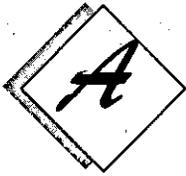


Lazer: Concepções e Significados

Leila Mirtes Santos de Magalhães Pinto¹



o começar a falar em concepções de lazer dou-me conta de que não são poucas as pessoas que estão parando para pensá-lo pelos caminhos da transformação da rotina diária, buscando romper com os limites do mundo. Percebo, também, que cresce o entendimento do lazer como busca da dignidade e do respeito ao sujeito como cidadão e, com isso, sua compreensão como campo de humanização das relações, dando mais sentido aos fatos e valor aos desafios como temperos da vida.²

Atualmente, vários indicativos apontam para o repensar sobre o que vem sendo esquecido, especialmente no século XX, ou seja, sobre a essência



¹ Licenciada em Educação Física pela UFMG. Mestre em Educação Física - Recreação e Lazer – pela Unicamp. Membro do CELAR – Centro de Estudos de Lazer e Recreação da Escola de Educação Física da UFMG. Consultora da Secretaria Municipal de Esportes da Prefeitura de Belo Horizonte.

² O meu entendimento conceitual sobre o lazer, apresentado no presente texto, como tudo na vida é algo dinâmico que revela o que eu venho aprendendo e reaprendendo com o que estudo e faço, recuos e avanços que, a meu ver, podem ser compreendidos em algumas das minhas reflexões (PINTO, 1992; 1995; 1997; 1998).

do lazer como vivência privilegiada do lúdico. O desejo de "retorno" à proeza de repensar o lazer fundado nos pilares do lúdico, nos desafia a romper a simbolização alienada, que nos vem sendo ensinada quotidianamente, e entender os sentidos das resistências lúdicas nessa nossa sociedade tão conflituosa.³

Repensando o lazer na concepção lúdica

Essência genuína do lazer, a vivência lúdica é, culturalmente, concebida como brinquedo, jogo, brincadeira ou festa.⁴ Revela a emergência do corpo viver o prazer da alegria construída pelo sentir, amar, vibrar, conviver e relacionar em liberdade. Concretiza-se em interações conscientes dos limites e das possibilidades possíveis, lógicas e eficazes, ao mesmo tempo que simples e inovadoras, descontraídas e compartilhadas pelos jogadores no tempo, no lugar e com os objetos/materiais disponíveis.

O jogador ocupa lugar central no jogo lúdico. Este, nasce dele, da sua curiosidade e capacidade de transformar o desejado em algo possível. Provoca sua imaginação, sua vontade, seu poder de escolha de desafios e sua persistência na aventura da superação dos riscos escolhidos. Demanda o seu agir, estimulando a repetição consciente e sensível, que leva a sério o que acontece no seu processo de fazer.⁵ Nesse processo, os gestos mostram os sentidos que os jogadores conferem à tudo que fazem e recriam, o seu empenho na aventura do jogo, suas críticas e alternativas criativas para as dificuldades surgidas, seu humor, sua perseverança e sua seriedade. Exercita a participação, a cooperação e a autogestão na organização e vivência da atividade, que se faz com tomada de decisão coletiva sobre a arquitetura da atividade jogada. Juntos, os jogadores decidem sobre as regras, os papéis e as formas de realização do jogo. Este, demanda, portanto, espaço para a manifestação de desejos e de recriações em busca do novo. O seu ponto de chegada é, sobretudo,

³ O clássico *Homo Ludens* de HUIZINGA (1980), obra constantemente citada como ponto de partida para a concepção de jogo lúdico, é analisada por ECO (1989) que, nesses seus estudos, alerta-nos para um aspecto importante. HUIZINGA (1980), desvinculando a discussão da essência do jogo da vida social onde encontramos os seus sentidos, revela-se muito mais interessado em estudar o funcionamento do jogo, do que os porquês do que é jogado, apesar do seu conceito de jogo ser co-extensivo a todas as formas de cultura. Afinal, quem joga não o faz sozinho, joga com alguma coisa, ao contrário de jogar alguma coisa, como nos quer fazer crer HUIZINGA (1980).

⁴ Diferentemente de outros autores que dão ao jogo, brinquedo, brincadeira, brincar e festa o mesmo sentido simbólico, CAILLOIS (1988) entende que, na festa, há uma mudança de sentido, pois essa comporta, além das características fundamentais do jogo lúdico, a categoria excesso, que revela toda espécie de transbordamento.

⁵ Confira a discussão interessante de BENJAMIN (1984) sobre sentidos da repetição no jogo lúdico.

a conquista do prazer, da alegria pela participação em todo o processo do brincar e no usufruto do produto jogo concretizado.

Nas atividades lúdicas competitivas os jogadores são parceiros, cúmplices e co-responsáveis pelo jogo.⁶ Da relação desafiante entre eles nascem as formas de organização dos riscos, as táticas, as técnicas de superação dos limites e as diferentes formas estéticas do conteúdo competitivo jogado. Exercitando a vivência afetiva e ética, curiosa, solidária, criativa, sem censura, respeitosa e otimista, os jogadores ficam atentos às diferenças individuais e aos mínimos detalhes do jogo, buscando compreender, organizar e reorganizar suas proezas e saberes, reciclando e ampliando habilidades, destrezas e estratégias, que valorizam os talentos dos parceiros e seu "jogo de cintura" para exercitar regras e leis, lidando com conflitos e limites.

Os jogadores raciocinam sobre as orientações, constróem mecanismos lógicos de uso de espaço e tempo, expandindo-se neles e ampliando-os como espaços de liberdade. Com isso, desenvolvem a coordenação de vontades, capacitando para a superação de obstáculos e para o enfrentamento de dificuldades, por meio de estratégias que favorecem a constituição de laços afetivos entre a equipe e dessa com lugares e conteúdos culturais. Tudo isso motiva intensamente os jogadores, educando, divertindo e favorecendo a formação de grupos de interesses. Assim, o jogo rompe com ambientes rígidos voltados ao sentido de obrigação e ao mero cumprimento de tarefas. Abre espaço para a construção de ambientes humanizados, criativos, descontraídos e alegres voltados a descobertas e não apenas ao recebimento de coisas prontas. Expande-se em diferentes formas de representação, de organização, e de relações nas quais cada jogador partilha alegrias e tristezas e constrói referências básicas de sua identidade, da consciência de si e de formas de pertencimentos no mundo que vive.

Como espaço de produção e de vivência de valores e campo de atividade educativa, a concepção de lazer que aqui abraço compromete-se com o jogador como sujeito de direitos. E, para isso, reconhece o jogador como corpo totalidade expressiva – emocional, espiritual, intelectual, agente de cultura e de transformação cultural.⁷ Ser que vive o aqui e agora como um conhecedor e

⁶ BRUNHS (1993) e SANTIN (1994) avançando nos debates sobre jogo e esporte, investigam a essência e manobras impostas ao lúdico no jogo competitivo.

⁷ Os estudos de CRESPO (1990) e FOUCAULT (1991) nos auxiliam na discussão sobre usos sociais do corpo em nosso meio, que vêm submetendo-o a efeitos disciplinares controladores de suas ações no mundo.

construtor de mundo. Sujeito da sua própria história, que vive um tempo especial de pessoa em desenvolvimento (pessoal e de convivência em sociedade). Cidadão com o direito de desenvolver seu potencial multidimensional em relações educativas com qualidade, considerando os impactos das relações educativas que vive no lazer e no envolvimento social e cultural dos jogadores ao longo da vida.

Relacionando o lazer com a educação e a sociabilização para a cidadania destaque, do ponto de vista civil, o direito ao prazer, que flui da liberdade e igualdade; direito à equidade, à dignidade e ao respeito na convivência familiar e comunitária. Da perspectiva civil, refiro-me aos direitos de participação autônoma, solidária, crítica e criativa do jogador em atividades culturais que possam ser apropriadas pelo seu fazer, assistir, ou conhecer consciente de seus valores, habilidades e papéis como membro de uma coletividade disposta a trocas voltadas a realizações comuns. Nesse sentido refiro-me, ainda, ao direito ao acesso a sua herança cultural, ao bem estar social e à saúde fundada na qualidade de vida.

Tendo em vista esses fins, o jogo lúdico valoriza a troca de informações. Estimula o diálogo, a busca da compreensão dos sentidos da atividade para cada jogador e para a equipe: seus hábitos, sentimentos, valores, história e interesses; a riqueza das suas múltiplas linguagens; as situações inesperadas surgidas; as aprendizagens com as conquistas e não conquistas; as habilidades e performances pessoais e coletivas; a convivência em equipe; a igualdade de direitos e de responsabilidades; os saberes específicos sobre os conteúdos e métodos jogados; e a avaliação permanente do processo e do produto do jogo.

Além dessas trocas, no jogo lúdico estabelecem-se muitas outras como, por exemplo, trocas entre jogadores e os objetos (que experimentam suas diversas formas, engrenagens, utilidades, expressividade e técnicas), e entre os jogadores, o espaço e o tempo (no jogo os jogadores exploram o ambiente e situam-se nele, aprendendo nele e sobre ele, sobre seus níveis, trajetórias, direções e qualidade de ocupação). Cada atividade e cada jogada tem funções e significados dinâmicos, que influenciam e são influenciados pelo seu contexto social⁸.

⁸ Aprofundar reflexões com estudos de HELD (1980), MACHADO (1994), OLIVEIRA (1982) e PIMENTA (1983).

Repensando o lazer na concepção capitalista

Ao contrário desse sentido de lazer, em nosso meio social convivemos com o entendimento de lazer como uma diversão sem memória, fundada na razão do ter e do viver emoções cada vez mais sensacionalistas para esquecer o eu no mundo.⁹

Procurando situar historicamente esse argumento observo que, em uma sociedade como a nossa, predominantemente urbana e industrializada aos moldes capitalistas, convivem grupos com diferenciadas condições materiais de existência e características culturais próprias. Apesar de conviverem uns com os outros em determinados lugares e momentos, os padrões culturais dos grupos dominantes vêm sendo legitimados como os padrões superiores em relação aos demais. Para isso, pessoas, grupos e instituições vêm sendo colocadas historicamente a serviço da manutenção dessa legitimidade, valorizando a cultura das classes dominantes como modelo de convivência social para as dominadas.

Esse projeto social é articulado também por outras ideologias, dentre as quais a liberal, que prega “liberdade individual e igualdade de oportunidades para todos” ao mesmo tempo que reforça as divisões de classe com condições econômicas cada vez mais diferenciadas e justifica as desigualdades sociais pelas distribuições de dons e aptidões por natureza dos indivíduos.¹⁰

Por um lado, o modelo capitalista criou novas condições de vida e a necessidade de novas práticas sociais, que auxiliassem a adaptação dos indivíduos à realidade que se impunha, moldada pelos valores políticos da obediência e da disciplina, e pelos valores econômicos da racionalidade técnica e eficiência do produto prefixado.

Por outro lado, nesse mesmo contexto emerge o lazer como fenômeno sociocultural histórico que nasceu da luta de trabalhadores por espaços de tempo disponível e privilegiado viver o lúdico. O lazer nasceu como momento para gozar a vida e um dos espaços de luta pela sua qualidade. Resultou de reivindicações sociais oriundas da necessidade de redução da jornada de trabalho, gerando a remuneração de fins de semana, férias e feriados.¹¹

⁹ KUJAWSKI (1988) e LEFEBVRE (1991) nos ajudam na leitura do nosso tempo.

¹⁰ SOARES (1992) discute a ideologia das diferenças culturais em *Linguagem e escola*.

¹¹ A luta pelo direito a um tempo para o lazer está presente em toda história humana, mas foi na Era Moderna, a partir da Revolução Industrial, que se organizaram lutas pela legalidade de um tempo de folga. LAFARGUE (1980), genro de Marx, em 1880 elaborou uma das primeiras defesas sistemáticas em prol do lazer dos operários. Foi com os movimentos trabalhistas europeus que surgiram as primeiras leis nesse sentido.

No entanto, por força do mesmo estilo de vida capitalista que gerou o lazer como um tempo de “não trabalho”, o lazer vem sendo socialmente valorizado como tempo de recuperar e reciclar a força de trabalho, pelo alívio das tensões provocadas pela rotina de trabalho, e pela moralização que requer o modo de produção dominante.¹² Surgem, daí, discursos paradoxais, pois, ao mesmo tempo em que o lazer é depreciado ao ser considerado como tempo não sério, inútil, tempo de vagabundagem por ser tempo de “não trabalho”, ele é valorizado como tempo de consumo de atividades recreativas, que demandam a oferta sistemática de certos bens e serviços.¹³ Em face disso, amplia-se o seu valor de mercado.¹⁴

Repensando o “retorno” da concepção de lazer à sua essência

Ao mesmo tempo, nesse mesmo contexto capitalista cresce o desafio da reflexão crítica e criativa sobre as manobras simbólicas no lazer desveladas em meio às múltiplas resistências dos sujeitos à disciplinarização do jogo lúdico. Tais resistências esforçam-se por superar barreiras e reconhecer possibilidades de construção lúdica na unidade/totalidade da relação entre sujeitos e mundo no lazer.

Comprometidas com uma ordem social justa e democrática, as resistências lúdicas no lazer representam o saborear do momento presente como possibilidade de viver utopias, buscando interferir nos horizontes futuros, que se enunciam no presente, pela construção da alegria. O lazer é o tempo

¹² MARCELLINO (1995) entende o lazer como cultura, compreendida no seu sentido mais amplo, vivenciada no que chama de “tempo disponível”. Para esse autor, a disponibilidade de tempo implica a possibilidade de opção pelo lazer, contrapondo o tempo das obrigações sociais, dentre as quais as de trabalho. Daí ressalta a distinção entre ócio e ociosidade e lembra que, sem o trabalho, o ócio é ociosidade. Por isso, por exemplo, o tempo do desempregado não pode ser entendido como tempo disponível, mas, sim, como tempo desocupado, sem a possibilidade de opção pelo lazer.

¹³ Autores como MIRANDA (1984) privilegiam a compreensão das atividades recreativas como atividades prazenteiras e organizadas, definindo o controle de sua organização e liderança, a ocupação do tempo, do lugar e o uso dos materiais.

¹⁴ No mercado em que se colocam os conteúdos culturais vivenciados no lazer, esses, como bens simbólicos, recebem valores diferenciados entre si e em relação a outros conteúdos culturais. Esse mercado é entendido como o conjunto das condições sociais de produção e de reprodução dos produtores e consumidores, sendo que o êxito de uma atividade - ação pedagógica - está em função do capital imposto pela ação pedagógica dominante e o arbitrário cultural inculcado pela ação pedagógica familiar aos diferentes grupos e classes. (BOURDIEU, 1983)

presente, é o lugar dos nossos projetos e das nossas aventuras. Momento de expandirmo-nos em todo tipo de expressão criativa e de viver a unidade entre o que sentimos, pensamos e fazemos. Nesse sentido, lazer é uma rica oportunidade de experimentarmos desdobramentos da nossa compreensão sobre as coisas, o mundo e as relações, vivendo os requintes apaixonantes da nossa sensibilidade. Momento que engloba também nossas inquietudes diante dos limites que o contexto sociocultural nos impõe.¹⁵

Por isso, é enganoso pensar que o lazer é alienante da problemática social. O desejo da conquista lúdica, necessariamente, leva o jogador a desvelar condições possíveis de realização em meio as barreiras à sua volta. Leva-o a administrar os conflitos não para abafá-los ou maquiá-los, escondendo os traços dominadores que variam a cada época, mas para desvelar suas resistências e, a partir delas, anunciar utopias. Por isso, precisamos ficar atentos ao fato de que muitos, em nome do lúdico, tentam mascarar as contradições e “embelezar” as asperezas da vida.

O lazer, portanto, na maneira como aqui é discutido exige tomada de consciência em relação às contradições do cotidiano e à humanização das relações fundada na ética lúdica, mantendo interfaces preciosas com a busca da saúde, da educação e da sociabilização para a cidadania.¹⁶ Essas interfaces destacam a necessidade de parcerias no lazer de modo a diversificar e democratizar múltiplas vivências de conteúdos culturais, ampliando possibilidades para os sonhos, as experiências, apropriações e recriações de saberes. Destaca, ainda, a importância da valorização da diversidade cultural nas formas de expressão, considerando-as não como obstáculo à construção coletiva, mas como riqueza dessa experiência, que aponta possibilidades de realizações e de integração entre conteúdo e forma, teoria e prática, processo e produto que nascem na e para a sociedade.

¹⁵ BAKHTIN (1992) traz-nos valiosa contribuição no sentido de compreender que os signos emergem do processo de interação social, e a linguagem é ao mesmo tempo produto dessas interações e instrumento de controle das mesmas. Esse autor auxilia-nos a perceber que gesto e ludicidade são fatos de linguagem. São formas de interações que se constituem no processo de troca, envolvendo várias formas de comunicação. Por isso, só podem ser compreendidos com base nas condições concretas em que se realizam, no horizonte espacial e temporal dos interlocutores e no conhecimento e na compreensão deles nas interações estabelecidas entre eles.

¹⁶ Nos argumentos de FREIRE (1992) sobre sentidos da conscientização, que se comprometem com a revolução da situação dominante, observo que há uma conexão estreita entre o que se pensa, valoriza-se e se faz coerentemente, e no sentido do exercício da liberdade de sonhar, escolher e participar.

A ampliação e o aprofundamento de conhecimento é, pois, um outro traço definidor da relação entre lazer, saúde, educação e socialização para a cidadania. Falo do conhecimento não como produto acabado e fechado em si mesmo, mas daquele que instiga a busca de novos conhecimentos e, por isso, é crítico e criativo, ciente de sua história e integrado à realidade que é multifacetada. Daí emerge outra característica dessas relações: ser campo de trocas multidisciplinares fundada no diálogo sobre o todo dos limites do jogo e da aventura de ir para além deles.

Nessas trocas o diálogo determina o assumir do outro jogador como categoria fundamental para a existência do jogo. O reconhecimento do outro, por sua vez, define que o jogo não é privilégio de uma classe social, mas construção compartilhada por todos os sexos, as idades, as raças e todos os sujeitos portadores de habilidades diversas. A alegria que se constrói nesse compartilhar, como diz SNYDERS (1988), é a totalidade da pessoa que sente, compreende e age mudando algo no mundo. E complementa esse autor: quem ousa falar em alegria, lança-se em uma encruzilhada de dificuldades. Primeiramente em relação à própria satisfação. Além disso, essa satisfação comporta a luta para que o maior número de pessoas a conquiste.

Enfim, a presente reflexão, que vem avançando ao longo dos meus estudos realizados no CELAR, permite-me ver que o traçar de concepções de lazer leva-nos a desconstruir dualidades entre o particular e coletivo, um sem abafar o outro, e entre autoridade e liberdade, com a conquista de parcerias entre os co-responsáveis pelo jogo, todos aprendendo e ensinando, sensíveis às heróicas resistências das “malandragens do corpo” no jogo jogante que joga com todos.

Bibliografia Consultada

- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992. 421p.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões; a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984. 117p.
- BOURDIEU, Pierre. *Sociologia*. Trad. Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Ática, 1983. 191p.
- BRUNHS, Heloísa Turini. *O corpo parceiro e o corpo adversário*. São Paulo: Papyrus, 1993. 1113p.
- CALLOIS, Roger. *O homem e o sagrado*. Lisboa: Edições 70, 1988. 180p.

- CRESPO, Jorge. *A história do corpo*. Lisboa: DIFEL, 1990. 630p.
- ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 3.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p.269-285.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir; história da violência nas prisões*. 9.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1991. 277p.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da esperança; um reencontro com a pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. 245p.
- HELD, Jacqueline. *O imaginário no poder; as crianças e a literatura fantástica*. Trad. Carlos Rizzi. São Paulo: Summus, 1980. 239p.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens; o jogo como elementos da cultura*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1980. 242p.
- KUJAWSKI, Gilberto de Mello. *A crise do século XX*. São Paulo: Ática, 1988. 207p.
- LAFARGUE, Paul. *O direito à preguiça*. Trad. J. Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Kairós, 1980. 53 p.
- LEFEBVRE, Henri. *A vida cotidiana no mundo moderno*. São Paulo: Ática, 1991. 216p.
- MACHADO, Marina Marcondes. *O brinquedo - sucata e a criança*. São Paulo: Loyola, 1994. 111p.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Lazer e educação*. 2.ed. São Paulo: Papyrus, 1995. 164p.
- MIRANDA, Nicanor. *200 jogos infantis*. 9.ed. Belo Horizonte, 1984. 294p.
- OLIVEIRA, Paulo de Salles. *Brinquedos artesanais e expressividade cultural*. São Paulo: SESC, 1982. 125p.
- PIMENTA, Arlindo C. *Sonhar, brincar, criar, interpretar*. 2.ed. São Paulo: Ática, 1993. 80p.
- PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. *A Recreação /Lazer e a Educação Física; a manobra da autenticidade do jogo*. Campinas: UNICAMP, 1992. 127 p. (Dissertação de Mestrado em Educação Física)
- _____. Do jogo e do prazer. *Presença Pedagógica*, Belo Horizonte, n. 4, p.42-53, jul./ago. 1995.
- _____. A diversidade cultural no lazer. In: Encontro Nacional de Recreação e Lazer, 9, 1997, Belo Horizonte. *Coletânea*. Belo Horizonte: UFMG/PBH, 1997. p.21-35.
- _____. *Ação comunitária no lazer no Conjunto Santa Maria; experiência construída no Programa de Centros de Referência Regionalizados de*

Esporte e Lazer. Belo Horizonte: SMES/PBH, 1998. (Notas de trabalho em campo)

SANTIN, Silvino. *Educação física; da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre: Edições EST e ESEF/UFRGS, 1994. 107p.

SOARES, Magda. *Linguagem e escola; uma perspectiva social*. 9.ed. São Paulo: Ática: 1992. 95p.

SNYDERS, Georges. *A alegria na escola*. Trad. Bertha Halperu Guzovitz e Maria Cristina Caponero. São Paulo: Manole, 1988. 284p.