

Santos-Pinheiro, Alexandre; de Pádua Carrieri, Alexandre  
O blefe na vida cotidiana: O jogo (de truco) enquanto mecanismo imaginário para evasão do real  
Organizações & Sociedade, vol. 21, núm. 70, julio-septiembre, 2014, pp. 367-385  
Universidade Federal da Bahia  
Salvador, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=400634028002>



*Organizações & Sociedade*,  
ISSN (Versão impressa): 1413-585X  
[revistaoes@ufba.br](mailto:revistaoes@ufba.br)  
Universidade Federal da Bahia  
Brasil

# O BLEFE NA VIDA COTIDIANA: O JOGO (DE TRUCO) ENQUANTO MECANISMO IMAGINÁRIO PARA EVASÃO DO REAL

**Alexandre Santos-Pinheiro\***  
**Alexandre de Pádua Carrieri\*\***

## Resumo

**E**ste trabalho discute o jogo de truco como elemento que permitiria a própria existência dos sujeitos jogadores ao tornar suas realidades minimamente suportáveis. Estudamos as dimensões simbólicas de um jogo de truco que acontece há 23 anos em uma organização empresarial, em que jogavam do “peão do chão de fábrica” ao “vice-diretor geral da empresa”. O método de estudo utilizado foi a etnografia em organizações, a qual recebeu auxílio da observação participante e de entrevistas em profundidade. Os jogadores parecem significar sua realidade de trabalho através de movimentos do jogo que o conduzem a ser aquilo que sempre desejaram ser nessa realidade.

**Palavras-chave:** Evasão do real. Imaginário. Vazio existencial. Etnografia. Jogo de truco.

## Abstract

**T**his paper looking for to talk about the Truco game like an element would allow the existence of the players because it would make their realities minimally bearable. We studied the symbolic dimensions of a Truco game that have happened along 23 years in a business organization. In this game “pawn shop floor” and “deputy CEO” have played. We used ethnography to catch the data. Participant observation and interviews helped us to catch the data. The players’ ve meaning mean their work reality work through the movements game that lead to be someone they would like to be.

**Key-words:** Avoidance of the rea. Imaginary. Existential emptiness. Ethnography. Truco game.

---

\* *Doutorando em Administração pela Universidade Federal de Minas Gerais/FACE/CAD/CEPEAD. Professor assistente da Universidade Federal de Viçosa. E-mail: professoralexandresantos@gmail.com*

\*\* *Doutorado em Administração pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Professor Titular da Universidade Federal de Minas Gerais/FACE/CAD/CEPEAD. Coordenador do NEOS – Núcleo de Estudos Organizacionais e Sociedade. E-mail: alexandre@face.ufmg.br*

## Introdução

O objetivo deste trabalho é discutir o jogo de cartas, mais especificamente o Truco, como elemento que permitiria aos jogadores serem simbolicamente aquilo que desejam ser e, portanto, possibilitaria tornar suas existências minimamente suportáveis, por meio de apropriação semiótica.

O tema **jogo** tem sido discutido em diversas áreas do conhecimento no Brasil, se estendendo da teoria dos jogos na economia (NEUMANN; MORGENTHAU, 1944) até os jogos de poder de Foucault (1979). Na área da sociologia, verifica-se, pois, abordagens microsociológicas (KIRSCHBAUM; IWAI, 2011) a partir da teoria dos jogos; e perspectivas macrosociológicas embasadas no filósofo francês Michel Foucault.

Dentro do escopo da antropologia são encontradas de análises sobre jogos de futebol (SPAGGIARI, 2008) a investigações de jogos de azar, focando em formas associativas e de sociabilidade em torno das práticas dos jogos. Isso inclui perspectivas de compreensão dos jogos como formas de ritos e rituais. (JEOLÁS; KORDES, 2010) Ainda dentro de temas de sociabilidade, conforme destacado em Gomes (2000) e Silva (2008), debates no campo da Educação associam o jogo à educação infantil, colocando-o como instrumento de direcionamento de produção cultural a ela. Também são discutidas as participações do ato de jogar na ativação do sujeito, no sentido de privilegiar sua ação e reflexão. (AGLI; BRENELLI, 2007) Essa é uma abordagem denominada construtivista, baseada em Piaget, em que o jogo permite verificação, análise e modificação da estruturação cognitiva do sujeito. (BRENELLI, 1996; KISHIMOTO, 1993)

O tema jogos também tem sido de interesse da área da saúde, especialmente da psicodinâmica (ROSENTHAL, 2008), em que prepondera o estudo do jogo patológico. (OLIVEIRA; SILVEIRA; SILVA, 2008)

Na administração, conforme observam Faria e colaboradores (2009), as discussões giram, de um modo geral, em torno do jogo de empresas (MOTTA; QUINTELLA, 2012) como estratégia de ensino em administração (trata-se das simulações de empresas que geralmente acontecem em cursos de graduação).

De maneira geral, podemos dividir as discussões sobre jogos em pelo menos três abordagens: (1) consequências fisiológicas do ato de jogar (BLASZCZYNSKI; NOWER, 2002; MEYER, et. al., 2000); (2) o jogo enquanto totalidade de imagens, símbolos ou instrumentos necessários para o funcionamento do conjunto social; e (3) o jogo como mecanismo de evasão do real. Naquela primeira abordagem, os jogos são abordados como unidades de terapias para os sujeitos. Na segunda, são significados como canais profícuos de comunicação e intervenção sobre a formação de sujeitos. Chama a atenção, nessa abordagem, a perspectiva de que parte da preparação dos sujeitos para a vida em sociedade aconteceria principalmente diante da obediência às regras dos jogos. (RETONDAR, 2007) "Regras e jogo" seriam ressignificados ao longo dos vários jogos da vida do sujeito em "institucionalizações e sociedade", respectivamente. Ou seja, aprender a respeitar as regras do jogo seria uma forma de educação do sujeito para a obediência às institucionalizações da sociedade. O jogo é concebido, nesse sentido, como elemento que direciona o eu para as convenções sociais, arbitrárias, imperativas e inapeláveis, que não podem ser violadas sem pena sob pretexto algum. Nesse sentido, Benjamim (2007) vê no jogo uma das formas de ensino da moral, fundamentada numa perspectiva de ética que é socialmente construída e determinada como tal. A obediência resultaria do exercício do autodomínio. O jogo, portanto, seria um processo de autodomínio que resultaria no cumprimento de regras e padrões expressos pela sociedade. Obedecer regras de jogos, que começa desde os jogos de crianças, significaria o autodomínio (adulto) em relação à obediência aos mais variados tipos de regras sociais. A educação permitiria ao eu harmonizar os impulsos sensíveis com os impulsos inteligíveis ao facilitar a conciliação de sentimentos viscerais com prerrogativas, normas e razões sociais. Além disso, o caráter de regra, logo de repetição, mediará relações intersubjetivas e garantiria identidade mínima.

Já na última abordagem destacada, a ênfase é dada à manifestação lúdica do jogo. A natureza lúdica permitiria ao jogador, ainda que momentaneamente (durante o tempo do jogo), adentrar em um universo imaginário e em um "faz de conta" livre dos

compromissos sociais. A genealogia dessa abordagem remonta à década de 1930, com o trabalho *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (1932). Segundo os fundamentos epistemológicos dessa visão, o jogo seria um mecanismo de alívio das tensões e pressões sofridas pelo indivíduo no difícil cotidiano. O ato de jogar permitiria uma suspensão momentânea da realidade, propiciando ao jogador ser aquilo que no cotidiano não o é. Dentro dos limites de tempo e lugar, e sob as regras do jogo, o indivíduo não apenas poderia se aliviar dos condicionantes culturais e sociais, como também poderia revelar sua própria personalidade na gratuidade e espontaneidade do jogo.

Adeptos a esta abordagem, não desejamos aqui discutir o jogo enquanto cerimônia de transformação e mediação do eu em um ator social — tal como sugere a segunda abordagem. Não buscamos a fusão entre o eu e o ator social de modo que a impossibilidade de percepção de seus respectivos limites forje um único ser. Ao contrário disso, pretendemos discutir como o jogo pode possibilitar a existência da subjetividade diante dos papéis sociais que o próprio “eu” deve assumir, papéis que muitas vezes reduzem as possibilidades de expressão de sua subjetividade. Ao não abordar a imersão do indivíduo no social, desejamos argumentar pela existência de dois polos motores, muitas vezes antagônicos, da manifestação do comportamento individual: o eu e o social.

Nossa perspectiva se assemelha ao direcionamento de Silveira (1999) ao dissertar sobre o jogo de osso. No trabalho desta autora, é discutida a construção da masculinidade por meio de elementos simbólicos, em que o prazer do lúdico pelo lúdico e da sociabilidade pela sociabilidade valorizam idealizadamente a identidade dos jogadores no sentido de positivá-la. A positividade da virilidade, que busca corroborar a masculinidade, acontecia principalmente por meio de “performance de valores viris” no próprio jogo (ser ganhador; perder com honra; lutar até o fim; ou perder sofrendo) e também no salão, fora da cancha do jogo (com ações de malandragem para ganhar dinheiro extra e, então, ser provedor do lar; e pelo simbólico da ilegalidade do jogo). Embora não abordado explicitamente pela autora, nosso foco, assim como está ilustrado em seu trabalho, é compreender as táticas (CERTEAU, 1998) de evasão do real particulares aos jogos. O que a autora denomina de positividade da virilidade, tratando de uma questão de gênero, discutimos como sendo a construção de um imaginário que busca objetivar uma dada realidade subjetiva ao indivíduo que constrói esse imaginário. O que ela denomina de “performance de valores” tratamos como sendo uma concepção semiótica de elementos, simbólicos, que servem de autojustificativas para argumentar e, assim, objetivar delineamentos da realidade. Isso em função de desejos, que, na concepção da autora, são entendidos como necessidade de afeto e sociabilidade. E, por fim, o tema do lúdico não é por nós discutido como sendo o mero tempo sem fins utilitários, tal como ela propôs, senão um tempo simbólico em que a realização de íntimos desejos é permitida dentro de um espaço também simbólico.

Discutimos aspectos do jogo de truco que permitem íntimas manifestações do “eu”; principalmente de um “eu” afogado no social, preso nos domínios da sociedade. O truco, por se basear fundamentalmente no blefe, apresenta-se com inclinações ilícitas que a lei e a opinião pública reprovam ou condenam. (CALLOIS, 1990) Esse jogo pode simbolizar, por meio da prática de atos imorais e antiéticos (a fuga e a mentira, por exemplo), a evasão do real em relação ao plano social considerado real. Investigamos um jogo de truco que acontece durante o intervalo para almoço de uma organização produtiva capitalista.

A compreensão do jogo enquanto possibilidade de evasão do real para os jogadores estudados nos demanda, neste trabalho, uma arguição sobre o que é considerado como sendo o “real”. Na primeira seção, após esta introdução, discutimos o imaginário como possibilidade de existência do sujeito. Na terceira parte discorreremos sobre a etnografia em organizações como método de compreensão de significados sobre determinados fenômenos a partir de interpretações de membros do grupo social constituintes do próprio fenômeno; interpretações estas apreendidas durante o engajamento social do pesquisador com o grupo pesquisado ao longo de doze meses. Depois de expressar o arcabouço conceitual que guia nosso tema e a forma como os dados foram coletados, discutimos o jogo como uma maneira de tornar o cotidiano

de trabalho minimamente suportável. No final deste artigo, tecemos algumas considerações que o estudo nos permitiu.

## Imaginário

A vida cotidiana se apresenta ao indivíduo como uma realidade ordenada, constituída de padrões, regras, símbolos, institucionalizações e legitimações externas a ele que lhe dispõem as apreensões que pode e as que deve fazer da realidade. (BERGER; LUCKMANN, 2009) Isso não se trata de uma visão mecânica a respeito da relação entre o indivíduo e o ambiente, que revelaria o determinismo do mundo exterior, mas segue no sentido de que o Homem seria criador do seu ambiente, podendo ser senhor do seu livre-arbítrio; o que não implica, contudo, que o ser não sofra influência do ambiente e que, em alguns casos, até seja determinado por ele. Desse modo, aproximamo-nos, pois, da concepção nominalista, em que a realidade social seria fruto da produção humana e impossível de se acessar de forma total e direta.

Cada sociedade elaboraria um conjunto significativo, uma ordem no mundo, um universo que comportaria a coletividade sob uma experiência humana disponível. (CASTORIADIS, 1982) A realidade seria não apenas uma figura onde a sociedade se deixa ver como própria — e total —, mas também uma síntese de elementos mediadores que formariam totalidades parciais, “cosmovisões” (RUIZ, 2004) — ou “di-visões de mundo” segundo Bourdieu (2002). O conjunto dessas totalidades, fruto da construção humana, comporia a vida cotidiana social.

Castoriadis (1982, p. 157) afirma que são totalidades “cuja justificação relativamente ao núcleo funcional é cada vez mais imediata, e finalmente nula”. Isso significa que a realidade se estruturaria através de autojustificativas embasadas em argumentos significantes e simbólicos que tendem a perpetuar um núcleo funcional. No trabalho de Silveira (1999) uma justificação de realidade explícita é a significação de provedor do lar: a realidade de provedor se embasa no vetor simbólico de recebimento de valores financeiros extras dentro do espaço e tempo do jogo de osso para perpetuar o núcleo funcional de que o homem deve ser o provedor da casa. No caso dos sujeitos estudados pela autora, que possuíam empregos informais e, portanto, dificuldade de obtenção de renda satisfatória para a família, esses recebimentos serviam de autojustificativas para atendimento de um padrão social. Esse processo também pode ser observado nos jogos de briga de galo, R. Silva (2011) e Geertz (1978), em que a honraria do galo ganhador, significação simbólica autojustificada pelo heroísmo e bravura da vitória, são transferidos ao seu dono — ou mesmo a vergonha, no caso da derrota. A objetivação da realidade de herói, manifestada na significação provedor da casa, e simbolizada por meio dos ganhos financeiros em ambientes de jogos, é uma construção (leia-se objetivação) dada pela ordem dos objetos simbólicos. No caso do jogo de briga de galo, esta ordem de mundo consiste no parâmetro social de herói reconhecido ao proprietário de um galo vitorioso. Também entendidos como elementos mediadores, os objetos simbólicos formam totalidades parciais; constroem um sujeito “mundanizado” ao servir de base para que o “eu” recree o mundo como algo seu.

Esse processo é denominado de objetivação da realidade. Objetivar a realidade seria uma ação em que imaginação e racionalidade se fundariam de maneira que uma representaria a outra; de modo que o simbólico se transportaria para a racionalidade do sujeito (CASTORIADIS, 1982) e constituiria o que é (in)dispensável para o sujeito pensar e agir.

A objetivação da realidade não é totalmente livre, ficando à mercê da pura subjetividade e ego do “eu”. O objeto “galo bom de briga” é designado como tal na sociedade balinesa (GEERTZ, 1978), por exemplo, antes mesmo da entrada dos indivíduos em cena na época da pesquisa deste autor; está além da intencionalidade do sujeito. A ordem de mundo acontece geralmente dentro das parametrizações sociais. E, embora as construções subjetivas do real sejam influenciadas pelos condicionantes estruturais, o sujeito é capaz de modificar a estrutura que habita, ainda que sua práxis seja limitada pelos referenciais simbólicos socialmente instituídos.

Adotamos a concepção de sujeito desejante. Isso significa que a ordem de mundo — (auto)formas de significar o mundo, de simbolizar e objetivar a realidade — seriam construídas a partir de um embate subjetivo entre o desejo e a ordem dada dos objetos, entre as demandas do “eu” (um “eu egoico”) e a consciência social, entre a ética e a moral. Isso porque os desejos do “eu” geralmente sofrem ressignificações diante dos ditames sociais, o que muitas vezes os orientam para um sentido que “deve” ser sempre social. (CASTORIADIS, 1982) Como consequência, tem-se um embate custoso à psique humana, em que o desejo conviveria em confronto com a coerência lógica, ambos colidiriam e pugnariam pela mútua superação e também se implicariam de modo necessário na mútua existência. (RUIZ, 2004)

Na briga de galos balinesa, da obra de Geertz (1978), isso pode ser visto quando os balineses são obrigados a apostar em galos de parentes ou amigos como simbólico de pertencimento e união. Mesmo que sabidamente o galo fosse “mais fraco”, a aposta no galo “adversário” pode significar arrogância e até ofensa ao grupo cujo dono do galo pertence. Ou seja, um indivíduo cujo desejo seja algum ganho financeiro passará pelo conflito e paradoxo entre, por um lado, maximização dos retornos pessoais e, por outro lado, afiliação e aceitação social.

O confronto é consequente da busca por preencher o “sem fundo” humano, em que o atendimento a desejos muitas vezes são táticas para o preenchimento — chamaremos esse sem fundo de “vazio”, um vazio existencial. O vazio revelaria um ser incompleto, um ser fraturado aparentemente de forma irreversível. O vazio importaria dor, instabilidade, angústia, desarmonia e desequilíbrio. A fratura humana, o vazio, como vimos, é consequência de uma custosa batalha psíquica entre o que o indivíduo deseja e as permissões de satisfação desse desejo pelo grupo que ele habita. Desejo e consciência social, satisfação do próprio “eu” e coerência lógica (social) digladiariam pela sua própria manifestação, digladiariam pelo domínio sobre a prática do eu. A prática do sujeito seria um resultado da mútua superação entre o “eu” e a sociedade, entre a moral e a ética, entre o desejo pessoal e as possibilidades sociais.

O “eu” e o social são colocados quase que em dualismo (desejos de um *versus* imposições do outro). A estruturação da sociedade parece exigir uma forma de submissão do “eu” ao papel social por ele ocupado; parece impor certa obrigatoriedade tácita de se comportar coerentemente com os parâmetros sociais e hierárquicos. Essa submissão do eu ao social tolhe o indivíduo; limita o alcance dos seus desejos; limita a plena manifestação do seu eu. Obedecer ao parâmetro antes dos desejos do eu, o que muitas vezes faz com que estes sejam preteridos, pode conduzir o indivíduo à frustração, ao vazio.

Por que, então, não realizar os próprios desejos? Porque seguir os próprios desejos, seguir o próprio ego também conduziria o eu ao sentimento de vazio. Como inúmeras vezes os desejos do eu se chocam com as permissões sociais, caracterizando o dualismo sobre o qual tratávamos, ir contra os padrões sociais pode resultar em retaliações do grupo, dentre elas: marginalização ou expulsão. Como o eu é um ser essencialmente social, que não viveria sem um grupo social, só a possibilidade de marginalização do grupo já lhe seria custosa, mesmo que nenhuma retaliação estivesse de fato manifesta. A prática do sujeito, portanto, resultaria sempre na fratura humana (RUIZ, 2004), no “sem fundo” (CASTORIADIS, 1982), no vazio existencial. No confronto entre possibilidades estruturais e “eu” subjetivo, duas possibilidades, de um modo geral, seriam factíveis: mudar a construção da ordem social dada aos objetos ou construir internamente um sentido de mundo. Esse sentido de mundo é denominado “imaginário”. O imaginário seria capaz de transportar o sujeito para um mundo de rede de significados culturais, em que ele apreenderia elementos sociais significantes por meio de objetos dotados de significados. A vida cotidiana seria, nesse sentido, uma construção de sentido socialmente permitido. Por meio do imaginário, o “eu” recriaria os objetos da realidade por meio de sentidos, transformando-os em elementos carregados de significados (sociais). (RUIZ, 2004) O ser, o “eu”, se vê imaginariamente, assim como também enxerga o mundo dessa maneira. Isso significa que o imaginário permite ao indivíduo sua própria sobrevivência, pois sem o imaginário ele poderia se

deparar com coisas da realidade das quais ele não daria conta. Na vida cotidiana a realidade do indivíduo é dada pelo sentido imaginário conferido aos moldes sociais.

O imaginário atua, pois, sobre a psiquê, mediante a construção de sentidos — e projetando uma imagem inapreensível do que somos. O imaginário (re)produz, além dos condicionantes psíquicos e sociais, o elemento criativo; ele preenche o vazio existencial; possibilita a imaginação e, por conseguinte, a racionalidade, de dimensões próprias. O imaginário não denota nada e conota mais ou menos tudo. (CASTORIADIS, 1982; RUIZ, 2004) O imaginário, enfim, é uma forma de preenchimento do vazio. Esse preenchimento acontece principalmente através de elementos simbólicos, isso considerando que elementos simbólicos são elementos estruturantes de significações de mundo; são artefatos de objetivação subjetiva de significados culturais. Elementos simbólicos são instrumentos utilizados pelo eu para tornar objetivo um sentido; objetivação esta que acontece através de símbolos significantes e significativos para o sujeito que os utiliza. O elemento simbólico justifica a ação do eu, colocando simbolicamente sua prática em coerência tanto com seus desejos quanto com os parâmetros sociais. Imaginário e elemento simbólico são um mecanismo de compensação, uma maneira simbólica que o eu estrategicamente usa, ainda que inconscientemente, para provar para si próprio que as escolhas foram iguais; que tanto o ego quanto os parâmetros foram atendidos.

## O jogo

O jogo é uma atividade livre (o que garante sua natureza de diversão), delimitada (circunscrita em limites de espaço e tempo), improdutiva (não visa gerar bens), regulamentada (sujeita a leis e regras) e fictícia (acompanhada de consciência sobre irrealidade em relação à “vida normal”). Realizado de maneira voluntária, o jogo está sujeito a regras e se desenvolve dentro de um espaço simbólico-imaginário de significação. (CALLOIS, 1990) Quando falamos sobre dimensão lúdica do jogo não afirmamos a constituição de um imaginário tomando o jogo como referência. O jogo propicia elementos simbólicos que servem de artefatos para a estruturação de imaginários, mas jamais seria o único responsável pela estruturação deles. Geertz (1978) deixa isso claro ao afirmar que, embora o jogo de briga de galo seja para o balinês uma forma de dramatização de *status*, não é possível fora do tempo e espaço do jogo qualquer migração na hierarquia de *status* balinesa em função de elementos da briga de galos.

R. Silva (2011) ao estudar jogos de galo, e considerar que neles os indivíduos identificam-se com seus galos a ponto de simbolicamente se enfrentarem, exprime a capacidade existente no jogo de se constituir como espaço e tempo simbólico que permite ao jogar a evasão do real, e, portanto, a estruturação simbólica de quem deseja ser. Segundo sua discussão sobre aposta e combate simulado, podemos observar que a tensão e a excitação dos confrontos dos jogos acabam revelando o amor pela vida, expresso pela luta contra a morte. Além disso, o autor apresenta inúmeras possibilidades de apropriação estética possíveis nos jogos através dos elementos simbólicos de construção de imaginários: superação, enfrentamento da morte, coragem, valentia, força, *status*, poder, honra, admiração.

Conforme ele sugere ao afirmar que o jogo de briga de galo é um espelho dos atributos da masculinidade, os jogos acabam sendo uma oportunidade para estudar tanto o atual comportamento do “eu”, como também para compreender seus desejos e suas táticas de objetivação da realidade; o que, por sua vez, nos permite compreender como ele ajusta seus desejos às constrições simbólicas estabelecidas pelos determinantes sociais. Trata-se, segundo Huizinga (2005), do caráter lúdico do jogo; isto é, de uma atividade pautada por uma intenção que se justifica em si mesma, sob o pano de fundo do universo imaginário. (BENJAMIN, 2007) Daí pensar o jogo, com o respaldo de Retondar (1995), como realidade profundamente necessária à existência humana; pensá-lo como gratuidade que aponta para a autonomia e liberdade. Daí pensar sobre ele como imaginação da realidade, como transformação dessa em imagens, em elementos simbólicos (HUIZINGA, 2005), como ingresso a um imaginário que a

torna minimamente habitável. Geertz (1978) discorre sobre essa particularidade do jogo ao afirmar que o jogo absorvente permite expressões simbólicas ou ampliações da personalidade do jogador, a exemplo do ego masculino narcisista manifesto no jogo segundo uma estética, moral e metafísica da condição humana. A simbolização imaginária do ego utilizaria o galo como elemento simbólico da objetivação imaginária do eu ideal frente àquilo que este eu mais temeria, odiaria e fascinaria.

Nossa preocupação é captar o sentido do jogo para a significação da realidade, não em um sentido binário entre verdade e falsidade, mas em direção a uma tríade autocomplementar entre indivíduo, cotidiano e evasão do cotidiano (i.e. jogo). Entendemos o jogo, portanto, como um intervalo na vida cotidiana, dado por espaço, tempo e regras definidas; como uma esfera de orientação própria para evasão da vida corrente e real; como evasão estritamente necessária, uma função vital tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, uma vez que alivia as imposições paramétricas do real.

A idéia da evasão da vida real como fuga, como mecanismo compensador de uma realidade estressante, brutalizante e entediante, é um dos argumentos muito fortes que justificam a importância do jogo na vida das pessoas. A fuga da realidade é uma necessidade humana que possibilita o alívio do peso da vida, para que o indivíduo retorne a ela mais aliviado, mais calmo e apaziguado com suas dificuldades. O jogo nesse caso assume o valor utilitário de complementação da natureza humana biologicamente determinada. (RETONDAR, 2007, p. 82)

Segundo Huizinga (2005), dentro do círculo do jogo, leis, instituições e legitimações sociais perdem a validade e, desta forma, a ação **jogar** introduz na confusão da vida e na natureza caótica do mundo uma perfeição temporária e limitada. No jogo balinês descrito por Geertz (1978), por exemplo, o momento do jogo é onde leis, instituições e legitimações sociais são postas de lado de modo a permitir que indivíduos da reservada sociedade balinesa se revelem e se defrontem, de modo a permitir que inquietações sobre a vida e a morte, sobre o homem e a besta, o bem e o mal, o ego e o id, o poder criativo da masculinidade e o poder destrutivo da animalidade possam ser discutidas e compreendidas.

A evasão da vida real é a abertura dentro do jogo do mundo imaterial, do mundo imaginário e ficcional que alimenta e justifica o jogo enquanto realidade humana e simbólica. Há uma suspensão momentânea da realidade na qual o indivíduo se permite ser aquilo que ele no cotidiano não é, que possivelmente gostaria de ser; ele fala e age de maneira diferente da forma que falaria e agiria se estivesse no mundo da vida. A abertura mágica proporcionada pelo jogo tende a potencializar a gratuidade e a espontaneidade, onde o indivíduo, ao se perceber liberto dos condicionantes sociais e culturais, tende a manifestar profundos de sua personalidade. (RETONDAR, 2007, p. 33)

Como partimos do pressuposto ontológico de que as pressões sociais implicam em um conflito entre o eu e a sociedade a ponto de as exigências desta serem danosas ao primeiro; e que essas pressões implicam, portanto, certo desconforto decorrente da distância entre o eu desejado/ideal (que significa, aqui, o eu que desejo ser, o ideal para a própria subjetividade) e o eu real, a possibilidade de evasão consentida pelo jogo gera um conforto mínimo, que aconteceria no deslocamento momentâneo da realidade para outra dimensão, a dimensão do jogo. No sentido da dimensão real para a dimensão jogo, acreditamos haver simbolicamente para o indivíduo o deslocamento do eu real para o eu desejado. Se essas instâncias do eu forem incompatíveis, no momento do jogo o indivíduo consegue ser quem deseja ser (ainda que simbolicamente), e, por conseguinte, ele consegue se aliviar de ser algo diferente do que gostaria de ser. Exemplo disso seria a descrição de Geertz (1978) sobre a coesão social simbolizada na briga de galos, em que apostadores devem apoiar seus parentes e amigos aliados; ou a significação de heroísmo encontrada tanto pelo autor quanto nos jogadores observados.

Assim, seguindo Huizinga (2005), no ato de jogar o indivíduo mergulha em um mundo lúdico dominado pelo eu ideal. O jogo, portanto, é uma manifestação estética, que possibilita ao jogador apropriar-se de si mesmo e do mundo; uma apropriação subjetiva, não racional, não utilitária, tanto mais intuitiva e poética.

Não afirmamos, aqui, que essa seja uma característica de todos os jogos, ou que a fuga do real seja um movimento voluntário ou consciente. Apenas dissertamos a respeito de uma das diversas perspectivas sobre jogos, perspectiva encontrada no jogo de truco da organização empresarial estudada. Isso não significa que não concordamos com outras concepções ou que as negligenciamos, apenas não é o escopo deste estudo. Tratamos, pois, de um sentido específico percebido e apreendido nos jogadores daquela mesa de truco, naquela sociedade específica. Não elegemos, nem desejamos, generalizações.

Ainda que o jogo possibilite ao indivíduo uma apropriação estética de si mesmo (o que inclui a relação do eu com o social), a qualquer momento a vida cotidiana pode requisitar seus direitos. A qualquer instante o jogador pode se deparar com elementos do real que contradizem suas construções (autoargumentos) lúdicas. (HUIZINGA, 2005) Daí duas possibilidades: reafirmação do lúdico no jogo ou choque e desconforto diante à realidade.

Falar em dimensão lúdica do jogo não significa desconsiderar sua seriedade e tampouco sua formalidade. É justamente dentro de limitações delimitadas que o universo imaginário lúdico do jogo se sustenta. O jogo só se designa enquanto tal, ou adquire existência institucional, se uma legislação tácita na forma de "regras do jogo" estabelecer uma ordem estável. (CALLOIS, 1990) Suas possibilidades são definidas por regras que ditam o permitido e o proibido; logo, revelam os limites da distração e da fantasia e os delineamentos da evasão do real. (FLUSSER, 2007) Mas, por si só as regras não deslocariam o indivíduo para a dimensão lúdica sagrada do jogo. Há de se considerar também o tempo do jogo. Para Retondar (2007), a objetivação da realidade requisitaria tanto a materialidade quanto a imaterialidade do mundo, sendo esta última manifestada em nossos sonhos, desejos e crenças. Contudo, sustentar essa imaterialidade permanentemente segue a contramão da ordem necessária para a convivência em sociedade. Assim, a experiência profunda, significativa, impossível de ser descrita racionalmente, numinosa, que o jogo permite ao indivíduo, acontece em determinado tempo, no tempo do jogo.

Na visão de Huizinga (2005), uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida cotidiana.

No espaço do jogo, o universo mágico do 'faz-de-conta' permite a exposição por parte dos indivíduos de sentimentos e desejos profundos que não seriam facilmente demonstrados, externados, que não no espaço imaginário do jogo. Daí, o jogo, para aquele que joga, ser tão sério, pois absorvente e envolvente de tal maneira que provoca uma profunda exposição íntima do sujeito. (RETONDAR, 2007, p. 28)

Esse é, pois, um espaço mágico, onde as emoções, a imaginação, os desejos, os anseios, os sonhos são acolhidos sem qualquer tipo de preconceito ou pudor. É um espaço de criação simbólica, de significados, de significações. O espaço de jogo representa o lugar onde os sentimentos estão autorizados a vigorar sem qualquer constrangimento ou coerção social.

## Desembaralhando o caminho percorrido

Este estudo possui uma natureza qualitativa de pesquisa. O método de pesquisa utilizado foi a etnografia em uma organização empresarial. Dados sobre a organização produtiva estudada não serão revelados. A justificativa é a necessidade de anonimato, pois os dados aqui apresentados podem, de alguma forma, ferir a imagem e reputação dela. Podemos dizer que ela é a maior do setor em que atua e líder de mercado em

âmbito nacional. Um executivo profissional de mercado é o responsável pela tomada de decisão estratégica.

A etnografia refere-se à aprendizagem sobre valores, crenças e aspectos culturais e comportamentais de um determinado grupo social. (AQUINO, 2001; FETTERMAN, 1998) Um estudo etnográfico se dedica à compreensão e apreensão de construições simbólicas elaboradas pelo grupo estudado; ou seja, à tecitura social de dimensões objetivas e subjetivas desse grupo.

Como o processo etnográfico busca capturar pontos de vista dos atores observados segundo a lógica deles mesmos, para podermos apreender significações que os próprios jogadores faziam a respeito do jogo de truco em que participavam, um dos pesquisadores ingressou como estagiário na organização, estando nela presente em tempo integral (de 7:40 às 16:40). Isso vai ao encontro da perspectiva de Andion e Serva (2006), em que a etnografia em organizações, denominada investigação etnográfica urbana, exige engajamento social profundo com os pesquisados.

Com o consenso da diretoria da empresa, e levando em consideração que os jogadores eram provenientes das mais diversas áreas da empresa (da base ao topo da hierarquia), optamos por permanecer seis meses como estagiário da diretoria de produção, três meses como estagiário da diretoria de almoxarifado e três meses como estagiário da diretoria geral. Os tempos de permanência foram escolhidos em função dos cargos dos jogadores que acreditávamos serem elementos-chave na construção do processo do jogo e também em virtude da quantidade de jogadores em cada área.

Enquanto estagiário de administração, o pesquisador passava a maior parte do tempo com os gerentes das áreas e líderes formais de equipes. Por motivos de segurança de trabalho, a permanência com jogadores com cargos operacionais era reduzida. Além do tempo do jogo, os diálogos para a construção de inter-relações acontecia principalmente nos intervalos de trabalho e na ginástica laboral pela manhã.

Não era qualquer um que conseguia permissão para jogar. Ela dependia da relação interpessoal fora do jogo com jogadores dele dominantes. No começo da investigação, o pesquisador era mero observador. Após algumas semanas no entorno da mesa, muitos “cafezinhos”, “bate-papos” e consolidação das relações interpessoais, o então atual organizador do jogo convidou o pesquisador a jogar — e daí iniciamos a observação participante. A observação participante, conforme sugeriu Johnson e Avenarius (2006), foi essencial para apreendermos com profundidade o fenômeno social observado. Além do acesso ao cotidiano do jogo, de acordo com o que discutiu Jorgensen (1989), ela nos permitiu captar o ponto de vista dos jogadores em termos de significados e interações para eles. Ao longo do dia, breves registros foram realizados (notas de campo) de modo a constituir o diário de campo<sup>1</sup>, que foi estruturado fora do campo de pesquisa (após a jornada de trabalho).

O jogo era fascinante. De fato parecia a inserção a um outro mundo; um mundo de intensa competitividade, em que ser herói era o padrão dominante. O principal símbolo do heroísmo era a vitória, portanto, havia uma busca incessante nesse sentido.

No começo o pesquisador era considerado de nível baixo na hierarquia do jogo, e, em função da obediência às determinações dos líderes no jogo, assumiu um *status* de mediano. Daí o pesquisador ganhou a preferência de um dos líderes, já que ele conseguia moldar o comportamento do pesquisador e, desta forma, fazer valer suas estratégias de jogo. Para além do papel de jogador, sobre os papéis de estagiário e de Ser subjetivo não sabemos dizer as atribuições dadas ao pesquisador, visto que não havia profundidade nas relações interpessoais. Notávamos profundidade entre alguns poucos, mas nenhum deles com o pesquisador. Considerávamos-os “fechados”.

Como complemento das informações, após dois meses do encerramento do processo etnográfico, e à guisa de uma primeira análise dos dados, voltamos à empresa para coletar entrevistas com alguns jogadores considerados elementos-chave. Fizemos sete entrevistas não estruturadas em profundidade. Dentre os entrevistados,

---

<sup>1</sup> O diário de campo, como denomina Agar (1980, p. 112), refere-se ao “registro das observações do etnógrafo, conversas, interpretações e sugestões para informações a serem buscadas no futuro”.

seis eram jogadores (o vice-diretor geral da empresa, o diretor da área de produção, o diretor do almoxarifado e três trabalhadores da produção). O outro entrevistado foi o proprietário de uma empresa prestadora de serviços à empresa estudada, que havia empregado durante alguns anos aquele que era considerado o melhor jogador de truco do grupo.

As entrevistas foram analisadas pela ferramenta de Análise de Discurso (AD). Analisar um discurso implicaria em compreender a enunciação discursiva num dado contexto social; enunciação essa considerada como sendo uma construção histórica. Orlandi (2001) afirma que a AD transcenderia a simples decodificação de um texto à medida que procura pela produção de sentidos. A AD busca apreender os meios pelos quais a realidade foi construída; ela “tenta explorar os meios pelos quais as idéias e os objetos socialmente produzidos que povoam o mundo passam a existir por meio do discurso”. (PHILLIPS; DOMENICO, 2009, p. 551)

Faria e Linhares (1993) sugerem que caberia à AD a captação de quatro estratégias discursivas, geralmente ligadas à persuasão: construção de personagens no discurso e como estes se relacionam com os personagens reais; seleção lexical (escolha do léxico utilizado); relação entre conteúdos explícitos e implícitos (efeito ideológico de sentido no discurso); e silenciamento (o que não é mencionado).

## Jogo de truco

Callois (1990) classifica o jogo de truco nas categorias *agôn* (competição) e *alea* (sorte). Segundo esse autor, esse é um jogo em que astúcia e trapaça codificadas são regulamentadas e obrigatórias. Semelhante à manilha e ao pôquer, o truco é um jogo em que o blefe, tanto em relação às próprias cartas quanto em relação à postura corporal, é determinante para o sucesso no jogo. A ação do jogador, portanto, tem capacidade de subverter a própria sorte.

O truco consiste em invocar nomes na mente do parceiro de uma maneira que somente ele perceba. O bom jogador, rápido e discreto, sabe como aproveitar a menor das distrações do adversário para aumentar sua chance de sucesso. Utilizam-se jogos fisionômicos, isto é, um rol de caretas, de esgares, de piscar de olhos etc. para simbolizar ao companheiro de equipe as cartas do jogo. (CALLOIS, 1990)

Esse jogo requer não apenas habilidade pessoal de malandragem, blefe e leitura de ambiente, como também coesão e respeito grupal, pois um jogador sozinho possui sua chance de sucesso reduzida. O autor posto acrescenta ainda que, no nível simbólico, o jogo de truco acaba por dar compensação ao eu através da permissão ao blefe e à mentira, ilicitudes reprovadas e condenadas socialmente.

O truco é popular na América do Sul e varia de região para região. Na região Sul do Brasil utiliza-se o baralho espanhol (Truco Cego ou Gaudério), enquanto nas regiões Sudeste e Centro-Oeste geralmente utilizam-se o baralho francês. O truco pode ser jogado por duas até oito pessoas.

Devido a suas inúmeras variações, nos ateremos às características do jogo que estudamos: o jogo acontece em uma mesa octogonal de madeira, forrada com um pano verde, parecendo um forro de mesas de sinuca. A mesa fica ao fundo do salão, no canto direito dele. Oito banquinhos de madeira ficam encostados na mesa, e servem para a realização do jogo. Um passo para trás dos banquinhos geralmente está a equipe perdedora, espiando um ou outro sinal, uma ou outra manobra, um ou outro estilo de jogar como estratégia de subverter a derrota. A porta do salão de jogos — salão feito de paredes de um metro e meio de altura, de eucalipto tratado — parece anunciar o ingresso à outra dimensão, uma dimensão mágica, como se, como pré-requisito para entrar no ambiente do truco, tivesse que ser deixado de lado o mundo, como se tivesse que encostar o mundo do lado de fora do salão.

Na mesa, duas equipes de quantidades iguais de membros (geralmente três ou quatro componentes) duelam para vencer, ou melhor, para “levantar” a outra equipe. Os jogadores das equipes ficam intercalados de modo que em ambos os lados de um jogador encontram-se os adversários.

A cada rodada, cada jogador recebe três cartas. Vence a rodada a equipe que “matar” duas das três “jogadas” — isto é, a equipe que vencer duas das três cartas. A cada nova rodada embaralham-se as cartas e novamente três cartas são distribuídas a cada jogador em sentido anti-horário. Quem embaralha distribui as cartas e é o último a jogar (é chamado de “pé do jogo”). O jogador adversário à esquerda de quem embaralha “corta” o baralho antes que as cartas sejam distribuídas. O jogo começa pelo jogador da direita de quem embaralha e segue em sentido anti-horário. A cada nova rodada quem estiver à direita de quem embaralhou na rodada anterior é o “pé do jogo”.

O jogo de truco que investigamos segue os moldes do “truco mineiro”. Prevalence o “senta e levanta”, ou seja, a equipe que perde uma queda sede seu lugar na mesa para a equipe que não estava participando (estava “em pé”). Vence a queda a equipe que alcançar doze pontos (“tentos”). Cada rodada vale dois pontos, a não ser que algum jogador “truque” o adversário. O direito de trucar é dado a qualquer equipe e a qualquer momento, com exceção à “mão de dez” (quando alguma equipe possui dez pontos). A equipe (re)trucada pode aceitar ou recusar o pedido de (re) truco. Com a recusa, encerra-se a rodada. O aceite de um (re)truco dá à equipe (re) trucada o direito de retrucar.

Quando o truco é aceito, a rodada passa a valer quatro pontos. No caso da recusa, a equipe que trucou ganha dois pontos. A equipe trucada pode retrucar pedindo “seis” (ou “meio-pau”, “meio-saco” etc.). No pedido de “seis” (o retruco), os adversários podem aceitá-lo, “pedir nove” ou recusá-lo. No aceite, a rodada passa a valer oito pontos. Já na recusa, a equipe que pediu “seis” ganha quatro pontos. O “nove” é o retruco do “seis”. No aceite, a rodada passa a valer dez pontos; enquanto a equipe que recusá-lo cede oito pontos ao adversário.

A equipe que trucar na “mão de dez” cede quatro pontos ao adversário. A equipe que estiver com dez pontos e perder a rodada (“mandar mal mandado”) cede quatro pontos à parte contrária.

Quanto à hierarquia das cartas, as três maiores são, respectivamente, o “copão” (carta curinga que possui uma taça desenhada), o “letrado” (carta coringa desenhada com algumas letras) e o dez de ouro. A seguir, têm-se a “manilha de ouro”: dez, dois, ás, rei, valete e dama, respectivamente, todos do naipe ouro. Logo após, as quatro manilhas do truco de quatro pessoas: zape (quatro de paus), sete de copas, espadilha (ás de espadas) e sete de ouro. Segue, então, as demais cartas sem ordem de naipe: três, dois, ás, reis, valetes, damas, setes, seis, cinco e quatuor. Oitos, noves e dez não participam do jogo.

## **O blefe na vida cotidiana de trabalho**

Há 23 anos, o “presidente” da empresa apareceu com um baralho e começou a jogar com alguns “colegas” (membros) da diretoria. Era o “*peçoal do escritório*” contra o “*peçoal da produção*”. (Entrevistado A) Hoje, os jogadores são mais ou menos os mesmos ao longo do tempo. A mesa de truco se assemelha a um seletor clube, em que muitos desejam participar, mas poucos podem. (Trechos do diário de campo) O jogo acontecia por volta de 11:40, no intervalo para almoço. Ao longo de nossa permanência, não houve sequer um dia de trabalho em que o jogo não tivesse acontecido. Jogavam entre seis e doze pessoas (o jogo com oito pessoas era a preferência da maioria), divididas em um máximo de três equipes compostas por três ou quatro membros. Cerca de sete pessoas possuíam presença quase diariamente garantida, sendo elas, respectivamente de acordo com a hierarquia dos cargos na empresa: vice-diretor geral, diretor da produção, diretor do almoxarifado, operador de pá carregadeira, operador de empilhadeira e dois operadores de máquinas.

A primeira evasão observada foi a redução das barreiras hierárquicas da empresa durante o jogo de truco. O jogo possuía hierarquia própria; e o consenso apontava um dos operadores de máquinas (“peão do chão de fábrica”, frase comum na linguagem dos diretores) como o melhor entre eles. O vice-diretor geral, embora respeitado por

seu cargo na empresa, ocupava um lugar mediano na classificação do jogo. Na mesma direção dos resultados de Geertz (1978), isso não possuía qualquer significado fora do espaço e tempo do jogo em termos de mobilidade hierárquica ou de *status* social.

O jogo não apenas permitia a esse operador de máquinas ser um líder, postura não observada no seu cotidiano de trabalho, como também lhe propiciava uma apropriação estética de si mesmo, conforme se observa nas diferenças de comportamento que este operador possui dentro e fora do espaço e tempo do jogo: casos sobre emboscadas para os adversários, jogadas inesquecíveis, vitórias em jogos “impossíveis” de serem vencidos, gritos e pedidos de “seis”, dentre outras possibilidades consentidas a um reconhecido herói de truco, contados tanto por adversários quanto por colegas de equipe, constantemente enalteciam sua capacidade de liderança dentro do jogo de truco. No entanto, parafraseando o Jogador E, ele sempre foi “*tímido, mais na dele. Caladão.*” Segundo o Entrevistado A, o terceiro, prestador de serviços à empresa, que o empregou por um tempo, “*ele nunca foi de muita conversa nem nada. Bom trabalhador, cumpridor de tarefas, tudo o que as pessoas pedem para ele fazer, ele faz calado, sem reclamar.*” Jogando ao seu lado notamos sua astúcia e experiência no jogo. “*No truco ele é uma gritaria danada, quando grita ‘seis’, ninguém guenta.*” (Jogador C) De fato, ele possuía capacidade extraordinária de leitura do comportamento do adversário e construía jogos psicológicos que o desestruturava por completo. Sua timidez se manifestava principalmente quando algum colega de equipe não obedecia às suas orientações, o que fazia com que ele abaixasse o olhar para o pano da mesa, e não mais o instruisse quando o colega ia jogar. Percebemos que ele possuía dificuldades de relacionamento social. Ele uma vez nos disse que era “*fechado*” (dificuldade de comunicação com outras pessoas) e, por causa disso, provavelmente não iria realizar seu sonho de liderar uma equipe. A hierarquia do jogo, por subverter a hierarquia da empresa, possibilitava, portanto, no âmbito da significação, ascensão social deste jogador em relação ao real, autorizando-o à assunção simbólica de *status* que ele não possuía no cotidiano de trabalho, e que desejava. E o jogo possibilitava-lhe ser aquilo que não conseguia ser no seu cotidiano.

Outra forma de evasão percebida foi a dicotomia “chefe x subordinado”. Uma fala do Jogador B é representativa nesse sentido: “*a sensação [de ganhar do vice-diretor geral] é das melhores que existe [risos]. Ele é chefe e a hora que você pode tirar um sarro do chefe é nessa hora.*” O ganhar do chefe simbolizava aos jogadores hierarquicamente abaixo deles na empresa a possibilidade de serem melhores do que aqueles que cotidianamente seriam seus superiores. O sentimento de superioridade em relação aos chefes, significados como “socialmente melhores”, simbolizava imaginariamente aos subordinados que suas posições sociais no trabalho não eram por meritocracia ou por qualquer tipo de deficiência de competência. O sentimento de superioridade gerava a significação de que as posições sociais eram tristes ironias do destino, relativas a um contexto sociocultural que não havia lhes permitido ocupar uma posição que deveria ser deles – afinal “eram melhores que os chefes”. Vencer o poderoso chefe simbolizava aos subordinados possuir, ainda que potencialmente, um poder ainda maior que o do chefe; simbolizava a possibilidade de ser chefe um dia; simbolizava a esperança de um futuro fora do espaço e do tempo do jogo — futuro, este, desacreditado até o momento do jogo.

Assim como relataram Silva (2011), Silveira (1998) e Geertz (1978), cada vitória soava como ato heroico, capaz de mexer com a autoestima dos jogadores: “*emoção demais, não tem nada melhor do que ganhar, não*” (Jogador A); “[*ganhar*] é emocionante, é bom, dá sensação de poder” (JOGADOR D); “[*ganhar é*] uma alegria. Tiramos o outro time, ué. Somos bons, né?!” (Jogador E) Algumas vitórias eram comentadas durante o dia, outras durante a semana e algumas viraram até lendas:

Teve uma vez, que um menino tava jogando, numa marra danada. Não era daqui não. Aí truçaram ele, sabe?! Ele subiu na mesa, fez uma gritaria danada, e pediu ‘seis’. O [fulano] estava de casal, então levantou da mesa e falou ‘Deixa eu ver o que você tem!’. Ele estava com 2 e 10 de ouro. Aí

o [fulano] falou com ele 'Desce daí! Faz o favor de descer daí, que agora eu vou colocar nove!'. Ele ficou sem graça, assim. O [fulano] falou 'só jogo com nove', aí o menino já até disse 'vou dar a queda para ele'. Aí o [fulano] jogou o casal em cima das cartas dele, abriu os dois de uma vez só. Aquele casal assim, 'toma aí!'.

A vitória no jogo expressava simbolicamente a qualidade do jogador, e, por conseguinte, do sujeito. O ato de ganhar era tão sagrado aos jogadores que foi construído o totem da vitória, herdeiro de um ritual de vitória: quando uma equipe se levantava, em função de uma derrota, os vitoriosos retiravam do bolso do vice-diretor sua caneta e faziam um tracejado na mão dos derrotados, principalmente se estes estivesse o vice-diretor.

*Gostar, gostar mesmo, a gente não gosta não. Esse negócio de marcar a mão da gente... você já sabe que aquilo ali é a queda que você perdeu.* (Jogador A)

*Quando você sai com a mão marcada, você lava. Corre pro banheiro e lava. Você não pode dar bobeira, porque aquela tinta não sai da mão, e eles gastam a tinta toda na sua mão, para não sair mesmo.* (Jogador D)

*Alegria demais, só de eu ver a mão dele toda rabiscada. Quando eu ganho, peço a ele para acenar pra mim.* (Jogador E)

Ao longo do dia o tracejado na mão reafirmava a honra dos vitoriosos, cujos egos eram enaltecidos. O tracejado era, para o sujeito, o conteúdo semiótico de um eu vitorioso; de um eu desejado tanto pelo sujeito vitorioso quanto pelos demais participantes do grupo do jogo.

É interessante destacar também o "*chefe dá tapa em peão e peão dá tapa em chefe*". (Jogador C) O respeito pela reconhecida competência do chefe parecia gerar sentimentos opostos: se de um lado havia a admiração pela posição ocupada, por outro lado o peso do difícil cotidiano de trabalho geralmente era atribuído a ele, o chefe. Nos chefes, percebia-se o orgulho pela posição assumida e também o sentimento de **difícil cotidiano de trabalho**, só que agora atribuído à falta de competência dos subordinados. Assim, de um lado chefe "só quer sugar", "arrebenta a gente" e possuía a imagem de um vilão que amaldiçoa o trabalho de cada dia. Enquanto do outro lado, "peão é preguiçoso", "só quer mamar", "só quer tirar proveito", "não tem jeito de mexer com eles". "Peão" parecia um instrumento produtivo, aliás, pouco produtivo, uma peça, uma máquina "infelizmente" fundamental para a empresa funcionar.

O tapa parecia ser a representação significativa do alívio do desejo de agressão contra a parte que torna difícil o cotidiano de trabalho. O tapa, permitido durante o jogo, simbolizava, pois, a ação e um embate entre, por assim dizer, duas classes rivais de trabalhadores: chefes e subordinados. Nesse sentido, dentro da autonomia e liberdade permitidas no jogo, uma "*brincadeira*" com o vice-diretor geral, a "*riiipa*" era notória por sua capacidade de satisfação de um desejo velado. Tratava-se de fazer cócegas no vice-diretor, em um movimento que segue de baixo para cima nas extremidades laterais de suas costas. Com isso, o vice-diretor se autorizava a chutar a canela daquele que praticava a brincadeira.

Cócegas e chutes pareciam representar ideologias dominantes no âmbito da diretoria e do chão de fábrica, revelando, então, um desejo nem oculto e nem visível: fazer o outro sentir algo parecido com o que ele provoca no cotidiano do eu (a dor, talvez). Daí, como forma de realização lúdica desse desejo, surgia a agressão simbólica, que se manifestava fisicamente no chute e na "riiipa"; agressões que per-

mitiriam aos sujeitos realizarem algo socialmente proibido, que os permitiam evadir da impossibilidade real por meio de uma atitude simbólica.

O “sarro” e a “brincadeira” no jogo eram um tipo de manipulação imaginária da realidade, em que se satisfaziam desejos reais dentro de um mundo mágico, um mundo liberto de condicionantes sociais e culturais; um mundo, devido à característica do jogo de truco, em que agressões eram permitidas, simbolicamente, pois não eram percebidas como agressões reais — “*eram apenas brincadeiras*”. Uma “brincadeira” consentida por ambos os lados, que não apenas permitia o alívio pessoal, como também resultava em coesão e, por conseguinte, prosperidade grupal. A brincadeira, ainda que agressiva, paradoxalmente parecia que ao invés de separar, unia; ao invés de causar mal-estar, criava confiança; ao invés de formar subgrupos, agregava todos em um só grupo. Brincadeira, tácita, que somente era possível dentro do tempo, do espaço e das regras do jogo.

Daí pensar sobre o jogo como imaginação da realidade, uma realidade minimamente habitável. Daí pensar no jogo como perfeição temporária e limitada na confusão da vida e na natureza caótica do mundo. No jogo é como se o jogador se aproximasse de um eu desejado, um eu sonhado, um eu ideal. O adentrar na dimensão do jogo significa ser quem se deseja ser, apropriar-se esteticamente de si mesmo e, por conseguinte, aliviar-se de, na realidade, ser algo diferente do que se gostaria. É como se o jogador fosse, enquanto eu real, essencialmente perdido e vazio, mas cujo caminho era temporariamente encontrado no jogo. Cuja direção era dada pela beleza do jogo, beleza não apenas única e subjetiva (tal como um ponto de vista) como também socialmente compartilhada pelos jogadores.

No entanto, o eu desejado, o eu ideal era apenas um imperativo do jogo. Isso significa que o espaço do jogo servia como demarcação física da realidade, enquanto espaço e tempo do jogo autorizavam momentos de sentidos profundos, em que emoções, tensões, desejos e crenças circulavam livremente sem o peso do real.

No espaço e no tempo do jogo os jogadores construíam imaginários lúdicos que persistiam ao longo do dia; imaginários reafirmados no jogo seguinte; imaginários que serviam de escudo ao indivíduo contra a difícil realidade do dia a dia no trabalho; imaginários que mediavam sua realidade, minimizando suas dificuldades e proporcionando alívio e conforto a ela.

*É comentado o dia todo, principalmente quando a gente arma uma jogada pra cima do adversário. [silêncio] Ele cai mesmo. **Aí a gente fica o dia inteiro falando disso, gozação o dia inteiro na galera aí.** Um falando pro outro, e tal. Quando você coloca um “seis” no outro, ainda, aí que ele ficô doido mesmo. (Jogador A)*

“O truco anima o resto do dia” (Jogador A), “o truco alivia as tensões decorrentes do trabalho”. (Jogador D) Jogo e realidade pareciam se confundir, pareciam misturar seus limites e, assim, os efeitos do jogo se arrastavam no cotidiano de trabalho, mesmo que o ato de jogar tivesse existência provisória. A impossibilidade de tornar inteligível o limite entre jogo e realidade, somada à aproximação do eu real com o eu desejado, “*tornava o cotidiano de trabalho minimamente suportável e anunciava a possibilidade de ser quem se gostaria de ser dentro da empresa*” (Trecho do diário de campo) Todos os jogadores entrevistados disseram que a empresa seria diferente caso não existisse o jogo de truco. Para alguns, parecia até que não estariam mais lá caso o jogo não existisse. Vestígio disso era o jogador verticalmente mais alto na hierarquia do jogo, o operador de máquinas, trabalhar há quatro anos em uma área cuja média de rotatividade era de um ano e meio.

A evasão do real parecia referir-se apenas ao cotidiano na empresa. Os jogadores não manifestaram existir efeitos do jogo para além da realidade do trabalho:

*Em casa a gente não lembra de nada não, é mais durante o dia, né?!  
Quando a gente tá trabalhando, quando encontra o parceiro da gente. Mas  
quando chega em casa, não, não lembra mais não, né?! (Jogador A)*

*Fora da empresa é outra coisa. Acaba ali. A gente num leva pra casa não.  
(Jogador B)*

*O jogo é apenas ali, na hora do almoço. Até tem algumas brincadeiras que  
a gente leva pro pátio afora, mas acaba quando encerra o expediente. Daí  
nem se pensa nisso mais não. Termina ali mesmo. (Jogador D)*

Consonante com o que Flusser (2007) chama de “capacidade para a imaginação”, notamos que o jogo permitia aos jogadores a imaginação de si mesmos, em que um personagem era criado; personagem, este, semelhante ao o que os jogadores desejavam ser.

Nas conversas cotidianas percebemos a existência de certa angústia, que parecia ser relativa a um conflito entre o que realmente gostariam de ser e o que socialmente lhes era exigido ser, isto é, por não serem aquilo que gostariam de ser. Foi comum esses sujeitos expressarem não terem vontade de assumir altos cargos na empresa, pois isso lhes traria responsabilidades com as quais eles não gostariam de lidar. No entanto, esses mesmos sujeitos, dentro do jogo, construíam autopersonagens poderosos, comumente espelhados nas figuras dos chefes. Em alguns casos, os personagens construídos por esses sujeitos assumiam os direcionamentos do jogo, no sentido de determinação da realidade daquele jogo em dado tempo, o que gerava autorrealização, como é o caso do operador de máquinas. Desse modo, dizer que não se desejava a capacidade de determinação parecia, então, ser uma forma de compensação e também de redução da frustração por não conseguir alcançar cargos em que a hierarquia possibilita a determinação da realidade de outras pessoas; seria uma estratégia discursiva de autoconvencimento.

Nos outros casos, a preocupação não estava em assumir responsabilidades, mas sim em subjugar os chefes. Nesses jogadores, embora realmente não percebêssemos o desejo de determinação da realidade de outras pessoas, notadas principalmente na busca por cargos de gerência, notávamos uma dominante busca por ascensão social. Essa busca parecia ser exigida por algum condicionante externo e que era aliviada quando a ascensão acontecia no jogo.

Junto com a angústia, embora com limites difíceis de serem observados, percebíamos uma sensação de desconforto e vazio, muitas vezes velada ao próprio “eu” — como se assumi-las fosse gerar desordem, instabilidade, angústia, desconforto e vazio em proporções tais que o sujeito não as suportaria. Desordem, instabilidade, angústia, desconforto e vazio pareciam ser sensações momentâneas e efemeramente suspensas no jogo.

Como os efeitos do jogo cessavam rapidamente, os jogadores eram dependentes de novas “doses” de jogo para aliviar essa sensação. Assim, os participantes pareciam adentrar no jogo, de certa maneira, conscientes das possibilidades de sua evasão. É como se encontrassem, durante o espaço, o tempo e as regras do jogo, argumentos para sustentar a existência e proximidade de um eu desejado — a proximidade com o eu desejado parecia gerar alívio. Os jogadores utilizavam da (re)afirmação positiva de elementos considerados notórios ao longo dos movimentos do jogo para significar seu eu real, de modo a enxergar esse real através da objetivação de si mesmo como imagem e semelhança do seu eu desejado: um eu desejado delineado por ditames sociais, logo, um eu que não poderia fracassar.

O fracasso, portanto, era atribuído a fatores externos, que escapavam a questões de competência ou deficiência. As derrotas, por exemplo, eram racionalizadas pelo fator sorte (“falta de carta”) e não por questões de competência pessoal.

O jogo fornecia, digamos, autoargumentos que escamoteavam elementos custosos ao eu, ao mesmo tempo em que permitia aos jogadores autoafirmarem o

que precisavam para alcançarem o eu desejado. Desta maneira, espaço e tempo do jogo eram também alucinantemente alienantes, conforme sugere o trabalhador que trabalha como operador de máquinas.

A constante possibilidade de alcance do eu desejado parece constituir a alienação e a passividade do próprio jogador ante a sua realidade; não apenas devido à educação para a aceitação de regras, mas também pelo imaginário lúdico que se estende paralelamente ao cotidiano e que se reafirma em cada jogo. Este parece oferecer uma liberdade contraditória, em que se por um lado o alívio do eu repercute no todo social, podendo gerar-lhe ordem e prosperidade (HUIZINGA, 2005), por outro lado, o alívio pode ser alienante. Além de efêmera quanto o próprio jogo, a liberdade oferecida por ele pode tanto tornar a realidade minimamente suportável e, assim, contribuir para que o sujeito habite nela quanto pode significar a “prisão” do eu à necessidade permanente de alívio.

O jogo pode, então, produzir uma forma de autoengano, em que o indivíduo encontra-se absorto em algo que na realidade não o é, mas que, por simbolicamente acreditar que o seja, acaba ficando confortável (um pseudoconforto, na verdade) em sua condição representativamente ideal. Em virtude da efemeridade do jogo, o jogador acabava, no âmbito de sua realidade, encontrando um conforto lúdico, existente e reconhecido apenas durante o jogo. A evasão da vida real, nesse sentido, em que o eu real cedia lugar ao eu desejado, e em que o desconhecido eu tornava-se um reconhecido herói, precisava ser reafirmada a cada horário de almoço.

Por ser uma base efêmera, mas ao mesmo tempo proporcionar certo conforto, o jogo tornava-se o único objetivo do “eu”. Dizemos **o jogo** como racionalidade explicitada, mas o objetivo de fato era o efêmero conforto. Dessa forma, o jogo acabou tornando-se uma esfera de orientação própria e estritamente necessária ao indivíduo, um fator de dependência.

## Considerações finais

Em busca do objetivo de discutir o jogo de truco como elemento que permitiria aos jogadores não apenas expressarem aquilo que desejam ser, mas que também possibilitaria suas próprias existências ao tornarem suas realidades minimamente suportáveis, partimos, ontologicamente, da perspectiva de que os indivíduos procuram por elementos para aliviar a angústia e o vazio existencial.

Tentamos perpassar os efeitos do jogo estudado para a mediação feita pelos jogadores entre sua realidade de trabalho e o modo como eles gostariam que ela fosse. Para encerrar, desejamos expor uma preocupação que acreditamos que deva ser aprofundada em estudos futuros. Flusser (2007) chama de “estar perdido” uma condição semelhante a que aqui discutimos como de vazio e angústia. A necessidade de orientar-se, presente nesse autor, estaria, então, para a perspectiva da necessidade de alívio da realidade. Flusser afirma que, via de regra, não somos honestos conosco e procuramos nos fazer acreditar que as sensações de angústia e vazio não existem. Contudo, elas sempre batem à porta requisitando suas existências. A formulação honesta é indigna, sob o pressuposto da dignidade humana ensaiar a liberdade, pois encontrar-se desorientado, ainda que momentaneamente, ou pelo menos até encontrar uma base plena, é assumir uma perdição e um vazio do qual o eu pode não suportar (além disso, há a possibilidade da desordem e da instabilidade).

A perdição e o vazio são sentimentos momentânea e efemeramente suspensos no jogo, cujos efeitos cessam rapidamente — o que acaba exigindo uma nova dose de jogo. Entretanto, o elemento capaz de suspender tais sentimentos talvez não seja o jogo em si, mas o coletivo que o constitui. O elemento capaz de suspender tais sentimentos não parecia ser o jogo, embora os jogadores reconhecessem nele a capacidade de alívio. Parece-nos que o alívio estaria mais no coletivo que o constitui do que no jogo em si. O jogo parece apenas criar um espaço e um tempo em que se faz necessário interagir com um coletivo para a chance de sucesso. Essa interação é o elemento de alívio e conforto.

Além disso, a capacidade alienante do jogo pode resultar em dependência. Isso significa que o indivíduo estaria preso em um conforto momentâneo e incompleto, longe de ser pleno? E a emancipação verdadeira do sujeito?

O emancipar seria um movimento que pode arremetê-lo em um futuro incerto, provavelmente mais confortável do que a atual condição. No entanto, diante da incerteza, da possibilidade de desordem e de instabilidade, o indivíduo, por dor, medo ou o que quer que seja, parece agarrar-se em bases frágeis ou, digamos, pseudo-bases (tais como o jogo). Isso o jogaria em um ciclo vicioso: quanto mais as bases são efêmeras, mais existe a necessidade de buscá-las; quanto mais essas bases são buscadas, menos se aproxima de bases sólidas; quanto menos sólidas são as bases, maior a sensação de perda; e quanto maior a perda, mais bases são necessárias para um direcionamento.

O trabalho de Silva (2011) acabou por chamar nossa atenção para uma especificidade do jogo de truco estudado: a participação de diversas classes sociais. Além disso, este autor nos permitiu compreender que a escolha das regras, do estilo, do formato do jogo, de sua dinâmica e até do próprio jogo pode revelar perfis pessoais e subjetivos, e, por de trás disso, todo um comportamento subjetivo e social. Por questões de limitação de espaço físico, estas questões deverão ser discutidas em trabalhos futuros, deixando, assim, uma lacuna aberta neste texto. Sem sombra de dúvidas essas são questões importantes a serem tratadas, e que serão melhor compreendidas após entendido, pelo menos um pouco, alguns delineamentos desse jogo. Sugerimos para trabalhos futuros, além da busca por preencher essas lacunas, a discussão sobre gênero em jogos humanos.

## Referências

- AGAR, M. *The professional stranger*. Orlando: Academic Press, 1980.
- AGLI, B.; BRENELLI, R. O jogo "descubra o animal": um recurso no diagnóstico psicopedagógico. *Psicologia em Estudo*, n. 3, v. 12 p. 563-572, set./dez. 2007.
- ANDION, C.; SERVA, M. A. Etnografia e estudos organizacionais. In: GODOI, C. K.; BANDEIRA DE MELO, A.; SILVA, A. B. *Pesquisa qualitativa em estudos organizacionais: paradigmas, estratégias e método*. São Paulo: Saraiva, 2006.
- AQUINO, M. A. Configurações etnográficas: demarcando um território de pesquisa. *Revista Informação e Sociedade*, v. 11, n. 1, p. 1-24, 2001.
- BENJAMIN, W. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Editora 34, 2007.
- BERGER, P.; LUCKMANN, T. *A construção social da realidade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- BLASZCZYNSKI, A; NOWER, L. A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, v. 5, n. 97, p. 487-499, 2002.
- BOURDIEU, P. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.
- BRENELLI, R. *O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas aritméticas*. Campinas: Papirus, 1996.
- CALLOIS, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CASTORIADIS, C. *A instituição imaginária da sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- CIRCE, N. V. *O jogo e a constituição do sujeito na dialética social*. Rio de Janeiro: Forense, 1988.

- CORNELSON, E. L. Análise do discurso no âmbito dos estudos organizacionais: uma abordagem teórica. In: CARRIERI, A. et al. (Org.). *Análise do discurso em estudos organizacionais*. Curitiba: Juruá, 2009.
- FARIA, A. et al. Developments in business gaming: a review of the past 40 years. *Simulation & Gaming*, v. 4, n. 40, p. 464-487, 2009.
- FARIA, A. A. M.; LINHARES, P. de T. F. S. O preço da passagem no discurso de uma empresa de ônibus. *Cadernos de Pesquisa*, Belo Horizonte, v. 10, p. 32-38, 1993.
- FETTERMAN, D. M. *Ethnography: step by step*. Thousand Oaks: Sage, 1998.
- FIORIN, J. L. *Linguagem e ideologia*. 7. ed. São Paulo: Ática, 2003. 87p.
- FLUSSER, V. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOUCAULT, M. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- GEERTZ, C. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- GOMES, M. Jogo, educação e cultura: "senões e questões". *Psicologia em estudo*, v. 2, n. 5, p. 91-98, 2000.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- JEOLAS, L.; KORDES, H. Percursos acelerados de jovens condutores ilegais: o risco entre vida e morte, entre jogo e rito. *Horizonte Antropológico*, v. 16, n. 34, p. 159-187, 2010.
- JOHNSON, J. C.; AVENARIUS, C. The active participant-observer: applying social role analysis to participant observation. *Field Methods*, n. 18, p. 111-134, 2006.
- JORGENSEN, D. L. *Participant observation: a methodology for human studies*. Newbury Park: Sage, 1989.
- KIRSCHBAUM, C.; IWAI, T. Teoria dos jogos e microsociologia: avenidas de colaboração. *Rev. Adm. Contemp.*, v. 15, n. 1, p. 138-157, 2011.
- KISHIMOTO, T. *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança, a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- LEITE-DA-SILVA, A. R. Contribuições da abordagem francesa de análise do discurso nos estudos contemporâneos sobre teoria organizacional. In: CARRIERI, A. et al. (Org.). *Análise do discurso em estudos organizacionais*. Curitiba: Juruá, 2009.
- MEYER, G. et al. Casino gambling increases heart rate and salivary cortisol in regular gamblers. *Biol. Psychiatry*, v. 9, n. 48, p. 948-953, 2000.
- MOTTA, G.; QUINTELLA, R. A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no estado da Bahia. *READ.*, v. 18, n. 2, p. 317-338, 2012.
- NEUMANN, J.; MORGENSTERN, O. *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1944.
- OLIVEIRA, M. P.; SILVEIRA, D.; SILVA, M. T. Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. *Revista de Saúde Pública*, v. 42, n. 3, 2008.
- ORLANDI, E. P. *Discurso e leitura*. São Paulo: Cortez, 2001.
- PHILLIPS, N.; DOMENICO, M. L. Discourse analyses in organizational research: methods and debates. In: BUCHANAN, D.; BRYMAN, A. (Ed.). *The sage handbook of organizational research methods*. Londres: Sage, 2009.
- RETONDAR, J. J. M. *Alguns sentidos do ato de jogar*. 1995. Dissertação (Mestrado) - Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 1995.

- RETONDAR, J. J. M. Jogo: diálogo do homem com o invisível. *Revista Motrivivência*, ano 9, n. 10, p. 214-224. 1997.
- RETONDAR, J. J. M. *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- ROSENTHAL, R. Psicoterapia psicodinâmica e o tratamento do jogo patológico. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v. 30, suppl. 1, p. 41-50, maio 2008.
- RUIZ, C. B. *Os paradoxos do imaginário*. São Leopoldo: Unisinos, 2004.
- SILVA, R. C. S. *De homens e galos: um estudo antropológico sobre um jogo absorvente na região central do Rio Grande do Sul*. 2011. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) -Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011.
- SILVA, M. J. O jogo como estratégia para a resolução de problemas de conteúdo matemático. *Psicol. Esc. Educ.*, v. 12, n. 1, p. 279-282, 2008.
- SILVEIRA, E. R. *"Casa de homens" – o jogo do osso e a masculinidade em grupos populares de Porto Alegre*. 1999. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1999.
- SPAGGIARI, E. Ganhar jogo e ganhar visita: prática futebolística em um bairro rural. *Horizontes Antropológicos*, v. 14, n. 30, jul./dez. 2008.

