



ARTIGO ORIGINAL

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



Fernanda Stein <sup>a,\*</sup> e Elizara Carolina Marin <sup>b</sup>

<sup>a</sup> Universidade Federal de Pelotas, Escola Superior de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Pelotas, RS, Brasil

<sup>b</sup> Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Santa Maria, RS, Brasil

Recebido em 8 de março de 2018; aceito em 23 de julho de 2018

Disponível na Internet em 7 de outubro de 2018

### PALAVRAS-CHAVE

Jogos e brinquedos;  
Área urbana;  
Coletivo cultural;  
Espaço público

### KEYWORDS

Play and playthings;  
Urban area;  
Cultural collective;  
Public place

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

© 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Este é um artigo Open Access sob uma licença CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

### Cultural collectives and actions with games in São Paulo city

**Abstract** This article is about the game in the context of public places of an urban center. We aimed to understand the constitution, the performance, the perspectives and the challenges of these groups. We conducted field and documentary research, in addition to semi-structural interviews. The three collectives under analysis were formed in the last five years. They perform occupations with games in public places such as squares, streets and parks, in the search

\* Autor para correspondência.

E-mail: [fefestein@yahoo.com.br](mailto:fefestein@yahoo.com.br) (F. Stein).

**PALABRAS CLAVE**

Juego e implementos de juego;  
 Área urbana;  
 Colectivos culturales;  
 Espacio público

for re-signification and appropriation of these places by people. At the core of their actions is the defense of a more playing city and of the connection between the city and the playful dimension in human beings.

© 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Published by Elsevier Editora Ltda. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

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

**Resumen** Este artículo tiene como tema el juego en el contexto de espacios públicos de un centro urbano. Nuestro objetivo era comprender la formación, las acciones, las perspectivas y los desafíos de colectivos culturales organizados en torno a juegos en la ciudad de São Paulo. Llevamos a cabo investigación de campo y documental, realizando entrevistas semiestructuradas. Los tres colectivos que se analizaron se formaron en los últimos 5 años y tienen ocupaciones en espacios públicos, como plazas, calles y parques, en la búsqueda de resignificación y apropiación de esos espacios por las personas. El objetivo principal de sus acciones es la defensa de una ciudad en que se juegue más, de la conexión entre la ciudad y la dimensión lúdica en los seres humanos.

© 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Este es un artículo Open Access bajo la licencia CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

**Introdução**

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

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

Nessa perspectiva, observa-se em grandes centros urbanos, nas duas últimas décadas, no Brasil e na América Latina (a exemplo de Bogotá/Colômbia e Santiago/Chile), a consolidação de coletivos culturais, considerados movimentos sociais autônomos, sem personalidade jurídica, organizados de maneira horizontal (sem hierarquias entre seus membros), formados principalmente por jovens que,

com diferentes ações em torno de manifestações culturais, afirmam-se enquanto sujeitos transformadores da cidade (Marino, 2015). Em São Paulo, nos últimos anos, surgiram diversos coletivos, atuantes no campo do teatro, da música, do cinema, do rap, do grafite, da literatura (Marino, 2015; Aderaldo, 2014). É possível identificar 237 coletivos cadastrados na plataforma online SP Cultura<sup>1</sup>.

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

Manifesto em toda e qualquer cultura, o jogo traduz a necessidade universal humana da diversão, do prazer, da festa. Da infância à vida adulta, estamos cercados pelo jogo. Para Huizinga (2000), o jogo encerra um sentido em si mesmo, transcende as necessidades materiais imediatas da vida. Na essência do jogo está a fruição intensa, incerta e desafiadora. É essa uma das primeiras formas que o ser humano cria para se comunicar e para se compreender enquanto ser.<sup>2</sup> Segundo Caillois (2017), os jogos expressam

<sup>1</sup> Plataforma da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo com informações sobre agentes culturais, projetos, eventos e espaços cadastrados.

<sup>2</sup> À luz de Huizinga (2000), compreendemos indistintamente os termos “jogar” e “brincar” por expressarem um conjunto de elementos característicos: voluntário, livre; “não sério”, mas levado

os costumes, as formas de se organizar em sociedade, a natureza na qual se materializam, as crenças, as visões de mundo e utopias, e assumem características a partir do contexto e das relações sociais ali estabelecidas.

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

## Caminho metodológico

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

A pesquisa de campo foi feita na cidade de São Paulo em novembro de 2016. São Paulo tornou-se campo desse estudo por ter uma quantidade expressiva de coletivos culturais atuantes na cidade, além de ser a mais populosa do país e do continente americano (com estimativa de 12.106.92 habitantes em 2017) e maior área urbana do Brasil, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2017).

Para a identificação dos coletivos, usamos as seguintes estratégias:

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

Identificamos quatro coletivos culturais: Aqui que a Gente Brinca<sup>3</sup>, Brincantes Urbanos<sup>4</sup>, Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo<sup>5</sup> e Central dos Jogos<sup>6</sup>. Para fins de análise, nesse recorte, estaremos centrados nos três primeiros, uma vez que o quarto coletivo explicitado apresenta similaridade em seu processo de formação, de atuação e na compreensão sobre os temas Jogo e Cidade aos da Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo e origina reiteração dos dados.

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

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

Os dados também tomaram forma nos relatos orais de cinco sujeitos, entre 28 e 32 anos, selecionados por meio dos seguintes critérios: participar do coletivo em análise desde a sua constituição; ter interesse e disponibilidade de tempo para contribuir para a pesquisa. A partir disso, entrevistamos três sujeitos do coletivo Aqui que a Gente Brinca; um do coletivo Brincantes Urbanos; um da Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo. Substituímos seus nomes originais por fictícios.

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

## Os coletivos culturais

Os coletivos foram constituídos por jovens que tiveram suas infâncias na cidade de São Paulo e vivenciaram as suas mudanças, especialmente as dos espaços para o jogar. A maioria é graduada em universidades da cidade de São Paulo, egressos de diversos cursos, dentre eles geografia, teatro, música, artes visuais, psicologia. Todos relataram que tiveram contato com pessoas interessadas em promover o brincar na cidade, como professores, pesquisadores e formadores brincantes. Deixaram claro que a percepção da existência de uma rede de pessoas interessadas na defesa da dimensão lúdica<sup>7</sup> potencializou a possibilidade de agir em prol de uma cidade mais lúdica e de espaços públicos mais afetivos. Para Santos (2011, p. 159), as ações feitas coletivamente encontram mais meios de multiplicação de forças. Nas palavras do autor: “É também pela organização que pessoas inconformadas se reúnem, ampliando, destarte, sua força e arrancando, pela convicção e o exemplo, gente já predisposta mas ainda não solidariamente instalada nesses princípios redentores”.

Conforme os relatos, os membros de cada coletivo reuniram-se por suas afinidades nos modos de conceber a cidade e os espaços públicos, pelos desejos de mudança e, acima de tudo, pela necessidade de jogar e de viver a dimensão lúdica dentro de São Paulo. A cidade tem um papel fundamental para a ampliação do grau de consciência da população, alude Santos (2011), pois a vitrine das desigualdades, da pobreza e dos problemas relativos ao espaço é

a sério para quem joga; evade a vida real; acontece dentro de um limite de tempo e espaço; congrega ordem e regras.

<sup>3</sup> [www.aquiqueagentebrinca.blogspot.com.br](http://www.aquiqueagentebrinca.blogspot.com.br)

<sup>4</sup> [www.brincantesurbanos.blogspot.com.br](http://www.brincantesurbanos.blogspot.com.br)

<sup>5</sup> [www.caravanaludica.blogspot.com.br](http://www.caravanaludica.blogspot.com.br)

<sup>6</sup> [www.facebook.com/centraldosjogos](http://www.facebook.com/centraldosjogos)

<sup>7</sup> Algumas redes atuantes em São Paulo e que surgiram nos relatos: Instituto Brincante; Associação Internacional pelo Brincar; Associação Brasileira pelo Direito de Brincar e à Cultura; Aliança pela Infância.

vista de maneira mais clara. Quem vive na cidade é levado a refletir e a buscar novas interpretações e soluções. É nessa perspectiva que os coletivos aqui estudados dão rumo às suas ações.

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

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

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

## Aqui que a Gente Brinca

Criado em 2013 por três pessoas<sup>8</sup>. Foi concebido por uma necessidade de espaço destinado às crianças no interior do Sacolão das Artes, uma ocupação cultural em um antigo galpão hortifrutigranjeiro, no bairro Parque Santo Antônio, na periferia sul da cidade de São Paulo. Segundo o relato de Taís, havia a necessidade de um espaço para as crianças brincarem: “Não no sentido de controle dessas crianças, mas de ter um lugar demarcado, o espaço das crianças brincarem dentro do Sacolão. A gente queria uma coisa nessa pegada de demarcar mesmo que é aqui que a gente brinca” (Entrevista com Taís, Aqui que a Gente Brinca, 26-11-2016). O coletivo formou-se a fim de submeter tal proposta ao programa do município para a Valorização de Iniciativas Culturais (VAI)<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Todos os coletivos contam com um núcleo pequeno responsável por fazer as parcerias e a logística de ações. Porém, durante os dias das ocupações contam com mais pessoas que acompanham o trabalho do coletivo, auxiliando em momentos específicos.

<sup>9</sup> Criado para apoiar financeiramente atividades artístico-culturais, principalmente em regiões desprovidas de recursos e equipamentos culturais.

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

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

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

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

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

Atualmente segue com ações mais frequentes, porém expandidas a outras regiões de São Paulo. Construíram caixas de brinquedos com miudezas (bolinhas de gude, piões, ioiôs, corrupios, varetas etc.) que, quando abertas, dão acesso a um universo quase que paralelo, porém bem ali no meio da Avenida Paulista, no Parque Santo Antônio ou em alguma escola no Bom Retiro.

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

## Brincantes Urbanos

Foi formado em 2015, por quatro educadoras, para concorrer ao edital da prefeitura municipal Redes e Ruas

de Inclusão, Cidadania e Cultura Digital<sup>10</sup> com o projeto “Comigo não morreu”, que objetivava a vivência de brincadeiras em praças na periferia, propunha experiências de pertencimento à cidade e a criação de uma rede *online* de educadores brincantes da Zona Sul de São Paulo. Para Luiza, membro do coletivo, existia o desejo de quatro amigas, que já atuavam com o brincar, ampliarem seus trabalhos para os espaços públicos.

O grupo atua em quatro eixos: [1] Brincadeiras tradicionais e reinvenções das culturas da infância; [2] Brincadeiras na natureza; [3] Brincar de fazer – confecção de brinquedos; [4] Formação brincante<sup>11</sup>. Com em torno de 50 ações feitas até o fim de 2017, ocupa espaços com cantigas de roda, jogos de corda, de elástico, de correr, de taco, com objetos simples, mas provocativos para os que passam pela ocupação, que se sentem seduzidos e brincam junto. Fez ações em locais tais como na Praça do Campo Limpo, no bairro Jardim Boa Vista (durante duas das edições da Vielada Cultural), no Parque da Juventude (durante Virada Sustentável 2015), no bairro Parque Santo Antônio (na Semana do Brincar na Periferia).

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

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

Na medida em que organizam as ações e participam delas, os membros do coletivo são levados a experimentar a cidade e relatam: “Faltam bancos, calçadas adequadas, boa iluminação, banheiros, bebedouros, lixeiras; faltam cores e gentilezas com a cidade e as pessoas” (Coletivo Brincantes Urbanos, campanha “Quero brincar nas ruas!”, 2015)<sup>12</sup>.

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

Por outro lado, quando o coletivo provoca essa experiência de ocupar o espaço, “quando você vive a cidade, você é afetado por isso, você tenta fazer alguma coisa [...]. Você vive essa problemática, vê isso e tenta provocar

uma outra coisa também. E vê como a gente é levado a consumir a cidade também, essa coisa de consumir e jogar fora”. (Entrevista com Luiza, Brincantes Urbanos, 28-11-2016). Nesse sentido, Gonçalves e Rechia (2015) afirmam que a dinâmica das relações sociais que são estabelecidas nesses espaços pode influenciar na maneira com eles são apropriados; nesse caso, de forma crítica e consciente.

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

## Caravana Lúdica de Jogos Tradicionais do Mundo

Foi constituída em 2013 a partir da convivência de dois jovens com o professor chileno Iván Peña, um dos líderes da Associação Alealudo<sup>13</sup>, bem como da participação em suas apresentações, ocupações e oficinas com os jogos construídos por ele próprio, com madeira de descarte, geralmente de tabuleiro ou de mesa, denominados Jogos do Mundo. Para Daniel, um dos membros entrevistados, os Jogos do Mundo são aqueles que não têm origem, espaço ou tempo definidos, que estão desde longo tempo presentes na cultura de vários países, e como podem ter atravessado continentes são do mundo. O coletivo compreende os jogos do mundo como patrimônio imaterial da humanidade.

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

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

<sup>10</sup> O edital teve a intenção de fortalecer ações de cultura e inclusão digital e promover iniciativas de ocupação dos espaços públicos na cidade de São Paulo.

<sup>11</sup> Dados extraídos do *site* do coletivo.

<sup>12</sup> Fonte: *site* do coletivo.

<sup>13</sup> Iván Peña Johnson é mestre em ciências do jogo pela Université Paris 13 Nord. Viaja pela América do Sul e Europa difundindo os jogos do mundo.

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

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

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

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

## Desafios e estratégias

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

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

ações também aconteçam de maneira mais frequente, sem uma projeção temporal e contínua.

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

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

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

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

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

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

Ao experimentar a cidade com jogos, são geradas experiências que envolvem sentimentos, reflexões e criação de conhecimento sobre si, sobre os outros e sobre o espaço da cidade, são criadas histórias e memórias nas vidas dessas pessoas. [Santos \(2011\)](#) afirma que quando o entorno é vivido é matriz de um processo intelectual e simbólico capaz de

criar a amálgama entre sujeito e espaço. Ao jogar, há a imersão em um universo coexistente ao mesmo tempo em que há identificação com o entorno real. Jogar em espaços públicos da cidade é, então, possibilidade do encontro não apenas com o imaginário, mas também com a realidade urbana.

## Em suma

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

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

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

## Financiamento

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Esta pesquisa fez parte do projeto III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais, financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), na chamada ME/CNPq n°. 091/2013, processo n°. 487.663/2013-6.

## Conflitos de interesse

Os autores declaram não haver conflitos de interesse.

## Referências

- Aderaldo GA. *Reinventando cidades: estética e política nas intervenções visuais/audiovisuais de coletivos culturais em São Paulo*. Brasília: Kiron; 2014. p. 1–24, Anais da 29<sup>a</sup>. Reunião Brasileira de Antropologia, 3-6/8/2014, Natal, RB, Brasil.
- Caillois R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis: Vozes; 2017.
- Caldeira TPR. *Cidade de Muros: crime, segregação e cidadania em São Paulo*. São Paulo: Ed. 34; 2000.
- Cellard A. A análise documental. In: Poupart, J, Deslauriers JP, Groulx LH, Laperrière A, Mayer R, Pires AP, organizadores. *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis: Vozes; 2010. p.295-316.
- Duarte Júnior JF. *O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível*. Campinas. Tese [Doutorado em Educação] Unicamp; 2000.
- Franco MLPB. *Análise de Conteúdo*. Brasília: Liber Livro; 2005.
- Friedmann A. *O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância*. Petrópolis: Vozes; 2005.
- Gonçalves FS, Rechia S. *Espaços e equipamentos de lazer da Vila Nossa Senhora da Luz e suas formas de apropriação*. *Rev Bras Ciênc Esporte* 2015;37(3):265–72.
- Harvey D. *Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana*. São Paulo: Martins Fontes; 2014.
- Huizinga J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4<sup>a</sup>. Ed. São Paulo: Perspectiva; 2000.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. *Cidades e estados do Brasil: consulta de área, população e dados básicos dos municípios* [acesso em 15 dez 2017] Disponível: <https://www.ibge.gov.br/>.
- Lefebvre H. *O direito à cidade*. 5<sup>a</sup> ed. São Paulo: Centauro; 2001.
- Magnani JC. *Da periferia ao centro: trajetórias de pesquisa em antropologia urbana*. São Paulo: Terceiro Nome; 2012.
- Marino A. *Cultura, periferia e direito à cidade: coletividade em São Paulo e Bogotá*. *Políticas Públicas & Cidade* 2015;3(3): 04–25.
- Meirelles R, Saura SC, Eckschmidt S. *Olhares por dentro do brincar e jogar, atualizados no corpo em movimento*. In: Marin EC, Gomes-da-Silva PN, editores. *Jogos tradicionais e educação física escolar: experiências concretas e sedutoras*. Curitiba: CRV; 2015. p. 64–78.
- Pacheco RTB. *Lazer e cidades: protagonismos e antagonismos nas lutas por espaço*. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação Sesc* 2016;1(2):92–103.
- Padilha V. *Shopping center: a catedral das mercadorias*. São Paulo: Boitempo Editorial; 2006.
- Pereira MA. *Movimentos a favor da infância: brinque, conviva, compartilhe* [entrevista ao Projeto Memórias do Futuro: olhares da infância brasileira] Ministério da Cultura 11 abr 2013 [acesso em 25 fev 2017]. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=A7x33gzfYEs>.
- Rolnik R, Klink JJ. *Crescimento econômico e desenvolvimento urbano: por que nossas cidades continuam tão precárias?* *Novos Estud. Cebrap* 2011;30(1):89–109.
- Santos M. *O espaço da cidadania e outras reflexões*. Porto Alegre: Fundação Ulysses Guimarães; 2011.
- Thompson P. *A voz do passado: história oral*. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 1992.
- Winnicott DW. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago; 1975.