

Ponto de Vista

A Coragem de Brincar

Luiz Alberto Lorenzetto
Universidade Estadual Paulista

Paralelando a afirmação de Descartes, “penso, logo existo”—pois o pensamento era para ele a única garantia da sua existência—o presente estudo poderia ter o título de “jogo, logo sou.” Além do jogo garantir a integridade do homem, reúne a coragem de ser, de despertar, de sentir, de criar, de brincar e de compartilhar, pois o mundo é o espaço e o tempo onde o Homem joga e desenvolve a sua humanidade. Assim, “jogo, logo sou.”

Estar no mundo é estar do jeito que eu jogo, e o jeito que eu jogo é o jeito que eu percebo, que eu crio, que eu sinto e que eu sou. Jogar apresenta-se como um sistema aberto de energia, de motivação e de comunicação. Jogar é um meio de valorização da vida e aceitação da morte, que tenta evitar a devastação desnecessária do ser humano e de sua humanidade.

Valorizar a vida, localizando no corpo que joga a fonte dos sentidos e aceitando a morte sem necessidade de apressá-la. Ela vem naturalmente!

Além de valorizar a vida, será que o lúdico não poderia significar o elemento conflitante, revolucionário e subversivo de que a educação, o lazer e a saúde estão precisando para tornar os homens mais humanizados (mais sensíveis) e hominizados (mais maduros)?

Escritor de fama mundial, Borges (apud Lorenzetto, 1991) ao final de sua extensa e produtiva existência, manifestou-se poeticamente ao lembrar que poderia ter valorizado melhor sua vida com maiores qualidade e quantidade de esperança, infantilidade, alegria, sonhos, prazeres, desejos, coragem, molecagens e ludicidade. Segundo suas próprias palavras:

Se eu pudesse viver novamente a minha vida, na próxima trataria de cometer mais erros. Não tentaria ser tão perfeito. Relaxaria mais. Seria mais tolo ainda do que tenho sido; na verdade bem poucas coisas levaria a sério. Correria mais riscos, viajaria mais, contemplaria mais entardeceres, subiria mais montanhas, nadaria mais rios. Tomaria mais sorvete e menos sopa. Trataria de ter somente bons momentos. Porque se não o sabem disso é feita a vida, só de momentos. Começaria a andar descalço no começo da primavera e continuaria assim até o final de outono. Daria mais voltas na minha rua, brincaria com mais crianças. Mas, já viram, tenho 85 anos e sei que estou morrendo (p.126).

Não posso saber o quanto de real, sonho ou arrependimento existem realmente na poesia “Instantes”, de Borges,

mas, esperar 85 anos para pensar em brincar, para extaziar-se com as coisas simples e belas da vida, para compartilhar de um pôr do sol e esquecer-se de quanto é bom desfrutar de cada momento-criança, é contemplar nostalgicamente os frutos da árvore da vida, sem ao menos tê-los tocado. É nunca ter saboreado da árvore do desejo. É perder-se dentro do saber, do sabor e da sabedoria.

Mas, por que não começar a partir dos 85 anos, garantindo ao adulto o direito de brincar, sem necessariamente precisar recorrer ao infantilismo ou ao juventudilismo?

Precisei utilizar as palavras infantilismo e juventudilismo para caracterizar a necessidade que os adultos têm de encarnar a criança e o adolescente quando desejam brincar. E, ao mesmo tempo, tentar disfarçar o senso de ridículo que deles em geral se apossa. Dão a entender que se parecendo com as crianças e os jovens, os adultos sentem-se mais à vontade para manifestar e exercer tudo o que se relaciona ao lúdico e ao não-lúdico das suas brincadeiras.

Marcellino (1990), aborda admiravelmente este assunto, acrescentando ao elo da infância perdida, o aspecto da totalidade humana:

Freqüentemente os adultos sentem necessidade de retornar a uma espécie de felicidade infantil, a uma época de suas vidas onde a razão e a emoção, o corpo e a alma não se encontravam separados. É um certo tipo de nostalgia reconfortante, cujo apelo, de modo invariável, acaba no mundo do brinquedo, do jogo, da brincadeira - do lúdico (p. 73).

Assumindo estes papéis através de uma máscara inautêntica, os adultos não perceberão seus próprios rostos, não se parecerão nem com crianças nem com eles mesmos, pois estarão muito distantes da espontaneidade e da autenticidade próprias de cada um.

Certamente devem ter razão os pensadores que reclamam para a população maiores oportunidades de atividades recreativas. Eles acreditam que a ausência destas tem significado um retrocesso no processo de humanização do homem, pois quem brinca pouco, pouco se desenvolve, e quando se desenvolve, pode manifestar mais o seu lado não-lúdico do que o lúdico.

É simples perceber, para quem tem olhos críticos e apurados que *brincar* (ações/atividades sem regras ou regras muito simples) e *jogar* (ações/atividades com regras mais elaboradas, regionais, nacionais ou internacionais) são importantes formas de expressão e comunicação humanas. Ambos permi-

tem que o ser humano construa e transforme a si e ao mundo. Nietzsche (s/d), falando através de Zarathustra demonstrava que lhe aprazia repartir esperanças, pão e mel com os que lhe davam pena, mas que o fazia melhor quando aprendia a recrear-se. Dizia também que: “desde que há homens, o homem tem-se recreado muito pouco: é esse meus irmãos, o único pecado original. E quando aprendemos melhor a recrear-nos, esquecemo-nos ainda de fazer mal aos outros e de provocar sofrimentos.” (p. 66)

As palavras deste autor alemão trazem-me à lembrança os pressupostos dos jogos cooperativos e dos jogos ecológicos tão bem apresentados, respectivamente, por Brotto (1995) em seu primeiro estudo sobre os jogos cooperativos e Cornell (1997) em sua obra sobre brincadeiras na e com a natureza.

Ambos os autores privilegiam os jogos de interação e sociabilização, onde há uma superação dos aspectos cooperativos em detrimento dos aspectos competitivos. Eles tratam sobre assuntos como os valores da inclusão, da democratização de oportunidades, do respeito à individualidade e da adequação do ser humano à natureza e à sua própria natureza. Aliás, quem quiser aprender a recrear-se ludicamente e compartilhar suas experiências pode encontrar uma boa e sábia professora nas próprias salas de aula ao ar livre que, mercê da sensibilidade da mestra-natureza, joga admiravelmente com as semelhanças e diferenças.

Toni Tornado, cantor popular negro, instado a responder perguntas sobre direitos de cidadãos brancos e negros num programa de televisão, provavelmente impregnado das lições acima, manifestou assim sua opinião a respeito do que ele pensava sobre preconceitos e racismo:

“Quando um negro e um branco
cumprimentam-se,
projetam no chão uma sombra da
mesma cor!”

Aprender a recrear-se é um dos privilégios de quem tem a ... coragem de brincar, ... pois embora o lúdico não ocupe espaço, ele não deixa ninguém vazio:

ele preenche as ausências!

Preencher positiva e harmoniosamente as ausências no mundo de hoje constitui um fator dos mais importantes, pois vivemos uma época em que poucos motivos temos para rir ou desfrutar. Preencher as ausências daqueles que têm feito da vida um palco de violência, de indiferença e de desamor! Preencher as ausências daqueles que têm exercido responsabilidades sem amor, ou amor sem responsabilidade!

Podemos ficar calado diante dos fatos ou empreender uma cruzada contra a tristeza, a solidão, ao individualismo, e a sugestão repousa no lúdico radical. Radical, constante, determinado e corajoso. Optar pelo lúdico radical é optar por um conjunto de valores, ou seja, pelos valores que circundam o jogo, juntamente com a coragem de brincar. Optar por estes valores é responder em parte às perguntas formuladas por SILVA (1988), quando ela trata da reflexão axiológica na escola: “Como trabalhar as experiências axiológicas dos educandos? Como o processo educativo reformulou ou cristalizou os quadros

axiológicos?” (p. 135)

Optar pela libertação da alegria, do contentamento, da plenitude, do prazer, da transformação do choro em riso, e transferir para o educador a responsabilidade por estas ações, responde a outras questões levantadas pela autora acima citada, que segue perguntando:

Em que medida os educadores têm consciência clara de suas próprias tábuas de valores? E da escala de valores do educando? Se os quadros de valores podem ser mudados, qual o sujeito capaz de operar profundamente estas alterações? (p. 135-136)

Deveria ser um sujeito que considerasse o aluno como centro do processo educativo e que tivesse em mente a idéia de que estudo é trabalho e prazer. Freinet (apud Freinet, 1979) expressou bem este ideal:

A prática da expressão livre, utilizada por um professor experiente, dinâmico, flexível, hábil e culto, permanece ideal, como permanece ideal uma sociedade na qual cada um trabalharia segundo seus próprios gostos e necessidade. As próprias crianças decidem o que vão fazer com seus planos de trabalho, segundo seu ritmo e nas horas que lhe convêm. (p. 105)

Faz-se necessário criar escolas, academias, clubes, acampamentos e hotéis lúdicos, utópicos, éticos e estéticos que evitassem qualquer processo mortificante de ensino/aprendizagem. Locais que defendessem:

- o jogo, como alegria do corpo.
- o corpo, como instrumento do jogo.
- a beleza, que enfeita a utopia.
- a utopia, como o espaço e o tempo onde se encontram os corpos que jogam os jogos dos corpos.

A ludicidade acadêmica também é defendida por Lima (1984), que assim se expressa a respeito das funções da escola, do jogo e do professor:

A microsociologia fornece, hoje, todos os elementos para fazer o aluno “jogar.” Como se vê, voltamos à origem do sistema escolar: *scholé* (lazer) e *ludus* (jogo), pois o processo de desenvolvimento da criança, só pode ser conduzido através de atividades livres, a partir de situações problemáticas que expandam o pensamento em todas as direções possíveis em busca da originalidade (“abertura para todos os possíveis”). (p. 47)

O professor de educação física e todos os educadores que utilizam o lazer, a arte, os trabalhos manuais, podem operar estas alterações e, pessoalmente, a forma que tenho escolhido está baseada mais nas atividades cooperativas do que nas atividades competitivas. Ao lado do jogo, do lúdico, da arte, coloco a cooperação e o compartilhamento como valores fun-

damentais de educação e às vezes, em contraposição absoluta com a competição.

Pedagogo e professor, Emerique (1981), num trabalho sobre estruturas grupais e jogos com regras, cita vários autores que estudaram as condições cooperativas e competitivas, o que aumentou minha convicção em proporcionar à cooperação uma atenção maior.

Entre os valores determinados pela cooperação, Emerique (1981) relacionou as seguintes informações:

Havia maior troca de idéias, mais comunicação; as tarefas eram melhor divididas; os sentimentos positivos eram mais freqüentes; os julgamentos eram melhores, crianças cooperativas não apreciam a competição; apresentam diferenças na passagem da heteronomia para a autonomia e as crianças com dificuldades de aprendizagem alcançam melhores resultados. (p. 16-19)

Entre os valores determinados pela competição, Emerique (1981) relacionou as seguintes informações:

Crianças israelenses da zona urbana eram menos cooperadoras que as do Kibbutz; a socialização através de atitudes competitivas é tão persuasiva que o comportamento de ajudar uma pessoa em dificuldade é muitas vezes visto como algo inadequado pelos colegas, o jogo supercompetitivo, onde a disputa se torna mais importante que o brincar, pode ser destrutivo para os participantes que não souberem jogar bem. (p. 16-18)

Assim, renovo as esperanças num lúdico radical, constante, determinado e cooperativo. O lúdico radical implica em trilhar caminhos novos, viver prospectivamente, o que, segundo May (1982), significa um corajoso salto no desconhecido que propõe não confundir coragem com desespero, teimosia ou bravata. Sem a coragem o amor empalidece e a fidelidade é mero conformismo. Este autor sugere uma coragem criativa que cultive a sensibilidade, a capacidade de ouvir com o corpo, e que crie empatia com outras pessoas; que o eu se expresse como uma obra de arte e como uma fonte de prazer, que perceba o sofrimento alheio e que se revolte a ponto de querer viver além da morte. May (1982) afirma que não se pode “querer a criatividade,” mas pode-se intensificar a dedicação e o compromisso para atingir o êxtase criativo. Os artistas genuínos estão de tal forma ligados à sua época e ficam tão impressionados com a fragmentação social que temem perder o próprio eu e a humanidade. Daí a quantidade de esculturas e pinturas com rostos torcidos, mãos deformadas, figuras destroçadas, retratando o vazio e o desespero.

Esta acima, que representa a coragem, tem tudo a ver com o lúdico, que está constantemente em busca da intimidade, do compartilhamento, retratando pela caricatura e pelo humor crítico as tragédias sociais. May (1982) informa que Picasso conservava sua sanidade “distraindo-se” com pinturas e esculturas que representavam seus filhos e animais domésticos.

Talvez pelo fato de comumente serem consideradas coisas desprovidas de utilidade, pouco importantes, as brincadeiras e os jogos demoraram a alcançar um reconhecimento público, e pelo fato de exporem demasiadamente a pessoa que brinca, acabam limitando seu desejo de participação. É possível que a sensação de ridículo seja a grande vilã na tentativa do ser humano assumir inteiramente o brincar, desperdiçando assim as enormes possibilidades de usufruir um crescimento e um desenvolvimento equilibrados e saudáveis.

No entanto é através do lúdico que as pessoas conseguem representar, transformar, fantasiar, imitar, reviver, divertir-se, diminuir suas tensões, e os adultos conseguem, lembrando Alves (1986), reassumir seu esquecido e desperdiçado lado infantil.

Bergson (apud Alves, 1986) lembrando que o brinquedo pode ter um fim em si mesmo e ser uma proposta de alegria, afirma “que infância teríamos se tão-só nos tivessem deixado fazer o que nos agradava.” (p. 96)

Através da coragem de brincar, as pessoas partilham suas experiências, que, tornadas comunitárias, transformam-se em cultura. Huizinga (1980) também assim se manifestou estabelecendo uma importante relação entre as formas de lazer e as interações sociais: “encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado antes da própria cultura.” (p. 6)

Pimenta (1986) relata que as “pessoas dominadoras, os ditadores, são pessoas carrancudas, casmurras, usam óculos escuros e nunca riem.” E, continua: “o ato de brincar por si só é terapêutico, e é necessário que se tenha uma atitude social positiva com relação à brincadeira.” (p. 49)

Isto me lembra que um professor só pode ensinar uma criança a brincar quando aprendeu a brincar como uma criança. Mais do que isso, é quando adquiriu da criança a sabedoria de brincar e conseguiu transformar seu corpo num objeto de brinquedo, transformando-o numa ação e num fenômeno próprios do seu cotidiano.

Huizinga (1980) discorda deste ponto de vista, pois para ele o jogo distingue-se da vida comum (“vida cotidiana”) por possuir um caminho e um sentido próprios.”(p. 12, 33) diferentemente de Maffesolli (1984) que afirma: “o lúdico é uma maneira de dizer a sociedade e o jogo se exprime (essa frase está sem sentido...)nos casos particulares e minúsculos da vida diária.” (p. 145, 152)

Voltando à carga com Huizinga (1980):

Em nossa concepção de jogo, desaparece a distinção entre a crença e o “faz de conta.” O jogo sagrado não deixa de ser um jogo que, como dizia Platão, se processa fora e acima das austeras necessidades da vida cotidiana. O homem moderno tem uma aguda sensibilidade para o que é longínquo e estranho e sente perante a máscara, uma emoção estética composta de beleza, de temor e de mistério, e o transporta para além da vida cotidiana. (p. 30)

Se fosse possível estabelecer um diálogo com Maffesolli (1984), este responderia:

A função essencial do rito é agregar os indivíduos em conjuntos onde os jogos de amor e do ódio, numa misteriosa alquimia, conduzem ao que podemos chamar de harmonia, que sob formas violentamente contrastadas ou de maneira calma, é vivida no dia-a-dia. (p. 161)

Independentemente de fazer parte do cotidiano ou do não-cotidiano, o importante é ter em mente que o jogo pode ser vivido na sua universalidade e o lúdico na sua plenitude. Que o jogo seja a palavra do corpo, o brinquedo a sua língua, e a brincadeira a sua linguagem.

Esta linguagem está repleta de sentidos e tem em comum a marca de um fenômeno que pode alterar profundamente os significados humanos: a marca do símbolo, que de acordo com Rezende (apud Lorenzetto, 1991) “caracteriza-se pela polissemia, pela encarnação, pela dialética, pela estrutura das estruturas, pelo dinamismo e pela transcendência.” (p. 41)

Que, ao término deste estudo, através dos símbolos, da realidade ou da imaginação eu possa ter passado a idéia de que o jogo é a vida do mundo, e deixado, através das minhas afirmações, uma mensagem de amor para um novo corpo e uma prova de esperança para novos dias. Que o lúdico possa criar um novo ser humano, a ponto de provocar-lhe o desejo de ser criado e recriado à sua própria imagem e semelhança.

A última transcrição deste estudo recaiu em Laing (1986) que brincou com o desejo:

Ela deseja que ele a deseje
 Ele deseja que ela o deseje
 Para conseguir que ele a deseje
 Ela finge que o deseja
 Para conseguir que ela o deseje
 Ele finge que a deseja
 Lúcio deseja
 o desejo de Lúcia por
 Lúcio
 daí porque
 Lúcio diz a Lúcia
 que Lúcio deseja Lúcia
 Lúcia deseja
 o desejo de Lúcio por
 Lúcia
 daí porque
 Lúcia diz a Lúcio
 que Lúcia deseja Lúcio
 um
 contrato perfeito. (p. 55)

Para encerrar este estudo, resolvi brincar também, mas...

Não apenas brinco,
 Mas desejo que você também brinque.
 E desejo que, no seu brinquedo,
 Você deseje que eu deseje
 Brincar com você.

Referências

- Alves, R. (1986). *A gestação do futuro*. Campinas: Edit. Papirus.
- Brotto, F. O. (1995). *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. São Paulo: O Autor.
- Cornell, J. (1997). *A alegria de aprender com a natureza: atividades na natureza para todas as idades*. São Paulo: SENAC/Melhoramentos.
- Emerique, P. S. (1981). *Estruturas grupais e suas implicações numa situação de jogo com regras*. Dissertação de Mestrado, Instituto de Psicologia da USP. São Paulo.
- Freinet, E. (1979). *O itinerário de Celestin Freinet*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- Huizinga, J. (1980). *Homo ludens*. São Paulo: São Paulo: Perspectiva.
- Laing, R. D. (1986). *Laços*. Petrópolis: Vozes.
- Lima, L. O. (1984). *Pedagogia: reprodução ou transformação*. São Paulo: Brasiliense.
- Lorenzetto, L. A. (1991). *O corpo que joga o jogo do corpo*. Tese de Doutorado, Faculdade de Educação da UNICAMP. Campinas.
- Maffesolli, M. (1984). *A conquista do presente*. Petrópolis: Vozes.
- May, R. (1982). *A coragem de criar*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Marcellino, N. C. (1990). *Pedagogia da animação*. Campinas: Papirus.
- Nietzsche, F.W. (s/d). *Assim falava Zaratustra*. São Paulo: Hemus.
- Pimenta, A. C. (1986). *Sonhar, brincar, criar, interpretar*. São Paulo: Ática.
- Silva, S. A. I. (1988). *Valores em educação – o problema da compreensão e da operacionalização dos valores na prática educativa*. Petrópolis: Vozes.

Nota do Autor

Luiz Alberto Lorenzetto é Professor Assistente Doutor do Departamento de Educação Física do IB/UNESP/RC.

Endereço:
 Departamento de Educação Física
 UNESP
 Av 24-A, 1515, Bela Vista, Rio Claro 13506-900 SP
 e-mail: lorenzet@rc.unesp.br