

NOTAS SOBRE O DES-ENVOLVIMENTO LÚDICO: EXPERIÊNCIA, SIGNIFICAÇÃO, PROFANAÇÃO E O TECNOPOLÍTICA

Recebido em: 23/02/2024

Aprovado em: 20/08/2024

Licença: 

Diego Eugênio Roquette Godoy Almeida¹
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)
Vitória – ES – Brasil
<https://orcid.org/0000-0001-6408-474X>

RESUMO: Consideramos aqui o lazer como uma espécie de moldura conceitual através do qual podemos compreender o processo de envolvimento lúdico. Neste sentido, este ensaio tem como objetivo problematizar a ideia de (des)envolvimento a partir da crítica antropológica de Arturo Escobar. Em um segundo momento, aprofundamos no domínio da ludicidade apoiados na filosofia de Walter Benjamin, Giorgio Agamben e dos estudos feministas de Paul Beatriz Preciado. O lúdico é abordado em sua possibilidade de significação, profanação e subjetivação, considerando também o a questão da tradição, do território e do regime tecnopolítico. Sugerimos algumas pistas capazes de nos guiar na difícil tarefa terapêutico e socioeducativa de potencializar o lazer a partir do envolvimento lúdico, trazendo recortes de práticas extensionistas e de ensino capazes de ilustrar o alcance de tais construtos.

PALAVRAS-CHAVE: Lazer. Ludicidade. Cultura. Terapia ocupacional.

NOTES ON PLAYFUL UN-DEVELOPMENT: EXPERIENCE, SIGNIFICATION, PROFANATION, AND TECHNOPOLITICS

ABSTRACT: We consider leisure as a conceptual framework through which we can understand the process of playful involvement. In this sense, this essay aims to problematize the idea of development based on Arturo Escobar's anthropological criticism. In a second moment, we delve deeper into the domain of playfulness supported by the philosophy of Walter Benjamin, Giorgio Agamben and the feminist studies of Paul B. Preciado. Playfulness is approached in its possibility of meaning, profanation and subjectivation, also considering the issue of tradition, territory and the technopolitical regime. We suggest some clues that can work as guides for the therapeutic and socio-educational task of enhancing leisure through playful involvement. We bring excerpts from extension and teaching practices illustrating the scope of such constructs.

KEYWORDS: Leisure. Playfulness. Culture. Occupational therapy.

¹ Doutor em Educação e Saúde na Infância e Adolescência Professor adjunto do departamento de Terapia Ocupacional, CCS, Universidade Federal do Espírito Santo.

Introdução

A terapia ocupacional, embora tenha no lazer importante objeto de estudo e intervenção, tem se colocado muito timidamente nessa construção interdisciplinar quando analisamos as produções nacionais e internacionais. A partir de 2008, trabalhos acadêmicos da área vêm tomando para si esse esforço, ora norteados por teorias tradicionais do lazer pautadas na antítese trabalho e lazer (ora propondo diálogos com teorias contemporâneas de cunho sociocultural; fenomenológico e pós-estruturalistas).

O estudo do lazer pode ser esclarecedor no que tange a relação entre a cultura e as atividades humanas ou ocupações. Divergimos da concepção do lazer como tipo de atividade recreativa ou domínio ocupacional delimitado por parâmetros automotivados no tempo livre do trabalho tal qual é expresso pela Associação Americana de Terapia Ocupacional, instituição com bastante força normativa no Brasil e em outros países da América latina. Em vez disso, consideramos o lazer como uma espécie de moldura conceitual através do qual podemos compreender o processo cultural de envolvimento lúdico relacionado às atividades humanas.

Este artigo tem o objetivo de apresentar as bases teóricas que fundamentam tal proposição, trazendo recortes de práticas extensionistas e de ensino em terapia ocupacional capazes de ilustrar o alcance de tal construto. Para tanto, seguiremos um caminho argumentativo que toque primeiramente no problemática do (des)envolvimento à luz da antropologia de Arturo Escobar. Veremos, nesse ponto, como o envolvimento implicado com a alteridade poderia servir de horizonte para as práticas e intervenções terapêutico ocupacionais baseadas no lazer; depois, aprofundaremos no domínio da ludicidade propriamente dita a partir da filosofia de Walter Benjamin, Giorgio

Agamben e dos estudos feministas de Paul Beatriz Preciado e outras referências complementares.

Consideramos relevante uma escrita que conjugue a teoria e a prática, pois se os estudos do lazer já avançaram significativamente na compreensão acerca do papel assumido pelo lazer na sociedade contemporânea, necessitamos de avançar mais na sistematização de métodos coerentes com os pressupostos delineados.

Sobre o Des-Envolvimento

O termo “desenvolvimento” merece especial atenção por parte de profissionais que trabalham no campo da assistência e da educação, sobretudo quando ele se refere às forças humanizantes da cultura. Desenvolvimento criativo, desenvolvimento humano, desenvolvimento comunitário, desenvolvimento cultural etc. Os usos e sentidos são múltiplos para essa palavra, mas o que nos interessa é o discurso evolucionista travestido de “boas intenções”, e que por esse motivo, deixam o desejo colonizador camuflado nas entrelinhas.

Segundo o antropólogo Arturo Escobar (2020), a ideia de desenvolvimento, atualizada após a Segunda Guerra Mundial, supõem um processo dirigido às regiões da Ásia, da África e da América Latina para reproduzir as condições que caracterizavam as nações economicamente mais avançadas do mundo. O mundo subdesenvolvido, isto é, aquelas nações e povos em estado de dependência econômica e tecnológica, e que por esse motivo ocupam a periferia do capitalismo, necessitariam seguir essa via de mão única rumo à sua salvação. O antídoto para os problemas econômicos e sociais estariam na cópia do modelo europeu de industrialização, política, urbanização, educação e tecnificação. Vejam que a promessa se apoia em um único caminho histórico- o europeu

- de onde nasceria todas as respostas para o “atraso” civilizatório. Do centro do mundo seriam exportados valores e princípios da modernidade capazes de tirar a periferia do seu estado de infância, por meio da adoção de formas específicas de ordem, racionalidade e comportamento.

Pois bem, os ideólogos do desenvolvimento não falam do lado obscuro da modernidade, tampouco dizem a custas de quem se deu o chamado progresso europeu. É que o desenvolvimento, como continuidade da lógica colonial, implica tanto no reconhecimento quanto na negação violenta da diferença existente no terceiro mundo .

Podemos denunciar alguns fenômenos contemporâneos pautados nessa grave relação de alteridade desenvolvimentista. Grada Kilomba (2019), por exemplo, ao abordar o racismo cotidiano percebe que o sujeito negro é tratado como o Outro, exótico, obrigando-o a reviver a todo instante cenas coloniais. A autora explica que a partir dessa necessidade de diferenciação que a branquitude surge, isto é, como construto social e libidinal, alicerçado no desejo do sujeito branco não se parecer com aquilo que ele fantasia do Outro. O mesmo pensamento social incide na história da educação brasileira. Freitas (2005) identifica que, ao lado de pesquisas que destacam o valor e complexidade dos saberes cotidianos, existem outros estudos que apostam na erradicação do “analfabeto”: alvo da escola pública republicana para superação das próprias raízes coloniais. O que o autor denuncia nesse exame não é a democratização da educação e o acesso à escola, senão a construção discursiva da caricatura da infância rústica por parte daqueles que trabalham no cuidado de crianças e de jovens pobres, migrantes, rurais, indígenas, isto é, todos os segmentos considerados arcaicos no universo da escola urbana.

Voltando para a questão do trabalho assistencial e educacional pautado no lazer, o que queremos denunciar é a representação do Outro subdesenvolvido, que é representado como alguém que necessita ser salvo/curado/ensinado dentro de um universo cultural arbitrário, ainda que isso exija seu apagamento material e cultural.

Muitas são as violências cometidas em nome do desenvolvimento. Para além da esfera puramente ideológica, o projeto de desenvolvimento persegue objetivos muito concretos, tais como a inserção e acentuação da dependência de países e comunidades em relação às economias mundiais e a transformação subalterna das culturas locais em sintonia com os padrões e tendências modernos.

Porto-Gonçalves (2004, p. 39) ressalta que

[...], des-envolver é tirar o envolvimento (a autonomia) que cada cultura e cada povo mantém com o seu espaço, com seu território; é subverter o modo como cada povo mantém suas próprias relações de homens (e mulheres) entre si e destas com a natureza.

Com isso, em tempos desterritorialização, migração, pobreza e aniquilamento cultural, seria válido trabalhar pelo envolvimento crescente de pessoas e coletivos, dentro de uma lógica contrária ao desenvolvimento. Autonomia e liberdade nascem do envolvimento.

O paradigma cultural do envolvimento, como se vê, convida-nos a repensar a finalidade das intervenções voltadas ao lazer, para além dos desfechos intermediários relacionados a cada profissão. A “desfamiliarização” com as referências dominantes que nos norteiam pode ser uma pista interessante para ampliar o envolvimento pela reafirmação do valor das experiências alternativas, emergentes, colocando tudo isso como exercício de poder e da criação de modos de vida.

A fim de transferirmos tais ideias para o envolvimento lúdico, precisaremos responder a seguinte interrogação: o que é o lúdico?

O Lúdico

O lúdico é um elemento que se destaca nas teorias do lazer (Bracht, 2003; Marcellino, 1990), sendo atrelado, muitas vezes, ao mundo infantil e ao brincar, ou mesmo se tornando objeto de idealização como instância de puro prazer, diversão e subversão (Bruhns, 1993). A respeito disso, Silva (2001 *apud* Gomes, 2004) afirma que valores como liberdade, gratuidade, criatividade, fantasia e mistério, podem representar o lúdico, contudo tais referências devem ser compreendidas dentro de uma relação dialética que comporte também o conflito, a dor e a alienação.

Segundo Gomes (2004), a obra *Homo ludens* escrita pelo filósofo Johan Huizinga (1999) tem sido citada em boa parte dos trabalhos acadêmicos que versam sobre a ludicidade. A tese central dessa obra é a de que o jogo é uma realidade originária, a partir do qual nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia. Em outras palavras, a cultura "é jogada" em seu estado arquetípico e, aos poucos, o lúdico vai dando lugar à esfera do sagrado.

Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original (Huizinga, 1999, p. 54).

Para Huizinga (1999), o jogo é a manifestação do lúdico, tendo algumas características: i) é livre: cabendo às pessoas participar ou não; ii) introduz uma ordem no espaço de tempo e lugar em que é praticado, do ponto de vista dos jogadores; iii) tem finalidade em si mesmo; iv) Proporciona uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade; v) é uma experiência marcada pelo divertimento, tensão passageira, espontaneidade, colocando-se exterior aos interesses materiais imediatos e à satisfação individual das necessidades biológicas.

O desinteresse ou evasão da realidade material são quesitos criticados, pois remetem ao esvaziamento político e alienação (Gomes, 2004). Como veremos mais à frente, o lúdico em seu estado puro não existe. Se existisse, seria como no episódio em que Pinóquio vai ao “país dos brinquedos”: o tempo seria paralisado a favor do “desmesurado dilatar-se de um único dia festivo”, causando a destruição do calendário. Assim, cabe dizer que o lúdico não pode escapar da realidade material e simbólica, sempre condicionada pelas relações de poder, disponibilidade de artefatos, necessidades, normas sociais, sanções, tradições, etc (Gomes, 2004).

A partir das contribuições da filosofia de Walter Benjamin (1987), Giorgio Agamben (2005), dos escritos feministas de Preciado tentaremos avançar na ideia da experiência lúdica considerando três dimensões correlacionadas: linguística, estética e tecnopolítica.

O Lúdico é a Experiência Linguística de (Des)Estruturação do Tempo Cotidiano

A partir do diálogo de Agamben (2005) com o linguista Émile Benveniste e Walter Benjamin, podemos afirmar que a ludicidade é uma experiência de linguagem que está fincada na relação de oposição entre *o rito e o jogo*. Agamben levanta a hipótese de existir: “uma relação ao mesmo tempo de correspondência e de oposição entre jogo e rito, no sentido de que ambos mantêm um vínculo com o calendário e com o tempo: o rito fixa e estrutura o calendário; o jogo, ao contrário, não sabemos ainda como e por que, o destrói” (Agamben, 2005, p. 84).

A transformação do rito em jogo e vice e versa nunca é completa, posto que um está inscrito no outro. A vida tomada completamente pelo jogo é uma utopia (Silva, 2019). A ludicidade surge, pois, como “desejo de algazarra”, gracejo com aquilo que é

habitual, obrigatório. É o tempo em que se pode jogar com a história e seu patrimônio que sustenta a continuidade cultural e, simultaneamente, atualizar algo disso no tempo presente em um tempo descontínuo. Entre o “não mais” e o “ainda não” há o risco da experimentação, o desejo sem garantias, a anarquia, sabendo que essa operação pode ocorrer dentro de limites muito previsíveis e ordinários quando o lúdico disputa forças com a mesmidade cotidiana.

O Lúdico é uma Experiência, Portanto Significativa

Com Walter Benjamin (1987), aprendemos que experiência é uma espécie de elo que nos vincula ao passado pela tradição, a tudo que pertence a ela como patrimônio sócio-histórico-cultural. Originalmente, o termo usado por Benjamin é *Erfahrung*, substantivo alemão que remete a eventos experimentados pelos sujeitos e que são percebidos por ele mesmo. *Erfahrung* (experiência) tem a ver com o sentido de "experiência de vida", a totalidade de todas as experiências que uma pessoa acumulou em sua existência (Aquino, 2014). E ao trazer algo para experiência, nos tornamos mais sábios por meio do dilatar da intuição, da percepção, da sensação e do conhecimento adquirido como base no conhecimento adquirido.

A experiência está organicamente vinculada à narrativa que nasce da prática de um conhecimento exercitado e fixado na própria existência cotidiana. Acontecimentos que nos sensibilizam, impressionam e ganham forma social ao serem narrados. A vivência (*Erlebnis*), por sua vez, é da ordem do mundo instrumental prático, automático, irrefletido, incapaz de gerar flexibilidade.

Em um dia comum na metrópole, fazemos a higiene pessoal, usamos o transporte público ou carro particular, preparamos rapidamente a marmita do almoço ou

comemos em um estabelecimento de rápida entrega, enviamos currículos quando desempregados ou trabalhamos à espera da sexta-feira, passamos pela catraca do metrô, transitamos nas avenidas e ruas disputando espaço com os carros etc. Não há nada que se queira narrar a partir dessas atividades práticas rotineiras, pois são vivências insignificantes - devido à impossibilidade de significação - dentro de uma sociedade cujas atividades são forçosamente alienantes.

Trata-se da pobreza de experiência na modernidade, acompanhando a urbanização, a mercantilização, a difusão da técnica, a tecnologização crescente da palavra (Aquino, 2014). Segundo a filósofa Olgária Matos (2007), vivendo nas metrópoles, temos a impressão que o tempo é cada vez mais curto, não há tempo para nada. Torna-se cada vez mais difícil demorar-se em algo a fim de ser ter experiências. Há novidades consumidas (nas palavras de Benjamin (1987), galvanizadas) sem abertura para a apreensão do novo. A consequência disso é o estado de tédio geral pela contração qualitativa do tempo e pelo predomínio das vivências insignificantes (Matos, 2007).

Na imagem 1, exemplificamos essa questão com uma oficina de crochê que aconteceu em um equipamento público voltado para as juventudes. A intervenção terapêutico-ocupacional aconteceu num momento em que o território estava em conflito entre facções criminosas que atuam no tráfico de drogas. O trânsito pelos bairros estava limitado pela iminência da violência, tiroteios. Nada podia se falar a respeito, mesmo porque muitos dos traficantes eram conhecidos dos jovens participantes. Havia medo de se falar demais, o que não se deve. Percebemos naquele contexto uma pobreza de experiências que alimentava a banalização da violência e o silêncio. Ao longo das oficinas produzimos importantes experiências pela narrativa espontânea da vida

cotidiana. Buscamos alargar o tempo, dando margens à reflexão, à sensibilidade a partir de uma tecnologia relativamente simples e demorada: o crochê.

Imagem 1: Oficina de crochê



Fonte: Acervo do projeto Observatório das infâncias e juventudes capixabas.

Onde entra o lúdico nisso? A ludicidade é uma experiência, portanto, simultaneamente de natureza psíquica e social. Não se trata de uma habilidade ou fenômeno subjetivista, pois se realiza a partir de uma relação complexa com a tradição, com o rito enraizada no território. Neste ponto, a ludicidade pode ser vista como experiência primeira, uma posição ocupada pelo sujeito que simboliza e joga com o mundo ao manusear a cultura e a história.

Agamben (2005) trata dessa questão ao defender que a “infância” representaria esse modo de ser humano, quando a experiência com a linguagem é diferente, o que chamamos aqui de experiência lúdica. A infância não diz respeito a uma faixa etária, à criança em si. Seria, diferente disso, um modo dentre tantos de ser sujeito na linguagem. Não por acaso o prólogo da obra “Infância e história” chama-se *Experimentum linguae*. A infância é, como definido pelo autor, uma experiência da linguagem, uma hipótese. (Silva, 2019).

Existiria, assim, diferentes posições subjetivas em razão da relação entre o sujeito da experiência e a cultura materializada no território. Há o jogador para o brinquedo, o arquivista para o documento, o historiador para o monumento, o colecionador para o objeto de antiquário. Cada um desses quatro objetos simbolizaria maneiras distintas de lidar com o passado no presente.

Pois em nenhum lugar como em um brinquedo, poderemos captar a temporalidade da história no seu puro valor diferencial e qualitativo: não em um monumento, que conserva no tempo o seu caráter prático e documental (o seu teor coisal, diria Benjamim), objeto de pesquisa arqueológica e erudita; não em um objeto de antiquário, cujo valor é função de uma antiguidade quantitativa; não em um documento de arquivo, que extrai o seu valor do fato de ser inserido, em uma cronologia, em uma relação de contiguidade e de legalidade com o evento passado. (...) O brinquedo é uma materialização da historicidade contida nos objetos, que ele consegue extrair por uma manipulação particular. Enquanto, na verdade, o valor e o significado do objeto antigo ou do documento é função de sua antiguidade, ou seja, de seu presentificar e tornar tangível um passado mais ou menos remoto, o brinquedo, desmembrando e distorcendo o passado ou miniaturizando o presente (...) presentifica e torna tangível a temporalidade humana em si, o puro resíduo diferencial entre o ‘uma vez’ e o ‘agora não mais’ (Agamben, 2005, p. 86-7).

Somente do jogador (infante) adviria a experiência de recriação de uma “potência” de história, quando se transforma a tradição, os valores e saberes numa espécie de brinquedo. Tal posição linguística revela “o poder transformador e também anárquico que a in-fância do homem detém. O brinquedo assim faz um duplo trabalho com o tempo: destemporaliza a função do objeto, em primeiro lugar, e também o retemporaliza no ‘agora é assim’ (Silva, 2019, p. 101).

O Envolvimento Lúdico Produz Singularidade

Do ponto de vista estético, a experimentação crescente de si e das coisas guarda semelhança com o que nomeamos de envolvimento em experiências lúdicas. É o que qualifica o lúdico como ato instituinte, experimentação que foge às “caixinhas” da

identidade, do hábito, da rotina, do que já se conhece. Ele nasce do espanto, da estranheza diante de algo que deixou de ser familiar.

Para exemplificar, imaginem alguém visitando uma cidade pela primeira vez. A atenção e os sentidos ficam abertos aos encontros, aos detalhes. Pode haver alguma estranheza em relação ao novo território, talvez até riscos e problemas. Há quem se perca de propósito caminhando por ruas desconhecidas qual um *flanêur*, pois não se quer chegar a lugar nenhum. Interesses surgem diante do que se vê, o corpo vibra e sensações inabituais nos provocam. Podemos pensar nesse mesmo nomadismo no dia a dia, bem como variações infinitas de intensidade nessa experiência. Quando desafiamos a sensibilidade pelas lentes de uma câmera fotográfica, quando brincamos com a palavra em uma batalha de rima, ou mesmo quando fugimos dos gostos habituais – ou enquanto pesquisador me sinto impulsionado a criar projetos e novas ideias apesar das encomendas relacionadas à produtividade acadêmica. Isso se dá, pois no lúdico há um estado de passagem, de morada provisória, estranheza frente às vivências que perturbam as nossas certezas. Por isso é possível afirmar que o lúdico é sempre uma ameaça ao cotidiano. Ou como diria Agnes Heller (1972), sua sublevação devido a possibilidade de suspender o ritmo automático, mimético, um tanto quanto previsível e com gastos reduzidos de energia física e mental.

Vale dizer que nem sempre a sensação é “boa”, pois escapar do que conhecemos pode resultar em ansiedade, angústia e questionamentos novos. Neste ponto, enxergamos a potência micropolítica da ludicidade em criar história e subjetividade.

Não quer dizer que ter muitas atividades recreativas, como frequentar festas, bares, viagens signifique forte envolvimento lúdico. Como demonstrado anteriormente, para se envolver, é necessário suspender dispositivos que capturam a experiência em

busca de autonomia do tempo no uso do território. Essa é a concepção de lazer que temos lançado mão nos projetos de extensão, pesquisa e no ensino de terapia ocupacional. Contudo, toda experiência lúdica no mundo contemporâneo tende a acontecer dentro de padrões muito estreitos e desinteressantes devido ao consumo guiado, pronto, limitado por possibilidades econômicas, estéticas e morais. Vejam que não há nenhuma promessa romantizada no lúdico, se não há forças de envolvimento. O paradigma do envolvimento que é emancipador à medida que prevê a descolonização da subjetividade e crescente autonomia de pessoas e coletivos.

Em uma das nossas experiências com a juventude, exploramos algumas técnicas corporais em grupo a fim de ressaltar as diferenças biográficas de cada participante. A dança circular (Imagem 2), fez parte do encerramento do encontro, quando pensamos no serviço como uma espécie de quilombo de resistência às opressões de classe, raça, gênero/sexualidade e capacidade tão presentes no cotidiano. Foi um momento também em que o grupo deveria se conectar criticamente com a tradição familiar e do território, criando valores de convivência pautadas na ética da diferença.

Imagem 2: Oficina de dança “olhar das diferenças”



Fonte: Acervo do projeto Observatório das infâncias e juventudes capixabas.

A Potência do Lúdico está no Uso Profano e Coletivo

A partir de Agamben (2007), no texto *Elogio da Profanação*, entendemos que a potência política do lúdico está no uso profanado do mundo social, próximo da noção de envolvimento trabalhada aqui no texto. Chamamos de potência, pois nesse uso há a possibilidade, a experimentação, a diferenciação, sem garantias de solução ou síntese.

O “uso profanado” remete à experimentação dos elementos existentes no território incluindo a si mesmos. Ao profanar, nada mais na sociedade se coloca como objeto sacro, intocável e misterioso. O mundo deixa de ser visto como algo pronto, a-histórico. Não há pastores, nem esperança de salvação ou crescimento compulsório em um futuro sobre o qual não agimos.

Assim, a "profanação" do jogo não tem a ver apenas com a esfera religiosa. As crianças, que brincam com qualquer bugiganga que lhes caia nas mãos, transformam em brinquedo também o que pertence à esfera da economia, da guerra, do direito e das outras atividades que estamos acostumados a

considerar sérias. Um automóvel, uma arma de fogo, um contrato jurídico transforma-se improvisadamente em brinquedos (Agamben, 2007, p. 60).

O jogo impelido pela ludicidade é o operador que faz a passagem do sagrado ao profano (esfera humana) por meio de um uso (ou reuso), tendo em vista a estreita vinculação entre as esferas do sagrado e do jogo. Muitos jogos e brincadeiras guardam origem nas antigas cerimônias sacras, de rituais e de práticas divinatórias.

Brincar de roda era originalmente um rito matrimonial; jogar com bola reproduz a luta dos deuses pela posse do sol; os jogos de azar derivam de práticas oraculares; o peão e o jogo de xadrez eram instrumentos de adivinhação (Agamben, 2007, p. 59).

A linguagem teológica baseia-se nos fragmentos póstumos de Benjamin, no qual o capitalismo é apresentado como uma espécie de religião da modernidade. Algumas características sustentam esse argumento, como: a necessidade de um culto permanente pelo trabalho, sem dogma ou ideia; a impossibilidade de distinguir entre dias de festa e dias de trabalho, posto que trabalho e celebração se confundem; impossibilidade de redenção ou expiação de uma culpa, pois o capitalismo gera a própria culpa.

Neste ponto, já podemos antecipar o alcance dos argumentos de Agamben (2007), quando ele reconhece no jogo possível profanador do sistema capitalista. É que a sacralização do capitalismo é responsável por criar mecanismos de separação. Algo se torna sagrado quando é retirado do uso comum e é consagrada aos deuses. Nas palavras do autor, “O que não pode ser usado acaba, como tal, entregue ao consumo ou à exibição espetacular” (Agamben, 2007, p. 64).

Com efeito, a subjetividade capitalística faz com que o corpo, a sexualidade, a linguagem, o saber sejam usados dentro de limites muito estreitos. Basta reconhecermos a própria impossibilidade de habitar espaços citadinos cada vez mais privatizados, a

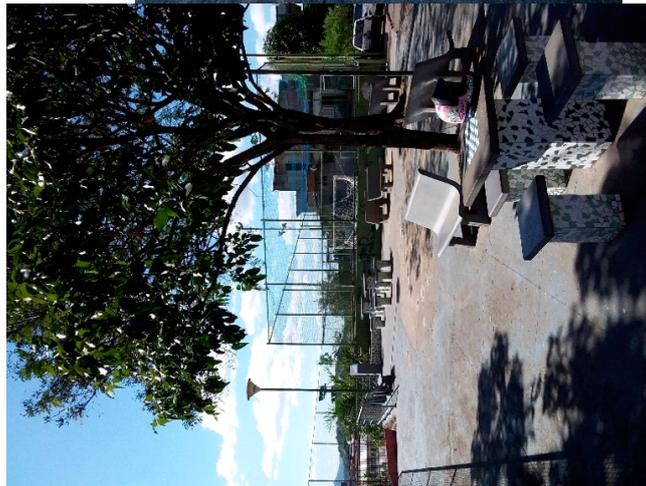
dificuldade de usar o sexo para além das performances vendidas pelo mercado pornográfico, o estado de insegurança e não soberania alimentar, a privação de itens básicos de vestimenta e moradia digna apesar do crescimento econômico de um país. O que ocorre na sociedade de classes é uso restrito e prescrito dentro da abundância consagrada ao capital.

Imagem 3: Intervenções direcionadas ao mapeamento do território e produção audiovisual.



Fonte: Acervo do projeto Observatório das infâncias e juventudes capixabas.

Imagem 4: Narrativas visuais do lazer pelo fotovoz



Fonte: Acervo do projeto Observatório das infâncias e juventudes capixabas.

As imagens 3 e 4, ilustram a problematização do uso do território pelos jovens vulnerabilizados. Foram momentos em que usamos a técnica do mapa falante e o fotovoz para conhecer o lazer no território. Questões sobre o racismo policial, mobilidade urbana e violência vieram à tona, tanto quanto a troca de experiências sobre atividades, grupos e coletivos existentes naquele lugar. Em outro momento, tivemos a criação de um documentário sobre o território protagonizado pelos próprios jovens.

Nessas situações, as intervenções se pautavam na seguinte fórmula: acessar para usar, usar para profanar. A “museificação” do mundo é atualmente um dado de realidade, apartando a classe trabalhadora do uso comum que leva ao envolvimento com as potências espirituais a da arte, da religião, da filosofia, da ideia de natureza, até mesmo da política. O “museu” representa um resort acessível a poucos, um teatro elitizado, uma praia privada, um parque distante, a cidade gentrificada.

Assim, a análise da experiência lúdica pela ótica do território é fundamental, já que a vivência do lazer pressupõe a possibilidade de usá-lo, de habitá-lo e de fazer experiência.

O Lúdico, a Tecnopólitica e as Próteses Subjetivas

Estamos convencidos de que é impossível falar de experiência lúdica sem se ater às coordenadas sociorrelacionais do território, bem como à relação dos seres humanos com as tecnologias disponíveis. Preciado (2008) em “Testo Yonqui” fala da produção de subjetividades no capitalismo tardio, que decorrem da combinação complexa entre produção de símbolos, tecnologias, linguagem, informação e produção de afetos. O foco do mercado no mundo ocidental atual seria a exploração de todos os dispositivos midiáticos e farmacológicos capazes de provocar estados mentais de excitação e descarga, gerando um ciclo de frustração e busca por novas excitações. Preciado descreve esse regime como uma cooperação masturbatória, já que a excitação se tornou alvo primário do capitalismo. Já aqui, podemos antecipar o risco de tomar o prazer como sinônimo de ludicidade, descolada da realidade histórica, posto que o prazer vindo das “compulsões masturbatórias” pode ser a antítese da experiência profana do lazer.

Preciado (2008) percebe a intersecção entre o capital e prazer através do qual há uma espécie de reprodução industrial-libidinal por meio de tecnologias químicas e imagéticas sofisticadas como na venda de hormônios, na pornografia, no fisiculturismo, na moda e todos os truques ligados à estética corporal. De alguma forma, pode-se dizer que o poder previsto por Foucault já não é só disciplinar, ele também é e mastigado, vestido, dançado, aplicado e tomado em cápsulas.

No campo midiático, a playboy e o mercado pornográfico são exemplos de exploração rentável do desejo, minando possibilidades de produzir experiência lúdica. Passamos, com isso, a gozar dentro de um quadro limitado de performances sexuais de filmes eróticos, sem qualquer esforço da imaginação. Novelas, filmes e revistas que entretêm e servem de parâmetro sobre o bem viver. Através do cinema, da internet e televisão circulam imagens que não só informam sobre o cotidiano, mas também performatizam realidades. São forças coativas da construção de artefatos vivos (Preciado, 2008).

À junção entre o ser humano e as tecnologias dá-se o nome de próteses subjetivas. Como considerar propor uma leitura sensível à realidade atual, sobretudo no que diz respeito à ludicidade, sem encarar o fato que elevado número de pessoas fazem uso de ansiolíticos e antidepressivos? Os benzodiazepínicos, uma das drogas legais de maior abuso pela população brasileira, são partícipes da produção de tranquilidade na contemporaneidade. Os estimulantes são fabricantes do poder, os anabolizantes da masculinidade, os antipsicóticos da normalidade. Cada um desses elementos é capaz de afetar os corpos, participam do agenciamento de sentimentos, elaborados e estabilizados como construção social.

Como se vê, trata-se de um experimento libidinal atravessado pelo mercado, com consequências psicossociais. Como entender o modo como sentimos, pensamos e agimos sem considerar as interferências dos smartphones, dos aplicativos, do vestuário, das pílulas, estimulantes, da indústria da moda, da comunicação moldada pelos memes da internet? Os dispositivos tecnológicos há muito deixaram de ser meras máquinas, separadas do humano, para funcionarem numa relação muito mais íntima, espécie de prótese subjetiva com poder condicionante da experiência vivida tal qual falava Donna Haraway no Manifesto Ciborgue.

Considerações Finais ou Pistas para o Envolvimento Lúdico

Ao longo do ensaio procuramos ir anunciando algumas pistas capazes de nos guiar na difícil tarefa terapêutica e socioeducativa de potencializar o lazer a partir do envolvimento em experiências lúdicas. Dissemos que tal experiência está ancorada na cultura, quando o sujeito manuseia um mundo produzido antes mesmo dele nascer. A experiência lúdica joga com os rituais, apreendendo e trazendo para o agora a história que precisa ser reescrita.

Assumir a posição curiosa e aberta do mundo pode levar à descobertas importantes e arriscadas, inclusive à profanação do que estava colocado na ordem divina do que não pode ser usado. Importante dizer que essa atitude subversiva deve ser coletiva para ser emancipatória - nisso discordamos de Giorgio Agamben. Isso ocorre quando nos organizamos como grupos/sociedade para escapar aos hábitos, à rotina, às identidades e aos usos previstos socialmente. Trata-se de uma experimentação ético-política e libidinal.

Vale dizer também que o convite ao envolvimento lúdico jamais deve rechaçar o passado, a história. O contato com a tradição, como defendido por Walter Benjamin, é essencial à continuidade do vivido e é material das experiências. Porém, nem tudo deve ser conservado. O novo - e não a novidade “prazerosa” do consumo – deve encontrar espaço para se realizar no tempo atual (Matos, 2007).

Quando falamos do novo, estamos remetendo a algo que já existe como experiência rejeitada pelo pensamento hegemônico. São as formas de vida excluídas do cotidiano, as quais foram submetidas à operação que “[...] divide, exclui e rejeita para servir de fundamento” para o modelo político-jurídico no ocidente (p. 298). É a operação de exceção levada a cabo pelo aparelho estatal e pela sociedade civil, que separa, rejeita e mata práticas e expressões humanas que lhes parecem ameaçadoras do *status quo*. Isso nos parece bastante elucidativo quanto ao imperativo de ampliar o envolvimento no lazer das populações. Para muitos homens, por exemplo, a possibilidade de experienciar a dança como o voggng está fora do universo de cogitações. Não há espaço nem mesmo para se criar interesse entre a população masculina. Pensando na construção social da masculinidade no Brasil, as práticas culturais relacionadas ao feminino são quase sempre menosprezadas para servir de referência à normalidade da masculinidade heterossexual. A depender do contexto, podemos elencar outros elementos excluídos do cotidiano, como a oralidade em relação à escrita, o sensorial em relação à razão, a vida noturna em relação ao dia, o profano em relação ao sagrado.

O agente dessa exclusão, que pode acontecer por mecanismos de violência direta, ou mesmo por negligência institucional, preconceitos e discriminações é o soberano, quem decreta o estado de exceção. Pode-se discriminar, matar e excluir a

pretexto da ordem e dos bons costumes. O poder soberano existe no déspota, mas também no bando representado pela sociedade, cujo poder é constituído à custa do banimento dos corpos desviantes como artifício de coesão e obediência Agamben (2017).

Tais ideias vão ao encontro da ideia de lazer apresentada aqui. Há formas de vida riquíssimas na ancestralidade dos povos de terreiro, com a memória gestual das danças populares, na oralidade sertaneja, na irreverência às normas de gênero das pessoas trans, na organização cultural das escolas de samba, na reinvenção dos versos e palavras nas batalhas de rima juvenis, e muitas outras manifestações culturais que ostentam formas alternativas à pobreza simbólica causada pela “barbárie” da modernidade (BENJAMIN, 1987). Sobre isso, seguimos as sugestões de Debortoli (2012, p. 16) quando diz que “a noção de Lazer provoca, ou nos convida a fazer, uma inversão na lente do mundo, recolocando em sua centralidade expressões e relações que na história da civilização ocidental [que] foi progressivamente relegada a sua periferia, como a arte, a imaginação, o sagrado, o corpo, a música, a dança, a poesia etc. Sigamos com o debate, sem qualquer pretensão de esgotá-lo.

REFERÊNCIAS

ACÁCIO, M. DA S. *et al.* Lazer: uma ocupação significativa em estudantes de terapia ocupacional. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 11, p. e89101119442, 24 ago. 2021.

AGAMBEN, G. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

AGAMBEN, G. **O uso dos corpos**. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2017. v. IV.

AGAMBEN, G. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

ALMEIDA, D. E. R. G. A. O Lazer pela Ótica da Cotidianidade em Terapia Ocupacional. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 25, n. 3, p. 221–240, 2022b.

ALMEIDA, D. E. R. G. Night-time leisure: Gender and sexuality intersected by generation, style, and race in the São Paulo pop LGBTQ+ scene. **Journal of Occupational Science**, v. 29, n. 1, 2022a.

ALMEIDA, D. E. R. G. Policy and resistance in the homosexual nightlife. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 28, n. 4, p. 1251–1267, 2020.

ALMEIDA, D. E. R. G.; LUGLI, R. S. G. As cenas musicais como moldura analítica do lazer noturno: homossexualidades em perspectiva. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 26, n. 4, p. 747–758, 2018.

AMERICAN OCCUPATIONAL THERAPY ASSOCIATION, A. Occupational Therapy Practice Framework: Domain and Process—Fourth Edition. **The American Journal of Occupational Therapy**, v. 74, n. Supplement_2, p. 7412410010p1-7412410010p87, 1 ago. 2020.

AQUINO, J. H. O conceito de experiência no pensamento benjaminiano. **Cadernos Walter Benjamin**, v. 13, p. 45-55, 2014.

BENAJAMIN, Walter BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas**. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 114-119.

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.

BRAMANTE, A. C. Lazer, concepções e significados. **LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer**, v. 1, n. 1, p. 9–17, 1998.

BRUHNS, Heloísa Turini. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas: Papirus, 1993.

DANERI, S. Aportes críticos a la noción de Ocio/Tiempo libre. **Revista Argentina de Terapia Ocupacional**, v. 6, n. 2, p. 42–46, dez. 2022.

DEBORTOLI, J. A. O. Lazer, Envelhecimento e Participação Social. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 15, n. 1, 2012. DOI: 10.35699/1981-3171.2012.739. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/739>. Acesso em: 20 set. 2024

ESCOBAR, A. Antropologia e desenvolvimento. **Maguaré**, v. 34, n. 1, p. 271–308, 1 jan. 2020.

- FLORENTINO, I. M.; AMARGO, M. J. G. DE. Atividades de lazer no contexto hospitalar: uma estratégia de humanização. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v. 2, n. 2, p. 99–114, 2016.
- FREITAS, M. C. **Alunos rústicos, arcaicos e primitivos: o pensamento social no campo da educação**. São Paulo: Cortez, 2005.
- GOMES, C. L. Concepções. In: GOMES, C. L. (Ed.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004. p. 133–141.
- GONÇALVES QUEIROZ, A. et al. Expresión de la sexualidad de una habitante de una residencia terapéutica como ocio: encuentros entre Elias y Dunning y la Terapia Ocupacional. **Revista Ocupación Humana**, v. 20, n. 1, p. 106–117, 21 set. 2020.
- HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. São Paulo: Editora Paz & Terra. 1972. p. 17- 44.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999.
- KILOMBA, G. **Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.
- LIMA, J. G.; BAPTISTA, L. A. Itinerário do conceito de experiência na obra de Walter Benjamin. **Princípios: Revista de Filosofia (UFRN)**, [S. l.], v. 20, n. 33, p. 449–484, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/principios/article/view/7526>. Acesso em: 23 fev. 2024.
- MARCELLINO, Nelson C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papirus, 1990.
- MATOS, O. **Tempo sem experiência**. Palestra gravada em 2007. Disponível em: https://youtu.be/pVXl6c_MiAM?feature=shared. Acesso em 22 de fevereiro de 2024.
- MIGNOLO, W. D. Colonialidade: o lado mais escuro da modernidade. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 32, n. 94, p. 1, 2017.
- MONTEIRO, C. F. **Lazer como afirmação de subjetividades entre a finitude e a produção de vida**. Tese de doutorado—Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2019.
- PORTO-GONÇALVES, Carlos Walter. **O desafio ambiental**. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- PRECIADO, Beatriz. **Manifesto contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual**. São Paulo: N-1 Edições, 2014.
- PRECIADO, Beatriz. **Testo Yonqui**. Madrid: Espasa, 2008.

REIS FERREIRA, N. *et al.* Contribuições do esporte adaptado: reflexões da terapia ocupacional para a área da saúde. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional - REVISBRATO**, v. 1, n. 1, p. 52–66, 10 fev. 2017.

SAITO, C. M. **Atividades de lazer:** tessitura de espaços para alteridade. Dissertação de mestrado—São Paulo: Universidade de São Paulo, 17 set. 2010.

SILVA, M. R. A exploração do trabalho infantil e suas relações com o tempo de lazer, lúdico - quando se descansa se carrega pedra. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 4, n. 1, 2001. DOI: 10.35699/1981-3171.2001.1415.

SILVA, Silvana. A especificidade da noção de jogo em Agamben: influência da análise linguística ou hipótese da infância? **Controvérsia**, v. 15, n. 2, p. 97-105, maio-ago. 2019.

Endereço do Autor:

Diego Eugênio Roquette Godoy Almeida
Endereço eletrônico: diego.e.almeida@ufes.br