

O conceito de jogo no “Oásis da Felicidade”, de Eugen Fink

The concept of play in Eugen Fink’s “Oasis of Happiness”

Manoel Cardeal da Costa Neto¹, Thauan Santos Soares²

Resumo

O objetivo deste artigo é esclarecer o conceito de jogo conforme apresentado por Eugen Fink em seu texto “Oásis da Felicidade: Pensamentos para uma Ontologia do Jogo” (1957). Fink propõe uma investigação ontológica sobre o jogo, considerando-o um fenômeno universal que transcende meramente ser um passatempo ou atividade recreativa. Ele identifica três etapas essenciais para a compreensão do jogo: a caracterização preliminar, a análise estrutural e a conexão entre jogo e ser. A metodologia utilizada para realizar esta pesquisa foi qualitativa e descritiva, focada em uma análise detalhada do conceito de “Jogo” proposto por Fink em “Oásis da Felicidade” (Fink; Silva; Giubilato, 2022), além do diálogo com comentadores. O artigo conclui que o jogo não é um fenômeno marginal ou contingente na vida humana, mas sim um aspecto essencial da existência, interligado a outros fenômenos fundamentais como morte, trabalho, luta e amor. O jogo é, portanto, um fenômeno primordial que permite aos seres humanos experimentar uma forma de eternidade e encontrar um refúgio da exaustiva e constante busca pela *eudaimonia*, proporcionando uma experiência de significado e criatividade na realidade presente. Em suma, Fink eleva o jogo a uma dimensão ontológica profunda, reconhecendo-o como um componente vital da condição humana.

Palavras-chave: Jogo; Eugen Fink; Medialidade; Mundo.

Abstract

The objective of this article is to elucidate the concept of play as presented by Eugen Fink in his text “Oasis of Happiness: Thoughts on an Ontology of Play” (1957). Fink proposes an ontological investigation of play, considering it a universal phenomenon that transcends merely being a pastime or recreational activity. He identifies three essential stages for understanding play: preliminary characterization, structural analysis, and the connection between play and being. The methodology used for this research was qualitative and descriptive, focusing on a detailed analysis of the concept of “Play” proposed by Fink in “Oasis of Happiness,” as well as engaging in dialogue with commentators. The article concludes that play is not a marginal or contingent phenomenon in human life but rather an essential aspect of existence, interconnected with other fundamental phenomena such as death, work, struggle, and love. Play is, therefore, a primordial phenomenon that allows humans to experience a form of eternity and find a refuge from the exhausting and constant pursuit of *eudaimonia*, providing an experience of meaning and creativity in the present reality. In short, Fink elevates play to a profound ontological dimension, recognizing it as a vital component of the human condition.

Keywords: Play; Eugen Fink; Mediality; World.

¹ Graduação em Filosofia pela Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, Paraná, Brasil. Graduando em Jornalismo na Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, Paraná, Brasil. *E-mail:* manoeledcostan@gmail.com

² Doutorando em Filosofia pelo Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, Paraná, Brasil. *E-mail:* thauan.santos.soares@uel.br

Introdução

O filósofo alemão Eugen Fink começou sua trajetória acadêmica como aluno e assistente de uma das grandes figuras da fenomenologia do século XX, Edmund Husserl. Inicialmente, ele seguiu de perto os caminhos de seu mestre, mas ao longo do tempo desenvolveu sua própria abordagem, afastando-se gradualmente de Husserl. É em suas obras mais tardias que sua voz singular se destaca com mais clareza, pois é nesse período que Fink avança além da fenomenologia de Husserl, consolidando sua própria perspectiva filosófica (Sepp, 2019, p. 8). É neste período tardio que sua filosofia se volta para a questão do jogo (*Spiel*) como um tema de importância filosófica primordial.

Fink, em sua concepção sobre o jogo, teve influência direta de Nietzsche e também de Heráclito, como é possível observar, principalmente, na obra de 1946, “A Filosofia Nietzscheana do Jogo” onde esse conceito faz uma de suas primeiras aparições. Desta forma, fica claro que a noção de jogo de Fink tem grande inspiração filosófica em dois pensadores: Nietzsche e Heráclito³. Todavia, este artigo não tratará diretamente destas influências, focando inteiramente no texto de Fink: “Oásis da Felicidade: Pensamentos para uma Ontologia do Jogo” (Fink; Silva; Giubilato, 2022). Assim, o objetivo deste artigo é esclarecer o conceito de jogo de Fink conforme ele é apresentado nesse texto, formando as bases de sua filosofia do jogo.

O jogo como oásis da existência humana

O texto “Oásis da Felicidade” apresenta a concepção geral do problema do jogo na filosofia madura de Fink e foi posteriormente incluído no volume “Jogo como Símbolo de Mundo” (1960).

Nele, o autor começa indicando como o jogo adquiriu uma importância real em nossos tempos, conquistando seu próprio *status* e posição em meio à nossa sociedade contemporânea. Com o avanço tecnológico, o jogo foi contemplado com novas ferramentas, brinquedos e até mesmo espaços próprios para suas atividades. É comum encontrarmos nas cidades locais dedicados a atividades de jogo. Por exemplo, quadras poliesportivas, parquinhos infantis ou mesas de tênis de mesa.

Prédios com *playgrounds* completos, incluindo balanços, gangorras, cama elástica e escorregadores, além de salas de jogos com itens modernos como pebolim e fliperama, são exemplos de como o jogo nunca esteve tão presente em nosso cotidiano. Este avanço tecnológico acentuou uma das facetas do jogo que, segundo Fink, “[...] é pensado ser um remédio para os prejuízos da civilização tecnocrática contemporânea” (Fink, 2010, p. 14, tradução nossa). O que se pode entender desta citação é que, de certa forma, o jogo possui uma característica terapêutica, onde o ser humano busca refúgio da rotina sufocante da sociedade em que vive. Como o nome do texto sugere, o jogo serviria como um oásis de felicidade em meio a um deserto de responsabilidades e frustrações. No entanto, essas características ainda deixam em aberto a questão filosófica principal: o que são o jogo e o ato de jogar? Dessa forma, Fink direciona-se à questão ontológica do jogo.

Fink apresenta uma reflexão detalhada sobre as características peculiares do jogo humano, formulando uma estrutura especulativa conceitual preliminar. Seguindo sua própria abordagem (Fink, 2010, p. 15), sua reflexão é dividida em três etapas: a caracterização preliminar do fenômeno do jogo; a análise estrutural do jogo; e a questão relativa à conexão entre jogo e ser.

³ O uso que Fink faz de Heráclito está intrinsecamente ligado à interpretação de Nietzsche, já que este último também incorporou o pensamento do pré-socrático em sua filosofia. Assim, ao interpretar Nietzsche, Fink acaba, mesmo que indiretamente, interpretando Heráclito. Além disso, há o célebre seminário sobre Heráclito, conduzido por Fink e Heidegger em 1966, onde ambos os filósofos discutem a rica filosofia de Heráclito e as diversas interpretações que ela suscitou. Nesse contexto, observa-se que a “[...] formulação cosmológica, anunciada claramente no épico seminário sobre Heráclito de 1966 [...], destaca o pensamento de Fink em relação ao de Heidegger, sendo, [...] uma espécie de ‘consequência interna’ ou de ‘crítica reformulação’ de seu próprio pensamento juvenil” (Giubilato; Silva, 2022, p. 120).

A caracterização preliminar do fenômeno do jogo

Segundo Fink (2010, p. 15, tradução nossa), o jogo se caracteriza como “[...] um fenômeno da vida com o qual todos já possuem uma familiaridade por si mesmos”. Ou seja, todos já participaram de alguma atividade lúdica em determinado momento de suas vidas. O jogo é algo que todos podem discutir e comentar, pois possuem experiências próprias relacionadas a ele. Podemos afirmar, portanto, que o jogo é um fenômeno universalmente reconhecido em suas mais variadas formas. Essa familiaridade com o jogo não se resume apenas ao indivíduo; trata-se de algo público e conhecido por todos. O jogo é parte integrante da sociedade humana⁴.

“Todo tipo de jogo, até mesmo o jogo teimoso da criança mais solitária, possui um horizonte interpessoal. Que portanto vivamos em jogo, que não esbarremos nele como um acontecimento extrínseco, mostra que o ser humano é o “sujeito” do jogo” (Fink, 2010, p. 15, tradução nossa).

Fink inicialmente direciona sua investigação para o jogo como um elemento familiar na sociedade humana, ou seja, algo presente no nosso cotidiano. Ele explica que, à primeira vista, o jogo é muitas vezes encarado levemente, sendo associado simplesmente a uma forma de diversão e repouso. A existência humana é marcada por dificuldades e obstáculos, tensões e repousos, negócios e diversão — uma luta constante por riquezas, *status*, poder, entre outros. Desta forma, nós, seres humanos, “[...] como doadores de sentido que somos, damos justamente sentido ao que fazemos, amando, trabalhando, lutando, brincando ou mesmo morrendo” (Holzapfel, 2011, p. 206, tradução nossa). Neste contexto, o jogo é visto como uma “interrupção ocasional, uma pausa, e está relacionado à real e séria interpretação da vida de uma maneira análoga à maneira como o sono está relacionado à vigília”

(Fink, 2010, p. 16, tradução nossa). Essa perspectiva sugere que o jogo serve ao humano como um alento em meio a seus dias trabalhosos. Por exemplo, quando chegamos em casa após um dia cansativo de trabalho e ligamos nosso *videogame* para simplesmente jogar, essa atividade, numa interpretação simplista, parece ser um mero passatempo. Essa visão superficial, contudo, não captura a profundidade do fenômeno lúdico em sua totalidade.

Assim, no ritmo de conduzir a vida de uma pessoa, o jogo parece assumir um papel legítimo, embora limitado. É válido como um “complemento”, um fenômeno complementar, como uma pausa relaxante ou uma atividade recreativa, ou até mesmo como um feriado da carga de deveres, é algo que nos anima na paisagem severa e sombria de nossa vida (Fink, 2010, p. 16, tradução nossa).

[Justamente] para não nos tornarmos prisioneiros dos demônios modernos do mundo do trabalho, para não nos esquecermos do riso e não decairmos no ordinário mundo factual, o [...] jogo é recomendado ao ser humano contemporâneo por diagnósticos culturais — como uma assistência terapêutica para a alma doente, por assim dizer (Fink, 2010, p. 17, tradução nossa).

O jogo seria algo tão banal que teria como papel apenas aliviar nossa tensão do cotidiano? Sofremos tanto em nossas rotinas, que o jogo serve como um socorro para nossa condição deplorável? Fink indica que tais concepções são ingênuas e insuficientes, pois operam por meio de antíteses, como “trabalho e jogo” ou “jogo e a seriedade da vida”. Dessa forma, o jogo nunca será compreendido em sua forma mais fundamental, pois permanece como um contrafenômeno, distorcido e obscurecido. É considerado algo que não requer seriedade, não é obrigatório nem autêntico, sendo um capricho da ociosidade humana. Por conseguinte, mesmo encarando positivamente a recomendação do jogo como uma cura para os malefícios do mundo

⁴ É interessante destacar que a temática do jogo também ganhou relevância com outros autores em outras áreas de conhecimento, mas durante períodos cronologicamente próximos, como na obra do historiador Johan Huizinga (2019), “Homo Ludens” (1938) e “Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem” (1958), do sociólogo Roger Caillois (2017).

moderno, ele permanece como um fenômeno marginal da existência humana, um contrapeso periférico à realidade. “[...] um tempero para a refeição pesada do nosso ser [...]” (Fink, 2010, p. 17, tradução nossa).

Mesmo utilizando essas concepções de jogo, é possível afirmar que o mundo adulto carece substancialmente dos elementos fundamentais do jogo. Para os adultos, os jogos frequentemente se reduzem a passatempos ou *hobbies*, distantes das verdadeiras potencialidades que o jogo pode oferecer. Em contraste, voltamos às crianças, para as quais o jogo permanece intacto como uma esfera de existência própria. No entanto, à medida que as crianças crescem, essa esfera de jogo tende a desmoronar, sucumbindo à rotina de trabalho e estudo que consome as energias dos mais jovens. O jogo começa a perder seu foco central à medida que as crianças entram na adolescência — um processo comum e gradual. “O quão mais óbvia a seriedade da vida se torna, mais óbvio, também, o jogo perde seu sentido e significado” (Fink, 2010, p. 17, tradução nossa).

Certos experimentos pedagógicos⁵ buscam uma transição equilibrada entre o jogo da infância e o trabalho da vida adulta, evitando grandes rupturas entre essas etapas. O objetivo desses métodos é que a criança leve para a vida adulta e o ambiente de trabalho a espontaneidade, alegria e iniciativa originárias do jogo. Esses métodos pedagógicos indicam o jogo como um aspecto constituinte da existência humana, especialmente durante a infância, e que lentamente desaparece conforme a pessoa se desenvolve. É na criança que se revelam mais genuinamente as características essenciais do jogo humano, que, ao mesmo tempo, “[...] é inofensivo, menos enigmático e menos oculto que o jogo dos adultos” (Fink, 2010, p. 18, tradução nossa). A criança, devido à sua presente ingenuidade, joga de forma inocente, desconhecendo a sedução

das máscaras. Em contraste, o jogo no mundo adulto é disfarçado e secreto, escondido sob a seriedade da vida adulta, manifestando-se entre honrarias e títulos, em convenções sociais, como, por exemplo, um encontro entre casais e o chamado “jogo de conquista”.

Podemos afirmar, por fim, que não é totalmente verdade que apenas a criança é quem predominantemente joga. O adulto, talvez, jogue tanto quanto a criança, mas de maneira diferente, de forma mais oculta, secreta e disfarçada. O jogo adulto se esconde atrás da máscara do jogo. Não se pode negar que o jogo é um fenômeno amplo e multifacetado, ocorrendo desde uma criança brincando com seu boneco de *Dragon Ball Z* até uma encenação de uma peça de teatro de Shakespeare. Este reconhecimento da diversidade e onipresença do jogo em todas as etapas da vida humana sublinha a sua importância como um aspecto essencial da existência, permeando tanto os momentos de inocência e simplicidade na infância quanto as complexidades e sutilezas da vida adulta.

O jogo não é uma manifestação marginal na paisagem da vida humana, nem um fenômeno contingente surgindo apenas de tempo em tempo. O jogo pertence essencialmente à constituição ontológica da existência humana; é um *fenômeno fundamental da existência humana* (Fink, 2010, p. 18, grifo nosso, tradução nossa).

O ser humano é, acima de tudo, fundamentalmente formado por cinco fenômenos: morte, trabalho, luta, amor e jogo. Estes, segundo Fink, são os *fenômenos fundamentais da existência humana*. Eles “[...] formam a estrutura elementar da tensão e o esboço do caráter intrigante e polissêmico da existência humana.” (Fink, 2010, p. 18, tradução nossa). É certo afirmar que o ser humano só se totaliza quando imerso em alguns destes fenômenos. O ser humano vive e existe entre eles, mas não de

⁵ Basicamente, estes experimentos se concentram na apresentação do trabalho como uma espécie de “[...] jogo disciplinado e metódico” para as crianças, de forma que elas passem pela transição à vida adulta de maneira mais suave, preservando o máximo possível de sua espontaneidade, fantasia e imaginação. Busca-se alcançar algo como uma alegria criativa durante o trabalho adulto (Fink, 2010, p. 17).

forma ingênua e inocente, ele pensa a si e sua própria existência. O ser humano é o único ser que pensa a própria existência, somente assim podendo morrer, trabalhar, amar, lutar e jogar. Um ser que pensa e reflete sobre si e o que há ao seu redor, que pode relacionar-se de maneira mais profunda com o mundo que o contém.

Apesar de o jogo não ser o único fenômeno fundamental, ele é indubitavelmente um fenômeno peculiar e independente, que não pode ser simplesmente derivado de outras manifestações da vida. Não é possível defini-lo apenas contrapondo-o a outros fenômenos. No entanto, também não se pode negar que todos os fenômenos estão intrinsecamente relacionados entre si. Eles não ocorrem como fenômenos isolados; ao contrário, manifestam-se conjuntamente, interligando-se. “Cada um dos fenômenos fundamentais determina completamente a existência humana” (Fink, 2010, p. 18, tradução nossa).

Podemos imaginar um mundo onde os fenômenos fundamentais são forças que, em alguns momentos, tensionam-se entre si, compondo um jogo da existência do próprio mundo. É precisamente por isso que o jogo, além de ser um desses fenômenos, é também um fenômeno independente deles, por possibilitar o jogo entre os fenômenos, além de ser um fenômeno em si. “O jogo é uma dimensão existencial que é enredada e entrelaçada de múltiplas maneiras com as outras” (Fink, 2011, p. 222, tradução nossa).

O jogo humano é, essencialmente, uma atividade espontânea e criadora, um impulso vital, uma existência que move a si mesma. Mas este “mover” pertencente ao jogo não tem nenhuma relação com o movimento predominante na vida humana. Todas as outras atividades humanas, inclusive as relacionadas aos fenômenos fundamentais, fora o jogo, movem-se para a frente, ou seja, buscam um fim. O ser humano está sempre a caminho. Mas a caminho de onde? Em busca de quê? Nas palavras de Fink: “Sempre somos afastados e levados além de cada momento presente pela força com a qual projetamos nossa vida em direção à existência adequada e bem-sucedida. Todos nós lutamos pela

eudaimonia – mas não estamos de acordo sobre o que é” (Fink, 2010, p. 19, tradução nossa).

O ser humano está constantemente em busca da felicidade em suas vidas, mas parece nunca a alcançar verdadeiramente. Esse é um profundo paradoxo: em sua busca incessante pela felicidade durante a vida, o ser humano nunca a atinge em sua plenitude, pelo menos não antes de sua morte.

Enquanto respiramos, somos apanhados em um declínio precipitado da vida. Estamos fascinados pelo desejo de completar e cumprir nosso ser fragmentário. Vivemos na perspectiva do futuro. Concebemos o presente como uma preparação, como uma estação ao longo do caminho, como um caminho de passagem. Este notável “futurismo” da vida humana está intimamente ligado ao nosso traço fundamental, a saber, que não somos simples e evidentes como plantas e animais, que estamos preocupados com o “sentido” de nossa existência, que queremos entender por que estão aqui nesta terra (Fink, 2010, p. 19, tradução nossa).

Entre o nascimento e a morte, o ser humano se questiona incessantemente sobre si e seu destino, um mistério profundo que o acompanha ao longo da vida. Durante esse trajeto, ele se dedica a lutar, trabalhar, amar e, sem dúvida, jogar. É apenas quando a morte finalmente chega que sua existência se completa, e talvez, nesse momento derradeiro, ele encontre o destino tão almejado.

“Ao jogar, o homem negligencia o mundo, deixa de lado todas as suas proteções e esquece a corrida contra a morte e o nada em que se torna a sua vida. Jogando, coloca-se totalmente naquele momento, sequestrado do destino, e dá-lhe o selo indiscutível da própria humanidade” (Ruiz, 2012, p. 62, tradução nossa).

Considerando a característica humana de estar sempre se movendo em direção ao seu destino, como se enquadra o jogo nessa dinâmica? O jogo, ao contrário de outras atividades humanas, não possui um caráter futurista. Segundo Fink (2010, p. 20, tradução nossa), “[...] o jogo não se encaixa na forma de vida como as outras atividades fazem. O jogo é visivelmente separado totalmente do caráter futurista da vida.” O jogo ocorre no presente,

sem se envolver em planos ou caminhos que visem a um objetivo futuro. Ele serve como um presente pacificado, oferecendo um afastamento temporário das buscas cotidianas. “A existência humana só se concretiza plenamente quando sabe encontrar a porta de fuga de si mesma no fantástico oásis de felicidade que o jogo nos proporciona” (Boronat, 2016, p. 78, tradução nossa).

Embora alguns possam considerá-lo sem propósito ou infrutífero por não conduzir a um destino-final, o jogo transcende essa visão. Em vez de direcionar-nos a um futuro distante, ele confere significado às suas atividades no próprio ato de jogar. O jogo, portanto, não se limita a ser um mero passatempo; ele proporciona uma experiência de significado interno, distinta das outras atividades orientadas para o futuro.

Precisamente o que é puramente autossuficiente sobre o jogo é o sentido circular e fechado da atividade do jogo que permite a possibilidade de uma permanência humana ao longo do tempo, que não tem o caráter de se afastar e seguir adiante, mas permite demorar e é, por assim dizer, um vislumbre da eternidade (Fink, 2010, p. 21, tradução nossa).

O jogo, desta forma, ao nos desconectar do fluxo contínuo da luta por felicidade, nos conecta ao mundo e ao seu presente imediato de maneira mais fundamental. Além de ser uma atividade criativa, o jogo também está ligado à tranquilidade da eternidade, oferecendo uma experiência de eterno presente. Esta característica única do jogo permite que ele funcione como um refúgio do constante movimento em direção ao futuro, proporcionando um espaço onde a existência pode ser vivida de forma plena e autêntica no aqui e agora.

Quando o humano joga, ele se afasta de maneira única das outras formas de conduzir sua existência, colocando-se a certa distância delas. Entretanto, “[...] embora pareça escapar [*entziehen*] do fluxo padrão da vida, ele relaciona-se [*bezieht*] de uma maneira que é especialmente imbuída de sentido, a saber, no modo de se representar [*Darstellung*]” (Fink, 2010, p. 21, tradução nossa). O jogo,

portanto, é um modo de dar significado ao nosso presente no mundo. Para encerrar este tópico, vale citar as palavras do próprio filósofo:

O jogo é um fenômeno fundamental da existência, tão primordial e independente quanto a morte, o amor, o trabalho e a luta, mas não é dirigido, como nos outros fenômenos fundamentais, por um esforço coletivo para o objetivo final. Permanece acima e contra eles, por assim dizer, para assimilá-los, retratando-os. Jogamos com seriedade, jogamos com genuinidade, jogamos com a realidade, jogamos de trabalho e luta, jogamos de amor e morte. E nós até jogamos o jogo (Fink, 2010, p. 21, tradução nossa).

A análise estrutural do jogo

Seguindo adiante na análise tripartida do jogo, Fink adentra na análise estrutural do jogo. A forma de jogo dos seres humanos é demasiadamente enigmática para ser analisada de maneira precisa e objetiva, pois ela nos escapa em meio à negação de abordagens totalmente racionais ou conceituais, perdendo-se na polissemia de suas múltiplas máscaras. Ao buscar uma estrutura para o jogo, tais características devem ser levadas em total consideração.

O prazer encontrado no jogo é de difícil definição lógica ou racional, é um:

[...] prazer estranho que é difícil de entender, um que não é apenas sensitivo, nem apenas intelectual; é uma felicidade criativa e formativa de sua própria espécie e é por si só polissêmica, multidimensional. Pode incorporar profunda tristeza e um pesar abismal; pode até engolir prazerosamente o que é horrível (Fink, 2010, p. 22, tradução nossa).

Este prazer polissêmico, que engloba tanto o horror quanto a alegria, tanto a tristeza quanto a felicidade, assemelha-se a um prazer trágico, no qual o coração humano é tocado pelas mais diversas sensações, sejam elas positivas ou negativas. E, mesmo assim, um prazer emerge dessas sensações, até mesmo contrárias.

No jogo, não sofremos “dores reais” – e, no entanto, o prazer do jogo permite que a dor ressoe de uma maneira estranha que está presente e ainda não é real – mas nos agarra, nos pega, nos agita e nos abala. A tristeza [*Trauer*] é meramente “jogada” e é, no entanto, um poder que nos move no modo de jogar (Fink, 2010, p. 22, tradução nossa).

Podemos dizer que o prazer do jogo reside em uma esfera distinta do real, situada em um espaço medial entre o real e o irreal. Esse prazer não é meramente derivado do jogo em si, mas sim da experiência de estar jogando.

Um aspecto importante a destacar em relação ao jogo é seu caráter social, ou seja, o jogo com os outros. Conforme Fink (2010, p. 23, tradução nossa) observa, “[...] jogar é uma possibilidade fundamental de existência social”. Estruturalmente, o jogo não é uma atividade isolada de um único indivíduo; ele é inerentemente aberto à comunidade, promovendo um jogo compartilhado com outros seres humanos.

Dessa forma, chegamos às regras, que desempenham um papel determinante no jogo. Elas constituem e mantêm o jogo como algo obrigatório, mas, ao mesmo tempo, social e voluntário. Escolhemos as regras que serão seguidas de forma obrigatória, mas, caso seja da vontade de todos os jogadores, elas podem ser modificadas conforme necessário. Todos conhecemos os jogos mais tradicionais que envolvem uma abundância de regras, e alguns podem argumentar que, em comparação, os jogos de invenção e improviso são mais genuínos por permitirem uma liberdade de criação maior. No entanto, isso não é necessariamente verdade, pois as regras possuem um poder de adesão muito grande, o que, paradoxalmente, traz grande prazer ao jogar (Fink, 2010, p. 23).

Outro fator decisivo para compor o jogo é o que chamamos de brinquedos ou instrumentos voltados para as atividades do jogo. Esses objetos podem ser artificialmente produzidos ou encontrados na própria natureza. Um exemplo clássico é um galho que, nas mãos de uma criança — ou adulto — se transforma em uma espada para combater

um dragão, que por sua vez é representado por seu cachorro. Se essa mesma criança for a uma loja de brinquedos e comprar uma espada de plástico, ela fará o mesmo papel do galho usado anteriormente. O que realmente importa é o poder que o jogo confere ao objeto, transformando-o em algo mágico que ajuda o jogador a se transportar do seu mundo real para o mundo da fantasia criado pelo jogo, sem perder a noção da realidade ao seu redor. É uma espécie de existência dupla, em duas dimensões distintas, mas ainda assim pertencentes uma à outra.

Mas, vista da perspectiva de uma garota brincando, uma boneca é uma criança e a garota é sua mãe. Ao mesmo tempo, não é de forma alguma que a menininha realmente acredite que a boneca é uma criança viva. Ela não se engana sobre isso. Ela não confunde algo com base em uma aparência enganosa. Em vez disso, ela conhece simultaneamente a figura da boneca e seu significado na brincadeira. A criança brincando vive em duas dimensões. O caráter do brinquedo de ser um brinquedo, ou seja, sua essência, reside em seu caráter mágico: é algo dentro da realidade simples e, ao mesmo tempo, possui outra “realidade” misteriosa (Fink, 2010, p. 24, tradução nossa).

Sabendo que a brincadeira diz respeito à atividade do jogo, o exemplo da criança brincando é uma das melhores imagens que podemos ter em relação ao brinquedo e seu papel no jogar.

O jogo humano, necessariamente, demanda o uso de brinquedos ou ferramentas, visto que, ao considerarmos as atividades fundamentais da existência humana, nunca estamos dissociados dos objetos ao nosso redor, mas sim nos apropriamos deles. Conforme argumenta Fink (2010, p. 24, tradução nossa), “[...] no trabalho com o martelo, na luta com a espada, no amor com a cama, no poeta com a lira, na religião com o altar de sacrifício — e no jogo com o brinquedo”.

Quando uma criança brinca, ela se encontra entre duas dimensões distintas. Além da realidade concreta, a segunda dimensão pode ser entendida como o espaço medial ou medialidade, que se situa entre o real e o irreal, o cotidiano e a fantasia.

Quem joga, quem entra em um jogo, realiza no mundo real um certo tipo de atividade que é bem conhecido em suas características. No contexto interno do senso de jogo, no entanto, ele assume um papel. E agora devemos distinguir entre o ser humano real que “joga” e o papel humano na instância do jogo. O jogador “esconde-se” por meio de seu “papel”; em certa medida, ele desaparece nele (Fink, 2010, p. 24-25, tradução nossa).

Assim como a criança brincando, a pessoa que interpreta um papel em um jogo não se ilude entre o que é real e o que é fruto do jogo. Ela não se confunde entre o fato e a aparência, pois o jogador mantém a capacidade de se retirar de seu papel quando necessário. Existe, portanto, uma vivência em dois níveis distintos, nos quais o jogador pode transitar livremente, pois “[...] na experiência do jogo, uma abertura ao campo do possível, no qual as fronteiras habituais que demarcam precisamente os limites entre ‘realidade’ e ‘irrealidade’ se reconfiguram por meio de novos recortes” (Oliveira, 2020, p. 479). Entretanto, é um equívoco pensar que a medialidade é criada do nada; ela se baseia no mundo real e utiliza um espaço real, ao mesmo tempo em que se transporta para um local distinto. O espaço medial é, portanto, uma dimensão separada do espaço e do tempo mundano, mas que simultaneamente reflete o mundo em que se encontra. “Ao ser incorporado à filosofia como uma noção medial, o jogo, mais do que qualquer outro fenômeno, é capaz de apresentar o movimento relacional de estruturação das elaborações do ‘espírito’, ou seja, da inventividade e da imaginação humana” (Schuck, 2021, p. 35).

O jogador, ao projetar-se na medialidade, envolve-se como criador de seu próprio mundo, imergindo em sua própria criação. Ele desempenha seu papel no espaço medial, interagindo com os objetos ao seu redor e até mesmo com outras pessoas. Importante notar que o jogador não confunde os elementos ou as pessoas do espaço medial com os elementos factuais do mundo cotidiano. Ele mantém uma consciência clara sobre o que é irreal e fantasioso e o que é real e cotidiano.

Não se pode entender que o jogo estabelece uma espécie de véu que encobre a percepção humana das coisas no mundo, pois o jogo, estritamente falando, não possui uma posição ou duração real no mundo. Ele possui seu próprio tempo e espaço, distintos do mundo factual. Ainda assim, é necessário um local real e gastamos nosso tempo real ao jogar.

“O mundo do jogo não está suspenso em um mero reino de pensamento; sempre tem um cenário real, mas nunca é uma coisa real entre as coisas factuais. No entanto, isso requer necessariamente coisas reais para ganhar uma posição nelas” (Fink, 2010, p. 25, tradução nossa).

O que podemos afirmar a partir disso? O aspecto fantasioso do jogo não é simplesmente um fenômeno subjetivo que envolve a aparência do mundo, nem tampouco algum tipo de ilusão que ocorre no interior do jogador e que não pode ser encontrado nas coisas em geral. Quanto mais se tenta refletir sobre o fenômeno do jogo, mais enigmático e questionável ele se torna.

O jogo se passa em um determinado tempo e espaço, mas estes não definem o mundo do jogo. O mundo do jogo situa-se num lugar impreciso entre a realidade e a aparência, abrindo uma dimensão fantástica que suspende as coordenadas da nossa realidade quotidiana, redefine-as e vira-as de cabeça para baixo (Boronat, 2016, p. 85, tradução nossa).

Enquanto jogamos, nós, seres humanos, existimos entre dois extremos opostos: a fantasia e a realidade. Em certos momentos, a liberdade prazerosa gerada pela atividade do jogo nos afasta de tal forma do mundo real que rompemos com a consciência de que estamos jogando, podendo nos perder no aspecto fantasioso do espaço medial. Podemos dizer que o jogo possui ambos os elementos, “[...] o aspecto Apolíneo brilhante da individualidade livre, mas também o aspecto Dionisíaco sombrio do abandono e do pânico” (Fink, 2010, p. 26, tradução nossa).

Estruturar o jogo não é uma tarefa simples, pois, em seu cerne, ele possui um caráter enigmático

e de difícil definição. O ser humano, ao se entregar à atividade do jogo, também não pode alcançar uma compreensão exata sobre ele. A relação do ser humano com o jogo é ambígua, dado o caráter polissêmico do jogo. Contudo, alcançamos pontos comuns de grande valor: a existência dupla do ser humano enquanto joga, situada entre duas dimensões distintas — o real e o fantasioso — ambas contidas na medialidade.

O caráter ontológico do jogo

Chegamos, por fim, à conexão entre o jogo e o ser como aparência. Essa questão também apresenta uma grande dificuldade de investigação, dada a sua complexidade e a natureza desafiadora de sua compreensão e estudo.

O jogo é criativo, é uma produção. O produto é o mundo do jogo, uma esfera de aparência, um campo cuja realidade obviamente não é uma questão muito resolvida. E, no entanto, a aparência do mundo-lúdico não é simplesmente nada. Nós nos movemos nele enquanto brincamos; vivemos nele — certamente algumas vezes de maneira leve e arejada como no mundo dos sonhos, mas outras vezes também cheios de devoção e imersão ardentes. Essa “aparência” tem, de tempos em tempos, uma realidade experiencial e um poder de impressão mais fortes do que a maior parte das coisas cotidianas, em sua normalidade desgastada (Fink, 2010, p. 28, tradução nossa).

Podemos nos questionar, portanto, sobre a natureza e a posição desse espaço medial e sua aparência, que, ao mesmo tempo, faz parte do mundo real e cotidiano, e também está fora dele, relacionado ao mundo lúdico. Qualquer indagação ontológica sobre o jogo deve, primeiramente, “[...] determinar sua posição e sua condição” (Fink, 2010, p. 28, tradução nossa).

Fink elenca três formas de interpretar a aparência do jogo:

Essa aparência pertence às próprias coisas — como a concha do núcleo, como manifestação da essência. Em outro momento, falamos de

aparência em relação a uma constatação enganosa e subjetiva, uma visão errônea, uma representação pouco clara. Então a aparência está em nós, naqueles que concebem falsamente — está no “sujeito”. Além disso, há também uma aparência subjetiva que não é pensada a partir da relação entre a verdade ou o erro de quem representa e as próprias coisas — uma aparência que legitimamente habita em nossa alma, precisamente como uma construção do poder de imaginação, de fantasia (Fink, 2010, p. 28, tradução nossa).

Desta forma, a aparência é apenas um modo de acessar as coisas do mundo? Uma ilusão enganadora sobre a verdadeira essência das coisas? Ou seria uma fantasia originada de nossas almas? A fantasia, claramente, se faz totalmente presente na atividade do jogo, mas seria o espaço medial meramente um produto da fantasia humana? Essa concepção seria bastante limitada, especialmente considerando que o jogo está sempre em contato com os brinquedos, os quais não são apenas frutos do imaginário humano.

Fink utiliza uma analogia para tentar elucidar a questão da aparência no jogo: imagine uma árvore ao lado de um lago, onde o lago reflete a árvore. Temos, então, a árvore real e sua imagem refletida no lago. O reflexo da árvore existe de tal forma que não está presente na realidade concreta; ele existe apenas no lago, sendo, portanto, um tipo de “[...] representação independente de ser e contém como aspecto constitutivo de sua atualidade algo que é, em si, especificamente “não real” — e, além disso, baseia-se em outro ser simplesmente real” (Fink, 2010, p. 29, tradução nossa).

Para fortalecer a argumentação, segue o trecho abaixo.

[...] o jogo passa a ser compreendido pelo autor como um fenômeno mais apropriado para tratar da noção de medialidade, pois, ainda que seja legítimo interpretá-lo como uma imagem, não é o caso compreendê-lo como uma imagem-espelho da realidade, nem mesmo mais como janela, pois ele não significa uma passagem do “real” para o “irreal”, mas a criação de um contexto no qual as fronteiras habituais que estabelecem os limites da realidade e da irrealidade se

embaralham e se reconfiguram constantemente, tal como no mundo (Oliveira, 2020, p. 478).

O fenômeno do jogo incorpora esse modo de refletir as coisas reais do mundo no espaço medial. No jogo, os objetos reais são espelhados e revestidos com a máscara do imaginário e da fantasia. Ao mesmo tempo, o jogo é real e também transcende o real. “As coisas reais sempre pertencem ao mundo do jogo — mas em parte elas têm o caráter de aparência ôntica e, em parte, são revestidas de uma aparência subjetiva originada da alma humana” (Fink, 2010, p. 29, tradução nossa).

Podemos nos questionar: qual é o significado humano da dimensão do jogo, a medialidade? Esta dimensão delinea outro espaço onde realmente existem coisas? Seria este território estranho um lugar de caráter elevado e único, no qual a essência de todas as coisas é invocada pela presença humana?

No espelhamento mágico do mundo-lúdico, a coisa individual (o brinquedo, por exemplo) que é destacada por acaso se torna um símbolo. Passa a representar algo. O jogo humano é (mesmo que não o conheçamos mais) a atividade simbólica de trazer à presença o sentido do mundo e da vida (Fink, 2010, p. 30, tradução nossa).

Este ponto é crucial, pois identifica o objetivo principal do filósofo alemão: o jogo e a medialidade podem ser considerados vias de acesso do ser humano ao verdadeiro sentido de sua existência e do mundo. Por conseguinte, o jogo pode ser visto como um símbolo do mundo.

“O jogo é símbolo do mundo, pois, a partir da sua própria dinâmica, permite que o ser humano experiencie a dinâmica do todo-do-mundo, isto é, por meio da experiência do jogo mundano, o ser humano finito se reconhece como parte do jogo do mundo, da manifestação do infinito” (Oliveira, 2020, p. 481).

Quem primeiro indicou o jogo como elemento constitutivo da existência não foi Fink, mas sim Heráclito. Segundo o pré-socrático, “Tempo é criança brincando, jogando; de criança o reinado”

(Heráclito, 1996, p. 102). Heráclito descreve o curso do mundo como uma criança empilhando pedras aleatoriamente, uma metáfora para o jogo. Séculos depois, Nietzsche seguiu os passos de Heráclito e também concebeu o jogo como símbolo do mundo, conforme a interpretação de Fink, onde ele descreve a essência do mundo como um jogo, e onde o ser humano é “[...] o único ser no vasto universo capaz de corresponder ao todo predominante. Somente na correspondência com o que está além do humano, o ser humano pode então alcançar sua essência nativa (Fink 2010, p. 31, tradução nossa).

Conclusão

O objetivo deste artigo é esclarecer o conceito de jogo conforme apresentado por Fink em seu texto “Oásis da Felicidade: Pensamentos para uma Ontologia do Jogo” (1957). A investigação sobre a natureza do jogo revela que, ao engajar-se genuinamente em atividades lúdicas, o ser humano adentra um espaço denominado medialidade. Este espaço, que pode ser vivenciado por uma criança brincando, uma pessoa em uma festa ou um jogador de *RPG* de mesa, é caracterizado por uma coexistência entre dois mundos: o real e o fantasioso. No entanto, esses dois mundos não são completamente distintos; ao contrário, eles formam uma única e irrevogável realidade na qual a fantasia se apoia no terreno sólido da realidade para ganhar vida.

A medialidade, portanto, traz consigo o caráter da fantasia e do irreal, mas nunca se desvincula completamente do mundo real. Quando jogamos, entramos em um espaço fora do tempo e do espaço convencionais, mas que ainda utiliza a realidade física como base para sua existência. Esse fenômeno aparentemente contraditório, onde o jogo ocorre fora do real, mas nunca o abandona, pode ser compreendido pela dualidade do espaço medial, que incorpora simultaneamente as características do real e do irreal, da fantasia e do mundano.

No espaço medial, o ser humano experimenta uma pausa do mundo cotidiano, vivenciando um momento de eterno presente. Nesse estado, ele se

desliga da busca constante pela *eudaimonia*, encontrando no jogo um refúgio de alegria e criatividade. Esta conclusão está em consonância com a perspectiva de Fink, que descreve o jogo como um “oásis de alegria”, um espaço onde a liberdade e a fantasia podem florescer sem restrições.

Em síntese, a medialidade oferece uma compreensão mais profunda do papel do jogo na existência humana, mostrando que, ao jogar, o ser humano não apenas se diverte, mas também explora e integra aspectos fundamentais de sua realidade e imaginação. O jogo, portanto, não é apenas uma atividade superficial, mas um fenômeno complexo que reflete a essência do ser humano e sua capacidade de transformar o real através da fantasia.

Referências

- BORONAT, Nuria S. M. La existencia como juego: la antropología filosófica de Eugen Fink. In: MINGOL, Irene Comins; ALBERT, Sonia París (ed.). *La interculturalidad en diálogo: estudios filosóficos*. Sevilla: Editorial Thémata, 2016. p. 77-88.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- FINK, Eugen. Fenómenos fundamentales de la existencia humana. Traducción de Cristobal Holzapfel. *Observaciones Filosóficas*, Zaragoza, p. 1-185, mayo 2011.
- FINK, Eugen. Oasis of happiness. In: FINK, Eugen. *Play as symbol of the world*. Bloomington: Indiana University Press, 2010. p. 14-32.
- FINK, Eugen; SILVA, Felipe Maia da; GIUBILATO, Giovanni. Oásis da felicidade: pensamentos para uma ontologia do jogo (1957). *Cadernos de Filosofia Alemã*, São Paulo, v. 27, n. 1, jun. 2022. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2318-9800.v27i1p125-144>.
- GIUBILATO, Giovanni; SILVA, Felipe Maia da. Apresentação: A ontologia finkiana do jogo: introdução ao ensaio “Oásis da felicidade”. *Cadernos de Filosofia Alemã*, São Paulo, v. 27, n. 1, p. 119-124, jun. 2021. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2318-9800.v27i1p119-124>.
- HERÁCLITO. Fragmentos. In: SOUZA José Cavalcanti de (org.). *Os pré-socráticos*. São Paulo: [s. n.], 1996. p. 84-122.
- HOLZAPFEL, Cristóbal. Fenómenos existenciais fundamentales de Eugen Fink: juego y muerte. *Revista de Filosofía*, Santiago, v. 67, p. 201-214, 2011. DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-43602011000100013>.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- OLIVEIRA, Camila F. O despertar do infinito na finitude: uma análise do “Jogo como símbolo do mundo” de Eugen Fink. *Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, v. 21, n. 3, p. 475-483, dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.62506/phs.v1i3.64>.
- RUIZ, Joaquín D. H. El juego como problema filosófico. *Signos*, Boyacá, v. 33, n. 2, p. 57-70, 2012. DOI: <https://doi.org/10.19053/01235095.685>.
- SCHUCK, José F. *O jogo como modelo onto-cosmológico de compreensão filosófica*. 2021. Tese (Doutorado em Filosofia) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2021.
- SEPP, Hans Rainer. Prefácio. In: FINK, Eugen. *Presentificação e imagem*. Tradução de Anna Luiz Coli. Londrina: Eduel, 2019. p. 7-27.

Recebido em: 16 ago. 2024

Aceito em: 12 nov. 2024

