

O FENÔMENO DO JOGO E A HERMENÊUTICA DE HANS-GEORG GADAMER

The phenomenon of the game and Hans-Georg Gadamer's hermeneutics

Leandro Assis Santos*

Resumo: O presente artigo visa explicitar a problematização de Hans-Georg Gadamer sobre a questão do jogo. Essa análise não se limita a investigar *um* jogo determinado, mas busca meditar sobre uma experiência que se realiza a partir de uma configuração fluida de sentidos, que se notabiliza por ser articuladora de possibilidades lúdicas. Tais sentidos estão sempre manifestos quando um jogo acontece. Assim, não se pretende delimitar o jogo mediante um ambiente previamente definido, mas cabe nessa oportunidade apenas refletir sobre uma experiência a partir da qual um mundo se mostra. Deste modo, não se deterá nesse trabalho às perspectivas estéticas e suas abordagens sobre o jogo, embora delas Gadamer se valha, mas a uma interpretação desse fenômeno a partir de elementos distintos, tais como o risco intrínseco ao jogo e sua dimensão de abertura de mundo.

Palavras-chave: Jogo; Mundo; Configuração fluida; Sentido.

Abstract: This article aims clarifying Hans-Georg Gadamer's problematization concerning the game. This analysis is not limited on investigating such a kind of game. It searches a reflection about an experience that takes place from a fluid configuration of senses, which is notable for its ludic possibilities. Such senses are always manifested when a game happens. So, the game is not concerned to be limited to a previously defined ambient, but it creates an opportunity of reflection about an experience from which a world is shown. Thus, this article does not stop working on Gadamer's aesthetic perspectives and approaches about the game, although they are really worthy for him, but searches an interpretation of this phenomenon from different elements, such as game's own risk and its dimension of opening world.

Keywords: Game; World; Fluid configuration; Sense.

* Mestre em Filosofia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Contato: leandroas30@hotmail.com

1. Delimitação do problema

Busca-se com esse trabalho elucidar a questão do jogo em Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Para melhor compreender o tema fez-se importante o estudo do primeiro capítulo da obra *Verdade e método*¹ intitulado *A liberação da questão da verdade a partir da experiência da arte*. A obra, cuja primeira edição foi lançada em 1960, traz no segundo tópico do seu primeiro capítulo² os seguintes temas para reflexão: *O jogo como fio condutor da explicação ontológica, o conceito de jogo e A transformação do jogo em configuração e a mediação total*. Para a reflexão que ora propomos desses textos, assim como *O jogo da arte* (de 1977) e *A atualidade do belo* (de 1974), constantes na coletânea *Hermenêutica da obra de arte*³, foram considerados.

Gadamer deixa bem claro o contexto a partir do qual se presta a analisar a noção de jogo. Este conceito é fundamental à estética. Porém, nessa circunstância, não se deterá a uma análise do jogo no âmbito da estética, já que nos interessa uma compreensão mais geral do conceito em questão. Ademais, não podemos, nessa circunstância, fazer um levantamento histórico-filosófico mais amplo do problema da estética em Gadamer, questão essa que o autor dedicou muito de sua produção filosófica. A estética, por sua vez e de maneira sintética, fundamentalmente no contexto do idealismo alemão, foi delimitada no interior da problematização acerca da subjetividade. Na primeira parte de *Verdade e método*, Gadamer se presta a analisar o lugar da interpretação acerca do belo especialmente na conjuntura da filosofia crítica de Immanuel Kant (1724-1804), bem como a noção de estética apresentada por Friedrich Schiller (1759-1805), ambos em muitos aspectos devedores da noção moderna de representação.

A referência comum entre esses autores é a supervalorização da consciência e da inteligência no desdobramento da estética. A consciência apreende e representa⁴ os objetos que lhes são exteriores, de maneira que, o sujeito aí envolvido, se refere a algo como verdadeiro a partir da concordância desse objeto (isto é, do enunciado referente ao objeto) com seu próprio intelecto. Nessa perspectiva, o que é verdade está situado dentro do que a consciência permite afirmar enunciativa e representativamente como verdade; *adaequatio rei ad intellectum* – adequação da coisa ao intelecto –, a origem imediata, como escreve Martin Heidegger (1889-1976), da noção de verdade⁵, noção da qual a modernidade tanto se valeu. No entanto, Gadamer toma verdade não mais como um *médium* entre o intelecto e a

¹ GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I – Traços de uma hermenêutica filosófica*. Trad. Flavio Paulo Meurer. São Paulo: São Francisco/Vozes, 2005.

² O segundo tópico do primeiro capítulo traz como título *A ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico*.

³ GADAMER, Hans-Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. Trad. Marco Antônio Casanova. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

⁴ De maneira sintética, deve-se entender por representação a operação pela qual a mente humana tem presente em si mesma uma imagem (mental), uma ideia ou um conceito que venha a corresponder a um objeto externo. A função da representação é exatamente a de tornar presente à consciência a realidade externa, tornando-a um objeto da consciência, e estabelecendo assim a relação entre a consciência e o real.

⁵ Cf. HEIDEGGER, Martin. “Sobre a essência da verdade”. In: *Conferências e escritos filosóficos*. Trad. Ernildo Stein. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 1996, p. 156 (*Os Pensadores*).

coisa, mas como experiência hermenêutica. As dimensões de verdade mais fundamentais elucidadas por Gadamer podem ser observadas já na estrutura de *Verdade e Método*. A separação dos capítulos indica que a arte, o entendimento histórico e a linguagem são os horizontes privilegiados de se encontrar a verdade, já não mais como ou decorrentes de métodos.

Ao tratar do jogo, a estética não isentou esse conceito da conjuntura específica que permeava as discussões em torno da subjetividade. Dessa forma, o jogo nada mais seria do que a expressão do desejo subjetivo orientado pela consciência, possibilitando ao indivíduo relacioná-lo com uma determinada obra de arte. Para evidenciar essa estrutura, basta referimo-nos à noção de sublime em Schiller. Segundo o dramaturgo alemão, em sua conferência intitulada *Do sublime (para uma exposição ulterior de algumas ideias kantianas)*⁶, de 1793:

Sublime denominamos um objeto frente a cuja representação nossa natureza sensível sente suas limitações, enquanto nossa natureza racional sente sua superioridade, sua liberdade de limitações; portanto, um objeto contra o qual levamos a pior *fisicamente*, mas sobre o qual nos elevamos *moralmente*, isto é, por meio das ideias (SCHILLER, 2011, p. 19).

Criticando o horizonte aberto pelas concepções de jogo oriundas, fundamentalmente, da estética alemã, Gadamer nos retira, de chofre, do lugar comum do subjetivismo daquele que joga. O jogo não se refere de maneira alguma ao comportamento do jogador, às suas vontades particulares, ou mesmo às suas tonalidades afetivas ou disposições psicológicas. Há, portanto, um duplo sentido para o jogo: o primeiro refere-se ao espaço prévio que se abre à realização própria da criação e contemplação artística, em especial, mas, também dos sentidos que emergem a partir de um campo de mostraçã decorrente do mesmo espaço prévio já aberto. Ora, o jogo é uma forma essencialmente lúdica de abertura desse espaço, mas com regras prévias. O que chamamos aqui de campo de mostraçã é a rede referencial disposta em um lugar a partir do qual se tem o encontro com as coisas dotadas de determinações, nas quais se dá o horizonte de sentido de que nos valem. Todo indivíduo está inserido em uma teia sedimentada de sentidos que lhe permite locomover-se no interior do mundo que é o seu, podendo de forma expressa fazer referências sobre as coisas e as circunstâncias que o circunscrevem.

2. Primeira delimitação do fenômeno do jogo

Uma primeira definição de jogo, assim, se evidencia: jogo é o fenômeno que permeia toda e qualquer configuração fluida daquilo que emerge em um campo de mostraçã⁷. A revelia do espaço

⁶ SCHILLER, Friedrich. “Do sublime: (para uma exposição ulterior de algumas ideias kantianas)”. In: *Do sublime ao trágico*. Org. Pedro Sússekind; Trad. Pedro Sússekind e Vladimir Vieira. Belo Horizonte: Autêntica, 2011 (Coleção *Filô/Estética*).

⁷ Essa definição de jogo está, em certo sentido, de acordo com o que pensava o historiador da cultura Johan Huizinga. Em sua obra *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, Huizinga delimita a experiência do jogo da seguinte maneira: o jogo “é uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe

prévio cristalizado no qual se dá, o jogo não tem nenhum sentido já implícito, ou mesmo se vale de sentidos sedimentados em absoluto, mas este espaço descobre-se na medida em que o jogo mesmo instaura novos significados⁸. Por isso mesmo, o jogo possui a capacidade de sempre revigorar-se em uma constante repetição, possuindo, portanto, regras próprias. E, ao passo que o jogo possibilita instaurar uma constante repetição de determinadas ações, são justamente essas ações repetidas que deixam que se mostre o diferente: pelas mesmas jogadas nasce o diferente, não devendo perder de vista o fato de que, embora se repita uma jogada (ação) aparentemente igual às demais, a configuração fluída de sentidos por ela revelada está sempre imbuída de um viço de novidade. Contudo, ainda que esteja em constante mudança de perspectivas, o jogo não perde o caráter das regras que o limitam. É justamente as regras que o compõem que fazem do jogo algo dúbio: quer um fenômeno instável, se visto pela ocular subjetiva (já que cada indivíduo defronta-se com uma perspectiva distinta do jogo), quer um fenômeno limitado a determinado campo de realização, como no esporte – em um jogo qualquer, embora se conheça as regras, o jogador as reinventa a fim de adequar-se a determinada situação que o jogo apresenta.

Consequentemente, está além da apreensão estética, cabendo falar em jogo sempre e a cada vez que se referir ao modo de ser próprio daquilo que se revela, tomando sempre por base, claro, o campo referencial no qual o jogo instaura e redimensiona. O dinamismo desse fenômeno está justamente em possibilitar uma plena doação de algo para algo, e isso de maneira absolutamente indiferente àquilo que promove tal dinâmica. Não há, destarte, uma matéria ou substrato para indicar formalmente o que é o jogo ou mesmo a partir do que ele provém, uma vez que este fenômeno só se deixa mostrar ao passo em que já está acontecendo.

3. Segunda delimitação do fenômeno do jogo

O segundo sentido que se constrói para o jogo é o fato de instaurar-se como possibilidade para o indivíduo em participar disso que se mostra em seu campo referencial, a saber, o seu mundo. Isto aponta para a manifestação de uma possibilidade de relação desse indivíduo, e que, a partir dessa

alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. [...] Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência”. Cf. HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6ª ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010, pp. 03-04.

Ao chamarmos o jogo de configuração fluída de significados, chama-se a atenção para o aspecto transcendente, como aponta Huizinga, do fenômeno em questão. Contudo, embora uma experiência que manifesta sentidos distintos, o jogo, como logo se marcará, não possui de antemão quaisquer significados previamente estabelecidos, mas enquanto uma “configuração fluída”, o jogo se revela justamente como um fenômeno que se descobre em ato, isto é, realizando-se.

⁸ Pensa-se, por exemplo, nos jogos esportivos ou ainda nos jogos amorosos. Sabe-se, de certa forma, o que e como realizar tais jogos, mas cada qual acontece tomado de uma miríade de situações incertas e inconstantes, o que melhor fundamenta a explicação de Gadamer de que o sujeito, o jogador, por melhor que seja, não domina o jogo ou as jogadas a realizar. Não é o sujeito-jogador que imprime significados. O jogo sempre transcende o pensar. Cf. GADAMER, 2005, p. 155. “Cada jogo coloca um tarefa ao homem que joga”.

<i>intuitio</i>	ISSN 1983-4012	Porto Alegre	Vol.6 – Nº.2	Novembro 2013	p.102-112
-----------------	-------------------	--------------	--------------	------------------	-----------

possibilidade, este pode entrar ou não na dinâmica e no modo de ser próprio do fenômeno apresentado – no caso da explicação de Gadamer, da obra de arte⁹. O homem joga a partir do momento em que se deixa conduzir pela possibilidade aberta no jogo, o que corrobora a ideia desse fenômeno ser interpretado como uma configuração fluida que possibilita a instauração de sentido. Deste modo, o indivíduo, o espectador de uma obra de arte é afetado pela experiência de sentido que se abre pelo jogo (da obra), e, isso, sempre destituído de qualquer critério ou aparato subjetivo, ao menos previamente, de controle sob essa coisa ou situação que se apresenta¹⁰.

É importante notar que sempre que se fala em jogo, até mesmo em âmbito gramatical, somos impelidos a entender que é um sujeito quem joga¹¹, e que, por isso, comanda, quase que integralmente, a situação experienciada. O jogo não é de forma alguma um tipo de representação ou situação passível de domínio. Gadamer afasta-se de qualquer interpretação do conceito de jogo que esteja na esfera da subjetividade. Não se trata de um jogo no qual um jogador qualquer escolhe fazer o que lhe é aprazível ou até mesmo lógico. Antes disso, o próprio modo de ser do jogo (no caso, da dinâmica própria da obra de arte) prescinde da consciência do jogador no que concerne às suas vontades e escolhas. Aleksei Ivanovich, o personagem central de *O jogador*, obra datada de 1866, de Fiódor Dostoiévski (1821-1881), nos evidencia de forma exemplar essa dinâmica. Após perder uma alta quantia de dinheiro na roleta, Ivanovich descreve o fato:

Logo de saída, pus vinte fredericos no par e ganhei; deixei-os, e ganhei novamente, e assim mais duas ou três vezes. Creio que cheguei a ter em mãos perto de quatrocentos fredericos em cinco minutos. Nesse momento devia ter saído, mas nasceu em mim a estranha sensação, um desejo de desafiar a sorte, de dar-lhe um piparote, de pôr-lhe a língua de fora. Arisquei a maior parada permitida, quatro mil florins, e perdi. Depois, esquentando-me, juntei tudo o que me restava, joguei como que na vez anterior e de novo perdi; então me afastei da mesa, como que aturdido. Nem mesmo compreendia o que passava comigo, e só anunciei a minha perda a Polina Aleksandrovna pouco antes do jantar. Até essa hora, fiquei vagueando no parque (DOSTOIÉVSKI, 1997, p. 24).

Nessa passagem, Aleksei Ivanovich não entende que o jogo já se deu antes de ele jogar. O jogo o atrai e o prende em uma cadência da qual o jogador não consegue desvincular-se¹². A roleta é

⁹ Embora Gadamer se detenha a estudar o fenômeno do jogo fora do âmbito da estética, ele não isenta de entender o fenômeno em questão apartado da questão acerca da obra de arte, como fica mais claro em *O jogo da arte* (Cf. GADAMER, 2010, pp. 49-56).

¹⁰ Mais adiante explicaremos a maneira pela qual se dá a escolha por um jogo específico.

¹¹ Basta-se atentar, basicamente, com a conjugação do verbo jogar. O presente do indicativo do verbo jogar em português é: Eu jogo/ Tu jogas/ Ele joga/ Nós jogamos/ Vós jogais/ Eles jogam. O pronome pessoal passa a ideia do sujeito no domínio da ação.

¹² Isso é o que Gadamer chama de sentido figurado, metafórico do jogo. Existem várias formas de se falar figurativamente de jogo, como no jogo de baralho, no jogo da sedução amorosa, no jogo de lâminas, no jogo do bicho, em se esconder o jogo, etc. O problema é que, dessa maneira, o jogo perde, a princípio, seu caráter pragmático. Não obstante, a configuração fluida do jogo sempre está presente em todos os seus modos de ser. Jogo, em alemão *Spiel*, descerra até mesmo outros sentidos: no âmbito da dança, fala-se em *Spielmann*, menestrel, e dos jogos infantis, *Spielen*, brincar. Como esses são processos naturais, não há nenhuma razão em se falar em sentido metafórico de jogo, opondo-se a um sentido, ao menos aparentemente, mais real. Por outro lado, são justamente os usos figurados do jogo aquelas expressões que melhor demonstram seu dinamismo.

muito mais forte do que seus impulsos e/ou reflexões. Ela, a roleta, está além do domínio do jogador. Quando escolhe o número e a cor da roleta para jogar, a sedução que lhe ofusca e aturde a visão e os demais sentidos já o desviou para o interior do próprio jogo; já foi afetado e tragado pelo jogo que se mostrou: tornou-se um *valete de copas*, o conde vaidoso do jogo de baralho. Para o jogador, mais atraente que a mulher amada (Polina Aleksandrovna) é a roleta do cassino, em que o jogo nada mais é do que o modo próprio de abertura para uma dinâmica que lhe é absurdamente próxima e comum. Não foi, de tal modo, Ivanovich quem escolhesse jogar, mas, este é arrancado de sua tranquilidade e arremessado para dentro do jogo pelo próprio jogar. Não é o jogador que delimita o espaço do jogo, atribuindo-lhe suas características e contornos, mas, o próprio jogo, ao realizar-se, dimensiona a si mesmo e, conseqüentemente, a circunstância que o envolve.

No acontecimento do jogo, dá-se o surgimento do jogador, e não o contrário, o jogador ao se colocar na esfera do jogar possibilita a irrupção do jogo. Antes de escolher jogar, o jogador já foi *escolhido* pelo jogo que se abre às suas possibilidades, ou seja, o jogo já se mostra em uma dinâmica própria de maneira que o jogador possa nele entrar. Conforme Gadamer:

O modo de ser do jogo, portanto, não implica a necessidade de haver um sujeito que se comporte como jogador, de maneira que o jogo seja jogado. Ao contrário, o sentido mais originário de jogar é o que se expressa na forma medial. Assim, por exemplo, costumamos falar que algo “está jogando” em tal lugar ou em tal momento, que está se desenrolando como jogo, que algo está em jogo (GADAMER, 2005, p. 157).

Quando se pensa em tal escolha do jogo, como escrito acima, refere-se ao evento que abre um horizonte significativo comum ao indivíduo jogado no interior da dinâmica aberta, o jogador (no caso da obra de arte, o espectador), com o próprio jogo que intermedia a lida com as coisas (a obra mesma). Por isso, Gadamer é tão enfático ao afirmar que não são os animais, por exemplo, que *também* jogam, como tão rápido inferimos embriagados de subjetividade, mas, é o homem que também joga. Isso porque, segundo o filósofo alemão, há uma total primazia do jogo sobre a consciência do jogador (Cf. GADAMER, 2005, p. 158). Este é projetado no interior daquilo que se apresenta como possibilidade ou interesse seu, fazendo, com isso, que entre no jogo.

4. A subjetividade e o fenômeno do jogo

O homem, a princípio, não escolhe jogar. Todavia, o jogo, de antemão, o toma para ser jogado, como podemos apreender da leitura da obra citada de Dostoiévski. Isto aponta para o sentido medial de jogo: como *configuração fluida de significados*, o jogo possibilita o advento de uma dimensão relacional do indivíduo que se mostra de forma totalmente desprendida de tensão. Este, aliás, é o traço fundamental da essência do jogo. Por isso, este é um fenômeno totalmente dinâmico. Como escrito acima, o segundo sentido apontado para jogo, a saber, fenômeno que se instaura como possibilidade para o indivíduo participar disso que se mostra em seu campo referencial, ganha um

<i>intuitio</i>	ISSN 1983-4012	Porto Alegre	Vol.6 – Nº.2	Novembro 2013	p.102-112
-----------------	-------------------	--------------	--------------	------------------	-----------

acréscimo. O jogo é, além do já exposto, o que se instaura entre o indivíduo e o mundo, de modo que faça esse mesmo mundo mostrar-se como copertente ao homem – isso, claro, quando se refere ao homem, mas, deve-se salientar que esse fenômeno não se reduz a esse ente. É, por fim, um fenômeno genuinamente gratuito, sem finalidade e/ou objetivo. Libertando o conceito de jogo de qualquer significado subjetivo que recebeu na modernidade, Gadamer simultaneamente prescindiu de qualquer interpretação antropológica do termo¹³.

Entenda-se por jogo, em âmbito estético, o modo de ser da obra de arte (Cf. GADAMER, 2005, p. 154). Ao pensar sobre a obra de arte, Gadamer em momento algum busca redefinir o que é o belo ou mesmo delimitar e instituir conceitos filosóficos com a finalidade de dar consistência às distintas noções de arte. O filósofo não procura outra coisa senão elucidar o modo fundamental da obra de arte revelar verdades sobre o mundo, nos mostrando verdades que nem a ciência é capaz de esclarecer, como afirma Chris Lawn (LAWN, 2007, p. 117). Com a afirmação de que o jogo é o modo de ser próprio da obra de arte, Gadamer não faz qualquer referência ao conceito tradicional de consciência estética.

A criação dessa noção se deu, especialmente, na conjuntura da filosofia alemã de final do século XVIII e início do XIX. Immanuel Kant, em sua *Crítica da faculdade do juízo*¹⁴, obra de 1790, teve por meio da justificação transcendental do juízo de gosto a pretensão de validade universal desses mesmos juízos, isso em função a toda crítica do juízo estético, relacionada à natureza e a teoria do belo. Converteu a pretensa validade universal dos juízos de gosto, baseadas em pressuposições metódicas, em pressupostos de conteúdo. Friedrich Schiller, especialmente em *Sobre a educação estética do homem*¹⁵, uma série de cartas que datam de 1793, ao mesmo tempo em que rompe com Kant, ainda mantém esse pensador como um horizonte central para as suas discussões estéticas. Schiller transforma o pensamento transcendental do gosto em pressuposto moral¹⁶, radicalizando a ideia do sujeito da filosofia transcendental de Kant, mas desvinculando o primado do espaço e do tempo do âmbito estético. Johann Fichte, por sua vez, conecta essa radicalização do sujeito a sua teoria dos instintos, segundo a qual o instinto lúdico deve conduzir harmonicamente o instinto da forma e o instinto da matéria (Cf. GADAMER, 2005, p. 131). Segundo Gadamer, esse problema, da separação

¹³ Refere-se especialmente a abordagem de Huizinga em *Homo Ludens* a qual fizemos acima uma aproximação (Cf. na página 3 do presente artigo a nota 8, quando se pensava a função significativa do jogo). Não obstante, é importante advertir que o tema abordado naquela circunstância cabia tal aproximação. Gadamer criticou a interpretação de Huizinga, pois este, ao fazer uma interpretação antropológica – portanto, subjetiva – do jogo, sustenta a hipótese de que o fenômeno em questão é uma escolha individual, claro, tendo em vista o homem. Nessa interpretação equivocada de Huizinga, os animais também jogam, não pautados em uma escolha subjetiva, mas em instintos biológicos, fato que é visto de forma distinta por Gadamer (Cf. GADAMER, 2005, p. 161).

¹⁴ KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Trad. Valério Rohden e Antônio Marques. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

¹⁵ SCHILLER, Friedrich. *Sobre a educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002 (Coleção *Pólen*).

¹⁶ Basta ler a citação de Schiller no começo de nosso artigo. Outro exemplo pode-se conferir na epígrafe da introdução do tradutor brasileiro da obra citada. Citando Novalis, Marcio Suzuki em *O belo como imperativo* escreve: “O gênio em geral é poético. Onde o gênio atuou – atuou poeticamente. O homem genuinamente moral é poeta” (SCHILLER *apud* SUZUKI, 2002, p. 7).

total e falta de mediação entre sujeito e mundo, fica ainda mais delicado porque opõe a arte como bela aparência à realidade prática.

Por consciência estética entenda-se a distinção em âmbito estético daquilo que é e que não é estético, tendo como aparato de julgamento, a inteligência humana. Refere-se apenas a uma relação teórica que pensa o indivíduo formado esteticamente, já que a consciência estética “é o centro que vivencia, a partir do qual se mede tudo o que vale como arte”, realizando-se na autoconsciência “da visão estética” (GADAMER, 2005, p. 131) do sujeito formado esteticamente. Ora, é de se entender que Gadamer não utiliza esse termo pelo fato de que, se há uma consciência que apreende a obra de arte intelectivamente, existe, de antemão, um sujeito reflexivo que age, cujo objetivo seria alcançar, de alguma forma, a obra de arte. O sujeito, assim, possuiria total comando na relação com a obra. Entretanto, Gadamer critica exatamente a concepção de que há esse sujeito em tal relação – não havendo esse domínio, pelo menos, previamente. Na experiência da arte, não se deve referir ao comportamento de quem vê a obra, nem mesmo ao estado de espírito desse que vê ou cria.

O jogador é efetivamente fruto do jogo, e não o contrário. Se partirmos da perspectiva de quem joga, o jogo poderá ser definido como algo que não é sério, que possui apenas um caráter de diversão e entretenimento, e que, por isso, é que se joga, a fim de se distrair. Nesse sentido, ao tomarmos a referência tradicional do que é sério, o jogo perderia sua finalidade. Ainda que o jogo fique sempre na esfera lúdica, seus fins são sempre sérios, não no sentido de ajuizado, controlado, mas no sentido de que o jogo é para valer, possuindo, portanto, uma referência própria para o que é sério.

O jogo não pode ser, pelo motivo exposto, propriedade do homem. Este é quem entra no jogo – jogo ao qual não lhe deixa saída a não ser jogar. Entrar no jogo significa: dispor-se na configuração fluida, e, assim, na dinâmica mesma do jogar. Isso quer dizer: ser perpassado pela realização do próprio jogar. Aliás, só se pode falar em ser perpassado por, afetado por, quando se está lançado no jogo. Aquele que dessa experiência não comunga, não participa, aparentemente se exclui dessa *jogada* que perfaz sua existência.

Entrar na *jogada do jogo* é o próprio acontecimento de sua seriedade, de sua realização autêntica. O próprio jogo não permite ser encarado como um objeto (um objeto de um sujeito determinado, o jogador). Por isso mesmo, aquele que joga, ordinariamente, sabe certamente o que configura o jogo. Todavia, não sabe que “sabe” disso quando imerso na fluidez do jogar. O jogo não se perde nas significações que um sujeito atribui a ele, já que, como dito acima, não se reduz a nenhum caráter subjetivo, sendo totalmente independente da consciência do jogador. “O jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam” (GADAMER, 2005, p. 155). Este não limita o horizonte de realização do jogo, mas, o próprio jogo aponta para aquilo que ele mesmo pode realizar. Em um tabuleiro de xadrez, prestes a dar um xeque mate, o jogador que faz determinada jogada de maneira equivocada não terá mais a oportunidade de consertá-la com a mesma configuração do tabuleiro, pois esta jamais voltará atrás. Fazer *aquela* jogada planejada com a mesma configuração do tabuleiro, por mais que se jogue, não será novamente possível. Entretanto, dependendo das demais

jogadas, o jogador pode reverter a situação ao seu favor. Isso expressa de forma exemplar a configuração fluida do jogo. Por tal motivo, a finalidade do jogo (e, especialmente, de uma jogada) está sempre em suspenso, configurando ser assim um risco, uma vez que trata-se aqui da vida ela mesma, em que cada passo, cada palavra, é irreversível.

O risco é algo que sempre determina o jogar, uma vez que, embora o jogador se disponha a realizar essa ou aquela jogada, nada garante que vá realizá-la, e, que esta, por sua vez, se realizada, dará certo. No momento crucial de todo e qualquer jogo esportivo, por exemplo, a jogada errada põe, muitas vezes, tudo a perder. Por isso mesmo o jogo se determina como algo sério. Ora, o jogo só se faz jogo à medida que aquele que joga entra no jogo – até porque aquele que não participa do jogo inteiramente, não levando a sério a jogada, é um “desmancha-prazeres” (Cf. GADAMER, 2005, p. 155).

Conforme Gadamer, o desmancha-prazeres, sendo aquele que nunca se apodera propriamente do jogo¹⁷, será sempre visto como um frívolo por aqueles que jogam mediante o fato de que não é alguém que assume os riscos e se entrega ao jogo, não se doando como uma escolha, mas deixando-se jogar plenamente, uma vez que ao retirar-se da possibilidade de jogar, já subentendia que esse indivíduo participava, de alguma maneira, do jogo. Mas quem é, então, o sujeito do jogo? O sujeito do jogo é justamente o próprio jogo, e não seus jogadores. O jogo apenas “ganha representação através dos que jogam” (GADAMER, 2005, p. 156).

Como testemunha dessa experiência, Gadamer é claro quanto à possibilidade de se jogar sozinho, sem ter outro indivíduo ou, tratando-se dos animais, outro bicho, a fim de se compartilhar dessa ação. A criança que cola figurinha de seu desenho predileto em um álbum, o cachorro que pega o chinelo e começa a morder sua sola emborrachada, a amazona que, com a leveza do seu esporte, salta pelas variadas balizas são a prova de que não é indispensável que outro indivíduo participe do jogo. O que se mostra necessário, é que exista outro *elemento* para que se possa jogar. Nessa configuração, a fluidez do álbum de figurinhas, o chinelo (numa hora dessas já todo em frangalhos), bem como o cavalo e os obstáculos da amazona, jogam com eles – nesse último caso, jogando sempre a partir de possibilidades ou planos.

Entenda-se fluidez no sentido de abundância, de algo que corre com facilidade, de modo espontâneo. Isso significa que aquilo que é fluido é absolutamente natural e sem interferências, possibilitando, portanto, a irrupção de um horizonte de realização lúdico. Não seria correto afirmar que o fenômeno do jogo se dá isolado, prescindindo do mundo. Pelo contrário, este é justamente o acontecimento que emerge dos que nele se envolvem na possibilidade de rearticular seu horizonte de sentidos. Claro que o cachorro e o cavalo não sabem nada disso, mas, esses, assim como o homem,

¹⁷ Fala-se, naturalmente, das pessoas que agem de má-fé. Apontando na contramão de Gadamer, dependendo da situação, o desmancha-prazeres pode estar ainda mais inserido no jogo do que aqueles que estão jogando. Percebe-se muito isso, especialmente, nos jogos infantis. No entanto, até mesmo onde, aparentemente, não se tem nenhum sujeito agindo de modo lúdico, o jogo se instala.

também jogam. Para o homem, especificamente, o jogo rearticula o mundo, e isso como uma estrutura totalmente relacional, e não totalizante (como se todos os acontecimentos fossem realizações do jogo – quando uma criança dorme não há jogo nenhum), por mais que, de modo comum (e também vago), falamos desse fenômeno com tantos sentidos quanto os horizontes abertos pela experiência do mundo nos possibilitar.

A inserção do sujeito humano no jogo se torna extremamente paradoxal, uma vez que “desfrutamos assim de uma liberdade de decisão que está correndo riscos e está sendo inapelavelmente restringida” (GADAMER, 2005, p. 160). O homem, ao jogar com planos e possibilidades, tem em absoluto sua liberdade colocada em xeque. E isso de duas maneiras distintas: uma porque, buscando se valer de sua própria liberdade de decisão ao poder escolher por coisas ou situações diversas, o homem sempre evitará se apoiar em algo que possa de alguma maneira o constranger, especialmente em situações de declarada seriedade. A segunda maneira é que, de forma geral, em seu cotidiano hodierno, o homem se ocupa de situações que, no fundo, não as toma a sério, e isso, pelo fato destas situações não serem imbuídas do risco de fazer escolhas mais perigosas, fazendo esse indivíduo se passar por frívolo.

O jogador sério, não frívolo, por mais que desfrute de sua liberdade e possibilidades, não está isento dos riscos. O jogo é um risco enorme para o jogador, sendo por isso que só se joga com possibilidades sérias, não no sentido de grave, mas, de uma possibilidade que é efetiva. Deve-se atentar para esse ato, uma vez que a expressão de Gadamer “possibilidade séria” é muito sutil. Se tomarmos literalmente a expressão, diremos que é uma possibilidade séria um gato brincar com um novelo de lã ou, também, quando um jogador, em uma partida de futebol, simula uma contusão. Nesse sentido, parece um disparate falar em possibilidade séria. Sério também não é sinônimo de sisudo. Está mais atrelado a algo que pode ser efetivo, que pode tornar-se real. Uma possibilidade é, assim, realmente séria, quando pode deixar irromper uma realização, uma atividade qualquer.

Retomando o exemplo de Aleksei Ivanovich¹⁸, personagem de Dostoiévski (ou era uma descrição de si mesmo?), este fica atônito ao vagar perdido de si quando o risco impregnado no jogo deixa de acossar-lhe, e passa, como que um demônio que o consome, a alastrar um escuro abismo em seu peito. O risco para Ivanovich deixou de ser um perigo anunciado para tornar-se dor e frustração: a sombria medalha do perdedor.

Todo jogador, conseqüentemente, é um “ser-jogado” (GADAMER, 2005, p. 160). A sedução que é singular ao jogo, o interesse que absorve o jogador, a beleza e/ou estranheza que arrebatava e solapa o espectador-jogador, não é mais do que a ocorrência de que o jogo apodera-se do jogador. Fica sempre patente nele o risco, o perigo do incerto tornar-se algo mais seguro do que a luz do dia – o risco lhe é intrínseco. O jogado não precisa tentar entrar no jogo, já que, acossado por ele, o jogador já penetrou em seus meandros, sendo absorvido muito antes pela configuração sempre fluida do jogar.

¹⁸ Retomar a citação de Dostoiévski na terceira parte desse artigo.

5. Apontamentos finais, mas que não são conclusivos

Fica exposto que o fenômeno do jogo é mais originário do que o próprio sujeito que, apenas posteriormente, ao entrar no jogo, pode dimensionar as possibilidades que lhes são próprias. Não há melhor exemplo, para isso, que o futebol. Suas regras, por mais que previamente estabelecidas, são, em muitos casos, redimensionadas a cada jogada. O juiz, aquele que deveria dar um dos limites do jogo, acaba em muitas situações torcendo junto: torna-se arrebatado pela bela jogada e fecha os olhos para variadas situações. Nas reclamações, vira o jogo do “diz-que-me-diz”. O craque, por sua vez, reinventa a jogada clássica. Faz o óbvio tornar-se plástico, elástico, belo. Caso tente refazer a mesma jogada, não necessariamente, embora habilidade não lhe falte, conseguirá, o que faz de cada jogo único e, de cada jogada, composta de uma fluidez não mais finita que o tilintar do marcador de segundos de um relógio. É tão finita e curta quanto um suspiro. O campo abre-se como o limite prévio, o espaço no qual um horizonte de sentido único se abrirá. Isso é o que justifica (se é que há alguma justificativa) porque esse, em especial, é um esporte tão imprevisível. Não é espaço para o frívolo, mas pelo contrário, é o espaço em que aquele que se destaca *pode* tornar-se único quando, num piscar de olhos, deixa-se levar como a própria bola; “a bola vem lambendo os pés como uma cadelinha”, já falava Nelson Rodrigues sobre Pelé em seu texto *Fla-Flu no maracanã*. Bola e jogador são *um*. Inseparáveis, tornam-se um corpo. Indistintos mutuamente, bola e jogador, acenava Gadamer, perfazem um mesmo e único movimento, movimento esse que, a mercê de um morrinho, à sorte de um desnível cretino do campo faz da bela jogada coisa de perna-de-pau! E de pelada em pelada, toques e passes, o jogo, indistinto de qual configuração que tome, faz-se cada vez mais inigualável.

Referências bibliográficas

- DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *O jogador*. Trad. Moacir Werneck de Castro. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I – Traços de uma hermenêutica filosófica*. Trad. Flavio Paulo Meurer. São Paulo: São Francisco/Vozes, 2005.
- _____. *Hermenêutica em retrospectiva*. Trad. Marco Antônio Casanova. Petrópolis: Vozes, 2009.
- _____. *Hermenêutica da obra de arte*. Trad. Marco Antônio Casanova. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Graciosidade e estagnação*. Trad. Luciana Villas Bôas e Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto – PUC-Rio, 2012.
- HEIDEGGER, Martin. “Sobre a essência da verdade”. In: *Conferências e escritos filosóficos*. Trad. Ernildo Stein. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 1996 (*Os Pensadores*).
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6ª ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Trad. Valério Rohden e Antônio Marques. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.
- LAWN, Chris. *Compreender Gadamer*. Trad. Hélio Magri Filho. Petrópolis: Vozes, 2007.
- SCHILLER, Friedrich. *Do sublime ao trágico*. Org. Pedro Sússekind; Trad. Pedro Sússekind e Vladimir Vieira. Belo Horizonte: Autêntica, 2011 (Coleção *Filô/Estética*).
- _____. *Sobre a educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002 (Coleção *Pólen*).

Recebido em: 16/09/2013.

Aprovado para publicação em: 11/11/2013.

<i>intuitio</i>	ISSN 1983-4012	Porto Alegre	Vol.6 – Nº.2	Novembro 2013	p.102-112
-----------------	-------------------	--------------	--------------	------------------	-----------