

UMA REVOLUÇÃO DO LÚDICO E A QUALIDADE DE VIDA

Luiz Alberto Lorenzetto¹

RESUMO

A competição, a arte, o jogo e as brincadeiras mostram o ser humano em busca de si mesmo, tentando garantir sua sobrevivência, conquistar sua felicidade e alcançar uma real qualidade de vida. Se alguém deseja conquistar esta situação, é necessário caminhar na direção de uma Revolução do Lúdico, baseada na esperança, no desafio, na liberdade, nos conflitos, no amor, na alegria, na cooperação, na beleza e na imaginação.

UNITERMOS: Revolução do Lúdico, Qualidade de Vida, Jogo, Liberdade e Alegria.

“Tenho medo das Olimpíadas. Não por elas mesmas, mas pelos sonhos que elas lançam sobre todos aqueles que se movem no mundo da "educação física". Seu fascínio é grande. Seu poder de feitiço é imenso. E sua aura divina quase irresistível ... Gostaria que houvessem outros festivais em que a luta contra o tempo e contra o espaço fosse substituída pelo prazer da travessia. E, gostaria de acreditar que a educação física está em paz com o corpo, que ela não deseja transformá-lo em puro meio para fins olímpicos (por pequenos que sejam), mas que tratasse de cuidar dele como coisa bela que deseja reaprender a esquecida arte de brincar (e de ser feliz)...”
RUBEM ALVES (1985. p. 42)

A competição, a arte, ou o jogo, demonstram o ser humano em busca dele próprio. De conhecer-se, manifestar-se, de relacionar-se e de realizar-se através de suas conquistas e superações, garantindo sua sobrevivência e sua felicidade.

Quando os espetáculos elitistas não o fazem, os praticantes procuram "desamarrar" o corpo através dos cosméticos, da musculação, da ginástica aeróbica, da sauna, das corridas na praia, dos regimes alimentares, da vida natural, da meditação, do ioga, do T'ai chi chuan, da massagem, das roupas colantes ou muito soltas.

Embora ainda sejam considerados como meios de ascensão social, não podemos ficar calados e deixar que o desporto, a dança e a ginástica, mal praticados, acabem com tanta esperança.

As atividades desportivas, expressivas e formativas acabam sendo transformadas portanto, num corruptela da nossa linguagem corporal, numa fala de mão única, numa burocracia do corpo.

Talvez por estas razões ERICH FROMM tenha proposto uma Psicanálise da Sociedade Contemporânea, sugerido uma Revolução da Esperança, criticado o Medo à Liberdade e defendido uma Tecnologia mais Humanizada.

ERICH FROMM (1981. p. 25) deseja, como em O Processo, de Kafta, que as pessoas utilizem o ato criador para libertar o corpo da burocracia do "NÃO": **É proibido entrar sem permissão - não pise na grama - espaço reservado para carros oficiais - não entre sem camisa - não toque - não ame em público.**

Enquanto aguarda as desproibições, o corpo espera as luzes do fim do túnel, numa esperança passiva que permite agir como manda o coração.

A esperança passiva sempre dependerá do "SIM" dos burocratas.

Enquanto isso, o corpo ... padece.

Não há governos autoritários sem burocratas, embora os burocratas apareçam em qualquer governo.

Quando a prepotência não aparece no poder das autoridades, aparece no poder dos burocratas.

Talvez por esta razão tenham tanto medo do lúdico e de uma revolução do lúdico, pois não há burocracia que se sustente na presença do riso.

Num artigo intitulado "A educação física e valores humanos", Costa, (1989) cita um filósofo inglês, que tenta explicar os desvios da motricidade humana, fugindo do simplesmente lúdico para uma excessiva mecanização corporal:

Os princípios humanistas dos exercícios e jogos adaptaram-se consecutivamente nos séculos XIX e XX ao nacionalismo de vários países europeus, à preparação para a guerra, à ética burguesa, à educação das elites, à disciplina corporal, ao surgimento da recreação como disciplina escolar e atividade social, à reabilitação dos Jogos Olímpicos, aos movimentos de ginástica artística, à prática desportiva como um meio de lazer, ao esporte praticado como espetáculo, à medicina esportiva, à

¹Professor Doutor do Departamento de Educação Física - UNESP - Rio Claro

politização das competições internacionais, à massificação do esporte e da recreação e à comercialização das atividades físicas como espetáculo e como prática. McINTOSH (apud COSTA, 1989, p. 31).

Outras razões podem ser acrescentadas às acima citadas, e comparadas com as necessidades conscientes ou inconscientes, intrínsecas ou extrínsecas do homem e da mulher competirem, inclusive contra si próprios.

Ambos transformaram a competição **com** em competição **contra**, num verdadeiro antagonismo corporal. No esporte o concorrente é chamado de adversário, isto é, aquele que **impede** o outro de jogar. No jogo, o adversário é chamado de concorrente, isto é, aquele que ajuda o outro jogar.

A respeito de corpo e juventude, responsabilidade e profissão, estética e vaidade, DONEDA (1989) apresenta uma importante fala sobre a ação do professor de Educação Física, num artigo intitulado "Adolescência e Corpo":

Eis uma tarefa particular do professor de educação física: valorizar junto ao jovem a transformação do seu corpo, sem cair na armadilha de uma idolatria do físico (e de desempenhos brilhantes), em detrimento da integração social e afetiva deste corpo, que pertence à pessoa do jovem como um todo. A saúde passa pela maturação integradora e não violadora desta fase enquanto momento temporal decisivo do devir adulto daquele que JÁ ERA criança. (p. 44)

Uma **Revolução do Lúdico** deve prever paradigmas que considerem a adolescência e a juventude não apenas como fenômenos biológicos, pois suas dúvidas, indecisões e afirmações, ultrapassam sua totalidade apenas física e segundo DENISE DONEDA (1989): O adolescente busca seus limites, transgressões e rebeldias testando a autoridade paterna, sendo "do contra", praticando atos criminosos, enfim, lutando contra os mecanismos sociais repressivos, o que implica em relacionar a transgressão como momentos sócio-culturais. (p. 47)

A autora acima acrescenta à sua importante análise outra responsabilidade do professor de Educação Física, que é de "atuar como um elemento de preocupação privilegiada para o adolescente: **O corpo enquanto sede de excitações, beleza e prazer**". (DONEDA, 1989, p. 47)

Por estas e outras razões proponho algumas Revoluções do Lúdico, que passo agora a defender.

Uma **Revolução do Lúdico** deve estabelecer paradigmas que atentem para a determinação da pessoa, como artifício do seu próprio destino, como construtor do seu próprio progresso ou da sua destruição;

Longe do determinismo puramente animal. o ser humano pode ser vítima do seu livre-arbítrio, pondo à sua frente ciladas perigosas como "cantos de sereias".

Uma dessas areais movediças está justamente na possibilidade do ser humano escolher os seus jogos, seus modismos, seus trabalhos, e, de acordo com PAIVA

(1989), escolher seus objetivos eróticos. O ser humano ultrapassa o estágio de necessidade na satisfação do prazer, através do processo de simbolização, que lhe permite escolher vários objetos ou situações como formas de prazer.

Entre estas escolhas, na sociedade industrial e capitalista em que vivemos, o verbo consumir é um dos mais conjugados, e milhões de cruzeiros são gastos em seu nome.

Consumir mais comida, consumir mais bebidas alcoólicas, consumir mais cigarros, consumir roupas mais "transadas" e carros vistosos, consumir mais gorduras e frituras, consumir mais remédios, consumir indiscriminadamente, é um fato que deve alertar a população, para que estes consumismos, por uma questão de moda, não se transformem em fontes compulsivas de prazer.

Uma **Revolução do Lúdico** deve lembrar-se da disciplina do jogo. Pode-se evitar a palavra disciplina e substituí-la por organização, confiança, respeito mútuo, aceitação. Mesmo nas brincadeiras de "faz-de-contas", alguma regulamentação está presente. Portanto o jogo não pode ser considerado como uma atividade totalmente espontânea e desinteressada, já que ele convive com regras, com esquemas, com orientações pré-estabelecidas, coletivamente aceitas e cuja infração implica punição.

Mas é absolutamente necessário que esta disciplina esteja dentro de uma codificação muito mais de intenções do que de convenções, senão corre-se o risco de falar de esporte, economia, trabalho, política e não de jogo.

Sobre a disciplina, BUYTENDIJK, (1977) espousa a tese que: A criança descobre no jogo a sua humanidade porque ela própria executa algo. Este fazer-algo-por-conta-própria é sempre uma escolha e, portanto, um julgamento. Assim, a criança e qualquer jogador - cria uma relação livre com o mundo. Isto só é possível através de uma auto disciplina, a condição básica de toda realização.

Uma **Revolução do Lúdico** tem de viver da Poesia, alimentar-se da Fantasia, repousar nos Sonhos e abraçar o Desconhecido.

A poesia é o imaginário operante. A poesia é a vida da Filosofia, assim como a Filosofia é a poesia da vida.

Jogo com a imaginação e pressuponho que alguns autores estiveram fazendo o mesmo: jogando com a Filosofia, com a poesia e com a vida, quando fizeram certas afirmações.

Segundo FREUD (apud BUYTENDIJK, 1977) "o símbolo se fez vida e se transformou no Homem" (p. 84)

Segundo HEIDEGGER (apud BUYTENDIJK, 1977), "a linguagem se fez jogo e veio brincar com o Homem" (p. 84)

Eu também não resisti e não consegui ficar fora deste jogo": acredito que o Jogo se fez Carne, se transformou no Humano e deu origem ao lúdico e ao não

lúdico.

E para continuar com a poesia e a imaginação, pergunto:

- Deus criou o Homem à sua imagem para que este pudesse jogar com as coisas do Seu espírito, ou o Homem criou um Deus com um sentido lúdico, para que Este respondesse as perguntas sobre os jogos que ele viesse a inventar, praticar e não pudesse entender?

Falo dos jogos da vida e da morte, da ressurreição, da eternidade, do céu, do inferno, dos milagres e do pecado.

Uma **Revolução do Lúdico** implica um novo recriador com uma nova maneira de pensar suas técnicas, que tenha passado por uma metamorfose, para poder enxergar mais longe, mais fundo e mais claro.

Parece-me apropriado lembrar que não preciso mudar a paisagem de uma praia para torná-la diferente e maravilhosa: basta que eu me torne diferente cada vez que a vejo.

A metamorfose aludida para que o recriador aumente o alcance da sua percepção deve passar, entre outros, pelos seguintes pontos:

- Que ele conheça o seu corpo, e goste dele.
- Que ele conheça os seus alunos, e goste deles.
- Que ele conheça o lúdico, e goste dele.
- Que ele conheça o ensino criativo, imaginativo, prazeroso e goste dele.

Uma **Revolução do Lúdico** urge combater o **Não**, urge combater o negativo para ficar com o positivo:

(NÃO) deseje.	(NÃO) seja autêntico.
(NÃO) se comunique.	(NÃO) use a imaginação.
(NÃO) seja afetivo.	(NÃO) tenha esperança.
(NÃO) compartilhe.	(NÃO) ria.
(NÃO) seja confiante.	(NÃO) tenha uma visão holística do ser humano.
(NÃO) crie.	(NÃO) tenha uma visão integradora do jogo.
(NÃO) se envolva.	(NÃO) tenha uma visão elevada da vida.
(NÃO) sinta	(NÃO) se arrisque
(NÃO) ensine a tropeçar	(NÃO) interprete
(NÃO) seja curioso	(NÃO) seja intuitivo
(NÃO) sonhe	(NÃO) brinque

NÃO ao NÃO
SIM ao SIM!

Uma **Revolução do Lúdico** exige a caracterização da sua dimensionalidade:

- O Lúdico é significativo: tem sentido.
- O Lúdico é polissêmico: tem sentidos.
- O Lúdico é transcendente: tem mais sentidos.
- O Lúdico é metafórico: representa os sentidos.
- O Lúdico é encarnado: entra pela pele e arrepia.
- O Lúdico é estrutural: ele relaciona os sentidos.
- O Lúdico é dialético: ele convive com as diferenças dos sentidos.²

Uma **Revolução do Lúdico** é a celebração da festa, marca das tradições significantes e da memória coletiva. É o dia de tolerar as máscaras e as fantasias, de brincar de "esconde-esconde" e "gato mia". É a ultrapassagem do simplesmente alegre para o rompante e a transgressão. Não festejar é não conseguir conviver com os sentimentos de prazer/desprazer. Festejar é descer às profundezas, é subir todos os degraus. Festejar é estar pelo entusiasmo, e estar tomado pelo entusiasmo é estar tomado pelas divindades.³

Uma **Revolução do Lúdico** deve imprimir, ante a concepção tradicional de logicidade, a marca do ilógico (que é a lógica intrínseca e rebelde do jogo), ainda que isso signifique libertar o homem dos grilhões da excelsa racionalidade, pois só assim ele pode exercer uma ludicidade encarnada e entender que:

- O lúdico não está onde o colocamos.
- O lúdico não é o que queremos ser.
- O lúdico não se coloca onde nós estamos.
- O lúdico é, quando nós o somos.

E para completar este estudo acredito que uma melhor qualidade de vida pode ser alcançada por uma **Revolução do Lúdico** que abra as portas do compartilhamento, através do tato e do contato. Talvez possa ser chamada de uma Pedagogia do Toque, onde a aproximação de mãos e ombros, pés e costas, joelhos e nádegas, dedos e faces, eduquem ou reeduem o ser humano para uma vida mais plena e mais harmoniosa. Estou falando especificamente de uma maior aproximação corporal entre duas ou mais pessoas, através de um aperto de mãos, de um gesto de conforto ou empatia, de um abraço, ou mais tecnicamente de uma massagem. Um simples toque pode ser mais significativo e conter mais mensagens que muitas frases completas. POWELL e BRADY (1991) informaram que recém-nascidos privados

² REZENDE, Notas de aula, Faculdade de Educação Física da UNICAMP, 1987

³ REZENDE, Notas de aula, Faculdade de Educação Física da UNICAMP, 1985

de afeição física podem adoecer, desenvolver alergias, problemas de fala e até morrer. Lembram também que as crianças pedem para alguém coçar-lhes as costas e os pés mais pela necessidade de contato físico do que por outras razões. Os adultos pedem frequentemente massagens nos ombros e café para sentirem-se seguros de que alguém se importa com eles. Quando se trata de auto-estima e proteção, precisamos ouvir palavras bondosas, ver sorrisos e sentir a ternura de toques amorosos.

As atividades lúdicas que favorecem o contato podem ser encontradas entre os jogos, brincadeiras, as danças e as lutas, que envolvem o pegar, o agarrar, o palmear, o puxar, o empurrar, o sustentar, o carregar, o transportar, o rolar, o sacudir, o conduzir, o defender, o atacar, o coçar e o massagear.

E finalmente: que uma Revolução do lúdico nos condene à **vida**.

THE RADICAL CHANGE IN THE PLAY AND THE QUALITY OF LIFE

ABSTRACT

The competition, the art, the play and the games show the human being finding yourself trying to guarantee his survival, to conquer his happiness and to reach a real quality of life. If somebody wishes to conquer this situation is necessary a Play Revolution based in the hope, in the freedom, in the love, in the pleasure, in the cooperation, in the beauty, and in the imagination

UNITERMS: Play revolution - Quality of life: play, freedom, joy.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, R.A. O Corpo e as palavras IN: Bruhns, H.T. Coord. **Conversando sobre o corpo**. Campinas: Papirus, 1985.
- BUYTENDIJK, F.J.J. O corpo humano IN: Gadamer, H.G. e Vogler, P. Coord. **Nova Antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural**. São Paulo: E.P.U./EDUSP, 1977.
- COSTA, L.P. da. A educação física e os valores humanos. IN: Brasil/MEC/SEED. **Valores humanos, corpo e prevenção: à procura de novos paradigmas para a educação física**. Org. de Geraldo Quintas. Brasília, Asecretaria, 1989.
- DONEDA, D. Adolescência e corpo. IN: Brasil/MEC/SEED. **Valores humanos, corpo e prevenção: à procura de novos paradigmas para a educação física**. Org. de Geraldo Quintas. Brasília, Secretaria, 1989.
- FROMM, E. **A revolução da esperança - por uma tecnologia humanizada**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
- LORENZETTO, L.A. **O corpo que joga o jogo do corpo**. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação da UNICAMP. Campinas, 1991.
- PAIVA, C.C. Motivação ao uso de drogas. IN: Brasil/MEC/SEED. **Valores humanos, corpo e prevenção: à procura de novos paradigmas para a educação física**. Org. de Geraldo Quintas. Brasília: A Secretaria, 1989.
- POWELL, J.S.J. & BRADY, L.M.S.W. **Arrancar máscaras - abandonar papéis**. São Paulo: Loyola, 1991.