

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Guilherme Magalhães Condé

**PRÁTICAS LÚDICAS E SOCIABILIDADE EM JUIZ DE FORA: UMA PERSPECTIVA
SOBRE O JOGO DE BINGO**

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso). Orientador: Prof. Dra. Rogéria Campos de Almeida Dutra.

Juiz de Fora
2016

PRÁTICAS LÚDICAS E SOCIABILIDADE EM JUIZ DE FORA: UMA PERSPECTIVA SOBRE O JOGO DE BINGO

PLAYFUL PRACTICES AND SOCIABILITY IN JUIZ DE FORA. A PERSPECTIVE ABOUT THE BINGO GAME

Guilherme Magalhães Condé ¹

RESUMO

Este trabalho faz parte de uma reflexão que pretende analisar as práticas sociais estabelecidas em um bingo localizado na cidade de Juiz de fora, Minas Gerais, conhecido por seus frequentadores como 'Bingo da Marlene'. Diante da pouca bibliografia disponível nas Ciências Sociais com relação ao jogo, este trabalho se torna importante ao compreender essa prática através dos significados que lhe são atribuídos. Com o desenvolvimento dessa análise, esse ambiente destinado a prática lúdica se revelou particular, na medida em que o jogo e as relações sociais estabelecidas entre os jogadores são carregadas de significados, desenvolvendo um tipo de sociabilidade lúdica. Assim, através de uma pesquisa de campo acompanhada de uma revisão bibliográfica, busco compreender a partir do 'Bingo da Marlene' aspectos de sociabilidade lúdica entre os jogadores, aspectos sobre envelhecimento e sentimento de pertencimento a esse espaço e a relação que essa prática lúdica possui com outras dimensões da vida desses indivíduos.

PALAVRAS-CHAVE: Bingo. Sociabilidade lúdica. Velhice.

ABSTRACT

This work is part of a reflection that intends to analyze the social practices established at a bingo in Juiz de Fora, Minas Gerais, known by its regular players as 'Bingo da Marlene'. In face of the little bibliography available in the social sciences about the game and other non-serious aspects of life, this work becomes important to understand this practice through the meanings assigned to it. With the development of the analysis, this environment reserved for the playful practice unfolds particular, to the extent that the game and the social relations established between players are charged with meanings, developing a kind of playful sociability. Through a field research accompanied by a literature review, I intend to understand from the 'Bingo da Marlene' aspects of the playful sociability among players, aspects of the aging and feeling of belonging to this environment, and the relation this playful practice has with other dimensions of the life of these individuals.

KEYWORDS: Bingo. Playful sociability. Old age.

¹ Graduando em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. E-mail: gui.mconde@gmail.com. Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientadora: Prof. Dra. Rogéria Campos Dutra

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo observar alguns aspectos de sociabilidade entre os indivíduos frequentadores de uma casa de bingo, localizada na cidade de Juiz de Fora – MG, conhecida por seus frequentadores como 'Bingo da Marlene', que é realizado semanalmente, nas tardes de segunda, quarta e sexta, das 16hs às 20hs, no centro da cidade. Nesse espaço, situado em uma sobreloja, em uma das ruas mais movimentadas da cidade, ocorrem duas atividades lúdicas. Muitas das vezes, antes, durante e após as 14 rodadas do bingo são realizadas partidas de 21, um tipo de jogo de baralho. Quanto as premiações, que são distribuídas para os jogadores que preenchem uma linha ou a cartela toda do bingo, são de eletrodomésticos e em dinheiro.

Conheci esse local através de minha mãe, que já é frequentadora a alguns anos. Para ela, assim como para os demais frequentadores, esse ambiente é um componente importante em seu cotidiano desde o momento em que se aposentou, em 2010. Assim, ciente de como o local funciona e o público ao qual ele é destinado, constatei que seria necessário investigar como essa prática lúdica contribui para interação entre os indivíduos, principalmente na velhice, considerando o bingo como meio eficaz de sociabilidade.

Já havia visitado o local duas vezes com ela, para acompanhá-la, mas a muito tempo atrás. Assim, através dela, foi possível me inserir nesse local e estabelecer contato com os outros jogadores e com a organizadora do bingo, que se prontificou a ajudar no que fosse possível em minha pesquisa.

Em meus primeiros contatos com esse ambiente, no intuito de desenvolver essa pesquisa, foi possível observar uma particularidade a que não havia pensado ao escolher o tema: esse bingo se constitui como um ambiente em que o jogo e as relações sociais estabelecidas entre os jogadores são particulares e devem ser compreendidas de forma singular, pois se revelam através de uma sociabilidade lúdica carregada de significados.

Um outro aspecto que se demonstrou importante compreender foi o sentimento de pertencimento que esses indivíduos possuem por esse espaço, que se evidenciou através de vários relatos que o colocavam como uma extensão de seus lares.

Eu venho aqui há três anos, desde que perdi meu filho. Faço todos os serviços de casa, almoço e venho para cá. Minha família já sabe que nas tardes que tem bingo não assumo compromisso nenhum. Não abro mão de vir aqui, e quando não tenho dinheiro a Marlene ainda anota as minhas cartelas. Aqui é um lugar tranquilo e que fico à vontade, é como se estivesse em casa. (Marilene, 62 anos)

Por essa razão mostrou-se necessário compreender, não apenas a especificidade das atividades desenvolvidas nesse ambiente, como também as relações que essas práticas possuem com outras dimensões da vida de seus frequentadores, no âmbito social e particular. Como o 'Bingo da Marlene' se constituiria como "segundo lar" para seus frequentadores?

Em minhas primeiras visitas, o que não mudou no decorrer do tempo, constatei que o grupo era formado em sua grande parte por mulheres, com 50 anos ou mais. Assim, busquei compreender esse local como uma das tantas maneiras de se vivenciar a velhice, principalmente para as mulheres, no qual o jogo e as relações sociais a ele vinculadas possuem significado particular.

Através do método de observação participante, comecei a frequentar o local e estabelecer contato com os jogadores. Joguei por algumas vezes o bingo e baralho, chegando a ganhar algumas partidas de 21. Quanto as observações e entrevistas, as registrei com o auxílio de um gravador de voz e de anotações feitas à mão. Assim, inserido nesse local, através de um trabalho de campo acompanhado de revisão bibliográfica, procurei compreender as interações desenvolvidas entre os jogadores que frequentam o 'Bingo da Marlene', que se revelou um espaço com dinâmica sociocultural particular. Quais seriam então os motivos que levam os indivíduos a irem a esse ambiente? O que faz desse local um importante componente de suas vidas? Seria apenas o jogo? Como esse bingo, visto como um espaço de jogo, se insere no cotidiano desses indivíduos? O 'Bingo da Marlene' poderia ser considerado um espaço dedicado a se vivenciar a velhice?

2. O UNIVERSO LÚDICO

O homem, desde os tempos mais antigos, procura o jogo entre suas atividades cotidianas, representando valores e crenças de determinada cultura. Os indivíduos, em diversas fases da vida, desenvolvem atividades lúdicas como maneira de expressar sentimentos e emoções.

O ato de jogar acompanha a trajetória das sociedades que pode ser considerado uma extensão da maneira como os indivíduos estabelecem laços sociais, fornecendo características sobre as formas de interação de determinada sociedade.

De acordo com a publicação “A história do bingo”, publicado pela revista Games Magazine em 2007, o jogo de bingo teve origem na Itália, no período da Idade Média. A Câmara e o Senado da cidade de Gênova substituíam com regularidade seus membros. Assim, com o intuito de evitar favorecimento de um membro ou outro, essas trocas eram realizadas através de sorteios. Os sorteios eram realizados através de bolinhas que continham o nome dos membros, que eram retiradas de uma urna.

Em 1530, uma loteria chamada Lo Gioco Del Lotto foi criada inspirada nessa prática. Muitos anos depois, Edwin Lowe levou essa invenção para os Estados Unidos, onde ficou conhecido como “Bean-Go”, se espalhando depois por todo o mundo.

Esse jogo foi primeiramente utilizado como forma de angariar fundos para caridade. Porém, com o aumento do número de jogares, essa prática foi se tornando lucrativa. Com o passar do tempo, o bingo foi ganhando sofisticação e a roleta, manipulada por uma terceira pessoa, foi substituída por máquinas que ficaram responsáveis por sortear os números automaticamente.

Em sua versão mais clássica, que é a utilizada no ‘Bingo da Marlene’, todas as cartelas possuem 24 números, dispostos em 5 linhas e 5 colunas, em que cada uma das 5 linhas verticais são remetidas as letras B, I, N, G e O, para que fique mais fácil localizar os números durante a partida.

Após algumas considerações sobre a história do bingo, acredito ser necessário dialogar com a bibliografia disponível sobre o lazer e os jogos nas Ciências Sociais. Nesse sentido, cabe ressaltar, assim como vários autores, as poucas pesquisas disponíveis na literatura sobre o tema, “(...)o que confirma o cisma ideológico que, entre nós, separa as instituições construídas e nutridas pelo povo e os fatos e ideias que as elites assumem como sérias e dignas de reflexão intelectual” (Da Matta, 1999, p.101)

Buscando na literatura referências sobre o tema encontrei o livro Homo Ludens, do historiador Johan Huizinga. O autor foi um dos primeiros a discutir as práticas lúdicas através de uma pesquisa que apontou as teorias existentes que se atentavam a definir o nascimento e as características do universo lúdico. O livro foi escrito em 1938, analisando o jogo em várias formas de manifestações culturais. Para o autor, a ideia de jogo seria central para a compreensão da civilização.

Apesar de muito tempo desde a publicação dessa obra, existem alguns aspectos relevantes para essa pesquisa. Um desses aspectos é a definição do que o autor compreendia por jogo que, por sinal, consegue definir bem o que presenciei nesse local:

(...)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 mesma, acompanhada por um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Huizinga, Homo Ludens, p.33)

Roger Caillois também se aprofundou em observar o universo lúdico. Em seu livro “ Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem” o autor fez uma abordagem sobre as relações estabelecidas entre indivíduos e o jogo em diversas culturas.

Compreendo a obra de Caillois como componente importante no desenvolvimento dessa pesquisa por apresentar a definição do que se compreendia por jogo e quais seriam suas principais características. Assim, o autor classificou os principais elementos que ele considerava como constituintes de qualquer prática lúdica da seguinte maneira: é uma atividade livre, uma vez que ele se constitui como fonte de diversão e lazer; delimitada, na medida em que possuem locais e horários previamente estabelecidos; incerta, já que ninguém pode prever o resultado; regulamentada, sujeita a convenções; e fictícia, por criar um ambiente diferente da vida cotidiana.

Segundo Caillois (1990), a história demonstrou que os jogos sempre permearam nossa cultura, admitindo sua influência na vida dos indivíduos, mas não da mesma maneira. Sendo assim, considerei como necessário compreender o ‘Bingo da Marlene’ em sua totalidade, através das relações sociais estabelecidas nesse ambiente de sociabilidade e lazer.

Caillois (1990) propôs que se investigasse as principais mudanças nas categorias de jogos praticados em cada época, com a intenção de representar a influência que os jogos possuem na formação das sociedades. Nesse sentido, os jogos foram representados em quatro categorias:

- Agôn: categoria referente aos esportes. O jogo ocorre através de atividades de competição, colocando como ganhador o mais preparado;
- Mimicry: jogos em que o indivíduo se apropria de uma realidade que não é sua;
- Ilinx: jogos que se constituem através de movimentos corporais;
- Alea: são o que conhecemos por jogos de azar, categoria em que predominam os jogos baseados na sorte, como loterias, jogo do bicho e o bingo. Essa é a categoria que objetivei observar, ao qual a sorte e o acaso são os principais componentes, se consolidando através de atividades que se opõem à competição.

Outros autores também desempenharam pesquisas relativas ao lazer. Entre eles se destacam Norbert Elias e Eric Dunning (1992). Esses autores objetivaram o lazer enquanto uma esfera importante nas culturas, reconhecendo que as práticas realizadas no tempo livre não estão em oposição às praticadas no dia a dia, pois possuem função social na constituição das sociedades. A pesquisa sociológica proposta por eles se concentrou em observar as atividades de lazer que foram deixadas de lado por outras pesquisas.

Uma das preocupações de Norbert e Dunning foi de desenvolver uma teoria com o objetivo de explicar a busca da excitação no tempo livre dos indivíduos. Debatendo o papel do lazer, eles procuram identificar os motivadores das práticas de lazer na sociedade, buscando estabelecer quais as relações que essas atividades possuem com outras dimensões da vida desses indivíduos.

O fio condutor da interpretação dos autores é a noção do sentimento de tédio desenvolvida em nossa sociedade, diante do processo de civilização dos costumes e controle das emoções. Assim, se desenvolveram as práticas lúdicas como “vias através das quais as sociedades enfrentam com êxito a rotina que o processo de civilização desencadeia” (Elias & Dunning, 1992). Através de um modelo de análise da sociedade a partir do jogo competitivo e com regras, os autores procuram evidenciar que grupos ou indivíduos regulam seu comportamento e emoções conforme a relação que estabelece com outros, com o momento e com o local que essas práticas são realizadas.

Assim, compreendo o ‘Bingo da Marlene’ como forma de lazer e convivência entre indivíduos que procuram por satisfação e fuga da rotina diária que se constitui como elemento de maior relevância para o bem-estar dessas pessoas. Quanto à escolha do bingo como forma de lazer, dentre diversas outras possibilidades disponíveis, encontrei os mais diversos motivos. Alguns me falaram sobre limitações para desenvolver outras atividades, principalmente aquelas que exigem esforço físico, outros por necessidades emocionais ou aqueles que não sabiam explicar o motivo em si, mas que encontravam no bingo uma distração em uma fase da vida caracterizada pelo tempo livre. Porém o que torna essa análise importante é compreender essa atividade de lazer como uma espécie de fuga da rotina, conforme propôs Elias e Dunning. Por rotina eles definiram:

(...)canais correntes de ação reforçada por interdependência de outros, e impondo ao indivíduo um grau bastante elevado de regularidade, estabilidade e controle emocional na conduta, e que bloqueiam outras linhas de ação, mesmo que estas correspondam melhor à disposição, aos sentimentos, às necessidades emocionais do momento”. (ELIAS, N; DUNNING, E. A Busca da Excitação. Lisboa: Difel, 1992, p.149).

Nesse sentido, ao longo do trabalho de campo e das entrevistas, foi possível compreender que o desenvolvimento do lazer é realizado através da necessidade ou busca de satisfação naquilo que se experimenta fora do cotidiano, vivenciando no bingo momentos de lazer.

Venho aqui toda semana. Quando não venho, minhas amigas me ligam, ficam preocupadas. Nos dias de bingo, me sinto quase como uma adolescente que está louca para sair de casa e ir para balada. Em casa só consigo pensar nos problemas do dia a dia, aqui só tenho preocupação em escolher minhas cartelas e comer. Parece que todos os problemas da minha vida desaparecem, me sinto mais leve. Ganhar fica em segundo plano. (Maria do Carmo, 55 anos)

Segundo Elias e Dunning (1992), o que as pessoas buscam vivenciar no lazer é a satisfação de uma necessidade: o prazer que reflete no relaxamento das tensões cotidianas.

Com os dedos trêmulos, assoando-se de vez em quando, os olhos embaciados, quase vítreos, o Praxedes rouquejava num estertor silvante que parecia agarrar-se desesperadamente a bola: 27, 15, 2ª dúzia! 27, 15, 2ª dúzia! E a bola corria, e a alma do pobre esfacelava-se na corrida, esforçando-se, puxando para o número desejado, num esforço que o tornava roxo. ". (ELIAS, N; DUNNING, E. A Busca da Excitação. Lisboa: Difel, 1992, p.138).

Essa excitação, conforme nos demonstrou a obra de Elias e Dunning (1992), foi evidenciada também em meus primeiros contatos com o 'Bingo da Marlene'. As senhoras, poucas pedras antes do final do jogo, ficavam mais tensas. O silêncio se fazia mais agudo, se percebia nitidamente uma tensão a respeito do final do jogo. Algumas, nesse momento, acendiam seus cigarros, outras tomavam mais um gole de cerveja. Mas outras pessoas eram mais características em suas ações, acreditando que poderiam influenciar o destino do jogo praticando um tipo de ritual para atrair a sorte ou afastar o azar. Presenciei, muitas vezes, as senhoras pressionando o último número da cartela, com um esforço parecido com o que Elias e Dunning (1992) analisaram. Em outros momentos, presenciei senhoras sentando em cima da cartela, e uma senhora em especial, Dona Ivete (79 anos), que esfregava as cartelas nas axilas sempre que faltava uma pedra para ganhar o jogo. Segundo Huizinga (1993), "é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo". Assim se desenvolveram as atividades coletivas e individuais que proporcionam a efervescência, tais como: futebol, jogo de bicho, bingo, baralho, etc.

A civilização dos costumes, segundo os autores, deixou em segundo plano as experiências de divertimento e, conseqüentemente, do jogo, impondo valores e regras de comportamento. Assim, as experiências com o lúdico se desenvolveram negando o processo de civilização dos costumes, onde a excitação está acima do racional. Nesse sentido, a repugnância relativa a prática de alguns jogos, principalmente os de azar, são fenômenos desenvolvidos através de mudanças econômicas e sociais, que ocorreram de acordo com o espaço, tempo e sociedade ao qual foram inseridos, adquirindo diversos significados.

No Brasil, fruto do processo de civilização dos costumes, as casas destinadas ao jogo de bingo foram proibidas pela primeira vez em 1946, por Eurico Gaspar Dutra. Em 1993 a Lei Zico, conforme ficou conhecida no país, voltou a proibir a exploração do jogo. Em 1998, através da Lei Pelé, o jogo foi novamente liberado. Já em 2004, através de uma medida provisória que está em vigor até o momento, o bingo foi novamente proibido. Nesse sentido, mesmo que o 'Bingo da Marlene' se configure como um ambiente de lazer para seus frequentadores, ele ocorre de maneira ilegal, na medida em que as casas de exploração dos jogos de azar estão proibidas de operar desde 2004. Sobre essa questão, a organizadora do bingo me disse que já houveram algumas "batidas" policiais e que, em algumas dessas vezes, ameaçaram levar todos para a delegacia por contravenção penal. Porém, após ser verificado que esse espaço se compreendia em um espaço de lazer e destinado a senhoras e senhores de mais idade, os policiais desistiram de prosseguir com as ocorrências.

3. QUESTÕES SOBRE ENVELHECIMENTO E SOCIABILIDADE

Ciente das distintas maneiras de se vivenciar a velhice, busquei compreender e representar de que maneira ela ocorre no 'Bingo da Marlene'.

Ao analisar produções acadêmicas que tratem da velhice é possível identificar duas perspectivas distintas que tratam desse processo. A primeira aborda o envelhecimento como um declínio, pensamento baseado na perda das funcionalidades fisiológicas e na improdutividade para o mundo do trabalho. Nesse sentido, a velhice é acompanhada pela perda dos papéis sociais, pois o ato de trabalhar apresenta-se como "(...) um elemento de equilíbrio, um fator de integração à sociedade" (BEAUVOIR, 1990, p. 325). Quando esse elemento já não faz mais parte da vida desses indivíduos, esses recebem um status de inutilidade.

Nessa perspectiva, o envelhecimento é visto apenas em sentido biológico, ou seja, são considerados apenas aspectos relativos a transformações provocadas pelo tempo. Com base nessa concepção de velhice, baseada em um declínio biológico, se reduz o processo de envelhecimento em um período caracterizado por enfraquecimento e impotência dos indivíduos, os afastando da sociedade.

É através de sua ocupação e de seu salário que o homem define sua identidade; ao aposentar-se, perde essa identidade; um antigo mecânico não é mais um mecânico: não é

nada. (...) é, portanto, perder o lugar na sociedade, perder a dignidade, e quase a própria realidade (BEAUVOIR, 1990, p. 329).

Ao contrário da primeira perspectiva, a ociosidade relativa ao trabalho pode simbolizar a possibilidade de prática de atividades de lazer que desenvolvem a integração entre indivíduos e sociedade, além de proporcionar mais autonomia, transformando a velhice em um momento de ressignificação de comportamentos e valores. É sob essa perspectiva que se desenvolveu esse trabalho. Nesse sentido, velhice pode ser vista como uma fase rica de significados, principalmente em aspectos sociais, na medida em que a aposentadoria é interpretada como possibilidade de realização de atividades que não podiam ser desenvolvidas anteriormente ou de descanso da vida laboral.

É uma nova etapa da vida em que a ociosidade simboliza a prática de atividades voltadas para o estabelecimento da própria autonomia, da integração e do estímulo ao potencial intelectual ou físico sob o signo do dinamismo” (BATISTA, 2002, p. 98).

Assim, para se compreender aspectos da velhice é necessário examinar “(...) o lugar que é destinado aos velhos, que representação se faz deles em diferentes tempos, em diferentes lugares” (BEAUVOIR, 1990, p. 48).

Conforme informou Marlene, 58 anos, organizadora desse bingo, ele ocorre há quase 8 anos no mesmo local, com uma média de 70 a 80 participantes. O bingo é a atividade principal nesse espaço, porém partidas de baralho também são disputadas. Segundo ela, no começo era mais uma forma de ganhar dinheiro, mas com o passar do tempo esse espaço se demonstrou ser fonte de alegria, diversão e integração entre esses indivíduos, através do que compreendi por um processo de sociabilidade lúdica.

No carnaval organizamos bailes. Quando tem aniversário de alguém, fazemos uma vaquinha e compramos pelo menos um bolo. No natal fazemos amigo-oculto e uma confraternização. Aqui, além de um bingo, somos uma família. Todos se respeitam muito e se gostam muito. Não deixo de fazer o bingo por causa delas, minhas fiéis clientes e companheiras. Imagina, se eu parar, o que elas vão fazer para se distrair?

No interior do espaço onde é realizado o ‘Bingo da Marlene’ existem várias mesas coletivas, algumas individuais, um “bar” e dois banheiros. Antes e depois das 14 rodadas, algumas senhoras jogam baralho. Apesar de possuir entrada livre, a maioria dos frequentadores são os mesmos todos os dias.

Com um perfil bastante heterogêneo, encontramos pessoas de distintas classes sociais e poder aquisitivo, mas em sua maioria senhoras, aposentadas e donas de casa. Os poucos homens que ali frequentam, em sua maioria, acompanham suas esposas no jogo. Segundo os frequentadores, as pessoas vão conhecendo o lugar por convite: “Uma amiga convida outra, e assim vai”. (Carmelita, 53 anos).

Por ser em um local no centro da cidade, ele recebe pessoas de variados bairros e até de outras cidades, o que transforma o ‘Bingo da Marlene’ em um espaço de contato particular, no qual a prática lúdica se constitui como fio condutor do convívio de seus frequentadores. As mesas coletivas são destinadas a grupos de 3 a 4 pessoas com maior afinidade. Nelas, antes do bingo, as senhoras se reúnem para jogar 21.

Nos minutos que antecedem o início do jogo, todos se acomodam em seus lugares, procurando sentar próximo a quem possui mais afinidade, evidenciando subgrupos formados de acordo com as relações de proximidade. Assim, é possível notar claramente a relação entre os frequentadores mais antigos e os que vão pela primeira vez ou que frequentam há pouco tempo. Se existem pessoas que já conheciam algum frequentador do bingo e já possuíam alguma intimidade com este, existem também aquelas pessoas que ao frequentarem esse ambiente pela primeira vez, não possuíam nenhum contato com outro frequentador, estabelecendo apenas contatos superficiais nas primeiras tardes de jogo, nas quais as interações com os outros membros se restringia a simples saudação, alguns sorrisos e poucos assuntos que possuem a função de “quebrar o gelo” dos primeiros contatos. Já os indivíduos que já se conheciam há algum tempo se chamavam pelo nome, sentavam juntos, faziam brincadeiras entre si. Esses elementos demonstram os laços sociais desenvolvidos através dessa prática lúdica. Porém, segundo a própria organizadora, ao decorrer dos encontros e do desenvolvimento do hábito de frequentar esse espaço possibilita que os frequentadores troquem experiências e momentos agradáveis com o restante dos indivíduos, provocando a integração ao grupo.

Nesse sentido, acredito que o hábito de frequentar o grupo desenvolve uma intensificação dos laços sociais entre os frequentadores. Essa interação, criada em torno do jogo de bingo, possibilita a prática da

sociabilidade que consiste em “uma malha de relações sociais tecidas pelos indivíduos na sua vida cotidiana” (PEIXOTO, 2000, p. 46). Assim, os jogadores, ao desenvolverem relações baseadas na utilização desse espaço, criam um sentimento de pertencimento a esse lugar. Segundo Clarice Ehlers Peixoto, ocorre um tipo de sociabilidade territorial em que a “(...)permanência de certos comportamentos sociais desenvolvidos nestes territórios (...) criam um sentimento de apropriação desse espaço” (PEIXOTO, 2000, p. 4748).

Concluindo essa análise, compreendo que as distintas formas de inserção e apropriação do jogo, e as origens sociais dos indivíduos se articulam e criam um ambiente com sentimento de pertencimento. Nesse sentido, os jogadores desse bingo demonstram estar ligados por um sentimento de pertencimento a esse local. Nessa perspectiva, apesar de haverem dentro do mesmo grupo distintos fatores que levam esses indivíduos a jogar, eles compartilham de uma experiência coletiva. Para alguém ser considerado parte desse grupo, não é necessário que apenas se frequente o bingo com regularidade, mas é necessário estar ligado a mesma rede de relações sociais, compartilhando valores e costumes com os demais.

Apesar de ser um local aberto ao público, as pessoas que aqui frequentam a algum tempo já se tornaram muito próximas. Na minha primeira vez não conhecia ninguém, mas com o tempo vamos nos conhecendo, criando afinidades e deixando vergonha de lado. Mas também existem aqueles desafetos, sabe? (risos). (Maristela, 69 anos)

Em minhas visitas observei que os relacionamentos familiares estão sempre inseridos nas conversas. Nelas, os indivíduos falam sobre os relacionamentos, principalmente com os filhos e cônjuges. Falam sobre suas antigas profissões, das faculdades que cursaram ou o que os filhos estão cursando, onde e com que trabalham. Existem também conversas sobre outros assuntos, tais como: problemas conjugais; encontros para jogar uma partida de bingo ou baralho nas tardes de terça e quinta, quando não é realizado o bingo; falam sobre outras atividades que praticam no dia a dia; sobre doenças; viagens e remédios.

Apesar do horário marcado para o início do bingo ser as 16h00minhs, os frequentadores mais antigos costumam chegar aproximadamente com três horas de antecedência. Esse tempo antes do bingo é utilizado para outra prática lúdica: o baralho. As mesas são formadas por 6 a 8 pessoas, geralmente já definidas. Outros participantes chegam antes apenas para conversar, observar ou aguardando a sua vez de entrar no jogo. Esse momento se caracteriza por grande interação e descontração do grupo.

Percebe-se no decorrer das rodadas do bingo ou baralho uma tensão entre os jogadores. Evidencia-se que o ato de apostar na sorte e no acaso desperta uma expectativa sobre o desfecho do jogo, de ganhar ou perder, maximizando as tensões agradáveis e provocando satisfação aos jogadores.

Quem não gosta de ganhar? E quem gosta de perder? Mesmo estando entre amigos, isso aqui é um jogo, pago minhas cartelas e quero levar algum prêmio. Às vezes fico muito nervosa, agitada, mas não é como no dia a dia, é diferente, é bom. (Rita, 54 anos)

As práticas lúdicas nesse ambiente ganham um sentido, por vezes, não estritamente sério e regado, principalmente nas partidas de baralho, onde o divertimento e a descontração são as principais características. São essas interações que evidenciavam um clima em que o não-sério parece ser a regra do jogo. Quando iniciado a primeira rodada do bingo, a seriedade fica em evidencia. O silêncio é quase constante, só dando espaço para algumas brincadeiras e risadas e o famoso grito de “bingo”

As práticas de sociabilidade desenvolvidas e analisadas nesse espaço lúdico, no qual os participantes se unem em torno de do bingo e do baralho, se evidenciavam inúmeras brincadeiras, gozações e ironias. Existe também uma peculiaridade que devo mencionar: o cantador, que roda o globo e anuncia no microfone a pedra, pronuncia algumas pedras de forma a fazer associação com imagens, fatos históricos ou apenas rimas: o 5 equivale ao cachorro; o 9 é substituído por “pingo no pé, 9 ele é”; o 10 é anunciado como “craque no pé, o 10 está de fora”; o 20 é piru; 24 é veado; o 33 é idade de cristo e o 51 é “a boa ideia”. Essas interações evidenciavam um clima em que o não-sério parece ser a regra principal.

Assim, identificamos no ‘Bingo da Marlene’, pelo menos duas formas diferentes de se jogar o bingo, ou até mesmo o baralho. Em uma dessas perspectivas, verificamos um sentimento mais ligado a diversão e participação, e outro mais a seriedade.

As observações obtidas em campo, a respeito dos jogos, os comportamentos e atitudes dos jogadores, se desenvolvem através de uma estrutura específica que só pode ser compreendida ao analisar

as interações entre os frequentadores. As relações estabelecidas ali possuem significado peculiar e particular na vida de cada um, se constituindo como importante componente de suas vidas.

Na medida em que compreendi, de forma ampla, o jogo e o espaço destinado a ele passei a encontrar determinadas formas de interação e socialização que demonstram que o jogo não deve ser reduzido apenas por seu universo lúdico. Nessa perspectiva, o 'Bingo da Marlene' deve ser compreendido como local de convivência, principalmente para os aposentados, que ao invés da ociosidade, preferem participar dessa atividade lúdica para ocupar o tempo livre. Considerando alguns relatos, percebe-se que essa ocupação voluntária e outras práticas de lazer só foram possíveis após a aposentaria. Além disso, são vários os relatos que demonstram como as atividades do grupo e a relações sociais lá existentes proporcionaram significado diferenciado a essa etapa da vida.

Me casei e tive 3 filhos. Trabalhei durante 30 anos em casa de família. Não tinha tempo de cuidar dos meus filhos, muito menos distrair. Já faz cindo anos que me aposentei e desde então, através de uma vizinha, comecei a frequentar o bingo. Já tinha jogado algumas vezes na igreja, mas aqui que tomei gosto pelo jogo (...) mas, mais importante do que ganhar são as amizades que fazemos aqui. (Maria, 61 anos)

Nesse sentido, conforme observou Peixoto (2000), em sua análise sobre o Clube Social e Recreativo

Posto 6, essa nova fase da vida compreende para os aposentados em uma "(...) retomada da alegria de viver depois que começaram a se reunir em torno das mesas de jogo" (Peixoto, 2000, p.129). Sendo assim, o bingo proporciona aos jogadores relações sociais diferenciadas, dando um novo significado ao processo de aposentaria e envelhecimento.

Outro aspecto que acredito ser importante abordar é a o bingo como uma atividade lucrativa, ou que pelo menos que movimenta dinheiro, na medida que os jogadores do 'Bingo da Marlene' necessitam apostar dinheiro nas partidas de baralho e comprar suas cartelas do bingo. Segundo a organizadora, em média, cada jogador gasta R\$40,00 com as cartelas. Já no baralho, as apostas variam de R\$2,00 a R\$10,00.

(...) as casas de jogo, os cassinos, (...) ocupam precisamente uma parte importante na economia e na vida cotidiana de vários povos, sob formas, é certo, infinitamente diversas, mas em que a constância da relação azar e lucro é assaz impressionante. (CAILLOIS, 1990, p.24).

Essa característica do jogo exalta mais ainda a emoção dos jogadores. O valor em disputa, principalmente no baralho em que o ganhador leva todo o dinheiro da mesa, é mais emocionante. Porém, conforme já mencionei em um relato, o dinheiro ou a premiação não é a finalidade do jogo. Para Egas Moniz (1942), o ato de apostar uma quantia nos jogos de baralho serve para garantir a obediência de certas regras. Nesse sentido, a quantia gasta no bingo ou no baralho são elementos intensificadores das emoções no decorrer do jogo. Assim, Moraes Filho comentou:

(...)mesmo quando o jogo envolve uma aposta monetária, não é o dinheiro (afinal de contas, este poderia ser adquirido de muitas outras maneiras que não a aposta) a característica específica do jogo. Para a pessoa que gosta realmente dele, sua atração está mais na dinâmica e nos azares das próprias formas de atividade sociologicamente significativas. (Moraes Filho, 1983, p.10)

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando alguns referenciais teóricos sobre as práticas lúdicas, que me atentei em abordar no começo deste trabalho, compreendemos que elas ultrapassam "(...) os limites da atividade puramente física ou biológica (...)" (HUIZINGA, 1980, p. 3).

Ciente de que o jogo está presente no cotidiano de vários grupos, se fez necessário localizar o significado atribuído a prática lúdica para esses indivíduos frequentadores do 'Bingo da Marlene'. Em contato com os jogadores do 'Bingo da Marlene' foi possível contextualizar as relações sociais estabelecidas com a bibliografia disponível nas Ciências Sociais.

Nesse sentido, observei que os jogadores através do jogo criam laços e relações sociais entre si e com a organizadora, criando um tipo de sociabilidade lúdica particular na vida de cada um dos apostadores. O jogo se constitui como importante componente de suas vidas, por transportá-los a um ambiente que se experimenta, através do acaso e da sorte, a efervescência emocional e a distração.

Ciente das distintas maneiras de se vivenciar a velhice, busquei compreender e representar de que maneira ela ocorre no 'Bingo da Marlene', que se demonstrou uma fase de ressignificação de valores no qual as características relativas ao trabalho já não fazem parte do contexto social em que vivem, experimentando o bingo como forma de lazer e sociabilidade. Além disso, é possível observar que os indivíduos procuram o jogo como forma de lazer em busca de satisfação e fuga da rotina diária, se constituindo como elemento de maior relevância para o bem-estar dessas pessoas.

Com base na bibliografia apresentada e nas interações sociais analisadas foi possível compreender aspectos sobre as relações sociais estabelecidas entre os indivíduos, principalmente em seus momentos de lazer, revelando ambientes socioculturais particulares. Contudo, esse trabalho é uma pequena demonstração do alcance que essa disciplina possui na compreensão de sociabilidade entre os indivíduos, sendo necessário que outros trabalhos sejam desenvolvidos em relação ao jogo, ao lazer e a outros aspectos não-sérios da vida.

REFERÊNCIAS

A história do bingo. In: Revista Games Magazine, vol. 50, 2007

BATISTA, A. S. et al. **Envelhecimento e dependência: desafios para a organização da proteção social.** Brasília: MPS/SPPS, 2008. (Coleção Previdência Social, v. 28)

BEAUVOIR, S. **A velhice.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BENATTE, Antônio Paulo. **Dos jogos que especulam com o acaso; Contribuição à história dos jogos de azar no Brasil (1890 -1950)** Tese de doutorado apresentada ao departamento de história IFCH – UNICAMP; Campinas, 2002.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Cotovia, 1990. (Ensaios) (ed. orig. 1958, ed. ver. e aum. 1967)

DaMATTA, R.; SOÁREZ, E. **Águias, burros e borboletas: um estudo antropológico do jogo do bicho.** Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação.** Lisboa: Difel, 1992

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

MONIZ, EGAS. **História das cartas de jogar,** Lisboa, 1942.

MORAES FILHO, Evaristo. **Introdução.** In SIMMEL, Georg. Sociologia. São Paulo : Ática, 1983, Coleção Grandes Cientistas Sociais

MOTTA, E. M. **Reflexos da aposentadoria sobre a questão social do idoso.** Caderno da Terceira Idade, São Paulo, n. 7, 1981

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