

Referência: GOMES, Christianne L. Verbete Lúdico. In: GOMES, Christianne L. (Org.). *Dicionário Crítico do Lazer*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004. p.141-146.

LÚDICO – Atualmente, o lúdico é uma palavra empregada no vocabulário corrente da língua portuguesa, mas, o mesmo encaminhamento não é verificado em outras línguas, que desconhecem este termo, tampouco os seus significados.

Apesar de ser um vocábulo freqüentemente utilizado em nossa língua, a compreensão dos seus significados muitas vezes constitui um ponto obscuro. Como examina Valter Bracht (2003), o lúdico é um termo amplamente utilizado nos estudos sobre o lazer no Brasil. Chama a atenção do autor não apenas a recorrência da expressão “lúdico” na produção que tematiza o lazer, como também a ausência de preocupações em precisar o significado com que se usa essa palavra.

Diversos estudiosos se debruçam em dicionários, enciclopédias e obras especializadas em busca de definições para o lúdico – procedimento interessante, mas, conforme lembra Nelson Marcellino (1990), pouco esclarecedor. O autor não tratou das questões conceituais relacionadas ao campo das manifestações lúdicas, mas, atestou a imprecisão que ronda o significado comum das palavras que o designam, bem como o seu caráter abrangente.

Nos dicionários da língua portuguesa são apresentados os significados comumente atribuídos ao lúdico, qualificado como um adjetivo “que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos”, os quais constituem “a atividade lúdica das crianças” (Ferreira, 1986, p.1051).

Esta primeira constatação sobre o lúdico pauta-se no senso comum e estimula discussões. Em primeiro lugar, porque restringe o lúdico a uma única fase da vida – a infância. Assim, reforça a crença de que pessoas de outras faixas etárias, preocupadas com as coisas “sérias” da vida, não podem se entregar às chamadas “atividades lúdicas”, nas quais predomina um suposto caráter inútil-improdutivo. Em segundo lugar, porque o vocábulo lúdico refere-se apenas aos jogos, aos brinquedos e aos divertimentos das crianças, quando existe uma infinidade de manifestações culturais construídas socialmente pela humanidade. As manifestações constituem patrimônio cultural e refletem os valores, regras, tradições e costumes de um determinado grupo social em diferentes contextos e épocas.

Considerando a produção acadêmica sobre o tema, a maioria dos autores que discute o lúdico utiliza, como referência, a clássica obra *Homo ludens*, escrita em 1938 pelo filósofo Johan Huizinga. Segundo este autor, o lúdico é um fenômeno mais antigo que a cultura e se concretiza no jogo.

Nas diversas línguas existem sentidos variados para a palavra jogo, assim como o emprego de termos distintos para expressá-la. No entanto, *ludus* é uma palavra que cobre todo o terreno do jogo na língua latina. De acordo com o autor, o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVIII. A partir dessa época, o espírito lúdico (marcado pela espontaneidade e despreocupação) foi perdendo espaço para o espírito profissional. Isso pode ser exemplificado pelo esporte moderno, cada vez mais distante do *fair play*, isto é, “boa fé expressa em termos lúdicos”. Uma das conclusões a que o autor chegou funda-se na constatação de que “a verdadeira civilização” não pode existir sem um certo elemento lúdico (Huizinga, 1993, p.234).

Concordo com Huizinga quando este ressalta que o lúdico caracteriza-se pela livre escolha, busca a satisfação, possui uma ordem específica (construída pelos sujeitos envolvidos) e se realiza dentro de limites temporais e espaciais próprios. Porém, não avalizo o pensamento de que o lúdico seja gratuito (ou desinteressado) e exterior à

vida real, propiciando a evasão. Embora ciente de que o lúdico pode favorecer a “evasão da realidade”, considero este fato lamentável porque mascara injustiças sociais e estimula a passividade. Neste ponto, aproximo-me de Umberto Eco, que sublinhou a importância de considerar as ideologias dominantes na realidade concreta.

Umberto Eco, analisando as considerações de Huizinga, esclarece que este autor não contextualizou o jogo social, histórica e culturalmente. Com isso, pontua que Huizinga descreveu o *como*, mas sem buscar os *porquês*. Eco argumenta, ainda, que o jogo sofre pressões do contexto material na forma de prêmios, títulos e *status*. Se tomarmos a realidade como referência, veremos que o jogo não é “desinteressado” como supôs Huizinga. Este questionamento compromete a característica de gratuidade do jogo, mas não o lúdico.

Bracht averiguou que na área dos estudos do lazer é “quase uma unanimidade atribuir ao lúdico (práticas lúdicas, universo lúdico, vivência lúdica) características eminentemente positivas, como: interessantes, agradáveis, prazerosas, criativas, autônomas, voluntárias e livres”. O autor pondera: porque o termo lúdico “recebe, agora, esta conotação positiva?” (2003, p.160)

A conotação positiva impera nos trabalhos que consideram o lúdico como um fenômeno que provoca, nos sujeitos, um estado de agradável sensação. Nestes termos, a essência da ludicidade poderia ser traduzida como prazer, júbilo, regozijo e alegria. Embora esta interpretação seja muito difundida em nosso meio, sobre ela recaem algumas ressalvas. Isso ocorre justamente porque, freqüentemente, são emitidos julgamentos idealizados sobre o lúdico.

Nos dizeres de Silvino Santin, “a ludicidade é fantasia, imaginação e sonhos que se constroem como um labirinto de teias urdidas com materiais simbólicos.” Na visão do autor, o impulso lúdico que habita o imaginário humano contrapõe-se à “coisificação” do humano, à racionalidade técnica, à razão científica e à lógica racional do capitalismo (1994, p.29).

Como destaca Bracht, é problemática “a idéia de vitimizar o lúdico, identificando a razão como o seu algoz” (2003, p.162). Ao invés de simplesmente preservar o lúdico no sentido de uma “pureza original”, salientando as características desejáveis (como o prazer, a liberdade, a criatividade e a autonomia) que o compõem, o autor alerta que o desafio consiste em potencializar o lúdico numa determinada direção. Sobre este ponto, exemplifica a ação da indústria cultural, quando esta apela para o interesse “natural” da criança pelo jogo. Os meios de comunicação de massa estruturam o universo das brincadeiras e jogos infantis por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, da delimitação dos espaços e dos tempos, de maneira que a criança não é protagonista, mas mero objeto de um jogo maior.

É fato que vários estudiosos brasileiros que pesquisam o lazer, mesmo não tendo uma visão idealizada sobre o lúdico, atribuem a ele uma conotação positiva. Muitos autores conferem, ainda, um caráter subversivo e utópico ao lúdico.

Para Nelson Marcellino (1990), o lúdico é um componente da cultura historicamente situada e pode significar uma experiência revolucionária, uma vez que permite não só consumir cultura, mas também criá-la e recriá-la, vivenciando valores e papéis externos a ela.

Heloisa Bruhns (1993) afirma que é preciso redimensionar o lúdico para além da diversão ingênua ou simples entretenimento. Isso se torna possível mediante a descoberta da dimensão humana em sua interação com o meio, e através da busca do significado do lúdico no interior da produção social, em suas raízes históricas e culturais.

O lúdico é considerado, por Leila Pinto (1995), como vivência privilegiada do lazer que materializa experiência cultural, movida pelos desejos de quem joga e coroada pelo prazer. Para a autora, concretizar o lúdico é “renovar relações interpessoais, experiências corporais, ambientes, temporalidades e energias; é reencontrar consigo mesmo, com o que gosta e deseja [...]” (p.20).

Liberdade, gratuidade, criatividade, fantasia e mistério, são ressaltados, por Maurício Roberto da Silva, como valores ontológicos e éticos do lúdico. No interior do sistema de produção capitalista, o lúdico – que é visto como jogo, brincadeira e criação contínua – é a sua própria negação, uma vez que se contrapõe à racionalidade produtiva. Na pesquisa realizada com meninos e meninas que trabalham nos canais de Pernambuco, o autor pontua o caráter de subversão e de transgressão da ordem desenvolvidos por meio de ações lúdicas. Essa transgressão “deve ser compreendida como um caminho cultural e possibilidade real de construção de níveis mais avançados de fazer política, história e cultura.” (2001, p.18)

O autor acima reconhece que o lúdico não é apenas uma “entidade divina e metafísica, um reino da fantasia, dotado apenas da força transgressora [...]” (p.16). Além de conter todos os valores citados, contém também uma relação dialética entre consenso e conflito, dor e prazer, alienação e emancipação.

Vânia Noronha Alves, em sua pesquisa sobre o “corpo lúdico Maxakali”, entende “o lúdico como um valor presente na essência do ser humano que representa, por meio do seu corpo, tanto as possibilidades quanto a diversidade da espécie humana, ao mesmo tempo que lhe proporciona prazer e alegria” (2003, p.70). A autora considera o lúdico como uma dimensão humana que se expressa na cultura. Homens, mulheres e crianças interferem no meio e sofrem influências deste, o que permite a construção de uma “teia de relações” em que sujeito e cultura são modificados.

A ludicidade é apontada por José Alfredo Debortoli (2002) como uma das dimensões da linguagem humana, possibilidade de expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo. Fundamentado em Solange Jobim e Souza, o autor assinala que a linguagem vai além da fala: é expressão, é capacidade de tornar-se narrador. Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se *brincar com a realidade*, ressignificando o mundo.

Pelo exposto, são várias as interpretações sobre o lúdico. Mas, entre as abordagens possíveis, parece-me acertada a compreensão do lúdico como uma forma de expressão humana, ou seja, como *linguagem*, conforme destacou José Alfredo Debortoli.

Sendo linguagem humana, o lúdico pode se manifestar de diversas formas (oral, escrita, gestual, visual, artística, entre outras) e ocorrer em todos os momentos da vida – no trabalho, no lazer, na escola, na família, na política, na ciência, etc. Todavia, como visto, em nossa sociedade capitalista o lúdico é equivocadamente relegado à infância e tomado como sinônimo de determinadas manifestações da nossa cultura (como festividades, jogos, brinquedos, danças e músicas, entre inúmeras outras). Mas, as práticas culturais *não são lúdicas em si*. É a interação do sujeito com a experiência vivida que possibilita o desabrochar da ludicidade.

Em virtude deste aspecto, o lúdico constitui novas formas de fruir a vida social, marcadas pela exaltação dos sentidos e das emoções – mesclando “alegria e angústia, relaxamento e tensão, prazer e conflito, regozijo e frustração, satisfação e expectativa, liberdade e concessão, entrega, renúncia e deleite. Pressupõe, dessa maneira, a valorização estética e a apropriação expressiva do processo vivido, e não apenas do produto alcançado” (Werneck, 2003, p.37). Mesmo quando não se obtém o

resultado almejado (por exemplo, torcer ou integrar um time que não sai vitorioso de uma partida), prevalece o pensamento de que a vivência valeu a pena, sendo mantido o desejo de repeti-la e conquistar novos desafios.

Nesta direção, entendo o lúdico como *expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto*. Por essa razão, o lúdico reflete as tradições, os valores, os costumes e as contradições presentes em nossa sociedade. Assim, é construído culturalmente e cerceado por vários fatores: normas políticas e sociais, princípios morais, regras educacionais, condições concretas de existência.

Enquanto expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re)organizar a vivência e (re)elaborar valores, os quais se comprometem com um determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a *alienação* das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo. Por outro lado, o lúdico pode colaborar com a *emancipação* dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade.

Christianne Luce Gomes

Fontes bibliográficas

- ALVES, Vânia F.N. *O corpo lúdico Maxakali*; Segredos de um “programa de índio”. Belo Horizonte: FUMEC-FACE, C/ Arte, 2003.
- BRACHT, Valter. Educação física escolar e lazer. In: WERNECK, Christianne Luce Gomes; ISAYAMA, Hélder Ferreira (Org.). *Lazer, recreação e educação física*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2003. p. 147-172.
- BRUHNS, Heloísa Turini. *O corpo parceiro e o corpo adversário*. Campinas: Papirus, 1993.
- DEBORTOLI, José Alfredo O. Linguagem: marca da presença humana no mundo. In: CARVALHO, Alysson et al. (Org.). *Desenvolvimento e aprendizagem*. Belo Horizonte: Editora UFMG/PROEX-UFMG, 2002. p.73-76.
- DEBORTOLI, José Alfredo O. As crianças e a brincadeira. In: CARVALHO, Alysson et al. (Org.). *Desenvolvimento e aprendizagem*. Belo Horizonte: Editora UFMG/PROEX-UFMG, 2002. p.77-88.
- ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- FEREIRA, Aurélio B. de Holanda. *Lúdico. Novo dicionário Aurélio da Língua Portuguesa*. 2.ed. rev/aum. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- GOMES, Christianne Luce. *Significados de recreação e lazer no Brasil*: Reflexões a partir da análise de experiências institucionais no âmbito das políticas públicas (1926-1964). Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2003. (Tese, Doutorado em Educação).
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- MARCELLINO, Nelson C. *Pedagogia da animação*. Campinas: Papirus, 1990.
- PINTO, Leila M.S.M. Lazer: Vivência privilegiada do lúdico. In: Belo Horizonte. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal de Esportes. *O lúdico e as políticas públicas: realidade e perspectivas*. Belo Horizonte: PBH/SMRS, 1995. p.18-26.

SANTIN, Silvino. *Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre: Edições EST/ESEF, 1994.

SILVA, Maurício Roberto. A exploração do trabalho infantil e suas relações com o tempo de lazer/lúdico: quando se descansa se carrega pedra! *Revista Licere*. Belo Horizonte, n.1, v.4, 2001, p.9-21.

WERNECK, Christianne Luce Gomes. Recreação e lazer: Apontamentos históricos no contexto da educação física. In: WERNECK, Christianne Luce Gomes; ISAYAMA, Hélder Ferreira (Org.). *Lazer, recreação e educação física*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2003. p. 15-56.