

Brincadeiras de “lutinha” e mídias: análise comparada da cultura lúdica infantil de São Luís (MA) e de Brasília (DF)

Playing fights and media: comparative analysis of children’s playful culture in São Luís (MA) and Brasília (DF)

WIGGERS ID, FARIAS MJA, GUIMARÃES JS, FERREIRA FM. Brincadeiras de “lutinha” e mídias: análise comparada da cultura lúdica infantil de São Luís – MA e de Brasília - DF. R. bras. Ci. e Mov 2019;27(4):103-116.

RESUMO: A presente pesquisa possui natureza qualitativa e tem como objetivo compreender, de forma comparada, a relação entre brincadeiras de “lutinha” e mídias a partir de produções culturais de crianças de uma escola de São Luís (MA) e outra de Brasília (DF). As brincadeiras de “lutinha” foram analisadas como práticas corporais infantis que revelam expressões dessas culturas, relacionadas diretamente com os grupos que as praticam, que lhes atribuem sentido e recriam-nas, fornecendo dinamicidade a essa manifestação. As referidas pesquisas apresentam semelhanças relacionadas tanto às construções dos objetos de investigação quanto às deliberações teórico-metodológicas que as constituem. Reconhecendo a criança como protagonista em diversos espaços sociais, dentre eles a escola, as pesquisas são balizadas por estudos da sociologia da infância. Observou-se interface das mídias com a categoria “violência”, que povoam os discursos das crianças em ambos os cenários. Foram percebidas, ainda, as discussões de “gênero” situadas nas entrelinhas dos estudos, sinalizando a definição de papéis e reforçando estereótipos de gênero. Identificou-se que a participação das mídias mostrou-se proeminente na inspiração das brincadeiras de “lutinha” das crianças em ambas as produções. Tal fato evidencia que, por mais que os cenários revelem culturas infantis diferentes, elas constroem elos a partir das mídias. A análise comparada das brincadeiras de “lutinha”, portanto, permitiu-nos apresentar e discutir formas diferentes de compreender a violência, além de ressaltarem o potencial criativo das crianças na reprodução interpretativa dos conteúdos midiáticos. Considerando as pesquisas desenvolvidas e as discussões apresentadas no artigo, é possível afirmar que as mídias são incorporadas na elaboração das culturas infantis estudadas e, por conseguinte, na educação do corpo das crianças.

Palavras-chave: Crianças; Brincadeira; Mídias.

ABSTRACT: This research, of a qualitative nature, aims to understand, by comparison, the relationship of play “fighting” and media from cultural productions of children at a school in São Luís - MA and another in Brasília - DF. The plays of “fighting” were analyzed as bodily practices that reveal children’s expressions of their cultures, related directly with the groups that practice, provide meanings and recreate, giving dynamism to this demonstration. Such productions comprise equalities related to the construction of investigations objects such as theoretical and methodological deliberations that establish themselves. Recognizing the child as the protagonist in various social spaces, including schools, these researches are based on the sociology of childhood studies. There was the media interface with the category “violence” that populate the speeches of children in both scenarios. Were perceived also discussions of “gender” situated between the lines of studies, signaling to the definition of roles and reinforcing gender stereotypes. It was identified that the participation of the media showed prominent in the inspiration of the wrestling games of children in both productions. This fact shows that while the scenarios reveal different cultures children, they build links from the media. Comparative analysis of play “fighting”, therefore, allowed us to present and discuss different ways to comprehend violence. In addition, highlight the creative potential of children in the media interpretive reproduction. Considering the researches and discussions presented in this article, it is possible to claim that media are incorporated in children’s culture, and, thus, in children’s bodily experiences.

Key Words: Children; Plays; Media.

Ingrid Dittrich Wiggers¹
Mayrhom José A. Farias^{1,2}
João da S. Guimarães³
Flávia Martinelli Ferreira¹

¹Universidade de Brasília

²Universidade Federal do Tocantins

³Prefeitura Municipal de Goiânia

Introdução

O contato das crianças com ninjas, monstros, vilões, princesas guerreiras ou heróis imaginários exhibe aspectos das infâncias na atualidade, em que o ato de brincar se confunde com a cultura lúdica infantil envolvendo brincadeiras de “lutinha”. Personagens fictícios são exemplos de símbolos que nutrem o repertório lúdico das crianças e têm seus gestos interpretados e (re)criados em ambientes que permitem sua socialização, como as escolas. Nesse contexto, há uma infância emergente influenciada pelas mídias que, nas relações sociais contemporâneas, apresenta crescente acesso às tecnologias. Destacamos, nesse sentido, o protagonismo das crianças frente a esses artifícios, considerando sua capacidade de reinterpretar e reproduzir os diversos conteúdos que lhes são divulgados diariamente.

As brincadeiras são entendidas como artefatos culturais os quais apresentam um conjunto de significações que amplia o repertório de interpretação da criança em relação ao seu entorno¹. Para o autor, a cultura de pares das crianças é regulamentada por suas próprias regras, constituídas pela apropriação, (re)produção e (re)invenção de seus mundos sociais². Dessa forma, podemos entender que as crianças não correspondem diretamente a uma cultura atribuída por um lugar, mas a diversas outras culturas, que, em diálogo, são significadas pelas próprias crianças, dando contornos às suas produções culturais. Considerando o escopo das pesquisas comparadas em educação, é necessário compreendermos as culturas lúdicas infantis, não apenas analisando seus produtos, mas as diferentes formas como elas são produzidas. Em adição, as mídias são ferramentas exponenciais que influenciam essas produções culturais, construindo novos elos entre grupos sociais e proporcionando maior comunicação, além de uma divulgação mais ampla das especificidades locais. Dentre essas peculiaridades, encontram-se as culturas infantis que apresentam traços particulares relacionados às mídias.

O objetivo central deste trabalho é empreender uma análise comparada das brincadeiras de “lutinha”, associadas às mídias, a partir de produções culturais infantis de uma escola de São Luís (MA) e de uma escola de Brasília (DF). As brincadeiras de “lutinha” foram analisadas como práticas corporais infantis que revelam expressões das culturas desses locais, relacionadas diretamente com os grupos que as praticam, atribuem-lhes sentido e recriam-nas, fornecendo dinamicidade a essa manifestação. Essas características, portanto, revelam o protagonismo da criança em seus espaços e tempos destinados às práticas corporais.

O primeiro trabalho que subsidiou esta pesquisa foi publicado na Revista Brasileira de Ciências e Movimento com o objetivo de apresentar um panorama de estudos que abordasse o referido tema, as brincadeiras de luta em publicações especializadas da educação física³. Os autores desenvolveram uma pesquisa bibliográfica em oito revistas da área da educação física, analisando as palavras-chave, o título e o resumo das publicações. As principais categorias temáticas encontradas pelos autores foram as de gênero, mídias e violência. Além dos estudos que evidenciavam as desigualdades de gênero produzidas pelas brincadeiras de luta, as mídias foram destacadas por seu papel proeminente na divulgação de conteúdos aos jovens e às crianças, representando as lutas tanto como expressão da violência quanto da cultura lúdica das crianças.

Como explicitado, o objetivo do presente artigo é contribuir, em acréscimo, com uma análise comparada das brincadeiras de “lutinha”, amplamente estudadas na literatura, fornecendo discussões sobre as produções culturais infantis relacionadas às mídias. Nesse sentido, ainda é possível anunciar outras possibilidades relacionadas ao tema, tais como um novo artigo tecendo considerações sobre a importância da mediação pedagógica relacionada às diversas práticas corporais apresentadas e representadas pelas crianças nas aulas de educação física escolar. Para tanto, podem ser ainda problematizados currículos, políticas educacionais e materiais pedagógicos como exemplos que representam tanto produções materiais quanto simbólicas.

O debate acerca da análise comparativa entre culturas entende que as comparações culturais no campo da educação devem buscar, sobretudo, compreender esses sistemas simbólicos e as produções dos seres humanos⁴. De

igual modo, entendemos que os jogos e as brincadeiras produzidas no universo lúdico infantil compõem essas produções culturais, justificando a importância de pesquisas que buscam entender melhor diferentes culturas a partir de novos estudos.

Dessa forma, a análise comparada das brincadeiras de “lutinha” de escolas de São Luís (MA) e de Brasília (DF) nos apresenta uma alternativa de compreensão dessas culturas lúdicas infantis, reconhecendo suas complexidades representadas em diferentes contextos. O delineamento metodológico das pesquisas mencionadas será esquematizado a seguir, fornecendo os subsídios necessários ao leitor para que, em seguida, sejam apresentados os resultados das pesquisas em questão. A análise comparada será apresentada na sequência, menos com o intuito de analisar as brincadeiras de “lutinha” em cenários distintos e mais com o empenho de compreender as culturas lúdicas infantis forjadas nesses dois espaços assinalados, traçando analogias entre essas produções relacionadas às mídias.

Os percursos metodológicos das pesquisas com crianças

Os estudos que fazem parte deste artigo¹ são recortes de dissertações de mestrado que compõem o repertório de trabalhos produzidos no Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade de Brasília. As pesquisas foram escolhidas pois, além de apresentarem semelhanças relacionadas às construções dos objetos de investigação ou das deliberações teórico-metodológicas que as constituem, expõem traços em torno de culturas infantis de duas cidades diferentes, ampliando as possibilidades heurísticas de compreensão da relação das práticas corporais e da cultura lúdica infantil.

No campo da educação física, podemos destacar pesquisas comparadas desenvolvidas sobretudo em busca da compreensão de identidades relacionadas a diferentes países, como Brasil e Espanha⁵, Brasil e Argentina⁶, temas que envolvem a diversidade da formação profissional na América Latina⁷ ou, ainda, reúnem diversas pesquisas⁸ orientadas a partir do método da história comparada, contribuindo para o avanço de estudos que possuem práticas corporais institucionalizadas como tema.

Os estudos no campo da educação comparada estiveram dominados, por um longo período, por comparações entre países, apresentando um menor número de investigações intranacionais⁹. Os autores entendem que a tradição desse campo estava ancorada apenas em um nível de comparação, desconsiderando outras dimensões possíveis na análise comparada. Nesse ímpeto, a escolha das pesquisas comparadas neste artigo se justifica pois objetivamos apresentar uma análise comparada de trabalhos empreendidos no mesmo país, Brasil, distinguindo-se as cidades e estados em que foram realizados. Com isso, pretendemos contribuir com a compreensão da cultura lúdica infantil produzida nas cidades de São Luís (MA) e de Brasília (DF), colaborando para o aumento de pesquisas em outros níveis de comparação, tanto no campo da educação comparada como da educação física.

A pesquisa de Guimarães¹⁰ propõe a discussão da relação entre as culturas infantis e mídias, investigando em uma escola pública de Brasília (DF) um total de 48 crianças de idade entre nove e 11 anos. Na ocasião, o autor desenvolveu uma pesquisa pedagógica, problematizando aspectos de uma oficina de mídia-educação ministrada pelo pesquisador na escola, somando 23 encontros no decorrer de 12 semanas. Nas vivências oportunizadas pela oficina, as crianças manusearam câmeras e exploraram as filmagens tanto de forma livre como orientada, produzindo vídeos com diversas temáticas destacadas pelo autor a partir do que ele denomina gêneros, sendo eles: terror, corrida de carros, programas de TV, brincadeiras espontâneas e lutas. Além dos dados decorrentes da análise das produções das crianças na oficina de mídia-educação, o autor problematizou traços culturais infantis que emergiram das relações concebidas durante o processo, tais como: a) os aparelhos celulares como objeto polissêmico, que assume diversos significados nas

¹Guimarães¹⁰ e Farias¹¹

interações entre crianças; b) a sexualidade infantil evidenciada a partir do uso das mídias; c) a violência traduzida nas brincadeiras de luta e em certo *caos*, estabelecido pelas crianças nos momentos em que transgrediam normas de conduta e subvertiam a suposta organização das aulas; d) o discurso da influência das mídias decorrentes de uma relação de causa e efeito, por vezes empregado para compreender as respostas sobre o consumo das mídias.

O segundo trabalho exposto neste artigo analisou as brincadeiras de “lutinha” como práticas corporais que compõem a cultura lúdica de crianças em uma escola pública da ilha de São Luís do Maranhão¹¹. A investigação foi construída a partir da imersão do autor na rotina de crianças de sete a 13 anos durante três meses, observando suas brincadeiras. Além disso, os desenhos produzidos pelas crianças foram utilizados como técnica complementar de pesquisa, buscando captar elementos das culturas infantis tecidos nos traçados das crianças. Ao longo da pesquisa, foram observadas as brincadeiras no tempo e no espaço de entrada na escola, no recreio e na saída das crianças. A partir dos registros organizados no diário de campo, foram identificados 27 episódios de brincadeiras de “lutinha”. A análise desses episódios permitiu a organização de sete classificações acerca dessas brincadeiras, sendo uma delas inspirada nos conteúdos midiáticos apresentados pelas crianças. Além das classificações, inferiram-se do *corpus* de pesquisa três eixos de significados, considerando as brincadeiras de “lutinha” como práticas de imaginação/representação, disputa/duelo e prazer/vertigem, bem como eixos híbridos, que revelam mais de um dos traços apresentados.

Como é possível perceber, os estudos apresentam como tronco comum de interesse as culturas lúdicas infantis, utilizando como aporte teórico-metodológico estudos do campo da sociologia da infância, optando por reconhecer as considerações das crianças na composição das respectivas pesquisas. Nesse sentido, são apontados caminhos para a compreensão da relação das brincadeiras de “lutinha” com as mídias, que serão apresentados e reinterpretados a seguir.

Em cena: brincadeiras de “lutinha”

A temática envolvendo a comparação de culturas infantis tem constituído, com seus aportes, um inventário lúdico de brincadeiras situadas em diferentes contextos. As características de jogos e brincadeiras em Portugal e no Brasil, por exemplo, apresentam traços similares e compõem um repertório lúdico mundial¹². Essas brincadeiras apresentam-se com denominações diferentes e adaptações em relação às características geográficas dos países, no entanto, são muito similares, segundo a autora, possivelmente por conta da relação colonial estabelecida entre os países por um longo período.

Ao problematizar essa comparação entre culturas na educação, Mason² aponta para o fato de muitos pesquisadores reconhecerem a influência de fatores culturais na educação sem, em sua maioria, indicar quais são eles. Sugere, com isso, que as análises comparativas sejam mais amplas e associem entidades não apenas identificáveis entre si, mas também distintas. Nesse caso, deve-se conhecer cada cultura e os aspectos em que se distingue uma da outra, para, então, originar conclusões comparativas.

O exercício da alteridade, portanto, revela-se como alicerce na construção dessas comparações, expondo, de forma direta, relações estabelecidas com o outro, reconhecendo as próprias identidades e culturas. Conforme Ciavatta¹³: “a comparação parte da analogia que é o processo de perceber as diferenças e semelhanças na relação com o outro, pessoas e objetos”. As comparações são, então, um processo de reconhecimento a partir do outro, problematizando semelhanças e diferenças em busca de soluções para problemas rotineiros¹⁴.

Por outro lado, comparações estabelecidas entre a cultura do pesquisador e as culturas infantis revelam, por meio de uma visão “adultocêntrica”, resultados de pesquisas que desconsideram o mundo das crianças e suas produções culturais¹⁵. Sendo assim, antes de iniciarmos o empreendimento que visa a adentrar as culturas infantis, devemos buscar compreender os sujeitos que a constroem. Para isso, devemos realizar exercícios constantes, como o de ouvir e observar as crianças, buscando compreender suas particularidades construídas no cotidiano escolar. As brincadeiras infantis e,

em especial, as brincadeiras de “lutinha” se estabelecem como fontes imprescindíveis em vista do reconhecimento e da interpretação das culturas lúdicas das crianças.

Mídias, práticas corporais e violência

Embasado no conceito de mídia-educação, Guimarães¹⁰ delinea, por meio de sua pesquisa, a integração da educação no contexto das comunicações. Para tanto, recorre a discussões de *Media Literacy Education* da pesquisadora norte-americana Renee Hobbs¹⁶, bem como a outros autores do campo da educação e da educação física brasileira. O autor interpretou traços das culturas infantis a partir da análise das produções midiáticas e da recepção das crianças em torno dos conteúdos provenientes das mídias. A pesquisa foi realizada em uma escola pública de Brasília (DF), situada na região da Asa Sul do plano piloto. Ao caracterizar seu lócus de investigação, é possível destacar a peculiaridade da formatação moderna da capital do país, além da diversidade socioeconômica e cultural da cidade, decorrente da migração de brasileiros de todas as regiões do país, dentre eles muitos do Nordeste.

Foram observados, a partir desse material, temas como a sexualidade e a violência, dialogando com a presença das mídias no cotidiano das crianças. O autor situou o *caos* observado nas oficinas como um lugar de encontro de condutas: as culturas do adulto, que anseiam uma concepção de criança comportada e cordial, e as culturas infantis, que interagem com seus pares, transgredindo normas e valores apresentados pela própria escola, orientados pelo universo do adulto. As brincadeiras de “lutinha” se situaram nas frestas entre o proibido e o transgressor, apontando caminhos para novas experiências corporais na escola, representando o imaginário da criança em torno das mídias. Guimarães¹⁰ ressalta três momentos na sua pesquisa em que as crianças brincaram de “lutinha”, sendo eles: os momentos de *caos*, os de brincadeiras espontâneas e os de produção.

Os momentos de *caos* são não produtivos, em que as crianças transgrediam as normas disciplinares e mostravam-se dispersas e supostamente desconcentradas. Segundo Guimarães¹⁰, muitas brincadeiras causavam um primeiro impacto visual de violência. Conforme o autor:

À primeira vista analisei aqueles momentos como de pura agressividade, entendendo-os como provocações gratuitas, como indisciplinas espontâneas. Por isso, como relatado em diário de campo, não pude compreender a dificuldade em dar um fim a essas provocações, por não entender que se tratava de um jogo, no qual o participante que revidava também experimentava certa ludicidade. Tal entendimento, se prévio, talvez pudesse ter auxiliado na gestão da classe e principalmente na própria observação¹⁰ (p. 104).

A fala do autor traz à tona a dificuldade de muitos adultos em distinguir as brincadeiras de atos de agressividade. O próprio discurso do *caos* revela uma interpretação de corpo educado e disciplinado de que tanto a escola como o universo adulto em geral têm dificuldade de se desvencilharem. Ela perpassa um modelo de infância, perpetuado ao longo do tempo, que a coloca em uma “redoma simbólica”. Esse cerco tem o objetivo de poupar-lhes da dor, da agressividade e da sexualidade.

Em relação às “lutinhas” nos momentos de *brincar espontâneo*, Guimarães¹⁰ apresenta duas ocasiões em que elas foram requisitadas pelas crianças: os intervalos e as atividades livres. Para o autor, a principal justificativa do interesse por essas brincadeiras nessas ocasiões reside no fato de as crianças nesses tempos-espacos se encontrarem com ampla liberdade de realizar práticas de seus interesses.

Já no que se diz respeito aos *momentos de produção*, o tema escolhido foi luta livre ou, como o exposto pelas crianças, o Ultimate Fighting Championship (UFC). Em trecho do seu diário de campo, o autor descreve a situação em que as crianças filmavam com o roteiro do UFC. Para melhor compreendermos a riqueza de informações relatadas, optamos por dividir o trecho em três momentos.

O primeiro trata da estética da produção das crianças:

[...] é um filme sobre luta, pouco planejado, pois acaba sendo uma luta livre totalmente sem organização aparente ao meu olhar. As crianças que manuseiam as câmeras tentam filmar bem, eles têm uma noção do que devem filmar, enquadrar, mas veremos no produto final o qual editarei¹⁰ (p. 105).

O segundo momento envolve as características observadas pelo pesquisador acerca das “lutinhas” e da vertigem causada nele mesmo e nas crianças, as quais eram motivadas pelo constante trânsito no limiar entre verdade e “mentirinha”, proporcionado por brincadeiras com características violentas:

[...] A lutinha vai se desenrolando e cada vez fica mais agressiva, é difícil para mim deixar que aconteça sem interferir. Chega ao limite quando um dos meninos se machuca, nesse momento interiro, mando pararem e peço que todos se sentem. Felizmente já haviam filmado o bastante. O fato aconteceu quando um dos alunos acabou acertando o colega de modo muito forte, sem querer, o qual revidou em seu rosto. Não houve maior repercussão, pois logo que atingido pelo revide, o colega se assustou, uma vez que não havia agredido de propósito. O susto foi aumentado pelo corte que o golpe causou, porém foi bem superficial e em pouco tempo o garoto já estava animado, depois de encaminhado à direção e acalmado. Na mesma hora que houve o revide, o responsável percebeu ter passado do limite e foi pedir desculpas¹⁰ (p. 105).

O terceiro momento é aquele em que o pesquisador busca compreender, junto às crianças, os limites da ludicidade e da violência nas brincadeiras:

Então conversamos com o grupo sobre os limites. Perguntei até quando era brincadeira e eles afirmaram brincar dessa forma mesmo, sem limites. Perguntei se havia limite de força ou se podia bater forte mesmo. Eles afirmaram poder bater forte nos braços e nas pernas, na barriga mais ou menos, no rosto não pode. Ou seja, há um conjunto de regras preestabelecidas, dentro do grupo, entre os pares, que não é bem delimitado nem verbalizado, mas vivenciado, e aparentemente o aluno agredido não conhece bem o costume. Quando ele volta eles continuam conversando sobre isso. Os dois meninos envolvidos no incidente conversam, se resolvem e voltam a brincar de lutinha de forma bem agressiva. Perguntei ao menino que fazia o papel de diretor, quais os limites da luta e se era comum machucar muito. Ele falou que não costumava machucar e logo mudou de assunto [...]¹⁰ (p.105).

Com base nos resultados apresentados em seu diário de campo, tomamos como referência a pesquisa de diversos autores, como Belloni¹⁷, para melhor compreendê-los. Em estudo com crianças de uma escola-parque em Brasília, a autora identificou compreensões curiosas em torno das noções de bem e mal nutridas pelas mídias. As crianças entenderam que, para que o bem vencesse o mal, seria justificável o uso de atos de violência, inclusive nas próprias brincadeiras. Com isso, a autora destaca o que ela considera ser um fenômeno de naturalização da violência no universo infantil, em que a violência é representada simbolicamente como banal e corriqueira.

Em contrapartida, observando a brincadeira *Gigantes no ringue*, realizada por meninos em seu campo de pesquisa, Cunha¹⁸ expõe que uma das regras acordadas era a de não bater “de verdade” (ou não bater forte), evidenciando o entendimento dos limites entre o brincar e o bater “de verdade”. As compreensões expressas por Cunha¹⁸ podem ser observadas do mesmo modo na pesquisa de Jones¹⁹, sobretudo quando este defende a tese de que as brincadeiras de luta não têm relação com a violência. O autor considera que as crianças sabem que não devem machucar “de verdade” nas brincadeiras de “lutinha”. Para o autor, os adultos é que não sabem, por vezes, distinguir agressividade e brincadeira.

Avalia-se, portanto, que as brincadeiras de “lutinha” estão inseridas em uma zona de intersecção entre a tranquilidade e o caos, o lúdico e a violência, o prazer e a dor¹⁴. Além disso, seus contornos são exibidos a partir da interação entre as crianças, com regras forjadas entre elas enquanto jogam. Expostos os resultados encontrados nesta

pesquisa, a seguir apresentaremos os resultados anunciados por Farias¹¹, também em sua dissertação de mestrado. Desse modo, será possível traçar as analogias entre as pesquisas e uma análise comparada entre as brincadeiras de “lutinha”.

O cotidiano escolar e as brincadeiras de “lutinha”

O cotidiano se mostrou elemento primordial na compreensão das brincadeiras de “lutinha”¹¹. O autor constrói a noção de cotidiano com base nos estudos de José Machado Pais, referência no campo da sociologia do cotidiano, em constante diálogo com pesquisas da sociologia da infância. Para Farias¹¹ o cotidiano se revela na junção de vários cenários, que, em meio a generalidades, ao movimento e à rotatividade das interações entre os sujeitos, expõe peculiaridades que são pontos fundamentais para o entendimento de fenômenos aparentemente imperceptíveis, como as próprias brincadeiras de “lutinha”.

A escola pesquisada era pública e gerida pelo governo municipal de São Luís (MA). Situa-se em uma região da Ilha de São Luís que nos revela traços de um paradoxo entre a riqueza e a pobreza, já que, de um lado, aloca-se próxima a bairros ricos, na parte litorânea da cidade, com condomínios luxuosos, restaurantes e comércios de diversos gêneros; do outro, há comunidades com traços típicos de periferias, evidenciadas na fragilidade de políticas públicas locais, na falta de planejamento urbano em sua organização, além de altas taxas de violência. As crianças atendidas pela escola, em sua maioria, eram advindas das comunidades carentes que circunscrevem a escola.

As brincadeiras de “lutinha” foram analisadas com base na interpretação do autor do cotidiano da escola e da comunidade, perpassadas pelas seguintes categorias delineadas por ele: musicalidade, inscrições no corpo e violência como roteiro. Tais traços endossaram o lugar nas mídias como ferramentas, conteúdo e meio, suscitando constantemente a (re)construção das brincadeiras registradas na escola. Ao todo, foram obtidos registros de 27 episódios de brincadeiras de “lutinha” em seu diário de campo. Conforme o autor, os traços que compõem essas práticas corporais, sobretudo no que tange aos aspectos fundamentais que as caracterizam, viabilizaram a sistematização dos episódios em sete classificações das brincadeiras de luta, sendo elas: a) de derrubar, bater, chutar e/ou imobilizar; b) com uso de brinquedos e/ou objetos diversos; c) de gestos de lutas, artes marciais e/ou esportes de combate institucionalizados; d) de ataques em resposta a uma ação/provocação e/ou revide; e) misturadas com outras brincadeiras ou esportes; f) com inspiração de conteúdos midiáticos; g) de disputa de território. A criação de classificações em torno dos episódios, dispendo de elementos caracterizadores das brincadeiras de luta, possibilitou a identificação pelo autor de três eixos de significação que revelaram perspectivas distintas, mas dialógicas entre si, sendo elas brincadeiras de: a) imaginação/representação, b) disputa/duelo e c) prazer/vertigem. Vale ressaltar que algumas brincadeiras assumiram caracteres “híbridos”, apresentando aspectos de dois ou mais eixos mencionados.

Sobre a classificação de brincadeiras de luta *com inspiração de conteúdos midiáticos*, Farias¹¹ considera:

As brincadeiras “com inspiração de conteúdos midiáticos”, por sua vez, reafirmam a estreita relação entre a infância e as mídias. As brincadeiras de luta que correspondem a essa classificação também apresentam movimentos de lutas. No entanto, diferente das práticas de lutas institucionalizadas, são lutas imaginárias, alimentadas por poderes mágicos, gestos que extrapolam a própria luta em si e revelam o faz-de-conta que permeia os roteiros veiculados em várias mídias (p.87).

Em relação às características das brincadeiras de luta que se enquadram nessa classificação:

As brincadeiras de luta que apresentam roteiros de conteúdos midiáticos podem dispor de movimentos que expõem um contato corporal entre os participantes ou não, já que o movimento teatralizado realizado individualmente é um ponto marcante dessas práticas. As falas dos personagens e os gestos dos golpes de aplicação de poderes especiais são aspectos caracterizadores dessa classificação, haja vista que a luta deixa de ser apenas uma prática de combate e passa a apresentar outras formas de experiências corporais, trazendo novos sentidos para o corpo que brinca, e, não obstante, à prática corporal circunscrita no processo¹¹ (p.89).

Em sua pesquisa, foram apresentados exemplos de uma intensa influência das mídias nas brincadeiras de “lutinha” representadas pelo eixo imaginação/representação, que, com referência à tipologia de jogo “mimicry” de Caillois²⁰, corresponde a um simulacro ou jogo de imitações. Em adição, Farias¹¹ considera que tal eixo diz respeito à encenação de gestos de lutas institucionalizadas e/ou personagens da TV, bem como de conteúdos midiáticos diversos, como representado no desenho (Figura 1) a seguir:



Figura 1. *Dragon Ball*.
Fonte: Farias¹¹.

Na pesquisa, Farias¹¹ relata que o desenho foi feito por Carlos², de dez anos, e representa, segundo o próprio garoto, um personagem do desenho animado *Dragon Ball*, além de uma brincadeira de “lutinha” que ele protagonizou com um colega na escola. Carlos comentou, após a produção do desenho: “[...] eu assisto é muito *Dragon Ball* e brinco aqui na escola”. Enfatiza, assim, em um plano principal do desenho, a figura do personagem do *Dragon Ball*. O personagem tem um poder especial que emana do seu corpo, representado em uma “chama” amarela de energia. Esse mesmo poder também é identificado na brincadeira de “lutinha”, alocada por Carlos em um plano superior da gravura, em menor proporção que a do personagem. O autor do desenho parece traçar, com isso, um elo entre a brincadeira e os roteiros de luta que acontecem no desenho animado.

Apesar de apresentar uma classificação específica que trate das mídias e de reconhecer o eixo imaginação/representação como o mais aproximado das brincadeiras relacionadas às mídias, Farias¹¹ evidencia, em sua pesquisa, que os conteúdos midiáticos acabam por transversalizar todas as classificações bem como todos os eixos de significado que eles mesmos apresentam. Isso pois o imaginário que circunda boa parte das brincadeiras, de alguma forma, é nutrido pelos conteúdos midiáticos a que as crianças tiveram acesso por meio de programas de TV, internet, jogos eletrônicos etc. Todos os gestos possuem significados construídos, portanto, por intermédio das mídias.

Interfaces entre cotidiano e caos

Podemos perceber, a partir da caracterização dos percursos das pesquisas na construção do diálogo entre as brincadeiras de “lutinha” e as mídias, que ambas sinalizam a temática da violência como elemento importante na compreensão dessa relação. Na esteira dessa discussão balizada pelas mídias e pela cultura lúdica infantil, Buckingham²¹ destaca o empreendimento de pesquisas relacionadas a uma possível influência das mídias no

² Nome fictício

comportamento violento das crianças, o qual muitas vezes é representado em brincadeiras de “lutinha”. Para problematizar a relação das mídias com a violência na infância, Wiggers²² analisou desenhos confeccionados por crianças em uma escola-parque de Brasília. Na análise das produções das crianças, a autora identificou traços de violência em desenhos animados japoneses que atuaram como pano de fundo na composição de brincadeiras de “lutinha” em sua pesquisa.

Os autores Machado e Wiggers²³ problematizam elementos em torno de programas de TV destinados ao público adulto, os quais, muitas vezes, expõem códigos violentos e são incorporados ao imaginário lúdico infantil. Com isso, evidenciam não só desenhos infantis como responsáveis diretos por influenciar as brincadeiras das crianças. As pesquisas de Wiggers²² e Machado e Wiggers²³ revelam que as crianças não somente reproduzem imagens e/ou discursos veiculados nas mídias, mas tecem teias de significado que dialogam com o cotidiano e compõem seu repertório lúdico. Um dos conteúdos veiculados nas mídias que não foi citado nessas pesquisas, mas acaba ecoando nas produções culturais infantis, são as competições de MMA, o *Mixed Martial Arts*³.

Guimarães¹⁰ destacou, em sua pesquisa, que, durante toda a oficina de mídia-educação, o imaginário em torno das lutas foi percebido nas brincadeiras espontâneas e no roteiro escolhido para elaboração de vídeos. O autor ressalta que a categoria “lutas e/ou esportes institucionalizados” foi requisitada pelas crianças como tema de produção. Cita, ainda, que uma das produções finais das crianças fez clara referência ao *Ultimate Fighting Championship* (UFC), tendo como título do trabalho o “UFE: Ultimate Fighting Escola.” Segundo Guimarães⁶, a produção foi construída por meninos e, apesar de apresentar um breve roteiro, este foi descartado diante do apelo das crianças à liberdade de gestos que o tema remetia, além do prazer que a interação proporcionava por meio das brincadeiras de “lutinha”.

Em um dos episódios registrados em seu diário de campo, Guimarães¹⁰ retrata a dificuldade em distinguir os limites entre o brincar e o brigar nos momentos de interação entre as crianças do seu campo de pesquisa e, ao mesmo tempo, questiona o lugar das mídias na promoção de uma possível espetacularização da violência por meio do MMA:

[...] os meninos brincando de lutinha, como sempre, e um deles vira e me conta que um colega havia brigado com o outro, dando-lhe um soco na boca, por isso estava sangrando, então uma das alunas que ouvia a conversa vira e me diz que ‘todo dia tem uma violência na sala’. Achei curioso, mesmo sem a fala ter relação direta com mídias é algo que merece reflexão, inclusive porque o filme dos meninos é sobre UFC, não sei até que ponto essa violência é brincadeira ou real, mas da forma que ela colocou é sempre uma briga. Até que ponto talvez não haja uma ligação entre essa ‘cultura da briga’, essa ‘cultura da violência’, com a glamourização do MMA¹⁰ (p. 107).

Nos dias atuais, os confrontos em arenas de combate possuem ampla visibilidade por parte das mídias em âmbito tanto nacional quanto internacional, promovendo uma quantidade significativa de admiradores e praticantes dessa nova modalidade da luta. Esta última foi popularizada, principalmente, por meio do UFC, torneio que promove corpos como armas de combate, bem como a mistura de técnicas de diversas artes tradicionais de luta. Essa grande arena promovida pelo UFC chamou a atenção de grandes empresas, agitando a indústria da publicidade e das marcas esportivas. Com a soma da importação do UFC e a veiculação de suas lutas nas emissoras de TV em canais abertos e fechados, as lutas ganharam maior visibilidade por parte do público de diversas idades. Dessa forma, as crianças têm acesso a informações e a conteúdos que geram múltiplas compreensões, as quais incidem em seu cotidiano, seja no interesse por práticas de artes marciais e/ou esportes de combate, seja em suas brincadeiras de “lutinha”.

Percebe-se que, no momento de produção descrita por Guimarães¹⁰, o imaginário em torno do UFC, veiculado a partir das mídias, repercute no olhar das crianças ao construírem os roteiros do filme e as próprias brincadeiras, sendo que estas, em um dado momento, são confundidas pelo próprio pesquisador como atos de agressão. É importante

³Popularmente conhecido como MMA, traduzido para a Língua Portuguesa “Artes Marciais Mistas”.

compreendermos, com isso, que as crianças, ao recorrerem a diversos valores e conteúdos veiculados pelas mídias, atualizam, de formas específicas, os elementos acessados. Seja brincando com um boneco do seu personagem favorito, imitando poderes mágicos ou encenando uma luta de UFC, elas formatam novos valores para governar seu universo lúdico. Um exemplo de resignificação dos conteúdos de luta veiculados na TV é retratado na Figura 2, desenho que compõe a material empírico analisado por Farias¹¹:

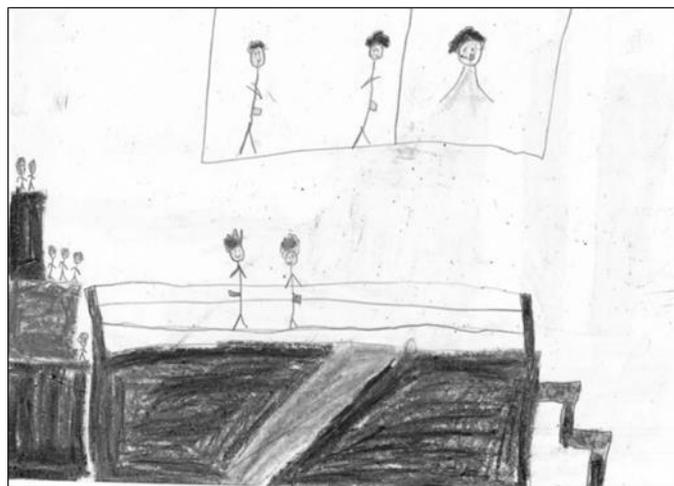


Figura 2. Ringue de luta na escola
Fonte: Farias¹¹.

Segundo o autor do desenho, Danilo (oito anos), a imagem representa um “ringue de luta na escola”. Na produção, Danilo expõe dois adversários lutando em um ringue, observados por torcedores em uma arquibancada e por uma cabine de narradores acima. Danilo se mostrou adepto a desenhos e filmes de luta, comentando: “Gosto de brincar de bater de mentirinha, bato de brincadeirainha”. Ao relacionar a escola com um ringue, mostra um roteiro imaginário que conduz os rumos da brincadeira, os tipos de contato, as regras e os gestos. Reconhece a presença de uma atmosfera agonista, norteadada pelo desejo de vencer os desafios, motivada pelo olhar de seus telespectadores.

Diante desse universo imaginário construído por Danilo, representado no desenho e nas brincadeiras da escola, a “mentirinha” mencionada descaracteriza os princípios norteadores de uma luta em um ringue convencional. No entanto, o garoto deixa transparecer na conversa que o universo do lúdico que circunda a brincadeira abre brechas para outros objetivos, como expor o mais forte, o guerreiro, o campeão dos ringues do UFC. A figura do vencedor dos combates de “mentirinha” é concebida diante da aclamação do grupo, que acaba elencando aqueles que conseguem subjugar mais colegas nas brincadeiras¹¹.

Isso posto, foram identificados dois caminhos possíveis da relação brincadeiras de “lutinha” e das mídias. A primeira, retratada por Guimarães¹⁰, traz à tona a violência como roteiro, interpretada como uma possível forma de alimentar uma cultura de briga na escola. A segunda, apontada por Farias¹¹, ressalta o apelo do imaginário do ringue e do campeão na constituição das brincadeiras, realocando a violência em um plano secundário. Tal análise apresenta os desdobramentos das relações intergrupais no universo infantil, considerando as particularidades e identidades concebidas na relação com o outro. Com isso, o contato com o colega é um elemento socializador, já que os garotos “bons de lutinha” ou “bons de briga” tornam-se referência nessas brincadeiras. Por fim, as brincadeiras de “lutinha” das pesquisas serão analisadas a partir desse novo desdobramento, considerando as questões de gênero envolvidas nas práticas corporais e no universo lúdico infantil.

Questões de gênero nas brincadeiras de “lutinha”

Dentre as temáticas tão mencionadas nas entrelinhas desses trabalhos, encontram-se as discussões de gênero.

Em diversas passagens das pesquisas tratadas neste artigo são explicitadas familiaridades das brincadeiras de “lutinha” entre meninos ou em um embate entre meninos e meninas, aguçadas por provocações verbais ou procedentes de contatos corporais. Para Wenez, Stigger e Meyer²⁴, as brincadeiras de luta situam-se em um conjunto de práticas que ocorrem no recreio escolar e são dotadas de significados sociais, que repercutem nas concepções de corpo e de gênero dos alunos. De acordo com os autores, as brincadeiras de luta são práticas comuns aos grupos de meninos. Todavia, evidenciam que, eventualmente, as meninas também são capazes de brigar no contexto de outras brincadeiras, nas quais elas se defendem e/ou atacam os meninos com movimentos de lutas. Em adição, Silva e Daolio²⁵ abordam as brincadeiras de “lutinha” no bojo de práticas corporais que simulam o jogo de representações de atos que caracterizam o papel de gênero e a formação de grupos.

Em pesquisa que problematiza a construção das masculinidades, Jordan²⁶, por sua vez, conclui que, para os meninos, é mais importante ressaltar o fato de não serem femininos do que para as meninas não serem masculinas. Considera, ainda, que a masculinidade no universo do menino é perpassada pelo discurso do herói, do guerreiro, muitas vezes oriundo de narrativas épicas de super-heróis como Hércules ou o Super-Homem. Tais discursos são fortalecidos pelas mídias, responsáveis por ressaltar o valor do herói em detrimento do mais fraco, do derrotado.

Guimarães¹⁰ cita passagens paradoxais em sua pesquisa em que as meninas revelam certo estranhamento pelas brincadeiras agressivas dos meninos, ainda que também fossem identificados momentos em que elas brincaram de “lutinha”, normalmente desencadeadas por uma situação de provocação ou revide. Além disso, é possível analisarmos o interesse dos conteúdos midiáticos a partir de grupos de meninos ou de meninas. Da mesma forma que as meninas se mostraram interessadas pelo programa *iCarly*, sobre a história de uma jovem garota que se torna famosa por produzir um show *on-line*, os meninos evidenciaram amplo interesse por temas de luta veiculados na TV. No entanto, o imaginário do lutador, do guerreiro ou da guerreira, foi identificado na pesquisa de Farias¹¹ também por meninas, como podemos observar na Figura 3:



Figura 3. A guerreira.
Fonte: Farias⁷.

No desenho (Figura 3), é ilustrada uma guerreira, de acordo com a autora, Jana (dez anos). Em um plano maior e central, Jana se autorrepresentou vestida da personagem a que assistiu em um filme na TV. Já em um plano secundário, menor e ao lado, expôs uma brincadeira de luta com seu irmão mais novo, também aluno da escola. Para Jana, claramente a personagem da guerreira nutre os roteiros das brincadeiras de “lutinha” realizadas dentro e fora da

escola. Segundo Girardello²⁷, a incorporação de personagens da TV pela criança tende a fazer com que ela explore diferentes papéis sociais, bem como sentimentos que afloram nesses papéis. Buckingham²¹ assinala ainda que as crianças não recebem passivamente esses conteúdos da mídia, mas julgam e negociam formas de inserir os signos absorvidos nas práticas sociais. Nesse contexto de discussão, Munarim²⁸ considera que os gestos e roteiros dos programas de TV não são reproduzidos com fidelidade, uma vez que nas brincadeiras é impossível seguir a mesma lógica dos programas.

Nessas pesquisas, os papéis de gênero, que historicamente são ensinados de forma subsumida nos gestos do cotidiano de meninos e meninas, podem ser reconhecidos como importantes componentes da cultura lúdica infantil. No entanto, ao mesmo tempo que tais papéis são evidenciados nos trabalhos, eles não são postos em discussão no espaço escolar, em conformidade com sua importância, apesar de contribuírem decisivamente para a caracterização das brincadeiras de “lutinha” realizadas nesse espaço. As pesquisas demonstraram que os programas de televisão, desenhos animados e jogos eletrônicos, ao fabricar heróis e dispor de roteiros de combates imaginários, integram os enredos dessas manifestações, colaborando para a definição de papéis de gênero e reforçando estereótipos relacionados ao ser menina e ser menino na infância.

Round final: considerações

O objetivo do presente trabalho foi compreender, a partir de uma análise comparada, a relação entre brincadeiras de “lutinha” e mídias a partir de produções culturais de crianças de uma escola de São Luís (MA) e de uma de Brasília (DF). Identificamos a interface da categoria violência a partir da relação das brincadeiras de “lutinha” com as mídias em ambas as pesquisas analisadas. Além disso, questões de gênero foram percebidas a partir dos discursos provenientes das produções das crianças, procedendo, principalmente, das entrelinhas dessas pesquisas. A partir desses eixos de discussão, foram fundamentadas as análises comparativas das culturas lúdicas infantis em questão.

Considerando que as crianças possuem um jeito particular de ressignificar os discursos midiáticos, ao assistirem à televisão, por exemplo, os pequenos incorporam os conteúdos observados nas suas brincadeiras, alimentando a fantasia com personagens e seus roteiros de aventura²⁷. As práticas corporais de luta ou brincadeiras que encenam brigas imaginárias trazem à tona roteiros do cotidiano, tanto de brigas quanto de práticas de violência, observadas em diversos espaços, como a família, a comunidade ou a escola, além de aparelhamentos de comunicação, como a televisão, a internet e os jogos eletrônicos.

A análise comparada das brincadeiras de “lutinha”, portanto, permitiu-nos apresentar e discutir formas diferentes de compreender a violência, além de ressaltar o potencial criativo das crianças na reprodução interpretativa dos conteúdos midiáticos. Reconhecemos, assim, a relação entre a brincadeira e a violência, não como paradoxal, mas como uma forma de diálogo construída a partir das interações entre as crianças, em que a violência atua também como reguladora dessas relações. Dessa forma, são expostos limites e frestas inabitáveis entre os sujeitos, favorecendo a identificação, interpretação e reconstrução de regras de convívio social.

Outro aspecto a ser mencionado é que, apesar de cenários distintos, com contextos socioeconômicos diferentes, as brincadeiras de “lutinha” aparecem com características análogas em ambas as pesquisas. Sendo assim, consideramos que a interpretação dos discursos midiáticos estimula a aproximação entre a realidade cotidiana e as narrativas fictícias. Quando as brincadeiras de “lutinha” são nutridas por roteiros de histórias representadas a partir das mídias, há o encontro e o confronto entre fantasias e as culturas lúdicas das crianças.

Os resultados apresentados contribuem com novas possibilidades de estudos sobre a temática, quer seja, produzindo conhecimentos a respeito da cultura lúdica infantil analisada de modo comparado. A comparação, nesse sentido, sugere a análise das brincadeiras de “lutinha” de forma complexa, envolvendo culturas infantis produzidas em

diferentes cenários. Isso posto, entendemos que os procedimentos que envolveram a pesquisa — compreensão, discussão e comparação do tema — nos permitem afirmar que as mídias foram incorporadas na elaboração das culturas infantis estudadas e, por conseguinte, na educação do corpo das crianças.

Referências

1. Corsaro WA. Sociologia da infância. 2. ed. Porto Alegre (RS): Artmed; 2011.
2. Corsaro WA. Interpretative reproduction in children's peer cultures. *Soc Psychol Q.* 1992; 55(2): 160-177.
3. Farias MJA, Wiggers ID, Almeida DMF. Brincadeiras de luta e cultura infantil: análise de publicações em periódicos da Educação Física (2004-2013). *Rev Bras de Ciênc e Mov.* 2015; 23(3): 181-195.
4. Mason M. Comparações entre culturas. In: Bray M, Adamson B, Mason M, organizadores. *Pesquisa em educação comparada: abordagens e métodos.* Brasília (DF): Líber livro; 2015. p. 255-292.
5. Mascarenhas F, Athayde PFA, Diaz AR. Política pública y la organización deportiva: conexión España-Brasil. *Revista Española de Educación Física y Deportes.* 2017; 418: 453-463.
6. Bracht V, Crisorio R. *A Educação Física no Brasil e na Argentina: identidade, desafios e perspectivas.* Campinas: Autores Associados; 2003.
7. Silva AM, Bedoya VM, organizador. *Formação Profissional em Educação Física na América Latina: Encontros, Diversidades e Desafios.* Jundiaí: Paco; 2015.
8. Melo VA. *História comparada do esporte.* Rio de Janeiro: Shape; 2007.
9. Bray M, Thomas RM. Levels of comparison in educational studies: different insights from different literatures and the value of multilevel analyses. *Harv Educ Rev.* 1995; 65(3): 472-490.
10. Guimarães JS. *Mãos à máquina: um estudo sobre mídia-educação e infância [Dissertação de Mestrado].* Brasília (DF): Universidade de Brasília; 2016.
11. Farias M. “Não é briga não... é só brincadeira de lutinha”: cotidiano e práticas corporais infantis [Dissertação de Mestrado]. Brasília (DF): Universidade de Brasília; 2015.
12. Silveira L. *Os Jogos e as brincadeiras tradicionais como expressão cultural: um estudo comparativo entre Portugal e Brasil [Dissertação de Mestrado].* Braga (Portugal): Universidade do Minho; 2011.
13. Ciavatta M. Estudos comparados: sua epistemologia e sua historicidade. *Trab Educ Saúde.* 2009; 7 Supl: 129-151.
14. Franco MC. *Estudos comparados em educação na América Latina.* São Paulo (SP): Livros do Tatu/Cortez; 1992.
15. Buss-Simão M, Gomes da Silva E. Pesquisa com crianças na educação física: questões teóricas e desafios metodológicos. *Inter-Ação.* 2008; 33(2): 395-416.
16. Hobbs R. *Digital and media literacy: connecting culture and classroom.* Thousand Oaks (EUA): Corwin; 2011.
17. Belloni ML. *Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança.* Campinas (SP): Papirus; 2010.
18. Cunha CT. *Traços da cultura infantil: um estudo com grupos de crianças que brincam livremente [Dissertação de Mestrado].* Campinas (SP): Universidade de Campinas; 2004.
19. Jones G. *Brincando de matar monstros, porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta.* São Paulo (SP): Conrad; 2004.
20. Caillois R. *Os jogos e os homens.* Lisboa (Portugal): Cotovia; 1990.
21. Buckingham D. *Crescer na era das mídias eletrônicas.* São Paulo (SP): Loyola; 2007.
22. Wiggers ID. Cultura corporal infantil: mediações da escola da mídia e da arte. *Rev Bras de Ciênc do Esporte.* 2005; 26(3): 59-78.
23. Machado SS, Wiggers ID. Imagens da infância: mídias e suas representações em práticas corporais infantis. *Pensar a Prática.* 2012; 15(4): 821-1113.
24. Wenzel I, Stigger MP, Meyer DE. As (des)construções de gênero e sexualidade no recreio escolar. *Rev Bras de Ed Física e Esporte.* 2013; 27(1): 117-128.
25. Silva AM, Daolio J. Análise etnográfica das relações de gênero em brincadeiras realizadas por um grupo de crianças de pré-escola: contribuições para uma pesquisa em busca dos significados. *Movimento.* 2007; 13(1): 13-37.

26. Jordan E. Fighting boys and fantasy play: the construction of masculinity in the early years of school. *Gend Educ.* 1995; 7(1): 69-86.
27. Girardello G. Televisão e imaginação infantil: histórias da Costa da Lagoa [tese]. São Paulo (SP): Universidade de São Paulo; 1998.
28. Munarim I. Brincando na escola: o imaginário midiático na cultura de movimento das crianças. In: Pires GL, Ribeiro SD, organizadores. *Pesquisa em educação física e mídia: contribuições do Labomídia/UFSC*. Florianópolis (SC): Tribo da Ilha; 2007. p.134-149.