

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

William Assis da Silva

O Feitiço do Jogo: Sociabilidade Entre Homens no Parque Halfeld de Juiz de Fora

JUIZ DE FORA

2016

WILLIAM ASSIS DA SILVA

**O FEITIÇO DO JOGO: SOCIABILIDADE ENTRE HOMENS NO PARQUE
HALFELD DE JUIZ DE FORA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Área de Concentração: Diversidade e Fronteiras Conceituais, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Orientadora: Professora Doutora Marcella Beraldo de Oliveira

JUIZ DE FORA

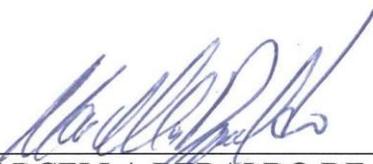
2016

**O FEITIÇO DO JOGO: SOCIABILIDADE ENTRE HOMENS NO PARQUE
HALFELD DE JUIZ DE FORA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Área de Concentração: Diversidade e Fronteiras Conceituais, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Aprovada em 24 / 06 / 2016

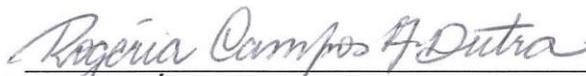
BANCA EXAMINADORA



DRA. MARCELLA BERALDO DE OLIVEIRA – Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora



DRA. GUITA GRIN DEBERT
Universidade Estadual de Campinas



DRA. ROGÉRIA CAMPOS DE ALMEIDA DUTRA
Universidade Federal de Juiz de Fora

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Assis, William.

O Feitiço do Jogo : Sociabilidade entre Homens no Parque Halfeld de Juiz de Fora / William Assis. -- 2016.

99 p. : il.

Orientadora: Marcella Beraldo de Oliveira

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas. Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais, 2016.

1. Masculinidades. 2. Sociabilidade. 3. Gênero. 4. Jogo. 5. Juiz de Fora. I. Beraldo de Oliveira, Marcella, orient. II. Título.

Ao Deus sincrético que tomou o lugar do ceticismo que habitava minha mente.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, principalmente, à guerreira minha mãe que, a despeito das intempéries que vivenciou e vivencia sendo mulher, manteve-se forte e contente com a vida, e ao meu pai pela confiança e apoio incondicional nas escolhas que fiz. Meu amor por vocês também é incondicional.

Às minhas saudosas avós Emília Martins e Alzira da Silva, *in memoriam*, e aos meus avôs João Adelino e João da Silva.

À Janaina Moraes pelo amor e companheirismo nos momentos em que me senti mais sozinho, pelos ensinamentos relativos ao jogo de *buraco*, pelas sugestões e discussões sobre a pesquisa e por despertar em mim maior sensibilidade e empatia nas relações com as mulheres que fazem parte do meu cotidiano. Sinto que você me faz melhor.

A minha orientadora Marcella Beraldo pelos ensinamentos e acompanhamento desde a graduação e pelo intenso incentivo desde o início para que eu desenvolvesse esta dissertação.

Aos professores do PPGCSO, principalmente à Rogéria Dutra pelos primeiros ensinamentos sobre antropologia urbana no início da minha graduação e todos os outros ensinamentos durante minha vida acadêmica, pelos comentários e sugestões na qualificação e por aceitar o convite para compor a banca.

À Guita Grin Debert pelos preciosos comentários e sugestões feitos na qualificação e por aceitar fazer parte da banca. Tendo imensa admiração pelos trabalhos que ela desenvolveu na antropologia, principalmente sobre o tema da velhice, sinto-me extremamente lisonjeado por sua participação na minha banca de defesa.

Aos interlocutores da minha pesquisa, frequentadores assíduos das mesas de jogos do Parque ou não, principalmente àqueles que se demonstraram abertos e com paciência para as minhas questões.

Aos amigos queridos Jonathan, Matheus, Samuel, Rafael e Paula, companheiros desde os tempos de graduação e a todos os amigos do PPGCSO.

Aos companheiros de minha banda “Seu Nadir”: Nathália, René e principalmente Reinaldo, irmão, confidente e responsável por revisar esta dissertação.

Aos antigos amigos Tarcísio, Gabriel, Cássio e Danilo.

Aos companheiros de jogo de buraco Paulo, Fernanda, Leonardo, Mariana, Mário e principalmente Daniela por abrir o espaço de sua casa para uma noite de jogatina em que todos foram enfeitados.

À Ingrid Fonseca por voluntariamente e de boa vontade me enviou pelo correio, além de sua própria tese, uma série de textos importantes para pesquisa dos quais eu não tinha acesso.

Eterna gratidão a todos vocês. Por serem marcantes em minha vida, todos vocês contribuíram de alguma maneira para que este trabalho ganhasse forma.

Na vida, assim como no jogo, lidamos constantemente com a escolha entre possibilidades que implicam em riscos. Dedico esse trabalho aos meus pais, que no jogo da vida apostaram em mim todas as fichas e me deram coragem e autonomia na escolha das cartas.

RESUMO

O presente trabalho tem como intuito refletir, antropologicamente, sobre os temas da masculinidade, da velhice e dos aspectos característicos do jogar, baseando-se em uma etnografia realizada em um território de sociabilidade entre homens, preponderantemente velhos, que se reúnem diariamente para a prática de jogos de cartas no Parque Halfeld, localizado no centro da cidade de Juiz de Fora. Busco, primeiramente, tratar temas relativos à etnografia, a partir de minha inserção em campo, a fim de mostrar os caminhos percorridos durante o trabalho, relacionando as percepções iniciais sobre objeto e as desconstruções advindas do processo de descoberta do território dos jogos. A palavra “feitiço” utilizada no título e no decorrer do texto, refere-se à intensidade da forma como o jogo cativa o jogador, a ponto de constituir um “mundo artificial”, diferente da seriedade exigida na vida cotidiana, resultando em uma sociabilidade em que o conteúdo do jogo e os jogos sociais, construídos a partir dele, são os grandes motivadores. Para além do jogo propriamente dito, o feitiço só se realiza plenamente juntamente ao jogo social das relações jocosas. Com provocações verbais e performances corporais de indecência e grosseria, mediadas por um “saber brincar”, canalizam os estresses cotidianos através de tais conflitos jocosos que implicam na combinação entre uma pretensão de hostilidade e real amistosidade. É também de forma jocosa que temas como a velhice e a masculinidade são colocados em jogo, sem que precisem ser levados a sério. Embora seja um território ocupado preponderantemente por homens com mais de sessenta anos, os discursos e práticas de jogadores e espectadores encontrados em campo demonstram uma não identificação com as categorias “velho” e “idoso”, que aparecem associadas a uma série de características negativas atribuídas a velhice. Sendo uma sociabilidade masculina intrassexual, as experiências encontradas em campo e a frase “vê se vira homem” ilustram uma constante (re)construção da masculinidade a partir de gestos e discursos que visam atribuir características femininas a um homem em busca de desqualificá-lo perante os outros, colocando em jogo a masculinidade do acusado mediante a homofobia. Tratando do tema da sexualidade na velhice, à despeito das expectativas de gerontólogos, que sugerem que se busque novas zonas erógenas, o interesse sexual de jogadores e espectadores aparecem ainda fortemente associados ao modelo hegemônico de masculinidade que confere intensa valorização à penetração e ao desempenho erétil.

Palavras-chave: Sociabilidade; Jogo; Masculinidade; Envelhecimento; Sexualidade; Relações Jocosas.

ABSTRACT

Title: The Game Spell: Sociability among men at the Halfeld Park in Juiz de Fora

This work is intended to reflect, anthropologically, on the themes of masculinity, old age and the characteristic aspects of the play, based on an ethnography carried out in an area of sociability among men, old preponderantly, who gather daily to practice card games in Halfeld Park, located in the city of Juiz de Fora. I seek, first, address issues relating to ethnography, from my insertion in the field, in order to show the paths taken during the work, relating the initial perceptions of the object and the deconstructions that arise from the discovery process of the game territory. The word "spell" used in the title and throughout the text, refers to the intensity of the way in which the game captivates the player to constitute an "artificial world," different from the seriousness required in everyday life, resulting in a sociability in which the game content and the social games built from it are the greatest motivators. Besides the game itself, the spell can only be fully realized along with social game of joking relationships. With verbal taunts and physical performances of indecency and rudeness, mediated by a "learn to play", canalizes the everyday stress through such joke conflicts that involve the combination of a pretense hostility and real friendliness. It is also in a joking way that issues such as old age and masculinity are approached without the need to be taken seriously. Although it is a territory mainly occupied by men over sixty years, the discourses and practices of players and audience found in the field demonstrate a failure in the identification with the categories of "old" and "elderly", which appear to be associated with a number of negative characteristics attributed to old age. Being a intrasexual male sociability, experiences found in the field such as the phrase "turn into man" illustrate a constant (re) construction of masculinity from gestures and speeches that seek to attribute feminine characteristics to a man intending to disqualify him before others putting into doubt the maleness of the accused by homophobia. Dealing with the topic of sexuality in old age, despite of gerontologists expectations who suggests men to seek new erogenous zones, sexual interest of players and audience still appear strongly associated with the hegemonic model of masculinity that gives intense valorization of penetration and erectile performance.

Keywords: Sociability; Game; Masculinity; Ageing; Sexuality; Joking Relationships;

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 1 - O Parque Halfeld é a área da foto com maior densidade vegetal	19
Fig. 2 - Vista para a antiga Prefeitura de Juiz de Fora ao lado esquerdo do Parque Halfeld ...	20
Fig. 3 - Vista da rua Halfeld que atravessa o Parque.....	21
Fig. 4 - Modelo com a distribuição de espaço do Parque Halfeld.....	23
Fig. 5 - Vista das mesas de jogos parte inferior do Parque Halfeld	23
Fig. 6 - Mesas de jogos do Parque Halfeld.....	25
Fig. 7 - Mesas de jogos do Parque. Parte Inferior.	28
Fig. 8 - Visão ampla de um lado da parte inferior das mesas de jogos	32
Fig. 9 - Jogo de Buraco no parque Halfeld. Kit completo sobre a mesa: pano, baralho, papel e caneta.....	36
Fig. 10 - Partida de buraco acompanhada por um dos espectadores	43
Fig. 11 - Território dos jogos, parte inferior.....	58
Fig. 12 - Território dos jogos, parte superior.....	59
Fig. 13 - Território dos jogos.....	75
Fig. 14 - Território dos jogos, parte inferior.....	79

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
DESCRIÇÃO DOS CAPÍTULOS	17
1 O TERRITÓRIO DOS JOGOS NO PARQUE HALFELD DE JUIZ DE FORA	19
1.1 CONTEXTUALIZANDO O CENÁRIO DA PESQUISA: O PARQUE HALFELD....	19
1.2 O TERRITÓRIO DOS JOGOS.....	24
1.2.1 <u>Observando à distância</u>	24
1.2.2 <u>Aproximando-se dos frequentadores das mesas de jogos</u>	26
1.2.3 <u>A relação dos frequentadores com o entorno</u>	28
1.2.4 <u>Meu primeiro jogo no Parque</u>	30
1.3 MUDANDO O OLHAR SOBRE O CAMPO E DESCONSTRUINDO AS PRIMEIRAS IMPRESSÕES	32
1.4 REFLETINDO SOBRE A ETNOGRAFIA.....	34
2 O FEITIÇO DO JOGO: O JOGO PROPRIAMENTE DITO E OS JOGOS SOCIAIS DAS RELAÇÕES JOCOSAS	36
2.1 REGRAS DO JOGO DE <i>BURACO</i>	36
2.2 OS ASPECTOS CARACTERÍSTICOS DO “JOGAR”	38
2.2.1 O jogo de buraco no Parque Halfeld	42
2.3 PARA ALÉM DOS JOGOS PROPRIAMENTE DITOS	48
2.3.1 <u>Sociabilidade</u>	48
2.3.2 <u>Apropriação de um espaço público urbano para a prática do jogo e os tipos de relações estabelecidas no local</u>	50
2.3.3 <u>O jogo social das relações jocosas: <i>Capote, Sapo e Pangaré</i></u>	54
2.4 A REALIZAÇÃO PLENA DO FEITIÇO	60
3 MASCULINIDADE E ENVELHECIMENTO NO PARQUE HALFELD DE JUIZ DE FORA	62
3.1 AS TRANSFORMAÇÕES NA IMAGEM DA VELHICE.....	62
3.1.1 <u>A invenção da terceira idade e a reprivatização da velhice</u>	69
3.1.2 <u>“Velho não. De jeito nenhum”</u>	73
3.2 “VÊ SE VIRA HOMEM”: MASCULINIDADE E HOMOSSOCIALIDADE NO PARQUE HALFELD.	76
3.3 VELHICE, MASCULINIDADE E SEXUALIDADE NO PARQUE HALFELD.....	86

4 CONCLUSÃO	92
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	96

INTRODUÇÃO

"Cara ou coroa? Deus ou o demônio O amor ou o abandono Atividade ou solidão. Abre-se a mão, coroa Deus e o demônio O amor e o abandono Atividade e solidão" Jogo – Murilo Mendes

Foi no final de 2013, ainda na graduação, que tomei contato com uma bibliografia sobre envelhecimento a partir de uma pesquisa desenvolvida no Centro de Referência em Assistência Social de Juiz de Fora (CREAS), que atende principalmente casos de violência contra idosos e mulheres. Após o fim da pesquisa, motivado a desenvolver uma etnografia que envolvesse a velhice como tema, chamou-me à atenção o uso diário de um espaço público urbano, o Parque Halfeld, por homens velhos para a prática do jogo de cartas. Tendo nascido em Juiz de Fora e como o Parque Halfeld localiza-se no centro da cidade, já havia notado tal aglomeração no local, mas foi o contato com esta bibliografia que me instigou a enxergar ali um campo propício para o desenvolvimento de uma pesquisa.

A partir de então, decidi desenvolver como projeto de mestrado uma etnografia nesse espaço de sociabilidade entre homens velhos no Parque Halfeld. Inicialmente, influenciado pelo recente contato com bibliografias sobre envelhecimento, o foco do projeto encontrava-se direcionado a compreender, a começar desta sociabilidade no Parque Halfeld, a experiência do envelhecimento e as representações sobre velhice acionadas pelos frequentadores. Entretanto, durante o processo de trabalho de campo outros temas demonstraram-se extremamente relevantes para ajudar a elucidar a dinâmica das relações estabelecidas ali.

São sim preponderantemente homens aposentados os frequentadores do local, que como já não têm obrigações ligadas ao trabalho, possuem maior disponibilidade para serem frequentadores assíduos. Contudo, não é a identificação etária o principal elemento responsável por uni-los naquele território, mas sim o gosto pelo jogo. Dessa forma, movidas pelo prazer de jogar, pessoas de variadas idades também conseguem adentrar este território. Não posso definir como um grupo homogêneo ou mesmo delimitar uma identidade entre esses jogadores, pois há uma variedade de frequentadores e diferenças entre eles, portanto, o laço de sociabilidade é definido pelo prazer de jogar.

A palavra “feitiço” que compõe o título desta dissertação tem como referência o termo utilizado por Johan Huizinga em seu clássico livro *Homo Ludens*¹ para designar o que o jogo faz com os jogadores. “Feitiço” refere-se ao arrebatamento provocado pela forma como o jogo

¹ HUIZINGA, Joan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. (Obra originalmente escrita em 1938).

cativa o jogador, a ponto de prender sua atenção aos fins aparentes do jogo. O jogador “enfeitado” assume assim uma postura de relaxamento e uma atitude descontraída que permite, ao menos enquanto se encontra no “mundo do jogo”, desligar-se da seriedade exigida pela vida cotidiana. Diante da experiência observada neste espaço de sociabilidade do Parque Halfeld, onde homens, preponderantemente velhos², encontram-se diariamente para jogos de buraco, o termo pareceu extremamente apropriado ao que o jogo faz com estes frequentadores. Não apenas em relação ao jogo de buraco, mas estendendo a ideia de “feitiço” aos “jogos sociais”, ou seja, às constantes piadas e brincadeiras estabelecidas nas relações entre os jogadores.

Isto é, para além do jogo propriamente dito, há também o “jogo social” comum a uma sociabilidade marcadamente masculina. É por meio das brincadeiras que reforçam os laços constituídos entre eles no local, sem deixar que esta intimidade ultrapasse o anonimato relativo a outras esferas da vida social. E é também por meio de relações jocosas que (re)constróem suas masculinidades e acionam com humor representações sobre a velhice, a despeito da seriedade das limitações físicas que o envelhecimento pode trazer.

O trabalho desenvolvido busca analisar os aspectos simbólicos e práticas sociais envolvidos na sociabilidade promovida pelo jogo de cartas entre homens, predominantemente velhos, que ocorre diariamente em um espaço público de sociabilidade no centro da cidade de Juiz de Fora chamado Parque Halfeld. Além disso, importa perceber a construção e reconstrução da masculinidade presentes nos discursos e práticas desses jogadores e espectadores dos jogos. Nessa segunda questão, atentarei para as diferenças das representações da masculinidade na velhice; e as imagens sobre a velhice acionadas pelos jogadores³.

Apresentado esse panorama, é necessário esclarecer algumas questões referentes à metodologia utilizada. A pesquisa realizada é principalmente qualitativa, baseada em uma etnografia desenvolvida no local como consequência de observação, participação, descrição e compreensão das práticas, buscando não se limitar à mera “descrição da forma pela qual os

² A exemplo dos trabalhos dos trabalhos sobre envelhecimento desenvolvidos por Myriam Lins de Barros (LINS DE BARROS, 2004) e Andréa Morais Alves (ALVES, 2006), optei pelo termo “velho” neste trabalho consciente do sentido pejorativo em que muitas vezes a palavra é utilizada. Porém levando em conta que este sentido é construído socialmente, que a imagem da velhice passou por uma série de transformações no decorrer da história e envelhecer é inerente à vida, achei adequado usar a palavra “velho” para me referir a esses homens que se dedicam a uma atividade lúdica e contrapõem a generalização de que a velhice está sempre associada ao sofrimento. Com isso não quero negar os aspectos negativos que possam existir na velhice, mas sim demonstrar o quanto podem ser heterogêneas as experiências do envelhecimento.

³ É importante ressaltar que, a fim de preservar a privacidade dos frequentadores do território do jogo no Parque Halfeld, optei pela utilização de pseudônimos durante toda a dissertação. Com o mesmo objetivo, aqueles que aparecem nas fotos utilizadas neste trabalho tiveram seus rostos embaçados.

fenômenos se apresentam, mas investigando os modos pelos quais são produzidos” (DURHAM, 1986 p. 33).

Apesar de ter nascido em Juiz de Fora e, portanto, ter passado diversas vezes no local, essa familiaridade não garante que os pontos de vistas dos atores ali presentes ou as regras de interação praticadas sejam conhecidos, como explica Gilberto Velho:

Assim, em princípio, dispomos de um mapa que nos familiariza com os cenários e situações sociais de nosso cotidiano, dando nome, lugar e posição aos indivíduos. Isso, no entanto, não significa que conhecemos o ponto de vista e a visão de mundo dos diferentes atores em uma situação social nem as regras que estão por detrás dessas interações, dando continuidade ao sistema. Logo, sendo o pesquisador membro da sociedade, coloca-se, inevitavelmente, a questão de seu lugar e de suas possibilidades de relativizá-lo ou transcendê-lo e poder “pôr-se no lugar do outro” (VELHO, 1978, p. 127).

A antropologia permite a construção de elos entre dois universos de significação: possibilitando por instrumentos de interpretação uma mediação entre o “exótico” e o “familiar”. Faltando a esse “outro” um certo exotismo, é necessário tornar estranhas as regras sociais mais familiares para lhes dar maior “visibilidade”. Dessa forma, a situação de exterioridade é imprescindível para o trabalho de pesquisa, sendo a natureza do investimento do pesquisador responsável por permitir certo distanciamento e a aproximação necessária do grupo investigado. Como se trata da cidade onde nasci é preciso se “desfazer da semelhança e aceitar o discurso do outro como seu e não como meu discurso” (PEIXOTO, 2000, p. 37).

O antropólogo norte americano Clifford Geertz divide a construção do conhecimento etnográfico sobre os objetos de estudo em dois momentos: o primeiro estando lá – being there – no qual olhar e ouvir são fundamentais para a investigação empírica e o pesquisador precisa evitar construir deturpações da realidade observada e coletar o máximo de percepções e dados para analisar posteriormente; o segundo estando aqui – being here – esse momento é balizado pela experiência do etnógrafo já fora do campo, construindo no gabinete as conclusões dos dados recolhidos em campo. O momento das observações realizadas em campo se distingue do segundo momento, pois nesse último há o aparato de relações interpessoais de colegas da área de estudo, e ainda as influências institucionais e teóricas que constituem a análise e conclusão do trabalho etnográfico (GEERTZ, 1989).

Em *O trabalho do antropólogo*, Roberto Cardoso de Oliveira, baseando-se em Geertz, argumenta que existem três etapas de apreensão dos fenômenos sociais: o “olhar”, o “ouvir” e o “escrever”. Esses três atos cognitivos teriam características específicas ao serem aplicados nas Ciências Sociais. Segundo o autor, quase sempre o olhar do antropólogo sobre o objeto vem previamente alterado por um esquema conceitual que instrumentaliza e sensibiliza essa

cognição. A teoria social pré-estrutura o nosso olhar e sofisticada a capacidade de observação, no entanto apenas o olhar não seria suficiente para alcançar os significados das relações sociais. Olhar e ouvir são, portanto, simultâneos e se complementam no exercício da investigação e as teorias e seus paradigmas condicionam tanto nosso olhar quanto o nosso ouvir. O ato de escrever é, segundo Cardoso, a mais alta função cognitiva se compararmos com o olhar e o ouvir, pois é no processo de escrita que o pesquisador textualiza os fenômenos socioculturais percebidos no campo (CARDOSO, 2002).

A natureza da explicação pela via etnográfica, como afirma Magnani em *De perto e de dentro*, exige que dados percebidos como fragmentários sejam reorganizados em um novo arranjo que não é o arranjo do nativo e nem mais o arranjo inicial do pesquisador. Este novo arranjo contém ambos, porém mais denso que o inicial por possuir agora como referência o “concreto vivido”. Nesse sentido, o autor propõe um trabalho *de perto e de dentro*, que possa:

[...] apreender os padrões de comportamento, não de indivíduos atomizados, mas dos múltiplos, variados e heterogêneos conjuntos de atores sociais cuja vida cotidiana transcorre na paisagem da cidade e depende de seus equipamentos (MAGNANI, 2002, p. 17).

A escolha da etnografia justifica-se pelo fato desta permitir que sejam desvendados certos aspectos que não são percebidos recorrendo aos questionários ou de um contato superficial com o grupo estudado. Assim sendo, é em busca de desvendar esses aspectos obscurecidos que me utilizei da observação participante “um contato direto, sistemático e pessoal que nos permite mergulhar mais profundamente no processo de descoberta desse universo” (PEIXOTO, 2000, p. 28). Admitindo-se que a realidade social não forma um todo coerente, a desordem, a ausência e a incoerência de um sistema não devem ser presumidas nem postuladas por indução negativa, mas necessitam, na verdade, serem demonstradas.

Como mostra Peirano em seu texto “Etnografia não é método”, uma boa etnografia deve ultrapassar o senso comum no que se refere aos usos da linguagem. Considerando que o trabalho de campo é construído pelo diálogo vivido, deve-se ir além do senso comum ocidental que percebe a linguagem basicamente como referencial. A autora afirma que devemos considerar que a linguagem não apenas “diz” e “descreve” algo com base na relação entre palavra e coisa, mas que palavras também fazem coisas, resultam em consequências, produzem e comunicam resultados. Além disso, é preciso levar em conta que não há comunicação apenas por meio de palavras, os silêncios também podem dizer muito e os outros sentidos (olfato, visão, espaço, tato) também possuem implicações que devem ser analisadas. Por isso, o texto deve mostrar em sequências o que foi a ação vivida, os caminhos percorridos até ali (PEIRANO, 2014).

Ademais, esse processo quase “artesanal”, dividido em várias etapas, de desenvolver uma pesquisa com base em uma etnografia parece não ter fim, pois está ainda sujeito à interpretação dos leitores e a debates que possam vir a suscitar, mesmo após a conclusão da dissertação. A antropologia está em constante construção e autorreflexão, assim como a etnografia e qualquer pesquisa que dela se utilize. A produção etnográfica deve ser tratada como um ato relacional, sendo que a reflexão sobre o método e como utilizá-lo no meu objeto de pesquisa acaba também por provocar em mim uma autorreflexão. Dessa forma, desenvolvo a partir do trabalho de campo, uma sistematização dos dados coletados em busca de uma utópica explicação “global”, mas ciente de que esta explicação é sempre provisória.

É, portanto, consciente das diversas vozes que devem estar presentes no trabalho antropológico e localizadas em seus devidos contextos que busco compreender como o território dos jogos no Parque Halfeld é construído socialmente no cotidiano das relações sociais dos seus frequentadores. Por meio da observação participante, almejo entender como se dá a divisão territorial desse espaço público, pela conservação ou inovação de seus espaços simbólicos e também quais tipos de teias de relações sociais são estabelecidos na sociabilidade presente entre os frequentadores.

Busco, como sugere Vale de Almeida, um ponto de equilíbrio que visa dar a devida importância epistemológica à experiência pessoal do antropólogo, mas simultaneamente conferir relativa objetividade à realidade social estudada. (VALE DE ALMEIDA, 1995). Assim, procuro apresentar os primeiros contatos com o campo no qual o território do jogo no Parque Halfeld era entendido ainda apenas do exterior, como entidade coletiva, e demonstrar como, com o desenvolvimento do trabalho de campo, as pessoas concretas e as relações estabelecidas com elas resultaram em um aumento qualitativo da percepção do local.

Desenvolvo esta pesquisa considerando a perspectiva de que o campo é um lugar “relacional”, no qual não existe uma posição neutra. A descrição etnográfica é um trabalho de construção que é produto da relação entre pesquisador e interlocutores, implicando inclusive em não neutralidade e na interferência do observador. Descrever é um exercício de alongar um trabalho no espaço, ou seja, estender o espaço e realocar o tempo. A escrita, ao invés de simplificar a descrição etnográfica, amplifica essa descrição, pois é com a distância pós-campo que mobilizamos e favorecemos tal escrita.

DESCRIÇÃO DOS CAPÍTULOS

A fim de responder a minha questão de pesquisa, os capítulos desta dissertação foram pensados independentemente e construídos tendo como fio condutor três pontos principais: 1º – os dilemas despertados durante a prática de pesquisa e as desconstruções das primeiras impressões; 2º – os aspectos característicos da atividade de “jogar” e os jogos sociais inerentes a esse tipo de sociabilidade; 3º – A construção da masculinidade e as representações do envelhecimento pensadas com base na experiência de campo.

No primeiro capítulo apresento uma contextualização do cenário da pesquisa, ou seja, do Parque Halfeld de Juiz de Fora. Embora o objetivo do presente trabalho não seja a investigação do Parque Halfeld em si, mas o uso do local como ambiente que possibilita as relações sociais entre aqueles que o frequentam, vejo como necessária uma breve descrição do local para compreender suas particularidades. Em seguida, apresento o caminho percorrido até o território dos jogos no Parque Halfeld e busco, por fim, descrever minha aproximação, as primeiras impressões, o primeiro contato com os frequentadores e as desconstruções desenvolvidas a partir do processo de trabalho de campo.

O segundo capítulo tem como tema o jogo propriamente dito e os jogos sociais da sociabilidade presente neste território. Busco assim apreender os significados socioculturais presentes no campo e o “feitiço” despertado pela prática do jogo de buraco e pelo jogo social das relações jocosas. Primeiramente, com o intuito de discutir os aspectos característicos despertados pelo “jogar” a partir da prática do jogo de *buraco* no Parque Halfeld, utilizo como principais referências as reflexões do historiador Johan Huizinga (HUIZINGA, 2000), do sociólogo Roger Caillois (CAILLOIS, 1990), do antropólogo Frederik J.J. Buytendik (BUYTENDIJK, 1977) e do filósofo Hans-Georg Gadamer (GADAMER, 1999). É também neste capítulo que busco apresentar uma imagem mais ampla do uso deste espaço público e de como preparam e constroem o território simbólico do jogo e os seus limites, refletindo ainda sobre o nível de intensidade dos laços sociais estabelecidos entre os frequentadores mais assíduos do Parque. Para além dos jogos propriamente ditos, lanço mão do conceito de sociabilidade proposto por Georg Simmel (SIMMEL, 2006) e do conceito de relações jocosas de Marcel Mauss (MAUSS, 1983) e Alfred Radcliffe-Brown (RADCLIFFE-BROWN, 1973) para analisar o jogo social presente nas constantes brincadeiras entre os frequentadores do Parque que demonstram o antagonismo presente nas relações jocosas nas quais há uma pretensão de hostilidade e real amistosidade.

No terceiro e último capítulo, com intuito de entender a (re)construção da masculinidade no espaço público analisado e as representações sobre velhice acionadas nos discursos e práticas dos frequentadores, julguei necessário trazer uma discussão sobre as transformações ocorridas na imagem do envelhecimento e como esta se tornou um problema social. Destaco as diferentes categorias existentes para classificar a velhice, seus contextos de surgimento e o papel desempenhado pelo Estado, associações privadas e pela Gerontologia para tais transformações, e para o que Guita Grin Debert (DEBERT, 2012) nomeia de “reprivatização da velhice”. Relaciono, em seguida, as categorias construídas historicamente com as características atribuídas à imagem da velhice, encontradas na experiência de campo. Por fim, discuto a constante (re)construção social da masculinidade presente entre os jogadores deste território do Parque Halfeld em que as relações são marcadas, caracteristicamente, por uma sociabilidade masculina, para, em seguida, refletir sobre a especificidade da construção da masculinidade e da sexualidade na velhice.

1 O TERRITÓRIO DOS JOGOS NO PARQUE HALFELD DE JUIZ DE FORA

Neste capítulo busco contextualizar o cenário da pesquisa, a fim de enfatizar a importância que o Parque Halfeld assume para moradores e visitantes de Juiz de Fora, devido a sua localização central entre quatro das principais e mais movimentadas ruas da cidade. Com isso, procuro indicar as particularidades existentes no local que são reforçadas pelo contraste existente entre o ambiente arborizado do Parque e suas imediações repletas de grandes prédios e trânsito intenso de carros e pedestres. Com o intuito de demonstrar o processo em que se deu minha inserção em campo, descrevo também como ocorreu a escolha do objeto, as primeiras observações e impressões à distância, a aproximação do território dos jogos dentro do Parque, os primeiros contatos com os frequentadores e as desconstruções ocorridas durante o processo de descoberta do campo.

1.1 CONTEXTUALIZANDO O CENÁRIO DA PESQUISA: O PARQUE HALFELD

Fig. 1 - O Parque Halfeld é a área da foto com maior densidade vegetal



Fonte⁴

Nasci em Juiz de Fora⁵ e muitas são as lembranças de agradáveis passeios com a família em dias de domingo no Parque quando criança, ou mesmo durante a adolescência, fosse para

⁴ Parque Halfeld de Juiz de Fora – Disponível em: <<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=632864>.> Acesso em: 14 out. 2015.

⁵ A cidade de Juiz de Fora está localizada na Zona da Mata de Minas Gerais e atualmente tem cerca de 550.710 habitantes, sendo a quarta cidade mais populosa do estado. Possui diversos atrativos arquitetônicos e naturais como: o Cine Theatro Central, o Museu Mariano Procópio, o Parque da Lajinha, o Morro do Cristo e o Parque Halfeld.

matar o tempo, para encontrar amigos ou para namorar. O Parque foi cenário constante de vários momentos de minha vida. Quando pensava em encontrar algum amigo pelo centro de Juiz de Fora, era lá, na maioria das vezes, que procurava marcar. Já na Universidade, passando diversas vezes pelo local, a aglomeração de homens velhos nas mesas de jogos do Parque me chamou a atenção após ter tomado contato com uma bibliografia sobre envelhecimento a partir de uma pesquisa desenvolvida no Centro de Referência em Assistência Social, que atende principalmente casos de violência contra idosos e mulheres. Tendo nascido em Juiz de Fora, obviamente não foi a primeira vez que notei tal aglomeração. Aliás, dificilmente encontraríamos um morador da cidade que não tenha notado ou ao menos não tenha ouvido falar dos “velhinhos do Parque Halfeld”. Mas, certamente, foi a primeira vez que enxerguei naquela sociabilidade um campo propício para o desenvolvimento de uma pesquisa que tratasse da experiência do envelhecimento masculino em um contexto urbano.

Não sabia que jogo era praticado nem que tipos de relações eram estabelecidas entre os frequentadores. Possuía ainda um olhar de longe, estereotipado, mas a assiduidade dos frequentadores me instigou a querer enxergar de perto para entender quem eram aqueles homens e o que motivava tal assiduidade.

Fig. 2 - Vista para a antiga Prefeitura de Juiz de Fora ao lado esquerdo do Parque Halfeld



Fonte: Igor Carvalho

O Parque Halfeld foi adquirido pela Câmara Municipal no ano de 1854 e era conhecido originalmente como Largo Municipal. Na época, o lugar cedia espaço aos circos e cavalhadas que visitavam a cidade. No ano de 1901, uma resolução municipal mudou a denominação de Largo Municipal para Parque Coronel Francisco Mariano Halfeld. Passou por diversas reformas, dentre as mais importantes, as dos anos de 1902 e 1923 e uma última reformulação

paisagística no ano de 1981. Foi tombado pelo patrimônio municipal em 29 de dezembro de 1989.

Inaugurado oficialmente em 1902, foi o primeiro logradouro público da cidade e possui uma área de 14.720m². Localiza-se no centro do município entre quatro das suas principais ruas: a Rua Halfeld (conhecida como calçadão), a Marechal Deodoro, a Rua Santo Antônio e a Avenida Rio Branco. O calçadão da Rua Halfeld é o principal ponto comercial de Juiz de Fora, funcionando como um shopping a céu aberto, além do tráfego de veículos em grande parte de sua extensão ser proibido. O calçadão é dividido em uma parte baixa e a alta, e a rua atravessa todo o Parque Halfeld.

Fig. 3 - Vista da rua Halfeld que atravessa o Parque



Fonte: G1/ Roberta Oliveira⁶.

O Parque Halfeld é um dos símbolos mais importantes da cidade e, em sua volta, estão localizados alguns dos principais prédios históricos de Juiz de Fora, como a Câmara Municipal, a antiga prefeitura (atualmente a Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage – Funalfa e o JF Informação), o Fórum Benjamin Colucci, a Igreja de São Sebastião e a Igreja Metodista Central, além de edifícios residenciais e comerciais.

Como é possível visualizar na figura 1, o Parque contém uma exuberância vegetativa, possuindo diversas espécies arbóreas e arbustivas. Devido a sua localização central, há

⁶ Parque Halfeld de Juiz de Fora – Disponível em: <<http://g1.globo.com/mg/zona-da-mata/fotos/2015/05/acesibilidade-no-parque-halfeld-e-prioridade-de-obra-em-juiz-de-fora.html#F1628945>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

diariamente um fluxo intenso de pessoas de diversas partes da cidade ou de cidades vizinhas que transitam pelo local e outras que param para passar o tempo em um dos muitos bancos espalhados pelo espaço.

Na parte ao lado da Av. Rio Branco está localizado um relógio de rua, conhecido por muitos como “pirulito do Parque Halfeld”, utilizado muitas vezes como ponto de encontro por moradores da cidade. Próximo ao relógio, há também uma banca de jornal e, durante à noite e aos fins de semana, há um carrinho de pipoca muito popular na cidade. Na parte em que a Rua Halfeld atravessa o Parque é comum alguns vendedores de artesanato, conhecidos pelos moradores da cidade como “hippies do Parque Halfeld”.

O local é muitas vezes cenário de passeatas e manifestações, shows, feiras de artesanato, culinária, dança, etc. Entretanto, são constantes as reclamações da população quanto ao descaso do poder público municipal e à manutenção e segurança do Parque. Há uma variedade de “grupos” encontrados no local, além dos frequentadores das mesas de jogos e aqueles que passam o tempo em um dos variados bancos do espaço, o parque é frequentado por crianças, moradores de rua, roqueiros, prostitutas, casais de namorados, religiosos.

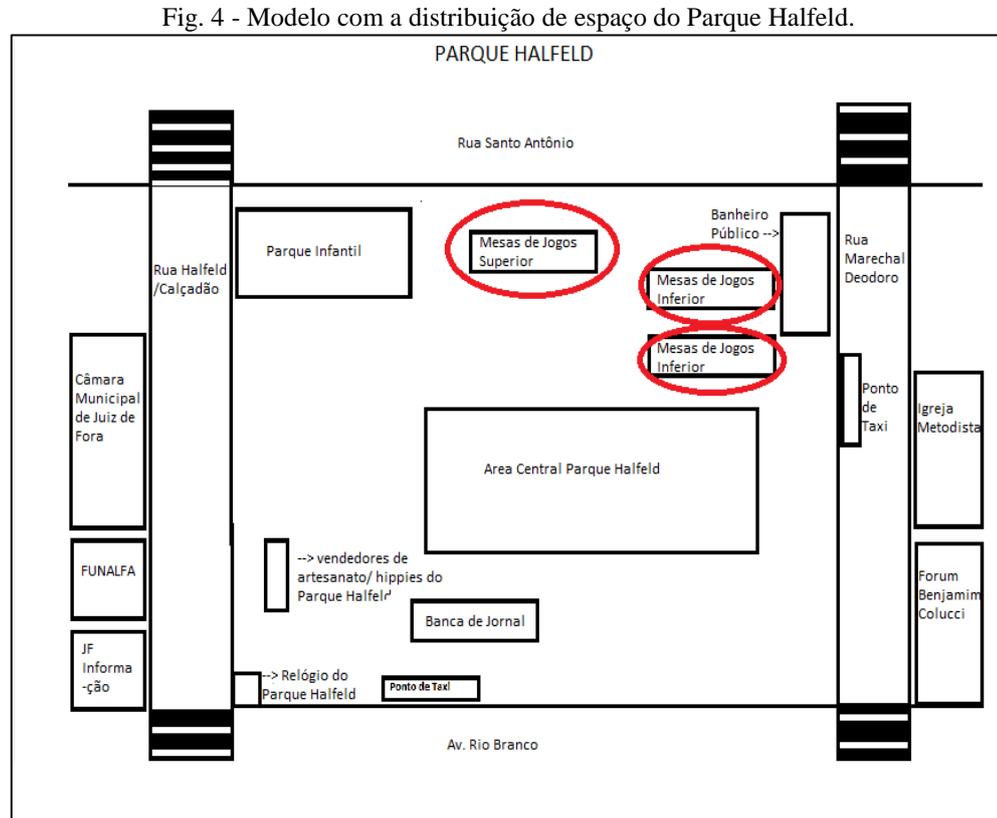
Seja em cidades pequenas ou de grande porte, a sociabilidade entre homens velhos em algum lugar público é bastante comum de ser encontrada. Quando estive em Florianópolis - SC, por exemplo, observei na Praça XV de Novembro, localizada no centro da cidade, uma aglomeração de homens jogando dominó e carteadado. Em uma viagem a Caxambu - MG, uma cidade com uma população de 21.719 habitantes, também encontrei em uma praça próxima ao centro, homens jogando buraco, embora em número menor se comparado à Florianópolis e Juiz de Fora. E são inúmeros os exemplos de cidades que possuem um ou mais lugares públicos onde a prática desses jogos é adotada preponderantemente por homens velhos.

As pesquisas *Jogo, Praça Pública e Sociabilidade* de Travassos (1995), *Rir ou Chorar? Envelhecimento, Sexualidade e Sociabilidade Masculina* de Brigadeiro (2000) e *Sociabilidades em um Clube de Malha: Perspectivas Antropológicas Sobre Jogo, Masculinidade e Envelhecimento* de Fonseca (2015) ilustram bem a prática comum deste tipo de sociabilidade masculina entre homens velhos⁷.

Em Juiz de Fora não é diferente. É na parte do Parque Halfeld próximo à Rua Santo Antônio, onde existem várias mesas de concreto que são usadas para os jogos de cartas e mais raramente para jogos de damas, que diversas pessoas se encontram diariamente. O local é dividido em duas áreas, uma parte alta, próxima ao parque infantil e, uma parte baixa, ao lado

⁷ Essas pesquisas serão melhor discutidas nos próximos capítulos.

do banheiro público do Parque. Na área superior são encontradas seis mesas de concreto e na parte inferior seis de um lado e seis de outro, totalizando 18 mesas. É bastante comum encontrar, nessa mesma área das mesas, moradores de rua que costumam dormir no Parque.



Fonte: William Assis/ Acervo Pessoal.

Fig. 5 - Vista das mesas de jogos parte inferior do Parque Halfeld



Fonte: William Assis/Acervo pessoal

1.2 O TERRITÓRIO DOS JOGOS

1.2.1 Observando à distância

Foi em uma quinta-feira do final do ano de 2013 que iniciei minhas observações. Sem qualquer intermédio, pois ainda não conhecia nenhum frequentador, aproximei-me do território do jogo. Sentei próximo às mesas utilizadas para o jogo e comecei a mapear o Parque e a observar, ainda com certa distância das mesas, o que ocorria por ali, anotando as características do espaço físico e a movimentação dos frequentadores no local. Era uma manhã ensolarada, por volta de 10 horas e assim, como toda quinta, havia, ali na parte central do Parque, uma feira de frutas, legumes, verduras, bolo, etc. O Parque já se encontrava bem cheio. As mesas de jogos deviam ter por volta de uns 30 jogadores.

Logo de início, uma cena me chamou bastante atenção: um homem caminhava com passos lentos, certa dificuldade para andar, cabelos brancos, calça e camisa social, aparentemente com mais de 60 anos, carregando debaixo do braço direito uma pequena bolsa preta e indo em direção às mesas. Aproximou-se delas, cumprimentou algumas pessoas que por ali estavam e em pouco tempo estava ajeitando-se em uma mesa junto com mais três senhores para jogar.

Em seguida, acabou tirando minha curiosidade sobre o que havia na bolsa preta, tirou dali um pano verde e estendeu sobre a mesa de concreto, prendeu com elástico as duas laterais do pano na mesa, colocou sobre a mesa um baralho, um bloquinho de papel e uma caneta, e começaram o jogo. A cena se repetiria diversas vezes durante meu trabalho de campo. Percebi que a bolsa carregava uma espécie de *kit* que muitos jogadores trazem de casa com um pano (para que o concreto não danifique as cartas do baralho), elástico (para prender o pano na mesa), papel e caneta (para anotar as pontuações).

Fig. 6 - Mesas de jogos do Parque Halfeld



Fonte: William Assis/Acervo Pessoal.

Embora nem todos ali fossem velhos, a maioria aparentava ser. Alguns jogavam, mas outros permaneciam em pé, esperando uma oportunidade para jogar ou apenas observando e comentando as jogadas dos outros. Havia também dois senhores em uma das mesas jogando damas, o que costuma ser mais raro e possuir menos espectadores em comparação aos jogos de cartas.

Esse número de jogadores varia bastante de acordo com os dias e horários. É possível encontrar jogadores de 6h até as 20h, mas a movimentação maior ocorre entre 13h e 16h, principalmente de segunda a sábado, quando o espaço chega a ser ocupado por cerca de 60 pessoas. Aos domingos o movimento costuma ser bem menor. Há frequentadores que são facilmente encontrados por ali em todos os horários e dias em que o jogo é praticado, dando a impressão de que nunca saem do Parque. Mas boa parte costumava ter certa regularidade de dias e horários para estar ali.

Durante as primeiras anotações no caderno de campo, questionava sobre qual seria a melhor estratégia para me aproximar dos jogadores, ou seja, qual seria a melhor maneira de me inserir naquele território. Foi ao ler William Foote-Whyte e me identificar com o que ele dizia sobre a inserção em campo que pude conter a minha ansiedade:

Às vezes eu duvidava se fazer ponto nas esquinas era processo suficientemente ativo para ser dignificado pelo termo “pesquisa”. Talvez devesse fazer perguntas aos rapazes. No entanto, é preciso aprender o momento apropriado para perguntar, assim como o que perguntar. (FOOTE-WHYTE, 1980, p. 77).

Foote-Whyte fez me perceber que a melhor estratégia eu descobriria na experiência do campo, de acordo com a especificidade da minha pesquisa e que observar em um primeiro momento me ajudaria muito a descobrir quando perguntar e quais perguntas fazer.

Voltei mais quatro vezes ao local e continuei apenas observando à distância as mesas de jogos, duas dessas vezes fui abordado durante a observação. Uma primeira vez por um morador de rua que sentou ao meu lado e puxou assunto. Foi ele o responsável por me informar que o jogo de cartas praticado ali é o *buraco*, embora não costumasse jogar com eles. Já em outra visita ao Parque, dois senhores Testemunhas de Jeová vieram falar sobre seus princípios religiosos para mim. Essas interrupções não surpreendem já que o Parque Halfeld é extremamente eclético no que diz respeito a seus frequentadores.

Antes de desenvolver esta pesquisa, eu não possuía o hábito de jogar cartas, por isso não havia ainda identificado em qual universo lúdico aqueles homens se jogavam, até ser informado por um morador de rua com quem conversei. Ao saber que se tratava do jogo de *buraco*, decidi aprender a jogar, pois sabia que, para entender a dinâmica do local e para conversar com as pessoas ali presentes, isso seria extremamente importante. Comecei a jogar em casa, na internet, com alguns amigos solidários e pacientes que muitas vezes dedicavam horas para tentar transmitir para mim todas as minúcias do jogo que haviam aprendido em anos de prática com a família. A minha pouca intimidade com o baralho e com as denominações dos naipes das cartas fizeram deste processo um trabalho árduo, mas que a prática frequente resolveu em parte e me levou a tomar cada vez mais gosto pelo *buraco*.

1.2.2 Aproximando-se dos frequentadores das mesas de jogos

Resolvi enfim, ainda no final de 2013, ter meu primeiro contato com os jogadores e me aproximei das mesas para acompanhar de perto os jogos de *buraco*. Cheguei ao local em um dia pela manhã em que a movimentação não era tão intensa como as observadas em outros dias, isso, provavelmente, por consequência do frio que fazia. Aproximei de uma das mesas onde havia quatro jogadores e um espectador. Perguntei ao senhor que observava o jogo se eu poderia assistir à partida, e ele educadamente disse para que eu ficasse à vontade. Aparentemente, minha presença não alterou o comportamento dos jogadores, que se mantiveram concentrados no jogo. Os comentários feitos por eles eram principalmente sobre as jogadas ou sobre algo que estivesse ocorrendo no Parque no momento, incluindo os comentários dos espectadores. Percebi que as pontuações eram anotadas no papel e o vencedor era aquele que obtivesse primeiro mais de três mil pontos na soma das rodadas.

Algumas vezes, quando me aproximava das mesas de jogos do Parque, sentia certo estranhamento no olhar de alguns jogadores. Creio que porque, embora existissem ali pessoas de várias idades entre os jogadores, nenhuma delas parecia ter algo próximo aos meus 26 anos. Porém, na maioria das vezes, a reação era mais de apatia que de estranhamento. Não demonstravam incomodo com a minha presença de observador e, muitas vezes, até me incluíam nas conversas sobre as jogadas. Com o tempo, indo mais a campo, o estranhamento no olhar também deixou de ser comum. De certa forma, mesmo sendo um ser estranho em meio aquele grupo, acabaram se acostumando com a minha presença.

Em nenhum momento, ao longo da minha inserção, foram hostis a minha presença. A princípio busquei manter a posição de observador e colocar a minha opinião apenas quando era solicitado por algum deles ou quando via ali um momento oportuno para tirar dúvidas sobre algum assunto. Minha presença também não inibia as constantes piadas de teor sexual feitas entre os frequentadores, mas demorou bastante para que eu fosse incluído em algumas de suas piadas. Aos poucos fui me aproximando e buscando interagir com os frequentadores.

Para aqueles frequentadores, com que tive oportunidade, apresentei-me como pesquisador e as reações eram constantemente de estranhamento. Por mais que eu tentasse explicar, a imagem que se espalhou sobre o que eu fazia ali foi a de alguém que queria escrever um livro sobre o Parque Halfeld.

O espaço de jogos do Parque é ocupado principalmente por homens das camadas populares, mas também é possível encontrar homens das camadas médias⁸. O maior número de jogadores vai para o jogo de cartas, principalmente o *buraco*, e uma minoria aparecia algumas vezes para os jogos de damas. O espaço entre as mesas é pequeno e as mesas onde se joga buraco costumam ser mais barulhentas e ter mais espectadores que as de jogos de dama, que além de menos frequentes, costumam ter um ambiente mais contido.

⁸ Diversas categorias profissionais são encontradas no local. Durante o trabalho de campo deparei-me com padre, autônomos, aposentados da construção civil, ex-militar, ex-advogado e desempregados.

Fig. 7 - Mesas de jogos do Parque. Parte Inferior.



Fonte: William Assis / Arquivo pessoal.

Aos poucos fui notando a espontaneidade com que se dava a formação daquele território de jogos. Os frequentadores não combinavam de jogar em determinados dias e horários específicos, chegavam ao Parque, cumprimentavam de forma rápida um ou outro com quem tinham mais intimidade e rapidamente buscavam parceiros e adversários para o jogo (o que não era muito difícil de conseguir) ou então paravam em torno de alguma mesa para assistir. Aliás, assistir era quase como jogar. Muitos iam exclusivamente para dar palpites sobre jogadas boas ou ruins dos outros.

Por afinidade, alguns buscavam jogar sempre com os mesmos parceiros e adversários, mas a grande maioria variava bastante, iam de uma mesa para outra com frequência ou, após o término do jogo, davam lugar a algum espectador que estivesse por perto. As saídas do território do jogo costumavam ser tão discretas quanto as chegadas, com pouca cerimônia.

1.2.3 A relação dos frequentadores com o entorno

Este espaço dedicado aos jogos no Parque é um tanto quanto estigmatizado pelos outros cidadãos que transitam pelo centro e muitos evitam passar perto das mesas, embora o território não seja cercado.

Os moradores de rua que ficam constantemente por ali parecem não ser vistos como um problema para os jogadores que frequentam o local. Muito embora esse conflito não seja explícito, presenciei em campo alguns momentos que demonstram desconfiança na relação entre os jogadores e moradores de rua. Abaixo destaco uma passagem do caderno de campo:

Estava assistindo a uma partida de buraco entre quatro senhores e um morador de rua que fica constantemente perto do território dos jogos apareceu oferecendo a venda de uma camisa usada aos quatro jogadores e a mim. Ninguém na mesa que eu acompanhava demonstrou interesse, e o morador de rua caminhava para oferecer a outra mesa ao lado, quando a carteira de um dos senhores caiu no chão. O morador de rua avistou a carteira e se inclinou para pegar, quando esse mesmo senhor pisou na carteira, evitando que isso ocorresse e abaixou, mesmo com certa dificuldade, para pegá-la, impedindo que o morador de rua chegasse perto (Caderno de campo⁹).

Mas há, em especial, dois moradores de rua que permanecem ali e parecem ter criado uma relação diferente com os jogadores do Parque. Um deles, conhecido pelo apelido, chega até mesmo a jogar e a dividir a cachaça que compra com alguns deles. E, quando a cachaça acaba, costuma fazer uma *vaquinha*¹⁰ com esses senhores com quem dividiu para comprar mais.

Há também um grupo mais jovem que costuma ficar ao redor, mas que se relacionam muito pouco com os jogadores do Parque, embora fiquem próximos ao território dos jogos. Ficam por ali para consumir maconha e o cheiro é bastante frequente. Os frequentadores das mesas de jogos demonstram terem se acostumado com isso. Já vi um dos senhores que jogavam comentar negativamente: “Esse negócio de maconha fede muito, cruz credo”, mas também já vi outro senhor que jogava comentar positivamente: “Não gosto de maconha não, mas ô treco cheiroso”¹¹. Em geral, por mais que comentem nas mesas entre si, nunca os vi reclamarem diretamente com esses jovens que frequentam o local para o consumo de maconha.

Embora não exista, obviamente, nenhuma placa que restrinja a participação de mulheres naquele território, o espaço era ocupado quase exclusivamente por homens. Em outras visitas ao Parque, observei uma única senhora que com frequência assídua aparecia por ali. Posteriormente, tive oportunidade de entrevistá-la e entendi como se deu sua inserção neste território simbólico “masculino”¹².

Algumas vezes aparecia por ali um grupo para jogar “pife”, “ronda” e “gamão” valendo dinheiro, mas não eram bem vistos pelos outros frequentadores. Todas as vezes que presenciei os jogadores de buraco referirem-se a eles eram em tom de desdém ou enfatizando que estavam ali para brincar e não para apostar dinheiro. “Daquele grupo ali eu passo longe, eu venho aqui para brincar”¹³ dizia Marcos, 63 anos, comerciante que me contou que faltavam apenas dois anos para aposentar. “Eles roubam. Aquele rapaz que fica atrás faz gestos indicando as cartas para o outro que está jogando”¹⁴ dizia Túlio, 67 anos, policial militar aposentado. Ou seja, havia,

⁹ ASSIS, William. *Caderno de campo*. Juiz de fora, 2016.

¹⁰ “Fazer *vaquinha*” é uma expressão que designa juntar dinheiro com a ajuda de várias pessoas.

¹¹ ASSIS, op. cit., passim.

¹² A entrevista e a inserção desta mulher serão discutidas no último capítulo.

¹³ *ibid.*

¹⁴ ASSIS, op. cit., passim

entre boa parte dos frequentadores mais assíduos, certa rejeição àqueles que iam para o Parque para apostar dinheiro e não apenas pelo divertimento.

1.2.4 Meu primeiro jogo no Parque

Cheguei ao local por volta de nove horas da manhã de uma terça-feira. Apesar de ter aprendido a jogar há pouco tempo, sentia-me finalmente seguro para jogar com eles, embora isso tenha se demonstrado um equívoco posteriormente. Cheguei nesse horário, pois, observando os outros dias, sabia que encontraria jogadores ainda sem dupla ou adversário. Ainda de longe vi Seu José, que todos os dias está por ali, ainda sem parceiros. Havia na mesa ao lado um jogo já em andamento e na mesma mesa de Seu José estava também Jorge. Aproximei da mesa dos dois e, enquanto Seu José jogava *paciência*, Jorge observava o jogo da mesa ao lado. Dei bom dia aos dois e fiquei observando o jogo de Seu José. Terminado o jogo de paciência, Seu José perguntou se eu também jogava *buraco*, eu disse que sim, mas ressalttei que ainda estava aprendendo e ele respondeu: “Então sinta aí que eu vou buscar um parceiro”¹⁵. Seu José saiu então em busca de um terceiro jogador por outras mesas do Parque, e Jorge cordialmente disse que eu poderia sentar onde quisesse. Seu José não conseguiu ninguém, mas não demorou muito para que Carlos, que passava pelo local, perguntasse se estávamos precisando de jogador e se oferecesse para jogar.

Carlos passou a ser meu parceiro de jogo, enquanto Jorge e Seu José eram os adversários. Eu estava ansioso e um pouco nervoso, pois, tendo observado outros jogos no Parque, sabia que jogadas erradas poderiam irritar o meu parceiro. Mas Carlos foi bem compreensivo desde o início. Durante o jogo, em uma das poucas tentativas de conversa, Carlos perguntou a Seu José se ele era de Juiz de Fora, Seu José respondeu que sim, e Carlos disse ser de Mar de Espanha, porém a conversa não passou disso, pois a concentração e competitividade de Seu José o impedia de prolongar qualquer conversa que não envolvesse o jogo.

Carlos e eu começamos ganhando a primeira rodada, no entanto deixamos de fazer mais pontos, já que eu havia deixado de abaixar duas cartas. Carlos me explicou pacientemente como lidar com aquele tipo de jogada, pedi desculpas e justifiquei dizendo que estava aprendendo, mas ele disse que estava tudo bem, porque era apenas uma brincadeira.

Na segunda rodada, meus erros foram mais constantes, e Carlos tentava me alertar para o que devia ser feito. Terminamos a segunda rodada sem nenhum ponto, Carlos comentou mais

¹⁵ *ibid.*

um pouco sobre as jogadas que fiz errado e Seu José disse que o problema era que eu *lixava*¹⁶ demais.

Na terceira rodada, cometi novos erros e terminamos a partida com pontos negativos. Com isso, Jorge e Seu José ganharam o jogo. Pedi desculpas pelos erros ao meu parceiro, que mais uma vez disse que era apenas uma brincadeira e que não tinha importância, mas ressaltou que eu precisava aprender algumas jogadas. Enquanto isso, Jorge e Seu José comemoravam o sucesso no jogo e se divertiam me dando conselhos sobre o jogo.

Carlos se despediu e Seu José, Jorge e eu continuamos na mesa onde rapidamente um novo parceiro apareceu perguntando se poderia jogar, era o senhor Adelino. Os adversários continuaram sendo Seu José e Jorge. Após ser autorizado por Seu José a jogar, Adelino sentou sem nenhum outro comentário e começamos a jogar. A cada jogada que eu fazia, observava as expressões nada amigáveis do meu parceiro, que, em determinado momento do jogo, reclamou que eu não estava *lixando*. A primeira rodada terminou e Adelino voltou a reclamar das minhas jogadas, mas diferente de Carlos, com certa irritação. Eu estava diante de um parceiro mais competitivo.

Na segunda rodada, conseguimos vencer e dessa vez Adelino ficou feliz com as minhas jogadas. Durante a terceira rodada, duas pessoas apareceram para assistir ao jogo e ficaram comentando cada jogada, principalmente as minhas. Foi aí que vivi o momento de maior tensão no jogo, pois os jogadores em volta palpitavam sobre cada jogada, enquanto Seu José me pressionava para jogar rápido, talvez com a intenção de que não tivesse muito tempo para refletir e fizesse jogadas erradas. Ele também reclamava do tempo que todos os outros jogadores demoravam, dizia para um dos observadores do jogo: “os três demoram demais para jogar, desse jeito a gente não vai sair daqui hoje”¹⁷. Quase sempre, quando era a minha vez de jogar, mesmo não demorando tanto, às vezes me distraíndo ao conversar com um dos observadores que comentava as jogadas, Seu José gritava ao meu lado: “Joga”.

Seu José também reclamava muito das jogadas de Jorge, que calmamente apenas escutava suas críticas. A terceira rodada terminou e perdemos, Adelino se despediu e saiu enquanto Seu José, Jorge e eu recolhíamos o pano e as cartas. Agradei ao Seu José pela oportunidade de jogar e ele me disse que com o tempo eu aprenderia melhor o jogo. Era meio dia, horário em que o movimento costuma ser menor, uma vez que boa parte dos jogadores costuma sair para almoçar. Despedimo-nos e meu trabalho de campo terminou naquele dia. No

¹⁶ No jogo de buraco, “lixar” quer dizer pegar as cartas descartadas na mesa durante o jogo. É importante, durante o jogo, observar o que os outros três jogadores estão lixando, pois isso indica quais cartas eles podem estar precisando. As regras, termos e minúcias do jogo de *buraco* serão discutidas no próximo capítulo.

¹⁷ ASSIS, William. op. cit., passim.

caminho ainda encontrei com Adelino, ele então, mais calmo, deu-me novas dicas sobre o que eu não deveria fazer durante o jogo.

1.3 MUDANDO O OLHAR SOBRE O CAMPO E DESCONSTRUINDO AS PRIMEIRAS IMPRESSÕES

Fig. 8 - Visão ampla de um lado da parte inferior das mesas de jogos



Fonte: William Assis / Arquivo pessoal.

Esta experiência de campo me levou a ter vários questionamentos sobre quais estratégias adotar em campo. Deveria continuar tentando jogar? Mas levando em conta que eu ainda não era um jogador tão bom quanto eles e que isso poderia irritar alguns, jogar não atrapalharia minha relação com esses frequentadores que jogam há anos? Eu poderia manter-me atento ao jogo e aos acontecimentos do campo ao mesmo tempo? Como adentrar outros assuntos se as

conversas são na maioria das vezes sobre os jogos ou acontecimentos do Parque e muitos são resistentes às entrevistas?

A primeira experiência de jogar no Parque não havia sido das melhores. Quando contava aos amigos sobre minha experiência e de como o seu José gritava “Joga” ao meu lado, enquanto eu ainda precisava responder os comentários feitos pelos espectadores do jogo, esses amigos caíam na gargalhada.

Inicialmente fiquei extremamente ansioso em querer aperfeiçoar a minha maneira de jogar. Comprei um livro que prometia ensinar todas as minúcias, passei a jogar quase todos os dias pela internet, passei a combinar com os amigos de jogar buraco para melhorar minhas habilidades. Mas parecia que nunca me aperfeiçoaria suficientemente para ser um jogador tão bom quanto eles que jogavam há anos. Além disso, o campo me fez perceber também que não bastava ser um bom jogador para evitar conflitos durante a partida, pois esses não deixariam de existir independente disso. Mesmo os jogadores mais experientes do Parque não conseguiam evitar tais conflitos.

Já em um segundo momento em campo, entre a metade de 2015 e início de 2016, minha postura mudou. Não me preocupava mais em jogar, mas em me tornar um dos frequentadores, ser reconhecido por eles e participar das conversas sobre os jogos.

Havia iniciado minha pesquisa interessado nas representações que eles acionavam sobre a velhice, mas percebi em campo que, embora a velhice aparecesse algumas vezes nos discursos dos frequentadores, existiam outros temas interessantes para dar atenção: como os aspectos simbólicos e sociais envolvidos na prática do jogo, a (re)construção da masculinidade e as relações jocosas tão frequentes entre eles. E não era preciso jogar com eles para ter acesso a estes temas, apenas aumentar a minha assiduidade.

Aliás, acabei conseqüentemente desconstruindo a ideia de que aquele era um território de velhos, pois percebi que não se tratava apenas disso. Embora boa parte dos frequentadores, principalmente os mais assíduos, fossem velhos, o que conseqüentemente contribuía para que eles fossem vistos por moradores da cidade como “os velhinhos do Parque Halfeld”, não se tratava apenas de uma sociabilidade exclusivamente entre velhos. Havia também, embora em minoria, aposentados por invalidez, trabalhadores informais, desempregados e aqueles que aproveitavam o horário de almoço para jogar, ou que simplesmente estavam pelo centro e precisavam passar o tempo até algum compromisso. O que mobilizava a formação desta sociabilidade, antes mesmo de uma identificação etária, era a vontade de jogar. Percebi que o jogo serve como o elemento catalisador responsável por absorver esse conjunto de pessoas para aquele território.

Havia até mesmo alguns frequentadores que não se arriscavam de maneira alguma a jogar e mesmo assim eram reconhecidos pela assiduidade: “Não gosto de jogar no Parque, o pessoal briga muito, é muito barulhento”¹⁸ – dizia Beto. “Aqui no Parque não dá para jogar, venho aqui e fico meia hora e vou embora, é muita papo furado”¹⁹ enunciava Pedro ou, segundo Adalberto:

– Por isso que não gosto de jogar no Parque, tem muito *sapo*. Fica um monte de gente comentando o jogo como se fosse o melhor jogador do mundo, mas na hora de jogar é pangaré. Vendo de fora as cartas de todo mundo fica fácil.

E mesmo assim estavam lá com frequência para *sapiar*²⁰.

Arrisquei outras vezes a jogar com eles e tive até mais sorte que a primeira experiência traumática. Não apenas sorte, pois eu realmente consegui melhorar minhas habilidades. Isso porque comecei a perceber quem eram os jogadores que eu não deveria tentar jogar, pois era certo de se irritarem. Olhar de fora com minúcia, estar atento a mais de uma mesa, observar outros acontecimentos no Parque e conversar com os jogadores e outros espectadores eram coisas que podiam ser feitas sendo um espectador. Jogar algumas vezes foi uma experiência importante para sentir na pele a tensão causada pelo jogo, porém se tratava mais de uma experiência complementar que uma experiência essencial para o meu trabalho de campo.

As intrigas, as piadas, as conversas, as relações com outros frequentadores do Parque eram na verdade mais palpáveis de se apreender de fora. Sendo um espectador, acabei me tornando imune aos conflitos por jogadas erradas. Conversavam comigo sobre os jogos ou jogadas de alguém e dessa forma as conversas fluíam melhor do que se eu estivesse jogando. Mas como afirmei anteriormente, ainda assim, algumas vezes me arrisquei a jogar. O que certamente ajudou a intensificar minha relação com alguns frequentadores.

1.4 REFLETINDO SOBRE A ETNOGRAFIA.

Quando iniciei minhas observações no final de 2013 até sua conclusão no início de 2016, uma série de mudanças ocorreram gradualmente na percepção do local pesquisado. A princípio, fui movido por uma ansiedade de integração ao grupo pesquisado. Buscava, na ingenuidade de um antropólogo iniciante, “tornar-me um deles” e ser reconhecido como tal. Todavia, os acontecimentos em campo levaram-me a entender que, assim como sugere Geertz em *A*

¹⁸ ASSIS, William. op. cit., passim.

¹⁹ *ibid.*

²⁰ “Sapiar” é uma categoria nativa que será discutida no próximo capítulo.

Interpretação das Culturas (GEERTZ, 1989), o registro antropológico não implica tornar-se “nativo” para entender seu objeto. As dinâmicas sociais de uma comunidade e seus significados encontram-se dentro de certo “universo imaginativo” simbólico que são determinados e fazem sentido nas ações daqueles que participam e que eu não estava inserido. Embora jogar *buraco* com eles tenha sido uma experiência interessante, a diferença de motivação para a presença no espaço – eles movidos pelo prazer de jogar, eu pelo desenvolvimento de uma pesquisa – já é bastante significativa para compreender porque esse “universo imaginativo” assumia um simbolismo distinto para eles em relação ao que assumia para mim.

O que cabe, portanto, ao etnógrafo é a interpretação. O etnógrafo deve a partir das situações observadas em campo, dos discursos sociais e dimensões simbólicas da ação social, imergir em uma interpretação tenaz dos valores e normas, dos discursos e práticas que dão significações e sentidos a essas situações concretas. A experiência de campo fez com que eu compreendesse que tais aspectos poderiam ser absorvidos, mantendo a minha posição de pesquisador e observando a dinâmica do local sem que necessariamente precisasse jogar.

O processo de descobrimento do campo levou-me ainda a perceber que não era a identificação etária e a aposentaria, como suposto inicialmente, o exclusivo mobilizador responsável por tornar tal sociabilidade possível. Embora, a possibilidade de haver na aposentadoria maior disponibilidade de tempo, o que contribui para que os frequentadores mais assíduos sejam preponderantemente velhos, a diversidade de idades e ocupações profissionais encontradas levou-me a rever a generalização inicial e considerar a heterogeneidade existente entre os frequentadores do local. Por conseguinte, percebi que o elemento catalizador daquela sociabilidade se encontrava no prazer de jogar. Não apenas no que se refere ao jogo propriamente dito, mas também relativo aos jogos sociais presentes em uma sociabilidade fortemente marcada por uma constante (re)construção da masculinidade. Temas que serão aprofundados nos capítulos seguintes.

2 O FEITIÇO DO JOGO: O JOGO PROPRIAMENTE DITO E OS JOGOS SOCIAIS DAS RELAÇÕES JOCOSAS

No presente capítulo, primeiramente, apresento uma breve descrição das regras do jogo de *buraco* e de suas nomenclaturas mais importantes. Em seguida, discuto os aspectos característicos despertados pelo “jogar” e seus significados socioculturais, tendo como referência importantes autores da filosofia, antropologia, sociologia e história que se debruçaram sobre tal tema. Feito isso, com base nas discussões trazidas pelos autores que aqui serão trabalhados, reflito sobre a prática do jogo de *buraco* e sobre o que o jogo “faz” com os frequentadores das mesas de jogos do Parque Halfeld. No tópico posterior, me aproprio do conceito de sociabilidade de Simmel, para, em seguida, discutir a intensidade do tipo de relações estabelecidas pelos frequentadores em tal território. Por fim, utilizo a ideia de “relações jocosas” trazida por Marcel Mauss (MAUSS, 1983) e Alfred Radcliffe-Brown (RADCLIFFE-BROWN, 1973), a fim de refletir sobre os jogos sociais presentes nas relações estabelecidas entre os frequentadores no território dos jogos.

2.1 REGRAS DO JOGO DE *BURACO*

Fig. 9 - Jogo de Buraco no parque Halfeld. *Kit* completo sobre a mesa: pano, baralho, papel e caneta



Fonte: William Assis / Arquivo pessoal

O jogo de *buraco* é um jogo de cartas conhecido também como *biriba* e *canastra* em algumas regiões do país. Suas regras também costumam ter uma grande variação de região para região. Em *Teoria do Buraco (Biriba)*, um livro dedicado a dar dicas para a prática do jogo de *buraco*, Waldir de Lima afirma que a *canastra* foi criada nos anos 40 no Uruguai a partir da união de três jogos de cartas: o *bridge*, *rúmi* e *conquiane*. O jogo entrou no Brasil a partir da

fronteira com o Rio Grande do Sul, resultando em dois sub-ramos: o *buraco* e a *biriba* (LIMA, 1987). O jogo de *buraco* ou *biriba* é até hoje um dos mais populares jogos de cartas do Brasil. Muitas pessoas costumam aprender cedo as regras e técnicas do jogo em reuniões de famílias ou com amigos.

No Parque Halfeld, o jogo é praticado com base nas regras descritas a seguir. São dois baralhos com cinquenta e duas cartas cada e as de número dois de qualquer naipe são utilizadas como *curinga*, ou seja, podem substituir qualquer outra carta. São onze cartas para cada jogador, onze para cada dos dois *mortos* e o restante vai para o *monte*. No Parque o buraco é praticado na maioria das vezes entre duplas adversárias.

O objetivo do jogo é somar o máximo possível de pontos pela combinação de cartas arriadas por cada dupla. Para somar os pontos, deve-se arriar em grupos um mínimo de três cartas sequenciais de mesmo naipe, viradas com a face para cima, iniciando um *jogo abaixado*. A partir de então, pode-se acrescentar ao *jogo abaixado*, por sua respectiva dupla, outras cartas. Atingindo sete sequenciais, tem-se uma *canastra* formada. As *canastras* podem ser *limpas* ou *sujas*. As *limpas* são formadas por uma sequência de sete cartas ou mais de mesmo naipe e valem duzentos pontos. As *canastras sujas* também são formadas por uma sequência de sete cartas ou mais de mesmo naipe e valem cem pontos. São consideradas *sujas* por utilizarem o *coringa* como substituto de alguma carta da sequência. A *batida* também é um dos principais objetivos do jogo e consiste em ficar sem cartas nas mãos. Possui duas variações, a *primeira batida* que serve para pegar onze novas cartas ocultas do *morto* e a *batida final* que serve para encerrar o jogo, sendo feita sob a condição de possuir ao menos uma *canastra limpa* na mesa. Após a *batida final* de cada partida, os jogadores que ainda possuem cartas na mão, devem descontar o valor destas da soma de pontos dos jogos abaixados na mesa. Durante o jogo, pode-se *comprar* cartas do *monte* que possui cartas novas e misteriosas, pois ficam com a face virada para baixo, ou do *lixo* que são as cartas descartadas pelos jogadores a partir de cada jogada. O *lixo* deve sempre possuir ao menos uma carta. Se o jogador resolve *comprar* do *lixo*, ele deve deixar uma carta na mesa ou substituí-la por alguma que esteja em sua mão.

Os frequentadores do Parque jogam várias partidas até que alguma das duplas some três mil pontos, sendo considerada vencedora. A cada partida, uma pessoa diferente é responsável por dar as cartas em sentido anti-horário. O jogo é iniciado por quem está à direita de quem deu as cartas e é esse o responsável por dar as cartas na próxima jogada.

Assim como afirma Caillois sobre os jogos de competição, há no jogo de buraco uma busca por igualdade de condições no jogo, mas há uma desigualdade secundária referente a habilidade dos jogadores participantes que impede que esta igualdade seja inteiramente

realizável. Alternando a posição privilegiada de embaralhar, dar as cartas, ou começar jogando, busca-se moderar os inevitáveis desequilíbrios do jogo. (CAILLOIS, 1990).

2.2 OS ASPECTOS CARACTERÍSTICOS DO “JOGAR”

Não é tarefa simples definir o que é “jogo”²¹. O termo pode designar uma série de comportamentos distintos como: jogos de lógica, jogos de azar, jogos de exercícios, jogos de salão, dizemos também que “algo está em jogo” ou que está ocorrendo um “jogo amoroso”, todas essas e tantas outras formas existentes de jogo possuem suas próprias peculiaridades. O historiador holandês Johan Huizinga, em seu clássico livro *Homo Ludens*, afirma que a existência do jogo transcende a matéria e, por isso, não seria passível de definição exata. É um significante, ou seja, encerra o sentido em si (HUIZINGA, 2000).

Huizinga inicia este mesmo livro com a afirmação de que o jogo é fato que antecede a cultura, já que sua existência não está relacionada a nenhum grau específico de civilização ou concepção de universo, pois mesmo os animais brincam. Em razão disso, o autor argumenta que o jogo não deve ser analisado como uma categoria isolada, mas sim em relação a seu contexto cultural. O jogo deve ser visto como “forma significante” com base na sua “função social”. O que o jogo “faz” com o jogador parece, portanto, muito mais relevante para esta pesquisa que sua própria definição.

Em seu livro *Os Homens e os Jogos*, publicado em 1958, o sociólogo e crítico literário, Roger Caillois, enumera e classifica uma quase infindável diversidade de tipos de jogos, associando a toda esta diversidade de jogos as ideias de facilidade, risco ou habilidade, distração ou diversão. Segundo Caillois, o jogo costuma opor-se ao caráter sério da vida real e acaba sendo qualificado como desimportante. Consequentemente, é visto como oposto ao trabalho e tido como improdutivo, pois não produz nem bens, nem obras materiais (CAILLOIS, 1990).

Segundo Magnani, a dicotomia existente entre as atividades de lazer e o trabalho tem sua origem no contexto dos primeiros tempos da Revolução Industrial, quando o limite da intensidade do trabalho era ainda medido apenas pela exaustão física e psíquica dos trabalhadores e a interrupção do trabalho (seja agrícola, artesanal, de coleta) era ditada pelos ciclos da natureza e legitimada pelo calendário religioso. Com a nova ordem socioeconômica instaurada a partir do nascente capitalismo, a produção doméstica deixou de ser determinada

²¹ É importante ressaltar que, no caso das línguas inglesa e alemã, os termos *play* e *spielen* são verbos de designação de atividades lúdicas – tanto de brincadeiras, jogos de salão, jogos de azar, competições esportivas quanto para se referir à representação de um papel em uma peça de teatro ou à atividade de tocar um instrumento – sendo muito mais amplos que o “jogar” em português.

apenas pelas necessidades de consumo do grupo doméstico e passou a ter o mercado como eixo principal. No entanto, desde o início do sistema capitalista, novas e mais humanas condições de vida e de trabalho foram conquistadas pelos trabalhadores. O tempo livre passou a ser tido como indispensável para a manutenção e reprodução da força de trabalho, resultado da luta do movimento operário pela diminuição da jornada, descanso remunerado, férias, etc. Aí se encontra a chave para a dicotomia: trabalho e lazer, pois a questão do lazer surge dentro do universo do trabalho e em oposição ao trabalho. Na verdade, como mostra Magnani, a dicotomia é entre tempo livre ou liberado e tempo de trabalho (MAGNANI, 1996).

A antiga ideia de que “o trabalho dignifica o homem” auxilia certamente no aumento da produção, porém pouco contribui para o desenvolvimento mais equilibrado do homem e acabou resultando, por muito tempo, em um desprestígio em relação às atividades de lazer, vistas como extremamente opostas e contrárias ao trabalho. Consequentemente, reforçou-se o fator compensação, ou seja, o lazer era visto como reposição das forças de trabalho, o que levou a uma radicalização da separação entre atividade lúdica e trabalho, impossibilitando que se pensasse em um trabalho lúdico ou em um lúdico engajado (BRUHNS, 1993).

A oposição radical entre o jogo e o trabalho conduzirá à colocação do primeiro como compensação do segundo e este último como algo massacrante e desgastante, sem possibilidades para se perceber que, a fim de acabar com essa dicotomia, é necessário verificar a viabilidade de interação entre eles. O trabalho deveria ser mais lúdico e este último, pelos valores que acarreta, deveria ser encarado como importante fator em qualquer realização humana (BRUHNS, 1993, p. 51).

A colocação das atividades de lazer em polo oposto ao trabalho e a subvalorização do primeiro em relação ao segundo, certamente, desempenham importante papel nos estigmas associados aos frequentadores dos territórios dos jogos do Parque Halfeld, expressados por moradores da cidade. Como mostra a fala de Sandro, 59 anos, comerciante e frequentador esporádico de um dos muitos bancos espalhados pelo Parque, mas que afirma passar longe do território dos jogos, pois segundo ele: “Eles estão aí todos os dias e o dia todo. Isso é falta de serviço”²².

A cada findar de jogo, os jogadores voltam à estaca zero, retornam às condições iniciais em que estavam antes do jogo começar. É exatamente esta gratuidade do jogo que, segundo Caillois, o desqualifica perante a sociedade e, ao mesmo tempo, permite que nos entreguemos ao jogo, convencidos, de início, que aquilo não passa de fantasia e mera distração (CAILLOIS, 1990).

²² ASSIS, William. *Caderno de campo*. Juiz de Fora, 2016.

A totalidade da designação dos jogos depende não somente da atividade específica que nomeia mas também das imagens, símbolos e instrumentos que tornam o seu funcionamento possível, formando conjuntos complexos. Por exemplo, exige-se, para a prática dos jogos de cartas, um conjunto de cartas completo e numerável, ou o jogo se torna impossível ou viciado. Caso falte uma carta, isso precisa ser previamente anunciado e faz-se necessária a inclusão de um *joker* (ou *coringa* em português) para reestabelecer o equilíbrio entre os jogadores (CAILLOIS, 1990).

O caso do jogo de buraco no Parque Halfeld obviamente não é diferente. Sua totalidade está intrinsecamente relacionada, para além dos próprios jogadores, a dois baralhos que totalizam cento e quatro cartas, à mesa de concreto, ao pano para cobrir a mesa e não danificar as cartas, ao papel e a caneta para anotar as pontuações e às regras convencionadas, formando uma totalidade fechada, completa e, de início, imutável. Considerando essa totalidade, há dentro desses limites, estabelecidos previamente, espaço para liberdade e invenção, sorte e destreza, que resultam em infindáveis combinações de maneiras de jogar, o que faz com que nenhum jogo seja exatamente igual ao outro. Em outras palavras, ao mesmo tempo em que se submetem às regras do jogo convencionadas anteriormente, os jogadores têm, dentro desses limites, espaço para liberdade e inovação, sorte e destreza.

O termo “jogo” combina, então, em si as ideias de limites, liberdade e invenção. Num registro próximo, exprime uma notável combinação onde se lêem conjuntamente os conceitos de sorte e destreza, dos recursos recebidos do azar ou da sorte e da mais ou menos arguta inteligência que as põe em prática e que trata de tirar delas o máximo proveito. Expressões como ter bom jogo correspondem ao primeiro dos sentidos, outras como jogar pelo seguro ou jogar com trunfos, remetem para o segundo. Outras ainda, como mostrar o jogo ou, inversamente, dissimular o jogo referem-se inextricavelmente a ambos: vantagens à partida e um delinear astuto duma sapiente estratégia (CAILLOIS, 1990, p.11).

Todo jogo possui um sistema de regras que envolve o que é permitido e o que não é. Os jogadores precisam se submeter a estas convenções, ou o jogo é destruído e termina imediatamente. E o que leva esses jogadores a se entregar a essas convenções é a vontade de jogar, ou seja, de respeitar essas regras de forma espontânea. São restrições aceitas voluntariamente pelos jogadores e que impõem uma ordem estável ao jogo.

Como um microcosmos da vida real, os modelos implícitos ao jogo apresentam-se como antecipações do universo regrado do cotidiano. Todavia, enquanto o jogo pressupõe o prazer de vencer certo obstáculo que é arbitrário, feito à medida do jogador e por ele aceito, a realidade não possui tais atenções. O jogo é, portanto, uma ocupação separada do resto da existência e praticada tendo em consideração limites precisos de tempo e lugar. Trata-se de um universo

reservado, há um espaço apropriado para a prática do jogo, seja ele um tabuleiro, palco ou um estádio, e há um tempo que determina o início e o fim de uma partida.

As emaranhadas e confusas leis da vida diária são substituídas, nesse espaço definido e durante esse tempo determinado por regras precisas, arbitrárias, irrecusáveis, que têm de se aceitar como tais e que presidem ao correto desenrolar da partida”. (CALLOIS, 1990, p. 27).

O território dos jogos no Parque Halfeld acaba constituindo uma espécie de “mundo particular”, diferente do mundo da vida cotidiana, no qual os jogadores possuem papéis específicos e conferem significados bastante particulares ao jogo e às relações estabelecidas nesse território e, mesmo, ao próprio espaço. As conversas desenvolvidas ali tinham como foco principal o mundo do jogo, o que explica, em parte, a resistência às tentativas de entrevistas para obter informações mais íntimas dos frequentadores.

O jogo de buraco, praticado no Parque, não é um jogo decidido apenas por sorte. A probabilidade e a técnica, os conhecimentos das leis, da mecânica e dos princípios que regem o jogo muito contribuem para o bom desempenho do jogador. É necessária ainda certa disciplina das emoções, deve-se evitar expressões que indiquem aos adversários que você acabou de tirar uma boa carta e é preciso muitas vezes blefar, ou seja, dissimular por expressões emocionais e verbais uma ambiguidade no que se refere às cartas presentes na sua mão, a fim de induzir o adversário ao erro, tomando cuidado para que seu parceiro não caia também na armadilha.

Saber as regras do buraco e não tirar cartas que combinem ou tirar cartas que combinem, mas não saber articulá-las são sinais de insucesso neste jogo. Embora as regras e o acaso sejam elementos fundamentais do jogo de buraco, por si só, não definem o andamento do jogo. Era comum ouvir dos jogadores do Parque que para jogar é preciso ter “malícia”. Dessa forma, os erros técnicos não eram perdoados nem por jogadores nem por espectadores, e as brigas e acusações entre eles costumavam ser frequentes.

No jogo humano, jogar é jogar algo, o jogo imputa uma tarefa ao homem que joga, “quem joga jurou” (ALLAIN, 1927, p. 177 apud BUYTENDIJK, U. 1977, p.76), ou seja, comprometeu-se com as tarefas e regras do jogo. Para colocar-se em jogo, o homem precisa transformar seus fins de comportamento em tarefas do próprio jogo. E o verdadeiro fim do jogo está não na solução dessas tarefas, mas na regulamentação e configuração do próprio jogo (GADAMER, 1999).

O espaço do jogo, portanto, não é um espaço livre para o colocar-se em jogo e sim um espaço limitado e mantido para o livre movimento do jogo. O jogo humano exige sempre o

lugar do jogo, a delimitação de seu campo. Assim como acontece no âmbito do sagrado, como mostra Huizinga em seu minucioso histórico sobre os jogos e suas funções culturais²³, o mundo do jogo é fechado em oposição ao mundo dos fins, é um círculo mágico (HUIZINGA, 2000).

Para o filósofo alemão Gadamer, o jogo humano é uma autorrepresentação que tem aparentemente seu comportamento vinculado aos fins do jogo, mas na verdade não é na conquista desses fins que reside de fato seu “sentido”, mais que isso, para Gadamer, o entregar-se ao jogo é colocar-se em jogo, é auto representar-se enquanto joga algo. Jogar algo é representar (GADAMER, 1999).

2.2.1 O jogo de buraco no Parque Halfeld

Admitindo que o jogo é uma função da vida e, por isso, não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos, Huizinga atribui uma série de características como próprias do jogo que muito podem contribuir para entender a dinâmica dos jogos no Parque Halfeld, pois se aproximam fortemente às práticas encontradas em campo durante os jogos de *buraco*. Segundo Huizinga, jogo é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2000, p. 22).

Não seria exagero dizer que todas as características atribuídas ao jogo por Huizinga podem ser encontradas no que o jogo de cartas “faz” com os jogadores no Parque Halfeld. Pelo fato de resultar de um face a face e ter implícito em sua dinâmica a incerteza do perder e ganhar, o jogo de *buraco* é extremamente propício para análise na prática dos elementos atribuídos ao jogar por Huizinga e para o que chamo aqui de “feitiço”²⁴, ou seja, a capacidade do jogo de transportar o jogador para um mundo diferente da vivência da realidade, oscilando entre fantasia e realidade, em um campo intermediário entre os dois, o que Gadamer chama de “vaivém lúdico”.

Devido à espontaneidade que move os frequentadores até o Parque pelo prazer de jogar e à inexistência de compromissos com bens materiais relacionados ao jogo, “jogar” assume, no Parque Halfeld, um sentido pouco comum na língua portuguesa: o de brincar.

²³ Para mais informações sobre o “lugar do jogo” e sua relação com o âmbito do sagrado, ver *Homo Ludens*, capítulo três, “O jogo e a Competição como Funções Culturais” (HUIZINGA, 2000, p. 33).

²⁴ “Feitiço” é usado aqui, obviamente, não no sentido da bruxaria, mas no sentido de que o arrebatamento do jogo cativa o jogador de tal forma que prende sua atenção (ele é “enfeitiçado”) aos fins aparentes do jogo.

Fig. 10 - Partida de buraco acompanhada por um dos espectadores



Fonte: William Assis/Arquivo pessoal

As características comuns inerentes ao jogo, trazidas por Huizinga e desenvolvidas posteriormente por autores como Gadamer, Caillois e o antropólogo holandês Buytendijk, possuem intensa compatibilidade com o que foi percebido neste espaço de sociabilidade entre homens, preponderantemente velhos, que se dedicam à prática do jogo de *buraco*²⁵. Começando pelos limites espaciais que são aqui delimitados pelo espaço físico das mesas de jogos. As regras são livremente aceitas, pois são tradicionais, antecedem os jogadores e independe de suas vontades. Não há uma utilidade material para o jogo, o jogo em si parece ser sua utilidade, já que não observei apostas materiais entre a grande maioria dos frequentadores, apenas contagem de pontos.

O jogo presente, assim como sugere Huizinga, possui uma finalidade autônoma, espontânea, que se realiza tendo em vista uma satisfação, consistente na própria realização do jogo. Os limites temporais são determinados pelo tempo do jogo de *buraco* e há uma pressão constante para que se jogue rápido. Essa pressão para que se jogue rápido e se arrie as cartas,

²⁵ Embora ocorram também jogos de “damas”, atentar-me-ei mais ao jogo de buraco, pois aquele ocorre com uma frequência muito menor e costuma ser mais intimista, sem espectadores comentando as jogadas.

no momento certo, resultam em pouco tempo para reflexão sobre a jogada e contribuem para a tensão presente nos jogadores. Pude sentir na própria pele, durante as partidas que disputei, tal tensão e também constatá-la em outros jogadores.

Durante uma das partidas, um dos jogadores encontrou um amigo no local, cumprimentaram-se, mas o jogador se desculpou por não poder dar mais atenção, porque segundo ele:
– É uma brincadeira, mas a gente fica nervoso, não quer perder.²⁶

O jogo é tenso, pois há um esforço do jogador para que alguma coisa “vá” ou “saia”, o jogador quer ganhar às custas de seu próprio esforço. O ganhar confere prestígio a quem joga diante dos outros, mas, principalmente, permite que um indivíduo exprima seu desejo de ser melhor que os outros e, então, ser festejado por este fato.

A função do jogo pode ser definida pela representação de alguma coisa ou uma luta por alguma coisa. Também coloca-se existência, na ação do jogo, de um sentimento de exaltação e tensão, seguido por um estado de alegria e distensão” (BRUHNS, 1993, p. 27).

Os frutos do “ganhar” podem ser a honra, a estima, o prestígio, alguma coisa está sempre em jogo, tenha ela caráter abstrato ou valor simbólico ou material. Huizinga entende que a essência do jogo se encontra na frase: “há alguma coisa em jogo”. Esse “alguma coisa” não é o resultado material do jogo, mas o fato ideal de o jogo ter sido ganho. Entretanto, no fim das contas, vencedores e perdedores acabavam se confundindo no território dos jogos do Parque Halfeld. Eram tantos os jogos e adversários seguidos, que todos venciam e todos perdiam em alguma medida.

O “ganhar” confere ao jogador uma satisfação, que pode ter mais ou menos tempo, dependendo do caso, e o fato de existirem espectadores contribui para este sentimento de prazer e satisfação. Contudo, a presença de espectadores não é essencial para que haja esse sentimento. Nos jogos de “paciência”, por exemplo, o jogador pode sentir maior satisfação com a presença de espectadores, mas também sentirá prazer se não houver espectador.

Todo jogo humano é de algum modo relacionado com o fundamento irracional e obscuro dos nossos instintos e paixões, capacidades, disposições, condições e estados de ânimo, e com o também inteiramente inexplicável elemento criador em cada atividade. (BUYTENDIJK, 1977, p. 66)

Gadamer afirma que um dos principais atrativos do jogo reside no risco que é inerente a este, ou seja, nas possibilidades de perder e ganhar, de tentar prever os acontecimentos e ações

²⁶ ASSIS, op. cit., passim.

dos adversários e parceiros. Como dito antes, funciona como um microcosmos da vida “real”, uma pequena rede, na qual todos estão concomitantemente se influenciando e as decisões de um inevitavelmente afetam o desenrolar do jogo para todos os outros. Gadamer sugere ainda que é nas aplicações semânticas inapropriadas de uma palavra que muitas vezes encontramos uma explicação mais rica e apropriada para sua natureza (GADAMER, 1999)

Assim, por exemplo, costumamos dizer de alguém que ele joga com possibilidades ou com planos. É bem nítido o que queremos dizer com isso. É que esse alguém não está se fixando tanto em tais possibilidades, mas sim em metas sérias. Tem ainda a liberdade de se decidir assim ou assado, por esta ou por aquela possibilidade. Por outro lado, essa liberdade não é sem risco. Antes, o próprio jogo é um risco para o jogador. (GADAMER, 1999, p. 180).

As expectativas aparecem sob a forma de “e se..., então...” e o risco se manifesta pelo caráter de uma probabilidade relativamente elevada, mas também de uma possibilidade totalmente misteriosa “[...] o ‘se...,’ ‘então...’ vivido é para o jogador uma esperança cheia de medo” (BUYTENDIJK, 1977, p. 82). O risco é o grande responsável pela fascinação humana pelo jogo. Jogar é arriscar-se, testar-se a si. Esta incerteza inerente ao jogo acaba, muitas vezes, despertando um “pensamento mágico”, uma certa superstição quanto às expectativas existentes. Como ilustra a passagem a seguir presenciada em campo.

Acompanhava a partida de quatro senhores. A partida já se encontrava no meio e a rivalidade entre os adversários havia se intensificado pela indefinição ainda existente no jogo. Sr. Walter e seu parceiro Roberto aguardavam ansiosamente uma carta que daria a eles os 200 pontos de uma canastra real possibilitando a vitória. Na vez de seu parceiro, Sr. Walter exclamou:
 – Agora vai vir a real! Olha a real vindo!
 E como em um passe de mágica, Roberto tirou a carta esperada, concretizando a previsão de Sr. Walter. Todos na mesa riram e um dos adversários da dupla, o Seu João, em tom bem-humorado, atribuiu aquele lance a uma bruxaria de Sr. Walter.²⁷

A escolha dos parceiros e adversários costuma levar em conta critérios como jogar bem, jogar honestamente, não demorar para jogar e estar aberto aos “jogos sociais” das relações jocosas que serão tratadas no próximo capítulo. Claro que o jogar honestamente pode ser apenas uma aparência, pois o verdadeiro desmancha prazeres é aquele que é descoberto em suas trapaças. Por exemplo, o olhar sutil que percebi no Sr. Walter (tido como um bom companheiro de jogo no local) para as cartas dos adversários não era percebido por estes, e o jogo seguia como se ninguém estivesse quebrando as regras.

[...] Se o trapaceiro as viola, pelo menos finge respeitá-las. Não as discute: abusa da lealdade dos outros jogadores. Sob este ponto de vista, temos de estar de acordo com os autores que sublinharam que a desonestidade do trapaceiro não destrói o jogo. O

²⁷ ASSIS, op. cit., passim.

que destrói é o pessimista que denuncia o carácter absurdo das leis, a sua natureza meramente convencional, e que se recusa a jogar porque o jogo não tem sentido. Os seus argumentos são irrefutáveis. O jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo. É precisamente por isso que as suas regras são imperiosas e absolutas, transcendendo toda e qualquer discussão. Não há nenhuma razão para que elas sejam desta e não doutra forma. Quem não as admitir de acordo com esta perspectiva tem necessariamente de as considerar uma manifesta extravagância (CALLOIS, 1990, p. 27).

Embora o clima entre boa parte dos frequentadores mais assíduos durante os jogos e conversas sejam carregados de jocosidade, os conflitos por jogadas erradas de algum parceiro, acontecem constantemente. Alguns jogadores costumam defender que é apenas uma brincadeira e, por isso, não vale à pena brigar e se irritar, mas outros perdem a paciência e esbravejam palavrões a seus parceiros. Ou seja, embora os jogos no local estejam principalmente ligados ao lúdico e à prática desinteressada, alguns levam muito a sério cada jogada, o que resulta muitas vezes em discussões mais acaloradas, como demonstra o recorte de campo a seguir:

Seu Moises, da dupla que estava perdendo, demonstrava-se extremamente irritado porque apenas os adversários estavam tirando os tão cobiçados ‘coringas’. Em certo momento, Adalberto, um dos jogadores da dupla adversária, encostou nas cartas do “lixo”, mas acabou comprando do “monte”, o que Seu Moises interpretou como desrespeito às regras do jogo. Adalberto não aceitou voltar a jogada e Seu Moises levantou-se bravo dizendo que “então o jogo acabou” e espalhou todas as cartas da mesa e saiu gritando:

– O senhor é um ladrão e se reclamar te como na porrada.

O jogador que era parceiro de Seu Moises saiu de perto rapidamente e Adalberto comentava a atitude com o seu parceiro que concordava:

– Isso não tá valendo nada, precisa ficar assim? É só brincadeira²⁸.

Outra passagem que demonstra como constantemente os jogos assumem no Parque Halfeld este carácter “sério” e resultam em conflitos entre os frequentadores.

Seu Gilberto não parava de reclamar das jogadas do parceiro e dizia:

– Quando joga contra mim sai cheio de ‘coringas’, agora que é meu parceiro não abaixa nada.

Dois espectadores que assistiam à partida aproveitaram a irritação para provocá-lo ainda mais dizendo que era ele quem estava jogando errado. Foi então que a irritação de Seu Gilberto atingiu o ápice e ele jogou com força as cartas que estavam na sua mão na mesa e foi embora esbravejando palavrões.

Os espectadores e os jogadores da mesa riram ainda mais da atitude de Seu Gilberto, que logo em seguida, foi substituído na mesa por um dos espectadores²⁹.

²⁸ ASSIS, op. cit., passim.

²⁹ ibid.

Frequentemente, diante desse tipo de discussão mais acalorada, os jogadores repreendiam essa atitude argumentando tratar-se “apenas de uma brincadeira” e que, por isso, não valia à pena o embate.

O jogo supõe, sem dúvida, a vontade de ganhar, pela utilização plena dos recursos e pela exclusão das jogadas proibidas. Mas exige mais: é preciso ser cortês para com o adversário e dar-lhe confiança, por princípio, e combatê-lo sem animosidade. É preciso ainda aceitar antecipadamente uma eventual derrota, o azar ou a fatalidade, admitir a derrota sem cólera nem desespero. Quem se zanga ou lamenta cai logo em descrédito. Com efeito, uma vez que toda a nova jogada surge como um princípio absoluto, nada está perdido, e o jogador, em vez de se recriminar ou desanimar, tem oportunidade de redobrar de esforços (CAILLOIS, 1990, p. 16).

Aliás, há para Huizinga uma indeterminação das fronteiras entre seriedade e jogo, pois exatamente a tensão inerente ao jogo pode conferir a ele um intenso envolvimento e seriedade dos jogadores. “A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogado” (HUIZINGA, 2000, p. 37).

[...] o jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissoluvelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois pólos que limitam o âmbito do jogo (HUIZINGA, 2000, p. 14-15).

É este movimento de oscilação entre fantasia e realidade, ou seja, o caráter medial da realidade do jogo, que Gadamer e Buytendijk chamam de “vaivém” lúdico. Gadamer afirma que este vaivém é de tal forma inerente ao jogo que não existe qualquer “individual”, “todo jogador é um ser-jogado” (GADAMER, 1999). O jogo domina o jogador, o grande atrativo do jogo encontra-se na incerteza do saber se “vai dar certo” e se “voltará a dar certo”.

Para Gadamer, o verdadeiro sujeito do jogo é o próprio jogo e não o jogador. É o jogo o responsável por manter o jogador a caminho, que o envolve no jogo e o mantém jogando. O jogo não está nem na realidade interna do indivíduo, nem na realidade compartilhada do mundo externo, mas em um campo neutro entre as duas. Buytendijk complementa:

O lazer, o ócio, é o tempo liberado, em oposição ao tempo “preocupado”, ao “tempo do mundo”. O tempo de lazer, o tempo livre, é o clima de um abrigo atemporal, ou mesmo paradisíaco, em cujo centro se encontra a “árvore da vida”. No tempo de lazer manifesta-se a nostalgia de reencontrar, em nossa existência adulta, o contato despreocupado, simpático com as coisas e as pessoas. Por isso deve-se praticar o jogo – digamo-lo mais uma vez – visando a um espírito inocente e a um coração inspirado. Tal jogo é, então, muito mais “auto representação” do que “divertimento” (BUYTENDIJK, 1977, p. 81)

O entusiasmo dos jogadores e espectadores também é fácil de verificar durante as partidas, a partir do envolvimento intenso de todos. É nesse sentido que o jogo de cartas lança sobre os jogadores um “feitiço” que faz com que, muitas vezes, esses limitem as conversas ao conteúdo dos jogos e se desliguem temporariamente do mundo “real”. O ritmo (o tempo certo de jogar ou o tempo certo de cada jogada) e a harmonia (necessidade de convergir suas estratégias com as de seu parceiro e prever as ações do adversário) imputam ao jogo uma tendência ao belo, é este movimento provocado pela oscilação entre tensão e relaxamento, a partir de cada escolha, que resulta neste arrebatamento. Jogar é ser arrebatado e deixar-se arrebatado.

O modo de ser próprio do jogo impede que o jogador se comporte em relação a este como se comporta em relação a um objeto. O jogador até sabe muito bem que aquilo é apenas um jogo, mas ele não sabe o que é isso que ele sabe (GADAMER, 1999).

Durante o processo que vivi de descobrimento do campo e de envolvimento com o jogo de *buraco*, acabei também sendo enfeitiçado. As idas a campo e as leituras teóricas sobre o jogo motivavam, constantemente, uma vontade de jogar e de sentir na pele, mais uma vez, a transportação resultante do arrebatamento provocado pelo jogo. Diante de momentos de estresse e de cansaço mental, o jogo de *buraco* funcionou várias vezes para mim como “válvula de escape” em que, ao menos nos momentos em que eu jogava, o que importava eram os alívios e tensões e as vitórias e derrotas inerentes ao jogo. O campo havia transformado meu desconhecimento sobre o jogo de *buraco* e minha pouca intimidade com os naipes das cartas em paixão pelo jogo.

Como afirma Huizinga, o jogo lança sobre nós um feitiço, é “fascinante”, “cativante” (HUIZINGA, 2000, p. 12), é distinto da vida cotidiana tanto pelo lugar que ocupa quanto pela duração. É jogado até o fim que é determinado pelos seus limites de tempo e de espaço e possui caminho e sentidos próprios. Possui ainda um ambiente instável, incerto, ao acaso, pois a qualquer momento, com a descoberta da desobediência de suas regras, o “feitiço” do jogo pode ser quebrado e a vida “real” recomeçará.

2.3 PARA ALÉM DOS JOGOS PROPRIAMENTE DITOS

2.3.1 Sociabilidade

Para as discussões sobre sociabilidade, utilizo principalmente a ideia apresentada por Georg Simmel sobre o termo. Segundo esse autor, a sociedade é um processo resultante da

interação entre os indivíduos, comportando uma diferença entre forma e conteúdo. Os indivíduos interagem a partir de suas motivações: paixões, angústias, desejos; que são apresentadas pelo autor como conteúdos da vida social. Porém, isolados, os conteúdos não são sociais, pois essas motivações só levam à sociação, porque há uma busca de outros indivíduos para a interação e há também a valorização da própria sociação. Assim, ela é entendida como um processo consequente das motivações que fazem com que os indivíduos formem uma unidade para satisfazerem seus interesses. Por isso, forma e conteúdo são elementos indissociáveis para Simmel (SIMMEL, 2006).

Considerando que a sociedade é a interação entre indivíduos para realizar conteúdos materiais e levando em conta que, além dos conteúdos, a sociação envolve a sua própria valorização pelos indivíduos, as formas resultantes desses processos acabam por ganhar “vida própria” e passam a existir por si mesmas, libertas do conteúdo, estabelecendo o que o autor chama de sociabilidade (SIMMEL, 2006).

A ideia de sociabilidade aparece, então, como uma das formas específicas do processo geral de sociação. Estando pura, liberta do conteúdo, a sociabilidade é apresentada como forma lúdica da sociação, ou seja, sem fim utilitário. A sociabilidade é extremamente dependente das personalidades entre as quais ocorre, não possuindo propósitos objetivos ou exteriores. O sucesso no momento é apresentado pelo autor como o principal fim da sociabilidade, tendo, por isso, como condição e resultado apenas o encontro das pessoas em uma reunião social (SIMMEL, 2006).

Sendo assim, a sociabilidade tem como alvo o exercício do momento sociável, ou seja, o momento em que ocorre a interação. As condições e resultados da sociabilidade são exclusivamente dos indivíduos que participam da interação e o caráter dessa sociabilidade é determinado pelas qualidades pessoais daqueles envolvidos na interação. Essa sociabilidade resulta em um ambiente no qual as diferenças são obscurecidas e produz consequentemente um “mundo artificial”. Possui assim, a função de abrandar as diferenças entre as pessoas para facilitar as relações sociais (SIMMEL, 2006).

Essa sociabilidade pura cria um “mundo artificial”, porque os indivíduos não deixam de lado seus atributos sociais durante a interação com os outros. Apesar de demandar a interação entre iguais, trata-se apenas de um jogo de “faz de conta”. Assim como percebido no Parque Halfeld, onde há uma ilusória supressão das diferenças nas relações durante os jogos, constituindo um “mundo fictício” que retira o peso do mundo concreto e sério e cede espaço para a libertação e o alívio.

Simmel destaca ainda que os jogos “propriamente ditos” (em contraponto ao modo como o autor utiliza “jogos sociais”) sempre desempenharam um papel importante nas formas de sociabilidade de todos os tempos.

A expressão “jogo social” é significativa no seu sentido mais profundo, para o qual já chamei a atenção. Todas as formas de interação ou de sociação entre homens – o desejo de sobrepujar, de trocar, a formação de partidos, o desejo de arrancar alguma coisa do outro, os azares de encontros e separações acidentais, a mutação entre inimizade e cooperação, o domínio por meio de artifícios e revanche – na seriedade do real, tudo isto está imbuído de conteúdos intencionais. No jogo, estes elementos levam sua própria vida: são impulsionados exclusivamente pela sua própria atração, pois mesmo quando o jogo envolve uma aposta monetária, não é o dinheiro (afinal de contas, este poderia ser adquirido de muitas maneiras que não a aposta) a característica específica do jogo. **Para a pessoa que realmente gosta dele, sua atração está mais na dinâmica e nos azares das próprias formas de atividade sociologicamente significativas** (SIMMEL, 2006, p. 174)³⁰.

O jogo praticado no Parque Halfeld não é, portanto, apenas um jogo “propriamente dito”, mas também um “jogo social”. Neste jogo, os indivíduos que participam dessa interação constroem laços entre si. E embora essa relação não chegue, na maioria das vezes, a ultrapassar os conteúdos da própria dinâmica do jogo e do espaço, as características dessa sociabilidade – o azar e a sorte, as habilidades para o jogo, as piadas, discussões e situações ocorridas no Parque Halfeld – são suficientes para atrair muitos homens que buscam preencher a ociosidade que pode decorrer da aposentadoria e se divertir com a prática dos jogos de *buraco*.

2.3.2 Apropriação de um espaço público urbano para a prática do jogo e os tipos de relações estabelecidas no local

Espaços públicos, como o do Parque Halfeld, possibilitam um encontro face a face, e a aposentadoria e a disponibilidade de tempo, conseqüente desta, contribuem para que sejam predominantemente aposentados os frequentadores mais assíduos do local. Além disso, a gratuidade da passagem para os maiores de 65 anos em Juiz de Fora facilita o deslocamento dos bairros até o centro para esses aposentados.

A apropriação desses espaços da cidade acaba por determinar certos comportamentos e padrões. No entanto, as estratégias de interação acabam sendo flexíveis o bastante para incluir gerações mais jovens e outros segmentos sociais. O espaço público aparece como ambiente propício para a busca de companhia e interações não familiares, unindo as pessoas desse espaço em meio à multidão anônima da cidade (BARROS, 2006).

³⁰ Grifo meu.

Já nas primeiras observações que fiz, consegui perceber que havia certa intimidade entre alguns jogadores, pois se chamavam pelo nome (alguns são conhecidos apenas pelos apelidos), comentam a ausência de algum jogador e, constantemente, faziam alguma piada ao se cumprimentarem. Entretanto, não se trata de um grupo fixo, pois várias pessoas passam pelo local e acabam jogando.

Os frequentadores mais assíduos parecem estabelecer uma relação com os parceiros desse espaço mais estreita que outros tipos de relações estabelecidas no espaço da rua, mas que não chegam a atingir o âmbito familiar. Aliás, a não extensão das relações estabelecidas no espaço público para o espaço privado corrobora com vários outros trabalhos dedicados ao estudo de sociabilidade masculina em locais públicos.

Ingrid Fonseca, ao desenvolver uma pesquisa em um espaço de sociabilidade entre homens velhos em um clube para o jogo de malha no subúrbio do Rio de Janeiro, também percebeu que, embora morassem na mesma região, os frequentadores não estendiam suas relações no grupo de malha para o âmbito privado (FONSECA, 2015).

Na pesquisa de Brigeiro, em uma rede de sociabilidade composta exclusivamente por homens velhos que se reuniam em uma praça e em um shopping em um bairro nobre da zona norte do Rio de Janeiro, o autor também encontrou entre os frequentadores desta sociabilidade esse tipo de relação. (BRIGEIRO, 2000).

Uma forte característica da sociabilidade desses senhores é a completa ausência de contatos com os familiares do membro do grupo. Eles não freqüentam a casa um do outro, e mesmo em caso de doenças, raras são as visitas. As relações se dão restritamente no espaço público extra-doméstico. Também sequer compartilham outras atividades de entretenimento. Em suma, não mantêm relações fora dos espaços da praça e do *shopping*, preservando esses contatos de qualquer possibilidade de intimidade familiar (BRIGEIRO, 2000, p. 42).

Em sua pesquisa, no Largo do Machado no Rio de Janeiro com jogadores de damas, xadrez sueca e tranca em praça pública, Sônia Travassos também percebeu que as relações que aqueles homens estabeleciam no espaço público não se estendiam ao âmbito privado. (TRAVASSOS, 1995).

Ao mesmo tempo que aqueles homens, em geral, se igualavam enquanto participantes de jogos cujas regras eram definidas de antemão, eles mantinham, como disse, uma distância recíproca que lhes garantia a liberdade e o anonimato relativos nas outras esferas da vida social (TRAVASSOS, 1995, p. 39).

No caso do Parque Halfeld, não é diferente, mesmo os frequentadores mais assíduos, não se visitam em suas casas ou conhecem suas famílias, ou mesmo compartilham outro tipo de atividade juntos fora daquele ambiente. Como se deslocam de vários bairros diferentes da

cidade, estender as relações para o âmbito privado torna-se ainda mais difícil. Em um dos jogos até vi um dos senhores tentar uma aproximação com um outro senhor, mas este último desconversou:

Após terminarem a partida e decidirem ir para casa, Paulista perguntou para Seu Geovani: – O senhor vai almoçar onde?
 – Em casa mesmo. – respondeu Seu Geovani
 – E na sua casa servem almoço para visitas?
 – Servem, mas tem que avisar.
 – Então liga para lá que até chegarmos na zona norte dá tempo de fazer – brincou rindo o Paulista com o fato de Seu Geovani morar distante do centro.
 Seu Geovani apenas riu e desconversou dizendo que ficaria para outro dia.³¹

Como dito anteriormente, não são exclusivamente velhos e aposentados os frequentadores do local, pois há também aqueles frequentadores esporádicos que aproveitam o horário de almoço, um passeio no centro, ou mesmo, como o senhor Marcelo de 44 anos, que durante uma partida que eu acompanhava afirmou que estava ali apenas esperando dar o horário de seu ônibus para uma das cidades vizinhas. A sociabilidade existente ali e a ocupação desse espaço vai além de uma simples associação entre aposentadoria e tempo livre, uma vez que a assiduidade de muitos dos jogadores está certamente relacionada ao preenchimento de um tempo disponível decorrente da aposentadoria, por ser a maioria dos frequentadores assíduos homens velhos e aposentados.

Parece apropriado, para a presente pesquisa, lançar mão do conceito de “mancha”, desenvolvido e sugerido como recurso metodológico por Magnani. Segundo o autor:

São as manchas, áreas contíguas do espaço urbano dotadas de equipamentos que marcam seus limites e viabilizam – cada qual sua especificidade, competindo ou complementando – uma atividade ou prática dominante. Numa mancha de lazer os equipamentos podem ser bares, restaurantes, cinemas, teatros, o café da esquina, etc., os quais, seja por competição ou complementação, concorrem para o mesmo efeito: constituem pontos de referência para a prática de determinadas atividades (MAGNANI, 1996, p. 19).

A “mancha” é uma forma de apropriação do espaço urbano, distinta do conceito de “pedaço” (elaborado pelo mesmo autor) exatamente pela dependência que a primeira tem dos equipamentos do espaço³² e também porque sua base física costuma ser mais ampla, permitindo

³¹ ASSIS, op. cit., passim.

³² Diferença entre *pedaço* e *mancha*: “No primeiro caso, onde o determinante são as relações que se estabelecem entre seus membros, pelo manejo de símbolos e códigos comuns, o espaço enquanto ponto de referência é restrito, interessando mais a seus *habituês*. Com facilidade muda-se de ponto, quando então ‘leva-se junto o pedaço’. A *mancha*, ao contrário – sempre aglutinada em torno de um ou mais estabelecimentos – apresenta uma implantação mais estável tanto na paisagem como no imaginário. As atividades que oferece e as práticas que propicia são o resultado de uma multiplicidade de relações entre seus equipamentos, edificações e vias de acesso – o que garante uma maior continuidade, transformando-a, assim, em ponto de referência físico, visível e público para um número mais amplo de usuários” (MAGNANI, 1996, p. 21).

um número mais diversificado de frequentadores no local. É o que acontece no caso do Parque. As relações estabelecidas ali e a prática do jogo têm como referência visível, física e pública as mesas de concreto e possibilitam um número amplo de usuários, sejam eles frequentadores assíduos ou não.

O local acaba se estabelecendo como um espaço intermediário entre a casa e a rua. É ali que se tece a trama do dia-a-dia e são estabelecidas as redes de relações, trocas de informações, pequenos serviços e os inevitáveis conflitos. Como argumenta Magnani, o lazer não deve ser olhado apenas de uma perspectiva instrumental, como reposição das energias gastas no trabalho, pois “existe um componente afirmativo referido ao estabelecimento e reforço de laços de sociabilidade, desde o núcleo familiar até o círculo mais amplo que envolve amigos, colegas, ‘chegados’ e desconhecidos” (MAGNANI, 1996, p. 13).

O tipo de relação estabelecida ali não chega a entrar na intimidade da casa, os comentários são na maioria das vezes restritos aos jogos e aos acontecimentos do cotidiano compartilhado por eles naquele espaço. O *buraco* parece servir como um elemento catalisador para a constituição das relações sociais estabelecidas no local.

Essas fronteiras, calçadas ou grades, barracas ou bancos, cordas ou arbustos, verdes ou floridos, que demarcam a praia ou a praça, assinalam também um limite entre o público e o privado. Esses espaços constituem, na verdade, um território suspenso entre a rua e a casa, pois as relações que lá se estabelecem, ainda que mais estreitas que as que têm lugar “no meio da rua”, não chegam a entrar na intimidade da casa (PEIXOTO, 2000, p. 22).

A partir do hábito de frequentar constantemente o local, os laços sociais entre os jogadores acabam intensificados e, com isso, uma nova rede de relações sociais é inserida no modo de vida de cada um. Consequentemente, um sentimento de pertencimento ao local é reforçado. No meio do ano de 2013, antes ainda que eu desenvolvesse o meu trabalho de campo, houve uma articulação dos próprios frequentadores junto a um vereador pela cobertura e iluminação das mesas do Parque, o que evidencia um sentimento de pertencimento. Reproduzo, a seguir, o requerimento solicitado pelos frequentadores do local:

O Parque Halfeld é um dos locais públicos mais frequentados pelos juiz-foranos. O local recebe muitos aposentados que passam horas jogando dama e baralho. O segundo secretário da Câmara Aparecido Reis Miguel Oliveira (Cido-PPS) apresentou requerimento ao Executivo no qual solicita cobertura e iluminação para as mesas utilizadas. “Trata-se de uma forma de oferecer um pouco mais de conforto, principalmente para idosos que ali permanecem para se distrair e fazer novas amizades”. Cido encaminhou o requerimento por solicitação dos frequentadores.

Requerimento

Senhor Presidente,
Senhores Vereadores,
Senhora Vereadora,

Requeiro à Mesa, ouvido o Plenário, que se indique ao Exmo. Prefeito Municipal no sentido de autorizar ao setor competente providenciar para que seja feita a cobertura e iluminação das mesas de jogos de Dama e Baralho no Parque Halfeld.

Justificativa:

Juiz de Fora possui, no seu centro mais importante, uma praça que é o cartão postal da cidade, e que concentra ao seu redor os Poderes Legislativos, Executivo e Judiciário: Além da importância da beleza local, que possui diversas árvores centenárias, a praça abriga também parte da vida de muitos idosos que ali vão conversar, fazer novas amizades e principalmente, distrair-se como jogar Damas e Baralho, nas mesas que existem no Local.

Tenho recebido várias solicitações de frequentadores do Parque Halfeld, notadamente pessoas aposentadas que ali passam horas de lazer e descanso. Julgando justo o pedido, esperando que o mesmo possa vir a ter um atendimento por parte do Executivo.

Palácio Barbosa Lima, 17 de junho de 2013

CIDO

Vereador do PPS³³

Contudo, como o Parque é tombado, as burocracias que envolvem a alteração do espaço são muitas e até hoje o requerimento não foi atendido. De toda forma, a necessidade de cobertura do local ainda está presente nos discursos dos aposentados que são impedidos de jogarem em caso de chuva e reclamam dos dias de sol intenso. Já a iluminação, foi ampliada na última reforma de 2015 que incluiu a retirada das pedras portuguesas do chão.

O Parque Halfeld sempre foi um lugar em que moradores da cidade transitam, encontram-se, fazem atos políticos, porém o que cria um sentimento de pertencimento ao local é a assiduidade de muitos jogadores. Estes, muitas vezes, são associados à categoria de não-trabalhadores e estigmatizados por este fato. Com esta assiduidade, as relações estabelecidas se fortalecem e resultam em um sentimento de pertencimento, tendo em comum, não só a busca por escapar da inatividade que pode decorrer da aposentadoria, mas principalmente o gosto pelo jogo.

2.3.3 O jogo social das relações jocosas: *Capote, Sapo e Pangaré*

A sociabilidade entre homens no Parque Halfeld também é marcada por outra forma de “jogo social” extremamente frequente no local: a jocosidade. Em seu artigo intitulado “Relações Jocosas de Parentesco” publicado em 1928, Marcel Mauss, referindo-se a

³³ Requerimento retirado do site da câmara municipal de juiz de fora. Disponível em: <<http://www.camarajf.mg.gov.br/noticias.php?cod=6372>>. Acesso em: 27 nov. 2015.

“brincadeiras” hostis existentes em algumas relações de parentesco das sociedades ditas “primitivas”, argumenta que estas possuem a função de relaxamento, de uma atitude descontraída em oposição à seriedade exigida na vida cotidiana. Deste modo, a suposta “falta de respeito” se justifica a partir da existência de uma ordem preestabelecida em que “a moderação na vida de todos os dias procura e encontra uma compensação na indecência e na grosseria” (MAUSS, 1928, p. 171).

Em seu ensaio publicado em 1940, “Os parentescos por brincadeira”, Radcliffe-Brown também descreveu diversos exemplos em que há, na relação entre duas pessoas, o privilégio de zombaria, sem que o “insultado” se sinta ofendido. O autor distingue ainda duas variedades principais, uma simétrica, em que a jocosidade é mútua, e outra assimétrica, em que alguém zomba de um outro e este último suporta a zombaria com bom humor e sem vingança, ou retribui apenas em partes (RADCLIFFE-BROWN, 1940).

Ainda, segundo Radcliffe-Brown, a combinação entre amistosidade e antagonismo é característica extremamente importante das relações marcadas pela jocosidade. Tal comportamento, em outro contexto social, poderia ser expressão de agressividade e provavelmente resultaria em irritação, mas como não são levadas a sério, o que ocorre é uma pretensão de hostilidade e real amistosidade.

O parentesco por brincadeira, sob certos aspectos, se opõe frontalmente à relação contratual. Em vez de deveres específicos a serem cumpridos, há desrespeito privilegiado, liberdades ou mesmo licitude, e a única obrigação é não se sentir ofendido ante o desrespeito, desde que ele se mantenha dentro de certos limites definidos pelo costume, e não ultrapasse esses limites. Qualquer falta na relação é como uma ruptura das regras de boas maneiras; a pessoa em questão é considerada como não sabendo portar-se (RADCLIFFE-BROWN, 1940, p. 97).

Radcliffe-Brown constrói sua teoria das funções sociais do respeito e do desrespeito tendo como exemplo as relações de parentesco, principalmente as originadas do casamento. No entanto o autor reconhece que outras formas de relações jocosas podem ser incorporadas à teoria e cita também exemplos existentes na relação entre tribos e clãs, admitindo ser um modo comum de proceder em várias sociedades e enfatizando que as relações jocosas implicam sempre esta combinação entre amistosidade e antagonismo.

É considerando a existência das relações jocosas em diversas sociedades que Édison Gastaldo (2006) escreveu o texto “As relações jocosas futebolísticas. Sociabilidade, futebol e conflito no Brasil”, em que analisa o que ele denominou “relações jocosas futebolísticas” no contexto de torcedores de futebol brasileiros que se reúnem em bares para assistir às partidas

do esporte. Inspirado nas noções apresentadas por Radcliffe-Brown e Marcel Mauss, Gastaldo define as relações jocosas futebolísticas como:

[...] um tipo especial de performance, seja em atitude, desafio ou teatralização, em que a regra é manter o bom humor, mesmo – e principalmente – na derrota, suportando com paciência ou, de preferência, com uma resposta afiada e engraçada, as alfinetadas dos oponentes (GASTALDO, 2006, p. 4)

São, portanto, formas lúdicas de interação social que expressam provocações, sátiras e desafios. Trata-se de “um jogo dentro do jogo” que, além de jogos de palavras com provocações verbais, incluem também performances corporais. No caso dos frequentadores do território do jogo no Parque Halfeld, as relações jocosas são mediadas principalmente pelo jogo de *buraco*. E, além do perder ou não ser um bom jogador, é por meio de discursos marcados pela jocosidade que temas como velhice e masculinidade são colocados em jogo, temas que serão melhor analisados no próximo capítulo.

Como mostra Gastaldo, a participação em jogos, competições e desafios costuma ser característica comum aos significados articulados ao “ser homem” em diversas culturas. Estes desafios muitas vezes aparecem como forma direta de ofensa à honra e resultam na necessidade de uma ação agonística em público, mas aparecem também como provocações e desafios mais simbólicos por respostas verbais irônicas e réplicas afiadas. É, portanto, um aspecto recorrente nas performances masculinas de sociabilidade no Brasil, em que a expressão de tensões, que poderiam resultar em agressões físicas, é convertida em jocosidade, implicando que Radcliffe-Brown chamou de antagonismo e amistosidade (GASTALDO, 2006).

Há no território de jogo do Parque, aquelas brincadeiras que utilizam de maneira jocosa de representações sobre a velhice e de convites à homossexualidade como forma de provocação (temas que serão aprofundados no próximo capítulo) e ainda algumas categorias *nativas* que expressam esta jocosidade e que são mediadas pelo jogo de *buraco*. As maiores vítimas de zombaria são aqueles jogadores que “tomam *capote*”, ou seja, perdem por uma diferença de pontos em que não chegam a atingir metade da pontuação dos adversários.

Pode-se então “dar *capote*” em alguém no caso do ganhador e “levar *capote*”, no caso do perdedor. Aquele que perde é a vítima da zombaria e costuma assumir quatro posturas diferentes diante das brincadeiras do vencedor ou dos espectadores: aceitar com bom humor e não retrucar, ir embora e evitar as provocações, recorrer ao passado de outros jogos em que foi ele quem “deu o *capote*” no zombador ou ficar irritado e não aceitar a brincadeira, já que, embora o ambiente seja carregado de jocosidade, há conflitos que ultrapassam a brincadeira.

Mas a última postura, a de ficar irritado, é a única que não costuma ser bem vista pela maioria dos jogadores, pois são aqueles que não entram neste jogo social. São tratados como aqueles que “não sabem brincar”, como os que “saem de casa procurando confusão“, “que se irritam com facilidade”. Nesse caso, o “não saber brincar” não se refere ao jogo de *buraco* propriamente dito, mas ao não saber entrar no jogo social carregado de jocosidade dos frequentadores das mesas de jogos do Parque, o que leva conseqüentemente a uma má fama no Parque, mesmo que se trate de um jogador habilidoso nas cartas do jogo de *buraco*.

Basta a frase “fulano levou *capote*” aparecer que alguém, caso não vá embora ou fique irritado, ou aceite ficar sem a desforra com bom humor, reaja recorrendo a outro dia em que a vítima do *capote* era o gozador. “Você me ganha uma e fica o dia inteiro no Parque contando vantagem. E as outras trezentas que eu te ganhei?” e ao dono da zombaria do dia, cabe continuar enfatizando o dia de hoje “Não mude de assunto, isso é passado, estou falando de hoje”. Pois no fim das contas, todos que frequentam o Parque assiduamente têm suas histórias de vitórias e derrotas no jogo de *buraco* que podem ser enfatizadas quando se está na posição de quem caçoa.

Neste contexto carregado de jocosidade, também se transforma *sapo* em verbo. Quando se fala em *sapiar*, no território do jogo no Parque, refere-se àqueles que assistem aos jogos e comentam as jogadas em volta da mesa. Os *sapos* são os espectadores que não se limitam a assistir as partidas de *buraco* e comentam frequentemente as jogadas. Há aqueles sapos que estão esperando uma oportunidade para jogar e se ocupam comentando outros jogos e há aqueles tidos como *sapos* profissionais que se ocupam apenas de assistir e comentar os jogos de *buraco* e raramente entram no jogo de cartas.

Trata-se também de uma categoria utilizada de forma jocosa, em que há simultaneamente certa hostilidade, percebida na entonação de voz daquele que reclama do *sapo*: “é bom de *sapiar*, mas quero ver jogar”; “pare de ser *sapo*”; “não aguento esses sapos”; “vá *sapiar* em outro lugar” e amistosidade, naquele que aceita de bom grado o papel de *sapo* no momento.

Alguns até assumem de forma jocosa a posição de sapo quando dizem: “Vou *sapiar*”; “Só gosto de vir para cá para provocar, não gosto de jogar aqui no Parque”. Os jogadores, embora demonstrem certa hostilidade nas frases que se referem ao *sapo*, sabem que o *sapo* faz parte do jogo no Parque e que, quando deixam de estar na mesa jogando *buraco*, muitos também se transformam em *sapos*.

Outra categoria comum entre os frequentadores, tratada de forma jocosa, é a de *pangaré*, que serve para dizer que algum jogador é ruim, com pouca habilidade no jogo de *buraco*.

Escuta-se muito dos jogadores: “Essa mesa aí só tem *pangaré*”; “Não gosto de jogar no Parque, aqui só tem *pangaré*”. Utiliza-se a categoria para caçar de alguém que perdeu ou não está jogando bem e, muitas vezes, a acusação de *pangaré* é usada como réplica de alguma gozação: “Tá falando de mim, mas você é um *pangaré*”.

Fig. 11 - Território dos jogos, parte inferior



Fonte: Revista Viver Minas.³⁴

Aquele que “leva *capote*” dificilmente consegue sair imune de gozações no território do jogo e a acusação de *pangaré* provavelmente recairá sobre ele que deve ou aceitar com bom humor e esperar a sua vez de caçar, ou responder de forma bem-humorada e invocar jogos passados. Caso se irrite com as gozações, será visto como mais um que “não sabe brincar”, que não consegue fazer parte do jogo social das relações jocosas no Parque.

³⁴ Parque Halfeld de Juiz de Fora – Disponível em: <<http://viverminas.com.br/plus/modulos/listas/?tac=noticias-ler&id=236#.Vvpfp1UrK00>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

Fig. 12 - Território dos jogos, parte superior



Fonte: G1.³⁵

Mas há também as brincadeiras que ultrapassam o ato de falas provocativas e respostas rápidas. Algumas performances corporais são comuns como: os tapas na cabeça, arremessar bolinhas de papel, mandar beijo, acariciar, fingir que está irritado, imitar alguém com o intuito de ridicularizar o que foi dito e como foi dito e outras performances improvisadas.

Eu estava jogando em uma das mesas quando Dalmir, que jogava na mesa ao meu lado esquerdo, pediu para que eu pegasse para ele um papel que estava no chão. Peguei e entreguei a Dalmir que amassou o papel fazendo uma bolinha e arremessou na cabeça de Seu Walter que estava na mesa ao meu lado direito. Seu Walter respondeu xingando Dalmir que não parava de rir. Seu Walter continuou jogando até que percebeu um tempinho para desviar a atenção do jogo, pegou a bolinha de papel do chão e arremessou de volta na cabeça de Dalmir que reagiu apenas rindo.³⁶

Abaixo outro trecho retirado do caderno de campo em que, o que parecia a princípio para mim um conflito entre os jogadores e um morador de rua, era na verdade uma brincadeira.

Seu Geovani estava gritando bastante com o parceiro por conta de jogadas que ele julgou erradas: “- Mas que pangaré, desse jeito não dá para jogar com você não, você é muito ruim”. Um morador de rua que costuma até mesmo jogar com eles, estava deitado em um banco próximo às mesas e, no momento da gritaria, levantou para reclamar com Seu Geovani: “- Que barulhada danada é essa? Eu estou tentando dormir. Precisa dessa gritaria toda?” e esbravejou palavrões.

A minha interpretação naquele momento era de que ele estava realmente irritado pelo jeito que falava. No entanto, a resposta de Seu Geovani foi uma pergunta calma: “- Mas você já estava dormindo?” e o morador de rua respondeu “- Ainda não.”, Seu

³⁵ Parque Halfeld de Juiz de Fora – Disponível em: <<http://g1.globo.com/mg/zona-da-mata/fotos/2015/05/ acessibilidade-no-parque-halfeld-e-prioridade-de-obra-em-juiz-de-fora.html#F1629006>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

³⁶ ASSIS, op. cit. passim.

Geovani então disse: “- Ah, então não tem problema, pode ir lá dormir.” e para minha surpresa caíram os dois na gargalhada.³⁷

Isto é, o que para um observador externo pode aparentar um conflito entre os frequentadores, trata-se muitas vezes de uma relação jocosa. Portanto, embora certas atitudes encontradas possuam aparentemente pretensão de hostilidade, realizam-se de forma amistosa entre os frequentadores. Seja através dos jogos verbais ou das performances corporais, o jogo social das relações jocosas estabelece um “jogo dentro do jogo”, o que é fundamental para que haja uma realização plena do feitiço nesta sociabilidade.

2.4 A REALIZAÇÃO PLENA DO FEITIÇO

Observando a sociabilidade no Parque Halfeld, foi possível encontrar, na prática do jogo de *buraco*, uma série de aspectos elencados por Huizinga e outros autores citados para a definição do que o jogo faz com quem joga. Baseado no que foi observado e nas contribuições destes autores, o jogo exige uma delimitação de seu espaço para que aconteça. A delimitação do espaço, a tensão resultante do jogo e seu risco inerente contribuem para a constituição do que Gadamer chamou de “vaivém lúdico”, ou seja, de um campo intermediário entre a vivência da realidade e a fantasia. O território dos jogos, mesmo que não esteja de fato fora da realidade, acaba estabelecendo um “mundo particular”, diferente da vida cotidiana. Por conseguinte, os jogadores conferem significados específicos ao jogo, às relações construídas no local e ao próprio território dos jogos.

Embora o jogo possa ter aparentemente seu sentido vinculado aos fins do próprio jogo, seu sentido acaba por exceder isso. Pois, entregar-se ao jogo é auto representar-se enquanto joga algo. Assim sendo, além de prestígio diante dos outros, aquele que ganha adquire a possibilidade de expressar, através de tal auto representação, o desejo de ser melhor que os outros e ser festejado por isso. Assumindo, dessa forma, tamanha importância para os frequentadores, mesmo que seja um território que está relacionado principalmente ao lúdico e a prática desinteressada, brigas entre jogadores ocorrem com frequência, reforçando a não separação entre seriedade e atividade lúdica enfatizada por Huizinga.

O enfeitamento ocorre de tal forma que as conversas entre os frequentadores se limitavam na maioria das vezes ao conteúdo do próprio jogo. As conversas, piadas e performances corporais apareciam com frequência, tendo como norteador o jogo de *buraco* ou,

³⁷ *ibid.*

algumas vezes, relacionadas a algum acontecimento no Parque Halfeld. Dessa forma, as relações estabelecidas ali mantinham entre os frequentadores certo anonimato relativo à vida privada de cada um. Deste modo, mesmo que as relações então estabelecidas sejam mais estreitas que outros tipos de relações estabelecidas na rua, não chegam a entrar no âmbito da casa.

Para além do jogo propriamente dito, o “feitiço” só se realiza plenamente juntamente ao jogo social das relações jocosas. Os frequentadores jogam com uma série de combinações possíveis de comportamentos em que utilizam a jocosidade, mas, embora não existam regras formais para as relações jocosas, desenvolvem certos limites implícitos para as brincadeiras que acabam definindo uma etiqueta própria entre eles, um “saber brincar”, que, na maioria das vezes, significa não levar as provocações a sério. Canalizam dessa maneira os estresses cotidianos por meio de conflitos jocosos que possuem abertura para a utilização de performances verbais e corporais de indecência e da grosseria e de temas como a velhice e a masculinidade, sem que precisem ser levados a sério.

3 MASCULINIDADE E ENVELHECIMENTO NO PARQUE HALFELD DE JUIZ DE FORA

O terceiro e último capítulo desta dissertação é dedicado a uma reflexão sobre os temas do envelhecimento e da masculinidade e as especificidades relativas a uma sociabilidade marcada fortemente por estes dois aspectos. Nesse capítulo pretendo discutir a construção e reconstrução da masculinidade presentes nos discursos e práticas desses jogadores e espectadores. Atentarei para as diferenças das representações da masculinidade na velhice e as imagens sobre a velhice acionadas pelos jogadores.

Primeiramente, desenvolvo um breve histórico sobre as transformações ocorridas na imagem do envelhecimento e como a velhice se tornou um problema social. Busco descrever algumas das diferentes categorias existentes no decorrer da história para classificar a velhice, seus contextos de surgimento e o papel desempenhado pelo Estado, associações privadas e pela Gerontologia nas mudanças das representações sobre a velhice e para o que Guita Grin Debert (DEBERT, 2012) nomeia de “reprivatização da velhice”. A partir disso, discuto sobre as representações sobre envelhecimento acionadas pelos frequentadores das mesas de jogos do Parque Halfeld. Em seguida, apresento um breve histórico sobre o conceito de masculinidade e como ele é utilizado nesta pesquisa e o relaciono com a constante (re)construção social da masculinidade presente entre os frequentadores. Por fim, baseado nos discursos e práticas encontradas em campo, reflito sobre as particularidades da masculinidade e da sexualidade na velhice.

3.1 AS TRANSFORMAÇÕES NA IMAGEM DA VELHICE

O que inicialmente despertou o meu interesse pela sociabilidade entre os homens frequentadores do Parque Halfeld foi à busca por compreender a experiência do envelhecimento masculino a partir da sociabilidade no território simbólico do jogo, identificando que tipo de representações sociais sobre a velhice são acionadas por estes frequentadores. Mas as pesquisas que se utilizam do trabalho de campo tendem a ter alto nível de imprevisibilidade, as hipóteses iniciais são testadas e muitas vezes não correspondem às expectativas, levando consequentemente a pesquisa para outros rumos. No caso da pesquisa presente, os resultados percebidos em campo e as sugestões após a qualificação levaram à necessidade de se dedicar uma maior atenção aos aspectos sociais e simbólicos envolvidos na prática do jogo e na

(re)construção da masculinidade, o que ampliou e tornou mais complexo o leque de temas investigados.

A velhice continua sim sendo um aspecto importante daquela sociabilidade, já que o local é frequentado principalmente por homens velhos e aposentados, porém foi percebido que é o gosto pelo jogo, mais que a velhice, o elemento catalisador que possibilita a construção daquela sociabilidade.

Tratando-se de um espaço preponderantemente ocupado por homens velhos, a velhice aparece nos discursos dos frequentadores mediante as relações jocosas entre eles. Por isso, antes de apresentar os exemplos de campo que demonstram as representações sobre a velhice acionadas de forma jocosa no Parque Halfeld, vejo como necessária uma reflexão sobre as transformações na imagem do envelhecimento e as categorias de “velho”, “idoso” e “terceira idade”, para situar e compreender que tipo de representações são acionadas e porque tais imagens sobre a velhice são configuradas. Afinal, foi este o ponto inicial que me levou a desenvolver esta pesquisa.

A representação social da velhice experimentou uma série de mudanças ao longo do tempo na sociedade ocidental. A imagem, antes associada ao descanso, a uma vida monótona e sofrida, tem perdido espaço para uma imagem diferente, em que a velhice pode ser vista de forma positiva – ao perceber nesse momento da vida a possibilidade de se retomar projetos abandonados e buscar novas alternativas de lazer (DEBERT, 2012).

A construção da imagem da velhice é parte de um processo histórico amplo e de uma tendência à segregação das idades na família e no espaço social. Um conjunto de saberes e técnicas de intervenção em relação à velhice foram constituídos e contribuíram intensamente para apresentar a velhice como problema social. A juventude, em contraste, aparece como modelo a ser seguido em todas as faixas etárias. A velhice, embora estigmatizada, não deixa de aparecer na nossa realidade, mas é adiada para outro momento da vida (BARROS, 2006).

Com intuito de compreender estas transformações que marcam o envelhecimento contemporâneo, busco refletir sobre as mudanças nas representações da velhice consequentes das tentativas de homogeneização do envelhecimento. Para isso, apresento as noções de velhice e terceira idade e o processo histórico que influenciou a definição das características atribuídas às imagens do envelhecimento, transformando algo, antes considerado como próprio da esfera privada e familiar, em um problema social. Essas características são consequência de um processo complexo de disputas em torno dessa definição e envolvem a confluência de discursos políticos, interesses econômicos e a criação de uma disciplina interdisciplinar destinada especificamente ao estudo do envelhecimento – a gerontologia. A maior visibilidade recente,

dedicada ao envelhecimento, exige que as representações do discurso gerontológico sejam reformuladas. Porém, ao destacar experiências de envelhecimento bem-sucedidas, a velhice abandonada e dependente não pode ser minimizada e nem os idosos responsabilizados por não terem adotado um estilo de vida adequado (DEBERT, 2012).

O Estatuto do Idoso³⁸ e a Organização Mundial da Saúde (OMS) reconhecem como *idoso* aquele com idade igual ou superior a 60 anos, independente do seu estado biológico e social. No entanto, a idade e o envelhecimento possuem outros aspectos que extrapolam as dimensões abarcadas pela idade cronológica, pois os diferenciais de renda, gênero, escolaridade trazem variações bastante expressivas na experiência de envelhecimento desses indivíduos.

As pesquisas antropológicas e sociológicas que se debruçaram sobre o tema do envelhecimento nas últimas décadas têm demonstrado que idade não é um dado da natureza ou fator explicativo dos comportamentos humanos, rompendo com pressupostos da psicologia do desenvolvimento que concebiam o curso da vida como uma sequência unilinear com etapas evolutivas por quais todos os indivíduos passariam.

Estas distinções servem para mostrar como a experiência do envelhecimento tem sido tratada cada vez mais como um processo heterogêneo e não como algo baseado em uma idade cronológica. Trata-se de um processo influenciado por diversos fatores, como gênero, classe social, cultura e padrões de saúde individual e coletivo da sociedade. Contudo, afirmar que a segmentação de grupos etários são construções culturais que mudam historicamente não é o mesmo que afirmar que essa segmentação não possui impacto efetivo na nossa sociedade. A maioria civil, o serviço militar obrigatório, a vida escolar e a entrada no mercado de trabalho têm como referência a idade cronológica e são utilizados na nossa sociedade para a organização do ensino, da política e do mercado de trabalho, funcionando como mecanismo de distribuição de poder e prestígio no interior das classes. Não é papel do antropólogo, como afirma Debert, definir qual a idade correta para aposentadoria ou o momento em que as pessoas estariam velhas demais para ocupar determinadas posições sociais ou atividades. O que cabe ao antropólogo é se atentar a compreender como a velhice foi transformada em um problema social e como esse conjunto de representações influenciam as práticas destinadas a resolver esse problema (DEBERT, 2012).

³⁸ No Brasil, uma lei específica para o idoso foi promulgada em 1994, estabelecendo uma Política Nacional do Idoso (Lei 8.842), tendo como intuito assegurar os direitos sociais do idoso e possibilitar autonomia, integração e participação na sociedade. O Estatuto do Idoso (Lei 10.741/2003), mais abrangente que a Política Nacional do Idoso, foi criado em 2003 e visava instaurar uma série de benefícios referentes a transporte, educação e saúde, além de tornar crime qualquer tipo de violência contra o idoso.

Assim como em boa parte dos países do mundo³⁹, os últimos Censos elaborados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) indicam uma inversão na estrutura da pirâmide etária no Brasil com o aumento populacional cada vez mais representativo de pessoas com 60 anos de idade ou mais. Está inversão tem sido percebida mais intensamente nas últimas décadas e é atribuída ao aumento da longevidade e à queda de natalidade.

De acordo com uma pesquisa realizada pelo IBGE em 2008, cerca de 650 mil pessoas de 60 anos de idade ou mais são inseridas por ano na população geral. Segundo as projeções da OMS, o Brasil será em 2025 o sexto país do mundo com maior número de idosos. Estima-se que serão cerca de 32 milhões de pessoas incluídas nessa categoria. Em Juiz de Fora a situação não é diferente, segundo o Censo 2010, a cidade possui uma população de 516.246 habitantes, sendo 70.288 idosos, o que representa 13,6% da população, média acima da nacional que é de 11,4%.

Essa inversão na pirâmide etária tem trazido grande preocupação, pois, com um número menor de contribuintes e maior de beneficiários, a tendência é que ocorram dificuldades no pagamento das aposentadorias. Embora possamos compreender que a preocupação com o envelhecimento cresceu nos últimos anos, devido a esse aumento populacional cada vez mais representativo das pessoas de mais idade, atribuir as mudanças de imagem e gestão do envelhecimento apenas a esse aumento demográfico é deixar de lado um conjunto de questões interessantes possíveis de se explorar como:

(...) as mudanças culturais nas formas de pensar e de gerir a experiência cotidiana, o tempo e o espaço, as idades e os gêneros, o trabalho e o lazer, analisando, de uma óptica específica, como uma sociedade projeta sua própria reprodução (DEBERT, 2012, p. 13).

Boa parte dos teóricos dedicados ao estudo dos aspectos socioculturais da velhice apontam a aposentadoria como um grande marco, pois a representação do idoso como improdutivo está intimamente ligada a seu status social. Beauvoir aponta em seu livro que em países capitalistas, baseados no lucro, os aposentados são retirados cedo do mercado de trabalho e passam a constituir uma carga.

Permitir aos trabalhadores que permaneçam ativos tanto tempo quanto possam, e garantir-lhes, em seguida, uma vida decente, é uma solução correta. Aposentá-los cedo, assegurando-lhes um nível de vida satisfatório, é também uma opção válida. Mas as democracias burguesas, quando retiram dos indivíduos a possibilidade de trabalhar, condenam a maioria deles à miséria. (BEAUVOIR, 1990, p. 12)

³⁹ Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), em 2025 serão dois bilhões de pessoas com idade igual ou superior a 60 em todo o mundo.

Ou seja, embora a aposentadoria seja um direito conquistado e muitas vezes cobiçado, a improdutividade está associada aos estigmas produzidos em relação à velhice e, conseqüentemente, à maneira como a sociedade contemporânea lida com as transformações do corpo e com a morte (BARROS, 2006).

Falar da questão da velhice na França no século XIX era, segundo Peixoto, falar de um indivíduo que não conseguia se sustentar financeiramente, já que aqueles indivíduos mais velhos que possuíam patrimônios conseguiam manter sua posição social e garantiam respeito. Com esse recorte social, diferentes expressões foram utilizadas para o tratamento de pessoas de mais idade: *velho* (*vieux*) e *velhote* (*vieillard*) referiam-se aos pobres; idoso (*personne âgée*) era usado para o tratamento daqueles que possuíam poder aquisitivo. A percepção da velhice como um custo trouxe conseqüências para estrutura familiar, principalmente, no que se refere às classes menos favorecidas, pois a interdependência entre os membros da família tendia a se dissolver (PEIXOTO, 2000).

As expressões *velho* e *velhote* nem sempre estão carregadas de um sentido pejorativo, mas quando não utilizadas com esse viés negativo, servem para denunciar a exclusão social dos indivíduos de mais idade. Sendo assim, a ideia de *velho* tornou-se intimamente ligada à incapacidade para o trabalho: “ser velho é pertencer à categorização emblemática dos indivíduos idosos e pobres” (PEIXOTO, 2000, p. 53).

O prestígio dos aposentados cresceu durante os anos 60 com o aumento das pensões, resultando em uma transformação nas formas de tratamento das pessoas mais velhas. Termos como *velhote* (*vieillard*) deixaram de aparecer em documentos oficiais e comissões de estudo do envelhecimento. Com isso, há a introdução de um termo menos estereotipado, o *idoso*, muitas vezes associados a uma velhice ativa e autônoma. A introdução de um termo com uma carga negativa menor é criticada por Lenoir, segundo Peixoto, pois, embora o termo *idoso* seja mais respeitoso, ele não seria tão preciso para retratar a realidade das pessoas de mais idade quanto o *velho*. Os idosos eram, a partir disso, tanto aqueles de mais idade de classes menos favorecidas quanto os de classes mais abastadas. A velhice ganha um termo homogeneizante para definir os indivíduos de mais idade, tem seu significado transformado e um status mais respeitoso é conferido a esses sujeitos. “A partir de então, os problemas dos velhos passam a constituir as necessidades dos idosos” (PEIXOTO, 2000, p. 55).

A aposentadoria é um direito conquistado e fornece as pessoas envelhecidas uma melhoria de vida, contudo, resulta também em uma homogeneização das mesmas, ligando-as a uma identidade comum de improdutividade baseada em uma idade cronológica. Como é fundada apenas a partir de uma idade biológica, a aposentadoria acaba tirando do mercado de

trabalho indivíduos que ainda seriam capazes de produzir e conferem a eles o status de inativo. E considerando que, em sociedades capitalistas, não trabalhar pode ser visto como uma forma de marginalidade, “a interiorização desse estigma pode resultar em um forte sentimento de impotência e desvalorização” (PEIXOTO, 2000, p.18). No entanto, há também aqueles que enxergam na aposentadoria e no tempo livre a oportunidade de lazer e efetivação de novos projetos de vida.

As mudanças na imagem da velhice na Europa refletiram no Brasil já no final dos anos 1960 e, assim como ocorrido na França, os termos depreciativos foram retirados dos documentos oficiais e de estudos sobre o tema. A noção de *idoso*, pouco utilizada até então, foi recuperada. Com isso, *velho* passa a ser sinônimo de decadência e *idoso* uma forma de tratamento mais respeitosa para se referir aos indivíduos de mais idade (PEIXOTO, 2000).

Em 1962, segundo Peixoto, uma política de integração da velhice foi implementada na França com o intuito de modificar as políticas administrativas e transformar a imagem do envelhecimento. Como a conotação negativa da velhice estava associada às classes populares, os novos aposentados passaram a reproduzir práticas sociais das camadas médias assalariadas, fornecendo à velhice uma imagem mais positiva. Com isso, um novo termo é criado para o tratamento dos jovens aposentados: a terceira idade⁴⁰ (PEIXOTO, 2000).

Em 16 de maio de 1961, foi criada a Sociedade Brasileira de Geriatria – SBG e, em 1969, profissionais de outras áreas envolvidos com envelhecimento passaram a ser aceitos e a SBG tornou-se a Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia – SBGG, sigla utilizada até hoje. A SBGG é filiada à International Association of Gerontology e a Associação Médica Brasileira – AMB e possui atualmente cerca de 2.250 aposentados distribuídos em 18 seções estaduais⁴¹. No ano 1982, foi fundada a Associação Nacional de Gerontologia que agrega profissionais não médicos e desenvolve cursos e congressos de profissionais dedicados ao tema (DEBERT, 2012).

A gerontologia brasileira, inspirada por Simone Beauvoir, incorpora em seu discurso a denúncia à “conspiração do silêncio”, referente à situação dos velhos no país, tendo, segundo Debert, quatro elementos predominantes em seus discursos que visavam transformar a velhice em uma questão pública e propor formas positivas de envelhecimento. O primeiro ponto recorrente, destacado por Debert, refere-se à explosão demográfica e aos custos da aposentadoria e da saúde pública; o segundo elemento apresentado é uma crítica ao capitalismo, pois o velho sendo inativo é desvalorizado e marginalizado pelo Estado e pela sociedade; o

⁴⁰ A “invenção da terceira idade” será tratada mais detalhadamente no próximo tópico.

⁴¹ Dados atualizados retirados do site. Disponível em: <www.sbgg.org.br>. Acesso em: 20 fev. 2016.

terceiro é uma crítica à cultura brasileira, que valorizaria mais o jovem e se importaria mais com as novidades produzidas internacionalmente do que com as próprias tradições do país; e o quarto e último refere-se ao Estado, já que a modernização nos países de capitalismo avançado ocorreu simultaneamente a um declínio da família extensa, mas também correspondeu à criação do *wel-fare state*, enquanto, no Brasil, o declínio da família extensa e o descaso do Estado deixaram os velhos do país em uma situação vulnerável (DEBERT, 2012).

Esses quatro elementos foram cruciais para que a imagem do velho brasileiro fosse associada ao sofrimento. Embora seja difícil medir o quanto os discursos dos gerontólogos influenciaram as práticas sociais e as políticas públicas, a partir dos anos 1980, o envelhecimento foi incorporado aos discursos sobre os problemas mais relevantes da sociedade brasileira. As novas pesquisas e a imagem da velhice na mídia contrastam com as representações dos discursos gerontológico, e a dificuldade dessa disciplina em lidar com isso acabou resultando em uma negação do próprio objeto de estudo (DEBERT, 2012).

Diante da heterogeneidade das experiências do envelhecimento, consideram que seria errôneo falar de velhice no Brasil: ou, então, a velhice é tratada como uma questão de autoconvencimento, e os gerontólogos passam a ser divulgadores de um elenco de formas de manutenção corporal e terapias com a pretensão de indicar como os que não se sentem velhos devem comportar-se (DEBERT, 2012, p. 204).

Segundo Groisman, tanto na literatura internacional quanto na brasileira, a gerontologia enfrenta dificuldades na sua própria definição. O autor mostra que, de forma mais ampla, ela costuma ser definida como o campo de estudo do envelhecimento, dividido em duas subáreas: a geriatria – referente às patologias associadas ao processo de envelhecimento; e a gerontologia social – área interdisciplinar de estudos sobre o tema do envelhecimento. A “gerontologia social” é também conhecida apenas como “gerontologia”, o que costuma confundir na utilização do termo. Esse modelo de definição é constantemente utilizado no Brasil, mas parece ter sua origem relacionada mais às identidades profissionais do que às especificidades do campo. Isso porque, segundo Groisman, a regulamentação do setor permite apenas que médicos se tornem geriatras, mas é permitido a todos os outros grupos de profissionais tornarem-se gerontólogos. Portanto, o autor argumenta que há um jogo de forças desproporcionais na separação das duas áreas, pois essa divisão parece ser utilizada para delimitar os espaços de atuação dos demais profissionais em relação aos médicos, concedendo a classe médica uma superioridade em relação a outros profissionais do envelhecimento. Groisman destaca ainda o caráter interventivo da gerontologia que, por vezes, passa de produtora de conhecimento sobre

a velhice a agente interventora sobre os problemas sociais consequentes da inversão da pirâmide etária. (GROISMAN, 2002).

Outro problema enfrentado pela gerontologia refere-se à dificuldade de delimitar quando a velhice tem início. Na maioria das vezes, o critério utilizado por médicos e demógrafos é o da idade cronológica, que convencionou que a velhice tem seu início aos 60 anos ou 65 anos. Já os cientistas sociais, segundo Groisman, tendem a argumentar que o envelhecimento é um fenômeno heterogêneo, ou seja, é vivido de formas diferentes pelos indivíduos (GROISMAN, 2002).

Até o final dos anos 1960, as teorias da gerontologia social compreendiam dois enfoques: a teoria da atividade e a teoria do desengajamento. As duas definem a velhice como um momento de perda de papéis sociais, mas enquanto a teoria da atividade considera que os idosos mais felizes são aqueles que participam das atividades mais diversas e estreitam os laços sociais, a teoria do desengajamento defende que a chave para um bom envelhecimento estaria em um desengajamento voluntário das atividades, valorizando seus laços afetivos em detrimento de relações mais funcionais (DEBERT, 2012).

Já nos anos 1970, as pesquisas sobre o tema buscavam compreender o que haveria de comum na experiência do envelhecimento vívida nas sociedades industriais e defendiam que os problemas enfrentados pelos idosos homogeneizaria as experiências dos indivíduos de tal forma que obscureceriam as diferenças de classe, gênero e etnicidade. Também, durante a década de 1970, novas representações da velhice começaram a ganhar força, invertendo a imagem da velhice como processo contínuo de perdas. A ideia de “terceira idade” passa a propor que as experiências acumuladas são na verdade ganhos que possibilitam que essa fase da vida seja o momento propício para explorar novas identidades, retomar projetos abandonados em outra fase da vida, buscar prazer e realização pessoal e estabelecer relações proveitosas com o mundo dos mais jovens. Com isso, além dos discursos que visavam resolver os problemas do aumento demográfico da velhice, são incorporados discursos que buscam promover cuidados culturais e psicológicos aos mais velhos (DEBERT, 2012).

3.1.1 A invenção da terceira idade e a reprivatização da velhice

É nesse contexto que surgem novos grupos de convivência para propiciar aos indivíduos de mais idade uma experiência gratificante da velhice. Com o objetivo de promover uma representação positiva do envelhecimento e ocupar o tempo livre dos aposentados, foi criado, em 1963 pelo Serviço Social do Comércio – SESC, o primeiro Grupo de Convivência de Idosos

do Brasil. Além do Sesc, na mesma época foi fundada a Legião Brasileira de Assistência - LBA⁴², inspirada no modelo oferecido pelo SESC, e, a partir de 1977, uma série de Universidades para a Terceira Idade foram criadas baseadas em um modelo francês (DEBERT, 2012).

A partir de então a velhice assume novas qualificações como as de “melhor idade” “terceira idade” e “idade do lazer”, e uma série de etapas que separam a juventude da velhice também são incorporadas como a “meia idade” a “idade da loba”. A aposentadoria também tem sua representação invertida, deixando de ser tratada como um momento de repouso para tornar-se um período de atividade e realização pessoal (DEBERT, 2012).

É próprio de cada uma dessas novas etapas desafiar comportamentos convencionalmente considerados como expressão da maturidade, como um estágio claramente definido que deve ser conservado ou ao qual todos devem ascender. Trata-se, antes, de encorajar a variedade de experiências em um contexto no qual a idade cronológica é pura maleabilidade, receptáculo de um número praticamente ilimitado de significações e, por isso, um mecanismo extremamente eficiente na constituição de novos mercados de consumo e de atores políticos (DEBERT, 2012, p. 65).

Tendo como referência Meyes Fortes (1984), Alves afirma que, em sociedades como a brasileira, em que o Estado burocrático classifica e pauta os direitos e deveres dos cidadãos a partir de um sistema homogeneizante, estruturado a partir da ordem de nascimento dos indivíduos, a idade cronológica tende a ser utilizada como critério de atribuição de status (ALVES, 2004).

Todavia, com a emergência de novas representações da velhice, a terceira idade aparece como substituta da velhice e a aposentadoria ativa como substituta da aposentadoria. No entanto, essas transformações não são acompanhadas de uma relação mais tolerante para com as pessoas mais velhas, pois, como argumenta Debert, ela é fortemente marcada por uma valorização da juventude associada a valores e estilos de vida específicos. Com isso, novos mercados de consumo são formados com a promessa de juventude eterna (DEBERT, 2012).

Assim como mostra Debert, o curso da vida dos indivíduos é marcado por passagens e rituais de etapa para etapa que acabam por conferir papéis sociais específicos atribuídos como apropriados em cada uma das etapas. Mas a autora ressalta que as expectativas quanto a esses papéis sociais precisam ser vistas de forma menos rígida, pois, nas sociedades modernas, os comportamentos aprovados variam de acordo com os diferentes contextos e ao longo do tempo (DEBERT, 2012).

⁴² A LBA foi extinta em 1995.

A noção de terceira idade apareceu no Brasil como uma importação das denominações adotadas pelas políticas públicas francesas. Assim como na França, o termo terceira idade passou a ser associado aos “jovens velhos”, aqueles que se aposentaram recentemente e possuem um estilo de vida ativo. Um mercado para a terceira idade ganhou espaço e empresas de turismo, de produtos de beleza e de alimentação se voltaram para esse novo público alvo. Mas a noção de terceira idade conseqüentemente, por se tratar de uma categoria social bastante heterogênea, acaba por obscurecer a realidade social de uma categoria com uma grande variedade de grupos econômicos e etários (PEIXOTO, 2000).

A construção social do conjunto de ideias e práticas sobre a terceira idade se opõe ao estigma da velhice que é percebida como o fim da vida, como doença ou como solidão. Estes dois modelos de envelhecimento coexistem hoje na sociedade, não necessariamente como formas incorporadas nas trajetórias de vida, mas como pautas de questões e de referências para ação. No contexto brasileiro, estes modelos de envelhecimento devem ser pensados em relação às desigualdades sociais que se expressam no enorme contingente de velhos que vivem na pobreza e, portanto, impedidos de aderir aos elementos que compõem o perfil da terceira idade, como o consumo de novas tecnologias e o estilo de vida que assumiu uma imagem homogênea de juventude associada à beleza, à força e à vitalidade (BARROS, 2006, p.121).

As novas terminologias trazem imbricados novos padrões de comportamento que orientam os indivíduos a manterem hábitos adequados para a conservação de uma melhor forma física e de um prolongamento da juventude. Por consequência, o envelhecimento ganha um novo olhar, em que os desvios desses padrões são menos tolerados e a velhice e suas conseqüentes dificuldades são tidas como medicalizáveis (GROISMAN, 2002).

Esses contrastes estabelecidos entre o “jovem jovem” o “jovem velho” e o “velho jovem” visam efetivar laços simbólicos entre esses indivíduos em um contexto em que a heterogeneidade e as particularidades locais dos grupos são cada vez mais enfatizadas. Conseqüentemente, ao sucesso dos programas para a terceira idade e ao interesse em novas tecnologias para o rejuvenescimento, os gerontólogos, empenhados em transformar a velhice em uma questão pública e em contribuir para a constituição do idoso como ator político, tornaram-se agentes privilegiados na reprivatização da velhice (DEBERT, 2012).

A velhice muda de natureza: “integração” e “autogestão” constituem as palavras-chave desta nova definição. A criação de uma gama de equipamentos e de serviços declara a sociabilidade como o objetivo principal de representação social da velhice hoje. Entretanto, a invenção da terceira idade, nova fase do ciclo de vida entre a aposentadoria e a velhice, é, basicamente, um produto da universalização dos sistemas de aposentadoria e do conseqüente surgimento de instituições e agentes especializados no tratamento da velhice. Estes prescrevem para esse grupo etário uma maior vigilância alimentar e exercícios físicos, como igualmente, necessidades culturais, sociais e psicológicas (PEIXOTO, 2000, p. 57).

A ideologia da “terceira idade” pode ser traduzida, segundo Debert, como uma nova visão da velhice na qual se recomenda aos mais velhos o comprometimento em atividades motivadoras e estilo de vida e consumo adequados à busca do bem-estar. Entretanto, a autora argumenta que essa “nova” visão da velhice tem levado ao embaçamento das fronteiras etárias e à valorização da juventude. Com o enfraquecimento das fronteiras etárias, houve a valorização da juventude como padrão que deve ser estendido a outras faixas etárias, colocando a velhice em contraste como algo que deve ser negado. A juventude perde então conexão com uma faixa etária específica e é tratada como um valor a ser perseguido com esforço e investimento (DEBERT, 2012).

A base dessa ideologia consiste na interferência no corpo envelhecido e no aprendizado de viver a velhice a partir da ideia de atividade e responsabilização dos indivíduos por seu próprio cuidado e bem-estar, aparecendo como uma justificativa moral para transferir novamente a velhice para a esfera privada, o que Debert denomina reprivatização da velhice. Mas os mecanismos que dispomos para que possam lidar com a debilidade de controle físico, cognitivos e emocionais são precários. O destaque dado às experiências gratificantes de envelhecimento acaba por esconder as experiências de abandono e dependência, que passam a ser enxergadas como “consequência da falta de envolvimento em atividades motivadoras ou da adoção de formas de consumo e estilos de vida inadequados” (DEBERT, 2012, p. 15).

Debert elenca três atores que dedicaram à promoção de um envelhecimento bem-sucedido: os gerontólogos, as pessoas de mais idade e a mídia. A interlocução entre esses três atores faz com que o discurso gerontológico esteja atualizado quanto às novas e principais técnicas utilizadas para lidar com o envelhecimento, simultaneamente, os gerontólogos são chamados a responder um conjunto de novas demandas sociais (DEBERT, 2012).

As previsões de crescimento demográfico da OMS afirmam que o Brasil será em 2025 o sexto país com o maior número de idosos, o que traz preocupações quanto ao custo financeiro da parcela improdutiva, ou seja, idosos e crianças, para a parcela produtiva. Em contraste a essa visão catastrófica, há a visão otimista dos especialistas que são chamados à mídia para tratarem de como envelhecimento será no futuro com as novas descobertas da ciência e o avanço da tecnologia (DEBERT, 2012).

No fim do século XIX e no perpassar do século XX, uma série de modificações nas representações da velhice apareceram. Especialistas no envelhecimento surgiram, as aposentadorias foram institucionalizadas e a velhice tornou-se uma questão pública. A ideia da terceira idade trouxe representações positivas para a velhice durante o século XX, mas, ao radicalizar a velhice como construção social, os gerontólogos terminam por obscurecer os

aspectos negativos da velhice, tornando-se agentes ativos de uma nova forma de “conspiração do silêncio”. “A visibilidade alcançada pela velhice é, antes, um compromisso com um tipo determinado de envelhecimento positivo” (DEBERT, 2012, p. 23).

3.1.2 “Velho não. De jeito nenhum”

Vários autores (MOTTA, 1994; DEBERT, 2012; FIGUEIREDO, 2004) demonstram, em suas respectivas pesquisas, que os programas para a terceira idade possuem uma maior participação de mulheres. E, enquanto para as participantes destes programas a velhice pode aparecer como um momento de liberdade e independência em contraponto a outras etapas regradas da vida, no caso dos homens, muito mais presentes nas associações de aposentados e redes de sociabilidade em espaço público, a experiência do envelhecimento costuma trazer uma relação negativa entre envelhecimento e masculinidade, já que o masculino está ligado ao trabalho, à força física e à atividade sexual e a aposentadoria pode trazer um desligamento da vida social.

Dessa forma, a possibilidade de um encontro face a face, proporcionada por uma sociabilidade em um local público, possui importante função para a continuidade de uma vida social após a aposentadoria. O território do jogo no Parque Halfeld possibilita que conheçam novas pessoas e que possam exercer uma vida social a partir da prática do jogo de buraco e dos jogos sociais marcadamente jocosos.

É importante ressaltar que dificilmente atribuem a si a identidade de velho ou idoso. Essa é usada, mesmo que de maneira jocosa, como categorias de acusação, na qual velho é sempre o outro. Debert, em sua pesquisa com velhos que viviam em suas próprias unidades domésticas, mostra que falar de uma identidade de idosos é complicado:

Os entrevistados tendiam a fazer uma separação entre a sua experiência e a de um velho propriamente dito, com a qual nunca se identificavam. Falar de velhos era manifestar um conjunto de estereótipos estigmatizantes, “o velho é egoísta”, “só pensa em comer e dormir”, “vive reclamando da vida”. Falar de sua vida era procurar demonstrar o não enquadramento pessoal nesse modelo estereotipado (DEBERT, 2012, p. 121).

No caso do Parque Halfeld, as representações acionadas sobre a velhice aparecem, principalmente, por meio das relações jocosas, mas, embora haja bom humor na maneira como jogam com tais representações, elas são usadas, na maioria das vezes, associadas a um sentido pejorativo, como categoria de acusação, que costumam enfatizar as limitações físicas e psíquicas que podem decorrer do envelhecimento.

Estava acompanhando o jogo de quatro senhores e um deles reclamou dos gritos sobre o jogo emitidos por Adalberto que jogava em uma mesa próxima:

– Mas que gritaria danada. Vamos parar com isso aí, quero me concentrar – disse um dos senhores da mesa que eu acompanhava.

Adalberto, que recebeu a reclamação, um comerciante aposentado de 66 anos, respondeu:

– Quer serenidade? Vai jogar no cemitério. Parece que desse lado aqui é a mesa dos jovens, desse lado aí só tem velho resmungão.

Embora gritassem, o clima jocoso permanecia, pois após os comentários seguiam risadas.⁴³

O trecho demonstra um dos vários momentos vivenciados em campo, no qual a velhice aparece como categoria de acusação. Mesmo possuindo 66 anos, Adalberto não assume para si a identidade de velho. De maneira jocosa, afirma que velhos são os “resmungões” e os que não conseguem lidar bem com o barulho do Parque. Abaixo outros recortes de campo que ilustram o argumento.

Seu Walter estava como espectador e criticava as jogadas de Seu Joaquim:

– Mas é muito *pangaré* mesmo, deixa as cartas todas passarem e não bate.

E Seu Joaquim respondeu xingando Seu Walter.

– Vá se foder! Eu não tinha outra opção! Deixa de ser chato! Pare de encher o saco!

Dalmir, que jogava na mesma mesa, interviu na discussão dizendo para Seu Joaquim:

– Respeita que ele é mais velho que o senhor. Um senhor de cento e cinquenta anos de idade você tem que respeitar. Dá cadeia violência contra o idoso.

Entrando na brincadeira, Seu Walter completou:

– E agora a pena de bater em idoso é ainda maior, heim?! – e caiu na gargalhada.

[...]

Em dado momento do jogo, Adalberto, irritado com as jogadas que ele julgou erradas de Seu José, disse para os espectadores do jogo:

– Não tem como jogar com o Seu José, ele tem idade.

E para o próprio Seu José:

– O senhor tem que parar de jogar e ir para um asilo. – o que provocou risadas dos espectadores, embora Seu José parecesse irritado.⁴⁴

Os exemplos mostram que as representações acionadas sobre a velhice no território dos jogos costumam aparecer de forma pejorativa, associadas a estigmas. Dificilmente aparecem como reconhecimento de uma identidade em que se assume a própria velhice, exceto para justificar a perda de alguma habilidade. “Ser velho/idoso” ou “ter idade” costuma implicar para eles perda das habilidades motoras, falta de controle das emoções e dependência. Consequentemente, aqueles que demoram muito a jogar; deixam as cartas caírem no chão; fazem jogadas consideradas erradas; reclamam durante os jogos; muitas vezes são taxados de velhos.

⁴³ ASSIS, op. cit., passim.

⁴⁴ *ibid.*

Fig. 13 - Território dos jogos



Fonte: Gabriela Castilho / Arquivo pessoal

Seu Marcelo, de 60 anos, agente penitenciário aposentado, enfatiza isso em um dos raros momentos de conversa informal que obtive e que não envolvia o tema do jogo:

O senhor se considera velho?

– Velho não, de jeito nenhum. Aqui no Parque tá cheio de velho resmungão, é só você olhar aí.

O que é ser velho para o senhor?

– Velho é reclamão, vive reclamando da vida, é rabugento, se entope de remédios, é dependente dos outros. Eu me viro sozinho. Tenho quatro filhos criados, mas você não vai me ver pedindo nada para eles.

A fala de Seu Marcelo reforça a ideia de uma imagem da velhice associada à dependência e à perda dos controles emocionais. Mesmo com 60 anos, Seu Marcelo não se identifica com a identidade de velho. Para ele, velho é aquele que reclama constantemente da vida e que não possui autonomia para cuidar de si sozinho. Velhos são os outros frequentadores do Parque, ele não. Estas representações e estes valores negativos acionados sobre as experiências do ato de envelhecer demonstram que tipo de características atribuem a imagem da velhice.

Devido à preponderância de homens velhos no local, considerei importante fazer neste capítulo uma breve introdução sobre alguns estudos sobre a velhice e suas categorias e representações. Os estigmas que estiveram relacionados à construção dessas categorias no

decorrer da história demonstram intensa influências nas representações acionadas pelos frequentadores das mesas de jogos do Parque. As categorias “velho” e “idoso” aparecem nos discursos como categorias de acusação, associadas a uma série de estereótipos, em que ninguém deseja assumir para si tal identidade. Velhos são aqueles que reclamam, que são dependentes, os que não jogam bem, os *pangarés* do Parque. Velhos são os outros.

O que foi possível perceber é que há uma heterogeneidade de idades entre os frequentadores, que impede que tal “mancha” possa ser classificada de forma generalizada como uma sociabilidade entre velhos. Mas, possuindo uma maioria de homens com mais de 60 anos entre os frequentadores, a velhice não deixa de ser um tema frequente nos discursos e práticas dos jogadores. Falar de uma identidade entre eles, no entanto, é algo complicado, já que os discursos e práticas dos frequentadores, mesmo aqueles com mais de 60 anos, tendem a demonstrar um não enquadramento ao que associam a ser “velho” ou “idoso”. Portanto, embora os moradores da cidade se refiram ao local das mesas de jogos como um espaço de “velhos”, não há uma identificação com esta categoria, que aparecia nas experiências de campo associada a uma série de características negativas atribuídas à imagem da velhice.

3.2 “VÊ SE VIRA HOMEM”: MASCULINIDADE E HOMOSSOCIALIDADE NO PARQUE HALFELD.

Tratando-se de um local ocupado preponderantemente por velhos e quase exclusivamente por homens, a sexualidade é também tema constante nas práticas e discursos dos frequentadores. Como há outras categorias etárias encontradas entre jogadores e espectadores, optei por discutir primeiramente a (re)construção da masculinidade entre todos os frequentadores para em seguida, no próximo tópico, relacionar tal aspecto a suas especificidades relativas à velhice e à sexualidade na velhice.

Os estudos sobre masculinidade têm sua origem no século XX, a partir da década de 70, simultaneamente, à projeção global dos movimentos feministas. Boa parte destes estudos buscavam destacar os paradoxos de ser homem nas sociedades ocidentais contemporâneas e explicitar as mudanças que os homens estavam passando e as características que o homem deveria possuir para sua constituição como sujeito social.

Segundo Gómez Etayo⁴⁵, a maioria destes estudos foram desenvolvidos por maridos ou parceiros de feministas da época. Este período é classificado pela autora como *primeira onda*

⁴⁵A tese de Elizabeth Gómez Etayo intitulada “Nem anjos nem demônios: homens comuns” foi defendida em 2011 no Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas.

dos estudos sobre masculinidades, em que a construção social da masculinidade, juntamente com a construção social das mulheres, começou a ganhar a preocupação de pesquisadores (GOMÉZ ETAYO, 2011).

Durante a década de 90⁴⁶, novas e mais elaboradas tipologias de homens começaram a ser estudadas e proporcionaram a elaboração das categorias de masculinidade *hegemônica e subalterna*, indicando a existência de uma diversidade de homens e reconhecendo que as consequências decorrentes do patriarcalismo não afetavam somente as mulheres, mas também aqueles homens que não se encaixavam no modelo ideal identificado como branco, heterossexual e bem-sucedido (CONNELL, 1995). A masculinidade hegemônica é entendida a partir de então como um modelo cultural que a grande maioria dos homens não consegue alcançar, resultando conseqüentemente em um sentimento de frustração por não conseguirem atingir tais expectativas (CONNELL, 1995; VALE DE ALMEIDA, 1995).

A perspectiva assumida nestes estudos, a partir da década de 90, é classificada pela autora como *a segunda onda dos estudos sobre homens e masculinidades*. Os estudos desenvolvidos neste período tinham como marca as pesquisas sobre homens pobres, negros, operários e homossexuais que não se encaixavam no modelo hegemônico de masculinidade. Conseqüentemente, novas interpretações foram desenvolvidas sobre as muitas contradições de poder existentes entre homens que “ao herdarem um modelo de dominação masculino hegemônico, vivenciam um permanente paradoxo no seu cotidiano, pois, na realidade, eles não ostentam tal poder” (GOMÉZ ETAYO, 2011, p. 20).

De acordo com Gomez Etayo, vários autores atribuem a emergência dos estudos sobre masculinidades na América Latina à necessidade da época em compreender e combater a AIDS e ao intuito de contribuir para as reflexões sobre classe social em um período em que o *papel social dos homens* estava sendo reformulado durante o pós-crise no mercado de trabalho nos anos 80. A posteriori, pesquisas sobre *opção sexual, violências masculinas e saúde dos homens* começaram a ser desenvolvidas, principalmente após duas importantes conferências internacionais⁴⁷ em que estes temas foram amplamente debatidos (GOMÉZ ETAYO, 2011).

Vivemos atualmente, segundo Gomez Etayo, uma *terceira onda dos estudos sobre as masculinidades*, em que as pesquisas têm tido como objeto de reflexão não apenas os

⁴⁶ Na mesma década, simultaneamente emergiam discursos que argumentavam existirem sim diferenças significativas entre os sexos, enfatizando a necessidade de compreender as relações entre os gêneros, o que ficou conhecido como “feminismo da diferença”, em contraposição a um “feminismo da igualdade” que buscava focar mais na igualdade de direitos entre homens e mulheres (GOMEZ ETAYO, 2011).

⁴⁷ A IV Conferência Internacional sobre População e Desenvolvimento, em 1994, no Cairo, e a IV Conferência Mundial sobre a Mulher, em 1995, em Beijing.

“problemas” gerados pelos homens, mas também como estes são constituídos como sujeitos sociais particulares, considerando as categorias “homem” e “masculino” a partir de seus contextos e desconstruções históricas, sociais e culturais.

É frequente encontrar nas pesquisas sobre a socialização dos meninos diversas proibições que, aos poucos, edificaram e edificam a personalidade dos homens e uma negação permanente de responder a estímulos sensoriais, às emoções, aos sentimentos como ficar triste, chorar, se queixar e demonstrar afeto; essas interdições põem em risco, como é óbvio, a saúde física e psíquica (GOMÉZ ETAYO, 2011, p. 22)

Estes estudos contribuíram para a desmistificação do homem onipotente e dos seus padrões patriarcais inalcançáveis. Com isso, as *masculinidades* são então percebidas no plural, pois, embora ainda persista o domínio de uma *masculinidade hegemônica*, imposta à *masculinidade subalterna* a partir das relações de dominação, não se trata de um controle absoluto, já que *gênero* é um conceito dinâmico (SCOTT, 1990).

Por isso, assim como afirma Vale de Almeida, o gênero não é sobre homens e mulheres, pois “uma pessoa de qualquer sexo pode comportar-se de forma masculina ou feminina” (VALE DE ALMEIDA, 1995, p. 137). Levando estas discussões em consideração, este trabalho parte da perspectiva de que a masculinidade é um processo em constante construção, reconstrução e afirmação que se dá nas práticas e discursos cotidianos.

Masculinidade é, então, o termo que cobre todo o campo de investigação que, na área dos estudos sobre o gênero e a sexualidade, se reporta a significados culturais da “pessoa”, que, sendo ideologicamente remetidos para o terreno da essência dos homens, são, através de processos metafóricos, aplicáveis às mais variadas áreas da interação humana e da vida sociocultural. É assim que podemos encontrar ao nível etnográfico, expressões como “mulher masculina”, “gestos masculinos”, “valores masculinos”, “símbolos masculinos”, etc., independentemente dos sexos e até do sexo, como no caso dos símbolos (VALE DE ALMEIDA, 2005, p. 122-123).

O termo *gênero* tem sua origem consequente das tentativas das feministas contemporâneas de reivindicar certa base para sua definição, já que estavam insatisfeitas com as teorias existentes que visavam explicar as desigualdades entre homens e mulheres. A partir disso, gênero tornou-se um modo de indicar como as ideias sobre os papéis adequados às mulheres e homens são construídos socialmente. Scott explica ainda que o termo gênero coloca em destaque todo um sistema de relações que pode incluir sexo, entretanto, gênero não é determinado diretamente pelo sexo, nem determina diretamente sua sexualidade (SCOTT, 1990).

O núcleo essencial da definição repousa sobre a relação fundamental entre duas proposições: o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais fundadas sobre as diferenças percebidas entre os sexos, e o gênero é um primeiro modo de dar significado às relações de poder. (SCOTT, 1990, p. 14).

Portanto, gênero é um conceito dinâmico, ou seja, inconstante e contextual, não resultando em um ser substantivo. Isto é ainda mais evidente na teoria de Judith Butler, que assume a perspectiva de que não existe identidade de gênero por trás das expressões de gênero, pois esta identidade é *performativamente* constituída e não apenas imposta por condicionamentos biológicos e culturais, mas sim em constante processo no âmbito da subjetivação (BUTLER, 2003).

Durante o trabalho de campo, o Parque Halfeld demonstrou-se um ambiente propício para investigação desta construção e reconstrução de masculinidades nos discursos e práticas dos frequentadores. Constantemente fazem piadas com teor sexual e se tocam, acariciando a cabeça, mandam beijo, simulam sexo chegando atrás de algum amigo, tudo em um clima de jocosidade.

Mas os discursos de machismo e homofobia dos frequentadores fizeram com que o meu processo de inserção em campo fosse um pouco mais complicado. Embora entendesse que meu papel ali não implicava em julgamentos de valor, era difícil ouvir tais discursos preconceituosos e continuar calado, mas era preciso, ao mesmo tempo, manter a minha posição de observador e evitar conflitos que pudessem influenciar negativamente minha inserção. No entanto, rir ou fazer piadas homofóbicas e machistas para facilitar a minha inserção eu não conseguiria fazer.

Fig. 14 - Território dos jogos, parte inferior



Fonte: Gabriela Castilho / Arquivo pessoal

Trata-se de uma sociabilidade intrassexual, ou seja, uma homossexualidade, como sugere Vale de Almeida (1995), marcada principalmente por piadas e gestos que feminizavam o outro homem. Quanto mais intimidade eles possuíam entre eles, mais este tipo de brincadeira era frequente. Diversas vezes presenciei, além dos discursos verbais como o convite jocoso para sentar no colo, performances corporais que visam feminizar o outro homem, transformando-o em “mulher simbólica”. Abraços pelas costas simulando sexo, carícias na cabeça, mandar beijos, piscar os olhos, acariciar as canelas. Estes gestos se repetiam frequentemente durante os jogos no Parque.

Nunca me senti incluído neste tipo de brincadeira, não só porque eu não tenha sentido que teria intimidade para fazê-las, como também porque não me interessava participar delas, pois muitas vezes reproduziam discursos preconceituosos. É provável que isto tenha afetado minha inserção, já que “jogar” com estas brincadeiras era um importante recurso de intimidade e reforço dos laços sociais no local. Mas minha postura foi a de manter a posição de observador e reconhecer que aprender a jogar buraco eu conseguiria, mas não fazia parte da minha personalidade apreender e participar deste “jogo” de brincadeiras.

Por consequência desta minha não abertura, as piadas que algumas vezes fizeram comigo eram relativamente mais suaves. Como quando Seu Joaquim perguntou minha idade e logo em seguida disse que “*na sua idade, eram dez por dia*”, referindo-se a seu desempenho sexual. Ou quando Marcelo perguntou se eu era filho de Seu Márcio, dizendo que éramos parecidos, mas enfatizando logo em seguida que se tratava de uma brincadeira: “*é brincadeira, tá bom?! Aqui a gente brinca muito. Falou que é brincadeira é comigo mesmo, mas falou que é briga eu corro*”.

Dalmir, 66 anos, aposentado da polícia militar, é um dos senhores mais “populares” (ou o mais popular) do Parque e vivia recorrendo a esses “convites jocosos à homossexualidade”. Muitos frequentadores das mesas de jogos eram vítimas das suas piadas ou faziam esse tipo de piada com ele. Era ele também um dos primeiros a ser cumprimentado quando os frequentadores se aproximavam do território do Parque. Abaixo, um exemplo retirado do caderno de campo que demonstra uma destas brincadeiras feitas por Dalmir.

Dalmir, aproveitando um momento em que havia terminado uma rodada da mesa em que jogava, aproximou-se cautelosamente por trás de Seu Gilberto em outra mesa, sem que ele percebesse, e acariciou a cabeça dele suavemente por trás. Seu Gilberto tremeu e Dalmir não perdeu a oportunidade de caçoar: – *Hum... arrepiou? Arrepiou pro Dalmir, Seu Gilberto?* – e Seu Gilberto não demonstrava irritação, somente riu do susto que levou.⁴⁸

⁴⁸ ASSIS, op. cit., passim.

Poucas horas depois, o mesmo Dalmir comentava sobre um casal de homens que passava de mãos dadas no entorno do território dos jogos: “*Esse mundo tá perdido mesmo, é homem com homem, mulher com mulher*”.

Os discursos e performances corporais utilizados buscam feminizar o outro “homem” a partir de convites jocosos que recorrem à ideia de passividade. Assim como mostra Vale de Almeida em sua pesquisa sobre homens da comunidade de Pardais em Portugal, trata-se de um recurso retórico comum em relações competitivas e conflituosas entre homens, seja no trabalho ou no jogo. Além disso, o autor destaca que a homofobia situa e exorciza o perigo homossexual da homossexualidade: “Nunca é demais referir que uma das características centrais da masculinidade hegemônica, para além da ‘inferioridade’ das mulheres é a homofobia” (VALE DE ALMEIDA, 1995, p. 69).

São características comuns deste tipo de sociabilidade masculina a busca por desqualificar o outro sob a “acusação” de homossexualidade, juntamente com a repressão e desvalorização de características “femininas”. Dessa forma, atribui-se a um homem tais características “femininas” em busca de desqualificá-lo perante os outros homens, colocando em jogo a masculinidade do acusado mediante a homofobia (GASTALDO, 2006).

A frase “*vê se vira homem*”, muitas vezes utilizada no Parque para se dirigir a algum jogador que está reclamando das jogadas dos parceiros ou adversários, ou da má sorte com as cartas, ou de comentários sobre as jogadas dos espectadores é extremamente representativa da fragilidade da masculinidade e sua necessidade de constante (re)construção. Sendo as reclamações interpretadas como características emotivas atribuídas a uma feminilidade, “virar homem” significa deixar de lado estas características em prol da racionalidade e frieza que são expectativas atribuídas à masculinidade.

Sendo frágil, a masculinidade é constantemente reconstruída por meio de gestos e discursos como: tocar nos testículos, bater as cartas na mesa, gritar ou ameaçar agredir o parceiro ou adversário, apertar com força a mão de alguém que está cumprimentando, ou feminizar o outro através gestos ou piadas.

O modelo da masculinidade é competitivo e hierarquizante, incluindo por isso o espectro da feminilidade nas disputas pela masculinidade. Tenta-se, na competição, feminizar os outros: pelos gestos de convite sexual que transformam a vítima em “mulher simbólica”, pelas brincadeiras que envolvem o apalpar dos traseiros, ou mesmo pela competição monetária, já que a capacidade econômica se associa ao lugar na hierarquia social e esta socorre-se da metáfora da dicotomia masculino/feminino e activo/passivo. Em todo o caso, o recurso ao tropo da homossexualidade é recorrente. Esta é sempre entendida como desempenho de um papel passivo, penetrador, não perde pelo fato, masculinidade (VALE DE ALMEIDA, 1995, p. 189).

A habilidade de “jogar” com as palavras, exigindo réplicas rápidas e colocando o outro em provação quanto à capacidade de dar respostas ainda melhores, são constantes. Utiliza-se, frequentemente, a manipulação de metáforas que visam questionar a masculinidade (e os aspectos associados a esta) da vítima da zombaria.

Seu José comentava sobre uma jogada que seu parceiro, Seu Joaquim, deveria ter feito:

– Você coloca estas duas cartas aqui só se for para bater (se referindo a batida do jogo de buraco), se não for para bater não coloca tudo não.

Gilberto, um dos adversários, aproveitou para provocar e perguntou em tom de deboche para Seu Joaquim:

– Isso, só coloca tudo se for para bater. Você gosta que coloca tudo de uma vez?

Seu Joaquim entrando na brincadeira respondeu rapidamente:

– Eu prefiro que coloque devagarinho.⁴⁹

Outro aspecto comum neste espaço de sociabilidade é a “coisificação” das mulheres. Fala-se de mulheres sem necessariamente referir-se aos nomes, mas às partes do corpo, à idade ou ao peso. Predominantemente, as “mulheres” aparecem nos discursos destes homens a partir do que se fala sobre a prática sexual. A exceção se dá no caso das esposas, que por conta da já citada reserva quanto à vida privada, principalmente se tratando do âmbito doméstico, poucas vezes são referidas e, se o são, dificilmente se tratam de comentários sobre a vida sexual do casal.

A esfera pública é uma categoria simbólica historicamente e socialmente caracterizada como masculina, enquanto a esfera doméstica é marcada por características atribuídas a feminilidade. Ou seja, a partir dos binômios masculino e feminino, constrói-se historicamente uma divisão de papéis sociais em que há uma expectativa naturalizada de que a mulher deve dedicar-se aos assuntos do lar e o homem deve ser o responsável por assuntos públicos, o provedor e chefe da família.

A sexualidade masculina era caracterizada até há pouco pelos seguintes aspectos: o domínio da esfera pública pelos homens; o duplo padrão; a divisão das mulheres entre pura (casáveis) e impuras; a compreensão da diferença sexual como dada por Deus, pela Natureza ou pela Biologia. A problematização das mulheres como opacas ou irracionais nos seus desejos e ações; e a divisão sexual do trabalho. Isto são contextualizações sociais (VALE DE ALMEIDA, 1995, p. 153).

Embora exista uma inserção crescente de mulheres na vida pública, nas universidades e no mercado de trabalho, e isto tenha contribuído significativamente para mudanças de expectativas dos papéis sociais desempenhados, permanece ainda existente a expectativa social

⁴⁹ ASSIS, op. cit., passim.

decorrente da divisão de trabalho entre gêneros, que atribui tradicionalmente às mulheres o âmbito doméstico, familiar e aos homens o âmbito público.

Isso nos dá pistas para pensar no porquê de, assim como muitos outros trabalhos sobre sociabilidade em espaço público, tratar-se de um espaço ocupado principalmente por homens, mesmo não existindo uma regra formal para tal. E, tratando-se de um tipo de sociabilidade em que se evita comentar da vida privada, as esposas raramente entram nos discursos jocosos.

Mas as “mulheres da rua”, que passam próximas às mesas de jogos algumas vezes, ou passam por ali para pedir dinheiro ou vender algo, ou as amantes e namoradas dos jogadores, ao contrário da “esposa”, não costumam ser poupadas de comentários. Estes comentários não são dirigidos diretamente a elas, mas aos outros homens que estão jogando no Parque, reforçando a ideia de uma masculinidade em constante (re)construção e afirmação no território dos jogos. As passagens a seguir, retiradas do caderno de campo, exemplificam o tipo de relação que estes homens, frequentadores das mesas do Parque Halfeld, estabelecem com as mulheres que passam por aquele território.

Uma mulher deficiente auditiva se aproximou das mesas distribuindo alfabetos em libras feitos de papel e plastificados pedindo uma contribuição de um ou dois reais. Quando ela voltou para recolher os alfabetos, ninguém da mesa em que eu assistia aos jogos contribuiu, nem os jogadores, nem os espectadores, apenas eu. Assim que ela saiu, um dos espectadores comentou em voz baixa, de modo que só ouviria quem estivesse assistindo aos jogos naquela mesa: “É surda? Uma moça bonita dessas é só dar que ganha dinheiro”. Ninguém riu ou deu atenção ao comentário do homem, mas logo em seguida outro espectador comentou sobre a mulher, este em voz mais alta: “É surda, mas tem dois braços e duas pernas, pode trabalhar”. Os comentários sobre a mulher se encerraram aí e a atenção dos espectadores voltou-se ao jogo e aos quatro jogadores da mesa, estes últimos, muito mais interessados no jogo, sequer expressaram a opinião sobre a mulher que havia passado por ali.

[...]

Uma senhora apareceu pelas mesas oferecendo café para vender. Muitos dos frequentadores aproveitaram a oportunidade para comprar o café que era servido pela senhora na própria mesa dos jogadores. Dois senhores discutiam sobre uma partida próximo ao local que a senhora estava servindo o café e um deles, em tom jocoso, gritou com o outro “ah, vai tomar no cu, viado”, imediatamente ele foi reprimido pelos outros jogadores que pediam respeito por conta da presença da senhora e ele respondeu: “falam uma putaria danada aqui e agora vem pagar de moralista pra cima de mim?”⁵⁰

Como mostram os recortes do caderno de campo, os comentários eram dirigidos aos próprios homens espectadores e jogadores, dificilmente diretamente a alguma mulher que por ali passava, reforçando, portanto, a existência de uma preocupação em afirmar a masculinidade diante de outros homens.

⁵⁰ ASSIS, op. cit., passim.

Após alguns meses de trabalho de campo, já havia notado a presença constante de uma mulher entre todos aqueles homens jogando. Nunca a vi por ali sendo apenas espectadora. Sempre que chegava, rapidamente se infiltrava em uma das mesas e conseguia jogar. Eu estava curioso para conseguir conversar com ela e descobrir como ela havia adentrado aquele território.

Já tendo acompanhado alguns jogos em que ela participava, me chamava à atenção como as piadas de teor sexual, os palavrões ou mesmo as repreensões por jogadas erradas eram bem menos frequentes nas mesas em que ela jogava. Até vi um de seus parceiros de jogo reclamar das jogadas que ela fazia, mas certamente eram reclamações bem mais sutis do que as que eu havia presenciado o mesmo jogador em outra mesa expressar com um homem que era seu parceiro.

Assim como os outros frequentadores, havia uma dificuldade de conseguir entrevistá-la, pois era um processo árduo o de tentar deslocá-los do território do jogo ou mesmo tocar em assuntos que não envolvessem o jogo.

Foi em um dia de chuva que tive a oportunidade de finalmente conversar com essa senhora. Com o céu carregado de nuvens e a ameaça de chuva, boa parte das mesas de jogos já se encontravam vazias. Mas ainda haviam duas mesas sendo ocupadas, uma delas com a presença desta senhora e também alguns espectadores. A chuva veio forte e rapidamente, nas duas mesas, eles recolheram todo o *kit* e saíram correndo daquele território.

Acreditava que não haveria mais trabalho de campo para fazer naquele dia e me apressei em chegar até o ponto de ônibus e voltar para a casa. Chegando ao ponto de ônibus, vi essa senhora e aproveitei a oportunidade para me aproximar e conversar com ela. Expliquei que estava fazendo uma pesquisa e pedi para fazer uma entrevista informal e ela aceitou, dizendo que enquanto o ônibus dela não chegasse tudo bem. Abaixo as partes mais relevantes da conversa que tive com ela:

Como e quando a senhora começou a vir jogar no Parque?

Sônia: Venho jogar tem quinze anos, conheço todo mundo. Comecei a jogar uma vez que ia para uma excursão com o meu namorado, mas chegamos muito cedo. Aí falei para ele “Já vi um pessoal jogando buraco aqui no Parque. Vamos lá?”. Então fomos, sentamos em uma mesa e começamos a jogar um contra o outro com o nosso baralho mesmo. Depois apareceram dois senhores se oferecendo para fazer parceria com a gente e a gente aceitou. Desde então não parei de ir mais.

E o namorado da senhora não vem mais?

Sônia: Ele morreu há dois anos. A gente viveu quinze anos juntos. Foi um tempo muito bom. Mas depois que ele morreu continuei vindo mesmo assim

E como é estar em um ambiente frequentado por tantos homens?

Sônia: Isso não é problema, eles são muito respeitosos comigo. Tem aqueles que falam palavrão, né?! Mas na minha mesa não! E eu não jogo com qualquer um, só com aqueles que eu sei que me respeitam. Ali eu conheço todo mundo, vou todos os dias. Gosto muito do Parque. É um lugar a céu aberto, cheio de árvores, bonito. O problema é falta de segurança que parece só piorar. E fumam muita maconha ali também.

Tem outros lugares que a senhora gosta de frequentar? Frequenta algum grupo da terceira idade?

Sônia: Eu gosto muito de serestas e de dançar. Eu vou muito ao Mariano Hall dançar. Não frequento nenhum grupo de terceira idade não, mas estou pensando em começar a frequentar o do SESC. Eles fazem excursões, tem encontro com dança e também jogam buraco e me falaram que cobram uma mensalidade só de vinte cinco reais.

E costuma encontrar o pessoal que joga no Parque em outros lugares?

Sônia: Muito difícil, a maioria só quer saber de jogar buraco mesmo.

A senhora é aposentada?

Sônia: Sim. Tenho 68 anos. A maioria dos que vão ao Parque é de aposentados, mas tem também aqueles que são “a toas”, que não tem o que fazer e ficam por ali.

E qual é a profissão da senhora?

Sônia: Sou funcionária pública aposentada.

Qual função?

Sônia: Eu era diretora de escola.

É mesmo? Eu sou professor em uma escola do Estado.

Sônia: Olha, é uma profissão muito bonita, mas infelizmente é muito pouco valorizada.

E como a senhora aprendeu a jogar?

Sônia: Aprendi com meu pai quando era criança, devia ter uns oito anos. Eu via ele jogar muito e ficava pedindo para ele me ensinar até que um dia ele finalmente me ensinou. Desde então sempre gostei muito de jogar. E você, joga?

Estou aprendendo, mas gosto de jogar sim.⁵¹

Nossa conversa foi então interrompida pela chegada do ônibus de Sônia. Agradei pela atenção e ela se despediu dizendo que a gente se encontraria pelo Parque.

Não existe no território dos jogos do Parque nenhuma placa que indique a presença exclusiva de homens ou, mesmo nos discursos dos frequentadores, não costumam excluir a possibilidade de que mulheres possam frequentar o local. Apesar disso, a conversa com Sônia me fez perceber que a única mulher que frequentava assiduamente as mesas de jogos havia

⁵¹ ASSIS, op. cit., passim.

adentrado aquele território acompanhada de um homem. Passou, a partir de então, a frequentar o local com o namorado durante anos e estabeleceu uma relação amistosa com os outros frequentadores, que possibilitou que, mesmo após a morte de seu companheiro, continuasse frequentando o local.

E ainda assim, afirma não jogar com qualquer um, mas apenas com conhecidos que ela afirma serem “respeitosos”, que não falam os palavrões tão comuns em outras mesas do Parque “na mesa dela”, ou seja, na mesa em que ela está jogando. Acaba, portanto, criando um ambiente diferente na mesa de jogo em que ela está presente, onde as piadas de teor sexual e os palavrões são quase inexistentes e as broncas por jogadas ruins são mais sutis e que, por isso, não é permitida a entrada de “qualquer um” na mesa.

Não foi possível saber como os frequentadores reagiriam se alguma mulher desacompanhada buscasse adentrar aquele território para jogar sem intermédio de um homem. Até porque, apesar de se tratar de um lugar público e de livre acesso, são poucas as mulheres que sozinhas chegam a passar perto das mesas de jogos do Parque. Não surpreende, por isso, que a aproximação de Sônia tenha acontecido acompanhada do namorado. E, depois de frequentar por anos o local com ele, criou laços que possibilitou que continuasse a frequentar mesmo após a morte de seu namorado.

Por isso, a simples possibilidade de existir uma mulher neste ambiente masculino não possui, obviamente, relação alguma com uma suposta igualdade na ideologia de gênero. Pois, embora Sônia e sua mesa de jogo apareçam como exceção, trata-se ainda de um território caracteristicamente marcado por uma sociabilidade masculina.

3.3 VELHICE, MASCULINIDADE E SEXUALIDADE NO PARQUE HALFELD

E se há no Parque Halfeld uma constante (re)construção da masculinidade, o fato dos frequentadores serem em sua maioria homens velhos resulta em construções particulares na elaboração dos significados atribuídos à masculinidade. Os discursos encontrados em campo aparecem relacionando a velhice à perda do desempenho viril e reforçam a importância dada à atividade sexual para a afirmação da masculinidade. Recorrendo às brincadeiras que envolvem jogos de palavras e performances corporais, enfatizam a importância da virilidade para a masculinidade.

Brigeiro, analisando as literaturas existentes na gerontologia sobre a sexualidade, demonstrou existir atualmente um consenso entre os especialistas quanto ao “*mito da velhice assexuada*”, em que argumentam contra a ideia de que a sexualidade se extinguiria na velhice.

Segundo Brigeiro, os autores afirmam que embora haja uma diminuição de sua frequência, a atividade sexual não se extingue na velhice, pois a sexualidade seria algo mais amplo. Enfatizam, portanto, que a velhice resultaria em uma nova concepção de sexualidade em que há um deslocamento da sexualidade da área genital para diversas “zonas erógenas” do corpo (BRIGEIRO, 2000).

A despeito da diminuição de sua frequência, reconhecida empiricamente, o empenho das argumentações é o de mostrar que a sexualidade é algo muito mais amplo do que o ato de copular. Se por um lado, de acordo com esta literatura, a sexualidade tem pouco ou nada a ver com a idade, por outro a velhice exige uma nova forma de experimentá-la. Verifica-se aqui o emprego de uma retórica que visa redefinir a sexualidade segundo parâmetros mais acessíveis às pessoas na velhice (BRIGEIRO & DEBERT, 2012, p. 40).

As literaturas analisadas por Brigeiro se referem aos homens como mais limitados em relação às mulheres no que se refere à concepção de sexualidade. Afirmam que os homens tendem a manter o interesse na região genital e na penetração e, devido às mudanças na função erétil decorrentes do avançar da idade, a indicação para que explorem outras partes do corpo na velhice durante as relações sexuais possuem como foco principalmente os homens (BRIGEIRO, 2000).

Também, de acordo com estas literaturas, os homens seriam mais interessados por sexo e praticariam com maior frequência em comparação as mulheres. Entretanto, as mulheres enfrentariam menor dificuldade no que se refere a uma vida sexual na velhice, pois a sexualidade delas, antes mesmo da velhice, já seria menos direcionada a apenas a área genital e a penetração. Contudo, por consequência de uma vida marcada por um maior controle na socialização, as mulheres encontrariam maior dificuldade para desfrutar da sexualidade na velhice, o que resulta em discursos de intervenção dos especialistas que visam uma “reeducação sexual no sentido da *liberação da repressão*” (BRIGEIRO, 2000, p. 14).

De acordo com a literatura, a persistência do interesse e do exercício sexual na velhice é, contudo, uma realidade que independe do sexo. Nesse aspecto é estabelecida uma equivalência entre homens e mulheres, mesmo que em níveis distintos. Sob o “*mito da velhice assexuada*”, a categoria “velhice” abarca ambos os sexos (BRIGEIRO, 2000, p. 14).

Debert e Brigeiro mostram que os especialistas do campo gerontológico, ao buscar uma desgenitalização dos corpos e a desconstrução das convenções relativas à sexualidade masculina e feminina, acabam conseqüentemente travando uma disputa contra a indústria farmacêutica que tem como foco enfatizar a sexualidade relacionada ao desempenho erétil

como algo tratável, valorizando conseqüentemente a importância da penetração para o desempenho sexual masculino. (BRIGEIRO & DEBERT, 2012).

Nesse sentido, o lançamento do Viagra no Brasil envolveu um forte trabalho de publicidade e dos meios de comunicação que reforçava o valor genital e da penetração nas relações sexuais. Os discursos presentes nas estratégias publicitárias analisados por Brigeiro, que tinham como intuito a divulgação deste medicamento, demonstram apelo às convenções assimétricas e tradicionais de gêneros, reforçando a importância da potência sexual e utilizando-se de imagens, marcadamente heterossexuais, que colocam o homem como protagonista da relação sexual e a mulher como passiva e sujeita às vontades masculinas.

No caso brasileiro, assim como em outros países, o lançamento do Viagra envolveu um intenso trabalho de publicidade e de promoção por parte dos meios de comunicação. Como bem mostram Brigeiro e Maksud (2009), as estratégias discursivas de divulgação deste medicamento em nosso país estiveram fundamentadas sobre um claro apelo a convenções assimétricas e tradicionais de gênero, o que poderia ser pensado como um paradoxo ante um cenário contemporâneo permeado por questionamentos acerca das desigualdades nas relações entre os sexos e entre diferentes expressões da sexualidade. As imagens que ajudaram a construir o Viagra no universo simbólico brasileiro se reduzem a do casal heterossexual, no qual o homem é valorizado, sobretudo, por sua potência sexual e por assumir o protagonismo no encontro erótico com a parceira. A mulher, por sua vez, é apresentada em uma posição subordinada, passiva e complacente aos avatares do desejo masculino. Os discursos sobre o Viagra interessam aqui especialmente por sua intensificação do valor dos genitais e da penetração na relação sexual (BRIGEIRO & DEBERT, 2012, p. 44).

Portanto, a representação acionada pela mídia para tratar a “disfunção erétil” reforça a imagem da potência sexual masculina como aspecto definidor da masculinidade em contraponto aos discursos de gerontólogos e outros especialistas que defendem as relações sexuais na velhice devem estar pautadas na experimentação e descoberta de novas zonas erógenas (BRIGEIRO, 2000).

A teoria da atividade e a teoria do desengajamento, citadas no tópico anterior da presente pesquisa e que estiveram em disputa no campo gerontológico, também manifestam seus modelos a partir dos discursos sobre sexualidade. Os trabalhos analisados por Brigeiro mostram que, enquanto a teoria da atividade busca afirmar “a possibilidade e os benefícios de manutenção da vida sexual no avançar da idade” (BRIGEIRO, 2000, p. 19), em contraposição, a teoria do desengajamento busca enfatizar que “as possíveis reconfigurações que o envelhecimento impõe sobre a esfera afetiva-sexual, são questões de menor importância, quando considerada às demais esferas de vida das pessoas” (BRIGEIRO, 2000, p. 19).

Predominam os argumentos que saem em defesa da manutenção da vida sexual na velhice, mas em ambos os modelos presentes na gerontologia, a sexualidade e a velhice

aparecem como problemas em que cabe ao sujeito adotar novas atitudes. Seja ressignificando as relações sexuais para além da penetração, seja conformando-se com as transformações advindas do avançar da idade e que já eram previstas. Portanto, nesses discursos sobre sexualidade também está presente a transformação da velhice em responsabilidade individual, nomeada por Debert de “*reprivatização da velhice*” (DEBERT, 2012). Nos dois modelos, trata-se de uma questão de responsabilidade individual que, caso não seja adotada, resultara em uma velhice mal-sucedida (BRIGEIRO, 2000).

Contudo, os exemplos etnográficos analisados por Debert e Brigeiro e, também, a pesquisa que desenvolvi no Parque Halfeld mostram que as expectativas estabelecidas pela gerontologia que enfatizam a busca por novas zonas erógenas na velhice não costumam corresponder às experiências dos pesquisados. O interesse sexual dos homens na velhice demonstra-se ainda extremamente atrelado ao modelo hegemônico de masculinidade que confere intensa valorização ao desempenho erétil e a penetração.

Cheguei para acompanhar uma das mesas de jogos e peguei uma conversa em que um dos senhores comentava sobre o uso de pílulas para o tratamento de impotência sexual.

– Eu tomo seis pílulas por dia. É um remédio muito bom porque não dá nada no coração.

O outro senhor comentou com espanto:

– Mas seis pílulas?

– É. Mas não faz mal não. – respondeu o senhor.

Depois de um tempo de jogo o assunto foi retomado pelo o outro senhor como recurso para criticar uma jogada desse senhor que tomava as pílulas e que ele julgou errada:

– Ah, você não tá dando conta de nada mais não, tá tomando até viagra.

E o senhor respondeu:

– Tomo mesmo, mulher tem que se ferrar.

Não entendendo muito bem o comentário, o outro senhor perguntou:

– Uai, mas se ferrar como?

– Se ferrar mesmo, porque é ela que toma o varão. – respondeu rindo o senhor que tomava as pílulas.

[...]

Um senhor chegou cumprimentando todos que estavam na mesa jogando e um dos jogadores perguntou:

– Quer sentar aqui? – apontando para a virilha

E o senhor que chegava respondeu.

– Quero não. Se eu sentar aí vou passar é raiva. Isso não sobe.

[...]

Durante uma partida um dos senhores disse rindo:

– A gente vem aqui distrair e fica nervoso, o sangue sobe.

Um dos espectadores aproveitou o momento para provocar:

– É só o sangue que sobe mesmo, né Seu Joaquim?! – e caíram na gargalhada.⁵²

Tratando-se do campo específico da sexualidade, é importante destacar que existe uma distinção entre o que é falado e o que é praticado. No caso do trabalho de campo, só é possível o acesso ao que é falado pelos frequentadores. Os recortes de campo selecionados são uma

⁵² ASSIS, op. cit., passim.

amostra dos constantes discursos presenciados que enfatizam a importância do desempenho erétil como atributo de masculinidade. O que mostra que, embora haja um esforço da gerontologia e outros especialistas para redimensionar a sexualidade na velhice, os valores hegemônicos de masculinidade e os estereótipos associados à velhice continuam predominando.

É por meio das brincadeiras que reafirmam a própria masculinidade e acionam representações estereotipadas da velhice sob a forma de categorias de acusação. Vale ressaltar ainda que as piadas não são direcionadas a qualquer um, mas dependem de certa intimidade decorrente da intensificação dos laços estabelecidos entre eles a partir da assiduidade no território das mesas de jogos do Parque. Como afirmava Radcliffe-Brown sobre o antagonismo das relações jocosas, os sentidos negativos invocados nas brincadeiras indicam a presença de pretensão de hostilidade, no entanto uma real amistosidade.

Certamente, o fato da maioria dos frequentadores serem velhos contribui para a visão homogeneizante que os moradores da cidade expressam ao se referir a eles como “velhinhos do Parque Halfeld”, ou aos amigos que, ao contar que desenvolvia uma pesquisa naquele território de sociabilidade, afirmavam que eu estava “pesquisando velhos do Parque Halfeld”. No entanto, o que foi percebido em campo, é que o tema da velhice, embora apareça sim nos discursos dos frequentadores, aparece na maioria das vezes de forma jocosa, não sendo levado a sério. Por meio das brincadeiras, reproduzem diversos estereótipos associados à velhice em que, muitas vezes, aparece relacionada à perda do desempenho viril. Estes discursos encontrados em campo sobre a sexualidade na velhice demonstram a importância dada à atividade sexual para a afirmação da masculinidade.

Seu Gilberto, 67 anos e aposentado da construção civil, é um dos mais provocados durante as partidas no Parque. Ele também gosta de se gabar das mulheres que namora e constantemente mostra em seu celular fotos delas para os outros frequentadores. Criticando as jogadas que Seu Gilberto fazia, um dos espectadores provocava: – Tá vendo? O senhor tem que parar de sair com essas menininhas. Chega aqui e não tem mais energia para nada.

[...]

Comentavam sobre um senhor frequentador, saindo do território dos jogos para encontrar ali ainda no campo de visão de todos do território do jogo uma mulher aparentemente mais nova que ele. Os presentes na mesa de onde ele havia saído e, que eu acompanhava, faziam piadas sobre ele aguentar ou não aquela mulher e um dos jogadores chegou a dizer: “aquela ali é igual chumbinho, comeu morreu”.⁵³

A aposentadoria e o tempo disponível para frequentar o Parque, decorrente dessa, contribuem para que sejam preponderantemente velhos os frequentadores do local. Mas o gosto

⁵³ ASSIS, op. cit., passim.

pelo jogar e as brincadeiras que enfatizam a constante (re)construção e afirmação da masculinidade, são aspectos extremamente relevantes para entender porque não se trata de uma sociabilidade exclusivamente marcada por identificação etária, pois homens de outras idades também conseguem adentrar o território simbólico dos jogos. São na maioria velhos, mas o que os mobiliza e os une é o gosto por jogar ou assistir as partidas e de exercerem uma sociabilidade caracteristicamente marcada pela masculinidade.

Os recortes de campo apresentados demonstram relatos de proezas sexuais e piadas marcadamente jocosas que reforçam a afirmação da virilidade nesta sociabilidade. As brincadeiras feitas tendem a feminizar a vítima da provocação, transformando-a em “mulher simbólica”. Recorrendo a performances corporais e jogos de palavras, os discursos presenciados em campo demonstram a valorização dada à penetração na atividade sexual e a associação da mulher a um papel submisso e sujeito às vontades dos homens nas práticas sexuais.

4 CONCLUSÃO

O que me instigou inicialmente a desenvolver a pesquisa foi o contato com uma bibliografia sobre envelhecimento, contudo, após certo tempo em campo e a partir das discussões e reflexões que decorreram da qualificação, percebi a necessidade de explorar outros temas decorrentes do tipo de sociabilidade que encontrei. Sendo um local frequentado principalmente por homens velhos e aposentados, a velhice continuou sendo um aspecto extremamente marcante daquela sociabilidade. Porém, o principal elemento catalizador daquele espaço de sociabilidade é, indubitavelmente, a prática do jogo de *buraco*.

A frequência maior de homens velhos no espaço parece estar associada ao tempo decorrente da aposentadoria, já que, não tendo mais a necessidade de trabalhar em horário comercial, possuem maior disponibilidade para serem frequentadores assíduos do local. Porém, os laços sociais não são construídos por uma identificação etária, como poderia ocorrer em um clube de terceira idade ou em uma associação de aposentados, mas principalmente pelo prazer de jogar baralho e exercer uma sociabilidade marcadamente masculina, o que possibilita que se encontre no território simbólico dos jogos homens de diversas idade unidos pelo gosto de jogar.

Os capítulos desta dissertação foram construídos e divididos buscando demonstrar, por meio do texto, como o território do jogo no Parque Halfeld era entendido inicialmente e como o desenvolvimento da pesquisa de campo durante esses dois anos resultaram em um aumento qualitativo das percepções das características do local. De fato, meus interlocutores são ainda mais complexos e inconstantes do que as letras desta dissertação conseguiriam versar, pois trata-se aqui de uma interpretação subjetiva. Todavia, nos termos de Vale de Almeida, trata-se também de uma interpretação objetivável, pois é apoiada na comparação com escritos sobre o mesmo tema, regulada pelos controles dos elementos objetivos do contexto e construída levando em conta a coerência interna da exposição. (VALE DE ALMEIDA, 1995).

Os conhecimentos que o antropólogo trava no terreno nunca se aproximam, nem remotamente, da totalidade da população. Criam-se laços preferenciais com algumas pessoas. Mas, por fim, não só se tem uma imagem das relações parentais, da vizinhança e trabalho da quase totalidade, como também um conhecimento da estrutura geral da população (VALE DE ALMEIDA, 1995, p. 31).

O Parque Halfeld está localizado no centro de Juiz de Fora e é de fácil acesso para os moradores da cidade. Com isso, pessoas de diversos bairros frequentam o território dos jogos do local ou até mesmo de algumas cidades vizinhas. O espaço é público e os limites do território do jogo simbólicos, congregando relativa diversidade de classes sociais e idades. Entretanto, o local dos jogos de *buraco* é tomado preponderantemente por pessoas de mais idade e

aposentados. Esse costuma ser o perfil principalmente daqueles jogadores mais assíduos que frequentam o local no horário “comercial”. São quase exclusivamente homens. Ao menos nas visitas a campo que fiz, apenas uma senhora adentrava as mesas para jogar e sua inserção havia se dado acompanhada do namorado.

O jogo aparece como elemento catalizador, responsável por reunir estes frequentadores. Implica um face a face, no risco de perder ou ganhar e isso cativa o jogador de tal forma que lança sobre ele um “feitiço”, em que o mais importante naquele momento é jogar, oscilando entre dois mundos, no campo intermediário entre fantasia e realidade. Ressaltando mais uma vez que “jogar” neste território refere-se não apenas ao jogo “propriamente dito”, mas também a um “jogo social”.

O “feitiço” é tamanho, que não é preciso estar jogando buraco para ser enfeitiçado. Aqueles que estão assistindo as partidas de buraco reagem de tal forma ao movimento do jogo que acabam contagiados. Com isso, os assuntos ligados ao mundo do jogo acabam predominando entre jogadores e espectadores. As regras, os estilos de jogar, os erros e acertos, a sorte e o azar são os temas mais frequentes entre os frequentadores. Havia constantemente certa resistência em prolongar conversas que os deslocassem do mundo do jogo.

Depois de certo tempo, dedicado a aprender o jogo de *buraco* e a observar os jogos no Parque, tornei-me também um enfeitiçado pelo jogo. Fui cativado de tal forma que, muitas vezes, as escritas de campo e as leituras teóricas sobre o “jogo” despertavam em mim uma vontade de jogar *buraco*. Em casa, pela internet, no Parque, fui sentindo nas partidas que jogava as tensões e alívios, as vitórias e derrotas, a transportação do vaivém lúdico e do arrebatamento consequente do jogo.

A dificuldade de adentrar assuntos que não se relacionassem com o *buraco* está certamente atrelada ao “feitiço” que o jogo desperta. Isto resulta, conseqüentemente, em certo distanciamento quanto as informações do âmbito privado e familiar da maioria dos frequentadores que costumam se encontrar quase exclusivamente no território dos jogos. Embora se estabeleçam no território dos jogos relações mais estreitas que as desenvolvidas na rua, não chegam a entrar na intimidade da casa.

Para além do jogo de *buraco*, que é o elemento catalizador desta sociabilidade, o jogo social presente nas relações entre os frequentadores é também importante para que o “feitiço” se realize plenamente. Dessa forma, além de jogar bem *buraco*, fazer parte do jogo de brincadeiras que incluem piadas, gestos e provocações é um aspecto profundamente importante para uma boa relação com os outros frequentadores. As categorias nativas *sapo* (aqueles espectadores que constantemente comentam os jogos), *pangaré* (jogador desatento, ruim) e

capote (“tomar capote” significa perder por uma pontuação em que não se atinge sequer metade dos pontos dos adversários) surgem a partir do jogo de *buraco* e ilustram bem a presença do antagonismo entre amistosidade e hostilidade presente nas relações jocosas. É também por relações jocosas que temas como a velhice, a masculinidade e sexualidade são colocadas em cheque.

A masculinidade é entendida neste trabalho como um conceito dinâmico a partir da perspectiva de tratar-se de algo em constante construção e reconstrução, que se dá por meio das práticas e discursos cotidianos. Os frequentadores das mesas de jogos do Parque Halfeld utilizam-se com frequência de uma afirmação da virilidade e da masculinidade mediante “convites” à homossexualidade que colocam a vítima da zombaria como “mulher simbólica”. As brincadeiras presentes neste tipo de sociabilidade masculina constantemente são caracterizadas por uma “acusação” de homossexualidade e pela desvalorização e repressão de determinadas características “femininas” com o intuito de desqualificar o homem a quem se atribui tais características. “Vê se vira homem”, frase que muitas vezes ouvi frequentadores dizerem no Parque uns aos outros, é bastante representativa das constantes (re)construções e expectativas atribuídas à masculinidade. A masculinidade é também reafirmada por gestos como tocar os testículos, gritar e ameaçar o parceiro ou adversário, apertar com força a mão de alguém que está cumprimentando, bater as cartas na mesa, etc.

Na minha pesquisa no Parque Halfeld, o que encontrei foi, principalmente, velhos brincalhões que, embora rejeitem a participação em programas de terceira idade, mantêm de forma espontânea uma vida social ativa que é reforçada pela frequência assídua no território dos jogos, o que implica um fortalecimento dos laços sociais estabelecidos no local. Contudo, considerei de extrema relevância trazer reflexões sobre a heterogeneidade das perspectivas sobre o envelhecimento e os agentes envolvidos neste processo de construção da velhice para que, ao mostrar uma experiência de velhice “bem-sucedida”, as experiências negativas não fossem obscurecidas e nem os indivíduos culpabilizados por não se adequarem às recomendações e intervenções sugeridas pela mídia e por gerontólogos.

Durante a experiência de campo, foi possível perceber que os frequentadores do território do jogo dificilmente assumem para si a identidade de velho ou idoso. Estas categorias frequentemente aparecem entre eles como categoria de acusação associada a estigmas. Embora utilizadas de maneira bem-humorada, as representações sobre a velhice mostram-se atreladas a um sentido pejorativo e ligadas à perda de habilidades motoras ou falta de controle das emoções. Logo, recai sobre aqueles frequentadores que demoram muito para jogar, deixam cartas caírem, reclamam demais ou fazem jogadas consideradas erradas a acusação de estarem velhos. A

categoria velho, portanto, é mais uma categoria acionada por quem fala sobre esses jogadores (externa) do que vista por eles mesmos (interna). Em outras palavras, a categoria velho é uma característica atribuída por mim, pesquisador, e por pessoas que se referem a eles como “os velhinhos do Parque Halfeld”, pois eles não se percebem como velhos, apenas acionam tal categoria para justificar a perda de alguma habilidade motora ou para atribuir a alguém de forma jocosa uma série de características pejorativas associadas à velhice.

Sendo um ambiente preponderantemente de homens com mais de 60 anos, a constante (re)construção da masculinidade possui particularidade no que concerne aos significados atribuídos a ela. A despeito das expectativas estabelecidas por gerontólogos que sugerem que se busque novas zonas erógenas na velhice, o interesse sexual destes homens mostrou-se atrelado ao modelo hegemônico de masculinidade, que confere acentuada valorização à penetração e ao desempenho erétil. É comum que a velhice apareça no discurso dos frequentadores fortemente associada à perda do desempenho viril. As piadas, jogos de palavras e performances corporais dos frequentadores evidenciam a importância dada à virilidade para a masculinidade e a associação de um papel submisso relativo às mulheres nas práticas sexuais, sujeita às vontades dos homens.

É, portanto, por brincadeiras que os frequentadores acionam as representações que possuem da velhice e da masculinidade. Porém, nem todos são incluídos em tais brincadeiras, pois estas dependem de certa intimidade que decorre da assiduidade dos frequentadores. É preciso ainda “saber brincar”, ou seja, saber entrar no jogo social das relações jocosas respeitando os limites simbólicos das brincadeiras e não se irritando com elas. Mas embora o clima no território dos jogos seja carregado de jocosidade, presenciei diversos conflitos entre jogadores ou espectadores motivados geralmente pelo jogo de *buraco*.

Concluindo, para que o “feitiço” se realize plenamente, no território das mesas de jogos, há uma combinação entre o jogo de *buraco* e o jogo social das relações jocosas. Esta sociabilidade resulta na criação de uma espécie de “mundo artificial”, no qual há uma ilusória supressão das diferenças nas relações estabelecidas, mas que, todavia, trata-se, na verdade, de um jogo de “faz de conta”, já que os frequentadores não deixam seus atributos sociais de lado durante a interação. Este “mundo fictício” retira o peso da seriedade da vida cotidiana e abre caminho para um sentimento de libertação e alívio em que o jogo, seja ele o propriamente dito ou o social, é o que há de mais importante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Andréa. Morais. *A dama e o cavalheiro: um estudo antropológico sobre envelhecimento, gênero e sociabilidade*. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Fundação Getúlio Vargas, 2004.
- ALVES, Rubem. *Filosofia da Ciência – Introdução ao jogo e as suas regras*. São Paulo, SP: Edições Loyola, 2007.
- BEAUVOIR, Simone de. *A Velhice*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990
- BRIGEIRO, Mauro. M. C. *Rir ou chorar: envelhecimento, sexualidade e sociabilidade masculina*. Rio de Janeiro, 2000. (Dissertação de mestrado) – Instituto de Medicina social, UERJ, Rio de Janeiro. 2000.
- BRIGEIRO, Mauro. M. C. DEBERT, Guita Grin. Fronteiras de Gênero e Sexualidade na Velhice. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*. Vol. 27, nº 80, 2012.
- BRUHNS, Heloisa T. *O corpo parceiro e o corpo adversário*. Campinas, SP: Papyrus, 1993.
- BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003. Tradução de Renato Aguiar
- BUYTENDIJK, U. O jogo humano. In: H.G. Gadamer ; P. Vogler (Org.) *Nova Antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU-EDUSP, 1977. p. 63-87.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARDOSO de OLIVEIRA, Roberto. O trabalho do antropólogo: olhar, ouvir, escrever. In: *O trabalho do antropólogo*. São Paulo: Unesp, 2002.
- CLIFFORD, James. *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1998.
- COMARROF, Jean e COMARROF, John. Etnografia e imaginação histórica. Tradução de Iracema Dulley e Olívia Janequine. *Revista Proa*, v. 01, n. 02, 2010. Disponível em: <<http://www.ifch.unicamp.br/proa>>. Acesso em: 15 ago. 2015.
- CONNELL, Robert. *Masculinities*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1995.
- DEBERT, Guita Grin. *A Reinvenção da Velhice*. Socialização e processos de envelhecimento e reprivatização do envelhecimento. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo - Fapesp 1999/2012.
- DURHAM, Eunice Ribeiro & CARDOSO, Ruth Correa L. A pesquisa antropológica com populações urbanas, problemas e perspectivas. In:_____.(Org.). *A aventura antropológica*. Teorias e pesquisas. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986. p. 17-37.

FIGUEIREDO, Maria do Livramento F. & TYRRELL, Maria Antonieta R. O gênero in (visível) da Terceira Idade no saber da Enfermagem. *Revista Brasileira de Enfermagem*, v. 57, n.6, p. 679-82, 2004.

FOOTE-WHYTE, William. Treinando a observação participante. In: GUIMARÃES, A. Z. *Desvendando Mascaras Sociais*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1980.

FONSECA, Ferreira Ingrid. *Sociabilidades em um Clube de Malha: Perspectivas antropológicas sobre jogo, masculinidade e envelhecimento*. Niterói, 2015. (Tese de Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia- PPGA, Niterói. 2015.

GADAMER, H. G. *Verdade e Método: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GASTALDO, Édison. Futebol e sociabilidade: apontamentos sobre as relações jocosas Futebolísticas. In: *Esporte e Sociedade*, nº 3, 2006. Disponível em: <<http://www.lazer.eefd.ufrj.br/espoc/>> Acesso em: 15 ago. 2015.

GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro:LTC,1989.

GROISMAN, Daniel. A velhice, entre o normal e o patológico. *História, Ciências, Saúde*. v.9, n.1, p. 61-78, jan. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702002000100004&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 15 ago. 2015.

GOMÉZ ETAYO, Elizabeth. *Nem Anjos Nem Demônios: Homens Comuns: Narrativas sobre masculinidades e violência de gênero*. Campinas, 2011. (Tese de Doutorado) –Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, UNICAMP, Campinas. 2011.

HUIZINGA, Joan. *Homo Ludens*. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2000.

LATOUR, Bruno. Referência Circulante: amostragem do solo na floresta Amazônica. In: *A esperança de Pandora*. Bauru: EDUSC, 2001. p. 39-96.

LIMA, Waldir de. *Teoria do Jogo de Buraco e Biriba*. São Paulo: Esdiva, 1987.

LINS DE BARROS, Myriam Moraes. Trajetória dos Estudos de Velhice no Brasil. In: *Sociologia Problemas e Práticas*, n. 52, 2006, p. 109 – 132. Disponível em: <<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/spp/n52/n52a06.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2015.

MAGNANI, José Guilherme C. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. In: *Revista brasileira de ciências sociais*, vol. 17, n. 49. São Paulo: jun. 2002.

_____. *Quando o Campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole*. São Paulo: Edusp. 1996.

MAUSS, Marcel. As relações jocosas de parentesco. In: OLIVEIRA, R. C. (Org.) *Antropologia*. São Paulo: Ática, 1983. p. 164-176.

- MOTTA, Alda Britto da. As dimensões de gênero e classe social na análise do envelhecimento. In: *Cadernos Pagu* (13)- Gênero e Gerações (Org.) Guita Grin Debert. Núcleo de Estudo de Gênero/ UNICAMP, Campinas, 1999.
- PEIRANO, Mariza. Etnografia não é método. In: *Horizontes Antropológicos*. Porto Alegre, ano 20, n. 42, p. 377-391, jul./dez. 2014.
- PEIXOTO, Clarice Ehlers. *Envelhecimento e imagem: as fronteiras entre Paris e Rio de Janeiro*. São Paulo: Annablume, 2000.
- RADCLIFFE- BROWN, Alfred. *Estrutura e função na sociedade primitiva*. Petrópolis: Vozes, 1973.
- SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. In: *Mulher e realidade: mulher e educação*. Porto Alegre: Vozes, v. 16, n. 2, jul./dez. 1990.
- SIMMEL, Georg. *Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade*. Trad. Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- TRAVASSOS, Sonia Duarte. *Jogo, praça pública e sociabilidade masculina*. Rio de Janeiro, 1995. (Dissertação de mestrado em antropologia). UFRJ: Museu Nacional, 1995.
- VALE DE ALMEIDA, Miguel. *Senhores de si*. Lisboa: Ed. Fim de século, 1995.
- _____. Masculinidade. In: MACEDO, Ana Gabriela & AMARAL, Ana Luísa (Orgs.). *Verbetes no Dicionário da Crítica Feminista*. Porto: Afrontamento, 2005. p. 122-123.
- VELHO, Gilberto. Observando o familiar. In: NUNES, Edson de Oliveira. *A Aventura Sociológica*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.