

LÚDICO E LIMITES FORMATIVOS NO CONTEXTO DA INDÚSTRIA CULTURAL

Recreation and educational limits in the context of cultural industry

EDUARDO OLIVEIRA SANCHES

Doutorando em Educação da Universidade Estadual

Paulista Julio de Mesquita Filho – Unesp.

Apoio FAPESP

eduardo.uem@hotmail.com.

LUIZ HERMENEGILDO FABIANO

Doutor em Educação e professor aposentado da

Universidade Estadual de Maringá – UEM.

RESUMO Trata-se de uma pesquisa de natureza teórica que busca a relação existente entre as apropriações do lúdico pela sociedade de consumo atual e a determinação de estereótipos no imaginário social. A constante veiculação de condutas estereotipadas pelos meios de comunicação de massa é uma das sutis estratégias utilizadas para mistificar a realidade, visando manter o modelo social atual. O lúdico, compreendido como atividade que permite a expansão da sensorialidade, a ampliação de capacidades perceptivas e recurso da aprendizagem vinculada à formação do sujeito, hoje participa da legitimação e manutenção da estrutura social hegemônica pelas formas sutis de manipulação. Em vista do exposto, a educação torna-se importante vetor de formação crítica, mediando uma parcela da constituição da concepção de mundo dos sujeitos. Compreender o lúdico inserido no processo educacional, e as direções a que esse entendimento remete, torna-se relevante, pois nessa forma de expressão humana reside um significativo processo de intervenção pedagógica como fortalecimento da interioridade do sujeito. As análises realizadas nesta pesquisa partem das formulações de Max Horkheimer e Theodor Adorno, mais especificamente as categorias de razão instrumental, indústria cultural e semiformação.

PALAVRAS-CHAVE: LÚDICO. INDÚSTRIA CULTURAL. EDUCAÇÃO.

ABSTRACT This is a research of a theoretical nature that seeks the relation between the current consumer society's appropriation of recreation and the determination of stereotypes in social imagery. The constant broadcasting of stereotyped conducts by the mass media is one of the subtle strategies used to mystify reality in order to maintain the current social model. Recreation, understood as an activity that enables the expansion of sensoriality, the widening of perceptual skills, and as a learning resource associated with the subject's training, takes part in the legitimation and maintenance of the hegemonic social structure through subtle forms of manipulation. Thus, education becomes an important vector of critical training, mediating part of the constitution of people's world view. It is relevant to

understand the recreational element inserted in the educational process, and the directions this understanding leads to, since in this form of human expression is a significant process of educational intervention to strengthen the subject's inner self. This study's analyzes were based on the ideas of Max Horkheimer and Theodor Adorno, specifically the categories of instrumental reason, cultural industry and semi-formation.

KEYWORDS: RECREATION. CULTURAL INDUSTRY. EDUCATION.

RESUMEN El pensamiento dogmático atraviesa la historia de la tradición y gana profundas ramificaciones en diversas perspectivas del conocimiento. Esta imagen-pensamiento determinó, sin duda, la forma de ver, pensar y conducirse de la persona y tiende a reforzar una idea de la moralidad, el juicio, la recta razón, la verdad y la buena conducta. Se puede argumentar que la educación y el aprendizaje valieron efectivamente de este pensamiento a través de sus prácticas de enseñanza. Problematizar esta imagen dogmática es el propósito de este ensayo. El estudio es bibliográfico y toma como referencia el pensamiento filosófico de Gilles Deleuze. Se entiende que es posible experimentar este pensamiento en la educación mediante la creación de un pensamiento-problema que está atravesado por líneas de aprendizaje-acontecimiento como una manera de romper el “molde”, el “modelo”, el “estándar” para promover una transmutación en las formas de pensar y el aprender la educación.

PALABRAS CLAVE: PENSAMIENTO DOGMÁTICO. DELEUZE. APRENDIZAJE-ACONTECIMIENTO.

INTRODUÇÃO

O período entre os séculos XVIII e XIX foi um momento histórico no qual os escritos lockianos sobre a propriedade, em o *Segundo tratado sobre o governo* (LOCKE, 1978), foram levados às últimas consequências. O corpo torna-se não somente uma propriedade do próprio sujeito, mas um objeto, no que tange à circulação e ao livre comércio e, portanto, submetido a todas as intempéries e leis da economia. A dimensão sensível, inerente à corporeidade e à formação de experiências do ser no mundo, passou a determinar-se nos mesmos moldes pragmáticos resultantes da consolidação do capital, como organizador geral das relações humanas. O conhecimento aplicado à indústria provoca modificações à maquinaria, começando a incorporar como mão de obra sujeitos com pouquíssima qualificação. As longas jornadas de trabalho, variando entre 12 a 16 horas por dia, eram aplicadas para todos os empregados da indústria, ou seja, homens, mulheres e crianças.

Em tal contexto, a experiência lúdica começa a receber uma compreensão cuja verdade efetiva-se por meio da aplicação prática, utilitarista, organizada, manipulável, controlável, como conduta socialmente aceita e vinculada aos ganhos relacionados à vida mercantil e privada. Paul Lafargue (1841-1911), em sua obra intitulada *O direito à preguiça* (1977), analisa o processo do trabalho na era industrial e refere-se a um fato que ilustra as apropriações do lúdico, vinculando-o ao processo produtivo da época:

No primeiro congresso de benemerência realizado em Bruxelas, Scrive, um

dos mais ricos manufactureiros de Marquette, nas proximidades de Litte, afirmou, sob os aplausos dos membros do congresso e com a mais nobre satisfação de um dever cumprido: “Nós introduzimos alguns meios de distração para as crianças. Ensinamo-las a cantar durante o trabalho, e também a contar enquanto trabalham: isso distrai-as e fá-las aceitar com coragem as *doze horas de trabalho de que precisam para arranjar meios de subsistência*”. (LAFARGUE, 1977, p. 18 – grifo do autor).

O que pode ser percebido, a partir dos relatos de Lafargue, é o modo como o industrial faz uso da ludicidade com o objetivo de envolver o sujeito na rotina da produção de mercadorias. O indivíduo deixa de ser o foco ao se falar de lúdico, tendo como prioridade o valor econômico agregado ao uso do ser humano como objeto e do lúdico como mecanismo de adaptação e integração do sujeito à concepção da vida industrial. A possibilidade de o indivíduo ter experiências formativas que fortaleçam sua interioridade e o preparem para a vida política, para a vida coletiva, vai sendo pouco a pouco minada por formas de aplicações lúdicas¹ cada vez mais burocráticas. Somado a outros fatores, como as jornadas de trabalho elevadas, o ócio na vida do trabalhador vai sendo reduzido, e a formação humana volta-se, essencialmente, para a rotina produtiva. A dimensão social do lúdico, nesse sentido, sofreria outra contundente alteração. O trabalho mecanizado estabelecido e a organização do trabalho ganhando o amparo da ciência para melhor administração dos meios produtivos fazem com que a confecção seriada de bens ganhe fôlego e acelere seu ritmo. Tal transformação do modelo industrial, no final do século XIX e início do XX, consegue proporcionar ganhos à burguesia, provavelmente inimigáveis nos inícios da industrialização.

Esse mesmo modelo de produção de bens materiais pouco a pouco interferiu, de modo mais contundente, também na produção cultural. Nesse sentido, o termo *cultura de massa* foi utilizado, inicialmente, para definir a natureza mercantil que passa a caracterizar a produção dos bens culturais, seguindo a lógica da produção de mercadorias. Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, para designarem essa cultura profundamente marcada por propriedades mercantis, repensam tal denominação no sentido de melhor evidenciar a ideologia econômica que a constitui. Com o intuito de evitar possíveis confusões em relação à terminologia anterior, e de melhor caracterizar a redução dos aspectos culturais ao valor de troca nos modelos da economia vigente, os pensadores cunham a expressão *indústria cultural* (ADORNO; HORKHEIMER, 1985; ADORNO, 1978).

Para Adorno (1996), negar o ócio ao trabalhador, fato consequente da organização social do trabalho nos primórdios da industrialização, foi um dos fatores decisivos para que o modelo produtivo emergente construísse os fundamentos para fixar-se de modo hegemônico. Ao não ter espaço para construir uma subjetividade mais consistente e fortalecida, o proletariado foi assumindo a alienação objetiva como uma parte fundamental de sua constituição subjetiva.

¹ Processo que não se reduz à ludicidade humana, ou seja, é um fato que atinge as diversas possibilidades formativas que a humanidade desenvolveu e que foram cooptadas pela sociedade industrial como forma de promover o desenvolvimento econômico produtivo.

Essas desarticulações da construção da identidade atingiram o ser humano de modo tão intenso, a ponto de Adorno indicar tal aspecto como uma barreira aos movimentos proletários, os quais buscavam, no século XIX, alterações no modelo produtivo, visando ao socialismo. A esse respeito o pensador faz o seguinte comentário:

O progresso da formação cultural que a jovem burguesia assumiu em relação ao feudalismo não flui, de modo algum, tão diretamente quanto aquela esperança sugeria. Quando a burguesia tomou politicamente o poder na Inglaterra do século XVII e na França do XVIII, estava, do ponto de vista econômico, mais desenvolvida que o sistema feudal. E também mais consciente. As qualidades que posteriormente receberam o nome de formação cultural tornaram a classe ascendente capaz de desempenhar suas tarefas econômicas e administrativas. A formação não foi apenas sinal da emancipação da burguesia, nem apenas o privilégio pelo qual os burgueses se avantajaram em relação às pessoas de pouca riqueza e aos camponeses. Sem a formação cultural, dificilmente o burguês teria se desenvolvido como empresário, como gerente ou como funcionário. Assim que a sociedade burguesa se consolida, as coisas já se transformam em termos de classes sociais. Quando as teorias socialistas se preocuparam em despertar nos proletários a consciência de si mesmos, o proletariado não se encontrava, de maneira alguma, mais avançado subjetivamente que a burguesia. Não foi por acaso que os socialistas alcançaram sua posição-chave na história baseando-se na posição econômica objetiva, e não no contexto espiritual. (ADORNO, 1996, p. 392-393).

Tal aspecto histórico passou a determinar uma forma de entendimento sobre a organização social do tempo e das relações humanas. Em um ambiente social administrado para a produção industrial, a perspectiva formativa foi sendo excluída do cotidiano do sujeito. O ócio, como momento importante no fortalecimento da subjetividade humana, sofreu tais influências e “segundo a moral do trabalho vigente, o tempo em que se está livre do trabalho tem por função restaurar a força de trabalho, o tempo livre do trabalho – precisamente porque é um mero apêndice do trabalho” (ADORNO, 1995a, p. 64). Esse ócio, próprio do âmbito da indústria cultural, gerou “a falta de fantasia, implantada e insistentemente recomendada pela sociedade, deixa[ndo] as pessoas desamparadas em seu tempo livre” (ADORNO, 1995a, p. 66), fato que possibilitou o preenchimento desse tempo por recursos lúdicos administrados. Assim, os sentidos e a percepção do sujeito sofreram a influência semiformativa da indústria cultural no momento do não trabalho. Na conjuntura social na qual a superprodução de bens de consumo efetiva-se, modifica-se o sentido socialmente atribuído ao lúdico. Ele começa a ser utilizado para conformar o sujeito ao modelo produtivo em seu momento de não trabalho e a compensar o desgaste físico impresso pelo cotidiano mercantil. A dimensão formativa do lúdico é diluída e os aspectos adaptativos do sujeito ao todo da sociedade industrial predominam.

Nesse sentido, o conceito de lúdico, na contemporaneidade, está subsumido nas questões ideológicas que reforçam e sustentam a manutenção do modelo social vigente. Compreender tal faceta das apropriações econômicas da ludicidade encaminha uma reflexão

fundamental sobre os mecanismos de controle do modelo social que compromete processos de emancipação humana. Em razão do exposto, as reflexões realizadas neste estudo, de cunho teórico/bibliográfico tomam como fundamento os aspectos que constituem a construção da primeira geração da Escola de Frankfurt para analisar os impasses da formação (*Bildung*) consequentes do modelo social vigente.

DESENVOLVIMENTO

No início do século XX, com o taylorismo/fordismo, há uma diminuição da jornada de trabalho. Todavia, o tempo livre dos trabalhadores começa a ser preenchido por formas de lazer e de entretenimento típicos da sociedade industrial, ou seja, a formação cultural assume, cada vez mais, o perfil de indústria cultural, traduzida por seus sucedâneos e simulacros. Formas ideologizadas de existência passaram a ser disseminadas por distintos canais de comunicação em massa. O consumo de mercadorias, por intermédio de figuras estereotipadas e de arquétipos que se configuram como modelos desmitificadores, contribuiu para estabelecer uma relação consumista entre sujeito e realidade circundante.

A ideologia mercantil ultrapassa a restrição da circulação de mercadorias, apropriando-se da condição cultural para legitimar o processo produtivo. De acordo com Adorno e Horkheimer (1985, p. 118), “o mundo inteiro é forçado a passar pelo filtro da indústria cultural”. Em tal processo, a diversão deixa de ser uma forma de relaxamento, que colabora para a construção da interioridade do sujeito, tornando-se uma extensão da objetividade mercantil. Como demonstram os autores, o sujeito é condicionado a formas de entretenimento que proporcionam uma identificação imediata com os princípios do modelo econômico estabelecido.

A indústria cultural começa a “ocupar os sentidos dos homens da saída da fábrica, à noite, até a chegada ao relógio do ponto, na manhã seguinte, com o selo da tarefa de que devem se ocupar durante o dia” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 123). Assim, a cultura mercantilizada é uma extensão da totalidade do próprio sistema produtivo. Ela oferta ao sujeito, em seu momento de descanso, o mesmo cotidiano do trabalho. No entanto, o que a mídia evidencia em um primeiro plano sugere que o sujeito é deslocado da rotina produtiva, quando, na verdade, em seu lazer é-lhe ofertado algo com as mesmas características constitutivas. Adorno, ao expor sua tese sobre a *Teoria da semicultura* (1996), indica que na cultura fetichizada são eliminados os momentos de diferenciação na compreensão da realidade e, em seu lugar, “aparece o sucedâneo”. A constatação é a de que os momentos de trabalho e de não trabalho adquirem uma simbiótica e estreita relação, em que um retroalimenta o outro e, nesse contexto, ao lúdico estende-se tal compreensão. Assim, “não são os guizos da carapaça do bufão que se põem a tilintar, mas o molho de chaves da razão capitalista, que mesmo na tela liga o prazer aos projetos de expansão” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 133).

O lúdico, outrora concebido como “signo de liberdade” (SOARES, 2002, p. 56), é reconfigurado como “signo do sucedâneo”. Nesta perspectiva, a sociedade industrial, na

concepção de Adorno (1996; 1995b), além de explorar o sujeito no próprio ambiente de trabalho, produziu um modelo cultural pasteurizado, com finalidades adaptativas, visando preencher e administrar o tempo livre. No lazer planejado, os sucedâneos do lúdico reforçam a ideia de que na diversão e no entretenimento há formas de revigorar o espírito desgastado pelo dia a dia. Para tanto, os usos da tecnologia para a produção do entretenimento na contemporaneidade supervalorizam os recursos e efeitos especiais em detrimento do conteúdo disseminado.² A norma que regulamenta a concepção dos produtos ofertados às massas em seu lazer é a de “reproduzir rigorosamente o mundo da percepção cotidiana” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 118). Por meio da mídia, são difundidas informações, conselhos e padrões que aliviam o peso de um dia a dia produtivo redundante e desgastante. Porém, ao ser logrado o suposto relaxamento, a percepção humana e seu psiquismo tornam-se mais vulneráveis na constituição subjetiva que se objetiva no ambiente ideológico pragmático e consumista.

A lógica torna-se mais sofisticada e perversa com o surgimento do paradigma do capital flexível. Com o advento do toyotismo, passou-se a considerar importante para a empresa estimular o aumento da produção mediante uma nova cláusula no contrato social: trazer para o ambiente produtivo condições que atendessem às necessidades emergentes da classe trabalhadora, no contexto do Japão nos anos 1950. Nesse sentido, dessa data em diante grandes corporações investiram no preenchimento do ambiente empresarial, compondo-o com creches para os filhos dos funcionários, salas de jogos, salas de descanso, espaços para festa, refeitórios com nutricionista, campanhas para deixar de fumar, ginástica laboral, em suma, passaram a condicionar o ambiente de trabalho para uma flexibilidade de arejamento mental, de recreação, na qual há dimensão lúdica, porém administrada. “Isso levaria a melhores níveis de criatividade e inovação”, que seriam incorporados pela empresa como produto do trabalho (WOOD JR., 1992, p. 11).

Desse modo, nas formas de lazer e entretenimento típicas do capitalismo tardio o sujeito deixou de ser apenas um consumidor de mercadorias e serviços, passando a consumidor do valor de troca implícito na identificação do sujeito com os estereótipos relacionados ao produto consumido. Sob o poderio da ação midiática, os bens culturais são ressignificados com o objetivo de facilitar sua assimilação, adquirindo traços ideológicos profundos, identificáveis de imediato: Nike, McDonald’s, Apple, Pepsi entre outros, são alguns exemplos. Vestir a camisa da empresa é como fazer parte de uma comunidade ou de um time, tanto quanto ser identificado usando os pequenos ícones que nos tornam especiais em meio à multidão. Essas pequenas insígnias, no contexto do capitalismo tardio, da modernidade multicultural, multifacetada, flexível, hedonista e fluida (esta última, na concepção de Bauman [2001]), evidenciam um mundo imediatista. A sensação torna-se marca

² Mesmo no século XXI aplica-se tal lógica. Na atualidade, vemos que os recursos tecnológicos contribuem com muito vigor para a função de preenchimento planejado do tempo livre e adaptação do indivíduo ao processo capitalista de produção. Pode-se verificar que a internet, os filmes 3D, a televisão digital, os celulares, *netbooks*, *tablets* etc. facilitam tanto o acesso como a disseminação massificada da ideologia na forma de entretenimento, lazer e dinâmicas lúdicas das mais distintas esferas.

conceitual do tempo presente, pois é algo fluido, rápido, passageiro: sente-se e pronto. O lúdico entra nesse mesmo eixo característico da indústria cultural e vai sendo reduzido apenas a um valor de consumo sensacional. É importante que o fato transforme-se em um instantâneo, e que a foto apareça, de imediato, no Facebook e receba muitas curtidas, que viaje pelo WhatsApp e, finalmente, seja encaminhada como foto-mensagem para alguém especial. Em todos os casos, o lúdico está presente, vinculado a componentes ideológicos, tornando-se um contundente reforçador do *status quo*. Esse modo de apropriação do lúdico compromete os componentes emancipatórios que ele tem no processo da constituição da subjetividade humana.

Os parques de diversão, as apresentações musicais, os programas televisivos, as práticas desportivas, o teatro, o cinema, as exposições artísticas, as datas comemorativas, a literatura, em suma, as mais diversas formas de manifestação lúdica, ao sofrerem o impacto da indústria cultural em suas formas de expressão, aparecem como amenizadoras da carga reflexiva inerente à formação cultural. Seu objetivo maior é deslocado para um processo de entretenimento e diversão construídos para distrair de modo alienado e para promover o consumo massificado; funciona como uma espécie de isca para atrair o indivíduo do modo mais vulnerável a fim de integrá-lo no contexto econômico vigente, isto é, o lúdico apresenta-se como mecanismo lubrificante pelo qual o sujeito é desmobilizado para, ao mesmo tempo, ser manipulado por signos carregados de significantes ideológicos.

A percepção humana e o sentido atribuído ao que lhe é inerente confluem para demonstrar ao sujeito que ele apenas possui trânsito na relação com o outro segundo os investimentos mercantis realizados sobre si mesmo. As tentativas de renascimento do humanismo verificadas em séculos de história da Era Moderna têm confluído, na atualidade, para o embotamento da humanidade do homem em função da hipervaloração da economia de mercado. O resultado de tal esquematismo é que, na concepção de mundo liberal, a humanidade é reduzida a “produtores e consumidores, em busca de trabalho e diversão” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 113). Em um ambiente social como o descrito até então, o lúdico é redirecionado na forma de prazer estereotipado que reforça a adaptação do indivíduo e a sua aceitação natural à situação social hostil em que se encontra. Adequar-se ao sucedâneo apresenta-se como o foco em que o sujeito, fragilizado em sua constituição interna, concentra-se para, no microcosmo do cotidiano, ter a sensação de estar integrado ao macrocosmo social. Nesse processo de identificação, o sujeito ajusta-se e adapta-se sem se dar conta dos mecanismos subliminares da imposição a que está sendo submetido. O esquema de suposta naturalização define-se, entretanto, como agente de conformismo, atitude pela qual o senso crítico perde o sentido, no que se refere aos investimentos culturais.

Com a perspectiva de condicioná-lo às convenções burocráticas da sociedade mercantil, tem-se, no controle de sua expressão, um modo de manipulação do gosto individual, necessário para tornar o ser humano mais ajustado às formas de controle estabelecidas pela lógica econômica consequente do modelo industrial que passou a determinar a vida social. Situações como as consideradas anteriormente demonstram o quanto se criam, recriam e reforçam comportamentos autoritários e subservientes por meio da perspectiva lúdica. Pela

constante repetição de condutas estereotipadas travestidas de diversão e entretenimento, o movimento e a percepção são educados sob uma perspectiva do comando alheio. O sujeito adquire o hábito de incorporar a fala do outro, a orientação das lideranças como movimento próprio e parte constitutiva da individualidade, excluindo do processo a dimensão de uma reflexão crítica. Tal afirmação pode ser constatada em discursos religiosos, na formação das torcidas organizadas para o futebol nos campeonatos nacionais, nas apresentações e eventos das “estrelas” da música nacional e internacional, no aparecimento de gangues e grupos neonazistas, por exemplo. Com um ambiente que acolhe o indivíduo criando o sentimento de pertencimento a um grupo, são estabelecidos rituais que buscam dar coesão a essas formas de coletividades mencionadas. Os recursos utilizados para tanto passam pela música, jogos, brincadeiras e formas de linguagem, sempre havendo uma liderança que conduza o grupo para o objetivo supostamente coletivo. A introjeção de tal estereotipia como forma de criar identidade própria concorre para uma formação da subjetividade comprometida pelo dado ideológico, na perspectiva de debilidade do ego anunciada por Adorno (GOMIDE, 2011). Isso significa que, na medida em que há o enfraquecimento da instância psíquica encarregada de estabelecer relação entre mundo interno e realidade externa, as pessoas diminuem as possibilidades de um pensamento autônomo. Inicialmente, os modelos identificatórios são necessários para que o sujeito, ainda em formação, perceba-se pelo exemplo alheio, ou seja, ele aprende aquilo que mais lhe causa afinidade, atração e prazer, possibilitando a constituição da própria identidade. A grande cilada consiste, todavia, na apreensão dos modelos ideologicamente construídos e a redução das vivências individuais a tais modelos administrados. O fato, posteriormente, traz reverberações profundas no plano social, porquanto desarticula a ação coletiva em nome do bem comum, em função da debilidade da formação da identidade individual.

Assim, a relação que a ludicidade estabelece em um contraponto entre fantasia e realidade na sociedade industrial é cooptada e sucumbe aos apelos mercantis, pelos quais assume uma dimensão consumista. Nesse processo manipulador, a dimensão lúdica integra o sujeito aos princípios ideológicos dominantes, tornando-o permeável às valorações que legitimam sua lógica mercantil. A ambivalência da ludicidade, empregada no contexto da indústria cultural, carrega sempre no aparente jogo a desarticulação de sua autenticidade. Naquilo que em potencial reside sua força de caráter emancipatório do valor de troca, capaz de lançar o sujeito para outras possibilidades de vivência não convencionadas e de provocar a percepção para perceber a contradição, ela é cooptada pelo pragmatismo reinante. Aliás, a própria ludicidade, a partir da sociedade industrial, tornou-se o pragmatismo personificado por determinar o “como” deve ser o lúdico para ser lúdico. Conforme indica Adorno “quanto mais inexoravelmente o princípio do valor de troca subtrai aos homens os valores de uso, tanto mais impenetravelmente se mascara o próprio valor de troca como objeto de prazer” (1991, p. 84). Com base na constatação do pensador frankfurtiano, pode-se afirmar que o próprio consumo alienado tornou-se lúdico em razão da estreita relação entre os signos mercantis e as maneiras pelas quais as múltiplas faces da ludicidade humana são cooptadas para movimentar a esfera econômica.

LÚDICO E SEMIFORMAÇÃO

Diante da cultura subsumida a uma finalidade mercantil, as consequências à formação do sujeito são avassaladoras. A indústria cultural, com seus produtos que exigem do indivíduo apenas o necessário para que ele não escape dos limites do senso comum, produz uma espécie de cultura pasteurizada. A reflexão é solapada por formas de intervenção que exigem da mente humana a menor porção de suas capacidades cognitivas. Entre a realidade e o sujeito, a cultura mercantil estabelece um grande imediatismo de mensagens pautadas por um maniqueísmo que determina como escolha aquilo que é induzido como gesto verdadeiro ou natural.

O lúdico, em tal contexto, recebe a roupagem daquilo que é efêmero, fugaz. São excluídas das experiências lúdicas a especulação e a reflexão, pois a expressão utilitarista que ela adquiriu limitou as possibilidades de o sujeito desenvolver uma percepção capaz de verificar os momentos de diferenciação, de vivências do original, do inusitado, estados pelos quais a lógica do sempre igual, do tudo semelhante, da cópia, tão característica da indústria cultural, é menos valorizada.

A ludicidade humana é manipulada de tal forma que suas características são utilizadas em nome do liberalismo econômico. A libertinagem, o jogo entre os opostos, o inesperado, o grotesco, o diferenciador, o novo, o inusitado, o cômico, a contradição são elementos que saem da formação individual para serem projetados nas distintas formas de mídia, em programas e propagandas, em nome da rentabilidade pretendida (SANCHES, 2007). As composições da indústria cultural que, pelos excessos de estímulos sensoriais embotam os sentidos, excluem a necessidade do pensamento elaborado por meio da constante veiculação das associações habituais. O embotamento perceptual acaba por determinar também o embotamento reflexivo.

A dimensão lúdica em sua concepção mais autêntica assume, neste contexto, características de subversão, pois, de certa forma, desmonta o convencional por elementos anárquicos e de fuga do planejado, viabilizando uma reestruturação daquilo que é o usual. Mesmo nas questões aparentemente solitárias, como a apreciação de uma obra de arte, o diálogo entre o autor e seus possíveis interlocutores acontece pela mediação estética. Por exemplo, na literatura, pela organização das palavras, dos signos, do jogo simbólico, dos recursos metafóricos da linguagem, o lúdico sai do nível do imediatismo da leitura meramente factual e apelativa para lançar o leitor em formas mais elaboradas do raciocínio. Inauguram-se novas falas, pelas quais a percepção pode apreender com mais intensidade a dinâmica histórica, vista como afirmativa e acabada. Deslocadas do plano da alteridade para o da sociedade de consumo, as características de rebeldia do lúdico convergem para a sua inserção na sociedade de consumo. No contexto da sociedade industrial, as atividades lúdicas funcionam como uma forma de sedução dos sentidos para além da própria dimensão lúdica, induzindo o sujeito a um consumismo lúdico e alienado. O lúdico perde, assim, sua força dialética para ser valorizado como princípio utilitarista, contaminando elementos fundamentais pelos quais uma subjetividade se constitui e fortalece (SANCHES, 2007).

Ao se colocar em relevo as dimensões culturais em que a diversão e o entretenimento apresentam-se como um prolongamento da ideologia mercantil, pode-se entender o lúdico como algo que reforça a semiformação social. Nas formas do entretenimento manipulado, as contradições sociais são falseadas ou ocultadas por linguagens que ofuscam aquilo que diverge da lógica capitalista. Por meio do prazer administrado, os sentidos abrem-se à fala ideológica. Sob o monopólio privado dos elementos que proporcionam suposto gozo espiritual, o nível de embotamento dos sentidos amplia-se, e diminui-se a taxa de exigência por investimentos culturais mais autênticos.

Da mesma forma, o lúdico perde sua característica de tensão com o real e adquire, como qualidade predominante, o relaxamento da crítica sobre a realidade. Sobre a fetichização da música e a regressão da audição na contemporaneidade, Theodor Adorno afirma que: “se realmente ninguém mais é capaz de falar, é obvio também que já ninguém é capaz de ouvir” (1991, p. 80). Se as vivências proporcionadas a cada pessoa são altamente reducionistas a uma recompensa imediata do prazer, em termos consumistas e à aparente variedade e possibilidade de prazeres, a perspectiva é a da regressão da satisfação lúdica.

Compreender os mecanismos de manipulação da constituição das atividades lúdicas demonstra os resquícios de controle social pelos quais a irracionalidade, ou seja, a ameaça de barbárie efetiva-se no universo social. Assim, a atitude do educador torna-se fundamental, pois nesse entendimento estabelece-se um modo particular de relacionar o lúdico ao conhecimento que permite ao sujeito desenvolver a capacidade de compor experiências de autonomia social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reflexões sobre a questão do lúdico, como as desenvolvidas neste estudo, demonstram que não se trata de apenas conceituá-lo em suas potencialidades como elemento importante no desenvolvimento das capacidades humanas. No contexto da sociedade de massas, pode-se notar que a ludicidade adquire características que ultrapassam a condição lúdica para, a partir dela, somarem-se diferentes outras tendências em que sua própria identidade dissolve-se. Recentes iniciativas educacionais, em suas diretrizes, têm se voltado programática e enfaticamente à exploração do lúdico como recurso pedagógico.

Sem dúvida, atividades lúdicas corroboram como elemento fundamental de expansão perceptiva, constituindo-se parte integrante dos processos de apreensão de uma dada realidade ou como vivência criativa na experiência de aprendizagem. Todavia, a realidade tem demonstrado o quanto as atividades lúdicas são direcionadas na concepção de brincadeira ou reduzidas a práticas desportivas, excluindo-se delas outras possibilidades formativas no encaminhamento dos conteúdos programáticos ou atividades didáticas no geral.

Importa ainda entender o contexto diretivo e os usos midiáticos delineados neste estudo, que constituem uma carga de representações imediatistas e pragmáticas quando adentram o interior da escola e impõem-se como resistência ou determinante de tais atividades. Estereótipos ligados ao ato de brincar ou divertir-se e uma série de inculcações ideológicas

voltadas a um entretenimento administrado, ao atrair por seu mágico apelo tecnológico, por vezes acabam comprometendo as possibilidades de experiência formativa emancipatória que uma dimensão lúdica pode propiciar. O jogo estilístico da palavra na constituição imagética de um texto literário, a energia de um traço ou recursos de intensidade e da combinação de cores em uma obra artística, o *design* de um veículo ou móvel, a sinergia e a composição de uma escultura em sua inventividade, as relações numéricas no raciocínio matemático ou atividades do conhecimento científico, os criativos recursos e a originalidade sonora de uma composição musical, o jogo em cena, cenário e iluminação ou a dimensão interpretativa dos atores em uma peça teatral são apenas algumas das possibilidades pedagógicas da constituição lúdica. Que se possa ainda considerar a própria realidade dos alunos em sua produção ou herança cultural, que traz para o interior da escola e se refere às experiências lúdicas que merecem reflexão sobre seus limites ou interpretação/incorporação de seus recursos.

Se a atividade lúdica pode ser tomada em um sentido fundamental para as etapas do desenvolvimento infantil e para a expansão perceptiva pelo fortalecimento da subjetividade humana, não se podem desconsiderar os usos midiáticos e consumistas que alteram sua potencialidade emancipatória. O reordenamento mercantil e pragmático que se imprimiu ao conceito de lúdico na sociedade de consumo atual requer uma urgente reflexão, não apenas sobre a ludicidade, mas sobre as condições sociais de sua apropriação como forma de legitimar um modelo econômico de usurpação da vida humana.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. A indústria cultural. In: COHN, G. (Org.). **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo: Nacional, 1978.

_____. **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1991. (Coleção Os Pensadores).

_____. **Mínima moralia**: reflexões a partir da vida danificada. São Paulo: Ática, 1992.

_____. **Palavras e sinais**: modelos críticos. Petrópolis: Vozes, 1995a.

_____. **Educação e emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995b.

_____. Teoria da semicultura. **Educação e Sociedade**, Campinas, ano XVII, n 56, p. 388-411, dez. 1996.

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

GOMIDE, A. P. de A. Psicanálise e teoria social à luz da teoria crítica de Theodor W. Adorno. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 31, n. 1, p. 120-133, 2011.

LAFARGUE, P. **O direito à preguiça**. Lisboa: Teorema, 1977.

LOCKE, J. **Segundo tratado sobre o governo**. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Coleção Os Pensadores).

SANCHES, E. O. **Lúdico e experiência formativa: convenções ideológicas e emancipação social**. 2007. 109f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, Paraná.

SOARES, C. **A imagem da educação no corpo**. Campinas: Autores Associados, 2002.

WOOD JR., T. Fordismo, toyotismo e volvismo: os caminhos da indústria em busca do tempo perdido. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 32, n. 4, p. 6-18, set.-out. 1992.

DADOS DOS AUTORES

EDUARDO OLIVEIRA SANCHES
Doutorando em Educação da Universidade Estadual
Paulista Julio de Mesquita Filho – Unesp.
eduardo.uem@hotmail.com.

LUIZ HERMENEGILDO FABIANO
Doutor em Educação e professor aposentado da
Universidade Estadual de Maringá – UEM.

Submetido em: 25/11/2013

Aceito em: 28/02/2014