

O JOGO MARGINALIZADO E OS SUPOSTOS ONTOLÓGICOS NA OBRA DE GILLES BROUGÈRE

Marcelo Pereira de Almeida Ferreira¹

Lucas da Silva Campos²

Adenilson Marques da Aosta³

Antonia Alana Viana Nascimento⁴

Yara Maria Campineiro dos Santos⁵

Renata Vivi Cordeiro⁶

RESUMO

Este estudo faz parte das ações de pesquisa do Grupo de Pesquisa Geminata – FEF -Campus de Castanhal -UFPA, se constitui em revisão crítica das obras centrais de Gilles Brougère – em particular BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas; 1988 e BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1995 –na perspectiva dos supostos ontológicos que as sustentam – a partir da apropriação da lógica teórica e metodológica que estrutura o pensador, e do conjunto dos seus pressupostos filosóficos. A metodologia do estudo acenta no contínuo levantamento e estudo dos marcos conceituais e orientadores, sobretudo de matrizes filosóficas clássicas (Hegel e Marx/Engels), da categoria ontologia; tais como: a catalogação e síntese das obras centrais levantamento e catalogação das obras de Gilles Brougère (em especial as que tratam sobre o jogo, a brincadeira, o brinquedo e o lúdico); o estudo sobre o desenvolvimento do método em Marx (o domínio do materialismo histórico dialético); as leituras e marcações de categoria das obras escolhidas de Gilles Brougère, a construção de textos sínteses das análises realizadas e suas necessárias publicizações/publicações. Assim se deu o pinçamento do Jogo marginalizado em algum momento das reflexões do autor estudado, se localiza à margem dos processos educativos de excelência, isto é, se tornando legítimo apenas quando se instrumentaliza ao fazer pedagógico, para a Educação física contemporâneo o jogo esta no patamar de componente curricular, conteúdo ou como se quiser chamar para que seja vivenciado na escola ou espaços de ensino, como a experiência de vida de constituição humana. Ao perguntarmos o que é o jogo para o autor, ele alerta que deve-se localiza-lo no tempo da efemeridade, do volátil, e caso este, o jogo, estiver no encontro da vida cotidiana este se marginaliza tal qual marginaliza o sujeito que joga. Nos encontramos como pesquisadores na marcha do entender o jogo marginal contextualizando na dinâmica do pensamento do materialismo-histórico-dialético.

Palavras-chave: Jogo, materialismo-histórico-dialético, Ontologia.

¹ Doutor do Curso de Licenciatura de Educação Física da Universidade Federal - PA, marcelopaf@ufpa.br;

² Graduando pelo Curso de Licenciatura de Educação Física da Universidade Federal - PA,, lucas.kjcampos@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura de Educação Física da Universidade Federal - PA,, adenilsommarques2@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura de Educação Física da Universidade Federal - PA,, alanaviana479@gmail.com;

⁵ Graduanda do Curso de Licenciatura de Educação Física da Universidade Federal - PA,, yaramaria049@gmail.com;

⁶ Professor orientador: Doutora da Faculdade de Educação Física da Universidade Federal - PA, renatavivi6@hotmail.com;



INTRODUÇÃO

Este estudo se insere no âmbito das pesquisas desenvolvidas no campo da Educação e da Cultura, tendo como objetivo central realizar uma análise crítica das obras de Gilles Brougère, especialmente aquelas que abordam a temática do jogo, da brincadeira e do lúdico. O foco recai sobre a problematização dos supostos ontológicos que sustentam a concepção de jogo no pensamento do autor francês, buscando compreender como sua teoria reflete as contradições da sociedade contemporânea e as formas de marginalização dessa prática humana.

O jogo, como fenômeno social, cultural e educativo, é um dos aspectos mais relevantes da vida humana. Desde os tempos mais remotos, os seres humanos produzem e se apropriam de atividades lúdicas, seja como forma de expressão simbólica, seja como instrumento de socialização e aprendizagem. Contudo, conforme afirma Brougère (1995), a sociedade moderna tende a reduzir o valor do jogo quando este não está instrumentalizado a um objetivo utilitário, como o ensino formal ou o desenvolvimento de competências cognitivas específicas.

Nesse sentido, o jogo livre, espontâneo, cotidiano, parece ser relegado a uma posição marginal dentro do espaço social.

A relevância deste estudo reside na necessidade de aprofundar a compreensão do jogo como categoria ontológica da existência humana, o que implica reconhecê-lo não apenas como uma ferramenta pedagógica, mas como uma expressão concreta da vida social e das relações humanas. Essa abordagem está amparada na perspectiva do materialismo histórico-dialético, que permite compreender o jogo como um produto e, ao mesmo tempo, como um processo de constituição humana.

Segundo Marx (2013), “a essência humana é o conjunto das relações sociais” (p. 105). Assim, as atividades lúdicas não podem ser entendidas de forma isolada, mas sim



como práticas que emergem e se transformam historicamente, refletindo a base material e as contradições de cada época. Dessa forma, o presente trabalho busca demonstrar que o jogo, enquanto prática social, é atravessado pelas mesmas dinâmicas de alienação e marginalização que marcam o mundo do trabalho e a produção cultural capitalista.

A partir dessa perspectiva, propõe-se investigar em que medida a teoria de Brougère, ainda que reconheça o valor do jogo, incorre na reprodução de uma visão dualista entre o jogo “legítimo”, voltado à educação, e o jogo “marginal”, vinculado à vida cotidiana. Ao problematizar essa dicotomia, pretende-se revelar as tensões ontológicas que permeiam a concepção do jogo em sua obra.

METODOLOGIA

A metodologia adotada neste estudo é de natureza bibliográfica e qualitativa, com base na análise crítica de obras e textos de Gilles Brougère. O procedimento metodológico estrutura-se sobre os fundamentos do materialismo histórico-dialético, compreendido como método de investigação e de exposição que permite captar o movimento do assunto ao longo dos tempos.

Segundo Saviani (2019), o materialismo histórico-dialético constitui uma ferramenta epistemológica essencial para “compreender o fenômeno educativo em sua totalidade concreta” (p. 47). Aplicado ao campo da ludicidade, esse método possibilita desvelar como o jogo se insere nas relações sociais, econômicas e culturais, bem como as formas pelas quais é apropriado ou marginalizado.

Foram utilizadas como fontes primárias as seguintes obras de Gilles Brougère:

Brougère, G. (1988). Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas.

Brougère, G. (1995). Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez.

Essas obras foram examinadas à luz de conceitos provenientes de Marx (2013), Hegel, Saviani (2019) e Martins (2013), especialmente no que tange às categorias de ontologia, trabalho, alienação e formação humana. As leituras foram acompanhadas por



um processo de categorização e síntese, no qual se buscou identificar os pressupostos filosóficos implícitos nas definições de jogo propostas por Brougère.

O método dialético foi adotado não apenas como referencial epistemológico, mas como princípio de análise, de modo a articular as ideias do autor com o contexto histórico e as condições sociais que as sustentam. Assim, evitou-se uma leitura meramente descritiva ou celebratória da obra, privilegiando uma postura crítica e interpretativa.

REFERENCIAL TEÓRICO

A análise do pensamento de Brougère exige compreender sua inserção no campo da pedagogia e da sociologia da infância. O autor propõe que o jogo deve ser entendido como uma construção cultural, não uma atividade universal e invariável, mas uma prática que adquire significados diferentes conforme o contexto histórico e social em que se manifesta. Brougère (1995) afirma que “o jogo é uma atividade que faz sentido para aqueles que o praticam, e esse sentido é culturalmente construído” (p. 20).

Essa concepção rompe com abordagens naturalistas ou psicologizantes que tratavam o jogo como expressão instintiva do desenvolvimento infantil. No entanto, ao enfatizar o caráter simbólico e cultural do jogo, Brougère também reconhece que ele é moldado por valores e normas que podem tanto libertar quanto limitar o sujeito.

De acordo com Brougère (1988), a escola tende a legitimar o jogo apenas quando este serve a um propósito pedagógico específico: “O jogo educativo é aquele que se submete a uma intenção pedagógica. Ele é reconhecido na medida em que é útil ao aprendizado” (p. 54). Essa afirmação revela a contradição fundamental apontada neste artigo: o jogo é valorizado enquanto ferramenta, mas desvalorizado enquanto experiência autônoma.



Sob a ótica do materialismo histórico-dialético, essa dualidade reflete a própria lógica da sociedade capitalista, que tende a subordinar todas as formas de atividade humana à utilidade e produtividade. Marx (2013) observa que o trabalho, na sociedade burguesa, assume um caráter alienado, na medida em que o produto da atividade humana se separa do sujeito e passa a dominá-lo. Analogamente, o jogo — quando instrumentalizado perde seu caráter emancipador e torna-se uma atividade subordinada às finalidades externas da produção e da escola.

A categoria de ontologia do ser social, elaborada por Lukács e retomada pela tradição marxista, oferece um horizonte teórico fecundo para compreender o jogo como dimensão constitutiva do ser humano. O jogo não é um “extra” da existência, mas uma forma de expressão da liberdade e da criatividade humanas. Para Martins (2013), “a atividade lúdica, assim como o trabalho, é um dos meios pelos quais o ser humano se objetiva e se humaniza” (p. 134).

Portanto, quando Brougère distingue o jogo “educativo” do jogo “marginal”, ele parece reproduzir uma visão fragmentada da vida social. O jogo marginalizado é, na verdade, o jogo autêntico (aquele que escapa à lógica da mercadoria e da utilidade imediata).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise das obras de Brougère permite identificar três eixos centrais que orientam sua concepção de jogo:

1. O jogo como construção cultural;
2. O jogo como instrumento pedagógico;
3. O jogo como prática marginal.

O primeiro eixo reflete a contribuição sociológica do autor. Ao reconhecer que o jogo é construído culturalmente, Brougère (1995) rompe com as visões essencialistas e reconhece a pluralidade de significados da ludicidade. O jogo, portanto, não é um



fenômeno natural, mas uma prática socialmente produzida, que varia conforme as condições históricas e culturais. Essa abordagem é coerente com o materialismo histórico, pois reconhece que toda forma de consciência é determinada pelo modo de vida social.

O segundo eixo, contudo, introduz uma tensão importante. Quando o autor aborda o jogo educativo, ele o faz em termos de sua instrumentalização para fins pedagógicos. Brougère (1988) observa que “o jogo, quando incorporado à escola, é transformado: ele deixa de ser jogo para tornar-se uma técnica de ensino” (p. 78). Nessa perspectiva, o jogo perde sua espontaneidade e torna-se um meio subordinado à lógica da instituição escolar.

Essa instrumentalização reflete, sob o prisma marxista, o processo de alienação do jogo, enquanto expressão livre da subjetividade, converte-se em atividade funcional, isto é, uma forma de trabalho alienado. Saviani (2019) explica que a escola moderna, fundada sobre a racionalidade burguesa, tende a subordinar o saber à utilidade social imediata, o que conduz a uma formação fragmentada e desumanizadora. O mesmo ocorre com o jogo: ele é valorizado apenas quando serve ao propósito de ensinar algo “útil”.

O terceiro eixo, o jogo marginalizado, é o que mais interessa a este estudo. Brougère (1995) reconhece que, fora da escola e do campo pedagógico, o jogo adquire um estatuto ambíguo: é tolerado como entretenimento, mas desvalorizado como prática social. O autor afirma que “na vida cotidiana, o jogo é visto como perda de tempo, como ausência de seriedade” (p. 112).

Essa marginalização, sob a ótica do materialismo histórico-dialético, expressa a contradição entre o valor de uso e o valor de troca. O jogo cotidiano, sem finalidade produtiva, é desvalorizado porque não gera valor econômico. Entretanto, é justamente nesse espaço marginal que o jogo pode revelar seu potencial emancipador como forma de resistência simbólica à lógica da mercadoria e da produtividade.

Marsiglia e Martins (2013) destacam que o processo educativo deve resgatar a dimensão humanizadora das atividades simbólicas, rompendo com a visão utilitarista.



Nesse sentido, o jogo marginal não deve ser superado ou eliminado, mas compreendido como espaço de liberdade e criação em que o sujeito se constitui como ser histórico e social.

A análise das contradições presentes em Brougère permite compreender que a marginalização do jogo não é um defeito da atividade lúdica, mas uma expressão das relações sociais capitalistas que definem o que é legítimo ou não dentro da esfera da cultura. Assim, o jogo marginalizado é o espelho da alienação moderna: ele carrega a promessa da liberdade, mas é reprimido pela lógica da utilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise crítica das obras de Gilles Brougère, articulada com a perspectiva do materialismo histórico-dialético, permitiu compreender que a marginalização do jogo é um fenômeno socialmente determinado, e não uma característica ontológica da ludicidade. O jogo, enquanto atividade humana, expressa uma dimensão essencial da existência(a da criação e da liberdade). Sua desvalorização ocorre apenas quando submetido à lógica da produtividade e da eficiência, típica da sociedade capitalista.

O materialismo histórico-dialético revelou-se uma ferramenta potente para compreender essa contradição. A partir dele, foi possível mostrar que a marginalização do jogo reflete a alienação do próprio ser humano em relação às suas práticas criadoras. O jogo que não serve a fins utilitários é considerado “improdutivo” porque o sistema social não reconhece valor nas atividades que não geram lucro ou resultados mensuráveis.

Contudo, o jogo marginalizado, longe de ser um resíduo social, é, na verdade, o espaço da autenticidade humana. Nele, o sujeito rompe, ainda que momentaneamente, com as imposições da produção e vivência formas de ser que apontam para a emancipação. Assim, o jogo cotidiano, espontâneo, lúdico, é a expressão de uma ontologia do ser social que resiste à reificação.

Conclui-se que a obra de Brougère oferece contribuições relevantes para a compreensão cultural do jogo, mas também reproduz contradições que precisam ser



superadas. É necessário avançar em uma teoria crítica do jogo que o reconheça não como instrumento pedagógico, mas como práxis humana totalizante, inseparável da produção social e da formação integral do sujeito.

Dessa forma, o jogo não deve ser visto como marginal, mas como parte constitutiva da vida humana, cuja valorização é condição para a construção de uma sociedade mais livre, criativa e solidária.

REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, Gilles. Jogo e Educação. 1. ed. Artes Médicas Sul, 1995. 218 p.
- MARX, K. O Capital – Crítica da economia política (livro I – O processo de produção do capital). São Paulo: Boitempo, 2013.
- Martins, L. M. (2013). OS FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS DA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA E OS FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DA PSICOLOGIA HISTÓRICO-CULTURAL. *Geminal: Marxismo E educação Em Debate*, 5(2), 130–143. <https://doi.org/10.9771/gmed.v5i2.970>
- Saviani, Demerval. escola e democracia. Autores Associados. SP. 2019
- Marsiglia, A. C. G., & Martins, L. M. (2013). CONTRIBUIÇÕES DA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES. *Geminal: Marxismo E educação Em Debate*, 5(2), 97–105. <https://doi.org/10.9771/gmed.v5i2.9702>.
- Saviani, Demerval. escola e democracia. Autores Associados. SP. 2019.

