

## A vida, o jogo, o projeto

Nílson José Machado

Universidade de São Paulo

Faculdade de Educação

[njmachad@usp.br](mailto:njmachad@usp.br)

### Sumário

1. Prólogo: A vida é um jogo?
2. Vida, palavra, ação
3. Ação, consciência, projeto
4. Projeto, ilusão, jogo
5. Projeto/jogo: a ilusão e a razão
6. Projeto/jogo: a consciência e o controle
7. Projeto/jogo: as regras e a autoridade
8. Vida, jogo, projeto: Epílogo

### *Bibliografia*

São Paulo, julho de 2005

# A vida, o jogo, o projeto

**Nílson José Machado**

Universidade de São Paulo  
Faculdade de Educação  
njmachad@usp.br

## 1. Prólogo: A vida é um jogo?

Inúmeras são as tentativas de caracterizar antropologicamente o ser humano: pela forma de andar (*homo erectus*), pela capacidade de produção material (*homo faber*), pela competência para a fala (*homo loquens*), pela abertura para o conhecimento (*homo sapiens*), pela possibilidade de rir (*animal ridens*), entre outras. Uma perspectiva interessante e fecunda é a de Johan Huizinga, em sua obra intitulada *Homo ludens* (1938). Nela, o autor constrói uma bem elaborada arquitetura teórica para justificar a afirmação de que é por meio do jogo, é no exercício da atividade lúdica que a peculiaridade da vida humana se revela. É certo que, em suas manifestações mais simples, os jogos fazem parte das atividades dos animais e das brincadeiras infantis, mas também é verdade que a idéia de jogo ultrapassa em muito a de mero fenômeno físico ou biológico, adentrando o terreno dos rituais, das manifestações simbólicas com significados mais profundos.

Huizinga, naturalmente, não está sozinho nessa compreensão mais ampla das funções do lúdico. A associação entre a vida e o jogo circula amplamente no universo da cultura popular: "Vivendo e aprendendo a jogar", diz a letra de uma conhecida canção (Guilherme Arantes). Mas tal associação também está presente em uma renitente alegoria, invocada por autores tão díspares quanto o filósofo alemão Schopenhauer ("A vida embaralha as cartas. E nós jogamos.") ou o poeta inglês Charles Lamb ("O homem é um animal que joga.").

Parece indiscutível o fascínio provocado pelos jogos, em todas as épocas, em diferentes culturas. Das antigas Olimpíadas gregas aos jogos de futebol da época contemporânea, o interesse que o esporte desperta, o envolvimento emocional dos assistentes, a vibração das torcidas, a sintonia entre os atletas e o público constituem sintomas efusivos da vivência alegórica dos jogos, como se representassem "batalhas" das quais saímos vencedores ou perdedores.

De modo geral, os esportes, em suas múltiplas modalidades e formas de apresentação, representam um importante espaço a que as sociedades recorrem para organizar uma manifestação controlada das emoções, uma possibilidade de alívio das tensões por meio de uma mimetização de embates e confrontos simbólicos, que conduzem a explosões de gozos e alegrias coletivas. Sob a vigência de regras aceitas pelos participantes e conhecidas pelos assistentes, a vivência controlada de tais explosões emocionais pode constituir uma legítima válvula de escape das inevitáveis tensões sociais.

Uma situação particularmente emblemática ocorre com os chamados "jogos de azar" e todo o interesse que despertam em parcela significativa da população. De fato, a irracionalidade das apostas, quando confrontadas com a frieza dos cálculos e das possibilidades matemáticas, a ilusória expectativa de ganhos, fundada apenas na esperança de uma inescrutável sintonia entre o jogador e o cosmos, decorrem de postulados ou conjecturas mirabolantes como "hoje é o meu dia de sorte", ou de uma entrega ao imponderável, aos ditames do destino, como o fez César, ao atravessar o rio Rubicão para lutar com Pompeu, ao afirmar: "Alea jacta est", ou "a sorte está lançada". Tais ocorrências, tão frequentes, somente poderiam ser compreendidas quando a própria vida é encarada como um jogo, onde ganhar ou perder seriam contingências de um projeto global que nos transcende e cujo resultado final desconhecemos.

Mas é preciso ir além do mimetismo e da alegoria: na verdade, nem o jogo se confunde com uma brincadeira infantil, ou com um simples mecanismo de fuga da realidade, nem a vida se reduz a um jogo aleatório, onde o livre-arbítrio dissolve-se em resultados arbitrários. As ações humanas transbordam em significado o mero entretenimento ocioso e o sentido da vida não se pode vislumbrar a partir de uma perspectiva apenas lúdica. Jogamos permanentemente jogos com regras, que desafiam nossa criatividade e pressupõem o exercício de estratégias que nos remetem ao terreno do pretender, do projetar. O significado de cada partida, de cada lance, parece, às vezes, obscuro, e sentimos-nos como em um grande labirinto, dispendo apenas de alternativas locais, sem qualquer visão de conjunto. Questionamo-nos permanentemente sobre a origem da autoridade que fundou as regras: o que nos obriga a cumpri-las, a respeitá-las? Por que não criar nossas próprias regras? Quem é o juiz desse jogo da vida? O que significa ser o vencedor? Quando é que o jogo termina? Como é que o jogo começou?

## 2. Vida, palavra, ação

Na Bíblia, o Evangelho segundo São João registra, em seu Prólogo, que "No princípio, era o verbo". E o jogo da vida teria começado com a palavra, a palavra divina, a palavra fundadora. No monumental poema *Fausto*, Goethe reinterpreta o texto bíblico e escreve: "No princípio era a ação!" E talvez prefigure, aí, uma expressiva rota de significações para a palavra "ação", que pode ser considerada a característica mais forte do modo de ser do ser humano. Os animais não agem. As plantas não agem. Os objetos não agem. A própria divindade manifesta-se (ou não), mas não age. Somente o ser humano age. Uma consulta a um simples dicionário pode contribuir para esclarecer tal ponto.

Em algumas poucas linhas da coluna e meia dedicada ao verbete, Aurélio Buarque de Holanda registra: "*ação* - ... atividade responsável de um sujeito, *realização de uma vontade que se presume livre e consciente*, processo que decorre da vontade de um ser e de que resulta criação ou modificação da realidade..." Já em Antônio Houaiss, nas duas colunas correspondentes, encontramos: "*ação* - ... *atividade surgida da livre intenção de um agente*, e portanto não submetida a qualquer compulsão ou poder coercitivo..." (grifos nossos).

Embora possa ser utilizada em inúmeras acepções, a palavra "ação", em seu sentido propriamente filosófico, não se reduz a um mero fazer: trata-se de um fazer livre, consciente, expressão da vontade de um agente, não submetido a qualquer coerção. Trata-se, portanto, de um fazer simbioticamente articulado com a palavra, ou com o *verbum* latino, o verbo, que também expressa, como categoria gramatical, o agente, aquele que realiza a ação.

Três observações merecem registro, neste ponto, no sentido de explicitar e amplificar a riqueza semântica da palavra "ação". Em primeiro lugar, a língua, em seu uso corrente, é fiel depositária de tal riqueza. De fato, se as palavras "colaboração" e "cooperação", ou seja, a realização de um labor, de uma obra junto com os outros, têm, naturalmente, uma conotação positiva, na palavra "coação" predomina a conotação negativa. É como se ficasse registrado tacitamente, na linguagem ordinária: "a ação é sempre minha, é a manifestação de minha vontade, livre, consciente; ainda que, em certas circunstâncias, eu possa agir junto com os outros, em sentido estrito, ninguém pode agir por mim". Certamente, nem toda coação é ilegítima, e as normas legais continuamente nos coagem; este, no entanto, é o limite da coação legítima. Se não estou infringindo qualquer lei, toda coação é naturalmente recusada. Somente a autoridade de um poder legitimamente constituído pode nos coagir. Voltaremos a este ponto mais adiante, ao examinar as relações entre a autonomia e a autoridade.

Em segundo lugar, no espaço público da construção da ação comum, da comunicação, o grande embate que se dá envolve as palavras "ação" e "violência". Como líquidos imiscíveis, elas resistem semanticamente a qualquer composição. De fato, se a ação constitui sempre um fazer articulado com a palavra, confiante na palavra, uma manifestação consciente que extrai da palavra toda a sua significação, a violência, qualquer que seja a esfera

considerada, sempre representa a falência da palavra, ou, no mínimo, uma desconfiança de sua eficácia. Assim é que a própria expressão "ação violenta" resulta intrinsecamente contraditória, com seus dois termos em um litígio semântico explícito. Um indício importante de tal desencontro é o fato de que, de modo geral, a violência não se tenta justificar como uma ação, mas sim como uma reação: o violento sempre procura garantir que "foi o outro que começou..." Ocorre, no entanto, que viver de reações é o modo de ser característico dos animais: a regra básica é "bateu, levou". No horizonte da moral, tal perspectiva somente pode conduzir a um arremedo de justiça, como é o Código de Talião: "olho por olho, dente por dente". Enquanto nos satisfizemos em permanecer nesse patamar ético, podemos nos contentar com tais justificativas; para alcançar a condição propriamente humana, no entanto, a assimetria na consideração dos deveres é fundamental. A desgraça do outro não me consola, nem seu desvio de conduta pode justificar o meu. Somente a reconstituição da confiança na palavra no exercício da razão, da expectativa de justiça por meio do cultivo de valores permanentes pode semear o sincero desejo de jogar com o outro o jogo da comunicação, a vivência da razão comunicativa.

Em terceiro lugar, no plano teórico, a própria vida pode ser diretamente associada à idéia de ação. Tal é a perspectiva, por exemplo, de Hannah Arendt, em *A condição humana*. Ao tentar caracterizar o modo próprio de ser do ser humano, aquilo que caracteriza a vida em sentido humano, Arendt desembocou naturalmente na palavra "ação". Nessa perspectiva, as atividades, ou os fazeres poderiam ser organizados em três classes: o labor, o trabalho e a ação. O labor estaria associado às atividades que visam à manutenção da vida em sentido biológico: é preciso alimentar o corpo, mantê-lo abrigado das intempéries etc. Tal classe de atividades, ainda que fundamentais para a manutenção da vida, não nos distinguiria dos animais, uma vez que partilhamos com eles tais preocupações com a manutenção do corpo biológico. Já o trabalho, em geral, conduz à produção material de algo que vai além do nosso corpo: produzimos materiais, objetos, artefatos, instrumentos etc. Certamente, o trabalho inclui muito da atividade laboral, mas vai muito além dela. Embora já se tenha pretendido caracterizá-lo como a categoria fundamental para o entendimento do fazer humano, para Arendt, também partilhamos tal produção material com muitos animais, como a abelha, a aranha, o castor, entre outros. É na ação, no entanto, que a humanidade do homem se revela: o fazer juntamente com a palavra seria justamente a condição de possibilidade da memória, da história, da política, da consciência, da vida em sentido pleno, que Arendt chamou de *vita activa*. Outra vez parafraseando a canção popular, "a gente não quer só comida, a gente quer comida, diversão e arte". De alguém privado da palavra ou desprovido da consciência, ainda que o corpo físico esteja em perfeitas condições de funcionamento, não se pode dizer que está vivo, no sentido da *vita activa*.

Ainda no plano teórico, Jürgen Habermas, com sua *Teoria da Ação Comunicativa*, destaca a amplitude de significado da palavra "ação", construindo os elementos constitutivos da possibilidade de uma ação comum, de uma comunicação com os outros, e associando definitivamente as palavras "ação" e "razão". Se a ação comunicativa é aquela que visa ao entendimento, e não apenas ao êxito no sentido prático, ou à simples eficácia operacional, a razão comunicativa ultrapassa em muito os limites da razão kantiana, fundada nas ciências puras e na matemática, buscando assentar-se na confiança na palavra, na construção de uma situação ideal de fala, em que todos tenham vez e voz, na expectativa de um acordo por meio da argumentação, na esperança de um consenso. Não é o caso, aqui, de nos determos em pormenores da perspectiva habermasiana, ficando apenas o registro de seu papel fundamental no caminho da ação consciente.

Nos embates da vida, a busca da consciência é o único projeto do qual não se pode abdicar sem perder-se o sentido da dignidade humana. A confiança na palavra é a única regra imutável em tal busca, e seu descrédito somente pode conduzir à eclosão da violência. É a ação consciente, fundada na palavra é um bem muito especial. É um fio de navalha, que serve de antídoto para a violência, mas que pode servir de meio sofisticado para o exercício

da mesma. De fato, entre as piores formas de violência encontra-se aquela que se realiza por meio da palavra - privando-nos dela, ou formatando aquilo que pode ser enunciado. A palavra engaiolada estiola-se e perde a vida. Comprada ou vendida como uma mercadoria, ela também se esfacela. Ela somente pode circular humanamente como doação: tal como a vida, ela é pura dádiva. Nas ações vitais, na *vita activa*, mais do que vencer, o que importa é vencer com o outro, é convencer. E a ação de "per-doar", ou de "doar perfeitamente" pode ser mais eficaz, pode produzir mais efeito no combate à violência do que o mais poderoso dos exércitos.

### 3. Ação, consciência, projeto

O fazer consciente, conjuminado com a palavra, é o que distingue a ação humana, por um lado, do fazer animal, que é pura reação, e por outro, da ação divina, que se realiza completamente por meio da palavra. A vida em sentido humano está associada a uma contínua prefiguração das ações, a uma capacidade de antecipação das mesmas no que tange às conseqüências que delas decorrerão. Para nos constituirmos como seres humanos, assumimos responsabilidades pelos nossos atos, que não se podem limitar a meros reflexos, a simples expressões de ímpetos, ou à realização de vontades instintivas.

Na trilha de Julián Marías, consideramos que o modo de ser do ser humano é o pretender ser; a vida é um permanente exercício de pretensão, de busca de algo que se encontra adiante, no futuro. A cada momento, escolhemos nossas metas, lançamo-nos para frente em busca das mesmas, e nessa tensão/pretensão nos mantemos, enquanto estamos vivos. Quem não tem qualquer meta, quem não está se lançando em busca de algo prefigurado em alguma circunstância vital, em algum contexto, já não mais está vivo.

Nessa região de confluência entre o desejo e a razão, entre a vontade que se auto-justifica e a vontade consciente, ou seja, entre as impetuosas volições de primeiro nível e as refletidas volições de segundo nível, socialmente controladas, que levam em consideração a presença do outro e são balizadas por valores, situa-se a idéia de projeto. A ação humana consciente é a ação projetada em um cenário de valores socialmente acordados. E assim como se afirma que "a vida é um jogo", também se pode afirmar que cada ser humano vive sua vida como um projeto, ou que viver é um contínuo projetar.

A palavra "projeto" é polissêmica, sendo utilizada tanto para a referência ao modo técnico de prefiguração da produção do engenheiro ou do arquiteto, quanto para nomear a fase da gestação das leis, entre outros múltiplos sentidos, no espaço entre as ações pessoais e as ações coletivas. Autores de um espectro muito amplo têm a idéia de projeto no cerne de suas reflexões teóricas. Em *O existencialismo é um humanismo*, Sartre afirma:

*O homem é, antes de mais nada, um projeto; um projeto que se vive subjetivamente. ... O homem não é outra coisa senão aquilo que ele se faz.*

Para Heidegger, em *Ser e Tempo*, o projetar é caracterizado como uma estrutura básica do compreender, pois

*...o compreender possui em si mesmo a estrutura existenciária que designamos como projeto.*

Mais direta e especificamente ainda, Ortega y Gasset em suas *Obras Completas* (vol. II e V) registra que

*... toda a vida é, em sua raiz, projeto, sobretudo se se galvaniza o pleno sentido balístico que reside na etimologia desta palavra. Nossa vida é algo que é lançado no âmbito da existência, é um projétil, só que este projétil é que tem, por sua vez que escolher o alvo... o fator mais importante da condição humana é o projeto de vida que inspira e dirige todos os nossos atos.*

Não é nossa intenção, neste momento, inventariar a amplitude de usos da palavra "projeto" em referenciais tão abrangentes e complexos. No que se segue, buscaremos apenas caracterizar o uso que faremos da mesma, no âmbito das relações entre as idéias de jogo e de projeto, ou entre as ações de jogar e de projetar.

Quatro são os elementos constitutivos da idéia de projeto, presentes em maior ou menor grau em todos os usos próprios do termo.

*Em primeiro lugar*, ter um projeto significa ter metas, ter alvos e lançar-se em busca deles, projetar-se em direção a eles. Não existe projeto sem alvos a serem atingidos, sem metas prefiguradas em um cenário de valores.

*Em segundo lugar*, há a referência ao futuro: um projeto é a prefiguração de uma ação a ser realizada lá adiante, no tempo. Se não existir o futuro, não existem projetos; simetricamente, poder-se-ia afirmar que se não existem projetos, o futuro não se realiza.

*Em terceiro lugar*, um projeto sempre pressupõe um futuro aberto, não-determinado, que depende de nossas ações. Um projeto sempre envolve um risco: as metas podem ser ou não alcançadas, o sucesso ou o fracasso podem ocorrer de diferentes maneiras. Em sentido próprio, um projeto absolutamente determinado em suas etapas de operacionalização, estando "condenado" ao sucesso ou "condenado" ao fracasso, não é verdadeiramente um projeto. Uma meta motivadora de um projeto em sentido próprio não pode ser absolutamente trivial, nem claramente impossível.

Finalmente, *em quarto lugar*, as ações prefiguradas em um projeto devem ser realizadas pelo projetante, seja ele uma pessoa, uma equipe, um grupo social, ou uma coletividade inteira. Em outras palavras, uma regra absolutamente fundamental é: podemos ter projetos juntamente com os outros, mas não podemos ter projetos pelos outros. Por mais que um pai ame seu filho, não pode desejar tanto seu bem ou seu sucesso a ponto de ter projetos por ele, o que corresponderia a viver a vida por ele; ainda que um professor possa semear milhares de idéias, estimular e entusiasmar um milhão de alunos, não pode ter projetos por um deles sequer.

No sentido conformado pelas quatro características acima, a vida transcorre como um projeto. Desde o nascimento, somos lançados como um jato para frente (*pro jactum*), escolhendo metas, constituindo caminhos, articulando trajetórias vitais. Nossas ações sempre pressupõem algum tipo de preferência, sempre representam uma providência, um esforço para prefigurar o que está lá adiante, no futuro. Em nosso trajeto, levamos em consideração as balizas que nos orientam no espaço moral, os valores que compõem o cenário de todos os projetos.

Independentemente da idade que tivermos em sentido cronológico, permanecemos jovens enquanto o espaço entre o presente e o futuro encontra-se prenhe de projetos, articulando de modo natural o epílogo de um deles com o prólogo do seguinte. E sentimo-nos velhos na mesma medida em que nos retraímos na condição de seres projetantes e nos limitamos a re-significar o espaço entre o presente e o passado, cultivando saudades e cedendo as rédeas da viagem/vida à mera ilusão. Ao fim e ao cabo, aquilo que chamamos "saudade", quase sempre, não passa de uma retro-projeção ilusória do passado.

#### **4. Projeto, ilusão, jogo**

Do modo como foi esboçada anteriormente, a idéia de projeto parece caracterizar a vida humana, uma vez que a consciência pressupõe uma ação projetada, que estar vivo é pretender algo, é estar-se permanentemente lançando em busca de alguma meta prefigurada em uma configuração moral. A vida constitui, nessa perspectiva, um contínuo fluxo de ações projetadas, e nossos projetos compõem uma trajetória vital peculiar, que identifica cada ser humano tão univocamente como uma impressão digital o faz.

Existe algo, no entanto, que se situa à montante desse fluxo vital projetivo, e que é, verdadeiramente, condição de possibilidade de qualquer projeto. Tal pré-condição tem sido denominada de modo bastante diverso, em diferentes autores: vontade, esperança, sonho, utopia, ilusão, entre outras. De fato, não é a vontade que faz o projeto, mas não se faz um projeto se falta a vontade; não se vive apenas de esperanças, de sonhos, de utopias, mas não se vive sem ter, alimentar, acreditar no que tais palavras representam; não se vive de ilusões, mas não se pode viver sem ilusões, ...

Autores importantes dedicaram especial atenção a tais palavras, buscando revelar seu papel fundador e circunscrevendo suas conotações negativas. José Antonio Marina, em *O mistério da vontade perdida*, revolve as razões que fizeram com que a idéia de vontade perdesse o prestígio como conceito psicológico, eivada, por um lado, por excessos behavioristas, que pretenderam reduzir inclusive a palavra a mero reflexo comportamental, como Skinner, em seu *O Comportamento verbal*; e por outro lado, por tendências irracionistas, que a associaram exageradamente à vontade de poder, como ocorre em Nietzsche ou em Schopenhauer. Pedro Laín Entralgo, em *La espera y la esperanza*, contrapõe a esperança projetiva, que vai além do mero esperar, ao desespero desestruturador de Kierkegaard, ou o isolamento nauseante de Sartre. Calderón de la Barca extrapola a positividade do conceito, ao estabelecer que *La vida es sueño*. Desde Thomas More, nos albores do século XVI, diversos autores incumbiram-se de construir uma *Utopia*, sonhando um sonho coletivo, onde a organização da sociedade fosse mais propícia ao exercício da solidariedade e à vigência de um cenário de valores mais humano. Houve ainda quem, para fugir das armadilhas das conotações circulantes, criasse um conceito especial para traduzir esse elemento fundamental, que constitui a montante dos projetos: Bergson, em *L'Évolution Créatrice*, denomina de *élan vital* esse impulso, essa energia, essa vontade de viver sem o que nenhum projeto pode viabilizar-se. Mas é especialmente sobre a idéia de ilusão que dedicaremos as linhas a seguir, uma vez que ela constitui a ponte natural que interliga as noções de jogo e de projeto.

Julián Marías, com seu *Breve tratado de la ilusión*, é a referência básica para a articulação anteriormente referida. Fazendo jus ao princípio de que os melhores perfumes são distribuídos nos menores frascos, Marías inventaria, em seu precioso micro-tratado, as acepções da palavra "ilusão" nas diversas línguas, chamando a atenção para a presença, em todas elas, de uma imanente conotação positiva, justamente associada à idéia de jogo. De fato, a tal palavra, presente em todas as línguas românicas, tem como matriz a palavra latina *illusio*, um substantivo associado ao verbo *illudere*, que em sua forma simples *ludere* deriva de *ludus*, que quer dizer jogo, mais precisamente, jogo de ação, em contraposição a *iocus*, associada ao simples jogo verbal. Em sentido vulgar, a ilusão é mais freqüentemente associada a engano, a burla, a erro, ou então a fantasia, sonho, utopia. Mas a própria música popular registra usos de tal palavra em sentido positivo, como ocorre com a canção "Nada além", onde o cantor/compositor Mário Lago reivindica para a vida "nada além de uma ilusão".

Para evidenciar a dimensão positiva da ilusão, presente em praticamente todas as línguas, mas especialmente relevante em espanhol e em português, basta que prestemos atenção ao seu oposto, ou à idéia de desilusão. Em certos momentos, admitimos a desilusão - com os políticos, com nosso time de futebol, com nossos alunos, com nossos amigos etc; entretanto, sentimo-nos desconfortáveis em tal situação, não nos sentimos felizes, não nos orgulhamos disso, em outras palavras, preferiríamos superar tal estado, gostaríamos de ter ilusões. Efetivamente, soam muito distintas as expressões "estar iludido" e "ter ilusões". É muito difícil viver desiludido. Sem ilusões, uma pessoa não casa, não acha que vale a pena se relacionar seriamente, não acredita no amor. Se casar, um desiludido não tem filhos, não acha que o mundo seja um lugar minimamente aprazível para acolher um seu rebento. Sem ilusões, alguém não se torna - ou então, não permanece - professor, uma vez que não acredita na possibilidade de transformação das pessoas. Para viver, para jogar o jogo da vida, é preciso acreditar no outro, ter esperanças, crer nas instituições, apostar no futuro - a isso chamamos ter "ilusões". Tão certo é o fato de que não podemos viver apenas de ilusões quanto o é o fato de que não se pode viver sem ilusões. As ilusões nos alimentam, nos sustentam, nos mantêm vivos: constituem o ingrediente fundamental do *élan vital* de que falou Bergson. A idéia de ilusão sintetiza, pois, aquilo que constitui a montante dos projetos: ter vontade de jogar o jogo da vida é a condição primordial para pretender, para lançar-se em frente, para projetar. E ela também representa, ao mesmo tempo, uma

articulação semântica especialmente conveniente para estabelecer certas relações esclarecedoras entre as idéias de jogo e de projeto.

A tarefa de estabelecer o conceito de jogo de modo claro e distinto, nos moldes aristotélicos e/ou cartesianos, definitivamente, não é simples. Ela já conduziu filósofos destacados a becos sem saída ou à criação de classificações particulares para enquadrá-la. Como se sabe, ao tentar encontrar um feixe mínimo de propriedades características de tal noção, Wittgenstein formulou a idéia de "semelhança de família": duas enunciações distintas da palavra "jogo" sempre têm algo em comum, como se fossem dois membros de uma mesma família, mas é praticamente impossível listar um conjunto de propriedades que sejam partilhadas por todos os membros da mesma família. Como no caso da palavra "projeto", não é nosso objetivo, aqui, renitir nos propósitos wittgensteinianos, nem inventariar os significados do "jogo"; alinhavaremos apenas algumas considerações sobre certas características muito freqüentes na maior parte dos usos de tal palavra.

Em primeiro lugar, um jogo, tal como um projeto, sempre tem um objetivo, uma meta. Diferentemente dos projetos, no entanto, ainda que tal meta se realize concretamente, ela é essencialmente simbólica. A vitória, ou o atingimento do objetivo realiza-se por meio de uma ação efetiva: o rei do xadrez precisa ser encurralado; a bola de futebol precisa adentrar o gol; o corredor precisa chegar em primeiro lugar; e assim por diante. Mas é o simbolismo representado pelo desenvolvimento da partida que dá ao jogo seu real significado, que constrói sua própria realidade, ao mundo da simulação, do imaginado, dos *fictos*, enquanto os projetos referem-se à vida nossa de cada dia, ao mundo da vida, das realizações, dos acontecimentos, dos *factos*.

Em segundo lugar, um jogo exige uma ação centrada no momento presente, no futuro imediato. Ainda que as jogadas sejam antecipadas, projetadas, tal antecipação é de pequena amplitude, não se joga hoje pensando no amanhã, a fruição dos efeitos do jogo é mais ou menos instantânea, e nisso o jogo difere fundamentalmente dos projetos. É certo que existem projetos de curto, médio e longo prazo, assim como os efeitos do jogo podem ser imediatos ou mediatos, mas o fato é que o centro de gravidade dos projetos encontra-se no futuro, enquanto o dos jogos situa-se no presente.

Em terceiro lugar, o jogo é um espaço de liberdade, de criação. O requisito da abertura, da não determinação, que é o tempero imprescindível a todos os projetos, é o ingrediente fundamental de todos os jogos. Registre-se, no entanto, que a possibilidade da criação, do exercício da liberdade somente pode ser alcançada após muito investimento em treinamentos, repetições, imitação de modelos, assimilação crítica de influências de variadas fontes. O jogo criativo sempre pressupõe uma combinação equilibrada de inspiração e de transpiração.

Em quarto lugar, os jogos são constituídos por regras fundadoras, a que precisam submeter-se todos os que jogam. Cada jogo é instituído por um elenco de regras, que devem ser aceitas incondicionalmente. Ainda que, ao longo da história, tais regras possam ser modificadas, não se pode fazê-lo ao longo do jogo, no decorrer de uma partida, sem descaracterizar o mesmo, sem configurar uma arbitrariedade ou mesmo uma fraude. No caso de um projeto, também existem regras, ou procedimentos racionais a serem respeitados, mas tais recursos, diferentemente do caso dos jogos, situam-se fora do âmbito de constituição/instituição do mesmo.

Numa frase, muitos são os elos que aproximam os projetos e os jogos, mas o centro de gravidade dos projetos situa-se nas realizações, nos feitos, nos *factos*, enquanto o dos jogos situa-se na imaginação, na fantasia, no simbolismo, na ilusão, nos *fictos*.

### **5. Projeto/jogo: a ilusão e a razão**

Se é certo que todo projeto nasce de uma ilusão, também o é o fato de que é preciso ir além dela. Não basta ter vontade para realizar nossos projetos, por mais caros que sejam. A busca da consciência na ação conduz a que situemos, à jusante do fluxo projetivo, instrumentos de racionalização imprescindíveis para a realização efetiva das

ações, tais como o planejamento, a avaliação, o engendramento de articulações nas trajetórias vitais. Não vivemos sem projetos, mas sem tal racionalização, podemos permanecer cheios de projetos, e nunca vir a realizá-los completamente. A ação consciente exige um planejamento adequado, uma utilização racional dos meios e dos recursos, uma fixação de metas parciais, hierarquicamente situadas, no caminho das metas principais, bem como uma avaliação permanente da estratégia adotada e da eficácia das ações realizadas, tendo em vista eventuais correções de rumo. Não é por acaso que, ao tecer sua *Teoria da Ação Comunicativa*, Habermas associou de modo inextricável as idéias de ação e de razão.

Outra é - ou parece ser - a perspectiva do jogo, onde a razão parece situar-se bem distante. No caso específico dos chamados "jogos de azar", com base na pura razão, na lógica irretorquível das probabilidades matemáticas, a atitude do jogador quase sempre pode ser considerada irracional. Mesmo em outros tipos de jogos, o papel da emoção parece suplantar em muito o da razão. Nos esportes, o papel da torcida é muito mais importante do que o do raciocínio puramente lógico; nos jogos de cartas, a sorte no recebimento das mesmas prepondera em relação às estratégias; nas loterias, a sorte ou o azar são elementos imponderáveis, que transcendem toda a racionalidade. Em geral, nos jogos, o acaso é o senhor do destino; tal é a aparência imediata.

Quando buscamos ir além das aparências, no entanto, encontramos muitos pontos de contato entre a razão e o jogo. Muitos são os jogos em que a estratégia desempenha um papel fundamental. O xadrez e o bridge são apenas dois exemplos notáveis onde a influência da sorte na distribuição das peças ou das cartas é eliminada ou minimizada. Em esportes coletivos, como o futebol ou o voleibol, é facilmente perceptível a importância do treinador, das táticas, das estratégias, da escolha dos locais para a realização dos jogos etc. É certo que muitos comentaristas esportivos se excedem em explicações fantasiosas, em elucubrações pseudo-rationais, em argumentações inconsistentes, mas não se pode negar *in limine* a viabilidade de um discurso racional sobre os eventos esportivos; se não houvesse qualquer possibilidade de um tal discurso na explicação dos resultados dos jogos, tais comentaristas, num átimo, perderiam seus empregos.

Na verdade, assim como um projeto que não envolve qualquer risco, que é certo que dará certo, não é um projeto em sentido próprio, nenhum jogo pode pretender seduzir jogadores sendo absolutamente aleatório, independentemente da ação dos mesmos. Se é certo que determinado carro ganhará a corrida de Fórmula 1, o desinteresse pela mesma é a consequência natural; o mesmo ocorre no caso em que as vitórias se sucedem de modo inteiramente casual, sem que traduzam os méritos dos pilotos e/ou dos carros. Situações extremas como essas apenas ilustram o fato de que, tanto no projeto quanto no jogo, a emoção e a razão, o risco e o cálculo, o irracional e o racional interagem continuamente. Com sua incomparável argúcia, Nietzsche ironizou tal interação, ao afirmar, em *A Gaia Ciência*, que "Nenhum vencedor acredita no acaso".

De modo geral, a emoção e a razão constituem elementos fundamentais tanto nos projetos quanto nos jogos. Dependendo do jogo ou do projeto, o protagonismo pode situar-se em um desses atores ou no outro, mas é praticamente impossível conceber-se um projeto sem emoção ou um jogo desprovido de razão. A necessidade da busca do equilíbrio no espaço situado entre tais elementos tem sido destacada por diferentes autores, em variados contextos. A pretensão cartesiana de absoluta separação entre os domínios da razão e da emoção, entre a cognição e o afeto, tem sido analisada e reformulada ou mesmo ultrapassada em diferentes momentos. Contemporâneo de Descartes, Pascal já registrara a pérola aforismática, mais repetida que refletida: "O coração tem razões que a própria razão desconhece". Nos dias de hoje, António Damásio é uma das vozes mais eloquentes na busca da sintonia e da complementaridade entre tais elementos, particularmente nos livros *O erro de Descartes* e *O mistério da consciência*. No fundo, a articulação entre as idéias de jogo e de projeto traduz, em outro contexto, a mesma necessidade de aproximação entre a emoção e a razão.

## 6. Projeto/jogo: a consciência e o controle

Já vimos que a ação consciente é a ação projetada, refletida, que não responde apenas instintivamente a vontades imediatas, a volições de primeiro nível, mas que prefiguram o futuro e buscam moldá-lo, controlá-lo. Registramos ainda a absoluta impossibilidade de um perfeito controle da situação, ou de uma consciência absoluta: a abertura, a não-determinação, o risco são circunstâncias inerentes a todos os projetos. Também nos jogos tal problemática ocupa um lugar de destaque, e algumas considerações a respeito serão alinhavadas agora.

Em todas as épocas, nas mais variadas culturas, os jogos, os esportes, as recreações, as atividades lúdicas de modo geral sempre desempenharam um papel extremamente importante na constituição da teia de relações sociais, especialmente no que tange à abertura de canais para uma manifestação controlada das emoções. As normas sociais, as regras de conduta, as exigências do mundo do trabalho, as limitações impostas pelos princípios éticos fundadores geram, inevitavelmente, uma natural tensão entre os participantes do jogo social, com inúmeras possibilidades de confrontos, de hostilidades, de reações insuficientemente refletidas, ou mesmo irrefletidas. Tais reações emocionais nos aproximam perigosamente de um território onde os preconceitos e a antecipação instintiva - a prolepse - predominam sobre os conceitos e a ação consciente, derivada de um projeto.

Uma vez que as emoções são fundamentais para a constituição do ser humano, representando a manifestação superficial de sentimentos mais profundos, associados a um núcleo duro de valores que constituem um "fundo insubornável" presente em cada pessoa, como bem caracterizou Ortega y Gasset, não faz sentido simplesmente reprimi-las, ou mesmo negá-las. Nada parece mais humano do que a manifestação de sentimentos por meio de emoções como as que conduzem ao riso, ao choro, às interjeições de todas as estirpes. É natural, portanto, a necessidade da criação de tempos e espaços públicos onde as emoções possam aflorar de modo controlado, submetendo-se a regras, explícitas ou tácitas, amplamente conhecidas e reconhecidas. Entre tais tempos e espaços - festas, rituais, comemorações, manifestações simbólicas de variados tipos - os jogos, os esportes ocupam, sem dúvida, um lugar de destaque e neles a problemática do controle cresce em importância.

Naturalmente, a idéia de controle não tem apenas a conotação negativa que comumente é associada à de coação. Se é verdade que a ação é a manifestação da vontade livre de um sujeito, também o é que nem toda a coação é ilegítima: se não obedecemos a normas socialmente acordadas, somos coagidos pela polícia, pela justiça, pelo poder público. Os limites da coação legítima são os limites do poder legitimamente constituído. A idéia de liberdade somente pode ser compreendida se associada à de autonomia: submetemo-nos livremente a normas que nós mesmos criamos, por meio de canais competentes e de nossos legítimos representantes. Na brilhante síntese do poeta Octavio Paz, "a liberdade consiste na escolha da necessidade". Algo similar ocorre com a idéia de controle: nossa única opção é escolher o modo como o fazemos.

De fato, tal como precisamos controlar os fluxos de entrada e saída em nossa conta bancária, por exemplo, o convívio social exige uma permanente administração da forma de manifestação das emoções, uma formatação branda das mesmas que, no espaço público e no terreno da política constitui uma virtude cívica importante denominada por Erasmo de Rotterdam de *civilidade*. Se a cidadania relaciona-se diretamente com a articulação entre os projetos pessoais e os coletivos, a civilidade está diretamente associada à forma da manifestação dos sentimentos, à explicitação controlada das emoções.

É fundamental, portanto, que as tensões miméticas proporcionadas pelo esporte possuam certo grau de independência em relação às tensões do dia-a-dia, na vida real, possibilitando uma ascensão e uma explosão prazerosa das emoções dentro dos limites da civilidade, da cortesia. Ao permitir que as emoções fluam livremente no âmbito da expressão simbólica proporcionada, os jogos e os esportes em geral aliviam as pessoas da carga de repressão e controle inerente a contextos sociais não-recreativos.

Mesmo no esporte, no entanto, tal controle equilibra-se perigosamente, em um fio de navalha, como nos lembra Norberto Elias (1992):

*a derrota no campo do jogo pode evocar o amargo sentimento de uma derrota na vida real e o desejo de vingança; ou uma vitória mimética, a imperiosa necessidade de que o triunfo se prolongue nas batalhas que se travam fora do terreno do jogo . (p.58)*

Em conseqüência, são muito freqüentes explosões emocionais associadas a comemorações ou a protestos pelos resultados nos quais as manifestações de ferocidade, de animalidade no pior sentido conduzem a destruições, a vandalismos, a explicitações insólitas de incivilidade extrema.

A valorização das emoções como expressão de sentimentos, o respeito pelas múltiplas formas de manifestação em espaços públicos não pode, portanto, prescindir de um controle, de uma regulação das mesmas. As emoções não podem ser estioladas por uma formalização excessiva, nem liberadas, como se pudessem circular livremente: seria o mesmo que brincar com fogo. Simetricamente, no caso dos projetos, a busca da consciência não pode ser tão pretensiosa a ponto de afogar a alma do projetante, depurando-a completamente de emoções e de riscos. É preciso certa dose de humildade na intenção de controle, sem o que a tentativa de tornar determinístico o que é imponderável derrapa perigosamente para uma racionalização de cunho cientificista e pode expressar uma mera arrogância.

Tanto quando é vivenciada como um jogo quanto quando o é como um projeto, a vida transcende em significações, conceituais ou simbólicas, os limites da realização de um simples jogo, ou de um projeto, pessoal ou coletivo, arquitetado por quem quer que seja. O controle absoluto não pode ter como alternativa a absoluta falta de controle: é no enorme espaço entre tais extremos que se desenrola o jogo/projeto da vida.

### **7. Projeto/jogo: as regras e a autoridade**

Um aspecto importante a ser analisado no estabelecimento de relações entre a vida, o jogo e o projeto é a questão da autoridade que criou as regras fundadoras, ou instituiu os valores que constroem as metas a serem perseguidas. Na verdade, a idéia de autoridade subjaz tacitamente a ambas as noções, estando diretamente associada à difícil e permanente questão da busca do significado da vida, como jogo ou como projeto.

Autoridade e autoria são palavras que derivam do mesmo verbo latino, *augere*, que significa "aumentar". O autor, ou aquele que cria, aumenta o mundo, acrescenta-lhe algo. Analogamente, a autoridade está associada à criação, à manutenção da ordem. Como, nos processos naturais, o aumento da entropia, ou seja, da desordem, é a regra, a própria manutenção do *statu quo* significa uma contínua criação de ordem, ou um permanente exercício de autoridade. Tal exercício, por sua vez, sempre está associado à idéia de ação consentida sobre os outros, ou seja, a algum tipo de coação. Não se trata de mera coerção, com o recurso à força, mas do consentimento que se funda no reconhecimento da legitimidade da ação sobre o outro.

Um terreno em que as idéias de autoria e autoridade encontram-se especialmente imbricadas é o da criação artística. De fato, em muitos aspectos, a arte assemelha-se ao jogo, à liberdade de criação, à construção de uma realidade paralela, simbólica, que às vezes parece mimetizar, outras vezes, inspirar a realidade humana. Em nenhuma atividade parece haver mais liberdade do que na do artista: o pintor em frente a uma tela virgem, o escritor que mira o papel em branco, o escultor diante da matéria bruta. Ao mesmo tempo, em nenhuma outra atividade parece haver tanta clareza quanto à necessidade, no vestibulo da ação, do estágio da cópia, do exercício da repetição, da aceitação de regras e do consentimento da autoridade dos mestres. A expectativa de uma simples inspiração, de uma linha direta com as musas, independentemente da dedicação, do esforço pessoal, da humilde submissão que a reprodução representa constitui, quase sempre, o caminho para o desapontamento, a mediocridade ou a arrogância.

Na arte, no jogo, na vida, no entanto, existem limites para o exercício da autoridade, para a obediência ao poder a ela associado. Na vida política, tais limites coincidem com os da vigência das normas legitimamente constituídas, no âmbito de um governo que reconhece e valoriza a autonomia do cidadão, garantindo e preservando a integridade pessoal. De modo geral, a construção da autonomia, ou seja, da submissão consciente a normas criadas por nós mesmos, pressupõe a existência de um arcabouço jurídico e de um sistema de representação que garantam a vigência de uma situação ideal de fala, a prevalência de uma razão comunicativa.

Tão importante quanto a questão dos limites é a definição dos âmbitos. Toda autoridade está associada à existência de um âmbito para seu exercício; nenhuma autoridade pode ser exercida em todos os âmbitos, sem qualquer limite. A extrapolação de âmbitos é o desvio natural que conduz da autoridade necessária ao sempre abominável autoritarismo. Mesmo quando motivado pela melhor das intenções, um governante não pode esquecer-se de que não pode tudo; como um sapateiro, não convém ir além da chinela. Existe um âmbito no qual cada um de nós é a maior, ou melhor, é a única autoridade sobre si mesmo. Esse âmbito talvez coincida com o que Ortega y Gasset chamou de *fundo insubornável* presente em cada um de nós, e que verdadeiramente nos constitui como pessoa. Quando ele é invadido, sempre indevidamente, a integridade pessoal é destruída; quando ele é ameaçado, existem procedimentos democráticos legítimos que buscam preservá-lo, como, por exemplo, a desobediência civil.

A legitimidade das normas vigentes constitui, portanto, condição de possibilidade da fruição da vida enquanto um jogo social limpo, democrático, o que pressupõe o reconhecimento da autoridade que instituiu ou vela pelas mesmas. Como no caso dos jogos, não se pode jogar sem respeitar as regras, e quanto à criação de novas regras, que instituem um novo jogo, é preciso considerar a questão da legitimidade: certamente não é legítimo modificar as regras de uma partida em andamento, por mais interessantes que pareçam as justificativas. Podemos escolher o jogo que queremos jogar, mas a aceitação das regras do mesmo é uma consequência natural.

No que se refere aos projetos, a questão da autoridade desliza suavemente para a da fundamentação das normas ou dos valores. Ao viver a vida como uma trajetória de projetos, elegemos metas que são condicionadas pelo cenário de valores socialmente acordados. A aceitação de determinada configuração de valores encontra-se diretamente relacionada com o reconhecimento da autoridade que a instituiu ou representa. Ocorre que há valores que se pretendem absolutos, ou universais; que autoridade os teria fundado? Qual a razão para aceitarmos as normas que os regulam?

Dois são os percursos possíveis para a fundamentação das normas, que estão associadas ao reconhecimento e à preservação dos valores: o da Moral, ou dos costumes, e o da Ética, ou dos princípios. No primeiro caso, as normas são aceitas porque traduzem um valor vivenciado de fato: a experiência de nossos antepassados nos legou a certeza de que determinado procedimento é valioso, traduz efetivamente um valor, e a norma instaura sua realização como regra, para todos - tal é o percurso da Moral. No segundo caso, as normas visam à instauração de um valor socialmente reconhecido embora ainda não existente de fato: a vigência da norma visa a instaurar o valor como fato. A norma que estabelece uma idade mínima para o exercício da atividade política é de natureza moral; já o Artigo 1º da Declaração Universal de Direitos Humanos, ao estabelecer que "todos os seres humanos nascem e permanecem iguais em dignidade e direitos" é de cunho ético, não resultando de um costume, de um hábito já realizado de fato, em diferentes épocas ou culturas.

A questão fundamental é, então, a seguinte: se não é a experiência, se não é o costume, com base em que sustentamos a idéia de que todos os seres humanos são iguais em dignidade e direitos? O fato de desejarmos isso conduz à legitimação da norma, à realização do valor correspondente? Qual o fundamento de um princípio ético, como esse? Todas as respostas que podem ser dadas a uma questão como essa parecem parciais ou insatisfatórias. Cada uma das religiões produz uma resposta, que justifica racionalmente

todos os procedimentos éticos a partir de uma decisão definitivamente irracional, qual seja a escolha de uma delas. Fora do território religioso, a questão do fundamento último das normas éticas encontra-se em aberto.

No fundo, a decisão de nos pautarmos por tal ou qual princípio ético permanece, em última instância, uma decisão pessoal. Apostamos em um princípio e jogamos o jogo, e projetamos apoiados nele. Em termos pessoais, poderíamos argumentar em prol da existência de valores absolutos, como o bem, o belo, o justo, ou de princípios absolutamente inegociáveis sobre a natureza humana, sobre certos fatos da vida. É preciso, no entanto, a coragem e a humildade para reconhecer que, na busca do significado da vida, quer como jogo, quer como projeto, em algum momento deparamos inevitavelmente com a necessidade de nos pautarmos por uma decisão assimétrica, estritamente pessoal.

É justamente Hermann Hesse, autor de uma obra preciosa como é *O jogo das contas de vidro*, uma utopia que tem no jogo uma atividade fundamental, um deleite dos sábios em um Estado totalmente espiritual, que nos afirma:

*Creio que, apesar do seu absurdo patente, a vida ainda assim tem um sentido; eu me resigno a não poder perceber esse sentido com a razão, mas estou pronto a servi-lo, mesmo que para tal tenha que me sacrificar. A voz desse sentido, ouço-a em mim mesmo, nos instantes em que estou completa e verdadeiramente vivo e alerta. (1971b, p.84)*

### 8. Vida, jogo, projeto: Epílogo

Como a vida e o jogo, um texto também deve chegar a seu final: busquemos um epílogo. Começamos com a hipótese, sugerida sobretudo por Huizinga, de que o jogo, com sua inerente liberdade de criação, seu foco no momento presente, é uma marca fundadora do modo de ser humano. A tal perspectiva, associamos a da filosofia espanhola, sobretudo com Ortega y Gasset, e mais recentemente, com Entralgo e Marías, em que a vida em sentido humano é futurição, é razão histórica, é um contínuo projetar. Articulando as idéias de jogo e de projeto, tais como foram esboçadas, há os conceitos de circunstância, em Ortega, e de ação, em Arendt e Habermas: um projeto é sempre uma antecipação da ação, um exercício da razão em busca da consciência, mas a ordem de marcha, a realização efetiva somente se dá a partir do desejo, da ilusão, da vontade de jogar o jogo. E o jogo da vida se joga nas circunstâncias vitais que nos constituem, que nos foram legadas como se fossem as cartas para jogar o nosso jogo. E mesmo na perspectiva estritamente existencialista, o que importa não são as cartas que recebemos, mas o modo como jogamos com elas, ou o que fazemos com o que a vida fez de nós.

No curso da vida humana, as duas situações paradigmáticas - jogar e projetar - afloram continuamente, em diferentes circunstâncias, em variados contextos. A vida é consciência, previsão, razão, controle; também é impulso, aposta, emoção, explosão. O desafio permanente parece ser justamente a busca de um equilíbrio entre uma série de pseudo-conflitos: determinismo/acaso, razão/emoção, futuro/presente, realidade/imaginação, ciência/arte, racional/irracional, certeza/risco, projeto/jogo. A busca da consciência e a necessidade de transcendência parecem caminhar em sentidos opostos, mas, no fundo, realizam-se em uma mesma reta e convergem para o mesmo ponto central, onde se complementam e se neutralizam. A pretensão de uma consciência absoluta, que ignora os limites da compreensão humana e busca fundar um completo determinismo em termos cognitivos parece uma quimera ou uma arrogância. Similarmente, a submissão acrítica a uma teleologia absoluta, que escraviza a razão e torna sem sentido os projetos pessoais, parece mera rendição, ou uma compreensão simplificada da natureza humana.

Mesmo em jogos de constituição muito simples podem aflorar com nitidez as contraposições anteriormente referidas, abrindo-se caminhos para a compreensão da alternância, em situações vitais, do predomínio de um, ou do outro elemento dos pares citados, caracterizando-se a vida como uma verdadeira simbiose entre as idéias de jogo e de projeto. Apenas à guisa de um exemplo, comentaremos um deles brevemente, no que se segue: é a chamada *Torre de Hanói*.

A Torre tem origem em um mito indiano, segundo o qual o centro do mundo encontrar-se-ia sob a cúpula de um templo situado em Benares, na Índia. Nesse centro, haveria uma placa de latão onde estariam fixados três pinos de diamante. Ao criar o mundo, Brahma teria colocado em um desses pinos sessenta e quatro discos de ouro, apoiados uns sobre os outros, com diâmetros decrescentes, estando o maior junto à placa que serve de base e o menor no topo da pilha. Esta seria a Torre do Brahma. As leis imutáveis do Brahma estabelecem que os sacerdotes do templo devem transferir a pilha de discos do pino inicial para um dos outros dois pinos, trabalhando sem cessar, desde então, seguindo apenas duas regras básicas: deve-se mover apenas um disco por vez, e nunca se deve colocar um disco sobre outro menor do que ele. Segundo o mito indiano, a vida decorrerá durante a realização de tal singular tarefa de transferência, que traduziria, alegoricamente, o significado da existência humana: tão logo os sacerdotes tiverem levado a cabo sua missão, haverá uma grande explosão, o templo transformar-se-á em pó e o mundo desaparecerá.

No mundo ocidental, um jogo similar foi criado pelo matemático francês Edouard Lucas e vendido como brinquedo em 1883. É comumente encontrado com nove discos, de três cores que se alternam, em geral, azul, amarelo e vermelho. Na pré-escola, a Torre pode ser utilizada como jogo livre, ou com regras simples para separação de cores e/ou tamanhos. A partir da 4ª ou da 5ª séries, pode-se jogar segundo as duas regras básicas e o jogo possibilita uma série de explorações interessantes, no caminho da descoberta de uma estratégia ótima para alcançar o fim almejado. Em classes do ensino médio, a Torre pode ser utilizada para ilustrar o Princípio da Indução Matemática. Facilmente se percebe, na realização do jogo, que uma vez aprendida a transferência de  $n$  discos, a transferência de  $n + 1$  seguir-se-á naturalmente: basta transferir os  $n$  primeiros (a partir do topo), liberando o último disco (o maior); podemos, então, transferi-lo para outro pino, e finalmente, transferir de volta para cima do maior os  $n$  discos inicialmente deslocados. Dessa forma, é possível mostrar que o número mínimo de movimentos necessários para a transferência de  $n$  discos é dado pela expressão  $2^n - 1$ .

Não nos interessa examinar com pormenores aqui, no entanto, qualquer desses aspectos relativamente técnicos referentes à utilização do jogo em diferentes níveis, mas apenas registrar uma referência a sua dimensão simbólica, presente, aliás, desde a origem mítica.

Nesse sentido, notemos, em primeiro lugar, que a Torre pode constituir-se em um meio interessante e adequado para a lapidação da intuição. De fato, a aparência simples do jogo conduz a avaliações enganosas sobre o tempo necessário para sua realização. Com 9 discos, o número mínimo de movimentos para completar o jogo é  $2^9 - 1$ , ou seja, 511 movimentos; realizando um movimento por segundo, sem cometer erros, o objetivo final de transferência seria atingido em cerca de 8 minutos e meio. Com 12 discos, o número de movimentos necessários é  $2^{12} - 1$ , ou seja, 4095, o que corresponderia, nas mesmas condições anteriores, a cerca de 1 hora de jogo. E com 64 discos, tal como Brahma o criou, o jogo precisaria de quanto tempo para ser completado? Uma estimativa do resultado parece desafiar qualquer raciocínio intuitivo. Na verdade, o número de movimentos necessários seria  $2^{64} - 1$ , ou seja, 18 446 744 073 709 551 615; movendo-se um disco por segundo, o jogo seria completado em cerca de 6 bilhões de séculos, o que é verdadeiramente surpreendente! Como as estimativas mais freqüentes para a existência de vida na Terra não passam de alguns poucos milhões de anos, a profecia contida no mito não deve preocupar a qualquer mortal. O fato é que, em cada um de nós, a intuição é como uma pedra preciosa em estado bruto; ela não pode ser desconsiderada, mas precisa ser lapidada. Um jogo como a Torre pode ser um instrumento útil em tal lapidação.

Analogicamente, a Torre pode ilustrar diversas outras situações vitais interessantes: Piaget, por exemplo, recorreu a ela para a explicitação das relações entre *fazer e compreender*; tal expressão é título de um de seus livros. Outros autores nela se inspiraram para investigar as etapas adequadas na construção das notações simbólicas pelas crianças, ou na caracterização do papel do professor como mediador. De modo geral, no

entanto, a associação alegórica existente, segundo o mito indiano, entre o desenvolvimento do jogo com a Torre e o desenrolar da própria vida é o ponto que chama particularmente a atenção. No primeiro momento, tal associação parece inteiramente descabida; um olhar mais atento pode revelar algumas das razões que levaram uma cultura rica em simbolismos, como a indiana, a tal consideração.

O ponto fundamental, a nosso ver, diz respeito à progressiva conscientização, fundada nas ações, que a prática do jogo propicia. Ainda que de forma muito resumida, algumas relações podem ser estabelecidas, na comparação simbólica entre o jogo e a vida:

Torre	Vida
- jogar (brincar) sem regras fixadas, transferindo discos ao acaso, ao sabor dos impulsos, é possível a todos, é o nível mais primário do jogo;	- viver sem regras, sem metas, sem projetos, ao sabor dos desejos, dos impulsos, das volições primárias, é o nível mais primário da existência;
- jogar com regras fixadas e aceitas já conduz a alguma seleção: há os que não conseguem jogar, há os que jogam menos eficientemente do que outros, há os que não se interessam pelo jogo etc.;	- viver de acordo com regras fixadas e aceitas já conduz a alguma seleção, onde ocorrem diferenciações na valorização e/ou na perseguição dos objetivos, no respeito/desrespeito pelas regras etc.;
- jogar com consciência crescente, sendo capaz de descrever os movimentos, de explicá-los, de registrá-los, de elaborar estratégias otimizadoras exige um aprimoramento constante, que conduz, naturalmente, à teoria do jogo;	- viver com consciência crescente, compreendendo cada vez mais o significado das ações projetadas, exige um aprimoramento intelectual constante, o que inclui, em algum nível, uma aproximação do conhecimento em sua dimensão filosófica;
- ...	- ...

Naturalmente, a Torre é apenas um exemplo em que a exploração do paralelismo entre o jogo e a vida, e a tomada de consciência da simbiose entre o jogo e o projeto podem ser levadas a efeito. O baralho (especialmente o truco e o bridge), a sinuca, o golfe, o xadrez, entre outros, poderiam dar margem a comparações semelhantes. A propósito, é notável o poema de Jorge Luís Borges (1986) sobre o jogo de xadrez, no qual os dias e as noites são comparados às casas brancas e pretas de um tabuleiro, e os seres humanos disfarçam-se ou distribuem-se sutilmente entre as peças manipuladas e os jogadores que supostamente manipulam as peças e governam seus destinos. Absolutamente antológico é o final de tal poema:

...  
*Também o jogador é prisioneiro  
 (segundo Omar) de um outro tabuleiro  
 de negras noites e de brancos dias.*

*Deus move o jogador, que move a peça.  
 Que Deus atrás de Deus o ardil começa  
 de pó e tempo e sonho e de agonias?*

Com precisão cirúrgica, o poeta circunscreve e ilumina a questão verdadeiramente fundamental, na caracterização da vida como uma simbiose entre o jogo e o projeto: a ilusão alimenta os projetos, na busca do controle das ações e das emoções, na construção da mais perfeita consciência ... que é a mais pura ilusão. A vida é uma renitente pretensão de previsão, de teoria, de ciência pura, de determinações lógicas, que continuamente, ao longo da história, se esvai por entre os dedos em mãos que perseveram na super-estimação dos limites da compreensão humana.

Como se sabe, a expectativa laplaciana de que a possibilidade computacional de determinar a posição e a velocidade de cada partícula de um corpo nos levaria à completa

prefiguração de seu futuro foi completamente destruída por Werner Heisenberg (Prêmio Nobel em 1932). Seu Princípio da Incerteza demonstra que, mesmo para uma só partícula, se sabemos determinar com precisão onde ela se encontra, não podemos calcular com acurácia sua velocidade, ou seja, não podemos conhecer o modo como ela se movimenta.

Também Hilbert, com sua expectativa de formalizações cada vez mais abrangentes, que culminariam em uma só teoria formal que daria conta do conhecimento em todas as suas ramificações, encontra em Kurt Gödel e seu Teorema da Incompletude (1931) um limite intransponível. Naturalmente, esperava-se que tal teoria abrangente fosse consistente, isto é, não acolhesse contradições, e completa, ou seja, que toda sentença bem formada, com o repertório da teoria, pudesse ser demonstrada como verdadeira ou falsa, sem outra alternativa. Há mais de setenta anos, Gödel demonstrou precisamente que um sistema formal suficientemente abrangente, capaz de incorporar a aritmética dos números naturais, por exemplo, tem que escolher, inexoravelmente, entre ser consistente ou ser completo: se for consistente, abrigará sentenças indecidíveis; se for completo, incluirá fatalmente contradições.

Apesar de tudo, persiste a impressão de que a ciência oscila entre a pretensão de projetar a vida, de controlar em termos absolutos as ações, as emoções, as criações humanas, e a intenção oposta de considerar a origem e o desenvolvimento da vida meros frutos do acaso, e o ser humano um simples instrumento para o jogo aleatório dos genes.

Indícios como os de incompletude ou incerteza da vida humana, aporias envolvendo pares como finito e infinito, determinismo e livre arbítrio, racionalidade e desrazão não parecem contribuir minimamente para que a consciência maior, que é a consciência dos limites, possa florescer. No máximo, nos permitimos, em situações de crise ou de incerteza, onde sentimos que perdemos o controle da situação, uma expressão do tipo: "Alea jacta est", ou similarmente, "Seja o que Deus quiser".

Como jogo ou como projeto, vivemos a vida, quase sempre, muito próximos do chão. Como cigarras deslumbradas ou como formigas tarefeiras, nunca ascendemos o suficiente para notar que a gravidade terrestre varia com a altitude; menos ainda para descobrir que poderíamos ficar livres dela. Com ingenuidade e prepotência, extrapolamos para o universo inteiro as circunstâncias determinantes de nossos limites. Nossos umbigos são os juízes de nosso jogo, são os profetas que inspiram nossas metas. Iludidos, no pior sentido, quanto ao nosso tamanho, limitados pela nossa capacidade de dar respostas, como raposas ressabiadas, renegamos as uvas supostamente verdes e deixamos de lado tudo aquilo que nos parece de gosto amargo. E permanece ao largo a verdadeira questão vital, que é a da transcendência, a da relação entre a autoria e a autoridade, entre o criador e a criatura que projeta quando pode e se entrega quando joga.

\*\*\*\*\* SP/26-07-05

## Bibliografia

- ARENDDT, Hannah - *A condição humana*. Rio de Janeiro: Forense, 1991.
- BARCA, Calderón de la - *La vida es sueño*. Buenos Aires: Espasa-Calpe, 1952.
- BERGSON, Henri - *Creative Evolution*. New York: Random House, 1944.
- BORGES, Jorge Luís - *Nova Antologia Pessoal (Trad. De Rolando R. da Silva)*. São Paulo: Difel, 1986.
- DAMÁSIO, António - *O mistério da consciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- ELIAS, Norbert, DUNNING, Eric - *Deporte y ocio em el proceso de la civilización*. México: Fondo de Cultura Económica, 1992.
- ENTRALGO, Pedro Laín - *La espera y la esperanza*. Madrid: Alianza Editorial, 1984.
- HABERMAS, Jürgen - *Teoría de la acción comunicativa (2 vols.)*. Buenos Aires: Taurus, 1999.
- HESSE, Hermann - *Minha fé*. Rio de Janeiro: Record, 1971a.
- HESSE, Hermann - *O jogo das contas de vidro*. Rio de Janeiro: Record, 1971b.
- HUIZINGA, Johan - *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1968.
- MACHADO, N. J. - *O jogo como alegoria - a parábola da Torre de Hanói*. In: *Matemática e Educação*. São Paulo: Cortez Editora, 1992.
- MARÍAS, Julián - *Breve tratado de la ilusión*. Madrid: Alianza Editorial, 1984.
- MARINA, José Antonio - *El misterio de la voluntad perdida*. Barcelona: Anagrama, 1997.
- NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm - *A gaia ciência*. São Paulo: Hemus, 1976.
- ORTEGA Y GASSET, José - *Obras Completas, vols. II e V*. Madrid: Alianza Editorial, 1983.
- SKINNER, B. F. - *O comportamento verbal*. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1978.