
DES-COBRINDO O LÚDICO

Marysia Mara Rodrigues do Prado *

PRADO, M.M.R. Des-cobrindo o lúdico" - Rev. Ter. Ocup. USP, 2 (4):157-63, 1991.

RESUMO

A partir de considerações acerca da Sociedade Moderna marcada pela cultura de massas, este artigo aponta, segundo a perspectiva socio-interacionista da Psicologia Soviética, alguns elementos para o entendimento do "lúdico" enquanto categoria constituída sócio-culturalmente, adjetivadora da atividade ("atividade lúdica").

DESCRIPTORES

Desenvolvimento infantil. Psicologia da criança. Atividades de lazer

Quando nos envolvemos com crianças, nos deparamos com a intrigante complexidade do universo infantil. Dentre as múltiplas questões por ele suscitadas, algumas são, para mim, particularmente instigantes. Que mundo lúdico é este, o das brincadeiras infantis? que incríveis poderes, fantasias e desejos nele emergem? O que as crianças constroem e expressam enquanto brincam?

Ao fazer uma pesquisa bibliográfica em busca de respostas a estas e outras perguntas, constatei que, em geral, existe uma certa indistinção entre as concepções de "lúdico", de "atividade lúdica" (o jogo, a brincadeira)

e de "objeto lúdico" (o brinquedo). Esta bibliografia também costuma considerar que existe uma "essência lúdica" natural na espécie humana, embora para muitos ela talvez tenha sido perdida na sociedade técnica moderna (sociedade de massas).

Penso que as atividades lúdicas não são como um mundo à parte, isolado da "realidade", de pura felicidade e fantasia. Elas são um modo especial através do qual a criança, que desde seu nascimento está imersa num contexto sócio-cultural, interage com o mundo humano e não-humano. As atividades qualificadas como "lúdicas" são caminhos pelos quais as crianças se apropriam

Este artigo faz parte da dissertação de mestrado intitulada: Des-cobrindo o lúdico: a vivência lúdica infantil na sociedade moderna, defendida na Faculdade de Educação da UNICAMP, 1991.

* Docente do Curso de Graduação em Terapia Ocupacional da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo.

da realidade exterior ao mesmo tempo que a recriam através da fantasia, para irem constituindo seu psiquismo, alcançando níveis mais elevados de desenvolvimento físico e mental e para que possam, assim, transformar criativamente a "realidade".

Entretanto, para tentar compreender a "atividade lúdica" e sua importância para o desenvolvimento infantil é preciso, primeiro, procurar entender o que é "lúdico", considerando em que sociedade e cultura vive a criança que é o centro de minhas atenções - a criança de hoje, da civilização técnica moderna. É a esta reflexão inicial que se destina este artigo.

A partir do séc. XIX a Modernidade foi se consolidando mundialmente, embora de forma diferenciada em cada sociedade, impulsionada pela Revolução Industrial. Dentro da lógica capitalista, a melhoria das condições de vida e de trabalho na Sociedade Moderna está condicionada principalmente à ampliação da produtividade e eficiência na produção industrial, baseada no desenvolvimento científico e tecnológico. A tecnologia foi eleita como o grande motor da nossa civilização e *"...a produtividade, ligada ao princípio de desempenho (...) (tornou-se) um dos mais protegidos valores da cultura moderna ..."* MARCUSE (apud Marcellino, 1987:27)⁴.

Contudo, é a racionalidade técnica que fundamenta e dirige a vida moderna e, embora teoricamente devesse otimizar apenas o processo produtivo, estendeu-se a toda a vida social, condicionando-a, particularmente, para a retração nas relações interpessoais.

Enquanto sociedade programada, a Sociedade Moderna, de caráter transnacional, desenvolveu-se com homens que agem racionalmente e que nesta ação racional escolhem os meios e fins mais adequados para alcançar o sucesso. Porém, para que os gru-

pos hegemônicos possam ter relativa certeza quanto ao comportamento individual e do grupo social, a dominação social precisa estar baseada sobre um profundo condicionamento ideológico e cultural.

Foi assim que, a partir do início do séc. XX, difundiu-se na sociedade industrial uma cultura produzida de acordo com as normas e padrões industriais a "cultura industrial". Ela predominou no ocidente como "mass culture" ou "cultura de massas", propagada pelos meios de comunicação de massas ("mass media"), da "mass society" ou "sociedade de massas".

A sociedade técnica moderna, como sociedade de massas, apresenta-se como civilização de consumo e "bem-estar". Nela, sob a cultura de massas, surge comumente a contraposição entre o tempo de trabalho e o tempo de não-trabalho ou de lazer.

O trabalho é visto como o âmbito da racionalidade técnica e produção (lugar ocupado pelo processo educativo a nível da infância e juventude) e o lazer é o âmbito institucionalizado do prazer consumista (de tempo, bens, serviços, programas, etc...) identificado com o ócio, no tempo de não-trabalho. Nesta perspectiva, o "lúdico" é tudo aquilo que, identificado com o lazer de massas e com as coisas não-sérias, gera prazer, proporciona descanso, relaxamento, divertimento.

Portanto, no lazer de massas tornaram-se prioritárias as atividades que levam o indivíduo a esquecer os problemas, afirmar a personalidade negada no processo produtivo, fugir da angústia e solidão da vida privada, etc.

Entretanto, apesar desta possibilidade de evasão, tem-se que o lazer também gerou formas e meios novos de socialização e agrupamento, foi um ganho sobre as condições de exploração do trabalho e envolve ainda um outro fator fundamental - a inova-

ção cultural - que deve ser considerado para além da simples regressão das tradições sob influência do desenvolvimento técnico.

Alguns autores atentos às questões referentes ao lazer, como Edmir Perrotti e Regina Zilberman, fazem uma distinção entre as esferas lúdicas e de lazer, caracterizando a primeira como profundamente criadora e a segunda como de controle social, cujas atividades têm fortes marcas de produtividade, status, etc... Porém, Marcellino⁴, embora sem ter se atido ao estudo do que chamou "elemento lúdico da cultura", propõe, no que estou plenamente de acordo, que o lazer pode constituir-se em meio para a realização de mudanças radicais na sociedade, desde que seja, e assim como o trabalho, espaço para manifestação do lúdico na sociedade contemporânea.

O que será este "lúdico" que qualifica de tal modo uma atividade, seja ela de lazer ou não? Será o lúdico um mito?

Pelo que se pôde alcançar, até a Idade Média não havia um elemento, fator ou dimensão isolado ou isolável que se pudesse chamar "lúdico", embora para alguns autores, como Huizinga², seja muito antiga a vivência do "elemento lúdico" na cultura. Com a cultura industrial universalizada e a tecnicização, diferenciaram-se radicalmente as atividades e condições de vida, mas nem por isto acredito que o "lúdico" seja um mito da sociedade moderna; penso que, na verdade, são mitos a sua existência a-histórica e, por outro lado, sua perda ou destruição.

Agora, como não acredito que exista um "lúdico puro" que não tenha sido "contaminado" pela inovação cultural ou que haja uma "essência lúdica" no ser humano, o que é ou como se constitui esta categoria - o "lúdico" - que qualifica uma atividade como sendo lúdica?

"Lúdico" é uma categoria adjetivadora da atividade (que a qualifica ludicamente), construída socialmente e de forma diferenciada em cada cultura. É um conjunto complexo de elementos especificamente humanos que cria espaços de jogo entre o "real" e o imaginário", sendo que sua natureza se transforma continuamente conforme a cultura, a história e as condições objetivas em que o indivíduo e o grupo se inserem.

Estes "elementos lúdicos" se articulam e são "postos em jogo" nas interações humanas e não-humanas, subvertendo as estruturas de ação individuais e sociais com sua própria lógica e razão e dimensionando tanto uma nova postura do sujeito como uma nova qualidade de atividade.

Os "elementos lúdicos" são, basicamente:

- o desejo (entendido enquanto motivação intrínseca ao sujeito;
- a afetividade;
- a situação imaginária;
- a interação criativa (reciprocidade não passiva e criadora).

Numa breve análise dos "elementos lúdicos" acima citados, considero inicialmente que cada atividade corresponde a uma motivação do agente - há sempre um motivo (seja ele real ou imaginário e esteja mais ou menos ocultado) que impulsiona a atividade, cujo componente básico é a ação (que transforma motivos em realidade).

A atividade cuja motivação é intrínseca ao sujeito, ou melhor, cujo motivo está na própria ação do sujeito (sujeito desejante), é a atividade lúdica, cujos motivos e finalidades não estão nos seus efeitos utilitários ou resultados externos - estão nas variadas vivências dos diversos aspectos da realidade, significativos para quem age ludicamente.

Segundo Elkonin¹, a orientação primária (motivação) de origem emocional que impulsiona a atividade humana está na própria origem da atividade lúdica. A criança se experimenta e se apropria da realidade social mais ampla através de suas ações lúdicas, que são impregnadas afetivamente; a afetividade é entendida, aqui, não no sentido individual, privado e de relação íntima, mas enquanto qualidade da relação e no sentido mais amplo de vivência afetiva compartilhada.

A criança orienta sua atividade afetivamente, expressa, (re)elabora e (re)constrói seus sentimentos e emoções sem a dicotomia entre afeto e razão, inicialmente mais sob direção de seus desejos.

Todavia, à medida que se desenvolve, e especialmente após a entrada no período de escolarização, vai internalizando as orientações da cultura e os significados elaborados sócio-culturalmente.

Ela passa a atuar sob a orientação predominante dos princípios da Modernidade e seus desejos vão aos poucos se articulando às regras sociais externas - a criança realiza seus desejos no jogo permitindo que elementos da realidade permeiem sua experiência.

De qualquer forma, a criança é capaz de superar as determinações e condicionamentos sócio-culturais, de gerar novas motivações, que são socialmente enraizadas, de reorganizar seu sistema voluntário e afetivo e direcionar suas ações, fazendo com que o impulso emocional se desloque entre a preocupação com o resultado e a natureza do processo.

Um outro aspecto está sempre implícito no processo de conhecer o mundo, dirigindo e orientando o ato de conhecimento: o imaginário, que é campo, fonte ou lugar onde são produzidas as relações simbólicas e onde se dá a reconstituição do "real".



Nas atividades lúdicas, as interações são marcadas pelos desejos no jogo entre o "real" e o "imaginário".

Através da criação da situação imaginária, que é "... a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais" (Vygotsky, 1984:113)⁶, a criança soluciona algumas de suas dificuldade originadas da discrepância entre suas necessidades e desejos e suas condições reais (capacidades e possibilidades objetivas).

Assim, certas condições da ação exigem e dão origem ao processo imaginário, mas a criança poderá nele experienciar até mesmos aspectos da realidade que lhe são acessíveis e que, por algum tipo de motivação intrínseca, procuram espaços de representação.

Para Leontiev, as atividades lúdicas têm caráter representativo e se desenvolvem em situações imaginárias, mas ocorrem com condições objetivas de operação. Porém, os significados reais (instituídos culturalmente) dos objetos (propriedades, modos de uso, etc...) não são simplesmente concretizados - os objetos adquirem um sentido especial na ação lúdica que é o sentido pessoal, "sentido lúdico", ditado pelo indivíduo. Na atividade lúdica as ações estão subordinadas aos significados e sentidos, mas através dela eles podem ser recriados.

Na situação imaginária, as ações da criança ocorrem em função dos "sentidos lúdicos" que ela confere aos objetos - a criança opera com significados separados das coisas (movimento no campo do pensamento), mas apoiando-se em ações e objetos reais externos.

Este "movimento" entre os significados culturalmente determinados e os sentidos outorgados pelo sujeito na atividade lúdica é o que se pode denominar "jogo dos sentidos e significados".

Através da medição da linguagem e de instrumentos materiais, a criança age tanto na esfera imaginária como na esfera da con-

cretude material, sobre o mundo humano e das relações sociais, transgredindo os significados instituídos e ultrapassando as determinações sociais, fazendo novas articulações de sentidos e contrapondo à racionalidade técnica a própria racionalidade do lúdico, dando um sentido pessoal - "sentido lúdico" - aos objetos e processos.

A criança transforma a si mesma à medida que realiza o jogo de sentidos e significados na situação imaginária, pois também vão ocorrendo mudanças internas na sua consciência.

Porém, estas "redefinições" não são aleatórias, já que as ações ocorrem no plano concreto conforme as características físicas do objeto que serve como instrumento material e porque o conteúdo fundamental da atividade lúdica, embora esteja sendo revisito pela criança, é o sistema de significados culturalmente elaborado, o qual é por ela internalizado através de suas interações.

As interações que as crianças estabelecem entre si, com o mundo dos objetos externos (criança-meio) e principalmente suas interações com os membros mais experientes da cultura são fundamentais para o seu desenvolvimento, pois é assim que elas penetram e se apropriam do mundo exterior, internalizam os mediadores simbólicos, etc.

O adulto é o parceiro principal de interação com a criança e é quem, entre outras funções, vai lhe explicitando os significados embutidos nas relações humanas, nos objetos e palavras. Ele tem ainda papel importante na organização, a nível concreto, dos espaços lúdicos de que a criança disporá para estabelecer novas interações.

Enfim, a atividade que é qualificada como lúdica é atividade especificamente humana, mediada tanto pela linguagem como por instrumentos materiais e é social

por natureza (só existe sob a condição de interação social), como importante aspecto do desenvolvimento infantil.

Retomo aqui o que já foi dito anteriormente: embora as ações lúdicas se integrem numa "dimensão imaginária", têm objetos reais como suportes materiais. Estes instrumentos materiais mediadores da atividade lúdica - os objetos lúdicos - são comumente denominados brinquedos.

Mas, serão brinquedos apenas os objetos industrializados ou mesmo artesanais que têm por função participar daquela atividade? Numa brincadeira, a criança não tem, muitas vezes, como objeto lúdico uma simples caneta, um travesseiro ou até pedaços de um velho brinquedo quebrado?

Brinquedo: é qualquer instrumento material que se transforma em objeto lúdico em correspondência ao caráter lúdico da atividade, por:

- sua plasticidade, junto ao objeto imaginário criado na situação lúdica imaginária e frente à manipulação e transformação, quer a nível real, quer a nível imaginário;

- seu caráter atrativo
- sua relevância afetiva junto ao sujeito.

Os brinquedos mais interessantes, marcantes e desejados são, portanto, os brinquedos plásticos (de grande plasticidade), os que incitam à atividade criadora (e não à passividade do espectador) e aqueles afetivamente significativos.

Assim, ao contrário do que muitas vezes pensam os adultos, não são, necessariamente, os brinquedos mais caros (de maior custo), os mais queridos pelas crianças. Porém, como geralmente são eles os mais veiculados nas propagandas das indústrias de brinquedos (que geram a tendência ao consumo criando necessidades para os objetos produzidos), acabam sendo os mais requeridos.

É preciso lembrar que, independentemente de sua condição sócio-econômica, todas as crianças estão sujeitas aos muitos apelos da cultura de massas, mas se diferenciam quanto à possibilidade real de acesso ou não aos produtos apresentados pelo "mass media", principalmente através da televisão.



Brincando de "soldado e ladrão", fantasias e realidade se misturam.

Contudo, por mais adversas que sejam as condições em que vivem, as crianças buscam construir pelo caminho do imaginário seus espaços lúdicos na realidade concreta. Aliás, a vivência lúdica constitui-se, justamente, na articulação (dialética) entre o "real" e o "imaginário".

Seguindo, então, o mesmo princípio exposto com relação ao "objeto lúdico", levanto a hipótese de que:

Qualquer atividade pode ser lúdica, dependendo das relações que o sujeito nela estabelece consigo mesmo, com o outro e/ou com o objeto.

O que a define como lúdica é a qualidade das articulações que são feitas entre as demandas sócio-culturais externas ao sujeito e os elementos lúdicos da dimensão humana.

Por fim, é possível concluir que a atividade infantil não é tão "pura" e "ingênua" quantos muitos afirmam, nem mesmo tão "revolucionária" quantos outros querem crer. Entretanto, acredito que a atividade qualificada como "lúdica" é a possibilidade mais íntegra que a criança tem de conhecer, transcender e transformar os mundos simbólico, material e humano efetiva e criativamente.

PRADO, M.M.R. Dis-covering the ludic. *Rev. Ter. Ocup. USP*, 2 (4):157-63, 1991.

ABSTRACT

As from the considerations over the Modern Society, emphasized by the mass culture, accordind to the perspective social-interactionist of the Soviet Psychology, this article points out come facts for a better understanding of the "ludic" meaning wile a category composed social-culturally is the qualifier of the activity ("ludic activity").

KEYWORDS

Child development. Child psychology. Leisure activities.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ELKONIN, D.B. *Psicologia del juego*. Havana, Ed. Pueblo y Education. 1984.
2. HUIZINGA J. *Homo ludens*, 2 ed. São Paulo, Perspectiva, 1980.
3. KUJAWSKI, G.M. *A Crise do século XX*. São Paulo, Ática, 1980.
4. MARCELLINO, N.C. *Lazer e educação*. Campinas, Papirus, 1987.
5. OLIVEIRA, P.S. *Brinquedo e indústria cultural*, Petrópolis, Vozes, 1986.
6. VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo, Martins Fontes. 1984.
7. VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. *Linguagem desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo, Icone e EDUSP, 1988. 228p.