

# Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi<sup>1</sup>

Suzana Guerra Albornoz

Departamento de Ciências Humanas da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC)

Este estudo propõe-se a discutir as relações entre jogo e trabalho, em uma perspectiva histórica, tendo como marco inicial a marcante obra erudita *Homo ludens*, de Johann Huizinga, e o livro mais recente e polêmico, *Ócio criativo*, de Domenico De Masi. A discussão apenas começa, no entanto, para compreensão das novas situações que se criam no atual momento da humanidade, parece-nos promessa de um caminho fértil esse em que se mostra o mundo do trabalho como afim e próximo ao do jogo, quando antes, ao contrário, essa aproximação fazia-se na direção inversa, como a do mundo do jogo que se abria para os nexos da profissionalização e da regra do trabalho.

Palavras-chave: Jogo, Trabalho, Ócio criativo.

Play and work: from *Homo ludens*, by Johann Huizinga, to *Creative leisure*, by Domenico De Masi

This study aims to discuss the relationship between play and work, in an historical perspective, having as first reference the remarkable and erudite work of Johann Huizinga, *Homo ludens*, and the more recent and controversial *Creative leisure*, of Domenico De Masi. The discussion only begins, therefore, in order to understand the new situations that are created in the present moment of the humanity, it seems to be a promising way, that which shows the world of work as compatible and close to the play, when before, on the contrary, the association used to be made on the other direction, from the world of play opening to the logic of professional activity and the rule of work.

Keywords: Play, Work, Creative leisure.

## Introdução

Este texto situa-se na perspectiva de um estudo mais longo, sobre diversos aspectos do conceito e do fenômeno do trabalho, tal como as realidades atuais levam-nos a refletir. A hipótese subjacente a este momento da pesquisa proposta é a de que trabalho e jogo possam ser considerados como dimensões de um mesmo movimento, no qual, se há oposição, também surge associação e complementaridade, até mesmo identificação e sobreposição.

À medida em que a automação torna o mundo do trabalho problemático – às vezes, quase supérfluo –, os psicólogos ocupam-se de uma mania que toma conta de alguns viciados em trabalho, talvez porque neste introduza-se uma nova perspectiva que o aproxima do fenômeno do jogo.

Ao mesmo tempo, também parece verdadeiro para a realidade chamada *jogo* uma transformação que a aproxima do plano da profissão e da obrigação, começando a ocorrer, por exemplo, no caso do esporte, formas novas de atividade que, sendo jogos, anteriormente do universo do lazer e do amadorismo, hoje podem ser identificadas como trabalho. De modo que, para compreender bem um desses fenômenos, é preciso enfocar o outro, ou seja: onde se estudar o trabalho, procede iniciar pela compreensão do jogo, e onde se tem a intenção de compreender todo o significado do fenômeno humano chamado jogo, pode-se terminar pela necessidade de revisão do conceito e consideração do mundo concreto do trabalho.

---

<sup>1</sup> Uma versão homônima deste artigo foi publicada na revista *Címeris*, no volume 2 (2) de 2001.

Nestas páginas, pois, como a buscar transpor o primeiro degrau de uma travessia que seria desejável tivesse a orientação de escalada na compreensão das coisas gerais humanas, iniciaremos por um percurso da concepção de jogo tal como contida no clássico estudo antropológico, de dimensão filosófica, *Homo ludens*, de Johann Huizinga (1999), para depois, operando um salto que esperamos razoável, abordar novos conceitos sobre o trabalho próprios da reflexão da atualidade, que propõem ao mesmo tempo a valorização do tempo livre e a do trabalho pela criatividade, tais como insinuam as análises em torno do livro *Ócio criativo*, de Domenico De Masi (2000), e assim propor para a reflexão novas associações de ideias e produzir sugestões para as seguintes próximas etapas de um debate sem fim previsto.

## **Do homo ludens**

A tese central da obra *Homo ludens* é a de que o jogo é uma realidade originária, que corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral.

O jogo e sua noção – segundo a contribuição de Huizinga (1999) no livro acima indicado – é mais primitivo do que a cultura, pois faz parte daquelas coisas em comum que o homem partilha com os animais.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica (p. 3).

Na consciência posta no estado atual das discussões, talvez seja mais facilmente reconhecido que o jogo exista como um fato relacionado com a cultura, interno a ela ou existente diante dela, sendo menos corrente afirmar o que nos é proposto pelo capítulo introdutório de *Homo ludens*, ou seja, que o jogo pode dar-se fora da cultura, pois existe já antes da cultura humana, visto encontrar-se também entre os animais. Como nos lembra o autor: quem já não observou a brincadeira movimentada de um grupo de cachorrinhos sobre a relva de um jardim?

Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (p. 3).

Todavia, no jogo “há algo em jogo” que transcende a finalidade biológica, o seu sentido, que determina sua carga intensa e múltipla de significados. Em primeiro lugar, aparece o seu sentido como divertimento. A palavra alemã *Witz*, cujo significado situa-se na linha do gracejo, próximo de *Spass*, que tem a ver com o achar graça em algo, relaciona-se com o primeiro sentido de jogo. A rigor, o jogo pode ser sério, não é exatamente o riso, mas mantém muita afinidade com o sentido do humor e do gracejo. *Witz* repercute no diapasão do humor, enquanto *Spass* evolui seu significado mais pela direção do divertimento, do que dá prazer, e ambos esses sentidos associam-se intimamente na noção de jogo. É como se estivesse subentendido que o prazer dá humor ao jogo, sendo que o prazer próprio do jogo acrescenta-lhe afinidade com o humor.

Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física (p. 6).

O autor leva-nos a questionar se o jogo é sério; embora nos leve a rir, o jogo, contudo, pode possuir um aspecto de seriedade e não corresponde exatamente ao riso. De certo modo, pode ser visto como um tipo moderado de “loucura”. O cômico também pode ser entendido como uma espécie de “loucura”, porque nele corta-se o nexos do comum, do tempo do cotidiano. Mas tanto o cômico, como o jogo e o lúdico não são apenas “loucura”, e podem estar muito bem situados entre as atividades regradas e corretas que participam da sensatez.

Na língua alemã, como no grego, as palavras podem associar múltiplos significados. *Spass* é divertimento, com prazer. Não é um divertimento qualquer. *Spass* deve conter satisfação autêntica. *Witz* é mais do humor, do nível do entendimento que faz rir, que provoca o humor. A noção de jogo, pois, em um primeiro nível, opõe-se à de seriedade, pelo que se pode entender porque é muitas vezes compreendida como oposta à noção mesma de trabalho. A seriedade procura excluir o jogo; porém, este pode muito bem incluir a seriedade.

Por outro lado, jogo e competição aparecem, para a antropologia, como fenômenos correlatos e funções culturais. A cultura surge em forma de jogo. A cultura “é jogada”. Em seu momento mais originário, emerge como um jogo do ser natural, e nesse plano da origem, o elemento lúdico vai dar lugar à esfera do sagrado. O jogo como que se oculta por detrás dos fenômenos culturais.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como, por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar (p. 7).

Essa ideia aparece mais de uma vez no texto de Huizinga:

Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original (p. 54).

A análise em vista dá ênfase à relação entre o jogo e o sagrado. As liturgias religiosas, inclusive as atualmente existentes e, especificamente, as cerimônias religiosas do cristianismo, mas também em outros povos e tradições, são exemplos significativos da ligação entre jogo e sagrado. O sagrado é cultivado dentro de um jogo, os cultos são estabelecidos como em um jogo, isso sendo que todo ritual apresenta um aspecto de espetáculo, ou seja, é também um jogo que tem algo em comum com espetáculo.

A matéria desta ação é um drama, isto é, uma vez mais, um ato, uma ação representada num palco. Esta ação pode revestir a forma de um espetáculo ou de uma competição (p. 18).

Portanto, o jogo abre uma brecha, um intervalo no cotidiano, no sério do cotidiano; abre um leque de possibilidades, além das responsabilidades do cotidiano e, por isso, pode introduzir um espaço lúdico no meio do sério, como no espaço do sagrado. O autor mostra as diferenças, as semelhanças e as relações do jogo com o sagrado:

A identificação platônica entre o jogo e o sagrado não desqualifica este último, reduzindo-o ao jogo, mas, pelo contrário, equivale a exaltar o primeiro, elevando-o às mais altas

regiões do espírito. Dissemos no início que o jogo é anterior à cultura; e, em certo sentido, é também superior, ou pelo menos autônomo em relação a ela (p. 23).

O estudo que consideramos acentua também a ligação entre o jogo e a guerra. Falta pouco para afirmar que o jogo, e o impulso humano para jogar, estão na origem de toda experiência humana, pois aparentemente tudo o que os homens fazem, empreendem e constroem está marcado pelo jogo, por um certo regramento consentido socialmente, pelo impulso de competição e, quem sabe, pelo prazer do embate e da concorrência.

A imensa amplitude da dimensão do jogo é o que se demonstra pelo exame cuidadoso da linguagem, das diferentes línguas e diversas linguagens; e é também isso que se pode aprofundar pela análise dos mitos nas múltiplas culturas – tanto dos mitos, como das práticas dos cultos religiosos. A questão do sagrado, repetimos, é fundamental para determinar a presença e os limites da noção de jogo na cultura humana, e isso também é visto assim por outros autores. Desenvolvendo a reflexão sobre o jogo no plano da cultura humana, muito embora aquele fenômeno não se circunscreva a esta, as dimensões tanto do sagrado, como a da linguagem são privilegiadas pela análise de Huizinga.

Entendido o homem como obra aberta, ser incompleto ou inconcluso – assim como o diz a expressão de Ernst Bloch: um “ser que nasce sempre prematuro e também morre prematuro”, ou seja, sempre antes de estar inteiramente realizado em suas possibilidades, logo, a cultura humana e a consciência coletiva lidam com a própria incompletude e imperfeição, e não só isso, mas também com o seu desequilíbrio. Portanto, o jogo, lidando com a incompletude, apesar do extremo regramento, manifesta-se imprevisível.

Mesmo quando de alto nível, o jogo é cheio de imprevisibilidade; está feito de imprevisibilidade e esta é introduzida e acentuada pelas táticas, estratégias, em domínios variáveis. Em um jogo é preciso organizar-se e reorganizar-se, mental e fisicamente, taticamente, com rapidez, e isso depende também de condições exteriores, variáveis. Por exemplo: um surfista tem que se equilibrar sobre a onda em perene movimento, a rigor imprevisível, tornando o seu jogo, por isso mesmo, também imprevisível. Contudo, dentro de outros jogos nos quais a imprevisibilidade não aparece como tão óbvia, por exemplo, as relações entre os jogadores de esportes coletivos, em equipe, evoluem quase como em ondas, como se o seu jogo fosse também sobre uma perene superfície fluida e em perpétuo movimento, como as ondas do mar, pois ninguém é capaz de prever o movimento exato do outro, as reações repentinas, tanto as reações psicológicas inesperadas como as reações involuntárias do corpo do outro.

Pareceria, pois, haver na análise uma contradição: o jogo é regrado, aparentemente é uma realidade regrada, que se desenrola dentro de regras convencionais, convencionadas e racionais, provavelmente razoáveis e aceitas por todos os jogadores, mas também gera emoção, está instalado no plano da emoção e, portanto, por isso e com isso, possui alta dose de imprevisibilidade. Contida no movimento, a imprevisibilidade do ir e vir é uma das características fundamentais do jogo, algo que pode lembrar analogicamente o vai e vem da onda, tanto que, nesse sentido metafórico, todos os jogos participam de algo próprio do *surf*, uma vez que todos, de um modo ou outro, equilibram-se sobre ondas de um movimento imprevisível.

Outra característica natural do jogo são a excitação e a fascinação. O seu poder de fascinação pode ser analisado por suas manifestações mesmo fisiológicas: de um lado, a fascinação tem capacidade de excitar e invadir a intensidade psicológica do homem; por outro lado, há raízes biológicas para esse sentimento.

São, portanto, explícitos os dois planos em que se põe a experiência do jogo para os homens: o plano subjetivo, do sentimento individual ou coletivo, com raízes biológicas, na natureza, mas que se efetivam no plano da alma humana, e o que podemos chamar de plano

objetivo, da cultura. Seguindo uma percepção na trilha aberta pela filosofia dialética, deveríamos talvez tentar alcançar o plano superior, no qual se elevam e superam os dois anteriores, juntando-se o lado subjetivo com o objetivo, isso que pode ser realizado especialmente, segundo a mesma filosofia dialética, no plano da arte, da filosofia e da religião.

No entanto, parece estar incluído no jogo algo de irracional; os que dele entendem julgam que há momentos em que o jogo adquire um aspecto irracional, que tem a ver com o biológico. Nota-se que em alguns momentos o jogo foge do controle e não consegue ser aprisionado na racionalidade; é quando provoca o desligamento do cotidiano para introduzir um mundo de faz de conta, de ficção.

Algumas dúvidas podem ser levantadas: se o jogo nem sempre é contido na esfera da racionalidade, por outro lado, pode toda competição ser entendida como jogo? O critério da gratuidade, do desinteresse, é decisivo para definir o que é jogo? No jogo de azar, por exemplo, existe o interesse pelo ganho material, contudo, ali também está incluída uma paixão, uma fascinação, que faz com que se mantenham as características principais de jogo, tratando-se, no entanto, de jogo interessado. No jogo de azar, não é certo que o jogador vá ganhar; tudo é possível acontecer, impera o risco; e o risco caracteriza o jogo. Será correto usar o conceito de jogo para abranger todas as espécies de competição? Com certeza, só se pode afirmar que há uma categoria de jogo cuja essência é a competição, ou seja, o *agón* grego. Porém, a pessoa que arrisca em um jogo de azar está com outra disposição de espírito, que não é a mesma de uma corrida em velocidade.

*Agón* e *paidiá* são apresentados por Huizinga como diversas dimensões do jogo:

os gregos estabeleciam uma distinção entre *agón* e *paidiá*. Aliás, tal fato poderia ser explicado em termos etimológicos, pois a palavra *paidiá* evocava o aspecto infantil de maneira tão intensa que dificilmente poderia ter sido aplicada às competições sérias que constituíam o núcleo central da vida social helênica (pp. 55-56).

Essa distinção sugere-nos pensar que a incompatibilidade tradicional da atividade tida como trabalho com o fenômeno indicado por jogo seja passível de acontecer antes no âmbito da *paidiá* do que na do *agón*:

A palavra *agón* definia a competição de um ponto de vista inteiramente diferente. Seu sentido original parece ter sido o de “reunião” (compare-se com *ágora*, a praça do mercado, palavra relacionada com *agón*) (p. 56).

É assim que, pelo caminho da erudita análise das peripécias do termo, ou melhor, dos termos que se referem ao jogo, e logo após a reflexão introdutória sobre a natureza e o significado geral do jogo, o autor se demora sobre a noção de jogo vista em sua expressão na linguagem, nas muitas línguas conhecidas.

A palavra *jogo* adquire diversos significados conforme as traduções, conforme as nuances contidas em torno da noção tal como se manifesta nas diferentes línguas.

Nas línguas europeias modernas a palavra “jogo” abrange um terreno extremamente vasto. (...) Tudo parece indicar que o conceito de jogo abrange um terreno muito mais amplo do que *paidein* ou mesmo *ludere*. Terreno este onde a ideia específica de jogo se dissolve inteiramente na de atividade e movimento ligeiro (p. 42).

Por outro lado, abstraindo a diversidade e as variações, chega-se a uma noção mais geral, uma, talvez universal, ou seja, a de que jogo

é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em

si mesmo, atividade acompanhada de um sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser que é diferente daquela da vida cotidiana (p. 33).

Esse conceito aponta claramente para o exemplo do jogo dos esportistas. É um conceito de jogo mais adequado ao jogo regrado das olimpíadas do que à brincadeira das crianças. O jogo de competição está diretamente ligado à prática desportiva, o que não impede que nesta haja prazer, do mesmo modo que no jogo desinteressado da criança. No jogo esportivo tratam-se de regras “consentidas”, porque, se alguém quer jogar, participar de um campeonato de ginástica olímpica, em primeiro lugar, deve consentir nas regras. Essas não foram feitas por cada um dos jogadores, não as criaram, mas no momento em que alguém se dispõe a praticar aquele jogo, consente nas regras criadas por outros.

A reflexão leva a ver que a noção de lúdico não se identifica totalmente com a de jogo. O jogo contém o lúdico, mas nem sempre cobre totalmente o seu sentido; pode extrapolá-lo. Lúdico e jogo são conceitos próximos, têm tendência a completar-se, mas há um certo “jogo” de ajuste e sobreposição de significados. Os significados de um e do outro como que buscam encontrar-se e mantêm um movimento de tendência à identificação e à manutenção da autonomia, sendo difícil decidir qual o mais amplo, qual o mais restrito. É possível pensar que o lúdico tem a maior dimensão, que tem uma extensão de significado mais ampla; por outro lado, é também possível encarar ambos significados de modo contrário, concluindo que mais coisas estariam indicadas e envolvidas no conceito de jogo que no de lúdico. Na verdade, precisamos reconhecer, pois, que ambos os termos comportam um modo mais amplo e outro mais restrito de significado, e é preciso explorar com cuidado e vagar os conceitos envolvidos para esclarecer algumas dúvidas.

Por outro lado, o jogo aparece como combate, o jogo é guerra; ou seja, o jogo apresentaria em si sempre o aspecto de competição e combate. Faltaria investigar em que medida a inversão dos termos dessa afirmação poderia ser sustentada: que a guerra é jogo, todo combate é um jogo e nele encontra o seu mais central conteúdo.

Convém lembrar que em um jogo altamente exigente do ponto de vista físico, no qual sem dúvida inclui-se muito esforço e, quem sabe, a dimensão da dor, o autocontrole, a necessidade de uma verdadeira ascese, pode estar e costuma estar presente a dimensão do prazer e da emoção. Emoção e prazer fazem parte da experiência do esportista na luta de competição, embora ali também possa estar presente a dimensão da dor. As dimensões da dor e do prazer estão presentes no jogo de competição e convivem lado a lado, relacionados de modo complexo.

O jogo de competição pode ocorrer também no plano de trabalhos de reflexão e pela palavra. Fácil demais seria deduzir que tudo na vida pode ser considerado como um jogo, que tudo é jogo, tudo apresenta o aspecto da competição, portanto, de certo modo, é um combate. Todavia, é melhor considerar isso devagar, aos poucos, para não criar mal-entendidos e confusões.

O “jogo” a que vimos aludido no primeiro capítulo do livro citado de Johann Huizinga, aquele que é vivenciado mesmo pelos outros animais e não é, pois, exclusividade humana, aos poucos, na experiência da humanidade, foi dando lugar aos jogos culturais, propriamente humanos. Deixou marcas nas línguas; mostra-se na linguagem a gestação do conceito, da noção que não terminou de ser formada; que ainda não está definitivamente determinada, pois ainda se tem, como neste trabalho, motivação para discutir e fazer inúmeros jogos de linguagem e reflexão sobre o que seja jogo e o que seja lúdico; que não estará nunca inteiramente fechada.

Assim, com essa lembrança da abertura da questão, recordemos que há diferentes espécies de jogos pela sua própria natureza: os de força, destreza, os de sorte, de destino, de adivinhação etc. Nas diferentes línguas, surgem diferentes palavras, que talvez signifiquem diferentes conceitos. Algumas línguas conseguem sintetizar melhor o conceito e este pode

justamente variar conforme a língua. Por exemplo, na língua grega, o sufixo *inda*, sempre onde for colocado, vai fazer significar o que “é jogado”: “Em si mesmas estas sílabas nada significam, limitando-se a dar a qualquer palavra a conotação de ‘jogar alguma coisa’” (p. 35).

Em nossa época, o esporte começa a passar por trabalho e através da realidade esportiva profissional alarga-se a conjunção de trabalho com jogo. Essa metamorfose lança no ar novas dúvidas e questões. Todavia, na história clássica do jogo, ele até pode ser feito com seriedade; mas neste caso, onde for feito com seriedade, existem talvez outras palavras para designá-lo.

Para a continuação do desenvolvimento de nossa reflexão, que aqui acompanha a exaustiva abordagem do livro citado, importa considerarmos um pouco mais de perto o conceito de *agón*, do jogo da competição, isto é, o impulso de onde vêm as atividades agonísticas.

Todo este domínio (das competições e concursos), de tão grande importância para a vida dos gregos, é designado pela palavra *agón*. Pode-se bem dizer que no terreno do *agón* está ausente uma parte essencial do conceito de jogo. (...) É certo que regra geral o elemento de “não-seriedade”, o fator lúdico propriamente dito, não é claramente expresso pela palavra *agón* (p. 35).

Grande parte da cultura grega foi “agonística”; quase tudo ali era feito para competir, e competir, se preciso, até a morte. A cultura grega era construída sobre formas de luta, de competição. Ligado a este conceito sobrou-nos em português o termo “agonia”. O jogo de *agón*, agonístico, era praticado até a agonia. Tratava-se de competir até a morte, depois de observar um série de atividades agonísticas. A vida dos gregos era dominada pelo impulso competitivo. Mas parece evidente que também em nosso tempo e em nossa cultura predominante na sociedade global pós-industrial, o impulso agonístico permanece central e fortíssimo. E se nem todos os jogos são de competição, todas as competições são jogos, a menos que queiramos chegar a afirmar tese ainda mais ampla, de que “tudo é jogo”, de que se trata em tudo do “jogo da vida”, de um grande jogo coletivo em movimento complexo, imprevisível e que sempre volta a desregrar-se e recompor-se. Essa proposição parece-me contudo mais interessante do que a oposta, que afirma que tudo na vida é trabalho. E possibilita, evidentemente, que também o trabalho seja visto e analisado como um jogo.

Todavia, não há diferenças essenciais insuperáveis entre trabalho e jogo? Poderíamos considerar o jogo como uma espécie de universal que ultrapassa os outros conceitos, podendo falar em “o jogo do trabalho”, “o jogo da competição”, “o jogo da organização social”, assim como “o jogo do futebol” e “o jogo político”?

Existe também jogo na provocação do pensamento, do desafio conceitual. E nesse plano de conceitualização mais ampla do jogo, o ser humano só é humano enquanto joga. As línguas dão-nos pistas para vermos essas origens e saídas do conceito de jogo. Nelas encontra-se uma espécie de competição entre a proposta de um conceito amplo de jogo e, de outro lado, a de um conceito mais simples e restrito.

Por exemplo, como informa Huizinga, em chinês há um sentido de jogo que é *wan*, quer dizer, jogo leve, brincalhão, próximo à atividade infantil; e também há o *tim*, que está mais perto de *agón*, que é o jogo de competição. Este conceito de jogo pode se aplicar a quase tudo: à vida econômica, à política, à vida da saúde. Quando uma pessoa luta contra uma doença, ela se deixa levar pelo espírito do jogo – de *agón*. Encontramos essa experiência em todos os níveis de existencialidade.

A riqueza do conceito de jogo existe nas mais variadas posições linguísticas e grupos de línguas. Nas línguas semíticas haveria como que uma redução no sentido de jogo, que nelas é mais fluido e vago. Tanto em hebreu, quanto em árabe, o agonístico e o lúdico podem andar

juntos, enquanto nas formas linguísticas germânicas ambas noções apresentam mais diferença. Talvez o conceito tão presente na atualidade da *jihad* islâmica, que se presta a certa ambivalência e multiplicidade de traduções, constitua uma dessas aglutinações de sentido e inclua formas do jogo de combate que apelam ao impulso profundo de luta e superação agonística contido no ser humano.

Em inglês, *play* tem uma variedade muito grande de aplicações. As diferenças aparecem para corrigir a tendência à ideia de que o jogo é tudo e tudo é jogo. A língua inglesa apresenta a palavra *game* – que são os jogos, a partida de jogo, quer dizer, a partida particular –, além de *play*, que alude a uma extensão mais ampla. Nas línguas europeias modernas o terreno do jogo torna-se mais vasto que no latim. Neste, assim como no grego, os significados variados do jogo haviam-se unido numa única palavra: *ludus*, *luderes*, que foi suplantado pela palavra também latina “jogo”.

Em português, há o adjetivo “lúdico”, que é usado também como substantivo: “o lúdico”. A substantivação ocorre especialmente quando se busca destacar, chamar a atenção. Em geral, contudo, parece ocorrer a afirmação de uma tendência a um uso mais fraco do conceito de jogo, ligado ao jogo propriamente dito. Na evolução da noção de jogo, parece haver uma redução de amplitude, ou seja, afirma-se um sentido mais simples de jogo: a noção começa como que abrangendo tudo, depois começa a distinguir-se.

Essa tendência para a especificação, para a redução da noção do jogo, Huizinga volta a explorar no âmbito do inglês arcaico, do anglo-saxão, chegando a um certo som que parece originar ao mesmo tempo as palavras *game* e *play*. *Play* tem um uso muito amplo, desde “movimentos rápidos”, “aperto de mãos”, “bater palmas” e “exercícios físicos”. O sentido de jogar como “tocar um instrumento” também se encontra em outras línguas, como no árabe. Com esse sentido, usa-se a mesma palavra para tocar instrumentos e para quando o artista faz malabarismos, já que por essência é o homem que brinca, o homem que joga. O autor especula sobre porque se chamaria de *play* o tocar instrumentos; supõe que a origem ampla de *play* esteja ligada ao movimento, ao gesto rápido, como o movimento rápido dos dedos. Para tocar, por exemplo, a harpa, mexe-se com os dedos de modo ágil; isso é também exercício físico; por isso, em várias línguas diz-se “jogar” para tocar harpa, tocar piano. Assim é no inglês, *to play piano* mas também no francês, *jouer le piano...* O lúdico teria a ver com o movimento rápido, como o do malabarista.

Mas... o lúdico não precisa necessariamente estar no jogo? O lúdico está ou não no jogo? Não tem que estar necessariamente presente? Para superar essa dúvida, se o lúdico pode ou não estar presente no jogo, é preciso antes definir o que é “lúdico”. Vejamos: em primeiro lugar, tomamos consciência de haver um sentimento do lúdico; por isso, dependemos da ordem do sujeito para ver onde há ou não o lúdico. Para um jogador que está preocupado, sofrendo muito, em tensão, talvez o jogo, não tendo mais prazer, não retenha mais o elemento de ludicidade; mas para outro que está ganhando, para quem há o prazer de estar perto da vitória, possivelmente o lúdico é possível. Assim, a noção de lúdico aparece ligada à de prazer. Em outro sentido, porém, pode-se dizer que é por vencer o outro que se instala o aspecto lúdico.

O nosso erudito autor tem a paciência de transitar longamente pelas muitas línguas consideradas para encontrar o conceito de jogo em suas mais variadas gamas e, por esse método escolhido, antes que certezas fáceis, instalam-se muitas dúvidas, que impossibilitam conclusões definitivas. É assim que continuamos a fazer o jogo das associações e inconclusões para prosseguir no jogo da descoberta do real significado da palavra jogo, em todas as suas conotações.

Huizinga refere-se, embora brevemente, ao sentido do jogo no que se fala como “jogo do amor”, “jogos de conquista” ou “jogos preparatórios para o acasalamento” ou para o ato sexual. Não lhe parece que se deva atribuir a este a categoria de um jogo, por não ser exclusivamente lúdico e, sobretudo, por nele estar incluída a seriedade biológica da reprodução,



com tantas conseqüências existenciais e morais. O autor analisa o aspecto de jogo do encontro sexual, mas se submete à evidência do que não lhe parece ser e não lhe parece poder ser considerado apenas como um jogo.

Contrastando acentuadamente com a profundamente arraigada afinidade entre o jogo e a luta, vemo-nos obrigados a considerar o uso erótico do termo lúdico, por mais universalmente aceite e mais evidente que possa ser, como uma metáfora perfeitamente típica e consciente (p. 50).

O espírito agonístico está associado à violência e a violência civiliza-se no jogo de competição. O jogo pode ser o modo de conhecermos as coisas, mas tem que ser regrado. Os jogos de combate, os jogos propriamente ditos, são o caminho para superar a violência sem regras, dessa tendência agonística da cultura humana, tão irracional.

Lembremos rapidamente a relação das mulheres com o jogo de competição e com o que ele possa ter de *agón* e de conteúdo de violência. Embora isso seja convite à polêmica, ousou repetir que as mulheres têm tido uma associação maior com a não-violência – e peço licença para recapitular associações feitas em trabalho anterior (Albornoz, 2000). Julgo que o feminismo traz, em seu bojo, uma nova ética, uma utopia de conteúdo ético, que se identifica com a afirmação de uma ética de negação da violência; e ao possibilitar uma ampliação do universo de ação das mulheres, constituiu a maior transformação antropológica ocorrida em nosso tempo. Pensar esse fenômeno pode fazer caminhar a ética, através de uma abertura utópica, para a evolução humana. Talvez seja relacionado com esse caminho das mulheres o fato de que em nosso tempo as utopias contenham acentuadamente em si o sonho de superação da violência – tanto o feminismo, como o pacifismo, a ecologia, e o movimento pelos direitos humanos sonham com a superação da violência. Esse é um dos sonhos do presente, em confronto contra a multiplicada e imensa violência potencial e efetiva existente. É o sonho de que a humanidade possa ser convertida a modos de existir pacíficos, mais amáveis, mais civilizados, de modo que assim a humanidade possa, pois, aperfeiçoar-se. O pacifismo busca a superação da violência nos jogos internacionais, de competição e acordos de interesses entre os Estados. A ecologia busca a superação das técnicas e dos usos destrutivos e desrespeitosos com relação à natureza, do que depende também a sobrevivência da humanidade nas gerações futuras. E pacifismo e ecologia estão no mesmo caminho do imaginário do movimento feminista, que é o de superar os traços violentos nas relações interpessoais.

Poderíamos olhar a violência que ocorre no mundo atual dos adultos sob o seu aspecto de jogo de combate agonístico, do que são pequenas imitações ou realizações simbólicas os padronizados jogos de guerra vídeo-eletrônicos, de multiplicação *ad infinitum*. E quando se vê que a maioria dos mortos em combate são jovens, na guerra como na paz cheia de luta das grandes cidades atuais, colhemos o desafio de levantar a hipótese, com base sociológica, de que o elemento de jogo aí está posto. Tratam-se de jogos agonísticos, de vida ou morte, entre adolescentes, que se tornam realmente as maiores vítimas da violência social e política, nas guerras como na paz armada da metrópole do nosso tempo.

O oposto também ajuda a definir uma noção. E na pesquisa que acompanhamos, somos informados de que nas palavras das diversas línguas, na maioria das vezes, o jogo aparece como oposto de seriedade, portanto, de trabalho. O jogo inclui combate, mas o oposto do jogo também inclui combate.

Em latim, o oposto de jogo é *serius*, que é o que tem sentido de gravidade. Todavia, esse sentido oscila, o sentido das palavras nas línguas ainda não está bem fechado, provavelmente nunca estará inteiramente fechado; por isso, apenas podemos dizer que seriedade tem um sentido mais negativo e jogo, mais positivo, mas o jogo pode muito bem incluir a seriedade. O conceito de jogo enquanto tal é de forma mais elevada do que seriedade – mais elevado não no

sentido de nobreza, mas no de amplitude, porque a seriedade procura excluir o jogo, enquanto que este pode incluir a seriedade, e é evidente que existem jogos sérios.

No plano do pensamento utópico, pode-se pensar que o combate possa ser superado, todavia, na visão antropológica de Huizinga, o combate tem uma base biológica, sendo, neste caso, claro que a cultura reflete a biologia; logo, a cultura é em grande parte também um jogo de competição.

Por outro lado, o elemento lúdico dá gradualmente lugar à esfera do sagrado, e esta seria a raiz de toda produção cultural: a cultura surgiria do lúdico; o lúdico dá aos poucos lugar ao sagrado, à primeira grande produção, à poesia, à filosofia, ao folclore, ao direito, enfim, todos os fenômenos culturais centrais do humano possuiriam um originário caráter de jogo e de lúdico. O jogo estaria, pois, por trás de todos os fenômenos culturais, já na sua origem, por onde se apresenta o seu caráter de competição.

Portanto, é desde o início que se encontram no jogo os elementos antitéticos e agonísticos que constituem os fundamentos da civilização, porque o jogo é mais antigo e muito mais original do que a civilização (p. 85).

Parece sem dúvida que o jogo se oculta especialmente por trás dos rituais do direito, e isso enquanto no tribunal se joga um jogo com caráter quase sagrado:

Quem diz competição, diz jogo. Conforme já vimos, não há razão alguma para recusar a qualquer tipo de competição o caráter de um jogo. O lúdico e o competitivo, elevados àquele plano de seriedade sagrada que toda sociedade exige para sua justiça, continuam ainda hoje sendo perceptíveis em todas as formas da vida jurídica (p. 88).

O jogo jurídico carrega em si mesmo a competição, entre os dois lados da balança da justiça, entre os dois interesses em conflito, entre as duas razões, entre os arrazoados discordantes; e ela, que foi uma tradição na Grécia e em Roma, mantém-se na modernidade:

O estilo e o conteúdo das intervenções nos tribunais revelam o ardor esportivo com que nossos advogados se atacam uns aos outros por meio de argumentos e contra-argumentos alguns dos quais são razoavelmente sofisticados.<sup>2</sup>

Também são bastante evidentes as ligações do jogo com a guerra, confirmando a tese de que, o jogo sendo um combate, este também pode ser visto como um jogo:

Chamar “jogo” à guerra é um hábito tão antigo como a própria existência dessas duas palavras. Já colocamos o problema de saber se isso deve ser considerado apenas uma metáfora, e chegamos a uma conclusão negativa (p. 101).

Huizinga põe em questão as interpretações mais comuns entre os observadores das guerras nas ciências humanas, que tendem a compreender o seu nexos pelos interesses econômicos ligados ao impulso de poder:

A história e a sociologia têm tendência a exagerar o papel desempenhado pelos interesses materiais imediatos e a ânsia do poder na origem das guerras, sejam antigas ou modernas. Mesmo que os estadistas que preparam a guerra considerem esta uma questão de poder político, na grande maioria dos casos, os verdadeiros motivos podem ser encontrados menos nas “necessidades” da expansão econômica etc., do que no orgulho e no desejo de glória, de prestígio e de todas as pompas da superioridade (p. 103).

---

<sup>2</sup> Observação de um juiz (Huizinga, 1999, p. 89).

Esse ponto de vista parece interessante ressaltar para o aprofundamento da compreensão da atualidade imediata, do momento histórico da “guerra ao terrorismo” declarada pelos Estados Unidos da América do Norte após os acontecimentos traumáticos de 11 de setembro de 2001. A crítica de Huizinga ao excessivo economicismo, encontrado nas análises das guerras feitas pelos estudiosos das ciências humanas, convida a repensar as convicções mais arraigadas da ciência da história, que continua a fazer-se sob forte impacto das principais correntes de pensamento modernas e, em especial, da sociologia crítica desenvolvida a partir do paradigma marxista.

Serão talvez menos evidentes, porém, são inegavelmente também claras as ligações entre jogo e conhecimento.

As maneiras segundo as quais os homens são capazes de competir pela superioridade são tão variadas quanto os prêmios que são possíveis de se ganhar (...) talvez tenha seu exemplo mais impressionante no domínio do próprio espírito humano, quer dizer, no do conhecimento e da sabedoria (p. 119).

No jogo de enigmas, entre os sábios da Grécia muito antiga, assim como na Índia arcaica, Huizinga vê explícito o caráter de jogo e de lúdico associado ao conhecimento, e este com caráter sagrado:

Podemos concluir que originariamente o enigma era um jogo sagrado, e por isso se encontrava para além de toda distinção possível entre o jogo e a seriedade. Era ambas as coisas ao mesmo tempo: um elemento ritualístico da mais alta importância, sem deixar de ser essencialmente um jogo (p. 125).

Na interpretação do autor, a separação dos modos do jogo e da atividade séria é que teria paulatinamente dado lugar ao que se chama civilização: “À medida que a civilização vai evoluindo, o enigma bifurca-se em dois sentidos diferentes: de um lado a filosofia mística e de outro, o simples divertimento” (p. 125).

A poesia também tem apresentado, por toda a sua já longa história, um caráter de jogo e competição. Isso era explícito no concurso trágico na Grécia, onde tanto a tragédia, como a comédia apresentavam-se sob o signo da competição. “Os dramaturgos gregos preparavam suas obras dentro de um espírito de competição” (p. 160), a qual sempre pode ser considerada jogo. A festa de Dionísio era a moldura sagrada para ocorrerem os grandes jogos artísticos competitivos. Os concursos literários, prática ainda viva na atualidade, conservam algo da combatividade agonística do concurso trágico.

Na história da filosofia também parece patente a permanência de formas lúdicas muito além do enigma originário e das formas enigmáticas da sabedoria.

A figura do sofista grego ergue-se ao centro do que Huizinga considera como o jogo filosófico. As proezas dos sofistas, como *virtuoses* do argumento, tinham um caráter de exibição, próxima ao espetáculo. O próprio Protágoras chamou à sofística de “uma velha arte”, ou seja, os mesmos sofistas tinham consciência do caráter lúdico de sua arte. Considerada do ponto de vista técnico, a arte dos sofistas apresentava grande semelhança com o jogo primitivo e o sofisma esteve intimamente relacionado com o enigma.

Nos diálogos de Platão, as perguntas e respostas da dialética socrática apresentam um claro caráter de jogo, mesmo porque o diálogo é uma forma de ficção, de criação artística, portanto, e parece evidente que uma conversação real, por mais requintada que pudesse ser entre os gregos e discípulos da Escola de Atenas, muito improvavelmente corresponderia à forma do diálogo literário tal como ele aparece no texto platônico.

Huizinga aponta as características lúdicas da arte da discussão e da declamação que se seguiu à época helênica, em Roma, tendo longa continuação na evolução cultural do mundo

ocidental, e com isso levanta a hipótese de interpretação de que o lúdico perpassa as competições escolásticas, que tanto aconteceram entre os pensadores cristãos, como entre os teólogos muçulmanos.

A competição pode ser considerada um dos traços mais marcantes de toda a evolução da escolástica e das universidades. Durante muito tempo a moda dominante nas discussões filosóficas foi o problema dos “universais”, que era sempre seu tema central e conduziu a uma profunda divisão entre realistas e nominalistas (p. 174).

Na história da filosofia, pois, o jogo esteve presente na atividade dos sofistas, bem como, mais tarde, nos jogos intelectuais escolásticos, mas também não se deve excluir um aspecto lúdico e de competição nos jogos sofisticados dos filósofos modernos, haja vista os exercícios de exemplificação dos filósofos analíticos da atualidade.

O autor conclui que toda forma de conhecimento, a filosofia apenas inclusive, é profundamente polêmica por natureza, sendo impossível compreender, justamente, uma polêmica, seja no plano científico, seja no plano filosófico, sem levar em conta o seu traço de *agón*, a sua dimensão agonística, isto é, de disputa e oposição.

As épocas em que a humanidade faz as descobertas mais importantes foram as das controvérsias mais violentas. Huizinga exemplifica com o século XVII da era moderna, quando

era preciso ser cartesiano ou anticartesiano, contra Newton ou a favor dele, tomar partido *pour les modernes* ou *pour les anciens*, contra ou a favor do achatamento da Terra nos polos, da vacinação etc. (p. 175).

Portanto, a filosofia, descendente direta do jogo de enigmas das épocas arcaicas, e que surgiu mesmo do jogo de adivinhação da sabedoria grega, muitas vezes lançou mão de novas espécies do jogo de competição, e de competição por meio de enigmas.

O elemento lúdico mantém-se forte e vivo na cultura contemporânea e expressa-se não só nas formas em desenvolvimento dos esportes, bem como na crescente transformação em jogo e espetáculo de muitas formas da vida social, e mesmo, da vida política. Os novos jogos da vida política, acrescidos desse aspecto evidente de espetáculo, atingem as estratégias das relações internacionais e, de novo, as relações de guerra.

...até há bem pouco tempo a guerra era considerada um nobre jogo (o esporte dos reis), e que o caráter absolutamente obrigatório de suas regras assentava em algum dos elementos lúdicos formais que tiveram, conforme vimos, seu pleno apogeu na guerra dos tempos arcaicos (p. 231).

O avanço da civilização em termos de obtenção de paz dentro de um contexto de direito internacional depende de certos princípios exteriores ao direito propriamente dito, que possibilitam o respeito à lei, ou seja, à regra do jogo do direito consentido nos acordos internacionais, princípios como “honra, honestidade, bom-tom” (p. 231). A rigor, pois, a civilização pode ser vista como um jogo, governado por certas regras, e a verdadeira civilização exige também o espírito esportivo, ou seja, a capacidade de jogar conforme as regras combinadas.

...a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites (p. 234).

No entanto, em um domínio nota-se especialmente a estrutura do jogo, sobretudo no domínio da arte, que pode também aparecer-nos como modelo do trabalho produtivo. Assim encontramos uma ligação direta do jogo com o trabalho, uma mediação significativa que deveremos explorar sob outros ângulos em outro trabalho.

E quando se encontra a intimidade da ligação entre arte e trabalho, sendo aquela o protótipo da produtividade própria do homem e, do outro lado, percebe-se também a intimidade da arte com o jogo e o lúdico, então, pode-se bem esperar ter encontrado o elo, a ponte segura entre os conceitos de jogo e trabalho, bem como os fenômenos existentes considerados como jogo e como trabalho.

## **Do ócio criativo**

Deslumbrado ante as novas mudanças tecnológicas, com suas consequências para a produção social e para os modos de vida cotidianos dos bilhões de habitantes de um planeta mais ou menos interligado globalmente pela rede de relações criadas pela informática e as telecomunicações, o pensador da questão do trabalho, Domenico De Masi, desenvolve uma reflexão que me parece interessante alinhar na sequência da teoria do jogo, quando afirma que no período da economia pós-industrial, que corresponde à transformação cultural desta fase histórica que atravessamos, sem visibilidade científica muito clara, o trabalho emigraria do centro da existência humana e, por isso, seria preciso desenvolver um novo olhar para descobrir a dimensão de ludicidade e de criação, que nos é ampliada no tempo livre e mesmo na atividade profissional coletiva, o que ele pensa resumir pela expressão *ócio criativo*.

As ideias de De Masi – na descendência daquelas de Daniel Bell e Alvin Toffler, que ele considera inovadores de visão profética – vão além das análises da economia e da sociologia, avançando pelo terreno do que podemos chamar de antropologia filosófica ou, simplesmente, uma nova antropologia, tendo a perspectiva histórica da evolução do mundo do trabalho como chão que alimenta e dá sentido à reflexão. De modo que revisar, embora brevemente, os conteúdos principais de algumas das manifestações de seu pensamento, na perspectiva e memória da recém visitada antropologia do jogo, pode operar, espero, um avanço na consciência. Associar suas teses com as percorridas na primeira parte deste trabalho, sobre o *Homo ludens* de Johann Huizinga, será instigante e, suponho, provocador de novo patamar para a reflexão.

Em *A emoção e a regra, os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950*, Domenico De Masi (1999) desenvolveu seu estudo em torno da hipótese central de que, enquanto os Estados Unidos da América faziam o enorme esforço teórico-prático para elevar ao máximo a sociedade industrial e a lógica do maquinismo e da produção em série, a velha Europa, no início do século XX, mostrava-se criativa de um modo original, como que antecipando a era pós-industrial, que viria não pouco influenciada pelas decisões e crises atravessadas pelo velho continente, por ocasião das duas trágicas grandes guerras do século ocorridas principalmente sobre o solo europeu, ou a partir dele.

Estes esforços levaram a admiráveis casos concretos que, além de representar a síntese de uma longa experiência histórica acumulada construindo templos, catedrais e palácios, abrindo oficinas de arte, fundando mosteiros e academias, antecipavam também formas futuras de organização pós-industrial, funcionais para a criatividade (p. 18).

Essas formas criativas de atuação, de grupos criativos que depois ficaram famosos, em um primeiro momento, pareceram perder para a sociedade hiperpadronizada, da produção industrial, mas voltam a aparecer como exemplos inspiradores hoje,

que a organização da fábrica tradicional exauriu seu ciclo histórico, que a linha de montagem começa a ser uma peça arqueológica, que é preciso organizar o tempo livre, a atividade artística e científica... (p. 18).

Trabalho e ócio criativo são postos na reflexão de De Masi como fazendo parte de uma unidade, e é por isso que a sua contribuição para o pensamento da questão leva-nos de volta à nossa hipótese inicial, de que estejamos entrando em uma época da história da atividade humana em que não será mais tão nítida a separação entre trabalho e lazer, entre produção e consumo, entre emprego e tempo livre. Suas respostas às novas questões em torno desses fenômenos podem ser esclarecedoras para as inquietações e perguntas desta pesquisa e, assim, nas próximas páginas acompanharemos as afirmações do polêmico sociólogo italiano em seu livro *Ócio criativo*, que na realidade é uma entrevista concedida a Maria Serena Palieri e publicada pela primeira vez em 1995.

De Masi considera o fenômeno da indústria e do desenvolvimento de formas de vida relativas que permitiram falar de sociedade industrial, como um acontecimento passageiro, bem situado em tempo e lugar. Esse acontecimento possui uns duzentos anos de existência, sendo compreendido de um modo antropológico e histórico ao mesmo tempo, ou seja, projetado sobre um fundo de longa duração, visto como resultado de uma existência do homem estimada em setenta milhões de anos, mas que se aproxima da realidade humana atual a partir de cinco mil anos atrás, na Mesopotâmia (De Masi, 2000, p. 31).

A sociedade industrial, que nos últimos três séculos tornaria-se para os ocidentais um habitat natural, na realidade deu-se como um fenômeno artificial, inusitado, com o qual o homem em geral a princípio não se identificava. O mundo do artifício e da produção em série, motivada pelo desejo de proveito máximo e calcada sobre uma forma de exploração acentuada da força e do tempo do trabalhador, realizou a proeza de impor-se como natural, transformou-se em segunda natureza humana, a ponto de os homens passarem a compreender-se, a partir das ciências humanas criadas justamente durante essa fase do desenvolvimento da humanidade sob a égide da indústria, como seres definidos pelo trabalho e pela técnica.

E assim, os “tempos modernos”, cujos nexos centrais se tornariam a estandardização, a especialização e a sincronização, passaram a ser percebidos como naturais, como a máxima expressão de um ser que se define pela atividade produtiva e pela performance no plano do trabalho e da técnica (De Masi, 2000, p. 54).

A razão afirmada pelo Iluminismo do século XVIII encontra sua máxima concretização na empresa industrial estandardizada, especializada e sincronizada, e isso especialmente na indústria americana da passagem do século XIX ao XX, tal como o expressaram as realizações e as ideias de Taylor e Ford. Contudo, já na Europa do início do século XX podem ser identificadas as primeiras fissuras na filosofia industrial, ou seja, um primeiro distanciamento crítico e revisão da ideologia do desenvolvimento industrial (De Masi, 2000).

No mesmo ano de 1903 – em que Taylor anuncia em Saratoga, em uma reunião de engenheiros, a publicação do seu livro mais importante e Ford inaugura a sua fábrica de Detroit – inaugura-se em Viena a Wiener Werkstätte. Trata-se da cooperativa, que mencionei antes, fundada por Klimt, Schiele, Hoffmann e outros gênios da estética. Ali se produz de tudo, de cartões-postais a papel de parede, de talheres a móveis, de um completo edifício a bairros urbanos inteiros. E sua produção obedece a critérios completamente diferentes daqueles de Taylor: escassa divisão do trabalho, pouca padronização, pouca especialização, pouca sincronização, pouca centralização, pouca maximização. Com resultados criativos realmente extraordinários (De Masi, 2000, p. 64).

Ou seja, dentro mesmo da sociedade industrial, e no centro de sua origem, começam a surgir os sinais e os elementos de sua superação criativa; começam a crescer os germes da sociedade pós-industrial. A partir desses germes de futuro, próprios da produção muito especial

dos grupos criativos do início do século XX, e após a abertura das imensas novas possibilidades oferecidas pela “terceira onda” da revolução industrial, ou seja, a alta automação efetivada com a criação do computador e, hoje em dia, com a criação da rede dos micro-computadores individuais, abre-se um mundo novo com forte influência sobre o modo de vida das pessoas, com uma transformação radical nos modos de produção e de consumo, mas também com influência sobre as formas de relacionamento entre os grupos sociais, as classes, os indivíduos, e correspondentes a mudanças importantes no uso do tempo e do espaço.

No que em geral se descreve, com temor e tremor, como mundo do desemprego e, portanto, do desamparo e do risco social, De Masi consegue ver como mundo de novas possibilidades humanas e da libertação do trabalho como dado centralizador da existência humana. Esse mundo novo é chamado de pós-industrial e sua cultura interna é dita pós-moderna, à espera de uma melhor denominação mais precisa e mais de acordo com a essência mesma deste tempo, que ainda percebemos com incerteza e dificuldade.

Alguns pioneiros, em meados do século XX, perceberam a transformação, a transição do período industrial para o pós-industrial, e foram vozes pioneiras, nem sempre bem aceitas pela comunidade científica.

Daniel Bell (1976), com *O advento da sociedade pós-industrial*, adverte para os fatores que indicam a passagem da sociedade industrial para a pós-industrial, para o que ele chama de “cinco princípios axiais da nova sociedade”:

Em primeiro lugar, a passagem da produção de bens à produção de serviços. Em segundo, a crescente importância da classe de profissionais liberais e técnicos, em relação à classe operária. Em terceiro, o papel central do saber teórico ou, como dirá Dahrendorf mais tarde, o primado das ideias. Em quarto lugar, o problema relativo à gestão do desenvolvimento técnico: a tecnologia tornou-se tão poderosa e importante, que não pode mais ser administrada por indivíduos isolados e, em alguns casos-limite, nem mesmo por um só Estado. Em quinto, a criação de uma nova tecnologia intelectual, ou seja, o advento das máquinas inteligentes, que são capazes de substituir o homem não só nas funções que requerem esforço físico, mas também nas que exigem um esforço intelectual (p. 105).

Alvin Toffler foi outro dos autores controvertidos, antecipadores da compreensão da nova época iniciante como pós-industrial. A obra *A terceira onda* centralizou as atenções da opinião pública leitora e criou muita discussão durante os anos 80 do século XX.

Toffler, assim como Fernand Braudel e a *Nova História* francesa, na qual a categoria da *longa duração* foi tão marcante, vê a história mover-se através de grandes ondas, identificando os princípios da sociedade industrial como os da *sincronização*, *standardização* e *especialização*, que Alain Touraine unificava no paradigma da *racionalização* (Touraine, 1969).

Da ótima utilização de matérias primas, passou-se à produção de materiais artificiais mais conformes às novas necessidades. A standardização aos poucos dá lugar à aspiração pela originalidade, pela pessoalidade. A busca da objetividade extrema abre lugar à inquietação da subjetividade. Dos meios de comunicação de massa tende-se a passar à desmassificação dos meios de comunicação.

São transformações que Alain Touraine resume, assumindo como partes os princípios axiais apontados por Daniel Bell, e definindo a nova sociedade como a que sente a necessidade e possui a capacidade de *projetar* e *programar* o seu futuro. Concordando com o espírito das análises de Bell, Toffler e Touraine, contudo, De Masi, se tivesse que definir a sociedade pós-industrial, a definiria como *sociedade criativa*. Pois

nenhuma outra época teve um número tão grande de pessoas com cargos criativos: em laboratórios científicos e artísticos, nas redações dos jornais, equipes televisivas e cinematográficas etc. (p. 118).

Também a socióloga húngara Zsuzsa Hegedus, que foi assistente de Touraine em Paris, propõe uma teoria sistematizadora da nova sociedade em surgimento através das transformações tecnológicas do trabalho, na última parte do século XX, teoria considerada por De Masi como fascinante. Hegedus identifica quatro fases da atual distribuição internacional do trabalho: a da *ideação*, a da *decisão*, a da *produção* e a do *consumo* (De Masi, 2000, p. 120).

Touraine afirma: “O coração desta sociedade é a programação”. Hegedus (1989), por sua vez, afirma: “O coração desta sociedade é a invenção”. De Masi (2000) e sua escola afirmam: “O coração desta sociedade é a informação, o tempo livre e a criatividade, não só científica, mas também estética” (p. 121).

As classes sociais transformam-se, crescem ou diminuem em tamanho e proporção no todo da sociedade, por isso mudam o seu sentido social e político. A sociedade pós-industrial não apresenta as mesmas oposições de classe da sociedade industrial do século XIX analisada por Karl Marx. Assim como Touraine fala de uma “dupla dialética de classes”, de modo que, ante o critério de projetar o futuro, podem existir padrões reacionários e padrões esclarecidos, operários reacionários e operários esclarecidos.

... há uma classe hegemônica “dirigente”, que olha para a frente e projeta o futuro. Há uma classe hegemônica “dominante” que se preocupa só em conservar os privilégios adquiridos. Do mesmo modo, há uma classe subalterna “propositiva” capaz de contrapor os próprios planos aos da classe hegemônica. E há uma classe subalterna “defensiva”, que se limita a proteger os próprios direitos adquiridos, que recusa a priori os planos da classe hegemônica, mas não é capaz de formular planos alternativos (p. 127).

Os tempos pós-modernos são globalizados, criativos e andróginos. A globalização, que reduz e de certo modo desfaz, achata a diversidade, representa, segundo De Masi, o êxito de uma tendência perene no homem, que é a de explorar e colonizar todo o território que conhece. São vários os impulsos que levam à globalização; contudo, hoje há algumas novidades e, além da enorme influência dos Estados Unidos, De Masi elenca:

Pela primeira vez estas várias formas de globalização estão todas co-presentes e potencializam seus efeitos reciprocamente. E pela primeira vez a estrada da unificação política e material é aplanada pelos meios de comunicação de massa e pelas redes telemáticas.(...) O conjunto destes fatores produz uma oitava forma de globalização: a psicológica (p. 137).

Mas não só a globalização caracteriza a nova realidade do trabalho: criatividade e androginia são igualmente transformações importantes.

Relacionada com a divisão de tarefas entre os gêneros, que se transforma mas não tanto, encontra-se a questão do trabalho fora de expediente e as horas-extra, muitas vezes sem pagamento. Esse trabalho invasor do tempo livre, segundo De Masi, configura uma espécie de doença, um fenômeno extemporâneo e injustificado, que é necessário curar pela redução drástica dos expedientes, que viria ao encontro dos interesses femininos, pois

restitui os maridos às suas mulheres e vice-versa. Os homens perdem o alibi que hoje usam para ficarem fora de casa o dia todo e desinteressarem-se assim da vida fora do trabalho, delegando às mulheres todas as responsabilidades familiares e privando a si mesmos das alegrias relacionadas com o tempo livre, a organização do lar, os afetos, a paternidade (p. 177).

O autor salienta e insiste em que a sociedade pós-industrial possibilita o encurtamento do horário de trabalho e a ampliação do tempo livre, e isso que se apresenta hoje como tendência, pode ser generalizado, de modo que começa a instalar-se uma associação entre o que antes esteve claramente separado, o trabalho e o lazer, aproximando e mesmo identificando – e



isso, de novo, porque assim também o era antes do período industrial – o tempo e o lugar da atividade profissional, o tempo e o lugar da atividade recreativa e de repouso.

Os trabalhos que permanecem como monopólio dos seres humanos, isto é, aqueles de natureza intelectual e criativa, não admitem ser circunscritos a um lugar ou intervalo de tempo específicos. Portanto, invadem o tempo livre e de estudo, confundindo-se e misturando-se com o jogo e com o aprendizado. Trabalho, estudo e diversão confundem-se cada vez mais (p. 177).

O teletrabalho, próprio deste novo tempo e novo modo de vida e cultura, assim chamado, embora precariamente, de pós-moderno, conserva um pouco do século XIX e um pouco da Idade Média, e ainda não é bem compreendido. Em primeiro lugar, pensa-se em algo que tem a ver com informática, com o computador. O teletrabalho teria a possibilidade de operar a síntese virtuosa entre o artesanato e a indústria:

De alguma maneira, recupera e valoriza a parte melhor do artesanato e a parte melhor da indústria. Permite o retorno a pequenas unidades produtivas ou até mesmo ao trabalho em casa, como no artesanato. Porém, enquanto na era artesanal uma oficina era separada das outras, agora cada unidade produtiva é ligada às outras por via telemática. Isto é possível porque as matérias-primas não são mais materiais, mas sim imateriais: são informações (p. 182).

O que está em jogo é uma batalha entre a inovação e a conservação, não sendo o caminho impedir o progresso, mas sim geri-lo de modo que favoreça a difusão das condições da felicidade (De Masi, 2000, p. 185). As inovações tecnológicas, criando o teletrabalho, favorecem o progresso e a felicidade humana. Apesar das resistências às mudanças, as transformações se dão em ritmo acelerado, com rapidez nunca vista. E “aqueles que assimilam rapidamente as novas categorias projetam o futuro inclusive para os demais” (p. 186).

A lentidão, própria do homem, característica das evoluções humanas em longa duração, está associada à sabedoria e à prudência. E se, aparentemente, a rapidez é uma categoria própria da indústria, correspondendo à lógica da produção em série e ao máximo de proveito, a rapidez parece persistir como característica deste mundo e momento que se substituem aos industriais. A diferença essencial é que a produção hoje posta para o homem é a produção intelectual, de certo modo resolvida pelas máquinas a produção material.

Com respeito à sociedade industrial, a pós-industrial privilegia a produção de ideias, o que por sua vez exige um corpo quieto e uma mente irrequieta. Exige aquilo que chamo de “ócio criativo”. As máquinas trabalharão num ritmo sempre mais acelerado, mas os seres humanos terão sempre mais tempo para refletir e para “bolar”, idear (p. 188).

Contudo, o teletrabalho não é apenas evolução positiva da produção material, da qual nos libertamos, para a produção intelectual criativa. É possível que aumente o desemprego e que, assim fazendo, tornem-se ainda mais complexas a orientação e a gestão das carências sociais e da política. O emprego em tempo parcial, a diminuição do horário de trabalho de um indivíduo aparece como solução possível para abrir lugar para o trabalho em tempo parcial de seu concidadão.

Sem dúvida, para chegar a essa redistribuição do trabalho que possibilite a muitos o emprego em tempo parcial, precisamos desacelerar, reduzir o ritmo que nos impusemos no mundo das grandes possibilidades tecnológicas. Por trás da pressa esconde-se talvez algo mais profundo, como o medo da morte, mas é preciso encontrar a sabedoria para “saber usufruir o luxo da pausa”. E se não possuímos tal sabedoria, é preciso buscá-la, porque “a felicidade consiste em buscá-la, e quem quer que a busque já está de alguma forma no caminho da sabedoria” (p. 189).

De Masi define o que entende por teletrabalho:

É um trabalho realizado longe dos escritórios empresariais e dos colegas de trabalho, com comunicação independente com a sede central do trabalho e com outras sedes, através de um uso intensivo das tecnologias da comunicação e da informação, mas que não são, necessariamente, sempre de natureza informática (p. 204).

O teletrabalho oferece vantagens e desvantagens, com riscos novos. Podem acontecer dificuldades para ações coletivas, para a organização sindical, até que se atine fazê-las pela internet. Talvez seja diminuído o poder contratual do trabalhador: se é mais substituível, o trabalho talvez se torne mais precário; e como o espaço de concorrência se estende ao planeta, há risco de má distribuição (p. 207).

A reflexão de Domenico De Masi continua nessa direção, até encontrar-se com a nossa hipótese de que cada vez mais o trabalho se aproxima de um jogo, enquanto se faz como atividade criativa, predominantemente intelectual. Estas são apenas sugestões que nos convidam a continuar a construir a teia das hipóteses e a revisão de conceitos e valores. Sem cair na armadilha, é claro, de tomar tais sugestões e hipóteses ou tendências de interpretação como questão fechada, como assunto decidido ou argumento irrefutável. A discussão em vista da compreensão dos novos tempos apenas começa. No entanto, parece-me promessa de um caminho fértil, para compreensão das novas situações que se criam no atual momento da humanidade, esse em que se mostra o mundo do trabalho como afim e próximo ao do jogo, quando antes, ao contrário, essa aproximação se fazia na direção inversa, como a do mundo do jogo que se abria para os nexos da profissionalização e da regra do trabalho.

## Referências

- Albornoz, S. G. (2000). *Violência ou não-violência: um estudo em torno de Ernst Bloch*. Santa Cruz do Sul: Edunisc.
- Bell, D. (1976). *Vers la société post-industrielle*. Paris: Laffont.
- Braudel, F. (1993). *Grammaire des civilisations*. Paris: Flammarion.
- Hegedus, Z. (1989). Social movements and social change in self creative society: new civil initiatives in the international arena. *International Sociology*, 4 (1), 19-36.
- Huizinga, J. (1999). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo.
- De Masi, D. (2000). *O ócio criativo*. Sextante: Rio de Janeiro.
- De Masi, D. (1999). *A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950*. José Olympio: Rio de Janeiro.
- Toffler, A. (2001). *A terceira onda*. São Paulo: Record.
- Touraine, A. (1969). *La société post-industrielle*. Paris: Denoël.

**Endereço para correspondência**  
suzanaalb@viavale.com.br

Recebido em: 24/08/2007  
Aprovado em: 12/08/2008