**O BRINCAR, O LÚDICO, A LINGUAGEM E A CULTURA**



<https://doi.org/10.56238/isevmjv3n6-005>

**Recebimento dos originais:** 15/10/2024

**Aceitação para publicação:** 15/11/2024

**Maria Ludmila Antunes de Oliveira Mourão**

Doutoranda na Faculdade de Educação – USP

**RESUMO**

Trata-se de uma investigação sobre o brincar e o lúdico em sua relação com a cultura e a linguagem. Para tanto, são analisados o pensamento de dois autores: Sigmund Freud e Huizinga. Respeitando seus distintos campos disciplinares, pretende-se verificar como cada um articulou esses temas, imprescindíveis quando tratamos do humano. Huizinga coloca o lúdico como um elemento da cultura, como parte fundante desta. Freud aborda o lúdico, o brincar, como uma grande realização cultural, relacionando-o à constituição psíquica. Dessa forma, trata-se de levantar como cada um relaciona o brincar à cultura e então verificar possíveis pontos de aproximação e/ou divergência, abordando o brincar em uma perspectiva interdisciplinar, evidenciando seu carácter ambíguo e diverso.

**Palavras-chave:** Brincar. Lúdico. Linguagem. Cultura. Social. Inconsciente. Freud. Huizinga.

**1 INTRODUÇÃO**

O trabalho em questão investiga como o brincar e o lúdico se relacionam com a linguagem e a cultura na construção teórica de Freud e Huizinga. Cabe aqui esclarecer que se trata de um pequeno ensaio teórico, a partir de temas em comuns dos autores mencionados, respeitando seus distintos campos disciplinares, bem como experiências, fundamentações e intuitos diferentes. Dessa forma não há nesse momento uma pretensão de um estudo aprofundado, mas sim de levantar como cada um relaciona o brincar à cultura e então verificar possíveis pontos de aproximação e/ou divergência. Trata-se de comparar concepções teóricas diferentes em torno de temas em comum, tal como já realizado por outros autores[[1]](#footnote-1). Assim, o alcance do lúdico pode ser verificado em diferentes campos disciplinares[[2]](#footnote-2), abordando o brincar em uma perspectiva interdisciplinar, evidenciando seu carácter ambíguo e diverso.

Considerou-se o brincar em sua relação com a linguagem e com o inconsciente, a partir da obra de Freud, destacando justamente o aspecto lúdico desses. Sendo este presente no humano, a partir do atravessamento da linguagem, ou seja, não só nas crianças, mas também nos adultos, guardada suas peculiaridades. Os textos pesquisados foram: “Os chistes e sua relação com o inconsciente” (1905); “O poeta e o fantasiar” (1908); “Além do princípio do prazer” (1920) e o “Mal-estar na civilização” (1932).

Da mesma forma, no trabalho de Huizinga considerou-se como ele pensa essa relação do lúdico com a cultura, o que justifica para tal a escolha de sua obra “Homo ludens: o jogo como elemento da cultura” (2008). Os capítulos delimitados para o trabalho foram: “Natureza e significação do jogo”; “A noção de jogo e sua expressão na linguagem”; “O jogo e a poesia” e “A função da forma poética”.

**2 LUDENS, LÚDICO**

Huizinga (1872 – 1945), foi um historiador e linguista holandês, que desenvolveu trabalhos nas áreas da teoria da história e crítica da cultura. Em sua obra “Homo Ludens” (1938/2008), o jogo[[3]](#footnote-3), que aqui podemos entender também como o brincar, é um elemento da cultura, próprio à sua estrutura, estando presente em seu processo de construção. Logo no prefácio ele chama atenção a esse aspecto da presença, não aleatória, do genitivo no subtítulo de sua obra, “o jogo como elemento da cultura”, e não na cultura, sendo à época motivo de questionamento de seus pares. Seu trabalho não analisou o jogo na cultura, mas sim, como um elemento da cultura, marcando dessa forma uma importante diferença para esse campo de pesquisa.

Do *Homo Sapiens,* com a hegemonia da razão, à inadequação do *Homo Faber*, para chegar ao *Homo Ludens*, o autor faz um percurso destacando uma função tão importante quanto o raciocínio e a fabricação de objetos, que é o jogo. Para ele “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (p. 1), ideia essa defendida desde 1903. Considerando como fundamental o fator lúdico para a civilização procurou integrar o conceito de jogo no de cultura. Para tanto ele aborda o caráter lúdico da cultura como um fenômeno cultural e não biológico a partir de uma perspectiva histórica, com pouca interpretação psicológica, privilegiando que essa análise seja feita pela via estética ao invés dos métodos quantitativos das ciências experimentais.

Huizinga (1938/2008) busca então nesta obra o por que do jogo, a verdadeira compreensão do conceito de jogo. Sua análise passa pelas representações sagradas das civilizações primitivas às brincadeiras das crianças.

“Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificavam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo.”

Para ele os atos de culto são sempre permeados pelo jogo, o que não implica o não reconhecimento do sagrado. A religião é essencialmente constituída por jogos dedicados à divindade, sendo a mais elevada atividade possível[[4]](#footnote-4).

O brincar é abordado como algo livre, que contempla vivacidade e graça, sendo uma “esfera temporária”, uma “evasão da vida real”, seja no mundo infantil, seja nas experiências sagradas, como nos jogos rituais dos povos primitivos. Verifica-se aí uma liberdade, um descompromisso com a realidade, uma indeterminação e ambiguidade. Assim como o uso da máscara, citado pelo autor, que pode nos remeter à beleza, à alegria, e, ao mesmo tempo, ao terror, ao disfarce, ao mistério, havendo aí a “capacidade de tornar-se outro”.

“A visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta para além da vida cotidiana, para um mundo onde reina algo diferente da claridade do dia: o mundo do selvagem, da criança, e do poeta, o mundo do jogo.”

Dessa forma, o lúdico pode ser definido como uma função poética, na medida que possui uma maleabilidade que permite a criação de algo novo, fora de parâmetros pré-estabelecidos. “Sobre a função que opera no processo de construção de imagens, ou imaginação, o máximo que podemos afirmar é que se trata de função poética; e a melhor maneira de defini-la será chamar-lhe função de jogo ou função lúdica” p. 29

**3 O BRINCAR ENTRE O SUJEITO E A CULTURA**

No que o autor chamou de “supressão temporária do mundo habitual”, onde leis, regras e costumes perdem a validade, onde o fazer, podemos acrescentar, não tem valor de ato, o brincar e o jogo não é algo banal, mas uma atividade elevada, do “espírito”. Explica que há a transcendência das necessidades imediatas da vida. “...se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e do desejo e, pelo contrário, interrompe este mecanismo...”.

Interessante notar que para falar do brincar na cultura Huizinga, em determinado momento, fala da restrição de “necessidades”, observando como uma característica do brincar, ou do jogo. Do coletivo ao sujeito, o autor parece fazer o caminho do brincar/jogar como estrutura da cultura, que participa da construção da civilização, em direção ao que, ao nível do sujeito, é preciso acontecer para que seja possível tal atividade, e, por consequência, a própria convivência grupal.

Freud (1856 – 1939), neurologista austríaco, criador da psicanálise, em 1920 (p. 79) também aborda essa relação entre sujeito/coletivo marcando justamente a indissociabilidade desses. Ao observar seu neto de um ano e meio que, na ausência de sua mãe, inventa um jogo com um carretel onde joga o carretel para fora do berço e depois o puxa de volta, dizendo em alemão “fort-da” o que significa aqui e lá. O que ele apreende da observação dessa brincadeira é que seu neto estava reproduzindo a falta de sua mãe por meio dessa. Ao invés de chorar por sua ausência, ou passar por essa passivamente, ao inventar esse jogo, ele vive essa experiência de forma ativa, modificando-a de certa forma e adiando sua satisfação.

A interpretação da brincadeira estava clara, então. Ela estava associada com a grande realização cultural da criança, com a renúncia pulsional levada a cabo por ela (renúncia à satisfação pulsional), ao consentir, sem oposição, que a mãe fosse embora. Ela estava se compensando, por assim dizer, quando ela própria colocava em cena o mesmo desaparecimento e retorno utilizando os objetos ao seu alcance. Para estimar o valor afetivo dessa brincadeira, é naturalmente indiferente saber se a própria criança a tinha inventado ou se havia se apropriado dela como resultado de um incentivo. (grifo da autora)

Ao mesmo tempo que está em jogo uma demanda da criança a uma satisfação, que pela via do brincar foi adiada, está em jogo também a condição que Freud coloca como necessária à entrada na cultura: a restrição pulsional. Dito de outra forma, a restrição pulsional é o que permite a convivência em grupo e a construção das civilizações, sendo o seu substrato. Há aí, ao mesmo tempo, algo no nível do sujeito e também no nível coletivo, do social. Afinal, a entrada na cultura passa por uma perda.

Em “O mal-estar na civilização” (1932) o autor analisa que a estruturação da civilização é homóloga à estruturação do sujeito, verificando o quão intrínsecas e interdependentes são as duas instâncias. Para ele não há dicotomia entre o individual e o social.

Sabemos que Freud se ocupou do inconsciente, desvelando-o na escuta de seus pacientes e criando assim sua teoria. Embora tenha construído uma teoria da constituição psíquica, sendo conhecida, de forma equivocada, como fases psicossexuais de modo desenvolvimental, desde sempre se interessou pelo social, em suas referências literárias, artísticas, e em sua contínua interlocução com o social[[5]](#footnote-5).

Bergen (2014) em seu artigo sobre os fundamentos do brincar aborda teorias focadas no brincar, na educação e no desenvolvimento infantil, destacando os “gigantes teóricos da era” (p. 14) como Freud, Ana Freud, Melaine Klein e Winnicott, Vigotisky e Erikson. Analisando o papel do brincar em promover benefícios sócio-emocionais ou cognitivo.

Em Freud a autora verifica que, fundamentado em sua teoria psicossocial, a criança cria ao brincar um mundo onde mantém um controle, cria um mundo próprio, onde pode de forma criativa reordená-lo e ordená-lo de um outro modo. O brincar como expressão do mundo interno denotando então propósitos emocionais das brincadeiras. Constata, a partir de Freud, que as atividades do brincar infantil na primeira infância se transformam mais tarde em fantasias[[6]](#footnote-6) e no pensamento lúdico dos adultos, sendo a forma mais primitiva da expressão do humor marcada pela exuberância e o *nonsense*. Dessa forma, a piada/chiste é entendido como forma de pensamento lúdico, em seu jogo de palavras e liberação do *nonsense*. A autora destaca a relevância dessa construção teórica concluindo que, apesar de que os modelos de tratamento continuaram a avançar após os teóricos citados, o uso do brincar no tratamento do trauma infantil ainda é baseado nos fundamentos criados por esses primeiros teóricos.

Contudo, para a psicanálise a brincadeira é a atividade mais intensa, com mais dispêndio de energia, uma grande fonte de prazer das crianças, sendo a atividade infantil por excelência, por isso participa da constituição psíquica e é também um dos índices de entraves nesse percurso. A brincadeira, os jogos, o lúdico, são então imprescindíveis na constituição psíquica, é por esse meio que a criança vai colocar em jogo seus laços parentais, reviver situações, se apoderar dessas de outra forma, para poder fazer outra coisa com aquilo que vive ou viveu.

**4 A LINGUAGEM, A POESIA E O LÚDICO**

A função significante do jogo/brincar ao conotar um determinado sentido, se dá pela imaginação da realidade e transformação desta em imagem, o que evidencia uma função social que é permeada pela linguagem. (Huizinga, 1938/2008)

 “...primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder se comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação levá-las ao domínio do espírito...” p. 7

Freud (1908) também aborda a linguagem como aquilo que sustenta, tanto na atividade do poeta quanto na da criança (brincadeira), a relação de empréstimo de seus objetos imaginários e relacionamentos com objetos concretos passíveis de representação.

Huizinga (1938/2008) concebe a forma poética como um modo natural de expressão e se pergunta o porquê dessa forma poética como forma de expressão nas culturas arcaicas. Aventa a possibilidade de um motivo utilitário, já que se trata de uma sociedade sem livros, podendo ser uma forma mais fácil de memorização. Por fim, afirma que a própria vida dessas sociedades possui uma estrutura métrica e estrófica, estando presente também em documentos do Estado, textos jurídicos, leis, etc. No entanto, o que parece central nessa discussão é a própria característica lúdica da linguagem, a própria estrutura poética da linguagem.

Interessante notar que esta ideia de como a linguagem se apresenta no início de uma civilização coincide com a teoria desenvolvida por Freud, e depois, por Lacan, sobre a chegada da linguagem no humano. Ao contrário do que se possa pensar não é pela via do sentido que ela se dá, mas sim, pela sua materialidade, que afeta o corpo ao ressoar neste, deixando inscrições psíquicas. Sendo esta a base da teoria da constituição psíquica desenvolvida por esses autores.

“Toda civilização só muito lentamente vai abandonando a forma poética como principal método de expressão das coisas importantes para a vida em comunidade social. A poesia sempre antecede a prosa: para expressão das coisas solenes ou sagradas, a poesia é o único veículo adequado” Huizinga, 1938/2008 p. 142.

Assim, tal como colocado por Huizinga, “a poesia antecede a prosa”, pois a primeira forma de linguagem nas culturas arcaicas é poética, é lúdica, sendo uma “categoria absolutamente primária da vida”, como ele mesmo também mostrou, que produz satisfação e liberdade, tendo como fundamento o irracional, relacionado ao espírito. O que está em jogo é o “divertimento” (p. 5), o “agrado” (p. 5), a “alegria” (spass e witz) p. 5, citando como exemplos o grito de prazer do bebê, a paixão da torcida, justamente o que toca, antes de tudo, o corpo.

Em 1905, no texto “Os chistes e sua relação com o inconsciente”, Freud nos mostra o vazio da palavra, o que permite “jogar” com elas e produzir tanto outros sentidos quanto nenhum, apontando para uma satisfação e liberdade produzida aí. Em 1910, em “O sentido antitético das palavras primitivas”, observou o impacto dessas no corpo, citando o “brincar com as palavras” próprio das crianças, como as inversões fonéticas, quando invertem som e sentido, comparando ao funcionamento dos sonhos, e corroborando também a satisfação ali presente.

Huizinga (1938/2008) aborda o limite impreciso entre a expressão religiosa e filosófica e a expressão poética para investigar a criação poética. Nas fases mais antigas as formas de vida social, a religião, o direito, a guerra e a política mantinham uma relação mais próxima do jogo, e ao longo do tempo vai se distanciando deste. Porém observa que a função do poeta tem sua origem na esfera lúdica e isso se mantém, sendo a poiesis uma função lúdica. O autor explica que se trata de uma estrutura diferente da “vida comum”, criada pelo espírito, que “estão ligadas por relações diferentes das da lógica e da causalidade” (p. 133). Relaciona ao mundo da criança, do animal, do selvagem e do visionário, localizando-os em um “plano primitivo e originário”, remetendo ao sonho, encantamento, êxtase e ao riso.

“Em sua função original de fator das culturas primitivas, a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo – jogo sagrado, sem dúvida, mas sempre, mesmo em seu carácter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento.” p. 136

O autor traz vários exemplos de “poesia social-agonística” (p.136) em jogos culturais colhidos por pesquisadores em trabalhos de campos.

“Os homens e mulheres sentam-se uns em frente dos outros e cantam pequenas canções, algumas improvisadas, acompanhadas por um tambor. As canções são sempre de troça ou desafio. (...) As canções assumem sempre a forma de estrofe e antiestrofe, do ataque e da réplica, da pergunta e da resposta, do desafio e da desforra. Por vezes, assemelham-se aos enigmas. O Inga fuka mais típico chama-se “Inga fuka de preceder e seguir; cada estrofe começa com a palavra “perseguir” ou “seguir uns aos outros”, como em certos jogos infantis.”[[7]](#footnote-7) p. 137

Huizinga concebe a poesia, nas civilizações, em especial nas culturas arcaicas, para além de seu caráter estético, enfatiza sua função vital que é social e litúrgica ao mesmo tempo, através do “ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição” (p. 134). Assim, ele aponta que não é só no sagrado mas também nas diversões sociais, nas celebrações.

“O elemento poético formal é constituído pela assonância que, repetindo a mesma palavra ou uma variação dela, estabelece uma relação entre a tese e a antítese. O elemento puramente poético é constituído por uma alusão, por uma ideia brilhante surgida bruscamente, o jogo de palavras ou simplesmente o som das próprias palavras, sendo que neste processo o sentido pode perder-se completamente.” p. 137

Assim, há diferentes formas poéticas presentes nesses jogos, onde o efeito é atingido ora por uma variação lúdica da melodia, pela sonoridade das palavras, ora pelo significado, alusão ou improvisação.

**5 O INFANTIL E O PRIMITIVO**

Huizinga observa que, tanto nos rituais religiosos quanto nas brincadeiras infantis havia, de forma concomitante, a consciência de que tratava-se de uma encenação, de algo imaginativo, que eles mesmo montavam como encenação e encenavam, e a credulidade e seriedade como conduziam essa experiência.

“Por outras palavras, recapitulando o que já dissemos acerca do mito em geral, parece-nos haver lugar para duvidar se de fato os hindus e os escandinavos primitivos alguma vez realmente chegaram a acreditar, com toda a força de convicção, em ficções como essa da criação do mundo a partir dos membros de um corpo humano. Seja como for, é impossível provar a realidade dessa crença. Podemos pelo menos ir até ao ponto de afirmar que é extremamente improvável” p. 153

Freud (1908) lembra o quão injusto seria pensar que a criança não leva a sério sua brincadeira, pois transpõe seu mundo para uma nova ordem que lhe agrada. No entanto, observa que ela a diferencia da realidade. Em determinado momento de sua obra (1907) também aproxima o primitivo à criança, quando trata do esclarecimento sexual às crianças. O psicanalista acreditava que fosse possível prevenir, pela via do esclarecimento, a neurose e a inibição intelectual que o excesso de moral da época exercia sobre as crianças. Porém, em 1937, (p. 338) ele recua dessa ideia:

Muito tempo depois de terem recebido o esclarecimento sexual, elas ainda se comportam como os primitivos aos quais se impingiu o cristianismo e que, secretamente, continuam a adorar seus antigos deuses.

Deste modo, o autor destaca a impermeabilidade do sujeito à racionalidade e sua suscetibilidade ao que é pulsional, evidenciando a presença das ficções infantis na constituição psíquica tal como acontece também na construção dos mitos, onde as ficções entram para preencher as lacunas sobre a origem e sentido do mundo de forma geral. O que nos ajuda a pensar não pela via da credulidade, mas sim na forma como a realidade é construída, a partir de ficções, como uma forma de lidar com a complexidade da realidade, seja na perspectiva do sujeito, via ficções infantis e fantasias, seja no coletivo, via construção de mitos.

Às voltas com essa questão, Huizinga (1938/2008) também analisa as personificações de entidades sagradas como forma de canalizar e apaziguar emoções coletivas ou como um “truque psicológico para desfazer tensões sociais”. Por fim ele reconhece que nas construções míticas não há pretensão de realidade absoluta, oscilando entre a convicção e a fantasia.

**6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A rica pesquisa desenvolvida por Huizinga sobre os rituais sagrados e o brincar foi bastante ilustrativo para mim, proporcionando uma ampliação de conceitos já conhecidos, porém, agora, vistos de outro ângulo, o do historiador. Foi possível verificar mais de perto, e de forma aprofundada, com esse material, os relatos descritivos dos rituais, o lúdico nas civilizações primitivas, o que me pareceu surpreendente. O que me interessou foi o lúdico na cultura, sobretudo, o duplo movimento entre indivíduo e coletivo, sujeito e social.

Huizinga (1938/2008), ao longo dessa obra, buscou “... determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico” (p. 1), tentando responder o por que dessa. Partindo do lúdico da cultura, passa pela linguagem, relacionando a função lúdica à poética, atribuindo, por fim, às civilizações primitivas essa característica. Restando ainda um impasse:

“Haverá razões para chamar a este hábito inato do espírito, a esta tendência para criar um mundo imaginário de seres vivos (ou talvez um mundo de ideias animadas), um jogo do espírito ou um jogo mental?” p. 151.

Afinal, não seria a “imaginação poética”, esse sem sentido, que remete ao vazio da palavra, uma característica própria da linguagem, aquilo que liga os sujeitos, que faz liame social, a função lúdica e poética da linguagem?

Com a psicanálise, sem a intenção de sobrepor os dois campos em questão, podemos responder que essa “tendência para criar um mundo imaginário” ou esse “hábito inato do espírito”, não é nem um jogo do espírito nem um jogo mental, tem a ver com o inconsciente atravessado e constituído pela linguagem e que, portanto, não é inato. O que implica a preponderância do pulsional, das ficções e fantasias, sobre o instintual e o racional.

**REFERÊNCIAS**

BERGEN, D. Foundations of Play Theory. In: Brooker, L., Blaise, M., & Edwards, S. (2014). The Sage Handbook of Play and Learning in Early Childhood. SAGE Publicações Ltd.

FREUD, S. (1905) Os Chistes e sua relação com o inconsciente. In: *Obras psicológicas de Freud*. Rio de Janeiro: Imago.

\_\_\_\_\_\_. (1907). Sobre o esclarecimento sexual das crianças. Amor, Sexualidade, Feminilidade. In: *Obras Incompletas de Sigmund Freud*. 1ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

\_\_\_\_\_\_. (1908). O poeta e o fantasiar. Arte, Literatura e os Artistas. In: *Obras Incompletas de Sigmund Freud*. 1ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

\_\_\_\_\_\_. (1910) O sentido antitético das palavras primitivas. In: *Obras Incompletas de Sigmund Freud*. Belo Horizonte: Autêntica.

\_\_\_\_\_\_. (1920). Além do princípio do prazer. In: *Obras Incompletas de Sigmund Freud*. 1ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

\_\_\_\_\_\_. (1930/1996) O mal-estar na civilização. In: *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. v. XXI. Rio de Janeiro: Imago, p. 67-73.

\_\_\_\_\_\_. (1937). Análise finita e infinita. In: *Obras Incompletas de Sigmund Freud*. Belo Horizonte: Autêntica.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

1. Bergen, D. (2014). Foundations of Play Theory, por exemplo. [↑](#footnote-ref-1)
2. Santos, Boaventura de Souza. Um discurso sobre as ciências; Sutton-Smith, Brian. The ambiguity of play. [↑](#footnote-ref-2)
3. Importante colocar que essa tradução não se restringe ao jogar, mas também ao brincar, tal como o tradutor nos adverte: “A diferença entre as principais línguas européias (spielen, to play, jower, jugar significam tanto jogar como brincar) ...” (p. 3). Assim, ao longo do texto serão usados os termos jogar e brincar. [↑](#footnote-ref-3)
4. O autor faz referência ao Platão (p. 31) [↑](#footnote-ref-4)
5. À exemplo dessa interlocução podemos citar alguns textos que abordam o social de forma mais direta: “Mal-estar na civilização” (1930); Totem e Tabu (1913); “Psicologia das massas e análise do eu (1921)”, “O futuro de uma ilusão (1927)”, etc [↑](#footnote-ref-5)
6. O fantasiar como formação substituta do brincar, como o devaneio. (Freud, 1908) [↑](#footnote-ref-6)
7. Trabalho do professor Josselin de Jong, da Universidade de Leyden, das ilhas de Buru e Babar, no arquipélago das Índias Orientais. [↑](#footnote-ref-7)