

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
Instituto de Ciências Humanas  
Departamento de Antropologia  
70.910 - Brasília - DF  
Fones: 273-3264 (direto)  
274-0022 - ramal 2368

**Série Antropológica**

**nº 56**

**O JOGO DAS BOLINHAS DE VIDRO;**

**UMA SIMBÓLICA DA MASCULINIDADE**

**José Jorge de Carvalho**



Os jogos da juventude e a sabedoria da idade  
madura fitam-se.

*Martin Heidegger*



## O JOGO DE BOLINHAS DE VIDRO: UMA SIMBÓLICA DA MASCULINIDADE

Apesar de sua enorme difusão e vigência, tanto no Brasil como na maioria dos países ocidentais, poucas são as descrições conhecidas do jogo de bolinhas e muito mais raras são as tentativas de interpretação de seu significado cultural específico. Jogo de milenar antiguidade, já era conhecido pelos gregos antigos (Cascardo, 1972 : 137, afirma que era então denominado "pila vitrea"), e é possível imaginar que fosse um dos jogos infantis que fascinaram os primeiros pensadores ocidentais, principalmente por sua dimensão intelectual. Tal é, pelo menos, a sugestão contida no belíssimo comentário de Kostas Axelos, sobre a vida de Anaxágoras: "Segundo o logos da lenda [Anaxágoras] teria solicitado, pouco antes de morrer, que se organizassem festas infantis em todos os aniversários de sua morte. Parece que esse costume se conservou. Os jogos infantis perpetuaram assim os jogos do pensamento" (Axelos, 1978:288).

Modernamente, Jean Piaget, interessado nos aspectos cognitivos do jogo, realizou minuciosas observações sobre a prática do mesmo na Bélgica. Os resultados de sua pesquisa foram analisados em seu livro Moral Judgment of the Child, onde ele menciona o jogo como um exemplo da capacidade infantil de criar e manipular regras, que são a um tempo lógicas e morais. Em outros termos, analisa a utilidade do jogo como um veículo para o desenvolvimento da cognição e da vida moral e procura diferenciar os vários estágios de apreensão das regras do jogo a partir das diferentes idades dos jogadores. Piaget deixa claro, porém, que não se interessa pelos aspectos sociológicos do jogo (1950:3); apesar disso, sua descrição é detalhada e extremamente útil numa perspectiva comparativa. Enquanto psicólogo, faz um corte epistemológico no seu estudo que é exatamente o inverso do que aqui pretendo: entrar nos aspectos sociológicos e culturais do jogo.

Tomando por base, então, os estudos cognitivos do grande psicólogo, procurarei descrever em detalhe a lógica e a prática do jogo e analisar alguns aspectos específicos do processo de socialização dos meninos por ele simbolizados: a construção da identidade do gênero masculino, as relações entre os jogadores, seu universo verbal, etc. Escusado dizer que não pretendo esgotar as inúmeras dimensões de um jogo tão difundido no espaço e no tempo que quase mereceria a denominação de "universal". Ficam em aberto neste trabalho, por exemplo, todas as questões referentes ao jogo como uma arena para a aquisição de uma destreza motora especial. Não me proponho ava-

liar, tampouco, o seu lugar relativo, do ponto de vista psico-cognitivo, entre os chamados "jogos de estratégia"<sup>(1)</sup> ou entre os "gestos lúdicos", resenhados por Walter Benjamin (os do perseguição; o da fêmea que protege os filhotes; ou o da luta entre dois animais pela presa, o osso ou o objeto sexual, ver Benjamin 1984:74). Tanto quanto possível, limitar-me-ei a considerações antropológicas sobre o jogo.

A primeira observação que se pode fazer sobre o jogo de bolinhas é que ele se manifesta numa enorme quantidade de tipos e de variantes. No livro de Piaget acima mencionado encontramos a descrição de três modalidades, referentes à sua prática nas cidades suíças de Neuchâtel e Genebra (Piaget 1950:1-19). Num único trabalho consultado sobre a prática do jogo na Venezuela, pude encontrar onze diferentes modalidades, oriundas de apenas duas regiões do país, dez das quais completamente distintas das suíças e brasileiras (Miguel Cardona 1956:84-98). Na Argentina, algumas pessoas me mencionaram formas de jogar distintas das suíças, brasileiras e venezuelanas. É claro que há também notáveis coincidências, conforme veremos adiante, ao contrastar uma das modalidades suíças com a modalidade principal que discutiremos nesse trabalho.

Sobre a prática do jogo no Brasil, Soffiati Neto descreve, no seu caderno O Jogo de Bolinhas (1977), oito modalidades principais, com mais de uma dúzia de variantes, encontradas de norte a sul do país. Ao que tudo indica, as variantes nacionais podem chegar facilmente a uma centena, já que o jogo se presta especialmente à variação das regras, sem que seu caráter geral se altere. Apesar do grande valor de sua compilação, Soffiati Neto oferece-nos basicamente uma lista ou sequência de regras que compõem as várias modalidades, mas sem considerar como elas são manipuladas e até mesmo reinterpretadas pelos jogadores no contexto de partidas concretas. Em outras palavras, nem apresenta uma etnografia de algum jogo em particular, nem é seu propósito desvendar o mundo de significados (sociológicos, culturais, intelectuais, etc) expressos através do mesmo. Tentarei, portanto, oferecer uma descrição etnográfica do jogo (na medida do possível, completa), tal como é praticado na cidade de Ipanema, na zona do Vale do Rio Doce de Minas Gerais, não somente por tratar-se de uma modalidade que difere de todas as descritas por Soffiati Neto, mas principalmente para sugerir uma tentativa de penetrar, ainda que parcialmente, no seu rico simbolismo social e cultural.

(1) Ver a citação do trabalho de Sutton-Smith em Soffiati Neto 1977:3

Esse interesse pelo jogo, devo dizê-lo, não surgiu primeiramente da necessidade de escrever nenhum trabalho acadêmico. Joguei bolinhas quando criança e aos catorze anos, aproximadamente, abandonei o jogo, tendo deixado guardada de lembranças, junto com meus irmãos, uma caixa contendo três mil bolinhas novas. A partir daquele tempo, porém, deixei de observá-lo, seja por haver vivido em áreas urbanas onde não era praticado, seja por haver perdido o interesse específico em procurá-lo. Foi somente em 1985, ao regressar a Ipanema depois de muitos anos de ausência do Brasil que a curiosidade pelas bolinhas retornou, certamente provocada por uma necessidade afetiva muito maior de recobrar algo do espaço significativo ligado aos meus anos de formação e adolescência. Assim, comecei de novo a acompanhar regularmente as seções de jogo na rua e, como não podia deixar de ocorrer, acabei sendo aceito de novo como jogador, com o atribuído status de único adulto entre os meninos, porém com a atenuante de eventual comprador de bolinhas para o grupo! Dado que minha participação fazia aumentar o material básico do jogo, era sempre bem-vindo e, obviamente, meu desempenho não era medido exatamente como o dos outros meninos. Posso ter interferido no transcurso normal das primeiras partidas de que participei, mas em muitas outras, o jogo de emoções e a concentração mental dele derivada conseguiram absorver-nos inteiramente e as partidas transcorriam sem que os meninos se preocupassem especialmente com a minha presença. Além da participação direta com os meninos, conversei também com adultos que foram bons jogadores, que me instruíram sobre mudanças e permanências da prática das bolinhas.

O jogo de bolinhas em Ipanema é praticado quase que exclusivamente por meninos, de idades variando entre oito e catorze anos. Em sua maioria, os jogadores assíduos contam entre nove e doze anos. Há casos de meninas que jogaram bolinhas e algumas foram verdadeiras mestras do jogo (apesar de que não conheço nenhuma jogadora regular atualmente) e estas, hoje adultas, são ainda lembradas por esse comportamento excepcional (definido como masculino) na sua infância. Raros são os meninos de sete anos que podem jogar efetivamente, pois nem são capazes de dominar bem as regras, nem conseguem alcançar um bom desempenho motor com as bolinhas: perdem sempre e com isso irritam ou simplesmente tiram o entusiasmo dos parceiros. Por outro lado, ao chegar aos catorze anos, aproximadamente, os meninos que antes jogavam quase diariamente, vão perdendo o interesse pelo jogo e começam a denominá-lo, meio pejorativamente, de "jogo de menino". É curioso observar também que normalmente o jogador abandona o jogo no ápice de sua carreira, justamente quando acaba de adquirir a maior destreza, resultado de quatro, cinco anos de prática intensiva. Desta forma, cessa de participar exatamente

quando começa a diminuir o número de rivais capazes de vencê-lo. Por outro lado, a maioria dos meninos em plena atividade de jogo (digamos, os de dez a doze anos) está de cheio na luta por aperfeiçoar sua habilidade. Assim, numa rodada de dez meninos, uns seis deles estarão mais ou menos em igualdade de condições, e que aumenta a tensão é o interesse das partidas. Há ainda uma vertente de jogo dos "veteranos", isto é, adolescentes de mais de quinze anos e mesmo adultos, pais de família, que ainda se sentem fascinados pelas bolinhas e que então formam ocasionais rodas de jogo só para jogar entre si. No jardim da cidade, lugar tradicionalmente preferido para as bolinhas, costuma-se ver distintas rodas de jogo: as dos meninos que não jogam particularmente bem, as dos jogadores excepcionais e as dos adultos ou veteranos. Invertendo o sentido primeiro do jogo (conforme o discutiremos mais adiante), pode-se dizer que, enquanto os meninos estão jogando "seriamente", os veteranos jogam "de brincadeira".

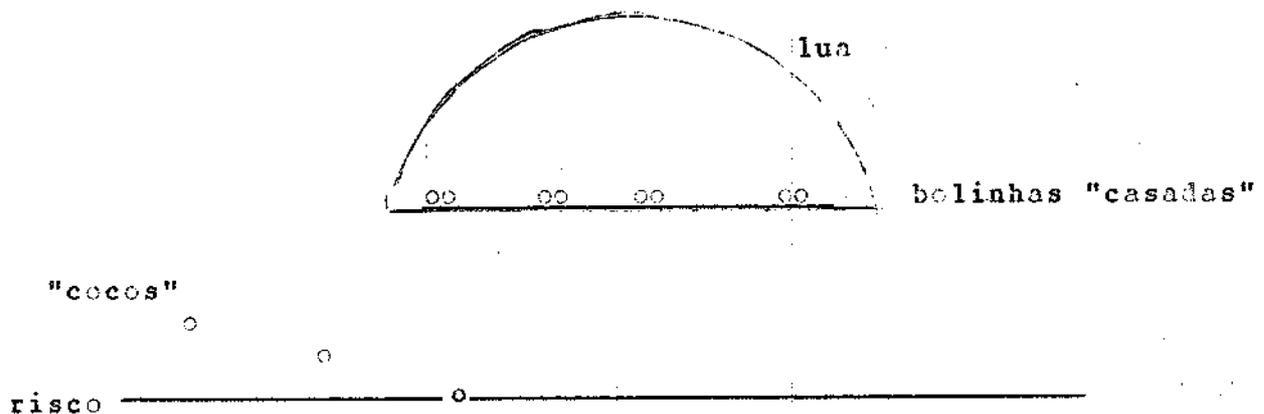
Quanto à base social do jogo, vale enfatizar que meninos de diferentes status sociais jogam juntos, sem maiores problemas. Algumas diferenças podem surgir no fato de que meninos vindos de famílias de melhor condição econômica poderão adquirir mais bolinhas que seus colegas mais pobres. Não observei, porém, nenhuma discriminação ou segregação na base de status social ou econômica e coincido com as observações de Soffiati Neto neste mesmo sentido. Ouso afirmar que os critérios de segregação dominantes no jogo seriam os de idade (ligada ao desenvolvimento motor), sexo e, obviamente, habilidade.

Apesar de que o jogo propriamente dito não pretende reformar o status social dos jogadores, é um fato importante que tradicionalmente os grandes jogadores têm sido os meninos mais pobres, os que moram "no alto do corro" (morros na periferia da cidade onde se concentram as famílias mais carentes). Para esses meninos, jogar bem tem sido sempre o principal recurso para adquirir novas bolinhas. Principalmente na época de férias, que é quando mais se joga, os pobres "descem do morro para enfrentar os meninos com mais posses e tentar ganhar deles as novas bolinhas que compraram. Essa diferença de habilidade faz sentido, porque para o menino com mais recursos perder uma dúzia de bolinhas não é tão dramático: poderá comprar mais em seguida e justamente por isso muitos meninos "ricos" não desenvolvem a concentração necessária para tornarem-se bons jogadores. Já o menino pobre deve jogar com muito mais cautela, habilidade e malícia, exatamente por não possuir os meios financeiros de repor com facilidade as bolinhas perdidas. Muitos dos grandes jogadores

têm sido engraxates e garotos que executam pequenos serviços nas ruas, apesar de que sempre houveram também meninos de posse que foram excelentes jogadores. Passemos então a descrever as formas de jogar.

Em Ipanema há várias formas de se jogar bolinhas. Há o jogo do triângulo, muito semelhante ao descrito por Soffiati Neto com o mesmo nome (Neto 1977:7); o da "barca presa", centrado num círculo, semelhante ao jogo da "oca" ou da "roda" praticado em Niterói (id:11); o do "papão", centrado num buraco, parecido com o jogo da "búlica" do estado do Rio (id:12), com o de "papão" do Espírito Santo e semelhante ao "troyat" dos meninos suíços (Piaget 1950:4); o do "carreirão", parecido com o do "mata mata" no Rio de Janeiro (id:6), mas aceitando somente dois jogadores. O carreirão se parece ao "courate" praticado na Suíça (Piaget 1950:4). Finalmente, a modalidade mais popular e mais característica de Ipanema é a do "jogo da lua", não registrado por Soffiati Neto, algo similar ao "juego de riña" praticado em Valera, na Venezuela, segundo a descrição de Miguel Cardona (1956:84-86) e, até onde a descrição minuciosa de Piaget permite a comparação, extremamente similar ao "jogo do quadrado" praticado pelos meninos de Genebra e Neuchâtel (Piaget 1950:4+13).

#### O JOGO DA LUA



O jogo de lua mais comum que observei utiliza um semicírculo, chamado de "lua", de 60 cm até mais de um metro, dependendo do número de jogadores e do número de bolinhas disputadas e uma linha chamada "risco", paralela ao diâmetro do semicírculo e dele afastada uns cinco metros ou mais, dependendo do tamanho da lua e do número de jogadores.

Não há um número definido de jogadores e em sua estrutura mais simples jogam apenas duas pessoas. As possibilidades do jogo, porém,

são as seguintes: dois ou mais jogadores se enfrentam, cada um jogando por si só contra todos os outros; ou grupos de parceiros, sejam de dois ou três, colaboram entre si para que seu grupo ganhe. Cada jogador coloca um número idêntico de bolinhas no centro da lua, seja uma, duas ou três, e são definidos espacialmente setores da lua para cada um dos jogadores ou para cada grupo de parceiros. O jogo consiste em tentar arrancar as bolinhas que um jogador ou um grupo depositou na lua mais algumas, quando não todas, das bolinhas depositadas pelos seus adversários. A operação de colocar as bolinhas na lua é chamada de "casar as bolas" e é muitas vezes feita com o pé: os meninos jogam as bolas no chão de qualquer maneira e depois agarram-nas com os dedos do pé para colocá-las no lugar preciso da linha da lua.

Cada jogador tem uma bola especial, fixa (Soffiati Neto a chama de "bola privativa"), com a qual joga para acertar as outras. Esta bola individualizada é chamada de "coco" e é sempre a melhor que conseguem comprar ou ganhar. Bem redonda, sólida, maior e mais resistente que as outras, escolhida minuciosamente, às vezes entre centenas, o "coco" será a bola mais usada por um jogador e geralmente possui uma cor única, que a distinga da maioria das bolinhas. Um menino pode chegar a ter um mesmo coco por vários meses, se sabe protegê-la bem. A forma de arrenessar o coco é a seguinte: coloca-se a unha do polegar abaixo do dedo indicador e o coco é depositado no espaço contíguo aos dedos. Logo é lançado, com maior ou menor força, pelo movimento do polegar que resvala do indicar com a impulsão semelhante ao efeito de catapulta. Joga-se geralmente com o coco na mão direita, a qual é apoiada diretamente no chão. O sistema de atirar a bola de pé, usado em outras localidades de Minas, só é usado em Ipanema no momento de "cair", seja da lua para o risco, seja do risco para a lua. As técnicas para controlar o movimento do coco guardam relação com as técnicas empregadas pelos jogadores de sinuca, extraídas das leis do choque entre esferas: toques de efeito, ou em ângulos; toque que detenha o coco no lugar onde cricou a bola; toque que o faça acompanhar a bola cricada; toque veloz e saltado; toque arrastando na terra, chamado "rolar a bola, que é o toque mais comum e simples; toque suave, apenas encostando, etc. Todos os tipos de toque visam, basicamente, colocar o coco, depois de cricar uma bola, o mais próximo possível de outras bolas ou cococs. Um toque muito exercitado e que é a marca registrada dos bons jogadores: o "cavalão", que significa lançar a bola, no chão, para que ela

faça uma curva com velocidade no ar e choque diretamente com a outra, sem rolar pelo chão um só momento. Quando um jogador dá um cavalão e acerta a outra bola, ficando o coco com o qual jogou parado exatamente no lugar da bola que acertou, diz-se que "deu um parado".

"Casadas" as bolas na lua, os jogadores lançam seus cocos da lua, procurando deixá-los o mais próximo possível do risco. Esta operação se chama "cair" e o ideal é conseguir colocar o coco encima do risco, ou o mais próximo possível dele, já que o direito de começar a jogar, do risco para a lua, está na ordem de proximidade do coco para o risco. Quando um jogador consegue colocar seu coco encima da linha pela primeira vez numa partida, diz que "batizou", é dizer, estreou o risco. O que ficou mais próximo, que será o primeiro a jogar, diz que "mandou" no jogo. No caso de dois ou mais jogadores alcançarem a mesma distância do risco - ou no caso de ambos depositarem o coco sobre o risco, obedecer-se-á à ordem cronológica de caída. Por esta razão, ninguém quer cair primeiro, para conhecer o esforço de precisão de que necessitará para aproximar-se mais do risco que os adversários. Assim, quem grita primeiro a palavra "marraia" tem o direito de cair por último. Quem grita "pro resto" primeiro cai em penúltimo lugar. "Marraia" e "pro resto" são usados somente na primeira partida de um jogo, pois já na segunda caída vale o seguinte critério: quem ganhou o maior número de bolinhas cai em primeiro lugar e assim sucessivamente em ordem decrescente, dando com isso uma chance maior a quem não ganhou nada na primeira partida, já que ficará por último e tentará inclusive cricar da lua pro risco. O jogador que entrar no jogo a partir da segunda partida estará obrigado a cair primeiro. Contudo, se perdeu a sua primeira partida, tem o direito a cair por último na próxima.

O ato de cair, então, está marcado por uma briga verbal, cada um procurando pedir "marraia" e "pro resto" antes que os outros. Esta briga pelo direito de cair por último está relacionada também com uma outra convenção importante. Apesar da disposição espacial ser sempre a mesma (lua e risco) há dois tipos básicos de jogo: de "crica" e de "manda". No primeiro tipo, basta que eu crique o coco do oponente e já ganho todas as bolinhas que haviamos casado na lua. No jogo de manda posso cricar também o coco do meu oponente, mas somente para continuar jogando, para colocar o meu coco mais próximo da lua, onde estão as bolinhas e só ganho realmente

uma quando lanço o meu coco sobre ela e consigo arrancá-la totalmente da lua. O mais comum parece ser o jogo de crica. É evidente que no jogo de crica todos desejam cair por último, pois quem cai primeiro se expõe a que o adversário lhe crique ainda no risco e já ganhe todas as bolas da lua, sem que ele tenha chance de fazer nada. Daí se explica, reiteramos, a importância do comando verbal e a necessidade do equilíbrio de chances, conseguido pela inversão da ordem a partir da segunda partida, favorecendo com marraia aos derrotados. É fundamental compreender também que basta um jogador cricar o coco de um único oponente para ganhar todas as bolas da lua, incluindo aquelas dos oponentes cujos cocos não conseguiu cricar. Desta forma, cada jogador protege o seu coco tanto para si como para todos os outros, o que exige, pelo menos como ideal, que todos se equiparem em habilidade.

Depois que todos caem e constatarem seu desempenho com relação ao risco, começam logo a gritar "primeiro", "segundo", "terceiro" etc, garantindo seu turno de começar a segunda parte do jogo, é dizer, do risco para a lua. Se caí primeiro, procurarei jogar a minha bolinha o mais perto possível das bolas da lua, para mais tarde ter condições de cricá-las com facilidade. Este ato de aproximar-se das bolinhas é chamado de "encostar" ou de "colocar". O lugar ideal para colocar-se é a uns 30 cm da lua, no "carreirão", isto é, colocando o coco na mesma linha onde estão todas as bolinhas, paralelas ao diâmetro da lua. Desde o "carreirão" torna-se extremamente fácil acertar. O segundo jogador procurará fazer algo parecido ao que fiz, mas encostará do lado oposto ao meu, para evitar que seu coco fique próximo e eu o crique quando chegar de novo o meu turno. Quando um jogador é inepto, ou teve a má sorte de deixar seu coco próximo, no raio de possibilidade de ser cricado pelo adversário, diz-se que ele "deu grana" para o opositor; no caso presente, o segundo evitará a todo custo "dar grana" para o primeiro. Já o jogador que ficou entre os últimos para cair, deverá usar uma estratégia distinta: suas chances de ganhar colocando o coco na lua são remotas, pois seus predecessores já o fizeram e começarão a próxima jogada antes dela. Deverá então jogar o seu coco com toda a força, mirando contra as bolas da lua e contra os cocos colocados ao seu redor, numa tentativa um tanto quanto desesperada e azarosa de, ou arrancar uma bola, ou cricar algum coco. Quando esse jogador lança o seu coco, os que estão colocados na lua procuram fazê-lo errar, gritando uma série de fórmulas mágicas que, espera-se, deixá-lo-ão nervoso e protegerão os co-

cos de sua lançada. As fórmulas mais usadas são: "Passa corisco e não deixa risco"; "Bica-te bento"; "Bica-te bento Maria Salabento"; "Bica-te bento dos óio remelento"; "Bica ta bica"; "Sapo seco da areia quebrada"; "Passa contra passa". Diferentes meninos depositam maior confiança em uma ou outra dessas fórmulas e muitas vezes repetem uma delas dezenas de vezes. Depois que todos caíram do risco para a lua, se ninguém cricou coco algum, o primeiro procederá à tentativa de arrancar as bolinhas da lua. Enquanto ele acertar, continuará jogando e em princípio mirará as bolinhas. Alternativamente, ele pode tentar arremessar seu coco com tal efeito que, ao mesmo tempo que arranca uma bolinha, coloca-a perto de um outro coco para cricá-lo, o que é mais eficaz, pois cricar um coco significa ganhar automaticamente o número total de bolinhas existentes na lua. Quando um jogador arranca todas as bolinhas, uma por uma, dizem que ele "limpou a lua". Outra convenção sobre a caída. Suponhamos que o jogador que mandou no jogo conseguiu arrancar uma bolinha da lua no momento mesmo em que caiu. Tomando a posição do risco como referência, seu coco provavelmente ter-se-á colocado além da circunferência da lua, de onde ele tem o direito de jogar de novo. Se errar as bolinhas da lua nesta segunda jogada e seu coco vier parar aquém da distância que separa o diâmetro da lua para o risco, não é válido para os jogadores que ainda não caíram para a lua (é dizer, que ainda se encontram na linha do risco) cricar no mesmo. Tudo se passa como se o jogador que mandou na partida e arrancou uma bola tem a imunidade inicial contra o perigo de dar grana para os adversários. Vejamos outras convenções verbais. Quando o jogador prevê que pode arrancar mais de uma bola de uma só vez, grita "dou pras duas", ressaltando assim o direito sobre as bolinhas que vai ganhar. Deve fazê-lo rápido para adiantar-se ao adversário que pode gritar que "só dá pra uma", o que o obrigaria a ter que devolver à lua uma das duas bolas arrancadas (estas duas bolas, tão próximas uma da outra - uma distância de dois dedos ou menos, que é possível tocá-las de uma só vez com o coco, são chamadas "parzinho de óculos"). E quando o adversário percebe que o jogador está realmente tão bem colocado que conseguirá retirar todas as bolinhas sem erro, costuma dizer "dou por ranca", dando a partida por pedida. Quando um jogador limpa a lua, todos casam então mais bolinhas para começar outra partida.

O jogo de crica é muito útil entre parceiros, pois

basta que "dêem grana" entre si para que ganhem o jogo com facilidade. Além disso, a chance de cricar um coco aumenta, pois além dos cocos dos parceiros, estão também os dos adversários, de forma que há uma alta probabilidade de que o primeiro a jogar encontre um coco próximo, é dizer, dentro da distância normal de acertar uma bola. Por este motivo o jogo de parceria, de crica, sempre acaba rapidamente, na maioria das vezes antes mesmo de que uma só bolinha seja arrancada da lua.

É importante esclarecer também que há duas modalidades básicas de jogo: jogo de brinquedo e jogo a valer. No primeiro caso, os jogadores dividem em partes iguais, entre todos, todas as bolinhas de que dispõem e vão jogando, como se uns estivessem realmente ganhando e outros realmente perdendo. Ao terminar o jogo, cada bolinha retorna às mãos do seu dono. No jogo a valer o perdedor não recupera mais as bolinhas perdidas. Jogos a valer são em geral mais tensos, dando muitas vezes lugar a desavenças ou inimizades, principalmente pelo sentimento de derrota e fracasso do perdedor. Geralmente só jogam a valer meninos que não são muito amigos entre si, que não pertencem ao mesmo grupo de jogadores de um determinado lugar e que moram em ruas distantes entre si. Explicando por contraste, membros de um mesmo grupo de jogo (aqueles que se reúnem regularmente) tendem a jogar exclusivamente de brinquedo. Todos são unânimes em afirmar que o jogo a valer é mais interessante e é sempre jogo de crica.

Depois que um jogador perdeu todas as suas bolinhas, pode apostar também o seu coco. Neste caso o adversário que está ganhando casa duas de suas próprias bolinhas, como se o outro fizesse uma hipoteca de seu coco; se ele ganha esse novo jogo, recebe o coco do perdedor. É claro que quando chega a apostar o próprio coco, o jogador que está perdendo fará um último e especial esforço por jogar bem e vencer a última partida. Esse jogo final, de hipotecar o coco, é chamado de "pada" ou "pá da mão" - possivelmente, contrações de "para (a bola) da mão" e sempre tem um caráter especialmente dramático. Bons jogadores costumam recuperar-se justamente na "pada". Por um lado, é uma questão de honra que o jogador não saia do jogo e aposte até o seu coco, pois se ele parar, o adversário o acusará de estar "afinando", de ser "mulherzinha", etc. Por outro lado, se o seu coco é muito bom, se já o tem há muito tempo e sabe que ele é de grande valor (por ser bem grande e perfeitamente esférico), evitará pedir "pada" e terminará o jogo. Esta questão da pa

da, se liga a uma outra mais geral, que é a do compromisso moral de não abandonar o jogo quando se está ganhando. Meninos que jogam mal, por exemplo, costumam querer retirar-se após uma jogada de sorte - digamos, cricaram os cocos dos adversários e ganharam de uma só vez vinte bolinhas. Os outros, porém, insistirão com eles para que não se retirem, utilizando os insultos mencionados e às vezes partindo até mesmo para as vias de fato. Aqui, a situação parece diferir do jogo dos meninos suíços, pois Piaget não menciona estas sanções quando ocorre uma ruptura das regras. Outra convenção importante é que não se aceita menino entrar "pescando", isto é, vir com poucas bolinhas para o jogo. Se todos começam com um número aproximado de cinquenta, não aceitam quem traga apenas dez, por exemplo. O princípio de oportunidade igual para todos rege até mesmo esse fator numérico.

O jogo se desenvolve com as características de um torneio; na medida em que um jogador perde todas as suas bolinhas, sai do jogo e passa a observá-lo, apenas. Assim, chega-se ao ponto, mais emocionante, de sobrarem apenas dois jogadores na roda. Quanto ao número de bolinhas disputadas, começam com um número baixo - duas, três - e o sobem na medida em que vão ficando menos jogadores e todos de melhor qualidade. Em rodas onde se disputam dez, vinte, até cinquenta bolinhas, só os muito bons se atrevem. Pode observar uma partida entre dois na qual cada um casou cem bolinhas. Nesse jogo, ambos visavam direta e exclusivamente o coco do adversário, nem se preocupando em arrancar eventuais bolinhas da lua.

Embora existam os jogos de tipo mais familiar, de brinquedo, entre irmãos, primos e amigos, confinados ao âmbito da entrada ou do pátio interno de uma casa, o jogo de bolinhas é essencialmente um jogo de rua e prolifera nos vários pontos da cidade onde não há calçamento. É realizado sempre sobre a terra, buscando-se para tal fim um terreno o mais plano possível. Conforme mencionamos acima, o jardim municipal tem sido sempre o ponto predileto para o jogo. Era comum ver-se, anos atrás, várias luas ao mesmo tempo, cheias de bolinhas e rodeadas de jogadores. Muito me comoveu constatar que os meninos com quem fiz mais amizade jogam hoje exatamente no mesmo pequeno trecho de uma rua, em frente à mesma casa, onde joguei bolinhas vinte e seis anos atrás. As condições propícias do terreno, muito plano e de areia fina (o que torna mais fácil riscar, com uma vara, a lua e a linha do risco e que também facilita o deslocamento linear e igual da bolinha no

chão); as árvores frondosas do passeio, oferecendo proteção contra o sol; a atitude condescendente dos donos da casa, que não se incomodam com a algazarra provocada todas as tardes em frente à sua varanda; são todos fatores que influenciam essa continuidade no espaço e no tempo.

Apesar de que se procura um lugar plano para jogar, sempre há acidentes, como pedras, muros, meio-fios, pequenas elevações e depressões do terreno, que são parte e parcela do espaço do jogo. Assim, há sempre um buraquinho perto do risco, onde se torna mais fácil cricar o coco do adversário; tal lugar é chamado de "loca", "loquinha" ou "cachopinha". Muitas vezes o coco de um jogador vai parar num lugar difícil, num recanto de muro, na pedra do meio-fio, etc e nesse caso ele deve pedir licença para estabelecer uma equivalência geométrica, através de angulação, entre esse lugar e um outro de melhor localização e maior comodidade para jogar e que mantenha, com relação à lua, a mesma distância do lugar ruim inicial. Quando há então essas irregularidades no meio, ou uma folha ou um cisco no chão que impedirá o seu desempenho, o jogador deve pedir "tudo" ou "tudo para mim" e limpar ou mudar-se para outro lugar, usando o critério da angulação descrito. Deve, porém, gritar "tudo" com presteza, antes que o adversário perceba que ele se encontra numa situação difícil e grite primeiro "sem nada para você". Se isso ocorre, o jogador não poderá livrar-se das dificuldades por que passa. Em outras ocasiões, pode ocorrer que no momento em que um menino lança o seu coco ele seja interceptado involuntariamente - ou pelo pé de alguém que passa, ou por uma roda de uma bicicleta, ou por qualquer objeto - dando grana para o adversário. Este procurará gritar imediatamente; "dou cerca" (pronúncia-se *cérca*), isto é, torna a interceptação válida e se aproveita da grana. O dono do coco, se quer salvar-se de tal situação de perigo, deverá gritar primeiro: "não dou *cérca*". Se conseguir ganhar a vantagem verbal, ser-lhe-á permitido colocar de novo seu coco para correr, na mesma linha de onde vinha e procurando impregnar-lhe a mesma força que teria caso não tivesse sido desviado ou interrompido em sua trajetória.

Outra situação adequada para que o jogador grite "tudo por tudo" é para trocar de coco: se ele, inadvertidamente, "der grana" para o adversário, tentará substituir o seu coco, que geralmente é a bola maior que possui, pela menor bolinha com que conta, a qual ele guarda exclusivamente para essa finalidade. Essa

bolinha minúscula, chamada "tudinho", dificultará a tarefa do adversário, pois é evidentemente mais fácil acertar numa bola grande que numa bola pequena. Como em todas as situações análogas, deve gritar "tudo" para trocar de coco antes que o adversário se dê conta de sua intenção e grite sem nada. Em momentos como esse, quando corre o perigo de que lhe acertem o coco, o jogador atacador abrirá mão, intensamente, das fórmulas mágicas, e gritará a sua expressão preferida nos ouvidos do outro até que ele arremesse o coco contra seu "tudinho". Além do "tudinho", que é também de vidro, pode-se propor também substituir o coco por uma esfera de chumbo, extraída de uma engrenagem de rolimã. Alguns meninos, porém, rejeitam a presença da esfera e por isso os tudinhos são valiosos. E não somente há bolinhas chamadas tudinhos, conforme veremos em seguida.

Dissemos acima que cada jogador casa um mesmo número de bolinhas. Isso ocorre na maioria das vezes, quando casam as bolinhas comuns, de cor azul, amarela ou preta. As azuis, especialmente as que possuem uma pequena risca branca, são chamadas "azuzinhas". Em geral, todas as bolas novas são também denominadas "frijinhas". Com o tempo de uso, todas elas vão descascando, ficando rugosas, quebradiças e feias, porque sem brilho. Essas bolas velhas são chamadas "cascabulho" ou "cascudo" e muitos meninos não aceitam jogar se o parceiro quer casá-las. O destino mais comum dos cascabulhos é serem lançados nas atiradeiras, junto com as pedrinhas.

Assim, como há uma variedade de bolinhas, a primeira providência dos jogadores, antes de começar a partida, é fazer uma avaliação mútua das bolinhas a serem disputadas. Aquele que possui uma bolinha especial encontra adversários facilmente, pois todos tentarão ganhar-lhe aquela bolinha. As bolinhas mais "finas" preciosas e mais almejadas pelos meninos são as seguintes:

a) "zóio de gato" (olho de gato). É um tipo de bolinha de louça, toda colorida, algumas realmente belíssimas, com várias faixas de cores amarela, preta, vermelha, azul, etc. As "zóio de gato" são hoje verdadeiras raridades e minhas investigações até o momento sugerem que deviam ser importadas, possivelmente da França ou dos Países Baixos, e essa importação deve ter acabado. Não vejo, pelo menos, outra forma de explicar o seu desaparecimento do mercado, já que as comuns continuam sendo fabricadas. Há vinte anos, quando ainda circulavam nos jogos, um jogador tinha que casar cinco bolas co

muns por uma zóio de gato. E quem as possuía, só as casava em deses pero, após haver perdido todas as suas bolas menos valiosas.

Também entre os meninos suíços, afirma Fiagét, vale (gu. valia, pois suas observações foram realizadas há mais de quarenta anos atrás) a regra de bolinhas comuns e de maior valor; assim, uma bolinha de cornalina ("corna") ou de vidro fino ("agathe" ou "cassine") vale oito bolinhas comuns ("marbre").

b) "carambola" - Uma bolinha de vidro transparente, na qual se vê uns gomos de côr mais escura no centro da bolinha. São também raras hoje em dia, ainda que menos que as zóio de gato. A carambola parece ser a mesma "cassine" suíça. São ainda muito comuns na Inglaterra, onde são chamadas "agathe" e eram também usadas nos Países Baixos e no Suriname, onde eram chamadas "kersepit" (semente de cereja).

c) "locinha" (loucinha). Bolinha de côr leitoso, fechado, às vezes também de um verde claro, pequena e de aspecto delicado. São raras hoje em dia.

d) "gasolina" - meio transparente, recebe o nome pela côr, que realmente se parece à da gasolina. Ainda é possível encontrá-la em circulação, e é extremamente valiosa.

e) "catarrinho" - Bolinha transparente, de côr de água e com umas lindas manchas brancas no seu interior. Como a "zóio de gato" e a "locinha", era uma bolinha provavelmente importada e muito apreciada pela sua beleza.

f) "café com leite" - Bolinha também muito valorizada, da qual alguns exemplares ainda circulam. De duas cores, separadas, a cor café predominando sobre uma faixa de branco leitoso.

Como se vê, a maioria das bolinhas usadas agora são bem mais simples: pretas, amarelas, ou azuis, quase todas com o mesmo padrão e côr, sem a variedade e a sofisticação de cores das de antes.

Temos passado em revista até aqui a estrutura básica do jogo da lua. Passemos a resenhar ainda um pouco mais essa enorme quantidade de termos e expressões de regras usados pelos meninos exclusivamente para referir-se ao mundo das bolinhas. Quando um jogador erra bem de pertinho (digamos, de um palmo de distância para menos), diz-se que ele "bicou" a bola. Quem joga mal sempre é conside

rado um "pato". Há jogadores que procuram aproximar subrepticiamente seu coco das bolinhas; esses são chamados "mão de ganso". Quando se consegue arrancar pelo menos uma bola da lua, diz-se que a "salvou". Caso o jogador arranque exatamente o mesmo número de bolinhas que casou, costuma gritar, contente: "tou com as minhas".

Quando um jogador pára o seu coco mais perto de risco que o seu antecessor, diz logo, afirmando sua posição de mando frente a ele: "desse eu quero". No momento de casar as bolas, em que a lua se enche de pés e bolinhas deslocando-se em várias direções, o jogador sela o fato de que já casou as suas gritando: "as minhas estão aí". Para cair para o risco ou quando se está muito distante da lua, pede-se "mãozinha" para jogar de pé e dar o impulso para diante no coco com toda a mão. Se o jogador esbarra nas bolinhas da lua sem conseguir retirá-las com o coco, diz-se simplesmente que "mexeu". Se suceder ainda do coco ficar pegado a uma bolinha e o adversário gritar "sem nada" primeiro, impedindo o jogador de afastá-lo um pouco para que seja arremessado da forma normal (o que lhe permitiria dar um "parado" na bolinha e colocar-se para arrancar outras), este deverá então dar-lhe um "carrinho" ou "capirote", isto é, empurrará tanto o coco como a bolinha com o anular ou o indicador. Quando o adversário reclama muito (obviamente quando perde), o outro diz que ele está "chorando".

Do jogador que não joga bem e de repente cricou bola de longa distância, diz-se que foi uma "cagada" sua, ou uma "feijoga da", ou um "feijão". "Cagada" aqui, então, contrariamente ao seu uso popular por outras camadas da população em outras regiões do país (designando tarefa mal feita ou decisão desastrada) significa um desempenho positivo extraordinário, produto da sorte. O jogador exímio é chamado de "largo" ou "aberto", no sentido de que tem o ânus grande. É comum que façam um gesto com a mão mostrando a suposta abertura do ânus do bom jogador. E mais: se um jogador está num dia de excepcional desempenho, seus adversários começam a perguntar, num mixto de raiva e zombaria: "você dormiu com um cavalo hoje?"; ou "você deve ter dormido com um jumento hoje, para estar tão aberto".

Para evitar intimidar adversários que não os conhecem bem, muitos dos grandes jogadores costumam dizer, meio disfarçadamente, que acertam por "cagada", negando a natureza regular de seu desempenho excepcional.

Ainda sobre essa questão de nomes, é relevante res

saltar que os meninos são extremamente zelosos da terminologia local do jogo e nenhum termo forâneo, ainda que saibam que é empregado nas cidades vizinhas como equivalente ao seu, é aceito. As bolinhas, por exemplo, são chamadas genericamente de "bolinhas" ou "bolinhas de vidro"; termos como "birosca", ou "bola de gude" não fazem nenhum sentido no contexto local, apesar de conhecidos. Não vale, em suma, para eles, a idéia cosmopolita de "tradução" de costumes.

Vejamos agora como esse conjunto assaz complexo de regras e convenções e esse vocabulário específico e detalhado são ativados na prática do jogo de bolinhas. Conforme dito antes, o jogo ocorre principalmente pelas tardes, após a escola matinal e o almoço. Definidos os parceiros ou os jogadores independentes, traçados a lua e o risco, separada a platéia de espectadores (composta normalmente de meninos pequenos que se acocoram ao redor da lua) o jogo começa e na medida em que avança o clima vai se tornando mais tenso e sério. Os olhares tornam-se fixos, escrutinadores e defensivos; a postura do corpo, rija e ativa; a expressão da face, severa e desconfiada, quase sempre ausente de sorriso; todos os sentidos são postos em ação, captando cada detalhe do que fazem os adversários e os eventuais parceiros, avaliando sem parar suas possibilidades de fazer uma boa jogada. Guardadas as devidas proporções (são meninos brasileiros, afinal de contas), sua postura geral não difere muito daquela pintada por Pieter Bruegel em 1560, no seu famoso quadro "Jogos infantis", onde se pode ver um grupo de sete meninos flamengos, todos muito sérios, jogando uma variante do jogo do pão!

Contudo, esse modelo de tensão e controle não consegue se sustentar por um longo período de tempo, devido à idade juvenil dos jogadores, quase sempre traídos pelo impulso e a ansiedade, que os fazem arremessar a bolinha rápido demais, ou precipitadamente, provocando erros fáceis, ou "dando grana" aos adversários inadvertidamente. A cada erro pessoal desse tipo seguem exclamações de arrependimento, frustração e raiva. Essa tensão, mais evidente na face e no olhar dos jogadores, é um ingrediente essencial do jogo, resultando da união dos vários planos de ação que são invocados na sua prática. Detalhemos esses planos.

Enquanto se desenvolvem as sucessivas jogadas, da lua pro risco, deste pra lua, dos cocos às bolinhas, há toda uma prática de competição verbal entre os jogadores, de natureza vária: de

auto-afirmação, de defesa e de agressão, dada através de interjeições, gritos, discussões, reclamações, fórmulas fixas de encantamento, proteção, interdição, mando, etc. Tudo se passa como se cada jogador procurasse exprimir, em palavras, sua superioridade sobre os demais. Regressemos, para compreender melhor, a um detalhe da caída pro risco. Um jogador cai primeiro. Nem bem a bolinha do segundo saiu de suas mãos e já começa ele a gritar para o primeiro, jactancioso e ameaçador: "devolva o meu coco", querendo dizer: estou seguro de que já cricarei no seu coco, e ganharei a partida, logo não me darei nem sequer ao trabalho de caminhar o risco. Há também uma verdadeira guerra de nervos, expressa em termos de brincadeiras que fazem à margem do jogo. Quando estão no risco e já decidiram a ordem de mando, uns ficam cricando os cocos dos outros, simulando superioridade. Nestes casos um costuma ameaçar que exigirá um pagamento de cinco bolas novas, caso alguém lhe quebre o coco nessa brincadeira, já que este está sendo cricado fora do jogo.

Sobre o desempenho motor com as bolinhas, há uma faixa bastante ampla de domínio do jogo, desde os "patos" e meninos pequenos que erram a bolinha a uma distância de 20 centímetros ou menos, até exímios jogadores, capazes de acertar bolinhas sistematicamente a distâncias de dois e até três metros de seus cocos. A superioridade dos verdadeiramente "largos" se impõe de tal forma que, mantendo-a como referência, as rodas de jogo são formadas visando em geral uma igualdade relativa de condições entre os jogadores: os meninos assíduos no jogo estudam e perscrutam constantemente os demais participantes, procurando situar-se frente a eles, para que sempre mantenham uma boa chance de ganhar em cada partida. Há, contudo, partidas exclusivamente de "largos", geralmente realizadas em meio de uma platéia atenta de observadores. É nestas partidas mais fortes, digamos, que podemos considerar como a experiência do jogo (para não dizer o seu significado, que certamente não é único) pode ser construída, assim, pela interrelação entre os intercâmbios verbais, a invocação de regras e o desempenho motor com as bolinhas.

Se tomamos o jogo como um torneio, conforme dissemos, vemos como os três planos mencionados no parágrafo anterior vão se intensificando na medida em que os mais fracos vão sendo eliminados e só vão ficando os largos. No princípio, como é o modelo do jogo, tudo é absolutamente honesto, com regras e pacífico. Na medida, porém, em que mais e mais bolinhas mudam de dono, vão aumentando as tentativas de malandragem, as reclamações e a desconfiança entre os

jogadores. Ou seja, muito em contraste com a lógica cristalina das regras, com a aquiescência às mesmas e com a alta moralidade dos meninos suíços, tão exaltados por Jean Piaget, a prática de um jogo a valer em sua fase adiantada pode chegar a ser bem acidentada. Os meninos começam a discordar dos procedimentos, reclamam que o adversário está "chegando" (usando "mão de ganso"; trata-se de uma técnica muito sutil e difundida de girar a mão em torno do dedo inferior, conseguindo aproximar um coco quase um palmo adiante), discutem sobre quem gritou primeiro, se o que pediu "tudo" ou o que não deu "nada", etc.<sup>(2)</sup> Para evitar o perigo do adversário "chegar", um jogador (especialmente quando está perdendo ou disputando um número muito alto de bolinhas) chega a marcar com um risco no chão o lugar do coco do oponente. E a caída para o risco, por exemplo, vai se tornando cada vez mais controlada, pois a chance de um bom jogador cresce consideravelmente quando manda. Numa dessas caídas pode-se ouvir a expressão "neço com você" : dois adversários pararam os seus cocos a uma distância quase idêntica do risco e um deles, rejeitando o mando do outro, propõe que neçam cuidadosamente a distância dos dois cocos, para retirar toda e qualquer dúvida. As medidas usadas são a mão, os dedos e o pé, formando-se complexas combinações e contas numéricas até se chegar a uma decisão final. Essa prática de conferir as distâncias é também encontrada entre os meninos da Venezuela, com a diferença de que usam um pauzinho como medida (Miguel Cardona 1956:86).

Em jogos de muitas bolinhas pode ocorrer também um tipo de parceria de malandragem: dois jogadores, geralmente de grande experiência e malícia, combinam secretamente darem grana disfarçada entre si, ganharem as partidas e depois dividir as bolinhas conquistadas. Alguns meninos não são aceitos juntos no mesmo jogo a valer quando os outros desconfiam de sua parceria combinada. Em resumo, podemos dizer aqui que quanto mais disputado é o jogo, maior é o número de regras invocadas e mais frequente se tornam as tentativas de desobediência às mesmas. Daqui é só um passo para que afirmemos o óbvio: que o jogo é também uma metáfora da sociedade dos adultos.

Retornando agora à discussão sobre as expressões verbais, proponho dividi-las em quatro idiomas básicos:

a) um idioma formado pelas expressões de encantamento e magia (as quais Soffiati Neto chama de sortilégios); tais como: "passa o risco e não deixa risco", "bica-te bento", etc.<sup>(3)</sup> Tais expressões

(2) É esse lado da experiência do jogo que sinto que é pouco analisado por Piaget. Mas tem muita razão em chamar a atenção para a complexidade de regras invocadas em cada uma das variantes do jogo e concordo com ele (tomando por base o jogo ipenemense da lua, muito similar ao jogo suíço do quadrado) quando afirma que "essas regras, com suas superposições e exceções, são pelo menos tão complexas quanto as regras correntes de ortografia" (Piaget 1950:40). Igualmente ilustrativo seria considerar quão simples são as regras do futebol, quando contrastado com o sofisticado mundo e regras das bolinhas.

(3) Podemos dizer que essas expressões possuem o que Maurice Bloch (1974) denomina de força de elocução ou o que S.J.Tambiah, Austin e outros enfatizam como "poder performativo" (Ver Tambiah, 1979).

identificam enormemente o jogo e algumas vezes são usadas pelos adultos (principalmente adolescentes e jovens solteiros) como termos de chacota em reuniões, brincadeiras e farras. Por exemplo, um rapaz se encontra numa situação vulnerável numa roda de papo e, um outro, para gozá-lo, grita repetidamente no seu ouvido, ao som do riso geral: "bica-te bento Maria Salabento!" Aqui se reproduz, conforme discutirei adiante, a mesma dialética de auto-afirmação do jogo, já agora transferida para a faixa etária e de experiência imediatamente superior, a saber, o início da vida adulta. O uso tardio e invertido, dessas expressões deve estar, primeiramente, relacionado com o fato de que são curiosas ou mesmo cômicas, segundo a visão dos mais velhos. Seu deslocamento, porém, de expressões de poder para termos de brincadeira pode indicar-nos também como alguns adultos chegam a rejeitar ou a dessacralizar aquela fase de suas vidas quando tomaram o jogo a sério.

b) um idioma constituído de frases, palavras ou fórmulas que definem, confirmam ou alteram as regras do jogo. São expressões que Piaget denomina de "ritos de interdição" e de "consagração" (Piaget 1950:6) que vão transmitindo significado instantâneo para o jogo enquanto jogo: quem pede "marraia" primeiro tem mais chance de cricar o coco do adversário, o que leva o potencial perdedor a invocar fórmulas mágicas, ou a reclamar, etc. Este idioma expressa, em última análise, o poder explícito de um jogador sobre o outro. Quero sugerir aqui (sem obviamente pretender esgotar as outras leituras possíveis do jogo enquanto habilidade motora) que, através da verbalização das regras, esse idioma se presta à competição masculina entre os jogadores: nessa batalha verbal, quem grita as convenções primeiro toma vantagem sobre o oponente. Obviamente, a competição a nível de destreza manual com as bolinhas se desenvolve simultânea aos intercâmbios verbais.

c) um idioma que, a diferença dos anteriores, não é constituído exclusivamente de frases feitas e que simboliza diretamente a luta pela auto-afirmação presente no jogo. São expressões que visam simultaneamente o auto-elóquio e a deprecição do adversário, tais como: "devolva o meu coco", "você é um pato", "mulherzinha", "vou rachar o seu coco", "você é um chorão", "desse eu quero", etc.

d) um idioma que denomino de escatológico, que não se refere explicitamente às regras do jogo e como tal não é usado para interdição,

mas que comenta atos e características dos jogadores. São expressões como "largô" e "aberto" (referindo ao ânus), "cagada", "feijão" e "feijoada" (referindo-se também às funções de excreção, principalmente quando essas se dão em excesso, sugerindo um ânus de dimensões e capacidades excepcionais)<sup>(4)</sup>. O que mais me chama a atenção nessas expressões é que estão na boca de meninos que normalmente não usam muitos termos obscenos ou chulos. Vale dizer que esta linguagem é diretamente proibitiva para as meninas. Além disto, até mesmo os adultos de Ipanema restringem extremamente o uso de termos escatológicos e de obscenidades em geral; especialmente a menção explícita dos genitais e dos órgãos de excreção. Palavrões usados no cotidiano em outras regiões do país, como Rio de Janeiro, Salvador, Recife, são excluídos quase que inteiramente do cotidiano e confinados a situações de brigas ou de aberta agressividade familiar. Sustentando que é quase que exclusivamente no contexto do jogo de bolinhas e das brigas que tais expressões, ou seus equivalentes em escatologia, são usadas pelos meninos. Sua prática pode também ser compreendida como uma aprendizagem do comportamento mais secreto dos homens, que proferirão esse tipo de termos exclusivamente no contexto de brigas, de bordéis ou de piadas obscenas (geralmente, contextos que sequegiam a presença feminina). É ainda mais significativo que o menino começa a penetrar no mundo de piadas obscenas justamente na época da puberdade, quando já pode haver se tornado um experimentado jogador de bolinhas.

Olhando ao mesmo tempo a competição de habilidade motora e os idiomas verbais (principalmente os descritos em b) e c), podemos tentar uma interpretação possível para o simbolismo do jogo. Tal como o vejo, trata-se de um jogo de domínio, de um menino ten

---

(4) Sobre o termo "crica", Soffiati Neto o registra como nome que designa o jogo, propriamente, nas áreas catarinenses de colonização alemã e sugere que talvez seja um aporuguesamento do alemão Klicker-bola. Poderíamos adaptar sua hipótese ao caso de Ipanema, município vizinho do Espírito Santo, onde também houve colonização alemã e, quem sabe, onde o termo também existiu ou existe. Aurélio registra apenas o verbo quicar (arremessar uma bola contra a outra) e não menciona o substantivo correspondente. Contudo, tanto Cândido de Figueiredo como o Lello Universal dão crica como sendo um termo chulo para vulva. Como a origem portuguesa da palavra é tão provável como a alemã, seria interessante esclarecer a questão, pois uma das origens o converteria em mais um termo do idioma escatológico do jogo.

tao subjuar o outro e já está relacionado com o complexo simbólico maior da dominação de um homem adulto com relação a outro membro da mesma comunidade. Primeiro, recordemos que as meninas estão basicamente excluídas do jogo. Logo, espera-se uma atitude defensiva e dura por parte do jogador e o indicador mais importante dessa preservação de sua autonomia é o cuidado com o coco, que eu definiria como símbolo chave, ou dominante da masculinidade juvenil, tal como é conceituada nos parâmetros tradicionais das cidades do interior de Minas. Em poucas palavras, o modelo de homem masculino em Ipanema é aquele que toma as decisões sobre sua própria vida e da daqueles que dele dependem.; maneja somas maiores de dinheiro, que seus dependentes detém a informação e o controle sobre quanto, como e quando gastar; não aceita ser enganado gratuitamente e é capaz de defender-se, seja com argumentos ou já com a força física; não admite comportamento sexual passivo; vê a mulher como um ser essencialmente distinto de si mesmo, doméstico, obediente e passivo; é leal e solitário com os amigos e companheiros; é capaz de sustentar a palavra; está sempre disposto a fazer um bom negócio, às custas, inclusive, se necessário, de um incauto ou desavisado, desde que este não entre na categoria de amigo ou parente. Por trás de tudo isso está a idéia, certamente generalizável a praticamente todo o país e muito além dele, tanto no espaço como no tempo, de que masculino é aquele que não se mostra passivo, que é o senhor de si. (5)

Voltando às bolinhas, podemos ver como vários componentes deste modelo de masculinidade estão presentes nas atividades do jogo. A questão financeira, por exemplo: sem querer entregar-se inteiramente a uma visão funcionalista, é relevante considerar que ele ensina os meninos a exercitarem a atividade financeira (atividade masculina). Enquanto não têm o direito de andar livremente com di-

(5) Veja-se a interpretação de Michel Foucault da atitude grega: "para os gregos, é a oposição entre atividade e passividade que é essencial e marca tanto o domínio dos comportamentos sexuais como o das atitudes morais; vê-se, então, por que um homem pode preferir os amores masculinos sem que ninguém senão em suspeitá-lo de feminilidade, desde que ele seja ativo na relação sexual e ativo no domínio de si" (Foucault 1984:79).

nheiro, devido à sua idade juvenil, devem administrar suas bolinhas à imagem e semelhança de como os adultos administram suas finanças. Operações do tipo financeiro são feitas para resolver questões tais como: quantas bolinhas casar em cada partida; como resguardar as bolinhas de maior valor; em que roda de jogo entrar; se só lhe resta o coco, arriscar ou não o jogo da pada na tentativa de uma recuperação, etc. Além disso, há a prática, bastante difundida, da venda de bolinhas. Jogadores que perderam tudo, ou que querem evitar o vexameoso jogo da pada, compram mais bolinhas diretamente do adversário, evitando interromper o jogo em busca de uma loja onde adquiri-las. E há um momento, para os jogadores inveterados, em que a bolinha de qualidade se torna o objeto de maior valor existente e a visão de uma linda e perfeita "gasolina" ou "zóio de gato" pode lhes despertar uma cobiça e um desejo de posse perfeitamente análogo ao de um adulto, diante de um objeto que julga excepcionalmente valioso para si (um carro, um móvel, uma bebida, uma roupa, um livro, um disco, etc). E é ainda uma coincidência mais que significativa o fato de eles guardarem as bolinhas ganhas num "pé de meia" e ganharem "grana" do adversário! (6)

Outro plano igualmente importante do jogo é o seu universo verbal. Dos jogos infantis praticados na cidade, o das bolinhas é o que conta com a terminologia própria mais complexa e com o maior número de regras, formalizáveis verbalmente. Deste modo, sua prática, que demanda uma verbalização articulada e intensa, introduz o menino no aprendizado do idioma argumentativo, do universo dialógico, que será unicamente ampliado na fase adulta, quando a defesa e a afirmação verbais ser-lhe-ão de extrema necessidade, seja no mundo dos negócios, da política, das rodas de conversa, das discussões e enfrentamentos. No contexto a que nos referimos, o bom exercício da palavra é ainda um atributo essencial e marcadamente masculino.

Tomemos agora o lado sexual do modelo de masculinidade. Pode-se considerar, por exemplo, a estratégia de evitação de "dar grana" (lembramos o cuidado de sempre deixar o coco individual longe da mira do coco do oponente) como um correlato analógico da resistência ao comportamento homossexual passivo (7). Observo pelo menos uma coincidência significativa entre as duas coisas, pois o auge da ati-

(6) Contudo, não pretendo transformar o menino jogador num materialista sem espírito. Numa ocasião um amigo mostrou para um grupo de meninos uma dúzia de olhos de gato antigas de sua coleção, todas distintas umas das outras e absolutamente intactas. Pude presenciar como ficaram extasiados diante da beleza das bolinhas. Além (ou junto) do desejo de posse, sentiram certamente a emoção que se tem diante de um ideal estético.

(7) Encontro uma certa dificuldade em conciliar o uso dos termos "largo" e "aberto", tal como definidos anteriormente, para indicar aquele jogador de qualidade, que, entre outras capacidades, sabe defender-se. Como entender que justamente aquele que encarna o espírito de masculinidade expresso no jogo possua o ânus maior que o do jogador de quem ganha? A questão não é acidental, pois trata-se de uma inversão dos conceitos estabelecidos: "largo" daria a impressão, seguindo a lógica da definição do "mulherzinha", por exemplo, precisamente de uma pessoa mais vulnerável aos ataques de afirmação do adversário.

vidade de jogar corresponde também com a época em que alguns meninos de 10, 11 anos, são assediados sexualmente (e há os que são efetivamente seduzidos) por outros um pouco mais velhos (de 13, 14 anos). Ou seja, em um plano (e há muitos, repito), o jogo é uma batalha por auto-afirmação, dominação e autonomia e uma defesa contra o risco de ser dominado e subjugado, seja técnica, econômica ou psicologicamente. É necessário prudência, por exemplo, na colocação do coco, mas de vez em quando a situação exige tentar cricar uma bola distante ou difícil, o que leva o jogador a expor-se e arriscar a ser vencido pelo adversário. Quando um jogador percebe que o adversário lhe "deu grana", diz logo, eufórico, enquanto se prepara para arremessar seu coco contra o do outro: "vou rachar o seu coco"! Tal é a batalha pela dominação e contra o risco de ser dominado. Nesta concepção mineira de formação do gênero masculino, dois fatores podem dificultar (a nível ideológico, basicamente) o processo de identificação do menino com o homem adulto: a falta de autonomia ou de potencial de domínio de sua situação perante os outros (espera-se que todo homem controle e seja dono de sua situação) e o comportamento homossexual passivo, que supostamente debilita a masculinidade desejada.<sup>(8)</sup> No clima de competição entre meninos, ter relações homossexuais, assumindo um papel ativo, pode também ser considerado como uma afirmação de masculinidade.

Ainda neste contexto de dominação é útil mencionar uma prática chamada de "raço", "rapação" ou "catação de bolinhas". Ocorre muitas vezes que, quando todos os meninos foram para o risco. (depois que "caíram"), um outro garoto - ou jogador ou espectador, ou mais de um mancomunados - apanha rapidamente as bolinhas da lua e foge com elas, acabando com o jogo. Cria-se, aí, um pânico, todos desordenadamente procurando agarrar quantas bolinhas conseguirem e o jogo termina em completo caos, deixando os meninos frustradíssimos. O temor dessa situação é tão grande que basta às vezes um falso alarme por parte

(8) Outro fato extremamente significativo, segundo me disseram jogadores e ex-jogadores, é que os meninos "mulherzinhas" (aqueles de comportamento abertamente afeminados) geralmente não sabem segurar bem o coco e jogam-no de uma forma desajeitada e sem firmeza: nem alcançam a postura correta com o polegar nem imprimem força` bolinha. Além disso, nunca conseguem assimilar bem as regras do jogo. Enfim, são "patos" e jogam realmente "como meninas". Já aquela menina que compreende o jogo e é capaz de adquirir um desempenho equivalente ao dos meninos é chamada de "macho-fêmea", termo que define em geral a mulher considerada masculina, social ou sexualmente.

de algum mal intencionado - "estão catando as bolinhas!" - para que as convenções do jogo se desmoronem por completo. Esta prática mostra como muitas vezes o desejo de afirmação e posse, (principalmente por parte dos meninos de mais idade que são os que mais se atrevem), necessita ser concretizado, ainda que pela força, a deslealdade e o descontrole e acaba por destruir, temporariamente, o jogo.

Sugiro ser possível ver o jogo como um enfrentamento entre "homens em formação" e uma dramatização antecipada dos papéis que deverão desempenhar mais tarde, ao tornarem-se adolescentes (que é justamente quando abandonam o jogo). É provável que os ajude a se prepararem psicologicamente para a masculinidade. Com o advento da puberdade começam a descobrir as meninas e dar os primeiros passos na direção da vida heterossexual e é justamente aí, quando se intensifica a competição entre os meninos, causada tanto pelo desejo de estabelecer relações privilegiadas com membros do sexo oposto, como por outras situações de afirmação de sua autonomia, que podem valer-se da experiência adquirida com o jogo de bolinhas.<sup>(9)</sup> Resumindo, seria então possível compreender o jogo como um primeiro idioma de masculinidade, basicamente de origem pré-púbere, o qual, juntamente com outros idiomas simbólicos dessa fase, colocaria o menino, a partir dos sete anos, a caminho de tornar-se um homem adulto, seguindo os padrões de masculinidade da cultura local. Nessa fase, que poderia ser chamada de intermediária, entre a criança de 8 anos e o adolescente, o "coco", aquela bolinha pessoal e definidora da identidade e do poder do jogador, torna-se um objeto importante para o

(9) Ao longo deste período, o adolescente incorpora a atitude sexual ativa e dominadora (seja com um menino ou com uma menina) e afirma a sua masculinidade (que na fase adulta será quase que exclusivamente heterossexual). Paralelamente, constrói a afirmação e o desempenho social na esfera pública, que depende dessa expressão sexual ativa. Por outro lado, quando essa mesma sexualidade ativa não se manifesta, a masculinidade social é negada e aí passa a ser definido como homossexual (a versão adulta do "mulherzinha"). É preciso ressaltar que estamos restringindo essa discussão da homossexualidade ao interior de Minas. Em outras regiões do país e principalmente nos grandes centros urbanos, o comportamento homossexual pode não comprometer o bom desempenho na esfera pública e é possível observar a convivência da feminilidade sexual com a masculinidade social num mesmo homem. É o caso, por exemplo, de vários pais de-santo do Recife e de outras capitais brasileiras: são inteiramente senhores de sua situação e dominantes socialmente e ao mesmo tempo podem ser profundamente afeminados; tal situação, pelo menos até o momento, inexistente em Ipanema.

menino e pode ser vista (sem que tenhamos de forçar a realidade observada), como um símbolo do processo de masculinidade. Poder-se-ia sugerir, além disso, que há uma união, a um plano, entre o coco e o verbo: domina-se a palavra, a arma argumentativa, ao mesmo tempo que o coco, a bolinha da auto-defesa e da dominação. E se se quiser cair na fácil tentação de psicanalizar o jogo, pode-se propor uma equivalência simbólica entre o coco e o falo do menino, com o que converteremos o inocente jogo de bolinhas numa competição fálica!

Até aqui vai minha sugestão básica para uma possível leitura antropológica do jogo. Valeria a pena, além disso, contrastá-lo com o ritual de coroação de Nossa Senhora, também praticado em Ipamema e em todo o interior mineiro. Conforme o excelente estudo de Alice Inês de Oliveira e Silva (1985), a coroação pode ser entendida como uma via de identificação das meninas com um símbolo de feminilidade, no caso, a Virgem Maria. Muito sucintamente, a coroação consiste, primeiro, em um cortejo de meninas vestidas de anjo que chegam à igreja da cidade, em fila dupla, levando uma coroa e palmas. Frente ao altar da Virgem arma-se um palanque com duas escadas; para o alto sobem as três meninas que naquela noite ofertarão respectivamente a coroa e as palmas à Virgem. Os demais "anjos" ficam em torno das "coroadadeiras", nos degraus das escadas e ofertam pétalas de flores. Finda a cerimônia, há uma distribuição de brindes (balas e doces) para os presentes, dados pelas mães daquelas que coroaram. Essa cerimônia se repete todas as noites durante o mês de maio.

Apesar das diferenças óbvias, há um ponto no qual os dois rituais se equivalem: no da construção da sexualidade. Afirmo haver visto no jogo das bolinhas um idioma de formação da sexualidade masculina; já Alice Oliveira e Silva afirma que a coroação "reforçará de forma mais visível atributos ideológicos do papel feminino que serão tidos como universais: pureza vista como sinônimo de uma sexualidade feminina monogamicamente exercida, apenas dentro do casamento. Dessa forma, a Coroação poderia ser vista como a ritualização do controle da sexualidade feminina" (Silva, 1985:34). As duas tradições se equivalem, até mesmo porque a faixa de idade para as meninas coroaem é a mesma para quando os meninos jogam bolinhas de vidro: dos nove aos treze anos. Ao atingir essa idade a menina

"perde a graça", o que marca o limite de sua participação nas coroações. Silva interpreta essa expressão como significando, primeiro, as mudanças na forma do corpo, com o advento da puberdade; em segundo lugar, é também um sinal de amadurecimento, ou de "perda da inocência", e "coincide com a fase em que as meninas começam a ter os primeiros namoradinhos" (idem:34). Assim, o jogo transmite aos meninos a simbólica da luta pela afirmação da sexualidade ativa frente os colegas, enquanto a Coroação celebra a sexualidade feminina, passiva e controlada e antes que esta sexualidade comece a ser exercitada, a menina deve renunciar à Coroação.

Há um outro aspecto, porém, no qual as duas tradições se opõem. Silva vê a Coroação como um ritual que marca a passagem da menina-moça "da esfera do grupo familiar para a do grupo social de referência de sua família"(idem:26). Nesses termos, vê a Coroação como a manipulação de signos de status social e mesmo como um idioma de discriminação social, já que a hierarquia social na cidade do interior de Minas, onde o estudo foi feito, é refletida no traje das meninas (os "anjinhos") e na forma de participação das meninas no ritual (quem coroa a Virgem, quem só acompanha, etc). Em oposição a essa tradição feminina, entendo o jogo de bolinhas não como um ritual onde se hierarquizam status sociais distintos, mas onde se enfatizam primariamente, para todos os participantes, a identificação com o gênero masculino, tal como esse é definido na região. Na Coroação, a briga é dada fora do ritual, pelas famílias, de distintos níveis sociais e econômicos, cada uma procurando afirmar-se na sociedade local através de suas filhas, futuras esposas. O ritual propriamente dito não expressa nenhuma rivalidade explícita entre as meninas, que não se medem.<sup>(10)</sup> Pelo contrário, cooperam, revezando-se no papel de acompanhante e de quem tem o privilégio maior de coroar: quem coroa hoje serve de "anjinho" amanhã, acompanhando a procissão de coroação da colega, que havia servido de "anjinho" durante sua coroação.

(10) Não queremos dizer, contudo, que não haja comportamento competitivo entre as meninas. Devo a Bernadete Grossi dos Santos, por exemplo, a observação de que mesmo no tradicional jogo de casinha, as meninas competem na hora de decidir quem representará os diferentes papéis - de pai, mãe, empregada, filhos, cozinheira, etc. O que deve ser ressaltado é que não há, nas brincadeiras das meninas, a dramatização da competição (como ocorre, por exemplo, no jogo das bolinhas) que culmina com a definição de perdedores e ganhadores.

Com as bolinhas sucede exatamente o contrário. O conflito é expresso entre os jogadores (homens em formação), todos visando adquirir a experiência da masculinidade social (além de unidos pelo prazer de jogar, obviamente), que é, em última instância, a mesma para todos, independentemente das diferenças de hierarquia social e de origem familiar.

Sou tentado a lembrar aqui a distinção feita por Lévi-Strauss entre o jogo e o ritual, tão adequada se mostra para o caso que discutimos. Conforme argumenta no Pensamento Selvagem, o jogo é disiuntivo, pois "resulta na criação de uma visão diferencial entre jogadores individuais ou equipes, que nada designava, previamente, como desiguais. Todavia, no fim da partida, distinguir-se em ganhadores e perdedores" (L. Strauss, 1976:54). Vemos aqui uma radiografia do que ocorre com o jogo de bolinhas: a simetria pré-ordenada e a assimetria engendrada. Quanto à Coroação, o mestre do estruturalismo diria: "de forma simétrica e inversa, o ritual é conjuntivo, pois institui uma união [pode dizer-se aqui uma comunhão] ou em todo caso, uma relação orgânica, entre dois grupos... que eram dissociados no início" (idem). Ou seja, os dois grupos formados por quaisquer duas famílias dissociadas por diferenças de status relacionam-se através da coroação.

Uma outra forma de compreender essa oposição entre o jogo de bolinhas e a coroação da Virgem, expressa porém em termos mais abstratos, seria relacioná-la com a diferença entre a aquisição da masculinidade e da feminilidade. Segundo o argumento, já clássico, de Nancy Chodorow (1974), a identidade de gênero feminino é apreendida de forma inelutável pela menina na vida diária, pela simples identificação afetiva com a mãe, de quem ela aprende o papel de mulher - mãe e esposa. Em outras palavras, a feminilidade lhe é atribuída, como um dado de nascimento, resultado de uma socialização direta. Já a identidade do gênero masculino tem que ser adquirida (ou conquistada) pelo menino por um processo geralmente muito mais complexo. Conforme a síntese das idéias de Chodorow feita por Michelle Rosaldo, "o status de uma mulher surge naturalmente" (e mesmo em sociedades que praticam iniciação feminina essas cerimônias parecem ser mais celebração de desenvolvimentos naturais biológicos, que uma "prova" de feminilidade ou um desafio aos laços estabelecidos anteriormente), ao passo que "tornar-se um homem" é uma

proeza" (Rosaldo, 1974:26). A masculinidade, assim, é interpretada pelas teóricas da construção dos gêneros como uma questão problemática para o menino: "enquanto sua irmã está aprendendo a "ser uma mãe", ele é mais propenso a sentir-se inquieto, em busca de autoafirmação, e busca elos horizontais com seus pares masculinos" (idem:25).

Devido a essas diferenças, qualquer menina, pelo simples fato de ser mulher, pode se identificar com a Virgem e coroá-la: não precisa competir com as outras para afirmar sua feminilidade. Daí que o que se busca na coroação é marcar diferenças de status entre mulheres, todas com a mesma identidade de gênero definida, sobretudo para enfatizar suas distintas possibilidades como futuras esposas. Já a masculinidade tem que ser aprendida e conquistada através de várias provas e lutas, tanto reais como simbólicas (e culturalmente ambas são idênticas). É essa tensão na aquisição do gênero masculino que possibilita compreender a necessidade do jogo competitivo entre "candidatos a homem". O jogo de bolinhas é um excelente exemplo desse tipo de jogo. Em contraposição, verifica-se uma presença menos marcante de jogos de competição entre as meninas. Além disso, essa diferença entre os dois gêneros pode ficar mais clara se pensamos que uma menina, se quiser, pode aceder à masculinidade de seus colegas meninos, desenvolvendo a destreza específica e a auto-afirmação necessária e também jogar bolinhas e há sempre algumas que concretamente o fazem. Nenhum menino, porém, ainda que o queira, poderá coroar a Virgem, pelo fato, já discutido, de que a feminilidade não se adquire a posteriori, mas é atribuída, de início, à menina.

Finalmente, o que ressalta como o caráter profundamente humanizador do jogo de bolinhas é que, por ser uma arena simbólica de afirmação juvenil pela masculinidade, pode ser fonte de muitas frustrações e derrotas reais. Ainda mais, a nível puramente simbólico, oferece uma antevisão de futuras dificuldades para o homem em formação (o qual, com a puberdade, enfrentará uma luta ainda mais acirrada no convívio com seus pares). No entanto, apesar disso tudo, é praticado com enorme gosto pelos meninos, a ponto de tornar-se para muitos deles, um verdadeiro vício. Temos aqui justamente um belo caso da cultura, através do ritual, tornar o obrigatório desejável: o difícil e tortuoso caminho para a masculinidade adulta pode ser percorrido, acima de todas as angústias, lu-

tas e tentativas falhas que acarreta, com o máximo prazer e espírito esportivo.

Depois de tudo, insistamos, não se pretende aqui reduzir as inúmeras dimensões do jogo de bolinhas à mera aquisição da masculinidade. Embora aceitemos que essa afirmação masculina seja experimentada no contexto das partidas, há uma relação mais íntima e pessoal do garoto com as bolinhas, que certamente afetará a construção do seu mundo emocional, tocado pela própria beleza dos esféricos e coloridos objetos de vidro e louça. Assim, sugerimos, enquanto há um jogo de bolinhas, um foco da construção da relação do menino com os seus pares, há também a bolinha como um brinquedo, depósito de valor e carga afetiva, lugar privilegiado onde o espírito aprende a fundar a matéria inerte. Piaget quer convencer-nos de que o "fato de que o menino sente prazer em complicar as coisas à vontade [através do jogo] prova que o que realmente lhe interessa são as regras em si mesmas" (id:41). Mas os meninos não estão só à procura de regras abstratas; estão também fascinados pelas bolinhas, belas à vista e agradáveis ao tato, perfeitamente adaptadas ao manuseio, emocionantes de por si mesmas. Walter Benjamin, ao resenhar a teoria de "Karl Gross (em sua clássica obra Spiele der Menschen, de 1899), sugeriu que ele deveria investigar a "enigmática dualidade entre bastão e arco, pião e foiceira, bola e taco" e "investigar enfim o magnetismo que se estabelece entre as duas partes" (Benjamin 1984:74). Não seria válido e importante investigar, igualmente, o magnetismo criado entre a bolinha e o polegar? É por essa relação enigmática que aprendemos, na infância, a amar o jogo e, através dele, construir uma trajetória para o nosso próprio crescimento. Corroborando essa dimensão sutil a que nos referimos, Benjamin imagina o seguinte desenvolvimento da maturidade humana: "antes de penetrarmos, pelo arrebatamento do amor, a existência e o ritmo frequentemente hostil e não mais vulnerável de um ser estranho, é possível que já tenhamos vivenciado essa experiência desde muito cedo, através dos ritmos primordiais que se manifestam nesses jogos com objetos inanimados nas formas mais simples. Ou melhor, é exatamente através desses ritmos que nos tornamos senhores de nós mesmos" (id:74).

Para a maioria das pessoas essa afeição antiga pelo jogo infantil permanece na fase adulta unicamente como pura superação e assimilação completa de uma etapa cognitiva, intelectual e lúdica de seu crescimento: ah, o jogo de bolinhas, lembro-me de tê-lo jogado, há muitos anos, mas já me esqueci de tudo... Para alguns, porém (como

foi o caso, por exemplo, de Walter Benjamin ao descrever minuciosamente a cultura de sua infância em Berlim em torno de 1900), a memória viva dessa experiência formativa pode regressar através do sentimento nostálgico que, unindo um subjetivo "estado de infância" com a observação empírica e racional, desperta a intuição analítica e filosófica. E é incorrigivelmente próprio de analistas e filósofos inquirir sobre esse momento mágico em que passaram, sem que dessem conta, de absortos jogadores de bolinhas a pretensos senhores de si.

#### AGRADECIMENTOS

Muitas são as pessoas a quem devo enormemente pela realização deste trabalho. Bergson Queiroz me indicou a linda citação de Axelos sobre a vida de Anaxágoras. Alcida Ramos me enviou a referência, importantíssima, do trabalho de Jean Piaget. Rita Segato leu a primeira versão e fez vários e valiosos comentários sobre minhas interpretações. Bernadette dos Santos e Francisco Alves dos Santos leram também o manuscrito e me ajudaram a esclarecer certas questões. Meu sobrinho Enos e outros meninos ipanemenses me reiniciaram no jogo de bolinhas. Finalmente, minha descrição teria ficado certamente incompleta sem a dedicada e meticulosa ajuda de Francisco de Assis Coura, ex-jogador de exímias qualidades, que me instruiu e reviu comigo toda a terminologia e todo o conjunto de regras do jogo da lua.

## BIBLIOGRAFIA

- AXELOS, Kostas 1978 Anaxágoras e as origens da falha. Em: Pré-Socráticos, 288-294. São Paulo Cultural - Col. Os Pensadores.
- BENJAMIN, Walter 1982 Infância em Berlim hacia 1900. Madrid: Ediciones Alfaguara.
- \_\_\_\_\_ 1984 Brinquedos e Jogos. Observações sobre uma obra monumental. Em: A Criança, o Brinquedo, a Educação, 71-75. São Paulo: Summus Editorial.
- BLOCH, Maurice 1974 Symbols, song, dance and features of articulation, European Journal of Sociology, vol. 15, 51-81.
- CARDONA, Miguel 1956 Algunos juegos de los niños de Venezuela. Caracas: Ediciones del Ministerio de Educación.
- CHODOROW, Nancy 1974 Family structure and female personality. Em: Michelle Rosaldo & Louise Lamphere (eds), Woman, Culture and Society, 43-66. Stanford: Stanford Univ. Press.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda 1986 Novo Dicionário da Língua Portuguesa. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- FIGUEIREDO, Cândido 1973 Grande Dicionário da Língua Portuguesa, 14ª edição. Amadora: Livraria Bertrand.
- FOUCAULT, Michel 1984 História da Sexualidade, II. O Uso dos Prazeres. Rio: Graal.
- LÉVI-STRAUSS, Claude 1976 O Pensamento Selvagem. São Paulo: Cia Editora Nacional.
- NETO, Soffiati 1977 O Jogo das Bolinhas. Cadernos de Folclore/21. Rio: MEC - Instituto Nacional do Folclore.
- PIAGET, Jean 1950 Moral Judgment of the Child. London: Routledge & Kegan Paul.

ROSALDO, Michelle 1974 Woman, Culture and Society: A Theoretical Overview. Em: Rosaldo, Michelle & Louise Lamphere (eds). Woman, Culture and Society, 17-42. Stanford: Stanford Univ. Press.

SILVA, Alice Inês Oliveira 1985 A Pedagogia do feminino, Cadernos de Pesquisa, nº 54, 26-36, agosto. São Paulo.

TAMBLAH, S. J. 1979 A Performative Approach to Ritual, Proceedings of the British Academy, vol. LXV, 114-169.

## SÉRIE ANTROPOLOGIA

### Títulos publicados:

- 01 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Povos Indígenas e Mudança Sócio-Cultural na Amazônia, 1973. Republicado (\*) em A. Sociologia do Brasil Indígena, do mesmo Autor, 2ª ed., Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, Brasília: Ed. UnB, 1978:173-196, e em Man in the Amazon, org. por Charles Wagley, Gainesville: The University Presses of Florida, 1974:111-135.
- 02 - RAMOS, Alcida Rita. Nomes Pessoais e Classificação Social na Sociedade Sanumá (Yanoama), 1973. Republicado no Anuário Antropológico/76:13-38 e em Peasants, Primitives and Proletariats, org. por Browman e Schwartz, Haia: Mouton, 1979: 191-205.
- 03 - MELATTI, Julio Cezar. O Sistema de Parentesco dos Índios Krahô, 1973. Republicado em Dialectical Societies, org. por D. Maybury-Lewis, Cambridge: Harvard University Press, 1979:46-79.
- 04 - RAMOS, Alcida Rita e PEIRANO, Mariza G. e S.. O Simbolismo da Caça em Dois Rituais de Nominação, 1973.
- 05 - WOORTMANN, Klaas. Comunidades e Haciendas no Peru Andino: Contribuição a uma Sociologia do Campesinato Latino-Americano, 1973.
- 06 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Um Conceito Antropológico de Identidade, 1974. Republicado em Alter 3(4), 1973: 208-219 e em Identidade, Etnia e Estrutura Social, do mesmo Autor, São Paulo: Pioneira, 1976:33-52.
- 07 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Processos de Articulação Étnica, 1974. Republicado em Identidade, Etnia e Estrutura Social, do mesmo Autor, São Paulo: Pioneira 1976:53-78, e em Procesos de Articulación Social, org. por Hermitte e Bartolomé, Buenos Aires: Amorrortu, 1977:282-304.

---

(\*) Os textos republicados nem sempre o são na mesma língua e por vezes sofrem modificações no título e na redação.

- 08 - MELATTI, Julio Cezar. Reflexões sobre Algumas Narrativas Krahô, 1974. A maioria das narrativas, sem as reflexões, republicadas em Folk Literature of the Gê Indians, vol. II, org. por J. Wilbert e K. Simoneau, Los Angeles: University of California-UCLA, 1984:316-354.
- 09 - RAMOS, Alcida Rita. Identidade Étnica numa Situação Inter Tribal, 1974. Republicado em Hierarquia e Simbiose, org. pela mesma Autora, São Paulo: HUCITEC, Brasília:INL, 1980: 23-65.
- 10 - RAMOS, Alcida Rita. Mundurucu: Mudança Social ou Falso Problema?, 1974. Republicado em American Ethnologist 5, 1978: 675-689.
- 11 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Possibilidade de uma Antropologia da Ação entre os Tukúna, 1975. Republicado em América Indígena 37(1), 1977:145-169 e em A Sociologia do Brasil Indígena, do mesmo Autor, 2<sup>a</sup> ed., Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, Brasília: Ed. UnB, 1978: 197-222.
- 12 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Reconsiderando Etnia, 1975. Republicado em Identidade, Etnia e Estrutura Social, do mesmo Autor, São Paulo: Pioneira, 1976:79-109.
- 13 - MELATTI, Julio Cezar e MONTAGNER MELATTI, Delvair. Relatório sobre os Índios Marúbo, 1975.
- 14 - ZARUR, George de C. Leite. Pescadores do Golfo do México: Racionalidade Econômica e Sistema Social, 1976.
- 15 - ZARUR, George de C. Leite. Repensando o Conceito de Matrifocalidade, 1976.
- 16 - RAMOS, Alcida Rita. Extinção, Alienação ou Simbiose?, 1977. Republicado como introdução a Hierarquia e Simbiose, org. pela Autora, São Paulo: HUCITEC, Brasília: INL, 1980:1-17.
- 17 - CADAXA, Maria. No Burgo do Tempo Perdido: Vondervotteimittis Revisitado, 1977.

- 18 - RAMOS, Alcita Rita e ALBERT, Bruce. Descendência e Afinidade: o Contraste, 1977. Republicado na Actes du XLII e Congrès International des Américanistes, vol. II, Paris, 1977: 71-90.
- 19 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Leitura de Mauss, 1977. Republicado como introdução a Mauss, org. pelo Autor, São Paulo: Ática, 1979:5-50.
- 20 - WOORTMANN, Klaas. Hábitos e Ideologia Alimentares em Grupos Sociais de Baixa Renda. Relatório Final, 1978.
- 21 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Identidade e Estrutura Social, 1978. Republicado no Anuário Antropológico/78: 243-263 e em Enigmas e Soluções, do mesmo Autor, Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983:103-125.
- 22 - LARAIA, Roque de Barros. A Situação das Minorias Étnicas no Brasil, 1978. A parte referente ao negro, ampliada, republicada no BIB 7, 1979:11-21.
- 23 - LUSTIG-ARECCO, Vera. Adaptação à Caça: Uma Análise Comparativa, 1978. Republicado na Revista de Antropologia 22, 1979: 39-60.
- 24 - MELATTI, Julio Cezar. À Procura de uma Classificação dos Personagens Mítico-Rituais Timbiras, 1979. Republicado no Anuário Antropológico/79:99-130.
- 25 - SIGAUD, Lygia Maria. O Sindicato e a Estratégia do Capital, 1979.
- 26 - AMARAL, Custódia Selma Sena do. Durkheim e o Estudo das Representações, 1979. Republicado no Anuário Antropológico/82: 134-164.
- 27 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Etnia e Estrutura de Classes, 1980. Republicado no Anuário Antropológico/79:57-78 e em Enigmas e Soluções, do mesmo Autor, Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983: 126-149.
- 28 - SILVERWOOD-COPE, Peter L. Os Maku - Povo Caçador do Noroeste da Amazônia, 1980. O 3º capítulo foi publicado no Anuário Antropológico/78: 176-239.

- 29 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. As "Categorias do Entendimento" na Formação da Antropologia, 1982. Republicado no Anuário Antropológico/81: 125-146.
- 30 - PEIRANO, Mariza G. e S.. Documentos e Identidade Social (Algumas Reflexões sobre Cidadania no Brasil), 1982.
- 31 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. "Sociedade Plural" e Pluralismo Cultural no Brasil, 1982. Republicado em Tempo Brasileiro 71, 1983:7-17 e em Proceedings of the American Ethnological Society, Washington, 1984:35-48.
- 32 - RAMOS, Alcida Rita. Sociedades Indígenas, 1982. Republicado, com cortes, como volume da série Princípios, São Paulo: Ática, 1986.
- 33 - MACHADO, Lia Zanotta. Identidade e Individualismo, 1982.
- 34 - FISCHER, Michael M.. From Interpretive to Critical Anthropologies, 1982. Republicado no Anuário Antropológico/83:55-72.
- 35 - PEIRANO, Mariza G. e S., Etnocentrismo às Avessas: o Conceito de "Sociedade Complexa", 1982. Republicado em Dados 26 (1), 1983:97-115.
- 36 - LARAIA, Roque de Barros. O Conceito Antropológico de Cultura, 1983. Republicado com o título Cultura: um Conceito Antropológico, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.
- 37 - PEIRANO, Mariza G. e S.. A Antropologia Esquecida de Florestan Fernandes: Os Tupinambá, 1983. Republicado no Anuário Antropológico/82:15-49.
- 38 - MELATTI, Julio Cezar. Antropologia no Brasil: um Roteiro, 1983. Republicado no BIB 17, 1984:3-52.
- 39 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Introdução a uma Leitura de Rivers, 1984. A ser republicado como introdução a Rivers, org. pelo Autor, São Paulo:Ática.
- 40 - WOORTMANN, Klaas. A Família Trabalhadora, 1984. Republicado em Ciência Hoje 3(13), 1984:26-31 e em Ciências Sociais Hoje/1984, São Paulo: Cortez/ANPOCS, 1984:69-87.

- 41 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Tempo e Tradição: Interpretando a Antropologia, 1984. Republicado no Anuário Antropológico/84: 191-203.
- 42 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. A "Categoria da Causalidade" na Formação da Antropologia, 1984. Republicado no Anuário Antropológico/83:11-52.
- 43 - CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. Leitura e Cultura de uma Perspectiva Antropológica, 1984.
- 44 - PEIRANO, Mariza G. e S.. O Antropólogo como Cidadão: Louis Dumont e o Caso Brasileiro, 1984. Republicado em Dados 29 (1), 1985:27-43.
- 45 - RAMOS, Alcida Rita. Categorias Étnicas do Pensamento Sanumã: Contrastes Intra e Inter-Étnicos, 1984. Republicado no Anuário Antropológico/84: 95-108.
- 46 - MACHADO, Lia Zanotta e MAGALHÃES, Themis Quezado de. Imagens do Espaço: Imagens de Vida (Um Estudo sobre Brasília), 1984. Republicado em Brasília, Ideologia e Realidade: Espaço Urbano em Questão, org. por Aldo Paviani, São Paulo: Projeto, Brasília: CNPq, 1985:191-214.
- 47 - MACHADO, Lia Zanotta. Família, Honra e Individualismo, 1985.
- 48 - MELATTI, Julio Cezar. A Origem dos Brancos no Mito de Shoma Wetsa, 1985. Republicado no Anuário Antropológico/84: 109-173.
49. MELATTI, Julio Cezar. Curt Nimuendajú e os Jê, 1985.
- 50 - WOORTMANN, Klaas. A Comida, a Família e a Construção do Gênero Feminino, 1985. A ser publicado em Dados.
51. RAMOS, Alcida Rita; LAZARIN, Marco Antonio e GOMEZ, Gale Goodwin. Yanomami em Tempo de Ouro (Relatório de Pesquisa), 1985.
52. RAMOS, Alcida Rita. Sociedades Indígenas. A Classificação de Parentes, 1986. Trecho do nº 32 da Série Antropologia não publicado no volume da Coleção Princípios, São Paulo:Ática, 1986.

- 53 - PEIRANO, mariza G. e S. O Encontro Etnográfico e o Diálogo Teórico, 1986. A ser publicado no Anuário Antropológico/85.
- 54 - MELATTI, Julio Cezar. Wenía: A Origem Mitológica da Cultura Marúbo, 1986.
- 55 - LARAIA, Roque de Barros. Os Estudos de Parentesco no Brasil, 1986.
- 56 - CARVALHO, José Jorge. O Jogo de Bolinhas de Vidro: Uma Simbólica da Masculinidade. 1987.