

CAPÍTULO 3

A EXPERIÊNCIA DE BRINCADEIRA

Eugênio Tadeu Pereira

Há algo no ser humano que o leva ao jogo. Desde criança trazemos conosco esse impulso, e as pessoas do nosso entorno nos convidam a entrar nessa atmosfera que difere daquela das interações cotidianas. Nesse espaço relacional, algo acontece que nos vincula com aquele que entramos em contato. Estabelecemos um pacto ficcional, da mesma maneira que Umberto Eco (1989) descreve sobre a atitude do leitor diante do livro que está lendo.

Em muitas áreas do conhecimento humano, esse tema sempre esteve presente. O que farei aqui não é uma revisão bibliográfica nem uma nova tese sobre o tema. As bibliotecas físicas e digitais das universidades e a internet trazem essa infinidade de livros, artigos, vídeos, CDs e outros suportes que refletem sobre a brincadeira, descrevendo jogos para que os interessados possam se apropriar desses conteúdos e compartilhá-los ou não.

Começando por seu sentido psicológico, passando pelo social, pela arte, pela educação, pelos estudos sobre o lazer, pela tecnologia, pela economia e pela antropologia, a temática do brincar tem muitas vertentes. Há uma extensa bibliografia que aborda diferentes leituras sobre a prática da brincadeira.

Nas palavras que se seguem, pretendo refletir acerca das brincadeiras na perspectiva de suas mais genuínas características, tão bem apontadas por John Huizinga (1993) e Roger Caillois (2017). Esses dois pilares nos estudos sobre jogos, desde a década de 1930, são referências na forma de ver a brincadeira segundo alguns atributos que a torna como tal. Os aspectos que os autores descrevem já foram relatados e difundidos de maneira inequívoca. Mesmo assim, é sempre bom lembrarmos essas características, pois elas nos dão base para que possamos mostrar e tecer

nossos modos de ver, compreender e refletir sobre esse fenômeno cultural que chamamos de jogo ou de brincadeira.

Aqui não farei distinção entre os termos jogo e brincadeira, como faz, por exemplo, Bruno Bettelheim (1988). Para esse autor, o jogo é dotado de regras mais rígidas, e a brincadeira, de regras mais brandas. Na língua portuguesa brasileira, esses dois termos se confundem, mas não vejo problema nisso. Para mim, ambos podem ser a mesma coisa, mas podem também trazer significados diferentes. Isso vai depender da história de vida de quem vai usar essas expressões e o ponto de vista escolhido para fazer a reflexão ou praticar essa atividade. Nesse sentido, Brougère (1998), Kishimoto (1998) e Pereira (2015) apontaram sobre o uso da palavra jogo como sendo consequência de nossas experiências anteriores no decorrer da vida. Na relação com o outro aprendemos a nomear as vivências de jogo ou de brincadeira. O contexto, as relações e o modo como lidamos com essas circunstâncias é que nos vão proporcionar essa nomeação. Porém, no que se refere aos estudos dessa modalidade de fazer cultural, é necessário apontar por qual perspectiva estamos usando essas palavras.

Dito isso, cabe-me retomar àquilo que Huizinga (1993) e Caillois (2017) traçam como elementos do jogo e que o distingue das atividades do dia a dia. Para esses autores, quem joga o faz de *modo volitivo*. Não se brinca por opressão ou por obrigação. Pode-se até jogar como meio de escape de uma situação conflituosa, mas ir em direção à brincadeira é um ato de puro desejo. O jogo acontece em *determinado tempo e delimitado espaço*. Os limites temporais e espaciais são marcos que separam o lugar do jogo do lugar da vida cotidiana. Se nos deparamos com alguém não sabedor dessa limitação, provavelmente a identificamos com algum traço de anormalidade. Huizinga chamou esse limite de *temenos*, palavra de origem grega que designa um lugar onde acontecem coisas extraordinárias dentro de sua circunscrição. O jogo ocorre guiado por *regras*. Não há uma brincadeira sequer que não tenha alguma norma, combinada entre os jogadores, que deva ser seguida e, muitas vezes, até burlada. No ato de jogar *não há um produto a ser feito*. Não há a intenção de fazer algo nesse sentido, pois a gratuidade impera nesse fazer. Ele é destituído de interesse material. O jogo acontece em uma esfera *ficcional*, transcende a realidade cotidiana. Isso lhe dá uma importante condição de existência, pois, valendo-se dessa ficção, o jogador poderá jogar o jogo quantas vezes quiser. Pode-se brincar de “morto e vivo” milhões de vezes, e nesse brincar não

se morre de verdade. Os exemplos são muitos, basta observarmos do que já brincamos e do que as crianças brincam. Por fim, o jogo é *imprevisível*, uma vez que não sabemos o seu resultado. No jogo não temos nenhuma certeza. Ele não oferece segurança de acertos ou de finalização conhecidos previamente. Se há um resultado preestabelecido, isso não é jogo. Talvez seja alguma atividade dinâmica, mas jamais uma brincadeira. De mais a mais, não se sabe de antemão o que acontecerá no decorrer do jogo. Como já apontava Brougère (1998), a brincadeira acontece por uma contínua tomada de pequenas decisões que são executadas de acordo com as circunstâncias durante esse acontecimento.

Além dessas características, podemos observar nos jogos alguns outros aspectos que lhes são peculiares, tais como: a inventividade, o improviso, o vínculo, a interação, o risco, a tensão e o protagonismo. Todo jogo carrega algo de invenção – ele já é, por si, um invento. Ele exige do jogador combinar elementos para descobrir as saídas dos entraves e criar novos elementos na atividade. Mesmo com as regras dadas, há um caráter improvisacional que está presente no jogo: os jogadores inventam estratégias para continuarem no jogo. Na brincadeira, são criados vínculos, ainda que temporários. Até mesmo em um jogo de competição, a conexão com o outro é necessária. É preciso estabelecer vínculos com o adversário, pois sem os elos o jogo não acontece. Nesse sentido, toda brincadeira é um campo de interações, sejam colaborativas, imitativas ou competitivas. As relações entre os jogadores primam por um grau de interação que é necessário para esse acontecimento. Na brincadeira corremos riscos, temos desafios e há tensão. O jogo não é sinônimo de prazer nem de alegria somente. Na brincadeira de monstro com as crianças pequenas, por exemplo, o medo é estampado no rosto, mas, ao mesmo tempo, há um querer sentir esse medo. A brincadeira ativa algo do nosso mais profundo ser. Nisso, enfrentamos nossas fraquezas, para nos fortalecer diante de outros medos, seja no campo do imaginário ou na realidade do dia a dia. Isso não quer dizer que sairemos resolvidos, mas teremos a chance de encarar as situações de outra maneira. Por último, no jogo, cada pessoa se torna protagonista da ação; cada um, à sua maneira, entra no jogo e é um agente imprescindível para que a brincadeira aconteça. O jogo não tem existência própria.

Diante dessas breves explicações, cabe-me igualmente lembrar as categorias tão bem observadas por Caillois (2017) a respeito do que acontece no interior dos jogos. Nas mais variadas brincadeiras, Caillois

percebeu alguns componentes que se assemelhavam e criavam determinados efeitos tanto na percepção como na condução das atividades. O autor nomeou de *agón* os jogos que têm como característica evidente a disputa, a competição e a luta. Vemos nos jogos de pega-pega, principalmente, essa característica bem estampada. Há uns sem-números dessa modalidade de jogo. Como se pode notar, jamais entramos em algum jogo no qual não seja exigido qualquer desafio. O jogo fácil não nos atrai, pois ele não tem graça. Por outra perspectiva, o autor notou que há aqueles jogos que prezam pela fantasia de ser o outro, de imitação e de simulacros. A essa categoria Caillois denominou de *mimicry*. As brincadeiras de casinha, aulinha, carrinho, entre outras, nos fazem reconhecer essa categoria. Podemos reparar que há jogos de sorte (ou azar) como o cerne de sua execução. A esse tipo de categoria Caillois chamou de *aléa*. O aleatório tem primazia no funcionamento dessa modalidade de jogo. Como exemplos, cito o “par ou ímpar” ou as brincadeiras de escolha para selecionar jogadores ou para ver quem ocupa determinada função em um jogo. Embora elas tenham um aspecto agonístico, trazem também uma forte dose de incerteza e de desconhecido. Finalmente, como quarta categoria, o autor nomeou de *ilinx* aqueles jogos nos quais o jogador sente vertigem, tonturas e deslocamentos na percepção. Os parques de diversões, o pular corda, o rodopiar são exemplos bastante claros dessa categoria.

Se olharmos os jogos mais de perto, podemos ver outra categoria além daquelas que Caillois apontou. Observo há algum tempo que existem jogos que são dirigidos especificamente para o uso do intelecto, da cognição e da capacidade mental. A essa qualidade de relação presente nesses jogos nomeio de *aenigma*. Nesse contexto, podemos encontrar as adivinhas, os jogos de descobrir palavras, os trava-línguas e toda sorte de brincadeiras que têm o uso das faculdades mentais com predominância.

É claro que não há uma categoria que se apresente sozinha na brincadeira. Elas se misturam. Ora uma é trazida à baila, ora outra. Logo adiante, essas categorias serão retomadas, pois elas nos dão pistas sobre o porquê temos interesse nos jogos.

Por outra perspectiva, mas não contraditória, o ser humano tem a potencialidade e a capacidade de ressignificar a realidade. Friedrich Schiller (1992) nos mostrou que está presente no ser humano, de um lado, o *impulso sensível*, no qual impera a variabilidade, o disforme e o acaso, e, de outro, o *impulso formal*, que preza pela invariabilidade, pela

estruturação e pela organização. Do atrito entre esses dois impulsos nasce o *impulso lúdico*. Este dá forma à matéria e realidade à forma. O impulso lúdico seria, então, a configuração de dado acontecimento. Pensando assim, a brincadeira seria a materialização desse impulso. Ela é o impulso lúdico estruturado e configurado no interior de um *temenos*.

Diante dessa exposição, com a qual busco delimitar o modo que tenho visto as brincadeiras, passo a pensar um pouco sobre o modo como vamos ao encontro dessas atividades e o que está nelas que nos chama atenção a ponto de mergulharmos nesse universo. Tomando como referência Huizinga (1993), Caillois (2017) e Schiller (1992), podemos deduzir que o sentido de brincar é inerente ao ser humano, mas ele é alimentado pelas relações estabelecidas entre as pessoas desde tenra idade. Com certeza, onde há ser humano, há brincadeiras. Mas como elas se instauram? É sobre isso que vamos refletir a partir de agora.

O que nos move em direção às brincadeiras?

No que venho observando, o sentido da presença da brincadeira na vida das pessoas está relacionado à busca de experimentar a realidade por outro ponto de vista. Brincamos porque não damos conta de como a realidade cotidiana se nos apresenta. Embora sejamos corresponsáveis por essa realidade, há fatores que não estão sob “nosso controle”. Necessitamos de algo que nos tire da rotina e não precise de explicação para acontecer, mas que nos proporcione certas sensações que não teríamos de outra maneira. Ao brincarmos, entramos em contato com diversas camadas de nosso ser, mas isso não tem a ver com o místico ou com algo da ordem do irreal. A meu ver, buscamos na brincadeira aquilo que Caillois percebeu ao categorizar os jogos. Sendo assim, propomo-nos a praticá-la com o intuito de viver essas sensações. O nome do jogo tem importância na medida em que ele nos leva a experimentar essas sensações. Assim, o nome “pular corda” em si não é o mais importante, mas o que ele representa e a que ele nos remete é que vai ter sentido. O que acontece no momento dessa brincadeira é que nos atrai para executá-la. É claro que, ao nomearmos algum jogo, esse ato conota algum significado também. Portanto, as inúmeras variantes dos jogos que têm a vertigem como preponderância de percepção somente têm importância para o jogador porque elas o levam a uma alteração no modo de ver as coisas, variando, de alguma maneira, a sua consciência. Rodar, virar de

ponta-cabeça pode estar em diferentes maneiras de brincar e ser o pano de fundo para viver a sensação de estar um pouco fora de si. Nos parques de diversão, isso é explícito. Ademais, o estar “desequilibrado” é um jeito de correr risco de maneira consciente. Vamos ao encontro dessa possibilidade pelo desejo de assim nos perceber. Para mim, esse é um dado importante, pois me leva a pensar nas composições da brincadeira, ou seja, a sua estrutura é urdida para proporcionar essas sensações.

Se em cada brincadeira há uma especificidade de comportamento e de sensações, podemos inferir que a estrutura e os modos de brincar despertam algo em cada jogador enquanto ele joga. A busca pela vertigem, pela disputa, pela incerteza, pelo simulacro e pelos desafios cognitivos são molas propulsoras para entrar na brincadeira. Somente nos atrevemos a entrar nesse universo se percebermos que aquela atividade nos dará algum tipo de sensação que vai nos deslocar de certa realidade.

Na brincadeira, o jogador vai ao encontro do *agón* para descobrir seus potenciais e compará-los aos dos outros. Ele entra na disputa para conquistar um espaço ou um reconhecimento diante de seus pares. Ganhar ou perder faz parte da situação, e lidar com essas forças é condição importante, pois assim lidamos com a frustração da perda e com a alegria do sucesso. Apostamos em nós mesmos quando queremos competir com alguém. É bom lembrar que esse alguém é um adversário, não um inimigo. Portanto, na disputa temos parceiros contrários aos nossos interesses, mas eles são condição básica para que o jogo aconteça, ou seja, o adversário é uma oportunidade para a interação e para o crescimento como pessoa ou aprimoramento técnico.

No que diz respeito à categoria *mimicry*, levamos em consideração o *ser aquilo que não somos*. Fantasiar-nos de algum ser que não sejamos nós mesmos nos possibilita tocar na dimensão do que seja o outro. Mesmo na tentativa de ser algo que eu não sou, tudo de mim permanece naquele que imito, quer queira ou não. Essa capacidade de arremedar funciona como um espelho daquilo que somos.

Lançar-se à sorte no jogo é um risco prazeroso. A categoria *aléa* nos faz sentir o calafrio da incerteza, mas também temos a segurança de que aquela situação não passa de uma brincadeira. Porém, vivemo-la de modo intenso. A cada dado jogado no tabuleiro, nossa vida está ali, representada naquele minúsculo objeto que anda de casa em casa e que, às vezes, salta uma, ou volta duas casas. O ir e vir nas veredas desse jogo indica que o percurso não é linear, que há vicissitudes, imprevistos,

atropelos e também boa sorte. É uma condição de competir que muitas vezes não depende somente de nossa sapiência, pois o acaso encontra brechas para se fazer presente.

É fato que buscamos brincadeiras que nos tiram do eixo das sensações normais. O desequilíbrio torna-se um deleite e o mundo é virado de ponta-cabeça. A vertigem, mesmo nos causando um pouco de náusea, nos permite alterar a consciência, e a nossa percepção fica mais aguçada. Pulamos corda, giramos, fechamos os olhos, ficamos de cabeça para baixo, enfim, queremos ver o mundo por outro ângulo. A força do *ilinx* nos leva a esse estado diferenciado de olhar e escutar o mundo. Tudo se deforma aos nossos olhos. O mundo gira, as coisas saem do lugar e nos movemos desequilibradamente. Afinal, para andarmos, uma das condições é a relação entre o equilíbrio e o desequilíbrio. Se não fosse assim, não sairíamos do lugar.

Igualmente, nos aprazem aqueles jogos que nos fazem pensar e rachar a cuca. Montar o quebra-cabeça, retirar dois aros de metal, adivinhar uma daquelas “o que é o que é?”, descobrir a palavra, entre outras, são situações que nos levam a exercer nossa potencialidade de refletir, de imaginar e de usar nossa cognição como meio quase que específico para que a brincadeira aconteça. Usamos nosso intelecto para decifrar códigos e enigmas. Vamos ao encontro dos jogos porque há algo de misterioso que nos atrai. Gostamos de adivinhar as charadas, encontrar as palavras. Nesses jogos está presente a categoria *aenigma*.

No universo dos jogos, podemos identificar cinco categorias nas quais as brincadeiras se constituem. Essas categorias são o alicerce e o *tempero* dos vários jeitos de brincar. Elas colorem e dão vida às brincadeiras que se apresentam. E, como os jogos não têm um resultado prévio, a incerteza, aliada às regras e à sua natureza constitutiva, possibilita ao jogador renovar sua presença no jogo a cada instante jogado.

Se olharmos mais de perto, não há nenhuma dessas categorias que se apresente em uma brincadeira de forma unívoca. Em cada jogo há um quê de cada uma delas. Aquele jogo que apresenta preponderância de uma categoria poder ser inserido em umas das cinco categorias descritas. O grau de presença das variáveis possíveis garante as diferenças no desenrolar da atividade.

Vamos ao encontro da brincadeira também porque queremos ter experiências. O jogo é um acontecimento. E é sobre isso que vamos falar na sequência.

A brincadeira como acontecimento

Ao pensar sobre o instante no qual acontece a brincadeira, sabemos que ela não tem uma duração *ad infinitum*. Há um momento de início e um de término. Como já mencionei, ela tem uma delimitação temporal. Geralmente essa duração está diretamente relacionada com os acordos estabelecidos pelos jogadores. Por isso, a brincadeira é efêmera. Ela acontece uma vez e não se reproduz. O que repetem são seus ritos e suas estruturas. No instante de sua existência, microeventos acontecem e estes atravessam aqueles que brincam, deixando alguma marca e impelindo os jogadores a buscarem novas experiências. Nesse sentido, a brincadeira é uma espécie daquilo que John Dewey (1976) chamou de *continuum experiencial*. Para esse autor, uma experiência leva à outra, possibilitando uma sucessão de experiências. O que foi experimentado anteriormente, de alguma forma permanece na memória daquele que foi sujeito da experiência. Esta faz mais sentido quando a brincadeira se caracterizou como algo significativo. O que foi vivido impacta no sujeito, deixando vestígios e criando uma expectativa para as próximas experiências. Uma solução encontrada, uma sensação percebida e uma possibilidade de descobertas criam um universo de perspectivas que darão impulso para as novas investidas nas atividades do jogo.

Aquilo que nos acontece, e estamos cientes desse acontecimento, nos indica que estamos vivos e que alimentamos nossa ludicidade, ou seja, deixamos brotar nossa capacidade de ressignificar a realidade, dando-lhe um toque de poesia e ficção. Isso gera em nós a experiência. No que tange ao jogo em nossa vida, essa experiência toca no âmbito da estética, e esse sentido toca nossa alma de brincante.

Como bem aponta Dewey (1980), a experiência é constituída por elementos repletos de improbabilidades. Complementando, esses elementos movem-se de acordo com as circunstâncias, conforme os desejos do jogador, as condições de realização e os eventos extemporâneos. Tudo isso se dirigindo para uma finalização recheada de imprevistos.

Ainda pensando com Dewey (2010, p. 82-83),

a experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e alerta com o mundo; em seu auge, significa uma interpenetração completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos.

Essa relação entre o objeto – a brincadeira –, o mundo e o outro abarca inúmeros afetos, sentimentos, percepções, desejos, rejeições, preconceitos e demais significações da vida humana. Apesar de o jogo ser uma realidade ficcional, nele o ser humano não se aparta de sua essência. O sujeito está ali como um ser inteiro, com seus deleites e dores. O que ele busca é um tipo de estar no mundo que lhe mostre aquilo que a realidade cotidiana não dá conta. Isso o faz buscar por novas e intensas experiências.

Em contrapartida, o que foi vivenciado não dá a garantia de que a próxima experiência será exitosa, pois as situações são distintas. Dessa forma, uma resposta encontrada em determinada dificuldade pode ou não ser aproveitada na experiência seguinte. Aprender estratégias e delas fazer uso é uma atitude comum, porém, se a tomarmos como uma verdade imutável, fatalmente cairemos no equívoco de vestir a mesma camisa em corpos de tamanhos distintos, aludindo metaforicamente a esse exemplo. Sendo assim, o que encontramos como solução para uma situação deve ser encarado como uma opção a mais, mas que necessariamente precisa ser adaptado às novas realidades, como nos alerta Dewey (2010). É no instante da situação lúdica que devemos ver as possíveis soluções, mas estas não acontecem do nada. Elas estão calcadas em experiências anteriores que nos alimentam continuamente para enfrentarmos os novos desafios.

O brincar toca em nossos sentidos. Eles se aguçam, pois temos que olhar com mais atenção, ouvir com mais acuidade e ampliar nossos modos de estar no jogo. Caso contrário, seremos engolidos por suas entranhas. É certo que o jogo ofusca o estar presente do jogador. Porém, de modo contrário, o jogador precisa se precaver diante da brincadeira. Se ele não tomar consciência disso, o jogo o absorverá e o retirará de sua lucidez. Imagine, caro leitor, se no jogo de queimada o jogador estiver fora de si? O adversário irá, sem sombra de dúvidas, aproveitar desse ofuscamento e ganhar facilmente a partida. Estar no jogo impõe estar alerta, seja qual jogo for.

Do mesmo modo, ao abordar os sentidos na experiência artística, Dewey (2010, p. 88) afirma:

o “sentido” abarca uma vasta gama de conteúdos: o sensorial, o sensacional, o sensível, o sensato e o sentimento, junto com o sensual. Inclui quase tudo, desde o choque físico e emocional cru até o sentido em si – ou seja, o significado das coisas presentes na

experiência imediata. [...] Os sentidos são os órgãos pelos quais a criatura viva participa diretamente das ocorrências do mundo a seu redor. Nessa participação, o assombro e o esplendor deste mundo se tornam reais para ela nas qualidades que ela vivencia. Esse material não pode ser contrastado com a ação, porque o aparelho motor e a própria “vontade” são os meios pelos quais essa participação é levada a cabo e dirigida. Não pode ser contrastado com o “intelecto”, porque a mente é o meio pelo qual a participação se torna fecunda através do juízo [senso], pelo qual os significados e valores são extraídos, preservados e colocados a serviço de outras questões, na relação criatura viva com o meio que a cerca.

O brincar gera uma relação diferenciada entre os sujeitos que brincam e o meio no qual compartilham a brincadeira. O que os faz perceber esse meio é o aguçamento dos sentidos dirigidos ao encontro com o outro. Na brincadeira, as potencialidades de ressignificação das diversas materialidades imperam no momento em que acontece o jogo. O olhar atento procura por novas estratégias, novos modos de agir e estabelecer conexões baseadas nas regras acordadas e nas atitudes dos outros jogadores.

Pensando assim, a brincadeira é um acontecimento no qual os sujeitos são protagonistas de cada ação no interior da situação lúdica. Uma atrás da outra, as decisões no brincar vão em direção à consumação de uma experiência única que leva os jogadores a se disporem a novos desafios. No acontecimento da brincadeira, o brincante tem uma experiência.

Brincar é estar com o outro

A palavra brincar, em seu sentido etimológico, quer dizer *vínculo*. Na esfera do jogo, os laços são feitos, ainda que temporariamente. O contato e o convívio proposto pelos jogos vão à contramão dos *tablets*, *smartphones*, *notebooks* e nas ditas *redes* “(anti)sociais”. Esses aparatos são meios importantes e ferramentas que podem auxiliar em nosso dia a dia, mas o que venho observando é que as pessoas se conectam na rede para se desconectarem de onde estão. A rede as engolfa. A convivência com o outro está se tornando uma coisa rara. Fugimos do olhar, do cheiro, da voz e do toque daquele que está diante de nós. A brincadeira, ao contrário, busca um modo de convivência que desafia as pessoas a se enfrentarem de maneira que o adversário seja seu parceiro, que o seu

companheiro de jogo seja aquele que no instante da brincadeira lhe dá a mão e compartilha o momento.

Brincar é uma forma de estar com o outro, de se dispor a estar em relação de trocas de afetos, de desafetos, de conflitos e acertos, de alegrias e decepções. O mundo que se apresenta na brincadeira se diferencia da realidade, mas o que acontece de fato nesse espaço e tempo é uma realidade ficcional.

A experiência de brincar começa na infância. Isso não é nenhuma novidade, mas com o passar dos anos, fechamo-nos para ela e não nos permitimos entrar nessa atmosfera. Criamos preconceitos e enjaulamos nossas potencialidades lúdicas. Daí, afirmamos categoricamente: brincar é coisa de criança. Ao adulto não é permitido entrar no universo da fantasia, a não ser em determinados tipos de jogos ditos de adultos. É claro que não iremos mais brincar de casinha, de carrinho ou de algo que é de primazia de um período de nossa vida. Porém, ao nos dispormos a entrar nesse universo, aquilo que esteve presente em nossa infância ascende e acende em nossa memória e nos torna aptos a experimentar, de outro lugar, os efeitos de entrar no jogo e dele nos apropriar, com suas incertezas, desafios, tensões e alegrias.

Retomando ao princípio deste texto, entendo a brincadeira como algo que está latente em cada um de nós desde que nascemos. No contato com o outro, criamos um espaço de convívio no qual as relações ficcionais acontecem de fato e os jogadores são instigados a se desafiarem no contorno de um *temenos*. Os impulsos *formal* e *sensível* se incorporam no *impulso lúdico*, configurando-se em uma situação na qual os limites de espaço e tempo, tendo as regras como balizas, se coadunam para que o acontecimento não se esvaia. Seja pelo desejo de imitar, ter vertigem, jogar a sorte, disputar ou desafiar-se intelectualmente, o jogador vai ao encontro do jogo pela sua vontade de ali estar. Ele sabe que, para o jogo acontecer, a brincadeira precisa de seu consentimento. O desejo de entrar no jogo denota que o jogador está disposto a se expor e estar presente diante dos acontecimentos. A estrutura e a vontade de estar naquela situação lúdica transformam os sujeitos em jogadores. O que nos impele ao jogo é o desejo de desafio, de imaginar, de viver a tensão das incertezas sem correr riscos reais, de entrar no mundo ficcional e de alterar a nossa percepção. No *temenos*, esse espaço demarcado e delimitado no tempo orienta as atitudes e dá margem para a invenção. Nele, tudo pode acontecer, mas não pode acontecer qualquer coisa. Nesse acontecimento,

aqueles que brincam interagem, se manifestam, se expressam e se relacionam entre conflitos, entendimentos, equívocos e acertos. Os brincantes escolhem as ações e declaram: “Estamos no jogo”. Ou seja, estamos juntos!

Referências

BETTELHEIM, B. *Uma vida para seu filho: pais bons o bastante*. Trad. de Maura Sardinha e Maria Helena Geordane. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BROUGÈRE, G. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Trad. de Maria Ferreira; rev. téc. de Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis: Vozes, 2017. (Coleção Clássicos do Jogo).

DEWEY, J. *Experiência e educação*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

DEWEY, J. *Experiência e natureza*. Lógica: a teoria da investigação. A arte como experiência. Vida e educação. Teoria da vida moral. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

DEWEY, J. *Arte como experiência*. Trad. de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ECO, U. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1998.

PEREIRA, E. T. *Práticas lúdicas na formação vocal em teatro*. São Paulo: Hucitec, 2015.

SCHILLER, F. *Cartas sobre a educação estética do homem*. São Paulo: EPU, 1992.