

# CONSIDERAÇÕES SOBRE OS SENTIDOS DO 'JOGO' NA FILOSOFIA DE NIETZSCHE

Erik Campos Malian, Ângela Zamora Cilento

**RESUMO:** Neste artigo, dividido em duas partes, exploraremos o conceito de jogo à luz de *Homo Ludens* de Johan Huizinga, estabelecendo a sua definição e antes, sua verdadeira significação. Em seguida, procuraremos estabelecer a importância do jogo na filosofia de Nietzsche enquanto elemento de transmutação, das relações do jogo com as outras ideias norteadoras de sua filosofia, tais como o jogo das categorias estéticas, bem como em sua teoria do eterno retorno. Não temos a pretensão de esgotarmos o assunto, mas nos valeremos desta pesquisa para avançarmos nossos estudos sobre o pensador alemão, pois a sistematização das vertentes sobre o jogo se configura como uma importante chave de leitura para sua filosofia.

Palavras-chave: Nietzsche; Jogo; elemento de transmutação; apolíneo-dionisíaco.

**ABSTRACT:** In this article, divided into two parts, we shall explore the concept of play in the light of Johan Huizinga's *Homo Ludens*, establishing its definition and its real meaning. Then, try to define the importance of play in Nietzsche's philosophy, as a transmutation element, as the game relations with the other guiding ideas of his philosophy, such as the game of aesthetic categories, as well as in his theory of the eternal recurrence. We do not intend to exhaust the subject, but we approach this research to advance our studies on the German thinker, since the systematization of the aspects of play is configured as an important key for reading his philosophy.

Keywords: Nietzsche; Play; the element of transmutation; Apollonian-Dionysian.

## INTRODUÇÃO.

Não pretendemos aqui esgotar todos os sentidos que a palavra 'jogo' possui na filosofia de Nietzsche, mas indicar caminhos que possam servir como uma das possíveis chaves de leitura para compreendê-lo. Mas porque será que jogar se torna tão importante?

Para dimensionarmos esta pergunta adequadamente, nossos estudos nos levaram a pesquisar sobre a relevância do jogo dentro do universo simbólico humano. Chegamos ao encontro da obra *Homo Ludens*, Johan Huizinga que nos elucidava sobre o assunto.

Em primeiro lugar, o autor nos esclarece sobre a possível confusão causada pela dificuldade de traduzir o termo “*ludens*” para o português, o que adensa nossas interrogações iniciais. Um ótimo exemplo desse problema de tradução pode ser observado na palavra *play* usado na língua inglesa: *to play* pode se referir a *brincar*, *jogar* e “fazer de conta”, o que implica em uma maior variedade de significados do que o termo *jogo* em português. Já no alemão, em semelhança ao inglês, *spielen* (vindo de *jogo*, *Spiel*) abrange os conceitos de brincar e jogar, assim como atuar ou representar. No holandês, *spel* compreende *jogo*, *speelbal* brinquedo e *play* abrangem tanto *brincar*, quanto *jogar*. De modo que para melhor compreensão da interpretação lúdica da palavra *jogo*, vale se lembrar do significado amplo das palavras usadas.

No dicionário encontramos vários sentidos para o conceito: tanto está ligado ao **entretenimento**, à uma **competição**, à uma **aposta** (o lance de dados, por exemplo), a **destreza** na forma de se movimentar, ao **conjunto de objetos do mesmo gênero**, a **manipulação para atingir um objetivo**, a **instabilidade de algumas situações** e também de **zombaria**, entre outros.

## I – O JOGO NA ACEPÇÃO DE HUIZINGA.

Nossos estudos, a partir da indagação inicial, nos levaram, como comentamos, às ideias presentes em *Homo Ludens*. Neste primeiro momento, nosso objetivo consiste em dimensionar a importância do jogo e do jogar para, posteriormente, compreendermos os motivos que levaram Nietzsche a valorizar a ideia de jogo em sua filosofia.

Assim, continua Huizinga, o termo *play* do inglês converge em grande parte às ideias do autor, porém não engloba todas as suas formas. Para ele, as cerimônias, rituais, esportes, brincadeiras e muitas práticas humanas que se observam desde o nascer da civilização compreendem atos simbólicos e lúdicos: o jogo, portanto, se tornou um **fenômeno cultural**.

Todavia, na verdade, ele a precede: “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana (...)” (HUIZINGA, 2004, p.3). Precede, justamente porque o **jogo não é algo exclusivo dos seres humanos**, ele não é uma criação humana:

(...) mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma a idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como homens. (HUIZINGA, 2004, p. 3).

Na natureza, nas escalas zoológicas mais desenvolvidas, é possível notarmos um forte elemento lúdico, os animais brincam. Mesmo estando no convívio doméstico, gatos e cachorros mantêm este comportamento, pois fingem uma agressão na hora de brincarem uns com os outros, porém sem cometerem atos realmente violentos que resultem na mutilação ou morte do outro. Para o autor de *Homo Ludens*, essas ações do jogo não se devem somente aos instintos fisiológicos dos animais e dos seres humanos como se fizessem parte de sua constituição orgânica, mas há algo que ultrapassa a fronteira fisiológica: “ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica” (HUIZINGA, 2004, p.3).

Ele afirma que, no jogo não há uma motivação que seja impulsionada apenas pelo instinto ou pelas necessidades imediatas - o objetivo a se alcançar jogando transcende as vontades visadas pelo instinto, de modo que o que surge é um outro elemento: o *estar em jogo* que não pertence ao mundo material.

Se, primeiramente, o jogo acontece, ele se dá com a finalidade de se “gastar” o excesso de energia, numa tentativa de reproduzir alguma ação que o corpo instintivamente precisa fazer: é o excesso, o transbordamento que produz a necessidade do movimento. Em segundo, e plenamente observável - o jogo é utilizado como um treinamento dos mais jovens com o propósito de prepararem os filhotes para as atividades que serão exercidas na vida adulta. Podemos verificar que as brincadeiras tradicionais de criança, em boa medida, também servem a essa função.

E, embora Huizinga permita considerar a maior parte dessas razões como verdades, elas solucionam apenas parte do problema, pois buscam definir o jogo por meio de uma conexão a algo que não é o próprio jogo. Sobre tais teorias, ele afirma:

Se alguma delas fosse realmente decisiva, ou eliminaria as demais ou englobaria todas em uma unidade maior. A grande maioria, contudo, preocupa-se apenas superficialmente em saber o que o jogo é em si mesmo e o que ele significa para os jogadores. (HUIZINGA, 2004, p.5).

Assim, o autor chega ao conceito de “**divertimento**” que é essencial no jogar, pois desperta emoções como o medo, **alegria**, tensão, etc. Ressaltamos aqui, a referência à palavra holandesa “*aardigheid*” que, além de possuir os significados de diversão, como também o de prazer e alegria, é derivada da palavra “*aard*”, que quer dizer “natureza” e “essência”. Sobre a importância do elemento de diversão ele diz:

(...) Por que uma multidão imensa pode ser levada ao delírio por um jogo de futebol? A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, e nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (HUIZINGA, 2004, p.5)

Se o jogo é essencial ao homem posto de que desperta os afetos e o prazer, Huizinga fala sobre a irracionalidade do jogo, e sua existência não ser relacionada ao mundo material, novamente mostrando que ele transcende a racionalidade, não tendo sido criado pela cultura nem pelo desenvolvimento da civilização humana. “Mas reconhecer o jogo é forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física.” (HUIZINGA, 2004, p.6)

A capacidade dos animais de brincarem nos elucidam que eles não são meros seres mecânicos movidos pelas necessidades físicas de sobrevivência. No que tange aos seres humanos, manifesta que possuem a habilidade de se entregarem à ‘irracionalidade’ do jogo, isto consiste no reconhecimento que não há um completo determinismo. Mas o que isto, de fato, significa – esta irracionalidade?

Para Huizinga, esta capacidade dos animais de brincarem não necessariamente implica em um caráter aditivo em suas complexidades mentais, antes advém do caráter transcendental do jogo: o comportamento lúdico não é exclusivo à cultura, espécie ou habilidade mental – significa que ao brincarem ou jogarem homens e animais se colocam para além do instante presente, mas ao mesmo tempo estão mergulhados nele. No entanto, devem ser observados alguns aspectos: a complexidade do jogo, a habilidade intelectual ou física dos participantes e o refinamento do próprio jogo, enquanto produção cultural.

A aplicação do termo ‘irracionalidade’ então é relevante para discutir a relação do Homem com o jogo, e embora o jogo requeira irracionalidade, o jogador não está “insano”: ele abandona a racionalidade (suspensão da descrença) com total ciência do irrealismo do jogo, caso contrário não haveria nenhuma distinção entre um jogador e um psicótico - o segundo, no caso não é totalmente ciente da sua alienação com a realidade, enquanto o primeiro busca de certa forma e reconhece tal alienação. Vejamos uma passagem do autor:

Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos ‘jogo’ e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito do jogo. E sua exclusão do domínio das grandes oposições entre categorias não se detém aí. O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pela que opõe a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude. (HUIZINGA, 2004, p.9)

Para tanto, o autor apresenta que o primeiro sinal de irracionalidade do jogo se deve à “separação espacial em relação à vida quotidiana” (HUIZINGA, 2004, p.23) isto se refere tanto a delimitação de um lugar separado e isolado como aqueles destinados para fins religiosos, por exemplo, como cultos e cerimônias, quanto para o mesmo ambiente sendo transformado, alienado de sua função cotidiana – a sala de jantar, uma mesa de carteados, por exemplo. Neste sentido, o jogo aliena o ambiente de sua função tradicional, um toque de sua irracionalidade que não deixa de ser **intencional e necessária** para a alteração da realidade.

Huizinga nos conta uma ótima história sobre a intencionalidade de tal abandono da razão:

O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando de ‘trenzinho’ na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino ‘Não dê beijo na máquina, Papai, senão os carros não vão acreditar que é de verdade’. (HUIZINGA, 2004, p. 11)

Em outras palavras, a separação do acontecimento lúdico com o cotidiano pode se dar em qualquer lugar desde que exista tal possibilidade: a ruptura é criada pela liberdade dos jogadores ao se desligarem do tempo contínuo e linear que os prendem ao cotidiano e do espaço habitual em sua funcionalidade e para poderem se focar no ato: (...) o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma “evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está ‘só fazendo de conta’ ou quando está ‘só brincando’”. (HUIZINGA, 2004, p. 11)

Ao retomarmos a ideia do jogo enquanto componente da constituição da cultura, o autor de *Homo Ludens* evidencia que ele sempre esteve presente desde as civilizações mais antigas às atuais - está atrelado à vida social e até mesmo política dessas sociedades, sem que prescindamos da sua pré-existência como fator fisiológico. E enquanto elemento formador da cultura, o jogo reforça a apreensão da linguagem abstrata:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar (...) Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim ao dar expressão à vida, o homem cria outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza. (HUIZINGA, 2004, p.7).

A própria linguagem enquanto construção humana também não deixa de ser um jogo, um jogo tecido na composição dinâmica do processo formativo dos homens enquanto seres biológicos para se tornarem também seres de cultura. Ao criarem nomes para designar as coisas, os homens saltaram da concretude das

coisas para se tornarem seres criadores do mundo simbólico, ou seja, assistimos a passagem para o pensamento abstrato, levando-os para além da experiência vivida, criando um outro mundo para si.

Outro ponto que merece nossa consideração concerne à ideia de diversão proporcionada pelo jogo, mas não é cômico: em si ele não contém nenhum elemento cômico, pois o humor esteve sempre atrelado à mímica, as paródias, aos palhaços, e representações que não condizem verdadeiramente a etimologia já estabelecida previamente. E, embora o jogo não seja cômico, Huizinga aponta como correta a afirmação do jogo ser a “não-seriedade” - é uma brincadeira. Ora, tanto podemos dizer que o jogo não é sério, porque é apenas um jogo, algo para se divertir e passar o tempo, não é um trabalho ou uma obrigação a ser feita, porém é levada a sério, pois os jogadores devem cumprir as regras propostas para esta atividade. Durante a partida, os jogadores se mantêm sérios em quase toda parte do tempo, como as partidas de xadrez e de futebol, por exemplo. “Porém, o ‘riso’, pode acontecer a qualquer momento, no sentido mais elevado e no mais baixo do termo.” (HUIZINGA, 2004, p.9).

Interessante também notarmos como os jogos alcançaram tamanha importância na contemporaneidade, sejam eles na modalidade presencial ou nos digitais, inclusive podem ser utilizados como ferramentas didáticas no processo ensino-aprendizagem na área da educação.

## **2. O JOGO NA FILOSOFIA NIETZSCHIANA.**

O riso, o jogo, a dança são os poderes afirmativos de transmutação: a dança transmuta o pesado em leve, o riso transmuta o sofrimento em alegria; o jogo do lançamento (de dados) transmuta o baixo em alto, mas referido a Dionísio, a dança, o riso, o jogo são poderes afirmativos de reflexão e de desenvolvimento. A dança afirma o devir e o ser do devir; o riso, as gargalhadas afirmam o múltiplo e o um do múltiplo; o jogo afirma o acaso e a necessidade do acaso (DELEUZE, 1976, p.161)

Nossa proposta de trabalho incide justamente em tecermos algumas considerações sobre as acepções do jogo na filosofia de Nietzsche, sem esgotá-las, no entanto. Pretendemos contribuir para a compreensão da filosofia do pensador alemão, fornecendo uma chave de leitura que nos ajude a acessá-la.

Impelidos pela citação de Deleuze em *Nietzsche E A Filosofia*, nos debruçamos sobre a questão do jogo, sem nos esquecermos do entrelaçamento imperioso entre o jogo e suas múltiplas relações na filosofia do pensador alemão. Com a finalidade de não nos desviarmos demais dos nossos propósitos, não trataremos sobre a dança e o riso neste espaço. Conforme vimos acima, Huizinga nos dá algumas pistas sobre estas relações: o jogo diverte, transmuta o pesado em leve, assim como a dança; o riso emerge enquanto se joga, proporcionando alegria e prazer aos jogadores.

Todos estes elementos fazem parte da vida – do prazer de se estar vivo. Gratidão para com a vida – fator essencial para o pensador<sup>1</sup>. Só há jogo quando há excesso, há saúde - outro ponto que podemos considerar aqui, pois o autor de *Assim Falava Zaratustra* se autodenomina como ‘**médico da civilização**’ pois, ao enaltecer a vida como o valor maior, avalia os valores que perfazem o modo de ser da cultura ocidental e percebe que estes valores são de cunho niilista, ou seja, depreciam a vida ao invés de afirmá-la, de modo que é preciso criar novos valores<sup>2</sup>. Ora, isto implica em diagnosticar e prescrever os valores do futuro, isto é, deve se tornar um legislador. Vejamos esta passagem:

Pode ser necessário para a educação de um verdadeiro filósofo ter ele próprio passado por todos os estádios em que pararam ou tiveram necessariamente que parar os seus colaboradores subalternos, os operários científicos da filosofia. Talvez lhe seja preciso ser ele mesmo crítico e céptico, dogmático e historiador, e por acréscimo, poeta e colecionador, viajante e decifrador de enigmas, moralista e vidente (...) mas essas são as condições prévias de suas tarefas; esta mesma tarefa exige outra coisa; exige dele que *crie* valores. (...) os

---

<sup>1</sup>Este amor à vida, será chamado por Nietzsche de **amor-fati**.

<sup>2</sup>O niilismo se apresenta aos olhos do pensador como o motor da história. Praticamente, todas as culturas que conhecemos têm como pano de fundo o niilismo reativo, pois ao criarem a religião depositaram o valor da vida em um outro mundo, em uma outra vida, depreciando-se assim, este mundo e esta vida. Todavia, há povos, assim como os gregos que entendiam a vida enquanto gratuidade, isto é, calcam seus valores em um verdadeiro Sim à vida.



verdadeiros filósofos são os que dirigem e legislam. Eles dizem: 'Aqui está o que deve ser'. São eles que determinam o sentido e o porquê (...) a sua obra consiste em legislar.<sup>3</sup>' (NIETZSCHE, 1992, p.117)

A tarefa do filósofo-legislador consiste em criar de forma mais vigorosa os valores afirmativos da vida, a fim de fazer triunfar novas possibilidades. Neste sentido, o uso do jogo implica em uma nova interpretação da própria vida: como imanência, um jogo entre o **ente e aquilo que ele consegue fazer de si mesmo**, um jogo caleidoscópico em que os fragmentos sempre se compõem de modo singular a cada movimento do tempo. Ora, se “o jogo afirma o acaso e a necessidade do acaso.” (DELEUZE, 1976, p.161) é justamente porque a figura que se forma neste caleidoscópio não tem uma forma definida a priori, mas se afirma justamente no acaso e de sua necessidade, pois é impossível que nenhuma figura se forme a partir deste caleidoscópio – esta é sua necessidade, a de formar figuras sempre ímpares, sempre únicas.

Assim, a vida é sempre irrepetível em suas configurações dentro da teoria das possibilidades. Por outro, repetição das mesmas peças arranjadas de formas diferentes – num jogo constante entre acaso e necessidade, entre uno e múltiplo, entre aparência e essência, entre diferença e repetição. O jogo implica em uma nova abordagem interpretativa da própria vida.

Com a finalidade de aprofundarmos de modo mais sistemático nossos estudos, elencamos quatro sentidos para o uso do termo 'jogo' em Nietzsche: o jogo do **apolíneo e dionisíaco** dentro das categorias estéticas, elaboradas à luz da filosofia de Heráclito; o jogo como afirmação **acaso e da necessidade do acaso**, do jogo entre o **eterno retorno do mesmo e da sua teoria do eterno retorno** e, por fim, o jogo como **elemento de transmutação**.

---

<sup>3</sup>NIETZSCHE, F. PABM§ 211

## 2.1. – O Jogo Do Apolíneo E Dionisíaco.

A primeira chave de leitura que elencamos diz respeito ao jogo presente nas categorias estéticas de Nietzsche: o jogo entre Apolo e Dioniso<sup>4</sup> e sua respectiva relação entre o Uno e o Múltiplo, concebido desde os textos de juventude como *A Origem da Tragédia* e *A Vontade Dionisíaca do Mundo*, de modo especial.

O pensador estipula à luz da filosofia de Heráclito uma concepção estética da existência a partir do par de opostos Uno e Múltiplo. Há um Uno Primordial, caráter dionisíaco, um ‘fundo do mundo’ do qual emergem formas temporárias – os entes, representados pelo caráter apolíneo. “Heráclito olhou profundamente, não viu nenhum castigo do múltiplo, nenhuma expiação do devir, nenhuma culpa da existência. Nada viu de negativo no devir, ao contrário, viu uma dupla afirmação do devir e do ser como devir, em suma, uma justificação do ser.” (DELEUZE, 1976, p.20). O que há é o incessante jogo entre o Uno e o Múltiplo – todas as formas emergem deste Uno primordial – o caráter dionisíaco do mundo – para serem reabsorvidas em seguida, o que atesta o caráter trágico da existência. Por isso, dentre todas as artes, a tragédia é que melhor representa a vida em seu eterno criar e destruir todas as coisas.

Na verdade, os entes são a expressão de um deus-criança que por transbordar de si mesmo, precisa criar incessantemente, os entes. Neste período, temos o que Nietzsche denomina de ‘**metafísica de artista**’:

O pensamento de um ‘Deus’ se quiserem, mas neste caso, um deus puramente artista, absolutamente liberto do que se chama escrúpulo ou moral, para quem a criação ou a destruição, o bem ou o mal, sejam manifestações do seu arbítrio indiferente e da sua onipotência; que se desembarace, ao fabricar mundos, do tormento de sua plenitude e de sua plethora que se liberte do sofrimento dos contrastes acumulados em si próprio. O mundo, a objetivação libertadora de Deus, em consumação perpétua e renovada, tal como a visão

---

<sup>4</sup>Apolo e Dionísio, respectivamente, deus da música, da poesia e o outro, deus do entusiasmo e da *intoxicação* (o “êxtase dionisíaco” também uma espécie de insanidade). Dionísio em si é uma figura dualística, inicialmente um deus cultuado por povos não-gregos (Trácia), subsequentemente adotado pelos gregos, sendo filho bastardo de Zeus com Sêmele. Posteriormente mutilado e devorado pelos Titãs às ordens da enciumada Hera. Por fim, renascido a partir do único órgão restante, o coração, sob o poder e compaixão da deusa Atena (ou Demeter em outras fontes).

eternamente mutante, eternamente diferente, de quem é portador dos sofrimentos mais atrozes, dos contrastes mais perfeitos, de quem não pode emancipar-se nem libertar-se senão na aparência: eis a metafísica de artista<sup>5</sup>. (NIETZSCHE, 2002, p.2)

Todavia, o que afinal subsiste, neste jogo, é Dioniso. Apolo é apenas uma bela ‘máscara’ utilizada por Dioniso. A existência, portanto, é algo finito que é reabsorvida pelo Uno primordial, o fundo dionisíaco do mundo, pois é este que de fato, subsiste.

Segundo Deleuze, uma das implicações da adoção da filosofia de Heráclito no que concerne à geração e corrupção dos entes, segundo Nietzsche, diz respeito à ideia de um devir inocente – não há, na morte dos entes qualquer juízo moral:

A inocência é o jogo da existência, da força e da vontade. (...) Heráclito é o pensador trágico. O problema da justiça atravessa a sua obra. Heráclito é aquele para quem a vida é radicalmente inocente e justa. Compreende a existência a partir de um **instinto de jogo**, faz da existência um fenômeno estético, não um fenômeno moral ou religioso. Por isso Nietzsche o opõe ponto por ponto a Anaximandro. (DELEUZE, 1976, p.19)

Se Nietzsche opõe Heráclito a Anaximandro é porque este encara parte da ideia de que a geração dos entes, implica num devir culpado. Nascido na mesma época de Tales, a filosofia de Anaximandro contém elementos de explicação de mundo indo-iranianos. Concebe a *Arkhé* como um elemento indeterminando, o *Apéiron*. Por segregação, aparecem os contrários advindos desta matéria primordial, gerando mundos que são destruídos, retornando à matéria originária. Para ele, o nascimento das coisas é uma injustiça que só pode ser reparada com sua extinção, conforme nos explicita Bernabé. Estas considerações nos ajudarão a compreendermos as ideias de Nietzsche sobre a vida.

El principio de los seres es indefinido...y las cosas perecen em lo mismo que les dio el ser, según la necesidad. Y es que se dan mutuamente justa retribución por sua injusticia, según la disposición del tempo.(BERNABÉ apud Anaximandro, 1988, p. 54).

Para Nietzsche, portanto, o jogo entre o apolíneo e o dionisíaco revelam uma interpretação estética da existência – a vida não pode ser compreendida em sua

---

5

totalidade e ela não é dotada de um caráter racional, como vimos na metafísica de artista. Se há um deus, ele é um deus-criança que por excesso cria e destrói mundos sem qualquer juízo moral. Para o pensador a vida, compreendida como jogo deve ser apreciada **esteticamente**. Por isso, a arte sobrepuja a interpretação moral da existência.

## 2.2 – O jogo do Acaso E da Necessidade.

Como acabamos de comentar, de todas as artes a mais importante é a arte trágica, posto que ela é quem melhor sabe interpretar a vida. Não podemos apreender a vida em sua totalidade, muito menos ainda, segundo Nietzsche, encontrar nela uma completa racionalidade. Em nossas pesquisas nos deparamos com o artigo de Vanira Teresinha Codato intitulado *Destino e Sentimento do Trágico*, a estreita relação entre o trágico, destino, necessidade e acaso – elementos caros ao pensamento nietzschiano.

Primeiramente, sem clareza da noção de destino, não é possível apreendermos o trágico: “Temos medo do trágico porque sabemos que estamos sujeitos a ele mesmo que a única tragédia que tenhamos que viver seja o inevitável fim: a morte. Nosso Destino.” (CODATO, 2004, p.57). Em outras palavras, todos nós temos um único destino, a morte. Procuramos sempre fugir desta consciência, mas sem ela, não podemos apreciar a vida em sua intensidade.

A autora comenta que o conceito de ‘destino’ praticamente foi banido do vocabulário na contemporaneidade, mas “é fundante de nossa civilização ocidental.” (CODATO, 2004, p. 57), posto que a **Necessidade, as Moiras ou as Parcas**<sup>6</sup> são anteriores aos deuses, e até mesmo estes estão sujeitos a elas. Para

---

<sup>6</sup>As Moiras ou Parcas em seu nome romano são as três deusas gregas associadas à morte e ao destino, o destino individual personificado em três mulheres, filhas de Nix, a noite profunda. Para Junito de Souza Brandão, na mitologia, cada ser humano está sob a mercê de uma moira própria (dando a ideia de que havia milhares desta entidade). Porém, posteriormente foi representada como três mulheres fiandeiras que tecem os fios da vida usando o tear chamado de Roda da Fortuna e nem os próprios Deuses possuem agência: “É a Moira, por exemplo, que impede um deus de prestar socorro a um herói no campo de batalha ou de tentar salvá-lo, quando chegou sua hora de morrer.” (BRANDÃO, 1987, p.231)

Junito de Souza Brandão: “pouco a pouco se desenvolveu a ideia de uma Moira universal, senhora incontestada do destino de todos os homens. Essa, sobretudo após as epopéias homéricas, se projetou em três Moiras: Cloto, Láquesis e Átropos.” (BRANDÃO, 1987, p.231). Cada irmã, com seu respectivo nome possui uma função (ou dever): *Cloto* vem do verbo grego *klóthein*, que significa *fiar*, do modo que se tece um fio, pois é *Cloto* que é responsável por segurar e tecer o fio da vida de cada um. A segunda Moira, *Láquesis*, do verbo *lankhánein*, desta vez num sentido mais amplo significa sortear, esta é incumbida de enrolar o fio da vida e sortear o nome do futuro morto. Por fim, *Átropos*, que etimologicamente é a mais interessante, da junção de “A”, segundo Junito no sentido de negação, em junção do verbo *trépein*, voltar. *Átropos não volta atrás*, ela é quem corta o fio da vida, ela é responsável por matar. A impossibilidade de recompor um fio partido perfeitamente alude ao sentimento trágico enxergar a inevitabilidade de morrer ou mais importante, o retornar de um morto de volta à vida.

Podemos fazer uma alusão ao jogo: da mesma maneira em que durante uma aposta de dados, uma vez que se perde, não se volta atrás, o jogador tem direito a apenas um lance, e a mesma negação que encaramos ao perder alguém para a morte, o jogador encara a perda na aposta. Na mitologia grega assistimos a ideia de que tudo está sob o domínio das Moiras e que tudo o que existe deve cumprir suas ordens, seguir o seu destino. Portanto, podemos inferir que para os gregos, a natureza obedece às leis oriundas das Parcas.

Neste sentido, **não há espaço para o acaso** – se ele concebido é porque o homem ainda não descobriu as leis que regem determinado fenômeno. Os acontecimentos particulares não afetam a **ordenação do Cosmos**, são entendidos como uma contingência – é um poder ser que afirma uma possibilidade que pode se efetivar ou não.

A necessidade, por seu turno, nos leva a aquilo que é imprescindível, essencial, e que não se pode evitar. Geralmente está atrelada à física, uma causa

gera o mesmo efeito, como a lei da gravidade, por exemplo; a necessidade lógica e metafísica – um ser não opode ser e não-ser ao mesmo tempo sob o mesmo ponto de vista, pois gera uma contradição, o Ser não depende de causa nenhuma. Ao percorremos a história da filosofia, no século XIX encontramos o conceito de **determinismo** que confia no princípio da razão suficiente ou da causalidade de modo que não haveria também acaso: há as leis da natureza, que são imutáveis e necessárias. O determinismo nega a ideia de livre arbítrio, pois independentemente das sucessivas opções, o caminho já está determinado antes das escolhas serem feitas, uma vez que é anterior e se impõe ao sujeito.

A definição de determinismo indica que todos os acontecimentos do mundo estão pré-estabelecidos e que o futuro é fixo como o passado. Pierre Simon de Laplace (1724-1827) em sua obra sobre probabilidades:

Devemos considerar o estado presente do universo como efeito dos seus estados passados e como causa dos que se vão seguir. Suponha-se uma inteligência que pudesse conhecer todas as forças pelas quais a natureza é animada e o estado em um instante de todos os objetos - uma inteligência suficientemente grande que pudesse submeter todos esses dados à análise -, ela englobaria na mesma fórmula os movimentos dos maiores corpos do universo e também dos menores átomos: nada lhe seria incerto e o futuro, assim como o passado, estaria presente ante os seus olhos (SILVEIRA apud Laplace. 1993, p.138).

Desta forma, existe, na concepção determinista, uma definição prescrita em relação ao tempo, o presente se configura de uma certa maneira como consequência do passado, aquele determina o futuro. Em oposição a esta concepção, temos o acaso.

### **- Mas afinal o que é o acaso?**

No dicionário de Filosofia de Nicola Abbagnano encontramos três ideias de acaso pela filosofia, a seguinte passagem:

Podem-se distinguir três conceitos desse termo que se entrecruzaram na história da filosofia. 1. o *conceito subjetivista*, que atribui a imprevisibilidade e a indeterminação do evento casual à

ignorância ou à confusão do homem. 2. o *conceito objetivista*, que atribui o evento casual à mistura e à interseção das causas. 3. a interpretação moderna, segundo a qual o acaso é a insuficiência de probabilidades na previsão. (ABBAGNANO. 2007, p.12)

O acaso, em Nietzsche, está relacionado ao jogo de dados, ao conceito de necessidade, a relação entre ambos pode ser examinada pela probabilidade no lance dos dados; um dado comum de seis faces possui uma probabilidade de 6/1 para o resultado de cada número, esta é a necessidade, o resultado do lance é o acaso, regido pela fragilidade da necessidade não pela vontade ou determinação do jogador. O par acaso-necessidade é crucial para a compreensão de jogo em Nietzsche. Para tanto, nos valem das palavras da professora Marilena Chauí: é o “encontro fortuito de séries de acontecimentos independentes, cada uma delas perfeitamente necessária e causal em si mesma”. (CHAUÍ, 2000,p.264). Isto nos remete aos estudos matemáticos denominados cálculo de probabilidades. Nietzsche chamará de **acaso**, o que entendemos por estudo das probabilidades, já que não é possível afirmarmos com certeza quais são as faces de um dado em certo lance do jogo

Assim em Nietzsche, no *Jogo de Dados*, o resultado da jogada de dados é a *acaso* – os dados correspondem à necessidade. O que acontece no lance de dados, resultado do acaso não possui sentido nem razão ou nenhum significado, dado que se deu pelas probabilidades. A filosofia de Nietzsche compreende que o mundo não tem um *telos*, uma finalidade pré-estabelecida, nem o homem é um ser pré-determinado, ambos – mundo e homem estão em constante devir. É um jogo que se dá no devir entre necessidade e acaso. O conceito de acaso dentro do contexto do século XIX é algo completamente novo, Accioly e Kubrusly afirmam que:

Nietzsche foi um crítico impiedoso da ciência moderna cujo pensamento, embora desconsiderado pelos cientistas do seu tempo, sobreviveu a eles. Isto pode ser interpretado como um indício de que sua filosofia já captava os sinais da quebra de paradigma científico que ocorreria na aurora do século XX. (ACCIOLY; KUBRUSLY)

Ao propor a noção de acaso, Nietzsche em grande parte antecipa o princípio da incerteza de Heisenberg<sup>7</sup>. O acaso representa a incerteza, um jogo que espelha várias relações – ser e devir, uno e múltiplo, que ultrapassam a mera oposição, pois se dão no embate de forças. Cada lance de dados do acaso, completamente indeterminado, afirma o devir ao mesmo tempo que se mostra único e singular. A repetição de lances é análoga a um processo de criação.

O motor da atividade científica é (ou deveria ser) a pergunta – portanto, a incerteza. A filosofia de Nietzsche contém o germe da maneira de pensar característica do paradigma da complexidade, que infundiu na ciência, após três séculos de busca insaciável de certezas, o interesse pelo incontrolável devir. O pensamento trágico aplicado à ciência não somente contribui para a compreensão da articulação complexa entre potências díspares nos seus objetos de estudo como também permite ver traços de complexidade nas próprias forças que movem a produção do conhecimento: entre realismo e idealismo a ciência pode, em última instância, acolher ambos, convertendo a problemática certeza da objetividade no imperativo trágico, inelutável e incessante da objetivação. (ACCIOLY; KUBRUSLY)

---

<sup>7</sup>Nietzsche antecede o princípio da incerteza de Heisenberg, posteriormente validada pelos Não-Newtonianos. A postulação de 1927, explica sobre a mecânica quântica e a quebra do paradigma clássico. Afirma que quanto menor for a incerteza, ao olhar para uma partícula na posição, maior será a incerteza no que tange ao seu movimento linear e vice-versa. O princípio da incerteza implica em uma indeterminação – o que se reverberará também na filosofia. Na medida da posição de uma partícula, maior será a incerteza do seu momento linear e vice-versa. “No aspecto gnoseológico, a incerteza de Heisenberg é marcada pelo erro da medida. Quanto maior a exactidão, menor será  $\lambda$  (comprimento de onda). Parece claro que o dualismo onda-corpúsculo e a indeterminação coagem-nos a abandonar qualquer tentativa de instituir uma teoria determinista. Logo, a lei da causalidade, pela qual o decorrer dos eventos, num sistema isolado, é completamente determinada pelo estado do sistema, no instante:  $T=0$ , perde a sua validade, pelo menos, segundo a mecânica clássica. Persistirá na nova teoria uma lei de causalidade, sendo possível dois pontos de vista.” (MENEZES, 2001, p. 405) O aspecto da causalidade se faz presente, de modo que o experimento possui resultados diferentes de acordo com a possibilidade de cada uma das duas observações feitas, como onda ou como linha. “A física é indeterminista *per naturam suam* pertencendo ao domínio estatístico. A física passará a reger-se pelo princípio de causalidade potencial ou indeterminada, devido ao *-fieri-*, deixando a causalidade atual (...) Segundo Heisenberg, a incerteza não é somente gnosteológica ou métrica, mas também real.” (MENEZES, 2001, p. 405)



A filosofia de Nietzsche, antes de tudo, enaltece a incerteza<sup>8</sup> em detrimento da certeza, de um devir que não se direciona à uma finalidade – uma completa destruição dos paradigmas da física de seu tempo e uma crítica mordaz à metafísica e a religião que acabaram por creditar a um mundo suprassensível os valores fundantes da cultura ocidental – o bem, a verdade, a justiça e a beleza. A crença no mundo suprassensível desvalorizou o mundo sensível e a aparência. Nietzsche, ao inverter o platonismo<sup>9</sup>, reafirma o valor do mundo sensível, da aparência e questiona o valor da verdade entendida a partir destes critérios.

Foi necessário, para que se tornasse tangível, como afirmam os comentadores acima, mais de 3 séculos para que a física pudesse traduzir as ideias lançadas pelo pensador alemão. Além disso, também procuram tecer à luz da física e de sua complexidade uma relação com o pensamento trágico.

Ousamos tecer aqui uma interpretação – ora, se para Nietzsche, o trágico abriga a ciência da finitude de todas as coisas existentes, também não deixa de sê-lo quando a angústia de não ter mais a certeza do que acontece e do que acontecerá também tomam conta do homem. O pensamento de Nietzsche não elimina apenas as ideias de um sentido pré-determinado, mas o próprio homem é um ser indeterminado, algo que se dá em devir.

## **2.2 – O Jogo Entre O Eterno Retorno E O Eterno Retorno Do Mesmo.**

Uma das mais comuns maneiras de se jogar dados é usando um par, enumerados com a probabilidade de 1/6, ambos os dados lançados por um dos jogadores o resultado pode ser somado (ex:2+4=6) ou multiplicado (ex:2x4=8), é julgado como ganhador comumente aquele com a maior pontuação.

---

<sup>8</sup>NIETZSCHE, F. EH. Porque sou tão sábio, 4 “Sempre estive à altura do inesperado: devo estar despreparado, para estar senhor de mim.” p.50

<sup>9</sup>DELEUZE, G. Lógica do Sentido.

Inferimos valor a este lance de dados: caímos nos conceitos de sorte e azar, de consequências e sofrimentos ao longo da existência sem nenhum propósito. Deleuze nos explica melhor este conceito que a seguir, comentaremos:

Não se trata de vários lances de dados, que devido a seu número, chegariam a reproduzir a mesma combinação. Ao contrário, trata-se de um só lance de dados que, devido ao número da combinação produzida, chega a reproduzir-se como tal. Não é um grande número de lances que produz a repetição de uma combinação, é o número da combinação que produz a repetição do lance de dados. Os dados lançados uma só vez são a afirmação do acaso, a combinação que formam ao cair é a afirmação da necessidade. A necessidade se afirma com o acaso no sentido exato em que o ser e afirma no devir e o um no múltiplo. Em vão dir-se-á que os dados, lançados ao acaso, não produzem necessariamente a combinação vitoriosa, o doze que traz de volta o lance de dados. É verdade, mas apenas na medida em que o jogador não soube inicialmente afirmar o acaso, isto porque, do mesmo modo que o um não suprime ou nega o múltiplo, a necessidade não suprime ou abole o acaso. Nietzsche identifica o acaso ao múltiplo, aos fragmentos, aos membros, ao caos: caos dos dados que sacudidos e que lançamos.” (DELEUZE. 1976, p.11)

O lance de dados dito na citação de Deleuze, se dá na seguinte forma, em apenas um jogar de dados há inúmeras combinações, dentre elas independente do resultado, haverá na probabilidade eternas repetições. Embora o lance de dados seja apenas um único lance, assim a repetição se dá durante o lançamento dos dados, não no resultado. Assim a presença do retorno do mesmo resultado em qualquer lançar de dados. Antes de falarmos a relação Acaso e Múltiplo, e sua ligação com Dionísio, é necessário brevemente mencionar as últimas etapas do niilismo na história segundo Nietzsche, assim como o seu resultado final, citado por Deleuze em Nietzsche como a “Meia-Noite”, o cenário se rearranja para uma transmutação, segundo a definição do texto: “um devir ativo das forças, um triunfo da afirmação na vontade de poder”.

Primeiramente sobre o estágio precedente desta “Meia-Noite”, sobre o niilismo passivo e o último homem, agora se utilizando da obra de 1962, *Nietzsche*, Deleuze diz:

A morte de Deus é, pois um acontecimento, mas que ainda espera o seu sentido e o seu valor. Enquanto não mudarmos de princípio de avaliação, enquanto substituímos os velhos valores por novos, apenas assinalando novas combinações entre as forças reativas e a vontade de nada, nada mudou, continuamos sempre sob o reino de valores estabelecidos. Bem sabemos que há valores que nascem velhos e que, desde o seu nascimento, testemunham a sua conformidade, o seu conformismo, a sua inaptidão para perturbar a ordem estabelecida. (DELEUZE. 2007, p.29-30)

Neste ponto temos um mundo onde a moral substituiu a religião, no niilismo passivo o homem ainda nega o mundo, como no estágio do niilismo negativo, onde se negava este mundo em sacrifício as alegrias de um mundo superior (antes da morte de Deus), porém neste estágio o homem não tem mais nada além desde mundo, é neste cenário onde surge o personagem do último homem:

(...) surge o último homem, àquele que diz: tudo é em vão, é preferível um extinguiamo-nos passivamente! É preferível um nada de vontade do que uma vontade de nada! (DELEUZE. 2007, p.30.)

Lembrando que estes são personagens “Os conceitos nietzscheanos são categorias do inconsciente. O importante é a maneira como o drama prossegue no inconsciente.” (DELEUZE. 2007, p.30). Assim, as forças reativas no estágio passivo colocam o homem em cada vez mais conflito com o abismo do nada desde mundo, assim este homem começa a negar a própria vida, tornando-se o homem que quer morrer, este ativamente procurando sua destruição e a destruição da vida.

Agora chegamos no momento da transmutação; “A transmutação de todos os valores define-se assim: um devir ativo das forças, um triunfo da afirmação” (DELEUZE. 2007, p.30)

A transmutação se dá pela conversão da negação da vida pela sua afirmação, mais a frente veremos o papel principal do elemento do jogo nesta afirmação, o sim de Zaratustra a vida e ao acaso.

Nietzsche chama transmutação o ponto no qual o negativo é convertido. Este perde seu poder e sua qualidade. A negação deixa de ser um poder autônomo, isto é, uma qualidade da vontade de poder. A transmutação relaciona o negativo com a afirmação na vontade de poder, faz dela uma simples maneira de ser dos poderes de afirmar. Não existe mais trabalho da oposição nem dor do negativo e sim jogo guerreiro da diferença, afirmação e alegria da destruição. O não, destituído de seu poder, passado para a qualidade contrária, tornado afirmativo e criador: esta é a transmutação. E o que define Zaratustra essencialmente é esta transmutação dos valores. Se Zaratustra passa pelo negativo, como atestam seus nojos e suas tentações, não é para servir-se dele como um motor, nem para assumir-lhe a carga ou o produto. Mas para atingir o ponto no qual o motor é trocado, o produto superado, todo o negativo vencido ou transmutado.” (DELEUZE. 2007, p.31)

O jogo como elemento de transmutação será explorado no ultimo percurso desse artigo, em conclusão o que a probabilidade e o acaso nos ensina é que não há um propósito, um “*télos*” que rege a vida, e a figura do *bom* jogador, é aquele capaz de identificar esta falta de finalidade na existência regida pela probabilidade, sendo a existência um jogo de probabilidades e não determinista.

### **2.3 – O Eterno Retorno Do Mesmo X O Eterno Retorno**

E se um dia, ou uma noite, um demônio lhe aparecesse furtivamente em sua mais desolada solidão e dissesse: “Esta vida, como você a está vivendo e já viveu, você terá de viver mais uma vez e por incontáveis vezes; e nada haverá de novo nela, mas cada dor e cada prazer e cada suspiro e pensamento, e tudo o que é inefavelmente grande e pequeno em sua vida, terão de lhe suceder novamente, tudo na mesma sequência e ordem — e assim também essa aranha e esse luar entre as árvores, e também esse instante e eu mesmo. A perene ampulheta do existir será sempre virada novamente — e você com ela, partícula de poeira!” Você não se prostraria e rangeria os dentes e amaldiçoaria o demônio que assim falou? Ou você já experimentou um instante imenso, no qual lhe responderia: ‘Você

é um deus e jamais ouvi coisa tão divina! Se esse pensamento tomasse conta de você, tal como você é, ele o transformaria e o esmagaria talvez; a questão em tudo e em cada coisa, “Você quer isso mais uma vez e por incontáveis vezes?” pesaria sobre os seus atos como o maior dos pesos! Ou o quanto você teria de estar bem consigo mesmo e com a vida, para não desejar nada além dessa última, eterna confirmação e chancela? (NIETZSCHE, 2012 p.205)

O eterno retorno do mesmo, por vezes simbolizado pela serpente Ourobouros mordendo a própria cauda, pode representar um grande terror existencial ao homem, pois o obriga a buscar significado e alegria no mundo em que vive apresentada a idéia que no lugar do paraíso será dado a ele novamente esse mundo imperfeito e caótico. O Eterno retorno do mesmo, primeira mente apresentado na passagem de A Gaia Ciência como o maior dos pesos, também pode ser interpretado como uma resposta nietzscheana a desbalanceada balança moral do homem.

Porém, o homem que se encontra feliz neste mundo, enxerga no eterno retorno não um inferno existencial, mas uma bênção. E Nietzsche encontra a resposta para a vida na própria vida, não em outro mundo, sem mistério, afinal, e assim se entramos novamente no jogo, como um conjunto de peças, depois de repetidas combinações a inicial será replicada, estatisticamente falando.

Ainda nos mantendo na simbologia de jogos para representarmos o eterno retorno, podemos valer-se dos jogos de tabuleiro, visto que a analogia das peças e da idéia do eterno retorno de uma vida totalmente igual, sem nada novo (como diz o demônio apresentado por Nietzsche) causaria um enorme pavor em todos salvo o mais feliz dos homens. Assim o eterno retorno do mesmo também pode ser encarnado (em uma leitura menos universal) como um jogo de tabuleiro, no qual ao terminar a partida, se rearranjam as mesmas peças no mesmo plano, com as mesmas regras, entretanto o jogador nunca jogará sequencialmente da mesma maneira, assim todo jogo é o mesmo, porém nunca igual; um jogo de eterno retorno do mesmo muito menos penoso do ponto de vista humano.

Deleuze, melhor explica a idéia do “jogo de dados” de Nietzsche, ao dividir o jogo em dois momentos, o “lançar dos dados” e os “dados caídos”, assim ele cita o capítulo “Os Sete Selos” da terceira parte de “Assim falou Zaratustra”, assim segue;

Se alguma vez joguei dados com os deuses, na mesa divina da terra, fazendo com que a terra tremesse e se quebrasse, projetando rios de chamas – pois a terra é uma mesa divina, que treme com novas palavras criadoras e com um ruído de dados divinos... (NIETZSCHE, 2011, p.220)

Neste mesmo capítulo podemos ver a noção da aceitação da eternidade como retorno, neste capítulo se nota a repetição poética “Pois eu te amo, ó eternidade”, é curioso notar a positividade emocional com relação a eternidade, em contraste ao temor pelo eterno retorno apresentado em “A Gaia Ciência”.

## **2.4 – O Jogo Enquanto Elemento De Transmutação**

Por fim, o aspecto do jogo se apresenta de modo (pode-se dizer) divino, na leitura que Nietzsche faz de Heráclito, no capítulo VII de *A Filosofia na Época Trágica dos Gregos*, ao apresentar as dores e sofrimentos do mundo sob a lente de Deus, não a humana.

“Essa palavra perigosa, a *hybris*, é de fato a pedra de toque para todo heraclítico; aqui ele pode mostrar se realmente compreendeu ou não o seu mestre. Existe culpa, injustiça, contradição, sofrimento neste mundo? Sim, exclama Heráclito, mas apenas para o ser humano limitado, que vê separadamente e não junto, não para o deus omni-intuitivo; para ele, toda contrariedade conflui para uma harmonia, a qual, embora invisível para o olho humano comum, é compreensível para quem, como Heráclito, se assemelha ao deus contemplativo.”(Nietzsche, 2011. Pg.44)

Disso podemos entender que para compreender (e de certa forma admirar) os sofrimentos e destruições que assolam o mundo e a vida humana é necessário um afastamento, e mais tarde será revelada no texto, essa visão divina como a de uma criança brincando (playing).

Afinal, todos podem compreender esta brincadeira divina, observando nossas crianças, ou recordando nossas próprias brincadeiras, e o prazer que a criança tira ao simular a destruição de uma edificação de brinquedo, ou ao simular morte e agressão de personagens de brinquedo, sejam bonecas, figuras, ou até mesmo desenhos de papel, desmembrando tais bonecos, simulando campos de batalha, incêndios, assaltos, doenças e assassinatos.

Heráclito não classifica tais impulsos como perversos, mas como partes do jogo, etapas de destruição e criação, o impulso se dá por ser jogador. Deus se assemelha a criança, se deliciando tanto com nossa prosperidade e alegria, quanto com a nossa desgraça e terror, da mesma maneira que a criança se relaciona com seu brinquedo em sua brincadeira, ele nos ama, nos constrói, nos pisa, destrói, e reconstrói.

“Diante de seu olhar ígneo não resta nenhuma gota de injustiça no mundo derramado em seu entorno; e mesmo esse impulso fundamental, pelo qual o fogo pode alojar-se em formas tão impuras, é por ele explicado por meio de uma sublime analogia. Um vir a ser e perecer, um construir e destruir, sem qualquer acréscimo moral, numa inocência eternamente idêntica, neste mundo existe apenas no jogo do artista e da criança. E, do mesmo modo que a criança ou o artista brincam, brinca também o fogo eternamente vivo, construindo e destruindo, sem culpa – e esse jogo o éon joga consigo mesmo. Transformando-se em água e terra, ele constrói – como uma criança que faz castelos de areia na praia –, constrói e destrói; de tempos em tempos, recomeça o jogo do início. Um instante de satisfação: então ele é novamente tomado pela necessidade, assim como o artista é forçado por necessidade a criar. Não é um impulso sacrílego, mas o sempre renovado impulso de brincar que invoca novos mundos à existência. A criança, por vezes, deixa de lado o brinquedo: mas logo recomeça a brincar inocentemente. Porém, assim que começa a construir, encaixa e monta e modela de acordo com leis e ordenações que lhe são próprias.” (Nietzsche, 2011. Pg.44)

O jogo se relaciona ao Niilismo em uma das respostas ao sentido da vida moderna, ou na própria tentativa de dar um sentido a ela, contracorrente ao niilismo passivo. No artigo acadêmico “*A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche*” o autor cita a existência da vida como um jogo sendo a resposta de Nietzsche a dar sentido a um mundo vazio. Outra passagem sobre a natureza nietzscheana do jogo “porque ela constitui a forma suprema e mais valiosa da relação do homem com o mundo, e nele é possível ver o modelo de uma atividade humana verdadeiramente livre e inocente.”. (GUÉRVOS, *cadernos Nietzsche*. 2011, pg.51)

No mesmo artigo há a referencia a Heráclito e uma total convergência de todos os temas desse capítulo, citando a existência do jogo como *agón* (do espírito grego presente na competição), e logo depois a idéia de Heráclito do mundo resultante de “uma luta de contrários”. Nesse ultimo ponto podemos estabelecer relação ao Huizinga, que no capítulo “O Jogo e a Guerra” de *Homo Ludens*, cita a luta como a mais primitiva e energética forma de jogo, o próprio autor recorre ao *Joust* ou a *Justa* medieval, em que dois cavaleiros praticavam a manobra de flanco um contra o outro, quase sempre resultando em dados físicos.

Sobre a luta como jogo, podemos nos lembrar dos jogos praticados no *tlaxtli*, um campo de bola asteca em que dois times se enfrentavam com o objetivo de passar a bola por uma dos dois aros localizados em cada lado do campo. O jogo era por vezes extremamente brutal, de maneira que o capitão do time perdedor (por vezes juntamente com o time todo) era sacrificado no final. Retornando ao niilismo, observamos a seguinte citação de Deleuze sobre o jogo como transmutação.

Zaratustra relaciona o negativo com a afirmação na vontade de poder. Entretanto é preciso que a vontade de poder seja relacionada com a afirmação como sua razão de ser e a afirmação com a vontade de poder como o elemento que produz, reflete e desenvolve sua própria razão: esta é a tarefa de Dionísio. Tudo o que é afirmação encontra em Zaratustra sua condição; mais do que isso, determina o eterno retorno a produzir seu efeito, o super-homem. Mas essa determinação forma um todo



com a série de condições que encontra seu último termo no leão, no homem que quer ser superado, no destruidor de todos os valores conhecidos. A determinação de Dionísio é de outra natureza, idêntica ao princípio absoluto sem o qual as próprias condições permaneceriam impotentes. E, precisamente, o supremo disfarce de Dionísio é submeter seus produtos a condições que lhe são submetidas e que esses produtos ultrapassam. É o leão que se torna criança, é a destruição dos valores conhecidos que torna possível uma criação dos valores novos; mas a criação dos valores, o *sim* da criança-brincalhona não se formariam sob essas condições se, simultaneamente, não fossem passíveis de julgamento por uma genealogia mais profunda. Não nos espantaremos portanto que todo conceito nietzscheano esteja no cruzamento de duas linhagens genéticas desiguais. Não apenas o eterno retorno e o super-homem, mas o riso, o jogo, a dança. Referidos a Zaratustra, o riso, o jogo, a dança são os poderes afirmativos de transmutação: a dança transmuda o pesado em leve, o riso transmuda o sofrimento em alegria, o jogo do lançamento (os dados) transmuda o baixo em alto. Mas referidos a Dionísio, a dança, o riso, o jogo são poderes afirmativos de reflexão e de desenvolvimento. A dança afirma o devir e o ser do devir; o riso, as gargalhadas, afirmam o múltiplo e o um do múltiplo; o jogo afirma o acaso e a necessidade do acaso.(DELEUZE. 1976, p.124-125)

Neste parágrafo de *Nietzsche e a Filosofia*, vemos o jogo (*spiel*) como o meio de afirmação a vida, onde há dois elementos importantes para esta afirmação, o *leão* de “e a vontade de poder, os dois remetendo ao *sim* de Zaratustra e não do da figura passiva do *burro*, o *leão* destrói os antigos valores para a criação de novas, e a afirmação do acaso e da vida vem juntamente com a figura da *criança* (também já nos lembramos de Dionísio, e o bebê Zagreu), é necessária a destruição dos velhos valores para o *sim* da figura da criança, pois esta afirmação é desprovida de quaisquer genealogias morais prévias. E o jogo é elemento desta transmutação, da negação para a afirmação, dado a natureza do próprio jogo, mas também na figura do *bom* jogador que reconhece nas regras da probabilidade que regem a realidade, a falta de finalidade na vida, nisto os elementos presentes no próprio ato lúdico, além da suspensão de descrença, as reações que ele causa, de vontade de vida.

Dionísio traz o elementos afirmativos do *jogo*, os que dizem *sim* a vida, o riso, a dança, o ato de *jogar* (assim lembrando-se dos atos que as palavras, *spiel* e *play* englobam), este impulso afirma a vida, ao contrário da rejeição do estágio negativo do niilismo desejando-se o mundo de ideias, e do estágio passivo onde deseja-se a morte e a destruição da vida, a transmutação do *não* pelo *sim* ao mundo que era previamente negado e rejeitado.

## **Conclusão.**

Na primeira parte do nosso trabalho, apresentamos a importância das nuances da tradução, e das abrangências do significado da palavra jogo do inglês, alemão, holandês, e o próprio latim *Ludo*. O modo como a prática lúdica precede civilização, e mesmo transcende espécie, e posteriormente é adotada, ampliada e desenvolvida. Apresentamos as diferentes marcas do elemento lúdico nas atividades culturais, nos rituais, na religião, na política, na guerra e na linguagem.

A segunda parte tratou a importância do jogo para Nietzsche, primeiramente o jogo de dados sendo a leitura da relação entre acaso e necessidade e a concepção determinista. Na física, a antecipação ao princípio da incerteza de Heisenberg. Tratamos também sobre as categorias estéticas – o jogo do apolíneo e dionisíaco, a teoria do eterno retorno em contraposição ao eterno retorno do mesmo. Vimos que é uma posição diferenciada para interpretarmos o mundo e a vida que todos os homens podem assumir. Concluímos com os tópicos do *último homem*, o estágio climático da *meia noite* durante o niilismo passivo, e o jogo como afirmador da vida, e relembrando todos os elementos associados às suas atividades (a arte, a brincadeira, a dança, o rito, a música), a figura do Dionísio como afirmador da vida (relembrando também o mito trágico por trás da figura, do deus grego que nasceu, morreu, e renasceu), sem nos esquecermos de Eón, o deus que criança de Heráclito, denominado *Eão*, que reaparecerá na metafísica de artista, que constrói e destrói mundos, por impulso artístico, de criança, fazendo da existência um fenômeno não moral, mas estético.

Podemos afirmar que a filosofia de Nietzsche, sem que tenhamos qualquer pretensão de esgotar o assunto, traz à tona vários elementos que podem ser apreendidos como jogo. Na verdade, o próprio Nietzsche em *Ecce Homo*, o afirma:

A vida tornou-se-me leve, a mais leve, quando exigiu de mim o mais pesado. (...) Jamais comi com maior prazer, jamais dormi melhor – Não conheço outro modo de lidar com grandes tarefas senão o jogo: este é, como indício de grandeza, um processo essencial. Minha fórmula para a grandeza no homem é *amor-fati*: nada querer diferente, seja para trás, seja para a frente, seja em toda a eternidade. Não apenas suportar o necessário, menos ainda ocultá-lo – todo idealismo é mendacidade ante o necessário – mas amá-lo... (NIETZSCHE, 1995, p. 78)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ACCIOLY, Maria. KRUBUSLY, Ricardo. *O Eterno Retorno da Incerteza*. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/view/22200176/o-eterno-retorno-da-incerteza-hcte-ufrj>

BERNABÉ, Alberto. **De Tales a Demócrito. Fragmentos Pré-Socráticos**. Madrid: Alianza Editorial, 1988.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega e Latina. Vol1**. São Paulo: Editora Vozes, 1987

CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ed. Ática, 2000.

CODATO, Vanira Teresinha. Destino e o Sentimento de Trágico. In **O Trágico e seus Rastros**. Londrina: Edel, 2004.

DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a Filosofia**. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/11199310/deleuze-nietzsche-e-a-filosofia>

DELEUZE, Gilles. **Nietzsche**. Portugal-Lisboa: Edições 70, 2007.

GUERVÓS. Luis Enrique de Santiago. *A Dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche*. **cadernos Nietzsche**, 28 de 2011. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/cniet/article/view/7764/5305>

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

MENESES, Ramiro D.B. *Notas e Comentários, O princípio de incerteza de W. Heisenberg: física e filosofia. Revista Humanística e Teologia*, 2001. Disponível em: <https://revistas.ucp.pt/index.php/humanisticaeteologia/article/view/7687>

NIETZSCHE, Friedrich. **Filosofia Na Era Trágica Dos Gregos**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2011

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim Falou Zaratustra**. São Paulo: Cia das Letras, 2018.

NIETZSCHE, Friedrich **.A Gaia Ciência**. Disponível no link <https://filosofianaescola.com/metafisica/o-eterno-retorno-segundo-nietzsche/>

NIETZSCHE, Friedrich. **Para Além De Bem E Mal**. São Paulo: Cia das letras, 1992.

NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce Homo**. São Paulo: Max Limonad, 1995

SILVEIRA, Fernando Lang. *Determinismo, Previsibilidade E Caos. in Cadernos de Ensino de Física*. v.10, n.2: p.137-147, ago.1993 Disponível em: [https://www.if.ufrgs.br/~lang/Textos/Determinismo\\_previsibilidade\\_caos.pdf](https://www.if.ufrgs.br/~lang/Textos/Determinismo_previsibilidade_caos.pdf)

VIALI, Lorí. *Algumas Considerações sobre a Origem da Teoria da Probabilidade. Revista Brasileira de História da Matemática*. Vol 8, nº16 (outubro/2008 - março/2009). Disponível em:

