

# O FEITIÇO DO JOGO: MASCULINIDADES NO PARQUE HALFELD DE JUIZ DE FORA

William Assis da Silva<sup>1</sup>

## RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar os aspectos simbólicos e práticas sociais envolvidos na sociabilidade promovida pelo jogo de cartas entre homens, predominantemente velhos, que ocorre diariamente em um espaço público de sociabilidade da cidade de Juiz de Fora chamado Parque Halfeld. A palavra “feitiço” utilizada no título refere-se à intensidade da forma como o jogo cativa o jogador, resultando em uma sociabilidade em que o conteúdo do jogo e os jogos sociais, construídos a partir dele, são os grandes motivadores. Para além do jogo propriamente dito, o feitiço só se realiza plenamente juntamente ao jogo social das relações jocosas que envolve provocações verbais e performances corporais de indecência e grosseria, mediadas por um “saber brincar”. É também de forma jocosa que temas como a velhice e a masculinidade são colocados em jogo, sem que precisem ser levados a sério. Sendo uma sociabilidade masculina, as experiências encontradas em campo e a frase “vê se vira homem” ilustram uma constante (re)construção de masculinidades a partir de gestos e discursos que visam atribuir características femininas a um homem em busca de desqualificá-lo perante os outros, colocando em jogo a masculinidade do acusado mediante a homofobia. Tratando do tema da sexualidade na velhice, à despeito das expectativas de gerontólogos, que sugerem que se busque novas zonas erógenas, o interesse sexual de jogadores e espectadores aparecem ainda fortemente associados ao modelo hegemônico de masculinidade que confere intensa valorização à penetração e ao desempenho erétil.

**Palavras-chave:** Sociabilidade; Jogo; Masculinidades; Velhice; Sexualidade

## El Hechizo del Juego: Masculinidades en el Parque Halfed de Juiz de Fora

## RESUMEN

Este artículo tiene como objeto analizar los aspectos simbólicos y las prácticas sociales envueltas en la sociabilidad promovida por el juego de cartas entre hombres, predominantemente viejos, que ocurre diariamente en un espacio público de socialización de la ciudad de Juiz de Fora llamado Parque Halfed. La palabra “hechizo” se refiere a la intensidad de como el juego cautiva a los jugadores, resultando en una sociabilidad en que el contenido del juego y los juegos sociales, construidos a partir de los mismos, son los grandes motivadores. Más allá del juego propiamente dicho, el hechizo solo se realiza juntando el juego social de las relaciones jocosas que envuelven provocaciones verbales y comportamientos corporales de indecencia y grosería, medidas por un “saber jugar”. Es también en forma jocosa que temas como la vejez y la masculinidad son colocados en juego, sin que necesiten ser llevados en serio. Siendo una sociabilidad masculina, las experiencias encontradas en campo y la frase “se hace hombre” ilustran una constante reconstrucción de masculinidad a partir de gestos y discursos con el fin de asignar características femeninas a un hombre en búsqueda de descalificarlo ante los demás, poniendo en juego la masculinidad del acusado mediante la homofobia. Tratando el tema de la sexualidad en la vejez, a pesar de las expectativas de los gerontólogos, que sugieren que se busquen nuevas zonas erógenas, el interés sexual de jugadores y espectadores aún aparecen fuertemente asociados al modelo hegemónico de la masculinidad que confiere una intensa valoración a la penetración y al desempeño erétil.

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e Doutorando no Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais da UFJF. Email: williamassisbj@gmail.com.

Palabras claves: Sociabilidad – Juego – Masculinidad – Vejez - Sexualidad

## The Game Spell: Masculinities in the Halfeld Park of Juiz de Fora

### ABSTRACT

This article is intended to analyze, anthropologically, about social practices that involves themes of masculinity, old age and the characteristic aspects of the cards game, based on an ethnography carried out in an area of sociability among men, old preponderantly, who gather daily to practice card games in Halfeld Park, located in the city of Juiz de Fora. The word “spell” used in the title and throughout the text, refers to the intensity of the way in which play the game captivates the player, resulting in a sociability in which player and the social games built from it that are the greatest motivators. Besides the game itself, the spell can only be fully realized along with social game of joking relationships. With verbal taunts and physical performances of indecency and rudeness, mediated by a “learn to play”. It is also in a joking way that issues such as old age and masculinity are approached without the need to be taken seriously. Being a intrasexual male sociability, experiences found in the field such as the phrase “turn into man” illustrate a constant (re) construction of masculinity from gestures and speeches that seek to attribute feminine characteristics to a man intending to disqualify him before others putting into doubt the maleness of the accused by homophobia. Dealing with the topic of sexuality in old age, despite of gerontologists expectations who suggests men to seek new erogenous zones, sexual interest of players and audience still appear strongly associated with the hegemonic model of masculinity that gives intense valorization of penetration and erectile performance.

**Keywords:** Sociability – Game – Masculinity – Ageing – Sexuality

### Introdução

“Cara ou coroa?  
Deus ou o demônio  
O amor ou o abandono  
Atividade ou solidão.

Abre-se a mão, coroa  
Deus e o demônio  
O amor e o abandono  
Atividade e solidão.”  
(Jogo - Murilo Mendes -1994)

Nasci em Juiz de Fora<sup>2</sup> e muitas são as lembranças de agradáveis passeios com a família em dias de domingo no Parque Halfeld quando criança, ou mesmo durante a adolescência, fosse para matar o tempo, para encontrar amigos ou para namorar. O Parque foi cenário constante de vários momentos de minha vida. Quando

pensava em encontrar algum amigo pelo centro de Juiz de Fora, era lá, na maioria das vezes, que procurava marcar. Já na Universidade, passando diversas vezes pelo local, a aglomeração de homens velhos nas mesas de jogos do Parque me chamou a atenção após ter tomado contato com uma bibliografia sobre envelhecimento a partir de uma pesquisa desenvolvida no Centro de Referência em Assistência Social, que atende principalmente casos de violência contra idosos e mulheres. Tendo nascido em Juiz de Fora, obviamente não foi a primeira vez que notei tal aglomeração. Aliás, dificilmente encontraríamos um morador da cidade que não tenha notado ou ao menos não tenha ouvido falar dos “velhinhos do Parque Halfeld”.

Seja em cidades pequenas ou de grande porte, a sociabilidade entre homens velhos<sup>3</sup> em algum lugar público é bastante comum de ser encontrada. São inúmeros os exemplos de cidades que possuem

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

um ou mais lugares públicos onde a prática desses jogos é adotada preponderantemente por homens velhos. As pesquisas “Jogo, Praça Pública e Sociabilidade” de TRAVASSOS (1995), “Rir ou Chorar? Envelhecimento, Sexualidade e Sociabilidade Masculina” de BRIGEIRO (2000) e “Sociabilidades em um Clube de Malha: Perspectivas Antropológicas Sobre Jogo, Masculinidade e Envelhecimento” de FONSECA (2015) ilustram bem a prática comum deste tipo de sociabilidade masculina entre homens velhos.

Inicialmente, influenciado pelo recente contato com bibliografias sobre envelhecimento, o foco da pesquisa encontrava-se direcionado a compreender - a começar desta sociabilidade no Parque Halfeld - a experiência do envelhecimento e as representações sobre velhice acionadas pelos frequentadores. Entretanto, durante o processo de trabalho de campo outros temas demonstraram-se extremamente relevantes para ajudar a elucidar a dinâmica das relações estabelecidas ali.

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

A palavra “feitiço” que compõe o título deste artigo tem como referência o termo utilizado por Johan Huizinga em seu clássico livro *Homo Ludens* para designar o que o jogo faz com

os jogadores (HUIZINGA, 2000). “Feitiço” refere-se ao arrebatamento provocado pela forma como o jogo cativa o jogador, a ponto de prender sua atenção aos fins aparentes do jogo. O jogador “enfeitado” assume assim uma postura de relaxamento e uma atitude descontraída que permite, ao menos enquanto se encontra no “mundo do jogo”, desligar-se da seriedade exigida pela vida cotidiana. Diante da experiência observada neste espaço de sociabilidade do Parque Halfeld ocupado preponderantemente por homens velhos, o termo pareceu extremamente apropriado ao que o jogo faz com estes frequentadores.

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

O presente artigo é derivado da minha dissertação de mestrado defendida em 2016 com o título “O Feitiço do Jogo: Sociabilidade Entre Homens no Parque Halfeld de Juiz de Fora”. Analiso aqui os aspectos simbólicos e práticas sociais envolvidos na sociabilidade promovida pelo jogo de cartas entre homens, predominantemente velhos, que ocorre diariamente em um espaço público de sociabilidade no centro da cidade de Juiz de Fora chamado Parque Halfeld. Além disso, importa perceber a construção e reconstrução de masculinidades presentes nos discursos e práticas desses jogadores e espectadores dos jogos. Nessa segunda questão, atentarei para as diferenças das representações da masculinidade na velhice.<sup>4</sup>

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

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

## Parque Halfeld: o cenário da pesquisa

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



Fonte<sup>5</sup>

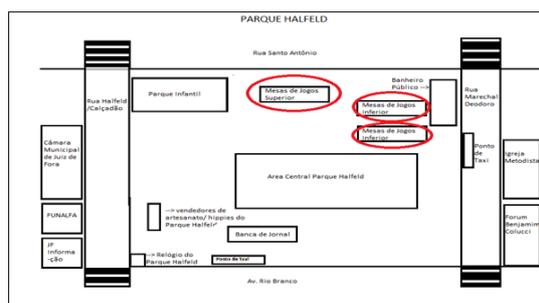
O Parque Halfeld é um dos símbolos mais importantes da cidade e, em sua volta, estão localizados alguns dos principais prédios históricos de Juiz de Fora, como a Câmara Municipal, a antiga prefeitura (atualmente a Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage – Funalfa e o JF Informação), o Fórum Benjamin Colucci, a Igreja de São Sebastião e a Igreja Metodista Central, além de edifícios residenciais e comerciais. Como é possível visualizar na figura 1, o Parque contém uma exuberância vegetativa, possuindo diversas espécies arbóreas e arbustivas. Devido a sua localização central, há diariamente um fluxo intenso de pessoas de diversas partes da cidade ou de cidades vizinhas que transitam pelo local e outras que param para passar o tempo em um dos muitos bancos espalhados pelo espaço.

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

O local é muitas vezes cenário de passeatas e manifestações, shows, feiras de artesanato, culinária, dança, etc. Entretanto, são constantes as reclamações da população quanto ao descaso

do poder público municipal e à manutenção e segurança do Parque. Há uma variedade de “grupos” encontrados no local, além dos frequentadores das mesas de jogos e aqueles que passam o tempo em um dos variados bancos do espaço, o parque é frequentado por crianças, moradores de rua, roqueiros, prostitutas, casais de namorados, religiosos.

Fig. 2 - Modelo com a distribuição de espaço do Parque Halfeld.



Fonte: William Assis/ Acervo Pessoal

Em “Aventuras nas cidades: ensaios e etnografias”, Caiafa (2007), ao analisar o transporte coletivo urbano, enfatiza o quanto a experiência com desconhecidos promove um contato com a diferença, como mundos de potencialidades e virtualidades. Tal experiência seria ainda mais intensa no ambiente das cidades.

Nas cidades essa experiência da alteridade se vê intensificada. No confronto com estranhos num espaço de outsiders em que nós mesmos nos tornamos outros, num espaço que se compõe de estrangeiros, num espaço feito de fora, outrem como expressão de um mundo possível é particularmente atuante. (...) No contexto dos processos de comunicação nas cidades, chamei outrem de operador de diferenciação, porque ele me mostra outros mundos; no mesmo golpe permite minha experiência e me faz diferente de mim mesmo, me tira de mim, me distrai. (...) Outrem desterritorializa as identidades ao nos distrair com outros mundos possíveis (CAIAFA, 2007, p.93).

Apesar de ter nascido em Juiz de Fora e, portanto, ter passado diversas vezes no local, essa

<sup>5</sup> Parque Halfeld de Juiz de Fora – Disponível em: <<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=632864>> Acesso em: 14 out. 2015.

familiaridade não garante que os pontos de vistas dos atores ali presentes ou as regras de interação praticadas sejam conhecidos, como explica Gilberto Velho:

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

Ou seja, faltando a esse “outro” um certo exotismo, é necessário tornar estranhas as regras sociais mais familiares para lhes dar maior “visibilidade”. Dessa forma, a situação de exterioridade é imprescindível para o trabalho de pesquisa, sendo a natureza do investimento do pesquisador responsável por permitir certo distanciamento e a aproximação necessária do grupo investigado. Como destaca Caiafa (1985), o estranhamento necessário ao trabalho antropológico é também um estranhamento de si mesmo. Tal estranhamento provoca no pesquisador um movimento interno do pensamento a partir de conceitos teóricos e das experiências do grupo pesquisado.

Dessa forma, desenvolvo a partir do trabalho de campo, uma sistematização dos dados coletados em busca de uma utópica explicação “global”, mas ciente de que esta explicação é sempre provisória. Busco, como sugere Vale de Almeida, um ponto de equilíbrio que visa dar a devida importância epistemológica à experiência pessoal do antropólogo, mas simultaneamente conferir relativa objetividade à realidade social estudada. (Vale de Almeida, 1995). Assim, procuro apresentar os primeiros contatos com o campo no qual o território do jogo no Parque Halfeld era entendido ainda apenas do exterior, como entidade coletiva, e demonstrar como, com o desenvolvimento do trabalho de campo, as pessoas concretas e as relações estabelecidas com elas resultaram em um aumento qualitativo

da percepção do local.

### O Território dos Jogos: Entrando em Campo

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

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

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

Fig. 3 - Jogo de Buraco no parque Halfeld. *Kit* completo sobre a mesa: pano, baralho, papel e caneta



Fonte: William Assis / Arquivo pessoal

Esse número de jogadores varia bastante de acordo com os dias e horários. É possível encontrar jogadores de 6h até as 20h, mas a movimentação maior ocorre entre 13h e 16h, principalmente de segunda a sábado, quando o espaço chega a ser ocupado por cerca de 60 pessoas. Aos domingos o movimento costuma ser bem menor.

Resolvi enfim, ainda no final de 2013, ter meu primeiro contato com os jogadores e me aproximei das mesas para acompanhar de perto os jogos de *buraco*. Cheguei ao local em um dia pela manhã em que a movimentação não era tão intensa como as observadas em outros dias, isso, provavelmente, por consequência do frio que fazia. Aproximei de uma das mesas onde havia quatro jogadores e um espectador. Perguntei ao senhor que observava o jogo se eu poderia assistir à partida, e ele educadamente disse para que eu ficasse à vontade.

O espaço de jogos do Parque é ocupado principalmente por homens das camadas populares, mas também é possível encontrar homens das camadas médias<sup>6</sup>. Como sugere Peixoto, as categorias “camadas médias” e “camadas populares” são “definidas em função de uma identidade de classe, de um modo de vida no qual os valores têm um peso mais importante do que, simplesmente, pela sua situação de classe” (PEIXOTO, 2000, p. 17). O maior número de jogadores vai para o jogo de cartas, principalmente o *buraco*, e uma minoria aparecia algumas vezes para os jogos de damas. O espaço entre as mesas é pequeno e as mesas onde se joga *buraco* costumam ser mais barulhentas e ter mais espectadores que as de jogos de dama, que além

de menos frequentes, costumam ter um ambiente mais contido.

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

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

Em “O Negócio do Michê: a prostituição viril em São Paulo”, Perhlonger (2008) destaca que essas classificações são sempre tentativas, tratando-se mais de arquétipos do que sujeitos reais, já que estes oscilam de ponto e ponto, recebendo possivelmente qualificações distintas de acordo com o seu lugar. Como argumenta Perhlonger em seu livro, o esquema transcrito deve ser lido como uma rede de sinais, “não enquanto identidades individualizadas, definidas, “conscientes”, mas como sujeitos à deriva, na multiplicidade dos fluxos desejantes, na instantaneidade e acaso dos encontros” (PERHLONGER, 2008, p.151). No entanto, é importante ressaltar que Perhlonger analisa afetos e desejos no âmbito de uma sociabilidade masculinina e que o termo “fluxos desejantes” não se adequa a sociabilidade presente no Parque Halfeld.

O processo de descobrimento do campo levou-me ainda a perceber que não era a identificação etária e a aposentaria, como suposto inicialmente, o exclusivo mobilizador responsável por tornar tal sociabilidade possível. Embora, a possibilidade de haver na aposentadoria maior disponibilidade de tempo, o que contribui para

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

que os frequentadores mais assíduos sejam preponderantemente velhos, a diversidade de idades e ocupações profissionais encontradas levou-me a rever a generalização inicial e considerar a heterogeneidade existente entre os frequentadores do local. Por conseguinte, percebi que o elemento catalizador daquela sociabilidade se encontrava no prazer de jogar. Não apenas no que se refere ao jogo propriamente dito, mas também relativo aos jogos sociais presentes em uma sociabilidade fortemente marcada por uma constante (re)construção de masculinidades.

Fig. 4 - Mesas de jogos do Parque Halfeld



Fonte: William Assis/Acervo Pessoal

### O Jogo e Seu Feitiço

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

Em seu livro *Os Homens e os Jogos*, publicado em 1958, o sociólogo e crítico literário, Roger Caillois (1990), enumera e classifica uma quase infindável diversidade de tipos de jogos, associando a toda esta diversidade de jogos

as ideias de facilidade, risco ou habilidade, distração ou diversão. Segundo Caillois, o jogo costuma opor-se ao caráter sério da vida real e acaba sendo qualificado como desimportante. Consequentemente, é visto como oposto ao trabalho e tido como improdutivo, pois não produz nem bens, nem obras materiais.

A colocação das atividades de lazer em polo oposto ao trabalho e a subvalorização do primeiro em relação ao segundo, certamente, desempenham importante papel nos estigmas associados aos frequentadores dos territórios dos jogos do Parque Halfeld, expressados por moradores da cidade. Como mostra a fala de Sandro, comerciante de 59 anos e frequentador esporádico de um dos muitos bancos espalhados pelo Parque. Sandro afirma passar longe do território dos jogos, pois segundo ele: “Eles estão aí todos os dias e o dia todo. Isso é falta de serviço”<sup>7</sup>.

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

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

<sup>7</sup> ASSIS, William. *Caderno de campo*. Juiz de Fora, 2016.

Como um microcosmos da vida real, os modelos implícitos ao jogo apresentam-se como antecipações do universo regrado do cotidiano. Todavia, enquanto o jogo pressupõe o prazer de vencer certo obstáculo que é arbitrário, feito à medida do jogador e por ele aceito, a realidade não possui tais atenções. O jogo é praticado tendo em consideração limites precisos de tempo e lugar. Há um espaço apropriado para a prática do jogo, seja ele um tabuleiro, palco ou um estádio, e há um tempo que determina o início e o fim de uma partida.

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

O jogo de buraco, praticado no Parque, não é um jogo decidido apenas por sorte. A probabilidade e a técnica, os conhecimentos das leis, da mecânica e dos princípios que regem o jogo muito contribuem para o bom desempenho do jogador. É necessária ainda certa disciplina das emoções, deve-se evitar expressões que indiquem aos adversários que você acabou de tirar uma carta boa ou ruim e é preciso muitas vezes blefar, ou seja, dissimular por expressões emocionais e verbais uma ambiguidade no que se refere às cartas presentes na sua mão, a fim de induzir o adversário ao erro, tomando cuidado para que seu parceiro não caia também na armadilha. Era comum ouvir dos jogadores que para jogar é preciso ter “malícia”. Dessa forma, os erros técnicos não eram perdoados, e as brigas e acusações entre eles costumavam ser frequentes.

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

Huizinga atribui uma série de características como próprias do jogo que muito podem contribuir para entender a dinâmica dos jogos no

Parque Halfeld, pois se aproximam fortemente às práticas encontradas em campo durante os jogos de *buraco*. Segundo Huizinga, o jogo é:

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

Não seria exagero dizer que todas as características atribuídas ao jogo por Huizinga podem ser encontradas no que o jogo de cartas “faz” com os jogadores no Parque Halfeld. Pelo fato de resultar de um face a face e ter implícito em sua dinâmica a incerteza do perder e ganhar, o jogo de *buraco* é extremante propício para análise na prática dos elementos atribuídos ao jogar por Huizinga e para o que chamo aqui de “feitiço”, ou seja, a capacidade do jogo de transportar o jogador para um mundo diferente da vivência da realidade, oscilando entre fantasia e realidade, em um campo intermediário entre os dois, o que Gadamer chama de “vaivém lúdico”. “Feitiço” é usado aqui, obviamente, não no sentido da bruxaria, mas no sentido de que o arrebatamento do jogo cativa o jogador de tal forma que prende sua atenção (ele é “enfeitado”) aos fins aparentes do jogo.

O jogo presente, assim como sugere Huizinga, possui uma finalidade autônoma, espontânea, que se realiza tendo em vista uma satisfação, consistente na própria realização do jogo. Os limites temporais são determinados pelo tempo do jogo de *buraco* e há uma pressão constante para que se jogue rápido. Essa pressão para que se jogue rápido e se baixe as cartas, no momento certo, resultam em pouco tempo para reflexão sobre a jogada e contribuem para a tensão presente nos jogadores. Pude sentir na própria pele, durante as partidas que disputei, tal tensão e também constatá-la em outros jogadores.

Durante uma das partidas, um dos jogadores encontrou um amigo no local, cumprimentaram-se, mas o jogador se desculpou por não poder dar mais atenção, porque segundo ele:

– É uma brincadeira, mas a gente fica nervoso, não quer perder<sup>8</sup>.

O ganhar confere prestígio a quem joga diante dos outros, mas, principalmente, permite que um indivíduo exprima seu desejo de ser melhor que os outros e, então, ser festejado por este fato. Os frutos do “ganhar” podem ser a honra, a estima, o prestígio, alguma coisa está sempre em jogo, tenha ela caráter abstrato ou valor simbólico ou material. Gadamer afirma que um dos principais atrativos do jogo reside no risco que é inerente a este, ou seja, nas possibilidades de perder e ganhar, de tentar prever os acontecimentos e ações dos adversários e parceiros. As expectativas aparecem sob a forma de “e se..., então...” e o risco se manifesta pelo caráter de uma probabilidade relativamente elevada, mas também de uma possibilidade totalmente misteriosa “[...] o ‘se...’ ‘então...’ vivido é para o jogador uma esperança cheia de medo” (BUYTENDIJK, 1977, p. 82).

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

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

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

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

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

– Isso não tá valendo nada, precisa ficar assim? É só brincadeira.<sup>9</sup>

Frequentemente, diante desse tipo discussão mais acalorada, os jogadores repreendiam essa atitude argumentando tratar-se “apenas de uma brincadeira” e que, por isso, não valia à pena o embate. Aliás, há para Huizinga uma indeterminação das fronteiras entre seriedade e jogo, pois exatamente a tensão inerente ao jogo pode conferir a ele um intenso envolvimento e seriedade dos jogadores. “A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogado” (HUIZINGA, 2000, p. 37).

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

8 ASSIS, op. cit., passim.

9 ASSIS, op. cit., passim.

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

Espaços públicos, como o do Parque Halfeld, possibilitam um encontro face a face, e a aposentadoria e a disponibilidade de tempo, conseqüente desta, contribuem para que sejam predominantemente aposentados os frequentadores mais assíduos do local. Além disso, a gratuidade da passagem para os maiores de 65 anos em Juiz de Fora facilita o deslocamento dos bairros até o centro para esses aposentados. A apropriação desses espaços da cidade acaba por determinar certos comportamentos e padrões. No entanto, as estratégias de interação acabam sendo flexíveis o bastante para incluir gerações mais jovens e outros segmentos sociais. O espaço público aparece como ambiente propício para a busca de companhia e interações não familiares, unindo as pessoas desse espaço em meio à multidão anônima da cidade (LINS DE BARROS, 2006).

Mesmo os frequentadores mais assíduos, não se visitam em suas casas ou conhecem suas famílias, são poucos os que compartilham outro tipo de atividade juntos fora daquele ambiente. Como se deslocam de vários bairros diferentes da cidade, estender as relações para o âmbito privado torna-se ainda mais difícil. Em um dos jogos até vi um dos senhores tentar uma aproximação com um outro senhor, mas este último desconversou:

Após terminarem a partida e decidirem ir para casa, Paulista perguntou para Seu Geovani: – O senhor

vai almoçar onde?

– Em casa mesmo. – respondeu Seu Geovani

– E na sua casa servem almoço para visitas?

– Servem, mas tem que avisar.

– Então liga para lá que até chegarmos na zona norte dá tempo de fazer – brincou rindo o Paulista com o fato de Seu Geovani morar distante do centro.

Seu Geovani apenas riu e desconversou dizendo que ficaria para outro dia.<sup>10</sup>

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

### O Jogo Social das Relações Jocosas

A sociabilidade entre homens no Parque Halfeld também é marcada por outra forma de “jogo social” extremamente frequente no local: a jocosidade. Em seu artigo intitulado “Relações Jocosas de Parentesco” publicado em 1928, Marcel Mauss, referindo-se às “brincadeiras” hostis existentes em algumas relações de parentesco de sociedades ditas “primitivas”, argumenta que estas possuem a função de relaxamento, de uma atitude descontraída em oposição à seriedade exigida na vida cotidiana. Deste modo, a suposta “falta de respeito” se justifica a partir da existência de uma ordem preestabelecida em que “a moderação na vida de todos os dias procura e encontra uma compensação na indecência e na grosseria” (MAUSS, 1928, p. 171).

Em seu ensaio publicado em 1940, “Os parentescos por brincadeira”, Radcliffe-Brown (1940) também descreveu diversos exemplos em que há, na relação entre duas pessoas, o

10 ASSIS, op. cit., passim.

privilégio de zombaria, sem que o “insultado” se sinta ofendido. O autor distingue ainda duas variedades principais, uma simétrica, em que a jocosidade é mútua, e outra assimétrica, em que alguém zomba de um outro e este último suporta a zombaria com bom humor e sem vingança, ou retribui apenas em partes.

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

Cláudia Fonseca em “Família, Fofoca e Honra” mostra como é possível identificar uma lógica, um discurso submerso a partir do humor e outros discursos espontâneos. Captar essa lógica é tarefa árdua, é preciso ir além do sentido literal do que é dito, analisando o ato da fala em sua situação particular. Assim, situando a sequência de ações e o cenário do ato é possível absorver “um presente relativo a um momento e um lugar”. Como afirma a autora, através do humor é exequível adentrar discursos “alternativos” que talvez ficassem obscurecidos, caso utilizássemos uma metodologia focada na “norma hegemônica”. (FONSECA, 2000, p. 72).

Há no território de jogo do Parque, aquelas brincadeiras que utilizam de maneira jocosa de representações sobre a velhice e de convites à homossexualidade como forma de provocação e ainda algumas categorias *nativas* que expressam esta jocosidade e que são mediadas pelo jogo de *buraco*. As maiores vítimas de zombaria são aqueles jogadores que “tomam *capote*”, ou seja, perdem por uma diferença de pontos em que não chegam a atingir metade da pontuação dos adversários. Aquele que perde é a vítima da zombaria e costuma assumir quatro posturas diferentes diante das brincadeiras do vencedor ou dos espectadores: aceitar com bom humor e não retrucar, ir embora e evitar as provocações, recorrer ao passado de outros jogos em que foi ele quem “deu o *capote*” no zombador ou ficar

irritado e não aceitar a brincadeira, já que, embora o ambiente seja carregado de jocosidade, há conflitos que ultrapassam a brincadeira.

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

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

Outra categoria comum entre os frequentadores, tratada de forma jocosa, é a de *pangaré*, que serve para dizer que algum jogador é ruim, com pouca habilidade no jogo de *buraco*. Escuta-se muito dos jogadores: “Essa mesa aí só tem *pangaré*”. Utiliza-se a categoria para caçar de alguém que perdeu ou não está jogando bem e, muitas vezes, a acusação de *pangaré* é usada como réplica de alguma gozação: “Tá falando de mim, mas você é um *pangaré*”.

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

Eu estava jogando em uma das mesas quando

Dalmir, que jogava na mesa ao meu lado esquerdo, pediu para que eu pegasse para ele um papel que estava no chão. Peguei e entreguei a Dalmir que amassou o papel fazendo uma bolinha e arremessou na cabeça de Seu Walter que estava na mesa ao meu lado direito. Seu Walter respondeu xingando Dalmir que não parava de rir. Seu Walter continuou jogando até que percebeu um tempinho para desviar a atenção do jogo, pegou a bolinha de papel do chão e arremessou de volta na cabeça de Dalmir que reagiu apenas rindo.<sup>11</sup>

Os frequentadores jogam com uma série de combinações possíveis de comportamentos em que utilizam a jocosidade, mas, embora não existam regras formais, desenvolvem certos limites implícitos para as brincadeiras que acabam definindo uma etiqueta própria entre eles, um “saber brincar”, que, na maioria das vezes, significa não levar as provocações a sério. Canalizam dessa maneira os estresses cotidianos por meio de conflitos jocosos que possuem abertura para a utilização de performances verbais e corporais de indecência e da grosseria e de temas como a velhice e a masculinidade.

### “Vê Se Vira homem”: Masculinidades Entre Os Frequentadores

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

Vivemos atualmente, segundo Gomez Etayo, uma terceira onda dos estudos sobre as masculinidades, em que as pesquisas têm tido como objeto de reflexão não apenas os “problemas” gerados pelos homens, mas

também como estes são constituídos como sujeitos sociais particulares, considerando as categorias “homem” e “masculino” a partir de seus contextos e desconstruções históricas, sociais e culturais (GOMÉZ ETAYO, 2011). Estes estudos contribuíram para a desmistificação do homem onipotente e dos seus padrões patriarcais inalcançáveis. Com isso, as *masculinidades* são então percebidas no plural, pois, embora ainda persista o predomínio de uma *masculinidade hegemônica*, imposta à *masculinidade subalterna* a partir das relações de dominação, não se trata de um controle absoluto, já que *gênero* é um conceito dinâmico (SCOTT, 1990).

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

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

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

Mas os discursos de machismo e homofobia dos frequentadores fizeram com que o meu processo de inserção em campo fosse um pouco mais complicado. Embora entendesse que meu papel ali não implicava em julgamentos de valor,

11 ASSIS, op. cit. passim.

era difícil ouvir tais discursos preconceituosos e continuar calado, mas era preciso, ao mesmo tempo, manter a minha posição de observador e evitar conflitos que pudessem influenciar negativamente minha inserção. No entanto, rir ou fazer piadas homofóbicas e machistas para facilitar a minha inserção eu não conseguiria fazer.

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

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

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

A habilidade de “jogar” com as palavras,

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

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

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

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

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

Seu Joaquim entrando na brincadeira respondeu rapidamente:

– Eu prefiro que coloque devagarinho.<sup>12</sup>

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

Embora exista uma inserção crescente de mulheres na vida pública, nas universidades e no mercado de trabalho, e isto tenha contribuído significativamente para mudanças de expectativas dos papéis sociais desempenhados, permanece ainda existente a expectativa social decorrente da divisão de trabalho entre gêneros, que atribui tradicionalmente às mulheres o âmbito doméstico, familiar e aos homens o âmbito público.

Isso nos dá pistas para pensar no porquê de, assim como muitos outros trabalhos sobre sociabilidade em espaço público, tratar-se de um espaço ocupado principalmente por homens,

12 ASSIS, op. cit., passim.

mesmo não existindo uma regra formal para tal. E, tratando-se de um tipo de sociabilidade em que se evita comentar da vida privada, as esposas raramente entram nos discursos jocosos.

Mas as “mulheres da rua”, que passam próximas às mesas de jogos algumas vezes, ou passam por ali para pedir dinheiro ou vender algo, ou as amantes e namoradas dos jogadores, ao contrário da “esposa”, não costumam ser poupadas de comentários. Estes comentários não são dirigidos diretamente a elas, mas aos outros homens que estão jogando no Parque, reforçando a ideia de uma masculinidade em constante (re) construção e afirmação no território dos jogos.

### Velhice e Masculinidades

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

Brigeiro (2000), analisando as literaturas existentes na gerontologia sobre a sexualidade, demonstrou existir atualmente um consenso entre os especialistas quanto ao “mito da velhice assexuada”, em que argumentam contra a ideia de que a sexualidade se extingiria na velhice. Segundo Brigeiro, os autores afirmam que embora haja uma diminuição de sua frequência, a atividade sexual não se extingue na velhice, pois a sexualidade seria algo mais amplo. Enfatizam, portanto, que na velhice ocorreria uma ressignificação da sexualidade, ou seja, haveria um deslocamento da exploração da área genital para diversas outras “zonas erógenas” do corpo.

As literaturas analisadas por Brigeiro se referem aos homens como mais limitados em relação às mulheres no que se refere à concepção de sexualidade. Afirmam que os homens tendem

a manter o interesse na região genital e na penetração e, devido às mudanças na função erétil decorrentes do avançar da idade, a indicação para que explorem outras partes do corpo na velhice durante as relações sexuais possuem como foco principalmente os homens.

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

Debert e Brigeiro mostram que os especialistas do campo gerontológico, ao buscar uma desgenitalização dos corpos e a desconstrução das convenções relativas à sexualidade masculina e feminina, acabam consequentemente travando uma disputa contra a indústria farmacêutica que tem como foco enfatizar a sexualidade relacionada ao desempenho erétil como algo tratável, valorizando consequentemente a importância da penetração para o desempenho sexual masculino. (BRIGEIRO & DEBERT, 2012).

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

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

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

O outro senhor comentou com espanto:

– Mas seis pílulas?

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

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

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

E o senhor respondeu:

– Tomo mesmo, mulher tem que se ferrar.

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

– Uai, mas se ferrar como?

– Se ferrar mesmo, porque é ela que toma o varão.

– respondeu rindo o senhor que tomava as pílulas.

[...]

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

– Quer sentar aqui? – apontando para a virilha

E o senhor que chegava respondeu.

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

[...]

Durante uma partida um dos senhores disse rindo:

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

Um dos espectadores aproveitou o momento para provocar:

– É só o sangue que sobe mesmo, né Seu Joaquim?!

– e caíram na gargalhada.<sup>13</sup>

Tratando-se do campo específico da sexualidade, é importante destacar que existe uma distinção entre o que é falado e o que é praticado. No caso do trabalho de campo, só é possível o acesso ao que é falado pelos frequentadores. Os recortes de campo selecionados são uma amostra dos constantes discursos presenciados que enfatizam a importância do desempenho erétil como atributo de masculinidade. O que mostra que, embora haja um esforço da gerontologia e outros especialistas para redimensionar a sexualidade na velhice, os valores hegemônicos de masculinidade e os estereótipos associados à velhice continuam predominando

## Considerações Finais

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

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

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

13 ASSIS, op. cit., passim.

jogo, seja ele o propriamente dito ou o social, é o que há de mais importante.

### Referências Bibliográficas

ALVES, Andréa. Morais. *A dama e o cavalheiro: um estudo antropológico sobre envelhecimento, gênero e sociabilidade*. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Fundação Getúlio Vargas, 2004.

BRIGEIRO, Mauro. M. C. *Rir ou chorar: envelhecimento, sexualidade e sociabilidade masculina*. Rio de Janeiro, 2000. (Dissertação de mestrado) – Instituto de Medicina social, UERJ, Rio de Janeiro. 2000.

\_\_\_\_\_ & DEBERT, Guita Grin. Fronteiras de Gênero e Sexualidade na Velhice. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*. Vol. 27, nº 80, 2012.

BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003. Tradução de Renato Aguiar

BUYTENDIJK, U. O jogo humano. In: H.G. Gadamer ; P. Vogler (Org.) *Nova Antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU-EDUSP, 1977. p. 63-87.

CAIAFA, Janice. 2007. *Aventura das cidades: ensaios e etnografias*. Rio de Janeiro: FGV.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990

CONNELL, Robert. *Masculinities*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1995.

DEBERT, Guita Grin. *A Reinvenção da Velhice. Socialização e processos de envelhecimento e reprivatização do envelhecimento*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo - Fapesp 1999/2012.

FONSECA, Claudia. 2000. *Família, fofoca e honra: etnografia de relações de gênero e violência em grupos populares*. Porto Alegre: Editora Universidade/ UFRGS.

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

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

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

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

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

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

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

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

MENDES, Murilo. *Poesia Completa e Prosa – Volume 1*. São Paulo: Nova Aguilar, 1994.

PEIXOTO, Clarice Ehlers. *Envelhecimento e imagem: as fronteiras entre Paris e Rio de Janeiro*. São Paulo: Annablume, 2000.

RADCLIFFE- BROWN, Alfred. *Estrutura e função na sociedade primitiva*. Petrópolis: Vozes, 1973.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. In: *Mulher e realidade: mulher e educação*. Porto Alegre: Vozes, v. 16, n. 2, jul./dez. 1990.

TRAVASSOS, Sonia Duarte. *Jogo, praça pública e sociabilidade masculina*. Rio de Janeiro, 1995. (Dissertação de mestrado em antropologia). UFRJ: Museu Nacional, 1995.

VALE DE ALMEIDA, Miguel. *Senhores de si*. Lisboa: Ed. Fim de século, 1995.

\_\_\_\_\_. Masculinidade. In: MACEDO, Ana Gabriela & AMARAL, Ana Luísa (Orgs.). *Verbete no Dicionário da Crítica Feminista*. Porto: Afrontamento, 2005. p. 122-123.

VELHO, Gilberto. Observando o familiar. In: NUNES, Edson de Oliveira. *A Aventura Sociológica*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

