

O lúdico na cultura contemporânea

The playfulness in contemporary culture

Luiz Octávio de Lima CAMARGO¹

Resumo

Negada ao longo dos dois séculos iniciais da Revolução Industrial, a ludicidade ressurgiu no pós-Segunda Guerra. Mais do que uma mudança, busca-se mostrar a afirmação de um novo paradigma civilizatório. Esta é a tese central desta reflexão. Partindo de uma referência a esse novo paradigma, tenta-se mostrar a presença do lúdico nas diferentes instâncias da vida cultural contemporânea. Finaliza com duas reflexões complementares sobre o desafio da ludicidade nos tempos atuais e os obstáculos à sua realização ao longo da vida cotidiana.

Palavras-chave: Ludicidade. Paradigma. Lazer. Educação.

Abstract

Denied over the first two centuries of the Industrial Revolution, playfulness resurfaces as a research theme and as a social practice in the post-World War II period. More than a change, it affirms the affirmation of a new civilizing paradigm. This is the central thesis of this reflection. Starting from a reference to this new paradigm, we try to show the presence of playfulness in different instances of contemporary cultural life. It ends with two complementary reflections on the challenge of playfulness in current times and the obstacles to its realization throughout everyday life

Keywords: Playfulness. Paradigm. Leisure. Education.

1 Professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Turismo da Universidade de São Paulo.
E-mail: olimacamargo@gmail.com

Nesta reflexão, pretende-se mostrar que a afirmação do lúdico na cultura contemporânea, mais do que uma novidade, é fruto de uma mudança de paradigma, de épistémê, entendida por Foucault (1985) como o espírito do tempo, a janela na qual o real se nos descortina. Poder-se-ia mesmo dizer que se trata de uma revolução, não fosse o caráter épico associado ao termo, quase sempre por sua vez associado a transformações às vezes brutais nas sociedades e acompanhadas de lutas e conflitos. A revolução do lúdico chega lentamente, erodindo pouco a pouco a couraça da obrigação, da disciplina, sempre perguntando “viver para trabalhar ou trabalhar para viver?”, logo resvalando para outra pergunta: “por que não viver sem trabalhar?”. É mais ou menos o que, ainda em 1880, dizia Paul Lafargue (2000) como crítica ao manifesto de 1848 sobre o direito ao trabalho: já que, em vez de se lutar pelo “que não é senão o direito à miséria, [deve-se lutar] para forjar uma lei de bronze que proíba todos os homens de trabalhar mais de três horas por dia”. A revolução do lúdico chega, parafraseando Nietzsche (2017, p. 145), “nas patas da borboleta (...) com as palavras mais silenciosas”.

Abdicando de qualquer pensamento totalizante, importa mostrar que o lúdico é uma referência obrigatória na cultura e que, hoje, ser lúdico, mais do que uma possibilidade, é uma necessidade na cultura socioprofissional, sociofamiliar, sociorreligiosa e mesmo sociopolítica e cada vez mais constitui uma exigência do indivíduo para consigo mesmo.

Quero lembrar de início a alguns que já conhecem meus textos que ludicidade e lazer remetem a realidades comuns e que as reflexões sobre eles por vezes se assemelham, embora sejam conceitos apenas aparentados e não sinônimos. Uma sociologia do lazer e uma sociologia do lúdico, ora tentada aqui, parecem sobrepor-se. Mas cumpre, também, verificar em que se distinguem.

Começemos por esclarecer que a palavra ludicidade apenas recentemente foi citada nos dicionários², certamente na cola do seu uso acadêmico como a qualidade de uma experiência que pode ocorrer durante uma atividade (LUCKESI, 2000; GOMES, C. F., 2016). Embora essa qualidade seja esperada sobretudo no tempo de lazer, criado historicamente com essa finalidade, ela pode acontecer também no tempo da atividade profissional, doméstica ou pessoal. Quando alguém diz que o trabalho é o seu principal prazer, ele está se referindo a uma qualidade da experiência vivida por ele no tempo de trabalho que nada tem a ver com o lazer, porque o campo de liberdade da ação é bem menor. A mãe de primeira viagem encontra ludicidade no cuidado com o

2 O dicionário Michaelis, por exemplo, ainda não registra o termo.

bebê e até em trocar as fraldas (é duvidoso que esse prazer seja o mesmo nas experiências posteriores), mas não é uma alternativa e sim uma obrigação. A experiência religiosa é um momento de ludicidade, mas, como nos exemplos anteriores, deixa pouca liberdade de ação ao crente e, assim, nada tem a ver com o lazer. A vida sociofamiliar, socioespiritual e socioprofissional *impõe* obrigações e restrições impensáveis numa atividade de lazer. Já o tempo de lazer foi socialmente construído exatamente para favorecer o descanso, a realização pessoal/social e o divertimento, que pode ser tomado aqui como ludicidade.

A concepção clássica de lazer, de Dumazedier (1974), tem por base a motivação do indivíduo por divertimento, é claro, mas também por descanso e, mais importante, é o campo privilegiado da educação informal e da não formal, sobre a qual falaremos adiante. Como bem observou esse autor, embora o lúdico esteja sempre na lógica da escolha de uma atividade de lazer, nem sempre está presente na atividade. A lógica do lúdico está na escolha de uma atividade de lazer, mas o prazer ocorre às vezes apenas no fim da atividade, como na ginástica, às vezes apenas no começo, quando se vai encontrar amigos e as coisas não se passam muito bem; e, o que é pior, às vezes nem acontece. Na verdade, um dos maiores problemas do lazer contemporâneo, do ponto de vista da educação, é a dificuldade que os indivíduos encontram para viver plenamente o lúdico no tempo de lazer (DUMAZEDIER, 1974). Por quê?

Talvez porque a ludicidade exige uma espontaneidade que falta intrinsecamente ao lazer, tempo historicamente roubado ao trabalho e, tal como no trabalho, um tempo artificial, determinado pelo relógio. O tempo de lazer não chega no momento em que estamos mais dispostos a desfrutá-lo. Esse momento pode acontecer em meio ao expediente ou bem na metade da semana, hora em que o relógio nos remete às obrigações. Nem por isso, no entanto, o lazer deixa de ser um marcador do tempo diário, do fim de semana, das férias e da aposentadoria. Observe-se, por exemplo, o final de um expediente às sextas-feiras e a ansiedade pelo fim de semana e pelo prazer embutido na expectativa (CAMARGO, 1993). Comparada ao *frisson* da sexta, a música do *Fantástico* no final do domingo soa como um réquiem, como um lamento pela alegria que não se viveu o suficiente para aguentar bem as segundas-feiras.

Para dar conta do desafio assumido por este pequeno ensaio, faz-se necessária, inicialmente, uma referência a esse novo paradigma e, a partir daí, tentar-se-á mostrar a presença do lúdico nas diferentes instâncias da vida cultural contemporânea. Em seguida, fala-se do desafio da ludicidade nos tempos atuais e dos obstáculos à sua realização.

O paradigma do lúdico

Os séculos XVIII e XIX, grosso modo coincidindo com a Revolução Industrial, foram sem dúvida o período da História em que mais se trabalhou, com jornadas de 15 horas diárias em todos os dias da semana, chegando, por vezes, a quatro mil horas anuais (apenas para efeito de comparação, note-se que um trabalhador de 40 horas semanais de trabalho, com folgas de fins de semana e férias, tem uma jornada anual de aproximadamente 1.800 horas). Para Harvey Cox (1976), a Idade Média, que ele considera o ponto mais alto atingido pela valorização da ludicidade humana na História, teve sua herança perseguida com o advento da Modernidade. Sobretudo nos países anglo-saxões, protestantes, as festas religiosas, mais de 150 por ano, foram proibidas (DUMAZEDIER, 1978). Pode-se dizer que então se vivia para trabalhar. Como entender que se passou à situação atual, em que o tempo livre foi reduzido a menos da metade, e aconteceu a inversão histórica de que fala Marcuse (1999), com mais tempo livre que tempo de trabalho?

Em seguida, como entender que o tempo livre moderno – duramente conquistado após lutas sangrentas e justificado pelos reformadores sociais do século XIX pela necessidade de o trabalhador poder se dedicar mais à vida familiar, religiosa, político-sindical e mesmo à sua escolarização –, como entender que esse tempo livre tenha se convertido na sua quase totalidade em tempo de lazer (PRONOVOST, 2015)? Como se sabe, no século XIX, os reformadores sociais da família, da educação e da política estavam alinhados com os trabalhadores na luta pela humanização do trabalho industrial. Eles reforçavam as reivindicações dos trabalhadores em nome da necessidade de cuidar da família, da vida escolar sua e dos filhos, da participação religiosa. Em nenhum momento diziam que o trabalhador deveria ter sua jornada reduzida para favorecer o divertimento...

Não há dúvida de que aconteceu uma mudança de paradigma. Para Maffesoli (2005), a civilização deixou a sombra de Prometeu, o deus do trabalho, e escolheu a sombra de Dioniso, o deus dos prazeres. Ao sair da esfera de Prometeu e seu triste destino de, ao longo do dia, ter seu fígado devorado pelas águias e regenerado durante a noite (que bela metáfora sobre o destino do trabalhador!), a sociedade humana reconcilia-se com o prazer, à sombra de Dioniso. Ao invés do trabalho, o sexo, a orgia e as drogas. Ao invés da obrigação, do impessoal e da tensão, o lúdico, o pessoal, o relaxamento.

De forma muito resumida, pode-se dizer que o lúdico está na origem de duas formas contemporâneas de se olhar a realidade, cada vez mais visíveis:

- O lúdico deixa de ser um substrato indesejado de nossas ações e torna-se critério de qualidade existencial; em outras palavras, ser lúdico torna-se uma qualidade em todos os tempos da vida cotidiana, inclusive nos tempos marcados pela obrigação, como o familiar, o profissional, o religioso;

- A dimensão pessoal ganha novo estatuto ético e estético diante da dimensão social; o cuidar de si torna-se uma atitude desejável, portanto relevante do ponto de vista ético, e uma nova forma de se entender a qualidade da existência, atitude relevante do ponto de vista estético.

Como aconteceu essa mudança? Que fatos foram determinantes para a transformação? A hipótese deste ensaio é de que essa transformação (mais do que revolução) tem raízes seculares que, misturadas a outras mais recentes, paulatinamente produziram um novo espírito do tempo, abalando as raízes dos poderes propugnantes do social sobre o individual, bem como dos poderes religioso, familiar e político sobre o indivíduo. Quais fatos? A urbanização retomada no século XVI, o movimento iluminista, a emergência do cuidar de si como valor e, importante, o advento do protagonismo da juventude.

Novos ventos

A urbanização retomada no século XVI – com o aumento do comércio internacional e das oportunidades de trabalho na cidade, as descobertas e o esvaziamento da condição de servidão que vigorou na Idade Média e a consequente fuga do campo – criou um ambiente social mais favorável à inovação, à mudança (é um truísmo opor o conservadorismo da zona rural à inquietação e ao incentivo às mudanças das zonas urbanas).

A predominância da cidade sobre o campo operou de diversas formas na ascensão dos valores ligados à ludicidade. Começamos pela abertura da cidade para as diferenças individuais. Diferentemente da zona rural, a cidade se abre para as diferenças. O rapaz ou a garota com escolhas sexuais diferentes, ou com tendência à promiscuidade sexual, ou com pretensões a profissões diferentes da dos pais percebem que não são marginais. Ao contrário, logo descobrem seus iguais, pessoas que compartilham das mesmas inquietações e aspirações. O pai torna-se cada vez mais assemelhado a outros pais e aos grupos masculinos que frequenta, o mesmo acontecendo com as mães, com os avós, com os filhos.

Em segundo lugar, a urbanização favorece a expansão da sociabilidade pela criação de afinidades de todos os tipos. O sociólogo Michel Maffesoli (2006) traz uma noção importante para se entender essa forma de sociabilidade, a tribalização, o processo de busca dos iguais. Com a sociedade das tribos, ele fala de uma socialidade centrada na interação com os afins, com a tribo (ou as tribos) da qual se participa, processo impossível na zona rural, em que a família era o centro da identidade dos indivíduos e o “dize-me com quem andas que eu te direi quem és” era apenas um provérbio de advertência aos meninos e meninas.

Na verdade, mesmo sem referência a David Riesman, ele retoma a noção por este criada de sociedade extrodeterminada – ou, como na tradução em português, de alterdirigida –, das decisões pessoais cada vez menos orientadas pelos pais e pela tradição e cada vez mais pelos que o indivíduo considera seus iguais.

Pode-se falar também do Iluminismo e sua guerra desde o século XVII contra as superstições, nelas incluindo a religião, atacando fortemente seu poder conservador em questão de moral e costumes. Se a religião, ao menos no Ocidente, perdeu seu poder de controle sobre as diversões, isso se deve muito ao Iluminismo.

Foco maior, contudo, talvez deva ser fixado no redespertar da subjetividade humana, adormecida desde os clássicos gregos, ressuscitada com o “*cogito, ergo sum*”, de Descartes, no início da Modernidade. Se essa frase teve o condão de afastar o ser humano da vastidão do mundo animal, vegetal, natural, ao separar corpo e mente, permitiu ao menos que a identidade do homem fosse fixada no que lhe é mais individual e único, o seu pensar. Penso, logo sou. E quem pensa é um, diferente de todos os demais. Do si mesmo ao cuidar de si foi apenas um passo. Cuidar de si vai além de uma fronteira ética transposta; não se trata apenas de ir além do cuidar do outro, torna-se uma questão estética, de qualidade existencial.

Para o lúdico sobrepor-se à obrigação e afirmar-se na cultura contemporânea, foi necessária, pois, uma dupla mudança, ética e estética. Para tanto, o indivíduo precisou (como disse Deleuze (2005) discorrendo sobre Michel Foucault e o terceiro volume de *História da Sexualidade*, que tem como título exatamente *Cuidar de si*) “esquecer de seu esquecimento”: ele se esquece de cuidar de si mesmo e, além disso, esquece-se desse esquecimento que o impede de “cuidar de si”. Portanto, o homem, nessa condição, mantém-se distante de si com sua consciência localizada em outras coisas que não ele mesmo. Todavia, o homem necessita voltar para si, para depois voltar-se para o mundo, caracterizando o duplo retorno dessa concepção ética. Mais ainda: essa nova ética desemboca numa nova estética, na vida compreendida como obra de arte, denominada de “estética da existência”. E nessa nova estética, prazer e gozo se sobrepõem a abnegação e sacrifício.

Mas os efeitos da urbanização, do Iluminismo e do cuidar de si só tiveram sua força transformadora conhecida – e esta talvez seja a afirmação mais ousada deste texto – depois que o grupo humano que mais absorveu essas transformações finalmente conseguiu não apenas afirmar-se enquanto idade socialmente reconhecida como também afirmar seu ponto de vista: a juventude.

Os jovens e a mudança ética

A rebeldia dos jovens é um traço constante da História e, segundo Konrad Lorenz (1991), o criador da etologia, a juventude como desencadeadora do conflito de gerações é um fenômeno que transcende a cultura, inscrevendo-se mesmo na natureza biológica dos indivíduos. Para ele, sem esse conflito, a cultura perderia seu principal elemento de transformação ao longo dos tempos.

As tentativas dos jovens de se imporem na sociedade aconteceram em vários momentos da história, dos quais ao menos dois devem ser lembrados:

- O movimento dos goliardos³ na França do século XIII, de estudantes e clérigos pobres, que deixou marcas significativas na História, como a dos trovadores e o mito do amor romântico (o amor assim é uma conquista cultural da juventude e nem poderia ser diferente); e um outro movimento, bem mais recente;
- O movimento *Wandervogel*⁴ do final do século XIX, na Alemanha: jovens alemães que, sem nenhuma motivação e mesmo sem nenhum sinal prévio, fugiam de casa em protesto contra a organização do trabalho industrial, a pedagogia punitiva das escolas e a rígida estrutura familiar e lançavam-se nas estradas, sem destino – e que teve como desdobramento a criação dos Albergues da Juventude.

Os “*beatniks*”, o festival de Woodstock, os movimentos de maio de 1968 em várias cidades do mundo, entre outros eventos, todos ligados à juventude, foram a manifestação concreta de uma inversão de valores que pode ser considerada original na história e que pode ser ilustrada em diferentes instâncias da vida social. A idade pouco a pouco deixa de ser um critério de sabedoria, de correção. Acontece mesmo uma inversão e o velho perde seu protagonismo. Mais: ser jovem passou a

3 Assim designados estudantes e clérigos pobres dotados de espírito transgressivo, provocador e contestadores que, a partir do século XIII, na França, perambulavam pelas tavernas e lugares públicos, cantando e declamando poemas satíricos, exaltando o sexo e o vinho. Alguns desses poemas foram resgatados por Carl Orff na sua obra *Carmina Burana*.

4 Tradução: pássaros migratórios ou errantes. Movimento espontâneo surgido na Alemanha, no final do século XIX, integrado por jovens que recusavam o sistema de trabalho industrial e as rígidas disciplinas familiar e escolar. Pregavam a volta à natureza e o amor livre. As poucas referências existentes em português estão na Internet. Para maiores informações, pode-se consultar o site <http://redeglobo.globo.com/globociencia/noticia/2011/10/wandervogel-movimento-jovem-alemao-pregava-retorno-natureza.html> – que coloca Herbert Marcuse como um dos pioneiros que abandonou o movimento, quando surgiram divisões que corromperam os objetivos iniciais, inclusive aderindo a ideias nazistas, mas a experiência certamente inspirou sua obra *Eros e civilização*.

ser um valor desejável em si, e seu reflexo mais visível está na moda: o jeito jovem de vestir-se (a universalização do jeans); não apenas conseguiram impor seus valores à sociedade como também se transformaram em modelos para todas as idades. Hoje, o ser jovem, o mostrar-se jovial é a postura vencedora na sociedade e ideal para políticos, empresários e até clérigos. Ser lúdico sai, assim, do patamar da simples possibilidade para a exigência estética. O ser jovial é o novo modelo da civilização em lugar do ser sisudo.

No que interessa a esta reflexão, deve-se mostrar que ser jovem significa também dar preferência a comportamentos genuínos, transparentes, em lugar da hipocrisia antiga, fustigando e abandonando rituais que não lhes pareciam fazer sentido.

Riesman (1995) mostrou como os indivíduos modernos alterdirigidos substituíram a referência identitária da tradição pela dos *peer groups* (os grupos de iguais), sempre fugindo da reprodução das antigas regras às quais até então estavam presos. Dumazedier (1995) acentua que os valores lúdicos vividos no lazer interferem significativamente na transformação da dinâmica sociofamiliar, socioprofissional, socioespiritual. Tudo se passa como se os jovens, para se imporem na família, no trabalho e no culto, buscassem replicar os mesmos valores que vivem na relação com os amigos, com os iguais. Como ressaltam ambos os autores, essa nova postura é determinante no que se pode chamar de democratização das relações de poder nos diferentes âmbitos da sociedade (sociofamiliar, socioespiritual, sociopolítico), quando se passa a valorizar mais a espontaneidade, o arejamento dos vínculos, no lugar das antigas relações interpessoais rígidas marcadas pelo signo do poder nessas instâncias da vida social.

A estética da existência

Disciplina! Abnegação! Seriedade! Isto sempre valeu para o indivíduo castigado por um trabalho extenuante, para a mãe de família que não pode passear porque o filho repentinamente caiu em febre, para o indivíduo suportar cultos religiosos dolorosamente longos, para aguentar arengas em reuniões de partido, sindicatos, condomínios.

Autenticidade! Gratuidade! Espontaneidade! Estes não são valores atemporais. São valores que se impuseram diante do formalismo ancestral. A afirmação do lúdico e a busca por uma nova estética de existência são fatores explicativos, embora não únicos, de transformação das instituições.

Começemos pela família: por que, pergunta-se o jovem, usar o formal *senhor* em vez do coloquial e afável *você* na relação com os pais? Os filhos percebem e usam o poder que adquirem. Não são mais os que se amontoavam em meio à

irmandade numerosa mais os parentes próximos. Não são mais supérfluos. Agora são raros. De supérfluos eles passam a ser indispensáveis. Os pais não têm como deixar de levar suas opiniões em conta. Com isso, as transformações culturais aceleraram-se.

Onde foi parar o poder dos pais, que chegaram a ter até direito de vida e morte sobre os filhos? A hierarquia pais-filhos foi derrubada em favor de uma convivência mais democrática, como ocorre nos ambientes de... lazer! Veja por exemplo o que Gilberto Gil e Caetano Veloso, ainda na década de 1960, falavam na canção *Panis et circenses* (sic), gravada pelos Mutantes:

Eu quis cantar uma canção iluminada de sol
Soltei os panos sobre os mastros no ar
Soltei os tigres e os leões nos quintais
Mas as pessoas na sala de jantar
São ocupadas em nascer e morrer

Há quem diga que a música popular urbana é a grande pedagoga dos adolescentes. Assim, será que é um delírio do sociólogo enxergar nessa letra a reivindicação do lúdico e dos seus elementos, tais como o sol, os quintais, a vida plena, enfim, contra o destino que secularmente nos foi reservado de viver para trabalhar... e morrer? Será o fim daquela que Rui Barbosa chamou de *célula mater* da sociedade? Lamenta-se que os filhos hoje não obedeçam nem peçam mais a bênção dos pais e nem sequer os chamem de *senhor* e *senhora*! Na realidade, o preferido *você* do mundo do lazer não é o fim da família, é apenas indicador de um outro modelo de família que renasce com base em novos valores.

Retomando as considerações de David Riesman, Gilles Pronovost (2006), sociólogo do lazer da família, previne os pais: aos 10 anos, os filhos deixam de se guiar pela autoridade paterna e transferem-na aos seus grupos de iguais. Mais do que tentar continuar a impor-se a eles, os pais devem, assim, monitorar os grupos de iguais que os filhos frequentam.

E no trabalho? Quais as transformações? Começemos pelo ambiente de trabalho. No início do século XX, a arquitetura dos locais de trabalho buscava essencialmente afastar os trabalhadores de distrações que afetassem o trabalho: cadeiras voltadas para a parede, nada de contato com o mundo exterior. Hoje são espaços abertos, favorecedores da integração, e a falta de contato com o mundo exterior é contabilizada como um problema em ambientes de trabalho. Muita vegetação, cuidado estético com o ambiente, etc. Para se ter uma ideia de onde se pretende chegar, visite um escritório do Google e verá algo parecido a um parque temático. Os valores lúdicos invadiram irreversivelmente o mundo do trabalho, e o escritório do Google é bem o ícone dos novos tempos.

Mudanças igualmente acontecem no conceito de gestão. O que é hoje um bom chefe? É o tipo autoritário de antigamente? Não! É o que sabe equilibrar a responsabilidade por metas com a criação de um ambiente... lúdico! “Minha equipe funciona como um time de futebol”, diz o chefe orgulhoso de hoje, sem perceber que sua frase pode ser lida de outro modo: “o melhor que se pode fazer para criar um ambiente de trabalho produtivo é torná-lo o mais parecido com uma atividade de lazer”. Em outras palavras, ainda: antigamente, um chefe podia imaginar um bom resultado com medidas draconianas, mantendo os subordinados à base do medo que inspirava. Podia obrigar o indivíduo a trabalhar voltado para a parede sem contato com os colegas, longe das janelas para não se distrair. Hoje, isso é impossível! O mundo fora do trabalho respira a busca de Dioniso. É emblemático o fato de as empresas exigirem dos candidatos a emprego, principalmente executivos, um currículo de lazer.

Com os cultos religiosos, ocorre a mesma coisa. O que é a Aeróbica do Senhor, do padre Juarez de Castro, ou como entender o apelo das missas cantadas e dançadas do padre Marcelo Rossi, senão como a aceitação de um ritual religioso mais lúdico, confraternizado? Ou, para voltar ao nosso tema, como a aceitação dos valores do lazer no universo, até então proibido, do sagrado? Na esfera da política partidária, fato semelhante ocorreu com os showmícios, hoje proibidos, mas cujo surgimento traz em si a mensagem de que as reuniões políticas são chatas e não são capazes de concorrer com o lazer. Por que, então, não torná-las mais lúdicas? Por que não entremear as falas repetitivas e chatas dos candidatos com o show de cantores apreciados pelo público?

Gilberto Freyre (1961) já disse que o Grande Hotel esteve para o século XIX como a catedral gótica para a Idade Média. Hoje, podemos dizer que os empreendimentos lúdicos (estádios, museus, bibliotecas, centros culturais) são os novos marcadores e demarcadores do espaço urbano, e não deixa de ser curioso notar que na Europa, cada vez mais secularizada, mesmo igrejas góticas se transformam em hotéis, danceterias e outros espaços voltados à vivência lúdica da população.

Tudo se passa como se o mundo e urbanismo, arquitetura, comunicação, jornalismo, publicidade, administração, etc, parecessem colocar sobre tudo e todas as coisas a mesma questão: não dá para tornar isso mais lúdico? A própria palavra conforto ganhou um novo sentido na cultura moderna: não é mais o antigo consolo para a dor dos mais afligidos pela vida; é o prazer adicional. Os próprios espaços de lazer e turismo, já naturalmente voltados ao lúdico, ganham expectativas de sobreprazer, de prazer adicional. Como? Permitindo, mais do que ver, experimentar. Para que apenas mostrar alguma coisa se você pode levar o indivíduo a vivenciá-la? Para tal, as novas tecnologias virtuais elevaram as possibilidades ao infinito: simuladores, holografia, realidade aumentada... e o que mais virá em breve?

Nós também somos obrigados a mudar. E não basta mostrar ludicidade. É preciso ser constantemente lúdico. O indivíduo deprimido vive, como Bachelard (1988) lembrou, um sofrimento de dupla potência: além da tristeza em si, a tristeza de estar triste e não ser como os demais ao redor. Ter alto-astral é mais do que uma exigência da namorada, dos amigos, dos colegas de trabalho: converteu-se em exigência pessoal. Nessa nova estética, disciplina é sinônimo de desumanização. Abnegação é sinônimo de servidão. Sriedade é sinal de falta de imaginação.

De acessório a protagonista na economia

Naturalmente, o efeito político dessa mudança é uma questão que este ensaio precisa ao menos demarcar. Pode-se dizer que as formas pelas quais essa mudança aconteceu sempre foram vistas de forma polarizada no campo político.

De um lado, há os que a entendem como uma concessão do capitalismo compensatória à exploração do trabalhador. A expressão *panem et circenses*, dos imperadores romanos, é sempre lembrada e, nesse caso, as expressões do lúdico, o lazer em especial, tornam-se um engodo, uma droga para anestesiá-lo o sofrimento do trabalhador. A própria palavra lazer foi, de início, entendida como uma espécie de concessão do capitalismo, uma válvula de escape para as opressões a que se sujeitam os indivíduos no cotidiano ou uma forma de explorar até mesmo a necessidade individual de se entreter, criando verdadeiros vícios.

De outro lado, há os que viram e viveram a ascensão da ludicidade como valor sobretudo no plano individual, uma verdadeira conquista do direito ao prazer. Podendo viver seu tempo livre no lazer, o indivíduo finalmente encontra um campo para se exprimir, para explorar dimensões de sua personalidade inaproveitadas num trabalho que, sobretudo na indústria, era marcado pela repetição e pelo tédio e que desperdiçava os talentos individuais.

Mas, fugindo do plano dos valores e atendo-se à simples observação, pode-se dizer que o lazer não é produto do capitalismo. O capitalismo é que vislumbrou sua dimensão econômica, já que não poderia funcionar sem dois circuitos sinérgicos: o circuito da produção, dos dias úteis, e o circuito do consumo, dos dias feriados. Produzir para quê, senão para melhorar a qualidade da existência e das experiências lúdicas? É algo a ser sempre lembrado quando surgem críticas ao número de feriados e em especial aos feriados prolongados. Estes prejudicam a produção? Em casos pontuais, sim. Mas, de modo geral, a produção que diminui num lugar aumenta alhures, para onde os indivíduos se deslocam. O turismo não constitui hoje importante fonte de renda de tantos países e localidades?

Talvez não seja produto, mas não se pode dizer ao menos que a ludicidade está a serviço do capitalismo? O próprio Marcuse (1999) não pensou assim. Uma

leitura possível de *Eros e civilização* é sua sinalização de que o tempo livre vai acabar funcionando como uma armadilha para o capitalismo. Em outras palavras: o lazer, com seus prazeres, vai desencadear uma progressiva recusa do trabalho tal como o conhecemos.

Hoje a ludicidade humana é uma das principais alternativas de negócios. Ao final do século passado, falava-se do século XXI como o século do entretenimento. Cursos de lazer, turismo, hotelaria, eventos, educação física ganharam um impulso considerável. As ideias de Domenico de Masi (2000) sobre o ócio tiveram grande impacto na mídia e na percepção das pessoas.

Ninguém duvidava de que, como a necessidade de trabalho humano diminuía, o futuro da empregabilidade estava no lazer e no turismo. Com isso, os cursos da área lotaram e, na falta de professores, alunos recém-formados, com os diplomas ainda frescos na mão, passavam direto à docência. Depois veio a ducha de água fria da realidade. Os empregos não apareceram no volume que se esperava. Continuavam sendo poucos, sazonais e mal remunerados. A frequência aos cursos correspondentes caiu no mesmo ritmo em que havia crescido.

Como entender a situação? As previsões estavam erradas? Essa tese do lúdico dominante era um engodo? A dimensão sociopolítica e econômica da ludicidade é um tema que merece uma reflexão sistemática e sobretudo despreconcebida. Afinal, as maiores fortunas e as maiores empresas do mundo estão diretamente ligadas ao lazer dos indivíduos – mídia, cinema, redes sociais, etc. Não há dúvida também de que o investimento nos jogos e no entretenimento virtual é o que se prenuncia como um dos mais importantes na economia.

Se os empregos não apareceram no volume esperado, é porque, talvez, estejam a exigir uma nova postura diante do trabalho, que passa ao largo da atual cultura do emprego. O emprego, tal como o conhecemos, é uma invenção da Revolução Industrial e da cultura que mais levou ao extremo o dito do “homem lobo do homem”.

Estaria a ludicidade a exigir novas formas de se relacionar com o trabalho? É uma questão a ser levada em conta. O que poderíamos chamar de ideologia do lazer se espalhou por todos os campos da vida social. Por que é uma ideologia? Porque, como se viu antes, o lazer “inútil” passou a inspirar as esferas do “útil” (do trabalho, da família, da religião e da política) e constituiu uma perspectiva que direciona a trajetória e a luta de instituições e empresas.

De inimigo a aliado e mesmo protagonista da educação

O medievalista Jean Lauand (2000) não tem dúvida em atribuir à Modernidade a dissociação de ludicidade e educação, promovendo a necessidade da disciplina. Na educação medieval, a vida acadêmica acontecia no modelo das corporações.

Havia um mestre em torno do qual se reuniam alguns discípulos, que o acompanhavam e que, ao final de um tempo, mereciam do mestre um atestado de competência para o exercício da profissão, o que era particularmente o caso dos médicos.

A instituição moderna da hora do recreio na escola, desnecessária na Idade Média, obedece assim a uma constatação do suplício que é para uma criança ou um adolescente permanecer tanto tempo sentado numa sala em que eles se distribuem segundo a altura e não segundo a afinidade. Não é de se espantar, assim, que os horários de recreio sejam marcados por uma explosão de alegria e de gritaria de alunos que, a seguir alguém que mediu o barulho, superava em decibéis o barulho de um Boeing 747 taxiando na pista.

A educação pública, um grande avanço civilizatório, estabeleceu-se, assim, em torno da disciplina (nome que se estende ao conteúdo estudado). A Escola Moderna, dos anarquistas espanhóis do final do século XIX e que aqui chegou, o movimento da Escola Nova de Anísio Teixeira, os Ginásios Vocacionais de Maria Nilde Mascellani, no Brasil, sem deixar de mencionar a revolucionária iniciativa da inglesa *Summerhill*, vêm pouco a pouco demolindo o pilar da escola que é a sala de aula e o professor especialista, ainda mais quando o robô-professor está apenas aguardando para entrar em ação. A figura do tutor, aquele que ensina a aprender, passa a ser o pilar da transformação.

Caso se parta do interesse do indivíduo e não da sociedade, a própria noção de educação se complexifica ou, ao menos, deixa de ser sinônimo de escola, e a escola deixa de ser sinônimo de sala de aula. Desde a década de 1980, a UNESCO em Cochabamba referendou uma conceituação de educação que se processa em três instâncias:

- A informal, a mais incontrollável, a mais importante de todas, aquela que transforma em aprendizado a percepção pessoal e íntima do cotidiano no confronto com as inúmeras experiências (leituras, mídia e sobretudo conversação, experiências socioespirituais, sociopolíticas, etc), tendo como única motivação o interesse pessoal, aquilo que lhe traz alguma ludicidade, uma forma agradável de se passar o tempo.
- A formal, expressão do perfil desejado do cidadão pela sociedade está, embasada naquilo que a sociedade percebe como a cultura média básica indispensável ao cidadão, pensando assim controlar o lado que estima errático da educação informal, impondo-se a ele como condição para a sua vida futura na família e no trabalho, e que se traduz sobretudo em disciplinas (no duplo sentido de conhecimento e de regra) e currículos.
- A não formal, outra forma de se controlar o lado errático da educação informal e suprir vivências que a escola/sala de aula é incapaz de proporcionar, e que se

traduz num leque vasto de espaços organizados (museus, bibliotecas, centros culturais, centros esportivos, centros sociais, centros comunitários, etc), que são planejados como a educação formal, mas que simplesmente se tornam disponíveis para a população, motivando sua participação através do interesse lúdico de suas atividades.

Nada é mais revolucionário em educação que o mantra da Escola Nova, que arrepiou os defensores da escola tradicional: “o aluno é o sujeito da educação” (e não os pais ou o professor!). Não existe nisso um anseio velado de ludicidade? Ignorar isso, segundo Joffre Dumazedier, é criar uma espécie de síndrome de Penélope (para afastar os pretendentes, ela prometia escolher um deles após terminar de tecer um sudário que tecia durante o dia, aos olhos de todos, e à noite, secretamente, desmanchava). Talvez esta seja a melhor explicação para a reclamação ancestral dos pais e dos professores: “eu falo, mas parece que ele não me entende!”. Entende, sim! Como Penélope, à noite eles descartam a mensagem!

Como ser lúdico?

As ciências sociais não gostam de se apoiar em conceitos das ciências duras. Eunice Durham (2003), em artigo sobre as emoções dos chimpanzés e os benefícios que esse estudo pode trazer para antropólogos, lamenta que haja “pouquíssimos antropólogos sociais ou culturais no Brasil dispostos a sequer pensar no assunto”. E não se pode dizer que essa preocupação tenha encontrado o eco necessário. Na verdade, Rapchan e Neves (2005, p. 650) lamentam que haja “pouquíssimos antropólogos sociais ou culturais no Brasil dispostos a sequer pensar no assunto”.

No caso do lúdico, esse encontro não pode ser adiado. Natureza e cultura convergem para a afirmação do lúdico. É do interesse das ciências ditas duras e moles. Não é por outro motivo que o tema das brincadeiras animais é tão estudado em etologia, ainda que sem despertar grande interesse nos estudiosos de ciências humanas.

A experiência lúdica é sensorial e como tal depende de condições especiais do organismo para sua afirmação. É um processo que tem suas raízes na biologia. Tomem-se, por exemplo, os conceitos de hipertímia e hipotímia. São conceitos que impactam diretamente sobre a conceituação de experiência lúdica, o primeiro permitindo e o segundo obstaculizando. No limite, pode-se dizer que não há necessidade de se ocupar com a emergência da ludicidade num hipertímico (sua condição natural) nem no hipotímico (por sua quase impossibilidade).

Segundo Alexander Lowen (1984), prazer e dor estão associados a movimentos involuntários do corpo, não controlados pela cultura. A dor exprime-se por movimentos espasmódicos, enquanto a alegria se exprime por movimentos harmônicos.

O etologista Konrad Lorenz (1991) introduz a noção que se poderia chamar de margem de ludicidade. Para ele, o prazer é diretamente proporcional à distância de uma condição indesejável ou de uma limitação física ou psicológica. Para uma criança de periferia, um passeio ao centro da cidade pode proporcionar maior prazer que, para uma criança rica, uma viagem internacional. Tudo se passa como se mais desprazer gerasse mais margem de ludicidade. No limite, ele chega à tese de que os ricos deveriam ser proibidos de ter filhos, na medida em que, obrigados a criá-los no conforto, acabam condenando-os ao tédio, deixando pouco espaço para ludicidade. O risco é quando a saída encontrada é o caminho fácil da droga ou da pequena delinquência.

Não é de estranhar que Csikszentmihalyi (1992) tenha notado que os momentos mais paroxísticos de júbilo, de acordo com os próprios sujeitos, tenham surgido nas condições mais limitadoras do mundo: leitos de UTI, campos de concentração, prisões. A propósito, o criador da neuroendocrinologia, Jean-Didier Vincent (2000) traz de volta a famosa Curva de Wundt, segundo a qual prazer e dor estão intrinsecamente ligados. O estímulo a um dá lugar imediatamente à criação em inércia da sensação oposta, que assume o comando assim que a primeira perde força. Essa curva se expressa tanto no dito popular “comi tanto que fiquei triste” quanto no dito medieval *homo tristis post coitum*.

O fundamento biológico da ludicidade fica ainda mais evidente quando se sabe que as atividades humanas mais prazerosas são o sexo e, ainda mais, a alimentação, condições básicas não só da sobrevivência pessoal como da espécie. Nem por isso, contudo, pode-se negar o papel fundamental da cultura nesse processo biológico. Como disse Guattari (1991), não existe mais natureza sem cultura nem cultura sem natureza.

Roger Caillois (1990), falando do jogo (noção que pode ser bem caracterizada como ludicidade) e, inclusive, trazendo casos de animais, fala de quatro categorias determinantes da experiência lúdica, que poderíamos chamar de as quatro portas do lúdico.

Começemos pela *alea*, termo grego que significa basicamente o acaso, o mistério, a aventura, o inesperado. Que prazer, num singelo jogo de buraco, esperar para ver a carta que o adversário vai baixar ou a que se vai comprar para... bater! Quanto *frisson* para se aguardar a quiromante ler sua mão e desvelar o mistério do seu destino. Aventura é igual à descoberta, à revelação de um mistério. Nada recompensa mais o viajante do que o belo cenário que repentinamente se lhe descortina. Do mesmo modo, o livro de que se aguarda ansiosamente a hora de abrir, o jornal no qual se procuram ansiosamente as novidades, o filme, a partida de futebol, a festa, entre outros exemplos, são ocasiões de exercício da motivação de aventura.

Aventura também é igual à novidade. “Algo de novo!”, eis o que pedem os enfatiados e entediados de todo o mundo. Na cidade pequena e no campo é o

que todos dizem, enfiados: “Aqui nada acontece!”. A cidade, como espaço da festa e das luzes, em oposição ao campo, é uma das explicações para o intenso movimento migratório que o país (e todos os países que se industrializaram) conheceu nos últimos cinquenta anos e que, por exemplo, quintuplicou a população de São Paulo. Fatos como este nos permitem dizer que a cidade, com suas luzes, com os acasos e aventuras que proporciona, é, como um todo – com todos seus espaços de circulação, de habitação, de trabalho e de entretenimento (para falar das categorias clássicas da primeira Carta de Atenas) –, um espaço de lazer.

Quem quer tornar prazerosa uma determinada situação chata sabe, intuitivamente, do poder lúdico da novidade. A mais ingênua professora sabe que pode recuperar a atenção dispersa de seus alunos com um mistério qualquer.

Por outro lado, os planejadores de brinquedos sabem que a durabilidade do interesse da criança é sempre menor do que a durabilidade física do artefato. Observem crianças num playground. Vejam a alegria inicial da descoberta de tantas formas lúdicas coloridas e o bode que ocorre quando a novidade se esgota. Pode-se mesmo dizer que nunca um brinquedo será totalmente seguro, já que a criança sempre tentará buscar alternativas novas – de descobrir novidades, mesmo contra todas as recomendações de uso. O escorregador em pouco tempo transforma-se em escalador, em trampolim, em plataforma de salto.

A experiência lúdica da aventura tem por base a curiosidade, sendo pois uma forte motivação para o desenvolvimento da inteligência abstrata e da inteligência prática. O menino que examina atentamente o mapa-múndi ou que tenta entender o mistério do motor de um carro exemplifica como o *homo ludens* é um estágio preparatório do *homo faber*. Se os pais e professores não fossem tão impacientes...

Agon, a competição, tem um efeito mais duradouro sobre o lúdico. Para a criança, a motivação de participar de uma brincadeira só é menor do que a motivação de ser o primeiro a participar. A palavra competição causa calafrios nos educadores. Muitos deles a veem como um perigo, como um exercício para a luta, para o conflito e, em último caso, para a guerra. Esse receio tem fundamento, como veremos abaixo. No entanto, não devemos ser tão trágicos. Competição não significa necessariamente disputa com outro. Pode ser uma disputa consigo mesmo: ser melhor do que da última vez. Os competidores do atletismo olímpico sabem disso. A motivação de hoje é obter uma marca melhor do que a de ontem. A alegria da criança que, pela primeira vez, consegue andar ou sair sozinha de casa vem da ludicidade que brota da competição com nós mesmos, do desejo de nos superarmos e de irmos cada vez mais longe. Qual a alegria do acadêmico que termina uma pesquisa de forma satisfatória e diz “Venci!”? Venceu a quem, senão a si mesmo? Os artesãos domésticos experimentam sensação idêntica

ao conseguirem consertar um móvel, ou executar com perfeição uma receita culinária, ou planejar uma redescoberta da casa, ou criar um belo jardim... Da mesma forma, o aprendiz de futebol que consegue adquirir uma nova habilidade com os pés ou as mãos... A competição é outro recurso motivador do qual a escola usa e abusa. Superar o outro, eis a motivação. E competir com outro não significa necessariamente aprender a esmagá-lo. Situar-se em relação aos outros é uma oportunidade para estabelecer desafios para si próprio.

Quanto depoimentos não temos de pessoas para quem o esporte competitivo (principalmente, e de forma surpreendente, os atletas de lutas) foi um treino sem igual para o perde-ganha da vida, para aprender a lidar com ideias opostas, sem necessariamente ver inimigos pela frente? O esporte está cheio desses rituais em que o perdedor cumprimenta o vencedor e confraterniza com ele. A competição é também um dos instrumentos do despertar do *homo faber*, pois competir requer a prática do autocontrole e da disciplina, duas qualidades básicas do humano que trabalha. Essas qualidades podem ser exercitadas em todas as situações, até mesmo nas desejáveis e não adversas, como nas atividades lúdicas em geral. Cabe lembrar, contudo, um dos poucos benefícios da escola tal como hoje ela está modelada, com sua grade curricular artificial, com seus horários e regulamentos rígidos: o exercício dessa disciplina e desse autocontrole para fazer o que não agrada, na hora que não agrada, com quem não agrada, para criar metas e correr atrás delas, para conceber e vencer desafios... Tudo isso será essencial no futuro, sobretudo se o estudante não conseguir fazer parte da minoria que consegue sobreviver fazendo apenas aquilo que mais lhe agrada...

A terceira motivação é a vertigem. Perder o controle do corpo, mas com a sensação de segurança (do contrário, é, no mínimo, pesadelo). O escorregador, o tobogã, a montanha-russa são os exemplos mais concretos dessa motivação. Pode-se dizer que os parques temáticos investem principalmente em equipamentos de vertigem, não apenas brinquedos como também simuladores, além de videogames, os cinemas 180 graus e todas as engenhocas que surgem com o avanço da telemática. O avanço dos esportes radicais, o sucesso das salas de cinema com cadeiras que se movimentam sincronicamente com imagens em ritmo frenético, a fascinação pela velocidade... há necessidade de mais exemplos? O que se busca é sempre o mesmo: a sensação gostosa (porque em segurança) de um frio na barriga.

A vertigem não é apenas física. É psicológica também. O filme ou o romance que, em pleno verão, nos fazem sentir a agrura do frio. “Não consegui parar de ler o livro enquanto não cheguei na última página”, diz o indivíduo acometido por esse tipo de vertigem. A ficção de suspense está na dianteira dessa busca da vertigem. A boca aberta, o queixo caído, a respiração em suspenso – quem não experimentou ao ver um clássico de suspense? A sala escura dos cinemas, com suas

imagens que nos arrastam, sem dúvida atesta que a vertigem é a grande motivação lúdica dos dias atuais.

A capacidade de prender a atenção de um público, de fazer-se ouvir sem ouvir a respiração da plateia, é outro recurso lúdico para a aprendizagem. “A aula passou num instante”, diz o aluno de um professor que conseguiu administrar essa motivação lúdica durante uma aula. Ao contrário da competição, em que se exigem controle e disciplina, aqui se exercita a capacidade de se deixar levar, de perder o controle e correr riscos em segurança, tão necessária ao futuro *homo faber*. Este que, através da competição, aprende a criar e a vencer desafios, precisa aprender também que todo risco está associado a fatores alheios às condições que ele criou... O executivo amante do risco sabe que o sucesso também depende do tempo, da boa vontade dos outros, dos planos econômicos... Ele está na mesma condição da criança que iniciou a descida do escorregador, sente o mesmo frio na barriga. Mais: deve conhecer os limites de sua segurança para desfrutar ludicamente desse momento, em benefício de suas coronárias...

A quarta motivação para o exercício do lúdico é a fantasia, o desejo de ser diferente, de ser outro, de estar em lugares diversos. Nessa ordem de raciocínio, a viagem é o exemplo que em primeiro lugar vem à mente. Na viagem, somos sempre outro – mais ricos do que no cotidiano da vida de trabalho, mais predispostos a consumir objetos e a viver situações diferentes. Aqui se inclui, ainda, todo o campo das artes: a literatura (o romance, a poesia), as artes plásticas, o cinema, o teatro, a música. A expressão mais forte e espontânea da fantasia é o devaneio: o pensamento corre sem amarras, levando-nos para os mais variados lugares e situações, e nele nos tornamos diferentes. Por outro lado, sua expressão mais elaborada é a arte. Numa pintura, num conto, num romance, etc, a fantasia do autor e a do espectador ou leitor se confrontam com mundos diferentes e impactantes. “O que você quer ser quando crescer?” – pais fazem essa pergunta ao filho como que auscultando se, das suas fantasias, brota algum ser adulto ou o adulto que ele quer ser... É também por meio do exercício da fantasia, bem ou mal aprendida, que o *homo faber* aprende a criar desafios... “Ele não tem imaginação”, diz-se do empresário ou trabalhador que não consegue lidar com os problemas e crises do cotidiano.

Roger Caillois chama a atenção para o que ele chama de corrupção do lúdico, que significa fazer das oportunidades de prazer mais presentes um instrumento de trabalho ou simplesmente forma de ganhar dinheiro. É o caso daquele bom jogador de truco ou pôquer que tenta ganhar a vida como jogador. Caso semelhante ao do quiromante. O oráculo é proibido de ser positivo, dizer nomes, datas, locais, por exemplo. Como no Templo de Delfos, o oráculo operava diante da inscrição: “conhece-te a ti mesmo”.

O adolescente, cuja margem de ludicidade está reduzida porque nada lhe falta, pode buscar o prazer como se fosse uma *commodity* (e não a recompensa

de uma atividade) e apelar para a vertigem da droga. O torcedor fanático pode trocar as provocações lúdicas por violência física. Além da violência física, há a simbólica: esmagar o outro com a exibição de sua maior posse de bens materiais.

A fantasia pode desandar em paranoia e esquizofrenia. É o caso dos napoleões de hospício e aquilo que Caillois chama de concretude psicótica (a dupla personalidade em que alguém faz algo e observa a si mesmo).

Em resumo, para Caillois (1990) tudo se passa como se o utilitarismo fosse o veneno do lúdico. Pode-se imaginar que alguém consiga extrair ludicidade de uma tarefa a que está obrigado. É o caso da infinidade de estudos sobre o uso da ludicidade para aprendizado no ensino fundamental de disciplinas consideradas chatas, como matemática, física, biologia... até mesmo filosofia! Mas transformar uma atividade lúdica em utilitária é uma operação mais complicada. Cada vez mais, os rompedores de recordes em todas as áreas serão menos os mais bem-dotados e mais os que aceitam a dura disciplina que requer a transformação do amador em profissional.

Quem estuda o lúdico?

Infelizmente, não encontrei um estudo brasileiro sobre o estado da arte das pesquisas sobre o lúdico, nem no plano internacional nem no nacional. O que é de se lamentar, já que um rápido olhar na plataforma do CNPq revela a existência de 31 grupos brasileiros que trazem em seus títulos as palavras lúdico, ludicidade, brincar e brincadeira, espalhados por todos os cantos do país.

É importante, pois, destacar que a reflexão que segue é produzida por um estudioso do lazer, no qual a ludicidade, como destacada no início, é apenas uma das três lógicas que orientam sua prática, que seria considerada no mínimo incompleta por qualquer estudioso da área. Isso equivale a dizer que os escolhidos não são necessariamente os mais importantes, apenas os autores que, na qualidade de pesquisador do lazer, figuram na minha bibliografia corrente.

Apenas na primeira metade do século XX, surgem estudos que se afirmaram no universo acadêmico. Johan Huizinga (1974), Walter Benjamin (1984), Roger Caillois (1990), e hoje há desdobramentos desses estudos sobretudo na França, com Michel Manson (2002), Gilles Brougère (1995), Jean Chateau (1976); inclusive, no Brasil, com três núcleos de estudos de educação liderados respectivamente por Tizuko Kishimoto (1995), Cleomar Gomes (2016), Cipriano Luckesi (2000), sem mencionar a inesgotável bibliografia americana sobre o *play*.

Devem ser mencionados, também, os teólogos mais atentos ao papel da ludicidade na vida humana e que mantêm distância da teologia do sacrifício. Jurgen Moltman (1997) afirma assertivamente que a única categoria humana

compatível com a divindade é o brincar e não o trabalho. O trabalho é o reino da necessidade, categoria que não se ajusta à figura divina, muito menos ao tédio. No sétimo dia da criação, Deus descansa, brinca com a sua criação e convida os homens, feitos à sua imagem e semelhança, a brincar no mundo, como uma criança que joga um pião e assiste maravilhada às suas evoluções. Harvey Cox (1976), por seu lado, lamenta que entre as maiores perdas da Modernidade esteja exatamente a capacidade de brincar, e exalta a Idade Média como o momento mais intenso de exercício da ludicidade humana.

Além do lazer, o estudo do lúdico está fortemente presente nos estudos de recreação. Na verdade, tanto ludicidade como recreação terminaram por privilegiar, em nosso país, o âmbito da educação escolar. No caso da ludicidade, embora alguns – especialmente os acima citados Gomes e Luckesi – se interessem pela experiência lúdica em si, o termo tem tido um uso mais instrumental, associado à aprendizagem escolar. Já a recreação é o termo preferido na educação física e, embora vários autores – como Christianne Gomes (2008), Helder Isayama (2018), Giuliano Pimentel (2008), Ricardo Uvinha (2018), Edmur Stoppa (1998) e Reinaldo Pacheco (2019) – o entendam além da escola, a verdade é que, nos seus desdobramentos, continua preso no âmbito da educação física escolar. Para muitos dos egressos da área, lazer é o jogo informal.

Considerações finais

Entendida como valor, a ludicidade não substituiu a obrigação, o lazer não se sobrepôs ao trabalho, e o prazer não substituiu a disciplina. Mas é uma referência obrigatória à cultura, em qualquer sentido que seja utilizada. São valores cada vez mais em concorrência e sempre sujeitos à epistemologia pessoal, porque, como diz Grawitz (1985, p. 14) “*chacun a une épistémologie a soi*”; todos nós estamos sujeitos à limitação que o conjunto de valores cultivados por cada um ao longo da existência lhe oferece como referência axiológica ou como ideologia.

Nesse caso, não há como refutar Vincent (2000) e sua arguta constatação de que tudo o que diz respeito ao prazer afeta a visão do observador, sujeitando-o à sua própria axiologia e ideologia pessoais, criando janelas epistemológicas diferentes com narrativas diferentes que dificilmente entram em acordo. É o caso da discussão sobre a liberação das drogas ou do jogo. A discussão é polarizada em razão da opção pessoal mais restritiva ou liberal em relação às diferentes formas de prazer.

Observe-se que, nas diferentes fases da luta pela redução da jornada de trabalho, não se fala na necessidade de o trabalhador se divertir. Inclusive, é equivocado o argumento frequente de reduzir a jornada para combater o desemprego.

Na verdade, a redução aconteceu em função não apenas das reivindicações operárias mas também dos novos modelos de gestão e de suporte tecnológico que exigem menor quantidade de labor humano e menor número de empregados.

Este texto traz muitas assertivas. E a assertividade é um risco na ciência. Talvez eu devesse ter colocado mais perguntas e menos assertivas. Afinal, as trazidas neste texto estão longe de óbvias, para alguns, e podem ser irrelevantes para outros. Estão longe de óbvias para os ainda presos no antigo paradigma da obrigação – ainda há uma longa lista de defensores radicais de valores como disciplina, abnegação, voltar-se para o outro, sobretudo entre padres e pastores, professores, pais, autoridades em geral, que olham invejosamente para o rigor dos orientais com seus alunos e filhos. E podem parecer irrelevantes para os mais jovens, que já vivem intensamente hoje o clima lúdico da contemporaneidade, a ponto de lhes parecer que foi sempre assim.

Como evidência disso, pode-se dizer que, ao menos no nível do discurso, reivindicar o prazer ainda é tabu. Os educadores sexuais sabem disso. O caso do lúdico na escola é outro exemplo evidente. Educadores já entendem a importância do lúdico para o aprendizado de algumas matérias mais áridas, como matemática, física, biologia e mesmo gramática, mas nunca porque viver a ludicidade é a principal vocação do ser humano. Curiosamente, esquecem-se de que a ludicidade infantil se perde na própria escola. Educar para o lúdico é mais importante do que entendê-lo somente a serviço de outras finalidades. O trabalho não pode ser o principal ideal do ser humano, mas sim uma vida provida da melhor forma possível de diferentes modalidades de prazer.

Referências

- BACHELARD, Gaston. **A Dialética da Duração**. São Paulo: Ática, 1988.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jeu et Éducation**. Paris: Harmattan, 1995.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAMARGO, L. O. L. Quando o lazer se transforma em tédio. **Rev. Cultura Vozes**, n. 87, p. 3-13, 1993.
- CHATEAU, Jean. **L'enfant et le jeu**. Paris: Scarabée, 1976.
- COX, Harvey. **A festa dos foliões**. Petrópolis: Vozes, 1976.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **A psicologia da felicidade**. São Paulo: Saraiva, 1992.

DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e Cultura Popular**. São Paulo: Perspectiva, 1974. (Tradução de: *Vers une civilisation du loisir?*. Paris: Seuil, 1961.)

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

DUMAZEDIER, Joffre. **A revolução cultural do tempo livre**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

DURHAM, Eunice. Chimpanzés também amam: a linguagem das emoções na ordem dos primatas. **Revista de Antropologia**, São Paulo, v. 46, n. 1, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ra/v46n1/a03v46n1.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2020.

FOUCAULT, Michel. **O cuidado de si (História da Sexualidade III)**. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

FREYRE, Gilberto. **Ordem e progresso**. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1961. 2 volumes.

GOMES, Christianne L. Lazer urbano, contemporaneidade e educação das sensibilidades. **Revista Itinerarium**, Rio de Janeiro, v. 1, p. 1-18, 2008. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/c78c/f2a58d9d6a12bc191df4e834fe2944cab52c.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2020.

GOMES, Cleomar F. As brincadeiras e os jogos na educação infantil. A Educação Física na rede municipal de Cuiabá: uma proposta de educação coletiva. **Revista EdUFMT**, v. 1, p. 13-23, 2016.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. São Paulo: Campinas, Papirus, 1991.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

ISAYAMA, Helder. **Formação e atuação profissional em políticas públicas de esporte e lazer**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1995.

LAFARGUE, Paul. **O direito à preguiça**. São Paulo: Hucitec, 2000.

LAUAND, L. Jean. **Deus Ludens: O Lúdico no Pensamento de Tomás de Aquino e na Pedagogia Medieval.** São Paulo, 8 dez. 2000. Texto da prova pública de erudição para o concurso de professor titular de História da Educação, no Departamento de Filosofia e Ciências da Educação, Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Disponível em: <<http://www.hottopos.com/notand7/jeanludus.htm>>. Acesso em: 21 abr. 2020.

LORENZ, Konrad. **Os oito pecados mortais do homem civilizado.** São Paulo: Brasiliense, 1991.

LOWEN, Alexander. **O prazer: uma abordagem criativa da vida.** São Paulo: Summus, 1984.

LUCKESI, C. C. **Educação e Ludicidade.** Salvador: Programa de Pós-Graduação em Educação-UFBA, 2000.

MAFFESOLI, Michel. **À sombra de Dioniso.** Porto Alegre: Zouk, 2005.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MANSON, Michel. **História do brinquedo e dos jogos: brincar através dos tempos.** Amadora: Editorial Teorema, 2002.

MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização.** Rio de Janeiro: LTC, 1999.

MOLTMANN, Jurgen. **Deus na criação: a doutrina ecológica da criação.** Petrópolis: Vozes, 1997.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falava Zaratustra.** Petrópolis: Vozes, 2017.

PACHECO, Reinaldo; SANTOS, Rosana. **Lazeres: para fazer melhor é preciso compreender.** São Paulo: Senac, 2019.

PIMENTEL, Giuliano. Aspectos socioculturais na percepção da qualidade de vida entre praticantes de esportes de aventura. **Revista de Salud Pública**, Bogotá, v. 10, n. 4, p. 561-570, set. 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.org.co/pdf/rsap/v10n4/v10n4a06.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2020.

PRONOVOST, Gilles. Lazer, Desenvolvimento Social e Desenvolvimento Cultural. In: ANDRADE de MELO, Victor; TAVARES, Carla (Ed.). **O Exercício Reflexivo do Movimento: Educação Física, Lazer e Inclusão Social.** Rio de Janeiro: Shape, 2006. p. 50-75.

PRONOVOST, Gilles. **Que faisons-nous de notre temps?: Vingt-quatre heures dans la vie des Québécois: Comparaisons internationales.** Québec: UQTR, 2015.

RAPCHAN, Eliane; NEVES, Walter. Chimpanzés não amam! Em defesa do significado. **Revista de Antropologia**, São Paulo, v. 48, n. 2, p. 649-698, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ra/v48n2/a08v48n2.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2020.

RIESMAN, David. **A multidão solitária**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

STOPPA, Edmur. O papel do adulto no brincar da criança. **Revista das Faculdades Claretianas**, Batatais, n. 7, p. 179-186, 1998.

UVINHA, Ricardo. **Lazer no Brasil**: grupos de pesquisa e associações temáticas. São Paulo: SESC, 2018.

VINCENT, Jean-Didier. **Biologia das paixões**. Lisboa: Europa-Americana, 2000.

Recebido em 15/06/2019
Data de aceite 15/08/2019