

A grandeza e a miséria dos jogos na era do entretenimento¹

The greatness and misery of games in the age of entertainment

La grandeza y la miseria de los juegos en la era del entretenimiento

Colas Duflo²

Resumo: O presente artigo, de autoria de Colas Duflo, objetiva analisar como o jogo é banalizado na era do entretenimento. Conforme o autor em pauta, o jogo está em toda parte, porém a pobreza conceitual que acompanha a diluição do jogo em qualquer coisa, tem engendrado um empobrecimento do lúdico. Este fator fomenta uma instrumentalização do jogo, quer dizer, o jogo torna-se então um pretexto, um tipo de meio para alguma coisa. Por extensão, essa peculiaridade rechaça o jogo como fim em si, possuidor de uma cultura livre.

Palavras-chave: Jogo; Entretenimento; Lúdico.

Abstract: This article, by Colas Duflo, analyse how game has been trivialized in the age of entertainment. According to the author, the game is everywhere, but the conceptual poverty that accompanies the dilution of game into anything has engendered an impoverishment of playfulness. This factor encourages the instrumentalization of game, in other words, the game becomes a pretext, a kind of means for something beyond it. By extension, this peculiarity rejects game as an end in itself, possessing a free culture.

Keywords: Game; Entertainment; Ludic.

Resumen: Este artículo de Colas Duflo pretende analizar cómo se trivializa el juego en la era del entretenimiento. Según el autor, el juego está en todas partes, pero la pobreza conceptual que acompaña a la dilución del juego en cualquier cosa ha engendrado un empobrecimiento de lo lúdico. Este factor favorece la instrumentalización del juego, es decir, el juego se convierte en un pretexto, en una especie de medio para algo. Por extensión, esta peculiaridad rechaza el juego como fin en sí mismo, poseedor de una cultura libre.

Palabras clave: Juego; Entretenimiento; Lúdico.

A era do entretenimento não é a do triunfo, mas sim a da miséria do jogo. O jogo está em toda parte, todavia, a pobreza conceitual que acompanha a diluição do jogo em qualquer coisa, em suma, tem o preço do máximo empobrecimento lúdico. Quando consideramos cuidadosamente o que são os jogos no mundo contemporâneo, desde o bingo de marca de supermercado até os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) no computador (como *Doom*), incluindo “Você quer ganhar milhões?”, questiona-se com que estranha ingenuidade Leibniz foi capaz de considerar os jogos como um dos lugares onde a inteligência humana se expressa livremente.

¹ O presente artigo foi publicado originalmente em francês, no ano de 2001, na revista *Cités*, vol. 3, n. 7. Seu título original é: “*Grandeur et misère du jeu à l’ère du divertissement*”. Agradecemos ao professor Dr. Colas Duflo (Université Paris Nanterre) pela autorização quanto à tradução e publicação deste artigo. Estendemos o nosso agradecimento à Revista *Cités*. Tradução e revisão: Rogério de Melo Grillo

² Université Paris Nanterre

Contudo, é exatamente isso que ele escreve em diversas ocasiões, esperando que estudemos mais a fundo os jogos, pois a atividade lúdica pode nos oferecer lições valiosas para aperfeiçoar a nossa arte de inventar. Porque, no mundo fechado dos jogos, a mente humana se manifesta na sua inventividade livre, exercita-se na estimativa de probabilidades nos jogos de azar, nos cálculos e na análise de combinações estratégicas nos jogos de reflexão, especialmente, para prever os objetivos do adversário em uma partida. Ora, os jogos, por meio da urbanidade exigida entre os jogadores, ou pela obediência às regras, deveriam até ensinar aos jogadores moderação na expressão das paixões – conquanto Leibniz não tenha muitas ilusões neste quesito. O risco de perder, inseparável do prazer do jogo, exige da mente mais atenção à arte das combinações rápidas, à invenção: ao obrigar o jogador a exercitar o pensamento, ele aprende a pensar.

É por isso que o cientista deve estudar jogos:

Eu gostaria que um matemático habilidoso quisesse escrever um tratado amplo, bem detalhado e bem fundamentado sobre todos os tipos de jogos, que seria de grande utilidade para o aperfeiçoamento da arte da invenção, a mente humana aparecendo melhor nos jogos do que nos assuntos mais sérios (Leibniz, 1990, p. 368).

Segundo Leibniz (1990), se o jogo oferece assim um espaço privilegiado onde se exerce a inteligência humana, é porque, em primeiro lugar, há o prazer que desperta, que atrai, que sabe manter o interesse do jogador, e que é o principal motor da criatividade, vejamos: “Os homens são geralmente mais engenhosos no entretenimento do que nos assuntos sérios, e são mais bem-sucedidos em ações que proporcionam maior prazer” (carta para Jean Bernouilli, 29 de janeiro, 1697). Porém, sobretudo, no jogo, a mente se exercita livremente, sem as restrições da realidade e a urgência da necessidade, isto é, oferecendo condições ideais para o exercício da criatividade: “Os homens nunca são mais engenhosos do que na invenção dos jogos; a mente está tranquila ali” (carta para Rémond de Montmort, 17 de janeiro de 1716).

Se admitirmos os preceitos de Leibniz, os quais inferem que a mente humana parece melhor nos jogos do que nos assuntos sérios, então temos o direito de nos perguntar, com certa preocupação, o que é que parece tão bom no “The Right Price” da televisão, nos “Norpions” da Française des jeux e/ou no “Tekken III” do meu computador. É claro que se aludirá que não é desses jogos que Leibniz está falando e que, mesmo em sua época, se ele desejasse que alguém escrevesse um tratado sobre todos os tipos de jogos, ele parece ter se interessado apenas por aqueles que oferecem algum material para o exercício da reflexão, seja para o observador,

como no caso de jogos de azar que se prestam a cálculos de probabilidades, ou para o próprio jogador, como é o caso do jogo “Paciência” (“*Le solitaire*”).

O fato de Leibniz ter sido capaz de prever o valor do jogo “Go”, simplesmente lendo os relatos de viagem dos jesuítas, é tanto um mistério quanto um dos testemunhos mais anedóticos e reveladores de sua genialidade, no que tange ao ato de prever o desenvolvimento promissor do jogo em todos os campos (Leibniz, 1995).

Ao lado deste vasto empreendimento, que consiste em fazer com que as pessoas acreditem que estão jogando, em fazer passar como triunfo dos jogos o que é apenas a maior miséria de jogo em exibição, há, na verdade, uma verdadeira riqueza do jogo. Embora ela possa ser facilmente encontrada em vários jogos recentes, muitas vezes é mais conhecida por meio dos jogos tradicionais de todos os países (cujos mecanismos muitas vezes fertilizam novos jogos, assim como os livros clássicos dão esteio às obras atuais). Entre os jogos de destreza, ainda conhecemos a petanca e o bilhar, mas nos esquecemos do jogo de tabuleiro da Picardia e, amiúde, ignoramos o Carrom indiano, que é igualmente cheio de desafios e desdobramentos. Entre os jogos intelectuais, conhecemos o jogo de Damas, o Xadrez e o Go, apesar disso, temos muito a descobrir sobre os jogos tradicionais africanos, a saber, o *Awalé*, o *Mefhuva*, o *Yoté*, ou da Ásia, como o *Pachisi*, o *Pallankuli* ou o *Shap luk kon tseug kwan*, ou mesmo, sem ir tão longe, da Europa: quem ainda sabe jogar o jogo do “*Assault*”, ou quem se lembra que Linnaeus descreveu o *Tablut* escandinavo em 1732?³

Destarte, a pobreza do entretenimento mascara a verdadeira riqueza dos jogos, que são objetos que testemunham uma cultura. Não na forma de reproduções: os jogos têm sido interpretados e explanados, com muita frequência, como meros reflexos empobrecidos de uma determinada sociedade. Claramente, essa ideologia da reprodução implica no que é retratado, se é que tem algum valor, é apenas um tipo de valor secundário em relação ao que realmente é representado. Entrementes, os jogos têm um valor próprio, o que denota que eles sobrevivem ao desaparecimento das sociedades que os produziram. Se o xadrez fosse simplesmente uma reprodução de uma sociedade feudal, ele não seria mais interessante do que a Heráldica e estaria tão ultrapassado quanto à sociedade que o reproduz.

A partir dos elementos de um determinado mundo histórico, os jogos desenvolvem um mundo próprio, que é profícuo por si só. Posso jogar Go e, de igual forma, posso ler um romance do Kawabata, com quase total ignorância do contexto em que ambos se originaram. Nesse

³ Todos esses jogos são devidamente descritos, com suas regras e como são feitos, na coleção “*Le monde des jeux*”, composta por seis (6) livretos, tendo por autoria Claude Carrara e Clément Glangeaud em **Le monde des jeux**. Grenoble: Maison des jeux, 1990.

sentido, podemos falar de uma cultura lúdica, como falamos de uma cultura literária. O livro “O mestre de Go”, de Kawabata, é um romance que testemunha o investimento intelectual que pode ser feito em um jogo.

Nesses moldes, podemos minudenciar com Leibniz, que há uma riqueza nos jogos que os torna objetos dignos de serem conhecidos e cultivados (como dizemos que cultivamos as Letras - só cultivamos o que pode ser um objeto de cultura). Mas quem sabe? Nesta era de entretenimento de massa, que, para atrair o maior número possível de pessoas, alinha-se com o menor denominador intelectual comum e reduz o jogo ao mínimo estritamente lúdico, inculcando-o em todos os lugares (banalização do lúdico) – ele precisa ser ostensivamente mostrado para ser divertido –, onde estão as pessoas que conhecem essa cultura lúdica, que trabalham para transmiti-la, preservá-la e devolvê-la aos jogadores? Quem está interessado em atividades que geram pouquíssimo ganho financeiro ou lucro simbólico?

Em contrapartida, atualmente, há pessoas que consideram os jogos menos como mercadorias do que como objetos culturais. Elas constituem toda uma rede, relativamente informal e dispersa, de brinquedotecas e casas de jogos. A maioria destes centros é comunitária, como a *Maison des jeux* de Grenoble, e se propuseram a incentivar encontros interculturais e intergeracionais, em torno dos prazeres ocasionados pelo jogo. Com isso, ratificando a natureza social, cultural e educacional do jogo, incentivando o desenvolvimento de projetos locais com jogos e, por extensão, corroborando para que as pessoas possam descobrir ou redescobrir o patrimônio lúdico mundial. Basicamente, estes centros organizam noites de jogos para os seus associados e um certo número de atividades em vários contextos, mas apresentam também exposições dedicadas aos jogos tradicionais e iniciações dedicadas à descoberta e à criação de jogos (oficina de jogos).

O mais surpreendente é que todas essas iniciativas, que inegavelmente fortalecem o tecido social, muitas vezes são realizadas em um completo vazio institucional. Em outras palavras, a maioria destes centros dedicados aos jogos, é fruto da imaginação e iniciativa de alguns indivíduos, às vezes, sem ajuda de políticas públicas, e acaba cumprindo funções reais na comunidade, em vários níveis. Por exemplo, as pequenas brinquedotecas, que geralmente se concentram no empréstimo de jogos às famílias, costumam ser o resultado da boa vontade de alguns pais (doação).

Nos poucos lugares em que conseguiram obter instalações e se expandir, tais centros (brinquedotecas), comumente, são locais onde pais e filhos aprendem a brincar/jogar juntos novamente e onde as crianças podem descobrir outros jogos além daqueles ofertados em

anúncios televisivos. Há também instituições maiores, as quais podem receber incentivos no limiar entre política pública, mediação social e educação. À guisa de exemplo, tais instituições podem ser convocadas para resgatar a cultura de um festival de aldeia/vilarejo, que está se perdendo, ou ainda organizar eventos em bairros que são considerados em situação de vulnerabilidade, ou para reintroduzir as crianças em idade escolar em jogos tradicionais, como a amarelinha, que, em alguns lugares, parece ter sido totalmente perdida.

Entretanto, todas essas iniciativas supracitadas, amiúde, dependem quase que exclusivamente da boa vontade de seus idealizadores e dos envolvidos (pais, por exemplo). A ausência de um reconhecimento institucional autêntico e da legitimidade que o acompanha, em suma, gera uma fragilidade estrutural, no que corresponde à obtenção de recursos financeiros. Um bom exemplo disso é a diversidade de órgãos que podem ser requeridos para se obter financiamento. À primeira vista, eles são numerosos, em nível local (municipal, departamental, regional), ou até nacional: as iniciativas podem ser financiadas total e/ou parcialmente pelo Ministério da Educação, pelo Ministério da Juventude e do Esporte, ou, muito mais raramente, pelo Ministério da Cultura, como também são frequentemente financiadas pelas *Caisses d'allocations familiales* (CAF) ou por outros órgãos.

Essa multiplicidade de agências não significa uma garantia de financiamentos. Na prática, denota que nenhum desses órgãos se sente particularmente interessado no jogo, na brincadeira ou nos brinquedos. Como resultado, os subsídios financeiros, geralmente, não dependem de princípios gerais que são os mesmos em todos os lugares, mas da boa vontade das pessoas que tomam a decisão. Por exemplo, um prefeito pode incentivar o clube de xadrez, ao recrutar um funcionário permanente e criar cursos de treinamento nas escolas, dado que gosta do jogo ou porque seus filhos o praticam.

Em contraposição, a sustentabilidade das iniciativas implementadas é sempre ameaçada a cada eleição, se o novo conselho municipal preferir aumentar o financiamento para o clube de handebol ou para a força policial municipal. Ora, um departamento da CAF, poderá contribuir para o desenvolvimento de uma brinquedoteca, enquanto o departamento equivalente, em outra região, recusar-se-á a tal iniciativa, pois a pessoa responsável considera que os jogos (e brinquedos) não são de sua alçada. A conjuntura explicitada pode variar muito de uma região para outra, com uma iniciativa ao jogo (brinquedoteca) recebendo o apoio das autoridades públicas, enquanto um projeto do mesmo tipo, em outro lugar, recebe sucessivas recusas de todas as autoridades. Cabe destacar que, neste último caso, cada uma das autoridades

argumenta corretamente que o desenvolvimento de jogos não é uma das tarefas atribuídas a ela e encaminha o solicitante a outros serviços.

Como resultado, estamos testemunhando, ano após ano, um esforço duplo por parte dos envolvidos no mundo dos jogos, por um lado, para se obter maior reconhecimento externo e, por outro lado - e isso é uma condição *sine qua non* -, para criar a maior unidade interna dentro da diversidade de práticas e iniciativas ao jogo na sociedade. Isso pode ser alcançado por meio da organização de eventos destinados à divulgação dos trabalhos comunitários em prol dos jogos. Por extensão, melhorar a comunicação entre os vários participantes envolvidos, cujas iniciativas locais geralmente são dispersas, fragmentadas e isoladas. Um bom exemplo é a iniciativa do Grupo de Jogos da rede sociocultural de Grenoble, que preparou um encontro nacional em 2001, com vistas a tratar do tema “*L’activité ludique: pratiques et enjeux*” (“Atividade lúdica: práticas e problemas”). Tal ação também abarca a elaboração de acordos com os ministérios envolvidos (e já citados), que são acompanhados de compromissos claros por parte das estruturas. A *Association des Ludothèques Françaises* (ALF) assinou um acordo com os Ministérios da Cultura, Emprego e Solidariedade, Juventude e Esporte, no início deste século, e trabalhou na constituição de uma carta de qualidade, a qual permitiu que as várias brinquedotecas definissem as suas missões e responsabilidades sociais, para serem oficialmente reconhecidas.

O desenvolvimento de cursos de treinamento credenciados e, em particular, a criação de um Diploma Universitário (DU) de Brinquedista, é um exemplo dessa dupla abordagem. Todos conhecemos a dupla função de qualquer diploma: ao garantir um processo de seleção baseado em critérios objetivos, que valida o treinamento padronizado, ele igualmente fornece uma garantia institucional de que o portador do diploma é reconhecido como detentor de conhecimentos, competências e habilidades.

Em alguns casos, as prefeituras locais impuseram a obtenção desse diploma como condição para a nomeação de pessoas que já trabalham como brinquedistas há muito tempo, o que muitas vezes garante o futuro a longo prazo da própria brinquedoteca. Mas, além disso, sabemos que qualquer padronização é uma restrição e que qualquer determinação é uma negação: definir o brinquedista ou o “profissional de jogos”, em geral por um diploma, é correr o risco de confinar em estruturas limitadas um tipo de profissão que ainda está, em grande parte, no processo de se inventar. Portanto, é notória certa relutância face à própria ideia de um diploma.

Todavia, o reconhecimento popular por parte das autoridades públicas é, sem dúvida, a única condição possível para o desenvolvimento, o que não é realmente incentivado pelo setor privado. Um símbolo disso pode ser visto no “*Salon du jeu et du Jouet*”, uma espécie de grande feira em que as grandes empresas de jogos e os fabricantes de brinquedos apresentam seus produtos; um espaço foi reservado, gratuitamente, para a *Association des Ludothèques Françaises* (ALF), parceiros fulcrais dos fabricantes, que apresentou uma valiosa coleção de jogos antigos e uma exposição-demonstração de jogos tradicionais da *Maison des jeux* em Grenoble.

Analisando este pequeno espaço no meio de uma enorme exposição, ao lado dos impressionantes expositores da Lego, Sega e Nintendo, ficou claro que os comerciantes de jogos não têm utilidade para as pessoas que defendem os jogos como uma atividade gratuita, que emprestam jogos e/ou os compram coletivamente, que os testam, que preservam a memória do jogo e da cultura lúdica. Isto é, pessoas que resistem à amnésia que propicia aos fabricantes venderem jogos antigos mal disfarçados de novos lançamentos e que – um sacrilégio comercial, se é que isso existe – convidam aqueles que desejam fazer seus próprios jogos tradicionais livres de direitos autorais. Estranhamente, mas não tão surpreendentemente, essa área era praticamente o único lugar em todo o *Salon du Jeu et du Jouet*, onde se podia encontrar pessoas jogando juntas.

Então, quem são essas pessoas que estão comprometidas com a preservação e o desenvolvimento da cultura lúdica? Quando perguntamos a elas, descobrimos que geralmente são formadas na base sociológica clássica da militância social. Para citar apenas um aspecto interessante, uma característica sociológica específica dos militantes é a presença, significativamente maior do que na média da população francesa, de pessoas que passaram parte de suas atividades juvenis em movimentos de protesto.

Dito isso, sem nenhuma pesquisa específica e exaustiva, e apenas conversando com as pessoas, parece que podemos reconhecer essa característica em muitos desses militantes em prol de jogos. Em um aspecto diferente, não é coincidência que a *Maison des Jeux* de Grenoble seja afiliada à rede de educação popular *Peuple et Culture*. Seus líderes, que podem ter origens diferentes, identificam-se com a ideia de educação popular e, habitualmente, têm um histórico pessoal que os prepara para isso (educadores, professores, ativistas etc.).

O fato de o ativismo social se envolver na defesa e na divulgação da cultura lúdica, basicamente, surpreenderá apenas aqueles que ainda acreditam que o jogo é apenas um paradigma para justificar o pensamento e a economia liberais. Ora, só parecerá incongruente

para aqueles que se recusam a ver que o jogo põe em prática valores, que a própria sociedade está cada vez mais lutando para transmitir. Só parecerá ingênuo para aqueles que não viram um recreador inspirar respeito em alguns jovens indisciplinados, ao dar-lhes uma surra pacífica, mas impiedosa, em um jogo infantil de habilidade.

Quando observamos o trabalho desses profissionais dedicados aos jogos (recreadores, brinquedistas etc.), não podemos deixar de ficar impressionados com a seriedade de sua abordagem e com a correspondência entre as suas ações e as suas convicções. Notadamente, eles evitam se colocar como portadores de uma verdade abrangente, contudo demonstram uma preocupação genuína em trazer o jogo de volta às pessoas. A título de exemplo, fazer com que as crianças criem os jogos e seus brinquedos, iniciar um dia de jogos em uma vila e/ou bairro, deixando que os moradores se encarreguem disso, são características que evidenciam uma permanência quanto às atividades lúdicas (não se esvaindo ao término do evento).

Nesse entendimento, recreadores ou brinquedistas não se veem como prestadores de serviços, que realizaram um tipo de atendimento repetidamente, mas demonstram preocupação com o público, tal qual com o conhecimento apropriado por este público. Sua crença no poder do jogo e do lúdico se embasa em sua memória lúdica. É porque o jogo é cultura, ou parte da cultura, que ele pode criar vínculos. E é também, por isso, que ele tem seu lugar na educação dos indivíduos.

Por outro lado, é provável que o reconhecimento dessa grandeza do jogo e da cultura lúdica, paradoxalmente, coloque-os em risco de outros revezes. Se quisermos salvar os jogos e a cultura lúdica, é peremptório torná-los dignos de consideração, dar-lhes diplomas (aos recreadores e brinquedistas) e exaltar seus méritos em nome do reconhecimento institucional das práticas lúdicas. Porém, corremos o risco de sequestrá-los ao defendê-los. É fundamental que as *Maisons des Jeux* (Casa de Jogos) sejam chamadas para promover eventos em vilarejos desolados ou bairros em situação de vulnerabilidade, visto que tal fator mostra a confiança que pode ser depositada nestas instituições, como também o reconhecimento que é dado ao trabalho que já foi feito.

Em sentido oposto, se superestimarmos o papel das casas de jogos, brinquedotecas, cafés lúdicos etc., como remendos sociais para suprir lacunas nas políticas públicas, correremos o risco de confiar, a estes espaços, um legado pesado demais para carregar e que não é a sua missão assumir. Os jogos podem incentivar ricas trocas simbólicas (pense na alegria de um senhor de Madagascar que descobriu um jogo de Fanorona, em um estande, e mostrou como funcionava para seus filhos, a quem ele não havia pensado em ensinar esse jogo tradicional de

Madagascar), ainda assim, certamente não podem consertar tais desalinhamentos sociais explicitados.

Analogamente, em outro nível, é inegavelmente positivo que estejamos pensando em dar ao jogar/brincar um lugar mais importante nas escolas. Contudo, se enfatizarmos demais o papel do jogar/brincar na educação das crianças, pode-se emergir um risco real de que ele seja visto apenas como uma ferramenta para a educação (instrumento pedagógico). O jogo ou a brincadeira se tornam, então, um pretexto, nada mais do que um “suporte para o aprendizado lúdico” (para usar as palavras dos cientistas da educação). Tudo isso reflete que existe uma confusão entre o fim do jogo, que é o lúdico, ou seja, o jogo em si e por si só, e os inegáveis benefícios secundários de certos jogos. Negar o lúdico é o revés do “jogo educacional”.

Em seu livro “Reflexões sobre Educação”, Kant já havia alertado contra a confusão entre trabalho e jogo/brincadeira. Ao contrapor Basedow, de que as crianças não podem aprender tudo por meio de brincadeiras ou jogos, justamente porque igualmente precisam aprender a trabalhar, Kant não está condenando os jogos/brincadeiras, mas reconhecendo a sua natureza específica, que é a sua melhor defesa. Ora, os jogos e as brincadeiras das crianças, como ele as analisa, são um lugar insubstituível onde elas aprendem sobre si mesmas, por meio de si mesmas. Essa é a cultura lúdica livre, em oposição à cultura escolar. Essa cultura lúdica livre, na qual a criança aprende a se conhecer em seu próprio corpo, bem como em sua inteligência (um jogo de bola exercita a habilidade tanto quanto o julgamento), tem um lugar essencial no desenvolvimento da criança.

Mas esse papel primordial do jogo e da brincadeira tão-só pode ser reconhecido se for evitada qualquer confusão entre lúdico e a Pedagogia. Em outros termos, se o jogo ou a brincadeira podem ser ideados como uma iniciação à autonomia moral, por meio da livre submissão a regras escolhidas por nós mesmos, o que acontece com essa autonomia quando a atividade lúdica é imposta? E quando o jogo ou a brincadeira valem a pena se apenas tiverem lugar na escola, se produzirem um progresso claramente identificável? Muitos recreadores e brinquedistas enfrentaram representantes do Ministério da Educação, ou até pais, quando tiveram que explicar que as aulas de xadrez não poderiam ser obrigatórias e que, por conseguinte, não deveriam ser avaliadas. Há ainda mais brinquedistas que precisam explicar aos pais, que não é basilar selecionar jogos ou brinquedos às crianças (por exemplo, escolher um determinado jogo porque a caixa diz que este jogo ensina a “ler as horas”), mas que é melhor deixar as crianças escolherem por si mesmas.

Nesse viés, o jogo na era do entretenimento oscila entre duas misérias, ambas representam falsos triunfos e verdadeiras confusões. Huizinga (1988, p. 35) apontou que uma das características do jogo é que ele está “fora da vida comum”. Isto posto, os jogos emprestam seus motivos do mundo comum, contudo usam regras para construir outro mundo, que está dentro do mundo comum, porém, *pari passu*, fora dele. Quer dizer, o mundo do jogo tem suas próprias leis, seus próprios valores, seu próprio espaço e sua própria temporalidade. Esses são mundos de dentro para fora. O mundo contemporâneo é uma época de confusão. Ora, o jogo está cada vez menos fora, pelo fato de que está em toda parte. E, por outro prisma, o lado de fora dos jogos tende cada vez mais a encontrar o lado de dentro: os jogos para crianças precisam ser educativos, os jogos mais bem-sucedidos para adultos estão cada vez mais assumindo a forma de testes, nos moldes do *Trivial Pursuit* – e não vamos falar aqui a respeito do que está acontecendo com os esportes profissionais.

Aristóteles notou, um tanto a despeito de si mesmo, a proximidade da atividade lúdica e da atividade teórica, ambas com o seu próprio fim em si mesmas. A grandeza do jogo anda de mãos dadas com a preservação desse caráter autotélico: ele pressupõe o cerceamento lúdico (Duflo, 1997)⁴. O jogo não seria nem imposto nem produtivo, e dificilmente lucrativo, afinal, o jogo precisa permanecer fechado para desdobrar seu próprio mundo e revelar as suas infinitas riquezas, suas variadas potencialidades e os desenvolvimentos intelectuais, os quais Leibniz previu nele. Para findar este ensaio, faz-se jus observa que, quiçá, seja hora de aprendermos a distinguir entre jogo e entretenimento, e de salvar o jogo da miséria do entretenimento.

Referências

DUFLO, Colas. **Jouer et philosopher**. Paris: PUF, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: essais sur la fonction sociale du jeu. Paris: Gallimard, 1988.

LEIBNIZ Gottfried W. **Nouveaux essais sur l’entendement humain**, Paris: Flammarion, 1990.

LEIBNIZ Gottfried W. **L’estime des apparences**. 21 manuscrits de Leibniz sur les probabilités, la théorie des jeux, l’espérance de vie. Paris: Vrin, 1995.

⁴ Cf. Duflo (1997), capítulo III.

Sobre o autor

Colas Duflo: Doutor em Filosofia (Universidade de Paris). Filósofo e professor de Literatura Francesa na Université Paris Nanterre. Autor de vários livros e artigos sobre o tema jogo, dentre eles: *Jouer et philosopher*, publicado pela Presses Universitaires de France (1997); e *O Jogo: de Pascal a Schiller*, publicado pela Artmed (1997).

E-mail: colas.duflo@parisnanterre.fr

Recebido em: 28 dez. 2024

Aprovado em: 28 dez 2024