

DA NATUREZA À CIVILIDADE: AS MUITAS FACES DO JOGAR PIPA NO RIO DE JANEIRO

FERNANDO MORSELLI GUERRA *

Resumo: Ao longo das últimas décadas, o modo como se interage com pipa mudou de forma considerável. Se antes assegurávamos sua existência atrelada a uma forma lúdica e infantil (brincadeira), hoje vemos seus praticantes tratando-a como competição (esporte) dotada de seriedade única. Se no primeiro modelo vemos a prática apenas com regras subentendidas e coletivamente aceitas, livre de pressões ou ordenamentos fixos, no segundo, ela passa a ter um estatuto, um caráter sério e compromissado. Essa “evolução” não acontece sem antes vemos a prática da pipa atrelada também à categoria do lazer. Entre esses três tipos ideais da prática da pipa, encontramos o jogar como elemento comum. Deste modo, à luz das teorias de Roger Caillois, este trabalho intenta analisar as demarcações de fronteiras estabelecidas pelos campos da pipa no Rio de Janeiro e sua evolução enquanto jogo, propondo que, não apenas solta-se pipa, mas sim, joga-se pipa: na infância, enquanto brincadeira; em festivais, como forma de lazer; e nos campeonatos, enquanto esporte. Para tal análise, além da bibliografia supracitada, foi realizada etnografia “de perto e de dentro”, com visitas a inúmeros festivais e campeonatos nos subúrbios do Rio de Janeiro, colhendo-se relatos de interlocutores a partir de questionário previamente formulado.

Palavras-Chave: Pipa. Esporte. Jogos. Emoções.

From nature to civility: the many faces of “kite playing” in Rio de Janeiro

Abstract: Over the last decades, the way people interact with kites has changed substantially. Previously its existence was endured due to a playful and childlike way (play), nowadays its practitioners consider it as a competition (sport) with a unique seriousness. Whereas in the first model the practice has implied and collectively accepted rules, without pressure or fixed commands, in the second model, it shows a statute, with serious and committed features. This “evolution” does not happen without verifying the kite practice being linked to the leisure category. Among these three types of kite practice, we detected that playing is a common element. Therefore, in the light of Roger Caillois' theories, this paper intends to analyze the existing boundaries established by the kite fields in Rio de Janeiro and its evolution as a game, proposing that one does not simply “fly a kite”, but “play kite”: during childhood, as a child’s play; at festivals, as a form of leisure; and in championships, as a sport. For this analysis, in addition to the aforementioned bibliography, ethnography was carried out from a “insider and close up view”, with visits to countless festivals, and championships in the suburbs of Rio de Janeiro, collecting reports from interlocutors based on a previously formulated questionnaire.

Keywords: Kite. Sport. Games. Emotions.

* Doutorando do Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais do CPDOC da Fundação Getúlio Vargas (FGV). Mestre em Ciências Sociais pela Universidade do Estado Rio de Janeiro (PPCIS/UERJ). Especialista em Sociologia, Política e Cultura pela PUC-Rio. Graduado em Produção Cultural pela Universidade Federal Fluminense (UFF). E-mail: fernandozangari@gmail.com

INTRODUÇÃO

Se precisássemos traçar um tipo ideal do indivíduo morador do subúrbio do Rio de Janeiro, a pipa deveria estar inclusa em sua vivência como prática basilar. Tal objeto engendra conflitos que geram sentimentos de pertença e reconhecimento grupal, fortalecem identidades sociais e demarcam territórios. Delimitando como campo de análise a cidade do Rio de Janeiro, observamos que, ao longo do tempo, a prática de soltar pipa mudou consideravelmente. Se antes estava atrelada a uma forma lúdica e infantil, como brincadeira de criança, hoje vemos seus praticantes serem, em sua maioria, homens adultos, tratando a prática como competição dotada de seriedade única.

Com a atividade de soltar pipa sendo praticada majoritariamente por adultos, seu contexto modifica-se, tendo em vista as condições e obrigações que tais indivíduos possuem em sua rotina. Prova disso é o surgimento de Festivais de Pipas, que modificaram consideravelmente a forma e a época de se soltar pipa. Da chamada “temporada de pipas” (dezembro a fevereiro/junho a agosto), passa-se para uma prática realizada ao longo de todo o ano, principalmente aos finais de semana, quando não há vida laboriosa e pode-se usufruir do tempo livre ou de lazer para se soltar pipa. Também se modifica o espaço, visto que a prática, antes realizada na rua de casa, passa a ser realizada em diferentes e distantes localidades, incentivando a criação de equipes de amigos que se reúnem com o intuito de visitar festivais e soltar pipa.

Em meio a este cenário, vislumbra-se ainda uma crescente tentativa de (re)interpretar a pipa, desta vez como esporte, através da profissionalização da atividade e da formação de uma liga, com clubes filiados, regras e campeonatos organizados ao longo do ano. Tal fato é muito sugestivo quanto à mudança de tom da prática de se soltar pipa. Se antes a brincadeira não continha regras, agora passa a ter, confirmando uma tentativa de controlar o que se considera descontrolado. Tal ação é baseada majoritariamente em uma esperança de se desvincular do estigma de “marginal”, “vadio” e “inferior” do qual a pipa e seus adeptos sofrem cotidianamente.

Embora seja tradicionalmente entendida como uma brincadeira infantil, um breve passeio por alguns bairros do subúrbio do Rio de Janeiro nos finais de semana mostra que a pipa vem se tornando uma atividade praticada majoritariamente por adultos. Entretanto, ainda que de forma diferenciada, a brincadeira infantil e a atividade de soltar pipa realizada entre adultos compartilham um elemento em comum: o jogo. Se, de forma infantil, a ludicidade no brincar de pipa visa mais ao divertimento do que a qualquer outro objetivo, entre os adultos essa atividade é tratada com seriedade e compromisso, estando associada à formação de grupos e identidades sociais, bem como à delimitação de territórios, dentre outras questões.

Com o intuito de buscar informações através de uma etnografia, foram realizadas oito entrevistas a partir de um roteiro-base de 41 perguntas, com pipeiros escolhidos durante sete incursões a campo. O critério para a escolha desses interlocutores levou em conta uma conversa prévia e a constatação de uma mínima disposição para dialogar a respeito do tema. Também se estabeleceu a prerrogativa de todos os entrevistados pertencerem obrigatoriamente a equipes de pipa esportiva. Os entrevistados tinham idade entre 23 e 47 anos, eram casados e com filhos, com rendas que variavam de R\$ 2.000,00 reais a R\$ 12.000,00 reais e moravam em bairros das zonas norte e oeste do município do Rio de Janeiro.

Para analisar esta modificação na forma de jogar com a pipa – de brincadeira a esporte – seria possível debruçar-se sobre diversas obras clássicas, tais como os trabalhos de Huizinga (2004) ou Elias e Dunning (1992). Enquanto o primeiro trata dos elementos lúdicos da cultura, o segundo traça um panorama da excitação no lazer. Ainda que para explorar o campo do lazer e dos jogos, tais autores tragam passagens sobre o esporte¹ em suas obras, nenhum deles define categorias classificatórias que nos levem a ver a evolução dos jogos de forma límpida, assim como fez tão bem Roger Caillois.

Neste sentido, visando traçar um panorama “evolutivo” marcado por categorias pré-estabelecidas pelo autor, o texto aqui apresentado² propõem-se a analisar a evolução do jogo da pipa a partir do olhar de Roger Caillois em suas teorias dos jogos.

2 ROGER CAILLOIS: AS TEORIAS DOS JOGOS

Roger Caillois, em sua obra *O Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem* (2017), define o jogo como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Isso porque, caso

estivéssemos inseridos em um jogo que somos obrigados a jogar, esse seria uma obrigação e não um jogo, fardo do qual teríamos vontade de nos libertar rapidamente. Deste modo, os jogadores precisam ter a liberdade de partir quando bem entenderem apenas ao anunciarem “não jogo mais”.

Basicamente, então, o jogo seria uma ação desprendida do cotidiano, mas que mantém com ele um diálogo próximo, invariavelmente ocorrendo com tempo e lugar previamente definidos. Ou seja, há um espaço de jogo e a partida começa e termina quando realizado um determinado sinal. Se o jogo só acontece se quisermos, quando quisermos e pelo tempo que quisermos, deve-se tomar o jogo como uma ação livre. Além de livre, é também incerta, visto que, para o jogo se tornar interessante, é necessário que a dúvida sobre o resultado permaneça de forma não clara até o fim.

Em busca de uma definição mais precisa, Caillois apresenta seis características para uma ação ser considerada jogo: a) ser livre, pois se houver obrigação, perde seu caráter atraente e divertido; b) ser delimitada por espaço e tempo previamente estabelecidos; c) ser incerta, pois caso já se saiba o resultado de antemão, não haverá liberdade para o jogador inventar; d) ser improdutiva, pois não gera bens ou riqueza; e) ser regulamentada, pois está sujeita a convenções e estatutos que suspendem as leis normais; e f) ser fictícia, pois cria uma espécie de nova consciência, diferente da realidade cotidiana.

O autor propõe ainda uma classificação do jogo baseada em uma divisão em quatro rubricas, definidas conforme o caráter mais expressivo da ação: *âgon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

Segundo Caillois, a categoria *agôn* surge como um conjunto de jogos sob a forma de competição, onde há uma igualdade de oportunidades, para que os dois adversários possam ter condições idênticas para vencer o embate e, assim, a vitória ser incontestável, reconhecendo-se a excelência do vencedor em determinada ação. O jogo do tipo *agôn* supõe, então, treino, esforço, assiduidade, disciplina e perseverança. São exemplos de jogos desse tipo os esportes de competição de maneira geral - futebol, xadrez, boxe etc. - além de duelos, torneios e até algumas categorias de guerra (ainda que a intenção do *agôn* não seja causar estrago sério no seu adversário, mas sim, demonstrar a superioridade de um dos lados em competição).

Por outro lado, o jogo *mimicry* pressupõe a aceitação temporária de uma ilusão ou de um universo imaginário, envolvendo a criação de um local fictício, ou ainda, a interpretação de personagens imaginárias. Nesse tipo de jogo, o indivíduo esquece de sua personalidade para fingir-se outro; deste modo, mímica e disfarce são as características principais dessa modalidade. Podemos ver que no período da infância, por exemplo, há nas crianças uma tendência a imitar os adultos, usando objetos que remetam às atividades laboriosas de pessoas mais velhas. Entretanto, o *mimicry* alarga-se para a vida adulta quando certas atividades abrangem um divertimento completo que suspende o indivíduo de seu estado cotidiano, para si, ou para outros. Esse é o caso do teatro, ou da utilização de máscaras, e até mesmo de objetos que tirem o indivíduo da realidade vivida no dia a dia. O *mimicry*, portanto, apresenta todas as características do jogo sugeridas por Caillois: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. Só não se pode atribuir ao *mimicry* a submissão contínua a regras imperativas e precisas, pois a “regra” do jogo é uma só: fazer-se crer em outra realidade.

Independentemente da rubrica estabelecida, seja *agôn* ou *mimicry*, *alea* ou *ilinx*, o jogo sempre está permeado por uma liberdade primeira, uma necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia. Segundo Caillois, “esta liberdade é o motor indispensável do jogo e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas” (2017, p. 128). O jogo, portanto, abarca categorias desde as mais turbulentas até as mais regradas, nesse último caso, em conformidade com normas que, segundo o autor, surgem a partir de sua institucionalização. Haveria, desta forma, dois polos contrários onde, de um lado, se estabeleceriam os jogos ditos “menos civilizados” e de outro, os jogos ditos “mais civilizados”. Esses dois polos contrários - ou categorias - são denominados por Caillois de *paidia* e *ludus*.

A *paidia* tem, entre seus muitos significados, o conceito de “criança” como melhor expressão. Nela estariam presentes jogos que têm como predileção o divertimento, a improvisação livre e a alegria despreocupada. Estariam aqui, então, todas as brincadeiras infantis, bem como todos os jogos do tipo *mimicry*.

Já no *ludus*, vemos as liberdades da *paidia* serem “disciplinadas” através de convenções criadas especificamente para fazer com que se tenha mais dificuldade de se chegar a um resultado.

Nessa última, são necessários maiores esforços, destreza, paciência ou engenhosidade para se alcançar o objetivo.

Portanto, crê o autor que os jogos regulam os instintos e lhes concedem uma existência institucional. Quando esses instintos são educados e fertilizados através de uma limitação, tornam-se importantes fatores para estabelecimento e propagação de hábitos culturais. Através do jogo, o homem encontra ainda a possibilidade de vencer a monotonia, o determinismo, a cegueira e a brutalidade da natureza, aprendendo assim a estabelecer uma ordem, a conceber uma economia, a refletir com ares de equidade. Compreende-se então que, para Caillois, a passagem para a civilização propriamente dita envolveria a supressão progressiva do *mimicry*, e, em sua substituição, o estabelecimento da dominância de relações sociais pautadas no *agôn*.

Por fim, parece claro para Roger Caillois que é possível diagnosticar uma civilização a partir dos jogos que nela se propagam de forma particular. Nesse sentido, sendo os jogos fatores e imagens de uma cultura, poder-se-ia explicar uma determinada época através de seus jogos.

Exposto isso, adiante se dará a análise do campo de pesquisa, trazendo-se relatos da etnografia realizada de perto e de dentro, com visitas a inúmeros festivais e campeonatos nos subúrbios do Rio de Janeiro, colhendo-se relatos de interlocutores a partir de questionário previamente formulado.

3 AS VIVÊNCIAS DA PIPA EM SEUS CAMPOS DE AÇÃO

No intuito de analisar as vivências da pipa e seus campos de ação, é preciso ter em mente que entendo o soltar pipa como um jogo, à luz das teorias de Roger Caillois supracitadas. Assim, além da concepção histórica do jogo como uma fantasia divertida, dotada de uma fútil distração, também devemos entendê-lo como atividade séria e compromissada, na qual estaria presente um conjunto de imagens, símbolos e instrumentos fundamentais para que ele ocorra e faça sentido dentro de um grupo social. Nessa visão, tanto o brincar de pipa quanto os festivais ou os campeonatos poderiam traduzir-se como controles sociais, aceitos de forma pacífica e voluntária, que demarcam um ordenamento estável e que levam o indivíduo a uma realidade outra, diferente da vivenciada em seu cotidiano.

Segundo Caillois, o conceito de jogo é permeado por noções de desenvoltura, risco e habilidade, estando ainda associado à criação de um ambiente de descanso ou de divertimento. Sua prática não gera consequências para a vida real, mas opõe-se e coloca em suspenso seu regramento, em favor do estatuto próprio do jogo, seja ele dado ou não. Apresentado assim, pode-se presumir que não apenas solta-se a pipa, mas sim, joga-se *com* e *por* ela. Esse jogo pode acontecer individual ou coletivamente, com regras ou sem, por diversão ou seriedade.

Tal suposição surge a partir de minha vivência nos subúrbios do Rio de Janeiro, que ao longo de três décadas mudou de forma considerável. Se na infância “guentei”³ a pipa para meus primos, em minha adolescência e fase adulta, não entendia o que boa parte de meus conhecidos, já crescidos, ainda via de interessante na prática de *jogar* com a pipa. Foi buscando compreender isso que este texto se forma.

3.1 O JOGO DE PIPA NA INFÂNCIA

O jogo de pipa, entendido enquanto brincadeira, encontra-se historicamente associado às crianças e ao período que essas tinham de tempo livre, especialmente durante o recesso escolar. Deste modo, as temporadas de pipa nos subúrbios cariocas costumavam ocorrer nos intervalos de dezembro a fevereiro e de junho a agosto. Fora isso, também era comum aos domingos, na parte da tarde, ver o céu colorido com as pipas no ar. O tempo passou, a cidade cresceu, as ruas foram dominadas por carros, prédios foram erguidos, novas tecnologias vieram, a violência aumentou e a prática de soltar pipa mudou consideravelmente com o passar dos anos, juntamente com outras brincadeiras do passado, como destaca um de nossos entrevistados:

Minha infância foi aquela de antigamente, que hoje em dia não se vê mais. Era rua, bolinha de gude, pipa, futebol, pião, tudo que tem direito. O portão da casa nem fechava. Era aberto para os vizinhos entrarem. Curti muito. Não tenho do que reclamar não... Não foi uma infância

com videogame, com televisão... Muito pouco. Foi mais rua mesmo.
(Fala do pipeiro "Cau", concedida através de entrevista)

Ainda com isto em mente, nos resta o questionamento de como se deu o surgimento desta "essência", deste estágio primeiro que levou a criança a jogar a pipa enquanto brincadeira e que culminou no que hoje chama-se de pipa esportiva. Não houve a aplicação de questionários junto a crianças, ou entrevistas com elas, visto que nos campos de pesquisa aqui analisados, o número desses indivíduos é ínfimo. De todo modo, o discurso dos entrevistados pode dar pistas de como a prática se deu e quais os sentimentos envolvidos nesta relação criança-pipa.

De início, podemos compreender, de maneira geral, que a atividade própria da criança é o brincar. Segundo Henri Wallon (2007, p. 54), o brincar seria "parte da evolução total da criança, ela mesma composta de períodos sucessivos [...] no primeiro estágio as brincadeiras puramente funcionais, depois as brincadeiras de ficção, brincadeiras de aquisição e por fim, brincadeiras de fabricação". Para a análise da pipa, vamos nos concentrar apenas nos períodos das brincadeiras de ficção e de fabricação.

As brincadeiras de ficção referem-se às atividades em que o faz-de-conta e a imitação estão presentes, ou seja, nas quais a criança brinca com um *objeto* que pode assumir papéis variados e imaginativos ou pode, ela mesma, brincar de imitar pessoas que estão presentes no seu dia a dia.

Por sua vez, as brincadeiras de fabricação estão intimamente ligadas à ficção, podendo até ser entendidas como uma consequência da primeira. Nessas brincadeiras, a criança entretém-se com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Ela cria e improvisa o seu brinquedo, ou transforma *objetos* em *coisas*, dotando-os de "vida". Isso nos remete à teoria de Caillois (2017, p. 40), quando o autor apresenta o *mimicry* como uma brincadeira onde o principal atrativo está no prazer de desempenhar um papel e de se conduzir como se fosse alguém diferente. O mesmo ocorre com o jogo da pipa enquanto brincadeira infantil.

De modo geral, o jogo de pipa na infância é aprendido pela criança através da imitação de alguém próximo que com ela estabelece convívio intenso: irmão, pai, tio ou primo. Esse padrão pode ser observado nas falas de alguns entrevistados, como o pipeiro Cau: "Eu solto pipa desde criança, desde bebê. Desde que eu tinha 2, 3 anos, eu já devia ter soltado pipa com meu tio. E soltei pipa direito." Ele também se faz presente no relato de Madeira: "A pipa veio lá de detrás, de criança. Desde criancinha, eu peguei isso do meu pai. É a coisa que eu mais me dei". Jarro, outro pipeiro entrevistado, ainda endossa: "Não tem essa de ensinar a soltar pipa! Pipa você aprende vendo os outros soltarem, vendo quem tá próximo de você e que tem esse hábito."

Conforme aponta Henri Wallon (1981), o lúdico e a infância não podem ser dissociados, de modo que o brincar infantil ocorre independentemente do local em que a criança esteja. Basta ter algo que a estimule que logo ela começa a imaginar, assumindo papéis inspirados em pessoas que são referência em seu cotidiano e viajando em um mundo imagético próprio. Não por acaso, como já apontamos acima, Roger Caillois (2017) nomeou de *paidia* – palavra que, segundo o autor, tem como raiz o termo "criança" – o estágio mais puro do jogo, onde há uma alegria despreocupada, por onde se manifesta uma certa fantasia incontrolada. Atrelado a isto, temos o que Caillois (idem) chama de jogo *mimicry*, onde há a aceitação temporária, senão de uma ilusão, pelo menos de um universo fictício.

Henri Wallon (1981) compreende ainda que as etapas do desenvolvimento da criança através da brincadeira estabelecem-se como atividades em que essas aproveitam a ação de forma completa, abarcando as múltiplas experiências vividas pelas crianças, como memorização, enumeração, socialização, articulação, experiências sensoriais, entre outras, algo que não ocorreria com o adulto, visto que, enquanto para a criança, o brincar é progressão funcional, para o adulto seria uma forma de regressão.

Ou seja, enquanto ser adulto, o indivíduo tenta afastar-se das atividades consideradas como brincadeira, aproximando-se de atividades laboriosas. Talvez por isso, diferentemente do que ocorre com o adulto, o jogo de pipa enquanto brincadeira infantil traz um "apego" maior à *coisa* em questão, conforme observamos no seguinte depoimento:

Antigamente você dava valor à pipa, a pipa tinha sentimento, às vezes tinha até nome! Você passava o

sábado todo fazendo a sua pipa, você colava, você emendava vareta... Aí testava ela domingo de manhã, pra só soltar à tarde. Hoje em dia você não vê mais isso. A pessoa hoje só compra pipa em grande quantidade, então ninguém dá mais valor. (Fala do pipeiro Madeira, concedida através de entrevista)

Essa fala nos remete ao conceito de “brincadeira de fabricação”, apresentado anteriormente, pela qual proporciona-se vida aos *objetos*, transformando-os em *coisas* que, ainda que de modo inconsciente, estarão em diálogo com uma série de fatores que as animarão e lhes darão significado, tais como o tempo em que se brinca, com quem se brinca, o espaço em que se brinca, a perícia com que se brinca, a liberdade que se tem ao brincar e até a imaginação que se estabelece ao interagir com a pipa. Ou seja, algo que vai ao encontro de todas as características do jogo *mimicry*: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados.

Retornando aos interlocutores em suas idades atuais, podemos ver boa parte dessas características presentes ainda hoje em suas ações, em conformidade com a visão de Caillois (idem), para quem as condutas do *mimicry* transbordam da infância para a vida adulta. Quanto a isso, destacamos o seguinte trecho da entrevista de Cau:

Pô, quando eu tô soltando pipa, eu esqueço de tudo, não dá pra explicar não. Eu viro criança de novo! É só um pouquinho por dia, mas é libertador, sabe? Eu sou outra pessoa, cara. Se filmasse eu soltando pipa eu ia ficar rindo de mim mesmo. Grita, zomba e bota pilha... É alegria e diversão pura. (Fala do pipeiro Cau, concedida através de entrevista)

O jogo da pipa na infância seria, portanto, uma brincadeira completamente descompromissada, realizada por imitação e sem muita função pessoal além do divertimento puro, uma vez que a criança ainda se encontra no processo de adaptação a seus círculos sociais. Neste sentido, o jogo da pipa não só diverte, mas também introduz a criança em formas de sociabilidade desenvolvidas nos grupos em que ela se insere.

Observa-se ainda um apego ao objeto enquanto brinquedo, o qual muitas vezes pode ser concebido como uma *coisa*, isto é, como algo dotado de vida. De toda maneira, o foco no jogo da pipa enquanto brincadeira na infância, tal como representado nas falas dos interlocutores, parece estar muito mais contido na pipa em si do que nas possibilidades de ação – cortar, aparar, manobras, técnicas, perícias, treinos etc. – que essa traz.

Deste modo, após a infância – começo da fase adulta – o jogo de pipa não é mais interpretado como uma brincadeira. Passa-se a tomá-lo e interpretá-lo de outra forma, mudança que acompanha o fim das temporadas de pipa, substituídas pelos festivais como principais contextos de desenvolvimento dessa prática na atualidade, implicando ainda no fim do brincar para a entrada no lazer.

3.2 O JOGO DE PIPA NOS FESTIVAIS

Se o jogo de pipa enquanto brincadeira tinha como seus adeptos majoritariamente crianças, com o passar do tempo e a chegada da “era tecnológica”, esse público se modifica, passando a ser composto em sua maioria por adultos. Adultos que, em sua visão, em passado áureo, eram as crianças que soltavam pipa. Esse nem tão novo público passou a ter obrigações quanto a trabalho, o que o impedia de soltar pipa durante a semana, ocupando-se todos os dias do que era assim chamado de “temporada de pipas”. Com isto, as ruas foram se esvaziando, o que motivava ainda mais o fim da prática de soltar pipa. Deste modo, maneiras não usuais até a época foram pensadas pelos pipeiros para evitar seu fim.

Como parte desse processo, alguns praticantes adultos se reuniram e resolveram criar o que seria chamado de “Festival de Pipas”. Desta forma, em um dia em que a maioria dos praticantes não trabalhava, reuniam-se em um mesmo local grande número de adeptos, transformando a brincadeira em competição, o que, para muitos, é considerado algo vantajoso, como podemos observar no seguinte trecho:

Festival é um local no qual todos vão pra soltar, não tem regra. É um cruzando com o outro. As pessoas vão para ali no intuito de cruzar, mas sem tanta seriedade. Você não tem a obrigação de só cortar, porque você tá ali para se divertir. (Fala do pipeiro Jarro, concedida através de entrevista)

Não há um regulamento fixo e pré-estabelecido durante os festivais. Há, sim, algumas regras que parecem estar subentendidas: não cortar⁴ alguém que esteja ao seu lado ou não descer muito a linha a ponto de passar próximo à cabeça das pessoas que estejam soltando a pipa são algumas delas. Em tempos passados, ainda existia a regra que dizia que o primeiro a tocar era o dono da pipa. Isso era válido para quando a pipa “voava”⁵ e muitas pessoas corriam atrás dela. Entretanto, atualmente o pipeiro não corre mais atrás de pipa.

Dentre as mudanças na forma de soltar pipa, ainda há o fato de, no passado, ser consideravelmente mais difícil cortar. Quando isso ocorria, “aparava-se”⁶ a pipa do oponente, trazendo-a para si. Normalmente, permanecia-se um dia inteiro colocando-se apenas duas pipas no alto. A distância entre os pipeiros, o tamanho das pipas, os tipos de linhas, tudo influenciava para a prática ser diferente.

Atualmente, corta-se a pipa do oponente em poucos minutos e logo já se coloca outra no ar. Pipas grandes não são tão interessantes, pois acabam sendo mais lentas, linhas com o cerol⁷ foram substituídas pelas linhas com óxido de alumínio, chamadas de “linhas chilenas”⁸. Os oponentes estão normalmente na mesma rua, e não em longas distâncias. Estas mudanças trazem a única regra realmente estabelecida na maioria dos festivais: pede-se que, até o meio-dia, sejam colocadas no alto apenas pipas acima de 60cm. Esse pedido faz com que as pipas maiores, mais bem trabalhadas e mais caras, não sumam das lojas, visto que, por conta de seu maior valor, são menos compradas. Entretanto, nem mesmo essa regra costuma ser seguida com afinco.

Do mesmo modo, não há vencedores e vencidos: o intuito dos festivais é manter uma relação de amizade e divertimento. No jogo de pipa enquanto festival, o foco muda em relação ao jogo de pipa enquanto brincadeira. Se, no segundo, o apego à pipa em si era o aspecto ao qual se dava maior valor, no primeiro, essa relação afetiva com o objeto passa a não ser tão considerada. Coloca-se mais importância na perícia da ação de cruzar ou cortar, além da gozação que essa ação pode gerar junto a outros pipeiros que estejam participando do festival.

Além disso, não existe a obrigação de estar ali ou continuar a ação até que ela tenha um fim, pois a qualquer momento é dada a possibilidade de um praticante simplesmente parar e se retirar. É também constatado que, somente após se dar a devida atenção ao trabalho e à família, é que a ida a festivais é considerada pelos pipeiros, como aponta a fala a seguir:

Ah, eu me sinto à vontade. É uma coisa muito boa. É uma coisa inexplicável. Eu adoro pipa, eu amo a pipa. Depois da minha família e do meu trabalho, que eu preciso pra viver, fora isso aí, eu solto a minha pipa pra desestressar, extravasar minhas energias, fico no sol o dia todo, eu adoro. (Fala do pipeiro Madeira, concedida através de entrevista)

Parece pertinente afirmar que um festival de pipa detém todas as qualificações necessárias para ser enquadrado dentro de um par de rubricas apresentadas por Roger Caillois (2017): *mimicry-agôn*. Como dito anteriormente, se o jogo *mimicry* trata-se de uma ilusão, da criação de um imaginário, o *agôn* refere-se ao campo da regra, fundamento essencial para qualquer tipo de competição. Segundo Caillois, o jogo *agôn*:

Portanto, sempre se trata de uma realidade que se concentra em uma qualidade (rapidez, resistência, força, memória, destreza, engenhosidade etc.), que se exerce em limites definidos e sem nenhum auxílio externo, de tal modo que o vencedor apareça como o melhor em uma determinada categoria de proeza. (CAILLOIS, 2017, p. 49).

Deste modo, o jogar pipa em um festival abrange também uma ficção, retirando o indivíduo de sua realidade habitual, e alçando-o a outra realidade – neste caso, imaginada – ainda que sem deixar de lado a necessidade de competir e mostrar suas habilidades dentro do grupo ao qual está inserido. Diferentemente do jogar pipa enquanto brincadeira infantil, que se estabelecia como um divertimento em si mesmo, o jogar pipa enquanto festival não parece ter nenhum significado em si mesmo, mas apenas em contraste com as atribuições da vida adulta, uma vez que se figura como um divertimento realizado após o cumprimento das necessidades e obrigações do cotidiano. Sobre esse contraste, Vânio declara:

Cara, é foda. O festival é uma terapia, tá ligado? Eu encontro os amigos e vou pra lá, coloco a pipa no ar e esqueço da porra toda. É minha válvula de escape. O patrão me esculacha a semana toda. Eu vou para o festival e esqueço dele. Eu relaxo, eu brinco, eu dou uma gastada na rapaziada. E assim vai. (Fala do pipeiro Vânio, concedida através de entrevista)

O festival de pipa é, então, eleito pelos entrevistados como uma "realidade secundária", com limites de tempo e espaço bem definidos e que está em constante diálogo com as obrigações do dia a dia. Deste modo, passo a entender a partir daqui o par *mimicry-agôn* como uma atividade de lazer, categoria que surge como um "tempo livre", mas não como ociosidade: como um tempo em que se escolhe estar realizando uma atividade.

Esse dito "tempo livre", que se convencionou chamar de lazer, historicamente vem aumentando de geração para geração e ganhando novos ares de notoriedade. Deixa de ser um mero supérfluo para ser considerado de vital importância na rotina do homem cidadão. Segundo Joffre Dumazedier (1973, p. 25): "Nos dias de hoje o lazer funda uma nova moral da felicidade. É um homem incompleto, atrasado e de certo modo alienado, aquele que não aproveita ou não sabe aproveitar seu tempo livre."

Se antes o tempo de lazer podia ser entendido apenas como um tempo de descanso, nos dias atuais, não se limita mais a isso. Atualmente, o lazer passou a ser compreendido como um conjunto de atividades que têm valor em si mesmas, reivindicadas como direito dos trabalhadores e fundamentadas através de princípios. Para Dumazedier (1973, p. 32), o lazer tem três funções claramente definidas: descanso, referente a uma liberação da fadiga, reparando o indivíduo do estresse e das obrigações da vida laboral; divertimento, que se refere a uma necessidade de ruptura com o mundo cotidiano; e desenvolvimento, uma vez que possibilita novas formas de vivências do corpo e do espaço, além da integração voluntária a agrupamentos recreativos.

Seguindo essas funções apresentadas pelo autor, podemos ver o jogar pipa em formato de festival enquadrando-se como uma atividade de lazer, pois conforme observamos nas falas de alguns entrevistados, os festivais apresentam-se como uma liberação do estresse e das obrigações. Há uma ruptura com a realidade (*mimicry*), uma vez que o pipeiro "esquece de tudo" quando se encontra inserido no festival.

O jogo *mimicry* na prática da pipa desenvolvida nos festivais, aproxima-se das "*atividades miméticas*" apresentadas por Norbert Elias e Eric Dunning (1994), uma vez que não se limitam a imitar situações da vida real. Nelas as emoções estão intimamente relacionadas com as vivenciadas na "realidade", sendo apenas reinterpretadas como uma "espécie de prazer". A atividade mimética surge como algo não nocivo, ao contrário das atividades sérias emuladas por ela, que estando inseridas dentro do contexto da vida real, podem desencadear catástrofes para todos os atores envolvidos.

É interessante notar também que os espaços dos festivais costumam ser ressignificados pelos praticantes. Se a rua era local de passagem, torna-se de vivência; se o terreno era baldio, ermo e esvaziado, torna-se completo e utilizado. Ao mesmo tempo, observamos também nos festivais, uma redução de diferenças, desigualdades e desequilíbrios que invariavelmente privam algumas esferas sociais das oportunidades que a cultura urbana é capaz de gerar. Esse aspecto pode ser ilustrado pela seguinte fala de Cau:

Cara! No festival todo mundo é igual. Tem empresário e faxineiro batendo combate. Cara que chega de bicicleta e que chega de carro importado, tem gente que mora em mansão e outro em barraco. E ali tá todo mundo se zoando, cortando a pipa um do outro, trocando ideia. Não tem diferença. A gente tá ali pra soltar pipa e cruzar. (Fala do pipeiro Cau, concedida através de entrevista.)

Entretanto, essa coesão grupal oriunda do sentimento de igualdade gerado pela participação em um festival de pipas não é absoluta. Digo isto tomando como parâmetro o fato de que alguém mais abastado sempre terá condições de ter mais pipas e assim continuar jogando. Entretanto, a análise do discurso é importante de ser levada em conta, uma vez que essa é uma afirmação categórica de todos os indivíduos ouvidos – em entrevistas ou em conversas informais. Há assim, acima de tudo, esse sentimento de igualdade e de autorreconhecimento como pipeiros quando dentro de um festival.

Estando diante ou não de um processo civilizador através do lazer, o certo é que esse processo não poderia ocorrer se antes o lazer não fosse transformado e a ele fossem estabelecidas regras claras em formato estatutário. A essa nova forma de lazer convencionamos chamar de esporte, modalidade predominante nos campeonatos de pipa, que abordaremos a seguir.

3.3 O JOGO DE PIPA NOS CAMPEONATOS

Como dito anteriormente, os festivais de pipa não são regulamentados por qualquer tipo de regras pré-estabelecidas: neles, não há um estatuto. Acontecem na informalidade, organizados por determinados grupos de indivíduos que se reúnem, segundo os pipeiros, para duelar ou “bater combate”. Os campeonatos, por sua vez, estabelecem regras, determinam vencedores ou perdedores, concedendo prêmios aos que saem vitoriosos. A atividade que antes era de lazer, liberta de obrigações, torna-se compromisso, e a competição para determinar quem é o melhor pipeiro – ou a melhor equipe – passa a ser o aspecto mais importante. Ainda que, atualmente, festivais e campeonatos aconteçam em locais diferentes, a segunda modalidade parece ter se originado da primeira.

O primeiro campeonato de pipa esportiva do Rio de Janeiro nasce em 2010, oriundo de um festival que costumava ocorrer em Nilópolis, município da região metropolitana do Rio de Janeiro. Essa competição foi organizada por alguns pipeiros que haviam ido ao Chile naquele mesmo ano para visitar um festival de pipas que ocorre anualmente no país, entre os dias 18 e 19 de setembro, em meio às festividades que celebram a independência da nação. Entusiasmados com o que viram no Chile, os pipeiros organizaram o primeiro campeonato de pipa esportiva do Rio de Janeiro.

Durante os primeiros anos, os campeonatos aconteceram sem um padrão bem definido. Em comum, havia apenas o costume de ser cobrada uma taxa de inscrição de cada participante para que o campeonato pudesse acontecer. Entretanto, segundo relatos dos entrevistados, era comum haver sempre algum tipo de confusão, pois os organizadores eram acusados de visar apenas ao próprio lucro, tornando-se difícil ver algum campeonato que trouxesse uma estrutura minimamente confortável, sinalizando que os indivíduos envolvidos com a pipa esportiva haviam deixado de ser pipeiros, tornando-se atletas, ou que teriam deixado de brincar para competir.

Em meio a esses acontecimentos, em 2017, um grupo composto por atletas da pipa e praticantes informais organizou-se e criou a Liga Carioca de Pipa Esportiva. A fundação da liga levou em conta dois intuitos principais: profissionalizar a prática, transformando a pipa em um esporte regulamentado e, principalmente, organizar e padronizar os vários campeonatos que ocorriam de forma simultânea, o que não só os esvaziava, como acabava por gerar uma “concorrência” entre eles.

Para manter-se ativa, no ano de 2018 a Liga arrecadava de cada participante filiado e interessado em competir a quantia mensal de R\$ 5,00, além de contar com alguns patrocinadores, em sua maioria fabricantes de linhas para pipa. Os campeonatos ocorrem a cada dois meses e são divididos pelas categorias: Individual, Dupla, Trio, Quarteto ou Quinteto. Trinta equipes estão filiadas à Liga, totalizando 360 atletas. Cada clube precisa ter no mínimo cinco atletas, sem haver um número máximo. Acontecem sete eventos organizados pela Liga durante o ano, um

campeonato de cada categoria citada acima, além de um campeonato Sul-Americano, que dá acesso ao campeonato no Chile.

Tomando como exemplo o campeonato Sul-Americano, nos espaços destinados à competição, há normalmente nove arenas de combate: a arena principal e oito laterais/ auxiliares (quatro à direita e quatro à esquerda). Cada uma dessas arenas é composta por dois quadrados de 3mx3m a 5mx5m – a depender da categoria que esteja disputando – paralelos em relação ao vento e a uma distância de 25 a 35 metros um do outro – também, a depender da categoria. Em cada quadrado, há um árbitro de linha, posicionado no vértice central externo, possibilitando que este, em diagonal, sempre consiga ver tudo o que ocorre. Entre esses dois quadrados, há a tenda onde se posiciona o árbitro principal, que é responsável pelas anotações e tem o poder de decisão no caso de alguma dúvida ou de desentendimento entre os outros árbitros.

Quando as pipas estiverem no alto, as linhas precisam estar paralelas, ou o mais próximo disso. Se houver algum desalinho, é necessário mudar os quadrados de lugar para que o vento sempre venha de trás dos competidores, fazendo com que as linhas estejam completamente paralelas. Todas as pipas são colocadas no alto ao mesmo tempo, e os árbitros conferem se todos os atletas estão dentro do quadrado e se todas as linhas estão paralelas. Contempladas todas essas exigências, inicia-se a disputa. Cada combate tem duração máxima de cinco minutos, sendo cabível um tempo extra de um minuto, no caso de o primeiro período não ser suficiente para que sobre apenas uma pipa no alto.

Como pode-se notar, o objetivo do combate é que se cortem todas as pipas da equipe adversária. Havendo empate (pipas de mesmo número nos dois lados), os atletas que continuam com suas pipas no alto devem trocar de quadrado e recomeçar a competição. Se qualquer outro tipo de resultado ocorrer (uma equipe com cinco pipas no ar e outra com apenas uma), o combate deve continuar ocorrendo, até que reste apenas um com a pipa no ar e este se sagre campeão.

Há todo um ordenamento, regramento, técnicas e táticas envolvidas em um campeonato de pipa esportiva. Esses aspectos transformam o que antes fora apresentado como simples atividade de lazer (jogo de pipa enquanto festival) em uma outra categoria: o jogo de pipa como esporte.

O esporte é um fenômeno social que marca profundamente o cotidiano das sociedades modernas. Esse aspecto pode ser relacionado ao fato de nossa civilização estar fundada na lógica econômica da concorrência, o que não se restringe ao mercado de bens, observando-se também em relações profissionais, de amizade, de família etc., que acabam sendo afetadas por sentimentos de rivalidades, disputas e ciúmes.

Essa via de mão dupla, de visões dissonantes e não passíveis de convivência harmônica, talvez encontre seu lugar de convergência exatamente dentro da lógica do esporte. Afinal, se por um lado os competidores são autorizados a duelar em moldes repudiados socialmente (brutalidade, ameaça, dissimulação etc.), há também uma celebração da fraternidade, uma vez que os vencidos devem aceitar de bom grado a vitória adversária, desde que ela tenha sido alcançada em conformidade com as regras previamente estabelecidas em regulamento.

Portanto, assim como no lazer, a atividade esportiva está ligada à vida social, familiar e à atividade profissional. Nesse sentido, vemos aqui também o indivíduo homem ser modificado por ela, em profundidade. Do mesmo modo como é modificado e moldado pelo seu trabalho, o esporte também se apresenta como um equilíbrio vital entre a vida de trabalho e o tempo livre. Sobre isso, Caillois afirma:

Para cada um dos concorrentes o incentivo do jogo é o desejo de ver reconhecida sua excelência em um determinado campo. É por isso que a prática do *agôn* supõe uma atenção constante, um treino apropriado, esforços assíduos e a vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança. Deixa o campeão aos seus próprios recursos, estimula-o a tirar deles o melhor partido possível, obriga-o, enfim, a servir-se deles lealmente e nos limites fixados. (CAILLOIS, 2017, p. 50-51).

Norbert Elias e Eric Dunning (1994) apontam que a transformação do modo como as pessoas ocupam seu tempo de lazer está relacionada à transformação na maneira como trabalham. Historicamente, as regras que envolviam justiça e igualdade quanto às possibilidades de vitória

se endureceram e, sob a forma de esporte, as atividades de lazer se autodisciplinaram. Deste modo, a esportivização das atividades de lazer seria acompanhada por um processo de civilização, marcado pelo autocontrole individual e pela contenção de pulsões, afetos e comportamentos violentos.

Entretanto, há um ponto fundamental para o qual se deve atentar a fim de estabelecermos a diferença entre o jogo de pipa como esporte e o jogo de pipa como festival. Como dito anteriormente, o lazer é uma atividade livre, que dá ao indivíduo a possibilidade de abandoná-la como e quando bem entender, sem que com isso seja prejudicado. No esporte, ao contrário, se o indivíduo paralisa sua ação está sujeito a sanções graves, tais como eliminação, situação vexatória, dúvida sobre a sua real habilidade, banimento etc.

Isso não significa que haja um desaparecimento total dos efeitos de desconstrução ou divertimento. Não se exclui completamente a função libertadora, que seria inerente a toda atividade de lazer. De todo modo, é necessário interpretar o jogo da pipa naquela ação de outra maneira, com maior seriedade e visando a um fim: a vitória no campeonato. O contraste entre esporte e lazer na prática da pipa é mencionado por Madeira:

A pipa na verdade é um esporte quando você participa de campeonato. Porque ali você precisa usar suas estratégias, os campeonatos têm seus regulamentos, você precisa saber disso pra saber o que fazer. E tá todo mundo querendo ganhar. Mas quando é festival, passa a ser uma brincadeira, porque não é uma coisa valendo, é uma brincadeira, passa a ser uma gozação, ali vale tudo. Você vai lá, cruza de qualquer jeito. Agora no campeonato não, você precisa ter uma cautela e saber o que fazer pra tentar fazer o melhor e não dar errado ali na hora. (Fala do pipeiro Madeira, concedida através de entrevista)

O escritor Georges Magnane (1969, p. 57) afirma que todo praticante de alguma competição sabe que a atividade esportiva une, de forma extraordinária, a seriedade por vezes trágica da brincadeira infantil e a seriedade do trabalho, com aquilo que ele comporta de perseverança, de prudência, e do ímpeto de buscar os limites da resistência humana, visando ser o melhor naquilo a que se está submetendo. O autor entende ainda que o esporte pode ser definido como uma atividade:

"Cuja predominância é o esforço físico, participando simultaneamente do jogo e do trabalho, praticada de maneira competitiva, comportando regulamentos e instituições específicas, e suscetível de transformar-se em atividade profissional." (MAGNANE, 1969, p. 71).

Tomando ainda como base a obra de Elias e Dunning (1994), podemos definir o jogo de pipa enquanto esporte como uma atividade organizada, centrada no confronto não inteiramente previsível no decorrer e no resultado. Tal como em qualquer outra atividade esportiva, considerada em seu estágio amadurecido, a tensão provocada não é muito longa nem muito breve, dependendo desse equilíbrio de oportunidades iguais de vitória, tanto na defesa quanto no ataque. Há então, uma necessidade de equilíbrio como forma intermediária entre a obediência às regras e a dissimulação e exploração delas até o limite.

4 CONCLUSÃO

As transformações da prática de jogar pipa, consubstanciadas em diferentes modalidades, podem ser correlacionadas ao desenvolvimento da própria sociedade, de modo que o estágio amadurecido do esporte pode ser considerado como uma ramificação do amadurecimento da formação social onde ele é praticado, ainda que conserve certa autonomia em relação ao contexto que o originou.

É necessário analisar, então, como o jogo de pipa enquanto festival (lazer) transforma-se no jogo de pipa enquanto esporte, à luz de características específicas do desenvolvimento de um grupo ou sociedade em geral, uma vez que o ponto central das equipes envolvidas no jogo de pipa em sua

versão esportiva é sempre a simulação de um confronto, controlando-se as tensões no decorrer e as liberando ao final, como acontece em qualquer atividade identificada com essa categoria. O esporte é uma forma organizada de tensão em grupo e sua presença impõe-se não só àqueles que o praticam e àqueles que o organizam, mas ainda àqueles que se dedicam a combatê-lo.

E é justamente a partir desta imposição a quem tenta combatê-lo que podemos ver a evolução civilizatória do que antes foi brincadeira, passou a lazer e, por fim, sagra-se como esporte. O jogo de pipa como modalidade esportiva nasce não só da necessidade de organização da prática, mas antes e principalmente da busca de legitimidade e aceitação social por parte de seus praticantes. Elevar a brincadeira ou a atividade de lazer ao status de esporte é dar a ele ares de civilidade, ou seja, um regulamento próprio que deve ser seguido e que o ateste como prática usual segundo a sociedade na qual a prática se insere, protegendo-o, assim, de repreensões possíveis por falta de regulamentação. Essa afirmação pode ser vista com facilidade na fala a seguir:

O futuro da pipa é virar esporte. Porque aí vai se profissionalizar, vai ter autorização pra se portar linha com cerol, vai ter lugar certo pra competir, as pessoas vão ser cadastradas, vai ter uma associação na qual todas as pessoas que querem competir vão fazer parte. E aí vai começar uma orientação para as pessoas que não entendem explicando o que é aquilo. Porque vão ter requisitos pra você ser um atleta de pipa. (Fala do pipeiro Jarro, concedida através de entrevista)

Indo além nesta discussão, podemos também tomar para análise o tombamento da pipa como patrimônio cultural, histórico e imaterial do estado do Rio de Janeiro. Os praticantes da pipa trataram o tombamento como um acontecimento histórico que colocaria a pipa em outro patamar, não podendo ela ser “extinta” e sendo protegida por lei. Ou seja, seria a entrada da pipa no maior meio de reconhecimento e proteção de práticas estabelecidas como socialmente aceitáveis: a legislação.

Conforme apontado anteriormente, Roger Caillois (2017, p. 159) afirma que, na passagem para a civilização, é inerente a perda do jogo *mimicry* e o afloramento – talvez predominância – do jogo *agôn*. Dentro ainda dos dois conceitos mais amplos apresentados pelo mesmo autor, vemos em meio a esse processo civilizador o abandono do *paidia* em detrimento do *ludus*, onde conjuga-se um gosto da dificuldade gratuita, imposta através de regulamentos. Caillois (idem) continua afirmando que: “ao Ludus sem exageros, pode ser atribuída uma virtude civilizatória, pois este ilustra os valores morais e intelectuais de uma cultura e ainda contribuem para sua definição.”

Por fim, é preciso salientar ainda que a forma que se entende aqui como “amadurecida” da prática de se jogar pipa, com regras e normas estabelecidas, não está necessariamente em seu estágio final. Está sim em um novo estágio, que pode ser novamente modificado, caso uma reorganização se configure. Tal reorganização sempre surgirá das dinâmicas sociais e das gramáticas emocionais envolvidas na sociabilidade dos indivíduos que estão inseridos nestes três tipos de jogar pipas aqui apresentados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os Homens*. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- DUMAZEDIER, Joffre. *Lazer e Cultura Popular*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- _____. *Sociologia Empírica do Lazer*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. *A busca da excitação*. Lisboa: Difusão Editorial, 1992.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- MAGNANE, Georges. *Sociologia do Esporte*. São Paulo: Perspectiva, 1969.
- WALLON, Henri. *A evolução Psicológica da Criança*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

NOTAS EXPLICATIVAS

¹ Huizinga (2004, p. 234) aborda o rumo que o jogo vem tomando no formato de esporte, organizado em torneios regulares, passando da dimensão do divertimento ocasional para algo programado. Já Elias e Dunning (1993, p. 138-139) trazem como exemplo o caso dos jogos-

-
- desportos, tal como o futebol. Nesse tipo de atividade, o resultado do jogo pode levar os indivíduos envolvidos na ação a inúmeros níveis de excitação
- ² Texto adaptado extraído da dissertação de mestrado intitulada “Guerra no céu, amizade na terra – A pipa e suas gramáticas emocionais”, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPCIS) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), sob orientação da Profa. Dra. Maria Claudia Coelho e financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).
- ³ “Guentar” a pipa significa segurá-la ao longe para que alguém possa colocá-la no ar.
- ⁴ “Cortar” significa literalmente cortar a pipa do oponente com a linha de sua pipa através de movimentos que fazem as linhas se cruzarem.
- ⁵ “Voar” com a pipa significa ficar sem ela após ser cortado por um oponente.
- ⁶ “Aparar” a pipa é a ação de, após cortar a pipa do oponente, enrolá-la em sua linha e trazê-la para si.
- ⁷ Substância cortante criada a partir de vidro moído e cola, passada nas linhas das pipas.
- ⁸ A linha chilena trata-se da linha de pipa transformada quimicamente em objeto altamente cortante, através de aplicação de substância feita a partir de quartzo moído e óxido de alumínio.

Recebido em julho de 2021
Aceito em setembro de 2021