

DA POESIA À FILOSOFIA: UMA CONTRIBUIÇÃO ATRAVÉS DA NOÇÃO DE JOGO EM HEIDEGGER E HUIZING

FROM POETRY TO PHILOSOPHY: A CONTRIBUTION THROUGH THE NOTION OF PLAY IN HEIDEGGER AND HUIZINGA

José Fernando Schuck¹

Resumo: No pensamento contemporâneo, a partir do final da década de 1920, a noção de jogo transformou-se em importante dispositivo condutor de interpretações filosóficas, antropológicas e sociológicas. Em alguns autores o jogo surge como modelo estrutural da filosofia e de outras expressões culturais, enquanto Heidegger apresenta o jogo em um sentido mais originário ao identificá-lo como espécie de disposição (*Stimmung*) que insere e move o humano em direção de mundo. No que concerne a esta temática, dois nomes se destacam: Johan Huizinga e Martin Heidegger. Em *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (1938), Huizinga conseguiu demonstrar a importância desse elemento onde ninguém soube reconhecer a sua presença ou influência, colocando também em evidência a relação “ontogenética” existente entre “jogo poético” e “jogo filosófico”. Pouco divulgado ainda é o fato de que anos antes, Heidegger, através de preleções ministradas entre 1928 e 1929, teceu importantes e influentes considerações sobre o jogo ao tentar estruturar o que seria uma *metafísica do Dasein*, perspectiva que toma a filosofia e o filosofar como acontecimento fundamental do ser-aí, o qual, por sua livre transcendência, tenderia à metafísica. O presente artigo expõe sinteticamente as noções de jogo em Heidegger e Huizinga visando preparar caminho para uma reflexão metafilosófica que toma o jogo como elemento originário da poesia e filosofia.

Palavras-chave: Jogo. Jogo poético. Jogo filosófico. Disposição (*Stimmung*).

Abstract: In contemporary thinking, from the end of the 1920s, the notion of play became an important driver of philosophical, anthropological and sociological interpretations. In some authors the play appears as a structural model of philosophy and other cultural expressions, whereas Heidegger presents the play in a more original sense by identifying it as a sort of disposition (*Stimmung*) that inserts and moves the human towards the world. As far as this subject is concerned, two names stand out: Johan Huizinga and Martin Heidegger. In *Homo Ludens: play as an element of culture* (1938), Huizinga was able to demonstrate the importance of this element where no one knew how to recognize its presence or influence, as well as highlighting the "ontogenetic" relationship between the "poetic game" and the "philosophical game". Heidegger, through lectures given between 1928 and 1929, has made important and influential considerations about the play in trying to structure what would be a *metaphysics of Dasein*, a perspective that takes philosophy as fundamental event of *Dasein*, which, by its free transcendence, would tend to metaphysics. The present article summarizes the notions of game in Heidegger and Huizinga in order to prepare the way for a metaphilosophical reflection that takes the game as an original element of poetry and philosophy.

Keywords: Play. Poetic game. Philosophical game. Disposition (*Stimmung*).

¹ Doutorando em Filosofia pela UNISINOS. E-mail: jfernando3@yahoo.com.br

1. Introdução

O mundo como jogo? A cultura como jogo? A poesia e a filosofia como jogos? Pode ser intrigante a constatação de que em dado momento, a partir do final da década de 1920, a noção de jogo transformou-se em importante dispositivo condutor de interpretações filosóficas, antropológicas e sociológicas. Essas abordagens ganharam destaque nos trabalhos de Johan Huizinga, Ludwig Wittgenstein², Martin Heidegger, Hans-Georg Gadamer, Eugen Fink e Roger Caillois. Nesses autores, para além das interpretações usuais do *jogar* como atividade fundamentalmente lúdica, encontramos interpretações do jogo como um modelo estrutural ou arquétipo, ou ainda, como possuindo um sentido mais originário que estabelece a distinção ontológica em relação aos demais entes, porque o existente humano, ao mover-se no mundo, estaria sob uma disposição ou *pathos* de jogo, caráter que faz ecoar as palavras de Schiller: “o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga” (SCHILLER, 1995, p. 84). No presente artigo interessa apresentar sinteticamente as noções de jogo em Heidegger e Huizinga, de maneira que possam servir de introdução e índice para uma interpretação metafilosófica da relação entre poesia e filosofia, relação esta apresentada de forma explícita na antropologia filosófica empreendida por Huizinga, e que pode ser enriquecida pelas interpretações heideggerianas do jogo como uma disposição (*Stimmung*) própria do existente humano (*Dasein*). Disposição esta que impulsiona e revela o jogo que transcendência joga pela abertura do ser-aí em direção de mundo, movimento no qual irrompem a linguagem e as expressões poético/filosóficas.

Através de *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (1938), Huizinga contribuiu para popularizar no meio acadêmico as discussões em torno da noção de jogo, colocando em evidência a relação “ontogenética” existente entre “jogo poético” e “jogo filosófico”. Com um texto rico em reflexões complementadas por uma extensa variedade de exemplos de cunho histórico e antropológico, o pensador holandês visa demonstrar a fundamentalidade do jogo nas múltiplas manifestações culturais desde os

² Wittgenstein popularizou na filosofia contemporânea o termo “jogos de linguagem” muito utilizado na 2ª fase de seu pensamento que corresponde à obra *Investigações Filosóficas* (1953). Apesar da riqueza de suas posições, optamos por não incluí-las. Primeiramente porque não é possível que se contemple no espaço de um artigo todas as diferentes perspectivas sobre o tema; em segundo lugar, porque ele não expôs conceitualmente o que seria propriamente um jogo, limitando-se ao uso do termo por meio de analogia, principalmente com o jogo de xadrez, apresentando como a linguagem tem seu acontecer semelhante ao que ocorre pelas regras e lances de um jogo.

períodos mais remotos até a contemporaneidade. Na obra referencial *Os jogos e os homens*, Roger Caillois observa que Huizinga conseguiu demonstrar a importância do jogo onde “ninguém soube reconhecer a sua presença ou influência” (CAILLOIS, 1990, p. 23). Adverte, porém, que *Homo Ludens* não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a presença e fecundidade do espírito de jogo na origem e condução da cultura.

Recorrer ao jogo como via fecunda e séria para a compreensão da arte e da filosofia, ou mesmo tomá-lo como dispositivo em torno do qual podem orbitar alguns dos questionamentos mais fundamentais sobre a existência, pode soar como uma tentativa de remeter o debate a um campo mais banal e ordinário. Essa visão do jogo, comumente atrelada ao campo da arte, é remanescente da querela de Platão com os poetas, a qual demarcou o campo da filosofia situando as atividades artísticas e poéticas como possuidoras de natureza essencialmente diferente da atividade filosófica. Nessa perspectiva, enquanto a filosofia se ocuparia das ideias, a arte e seus correlatos seriam formas de mimesis³, que como modalidades de jogos miméticos dedicam-se à reprodução de “cópias” nas mais variegadas formas de arte, incluindo a poesia. Platão não refuta essa forma de expressão como um todo, e sim, a pretensão de a poesia reivindicar o status de verdade equivalente ou superior àquela apresentada pela filosofia. No diálogo *O Banquete* Platão relaciona a poesia à *poiesis*. “Sabes que poesia é algo de múltiplo; pois toda causa de qualquer coisa passar do não-ser ao ser é ‘poesia’, de modo que as confecções de todas as artes são ‘poesias’, e todos os seus artesãos são poetas” (PLATÃO, 1991, p. 79). A *poiesis* produz, realiza ou consuma aquilo que estava oculto e latente, fazendo com que apareça e se manifeste. Seu *produzir* representa esta passagem que tem na poesia o “desabrochar” ou revelar-se do ser, modo pelo qual o ser pode vir à tona como linguagem. Neste sentido, há uma outra senda a ser explorada, a de que o jogo é também uma forma de *poiesis*, sendo que por meio dele também emergem configurações de “mundos” potencialmente latentes. A *poiesis* pode facilmente ser identificada com a criatividade e ludicidade constitutivas do jogo, porém,

³ A palavra mimesis é derivada do termo grego *mimēsthai* e seus cognatos, e ganhou relevância filosófica por meio de Platão e Aristóteles. Antes deles, porém, foi empregada por autores como Píndaro, Demócrito, Ésquilo e também pela Escola Pitagórica. Além de designar formas de imitação, o termo *mimēsthai* também era utilizado para indicar uma relação de semelhança (Cf. LIMA, 2014, p. 209-210). Em termos gerais, mimesis designa a capacidade de reproduzir palavra, gesto, som ou movimento, tanto de forma fiel, quando por semelhança. A representação mimética sempre comporta e se abre à criação. Os artistas miméticos (*mímōi*) eram valorizados pela medida de sua capacidade em criar semelhança ao imitarem com perfeição.

do embate platônico com a poesia sobressaiu-se uma visão negativa da arte, e consequentemente do jogo, a qual perpassa boa parte da tradição filosófica.

Segundo Fink (2016), carece de sustentação o argumento de que os fundamentos da cultura, ou mesmo da metafísica, estariam rebaixados caso os interpretássemos sob a perspectiva do jogo. “Como fenômeno antropológico, o jogo é considerado como algo já comprovado” (FINK, 2016, p. 82), porém, ainda necessita conquistar espaço numa visada propriamente filosófica e ontológica. O jogo nos afasta da vida ordinária para uma esfera estruturante e configuradora de uma “realidade à parte”, mas que não deixa de ser, mesmo de forma multifacetada e colorida, uma representação e ocorrência da própria vida. Pelo jogo nos projetamos para a desejada *eudaimonia* não alcançada na vida corrente. “Cada ocorrência do jogo é uma tentativa de participação da vida, um experimento vital, que experimenta ‘brincando’ um resumo dos seres existentes em geral” (FINK, 2016, p. 55). Na visão de Fink, a filosofia, assim como o jogo, é um experimento, e a realidade abrangente também é aquela que contém em si, o pensamento.

Em *Verdade e Método*, obra referencial de Gadamer, encontra-se a interpretação de que a arte, assim como a filosofia, nasce e se desenvolve a partir de uma dinâmica de jogo. O fazer filosófico pretendido pela interpretação hermenêutica assemelha-se ao modo de ser da arte, que tem no jogo o seu modelo estrutural. Para Gadamer, na hermenêutica ocorre um primado da dinâmica de jogo sobre a atuação dos “jogadores”, os quais atuam como parceiros entregues à construção dialógica da compreensão. Seu modelo estrutural representado pelo jogo, possibilitaria um modo de interpretação que não se submete às possibilidades interpretativas que se estruturam por meio de uma razão objetificadora (Cf. GADAMER, 1999, p. 178-187).

Antes de Huizinga, por meio de preleções ministradas nos anos de 1928 e 1929, Heidegger expôs importantes considerações sobre o jogo que não tiveram grande repercussão entre os que estudam seu pensamento, mas que exerceram influência decisiva em pensadores que se dedicaram ao jogo, principalmente naqueles que foram seus alunos, tal como Gadamer e Fink⁴. Na primeira metade do século XX, além da obra de Huizinga, foi a abordagem heideggeriana do jogo que apresentou interpretações de relevância, mesmo sendo pouco conhecida. Com exceção de Wittgenstein, os autores

⁴ Interessante pontuar que *O jogo como símbolo do mundo* de Eugen Fink e *Verdade e Método* de Hans-Georg Gadamer, são obras referenciais sobre o tema do jogo que citam e reconhecem a influência de Heidegger e Huizinga para o desenvolvimento de suas questões. Ambas, porém, não se comunicam entre si, pois foram publicadas no mesmo ano (1960).

de filosofia contemporânea que avançaram significativamente no debate sobre o jogo, como arquétipo ou impulso fundamental, ou foram alunos de Heidegger, ou tiveram influência direta de seu pensamento. Desta maneira, julgamos ser agregador realizar uma exposição introdutória da noção de jogo e do sentido ontológico que Heidegger confere ao jogo e ao jogar. Na sequência segue-se a exposição do caráter basilar que o jogo exerce sobre a poesia e filosofia, segundo a obra *Homo Ludens* de Huizinga. O objetivo do presente artigo é, numa perspectiva metafilosófica, introduzir a visada que considera o jogo como impulso e arquétipo geral do filosofar.

2. Jogo em Heidegger

Entre 1928 e 1929 Heidegger apresentou uma série de preleções na Universidade de Freiburg, as quais foram posteriormente publicadas sob o título *Introdução à Filosofia (Einleitung in die Philosophie)*, texto que tornou-se fundamental para a compreensão da noção de *jogo* e seu papel na tentativa de aprofundamento das questões levantadas em *Ser e Tempo*. O tema do jogo, porém, foi praticamente ignorado por boa parte dos estudiosos de Heidegger.

As preleções tinham como objetivo estender e aprofundar o debate iniciado na analítica existencial realizada em *Ser e Tempo*, a qual visava clarificar não somente o *sentido do ser*, mas também o ente que nós mesmos somos. Nessa perspectiva, o ser-aí (o existente humano, denominado por *Dasein*) é apresentado como um ente à parte, não simplesmente uma “coisa” entre outras coisas, porque originariamente já se move por meio de uma compreensão de ser, a qual lhe permite comportar-se em relação aos demais entes e para com o ente que ele mesmo é (Cf. HEIDEGGER, 2005, p. 31). Para Heidegger, o ser-aí já se compreende em seu ser, e o esclarecimento desta determinação existencial serve como ponto de partida para a elaboração de uma ontologia fundamental que pudesse esclarecer, não somente o sentido do ser do ente que nós mesmos somos, mas o sentido do ser em geral. Como ente que *compreende o ser*, o ser-aí encontra-se de modo originário no jogo da existência (*Existenz*) e se destaca como portador de uma abertura peculiar que é a base do comportamento vivo e pulsante do humano em geral. Nesse *jogo*, o existente humano está sempre no movimento de sua própria determinação, ou seja, o ser-aí é aquele ente “em cujo ser, isto é, sendo, está em jogo o próprio ser, relaciona-se e comporta-se com o seu ser, como a sua possibilidade mais própria”. E é nessa possibilidade que o ser-aí pode “escolher-se, ganhar-se ou

perder-se” (HEIDEGGER, 2005, p. 78). Esta seria uma condição própria do *estar em jogo* e traço ontológico do vínculo (*Bindung*) com a mundanidade (*Weltlichkeit*), marca distintiva de nosso modo de ser.

A noção de jogo em Heidegger está intimamente atrelada à noção de transcendência, a qual é designada em *Ser e Tempo* como a abertura privilegiada que conduz o ser-aí à verdade do ser (Cf. HEIDEGGER, 2005, p. 69). Ao conduzir-se pela questão do *sentido do ser*, Heidegger aponta a transcendência como sendo o movimento que conduz o ser-aí em direção de mundo, de modo que é o *jogo da transcendência* que determina o *ser-no-mundo*. É nesse sentido que ele afirma em suas preleções: “a totalidade do ser compreendido a cada vez no ser-aí, em especial o caráter dessa compreensão e organização do compreendido, o ser-no-mundo em geral, em suma, o mundo tem o caráter de jogo” (HEIDEGGER, 2009, p. 330).

Transcendência é uma noção correlacionada à *compreensão de ser*, e está referida ao caráter do ser-aí, que mesmo finito e limitado, estando imerso em sua temporalidade e certo de sua morte, pode compreender-se em seu próprio ser (*Seinsverständnis*) através de sua peculiar abertura. É na transcendência e na compreensão de ser que o existente humano se encontra como projeto, jogando com suas possibilidades e revelando o caráter de sua liberdade. A transcendência habilita o ser-aí a *ser em um mundo* porque “ser-no-mundo é a estrutura da transcendência, da ultrapassagem”. Quem transcende e ultrapassa? O que é transcendido e ultrapassado? “O ente que ultrapassa é o ser-aí; aquilo que é ultrapassado é o ente na totalidade; isso em direção ao que a ultrapassagem acontece é o mundo” (HEIDEGGER, 2009, p. 324). A ultrapassagem, marca da transcendência que torna possível a compreensão de ser, se dá como um jogo que permite ao ser-aí estruturar mundo, compreendendo a unidade, a articulação e a mobilidade interna nas direções em que o ultrapassamento ocorre: para o outro, para os entes e para consigo mesmo.

Heidegger concebe o jogo como algo originário e anterior a qualquer determinação do existente humano ao ser-no-mundo, porque acima e antes do jogo, há o jogar. O ser-aí encontra-se já lançado no jogo originário da transcendência estando movido por uma disposição (*Stimmung*). Ao ser-no-mundo, o existente humano é tomado por essa disposição própria do *estar em jogo* que se manifesta como alegria (*Freude*) mobilizadora. Em *Introdução à Filosofia*, a alegria do jogo soma-se ao nada da angústia e ao vazio do tédio como modos de disposições próprias do ser-aí. “De acordo com seu caráter fundamental, jogar é estar-em-uma-tonalidade-afetiva”

(HEIDEGGER, 2009, p. 329), é estar na comoção, alegria e *animus* que articula o modo de ser dos jogadores e que produz as regras que se estruturam ao jogar. Não se joga porque existem jogos, mas porque estamos afinados e dominados por uma tonalidade afetiva que colocamos em curso o *jogar*.

“Mundo” designa o jogo que a transcendência joga, e num sentido metafísico pode-se dizer que “ser-no-mundo é esse jogar originário do jogo”, porque todo ser-aí fático se coloca em uma dinâmica de “modo que ele sempre tome faticamente parte no jogo, de uma forma ou de outra, durante a sua existência” (Cf. HEIDEGGER, 2009, p. 333). *Estar em jogo* é um estar estar-aí-disposto (*Sich-dabei-befinden*) sob o domínio de um estado de ânimo que impulsiona e cria o próprio jogo, e que também institui um espaço de jogo (*Spielraum*) no qual operam a *compreensão de ser* por meio da *transcendência*. O ser-aí encontra-se sempre já *lançado* e vinculado (*Bindung*) ao que também pode ser designado como *jogo da vida* (*Spiel des Lebens*). “Entregar a existência humana a um jogo? Colocar o homem no jogo da existência? De fato!” e isso porque, num sentido amplo, “esse jogo é tudo, menos uma ‘brincadeira’, tudo, menos um mero jogo em oposição à realidade [...]” (HEIDEGGER, 2009, p. 333).

A singularidade do jogo pode ser resumida em quatro características que acentuam a unicidade e mobilidade desse fenômeno (Cf. HEIDEGGER, 2009, p. 336-337):

- a) o jogo estrutura-se livremente no interior de seu próprio circuito e cria para si sua própria consonância interna, como acordo e conformidade que se formam ao jogar e que conferem a si, ordem e sentido;
- b) apesar de ser partícipe de um *livre formar*, aquele que joga não está solto, pois jogar é precisamente uma vinculação, é um estar circunscrito ao modo formador que se institui pelo circuito interno do jogar;
- c) jogar é um acontecimento originário e não um comportamento em relação a um objeto, porque *estar em jogo* é sempre anterior e é o que permite comportar-se em relação a algo;
- d) jogar foi determinado como a *ultrapassagem do ente* porque “o ser-no-mundo já sempre se lançou para além do ente e o envolveu em seu jogo; nesse jogar, forma-se pela primeiríssima vez o espaço – e espaço, mesmo no sentido real – no interior do qual encontramos o ente” (HEIDEGGER, 2009, p. 337).

Ser-no-mundo significa participar e “conformar-se” a si mesmo em meio ao espaço de jogo que a vida é. Nesse jogo emergem as possibilidades existenciais do humano, dentre as quais, o vir a ser da arte, da poesia e da filosofia. A noção de jogo, além de expressar a transcendência e a compreensão de ser, contribui significativamente para a tentativa heideggeriana de estruturar uma *metafísica do Dasein*, perspectiva que toma a filosofia e o filosofar como acontecimento fundamental do ser-aí, o qual, por sua livre transcendência, tende à metafísica ao *ser lançado* em direção de mundo e de ser. As preleções registradas como *Introdução à Filosofia*, tem como alvo colocar o filosofar em movimento, entendendo que jamais nos encontramos em uma posição exterior à filosofia, condição que já havia sido indicada em *Ser e Tempo* quando expõe que somente há “a possibilidade de se captar qualquer problemática ontológica suficientemente fundamentada, caso se assuma existencialmente o próprio questionamento da investigação filosófica como uma possibilidade de ser da presença [*Dasein*], sempre existente” (HEIDEGGER, 2005, p. 40). Em sua obra capital já está presente a interpretação de que o ser-aí, desde a origem, se encontra aberto à poesia e filosofia, porque suas disposições (*Stimmung*) fundamentais o movem, pela linguagem, em direção à verdade do *Dasein*.

Após a década de 1930, por ocasião da chamada *viragem* (*Die Kehre*) do pensamento heideggeriano, há maior ênfase na compreensão do sentido da essência (*Wesen*) através da meditação sobre a linguagem. Nesse período a poesia surge como forma linguística que revela a verdade enquanto sentido do ser, mas a extensão e alcance que a poesia toma no pensamento heideggeriano desse período são demasiado amplas para serem abordadas aqui. Importa apontar, a título de índice, que para o Heidegger da *viragem* a poesia constitui algo muito além de literatura: ela é o evento inaugural da arte e constitui a expressão capaz de dar “voz ao ser”.

Benedito Nunes (2000) observa que na *viragem* Heidegger recorre à arte e à poesia como forma de operar a verdade por meio de seu caráter *linguareiro* (*sprachlich*), através do qual a verdade irrompe, como fala e como proposição poética. “Sem a linguagem, não haveria o manifesto, e, por conseguinte, não haveria, também, trânsito do ôntico para o ontológico” (NUNES, 2000, p. 112). A linguagem poética e filosófica são complementares e se manifestam por meio do ser-aí, o qual se encontra no jogo da transcendência como abertura e projeto. Assim como somos impulsionados pela tonalidade afetiva do jogo, também nos encontramos na abertura e presença da linguagem poética e filosófica. “As palavras nos acenam para o ser que desvelam, e que,

tanto nos textos dos primeiros filósofos quanto nos poemas, apelam para nós, chamando-nos o pensamento” (NUNES, 2000, p. 118). A linguagem é o que conduz o ente ao estado de manifesto e proporciona que o ser-aí acesse o ser. Na “morada do ser” habita não somente a poesia, mas também a filosofia, porque “ocorreria uma sobreposição entre poetar (*dichten*) e pensar (*denken*)” (NUNES, 2000, p. 119). No pensamento heideggeriano não há um primado da poesia sobre a filosofia, e sim um caráter transacional, através de um “movimento de vai e vem, ora da poesia para a filosofia ora da filosofia para a poesia” (NUNES, 2000, p. 104).

Após a viragem, Heidegger não traz mais à baila a temática do jogo, pode-se dizer, porém, que apontar a linguagem como morada do ser e meio pelo qual o existente humano se deixa tomar pelo acontecimento do mundo, não deixa de ser outra forma de interpretar a condição e sentido do ser-aí ao estar *lançado no jogo da transcendência*, expressando a compreensão de ser pela via poético/filosófica.

3. Jogo em Huizinga

Em outra perspectiva, o minucioso trabalho de investigação realizado por Huizinga em *Homo Ludens* visa demonstrar que a cultura, e todas as suas variegadas expressões, tem sua gênese em dispositivos impulsionadores de caráter predominantemente lúdicos e/ou agonísticos⁵. Toda manifestação de natureza cultural teria surgido "sob a forma de jogo" e ocorreria "como que sendo jogada". O jogo é pré-cultural, pois pode ser identificado na ludicidade presente nos animais, sendo mais antigo que qualquer desenvolvimento civilizacional. O movimento do jogo conduziria a gênese da cultura por uma trajetória que vai das expressões culturais mais “simples”, e reconhecidamente lúdicas, até as expressões mais complexas em que a ludicidade é encoberta pelo predomínio da seriedade.

Ambrosini (2003) lembra que *Homo Ludens* propõe que o fenômeno do jogo não pode ser elucidado a partir das ciências em geral, “porque para Huizinga, o jogo não tem uma explicação racional já que é uma atividade primária (tanto no animal como no homem) que acentua o caráter supralógico de nossa inserção no mundo” (AMBROSINI,

⁵ O termo grego *agon* ou *agonístico* refere-se às disputas de forma geral. Desde sua origem, serve para expressar um caráter fundamental da vida dos gregos, qual seja, das disputas em batalhas, competições esportivas, competições retóricas, concursos de enigmas e outras formas de competições. “O *agon* na vida dos gregos, ou a competição em qualquer outra parte do mundo, possui todas as características formais do jogo.” (Cf. HUIZINGA, 2004, p. 36).

2003, p. 12-3). A anterioridade do jogo é de tal fundamentalidade que seria refratária a um acercamento das ciências. Ainda que a dificuldade de uma abordagem puramente científica possa interpor-se como óbice, Huizinga afirma ser possível sustentar o jogo como elemento presente na fundação das principais atividades humanas, de modo que a linguagem, a arte, o mito, a política, a religião, o direito, a economia, assim como a filosofia, seriam manifestações permeadas pelo espírito de jogo, possuindo uma profundidade que não pode ser explicitada simplesmente por meio de categorias lógicas, biológicas ou morais.

Para Huizinga, uma linha muito tênue separa o “jogo” do “não jogo” tornando difícil sua distinção. Desta maneira, atividades reconhecidamente sérias como a religião, o direito, a política e a filosofia, nunca deixam de apresentar elementos lúdico/agonísticos originários. Sendo manifesto primeiramente nas práticas e ritos culturais, nas quais o mimitismo ritual do culto primitivo invocava as forças misteriosas da natureza a fim de acessar e absorver poderes sobre-humanos, o jogo cultural visava avançar sobre os mistérios da vida e da morte, ultrapassando o ambiente naturalmente dado em direção a uma esfera mística. “Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. O culto vem se juntar ao jogo; foi este, contudo, o fato inicial” (HUIZINGA, 2004, p. 21). A linguagem poética constituía a forma de expressão dessas práticas, e em diversas culturas os ritos já contemplavam questões metafísicas, as quais foram posteriormente inseridas e problematizadas na tradição filosófica. Além das práticas culturais, as manifestações primitivas da cultura teriam ocorrido sob a centralidade do jogo, e por meio de uma ludicidade despreziosa a vida foi sendo “transmutada” para a palavra, manifestação do jogo poético. “Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar ‘vida’ ou ‘natureza’. O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética” (HUIZINGA, 2004, p. 21).

O jogo nos envolve de tal forma que a ele aderimos espontaneamente, mesmo que em seu interior existam regras restritivas à liberdade; o jogo doa sentido a vários atos e associações estabelecidas pelos humanos, porque é sob seu formato "que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo" (HUIZINGA, 2004, p. 53). A linguagem poética não só transmitia essas interpretações, como mimetizava a misteriosa ordem do cosmo transmutando-a em representações metafóricas da realidade.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito (HUIZINGA, 2004, p. 7).

O jogo manifestou-se como linguagem pelo processo de criação de metáforas. “Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras [...]. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza” (HUIZINGA, 2004, p. 7). O jogo metafórico opera a travessia do mundo material para o mundo das coisas pensadas em que é “recriado” em termos figurativos pela transposição do mundo exterior e material, para o domínio do mundo interior e espiritual. A linguagem poética aparece como primeira expressão do domínio do espírito.

Na antiguidade grega a poesia era considerada uma forma de arte e mimesis, um jogo mimético de representação metafórica do mundo que emerge das possibilidades lúdico-criativas da linguagem. O jogo poético sempre conteve o espírito e ordenamento interno que perpassa as demais atividades lúdicas, as quais são minimamente caracterizadas do seguinte modo:

Atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão (HUIZINGA, 2004, p. 147).

Assim como o caráter elementar de disposição (*Stimmung*) apontado por Heidegger, Huizinga reconhece no jogar a presença inequívoca da exaltação e alegria mobilizadoras. Ele também vê no jogo um mobilizador que fortalece as interações e laços sociais, atraindo e inserindo o humano em “círculos de jogos” que se formam desde os ritos de conquista do sexo até a formação do conhecimento.

A filosofia somente transformou-se em fundamento erudito para qualquer pretensão de validade dos discursos após atingir um status de seriedade no período clássico grego. Suas raízes, porém, tem relação íntima com os concursos de enigmas

existentes na Grécia arcaica e em seus correlatos orientais. Estas práticas de caráter agonístico consistiam em declamações poéticas com perguntas e respostas, tal como se deu nos *Upanishads*⁶, pois “é na tradição védica que se pode ver mais claramente a função dessas competições rituais de enigmas” (HUIZINGA, 2004 p. 120). As objeções quanto ao caráter mitológico ou místico destes textos não são suficientes para rechaçar seu conteúdo filosófico. A filosofia grega pré-socrática também está repleta de elementos que atestam seu caráter ainda místico, enigmático e poético, assemelhando-se aos *Upanishads*.

O conhecimento das origens do cosmo e seus fenômenos eram expressos em forma de poesia nas competições sagradas brâmanes, em que o jogo seguia um rito sagrado com perguntas e respostas entoadas por meio de hinos. “É na tradição védica que se pode ver mais claramente a função dessas competições rituais de enigmas” nas quais as “perguntas feitas possuíam um caráter predominantemente cosmogônico” (HUIZINGA, 2004 p. 120). Huizinga aponta que o texto do *Rivegda X, 129*, hino filosófico dedicado ao tema da criação, é “provavelmente o mais admirável texto filosófico” dos tempos arcaicos que chegou até nós.

O pensamento arcaico, arrebatado pelos mistérios do Ser, encontra-se aqui situado no limite entre a poesia sagrada, a mais profunda sabedoria, o misticismo e a mistificação verbal pura e simples. Não compete a nós dar conta de cada um dos elementos particulares destas efusões. O poeta-sacerdote está constantemente batendo à porta do Incognoscível, ao qual nem ele nem nós podemos ter acesso. Sobre esses veneráveis textos, tudo o que podemos dizer é que neles assistimos ao nascimento da filosofia, não em um jogo inútil, mas no seio de um jogo sagrado (HUIZINGA, 2004, p. 121-2).

Segundo Huizinga, à semelhança dos *Upanishads*, os escritos de Empédocles na Grécia também foram expressos em forma poética na apresentação e solução de enigmas místicos. Os trechos em que Empédocles apresenta a origem da vida animal não estariam deslocados se fossem apresentados como parte da filosofia védica. O pensamento grego teria nascido em condições muito semelhantes ao processo que originou a sabedoria dos *Vedas* por uma confluência entre expressões religiosas, filosóficas e poéticas (Cf. HUIZINGA, 2004, p. 130). À medida que a civilização se enrijeceu pela seriedade, a lei, a guerra, a filosofia, a técnica e a ciência diminuíram

⁶ *Upanishads* são textos sapienciais indianos escritos entre os séculos VIII e VI a. C. que expõem o pensamento védico e apresentam grande semelhança com o pensamento cosmogônico do período arcaico grego.

drasticamente seu caráter explícito de jogo. A poesia, porém, jamais tornou-se plenamente séria e continuará “situada na esfera lúdica em que nasceu” (Cf. HUIZINGA, 2004, p. 133).

Huizinga destaca que em toda criatividade do poeta subjaz algum desejo de cativar por representações linguísticas que transmitem intensidade e tensão. A linguagem poética jamais se detém numa reconstrução fria e sóbria da realidade. O jogo lúdico/imaginativo da poesia expressa uma realidade revestida por algum mistério que envolve o ser.

O eterno abismo entre o ser e a ideia só pode ser franqueado pelo arco-íris da imaginação. Os conceitos, prisioneiros das palavras, são sempre inadequados em relação à torrente da vida; portanto, é apenas a palavra-imagem, a palavra figurativa, que é capaz de dar expressão às coisas e ao mesmo tempo banhá-las com a luminosidade das ideias: ideia e coisa são unidas na imagem (HUIZINGA, 2004, p. 149).

Essa luminosidade nunca é direta, pois guarda o enigma oculto do ser em suas metáforas, que pode chegar mais facilmente à compreensão de “jogadores” iniciados em um círculo esotérico. A cultura filosófica nasce em meio à poesia e ao enigma, num jogo de metáforas e alegorias⁷. A expressão poético/filosófica vinculada à ludicidade e às práticas agonísticas das competições poético/retóricas, aos poucos é substituída pela crescente seriedade do discurso vinculado ao *logos*. O espírito de jogo permaneceu vigoroso não somente no início, mas acompanhou o desenvolvimento de todo o pensamento filosófico. Os sofistas dedicavam-se a jogos em forma de disputas retóricas, e mesmo seus oponentes, Platão e Aristóteles, estão na esfera do jogo quando buscam refutar os sofistas. As práticas retóricas do pensamento medieval e escolástico também reforçam a tese de que a filosofia se manteve em espírito, e em estrutura, como sendo essencialmente um jogo.

⁷ A poesia enigmática mantém um potencial filosófico explorado por diversos filósofos. Nietzsche, não sem intenção, busca retomar o potencial reflexivo presente na linguagem poética e enigmática por meio de Zarathustra, ecoando o espírito de enigma presente no pensamento arcaico. Essa perspectiva é acentuada por Huizinga ao considerar que “nunca se perderam inteiramente as íntimas relações entre a poesia e o enigma. [...] Os gregos também exigiam que a palavra do poeta fosse obscura. Entre os trovadores, em cuja arte a função lúdica é mais patente do que em qualquer outra, são atribuídos méritos especiais ao *trobar dus* – o que à letra significa ‘poesia hermética’”(HUIZINGA, 2004, p. 150).

4. Conclusão

Heidegger e Huizinga foram contemporâneos que deixaram um importante legado intelectual por meio de uma temática que entrecruzou caminhos intelectuais distintos: a abordagem do jogo. O jogo foi um tema capital para Huizinga, mas periférico em meio à imensa produção de Heidegger. Apesar disso, a repercussão da reflexão heideggeriana sobre o tema foi igualmente decisiva para autores que levaram adiante a meditação sobre o jogo. Obras de pensadores como Gadamer e Fink dão testemunho disso. Um caráter que aproxima as reflexões heideggerianas da obra *Homo Ludens*, é a ênfase da abordagem sobre tudo aquilo que se mostra mais primitivo e originário. Nesse sentido pode-se afirmar que Huizinga, embora trilhando um caminho preponderantemente antropológico, identifica-se sensivelmente com aquilo que distingue os fenomenólogos: o interesse pela origem (*Ursprung*). Em *Introdução à Filosofia* é o jogo originário da transcendência que lança o existente humano para a abertura e formação de mundo, e é somente por meio dessa ultrapassagem que a linguagem poético/filosófica pode encarregar-se de “dar voz ao ser”. Em *Homo Ludens* os primórdios da cultura se apresentam, já na origem, sob o formato e espírito de jogo, sendo esse o elemento capaz de arrebatá-lo o pensamento humano em direção aos mistérios do ser, produzindo inicialmente a poesia enigmática que desembocaria no *logos* elaborado da filosofia. Além de compartilharem da busca pela origem (*Ursprung*), esses pensadores apresentam em comum a interpretação de que o jogo possui um impulso prevalente que nos arrebatá e nos move: Heidegger designou como uma disposição (*Stimmung*) o caráter ontológico de alegria e *animus* que envolvem o ser-á ao estar lançado no jogo da transcendência; Huizinga, de forma semelhante, interpreta que já na origem do comportamento humano, há uma prevalência do espírito de jogo que se revela pelo entusiasmo, exaltação e tensão que nos arrebatá e nos move para a interação social e produção de cultura.

Heidegger pretendeu fundamentar uma *metafísica do Dasein* tendo como ponto de partida a analítica da existência. Ao fazê-lo, não opera uma cisão com a antropologia, pelo contrário, estava ciente de que, ainda que minimamente, poderia fornecer elementos importantes para futuras abordagens antropológicas, tal como observou em *Ser e Tempo*: “Com vistas a uma possível antropologia e igualmente a uma fundamentação ontológica da antropologia, a interpretação que se segue só poderá fornecer alguns “fragmentos”, embora não sejam sem importância” (HEIDEGGER,

2005, p. 44). O alcance de uma interpretação das disposições fundamentais que movem o ser-aí, certamente se estende para muito além do campo ontológico, e em boa medida este era um dos motes da fenomenologia: fornecer interpretações que poderiam fundamentar filosoficamente as demais ciências. Heidegger, antes de Huizinga, ao apontar a precedência do jogar sobre qualquer regramento ou expressão de cultura, ofereceu subsídios que cooperam para uma interpretação do jogo como fator originário da cultura, abarcando também a poesia e filosofia. Em *Homo Ludens* não há referências a Heidegger porque provavelmente Huizinga não tenha tido contato com suas explanações sobre o jogo, mas a anterioridade do jogo como elemento fundamental é igualmente enfatizada. *Homo Ludens* não pretende fundamentar uma metafísica do jogo, apenas quer tornar evidente sua presença como germe impulsionador e condutor da cultura.

Pensadores como Gadamer em *Verdade e Método*, e Fink em *O jogo como símbolo do mundo*, dão testemunho da pertinência referencial de Heidegger e Huizinga ao citarem-nos algumas vezes em suas próprias reflexões sobre o jogo, porém, o alcance dessa influência sobre ambos ainda necessita ser melhor problematizado por aqueles que se dedicam ao tema. Esse seria um passo bastante agregador para a via que nos propomos, já que tanto Gadamer como Fink pensaram a filosofia a partir de uma perspectiva que passa pela noção de jogo. O que nos propusemos aqui, e é o que pode ser feito no espaço de um artigo, é demonstrar que já na primeira metade do século XX as preleções de Heidegger e a obra de Huizinga já lançaram boas bases para se pensar o jogo na contemporaneidade. A partir da noção de jogo exposta por ambos, pode-se pensar em jogo poético/filosófico, leitura que se encontra implicitamente em Heidegger e explicitamente em Huizinga. cremos que para a reflexão metafilosófica pode ser bastante fecunda uma interpretação do filosofar por meio da precedência do jogo. Nesse sentido Fink observa: “Em vez de filosoficamente dizer o que o jogo é, o que é a própria filosofia é que pode ser dito pelo jogo” (FINK, 2016, p. 89). Se consideramos o *estar em jogo* como disposição que precede toda a atuação do existente humano, na medida em que este modo de ser vai se desvelando, clarifica-se também tudo aquilo que se estrutura e se move como jogo. Acreditamos ser este o caso da filosofia.

5. Referências

- AMBROSINI, C. *La noción de “juego” en ele pensamiento contemporáneo: su aporte a la reflexión ética sobre la situación actual*. Tese (Doutorado em Filosofia) – Facultad de Filosofía y Letras - Universidad de Buenos Aires, 2003.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Trad. José Garcez Palha. – São Paulo: Ed. Ensaio, 1999.
- FINK, E. *Play as symbol of the world and other writings*. Transl. Alexander Moore and Christopher Turner. Boomington – IN: Indiana University Press, 2016.
- GADAMER, H-G. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 6. ed. Trad. Flávio P. Meurer. 3. Ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 1999.
- HEIDEGGER, M. *Introdução à Filosofia*. Trad. Marco Antônio Casanova, - 2ª ed. – São Paulo: Editora Martins Fontes, 2009.
- _____. *Ser e Tempo*. Parte I. Trad. Marcia Sá C. Schuback. 15ª Ed. Petrópolis RJ: Editora Vozes, 2005.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. 5. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2004.
- LIMA, L. C. *Mímesis: desafio ao pensamento*. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2014.
- NUNES, B. *Heidegger e a poesia*. *Natureza Humana*, n. 2, v. 1. São Paulo, 2000, pp. 103-127.
- PLATÃO. *Diálogos*. Trad. José C. de Souza, Jorge Paleikat e João C. da Costa. – 5. ed. São Paulo: Nova Cultural, 1991. – (Os pensadores)
- SCHILLER, F. *A educação estética do homem: numa série de cartas*. Tradução de Roberto Schwarz e Márico Suzuki. 3ª edição. São Paulo: Iluminuras, 1995.

Recebido em: 3/12/2018
Aprovado em: 31/03/2019