

## TRADUÇÃO

### [11] Oásis da felicidade

### Pensamentos para uma ontologia do jogo (1957)<sup>1</sup>

Eugen Fink

Em nosso século assolado pelo estrondo das máquinas, a noção da grande significância do jogo na estrutura [*Gefüge*] da existência humana [*menschlichen Daseins*] encontra-se em ascensão entre as lideranças intelectuais da crítica cultural, entre os pioneiros da pedagogia moderna e os cientistas das disciplinas antropológicas; ela impregna em uma medida surpreendente a autoconsciência, refletida literariamente, do homem contemporâneo e se deixa documentar também no apaixonado interesse das massas pelo jogo e pelo esporte. O jogo é afirmado e cultivado enquanto impulso vital de valor autônomo e de estatuto próprio, é entendido como remédio contra os males da civilização da tecnocracia moderna e é louvado como força rejuvenescedora, reabilitadora da vida - por assim dizer como um mergulho de volta no fresco alvor de nossa originalidade e na criatividade plástica. Seguramente já houve tempos na história da humanidade que portavam, mais que nossa contemporaneidade, o sinal do jogo; tempos que eram mais joviais [*heiterer*], desenvoltos e divertidos, que conheciam ainda mais o ócio e que nutriam relações familiares com as divinas musas - mas época alguma possuiu mais possibilidades e oportunidades lúdicas que a nossa, pois nenhuma dispunha ainda de um aparato-de-vida tão gigante. Áreas de recreio e campos de jogo são planejados no contexto urbanístico; os costumes lúdicos de todos os países e nações são introduzidos no espaço de circulação internacional; brinquedos são criados no âmbito da produção industrial em massa. Contudo permanece em aberto a questão se nosso tempo alcança uma compreensão penetrante da *essência* do jogo, se dispõe de uma perspectiva sobre as múltiplas manifestações do jogo, se tem uma percepção suficiente do *sentido*

---

1 Tradução de Felipe Maia da Silva, doutorando em Filosofia no Programa de Pós-Graduação da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP), e Giovanni Giubilato, professor da Universidade Federal de Lavras. Contatos: felipe.maia.silva@usp.br e giovannijangiubilato@hotmail.com. Publicação original: “Oase des Glücks”. In: Fink, E. (2010). *Eugen Fink Gesamtausgabe 7: Spiel als Weltsymbol*. Herausgegeben von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp. Freiburg im Breisgau: Verlag Karl Alber, pp. 11-29. A numeração em negrito e entre colchetes corresponde à paginação do texto original. Um agradecimento especial a Anna Luiza Coli por sua gentileza e cuidado na revisão desta tradução. O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Número do processo: 141739/2019-3.

*ontológico* do fenômeno do jogo, e se ele sabe, filosoficamente, o que é o jogo e o que é jogar. Com isso toca-se no problema de uma ontologia do jogo.

O que se tenta a seguir é uma *consideração* [*Besinnung*] acerca do peculiar e específico caráter ontológico do jogo humano, uma formulação conceitual dos momentos estruturais e uma indicação provisória [*vorläufige Anzeige*] do conceito especulativo de jogo. Para muitos isso pode parecer, talvez, assunto árido e abstrato. Estes prefeririam sentir, de imediato, o sopro da leveza flutuante da vida lúdica, de sua plenitude produtiva, de sua florescente riqueza e de seu estímulo inesgotável. O engenhoso ensaio que, de certo modo [12], brinca [*spielt*] com o ouvinte ou o leitor, evocando um sentido encantador oculto das palavras e das coisas com surpreendentes jogos de palavras, parece ser o elemento estilisticamente adequado para um tratado sobre o jogo. Pois discorrer *seriamente* sobre o jogo - com a seriedade lúgubre e pedante das minúcias -, seria no fim das contas uma pura contradição e uma terrível deturpação do jogo. De fato, a filosofia - por exemplo com Platão - ousou a marcha leve e elegante também nos grandes pensamentos, tendo meditado sobre o jogo *de tal modo* que o próprio pensar tornou-se um elevado jogo do espírito. Mas isso pertence ao espírito ático.

A marcha de nossa simples e sóbria consideração articula-se em três passos: 1. a caracterização provisória do fenômeno do jogo; 2. a análise estrutural do jogo; 3. a pergunta pelo nexa entre jogo e ser.

|

O jogo é um fenômeno vital, intimamente conhecido por todos. Todas as pessoas alguma vez já jogaram e podem, a partir de experiências próprias, se pronunciar a respeito disso. Não se trata, portanto, de um objeto de pesquisa que deve ser, antes de mais nada, descoberto e tornado acessível. O jogo é universalmente conhecido. Cada um de nós conhece o jogar e uma variedade de formas de jogo e isso, de fato, a partir do testemunho de nossa própria vivência; cada um de nós já foi alguma vez jogador. Mais do que apenas individual, a familiaridade com o jogo é comum e pública. O jogo é um fato habitual e corrente do mundo social. Vivemos, por vezes, no jogo; nele nos engajamos e o levamos a cabo, reconhecendo-o como uma possibilidade de nosso próprio fazer. Com isso, porém, o indivíduo não está encapsulado e encerrado em sua própria individualidade. No jogar estamos certos, numa intensidade especial, do contato comunal [*gemeinschaftlichen*] com os semelhantes [*Mitmenschen*]. Todo jogo, mesmo o jogo obstinado da criança mais solitária, possui um horizonte comunitário [*mitmenschlichen*]. O fato de que, assim, vivemos *no* jogo, de que não o encontramos disponível como um acontecimento alheio a nós, aponta para o ser humano como o “sujeito” do jogo. Jogaria ele sozinho? E não jogaria também o animal?

A onda da exuberância da vida não cresceria no coração de toda criatura vivente? A pesquisa da biologia oferece surpreendentes descrições de comportamentos animais, comparáveis ao jogo do humano no que diz respeito à tipologia de manifestação [*Erscheinungstyp*] e à forma de expressão motora. Porém, impõe-se a questão crítica de saber se aquilo que à primeira vista parece ser similar é de fato similar desde o *ponto de vista ontológico* [*seinsmäßig*]. Não se contesta aqui que possa ser estabelecido, com boas razões, um conceito biológico do comportamento lúdico que deixe transparecer o parentesco animal entre o ser humano e o animal. E com isso, todavia, ainda não está decidido qual modo de ser um comportamento de aparência semelhante [13] possa ter em cada caso. Esse problema somente poderia chegar a ser solucionado se, preliminarmente, a constituição de ser do humano e o modo de ser do animal já estivessem ontologicamente aclarados e determinados. Somos da opinião de que o jogo humano tem um sentido próprio, genuíno - e que somente no contexto de metáforas abusivas poder-se-ia falar de um jogo do animal ou mesmo de um jogo dos deuses antigos. Em última análise, isso depende do modo *como* nós utilizamos o termo “jogo”, qual amplitude semântica lhe concedemos, qual definição e de qual clareza conceitual somos capazes de dar a esse conceito.

Perguntamos pelo jogo humano. E desse modo interrogamos, antes de tudo, justamente a familiaridade cotidiana desse fenômeno. Em nossa vida o jogar não acontece de modo simples e *per se* como os processos vegetativos; ele é sempre um acontecimento iluminado *por um sentido*, é uma atuação vivida [*erlebter Vollzug*]. Vivemos no deleite da ação lúdica (o que não pressupõe, certamente, uma autoconsciência reflexiva). Em muitos casos de intensa entrega ao jogo permanecemos muito distantes de toda reflexão - e, todavia, todo jogo mantém-se numa interação compreensiva da vida humana consigo mesma. À familiaridade do jogo pertence também sua interpretação [*Auslegung*] cotidiana e usual, uma “interpretação” [*Interpretation*] vulgar que chegou a ser dominante e óbvia. Ela considera o jogo como algo que vigora enquanto fenômeno *marginal* da vida do ser humano, como manifestação periférica, como uma possibilidade existencial que resplandece apenas ocasionalmente. Pois supostamente os grandes destaques de nossa existência terrena repousariam em outras dimensões. De fato, se nota a frequência do jogar, o veemente interesse dos humanos no jogo, a intensidade com a qual eles ocupam seu tempo com isso - porém comumente se contrapõe o jogo enquanto “descanso”, enquanto “relaxamento”, enquanto sereno “ócio” ao sério e responsável exercício da vida ativa. Diz-se que a vida dos humanos realizar-se-ia no árduo e laborioso anseio de compreensão, no anseio de virtude e competência, de reputação, dignidade e honra, de poder e prosperidade e de coisas similares. O jogo teria, ao contrário, o caráter da interrupção oportuna, da *pausa*, e, em certa medida, relacionar-se-ia com a autêntica e séria consumação de vida de forma análoga ao modo como o sono

se relaciona com a vigília. De tempos em tempos o humano deve se despir do jugo do trabalho servil, deve se emancipar da pressão das aspirações incessantes, abandonar o fardo dos negócios, desprender-se da estreiteza do tempo organizado lidando com ele de uma forma mais relaxada, onde ele, o tempo, torna-se algo a ser esbanjado; sim, onde ele se torna de tal forma opulento que podemos novamente “perder tempo com um passatempo”. Na economia da gestão de nossas vidas intercalamos “tensão” e “relaxamento”, negócio e distração; praticamos a conhecida receita das “semanas azedas” e das “festas felizes”. O jogo parece assumir assim um lugar legítimo, ainda que restrito, no ritmo da condução da vida humana. Ele vale como “suplemento”, como fenômeno complementar, como pausa revigorante, como atividade de tempo livre, [14] como férias do fardo das obrigações, como o alívio que desanuvia a rigorosa e obscura paisagem de nossa vida. Usualmente se delimita o jogo - de modo contrastivo - em oposição à seriedade da vida, em oposição à obrigatória postura ética, em oposição ao trabalho, em oposição ao sóbrio sentido de realidade. Ele é visto mais ou menos como uma frivolidade e um deleitoso contrassenso, um vaguear sem compromisso no reino da fantasia e das possibilidades vazias, um desviar-se da resistência das coisas no caminho do onírico-utópico. Mas justamente para que não sucumbamos totalmente ao destino do moderno mundo do trabalho - uma danação digna das Danaides -, para que não desaprendamos o riso no contexto do rigorismo ético, para que não nos tornemos cativos da mera fatualidade, os críticos da cultura recomendam o jogo ao ser humano contemporâneo - quase como um recurso terapêutico para sua alma doente. Mas “como” é compreendida a natureza do jogo no contexto desses conselhos bem intencionados? Ele vale ainda como fenômeno marginal em relação à seriedade, à autenticidade, ao trabalho? Nós simplesmente sofreremos, por assim dizer, de um excesso de trabalho? Sofreríamos simplesmente de uma fúria de trabalho obcecada a níveis titânicos, de uma tenebrosa e obscura seriedade? Acaso careceríamos um pouco da divina leviandade e da alegre leveza do jogo para novamente nos aproximarmos dos “pássaros do céu” e dos “lírios do campo”? Deveria o jogo apenas afrouxar um espasmo da alma no qual o ser humano atual, com seu imenso aparato de vida, se deixou enredar? Enquanto ainda se opera ingenuamente, nesse modo de encadeamento de ideias, com antíteses populares tais como “trabalho e jogo”, “jogo e seriedade da vida” e assim por diante, o jogo *não* é compreendido em seu conteúdo ontológico e em sua profundidade ontológica. Ele permanece nas sombras do contraste com os fenômenos que lhe são alegadamente contrários, tornando-se assim obscuro e distorcido. É visto ainda como algo não-sério, não-vinculativo, não-autêntico; como capricho e ócio. Justamente no modo positivo como as pessoas recomendam o jogo enquanto um recurso terapêutico, fica evidente que ele é ainda considerado uma manifestação marginal, um contrapeso periférico, um ingrediente que, por assim dizer, tempera os pesados manjares de

nosso ser.

Que nessa perspectiva se apreenda adequadamente o caráter fenomenal do jogo, isso é mais do que questionável. Aparentemente, aliás, a vida dos adultos não mais demonstra muito da alegre graciosidade da existência lúdica; seus “jogos” são, muito frequentemente, técnicas rotineiras do passatempo e revelam o tédio como sua origem. Raramente os adultos ainda são capazes de jogar desinibidos. No caso das crianças, todavia, o jogo parece ser ainda o centro intacto da existência. O jogo é considerado elemento da vida infantil. Mas logo o curso da vida se afasta desse “meio”, desmoronando o intacto mundo infantil, e os ásperos ventos da vida sem proteção assumem o comando: obrigação, preocupação e trabalho amarram a energia vital dos jovens em crescimento em crescimento. Quanto mais [15] a seriedade da vida se torna patente, tanto mais diminuem, evidentemente, a abrangência e o significado do jogo. Ele é louvado como forma de educação “adequada às crianças” quando essa metamorfose do humano jogador em humano trabalhador acontece sem rupturas duras e abruptas e a criança aproxima-se do trabalho quase como um jogo - como um tipo de jogo metódico e disciplinado -, quando se permite que os árduos e opressores fardos venham à tona apenas lentamente. Com isso quer-se preservar o máximo possível da espontaneidade, da fantasia e da iniciativa do jogo; quer-se criar, a partir do jogo infantil, uma transição gradual a um tipo de alegria produtiva no trabalho. Como pano de fundo desse conhecido experimento pedagógico encontramos a opinião corrente segundo a qual o jogo, sobretudo na infância, pertenceria à constituição psíquica do ser humano, desaparecendo cada vez mais, então, no curso do desenvolvimento. De fato, o jogo infantil mostra mais abertamente determinados traços essenciais do jogo do ser humano - mas ele ao mesmo tempo é mais inofensivo, menos velado e escondido que o jogo dos adultos. A criança ainda pouco conhece da sedução das máscaras. Ela ainda brinca inocentemente. Quanto jogo oculto, dissimulado e secreto não se faz presente mesmo nos assim chamados negócios “sérios” do mundo adulto, em suas honrarias e títulos, nas convenções sociais - quanta “cena” não existe no encontro dos sexos! Enfim, não é de todo verdadeira a ideia segundo a qual o predomínio do jogo se encontra apenas na criança. Talvez o adulto jogue tanto quanto ela, mas de modo diverso, mais secreto e mascarado. Extrair o modelo condutor de nosso conceito de jogo somente da existência infantil resulta na má compreensão da natureza secreto-oculta e ambígua do jogo. Na verdade, sua amplitude abarca tanto a brincadeira de bonecas da garotinha como a tragédia. O jogo não é uma manifestação marginal na paisagem da vida humana, não é um fenômeno contingente, que surge apenas por vezes. O jogo pertence de maneira essencial à constituição ontológica da existência humana; é um fenômeno existencial [existentielles] fundamental. Certamente não o único, mas ainda sim um fenômeno autêntico e autônomo que não pode ser

derivado de outras manifestações da vida. Sua mera oposição a outros fenômenos não resulta ainda em uma clareza conceitual suficiente. Não se pode negar, contudo, que os fenômenos fundamentais decisivos da existência humana estão interligados e entrelaçados entre si. Eles não ocorrem uns ao lado dos outros, isolados, mas se interpenetram e se permeiam. Cada um desses fenômenos fundamentais determina o humano por completo. Esclarecer o entrelaçamento dos elementos fundamentais da existência, sua tensão, seu conflito e sua harmonia discordante: tudo isso continua sendo a tarefa manifesta de uma antropologia que não apenas descreve fatos biológicos, anímicos e espirituais, mas que, antes, penetra com esforço de compreensão nos paradoxos de nossa vida vivida.

[16] Não apenas em um domínio, mas na totalidade de sua existência, o humano é determinado e marcado pela morte, que nele encontra estadia e o espera; quaisquer que sejam seus caminhos, ele vai ao encontro da morte. Como essência corpóreo-senciente, ele é também totalmente determinado pela referência à resistência e à benção doadora da terra. E algo parecido vale para as dimensões do poder e do amor no ser-com junto aos semelhantes [*Mitsein mit Mitmenschen*]. O ser humano é essencialmente mortal, essencialmente trabalhador, essencialmente lutador, essencialmente amante e - essencialmente jogador. Morte, trabalho, domínio [*Herrschaft*], amor e jogo formam o campo de forças [*Spannungsgefüge*] fundamental e a estrutura da enigmática e múltipla existência humana. E quando Schiller afirma: "...o ser humano só existe plenamente quando joga", essa plenitude permanece válida também para os momentos em que ele trabalha, luta, faz frente à morte e ama. Este não é o espaço oportuno para apresentar os traços basilares de uma interpretação da existência [*Daseinsinterpretation*] que regresse ao questionamento de seus fenômenos fundamentais. Em caráter de alusão podemos observar, porém, que todos os fenômenos fundamentais essenciais da existência humana brilham e parecem enigmáticos de modo ambíguo. As raízes profundas disso repousam no fato de que o humano é, ao mesmo tempo, exposto e abrigado [*ausgesetzt und geborgen*]. Ele não mais é retido, como o animal, no interior do fundamento natural, e ainda não é livre como o anjo incorpóreo - ele é uma liberdade mergulhada na natureza e permanece atado a um ímpeto [*Drang*] obscuro que o envolve e trespassa. Ele não *existe* simplesmente, de modo simplório: ele se relaciona compreensivamente com sua própria existência - por outro lado, porém, ele não pode se determinar integralmente pelas ações de sua liberdade. Através desse entrelaçamento entre exposição e abrigo, o existir humano é sempre um relacionar-se-consigo-mesmo tenso [*Sich-zu-sich-selbst-Verhalten*]. Vivemos numa incessante auto-preocupação [*Selbstbekümmern*]. Somente um ser vivo para o qual "em seu ser está em jogo seu ser mesmo" (Heidegger) pode morrer, trabalhar, lutar, amar e jogar. Unicamente tal criatura relaciona-se com o ente circundante enquanto tal e com

o todo que tudo abarca: o mundo. O tríplice momento da relação consigo mesmo [*Selbstverhältnisses*], da compreensão do ser e da abertura do mundo é, talvez, menos fácil de ser reconhecido no jogo do que no caso dos fenômenos fundamentais restantes da existência humana.

O caráter de atuação [*Vollzugscharakter*] do jogo é atividade espontânea, é um fazer ativo, um impulso vital; o jogo é, por assim dizer, existência movida em si mesma. Mas a mobilidade do jogo não é do mesmo tipo que todas as outras mobilidades da vida humana. Todo fazer em geral possui fundamentalmente, em tudo aquilo que a cada vez é feito - seja na simples *práxis* que tem sua finalidade [*Ziel*] em si mesma, seja na própria produção (*poiesis*), cuja finalidade reside numa obra formada -, uma direcionalidade que aponta para a “finalidade última” [*Endziel*] do humano: a felicidade [*Glückseligkeit*], a *eudaimonía*. Agimos na ânsia de atingir a existência feliz no curso da vida adequado. Tomamos a vida como uma “tarefa”. Não temos [17] em nenhum momento, por assim dizer, uma estadia tranquila. Sabemos que estamos “a caminho”. Somos sempre arrancados de todo presente, impelidos, pela violência de nossos projetos de vida, na direção da existência justa e bem sucedida. Todos nós ansiamos pela *eudaimonía* - mas de modo algum estamos de acordo sobre aquilo que ela é. Assim, não temos apenas a inquietação proveniente do anseio que nos arrasta, mas também a inquietação da “interpretação” da verdadeira felicidade. Pertence aos mais profundos paradoxos da existência humana o fato de que, envolvidos na caça incessante à *eudaimonía*, nós não a alcancemos nunca, e de que ninguém possa ser considerado feliz em sentido pleno antes da morte. Enquanto respiramos, somos cativos de um precipitado declínio de vida; somos arrastados pelo ímpeto de perfeição e completude de nosso ser fragmentário, vivemos na visão antecipativa [*Vorblick*] do futuro, enquanto o presente é sentido como preparação, como estação, como fase de passagem. Esse curioso “futurismo” da vida humana está intimamente ligado àquela característica fundamental segundo a qual nós não existimos simplesmente e singelamente como as plantas e os animais, uma vez que, ao contrário, nos esforçamos para alcançar um “sentido” de nossa existência e desejamos compreender a razão pela qual estamos sobre a terra. Uma estranha paixão impele os humanos à interpretação de sua vida terrena: a paixão do espírito. Nela reside a fonte de nossa grandeza e de nossa miséria. A subsistência de nenhuma outra forma de vida é perturbada por esse perguntar-se pelo obscuro sentido de seu estar-aqui. O animal não pode e Deus não precisa perguntar por si mesmo. Toda resposta humana à pergunta pelo sentido da vida traduz o postulado de um “fim último” [*Endzweck*]. Na verdade, para a maioria dos humanos isso não acontece expressamente; mas todo seu fazer e deixar de fazer é sempre regido por uma noção fundamental daquilo que, para eles, constitui o “bem supremo”. Todos os fins cotidianos estão arquitetonicamente tensionados nesta destinação ao fim

último [*Zielung auf den Endzweck*] - todos os fins particulares dos ofícios unificam-se naquele que se acredita ser o fim último do humano em geral.

No interior dessa articulação de fins é que todo o trabalho humano e a seriedade da vida se movem; é nesse espaço que se move e se garante a integridade. A situação *fatal* do humano revela-se, porém, no fato de que ele, a partir de si mesmo, não pode ter certeza absoluta do fim último e de que, sem o auxílio de alguma força sobre-humana, ele cambaleia e vacila no escuro a respeito daquilo que configura a mais importante pergunta de sua existência. Por isso encontramos entre os humanos uma desesperada confusão de linguagens tão logo se trate de dizer o que seja o fim último, o destino, a verdadeira felicidade do ser humano. Por isso encontramos também o desassossego, a urgência e a atormentadora incerteza como traços distintivos do projetivo estilo de vida humano.

O jogo não se insere nesse estilo de vida da mesma forma que todas as outras atividades. Ele se distingue manifestamente de cada traço futurista da vida. E tampouco se deixa encaixar facilmente na complexa [18] arquitetura dos fins; ele não acontece em razão de um “fim último” e não é incomodado nem perturbado - como acontece normalmente em nosso agir - pela profunda insegurança de nossa concepção de felicidade. Em comparação com o curso da vida e sua dinâmica inquietante, sua obscura questionabilidade e sua pressurosa orientação para o futuro, o jogar possui o caráter do “presente” tranquilizante e de um senso de autossuficiência - ele se assemelha a um “oásis” de felicidade ao qual se chega em meio à aridez de nosso, de resto comum, anseio por felicidade e de nossa busca tantálica. O jogo nos *desvia*. Enquanto jogadores, somos, por um instante, liberados das engrenagens da vida - como se fôssemos transportados a uma outra constelação, onde a vida parece mais leve, flutuante, feliz. Diz-se com frequência que o jogar seria um fazer e um agir “sem objetivo”, “sem finalidade”. Não é este o caso. O jogo é determinado, em termos de sua finalidade, como uma ação total, e possui ainda, para cada passo de seu decurso, fins particulares que se articulam em conjunto. Mas o fim *imane*nte do jogo não é, como ocorre com os fins das demais atividades humanas, projetado em vista do fim último supremo. A atividade do jogo possui fins meramente internos, fins que não o excedem. E quando, por exemplo, jogamos, “com a finalidade” do fortalecimento físico, da formação militar ou da saúde, o jogo aí já está deturpado, tendo se tornado exercício que visa outra coisa. Nessas práticas, o jogo é conduzido por uma colocação de metas que lhe são alheias, e por isso evidentemente não acontece em razão de si mesmo. Mas justamente o puro ser-autossuficiente, o sentido pleno e acabado em si mesmo da atividade lúdica, permite que, no jogo, venha à tona uma possibilidade de estadia humana no tempo: onde o tempo não é mais aquele elemento dilacerante e impulsionador, mas aquele que concede ao humano o permanecer e o demorar-se [*Verweilen*], sendo ao mesmo tempo um raio de esperança da eternidade. E porque

sobretudo a criança joga, ainda lhe é sumamente própria essa referência ao tempo que o poeta assim anuncia:

Oh as horas da infância,  
quando, atrás das figuras, havia mais do que  
o passado e perante nós ainda não havia futuro.  
Crescíamos, é certo, e, às vezes, impacientes  
em crescer logo, em parte por amor àqueles  
que nada mais tinham, além de “já serem grandes”.  
No entanto, lá estávamos, no nosso solitário caminho,  
encantados com tudo que perdura; ali,  
no intervalo entre o mundo e o brinquedo,  
num lugar que, desde o princípio, havia  
sido estabelecido para um acontecimento puro.  
(Rilke, quarta elegia de Duíno)<sup>2</sup>

Para o adulto, contudo, o jogo é um estranho oásis: onírico ponto de repouso para sua caminhada irrequieta e sua fuga constante. O jogo doa presente. Porém não aquele presente onde nós, pacificados na profundidade de nossa essência, escutamos o eterno respiro do mundo, observando as puras figuras no fluxo da transitoriedade. Jogo é atividade e criatividade - e, todavia, mantém-se em uma proximidade das coisas eternas e silenciosas. O jogo “interrompe” a continuidade, o nexos determinado pelos fins últimos de nosso curso de vida; ele se retira, de modo característico, das formas restantes de condução de vida: ele é a distância. Mas, enquanto parece [19] se retirar [entziehen] do fluxo unitário da vida, o jogo se refere [bezieht] a ele justamente de uma maneira dotada de sentido, a saber, no modo da apresentação [Darstellung]. Se apenas se delimita o jogo, como é corriqueiro, em oposição ao trabalho, à realidade, à seriedade e à autenticidade, então ele é meramente posicionado, erroneamente, ao lado de outros fenômenos da vida. Mas o jogo é um fenômeno fundamental da existência, tão originário e autônomo como a morte, como o amor, como o trabalho e como o domínio; porém não compartilha com os outros fenômenos fundamentais o anseio comum pelo fim último. Ele confronta, por assim dizer, esses fenômenos - para os acolher em si no exercício da apresentação. Nós jogamos a seriedade, jogamos a autenticidade, jogamos a realidade; nós jogamos trabalho e guerra, amor e morte. E jogamos até mesmo o jogo.

## II

---

<sup>2</sup> Tradução de Karlos Rischbieter e Paulo Garfunkel in: Rilke, R. M. (2002). *Os sonetos a Orfeu - Elegias de Duíno*. Rio de Janeiro/São Paulo: Editora Record.

O jogo do humano, conhecido intimamente por todos como uma possibilidade amiúde realizada de nossa existência [*Daseins*], é um fenômeno existencial [*Existenzialphänomen*] de espécie inteiramente enigmática. Ele escapa da impertinência do conceito racional ao se esconder na polissemia de suas máscaras. Nossa tentativa de análise estrutural do jogo por meio de conceitos deve ter em conta tais camuflagens. De fato, ele dificilmente se oferecerá a nós como uma clara e cristalina trama de estruturas. Todo jogo é afinado pelo prazer, é movido em si mesmo pela alegria - é animado. Se essa calorosa alegria do jogo se apaga, logo também a atividade do jogo se extingue. Esse prazer do jogo é um prazer raro, dificilmente compreensível, nem apenas sensível, nem apenas intelectual; ele corresponde a um produtivo deleite criativo de tipo especial, contendo em si múltiplos sentidos, múltiplas dimensões. Ele pode abarcar dentro de si a tristeza [*Trauer*] profunda e o sofrimento [*Leid*] abismal; e ele pode até mesmo envolver o horrível [*Entsetzliche*] pelo prazer.

O prazer que pervade a ação cênica da tragédia cria seu encanto [*Entzückung*] e seu comovente e beatífico estremecimento [*schaudernd-beseligende Erschütterung*] do coração humano a partir de tal enlace [*Umgriff*] do terrível [*Furchtbaren*]. Também o semblante da Górgona é transfigurado no jogo. Que tipo incrível de prazer é esse que é, em si, tão amplo e que mistura os opostos a ponto de poder abraçar o atroz e o amargo sofrimento do coração e que, todavia, coloca simultaneamente a ênfase na alegria, de modo que possamos, tomados por lágrimas, sorrir diante da comédia e da tragédia de nossas existências tornadas presentes de modo lúdico no espetáculo? Porventura o prazer do jogo contém tristeza e dor apenas do modo como uma lembrança atual, afinada pela alegria, se refere ao sofrimento passado? Acaso é apenas a distância do tempo que torna mais leves os desgostos passados, as dores outrora reais? De modo algum. De fato, no jogo não sofremos em absoluto as “dores reais” - embora o prazer do jogo reverbere [*durchschwingt*], de modo estranho, um sofrimento que é presente e que, no entanto, não é real - mas elas nos agarram, nos prendem, [20] nos comovem e nos estremecem. A tristeza é meramente “interpretada, representada” [*gespielt*], e, todavia, no modo do lúdico, é uma força que nos comove.

Esse prazer do jogo é enlevo no âmbito de uma “esfera”, enlevo no espaço de uma dimensão imaginária: não é o mero prazer *no* jogo, mas o prazer *diante do* jogo.

Como próximo momento da estrutura do jogo deve-se destacar o *sentido* do jogo. O elemento do ter-sentido [*Sinnhaften*] pertence a todo jogo enquanto tal. Um simples movimento corporal como, por exemplo, o movimento das articulações que repetimos ritmicamente, não é, em rigor, jogo algum. Com uma expressão pouco clara, muito frequentemente chamamos de jogo mesmo aquele comportamento descontraído dos animais ou das crianças pequenas. Tais comportamentos não possuem

“sentido” para aqueles que assim se movimentam. Podemos falar de jogo somente ali onde podemos conferir um sentido produzido de modo próprio aos movimentos corporais. E ainda necessitamos, ao mesmo tempo, estabelecer a diferença entre o sentido lúdico interior a um jogo determinado, ou seja, o nexos de sentido das coisas, dos atos e das relações que são jogadas - e o sentido exterior, isto é, o significado que o jogo possui para aqueles que se decidem por ele, para aqueles que planejam jogá-lo - e ainda o sentido que ele eventualmente possui para os espectadores que não tomam parte no jogo. Naturalmente existem muitos jogos nos quais os próprios espectadores se incluem como parte constitutiva de toda a situação lúdica (por exemplo, nos jogos circenses e nos jogos rituais [*kultischen*]) - por outro lado, existem também jogos nos quais os espectadores não são essenciais.

Aqui já pode ser identificado um terceiro momento da constituição do jogo: a coletividade do jogo [*Spielgemeinde*]. Jogar é uma possibilidade fundamental da existência social. Jogar é jogar em conjunto, é jogar um com o outro, e é, assim, uma forma íntima da comunidade humana. O jogar não é, estruturalmente, uma ação individual, isolada - mas ele está aberto aos semelhantes [*Mitmenschen*] enquanto nossos companheiros de jogo [*Mitspieler*]. Não é objeção a esse argumento o apontamento segundo o qual os jogadores podem, de fato, realizar seu próprio jogo, muitas vezes, “totalmente a sós”, apartados de outros semelhantes. Pois, em primeiro lugar, a abertura a possíveis companheiros de jogo está já incluída no sentido do jogo e, em segundo lugar, o solitário joga amiúde com parceiros imaginários. A comunidade do jogo não precisa ser constituída por uma soma de pessoas reais. Deve haver, contudo, no mínimo *um* jogador real e efetivo, se deve se tratar de um jogo efetivo e não meramente imaginado. Essencial é, além disso, o momento da regra do jogo. O jogar é mantido e constituído por um vínculo [*Bindung*], é limitado naquilo que diz respeito às variações arbitrárias das ações possíveis; ele não é ilimitadamente livre. Se nenhum vínculo for estabelecido e adotado, não é possível jogar em absoluto. A regra do jogo não é, porém, uma lei. O vínculo não tem caráter inalterável. Até mesmo no curso da atividade do jogo podemos modificar as regras com o consentimento dos outros jogadores; então a regra modificada passa a vigorar e [21] ela atua o fluxo das ações recíprocas. Todos conhecemos a diferença entre, por um lado, os jogos tradicionais, cujos regulamentos são já aceitos e que são possibilidades públicas, conhecidas e familiares do comportamento lúdico e, por outro lado, os jogos improvisados que são, por assim dizer, “inventados” - jogos cujas regras são combinadas no interior da coletividade do jogo. Alguém poderia pensar que os jogos improvisados possuem maior encanto [*Reiz*], uma vez que neles é deixado mais espaço à livre fantasia, que neles seria possível mover-se livremente no reino etéreo das puras possibilidades e visto que, neles, a autovinculação [*Selbstbindung*] é feita por opção, deixando atuar a invenção, o desinibido reino

de ideias espontâneas. Mas esse não é necessariamente o caso. Justamente o estar vinculado a uma regra de jogo que já vigora é, muitas vezes, vivenciado como algo prazeroso e positivo. Isso pode parecer surpreendente, mas se explica pelo fato de que no caso dos jogos tradicionais trata-se, na maior parte das vezes, de produtos da fantasia coletiva, de autovinculações relacionadas aos fundamentos arquetípicos da alma. Alguns jogos infantis, aparentemente simplórios [*einfältig*], são rudimentos das mais antigas práticas mágicas.

A todo jogo pertence também o brinquedo [*Spielzeug*]. Todos nós conhecemos brinquedos. Porém, é sempre difícil dizer o que ele é. Não se trata de enumerar diversos tipos de brinquedos, mas de determinar sua natureza ou, antes, de experienciá-la como problema genuíno. Os brinquedos não circunscrevem um âmbito de objetos fechado em si - como, por exemplo, o das coisas feitas artificialmente [*künstlich*]. Na natureza (no sentido amplo do ente que é a partir de si mesmo) não há coisas artificiais [*Kunstdinge*] - independentes dos seres humanos produtores. Com seu trabalho o ser humano produz, pela primeira vez, as coisas artificiais, sendo ele o manipulador de um mundo circundante humano; ele cultiva o campo, domestica animais selvagens, modela a matéria natural ao criar instrumentos de trabalho, transforma a argila em vaso e, martelando o ferro, produz armas. Uma ferramenta é uma coisa artificial que foi levada à sua forma pelo trabalho humano. Coisas artificiais e coisas naturais podem se diferenciar, mas ambas são no espaço de uma realidade total, comum e abrangente.

O brinquedo, porém, pode ser uma coisa artificialmente produzida, mas não é necessário que o seja. Também um simples pedaço de madeira e um galho quebrado podem funcionar como “boneca”. O martelo, que é um sentido humano inscrito num pedaço de madeira e ferro, pertence - como a madeira, o ferro e o próprio ser humano - a uma e única dimensão do real. Totalmente diferente é o caso do brinquedo. Visto de fora, por assim dizer, ou seja, contemplado com os olhos de alguém que não está brincando, ele é evidentemente uma peça, uma coisa do simples mundo real. Ele é uma coisa que tem, por exemplo, a meta de ocupar as crianças; a boneca é considerada produto da indústria de brinquedos, é um torso de tecido e fio ou de plástico e pode ser adquirida, na compra, por um preço definido: é uma mercadoria. Mas, vista com os olhos [22] de uma menina que brinca, a boneca é uma *criança* e a menina é sua *mãe*. De fato, a pequena menina não considera, de modo algum, a boneca como uma criança vivente; ela não se engana a esse respeito e não se confunde sobre uma coisa em razão de uma aparência enganosa. Ela entende, pelo contrário, simultaneamente a figura da boneca e o seu significado no jogo. A criança que joga vive em duas dimensões. O caráter de brinquedo que pertence ao brinquedo [*das Spielzeughafte am Spielzeug*], sua essência, reside em sua índole *mágica*: ele é uma coisa na pura realidade e possui, ao mesmo tempo, uma

outra e misteriosa “realidade”. Ele é, assim, infinitamente mais do que apenas um instrumento de ocupação, mais do que uma coisa que manipulamos acidentalmente. O jogo humano precisa de brinquedos. O ser humano, justamente em suas essenciais atividades fundamentais essenciais, não pode ficar livre das coisas; ele depende delas: no trabalho depende do martelo, no domínio depende da espada, na poesia depende da lira, na religião depende do altar sacrificial - e no jogo depende do brinquedo.

Cada brinquedo é representativo de todas as coisas em geral; o jogar é sempre uma confrontação com o ente. No brinquedo o todo se concentra em uma única coisa. Cada jogo é uma tentativa da vida, um experimento vital, que experiencia no brinquedo a quintessência do ente que lhe opõe resistência em geral. Mas o jogar humano não acontece apenas enquanto a lida mágica com o brinquedo há pouco mencionada. É necessário compreender o conceito de jogador de maneira mais aguda e rigorosa. Pois aqui há uma “esquizofrenia” muito peculiar, embora de modo algum patológica; uma cisão do ser humano. O jogador que se envolve em um jogo executa, no mundo real, uma determinada atividade, [bem] conhecida em sua tipologia [Typik]. No nexa interno de sentido do jogo, porém, ele assume um *papel*. E, assim, devemos distinguir agora entre a pessoa concreta [*reellen*] que “joga” e a pessoa que desempenha papéis [*Rollen-Menschen*] no interior do jogo. O jogador “encobre” a si mesmo por meio de seu “papel”; aquele, de certo modo, desaparece neste. Com uma intensidade absolutamente peculiar, ele vive *no* papel - e, contudo, não como o delirante que não mais é capaz de distinguir a “realidade” da “aparência”. O jogador pode chamar a si mesmo de volta, saindo do papel; na execução do jogo permanece uma consciência, ainda que por vezes fortemente reduzida, a respeito de sua própria existência dupla. Ele se encontra em duas esferas - mas não como por esquecimento ou por falta de concentração; essa duplicação pertence à essência do jogo. Todos os momentos estruturais referidos até o momento se fundem no conceito fundamental do *mundo do jogo* [*Spielwelt*]. Todo jogar é produção mágica de um mundo do jogo. *Nele* repousam o papel do jogador, os respectivos papéis de uma comunidade de jogo, o caráter vinculativo da regra do jogo, o significado do brinquedo. O mundo do jogo é uma dimensão imaginária cujo sentido [23] ontológico apresenta um obscuro e difícil problema. No assim chamado mundo real nós jogamos, mas ganhamos [*erspielen*] assim um reino, um campo enigmático, que não é um nada, mas que também não é nada real. No mundo do jogo movemos a nós mesmos de acordo com nosso papel; mas no mundo do jogo existem as figuras imaginárias, existe ali, de fato, a “criança” em carne e osso [*welches zwar dort leibt und lebt*] - mas que na simples realidade é apenas uma boneca ou mesmo um pedaço de madeira. No projeto de um mundo do jogo o jogador encobre a si mesmo como o criador desse “mundo”; ele se perde em sua obra [*Gebilde*], desempenha um papel e possui, no interior do mundo do jogo,

coisas circundantes e outros seres humanos que pertencem ao mundo do jogo. O que confunde nisso é o fato de que concebemos, de maneira imaginativa, as próprias coisas do mundo do jogo como “coisas reais” e de que, nele, até mesmo a diferença entre realidade e aparência pode se repetir de várias maneiras.

Mas isso não acontece de tal forma que, por meio das características mundano-lúdicas, as coisas própria e verdadeiramente reais de nosso mundo circundante cotidiano se nos tornassem de tal forma encobertas a ponto de se tornarem fechadas [*zugedeckt*], a ponto de se tornarem irreconhecíveis. Esse não é o caso. O mundo do jogo não se estabelece diante do ente que nos rodeia como uma parede ou uma cortina; ele não obscurece e nem oculta o ente. O mundo do jogo nem mesmo possui, rigorosamente falando, um local [*Ort*] e uma duração [*Weile*] no nexa da realidade efetiva do espaço [*Raum*] e do tempo - ele possui, porém, seu próprio espaço interno e seu próprio tempo interno. E nós, contudo, gastamos o tempo real e precisamos de espaço real enquanto jogamos. Mas o espaço do mundo do jogo nunca se mistura continuamente com o espaço que normalmente habitamos. Algo análogo ocorre com o tempo. A curiosa imbricação de um com o outro entre realidade e mundo do jogo não pode ser elucidada a partir de nenhum modelo habitualmente conhecido de vizinhança espaço-temporal. O mundo do jogo não paira em um mero reino de pensamentos; ele possui sempre um palco real, porém jamais é uma coisa real entre as coisas reais. Afinal ele necessariamente precisa de coisas reais para nelas encontrar sustentação. Isso quer dizer que o caráter imaginário do mundo do jogo não pode ser esclarecido como fenômeno de uma mera aparência subjetiva; não pode ser determinado como uma ilusão que só subsiste na interioridade de uma alma e que, de modo algum, ocorre entre as coisas em geral e no meio delas. Quanto mais se tenta meditar sobre o jogo, mais enigmático e questionável ele parece se tornar.

Nós fixamos alguns traços fundamentais e obtivemos certas distinções. O jogo humano é produção de um mundo de jogo imaginário afinada pelo prazer [*lustvoll gestimmt*], é uma maravilhosa alegria diante da “aparência”. O jogo se deixa sempre caracterizar também pelo momento da apresentação, pelo momento do ser-dotado-de-sentido [*Sinnhaftigkeit*]; e ele é, a cada vez, transformador: ele faz com que “a vida se torne mais leve”, causa uma libertação [*Lösung*] momentânea, meramente terrestre - com efeito, causa quase uma redenção [*Erlösung*] da pesada carga da existência. Ele nos desvia de uma circunstância [*Lage*] fática, nos retira de nosso cárcere em uma situação [*Situation*] [24] maçante e opressiva, garante uma felicidade fantástica no voo através de possibilidades que permanecem imunes ao tormento das possibilidades reais. Na execução do jogo é possível ao humano estar em dois extremos. De início, o jogo pode ser vivenciado como um ápice da soberania humana; nesse caso, o ser humano goza uma criatividade quase ilimitada: ele cria de modo produtivo e desinibido, pois não produz no espaço da realidade

concreta [*reellen Wirklichkeit*]. O jogador sente a si mesmo como “senhor” de seus produtos imaginários - jogar se torna uma possibilidade excelsa, pois pouco restrita, da liberdade humana. E, com efeito, o elemento da liberdade prevalece em grande medida no jogo. Mas permanece em aberto a difícil questão de determinar se a natureza do jogo deve ser compreendida, fundamental e exclusivamente, a partir do poder existencial [*Existenzialmacht*] da liberdade ou se outros fundamentos da existência [*Daseinsgründe*] totalmente diversos igualmente se manifestam e repercutem no jogo. Encontramos no jogo, por certo, também o extremo oposto da liberdade, a saber, uma ocasional dispensa [*Enthebung*] da realidade concreta do mundo que pode atingir o estatuto do transe [*Entrückung*], o encantamento, a queda no caráter demoníaco da máscara. O jogo pode abrigar em si tanto o momento apolíneo e claro da mesmidade livre como também o momento dionisíaco e obscuro do abandono de si mesmo, da imersão no pânico.

A relação do ser humano com a enigmática aparência do mundo do jogo, com a dimensão do imaginário, é *ambígua*. O jogo é um fenômeno para o qual não se encontram facilmente disponíveis e de modo inequívoco as categorias adequadas. Sua cambiante [*schillernd*] polissemia interna pode ser enfrentada, muito possivelmente, com os recursos teóricos de uma dialética que não nivela os paradoxos. A grande filosofia sempre identificou a eminente essencialidade do jogo, que, por sua vez, não é reconhecida pelo senso comum, pois jogo significa para ele apenas falta de seriedade, inautenticidade, ausência de realidade e ociosidade. Assim Hegel, por exemplo, diz que o jogo, em sua indiferença e em sua imensa leviandade, seria a mais sublime [*erhabenste*] e única seriedade verdadeira. E Nietzsche apresenta a seguinte formulação em *Ecce homo*: “Não conheço, além do jogo, nenhuma outra forma de lidar com grandes tarefas”.

Mas o jogo poderia ser aclarado - devemos agora questionar - uma vez tomado única e exclusivamente como um fenômeno antropológico? Não devemos pensar para além do humano? Com isso não queremos dizer que seja preciso procurar por comportamentos lúdicos também em outros seres vivos. Mas a questão é se o jogo pode ser compreendido em sua constituição ontológica sem que a curiosa dimensão do imaginário seja determinada mais de perto. Mesmo admitindo que o jogo seja algo do qual somente o humano é capaz, ainda assim resta a questão se o humano, enquanto jogador, permanece em terra humana [*Menschenland*] ou se ele, com isso, se relaciona também com o *sobre-humano* [*Über-menschlichen*].

Originalmente o jogo é uma atividade-símbolo apresentativa da existência humana que tem a possibilidade de, assim, interpretar a si mesma. Os mais antigos jogos [25] são os ritos mágicos, os grandes gestos de caráter cultural nos quais a humanidade arcaica interpreta o seu encontrar-se no interior [*Innestehen*] do nexos do mundo, onde ela “apresenta” seu destino ao tornar presentes [*vergegenwärtigen*]

os eventos de nascimento e morte, de casamento, guerra, caça e trabalho. A representância [*Repräsentanz*] simbólica dos jogos mágicos cria elementos extraídos do âmbito da pura realidade, mas cria igualmente a partir do reino nebuloso do imaginário. Nos tempos primordiais não se compreendia tanto o jogo como uma ação profundamente prazerosa da vida de indivíduos isolados ou de grupos que se apartavam temporariamente de seus contextos sociais, habitando sua pequena ilha de efêmera felicidade. Originariamente e antigamente, o jogo é a mais poderosa força *vinculativa*, é fundador de comunidade - diferente, com efeito, daquela comunidade que existe entre os que partiram e os que vivem, diferente da estrutura hierárquica de domínio e igualmente diferente da família elementar. A primeva comunidade humana do jogo *abarca* todas essas formas mencionadas e as figuras do ser-um-com-o-outro, e gera uma presentificação total do todo da existência [*Gesamtvergegenwärtigung des ganzen Daseins*]. Ela reúne o círculo dos fenômenos da vida na comunidade lúdica da *feira*. A *feira* arcaica é mais que divertimento popular: ela é a realidade elevada ao plano da dimensão mágica da vida humana em todas as suas referências. A *feira* é jogo de cena, encenação [*Schauspiel*] cultural, na qual o ser humano presente a proximidade dos deuses, dos heróis e dos mortos, e sabe que se encontra posicionado na presença de todas as venturosas e terríveis forças do universo. Dessa forma o jogo ancestral possui também uma conexão profunda com a religião. A comunidade da *feira* envolve tanto os espectadores, quanto os iniciados nos mistérios, assim como os epoptas em um jogo cultural onde os feitos e as paixões de deuses e homens transcorrem no palco - cujas tábuas de madeira significam, de fato, o *universo*.

### III

Em nossa tentativa de apreender a estrutura do jogo em certos conceitos formais [*Formbegriffen*] - tais como afinação do jogo [*Spielstimmung*], comunidade do jogo, regra do jogo, brinquedo e mundo do jogo - utilizamos repetidamente a expressão “o imaginário”. Pode-se traduzir essa palavra pelo termo “aparência”. Mas nisso revela-se o conglomerado de uma eminente aporia intelectual. Pois geralmente compreendemos o termo “aparência” de modo aproximado, e especialmente em determinadas situações concretas. Permanece, porém, trabalhoso e difícil expressar abertamente o que, de fato, queremos dizer com isso. As maiores questões e problemas da filosofia se refugiam nas palavras e nas coisas mais corriqueiras. O conceito de aparência é tão obscuro e insondado como o conceito de ser - e ambos os conceitos correspondem um ao outro de um modo opaco, confuso e verdadeiramente labiríntico, de forma que um permeia o outro e joga completamente [*durchspielen*] com o outro. O curso do pensar que nesses conceitos se deixa envolver conduz sempre mais profundamente na direção do impensável.

[26] Com a pergunta pela aparência - e na medida em que ela pertence ao jogar humano - tocamos um problema filosófico. O jogo é elaboração [*Hervorbringung*] criadora, é uma produção. O produto é o mundo do jogo, uma esfera de aparência, um campo cuja realidade não se encontra, manifestamente, em boas condições de determinação. E, todavia, a aparência do mundo do jogo não é simplesmente nada. Nós nos movemos nele enquanto jogamos; vivemos nele - por vezes, de fato, suavemente e flutuando como num reino de sonho, mas por vezes também com uma devoção ardente e totalmente absortos. A vivência desta “aparência” possui ocasionalmente uma realidade e um poder de impressão mais poderosos que as coisas concretas do dia a dia com sua familiaridade desgastada. O *que* é, então, o imaginário? Qual é o lugar dessa estranha aparência, qual o seu estatuto? A intuição da natureza ontológica do jogo depende, enfim, da determinação do lugar e do estatuto dessa aparência.

Normalmente falamos de aparência em diversos sentidos. Queremos denotar, por exemplo, a compleição [*Anschein*] externa das coisas, o aspecto [*Aussehen*] superficial, o mero visual [*Vordergrund*], e coisas similares. Essa aparência pertence às coisas mesmas - como a casca pertence ao caroço [*Kern*], como a aparição [*Erscheinung*] pertence à essência. De outro modo, falamos de aparência a propósito de uma apreensão [*Erfassung*] subjetiva enganosa, uma opinião errônea, uma representação [*Vorstellung*] indistinta. Nesse caso, a aparência se encontra em nós, que compreendemos de maneira falsa - se encontra no “sujeito”. Além disso, existe ainda uma aparência subjetiva que não é concebida a partir da relação de verdade ou da relação de engano entre aquele que representa e as coisas mesmas - uma aparência que reside legitimamente em nossa alma, e justamente como construto da faculdade de imaginação, da fantasia. Levantamos essas diferenciações abstratas para formular nossa questão. Que tipo de aparência é o mundo do jogo? Uma fachada das coisas? Uma representação enganosa? Um fantasma em nossa alma? Ninguém contestará que a fantasia repercute de modo especial e que vive intensamente em todo jogo. Mas seriam os mundos do jogo *apenas* construtos da fantasia? Seria uma explicação muito banal dizer que o reino imaginário do mundo do jogo se constituiria exclusivamente na imaginação humana, que ele seria uma conveniência entre representações ilusórias privadas ou atos de fantasia privados e uma ilusão coletiva, uma fantasia intersubjetiva. Jogar é sempre uma lida com brinquedos. Já pela observação do brinquedo pode-se notar que o jogar não acontece somente dentro dos limites da interioridade da alma e sem nenhum apoio no mundo objetivo exterior. O mundo do jogo contém elementos de fantasia subjetivos e elementos objetivos, ônticos. Conhecemos a fantasia como faculdade da alma; conhecemos o sonho, as intuições [*Anschaungen*] internas, os mais diversos conteúdos da fantasia. Mas o que significa uma aparência objetiva, uma aparência ôntica? Ora, na realidade

existem coisas totalmente estranhas que inegavelmente são, elas mesmas, reais e que, contudo, contêm em si um momento de “irrealidade”. Isso soa estranho e admirável. Mas todos conhecemos [27] coisas assim; apenas não as caracterizamos, normalmente, de modo tão circunstanciado e abstrato. Elas são simples *imagens* [*Bilder*] objetivamente disponíveis [*vorhandene*]. Por exemplo, um choupo na margem do lago projeta sua imagem refletida [*Spiegelbild*] sobre a superfície brilhante da água. Assim, também os próprios reflexos pertencem às circunstâncias [*Umständen*] das coisas reais, que existem em um ambiente iluminado. As coisas na luz projetam sombras, e as árvores da beira se refletem no lago; as coisas de um ambiente projetam um reflexo [*Widerschein*] no metal liso e polido. O que é a imagem refletida? Enquanto imagem, ela é real; é uma imagem-cópia [*Abbild*] da árvore real, original. Mas “na” imagem está apresentada [*darstellt*] uma árvore; uma árvore que aparece sobre a superfície da água, mas de tal forma que ela surge ali apenas pela mediação da aparência do reflexo, e não na realidade. Tal aparência é um tipo *autônomo* de ente e contém em si, como momento constitutivo de sua realidade, uma específica “irrealidade” - e que, além disso, repousa sobre um outro ente, um ente simplesmente real. A imagem do choupo não encobre a porção de superfície de água sobre a qual ela aparece refletida. O reflexo do choupo é, *enquanto* reflexo - isto é, enquanto um determinado fenômeno de luz -, uma coisa [*Sache*] real e assume em si o choupo “irreal” do mundo refletido. Talvez isso possa soar muito artificioso - e, todavia, trata-se de algo muito próximo e conhecido por todos, algo com o qual nos deparamos diariamente. A totalidade da doutrina platônica do ser, que determinou profundamente e em grande medida a filosofia ocidental, opera amiúde com os modelos da imagem-cópia enquanto sombra e reflexo, e assim interpreta o edifício do mundo.

A aparência ôntica (o reflexo e coisas desse tipo) é mais do que um mero análogo do mundo do jogo; ela, na maior parte das vezes, é um momento estrutural próprio no mundo do jogo. O jogar é um comportamento real que, por assim dizer, assume em si um “reflexo”: o comportamento do mundo do jogo de acordo com os papéis. A possibilidade humana de gerar produtivamente a aparência do mundo do jogo depende em grande medida do fato de que já há, na própria natureza, uma aparência real. O humano não pode fazer apenas artefatos [*Kunstdinge*] em geral; ele pode também fabricar coisas artificiais [*künstliche Dinge*] às quais pertence igualmente um momento de *aparência ôntica* [*seiendem Schein*]. Ele projeta mundos de jogo imaginários. Graças à produção da imaginação, a menininha considera o torso material de uma coisa-boneca [*Puppending*] como a sua “criança viva” e se coloca no papel de sua “mãe”. O mundo do jogo inclui sempre também coisas reais - mas elas possuem, em parte, a qualidade da aparência ôntica e, em parte, são travestidas com uma aparência subjetiva, que provém da alma humana.

Jogar é criatividade finita no interior da dimensão mágica da aparência.

Desdobrar com exatidão o modo como, no jogo humano, realidade e irrealdade penetram-se mutuamente, é um problema de grande profundidade e da mais rigorosa dificuldade para o pensamento. A determinação ontológico-conceitual do jogo [28] conduz de volta às questões cardinais da filosofia: à especulação sobre ser e nada e sobre aparência e devir. Porém não podemos desenvolver isso neste espaço. Nota-se, em todo caso, que o discurso usual a respeito da irrealdade do jogo permanece limitado quando não se questiona a enigmática dimensão do imaginário. Que sentido humano e que sentido cósmico possui esse imaginário? Acaso ele configura um âmbito demarcado em meio às outras coisas? Seria a estranha terra do irreal o lugar elevado da presentificação que evoca as *essencialidades* [*Wesenheiten*] de todas as coisas? No reflexo mágico do mundo do jogo, a coisa-singular (o brinquedo, por exemplo) escolhida aleatoriamente se torna um *símbolo*. Ela representa [*repräsentiert*]. O jogo humano é (ainda que já há muito não tenhamos mais noção disso) a atividade simbólica de uma presentificação do sentido do mundo e da vida.

Os problemas ontológicos que o jogo nos propõe não se esgotam nas questões indicadas acerca do *modo de ser* do mundo do jogo, e acerca do valor simbólico [*Symbolwert*] do brinquedo e da atividade lúdica. Na história do pensamento não apenas se buscou conceber o *ser* do jogo - mas também se ousou uma grandiosa inversão [*ungeheure Umkehrung*] que consiste em determinar *o sentido do ser a partir do jogo*. A isso chamamos de conceito especulativo do jogo. Em suma: especulação é a caracterização da essência do *ser na metáfora de um ente*; é uma *interpretação conceitual de mundo* [*Weltformel*] que tem origem em um modelo *intramundano*. Os filósofos já fizeram uso de muitos desses modelos: a água para Tales, a luz para Platão, o espírito para Hegel e assim por diante. A força iluminadora de um tal modelo não depende, porém, da escolha arbitrária de cada pensador - mas, de fato, se sujeita de maneira decisiva à possibilidade de o todo do ser refletir-se a partir de si mesmo e repetidamente em um único ente. Ali onde o cosmo repete metaforicamente sua constituição, sua estrutura e seu plano arquitetônico em uma coisa intramundana, desponta um fenômeno-chave para a filosofia, a partir do qual é possível desenvolver uma interpretação especulativa do mundo.

Ora, o fenômeno do jogo é uma manifestação que, como tal, já se distingue pela característica fundamental da representância [*Repräsentanz*] simbólica. Por acaso torna-se o jogo o espetáculo metafórico do todo? Torna-se uma metáfora iluminadora e especulativa do mundo? Esse pensamento ousado, atrevido, já foi realmente pensado. Na alvorada do pensamento ocidental, Heráclito sentenciou: “O curso do mundo é uma criança jogando, dispondo as pedrinhas - um régio domínio da criança” (Fragmento 52). E após vinte e cinco séculos da história do pensamento assim consta em Nietzsche: “*Neste mundo, apenas o jogo do artista e da criança possui um vir a*

ser e um perecer, um construir e um destruir, sem qualquer atribuição [Zurechnung] moral, em inocência eternamente igual” - “O mundo é o jogo de Zeus...” (*Filosofia na era trágica dos gregos*).

[29] A profundidade de tal concepção - mas também seu perigo e seu poder de sedução -, que incita uma interpretação de mundo estética, não pode ser desdobrada aqui. Mas a desconcertante interpretação do mundo que deixa imperar [walten] o ente na totalidade como um jogo pode, talvez, suscitar a ideia de que o jogo não é um assunto inofensivo, periférico ou mesmo “infantil” - a ideia de que nós, seres humanos mortais, em meio à força criadora e no esplendor de nossa produção mágica, estamos “em jogo, em risco” [aufs Spiel gesetzt], num sentido profundo. Se a essência do mundo é pensada como jogo, então disso se segue, para o humano, que ele é o único ente no vasto universo capaz de *corresponder* ao todo imperante. Somente na correspondência ao sobre-humano pode o humano alcançar, então, sua essência mais íntima [einheimisches Wesen].

A abertura lúdica da existência humana para o fundamento ontológico que joga de todo ente é declarada pelo poeta da seguinte maneira:

Enquanto apanhares as coisas por ti mesmo jogadas,  
tudo será destreza e ganho frívolo -;  
apenas quando tu, de repente, tiveres de apanhar  
a bola a ti lançada, em teu centro,  
por uma eterna companheira de jogo,  
em impulso preciso e hábil, como num daqueles arcos  
que existem na grande estrutura-ponte de Deus:  
somente então o poder-capturar será capacidade, -  
não tua, mas de um mundo. E se tu possuísses  
força e coragem ainda para jogar de volta;  
não, mais incrível: se tu já *houvesses* jogado  
tendo esquecido a força e a coragem... (como o ano  
arremessa os pássaros, revoada de aves migrantes,  
projetados por sobre oceanos  
pelo calor antigo que cede espaço ao jovem -) somente  
por essa audácia tu jogarias, de fato, em conjunto.  
Teu lance, não mais o alivies; não o torne  
mais difícil. De suas mãos parte  
o meteoro e dispara em seus espaços...”  
(Rilke, *Späte Gedichte*).

Se os pensadores e os poetas aludem de modo tão humanamente profundo ao poderoso significado do jogo, então também nós devemos nos tornar meditativos acerca dessas palavras: não podemos entrar no reino dos céus se não nos fizermos como crianças.