De Erasmo a Huizinga: o jogo, a cultura e as origens do desporto

From Erasmus to Huizinga: Play, Culture and the Origins of Sport

Mauricio de Figueiredo Corrêa da Veiga

> "O jogo, longe de representar uma simples distração, participa da formação da cultura, estimula a inteligência e a criatividade, exige disciplina, estratégia e respeito às regras, constituindo uma expressão da convivência humana e contribuindo para a formação das instituições e das práticas sociais."

Resumo

O presente artigo propõe uma reflexão sobre a dimensão cultural do jogo e a sua relação com as origens do desporto moderno, a partir de uma aproximação entre o pensamento de Erasmo de Roterdão e Johan Huizinga. Partindo de uma referência ao jogo na obra Elogio da Loucura e da concepção desenvolvida em *Homo Ludens*, examina-se a importância da atividade lúdica na formação da cultura, com especial atenção ao papel das regras, à competição e à institucionalização das práticas desportivas. A investigação procura demonstrar que as regras não constituem apenas limitações à liberdade de jogar, mas também condições necessárias à própria existência da competição, oferecendo elementos para uma reflexão sobre os fundamentos e os limites da autonomia normativa desportiva.

Palavras-chave: Erasmo de Rotterdam; Johan Huizinga; jogo; cultura; Direito Desportivo; autonomia desportiva.

Abstract

This article explores the cultural dimension of play and its relationship with the origins of modern sport through an examination of the ideas of Erasmus of Rotterdam and Johan Huizinga. Drawing on a reference to play in In Praise of Folly and the conception developed in *Homo Ludens*, the study examines the importance of play in the formation

of culture, with particular attention to the role of rules, competition and the institutionalisation of sporting practices. It argues that rules are not merely restrictions on the freedom to play, but also necessary conditions for the existence of competition itself, providing a basis for reflection on the foundations and limits of regulatory autonomy in sport.

Keywords: Erasmus of Rotterdam; Johan Huizinga; play; culture; Sports Law; autonomy of sport.

1. Introdução

Há livros que permanecem durante anos nas nossas bibliotecas, aguardando o momento certo para serem lidos. Era o caso de **Elogio da Loucura**, de Erasmo de Rotterdam, e da biografia do humanista escrita pelo historiador neerlandês Johan Huizinga. Ambos repousavam nas minhas estantes, à espera de uma oportunidade que, curiosamente, surgiu durante uma recente viagem à Basileia, na Suíça.

A cidade impressionou-me pela sua extraordinária tradição intelectual. Há lugares que parecem conservar, nas ruas, nos edifícios e na própria atmosfera, a memória daqueles que por ali passaram. A Basileia é um desses lugares. Com uma atmosfera quase mística, a cidade acolheu, ao longo dos séculos, pensadores, humanistas e estudiosos que deixaram marcas profundas na cultura europeia. Entre eles, Erasmo de Rotterdam, que ali viveu parte da sua vida e onde faleceu, em 1536.

A visita despertou-me a curiosidade de conhecer melhor aquele personagem tão importante do humanismo renascentista. De regresso à minha biblioteca, retirei da estante os dois livros que há tanto tempo aguardavam leitura.

Foi assim que, ao percorrer as primeiras páginas de **Elogio da Loucura**, deparei-me com uma passagem aparentemente despretensiosa, mas que imediatamente chamou a minha atenção pela referência ao jogo.

A coincidência tornou-se ainda mais interessante quando recordei que o autor da biografia de Erasmo, publicada em 1924, escreveria, em 1938, ***Homo Ludens***, uma das mais importantes obras sobre o significado do jogo na formação da cultura.

Estava estabelecida, assim, uma inesperada ligação entre uma experiência de viagem, duas leituras e uma reflexão sobre as origens culturais do desporto.

Na dedicatória de **Elogio da Loucura** ao seu amigo Thomas More, Erasmo procura justificar a escolha de um tema aparentemente pouco solene. Para tanto, recorda que autores consagrados da Antiguidade também se dedicaram a composições humorísticas, satíricas e até absurdas.

Depois de mencionar Séneca, Plutarco, Luciano e Apuleio, o humanista escreve:

> "E, portanto, se os meus censores o quiserem, que imaginem que me quis distrair a jogar xadrez ou, se preferirem, a cavalgar infantilmente um cabo de vassoura."[1]

A passagem encerra uma reflexão que ultrapassa o contexto da obra. Afinal, por que razão o divertimento, a brincadeira ou o jogo deveriam ser considerados atividades incompatíveis com a seriedade intelectual?

[1] ERASMO DE ROTERDÃO. **Elogio da Loucura**. Tradução de Alexandra de Brito Mariano. Lisboa: A Bela e o Monstro, 2021, p. 24.

Erasmo não pretende formular uma teoria do desporto. Seu propósito é o de defender a legitimidade de uma criação literária que, recorrendo ao humor e à ironia, permite examinar criticamente os costumes, os vícios e as contradições da sociedade.

Entretanto, a referência ao jogo oferece uma oportunidade para refletir sobre a importância da dimensão lúdica na experiência humana.

A edição portuguesa consultada acrescenta, em nota de rodapé, uma informação histórica interessante. Os antigos romanos conheciam um jogo de tabuleiro denominado *ludus latrunculorum*, ou simplesmente *latrunculi*, frequentemente comparado ao xadrez e às damas.

Embora suas regras não sejam integralmente conhecidas, os testemunhos disponíveis permitem associá-lo à movimentação de peças, à estratégia e à competição entre jogadores. Trata-se de uma manifestação da presença de jogos organizados na vida social da Antiguidade.

A mesma nota remete às **Sátiras** de Horácio, evocando uma tradição literária que associa certas brincadeiras à infância, considerando-as inadequadas à maturidade.

Erasmo parece divertir-se justamente com essa oposição entre a seriedade dos adultos e a aparente frivolidade do jogo. Ao comparar sua atividade literária a uma distração, questiona a ideia de que o pensamento sério deva necessariamente apresentar-se de maneira solene.

É precisamente nesse ponto que a aproximação com Huizinga se torna particularmente sugestiva. O que em Erasmo aparece como recurso literário e expressão de liberdade intelectual encontrará, séculos depois, uma dimensão

filosófica mais abrangente na compreensão do jogo como elemento constitutivo da cultura.

2. O jogo como elemento da cultura

Em ***Homo Ludens***, Huizinga desenvolve uma interpretação que ultrapassa a compreensão do jogo como simples passatempo.

O historiador sustenta que o jogo constitui um elemento fundamental da cultura, manifestando-se em diferentes formas de organização da vida humana. Sua análise alcança o direito, a guerra, a poesia, os rituais e as competições.

O jogo apresenta características próprias. Desenvolve-se dentro de limites de tempo e espaço, pressupõe regras e estabelece uma realidade temporária, distinta das ocupações habituais da existência.

Essa realidade, embora separada da vida quotidiana, não é necessariamente desprovida de seriedade. Pelo contrário, quem participa de um jogo pode fazê-lo com extraordinária concentração, disciplina e comprometimento.

Uma criança inteiramente envolvida numa brincadeira, um jogador de xadrez diante de uma posição decisiva ou um atleta que disputa uma final demonstra que o jogo pode exigir uma dedicação absoluta.

A seriedade, portanto, não constitui o oposto necessário do jogo.

Essa percepção permite estabelecer uma aproximação entre a ironia de Erasmo e a reflexão cultural de Huizinga, sem que seja necessário afirmar uma relação direta de influência entre as duas obras.

Erasmo utiliza o jogo como imagem de uma liberdade intelectual que desafia a solenidade. Huizinga, por sua vez, procura demonstrar que o fenómeno lúdico participa da própria formação da cultura.

A aproximação entre ambos foi objeto de investigação específica por Willem Otterspeer, em **In Praise of Ambiguity: Erasmus, Huizinga and the Seriousness of Play**, publicado em 2018.

O próprio título da obra revela a importância da questão, uma vez que a relação entre o jogo e a seriedade não deve ser compreendida como uma oposição absoluta.

Essa reflexão permite estabelecer outra aproximação particularmente sugestiva, desta vez com a ideia de utopia, sobretudo quando recordamos que Thomas More, destinatário da dedicatória de **Elogio da Loucura**, foi também o autor de **Utopia**, publicada em 1516.

Na obra **Jogos Olímpicos sob o Signo da Utopia**, Rui Proença Garcia e António Camilo Cunha recorrem à imagem da ilha como espaço de preservação de valores que resistem às imperfeições da sociedade[2].

Como assinalam os autores, a utopia pressupõe um lugar protegido da degradação humana, capaz de conservar valores essenciais à existência. A reflexão remete à imagem da Ilha das Flores, evocada por Raul Brandão como uma paisagem imaculada.

O jogo e a utopia não se confundem, mas ambos permitem conceber uma realidade distinta da vida quotidiana. No universo desportivo, essa possibilidade manifesta-se na criação de um espaço próprio, disciplinado por regras e orientado por valores como a lealdade, o respeito e a igualdade de oportunidades.

[2] GARCIA, Rui Proença; CUNHA, António Camilo. **Jogos Olímpicos sob o Signo da Utopia**. Visão & Contextos, 2016. p. 54.

Entretanto, esse espaço não pressupõe a ausência de conflitos ou de exigências. O jogo pode ser simultaneamente livre e disciplinado, recreativo e exigente, espontâneo e submetido a regras.

Essa aparente contradição constitui uma das suas características mais interessantes e permite compreender por que razão a liberdade de jogar não se confunde com a ausência de limites.

3. Da liberdade de jogar à necessidade das regras

Uma das contribuições mais relevantes de Johan Huizinga para a compreensão do fenômeno desportivo encontra-se na importância atribuída às regras como elementos constitutivos do jogo.

Convém, inicialmente, estabelecer uma distinção entre jogo e desporto. Embora as práticas lúdicas e competitivas acompanhem a humanidade desde a Antiguidade, o conceito moderno de desporto somente se consolidaria muitos séculos depois, especialmente com a institucionalização das modalidades e a sistematização de suas regras.

Isso não significa, naturalmente, que os jogos antigos fossem desprovidos de competição ou de normas próprias. Ao contrário, a existência de regras constitui uma das características essenciais da atividade lúdica.

Nesse sentido, merece destaque a lição de Johan Huizinga, para quem o jogo constitui:

> "Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de limites pré-estabelecidos de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas rigorosamente obrigatórias, dotado

> de um fim em si mesmo e acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente na 'vida quotidiana'."[3]

A definição encerra uma aparente contradição que, na realidade, revela uma das características mais interessantes do fenómeno lúdico: **o jogo nasce da liberdade, mas somente se realiza mediante a observância de regras**.

O participante é livre para ingressar na atividade. Entretanto, uma vez aceitas as condições que a disciplinam, não pode simplesmente ignorá-las sem comprometer a própria existência do jogo.

Uma partida de xadrez, por exemplo, somente é possível porque os jogadores reconhecem regras específicas para a movimentação das peças, para a alternância das jogadas e para a determinação do resultado.

O mesmo ocorre no futebol, no basquetebol, no voleibol e nas demais modalidades desportivas. O campo possui limites, a duração da partida é previamente estabelecida, as infrações produzem consequências e a autoridade dos árbitros integra a própria estrutura da competição.

Sem essas condições, as modalidades perderiam as características que lhes conferem identidade.

As regras, portanto, não representam necessariamente uma restrição externa à liberdade de jogar. Em muitos casos, constituem a própria condição de existência do jogo.

---

[3] HUIZINGA. Johan. ***Homo Ludens***. 8ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014 p. 33

Essa constatação permite compreender uma distinção fundamental, qual seja, a liberdade de participar numa atividade lúdica não se confunde com a possibilidade de modificar unilateralmente as regras durante a sua realização.

Quem aceita participar de uma competição reconhece, em princípio, a existência de um conjunto normativo que torna possível a disputa e assegura condições minimamente estáveis para todos os participantes.

Naturalmente, essa aceitação não significa renúncia a direitos fundamentais, tampouco impede o questionamento de regras ilegais, discriminatórias ou arbitrárias. Significa apenas que a própria existência da competição pressupõe alguma estabilidade normativa.

O pensamento de Huizinga permite, assim, compreender que as regras não são elementos acessórios da atividade lúdica. Integram a sua estrutura e contribuem para estabelecer um espaço próprio, no qual os participantes reconhecem determinadas condições de convivência e competição.

É precisamente dessa necessidade de organização que decorre uma questão particularmente relevante para o Direito Desportivo. Com efeito, a existência de instituições responsáveis pela elaboração, interpretação e aplicação das regras que disciplinam as diferentes modalidades.

A compreensão do jogo como manifestação cultural ganha novos contornos com a sistematização proposta por Roger Caillois. Conforme examinam Andrade, Lima e Almeida (2020), a classificação dos jogos em quatro categorias — *Agôn* (competição), *Alea* (sorte), *Mimicry* (simulação) e *Ilinx* (vertigem) — permite reconhecer a diversidade das experiências lúdicas e a sua inserção nas práticas sociais.[4]

[4] ANDRADE, Leonardo Carlos de; LIMA, Isaac Neves de; ALMEIDA, Maycon Ornelas. **Agon, Alea, Mimicry e Ilinx na escola? O ensino do jogo na Educação Física a partir da sistematização de Roger Caillois**. Corpoconsciência, Cuiabá, v. 24, n. 2, p. 91–102, 2020. Disponível em:

Para os propósitos desta investigação, assume particular relevância a categoria *Agôn*, associada à competição, na qual os participantes se confrontam em condições previamente estabelecidas. É precisamente nessa dimensão que se pode identificar uma das aproximações mais significativas entre o jogo e o desporto moderno.

A competição pressupõe regras que delimitam as condutas permitidas, estabelecem condições de participação e conferem significado ao resultado. Essas regras não constituem elementos meramente acessórios, mas integram a própria estrutura da atividade competitiva.

A partir dessa constatação, torna-se possível avançar para uma reflexão jurídica: a progressiva institucionalização das práticas desportivas acompanha a formação de sistemas normativos próprios, cuja legitimidade encontra fundamento nas características e exigências específicas da competição.

Embora o desporto se manifeste predominantemente pela dimensão competitiva, a disputa conserva um elemento essencial de incerteza. É precisamente a impossibilidade de conhecer antecipadamente o resultado que confere à competição parte considerável do seu interesse. Diferentemente dos jogos em que predomina o acaso, na competição desportiva essa incerteza decorre, sobretudo, do confronto entre as capacidades, a preparação e o desempenho dos participantes.

Essa circunstância permite compreender uma das funções mais importantes das regras desportivas. Para além de disciplinarem as condutas dos participantes e definirem as características de cada modalidade, determinadas normas procuram assegurar condições equitativas de competição. A organização

---

https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10508. Acesso em: 2 nov. 2026.

de categorias etárias, divisões e níveis de desempenho constitui expressão dessa preocupação.

Não se trata, evidentemente, de garantir a igualdade de resultados ou de eliminar as diferenças naturais de capacidade entre os competidores. A própria essência da competição pressupõe a possibilidade de que essas diferenças se manifestem. O que se pretende é estabelecer condições nas quais o resultado possa decorrer legitimamente do desempenho dos participantes, preservando a integridade e a credibilidade da disputa.

O jogo e o desporto revelam, assim, uma profunda continuidade. A institucionalização das práticas desportivas não elimina a sua dimensão lúdica, mas procura organizá-la e preservá-la mediante regras que, entre outras finalidades, assegurem condições adequadas à competição.

A liberdade de jogar encontra, portanto, nas regras, não apenas um limite, mas também uma condição para a sua realização.

A importância dessas normas ultrapassa, entretanto, a organização das competições e a preservação do equilíbrio competitivo. Existe também uma dimensão ética que merece consideração.

O professor Rui Proença Garcia e Luísa Ávila da Costa, no artigo **Desporto: hipótese de uma ética universal**, desenvolvem uma reflexão particularmente interessante sobre a uniformidade das regras desportivas e a sua aproximação com um ideal universal de justiça.[5]

A existência de regras comuns permite que atletas de diferentes nacionalidades, culturas e tradições participem de uma mesma competição, submetidos a parâmetros previamente estabelecidos. O desporto oferece, assim,

[5] GARCIA, Rui Proença; COSTA, Luísa Ávila da. **Desporto: hipótese de uma ética universal**. Revista de Direito do Desporto, ano III, n.º 8, Maio-Agosto 2021. AAFDL Editora, p. 26-33.

um espaço de convivência no qual as diferenças culturais não impedem o reconhecimento de determinadas normas partilhadas.

Essa uniformidade regulamentar não significa, naturalmente, que todas as decisões desportivas sejam justas ou que inexistam diferenças entre os sistemas disciplinares. Revela, contudo, uma aspiração à igualdade de tratamento, à lealdade competitiva e ao respeito por princípios que transcendem as fronteiras nacionais.

As regras não representam, portanto, apenas limitações à liberdade dos participantes. Constituem também instrumentos de organização da convivência e de afirmação de valores que conferem ao desporto uma dimensão ética própria.

A passagem das regras do jogo à regulamentação institucional do desporto conduz, por sua vez, à discussão sobre a autonomia normativa das organizações desportivas. Se a prática desportiva pressupõe regras próprias, destinadas a assegurar a sua identidade, organização e integridade, torna-se necessário compreender em que medida as entidades responsáveis pela sua administração possuem legitimidade para estabelecer essas normas e quais são os limites jurídicos dessa competência.

4. Da regra do jogo à autonomia normativa desportiva

A passagem da filosofia do jogo para o Direito Desportivo exige cautela.

Não seria correto afirmar que a autonomia das organizações desportivas decorre diretamente da concepção de Huizinga. A autonomia institucional possui fundamentos históricos, políticos e jurídicos próprios.

Entretanto, a compreensão do jogo como atividade estruturada por regras ajuda a explicar a necessidade de uma regulamentação especializada.

Convém distinguir, nesse contexto, três dimensões normativas.

A primeira corresponde às regras constitutivas da modalidade. São aquelas que definem a própria atividade, tais como, o número de participantes, a duração das partidas, as condições de pontuação, as infrações e os critérios de determinação do vencedor.

A segunda compreende as normas de organização das competições. Incluem-se aqui os regulamentos de inscrição, elegibilidade, transferências, disciplina, calendário e funcionamento das entidades responsáveis pela administração desportiva.

A terceira dimensão corresponde à ordem jurídica estatal, que reconhece direitos, estabelece limites e disciplina as relações jurídicas decorrentes da atividade desportiva.

Essas três dimensões relacionam-se permanentemente, mas não se confundem.

A especificidade das regras desportivas justifica a existência de mecanismos próprios de organização e resolução de conflitos. Não significa, contudo, que as entidades responsáveis por sua elaboração estejam situadas fora do ordenamento jurídico.

No Brasil, a Constituição Federal reconhece expressamente, no artigo 217, inciso I, a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações quanto à sua organização e funcionamento.

Esse reconhecimento constitucional não constitui uma concessão ilimitada de poder. A autonomia deve conviver com os direitos fundamentais, a legalidade e os demais princípios que integram a ordem jurídica.

A reflexão filosófica permite compreender a razão material dessa especificidade.

O Estado pode disciplinar os efeitos jurídicos da atividade desportiva, mas não deve ignorar que a competição possui uma lógica própria, cuja preservação é necessária à sua existência.

A intervenção jurídica, quando legítima e necessária, deve considerar essa particularidade.

O desafio consiste em assegurar a proteção dos direitos sem descaracterizar as condições que tornam possível a própria atividade desportiva.

5. O desporto entre o jogo e o negócio

A reflexão de Huizinga adquire especial relevância quando confrontada com as transformações do desporto contemporâneo.

O desporto profissional transformou-se numa atividade econômica de enorme expressão, ocupando posição de destaque na indústria do entretenimento. Clubes, federações, patrocinadores, empresas de comunicação e investidores movimentam recursos consideráveis, num mercado que há muito ultrapassou as fronteiras nacionais. Os atletas tornaram-se profissionais, as competições adquiriram dimensão comercial e os resultados desportivos passaram a produzir consequências económicas e sociais que transcendem os limites dos campos de jogo.

Entretanto, por mais expressiva que seja essa transformação, há algo que permanece na essência do fenômeno desportivo: o jogo. Sem ele, toda essa complexa estrutura económica, institucional e jurídica perderia a sua própria razão de existir.

Essa transformação, contudo, não elimina a dimensão lúdica que se encontra na origem do fenômeno.

O desporto profissional continua a depender daquilo que torna o jogo reconhecível, tais como, regras, competição, incerteza do resultado e participação dos seus protagonistas.

Há, entretanto, uma tensão permanente entre a liberdade característica do jogo e os interesses econômicos que passaram a envolver a atividade desportiva.

A excessiva mercantilização pode comprometer valores que integram a própria identidade do desporto. Da mesma forma, a instrumentalização política das competições ou a utilização abusiva do poder regulamentar podem afastar a atividade de seus fundamentos culturais.

Não se trata de negar a importância econômica do desporto, tampouco de defender um retorno idealizado a uma suposta pureza original.

O desporto moderno é também trabalho, espetáculo, indústria e objeto de relações jurídicas complexas.

A questão consiste em reconhecer que sua relevância econômica não esgota seu significado.

Antes de ser um produto comercial, o desporto é uma manifestação cultural. E, enquanto manifestação cultural, conserva elementos da experiência lúdica que acompanham a humanidade desde a Antiguidade.

6. Do exercício físico ao jogo: uma transformação cultural

A história do desporto confunde-se, em muitos aspectos, com a própria história da civilização. Desde as primeiras manifestações de exercício físico, associadas à sobrevivência, à caça e à preparação para a guerra, até à institucionalização das competições modernas, o corpo humano ocupou diferentes lugares na organização da vida social.

Ao escrever **Do Fato ao Direito: Casos Práticos de Direito Desportivo**, tive oportunidade de examinar parte desse percurso, recorrendo, entre outras referências, à obra **Sweat: A History of Exercise**, de Bill Hayes[6].

O autor recupera a trajetória histórica dos exercícios físicos e destaca a contribuição de Girolamo Mercuriale, médico italiano que, no século XVI, procurou sistematizar os conhecimentos da Antiguidade acerca da ginástica.

Também merece destaque Richard Mulcaster, contemporâneo de Mercuriale, que, em **Positions**, publicado em 1581, defendeu a importância do exercício físico na educação. Sua abordagem distinguia as atividades lúdicas dos exercícios destinados à preparação militar e daqueles voltados à preservação da saúde e à longevidade.

Essa classificação evidencia que o exercício físico e o jogo, embora frequentemente associados, não se confundem, uma vez que podem apresentar características e finalidades distintas.

---

[6] CORRÊA DA VEIGA, Mauricio. **Do Fato ao Direito: Casos Práticos de Direito Desportivo**. Editora Venturoli, 2023, p. 18.

O ser humano pode exercitar-se por necessidade, obrigação, preparação militar ou para preservar a saúde. Pode, entretanto, dedicar-se à mesma atividade pelo simples prazer de jogar.

É precisamente essa dimensão lúdica que permite estabelecer uma aproximação com o pensamento de Erasmo de Rotterdam.

Na dedicatória de **Elogio da Loucura** a Thomas More, o humanista recorre ao jogo como imagem da liberdade intelectual e da recreação. Não pretende formular uma teoria do desporto, mas defender a legitimidade de uma criação literária que, embora aparentemente desprovida de seriedade, pode revelar um significado cultural mais profundo.

A literatura oferece outros testemunhos da presença do jogo na experiência humana.

William Shakespeare, por exemplo, utilizou referências ao futebol em **A Comédia dos Erros** e **Rei Lear**, demonstrando que essa prática já integrava o imaginário da sociedade inglesa muito antes da codificação das modalidades desportivas modernas.

O futebol, naquele contexto, não possuía necessariamente o significado social e moral que adquiriria nos séculos seguintes. Podia servir como imagem de violência, desprezo ou tratamento indigno.

Essas referências demonstram que a história do jogo não corresponde a uma trajetória linear de aperfeiçoamento. As práticas lúdicas foram sucessivamente valorizadas, condenadas, regulamentadas e transformadas, de acordo com os valores predominantes em cada sociedade.

Séculos depois, a reflexão sobre o jogo alcançaria uma dimensão filosófica mais abrangente com Johan Huizinga.

Em ***Homo Ludens***, o historiador neerlandês sustenta que o jogo não constitui apenas uma atividade acessória da existência humana, mas participa da própria formação da cultura.

Sob essa perspectiva, a história do desporto não pode limitar-se à evolução dos exercícios físicos e das competições. Deve igualmente considerar a liberdade, a criatividade, as regras e as diferentes formas pelas quais a humanidade organizou suas manifestações lúdicas.

A passagem do exercício físico ao jogo culturalmente organizado oferece, assim, uma importante chave de compreensão das particularidades do fenômeno desportivo.

7. Considerações finais

Erasmo de Rotterdam e Johan Huizinga viveram em épocas distintas e enfrentaram problemas intelectuais diferentes.

O primeiro utilizou a ironia para questionar a solenidade e os costumes de seu tempo. O segundo procurou compreender o papel do jogo na formação e no desenvolvimento da cultura.

Não seria adequado, contudo, estabelecer uma relação direta de influência intelectual entre Erasmo e Huizinga sem a necessária comprovação histórica.

A leitura conjunta de suas obras permite, entretanto, identificar uma questão que permanece atual, relacionada à tendência de considerar o jogo uma

atividade secundária, desprovida da importância atribuída às ocupações consideradas sérias.

A história cultural demonstra, porém, que essa distinção não se sustenta de maneira absoluta. O jogo, longe de representar uma simples distração, participa da formação da cultura e pode envolver disciplina, criatividade, compromisso e extraordinária seriedade.

Mais do que uma manifestação de entretenimento, o jogo estimula a inteligência, exige estratégia, pressupõe o respeito às regras e favorece a convivência humana. Constitui, assim, uma forma de expressão individual e coletiva, capaz de influenciar a formação das instituições, dos costumes e das práticas sociais.

No desporto, essas características adquirem especial intensidade.

A competição organizada pressupõe regras, autoridades, procedimentos e mecanismos destinados à preservação da igualdade competitiva e da integridade dos resultados.

A autonomia normativa desportiva, embora juridicamente fundamentada em normas próprias, encontra nessa estrutura uma importante justificação funcional.

Talvez resida aí uma das contribuições mais interessantes da aproximação entre Erasmo e Huizinga.

O jogo não é necessariamente o contrário da seriedade. Pode ser, ele próprio, uma atividade profundamente séria.

E talvez uma das melhores maneiras de compreender o desporto seja recordar que, antes de se tornar profissão, negócio, espetáculo e objeto de regulamentação jurídica, ele pertence ao vasto universo das manifestações lúdicas da humanidade.

Afinal, o homem não joga apenas para se distrair. Também constrói cultura quando joga.

8. Referências bibliográficas

ANDRADE, Leonardo Carlos de; LIMA, Isaac Neves de; ALMEIDA, Maycon Ornelas. **Agon, Alea, Mimicry e Ilinx na escola? O ensino do jogo na Educação Física a partir da sistematização de Roger Caillois**. Corpoconsciência, Cuiabá, v. 24, n. 2, p. 91–102, 2020. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10508.

CORRÊA DA VEIGA, Mauricio. **Do Fato ao Direito: Casos Práticos de Direito Desportivo**. Editora Venturoli, Brasília, 2023.

ERASMO DE ROTERDÃ. **Elogio da Loucura**. Tradução de Alexandra de Brito Mariano. Lisboa: A Bela e o Monstro, 2021, p. 24. (Coleção Utopia & Conhecimento).

GARCIA, Rui Proença; CUNHA, António Camilo. **Jogos Olímpicos sob o Signo da Utopia**. Visão & Contextos, Lisboa, 2016.

GARCIA, Rui Proença; COSTA, Luísa Ávila da. **Desporto: hipótese de uma ética universal**. Revista de Direito do Desporto, ano III, n.º 8, Maio-Agosto 2021. AAFDL Editora

HORÁCIO. **Sátiras**. Referência clássica mencionada na nota explicativa da edição portuguesa de Elogio da Loucura, p. 24.

HUIZINGA, Johan. **Erasmo**. Tradução de José Luís Borges Coelho. Coleção Presença do Homem. Lisboa: Portugália Editora, s.d.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 8ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.

OTTERSPEER, Willem. **In Praise of Ambiguity: Erasmus, Huizinga and the Seriousness of Play**. Leiden: Leiden University Press, 2018.