

ASPECTOS LÚDICOS E « CRÍNICOS » DO LAZER POPULAR**Recebido em:** 17/03/2008**Aceito em:** 01/04/2008

Giovanina Gomes de Freitas Olivier
Université Laval
Québec – Canadá

RESUMO: O presente texto se propõe a discutir as dimensões do lazer popular que chamaremos de “crísicas”, seguindo um artigo de Edgar Morin (MORIN, 1984). Começaremos por considerar o lazer como aquilo que constitui a maior parte da cultura popular, se não mesmo a sua totalidade. Em seguida, buscaremos definir a cultura popular não tanto em termos de conteúdos, mas em termos de dinâmica, ou seja, como um campo específico das relações sociais. Nesse contexto, compreenderemos o lúdico como sendo o elemento que pode, num dado momento, desorganizar as relações de força no interior de um campo, promovendo dessa maneira uma crise. Em outras palavras, nós tentaremos compreender o que é “crísico” no lúdico, ou seja, o que faz do lúdico um elemento potencialmente transformador das relações sociais. Para tanto, utilizaremos como estudo de caso um evento popular, o “Retome a sua rua”, que ocorre anualmente na cidade de Quebec, no Canadá.

PALAVRAS-CHAVE: Lazer. Fator social. Cultura popular.

PLAYFULNESS AND CRISIS IN POPULAR LEISURE

ABSTRACT : This article’s main goal is to consider the “crisis” dimensions of popular leisure. We follow here the « crisis » concept developed by Edgar Morin in 1984. First of all, we consider leisure the major component of popular culture. Secondly, we propose to understand popular culture not in terms of its contents; instead, in terms of its dynamics. Therefore popular culture is taken as a specific field of social relationships. We employ the concept of “playfulness” in order to designate those aspects that can deregulate the field’s force relationships, at one given moment. “Playfulness” is therefore an element that promotes crisis. We are interested in knowing what is “crisis” in the playfulness, and how it potentially transforms social relationships. Finally, we analyze the playful elements that can be found in “Reclaim the Street”, a popular event that occurs each year in Quebec City.

KEYWORDS: Leisure. Social factor. Popular culture.

Introdução: lazer e cultura popular

Lazer e cultura sempre foram intimamente relacionados, mas com o advento da modernidade tais relações se tornaram extremamente imbricadas. O interesse pelo estudo do lazer se desenvolveu paralelamente aos problemas surgidos com a industrialização e as novas formas de trabalho por ela propostas. Foi em relação – ou em oposição – ao mundo do trabalho que as primeiras reflexões sociológicas sobre o lazer se fizeram. Assim, a fim de elevar o lazer à categoria de objeto da análise sociológica, Joffre Dumazedier o define primeiramente como uma atividade ou um tempo opostos ao mundo das obrigações e particularmente ao mundo do trabalho (DUMAZEDIER, 1962). Além disso, ele justifica a importância do lazer pelas funções que ele preenche em relação ao trabalho: trata-se do triplo “D” da sua teoria do lazer. O lazer serve assim ao **descanso** (*délassement*), ou seja, a recuperar o indivíduo da fadiga do trabalho; ao **divertimento** (*divertissement*), ou seja, a liberar o indivíduo do aborrecimento, permitindo-lhe fugir ao mundo cotidiano; e ao **desenvolvimento** (*développement*), promovendo novas formas de aprendizado e garantindo uma participação social mais ampla e consciente, o que significa também integrar o indivíduo ao mundo da produção e do consumo.

Dumazedier não foi, no entanto, o primeiro a associar lazer e trabalho. Já em 1950, David Riesman constatava que, diante da automação crescente e irreversível do trabalho, o lazer era o único espaço em que o indivíduo poderia ainda encontrar um sentido à sua vida e realizá-lo plenamente. Uma década depois, o mesmo Riesman revia suas idéias: ao invés de considerar o lazer como complemento de um trabalho desprovido de sentido, ele passa a reivindicar o enriquecimento do trabalho, no qual ele vê a condição sine qua non de um lazer criativo. Riesman deplora o lazer popular, que ele considera embrutecedor, bem como

“a herança da passividade e da ausência de objetivos” típica das massas. Em seu lugar, ele propõe uma política do lazer passível de guiar as tais massas em direção a formas “superiores” de lazer, planejados e articulados em torno da literatura, do teatro, da amizade e da natureza, entre outros.

Na época moderna, o lazer não mais se caracteriza como um “estado” específico de uma dada classe, como o eram a *scholé* grega e o *otium* romano. Pela primeira vez na história do Ocidente, as “massas” tornaram-se também uma classe de ócio. Visto que o lazer não era mais distintivo de uma determinada classe social, são os conteúdos do lazer, ou seja, os valores culturais que lhe são atribuídos, que passam a distinguir as formas “superiores” de lazer das formas “embrutecidas” características das massas (para retomar a expressão de Riesman). Dumazedier também faz tal distinção, referindo-se aos perigos em potencial das formas “subdesenvolvidas” de lazer e propondo estratégias de ação visando a transformar o lazer em um instrumento de desenvolvimento cultural e de integração social. Trata-se evidentemente de uma política de cultura popular na qual o lazer serve à promoção e à manutenção da ordem social e dos valores culturais predominantes.

A democratização dos espaços e das formas de lazer é, assim, típica dos tempos modernos. Ela se faz acompanhar pelo desenvolvimento de políticas do lazer que visam orientar o acesso das classes populares a atividades que se desenvolvem fora do tempo do trabalho. O lazer se torna objeto de debate público não apenas por causa da importância que ele passa a ter na vida das “massas”, mas principalmente porque ele é *potencialmente perigoso*, como dizia Dumazedier. Perigoso para quem e por quê – a pergunta obviamente se impõe. Ora, a resposta é clara: perigoso para a integração do indivíduo na ordem social. O lazer descansa, diverte e desenvolve, mas é preciso que tudo isso seja orientado na boa

direção. O lazer constitui efetivamente um instrumento importante das políticas sociais: ele ajuda a suportar as obrigações do cotidiano, a aliviar as tensões e conflitos e a promover a realização pessoal. Mas para tanto ele deve permanecer dentro dos limites da ordem. Ele deve permitir a evasão, mas não a revolução. Em outras palavras, ele serve para impedir que a crise ocorra.

Várias abordagens do lazer se desenvolveram a partir dessa perspectiva utilitarista (MARCELLINO, 1995). Os “românticos” lastimam o desaparecimento das formas “autênticas” ou “inocentes” de lazer típicas do passado e tentam revivê-las. Essa é também a visão de certos analistas da cultura popular que deploram a sua corrupção pela ideologia capitalista: para eles, trata-se de redescobrir a “verdadeira” cultura do povo, que lhe teria sido expropriada pela burguesia. A cultura popular autêntica se encontraria no folclore, nas canções tradicionais e até mesmo, segundo Lukács (citado por BENNET, 1986) no fundamento das grandes obras da literatura universal. Já os “moralistas” vêem o lazer como uma forma privilegiada de desenvolvimento físico e de higiene mental. Eles buscam instituir formas “saudáveis” de lazer, capazes de promover a evolução moral e física dos cidadãos. Ou, ao menos, capazes de reduzir os comportamentos “anormais”, que ameaçam a ordem estabelecida. Para a abordagem moralista, é preciso educar as massas, a fim de que essas apreciem formas de lazer “adequadas”. Deixadas à própria sorte, as massas tendem a praticar as formas perigosas ou “subdesenvolvidas” de lazer. Aliás, é um fato da análise sociológica que tal “tendência” permaneça até hoje inexplicável.

Em tais condições, não é nenhuma surpresa constatar que uma boa parte dos críticos marxistas tenha enfatizado a alienação promovida pelo lazer popular. Tendo se tornado um elemento importante, e por que não dizer central, da cultura popular moderna, o lazer ocupa

uma posição estratégica na superestrutura ideológica. Porque ele diverte, descansa e desenvolve as aptidões que favorecem a integração social, o lazer popular justifica e legitima os modos de produção e de dominação próprios à sociedade capitalista. Ele pode até mesmo ser considerado “o ópio do povo”. E mais ainda do que a religião, já que a sociedade moderna é marcada por um intenso processo de secularização.

Ora, é preciso lembrar que se os efeitos do ópio levam à alienação, eles propiciam também o prazer: a fuga da realidade é acompanhada por uma certa alegria, daí, aliás, o poder da droga. Podemos então nos perguntar: qual é o prazer do lazer, essa versão moderna do ópio popular?

A evasão do mundo que a experiência do lazer proporciona é uma evasão *radical*. Nesse ponto, lazer e religião se assemelham: através de ambos, o indivíduo acede a um mundo radicalmente diferente do mundo cotidiano. No caso da religião, trata-se do mundo sagrado; no caso do lazer, falaremos de mundo lúdico¹. Resta saber em que medida tais experiências pontuais e subjetivas podem influenciar o campo social mais amplo. A história é cheia de exemplos de transformações sociais desencadeadas a partir de experiências religiosas e lúdicas, desde os movimentos milenaristas às manifestações carnavalescas que propõem que *um outro mundo é possível*².

Lazer e “campo”

As abordagens românticas e moralistas do lazer reproduzem o impasse entre cultura “popular” e cultura de “elite”. A análise se faz a partir de um dos dois campos: o da

¹ Para uma análise aproximando religião e lúdico, ver Droogers, 1999.

² Slogan do *Fórum Social Mundial*, que é frequentemente analisado em termos de “carnaval.”

integração social (lazer superior das elites vs lazer subdesenvolvido das massas) ou o da crítica social (lazer autêntico das massas vs lazer corrompido das elites). Porém, é possível sair desse impasse. Um exemplo é a análise gramsciana utilizada por Tony Bennet. Nela, “a cultura popular não é vista nem como o lugar da deformação cultural do povo nem como o lugar de sua auto-afirmação [...], mas como um campo de forças modelado justamente por essas pressões e tendências contraditórias”. (BENNETT, 1986, p.13).

A perspectiva de Gramsci se encontra também na sociologia de Pierre Bourdieu. Este utiliza o conceito de “campo” para descrever as dinâmicas que regem as relações sociais. A metáfora é a de um campo magnético, um “campo de forças”, termo que é também empregado por Bennett. Além dos elementos que o compõem, um campo magnético é constituído por relações de força que ligam esses elementos numa dada configuração. Essa configuração muda à medida que as relações de força dentro do campo e as condições exteriores ao campo se transformam. Transposto à análise sociológica, o campo designa um universo social específico, com leis próprias e relativamente autônomas, mas que está incluído no espaço social global. A configuração de um campo num dado momento é função não apenas das relações de força que o constituem, mas também dos resultados das lutas que se travam exteriormente, em outros campos.

Dentro de um campo se encontram agentes e/ou instituições em relações de força. As lutas dentro de um campo são lutas políticas que determinam quem, num dado momento, terá o poder de dominação no campo. Portanto, é necessário um *consenso* quanto a formas de poder que são consideradas legítimas por todos os agentes do campo. Tal consenso não é racional: seu poder reside justamente no fato de que seus fundamentos dependem de mecanismos mais sutis, que já estão em ação no processo de socialização

primária. Tais mecanismos constituem o sistema de *habitus*, disposições incorporadas desde a mais tenra idade e percebidas pelos indivíduos como “naturais”. E porque se inscrevem na “natureza” tais convicções permanecem fora do alcance de reflexões críticas. São as perguntas-que-nunca-se-fazem e que constituem o fundamento não dito de todo campo social.

Um campo é, portanto, formado pelos agentes em relação de forças e por um sistema de *habitus* que funda o consenso quanto ao tipo de poder que é *reconhecido* como o que vale a pena possuir dentro daquele campo. Detenhamo-nos por um momento na palavra “reconhecido”. Com efeito, Bourdieu utiliza esse termo para sugerir que a dominação não é unicamente uma relação imposta de cima para baixo. Ao contrário, é preciso que a legitimidade da dominação dos dominadores seja *reconhecida* pelos dominados, é preciso que estes joguem o jogo da dominação, por assim dizer. Eles o fazem porque desconhecem a dominação como dominação, graças ao sistema de *habitus* que a inscreve na ordem “natural” das coisas. Os critérios de legitimação variam, obviamente, segundo o contexto sócio-histórico. Assim, numa dada cultura, é o nascimento em um determinado grupo social que confere o *status* de dominado ou de dominador (por exemplo, nobre ou servo). Em outras, será a cor da pele, as crenças religiosas ou o nível de escolaridade alcançado.

Logo, há um terceiro elemento que constitui o campo, ou seja, o bem cuja posse garante o reconhecimento da legitimidade da dominação. Bourdieu o chama de “capital simbólico”. Este varia conforme o campo, mas é a circulação do capital simbólico entre os agentes que determina a configuração das relações de força num dado momento. O que deve ser ressaltado é que o capital simbólico é sempre e necessariamente um bem relativamente raro, não disponível a todos os agentes. É a luta entre estes para se

apropriarem do capital simbólico que constitui as relações de força do campo. Os que não o possuem reconhecem a legitimidade da dominação dos que o possuem. E os que o possuem reconhecem a legitimidade de sua própria situação de dominadores. Por exemplo, no campo universitário, os alunos reconhecem a superioridade legítima dos docentes em função dos títulos que estes detêm e das publicações que realizam: quanto mais títulos – mestrado, doutorado, pós-doutorado, etc. – e quanto mais reconhecida à superioridade acadêmica da instituição outorgante – USP, Harvard, Sorbonne, etc. – maior o capital simbólico detido e, portanto maior o poder legítimo reconhecido pelos integrantes do campo a tal indivíduo (e, claro, que o próprio indivíduo reconhece a si mesmo).

Num campo, o capital simbólico distingue aqueles que o têm daqueles que não o têm. Ele é, pois, um *signo de distinção* (BAUDRILLARD, 1974) e assim deve sê-lo se sua função é garantir a legitimidade da dominação.

Poderíamos pensar também o capital simbólico como sendo o *objeto de desejo* por cuja posse os agentes lutam entre si. Como todo desejo realizado, sua posse causa prazer, e como toda forma de prazer, essa também permanece reticente às críticas racionais. Pouco adianta proclamar que tal prazer é uma “alienação”, já que quem o vive, pensa de outra maneira. É a conclusão a que chega Baudrillard ao analisar o consumo: este “é vivido como uma liberdade *autêntica*, ninguém o vive como uma alienação e é somente o intelectual que pode afirmar tal coisa, do alto de seu idealismo moralista” (BAUDRILLARD, 1974, p. 101). Nem mesmo o conhecimento objetivo dos efeitos nocivos de certos produtos é suficientemente poderoso para mudar o prazer do consumo. Um indivíduo pode ser perfeitamente consciente do aquecimento global e ainda assim comprar um carro que, embora altamente poluente, é símbolo de *status* privilegiado dentro do campo social. O

conhecimento é freqüentemente impotente diante do *reconhecimento* dos signos de distinção que são, repitamos novamente, signos de poder.

A teoria do campo permite articular prazer e poder. Assim, o prazer de possuir o capital simbólico não é apenas uma satisfação subjetiva, mas a resultante, no indivíduo, “de um processo cujos fins estão em outro lugar” (BAUDRILLARD, 1974, p. 110). O indivíduo acredita que seu prazer lhe pertence, o que é verdade apenas até certo ponto, porque seu prazer está também em outro lugar, mais especificamente na configuração das relações de dominação dentro do campo. Isso significa dizer que o prazer tem uma dimensão coletiva: ele estabelece um sistema de valores ideológicos que determinam o que se torna, a cada momento, o capital simbólico de um campo. Além disso, ele estabelece um sistema de troca e de comunicação que reconhece a cada agente um lugar definido dentro da estrutura de dominação.

A teoria do campo permite escapar à oposição entre cultura subdesenvolvida e cultura superior que caracteriza as abordagens românticas e utilitaristas do lazer. Ela permite pensar a cultura popular como um campo social no qual os agentes interagem através de formas e de práticas culturais diversas. Dentre elas, algumas são elevadas, num dado momento, em capital simbólico cuja posse determina quem serão os dominadores legítimos do campo e, conseqüentemente, a configuração de poder predominante.

Se compreendermos a cultura popular em termos de campo, será necessário indagar qual capital simbólico lhe é específico. Ora, parece-nos apropriado afirmar que na época moderna o lazer se torna o capital simbólico da cultura popular. Com efeito, com advento da industrialização e do sistema de produção capitalista, o capital simbólico do campo

cultural passa a ser o “tempo livre”³ e o bem raro, o direito à preguiça, pelo qual Lafargue incitava o proletário a lutar (LAFARGUE, 1974). Num primeiro momento, o capital simbólico é constituído pelo acesso que o indivíduo tem a esse tempo fora do tempo das obrigações, especialmente fora do tempo de trabalho. Em seguida, são as próprias atividades que têm lugar nesse « tempo livre » que passam a caracterizar o capital simbólico da cultura popular.

Ao se tornar um bem precioso, capaz de determinar a configuração das relações de força do campo cultural, o lazer passa a ser necessariamente um ponto nevrálgico das políticas públicas. É preciso assim colonizá-lo pelas mesmas forças de produção que agem no mundo do trabalho, fazer do prazer um sistema de valores determinante das relações sociais.

A cultura popular, como campo, é uma zona de conflitos não porque haveria aí, a priori, duas formas de cultura inconciliáveis, mas em razão das dinâmicas próprias do campo que determinam a cada momento as configurações de poder entre os agentes. As teorias utilitaristas fazem pender a balança do poder em favor das classes “superiores”, que detêm o lazer “saudável” e a “verdadeira cultura”, em detrimento das massas que tendem às formas “perigosas” ou “embrutecedoras” de lazer. Paradoxalmente, as teorias da alienação vão à mesma direção, seja afirmando a “alienação” das formas de lazer impostas ao povo pela elite dominante, seja fazendo a apologia da redescoberta da “verdadeira” cultura

³ Não somente a quantidade de tempo livre, mas cada vez mais a “qualidade” desse tempo. Passa-se de um primeiro nível de distinção, entre os que têm e os que não tem um tempo “para si”, a um segundo nível, que se refere às *formas* de se preencher esse tempo, ou seja, aos *estilos de vida*.

popular, oposta às formas “falsas” de lazer, do mesmo modo como a “falsa” consciência alienadora se opõe à “verdadeira” consciência crítica. Já na teoria do campo, a cultura popular se torna uma zona onde o poder está em constante movimento. Ele não é simplesmente imposto: ele é também negociado. As formas culturais predominantes num dado momento só o podem ser porque os dominados nela se reconhecem, tanto quanto os dominadores. É preciso, pois, que tais formas acomodem aspectos que lhes são contraditórios a fim de serem reconhecidas por interesses contraditórios. Enquanto essas formas são a melhor resposta ao sistema de *habitus* em vigor, a configuração de poder no campo permanece relativamente estável. Mas outra dinâmica ameaça constantemente a configuração estabelecida : a dinâmica da “crise”.

Lazer e crise

Se o lazer é objeto de políticas públicas é porque existe nele alguma coisa extremamente perturbadora da ordem coletiva. É necessário institucionalizá-lo a fim de garantir que essa *força* que o habita permaneça dentro dos limites do controlável. Mais uma vez cabe aqui uma comparação com o fenômeno religioso: assim como a experiência do sagrado pode relegar a um segundo plano as exigências da vida quotidiana para levar o indivíduo a aceder a um mundo radicalmente diferente, a experiência lúdica pode colocar em dúvida as certezas normalmente inquestionáveis que estruturam as relações sociais⁴. As políticas de lazer aproximam-se dos processos de institucionalização do fato religioso porque ambos visam a garantir a continuidade, no mundo quotidiano, da experiência radical

⁴ Bakhtin, por exemplo, realçou os aspectos de transgressão e de inversão de papéis presentes de maneira exemplar no carnaval.

vivida pelo indivíduo, sem que esse cotidiano seja colocado em questão. As Igrejas são as guardiãs da experiência sagrada, assim como as políticas de lazer o são da experiência lúdica. E isso é necessário porque o sagrado e o lúdico são experiências *crísicas*.

Num artigo publicado em 1984, o sociólogo francês Edgar Morin ressaltava o quanto se fazia necessário, às ciências sociais, a conceptualização da “crise”. Para preencher tal vazio, ele sugeria problematizar a noção de crise, colocando a palavra “crise” em crise. Num primeiro nível de linguagem, encontra-se a concepção ingênua da crise, na qual esta simplesmente designa algo que vai mal. Porém, em outros níveis, a palavra é utilizada pelas ciências médicas e pela psicanálise para indicar um momento de incerteza, mas igualmente de revelação e de ação.

A crise é um momento de incerteza porque ela rompe com os determinismos que até então assegurava o bom funcionamento de um dado sistema. Ao aumentar a indeterminação, ela enfraquece a capacidade de previsão, mas também permite que se manifeste o que vai mal na ordem estabelecida. A crise *revela* os aspectos de um campo social que permaneceriam escondidos em tempos de “normalidade” ou em tempos “ordinários”. Essa perspectiva pressupõe, evidentemente, uma concepção complexa da realidade social, na qual os aspectos divergentes e contraditórios não são anormalidades relativamente acidentais, mas coexistem com dimensões conhecidas e manifestas e emergem quando estas, por uma razão qualquer⁵, fracassam em dar uma resposta satisfatória às necessidades do sistema.

⁵ Para Morin, a crise é sempre desencadeada por uma perturbação que nasce no sistema, embora suas origens possam ser internas ou externas (guerras, catástrofes naturais). Segundo ele, as perturbações de origem interna são as mais interessantes de serem analisadas, porque resultam de modos de funcionamento que são característicos do sistema, mas que ao mesmo tempo criam problemas que ele é incapaz de responder em seu atual estado.

Se a crise desorganiza o sistema, ela também coloca em movimento estratégias de *ação* que visam à sua reorganização. Afinal, se há um problema, é preciso que se encontre uma solução. Tal solução pode, no entanto, seguir um de três caminhos possíveis: ela pode ir em direção à transformação, ao retorno ao status quo anterior, ou à desintegração do sistema. Morin insiste que a solução da crise depende de uma série de fatores, dentre os quais são fundamentais as relações de força dentro do sistema e sua capacidade de lidar com as mudanças. Se as forças de regeneração são predominantes, a crise desencadeia estratégias de ação criativas e inovadoras, através do desenvolvimento dos esforços de pesquisa e do desbloqueio das atividades intelectuais, permitindo diagnosticar, esclarecer e transformar os aspectos até então invisíveis do funcionamento do sistema. Este adquire assim qualidades e propriedades novas e, conseqüentemente, uma maior complexidade. Porém, se são as forças de desintegração que predominam, as estratégias de ação que se criam são “patológicas”, tais como as soluções míticas e imaginárias que buscam encontrar um bode expiatório à crise, e os messianismos de salvação, nos quais o sentido da crise é posto num além-mundo. Disso resulta para o sistema uma perda de complexidade e uma maior rigidez em seu modo de funcionamento: a perda das qualidades mais ricas e das liberdades se faz acompanhar pela consolidação de estruturas mais primitivas e rígidas.

Se a solução da crise é imprevisível, permanece o fato de que é graças à sua emergência que uma transformação do sistema é possível: a crise “põe em marcha, mesmo que seja por um breve momento, mesmo que seja ainda em estado de gestação, tudo o que pode trazer mudança, transformação, evolução” (MORIN, 1984, p. 153). Daí a importância de se desenvolver uma “crisologia” na análise dos fenômenos sociais, que permita abordá-los em sua complexidade, em suas dimensões latentes e manifestas, assim como considerar

suas ambigüidades, incertezas e vicissitudes, que em tempos ordinários permanecem nos subterrâneos da ordem social.

Seguiremos agora a sugestão de Morin, propondo-nos a desenvolver uma perspectiva crísica do lazer. Começaremos por compreender o que, no lazer, faz parte da dimensão da crise. Nós chamaremos o “crísico” do lazer de “lúdico”.

Lazer e lúdico

O elemento lúdico será então aqui considerado como aquilo que constitui a dimensão crísica do lazer, logo, perturbadora da ordem estabelecida. Com efeito, a crise não está necessariamente presente a priori no lazer, mas este constitui um lugar privilegiado à sua eclosão, porque o princípio que rege o lazer é como vimos, o do prazer. Vimos também que no campo cultural o prazer proporcionado pelo lazer se torna sistema de signos através do qual as relações de dominação se estabelecem. Mas como o prazer é vivido pelo indivíduo? Segundo Colin Mercer (MERCER, 1986), a experiência subjetiva do prazer implica uma certa fusão do sujeito no objeto e do indivíduo no seu próprio corpo. Através do prazer, desaparecem os limites entre o eu e o não-eu, entre o que percebe e o que é percebido. O prazer enraíza o sujeito na experiência presente e ao mesmo tempo confere a essa experiência uma dimensão libertadora, pois o prazer foge às obrigações impostas por um mundo exterior que o indivíduo pode aceitar mais ou menos, mas com o qual jamais chega a se identificar completamente, justamente porque ele lhe permanece “exterior”.

Quando o indivíduo vive a experiência do prazer, ele está “perdido para a tribo”⁶, ou seja, para a vida coletiva. Para que haja ordem social, é preciso que a experiência (ou o

⁶ “Minha tribo me perdeu quando entrei no templo da paixão” (*Templo*, Chico César).

princípio) do prazer permaneça sob controle e seja *sublimado*, quer dizer, direcionado para manifestações aceitáveis e objetivos “civilizadores”. Ora, esse é justamente o discurso dos que deploram a “pobreza” cultural do lazer popular e buscam encontrar meios de conduzir as massas em direção a formas “superiores” de lazer. Bourdieu (1979) demonstra que o prazer, por exigir a imersão do corpo na experiência vivida, opõe-se à economia da distância que reina na sociedade burguesa em particular, mas que é necessária em maior ou menor grau a toda construção social, porque, ao se “perder” na experiência subjetiva presente, torna-se impossível criar e manter um projeto coletivo. É aí que repousam os “perigos” do lazer, contra os quais as abordagens moralistas, românticas e utilitaristas exortam. Eles não se referem tanto às atividades que se desenvolvem no tempo “livre”, mas à experiência do prazer em si, escondida no cerne dessas atividades: o perigo de se entrar no “templo” e se esquecer assim das responsabilidades que se tem para com a “tribo” [...].

O elemento lúdico é, pois, fundamentalmente caracterizado pelo prazer. Neste, a identidade não se constrói pela diferenciação, mas pela fusão entre o sujeito e o objeto numa experiência atual corporalmente vivida. O prazer é uma imersão no outro, no corpo e no presente. Já a dor é uma experiência de alienação, em que eu não me reconheço no outro, nem neste momento, nem sendo este corpo que sofre. Na perspectiva de Spinoza, poderíamos dizer que o sofrimento aliena porque ele priva o indivíduo de seu poder de agir, enquanto o prazer liberta porque é ação.

No entanto, tal ação não significa necessariamente transformação. Ao contrário, em vários casos, o prazer pode impedir toda e qualquer transformação e manter o sujeito num situação de alienação. É o caso, por exemplo, do lazer “divertido”, para retomar um dos três “Ds” da teoria de Dumazedier. Blaise Pascal referia-se a esse tipo de lazer quando dizia

que “o rei está rodeado de pessoas que só pensam em diverti-lo e impedi-lo de pensar em si mesmo. Porque se ele pensa, será infeliz, mesmo sendo rei.” O que no século XVII valia para reis pode ser hoje aplicado a uma grande parte da cultura popular moderna e sua “economia mundial da diversão” (HANNIGAN, 2003). A *entretenezização* (*entertainmentization*) promove, como toda indústria, a homogeneização de seus produtos, com o objetivo de atingir, assim, o maior número possível de consumidores. As formas de lazer que ela cria podem ser comercializadas em escala planetária, graças a marcas e franquias facilmente reconhecíveis (HANNIGAN, 2003). Trata-se da lógica do *MacMundo* aplicada ao terceiro “D” da teoria de Dumazedier; uma diversão que oferece a evasão do mundo do trabalho através da reprodução dos mesmos princípios de produção e consumo que o regem. Os produtos oferecidos ao consumo cultural das massas – seja sob a forma de filmes, música, jogo eletrônico ou outra atividade de lazer (parques de diversão, *shopping centre*, salas de cinema, e as que poderíamos englobar sob o termo amplo de “turismo”) – visam a maximizar os lucros das indústrias de lazer. Mas, ao mesmo tempo, eles produzem mudanças nos estilos de vida, desconstruindo diversidades culturais em favor de locais “disneyescos” (HANNIGAN, 2003, p. 44) que são exatamente os mesmos, independentemente do lugar onde se encontrem.

Se a indústria da diversão favorece o prazer, esse permanece uma *paixão triste*. Para Spinoza, há duas espécies de paixões: as paixões alegres, que aumentam a nossa capacidade de existir e de agir e, portanto, de sermos livres; e as paixões tristes, que diminuem essa capacidade, nos tornam escravos, presas fáceis dos *tiranos*, que exploram as paixões tristes sobre as quais fundam os seus poderes e dos *sacerdotes*, que se entristecem com elas, mas sem realmente modificá-las. As paixões alegres são potencialmente ativas: elas podem

levar à ação e a um maior grau de conhecimento e de liberdade. Já as paixões tristes são sempre passivas e incapazes de gerar ação e liberdade.

O elemento lúdico se situa do lado das paixões alegres, potencialmente ativas. Mas ele também pode estar submetido a uma paixão triste – por exemplo, quando se encontra a serviço de um sistema ideológico que busca manter a configuração de dominação existente. As paixões tristes nada mudam: elas apenas reproduzem o estado de coisas atual, às vezes até mesmo quando o deploram. É o caso, por exemplo, das abordagens românticas, nostálgicas de um passado idealizado, que elas desejam aplicar como modelo impossível a um presente inaceitável. Se o objetivo visado é o de manter a ordem estabelecida, não é necessário legislar sobre as paixões tristes, já que essas são mesmo avessas à mudança. Porém, é imprescindível domesticar as paixões alegres, aquelas que podem transformar tal ordem e que são, portanto, potencialmente crísicas.

Construção idealtípica do lúdico

A partir dessas reflexões, é possível proceder a uma construção idealtípica do elemento lúdico. O primeiro traço que o caracteriza é o *prazer*. Esse apaga as fronteiras entre sujeito e objeto e enraíza o indivíduo na experiência vivida, ou seja, no momento presente. A *atualidade*, a experiência no aqui e no agora sem a preocupação com o futuro, é assim um segundo traço fundamental do lúdico.

Sendo uma paixão alegre, o lúdico abre o caminho à *ação*, a uma maior liberdade e à transformação. Além disso, para que haja liberdade, é necessário conhecimento, que não significa aqui um amontoado de informações mais ou menos sistematizadas, mas uma maior unidade de ser, de existir e de agir : a liberdade é o desdobramento interno do que

somos no que fazemos (CHAUÍ, 1987, p. 50). Na experiência lúdica o conteúdo informativo é, aliás, mínimo: o que importa, antes de tudo, é a experiência-sendo-vivida e até mesmo a linguagem aparece aí como um “jogo interdiscursivo” (MERCER, 1986). Metáforas, hipérboles, onomatopéias, neologismos constituem o núcleo da linguagem lúdica, que é mais inventada do que raciocinada.

A ação lúdica é imediata e não planejada. A *espontaneidade* é, pois, uma de suas principais características. Além do mais, para que haja ação, é necessária a participação do corpo. O elemento lúdico tem mais a ver com a festa vivida do que com o debate teórico acerca da festa. A *sensibilidade* é, portanto outra de suas características.

Há uma dimensão da experiência lúdica intimamente associada à liberdade: a *pluralidade dos savoir-faire*. Se retomarmos Spinoza, para ser livre é necessário ter-se cada vez mais consciência da unidade do ser na ação. Ora, para isso é necessário fazer a experiência dessa unidade em diversas ações, diversos mundos e diversos caminhos. A liberdade exige a experiência da diversidade. Trata-se de uma perspectiva diametralmente oposta à da “disneyficação” do mundo, que constrói espaços de lazer uniformes, tanto no norte como no sul, sem levar em conta as diversidades culturais.

Diversidade, aliás, não significa apenas experimentar coisas novas, mas também maneiras novas de se fazer as mesmas coisas. Ela exige, portanto, uma boa dose de *criatividade* e de *imaginação* para deixar de lado os caminhos conhecidos da racionalidade instrumental.

Ao nos enraizar no presente, a experiência lúdica nos liberta, porque apenas no presente podemos ser livres. Não no sentido idealista de encontrarmos uma liberdade-

salvação fora das obrigações do mundo quotidiano, mas porque estamos aí profundamente engajados no que somos e no que fazemos.

A partir dessa construção idealtípica, podemos constatar que o elemento lúdico é contrário à ordem estabelecida. Viver o lúdico significa abrir a porta à crise, e crise implica desorganização, através da qual uma mudança pode advir. Visto que o lúdico se opõe à lógica racional das sociedades ocidentais, ele tem maior oportunidade de se manifestar nos momentos e nos espaços que se encontram fora das obrigações que produzem e reproduzem tal lógica. É isso o que faz do lazer o lugar privilegiado do lúdico. É também por isso que se produzem os debates visando a legitimar as formas de lazer adequadas em detrimento das formas “perigosas”. O lazer considerado na perspectiva lúdica é contrário do lazer funcionalista que serve para divertir, descansar ou desenvolver as habilidades individuais em vista de uma melhor integração social. O lúdico não serve para nada e esse é o último traço que o caracteriza: a *gratuidade*⁷. Ele não se encontra a serviço nem da ordem nem da desordem; ele não serve nem para integrar nem para criar marginais ao sistema, mas o fato de vivê-lo permite questionar o sistema e a hierarquia de *habitus* que o governa. Por isso aqueles que conhecem “a utilidade do inútil”⁸ criam estratégias para conformar o lúdico dentro dos limites precisos da ordem social. Essas estratégias podem ser espaciais e /ou temporais – por exemplo, as manifestações lúdicas ocorrem em locais ou períodos circunscritos: os dias de carnaval, as ruas fechadas para as festas de bairro, as manifestações vigiadas pelas forças policiais. Mas elas podem ser igualmente estratégias de

⁷ Esses traços idealtípicos retomam, em linhas gerais, a caracterização do lúdico que havíamos esboçado em artigos anteriores (Gomes de Freitas Olivier, 1996, 1999, 2000). Nós considerávamos, então, o lúdico como um elemento *gratuito, espontâneo, atual, criativo e sensível*.

⁸ “*Todo mundo conhece a utilidade do útil, mas raros são aqueles que conhecem a utilidade do inútil*”. Zhuangzi, filósofo taoísta do século IV a.C.

conteúdo, criando sistemas de valores que determinam quais são as experiências de prazer às quais o indivíduo deve almejar. À maneira de qualquer outro sistema de consumo, a indústria do lazer produz objetos de desejo.

É, pois, fundamental reencontrar os espaços lúdicos e analisar os desafios estratégicos que eles envolvem. Visto que é no lazer que esses espaços têm mais oportunidade de se manifestarem, são as disciplinas que o erigiram em objeto de estudos que deverão realizar tal tarefa. Conceptualizar e analisar o elemento lúdico significa considerar os estudos do lazer numa perspectiva crisológica.

Um exemplo de espaço lúdico: o “Retome a sua rua” (*Réclame ta rue*)

“Este ano, faça de novo uma loucura e venha brincar no tráfego! Nesta edição do “Retome a sua rua”, a desestabilização é a convidada de honra. Teste os seus limites. Vá além deles. Se há barreiras que bloqueiam a rua, é para melhor abrir caminho: os carros já não circulam, o tempo não é mais marcado pelo trabalho, o dinheiro não limita as nossas loucuras” [...] “Retome o contato com os seus desejos.” “Faça tudo o que você sonhar”!

Com essa mensagem abria-se página eletrônica da edição de 2006 do “Retome a sua rua”, em Quebec. O primeiro “assalto” havia sido promovido em 2003, ou seja, dois anos após a IV Cúpula das Américas, quando a cidade havia sido fechada e convertida em campo de guerra entre os grupos altermundialistas e as forças da ordem.

O “Retome a sua rua” partilha com os movimentos altermundialistas certos aspectos “carnavalescos”: festa popular, lugar de encontro, de criatividade e de expressão. O movimento quebequense se inspira dos *Road Protest* e *Reclaim the Streets* que surgiram na década de 90 na Inglaterra. Os *Road Protest* tinham um objetivo político definido : impedir a construção de estradas que desapropriavam inúmeros moradores, destruindo florestas e modos de vida particulares. Já os *Reclaim the Streets* patrocinavam o bloqueio das ruas

numa atmosfera festiva, como forma de transformar um espaço de passagem dedicado ao automóvel em um lugar de encontro humano. Ao mesmo tempo, promove-se a experiência da subversão da ordem estabelecida e da criação de uma nova ordem, na qual o poder de circular é entregue aos cidadãos : “isso marca a suspensão das classes, normas e interdições hierárquicas” (JORDAN, 1998, p. 140).

Desde 2003, o “Retome a sua rua” fecha uma rua-mistério em Quebec no dia do trabalho –que, na América do Norte, é comemorado na primeira segunda-feira de setembro. A escolha da data não poderia ser mais significativa: o evento é o oposto das obrigações impostas pelo mundo do trabalho e se realiza no tempo do lazer. O nome da rua escolhida permanece em segredo até o último minuto; apenas o ponto de encontro dos participantes é anunciado. A partir daí eles se encaminham para a rua selecionada pelos organizadores, fecham-na e a transformam em local de encontro. Os participantes são encorajados a levar para o evento tudo o que eles “desejam ali encontrar e partilhar”. Dança, música, teatro, pintura, escultura, piquenique, skate, hip-hop, atividades circenses, pipas, cerâmica, meditação, troca de artigos, de roupas... Uma vez que o espaço de circulação se vê livre de normas estabelecidas, ele pode ser reinventado e se tornar um espaço colonizado pela imaginação.

Em sua página eletrônica, o “Retome a sua rua” se define como um “evento manifestivo”. O movimento se descreve a si mesmo através de palavras que pertencem a dois grupos semânticos, um ligado ao universo estético e o outro, ao universo político. No campo estético, “Retome a sua rua” fala de “desejos”, “criatividade”, “arte”, “*fiesta*”, “maravilhoso”, “beleza”; ele convida as pessoas a virem “brincar”, “sonhar”, “imaginar”, “expressar”, “criar”, “delirar”, “embelezar seus bairros”. No campo político, o movimento

refere-se repetidamente ao “poder” e à necessidade de “desestabilizar”, “reivindicar”, “conspirar”, “libertar o espaço das normas estabelecidas”; ele enfatiza seu aspecto “comunitário”, a “comunhão”, a “troca”, a “solidariedade”, a “realização social”. Os dois universos semânticos são também reunidos em expressões como “revolução *alegre*”, “motim *jovial*”, “insurreição *poético-urbana*”, “terrorismo *ético-estético*”, e em neologismos como “*manifestivo*” ou “universo *fantasmalicioso*”, no qual as fantasias criam corpo graças a um certo maquiavelismo capaz de dar “poder” à “imaginação”.

“Retome a sua rua” define-se até mesmo como “um espaço lúdico” sem, no entanto, desenvolver esse conceito. Ora, se retomarmos a construção idealtípica elaborada nas páginas anteriores, parece-nos claro que o lúdico se encontra a meio caminho entre o estético e o político, algo que une, na verdade, os dois universos. Podemos também observar que, se para o “Retome a sua rua” a dimensão política é fundamental, ela só é atingida pela experiência festiva aí vivida por cada um. É porque a rua é vivida de um outro jeito que se pode repensar criticamente alguns *habitus* sociais ligados ao consumo, ao trabalho e aos nossos estilos de vida. *Reinventar-se o mundo ao se reinventar a si mesmo.*

Reencontramos no “Retome a sua rua” os mesmos traços típicos que caracterizam a experiência lúdica. Em primeiro lugar, o *prazer* propiciado pelo sentimento de fusão, que surge quando caem as barreiras impostas pelas normas, e pela implicação direta do corpo na ação vivida. Em segundo lugar, a *ação* direta e *imediata* que faz viver a mudança não como uma possibilidade no futuro, mas como uma verdade experimentada aqui e agora. Em terceiro lugar, a *espontaneidade*, ligada ao caráter não planejado da ação, porque ninguém sabe de antemão o que vai viver na rua, nem mesmo em que rua irá vivê-lo. Observamos também no “Retome a sua rua” a presença da imaginação, da *criatividade* para se fazer as

mesmas coisas de um jeito diferente e para se inventar palavras novas para designar essas maneiras novas de se fazer – o que evoca, também, a *pluralidade* e a diversidade características da experiência lúdica. Finalmente, “Retome a sua rua” pode ser também considerado perfeitamente *inútil*, algo que atrapalha o trânsito por um dia; no dia seguinte, a rua tomada será reintegrada às regras da circulação urbana.

Essa dimensão da *gratuidade*, de não servir para nada, é a mais perturbadora tanto para os analistas quanto para os organizadores do evento. Foi ela também que motivou a partida de um dos fundadores do movimento em Quebec. Ele considerava o “Retome a sua rua” muito pouco politizado: “Será que as pessoas compreendem o simbolismo do que elas estão fazendo? O que é que elas estão realmente festejando?”⁹. O que ele deplora é que a dimensão estética tenha prevalecido sobre a política e que as pessoas estejam simplesmente “festejando a festa”. Na perspectiva política de Karl, a festa *tem de servir* a alguma coisa, a uma “resistência extrema”, a uma mudança que se prolongue no tempo, a uma revolução.

O aspecto lúdico acaba assim por ser vivido mais pelos participantes do que pelos organizadores do movimento, porque estes buscam atingir certos objetivos, enquanto os primeiros apenas desejam viver o momento. Os participantes não estão interessados em “compreender o simbolismo do que estão fazendo”, mas em fazê-lo. Nas palavras de John Jordan, trata-se de *presença* e não de *representação*: “sua política não era transferir para o futuro mudanças sociais, mas consistia em viver mudanças agora, em imediatismo, intuição e imaginação”, diz ele referindo-se aos *Road Protest* britânicos (JORDAN, 1998, p. 132). Ao contrário, os organizadores do “Retome a sua rua” não podem deixar de visar certas metas e de obter certos resultados. Para eles, o problema está na dimensão lúdica do

⁹ Karl (nome fictício), em entrevista a Maryse Damecour (2005).

movimento, que é justamente a que atrai os participantes. Os organizadores têm dificuldade de aceitar que o “Retome a sua rua” permaneça, como toda experiência lúdica, “inútil”, incapaz de gerar projetos futuros, porque o lúdico não é um meio que se pode empregar para atingir determinados fins¹⁰.

Porém, “Retome a sua rua” está longe de ser um caso único. Cada vez mais as manifestações da sociedade civil utilizam a festa para transmitir mensagens políticas. Descobre-se assim “a utilidade do inútil” e se tenta direcionar tal inutilidade para fins mais ou menos precisos. Da mesma maneira que no lazer o lúdico é um fator determinante para se distinguir os tipos “superiores” de lazer das formas de lazer “subdesenvolvido”, na esfera política o lúdico pode ser manipulado, seja para servir à ordem e à integração social, seja, ao contrário, para estar a serviço da desordem e da revolução. Em ambos os casos, o lúdico perde uma de suas dimensões fundamentais, a da gratuidade, e é forçado a reintegrar a lógica da utilidade social.

Conclusão: por uma “ludologia” nos estudos do lazer

Ao se levar em consideração o elemento lúdico, é possível analisar certos aspectos presentes não somente no lazer, mas igualmente numa grande parte dos movimentos atuais da sociedade civil que buscam alternativas políticas através da experiência do encontro, da criatividade, da comunhão e da festa¹¹. É, porém, no campo do lazer que a conceptualização

¹⁰ Podemos observar que essa concepção pragmática do lúdico está presente também em certas abordagens sobre a infância enquanto período de preparação para a vida adulta. O lúdico e a infância são inúteis porque não integram a lógica de produção e de consumo da sociedade ocidental. Do ponto de vista social, é preciso que o lúdico sirva para alguma coisa, assim como a criança só é interessante na medida em que pode ser preparada (moldada, formatada) num adulto produtivo.

¹¹ Podemos citar mais uma vez como exemplo o *Fórum social mundial*, muitas vezes batizado “o carnaval de Porto Alegre”.

do lúdico tem maiores oportunidades de se desenvolver e de se afirmar. Isso porque, dentre os vários campos da ação social, o lazer é o que se situa em oposição às obrigações que pontuam o dia-a-dia dos indivíduos. Levar em consideração o elemento lúdico significa, também, preservar essa característica fundamental do lazer face às tentativas de colocá-lo ao serviço da reprodução da ordem social.

A presença de uma “ludologia” nos estudos do lazer abre caminho para uma abordagem crítica, não funcionalista. Implica, ainda, considerar a cultura popular, na qual o lazer se enraíza, como um campo de conflitos e de negociações relativamente bem sucedidas, no qual a crise pode emergir a qualquer momento. Longe de permanecer isolado da vida social, o lazer está sujeito às mesmas pressões que fazem parte dos diversos outros campos que a constituem. A fuga do mundo das obrigações que o lazer oferece ou nunca é totalmente completa, ou é motivo de crise. Em ambos os casos, é a dimensão lúdica que permite a evasão, que nada mais é do que a experiência radicalmente diferente da que é vivida no dia-a-dia. Quando essa dimensão é aprisionada pela lógica de reprodução do sistema, ela é apenas “paixão triste”, porque a evasão que ela pode assim oferecer permanece relativa e não produz transformação alguma. No entanto, a partir do momento em que o sistema de *habitus* vigente começa a se mostrar incapaz de garantir a configuração de forças e as perturbações dentro do campo são suficientemente importantes para mudar as relações de poder existentes, a dimensão lúdica pode se tornar um vetor de crise e, portanto, de transformação potencial.

Porém, é preciso que se confesse que o lúdico resiste ao exame. Se toda ciência deve compor, em certa medida, com os limites de sua análise, isso é particularmente verdadeiro para uma “ludologia”. Esta exige que se alie o rigor da análise ao esforço para

se compreender o que foge aos parâmetros da racionalidade. Ela pede que se integrem, no estudo do fenômeno, elementos “inúteis” do ponto de vista da racionalidade instrumental: o sensível, a subjetividade, a imaginação, o desejo, o prazer. Em geral, essas dimensões foram negligenciadas pelas ciências sociais, ou foram deixadas ao encargo da análise psicológica, classificadas como irracionais, imaturas, inúteis, um estorvo ao projeto racional de construção da sociedade moderna, liberta do peso da tradição, das superstições e crenças. Ópio do povo ou desejo infantil, os traços idealtípicos que caracterizam o lúdico permanecem, no entanto, extremamente poderosos para determinar a visão de mundo e os modos de ação dos indivíduos. Tão poderosos que eles constituem o verdadeiro desafio das políticas culturais e das políticas de lazer. A análise dessas políticas pede, portanto, que se levem em conta tais forças, bem como o papel que elas têm na estruturação, na manutenção e na transformação das relações sociais.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **La société de consommation**: ses mythes, ses structures. Paris: Gallimard, 1974.

BENNETT, T. Introduction: popular culture and “the turn to Gramsci”. In: BENNETT, T.; MERCER, C.; WOOLLACOTT, J. (Ed.). **Popular Culture and Social Relations**. Philadelphia: Open University, 1986.

BOURDIEU, P. ; WACQAUNT, L. **Réponses**. Paris: Seuil, 1992.

BOURDIEU, P. **La Distinction**. Paris : Editions de minuit, 1979.

CHAUÍ, M. Sobre o medo. In: CARDOSO, S. (Org.). **Os sentidos da paixão**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

DROOGERS, A. The third bank of the river. Play, methodological ludism and the definition of religion. In: PLATEVOET, J. G.; MOLENDIJK, A. L. (Ed.). **Pragmatics of defining religion**. Contexts, concepts and contests. Leiden : Brill, 1999.

DUMAZEDIER, J. **Vers une civilisation du loisir ?** Paris: Seuil, 1962.

HANNIGAN, J. L'économie mondiale du divertissement. In: CAMERON, D. R. ; STEIN, J. G. **Contestation et mondialisation**: repenser la culture et la communication. Montréal : Les Presses universitaires de Montréal, 2003. p. 31-63.

INTERNATIONAL BAKHTIN CONFERENCE UNIVERSITY MANCHESTER, 5.,1991, Amsterdam. **Bakhtin, carnival and other subjects**: selected papers. Amsterdam : Rodopi, 1993.

JORDAN, J. The art of necessity: the subversive imagination of anti-road protest and Reclaim the Streets. In: MCKAY, G. (Ed.). **Party and Protest in Nineties Britain**. Londres: Verso, 1998. p. 129-151.

LAFARGUE, P. **Le droit à la paresse**: réfutation du droit au travail de 1848. Paris: Keuk Djian, 1974.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. Campinas: Papyrus, 1995.

MERCER, C. Complicit pleasures. In: BENNETT, C. M. T.; WOOLLACOTT, J. (Ed.). **Popular Culture and Social Relations**. Philadelphia: Open University, 1986. p. 50-68.

MORIN, E. Pour une théorie de la crise. In : _____. **Sociologie**. Paris: Fayard, 1984. p. 139-153.

OLIVIER, G. G. F. Le ludique dans la formation sociale de l'homme: une théorie critique du loisir. **Loisir et Société**, v. 23, n. 1, p. 21-39, 2000.

_____. Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí : Editora Unijuí, 1999. p. 15-24.

OLIVIER, G. G. F.; MARCELLINO, N. C. Sobre dinossauros, carteiras e pássaros-lira: do lúdico na vida ao lúdico na escola. **Revista Motrivivência**, v. 8, n. 9, p.118-135, 1996.

RIESMAN, D. **The lonely crowd**: a study of the changing American character. New Haven: Yale University Press, 1950.

ZHUANGZI. **Oeuvre complete**. Paris: Gallimard, 1969.

Endereço da Autora:

Giovanina Gomes de Freitas Olivier
168, rue Fraser, G1R 2B8,
Québec (Québec), Canadá
Endereço Eletrônico: giovanina.gomes-de-freitas-olivier.1@ulaval.ca