



De Bello et Ludis: jogos da Antiguidade nas etimologias de Isidoro de Sevilha

Narayana Astra van Amstel¹

Carlos Alberto Bueno dos Reis Júnior²

Kelwin Santos da Cruz³

Wanderley Marchi Júnior⁴

Resumo: Nossa pesquisa teve por objetivo compreender como os jogos foram retratados no livro XVIII da obra *Etimologias*, escrita pelo bispo Isidoro de Sevilha entre os anos de 615 e 630 d.C. Várias formas de atividades associadas a jogos foram classificadas por Isidoro como possuindo um caráter bélico ou lúdico. Observamos um receio em relação aos jogos do contexto romano e uma desaprovação dos espetáculos, por conta, alegadamente, de elementos pagãos e de violência. Entretanto, notamos que o tom crítico adotado pelo bispo levou em conta que tais práticas poderiam ser boas ou más de acordo com sua finalidade.

Palavras-chave: jogos; Antiguidade; Igreja.

De Bello et Ludis: ancient games in the *Etimologias* of Isidore of Seville

Abstract: Our research aimed to understand how games were portrayed in book XVIII of the work *Etimologias*, written by Bishop Isidore of Seville between the years 615 and 630 AD. Several forms of activities associated with games were classified by Isidoro as having a warlike or playful character. We observed a fear in relation to games in the Roman context and a disapproval of the shows, allegedly due to pagan elements and violence. However, we note that the critical tone adopted by the bishop took into account that such practices could be good or bad according to their purpose.

Keywords: games; Antiquity; Church.

De Bello et Ludis: juegos antiguos en las *Etimologias* de Isidoro de Sevilla

Resumen: Nuestra investigación tuvo como objetivo comprender cómo se retrataban los juegos en el libro XVIII de la obra *Etimologias*, escrita por el obispo Isidoro de Sevilla entre los años 615 y 630 d.C. Varias formas de actividades asociadas con los

1 Doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Paraná. Professor substituto do Instituto Federal do Paraná. Curitiba/PR, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8707-2423>.

E-mail: narayana.astra@gmail.com

2 Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná. Curitiba/PR, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4759-7935>.

E-mail: carlosabrij@yahoo.com.br

3 Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná. Curitiba/PR, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3861-1715>.

E-mail: kelwinc@gmail.com

4 Doutor em Educação Física pela Unicamp. Professor titular da Universidade Federal do Paraná. Curitiba/PR, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4911-9702>.

E-mail: wmarchijr@gmail.com



juegos fueron clasificadas por Isidoro como de carácter bélico o lúdico. Observamos un recelo en relación a los juegos en el contexto romano y una desaprobación de los espectáculos, supuestamente debido a elementos paganos y violencia. Sin embargo, notamos que el tono crítico adoptado por el obispo tuvo en cuenta que tales prácticas podían ser buenas o malas según su finalidad.

Palabras-clave: juegos; Antigüedad; Iglesia.

Introdução

No dia 3 de agosto de 2004, o caderno de esportes da Folha de São Paulo apresentou uma matéria sobre uma suposta marginalização das práticas esportivas por conta da ação da Igreja Católica. Intitulada “Jogos Proibidos”, assinada por Fabio Victor, a matéria relata que o catolicismo “tornou transgressores os que se atreveram a jogar”. Entre algumas informações trazidas pelo tabloide, somos informados que existia uma “queda-de-braço entre povo e clero” pela liberdade de jogar, e que “o corpo, maligno e depreciado em detrimento do espírito, só tem valor quando utilizado para atividades guerreiras”. Na mesma matéria, afirmou-se também que, em 1617, o monarca inglês Jaime I publicou uma lei, o *Book of Sports*, que “afrouxava a proibição da Igreja aos jogos”. A chamada da matéria é, naturalmente, a que mais atrai a atenção: os Jogos Olímpicos conseguiram retornar na modernidade, em 1896, porque “o mundo driblou a Igreja Católica” (VICTOR, 2004).

Essas afirmações que tomam a Igreja como uma entidade “antiesportiva” não são incomuns, e encontram lugar em produções acadêmicas de grande importância dentro dos estudos de esporte, tais como o de Eitzen e Sage (1993), Guttmann (1991; 2004a) e Putney (2009). Esses autores tendem a afirmar que o cristianismo teria uma base platônica que consideraria o mundo, a matéria e o corpo como algo ruim e negativo, diante da superioridade da alma e do espírito. Vejamos, por exemplo, a argumentação de Eitzen e Sage (1993, apud KELLY, 2012, p. 59):

Early Christianity gradually built a foundation based on asceticism, which is a belief that evil exists in the body, and therefore, the body should be subordinate to the pure spirit. Nothing could have been more damning for the promotion of active recreation and sport.

Podemos ver a mesma linha argumentativa em pesquisas nacionais. Vejamos, por exemplo, o texto de Luiz Fernando Boa (2015, p. 2-3):

O corpo e a atividade física começam a perder espaço e importância, com o surgimento do Cristianismo. Com ele o centro das atenções estava nas conquistas de uma vida celestial. Surgiu junto com o início da Era Cristã, um novo período na história, denominada Idade Média. A Idade Média também é conhecida por “Idade das Trevas”, pelo fato de que houve uma queda cultural no mundo ocidental. [...] Até o início da Era Cristã, a atividade física, era vista de forma positiva, mas uma vez que a Igreja Católica, que legitimou o seu poder através da fé, fez valer o desprezo pelo culto ao corpo, dando maior importância à salvação da alma.



Outros autores até adotam uma escrita de cunho mais incisivo na crítica à Igreja, como por exemplo, a tese de Theofilos Pouliopoulos (2013, p. 17):

Christianity gave a completely new message of love and hope for humanity, but the Catholic Church through the centuries, created an empire of fear and hate. An era of oppressions and cruelty paved the way for the dark ages, where the human body considered being sinful and evil. The point is that for many centuries sport was absent from Europe.

Todos esses autores acabam por ignorar ou até confundir o papel da Igreja em relação ao corpo e ao esporte. Afirmções repercutidas frequentemente, como a de que o corpo era visto como maligno pela Igreja, atribuem ao catolicismo justamente as heresias que mais foram combatidas pelos santos e bispos ao longo da história do cristianismo. Por exemplo, a famosa heresia do gnosticismo (KELLY 2012), em que não se aceitavam textos do Antigo Testamento como divinamente inspirados e afirmava-se que o mundo em que vivemos era algo maligno criado por um *aeon*⁵. Para os gnósticos, o corpo era maligno e somente a alma era boa, e por isso, adotavam posturas extremamente radicais, como por exemplo, afirmar que a salvação era impossível para quem tivesse relações sexuais (ainda que as pessoas vivessem em matrimônio e constituindo família). Para negar o corpo, praticavam jejuns severos, em alguns casos levando ao óbito do crente gnóstico. O gnosticismo levou séculos para desaparecer e teve como um de seus principais adversários o bispo Irineu (130-200), que por anos escreveu livros contra a heresia gnóstica. Irineu frequentemente lembrava aos católicos que só havia um Deus criador, e que tudo que Ele havia criado era bom (AQUINO, 2018). No texto bíblico⁶, Paulo alertava, na 1ª carta a Timóteo, capítulo 4, versículos 1 a 5 (o destaque é nosso):

O Espírito diz expressamente que, nos tempos vindouros, alguns hão de apostatar da fé, dando ouvidos a espíritos embusteiros e a doutrinas diabólicas, de hipócritas e impostores que, marcados na própria consciência com o ferrete da infâmia, proíbem o casamento, assim como o uso de alimentos que Deus criou para que sejam tomados com ação de graças pelos fiéis e pelos que conhecem a verdade. Pois *tudo o que Deus criou é bom* e nada há de reprovável, quando se usa com ação de graças. Porque se torna santificado pela Palavra de Deus e pela oração.

Haviam também seitas que, por outros motivos, colocavam o corpo como algo maligno. Por exemplo, as vozes dos adeptos do maniqueísmo encontravam reverberações durante os primeiros séculos do cristianismo. Para os maniqueístas, existiam duas forças igualmente poderosas e opostas, quais sejam, o bem e o mal, e consequentemente, um deus e um diabo que viviam se confrontando. Dessa forma, tudo que existia podia ser compreendido à luz da dicotomia dualista. O maniqueísmo afirmava que o corpo era a parte maligna e a alma era a parte boa. O bispo Agostinho de Hipona, um ex-maniqueísta, expôs incongruências dessa seita com a doutrina católica.

⁵ Uma emanção divina- similar a um anjo, ou seja, um ser que está em um estágio intermediário entre os humanos e Deus - que teria se corrompido e criado todas as coisas. Assim, a matéria seria algo negativo e o virtuoso seria tudo que é espiritual.

⁶ Tendo por base a Bíblia Ave Maria (2017), edição online disponível em: <https://www.bibliacatolica.com.br/biblia-ave-maria>.



Com esses exemplos, pretendemos apenas demonstrar que muitas vezes a lógica adotada para expor um comportamento de negação do corpo e uma consequente postura anti esportiva do catolicismo, acaba por usar afirmações que não correspondem com os ensinamentos da Igreja.

No entanto, no campo das evidências históricas, há fatos que podem contribuir na perspectiva de apontar uma Igreja anti esportiva. Por exemplo, o fim dos Jogos Olímpicos da Antiguidade, em um pedido do bispo Ambrósio para o Imperador Teodósio, é o mais contundente, até pelo caso de o senso comum enxergar nos Jogos Olímpicos da Modernidade uma continuação direta da competição que existia na Grécia clássica. Os Jogos Olímpicos da Antiguidade, com sua primeira edição datada de 776 a.C., encontraram seu fim por um edito do imperador romano Teodósio, de religião católica, no ano de 392 d.C. (COUBERTIN, 2015), após um pedido do bispo Ambrósio (340 – 397 d.C.). A competição, realizada a cada quatro anos, celebrava culto a deuses pagãos através de práticas atléticas, com atletas completamente nus, algo inadmissível para um império que, no ano de 385 d.C. tinha acabado de tornar o cristianismo sua religião oficial.

As críticas de Isidoro de Sevilha, bispo e santo católico, às antigas competições greco-romanas, escritas no século VII, seguem um sentido similar, mostrando-se contundentes e até mesmo possibilitando pensar um catolicismo avesso aos jogos e divertimentos. Em sua obra *Etimologias*, o bispo Isidoro apresenta um dicionário etimológico de natureza enciclopédica. Em um dos livros que compõem a obra, o volume XVIII – *De bello et ludis* (As guerras e jogos), o bispo apresenta práticas recreativas e competitivas, características do contexto greco-romano. Por ter profundas condenações à violência, nudez e paganismo presentes nessas atividades, a obra *Etimologias* tem sido retratada como uma fonte que supostamente comprovaria a rejeição da Igreja Católica ao esporte como um todo. Por exemplo, recentemente Patterson (2017, p. 289) afirmou que “For Isidore, games are narrowly defined as physical sports and competitions such as throwing, running, horse racing, and wrestling, and he deemed them sinful and best avoided.”. Além disso, por ter sido um dos livros mais populares de todo o medievo, e talvez uma das únicas fontes escritas da Alta Idade Média que trate das práticas recreativas e competitivas da Antiguidade e que sobreviveram às intempéries dos séculos, tal escrito tem despertado atenção de pesquisadores das áreas de Educação Física e História. Por exemplo, o professor Dr. Flavio de Campos, docente em História Medieval pela USP - Universidade de São Paulo, afirma que:

A excelente síntese de Santo Isidoro fornece-nos valiosas pistas para a montagem de um painel inicial acerca das perspectivas teológicas em relação aos jogos ao longo da Idade Média, suas significações e suas implicações sociais (CAMPOS, 2008, p. 6).

Ao comparar os escritos de Isidoro (séc. VII) e de Tomás de Aquino (séc. XIII), Campos (2008) disserta a respeito do que considera como uma “alteração da perspectiva cristã” sobre os jogos e divertimentos na Idade Média, sendo que Tomás de Aquino teria reconhecido virtudes inerentes aos jogos. Campos atribui à urbanização crescente da Baixa Idade Média as novas formas de convívio entre as pessoas, o que “exigiu novos padrões de comportamento e novas formas de controle social. A especialização de funções registrada nas cidades foi acompanhada pela proliferação dos divertimentos e, principalmente, das modalidades de jogos” (CAMPOS, 2008, p.6). Para o autor:



As considerações acerca das atividades lúdicas passaram a alterar-se durante a Idade Média Central. A reversão do processo de ruralização verificado na Europa Ocidental com a expansão das cidades criou uma nova e intensa convivência urbana que exigiu novos padrões de comportamento e novas formas de controle social. A especialização de funções registrada nas cidades foi acompanhada pela proliferação dos divertimentos e, principalmente, das modalidades de jogos.

A partir da leitura do livro XVIII das *Etimologias*, foi possível considerar alguns elementos que permeavam os jogos e divertimentos na época de Isidoro, que se associam a sua aparente rejeição face a tais atividades. Tais elementos seriam os de paganismo, nudez e violência nas práticas agonísticas e que ainda não teriam sido completamente dissipados no século VII. Na época de Isidoro, ainda não havia uma pacificação dos costumes mais violentos e uma cristianização de atividades competitivas e recreativas. Na transição da Antiguidade para a nova ordem medieval, há um processo gradual de desvincular elementos pagãos de tais atividades, tendo em vista que o público a ser catequizado nessa empreitada não era homogêneo culturalmente: gregos e romanos, além dos bárbaros visigodos no contexto contemporâneo ao de Isidoro, tinham práticas pagãs e extremamente violentas, as quais não se extinguíram quando o Império Romano adotou o cristianismo como religião oficial, e nem quando a Igreja Católica tentava converter bárbaros e hereges do arianismo à sua fé. Cabe destacar que mesmo após o cristianismo se tornar a religião oficial do império romano, as práticas pagãs persistem. As lutas de gladiadores ainda permaneceram populares, inclusive tendo cristãos como espectadores e até mesmo lutadores voluntários nas arenas, em pleno ápice da conversão de Roma. Isso pode ser deduzido não só lendo as *Etimologias* isidorianas, em que vemos o bispo admoestando cristãos a não frequentarem espetáculos de tal natureza, como também nas pesquisas de autores que se debruçaram sobre o fim das lutas gladiatórias. Podemos mencionar, por exemplo, as contribuições de Nossov (2009, p. 24-25):

In 313 the Edict of Milan recognized Christianity as a rightful religion, and in 325 Constantine the Great (r. 306—37), the first Roman emperor to embrace Christianity, promoted the new religion by calling the First Ecumenical Council in Nicaea. That same year in Beirut, he made public an edict censuring 'bloody spectacles' and ordering the law courts to send convicts to penal servitude in mines and not to the arena. The edict was really only observed in the eastern provinces of the empire, however. In Italy, Constantine himself disregarded it by granting the priests of Umbria and Etruria the right to stage gladiatorial games. This action set a bad example to others, and the games continued, although not at such a grand scale as before. Thus, Calendar of Filocalus states that from 354 gladiatorial games were held only in December, on ten specially indicated days (compared with the 101 days assigned for theatrical performances and 66 for circus shows).⁵ In 357, Emperor Constantius II (r. 337 – 61) stopped Roman soldiers and officials volunteering for gladiatorial training and fighting in the arena. Eight years later, Emperor Valentinian I (r. 364 – 75) issued a second edict prohibiting the courts from sentencing criminals 'to the arena'. In 397, the Byzantine Emperor Arcadius (r. 395 – 408) and the Roman Emperor Honorius (r. 395 – 423) forbade senators from taking gladiators into service. Finally, in 399, Emperor Honorius closed the remaining gladiatorial schools.



No entanto, tais ações não foram suficientes para impedir lutas sangrentas. É conhecida a história de Telêmaco, monge considerado mártir pela Igreja Católica, que teria invadido um ringue de gladiadores para tentar separar os competidores, fracassando em seu objetivo e sendo massacrado pelos envolvidos no evento (BAKER, 2002).

Assim, ao se voltar a atenção para a perspectiva cristã em relação aos divertimentos, há de se considerar, para além dos efeitos de processos de urbanização, o processo de cristianização dos costumes, o qual visava suprimir elementos apontados como pagãos e violentos dos jogos e divertimentos. Para alavancar a discussão a esse respeito, nos ancoraremos na obra *Etimologias*, do bispo Isidoro de Sevilha, mais precisamente o livro XVIII, em que o autor, em um contexto medievalista, escreveu sobre os jogos e divertimentos realizados na Antiguidade, e quais eram os problemas dessas práticas na vida cristã. A seguir, demonstramos os caminhos metodológicos para tal intento.

Caminhos Metodológicos

Tomamos por pergunta norteadora a seguinte problemática de pesquisa: de que maneira os jogos e divertimentos foram retratados na obra de Isidoro de Sevilha? E, derivando disso, como tal exposição, em uma perspectiva católica, contribuiu para se criar o discurso de que a Igreja era antieportiva? E mais: o que Isidoro considerou como ruim nessas práticas seria suficiente para dizer que a Igreja condenava todos os jogos e divertimentos em si, ou apenas determinados aspectos dessas atividades?

Para responder tais questionamentos, adotamos por objetivo central o seguinte: apresentar os jogos e divertimentos na perspectiva de Isidoro de Sevilha, tendo por base o livro XVIII da obra *Etimologias*. Como objetivos específicos, elencamos os seguintes: a) retratar a biografia deste santo, o contexto em que escreveu e a quem se dirigia o texto; b) verificar se as críticas aos jogos e divertimentos, por parte de Isidoro, são suficientes para se replicarem a outros períodos, como por exemplo, na modernidade, configurando uma postura anti esportiva em geral por parte da Igreja. Destarte, nosso estudo foi concebido como de ordem descritivo-exploratória, norteador por uma análise histórica e embasada em revisão bibliográfica documental.

Nossa hipótese a se verificar foi a de que as críticas aos jogos e divertimentos por parte de Isidoro se direcionavam aos elementos de paganismo, nudez e de violência nas práticas da época em questão, sem que com isso fosse possível evidenciar-se uma rejeição ao corpo, à práticas atléticas ou competitivas em si mesmas e, portanto, não seria possível concluir, a partir da obra de Isidoro, uma postura “anti esportiva” da Igreja, tal como se tem propagado no senso comum e em algumas pesquisas acadêmicas. Ademais, em associação a tal hipótese, também pensamos que o processo de urbanização apontado por Campos (2008), o qual teria influenciado na aceitação da Igreja aos jogos e divertimentos na época de Tomás de Aquino, foi antecedido por uma cristianização da cultura em que elementos de paganismo, nudez e violência precisaram ser suprimidos a um nível “aceitável” pelo cristianismo.

Para atender os objetivos previamente estabelecidos e verificar nossas hipóteses, selecionamos como fonte a edição inglesa *The Etymologies of Saint Isidore of Seville*, publicada pela Cambridge University Press, e com tradução do latim para o inglês por parte de Stephen Barney, W. J. Lewis, J. A. Beach e Oliver Berghof. Lançada em 2006, essa edição se destacou para nossa seleção, por apresentar em sua intro-



dução o contexto sócio-histórico que Isidoro escreveu, sua biografia, os cuidados adotados com a tradução e a influência das *Etimologias* no pensamento cristão e ocidental da Idade Média. Além disso, preserva verbetes no latim original, possibilitando uma aproximação com a intenção comunicativa de Isidoro na época. Afinal, não podemos perder de vista que a obra, antes de se propor a falar de jogos e divertimentos, consistiu principalmente em um dicionário etimológico para sua época.

Também será possível notar que o texto de Isidoro traz frequentes menções a personagens comuns à mitologia greco-romana da Antiguidade. Seria inviável realizar uma análise precisa dos textos do bispo sem nos valermos de um bom referencial de estudos mitológicos. Nesse sentido, a obra “Dicionário de Mitologia Greco-Romana”, do francês Georges Hacquard (1996), publicado pela Asa Edições com a tradução de Maria Helena Lopes, nos foi muito útil para elucidar os diferentes mitos citados por Isidoro.

Quem foi Isidoro de Sevilha?

Fontes confiáveis a respeito da biografia de Isidoro de Sevilha são escassas, parciais e incompletas, a maioria produzidas após sua morte (MORILLA e PALACIO, 2013). Sabe-se que Isidoro nasceu por volta de 560 d.C. e faleceu em 636 (BARNEY, LEWIS, BEACH e BERGHOF, 2006). De família católica, seu pai era Severiano e sua mãe teve a identidade desconhecida. Seus três irmãos também alcançaram o reconhecimento da santidade pela Igreja: o mais velho, Leandro de Sevilha (antecessor de Isidoro no arcebispado da cidade), Fulgêncio de Cartagena (bispo de Ástigis, atual Écija, município espanhol) e Florentina de Cartagena (líder de freiras).

Isidoro viveu na Hispânia (equivalente da atual Espanha), durante o período visigodo de dominação da região. Ou seja, o Império Romano do Ocidente, como unidade política, não existia mais na prática, ainda que diferentes governantes acreditassem em sustentar sua continuidade. Com a morte de Severiano, Isidoro passou a ser criado por seu irmão, provavelmente no monastério onde Leandro era abade. O irmão mais velho de Isidoro possuía conexões com o papa Gregório Magno. A influência de Leandro lhe permitiu adentrar a nobreza visigoda e convertê-los do arianismo ao catolicismo. Foi por meio dele que o reino visigodo se tornou católico (BARNEY et al, 2006).

A influência de Leandro sob Isidoro permitiu a abertura para que buscasse uma vida dedicada à Igreja, tornando-se bispo de Sevilha em 600 d.C. Sendo conhecida sua intelectualidade, teve papel marcante em dois grandes concílios da Igreja: o de Sevilha, em 619, e o de Toledo, em 633. Sua extensa produção intelectual incluiu mais de vinte livros, sem contar as *Etimologias*, naturalmente a mais extensa por seu caráter enciclopédico.

Sua obra mais importante, *Etimologias*⁷, foi escrita ao longo de vários anos, entre 615 e 630, tendo vinte livros em sua versão final. *Etimologias* é considerado o segundo livro mais lido ao longo da Idade Média, superado apenas pelas Sagradas Escrituras (BARNEY et al, 2006).

É possível ouvir, em publicações acadêmicas como a de Boa (2015), que o progresso do conhecimento medieval foi nulo; afirma-se isso por conta de que muitos dos pensadores medievais terem dedicado sua produção intelectual à salvação das almas. De fato, a preocupação central das *Etimologias* é a catequização através do conhecimento enciclopédico – em várias oportunidades Isidoro fez uso do texto

⁷ Também conhecida como “Origens”.



para as orientações de caráter espiritual e moral, mas que em nada retiram a importância da contribuição – grande parte do conhecimento da Antiguidade e do início da Idade Média foi ali representado.

Sua relevância para o estudo dos jogos e divertimentos da Antiguidade é essencial. Basta comparar o livro das *Etimologias* com a publicação que é considerada como a primeira enciclopédia dos tempos modernos, a *Encyclopédie* dos iluministas Jean D'Alembert e Denis Diderot. Os franceses dedicaram apenas dois breves verbetes a respeito de algo relacionado a jogos e divertimentos, tratando-os como práticas frívolas, “antípodas da seriedade” (CAMPOS, 2008, p. 2). Já Isidoro reservou um capítulo de mais de 13 páginas para os jogos da Antiguidade. Condena várias dessas práticas, tal como os iluministas o fariam mil anos depois, mas por motivos diferentes: violência e paganismo, e reconhecendo que certos jogos eram práticas “naturais”, costumes inocentes, tal como veremos adiante.

A tênue linha entre lutar e jogar

Quando analisamos as *Etimologias* isidorianas, é preciso ter em mente que os vários verbetes apresentados não pertencem a uma cultura apenas – não encontraremos aqui aspectos culturais exclusivos de gregos ou romanos, embora esses últimos sejam a maioria no texto. Ainda assim, a abordagem isidoriana muitas vezes é generalista, com menções a diferentes povos da Antiguidade. É preciso, portanto, cautela ao realizar as análises, mantendo atenção nas citações.

Isidoro começará a tratar de temas relacionados aos jogos e divertimentos no livro XVIII das *Etimologias* – já podemos começar a analisar o próprio espaço em que ele inseriu essa atividade na obra: o 18º livro é intitulado *De Bello et Ludis* (A guerra e os jogos). Sendo uma enciclopédia do conhecimento da época, chega a ser curioso, para leitores da atualidade como nós, vermos os jogos representados ao lado das batalhas sangrentas da época. Os esportes na modernidade, principalmente no contexto olímpico, assumem um papel de busca da paz e confraternização mundial, ao integrar as nações em confrontos regrados, de acordo com uma (suposta) trégua olímpica. Pode causar estranhamento ver uma atividade pacífica – os jogos – associados a algo violento – a guerra. Porém, podemos notar que Isidoro pretendeu mostrar aqui que há algo em comum entre confrontos bélicos e lúdicos: a disputa entre duas partes por um objetivo. Para além disso, no verbete da “vitória” (*de triumphis*), Isidoro aponta que os vencedores de batalhas em Roma eram coroados com folhas de palmeiras e recebiam um cetro, além de terem o corpo pintado com pigmentação vermelha (representando o fogo divino), desfilavam em carruagens e obtinham a pilhagem do adversário. É fundamental notar como esses mesmos costumes eram realizados nas vitórias de confrontos lúdicos descritos por Isidoro. Os premiados no circo ou nos jogos também podiam receber um *status* diferenciado, com indumentárias, presentes, coroação e louvores.

Também são guardadas as proporções de similaridade entre jogos e confrontos, tendo em vista que os jogos antigos tinham, muitas vezes, conexão com o mundo militar e a preparação para guerras, tais como as corridas de cavalo, carruagem ou a pé, as lutas desarmadas, os embates mortais de gladiadores, entre outras possíveis atividades que encontram aplicação no cenário bélico (GUTTMANN, 2004a).

O décimo sexto verbete, *De spectaculis*, apresenta o problema do espetáculo da antiguidade como prática nociva:



A 'spectacle' in my view is in general the name for a pleasure that corrupts not in itself, but through those things that are done there. Spectacles (spectaculum) are so called because there a public viewing (inspectio) is offered to people. They are also called shows (ludicrum) because they take place at games (ludus) or at feasts (SANTO ISIDORO, 2006, p. 365).

O espetáculo é retratado por Isidoro como algo ruim em si mesmo, um prazer que corrompe, e para explicar a razão disso, o autor recorreu à história da origem do termo. Isidoro contou que os lídios, povo da Ásia Menor, teriam se encontrado com a cultura etrusca (antecessora dos romanos) e ali ensinado os espetáculos religiosos de seu povo. Nesse sentido, o termo *ludus* teria ligação com o povo *lydiu*. Isidoro também abre espaço para outra hipótese de origem do termo: a palavra *lusus* (divertimentos), a qual se refere às atividades recreativas que ocorriam especificamente em festivais religiosos. Por fim, o bispo também apresenta a relação de espetáculo com o termo *liberalia*, jogos em honra ao deus Liber⁸.

O termo *ludus* merece atenção, por ter forte associação a um divertimento, um espetáculo. Já na Grécia, o termo para jogos era *paidia*, ao qual fazia referência à *paideia* (educação). Podemos notar que, na transição da cultura grega para a romana, esse elemento educativo das práticas físicas perdeu sua força (GUTTMANN, 2004a).

Isidoro condena os espetáculos por estarem intimamente associados à religiosidade pagã, característica de sociedades pré-cristãs da Antiguidade. Ou seja, em pleno acordo com as observações de Guttmann (2004a; 2004b) e Crowther (2007) de que as práticas competitivas da Antiguidade não eram secularizadas tal como se observa no esporte moderno. Na Grécia a conotação religiosa das práticas físicas muitas vezes era explícita; já em Roma era muito forte a religião de adoração do imperador, mas ainda assim estavam presentes os elementos de paganismo.

Isidoro prossegue em sua descrição afirmando que os jogos podem ser de natureza ginástica, gladiatória, de circo ou de teatro. Cada um deles é explorado em específico, com vários verbetes descrevendo equipamentos e espaços relacionados. Interessante notarmos como o teatro aparece ao lado de atividades tão distintas. Fica evidente que a noção de espetáculo no *ludis* era o elemento que unificava essas práticas.

Os jogos de circo (*De Ludis Circensibus*) teriam sido criados para honrar deuses pagãos (SANTO ISIDORO, 2006, p. 367):

The circus games were established for the sake of sacred rites and celebrations of the pagan gods; hence, those who watch them are seen to be devoted to demons' cults. Formerly, simple equestrian events were performed, and the common custom was not at all deserving of censure, but when this natural practice developed into public games it was converted into the worship of demons. And so this kind of competition was dedicated to Castor and Pollux, to whom, the stories teach us, horses were granted by Mercury. Neptune also is a god of the equestrian game (...); horses in the games are also consecrated to both Mars and Jupiter, and it is they who preside over the four-horse chariots.

Como pode se notar nessa passagem, a presença do paganismo nos jogos do circo era explícita; ser apenas um mero espectador já seria motivo de condenação da alma. Essa posição já foi identificada em

⁸ Mais popularmente conhecido como Baco entre os romanos e Dionísio entre os gregos (HACQUARD, 1996).



outros autores cristãos da Antiguidade, tais como Agostinho e Tertuliano (GONÇALVES, 2013; CARVALHO, 1993). Porém podemos verificar também que Isidoro reconhecia que as atividades ali praticadas eram “costumes populares” e “naturais” que posteriormente se transformaram em mecanismos de “culto aos demônios”. Ou seja, o problema do circo não eram as práticas físicas em si, mas o paganismo que as transformou em instrumentos de perdição. Isso se demonstra na passagem em que Isidoro descreve a estrutura física desses locais:

The circus was chiefly dedicated by the pagans to the sun god, whose shrine was in the middle of the racetrack and whose effigy shone out from the gable of the shrine, because they did not think that he, whom they believed was in the open, ought to be worshipped under a roof. (SANTO ISIDORO, 2006, p. 367).

Ainda a respeito das ligações do circo romano com o paganismo, mais evidências são apresentadas por Isidoro, como por exemplo, o nome do próprio local onde se realizavam os jogos:

[...] the Greeks say it was named after Circe, daughter of the sun god, who founded this kind of competition in honor of her father, and from her name they argue that the term circus derived. Moreover, she was a sorceress and a witch and a priestess of demons; in her conduct we may recognize both the working of the magical arts and the cult of idolatry. (SANTO ISIDORO, 2006, p.367).

As menções às formas de paganismo nos jogos romanos são extensas: no verbete dos aurigas (condutores de carruagem), Isidoro menciona que os atletas dessa modalidade usavam duas fitas: uma verde, representando a benção da terra, e uma azul, representando a benção dos mares e do céu. Além disso, a origem das provas de quadrigas teria começado com a lenda de Erictônio, o rei da cidade de Atenas, ao qual seria filho de Minerva⁹, deusa que foi estuprada por outro deus, Vulcano¹⁰. O monarca teria juntado quatro cavalos e criado a primeira quadriga, realizando corridas para homenagear Juno¹¹.

As cores usadas pelos cavalos, as quais também estavam associadas às torcidas de cada equipe, tinham relações com as divindades pagãs:

The pagans also associate [...] the colors decking the horses with the first principles of the elements, linking red with the sun, that is, with fire, white with air, green with earth, and blue with water. According to them, the reds race for summer, because it is the fiery color, and everything turns gold then. The whites for winter, because it is icy, and everything turns white in the cold. The greens for spring, from its green color, because then the young shoots grow thick. Again, they dedicate those racing in red to Mars, from whom the Romans descend, and because the standards

⁹ Deusa da sabedoria. Atena para os gregos. Uma das divindades mais cultuadas da Antiguidade (HACQUARD, 1996).

¹⁰ Deus do fogo (HACQUARD, 1996).

¹¹ Deusa das mulheres, do matrimônio, da fidelidade. Conhecida como Hera pelos gregos. Esposa de Júpiter (HACQUARD, 1996).



of the Romans are embellished with scarlet, or because Mars delights in blood. Those in white are dedicated to the zephyrs and mild weather; the greens to flowers and the earth; the blues to water or air, because they are of sky-blue color; the saffrons or yellows to fire and the sun; the purples to Iris, whom we call the rainbow, because it has many colors.

Ainda em relação às corridas do circo, Isidoro relata que as diferentes carruagens tinham representações simbólicas associadas à demônios: a quadriga estava associada ao deus Sol e as quatro estações do ano; a triga relacionava-se a Lúcifer (Héspero)¹², o Satã, por ser capaz de provocar a tentação e queda nas três diferentes idades (infância, adultez e velhice); a biga representaria a lua, sendo puxada por um cavalo negro e um branco, tal qual a lua que se faz visível de dia e de noite; e por fim, a seiuga, carruagem de seis cavalos, em homenagem ao deus mais poderoso do panteão, Júpiter. Ademais, sete eram as voltas realizadas na pista, com estreito vínculo aos sete deuses-planetas do panteão romano (Marte, Júpiter, Saturno, Mercúrio, etc.).

O alerta final sobre o circo é evidente e Isidoro não quis deixar dúvidas:

Hence, Christian, you should pay attention to the fact that unclean divinities possess the circus. For this reason that place, which many of Satan's spirits have haunted, will be alien to you, for the devil and his angels have entirely filled it. (SANTO ISIDORO, 2006, p. 369).

Para além do paganismo, Isidoro explora a nudez comum aos jogos ginásticos (*de ludo gymnico*). Inicialmente, os ginastas utilizavam vestimentas que cobriam suas partes íntimas. Entretanto, conta-se que um corredor se acidentou ao tropeçar em seu próprio cinturão caído, morrendo com a queda. Por conta disso, o sacerdote Hipomenes teria decretado que todos os atletas deveriam praticar completamente nus. Seria dessa história que teria decorrido o termo "*gymnasium*", o qual significa "despido".

A nudez também se fazia presente nas provas de corridas de pedestres (*De peditibus*). No pedestrianismo:

[...] one makes a footrace toward one's death. Because of this they run from the higher side to the lower, that is, from the direction of sunrise to sunset, because mortals rise up and then fall. They race naked because in a similar way no remains survive for a person in this world. They run a straight course because there is no distance between life and death. But they contrive these explanations in their effort to excuse their empty beliefs and sacrilege. (SANTO ISIDORO, 2006, p. 368).

É bem conhecido que a moral judaico-cristã nunca enxergou com bons olhos a nudez. No livro de Gênesis, relata-se que, ao provarem do fruto da Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal, os dois primeiros humanos criados, Adão e Eva, sentiram vergonha de suas partes íntimas e se cobriram com folhas, escondendo suas vergonhas. Posteriormente, na história de Noé, vemos que o patriarca ficou nu após uma

¹² Héspero também era conhecido como Vesper pelos romanos. Também pode significar Lúcifer, o diabo para os cristãos (HACCQUARD, 1996).



noite de bebedeira, e um de seus filhos, Cam, ao invés de socorrer seu pai cobrindo-o para que não fosse envergonhado, teria feito algo que irritou profundamente seu pai, sendo por isso amaldiçoado, bem como todas as suas gerações descendentes. Fica claro, portanto, que os jogos ginásticos da cultura greco-romana entravam em choque direto com a moral judaico-cristã, na esfera do pudor.

Em relação às lutas e a violência, Isidoro explorou a contento a questão dos gladiadores. O primeiro jogo gladiatorial era o *ludo equestri*, ao qual guarda uma certa semelhança com os futuros torneios de cavalaria medieval, porém ainda é marcante a presença do paganismo que o distingue:

[...] two horsemen would come out, one from the east side and the other from the west, on white horses, bearing small gilded helmets and light weapons. In this way, with fierce perseverance, they would bravely enter combat, fighting until one of them should spring forward upon the death of the other, so that the one who fell would have defeat, the one who slew, glory. People armed like this used to fight for the sake of Mars (SANTO ISIDORO, 2006, p. 370).

Marcas da ausência de secularização em tais jogos são gritantes até nos tipos de gladiadores que lutavam desmontados, tal como os *retiaris*, usuários de tridente e redes de pesca, em honra ao deus Netuno¹³, rivais dos *secutoribus*, (os perseguidores), que lutavam por Vulcano, criando uma oposição simbólica e dual entre fogo e água.

O problema da violência é exposto de forma mais enfática em seguida:

Surely these spectacles of cruelty and the attendance at vain shows were established not only by the vices of humans, but also at the behest of demons. Therefore Christians should have nothing to do with the madness of the circus, the immodesty of the theater, the cruelty of the amphitheater, the atrocity of the arena, the debauchery of the games. Indeed, a person who takes up such things denies God, having become an apostate from the Christian faith, and seeks anew what he renounced in baptism long before – namely, the devil and his pomps and works (SANTO ISIDORO, 2006, p. 370).

Notamos também que uma noção de utilidade já se faz presente na crítica isidoriana: o cristianismo não seria conivente com a perda de tempo. As atividades que não acrescentavam ao fiel a utilidade para sua salvação deveriam ser desprezadas.

Isidoro também reservou um espaço, ainda que reduzido, aos jogos de azar. *Alea*, o ato de jogar dados, teria se originado de um troiano de mesmo nome, durante as guerras de seu povo com a cidade de Atenas. Os dados, *tesseri*, eram jogados sob um tabuleiro específico chamado *tabula*. O bispo não fez uma associação com o paganismo, nudez ou violência nessa passagem, embora destaque os graves problemas que os jogos de azar trariam: “Fraud and lying and perjury are never absent from games of chance, and finally both hatred and ruin. Hence at certain times, because of these crimes, they have been banned by the laws” (SANTO ISIDORO, 2006, p. 371).

¹³ Conhecido pelos gregos como Poseidon, o deus dos mares.



Por fim, Isidoro aborda jogos com bola, os *pila*. Tinham esse nome porque eram estufadas com cabelo, *pilus*:

Among the types of ball games are 'trigon-ball' (*trigonaria*) and 'arena-ball' (*arenata*). *Trigonaria* is so named because it is played by three (*tres*; cf. *αγώνα*, contest). Arena-ball, which is played in a group, when, as the ball is thrown in from the circle of bystanders and spectators, they would catch it beyond a set distance and begin the game. They call it the 'elbow-game' (*cubitalis*) when two people at close quarters and with their elbows (*cubitum*) almost joined strike the ball. Those who pass the ball to their fellow players by striking it with the outstretched lower leg are said to 'give it the calf' (*suram dare*) (ibid)

Não se emite nenhum juízo sobre os jogos com bola, embora o teor da escrita deixe a entender que ainda aconteciam na época em que se escrevia as *Etimologias*.

Em síntese, podemos notar que o livro XVIII descreve confrontos bélicos, apresentações teatrais, competições circenses, gladiatórias e ginásticas, jogos de azar e brincadeiras com bola. Fala-se de paganismo, violência, inutilidade, fraude e nudez. Mas também se afirmou que certas atividades eram “naturais”, costumes populares da época que foram deturpados pelo culto a divindades pagãs.

Foi possível notar, pela leitura da fonte, que Isidoro descreveu o que considerou serem os principais jogos e divertimentos, tais como se apresentavam na época em que escrevia, focando em particular as atividades realizadas por gregos e romanos. Alguns aspectos tornaram-se mais evidentes para análise, cabendo esclarecimento, o que permitirá responder às hipóteses esboçadas na introdução. Nos parece possível afirmar que as práticas competitivas do contexto descrito guardavam poucas semelhanças com o esporte moderno. A rejeição cristã se dava principalmente por elementos de violência explícita, paganismo, nudez e uma inutilidade para as vias de salvação espiritual. Uma mudança de perspectiva da Igreja em relação aos jogos e divertimentos na Baixa Idade Média, portanto, não parece ser oriunda apenas por vias de urbanização, já que o crescimento de cidades jamais explicaria como determinadas práticas, as quais estavam permeadas de um caráter pagão na época em que Isidoro as descreveu, passaram por um processo de cristianização ou, ao menos, uma perda dos elementos pagãos explícitos. Se em algum momento, durante a expansão das cidades medievais, a relação com os divertimentos se alterou, é porque as práticas esportivas disponíveis não possuíam mais o propósito de honrar Marte ou cultuar falecidos tal como ocorria na Grécia ou em Roma. Os jogos e divertimentos da Antiguidade não possuíam mais os mesmos valores dos que eram praticados na era medieval, tal como Allen Guttman notou em seus estudos (2004a; 2004b). Porém é preciso analisar em cada aspecto os elementos que mudaram nessa transição.

Para começar, conseguimos perceber que as atividades lúdicas e de guerra compartilhavam certa proximidade na Antiguidade. O ápice dessa associação tão íntima foi o Circo Romano, em que as corridas de carruagem e as lutas de gladiadores demonstravam clara utilidade bélica, ao mesmo tempo em que entretinham as massas. Tal observação seria difícil nos tempos atuais ao se assistir, por exemplo, a uma partida de basquetebol – os movimentos executados, as competências físicas exigidas, e até o “confronto” em si, em nada aproximam-se de um confronto bélico real, e qualquer comparação nesse sentido tem apenas sentido figurativo e jamais literal.



Nesse sentido, podemos notar as corridas de carruagem eram “pacíficas”, no sentido de que haviam regras proibindo qualquer contato intencional entre os adversários (por exemplo, chicotear o auriga oponente); as lutas de gladiadores possuíam diversas regras, embora a maior parte delas para garantir as emoções e suspense do espetáculo. Ainda assim, não se pode afirmar que tudo era permitido dentro da arena. A pesquisa do professor Nossov (2009) é uma obra mais esclarecedora a respeito dos diferentes regulamentos presentes nas competições de gladiadores.

Nem as corridas nem as lutas eram conflitos bélicos em que se tentava impor a própria vontade sem respeitar determinados limites. Portanto, ainda que houvesse um grau de violência elevado nesses eventos, continuam sendo competições regradas em algum nível. Entretanto, ainda que não fossem bélicas, guardavam utilidade para tal intento se necessário. Ainda assim, o propósito mais evidente do circo era o espetáculo sangrento (GUTTMANN, 2004a; 2004b).

No período medieval, gradualmente essa função dará lugar a torneios medievais que, ainda que extremamente violentos em suas origens, gradualmente se tornarão mais “aceitáveis” para a Igreja medieval. Ao invés de um espetáculo sangrento de escravos para ver quem matava o outro, o propósito da cavalaria cristã incutiu a noção de formar bons guerreiros, treinados na adrenalina da competição militar e, acima de tudo, preservados para as lutas em defesa da justiça cristã (KAUEPER, 2016). O uso das armaduras, lanças acolchoadas, confrontos individuais ao invés de lutas em grupo, várias dessas estratégias foram gradualmente sendo adotadas pela nobreza, a mais interessada em obter a condescendência da Igreja para seus torneios. A mais eficiente, no entanto, parece ter sido a argumentação de que os torneios preparavam os cavaleiros para a guerra santa; nesse sentido, se o propósito de lutar entre si fosse para exercitar-se, estava justificado um determinado grau de violência dentro do cristianismo (BARBER e BAKER, 1989).

Guttmann (2012) descreveu com precisão a questão da violência dos esportes na Roma Antiga, fazendo uma distinção entre a violência em si dos *ludi* (por exemplo, a luta sangrenta entre dois gladiadores), em distinção da violência relacionada ao *ludi*. Os confrontos desencadeados dentro dos estádios ou em decorrência de eventos acontecidos ao redor das competições seriam formas de violência relacionadas ao *ludi* na Antiguidade. Hoje vemos um jogador de futebol sofrer racismo quando alguém da torcida rival arremessa uma banana em sua direção; na Antiguidade, um confronto de torcidas na chamada Revolta de Nika quase solapou o império bizantino (GIATISIS, 2000). Claramente o grau de tolerância a ofensas simbólicas e violências físicas se alterou da Antiguidade para a atualidade, na esteira de um desenvolvimento das emoções tal como discutido por Elias e Dunning (2000).

Guttmann (2012) apresenta relatos de ao menos seis grandes distúrbios políticos provocados pelas corridas. A convulsão social mais grave foi a de 532, no Império Romano do Oriente (bizantinos), quando as torcidas dos Azuis e dos Verdes, revoltadas com a condenação de seus respectivos líderes de facção, juntaram-se para provocar uma insurreição contra o imperador Justiniano. Metade da cidade de Constantinopla foi destruída e tentou-se colocar como novo imperador um nobre chamado Hipácio, o qual foi executado pouco depois.

Nesse sentido, podemos notar como as corridas de carruagens eram eventos com muita violência relacionada ao esporte, ou seja, indiretamente. Ainda que Isidoro tenha enfatizado o problema do paganismo nas corridas, podemos cogitar que a questão da violência nessas provas também era problemática



para os valores cristãos, o que ajudaria a entender a rejeição ao espetáculo em si, tal como se apresentou na crítica de outros autores cristãos, como por exemplo Agostinho e Tertuliano.

Por consequência da similaridade entre bélico e lúdico na Antiguidade, nota-se no texto de Isidoro a marca da violência, mais precisamente no Circo romano. Lutas entre gladiadores, ou de humanos com feras, claramente denotam que os parâmetros de civilidade que freiam os impulsos violentos nos esportes modernos não se faziam presentes no *ludi* descrito por Isidoro – mais uma evidência de que o fenômeno descrito na Antiguidade não é o mesmo que o da modernidade. Guttman (2012, p.12) relata, a respeito dos gladiadores:

[...] we consider that modern boxers and wrestlers are divided into weight categories in order to establish roughly equal conditions for the match. The gladiatorial games dispensed with such scruples. [...], lack of concern for equality gave free rein to the sadistic imagination.

Outro elemento de suma importância para entender o *ludi* na Antiguidade é a frequente presença de elementos pagãos, isto é, de adoração, representação ou de simbolismo – podendo ser encontrados nos espaços para as práticas esportivas, nas roupas, nas homenagens, na criação de determinadas modalidades. O esporte antigo, nesse sentido, não vem apenas para cumprir uma função bélica ou de entretenimento, mas também de ligação com o passado e com o sobrenatural da mitologia pagã; elemento que se distingue de maneira evidente na modernidade, com a força da secularização do esporte. O texto de Isidoro demonstrou a presença da religiosidade pagã em diversos momentos. A respeito da força da religião pagã e da violência no *ludi* antigo, e como os cristãos alteraram o *status* dessas atividades, Guttman (2004a, p. 33) escreveu:

Although religion was not so obtrusive as it was at the *ludi* of the Republican era, the gladiatorial games of the imperial period preserved many vestiges of pagan cult [...] Stripped of threatening pagan images, the *venationes* lingered on for at least another century, but Christian concern reduced the level of violence done to and by the hunted beasts. The heavy armor and the shields of the venator disappeared, “replaced by a variety of devices designed to protect the combatants, both human and animal.” In their concern for the animals, some Romans went beyond protection to compassion. In a Tunisian mosaic, carousing drinkers are scolded for disturbing the slumber of bulls who face a hard day in the arena: “*Silentium, dormiant tauri*”: “Quiet! The bulls are sleeping.”

Vemos assim, embasados na fonte de Isidoro e na análise de Allen Guttman das práticas competitivas da Antiguidade, que o cristianismo empreendeu uma luta para remover elementos pagãos e de violência das atividades realizadas por romanos e gregos. Se a Igreja passou a ter uma maior aceitação de jogos e divertimentos na Idade Média por meio de Tomás de Aquino, isso se relaciona, para além da questão da urbanização, a uma prévia cristianização da cultura dos jogos e do corpo.



Considerações Finais

No artigo “*Fuentes para el estudio de la historia de la actividad física - las Etimologías de San Isidoro*”, dos professores Santiago Morilla e Eduardo Palacio (2013), os autores já alertavam da importância dos textos isidorianos para se entender as práticas corporais da Antiguidade, e convidavam o estudo dessa obra para reflexões contemporâneas da Educação Física e do esporte. Convencidos de tal relevância, e instigados pelas conclusões da pesquisa do professor Campos (2008), buscamos revisitar as *Etimologías* de Isidoro para que, trazendo novos olhares para uma fonte já trabalhada por pesquisadores da área, pudéssemos contribuir com as perspectivas de nossas pesquisas e estabelecer algumas concordâncias e contrapontos dentro das hipóteses científicas aqui estabelecidas, isto é, a de que os valores cristãos, de algum modo, influenciaram mudanças nas práticas corporais da Antiguidade. Reconhecemos limitações em nosso estudo, a saber, uma falta de estabelecer um diálogo mais profundo e direto com outros autores cristãos da Antiguidade que haviam tratado do *ludi* da Antiguidade, quais sejam, Tertuliano e Agostinho. Nos limitamos a apenas indicá-los como possíveis fontes a expandirem o debate por ora apresentado, e sugerimos à futuras pesquisas que tomem em consideração as reflexões efetuadas por esses pensadores.



Referências Bibliográficas

- AQUINO, Felipe. *História da Igreja: Idade Antiga*. São Paulo: Cléofas, 2018.
- BAKER, Alan. *The gladiator: the secret history of Rome's warrior slaves*. Da Capo Press, 2002.
- BARBER, Richard; BAKER, Juliet. *Tournaments: jousts, chivalry and pageants in the Middle Ages*. Boydell Press, 1989.
- BARNEY, Stephen; LEWIS, W; BEACH, J; BERGHOF, Oliver. *The etymologies of Isidore of Seville*. Nova York: Cambridge University Press, 2006.
- BOA, Luiz Fernando Fonte. O brilho esportivo na escuridão histórica. *Revista Carioca de Educação Física*, Rio de Janeiro, v. 10, s. n., 131-137, 2015.
- CAMPOS, Flavio. A agonia lúdica: guerra, competição e fortuna nos jogos medievais. *Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre*. Paris, v. 2, s. n., p.500-514, janeiro 2008.
- CARVALHO, Helena Paula Abreu. Os jogos de gladiadores no mundo romano. *Revista de História das Ideias*, Coimbra, v. 15, s. n., p. 7-30, 1993.
- COUBERTIN, Pierre. *Olimpismo – Seleção de Textos*. Porto Alegre: EdiPUCRS. 2015.
- CROWTHER, Nigel B. *Sport in ancient times*. Westport, Greenwood Publishing Group, 2007.
- EITZEN, D; SAGE, G. Religion and sport. In: PREBISH, C. *Religion and sport: The meeting of sacred and profane*. Westport: Editora Greenwood, 1993.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. *A busca da excitação*. Lisboa: Diefel, 1992.
- HACQUARD, Georges. *Dicionário de mitologia grega e romana*. Lisboa: Edições ASA, 1996.
- GIATISIS, Sotiris G. The organization of chariot-racing in the great hippodrome of byzantine constantinople. *The International Journal of the History of Sport*, v. 17, n. 1, p. 36-68, 2000.
- GONÇALVES, Ana Teresa Marques. Tertuliano e a crítica aos espetáculos dos gentios. *Europa*, Mendoza, s. v., n. 7, 2013.
- GUTTMANN, Allen. *Women's sports: A history*. New York: Columbia University Press, 1991.
- GUTTMANN, Allen. *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York: Columbia University Press, 2004a.
- GUTTMANN, Allen. *Sports: The first five millennia*. University of Massachusetts Press, 2004b.
- GUTTMANN, Allen. Roman sports violence. In: GOLDSTEIN, Jeffrey H. (Ed.). *Sports violence*. New York: Springer Science & Business Media, p. 7-19, 2012.
- KAEUPER, Richard W. *Medieval Chivalry*. Cambridge, Cambridge University Press, 2016.
- KELLY, Patrick. *Catholic perspectives on sports: from medieval to modern times*. New York: Paulist Press, 2012.
- MORILLA, Santiago García; PALACIO, Eduardo Álvarez. Fuentes para el estudio de la historia de la actividad física. Las etimologías de San Isidoro. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, Madri, s. v., n. 401, p. 109-124, janeiro/março 2013. Disponível em: reefd.es/index.php/reefd/article/viewFile/133/127.



-
- NOSSOV, Konstantin. *Gladiator: Rome's Bloody Spectacle*. Oxford, Osprey, 2009.
- PATTERSON, Serina Lauren. *Game on: medieval players and their texts*. Tese de Doutorado. University of British Columbia, 2017.
- POULIOPOULOS, THEOFILOS. *The idea of Olympism in the modern world. How the Olympic values can be an answer of meaning and purpose against nihilism and relativism*. Esparta, 2013. 63 f. Dissertação (Mestrado em Olympic Studies, Olympic Education, Organization and Management of Olympic Events) - Faculty of Human Movement and Quality of Life, Universidade do Peloponeso.
- PUTNEY, Clifford. *Muscular Christianity: Manhood and sports in protestant America, 1880-1920*. Cambridge: Harvard University Press, 2009.
- VICTOR, FABIO. Jogos Proibidos. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 8 de agosto de 2004. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/esporte/fk0808200459.htm>. Acesso em: 03/09/2024.