

**A LUDICIDADE E A ESTRUTURAÇÃO DO SUJEITO: UM PERCURSO NAS  
OBRAS DE FREUD, WINNICOTT E BETTELHEIM**

**THE PLAYFULNESS AND STRUCTURING OF THE SUBJECT: A ROUTE IN THE  
WORKS OF FREUD, WINNICOTT AND BETTELHEIM**

Vera Regina Rozendo Montano<sup>1</sup>

**RESUMO**

O presente artigo trata da ludicidade como estruturante do sujeito e de seus impactos na vida adulta a partir de um percurso nas obras de Freud (1905, 1908, 1920), Winnicott (1975) e Bettelheim (1989). Os impactos da ludicidade na vida adulta são muitos e não deixam de se manifestar uma vez que o lúdico compõe o humano, independentemente da idade que tenhamos. As questões que nortearam este estudo referem-se a como a ludicidade e o lúdico afetam a estruturação do sujeito e qual o seu impacto na vida adulta quando há ausência do lúdico na infância e como o impulso lúdico manifesto no ato lúdico pode integrar forças opositoras e complementares (forças regressivas e forças progressivas) biograficamente presentes no ser humano. A metodologia usada foi um ensaio teórico sobre a ludicidade nas obras de Freud, Winnicott e Bettelheim. Os resultados apontaram para a importância da ludicidade como estruturante do sujeito desde os primórdios de sua existência, uma vez que o brincar é uma atividade essencial para promover a integração de forças regressivas e progressivas no psiquismo de cada sujeito.

**Palavras-chave:** Ludicidade, estruturação do sujeito, forças regressivas e progressivas.

**ABSTRACT**

The aim of this paper is to approach playfulness as a structuring element of the subject, and its impacts on adult life through the works by Freud (1905, 1908, 1920), Winnicott (1975) and Bettelheim (1989). The impacts of playfulness on adult life are many and do not cease manifesting as play is part of human condition despite our age. The issues focused on this study refer to how playfulness and play affect the structuration of the subject, its impact on adult life when there is no play during childhood, and how the manifested playful impulse in the play act can integrate opposing and complementary forces (regressive forces and progressive forces) biographically present in human being. The methodology applied was the theoretical essay about playfulness in the works by Freud, Winnicott e Bettelheim. The results pointed out the importance of playfulness as a structuring element of the subject from the beginnings of their existence, as playing is an essential activity to promote the integration of regressive and progressive forces in the psyche of each subject.

**Keywords:** Playfulness, subject structuration, regressive and progressive forces

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação pela Universidade Federal da Bahia.

## INTRODUÇÃO

A ludicidade faz parte da vida humana e da cultura. É universal, é criativa e se constitui entre o mundo da fantasia e o mundo da realidade. Dessa forma, a ludicidade é um dos elementos primordiais que operam na estruturação do sujeito bem como traz, como função inerente, a possibilidade de revelar-se enquanto instância inconsciente do sujeito. A ludicidade compõe o humano, independentemente da idade que se tenha.

Em sua obra *Homo ludens*(1993), John Huizinga ressalta a importância da função social do jogo, afirmando que o jogo é expressão da cultura, característico de toda a estrutura social:

O jogo é ação livre, sentida como fictícia e situada fora da vida comum, capaz, não obstante, de absorver totalmente o jogador, ação despojada de qualquer interesse material e de qualquer utilidade, que se realiza num tempo e num espaço estritamente definidos, desenvolve-se com ordem, segundo regras estabelecidas e suscita, na vida, relações de grupo que saborosamente, se rodeiam de mistério, ou que acentuam, mediante o disfarce o quão estranhos são ao mundo habitual. (HUIZINGA, 1993, p.53).

Huizinga (1993), em seu estudo, deixou claro que o jogo foi o fermento essencial no desenvolvimento das diversas formas da cultura antiga, afirmando o quanto essas culturas se desenvolveram no jogo e como jogo.

Sabemos que os indivíduos jogam e brincam desde tempos imemoriais, mas somente a partir da Psicanálise esse fato assume status de fenômeno a ser estudado, pois os adultos acreditavam que o brincar infantil era desprovido de significado e nexos. As descobertas de Freud sobre fenômenos, tais como o inconsciente, a sexualidade infantil, o complexo de Édipo, alteraram drasticamente a visão da infância que se tinha até então, criando um novo paradigma sobre o brincar e o sujeito que brinca.

O procedimento metodológico para a produção da investigação apresentada neste texto consistiu em um ensaio teórico sobre a ludicidade nas obras de Freud (1905,1908, 1920), Winnicott (1975) e Bettelheim (1989). Para Adorno (1986), o ensaio não tem comprometimento com a empiria, com demonstrações e se apresenta com questões em aberto, inclusive para o autor.

O artigo que se segue, apresenta-se metodologicamente como um ensaio teórico de minha autoria, sustentado em estudos que fiz ao longo da vida profissional, seja como Pedagoga, seja como estudante de Psicologia no Curso de Psicologia do Centro Universitário Estácio da Bahia. Como um ensaio teórico, o presente texto tem como característica ser um estudo decorrente de síntese elaborada por mim e processada ao longo do tempo. As citações de trechos ou de parágrafos de variados autores, no decurso do texto, não têm por intenção registrar estudos bibliográficos sistematicamente realizados, mas, sim, sinalizar que as posições por mim assumidas estão apoiadas em posições de pesquisadores da mesma área ou de áreas afins.

A escolha do tema faz parte do meu cotidiano como educadora, compôs e constituiu minha dissertação de Mestrado na Universidade Federal da Bahia (UFBA) intitulada *Corporeidade, Educação Infantil e Formação Docente* (2007). Agora, como futura psicóloga, procuro ampliar esse estudo visando uma mais refinada compreensão da ludicidade como estruturante do sujeito bem como suas repercussões na vida adulta. A relevância da pesquisa para minha formação se dá à medida que posso compreender melhor como a ludicidade atua na estruturação do sujeito uma vez que trabalha com forças psíquicas opostas e complementares.

## **LUDICIDADE: O QUE É**

A ludicidade constitui o humano e o brincar nos acompanha desde nossas primeiras interações com a vida e com aqueles sujeitos que se dispuseram a cuidar dessa constituição, tais como pais e familiares; acrescente-se também parceiros e parceiras de infância, amigos e amigas, educadores...

Segundo Negrine (2001), a ludicidade como ciência se fundamenta sobre os pilares de quatro eixos de diferentes naturezas: sociológica, psicológica, pedagógica e epistemológica:

*Sociológica* porque atividade de cunho lúdico engloba demanda social e cultural. *Psicológica* porque se relaciona com os processos de desenvolvimento e de aprendizagem do ser humano em qualquer idade em que se encontre. *Pedagógica* porque se serve tanto da fundamentação teórica existente como das experiências educativas provenientes da prática docente. *Epistemológica* porque tem fontes de conhecimentos científicos que sustentam o jogo de desenvolvimento. (NEGRINE, 2001, p.42).

A partir dessa compreensão, podemos dizer que o comportamento lúdico é adquirido e mediado pelas influências que recebemos ao longo da vida, assim como pelos processos de aprendizagem, e conseqüente desenvolvimento, inseridos dentro da cultura onde nascemos, vivemos e crescemos.

Por cultura lúdica, Brougère (2002) compreende o conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível, pois é a cultura lúdica que fornece referências intersubjetivas às interpretações dadas ao jogo e ao jogar, e o jogo, como qualquer atividade humana, só se desenvolve e tem sentido no contexto das interações simbólicas da cultura. Para esse autor:

...o que caracteriza a cultura lúdica é que apenas em parte ela é uma produção da sociedade adulta pelas restrições materiais impostas à criança. Ela é igualmente a reação da criança ao conjunto das propostas culturais, das interações que lhe são mais ou menos impostas. (BROUGÈRE, 2020, p. 29).

Nessa mesma página, o autor afirma também que existe uma cultura lúdica adulta e que “é preciso situá-la dentro da cultura infantil, isto é, no interior de um conjunto de significações produzidas para e pela criança”.

Quando a sociedade e a cultura propõem à criança livros, filmes, brinquedos e/ou formas de brincar, esses produtos compõem as representações que os adultos constroem acerca do mundo infantil de uma determinada época e lugar, advindo daí uma complexa riqueza da interação de significados entre o mundo adulto e o mundo infantil.

Nesse sentido, ressaltamos a compreensão trazida por Luckesi (2000) sobre o que a ludicidade pode nos trazer de novo, mesmo inserida em um contexto histórico-cultural, uma vez que a ludicidade promove a vivência da inteireza e autonomia. Esta definição se baseia na experiência vivenciada pelo sujeito enquanto lugar de aprendizado, desejos, emoções, sonhos, fantasias que, ao longo do tempo, subsidiam a constituição da sua estrutura como sujeito em constante desenvolvimento.

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando *verdadeiramente* de uma atividade lúdica, não há lugar na nossa experiência para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. Poderá ocorrer, evidentemente, de estar no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos *verdadeiramente* participando dessa

atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica. (LUCKESI, 2000, p. 21).

O conceito de ludicidade, acima citado, acentua o fato do ato lúdico ser uma experiência plena, no aqui-e-agora, no presente, com atenção focada, o que significa dizer sem divisão no tempo e no espaço. Ou se brinca, ou não se brinca. A inteireza vivida na ludicidade, segundo Luckesi (2000), propicia um estado de consciência livre das instâncias repressoras do nosso psiquismo, levando a níveis de maior integridade psíquica.

Gerda Verden-Zöllner (2004) afirma que brincar é atentar para o presente; é unir corpo e mente, atenção e movimento num fluxo constante para o momento existencial. Para essa autora, o brincar começa no berço, onde os primeiros diálogos mãe-bebê permitem à criança sentir-se e perceber-se como ser separado da mãe. Acentua que não há outra intenção que não seja o viver da experiência, envolver-se no que está fazendo. A autora faz um relato de seu trabalho com mães, pais e seus bebês e crianças pequenas em grupos de brincar, ajudando os adultos a estarem com seus filhos de forma mais íntegra e a resgatarem esse brincar perdido pelas exigências do mundo adulto.

Em síntese, tendo por suporte os estudos acima citados, podemos dizer que praticar - nos mais variados sentidos que pode ter essa expressão, que vai desde agir espontaneamente, como faz um bebê, até as escolhas de como agir - jogos, brincadeiras e atividades que gerem um estado interno de inteireza e integridade, não divisão, plenitude, produzem um estado de ludicidade, que é um estado interno do sujeito, atuando em sua constituição e formação.

## **LUDICIDADE E CORPOREIDADE**

A construção da consciência do mundo em que vivemos assim como a organização e estruturação como sujeitos estão na dependência do quanto podemos agir sobre este mundo que nos é apresentado nos primórdios de nossa vida como seres em construção onde é ofertada a possibilidade de confiar nas relações possíveis, tendo a linguagem como mediadora e construtora de experiências. A criança aprende e apreende o domínio das relações sociais pelo brincar. No brincar, ela cria e recria as suas vivências e experiências, dando-lhes significado e construindo sentidos. E, concomitantemente, constitui a sua corporeidade e identidade.

Por corporeidade, compreendemos a construção da arquitetura identitária e simbólica que se inicia, se imiscui e se mescla a partir de um corpo físico que a sustente. Falamos de um brincar que começa no berço, onde os primeiros diálogos mãe-bebê (diálogo tônico-emocional) permitem à criança sentir-se e perceber-se como ser separada da mãe, porém em conexão com ela.

Como fala Piaget em seu livro *Seis estudos de Psicologia*, (1980), esquema de ação é uma ação humana que consiste no movimento contínuo e perpétuo de reajustamentos ou equilíbrio ou o que é comum às diversas repetições ou aplicações da mesma ação uma vez que o mundo é uma realidade para sugar, olhar, ouvir, manipular. Brincar é atentar para o presente, estar no aqui-e-agora. Não há uma intenção outra que não o viver da experiência, envolver-se no que está fazendo. Brincar é unir corpo, mente e psíquico, atenção e movimento num fluxo constante para o momento existencial.

Os documentaristas Renata Meirelles e David Reeks, entre abril de 2012 e dezembro de 2013, percorreram o Brasil indo a comunidades rurais, indígenas, quilombolas, grandes metrópoles, sertão e litoral trazendo o país a partir dos olhos das nossas crianças: como brincam e expressam as diferentes culturas nas quais estão inseridas (muitos países dentro de um só Brasil). Este programa se chama *Território do Brincar* e tem como objetivo realizar um trabalho de escuta, intercâmbio de saberes, registro e difusão da cultura infantil.

Dessa imersão no cotidiano da infância brasileira, surgiram várias produções culturais como filmes, vídeos, dois livros, duas séries infantis para TV, artigos, etc. Pode-se constatar como o trabalho citado acima se coaduna com os postulados da autora Gerda Verden-Zöllner (2004), dentro da realidade brasileira, uma vez que se constitui como uma pesquisa antropológica pela forma como foi realizada: imersão nos grupos citados.

Não poderia deixar de citar o filme *Tarja Branca – a revolução que faltava*- produção do Instituto Alana e da Maria Farinha Filmes, de 2014, com direção de Cacau Rhoden. O filme é um manifesto à importância de continuar sustentando uma experiência lúdica que surge na infância e que abandonamos na vida adulta.

No filme, os depoentes falam que brincar é coisa séria; que somos seres brincantes por natureza e que brincar é condição estruturante do humano; trazem o brincar como afirmação urgente da vida. Não deixam de comparar o brincar com o trabalho penoso e alienante do adulto, afirmando que poderíamos lidar com o trabalho de uma outra maneira, se não nos esquecêssemos da nossa condição de brincantes. A fala da pedagoga Maria Amélia Pereira merece destaque: “Brincar é usar o fio inteiro do ser”, assim como a fala de Lygia Hortélio: “Somos seres de natureza brincante. Negá-lo é uma tristeza e lástima”.

O conceito de ludicidade, apresentado por Luckesi (2000), acentua que o que há de novo é o fato do ato lúdico ser uma experiência plena, no aqui-e-agora, no presente, com atenção focada, o que significa dizer, sem divisões no tempo e no espaço. Ou você brinca ou você não brinca. Não existe meio brincar. A inteireza vivida na ludicidade propicia um estado de consciência livre das instâncias repressoras do nosso psiquismo, levando a níveis de maior integridade psíquica uma vez que as forças regressivas e progressivas tendem a estarem juntas no ato lúdico.

## A LUDICIDADE E A ESTRUTURAÇÃO DO SUJEITO

Foi Sigmund Freud (1920) quem primeiro compreendeu a importância da ludicidade para a organização do sujeito. Em sua obra *Além do Princípio e do Prazer* descreveu uma brincadeira de um dos seus netos em que o menino brincava com um carretel amarrado a um barbante, onde ele fazia com que o carretel desaparecesse de seu campo visual e que tornasse a aparecer. Para Freud, no decurso dessa brincadeira, o menino estava elaborando interna e simbolicamente a angústia de separação da mãe. Em outro artigo, *Análise de uma Fobia em um Menino de Cinco Anos*, Freud (1909) relatou o primeiro tratamento realizado em psicanálise com uma criança onde o psicanalista buscou o significado do conteúdo inconsciente e latente desse menino, manifestado através de suas brincadeiras e comportamentos, tendo como objetivo ajudá-lo na reversão de seus sintomas fóbicos. Todo o trabalho se deu baseado nas anotações trazidas pelo pai do menino, da mesma forma que as interpretações e orientações de Freud foram transmitidas ao garoto através do próprio pai.

Desse modo, Freud inaugurou na Psicanálise a entrada das brincadeiras e jogos como recursos que, de um lado, geram recursos de acesso ao inconsciente e, de outro, permitem ao praticante da ação a compreensão da situação e sua integração psicológica. Anna Freud (1927), Melaine Klein (1932), Donald Winnicott (1958) entre outros, seguiram promovendo significativas contribuições para a compreensão das brincadeiras e jogos, como recursos de terapia para impasses passados na vida das crianças (forças regressivas, na linguagem de Freud), assim como, simultaneamente, recursos para a construção de uma personalidade sadia (forças progressivas, também na linguagem de Freud).

Para Winnicott (1975), o brincar é terapêutico em si mesmo para além do *setting* terapêutico, passível de análise ou como algo restrito à infância como característica essencial da experiência humana criativa, sendo o brincar um processo facilitador do desenvolvimento.

Para ele, o homem possui uma tendência inata ao amadurecimento e é dotado de uma criatividade primária, potencial.

A partir dos pressupostos citados acima, podemos dizer que, para Winnicott (1975), a criatividade primária é o constituinte básico para o desenvolvimento da capacidade de brincar e a mesma se desenvolve dentro de um espaço potencial, numa zona intermediária, nem dentro, nem fora, nem realidade interna, nem realidade externa percebida como Não-Eu, mas entre ambos entre o que se é e o que se pode ser, do “eu” e do “não eu”. Tal percepção do Não-Eu é naturalmente ansiogênica, solicitando o desenvolvimento de recursos para lidar com ela. A esses recursos geradores da capacidade de brincar na criança, Winnicott deu o nome de objetos transicionais, ao tempo em que também deu o nome de fenômenos transicionais à experiência em si do brincar, explicando que transicional não é o objeto ou o fenômeno propriamente dito, mas a forma como são usados e aquilo que ocorre internamente no sujeito que brinca. Quem brinca transita de uma situação para outra; no caso, de uma situação menos livre para uma mais livre, de uma menos criativa para uma mais criativa, de uma situação traumática para uma situação integrada. Segundo Winnicott (1975):

É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem na sua liberdade de criação [...] é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self). (p. 79 – 80).

Winnicott dá ao brincar a importância que lhe cabe quando afirma que a criatividade do indivíduo está pautada no seu brincar e que este é o caminho para o encontro com o self.

Schiller, médico e filósofo (1989 apud BELO; SCODELER, 2014) concorda com a perspectiva de Winnicott, quando traz o conceito de impulso lúdico (*Spieltrieb*) como uma área ou estágio transicional que permite a razão e sensibilidade atuarem juntas, harmonizando forças opositoras existentes no ser humano, plenificando a experiência. “Quando as duas qualidades se unificam, o homem conjuga a máxima independência e liberdade, abarcando o mundo em lugar de perder-se nele” (SCHILLER, 1989, p.73).

O educador e filósofo Cipriano Luckesi (2000) afirma que as forças regressivas (ligadas às experiências traumáticas do passado) e as forças progressivas (ligadas às possibilidades futuras) como forças que operam na ludicidade, na experiência lúdica, no ato lúdico, propicia uma vivência integradora dessas forças. Explica que esses conceitos foram retirados da teoria



freudiana, uma vez que, para Freud as forças progressivas são aquelas que nos colocam em relação com o futuro, tendo como base a ultrapassagem e integração do passado no presente.

Dessa forma, o lúdico se manifesta como tradutor do inconsciente do sujeito, como mais uma linguagem múltipla de acesso aos recônditos psíquicos, seja nos seus impasses como também na sua integração na vida cotidiana.

Para Suzana Cabral, psicanalista e psicomotricista (2000), o simbolismo lúdico é um meio de abordagem privilegiado, uma vez que o jogo simbólico faz parte do discurso do sujeito, ao tempo que evidencia sua organização psíquica, simboliza os conflitos, comprova as estruturas defensivas do ego e expressa os desejos inconscientes e as angústias subliminares a esses desejos.

Winnicott (1975) em *O Brincar e a Realidade* afirma que a brincadeira é universal e que é própria da saúde, facilitando o crescimento e, portanto, a saúde, conduzindo aos relacionamentos grupais e que se constitui em uma forma de comunicação na psicoterapia uma vez que o paciente exerce sua criatividade: o brincar serve para realizar desejos, buscar o prazer, mas também para dominar angústias, controlar ideias e impulsos que conduziriam à angústia se não fossem expressos dessa forma simbólica. Acrescenta que o brincar serve de elo entre a realidade interna (fantasias) e a realidade externa ou compartilhada (espaço simbólico). Para Winnicott, deve-se distinguir entre *game*, que são jogos com regras mais ou menos socializadas e *play*, atividade livre criativa que a psicanálise incorpora em sua teoria e técnica.

Suzana Cabral se soma à perspectiva de Winnicott e classifica os jogos em três tipos:

*1) Atos ou jogos expressivos:* são jogos funcionais, expressivos em si mesmo e do prazer que as habilidades e funcionamento corporal permitem revelar, tais como a vivência do tônus, jogos socializados e de regras; *2) Jogos simbólicos:* jogos representativos, de faz de conta e dramatização, em que se busca o prazer, o domínio da angústia e até mesmo a solução de conflitos pois possibilita equilibrar mundo interno (fantasias) com mundo externo (realidade) e *3) Jogos fantasmagóricos:* são os momentos, no jogo, em que pode haver a liberação de pulsões de forte carga emocional pois os fantasmas, para a psicanálise, são a expressão da satisfação de um desejo, são representantes da pulsão e se beneficiam, até certo ponto, de um relaxamento da censura. (CABRAL, 2000, p.41).

Bruce (2006) propõe o brincar de fluxo livre, para crianças e adultos, na educação e na vida, caracterizado por ser um processo ativo e sem um produto, intrinsecamente motivado. Tem a ver com mundos possíveis, alternativos, que envolvem “suposições” e “como se”, que levam a pessoa a seus níveis mais elevados de funcionamento, o que quer dizer ser

imaginativo, criativo, original, inovador, constituindo-se em um mecanismo integrador que une tudo que aprendemos, sabemos, sentimos e entendemos.

O brincar de O fluxo livre é parte da infraestrutura de qualquer civilização. Atalhos que atravessam a infância e corroem o brincar de fluxo livre não levam a um bom futuro. [...] As crianças, em todas as partes do mundo, precisam de oportunidades para brincar de fluxo livre. (BRUCE, 2006, p.227).

O brincar de fluxo livre, segundo os autores citados, é a base que vai garantir, no futuro adulto, uma expressão lúdica mais integrada e harmônica.

## A LUDICIDADE NA VIDA ADULTA

Freud vai buscar na brincadeira infantil as raízes para a expressão lúdica e criativa no adulto. Em *O poeta e a fantasia* (1908) afirma:

Não deveríamos procurar os primeiros traços das atividades poéticas já na criança? Talvez devêssemos dizer: cada criança, em suas brincadeiras, comporta-se como um poeta enquanto cria seu próprio mundo ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela. (FREUD, 1908, p.88).

Em *Além do Princípio do Prazer*, de 1920, Freud faz importantes considerações sobre o brincar infantil e suas repercussões na vida futura da criança quando afirma que:

É claro que nas suas brincadeiras as crianças repetem tudo que lhes causou uma grande impressão na vida real, e assim procedendo, ab-reagem a intensidade da impressão, tornando-se, por assim dizer, senhoras da situação. Por outro lado, porém, é óbvio que todas as suas brincadeiras são influenciadas por um desejo que as domina o tempo todo: o desejo de crescer e poder fazer o que as pessoas crescidas fazem. Pode-se também observar que a natureza desagradável de uma experiência nem sempre a torna inapropriada para a brincadeira [...]. Quando a criança passa da passividade da experiência para a atividade do jogo, transfere a experiência desagradável para um de seus companheiros de brincadeira e, dessa maneira, vinga-se num substituto. (FREUD, 1920, p.27)

Cabe salientar que, segundo Freud (1908), a antítese do jogo não é a seriedade, mas a realidade, e que a criança distingue muito bem a realidade do mundo e seu jogo, apesar da carga de afeto com que envolve o seu brincar.

Segundo Bettelheim (1989), através das fantasias imaginativas e das brincadeiras baseadas nessas fantasias, a criança pode compensar, até certo ponto, as pressões que sofre na vida e as que se originaram de seu inconsciente. Através das fantasias, torna-se mais familiarizada com os conteúdos derivados de seus desejos, procurando a satisfação indireta não só de seus devaneios irreais, mas também de controlar outras pessoas, compensando os sentimentos resultantes de estar tão sujeita ao controle dos adultos, mais precisamente dos pais.

Assim, segundo Bettelheim (1989), a maioria das crianças começa a usar jogos de fantasia para colocar ordem em seu caótico mundo interior ou para se libertar de seus indesejáveis afloramentos. Fazendo isso, começam a aumentar suas capacidades de enfrentar a realidade.

Por isso, como já foi dito, os autores citados neste texto (FREUD, 1905, 1908, 1920; BETTELHEIM, 1989; WINNICOTT, 1975; CABRAL, 2000) concordam no que se refere à afirmação de que os jogos de fantasia servem como um esforço de separação da vida interna da imaginação em relação à vida externa da realidade na perspectiva de domínio sobre ambas quando afirmam a profunda ligação entre realidade e imaginação e como ambas trabalham na direção de uma busca de harmonia e equilíbrio. Bethelheim explica isso da seguinte forma:

Mais do que tudo, os jogos de fantasia – em oposição à fantasia pura – constroem uma ponte entre o mundo inconsciente e a realidade externa. Através da brincadeira, a fantasia é modificada a ponto de as limitações da realidade tornarem-se visíveis por meio de atividade lúdica. Ao mesmo tempo, a realidade é enriquecida, humanizada e personalizada, por ter sido infundida de elementos inconscientes vindos das grandes profundezas da nossa vida interior. Nas fantasias, nos sonhos, no inconsciente, tudo é possível. Nada precisa seguir uma sequência ordenada; nada contradiz coisa alguma. Entretanto, se o inconsciente não é influenciado pela realidade, permanece antissocial e caótico. Por outro lado, a realidade livre de elementos fantásticos permanece áspera, fria, emocionalmente insatisfatória, mesmo quando parece vir de encontro às nossas necessidades. Claramente, os mundos interno e externo devem ser integrados de maneira harmônica se queremos ter uma vida satisfatória. (BETTELHEIM 1989, p. 153)

Bettelheim (1989) chama a nossa atenção para o fato de não ser concedido à criança e ao jovem da atualidade o espaço e o tempo suficientes para que as fantasias pessoais se desenvolvam visto que são continuamente violadas e invadidas pelas fantasias impessoais dos

meios de comunicação de massa, o que significa dizer, nos dias atuais, a globalização, a internet e os aplicativos dos telefones celulares. Nas palavras do autor:

Com isso, as fantasias e as especulações unicamente pessoais de nossos filhos não conseguem animar suas vidas. Além do mais, a ênfase no pragmatismo e na realidade interfere com a oportunidade de nossos filhos, em casa ou no colégio, se entregarem à fantasia lúdica de sua própria criação. (BETTELHEIM, 1989, p. 153)

Podemos afirmar que a ludicidade, o ato lúdico e o brincar, são, ou deveriam ser, a principal atividade da criança, porém é comum observar crianças pequenas que tem uma rotina atribulada por diferentes compromissos e atividades, ou crianças que exercem indevidamente atividade laboral, o que as impede de simplesmente brincar por brincar. A este respeito Lipovetski (1983 apud NASCIMENTO; GONZALES, 2015) destaca o “processo de personalização”, vivido na contemporaneidade, que é o mecanismo de narcisismo como característica principal da nossa época, onde o olhar do sujeito volta-se para si próprio em detrimento do olhar para as relações sociais, uma vez que nossa sociedade se caracteriza como uma sociedade de imagens, mídias, aparências, consumismo.

Como afirmam Pacheco e Garcez (2012), os jogos e brincadeiras são meios de promoção *in loco* de saúde mental, caracterizando-se como a consolidação da promoção da saúde e como produção de conhecimento que relaciona as temáticas jogo/brincar e saúde mental.

Segundo as considerações de Morais (2009), as atividades denominadas lúdicas adquirem novas formas à medida que o indivíduo se desenvolve, lembrando que a brincadeira é uma atividade que tem finalidade em si mesma, motivada por um prazer intrínseco, o que significa dizer que é recompensada por sua mera realização, não tendo objetivos outros.

E quais seriam as novas formas que as atividades denominadas lúdicas adquirem quando o indivíduo se desenvolve e se torna um adulto? O que ocupa o lugar do brincar em outras fases do desenvolvimento humano? Como se manifesta esse prazer intrínseco na atividade do adulto, para que possa ser caracterizada como lúdica?

Morais (2009) considera que os “herdeiros” do brincar são o humor, as atividades recreativas como as artes plásticas, a dança, a música, o teatro, a literatura – e a própria ciência. Quanto aos jogos e atividades esportivas, eles também preenchem a mesma função da brincadeira, quando não são usados para fins exclusivamente de prestígio e remuneração.

Enfim, todas as atividades que propiciam diversão, ou seja, que são executados principalmente pelo prazer e satisfação que acarretam, preenchem função semelhante e proporcionam os mesmos benefícios dos jogos e brincadeiras infantis. (MORAIS, 2009, p.84)

Para Freud (1908), o escritor criativo faz o mesmo que a criança que brinca: cria um mundo de fantasia que ele leva muito a sério pois investe grande quantidade de emoção, enquanto mantém uma separação nítida entre esse mundo da fantasia e a realidade onde a linguagem preserva essa relação entre o brincar infantil e a criação poética. Em outro dos seus escritos (1905), relaciona os chistes com o lúdico, afirmando que “um chiste é um juízo lúdico” (1905, p.23) e esclarece: “um chiste é algo cômico de um ponto de vista inteiramente subjetivo, isto é, algo que nós produzimos que se liga a nossa atitude como tal, e diante de que mantemos sempre uma relação de sujeito, nunca de objeto”. (FREUD, 1905, p. 21).

Podemos, então, observar, na obra de Freud, a indicação de atividades do adulto que conduzem às experiências lúdicas: a criatividade na literatura, os chistes como comicidade criativa através de um adequado e pertinente jogo de palavras diante de algum evento interno ou externo ao sujeito, e assim como nos sonhos, considerados como estradas para o inconsciente e comparados com o brincar infantil que, para Freud, é o caminho de acesso ao inconsciente da criança, pondo em “jogo” as relações entre fantasia e realidade.

Winnicott (1971 apud ABRAM, 2000, p. 65) vê as relações e construções culturais do ser humano tendo suas raízes no brincar uma vez que considera o brincar como universal, facilitando o crescimento, conduzindo às relações de grupo e gerando saúde e bem-estar para o sujeito.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente artigo teve como objetivo analisar, com base nas teorias de Freud (1905, 1908,1920); Winnicott (1975); Bethelheim (1989), a ludicidade e o ato lúdico como elementos constitutivos do sujeito e suas implicações na vida adulta.

A ludicidade leva a um processo de auto-organização, reconhecimento e inclusão da autoridade interna individual, criatividade e espontaneidade. Por ter como características principais, a inteireza, a liberdade a partir de uma autoridade interna, expressividade, abertura, encontro e integração sócio-cultural-pessoal, a ludicidade propicia, queiramos ou não, momentos de união interna, gerando registros psíquicos de prazer e bem-estar, mesmo que não tenhamos consciência que isto está acontecendo conosco, do processo em operação em

nós, com certeza, tomamos posse desse registro de prazer e bem-estar. Experiências que constroem o ser humano em seu modo de ser e viver no presente e para o futuro.

A brincadeira é vista como algo que podemos perder uma vez que depende de uma atitude de inocência. Para ser inocente, a brincadeira precisa ser realizada no presente, com a atenção voltada para o si mesmo da brincadeira e fundamentalmente sem haver outra intenção que não seja a sua própria prática.

Como educadora, já ouvi inúmeras vezes as crianças em sala de aula perguntarem quando poderão brincar, imediatamente após a professora ter feito ou ter dado um jogo pedagógico com objetivos de trabalhar algum conteúdo do currículo. Isto nos leva a pensar que a atividade dita lúdica com fins didáticos, como por exemplo, jogo para trabalhar a separação das sílabas, não é percebida e nem compreendida pela criança como lúdica.

De alguma forma, a criança compreende que aquela proposta tem outros fins que não aqueles do ato lúdico em si e traz regras e objetivos propostos pelo adulto. Claro que as atividades pedagógicas têm seu valor e seu lugar, porém são incompletas a partir do ponto de compreensão dos autores citados neste ensaio teórico.

Um dos grandes aprendizados do brincar refere-se à possibilidade da criança desenvolver uma genuína forma de auto expressão que se constrói através do brincar pessoal. Essa característica de uma expressão genuína pode ser comparada ao impulso criativo do artista na produção de sua obra de arte, fazendo-se presente para qualquer pessoa que se debruça para o que realiza com desejo, vontade e inteireza.

As atividades lúdicas adquirem novos formatos à medida que nos constituímos como sujeitos desejantes e construtores de si mesmos, sendo a auto expressão, a criatividade, o humor, as artes, a dança, a música e toda a gama de possibilidades criativas de que dispomos através do domínio da linguagem.

A ludicidade como tema central deste ensaio continua a demandar que mais estudos continuem a ser feitos, apontando na direção da infância contemporânea, pois sabemos que, cada vez mais, as crianças têm menos tempo para brincar e criar, sendo o seu brincar já “pré-fabricado”- jogos eletrônicos - ainda que os jogos eletrônicos não devam ser descartados pura e simplesmente, eles fazem parte do presente momento sociocultural, no qual vivemos; importa saber como dosar o seu uso na formação de crianças, jovens e adolescentes. Certamente que podemos questionar, também, que sujeitos esta forma de brincar estará promovendo e constituindo, caso não tomemos o cuidado da orientação e equilíbrio necessários no percurso de formação de todo ser humano.

Enfim, o ser humano é um ser ativo e, dessa forma, se constitui. O brincar faz parte do caminho de todo ser humano em seu percurso de crescer em direção à vida adulta. O brincar pertence propriamente à vida infantil e vai se diluindo com o passar dos anos em direção à vida adulta. Todavia, importa observar a partir do princípio de que “quem pode o mais pode o menos”, os adultos, que já foram crianças, ainda podem brincar se este for o seu desejo e a circunstância o permitir, ainda que não de forma predominante como ocorrerá na infância. Na infância, brincar é uma atividade predominante; na vida adulta, uma opção. Contudo a ludicidade, como experiência interna plena, pertence a todas as idades, à medida que pode ser vivenciada em brincadeiras ou em atividades “ditas sérias”. O que importa no estado lúdico, que é um estado interno ao sujeito, é que ele esteja bem, pleno, alegre e feliz.

A ludicidade é um recurso que a vida ofereceu e oferece ao ser humano. Importa praticar atividades que conduzam a essa aprendizagem e, conseqüentemente, a esse modo de ser do ser humano.

O brincar tanto subsidia forças progressivas, constituindo o ser humano, quanto subsidia a cura das forças regressivas, desde que, para o futuro, ele tem possibilidade da organização pessoal e, no que se refere ao passado, possibilita sua restauração, tendo em vista uma vida fluída. Afinal, quem brinca *percebe que efetivamente pode brincar*.

## REFERÊNCIAS

ABRAM, Jan. **A linguagem de Winnicott**. Rio de Janeiro, Revinter, 2000.

ADORNO, Theodor W. “**O Ensaio como Forma**”. Ed Ática, São Paulo, 1986

BELO, Fábio; SCODELER, Kátia. **A importância do brincar em Winnicott e Schiller**. Tempo Psicanalítico. RJ, 2013. V. 45, nº 1. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101). Acesso em: 20/03/2017.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro, Campus, 1989.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

BRUCE, Tina. **O brincar, o universo e tudo!** In: MOYLES, Janet (org)- A adolescência do brincar. Porto Alegre, Artmed, 2006.

CABRAL, Suzana V. **Psicomotricidade Relacional**. Rio de Janeiro, Revinter, 2000.

FREUD, Sigmund. (1905) **Os chistes e sua relação como inconsciente**. Trad. sob a direção geral de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

\_\_\_\_\_ (1908) **O poeta e a fantasia**. Trad. sob a direção geral de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

\_\_\_\_\_ (1909) **Análise de uma fobia de um menino de cinco anos**. Trad. sob a direção geral de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

\_\_\_\_\_ (1920) **Além do princípio do prazer**. Trad. sob a direção geral de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

GRESSLER, Lori A. **Introdução à pesquisa: projetos e relatórios**. São Paulo. Loyola, 2004.

HUIZINGA, John. **Homo ludens. O jogo como elemento da cultura**. São Paulo:Perspectiva, 1993.

KAPLAN, Abraham. **A conduta na pesquisa: metodologia para as ciências do comportamento**. São Paulo. Ed. Herder,1972.

LUCKESI, C. Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção de neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUDOPEDAGOGIA – Ensaio 1 Educação e Ludicidade/Cipriano Carlos Luckesi (org). Salvador: UFBA/FACED/Programa de Pós-Graduação em Educação. V.1, 2000.

MATURANA, Humberto; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano**. São Paulo: Palas Athena, 2004.

MINAYO, Maria C. de S. (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 1994.

MORAIS, Maria de Lima Salum e. Ludicidade, humor, diversão e participação social: motivos de bem-estar em todas as idades. **BIS, Bol. Inst. Saúde (Impr.)**, São Paulo, n. 47, abr 2009. Disponível em <[http://periodicos.ses.sp.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1518-18122009000200022&lng=pt&nrm=iso](http://periodicos.ses.sp.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-18122009000200022&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 08 jun. 2018.

NASCIMENTO, Eliane, GONZALES, Rita. **De que se queixa o adolescente hoje: clínica psicanalítica e contemporaneidade**. Salvador, EDUFBA, 2015.

NEGRINE, Airton. **Ludicidade como ciência**. In: SANTOS, Marli Pires (org) – A Ludicidade como ciência. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

PACHECO, Fernanda P., GARCEZ, Eliane M. S. **O jogo e o brincar: uma ação estratégica na promoção da saúde mental**. Rev. Saúde Pública. Santa Catarina, Florianópolis, V.5, n.1, Jan/Abr, 2012.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense- Universitária, 1973.

TARJA BRANCA. Maria Farinha Filmes, 2014. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=qDaKK\\_h47Bs](https://www.youtube.com/watch?v=qDaKK_h47Bs). Acesso em: 02/10/2017.

TERRITÓRIO DO BRINCAR. Documentário. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xTapOP0YmpE>. Acesso em: 02/10/2017.

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