

O jogo enquanto metodologia da hermenêutica filosófica

Luiz Rohden

UNISINOS / Filosofia

*A vida é um jovem que joga,
jogo de dados: do jovem é o reino.*
Heráclito

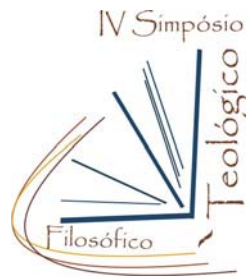
Preâmbulos

Antes de jogarmos o jogo ontológico com o jogo jogado no conto “Famigerado”, é preciso – como em quase todos os jogos – fazer um alongamento, um aquecimento prévio para poder jogar bem... A vida é um grande jogo no qual fomos jogados e somos instigados a jogar. Sendo assim, deparamo-nos com a feliz possibilidade de apreender e compreender o mundo enquanto um jogo – não nos moldes do jogo de xadrez, mas talvez mais próximo da configuração do jogo de futebol. Quem não pôde compreender isto ainda corre o risco de se assemelhar aos títeres e de passar o tempo que lhe foi concedido jogando o jogo das representações para si e para os outros.

Lastimavelmente ainda aprendemos em nossas escolas que, diferentemente dos demais animais, somos seres predominantemente *racionais, lógicos*. Esquece-se, deste modo, nos escaninhos do mundo, o fato de que somos, antes dessa pobre tipificação, *animais hermenêuticos*, seres que, acordados ou dormindo, estamos a compreender, a interpretar o real e que o nível lógico, analítico, racional, constitui uma possibilidade, entre outras, de leitura do mundo. Aristóteles não escreveu que *todos os homens almejam ao conhecimento matemático do real*, mas que *todos tendemos e procuramos o saber* o qual engloba aquele nível, mas o ultrapassa. O desejo humano ontológico de compreender, de interpretar o mundo pode ser tomado como um impulso natural para conhecê-lo e, em certo sentido, controlá-lo, para sentir-se em casa e à vontade nele: a pequena Helena quando chora traduz sua carência de carinho e de leite materno e, ensaia também, com seu choro o desejo de controlar o real e de nele sentir-se segura.

É, pois, do fato antropológico de sermos seres hermenêuticos que inferimos a existência de um modo de conhecer, uma maneira humana de ser que consiste em apreender e traduzir o real para si mesmo e para os demais. Essa face humana é tema de reflexão do que se convencionou chamar de *hermenêutica* que, por sua vez, possui conteúdo e método próprios, como convém aos distintos níveis de conhecimento e de saber.

Com relação ao objeto é difícil, para não dizer que é quase impossível, sintetizar, em poucas palavras, qual seria o mais próprio da hermenêutica. Ao revisitar as suas origens históricas, vemos que ela englobava três ramos do conhecimento: o literário, o jurídico e o teológico, e todos estavam envolvidos em compreender e tematizar o *sentido* (dos textos específicos de cada área). O



sentido pode ser considerado como o tema, a questão, o foco, enfim, o objeto específico da hermenêutica. E sentido pode ser considerado como o *primeiro nome do ser*, uma vez que este se diz de diferentes modos. Concebemos sentido como *motivação e razão de ser* de algo (da vida, de um texto, do mundo, etc). Como ele não pode ser reduzido a uma entidade fixa a ser extraída, precisa ser instaurado por meio de um caminho processual.

Deste modo, convém conceber e justificar um método que seja, o mais possível, apropriado para realizar a abordagem e a explicitação do sentido do real em sua totalidade. Na tradição hermenêutica encontramos três modelos metodológicos ou metáforas largamente difundidas, quais sejam, o diálogo, o círculo e o jogo. Destes, o mais conhecido e utilizado é o primeiro, ao passo que os outros dois têm sido utilizados com mais parcimônia seja na filosofia, seja na teologia, seja em outras áreas do conhecimento.

Ora, o fito deste texto é desenvolver e justificar a noção e a pertinência do jogo enquanto o método por excelência da hermenêutica (útil e apropriado a ser aplicado às áreas do conhecimento humano). O conceito de método que temos em mente aqui não se circunscreve ao científico moderno que se assenta na cisão entre o sujeito cognoscente e o objeto conhecido. Os métodos tidos como mais sérios e reconhecidos (o analítico, filológico, o dialético, o exegético, etc) ancoram-se na concepção de ser humano essencialmente como *homo sapiens*, *homo faber*. Porém, como partimos aqui do fato de que ele é, ontologicamente falando, *homo ludens*¹, justificamos o jogo enquanto um caminho compreensivo e fundamentador do real. O termo *lúdico* não equivale a uma postura sem compromisso, mas a um modo de conhecer e de justificar com regras e objetivos específicos. Por isso estruturamos nossa reflexão sobre o jogo enquanto método explicitando o pressuposto básico de que 'a vida é um jogo' (1). A seguir classificamos os jogos em dois modelos básicos, o técnico e o ontológico (2). E, ao final, aplicaremos a noção de *jogo ontológico* ao conto "Famigerado", de João Guimarães Rosa (3).

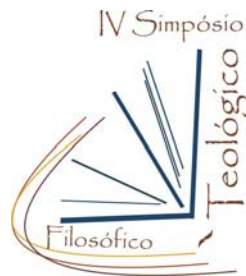
1. Acerca da vida enquanto jogo

O mundo, a vida, como um todo, não é apenas um grande jogo? Pode não ser um grande jogo de xadrez do qual nos fala Alice em suas aventuras no país das maravilhas: "é uma partida de xadrez fabulosa que está sendo jogada... no mundo todo... se é que isso é o mundo",² mas um grande jogo simplesmente, no qual os personagens e as motivações para jogar variam:

por vezes os jogadores são os próprios homens, buscando manipular seus semelhantes como se manipulam peças de xadrez [...] por vezes os jogadores são Deus e Satã [...] Por vezes os próprios deuses são

¹ Sobre isto ver HUIZINGA, J., *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva Editora da USP, 1971.

² CARROL, L., *Alice: edição comentada*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002, p. 156.



*peças num jogo mais elevado, e os jogadores desse jogo são por sua vez peças de uma interminável hierarquia de tabuleiros de xadrez maiores.*³

Particularmente penso que o modelo de jogo de xadrez para compreender e explicitar o mundo é válido, mas há outros melhores.

Assim como a arte de ler, de escrever, de trabalhar, de compreender, de interpretar, de amar, etc, a de viver pode ser vista como um jogo. Heráclito já havia se deparado com “o homem que rola agitado pelos obscuros movimentos do mundo”. Esse fato o levou a “refletir sobre o jogo”, e com isso ele ingressou “na roda dos que observam a rota dos dados lançados por mãos hábeis”. E assim, “onde outros se entregam ao prazer dos sentidos” ele jogou com o sentido da vida e “habitou-se a explorar o curso do sol, o fluxo das águas e a tensão dos opostos. O resultado incerto dos dados é-lhe agora símbolo de movimentos em liberdade: *A vida é um jovem que joga, jogo de dados: do jovem é o reino*”.⁴

A vida é um jogo jogado por um conjunto de jogos; e é ela quem articula e joga com os diferentes jogos de linguagem: “o músico joga com sons, o pintor joga com tintas, o escultor joga com madeira, barro, bronze, pedra, o poeta joga com palavras, mitos, imagens, o pensador joga com conceitos”⁵ e o hermeneuta joga com diferentes concepções de mundo. Composta por muitos jogos, a vida recria-se em diferentes espaços: “joga-se na escola, joga-se quando se pensa, joga-se no laboratório, joga-se na assembléia e no tribunal. Saímos duma área de jogo para ingressar em outra. Nunca deixamos de jogar. O jogo é o *ethos* do homem”.⁶

O fato é que não temos como fugir do jogo da natureza: se, por um lado, dela e nela fomos gerados e jogados no jogo da vida, por outro lado, é nela que precisamos aprender a jogar o jogo da sobrevivência (alimentando-nos dela, transformando-a em sangue e ossos). O que é, pois, o viver senão a arte de aprender a jogar o jogo do mundo criativamente ou ser jogado por ele passivamente? Que é que fazemos com nossas pequenas Helenas senão ensiná-las a aprender as regras dos diferentes jogos para então jogá-los, desde o jogo da alimentação até o da educação? Se, por um lado, *é bom estar vivo*, por outro, é um perigo e um risco estar vivo, *porque aprender-a-viver é que é o viver mesmo*⁷, ou seja, aprender a jogar é que é jogar mesmo. A vida enquanto um grande jogo, não é apenas uma questão de sorte, de imitação, de risco, mas uma luta no sentido de trágico, uma batalha entre arte e técnica, entre criação e repetição. Por aí já é possível perceber porque Nietzsche, Wittgenstein, Heidegger e Gadamer levaram a sério o jogo e o incorporaram em suas perspectivas de filosofar.

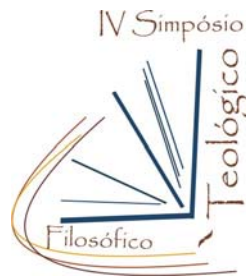
³ Idem, nota 10, p. 156-157.

⁴ SCHÜLLER, D., *As origens do discurso democrático*. Porto Alegre: L&PM, 2002, p. 74-75.

⁵ Ibidem, p. 78.

⁶ Ibidem, p. 79.

⁷ ROSA, J. G., *Grande Sertão : Veredas*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1958, p. 550.



Do supra-dito podemos inferir que o próprio conhecimento humano constitui um grande jogo de linguagem no interior do qual jogam-se distintos jogos de linguagem; há jogo jogado no interior de cada um deles (jogo intra-disciplinar), há outro jogo jogado entre eles (jogo inter-disciplinar) e outro jogado pelo grande jogo (jogo transdisciplinar). Não será possível enumerar todos os tipos de jogo nem mostrar as especificidades de cada um deles. Podemos dizer, para efeitos didáticos, que os jogos são classificáveis em dois grandes grupos considerados como metodologias da hermenêutica: o jogo enquanto método técnico (metodológico) e o jogo enquanto método ontológico (filosófico). Embora possuam muitas regras e exigências comuns, eles têm suas especificidades e objetivos próprios. Nosso intuito é de enfatizar aqui a fecundidade da segunda modalidade de jogo.

2. Acerca da vida do jogo técnico e do jogo ontológico

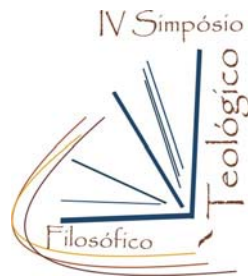
2.1. Sobre o jogo técnico jogado pela hermenêutica metodológica

Consideramos hermenêutica metodológica aquele jogo técnico de conhecimento interpretativo do real em que o sujeito procura ter nas mãos o controle, quase que total, do seu objeto de conhecimento, ao modo de um domador de cavalos. Segundo este jogo, basta aplicar certas regras para obter um determinado produto ou resultado, coisa que qualquer estudioso poderá obter desde que seja atento e fiel executor delas. Num certo sentido, este é o jogo da ciência moderna: nele o sujeito realiza testes para obter determinado resultado e todos os outros estudiosos, possuidores das mesmas regras, poderão e deverão obter o mesmo resultado. Isto é, esta concepção de ciência, como diz Heidegger, *não pensa*.

Neste tipo de jogo o jogador se assemelha ao *cogito* cartesiano. Ele tende a jogar só, e é - como se diz na gíria do futebol - um *fominha*. Encontramos este jogo jogado pelos exegetas, pelos filólogos, pelos analíticos que, como especialistas, pretendem possuir a chave de leitura de determinado objeto.

Ao jogar com os textos, o jogador ou os jogadores do jogo técnico, partem do pressuposto de considerar o sentido como algo fixo, unívoco, comprovável e comparável ao *eidos* platônico ou à *ousia* aristotélica. Considerado como uma entidade fixa, o sentido subjacente e escondido no mundo pede para ser detectado e arrancado dele.

Neste jogo joga-se para controlar e dominar o real, isto é, para vencê-lo. Nele procura-se ver apenas o que se quer ver, ouve-se apenas o que se quer ouvir, diz-se apenas o que se quer que seja dito. Por um lado, graças a este tipo de jogo a humanidade encontrou antídotos para inúmeros males que a assolavam, assim como construiu técnicas para viver de modo mais confortável e seguro. Aquilo que é buscado, neste caso, precisa ser encontrado e, preferencialmente, em todos os tempos e lugares. Por outro lado, trata-se do tipo de jogo jogado entre babados e babadores, entre senhores (que buscam serem servidos) e servos (que submissamente procuram agradá-los).



Neste modelo de jogo, no resultado final há vitoriosos de um lado e derrotados de outro, dominadores e opressores de um lado, e destruídos, *humilhados e ofendidos*, de outro. Na verdade, segundo este jogo, o mundo aparece, estrutura-se e é justificado num todo dividido entre duas margens seccionadas entre si: ricos e pobres, brancos e pretos, senhores e servos, sujeito e objeto, teoria e prática, etc.

Esse é um jogo finito que acaba quando há um dominado, um destruído, um seduzido. Jogado com este modelo, ao final do processo, o texto assemelha-se a um inútil bagaço de cana, a natureza a uma matéria da qual todo sumo foi sugado, o outro como um ser reificado, pois o que importa, basicamente, neste modelo de jogo “é derrotar seu rival, conquistar a vitória e encerrar o jogo”.⁸

Segundo a perspectiva técnica, isola-se o objeto em questão das circunstâncias externas, para poder interpretá-lo melhor. O isolamento não é apenas do ponto de vista espacial, mas temporal-histórico.

Nesse jogo, como ressalta Edgar Allan Poe, ganhará quem for mais atento⁹, quem souber calcular com mais exatidão. Aqui, mais do que criar, basta conhecer bem e executar as regras do jogo. O jogo de xadrez ilustra exemplarmente este jogo de interpretação do real.

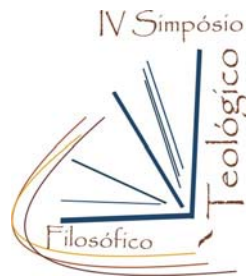
2.2. Sobre o jogo jogado pela hermenêutica ontológica

Concebemos a hermenêutica filosófica como aquele jogo ontológico de conhecimento onde a compreensão emerge dum processo reflexivo oriundo do confronto relacional entre o sujeito que conhece e o objeto compreendido. Aquele é afetado por este no processo de sua apreensão conceitual. Melhor do que o jogo de xadrez, no jogo de cartas, como Poe descreveu, o jogar é mais filosófico, ontológico, pois o jogador

não se confina ao seu jogo, nem rejeita deduções nascidas de coisas externas ao jogo, somente porque é o jogo seu objetivo do momento. Examina a fisionomia do parceiro, comparando-a cuidadosamente com a de cada um de seus adversários. Considera a maneira pela qual são arrumadas as cartas em cada mão; e muitas vezes conta, pelos olhares lançados pelos seus possuidores às suas cartas, os trunfos e figuras que têm. Nota cada movimento do rosto, à medida que o jogo se adianta, coligindo um cabedal de idéias, graças às diferenças fisionômicas indicativas de certeza, surpresa, triunfo ou pesar. Da maneira de recolher uma vasa, adivinha se a pessoa pode fazer outra da mesma espécie. Reconhece

⁸ CARSE, J. P., “Jogos finitos e infinitos. A vida como jogo e possibilidade”. Rio de Janeiro: Nova Era, 2003, primeira orelha da capa.

⁹ “E em nove casos dentre dez é o jogador mais atento, e não o mais hábil, quem ganha”: POE, E. A., “Crimes na rua Morgue”. In: POE, Edgar Allan. *Ficção completa, Poesia & Ensaios*. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 2001, p. 66.



um jogo fingido pela maneira com que é lançada a carta na mesa. Uma palavra casual inadvertida, uma carta que cai acidentalmente, ou que é virada, e o conseqüente olhar de ansiedade ou despreocupação com que é apanhada, a contagem das vvas pela sua ordem de arrumação, o embaraço, a hesitação, a angústia ou a trepidação, tudo isso são sintomas, para sua percepção aparentemente intuitiva, do verdadeiro estado das coisas.¹⁰

Visto assim, este modelo de jogo assemelha-se ao jogo das ciências contemporâneas regidas pela ótica da totalidade e conhecidas como teorias sistêmicas, as quais são concebidas como redes.

No jogo ontológico, o sujeito não tem a pretensão de possuir o controle total do real, mas ao compreender se compreende jogando com o outro. Do mesmo modo que não se vive sozinho, não é possível conhecer nem compreender o mundo solipsisticamente.

O sentido, enquanto *primeiro nome do ser* e direção de sentido, não é tomado como uma entidade fixa, imutável, mas como *razão e motivação de ser de algo* que pede e precisa ser instaurado incessantemente no tempo e no espaço. Dito isto, não podemos conceber o sentido do sentido (de um texto, da existência, da natureza) de modo unívoco.

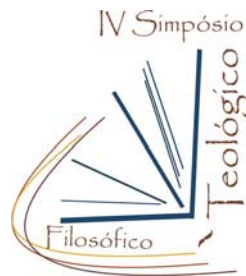
Neste jogo joga-se para jogar, para aprender a jogar com e no jogo da vida. Que prazer, que emoção, que satisfação que sentimos quando nos deixamos embalar pelo espírito e movimento do jogo! Nós não jogamos apenas para ganhar, para vencer e disso nos gloriar, mas pelo próprio prazer de jogar. O *telos* do jogo, neste caso, não está fora dele, mas no seu próprio movimento. O jogo que se joga entre as pessoas não é de submissão-servidão, mas de liberdade, de solidariedade, de sustentabilidade.

No jogo ontológico todos os seus jogadores saem ganhando e não há apenas vitoriosos de um lado e derrotados de outro. Nele, seus parceiros têm seus horizontes ampliados, seus preconceitos são postos em questão e, retificados ou ratificados, seus sentimentos são re-trabalhados, pois o jogo de compreender e de conhecer é sempre auto-implicativo.

O jogo ontológico é infinito porque não se acaba, uma vez que fomos jogados nele e jamais saberemos como será seu final. Além disso, o mundo aparece e se estrutura aqui sobre e a partir de uma *terceira margem*¹¹, ao modo de uma rede, onde as coisas, as pessoas, as pedras aparecem todas interconectadas e entrelaçadas entre si. Neste processo, um livro não será descartado depois de lido, mas poderá ser relido, a natureza será tratada e cuidada como a nossa casa, o outro será considerado alguém com quem precisamos aprender a jogar jogo de futebol entre amigos e não boxe. Aqui o que importa mesmo é continuar jogando o jogo da vida de modo que seus

¹⁰ POE, E. A., op. cit., p. 67.

¹¹ Ver sobre isto o conto de João Guimarães Rosa *A terceira margem do rio* em Rosa, J. G., *Primeiras Estórias*. 6ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1972, p. 31 a 37.



jogadores e as coisas com as quais jogam sejam potencializadas em suas capacidades e aqueles plenificados em suas ações. Esse jogo ontológico pode também ser caracterizado como infinito, à medida em que “o jogo é mais importante do que os resultados. Mais do que ganhar, o que importa é continuar jogando”,¹² é continuar mantendo vivo o jogo da vida.

Para jogar o jogo ontológico é preciso levar em conta e integrar os fatores *pré-rationais*, novos e externos às regras de um jogo. Por exemplo, há que se mudar a tática de jogar futebol quando este é jogado num dia de muita chuva ou de muito vento ou de muito sol. Não basta aplicar as regras de um jogo para jogá-lo bem, há que se integrar fatores espaço-temporais e psicológicos para que jogar o jogo ontológico.

Se no jogo técnico ganha quem for mais atento e souber melhor manipular os dados com os quais joga, no jogo ontológico ganha quem é mais capaz de alargar seus horizontes, quem procura compreender a *lógica* do outro, quem analisa¹³ e se esforça para se colocar na posição do outro, pois este também pode ter razão naquilo que pensa e expressa.

Embora os dois modelos de jogos compreensivos do real possuam exigências e condições comuns, diferem no seu escopo, um é de vencer, outro de criar elos; um é de dominar, o outro é de relacionar-se livremente; um é de compreender o sentido como uma entidade fixa, o outro é de tomá-lo como um processo instaurador, renovável no tempo e no espaço. Dito isto, ratifico as palavras de J. Greisch: “diga-me que jogo tu jogas, e eu te direi que filósofo tu és”,¹⁴ diga-me qual dos jogos hermenêuticos tu jogas e eu te direi que tipo de hermeneuta tu és, que tipo de pessoa és.

Com esta contraposição – não excludente, mas complementar – explicitamos melhor o que compreendemos pela noção de jogo ontológico enquanto método por excelência e próprio da hermenêutica filosófica. A seguir, disponho-me a mostrar meu jogo jogando com o jogo ontológico jogado numa das mais belas páginas da literatura brasileira, ou seja, no conto “Famigerado”.

3. A vida do jogo ontológico no conto “Famigerado”

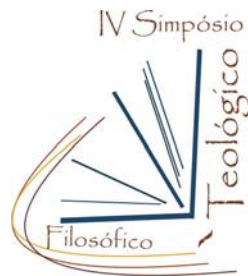
3.1. Pontos de partida da seguinte partida literária

Faz parte de cada jogo possuir suas regras próprias bem como delimitações numéricas, espaciais e temporais. No caso do jogo do conto, Damázio, um famigerado malfeitor viajou várias léguas a cavalo, acompanhado

¹² CARSE, J. P., op. cit., Primeira orelha da capa.

¹³ No jogo de damas “em que os movimentos são *únicos* e pouco variam, as probabilidades de engano ficam diminuídas e, a atenção não estando de todo absorvida, todas as vantagens obtidas pelos jogadores só o são graças a uma perspicácia superior [...] Privado dos recursos habituais, o analista coloca-se no lugar de seu adversário, identifica-se com ele e não poucas vezes descobre, num simples relance de vista, o único meio – às vezes absurdamente simples – de induzi-lo a um erro, ou precipitá-lo num cálculo errado”. POE, E. A., op. cit., p. 66.

¹⁴ GREISCH, J., Le phénomène du jeu et les enjeux ontologiques de l’herméneutique. *Revue internationale de philosophie*, v. 54, n. 213, 3/2000, p. 468.



de suas três testemunhas, para perguntar a um Doutor “uma opinião sua explicada” sobre o sentido do termo *famigerado* que lhe fôra atribuído por um moço de fora, do governo. O processo de desenredar os significados por parte do Doutor tece a trama deste fascinante conto, trançado em torno da instauração do sentido do termo *famigerado*.

No princípio do conto, lemos: “foi de incerta feita - o evento”¹⁵. Isso mostra que o famoso jogo em questão se deu num determinado espaço do Sertão, em um certo tempo, entre o Doutor, Damázio e os três homens a cavalo que o acompanhavam. Esse é espaço físico e temporal em que se deu o jogo de compreensão e de configuração do termo *famigerado*. As regras implícitas de acolher, de aceitar a visita do outro foram jogadas pelo Doutor que, mesmo temeroso, dispôs-se a ouvi-lo e dar uma opinião acerca das dúvidas daquele “jagunço até a espuma do bofe”, possibilitando assim o jogo do conto.

Naquele espaço do Sertão, à janela da casa do Doutor, com a chegada de Damázio, deu-se início o jogo hermenêutico. Faz parte do jogo (no caso, finito, mas ainda assim ontológico), ter um começo preciso assim como um “final definitivo”.¹⁶ O conto inicia com uma palavra e conclui com outra, começa apresentando um problema, um enigma e conclui com uma solução acerca do “famoso assunto”. Essa solução, segundo o viés ontológico, jamais será única e exclusiva, pois novos leitores darão continuidade ao jogo do conto.

Embora o jogo, para ser jogado, tenha necessidade de limites rígidos como tempo, espaço, número de participantes, um início e um fim determinados, não podemos ao seu início prever o seu final. Nesse sentido, podemos dizer que estamos diante de um jogo finito que é dramático, “visto que o resultado ainda não é conhecido”. Porém, “o fato do resultado ser desconhecido é que o torna um jogo verdadeiro”.¹⁷

3.2. Condições para que se jogue o jogo ontológico

Em primeiro lugar, para se jogar, é preciso desejar e querer jogar. Quem joga não é obrigado a jogar,¹⁸ assim como não joga quem tem medo de jogar. No conto em questão, o empecilho maior – que não deixa qualquer tipo de jogo rolar, ou seja, que emperra o jogo do conhecer, do aprender, do pensar – é o *medo* conforme confessa o Doutor: “o medo é a extrema ignorância em momento muito agudo”.¹⁹ O medo paralisa uma pessoa que poderia jogar, entregar-se ao movimento do mundo, ampliar seus horizontes, conhecer outras realidades. O *Doutor* e Damázio puderam jogar porque, no princípio, enfrentaram e superaram o medo daquele encontro inusitado. O primeiro não se atemorizou diante daquele cavaleiro com “cara de nenhum amigo”, efetivou

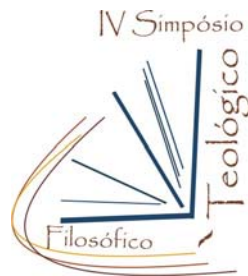
¹⁵ ROSA, J. G., *Primeiras Estórias*. 6ª ed. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, INL, 1972, p. 8-13.

¹⁶ CARSE, J. P., op. cit., p. 14.

¹⁷ Ibidem, p. 35.

¹⁸ “O jogo finito só existe se os jogadores livremente desejarem jogá-lo. Ninguém que seja forçado a jogar pode jogar. Um princípio invariável de todo jogo, finito ou infinito, é que quem quer jogar que jogue, o faz livremente. Quem é *obrigado* a jogar, não pode *jogar*”, Ibidem, p. 13.

¹⁹ ROSA, J. G., op. cit., p. 9.



uma *epoché* do seu sentimento, do seu preconceito em relação àquele estranho e famigerado sertanejo, enquanto que o segundo enfrentou os fantasmas e as conjecturas que rondavam em torno da alcunha de *famigerado* que lhe fôra atribuída.

Superado o primeiro empecilho, lançaram-se na aventura de conhecer a si mesmos e ao mundo tal qual se lhes apresentava naquele espaço. Consoante isso, elaboraram uma compreensão universal do famigerado termo. Ao se disporem a jogar, eles efetivaram outra condição fundamental de todo jogo para ser jogado, ou seja, assumiram o(s) risco(s) daquele jogo, encarnando seu espírito e sua dinâmica própria, e as surpresas²⁰ que são proporcionadas pelo jogo ao jogar, que pertencem ao movimento de todo jogo. O jogar (com textos, com a natureza, com as pessoas) institui-se num movimento de vai-e-vem no qual os jogadores precisam assumir os riscos dos ganhos e das perdas implicados no jogo, o que o conto nos mostra exemplarmente. Quem não se dispõe a assumir as perdas em suas apostas não consegue jogar plenamente.

Damázio, homem de valor, buscou justificar sua decisão de viver e proceder não mais pela força bruta, mas pela palavra, pela *linguagem*. Ele procurou compreender o sentido do termo, isto é, teve de jogar-se no jogo da linguagem renunciando ao jogo técnico da violência e, deste modo, reatualizou a origem da hermenêutica filosófica.

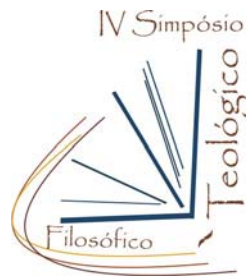
Diferentemente dos demais jagunços, ele encarnou duas exigências fundamentais para a efetivação de qualquer jogo: *ele saiu* da sua Serra, *desceu* do alto da serra, e caminhou até o arraial para encontrar o Doutor e com ele jogar com a compreensão do seu viver. De acordo com Schüller, “para jogar é preciso sair de si, provocar o adversário, fazê-lo jogar”,²¹ ou seja, é preciso descer do pedestal da petulância, é preciso *entrar na porta dos outros*. Trata-se, sim, de uma saída de si em sentido físico, geográfico, espacial, mas, também moral, intencional. Só é possível jogar o jogo plenamente quando alguém se entrega ao seu movimento. Além disso, Damázio soube provocar e levar o Doutor a jogar com ele o jogo de linguagem da decifração da alcunha de *famigerado*, e o Doutor, por sua vez, assumiu os riscos de jogar com ele.

O jogo ontológico é jogado na atualização da potência humana de querer saber, de querer compreender, de *sair de si mesmo* pela pergunta como nos testemunha Damázio: “eu vim perguntar a vosmecê uma opinião sua explicada...”.²² Não se trata de uma pergunta vazia às voltas com um conhecimento alienado, mas de uma questão na qual quem pergunta encontra-se nela enredada. Ao querer jogar aquele jogo o jagunço saiu de si e teve a coragem de perguntar a um outro sobre o sentido daquilo que diziam que ele era. Se, por um lado, é preciso renunciar a si mesmo, morrer para seu *ego*, para jogar ou compreender mais plenamente o sentido da vida; por outro lado,

²⁰ De acordo com Carse, a “surpresa é um elemento crucial na maioria dos jogos finitos”, op. cit., p. 37.

²¹ SCHÜLLER, D., op. cit., p. 78.

²² ROSA, J., G., op. cit., p. 10.



é necessário abrir-se ao que o outro quer dizer, é preciso jogar com o jogo de suas palavras para compreender o mundo.

A exigência anterior estampa e tematiza a virada da concepção de uma hermenêutica metodológica para a ontológica, na esteira (com suas devidas correções) da conhecida *linguistic turn*. Se na primeira há ainda uma ênfase ao eu como condutor do jogo, na segunda o eu quer e se dispõe a jogar, mas se sabe também jogado e, em boa parte, determinado por suas regras e pelos objetos em questão em cada jogo, efetivando-se um movimento dialético entre ação e sujeição, entre técnica e criação, historicidade e novidade. Carse retratou isso assim: “uma certa ocultação do eu está presente em todos os jogos finitos. Os jogadores precisam deliberadamente esquecer a natureza inerentemente voluntária do jogo...”.²³ Esta exigência fundamental de todo jogo ontológico traduz-se na linguagem teológica como: *é preciso morrer para poder viver*; e, na linguagem místico-oriental: é preciso perder-se para obter o todo, é preciso ser indiferente para alcançar a plenitude da vida.²⁴

Outra regra pressuposta e jogada pelos personagens do conto é: “ninguém pode jogar sozinho”,²⁵ pois, mesmo que alguém jogue só com o computador ou com impressões, está jogando com o outro, com uma linguagem que não é dele totalmente. Para descobrir o sentido do atributo à sua pessoa, o jagunço se dispôs a jogar com o Doutor e, se por um lado, ele teve que se *achegar e perguntar* para saber quem era, por outro lado, o Doutor precisou *perceber os movimentos* que externavam a interioridade do seu interlocutor: “a conversa era para teias de aranha. Eu tinha de entender-lhe as mínimas entonações, seguir seus propósitos e silêncios”.²⁶ Aqui encontramos dois traços próprios de todo jogo: a afirmação “a conversa era para teias de aranha” atesta que o jogo tem seu tempo, requer paciência para ser jogado, exige que se jogue a jogada apropriada àquela circunstância.

Outro elemento presente nesse jogo é o modo de elaborar a linguagem compreensiva do real que não se constitui *ex nihilo* nem é elaborada solipsisticamente, mas é erigida conjuntamente. Damázio e o Doutor souberam e puderam tecer uma *terceira margem*, exigindo inicialmente uma atenção ao real representada pelo Doutor com sua *docta ignorantia* e pelo famoso jagunço com sua sede de querer saber. Essas posturas é que possibilitaram a explicitação e a elaboração de uma linguagem condizente com o famoso assunto em questão.

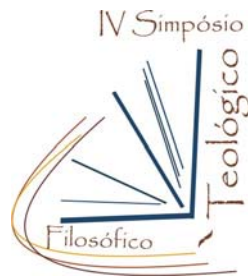
Não há jogo asséptico. Ou seja, em todo jogo de linguagem estamos às voltas com pré-conceitos, pré-julgamentos, pré-juízos. O processo de compreensão parte desses dados. aliás, estes se constituem em condições para o conhecermos o real. Damázio pergunta ao Doutor: “Vosmecê agora me faça a boa obra de querer me ensinar o que é mesmo que é: fasmisgerado...

²³ CARSE, J. P., op. cit., p. 28.

²⁴ “Estar vazio de toda criatura é estar cheio de Deus. E estar cheio de toda criatura é estar vazio de Deus” epígrafe do livro *O livro da divina consolação e outros textos* de Mestre Eckhart. Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2005.

²⁵ CARSE, J. P., op. cit., p. 65.

²⁶ ROSA, J., G., op. cit., p. 11.



faz-me-gerado... falmisgeraldo... famílias-gerado...?”,²⁷ O Doutor, sabiamente, percebeu que sua questão, de cunho filosófico-existencial, exigia uma resposta do mesmo teor e por essa razão não lhe respondeu lendo o que dizia o dicionário. Ao não se posicionar de modo indiferente diante de Damázio, o Doutor acolheu sua angústia metafísica, uma vez que sua pergunta versava sobre quem ele era de fato. Sua postura espelha o conhecido *Princípio da Caridade*, que é um princípio norteador da hermenêutica ontológica: “de acordo com esse princípio procura-se avaliar as palavras e os pensamentos do outro, ao modo do que ocorre na tradução que procura maximizar o acordo em torno de alguma interpretação”.²⁸ Para jogar bem o jogo os dois jogadores precisaram reconsiderar, reintegrar em suas jogadas os pré-conceitos. O jogo hermenêutico não implica em negar, eliminar, suprimir simplesmente os pré-conceitos, mas cotejá-los, analisá-los, compará-los a fim de saber melhor “o que é mesmo que é”. Além disso, joga-se bem o jogo ontológico quando seus jogadores são parceiros e primam pelo jogo limpo (ou seja, não alteram suas regras ao longo ou no final do jogo). Ser parceiro significa procurar pelo sentido conjuntamente, e não delegar o seu controle a qualquer tipo de autoridade. Damázio, no caso, não procurou a resposta ao seu problema na autoridade do padre nem na do governo, mas no Doutor que evoca, no fundo, a postura de um sábio do Sertão.

Outra exigência central para a efetivação de um autêntico jogo ontológico é a busca e a procura da verdade que Damázio expressou com as seguintes palavras: “agora, se me faz mercê, vosmecê me fale, **no pau da peroba**, no aperfeiçoado: o que é que é, o que já lhe perguntei?”.²⁹ Uma atividade que não se pautar pela busca da verdade provavelmente implicará em instituir um jogo sujo, anti-ético. Assumindo as exigências de se jogar à luz da caridade e da verdade vejamos e joguemos com o jogo dialógico jogado entre Damázio e o Doutor.

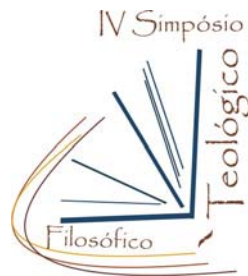
3.3. Acerca do jogo ontológico entre o famigerado e o Doutor

Enfim, vistas as condições e as exigências que já constituem o próprio jogo hermenêutico, o texto nos apresenta a instauração do sentido mediante as perguntas, as respostas e as afirmações dos dois interlocutores, acompanhados das três testemunhas. O Doutor, junto à janela, retrata a postura do deus Hermes na medida em que desvela, com Damázio, aos poucos, os vários significados do termo de modo a configurar-lhe um sentido: “-Famigerado é inóxico, é ‘célebre’, ‘notório’, ‘notável’ ...”, ao que o jagunço interroga: “Vosmecê mal não veja em minha grossaria no não entender. Mais me diga: é desaforado? É caçoável? É de arrenegar? Farsância? Nome de ofensa?” Ao quê, o médico responde: “-Vilta nenhuma, nenhum doesto. São

²⁷ Ibidem, p. 11.

²⁸ ROHDEN, L. *Interfaces da Hermenêutica*, p. 159-160. Mais detalhes sobre esse princípio, ver: DAVIDSON, D., *De la Verdad y de la Interpretacion*. Fundamentales contribuciones a la filosofía del lenguaje. Barcelona: Gedisa, 1995.

²⁹ ROSA, J. G., op. cit., p. 12.



expressões neutras, de outros usos...”. E, no movimento desse jogo, Damázio torna a perguntar “- Pois... e o que é que é, em fala de pobre, linguagem de em-dia-de-semana?” E ouve mais outra resposta: “- Famigerado? Bem. É: ‘importante’, que merece louvor, respeito...”.³⁰

Nesse denso e intenso diálogo encontramos vários traços constitutivos do jogo ontológico: em primeiro lugar, o sentido do termo *famigerado* foi sendo gradativamente instaurado graças a um conjunto de exigências e condições prévias próprias do jogo filosófico. Foi na conjunção entre as jogadas do Doutor e as do jagunço que se erigiu um jogo que instaurou o sentido ao modo do jogo de futebol entre amigos, e não segundo o modo do jogo bélico, ou seja, para se apossar e controlar [o sentido]. O sentido foi sendo configurado no vai-e-vem entre as perguntas e as respostas, foi tecido de modo dinâmico pelo entrelaçamento entre os significados ambíguos do termo *famigerado*: por um lado o desejo cheio de dúvidas e de desconfianças de querer saber de Damázio e, por outro lado, a postura hermenêutica do Doutor. A sede daquele foi saciada no momento em que pôde configurar o sentido do famoso termo mediante o jogo terapêutico em torno da palavra *famigerado*, pois seu temor inicial era que ele significasse algo de maléfico.

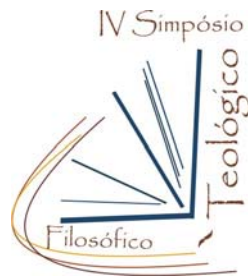
Em segundo lugar, a instauração do sentido continua acontecendo *ad infinitum* – visto que não há interpretação unívoca do real, da vida – à medida em que cada leitor se dispuser a jogar com o jogo de palavras do conto. O jogo deste conto, como qualquer outro “jogo finito considerado pode ser jogado muitas vezes, embora cada evento da sua ocorrência seja único. O jogo que foi disputado naquele *momento* por *aqueles* jogadores jamais poderá ser jogado de novo”.³¹ Não há um sentido unívoco ou *a priori* a ser descoberto no “Famigerado”, mas uma *terceira margem* a ser construída toda vez que nos dispusermos a jogar com sua razão de ser.

Em terceiro lugar, é interessante perceber que Damázio dispensou suas testemunhas no momento que compreendeu o sentido da alcunha que lhe fôra atribuída. É como se ele precisasse da comunidade para compreender e construir sua identidade. Junto a isso, logo a seguir, ele apeou do seu cavalo e aceitou beber um copo de água oferecido pelo Doutor. E foi assim, graças ao jogo hermenêutico do Doutor – diferente do procedimento cartesiano claro e distinto – que os dois puseram-se a dialogar e assegurou-se a partir de então “a paz das mãos”. O jogo das palavras jogado entre os dois protagonistas do conto acerca do sentido apropriado ao termo *famigerado* não se efetivou segundo os moldes do jogo de xadrez – onde, ao final, só há, normalmente, um ganhador -, mas se realizou segundo o jogo ontológico no qual ambos, ao seu final, são ganhadores, pois tiveram assim os seus horizontes de vida alargados e suas ações universalizadas.

À guisa de conclusão...

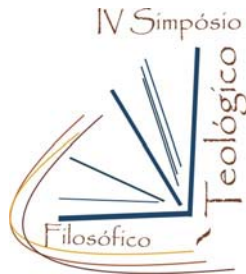
³⁰ Ibidem, p. 12.

³¹ CARSE, J. P., “Jogos finitos e infinitos. A vida como jogo e possibilidade”. Rio de Janeiro: Nova Era, 2003. p. 40.



Aqui mostrei meu modo de jogar jogando o jogo com Damázio e o Doutor, e cá ficaram registradas as páginas de uma entre outras muitas possibilidades de instaurar o sentido da vida. Num certo sentido, o jogo jogado filosoficamente é um exercício prático da *phrônesis* aristotélica à medida em que, no seu movimento interior, são discernidos e concebidos os conceitos e justificadas as ações, jogando sempre com as circunstâncias históricas, espaciais, seja do jogador, seja do jogo a jogar.

Penso que o filósofo precisa jogar com o que é, de fato, *famigerado*, “importante, que merece louvor, respeito...” no jogo da vida. Caso contrário, corre o risco de fazer teatro e representações dela, deixando de aprender a jogar, ou seja, de passar e de não viver o tempo. Enfim, o pedido de Damázio ao Doutor para que lhe falasse em “linguagem de em-dia-de-semana” renova e atualiza o exercício filosófico de instauração do sentido no tempo e no espaço em que se encontra cada jogador.



Referências bibliográficas

CARROL, Lewis. *Alice: edição comentada*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

CARSE, James P., "Jogos finitos e infinitos. A vida como jogo e possibilidade". Rio de Janeiro: Nova Era, 2003.

GREISCH, Jean. Le phénomène du jeu et les enjeux ontologiques de l'herméneutique. *Revue internationale de philosophie*, v. 54, n. 213, 3/2000, p. 447-468.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva Editora da USP, 1971.

MESTRE ECKHART. *O livro da divina consolação e outros textos*. Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2005.

POE, Edgar Allan. *Ficção completa, Poesia & Ensaios*. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 2001.

ROHDEN, Luiz. *Interfaces da Hermenêutica*. Caxias do Sul : EDUCS, 2008.

ROSA, João Guimarães. *Grande Sertão : Veredas*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1958.

ROSA, João Guimarães. *Primeiras Estórias*. 6ª ed. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, INL, 1972, p. 8-13.

SCHÜLLER, Donaldo. *As origens do discurso democrático*. Porto Alegre: L