



***Brinquedos e
brincadeiras:
mudanças e permanências***

Graça Teixeira
Mestre em Artes Visuais – EBA - UFBA
Profa. do Departamento de Museologia da UFBA

Neste artigo, apresentamos uma síntese do nosso trabalho de dissertação do Mestrado em Artes Visuais (Escola de Belas Artes, UFBA, out/1999) sobre as mudanças e permanências do brinquedo e da brincadeira próprios do universo infantil entre os anos 20 e 90 deste século, no bairro da Ribeira, em Salvador.

A escolha do bairro da Ribeira deveu-se aos processos socioculturais que caracterizam este bairro, onde ainda persistem alguns traços da sociabilidade tradicional, como proximidade nas relações de vizinhança, hábitos de passear nas praças e brincadeiras nas ruas, cenário este no qual é de esperar-se que ainda se encontre uma ludicidade também tradicional, tornando-o, dessa forma, espaço privilegiado para estudar-se aspectos da cultura lúdica nos anos 90, contrapostos aos das décadas anteriores deste século. Observe-se que não se supôs que a Ribeira tenha ficado imune às influências da contemporaneidade, mas que se contou com estas e com a circunstância de as brincadeiras das suas crianças já estarem permeadas das características lúdicas próprias do nosso tempo. O que se pretendeu ao escolher tal bairro foi tentar verificar permanências e mudanças precisas, que, supúnhamos, apresentava as condições básicas para efetivarmos nosso estudo, o que, de fato, se confirmou.

Metodologicamente, valemo-nos da observação e de entrevistas, estas realizadas em quatro faixas etária, em ambos os sexos (até 10 anos, 11 a 20, 21 a 40 e 41 a 80). Trabalhamos com os conceitos de lúdico, jogo, brinquedo, suporte lúdico, ser brincante, ação lúdica e ludicidade.

O brincar é uma ação lúdica própria da infância, que compõe um conjunto de atividades que traduz a noção de jogo. O termo Brincar é originário do latim *vinculum* e significa laço, união (Cunha, 1982, p. 124). Segundo a definição do Dicionário Aurélio (1996), o termo significa em primeiro lugar, "*Divertir-se infantilmente, entreter-se em jogos de criança*". Tem ainda a acepção de divertir-se, distrair-se, folgar,

além de também indicar estar-se sempre bem-humorado; o ato de diverti-se de um modo geral, de gracejar, zombar ou participar de folguedos populares, como carnaval. Tem seus equivalentes em outras línguas, como no alemão, *spelen*; no inglês, *play*; no francês, *jouer* e no espanhol, *jugar* - todas significando tanto brincar como jogar e servindo também para definir outras atividades como interpretação teatral ou musical.

Importa observar que a noção de brincar diferencia-se da de lazer, com a qual não trabalhamos. O lazer implica causa de trabalho, descanso, ação praticada como recompensa de um esforço, enquanto o brincar não supõe necessariamente recompensa, busca de entretenimento; ainda que entretenha, não é repouso, mas ação criativa, voluntária, livre, revestida de inteira gratuidade, ou seja, nada se espera dela a não ser o próprio brincar.

O universo lúdico tem complexidade própria que envolve um caráter específico, fazendo-se necessário, dessa forma, um estudo acerca dos elementos que lhe pertencem.

Brinquedo é instrumento lúdico que serve para o desenvolvimento da brincadeira. Independentemente da sua concretude material, é utilizado pelo ser brincante para praticar a ação lúdica. Muitas vezes o brinquedo não existe materialmente, mas apenas na imaginação da criança. No entanto, ele nem sempre é o determinante para que esta ou aquela brincadeira seja realizada, porque, é o tipo de brincadeira que impõe ao brinquedo uma função específica.

Suporte lúdico é tudo o que pode servir ao ser brincante para o desenvolvimento da ação lúdica; como o brinquedo; pode estar presente materialmente ou não, daí a similaridade bastante estreita, entre um e outro. Pode ser uma música, um gesto como o piscar de olhos (presente na brincadeira de “pegar o sério”), o próprio corpo, animais, os mais diversos objetos, inteiros ou não, outra criança, enfim todo um universo poderá servir como suporte ao ser brincante.

O ser brincante é aquele que pratica a ação lúdica, é aquele que brinca, não importando a idade, mas ressaltando-se que, no nosso trabalho, nos referimos a criança. É o indivíduo que tem a capacidade de imaginar e fantasiar um mundo fantástico a partir do universo maior estabelecido pelo adulto como mundo real.

Sujeito brincante é ainda aquele que dá anima às coisas personificando-as, dando-lhe funções variadas a depender do significado que queira atribuir no ato da brincadeira. Dessa forma, é ele que determina a funcionalidade do suporte lúdico e, na sua condição de liberdade, transgride as determinações impostas pelo mundo adulto, seja este o fabricante ou aquele que lhe dá o brinquedo.

Ação lúdica, como prática do ser brincante, desenvolve-se no campo da imaginação e da fantasia, que, mediante a imitação e repetição, empreende o seu jogo, a sua brincadeira. Entretanto, esta repetição, esta imitação, não é uma cópia, é um ato

complexo em que há sempre a descoberta do novo na experiência vivida. Daí o equívoco de pensar-se que a criança está sempre imitando ou copiando o adulto. Sobre a repetição, Benjamim afirma que a *“essência do brincar não é um fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito* (Benjamim, 1984, p.75).

A noção de jogo implica uma certa diversidade que não exclui uma originalidade que lhe é inerente. Um termo que abrange tanto o brincar como o jogar é “lúdico”, que vem do latim *ludus*, remetendo tanto às brincadeiras, quanto aos jogos de regras, às competições, recreações, representações teatrais (Ferreira, 1975, p.227).

Entretanto, o jogo e brincadeira são entendidos, neste trabalho, com o mesmo significado, isto é, qualquer ação desenvolvida na prática lúdica, sem que o interesse esteja estritamente ligado ao divertimento. Visto que a brincadeira se dá no campo do desinteresse, tem uma ordem própria estabelecida pelo sujeito ou pelo grupo dos indivíduos envolvidos. Esta ordem determina a seriedade presente na ação e, quando não cumprida por um dos indivíduos a brincadeira é interrompida e aquele que não seguiu as determinações é penalizado, sendo, muitas vezes, posto fora do jogo. Aqui, tanto o jogo quanto a brincadeira são vistos numa perspectiva para além do universo biológico e do universo psicológico, ou seja, serão sobretudo compreendidos na esfera circunscrita no campo da cultura, com base na concepção de Huizinga (1993, p.6), autor que trata o jogo como função da cultura:

Encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, Existente antes da própria cultura, acompanhando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que nos encontramos. (...) o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida a que chamamos “jogo”. O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como “forma significaste”, como função social.

E, assim compreendido, vemos que brincadeira-jogo tem um caráter simbólico, próprio unicamente ao homem.

Ludicidade é a condição do ser brincante de desenvolver a brincadeira. Para que haja essa condição é necessário apenas que o indivíduo se disponha a praticar a ação lúdica. Independentemente do espaço físico, dos suportes lúdicos que tenha ao seu alcance, a criança poderá pôr em prática a sua ludicidade. Benjamim (1995, p.102), ao relatar passagens da sua infância em Berlim, explica com clareza o caráter da ludicidade:

... preferia ficar totalmente só para cuidar dos meus travesseiros. Pois, numa época em que colinas e montanhas não tinham muito a me dizer, eu já tinha me familiariza-

do com suas cristas. Metia-me então debaixo de uma coberta, junto com os poderes que elas faziam surgir. Assim, muitas vezes, organizava, tudo de modo que se abrisse uma caverna nesse monte. Rastejava lá dentro; puxava a coberta por sobre a cabeça e demorava o ouvido na garganta escura, alimentando o silêncio, de quando em quando, com palavras que de lá retornavam como histórias. Às vezes introduzia os dedos, produzindo ele mesmo algum acontecimento; ou então simulava o jogo de “compra e venda”, e, atrás do “balcão” formado pelos dedos médios, os dois solícitos mindinhos inclinavam a cabeça ao freguês que não era senão eu mesmo.

A criança simplesmente brinca! Porque, brincando, ela vai construindo história e produzindo cultura, e marcando, assim, a sua presença no mundo.

A criança, quando brinca, deixa-se absorver pelo mundo do faz-de-conta envolvendo-se no processo ideativo da criação, da fantasia. Este envolvimento que, muitas vezes, é visto como uma espécie de alienação do mundo real, não deixa de ser uma atitude consciente, desde quando a criança tem consciência dessa fronteira entre o “faz-de-conta” e o mundo “de verdade”. Nesse mundo do faz de conta há uma liberdade sincronizada com a sinceridade, o que, segundo Huizinga (1993), vem imprimir um caráter de sinceridade ao jogo. Assim passa-se também com o artista na elaboração de sua obra.

A experiência criativa, tanto da criança quanto do artista, é permeada pela expressão lúdica. A existência desta pressupõe a força de dois vetores, o lúdico e a expressão de uma atividade criadora. À existência desses dois vetores deve-se a proximidade entre fazer artístico e brincadeira. Para Sans (1995, p. 76),

A expressão lúdica tem a capacidade de unir o conhecimento e o sonho. Quando ativada, caracteriza-se por uma identificação de vida, propiciando a criação. A sua manifestação, entretanto, somente é possível quando acompanhada por dois componentes essenciais: a liberdade e a sinceridade.

Vamos encontrar os componentes estéticos do objeto artístico tanto na brincadeira quanto no brinquedo - ordem, ritmo, cor harmonia, forma, dinâmica. É o que podemos ver em Sans (op. cit., p. 79), que diz, ao explicitar a essência da expressão lúdica:

Dessa expressão provém o conteúdo e, do lúdico, a forma, e ambos estão em reciprocidade como expressão lúdica. Então, conteúdo e forma se fundem, propiciando o sentido de plasticidade da obra.

Olhares sobre a brincadeira, o brinquedo, a infância

A criança, ao atribuir outras funções, através da brincadeira, aos brinquedos, como a outros objetos tomados como tais, confere-lhes novos significados, tornando-os assim mais do que um suporte lúdico, um receptáculo de infinitas descobertas, de novas relações, de novas línguas.

Uma trajetória da história cultural dos brinquedos é traçada por Walter Benjamin (1993), indo desde os primórdios até a sua época, meados deste século. O trabalho enfatiza, sobretudo, a questão da substituição do brinquedo artesanal pelo industrializado a partir do século XIX. Além disso, o autor analisa a relação da criança e dos seus brinquedos com a sociedade com a classe à qual pertence; o uso que a criança faz do seus brinquedos, a utilização dos vários materiais e a sua capacidade de criar e recriar um universo bem peculiar.

A capacidade de imaginar e fantasiar faz com que a criança estabeleça com o seu instrumento lúdico relações as mais diversas possíveis. A criança é capaz de brincar mesmo que o brinquedo não esteja presente fisicamente, tudo podendo servir-lhe como instrumento lúdico. Esta versatilidade é muito bem analisada pelo autor acima referido:

... nada é mais adequado à criança do que irmanar em suas construções os materiais mais heterogêneos- pedras, plastilina, madeira, papel. Por outro lado ninguém é mais sóbrio com relação aos materiais que a criança: um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem, na solidez e no monolitismo de sua matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras (Benjamin, 1984, p.69).

O jogo, a brincadeira, é a resultante de uma combinação de liberdade, limite e invenção, sendo estes componentes uma decorrência da condição de imaginar e fantasiar do sujeito lúdico. Esta condição faz com que o ser brincante se utilize de seu instrumento lúdico das mais variadas formas, dando-lhe funções e significações diferenciadas. Por exemplo, em muitos momentos a criança, ao receber um brinquedo novo (contrariando a expectativa do adulto), desmonta-o e, às vezes, quebra-o, na tentativa de adentrar o seu interior, buscando introduzir-se no seu âmago para conhecer o seu funcionamento ou, simplesmente, para dar-lhe um outro significado ou uma outra função, não - determinada a priori pelo fabricante ou por aquele que o comprou.

Há uma lógica na criança que quebra um brinquedo que acaba de ganhar. Do ponto de vista infantil, um carro desmontado poderá oferecer elementos para a formação de um novo brinquedo como, por exemplo, um forte com soldados construídos a partir do seu capuz, parafusos e outros elementos que o compõem.

O autor em questão contrapõem, à visão tradicional dos pedagogos quanto ‘função pedagógica do brinquedo, que os pretende didáticos, a compreensão de que as atividades lúdicas das crianças, tais como transformações de materiais, são conseguidas pela condição mágica que a criança tem de imaginar, de fantasiar, criando e recriando a partir dos mais variados materiais:

.... as crianças são especialmente inclinadas a buscar todo local de trabalho onde a atuação sobre as coisas se dê de maneira visível. Elas sentem-se atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. Nestes restos que sobram, elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e só para elas. Nestes restos, elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação. Com isso as crianças formam seu próprio mundo de coisas, mundo pequeno inserido num maior (Benjamim, op. cit., p.77).

Segundo Benjamim, a criança freqüentemente utiliza-se dos destroços do cotidiano para construir um mundo para si: “faz história com o lixo da história”.

Ao lançar-se um olhar sobre o universo dos brinquedos e das brincadeiras, pode-se inferir que o objeto em si, na sua forma imagética, não é um determinante para essa ou aquela brincadeira. A fluidez desta está condicionada a um fator determinante, o repertório, que é essencial para compreensão da relação ser brincante/brinquedo.

Relativamente ao nosso tema, Benjamim (1984, 1995) aborda não só a história, mas outros aspectos da ludicidade. Assim, tece uma análise crítica do mundo adulto frente ao comportamento lúdico da criança, utilizando-se de suas próprias lembranças. Nesse sentido, observa-se que o autor não se apresenta como um mero observador, mas como sujeito da ação.

Para Benjamim, o mundo da criança é um registro documental do mundo pelo qual o adulto se coloca em relação a este. O autor verifica também como o adulto, em cada tempo e sociedade, esquematiza a infância dos filhos e tenta introjetar nestes toda uma concepção ideológica, ensinando-lhes hábitos, condutas e posturas para serem vivenciadas mais tarde.

Um outro ponto de igual importância, enfocado pelo autor é o sentimento de magia do prazer lúdico, tão característico na criança que brinca; o prazer que esta demonstra ao brincar intensamente, presente nas ações lúdicas que demandam a repetição, e que é visto pelos adultos como algo sem sentido.

Em O Jogo e a criança, Château (1987) faz referência à seriedade do jogo, da brincadeira. Para ele, seria desnecessária a indagação “por que a criança brinca?”. A

atmosfera lúdica, segundo esse autor, é a única que a criança respira; aquela que não sabe brincar ou, simplesmente, não brinca, é uma miniatura do adulto.

Na perspectiva do autor, a criança que não brinca não exercita com plenitude sua vitalidade infantil, molda sua personalidade como um ser pronto e acabado; é dessa forma que ele compara a criança que não brinca a uma miniatura do idoso - exatamente as etapas extremas da vida do ser humano.

Ainda segundo o autor acima, o estudo do jogo, da brincadeira, seria imprescindível para o conhecimento da verdadeira natureza da criança:

(...) Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brinquedo, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua. Não se pode dizer de uma criança 'que ela cresce' apenas, seria preciso dizer 'que ela se torna grande pelo jogo'. Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície do seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor. (Château, 1987, p. 14).

Assim, o brincar é fundamental para o crescimento do ser humano. O homem só aprende a pensar, a posicionar-se no mundo como agente ativo de sua sociedade, se vivenciou uma infância verdadeira, com espaço para os brinquedos e brincadeiras. Para o autor acima referido, a criança que não brinca não consegue experienciar com plenitude a sua infância.

A brincadeira possibilita melhor condição de estar no mundo, possibilita ao ser brincante um caminho para a afirmação de sua auto-estima. No entanto, vale ressaltar que não concebemos a ação lúdica como agente mágico de mudança, que qualquer um que brinque estará harmoniosamente inserido no convívio social _ acreditamos que a ação lúdica poderá ajudar a criança a se situar melhor, pois, brincando, ela se reconhece e se fortalece como ser humano.

Lembrando ainda que é pelo jogo, pelo brinquedo, que "*crecem a alma e a inteligência*", Château observa que a criança se utiliza da repetição e da representação para construção de seu universo lúdico, sendo que, para ela, esta atividade lúdica não se restringe ao simples prazer sensorial, mas trata-se de "*uma reflexão sobre si mesma: o que conta, para a criança que construiu uma torre com seus cubos, não é tanto a torre, mas sua edificação, realização de uma obra sua*" (Château, 1987, p.18).

Também refletindo sobre o papel e função do jogo, Huizinga, em sua obra intitulada *Homo Ludens* (1993), aborda várias questões relacionadas ao jogo e centraliza a sua

argumentação ao estabelecer, para o ser humano, a categoria de *homo ludens*. Para o autor, o jogo é “*uma atividade universal*”, porque está presente em todas as formas de organização social, seja ela primitiva ou sofisticada, pois a “*existência do jogo não está ligada a qualquer grau de civilização ou a qualquer concepção do universo (...) a existência do jogo é inegável*” (Huizinga, 1993, p. 6).

A maioria dos estudiosos deste assunto se preocupa com as questões mais ligadas ao que o jogo representa em si e com sentimento dos jogadores ante o ato de jogar. Já Huizinga volta-se para a questão do jogo ter significação e ter uma função social, dessa forma, um elemento da cultura e, por isso mesmo, constituir-se em um dos pilares da civilização.

Para Huizinga (1993, p. 11), o jogo é uma função significante porque encerra um determinado sentido, tomando-o como forma específica de atividade, como forma significante, como função social.

Stephen Naschmanocitch, em sua obra *Ser criativo: poder da improvisação na vida e na arte* (1982), destaca que a ação lúdica poderá ser melhor representada pela palavra *lilla*, pertencente ao vocabulário sânscrito, que significa “jogo”, “brincadeira” e, sendo mais rica e completa, significa:

brincadeira divina, o jogo da criação, destruição e recriação, o dobrar e desdobrar dos cosmos. Lila, profunda liberdade e, ao mesmo tempo, a delícia e o prazer do momento presente e a brincadeira de Deus (Naschmanovitch, 1993, p.13).

A ação lúdica só se desenvolve dentro de um universo onde seja estabelecida a liberdade, e essa é condição sine qua non para que a criatividade se estabeleça e se realize. Nesse universo, também está presente o prazer de desvendar o que está oculto no recôndito do ser humano e, em relação à criança, essa liberdade é quase epidérmica, dada a sua facilidade de lidar com a criatividade, considerando que esta é inerente ao universo infantil, pela condição de autonomia que a criança toma para si por meio de suas ações lúdicas.

Nos jogos e brincadeiras infantis, a criatividade é fato corriqueiro. A criança brinca e, brincando, liberta-se das restrições arbitrárias tantas vezes impostas pelo adulto, dialogando com o que está dentro e fora do seu mundo.

Para Naschmanovitch (op.cit, p. 51), a brincadeira, na sua forma livre de improvisação,

... desenvolve nossa capacidade de lidar com o mundo em constante mutação. Brincando com uma enorme variedade de adaptações culturais, a humanidade se espalhou por todo o globo terrestre, sobreviveu a várias idades do gelo e criou artefatos surpreendentes.

É nesta condição de deixar descobrir o que existe dentro de si mesma que a criança se desenvolve; ao brincar, ela realiza toda ação lúdica com criatividade, sem cansar de criar, recriar e co - criar. Este é o grande prazer do jogo lúdico – experimentar sempre um novo gosto naquilo já experimentado.

A brincadeira é a criação e a recriação do ser humano ante o seu instrumento lúdico, que não se restringe à integridade do conjunto de significados intrínsecos a este instrumento, ou seja, a ação lúdica nem sempre se subordina à materialidade do brinquedo tal como o entendemos. A criança ultrapassa as expectativas impostas pelo adulto, ao estabelecer uma interpretação própria, com a significação peculiar do momento da fantasia.

A criança brasileira e o brincar hoje

A riqueza cultural brasileira, fruto da riqueza étnica, permitiu uma herança múltipla e uma também rica cultura lúdica. As diferentes formas de brincar foram configurando a cultura lúdica brasileira, com base nos tão diversos repertórios anteriormente referidos. Pôde-se observar que muitos dos elementos da memória lúdica brasileira têm sua origem na cultura de sociedades de continentes distantes.

Entretanto, o mundo transformou-se. O entendimento do brincar, implica entender que a cultura lúdica, tendo suas especificidades, não escapa às influências dos processos culturais dominantes, que, hoje, são veiculados pelos meios de comunicação de massa.

A criança apropria-se do repertório de imagens pertencentes à sociedade global para utilizá-las em suas brincadeiras. Vale salientar que este tipo de apropriação não configura uma mera repetição. Estas imagens, ao serem inseridas na esfera da cultura lúdica, passarão por um processo de ressignificação em que, no mundo do faz-de-conta, os papéis são invariavelmente invertidos no momento mágico de cada brincadeira.

A televisão não surge como um instrumento tecnológico que exclui elementos da cultura lúdica. Na sociedade ocidental contemporânea, cujo cotidiano é povoado por objetos, a televisão traz novos suportes de referenciais para estes objetos e, para a criança, também constitui-se um suporte, uma base para as brincadeiras. No entanto, é importante lembrar que a criança não utiliza o seu instrumento lúdico em todos os momentos da mesma forma. Como já dissemos, ela pode subverter a ordem estabelecida fora do espaço lúdico. Dessa forma, a televisão pode influenciar a ação lúdica, à medida que a criança se apropria dos temas propostos no quadro de estruturas das brincadeiras já conhecidas.

Percebe-se, assim que a criança se apropria dos suportes, oferecidos pela televisão e, no processo peculiar da ludicidade, os recicla. Pelas mãos da criança, esses suportes encontram sempre um ou mais derivativos. Se pensamos na produção de objetos que surgiram a partir dos desenhos animados e outras produções cinematográficas, veremos que o espaço lúdico foi invadido por um exército de novos personagens, a exemplo de heróis, sobretudo americanos e asiáticos, como Capitão América, Zorro, Super Homem, Jaspion, Shirra, He Man, Esqueleto, todos estes apresentando uma luta de forças, efetivamente sedimentada na cultura lúdica tradicional. As antigas brincadeiras de perseguição receberam uma nova roupagem e uma nova linguagem devido às mudanças no contexto social. Se antes era o cowboy e o índio, hoje polícia e ladrão são representados a depender do contexto em que a brincadeira seja praticada. Assim, neste tipo de jogo estão sempre presentes não só elementos antagônicos do grupo social ao qual a criança pertence, mas também as imagens, acima citadas, trazidas pelos meios de comunicação de massa, as figuras dos heróis do desenho animado e uma nova linguagem lúdica.

Numa sociedade em que os contextos culturais tendem a fragmentar-se, a televisão serve de apoio à criança quando oferece um grupo de suportes por meio de uma linguagem unificada, o que ajuda no desenvolvimento das brincadeiras. Se um grupo de crianças resolve brincar com os personagens ligados ao Super-Homem, terá um conjunto maior de imagens para utilizar, se estas assistirem ao seriado. Ressalta-se que esta *"facilidade"* não restringe as formas de brincar nem aprisiona a criança ao mundo *"real"* criado pela televisão, pois a criança tem em si a liberdade que lhe é própria, a liberdade de ir e vir no seu universo fantástico da fantasia".

Assim as ações do adulto, os jogos as brincadeiras, não acontecem isoladamente, num mundo alheio ao real. A ação lúdica representa, embora de forma fantástica, a maneira como a criança vê o mundo, apropria-se dele e enriquece a cultura de sua sociedade, e como se prepara para vivenciá-lo como adulto.

Todos os elementos aqui considerados contribuíram para a formação de uma cultura lúdica brasileira. No entanto, assim como a cultura geral, a lúdica tem suas particularidades, com as especificidades de cada espaço onde os sujeitos estão circunscritos. Este é o caso do espaço definido para a realização deste estudo, o bairro da Ribeira, em Salvador, Bahia.

A bola e a boneca

As apreciações relativas aos traços identificados nas quatro faixas estudadas deram conta de duas formas de brincar predominantes – a bola para o menino, a

boneca para a menina – e de algumas características muito fortes e persistentes na cultura lúdica do bairro da Ribeira, ou seja, de algumas permanências: assim, verificou-se ainda brincar-se, nos anos 90, de picula, esconde-esconde, empinar arraia, mesmo se já aparecem, como se viu, patins, videogame, bicicleta, jogos eletrônicos e, no caso dos mais jovens, os bichinhos virtuais. Por outro lado, algumas formas de brincar parecem completamente em desuso, sobretudo aquelas que supõem os espaços mais amplos, a rua, o chão batido, o ar livre, caso das brincadeiras na chuva.

A preferência das meninas pelos jogos de bola é, no bairro da Ribeira, uma das marcas das últimas décadas, no âmbito da ludicidade, assim como o brincar com bonecos para os meninos, o que se pode atribuir à influência da TV no cotidiano das crianças, vendendo a imagem dos super-heróis, difundindo os esportes e atraindo, assim, as meninas. Outro traço marcante, além dessa eliminação de barreiras relativamente a algumas formas de brincar que eram só de meninas ou meninos, é o da brincadeira conjunta dos dois sexos, que se concretiza em vista das fortes transformações sociais. À medida que o tempo vai passando, a maior parte das brincadeiras com base em sucata, feitos por iniciativa das próprias crianças, vai sendo cada vez menos referida, ainda que se continue a citar o carrinho de rolimã e, sobretudo, arraia/pipa.

Os jogos eletrônicos não foram tão referidos pelos grupos estudados quanto era de esperar-se, o que não nos autoriza, entretanto, a vê-los como distantes ainda da Ribeira. São visíveis, nesse bairro por toda parte _ pequenas lojas de secos e molhados, “vendas”, bares/botecos, - bastando algumas moedas para que se possa usá-los.

Na invasão da tecnologia na sociedade como um todo, no uso dos suportes eletrônicos, enfim, na massificação de suportes lúdicos tradicionais como formato industrial, acreditávamos, a princípio, residirem as principais razões para as mudanças ocorridas nas atividades lúdicas. Entretanto, de acordo com nossas observações e as apreciações das entrevistas e questionários, concluímos que o declínio do uso dos brinquedos tradicionais, na área considerada neste estudo, não se deve a um só fator, não pode ser creditado exclusivamente à tecnologia, mas vincula-se também a aspectos de ordem sócio - econômica, sobretudo os vinculados à questão urbanística e à influência dos meios de comunicação. Assim, diríamos que, na base das mudanças, estariam também o crescimento desordenado da cidade, a diminuição dos espaços públicos de lazer, o acesso generalizado à TV, o crescimento da violência, o aumento significativo do número de carros em circulação e mesmo a falta de saneamento básico e a poluição das praias.

Dessa forma, a pavimentação de ruelas e vielas, processo intensificado no período 1993/1995, pode-se também atribuir o desaparecimento de algumas brincadeiras, até há pouco tempo tão presentes na Ribeira, que exigem o chão batido.

Mas nada tem impedido a criança de brincar. Variam as condições, alteram-se os espaços, veiculam-se informações, despertam-se novas curiosidades, fornecem-se novos suportes que, acreditam alguns, podem estar reduzindo a capacidade criativa das crianças, mas o fato é que, em meio a mil brinquedos sofisticados pode-se encontrar – e esse é um exemplo clássico e facilmente observável – um menino ou menina que os abandona por uma caixinha esquecida em um canto, um cordão, uma tampinha de refrigerante que rolou para debaixo da mesa.

Assim, a regra, no universo infantil, é brincar sempre, não importando o contexto, os instrumentos. A criança sadia mentalmente brincar, mesmo se estiver numa sala de consultório ou até mesmo num momento de castigo. Ela sempre encontra um jeito de empreender a sua atividade lúdica e caso haja outra ou outras crianças por perto, um certo magnetismo entre elas fará com que, mesmo que não se conheçam, que sejam de mundos sociais diferentes, possam vir a comunicar-se através da linguagem lúdica, que sempre capacita a criança a se relacionar com outra criança, com o mundo.

Com base no que observamos neste estudo, brotaram inquietações que se transformaram em novos questionamentos a respeito da possibilidade de trabalhar com novos enfoques. Um desses seria o da definição e de uma certa redefinição dos papéis entre os gêneros, verificáveis tanto nos suportes lúdicos como nas práticas lúdicas – a adoção do boneco pelos meninos, as novas formas dos brinquedos de bonecas das meninas, o jogo de bola pelas meninas, as brincadeiras conjuntas dos dois sexos, por exemplo

Assim, brincar de boneca, por exemplo, fazer cozinheiro ou comidinha, batizado de boneca, são formas da menina vivenciar o cotidiano das mulheres adultas, recebendo dessa forma sua iniciação no seu papel feminino. Os brinquedos industrializados, hoje, são suportes concretos para isso, com a variedade de artigos que reproduzem todo o arsenal doméstico, e mais: reproduzem-se também os artefatos usados pelas mulheres adultas em busca da beleza, e se pode adquirir toda uma academia de ginástica de brinquedo. Tal fato vincula-se, evidentemente, a uma determinada e não recente visão do feminino. Mas uma outra visão já se faz presente, verificável nos conjuntos de bonecas profissionalizadas. Se persistem os bebês enfatizando o papel materno, encontram-se também as Barbies veterinárias, por exemplo.

Observa-se, entretanto, ainda no tocante à questão dos gêneros, que a própria sociedade estimula a manutenção dos papéis tradicionais. Assim, temos que,

ao analisar os tipos de brinquedos oferecidos a meninos e meninas, a menina dificilmente ganhará um carrinho, assim como o menino estará praticamente isento de receber um conjuntinho de cozinha. O adulto, ao dar o brinquedo à criança, está

contribuindo com a sociedade para a formação da mulher e do homem dentro dos moldes desta (Teixeira, 1991, p.12).

Por sua vez, nas brincadeiras praticadas pelo menino, ainda que com bonecos, por exemplo, o que está presente é ainda o exercício do poder masculino, da força de um ser que não se fragiliza, tendo como modelos os super-heróis da TV.

É também dessa forma que a sociedade, hoje, internaliza valores, papéis, no grupo em formação que é o das crianças, gerando neste um conflito que não se limita à educação econômica.

Enfim, o brinquedo industrializado tem, assim, papéis variados, entre os quais vale também lembrar os de substituição e companhia, ou seja, companhia para as crianças que estão cada vez mais sós em casa, preenchendo a ausência da mãe.

Um outro enfoque que se poderia trabalhar seria o do preconceito étnico. Em um país onde a população deriva de uma mistura de povos, são marcantes os estereótipos produzidos para a manutenção das diferenças raciais também no mundo infantil. Registra-se a presença constante do tipo de boneca utilizado por nossas crianças: loura, de cabelos lisos, olhos azuis, seios grandes, bastante esguia. Só a partir dos anos 80, com o fortalecimento dos movimentos negros, surgiram no mercado bonecas morenas e de cor negra; porém a sua oferta foi bastante efêmera, sendo difícil encontrar, atualmente, no mercado brasileiro, exemplares com tais características.

Conhecer melhor a prática lúdica desenvolvida em outros espaços da Península Itapagipana foi uma outra inquietação, pois percebemos a necessidade de não nos atermos apenas ao conhecimento da vivência lúdica no bairro da Ribeira, mas de ampliá-lo.

Buscar respostas a essas inquietações, dar prosseguimento às investigações aqui iniciadas, trilhando por novas abordagens, é uma das perspectivas que realizar este trabalho nos descortinou. Esperamos que se constitua em horizonte também para outras pessoas e, assim, contribua para que a nossa memória lúdica seja melhor compreendida e respeitada.

Concluindo, voltamo-nos mais uma vez para a Península Itapagipana, cenário do nosso estudo, lembrando que essa região merece uma atenção não só dos soteropolitanos, mas de toda a sociedade brasileira, visto que, localizada e circunscrita na primeira cidade edificada do País, presume-se que o Brasil pode Ter começado a brincar na Bahia. Os que vivenciaram e ainda vivenciam a sua infância nesse local, guardam em sua memória doces recordações.