

MEMÓRIAS DO BRINCAR¹

Ennia Débora Passos Braga Pires

Doutora em Educação

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - enniadebora@yahoo.com.br

Alex Santos Rocha

Graduando em Pedagogia

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - lecaorocho@gmail.com

Resumo

O trabalho é originário de uma pesquisa em desenvolvimento que considera o brincar como um elemento cultural para revelar a cultura lúdica das crianças do século passado, na cidade de Itapetinga/BA. Apresenta uma discussão teórica sobre o brincar numa perspectiva cultural e delimita o trabalho com memórias como mecanismo para resgatar a cultura lúdica de crianças no século XX. Trata-se de um estudo bibliográfico pautado em autores que se debruçam sobre o brincar enquanto manifestação histórica e cultural, dentre os quais se destacam: Huizinga (2010), que traça a história dos jogos a partir da relação do homem com o trabalho; Brougère (2010, 2004, 2002), que investiga a cultura lúdica infantil, bem como o papel do jogo, mais especificamente, do brinquedo, na impregnação cultural da criança; Benjamim (2002) que oferece importante contribuição ao estudo da memória do brinquedo e do brincar; e, Ariès (1981) para quem, a própria infância é uma construção histórica e cultural. Os estudos de Chauí (2002) e Rousso (2002) oferecem os aportes teóricos para o trabalho com memórias. Conclui destacando relevância de recuperar as memórias de pessoas idosas tanto para o desvelamento da cultura lúdica de um passado recente, como também a possível contribuição do estudo para a valorização do idoso como cidadão portador e fazedor de cultura.

Palavras-Chave: Cultura Lúdica. Infância. Memórias.

Introdução

Grande parte dos estudos sobre o brincar e o brinquedo tem sido desenvolvidos por pesquisadores da área da psicologia e, mais recentemente, por educadores, que elegem como foco de interesse os efeitos do brincar ou do uso do brinquedo no desenvolvimento e aprendizagem da criança. Não é uma tradição, estudar o brincar e suas vinculações com a cultura, considerando-o como elemento produto e (re)produtor de uma sociedade dotada de traços culturais, sociais e históricos específicos.

Neste estudo o brincar e o brinquedo são considerados como elementos de uma sociedade historicamente determinada que os constituem em seus aspectos simbólicos e materiais, lhes conferindo sentidos, funções sociais e especificidades mas que também são ressignificados pela própria atividade lúdica. O brincar, o brinquedo e os jogos como produtos sociais e históricos revelam traços relevantes sobre a cultura de determinado povo em um dado momento histórico.

¹ Trabalho originário do Projeto de Pesquisa: Memórias e cultura lúdica no município de Itapetinga/BA em meados do século XX em desenvolvimento na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.

Além disso, se considerarmos cultura como um conjunto de significações produzidas pelo homem, o brinquedo, por si só, engendra forte valor cultural por encarnar significados que permitem compreender a sociedade e a cultura a que pertence ou pertenceu.

As inquietações que motivaram este estudo se prendem ao desvelamento da cultura lúdica do século passado na cidade de Itapetinga/BA. Como era a infância em meados do século XX? Como brincavam as crianças? Que tipo de brinquedos, brincadeiras e jogos estavam presentes no cotidiano das crianças daquela época? Que materiais ofereciam a matéria prima para a confecção dos brinquedos? Quais as características desses brinquedos? Qual o espaço/tempo destinado ao brincar naquele contexto histórico? Qual o significado do brincar presentes nas memórias dos participantes da pesquisa? Existem brinquedos, brincadeiras e, ou jogos que ainda permanecem nas vivências contemporâneas das crianças?

Para alcance dos objetivos propostos, optou-se pela realização de uma pesquisa de campo em uma instituição de repouso para idosos situada na cidade de Itapetinga/BA. Através da metodologia da história oral, serão colhidas as memórias do brincar dos idosos participantes da pesquisa.

O estudo irá pautar-se em autores clássicos e contemporâneos que se debruçam sobre o brincar enquanto manifestação histórica e cultural, dentre os quais se destacam: Huizinga (2010), que traça a história dos jogos a partir da relação do homem com o trabalho; Brougère (2010, 2004, 2002), que investiga a cultura lúdica infantil, bem como o papel do jogo, mais especificamente, do brinquedo, na impregnação cultural da criança; Benjamim (2002) que oferece importante contribuição ao estudo da memória do brinquedo e do brincar; e, Ariès (1981) para quem, a própria infância é uma construção histórica e cultural. Os estudos de Chauí (2002) e Rousso (2002) oferecem contribuições para a condução e compreensão do trabalho com memórias.

A pesquisa encontra-se em desenvolvimento e o propósito neste trabalho é apresentar uma breve discussão teórica sobre o brincar numa perspectiva cultural e delimitar o uso de memórias como mecanismo para resgatar a cultura lúdica de crianças no século XX.

Brinquedos e cultura lúdica

Resgatar a cultura lúdica de um dado momento histórico por meio do resgate das memórias de brincadeiras infantis daquela época implica em considerar a infância para além de uma faixa etária. A infância, assim como as outras fases da vida, a juventude, a adultez e a velhice se constituem, ao longo da história, como um tempo da vida que vai sendo transformado a partir das relações concretas nas quais se forjam. São constructos cujos sentidos e significados são construídos

a partir das relações sociais, políticas e econômicas de do tempo histórico no qual se vivência. Decorre daí que as condutas e manifestações da criança, do jovem, do adulto ou do idoso devem ser analisadas como construções histórico-sociais da época em que se vive.

Ariès (1981) em seu célebre estudo: *História social da criança e da família* destaca que a inexistência da representação infantil da criança na arte medieval. Segundo o autor, “até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la. É difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou a falta de habilidade. É mais provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo” (ARIÈS, 1981, p. 50). O autor analisa vários artefatos artísticos bem como manifestações literárias do período e conclui:

Os homens e mulheres do X a XI não se detinham diante da imagem da infância, que esta não tinha para eles interesse, nem mesmo realidade. Isso faz pensar também que no domínio da vida real e não mais apenas no de uma transposição estética, a infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também logo era perdida (ARIÈS, 1981, p. 52).

O autor ressalta que a descoberta da infância teve início no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos, XV, e XVI. Enfatiza que os sinais de seu desenvolvimento tornaram-se particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII (ARIÈS, 1981, p. 65).

As transformações sociais exerceram importante papel nessa transição, principalmente, com o advento do capitalismo por introduzir mudanças cruciais no sistema doméstico de produção, separando casa e trabalho em universos distintos. A própria exploração da mão de obra vai gerar uma preocupação com a saúde da criança – um trabalhador em potencial (quando não, de fato). A educação, antes destinada a certa parcela da sociedade, vai estender-se à população e tornar-se um elemento de integração da família e da sociedade como um todo, nesta nova mentalidade que se instala.

Como manifestações culturais, as atividades marcadamente infantis, as brincadeiras e seus objetos, os brinquedos, vão acompanhando as transformações sociais. Assim como parece ter sido indistinta a condição de adulto e criança nos cinco séculos que antecederam a visão contemporânea de infância. Também as brincadeiras, foram indistintamente, praticadas por adultos e crianças, neste período. A brincadeira coletiva, as festas, as encenações populares eram momentos de convívio indiscriminado entre homens, mulheres e crianças, e estas ocupavam um lugar assegurado pela tradição e pela cultura. O brinquedo e a brincadeira não faziam parte apenas do universo infantil, estavam presentes na vida cotidiana, que adultos e crianças compartilhavam.

Os estudiosos da infância, em suas múltiplas frentes de interesses, têm um pensamento convergente quando se trata do brincar, eles afirmam que o brincar é o espaço da criação cultural por excelência, mas é com Brougère que se complementa este pensamento quando este afirma que a ludicidade possibilita a criança, criar e entrelaçar uma relação aberta e positiva com a cultura (BROUGÈRE, 2010). O autor é enfático ao afirmar que “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social que precisa, como outras, de aprendizagem” (BROUGÈRE, 2010, p. 20).

Para Brougère (2010), brincar é uma atividade que se opõe ao trabalhar, ou seja, em oposição às atividades humanas ditas sérias. Para o autor, o brinquedo é um elemento da cultura ao alcance da criança, é seu parceiro. Com ele a criança manipula e age. O processo de criação se desenvolve muito mais. Quanto mais riqueza e diversidade nas experiências oferecidas no seu ambiente, mais estímulo para a criança em sua capacidade de imaginação e criação.

Através do brinquedo, da brincadeira e de suas histórias são recuperados os modos e costumes das civilizações. Os estudos de Brougère (2004) nos ajuda a compreender o brinquedo como elemento cultural ao comentar que o brinquedo deve ser considerado como produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos, necessitando de uma análise de suas duas facetas, uma, enquanto objeto cultural, o brinquedo por si mesmo; e a outra, como algo que carrega funções sociais que lhe são conferidas e lhe dão razão de existir, contribuindo para o desenvolvimento infantil.

É partindo da ideia do enraizamento cultural do brincar que Brougère (2010) apresenta um conceito central em seus estudos, o de cultura lúdica, compreendendo-a como um

conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo. Em vez de ver no jogo o lugar de desenvolvimento da cultura, é necessário ver nele simplesmente o lugar de emergência e de enriquecimento dessa cultura lúdica, essa mesma que torna o jogo possível e permite progressivamente a atividade lúdica. O jogador precisa partilhar dessa cultura para poder jogar (BROUGÈRE, 2010, p. 23).

É importante considerar que a compreensão da ideia de cultura lúdica, de acordo com o pensamento de Brougère só pode ser levada adiante considerando que o brincar só se efetiva de fato quando da existência de um “conjunto das atividades humanas, algumas sejam repertoriadas e designadas como *brincar* a partir de um processo de designação e de interpretação complexo” (IBIDEM, 2010, p. 20). Dessa forma, cada cultura determina aquilo que considera jogo. O jogo só existe, de fato, quanto essa atividade é interpretada como tal pelos atores sociais em função da

imagem que tem dessa atividade. O que nos permite inferir que a cultura lúdica de hoje não é a mesma do século passado.

Essa ideia pode ser melhor compreendida com as contribuições de Benjamin (2002) e seus estudos sobre brinquedos e memória do brincar, no livro *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. Ao proceder a uma análise histórica do brinquedo, o autor aponta a massificação própria da evolução industrial que acaba por inscrever o brinquedo em uma dimensão de homogeneização. O apagamento da singularidade, a “plastificação” dos brinquedos, revela os contornos do capitalismo sobre o universo da infância. Seu trabalho revela que os brinquedos evocam as formações do social, são objetos que revelam em sua configuração traços da cultura em que se inserem.

Todavia, Brougère alerta para o fato de não considerarmos o jogo apenas como uma resultante da cultura, e sim, como uma atividade dotada de certa autonomia, de criação cultural, pois essa atividade permite à criança antes de entrar na cultura de uma forma geral, aprender uma cultura específica e particular que é a do jogo. “Esquecemo-nos facilmente de que quando se brinca se aprende antes de tudo a brincar, a controlar um universo simbólico particular” (BROUGÈRE, 2010, p. 23). Esse repertório que permite a realização do jogo através de uma rede de significações coletivas e particulares é o que constitui a cultura lúdica.

Resgatar memórias... reviver sentimentos...

Neste estudo, compreendemos “memórias” para além de um simples registro do passado e concordamos com Chauí (2002) que alerta para o fato de que a lembrança é algo que não se explica claramente, assim como a seletividade da memória.

[...] selecionamos e escolhemos o que lembramos e a lembrança, como a percepção, tem aspectos afetivos, sentimentais, valorativos (existem lembranças alegres e tristes, saudade, arrependimento, remorso). [...] também não se pode explicar o esquecimento, pois se tudo está espontânea e automaticamente registrado e gravado em nosso cérebro, não poderíamos esquecer coisa alguma, nem poderíamos ter dificuldade para lembrar certas coisas e facilidade para recordar outras (CHAUÍ, 2002, p. 128).

Além de fenômeno individual e psicológico, a memória é principalmente um fenômeno social, uma construção derivada das relações sociais estabelecidas pelos atores sociais, o que transcende o aspecto individual. Assim, Rousso (2002) explica que a memória é a presença do passado e, ao mesmo tempo, é incontestavelmente da atualidade, pois é o momento atual que lança ao passado as indagações em busca de compreensão, possibilitando aos sujeitos que narram uma reconstrução constante de si e do universo que habitam. As memórias constituem-se “[...] um elemento essencial das identidades, da percepção de si e dos outros” (ROUSSO, 2002, p. 95).

Rouso (2002) fala ainda da memória como reconstrução psíquica e também intelectual que traz ativamente uma representação seletiva do passado e esse passado não é apenas daquele que recorda, mas também do coletivo no qual o recordador fez/faz parte. Por essa razão, as memórias são componentes absolutamente necessários na (trans)formação das identidades dos sujeitos, das percepções de si e dos outros, daqueles com os quais conviveram ao longo de suas vivências em contextos sociais distintos. Desse modo, é possível pensar que contamos uma história pessoal, atravessados pelas histórias sobre nós mesmos que nos são narradas.

Um narrador de memórias conta sempre as mesmas histórias (suas vivências passadas) e, repetindo-as, transforma-as em experiências. A diferença entre vivência e experiência está em que ao contar o fato vivido no passado, o narrador o coloca face às condições do presente. Não apenas do seu presente, mas do presente dos que os ouvem ou leem. Ao colocar suas lembranças como passado cujo significado está no presente, oferece ao leitor a possibilidade de projetar o futuro. Visto deste modo, ouvir ou ler memórias é um exercício de reflexão sobre o presente, com vistas ao futuro.

Conclusão

Recuperar, através das memórias das pessoas idosas, as dimensões sociais e culturais do brincar, desvelando a cultura lúdica de um dado momento histórico, implica em compreender as memórias enquanto narrativas das experiências vividas o papel de recontar uma história recente pela ótica de seus atores, idosos que viveram suas infâncias nas décadas de 40, 50 e 60 do século passado. Trata-se de um estudo que pretende dar voz a sujeitos que, historicamente, em nosso país têm tido poucas oportunidades de expressar e de atuarem como portadores de histórias e de cultura. Abre perspectiva, pois, para a valorização do idoso como cidadão portador e fazedor de cultura.

Referências

- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Trad. Dora Flaksman. 2 ed. Rio de Janeiro, LTC Editora, 1981.
- BENJAMIM, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcus Vinícius Mazzari. São Paulo: Editora 34 Ltda, 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. Lúdico e educação: novas perspectivas. **Linhas Críticas**, Brasília, v. 8, n. 14, jan./jun. 2002.
- _____. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo. Cengage Learning, 2010.
- _____. **Brinquedo e cultura**. Trad. Gisela Wajskop. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. 12. ed. São Paulo: Ed. Ática, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- ROUSSO, Henry. A memória não é mais o que era. In: FERREIRA, Marieta de Moraes; AMADO, Janaína. **Usos e abusos da história oral**. 5. Ed. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2002, p. 93-101.