

Pode a filosofia auxiliar na compreensão do que é Game?

Arlete dos Santos Petry

Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU - SP - Brasil

Resumo

Nesse artigo nosso objetivo é trazer à discussão a relevância de uma clara compreensão do conceito de Jogo, visando um fortalecimento tanto da fundamentação teórica na área dos games quanto seu planejamento e sua produção. A investigação que foi empreendida reconhece que o Jogo possui características peculiares, uma natureza própria e uma estrutura capaz de auxiliar na compreensão do conceito de jogo.

Palavras-chave: conceito de jogo, filosofia, game

Contato dos autores:

arletepetry@gmail.com

1. Introdução

Depois de um longo esquecimento, na contemporaneidade, a questão dos jogos volta à discussão pela via dos jogos digitais, sejam eles jogados no computador, em consoles ou nos arcades. Dado o número e o enfoque de entrevistas solicitadas aos profissionais de Psicologia, Educação e Designers de Games, observa-se que persiste um questionamento na sociedade a respeito do lugar do jogo na vida.

Com essa questão em mente, partimos em busca do conceito de Jogo. Tendo por objetivo a tentativa de alcançar seu conceito, começamos nossa reflexão pensando na palavra *jogo* em seus usos.

Se, em um primeiro momento, pareça desnecessária a busca por uma conceituação de *jogo*, dado tratar-se de uma palavra amplamente reconhecida, logo perceberemos a dificuldade de encontrarmos um elemento comum a toda sua diversidade. Será essa nossa primeira tentativa: encontrar o elemento unificador em meio à diversidade, para então, compreendermos e reconhecemos, o conceito quando do uso da palavra.

Para isso, começamos nos perguntando: em que situações a palavra jogo se aplica? Em quais ações humanas, o jogo se faz presente?

Um dos autores que nos ajuda a buscar respostas a essas perguntas é Jacobus J. F. Buytendijk (1887-1974), biólogo, antropólogo e psicólogo holandês, fundador da Antropologia psicológica e, para alguns, um dos ancestrais da Antropologia cibernética.

Em *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*, organizada por Gadamer e Vogler, escreve que “é possível encontrar, de algum modo, pessoas em qualquer idade e em quase todas as situações numa atitude tal que, na linguagem corrente, a sua forma de agir é designada pela palavra ‘jogar’” [Buytendijk 1977, p. 63]. Chega a trazer, nesse

mesmo texto, uma citação tomada de Grandjouan [1963](1), na qual este compara a palavra jogo à palavra estrela, cujo significado vai desde os longínquos astros, às estrelas-do-mar, às condecorações em forma de estrelas, até as estrelas do teatro e do cinema.

Para Huizinga [2001], o historiador holandês e autor do clássico *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, o jogo que abarca determinados comportamentos de animais, de crianças e adultos, como os jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhações e exibições de todo o gênero, pode ser considerado um dos elementos básicos da vida. Para ele, que estudou as manifestações lúdicas em diversas culturas, há povos que se utilizam de expressões distintas para designar jogo: é especialmente o caso do grego (*παιδιά/paidiá*, *ἄγών/agón* e *ἀθύρμα/áthyрма*), do sânscrito, do chinês e do inglês (*play e game*), que aqui não detalharemos. É o caso também de nosso idioma especialmente com a diferenciação entre as palavras jogo, jogar e brincar.

Nesse sentido, Huizinga [2001] refere que outras línguas apresentam palavras que abarcam um sentido mais amplo de jogo, como é o caso da maior parte das línguas europeias modernas, do latim, do japonês e, pelo menos, uma das línguas semíticas. Nesse mesmo contexto, acaba afirmando que “é possível que alguma língua tenha conseguido melhor do que outras sintetizar os diversos aspectos do jogo em uma só palavra, e parece ser esse o caso” [p. 34].

Na língua alemã, a palavra jogo é *spiel*, e *spielen* é um verbo de significado muito amplo. Designa atividades lúdicas em geral – brincar, realizar jogos de salão, participar de competições esportivas, praticar jogos de azar -, bem como o ato de representar um papel em um espetáculo ou na vida real e ainda o ato de tocar um instrumento, de dançar, de mover-se vividamente [Buytendijk 1997; Inwood 2002]. De acordo com Buytendijk [1997, p. 63] as palavras *spiel* (jogo) e *spielen* (jogar) “designam um número muito grande de fenômenos, que apenas incidentalmente possuem algo em comum”.

Em *Homo Ludens*, Huizinga também assinala que há um grande número de palavras derivadas da raiz *spil* e *spel* nas línguas germânicas e que ela se revela de forma minuciosa nos verbetes *spiel* e *spielen*. Chama a atenção para a ligação entre o verbo e o predicado em *ein Spiel treiben* ou *spielen ein Spiel*, em alemão, ou *een Spiel doen*, em holandês, assim como *pursue a game* ou *play a game*, em inglês, todas expressões que se poderia traduzir por *jogar um jogo*. Vemos aqui que a ideia contida no substantivo, no verbo se repete, indicando algo da natureza da

atividade em questão. Perguntar-se-á Huizinga [2001, p. 43]: “Não quererá isto dizer que o ato de jogar possua uma natureza tão peculiar e independente que se exclui das categorias usuais da ação?” Afirmará que sim, pois o jogar não é um fazer no sentido habitual; “um jogo muito simplesmente se ‘joga’”.

Já Buytendijk [1977] mencionará que a palavra *spielen* pode ser usada tanto como verbo intransitivo como verbo transitivo. No primeiro caso, alguma coisa ou alguém toca, brinca, etc.; no segundo caso, alguém brinca ou joga *de, com, como* ou ainda *por* alguma coisa.

Em nossa busca encontramos, também, a palavra *Spielmann*, que se destaca para nós pela essência do que ela guarda em sua raiz. Ela corresponde de maneira exata, como nos diz Huizinga, a *jongleur*(2), cujo sentido amplo original foi sendo restringido, até chegar por um lado à noção de poeta cantor e, por outro, à de músico, para finalmente ser reduzido à de malabarista, qualquer homem que faz habilidades com facas e bolas. Parece ser o uso ágil e ordenado das mãos que sustenta a raiz *spiel*, neste verbete [Huizinga 2001], dado que à noção de cantor não se aplica *spiel* [Huizinga 2001; Buytendijk 1977].

Já Inwood, *fellow* e tutor em filosofia da Universidade de Oxford, autor do *Dicionário Heidegger* [2002, p.101] menciona que o significado mais antigo de *Spiel* sobrevive em *Spielraum* que designa “espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo”. Em *Ser e Tempo*, continua Inwood, Heidegger relaciona *spielraum*, literalmente, espaço de jogo, a tempo e espaço forjando *Zeit-Spiel-Raum*, tempo-jogo-espaço. Seria, então, *Spielraum*, a palavra que revela a verdade encoberta por tantas outras palavras? Seria ela a aglutinar uma posterior irradiação multiforme de usos potenciais em toda a ação humana?

Pelo sim ou pelo não, entendemos que essa breve análise da linguagem corrente não conduz a uma compreensão suficiente do conteúdo, da significação e do sentido do jogo humano.

Passamos, então, a um desdobramento a respeito do jogo por alguns filósofos e, a uma análise do pensamento dos mesmos, naquilo que nos ajudará a desenvolver uma reflexão cada vez mais profícua em relação à temática.

Enfatizamos que a escolha desses filósofos se deve ao fato de neles termos encontrado reflexões instigantes a respeito de nosso tema. De forma alguma, significa que acreditamos ter esgotado este panorama e que não há outros pensadores na filosofia com contribuições revelantes a respeito do tema do jogo.

2. O Jogo na filosofia

Podemos voltar no tempo e lembrar do filósofo apelidado de Platão[3] (428-347 a.C), cujo verdadeiro nome era Aristocles. Mestre de Aristóteles, em Platão a *paidiá*^[4] ou jogo (*play*) fica subordinada à *paideia* ou pedagogia, sendo esta concebida no modelo da técnica. Assim, o jogo fica, paulatinamente, subordinado à

técnica, tornando-se instrumentalizado [Krell apud Elden 2008]. Se Platão faz da *paidiá*, do jogo da criança, uma *paideia*, ou seja, a educação em ação, não deixa de entendê-la na *República* como o jogar com qualquer um ou de qualquer forma, pois os gregos de sua época empregavam esta palavra como jogo e divertimento. Parece-nos, entretanto, a partir de nossa pesquisa em Bailly [2000], e isso é apenas uma hipótese, que a partir de Platão, as outras duas palavras utilizadas pelos gregos que abarcam o sentido de jogo, *agón* e *áthyra*, passam a ser subsumidas em *paidiá*. Sendo *agón* uma palavra que remete a meta, ao agir sob risco e implicando em algum tipo de combate, e *áthyra* tendo o sentido de puro divertimento e recreação, percebemos como estas duas palavras, já encontradas na *Ilíada*, portanto, mais antigas que *paidiá*, foram absorvidas no significado dado por Platão à *paidiá*.

É assim, nesse movimento de diferentes sentidos, que temos na língua inglesa as palavras *play* e *game*, respectivamente, o jogo aberto a negociação das regras e o jogo de regras [Gouveia 2009].

Já em Aristóteles (384-322 a.C), encontramos o coveiro do jogo no mundo ocidental. A partir dele que o jogo foi, por um longo período, posto de lado nas discussões filosóficas. Sendo considerado “coisa sem importância”, percebemos os efeitos deste posicionamento mesmo quando o tema voltou a ser discutido por Pascal no século XVII e, por que não dizer, ainda na atualidade.

No livro I da *Ética a Nicômano*, Aristóteles argumenta a favor da ideia de que a felicidade (eudemonia) deve ser a finalidade das ações humanas e a entende como um ato que não tem por objetivo senão a si mesma. Para ele, a felicidade é o ato ao qual nada falta [Duflo 1999, p. 13]. No livro X, último de sua *Ética*, após um longo argumento retomará que “são desejáveis em si mesmas aquelas atividades em que nada mais se procura além da própria atividade” [Aristóteles 1973, p. 427]. Duas são estas atividades: a ação virtuosa, que é em si desejável e, a atividade do jogo, cuja causa final é o próprio jogo.

Entretanto, na sequência das páginas, entenderá que a diversão não é um fim em si mesma pois o que ela realmente visa é o relaxamento, consequência necessária do fato de não podermos trabalhar constantemente. Por meio deste raciocínio ele bane o jogo das ações desejáveis e chega a dizer; “uma vida virtuosa exige esforço e não consiste em divertimento”. E acrescenta: “dizemos que as coisas sérias são melhores que as risíveis e as relacionadas com o divertimento, e que a atividade da melhor entre as duas - quer se trate de dois elementos do nosso ser, quer de duas pessoas - é a mais séria” (ibid, p.428).

Quase vinte séculos depois, temos a retomada reflexiva do tema do jogo por Pascal. Deste momento no qual ele retorna à cena filosófica, é importante lembrarmos do esforço que foi realizado por parte de seus primeiros biógrafos, inclusive sua irmã Gilberte, no sentido de ocultar ou reduzir a importância de seus

dois anos como frequentador dos salões de jogos [Attali 2003].

2.1 A finitude humana diante da infinitude divina

Começamos por Blaise Pascal (1623-1663) e dele tomamos seus *Pensamentos* [5]. Não sendo uma obra de leitura fácil, dado o contexto e os propósitos que a cercavam[6], foi deixando as questões religiosas em um segundo plano, que vimos ressaltar neste livro, um pensador com grande capacidade de diagnosticar a alma humana. É com esta visão do filósofo, que situamos sua contribuição à questão do jogo, que encontramos discutida nos artigos II e III dos *Pensamentos*.

Definido acertadamente, ao nosso ver, como “uma rocha frágil” [Attali 2003], este espírito pensante que, por amizade ou mesmo ao acaso, encarava os desafios à sua inteligência, e criava, publicou em vida com seu nome não mais de cem páginas em quatro textos. É dele, entre outras tantas invenções, a primeira máquina de calcular.

A questão do jogo, para Pascal, situa-se no caminho de sua compreensão a respeito do homem. Para ele, o homem é incapaz de compreender os extremos, tanto o fim das coisas como o seu princípio lhe permanecem ocultos. Tampouco nossos sentidos percebem os extremos: “um ruído demasiado forte ensurdece-nos, demasiada luz nos deslumbra, demasiada distância ou demasiada proximidade impede-nos de ver, [...] demasiada verdade nos assombra [...]” [Pascal 1973, p.57-58]. Diz-nos que as qualidades excessivas são nossas inimigas, pois não as sentimos, sofremo-las.

Dada nossa incapacidade para os extremos, diz Pascal, somos incapazes de saber com segurança e de ignorar totalmente. Vivemos entre dois infinitos, o princípio e o fim e, portanto, é em vão procurarmos por segurança e firmeza pois, “nossa razão é sempre iludida pela inconstância das aparências e nada pode fixar o finito” [ibid., p.58]. Em vários de seus aforismos, nos mostra como somos pequenos frente ao infinito. Em outras palavras, podemos dizer que somos pequenos, frente ao que nos antecede e ao que nos sucede.

Para ele, apesar de nossas fraquezas e pequenez, nunca deixamos de buscar uma verdade. Ao mesmo tempo que não abandonamos a busca de verdades, denuncia Pascal, que não tenhamos ilusões a respeito dos resultados que poderemos alcançar em nossa busca. “Odiamos a verdade” [ibid., p. 69], portanto, procuramos formas de nos desviar de pensar na nossa natural condição de infelizes. Como fazemos para nos desviar de nela pensar?

Buscando o ruído e a agitação, o movimento que caracteriza nossa natureza.

“Nada é mais insuportável ao homem do que um repouso total, sem paixões, sem negócios, sem distrações, sem atividade. Sente então seu nada, seu

abandono, sua insuficiência, sua dependência, sua impotência, seu vazio” [Pascal 1973, p. 74].

É no rol dessa busca por movimento que situa o jogo, os empregos e, tudo mais quanto os homens puderem inventar para encontrar a felicidade.

Exemplifica, logicamente, com uma atividade comum de seu tempo: a caça. Pergunta-se: por que alguém passaria o dia correndo atrás de uma lebre, ao invés de comprá-la, dado que parece a querer? Conseguir essa lebre não nos livraria da visão de nossas misérias e da morte, mas a caça - que nos desvia desta visão, em alguma medida - dela nos livra. Em outras palavras: “é a caça e não a presa que procuram” [ibid., p. 77].

Continua seu diagnóstico dizendo que, apesar de os homens buscarem a agitação, acreditam sinceramente que o que desejam é o repouso. Que imaginam, que a satisfação do repouso que não tem, acabará chegando quando superarem algumas dificuldades. Nesse ponto, revela o homem como um paradoxo: “Procuramos o repouso combatendo obstáculos; e quando estes são superados o repouso torna-se insuportável” [ibid., p.77].

É pelo fato da natureza humana estar no movimento, segundo Pascal, que podemos ser felizes. Além das ocupações diárias de cada um, buscamos nos divertimentos uma continuidade em nos mantermos distraídos de nós mesmos, para não pensarmos em quem somos, de onde viemos e para onde vamos – questões que não alcançamos responder. O que buscamos, é nos entretermos.

Acrescenta, ainda, que o divertimento que o homem procura é aquele capaz de lhe entusiasmar e de lhe iludir, a ponto de fazê-lo imaginar que “seria feliz ganhando o que não desejaria que lhe dessem afim de não jogar” [ibid., p.78]. Um divertimento capaz de lhe gerar paixão e excitar seu desejo, sua cólera, seu temor.

Para Pascal, não há erro no homem em procurar o tumulto, se só o procuram como divertimento. O problema “é que o procuram como se a posse das coisas que buscam devesse torná-los perfeitamente felizes, e nisso sim, há razão para qualificar esta pretensão como vã” [p. 76]. Entretanto, o fato do homem saber de sua miserável condição, o torna grande e maravilhoso ao mesmo tempo.

A partir de Pascal pensamos que é justamente a condição miserável, de seres finitos que dá ao homem força e potência, que lhe coloca em movimento, a jogar. Joga não somente para se entreter, para esquecer de sua impotência frente a sua infeliz condição; mas também como uma vã tentativa de dela sair.

Essa dualidade do homem, também encontramos em Schiller, cujo pensamento, em alguns pontos, converge com o pensamento de Pascal. Entretanto, por escrever que foi após um estudo de Kant que produziu as *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*, livro no qual trabalha a questão do jogo, indicaremos na sequência a contribuição de Kant ao tema.

2.2 Os fundamentos transcendentais da razão e o jogo

Os textos de Emanuel Kant (1724-1804) nos quais trabalha o tema do jogo em um sentido mais estrito são *Sobre a pedagogia* e *Antropologia de um ponto de vista pragmático*. Analisarmos, também, o uso metafórico [7] que faz do termo em *Crítica da faculdade do juízo*. Se, nos dois primeiros trata do jogo voltando-se para questões e situações da *práxis* da vida, na sua terceira *Crítica*, trabalha no âmbito de sua filosofia transcendental.

Tendo Kant lido Rousseau, houve por parte daquele uma divergência em relação a um ponto essencial do pensamento deste. Apesar de ter sofrido forte influência de Rousseau, especialmente nos anos de 1762 a 1770 [Pascal, G. 1983], e tendo lido o *Emílio* avidamente, discordou dele em um ponto que interessa ao nosso tema. Como pudemos constatar em *Sobre a pedagogia*, essa discordância se concentra em torno do lugar respectivo do trabalho e do jogo na educação. Mais do que uma crítica direta à Rousseau, parece-nos que questionava a aplicação que foi dada a suas ideias educativas, especialmente aquela que propunha “que as crianças aprendam tudo por diversão” [p. 60]. Como também manifestou em *Sobre a Pedagogia*, acreditava que “a criança deve brincar, ter suas horas de recreio, mas deve também aprender a trabalhar” [ibid].

Para Kant, trabalho e jogo tem finalidades completamente diferentes. Enquanto a finalidade do trabalho são suas consequências, quais sejam, dele tirar o sustento, o salário, o resultado de algum esforço, o jogo não possui outra finalidade que não ele mesmo. Tomando seu posicionamento frente ao trabalho e ao jogo, vemos que Kant delimita e deriva logicamente as questões da ação humana situando-as em relação ao seu objeto e finalidade.

Para ele, a nosso ver, esta diferença se concentra no fato de que o jogo é agradável em si, enquanto o trabalho só é agradável, dado o que dele tiramos, seu resultado. Embora discordemos de que o trabalho não possa ser agradável por si mesmo e de que sua finalidade seja somente o que dele resulta, a compreensão de que a finalidade do jogo é o jogo mesmo revela uma oposição ao pensamento de Rousseau. Se, para este, o jogo na educação teria a finalidade de levar a criança a aprender, para Kant o jogo é liberdade e, a formação, exigiria instrução e disciplina.

Mas, afinal, apesar de ainda uma grande massa humana pouco prazer tirar de seu trabalho, há pessoas que se divertem em seus ofícios e, outros tantos que levam muito a sério seus jogos. Apesar da causa final, do fim do trabalho e do jogo divergirem, não poderiam as causas formal e eficiente, ou seja, os paradigmas que os envolvem e seus processos de mudança, convergirem? Em muitos jogos digitais o esforço mental necessário para resolver puzzles ou a habilidade motora exigida para controlar os movimentos dos avatares, pedem um verdadeiro trabalho dos jogadores, mostrando que a ideia desses jogos é solicitar um sério esforço dos jogadores. E o que dizer dos trabalhos de

criação digitais, pura diversão para um espírito que se dispõe a brincar?

Apesar da diferença de finalidade apontada por Kant entre trabalho/estudo e jogo, esta não pode ser entendida como querendo dizer que o jogo não seja útil na educação. No nosso entender, somente afirma que, com o jogo, não conseguiríamos desenvolver na formação/educação do homem, a experiência da necessária disciplina orientada por outrem no caminho à autonomia. Atualizando essa discussão à luz da psicanálise, talvez possamos pensar que com o jogo não conseguiríamos desenvolver na formação/educação do homem, a experiência do necessário assujeitamento ou alienação que participam de nossa constituição como sujeitos falantes.

A importância do jogo na educação para Kant, pensa Duflo [1999], está no fato da criança aprender a se auto-regular pois,

“Em seus jogos, as crianças se submetem livremente a regras que escolhem, e como não ver que fazem assim, em menor escala, a aprendizagem dessa autonomia de vontade no sentido pleno, da qual Kant mostrara nos *Fundamentos da metafísica dos costumes* que era o princípio supremo da moralidade, e que consiste justamente, em primeira análise, em oferecer-se a si mesmo sua lei? Por meio do jogo, a criança aprende a coagir a si mesma, a se investir em uma atividade duradoura, a conhecer e a desenvolver as forças de seu corpo” [Duflo 1999, p. 5].

Chamamos atenção para a sutil diferença entre a disciplina que Kant refere ser necessária à educação e que não está presente no jogo, e aquela que o jogo proporciona. A primeira comporta uma ação exterior ao sujeito e a segunda, tendo em vista o desenvolvimento humano, segue a primeira e é aquela que agora, o próprio sujeito se impõe. Embora diferentes, ambas tem lugar na educação de um sujeito.

Os jogos teriam, então, um lugar importante na aprendizagem da autonomia, outra fundamental característica quando deseja-se a produção de conhecimento. Talvez, do que se trata, é de não confundir uma e outra finalidade e, ter claro na educação, que ambas são fundamentais. Como diz Kant em *Sobre a pedagogia* [p.32]: “Um dos maiores problemas da educação é o poder de conciliar a submissão ao constrangimento das leis com o exercício da liberdade”. Se o exercício da restrição faz-se necessário para reconhecermos que somos seres limitados e finitos, é o jogo com sua liberdade que nos tira da inércia que facilmente cairíamos ao nos defrontarmos com tal verdade. Essa interpretação que damos à diferenciação de finalidade que Kant percebe entre trabalho e jogo, guarda um elemento dos *Pensamentos* de Pascal.

Em *Antropologia de um ponto de vista pragmático* encontramos o Kant pragmático que dirá que o único meio de se tornar feliz com a própria vida e, ao mesmo tempo, saciado dela, “é preencher o tempo com ocupações que progridem segundo um plano, tendo como resultado um grande fim proposto” [p. 131]. Ao

final da vida, poder concluir que se fez este caminho, traz aquiescência, dirá Kant. Entretanto, durante a vida, a aquiescência é inatingível.

Se Kant foi formalmente influenciado por Pascal ou não, é difícil de saber [Duflo 1999]. Entretanto, encontramos também em Kant, já em sua *Sobre a pedagogia*, a percepção de que não suportamos não estar ocupados, quando diz que o homem precisa de ocupações e que o ócio o atormentaria, ideia presente nos *Pensamentos* de Pascal.

Alguns anos depois, em sua *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, o jogo é o artifício encontrado para enganar nossa tendência à inércia, ao tédio [8]. “É essa ausência de movimento do espírito, é a inércia de um tempo morto que devemos conseguir enganar”, escreve Duflo [1999, p. 58], a respeito deste pensamento do filósofo alemão. Poderíamos dizer, que o que aqui aponta Kant, seria o que foi, posteriormente, desenvolvido por Freud, como a pulsão de morte?[9]

Kant escreve a respeito da tentativa de enganar nossa pulsão à inércia, fazendo uso do *Conto do Tonel* do escritor irlandês Jonhatan Swift (1667-1745): marinheiros atiram um tonel para a baleia brincar, a fim de que ela não os ataque, salvando o navio. Ao modo do texto de Swift, refere que tentamos enganar a própria inclinação para o não-movimento, quando entretemos ludicamente a mente com as belas-artes ou quando simplesmente jogamos amistosamente. A própria expressão *passar o tempo*, já o indica.

Refere-se também aos *hobbys*, esta espécie de ócio atarefado, nos quais, de acordo com Kant [2009], o entendimento parece brincar por distração. Nosso interesse em comentá-los diz respeito à origem da palavra. Segundo a tradutora do livro de Kant para o português, Clélia Aparecida Martins, o neologismo *hobby surge*, no uso de nossa língua, a partir de *hobby horse*, nada mais nada menos, do que os ainda conhecidos cavalinhos-de-pau das crianças pequenas. Neste ponto, é interessante notar que o movimento proporcionado pelos *hobby horse*, é similar ao de embalar, o balançar repetitivo característico dos momentos de ninar. Um verdadeiro vaivém de um ponto a outro.

Kant começa em sua *Antropologia* a introduzir um elemento novo à discussão: a alternância de estados. Nessa busca por preencher o tédio, que define como o vazio de sensação, gerado pela vivência do sempre mesmo, precisamos de sensações sempre novas e, mesmo que sejam excitações fugazes, necessitamos que se renovem. A monotonia (completa uniformidade nas sensações), diz Kant [2009], causa por fim a atonia das mesmas e, as sensações, são enfraquecidas. Segundo este filósofo, é a saída de um estado e a entrada em outro, o que nos é agradável, ficando em um segundo plano, o tipo de estado a ser abandonado e no qual entraremos. É, dessa forma, que um estado de contentamento é intercalado com outro de dor e, assim, sucessivamente.

Essa alternância de estados pode se dar tanto no que diz respeito à nossa sensibilidade, quanto ao nosso intelecto. Em relação à sensibilidade, o desprazer ou

prazer podem se dar por meio do sentido (contentamento ou dor física) ou por meio da imaginação (o gosto) [10]. O prazer e o desprazer intelectual pode se dar por meio de conceitos a serem expostos ou por meio de ideias. Todas estas observações do filósofo de Königsberg falam do coração pulsante do jogo.

Ora, como exemplo dessa alternância, fala do jogo, colocando a pergunta: “Por que o jogo [...] é tão atraente e por que, [...] é a melhor distração e descanso após um longo esforço do pensamento, já que não fazer nada só lentamente proporciona descanso? Porque ele é o estado em que temor e esperança incessantemente se alternam” [Kant 2009, p.129].

O jogo tem como função dar o movimento mesmo da vida [11], com as mudanças das sensações que a vida comporta. Isso ocorre pelo movimento da passagem de um estado à outro. Sendo assim, sua finalidade não é outra senão o que ele próprio é. Jogo é, ao mesmo tempo, imitação da vida e vida.

Mesmo apresentando pensamentos semelhantes ao de Pascal a respeito da condição humana, quando refere que o homem não suporta não estar ocupado, sua saída é outra. Para Pascal é em Deus, para Kant é na razão, embora para este último a razão não exclua a existência de Deus. Em nossa leitura, o ideal humanista de sua época fica claro em muitos de seus posicionamentos, como percebemos na citação a seguir:

“O ser humano está destinado, por sua razão, a estar numa sociedade com seres humanos e a se *cultivar, civilizar e moralizar* nela por meio das artes e das ciências, e por maior que possa ser sua propensão animal a se abandonar *passivamente* aos atrativos da comodidade e do bem-estar, que ele denomina felicidade, ele está destinado a se tornar *ativamente* digno da humanidade na luta com os obstáculos que a rudeza de sua natureza coloca para ele” [Kant 2009, p. 219].

Para Kant, seria ela, a razão, quem trabalharia contra a negativa propensão humana. Pela e com a razão, o homem se esforçaria para se elevar do mal ao bem, em um constante progresso, sem garantias do fim atingido. Isto posto, acrescenta que apesar da vontade ser boa, a realização destes progressos seria muito dificultada, pois necessitaria da organização dos cidadãos da terra como um único sistema cosmopolita [12] [Kant 2009, p. 333].

Em uma sociedade não mais dita moderna, mas que também não chegou a cumprir os ideais iluministas, qual será a saída para o homem? Como este poderá situar-se no mundo que se apresenta na contemporaneidade? Terão os jogos digitais um papel frente a esse novo contexto? Deixemos as tentativas de resposta para outro momento e voltemos para o foco em questão neste artigo.

Em sua *Crítica da faculdade do juízo*, Kant utiliza-se da palavra jogo diversas vezes. Não foi sua intenção discutir o tema do jogo, como chegou a fazer, mesmo que brevemente, em *Sobre a Pedagogia* e

Antropologia de um ponto de vista pragmático. Entretanto, ao fazer uso da palavra em vários momentos, acaba nos revelando a abrangência ou extensão do conceito de jogo [13].

Interessante, também, foi perceber nas densas páginas da última das três *Críticas* de Kant, sua busca por uma solução ao abismo entre o sensível e o supra-sensível, que acaba revelando pelo seu trabalho nas *Críticas* anteriores (*Crítica da Razão Pura* e *Crítica da Razão Prática*). É na *Crítica do Juízo* que Kant acredita encontrar o intermediário procurado, refere Georges Pascal [1983], em seu resumo analítico das grandes obras de Kant. E qual será ele? É através da faculdade de julgar, cuja função é pensar o mundo sensível em referência ao mundo inteligível, que o abismo se anula. Portanto, a faculdade do juízo, seria a ação da razão (do pensamento) sob o domínio da liberdade, sobre o entendimento, ou seja, sobre o conhecimento dos fenômenos, estes sim, sob o domínio da natureza. Poderia estar o conceito de jogo a ocupar algum lugar aí?

A resposta a essa questão, é o que interessará o poeta, dramaturgo e pensador Friedrich Schiller (1759-1805) e, o levará a escrever, como consequência de três anos de intenso estudo de Kant as *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*.

2.3 Entre a sensibilidade e a razão, o jogo

As *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*, endereçadas ao príncipe dinamarquês Frederico Cristiano de Augustenberg, ocupou Schiller de 1791 a 1795.

O posicionamento de Schiller é no caminho de pensar e propor uma mediação entre sensibilidade e razão; nos termos de Kant, entre razão pura e razão prática, respectivamente. Sua busca pela mediação entre o homem enquanto natureza e o homem enquanto ser moral, o leva a afirmar o ideal estético de equilíbrio e harmonia.

A importância de Kant para Schiller foi lhe fornecer uma reflexão profunda a respeito das questões estéticas, mas também, poder-se-ia falar a respeito da importância de Schiller para o pensamento de Kant. Anatol Rosenfeld diz isto da seguinte forma: “A concretização de muitas ideias apenas esboçadas [em Kant] coube a Schiller. Assim, a teoria do jogo estético, mera sugestão em Kant, torna-se na obra de Schiller uma verdadeira ‘práxis’ educativa e mesmo política” [Schiller 1991, p. 21].

Parece-nos que, em Schiller, temos uma nem tão pequena transformação no enfoque dado por Kant à razão, ao pensamento. Se, para este, os impulsos (*Trieb*) [14] de nossa sensibilidade enquanto ligados à natureza, deveriam ser controlados pela razão, para aquele, os próprios impulsos já deveriam ser nobres, como consequência de uma educação estética. Esta concepção de Schiller, segundo Rosenfeld, “foi julgada utópica por Kant; ainda assim, admitiu-a ocasionalmente com certa condescendência” [Schiller 1991, p. 22]. Como possibilidade dessa utopia se

realizar, Schiller apostava, na educação estética do homem.

Antes de falar propriamente do jogo, faz uma análise crítica de seu tempo, definindo-o como uma época de divórcio entre natureza e razão, de rigorosa separação entre as ciências. Separação que, segundo o filósofo, fez-se necessária, como caminho para uma maior nitidez do conhecimento. Feito esse percurso por rotas separadas, sugere o retorno à unidade do homem grego.

Além disso, a leitura de suas *Cartas* nos fez perceber um pensador à frente de seu tempo. Questiona a própria revolução [15] em seu pleno processo de instauração, e os sacrifícios que ela impõe ao homem do seu presente, real, em prol de um homem ideal, ainda inexistente. Ou seja, questiona o sacrifício da atualidade ao futuro, uma das ideias norteadoras do pensamento iluminista de sua época. Chega a escrever na Carta IX: “Vive com teu século, mas não sejas sua criatura” [Schiller 1991, p. 66].

Para entendermos as ideias a respeito de jogo, vigentes no século XVIII, fazemos uso do levantamento realizado por Duflo [1999] dos verbetes “jeu” (jogo), “jouer” (jogar), “cartes” (cartas), “dé” (dado) e “danser de corde” (malabarista), na Enciclopédia Diderot-d’Alembert. Ele os expõe em seis pontos, que citamos a seguir:

A. O jogo era tratado como uma convenção, uma ocasião para apostar, na qual o dinheiro sempre estava envolvido. Remetia a uma *antropologia jurídica* (por um lado um contrato e por outro, seu aspecto de frivolidade);

B. A noção de *acaso* é essencial na análise do fenômeno lúdico no século XVIII, ao contrário do que foi, por vezes, observado no século XX. “A incerteza é o componente fundamental de qualquer jogo, sendo nela que se enraíza o prazer” [Duflo 1999, p. 36]. A importância do acaso, estava relacionada com as descobertas matemáticas sobre as probabilidades;

C. A explicação da atração e dos prazeres do jogo fundamenta-se na excitação de nossas paixões, isto é, no fato de o jogo provocar nossa *emoção* pela incerteza que suscita. A emoção entendida como a paixão que comove a alma e, desta forma, a ocupa;

D. Na sociedade do século XVIII, assim como na Enciclopédia, os *jogos de azar* ocupam o maior espaço. Dada a importância que assumem, passam a ser submetidos aos cálculos de probabilidade. Chama a atenção de Duflo, a relevância atribuída à *análise matemática* no verbe “jouer” (jogar);

E. O jogo torna-se uma espécie de vitrine da engenhosidade humana, um *elogio da inteligência*, que se manifesta tanto pela invenção dos jogos, prova de capacidade criadora, quanto pela habilidade em jogar. A habilidade em jogar, que consiste em fazer avaliações das vantagens e desvantagens a cada lance, o jogador a realiza rapidamente, enquanto o matemático custa a descobrir em seu gabinete;

F. O que é *condenável* não é o jogo em si mesmo, mas o *excesso* ao qual leva, a paixão pelo jogo.

Com esse cenário do tema do jogo, o século XVIII é considerado o “século do jogo” [Duflo 1999, p.44]. Realiza esta afirmação ao escrever: “Se o jogo atrai a atenção do jogador, é também porque está em todo lugar, porque se joga todo tipo de jogos e em todas as sociedades, sem dúvida, com um frenesi sem igual em épocas anteriores”. Essa realidade, faz com que Friedrich Schiller se interesse a ponto de desenvolver um pensamento filosófico do jogo, sendo suas as reflexões que marcaram a concepção de jogo que temos até hoje, na opinião de Duflo [1999].

Para Schiller, é no ponto intermediário entre sensibilidade e razão, ou seja, na dimensão estética, que se encontra o lúdico. Como estado intermediário, é no lúdico que a sensibilidade sofrerá a influência da razão e é ele que produzirá um abrandamento desses extremos. A nosso ver, por trabalhar com um paradigma energético ao pensar em um homem ativo, fará uso da denominação *Sinnliche Trieb*, impulso sensível para a sensibilidade e *Formtrieb*, impulso formal para a razão. A este terceiro (terceiro caráter, caráter estético ou estado transitório) chamará de *Spieltrieb*, o que traduziremos por impulso lúdico.

Se o objeto do impulso sensível (*Sinnliche Trieb*) é todo o ser material e toda a presença imediata nos sentidos, em seu significado mais amplo, *vida*; se o objeto do impulso formal (*Formtrieb*) é um conceito que compreende as disposições formais dos objetos e suas relações com as forças do pensamento, o que Schiller expressou como forma (*gestalt*), então o impulso lúdico (*Spieltrieb*) se manifestaria quando a forma fosse vivida em nossa sensação e a vida se formasse em nosso entendimento.

Segundo Kant, seria a razão que colocaria, para Schiller, a exigência de uma comunicação entre o impulso formal (*Formtrieb*) e o sensível (*Sinnliche Trieb*) a fim de que se completasse o conceito de humanidade. Este conceito se realizaria, se consumaria, com a beleza, objeto comum de ambos os impulsos e, portanto, pertencente ao campo do impulso lúdico (*Spieltrieb*). Justifica chamar este impulso de lúdico na Carta XV, quando escreve: “Este nome é plenamente justificado pela linguagem corrente, que costuma chamar de jogo [*Spiel*] tudo aquilo que, não sendo subjetiva nem objetivamente contingente, ainda assim não tem necessidade interior nem exterior” (Schiller 1991, p. 66).

Portanto, é esse lugar intermediário que o jogo ocupa que o torna tão peculiar. No jogo, o real do mundo sensível (que também pode ser chamado de natureza, homem físico, material, fenômeno) perde a seriedade por entrar em comunhão com as ideias da razão, tornando-se *pequeno*. Da mesma forma, a lei (razão, homem moral, liberdade) perde sua seriedade ao encontrar a sensação, tornando-a *mais leve*. No jogo, o dever deixa de ser forçoso por ser auxiliado pela inclinação e o espírito aceita com mais serenidade a realidade das coisas [Schiller 1991].

Se em Pascal tínhamos que, em função de nossa condição infeliz, buscamos o movimento para dela nos esquecermos, buscamos o desejo sempre inalcançado,

e apostar faz-se necessário; se em Kant a finalidade do jogo é ele mesmo (embora ele muito nos ensine), o jogo serve para enganar nossa pulsão de morte (tendência à inércia) procurando a alternância de estados, em Schiller há a clareza da essencialidade do jogo na vida humana.

Para esse pensador, somente é possível desdobrar a dupla natureza humana através do jogo. Com isso, Schiller diz que, dentre os vários estados do homem, somente no jogo, ele completa sua humanidade. Isto quer dizer que “é homem pleno quando joga” e que “somente quando é homem no pleno sentido da palavra” é que joga. É no jogo que o homem integra todas as suas virtualidades, pois nele, no estado “desinteressado” e “desinteresseiro” é que o homem supera as dilacerações da vida interessada. É no jogo que se harmonizam nossas capacidades de imaginação e entendimento.

Entretanto, os jogos aos quais se refere, não são aqueles voltados para objetos materiais, aqueles da vida real desprovidos de beleza. São os jogos que postulam um ideal de beleza que “o homem deve ter presente em todos os seus jogos” [Schiller 1991, p. 91]. Essa beleza, nascida da ação recíproca e antagônica, entre dois impulsos (*Trieb*) opostos (sensível e formal), é o lugar da ideia de um equilíbrio. Como escreve o poeta, dramaturgo e filósofo:

“Este equilíbrio [...] é apenas e sempre uma ideia, que não pode ser plenamente alcançada pela realidade. Nesta restará sempre o predomínio de um elemento sobre o outro, e o mais alto que a experiência pode atingir é uma oscilação entre os dois princípios, em que ora domine a forma e ora a realidade” [Schiller 1991, p.94].

Com isso, temos uma situação em que a beleza na experiência, reside na oscilação e, assim, o equilíbrio poderá ser transgredido situando-se mais além ou mais aquém do ponto central, mais próximo da razão ou da sensibilidade.

De qualquer forma, essa ideia de ponto intermediário é entendida como um ponto de repouso, em que um impulso (*Trieb*) deve fazer contenção ativa ao outro. Ou seja, é a eficácia de cada um dos dois impulsos (*Triebe*), agindo ao mesmo tempo, que funda e limita a eficácia do outro; cada um encontra sua máxima manifestação pela atividade do outro.

Na Carta XXVII, última de suas *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*, Schiller diz que o jogo é resultante de vida abundante que provoca sua própria atividade; que o jogo é livre movimento, é finalidade e meio de si próprio. Acrescenta ainda que, na medida em que se estende o domínio da estética, impedem-se quaisquer domínios exclusivos. Sendo assim, o conhecimento sai dos “mistérios da ciência” e entra no “céu aberto do senso comum, transformando a propriedade das escolas em bem comum a toda a sociedade humana”. Neste domínio, “mesmo o gênio poderoso é forçado a submeter-se e descer com gesto familiar até o senso infantil” [p. 150].

O curso de nosso pensamento nos conduz a acreditar que é no jogo que todos falariam a mesma língua. Ponto no qual todos se encontrariam, pois é nele que o homem verdadeiramente é o que lhe é possível ser. Potencialmente presente em toda a ação humana, desde que esta seja oriunda de algum espaço de liberdade, o jogo é vida em movimento.

2.4 O jogo como dialética da liberdade e da necessidade de regra

Trabalharemos esse tópico como a resultante do pensamento do filósofo alemão Martin Heidegger (1889-1976), que muito influenciou o pensamento recente, particularmente na filosofia da Europa continental.

Heidegger realiza severas críticas ao pensamento científico de sua época pelo fato deste buscar uma causa última para todas as coisas. Portanto, rompe com a dicotomia moderna entre sujeito e objeto que vinha se construindo desde Descartes até seu mestre Husserl. Em sua compreensão de existência, não existe separação entre homem e mundo.

Encontramos uma reflexão fundamental a respeito do jogo, em seu livro *Introducción a la filosofía*, resultado do curso de 1928-1929, ministrado na Universidade de Freiburg. Nesse livro, trabalha o conceito de jogo, empregando-o, como claramente salienta, em seu sentido lato. É, dessa forma, retomando inicialmente Kant, que ele toma o sentido de “jogo da vida”, ou seja, entendendo que é na própria essência da existência ou *Dasein*, que o caráter de jogo habita. Assim como Kant, recorre à expressão “jogo da vida” como forma habitual de falar. Dito isso, reconhece não poder mais renunciar a entrar na interpretação da essência do que chamamos jogo, ou seja, o *ser do jogo*. É nesse sentido que as perguntas sobre se algo é sério ou não-sério, sobre se algo é “de verdade” ou “como se fosse”, só se referem às diferenças na função fática e nas consequências do jogo, porém não ao jogo mesmo.

Para ele não jogamos porque haja jogos, mas ao contrário, há jogos (determinados – este ou aquele jogo) porque jogamos” [2001, p. 324]. Com esta afirmação, somos levados pelo filósofo a compreender que o jogar é anterior aos jogos, ou seja, possui uma anterioridade radical a toda e qualquer consecução fática.

Já em *Ser e tempo*, quando Heidegger refere que é mais fácil encontrar um quadro à nossa frente do que os óculos em nosso nariz, embora estes últimos estejam mais perto de nós, estará situando a necessidade de um *Spielraum*[16], de um espaço para se mover, para que o *Dasein* possa encontrar os entes. Não obstante, depois de *Ser e tempo*, Heidegger imagina um tempo-espaço unificado e forja a expressão *Zeit-Spiel-Raum*, literalmente tempo-jogo-espaço. Isto porque o espaço de jogo de que precisamos para fazer as coisas é tanto espacial quanto temporal (Inwood 2002). Essa reflexão de Heidegger é surpreendente e, para compreendermos melhor o

pretendido por ele, apresentamos os quatro pontos através dos quais esclarece o conceito de jogo.

Em *primeiro lugar*, o filósofo nos diz que o jogar *não se constitui em uma sequência mecânica* de processos físicos ou psíquicos. Todo processo físico ou psíquico do jogar deve aqui ser entendido como manifestação e não fenômeno. O que se passa no jogo é *livre* e, segundo o filósofo, sempre estará submetido às regras – o que será explicitado logo adiante. Sendo livre, o jogo só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente; caso contrário, não se tratará de jogo.

Em *segundo lugar*, o que se passa, sucede ou acontece no jogo (em sua liberdade), consiste em que o essencial não é o fazer ou atuar, mas sim, que o decisivo no jogar é, precisamente, *seu estado de ânimo*, ou seja, o peculiar modo de nele se encontrar.

Em *terceiro lugar*, Heidegger nos diz que, justamente, pelo fato de que *o essencial no jogar não é o comportamento* que nele se manifesta, as regras possuem também um caráter distinto: *surgem e formam-se no jogo mesmo*. Para o filósofo, essas regras que se formam no interior do exercício do jogo possuem uma liberdade em um sentido especial. Ele o afirma da seguinte maneira: o jogar se exercita jogando. Isso quer dizer que é no acontecer de sua própria execução - posto que o jogo executa-se a si mesmo e jamais pode ser executado por outrem -, na liberdade do jogar, que as regras se constituem. Daí que elas co-pertencem à liberdade constituinte do jogo.

Assim, ele chega a um *quarto ponto*, no qual afirma que a regra do jogo não pode ser uma norma fixa, tomada de algum lugar a ele externo, mas que ela é mutável pelo próprio exercício do jogar, pois o *jogar se exercita do jogar*. Isso deve ser compreendido como o jogo enquanto execução de si mesmo, o que quer dizer: *o jogar o jogo no jogo*. É nessa situação que temos o surgimento de *algo* como um *jogo*, o que não necessita começar constituindo ou cobrando a forma de um sistema de regras ou de instruções. As regras, por assim dizer, surgem e formam-se dentro do espaço do próprio jogo, o que significa também, que é no interior dele mesmo que elas podem vir a se modificar.

As regras das quais fala Heidegger, não são aquele conjunto de normas pelas quais iremos regular nossa ação dentro de uma partida. Se assim fosse, o jogo perderia seu característico *estado de ânimo*, seu vigor e, tornar-se-ia pura monotonia. Perderia a característica da *alternância de estados*, se pensarmos na definição dada por Kant.

Para Heidegger, como refere Ribeiro [2008, p. 77], o que dá vida à partida são os lances “que nascem da tensão entre o saber prévio das regras deste jogo, e o não saber acerca da situação que ainda está por vir”. Ou seja, as regras do jogo somente tomam seu lugar, fazem sentido e começam a contar quando o jogo se inicia.

“É na tensão entre o esperar e o inesperado que nasce toda regra de ação” [ibid], sendo, portanto, esta tensão o *locus* de nossas tomadas de decisão. Não seria

o movimento do jogo, o jogo em ação, uma condição para que possamos fazer escolhas, tomar decisões? E, para decidirmos, não estaríamos, querendo ou não, sabendo ou não, seguindo alguma regra?

O jogar de muitos games pressupõe a possibilidade de escolha, uma dada liberdade: no mínimo, para onde ir a cada momento, já que todos os caminhos possíveis foram dados pela programação realizada, mas a sequência de leitura, não, esta é singular e será construída pelo jogador[17]. Além disso, certas regras vão surgindo e se alterando a partir de nosso modo particular de jogar. Isto fica bastante evidenciado no caso dos jogos digitais com AI (inteligência artificial) que se apoiam nas escolhas dos usuários durante a navegação para o desenrolar das ações no jogo.

Se, para Heidegger, o homem somente existe à medida que realiza as suas possibilidades de ser no mundo, que se manifestam no próprio mundo no qual ele se encontra e, por outro lado, o mundo só poderá ganhar consistência à medida que for realizado no ato de ser do homem, entendemos que cada época se caracteriza como um modo possível dessa existência se realizar. Voltamos à pergunta: quais seriam as possíveis formas de nossa existência dar-se na contemporaneidade? Os jogos digitais teriam algo a dizer a esse respeito?

Detemo-nos aqui na reflexão de Heidegger e, a partir dele, para trazer algumas considerações a respeito da hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer (1900-2002).

2.5 Jogar é ser jogado

É nas páginas de *Verdade e Método I*, dedicadas à arte, que encontramos o pensar de Hans-Georg Gadamer (1900-2000) a respeito do jogo. Ele afirma, logo no início da discussão do tema, que o conceito de jogo - como aprendemos com Schiller que, por sua vez, parte de Kant -, “desempenhou importante papel na estética” [Gadamer 1997, p. 154]. Logo anuncia que seu interesse dirigir-se-á ao modo de ser da própria obra de arte; podemos, por consequência, pensar ao modo de ser do próprio jogo. Diz-nos o filósofo: “o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo”[18] [p. 155]. Embora aquele que joga sabe ser o jogo nada mais que um jogo e que se encontra em um mundo determinado pelos seus fins, só realmente jogará se se deixar pelo jogo ser jogado, se se esquecer que o jogo é apenas um jogo e o levar a sério. O jogador sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é ‘apenas um jogo’, mas o que não sabe é que ele o ‘sabe’[19] (ibid).

Assim, a pergunta gadameriana, na continuidade da questão colocada por Heidegger, incide sobre o *modo de ser do jogo*. Da mesma forma que “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” [ibid], acreditamos que a experiência do jogo abre possibilidades para quem joga, transformando o sujeito no acontecer do jogo.

O *modo de ser do jogo* é afirmado nos seguintes trechos de *Verdade e Método I*: “o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. [...] O sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo” [ibid]. Essa radicalidade do pensamento gadameriano fica mais clara, quando afirma que “o movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. [...] O jogo é a realização do movimento como tal” [ibid, p. 156-157].

Logo, segundo Gadamer, o sujeito do jogo não é a subjetividade do jogador, mas o próprio jogo. Expressões de linguagem como: “as cartas estão lançadas”, “isto ou aquilo está em jogo”, “jogar com as possibilidades”, são reveladoras desse aspecto. Isso não significa que a alteridade seja dispensável. Precisamos, no entanto, melhor situá-la: “para que haja jogo não é absolutamente indispensável que outro participe efetivamente do jogo, mas é preciso que ali sempre haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador” [ibid, p. 159]. Portanto, os jogos que jogamos sozinhos são esclarecedores para compreendermos a afirmação gadameriana de que o *sujeito do jogo é o próprio jogo*. Tarefas que impomos a nós mesmos, que nos desafiamos a realizar, colocam-nos, situam-nos em uma posição de alerta frente a esse outro suposto do jogo. Gadamer [ibid, p. 160] afirma que “é o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele”.

O jogo é, ainda, abertura, liberdade, um rol de possibilidades e, como tal, não está livre de riscos. “Os dados estão lançados”, é anunciado em alto e bom tom, e a tensão instaura-se em uma atrativa espera pelo acontecer do jogo. É justamente pelo fato de que “o jogo se assenhora do jogador”, que o jogo fascina[20]. *Todo jogar é um ser-jogado*, afirmará Gadamer. Isso implica que o ser do jogo impõe-se ao comportamento lúdico, revelando sua primazia sobre o jogar, enquanto ação daquele que joga. Dessa forma, as tarefas ou finalidades do jogo são a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo: o fim do jogo está em si mesmo [21] e não em outro lugar. Essa ideia, que não pergunta “para que isto serve?”, defendida pela hermenêutica filosófica de Gadamer, é diametralmente oposta à racionalidade instrumental de nossa época: a época da ciência e da tecnologia, como nos disse Heidegger.

Com essa afirmação, não estamos querendo nos posicionar contrário à ciência e à tecnologia, tampouco declarar que essa seria a posição heideggeriana, mas, situar um pensamento filosófico que não demanda respostas ao elemento técnico da técnica, mas, sim, da reflexão sobre a técnica[22]. Esse posicionamento é explicitado pelo filósofo italiano Gianni Vattimo [2002, p. 15] ao dizer que “a técnica também é fábula[23], *Sage*, mensagem transmitida” e adotar a posição de entender a técnica, nem como algo a ser

glorificado, tampouco como algo desumanizante. A posição heideggeriana, postulada por Vattimo é a de que, entendendo a técnica como *fábula*, despojamo-la de suas pretensões imaginárias (míticas), tanto no sentido de ser percebida como desumanizante quanto como a única possibilidade de existência do homem sobre a Terra. Sem dúvida, a linha de pensamento seguida por Vattimo, compreende que ambos mitos, nas sociedades ditas totais, são enrijecimentos que continuam a ler a fábula como verdade. Compreender que a essas "verdades" podemos responder com um *sim* e um *não*, que podemos nos demorar no pensar e meditar a respeito delas, é nossa única possibilidade de liberdade.

Conclusão

Saimos de uma reflexão a respeito da palavra Jogo (*Spiel*), compreendendo que o significado essencial que ela guarda em si encontra-se na palavra *Spielraum*, espaço para mover-se, o que em Gadamer se traduzirá na ideia de *vaivém*. No nosso entender, é deste *vaivém*, deste espaço para mover-se, que resultará o *Spieltrieb*, o impulso lúdico. Da palavra fundamental, fomos procurar na reflexão de alguns filósofos como pensam o Jogo. Nossa intenção foi ir em busca de um conceito de Jogo. Nessa busca encontramos respostas em relação a função e a natureza do Jogo, bem como encontramos elementos que nos ajudam a pensar que ele possui uma estrutura.

Apesar das diferenças de pensamento entre os filósofos que aqui trouxemos para discutir, procuramos trabalhar no sentido de aproximá-los, colocando-os em diálogo conosco na busca por uma maior clareza quanto ao que é Jogo.

Com Pascal vimos que o que o homem realmente procura não é a finalidade do jogo, mas sim o movimento no qual se esquece de si e de sua procura. Tendo em vista este diagnóstico é que Pascal faz sua aposta: quer provar que temos necessidade de acreditar. Se o jogador joga para fugir de si mesmo, é preciso fazê-lo voltar a jogar para tentar se reencontrar.

A partir dessa reflexão, concordamos com Duflo [1999], quando refere que o erro dos filósofos foi o de julgar o jogo, segundo seus objetos, enquanto melhor seria julgá-lo de acordo com sua função. Acreditamos que é isto que fazem Pascal e Schiller.

Quanto à Pascal, quando nos diz da infeliz condição humana de sermos limitados e finitos, coloca o jogo como exercendo a função de nos entreter em relação à nossa impossibilidade.

Para Kant, o jogo tem a função de nos ocupar, alternando estados, para que não sintamos tédio e preenchamos nosso impulso vital.

Com Schiller, entendemos que o jogo tem como função levar o homem a exercer completamente sua humanidade, já que é o lugar intermediário onde os dois impulsos (*Triebe*) – sensível e formal – influenciam-se mutuamente.

A ideia de Schiller, não esqueçamos, é precisamente a superação da divisão do homem, repartido entre sua

sensibilidade e sua razão. Trata-se de encontrar uma unidade-síntese no *estado estético* ou *impulso lúdico*. A dominância do "estado estético", apontada como foco de libertação, é, no entanto, restringida a um domínio limitado, o da aparência ou da forma, não sendo aplicável à realidade. Ou seja, somente funciona enquanto "Ideal da Humanidade" como fundamento que designa e abrange, não o homem limitado pelas contingências e históricas circunstâncias, mas o homem tal como é concebido pela razão.

Traça, assim, os contornos de uma utopia que faz a superação de alguns princípios iluministas da época, sem, no entanto, os abandonar completamente. Como exemplo disso, coloca sua educação estética em frontal oposição à ideia de um estado natural pois, tal como Kant, discordará de Rousseau. No lugar de uma proposta de "educação natural" relembrará os antigos gregos, simultaneamente filósofos e artistas, homens cujo carácter era moldado por essa harmonia entre ambas faculdades. Já aqui se percebe, no pensamento de Schiller, uma crítica evidente à divisão e fragmentação, criadas pela própria cultura moderna, em que o entendimento acaba sobrepondo-se à imaginação [Cantinho 2002].

Além disso, vemos que Schiller não abandona por completo os princípios iluministas, pois vislumbra e visava a possibilidade de uma solução para a constitutiva divisão humana, ideia que a psicanálise vai perceber como uma tentativa impossível. Apesar de impossível, é justamente essa insolúvel divisão que nos coloca a jogar, como uma tentativa dela nos esquecermos, buscando o entretenimento, ou ainda, de tentarmos, em alguma medida, superá-la, produzindo algum tipo de conhecimento (científico ou não), já que resignar-se a essa nossa real condição significaria entregar-se à pulsão de morte. Se, por um lado, essa divisão nos faz negá-la ou tentar superá-la, por outro lado, é essa mesma divisão a responsável indireta pela alegria da descoberta, seja num ou noutro tipo de jogo.

Já Heidegger ao caracterizar o jogo como sendo livre, provocar gozo, possuir regras que surgem e modificam-se no jogar do jogo, e se exercitar no jogo mesmo, dá mostras do que ele é feito. Em *Identidade e Diferença* [Heidegger 1973, p. 397] ao dizer que "a manifestação do ser como fenômeno é o que, em cada exemplo, já está em jogo", nos revela que a essência do ser é o jogo ele mesmo, sendo que a resposta às perguntas colocadas por nós caminham na direção da afirmação de que a característica mais importante do ser é o jogo. Na via desta compreensão, se o ser do homem é ser-no-mundo (*Dasein*), ele torna-se homem jogando, ponto em que constatamos que Huizinga - desde um ponto de vista histórico e cultural - tinha razão na sua tese principal em *Homo Ludens*, quando afirma que "é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve"(prefácio).

Agradecimentos

À FAPESP pelo apoio à pesquisa cujo resultado encontra-se, parcialmente, neste artigo.

Notas:

1. A referência é retirada por Buytendijk in GRANDJOUAN, J. O. *Les jeux de l'esprit*. Paris, 1963;
2. Essa palavra é trazida por Manguel [2002, p. 138-139] que identificamos no índice remissivo de seu livro como relativa à palavra jograis. Acreditamos corresponder à palavra francesa jongleur e à palavra inglesa juggler. Segundo Sanders [1998], ambas são derivadas da mesma raiz latina que jocosidade, ou seja, iocare;
3. Platão era um apelido que significava amplo ou largo. Uma referência a seus ombros largos [Garvey e Stangroom 2009, p.17];
4. No texto de Elden, a citação de Krell da palavra *paidiá* é escrita sem acentuação. Tomamos a liberdade de corrigi-la pois, de acordo com: BAILLY, A., 2000. *Dictionnaire Grec-Français*. Paris: Hachette, *paidia* é o plural de *paidion* que significa menino(a) menor de sete anos, jovem servidor ou escravo pequeno. *Paidiá*, jogo de criança (em Platão), é que apresenta o significado adequado à frase citada;
5. Lemos na edição de *Os Pensadores*, que, por sua vez, segue a edição de Brunschvicg. Esta foi realizada a partir do manuscrito de Pascal, sem as intervenções no texto existentes em algumas das edições anteriores e, ainda, preservando os trechos que riscou e os que foram por ele ditados;
6. A intenção, que o leva a escrever seus *Pensamentos*, é religiosa. Trata-se de uma apologia ao cristianismo;
7. O mais correto seria dizermos que Kant utiliza o termo jogo como uma catacrese, ou seja, uma metáfora de uso tão corrente na língua que quase não é mais tomada como tal e que serve para suprir a falta de uma palavra específica que designe determinada coisa;
8. Duflo (1999, p. 58) define *tédio* como “a dor negativa que experimenta aquele que nenhuma dor positiva leva a agir”;
9. A noção de pulsão de morte é introduzida por Freud em 1920 em *Para além do Princípio de Prazer*, no quadro de uma remodelação mais geral de sua teoria. A tomada em consideração dos fenômenos de repetição como uma força irreprimível, confere à pulsão um caráter regressivo, levando Freud a ver na pulsão de morte a pulsão por excelência. Sendo assim, ela estaria no princípio de qualquer pulsão [Laplanche, J. e Pontalis, J.B., 1983. *Vocabulário de Psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes];
10. *Gosto*, para Kant [2009, p. 138] é “a faculdade do juízo estético de escolher de um modo universalmente válido”, sendo que, a beleza, é a única que pertence a ele;
11. *Vida*, neste contexto, é definida por Duflo [1999, p.58] como o movimento incessante das sensações;
12. Neste ponto, parece-nos que Kant antecede Edgar Morin no livro *Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2001, no qual propõe uma *identidade planetária* e que os Estados abandonem suas soberanias absolutas em prol de uma governança que pense a Terra como um lugar de todos e cada um;

13. Referimo-nos aqui a idéia de *conceito em extensão*, ou seja, o que diz respeito ao número de elementos da classe em questão, às palavras e às coisas a que o conceito se aplica;

14. A palavra *Trieb* é empregada sistematicamente por Schiller, mas também, por Kant. Neste último, encontramos a palavra *trieb* traduzida por *impulso*, tanto na *Antropologia de um ponto de vista Pragmático* quanto em sua *Crítica do Juízo*. Nesta encontramos *impulso* como tradução para *triebfelder* e, naquela, encontramos *impulso* como *trieb* na página 166 e 220 no livro traduzido ao português que lemos, o que corresponde, respectivamente, às páginas 192 e 262 da edição alemã consultada. O tradutor para a língua portuguesa das *Cartas* de Schiller que trabalhamos, também traduzirá *trieb* por impulso. Entretanto, Duflo (1999) ao discorrer a respeito de Schiller, dirá que seguirá os tradutores de Hegel que preferem a palavra *tendência* para *trieb*. Nós, entretanto, sempre que tivermos ciência de que a palavra *impulso*, *tendência*, *força* ou *pulsão* estiver traduzindo *trieb*, a acompanharemos da palavra no idioma originalmente escrito;

15. De acordo com nota de Anatol Rosenfeld, Schiller acompanha a Revolução Francesa, e logo, mediante as crueldades que vê, perde seu entusiasmo por ela [Schiller 1991, p. 42]. A partir desta decepção, somente crê em uma mudança social germinada pela educação estética dos indivíduos e não, iniciada pela modificação das instituições que os regem;

16. Inwood [2002, p. 101] ao discutir o conceito de *Spiel* (jogo) menciona que “O significado mais antigo sobrevive em *Spielraum* que designa ‘espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo’”;

17. Embora a liberdade de escolha dos caminhos na hipermidia esteja aquém das possibilidades do mundo fático, observamos um esforço dos realizadores no sentido de ampliá-las e de superar as limitações técnicas existentes;

18. Pois fora do jogo nada pode ocorrer, como já vimos anteriormente com a abordagem heideggeriana;

19. Tradução livre. Na tradução para a língua espanhola lemos: “El jugador sabe muy bien lo que es el juego, y que lo que hace ‘no es más que juego’; lo que no sabe es que lo ‘sabe’ ” [Gadamer, *Verdad y Metodo*, Salamanca: Ed. Sígueme, 1984, p. 144]. No original, em alemão: “Der Spielende weiss wohl, was Spiel ist, und dass, was er tut, ‘nur ein Spiel ist’, aber er weiss nicht, was er da ‘weiss’ (Gadamer, *Hermeneutik I : wahrheit und methode – grundzüge einer philosophischen hermeneutik*. Tübingen, J. C. Mohr (Paul Siebeck), 1990);

20. Esse aspecto do jogo, a nosso ver, foi muito bem trabalhado por Dostoiévsky em seu livro *O Jogador*;

21. Esta ideia que já trouxemos ao discutirmos o pensamento de Kant, em Duflo [1999, p. 57] encontramos que já está presente em Aristóteles quando observa que o jogo é uma atividade que toma a si mesma como fim;

22. “Escutar o apelo da essência da técnica, todavia, não significa tampouco abandonar-se sem reservas às suas leis e a seus jogos; por isso, creio eu, Heidegger insiste no fato de que a essência da técnica não é algo técnico” [Vattimo 2002, p. 15]. Em uma recuperação da palavra grega *techne*, Heidegger entende a tecnologia mais além do modo de fazer as coisas; também a compreende como um modo de revelar as coisas que precede o fazer [Inwood 2002, p. 181];

23. *Fábula* é trabalhada por Vattimo em referência a Nietzsche, que escreve em *Crepúsculo dos Ídolos* “o mundo verdadeiro tornou-se uma fábula” [Vattimo 2002, p.10].

Referências

- ARISTÓTELES., 1973. Ética à Nicômano, Livro X, 6. *Os Pensadores*, vol.IV. São Paulo: Abril.
- ATTALI, J., 2003. *Blaise Pascal ou o gênio francês*. Bauru, São Paulo: EDUSC.
- BAILLY, A., 2000. *Dictionnaire Grec Français*. Paris: Hachette.
- BUYTENDIJK, J. J. F., 1977. O Jogo humano. In: GADAMER, H. e VOGLER, P. (orgs.) *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU.
- CANTINHO, M. J., 2002. Marxismo, messianismo e utopia: a tríade indissociável e a sua experiência na linguagem. In: *Revista da Cultura*, n.31. Fortaleza, São Paulo. Disponível em: www.revista.agulha.nom.br/ag31cantinho.htm. [Acesso 16 de out de 2009].
- DUFLO, C., 1999. *O Jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.
- FREUD, S., 1980. As pulsões e seus destinos. In: _____. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, vol. XIV, Rio de Janeiro: Imago.
- GADAMER, H., 1997. *Verdade e Método I*. Petrópolis: Vozes.
- HEIDEGGER, M., 2001. *Introducción a la filosofía*. Madrid: Cátedra Universitat de València.
- _____, 1973. Identidade e Diferença. *Os Pensadores*, vol. XLV. São Paulo: Abril.
- HUIZINGA, J., 2001. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- INWOOD, M., 2002. *Dicionário Heidegger*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- KANT, I., 2006. *Sobre a Pedagogia*. Piracicaba: UNIMEP.
- _____, 2008. *Crítica da Faculdade de Juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- _____, 2009. *Antropologia de um Ponto de Vista Pragmático*. São Paulo: Iluminuras.
- PASCAL, B., 1973. Pensamentos. *Os Pensadores*, vol. XVI. São Paulo: Abril.
- PASCAL, G., 1983. *O Pensamento de Kant*. Petrópolis: Vozes.
- PLATÃO, 1972. Político. *Os Pensadores*. São Paulo: Abril.
- RIBEIRO, G., 2008. Existência, Jogo e Pensamento. In: *Estudos Filosóficos*, São João del-Rei, n.1, p. 71-84.
- ROUSSEAU, J., 2004. *Emílio ou Da Educação*. São Paulo: Martins Fontes.
- SCHILLER, F., 1991. *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*. São Paulo: EPU.
- VATTIMO, G., 2002. *A Sociedade Transparente*. Lisboa: Relógio D'água.