

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Escola Superior de Educação Física
Programa de Pós-Graduação em Educação Física



Tese de doutorado

**Por uma Cidade Brincante: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de
São Paulo**

Fernanda Stein

Pelotas, 2018.

Fernanda Stein

**Por uma Cidade Brincante: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de
São Paulo**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física, da Escola Superior de Educação Física, da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à defesa de tese para obtenção do título de Doutor em Educação Física.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Elizara Carolina Marin

Pelotas, 2018.

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

S819p Stein, Fernanda

Por uma cidade brincante : coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo / Fernanda Stein ; Dr.^a Elizara Carolina Marin, orientador. — Pelotas, 2018.

134 f. : il.

Tese (Doutorado) — Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Escola Superior de Educação Física, Universidade Federal de Pelotas, 2018.

1. Jogos e brinquedos. 2. Área urbana. 3. Coletivo cultural. 4. Direito à cidade. 5. Brincante. I. Marin, Dr.^a Elizara Carolina, orient. II. Título.

CDD : 796

Fernanda Stein

Por uma Cidade Brincante: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo

Data da defesa: 10 de setembro de 2018.

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Elizara Carolina Marin (Orientadora)
Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio Sinos

Prof. Dr. Luiz Carlos Rigo (Membro Titular)
Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas

Prof. Dr. Giovanni Felipe Ernst Frizzo (Membro Titular)
Doutor em Ciências do Movimento Humano pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Pierre Normando Gomes-da-Silva (Membro Titular)
Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof.^a Dr.^a Gabriela Machado Ribeiro (Membro Suplente)
Dr.^a em Educação pela Universidade Federal de Pelotas

Agradecimentos

À minha mãe, por ter me ensinado a agradecer sempre pelas conquistas e pelas dificuldades, fontes de aprendizado e de mudanças. Sou grata pela confiança e apoio que minha mãe sempre me transmitiu nessa caminhada que, de perto ou de longe, trilhou juntamente comigo. Mesmo em situações de turbulência, ela ensinou a ter fé e resiliência.

Ao Renan, meu “co-orientador emocional”, pelo amor e infinita paciência, por estar ao meu lado em todos os momentos e mostrar que era possível, mesmo quando tudo parecia não ter saída.

À minha família, por ser o chão onde sustento minha crença no jogo como educação, pertencimento, autoconhecimento e liberdade.

À minha orientadora, que me acolheu e oportunizou momentos importantes na minha trajetória acadêmica. Apresentou-me a existência da alegria e do lúdico na academia. Orientou-me desde a graduação com a firmeza precisa e a sensibilidade necessária de quem ensina para a vida.

Ao Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores da Universidade Federal de Santa Maria, onde dei meus primeiros passos na iniciação científica, descobri meu encantamento pelo jogo e enraizei belas amizades.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pela bolsa de estudos, possibilitando minha estada na cidade de Pelotas e minhas viagens a campo.

Aos professores Pierre Normando Gomes-da-Silva, Luiz Carlos Rigo, Giovanni Frizzo e Gabriela Machado Ribeiro, por contribuírem com a maturação da pesquisa que aqui apresento.

Ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da ESEF/UFPel, que acolheu meu projeto de pesquisa e proporcionou condições acadêmicas para a sua concretização.

Sou imensamente grata a cada pessoa que participou nesses quatro anos, mesmo sem saberem, da minha trajetória de aprendizado na pesquisa e na vida.

Resumo

STEIN, Fernanda. **Por uma Cidade Brincante:** coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo. 2018. 134f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Escola Superior de Educação Física, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.

Este é um estudo que tem como tema o jogo no contexto da cidade. O jogo é compreendido como manifestação universal e cultural, na medida em que está presente e se repete em qualquer existência humana e ao mesmo tempo carrega consigo traços particulares impressos por cada cultura. A cidade é entendida como obra coletiva, a base material onde a vida urbana acontece. Atualmente há um movimento em grandes centros urbanos de consolidação de coletivos culturais que lutam pela reapropriação e ressignificação dos espaços públicos urbanos. Nesse contexto, esta pesquisa tem como objetivo investigar a constituição, organização e atuação de coletivos culturais organizados em torno de ações com jogos no contexto da cidade de São Paulo. Para tanto, lança mão de pesquisa de campo e documental, com utilização de entrevistas semiestruturadas. Fizeram parte da pesquisa quatro coletivos culturais que têm como foco ações com jogos em espaços públicos da cidade: “Aqui que a gente brinca”; “Brincantes Urbanos”; “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo”; “Central dos Jogos”. Os quatro coletivos em análise formaram-se nos últimos cinco anos e realizam ocupações com jogos em espaços públicos, como praças, ruas e parques, na busca da apropriação desses espaços de maneira afetiva e lúdica. No cerne de suas ações, está a defesa da conexão entre a cidade e a dimensão lúdica nos seres humanos, de uma cidade mais brincante.

Palavras-chave: jogos e brinquedos; área urbana; coletivo cultural; direito à cidade; brincante.

Abstract

STEIN, Fernanda. **For a Playing City**: cultural collectives and actions with games in São Paulo city. 2018. 134s. Thesis (Doctorate Degree in Physical Education) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Escola Superior de Educação Física, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.

This is a study which has as its theme the game in the context of the city. The game is understood as a universal and cultural manifestation, insofar as it is present and repeated in any human existence and at the same time it carries with itself particular traits imprinted by each culture. The city is understood as a collective work, the material base where the urban life happens. At present there is a movement in large urban centers of consolidation of cultural collectives that fight for the appropriation and resignification of urban public spaces. In this context, this research aims to investigate the constitution, organization and performance of cultural collectives organized around actions with games in the context of the São Paulo city. For this, it uses field and documentary research, using semi-structured interviews. Four cultural collectives were part of the research, which focus on actions with games in public spaces of the city: “Aqui que a gente brinca”; “Brincantes Urbanos”; “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo”; “Central dos Jogos”. The four collectives under analysis were formed in the last five years and they perform occupations with games in public spaces such as squares, streets and parks, in the search for appropriation of these spaces in an affective and playful way. At the heart of their actions is the defense of the connection between the city and the playful dimension of human beings, of a more playing city.

Keywords: play and playthings; urban area; cultural collective; right to the city; playing.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 POR QUE O JOGO?	11
3. CAMINHO METODOLÓGICO	21
3.1 Pesquisa de campo	22
3.2 Entrevistas semiestruturadas	24
3.3 Pesquisa documental	26
3.4 Análise de conteúdo: algumas inspirações	27
4 O JOGO COMO MANIFESTAÇÃO UNIVERSAL E CULTURAL	29
4.1 O jogo na história e na atualidade	32
5. CIDADE	36
5.2 Cidade Moderna	38
5.3 A cidade e o urbano: o caso brasileiro	39
5.4 São Paulo	41
5.5 Os espaços públicos na cidade de muros: entre o abandono e a ocupação	46
6. COLETIVOS CULTURAIS E AÇÕES COM JOGOS NA CIDADE DE SÃO PAULO	54
6.1 Coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo	55
6.2 Os Coletivos Culturais: singularidades	56
6.2.1 Aqui que a gente brinca	56
6.2.2 Brincantes Urbanos	59
6.2.3 Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo	61
6.2.4 Central dos Jogos	63
6.3 Desafios e estratégias	68
7 POR UMA CIDADE BRINCANTE: o jogo na cidade a partir das ações dos coletivos culturais	70
7.1 A cidade brincante	77
8 CONSIDERAÇÕES	90
REFERÊNCIAS	92
Apêndice A - Roteiro de Entrevista Semiestruturada	101
Apêndice B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	104
Apêndice C – Lista dos sites das redes sociais e das reportagens que fizeram parte da análise documental	105
Apêndice D – Lista de <i>sítes</i> consultados	107
Apêndice E – Artigo publicado como requisito parcial para a defesa de tese de doutorado, de acordo com o Regimento de 2013 do PPGEF/EESEF/UFPel	109

Apêndice F – Artigo aceito para publicação na Revista Brasileira de Ciências do Esporte como requisito parcial para a defesa de tese de doutorado, de acordo com o Regimento de 2013 do PPGEF/EESEF/UFPel	121
--	------------

1 INTRODUÇÃO

Confluem, em grandes centros urbanos brasileiros, diversos problemas deflagrados com o processo de urbanização no país. A modernização do campo e a industrialização tardia desencadearam um êxodo rural, na segunda metade do século XX, de maneira desordenada e veloz, criando verdadeiros aglomerados de pessoas nas regiões onde o desenvolvimento industrial era maior (ROLNIK, 1988; 2004; ROLNIK; KLINK, 2011; MARICATO, 2000; 2002). Não demorou para que a “crise da cidade”, já relatada por Lefebvre (2001) na década de 1960 nas cidades europeias, assolasse as grandes cidades do Brasil.

A cidade transformou-se em valor de troca, passível de ser comprada e consumida, incluindo os espaços para o encontro e para o lúdico. Outrossim, transformou-se em cidade de muros, onde a lógica do medo e da violência dominam o cotidiano da vida das pessoas (CALDEIRA, 2000). Nesse interim, os espaços públicos de encontro e de lazer, como praças, parques e ruas, são abandonados.

Em contramão a esse processo, Lefebvre (2001) defende o direito à cidade como valor de uso, provida de sentido e de vida, e, para tal, propõe a potencialização dos espaços e tempos à invenção lúdica e à criação humana. Harvey (2014), inspirado nas ideias de Lefebvre, considera indispensável o direito de todos proporem e decidirem que tipo de cidade se quer construir.

Nessa perspectiva, observa-se em grandes centros urbanos, nas duas últimas décadas, no Brasil em particular e na América Latina como um todo, (a exemplo de Bogotá/Colômbia e Santiago/Chile), a consolidação de coletivos culturais, considerados movimentos sociais autônomos, sem personalidade jurídica, organizados de maneira horizontal (sem hierarquias entre seus membros), formados principalmente por jovens que, com diferentes ações em torno de manifestações culturais, afirmam-se enquanto sujeitos transformadores da cidade (MARINO, 2015). Agrupam-se em prol de objetivos em comum, constituindo um tempo-espaço que, segundo Gohn (2010), assume caráter reivindicatório junto aos órgãos governamentais e, principalmente, tem caráter propositivo, no sentido de impulsionar ações concretas nas comunidades onde estão inseridos e dos quais fazem parte.

Em São Paulo, nos últimos anos, surgiram diversos coletivos, atuantes no campo do teatro, da música, do cinema, do rap, do grafite, da literatura (MARINO,

2015; ADERALDO, 2014). Foi possível identificar 237 coletivos cadastrados na plataforma online “SP Cultura”¹, no ano de 2018.

A partir desse panorama, é possível reconhecer um movimento de retomada de espaços públicos para a vivência de diversas manifestações culturais que têm em seu bojo a reivindicação do direito à cidade a partir do protagonismo dos sujeitos sociais (PACHECO, 2016). Entre essas manifestações encontra-se o jogo.

Compreendo o jogo como manifestação universal e ao mesmo tempo cultural. Universal no sentido que está presente e traduz a necessidade universal humana da diversão, do prazer, da festa. Para Huizinga (2010), o jogo encerra um sentido em si mesmo, transcende as necessidades materiais imediatas da vida. Na essência do jogo está a fruição intensa, incerta e desafiadora. E, cultural, no sentido de que é construído no interior das culturas dos povos. Assim, segundo Caillois (1990), os jogos expressam os costumes, as formas de se organizar em sociedade e assumem características a partir do contexto e das relações sociais ali estabelecidas.

É nessa conjuntura que o objetivo geral desse estudo é investigar a constituição, organização e atuação de coletivos culturais em torno de ações com jogos no contexto da cidade de São Paulo. Como objetivos específicos estão: a) identificar coletivos culturais organizados em torno de ações com jogos no contexto da cidade de São Paulo; b) compreender a constituição e os objetivos desses coletivos; c) identificar as ações desenvolvidas com jogos por estes coletivos culturais; d) analisar os desafios e perspectivas dos coletivos e sua relação com o cenário de grandes centros urbanos no contexto brasileiro.

A escolha por coletivos culturais organizados em torno de ações com jogos no contexto do maior centro urbano no Brasil (São Paulo) deu-se mediante minha trajetória de vida e acadêmica, descritas na seção “Por que o Jogo?” e também a partir de estudo anterior² realizado pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF), da Universidade Federal de Santa Maria/RS, no ano de 2015, que teve como objetivo investigar e mapear associações, grupos e coletivos envolvidos com a defesa dos Jogos Tradicionais no Brasil. A pesquisa era parte das

¹ Plataforma da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo com informações sobre agentes culturais, projetos, eventos e espaços cadastrados: <<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/>>.

² A pesquisa denominada “Associações de Jogos Tradicionais no Brasil” foi desenvolvida pela bolsista de iniciação científica Taíse Motta Resch da Silva sob a orientação da professora Elizara Carolina Marin, originando o Trabalho de Conclusão de Curso “Associações que abarcam os jogos tradicionais: ações desenvolvidas”, defendido junto ao curso de Educação Física – Bacharelado, do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria.

ações de mapeamento de pessoas engajadas com a temática para a participação no III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais. Além de um número significativo de associações, centros culturais e clubes, os dados apontaram um movimento recente (últimos 10 anos) de novas formas de organização que tem em seu bojo a defesa do Jogo e de espaços para tal, principalmente em grandes centros urbanos, denominados “Coletivos Culturais”.

Além disso, pesquisar coletivos organizados em torno de ações com jogos em grandes centros urbanos justifica-se pela necessidade de compreender as novas formas de associativismo que surgem nas últimas décadas e como sua atuação pode contribuir na visibilização dos jogos como manifestação da cultura lúdica da humanidade. Investigar iniciativas que têm como o tema o jogo no contexto das grandes cidades torna-se importante diante de estudos (ABRAHÃO, 2011; CALDEIRA, 2000; DUARTE JUNIOR, 2000) que sinalizam a ausência ou o abandono de espaços públicos apropriados para o encontro na cidade e com a cidade. A partir da elucidação da conjuntura em que esses coletivos surgem, do porquê da escolha do tema jogo, dos desafios e perspectivas de suas ações, é possível contribuir para o avanço de estratégias e de outras iniciativas que valorizem a dimensão lúdica do ser humano a partir do jogo.

2 POR QUE O JOGO?

"Que a importância de uma coisa não se mede com fita métrica nem com balanças nem barômetros etc. Que a importância de uma coisa há que ser medida pelo encantamento que a coisa produza em nós."

(MANOEL DE BARROS, 2006, p. 23)

Acredito que a escolha de um tema a ser estudado não é resultado de um acaso. Mills (1975) reconhece a pesquisa como parte íntima da vida do pesquisador. Tampouco deve vir de fora, imposto ou doado, conforme salienta Demo (2003, p.22), mas sim “deve ser uma conquista de dentro, construção própria”. E é com esse olhar que pretendo, nessa seção, expor minha trajetória acadêmica e, principalmente, as escolhas que fiz no decorrer dela.

Há 12 anos ingressei no curso de Educação Física – Licenciatura, na Universidade Federal de Santa Maria, e há 9 anos faço parte do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF), coordenado por minha orientadora e pelo professor João Francisco Magno Ribas. Desde então tenho estudado e pesquisado sobre os temas Jogo e, especificamente, Jogo Tradicional. Entretanto, há apenas 3 anos, durante meu percurso no doutorado, mostrou-se para mim, pertinentemente a ponto de transformar-se em inquietação, a seguinte pergunta: por que eu pesquiso Jogo? Obviamente, justificativas sociais, considerando a importância do tema para área de Educação Física, não faltam³; essas foram sempre ponto de reflexão, revisitadas a todo instante a fim de não esvaziar o sentido social do estudo. Porém, que sentido tem o Jogo na minha vida?

Em 2009, em meu primeiro ano integrada ao GPELF, inseri-me na pesquisa guarda-chuva “Diagnóstico das manifestações de esporte e lazer do campo e da cidade no estado do Rio Grande do Sul”⁴, e fui a campo. Com roteiro de entrevista em mãos, explorei parte do universo de manifestações da cultura expressas em um pequeno município do interior do estado. Tiro de laço, Ginete, Vaca parada, Bocha,

³ Abordados na Introdução.

⁴ Pesquisa financiada pelo Ministério de Esporte/REDE CEDES que objetivou realizar um diagnóstico detalhado das manifestações de esporte e lazer do campo e da cidade da região central do Rio Grande do Sul considerando a identificação, a descrição e a interrelação com o contexto sociocultural.

Truco⁵, danças locais, entre outras manifestações, vestiram-se (ou despiram-se) de maneira que eu nunca havia presumido. Retornei do campo com a certeza de que gostaria de estudar mais sobre diferentes manifestações da cultura ligadas ao lazer, afinal elas faziam sentido na vida daquele grupo que pesquisei; o jogo era parte da vida dessas pessoas.

Outrossim, o GPELF mantinha contato e parcerias com pesquisadores brasileiros, de outros países latino-americanos e de europeus expoentes⁶ acerca do tema Jogo Tradicional, o que contribuía para que a temática fosse fortalecida no GPELF, através de reuniões de estudo, pesquisas de iniciação científica, Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs), dissertações, projetos de extensão e de ensino.

Encantada pela temática, minha pesquisa de TCC teve o objetivo de compreender o conteúdo Jogo Tradicional nos referenciais curriculares dos diferentes estados brasileiros e as suas propostas para o conteúdo. Identifiquei a presença do Jogo Tradicional na maior parte das propostas da Educação Física. Entretanto, a sistematização desse conhecimento restringia-se, na maioria das vezes, aos primeiros anos do ensino fundamental e, ainda, na perspectiva de recurso metodológico para a preparação desportiva, longe de ser abordado como produção cultural humana. Percebi, então, que a Educação Física tinha ainda muito a avançar. Nesse período, surgiram minhas primeiras angústias sobre como poderia contribuir com o tema.

Também participei como bolsista de iniciação científica, no decorrer dos anos de 2010 e 2011, na pesquisa “Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do campo e da cidade no estado do RS”⁷. Mais uma vez fui a campo, agora com olhar voltado aos Jogos de alguns grupos étnicos característicos no estado, como o italiano, o alemão, o indígena e o portugueses.

Os conceitos de jogo e jogo tradicional, estudados no grupo, começaram a fazer algum sentido para mim com a imersão no campo, com as entrevistas e com as observações. Em uma equipe constituída por cinco estudantes de iniciação científica e pelos dois coordenadores do GPELF, viajamos para cidades expressivas de cada

⁵ Jogos característicos do estado do Rio Grande do Sul, considerados tradições da cultura gaúcha.

⁶ Entre eles, Pirre Normando Gomes-da-Silva (Brasil); Soraya Chung Saura (Brasil), Maria Beatriz Rocha Ferreira (Brasil), Carolina Poblete Gálvez (Chile), Nelson Medina Puerto (Honduras), Armando Padilla Alonso (México), Pere Lavega Burgués (Espanha) e Pierre Parlebas (França).

⁷ Pesquisa Financiada pelo Ministério do Esporte/REDE CEDES que objetivou identificar, analisar e caracterizar os jogos tradicionais de diferentes etnias no estado de RS e as relações com o contexto sociocultural a fim de contribuir para a memória, a difusão cultural, o desenvolvimento de ações educativas e para a democratização das políticas públicas.

grupo social no RS. Lá permanecíamos alguns dias buscando elementos que nos levassem até os jogos, entrevistando jogadores, estabelecendo contatos, fotografando, filmando, buscando registros para costurarmos as teias que permitiam compreender os jogos no interior daquelas culturas. Estudei os principais autores sobre o tema; li sobre pesquisa de campo, entrevistas e observações; aprendi sobre os processos históricos de constituição desses grupos no RS; fui a campo; entrevistei e transcrevi; fotografei; filmei; preenchi fichas sobre lógica interna e externa⁸ de alguns dos jogos identificados; e, ainda que timidamente, fiz algumas sínteses de pesquisa. Além disso, os sentimentos de pertencimento e de estranhamento acompanharam-me nesse processo de pesquisa em grupos sociais eminentemente rurais, principalmente ao estudar as etnias alemã e italiana – esta última também fez parte de minha pesquisa de mestrado.

Provenho de uma família de descendência alemã e de origem rural, na qual o jogo está presente fortemente no dia-a-dia, na educação dos filhos e netos e nos encontros aos finais de semana. Entrevistar um senhor de 80 anos de idade nas vestes típicas alemãs, com sotaque “carregado”, despontou a memória de meu avô em dia de festa na Sociedade⁹. Ouvir o som da bola do bolão tombando os pinos, rememorou os dias em que eu e minha mãe íamos assistir o grupo de bolão de mulheres do qual minha avó fazia parte. Observar a concentração dos jogadores de canastra, lembrou-me dos meus tios nas rodas de carteados e eu aprendendo as regras do jogo, sentada ao lado de minha avó, de minha mãe ou de minha irmã, que gradualmente instruíam-me sobre o funcionamento da Canastra. Aos poucos, em minha família, filhos, netos e bisnetos vão sendo inseridos em um universo de manifestações que proporcionam um tempo e espaço de diversão e de construção de identidade. E assim foi no campo pesquisado: eu sentia-me parte de uma memória e de um grupo do qual, em sentido restrito, eu não fazia parte, mas que, de alguma maneira, estava inscrito em mim, como uma memória coletiva.

Embora esses sentimentos já estivessem presentes há 8 anos atrás, eles se apresentavam de maneira difusa. Apenas quando questionei sobre o sentido do Jogo

⁸ Conceitos abarcados na Teoria da Ação Motriz, desenvolvida pelo pesquisador francês Pierre Parlebas. Sobre o tema, ver a obra de Parlebas (2001), “Juegos, deportes y sociedades: léxico de praxiología motriz”.

⁹ Também denominada Associação Esportiva. As Sociedades constituíram-se como espaço onde a população compartilhava propósitos, costumes e preocupações em comum, e tiveram papel fundamental na reconstrução social e cultural dos imigrantes, especialmente alemães e italianos, que chegaram ao sul do Brasil no decorrer do século XIX.

na minha vida, esses elementos tomaram forma mais clara. Larrosa Bondía (2002), em notas sobre os saberes da experiência, revela que pensar não é somente racionalizar e calcular, mas é, especialmente, dar sentido ao que somos e ao que nos acontece. Ao instigar sobre quando, como e por quê o jogo está presente nos meus interesses de pesquisa, não há como desvinculá-lo da minha própria trajetória de vida.

As recordações das pessoas mais importantes em minha trajetória estão associadas ao Jogo. Lembranças relacionadas aos meus pais são aquelas nas quais jogávamos General¹⁰ e Pontinho¹¹; ensinavam-me a construir pipa feita de saco de lixo e casinhas com caixas de papelão; e encorajavam-me a andar de bicicleta ladeira abaixo. As dos meus avós estão associadas aos encontros para rodadas de canastra, aos grupos de bolão¹², às reuniões das amigas de minha avó que aconteciam semanalmente para jogar Víspera¹³. Na Canastra ou na Víspera, o momento mais esperado por mim era aquele em que alguém se ausentava, dando a chance de minha ascensão de observadora à jogadora. As memórias relacionadas aos meus primos são as de construções de casas em árvores, de escorregar cerro abaixo em folha de papelão, de ensinar aos mais novos os jogos da família. E às dos meus amigos estão conectadas às brincadeiras de Sapata (Amarelinha) nas calçadas do bairro, de “se esconder” e de “pega-pega” nas ruas, às corridas de bicicleta e de carrinho de lomba na cidade. Em síntese, o jogo sempre teve, para mim, significado substancial: de educação, de diversão, de pertencimento e de liberdade. Ele é parte da minha vida, seja dentro ou fora da Academia.

Hoje, o Jogo faz parte de mim como desejo de vida e como objeto de pesquisa. Em minha pesquisa de mestrado (2012-2014), sobre os sentidos atribuídos aos jogos tradicionais no contexto da colonização italiana no Rio Grande do Sul, compreendi que o jogo tem sentido na vida de quem joga quando assumido em seu caráter livre, informal, casual, simples, imprevisível, desafiador, provocador, tenso e, fundamentalmente, quando possibilita exteriorizar a interioridade. Em outras palavras, quando materializa a interioridade. E só pode ser compreendido em sua dinamicidade, como parte da cultura viva. Ademais, o jogo também está presente nas várias ações,

¹⁰ Também conhecido como *Yam*, jogo de dados cujo objetivo é marcar o maior número de pontos, através de algumas combinações de resultados nos dados.

¹¹ Consiste em preencher uma folha de papel com pontos à caneta. Cada jogador deve unir um ponto ao outro, na horizontal ou na vertical, traçando uma linha entre eles. Ao conseguir unir os quatro lados e fechar um quadrado, o jogador ganha um ponto.

¹² Similar ao Boliche, cujo objetivo é derrubar o maior número de pinos com a bola.

¹³ Jogo conhecido atualmente como Loto ou Bingo.

para além da pesquisa, com as quais estive e estou envolvida no meu percurso acadêmico.

No ano de 2013, por convite de minha orientadora e por curiosidade, inseri-me, inicialmente como ouvinte e observadora, em um movimento de consolidação de uma rede internacional de contato, pesquisa e ações sobre jogos tradicionais do Continente Americano. Nesse mesmo ano, viajei para San Marcos/Santa Barbara – Honduras, onde aconteceu o *II Congreso Panamericano de Juegos Tradicionales y Deportes*, ocasião na qual a Associação Pan-Americana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJEAT) foi criada, contando com a representação de sete países (Argentina, Brasil, Chile, Guatemala, Honduras, México e Panamá). Participei das apresentações de trabalho, das reuniões e das discussões sobre a criação da associação e do *Festival Nacional de Juegos Tradicionales*, que reúne anualmente milhares de pessoas em San Marcos/Santa Barbara. Durante um dia inteiro de festival, estive imersa em um contexto de jogos que variavam desde os conhecidos pião e bolita (bolinha de gude) até jogos de civilizações Maia e Mapuche¹⁴, como o *Juego de la Pelota Maya* (denominado *Chaa*)¹⁵ e o *Palin*¹⁶, que carregam consigo ritos e valores ancestrais desses povos.

Ao final de 4 dias de Encontro, com a APJTA constituída, decidiu-se que o próximo país a sediar o evento seria o Brasil, sob a coordenação de minha orientadora. Na viagem de retorno do evento, já rascunhávamos as primeiras ideias para a organização. Nesse instante, percebi o quanto eu também já estava envolvida com esse movimento e que essa seria uma grande oportunidade de contribuir e aprender sobre o universo dos jogos.

Participei ao lado de minha orientadora na coordenação do III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (III EPJAT), que aconteceu em 2015 na cidade de Palmas/Tocantins. Estudantes e professores integrantes do GPELF compuseram a comissão organizadora do evento. Nesse processo, participei ativamente na coordenação geral de todas as etapas, desde a escolha da cidade

¹⁴ Os Mapuche são um povo indígena da região centro-sul do Chile e do sudoeste da Argentina.

¹⁵ Jogado ao longo de mais de 3000 anos pelos povos da Mesoamérica. Consiste em arremessar uma bola de borracha entre os jogadores fazendo-a atravessar um aro de pedra. É proibido usar as mãos e os pés. Os jogadores só podem arremessar a bola usando as coxas, os braços e os quadris. Foram encontrados campos do jogo de bola mesoamericano em diferentes culturas da América do Norte e Central. A maior quantidade concentra-se no México, onde existem cerca de 1500 campos de jogo de bola o que evidencia a importância dessa atividade entre as culturas dessa região.

¹⁶ Jogo similar ao hóquei na grama — a diferença mais marcante consistindo no fato dele ser jogado em um campo muito comprido. O objetivo é levar a bola até a meta utilizando bastões.

brasileira sede¹⁷ até a construção da programação, o aluguel das estruturas, o estabelecimento de parcerias, a coordenação dos espaços e das demandas durante os dias de evento até o relatório final entregue ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), referente aos recursos angariados para a consecução do Encontro.

Além da organização de toda infraestrutura que um evento exige, cabia a nós o mapeamento de grupos de pesquisa, jogadores, artesãos, coletivos, enfim, pessoas no Brasil e no continente americano engajadas com a temática, a fim de ampliar a rede internacional recém consolidada em Honduras, no evento anterior. Posso dizer que de todas as funções que exerci na organização, a mais prazerosa foi esta. Fiquei responsável por encontrar e contatar pessoas dos países do continente americano. Já existiam alguns contatos dos eventos anteriores, porém conseguimos estabelecer diálogo com pessoas de 19 países¹⁸ que partilhavam dos mesmos interesses e eram movidas pelos mesmos encantamentos pelo jogo, pelos mesmos interesses em agir e trabalhar em rede, em estreitar relações e ampliar conhecimentos. Mais uma vez alarguei meu horizonte sobre o tema.

O III EPJAT teve resultados significativos: contou com representantes de 9 países do Continente Americano (Argentina, Chile, Colômbia, Guadalupe, Haiti, Honduras, México, Panamá e Peru)¹⁹; de 21 estados do Brasil, entre jogadores, artesãos, artistas, professores da Educação Básica, graduandos e professores universitários; de 7 Associações e Coletivos Culturais; de 7 Museus ligados aos Brinquedos e aos Jogos Tradicionais; e do Ministério do Esporte. O Encontro ajudou a impulsionar um movimento de valorização cultural e de investigação e difusão do conhecimento sobre os jogos e alçou a um outro patamar as discussões, dando visibilidade e difusão do tema no contexto do Brasil e da América.

O documento resultante do evento, denominado “Declaração de Palmas”, construído pelos participantes, sugere e recomenda o reconhecimento e o fomento de políticas nacionais para o fortalecimento da cultura lúdica autóctone e tradicional aos

¹⁷ A cidade de Palmas foi escolhida para sediar o III EPJEAT pois no mesmo período e ano ela também seria sede dos I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, possibilitando a aproximação de ambos eventos, facultando o diálogo e fortalecendo o tema comum: os jogos tradicionais dos diferentes povos.

¹⁸ Argentina, Brasil, Bolívia, Canadá, Chile, Colômbia, Costa Rica, Cuba, Estados Unidos, Guadalupe, Guatemala, Haiti, Honduras, México, Nicarágua, Panamá, Peru, Uruguai, Venezuela.

¹⁹ Poderia ter havido representações de muitos outros países com os quais fizemos contato; todavia, a situação econômica e/ou a falta de apoio governamental desses países inviabilizou sua presença nos jogos.

países membros da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência, e a Cultura (UNESCO). Como forma de divulgação e de união de forças, a Declaração foi entregue em mãos aos líderes indígenas Marcos e Carlos Terena²⁰, durante os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, que estavam acontecendo na mesma cidade e data de nosso evento. Após mais de 3 horas na tentativa de encontra-los entre as arenas e tendas construídas para as celebrações indígenas, conseguimos marcar a entrega da carta. Foi um momento ímpar na minha trajetória de vida e acadêmica. Durante a solenidade de entrega do documento, fui surpreendida pelo convite de ler a Declaração de Palmas. Ali estava eu, proferindo não apenas recomendações, mas aspirações e anseios coletivos, para representantes dos 9 países presentes no III EPJAT e de líderes indígenas com histórias de luta em território nacional e internacional, reunidos naquele tempo e espaço pela defesa e visibilidade dos jogos autóctones e tradicionais.

Por um momento as angústias de “ver acontecer” e de “fazer algo para mudar” que sempre me acompanharam, dissiparam-se. Não por muito tempo, pois ao longo do evento, novas demandas surgiram: a construção de uma rede nacional²¹ a fim de fortalecer e de colocar em marcha novas ações e de atuar em parcerias no país; e a organização do I Encontro Brasileiro de Jogos Tradicionais e Autóctones.

No decorrer dos anos de 2016 e 2017 participei dessas duas ações. O I Encontro Brasileiro aconteceu na Universidade Federal de Santa Maria, em outubro de 2017, com palestras, exposições de jogos, reuniões com os participantes para elaboração e síntese de proposições em torno dos jogos no Brasil; e Festival de Jogos Tradicionais que, sob meu ponto de vista, ilustrou o sentido de todas as ações com as quais estive envolvida até então.

Em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Santa Maria, reunimos mais de 500 crianças e jovens (entre 7 e 15 anos) de 6 escolas municipais, transformando o festival em um grande jogo. Previsto para acontecer em espaço amplo, arborizado e aberto, teve que ser transferido para um dos ginásios da universidade, em virtude da chuva. Todas as 22 oficinas tiveram que ser reajustadas ao novo local. Havíamos planejado a organização das crianças em grupos pequenos,

²⁰ Líderes pertencem à etnia indígena Xané, também conhecida como Terena. São idealizadores dos Jogos dos Povos Indígenas, um dos maiores encontros sobre a cultura lúdica indígena na América. Também foram articuladores e representantes na organização do I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas.

²¹ Atualmente denominada Rede Brasileira de Jogos Tradicionais e Autóctones.

guiados por seus professores, com sistema de rotação dos grupos entre as oficinas. Fui uma das responsáveis em receber as turmas de estudantes, dividir os grupos, explicar sobre a sistemática e direcioná-los para o local do Festival, a fim de garantir que todos participassem de, pelo menos, 3 a 4 oficinas. Após receber o último ônibus com os estudantes e professores, retornei ao ginásio e fui surpreendida. Não havia sequer sinal dos grupos divididos previamente. Tampouco havia uma desorganização.

Parei por um instante para compreender o que estava acontecendo. As 500 crianças e adolescentes haviam se reorganizado a partir de seus interesses e curiosidades. Uma nova dinâmica de organização e de regras para o Festival se configurou. Estudantes passavam empurrando outros em cima de Carrinhos de Rolimã; ouvia-se os estalos das Quengas de Coco batendo no chão, onde outro grupo disputava corrida de tamancos; aqueles que gostavam de desafios e problemas de lógica, formaram um semicírculo ao redor das mesas dos Jogos de Raciocínio; os Jogos de Tabuleiro de diversos lugares do mundo encantavam quem colocasse os olhos neles; atravessar o ginásio de uma ponta a outra tornava-se questão de honra para quem cruzava pelo Roda e Trava. Uma fila formou-se em frente aos pinos de Bolão; um grupo de curiosos assistia atento à construção de Pipas. Via-se de longe um laço no ar e, segurando a corda, um jovem boiadeiro mirando o par de chifres da Vaca Parada; no centro do ginásio, uma corda estendida no chão convidava dois grupos para o Cabo de Força. Por um instante, congelei a imagem e vi a famosa pintura do artista flamengo Pieter Bruegel (Jogos Infantis – 1560)²² sendo reconstruída dentro de um ginásio poliesportivo. Não havia tempo a perder, a manhã era curta e cada minuto dela era preenchido por gestos, gritos, silêncios, atenção, curiosidade, superação, delicadeza, força, surpresas, aprendizado, emoções e, acima de tudo, pelo riso.

Naquela manhã, reconheci materializado o sentido de toda minha trajetória acadêmica. Algumas premissas que eu já identificava como falsas, bem como estudos recentes sobre o Jogo já denunciavam (FRIEDMANN, 2005; CARVALHO *et al.*, 2003; MEIRELLES, 2015; MARIN; STEIN, 2015; MARIN; GOMES-DA-SILVA, 2016; SAURA, 2014), foram comprovadamente desmentidas: não era verdade que, na atualidade, criança não sabe mais brincar; que jogo é exclusivo da infância; que

²² A tela mostra 250 figuras humanas brincando nas ruas, no século XVI, com cerca de 80 jogos, muitos deles conhecidos, como pernas de pau, roda, pular corda, rodar aros (roda e trava), cavalo de pau, cata-vento, pular carniça, boneca, pião, cavalinho, cabo de força, entre outros.

adolescentes não se interessam por jogos tradicionais; que os jogos ditos “antigos” tinham se tornado obsoletos diante das possibilidades das novas tecnologias e de formas de diversão virtuais/digitais. Naquela manhã, nenhum celular defraudou o tempo daquelas crianças e adolescentes, seduzidas pelo conjunto de jogos que lhes foram apresentados.

E na mesma égide de desmistificar pré-conceitos sobre a cultura lúdica construída pela humanidade e seus espaços de experiências é que os Coletivos Culturais estudados nessa pesquisa caminham. Foi no decorrer dessa série de ações das quais participei que descobri a existência de grupos de jovens que lutam por um espaço e um tempo para o jogar em um grande centro urbano do país. Procurei conhecer mais o que faziam, as ações que desenvolviam e identifiquei que era inerente a esses grupos exatamente o que mais me inquietava: agir em um determinado contexto na possibilidade de transformá-lo. A possibilidade de estudar esses coletivos apresentou-se como uma das maneiras de responder perguntas que me acompanhavam (“onde está o jogo na cidade?”; “como se dão as relações entre jogo e espaço urbano?”; “que sentido o jogo assume no contexto urbano?”) e de refletir sobre essas questões que ainda merecem mais discussão no âmbito acadêmico. Desde então, iniciei a sistematização da pesquisa que aqui apresento.

Na seção “Caminho Metodológico”, apresento o percurso realizado para responder aos objetivos do estudo. Nela estão contidas as compreensões sobre o ato de pesquisar. E também sobre pesquisa de campo com fontes de depoimentos e de documentos dos Coletivos Culturais. Explicito como realizei a busca por coletivos culturais na cidade de São Paulo e como fiz a seleção para esse estudo.

Em “O jogo como manifestação universal e cultural”, busco conceituar o termo “jogo” a partir de autores clássicos. Também trago discussões de autores brasileiros sobre o tema, em especial, sobre a indistinção das denominações “jogar” e “brincar”. Ainda sustento, a partir de autores contemporâneos, a importância do jogo em sua abrangência universal e cultural.

Na seção intitulada “Cidade”, discuto o conceito de “cidade” em sua forma ampla e, especialmente, contextualizada à cidade moderna brasileira. Busco, na história da formação dos grandes centros urbanos brasileiros, as contradições nesse processo e os resultados revelados nos espaços públicos urbanos da maior cidade da América Latina: São Paulo.

Em “Coletivos Culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo”, situo o conceito ampliado de cidadania que extrapola o direito de voto e de representatividade em órgãos gestores, e que culmina com as proposições de coletivos culturais que surgem nas últimas décadas em São Paulo. Apresento as constituições, objetivos e desafios dos quatro coletivos parte da pesquisa: “Aqui que a gente brinca”; “Brincantes Urbanos”; “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo”; “Central dos Jogos”.

E, finalmente, na seção “Por uma cidade brincante: o jogo na cidade de a partir das ações dos coletivos culturais”, analiso as compreensões sobre jogo e cidade que perpassam o fazer desses coletivos, as ações que eles desenvolvem e de como suas ações modificam o espaço urbano. Além disso, utilizo outros exemplos de ações com jogos realizadas na cidade de São Paulo, para além daquelas dos coletivos culturais incluídos na pesquisa, ampliando o olhar sobre o jogo, a cidade e seus espaços públicos. A partir disso, trago minha síntese e defesa da possibilidade de agir em prol de uma cidade brincante.

3. CAMINHO METODOLÓGICO

Pesquisar é, antes de tudo, questionar. Bourdieu, Chamboredon e Passeron (2004) explicam que todo conhecimento científico é estimulado pela capacidade de a razão negar ela mesma na busca de um novo conhecimento. Questionar significa que o pensamento científico jamais cessa ou paralisa. O movimento é elemento chave da pesquisa.

Questionamos não apenas nosso objeto de estudo, mas a todo momento entramos em conflito conosco. O processo da pesquisa faz questionarmos nossos modos de ver o outro, de ver a si próprio e de compreender o mundo. Convicções já lapidadas são colocadas a prova. Mais que a busca de respostas, pesquisar é colocar-se em movimento. Para Demo (2003, p.34) “a pesquisa se define aqui, sobretudo pela capacidade de questionamento, que não admite resultados definitivos, estabelecendo a provisoriedade metódica como fonte principal da renovação científica”. Por isso, pesquisa é descoberta e criação, é diálogo e aprendizagem. O autor defende que pesquisa é não tão somente produzir conhecimento, é, sobretudo, aprender em sentido criativo, ou seja, criar a partir do que apreendido.

As relações entre pesquisa e criação são discutidas por Mills (1975), que traz a percepção do trabalho científico como trabalho artesanal concretizado no próprio processo, onde o pesquisador sensível caminha no movimento de ampliação de suas percepções, da busca de relações que deem conta da realidade estudada e de produção de sua própria maneira de investigar. Quer dizer, a interpretação é inevitável. A realidade existe independentemente do nosso conhecimento, entretanto, a realidade interpretada é a que estamos buscando. Nesse sentido, é preciso identificar um caminho para essa interpretação.

O caminho metodológico deve ser seguro e ao mesmo tempo deve evitar normas de procedimentos rígidos que possam cegar o processo criador do pesquisador como artesão. Mills (1975, p. 450) alerta: é preciso evitar o “fetichismo do método e da técnica”.

Assim, compreendo os passos metodológicos descritos nesse estudo como uma maneira planejada e um processo racional para chegar aos objetivos, porém,

atenta de que os procedimentos metodológicos não se impõem ao problema da pesquisa, mas este constrói seus procedimentos metodológicos.

Para a consecução do estudo, realizei pesquisa documental (CELLARD, 2010) e de campo, lançando mão de entrevistas semiestruturadas (THOMPSON, 1992; BOSI, 2003; NEGRINE, 2004). Para a interpretação dos dados, busquei inspiração na análise de conteúdo (BARDIN, 2011; FRANCO, 2005).

3.1 Pesquisa de campo

Demo (2003) defende que teoria e prática detêm a mesma relevância científica e constituem no fundo um todo só. Nessa perspectiva, compreendo que a reflexão teórica deve estar articulada à inserção empírica. A pesquisa que procura explicar uma realidade somente a partir do movimento do pensamento poderia produzir interpretações distantes dos sentidos expressos por seus sujeitos.

Com a investigação de campo foi possível identificar relações, contradições, mediações, acontecimentos que permeiam os Coletivos Culturais abrangentes nesse estudo, ampliando o pouco conhecimento produzido em tal temática. Além disso, contribuiu para o diálogo constante entre teoria e realidade.

Realizei a pesquisa de campo na cidade de São Paulo, por ter uma quantidade expressiva de coletivos culturais atuantes nela, além de ser a mais populosa do país e do continente americano (com estimativa de 12.106.920 habitantes em 2017) e maior área urbana do Brasil, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. As idas à campo aconteceram no decorrer do mês de novembro de 2016.

Para a identificação dos coletivos, utilizei as seguintes estratégias:

- Busca na plataforma *online* “SP Cultura”, na categoria “Agente Cultural”, a partir de dois blocos de palavras-chave combinados. Bloco 1: Coletivo; Coletivo cultural. Bloco 2: Jogo; Jogar; Brincadeira; Brincar; Brinquedo, Brincante;
- Busca na *internet* através da ferramenta *Google*, a partir dos dois blocos acima citados, combinados com o termo “São Paulo”;
- Consulta direta aos coletivos identificados sobre o conhecimento de outros.

Realizar um mapeamento de coletivos culturais em torno de ações com jogos no maior centro urbano da América Latina acenou-se como um grande desafio. Tanto é marcante a apropriação que muitos atores sociais têm realizado aos sistemas de rede, como a *internet*, para divulgar e realizar ações, quanto há coletivos culturais que assumem a oralidade e a informalidade, ou seja, as relações face-a-face como formas singulares de expressão, de relação e de ação. Portanto, estou ciente das limitações da busca.

Tanto a busca realizada na plataforma “SP Cultura” quanto na ferramenta *Google* constatou a existência de coletivos não apenas na cidade de São Paulo, mas em todo o seu estado. Entretanto, fez parte da seleção apenas aqueles coletivos atuantes na cidade de São Paulo.

Na busca inicial, identifiquei 22 coletivos culturais. Ao explorar, nos *sites* de cada um deles, os objetivos e as ações que desenvolvem, o seguinte panorama apresentou-se: dos 22 coletivos encontrados, 18 tratam de manifestações da cultura lúdica tangenciando o tema Jogo, porém seus eixos são outros, como o teatro, o circo, a música, a literatura, a arquitetura, as questões raciais, a maternidade, a infância, quais sejam: “Assalto Cultural”, “Basurama”, “Brincaderia”, “Brincantes Itinerantes”, “Coletivo Brincante”, “Coletivo de Aéreos”, “Coletivo Leve”, “Coró, Coró de Contação de histórias cantadas, contadas e brincadas”, “Dudu Badé”, “Experimentos Urbanos”, “Gramaticando”, “Grupo de Encantadores”, “Kianda”, “Não só o Gato”, “Nopok”, “Sankofa”, “Zebra5”, “+ Um Coletivo”. Portanto, não fizeram parte de nossa análise, porém foram importantes para ampliar a compreensão de movimentos que convergem com defesa da ocupação dos espaços públicos na direção de sua apropriação pela população e de transformação em uma cidade mais lúdica, afetiva e brincante.

Assim, configurou-se como foco desse estudo 4 coletivos culturais (dos 22 encontrados) que tem em seu cerne o Jogo: “Aqui que a gente brinca”, “Brincantes Urbanos”, “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo” e “Central dos Jogos”.

Apesar dos outros coletivos identificados tangenciarem manifestações da cultura lúdica, detive esforços na compreensão dos quatro acima citados. Os coletivos aqui apresentados são representativos, na medida em que há a saturação de dados, ou seja, a reincidência das informações e dos dados nos relatos, oferecendo suporte para a construção das categorias de análise.

3.2 Entrevistas semiestruturadas

A partir do olhar de Thompson (1992) e Bosi (2003), compreendo a entrevista como relato no qual são precisas atenção e sensibilidade do pesquisador para interpretar cada detalhe, desde a maneira como o sujeito rememora os fatos até o modo como fala, seus silêncios e o que coloca em destaque. “A fonte oral sugere mais que afirma, caminha em curvas e desvios obrigando a uma interpretação sutil e rigorosa” (BOSI, 2003, p. 20).

Entrevistar significa despertar as memórias dos sujeitos, que para Bosi (2003, p. 18) têm um sentido individual e coletivo para os quais o pesquisador deve estar atento. Estive, portanto, atenta às amarras entre sentido individual e coletivo dos relatos nessa pesquisa.

Ao entrevistador atento e sensível, esse instrumento permite entender a realidade sob diferentes percepções e pontos de vista, tornando mais rico o contexto social e evitando simplificações. A entrevista também amplia as informações dos documentos, pois capta a atmosfera de conflitos, acordos e debates, e dão a oportunidade de compreender o contexto que está sendo estudado considerando as pessoas que o vivenciam (THOMPSON, 1992; BOSI, 2003).

Mais especificamente na entrevista semiestruturada, há a elaboração de um roteiro, de um instrumento de coleta para a obtenção de dados a partir de perguntas concretas, previamente definidas pelo pesquisador, mas que também dão liberdade ao entrevistado para contribuir com o tema sob outros aspectos que sejam relevantes (NEGRINE, 2004). O roteiro desse estudo (APÊNDICE A) contém cinco blocos de questões norteadoras que serviram como um guia para o diálogo com os sujeitos, portanto roteiro flexível. Desse modo, não significa que todas as questões e suas subcategorias tenham sido feitas uma a uma, de forma metódica, em todas as entrevistas realizadas, mas que, se no decorrer do relato alguma delas não tivesse sido respondida, o roteiro orientaria esse diálogo.

O instrumento contém 27 questões divididas nos seguintes blocos:

- a) informações gerais sobre a entrevista (local, data, horário, duração) e sobre o entrevistado (nome completo, idade, profissão, coletivo ao qual pertence, etc.);
- b) surgimento/constituição e história do coletivo;

- c) os objetivos e dinâmica de organização do coletivo e ações com jogos desenvolvidas;
- d) os desafios e perspectivas;
- e) sobre a compreensão de Jogo.

Entrevistei os sujeitos diretamente envolvidos com os coletivos culturais, cujos primeiros contatos e agendamentos foram feitos mediante telefonema, e-mail ou redes sociais. Adotei os seguintes critérios de seleção:

- Ser membro idealizador ou fundador do coletivo e;
- Participar do coletivo desde seu início até a atualidade e;
- Ter o interesse e a disponibilidade de tempo para contribuir com a pesquisa.

A partir desses critérios, entrevistei seis sujeitos (três do coletivo “Aqui que a gente brinca”; um do coletivo “Brincantes Urbanos”; um da “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo”; um do coletivo “Central dos Jogos”), com idade entre 25 e 32 anos. Para que o sigilo de privacidade fosse mantido, substituí seus nomes originais por nomes fictícios: Amanda, Carlos, Daniel, Isabel, Luiza, Taís. As escolhas dos locais para a entrevista foram feitas pelos sujeitos, os quais receberam-me em suas residências, na cidade de São Paulo, durante o mês de novembro de 2016.

Informei os entrevistados sobre os objetivos da pesquisa, a maneira como a entrevista transcorreria, a necessidade de ser gravada e sobre o sigilo de identificação por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice B). Esse documento informou, de maneira clara e em linguagem acessível, os aspectos gerais da pesquisa, como objetivos, métodos, benefícios previstos, possíveis riscos e incômodos que essa poderia acarretar, a garantia do sigilo da privacidade quanto aos dados confidenciais envolvidos na pesquisa, autorizando a participação voluntária no estudo²³.

Após a realização das entrevistas, efetuei as suas transcrições e retornei para os entrevistados, para que pudessem fazer correções, incluir informações ou suprimir trechos que não gostariam que fossem utilizados no estudo.

²³ Esta pesquisa está cadastrada na Plataforma Brasil e conta com a aprovação do Comitê de Ética da Escola Superior de Educação Física (ESEF), da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Certificado de Apresentação para Apreciação Ética nº 84799318.3.0000.5313. Parecer nº 2.656.037.

3.3 Pesquisa documental

Para Cellard (2010), a pesquisa documental permite reconstruções que, por vezes, não estão ao alcance da memória dos sujeitos envolvidos, além de trazer a percepção histórica do fenômeno estudado. O autor também alerta para algumas dimensões dos documentos que devem ser analisadas, visando seu melhor entendimento e classificação. São elas: contexto em que o documento foi produzido; quem são os seus autores; confiabilidade e natureza do texto; e sentido dos conceitos e palavras utilizadas nele. Para o autor, tudo que serve de testemunho é considerado documento ou fonte. Podem ser textos, filmes, objetos, fotos, e, complemento aqui, *sites* disponíveis na *internet*.

Dada a diversidade de meios pelos quais os coletivos culturais são divulgados e onde expressam e comunicam suas ações, considere fontes documentais as que seguem abaixo:

- *Site* oficial ou rede social do coletivo onde disponibiliza, além de informações sobre suas ações desenvolvidas, um rol de dados e documentos orientadores, suas histórias de constituição, seus objetivos, a compreensão de Jogo, entre outros elementos importantes. Analisei 3 *sites* oficiais²⁴ (um dos coletivos não tem *site*) e 4 páginas oficiais da rede social *Facebook*²⁵;
- Reportagens de membros dos coletivos em *sites*, jornais, revistas ou em outros meios de comunicação disponíveis, que auxiliaram a ampliar a compreensão de como seus membros compreendem o Coletivo, concebem a cidade e o Jogo nela. Fez parte desse conjunto, 12 reportagens (10 redigidas e 2 em vídeo)²⁶;
- Cartazes de eventos ou ações em torno de jogos realizados pelo coletivo, permitindo, juntamente com a análise das páginas em rede social, mapear as ações realizadas pelos coletivos desde sua criação até o mês de dezembro de 2017. Ao todo, coletei 68 cartazes;

²⁴ Aqui que a gente brinca: <<http://aunqueagentebrinca.blogspot.com/>>; Brincantes Urbanos: <<http://brincantesurbanos.blogspot.com/>>; Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo: <<http://caravanaludica.blogspot.com/>>.

²⁵ Aqui que a gente brinca: <<https://www.facebook.com/aunqueagentebrinca>>; Brincantes Urbanos: <<https://www.facebook.com/coletivobrincantesurbanos>>; Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo: <<https://www.facebook.com/caravanaludica>>; Central dos Jogos: <<https://www.facebook.com/centraldosjogos>>.

²⁶ A lista com os dos *sites* das reportagens e das redes sociais dos quatro coletivos e que fizeram parte da análise documental pode ser encontrada no Apêndice C, p. 105.

- Vídeos e fotografias de suas ações disponibilizados por membros do coletivo ou divulgados pela mídia eletrônica. Em conjunto com as entrevistas realizadas por mim e das reportagens coletadas, trouxeram elementos para compreensão das ações e de como o Jogo está presente nas ações que realizam. Analisei 43 vídeos coletados das redes sociais dos coletivos.

Considerarei todos os dados documentais de cada coletivo desde o ano de sua criação até o mês de dezembro de 2017. Realizei a coleta dos dados da pesquisa documental no período de janeiro de 2016 a dezembro de 2017.

3.4 Análise de conteúdo: algumas inspirações

Para Bardin (2011), a análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Tudo o que é dito ou escrito pode ser submetido à análise. Para a autora, este trato com os dados coletados torna-se importante, pois evita as análises espontâneas e tenta compreender para além dos significados imediatos da mensagem.

Segundo Bardin (2011) e Franco (2005), o que esse tipo de análise pretende não é apenas a descrição do conteúdo, mas a interpretação do que não está explícito na mensagem, seja ela entrevista, documento ou outra forma. As autoras salientam que não existe fórmula, apenas algumas regras que devem ser sempre readaptadas ao contexto da própria investigação.

Bardin (2011) traz três momentos dessa técnica:

O primeiro momento é caracterizado como a pré-análise. É quando fazemos a leitura flutuante sobre o material, a fim de formularmos nossas primeiras impressões e orientações. É também o momento das transcrições das entrevistas.

O segundo momento diz respeito à exploração do material, à leitura mais atenta para ver como ele pode ser codificado e agrupado em categorias. A codificação é a transformação dos dados brutos do texto, permitindo atingir uma representação do conteúdo. É o recorte de todo o material em unidades de registro, em partes que podem ser a palavra, o tema, o acontecimento, o personagem, dentre outros. Após o recorte de todos os dados em unidades de registro, há o agrupamento dessas

unidades em razão de suas características em comum, dando origem às categorias. Bardin (2011) afirma que a categorização é importante porque fornece representação conjunta dos dados brutos, que se fossem analisados individualmente não teriam tanta expressividade.

O terceiro momento é propriamente o tratamento dos resultados obtidos, com as inferências e interpretações, a partir de deduções lógicas que os processos anteriores dão suporte.

Inspirada nas técnicas de análise de conteúdo, organizei tanto os relatos quanto os documentos em unidades de registros temáticas a partir de suas características comuns, originando categorias e subcategorias, quais sejam: Jogo; Coletivo Cultural (subcategorias: Constituição; Ações; Perspectivas); Ressignificação do espaço urbano; Cidade brincante.

4 O JOGO COMO MANIFESTAÇÃO UNIVERSAL E CULTURAL

“Brincar é usar o fio inteiro de cada ser. Quando você está usando seu fio inteiro de vida, você está brincando! E é profundamente sério isso.”

(MARIA AMÉLIA PEREIRA, 2014, n.p)

O jogo tem sido objeto de análise de várias áreas do conhecimento (psicologia, sociologia, antropologia, artes, filosofia, educação, entre outras). Por conseguinte, diversos são os autores (PIAGET, 1979; VYGOSTSKY, 2009; ELKONIN, 1998; WINNICOTT, 1975; BENJAMIN, 1984; HUIZINGA, 2010; CAILLOIS, 1990, entre outros) que trazem em suas obras discussões e teorias sobre o tema. Também é possível identificar uma gama de autores contemporâneos brasileiros, entre eles destacamos Freire (1991), Kishimoto (1997), Volpato (2002), Carvalho *et al.* (2003), Piccolo (2009), Meirelles (2015), Marin e Gomes-da-Silva (2016).

Caillois (1990), alerta que o conceito de jogo é tão complexo que muitas vezes a ciência acaba fragmentando-o a fim de compreendê-lo. Não pretendo dissecar o tema já vastamente abordado por diversas áreas, gostaria apenas de esclarecer as bases nas quais apoio meu entendimento de jogo, especialmente a partir de autores que abordam o tema nos limites da sociologia, da antropologia e da filosofia.

Jogamos não apenas para aprendermos e nos relacionarmos com o mundo, mas também porque existe uma essencialidade profunda da dimensão lúdica no ser humano (uma necessidade imaterial que só é respondida com o jogo). Para alguns autores, entre eles Huizinga (2010), jogar encerra um sentido em si mesmo. Essa é uma das primeiras formas de interação e experimentação no mundo. Da infância à vida adulta, estamos cercados pelo jogo e pelo anseio dele.

O jogo também é uma manifestação cultural que os seres humanos produziram e produzem no processo histórico de interação com a natureza na busca de suprir necessidades materiais e imateriais (ELKONIN, 1998; CAILLOIS, 1990). Remete ao conceito de cultura elaborado por Bosi (1987), vinculado aos diferentes modos de produzir a vida. Considerando as condições de existência diversas de cada grupo, a cultura também se apresenta de tal modo. Todos nascemos dentro de um mundo de

objetos já produzidos pelas gerações passadas, incorporados de conhecimentos produzidos, com sentidos e significados, passíveis de serem ressignificados. Por isso, a cultura é dinâmica bem como suas manifestações, incluindo o jogo.

Alguns estudiosos (PICCOLO, 2009; KISHIMOTO, 1997; VOLPATO, 2002) distinguem jogo e brincadeira, embora essa separação seja feita por uma linha tênue. Para Piccolo (2009), o brincar estaria relacionado às ações da criança que envolvem a imaginação como principal motivo no transcorrer da atividade, estando as regras subordinadas à imaginação. Já no jogo, para o autor, as regras se sobrepõem à imaginação, que, por sua vez, estaria em um papel secundário. Exemplos de brincadeiras seriam as dramatizações de “mamãe e filhinho”, “casinha”, “fazer comidinha”. E alguns exemplos de jogos seriam “pega-pega”, “amarelinha”, “pular elástico”. A principal diferença estaria na prevalência da imaginação (realidade interna) ou das regras (realidade externa) na atividade. Com isso, o autor afirma que a brincadeira teria ênfase no processo enquanto a do jogo estaria no resultado. Kishimoto, além de trazer a diferenciação pautada na forma com a imaginação está presente, explica que a brincadeira se relaciona com a infância, com a criança.

Entretanto, com base em Huizinga (2010), compreendo jogo e brincadeira indistintamente na medida em que ambos apresentam em seu cerne um mesmo conjunto de elementos característicos: são voluntários, livres; “não-sérios”, mas levados a sério para quem joga/brinca; evadem a vida real, porém o jogador tem a consciência dessa evasão; acontecem dentro de um limite de tempo e espaço; a diversão é elemento central; congregam ordem e regras, ritmo e harmonia.

Além disso, em sua obra *Homo Ludens*, Huizinga (2010) investe em um capítulo, denominado “A noção de jogo e sua expressão na linguagem”, para examinar linguisticamente a noção de jogo em diferentes idiomas e ampliar essa compreensão, com aproximações de diferentes termos ao conceito defendido por ele. É possível vislumbrar que em jogos protagonizados²⁷, a exemplo de “mamãe e filhinha”, a imaginação ganha centralidade, porém, destaco, assente em Huizinga (2010), que todo jogo evade a vida real, assim como todo jogo protagonizado tem regras que os próprios jogadores criam e recriam na medida em que a atividade se desenvolve. Diante do exposto, utilizamos o termo “jogar” e “brincar”, bem como “jogo” e

²⁷ Para Elkonin (1998), o jogo protagonizado surge como uma forma peculiar e específica da atividade humana pela qual as crianças se apropriam da experiência social da humanidade e se desenvolvem como personalidade, por meio da representação de papéis.

“brincadeira”, para expressar a atividade cujas características vão ao encontro daquelas destacadas por Huizinga (2010). Portanto, nossa concepção de jogo não se limita ao universo infantil e tampouco está fora dele.

Para além de terminologias, compreendo jogo no interior da cultura, mas também em sua universalidade. Ele é capaz de revelar tanto os aspectos culturais de uma sociedade do qual é parte, quanto aqueles presentes em qualquer cultura, a exemplo de sua característica central: a diversão. Alguns autores ajudam para o esclarecimento dessa ambivalência dos jogos.

Caillois (1990) traz importantes discussões sobre o jogo como elemento da cultura e afirma que este carrega consigo características sociais, econômicas, geográficas, das relações sociais e dos costumes de onde é desenvolvido, ou seja, os jogos são imagens as formas de organização das culturas. Compreendo, então, que estudar as manifestações de jogos exige entender a sociedade da qual ele é parte. Assim, na medida em que as culturas são diferentes umas das outras, os jogos e seus sentidos também se distinguem.

Por outro lado, estudos realizados por Meirelles, Saura e Eckschmidt (2015), sobre o brincar de crianças em diversas regiões do Brasil e de uma comunidade na África do Sul, revelam recorrências de jogos e de gestos que expõem o que existe de universal no jogar, mesmo no interior daqueles jogos considerados tradicionais e de festas populares. Por meio das recorrências de jogos, é possível perceber a existência de uma conexão ou um desejo de conexão das crianças, com sua memória coletiva, que guia “ao encontro dos gestos tradicionais, localizados em brincadeiras universais e seculares” (MEIRELLES, SAURA E ECKSCHMIDT, 2015, p. 67), tais como pular corda, pipa, pião, brincadeiras de roda, entre outras que se repetiam em cada lugar, mas ao mesmo tempo singularmente diferentes, marcadas pelas particularidades locais. O brincar, para as autoras, é capaz de corporificar o que está armazenado na memória coletiva da humanidade.

O jogo é o mesmo através dos tempos, mas basta olhar, novamente, as crianças brincando como no caso do Peão, ou da Amarelinha, fenômenos universais do movimento humano. O modo de jogar – mais lúdico e criativo, mais cênico e expressivo, mais competitivo e agressivo – variam de região para região e dialogam com a cultura em particular. As manifestações populares também apresentam essa anima bem demarcada – existem desde tempos remotos, mas transformam-se, em um diálogo profundo com o meio e o ambiente onde estão inseridos (SAURA, 2014, p. 172).

Nessa medida, Huizinga (2010) afirma que jogar encerra um sentido em si mesmo e, no entanto, sempre significa algo. É nessa direção que caminha a minha compreensão de jogo em sentido universal, sem negar os sentidos que os contextos culturais são capazes de imprimir nele.

Se por um lado o jogo tem relação direta com a realidade cultural a qual pertence, por outro se relaciona com o mitológico, quando evade a vida real para uma outra esfera, a da imaginação e da criação situadas fora de um tempo histórico (HUIZINGA, 2010). O jogo possibilita estar em contato com essa dimensão que evade o real, mas que ao mesmo se materializa na existência de cada ser e do corpo que brinca, proporcionando prazer, alegria e diversão. Por isso, para Caillois (1990), o jogo traz a ideia de limite e de liberdade, de invenção e de realidade.

4.1 O jogo na história e na atualidade

Juntamente com outras formas de expressão, como a dança, a música e a pintura, o jogo esteve presente desde a gênese da humanidade. A partir de estudos arqueológicos, inúmeros vestígios apontam para a presença deles (muitos até hoje desenvolvidos) em civilizações dos cinco continentes (SANTOS, 2012). Entre os jogos ancestrais de civilizações do continente americano, destacam-se o *Juego de la Pelota Maya* (na língua maia denominado *Chaaaj*), o *Juego de la Pelota Purépecha* (*Uárukua Ch'anakua*, na língua purepecha), o *Palin* (jogo do povo mapuche).

Perpassando gerações e civilizações, os jogos foram concebidos sob diferentes olhares pelas sociedades. Em civilizações indígenas, estão fortemente associados a processos ritualísticos, com os ritos de celebração, de passagem, de fertilidade e da chuva (CAMARGO, ROCHA FERREIRA; SIMSON, 2011), exemplos são a Corrida de Toras²⁸, a Peikrân (conhecida como Peteca), o Xikunahati²⁹. Também entre os egípcios e gregos era concebido como sagrado e mágico, parte de uma experiência simbólica que manifestava os desejos dos deuses (SANTOS, 2012). Percorreu a

²⁸ Consiste em percorrer uma determinada distância com uma tora de madeira que pode chegar a 100 kg. A tora pode ser revezada entre o grupo.

²⁹ Jogo tradicional dos povos Parecis, Iranxes, Mamaindês e Enawenê-Nawês, do estado do Mato Grosso, cujo objetivo é cada equipe levar a bola para o lado oposto do campo e ao mesmo tempo não deixar que os oponentes façam o mesmo. O jogador só pode encostar na bola com a cabeça.

Idade Média entre torneios que expressavam as virtudes e a honra de cavaleiros e também no interior da cultura popular, especialmente em cortejos, em festas de colheita e em celebrações carnavalescas, sendo parte das festividades que marcavam o reino utópico da liberdade, universalidade, igualdade e abundância (BAKHTIN, 2002). Em todos esses períodos e civilizações, os jogos eram compartilhados por todos, crianças e adultos. Embora expressem diversão e prazer, estavam intimamente relacionados às atividades entendidas como sérias e produtivas dessas sociedades.

Com as transformações de uma sociedade medieval e rural para uma sociedade moderna e urbana, as compreensões das manifestações tradicionais de diversão foram sendo transformadas. A lógica totalizante e racional trazida pela modernidade, associada à lógica de lucratividade que o modo de produção capitalista alimentou, teve impacto nas manifestações da cultura que não geravam resultados imediatos tampouco lucro. O jogo, aos poucos, passou a ser visto como algo não sério e fútil, admitido apenas na infância como instrumento de aprendizagem, recurso pedagógico ou de caráter meramente recreativo (SANTOS, 2012). Segundo Elkonin (1998) surgem, nesse contexto, formulações teóricas, como a “teoria do descanso”, de 1883, de Moritz Lazarus, atribuindo ao jogo a função de restabelecimento da energia gasta em atividades sérias, e a “teoria do excesso de energia”, de Herbert Spencer, de 1897, para o qual o jogo era meio de descarga de energia excedente.

A fim de dar conteúdo funcional e lucrativo aos jogos, aos poucos a sociedade moderna foi transformando-os em prol de uma racionalidade econômica galgada na produção em massa e no consumo, a exemplo da indústria de brinquedos e de entretenimento.

Entretanto, como necessidade humana, o jogo seguiu fazendo parte da vida das pessoas. Ainda que na sociedade atual o jogo ainda não seja tratado com a devida importância, inúmeros são os estudos atuais que acenam na contramão de prerrogativas como: “as crianças não brincam mais”; “não existem mais jogos como existiam antigamente”; “só existe o interesse por brinquedos e jogos da indústria” (FRIEDMANN, 2005; CARVALHO *et al.*, 2003; MEIRELLES, 2015; MARIN; STEIN, 2015; MARIN; GOMES-DA-SILVA, 2016; SAURA, 2014). Galeano (2001) também observa bem esse fato:

Na parede de um botequim de Madri, um cartaz diz: Proibido cantar. Na parede do aeroporto do Rio de Janeiro, um aviso diz: Proibido brincar com os carrinhos porta-bagagem. Ou seja: ainda existe gente que canta, ainda existe gente que brinca (GALEANO, 2001, p. 61, tradução minha).

Para mostrar as brincadeiras existentes no Brasil e evidenciar que criança brinca sim e do que brincam, a pesquisadora Renata Meirelles e o documentarista David Reeks viajaram pelo país com o projeto “Território do Brincar”, visitando comunidades rurais, indígenas, quilombolas, grandes metrópoles, sertão e litoral, revelando o país através dos olhos das crianças, registrando as sutilezas da espontaneidade do brincar, que apresenta a criança a partir dela mesma. Parte desses registros podem ser acessados pelo *site* do programa, que conta com vídeos, fotografias, livros e documentário³⁰.

Na conjuntura da defesa dos direitos da criança, do jogar na infância e de espaços para tal, existe atualmente o trabalho em rede de inúmeras instituições nacionais e internacionais, de iniciativa tanto pública quanto privada. Algumas delas são: Associação Internacional pelo Brincar (*International Play Association* – IPA)³¹; Associação Brasileira pelo Direto de Brincar e à Cultura (IPA Brasil - filiada à IPA)³², Aliança pela Infância (*Alliance for Childhood*)³³, entre outras. A Aliança pela Infância promove anualmente a Semana Mundial do Brincar, que no Brasil conta com uma semana onde instituições públicas e privadas, escolas, educadores e pessoas engajadas nos interesses da criança mobilizam-se para promover a sensibilização da importância do jogar. Uma das cidades com maior mobilização para a Semana Mundial do Brincar é São Paulo³⁴.

A valorização do brincar não se restringe à infância. Lavega *et al.* (2011) apresentam um movimento mundial que ganha força com o reconhecimento formal em 1997, pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), da existência de um Patrimônio Cultural Imaterial (ou Intangível)

³⁰ *Site*: <<http://territoriodobrincar.com.br/>>. A lista de todos os sites consultados pode ser encontrada no Apêndice D, p. 107.

³¹ Organização não Governamental fundada em 1961. Ela tem membros filiados em 50 países e grupos ativos ao redor do mundo. *Site*: <<http://ipaworld.org/>>.

³² Organização da Sociedade Civil de Caráter Público, fundada em 1997, na cidade de São Paulo. Objetiva promover, proteger e preservar os direitos de crianças e adolescentes de terem oportunidades para brincar e livre acesso à cultura e ao lazer. Suas ações são pautadas no Artigo 31 – O desenvolvimento infantil e o direito de brincar – da Convenção dos Direitos da Criança. *Site*: <<http://www.ipabrasil.org/>>.

³³ Organização da Sociedade Civil de Caráter Público, criada por um grupo de professores universitários da Inglaterra em 1997. Caracteriza-se por ser uma rede de pessoas e organizações engajadas em compreender e mudar a situação e o olhar que se tem dado à infância na sociedade atual: a falta de espaços para brincar, o consumismo desenfreado, a pressão escolar precoce, entre outros desafios. *Site*: <<http://aliancapelainfancia.org.br/>>.

³⁴ Dados extraídos do *site* do evento: <<https://semanamundialdobrincar.wordpress.com/>>.

da Humanidade, que abrange as expressões culturais dos diferentes povos, a exemplo dos costumes, celebrações, festas, danças, lendas e, ressalto aqui, os jogos.

Destaco também que, em vários países e continentes, existe a mobilização e o trabalho em rede de grupos de pesquisa, jogadores, associações locais, museus, enfim, instituições e pessoas interessadas na defesa e valorização dos jogos, principalmente daqueles tradicionais, identidade das culturas dos diferentes povos. Atualmente, segundo Marin e Stein (2015), encontram-se engajadas e consolidadas a Associação Pan-Americana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJDAT)³⁵, a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJDT)³⁶ e a Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais (ATSGA)³⁷. Em âmbito nacional, evidencio a recentemente alicerçada Rede Brasileira de Jogos Tradicionais e Autóctones (RBJTA)³⁸.

Na infância ou na vida adulta, o jogo faz parte do cotidiano dos diferentes grupos sociais, quer seja em comunidades rurais e tradicionais quer seja em grandes centros urbanos. O próximo capítulo é dedicado a compreender a cidade, o urbano, para, nos capítulos seguintes, identificar como o jogo se relaciona com o urbano a partir das análises sobre os Coletivos Culturais organizados em torno de jogos na cidade de São Paulo.

³⁵ Site: <<https://www.facebook.com/Apjdat>>.

³⁶ Site: <<http://www.jugaje.com/es/>>.

³⁷ Site: <<https://www.facebook.com/AsianTSG/>>.

³⁸ Objetiva ampliar a rede de participantes, colocar em marcha novas ações e fortalecer as existentes em torno dos jogos tradicionais e autóctones no Brasil e em conexão com outros países das Américas e demais Continentes a fim de facultar a produção do conhecimento, o reconhecimento e a difusão como criação coletiva, estocada e recriada pela memória, oralidade e experiência. Site:<<https://www.redebrasileiradejogosautoctonesetradicionais.com/>>.

5. CIDADE

“A cidade não é apenas um espaço físico mas uma forja de relações. É o centro de um tempo onde se fabricam e refabricam as identidades próprias.”
(MIA COUTO, 2005, n.p.)

A cidade é, para Rolnik (2004), produção coletiva principiada pelo processo de sedentarização da humanidade, isto é, pela fixação de grupos em lugares a fim de garantir sua sobrevivência. Essa transformação acontece com as novas relações estabelecidas entre seres humanos e natureza, no momento em que conseguem plantar, colher e estocar seus alimentos, ou seja, quando os seres humanos começam a estabelecer um certo domínio sobre o território, através do desenvolvimento de técnicas, ferramentas e novas maneiras de compressão sobre o seu entorno. Com isso, surge também a necessidade de gestão do espaço, da produção e da vida coletiva. Nesse sentido, para a autora, a materialidade da cidade, desde seus primórdios, é indissociável de sua existência política.

A cidade expressa e requer não apenas uma maneira de organizar o território, mas também a relação política. Há sempre uma dimensão pública da vida na cidade a ser organizada, mesmo que essa dimensão, muitas vezes, esteja centralizada em órgãos gestores que contam com pequena parcela de toda população (ROLNIK, 2004). Ainda assim, segundo Rolnik (2004), no cotidiano há o esforço de quem vive na cidade pela apropriação do espaço, seja por meio de seus gestos, suas palavras, seus encontros ou sua circulação no espaço urbano. Viver na cidade significa, de alguma maneira, participar da vida pública dela, ainda que limitada à resignação de regras. Desse modo, tanto Rolnik (2004) quanto Santos (2010; 2011), compreendem que pensar em cidade e em sujeitos que agem sobre ela é impossível sem pensar em cidadania.

A cidadania, para esses autores, não se limita à participação em órgãos gestores ou à escolha de quem fará parte dessa gestão. Cidadão tampouco é sinônimo de consumidor. Na atualidade, confunde-se a cidadania com o alcance de satisfações materiais individuais, como a casa própria e o automóvel. Nas palavras de

Santos (2011, p. 118), “o consumidor não é o cidadão [...] O eleitor também não é forçosamente o cidadão”. A cidadania é multidimensional, se materializa no dia-a-dia, também a nível local, significa ser cidadão em um lugar na busca por um sentido para a vida. No estudo que aqui apresento, o lugar é constituído pelas praças, parques e ruas, espaços públicos que quando vividos podem transformar-se em espaços de reflexão, de reivindicação e de mudanças.

Diante dessa percepção, entendo, assim como Santos (1994), que é imanente à cidade a articulação dos conceitos de espaço e de tempo que, por serem categorias históricas, são modificados de acordo com os modos de produção da vida social. O autor, ao discorrer sobre a forma e o tempo da cidade e do urbano³⁹, afirma que a cidade, espaço criado pela humanidade, impõe uma ideia de tempo humano, porque criado pelos seres humanos. Na medida em que os seres humanos transformam o espaço, transformam também a compreensão de tempo, que por sua vez é capaz de ser reapropriado pelas pessoas e essas modificarem o espaço novamente, num contínuo movimento.

Os sentidos de tempo e de espaço não podem ser atribuídos objetivamente sem serem levados em consideração os processos de produção da vida social. É nesse sentido que cada período traz consigo uma concepção de tempo, de espaço e de cidade (HARVEY, 2002).

O conceito de cidade já existia antes do processo de industrialização e urbanização, porém com outros sentidos. Harvey (2014) e Lefebvre (2001) explicam que, nas sociedades antigas, a cidade era vista sob a concepção de obra, de expressão da arte, da beleza e da estética, porque as compressões de tempo e de espaço também eram diversas das de hoje.

Cabe, porém, nesse texto, compreender a cidade que se desenvolve com a Revolução Industrial e com a consolidação do modo de produção capitalista (séculos XVIII e XIX), ou seja, a cidade da modernidade. E mais especificamente no contexto do Brasil, aquela que toma forma no decorrer do século XX e XXI, com a transformação do Brasil Império em Brasil República, que coincide com a substituição

³⁹ A luz de Santos (1994, 2010, 2011) e de Lefebvre (2001), compreendo que a cidade é a base material onde a vida urbana acontece e onde o urbano ganha forma. Nesse sentido, o urbano é mais que uma morfologia, mais que uma maneira da sociedade se organizar espacialmente, politicamente, culturalmente e economicamente. Ele é também um modo de vida em um tempo-espaço, é uma forma mental e social no espaço da cidade. Pode-se dizer, então, que tanto um (urbano) quanto o outro (cidade) são interdependentes e modificam um ao outro.

do trabalho escravo pelo livre, com o desenvolvimento industrial, com a modernização do país e com a transformação de uma sociedade feudal em uma sociedade capitalista. Para Santos (1994, p. 39), “quando falamos em Período, já estamos *qualificando* o Tempo, permitindo-lhe um enfoque empírico, de modo a evitar, justamente, que se trabalhe com ‘esqueleto abstrato da universalidade’”.

5.2 Cidade Moderna

Com o processo de revolução industrial, com a progressiva substituição do trabalho manual artesanal pelo trabalho especializado nas máquinas e com a modernização do campo, as cidades da Europa do século XVIII passaram por profundas transformações. Milhares de pessoas deslocavam-se para as cidades onde havia a aglomeração das indústrias e possibilidade de trabalho e sobrevivência.

É nesse período que os conhecimentos produzidos no decorrer dos séculos XVII e XVIII, com o Renascimento e transformados científicos com o Iluminismo, como o saber geográfico cada vez mais preciso, ajudaram na determinação da propriedade de terras e na organização racional (porém não desumana) da população urbana no espaço geográfico (HARVEY, 2002).

Vê-se a apropriação privada do espaço, como terras e fábricas. As transformações nas relações sociais, especialmente nas relações de trabalho, modificam o entorno. Tudo é passível de ser convertido em mercadoria e, portanto, de ser consumido. O espaço e o tempo passam a ser mercantilizados. A terra urbana se transforma em mercadoria cujo preço varia de acordo com suas qualidades físicas e locais (ROLNIK, 2004).

Espalha-se, na cidade, uma “ideologia da felicidade através do consumo” e cria-se um urbanismo gerador de satisfação pelo consumo (LEFEBVRE, 2001, p. 32). Consome-se o lugar, consome-se o shopping, o clube, o teatro, o cinema, entre outros espaços. A cidade, além de abrigar os trabalhadores, torna-se local onde eles próprios consomem as mercadorias e os espaços que produzem. Nesse processo, o autor chama a atenção para os espaços públicos que sucumbem: as ruas, as praças, os monumentos, enfim, os locais públicos para o encontro.

Para Vainer (2002), vê-se hoje não apenas a cidade como objeto de consumo para quem nela vive, mas como mercadoria de luxo, na medida em que é identificado nos governos locais a preocupação em vender a sua cidade para o mercado internacional, através de atrativos como a disponibilidade de mão-de-obra especializada e barata, de recursos naturais, da concentração de grandes bancos e de outras indústrias que valorizam o território que se quer vender. Ou seja, a cidade é pensada para o exterior e não para quem nela vive. Nesse sentido, o autor acena para a mudança de foco de alguns problemas: a miséria e a pobreza, por exemplo, são tratadas como problemas de paisagismo; as favelas são vistas como o entorno da cidade e não parte dela.

Além de mercadoria, a cidade, hoje, é pensada a partir de um modelo empresarial. Vainer (2002), ao analisar a questão do planejamento urbano⁴⁰ estratégico na atualidade, atenta ao fato de que não é raro encontrar empresas internacionais contratadas para auxiliar no planejamento de grandes cidades de países periféricos a partir da experiência de modelos de países centrais que “deram certo”. Nessa acepção, as cidades passam a ser geridas por grupos de empresas privadas atuando na lógica de organização de serviços privados. A cidade pensada em termos empresariais de prestação de serviços é a negação da cidade como espaço político, como polis.

A importação de modelos de cidades de primeiro mundo é desenvolvida apenas em parte da cidade: aquela que deve ser vendida. Com isso, Maricato (2002) ressalta que o urbanismo desenvolvido no Brasil é comprometido apenas com parcela da cidade, enquanto a periferia fica à mercê de investimentos.

5.3 A cidade e o urbano: o caso brasileiro

O Brasil, assim como os demais países da América Latina, apresentou seu intenso processo de urbanização, especialmente na segunda metade do século XX. Antes disso, já era possível visualizar grandes cidades no país, porém é no final do século XIX e início do século XX, que há o impulso no processo de urbanização em

⁴⁰ Planejamento urbano é uma maneira de racionalizar o espaço urbano, baseados na representação e nos princípios de ordem e medida (ROLNIK, 2004).

massa pela emergência do trabalho livre, pela proclamação da república e pela indústria que, inicialmente atendia o mercado interno, foi expandindo e tornou-se o principal foco do trabalho assalariado.

No decorrer do século XX, as cidades brasileiras ganharam nova dimensão e emergiu o problema da habitação. Milhões de pessoas migraram para as cidades em busca de emprego, de assentamento e de acesso às suas necessidades básicas, como saúde, energia, saneamento (SANTOS, 2011).

Para Maricato (2000, p. 22), as reformas urbanas realizadas no Brasil no início do século XX lançaram as bases para o que ela denomina de “urbanismo moderno à base da periferia”. As reformas de saneamento básico, embelezamento paisagístico e implementação de bases legais para o mercado imobiliário, fundamentalmente de inspiração europeia, concretizaram-se baseados na segregação territorial, na qual a parcela pobre da população sem poder de aquisição de imóveis e terras era deslocada para os morros e várzeas, em regiões sem estrutura para moradia. Com esse olhar é possível identificar que a pobreza também marca a urbanização no Brasil (MARICATO, 2000).

A partir da década de 1930, a busca da racionalização, eficiência e técnica, bases da modernização do país, passou a ser o foco dos planos urbanísticos. Em 1950 a indústria de automóveis cresceu no Brasil, assim como o consumo de carros, repercutindo em mudanças profundas no ambiente construído da cidade. As questões da circulação e do fluxo ganharam centralidade (MARICATO, 2002). Mais uma vez, via-se o planejamento da cidade sendo consolidado em parcela do território, nas regiões onde havia a circulação de carros, mercadorias e capital. Enquanto isso, o crescimento da cidade que não existia nos projetos de urbanização, ou seja, as favelas, os cortiços, as construções em terras irregulares em regiões inapropriadas para assentamento, continuava.

Para Maricato (2002), parte das cidades brasileiras podem ser classificadas como “não-cidades” (periferias com casas autoconstruídas, com transporte precário, falta de luz, água, sistema de esgoto, etc.) na perspectiva dos planos urbanísticos, pois, na maioria das vezes, as suas existências e problemas são ignorados nesses planos. Também a legislação despreza a existência dessas “não-cidades” quando desconsideram a condição de ilegalidade em que vive grande parte da população. Elas se restringem a definir padrões legais de construção e leis de zoneamento, sem

pensar em soluções e sem considerar a realidade concreta em que a cidade é produzida.

A autora revela algumas características do processo de urbanização do Brasil: industrialização com baixos salários, onde não se ganha o suficiente para pagar o preço da moradia no mercado formal; as gestões urbanas têm uma tradição de investimento regressivo e parcial; a legislação é ambígua e a aplicação da lei é arbitrária.

Esse processo de crescimento das cidades brasileiras vai se estender até a atualidade. Em 1950 a população urbana brasileira era 36,1% do total⁴¹. Na última pesquisa do Censo, realizada no ano de 2010, chegava a 84,6% (de um total de 190.755.799 habitantes). Ou seja, são mais de 160 milhões de pessoas morando em regiões urbanizadas. Dessas, 12.106.920 vivem na cidade de São Paulo atualmente.

5.4 São Paulo

São Paulo está entre as 10 maiores cidades do mundo em termos populacionais. No Brasil e na América do Sul, ela configura-se como o principal centro financeiro, corporativo e mercantil. Porém nem sempre foi assim.

A cidade de São Paulo teve seus primórdios no alto de uma colina onde habitavam populações indígenas e que sofreram processo de catequização por colonizadores Jesuítas, iniciado no ano de 1554. Contava com uma população menor que uma centena de habitantes, que moravam aos arredores do colégio jesuíta (hoje configura o centro histórico da cidade). Permaneceu pequena ainda nos três séculos seguintes, período em que as bases da economia brasileira estavam centradas na região nordeste (com a monocultura da cana-de-açúcar) e, posteriormente, na região de Minas Gerais, Goiás e Mato Grosso, com a extração de ouro (PORTA, 2004a).

No século XIX, o país foi marcado pela cultura cafeeira (período conhecido como Ciclo do Café), que encontrou na região sudeste condições propícias para seu desenvolvimento. A cidade iniciou seu crescimento demográfico e territorial quando

⁴¹ De acordo com as séries históricas do Censo Demográfico, do IBGE. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/populacao/9662-censo-demografico-2010.html?=&t=series-historicas>> . Acesso em: 02 mai. 2018.

as famílias dos cafeicultores começaram a estabelecer suas residências na pequena vila até então existente. Foram construídas mais ruas, o jardim da Luz, linhas de bonde, iluminação a gás e o primeiro parque industrial. No final desse mesmo século foi sancionada a Lei Áurea, que legalmente extinguiu a escravidão no Brasil (PORTA, 2004c).

Foi nesse mesmo período que houve a imigração em massa de europeus (especialmente italianos), a fim de substituir a mão-de-obra escrava pela livre nos cafezais e para produzir para o consumo interno do país⁴². Grande parte da imigração italiana chegou ao sudeste do Brasil. Aqueles com poder aquisitivo maior estabeleceram comércio e pequenas indústrias na cidade. São Paulo começou a abrigar essa mão-de-obra de imigrantes, configurando bairros como Bom Retiro e Bexiga, ao mesmo tempo em que a população negra, mais pobre, liberta pela Lei Áurea, estabeleceu moradia em regiões periféricas e a elite cafeeira mudou-se para empreendimentos imobiliários exclusivos, formando bairros como Higienópolis e Campos Elísios (CALDEIRA, 2000).

A segregação socio-territorial, característica importante da cidade, segundo Caldeira (2000), começou, então, a ser visualizada no espaço geográfico de São Paulo. Conforme a autora, as formas de segregação espacial e social podem revelar princípios que estruturam a vida pública e indicam como os grupos sociais estabelecem relações com o espaço e uns com os outros. Além disso, ao mesmo tempo em que há o recorte de diferentes grupos e classes no espaço da cidade, ocorre um processo de identificação desses grupos com o território, que são moldados a partir de seus costumes, modos de viver, pensar e agir. Para Rolnik (1988, p. 4) os bairros segregados em São Paulo são “fruto da mistura de práticas autônomas dos grupos negros e mulatos (herdadas das raízes africanas e transformadas nas senzalas e quilombos) com aquelas trazidas pelos vários grupos de imigrantes europeus, principalmente italianos, espanhóis e portugueses.”

Na virada do século XIX para o XX São Paulo cresceu não somente em taxas demográficas (ver Tabela 1), mas também em termos de indústrias, de ruas, de bairros

⁴² A Itália desse período passava por conflitos e revoluções em prol de sua unificação nacional. Além disso, o forte desenvolvimento do capitalismo industrial acelerou o crescimento urbanizado. Houve aumento populacional na Europa e empobrecimento de camponeses e artesãos, deixando milhares de desempregados. O governo italiano, ao se deparar com problemas sociais e econômicos, passou a incentivar a emigração, na tentativa de redução do desemprego e controle populacional (COSTA *et al.*, 1986)

e de praças. Foi construída a Avenida Paulista; o centro recebeu processo de embelezamento; o Teatro Municipal, o Museu Paulista, o Viaduto do Chá (o primeiro da cidade) e a Estação da Luz foram alicerçados; surgiram os primeiros automóveis, o telefone e a imprensa (PORTA, 2004b). Ainda que já existisse uma zona periférica e separação do espaço urbano em bairros, a vida da cidade ainda estava condensada no centro, onde existia infraestrutura de transporte e comércio (CALDEIRA, 2000).

Tabela 1 – População nos Anos de Levantamento Censitário – Município e Região Metropolitana de São Paulo, Estado de São Paulo e Brasil – 1872 a 2010

<i>Anos</i>	Município de São Paulo		Região Metropolitana de SP		Estado de São Paulo		Brasil	
	<i>População</i>	<i>Taxa de Crescimento⁽¹⁾</i>	<i>População</i>	<i>Taxa de Crescimento⁽¹⁾</i>	<i>População</i>	<i>Taxa de Crescimento⁽¹⁾</i>	<i>População</i>	<i>Taxa de Crescimento⁽¹⁾</i>
1872	31.385	4,1	-	-	837.354	2,8	10.112.061	2,0
1890	64.934	14,0	-	-	1.384.753	5,1	14.333.915	1,9
1900	239.820	4,5	-	-	2.282.279	3,6	17.318.556	2,9
1920	579.033	4,2	-	-	4.592.188	2,3	30.635.605	1,5
1940	1.326.261	5,2	1.568.045	5,3	7.180.316	2,4	41.236.315	2,3
1950	2.198.096	5,6	2.622.786	6,1	9.134.423	3,6	51.944.397	3,1
1960	3.781.446	4,6	4.739.406	5,6	12.974.699	3,2	70.119.071	2,9
1970	5.924.615	3,7	8.139.730	4,5	17.771.948	3,5	93.139.037	2,5
1980	8.493.226	1,2	12.588.725	1,9	25.040.712	2,1	119.002.706	1,9
1991	9.646.185	0,9	15.444.941	1,6	31.588.925	1,8	146.825.475	1,6
2000	10.434.252	0,8	17.878.703	1,0	37.032.403	1,1	169.799.170	1,2
2010	11.253.503		19.683.975		41.262.799		190.755.799	

(1) Taxa de Crescimento Geométrico Anual

Fonte: IBGE, Censo Demográfico. Disponível em: <<https://goo.gl/EV7u59>>. Acesso em: 02 mai. 2018.

A Tabela 1 mostra que a população da cidade de São Paulo continuou crescendo no século XX. Depois do ápice da taxa de crescimento demográfico com a imigração italiana, entre 1890 e 1900, as maiores taxas atingidas foram entre 1940 e 1970. Este é o período em que São Paulo recebeu o fluxo de uma população interna brasileira, migrantes do campo para a cidade, especialmente do nordeste do país, em busca de melhores condições de vida em um grande centro urbano. O êxodo rural no Brasil associa-se diretamente aos processos de urbanização, industrialização, concentração fundiária e mecanização do campo (MARICATO, 2002).

O espaço geográfico de São Paulo logo passou a ser estruturado por um centro histórico, econômico e mercantil circundado por um cinturão das classes médias e altas em áreas legalizadas, bem estruturadas, com energia e saneamento básico; e mais além, nas várzeas mais distantes, cresceram os lotes ilegais, as casas autoconstruídas, mal equipadas, sem estruturas adequadas para o suprimento das necessidades básicas (CALDEIRA, 2000). Para Maricato (2000), a industrialização baseada em baixos salários determinou em grande medida o ambiente construído nas metrópoles brasileiras. Enquanto nas regiões centrais pôde-se visualizar um processo de verticalização das construções, com apartamentos e altos edifícios, na periferia cresceram os cortiços e as favelas. Segundo Caldeira (2000), esse foi o segundo tipo de padrão de segregação espacial⁴³ desenvolvido na cidade de São Paulo: centro-periferia.

Foi no século XX que começaram a ser propagados os ideais de modernização do país (iniciado em torno da década de 1920) e de implementação de planos urbanísticos com fins de aumentar a circulação e fluxo de pessoas e de mercadorias (MARICATO, 2002). Os rios que cruzam a cidade (Tamanduateí, Anhangabaú, Pinheiros e Tietê) foram canalizados para que avenidas pudessem ser construídas e para que o esgoto fosse levado mais rapidamente para fora da cidade. Em 1930 teve início o Plano de Avenidas, de Francisco Prestes Maia, que pretendia, inspirado em cidades da Europa, como Paris e Moscou, criar um sistema radial concêntrico de avenidas⁴⁴, para dar fluidez aos automóveis (já que a indústria de automobilística estava crescendo no país e precisava da circulação de carros para que o mercado

⁴³ O primeiro padrão, segundo a autora, é o da cidade concentrada no centro histórico, que marcou o início da cidade de São Paulo.

⁴⁴ Algumas das avenidas construídas foram a Margina Pinheiros e Marginal Tietê. Além dos anéis perimetrais, avenidas radiais se projetariam em direção aos extremos da cidade, auxiliando na expansão da cidade, ocupação populacional e negócios imobiliários.

crecesse). O carro, em São Paulo, tema de pesquisa de Sávio (2010), teve e ainda tem uma grande carga simbólica, pois nele estava estruturado todo um discurso de modernização do país.

Entretanto, ao contrário do que já havia sido desenvolvido na Europa antes da construção de suas avenidas, no Brasil ainda não existia um sistema ferroviário e hidroviário que auxiliasse no fluxo cada vez maior de pessoas e mercadorias. Ou seja, a urbanização de São Paulo foi sustentada em um urbanismo rodoviarista voltado ao transporte privado individual e não ao transporte público de massa. Maricato (2002) alerta que a construção de décadas do discurso de valorização do automóvel provocou uma desmoralização tanto do transporte sobre trilhos quanto das outras formas de transporte público, como o ônibus.

O resultado pôde ser visto algum tempo depois e na atualidade: congestionamentos quilométricos e o encolhimento de locais públicos para pedestres e para o lazer em prol da construção de novas avenidas (MARICATO, 2002). No caso de São Paulo, Abrahão (2011) traz o exemplo do Parque Dom Pedro II, dentre tantos outros existentes, para mostrar como as soluções viárias vem interferindo e comprometendo significativamente a vida de parques da cidade. O autor salienta que as construções de viadutos e elevados que desconsideram as funções dos parques e praças como espaços de permanências e de convivências acabam comprometendo esses locais com barreiras físicas que os sufocam, diminuindo as possibilidades de vida social nesses espaços e transformando-os em locais de passagem e de circulação. Nesse contexto, as relações entre cidadãos e espaços públicos também acabam sendo mediadas por barreiras.

Assim, a maneira como São Paulo foi se desenvolvendo e como as transformações do meio urbano foram acontecendo, transformaram também as compreensões de espaço público e de interações entre os cidadãos.

A partir da década de 1980, o crescimento demográfico em São Paulo começou a diminuir, porém o aumento populacional foi de quase 8 milhões de pessoas em 60 anos, desde 1920. O crescimento da cidade foi tão rápido que, segundo Maricato (2002), até 1990 mais de 50% da população pobre já morava em favelas e cortiços. Como consequência, houve o aumento do comércio informal, a diminuição da segurança, da saúde e da educação. Caldeira (2000) chama a atenção para o crescimento do crime e da violência, um dos índices que, segundo a autora, mais

influenciou nas transformações arquitetônicas e urbanísticas que São Paulo sofreria nas décadas seguintes.

A cidade que estava configurada como polo industrial do país, com as mudanças das atividades econômicas para uma produção mais flexível e foco no setor terciário, de prestação de serviços, e nas atividades financeiras e de negócios, viu o seu setor industrial encolher e migrar para cidades menores. Enquanto isso, novas zonas de escritórios, empresas e negócios predominavam na cidade, não apenas no centro histórico, mas em outras regiões que começaram a ser valorizadas pela especulação imobiliária. As famílias com poder aquisitivo maior começaram a migrar para condomínios fechados, localizados em regiões periféricas, com espaço suficiente para essas grandes construções. Hoje vê-se em São Paulo condomínios e complexos de prédios luxuosos ao lado de favelas. Desenha-se, então, um terceiro padrão de segregação descrito por Caldeira (2000): os enclaves fortificados e a cidade de muros. Embora a autora tenha descrito a tendência inicial desse padrão na década de 1980 e 1990, atualmente é possível visualiza-lo com mais nitidez.

Não apenas as classes mais altas e os locais de negócios isolam-se em condomínios, casas, edifícios murados e fortificados com tecnologias avançadas de sistemas de segurança, como a população mais pobre também protege suas residências e locais de trabalho com grades, cães, muros com pedaços de vidro, entre outras estratégias. Consequentemente, os espaços públicos vão sendo reconfigurados a espaços de circulação ou ainda abandonados em prol dos espaços privados, das fortificações muradas.

5.5 Os espaços públicos na cidade de muros: entre o abandono e a ocupação

E quem vem de outro sonho feliz de cidade
Aprende depressa a chamar-te de realidade
Porque és o avesso do avesso do avesso do avesso
(CAETANO VELOSO, 1992)

Para Caldeira (2000), a cidade de muros é uma cidade construída em cima do discurso do medo e da busca incessante por segurança. Essa tendência traz consigo o discurso da privatização dos espaços e a rejeição da ordem pública. Na medida em que há a retirada da população dos espaços públicos, especialmente das classes mais altas, há também o desinvestimento do poder público nesses locais. Caldeira alerta para a diminuição considerável do número de espaços para o encontro. Nas palavras da autora:

As rotinas diárias daqueles que habitam espaços segregados- protegidos por muros, sistemas de vigilância e acesso restrito- são bem diferentes das rotinas anteriores em ambientes mais abertos e heterogêneos. Moradores de todos os grupos sociais argumentam que constroem muros e mudam seus hábitos a fim de se proteger do crime. Entretanto, os efeitos dessas estratégias de segurança vão muito além da garantia de proteção. Ao transformar a paisagem urbana, as estratégias de segurança dos cidadãos também afetam os padrões de circulação, trajetos diários, hábitos e gestos relacionados ao uso de ruas, do transporte público, de parques e de todos os espaços públicos (CALDEIRA, 2000, p. 301).

Nesse interim, a concretude da cidade murada e do aumento dos índices de violência registrados em grandes cidades é ratificada com o discurso criado a partir da lógica do medo (especialmente pelos meios de comunicação em massa) que alimenta o cotidiano das pessoas, refletindo na maneira como concebem os espaços para além de seus muros.

Tem-se, à vista disso, uma reação que corrobora com o problema. Se o espaço público aberto é violento e inseguro, entre outros elementos, pelo abandono, pela impermanência da população nesses locais e pela descrença nesses espaços como potenciais locais de encontro, a lógica do medo instaurada na sociedade atual cada vez mais retira as pessoas desses espaços, retroalimentando o problema. Bauman (2009) faz importantes considerações sobre as questões de confiança e medo na cidade, quando argumenta que o impulso do isolamento e do blindamento não passa de uma solução paliativa com efeitos imediatos e, paradoxalmente, cria exatamente o problema que se pretende resolver.

Outrossim, a cidade expressa inúmeras outras contradições, que Bauman (2009) denomina de ambivalências. Os mesmos aspectos dela podem atrair e afastar as pessoas. A cidade que se constitui como forma criada pelos seres humanos para dar segurança aos seus grupos através da vida coletiva é a mesma que alicerça a insegurança. A cidade que cria homogeneidade no interior de espaços segregados por classe, etnia e gênero é a mesma que possibilita a diversidade e os encontros por

abrigar uma multiplicidade de culturas em um espaço geográfico densamente povoado. “Ter de enfrentar o interminável e sempre ofuscante espetáculo da cidade não é, portanto, percebido somente como maldição e infelicidade” (BAUMAN, 2009). A mesma cidade que repulsa, atrai.

No caso de São Paulo, é possível encontrar a ambiguidade na arquitetura que contrasta o tradicional com o moderno e os complexos de condomínios com os de favelas. E também em seus moradores, artistas e poetas, nas maneiras como percebem São Paulo. Como obra humana, a cidade não só concebe quem nela vive, mas é constituída por cada indivíduo e pelo coletivo. Exemplos, especialmente aqueles do campo da poesia, são significativos e revelam características das relações contraditórias de indivíduos que vivem em São Paulo, como na obra do escritor paulistano Oswald de Andrade:

Não sei que sentimento é esse que faz com que se amem as pedras das calçadas. São Paulo nada tem fora disso. Só as pedras das calçadas. No entanto, duvido que haja na terra agarramento maior por um trecho de chão do que o que sentimos por nossa cidade (ANDRADE, 1944, p. 154).

Ou na sensibilidade do poeta Paulo Bomfim, Príncipe dos Poetas, nascido e criado em São Paulo:

Minha insólita metrópole, capital de todos os absurdos!
Música eletrônica em fundo de serenata, paisagem cubista com incrustações primitivas, poema concreto envolto em trovas caboclas.
Cidade feita de cidades, bairros proclamando independência, ruas falando dialetos, homens com urgência de viver.
Oceano feito de ilhas. Ilhas chegando, ilhas sangrando, ilhas florindo.
Os céus cansados do concreto que arranha. Cresce o mar das periferias.
No barco dos barracos navega um sonho. No fundo de cada um dos cidadãos do mundo, dorme a província.
Ali a velha igreja com seu campanário esperando a mantilha da noite.
Anúncios luminosos piscam obsessões. O asfalto é irmandade de credos.
No centro, todos os vícios e todas as virtudes convivem nas esquinas da São João.
Os domingos são quadrados. Cabem dentro da tela de cinema, do aparelho de televisão, da página do jornal, do campo de futebol.
O metrô é mergulho no inconsciente urbano. Nele o mesmo silêncio dos elevadores. Convívio de sonâmbulos, de antípodas da fila de ônibus e do trem de subúrbio onde há tempo para o cansaço florir num sorriso.
Aqui o verde é esperança cobrindo o frio de existir.
Teatros e o ballet da multidão, museus contemplando o quadro dos que se agitam, orquestras e a sinfonia de uma época em marcha.
Nestes tempos modernos, Carlito operário ou estudante, comerciante ou burocrata, é técnico em sobreviver.
Planalto dos desencontros, porto dos aflitos, rosa de eventos onde até o futuro tem pressa de chegar.
Mal-amada cidade de São Paulo, EU TE AMO!” (BOMFIM, 2013, p. 31)

É possível perceber que mesmo escritores e poetas de diferentes épocas retratam os conflitos de quem vive em São Paulo. Outros exemplos ainda poderiam ser destacados, como a “Pauliceia Desvairada”, comoção da vida de Mario de Andrade; a “São, São Paulo” do compositor e cantor nordestino Tom Zé, dos milhões de habitantes “morrendo a todo vapor”, “amando com todo ódio” e “odiando com todo amor”; e a “Sampa”, símbolo da cidade de São Paulo, o avesso do avesso retratado por Caetano Veloso.

São Paulo arranca alegrias e tristezas dos que nela vivem. A cidade que cresceu cercada de desigualdades e segregação, foi também palco das “Diretas Já”, das “Manifestações de 2013” e de várias outras formas de resistência. A cidade torna-se espaço privilegiado tanto de revelação dos problemas de nossa sociedade quanto de encontro da multiplicidade de pessoas com pensamentos diversos, fazendo do cotidiano, conforme Santos (2010), espaço permanente de descoberta e de combate. Para o autor, a cidade tem um papel fundamental para a ampliação do grau de consciência da população, pois a vitrine das desigualdades, da pobreza e dos problemas relativos ao espaço é vista de maneira mais clara. Quem vive na cidade é levado a refletir e a buscar novas interpretações e soluções.

Cabe aqui destacar algumas ações e projetos que trazem em seu bojo o confronto com o medo, com o abandono e com o desinvestimento nos locais públicos como espaços de permanência e de encontro entre as pessoas. Ainda que pontuais, elucidam movimentos recentes que vêm sendo engendrados na cidade de São Paulo.

Entre prédios e praças, grafiteiros e artistas de rua levam à cidade poesia e mensagens de conscientização sobre o uso de seus espaços (Figura 1). De acordo com entrevista com autor de algumas dessas ações, concedida à iG São Paulo⁴⁵, a ação ajuda a modificar o comportamento da cidade, porém com a consciência de que mudanças profundas necessitam de ações organizadas.

⁴⁵ Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/brasil/sp/2013-03-27/nao-muda-a-sociedade-mas-ajuda-diz-autor-de-frase-que-virou-hit-em-sao-paulo.html>>. Acesso em: 10 abr. 2018.



Figura 1 – Mensagens em estêncil e pôsteres lambe-lambe em muros da cidade de São Paulo

Fonte: adaptado de Último Segundo iG (2013) e de Campanha Mais Amor Por Favor (2013). Disponíveis em: <<https://goo.gl/qSfS8n>> e <<https://goo.gl/AotEUo>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

Outro exemplo é o projeto “A Batata Precisa de Você”, formado por moradores e frequentadores do Largo da Batata⁴⁶ (logradouro público do distrito de Pinheiros da cidade de São Paulo) a fim de transformá-lo em espaço de estar e não apenas de passagem. “A Batata Precisa de Você” vem fazendo ações regulares de ocupação do Largo desde janeiro de 2014 (Figura 2). Tem o objetivo de fortalecer a relação afetiva da população local com o Largo; evidenciar o potencial de um espaço como local de convivência; testar possibilidades de ocupação e reivindicar infraestrutura permanente que melhore a qualidade do local como espaço público. Consideram o projeto como um exercício de democracia em escala local, um movimento de cidadania e uma maneira que as pessoas têm de se manifestar, de maneira propositiva.

⁴⁶ É um dos territórios habitados mais antigos de São Paulo, local de destino da imigração japonesa e migração nordestina, de forte tradição comercial, e que nos últimos anos tem passado por um processo de transformação. Em 1997, o Largo da Batata foi incluído nas obras de padronização da Avenida Faria Lima, sede de instituições corporativas e financeiras. A obra durou mais de 10 anos e o Largo foi aberto para utilização em 2013. Depois de mais de 150 milhões investidos, o Largo, antes um lugar vivo pelo intenso comércio ambulante e vida nas ruas, tinha se transformado em um deserto, sem árvores ou mobiliário urbano. Dados extraídos do site do projeto. Disponível em: <<http://largodabatata.com.br/>>. Acesso em: 10 abr. 2018.



Figura 2 – Largo da Batata em fevereiro de 2014 e em dezembro de 2015, após 20 meses de ocupação com o projeto “A Batata Precisa de Você”.

Fonte: adaptado de Catraca Livre (2014) e de Visible (2015). Disponíveis em: <<https://goo.gl/74NsB8>> e <<https://goo.gl/1B43cL>>. Acesso em: 01 mar. 2018.

Ações voltadas às manifestações de música também não faltam. O festival de música “SP na Rua” (Figura 3) reúne anualmente mais de 20 coletivos atuantes nos espaços públicos de diferentes regiões da cidade de São Paulo. Em parceria com a prefeitura, a festa acontece no decorrer de uma noite e incentiva a população a ocupar diversos pontos do centro com música, intervenções artísticas e performances⁴⁷.



Figura 3 – Festival SP na Rua, em sua edição de 2014, durante o Mês da Cultura Independente (MCI)

Fonte: SP na Rua (2014). Disponível em: <<https://goo.gl/6Jn37y>>. Acesso em: 25 fev. 2018.

Através das ações destacadas acima, percebe-se que a cidade que transforma seus cidadãos em consumidores é a mesma que fermenta a ampliação de consciência. De um lado São Paulo impondo-se como sujeito e objeto de negócios, da negação do ócio em sentido etimológico (do latim *negotium*, combinação de *nec* – advérbio de negação – com *otium* – folga, ócio). De outro lado a polis, conforme salienta Vainer (2002), espaço político de encontro e confronto.

Ali onde a mercantilização do espaço público está sendo contestada, ali onde os cidadãos investidos de cidadania politizam o cotidiano e quotidianizam a política, através de um permanente processo de reconstrução e reapropriação dos espaços públicos, estão despontando os primeiros elementos de uma alternativa que, por não estar ainda modelada e consolidada, nem por isso é menos promissora (VAINER, 2002, p. 101).

⁴⁷ Disponível em: <<https://www.facebook.com/spnarua/>>. Acesso em: 25 fev. 2018.

E nessa conjuntura, mesmo que abalada, a sociedade urbana persiste. É possível identificar grupos de pessoas que tentam reconstituir os centros, os locais de encontros, tentam compreender o lugar como valor de uso e não de troca. É nesse contexto que é possível identificar iniciativas que buscam a reinterpretação e apropriação da cidade de São Paulo. Os coletivos culturais estudados nessa pesquisa somam-se a essas iniciativas.

6. COLETIVOS CULTURAIS E AÇÕES COM JOGOS NA CIDADE DE SÃO PAULO

Compreendo o movimento de consolidação de coletivos culturais na cidade de São Paulo, nas últimas décadas, dentro da perspectiva da ampliação do conceito de cidadania. Porém, Pacheco (2016) aponta que esse movimento de reapropriação dos espaços públicos é permeada também por contradições, avanços e retrocessos. Para o autor esses coletivos buscam viver os espaços públicos como lugares centrais para as mudanças de olhar sobre cidadania e não como locais residuais que “sobraram” com o fenômeno intenso da urbanização ocorrida no Brasil.

Esse movimento coincide com o que Gohn (2010, 2011), em estudos sobre movimentos sociais na atualidade, chama de protagonismo do novo fenômeno associativo, que assume, não somente caráter reivindicatório junto aos órgãos governamentais, mas, principalmente, tem caráter propositivo, no sentido de impulsionar ações concretas nas comunidades onde estão inseridos e dos quais fazem parte. Para a autora, o fenômeno associativo atual na sociedade brasileira tem suas bases nas propostas (malsucedidas) de participação da população nas estruturas do Estado.

Gohn (2010) explica que com o fim da ditadura militar e abertura democrática no país, a população ganhou voz junto aos sindicatos, associações de moradores e outras formas associativas, na luta pelo reconhecimento dos seus direitos sociais e de se organizarem livremente. Estava em curso o desenvolvimento de uma cultura política de mobilização e participação coletiva que colocariam os sujeitos sociais nas arenas de luta junto aos órgãos públicos, principalmente através de conselhos gestores. Entretanto, surgiram dificuldades em negociar com o governo, que ainda baseado em práticas antigas (muitas delas existentes na atualidade), pautava-se pela resolução de problema através do clientelismo, privilegiando interesses particulares, baseados em discursos que não se concretizavam e no não cumprimento das leis. A participação da representação da sociedade nos espaços e assentos do governo tornou-se burocratizada, de caráter meramente consultivo e opinativo, avesso ao cunho decisivo e deliberativo almejado.

Nessa mesma direção, Dagnino (1998), em pesquisas sobre movimentos sociais no Brasil, afirma que surge, então, a necessidade de um conceito mais ampliado de democracia, de cidadania e de direitos para além da representatividade

da população em assentos do governo. As novas formas de conceber a cidadania extrapolam a relação de caráter reivindicatório com o Estado, elas passam a ter caráter propositivo, no sentido de impulsionar ações concretas por sujeitos sociais ativos diretamente no contexto do qual são parte. É nessa perspectiva que surgem coletivos, grupos ativistas e associações comunitárias, dispostos a agir na busca de direitos e de suprir algumas necessidades onde os investimentos governamentais se fazem ausentes.

Marino (2015), Aderaldo (2014), Almeida (2013), Amador e Castro (2016) e Passos (2016) realizaram pesquisas sobre esses coletivos culturais na cidade de São Paulo, procurando compreender esse novo fenômeno de criação de coletivos e suas relações com o contexto onde se inserem. Os estudos ainda são incipientes e, de modo geral, objetivam investigar as formas de organização e atuação de um determinado coletivo em uma região da cidade, sem incidirem em teorias sobre a formação desses grupos. Em síntese, compreendem os coletivos culturais como atores sociais que se empenham na ocupação, apropriação e ressignificação dos espaços públicos e lutam pelo direito à cidade e às diversas formas expressão cultural no contexto urbano. É nessa conjuntura que investigo coletivos culturais organizados em torno de ações com jogos na cidade de São Paulo.

6.1 Coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo

Os quatro coletivos foco dessa pesquisa, denominados “Aqui que a gente brinca”, “Brincantes Urbanos”, “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo” e “Central dos Jogos”, foram constituídos nos últimos cinco anos por jovens entre 25 e 32 anos, a maioria graduada em universidades da cidade de São Paulo, egressa de diversos cursos, dentre eles, geografia, teatro, música, pedagogia, artes visuais, psicologia. Tiveram suas infâncias na cidade de São Paulo e vivenciaram as suas mudanças, especialmente as dos espaços para o jogar.

Conforme os relatos, os membros de cada coletivo reuniram-se por suas afinidades nos modos de conceber a cidade e os espaços públicos, pelos desejos de mudança e, eminentemente, pela necessidade de jogar dentro de São Paulo.

Os quatro coletivos são autônomos, entretanto realizam parcerias com as esferas pública e privada, a fim de angariar recursos para realizar suas ações. As parcerias no setor público são mediadas pelos editais de fomento das secretarias municipais, para a realização de uma agenda de ações proposta pelos coletivos culturais. Já as parcerias com a esfera privada acontecem mediante a solicitação e pagamento feito por empresas (a exemplo do Serviço Social do Comércio – SESC) para participação em eventos pontuais. Três deles (Aqui que a gente brinca, Brincantes Urbanos e Central dos Jogos) foram engendrados a partir de participação em editais propostos pela prefeitura do município de São Paulo ou por fundações filantrópicas.

Entre seus objetivos estão a defesa e o incentivo ao jogar nas diferentes fases da vida e a apropriação e reinterpretação dos espaços públicos urbanos. Atuam, principalmente, com ocupações de espaços abertos, como ruas, praças e parques onde, predominantemente aos finais de semana, provocam modificações desses locais, com jogos diversos que compõem a cultura brasileira (tais como bola de gude, corda, elástico, pião, peteca) e com jogos de outros países, cujas peças, muitas vezes, são confeccionadas artesanalmente em madeira pelos próprios membros dos coletivos. Durante as “ocupações lúdicas”⁴⁸, como assim denominam, convidam os que por ali circulam a jogar, a experimentar, a descobrir os jogos. Ademais, organizam festivais, grupos de estudo, oficinas de construção de jogos com materiais recicláveis ou coletados da natureza e realizam ações em instituições de ensino e de assistência social (lar de idosos, creches, escolas, entre outros).

6.2 Os Coletivos Culturais: singularidades

6.2.1 Aqui que a gente brinca

Criado no ano de 2013 por um núcleo de três pessoas⁴⁹, foi concebido por uma necessidade organizacional de espaço destinado às crianças no interior do Sacolão

⁴⁸ O termo é o mais recorrente entre os coletivos e foi utilizado pela primeira vez pela Central dos Jogos. Também denominam suas ações de “ocupações brincantes”, “ocupações com jogos” e “intervenções com jogos”.

⁴⁹ Todos os coletivos contam com um núcleo de três a seis pessoas, responsáveis por se inscreverem nos Editais, fazer as parcerias, organizar a agenda e a logística de ações. Porém, durante os dias das

das Artes⁵⁰, que é uma ocupação cultural localizada no bairro Parque Santo Antônio, na periferia sul de São Paulo. Segundo entrevista com Taís, uma frequentadora do local e membro do coletivo, havia a necessidade de um espaço para as crianças brincarem: *“não no sentido de controle dessas crianças, mas de ter um lugar demarcado, o espaço das crianças brincarem dentro do Sacolão. A gente queria uma coisa nessa pegada de demarcar mesmo que é aqui que a gente brinca”* (Entrevista com Taís, Coletivo Aqui que a gente brinca, 26-11-2016). O coletivo formou-se a fim de submeter tal proposta ao programa para a Valorização de Iniciativas Culturais (VAI)⁵¹.

Com os recursos disponibilizados pelo VAI, o coletivo construiu o espaço com um acervo de brinquedos, organizou passeios com as crianças e um circuito de atividades culturais com contação de histórias, teatro, música e circo, com ocorrência mensal. A participação das crianças no projeto era livre e gratuita, conforme o relato:

A gente até tentou no início delimitar inscrição, mas a gente viu que não tinha como, porque na verdade eles estavam lá o dia inteiro [...]. Com o tempo, essas crianças foram entendendo e se entendendo também como parte desse projeto [...]. Elas se apropriaram do espaço e começaram a entender um pouco mais do que é o cuidado das próprias coisas (Entrevista com Amanda, Coletivo Aqui que a gente brinca, 26-11-2016).

Além do projeto dentro do Sacolão das Artes, que durou até o ano de 2015, o coletivo iniciou ações nas ruas da periferia da Zona Sul. Transformam as ruas em espaços de jogo nos finais de semana. Já organizaram duas edições da “Semana do Brincar na Periferia”, em parceria com o coletivo “Brincantes Urbanos”, com o objetivo de ser um espaço de formação pública para o brincar, de usufruto intergeracional, de ocupar e ressignificar o espaço da periferia. Outro evento realizado pelo coletivo é o Festival de Brincadeiras de Rua (Figura 4) que em 2018 foi para a sua terceira edição.

ocupações e de outras ações, contam com membros flutuantes, ou seja, pessoas que conhecem, apoiam e acompanham o trabalho do coletivo, auxiliando em alguns momentos específicos.

⁵⁰ O Sacolão das Artes era um grande galpão utilizado como um Sacolão hortifrutigranjeiro e que foi ocupado por coletivos culturais e lideranças comunitárias da região. Desenvolvem diversos projetos relacionados ao teatro, ao artesanato, ao circo, à música, etc. Mais informações no *site* da ocupação: <<http://sacolaodasartes.blogspot.com/>>.

⁵¹ O programa VAI foi criado pela Lei Municipal n.13.540, regulamentada pelo Decreto n.43.823/2003, com a finalidade de apoiar financeiramente atividades artístico-culturais, principalmente de jovens de baixa renda e de regiões desprovidas de recursos e equipamentos culturais. Disponível em:<<http://programavai.blogspot.com/>>. Acesso em: 30 jan. 2017.



Figura 4 – Cartazes de divulgação da 2ª Semana do Brincar na Periferia, edição de 2016, e do II Festival de Brincadeiras de Rua, edição de 2017.

Fonte: Aqui que a gente brinca (2016, 2017) Disponível em: <<https://www.facebook.com/aquiqueagentebrinca/>>. Acesso em: 16 nov. 2017.

Atualmente o Coletivo Aqui que a gente brinca segue com suas ações, porém expandidas a outras regiões de São Paulo. Construíram caixas de brinquedos contendo miudezas (bolinhas de gude, piões, ioiôs, corrupios, varetas, porções de natureza coletadas em áreas verdes, como sementes que se transformam em hélices quando lançadas ao ar) que, quando abertas, dão acesso a um universo quase que paralelo, porém bem ali no meio da Avenida Paulista, no Parque Santo Antônio ou em alguma escola no Bom Retiro. De acordo com o mapeamento que realizei em seu *site* e rede social, até o final do ano de 2017 já havia desenvolvido mais de 30 ações.

Pretendem seguir com o trabalho autônomo, com a organização interna do coletivo de maneira horizontal, articulando parcerias, preferencialmente as da esfera pública, com a participação em editais de fomento à projetos culturais, para dar sequência às suas ações. Enfatizam a necessidade de políticas de incentivo permanente para que suas ações sejam ampliadas e articuladas com o projeto de cidade que defendem. Também, deixam claro que o trabalho não institucional e a

dependência de aprovações em editais são um desafio constante. Todavia, a autonomia é uma escolha e uma postura política.

6.2.2 Brincantes Urbanos

Foi formado em 2015 por um grupo de quatro educadoras, para concorrer ao Edital Redes e Ruas de Inclusão, Cidadania e Cultura Digital⁵², com o projeto “Comigo não morreu”, que objetivava a vivência de brincadeiras em praças públicas na periferia, propondo experiências de pertencimento à cidade e a criação de uma rede *online* de educadores brincantes da Zona Sul de São Paulo. Para Luiza, membro do coletivo, existia desejo de as quatro amigas, que já atuavam com o brincar, ampliarem seus trabalhos para os espaços públicos, e completa: “*era algo que a gente precisava fazer pra nossa vida mesmo e foi rolando [...] e agora acabou o edital, mas continua assim, firme e forte*” (Entrevista com Luiza, Coletivo Brincantes Urbanos, 28-11-2016).

Ele atua em quatro eixos: [1] Brincadeiras tradicionais e reinvenções das culturas da infância; [2] Brincadeiras na natureza; [3] Brincar de fazer – confecção de brinquedos; [4] Formação brincante. No que tange às ações com brincadeiras tradicionais, ocupam espaços com cantigas de roda, jogos de corda (Figura 5), de elástico, de correr, de taco, com objetos simples, mas provocativos aos que passam pela ocupação, que se sentem seduzidos e brincam junto.

⁵² O edital Redes e Ruas de Inclusão, Cidadania e Cultura Digital tem parceria com as secretarias municipais de Cultura, de Direitos Humanos e Cidadania e de Serviços com a intenção de apoiar e fortalecer ações de cultura e inclusão digital e promover iniciativas de ocupação dos espaços públicos na cidade de São Paulo. Disponível em: <<https://redeserua.wordpress.com/>>. Acesso em: 05 fev. 2017.



Figura 5 – Ocupação do Coletivo Brincantes Urbanos na Praça do Campo Limpo

Fonte: Brincantes Urbanos (2015). Disponível em: <<http://brincantesurbanos.blogspot.com/>>. Acesso em: 14 nov. 2017.

Com em torno de 50 ações realizadas até o final do ano de 2017, já estiveram em locais tais como a Praça do Campo Limpo, o bairro Jardim Boa Vista (durante várias edições da Vielada Cultural), o Parque da Juventude (durante Virada Sustentável 2015), o bairro Parque Santo Antônio (organizou a Semana do Brincar na Periferia). Também atua com intervenções estéticas e poéticas nos espaços, convidando as crianças a tornar o espaço público mais afetivo. Em seu *site*, a poesia aparece nos registros fotográficos de suas ocupações, em seus cartazes, nos textos que descrevem suas ações e em notas realizadas por quem observa a ocupação:

[...] Em uma das regiões mais periféricas da grande metrópole é dia de aparição. Não daquelas aparições de outro mundo, mas sim de gente de verdade que quer estar neste mundo, de corpo e alma. Gente que, tratada como coisa descartável nas engrenagens capitais, tem sede de humanidade. [...] O abandono e os corpos se misturam por aqui [...] em mais uma tarde de domingo, aparecem as meninas brincantes. Nas mãos, cordas, bolas, livros e tecidos. No coração, sonhos e a alma lúdica, a utopia no horizonte de uma cidade reocupada com inteireza e amor, com menos medos, menos grades. A infância resgata fazeres coletivos. E é resgatada. Depois de limpo o campo, as crianças vão chegando, abelhas no mel. Cantinho da leitura, canções de pular corda, brincadeiras de roda, gritos e risadas. Na terra, o corpo solto, não o copo sujo. Aqui, a esperança de uma outra cidade, colo do improdutivo e necessário brincar, a nos limpar por dentro. Aqui, campo limpo (LUZ, 2015, n.p)

O poema retrata, com olhar sensível, uma ocupação do coletivo ocorrida na Praça do Campo Limpo, região periférica da Zona Sul de São Paulo, conhecida pela aparente segregação socio-territorial. Convivem nessa região favelas ao lado de grandes condomínios. A praça já foi ocupada por outros dois coletivos dessa pesquisa (Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo e Aqui que a gente brinca), reafirmando o olhar atento que esses grupos têm às regiões conhecidas como “periferias” da cidade.

O coletivo Brincantes Urbanos, que atua especialmente na periferia, perspectiva continuar com esse foco e, em conjunto com o Coletivo Aqui que a gente brinca, buscar parcerias para seguir realizando anualmente a Semana do Brincar na Periferia. Como um veio de fortalecimento e consolidação de suas ações, organizaram um grupo de estudos, a Rede de Educadores Brincantes de Zona Sul de São Paulo. Objetivam estar, pelo menos uma vez ao mês, brincando em algum espaço público, de maneira simples, com poucos equipamentos, mas, substancialmente, com a presença brincante dos membros do coletivo.

6.2.3 Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo

Constituída em 2013 a partir da convivência de quatro jovens com o professor chileno Iván Peña, um dos líderes da Associação Alealudo⁵³, em um período de sua passagem pela cidade de São Paulo. O grupo de amigos participava das apresentações, ocupações e oficinas com os jogos construídos pelo professor, com madeira de descarte, geralmente de tabuleiro ou de mesa. Foi por meio do convívio com o trabalho do professor Iván Peña que a Caravana Lúdica foi sendo constituída:

Eu acabei me interessando naturalmente pelo Jogos do Mundo, até então jogos do Iván. Eu fui fazer uma apresentação com ele [...]; aí os Jogos do Mundo começaram a fazer sentido na minha vida. A gente saía de casa com os jogos em um carrinho de supermercado, a pé, andava 4 quilômetros e apresentava os jogos em uma praça, em uma festa popular, em uma festa de rua, num espaço público [...]. Um dia a gente estava com o carrinho cheio de jogos subindo a ladeira, a gente estava em cinco pessoas, aí a gente falou “ah, é a caravana lúdica!!”. A gente foi encontrando o pessoal na rua e convidando. E o Iván falava “é a caravana lúdica mi querido, vamos!” [...] e aí surgiu o nome (Entrevista com Daniel, Coletivo Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, 28-11-2016).

⁵³ Iván Peña Johnson é Mestre em Ciências do Jogo pela *Université Paris 13 Nord*. Há mais de 10 anos viaja pela América do Sul e Europa, fazendo um trabalho de difusão e valorização dos Jogos do Mundo por diversas cidades. Página eletrônica da associação Alealudo: <<https://alealudo.wordpress.com/>>

A Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo seleciona os jogos por meio de pesquisas em *sites*⁵⁴ de associações de jogos de diferentes continentes com foco nas regras, nas variações nos modos de jogar e na estética. Não apenas constroem os jogos com materiais doados ou de descarte, como também pirografam, pintam e os ornamentam. O coletivo conta com um acervo de cerca de 25 jogos (dentre eles Mancala, Kubb, Himalaio, Tico-tico, Alquerque, Fanorama), os quais leva em praças e parques, como por exemplo, no Parque Ibirapuera, no Praça IV Centenário do bairro Freguesia do Ó, na favela de São Remo no dia das crianças, no Morro do Querosene durante a Festa do Boi, entre outros locais. Já realizou mais de 100 ações na cidade de São Paulo. Com os jogos, deslocam-se para os locais das ocupações – por convicção, públicos e abertos – de bicicleta ou com algum meio de transporte emprestado.

Os jogos são, em sua maioria, volumosos e pesados, o que demanda tempo, espaço e logística para montar (Figura 6), envolvendo em torno de 5 horas de ação (2 horas para montar e desmontar e, normalmente, 3 horas partilhando o jogar).

⁵⁴ Alguns dos sites de associações de jogos tradicionais: Ludobus Legnogiocando - <<http://www.ludobus.org>>; Junca Juegos del Mundo - <<https://www.facebook.com/juncajuegos/>>; Kalounba Jeux du Monde - <<https://www.kalounba.com/>>



Figura 6 –Jogos de mesa e de tabuleiro construídos pela Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo e levados em suas ocupações.

Fonte: Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo (2015, 2016). Disponível em: <<https://www.facebook.com/caravanaludica/>>. Acesso: 14 nov. 2017.

Os membros da Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo esperam seguir de modo autônomo, porém articulando formas para manter o coletivo, seja por editais, seja por parcerias. Outro ponto destacado é a necessidade de o coletivo estudar o tema jogo de maneira sistemática. Pretendem constituir um espaço físico, uma oficina ou ateliê para o acervo dos jogos existentes, para a construção de novos, para receber as pessoas, realizar encontros onde seja possível jogar, estudar e desenvolver conhecimentos sobre a elaboração dos jogos do mundo.

6.2.4 Central dos Jogos

Sua formação, em grande parte, se deu de modo similar ao da Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, ou seja, foi inspirada no contato de alguns de seus integrantes com o professor Iván Peña. Além disso, outros membros da Central dos Jogos já estavam mobilizados em torno de projetos sociais. Esse grupo de amigos,

hoje constituído por seis pessoas, elaborou um projeto no ano de 2015 objetivando participar do processo de apoio a projetos da Fundação Arymax⁵⁵. O projeto propunha ocupar espaços públicos deslocando-se com uma Kombi (Figura 7), portando jogos de diferentes partes do mundo, no intuito de provocar trocas entre as pessoas, de estabelecer vínculos afetivos e de estimular o sentimento de pertencimento com esses espaços. Após a consecução desse projeto, surgiu a necessidade de o coletivo ter a sua própria Kombi (até então alugada), e iniciaram uma campanha de financiamento coletivo através da plataforma Benfeitoria⁵⁶.



Figura 7 – Ocupação Lúdica da Central dos Jogos, com Kombi alugada para deslocamento com os jogos.

Fonte: Central dos Jogos (2016). Disponível em: <<https://www.facebook.com/centraldosjogos/>>. Acesso em: 14 nov. 2017.

⁵⁵ Arymax é uma fundação familiar, criada em 1990, com o objetivo de apoiar financeiramente organizações sem fins lucrativos, com foco em liderança e protagonismo jovem. Site: <www.arymax.org.br>.

⁵⁶ Plataforma online de mobilização de recursos para projetos de impacto cultural, social, econômico e ambiental. O proponente estipula metas financeiras e um prazo para a arrecadação. Cada pessoa colabora com o quanto puder e em troca recebe recompensas. Se a meta mínima for atingida, o projeto é financiado e todos os colaboradores recebem recompensas. Se não for, o dinheiro é devolvido às pessoas que contribuíram.

Com o êxito da campanha de financiamento na plataforma Benfeitoria, compraram sua própria Kombi (Figura 8). E com a aprovação do projeto pela Fundação Arymax, o coletivo adquiriu um acervo de jogos que uniu aos do Jogos do Mundo já existentes, construídos em conjunto com o professor Iván Peña, e realizou ocupações para vivências lúdicas nas favelas São Remo e Mutirão. Posteriormente, participou de outras ações como no Largo da Batata (evento de 25 anos do Estatuto da Criança e do Adolescente), na Praça Coronel Fernando Prestes (durante a Semana Mundial do Brincar), no Bulevar São João (durante o festival Cocidade), no Parque Villa Lobos, no Parque Ibirapuera, no Largo do Glicério (no projeto Criança Fala), em lares para idosos, abrigos para crianças com câncer, entre outros espaços. Até dezembro de 2017, haviam realizado mais de 45 ocupações lúdicas.



Figura 8 – Kombi adquirida pela campanha de financiamento na plataforma Benfeitoria.

Fonte: Central dos Jogos (2018). Disponível em: <<https://www.facebook.com/centraldosjogos/>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

Estruturam-se a fim de fazer dessas ações o modo de “ganhar a vida” – não significa visar alta lucratividade, mas de conciliar serviço/emprego e ações do coletivo através da criação de uma personalidade jurídica, como organização não governamental (OnG) ou empresa. Nessa perspectiva, expressam o desejo de atuar em lugares nos quais seu trabalho seja remunerado para garantir a possibilidade de atuarem nos espaços cujas pessoas não tenham condições financeiras para pagar. Trata-se de perspectivas para superar os desafios encontrados na gestão de um coletivo cultural, a fim de assegurar o brincar gratuito, livre, em espaços públicos e abertos a todos.

Quadro 1 – Sinopse com as principais informações dos quatro coletivos culturais inseridos na pesquisa.

Coletivo	Logo	Ano de constituição	Número de membros	Número aproximado de ações realizadas ¹	Tipos de ações que desenvolvem
Aqui que a gente brinca		2013	3	30	Ocupações lúdicas; Festivais; Eventos com foco na formação para o brincar; Ruas de lazer; Ações em parceria com o SESC.
Brincantes Urbanos		2015	4	55	Ocupações lúdicas; Festivais; Eventos com foco na formação brincante; Intervenções estéticas; Rede de educadores brincantes; Ações em parceria com o SESC.
Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo		2013	3	100	Ocupações lúdicas; Oficinas de construção de jogos; Ações em parceria com o SESC.
Central dos Jogos		2015	6	45	Ocupações lúdicas; Oficinas de construção de jogos; Ações em parceria com o SESC; Consultoria.

¹ Ações realizadas desde o ano de constituição do coletivo até o mês de dezembro de 2017. Os números são aproximados, pois existe a possibilidade de os coletivos não terem divulgado algumas de suas ações em seus sites.

Fonte: elaborado pela autora.

6.3 Desafios e estratégias

Os coletivos em análise expressam o enfrentamento de muitos desafios, derivados da condição de organização autônoma e que realiza ações voluntárias e gratuitas na cidade. A autonomia e a autogestão aparecem como uma postura política e, concomitantemente, como um dos maiores desafios.

Por um lado, a autonomia dá condições de os coletivos se expressarem e agirem conforme suas próprias visões de cidade, de espaço público e do jogo. Dessa forma, não dependem da gestão de órgãos governamentais ou de empresas que poderiam reduzir sua liberdade nos modos de se organizarem e nas suas ações. Por outro lado, manter as ações do coletivo através de políticas pautadas por editais de fomento e de parcerias pontuais faz com que suas ações também aconteçam de maneira mais pontual, sem uma projeção temporal e contínua.

Outrossim, os entrevistados salientam que um dos maiores desafios é conciliar suas ações à rotina de vida, pois são trabalhadores, sobrevivem com outros serviços e ou empregos em São Paulo e, durante o tempo livre, realizam as ações junto aos coletivos, como aponta a fala de Luiza:

Não dá pra gente romantizar. Porque a gente é trabalhador, da classe trabalhadora e aí vira e mexe a gente tá precarizado do ponto de vista material [...]. E aí é isso, a gente trabalha durante a semana e trabalha no final de semana fazendo isso, pra continuar tudo isso a fazer sentido. Mas acho que esse é um desafio: conciliar tantos trabalhos e projetos. É, trabalho 'barra' militância [...] enfim, então é um desafio conciliar tudo isso, conciliar a vida prática com atuar e tocar esse projeto em São Paulo, é difícil (Entrevista com Luiza, Coletivo Brincantes Urbanos, 28-11-2016).

Contraditoriamente, os coletivos que surgem com as iniciativas de editais de fomento sentem, nessas mesmas iniciativas, dificuldades para continuação de suas ações. Embora alguns programas tenham avançado no sentido de proporcionar apoio financeiro direto aos coletivos, sem que com isso seja necessária uma personalidade jurídica, a exemplo do VAI, é preciso avançar para políticas públicas contínuas, com participação popular efetiva, incluindo-se aí a categoria dos propositores, além de apenas os receptores do fomento.

Tais contradições podem ser derivadas da confluência de dois projetos políticos antagônicos em um mesmo Estado – democracia e neoliberalismo – como explica Dagnino (2004). Ambos precisam de uma sociedade civil ativa e protagonista.

Todavia, a democracia preza pela abertura de espaços de livre participação da sociedade civil no Estado, pela valorização dos espaços públicos, pelas políticas públicas compartilhadas com a sociedade civil, tanto na sua formulação quanto no seu poder de decisão. Já o neoliberalismo é pautado no Estado mínimo, no encolhimento das responsabilidades sociais do Estado, na transferência dessas responsabilidades para a sociedade civil, cujo conceito de políticas públicas está baseado na participação da sociedade reduzida a implementação e execução delas (DAGNINO, 2004). Muitas organizações que buscam parcerias com o Estado, apostam no potencial democratizante delas, porém se deparam com contradições inerentes à conjuntura institucional.

Nesse interim, outro desafio se apresenta: a analogia que se forma entre as ações dos coletivos com as de prestação de serviços, tanto pelos órgãos de fomento quanto pela população. Nas entrevistas, evidenciam que o desejo é o do diálogo com a população a fim de que ela se aproprie e crie vínculos afetivos com os espaços, contrários à relação imbuída pela ideia de serviços prestados.

Os entrevistados expõem sobre o empenho para tornar consciente a apropriação da cidade em contraponto à ideia de consumo, e para despertar o potencial criativo e brincante existente em cada um, todavia reprimido pelo caos e exigências da vida em um grande centro urbano mediado pelas políticas neoliberais. Pereira (2013, n.p.), nesta direção, assinala que a necessidade que existe hoje de afirmar o brincar é “fruto de uma sociedade que esqueceu de si própria, que esqueceu do humano que nós somos”.

7 POR UMA CIDADE BRINCANTE: o jogo na cidade a partir das ações dos coletivos culturais

Apesar dos desafios e contradições inerentes à conjuntura atual, os coletivos seguem com suas ações, creem no jogar/brincar como possibilidade de mudanças da sociedade. As compreensões de jogo abarcadas pelos quatro coletivos culturais revelam também o tipo de cidade pelo qual lutam: uma cidade afetiva, espaço de liberdade, de usufruto de todos, uma cidade brincante.

No decorrer das análises em seus *sites*, cartazes, fotografias e vídeos, características comuns às suas ocupações podem ser destacadas. Além da prioridade por espaços abertos, procuram jogar em locais onde as pessoas estejam circulando, explorando a curiosidade nelas e provocando-as a parar, seja para observar, seja para jogar junto. Em ocupações onde não ocorre a parceria com outros coletivos ou que não estejam vinculadas a eventos públicos, acontecem em escala menor, abrangendo um número menor de pessoas (em torno de 100 a 200 pessoas em um período de 3 a 4 horas). Porém, quando o trabalho é realizado em rede, a exemplo da terceira edição do Festival de Brincadeiras de Rua (Figuras 9 e 10) que aconteceu em maio de 2018, com a parceria de três coletivos (Aqui que a gente brinca; Brincantes Urbanos; Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo), a ocupação alçou outro patamar. O evento congregou um número maior de pessoas (em torno de 1000 circulando em uma tarde), teve mais visibilidade e contou com uma diversidade maior de jogos.



Figura 9 – III Festival de Brincadeiras de Rua, edição de 2018

Fonte: Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo (2018). Disponível em: <<https://www.facebook.com/caravanaludica/>>. Acesso em 10 ago. 2018.



Figura 10 – Crianças e adultos ocupando as ruas no III Festival de Brincadeiras de Rua, edição de 2018

Fonte: Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo (2018). Disponível em: <<https://www.facebook.com/caravanaludica/>>. Acesso em 10 ago. 2018.

Inicialmente, não utilizavam as redes sociais para a divulgação de agendas, mas para expor o que já havia sido desenvolvido. Com o passar do tempo, começaram a construir cartazes digitais com informações sobre onde estariam. Também é possível identificar, com as publicações em suas redes sociais, que aumentaram suas redes de diálogo. Nesse sentido, trabalham para aumentar a capilaridade e de fortalecer as ações em torno do tema a fim de adquirir potencialidades que ultrapassem as capacidades individuais de cada coletivo.

No que diz respeito às suas compreensões sobre o jogar/brincar, relataram a necessidade de ampliar suas compreensões sobre o tema, a partir de formação e leituras sobre autores da área. É nessa perspectiva que a Rede de Educadores Brincantes da Zona Sul de São Paulo foi criada pelo coletivo Brincantes Urbanos, contando hoje com 237 membros. Porém, em todos os relatos, a obra *Homo Ludens*, de Huizinga (2010), foi citada como referência e inspiração, ao serem perguntados sobre as compreensões que têm sobre o jogar na cidade. Inspiram-se também em referências concretas de ações que já acontecem na cidade de São Paulo e fora dela, tais como as do professor Iván Penha, com os Jogos do Mundo; as do Ludobus, que com um ônibus ou Kombi, grupos percorrem países e realizam intervenções com seus jogos; as da Ocupação Casa Amarela, casa de arquitetura antiga que estava abandonada e hoje abriga diversas atividades culturais desenvolvidas por coletivos da cidade; entre outras, que serão apresentadas no subtítulo “A cidade brincante”, na página 76.

Todos relataram que tiveram contato com pessoas interessadas em promover o brincar na cidade, como professores, pesquisadores e formadores brincantes. Deixam claro que a percepção da existência de uma rede de pessoas interessadas pela defesa da dimensão lúdica – tais como o Instituto Brincante⁵⁷; a Associação Internacional pelo Brincar; a Associação Brasileira pelo Direto de Brincar e à Cultura; e a Aliança pela Infância – potencializou a possibilidade de agir em prol de uma cidade mais lúdica e de espaços públicos mais afetivos. Para Santos (2011, p. 159), as ações realizadas coletivamente encontram mais meios de multiplicação de forças. Nas palavras do autor: “É também pela organização que pessoas inconformadas se

⁵⁷ Localizado na cidade de São Paulo, o Instituto Brincante é um espaço de conhecimento, assimilação e recriação das inúmeras manifestações artísticas do país, que celebra a riqueza da cultura nacional e a importância da sua diversidade. Tem como foco a pesquisa e reelaboração da cultura brasileira. Realiza cursos, oficinas, palestras e projetos sociais.

reúnem, ampliando, destarte, sua força e arrancando, pela convicção e o exemplo, gente já predisposta, mas ainda não solidariamente instalada nesses princípios redentores”.

A Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo bem como a Central de Jogos defende o jogo como patrimônio imaterial da humanidade, que deve ser difundido nos espaços da cidade, coincidindo com o conceito que expressam sobre os Jogos do Mundo. Estes são jogos tradicionais, segundo explicação de Daniel, membro da Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, que não têm origem, espaço ou tempo definidos, que estão desde longo tempo presentes na cultura de vários países, e como podem ter atravessado continentes, são do mundo e de todos.

Dos exemplos relatados pelos coletivos e das análises realizadas em fotografias e vídeos de suas ocupações, suas ações estão concentradas especialmente nos jogos denominados tradicionais.

No jogo tradicional há o encontro com a ancestralidade, com a história, com o lugar, com a natureza e com as pessoas. Os jogos tradicionais apresentam-se como uma manifestação cultural de grupos sociais que perpassa gerações. Expressam costumes, formas de organização em sociedade, a natureza onde se materializam, crenças, visões de mundo e utopias. Têm sentido histórico, assumem características a partir do contexto e das relações sociais ali estabelecidas, ou seja, são atuais. Nos jogos tradicionais, coexistem passado (tradição), presente (condições materiais reais, período histórico) e futuro (idealizações, desejos de superação) (MARIN; STEIN, 2015). Manifesto em todas as culturas, o jogo tradicional traduz a necessidade universal da diversão, do prazer, da festa⁵⁸.

Para Daniel (Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo), quando os jogos tradicionais se materializam nos espaços públicos de um centro urbano, eles não são iguais aos materializados em regiões interioranas ou no meio rural. Na cidade, a vivência do jogo tradicional exige pensar sobre as concepções de tempo e espaço que existem nela, porque é em um dado tempo e espaço que os jogos acontecem, diverso do tempo e espaço do campo. E é nesse sentido que enxergam a

⁵⁸ O desenvolvimento do conceito de jogo tradicional o qual defendo está expresso no Apêndice E dessa tese, p. 109, artigo produto de reflexões minhas e de minha orientadora, situando-o no contexto da Modernidade.

[...] necessidade das pessoas não passarem invisíveis umas pelas outras, não conhecem nada nem ninguém a não ser o endereço onde quer chegar. As pessoas atravessam São Paulo da Zona Norte até a Zona Leste de baixo da terra, não sabem o que tem no meio dela. É isso, a gente não conhece o nosso espaço. Então a Caravana prega por esse lado de reinterpretar esse espaço e de falar “esse espaço é nosso”, o espaço público (Entrevista com Daniel, Coletivo Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, 28-11-2016).

O relato de Daniel (Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo) retrata o que Duarte Junior (2000) denuncia: a anestesia de nossos sentidos diante da sociedade moderna, pautada sobremaneira na racionalidade instrumental.

Por diversos caminhos, autores como Caldeira (2000), Abrahão (2011), Pacheco (2016) realçam a degradação dos espaços públicos e gratuitos e a relação com o aumento da privatização dos espaços de convivência. O bairro passa a ser condomínio, os espaços públicos são substituídos por clubes e centros de entretenimento, e as ruas, pelos *shoppings* ou catedrais de mercadorias (PADILHA, 2006). Os antigos espaços públicos de encontro acabam sendo concebidos como locais de passagem entre um lugar e outro, com a função de circulação, portanto, desprovidos de estruturas que permitam permanecer neles, visibilizado no sistema viário, nas cidades que tendem à ampliação de avenidas, à construções de túneis, de viadutos e de pontes, ou seja, o aumento do espaço para a circulação de carros em detrimento da revitalização de parques e de áreas verdes, de espaços para habitar, para viver a cidade e não apenas para trafegar.

Para Duarte Júnior (2000), o caminhar nos espaços urbanos está cada vez mais restrito ao elo entre moradia e compromisso, distância que deve ser vencida em menor tempo possível. Numa visão utilitarista, passamos pela cidade sem senti-la, sem vê-la ou ouvi-la. Já não passeamos mais, apenas passamos. O autor aponta sobre a importância de sentir a cidade. Na experiência de passear pela paisagem urbana ocorre uma identificação e a responsabilização com o espaço, tanto de quem caminha pois “pode reconhecer-se cotidianamente na paisagem, verdadeiro repositório de símbolos e marcos de sua biografia pessoal”, quanto da própria cidade que “antes de ser um mero conjunto utilitário de prédios e ruas, mostra-se sobretudo como uma ideia e um sentimento no corpo de seus habitantes” (p. 85).

Foi assim que Isabel (Central dos Jogos), relatou sua experiência de sair da “anestesia dos sentidos” em São Paulo para o despertar sobre o cenário que a cidade como espaço privilegiado de revelação (SANTOS, 2010), pode proporcionar:

Crescer em uma cidade como São Paulo, que é uma cidade com milhões de problemas, que é uma cidade ímpar, é uma cidade muito contraditória o dia inteiro [...] é muito difícil o transporte, dinheiro, segurança [...] por causa da Central de Jogos, eu acabei descobrindo uma outra São Paulo, outras pessoas que eu não tinha visto que estavam aqui e que eu não encontrava. Não sei se a minha cidade foi mudando ou eu mudei, não dá para saber, foi tudo ao mesmo tempo, mas eu acabei descobrindo São Paulo enquanto outra cidade [...] (Entrevista com Isabel, Coletivo Central dos Jogos, 26-11-2016).

Na medida em que participam e organizam as ações, os membros dos coletivos são levados a experimentar a cidade e relatam: “Faltam bancos, calçadas adequadas, boa iluminação, banheiros, bebedouros, lixeiras; faltam cores e gentilezas com a cidade e as pessoas” (Coletivo Brincantes Urbanos, Campanha “Quero Brincar nas Ruas!”, 2015).

Por outro lado, quando há a provocação da experiência de ocupar o espaço, *“quando você vive a cidade, você é afetado por isso, você tenta fazer alguma coisa [...] Você vive essa problemática, vê isso e tenta provocar uma outra coisa também. E vê como a gente é levado a consumir a cidade também, essa coisa de consumir e jogar fora”*. (Entrevista com Luiza, Coletivo Brincantes Urbanos, 28-11-2016). Nesse sentido, Rolnik (1988), afirma que a dinâmica das relações sociais que são estabelecidas nos espaços da cidade pode influenciar na maneira como ela é apropriada, nesse caso, de forma crítica e consciente.

Outro ponto de destaque é que no decorrer das ações coletivas, torna-se latente a relação com o território, que em sua maioria acontece na periferia da cidade, em seus becos e favelas. Para Marino (2015), essa é uma das principais marcas das ações de coletivos culturais: a identificação com o lugar e a intenção de transformar esses espaços marcados por exclusão e vulnerabilidade. A fala da Taís é significativa:

Eu nasci no Capão, periferia de São Paulo, depois fui morar no Campo Limpo, a mesma região. Mas fui fazer faculdade, fui fazer outras coisas fora de lá. Então eu vivia ali, mas eu não frequentava. Eu sempre busquei sair para procurar outras coisas. Só que quando eu fui trabalhar lá, fez muito sentido estar no território (Entrevista com Taís, Coletivo Aqui que a gente brinca, 26-11-2016).

A periferia, retratada nas vozes e ações dos coletivos, não significa a oposição “centro *versus* periferia”, na qual a primeira é marcada estritamente pela carência de equipamentos urbanos e à margem dos poderes de decisões, enquanto o centro por suas presenças. Quando a periferia é assumida nos discursos dos atores sociais, a noção de pertencimento e de protagonismo é enfatizada, embora tenham consciência

da condição de exclusão e de vulnerabilidade que marca esse território. Nas palavras de Magnani (2012, p.40)

[...], “ser da periferia” significa participar de um certo *ethos* que inclui, tanto uma capacidade para enfrentar as duras condições de vida quanto pertencer a redes de sociabilidade, a compartilhar certos gostos e valores [...]; “periferia” já não tem uma referência basicamente espacial, não se opõe de forma polarizada a “centro” nem é um estigma.

O território entendido como produção da população que nele habita, torna-se identidade, sentimento de pertencimento. O jogo vivido nas vielas, nos becos e ruas da periferia (Figura 11) fortalece esse laço com o lugar, assim como o território traduzido em jogos nutre o ser brincante.



Figura 11 – Ocupação do coletivo “Aqui que a gente brinca” no bairro Jardim Nakamura, periferia da Zona Sul de São Paulo.

Fonte: Aqui que a gente brinca (2016). Disponível em: <<https://www.facebook.com/aquiqueagentebrinca/>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

Em entrevista concedida ao “Coletivo Mulheres da Periferia” no ano de 2016⁵⁹, membros dos coletivos Aqui que a gente brinca e Brincantes Urbanos defendem o jogo no território da periferia: “*por sua potencialidade, a cultura do brincar deve ser*

⁵⁹ ”. Disponível em: <<http://nosmulheresdaperiferia.com.br/noticias/semana-do-brincar-na-periferia-o-brincar-e-uma-responsabilidade-de-toda-a-sociedade-nao-so-da-mulher/>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

defendida na periferia como uma possibilidade e uma ferramenta, deve extrapolar a realidade, recriá-la, deve revolucionar”.

Além disso, os coletivos acreditam na descentralização do saber, na valorização do diálogo intergeracional e no potencial do jogo, conforme salienta o relato de Daniel:

O jogo, ele tem o poder muito forte de juntar pessoas, ele faz você demonstrar através dele quem você é, o que você pretende, de se representar, de sentir um calafrio [...] A gente ocupa uma ferramenta muito forte que é o jogo, brincando, que mexe, que trabalha com ecologia do ser humano, com aquele negócio da cultura lúdica do jogo, mexe com aquela coisa enraizada no ser humano. Então parte das pessoas param por curiosidade e quando jogam se encantam (Entrevista com Daniel, Coletivo Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, 28-11-2016).

O jogo se mostra como um convite à expressão do ser humano como ele é e, a partir disso, é possível pensar no jogo como expressão de liberdade. Friedmann (2005) interpreta o brincar como um dos atos mais autênticos no qual o ser humano mostra sua essência, ainda que sem sabe-lo, demonstrada em seus gestos, em seus sentimentos, em suas ações e reações. Para Winnicott (1975), médico e psicanalista que dedica grande parte da sua vida e obra ao brincar, assinala ser, no brincar o indivíduo encontra a fruição máxima de sua liberdade de criação.

Significa dizer que a centralidade não é apenas levar às pessoas os brinquedos e o brincar, mas materializar a necessidade de sujeitos que vivem em São Paulo por brincarem mais, de se conectarem com o território e de viverem a experiência lúdica. *“Tem algo muito profundo no brincar mesmo, que se contrapõe a essa lógica da lucratividade, do capital, de querer ter as coisas só por bonito, que serve ao capital... tenho a vontade de brincar mais na vida”* (Entrevista com Luiza, Coletivo Brincantes Urbanos, 28-11-2016).

7.1 A cidade brincante

O emprego dos termos “cidade brincante” e “cidade lúdica” vem sendo utilizado por diferentes pessoas que têm pensado em modificações do contexto urbano, especialmente àquelas relacionados com as áreas de conhecimento do urbanismo, da arquitetura e com as discussões sobre a infância e o direito ao brincar.

No cenário internacional, o assistente social e pedagogo alemão, professor emérito Bernhard Meyer, da Universidade Evangélica de Darmstadt, implantou a primeira cidade que ganhou a adjetivação de “brincante” (em alemão *“bespielbare stadt”*), em Griesheim, na Alemanha, por meio de um projeto que já dura mais de 10 anos. Propõe o deslocamento de perspectiva dos planejamentos urbanísticos para a visão que as próprias crianças têm de suas caminhadas até a escola e aos locais de lazer. A partir de pesquisa realizada com as crianças moradoras da cidade sobre quais modificações gostariam que acontecesse, as propostas são implementadas. Foram instalados brinquedos em locais que extrapolam os limites do parquinho, a velocidade máxima permitida nas ruas foi reduzida a 30 km/h (com exceção das vias federais). Na medida em que a cidade muda, novas cartografias são traçadas e novas estratégias criadas. Para Meyer (2018), a cidade brincante é aquela que cria uma malha que viabiliza o acesso a lugares antes inacessíveis às crianças.

Em São Paulo, proposta semelhante foi desenvolvida com o “Projeto Criança Fala na Comunidade – Escuta Glicério!”, inspirado no trabalho de Brettas (2009), que investigou sobre as (re)criações e apropriações lúdicas dos espaços e equipamentos urbanos pelas crianças de forma a problematizar as possibilidades de (re)construção da cidade a partir do imaginário e da cultura lúdica da infância. Para dar continuidade ao trabalho, a autora fundou uma empresa de consultoria e assessoria em projetos sociais e urbanos com foco na transformação do espaço público através do olhar das crianças, denominado de CriaCidade. Propôs um trabalho de escuta de crianças moradoras do bairro Glicério, no intuito de incluir seus olhares em políticas públicas e em projetos arquitetônicos. Posteriormente, no projeto “Cidade que Brinca” (Figuras 12, 13 e 14), educadores, psicólogos, urbanistas e coletivos (incluindo a Central dos Jogos e membros do coletivo Brincantes Urbanos) juntaram esforços para recriar o bairro, em conjunto com as crianças. Projetaram escorregadores e brinquedos em locais para além dos parquinhos, desenharam e grafitaram em paredes do bairro a partir de seus imaginários.



Figura 12 – No Glicério, crianças brincam em escorregador projetado por elas próprias.

Fonte: Outra Cidade (2016). Disponível em: <<https://goo.gl/sGbjbz>>. Acesso em: 20 dez. 2017.

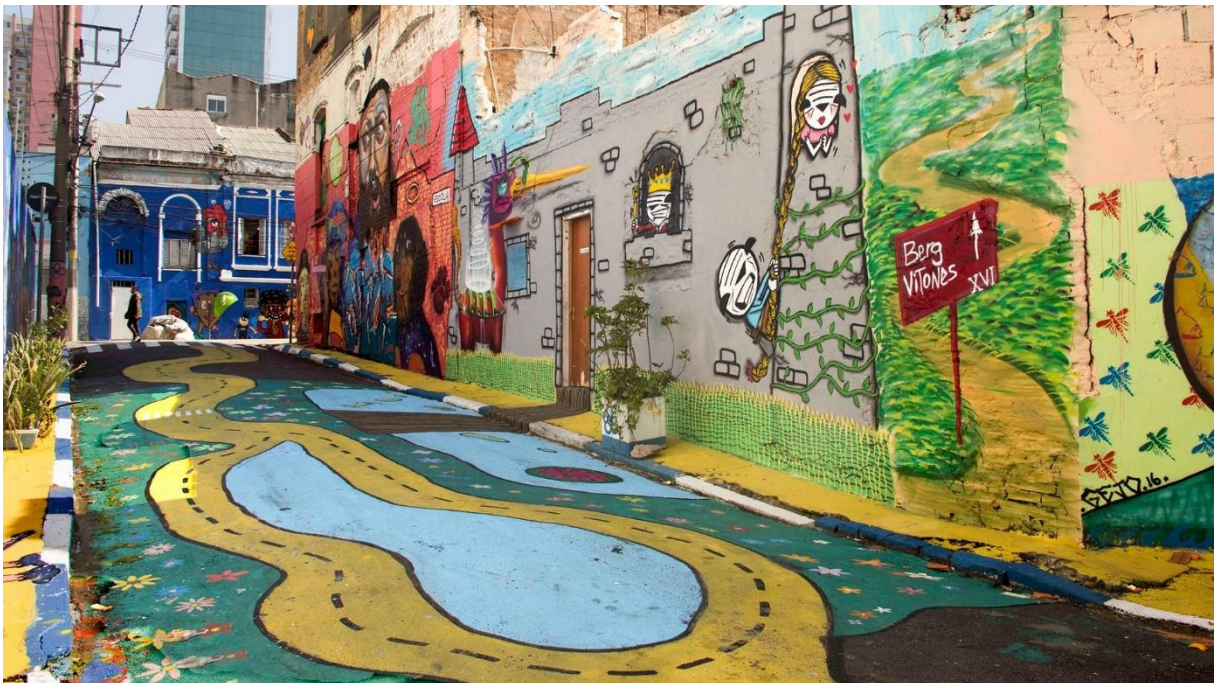


Figura 13 – Os desenhos das ruas do Glicério foram feitos a partir de ideias das crianças e com a ajuda delas.

Fonte: Outra Cidade (2016). Disponível em: <<https://goo.gl/sGbjbz>>. Acesso em: 20 dez. 2017



Figura 14 – Brinquedo em forma de onda do mar foi pensando junto com as crianças do Glicério.

Fonte: Outra Cidade (2016). Disponível em: <<https://goo.gl/sGbjbz>>. Acesso em: 20 dez. 2017

No que tange às ações realizadas por coletivos culturais, as que se dão em torno do brincar não se restringem àquelas realizadas pelos quatro coletivos incluídos nesse estudo. A intervenção “*A Cidade É Para Brincar. Sou Criança De 0 a 99 Anos*” (Figura 15) criada pelo coletivo Basurama, no Mês da Cultura Independente de 2015, levou balanços para o Viaduto do Chá, o mais antigo da cidade, colorindo o cinza de seu concreto com longos balanços feitos com material de descarte como pneus e banners publicitários. A instalação pode ser interpretada como um manifesto que é criado através de seu gesto, o qual ensina como a cidade pode ser vivida de formas alternativas e lúdicas, incitando as pessoas a sentirem novas experiências que rompem a rotina do viaduto, diariamente concebido com local de circulação.⁶⁰

⁶⁰ Informações obtidas no site do coletivo. Disponível em: <<http://basurama.org/pt-br/>>. Acesso em: 18 dez. 2017.



Figura 15 – Intervenção “A Cidade É Para Brincar. Sou Criança De 0 a 99 Anos”, no Viaduto do Chá, São Paulo, realizado no Mês da Cultural Independente de 2015

Fonte: Coletivo Basurama (2015). Disponível em: <<http://basurama.org/pt-br/>>. Acesso em: 18 dez. 2017.

Do mesmo modo, o movimento “Cidade Lúdica” discute formas de melhorar a relação das pessoas com a cidade. Organizado pelos coletivos “Não Só o Gato”, “*Da Praça*”, “*Ouvidoria*” e “*GrudaNoix*”, tem o intuito de aproximar coletivos atuantes na cidade de São Paulo em torno de eventos que tem como foco o debate sobre a cidade e as relações das pessoas com o espaço urbano. Já construíram debates em torno de temas como “a criança e o direito à cidade” e “democracia e coletivos na cidade”⁶¹. Acreditam no potencial do diálogo e ações em rede entre coletivos e todos que lutam por uma cidade lúdica, não apenas para que protagonizem as mudanças, mas também para que as suas vozes cheguem aos órgãos públicos e para que os investimentos, de fato, ocorram. Mostram a cidadania na perspectiva de Santos (2011): mais que uma conquista individual, é instrumento de realização coletiva.

⁶¹ Informações retiradas da reportagem de representantes do movimento Cidade Lúdica, na Tv Brasil. Disponível em: <<http://tvbrasil.ebc.com.br/reportersaopaulo/episodio/cidade-ludica-e-o-nome-do-movimento-que-discute-formas-de-melhorar-a>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

Os exemplos acima descrevem um rol de iniciativas que se somam àquelas dos quatro coletivos analisados nessa pesquisa. Nesse interim, encontra-se também as intervenções estéticas e poéticas que os quatro coletivos realizam junto às suas ocupações. Apesar de apenas o coletivo Brincantes Urbanos expressar nos relatos e nos objetivos descritos em seu *site* o trabalho feito com intervenções estéticas (Figuras 16, 17, 18 e 19), a partir dos documentos fotográficos coletados pela pesquisa documental, os quatro coletivos realizam intervenções estéticas e de conscientização nos espaços que ocupam:



Figura 16 – Intervenções estéticas do Coletivo Brincantes Urbanos e Aqui que a gente Brinca

Fonte: adaptado de Brincantes Urbanos (2015) e Aqui que a gente brinca (2015). Disponível em: <http://brincantesurbanos.blogspot.com/> e <https://www.facebook.com/aquiqueagentebrinca>. Acesso em: 12 fev. 2017.



Figura 17 – Intervenção estética e poética do coletivo Brincantes Urbanos

Fonte: Brincantes Urbanos (2015). Disponível em: <<http://brincantesurbanos.blogspot.com/>>. Acesso em: 12 fev. 2017.



Figura 18 – Intervenção estética e poética do coletivo Central dos Jogos

Fonte: Central dos Jogos (2016). Disponível em: <<https://www.facebook.com/centraldosjogos/>>. Acesso em: 14 nov. 2017.

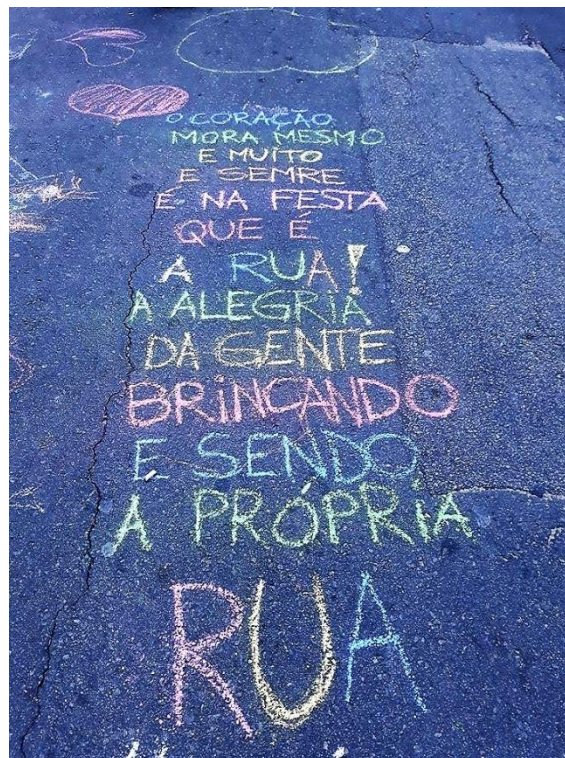


Figura 19 – Intervenção poética durante o III Festival de Brincadeiras de Rua, em 2018.

Fonte: Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo (2018). Disponível em: <<https://www.facebook.com/caravanaludica/>>. Acesso em 10 ago. 2018.

Para ter um panorama de como as ações relacionadas ao jogar/brincar se distribuem no espaço geográfico de São Paulo, a partir dos quatro coletivos (Aqui que a gente brinca, Brincantes Urbanos, Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, Central dos Jogos), construí um mapa (Figura 20) com os dados extraídos de seus *sites*, que também pode ser consultado em sua versão completa *online* no serviço de pesquisa e visualização de mapas *Google Maps* (<<https://goo.gl/8qLNPe>>), com endereços e nome de todos os espaços que foram ocupados até mês de dezembro de 2017. O mapa expressa 91 pontos onde já foram realizadas mais de 200 ações. Nos pontos conferidos com mais de uma cor, na legenda “Pontos de convergência”⁶², expressam os locais onde mais de um coletivo esteve em uma mesma ação, ou ainda, em ações diferentes, porém com foco no mesmo local.

⁶² Na versão online os “Pontos de convergência” estão coloridos na cor preta.

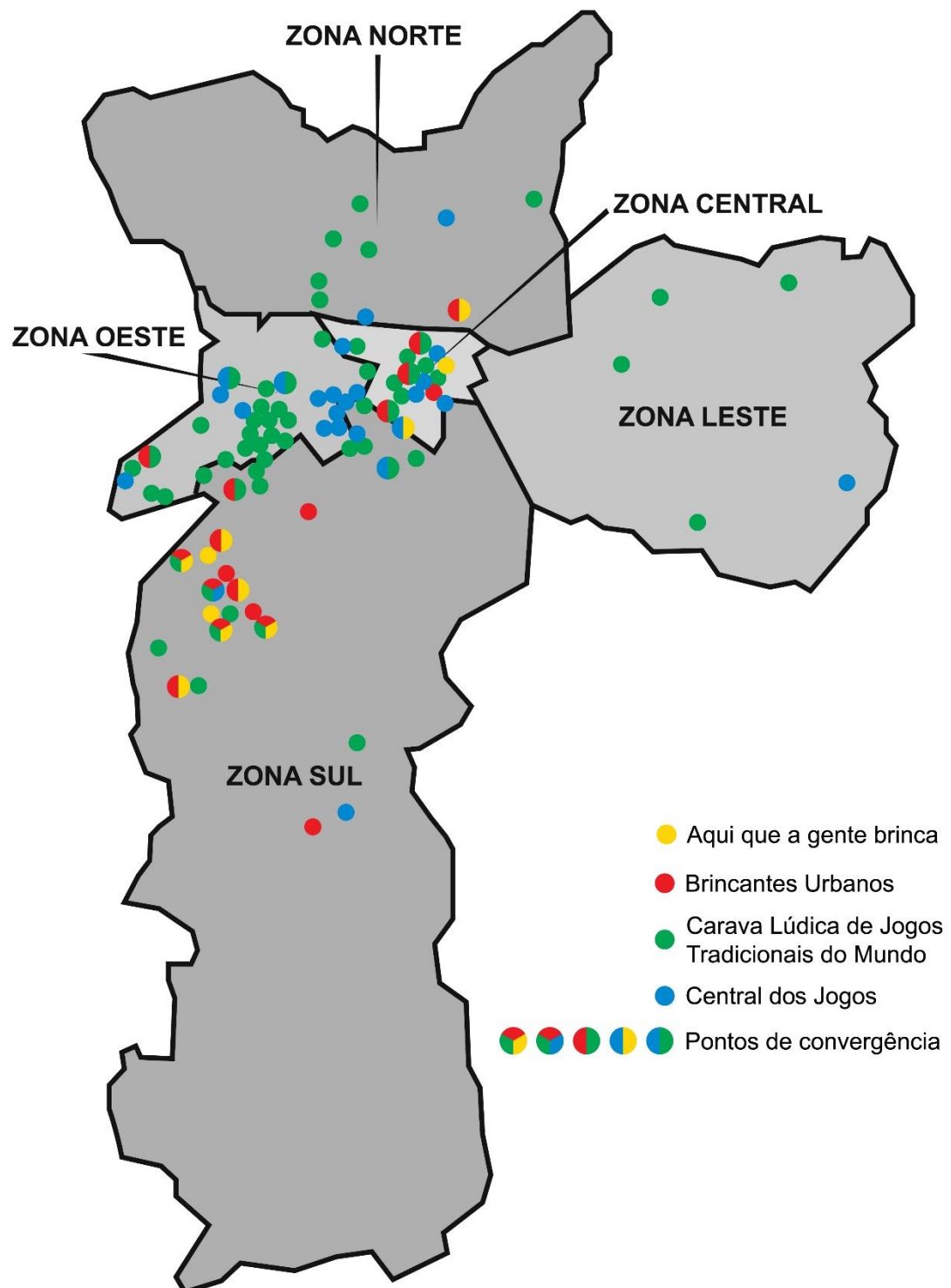


Figura 20 – Mapa da cidade de São Paulo com locais das ações dos quatro coletivos até o mês de dezembro de 2017

Fonte: da autora.

Com a visualização cartográfica das ocupações dos quatro coletivos na cidade de São Paulo, é possível identificar que aos poucos a cidade vem sendo ocupada ludicamente, da zonal central até às regiões mais periféricas, especialmente da Zona Sul e da Zona Oeste, com a presença do ser brincante, que resiste à lógica do medo instaurada na cidade.

Os relatos coletados dos membros dos coletivos “Aqui que a gente brinca”, “Brincantes Urbanos”, “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo” e “Central de Jogos” apontam que suas ações são alimentadas por essa necessidade de jogar mais, de rir mais, de viver e não apenas sobreviver, existente em todos os seres humanos, não obstante, comprimida pelo contexto de violência e medo que os grandes centros urbanos imprimem e pelo lugar de menor importância (para não dizer desvalorizado, supérfluo e desvirtuador) atribuído ao jogo. Para Luiza, membro do coletivo Brincantes Urbanos, a necessidade do brincar é algo que se guarda desde a infância, nunca se encerra. E nas palavras de Isabel, da Central dos Jogos:

Talvez eu curto tanto o lúdico, tanto o brincar, porque eu sou uma pessoa muito séria, entende. Talvez seja aquilo que eu mais preciso, eu queria ser uma pessoa mais brincante, mais livre, mais sossegada. Eu acho que todo mundo é um ser brincante, né. E o ser humano é um ser brincante por natureza e às vezes a gente deixa isso um pouco de lado, é afastado da gente. Aí a gente deixa de ser a gente mesmo, de ser natural. Onde está o jogo? Está em todo o momento, está em todo o lugar, e na gente também. (Entrevista com Isabel, Coletivo Central dos Jogos, 26-11-2016).

No geral, o termo “brincante” é utilizado para designar artistas da cultura popular que dedicam suas vidas ao mamulengo, ao bumba meu boi, ao frevo, ao reisado, entre outras manifestações populares colocadas nas ruas. Os brincantes não “se apresentam” ou “estreiam” seus espetáculos, eles convocam o público a brincar junto, seja no teatro, na música ou na dança (LEWINSOHN, 2009). A fronteira entre artista e público se esvai, tornando todos brincantes.

É analisando os brincantes da cultura popular, que Moreira (2015) entende que “*fazer-ser humano*” é também “*fazer-ser brincante*”, no sentido mais amplo do termo, desde os brincantes da cultura popular até todo e qualquer ser humano. O brincar é, para a autora, necessidade ontológica que se estende ao longo de toda a vida.

Por isso pensar em uma cidade brincante é agir no sentido de romper as barreiras do preconceito e da não valorização do jogo na vida e ativá-lo em qualquer pessoa, seja criança ou adulto:

É incrível o que acontece numa ocupação lúdica. Acontece muito natural, realmente todo mundo brincando com todo mundo. Você às vezes adultos mais resistentes, depois já estão brincando, ou não querendo chegar, mas aí eles estão com uma criança que vai chegando e aí depois você vê ele super se divertindo. Enfim, as crianças pirando também. Acontece muito o encontro entre as pessoas, já aconteceu muitas cenas bacanas e bonitas (Entrevista com Isabel, Coletivo Central dos Jogos, 26-11-2016).



Figura 21 – Crianças e adultos compartilhando o brincar em ocupações lúdicas da Central dos Jogos

Fonte: adaptado de Central dos Jogos (2016). Disponível em: <<https://www.facebook.com/centraldosjogos/>>. Acesso em: 14 nov. 2017.

No “Manifesto por uma cidade lúdica e coletiva: por uma arte pública, crítica e poética”, de Campbell e Terça-Nada (2016), há a defesa de que ocupar de modo poético e inventivo o imaginário urbano também é capaz de tornar a cidade mais lúdica na medida em que os espaços também educam. Espaços construídos sob a égide da criatividade geram pessoas criativas, já que a paisagem faz parte de quem somos. Por isso, manifestam:

Por uma cidade-festa

Feiras de rua, jardins comunitários,
hortas urbanas, ruas arborizadas,
piqueniques, conversas na calçada,
intervenções poéticas, ruas para
dançar. Sem atropelos, com pessoas e
bicicletas circulando pelos bairros. Por
uma relação próxima entre as pessoas
e a cidade. Pela redescoberta de
praças, arques e praias. Pelo uso do
espaço público como lugar de troca,
festa, manifestação e encontro.
Todos devem participar da construção
da cidade. Por uma cidade lúdica e
coletiva!
(CAMPBELL; TERÇA-NADA, 2016, p. 198)

Os coletivos culturais organizados em torno de ações com jogos na cidade de São Paulo são exemplo de uma das muitas possibilidades do enfrentamento conjunto aos problemas derivados da cidade atual, de modo brincante, poético, estético e vibrante. Somados a outras iniciativas destacadas no decorrer do texto, expressam que é possível uma cidade brincante feita pelas pessoas.

8 CONSIDERAÇÕES

A partir das experiências de viver na cidade de São Paulo – de viver as desigualdades, a lógica do consumo, a velocidade, a solidão, o barulho, o trânsito, o cinza do concreto, a anestesia dos sentidos – sentida nas entranhas e reelaboradas, os coletivos culturais estudados expressam uma concepção e ação: a de cidadania que não se conforma com o direito de ir e vir, mas assume o protagonismo frente aos desafios políticos/sociais e aos seus desejos; e de cidade viva (portanto mutável), geradora de experiências consigo, com o outro e com o espaço. Esses coletivos exercem participação social ativa, excedendo atitudes exclusivamente reivindicativas diante do Estado, sem serem ingênuos em relação à negligência e ao papel deste. Constroem alternativas à lógica denunciada por Lefebvre (2001) e Harvey (2014), da cidade como objeto a ser consumido, e miram a cidade para ser vivida, tendo como esteio o jogo.

Ocupam os espaços públicos pela urgência da experiência lúdica e pela sua insurgência que o jogo pode gerar. Ao tempo em que proporcionam um espaço-tempo na cidade para o jogo, a experiência de jogar possibilita a identificação e a criação de vínculos afetivos, a apropriação da cidade e a expansão criativa do ser em uma cidade brincante.

Ao experimentar a cidade com jogos, são geradas experiências que envolvem sentimentos, reflexões e criação de conhecimento sobre si, sobre os outros e sobre o espaço da cidade, são criadas histórias e memórias na vida dessas pessoas. Santos (2011) afirma que, quando o entorno é vivido, torna-se matriz de um processo intelectual e simbólico capaz de criar a amálgama entre sujeito e espaço. Ao jogar, há imersão em um universo coexistente e há identificação com o entorno real. Jogar em espaços públicos da cidade é, então, possibilidade do encontro não apenas com o imaginário, mas também com a realidade urbana.

Para os coletivos entrevistados, o fulcro, mais do que resgatar jogos de outras gerações, está em ativar ou acordar a dimensão lúdica que tem sido desprezada e desertada pelo atual contexto social. E que, para tal, utilizam como matriz o repertório de jogos da memória coletiva e individual, jogos que possibilitam a potência criadora do ser. Talvez porque essa manifestação da cultura venha expressar o que Marin e Gomes-da-Silva (2016, p.16-17) denominam de “dimensão revolucionária dos jogos

tradicionais – não permissiva a controle, domesticação, regulamentação rígida ou apropriação cartorial”.

Fecundar uma cidade brincante perpassa por repensar o espaço construído em termos de arquitetura; incluir a criança como cidadã e parte desses planejamento; e, acima de tudo, compreender todas as pessoas, independentemente de faixa etária, como seres brincantes atores dessas modificações, pois as cidades são formadas por um conjunto indissociável entre sistemas de objetos e de ações que interagem, como assinala Santos (1994).

Os sistemas de objetos, aqui pensados em termos de arquitetura e de lugares já objetivados no espaço da cidade, em grande medida, condicionam a maneira como se dão as ações das pessoas. A cidade de muros é capaz de afastar a população dos espaços públicos (CALDEIRA, 2000). Por outro lado, ações como as que defendem a cidade brincante, levam à criação de novas arquiteturas e novas relações com o outro, com o lugar e consigo mesmo.

Nesse movimento são reveladas novas relações entre cidade e sujeitos. Ocupar espaços públicos da cidade com jogos instiga a participação crítica e ativa das pessoas no tipo de cidade que se quer produzir e, acima de tudo, germina a cidade do valor de uso, as conexões entre as pessoas e com os espaços, o lugar de quedar-se, a interculturalidade, o direito às diferenças, a memória coletiva e a cidade brincante. E pensar nessa cidade exige repensar o espaço urbano como espaço lúdico e os seres humanos como seres brincantes.

Felizmente a cidade é obra humana inconclusa, em constante transformações. Reinventar o cotidiano com a presença brincante potencializada nos espaços da cidade pode ser um dos caminhos para o retorno dos espaços públicos como espaços de resistência, da prática da cidadania, do encontro, do reconhecimento das diferenças e do autoconhecimento.

REFERÊNCIAS

ABRAHÃO, Sergio Luís. Espaço público na São Paulo do século XXI: perspectivas. **Arq.Urb**, São Paulo, n. 6, p. 73-90, 2011.

ADERALDO, Guilherme André. Reinventando cidades: estética e política nas intervenções visuais/audiovisuais de coletivos culturais em São Paulo. In: Reunião Brasileira de Antropologia, 29. 2014. Natal. **Anais...** Brasília: Kíron, 2014, p.1-24.

ALMEIDA, Renato S. Juventude, direito à cidade e cidadania cultural na periferia de São Paulo. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n. 56, p. 151-172, jun. 2013.

AMADOR, Arthur Calheiros; CASTRO, Elaine Dias. O Coletivo (com) Preguiça: encontros, fluxos, pausas e artes. **Interfaces**, Guarapuava, v.20, n.56, p. 267-80, 2016.

ANDRADE, Mário. **Pauliceia Desvairada**. 2. ed. Col. Clássicos da Literatura. Porto Alegre: Ciranda Cultural, 2017.

ANDRADE, Oswald. Rumo a Bleo Horizonte (1944). In.: _____. **Obras completas: Telefonema**. 2. ed. São Paulo: Globo, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec; AnnaBlume, 2002.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 6.ed. Lisboa: Edições 70, 2011.

BARROS, Manoel. **Memórias Inventadas: A Segunda Infância**. São Paulo: Planeta, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. **Confiança e medo na cidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BOMFIM, Paulo. Insólita metrópole. In.: MARTINS, Ana Luiza. **Insólita Metrópole:** São Paulo nas crônicas de Paulo Bomfim. São Paulo: Ateliê, 2013. p. 31

BOSI, A. Cultura como tradição. In: BORNHEIM, G e col. **Cultura Brasileira Tradição/Contradição.** Rio de Janeiro: Zahar, 1987. p. 31-58

BOSI, Ecléa. **O tempo vivo da memória:** ensaios de psicologia social. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

BOURDIEU, Pierre; CHAMBOREDON, Jean Claude; PASSERON, Jean Claude. **Ofício de Sociólogo:** metodologia da pesquisa na sociologia. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

BRETTAS, Nayara. A Cidade (Re)Criada pelo Imaginário e Cultura Lúdica das Crianças: um estudo em Sociologia da Infância. 2009. 203 f. **Dissertação** (Mestrado em Estudos da Criança). Universidade do Minho, 2009.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. **Cidade de Muros:** crime, segregação e cidadania em São Paulo. São Paulo: Editora 34, 2000.

CAMARGO, Vera Regina Toledo; ROCHA FERREIRA, Maria Beatriz; SIMSON, Olga Rodrigues de Moraes (org.). **Jogo, celebração, memória e identidade:** reconstrução da trajetória de criação. Implementação e difusão dos Jogos Indígenas no Brasil (1996-2009). Campinas: Curt Nimuendajú, 2011

CAMPBELL, Brígida; TERÇA-NADA, Marcelo. Manifesto por uma cidade lúdica e coletiva::por uma arte pública, crítica e poética. **METAgaphias**, Brasília, v. 1, n. 4, p. 184-198, dez. 2016.

CARVALHO, Ana Maria Amélia, *et al.* (Orgs.) **Brincadeira e Cultura:** viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CELLARD, André. A análise documental. In: POUPART, Jean. *et al.* **A pesquisa qualitativa:** enfoques epistemológicos e metodológicos. Tradução de Ana Cristina Nasser. 2. ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2010. p. 295-316.

COSTA, Rovílio. *et al.* **Imigração italiana no Rio Grande do Sul**: vida, costumes e tradições. Porto Alegre: EST, 1986.

COUTO, Mia. **Pensatempos**: textos de opinião. Alfragide: Caminho, 2005.

DAGNINO, Evelina *et al.* Cultura democrática e cidadania. **Opinião Pública**, Campinas, v. 5. n. 1, p.20-71, nov. 1998.

DAGNINO, Evelina. Construção democrática, neoliberalismo e participação: os dilemas da confluência perversa. **Política e Sociedade**, Florianópolis, n.5, p.139-164, out. 2004.

DEMO, Pedro. **Pesquisa**: princípio científico e educativo. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **O sentido dos sentidos**: a educação (do) sensível. 2000. 234 f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, 2000.

ELKONIN, Daniil. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FRANCO, Maria Laura P. Barbosa. **Análise de Conteúdo**. 2. ed. Brasília: Liber Livro, 2005.

FREIRE, João Batista. **De corpo e alma**: o discurso da motricidade. São Paulo: Sumus, 1991.

FRIEDMANN, Adriana. **O universo simbólico da criança**: olhares sensíveis para a infância. Petrópolis: Vozes, 2005.

GALEANO, Eduardo. **Las palabras andantes**. 5. ed. Buenos Aires: Catálogos, 2001.

GOHN, Maria da Glória. Ações coletivas civis na atualidade: dos programas de responsabilidade/compromisso social às redes de movimentos sociais. **Ciências Sociais Unisinos**, São Leopoldo, v. 46, n. 1, p. 10-17, 2010.

GOHN, Maria da Glória. Participação de representantes da sociedade civil na esfera pública na América Latina. **Política e Sociedade**, Florianópolis, v. 10, n. 18, p. 223-244, 2011.

HARVEY, David. A experiência do tempo e do espaço. In.: _____. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

HARVEY, David. **Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Cidades e estados do Brasil: consulta de área, população e dados básicos dos municípios** [acesso em 15 dez 2017] Disponível: <https://www.ibge.gov.br/>

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

LARROSA BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, p. 20-28, 2002.

LAVEGA, Pere *et al.* Os jogo tradicionais no mundo: associações e possibilidades. **Licere**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 1-19, jun. 2011.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. 5. ed. São Paulo: Centauro, 2001.

LEWINSOHN, Ana Caldas. O ator brincante: no contexto do Teatro de Rua e do Cavalinho Marinho. 2009. 164f. **Dissertação** (Mestrado em Artes). Universidade Estadual de Campinas, 2009.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Da periferia ao centro: trajetórias de pesquisa em Antropologia Urbana**. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.

MARICATO, Ermínia. As idéias fora do lugar e o lugar fora das idéias:

planejamento urbano no Brasil. In.: ARANTES, Otília; VAINER, Carlos; MARICATO, Ermínia. **A cidade do pensamento único**: Desmanchando consensos. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 121-192

MARICATO, Ermínia. Urbanismo na periferia do mundo globalizado: metrópoles brasileiras. **Perspectiva**, São Paulo, v.14, n.4, Oct-Dec. 2000.

MARIN, Elizara Carolina, STEIN, Fernanda. Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 18, n. 4, p.995-1.008, out.-dez. 2015.

MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (Orgs.). **Jogos tradicionais e educação física escolar**: experiências concretas e sedutoras. Curitiba: CRV, 2015.

MARINO, Aluizio. Cultura, periferia e direito à cidade: coletividade em São Paulo e Bogotá. **Políticas Públicas & Cidade**, v. 3, n. 3, p.4-25, set-dez. 2015.

MEIRELLES, Renata; SAURA, Soraia Chung; ECKSCHMIDT, Sandra. Olhares por dentro do brincar e jogar, atualizados no corpo em movimento. In: MARIN, Elizara; GOMES-DA-SILMA, Pierre Normando (Orgs.). **Jogos tradicionais e educação física escolar**: experiências concretas e sedutoras. Curitiba: CRV, 2015. p. 64-78.

MEIRELLES, Renata. **Território do brinca**: diálogo com escolas. São Paulo: Instituto Alana, 2015.

MEYER, Bernhard. Novas perspectivas para uma cidade brincante. Griesheim: 2018. **Mais espaço livre para as crianças, um ganho para todos**: ideias e sugestões para ruas e caminhos mais seguros e amigáveis às crianças. 1 ed. publicada no Brasil em jan. 2018. Entrevista concedida a E. Hoffmann. Tradução de Tatyana Ciro Costa. Disponível em: <https://criancaenatureza.org.br/wp-content/uploads/2018/04/publicacao_revisao_10.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2018.

MILLS, Wright. **A Imaginação Sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

MOREIRA, Andressa Urtiga. “Brincante é um estado de graça”: sentidos do brincar na cultura popular. 2015. 189f. **Dissertação** (Mestrado em Processos de Desenvolvimento e Saúde). Universidade de Brasília, 2015.

NEGRINE, Airton. Instrumentos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. *In*: TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva; NETO, Vicente Molina (Orgs.). **A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas**. 2.ed. Porto Alegre: UFRGS/Sulina, 2004.

PACHECO, Reinaldo Tadeu Boscolo. Lazer e cidades: protagonismos e antagonismos nas lutas por espaço. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, v. 2, p. 92-103, 2016.

PADILHA, Valquíria. **Shopping Center: A catedral das mercadorias**. São Paulo: Boitempo Editorial; 2006.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad: Léxico de Praxiología Motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PASSOS, Marcos Paulo de. Atuação de coletivos culturais em bibliotecas: projeto Ao Redor, do Coletivo Estopô Balai. *In*: Seminário em Ciências da Informação, 6. 2016. Londrina. **Anais...** Londrina, 2016,. p.177-187.

PEREIRA, Maria Amélia. **Movimentos a favor da infância: brinque, conviva, compartilhe** [entrevista ao Projeto Memórias do Futuro: olhares da infância brasileira] Ministério da Cultura 11 abr 2013 Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=A7x33gzfYEs>>. Acesso em: 25 fev. 2017.

PEREIRA, Maria Amélia. **Tarja Branca**. Direção de Cacau Rhoden. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2014. (80 min.) son., color.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

PICCOLO, Gustavo Martins. Jogo ou brincadeira: afinal, de que estamos falando? **Motriz**, Rio Claro, v.15, n. 4, p. 925-934, 2009.

PORTA, Paula. **História da Cidade de São Paulo: a cidade colonial 1554 – 1822**. v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2004a.

PORTA, Paula. **História da Cidade de São Paulo: a cidade na primeira metade do século XX 1890-1954**. v. 3. São Paulo: Paz e Terra, 2004b.

PORTA, Paula. **História da Cidade de São Paulo**: a cidade no império 1823 – 1889. v. 2. São Paulo: Paz e Terra, 2004c.

ROLNIK, Raquel. **O que é cidade**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 2004.

ROLNIK, Raquel. São Paulo, início da industrialização: o espaço e a política. In.: KOWARICK, Lúcio (Org.). **As lutas sociais e a cidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1988.

ROLNIK, Raquel; KLINK, Jeroen. Crescimento econômico e desenvolvimento urbano: por que nossas cidades continuam tão precárias?. **Novos Estudos CEBRAP**, n. 89, p. 89-109, 2011.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SANTOS, Milton. **O espaço da cidadania e outras reflexões**. Porto Alegre: Fundação Ulysses Guimarães, 2011.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. 19. ed. Rio de Janeiro: Record, 2010.

SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço, Tempo**: globalização e meio técnico-científico informacional. São Paulo: Editora Hucitec, 1994.

SAURA, Soraia Chung. Sobre bois e bolas. In.: SAURA, Soraia Chung; ZIMMERMANN, Ana.Cristina (Orgs). **Jogos Tradicionais**. São Paulo:Laços. 2014. p. 165-188.

SÁVIO, Marco Antonio Cornacioni. **A cidade e as máquinas**: bondes e automóveis nos primórdios da metrópole paulista, 1900-1930. São Paulo: Annablume, 2010.

THOMPSON, Paul. **A voz do passado**: história oral. 3.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

VAINER, Carlos Bernardo. Pátria, empresa e mercadoria: notas sobre a estratégia discursiva do Planejamento Estratégico Urbano. In.: ARANTES, Otília; VAINER, Carlos; MARICATO, Ermínia. **A cidade do pensamento único**: Desmanchando consensos. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 75-104

VELOSO, Caetano. Sampa. In.: _____. **Circuladô Vivo**. Rio de Janeiro: PolyGram, 1992. Disco 2. Faixa 8.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Futura, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Imaginação e Criação na Infância**: ensaios comentados. Apresentação e comentários de SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. São Paulo: Ática, 2009.

WINNICOTT, Donald. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZÉ, Tom. São, São Paulo. In.: _____. **Grande Liquidação**. Recife: Rozemblit, 1968. Disco Lado A. Faixa 1.

Apêndices

Apêndice A - Roteiro de Entrevista Semiestruturada

BLOCO I – INFORMAÇÕES SOBRE PESQUISADOR E SOBRE O ENTREVISTADO

Dados do pesquisador		
Nome:		
Data:	Horário – Início:	Término:
Local:		
Observações do pesquisador sobre o trabalho do dia:		

Dados sobre o informante		
Nome do Informante:		
Idade:		
Local de residência:		
Coletivo:		
Cargo/Função:		
Desde quando está envolvido com o coletivo:		
Profissão:		
Outras características do informante:		
E-mail:		
Telefone	Residencial	
	Trabalho	
	Celular	

BLOCO II - CONSTITUIÇÃO DO COLETIVO
1. Como surgiu a ideia de constituir o coletivo? <ul style="list-style-type: none"> • Quando surgiu a ideia? • Quem participou do processo de constituição?
2. A partir de quando você começou a participar do coletivo?
3. Quais foram os motivos que levou você a participar do coletivo?
4. Qual a importância do coletivo hoje na cidade onde ele se insere?
5. Há outros coletivos na cidade?
BLOCO III – OBJETIVOS, ORGANIZAÇÃO E AÇÕES DO COLETIVO
6. Quais os objetivos do coletivo? <ul style="list-style-type: none"> • Como esses objetivos foram definidos? • Quem participou da definição dos objetivos?
7. O jogo é o motivo principal da existência do coletivo? <ul style="list-style-type: none"> • Há outros interesses, além de jogar? • Existem outras manifestações, além do jogo?
8. Como é o espaço destinado ao coletivo? <ul style="list-style-type: none"> • Tem espaço físico para a sede? • Como ele é?
9. Atualmente quem faz parte do coletivo <ul style="list-style-type: none"> • Quantos membros? • Como são divididas as funções? • O que é necessário para fazer parte?
10. Quem trabalha no coletivo? <ul style="list-style-type: none"> • Quantos membros? • Como são divididas as funções? • O que é necessário para fazer parte?
11. Quem trabalha no coletivo? <ul style="list-style-type: none"> • Existem funcionários? • O trabalho é voluntário ou pago?

<p>12. Como o coletivo se mantém financeiramente?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Há cobrança de taxas para os associados? • Existe parcerias com órgãos públicos? Quais? • Existe patrocínio de empresas? Quais?
<p>13. O coletivo tem parceria (ou rede de contato) com outros coletivos? Quais?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como se dá esse diálogo entre coletivos?
<p>1. Quais as ações desenvolvidas pelo coletivo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • São ações gratuitas? • Quando acontecem? • Onde? • Quem participa?
<p>14. Há espaço para a organização das ações realizadas</p>
<p>BLOCO IV- DESAFIOS E PERSPECTIVAS DO COLETIVO</p>
<p>15. Quais as principais dificuldades/desafios enfrentadas pelo coletivo?</p>
<p>16. Você poderia relatar como tem se dado o diálogo com os órgãos públicos?</p>
<p>17. Quais as estratégias utilizadas para contornar/enfrentar essas dificuldades?</p>
<p>18. Quais são as perspectivas para o coletivo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quais os próximos passos do coletivo? • Existem projetos em mente?
<p>BLOCO V – SOBRE O JOGO</p>
<p>19. Por que o Coletivo escolheu o Jogo como cerne de suas ações?</p>
<p>20.</p>
<p>21. O que o Jogo representa para o Coletivo?</p>
<p>22.</p>
<p>23. Como você compreende o Jogo?</p>
<p>24.</p>
<p>25. Você já jogava em espaços públicos antes de ser membro do Coletivo?</p>
<p>26.</p>
<p>27. Como você compreende o Jogo na sociedade atual?</p>

Apêndice B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Pesquisador responsável: ELIZARA CAROLINA MARIN

Instituição: Escola Superior de Educação Física, Universidade Federal de Pelotas

Endereço: Rua Luis de Camões, 625, Pelotas, RS

Telefone: 53 32732752

Concordo em participar do estudo “Coletivos culturais organizados em torno de ações com Jogos no contexto de grandes centros urbanos brasileiros”. Estou ciente de que estou sendo convidado a participar voluntariamente desse estudo.

PROCEDIMENTOS: Fui informado(a) de que o objetivo do estudo é investigar a constituição, organização e ações desenvolvidas por coletivos culturais organizados em torno de Jogos no contexto de grandes centros urbanos brasileiros, cujos resultados serão mantidos em sigilo e somente serão usados para fins de pesquisa. O estudo consiste em realização de entrevista semiestruturada, contendo 24 perguntas relacionadas à constituição, organização e ações desenvolvidas pelo coletivo do qual faço parte. Estou ciente de que realizarei a entrevista com duração aproximada de 2 horas. As entrevistas serão gravadas (áudio) e posteriormente transcritas em formato de texto. Antes da utilização dos dados da entrevista, receberei o texto transcrito para que possa fazer correções e/ou suprimir trechos de minha fala que eu não queira que sejam divulgados.

RISCOS E POSSÍVEIS REAÇÕES: Fui informado(a) que os riscos são mínimos. No decorrer da entrevista poderei sentir algum desconforto ao responder algumas perguntas, podendo, portanto, a qualquer momento desistir de colaborar com a pesquisa.

BENEFÍCIOS: O benefício de participar da pesquisa relaciona-se ao fato de que trará maior conhecimento sobre o tema abordado, ajudando na elaboração de estudos que contemplam o tema Jogos e elucidando o conhecimento científico, sem benefício direto para mim.

PARTICIPAÇÃO VOLUNTÁRIA: Como já me foi dito, minha participação neste estudo será voluntária e poderei interrompê-la a qualquer momento.

DESPESAS: Eu não terei que pagar por nenhum dos procedimentos, nem receberei compensações financeiras.

CONFIDENCIALIDADE: Estou ciente que a minha identidade permanecerá confidencial durante todas as etapas do estudo e minha imagem não será exposta ou divulgada.

CONSENTIMENTO: Recebi claras explicações sobre o estudo, todas registradas neste formulário de consentimento. Os investigadores do estudo responderam e responderão, em qualquer etapa do estudo, a todas as minhas perguntas, até a minha completa satisfação. Portanto, estou de acordo em participar do estudo. Este Formulário de Consentimento Pré-Informado será assinado por mim e arquivado na instituição responsável pela pesquisa.

Nome do participante: _____

Identidade: _____

ASSINATURA: _____ DATA: ____/____/____.

DECLARAÇÃO DE RESPONSABILIDADE DO INVESTIGADOR: Expliquei a natureza, objetivos, riscos e benefícios deste estudo. Coloquei-me à disposição para perguntas e as respondi em sua totalidade. O participante compreendeu minha explicação e aceitou, sem imposições, assinar este consentimento. Tenho como compromisso utilizar os dados e o material coletado para a publicação de relatórios e artigos científicos referentes a essa pesquisa. Se o participante tiver alguma consideração ou dúvida sobre a ética da pesquisa, pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da ESEF/UFPEL – Rua Luís de Camões, 625 – CEP: 96055-630 - Pelotas/RS; Telefone:(53)3273-2752.

ASSINATURA DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL:

Apêndice C – Lista dos sites das redes sociais e das reportagens que fizeram parte da análise documental

Sites e redes sociais dos coletivos culturais:

Aqui que a gente brinca – *site* oficial. Disponível em:
<<http://aunqueagentebrinca.blogspot.com/>>

Aqui que a gente brinca – rede social *Facebook*. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/aunqueagentebrinca>>

Brincantes Urbanos – *site* oficial. Disponível em:
<<http://brincantesurbanos.blogspot.com/>>

Brincantes Urbanos – rede social *Facebook*. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/coletivobrincantesurbanos>>

Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo – *site* oficial. Disponível em:
<<http://caravanaludica.blogspot.com/>>

Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo – rede social *Facebook*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/caravanaludica>>

Central dos Jogos – rede social *Facebook*. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/centraldosjogos>>

Reportagens incluídas na pesquisa documental:

Caravana Lúdica. Entrevista concedida à “A Brinquedoteca. Disponível em:
<<http://www.abrinquedoteca.com.br/pdf/35ent.pdf>>

Coletivo leva jogos de tabuleiro de várias partes do mundo para espaços públicos. Catraca Livre. Disponível em:
<<https://catraquinha.catractalivre.com.br/geral/defender/indicacao/coletivo-leva-jogos-de-tabuleiro-de-varias-partes-do-mundo-para-espacos-publicos/>>

Comigo não Morreu – Brincantes Urbanos. Fórum Redes e Ruas. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=rBXdkx4ROwQ>>

Crianças são chamadas a ocupar e transformar ruas de São Paulo neste final de semana. Portal Aprendiz. Disponível em:
<<http://portal.aprendiz.uol.com.br/2015/11/24/criancas-sao-chamadas-ocupar-e-transformar-ruas-de-sao-paulo-neste-final-de-semana/>>

Escola abre espaço para brincadeiras e promove integração de crianças, professores e famílias. Portal Aprendiz. Disponível em:

<<http://portal.aprendiz.uol.com.br/2016/05/25/escola-municipal-abre-espaco-para-brincadeiras-tradicionais-e-promove-integracao-de-criancas-professores-e-familias/>>

Kombi dos Jogos com Gabriel Douek. CO•MO•VER. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=aqKXI1jRwRI>>

Kombi dos Jogos começa a circular em São Paulo. Pequeno Sustentável.
Disponível em: <<http://www.pequenosustentavel.com.br/2015/04/08/kombi-dos-jogos-comeca-a-circular-em-sao-paulo/>>

Kombi dos Jogos ressignifica espaços públicos em São Paulo. Portal do Educador. Disponível em:
<<http://www.portaldoeducador.org/index.php?/educadores/detalhe/carlos-eduardo-lima-braga-kadu/kombi-dos-jogos-ressignifica-espacos-publicos-em-sao-paulo>>

Periferia de São Paulo recebe a sua primeira Semana do Brincar. Portal Aprendiz. Disponível em: <<http://portal.aprendiz.uol.com.br/2015/09/17/periferia-de-sao-paulo-recebe-sua-primeira-semana-brincar/>>

Projetos resgatam jogos antigos com tabuleiros e marcenaria para crianças. Folha de São Paulo. Disponível em:
<<https://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2014/10/1529941-projetos-resgatam-jogos-antigos-com-tabuleiros-e-marcenaria-para-criancas.shtml>>

Semana do Brincar na Periferia: pelo direito à brincadeira livre. Catraquinha Livre. <<https://catraquinha.catracalivre.com.br/geral/aprender/indicacao/semana-do-brincar-na-periferia-pelo-direito-brincadeira-livre/>>

Semana do Brincar: incentivar o brincar é uma responsabilidade de todos. Entrevista concedida ao coletivo “Nós, mulheres da periferia”. Disponível em:
<<http://nosmulheresdaperiferia.com.br/noticias/semana-do-brincar-na-periferia-o-brincar-e-uma-responsabilidade-de-toda-a-sociedade-nao-so-da-mulher/>>

Apêndice D – Lista de *sites* consultados

Lista de *sites* consultados

Aliança pela Infância. Disponível em: <<http://aliancapelainfancia.org.br/>>
Associação Alealudo. Disponível em: <<https://alealudo.wordpress.com/>>

Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais. Disponível em:
 <<https://www.facebook.com/AsianTSG/>>

Associação Brasileira pelo Direto de Brincar e à Cultura. Disponível em:
 <<http://www.ipabrasil.org/>>

Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais. Disponível em:
 <<http://www.jugaje.com/es/>>

Associação Internacional pelo Brincar (International Play Association -IPA).
 Disponível em: <<http://ipaworld.org/>>

Associação Pan-Americana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais.
 Disponível em: <<https://www.facebook.com/Apjdat>>

Campanha “Mais Amor por Favor”. Disponível em:
 <<https://www.facebook.com/maisamorporfavor/>>

Coletivo Basurama. Intervenção “A Cidade É Para Brincar. Sou Criança De 0 a 99 Anos”. Disponível em: <<http://basurama.org/pt-br/>>

Criacidade. Disponível em: <<https://www.facebook.com/criacidade/>>

Festival “SP na Rua”. Disponível em: <<https://www.facebook.com/spnarua/>>
Fundação Arymax. Disponível em: <www.arymax.org.br>

Intervenção poética “Você praça, acho graça/Você prédio, acho tédio”.
 Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/brasil/sp/2013-03-27/nao-muda-a-sociedade-mas-ajuda-diz-autor-de-frase-que-virou-hit-em-sao-paulo.html>>

Junca Juegos del Mundo. Disponível em:
 <<https://www.facebook.com/juncajuegos/>>

Kalounba Jeux du Monde. Disponível em: <<https://www.kalounba.com/>>

Ludobus Legnogiocando. Disponível em: <<http://www.ludobus.org>>

Ocupação cultura Sacolão das Artes. Disponível em:
 <<http://sacolaodasartes.blogspot.com/>>

Outra Cidade. Reportagem “Projeto trabalha com as crianças na transformação do Glicério. Disponível em: <<http://outracidade.uol.com.br/projeto-trabalha-com-as-criancas-na-transformacao-do-glicerio/#7>>

Plataforma Benfeitoria. Disponível em: <<https://benfeitoria.com/>>

Programa para a Valorização de Iniciativas Culturais. Disponível em: <<http://programavai.blogspot.com/>>

Programa Redes e Ruas de Inclusão, Cidadania e Cultura Digital. Disponível em: <<https://redeserua.wordpress.com/>>

Projeto de ocupação “A Batata Precisa de Você”. Disponível em: <<http://largodabatata.com.br/>>

Rede Brasileira de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais. Disponível em: <<https://www.redebrasileiradejogosautoctonesetradicionais.com/>>

Semana Mundial do Brincar. Disponível em: <<https://semanamundialdobrincar.wordpress.com/>>

Território do Brincar. Disponível em: <<http://territoriodobrincar.com.br/>>

Tv Brasil. Reportagem “Cidade Lúdica é o nome do movimento que discute formas de melhorar a relação com a cidade. Disponível em: <<http://tvbrasil.ebc.com.br/reportersaopaulo/episodio/cidade-ludica-e-o-nome-do-movimento-que-discute-formas-de-melhorar-a>>

Apêndice E – Artigo publicado como requisito parcial para a defesa de tese de doutorado, de acordo com o Regimento de 2013 do PPGEF/EESEF/UFPel

MARIN, Elizara Carolina, STEIN, Fernanda. Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 18, n. 4, p.995-1.008, out.-dez. 2015.

JOGOS TRADICIONAIS E MANIFESTAÇÕES COLETIVAS: RELAÇÕES DE CONFLITO ENTRE TRADIÇÃO E MODERNIDADE⁶³

Resumo

Este ensaio tematiza os jogos tradicionais situando-os no contexto da lógica da Modernidade que provoca mudanças substanciais no campo das tradições. Objetiva tanto aprofundar a concepção de jogo tradicional quanto elucidar manifestações coletivas (associações, encontros, festivais, redes de diálogo, etc.) operadas no continente americano. Como caminho metodológico, lança mão de pesquisa teórica (DEMO, 2003). Assinala que existe, no mundo, uma diversidade de pessoas e de coletividades que dirigem atenção aos jogos tradicionais. Tanto reforçam sua importância quanto se opõem à visão hegemônica de prática “do passado”. Tanto negam a individualização das relações e a privatização das produções culturais quanto reivindicam o jogo tradicional como processo e “práxis criadora” da e para a comunidade.

Palavras-chave: Manifestações Coletivas. Jogos Tradicionais. Modernidade. Tradição.

TRADITIONAL GAMES AND COLLECTIVE MANIFESTATIONS: CONFLICT RELATIONS BETWEEN TRADITION AND MODERNITY

Abstract

This essay thematizes traditional games situating it in the context of modernity logic, which causes substantial changes in the traditions field. It objectifies both deepen conceptual elements of the traditional game as elucidate collective manifestations (associations, meetings, festivals, network, dialogue, etc.) organized in different continents, especially in the American continent. As the methodological way, it makes use of theoretical research (DEMO, 2003). It indicates that there is in the world, a diversity of people and communities who direct attention to traditional games. Both reinforce its importance as oppose the hegemonic view of practice of the past. Both deny the individualization of the relationships and the privatization of cultural productions as

claim the traditional games as a process and "creative praxis" of and for the community.

Keywords: Traditional Games. Tradition. Modernit. Collective Manifestations.

⁶³ Este ensaio faz parte de pesquisa desenvolvida com apoio da Coordenação de Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

JUEGOS TRADICIONALES Y MANIFESTACIONES COLECTIVAS: RELACIONES DE CONFLICTO ENTRE TRADICIÓN Y MODERNIDAD

Resumen

Este ensayo tiene como tema los juegos tradicionales colocándolos en el contexto de la lógica de la modernidad, lo que provoca cambios sustanciales en el campo de las tradiciones. Sus objetivos son tanto profundizar elementos conceptuales del juego tradicional como elucidar manifestaciones colectivas (Asociaciones, encuentros, festivales, trabajo en red, diálogos, etc.) que se operan en diferentes continentes, sobre todo en las Américas. Como camino metodológico, hace uso de la investigación teórica (DEMO, 2003). Señala que existe, en el mundo, una diversidad de personas y comunidades que conducen la atención a los juegos tradicionales. Refuerzan su importancia así como se oponen a la visión hegemónica de la práctica "del pasado". Niegan la individualización de las relaciones y la privatización de las producciones culturales así como reclaman el juego tradicional como un proceso y "praxis creativa" de y para la comunidad.

Palabras-clave: Juegos Tradicionales. Tradición. Modernidad. Manifestaciones colectivas.

Introdução

Este ensaio situa os jogos tradicionais no contexto da lógica da Modernidade, que provoca mudanças substanciais no contexto das tradições. As mudanças tecnológicas e culturais pelas quais passa o conjunto das sociedades tendem a provocar o desinteresse dos costumes antigos e a substituição de práticas do passado por novos comportamentos.

O que conforma essa teia é a hegemonia que o equivalente universal dinheiro passou a ter na vida social, com poder de movimentar uma variedade cada vez maior de mercadorias de um lugar para o outro e em menor tempo (HARVEY, 2013). A hegemonia do lucro passa a sujeitar as ações humanas, quer pelo acirramento das contradições sociais, quer pela necessária mediação dos mecanismos organizados pela esfera da produção e circulação de produtos e mercadorias nos diferentes âmbitos da vida, tendo como fim a reprodução do capital.

Sob este enfoque, a tematização sobre o jogo tradicional não pode prescindir dos fatores históricos, econômicos, sociais e culturais que engendram e determinam tanto a sua existência quanto a sua ausência no cotidiano dos povos. Iniciamos este debate pela explicitação da relação dialética entre Tradição e Modernidade, objetivando, entre outros aspectos, alcançar uma compreensão mais alargada da concepção de jogo tradicional, realizada à luz de Bornheim (1987), Bosi (1987), Coutinho (2005), Medeiros (2007), Ianni (1989), Harvey (2002), dentre outros. E como o mesmo vasto processo da modernidade-mundo “é sempre um vasto processo de pluralização dos mundos” (IANNI, 1998, p.89), buscamos elucidar algumas ações coletivas em torno dos jogos tradicionais (associações, clubes, encontros, festivais, assembleias, redes, etc.), operadas nos diferentes continentes do planeta, em especial, no americano.

Metodologia

Entendemos a importância de não reduzir a realidade ao horizonte empírico o qual somos capazes de perceber. Para a superação das percepções e impressões, torna-se imprescindível o aprofundamento do campo teórico de um dado fenômeno. Sob essa perspectiva, nosso estudo caracteriza-se como pesquisa teórica que, para Demo (2003, p. 22) trata-se de construir relações entre alternativas para explicar o empírico, “de conhecer seus vazios e virtudes, sua história, sua consistência, sua potencialidade, de cultivar a polêmica dialogal construtiva de especular chances possíveis de caminhos outros ainda não devassados”, a partir de quadros de referências, concepções de autores, interpretações da realidade, etc.

Serviram como fonte para conhecer diferentes contribuições disponíveis sobre o tema e para a consecução de nossas análises:

a) Teses e dissertações disponíveis no endereço eletrônico do Banco de Teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Nossa busca foi realizada a partir das palavras-chave: jogo tradicional; jogo popular; cultura popular; tradição; modernidade;

b) Artigos científicos publicados em periódicos disponibilizados no Portal de Periódicos da CAPES. Detivemo-nos em periódicos da Educação Física, em especial aqueles com possibilidades de tratar o tema da pesquisa, como as revistas *Pensar a Prática*, *Licere*, *Movimento*, *Motriz*, *Motrivivência*, *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, entre outras. As palavras-chave utilizadas foram as mesmas para a busca de teses e dissertações;

c) Livros e/ou capítulos de livros, identificados através do acesso aos dados da pesquisa “Produção do Conhecimento sobre Jogos Tradicionais no Brasil”⁶⁴, de caráter documental e bibliográfico, realizada no ano de 2012, que teve como objetivos identificar os grupos de pesquisa e pesquisadores que se dedicam ao estudo do tema jogos tradicionais no Brasil, nas áreas da Educação Física e da Educação, bem como mapear a produção destes grupos e pesquisadores;

d) Algumas produções do conhecimento sobre jogos tradicionais referentes à América Latina e à Europa;

e) Produções de outras áreas do conhecimento consideradas relevantes para o tema, como Sociologia, Antropologia, História, Filosofia, etc.

f) Outras fontes: revistas e jornais de opinião, sites que tratam do tema da pesquisa, bem como nossas aproximações com ações coletivas em torno dos jogos tradicionais.

Salientamos que o estudo não implica em intervenção social imediata, mas também não diminui sua importância, na medida em que compreender a realidade para além de primeiras impressões é, também, condição para intervenção (DEMO, 2003).

Jogo tradicional: conflitos entre Tradição e Modernidade

O filósofo sul-rio-grandense Bornheim (1987, p.18), lançando mão do sentido etimológico, aponta que a palavra “tradição” vem do latim *traditio* e “designa [o] ato de passar algo para outra pessoa, ou de passar de uma geração a outra geração”. Destaca que o que constitui a Tradição é a permanência, porém essa jamais seria alcançada se não existisse, como ocorre sempre, uma transformação histórica no processo da transmissão. Nesses termos, Tradição evoca o ato de “passar”, “transmitir” de uma geração a outra, tendo em vista a continuidade, ou, em outras palavras, a busca da permanência no movimento da história.

Bornheim (1987), Bosi (1987), Coutinho (2005) e Medeiros (2007) afirmam que a maneira como a transmissão ocorre é o que permite que ela se mantenha viva, ou seja, quando se “transmite” algo, a apropriação de quem “recebe” nunca é passiva, pois existe sempre a reinterpretação a partir das condições materiais e relações sociais existentes. Embora algumas características se modifiquem, há também a conservação de seus principais elementos, i.e., há sempre uma síntese. Em cultura, toda manutenção implica atualização. Entendemos esse processo como apropriação e produção da Tradição.

Coutinho (2005) discute a distinção entre a Tradição viva e Tradição fossilizada. A primeira está relacionada à articulação entre sujeito e objeto, entre povo e patrimônio histórico-cultural. Já a segunda, cultivada por tradicionalistas, é exemplificada pela cristalização de

⁶⁴ Pesquisa exploratória e bibliográfica realizada em 2012, pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF), com apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS). Utilizou como ferramenta para pesquisa o *site* de busca de informações do diretório dos grupos de pesquisa no Brasil e a Plataforma Lattes, ambos do CNPq.

manifestações culturais no tempo e num passado imutável. Existem, então, dois modos de compreender a Tradição que, em termos teóricos, podem ser definidos como “concepção metafísica” e “concepção dialética”.

A concepção metafísica de cultura, tanto objetivista quanto subjetivista, desconsidera a articulação entre sujeito e objeto pela qual os seres humanos transformam a realidade sociocultural. A concepção metafísica objetivista, ao enfatizar o produto, esvazia o conteúdo histórico da cultura, naturaliza ou deifica o que é transmitido, obnubilando o sujeito do processo cultural. Por outro lado, a concepção metafísica subjetivista contempla o aspecto ativo da Tradição, mas desconsidera os elementos objetivos com os quais os indivíduos se defrontam (COUTINHO, 2005).

Já a concepção dialética diz respeito à Tradição como processo de conflito entre contrários, estabelecendo relações contraditórias com a Modernidade em um sentido de permanência e transformação. Determinante e determinada historicamente, constitui unidade que coloca em movimento tanto a Tradição através da resistência e de sua reinterpretação, quanto da Modernidade que não se estabelece de forma linear e arbitrária independente do contexto cultural em que se manifesta. Essa perspectiva sugere que o processo de transmissão cultural é atividade humana criadora e que o patrimônio cultural é objetivação da ação humana, conforme sustentam autores como Bornheim (1987), Bosi(1987) e Coutinho (2005).

Coutinho (2005) exprime a ideia da Tradição tanto como “processo” quanto como “acervo”, em que toda a “transmissão” passa por uma operação criativa do ser humano. Se uma tradição é “objetivação”, “seleção”, “valoração”, “interpretação” e “afirmação” do acervo cultural legado pelo passado, ela é sempre ressignificada. A Tradição é a objetivação reinterpretada, passando pela subjetividade, que, a sua vez, é também influenciada pelas objetivações históricas. Dessa maneira, a Tradição é sempre “práxis criadora”.

A categoria “Tradição” só pode ser entendida no interior do seu movimento. Ela não tem como função manter ou cristalizar o passado; trata-se, sim, de vida pulsante, dinâmica, presente nas práticas cotidianas de um grupo. Apresenta-se a partir da mediação entre o passado e o presente, permitindo ressignificações e reapropriações nas quais a memória e a oralidade são elementos centrais.

Conforme Bosi (1987), na cultura brasileira, a compreensão dialética de Tradição viva aparece como minoritária. O fator hegemônico é a concepção metafísica, que busca conservar as relações sociais vigentes. Não obstante, a análise acerca do jogo tradicional em seu movimento dialético demanda, fundamentalmente, pensar as inter-relações entre Tradição e Modernidade.

Por “Modernidade”, referimo-nos ao processo que tomou forma a partir do Séc. XVII como parte da consolidação do modo de produção capitalista e ruptura com os modos de produção até então existentes (escravagista e feudal). Diz respeito às novas concepções de mundo, de ser humano, de ciência, de tempo e espaço, advindas com os movimentos ocorridos ao longo dos Sécs. XVII, XVIII e XIX, como o Renascimento, o Iluminismo, a Revolução Industrial, culminando com o que Ianni (1989) denominou de Mundo Moderno. A razão passa a explicar e a ordenar o mundo que, pela ciência, é desencantado da superstição. Para o autor, esse progresso reduziu os espaços não apenas da religião e da superstição, mas da Tradição.

Esse processo acontece em outras partes do mundo em tempos e contextos diferentes. As transformações da Europa aumentaram seu poder sobre várias outras regiões, dentre elas, sobre suas colônias na América. Conforme Domingues (2009), a Modernidade tem dinâmica contraditória e multifacetada, que, no Continente Americano, em especial na América Latina, assume forma com as independências das colônias hispano-americanas, no Séc. XIX, e, principalmente, com a abertura democrática a partir de 1980. Nesse sentido, a Modernidade também merece atenção a partir de espaços e tempos específicos, mas conexos a todo o processo. Para o autor, ela não rompe completamente com tradições de civilizações da América

Latina, mas as traz à sua esfera, embora, muitas vezes, de forma avassaladora.

Ao mesmo tempo em que afasta crenças, valores e tradições, cria novas, em um processo de continuidade e descontinuidade tensionado pela transformação e conservação. Não necessariamente tradições anteriores esgotam-se, mas, e conforme supõe Domingues (2009), por dentro desse processo, há o desenvolvimento delas, que se atualizam para se manterem. Não é possível, pois, pensar Tradição e Modernidade em oposição absoluta.

A lógica totalizante e racional de tempo e de espaço trazida pela Modernidade provocou grande impacto na Tradição. Essa descontinuidade em relação ao passado faz parecer que todas as tradições entram em declínio, juntamente com a superstição, os mitos e outras crenças antigas. Entretanto, numa perspectiva dialética, Tradição e Modernidade convivem em tensionamento. Ao mesmo tempo em que a Modernidade impulsiona para o universalismo, a Tradição tende ao particularismo, compondo uma totalidade na qual uma não é compreendida sem a outra.

Mas é preciso atentar para o fato de que a volatilidade e a efemeridade, advindas com a ascensão da Modernidade e do modo de produção capitalista, e que se intensificam com o modo de acumulação flexível, trazem em seu bojo o sentimento de insegurança e a necessidade de criação, ou recriação, do sentido de continuidade histórica e o vínculo com o passado, que a Tradição, antes, proporcionava com maior intensidade. Para Harvey (2002), quanto maior a efemeridade, mais forte a necessidade de descobrir ou produzir algum tipo de verdade ‘eterna’ em que se possa apoiar e viver, passível de percepção no reforço às instituições, como a família e a comunidade, e em criar raízes e valores duradouros em um mundo de constantes mutações.

Como observa Bornheim (1987, p.15),

[...] é fácil perceber que existe uma atração recíproca entre conceitos como continuidade e descontinuidade, estaticidade e dinamicidade, tradição e ruptura. Realmente, tudo acontece como se um desses termos não pudesse existir sem o outro. Atração, portanto, mas também repulsa mútua, já que cada termo só se afirma na medida de seu oposto.

Tradição e Modernidade formam uma unidade contraditória para a qual precisamos estar atentos se quisermos entender as manifestações tradicionais da cultura na sociedade atual, porém, sem perder de vista a lógica dominante da Modernidade que se impõe sobre a Tradição, pela lógica do tempo e do espaço da sociedade capitalista. É sob essa perspectiva que nos propusemos pensar e problematizar os jogos tradicionais.

Entendemos o jogo tradicional como manifestação da cultura corporal, assim como o jogo⁶⁵. Ele surge da interação entre seres humanos, e desses com a natureza, na busca de suprir necessidades sociais, culturais, simbólicas, materiais e imateriais.

O jogo tradicional faz parte da cultura e por isso traz características da sociedade onde é produzido, como o espaço e o tempo, a geografia e os costumes, a flora e a fauna, em sua produção e reprodução. Carrega consigo conhecimentos elaborados ao longo das gerações e, ao mesmo tempo, características das condições materiais do período histórico em que é desenvolvido. Por ser tradicional, manifesta o passado reconfigurado às condições presentes. Portanto, os jogos tradicionais estão providos de sentido histórico.

Como manifestação cultural, os jogos tradicionais expressam e constroem sentidos para os grupos sociais. Não surgem separados da cultura, mas com ela, na medida em que são atribuídos sentidos diversos no seu interior, nem mesmo, aquém do espaço e do tempo em que são produzidos. Significa dizer que as mudanças do espaço e do tempo podem mudar os

⁶⁵ Para Huizinga (2010), o jogo tem as seguintes características: é atividade livre, porém existem regras, é não sério, mas ao mesmo tempo absorve totalmente o jogador, é intenso, está aquém da vida material, praticado em tempos e espaços específicos, definidos pelos jogadores, assim como suas regras.

sentidos atribuídos aos jogos tradicionais, assim como a própria manifestação pode modificar.

Nesse sentido, os jogos tradicionais estão presentes, constituindo a Modernidade. Por dentro desse processo, de forma ambígua, mantém suas características e também assumem novas, tanto no que se refere aos materiais e locais utilizados para o jogo quanto às regras.

Muitos deles estão associados a processos ritualísticos, a exemplo dos desenvolvidos por comunidades indígenas. Fassheber (2010) e Camargo, Ferreira e Simson (2011) observaram que eles se relacionam, principalmente, com as celebrações, como ritos de passagem, de fertilidade, da chuva, da saúde, dentre outros. Entre comunidades quilombolas, Falcão e Pedroza (2001) identificaram que muitos jogos também fazem parte de cerimônias de iniciação à vida adulta.

Movem-se entre a repetição e a recriação, o passado e o presente, a alienação e a emancipação. São cultivados via participação coletiva e adornam o cotidiano dos povos com mistério, incerteza, adaptabilidade e movimento. Exteriorizam a interioridade, cuja exterioridade é tão somente a ponta do *iceberg*.

A partir do exposto, faz-se necessário assinalar as recorrentes associações conceituais, no campo acadêmico, entre jogo tradicional e jogo popular. Afinal, todo jogo tradicional é popular?⁶⁶ Lavega Burgués (2000), importante pesquisador espanhol no trato do tema, defende o uso dos termos “Jogo Popular” e “Jogo Tradicional” de maneira complementar, pois combinam representatividade (muito praticados) com temporalidade (processo de transmissão entre gerações). No âmbito da pesquisa sobre o tema em Portugal, Araújo e Rodrigues (2006) e Araújo e Mendes (2007) reconhecem que o jogo tradicional pode ocorrer tanto no contexto das classes populares quanto no das classes dominantes. O jogo popular, no entanto, seria manifestação afeita ao âmbito das classes populares. Araújo e Mendes (2007, p.27) enunciam que “os jogos tradicionais são todos aqueles que caracterizam culturalmente um povo e tem uma origem remota; podendo ser praticados por todas as classes sociais; enquanto [que] os jogos populares, de origem remota ou não, são, sobretudo, aqueles praticados pelo povo”, ainda que possam ser apropriados por outros estratos sociais e ressignificados.

Mesmo que Araújo e Mendes (2007) não esclareçam a concepção de “povo”, aproximamo-nos desta perspectiva, pois entendemos que jogo tradicional não é, necessariamente, popular. E aqui cabem algumas explicações: quando nos referimos a “popular” ou “povo”, não pretendemos generalizar ou atribuir perspectiva consensual à cultura. Na esteira de Chauí (1996, p.24), entendemos “povo” do ponto de vista dos explorados, dominados e excluídos (atente às análises românticas de cultura popular como puras, boas e corretas, em detrimento da cultura dominante), dotado de contradições, conflitos e ambiguidades. E cultura “popular” “como expressão dos dominados” na dialética tanto da interiorização quanto da recusa e transformação da cultura dominante. Portanto, não está separada da cultura dominante, mas tecida por dentro desta. Chauí (1996, p.25) sugere o trato da cultura popular não como totalidade, mas como “um conjunto disperso de práticas, representações e formas de consciência que possuem lógica própria” num constante jogo de conformismo e resistência.

Nessa direção, parece equivocada uma concepção de jogo popular como aquele conhecido e praticado por um grande número de pessoas em um momento ou lugar, ou como sinônimo de jogo tradicional. Compreendemos que existem jogos tradicionais que não são, necessariamente, populares. Pode haver jogo tradicional da cultura dominante que, em um dado momento, representa interesses dessa classe e suas condições materiais de vida. As diferenças

⁶⁶ Outra denominação é jogo autóctone ou jogo ancestral. Diz-se dos jogos originados no mesmo lugar em que se encontram, elaborados por uma comunidade ou região específica, a exemplo dos jogos indígenas. Vale destacar, no entanto, como o faz Lavega Burgués (2000), a inviabilidade de classificar a origem de um jogo tradicional e, portanto, de considerá-lo autóctone, uma vez que a história da humanidade é permeada por deslocamentos e interações sociais.

se expressam de maneira tênue, por suas relações e ambiguidades, mas seria, sim, um equívoco desconsiderá-las.

Os jogos tradicionais estão relacionados às diferentes classes que os interpretam, apropriam e atribuem-lhes sentidos, de acordo com suas perspectivas e interesses no interior das relações sociais. Podem tanto buscar restauração e conservação das relações sociais quanto resistir a fim de transformá-las.

Um exemplo é a passagem de muitos jogos para o esporte moderno. A transformação do jogo em esporte ocorre quando aquele perde sua expressividade e características, assumindo, segundo Bracht (2005), as características da sociedade industrializada e urbanizada (a competição, o rendimento máximo, a racionalização, o *record* e a cientificação), que surge, principalmente na Inglaterra, com a Revolução Industrial, e se espalha pelo mundo. Essas manifestações da cultura corporal são, então, subsumidas pela lógica do mercado e da lucratividade. Para o autor, o fenômeno esportivo tornou-se hegemônico já que estava em sintonia com os novos modos de vida, enquanto os jogos tradicionais perdiam suas funções principais ligadas às festas, ao encontro e à renovação das relações sociais.

Por outro viés, como veremos a seguir, outras ações singulares referentes aos jogos tradicionais estão ocorrendo pelo mundo como forma de resistência aos processos hegemônicos de mercantilização das manifestações culturais.

Ações coletivas em torno dos jogos tradicionais no mundo e no Continente Americano

Face à concepção equivocada de Tradição como algo do passado, atrasado e obsoleto, há um movimento mundial para reconhecer a importância dos jogos tradicionais.

Na Europa, alguns países abrangem associações estaduais, regionais e locais. Além disso, esse continente articulou esforços no sentido de trabalhar em rede e, em 28 de abril de 2001, em Lesneven (França), criou a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJDT)⁶⁷. A rede contempla 16 países, com mais de 40 membros, vinculados a federações, associações, grupos culturais, universidades, museus, dentre outros. A cada ano, realizam Assembleia Geral, conferências e festival de jogos tradicionais dos diferentes países participantes (inclusive de outros continentes), em especial do país-sede. Como meio de divulgação e organização, a página eletrônica da AEJDT contempla os jogos tradicionais catalogados no Continente Europeu (com descrição e historicização); museus e organizações relacionadas aos jogos tradicionais da Europa; publicações (artigos, livros, capítulos de livros) e referências bibliográficas de diferentes países; e ainda, filmes e exposições sobre o tema, com *link* de acesso. Muitas das ações desenvolvidas por essa associação recebem financiamento da União Europeia.

A Ásia está organizada em torno da Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais (ATSGA)⁶⁸, agregando 41 países. As atividades e reuniões acontecem como sessão especial da Conferência Pan-asiática do Esporte e têm como objetivo reunir especialistas, cientistas, acadêmicos, pesquisadores e líderes de todo o mundo, em especial do Continente Asiático, a fim de proporcionar um espaço para discussão e colaboração entre os profissionais ligados ao tema. Ampara espaço científico, de exposição e de demonstração de Jogos Tradicionais da Ásia e de outros continentes.

No contexto do Continente Americano (Américas do Sul, do Norte e Central), há um grande número de instituições e de indivíduos, de diferentes países, envolvidos com os jogos tradicionais. No que tange às ações, destacamos as desenvolvidas por México, Honduras, Guatemala e Brasil. Dentre esses países, a experiência do México é emblemática, pois congrega

⁶⁷ Dados extraídos da página eletrônica da AEJDT: <http://www.jugaje.com>.

⁶⁸ Dados extraídos da página eletrônica ATSGA: <http://www.atsga.net>.

em suas políticas a Federação Mexicana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais⁶⁹ (FMJDAT), filiada ao Sistema Nacional de Esporte, como membro da Confederação Esportiva Mexicana (CODEME) e dependente, normativa e economicamente, da Comissão Nacional de Cultura Física e Esporte (CONADE) e da Secretaria de Educação Pública (SEP). Constituída formalmente como Associação Civil em novembro de 1988, atualmente integra 23 Associações Estaduais de Jogos e Esporte Tradicionais, i.e., a maioria dos estados, já que a República Mexicana é constituída por 32 estados e um Distrito Federal. A Figura 1 abaixo é ilustrativa:

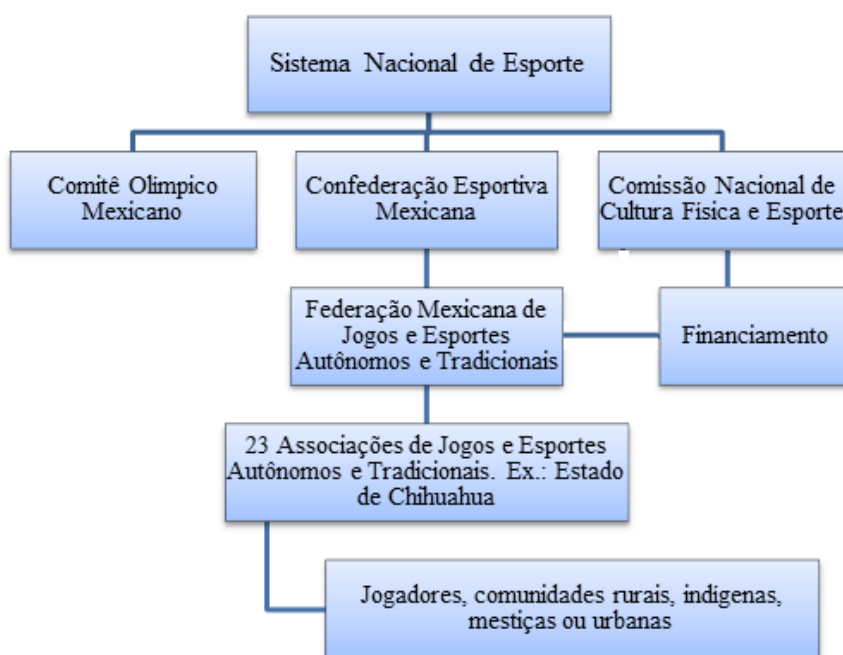


Figura 1. Sistema de filiação da Federação Mexicana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais

A Federação, em parceria com as Associações Estaduais, realiza trabalhos de investigação, educação e conscientização, objetivando conhecer, difundir e ampliar os jogos tradicionais, bem como atividades anuais que incluem campeonatos nacionais, torneios regionais e estaduais, festivais, conferências, cursos, oficinas, atividades formativas, publicações de textos e produtos audiovisuais. Somado a isso, anualmente realizam o Encontro Nacional de Jogos e Esportes Tradicionais e Autóctones (ENJDT) que, em 2014, encontrou-se na sua 17ª edição⁷⁰. Nesses encontros, reúnem-se as Associações Estaduais em uma cidade-sede para vivenciar, apresentar, defender, difundir e legitimar os jogos tradicionais dos povos do México entre si, entre os habitantes da cidade-sede e os da região. Conforme esclarecem, trilharam caminhos incertos, de intensa luta contra as indiferenças e as descrenças das estruturas sociais e dos órgãos de poder⁷¹. E, como principais conquistas da Federação, assinalam: tornar-se membro do Sistema Nacional do Esporte; ampliar o número de Associações Estaduais filiadas; incorporar os jogos tradicionais nos programas de educação física escolar; desenvolver processos de formação para os professores de Educação Física da Educação Básica; ampliar a pesquisa em torno dos jogos tradicionais; e erigir jogos em âmbito mundial como Patrimônio

⁶⁹ Informações detalhadas em <http://www.autoctonosmx.org>.

⁷⁰ Tivemos a oportunidade de participar das edições de 2010 (Guadalajara) e 2012 (Porto de Vera Cruz). Identificamos que o México realiza um trabalho sensível, sério e comprometido com os jogos tradicionais, ademais, lúdico e colorido.

⁷¹ Dados extraídos da página eletrônica <http://www.autoctonosmx.org>.

Cultural Mundial (a exemplo da Carrera de Bola Tarahumara).

Em Honduras, já há 13 anos, em São Marcos, Santa Bárbara, realiza-se o Festival Nacional de Jogos Tradicionais, organizado pela Associação *Mi Tierra Catracha*. Todos os anos, São Marcos reúne milhares de pessoas em torno dos jogos, e já se firmou como a capital dos Jogos Tradicionais do país. Os festivais e a Associação são coordenados pelo trabalho de Nelson Medina (jornalista) que, desde o princípio, mobilizou voluntários do município, ainda que sem apoio dos governos federal e estadual. Segundo Medina (2013), o Festival tem contribuído na direção de dar visibilidade ao Município; atuar como um motor de fortalecimento cultural e nacional; propiciar tempo e espaço de encontro intergeracional de milhares de pessoas no noroeste de Honduras; ampliar os espaços públicos e gratuitos para o povo e com o povo; proporcionar a valorização do fazer cotidiano dos artistas, artesões e jogadores das expressões tradicionais.

Na Guatemala, na última década, vem ocorrendo o fortalecimento do *Juego de Pelota Maya* (também denominado de *Chaaj*⁷²) em diferentes partes do país e com diferentes sentidos. Uma das ações tem sido realizada pelo Ministério da Cultura e Desportes (MICUDE), desde 2002, por meio do Programa *Juego de Pelota Maya*, coordenado por pesquisadores, buscando garantir a sua preservação como manifestação lúdica ancestral e sagrada. Com essa finalidade, conformaram um grupo de jogadores que viaja para diferentes lugares dentro e fora do país, realizando exibição do ritual e explicitação acerca dos antecedentes ancestrais, arqueológicos e históricos. Merece destaque a envergadura do Movimento Juvenil Aj Tzuk (o investigador, na língua Q'iche'), organização iniciada em 2005 e que, atualmente, congrega mais de 10 mil integrantes em torno de causas ecológicas e da difusão do *Chaaj*. Atuam com aproximadamente 400 grupos de capacitação de jogadores com fins de participação em eventos e campeonatos (CIFUENTES, 2011; 2012).

O Brasil apresenta poucas iniciativas de organizações estaduais e/ou nacionais no âmbito das políticas públicas, principalmente se levarmos em consideração a rica história cultural, que reúne e mistura elementos de diferentes povos (africanos, indígenas, europeus, orientais...). Ainda assim, podemos destacar as ações desenvolvidas por associações e Federações⁷³ de diversos jogos tradicionais (Bocha, Bolão, Quatrilho, Peteca, Pipa, entre outros), e os Jogos dos Povos Indígenas, cuja décima terceira edição irá ocorrer em outubro de 2015, juntamente com a primeira edição dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (em Palmas, Tocantins)⁷⁴. Segundo Camargo, Ferreira e Simson (2011), este evento objetiva a celebração e a confraternização dos povos indígenas, contribuindo para o fortalecimento das culturas indígenas e representando momento de visibilidade e reconhecimento da diversidade cultural. Entretanto, os mesmos autores salientam que, quando estas práticas são tiradas das aldeias, existe a ressignificação de seus sentidos. Almeida e Suassuna (2010) esclarecem que há regulamentação e normatização das práticas nos Jogos dos Povos Indígenas, havendo uma mescla de elementos tradicionais e modernos, mesmo que, em alguma medida, haja um sentido de espetacularização.

⁷² Trata-se de um jogo de bola pré-hispânico presente nas culturas mesoamericanas. O *Chaaj* tem sido objeto de estudo da arqueologia, da história, da epigrafia, e foram encontradas mais de 1500 canchas (espaço de realização do jogo). Informações detalhadas podem ser encontradas na obra de Batz (2004) e nas pesquisas de Cifuentes (2011; 2012).

⁷³ As federações organizam eventos e campeonatos de jogos com fins de valorização, reconhecimento e aproximação entre os jogadores de diferentes regiões. Todavia, algumas contradições apresentam-se: a regulamentação das regras, espaços, materiais e indumentária, além dos processos de filiação repercutir na participação restrita aos membros, na institucionalização e no engessamento do jogo, promovendo, como identificou Stein (2014), no estudo realizado sobre Sociedades da cultura italiana no RS, a migração de jogadores para outros espaços onde possam mesclar regras institucionalizadas a outras instituídas pelo coletivo, a partir das experiências e das condições dos espaços.

⁷⁴ Dados extraídos de <http://www.jogosmundiaisindigenas.com/>.

Alguns desafios em torno dos jogos tradicionais dos povos, no Brasil, precisam ser colocados em marcha: realização de pesquisas em rede; articulação de políticas nas esferas local, estadual e nacional; identificação e articulação das associações de jogos tradicionais existentes nos diferentes estados; organização de uma rede de diálogos entre interessados; organização de uma Associação Brasileira de Jogos Tradicionais no contexto da política nacional; e enfrentamento das contradições da política brasileira de valorização de determinadas manifestações em detrimento de outras. Realizar tais desafios implica, necessariamente, ações conscientes e planejadas como forma de confrontar a conjuntura dominada pelo mercado e de reivindicar o direito inalienável de ser sujeito sócio-histórico, à revelia do capital.

Com base no exposto, podemos dizer que, no contexto do Continente Americano e seus diferentes países, há um grande número de instituições e de indivíduos envolvidos com os jogos tradicionais. E, em função da participação de interessados (pesquisadores e representantes de governos) nos Encontros da AEJDT, tomou impulso a constituição da Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJDAT), deflagrada em julho de 2012, na cidade de Porto de Vera Cruz, México, no XV ENJDAT, com a participação de cinco países (Brasil, Guatemala, Honduras, Estados Unidos e país-sede). Em maio de 2013, São Marcos (Honduras) sediou o II Congresso Panamericano de Jogos e Esportes Tradicionais, reunindo oito países (Argentina, Brasil, Chile, Guatemala, México, Panamá, Nicarágua e país-sede). Para o próximo, o desafio da organização do III Encontro Panamericano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais é no Brasil, que acontecerá em outubro de 2015, no município de Palmas, Tocantins, em interação com os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas.

A Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais objetiva formar uma rede de diálogo continental; tornar coletiva todas as ações; estimular a criação de Associações Nacionais de Jogos Tradicionais nos diferentes países da América; possibilitar conhecer a América para além da cultura colonizadora; facilitar captação de recursos e fomentos; facultar a produção do conhecimento; visibilizar e angariar o reconhecimento dos jogos como manifestação lúdica da humanidade. O que está em pauta, antes de ser tratamento idílico dos jogos tradicionais, é sim sua constatação como criação coletiva estocada e recriada pela memória, oralidade e experiência.

Considerações Finais

Um dos caminhos para compreender os jogos tradicionais de maneira mais alargada exige olhar dialético. Demanda entender o jogo tradicional no interior de suas ambiguidades, em que Tradição e Modernidade se opõem e se complementam, o passado e o presente tornam-se um todo manifestado em forma de jogo. Requer atenção à sua “práxis criadora”. No decorrer de seu movimento, os jogos tradicionais conservam algumas de suas características, sendo transmitidos de geração em geração. Também se transformam, assumindo novas feições de acordo com as condições materiais de cada período e espaço onde são praticados e das relações sociais estabelecidas. Portanto, os jogos tradicionais são atuais porque permanecem no cotidiano.

As ações assinaladas demonstram que existe, no mundo, uma diversidade de pessoas e de coletividades que dirigem atenção aos jogos tradicionais. Tanto reforçam sua importância quanto se contrapõem à lógica da mercadorização; tanto reivindicam o jogo tradicional como processo e “práxis criadora” quanto se opõem à visão hegemônica de qualificá-lo como prática “do passado”; tanto clamam por ações da e para a comunidade quanto negam a individualização das relações e a privatização das produções culturais.

Deve-se ter claro que as correlações de forças entre a hegemonia e a contra hegemonia são desiguais, mas que, também, as associações, as redes de diálogo entre grupos de pesquisa,

os gestores públicos, curadores de museus, jogadores, líderes comunitários e comunidades envolvidas em difundir e legitimar os jogos tradicionais no mundo expressam processos em movimento e mudança, fortalecem a cultura dos povos tradicionais, valorizam os espaços-tempos locais e operam mudanças sociais em micro e macro perspectivas.

Referências

ARAÚJO, P. C.; MENDES, N. M. C. **O jogo da bola de aro em São Miguel de Machede**. Lousã: Tipografia Lousanense, 2007.

ARAÚJO, P. C.; RODRIGUES, M. D. M. **Jogo do Beto do Conselho da Lousã**: uma expressão singular portuguesa. Lousã: Tipografia Lousanense, 2006.

ALMEIDA, A. J. M.; SUASSUNA, D. M. F.. Práticas corporais, sentidos e significados: uma análise dos jogos dos povos indígenas. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 4, p. 53-71, out./dez., 2010.

ASSOCIAÇÃO EUROPÉIA DE JOGOS E ESPORTES TRADICIONAIS. Disponível em: <http://www.jugaje.com>. Acesso em: 20 de ago. 2013.

ASSOCIAÇÃO ASIÁTICA DE JOGOS E ESPORTES TRADICIONAIS. Disponível em: <http://www.atsga.net>. Acesso em: 12 de jul. 2013.

BATZ, J. M. **Chajchaay, pelota de cadera**. Guatemala: Serviprensa, 2004.

BORNHEIM, G. O conceito de Tradição. In: BORNHEIM, G. *et al.* **Cultura brasileira: tradição/contradição**. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1987, p.14-29.

BOSI, A. Cultura como tradição. In: BORNHEIM, G. *et al.* **Cultura Brasileira: tradição/contradição**. Rio de Janeiro: Zahar, 1987. p.31-58.

BRACHT, V. **Sociologia Crítica do Esporte**: uma introdução. Ijuí: Editora Unijuí, 2005.

DEMO, P. **Pesquisa**: princípio científico e educativo. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

CAMARGO, V. R. T.; FERREIRA, M. B. R.; SIMSON, O. R. M. (Orgs.). **Jogo, celebração, memória e identidade**: reconstrução da trajetória de criação. Implementação e difusão dos Jogos Indígenas no Brasil (1996-2009). Campinas (SP): Curt Nimuendajú, 2011.

CHAUÍ, M. **Conformismo e Resistência**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CIFUENTES, J. F. P. Chaaj: Un juego ancestral entre emergencias culturales. **Revista Lúdica Pedagógica**, Bogotá, Colômbia, v. 2, n.16, p.49-55, 2011.

CIFUENTES, J. F. P. Jugadores de pelota Maya en tiempos del oxlajuj b'ak'tún. **Revista Lúdica Pedagógica**, Bogotá, Colômbia, v. 2, n. 17, p.41-50, 2012.

COUTINHO, E. G. Os Sentidos da Tradição. In: PAIVA, R.; BARBALHO, A. (Orgs.). **Comunicação e cultura das minorias**. São Paulo: Paulus, 2005. p.219-235.

DOMINGUES, J. M. **A América Latina e a Modernidade Contemporânea**: uma interpretação sociológica. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2009.

FALCÃO, J. L. C.; PEDROZA, R. S. Os Jogos e Brincadeiras Tradicionais e Experiência Lúdica em Comunidades Quilombolas. In: SILVA, A. M.; FALCÃO, J. L. C. (Orgs.). **Práticas corporais em comunidades quilombolas de Goiás**. Goiânia: EDPUC-Goiás, 2001. p.135-149.

FASSHEBER, J. R. M. **Etno-desporto indígena**: a Antropologia Social e o campo entre os Kaingang. Brasília: Ministério do Esporte, 2010.

FEDERAÇÃO MEXICANA DE JOGOS E ESPORTES AUTÓCTONES E TRADICIONAIS. Disponível em: <http://www.autoctonosmx.org/>. Acesso em: 10 dez. 2012.

HARVEY, D. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

HARVEY, D. **Para entender O capital**. São Paulo: Boitempo, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

IANNI, O. A Sociologia e o Mundo Moderno. **Tempo Social**, São Paulo, v.1, n. 1, p.7-27, jan./jun., 1989.

IANNI, O. **Teorias da Globalização**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

LAVEGA BURGUÉS, P. **Juegos y deportes populares tradicionales**. Barcelona: INDE Publicaciones, 2000.

MEDEIROS, R. B. **Para uma compreensão da cultura popular na teoria marxista**. Recife: Livro Rápido, 2007.

MEDINA, N. Un reto, un privilegio. [Editorial]. **Mi Tierra: uniendo la Familia Catracha**, San Marcos Santa Bárbara, n. 3, mai. 2013.

STEIN, F. **Os sentidos atribuídos aos jogos tradicionais a partir das transformações de seus espaços e tempos no contexto da colonização italiana no RS**. 2014, 105p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Curso de Educação Física, Centro de Educação Física e Desportos, UFSM, Santa Maria, 2014.

Apêndice F – Artigo aceito para publicação na Revista Brasileira de Ciências do Esporte como requisito parcial para a defesa de tese de doutorado, de acordo com o Regimento de 2013 do PPGEF/EESEF/UFPel

Coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo

Resumo: Este artigo tem como tema o jogo no contexto de espaços públicos de um centro urbano. Objetivamos compreender a constituição, as ações, as perspectivas e os desafios de coletivos culturais organizados em torno de jogos na cidade de São Paulo. Lançamos mão de pesquisa de campo e documental, empregando entrevistas semiestruturadas. Os três coletivos em análise formaram-se nos últimos cinco anos e realizam ocupações com jogos em espaços públicos, como em praças, ruas e parques, na busca de ressignificação e apropriação desses espaços pelas pessoas. No cerne de suas ações está a defesa de uma cidade mais brincante, da conexão entre a cidade e a dimensão lúdica nos seres humanos.

Palavras-chave:

Jogos e brinquedos;

Área urbana;

Coletivo cultural;

Espaço público.

Cultural collectives and actions with games in São Paulo city

Abstract: This article is about the game in the context of public places of an urban center. We aimed to understand the constitution, the performance, the perspectives and the challenges of these groups. We conducted field and documentary research, in addition to semi-structural interviews. The three collectives under analysis were formed in the last five years. They perform occupations with games in public places such as squares, streets and parks, in the search for re-signification and appropriation of these places by people. At the core of their actions is the defense of a more playing city and of the connection between the city and the playful dimension in human beings.

Keywords:

Play and playthings;

Urban area;

Cultural collective;

Public place.

Colectivos culturales y acciones con juegos en la ciudad de São Paulo

Resumen: Este artículo tiene como tema el juego en el contexto de espacios públicos de un centro urbano. Objetivamos comprender la constitución, las acciones, las perspectivas y los desafíos de colectivos culturales organizados en torno de juegos en la ciudad de São Paulo. Lanzamos mano de investigación de campo y documental, empleando entrevistas semiestructuradas. Los tres colectivos en análisis se formaron en los últimos cinco años y realizan ocupaciones en espacios públicos, como plazas, calles y parques, en la búsqueda de resignificación y apropiación de esos espacios por las personas. En el corazón de sus acciones, está la defensa de una ciudad más juguetona, de la conexión entre la ciudad y la dimensión lúdica en los seres humanos.

Palabras claves:

Juego e implementos de juego;

Área urbana;

Colectivos culturales;

Espacio público.

INTRODUÇÃO

Confluem, em grandes centros urbanos brasileiros, diversos problemas deflagrados com o processo de urbanização no país. A modernização do campo e a industrialização tardia desencadearam um êxodo rural, na segunda metade do século XX, de maneira desordenada e veloz, criando verdadeiros aglomerados de pessoas nas regiões onde o desenvolvimento industrial era maior (Rolnik e Klink, 2011). Não demorou para que a “crise da cidade”, já relatada por Lefebvre (2001) na década de 1960 nas cidades europeias, assolasse as grandes cidades do Brasil.

Com o desenvolvimento do capitalismo, a cidade transformou-se em valor de troca, passível de ser comprada e consumida, incluindo os espaços para o encontro, para a festa e para o lúdico. Em contramão a esse processo, Lefebvre (2001) defende o direito à cidade como valor de uso, provida de sentido e de vida, e, para tal, propõe a potencialização dos espaços e tempos à invenção lúdica e à criação humana. Harvey (2014), inspirado nas ideias de Lefebvre, considera indispensável o direito de propor e decidir que tipo de cidade se quer construir.

Nessa perspectiva, observa-se em grandes centros urbanos, nas duas últimas décadas, no Brasil e na América Latina (a exemplo de Bogotá/Colômbia e Santiago/Chile), a consolidação

de coletivos culturais, considerados movimentos sociais autônomos, sem personalidade jurídica, organizados de maneira horizontal (sem hierarquias entre seus membros), formados principalmente por jovens que, com diferentes ações em torno de manifestações culturais, afirmam-se enquanto sujeitos transformadores da cidade (Marino, 2015). Em São Paulo, nos últimos anos, surgiram diversos coletivos, atuantes no campo do teatro, da música, do cinema, do rap, do grafite, da literatura (Marino, 2015; Aderaldo, 2014). É possível identificar 237 coletivos cadastrados na plataforma online “SP Cultura”⁷⁵.

A partir desse panorama, é possível reconhecer um movimento de retomada de espaços públicos para a vivência de diversas manifestações culturais que têm em seu bojo a reivindicação do direito à cidade a partir do protagonismo dos sujeitos sociais (Pacheco, 2016). Entre essas manifestações encontra-se o jogo.

Manifesto em toda e qualquer cultura, o jogo traduz a necessidade universal humana da diversão, do prazer, da festa. Da infância à vida adulta, estamos cercados pelo jogo. Para Huizinga (2000), o jogo encerra um sentido em si mesmo, transcende as necessidades materiais imediatas da vida. Na essência do jogo está a fruição intensa, incerta e desafiadora. É esta uma das primeiras formas que o ser humano cria para se comunicar e para se compreender enquanto ser.⁷⁶ Segundo Caillois (2017), os jogos expressam os costumes, as formas de se organizar em sociedade, a natureza onde se materializam, as crenças, as visões de mundo e utopias, e assumem características a partir do contexto e das relações sociais ali estabelecidas.

É nessa conjuntura que temos como objetivo compreender a constituição, as ações, as perspectivas e os desafios dos coletivos organizados em torno de ações com jogos na cidade de São Paulo e de como se apresenta o jogo nessa rede, a fim de contribuir com a valorização de iniciativas que potencializem a dimensão lúdica do ser humano na cidade e na vida.

CAMINHO METODOLÓGICO

Realizamos pesquisa documental (Cellard, 2010) e de campo, lançando mão de entrevistas semiestruturadas (Thompson, 1992). Para a interpretação dos dados, buscamos inspiração na análise de conteúdo (Franco, 2005).

⁷⁵ Plataforma da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo com informações sobre agentes culturais, projetos, eventos e espaços cadastrados.

⁷⁶ À luz de Huizinga (2000), compreendemos indistintamente os termos “jogar” e “brincar” por expressarem um conjunto de elementos característicos: voluntário, livre; “não-sério”, mas levado a sério para quem joga; evade a vida real; acontece dentro de um limite de tempo e espaço; congrega ordem e regras.

A pesquisa de campo foi realizada na cidade de São Paulo no mês de novembro de 2016. São Paulo tornou-se campo desse estudo por ter uma quantidade expressiva de coletivos culturais atuantes na cidade, além de ser a mais populosa do país e do continente americano (com estimativa de 12.106.92 habitantes em 2017) e maior área urbana do Brasil, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

Para a identificação dos coletivos, utilizamos as seguintes estratégias:

- a) Busca na plataforma *online* “SP Cultura”, na categoria “Agente Cultural”, a partir de dois blocos de palavras-chave combinados. Bloco 1: Coletivo; Coletivo cultural. Bloco 2: Jogo; Brincadeira; Jogar; Brincar; Brinquedo; Brincante;
- b) Busca na *internet* através da ferramenta *Google*, a partir dos dois blocos acima citados, combinados com o termo “São Paulo”;
- c) Consulta direta aos coletivos identificados sobre o conhecimento de outros.

Identificamos quatro coletivos culturais: “Aqui que a gente brinca”⁷⁷, “Brincantes Urbanos”⁷⁸, “Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo”⁷⁹ e “Central dos Jogos”⁸⁰. Para fins de análise, neste recorte, estaremos centrados nos três primeiros uma vez que o quarto coletivo explicitado apresenta similaridade em seu processo de formação, de atuação e na compreensão sobre os temas Jogo e Cidade aos da Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, originando reiteração dos dados.

Ainda que não expressem a totalidade dos coletivos existentes na cidade de São Paulo, os aqui apresentados são representativos, na medida em que há a saturação de dados, ou seja, a reincidência das informações e de elementos nos relatos, oferecendo suporte para a construção das categorias de análise.

Dada a diversidade dos meios pelos quais esses coletivos expressam e comunicam suas ações, consideramos fontes documentais para discussão e análise dos três coletivos: *site* oficial e rede social dos coletivos; reportagens de membros dos coletivos em *sites*, em jornais, em revistas ou em outros meios de comunicação disponíveis; cartazes de eventos ou ações realizadas; vídeos de suas ações divulgados pela mídia eletrônica. A pesquisa documental aconteceu entre os meses de junho de 2016 e dezembro de 2017.

Os dados também tomaram forma nos relatos orais de cinco sujeitos, com idades entre 28 e 32 anos, selecionados por meio dos seguintes critérios: participar do coletivo em análise

⁷⁷ www.aquiqueagentebrinca.blogspot.com.br.

⁷⁸ www.brincantesurbanos.blogspot.com.br.

⁷⁹ www.caravanaludica.blogspot.com.br.

⁸⁰ www.facebook.com/centraldosjogos.

desde a sua constituição; ter interesse e disponibilidade de tempo para contribuir com a pesquisa. A partir disso, entrevistamos três sujeitos do coletivo Aqui que a gente brinca; um do coletivo Brincantes Urbanos; um da Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo. Substituímos seus nomes originais por fictícios.

Realizamos a análise dos dados mediante corte de cada material em unidades de registros temáticas. Posteriormente, classificamos cada unidade de registro em um conjunto a partir de suas características comuns, originando categorias e subcategorias, quais sejam: Jogo; Coletivo Cultural (subcategorias: Constituição; Ações; Perspectivas); Ressignificação do espaço urbano; Cidade brincante.

OS COLETIVOS CULTURAIS

Os coletivos foram constituídos por jovens que tiveram suas infâncias na cidade de São Paulo e vivenciaram as suas mudanças, especialmente as dos espaços para o jogar. A maioria é graduada em universidades da cidade de São Paulo, egressos de diversos cursos, dentre eles geografia, teatro, música, artes visuais, psicologia. Todos relataram que tiveram contato com pessoas interessadas em promover o brincar na cidade, como professores, pesquisadores e formadores brincantes. Deixam claro que a percepção da existência de uma rede de pessoas interessadas pela defesa da dimensão lúdica⁸¹ potencializou a possibilidade de agir em prol de uma cidade mais lúdica e de espaços públicos mais afetivos. Para Santos (2011, p. 159), as ações realizadas coletivamente encontram mais meios de multiplicação de forças. Nas palavras do autor: “É também pela organização que pessoas inconformadas se reúnem, ampliando, destarte, sua força e arrancando, pela convicção e o exemplo, gente já predisposta mas ainda não solidariamente instalada nesses princípios redentores”.

Conforme os relatos, os membros de cada coletivo reuniram-se por suas afinidades nos modos de conceber a cidade e os espaços públicos, pelos desejos de mudança e, acima de tudo, pela necessidade de jogar e de viver a dimensão lúdica dentro de São Paulo. A cidade tem um papel fundamental para a ampliação do grau de consciência da população, alude Santos (2011), pois a vitrine das desigualdades, da pobreza e dos problemas relativos ao espaço é vista de maneira mais clara. Quem vive na cidade é levado a refletir e a buscar novas interpretações e soluções. É nessa perspectiva que os coletivos aqui estudados dão rumo às suas ações.

⁸¹ Algumas redes atuantes em São Paulo e que surgiram nos relatos: Instituto Brincante; Associação Internacional pelo Brincar; Associação Brasileira pelo Direto de Brincar e à Cultura; Aliança pela Infância.

Dois dos coletivos (Aqui que a gente brinca e Brincantes Urbanos) foram engendrados a partir de participação em editais propostos pela prefeitura do município de São Paulo. Os três coletivos são autônomos, entretanto realizam parcerias com as esferas pública e privada, a fim de angariar recursos para realizar suas ações. As parcerias no setor público são mediadas pelos editais de fomento, principalmente realizados pelas secretarias municipais, para a realização de uma agenda de ações proposta pelos coletivos culturais. Já as parcerias com a esfera privada acontecem mediante a solicitação e pagamento feito por empresas (a exemplo do Serviço Social do Comércio – SESC) participação em eventos pontuais.

Entre os objetivos dos coletivos estão a defesa do jogo, o incentivo ao jogar nas diferentes fases da vida e a apropriação e reinterpretação dos espaços públicos urbanos. Atuam com ocupações de espaços públicos abertos, como ruas, praças e parques onde, predominantemente aos finais de semana, provocam modificações desses espaços, com jogos diversos que compõem a cultura brasileira (tais como bola de gude, corda, elástico, pião, peteca) e com jogos de outros países. Durante as ocupações, convidam os que por ali circulam a jogar, a experimentar, a descobrir os jogos. Ademais, organizam festivais, grupos de estudo, oficinas de construção de jogos e realizam ações em instituições de ensino e de assistência social (lar de idosos, creches, escolas, entre outros).

A seguir, para melhor visualização dos processos de constituição, de ações e das perspectivas de cada coletivo, eles serão apresentados, em um primeiro momento individualmente. Para, então, delinear um panorama geral dos principais desafios que permeiam a existência e o fazer destes grupos.

AQUI QUE A GENTE BRINCA

Criado no ano de 2013 por um núcleo de três pessoas⁸². Foi concebido por uma necessidade de espaço destinado às crianças no interior do Sacolão das Artes, que é uma ocupação cultural em um antigo galpão hortifrutigranjeiro, localizado no bairro Parque Santo Antônio, na periferia sul da cidade de São Paulo. Segundo o relato de Taís, havia a necessidade de um espaço para as crianças brincarem: *“não no sentido de controle dessas crianças, mas de ter um lugar demarcado, o espaço das crianças brincarem dentro do Sacolão. A gente queria uma coisa nessa pegada de demarcar mesmo que é aqui que a gente brinca”* (Entrevista com

⁸² Todos os coletivos contam com um núcleo pequeno responsável por fazer as parcerias e a logística de ações. Porém, durante os dias das ocupações contam com mais pessoas que acompanham o trabalho do coletivo, auxiliando em momentos específicos.

Taís, Aqui que a gente brinca, 26-11-2016). O coletivo formou-se a fim de submeter tal proposta ao programa do município para a Valorização de Iniciativas Culturais (VAI)⁸³.

Com os recursos disponibilizados pelo VAI, construiu o espaço com um acervo de brinquedos, organizaram passeios e um circuito de atividades culturais com contação de histórias, teatro, música, circo, etc. A participação das crianças no projeto era livre e gratuita.

No decorrer de suas ações, tornou-se latente a relação com o território (a periferia) que, para Marino (2015), é uma das principais marcas das ações de coletivos culturais: a identificação e o pertencimento com o lugar e a intenção de transformar esses espaços marcados por exclusão e vulnerabilidade. A fala de Taís é significativa:

Eu nasci no Capão, periferia de São Paulo, depois fui morar no Campo Limpo, a mesma região. Mas fui fazer faculdade, fui fazer outras coisas fora de lá. Então eu vivia ali, mas eu não frequentava. Eu nasci ali, morei ali, mas eu sempre saí para buscar outras coisas. Só que quando eu fui trabalhar lá, fez muito sentido estar no território (Entrevista com Taís, Aqui que a gente brinca, 26-11-2016).

A periferia, retratada nas vozes e ações dos coletivos, não significa a oposição “centro *versus* periferia”, na qual a periferia é marcada estritamente pela carência de equipamentos urbanos e à margem dos poderes de decisões, enquanto o centro por suas presenças. Quando a periferia é assumida nos discursos dos atores sociais, a noção de pertencimento e de protagonismo é enfatizada, embora tenham consciência da condição de exclusão e vulnerabilidade que marca esse território (Magnani, 2012).

Além do projeto dentro do Sacolão das Artes, o coletivo iniciou ações pontuais nas ruas da periferia da Zona Sul. Transformou algumas ruas em espaços de jogo nos finais de semana. Também já realizou duas edições da “Semana do Brincar na Periferia”, em parceria com o coletivo “Brincantes Urbanos”, com o objetivo de ser um espaço de formação pública para o brincar, de usufruto intergeracional, de ocupar, recriar e ressignificar o espaço da periferia. De acordo com o mapeamento que realizamos em seu *site* e rede social, até o ano de 2017 já havia desenvolvido mais de 30 ações.

Atualmente segue com ações mais pontuais, porém expandidas a outras regiões de São Paulo. Construíram caixas de brinquedos contendo miudezas (bolinhas de gude, piões, ioiôs, corrupeiros, varetas, etc.) que, quando abertas, dão acesso a um universo quase que paralelo,

⁸³ Criado para apoiar financeiramente atividades artístico-culturais, principalmente em regiões desprovidas de recursos e equipamentos culturais.

porém bem ali no meio da Avenida Paulista, no Parque Santo Antônio ou em alguma escola no Bom Retiro.

Pretendem seguir com o trabalho autônomo, com a organização interna de maneira horizontal, articulando parcerias, preferencialmente as da esfera pública, com a participação em editais de fomento à projetos culturais, para dar sequência às suas ações. Enfatizam a necessidade de políticas de incentivo permanentes para que suas ações sejam ampliadas e articuladas com o projeto de cidade que defendem. Também deixam claro que o trabalho não institucional e a dependência de aprovações em editais são um desafio constante. Todavia, a autonomia é uma escolha e uma postura política.

BRINCANTES URBANOS

Foi formado em 2015, por um grupo de quatro educadoras, para concorrer ao edital da prefeitura municipal “Redes e Ruas de Inclusão, Cidadania e Cultura Digital”⁸⁴ com o projeto “Comigo não morreu”, que objetivava a vivência de brincadeiras em praças na periferia, propondo experiências de pertencimento à cidade e a criação de uma rede *online* de educadores brincantes da Zona Sul de São Paulo. Para Luiza, membro do coletivo, existia o desejo de quatro amigas, que já atuavam com o brincar, ampliarem seus trabalhos para os espaços públicos.

O grupo atua em quatro eixos: [1] Brincadeiras tradicionais e reinvenções das culturas da infância; [2] Brincadeiras na natureza; [3] Brincar de fazer – confecção de brinquedos; [4] Formação brincante⁸⁵. Com em torno de 50 ações realizadas até o final do ano de 2017, ocupa espaços com cantigas de roda, jogos de corda, de elástico, de correr, de taco, com objetos simples, mas provocativos aos que passam pela ocupação, que se sentem seduzidos e brincam junto. Realizou ações em locais tais como na Praça do Campo Limpo, no bairro Jardim Boa Vista (durante duas das edições da Vielada Cultural), no Parque da Juventude (durante Virada Sustentável 2015), no bairro Parque Santo Antônio (na Semana do Brincar na Periferia).

Também atua com intervenções estéticas nos espaços, conforme relato no *site* do coletivo:

Nosso desejo é tornar as ruas mais coloridas com as estéticas das crianças, para isso, desenhamos brincadeiras no chão, nos muros, colorimos os postes, fazemos colagens, estêncil e pôsteres lambe-lambe. Aos poucos, o cinza dos cimentos vai ganhando cores, formas e texturas. As crianças passam a intervir na cidade, relacionando-se afetivamente com os seus espaços (Coletivo Brincantes Urbanos, Intervenções Estéticas e Afetivas, 2015).

⁸⁴ O edital teve a intenção de fortalecer ações de cultura e inclusão digital e promover iniciativas de ocupação dos espaços públicos na cidade de São Paulo.

⁸⁵ Dados extraídos do *site* do coletivo.

Na medida em que participam e organizam as ações, os membros do coletivo são levados a experimentar a cidade e relatam: “Faltam bancos, calçadas adequadas, boa iluminação, banheiros, bebedouros, lixeiras; faltam cores e gentilezas com a cidade e as pessoas” (Coletivo Brincantes Urbanos, Campanha “Quero Brincar nas Ruas!”, 2015)⁸⁶.

Vários autores têm se dedicado a estudar os espaços urbanos (Pacheco, 2016; Padilha, 2006; Caldeira, 2000) e, por diversos caminhos, realçam a degradação dos espaços públicos e a relação com o aumento da privatização dos espaços de convivência. O bairro passa a ser condomínio, os parques e praças são substituídos por clubes e centros de entretenimento, e as ruas, pelos *shoppings* ou catedrais de mercadorias (Padilha, 2006). Os antigos espaços públicos de encontro acabam sendo concebidos como locais de passagem entre um lugar e outro, com a função de circulação e, portanto, desprovidos de estruturas que permitam permanecer neles.

Por outro lado, quando o coletivo provoca essa experiência de ocupar o espaço, “*quando você vive a cidade, você é afetado por isso, você tenta fazer alguma coisa [...]. Você vive essa problemática, vê isso e tenta provocar uma outra coisa também. E vê como a gente é levado a consumir a cidade também, essa coisa de consumir e jogar fora*”. (Entrevista com Luiza, Brincantes Urbanos, 28-11-2016). Nesse sentido, Gonçalves e Rechia (2015) afirmam que a dinâmica das relações sociais que são estabelecidas nesses espaços pode influenciar na maneira com eles são apropriados; nesse caso, de forma crítica e consciente.

O coletivo perspectiva continuar com o foco na periferia. Como um veio de fortalecimento e consolidação de suas ações, organizou um grupo de estudos. Objetiva estar, pelo menos uma vez ao mês, brincando em algum espaço público, de maneira simples, com poucos equipamentos, mas, substancialmente, com a presença brincante dos membros do coletivo. Significa dizer que a centralidade não é apenas levar às pessoas os brinquedos e o brincar, mas materializar a necessidade de os membros do grupo, enquanto sujeitos que vivem em São Paulo, brincarem mais, de se conectarem e de viverem a experiência lúdica. “*Tem algo muito profundo no brincar mesmo, que se contrapõe a essa lógica da lucratividade, do capital, de querer ter as coisas só por bonito, que serve ao capital... tenho a vontade de brincar mais na vida*” (Entrevista com Luiza, Brincantes Urbanos, 28-11-2016).

CARAVANA LÚDICA DE JOGOS TRADICIONAIS DO MUNDO

⁸⁶ Fonte: *site* do coletivo.

Foi constituída em 2013 a partir da convivência de dois jovens com o professor chileno Iván Peña, um dos líderes da Associação Alealudo⁸⁷, bem como da participação em suas apresentações, ocupações e oficinas com os jogos construídos por ele próprio, com madeira de descarte, geralmente de tabuleiro ou de mesa, denominados Jogos do Mundo. Para Daniel, um dos membros entrevistado, os Jogos do Mundo são aqueles que não têm origem, espaço ou tempo definidos, que estão desde longo tempo presentes na cultura de vários países, e como podem ter atravessado continentes: são do mundo. O coletivo compreende os jogos do mundo como patrimônio imaterial da humanidade.

A Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo seleciona os jogos por meio de pesquisas em *sites* de associações de jogos de diferentes continentes com foco nas regras, nas variações nos modos de jogar e na estética. Não apenas constroem os jogos com materiais doados ou de descarte, como também pirografam, pintam e ornamentam. O coletivo conta com um acervo de cerca de 25 jogos (Mancala, Kubb, Himalaio, Alquerque, Fanorama, etc.), os quais leva em praças e parques, como por exemplo, no Parque Ibirapuera, no Praça Pecciocacco, na favela São Remo, no Morro do Querosene. Já realizou mais de 100 ações na cidade de São Paulo.

O coletivo pretende continuar atuando com ocupações de praças em diversos locais da cidade de São Paulo na luta pela apropriação dos espaços pelas pessoas, pois

[...] a gente enxerga como necessidade as pessoas não passarem invisíveis umas pelas outras, sem conhecerem nada nem ninguém a não ser o endereço onde quer chegar. As pessoas atravessam São Paulo de baixo da terra, não sabem o que tem no meio dela. É isso, a gente não conhece o nosso espaço. Então a Caravana prega por esse lado de reinterpretar o espaço e de falar “esse espaço é nosso”, o espaço público (Entrevista com Daniel, Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, 28-11-2016).

O relato de Daniel retrata o que Duarte Junior (2000) denuncia: a anestesia de nossos sentidos. Para o autor, o caminhar nos espaços urbanos está cada vez mais restrito ao elo entre moradia e compromisso, distância que deve ser vencida em menor tempo possível. Numa visão utilitarista do espaço urbano, passamos pela cidade sem senti-la, sem vê-la ou ouvi-la. Já não passeamos mais, apenas passamos.

Os membros da Caravana Lúdica esperam seguir de modo autônomo, porém articulando formas para manter o coletivo, seja por editais ou por parcerias. Outro ponto destacado é a necessidade de o coletivo estudar o tema jogo de maneira sistemática. Pretendem constituir uma

⁸⁷ Iván Peña Johnson é Mestre em Ciências do Jogo pela *Université Paris 13 Nord*. Viaja pela América do Sul e Europa difundindo os Jogos do Mundo.

oficina ou ateliê para o acervo dos jogos existentes, para a construção de novos, para receber as pessoas, realizar encontros onde seja possível jogar, estudar e desenvolver conhecimentos sobre a elaboração dos jogos do mundo.

Acreditam na descentralização do saber, na não comercialização dos jogos, na valorização do diálogo intergeracional e no potencial do jogo, conforme salienta o entrevistado: *“O jogo, ele tem o poder muito forte de juntar pessoas, ele faz você demonstrar através dele quem você é, o que você pretende, de se representar, de sentir um calafrio”* (Entrevista com Daniel, Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo, 28-11-2016). O jogo se mostra como um convite à expressão do ser humano como ele é e, a partir disso, é possível pensar no jogo como expressão de liberdade. Friedmann (2005) interpreta o brincar como um dos atos mais autênticos no qual o ser humano mostra sua essência, ainda que sem sabe-lo, demonstrada em seus gestos, em seus sentimentos, em suas ações e reações. Para Winnicott (1975), é no brincar que o indivíduo encontra a fruição máxima de sua liberdade de criação.

DESAFIOS E ESTRATÉGIAS

Os coletivos em análise expressam o enfrentamento de muitos desafios derivados da condição de organização autônoma, sem personalidade jurídica e que realiza ações voluntárias e gratuitas na cidade. A autonomia e a autogestão aparecem como uma postura política e, concomitantemente, como um dos maiores desafios.

Por um lado, a autonomia dá condições de os coletivos se expressarem e agirem conforme suas próprias visões de cidade, de espaço público e de jogo. Dessa forma, não dependem da gestão de órgãos governamentais ou de empresas que poderiam reduzir sua liberdade nos modos de se organizarem e nas suas ações. Por outro lado, manter as ações do coletivo através de políticas pautadas por editais de fomento e de parcerias pontuais faz com que suas ações também aconteçam de maneira mais pontual, sem uma projeção temporal e contínua.

Outrossim, salientam que um dos maiores desafios é conciliar suas ações à rotina de vida, pois são trabalhadores, sobrevivem com outros empregos em São Paulo e, durante o tempo livre, realizam as ações junto aos coletivos, como aponta o relato que segue:

Não dá para a gente romantizar. Porque a gente é trabalhador [...] e aí vira e mexe a gente tá precarizado do ponto de vista material [...] Mas acho que esse é um desafio: conciliar tantos trabalhos e projetos. É trabalho ‘barra’ militância [...] enfim, é um desafio conciliar tudo isso: a vida prática e tocar esse projeto em São Paulo (Entrevista com Luiza, Brincantes Urbanos, 28-11-2016).

Contraditoriamente, os coletivos que surgem com as iniciativas de editais de fomento sentem, nessas mesmas iniciativas, dificuldades para continuação de suas ações. Embora alguns programas tenham avançado no sentido de proporcionar apoio financeiro direto aos coletivos, sem que com isso seja necessária uma personalidade jurídica, a exemplo do VAI, é preciso avançar para políticas públicas contínuas, com participação popular efetiva, incluindo-se aí a categoria dos propositores, além de apenas os receptores do fomento.

Nesse interim, outro desafio se apresenta: a analogia que se forma entre as ações dos coletivos com as de prestação de serviços. Nas entrevistas, evidenciam que o desejo é o do diálogo com a população a fim de que ela se aproprie e crie vínculos afetivos com os espaços, contrários à relação imbuída pela ideia de serviços prestados. Os entrevistados expõem sobre o empenho para tornar consciente a apropriação da cidade em contraponto à ideia de consumo e para despertar o potencial criativo e brincante existente em cada um:

Acho que é viver hoje este corpo, este impulso natural da criança que é o brincar e do adulto também, que, no fim, a gente se perde desse fio [...]. Acho que é um culto ao movimento mais profundo. E de pensar mesmo na nossa sociedade, de ver como estamos nos organizando (Entrevista com Luiza, Brincantes Urbanos, 28-11-2016).

Pereira (2013), nesta direção, assinala que a necessidade atual de afirmar o brincar é efeito de uma sociedade que esqueceu de si própria e do humano que existe em nós. Na busca do que existe de essencialmente humano, Meirelles, Saura e Eckschmidt (2015, p.67), a partir dos gestos do brincar de crianças de diversas regiões do Brasil e da África do Sul, identificaram um desejo de conexão das crianças com sua memória coletiva, que guia “ao encontro dos gestos tradicionais, localizados em brincadeiras universais e seculares”. Desejo expresso também nas falas dos adultos, sujeitos dessa pesquisa. Mais que uma busca das crianças, a conexão com a memória coletiva apresenta-se como uma aspiração humana.

Ao experimentar a cidade com jogos, são geradas experiências que envolvem sentimentos, reflexões e criação de conhecimento sobre si, sobre os outros e sobre o espaço da cidade, são criadas histórias e memórias nas vidas dessas pessoas. Santos (2011) afirma que quando o entorno é vivido é matriz de um processo intelectual e simbólico capaz de criar a amálgama entre sujeito e espaço. Ao jogar, há a imersão em um universo coexistente ao mesmo tempo em que há identificação com o entorno real. Jogar em espaços públicos da cidade é, então, possibilidade do encontro não apenas com o imaginário, mas também com a realidade urbana.

EM SUMA

A partir das experiências de viver na cidade de São Paulo – de viver as desigualdades, a lógica do consumo, a velocidade, a solidão, o barulho, o trânsito, o cinza do concreto, a anestesia dos sentidos – sentida nas entranhas e reelaborada, os coletivos culturais estudados expressam uma concepção e ação: a de cidadania que não se conforma com o direito de ir e vir, mas assume o protagonismo frente aos desafios políticos/sociais e aos seus desejos; e de cidade viva (portanto mutável), geradora de experiências consigo, com o outro e com o espaço. Esses coletivos exercem participação social ativa, excedendo atitudes exclusivamente reivindicativas diante do Estado, sem serem ingênuos em relação à negligência e ao papel deste. Constroem alternativas à lógica denunciada por Lefebvre (2001) e Harvey (2014) e miram a cidade para ser vivida, tendo como esteio o jogo.

Ocupam os espaços públicos pela urgência da experiência lúdica e pela sua insurgência que o jogo pode gerar. Para os coletivos entrevistados, o fulcro, mais do que resgatar jogos de outras gerações, está em ativar ou acordar a dimensão lúdica que tem sido desprezada e desertada pelo atual contexto social. E que, para tal, utilizam como matriz o repertório de jogos da memória coletiva e individual, jogos que possibilitam a potência criadora do ser.

Nesse movimento são reveladas novas relações entre cidade e sujeitos. Ocupar espaços públicos da cidade com jogos instiga a participação crítica e ativa das pessoas no tipo de cidade que se quer produzir e, acima de tudo, germina a cidade do valor de uso, as conexões entre as pessoas e com os espaços, o lugar de quedar-se, a interculturalidade, o direito às diferenças, a memória coletiva e a produção de lugares de liberdade.

REFERÊNCIAS

- Aderaldo GA. Reinventando cidades: estética e política nas intervenções visuais/audiovisuais de coletivos culturais em São Paulo. In: Anais da 29. Reunião Brasileira de Antropologia; 2014 ago 3-6 2014; Natal, Brasil. Brasília: Kíron; 2014.p.1-24.
- Caillois R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes; 2017.
- Caldeira TPR. Cidade de Muros: crime, segregação e cidadania em São Paulo. São Paulo: Ed. 34; 2000.
- Cellard A. A análise documental. In: Poupart, J, Deslauriers JP, Groulx LH, Laperrière A, Mayer R, Pires AP, organizadores. A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes; 2010. p.295-316.

- Duarte Júnior JF. O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível. Campinas. Tese [Doutorado em Educação] – UNICAMP; 2000.
- Franco MLPB. Análise de Conteúdo. Brasília: Liber Livro; 2005.
- Friedmann A. O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância. Petrópolis: Vozes; 2005.
- Gonçalves FS, Rechia S. Espaços e equipamentos de lazer da Vila Nossa Senhora da Luz e suas formas de apropriação. Rev Bras Ciênc Esporte 2015;37(3):265-72.
- Harvey D. Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- Huizinga J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva; 2000.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Cidades e estados do Brasil: consulta de área, população e dados básicos dos municípios [acesso em 15 dez 2017] Disponível: <https://www.ibge.gov.br/>
- Lefebvre H. O direito à cidade. 5. ed. São Paulo: Centauro; 2001.
- Magnani JC. Da Periferia ao Centro: trajetórias de pesquisa em antropologia urbana. São Paulo: Terceiro Nome; 2012.
- Marino A. Cultura, periferia e direito à cidade: coletividade em São Paulo e Bogotá. Políticas Públicas & Cidade 2015;3(3):04-25.
- Meirelles R, Saura SC, Eckschmidt S. Olhares por dentro do brincar e jogar, atualizados no corpo em movimento. In: Marin EC, Gomes-da-Silva PN, organizadores. Jogos tradicionais e educação física escolar: experiências concretas e sedutoras. Curitiba: CRV; 2015. p.64-78.
- Pacheco RTB. Lazer e cidades: protagonismos e antagonismos nas lutas por espaço. Revista do Centro de Pesquisa e Formação SESC 2016;1(2):92-103.
- Padilha V. Shopping center: a catedral das mercadorias. São Paulo: Boitempo Editorial; 2006.
- Pereira MA. Movimentos a favor da infância: brinque, conviva, compartilhe [entrevista ao Projeto Memórias do Futuro: olhares da infância brasileira] Ministério da Cultura 11 abr 2013 [acesso em 25 fev 2017]. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=A7x33gzfYEs>
- Rolnik R, Klink JJ. Crescimento econômico e desenvolvimento urbano: por que nossas cidades continuam tão precárias?. Novos Estud. CEBRAP 2011;30(1):89-109.
- Santos M. O espaço da cidadania e outras reflexões. Porto Alegre: Fundação Ulysses Guimarães; 2011.
- Thompson P. A voz do passado: história oral. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 1992.
- Winnicott DW. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago; 1975.