

O JOGO COMO ESTRUTURA

BENVENISTE, Émile¹

Colège de France, Paris, França.

Tradução e revisão: Rogério de Melo Grillo²

Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC.

Resumo

O presente texto diz respeito à tradução de um artigo clássico de Émile Benveniste, intitulado de *Le Jeu comme structure*, publicado originalmente em 1947, na revista *Deucalion*, n. 2, p. 161-167.

Palavras-chave: Émile Benveniste; Jogo; Linguagem.

The game as Structure

Abstract

The present text concerns the translation of a classic article by Émile Benveniste, entitled *Le Jeu comme structure*, originally published in 1947 in the journal *Deucalion*, n. 2, pp. 161-167.

Keywords: Émile Benveniste; Game; Language.

El Juego como Estructura

Resumen

El presente texto se refiere a la traducción de un artículo clásico de Émile Benveniste, titulado *Le Jeu comme structure*, publicado originalmente en 1947 en la revista *Deucalion*, n. 2, pp. 161-167.

Palabras clave: Émile Benveniste; Juego; Lenguaje.

O domínio do jogo é imenso e multifacetado. São tão variados os seus desdobramentos, que não há uma de nossas condutas, nossas palavras ou nossos pensamentos que não lhe pertença em certa medida. Igualmente, são tão pouco conciliáveis, que se surpreende ao vê-las todas igualmente designadas como jogo. Das manifestações infinitamente diversas e que se enquadram neste contexto, fazem o jogo parecer menos

¹ Graduado em Letras (1927) e Doutor em Letras (1935) na *École des Hautes Études*. Foi diretor de estudos da *École Pratique des Hautes Études* (1927-1969). Foi professor de gramática comparada no *Collège de France* (1937-1969).

² Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP (2014). Mestre em Educação pela Universidade São Francisco (2012). Licenciatura Plena em Educação Física (2005) pela CEULCAR. Graduado em Pedagogia pela FAFIBE (MG). Realiza Pós-Doutorado no PPGECT da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: rogerio.grillo@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2859-7326>

como uma atividade particular, do que como uma certa modalidade de toda atividade humana.

Pensar o jogo, é analisar a sua origem, mormente, em uma tendência biopsicológica, que nela reside a atividade e satisfação. Não vamos seguir este caminho de entender a função do jogo, como apregooou algumas teorias de jogo: é o jogo, não o jogador, que será discutido aqui. Procedendo na direção oposta, consideraremos o jogo como um dado factual, como uma forma (estrutura), a fim de tentar detectar os elementos que compõem sua estrutura e tentar uma definição da função que ele cumpre.

Desde o início, podemos alvitrar uma definição mínima de jogo, que enfatiza as suas características basilares, isto é, aquelas sem as quais ele não existe. Vamos chamar de um jogo: toda atividade lúdica regulada que tenha um fim em si mesma (autotélica) e não vise uma modificação útil da realidade.

As principais características que distinguem o jogo de outras atividades, já emergem de sua prática: o fato de ser uma atividade lúdica que se desdobra no mundo, porém, ignora as condições do “real”, já que se abstrai deliberadamente delas; o fato de “não servir para nada” (estéril) e se apresentar como um conjunto de formas, cuja a intencionalidade não pode ser dirigida ao útil e que encontra seu escopo em sua própria realização; finalmente, o caráter formal e regulado do jogo, que deve se desdobrar dentro de limites e condições rigorosas, com isso, constitui uma totalidade fechada. Por todas essas características, deve-se dizer que o jogo é separado do “real”, porque a vontade humana, escravizada à utilidade, depara-se com eventos, incoerências e arbitrariedades de todos os lados. Ora, nada chega a seu fim planejado, nem de acordo com as regras aceitas, em que a única certeza que o homem possui, a de seu fim, lhe parece tanto iníqua quanto absurda. Destarte, o jogo escapa a todas essas limitações, na medida em que é, inicialmente, uma forma (estrutura/sistema).

Qualificá-lo como “forma” é opor-se a um “conteúdo”, que seria a própria realidade. Todavia, o jogo não é uma forma vazia, desprovida de conteúdo ou composta da produção de atos sem sentido. A coerência de sua estrutura e sua finalidade interna implicam, ao contrário, um significado que é, por assim dizer, inerente à sua forma e sempre estranho a qualquer objetivo prático: é produzido pela própria arbitrariedade das condições que o limitam e por meio do qual, passando de um para outro, ele é concretizado. Toda a essência do jogo repousa na convenção que lhe rege (sistema de regras). Se até mesmo uma das regras que a mantêm fora do “real” é violada, o jogo cessa e nós voltamos à realidade. Portanto, a arbitrariedade será também, e necessariamente, a condição dos participantes, que se despojam de sua personalidade comum para assumir apenas aquilo que as exigências do jogo lhes atribuem; sua única função será permitir que o jogo ocorra. E deve ser realizada como uma ação, sendo a transcrição de um esquema dado antecipadamente e que existe para si mesmo até a sua conclusão. Desse modo, é o jogo que determina os jogadores, não o contrário. Ela cria seus jogadores, dá-lhes lugar, uma função e uma representação; regula suas ações, sua aparência física, até mesmo torna os jogadores, conforme a conjuntura, em seres mortos ou vivos. Tudo é condicionado pelo desenrolar do jogo, dentro das condições regulamentadoras em que ele consiste.

Esta segunda realidade na qual o jogo nos coloca e nos mantém enquanto ele durar, não é suficiente para dizer que é diferente da realidade “verdadeira”. Podemos caracterizá-lo com maior precisão, por meio das expressões que lhe aplicamos. A extensão que damos à palavra jogo, em resumo, lança luz sobre a representação que formamos dele. Falamos do jogo de cartas, do jogo de palmas, como também do jogo de uma biela, do jogo das instituições, jogo de talheres ou do jogo de um artista. Dizemos que um ator brinca e que uma porta brinca. Usamos expressões tão diversas como: entrar em jogo; colocar-se em jogo; dar jogo; fazer um jogo de... A mesma palavra parece significar, *pari passu*, movimento ou restrição, ou ainda, artifício, facilidade ou exercício.

Tudo isso, que parece diferente, até mesmo contraditório, está imbuído de apropriações, mas antes de tudo sobre nós; o testemunho das palavras lança luz sobre nossa concepção de jogo. Não há uma noção imutável em tais questões: onde vemos apenas variedades da mesma espécie, brincadeiras infantis e jogos esportivos, os gregos distinguiram duas realidades independentes (παίγνιον e ἄθλος³), que eles não teriam pensado em confundir. Muitos idiomas fazem a mesma distinção. A partir disso, discernimos, nos muitos significados em que recebemos a palavra, as características constantes de uma definição.

O fato que tem causado esta proliferação semântica é que qualquer exercício coletivo, qualquer “representação”, qualquer figuração, são agora considerados como “jogos” (ou brincadeiras), como imitações “não sérias” da realidade. É o lado fictício deles que é assim sublinhado. O soldado em exercício, o lutador na arena, o ator no palco, fazem apenas os gestos de seu papel, e, tal-qualmente, os fazem até o fim. Qualquer comportamento que reproduza a aparência exterior de uma ação combinada, que imite o seu ritmo e desenvolvimento, será chamado de jogo. Por extensão, designaremos assim um funcionamento considerado de fora, em seu movimento regular, sem considerar o resultado alcançado; falaremos do jogo de músculos, um mecanismo formal, uma ligação de partes no todo que as comanda, mas cuja função não é a mesma que a do todo.

Dessa forma, a nossa representação de jogo é alicerçada nos termos que o traduzem. É constituída a partir do momento em que, em latim, o *jocus* (que deu origem à nossa palavra “jogo”) suplantou o vocábulo *ludus*. *Jocus* é a palavra jogo, a conversa não séria, a piada, a zombaria; *ludus* diz respeito à ideia de “formação” ou “treinamento” em todas as suas formas: atividades de estudo (daí *ludus* “classe, escola”) ou treinamento para combate, exercício militar (daí *ludus* “competição; jogos ginásticos”). A substituição do termo *ludus* por *jocus*, que por si só sobreviveu, marca uma mudança de atitude em relação a estes exercícios e concepções, que agora caíram ao nível de meros “jogos”.

Assim, podemos mensurar a área desta representação. Mas não compreendemos exatamente a sua natureza. Aprendemos apenas isto: o jogo é cada vez mais especificado como distinto da realidade, como “não sério”. E ainda assim, o jogo é também, à sua própria maneira, uma realidade. O jogo, separado da realidade e da vida cotidiana por suas convenções, deve, portanto, ter a sua própria realidade. Há de fato uma realidade de jogo, igualmente específica, que tem as suas leis, as suas necessidades, sua lógica interna, o seu

³ Jogo no sentido do lazer e esporte.

código e até mesmo a sua linguagem própria. Qual é a natureza desta realidade particular e qual é a sua relação com a outra, a que o jogo exclui?

O jogo somente se realiza mediante os participantes (jogadores), em uma espécie de “drama” completo, geralmente agonístico na forma, que consiste em um embate pela posse de um objeto, instrumento ou símbolo de vitória. É jogado em um grupo fechado, equipe, círculo, clube, tropa, classe etc., do qual é a razão de ser e que é inteiramente dedicado à sua realização. Entre os jogadores, o vínculo do jogo pode ser mais forte que uma relação de sangue; cria o sentimento muito forte de uma comunidade de jogadores, que é composta por missão, pactos, convenções, honra, símbolos; os jogadores têm uma personalidade de jogo, muitas vezes, um disfarce (representação). Tudo isso ajuda a definir o tipo de realidade em que o jogo se move: é uma realidade mística que apropria do sagrado, algumas de suas características mais aparentes. Porém, o jogo não pode ser confundido com o sagrado.

Esta conclusão está em conformidade com aquelas deduzidas pelos sociólogos a partir das atuais formas de jogo. Numerosos estudos concernentes à origem e ao significado da maioria de nossos jogos, evidenciam sobreviventes, mais ou menos claros, de antigas cerimônias sagradas, danças, brigas, mascaradas. Alguns jogos com bola dramatizam antigos mitos tribais. Há jogos e rondas infantis que se assemelham aos ritos matrimoniais. Tem também os jogos de azar, os quais, amiúde, são destinados a consultar ou influenciar o destino. Esta categoria de jogo ainda revela a memória dos cultos agrários. O pião, por exemplo, assemelha-se a um antigo totem divinatório etc.

Em toda parte, aparece uma profunda relação entre o jogo e o sagrado⁴. E a pessoa é ainda mais tentada a identificar as duas essências, partindo da paixão do jogador (arrebato) que o retira do mundo real, muitas vezes, semelha-se ao êxtase dos fiéis, quando um fiel, por exemplo, está em contato com o sagrado; é a mesma exaltação, o mesmo comportamento dramático, uma espécie de frenesi que pode levar ao assassinato ou ao suicídio.

E, ainda assim, sob esta possível proximidade entre jogo e sagrado, podem ser discernidas diferenças fundamentais, as principais das quais devem ser trazidas à luz das ideias. O sagrado pressupõe uma realidade, a do divino; com base no rito (ritual), o fiel é introduzido a um mundo distinto, mais real do que o real. O jogo, por outro lado, separa-se deliberadamente da realidade. Podemos dizer que o sagrado é o super-real, o jogo, o extra-real. Ademais, a organização do sagrado tem um fim prático (utilitário), que é tornar o mundo

⁴ Encontramos aqui, mas visando contradizê-los, alguns dos desenvolvimentos do livro de J. Huizinga, *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur* (Basiléia, 1944). As reflexões atuais já foram elaboradas, quando nos deparamos com este trabalho, no qual teríamos encontrado apenas argumentos contra a tese que ele sustenta. Huizinga acrescenta ao jogo absolutamente toda a atividade humana sujeita a regras. Não é mais possível ver a que jogo se opõe ou, conseqüentemente, em que consiste. A noção de jogo perdeu toda a sua fecundidade. À guisa de exemplificação, a questão fundamental da relação entre o jogo e o sagrado é, dessarte, em nossa visão, totalmente distorcida, e, ainda assim, este é o cerne do problema. O fato é que Huizinga intenta aclarar a análise dos grandes fenômenos da cultura, muitas vezes, mostrando de forma muito sugestiva a importância das formas de jogo. Roger Caillois, que pôde ler o presente artigo ainda no manuscrito, teve a gentileza de me indicar um estudo seu (publicado na revista *Confluences* n. 10 (1946, p. 66-77), no qual analisa e discute estas nuances do trabalho de J. Huizinga. Conquanto haja diferença de pontos de vista, as suas observações são precisas e antecipam algumas de minhas conclusões respeitantes à concatenação entre o jogo e o sagrado.

terrestre habitável, repelir as forças hostis e malignas, estruturar a sociedade, obter a subsistência ou a vitória.

Em contrapartida, o jogo não tem finalidade prática em si mesmo; a sua essência fundamenta-se em sua própria gratuidade. Isto significa que não podemos atribuir como um fim ao jogo (sua função), por exemplo, as emoções que ele suscita; essas emoções são apenas consequências possíveis e não dizem respeito à natureza do fenômeno.

Finalmente, no sagrado, as regras são extremamente rigorosas no que tange à cerimônia, pois precisa ter a sua própria eficiência; essas regras devem provocar a intervenção da divindade por apelo direto e, concomitantemente, permitir às pessoas suportarem sem medo o contato terrível e maligno do sagrado. No jogo, as regras não imutáveis, não condizem com nada se analisadas separadamente do jogo, como também, são fundantes, o que mostra a sua propriedade estruturante; as regras servem para delimitar a estrutura espacial e temporal, as “convenções”, e, ao mesmo tempo, estabelecem por si só todo o jogo. É por isso que, sinteticamente, o sagrado é tensão, dever, submissão e angústia; o jogo é exaltação, às vezes profanação, e libertação.

Jogo e sagrado são diametralmente opostos. E, no entanto, são parecidos em algumas circunstâncias. Nesta relação dialética está a sua verdadeira relação. Ambos têm, de fato, uma estrutura simétrica, entretantes, são opostos. Esta homologia define o jogo e o sagrado por traços comuns e por uma orientação oposta. Enquanto o sagrado eleva a pessoa ao divino, que é uma “entrega” da pessoa e é a fonte de toda a realidade, o ato de jogar, decididamente, faz com que o divino desça ao nível do homem e, por intermédio de um conjunto de convenções, torna-o imediatamente acessível a ele.

O jogo é, nesse sentido, precipuamente uma *operação dessacralizante*. O jogo é o sagrado invertido e as regras do jogo só servem para garantir esta inversão. Isto ficará mais claro se mostrarmos em que consiste esta transmutação e como ela é realizada.

No sagrado está a suprema eficiência, a condição primordial da eficiência humana. Nossos atos não conseguem nada e permanecem para sempre em vão. A menos que o seu poder seja, primeiramente, garantido pela cerimônia, na qual o oficiante os executou nas formas prescritas e evocou seu protótipo divino. Agora o poder deste “ato sagrado” situa-se precisamente na conjunção do mito que, por sua vez, afirma a história e o rito que a reproduz. Se compararmos este esquema com o do jogo, a dissonância parece essencial: no jogo, apenas o “rito” sobrevive, apenas a forma do drama sagrado é preservada (representação), em que todas as coisas são postas de novo a cada vez. Mas o “mito” foi obliterado ou dirimido, bem como, a afabulação (distorção fantasiosa dos fatos) em palavras, as quais dão aos atos sagrados o seu significado e suas virtudes.

No âmago do jogo, despojado de seu mito, o rito é reduzido a um conjunto regulamentado de atos agora ineficazes, a uma reprodução inofensiva da cerimônia, ou dito de outra maneira, a um “jogo puro”. Da luta divina pela posse do sol, resta um jogo de bola em que o jogador pode impunemente – “será que um deus assim já teve tal privilégio?” – apreender o disco solar à vontade. Este é o *ludus*.

No mais, o *jocus* oferece uma estrutura semelhante, todavia, virada de cabeça para baixo. Palavras, não mais atos, constituem o jogo, mas palavras que têm apenas a sua própria virtude; elas são pronunciadas “como se” traduzissem uma realidade, porém, sob esta convenção, aceita por todos os participantes, que na verdade não têm conteúdo verdadeiro. O *jocus* é caracterizado pelo caráter deliberadamente fictício da realidade a que se refere. Por outro lado, não é uma realidade forjada, que seria uma simples mentira; a mentira pressupõe ou cria o mesmo tipo de realidade que a veracidade, enquanto a palavra jogo, a história “por diversão”, refere-se a uma realidade diferente admitida como tal.

Nesse contexto, ao contrário do termo *ludus*, e de forma simétrica, o *jocus* consiste em um puro “mito”, ao qual não corresponde nenhum “rito”, que lhe dê um domínio da realidade. Sinteticamente, temos os elementos de uma definição do jogo como uma estrutura. O jogo como uma estrutura pode ter origem no sagrado, do qual lhe oferece uma imagem invertida e quebrada. Se o sagrado pode ser definido pela unidade consubstancial do mito e do rito, podemos dizer acertadamente, que há jogo quando apenas a metade da operação sagrada é realizada. Em outras palavras, teremos no jogo tão-só o mito em palavras ou o rito em atos. Sendo assim, uma pessoa está fora da esfera divina e humana do eficiente.

O jogo, assim subentendido, terá duas variedades: *jocique*, quando o mito é reduzido a seu próprio conteúdo e separado de seu rito; *ludique*, quando o rito é praticado para seu próprio bem e separado de seu mito. Neste duplo aspecto, o jogo encarna cada uma das duas metades pelo qual a cerimônia sagrada é dividida.

No mais, a própria natureza do jogo é recompor de forma fictícia a metade ausente em cada uma de suas duas formas: no jogo de palavras, ele é feito como se uma realidade de fato fosse seguida; no jogo do corpo (da ação), ele é feito como se uma realidade da razão o motivasse. Esta ficção oportuniza que as ações e palavras sejam coerentes consigo mesmos, em um mundo lúdico autônomo, que as convenções eliminaram das fatalidades do real.

Aprofundando mais nesta definição, com vistas a verificá-la, podemos avançar aludindo que ela fornece as condições necessárias e suficientes para a produção de qualquer jogo, ou ainda, para converter qualquer atividade lúdica regulada em um jogo. De fato, para que tal atividade lúdica seja transformada em um jogo, é fulcral que a consideremos em sua estrutura organizada, desconsiderando o fim “real” que ela propõe: jogo, justiça com seus ritos cerimoniais e imutáveis, se negligenciarmos a causa julgada; jogo, a política que decorre entre tantas formas e regras, se perdermos o interesse pelo governo dos homens; jogo, a poesia como um arranjo de formas arbitrárias estreitamente reguladas, se desprezarmos o sentimento expresso; jogo, forma de adoração, que é a coisa mais bem regulada, se a separarmos dos mitos que compõem; jogo, guerra etc. Toda manifestação coerente e regulamentada da vida coletiva e individual, em linhas gerais, pode ser transposta para um jogo. Para tal, devemos subtrair desta atividade a motivação da razão ou do fato que lhe confere a sua eficácia.

Talvez agora sejamos capazes de discernir o que é o jogo para nós e como encontrar alguma satisfação nele. Jogar como uma estrutura, sem dúvida, concerne a uma estrutura unicamente humana que, tendo-a moldado, adapta-se a ela. Em contraposição, se o considerarmos o jogo de um ponto de vista muito geral em relação ao ser humano, notamos,

antes de tudo, que o jogo é justificado por meio da concatenação à predominância da vida subconsciente, da qual ela é uma manifestação vital desde a primeira idade⁵. Nesse entendimento, justamente por liberar uma atividade espontânea, corresponde a um instinto profundo.

É preciso compreender que quando a criança adquire a primeira noção da realidade, quando compreende que este mundo “útil” é composto de perigos, ilogismos e proibições, ela encontra refúgio no jogo. Dessa maneira, compensa o esforço exaustivo que o aprendizado sobre a realidade impõe a sua mente. E, em qualquer idade, quer se entregue ou procure, jogar ou brincar significam esquecer o útil, sendo uma rendição benéfica às forças que a vida real limita e fere. No jogo de grupo, por exemplo, além do inconsciente individual, há um forte inconsciente coletivo que encontra satisfação. Isto posto, a atividade de brincar na criança corresponde à sua representação nativa das coisas, que é de natureza mágica. Esta visão mágica, que o mundo real decepciona a cada momento e cada vez mais, é a mesma que propicia à criança viver: no contexto do brincar, pode-se identificar com qualquer coisa do real, criar qualquer coisa, quebrar o reinado do possível e do impossível. De uma idade para a outra, os encantos do jogo ou do brincar não variam: proporciona uma suspensão da realidade. O rigor dos subvertedores fictícios subverte o real. Basta tornar-se aquele que o jogo exige (jogador) e assumir os riscos previstos, para que um mundo satisfatório e inteligível nasça a partir de suas próprias regras (mundo do jogo).

Esta antinomia entre o espírito e o mundo “vivido” deve ser colocada, intencionado revelar a autenticidade da vida do jogo e a sua função. O jogo torna possível resolver ou ilidir este conflito (antinomia), no qual a vinculação da consciência com o mundo é resumida. Basicamente, a consciência está condenada a caminhar dolorosamente numa realidade que não pode viver, desde o início, nem assumir completamente, porque, se muitas vezes consegue modificá-la, nunca está em condição de compreendê-la. Esta é sua fatalidade.

Para se realizar de acordo com sua tendência mais profunda, a consciência deve se tornar *irrealizável* (fantasia) em conformidade com o universo. É precisamente aqui que entra o jogo: é uma das manifestações mais reveladoras desta *irrealização* à qual o subconsciente aspira; e é por isso que o jogo ou a brincadeira significam *livre expansão*. Não é a única evidência disso: imaginação, sonhos, arte são outras formas. Entretanto o jogo, e somente o jogo, possibilita à consciência viver sua *irrealização* em um mundo que lhe é concedido e no qual a irrealização é a lei.

Encontramo-nos no ponto em que há uma necessidade que emana da consciência e uma forma que o jogo propõe satisfazer. A necessidade de *irrealização* é expressa nesta estrutura dada e completa. Não pode encontrar a mesma satisfação em outro lugar. No sagrado, por exemplo, porquanto o sagrado pode ser segregado, ainda é coordenado pela e com a vida real, que ele articula e dirige; somente o sagrado dá realidade e consistência à própria realidade, e dá às pessoas o poder de organizá-la e governá-la.

⁵ O jogo emerge de uma espécie de consciência de jogo, que é ausente em crianças muito pequenas e animais que, geralmente, são dotados de manifestações ou impulsos vitais. Esses impulsos usados por várias teorias não condizem com o jogo como uma estrutura. O jogo requer uma estrutura de regras e ações no cerne deste sistema.

A distinção entre o sagrado e o profano não se sobrepõe, de forma alguma, à distinção entre o jogo e o real; ela é meramente paralela a ele. Na medida em que mantém tão-somente a forma do sagrado e a projeta fora da realidade, o jogo assegura tanto a *magia do irreal* (fantasia), quanto a consistência do humano. Quer dizer, a alegria da livre expansão e a ordem da realidade. Cada indivíduo pode então, à proporção de sua imaginação e paixão, valorizá-la novamente e até mesmo *ressacralizá-la* de acordo com um mito pessoal.

Submetido em: set. 2021.

Aprovado em: set.2021.

Publicado em: set. 2021.