

**JOGO E LINGUAGEM
UMA ABORDAGEM FUNCIONALISTA
DE UMA SITUAÇÃO MOTRIZ PARTICULAR²**

José Ricardo da Silva Ramos (UFF)

RESUMO

Ao se assistir a um evento esportivo em suas várias maneiras de uso, é possível verificar situações em que as ações normativas do jogo utilizadas por seus jogadores apresentam um modo diferente de uso daquelas prescritas pelas orientações padronizadas do esporte oficial. A presente pesquisa se propõe a realizar uma análise funcionalista dos jogos de enfrentamento, mais especificamente de um jogo de voleibol de praia lúdico, no campo de Estudos da Linguagem. Isso se dará por meio de uma análise funcionalista, ou seja, o jogo será analisado como um sistema sujeito a pressões oriundas das situações interativas dos seus jogadores e como resultado da necessidade de jogar de um grupo. Tem-se, como foco principal, as ações motrizes de um grupo de jogadores de vôlei de areia (o vôlei do Pinheiro), observadas dentro do contexto do jogo na praia de Icaraí, Niterói, RJ. Procurou-se identificar e analisar como os jogadores (ex-atletas do voleibol de quadra) se organizam para jogar e efetuar formas e ações motrizes tão distintas da norma oficial do vôlei de areia e como os mesmos classificam e dão sentido à sua maneira de usar o jogo. Para a realização deste estudo, buscamos suporte teórico às descrições e explicações em Givón (1995), Votre (2004), Parlebas (1999), Cunha, Oliveira e Martelotta (2003). Desse modo, pretende-se, neste estudo, apresentar as ações motrizes do vôlei pragmático, refutando a abordagem estruturalista do jogo conforme postulada por Parlebas (1999), além de analisar como o referido conteúdo motor pode ser interpretado pelas estratégias criativas utilizadas pelos jogadores para organizar, funcionalmente, sua motricidade para uma determinada situação interativa, como um jogo de voleibol.

Palavras-chave: Jogo; Linguagem; Funcionalismo; Linguística

INTRODUÇÃO

Quando assistimos a um evento esportivo em suas várias maneiras de uso, é possível verificar situações em que ações normativas do jogo, realizadas por seus jogadores, apresentem um modo diferente de uso daquele prescrito pelas orientações padronizadas do esporte

² Uma versão deste trabalho foi apresentada na I Jornada Nacional de Estudos Filológicos e Linguísticos de Língua Portuguesa, no dia 5 de novembro de 2006 na Faculdade de Formação de Professores da UERJ.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

oficial. Essa forma diferente de jogar não se dá de forma casual, mas acomoda certa regularidade quando os jogadores usam uma determinada prática corporal para a interação social.

A presente pesquisa se propõe à análise funcionalista dos jogos de enfrentamento, mais especificamente de um voleibol de praia lúdico, no campo de Estudos da Linguagem. Isso se dará por meio de uma análise funcionalista de uma prática corporal, ou seja, o jogo será analisado como um sistema sujeito a pressões oriundas das situações interativas dos seus jogadores e como resultado da necessidade de jogar de um grupo social. Temos como foco principal as ações motrizes de um grupo de jogadores de vôlei de areia (o vôlei do Píneiro) observadas dentro do contexto do jogo na praia de Icaraí, na cidade de Niterói – Estado do Rio de Janeiro. Procuramos identificar e analisar como os jogadores (ex-atletas do voleibol de quadra) se organizam para jogar e efetuar formas e ações motrizes tão distintas da norma oficial do vôlei de areia e como os mesmos classificam e dão sentido à sua maneira de usar o jogo. Para a realização desse estudo, buscamos o suporte teórico em Givón (1995); Votre (2004); Parlebas (1999); Cunha, Oliveira & Martelotta (2003), como base de nossas descrições e explicações.

Desse modo, pretende-se, nesta tese, apresentar as ações motrizes do vôlei pragmático, refutando a abordagem estruturalista do jogo (Parlebas, 1999); analisar como o referido conteúdo motor pode ser interpretado pelas estratégias criativas utilizadas pelos jogadores para organizar funcionalmente sua motricidade para uma determinada situação interativa como um jogo de voleibol.

A partir desse enfoque, algumas questões são levantadas: as ações motrizes dos jogadores podem demonstrar que o jogo lúdico ou esportivo estão em constante mudança em consequência da incessante criação de novas expressões motrizes ou de novos arranjos dos jogadores para a sua interação na hora de jogar? Essas ações quando consideradas freqüentes podem sair do discurso motor dos jogadores e fazer parte da gramática do jogo? Podemos falar de uma relativa instabilidade na estrutura do jogo? Os jogadores consideram que os seus comportamentos motores irregulares, segundo o vôlei de areia padrão, mas previsíveis e regulares em seus modos de jogar podem selecionar as regras de uma determinada situação motriz? Em algum

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

momento de sua prática corporal os jogadores teriam a consideração de que é o uso do jogo que regulariza o mesmo? Os professores de Educação Física sabem que através das pressões motrizes no uso do jogo, da repetição e da regularidade motriz o que era fortuito e casuístico numa determinada situação motriz pode se fixar e converter-se em norma? Como classificariamos as ações motrizes não prototípicas, distintas do esporte padrão?

Apresentamos como hipótese para a nossa pesquisa a idéia de que a iconicidade é abordada como o princípio mais recorrente nos momentos de estabilizações motrizes efetuadas pelos jogadores, principalmente nos exemplos em que se verifica a alteração dos padrões prototípicos das ações esportivas, tal como do voleibol de alto nível. Acreditamos que, na interpretação pragmática do jogo, princípios icônicos (motoramente motivados) interagem com princípios mais simbólicos (acordos normativos arbitrários), que respondem pelas regras do jogo. Para nós, o princípio da iconicidade, quando testado, permite a codificação morfológica e sintática de um jogo, como também a investigação detalhada das circunstâncias discursivas dos jogadores, das suas estratégias motrizes para jogar, das suas condições motrizes que governam o uso do jogo em uma situação real de interação.

Os pressupostos teóricos que fundamentam nossa pesquisa são de orientação funcionalista. Desse modo, serão introduzidos os meios e princípios básicos dessa abordagem da Linguagem, tais como concepção de jogo dentro deste enfoque, gramática e discurso motor, iconicidade, gramaticalização, unidirecionalidade, marcação, transitividade, informatividade e gramatical funcional. Esses princípios são abordados segundo os estudos de Votre & Martelotta (1996), Cunha, Oliveira & Martelotta (2003), Parlebas (1999) e Oliveira (2000). Em alguns desses conceitos, como o da língua é jogo, há evidências vinculadas ao tema em Parlebas (1981, 1996, 1999) por meio de exemplos linguísticos retirados da obra desse autor. Parlebas apresenta, em grande parte da sua obra, o jogo sob o ponto de vista da abordagem estruturalista da Linguagem, citando conceitos e descrições preconizadas pelas gramáticas normativas para o desvelamento de qualquer tipo de jogo. Em seguida, apresentamos estudos de ações motrizes em situações prototípicas do enfoque estruturalista, fazendo-se, numa primeira instância uma refutação, e depois

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

a vinculação com os pressupostos teóricos da abordagem funcionalista.

As análises referentes aos dados provenientes dos atos ações motrizes dos jogadores observados em situações reais de jogo foram descritas e interpretadas através dos meios e princípios funcionalistas com resultados quantitativos e qualitativos dispostos com as respectivas conclusões e comentários. Sugerimos uma nova possibilidade para análise das ações motrizes em situação de jogo, considerando-se a jogo como uma situação emergente de interação social. Nesta fase da pesquisa, procuramos relacionar as dimensões pragmática, semântica e sintática, na tentativa de se discutir o uso do jogo em função das motivações discursivo-pragmáticas dos sujeitos jogadores quando jogam e constroem o jogo.

Acreditamos que o objetivo maior do ensino das atividades motrizes é o de desenvolver a competência interativa do aluno, a qual não pode ser atingida sem se trabalhar a dimensão pragmática das práticas corporais em conjunto com os fenômenos de continuidade, variabilidade e mudança de um encontro esportivo ou lúdico. Desse modo, a pesquisa teórica respaldada nesses fenômenos do jogo tem nas questões morfossintáticas de um encontro motor o foco central de investigação, pois investigar essas questões nos proporciona descrever, interpretar e codificar as estratégias motrizes mais sistemáticas e regulares do uso do jogo, como também considerar qualquer prática corporal menos convencional, à margem da estrutura padrão esportiva.

Nesse sentido, este estudo apresenta-se como uma pesquisa funcionalista do jogo, a qual podemos investigar o funcionamento de um encontro motor em uma situação interativa e com isso, enfatizar as funções motrizes do jogo num primeiro plano, vinculando a pragmática, semântica e sintaxe do jogo num todo orgânico, com base numa concepção de que o jogo pode ser uma estrutura dinâmica, instável e flexível. Assim, objetivamos uma pesquisa provocadora de reflexões, em que se aborde o uso expressivo da motricidade como um processo icônico para a construção de uma determinada prática corporal. Para isso, demos especial atenção a um grupo social que possui uma maneira muito singular de jogar, pois o grupo fornece nos seus modos “irregulares” de jogar o material necessário para

compreendermos melhor a tendência funcionalista do jogo e as opções teóricas que as distanciam dos estudos formalistas do jogo.

Buscamos, assim, assumir o enfoque teórico funcionalista, em que se preconiza o uso do jogo como instrumento para a interação social. Desse modo, o jogo pode (como a língua) ser analisado como um objeto maleável, sujeito a pressões oriundas das situações interativas e lúdicas dos jogadores, ou seja, o jogo pode ser visto como um instrumento de interação social em que as suas estruturas e formas motrizes assumem significados a partir das funções interativas, comunicativas e contracomunicativas que os jogadores estabelecem no momento que jogam.

O JOGO E A LÍNGUA

Ao apresentarmos o uso do jogo para fins interativos entre os sujeitos que jogam, faz-se necessário discutirmos qual a concepção de Estudos da Linguagem, em que se pauta nossa idéia de jogo como linguagem.

Para Parlebas (1981, 1996, 1998, 1999), o jogo é um fenômeno motor que pode ser analisado cientificamente, como uma estrutura particularmente fixa, essencialmente autônoma e com dependências internas. Para ele, o jogo é fruto de acordos sociais (regras) e leis que moldam a motricidade dos que jogam. Dessa forma, a novidade parlebasiana reside na criação de uma ciência (Praxiologia Motriz) para o estudo das ações motrizes dos sujeitos que jogam numa rede de dependências internas, em que os elementos formais do jogo se estruturam numa determinada prática corporal. Segundo Parlebas (1999: 102), “o jogo fala por si, e em si e é um sistema arbitrário que existe em virtude dos elementos que o compõem para o seu próprio funcionamento”. Observamos uma clara ênfase na característica estruturalista da língua apoiada na hipótese de que é possível descrever o jogo retirando do campo dos Estudos Linguísticos um conjunto de pesquisas que se dedica ao estudo da lógica interna da língua, ou seja, a tarefa de desvendar um jogo pode ser abordada pelos mesmos estudos linguísticos provenientes de Saussure que levam os pesquisadores da área da Linguagem a se dedicarem ao estudo da lógica interna da língua. Para Parlebas, na análise de um jogo, ressalta-se

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

mais a forma do que a função, pois o jogo é visto como a *langue* das atividades corporais e a função motriz é considerada como um elemento estrutural que tem relações com os outros elementos dentro do sistema jogo como um todo ou como um *status* categorial assumido pelo jogador, fazendo com que esse último tenha um referência motriz, caracterizando-o como um portador de propriedades inerentes a rede comunicações do jogo.

Nesse quadro, pode-se concluir que o estruturalismo não é um modelo de análise de um fenômeno social restrito dos Estudos da Linguagem, apresentando, ao contrário, aspectos distintos, de acordo com diversos campos do conhecimento. Mari, Domingues e Pinto (1995) propõem que os vários campos do estruturalismo herdeiros da concepção saussuriana da linguagem variam também de acordo com os seus modelos de análises, considerando sempre a permanência da noção de estrutura, ou então, conduzindo a certa subversão desta pela incorporação de novos aspectos como sujeitos participantes da interação, a situação comunicativa, estruturas abertas externas e as circunstâncias discursivas presentes no ato verbal.

Por um novo tipo de percepção do jogo, não observaremos o jogo enquanto uma estrutura estável. O ponto central do enfoque que nos guia é o fato de concebermos a estrutura do jogo interpretada e explicada em função de outros fatos extra-jogo, especialmente dos níveis interativos e motores dos jogadores. No paradigma funcional, o que se procura é apresentar de que modo a estrutura do jogo reflete a situação interativa do jogo. Nesta orientação da Linguagem, a expressão motriz se dá em função da intenção do jogador interagir; das suas experiências pragmáticas; das relações que ele estabelece para jogar; em função das suas capacidades motrizes; das suas circunstâncias discursivas; da sua conjuntura social e cultural.

Para a perspectiva funcionalista, as expressões motrizes precisam representar um conjunto de recursos e de procedimentos convencionais, mais ou menos regulares, resultantes da experiência motriz de uma comunidade no jogo, ou seja, numa sua forma mais sistemática, pois o modo como uma determinada comunidade social expressa-se regularmente faz com que o conjunto das formas eleitas por essa mesma comunidade reconheça uma certa frequência de uso motor e, assim, os acordos lúdicos e as convenções motrizes dos seus

membros são socialmente reconhecidos na interação corporal do grupo e com isso pode desenvolver-se uma gramática funcional para uma determinada prática corporal. Por isso, este tipo de gramática precisa ser estudada em seus contextos discursivos específicos, no espaço que se constitui, onde os sujeitos que jogam usam suas expressões motrizes com certa frequência, as quais forjam as estruturas gramaticais de um jogo, já que há um vínculo normatizado entre frequência e regularização. De acordo com a frequência, usos expressivos podem sofrer mudanças, desaparecerem ou se fixar na gramática de um jogo.

A ORIENTAÇÃO TEÓRICO METODOLÓGICA DA ABORDAGEM FUNCIONALISTA

O presente estudo, que constrói suas argumentações sob a orientação teórica-metodológica da abordagem funcionalista da Linguagem, escolheu o procedimento de descrever e analisar as ações motrizes de um vôlei de praia, por meio de coleta de dados no próprio campo de jogo. Tal procedimento permitiu interpretar os fatores semântico-pragmáticos no uso do jogo e apresentar as motivações de um grupo social na utilização de determinadas estruturas morfossintáticas na sua maneira de jogar. Desse modo, perceber e analisar as ações motrizes de um vôlei de praia, com base na aplicação do aparato teórico metodológico funcionalista, possibilitou verificar a ocorrência regular de determinadas ações “irregulares” no âmbito do jogo lúdico, como elas constroem, e caracterizam uma concepção de jogo como um instrumento de interação social, que, como tal, não pode ser analisado como um objeto autônomo e estável, mas como uma estrutura flexível, sujeita a pressões oriundas das diferentes situações intra e extra-jogo, que ajudam a desenvolver sua estrutura gramatical.

Com a proposta de codificar as estratégias motrizes mais sistemáticas e regulares de um jogo a partir das ações motrizes advindas da motricidade de um grupo social que joga um vôlei de areia à margem da estrutura padrão do vôlei oficial, no seu próprio campo de pesquisa, buscamos o contato com o grupo de jogadores veteranos de vôlei de areia que, forma a rede do Pinheiro, localizada em frente à rua Belizário Augusto na praia de Icaraí, na cidade de Niterói, Es-

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

tado do Rio de Janeiro. Seleccionados dez jogadores que foram observados em quinze jogos. Todos os jogadores são pertencentes a essa rede. A escolha por tais jogadores se deu, principalmente, em virtude de tais jogadores serem assíduos todos os finais de semana, na rede do Pinheiro. O contato se deu por meio de uma breve abordagem pelo pesquisador junto aos jogadores na própria rede que os mesmos jogam.

Nesse sentido, foram analisados quinze jogos de dez jogadores pertencentes a rede do Pinheiro onde se constata a presença de formas e ações motrizes prototípicas e não prototípicas do vôlei oficial de praia. Há, ainda, no trabalho a utilização de evidências linguísticas para os jogos esportivos de textos retirados da obra de Parlebas, regras e livros didáticos utilizados pela literatura específica do voleibol como o material utilizado para constituição do *corpus* desse trabalho. Para tanto, sugere-se uma possível abordagem de interpretação para os casos de ações não prototípicas segundo o vôlei padrão, apresentados durante nossa coleta de dados, já que essa tese supera a abordagem praxiológica estruturalista de Parlebas, segundo a qual é cientificamente legítimo descrever o jogo como uma possível *langue* da linguística, sem as influências sofridas na sua estrutura provenientes de fatores pragmáticos e interativos.

Procura-se, neste estudo, ampliar o *corpus* com mais elementos motores sobre o voleibol, com outras formas de jogar e com mais informantes ligados ao voleibol de um modo geral, o que possibilitou uma visão mais abrangente e diversificada de como as ações motrizes são interpretadas e classificadas dentro de uma visão pancrônica de jogo. Em suma, busca-se uma pesquisa exploratória voltada para a integração da motricidade e da fala dos jogadores (metamotricidade), da semântica e pragmática de um encontro motor, para a reflexão, interpretação e análise das práticas corporais em situação real de jogo.

Postula-se, também, que o presente trabalho não encerra a questão das ações motrizes e suas possíveis codificações no jogo. Ao contrário, no jogo lúdico, são bem explícitas as ações motrizes espontâneas, pois essas possuem fluência e estratégias pragmáticas em que podem ser vistas dentro de um *continuum* de prototipicidade formais ou escalaridades motrizes. Desse modo, pode-se observar a existência de estruturas menos representativas dos padrões formais

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

esportivos adotados, ou seja, dos elementos marginais, periféricos que desempenham um papel interativo predominante no jogo. O conhecimento de formas expressivas alternativas de manifestação motriz espontânea, como no caso do uso de um jogo “irregular” e seu conhecimento nos Estudos da Linguagem é de grande importância para uma maior análise, reflexão e envolvimento dos que trabalham com o jogo no processo de ensino/aprendizagem sobre temas da cultura corporal. É necessário, portanto, que se leve em conta a dimensão discursiva do jogo coletivo ou individual na no contexto em que ocorre a interação social, a tipologia motriz de uma prática corporal, o registro expressivo dos que praticam uma atividade motriz, seja formal ou informal, o jogo espontâneo ou oficial, entre outras questões educacionais. Assim, seria permitida uma interação mais ampla e eficaz dentro da escola, fazendo com que o aluno se sinta parte do processo de ação, reflexão e questionamento acerca dos elementos motores que apresentam histórias, origens, variações, continuidade e mudanças em seu uso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AREAS, Eduardo Kenedy; MARTELOTTA, Mário Eduardo. A visão funcionalista da linguagem no século XX. In: *Linguística funcional: teoria e prática*. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

CEZARIO, Maria Maura; COSTA, Marcos Antonio; CUNHA, Maria Angélica Furtado da. Pressupostos teóricos fundamentais. In: *Linguística funcional: teoria e prática*. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

CUNHA, Maria Angélica Furtado da; OLIVIERA, Mariângela Rios de MARTELOTTA, Mário Eduardo (orgs.). *Linguística funcional: teoria e prática*. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

HOPPER, P. & TRAUGOTT, E. *Grammaticalization*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

MACEDO, Alzira Verthein Tavares de. Funcionalismo. In: *Veredas: revista de estudos linguísticos*. Vol. 1, nº 2. Juiz de Fora: UFJF, 1998.

NEVES, Maria Helena de Moura. *A gramática funcional*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

OLIVEIRA, Mariângela Rios de. A interface discurso & gramática no uso das orações adjetivas. *Anais do 8º Congresso Brasileiro de Língua Portuguesa*. São Paulo: IP-PUC/SP, 2002, p. 177-188.

PARLEBAS, Pierre. *Pour une semiologie du jeu sportif*. Paris: Éditions EPS, n° 143, p. 56-61 jan./fev. 1977.

———. *Linguistique, semiologie et conduites motrices*. Paris: Éditions EPS, n° 144, p. 49-52, mar./avr. 1977.

———. *Fonction semiotrice et jeu sportif*. Éditions Paris: EPS; n° 145; p. 38-40, jui./ aoû. 1977.

———. *Elementos de sociologia del deporte*. Málaga: Colecion Unisport, 1988.

———. Los universales de los juegos desportivos. **In:** *Revista de Praxiologia Motriz*. Las Palmas de Gran Canaria. n° 0, v.1, p. 15-30, 1996.

———. *Jeux, Sports et sociétés. Lexique de praxiologie motrice*. Collection Recherche. Paris: INSEP, 1999.

SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de lingüística geral*. São Paulo: Cultrix; Edusp, 1969.

TUBINO, M. J. G. & MENEZES COSTA, V. L de. Práticas populares de esporte na praia: estudos de jogos de frescobol. **In:** VOTRE, S. J. & MENESES COSTA, V. L. de. *Cultura, atividade corporal & esporte*. Rio de Janeiro: Editora Central da UGF, 1995, p. 31-44.

VOTRE, Sebastião Josué. *Ensaio sobre educação física, esporte e lazer: tendências e perspectivas*. Rio de Janeiro: SBDF/UGF, 1994, p. 66-83.

———. *Cultura, atividade corporal e esporte*. Rio de Janeiro: Editora Central da UGF, 1995.

———. História da análise do discurso em educação física, esporte e lazer: da descoberta do conteúdo à produção do conhecimento. VI *Congresso Brasileiro de História do Esporte, Lazer e Educação Física*. Rio de Janeiro: IHGB; INDESP, 1998.

———. O corpo na mente – a base corporal do discurso da educação Física. **In:** RESENDE, H. e VOTRE, S. J. *Ensaio na educação físi-*

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

ca, esporte e lazer: tendências e perspectivas. Rio de Janeiro: SBDEF/UGF, 1994, p. 66-83.

———. Homogeneidade e heterogeneidade no discursos da educação física, do esporte e do lazer. **In:** Votre S. J. et al. *Cultura, atividade corporal e esporte*. Rio de Janeiro: Ed. UGF, 1995, p. 65-79.

VOTRE, Sebastião; OLIVEIRA, Mariângela Rios de; CUNHA, Maria Angélica Furtado da. A interação sincronia/diacronia no estudo da sintaxe. **In:** *DELTA*, vol. 15, no 1. São Paulo: PUC/SP, UNICAMP, 1999.

VOTRE, Sebastião; OLIVEIRA, Mariângela Rio de. Estratégias discursivas e gramaticais do uso da adjetiva. **In:** *Caderno de Letras da UFF*, n° 26 – Letras Clássicas e vernáculas. Niterói: Instituto de Letras da UFF, 2004.

VOTRE, Sebastião Josué; CEZARIO, Maria Maura; MARTELOTTA, Mário. *Gramaticalização*. Rio de Janeiro: UFRJ/Faculdade de Letras, 2004.