

Existência, jogo e pensamento¹

Existence, game and thought

Prof^a. Dr^a. Glória Maria Ferreira Ribeiro (UFSJ- Bolsista MEC SESu-São João del-Rei-MG)

gloriamfr@yahoo.com.br

Resumo: Para Heidegger, a existência humana caracteriza-se pela estrutura ser-no-mundo. Mundo traduz as próprias possibilidades de ser que caracterizam o homem em sua humanidade. Quais sejam: possibilidade de ser-com-os-outros que possuem o mesmo modo de ser que ele; de ser-junto-as-coisas, que não possuem o mesmo modo de ser que o homem; e, ser-em-função-de si- mesmo – sendo que esse “si mesmo” caracteriza-se pelo fato de o homem ter sempre que realizar as suas possibilidades de ser; o que equivale a dizer que, ser-em-função-de-si mesmo é ser um projeto lançado no mundo. A partir dessa compreensão de existência, não existe uma separação entre homem e mundo. O homem só existe à medida que realiza as suas possibilidades de ser, que se traduzem no próprio mundo no qual ele se encontra lançado. Por seu lado, o mundo só poderá ganhar consistência à medida que for realizado no ato e como um ato de ser do homem. Dentro dessa perspectiva, cada época da história do homem se apresenta como um modo possível de essa existência se realizar. Cada uma dessas realizações da existência se mostra como uma partida que o homem disputa no jogo desde o qual se constitui a sua existência. Compreender a estrutura desse jogo e a partida que, hoje, nós disputamos é o que nos interessa nesse artigo.

Palavras- chave: Existência; Jogo; Pensamento.

Abstract: For Heidegger, human existence is characterized by the structure being-in-the-world. The world translates its own possibilities of being that characterizes the man in his humanity. These are: the possibility of being-with-others that have the same way of being; the possibility of being-with-the-things, that do not have the same way of being as the man; and the possibility of being-for-himself that is to be a project in the world. From this comprehension of existence, there is no separation between men and world. Men just exists as he accomplishes him possibilities of being, that are translated in the world in which he is inserted. The world can only be consistent in the act and as an act of men. In this perspective, each period of history of men is presented as a possibility for this existence to come true. Each one of these accomplishments in the existence is a game round, from which men’s existence is constituted. Understanding the structure of this game and the round that we dispute today is what interests us in this article.

Key words: Existence; Game; Thought.

¹ O presente artigo é constituído em parte pelos meus estudos da época de doutoramento e, parte pelos estudos oriundos das minhas orientações como tutora do Grupo PET do curso de Filosofia.

1. Considerações iniciais O Pensamento que Calcula.

Num discurso proferido no ano de 1959, por ocasião da comemoração do aniversário de cem anos da morte do compositor Conradin Kreutzer, Heidegger põe em questão a natureza calculante do pensamento técnico-científico, que ainda hoje, no começo do século XXI, caracteriza a partida que disputamos em nossa existência. Mas, em que consiste esse tipo de pensamento?

Segundo Heidegger, esse tipo de pensamento ganha sua força de manifestação na Idade Moderna, que é inaugurada com a compreensão que Descartes tem de ciência e do lugar ocupado pelo homem. Nessa compreensão de Descartes, homem e mundo se mostram como duas substâncias distintas, respectivamente, uma *res cogitans* e uma *res extensas*. Sendo assim compreendidos, pelo pensamento cartesiano, homem e mundo possuem existências distintas. Independentemente um do outro. O homem, a *res cogitans*, se mostra como um tipo de *res* que possui o poder de re-apresentar o mundo (*res extensas*) para si mesmo através das idéias que constituía o “corpo” do seu pensamento - ou melhor, para Descartes, as idéias são, em primeiro lugar *uma realidade como ato do pensamento subjetivo ou mental*, e, em segundo lugar, *uma realidade objetiva, enquanto ela representa um objeto* (nesse sentido, as idéias para Descartes são “quadros” ou “imagens” das coisas). Desde essa compreensão de homem e de mundo, esse se torna algo que pode ser re-apresentado para o pensamento a partir das próprias “condições” desse mesmo pensamento. Sendo assim, as idéias permitem que o homem (o sujeito) se torne imediatamente ciente de seu próprio pensamento através da percepção das idéias. O mundo, ao se converter em uma representação do pensamento (ou seja, em um quadro ou imagem das coisas) vê-se reduzido às próprias condições que o sujeito tem de apreendê-lo. O mundo torna-se assim, de imediato, um modo de o sujeito ter certeza de si mesmo. O mundo torna-se um objeto para o sujeito: aquilo que, ao se contrapor ao sujeito é, por esse mesmo sujeito, apreendido como algo evidente (já que esse objeto traduz as condições do próprio pensamento que o apreende) e distinto (já que a percepção desse objeto, a um só tempo, concede a ciência imediata desse mesmo pensamento que o apreende, e, mostra o

próprio objeto, como um “outro” à medida que o representa como um quadro ou imagem das coisas). O que podemos apreender dessa relação entre sujeito e objeto é que ela (essa relação) se caracteriza como um jogo de apoderamento – no qual está sempre em pauta: a certeza, a evidência e a distinção. Ora, é a partir dessa concepção de homem e de mundo, possibilitada pelo pensamento cartesiano, que a ciência da Idade Moderna irá determinar-se; ciência que, por seu lado, irá abrir as portas para o nosso atual desenvolvimento tecnológico.

Pois bem, Heidegger critica o modo como, a ciência moderna e o pensamento tecnológico, esquecem o que existe de fundamental na existência do homem. Ora, o que se tem esquecido é que esses modos, Moderno e Contemporâneo, de o homem compreender a si mesmo e ao seu mundo, nada mais são que uma possibilidade de esse mesmo homem realizar a sua existência sobre a terra. A ciência e a tecnologia tornaram “fortes” demais e, parecem outorgar-se o direito de reinar como a única possibilidade de existência do homem.

Para todos nós os equipamentos, aparelhos e máquinas do mundo técnico são hoje imprescindíveis, para uns em maior e para outros em menor grau. Seria insensato investir às cegas contra o mundo técnico. (...) Estamos dependentes dos objetos técnicos que até nos desafiam a um sempre crescente aperfeiçoamento. Contudo, sem nos darmos conta, estamos da tal modo apegados aos objetos técnicos que nos tornamos seus escravos.²

A ciência e a tecnologia descrevem o modo como nós nos relacionamos com o mundo a nossa volta; o modo como vemo-nos enredados no discurso técnico-científico. As novidades sobre esse mundo nos invadem cotidianamente; fazendo com que tudo se torne público. Ouvimos e passamos adiante as notícias sobre tudo. Isso porque esse mesmo mundo técnico-científico facilita cada vez mais o acesso às informações – atualmente internet franqueia as portas do conhecimento e da comunicação de tal forma, que tudo

² HEIDEGGER, M. *Serenidade*. Lisboa: Instituto Piaget, pág. 23.

Revista *Estudos Filosóficos* nº 1 /2008 – versão eletrônica – ISSN 2177-2967

<http://www.ufsj.edu.br/revistaestudosfilosoficos>

DFIME – UFSJ - São João del-Rei-MG

Pág. 59 – 71

parece ser acessível a todos (mesmo aqueles que não possuem computadores - ou acesso à internet e ao seu mundo virtual - vivem sob o seu estigma). O desenvolvimento do conhecimento do homem parece ilimitado, como ilimitado parece o seu acesso às informações veiculadas pelo universo virtual. Esse caráter público que caracteriza a nossa existência cotidiana, e, que tão bem se encontra expresso nesse nosso mundo contemporâneo faz com que, essa mesma ciência e tecnologia, se tornem extremamente fortes. Força que reside na capacidade desse discurso cotidiano (esse falatório) levar e passar adiante as novidades e descobertas desse mundo tecnológico, fazendo com que ele se mostre como o único modo de o homem habitar sobre a terra. Força que, contudo, faz irromper do seu cerne a sua maior fraqueza. Isso porque esse mesmo discurso acaba por se esvaziar, ocasionando a quebra do seu próprio sentido. Ou seja, esse mesmo discurso que nos apresenta o desenvolvimento e a eficácia da ciência e da tecnologia, igualmente, nos apresenta os seus limites. Como por exemplo, a impossibilidade de essa ciência e tecnologia preverem todas as conseqüências do seu desenvolvimento desenfreado (hoje em dia sofremos o efeito dessa impossibilidade na forma do chamado “aquecimento global”). Contudo, esse modo de o discurso cotidiano (o falatório) operar é uma característica da existência humana, e, nada possui de pejorativo. Por isso Heidegger nos fala que é preciso “demorarmo-nos junto do que está perto e meditarmos sobre o que está mais próximo: aquilo que diz respeito a cada um de nós, aqui e agora” (...) ³ É preciso meditar sobre esse modo de ser da ciência e da tecnologia para que possamos, então, devolver-lhes a medida própria de seu ser. Não se trata, portanto, de simplesmente dizer não a esses modos de ser. Trata-se antes, de lhes dizer um sim e um não. Segundo Heidegger:

Se, no entanto, dissermos desta maneira, simultaneamente ‘sim’ e ‘não’ aos objetos técnicos, não se tornará a nossa relação com o mundo técnico ambígua e incerta? Muito pelo contrário. A nossa relação torna-se maravilhosamente simples e tranqüila. Deixamos os objetos técnicos entrar no nosso mundo cotidiano e ao mesmo tempo deixamos-os fora, isto é, deixamos-lo repousar em si mesmos como coisas que não são algo de absoluto, mas que dependem delas

³ Idem, p. 14.

próprias de algo superior. Gostaria de designar essa atitude do sim e do não, simultâneos em relação ao mundo técnico, com uma palavra antiga: *a serenidade para com as coisas (die Gelassenheit zu den Dingen)*.⁴

2. O Pensamento que Medita.

Como podemos observar o pensamento que calcula, o pensamento técnico-científico, se mostra como uma expressão da própria existência. Por isso, no desenvolvimento da sua questão Heidegger coloca ao lado desse pensamento que calcula, outro, de natureza diversa, mas igualmente legítimo e necessário, a que chama de “pensamento que medita”. Segundo ele:

... O pensamento que medita exige, por vezes, um grande esforço. Requer um treino demorado. Carece de cuidados ainda mais delicados que qualquer outro verdadeiro ofício. Contudo, tal como o lavrador, também tem de saber aguardar que a semente desponte e amadureça.⁵

Mas como compreender esse tipo de pensamento? Talvez um exemplo nos auxilie. Há alguns anos atrás a televisão mostrava o efeito que as chuvas haviam causado em diferentes regiões do país. No interior do nordeste, o repórter entrevistava um lavrador para quem as chuvas havia beneficiado o plantio e a colheita do feijão. O lavrador comemorava a fatura trazida pelas chuvas. Emocionado, dizia ao repórter que tendo o feijão, ele possuía tudo. O feijão era tudo o que importava para ele. Do outro lado do país, os jornalistas entrevistavam outro lavrador para quem, as mesmas chuvas, haviam estragado a colheita. Desesperado, o homem dizia que não possuía mais motivos para viver. Havia perdido tudo com as chuvas. Os grãos estavam encharcados e apodreciam nos silos. Agora, ele não tinha mais porque levantar antes do nascer do sol, para lavar os campos e distribuir as sementes nos sulcos que rasgam a terra. Sem a colheita o lavrador não tinha como dar de comer aos filhos, não tinha como manter a sua propriedade. Sem a colheita ele estava na iminência de perder a si mesmo e o seu mundo. Ouvindo esses relatos, compreendemos o que estava

⁴ Idem, p. 24.

⁵ Idem, p. 14.

realmente em jogo para esses homens. Mais do que uma simples colheita, o que estava em questão era o sentido de uma existência. Ser lavrador consiste em plantar e colher o fruto da terra. A maturação da semente significa a maturação do seu próprio ser. Ou seja, no ato de ser lavrador está implícito a obediência à terra, a concentração e a espera do tempo certo para plantar e colher o fruto e, nessa colheita, se recolher no mais íntimo do seu ser. Comemorar uma boa safra significa, assim, co-memorar o tempo certo no qual se originam, tanto o ser lavrador como o mundo do plantio.

Pois bem, o pensamento que medita é aquele que, tal como o homem que lida com a terra, se põe na atenção do instante no qual, tanto o homem como o as coisas que o circundam, vêm à tona. É o pensamento que co-memora a origem do mundo - do ser dos homens e das coisas. Tal comemoração tem aqui o sentido de um lembrar com, de uma memória que nos põe junto desse momento de origem. Compreendido como essa memória de ser, o pensamento que medita deve possuir a mesma dinâmica de constituição disso que ele lembra. Para Heidegger, tal dinâmica não é outra que a do jogo, no qual o tempo joga consigo mesmo, uma partida decisiva. Mas o que se quer aqui compreender por jogo?

3. Existência e Jogo

Em síntese, o verbete do dicionário diz: “(...) o jogo é uma atividade física ou mental que se constitui e se define a partir de um conjunto de regras.”⁶ Sendo assim, para sabermos o que é o jogo basta perguntar o que são e como se formam as suas regras. Por exemplo, se perguntamos a um especialista em futebol, o que é este jogo, ele nos responderia - desde a sua especialidade - que é um jogo disputado por dois times, sendo que cada um deles é constituído por um número “X” de participantes; a partida deve durar um tempo “Y” e se desenvolver num espaço previamente demarcado; aqueles que estão envolvidos na partida deverão ter tais e tais procedimentos, etc... etc... A não observância deste conjunto de regras implica em falta ou no próprio cancelamento da partida. As regras constituem a base, o fundamento do jogo. Mas o que são propriamente estas regras?

⁶ AURÉLIO. *Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1986, p.990.

Revista *Estudos Filosóficos* nº 1 /2008 – versão eletrônica – ISSN 2177-2967

<http://www.ufsj.edu.br/revistaestudosfilosoficos>

DFIME – UFSJ - São João del-Rei-MG

Pág. 59 – 71

Se de fato compreendermos as regras do jogo apenas como um conjunto de normas pelas quais iremos regular a nossa ação dentro de uma partida, então isto que compreendemos por jogo perde todo o seu vigor e torna-se pura monotonia. Afinal, se pensarmos bem, quando estamos numa partida de futebol é precisamente aquilo que não se pode regular, prever que confere a virtude, a força da disputa. O que anima, o que dá vida à partida são os dribles, os passes que nascem da tensão entre o saber prévio das regras deste jogo, e o não saber acerca da situação que ainda está por vir. Poderíamos mesmo dizer que, o jogo compreendido em sua dinâmica própria (e não como este ou aquele jogo), se caracteriza por uma “espera pelo inesperado”⁷. Espera que implica num saber prévio (numa previsão) que é, fundamentalmente, um estar disposto, estar aberto a isto que ainda está por vir a acontecer, e que, paradoxalmente, é sempre imprevisível, inesperado. Portanto, é na tensão entre o esperar e o inesperado, que nasce toda a regra de ação, que nascem as decisões. Assim, a partida de um jogo não pode ser, em si mesma, transferida para outra partida. Cada partida é intransferível, irrepetível. Pois o jogo é sempre o mesmo, sendo sempre outro. Outro à medida que o homem, que se encontra envolvido no jogo, está sendo sempre lançado na descoberta de novas regras de ação. O mesmo, porque muito embora, esse homem esteja sempre se compreendendo na gênese de novas ações, essas como vimos, nascem da tensão com as regras já estabelecidas e conhecidas.

Desta forma, no jogo estão acontecendo e se relacionando o que foi (na forma das regras já estabelecidas), o que é (na disputa atual da partida) e o que será (nos lances que se desconhece e que ainda estão por vir). Poderíamos dizer que o jogo é regido pelo acontecimento do tempo se fazendo tempo. Contudo o tempo do jogo não se confunde com o que habitualmente concebemos por esse fenômeno. Isso porque a relação que aí se verifica entre as dimensões temporais do passado, presente e futuro escapam à concepção tradicional que rege a nossa compreensão cotidiana do tempo, onde esse se apresenta numa estrutura de sucessão linear. Na gênese das regras de ação, das decisões dos jogadores o que se impõe é uma concepção arcaica do tempo que rege, igualmente, a concepção que

⁷ Alusão ao fragmento 18 de Heráclito que diz *Se não se espera, não se encontra o inesperado, sendo sem caminho de encontro nem vias de acesso*, in HERÁCLITO. *Fragmentos*. Introdução, tradução e notas de Emmanuel Carneiro Leão. Rio de Janeiro: Editora Tempo Brasileiro, 1980, p. 57.

Heidegger possui desse fenômeno. Desse tempo nos fala o fragmento 52 de Heráclito: “O tempo é uma criança criando, jogando o jogo de pedras, vigência da criança”⁸. Vigência que dá a cada um e a cada coisa a duração que lhe é própria. O tempo nomeado por Heráclito é o *aión*: a força na qual a vida se mantém, é a duração da vida e, compreendido desde essa duração, expressa o sentido da eternidade.

O *aión* designa o tempo dos deuses. Estes são, segundo a *Teogonia* de Hesíodo, sempre vivos. Contudo, a eternidade atribuída aos deuses gregos, não se confunde com a eternidade como algo que se encontraria “para fora do tempo”, em contraposição às coisas que se encontram sob o jugo deste mesmo tempo. Segundo o Professor Jaa Torrano:

A frase de Hesíodo fala do perpétuo recomeço de uma forma finita que se repetindo infinitamente permanece a mesma. O eterno é pensado nesse movimento em que se unem identidade e alteridade: nessa unidade vive o ser dos deuses: eles são os que vivem para sempre e de uma só vez essa infinitude inexaurível de vezes.⁹

O *aión* é justamente o jogo onde o ser se retoma desde o não ser, o sim desde o não, o mesmo desde o outro. Jogo que dá governo e medida, que vigora e mantém cada nova existência do deus, sendo sempre a mesma. Por conseguinte, esse tempo expressa o movimento do vir-a-ser divino, onde os deuses estão sempre vindo a ser o que eles são. O *aión* é esse movimento de retorno, de recomeço que confere eternidade à existência do deus. Assim, o tempo nomeado por Heráclito é representado não como uma sucessão linear, mas como um jogo em que acontecem, a um só tempo, o que era, o que é e o que será. Nesse jogo do tempo, tudo se põe num mesmo instante: os homens e os deuses, a vida e a morte, o sim e o não. Nesse jogo, o mundo se organiza. A organização do mundo, que se dá sempre ao acaso porque não há causa que a explique, não há quem responda pelo seu começo. Essa gratuidade do começo de tudo o que é, se expressa pela imagem da criança, metáfora do jogo da criação do mundo.

⁸ *Op. Cit.*,. Frag.52.p.83.

⁹ TORRANO, Jaa. *O Sentido de Zeus*. São Paulo: Iluminuras, 1996, p.18.

Revista *Estudos Filosóficos* nº 1 /2008 – versão eletrônica – ISSN 2177-2967

<http://www.ufsj.edu.br/revistaestudosfilosoficos>

DFIME – UFSJ - São João del-Rei-MG

Pág. 59 – 71

Pois bem, o tempo do começo é aquele que organiza e mantém o jogo como jogo. Esse tempo regula e dá a cada um a parte (o destino) que lhe cabe na partida a ser disputada. Contudo, para que esse tempo se dê e o jogo aconteça, é preciso transcender a nossa compreensão cotidiana do que seja a existência. Para tanto, o jogo e o tempo que o regula instauram no seio da nossa experiência ordinária do mundo um espaço extraordinário. Contudo, o que no jogo se compreende por espaço, não transita na esfera daquilo que cotidianamente se compreende por este termo. O espaço do jogo não pode ser compreendido como algo autônomo da partida disputada. O espaço do jogo só “existe” se houver jogo. Isso porque, esse espaço se refere à situação da partida que dimensiona o comportamento daquele que está envolvido na disputa - seja o seu comportamento em relação às coisas que, na partida, lhe vem ao encontro, seja o seu comportamento em relação aos outros, que se encontram igualmente lançados no jogo. Assim, mais do que a um espaço físico, o “espaço” do jogo se refere ao modo de ser da partida. No futebol, o campo e as suas marcações, simbolizam as possibilidades e impossibilidades inerentes à ação dos que estão lançados no jogo. Por conseguinte, não se pode, por exemplo, medir o espaço do jogo de futebol. Com isso não queremos afirmar que não se possa medir a extensão física do campo. O gramado pode ser quantificado em metros ou em jardas. O que escapa a este cálculo são as relações e os comportamentos que se expressam no desenvolvimento da partida. É a partida do jogo que dimensiona o espaço do seu acontecimento. Por conseguinte, desde a estrutura do jogo não nos é permitido compreender o homem e a sua circunstância, no caso aquele que se vê lançado na partida e o espaço da partida por ele disputada, como coisas distintas, independentes entre si. Um não pode acontecer sem o outro, um não é sem o outro. Poderíamos mesmo dizer, que o espaço do jogo é o lugar de acontecimento, quer dos homens (no caso, os participantes do jogo), quer das coisas em jogo na partida (no nosso exemplo, as balizas da trave, as marcações do campo, etc.). Segundo Johan Huizinga, na sua obra *Homo Ludens*, o espaço do jogo não pode ser formalmente distinguido do lugar sagrado.¹⁰ Lugar que, por excelência, transcende o arbítrio humano. Ou seja, não é o homem que impõe, constrói ou

¹⁰ HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980, p. 13.

Revista *Estudos Filosóficos* nº 1 /2008 – versão eletrônica – ISSN 2177-2967

<http://www.ufsj.edu.br/revistaestudosfilosoficos>

DFIME – UFSJ - São João del-Rei-MG

Pág. 59 – 71

escolhe o espaço do jogo, mas é o jogo que gera a ordem a partir da qual será dado a cada um o limite da sua ação, ao mesmo tempo em que o espaço desta ação é dimensionado. Assim, o campo de futebol, a mesa de jogo, o tabuleiro de xadrez, o traçado de giz da amarelinha - coisas construídas pelos homens -, nada representam fora do espaço do jogo. Ou seja, estas delimitações de lugares, só possuem sentido como a expressão simbólica de uma ordem que nasce desde si mesma e desde si mesma se impõe.

A ordem (o mundo, o *cosmo*) gerada pelo jogo e o tempo que o regula, retira o homem da esfera do seu cotidiano, e o faz aparecer para si como outro, de si mesmo. No jogo de futebol, por exemplo, o homem aparecerá quer como goleiro, ou meio de campo, ou como zagueiro. O papel que é imposto pela nova ordem gerada pelo jogo, deverá ser assumido por aquele que dessa nova ordem participa. Mas, não se trata simplesmente de “decorar” as regras que dizem, por exemplo, como se deve comportar um zagueiro. Trata-se antes de se dispor, de se abrir para este papel a partir da própria experiência da partida. Um bom zagueiro é, precisamente, o que ele não pode decorar.¹¹ O que determina o modo de ser do homem que se vê lançado no jogo, o que determina a sua ação e decisão, como vimos, é a tensão entre as dimensões temporais do passado, presente e futuro; tensão que gera uma nova ordem na qual se estabelece a partida a ser disputada no jogo. Sendo assim, o nosso zagueiro muito embora saiba previamente que papel deverá desempenhar na partida à medida que as regras que definem esse papel como tal, já se encontram definidas, ele se confronta com o perigo e a insegurança de ter de assumir (durante a partida) esse papel como sendo seu. Não se trata simplesmente de decorá-lo, mas de experienciá-lo. Durante a partida o zagueiro deverá realizar as possibilidades que se mantêm latentes (e ainda desconhecidas) nessas regras já instituídas e conhecidas. Na realização dessas possibilidades, o que se põe em jogo é a própria constituição da sua identidade. Identidade que assume a forma de uma “representação”, contudo, esse termo não possui, dentro da

¹¹Referência ao poema de João Cabral de Melo Neto *Uma Bailadora Sevilhana*, que diz: “Como e por que sou bailadora? / Quando era menina e moça / Tinha comprida cabeleira / que me vinha até as cadeiras. / Me diziam:com essas tranças não pode não votar-se à dança. / Então, me ensinam a dançar. / **Sou? O que não pode decorar.** / Vendo famosa Bailadora: / ei-la apagada, quase mocha. / Não te agrada F... de Tal, / Que todo dia sai no jornal? / Não gosto: dança repetido; / dança sem se expor, sem perigo; / dançar flamenco é cada vez; / é fazer; é um faz, nunca um fez”. NETO, João Cabral de Melo, *Agrestes*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1985, p.60.

esfera do jogo, a conotação que o pensamento moderno lhe atribui. A representação, em pauta no jogo, nos remete para o caráter efêmero que determina a identidade que se constitui durante a partida gerada pela nova ordem estabelecida pelo jogo. Assim, no jogo, o homem deve assumir radicalmente essa identidade, esse papel, mas deve assumi-lo somente durante o tempo de acontecimento da partida. Por isso, se pensarmos a constituição do jogo de forma rigorosa, podemos dizer que no jogo não existem “propriamente” jogadores. O homem que disputa uma partida, não pode ser compreendido como um sujeito que age a partir da sua vontade, ação essa que determinaria o modo de ser do jogador. O homem, no seu modo de ser mais próprio é o que está em jogo no jogo. No jogo o homem sabe, saboreia, o caráter efêmero do seu ser. Por sua vez, esse saber (de si), não se confunde com nenhum tipo de atividade reflexiva, mas se constitui numa co-memoração conjunta do tempo do começo, no qual o fenômeno da possibilidade, estruturador da existência é rememorado. O jogo possui, assim, o caráter de festa, justamente por esse seu caráter de co-memoração. Devido esse seu “ar festivo” comumente se atribui ao jogo um sentido de não seriedade. Contudo à festa, à co-memoração do jogo não falta seriedade. O que é abolido é o peso da gravidade trazido pela estrutura da necessidade. O jogo, ao co-memorar o tempo do começo, não se regula pela estrutura da necessidade mas, se põe através do fenômeno da possibilidade de ser (e não ser mais) onde continuamente estão sendo postos em questão o destino do homem e do mundo.

Pois bem, o jogo aponta para a experiência de constituição do mundo, experiência na qual tudo aquilo que é, vem a ser. Desde essa compreensão do jogo não existe palavra convencional capaz de definir o que nele se põe. Ou melhor, a palavra que nasce desde o espaço do jogo não se confunde com nenhum símbolo convencional. Mas é antes a palavra que fala desde o silêncio no qual se reúne num sentido comum, tudo aquilo que se mostra desde a partida disputada. É o dizer projetante de mundo. Segundo Heidegger, “O dizer projetante é aquele que, na preparação do dizível, faz ao mesmo tempo advir, enquanto tal, o indizível do mundo”¹².

¹² HEIDEGGER, M., *A Origem da Obra de Arte*. Tradução de Maria Conceição Costa., Lisboa: Edições 70, 1990, p.59.

O jogo se mostra, em si mesmo, como um salto, um projeto à medida que a dinâmica temporal (de que é a expressão) é regulada pelo porvir. Por sua vez, o dizer desse projeto, ou seja, “o dizer projetante é poesia”¹³ Assim compreendida a poesia se abre como o espaço do jogo no qual o homem e a sua circunstância se constituem. A poesia não possui, portanto, o sentido de “gênero literário”. A poesia é compreendida essencialmente como uma produção que traz à tona aquilo que se mantinha oculto. Ora, isso que se mostra como uma ausência (isso que se mantém se mantém oculto) e que se abre no espaço da poesia, é o sentido de ser que libera os diferentes significados nos quais, ao longo da história do Ocidente, se descobre e se articula o ser do homem e da sua circunstância. Assim, a poesia se mostra indissociavelmente ligada ao acontecimento no qual se põe em questão a história de um povo. No jogo de constituição do mundo, a poesia se faz o espaço no qual deve ser pensado o tempo dessa história. Tempo que deve liberar a linguagem do alarido no qual ela sempre de novo se dispersa do silêncio que, nela (linguagem) se mantém como seu elemento essencial. No jogo do tempo a linguagem emerge como o poema no qual se articula a língua de um povo. Consoante Heidegger, “cada língua é o acontecimento do dizer, no qual, para um povo, emerge historicamente o seu mundo.”¹⁴

4. Considerações finais:

A Poesia ao nos revelar a dimensão autêntica da linguagem, dimensão que resguarda o caráter lúdico desde o qual a existência se constitui nos permite compreender a afirmação de Heidegger “*Existem, portanto, dois tipos de pensamento, sendo ambos à sua maneira, respectivamente, legítimos e necessários: o pensamento que calcula e a reflexão que medita*”¹⁵. Esses modos, cada qual a sua maneira, nos revelam o poder desse dizer projetante de mundo. Dizer que faz com que o falatório (no qual a existência cotidiana se dispersa e se esvai do seu ser mais autêntico) sempre de novo se “quebre”, estilhaçando o significado do ser (do homem e do mundo) que nele encontra-se cristalizado numa fala vazia. Por isso, o modo de estarmos mais próximo à essa dimensão poética da linguagem é

¹³ *Idem, ibidem.*

¹⁴ *Idem, ibidem.*

¹⁵ *Idem, pág. 13.*

permanecermos junto ao falatório que nos constitui em nosso cotidiano. É na distância, veiculada por esse desenraizamento da linguagem expressa no falatório, que se põe a proximidade com a origem e o seu dizer poético. Assim, é necessário dizermos sempre um sim e um não ao modo como a existência se nos revela. A *serenidade para com as coisas* é necessária para que o jogo da nossa existência não se esgote numa única partida.

Referências:

BIRAULT, Henri. *Heidegger et l'expérience de la pensée*. Gallimard: Paris, 1978.

HEIDEGGER, M, *Ser e Tempo*. Petrópolis: Vozes, 1989.

_____. *La question de la technique*. Paris: Gallimard, 1980.

_____. *Science et Méditation*. Paris : Gallimard, 1980.

_____. *Sérénite*. Paris: Gallimard, 1976

_____. *Pour servir de commentaire à sérénité*. Paris: Gallimard, 1976

_____. *Le Principe de Raison*. Paris: Gallimard, 1962.

_____. *l'être, le fund et le jeu*. Paris: Gallimard, 1983.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva,1980.
