



## **MEIOS INEFICIENTES PARA GANHAR: O PARADOXO DO JOGO EM BERNARD SUITS**

### **INEFFICIENT MEANS TO WIN: THE PARADOX OF THE GAME IN BERNARD SUITS**

### **MEDIOS INEFICIENTES PARA GANAR: LA PARADOJA DEL JUEGO EN BERNARD SUITS**

Alysson Carlos Ribeiro Gomes,

Laboratório de Novas Tendências e Tecnologias da EF – LANTTEF-PPGEF/UCB

Tatiane Meire Martins,

Laboratório de Novas Tendências e Tecnologias da EF – LANTTEF-PPGEF/UCB

Francisco Carlos da Silva Rodrigues,

Laboratório de Novas Tendências e Tecnologias da EF – LANTTEF-PPGEF/UCB

Samuel Estevam Vidal,

Laboratório de Novas Tendências e Tecnologias da EF – LANTTEF-PPGEF/UCB

## **INTRODUÇÃO**

Vivemos em uma sociedade meritocrática que, conforme Silva (2022), intensifica a exploração do trabalho pelo capital. Nesse contexto, a técnica corporal desempenha papel central. A Educação Física (EF) não está alheia a esse processo.

Para Mauss (1934), as técnicas corporais são formas tradicionais de uso do corpo, variando conforme a sociedade. Em uma realidade onde o lucro é a finalidade das relações humanas, a eficiência se torna essencial. Na EF, a técnica ganha evidência, especialmente pelo Esporte. Os corpos, nesse contexto, são moldados pelos preceitos do Esporte, que, segundo Bracht (2005), reflete a sociedade vigente.

A ênfase na eficiência produtiva impõe uma padronização dos corpos e dos movimentos, desconsiderando sua dimensão simbólica e expressiva (Bracht, 2014). Nesse



cenário, torna-se fundamental explorar novas possibilidades que ressignifiquem o movimento humano, e o conceito de Jogo em Bernard Suits surge como uma perspectiva para esse debate.

Pondera-se que a liberdade inerente ao Jogo (Huizinga, 2001) torna-se um campo de observação. Diante do contexto meritocrático e produtivista da sociedade contemporânea, como a definição de Jogo em Bernard Suits pode ser compreendida como um ato de resistência?

## DESENVOLVIMENTO

Mediante pesquisa bibliográfica qualitativa, por tratar de aspectos não quantificáveis (Minayo, 2001), objetiva-se ampliar o debate a respeito do conceito Jogo, a partir da definição de Bernard Suits (1978).

Bernard Hebert Suits foi um filósofo americano, autor de *A cigarra filosófica: a vida é um jogo?*, obra de 1978 na qual buscou estabelecer uma definição precisa para o conceito de Jogo. Segundo ele, os Jogos possuem regras que restringem os meios possíveis para alcançar um objetivo, e sua essência está na adoção voluntária dessas regras. Esse princípio é o que ele chama de Atitude Lusória, definida como a “aceitação de regras constitutivas somente para que a atividade possibilitada por tal aceitação possa ocorrer” (Suits, 1978, p. 40).

Pondera-se que a discussão de Suits é “pouco explorada na Educação Física brasileira” (Campos; Roble, 2021, p. 2). Dentre suas contribuições, destaca-se o exemplo do corredor: se o objetivo é sair do ponto “a” e chegar ao ponto “b” no menor tempo possível, atravessar a pista ao meio seria mais rápido. Contudo, a corrida possui regras que determinam o percurso, exigindo a adoção de “Meios Ineficientes”.

O paradoxo da ineficiência no Jogo, segundo Suits (1978), reside no fato de que seus participantes escolhem seguir regras que dificultam a conquista do objetivo, adotando meios menos eficientes do que aqueles que poderiam ser utilizados fora do contexto lúdico. Esse princípio contraria diretamente a lógica produtivista, que valoriza a obtenção de resultados pelo menor esforço possível. Dessa forma, o Jogo não somente resiste à racionalidade da eficiência, mas também abre espaço para experiências que transcendem a lógica do desempenho e da utilidade

Ao definir o Jogo, Suits instiga reflexões sobre a sociedade meritocrática. Jogos são atividades cujas regras restringem os meios possíveis em relação aos que seriam viáveis fora



deles (Suits, 1978). No cotidiano, escolher um caminho mais longo é ineficiente; nos Jogos, essa “ineficiência” é essencial. É nesse contexto antagônico entre eficiência e ineficiência que o Lúdico pode ser (re)conhecido. Em desdobramento, observa-se abertura a outras maneiras de experienciar o próprio corpo, podendo, resistentemente, ser subversiva aos moldes da sociedade vigente. Portanto, uma vez que o Jogo compõe os temas da EF, compreende-se que ela pode ser protagonista nesse debate, sobretudo no chão da escola.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao observar o Jogo como uma prática insurgente, busca-se ampliar sua discussão na academia e na prática pedagógica da Educação Física. Compreender o Jogo como um espaço de resistência à lógica produtivista permite repensar práticas corporais que valorizem a criatividade, a expressividade e a ludicidade, rompendo com modelos que reduzem o movimento humano a métricas de desempenho. Assim, o Jogo se apresenta como uma possibilidade concreta de subverter mecanismos de desumanização dos corpos.

## REFERÊNCIAS

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte**. Ijuí: Editora Unijuí, 2005.

BRACHT, V. **Educação Física e Ciências: cenas de um casamento (in)feliz**. Ijuí: Editora Unijuí, 2014.

CAMPOS, M. V. S. de; ROBLE, O. J. Prelúdio para uma filosofia do jogo: a definição de Bernard Suits. **Movimento**, v. 27, e27066, 2021.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro e Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MAUSS, M. **As técnicas do corpo**. Journal de Psychologie, v. 32, n. 3-4, p. 271–293, 1934.

MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.



# XXIV / XI CONICE CONBRACE

**Caminhos do sul global, resistências ao neoliberalismo e ao risco de um "holocausto urbano": desafios para EF/Ciências do Esporte**

01 a 06 de setembro de 2025 / São Paulo

SILVA, E. D. da. A meritocracia como modo de vida: uma análise crítica à luz da tradição marxista. **Sociologias Plurais**, vol. 9, n.o 1, 2023, pp. 1-20. DOI: 10.5380/1.89589.

SUITS, B. **The Grasshopper: Games, Life and Utopia?** Toronto: University of Toronto Press, 1978.