

# TURISMO E LUDICIDADE: UMA PARCERIA BEM SUCEDIDA

**Valdete Elza Spindler Debenetti<sup>1</sup>**

**RESUMO:** Este texto introduz a análise entre o turismo e a ludicidade; parte de reflexões e conceitos de autores como Marcellino, Martins e Urry da experiência prática do estudo de caso do produto turístico Passeio de Trem Maria-Fumaça como objeto de estudo da pesquisa de dissertação em andamento. Através da metodologia aplicada na realização deste artigo, procura mostrar a importância que o lúdico tem na vida das pessoas e no interesse por atividades turísticas como formas de lazer que agregam em si elementos lúdicos. Para isto, apresenta o exemplo do produto turístico Passeio de Trem Maria-Fumaça como um exemplo de atividade turística que reúne turismo, ludicidade, lazer e cultura.

**PALAVRAS-CHAVE:** turismo; ludicidade; produto turístico; elementos lúdicos e culturais.

## **Introdução**

Ao longo dos anos, o trabalho sempre ocupou um lugar de destaque na vida das pessoas sendo considerado até a atividade mais importante de suas vidas. Desde a infância, o indivíduo é educado para reconhecer que o trabalho enobrece o homem e que somente através dele é possível conquistar dignidade, respeito e satisfação.

Seguindo esta lógica, o divertimento, em tempos remotos, ocupava um espaço restrito sendo até visto com vistas curtas principalmente nos ambientes de trabalho pois o trabalhador precisava “mostrar serviço” e “gosto pelo trabalho”. O indivíduo que dele utilizava sofria com o preconceito e a censura das pessoas que desconsideravam o divertimento uma necessidade básica do ser humano. Além disso, era freqüente associar tais indivíduos a pessoas desinteressadas pelo trabalho, a pessoas que “não queriam nada com nada”. Porém, não foi sempre assim. Nos tempos dos reinados das civilizações grega e romana, os reis gozavam de um considerável tempo livre que era desfrutado em orgias, festas e divertimento cabendo a maioria da população as atividades braçais e, para esta, o divertimento não era permitido.

Atualmente, como consequência direta do processo de globalização, a competição, a produtividade, a excelência em resultados ocasionou indivíduos estressados, ansiosos por atividades de lazer, de modo que estas viessem a proporcionar maior contato do ser humano consigo mesmo, com a família e com os amigos. Neste sentido, o *homo faber* cede mais espaço ao *homo ludens*. O *homo faber*, designado como sendo alguém que trabalha, dominou o ser humano por um longo período na história. Agora, este dá lugar ao homem que brinca, que

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós Graduação em Turismo da UCS. E-mail: valdeteelza@terra.com.br

valoriza o divertimento tanto no local de trabalho como fora dele caracterizando-se por ser o *homo ludens*. Este novo homem procura reunir responsabilidades e trabalho com diversão e prazer de modo que venha a gozar de uma melhor qualidade de vida. Na busca por essa qualidade de vida, o turismo vem se apresentando como uma boa opção. O turismo tem na sua essência a característica de ser uma atividade de lazer, prazerosa, de busca por novas sensações e conhecimentos. Sendo o turismo uma atividade lúdica é oportuno o interesse despertado em melhor estudar essa questão tendo em vista a importância que a sociedade está destinando ao lúdico. Com a intenção de apresentar um exemplo de uma atividade turística que traz em si o componente lúdico, o passeio de trem Maria-Fumaça que é oferecido aos turistas na Região da Rota da Uva e do Vinho localizado na região serrana gaúcha constitui-se um exemplo de interação entre turismo e ludicidade, onde os fatores divertimento, alegria, prazer e participação são os componentes essenciais do passeio. A crescente procura por produtos turísticos que possuem em sua essência a característica marcante do componente lúdico é uma questão digna de estudo, pois faz refletir o porquê dessa procura por atividades essencialmente lúdicas, qual é a razão disso, o que o ser humano está buscando. Dentro dessa proposta, este artigo procurará estabelecer um link entre o turismo e a ludicidade através do passeio de trem Maria-Fumaça.

## **Ludicidade**

Ao se abordar a ludicidade, pensa-se no caráter da ludicidade como ciência e pensar assim, implica em adotar estratégias de intervenção pedagógica que possibilitem oferecer e oportunizar momentos lúdicos, mas também interpretar o valor que as pessoas atribuem a esses momentos.

Negrine e outros (2001) destacam que a ludicidade como ciência fundamenta-se em quatro eixos, ou seja, o eixo do sociológico, do psicológico, do pedagógico e do epistemológico.

O eixo sociológico porque a atividade de cunho lúdico engloba a demanda social e cultural. O psicológico porque se relaciona com os processos de desenvolvimento e de aprendizagem do ser humano; o pedagógico porque se serve da fundamentação teórica e das experiências educativas provenientes da prática educativa. Já o eixo epistemológico porque tem fontes de conhecimentos científicos que sustentam o jogo como fator de desenvolvimento.

Ao abordar o lúdico, alguns questionamentos conceituais são levantados envolvendo o lúdico já que esse é um elemento da cultura. Ao se falar em lúdico é imprescindível falar no lazer, pois esse representa o espaço privilegiado para a manifestação do lúdico, na atual sociedade em

que se vive. Na tentativa em esclarecer o termo lúdico, encontram-se vários conceitos de autores que se aventuram em defini-lo. Não é esta a intenção deste texto, porém registram-se aqui algumas das denominações encontradas com o propósito de auxiliar na compreensão da ludicidade. Marcellino (1999) cita que na área das Ciências Humanas é comum os autores utilizarem os termos: jogo, brinquedo, brincadeira, festa para substituir a palavra lúdico. Ao se abandonar o campo conceitual, pode-se constatar a forte carga de subjetividade que o lúdico envolve. Em sentido mais amplo, o lúdico é entendido como um componente da cultura e neste caso inicia-se uma nova discussão: a tentativa de explicar o que vem a ser cultura. Sendo assim, o conceito de lúdico é mais abrangente do que o conceito de lazer porque as possibilidades de ocorrência do lúdico, na nossa sociedade, são bem maiores do que as do lazer, porque o lúdico não está preso a um tempo definido.

Olivier citado em Marcellino (1999) entende o lúdico como sinônimo de alegria, espontaneidade, como referência ao ser feliz agora, do construir o futuro, do resolver o velho e construir o novo. Para ele, o lúdico deve ser considerado em seus aspectos fundamentais, a saber:

- O objetivo do lúdico é a sua vivência prazerosa de sua atividade;
- O lúdico é espontâneo, ou seja, prazer e dever não se encontram;
- O lúdico pertence à dimensão do sonho, da magia, da sensibilidade, está relacionado com o princípio do prazer;
- O lúdico se baseia na atualidade ocupando-se do aqui e do agora;
- O lúdico privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer.

Diante destas considerações, levantam-se alguns questionamentos do tipo: Está o indivíduo preparado para vivenciar a ludicidade no seu dia-a-dia? O ser humano está sendo educado para vivenciar experiências prazerosas desenvolvendo-se o *homo ludens* que carrega dentro de si? Por que o *homo faber* ainda ocupa um lugar de destaque em relação ao *homo ludens* na sociedade atual em que se vive?

Ao lançar o olhar ao longo da história, verifica-se que a sociedade vivenciou a passagem da sociedade pré-industrial para uma sociedade em que o individualismo progressivo impera alimentado pelo capitalismo, resultando num homem contemporâneo desprovido de um engajamento maior com a sociedade.

A própria forma de trabalhar motivado pela busca da excelência e da competitividade,

torna o indivíduo atual num ser voltado mais para o cumprimento dessas exigências onde ele precisa corresponder às exigências que lhes são exigidas e nesse sentido, omite o lado prazeroso de trabalhar, o convívio agradável com os colegas, tornando-se necessário o resgate do lúdico no ambiente de trabalho.

Mello citado por Marcellino (1999) destaca que reencontrar o lúdico, entender o seu valor revolucionário, torna-se imperativo nos ambientes onde se faça necessário o resgate do lúdico que muitas vezes apresenta-se esquecido, desde que se deseja preservar os valores humanos no ser humano. Através do lúdico, é possível resgatar a criatividade, ousar novas experiências, passar de uma atitude passiva para uma atitude pró-ativa e dessa forma, modificar o estado aparente.

### **O lúdico como elemento da cultura**

Muitas são as tentativas utilizadas por diversos autores que aventuram-se em compreender a cultura. Devido à sua complexidade e subjetividade, esclarecer e compreender o que vem a ser cultura é tarefa difícil de ser realizada, mas torna-se necessária no sentido de melhor entender a própria dinâmica do lúdico já que este é um elemento da cultura.

É de conhecimento geral que o lúdico tem mais condições de se manifestar no período de lazer das pessoas, o que torna a relação entre os dois bastante próxima. Sendo assim, há uma forte ligação entre o lazer e a cultura, e sendo o lúdico um componente da cultura, a relação entre o lúdico e o lazer é bastante próxima.

O senso comum identifica cultura como sendo o domínio de certos conhecimentos e habilidades que permitem algumas pessoas compreender e usufruir de bens ditos superiores como obras de arte, literatura, espetáculos teatrais, entre tantos outros.

Em sua obra, Martins (2003) refere-se a este conceito relacionando-o ao senso comum, que reforça a idéia de que não seriam todas as pessoas contempladas pela cultura privilegiando-se aquelas pessoas com melhor ascensão social. Já o conceito antropológico de cultura estende essa noção para todos os seres humanos, pois acredita que todos os seres humanos são capazes de desenvolver atividades complexas. Os comportamentos humanos são artificialmente produzidos sendo aprendidos socialmente a partir das vivências grupais invés de serem transmitidos geneticamente.

Para Bosi (1992), “cultura é o conjunto das práticas, das técnicas, dos símbolos e dos

valores que se devem transmitir às novas gerações para garantir a reprodução de um estado de coexistência social.” Bosi (1992) diz que nas sociedades mais urbanizadas, a cultura foi tomando também o sentido de condição de vida mais humana, digna de almejar-se. Para ele, a cultura envolve uma complexidade de elementos e suas relações que extrapolam os conceitos simplistas da maioria das pessoas restringindo a noção de cultura às manifestações artísticas, aos espetáculos e às leituras. Werneck (2001) compreende a cultura como uma maneira em que as pessoas se humanizam por meio de práticas que criam, como exemplo, a existência social, econômica e política.

Complementando o conceito de cultura, Martins (2003) diz que a cultura refere-se às obras dos homens, aos conteúdos e símbolos que governam estas relações e que dão significado e continuidade a ação social.

Nos dias atuais, é cada vez mais difícil pensar em cultura porque o discurso cultural passa por uma crise de paradigma. É chegado o momento de se desfazer do velho paradigma e encontrar um novo de modo que esse venha a contemplar as necessidades atuais.

### **O turismo e as viagens turísticas**

Sendo o turismo uma atividade de lazer que na maior parte das situações caracteriza-se pela fuga do cotidiano para um mundo imaginário criado pelos próprios turistas, Urry (2001, p.19) diz que “os homens viajam muito para diferentes espécies de lugar à procura de diferentes distrações por serem volúveis, cansados de uma vida mansa, e por estarem sempre à procura de algo que os iluda.” Assim, Urry (2001, p.18) reforça a idéia de que “os lugares são escolhidos para serem contemplados porque existe uma expectativa, sobretudo através dos devaneios e fantasia, em relação a prazeres intensos...”. Analisando-se as palavras de Urry, percebe-se a presença do elemento lúdico presente nas viagens turísticas, pois essas são providas de situações prazerosas, de distração e de satisfação pessoal. O turismo sempre procurou envolver o espetáculo e as práticas culturais que são alimentados pelas fantasias e desejos de quem o consome.

Nesse sentido, o turista ao adquirir um produto turístico concentra nele altas doses de expectativas, que se forem frustradas lhe causarão a rejeição ao produto turístico. As informações que o turista possui em relação ao produto turístico sejam elas colhidas através de pessoas que usufruíram de tal produto turístico, seja por meio da mídia, enfim, contribuem na expectativa do

turista em torno do produto turístico.

O passeio de trem Maria-Fumaça que ocorre na serra gaúcha é um produto turístico consolidado dotado de elementos lúdicos e culturais. Estes elementos apresentam-se na forma de animações turísticas por meio de encenações teatrais, cantos, músicas e brincadeiras. O produto turístico em questão é consumido por um número considerável de turistas que o adquirem pelos mais diversos motivos. A beleza da paisagem da serra gaúcha, a oportunidade de reviver os tempos áureos das estradas de ferro, estar em contato com a cultura italiana e gaúcha e ter a oportunidade de usufruir de momentos intensamente prazerosos, divertidos, de participação ativa entre os turistas, enfim, um produto turístico que agrega elementos lúdicos e culturais, confere-lhe essa característica particular em relação à maioria dos produtos turísticos disponíveis no mercado.

Quando o turista opta em realizar o passeio de trem Maria-Fumaça, ele está adquirindo uma viagem turística que gera expectativas e ansiedades nele. Além dessas sensações, as viagens turísticas, em termos gerais, proporcionam aos seus consumidores divertimento, conhecimento e desenvolvimento sócio-cultural.

Com o objetivo de realizar viagens turísticas, o turista modifica sua capacidade de percepção em função de como espera encontrar a paisagem a fim de ser contemplada. Uma mesma paisagem pode ser interpretada e contemplada por diferentes formas e, mesmo assim, conservar suas características naturais. O que se observa aí é o desenvolvimento do “olhar romântico” do turista em relação ao objeto do olhar. É um olhar solitário diferentemente do “olhar coletivo” que necessita da presença de um grande número de pessoas. Esclarecendo melhor a expressão “olhar romântico”, Urry (2001, p.71) diz que “o olhar romântico constitui um mecanismo importante, que está ajudando a difundir o turismo em escala global, inserindo quase todos os países em seu âmbito, pelo fato de o romântico procurar sempre novos objetos de seu olhar...”.

O turista romântico, ao realizar uma viagem e na contemplação dela, desloca seu olhar para um olhar que sua imaginação visualiza, pois espera encontrar novos objetos para o seu olhar. Transporta-se do seu mundo real para um mundo imaginário impulsionado pela fantasia e pelas expectativas. O turista enquanto sujeito, vive a fronteira entre o concreto e o imaginário, entre a realidade e a ficção e assim, a viagem se desdobra, se multiplica em várias viagens. É a apreensão da viagem como dimensão simbólica.

A sensação de fazer parte do cenário poderá contribuir para o reforço do mundo imaginário, do sentimento de que ele faz parte daquela história ou o turista pode ter a sensação de que tudo é controlado: seus gestos, suas atitudes são predeterminadas, não pertencentes a um mundo natural e sim, ao mundo artificializado para atender as necessidades das massas porque tudo se volta ao espetáculo, onde o lugar acaba por se constituir a própria mercadoria.

Em vista de todas estas colocações, o passeio de trem Maria-Fumaça desenvolve diferentes olhares, desperta diferentes formas de apreciar e sentir a paisagem, de vivenciar o lúdico no decorrer do passeio, despertando sentimentos de prazer, de alegria, de nostalgia e de orgulho até, pelos feitos dos antepassados que com suas dificuldades superaram com bravura os obstáculos encontrados. Então ter a oportunidade de realizar um *“um retorno ao passado”* como sugere o slogan inscrito na locomotiva a vapor que conserva suas características primitivas, é, no entanto, uma experiência dotada de magia.

### **A relação existente entre a ludicidade e o passeio de trem Maria-Fumaça**

Compreendendo a ludicidade como sendo uma prática que engloba aspectos como divertimento, alegria, jogo, brincadeira, satisfação pessoal, é íntima a relação entre a ludicidade e o passeio de trem Maria-Fumaça. Este passeio foi concebido com a intenção de proporcionar momentos lúdicos aos seus consumidores de modo que pudessem reviver o passado através da ludicidade e dessa forma, esta experiência se tornasse uma experiência prazerosa, memorável até, de modo que seus consumidores viessem a recomendá-lo a outras pessoas. Apesar disso, o passeio de trem Maria-Fumaça caracteriza-se por ser um exemplo de turismo cultural que, por meio das animações e das atrações artísticas oferecidas aos turistas durante o passeio, intenciona a preservação da cultura ferroviária, italiana e gaúcha.

O retorno ao passado é vivenciado principalmente pelas atividades lúdicas desenvolvidas no decorrer do passeio como, por exemplo, as músicas, as trovas, as encenações teatrais, as danças folclóricas e, com a presença da saborosa culinária italiana na forma de queijos, vinhos e champanhas.

De modo semelhante, a cultura gaúcha marca sua presença no passeio através das atividades lúdicas presentes como os cantos, músicas e danças.

A diversão é encarada como uma produção da indústria que se sente na obrigação de oferecer divertimento aos seus consumidores. Através da diversão, é possível proporcionar entre

os consumidores momentos de fuga da sua realidade, dos seus dilemas existenciais e transportá-los a um mundo de magia mesmo por breve tempo. O resgate das culturas italiana e gaúcha através dessas atividades, desperta entre muitos turistas o sentimento de orgulho dos seus antepassados e para alguns, significa a oportunidade de conhecer a cultura dos imigrantes italianos e do bravo povo gaúcho. Este, ao viver longos e sofridos períodos de guerras no passado, não se deixou vencer pelas dificuldades, mas enalteceu o espírito do povo gaúcho, reforçando seu amor por sua terra, num típico exemplo de patriotismo, o que atualmente pouco se encontra, principalmente, entre os jovens.

A ação de partir da estação férrea de Bento Gonçalves ou do terminal ferroviário de Carlos Barbosa e parar na estação férrea de Garibaldi, além de permitir um contato maior entre os turistas e com as culturas italiana e gaúcha, oferece a oportunidade de reviver a cultura ferroviária, dotada de um romantismo e presença marcante na construção da história do povo da época. O sentimento de voltar ao passado a bordo de uma locomotiva a vapor Maria-Fumaça e juntamente com as atrações lúdico-culturais agregadas ao passeio, desperta o sentimento de nostalgia, a necessidade de desbravar o desconhecido. Os estímulos despertados provocam os turistas a conhecer uma cultura diferente da sua. Ter a oportunidade de reviver a cultura ferroviária através da ludicidade e do turismo cultural imprime um aspecto de saudades e conhecê-la é uma experiência altamente capacitada de curiosidade marcada pelo aspecto inovador da experiência.

A contemplação da paisagem também contribui para essa viagem de retorno ao tempo mesmo sendo de uma forma distante, sem maior contato de interação com ela, não sentindo o seu cheiro, porque o olhar do turista tem a capacidade de viajar através da paisagem, transportando-o a um tempo já não mais existente concretamente mas presente na sua imaginação. O imaginário transporta-o do mundo real a um mundo imaginário, simbólico capaz de despertar as mais diversas sensações como nostalgia, orgulho e também tristeza.

O turismo é um importante instrumento de promoção social e de dinamização econômica, mas principalmente, uma atividade cultural e de lazer. É de regra geral que ao se viajar, tem-se o interesse de conhecer o outro, a sua cultura, de compreender como vivem as populações visitadas, porém, ressalta-se aqui que em muitas situações, é negada essa experiência ao turista, principalmente se este usufrui de um turismo de massa. Quando o turista tem a oportunidade de interagir com a população visitada, ele entra em contato com o legado cultural dessa população que, segundo Martins (2003), o legado cultural de um povo é formado pelas suas lendas, festas,



folguedos, costumes, crenças, manifestações artísticas, ou seja, tudo o que existe como elemento essencial para o registro da memória individual e coletiva, e que possa contribuir para o sentimento de pertença de uma comunidade.

Ao usufruir de uma atividade turística onde o turista tem a oportunidade de se apropriar do legado cultural de um povo, o turista estará ao mesmo tempo gozando de uma atividade de lazer aqui representada pela atividade turística e de uma atividade cultural dotada, frequentemente, de elementos lúdicos presentes. Percebe-se que as atividades de lazer geralmente carregam entre si a qualidade da ludicidade. Assim, o turismo representa uma boa oportunidade de junção de lazer, cultura e ludicidade.

Sendo o turismo uma atividade essencialmente de lazer onde se misturam os mais variados desejos e sentimentos, a procura por atividades turísticas, sejam elas em forma de viagens turísticas ou não, leva a crer na necessidade cada vez mais acentuada do *homo faber* na busca do seu lazer, em nome de uma melhor qualidade de vida, oportunizando um espaço maior para o *homo ludens*, deixando que este homem também faça parte de suas atividades rotineiras, afinal o ser humano não foi somente destinado ao trabalho, como muitos ainda acreditam que, devido à desobediência de Adão, toda a humanidade fora punida com uma vida árdua de trabalho pelo pecado cometido por ele. O divertimento, o lúdico devam fazer parte do dia-a-dia do ser humano, não somente em seus momentos de lazer mas também, na sua atividade profissional. Esta é uma acentuada necessidade do ser humano da pós-modernidade. É de conhecimento também o grande poder benéfico que o lúdico exerce sobre a vida das pessoas, proporcionando uma melhor qualidade de vida como o próprio ditado diz: “*quem canta, seus males espanta*”.

Tomando-se como base as considerações levantadas aqui, o *homo faber* está, mesmo que lentamente, se transformando em *homo ludens* em favor de uma melhor qualidade de vida e o turismo, neste cenário, representa uma boa opção de lazer, entretenimento, diversão e cultura.

### **Considerações Finais**

Este artigo teve como principal objetivo promover uma reflexão acerca da relação existente entre o turismo e a ludicidade dentro do contexto da pós-modernidade onde se observa uma procura mais acentuada por momentos de lazer e de diversão sendo esses considerados uma necessidade básica do ser humano. Na busca pela satisfação dessa necessidade, o turismo apresenta-se como sendo uma opção que apresenta condições de corresponder às necessidades

apresentadas pelos indivíduos já que se caracteriza por ser uma atividade de lazer.

Através das colocações de autores como Marcellino, Martins e Urry procurou-se abordar a relação entre o turismo e a ludicidade estabelecendo uma ligação com o Passeio de Trem Maria-Fumaça por este apresentar elementos lúdicos e culturais agregados ao produto turístico. Devido à importância atual que o tema turismo e ludicidade ocupa no atual cenário assim como a complexidade envolvida em torno dessa questão, evidencia-se a necessidade em promover mais pesquisas nessa área, reconhecendo-se a parceria existente entre o turismo e a ludicidade tornando-a digna de ser mais estudada e explorada.

Os estudos científicos referentes ao lazer ainda são muito escassos e em se tratando de ludicidade tornam-se mais evidentes. Essa característica reforça a necessidade da academia em desenvolver estudos científicos que abordem o assunto em questão.

A pesquisa foi baseada na produção científica citada pelos autores no decorrer deste artigo e através da vivência de um exemplo de uma atividade turística essencialmente de caráter lúdico-cultural como é o caso do Passeio de Trem Maria-Fumaça. Através do estudo de caso desse passeio até então desenvolvido, chega-se a conclusões de que o ser humano almeja e necessita de atividades que lhe proporcione bem-estar, prazer, alegria, interação com outras culturas e pessoas. Sendo esse produto turístico composto por tais elementos, fica a sugestão em aprofundar os estudos científicos que envolvam a ludicidade, seus benefícios e até preconceitos referentes a ela e ao turismo já que este se caracteriza por ser uma atividade de lazer que cada vez mais se desenvolve e atrai o interesse das pessoas em gozá-lo.

## **Referências Bibliográficas**

- BOSI, Alfredo. Dialética da colonização. São Paulo : Companhia das Letras, 1992.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lúdico, educação e educação física. Ijuí: Editora UNIJUÍ, 1999.
- MARTINS, Clerton. Turismo, Cultura e Identidade. São Paulo: Roca, 2003.
- NEGRINE, A.; BRADACZ, L. e CARVALHO, P. E. G. Recreação na Hotelaria: o pensar e o fazer lúdico. Caxias do Sul : EDUCS, 2001.
- URRY, John. O Olhar do Turista: Lazer e viagens nas sociedades contemporâneas. Tradução de Carlos Eugênio Marcondes de Moura. 3ª ed. São Paulo: Studio Nobel: SESC, 2001.
- WERNECK, Christianne Luce G., STOPPA, Edmur Antonio, ISAYAMA, Hélder Ferreira. Lazer

e Mercado. Campinas: Papyrus, 2001.