



## LAZER E LUDICIDADE: RELACIONANDO ENTRETENIMENTO E MUNDO DO TRABALHO NA PERSPECTIVA DE B.C. HAN

Márcia Mineiro<sup>1</sup>  
Lucia Gracia Ferreira<sup>2</sup>

### RESUMO

A obra de Byung-Chul Han aborda dimensões autotéticas, entretenimento, neoliberalismo e sociedade contemporânea, fornecendo material para debater ludicidade e sua manifestação externa: entretenimento. O objetivo geral foi analisar o lazer, enquanto manifestação externa de ludicidade, pela perspectiva de Han, correlacionando mundo do trabalho e indústria do entretenimento; e específicos: extrair da literatura de Han aspectos relativos à concepção divertida de ludicidade; identificar na concepção divertida de ludicidade relações com mundo do trabalho e indústria do entretenimento. Realizou-se pesquisa qualitativa, exploratória, crítica, por meio de revisão bibliográfica sistematizada e análise de conteúdo temática. Analisam-se três agrupamentos: diversão real, diversão embotadora e refazimento ludificado. Concluiu-se que dismantlar a ludicidade, lazer e suas expressões é uma maneira de impedir mudanças sociais feitas por pessoas lúdicas, aquelas que equilibram diversão, inteireza, tranquilidade, cognição e relacionamentos.

**Palavras-chave:** Ludicidade; entretenimento; Byung-Chul Han; neoliberalismo.

### LEISURE AND LUDICITY: RELATING ENTERTAINMENT AND THE WORLD OF WORK FROM THE PERSPECTIVE OF B.C. HAN

### ABSTRACT

Byung-Chul Han's work addresses autotelic dimensions, entertainment, neoliberalism, and contemporary society, providing material for debating ludicity and its external manifestation: entertainment. The general objective was to analyze leisure, as an external manifestation of ludicity, from Han's perspective, correlating the world of work and the entertainment industry, both in general; and specifically: extracting from Han's literature aspects related to the playful conception of ludicity; identifying in the playful conception of ludicity relationships with the world of work and the entertainment industry. Qualitative, exploratory, critical research was conducted through systematic bibliographic review and thematic content analysis. Three groupings are analyzed: real fun, dulling

<sup>1</sup> Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Pós-doutorado pela UFBA. Professora da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) *campus* de Vitória da Conquista na graduação e no Programa de Pós-Graduação em Educação da UESB. Líder do Grupo de Pesquisa e Estudos Interdisciplinares e Críticos (GEPIC/CNPq/UESB).

<sup>2</sup> Doutora em Educação pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Pós-doutorado pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Professora da UFBA e da UESB, Itapetinga e do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFBA e da UESB. Líder do Grupo de Pesquisa e Estudos Pedagógicos (GPEP/CNPq/UESB).

fun, and amused restoration It was concluded that dismantling ludicity and its expressions is a way to prevent social changes made by ludic people, those who balance pleasure, wholeness, tranquility, cognition, and relationships.

**Keywords:** Ludicity; entertainment; Byung-Chul Han; neoliberalism.

## OCIO Y LUDICIDAD: RELACIONANDO ENTRETENIMIENTO Y MUNDO DEL TRABAJO DESDE LA PERSPECTIVA DE B.C. HAN

### RESUMEN

La obra de Byung-Chul Han aborda dimensiones autotéticas, entretenimiento, neoliberalismo y sociedad contemporánea, proporcionando material para debatir la ludicidad y su manifestación externa: el entretenimiento. El objetivo general fue analizar el ocio como manifestación externa de ludicidad desde la perspectiva de Han, relacionándolo con el mundo del trabajo y la industria del entretenimiento. Los objetivos específicos fueron: extraer de la literatura de Han aspectos relacionados con la concepción lúdica del entretenimiento; identificar en esta concepción lúdica relaciones con el mundo laboral y la industria del entretenimiento. Fue una investigación cualitativa, exploratoria y crítica mediante revisión bibliográfica sistematizada y análisis temático de contenido. Se analizaron tres categorías: diversión real, diversión embotadora y restauración entretenida. Se concluyó que dismantlar la ludicidad y sus expresiones es una forma de impedir cambios sociales por parte de personas lúdicas, quienes equilibran diversión, integridad, tranquilidad, cognición y relaciones.

**Palabras clave:** Ludicidad; entretenimiento; Byung-Chul Han; neoliberalismo.

### INTRODUÇÃO

Byung-Chul Han, prolífico filósofo e escritor sul-coreano radicado na Alemanha, aborda em seus livros temas como cultura digital, globalização e aspectos da sociedade contemporânea. Seu trabalho, que inclui críticas ao capitalismo e neoliberalismo, divide opiniões, sendo acusado por alguns de simplificação e conformismo (Espinosa *et al.*, 2018; Philipson, 2021), por trazer uma nuance mais transcendental que materialista. Entretanto, aporta de forma original sua perspectiva de leitura da sociedade contemporânea ocidental e seus dilemas.

Tornou-se *best-seller* ao criticar o capitalismo sem hermetismos na linguagem, unindo filosofia, sociologia e psicologia atraindo leitores que tinham abandonado a tentativa de compreender a contemporaneidade e quiçá insurgir-se.

Sua bibliografia revelou conexões entre ludicidade, dimensões autotéticas e a representação neoliberal, mais utilitarista que subjetiva. Isso despertou curiosidade e desejo de expandir constructos da pesquisa doutoral de uma das autoras em seu estágio pós-doutoral, contrastando-os com ideias de Han.

Este artigo visa analisar o lazer, enquanto manifestação externa de ludicidade, pela perspectiva de Han (15 obras), correlacionando mundo do trabalho e indústria do entretenimento. De forma específica objetivou-se: extrair aspectos relativos à concepção divertida de ludicidade; identificar na concepção divertida de ludicidade relações com mundo do trabalho e indústria do entretenimento.

Entende-se que ludicidade e, aqui, mais detidamente sua manifestação externa: lazer – diversão, entretenimento – têm importância enquanto fenômenos ontológicos, autotéticos, sócio-histórico-político-educacional-econômicos, em âmbito individual e coletivo. Assim, investigar e entender nuances do ócio, espaço/tempo de verdadeira ludicidade em nossa complexa realidade contemporânea, é tarefa importante.

Este estudo qualitativo e exploratório utilizou pesquisa bibliográfica digital – revisão crítica de literatura – e análise de conteúdo para examinar três categorias: diversão real, diversão embotadora e refazimento ludificado. Inclui referencial teórico, metodologia, análise dividida pelos agrupamentos, conclusões e referências.

## REFERENCIAL TEÓRICO-CONCEITUAL

O que é lazer? Segundo o Dicio (2009) refere-se a atividades agradáveis realizadas durante o tempo livre, como momento de descanso ou entretenimento, indicando mais uma lista de sinônimos<sup>3</sup> do que um conceito.

**Figura 1 – Conceito e sinônimos de lazer**

A imagem é uma captura de tela de uma página do Dicio.com.br. À esquerda, há um cartão verde com o título 'lazer' em branco. Abaixo do título, há uma definição: 'Divertimento; atividade agradável praticada num momento de descanso ou de entretenimento: felizmente estou no meu tempo de lazer! Descanso; interrupção de uma atividade, geralmente para descansar.' Na base do cartão, há o logo do Dicio.com.br. À direita, há uma seção intitulada 'Sinônimo de lazer' com o subtítulo '13 sinônimos de lazer para 2 sentidos da palavra lazer:'. Abaixo, há duas seções: 'Atividade praticada nos tempos livre:' com o número 1 e a lista 'distração, diversão, divertimento, entretenimento, passatempo, recreação.' e 'Tempo livre:' com o número 2 e a lista 'descanso, folga, ocasião, ócio, vagar, pausa, repouso.'

Fonte: Dicio (2009)

Parece que essa dificuldade conceitual (Ferreira, 2020; Luckesi, 2022; Massa, 2015; Mineiro, 2021; Mineiro; d'Ávila, 2019) é típica nos elementos autotéticos, como ludicidade,

<sup>3</sup> Neste trabalho o termo lazer será considerado sinônimo intercambiável de diversão e entretenimento

amor, poesia, arte e entretenimento os quais não têm finalidade específica e existem por si só. São conceitos complexos, subjetivos e controversos.

“O lazer se traduz por uma dimensão privilegiada da expressão humana dentro de um tempo conquistado, materializado através de uma experiência pessoal criativa, de prazer” (Bramante, 1998, p.1, *apud* Brito; Rodrigues, 2023, p. 68). Segundo Han “O conceito de ‘entretenimento’, estranhamente mutante e ambíguo, é de início um conceito neutro e aberto” (2018a, p. 101, grifo no original, tradução nossa), e segundo Luckesi (2002) comumente ao se buscar embasamento teórico-científico sobre ludicidade, acaba-se encontrando analogias sinonímicas com jogo, brincadeiras, ou ainda, “tratam-na, predominantemente, sob a ótica de seu papel na vida humana: no desenvolvimento humano, nos processos de ensino-aprendizagem, nos processos terapêuticos, na recreação, no divertimento, no lazer” (Luckesi, 2002, p. 22). Destarte, conceitos diferentes acabam confluindo e dificultando compreensões mais acuradas.

A ludicidade é “um estado interno de cada ser humano no estado de bem-estar de alegria, de plenitude que pode e deve ocorrer em qualquer espaço social, momento ou estágio da vida de cada um” (Luckesi, 2022, p. 24). Tem potencial emancipatório crítico (Han, 2023a). Surge e se realiza internamente, podendo ser manifestada externamente – coletiva ou individualmente – sob a forma de jogos, brincadeiras, música, festa, esporte, recreação, lazer, entretenimento etc. (*Vide Figura 2*).

A ludicidade internamente, combina eutrapelia, ataraxia, cognição e (inter)relação – à guisa de pilares lúdicos. Sua expressão mais reconhecida é o jogo, frequentemente confundido inadequadamente com a própria ludicidade. Suprimir suas manifestações ameaça o potencial de transformação social realizada por indivíduos lúdicos que equilibram os referidos pilares.

**Figura 2 – Ludicidade: Tentativa taxonômica**

LUDICIDADE									
Gênero: <i>Fenômeno ontológico, autotético, relacional, interno e subjetivo de fluxo positivo de emoções.</i>									
Agrupamento	MANIFESTAÇÕES EXTERNAS (Formas materiais que podem suscitar a ludicidade)					MANIFESTAÇÕES INTERNAS (Emoções positivas suscitadas quando se sente ludicidade)			
	Jogo	Brincadeira	Há outras [...]	Atividade	Dinâmica	Bom humor na linguagem	Inteira	Plenitude	Há outras [...]
Espécies:									
Observações:	Têm o POTENCIAL de fazer emergir a ludicidade, mas não a inexorabilidade.					Ludicidade é substantivo abstrato e LÚDICO(A) é o adjetivo derivado (podendo ser substantivado: “o lúdico” nesse caso é sinônimo de ludicidade).			

Fonte: Mineiro (2021, p. 251)

Típicas manifestações potenciais de ludicidade como “Esporte, recreação e lazer ganham lugar na agenda e nos discursos políticos quando relacionados a interesses educacionais, de saúde, segurança pública e de assistência social” (Myskiw *et al.*, 2021, p. 475) demonstrando que a ludicidade ganha relevância socio-histórico-política-econômica ao compreender seus papéis nos seres humanos e interações. A capacidade lúdica e a busca afetivo-cognitiva são ontológicas, inatas e características essenciais dos indivíduos.

A ludicidade e suas manifestações – festa, música, poesia, lazer, jogo etc. – possuem uma característica ontológica: a autotelia (Fortuna, 2000; Luckesi, 2022; Mineiro, 2021), cuja essência é não ter objetivo além de si mesma, sendo “fim” e não “meio”.

Todavia, as dimensões autotéticas socialmente representadas como relevantes, direitos, elementos fundamentais, não como são reconhecidos como finalidades em si mesmos, mas sim “numa condição de meio e não de fim [...] [tem sempre um] ‘serve para, é uma ajuda, uma via, uma forma de’ ” (Myskiw *et al.*, 2021, p. 475, grifo no original) complementando a representação conceitual desses elementos teorizado por Mineiro e Ferreira (2024) pela Concepção Utilitarista da Ludicidade, a qual “desontologiza” as dimensões autotéticas e suas manifestações externas, “desnaturando” a essência delas, conferindo-lhe “motivo”, “razão de ser”, um “para que”.

Esse é, pois, o ponto de inflexão que: I) altera paradigmas: do Lúdico Real para o Lúdico Total; e II) subverte a Concepção Lúdica Subjetiva em Concepção Lúdica Utilitarista, que paulatinamente tem se imiscuído e ganhado protagonismo tanto dentro da Concepção Lúdica Infantil, quanto na Concepção Lúdica Divertida como as análises neste artigo corroboram.

Sinteticamente, a dimensão autotélica da ludicidade conta com dois eixos paradigmáticos: o Paradigma do Lúdico Total, que vê a ludicidade como constante, intensa, eufórica, inabalável e com felicidade plena; e Lúdico Real, que entende a ludicidade como subjetiva e variável, equilibrando prazer e frustrações. Esses eixos sustentam diferentes compreensões das manifestações externas da ludicidade:

- I) *Concepção Lúdica Subjetiva* - define a ludicidade como um fenômeno autotélico, pessoal e subjetivo, caracterizado por prazer, alegria, equilíbrio e razão. É uma mescla de eutrapelia, ataraxia, cognição e inter-relação com fim em si mesma, refletindo o brilho de quem está de bem com a vida. Na docência, a linguagem lúdica pode (e deveria) ser estruturante em nas mediações; emergindo a dimensão didática dessa concepção. Porém, a aprendizagem é um objetivo didático, não lúdico, sendo apenas um epifenômeno da ludicidade, que continua tendo fim em si mesma (Mineiro, 2021);
- II) *Concepção Lúdica Utilitarista* - a ludicidade é vista como ferramenta para produtividade, notas, lucro e desempenho. Admite-se desde que sirva para aprender, modelar comportamentos, saúde, motivação, engajamento, regras, eficiência e consumo. Há interesse financeiro subjacente na ludicidade, lazer e jogos. Assim, o lazer e toda ludicidade só mereceriam atenção da sociedade – privada ou pública – na medida em que “adquire valor conforme sua capacidade de se afirmar como meio/ferramenta, sendo possível entender que tem um valor agregado, isto é, quanto mais outros interesses consegue relacionar, mais valor representa.” (Myskiw *et al.*, 2021, p. 475);
- III) *Concepção Lúdica Infantil* - vê a ludicidade como "coisa de criança" autotélica, sem seriedade. É associada a cores, alegria, descontração e descompromisso (Mineiro, 2021). Sem servir a aprendizagens, terapias ou vendas, é considerada irrelevante, "boba" e inútil pela sociedade atual; e
- IV) *Concepção Lúdica Divertida* vê o lúdico como prazer pelo prazer, sem motivos (autotelia). Isso pode levar a hedonismo e narcisismo, com alegria, euforia e anestesia corporal-cognitiva (que pode se tornar "embotamento"). Mesmo sendo passatempo, entretenimento, ócio e socialização, é vista como perda de tempo, a não ser que traga lucro direto/indireto ou ganho político, por exemplo.

Na sociedade neoliberal contemporânea, o entretenimento, lazer, diversão, esporte e espetáculo "adquirem status de energia social no universo político" (Myskiw et al., 2021, p. 473), corroborando a denúncia de Han (2022, p. 28) sobre a força não emancipadora do entretenimento no campo político, que "determina a mediação de conteúdos políticos e deteriora a racionalidade". Aos moldes das advertências de Olivier (2008, p. 11) se:

o lazer é objeto de políticas públicas é porque existe nele alguma coisa extremamente perturbadora da ordem coletiva. É necessário institucionalizá-lo a fim de garantir que essa força que o habita [a ludicidade] permaneça dentro dos limites do controlável.

O "mercado de trabalho" e a "indústria do entretenimento" têm se esforçado para "anular" o potencial emancipatório da ludicidade, se "beneficiando"<sup>4</sup> dela para favorecer produtividade, rendimentos, desempenho e consumo. Isso começa pela ruptura da autotelia e "desontologização" lúdica. A seguir, descreve-se a metodologia investigativa e amplia-se o debate sobre a Diversão.

## PERCURSO METODOLÓGICO

O artigo é trecho de pesquisa pós-doutoral. Amplia fundamentos teóricos de paradigmas lúdicos e suas relações com o neoliberalismo pela perspectiva de Byung-Chul Han. Realizou-se investigação qualitativa exploratória no paradigma crítico (Mineiro; Silva; Ferreira, 2022), isenta de comitê de ética, por ser pesquisa bibliográfica sistemática – revisão crítica de literatura. O *corpus* foi formado por 753 citações de 15 livros de Byung-Chul Han (2015-2023), obtidas por *checklist* digital (Mineiro; Ferreira; Silva, 2022) de palavras-chave baseado nas Concepções de Ludicidade, sobre temas como globalização, digitalização, neoliberalismo, sociedade e dimensões autotéticas.

Sobre as citações de Han, explica-se que partindo-se das Concepções de ludicidade (Mineiro, 2021) elaborou-se uma lista de palavras-chave a qual permitiu metaforicamente uma “entrevista” com o autor, retirando através de uma busca eletrônica (idêntica e similar) nos livros do autor, parágrafos que as contivessem. Confeccionou-se, assim, um arquivo com essas “falas” indiretas de Byung Chul-Han sobre ludicidade. Com essa “matéria-prima” procedeu-se passo a passo à análise de conteúdo (Bardin, 2011) temática – leitura flutuante, triagem para constituição do *corpus*, pré-análise, clivagem para a determinação das unidades

---

<sup>4</sup> Nobre leitor(a), as aspas aqui são propositais para indicar a veemência da indignação inconformada.

(registro e contexto), categorização, inferências e interpretações. Materializadas por fichamentos (citação, resumo e crítico) analógicos e digitais (Mineiro; Ferreira; Silva, 2022) desses e de outros livros para apoiar a análise com o *software* livre Zotero.

Para interpretação, usou-se análise de conteúdo mediada pelos *softwares* livres: *AntConc* e *QualCoder* (Curtain, 2022). As 753 citações foram clivadas em 1.536 trechos e 43 códigos. Este artigo analisa somente 91 citações, 117 trechos e 3 códigos (Diversão Real, Diversão Embotadora e Refazimento Ludificado) das subcategorias Divertida e Utilitarista.

Na seção de "debate analítico", apresenta-se a análise da Concepção Lúdica Divertida e da Concepção Lúdica Utilitarista, cujos cernes se relacionam ao lazer: a diversão genuína, a diversão embotadora e o "uso" da diversão como refazimento lúdico para que o trabalhador se recupere para produzir.

## DEBATE ANALÍTICO

### DIVERSÃO REAL

Sob essa codificação estiveram agrupados trechos do *corpus* que levam em conta a concepção lúdica divertida genuína. Tratam a ludicidade como fenômeno ontologicamente autotélico, de prazer, diversão, alegria, eutrapelia, entusiasmo, entretenimento, recreação, passatempo, contentamento, ócio, distração, evasão espaço-temporal e congraçamento relacional (que cria, reforça e estabiliza laços socio-histórico-afetivo-identitários).

Han aborda o entretenimento e sua relação com arte, lazer e festa, ressaltando a dificuldade em conceituá-lo, apesar de recentes tentativas: "parece que no fenômeno do entretenimento há algo que se resiste tenazmente a ser fixado conceitualmente." (Han, 2018a, p. 100, tradução nossa). O entretenimento tornou-se onipresente na cultura atual, seja pela indústria do entretenimento (por vezes chamada de "indústria cultural"), seja na relação com o trabalho, buscando-se eliminar a distinção entre trabalho e lazer, hibridizando-os de forma totalizadora. Para Veblen (2018, p. 39), o lazer é um "fator econômico na vida moderna", denotando diferenças socioeconômicas.

Han debate a diferença entre vida festiva e festa como mercadoria no capitalismo. As festas e rituais tradicionais são momentos de congraçamento que estabilizam "a estrutura social existente" (Han, 2018a, p. 71, tradução nossa), fomentando estabilidade emocional, naturalidade ao tempo, arremate de ciclos de vida, contemplação e verdadeiro ócio. "Cria





materialização de sua concepção utilitarista entranhada em sua concepção divertida, ou seja, mais uma face da neoliberalização da ludicidade.

Han(2023a) vê o jogo como liberdade e "luxo", mas alerta que a gamificação pode anular sua capacidade de emancipação. Opostamente, Olivier (2008, p.3-4) mostra como o lazer vem sendo instrumento social de positividade, permitindo evasão sem incentivar revolução: “O lazer descansa, diverte e desenvolve [...] constitui efetivamente um instrumento importante das políticas sociais [...] mas [...] deve permanecer dentro dos limites da ordem. Ele deve permitir a evasão, mas não a revolução”. Trata-se de um *lazer-migalha*. Han critica a gamificação por reduzir o jogo a uma ferramenta de conformismo: “gamificação como meio de produção destrói o potencial emancipatório do jogo” (Han, 2023a, p. 73) acoplando-se à lógica da evasão, engajamento<sup>5</sup> e conservação.

O capital, pela capacidade de usurpar e subverter, beneficia-se das regras objetivas dos jogos e rituais para inculcar o que o "mercado exige" dos indivíduos, explorando-os e despojando-os de pensamento crítico, estimulando emoção e embotando a razão, contrariando a proposta da ludicidade subjetiva e real de equilíbrio entre emoção e razão. Afinal, "pensamento tem um caráter lúdico. Sob pressão para trabalhar e produzir, ele se afasta de sua essência"(Han, 2020, p. 74).

Han (2016) afirma que a intimidade destrói a socialização no jogo (relação lúdica), sendo os limites e distanciamentos necessários para se tomar proporção e parâmetros reais do que se experiencia. "[...] as pessoas socializam-se mutuamente quando guardam distância umas das outras. A intimidade, ao contrário, destrói essa socialização"(Han, 2016, p. 82). A quantidade vertiginosa de informação e digitalidades ubíquas e ininterruptas impede o indivíduo de distanciar-se para compreender a realidade com clareza, mantendo-o embotado e distante da emancipação crítica. Para Han (2020), diversão, entretenimento, ócio, festa e lazer genuíno representam vida plena, autotélica, trazendo tranquilidade (ataraxia), alegria (eutrapelia) e intensidade relacional.

## **DIVERSÃO EMBOTADORA**

A ludicidade, entendida como fenômeno de diversão, prazer descompromissado, hedonista, evasão espaço-temporal, recreação, alegria, entusiasmo, agitação, entretenimento

---

<sup>5</sup> Do francês "*gage*" (caixa de penhor) para "*engager*" (dar algo em garantia, caução), a palavra evoluiu do contexto da necessidade de "se empenhar" para resgatar o bem com juros para descrever hoje o "empenho" e envolvimento "voluntário" que instâncias hegemônicas incentivam para exploração sutil.

e distração, difere da diversão real pela autotelia, uma vez que o lazer passaria a ter objetivo: anestesiarse e embotar-se para suportar a realidade e/ou fruir prazer hedonístico, ou lucrar com a anestesia, embotamento e diversão alheia, suporte teórico do mundo das Bets. Essa perspectiva é potencializada pela civilização do espetáculo (Llosa, 2013), em que a diversão embotadora passa pela instância de exibir-se nas redes sociais e meios de massa, tendo efeito majorado: embota, "entre-tém" (mantém a pessoa presa) e lucra com o fomento da diversão, captando informações dos embotados, potenciais apostadores, que passam a ser mercadorias, coisas, produtos.

É a coisificação, comoditização ou mercantilização das pessoas, anestesiadas e entretidas consigo mesmas (narcisismo e hedonismo) e com produtos da indústria do entretenimento e da exploração da (auto)imagem espetacularizada, instigando a superficialidade, efemeridade e descartabilidade de relações e objetos.

A análise do *corpus* revela uma sociedade que propaga e demanda excesso de "positividade", levando ao consumismo e entretenimento desenfreado, além da fragmentação e destruição da atenção individual e coletiva, exigindo pessoas-profissionais multitarefas. Para Han (2017b), isso é um retrocesso civilizatório, que leva o indivíduo à incapacidade de autocentramento. Em ambos os casos, Han (2015) critica a ausência de reflexão profunda e contemplação.

A cultura do "like" nas redes sociais, amplificada pela mercantilização do lazer totalizador, bloqueia reflexão e emancipação, consolidando hegemonias. Han (2021b) argumenta que digitalização intensifica a insensibilidade social, reduzindo criticidade e fomentando sensacionalismo:

Com a insensibilização induzida [...] a sociedade paliativa se imuniza contra a crítica. Também mídias sociais e jogos de computador atuam como anestésicos. A anestesia permanente social impede o conhecimento e a reflexão, reprime a verdade (Han, 2021b, p. 29).

O poderio da indústria do entretenimento leva à decadência da capacidade de discernimento crítico e à crise democrática. Lazer, espetáculo e diversão definem o que pode ser aceito. "[...]a ditadura da positividade, que transforma tudo numa fórmula de fruição e de consumo. [...] Nesse mundo da positividade só são admitidas coisas que são consumidas"(Han, 2017a, p. 31).

Han (2023a) denuncia que a *gamificação* do trabalho e das instituições de ensino explora o *homo ludens*, submetendo a comunicação social e as relações à lógica do jogo.

Alerta que a acessibilidade constante dos indivíduos, facilitada pelo *smartphone*, leva à servidão voluntária com ares de liberdade aos mais desavisados. E percebe-se que essa acessibilidade também possibilita um cativeiro virtual que enreda os potenciais apostadores/consumidores. É, pois, o entretenimento que visa agradar e entusiasmar, sem questionar, reforçando normas para benefício hegemônico.

Figura 4 – Diversão embotadora



Fonte: Dados da pesquisa, elaboração própria

Han (2018a) alerta para a trivialização e empobrecimento crítico, sugerindo que isso não é inevitável. No sistema capitalista, tempo livre é incorporado como elemento produtivo, substituindo o ócio genuíno. A ludicidade do entretenimento é *usada* (tem finalidade) para revitalizar trabalhadores, garantindo sua máxima produtividade.

## REFAZIMENTO LUDIFICADO

Nesta categoria analisou-se como a ludicidade é usada para revitalizar o trabalhador, tornando-o apto a retornar ao trabalho sem cansaço. O lazer serve como elemento produtivo, proporcionando uma breve pausa anestesiante para refazer energias. A ludicidade se torna ferramenta utilitária junto a outros elementos produtivos. Aportando um descanso cronologicamente breve e perceptivo.

A sensação de que o tempo passa rápido, especialmente durante pausas, como finais de semana e feriados, pode ser causada por sobrecarga laboral, hiperinformação, ubiquidade e ultradigitalidade (Han, 2018b). Esse desgaste gradual da energia psíquica leva os indivíduos a precisarem de mais descanso para evitar "queimar" completamente (*burnout*) seu

"combustível" (Han, 2017b).

Para o indivíduo extenuado, o tempo de "pausa" mal permite recuperar forças, que dirá atingir ataraxia, contemplação ou rituais (Han, 2020) – essenciais para autoconsciência, identidades, congraçamento interrelacional, reflexão cognitiva (ludicidade pela concepção subjetiva) e emancipação crítica. E para piorar, a produtividade está tão internalizada que durante o refazimento é comum o sentimento de culpa por estar sem “produzir”.

Depreende-se que a cognição está ausente nesse refazimento ludificado, pois não há tempo de ócio, apenas suspensão temporária do trabalho. O paradigma econômico rege sociedade, relações e emoções das pessoas no neoliberalismo ou "capitalismo da emoção". Conforme Han (2023a, p. 63), "a conjuntura da emoção é consequência do processo econômico".

O refazimento ludificado na sociedade neoliberal é feito para desconectar a cognição do indivíduo, anestesiando o pensamento crítico. A indústria do entretenimento produz conteúdo descartável, superficial e repetitivo, feito para consumo rápido. Esse divertimento tem conteúdo palatável para agradar às massas, sem exigir reflexão. Com jogabilidade, melodias e letras simples, enredos com reviravoltas rocambolescas, estímulos visuais e auditivos em linguagem simplória: o que "deve" ser entendido já vem pronto.

A lógica neoliberal exacerba estímulos sentimentaloides e sensacionalistas em formato célere e híbrido, o que Han (2018a) chama de "ubiquidade do entretenimento". Essa peculiar maneira de tornar o tempo produtivo, sobrepondo atividades, sepulta o verdadeiro ócio lúdico. "A ubiquidade do entretenimento se expressa como sua totalização, que suprime justamente a distinção entre trabalho e ócio"(Han, 2018a, p. 101, tradução nossa).

Há hibridismos utilizados para otimizar o tempo, criando a ilusão de diversão, quando na verdade, o indivíduo é mantido em um estado produtivo contínuo, "entre-tido" (preso), "engajado", pronto para consumir novidades constantemente (Han, 2020) e se tornando mercadoria. Mesmo nessa diversão hibridizada, as substâncias do prazer são produzidas continuamente, com potencial de dependência<sup>6</sup> (Lembke, 2022).

"Entre-tido", cansado, em frenética agitação e (auto)cobrança por desempenho, produtividade e positividade, o indivíduo acredita ser livre e dono do seu tempo, mas acaba esgotando seus estímulos racionais e cognitivos, adoecendo psiquicamente. O *looping* produtivo-divertido-ubíquo manipula pessoas (Han, 2017b, 2023a), embotando-as e

---

6 Talvez aqui haja a conexão dopaminérgico-lúdica em que o mundo das Bets se ancora. Apenas uma hipótese.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Da bibliografia do escritor e filósofo Byung-Chul Han, extraiu-se material para debater ludicidade, focando em sua manifestação externa: entretenimento. Pela perspectiva de Han, o objetivo geral foi analisar o lazer, como manifestação externa da ludicidade, correlacionando-o com o mundo do trabalho e a indústria do entretenimento. Especificamente, buscou-se extrair aspectos relativos à concepção divertida de ludicidade e identificar relações desta com mundo do trabalho e indústria do entretenimento.

As conceituações trazidas representam lazer e ludicidade como dimensões autotéticas, conceitos complexos e controversos. Aporta-se como contributo da pesquisa que a ludicidade é fenômeno interno subjetivo, autotético de *eutrapelia*, *ataraxia*, *cognição e (inter)relação* se manifesta externamente como jogo, diversão, lazer, festa, entretenimento etc. Existem dois paradigmas principais: o Paradigma do Lúdico Total, que afirma felicidade completa e inevitável em alto grau para todos; e o Paradigma do Lúdico Real, que entende a ludicidade como subjetiva, variável e equilibrada entre alegrias e tristezas. Esses paradigmas fundamentam diferentes formas de compreender (concepções) a ludicidade e suas manifestações externas: a Concepção Lúdica Subjetiva (ludicidade autotética, alegre, centrada); Utilitarista (ludicidade como "ferramenta"); Infantil (ludicidade "coisa de criança", autotética); e Divertida (ludicidade como prazer sem motivos).

Realizou-se investigação qualitativa, exploratória, crítica, executada por pesquisa bibliográfica sistematizada digital, revisão crítica de literatura, interpretada por análise de conteúdo temática, nas categorias: diversão real, diversão embotadora e refazimento ludificado.

Discutiu-se a ludicidade como fenômeno de prazer, inteireza, diversão e alegria, diferenciando vida festiva e festa mercantilizada no capitalismo, que explora regras de jogos e rituais para explorar indivíduos, estimulando emoção e embotando a razão. O excesso informacional e digital impede a compreensão clara da realidade, distanciando as pessoas da emancipação crítica. Contudo, diversão, entretenimento, ócio, festa e lazer genuínos representam vida plena, trazendo tranquilidade, clareza de pensamento, alegria e intensidade relacional.

Por inferência, argumentou-se que a diversão embotadora leva à anestesia social e à falta de criticidade e racionalidade. Como contributo do autor estudado, aporta-se que a *gamificação* explora o *homo ludens* e submete as relações sociais à lógica do jogo, e a



acessibilidade constante leva à servidão voluntária. O tempo livre no sistema capitalista se tornou mais um componente produtivo.

No contexto do neoliberalismo, o refazimento ludificado é uma forma de desconectar a cognição do indivíduo, pois o entretenimento se torna uma forma de ocupar o tempo livre e restaurar as forças do indivíduo para continuar produzindo. Com base na pesquisa defendeu-se que: trabalho, ludicidade utilitarista e ludicidade subjetiva são opostos e não podem coexistir; que o tempo de festa não é um tempo de relaxamento, mas sim de conagração e reflexão. O neoliberalismo dismantela tudo e todos para seu próprio benefício e manutenção de sua hegemonia, assim tem uma forma de impedir transformações sociais realizadas por indivíduos lúdicos – aqueles cuja eutrapelia, ataraxia, cognição e estrutura relacional estão em equilíbrio.

## REFERÊNCIAS

- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. 1. ed. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BRITO, A. C.; RODRIGUES, E. A. P. C. Lazer, trabalho e educação: relações, perspectivas e potencialidades na pesquisa em educação. In: SILVA, M. C. de P.; D'ÁVILA, C. M.; ROCHA JUNIOR, C. P. da (org.). **Educação, cultura corporal e lazer: desafios da pós-graduação e ciência no tempo presente**. Salvador: Edufba, 2023. p. 65–83.
- CURTAIN, C. **QualCoder**. versão 2.9. Australia: [s. n.], 2022.
- DICIO.com.br. **Lazer**. In: Dicio, Dicionário Online de Português. On line: 7 Graus, 2009.
- ESPINOSA, L. *et al.* **¿Por qué (no) leer a Byung-Chul Han?** Buenos Aires: Ubu Ediciones, 2018.
- FERREIRA, L. G. Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudanças. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, Vitória da Conquista, v. 1, n. 2, p. 410–431, 2020.
- FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar?. In: ZEN, M. I. H. D.; XAVIER, M. L. M. (org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. 2. ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 2000. p. 147–164.
- HAN, B.-C. **Agonia do Eros**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2017a.
- HAN, B.-C. **Buen entretenimiento: una desconstrucción de la historia occidental de la Pasión**. 1. ed. Edición digital: Herder Editorial, 2018a.
- HAN, B.-C. **Do desaparecimento dos rituais**. 1. ed. Edição digital: Herder Editorial, 2020.
- HAN, B.-C. **Favor fechar os olhos: Em busca de um outro tempo**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2021a.
- HAN, B.-C. **Hiperculturalidad: cultura y globalización**. 1. ed. Edición digital: Herder, 2018b.
- HAN, B.-C. **Infocracia: Digitalização e a crise da democracia**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2022.
- HAN, B.-C. **La salvación de lo bello**. 1. ed. Edição digital: epublibe, 2015.
- HAN, B.-C. **No enxame: Perspectivas do digital**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2018c.
- HAN, B.-C. **Psicopolítica: O neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. 10. ed. Belo Horizonte: Editora Âyiné, 2023a.
- HAN, B.-C. **Sociedade da transparência**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2016.



- HAN, B.-C. **Sociedade do cansaço**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2017b.
- HAN, B.-C. **Sociedade paliativa: A dor hoje**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2021b.
- HAN, B.-C. **Vida contemplativa: Elogio de la inactividad**. 1. ed. Edición digital: Taurus, 2023b.
- LEMBKE, A. **Nação dopamina: Por que o excesso de prazer está nos deixando infelizes e o que podemos fazer para mudar**. 1. ed. São Paulo, SP: Vestígio, 2022.
- LLOSA, M. V. **A civilização do espetáculo: Uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura**. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.
- LUCKESI, C. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: compreensões conceituais de proposições**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2022.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Educação e Ludicidade**, Ensaios 02, Salvador: GEPEL/FACED/UFBA, 2002.
- MASSA, M. de S. **Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, [s. l.], n. 15, p. 111–130, 2015.
- MINEIRO, M. **O essencial é invisível aos olhos: a concepção dos estudantes sobre a mediação didática lúdica na educação superior**. 2021. 447 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021.
- MINEIRO, M.; D'ÁVILA, C. **Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. Educação e Pesquisa**, [s. l.], v. 45, p. e208494 p.1-21, 2019.
- MINEIRO, M.; FERREIRA, L. G. **Ludicidade e Neoliberalismo: compreendendo interrelações pela perspectiva de B. C. Han**. 1. ed. Campinas: Pontes, 2024.
- MINEIRO, M.; FERREIRA, L. G.; SILVA, M. A. A. da. **Suportes investigativos e mineração digital: sistematizando riquezas que vêm dos dados. Revista de Estudos em Educação e Diversidade - REED**, Vitória da Conquista, v. 3, n. 9, p. 1–22, 2022.
- MINEIRO, M.; SILVA, M. A. A. D.; FERREIRA, L. G. **Pesquisa Qualitativa e Quantitativa: imbricação de múltiplos e complexos fatores das abordagens investigativas. Momento - Diálogos em Educação**, Rio Grande, v. 31, n. 03, p. 201–218, 2022.
- MYSKIW, M. *et al.* **Esporte, Recreação e Lazer nos Jogos Políticos: Reflexões a Partir da Inserção numa Ação Coletiva em Porto Alegre. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, p. 464–508, 2021.
- OLIVIER, G. G. de F. **Aspectos lúdicos e «crísicos» do lazer popular. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [s. l.], v. 11, n. 2, 2008.
- PHILIPSON, G. S. **Poder, hipercultura e amabilidade em Byung-Chul Han – um ensaio sobre o sucesso da filosofia. Revista Sísifo**, [s. l.], n. 14, p. 148–172, 2021.
- VEBLEN, T. **A Teoria da Classe do Lazer**. Coimbra: Actual, 2018.