



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

MARCUS VINÍCIUS SIMÕES DE CAMPOS

**JOGO E BERNARD SUITS: CONSIDERAÇÕES PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA  
BRASILEIRA**

CAMPINAS  
2020

MARCUS VINÍCIUS SIMÕES DE CAMPOS

**JOGO E BERNARD SUITS: CONSIDERAÇÕES PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA  
BRASILEIRA**

Tese apresentada à Faculdade de Educação Física da  
Universidade Estadual de Campinas como parte dos  
requisitos exigidos para a obtenção do título de  
Doutor em EDUCAÇÃO FÍSICA, na Área de  
EDUCAÇÃO FÍSICA E SOCIEDADE.

Orientador: Prof. Dr. Odilon José Roble  
ESTE TRABALHO CORRESPONDE À  
VERSÃO FINAL DA TESE  
DEFENDIDA PELO ALUNO MARCUS  
VINÍCIUS SIMÕES DE CAMPOS, E  
ORIENTADA PELO PROF. DR.  
ODILON JOSÉ ROBLE.

CAMPINAS  
2020

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca da Faculdade de Educação Física  
Dulce Inês Leocádio - CRB 8/4991

C157b Campos, Marcus Vinícius Simões de, 1990-  
Jogo e Bernard Suits : considerações para a educação física brasileira /  
Marcus Vinícius Simões de Campos. – Campinas, SP : [s.n.], 2020.

Orientador: Odilon José Roble.  
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de  
Educação Física.

1. Bernard Suits (Bernard Herbert), 1925-2007. 2. Filosofia. 3. Esportes. 4.  
Jogos. I. Roble, Odilon José. II. Universidade Estadual de Campinas.  
Faculdade de Educação Física. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** Game and Bernard Suits : contributions for brazilian physical  
education

**Palavras-chave em inglês:**

Bernard Suits (Bernard Herbert), 1925-2007

Philosophy

Sports

Games

**Área de concentração:** Educação Física e Sociedade

**Titulação:** Doutor em Educação Física

**Banca examinadora:**

Odilon José Roble [Orientador]

Cesar R. Torres

Francisco Javier Lopez Frias

Ana Cristina Zimmermann

Alcides José Scaglia

**Data de defesa:** 17-09-2020

**Programa de Pós-Graduação:** Educação Física

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0003-1110-9637>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/0829010705250836>

## **COMISSÃO EXAMINADORA**

Prof. Dr. Odilon José Roble – Orientador  
Universidade Estadual de Campinas

Prof. Dr. Cesar R. Torres  
State University of New York

Prof. Dr. Francisco Javier Lopez Frias  
The Pennsylvania State University

Profa. Dra. Ana Cristina Zimmermann  
Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Alcides José Scaglia  
Universidade Estadual de Campinas

Ata da defesa com as respectivas assinaturas dos membros encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade

Dedico este trabalho às mulheres da minha vida,  
minha irmã Ana Carolina e minha mãe Regina.

## AGRADECIMENTOS

As capas dos trabalhos acadêmicos sugerem um autor como responsável e idealizador do estudo, ocultando os inúmeros personagens sem os quais o processo de construção de tal trabalho não seria possível. Faz-se aqui necessário relembrar este processo, atestando meu débito e gratidão para com aqueles que, cada um à sua maneira, generosamente estiveram comigo no decorrer desta jornada.

Início meus agradecimentos às duas agências de fomento sem as quais este trabalho não seria desenvolvido, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior – CAPES (Processo n° 001) e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq (Processo n° 169982/2018-1). Paralelamente, estendo meus agradecimentos à instituição de ensino superior que me acolheu e na qual não só vivenciei três agradáveis anos de doutoramento, mas também me formei como Bacharel em Ciências do Esporte. Agradeço à Universidade Estadual de Campinas – Unicamp, especialmente à Faculdade de Educação Física – FEF e ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física.

Fazer parte deste programa de pós-graduação me possibilitou conviver com inúmeros profissionais comprometidos com a missão de uma faculdade pública como a Unicamp. Agradeço assim a todo o corpo docente, em especial a Ademir De Marco (*in memoriam*). Amigo de longa data da minha família, àqueles com o privilégio do seu convívio, De Marco ensinou que a força só se expressa verdadeiramente quando súdita da jovialidade.

Estendo agradecimentos àqueles que me oportunizaram conviver como aluno de suas disciplinas, entre eles Alcides José Scaglia, Elaine Prodócimo, Paulo Cesar Montagner, Renato Francisco Rodrigues Marques, Sérgio Settani Giglio e Odilon José Roble, orientador desta tese. Também agradeço aos profissionais da secretaria, especialmente Simone Malfatti Ganade Ide e Giovana Verginia de Souza, bem como aos dois coordenadores do programa durante a vigência do meu doutoramento, Edivaldo Góis Junior e João Paulo Borin. Foi um prazer conviver com esses colegas pessoais e de profissão.

Durante minhas atividades semanais, tive a oportunidade de conviver com talentosos pesquisadores, com os quais não apenas aprendi academicamente, mas também que ensinaram como a pesquisa e a sensibilidade, frente às inconstâncias da vida e da nossa sociedade, devem caminhar conjuntamente. Agradeço, assim, aos membros do MARGEM: Laboratório de Pesquisas em Educação Física e Humanidades, em especial Guilherme Yamanaka, Maísa Ferreira e Leonardo Mattos Motta Silva. Mas a maior parcela do crescimento acadêmico está associada ao Grupo de Pesquisa em Filosofia e Estética do Movimento – GPfEM. Sou

extremamente grato a todos membros desse grupo, pois os produtos dos debates e das reuniões fazem parte desta tese. Elejo aqui alguns nomes, dentre os quais estão Odilon José Roble, líder do grupo e orientador desta tese, Anaí Pigatto, Flávia Borsani, Jéssica Bonvino, Paulo Bocatti, Renan Correia, Renan Almeida Barjud, Sandro Borelli e Fidel Machado de Castro Silva. Ao último, Fidel, gostaria de agradecer especialmente, uma vez que o convívio quase diário propiciou surgir uma grande amizade. Poder ser parte desse grupo durante os últimos três anos foi uma oportunidade única.

Odilon José Roble, líder do GPFEM e orientador desta tese, foi uma figura vital para que este trabalho pudesse ocorrer. Para mim, tecer alguns comentários sobre este, que mais do que um orientador é um amigo, faz-se um prazer. Sou profundamente grato pela oportunidade de poder ser seu aluno, bem como honrado em ser seu primeiro orientando a se intitular doutor. Isto é simbólico, pois esta tese foi construída conjuntamente, e inaugura um debate importante entre a Educação Física brasileira e a filosofia do esporte. “Didi”, como é conhecido, é um ser humano de ética, dedicação e inteligência notáveis. Mas são outras características, não necessariamente associadas diretamente à academia, as quais melhor o destacam: sua sensibilidade e generosidade. Agradeço imensamente por suas orientações. Sem dúvidas, grande parte do meu desenvolvimento enquanto entusiasta da filosofia devo a ele. O convívio me fez ver o mundo com outros olhos, bem como perceber o papel fundamental da filosofia no enfrentamento dos problemas de nosso tempo, a partir do conhecimento da condição caótica da nossa circunstância, mas mantendo o espírito jovial.

Dentre as inúmeras oportunidades que tive ao longo desses três anos, gostaria de agradecer à Diretoria Executiva de Relações Internacionais – DERI, pela oportunidade de recebimento do auxílio financeiro do Programa Santander Mobilidade Internacional de Estudantes de Pós-graduação (Edital DERI n° 031/2018), Convênio Unicamp/Santander alocados ao Programa de Internacionalização da Unicamp (Res. GR n° 030/2014). O auxílio em questão foi significativo para que eu pudesse fazer um intercâmbio em outra universidade durante parte do período doutoral. Durante três meses tive a oportunidade de ser *visiting scholar* na *The Pennsylvania State University, State College/PA*, Estados Unidos da América – EUA. Agradeço a todos do *Department of Kinesiology, College of Health and Human Development*, que gentilmente me receberam, entre os quais se encontram os professores Mark Dyreson, Jaime Schultz, Robert Scott Kretchmar e Francisco Javier Lopez Frias. Ao último, direciono agradecimentos especiais. “Javi”, como é conhecido, tem como característica ser uma personalidade brilhante do ponto de vista da filosofia do esporte, mas ainda mais marcantes são sua ética e generosidade. Tê-lo como meu tutor ao longo do período

em que estive na Penn State foi um privilégio. Este trabalho não seria o mesmo sem seu auxílio e notáveis contribuições, assim como minha formação enquanto pesquisador no campo da filosofia do esporte. Gostaria ainda de agradecer aos outros doutorandos que conviveram comigo durante minha estadia em *State College*, os quais conjuntamente com Javi, com alegria, aloco dentro da categoria de amigos. São eles Thomas Rorke, Paulina Rodrigues e Emmanuel Macedo.

Esta tese não seria a mesma não fossem as preciosas colaborações dos outros membros da banca, além de Odilon José Roble e Francisco Javier Lopez Frias. Agradeço imensamente as contribuições de Ana Cristina Zimmermann, Alcides José Scaglia e Cesar R. Torres. Foi uma honra poder tê-los como membros dessa comissão e aprender ainda mais sobre os temas circundantes aos objetivos desta tese. Ademais, estendo agradecimentos à Ana, conjuntamente à Soraia Chung Saura, por me receberem por diversas ocasiões no Grupo de Estudos PULA, associado à Escola de Educação Física e Esporte – EEFE, Universidade Estadual de São Paulo – USP. O contato com tal grupo de pesquisa foi um dos meus primeiros acessos à filosofia do esporte, bem como me possibilitou ser membro da comissão organizadora do 3º Congresso Bienal da Associação Latina de Filosofia do Esporte – ALFiD, em 2018. Também estendo agradecimentos a Alcides, por na ocasião do meu trabalho de conclusão de curso ter sido orientador e o primeiro professor a me apresentar muitos dos temas que, ao me inquietarem e mostrarem seu profundo valor para a Educação Física, retornam para serem debatidos nesta tese.

Muitos amigos estiveram ao meu lado ao longo desses últimos três anos, e reservo este espaço para demonstrar minha profunda gratidão. Estas folhas são insuficientes para nomeá-los. De fato, sou privilegiado por estar rodeado de pessoas extraordinárias que, cada qual à sua maneira, academicamente ou pessoalmente, sempre estiveram ao meu lado durante a vigência do doutoramento, apoiando, tensionando e torcendo para que esta tese fosse finalizada.

Não só necessário, mas prazeroso, ter a oportunidade de agradecer àqueles sem os quais nenhum esforço faz sentido. Esta tese é uma realização conjunta, da qual a minha família é parte fundamental. Agradeço a todos os meus familiares, que pacientemente souberam respeitar minhas ausências e são os meus maiores incentivadores a buscar meus sonhos. Dentre estes, gostaria de agradecer a todos da família Campos e da família Simões, especialmente meus avós Agostinho Simões (*in memoriam*), João Batista de Campos, Maria Angélica Rovigati Simões e Magali Leite de Godoy Campos. Especialmente, estendo agradecimentos aos meus maiores amores e aqueles sem os quais a minha vida não faria

sentido, minha irmã Ana Carolina Simões de Campos, meu pai, Marcus Vinícius Godoy de Campos, meu outro pai, Wagner Wey Moreira e minha mãe Regina Maria Rovigati Simões.

*Pois não há como afastar a ideia de que se não houvesse Invernos de que nos acautelarmos, nem receberia a Cigarra o seu castigo nem a formiga a sua mísera vitória. A vida da Cigarra estaria justificada e a da formiga seria absurda.*

Bernard Suits

## RESUMO

Na literatura brasileira em Educação Física encontramos, via de regra, uma indistinção entre os termos “jogar” e “jogo”. Assumindo que tal falta de distinção é muito frequente e que podemos, do ponto de vista filosófico, refletir sobre as consequências conceituais desse problema, elegemos essa premissa como central para nosso argumento. Sendo assim, a tese se propõe responder à pergunta: a aparente indistinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*), oriunda da teoria do “jogo” em língua portuguesa, pode comprometer compreensões metafísicas e axiológicas do conceito de jogo? Nossa hipótese de partida é que sim. O objetivo desta tese é analisar a distinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*) tal qual em Bernard Suits, em especial sua definição de jogar um jogo (*game-playing*), com vistas a localizar suas concepções metafísica e axiológica de jogo. Nesse esforço, a tese apresenta três partes. Na Parte I, de orientação contextual, oferecemos notas sobre a origem e desenvolvimento da filosofia do esporte, seguidas da elaboração da premissa do estudo e apresentação da indistinção. Na Parte II, de orientação descritiva, focamos nas principais contribuições de Suits, mais especificamente suas definições sobre o jogar (*play*), o jogo (*game*) e o esporte. Na Parte III, de orientação analítica, identificamos as consequências dessas definições para a filosofia do esporte, especialmente no desenvolvimento metafísico e axiológico do conceito de jogo no campo dessa subdisciplina. Tal parte divide-se em três frentes de análise: a metafísica do jogo, as teorias normativas do esporte e a resposta utópica de Suits, para a qual a atividade de jogar jogos é o ideal supremo da existência. Concluímos que a obra de Bernard Suits responde à premissa evocada, pois oferece em sua filosofia pressupostos metafísicos e axiológicos sobre o conceito de jogo, bem como traça suas aproximações e distanciamentos do fenômeno do jogar. Ademais, ao evidenciar a indistinção e oferecer uma filosofia sobre o jogo, tal obra permite a análise filosófica dos fenômenos do “jogar” e “jogo” distintamente, bem como propõe subsídios tanto para uma ética aplicada do esporte quanto para o valor dos jogos para a vida humana.

**Palavras-chave:** Bernard Suits; Jogo; Filosofia do Esporte.

## ABSTRACT

In Brazilian Physical Education literature, we find an indistinction between the terms "play" and "game". Assuming that this lack of distinction is very frequent and that we can, from a philosophical point of view, reflect on the conceptual consequences of this problem, we have chosen this premise as central to our argument. Thus, the thesis offers to answer this question: does the apparent indistinction between play and game – originated from the “game” theory in Portuguese – compromise metaphysical and axiological understandings of the concept of game? Our starting hypothesis is that it does. The goal of this thesis is: to analyze the distinction between play and game as in Bernard Suits’ work, especially his definition of game-playing and its metaphysical and axiological conceptions of game. The thesis has three parts. In Part I, on contextual orientation, we offer comments on the origin and development of the philosophy of sport, followed by some notes on our premise and presenting the indistinction. In Part II, on descriptive guidance, we focus on the main contributions of Bernard Suits, more specifically, his definitions of play, games and sports. In Part III, on analytical orientation, we identified the consequences of the definitions for the philosophy of sport, specially focusing on the metaphysical and axiological development of the concept of games in the field of the subdiscipline. This part is divided into three fronts of analysis: the metaphysics of the game, the normative theories of sport and the utopian response of Suits, of the activity of playing games as supreme ideal of existence. We conclude that Bernard Suits' work responds to the premise evoked, as it offers in its philosophy metaphysical and axiological assumptions about the concept of game, as well as traces approaches and distances between that and the phenomenon of playing. Furthermore, by highlighting this indistinctiveness and offering a philosophy about game, this work allows for the philosophical analysis of the phenomena of “playing” and of “game” as distinct from one another, and proposes subsidies for both an applied ethics of sport and reflections on the value of games for human life.

**Keywords:** Bernard Suits; Game; Philosophy of Sport.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cronograma do desenvolvimento da subdisciplina (especialmente países anglo-saxões).	34
Figura 2 – Diagrama de Venn	100
Figura 3 – Grau de formalização da atividade de jogar jogos ( <i>game-playing</i> )	114
Figura 4 - O jogo ( <i>game</i> ) como constituído por três aspectos	135
Figura 5 – Os três níveis teóricos das teorias do esporte	166

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO DA PREMISA BÁSICA E SEUS DESDOBRAMENTOS</b>	<b>17</b>
---	-----------

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>21</b>
-------------------	-----------

### **PARTE I - PREMISSAS E CONTEXTUALIZAÇÃO DA FILOSOFIA DO ESPORTE**

<b>1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO</b>	<b>26</b>
1.1 <i>Raízes e desenvolvimento: uma filosofia da Educação Física</i>	31
1.2 <i>Filosofia do esporte: institucionalização e a conversão a uma ética aplicada</i>	40
1.3 <i>A filosofia do esporte na atualidade</i>	47
<b>2. O “JOGO” NA EDUCAÇÃO FÍSICA BRASILEIRA</b>	<b>50</b>
2.1 <i>As contribuições dos pesquisadores da Educação Física</i>	54
2.2 <i>O jogo na pedagogia do esporte</i>	57
2.3 <i>As contribuições seminais de Huizinga e Caillois para o jogar</i>	61
2.3.1 <i>Notas sobre Huizinga</i>	62
2.3.2 <i>Notas sobre Caillois</i>	65
2.3.3 <i>Notas sobre Huizinga, Caillois e a filosofia do esporte</i>	67

## PARTE II - DESCRIÇÃO DAS DEFINIÇÕES DE BERNARD SUITS

<b>3.</b>	<b>AS DEFINIÇÕES DE BERNARD SUITS: JOGO (<i>GAME</i>), JOGAR (<i>PLAY</i>) E ESPORTE</b>	<b>71</b>
3.1	<i>Sobre Suits e os jogos (games)</i>	72
3.2	<i>Suits e o jogar (play)</i>	83
3.3	<i>A tríade enganosa (tricky triad): Suits e o esporte</i>	94

## PARTE III - ANÁLISE DAS CONSEQUÊNCIAS METAFÍSICAS E AXIOLÓGICAS DA OBRA DE BERNARD SUITS

<b>4.</b>	<b>A METAFÍSICA DO JOGO: SOBRE TESTES E CONVENÇÕES</b>	<b>100</b>
4.1	<i>Suits, jogo e a análise metafísica</i>	101
4.2	<i>De Suits a uma visão plural dos jogos (games)</i>	105
4.3	<i>Kretchmar leitor de Suits: do jogar (play) ao jogo (game), consequências da evolução humana</i>	108
4.4	<i>Sobre jogos, testes e disputas</i>	112
4.5	<i>Jogos, convenções e regras constitutivas</i>	120
4.6	<i>Jogos e seus três domínios</i>	129
4.7	<i>Uma metafísica flexível (soft metaphysics): precursora de uma boa ética do jogo (game) e do esporte</i>	131
<b>5.</b>	<b>TEORIAS NORMATIVAS DO ESPORTE</b>	<b>135</b>
5.1	<i>Suits e o jogo (game): prolegômenos para as teorias normativas do esporte</i>	138
5.2	<i>Externalismo x Internalismo</i>	140
5.3	<i>Esportes enquanto práticas sociais</i>	143

5.4	<i>Formalismo</i>	147
5.5	<i>Convencionalismo</i>	153
5.6	<i>Interpretativismo</i>	157
<b>6.</b>	<b>UMA UTOPIA: OS JOGOS (GAMES) INTRINSECAMENTE VALIOSOS</b>	164
6.1	<i>Educação Física, esporte e instrumentalidade: notas contextuais</i>	165
6.2	<i>O enigma do Grasshopper (ou fábula da Cigarra e da Formiga de Esopo revisitada por Suits)</i>	170
6.3	<i>A descrição de Utopia</i>	176
6.4	<i>Jogos como intrinsecamente valiosos: um elogio à dificuldade</i>	183
6.5	<i>Suits vai ao Corcovado</i>	187
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	190
	<b>REFERÊNCIAS</b>	192

## APRESENTAÇÃO DA PREMISA BÁSICA E SEUS DESDOBRAMENTOS

Na literatura brasileira em Educação Física<sup>1</sup> encontramos, via de regra, uma indistinção entre os termos “jogar”<sup>2</sup> e “jogo”. Assumindo que tal falta de distinção é muito frequente e que podemos, do ponto de vista filosófico, refletir sobre as consequências conceituais desse problema, elegemos essa premissa como norteadora para nosso argumento. Com efeito, notamos que a literatura brasileira da área tem desenvolvido suas pesquisas, assiduamente, designando “jogo” como seu objeto de estudo central, mas que, efetivamente, discursam sobre “jogar”; anunciando assim um problema considerável, sob o ponto de vista epistemológico. Além do prejuízo da indistinção em si, ainda se identifica que a abordagem do conceito de “jogo” conjuntamente ao conceito de “jogar” suscita uma carência ontológica nesses estudos, pois o ser da coisa, nesse caso, é o jogo, cujas extensões se dão no jogar.

Notamos que, para diversas abordagens, como as de inspiração pedagógica, o termo jogar talvez já seja, de fato, condição suficiente para a construção dos saberes almejados. Não se trata, por este argumento, de supor que essa indistinção invalide as abordagens que assim se orientaram. Do ponto de vista estritamente filosófico, no entanto, ficaria descoberta a reflexão sobre a ontologia do fenômeno. Mesmo que pudéssemos hipoteticamente supor que o ser do jogo só exista na ação do jogar, mais uma vez teríamos de lembrar que, se para certas áreas de aplicações práticas essa assunção é suficiente, para uma aproximação filosófica, por sua vez, não é possível caminhar nessa ambiguidade.

Em língua inglesa, a diferença entre estes termos é, de certa forma, mais intuitiva, pois apresenta duas palavras de morfologias distintas: *game* para o substantivo, *play* para o verbo. Ora, se podemos considerar plausível que duas palavras de morfologias diversas

---

<sup>1</sup> Este trabalho se situa no campo da Educação Física, mais especificamente na emergente subdisciplina da filosofia do esporte. Portanto, constrói-se aqui um arcabouço teórico que, mesmo tendo a Educação Física brasileira como ponto de partida, não se propõe a revisitar como percurso metodológico, senão contextual. Dessa forma, através dos estudos *teóricos* dessa área do conhecimento, formulam-se as premissas deste trabalho, no qual propomos avançar nas discussões sobre o fenômeno do jogo. Ao focarmos especificamente no termo “jogo” dentro do campo da Educação Física como ponto de partida, sugere-se no título que as considerações de Bernard Suits são urgentes para esta determinada área, porque, ao menos no contexto nacional, apresenta uma literatura mais constante e densa sobre fenômenos como o jogo e o esporte. Contudo, espera-se que outras áreas do conhecimento também possam se beneficiar deste estudo.

<sup>2</sup> Notamos que o verbo *to play* em inglês recebe inúmeras formas de tradução. Trata-se de um termo escorregadio, amplamente utilizado na língua inglesa corrente, bem como é fruto de diferentes interpretações na academia. Na literatura, encontramos traduções para termos como “brincar”, “brincadeira” ou “experiência lúdica”. Optamos por “jogar”, que, como verbo, contempla precisamente a ação que nos colocamos a investigar. Contudo, consideramos ainda este como mais adequado por nos oferecer uma relação direta com o termo “jogo”, atestando a diferença epistemológica entre ambos os fenômenos, primordial neste espaço em específico. Para mais informações, consultar o capítulo 3, seção 3.2.

possam produzir a intuição clara de dois conceitos distintos, é de se compreender que a semelhança morfológica em língua portuguesa entre jogo e jogar possa induzir esta falta de distinção. Como boa parte da produção intelectual em filosofia do esporte, local do qual partimos, circula em língua inglesa, podemos ter um agravante no cenário brasileiro através da língua portuguesa, estimulando uma produção desconectada da literatura internacional e apontando para um caminho distinto. Não aventamos, com isso, que as produções intelectuais locais não reservam especificidades e objetivos próprios. Mas um princípio básico da Filosofia como modo de produção de conhecimento é sua tendência à universalidade dos conceitos, ao menos quanto aqueles que tendem a possuir um caráter mais abrangente.

O jogo, enquanto conceito, é inescapavelmente um deles. Há toda uma sorte de jogos em culturas e línguas diversas, que tensionam os limites de uma concepção geral de jogo. Mas isso é assunto próprio de pesquisas, por exemplo, no campo da Antropologia cultural. Para a Filosofia, as variações práticas de um conceito só reforçam sua constante teórica, desde que ela esteja bem identificada. Por estes motivos, defendemos que essa indistinção, nos termos estritos da produção de conhecimento em filosofia do esporte no Brasil, pode ser problemática, limitante e produtora de distanciamentos do diálogo globalizado.

Ao partirmos da enunciada premissa, podemos arrolar uma série de questionamentos, como, por exemplo, o que elegemos como pergunta central desta pesquisa: a aparente indistinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*), oriunda da teoria do “jogo” em língua portuguesa, pode comprometer compreensões metafísicas e axiológicas do conceito de jogo? Nossa hipótese de partida é que sim. Para analisar esta questão, propomos como objetivo desta tese: analisar a distinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*) tal qual em Bernard Suits, em especial sua definição de jogar um jogo (*game-playing*), com vistas a localizar suas concepções metafísica e axiológica de jogo.

Precisamos, em ordem de evitar equívocos, observar que Suits não definiu o que é o jogo (*game*), mas o que é jogar um jogo (*game-playing*). Mesmo assim, como veremos no decorrer da tese, sua definição nos fornece elementos essenciais sobre este fenômeno, ao mesmo tempo em que é precursora dos eventuais desdobramentos metafísicos do jogo na filosofia do esporte.

Para desenvolvermos esta tese, revisitamos os principais elementos de conteúdo epistemológico na teoria de Suits, colocando-os em diálogo com essa premissa anunciada. Isto é, direcionamos nossos esforços a constantemente retomar o diálogo distinção-indistinção, especialmente através de exemplos. Esse exercício, se bem-sucedido, pode ir

descortinando alternativas teóricas que, em seu conjunto, oferecem uma forma renovada de olhar para a teoria do jogo no Brasil, bem como caminhos profícuos para a produção de conhecimento sobre o assunto em termos de uma filosofia do esporte nesse país. Ainda, essa mobilização também nos conduz a um novo entendimento de esporte, fruto da teoria de Bernard Suits, pois delimita de forma mais adequada o que queremos dizer quando associamos o “jogo” ao “esporte”. Sendo assim, as consequências metafísicas e axiológicas apresentadas na tese se reverberam, de certo, em desdobramentos metafísicos e axiológicos do nosso próprio entendimento sobre o fenômeno esportivo.

É imprescindível manter em mente uma relação direta entre jogo (*game*) e esporte, mas que não se apresenta, necessariamente, compatível ao jogar (*play*). A originalidade da teoria de Suits nos permite uma distinção adequada entre os três fenômenos anteriores. Sua força metafísica e axiológica e, por isso, também normativa, possibilita que cheguemos ao jogo e ao esporte a partir de uma chave de leitura ainda não explorada em território nacional. Além do já anunciado, é possível identificar que a distinção de Suits também se faz um elemento fundamental para a própria origem e desenvolvimento da filosofia do esporte, compreendida aqui como subdisciplina da Educação Física.

Dividimos nossa reflexão em três esforços, estruturados em três partes. Na Parte I, de ordem contextual, anunciamos as premissas do estudo, apontando o que consideramos os principais estudos sobre “jogo” na Educação Física brasileira. Este passo nos permite construir uma premissa sólida e pertinente. Seguidamente, demonstramos as origens e o desenvolvimento da filosofia do esporte, em especial no âmbito da língua inglesa. Na Parte II, abordamos as principais definições de Bernard Suits. Nessa parte, de caráter descritivo, oferecem-se suas definições de jogo (*game*), jogar (*play*) e esporte, elegendo-as como alternativa epistemológica para a análise filosófica distinta entre os fenômenos. Por último, na Parte III, de caráter analítico, propõe-se debruçar sobre as consequências metafísicas e axiológicas da distinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*) formulada por Suits. Para tanto, elegemos sua ênfase no jogo (*game*), não no jogar (*play*), como uma iniciativa fundamental para alcançar os desdobramentos objetivados neste trabalho.

O primeiro esforço da Parte III visa compreender as consequências metafísicas da definição de jogar um jogo (*game-playing*), também de Suits. Demonstramos a centralidade da sua teoria e suas reverberações no campo da filosofia do esporte, especialmente na obra de Robert S. Kretchmar, apontando os desdobramentos da análise suitiana inicial acerca dos jogos compreendidos enquanto convenções e testes. Em seguida, apresentamos as consequências axiológicas da obra de Suits para tal campo. No primeiro momento, a partir de

uma leitura aplicada, visa-se compreender as teorias normativas do esporte e a sua importância para a construção de uma ética aplicada; descortinando, a partir das ideias iniciais de Suits, os desdobramentos normativos do esporte, presentes na filosofia do esporte atual. Posteriormente, movemo-nos para uma análise axiológica ampla sobre o papel dos jogos na vida humana. Para tanto, descrevemos a Utopia proposta por Suits, apontando as consequências desse artifício metodológico adotado pelo autor na defesa de sua tese de que jogar jogos é o ideal supremo da existência.

## INTRODUÇÃO

Partimos da premissa de que, no contexto brasileiro, a falta de entendimento entre o que difere jogo (*game*) de jogar (*play*) pode resultar em consequências metafísicas e axiológicas sobre o primeiro. Porém, nos estudos da filosofia do esporte, que ainda é uma área incipiente no país, essa separação está estruturada. Consideramos a teoria de Bernard Suits um percurso indispensável para avançarmos na metafísica e axiologia do jogo.

Embora apontemos e contextualizemos os estudos do jogar (*play*) na área da Educação Física, a análise sistemática desses não é o foco desse estudo, mas parte da nossa premissa fundamental. É através deste movimento de identificação da carência de uma reflexão filosófica sobre o jogo (*game*) no cenário nacional que este trabalho se justifica. Nesta tese nos voltamos especialmente para o jogo, estabelecido na língua inglesa pelo termo *game*.

O motivo que nos levou a desenvolver o estudo foi nosso interesse no valor que o esporte tem na nossa sociedade, bem como as diversas questões éticas oriundas dessa prática. A título de exemplo, entre os assuntos ou temas que emergem desse universo, tomemos o conhecido caso de dopagem de Lance Armstrong e sua badalada entrevista para a repórter Oprah Winfrey<sup>3</sup>, caso intitulado “*The TV Confession of the Decade*”. Ainda hoje, qualquer acusação por uso de substâncias presentes na “Lista Proibida” da Agência Mundial Antidopagem – WADA logo desperta nos repórteres a retomada dos arquivos sobre Armstrong. Analisando esse fato, corremos pouco risco de erro ao afirmarmos que tanto para a mídia quanto para o senso comum a utilização de substâncias proibidas é um artifício imperfeito do esporte, passível de condenação e repudiável. Entretanto, a filosofia do esporte, em sua ação de refletir sobre o fenômeno, com radicalidade e rigor, diferencia-se das opiniões populares, justamente levantando em conta questões imparciais, de modo a explorar os casos de forma filosófica. No caso específico de Lance Armstrong, o ex-atleta é personagem de diversos textos da subdisciplina sobre as políticas antidopagem, de modo a evidenciar como o debate na filosofia do esporte continua aberto<sup>4</sup> (MURRAY, 2015).

Ao nos envolvermos no campo da filosofia do esporte, percebemos que, para dar conta de casos como o anterior, bem como de tantos outros, antes de qualquer reflexão é fundamental que se estabeleça uma teoria dos jogos (*games*). Para isso, a distinção entre jogar

---

<sup>3</sup> Entrevista disponível publicada pelo canal OW Network: [https://www.youtube.com/watch?v=N\\_0PSZ59Aws](https://www.youtube.com/watch?v=N_0PSZ59Aws).

<sup>4</sup> Murray (2015) demonstra a complexidade de argumentos desse tema. São três as possibilidades atuais de enquadramento das produções acadêmicas quanto ao doping na atualidade: *pro-doping*, *anti-doping* e *anti-anti-doping*.

(*play*) e jogo (*game*) é imprescindível e um dos elementos-chave na justificativa desse novo campo de estudo. Assim, podemos considerar esta área uma subdisciplina ainda em desenvolvimento e em busca de consolidação (HOPSICKER; HOCHSTETLER, 2014). Não há um padrão internacional dos departamentos ocupados por filósofos do esporte ou uma resposta se a subdisciplina está mais alinhada a uma área do conhecimento do que a outra. Consideramos a própria tentativa de construir tais muros epistemológicos equivocada e improdutiva.

A filosofia do esporte ao redor do mundo se faz mais presente em áreas do conhecimento como a Educação Física<sup>5</sup> e a Filosofia. Notadamente uma subdisciplina de difícil alocação em uma determinada área do conhecimento, a filosofia do esporte não se ocupa somente do esporte, embora este seja o principal tema nos jornais especializados. Temas como corpo, jogo (*game*), jogar (*play*) e dança também estão presentes nas publicações acadêmicas, embora sejam menos frequentes.

As produções em filosofia do esporte geralmente se orientam por quatro movimentos gerais: explorar um tema específico como o esporte, o corpo ou o jogo; estudar a história da filosofia, investigando assim a obra de um filósofo (do esporte ou não); elaborar estudos práticos, nos quais se explora casos aplicados, geralmente associados à ética, na forma de argumentos, sendo esse último de maior frequência nas produções da atualidade; e, por último, debruçar-se sobre conceitos e métodos desenvolvidos no âmbito da subdisciplina e, conseqüentemente, próprios a ela – como as teorias normativas do esporte. De certo modo, em suas diferentes abordagens, a subdisciplina conserva e explora diversos conceitos caros à filosofia geral, bem como desenvolve seus próprios conceitos particulares (MORGAN, 2006; RYALL, 2016). No presente, essa subdisciplina se propõe analisar o esporte por ele mesmo, isto é, busca explorá-lo de uma forma que não o limite a olhares instrumentais ou externos, mas o submeta à reflexão filosófica, na busca dos elementos que o distinguem de outras práticas sociais (KRETCHMAR, 1997; LOPEZ FRIAS, 2011, 2014a; REID, 2012).

---

<sup>5</sup> No Brasil, a área do conhecimento que se ocupa do estudo do movimento humano e suas mais diferentes manifestações é a Educação Física. Cursos de graduação e pós-graduação geralmente utilizam essa nomenclatura, outras iniciativas são pouco comuns. Conforme consta no Ministério da Educação - MEC ou sua Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, tais cursos vinculam-se à Área 21 - Educação Física. No país, temas como esporte, exercício físico, treinamento, cultura física, atividade física adaptada, para citar alguns, compõem ou estão associados à Educação Física. Outros países não necessariamente seguem esse padrão, de modo que por vezes o termo “educação física” esteja mais especificamente associado a um componente da grade curricular da escola. Quando nos referirmos à esta área do conhecimento, conservaremos as iniciais maiúsculas.

Há uma tendência constante na atual filosofia do esporte de desvinculá-la de outras subdisciplinas do campo da Educação Física<sup>6</sup>. No grupo de estudos ao qual este trabalho se vincula, procuramos adotar a mesma postura perante o esporte e os temas que permeiam a subdisciplina. Analisar filosoficamente o esporte, embora ilumine diversos conceitos dessa prática, não é simplesmente tornar sua compreensão mais clara para objetivos pedagógicos, sociais ou históricos. O jogo (*game*) e sua manifestação como esporte exigem uma reflexão filosófica que os tome como objetos de análise por eles mesmos. Basta olharmos o valor depositado em ambos os fenômenos na nossa sociedade, sua amplitude e disseminação, para compreendermos que há uma urgente necessidade de descortinar essa exigência reflexiva. Descortinar, flexionar e analisar os conceitos aqui propostos nos parece um exercício urgente para o campo da Educação Física.

Refletir sobre o papel do esporte na nossa sociedade pode ser um exercício intrigante. De fato, não é uma tarefa fácil compreendermos por que nós, seres humanos, ocupamos tanto tempo de nossas vidas com o esporte. Envolvemo-nos com ele de forma profunda. Kretchmar (2005b), em seu ensaio *Why Do We Care So Much About Mere Games? (And Is This Ethically Defensible?)*, provoca-nos: vivemos em um mundo de pobreza, injustiça política, fome, guerras e um número incontável de problemas urgentes. Como podemos nos importar com algo tão trivial como a prática de esportes? Vistos de relance, os jogos na sua forma de esportes parecem apresentar algo banal, completamente isento de ordem lógica. Uma atividade que, do ponto de vista utilitário, “nada produz”. Como então justificar o contraponto, o qual se traduz nos bilhões de pessoas, ao redor do globo, envolvidas diariamente com essa atividade, muitas vezes abdicando de seus recursos materiais em favor da manutenção desse envolvimento.

Adentrando melhor nos meandros desse universo, tomando os esportes como jogos, Bernard Suits pode lançar luz às questões anteriores. Ele nos ajudará a compreender, como um pontapé inicial, as razões pelas quais somos, por assim dizer, fissurados por jogos e esportes. O esquadrihamento da obra de Suits é um dos movimentos adotados por nós no desenvolvimento de estudos sistemáticos sobre a filosofia do esporte na nossa universidade. O autor se apresenta como a figura mais influente da subdisciplina, bem como suas publicações oferecem os prolegômenos para uma filosofia dedicada ao jogo (*game*). Esta tese está associada a um projeto mais amplo, intitulado “Filosofia e as Práticas Corporais”, vinculado

---

<sup>6</sup> Embora comum em departamentos de Filosofia no cenário internacional, a maioria dos pesquisadores desse campo no Brasil está vinculada à área da Educação Física. Neste trabalho compreendemos a filosofia do esporte como subdisciplina da Educação Física.

ao Grupo de Pesquisa em Filosofia e Estética do Movimento – GPFEM, Faculdade de Educação Física – FEF da Unicamp. Tal projeto propõe nexos de inteligibilidade entre o saber da Filosofia e as práticas corporais contemporâneas, tais como o esporte ou as artes do movimento. A temática da filosofia do esporte é um dos ramos de abordagem do referido projeto.

## **PARTE I**

# **PREMISSAS E CONTEXTUALIZAÇÃO DA FILOSOFIA DO ESPORTE**

## 1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO

Para poder compreender o cerne deste trabalho, faz-se necessário estabelecer relações entre a Educação Física, enquanto área do conhecimento, e a filosofia do esporte. Para isso, contextualizamos nossa fala, descrevendo as origens e desenvolvimento da filosofia do esporte, em especial no âmbito internacional<sup>7</sup>. Como apontamos antes, a filosofia do esporte está associada mais especificamente às áreas da Filosofia e Educação Física, mas, no Brasil, o maior e mais significativo contingente de pesquisadores que relacionam os temas tratados aqui, como jogo e esporte, faz-se presente na última. À vista disso, esta tese se contextualizará e extrairá suas premissas da Educação Física, guardando assim sua relação com tal área do conhecimento, além da justificativa imediata do título e da inserção da obra de Bernard Suits na sua literatura.

Confrontamo-nos com problemas filosóficos nos esportes todos os dias, abrangendo, dentre outras possibilidades, julgamentos sobre uma transação às escuras de algum atleta, implementação de *chips* nas bolas de Futebol ou se o modelo de “pontos corridos” torna as competições mais justas. Questões não faltam para que os debates logo se iniciem: algumas formas de dopagem deveriam ser permitidas? Como aprendemos nossas habilidades? Podemos considerar a Fórmula 1 um esporte? Devemos permitir que crianças pratiquem futebol americano, mesmo mediante as novas descobertas do dano causado pela concussão a atletas? Ao notá-las de relance, tais perguntas podem parecer exigências supérfluas, exageros reflexivos ou apenas decisões curiosas sobre eventos de entretenimento. Contudo, a filosofia do esporte se relaciona com perguntas como estas o tempo todo, estendendo nossa reflexão sobre o próprio entendimento público acerca do esporte e a respeito das instituições envolvidas no campo esportivo. Questões como estas podem ser significativamente importantes, pois nos ajudam a compreender melhor que decisões tomar no âmbito de práticas sociais como os esportes, em ordem de, através dessas, nos orientarmos sobre a preservação dos direitos humanos e o combate às desigualdades nas democracias modernas.

O cenário anterior fornece alicerce para compreendermos a importância do campo de pesquisa da filosofia do esporte, bem como para fornecer justificativa de estudos como este. Esta razão se dá porque, como diz Simon, “[...] by examining such concepts as fairness,

---

<sup>7</sup> Por se tratar de uma subdisciplina emergente, é necessário oferecer a contextualização e desenvolvimento da filosofia do esporte no âmbito internacional, de modo que possamos associar essa progressão às associações internacionais e produção intelectual contemporâneas.

equity, justice, and virtue in the context of sports, we may generate insights into their nature that clarify issues in other areas such as social policy and education” (2016, p. XV).<sup>8</sup> Os esportes são um universo no qual podemos aprender muito o que é viver em sociedade, a forma como nos relacionamos com os outros e o que constitui uma vida boa<sup>9</sup>. Em outras palavras, aprendemos muito sobre nossa condição enquanto seres humanos, quando refletimos sobre atividades que, na sociedade contemporânea, são compreendidas enquanto supérfluas, como o esporte e do jogo (*game*); mas esse movimento também se reverbera, transformando-se em aprendizagem sobre o papel da Educação Física e sobre a vida.

A filosofia do esporte se nutre da Filosofia como um todo, ajudando-nos a compreender conceitos caros à última e tematizados por séculos; ao passo que detém seus próprios temas, conceitos e correntes. Na operacionalização de suas investigações, a subdisciplina se divide em diferentes linhas de reflexão, emprestando da própria filosofia seus principais métodos. Assim, a filosofia “geral” guarda o relacionamento fundamental com seus ascendentes que são: os saberes da epistemologia, axiologia<sup>10</sup>, metafísica e lógica (EDGAR, 2015), que se manifestam através dos métodos analítico (KRETCHMAR, 2014b) e continental (MOE, 2014). Em ordem de melhor exemplificar tais saberes dentro da filosofia do esporte, abordamos alguns exemplos e tentamos lançar luz às suas eventuais diferenças.

Teoria do conhecimento ou epistemologia é a linha da filosofia interessada no que é o conhecimento e suas formas, no modo como ele pode ser justificado ou, adotando uma posição estritamente cética, se qualquer conhecimento é possível (EDGAR, 2015). É bem verdade que a palavra epistemologia também é utilizada para compreender a própria construção de saberes acadêmicos de uma área do conhecimento, explorando seu objeto de estudo, como é o caso dos estudos em epistemologia da Educação Física. Por outro lado, filósofos do esporte geralmente têm se preocupado quanto ao modo como o conhecimento é possível durante a prática esportiva, quanto à natureza dessa relação e quanto à conexão entre conhecimento incorporado e abstrato.

No seu famoso ensaio, precursor dessa temática de estudo, Steel (1977) distingue as formas de conhecimento prático e abstrato nos termos *knowing how* e *knowing that*. Nossa sociedade tem valorizado especialmente o último, posição que se reflete em todo nosso

---

<sup>8</sup> Tradução: “[...] examinando conceitos como imparcialidade, equidade, justiça e virtude no contexto dos esportes, nós podemos gerar *insights* sobre sua natureza que clarificam questões em outras áreas como política social e educação”.

<sup>9</sup> O termo “vida boa” aqui se associa à filosofia de Aristóteles. Como veremos no último capítulo, Suits é muito influenciado por esse filósofo.

<sup>10</sup> Outras taxinomias poderiam ser utilizadas. Edgar (2015) compreende os estudos da ética e estética como estudos axiológicos.

sistema escolar. Na filosofia do esporte, porém, o conhecimento em causa nas práticas esportivas, *knowing how*, detém uma importância especial. De modo geral, epistemologia e ontologia se mesclam, pois a prioridade do conhecimento prático se associa ao reconhecimento metafísico da condição encarnada dos praticantes (atletas) (BREIVIK, 2014; MARTÍNKOVA, 2014); da mesma forma como algumas decisões estratégicas em um embate (uma defesa espontânea de um goleiro à queima-roupa ou os rápidos golpes em uma luta de boxe) talvez ocorram sem reflexão consciente (EDGAR, 2015).

A metafísica é a parte da filosofia que se destina a examinar aquilo que algo é e, conseqüentemente, o que não é; ou seja, a sua natureza. Suas grandes questões se comprometem a interrogar a natureza humana, bem como explorar os sentidos de conceitos como tempo e Deus. Ainda assim, por mais que suas inquietações pareçam afastadas do universo da Educação Física, sobre o qual nos destinamos falar aqui, Mumford (2015) afirma que investigar a natureza do jogo (*game*), do esporte, suas regras ou como esses se relacionam à condição humana são questões metafísicas. Destinadas a esclarecer quais os fundamentos elementares de um determinado ente, as questões metafísicas compreendem grande parte do nosso entendimento sobre o mundo.

Perguntar o que algo é significa se questionar sobre a essência em detrimento da aparência imediata, mesmo que esta não seja fácil e/ou totalmente captada. Mais do que cristalizar uma definição à prosperidade, sem possibilidade de reconciliação, seu maior contributo é nos ajudar a compreender melhor os limites e proximidades entre os entes espalhados no nosso panorama perceptível. O sentido deste tipo de investigação é o estabelecimento de modelos conceituais coerentes e compreensíveis, que, no exemplo do contexto deste trabalho, consigam englobar as manifestações de esporte e do jogo (*game*), distinguindo-as de outras atividades como a arte ou a brincadeira (EDGAR, 2015).

Para ilustrar, tomemos a distinção entre futebol e xadrez. A clássica contribuição de Suits (1978)<sup>11</sup>, sua definição de jogar jogos (*game-playing*), ajuda-nos ao lançar luz a essa distinção. Nessa obra, o autor define os jogos como constituídos por suas regras, projetando grande importância a elas. Futebol e xadrez se enquadram ambos sob a definição suitiana que, tomada na sua versão abreviada – Suits detém uma definição mais robusta, que será trabalhada mais adiante –, faz com que se distingam de outras atividades. Para o autor, “[...]”

---

<sup>11</sup> Utilizamos neste trabalho a versão da segunda edição (SUITS, 2014), traduzindo-a a partir da edição em língua portuguesa (SUITS, 2017) nas notas de rodapé. Optamos por utilizar o original por dois motivos. Primeiro, porque ao longo de sua obra Suits utiliza alguns termos sem correspondentes diretos na língua portuguesa. Segundo, porque a temática em questão no seu livro, o jogo, é um termo que conserva um número grande de sentidos, tanto na língua inglesa, quanto na língua portuguesa. Nas notas de rodapé, como a seguir, utilizamos a tradução presente no livro *A Cigarra Filosófica: a vida é um jogo?* (SUITS, 2017).

playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles” (SUITS, 2014, p. 43)<sup>12</sup>. Atividades como o futebol, isto é, esportes, acomodam-se na sua definição, pois projetam-se como o que o próprio Suits (1973) denominou “*games of physical skills*”.

Esta definição recebeu diversas críticas, mas tem sido um caminho seguro por ser amplamente adotada na literatura da filosofia do esporte<sup>13</sup>. Sendo os esportes jogos, os “*skills*” têm uma relação direta com a forma de vencê-los, pois são diretamente relacionados ao fim do jogo, que, no exemplo do futebol, é marcar um gol. Sem as habilidades físicas exigidas pelo contexto desse esporte, abstém-se a possibilidade de gols e se faz impossível vencer. Por sua vez, os jogos de xadrez, sem dúvida, exigem que os jogadores tenham habilidades, mas essas não se acomodariam nas habilidades presentes nas atividades que os filósofos denominam “*game of physical skills*”. Ao passo que, quanto a estes últimos, o gol e as habilidades físicas têm uma relação de dependência; o xadrez se distingue, por sua vez, porque não vence aquele que move a peça com maior destreza ou habilidade no movimento. De fato, uma série de jogos de tabuleiro – e que, sem dúvida, são jogos (*games*) –, como damas ou xadrez, poderiam ser jogados por correio, telefone ou mesmo e-mail.

Pode-se confundir o que afirmamos por jogo (*game*) com jogos eletrônicos, vídeo games ou, como correntemente denomina-se, com *eSports*. Tais jogos se acomodam na definição de Suits, embora nem todos ocupariam um espaço dentro da definição de jogos de habilidades físicas (*games of physical skills*). Recentemente, um número especial em um dos principais jornais em filosofia do esporte, *Sport, Ethics and Philosophy* – SEP, ofereceu uma série de artigos, debatendo através de inúmeros *insights* filosóficos, as possibilidades em associarmos o rico universo virtual ao esportivo (HILVOORDE, 2016). A importância da compreensão metafísica dos jogos e, por consequência, dos esportes, interfere na forma como lidamos com tais fenômenos. No caso específico dos *eSports*, como nos lembra Hilvoorde, “[...] questions like these not only deal with the potential of virtual sports, but also with our conception of current sports, and how relevant we consider elements such as health risks, real body interaction, and face-to-face contact” (2016)<sup>14</sup>. Tal debate nos provoca atualmente, pois

<sup>12</sup> Em Suits: “[...] jogar um jogo é procurar voluntariamente superar obstáculos desnecessários” (2017, p. 82).

<sup>13</sup> A definição de esportes como *games of physical skills* parece um caminho seguro para uma entrada introdutória na filosofia do esporte, especialmente em sua distinção entre *game* e *play*. Ao longo de seu desenvolvimento, a literatura da subdisciplina aprimorou esta definição, contudo ainda compreendendo os *games of physical skills* enquanto um componente que permanece central aos esportes e os distingue de outras atividades que compreendem habilidades físicas como cozinhar, caminhar ou tocar piano.

<sup>14</sup> Tradução: “[...] questões como essas não só lidam com o potencial dos esportes virtuais, mas também com nossa concepção dos esportes correntes e quão relevantes consideramos elementos como riscos à saúde, interação corporal real e contato cara a cara.”

nos estimula a imaginar quais as transformações no modo como praticaremos esporte no futuro.

Movendo-nos ao estudo do raciocínio lógico, segundo Edgar (2015), tal tipo de raciocínio está relacionado à pura forma da filosofia. Aparentemente, a lógica seria a mais remota forma na filosofia do esporte. Entretanto, o autor nota que os esportes são necessariamente constituídos de séries de conjuntos de regras. Neste sentido, se os esportes foram compostos por regras consistentes, será plenamente possível praticá-los e arbitrá-los; esportes que apresentam regras inconsistentes apresentam problemas. É fundamentalmente ao método filosófico que a lógica lance considerável luz à filosofia do esporte. A principal ferramenta utilizada pelos filósofos é o raciocínio consistente, de modo que a subdisciplina tem adotado com grande ênfase a análise lógica (KRETCHMAR, 2014b). “Thus, metaphysics, epistemology and axiology proceed, be they practised by analytic or continental philosophers, by defining concepts and exploring the implications of those definitions [...]” (EDGAR, 2015, p. 2)<sup>15</sup>.

Por último, a axiologia é o estudo dos valores. Em última análise, esse saber nos ajuda a compreender por que devemos nos importar com o jogo (*game*) e o esporte, qual seu valor, e se faz sentido nos dedicarmos tanto a ele. A axiologia divide-se em três domínios: estética, política e ética (EDGAR, 2015). A última, em especial, destaca-se por compor a maior parcela dos estudos em filosofia do esporte em nossos dias; enquanto a política pode ser considerada uma parte da ética do esporte.

A ética engloba pesquisas tanto do universo institucional dos esportes, exemplificadas em casos de doping, da corrupção ou dos direitos dos atletas, como mais específicas e intrínsecas à própria prática esportiva, como a trapaça, as faltas estratégicas e o que conta como vencer. Exemplos como os anteriores representam a axiologia do esporte do ponto de vista mais aplicado ou direcionado à prática esportiva. Mas a axiologia também será a abordagem filosófica preocupada em situar o valor do jogo (*game*) para a vida humana. Tal movimento reflexivo esclarece o modo como valorizamos os jogos, bem como as razões pelas quais tais atividades ocupam um lugar representativo em nossas vidas.

Finalmente, à estética se associam estudos orientados por questões a respeito da relação entre esporte e beleza. O que é o belo, bem como se alguma máxima artística pode ser constante para todos os esportes. Questões dessa natureza podem ser exemplificadas como: podemos associar esteticamente boxe e salto ornamental? Ambos compartilham as mesmas

---

<sup>15</sup> Tradução: “Assim, metafísica, epistemologia e axiologia procedem, sejam elas praticadas por filósofos analíticos ou continentais, por definir conceitos e explorar as implicações dessas definições.”

categorias estéticas? Ainda, a estética também se propõe a investigar o valor presente no esporte para a vida humana. Afinal, os esportes nos ajudariam a compreender de uma forma mais adequada nós mesmos? Poderíamos compará-los à arte?

### ***1.1 Raízes e desenvolvimento: uma filosofia da Educação Física***

Neste espaço, tecemos alguns comentários sobre as raízes e o desenvolvimento da filosofia do esporte. Não desenvolvemos um estudo histórico profundo ou que se compromete a fontes primárias, mas tomamos as fontes aqui anunciadas de modo descritivo (MECHIKOFF, 2010). O exercício é contemplativo, reflexivo e, no que diz respeito aos estudos históricos, é um esforço de contextualizar a história da subdisciplina, mas com a observação dos seus claros limites.

Não pretendemos fazer deste espaço uma retomada histórica da filosofia do esporte nos moldes tradicionais da ciência histórica, de modo que duas observações são necessárias. A primeira é esclarecer que não recorreremos à história interpretativa, a qual demanda especificidade, recortes pontuais e, de forma geral, fontes primárias. Estes estudos existem na subdisciplina e são elementares, mas fogem do escopo deste trabalho. A segunda observação diz respeito à apreciação da origem da filosofia do esporte partindo do cenário norte-americano.

Como exposto antes, a filosofia do esporte é uma subdisciplina em desenvolvimento em diversos países do mundo, mas se caracteriza por concentrar a maior parte de seus estudos nos países anglo-saxões (HOPSICKER; JIRÁSEK, 2014). O número substancialmente acentuado dos estudos em língua inglesa, bem como a concentração dos pesquisadores em associações internacionais sediadas nesses países, caracteriza em boa medida como se divide a comunidade internacional.

No Brasil, a filosofia do esporte não está formalmente presente nos currículos dos cursos de Educação Física, embora algumas iniciativas existam no âmbito da pós-graduação. Este cenário não significa que a área não produza pesquisas de cunho filosófico. Contudo, nota-se que essas iniciativas, na sua maioria, não estabelecem diálogos com a comunidade internacional da subdisciplina. Existem inúmeros estudos filosóficos na área da Educação Física brasileira, mas, quase todos, dedicados à filosofia da Educação Física e não necessariamente ao esporte. Muitos destes estudos conservam em seu horizonte a necessidade de associar as reflexões filosóficas às práticas pedagógicas, sociais e históricas, que são

fundamentais e indispensáveis para a área. Contudo, a filosofia do esporte não se justifica pelo encargo dos objetivos de outras subdisciplinas da Educação Física, mas toma os conceitos que a circundam como objetos de análise em si mesmos. Portanto, a apreciação do desenvolvimento da filosofia do esporte em outros países contribui em compreendermos a própria subdisciplina, bem como permite associações que contribuem para apreender o próprio estado das produções no Brasil.

O desenvolvimento histórico da subdisciplina é, em grande parte, restrito às suas relações com a academia, o que reflete os locais de produção do pensamento filosófico de modo geral. Poucos são os filósofos que conseguem “ganhar a vida” e produzir conhecimento fora de instituições educacionais e de pesquisa. Sendo assim, esta seção aborda o movimento percorrido pelos filósofos do esporte através das suas produções acadêmicas, os percursos epistemológicos comungados por tais publicações e a consequente construção das associações internacionais e dos jornais especializados, de forma a demonstrar a rede de relacionamento estabelecida por essa comunidade internacionalmente.

A necessidade de instrumentalizar a filosofia do esporte é uma constante em diversos países, uma vez que os estudos nesta subdisciplina se intercambiam com as restrições da própria comunidade acadêmica e com as exigências sob as quais essa comunidade se atrela. De modo geral, o desenvolvimento dessa comunidade reflete as demandas sociais e a função das universidades na contemporaneidade. Assim, a correspondência entre filosofia do esporte e universidades demonstra em grande parte como se inicia a origem da subdisciplina e sua constante relação com as demandas sociais de cada tempo.

Para ilustrar o desenvolvimento da filosofia do esporte no âmbito internacional, abordamos os movimentos que a subdisciplina tomou ao longo dos anos, em especial no último século. Como o título desta subseção já anuncia, demonstraremos como a filosofia do esporte se originou da filosofia da educação física. Quatro períodos são ilustrados, da fase inicial até a forma como a filosofia do esporte está presente nos departamentos acadêmicos atualmente. Utilizaremos autores como Devine e Lopez Frias (2020), Kretchmar (1997, 2013, 2014a), Kretchmar et al. (2017), Edgar (2015), Lopez Frias (2010; 2011; 2014a), Hopsicker e Hochstetler (2014), McNamee (2007), Morgan (2006, 2012) e Torres (2014a) para demonstrar os desdobramentos sofridos pela filosofia do esporte. Tais autores corroboram para que se compreenda as “[...] disciplinas acadêmicas que aportan las estructuras

conceptuales que manejamos hoy en día dentro de la disciplina” (LOPEZ FRIAS, 2014a, p. 15)<sup>16</sup>.

Diferentes autores dividem os períodos ao longo do desenvolvimento da subdisciplina de forma distinta. Uma entrada segura é o capítulo *Philosophy of Sport* de Kretchmar (1997)<sup>17</sup>, presente na coletânea *The History of Exercise and Sport Science*. A filosofia do esporte aos olhos do autor tem seu caminho traçado por três momentos distintos, os quais ele denomina: a) período eclético, abordagem da filosofia da educação (1875-1950); b) período dos sistemas (1950-1965); e c) abordagem disciplinar (1965-1984). Este último contemplando a institucionalização da subdisciplina de modo formal, por meio da criação de sua associação internacional, suas conferências acadêmicas especializadas e seu jornal acadêmico mais importante. Como adverte o próprio autor, cada novo estágio da subdisciplina foi uma reação ao anterior, bem como um realce do conteúdo, método e orientação filosófica se comparado ao predecessor.

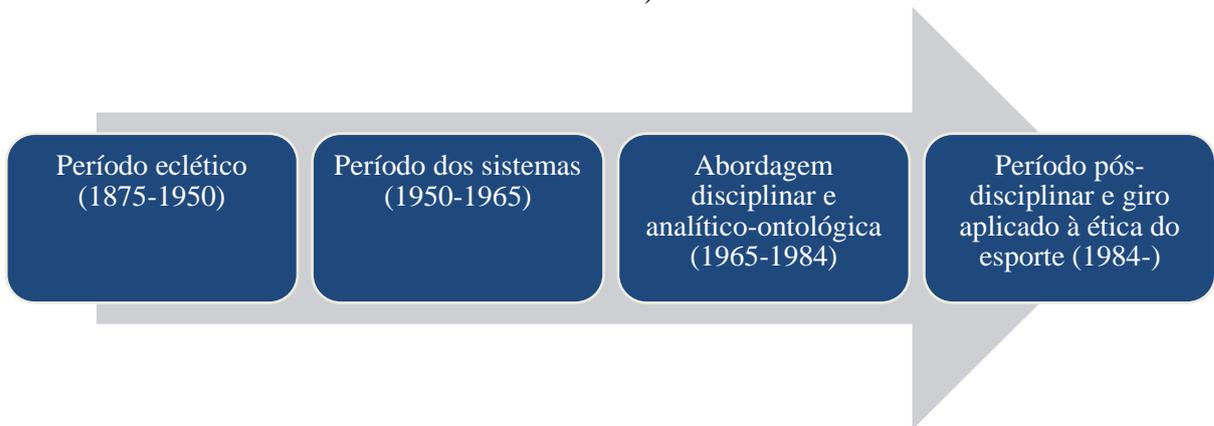
A partir do ano de 1984, Kretchmar (1997) identifica o nascimento de um período pós-disciplinar prático que se estende até nossos dias. De forma complementar, Lopez Frias (2010, 2011, 2014a) considera esse período mais recente uma conversão da filosofia do esporte em uma ética aplicada. Outros autores corroboram com essa postura e destacam a predominância das investigações éticas na atualidade, ilustrando a coerência de seu juízo (MCFEE, 1998; MORGAN, 2006; MCNAMEE, 2007). (Figura 1)

---

<sup>16</sup> Optamos por não traduzir as referências em língua espanhola, pois essa forma de uso é mais frequente no Brasil, se comparada a outras línguas.

<sup>17</sup> Escolhemos o trabalho de Kretchmar (1997) por ser um dos mais citados sobre a história da subdisciplina. Além disso, a obra se destaca por Robert Scott Kretchmar ser recorrentemente reconhecido como um dos pais fundadores da filosofia do esporte da maneira como a conhecemos na atualidade. Ainda, o esforço de cobrir não só os Estados Unidos da América - EUA, mas também parte do desenvolvimento no Reino Unido, justificam a segurança de partida através deste texto em questão. Atualmente, ambos os países sediam as duas maiores associações internacionais de filosofia do esporte, respectivamente.

Figura 1 - Cronograma do desenvolvimento da subdisciplina (especialmente países anglo-saxões).



Fonte: Adaptado de Kretchmar (1997) e López Frías (2011, 2014a).

De modo geral, o início da reflexão filosófica em torno do esporte surgiu no âmbito e a serviço da Educação Física e de sua função pedagógica (HOPSICKER; JIRÁSEK, 2014). Lopez Frias (2014a) ilustra a peculiaridade desse momento como semelhante à época medieval da filosofia, tratada como uma espécie de serva dos preceitos religiosos. Ademais, o autor destaca que a independência atual da filosofia do esporte para com sua matriz educacional<sup>18</sup> não se estabelece de forma absoluta. Por exemplo, a concepção dos esportes enquanto escolas de valores e virtudes, bem como a demonização das práticas de dopagem por promoverem valores negativos à sociedade permanecem até nossos dias (LOPEZ FRIAS, 2014a).

As heranças da filosofia do esporte atual (especialmente nos Estados Unidos da América – EUA) podem ser associadas ao movimento progressista da educação,<sup>19</sup> que se estendeu desde o final do século XIX até meados da metade do século passado. Filósofos como William James, Edward L. Thorndike e John Dewey atacaram as tradições pedagógicas que colocavam “[...] order over freedom, work over play, effort over interest, prescription over election, and intelectual content over a broader range of subjects that prepared human beings for what Hobert Spencer (1860) had earlier called ‘complete living’” (KRETCHMAR, 1997, p. 183)<sup>20</sup>.

<sup>18</sup> Lopez Frias (2014a) utiliza o termo “*pedagogia del deporte*”, o qual substitui por matriz educacional. No Brasil, o termo “pedagogia do esporte” é uma nomenclatura amplamente utilizada para descrever uma outra subdisciplina do campo da Educação Física.

<sup>19</sup> Também conhecido como Escola Nova.

<sup>20</sup> Tradução: “[...] ordem sobre liberdade, trabalho sobre o brincar, esforço sobre interesse, prescrição sobre eleição, e conteúdo intelectual sobre um escopo mais abrangente de assuntos que preparavam os seres humanos para o que Hobert Spencer (1860) havia anteriormente chamado de ‘vida completa’.”

Kretchmar (1997) destaca um fato importante sobre Thorndike. A redefinição do conceito de “mente”, incorporado por seus trabalhos, auxiliou na destituição da hegemônica compreensão do pensamento enquanto meramente biológico. Explorando a correspondência entre o pensamento e o ambiente, este movimento providenciou o crescimento da Educação Física nas escolas, através do seu naturalismo, o que elevou o *status* das brincadeiras, das danças e dos jogos.

Filósofos da Educação Física eram necessários para analisar e articular as possibilidades do que seria chamada *The New Physical Education* (EUA). Como destaca Mechikoff (2010), os principais protagonistas do período foram Thomas D. Wood, *Health and Education* (1910), Clarck Hetherington, *School Programs in Physical Education* (1927), Jesse Feiring Williams, *The Principles of Physical Education* (1927)<sup>21</sup>, Wood & Rosalind Cassidy, *The New Physical Education* (1927) e Charles McCloy, *Physical Bases for Physical Education* (1940). Embora suas publicações fossem comuns na época e, de certo modo, servissem para distingui-los uns dos outros com respeito às interpretações do que deveria ser a Educação Física escolar, todos compartilhavam diferenças marginais. Nas palavras de Kretchmar (1997, p. 186), todos esses filósofos viam os “[...] human beings as wholly biological organisms and regarded themselves as nondualists”<sup>22</sup>:

Aware of the pressing societal needs of their time, each of them promoted education for responsible citizenship. They all honored individual differences. They all distrusted rote exercise and saw great value in sport, dance, play, and games. Every one of them viewed physical activity settings as powerful laboratories for learning. Most importantly, however, they were all engaged in the same project – an attempt to describe physical education as an integral part of overall human education from elementary school through postsecondary education.<sup>23</sup>

De acordo com Kretchmar (1997), podemos notar claramente os objetivos latentes da filosofia da Educação Física, mais especificamente, associados à filosofia da educação. Para autores como Morgan (2006), a filosofia da educação é um saber da própria filosofia. Destarte, a filosofia da educação também recebeu contribuições de diversos filósofos

<sup>21</sup> O posicionamento da filosofia da educação física embasamento ao exercício pedagógico fica evidente no uso do livro de Williams, pois, segundo Kretchmar (1997), foi oito vezes reeditado e influenciou ao menos duas gerações, ilustrando a relação entre a construção de conhecimento prático pedagógica e a produção teórica em causa.

<sup>22</sup> Tradução: “[...] seres humanos como organismos totalmente biológicos e se consideravam não-dualistas.”

<sup>23</sup> Tradução: “Cientes das carências sociais prementes de seu tempo, cada um deles promovia educação para cidadania responsável. Todos eles honravam as diferenças individuais. Eles todos desconfiavam do exercício físico e viam grande valor no esporte, dança, brincar e jogos. Cada um deles via os ambientes de atividade física como laboratórios poderosos para aprendizagem. Mais importante, contudo, eles todos estavam engajados no mesmo projeto - uma tentativa de descrever a educação física como uma parte integral de uma educação humana global desde o ensino fundamental ao ensino superior.”

importantes na história da filosofia. Ao longo dos séculos, diversos tratados educacionais foram formulados e associados a figuras filosóficas emblemáticas (LUNT; DYRESON, 2014).

Tomando o ambiente dos EUA, importantes filósofos como William James e John Dewey desenvolveram críticas e teorias alternativas às abordagens educacionais tradicionais, defendendo a inserção da Educação Física nas escolas. Segundo Kretchmar (1997), a *New Physical Education* era reflexo dessa nova concepção educacional e precisava que filósofos da Educação Física refletissem sobre como esta deveria agir. Nesse período fica claro o foco da reflexão filosófica, direcionado a compreender conceitos como esporte, jogos, brincadeiras ou mesmo o movimento como veículos educacionais, de modo a defender sua idoneidade na escola. Contudo, tais abordagens não tomavam os referidos conceitos por fenômenos com um conteúdo passível de investigação por si mesmo, justificando a denominação desse período por eclético, pois a filosofia, sendo serva da pedagogia, via seus conceitos reduzidos a uma razão funcionalista (KRETCHMAR, 1997).

Por compor os primeiros legados intelectuais da subdisciplina, mesmo acusado da instrumentalização da filosofia para fins pedagógicos, o período progressivo da educação trouxe consigo novas visões de brincar, dançar, jogar e se movimentar na escola. Conceitos como corpo, aprendizagem e os da própria educação também foram reformulados. Há uma inegável contribuição para a filosofia do esporte, embora este período tenha sofrido muito criticismo. A *New Physical Education* detinha como objetivo central os aspectos sociais e morais<sup>24</sup> relacionados ao esporte e, também, considerar como poderiam beneficiar a sociedade, a fim de estendê-los com a promoção da prática esportiva.

Segundo Kretchmar (1997), nas bases do período eclético da filosofia do esporte também jazia a influência da filosofia da educação presente no Reino Unido. Esta ênfase nos aspectos sociais e morais do esporte permite falar de uma outra concepção de Educação Física escolar, em contraste à tradicional do século XIX, encontrada do outro lado do Atlântico sob o nome de *Muscular Christianity*. Seu foco e atenção encontrava-se nos efeitos positivos que a atividade física possuía com respeito à saúde física e mental dos sujeitos.

Enquanto a *Muscular Christianity* teve como suas maiores justificativas a iminente expansão da revolução industrial no Reino Unido, acarretando nas diversas consequências de insalubridade e castigo ao corpo e sua exaustão pelo trabalho, a *New*

---

<sup>24</sup> Além das origens gregas evidentes de educação integral dos sujeitos, a *New Physical Education* se situa nas exigências sociais dos países recém saídos da Primeira Guerra Mundial, que além de rogar por progresso técnico e econômico para compensar as perdas na batalha, exigiam uma evolução similar no âmbito social, ou seja, no comportamento e psicologia dos indivíduos (KRETCHMAR, 1997).

*Physical Education* provocou um câmbio de paradigma na saúde física, pois passou a se preocupar com a “saúde moral” (LOPEZ FRIAS, 2014a). Dessa forma, não se pode afirmar que a *New Physical Education* nasceu repentinamente, mas que a educação moral já se encontrava contida na *Muscular Christianity*. A atividade pedagógica a qual a Educação Física escolar e, conseqüentemente, o esporte estavam a serviço, tinha preocupação com questões mais pragmáticas, relacionadas à honra, ao esforço e à disciplina, essenciais no funcionamento da escola e da sociedade.

Sem dúvida, o exemplo mais proeminente é do Barão Pierre de Coubertin, formado pedagogo na Inglaterra sob o sistema de ensinamento da *Muscular Christianity*. Sua filosofia olímpica, que ainda hoje compõe o fundamento normativo do Olimpismo atual, baseava-se na promoção de valores como disciplina, esforço e honra (LOPEZ FRIAS, 2014a).

Em linhas gerais, as contribuições do período eclético não aparecem em conformidade com os escritos e métodos filosóficos construídos até sua época. No período subsequente, filósofos da Educação Física tentaram remediar essa problemática, uma vez que a filosofia do esporte começa a se reencontrar com a filosofia de seu tempo. Talvez um paralelo possa ser feito com muitos dos trabalhos envolvendo filosofia da Educação Física no Brasil. De fato, muitos pesquisadores vinculados a cursos desta área, acompanhando o cenário apresentado, tanto local como em diversos outros lugares do globo, utilizam-se dos conceitos filosóficos de forma a justificar a Educação Física como uma parte da educação humana de forma global.

Tal instrumentalização não se dá só de modo teórico, mas a partir de investigações empíricas nos diferentes formatos possíveis pelas pesquisas de campo. Contudo, trabalhos dessa natureza são passíveis de crítica, pois, diversas vezes, anunciam-se como trabalhos filosóficos. Por outro lado, a inserção dos estudos filosóficos na área da Educação Física se deve aos trabalhos derivados das abordagens pedagógicas. Isto é, ao passo que a filosofia do esporte tenta se distinguir deles, tais estudos moldaram e foram imprescindíveis para o desenvolvimento da subdisciplina. Acreditamos que um diálogo entre os estudos pedagógicos e a filosofia do esporte pode ser profícuo, embora esta última não deva se justificar a partir dos primeiros. De certa forma, alguns filósofos do esporte têm evidenciado essa necessidade de retomada (KRETCHMAR, 2005a).

Uma possível objeção à divisão que seguimos, de Kretchmar (1997), é a de que o período dos sistemas (1950-1965) pode ser considerado uma versão tardia da fase “eclética”, pois seus temas e categorias eram dominados naquela época por interesses educacionais e não filosóficos e, de certo modo, uma forma de justificar a Educação Física como importante

componente na escola. Adverso a esta posição, Kretchmar (1997) esclarece que os principais filósofos do período quebram os procedimentos da era educacional de forma significativa, ao passo que seus produtos eram indiscutivelmente diferentes.

Sobremodo autênticos, embora com relação ao exercício pedagógico, *The Philosophic Process in Physical Education* e *Philosophies Fashion Physical Education* de Elwood Craig Davis (1961, 1963) e *Philosophical Foundations for Physical, Health, and Recreation Education* de Earle F. Zeigler (1964) foram as obras que marcam o período dos sistemas. O termo “sistemas” destina-se a associar os autores desse período às escolas de pensamento tradicionais, as quais Kretchmar (1997) se refere como “ismos”. Como muitos dos próprios filósofos dos departamentos de Filosofia, se intitulavam e se associavam a escolas de pensamento como o idealismo, o realismo ou o naturalismo.

O procedimento mais comum usado pelos filósofos logo no início da segunda metade do século XX era descrever e comparar as escolas de pensamento. Por exemplo, reivindicando o idealismo em detrimento do realismo. Segundo Kretchmar (1997), Davis e Zeigler dedicaram muito do seu trabalho a estas justaposições e avaliações das escolas de pensamento. O foco desse período era variado<sup>25</sup>, de maneira que temas clássicos da filosofia, por exemplo, o debate da relação mente-corpo e a presença da figura de grandes filósofos como Platão, Aristóteles e Kant, eram explorados. Por outro lado, ocorria o acompanhamento da própria história da filosofia, como a transição do idealismo para o existencialismo no século XX, bem como se dividia de forma mais adequada e correspondente aos diferentes saberes da filosofia (axiologia, epistemologia e metafísica).

Na prática, o procedimento de comparar as escolas filosóficas apontava os principais elementos, personagens, conceitos e posições básicas do sistema. Tal corpo teórico era relacionado com a educação geral. Finalmente, deduzia-se as indicações coerentes para a Educação Física escolar. Dessa forma, *insights* sobre didática, formação e currículo eram elaborados cada um de acordo com cada uma das escolas filosóficas (KRETCHMAR, 1997).

Muitas diferenças podem ser demarcadas se compararmos as produções dos filósofos desse período com os estudos do período anterior. Entre essas disparidades, fica claro um maior cuidado, dedicação e apropriação da produção em filosofia. Em última análise, eram livros sobre filósofos, sobre ideias e métodos filosóficos, incorporando da filosofia geral diversos *insights* e especulações. Por exemplo, uma diferença central é a característica dos autores dessa época em preocuparem-se com a construção de suas obras em

---

<sup>25</sup> Utilizamos os mesmos exemplos de Kretchmar (1997).

diálogo com a história da filosofia de uma forma geral, abstendo-se de um consenso restrito aos filósofos da educação de seu período. Ao dialogarem com o que poderíamos denominar textos clássicos da história da filosofia, evitando correspondência com a filosofia da educação, esses pioneiros conseguiram enxergar diversos temas inexplorados e que mereciam uma dedicação e trato filosófico mais delicado. Permitiam aos leitores buscar tais obras à procura de abordagens para sustentarem suas práticas pedagógicas, visando ter contato com os temas filosóficos em primeira mão.

As contribuições dos filósofos do período dos sistemas para o desenvolvimento da filosofia do esporte foram providenciais. Contudo, isso não impediu que alguns obstáculos pudessem ser apreciados. Segundo Kretchmar, ao menos três razões foram significativas para logo algumas problemáticas serem evidenciadas nessa época, não impedindo que esses autores recebessem diversas críticas:

First, the physical education literature mimicked previous works in educational philosophy [...] Second, the fact that preexisting categories were superimposed on physical education led to questions about whether or not the right questions were being asked. Some suggested that a complex field like physical education and the unique practices of sport, dance, exercise, games, and play that comprised much of its contest should have more influence on the philosophic approaches used to unravel its mysteries. The emerging disciplinary philosophers, for example, wanted to cut more directly to the hunt by asking, “Are competition and play compatible and, if so, how?” They saw a systems questions (e.g., “What is a realist’s attitude toward play and competition?”) as unnecessarily circuitous. [...] Finally, the frame of reference during this period was still education. Sport philosophers had not yet broken loose to look at human beings as people, not primarily students, or examine sport, exercise, games, play, dance, human movement, competition, and the like on their own terms, not primarily as means to educational ends (1997, p. 190-191)<sup>26</sup>.

O mais comum entre os filósofos desse período era descrever e confrontar as escolas de pensamento. Tem-se, aqui, uma época que foca muito mais na argumentação e fundamentação filosófico-metodológica, elevando os sistemas filosóficos existentes para o contexto em torno da reflexão do esporte (LOPEZ FRIAS, 2011, 2014a). Contudo, a

---

<sup>26</sup> Tradução: “Primeiro, a literatura em educação física imitava trabalhos anteriores em filosofia educacional [...] Segundo, o fato de que categorias preexistentes foram sobrepostas à educação física levou a questões sobre se as perguntas corretas estavam sendo feitas ou não. Alguns sugeriram que um campo complexo como o da educação física e as práticas únicas do esporte, dança, exercício, jogos e brincar que compreendiam boa parte de seu conteúdo deveriam ter mais influência nas abordagens filosóficas usadas para desvelar seus mistérios. Os filósofos disciplinares que emergiram, por exemplo, desejavam ir mais diretamente ao ponto, perguntando-se, “A competição e o brincar são compatíveis, e se sim, como?” Eles viam as perguntas dos sistemas (por exemplo, “Qual a atitude do realista perante o brincar e a competição?”) como desnecessariamente tortuosas. [...] Finalmente, a estrutura de referências desse período ainda era da educação. Os filósofos do esporte ainda não haviam se libertado para olhar os seres humanos como pessoas, não primeiramente como estudantes, ou examinar o esporte, exercício, jogos, brincar, dança, movimento humano, competição e similares em seus próprios termos, não primeiramente como meios para fins educacionais.”

finalidade última desta fase ainda era dar suporte ao fazer pedagógico da Educação Física, assim seus profissionais poderiam ser capazes de explicar sua filosofia de trabalho, sua dedicação a esta filosofia e o valor do exercício físico para a sociedade. O insucesso desse período, do ponto de vista da investigação filosófica, fora rapidamente substituído por outro período, originando um novo paradigma para a filosofia do esporte no âmbito anglo-saxão.

A filosofia do esporte como a conhecemos internacionalmente em nossos dias recebe grande influência dos trabalhos desenvolvidos na segunda metade do último século. Podemos dizer que a constituição de uma subdisciplina em si, com um campo de investigação autônomo, muito deve aos esforços implantados durante os últimos cinquenta anos. Veremos na próxima seção a demarcação desses períodos mais recentes, ainda através da produção de língua inglesa, bem como destacamos ao final a originalidade e necessidade de um diálogo com a língua portuguesa.

### ***1.2 Filosofia do esporte: institucionalização e a conversão a uma ética aplicada***

O último período sugerido por Kretchmar (1997), a etapa disciplinar (1965-1984), está atrelado à filosofia do esporte e à sua institucionalização enquanto subdisciplina, caracterizando assim a ênfase disciplinar da época. A origem acadêmica da filosofia do esporte situa-se na *American Philosophical Association*, em Boston. Foi esta associação que teve a iniciativa de criar um conjunto de encontros profissionais para trabalhar a possibilidade de construção de uma associação mais específica e envolvida diretamente no estudo da relação entre a filosofia e o esporte. Data de 1972, no *The Olympic Scientific Congress* em Munique, o acordo entre Warren Fraleigh e Paul Weiss para instituir um comitê visando a formação de uma sociedade acadêmica dedicada à análise filosófica do esporte. Este comitê foi composto por quatro membros: dois filósofos (Paul Weiss e Richard Zaner) e dois profissionais da Educação Física (Warren Fraleigh e Ellen Gerber). Esse fato marca consideravelmente o caráter duplo da subdisciplina e, como já mencionado, a impossibilidade e a irrelevância de se construir muros acadêmicos, ditando por qual área a filosofia do esporte deveria ser apropriada.

Nossa opinião é de que a dupla possibilidade de alocação da subdisciplina em uma das áreas dos conhecimentos, Educação Física e Filosofia, só mostra a profícua heterogeneidade de suas investigações e dos seus membros. De fato, dadas as conjunturas de

nosso tempo, futuramente podemos contemplar a filosofia do esporte de uma forma cada vez mais presente em currículos de ambas as áreas, assim como em outras áreas.

No dia 28 de dezembro de 1972 criou-se a *Philosophic Society for the Study of Sport* – PSSS, em Boston, sendo Weiss seu primeiro presidente. Os esforços iniciais desta sociedade visaram a produção de um jornal, elemento que poderia dar à essa nova comunidade uma configuração acadêmica mais apropriada. Como relata Torres (2014a), Weiss foi o primeiro a reconhecer que o esporte também merecia um exame filosófico cuidadoso. O nascimento e a consolidação da filosofia do esporte, enquanto uma temática acadêmica, podem ser caracterizados pela realização de três simpósios exclusivos e explicitamente dedicados ao tema, no ano de 1972. Pioneiros e originais, não havendo relatos de outros congressos do tipo antes, foram dois deles sediados na *State University of New York at Brockport*. Nesse local também ocorreu a primeira conferência anual da PSSS no ano seguinte, 1973, bem como foi criado o *Journal of Philosophy of Sport* – JPS, hoje a plataforma de maior prestígio dentro da comunidade acadêmica internacional em filosofia do esporte.

A obra do importante filósofo norte-americano da época Paul Weiss<sup>27</sup>, *Sport: A Philosophical Inquiry* (1969), é geralmente considerada como um grande marco do desenvolvimento desse processo. Seu objetivo principal era institucionalizar uma nova subdisciplina, dedicada a eliminar suas referências práticas e, conseqüentemente, romper com seu enfoque originalmente pedagógico-prático (LOPEZ FRIAS, 2011, 2014a). O foco principal deste período – disciplinar – era analisar rigorosamente conceitos filosóficos próprios do esporte, pois tratava-se de realizar análises estritamente filosóficas e teóricas sobre temas como jogar (*play*), jogo (*games*) e esporte; motivo pelo qual Lopez Frias (2011, 2014a) denomina o período como analítico-ontológico. Durante um momento histórico no qual termos como filosofia e esporte se colocavam na academia como quase incompatíveis, o que ainda em nossos dias parece realidade, Paul Weiss afirmava:

[...] in an endless desert through much of which, I am sorry to say, I had to make my way without compass or guide. I had to proceed alone, and try to think through the entire enterprise afresh. Some protection and guidance was, fortunately, provided by previous reflection on the nature of man, the aims of education, and the thrust of a

---

<sup>27</sup> Paul Weiss não só desempenhou um papel puramente intelectual na sua empreitada por criar uma sociedade de filosofia do esporte, mas também político. Weiss já era um filósofo muito famoso nos EUA na época. Vale a pena ressaltar que Weiss foi orientador de doutorado de Richard Rorty, um dos mais famosos filósofos norte-americanos de todos os tempos e importante representante do pragmatismo estadunidense.

number of activities and disciplines which seemed to have some relevance to sport<sup>28</sup> (1969, p. vii-viii).

Torres (2014a) aponta que a descrição de Weiss sobre o deserto sem fim é um tanto intrigante. De certo modo, o filósofo se esqueceu de levar em consideração obras importantes, já que oitenta anos antes da publicação de sua principal produção sobre a filosofia do esporte, autores já tinham desenvolvido robustos trabalhos sobre o papel do movimento humano e até do esporte na educação. Mas é principalmente sugerindo as já existentes publicações de livros que, embora não filosóficos, fariam grande sucesso na área da Educação Física, ao que Torres nos chama a atenção. Obras como *Homo Ludens* (1938) de Johan Huizinga e *Les Jeux et Les Hommes* (1958) de Roger Caillois já estavam amplamente disponíveis nos EUA e já tinham traduções para a língua inglesa (HUIZINGA, 1949; CAILLOIS, 2001). Porém, o mais importante foi o fato de James W. Keating já ter produzido uma série de artigos que se caracterizavam com o que seria tão logo reconhecido como a filosofia do esporte. Além deste último, Bernard Suits já havia publicado sua primeira contribuição original sobre os jogos (*games*) (SUITS, 1966), um ponto de referência inescapável. Descoladas da legitimidade da afirmação de Weiss ou não, na década de 70 do século passado, a institucionalização da subdisciplina e o nascimento da JPS revigoraram a produção em filosofia do esporte.

Paulatinamente, desde o início dos anos 60 nos EUA e 70 no Reino Unido, o corpo de conhecimento da Educação Física, que até então ainda contava com muitos pesquisadores cujo conteúdo filosófico na área era relacionado a uma leitura dedicada à educação física escolar, deu lugar a uma nova e distinta subdisciplina, denominada filosofia do esporte (MORGAN, 2006). A necessidade de legitimação em relação ao campo acadêmico (seja na Educação Física ou na Filosofia) concentrou as publicações no JPS em torno da tentativa de definição de temas particulares, como os esportes, os jogos (*games*) e o jogar<sup>29</sup> (*play*). Lopez Frias (2017) demonstra como a filosofia do esporte em muito acompanha a filosofia de seu tempo. A especial inclinação metafísica, a busca por definições acuradas e a análise cuidadosa representam a forte influência da filosofia analítica dentro da subdisciplina. Tal método obteve primazia nos centros de estudos filosóficos nos países de língua inglesa

---

<sup>28</sup> Tradução: “[...] em um deserto sem fim, através muito do qual, lamento dizer, eu tive que fazer meu caminho sem bússola ou guia. Tive que prosseguir sozinho e tentar pensar toda a empreitada de novo. Alguma proteção e orientação foram, felizmente, fornecidas por reflexões prévias sobre a natureza dos homens, os objetivos da educação e o impulso de numerosas atividades e disciplinas que parecem ter tido alguma relevância para o esporte.”

<sup>29</sup> A partir daqui, tomaremos o fenômeno do jogar como sinônimo do brincar.

(KRETCHMAR, 1997; MCNAMEE, 2007; LOPEZ FRIAS, 2011, 2014a). A denominação do período por Lopez Frias (2011, 2014a) como analítico-ontológico se deve ao domínio do método analítico no JPS e nas linhas de investigação da maior parte dos filósofos do esporte ativos naquele período.

Se faz importante destacar que desde as primeiras décadas, a filosofia continental também já se apresentava e detinha seus seguidores, embora em número consideravelmente menor ao dos representantes da vertente analítica. Um exemplo da aproximação com a filosofia continental pode ser ilustrado por uma das mais famosas antologias da subdisciplina, editada no final da década de setenta, *Sport and the Body* (1979), por Gerber e Morgan.

Uma das consequências do direcionamento analítico por parte da comunidade acadêmica daquele período foi sua segregação em relação ao campo prático. A incipiência de uma subdisciplina acadêmica, cheia de energia e com publicações periódicas não necessariamente garantiu sua inclusão nos currículos acadêmicos, bem como não propiciou seu acesso a ambientes conservadores como as instituições esportivas. A filosofia do esporte ficou reservada a um grupo de pesquisadores que estavam cada vez mais longe dos conhecimentos da Educação Física, da prática do lazer ou do universo esportivo profissional. Como descreve Kretchmar (1997), por consequência de seguir uma filosofia analítica muito rigorosa, deixou-se de lado a *práxis*. A completa dissociação do exercício pedagógico fez com que os filósofos do esporte se isolassem de um debate próximo às necessidades de seu tempo.

A relação entre a filosofia da Educação Física e a filosofia do esporte guarda um paradoxo inescapável. A subserviência da filosofia do esporte à atividade pedagógica da Educação Física escolar, presente em diversos países, é reflexo do caráter pedagógico associado aos profissionais da área da Educação Física em suas diversas frentes, ideia disseminada por muitos autores como Bain (1997) e Bento, Garcia e Graça (1999), para citar alguns. Por outro lado, o escrutínio filosófico dos conceitos de jogo (*game*), jogar (*play*) e esporte, refletido na busca por definições universais desses conceitos, demonstra um rompimento com o paradigma anterior demasiadamente intenso. O cenário pode ser exemplificado na fala do primeiro editor da JPS, Robert G. Osterhoudt (1974), quando fez a introdução do volume inaugural: “to the presentation of genuinely philosophical examinations, or reflective authentic examinations of the nature and significance of sport [...]”

systematic discussions of issues peculiar to sport until they are reduced to matters of a distinctly philosophic order”<sup>30</sup>.

Encontramo-nos em um cenário paradoxal, uma vez que, embora a filosofia do esporte não possa se reduzir de forma absoluta a um instrumento do exercício pedagógico, nem ser subordinada à filosofia da educação, suas contribuições são fundamentais para outras subdisciplinas da Educação Física e, também, para tal funcionalização pedagógica. Como todas as áreas do conhecimento, a Educação Física detém uma correlação com as demandas sociais de cada tempo, e, na escola, conserva sua legitimidade no currículo a partir de seu valor educacional e emancipatório, valor este construído historicamente. Por tudo isto, acreditamos que uma reconciliação seja possível e necessária.

As contribuições da filosofia do esporte para a Educação Física transcendem assim o fazer pedagógico. Ao se debruçar sobre o fenômeno do jogo (*game*), do jogar (*play*) e do esporte, a filosofia do esporte pode demonstrar o valor dessas atividades para a vida humana. Vivemos em um sistema educacional que preserva o conhecimento racional sobre o conhecimento sensível e prático, de modo que as atividades que envolvam os fenômenos anteriormente citados recebem um valor marginal nas sociedades modernas. Autores, como Morgan (2006), Kretchmar (2005a) e Freire (2002) demonstram o quanto as atividades “não produtivas” muitas vezes são consideradas insignificantes. Por exemplo, atividades como as mencionadas se apresentam muitas vezes como auxiliares ao aprimoramento de competências significativas para o futuro do aprendiz, o que, em última análise, demonstra um aprimoramento instrumental de tais fenômenos. Através desta chave de leitura, o valor do jogar (*play*), do jogo (*game*) ou do esporte estaria no produto através do qual se atinge através deles, o que Morgan (2006) denominou como *second-hand activity*.

Frente a esse cenário, a filosofia do esporte contribui para que tais fenômenos sejam mais bem compreendidos pela Educação Física, transcendendo assim a mera funcionalização e fornecendo análises mais adequadas do valor de tais manifestações para a vida humana. Nesse sentido, ao separar-se da funcionalização pedagógica, a filosofia do esporte alcançou uma análise mais profunda e adequada dos conceitos que circundam o próprio fazer pedagógico, bem como a área da Educação Física como um todo. Tal subdisciplina contribui para a Educação Física com a (re)flexão, isto é, a flexão plural e para diferentes lados. Por exemplo, empenhamo-nos para cumprir nossas obrigações de modo que

---

<sup>30</sup> Tradução: “[...] para a apresentação de exames filosóficos genuínos, ou reflexões autênticas sobre a natureza e significância do esporte [...] discussões sistemáticas sobre problemas peculiares ao esporte, até que sejam reduzidas a questões de ordem distintamente filosófica.”

possamos desfrutar das atividades que guardam sentido em si mesmas, intrinsecamente valorosas, e que a justificativa transcende o mero utilitarismo.

Nesse aspecto, consideremos a formidável ilustração de Albert Camus, pois mesmo Meursault, o narrador de *O Estrangeiro*, na sua jornada diante do abismo do absurdo da vida, também experimenta e encontra júbilo ao nadar à beira-mar com Marie. Tal personagem, ao se deparar com a incompletude dos valores ao seu redor, reencontra-se à sua própria estória ao participar de uma atividade que, para a sociedade moderna, tem pouco ou nenhum valor. Para além da funcionalização, a filosofia do esporte contribui com a análise filosófica rígida dos conceitos presentes na área da Educação Física, como o conceito de experiência lúdica – também vista aqui como jogar (*play*) –, o qual tão bem descreve a experiência de Meursault. À filosofia do esporte se exige contribuir com a área de diversas formas – como a pedagógica – mas, primordialmente, tensionar a tábua de valores e os conceitos cristalizados nos quais a própria área se sustenta.

A atividades instrumentais são imperativas, fundamentais e necessárias, justamente porque é através delas que podemos deslocar nossas energias para outras atividades intrinsecamente recompensadoras. Citamos o jogar (*play*), os jogos (*games*) e os esportes porque compõem o escopo deste trabalho e por que são parte do piso no qual nos apoiamos, mas também são atividades intrinsecamente recompensadoras as artes plásticas, a música, a dança, a poesia, a jardinagem, apenas para mencionar algumas (ENGLISH, 2019). Como afirma Morgan:

[...] if there were no pursuits we humans find intrinsically satisfying that make life worth living in the first place, that is, worth all the struggle and hardship that are an inescapable part of life. And since play, game, and sport are best conceived, as the philosophical literature suggests, as just such intrinsically good things, they are among the most important and serious of human activities, and they are the very activities which things like work derive whatever seriousness they possess (2006, p. 103)<sup>31</sup>

Neste sentido, o período disciplinar ou analítico-ontológico foi fundamental para que a filosofia do esporte desenvolvesse um arcabouço teórico denso, debruçando-se sobre os principais conceitos circundantes ao contexto esportivo. Contudo, vê-se a partir dos últimos

---

<sup>31</sup> Tradução: “[...] se não houvesse ocupações que nós humanos considerássemos intrinsecamente satisfatórias que, antes de mais nada, fizessem a vida valer a pena ser vivida, isto é, que compensasse todo o esforço e trabalho que são inescapavelmente parte da vida. E dado que o brincar, o jogo e o esporte são melhor compreendidos, como sugere a literatura, como precisamente tais coisas intrinsecamente boas, eles estão entre as mais importantes e sérias das atividades humanas, e são as próprias atividades das quais coisas como o trabalho derivam qualquer seriedade que possuam.”

anos um esforço para que o exercício reflexivo conceitual compartilhe seu espaço com reflexões de ordem aplicada. Embora o período analítico-ontológico tenha fomentado poucas iniciativas associadas à perspectiva pedagógico-prática, o cenário atual é de uma aplicação prática como nunca se viu na história da subdisciplina. Por uma filosofia da prática, a subdisciplina não compreende o desenvolvimento de conceitos destinados ao exercício prático educacional, mas a análise das questões éticas oriundas da *prática* que é o campo esportivo.

Segundo Lopez Frias (2010, 2011, 2014a), em reação ao período analítico-ontológico e de modo a recuperar aquilo que a filosofia do esporte já houvera sido, uma conversão a uma “filosofia prática do esporte” é perceptível ao longo dos últimos anos, sem a perda do rigor filosófico-metodológico conquistado ao longo do tempo (KRETCHMAR, 2014a). A filosofia do esporte atual acompanha os círculos filosóficos contemporâneos e segue a tendência de um “giro aplicado” (LOPEZ FRIAS, 2010, 2011, 2014a); sobretudo com a irrupção da filosofia hermenêutica na filosofia de uma forma geral (LOPEZ FRIAS, 2017).

A frequência das exigências práticas no campo esportivo atual é tanta a ponto de McFee (1998) afirmar as questões éticas como únicas e genuínas da filosofia do esporte. Mas esse movimento também é resultado da influência de algumas obras no campo da subdisciplina de modo geral. A filosofia hermenêutica, sem a qual tal retomada prática não seria possível, é muito influenciada pela obra *After Virtue*, de MacIntyre (1981). A obra de MacIntyre teve uma aceitação imediata na filosofia do esporte, especialmente nos anos finais da década de 80 e nos iniciais da década de 90 do século passado. Os conceitos desenvolvidos nessa obra, tais como prática, bens internos e bens externos, foram rapidamente agregados à literatura já existente em filosofia do esporte. A capilaridade dos estudos macintyreanos sobre a virtude e a “ética da virtude” foi fundamental para que os filósofos do esporte formalizassem o “giro aplicado”, tal como conhecemos em nossos dias, e oferecessem teorias capazes de acessar a prática esportiva do ponto de vista normativo: as teorias normativas do esporte (SIMON, 2000; MORGAN, 2006; KRETCHMAR, 2014a; MCNAMEE, 2015; LOPEZ FRIAS, 2017).

Em grande medida, as teorias normativas do esporte – ou teorias do esporte – foram formuladas em contraste às teorias marxistas e histórico-sociológicas presentes em outras subdisciplinas do campo da Educação Física. Tais teorias frequentemente analisam o campo esportivo através de uma chave de leitura na qual esse fenômeno não detém características ou valores intrínsecos, mas espelha os valores já presentes na sociedade capitalista. Por outro lado, as teorias normativas do esporte se propõem compreender essa prática social a partir das suas características intrínsecas, distinguindo tal prática de outras

manifestações dentro da variedade oferecida pelo conceito de prática. Ao compreender o que é moralmente aceitável e o seu valor intrínseco, através de uma análise que conserve certo grau de autonomia, reserva-se à tais modos de investigação – às teorias normativas do esporte – o acesso à lógica interna da prática esportiva (LOPEZ FRIAS, 2014a; SIMON, 2000).

O período disciplinar ou analítico-antológico, no qual a maior parte da obra de Bernard Suits se situa, dá lugar a uma filosofia prática do esporte – ou ética aplicada – que, embora faça avançar o debate acadêmico e se alinhe à filosofia contemporânea como um todo, também depende do denso conjunto conceitual desenvolvido nos anos anteriores. Sendo assim, ao contextualizarmos o “giro aplicado”, reafirmarmos a importância da obra de Suits na própria filosofia do esporte atual, bem como a necessidade de adotar sua teoria e a distinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*), de modo a alcançar um diálogo mais adequado entre as produções em filosofia do esporte internacional e a Educação Física brasileira. Como veremos, é a produção sobre o jogo (*game*) e não sobre o jogar (*play*), a vertente responsável pelo alicerce sobre o qual a filosofia do esporte se sustenta enquanto uma ética aplicada<sup>32</sup>.

As teorias do esporte nos oferecem um conjunto de conceitos que auxiliam na análise dos valores intrínsecos do esporte e subsidiam seu acesso normativo, especialmente o esporte profissional. Sendo assim, os filósofos do esporte têm distinguido três teorias do esporte: *formalismo*, *convencionalismo* e *interpretativismo*, que serão analisadas no capítulo 5 desta tese.

### ***1.3 A filosofia do esporte na atualidade***

No cenário atual, mesmo contra a dificuldade com a falta de espaço das humanidades na Educação Física, a filosofia do esporte ascende anualmente (HOPSICKER; HOCHSTETLER, 2014; RYALL, 2014). No que se refere a seu desenvolvimento, é possível perceber inúmeras iniciativas ao redor do mundo, através do crescente número de publicações (HURYCH; TEETZEL; PARRY, 2014; TORRES, 2014b; MCNAMEE; MORGAN, 2015; HURYCH; PARRY; TEETZEL 2017). Pesquisadores conseguem encontrar na produção da presente década, desde livros para o amplo público (SIMON, 2016), como introdutórios (REIDI, 2012; SIMON, TORRES, HAGER, 2015; RYALL, 2016), de ordem didática (KRETCHMAR, 2005a; KRETCHMAR et al, 2018) até compêndios (TORRES, 2014b;

---

<sup>32</sup> Novamente, é importante ressaltarmos que a filosofia do esporte não se limita à ética, embora a literatura produzida nessa linha da filosofia do esporte seja preponderante entre as produções contemporâneas.

MCNAMEE; MORGAN, 2015). Tal variedade ilustra o acesso cada vez mais abrangente à subdisciplina.

A expansão da filosofia do esporte não se traduz somente no volume de produções acadêmicas. A antiga PSSS dá espaço à atual *International Association for the Philosophy of Sport – IAPS*, uma iniciativa de ampliar o desenvolvimento da subdisciplina ao redor do mundo. Seu principal veículo de comunicação, o *JPS*, publicou um número especial sobre a história da subdisciplina em diferentes países, enquanto trabalhos como de Hopsicker e Jirásek (2014) identificam a preocupação da comunidade internacional em auxiliar na sua evolução globalmente. No entanto, seu desenvolvimento no Brasil é incipiente, com pouco diálogo com a comunidade internacional, conforme Hurych, Teetzel e Parry (2014) e Hurych, Parry e Teetzel (2017) mostram.

Torres e Campos (2010), ao focarem na América Latina, reafirmam a presença tímida de pesquisadores brasileiros no cenário internacional. Isso poderia sugerir que não se produz filosofia do esporte no Brasil, embora nossa hipótese seja sensivelmente distinta. Acreditamos que a produção, existente e de qualidade, não apresenta diálogo com esse movimento mundial por interesse nessa subdisciplina. Contudo, demonstram uma prevalência de pesquisas de cunho filosófico com enfoque na Educação Física, e não fundamentalmente no esporte.

A filosofia do esporte se encontra no Brasil presente nos departamentos e cursos de Educação Física, mas não nos de Filosofia (CAMPOS; ROBLE, 2019). Pesquisadores brasileiros tendem a priorizar o trato pedagógico aos conceitos filosóficos relacionados ao esporte como corpo, movimento, jogar (*play*), bem como nota-se uma alta discussão epistemológica sobre a área de conhecimento. Ao tomarmos os consolidados diagnósticos de Kretchmar (1997) e Lopez Frias (2011, 2014a) no âmbito internacional, percebe-se que o “giro aplicado”, ou mesmo analítico-ontológico, não ecoou nas produções de pesquisadores brasileiros (CAMPOS; ROBLE, 2019).

Mesmo assim, a filosofia do esporte tende a se desenvolver no mundo e no país, dada a expansão mundial da subdisciplina, vista na formação, em 2013, da *Asociación Latina de Filosofía del Deporte – ALFiD*, por membros da IAPS. Nota-se ainda que a ALFiD, por duas vezes, sediou sua conferência bianual no Brasil: em Natal no ano de 2014, juntamente com a conferência anual da IAPS, bem como em 2018 em São Paulo, na Universidade de São Paulo – USP.

Atualmente, encontram-se disponíveis quatro jornais específicos de filosofia do esporte. O primeiro e pioneiro, *Journal of Philosophy of Sport – JPS*, com seu primeiro

volume lançado em 1973, publicado pela IAPS. Tal jornal divide espaço, em termos de importância e difusão, com o *Sport, Ethics and Philosophy* – SEP, publicado pela *British Philosophy of Sport Association* – BPSA, com o primeiro volume lançado em 2007. Outras publicações específicas da subdisciplina podem ser destacadas, como o japonês *Journal of the Philosophy of Sport and Physical Education* – JSPSPE, com primeiro volume lançado em 1979; e *Fair Play, Revista de Filosofía, Ética, y Derecho del Deporte*, publicada pela ALFiD, com primeiro volume lançado em 2013.

Enquanto os dois principais jornais acadêmicos publicam somente em língua inglesa, o jornal japonês detém em seus números quase que exclusivamente exemplares em língua local. A *Fair Play*, por ser publicada pela associação latina de filosofia do esporte, aceita artigos em espanhol, italiano, catalão, português e inglês.

Outras produções têm recebido um alto volume de contribuições nos últimos anos relacionadas à filosofia do esporte. Entre elas se destacam a *AUC Kinanthropologica*, sob responsabilidade da *Charles University of Prague*, com primeiro volume publicado em 2010; *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, publicada pela *Josef Pilsudski University of Physical Education in Warsaw* e primeiro volume de 2009. Escolhemos ambas as publicações, mesmo elas adotando pesquisas de outras áreas das ciências humanas na interface com o esporte, porque são inúmeras as contribuições de filósofos do esporte nos seus números. A produção em filosofia do esporte também se dissipa por periódicos acadêmicos de áreas como Filosofia e Educação Física como um todo. Filósofos do esporte têm publicado artigos em inúmeras revistas científicas que não detém em seu escopo a subdisciplina filosofia do esporte, mas sim os descritores “humanidades”, “ciências humanas” ou “interdisciplinares”.

Considerando o exposto até aqui, de forma a contextualizar nosso local de partida, bem como os percursos adotados pela filosofia do esporte ao longo dos anos, surge a necessidade de retornarmos à nossa premissa: a indistinção entre o jogar (*play*) e o jogo (*game*) na Educação Física brasileira. Notamos que a amplitude de estudos na temática do “jogo” no cenário brasileiro é imensa e que inúmeras são as contribuições, especialmente no que se refere ao jogar (*play*). Para avançarmos os propósitos desta tese, analisaremos alguns estudos da área da Educação Física brasileira, especificamente aqueles de ordem teórica e o que consideramos seminiais.

## 2. O “JOGO” NA EDUCAÇÃO FÍSICA BRASILEIRA

Este trabalho se situa nos estudos da filosofia do esporte e na produção desenvolvida ao longo dos anos por essa subdisciplina. Um dos temas mais importantes e que moldam nosso ponto de partida e crítica são as contribuições que os filósofos do esporte fizeram ao longo dos anos sobre a temática, que, de forma ampla, na língua portuguesa, colocamos sob domínio do vocábulo “jogo”. Esse é um recorte importante, pois nota-se uma ampla disposição do termo no português, uma vez que é largamente empregado – ou melhor, sofre de uma utilização irrestrita<sup>33</sup>.

Sugerimos como premissa deste trabalho e como ponto de partida que na literatura da Educação Física brasileira há uma restrição nos estudos filosóficos sobre o fenômeno do jogo (*game*), derivada da indistinção entre dois fenômenos integrados sob o mesmo termo: “jogo”. Ou seja, na presente produção teórica dessa área encontramos, constantemente, uma indistinção entre os termos “jogar” e “jogo”. Assumindo a frequência dessa indistinção, bem como as consequências conceituais e filosóficas desse problema, elegemos essa premissa como central para nosso argumento. Conforme demonstrado na apresentação desta tese, construímos nossa premissa a partir da análise de trabalhos teóricos, na forma de artigos e livros, os quais consideramos relevantes e de ampla capilaridade na área. Contudo, reservamo-nos a uma contextualização, como a própria Parte I sugere. Elegemos essa contextualização como suficiente, uma vez que ela contribui para avançarmos nos principais argumentos, isto é, a análise da obra de Bernard Suits e do jogo.

No Brasil, o tema “jogo” tem sido estudado, especialmente, nas faculdades de Educação Física e Educação. Inúmeros textos e autores são reconhecidos por suas minuciosas abordagens para com o tema em território nacional. Freire (2002), Freire e Scaglia (2003) e Scaglia (2003) são representantes influentes na Educação Física, enquanto autores como Kishimoto (1998) e Macedo, Machado e Arantes (2006) desempenham papéis equivalentes na Educação. De fato, muito se produziu ao longo dos anos nessas áreas do conhecimento, embora o tema tenha sido pouco explorado na Filosofia<sup>34</sup>.

---

<sup>33</sup> Devemos à Scaglia (2003) a utilização deste termo.

<sup>34</sup> Essas afirmações são fruto de uma pesquisa em andamento, que visa revisar as Dissertações e Teses produzidas no Brasil sob a temática do “jogo” na última década. É importante destacar que, no país, a pesquisa é fundamentalmente vinculada às agências nacionais de fomento (CAPES e CNPq), e centra-se quase exclusivamente nas universidades públicas. Mesmo assim, todos os programas de pós-graduação do país encontram-se cadastrados na CAPES, fundação do MEC, o que permite a centralidade e controle da publicação das pesquisas no país nos programas de Mestrado e Doutorado. Sabe-se que os programas não são a única forma de produção de pesquisas, que também conta com produção técnica, em revistas especializadas e livros, no

Neste estudo, temos como diretriz as produções na filosofia do esporte, embora vez ou outra dialoguemos com autores da Educação Física brasileira. Abstemo-nos de uma discussão junto aos autores pertencentes à área da Educação, por esses terem no horizonte o exercício pedagógico anunciado como princípio. As justificativas para somente utilizar autores da Educação Física se deve à nossa aproximação com a área, por esta concentrar a maioria de publicações sobre o tema e, finalmente, por acreditarmos ser ela a mais próxima da filosofia do esporte no Brasil. Vale ainda notar que, ao nos debruçarmos sobre os trabalhos teóricos, não esgotamos a forma como o “jogo” tem sido trabalhado na área como um todo. Identificamos a situação dessa temática no contexto brasileiro do ponto de vista teórico.

Elegemos esse movimento como suficiente, pois sugere uma capilarização dos estudos teóricos dentro do campo da Educação Física brasileira como precursores de outras formas de abordagem sobre o tema, na maioria das vezes empíricos. Isto é, na área da Educação Física, a maioria dos estudos sob esse conceito guarda-chuva são empíricos e não filosóficos, os quais, por exemplo, procuram construir métodos de ensino, identificar o conhecimento sobre o tema em professores na educação física escolar ou estão conectados à formação de treinadores.

Sob o vocábulo “jogo” encontram-se inúmeros sentidos. Usamos a expressão para diversificar um coletivo de objetos, como jogo de facas, mas também para descrever atividades com fim último de despertar o caráter lúdico humano, como jogos de tabuleiro. O popular *Dicionário Michaelis* tem neste substantivo masculino vinte e cinco usos diferentes, e uma quantidade variada de expressões. Os exemplos se intercalam desde os mais figurativos e metafóricos, como “comportamento evasivo”, “percurso que depende do acaso”, “conjunto ou série de peças”, até os mais próximos deste trabalho, como “qualquer atividade recreativa”, “divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia” e “atividade, quando diferentes indivíduos ou grupos de indivíduos se submetem a competições em que um conjunto de regras determina quem ganha e quem perde”<sup>35</sup>. Contudo, gostaríamos de enfatizar, especialmente, o “jogo” no sentido do último exemplo mencionado, pedindo ao leitor que o tenha em mente sempre, pois é o que consideramos mais próximo do que aqui se entenderá como “jogo”.

Nos adiantamos aqui, deixando claro que o fato de compreender o termo “jogo” como tal não tem como meta descreditar a experiência de estar em jogo, em toda sua

---

Brasil e no exterior. Contudo, dada a configuração do sistema de fomento e pós-graduação, o estudo piloto aqui mencionado já dá indícios da soberania dos estudos sobre a temática do “jogo” nas áreas de Educação Física e Educação.

<sup>35</sup> Consultado em 23/04/2020 em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=jogo>

complexidade, mas esclarecer que tal experiência se abriga no universo do “jogar” e pertence a uma chave de leitura filosófica diferente. Sendo assim, é o vocábulo “jogar”, como verbo transitivo direto, conduz-nos de uma forma mais segura à experiência complexa de arrebatamento, tão famosa e difundida na área da Educação Física quando queremos falar de “jogo”. Algo que, de certa forma, o mesmo dicionário já nos indica, ao definir o jogar como “entregar-se ao jogo” e “arriscar (algo) em jogo (de azar)”<sup>36</sup>.

Como os itens do dicionário recém citado mostram a variedade de sentidos utilizados no senso comum, isso nos causa inúmeras confusões. Com enfoque em ambos os termos – “jogo” e “jogar” – nesta parte do trabalho, recorrendo à literatura em filosofia do esporte, vamos demonstrar que ambos não só são termos diferentes, mas também compartilham naturezas diferentes. Isto não quer dizer que parte do uso ou formas recorrentes na vida cotidiana não tenham sentido algum, e que o que está em voga neste trabalho é a tentativa de uma exegese desnecessária e abstraída da realidade, destinada a dissimular os dois fenômenos. Ao contrário, a intenção é, justamente, o esclarecimento e a demonstração de sua importância prática. De certo modo, esclarecer algo que já estava “ali”, como a própria consulta ao dicionário demonstra. O foco é, especialmente, compreender o termo “jogo” por sua outra face, sem prejudicar o que até aqui foi feito no Brasil, mas que há muito se toma como intacto e indiscutível. Acreditamos que reflexões e esclarecimentos em torno da relação entre ambos os fenômenos não só tenham espaço na literatura acadêmica brasileira, como se trata de algo urgente para a Educação Física no país.

A filosofia do esporte tem uma grande influência da filosofia analítica, e a maior parte de sua produção vem sendo desenvolvida em língua inglesa. Dessa maneira, torna-se fundamental marcar uma distinção há muito ignorada na língua portuguesa: a diferenciação entre *play* e *game*, essencialmente, a especificidade entre “jogar” e “jogo”. Essa é uma distinção necessária e sem a qual fica praticamente impossível compreender como a subdisciplina se posiciona sob a temática “jogo”, de modo que estabelecer desde o princípio essa diferença é fundamental para avançarmos e dialogarmos junto à comunidade lusófona. Uma forma de demonstrar essa necessidade é a própria prática. Tomemos as perguntas filosóficas que emergem dos dois exemplos a seguir.

Vejamos, de início, o caso do lateral-esquerdo Fabrício. No dia 01 de abril de 2015, durante a partida entre Internacional e Ypiranga, pelo Campeonato Gaúcho de futebol, Fabrício, defendendo a equipe de Porto Alegre, exibiu gestos obscenos em direção à

---

<sup>36</sup> Idem em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=jogar>

arquibancada e foi expulso de campo, atitude tomada como resposta às vaias que recebia da torcida<sup>37</sup>. A cena se segue, pois Fabrício ainda continuou, logo após a expulsão, tentando arrancar a camiseta do clube colorado e, por alguns instantes, relutantemente se esquivando dos companheiros, que pareciam tentar acalmá-lo e poupá-lo de futuros arrependimentos. Um famoso narrador que fora escalado para aquela partida descreveu o comportamento de Fabrício: “perdeu completamente a cabeça” e “completamente desequilibrado”. Se perguntássemos a algumas pessoas sobre o episódio, parece muito claro, para qualquer apreciador ou não de futebol, que Fabrício estava participando da partida. Afinal, a própria expulsão do atleta representa, justamente, que ele acabara de perder o direito de participação.

Poderíamos com toda certeza afirmar que Fabrício estava jogando? A bola ainda estava “em jogo” e ele “dentro de campo”, quando exibia seus dedos médios para a torcida? Ao que nos parece, é possível um atleta estar participando de um jogo, mas não, necessariamente, estar no que comumente se profere “estado de jogo”.

Um segundo exemplo pode ser ilustrado por um gato brincando com um novelo de lã. Autores como Huizinga (1949) ou Caillois (2001) diriam que é o “jogar” em causa quando gatos brincam com um novelo de lã ou cachorros que perseguem um ao outro e se “mordem”. Mas questões filosóficas não cansam surgir. Há nestes dois exemplos uma forma de vencer, como no Futebol? Estariam ambos os animais submetidos a uma atividade com regras, como Fabrício?

É bem verdade que tanto Huizinga (1949) quanto Caillois (2001) enxergam uma normatividade no brincar animal, representada por um limite mutuamente respeitado e que os impede de “morderem pra valer”, como no caso dos cachorros. Ainda assim, nossa interpretação de suas obras sugere que os autores estão orientados por uma chave de leitura diferente daquela de quando queremos descrever uma partida de futebol. Ambos os exemplos ilustram a necessidade de compreendermos estes domínios de forma cuidadosa, embora a tendência seja alocarmos ambos sob o conceito de “jogo”. Na literatura em filosofia do esporte, essa tendência é menos frequente e os distanciamentos e aproximações entre tais fenômenos são mais claros. Dessa forma, é imprescindível para nosso exercício marcar tal distinção de forma clara. Partiremos da contextualização dos estudos teóricos sobre “jogo” na Educação Física brasileira.

---

<sup>37</sup>Consultado em 23/04/2020 em:

<http://globoesporte.globo.com/rs/futebol/times/internacional/noticia/2015/04/fabricio-nao-suporta-vaia-se-irrita-com-torcida-faz-gesto-obsceno-e-e-expulso.html>

## 2.1 As contribuições dos pesquisadores da Educação Física

Marcar a distinção entre jogar (*play*)<sup>38</sup> e jogo (*game*) é um exercício fundamental para se compreender a produção em filosofia do esporte. De modo geral, a conversão da subdisciplina em ética aplicada na atualidade deriva em grande medida do maior cuidado filosófico com o jogo. Anteriormente, mencionamos a distinção entre “participar” e “jogar” um jogo, visando com isso ponderar o que significa um atleta profissional estar em uma partida<sup>39</sup>. Até onde conhecemos, as línguas escandinavas têm uma distinção clara nesse sentido. Larsen (2015) demonstra que nessas línguas há verbos tanto para o jogar (*play*), bem como há um verbo específico para jogar um jogo (*game*), termo que, na maioria das línguas, é um substantivo masculino.

Línguas como português, francês, espanhol, originárias da vertente latina, não têm uma distinção clara entre os termos, já no inglês, a língua mais utilizada pelas referências deste trabalho, o termo *play* pode tanto ser um substantivo como um verbo, enquanto *game* só é utilizado como substantivo. Consequentemente, é muito comum em todas essas línguas, adotar-se o “jogo” (traduzido aqui como *game*) para descrever o conjunto de estudos que envolve ambos os termos, algo como um conceito guarda-chuva. Vejamos um caso no português, de Freire e Scaglia: “O jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam esportes, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam” (2003, p. 31).

Freire e Scaglia (2003) tomam o termo “jogo” como o jogar (*play*), presente nas suas diferentes formas, manifesto na experiência concreta dos jogadores. Freire (2002), acreditamos, corrobora essa interpretação ao afirmar que o “jogo” existe através das suas manifestações ou, como complementa Scaglia “[...] o ato de jogar revela o jogo” (2003, p. 46)<sup>40</sup>. É importante destacar que nossa crítica não se estende ao produto de seus trabalhos ou à sua rigorosidade acadêmica, mas à carência de uma distinção semântica e filosófica de dois universos tidos como complementares (de forma irrestrita), por toda a área da Educação Física.

---

<sup>38</sup> Utilizaremos constantemente, de agora em diante, os termos equivalentes em língua inglesa entre parênteses, uma vez que a filosofia do esporte se estrutura significativamente pela produção nessa língua.

<sup>39</sup> Esta noção de participar emprestamos de Suits (1988).

<sup>40</sup> Zimmermann (2014, p. 153) se aproxima de ambos os autores, pois, nas palavras da autora, “Só se compreende o jogo pelo próprio jogar”.

O produto da obra de Freire e Scaglia é o exercício pedagógico que se orienta por e para o fenômeno do jogar (*play*), o qual, sem dúvidas, deve ser parte do escopo educacional (2003, p. 31). No caso específico da passagem mencionada, o ato de jogar pode se concretizar “[...] quando as pessoas praticam esportes, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam”, o que caracteriza a falta de clareza quanto à distinção anteriormente mencionada. Por exemplo, a respeito do brincar, a filosofia do esporte concebe uma diferença entre este e os outros, uma vez que lutas, esportes e ginástica compartilham, de forma geral, outra natureza quando analisadas do ponto de vista filosófico: trata-se de jogos (*games*).

Se por um lado nosso foco é distinguir de alguma maneira o jogar (*play*) do jogo (*game*), isso não ocorre com o brincar. Se retornarmos ao exemplo no qual o gato brincava com o novelo de lã, não é difícil admitir que não se tratava de um jogo (*game*) aquela atividade na qual o gato estava empenhado, mas de um brincar, de um agir – isso se, no limite, podemos afirmar que animais brincam. Para localizar melhor do que se trata este brincar, primeiro, é importante lembrar que a área da Educação tem desenvolvido inúmeros estudos ao longo do tempo, sobre as consequências de inserir no plano educacional atividades que abarquem os fenômenos do brincar, da brincadeira e do brinquedo – *grosso modo*, que envolvam o fenômeno lúdico. Mas, novamente, retornamos instantaneamente à categoria do “jogo”, como nos mostra Kishimoto:

Existem termos que por serem empregados com significados diferentes, acabam se tornando imprecisos como o jogo, o brinquedo e a brincadeira. A variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo (1998, p.1).

Não temos como foco os fenômenos do brinquedo e da brincadeira, mas situar o brincar. Há uma literatura específica sobre o brinquedo e a brincadeira nos universos educacional, psicológico, histórico e sociológico, que não faz parte do escopo deste estudo. Quanto ao brincar, consideramos que não nos distanciamos do fenômeno do jogar (*play*) quando o abordamos. Por exemplo, voltando ao gato e ao novelo de lã, não perderemos nada ao escolhermos descrever seu comportamento de acordo com uma das frases, “o gato está brincando” ou “o gato está jogando”.

De modo que este trabalho esteja associado à análise filosófica sobre o jogo (*game*), a experiência do jogar (*play*) nos interessa no momento, tanto quanto interessa à filosofia do esporte. Isto é verdade, uma vez que as raízes da subdisciplina nos transportam

para um tempo no qual suas produções em filosofia do esporte eram associadas à Educação Física escolar, mas também, especialmente, porque durante seu processo de desenvolvimento – o analítico-ontológico (LOPEZ FRIAS, 2011, 2014a) –, o campo da subdisciplina também tratou de relacionar esse fenômeno com o jogo e o esporte.

Embora os estudos em filosofia do esporte distingam os fenômenos, oferecendo reflexões filosóficas que dão conta de distanciá-los e aproximá-los, o mesmo não ocorre na literatura em Educação Física no Brasil. A carência de distinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*) está na base da maioria de estudos sob o termo “jogo” no cenário nacional. Outros trabalhos teóricos sobre o tema não demonstram apelo a essa distinção<sup>41</sup> (BRUHNS, 1996; GRILLO, RODRIGUES; NAVARRO, 2019). Novamente, ao utilizarem o termo “jogo” sem indicar ao leitor uma distinção, os autores parecem referir-se ao jogar (*play*) e, talvez, a experiências lúdicas de forma geral, não oferecendo em suas reflexões aproximações ou distanciamentos em relação ao fenômeno do jogo.

Trabalhos recentes têm orientado seus leitores, apresentando considerações sobre a distinção entre os termos *play* e *game*, na maioria das vezes através de notas de rodapé (FERREIRA, 2008; AZEVEDO; GOMES FILHO, 2011; ZIMMERMANN; MORGAN, 2011; AZEVEDO, 2012). Contudo, estes estendem a produção dos autores brasileiros da área da Educação Física sobre o jogar (*play*), mas se reservam quanto à análise filosófica ou mesmo quanto ao aprofundamento teórico sobre o conceito de jogo (*game*). O recente cuidado adotado pelos autores em diferenciar os termos não é novo, podendo ser traçado pela primeira vez no Brasil com a tradução do livro *Sobre Espelhos e Outros Ensaios* (1989), do italiano Umberto Eco, durante sua análise da obra *Homo Ludens*, de Huizinga (1949), uma vez que é o primeiro<sup>42</sup> a marcar essa distinção e as eventuais dificuldades que ela causa na análise da obra de Huizinga (ECO, 1989). Zimmermann e Morgan (2011) usam essa estratégia para esclarecer a distinção entre *play* e *game*, destacando a ambiguidade do termo “jogo” na língua

---

<sup>41</sup> Este trabalho não pertence ao campo das Letras, mas acreditamos que parte do problema de compreensão da distinção entre *play* e *game* seja fruto das traduções. No *Homo Ludens* de Huizinga (1977) em português, o tradutor alerta “A diferença entre as principais línguas européias (onde *spielen*, *to play*, *jouer*, *jugar* significam tanto *jogar como brincar*) e a nossa nos obriga freqüentemente a escolher um ou outro destes dois, sacrificando assim à exatidão da tradução uma unidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível.” Neste sentido, percebe-se que o tradutor marca a distinção entre duas formas no português que tomam conta de significar o mesmo fenômeno, no inglês *to play*. Mas não há uma distinção compatível ao que seriam descritos como *play* e *game*. Por outro lado, o tradutor de Buytendijk (1974) para o português observa que o termo em alemão *spielen* trata-se de um verbo de significação muito ampla. Assim como o termo *play* em inglês, *spielen* é utilizado para atividades como brincar e jogar, mas também o ato de representar um papel ou tocar um instrumento. Contudo, em ambos os casos, nenhum dos tradutores faz referência a uma distinção entre o *play* e o *game*. No caso do *Homo Ludens* de Huizinga, a tradução em inglês faz jus à distinção.

<sup>42</sup> No próprio *Homo Ludens*, Huizinga (1949) retoma a dificuldade de compreender o termo em diversas línguas e, especificamente, no inglês. Mas somente salienta a amplitude semântica de *play*.

portuguesa, situando seu trabalho no âmbito do *play* como diálogo, noção esta que, para os autores, encontra-se bem no coração desse fenômeno.

Azevedo (2012) identifica a mesma problemática, pois a distinção entre os termos no *Homo Ludens* não deixaria claro nem mesmo no exemplar em inglês, quando é que Huizinga está refletindo sobre o *play* e quando o faz sobre o *game*, embora o primeiro seja muito mais frequente na obra; identificando um problema que vai além da tradução e tem sido objeto de análise na subdisciplina (CARSON, 2010, 2011). Por outro lado, também é necessário destacar os trabalhos de Azevedo e Gomes Filho (2011) e Azevedo (2012) como os únicos – ao menos em nosso conhecimento – a introduzir o conceito de *game* difundido na filosofia do esporte e elaborado por Suits (2014) em periódicos nacionais.

Como demonstra Buytendijk, “uma simples análise da linguagem corrente em diversas culturas *não* conduz a uma compreensão do conteúdo e do sentido da atividade lúdica humana” (1974, p. 63). Embora nossos esforços até aqui tenham tentado demonstrar uma necessária adequação dos termos, as contribuições dos autores anteriormente citados demonstram como a área da Educação Física detém inúmeras publicações sobre o jogar (*play*). Nesse sentido, a área tem desenvolvido ao longo dos anos uma densa literatura sobre o “jogar”, embora se utilize constantemente do termo “jogo” para descrevê-lo. Alguns estudos introduziram o conceito de jogo (*game*) de forma tímida, mas em nenhum caso há uma dedicação filosófica ou teórica a ele. Contudo, há uma iniciativa importante e autêntica oriunda da pedagogia do esporte, preocupada com a análise teórica do jogo. Reservamos para esta um espaço específico, como veremos a seguir.

## ***2.2 O jogo na pedagogia do esporte***

A pedagogia do esporte pode ser considerada a subdisciplina da Educação Física onde se concentra a maior parte dos estudos sobre o “jogo” no Brasil, especialmente estudos empíricos. Assim, focaremos neste espaço no que consideramos a obra teórica mais influente da subdisciplina sobre essa temática, a saber, Scaglia (2003)<sup>43</sup>. Dois são os nossos motivos. Primeiro, porque acreditamos que a obra ilustra uma análise autêntica e alternativa para o que se entendia como “jogo” na época de sua publicação. Segundo, por reconhecer que, atualmente, ela e sua influência em publicações seguintes exercem grande impacto na

---

<sup>43</sup> Scaglia (2003) foi ampliado e publicado na forma de um livro, Scaglia (2011).

Educação Física, ao lado, certamente, das publicações seminais de Huizinga (1949) e Caillois (2001), analisadas por nós posteriormente. Demonstraremos aqui que embora Scaglia (2003) tenha como tese o enfoque no jogo (*game*), o que por si só é uma iniciativa original no campo da área, não apresenta uma leitura filosófica<sup>44</sup>, distinguindo-o de outras atividades. Ainda, tal falta de distinção oferece confusão entre sua relação com o jogar (*play*).

Nos últimos anos vê-se um crescimento dos estudos em pedagogia do esporte no contexto brasileiro e essa propagação foi influente no modo como os estudos sobre jogo se desenvolveram no país. Especialmente no final da década de 90 do século passado e na década inicial deste novo século, na tentativa de romper com o paradigma hegemônico de ensino dos esportes tradicional, essa subdisciplina expandiu estudos sobre a temática do “jogo” (GALATTI et al., 2014). Aqueles anos viram um esforço acadêmico para compreender os esportes e a maneira como eram ensinados de forma a inserir no debate visões que rompiam com o paradigma newtoniano-cartesiano e, assim, focaram em abordagens sistêmicas e complexas (LEONARDO, REVERDITO, SCAGLIA, 2009; REVERDITO, SCAGLIA, 2009; GALATTI et al., 2014).

Como pano de fundo, tinha-se em mente a expansão do papel pedagógico dos profissionais da Educação Física para outros campos além do escolar (BENTO, GARCIA, GRAÇA, 1999). Dessa forma, técnicos, professores de escolas de esportes e mesmo monitores de atividades esportivas recreativas careciam de estudos sistemáticos e de uma compreensão apropriada de esporte, os quais subsidiam suas atuações profissionais. Neste período, a pedagogia do esporte passava a se comunicar de forma mais ativa com o debate acadêmico internacional, bem como se influenciar por autores do continente Europeu como Bayer (1994), Garganta (1998), Garganta e Gréhaigue (1999) e Teodurescu (2003). Tais autores foram importantes para o rompimento com o paradigma hegemônico tradicional e para o desenvolvimento de abordagens focadas nas epistemes sistêmicas e complexas.

Nesta esteira se fundamentam os trabalhos de Scaglia (2003). Amplamente influenciado pelas teorias sistêmica de Fritjof Capra, da autopoiese de Francisco Varela e Humberto Maturana e da complexidade de Edgar Morin, o autor apresenta e justifica “[...] a ideia de que o futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés pertencem ao mesmo universo, perfazendo um grande ecossistema, ao qual chamo de a Família dos jogos de bola com os pés.” (SCAGLIA, 2003, p. 6). Para o autor, as ressignificações dos diversos jogos/brincadeiras de bola com os pés, até sua transformação no jogo de futebol formal que

---

<sup>44</sup> Estamos cientes dos objetivos pedagógicos – não filosóficos – de Scaglia (2003) com seu trabalho.

conhecemos, guardam uma estrutura comum. O último e a miríade de possibilidades que podem ser alocadas na cultura dos jogos/brincadeiras de bola com os pés guardam similaridades. Sendo assim, todos os jogos de uma família<sup>45</sup> detêm tendências autoafirmativas e integrativas, pois, enquanto carregam características próprias, continuam a guardar componentes compatíveis com todos os outros.

Tomados desta forma, os “jogos” são sistemas complexos ambientados. Em ordem de organizar sua tese, Scaglia (2003) demonstra um tetragrama das estruturas padrões de uma unidade complexa (jogo) e suas interrelações. Composto por regras, condições externas, jogadores e esquemas motrizes, os elementos do tetragrama compõem as unidades compartilhadas por todos os jogos, enquanto suas inter-relações geram emergências (condutas motoras) específicas, “[...] que por sua vez irão retroalimentar o sistema (a unidade complexa) e o ecossistema como um todo (a Família dos jogos de bola com os pés)” (SCAGLIA, 2003, p. 81-82).

Consideramos a obra de Scaglia (2003) muito importante para o campo da Educação Física. Sua análise da estrutura dos jogos/brincadeiras de bola com os pés e do futebol foi expandida para todos os esportes coletivos (LEONARDO; REVERDITO; SCAGLIA, 2009), e é muito influente na subdisciplina da pedagogia do esporte e na área como um todo. A noção dos esportes coletivos como sistemas complexos é amplamente aceita no cenário nacional e fundante de inúmeras pesquisas nos campos da pedagogia do esporte, análise de jogo, biomecânica, para citar algumas.

Embora sua obra seja importante e autêntica, ao partirmos da filosofia nos é exigido olhar com mais rigor o fenômeno estudado, de modo que três observações são necessárias sobre Scaglia (2003). Primeiro, a ideia corrente sobre a relação *estrutural* entre esporte e jogo na literatura brasileira em Educação Física deriva em grande parte da noção de Scaglia (2003) e de suas mais diretas influências (BAYER, 1994; GARGANTA, 1998; TEODURESCU, 2003). Todos estes autores, embora falem do jogo (*game*) enquanto um sistema complexo, deixam claro seu caráter ambientado, isto é, focam no ambiente vivenciado pelo jogador. Há uma constante incerteza por parte do leitor nos momentos em que os autores falam sobre o “jogo” ou sobre o “jogar”. Tal relação direta gera confusão, pois embora o jogador ambientado – na *estrutura* – possa jogar (*play*), não temos razões para crer que o termo *ambientado* está em relação direta com “estado de jogo”. Sendo assim, *não* fica clara a relação entre a teoria de Scaglia (2003) sobre o jogo e o jogar. Ainda que o autor

---

<sup>45</sup> Scaglia (2003) conserva a noção de Wittgenstein de família.

constantemente utilize o termo “jogo”, como é comum no campo da área da Educação Física, em um de seus capítulos, no qual foca sobre a teoria do “jogo”, seu enfoque destina-se ao jogar; ao passo que sua tese em si nos oferece uma nova leitura sobre o jogo.

Segundo, sugerimos que esta forma estrutural de analisar os jogos é uma das concepções plurais possíveis<sup>46</sup> para se refletir sobre o jogo (*game*), como esta tese tenta demonstrar. Embora alguns elementos dos jogos, descritos anteriormente, sejam inescapáveis mesmo à filosofia do esporte – como as regras –, não acreditamos que os estudos teóricos da pedagogia do esporte se debruçaram sobre a natureza do jogo (*game*) em si. Defendemos a pluralidade de concepções sobre o jogo no campo da Educação Física, mas acreditamos que, do ponto de vista filosófico, a estrutura funcional oferecida pelos estudos da pedagogia do esporte no Brasil não nos ajuda a fazer avançar o argumento.

Por último, é importante destacar ainda a ênfase da pedagogia do esporte nos esportes coletivos. Sendo assim, embora alguns estudos em pedagogia do esporte busquem estudar o “estado de jogo” em modalidades individuais, atravessados por concepções relacionadas ao jogar (*play*), a literatura em Educação Física em pedagogia do esporte não dá conta de relacionar o jogo (*game*) às modalidades individuais. Quando analisa tais modalidades esportivas, a pedagogia do esporte se debruça sobre a relação interativa entre jogador e *ambiente*, pautando-se nos paradigmas sistêmico e da complexidade, mas não oferece subsídios teóricos para que a relação entre a sólida produção em jogos (*games*) como sistemas complexos se relacione com a prática de modalidades individuais (SCAGLIA; REVERTIDO, 2016). Conseqüentemente, fala-se mais de uma teoria da aprendizagem do que uma teoria dos jogos.

A importância de trabalhos como os anteriores se traduz na capilaridade que estes vêm tendo nas últimas duas décadas e na sua colaboração para a reconfiguração do exercício pedagógico do esporte. Isto por si só demonstra a significativa importância de tais obras para uma área como a Educação Física. Neste sentido, a pedagogia do esporte e seus representantes mais influentes, como Scaglia (2003), foram pioneiros no desenvolvimento de uma concepção sólida sobre o jogo (*game*) enquanto esporte e suas *estruturas* funcionais formais, muito importantes para o exercício pedagógico e para o rompimento do paradigma hegemônico newtoniano-cartesiano. Contudo, compreendemos que o escopo da área vai além da intervenção pedagógica, de modo que o espaço para a reflexão filosófica por si mesma seja preservado.

---

<sup>46</sup> Retornaremos à concepção plural dos jogos (*games*) no capítulo 5.

Findado o percurso de contextualização da concepção de “jogo” na Educação Física brasileira, passando por textos teóricos – oriundos da pedagogia do esporte ou não –, resta ainda inserir uma leitura filosófica do que consideramos as obras seminais sobre a temática na área. Este terceiro e último movimento pretende oferecer uma nova leitura de Huizinga e Caillois, especificamente focando na presença da indistinção entre “jogar” e “jogo” nas suas próprias obras e nas suas traduções para o português. Este último movimento se justifica por considerarmos a hipótese de que a indistinção presente na literatura em Educação Física tem como núcleo a herança de ambas as obras seminais.

### ***2.3 As contribuições seminais de Huizinga e Caillois para o jogar***

Tomamos um caminho que, na nossa visão, é necessário para transmitir de uma forma mais adequada o que tem se discutido na literatura em filosofia do esporte sobre o jogar (*play*), pois este movimento nos ajuda a compreender melhor sua distinção para com uma teoria do jogo (*game*). Apresentaremos o que consideramos as concepções seminais sobre o jogar na área da Educação Física brasileira, isto é, as considerações de Huizinga e Caillois, bem como as recepções dessas teorias por parte da comunidade internacional. Este exercício tem como função criar uma inteligibilidade entre ambos os campos, pois avançamos para o que consideramos as principais fontes dessa subdisciplina – no Brasil e durante muito tempo no nível internacional. Em outras palavras, a filosofia do esporte internacionalmente também foi sobremodo influenciada por tais obras, embora no presente momento detenha uma literatura filosófica que distingue o “jogar” do “jogo”, em especial por consequência da influência da obra de Bernard Suits.

Se no início da Parte I contextualizamos a história da filosofia do esporte e, no segundo momento, oferecemos uma leitura sobre o “jogo” na Educação Física brasileira, finalizaremos esse último movimento com tais obras seminais, uma vez estas aproximam um universo conceitual que é comum para ambos os cenários (nacional e internacional). As obras de Huizinga e Caillois são marcos fundamentais para qualquer um que se aventure nos estudos sobre o que no Brasil compreende-se como “jogo”, ou cultura lúdica, brincar, entre outros termos. Ainda, é a partir da distinção entre o “jogar” e o “jogo” que poderemos junto a Suits fazer avançar os argumentos pelos quais esta tese se pretende construir.

Oferecemos uma contemplação rápida das densas e importantes obras de Huizinga e Caillois. Apresentaremos apenas a descrição do que identificamos como uma dupla

ambiguidade presente nas suas principais contribuições para o campo da Educação Física brasileira, uma por consequência das traduções em língua portuguesa e outra pela indistinção entre “jogar” e “jogo” dentro dos seus próprios escritos originais. Nos abstermos de analisar com maior profundidade ambas as obras, porque tal exercício fugiria do escopo desta tese e não seria útil na formulação do nosso argumento. Ademais, interessa-nos aqui não as definições, caracterizações ou conceitos específicos de cada autor, mas identificar um uso específico de suas obras pela literatura da área no cenário nacional.

### 2.3.1 Notas sobre Huizinga

Uma das maiores contribuições para a literatura sobre o jogar (*play*) é a obra de Huizinga, *Homo Ludens* (1949). Não há dúvidas de que seu famoso livro, publicado pela primeira vez em 1938<sup>47</sup>, é amplamente reconhecido na filosofia do esporte. Por outro lado, na Educação Física brasileira tal obra é tomada como uma fonte inquestionável. Acreditamos que para tentarmos compreender o “jogo”, bem como a indistinção anunciada como premissa, passar por Huizinga é obrigatório. Como Kretchmar (2019) destaca, assim como todo clássico, *Homo Ludens* é um livro fascinante, de leitura e releitura necessárias, no qual sua magia e mistério são acentuados ao observarmos sua própria genealogia<sup>48</sup>. Eis a definição de Huizinga:

Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround

---

<sup>47</sup> A obra original foi publicada em 1938, em holandês. Faremos uso aqui da tradução em língua portuguesa, da Editora Perspectiva, publicada pela primeira vez em 1971 (em mãos a segunda edição de 1977), bem como a tradução em língua inglesa da Routledge e Kegan Paul, publicada em 1949 (usando a original em língua alemã da Suíça de 1944 como consulta). Escolhemos esta versão em língua inglesa porque, como o próprio tradutor principal alerta, ela é resultado da comparação entre a obra original e uma versão em inglês do próprio Huizinga, produzida pouco antes de sua morte. O tradutor ainda alerta que a comparação dos dois textos gerou discrepância e diferenças no estilo, mas que a síntese, que é a tradução em língua inglesa, espera resolver. Utilizamos a tradução em língua inglesa como consulta principal por acreditar que ela, além da maior proximidade e correspondência ao alemão, é uma tradução que tem como pano de fundo as próprias ideias do autor e suas possíveis adequações, o que não ocorre no português.

<sup>48</sup> Em 2020 tivemos a oportunidade de trocar correspondências via e-mail com Scott Kretchmar e devemos a ele uma ótima descrição de *Homo Ludens*, nas suas próprias palavras: “The more I looked into Huizinga and his work, the more I see how unique (and limited) his perspective was. Like all giants, he moved us forward. But like all giants, he did not take us all the way to the promised land”.

themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means (1949, p. 13)<sup>49</sup>.

Reid (2012) identifica dois movimentos no texto de Huizinga. Na caracterização anterior, o autor tenta definir, por uma *via negativa*, o que é o jogar (*play*) – similar ao método que filósofos medievais usavam para descrever Deus. Nesse método de definição procura-se basicamente determinar algo a partir daquilo que este não é. Nesse sentido, jogar (*play*) não é necessário, sério, ordinário, produtivo. Por outro lado, por diversas vezes Huizinga (1949) é enfático em seu texto, enaltecendo que o jogar é uma atividade voluntária e que na sua essência encontra-se o divertimento. Huizinga também nos fornece uma segunda definição:

[...] play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is "different" from "ordinary life" (1949, p. 28)<sup>50</sup>.

Huizinga caracteriza, de diversas formas ao longo do texto, o jogar (*play*). Este, além de ser uma ocupação voluntária, tem a diversão como seu elemento essencial, é livre, tem tensão, é dotado de intervalos fixos, cria ordem e é ordem, está entre os dois pólos da frivolidade e o êxtase, é organizado a partir de regras, tem um fim em si mesmo, gera tensão, incerteza, imprevisibilidade, sensação de arrebatamento, entre outras características. A variedade de características atribuídas ao fenômeno do jogar (*play*) contribuiu para que duras críticas fossem deferidas ao autor. Suits também definiu esse fenômeno em seu ensaio *Words on Play* (1977), e justifica sua iniciativa especificamente: “[...] chiefly because a definition is a kind of restriction or limitation, and I believe that, ever since Huizinga began to find play under nearly every rock in the social landscape, quite a bit too much has been made of the notion” (SUITS, 1977, p. 17)<sup>51</sup>.

---

<sup>49</sup> Na tradução em português, “Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes” (HUIZINGA, 1977, p. 16).

<sup>50</sup> Em Huizinga: “O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (1977, p. 33).

<sup>51</sup> Em Suits: “[...] sobretudo porque uma definição é um gênero de restrição ou limitação, e creio que, desde que Huizinga começou a encontrar o lúdico praticamente em cada recanto da paisagem social, tem-se abusado, de certa maneira, desta noção” (2017, p. 284).

As críticas a Huizinga são muitas na filosofia do esporte, e nos ajudam a contextualizar sua obra quanto à indistinção entre “jogar” e o “jogo”. Na língua portuguesa identificamos uma dupla ambiguidade no termo “jogo” como apresentado pela tradução. Primeiro, por uma das ambiguidades se entende a problemática já apontada anteriormente, referente à tradução para a língua portuguesa, mencionada por outros autores como Azevedo e Gomes Filho (2011), Azevedo (2012), Ferreira (2008), Zimmermann e Morgan (2011), mas não exploradas por muitos outros (BRUHNS, 1996; FREIRE, 2002; FREIRE; SCAGLIA, 2003; SCAGLIA, 2003; GRILLO; RODRIGUES; NAVARRO, 2019).

As confusões apresentadas pela tradução em língua portuguesa podem ser facilmente identificadas. Por exemplo, em trechos como: “O jogo é fato mais antigo que a cultura [...]” (HUIZINGA, 1977, p. 3) ou “O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária [...]” (HUIZINGA, 1977, p. 33), na versão que foi desenvolvida diretamente em língua inglesa pelo próprio autor, este utilizou o verbo *to play*. Assim, o substantivo masculino “jogo” é utilizado para traduzir o verbo transitivo direto “jogar”.

Por outro lado, a segunda ambiguidade é a própria utilização de conceitos sobrepostos, o que Huizinga (1949) faz mesmo na língua inglesa. Segundo Carlson (2011), quando descrevendo o jogar (*play*), Huizinga falha em distinguir com clareza dois aspectos da experiência vivida. O jogar pode ser compreendido como uma forma de fazer algo ou uma forma de experiência; ou seja, pode ser tanto concebido como uma atitude quanto uma atividade. Nas próprias definições anteriormente citadas, percebemos que Huizinga congrega na mesma definição aspectos associados a experiências junto a características de atividades. Dessa forma, dada essa segunda ambiguidade na obra do autor, é difícil encontrarmos exemplos de jogos (*games*) que não se deem no jogar (*play*) e vice-versa.

Como é facilmente identificável, o substantivo masculino “jogo” parece não corresponder ao fenômeno o qual Huizinga (1977) se propõe investigar, isto é, o jogar (*play*). Tal indistinção transcende os limites de tradução e se encontra no original em inglês. De modo que as observações anteriores possam ser interpretadas como desnecessárias, julgamos tal posicionamento ingênuo. Do ponto de vista filosófico, a obra de Huizinga, por ser tão influente na literatura em Educação Física no Brasil, colabora para a premissa sobre a qual esta tese foi concebida. Ademais, quando não conseguimos compreender tais fenômenos de forma distinta, somos direcionados a um terreno ambíguo, no qual corre-se o risco de se ofuscar as aproximações e distanciamentos entre ambos.

### 2.3.2 Notas sobre Caillois

A rápida disseminação dos trabalhos de Huizinga na comunidade acadêmica internacional também se deve às críticas e avanços recebidos pela obra *Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem* (1990)<sup>52</sup> de Roger Caillois. Embora inúmeros elogios sejam desferidos ao autor de *Homo Ludens*, Caillois adverte que é uma obra “[...] contestável na maioria das suas afirmações, [mas que] não deixou de abrir vias extremamente fecundas para a pesquisa e para a reflexão” (1990, p. 23). Aqui, focaremos na sua taxonomia, demonstrando de forma breve como não se oferece uma clara distinção entre o “jogo” e o “jogar” na obra do autor. Em grande medida, Caillois tem conclusões similares às de Huizinga, embora algumas diferenças entre os dois possam ser marcadas pelas críticas desferidas pelo primeiro ao segundo. Para Caillois (1990), a definição de Huizinga é muito ampla e muito restrita ao mesmo tempo.

Por ampla, Caillois se refere à inclusão do segredo e do mistério na definição de Huizinga. Por outro lado, o autor adverte que a omissão de Huizinga para com os jogos de azar deixou a definição demasiado restrita. Para esse autor, o “[...] jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras*. Essa liberdade de ação do jogador, essa margem concedida à ação, é essencial ao jogador e explica, em parte, o prazer que ele suscita” (CAILLOIS, 1990, p. 28).

Ao contrário de Huizinga (1949), a obra de Caillois (1990) ganhou ampla capilaridade não por uma definição, mas por sua taxionomia do “jogo” entendido na forma de quatro elementos: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilynx*. Quando se refere ao *agôn*, Caillois (1990) o define como rivalidade, igualdade de oportunidades criadas artificialmente, para que os adversários possam se confrontar em condições ideais ainda que reconheçam os limites dessa idealização. “O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio”. Ainda, nas palavras de Caillois: “O *agôn* apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar” (1990, p. 35). Vale a ressalva de que para o autor todas essas expressões e manifestações devem estar circunscritas às regras. Na classificação nomeada *alea*, Caillois a utiliza para:

[...] designar todos os jogos baseados, em clara oposição ao *agôn*, numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário. Melhor dizendo, o destino é o único artífice da vitória e esta, em caso de rivalidade,

<sup>52</sup> Também consultamos a versão em inglês (CAILLOIS, 2001).

significa apenas que o vencedor foi mais bafejado pela sorte do que o vencido (1990, p.36).

Os jogos de dados e de roleta figuram-se como ilustrações dessa categoria. Nesses exemplos, podemos perceber a participação inequívoca do acaso, bem como a condição receosa e observadora do jogador. Isto posto, Caillois (1990) faz uma distinção do *alea* com o *agôn*, pois em oposição ao último, não há como treinar ou trabalhar para se tornar mais apto em jogos do tipo *alea*. Segundo Caillois: “O *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* a demissão da vontade, uma entrega ao destino” (1990, p. 37).

Como terceira classificação, o *mimicry* remete à ideia de ilusão, a aceitação temporária de um universo imaginário. Caillois afirma: “Mímica e disfarce são assim os aspectos fundamentais desta classe de jogos [...] o prazer é o de ser um outro ou de se fazer passar por outro” (1990, p. 41). Por fim, o *ilinx* caracteriza-se como uma tipologia que sintetiza:

Aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma brusquidão (CAILLOIS, 1990, p. 43).

Ademais, o autor advoga por uma espécie de estágio dos jogos que ele denomina de *paidia* e *ludus*. A *paidia*, segundo a sua definição, está mais ligada à algazarra e alegria geral. Já o *ludus*, relaciona-se com um maior controle, submissão e comedimento. Caillois define o jogar (*play*) como uma atividade que é essencialmente: livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia (2001, p. 9).

Assim como em Huizinga, na obra de Caillois podemos compreender uma dupla ambiguidade em sua recepção na língua portuguesa. A primeira ambiguidade refere-se à tradução. Por exemplo, em uma das críticas de Caillois (1990) à definição de Huizinga, ele discorda da ausência dos jogos de azar, baseado no fato de que naquela obra o historiador holandês “[...] apresenta o jogo como uma acção destituída de qualquer interesse material [...]” (CAILLOIS, 1990, p. 24). Nota-se aqui uma incompatibilidade com a versão em inglês, pois nesta o autor utiliza o termo *play*: “[...] views play as action denuded of all material interest [...]” (CAILLOIS, 2001, p. 5). Acompanhando Huizinga, Caillois também apresenta a segunda ambiguidade, mesmo nas suas obras em inglês. Segundo Carlson (2011), Caillois não faz qualquer distinção dos termos *play* e *game*, bem como também não os distingue entre atividades e atitudes.

### 2.3.3 Notas sobre Huizinga, Caillois e a filosofia do esporte

Estudar o jogar (*play*) é uma atividade presente por toda a história da filosofia. Desde que nos entendemos enquanto humanidade, jogar tem sido parte das nossas experiências e evolução; de fato, evoluímos sempre jogando e através do jogar (KRETCHMAR, 2005a). Aproximações como essa são vistas por diversas áreas científicas da atualidade, preocupadas com as possibilidades utilitárias que esse fenômeno humano possa proporcionar, considerando os pontos de vista neurocientífico e psicológico. Podemos enxergar no século XX as diversas quebras de paradigma como as ligadas ao corpo, ao gênero, à infância e à educação, assim como também podemos perceber uma explosão nos estudos sobre o jogar. Por outro lado, o jogar também tem servido como *commodity* do trabalho na contemporaneidade. Escritórios super tecnológicos inserem nos turnos de seus empregados um espaço específico para que eles se entreguem às atividades que ofereçam experiências lúdicas de modo a extrair-lhes mais eficiência e produtividade.

O jogar (*play*) é compreendido como uma experiência de pouco valor na nossa sociedade. Como mostra Kretchmar (2005a), por meio de inúmeras pesquisas antropológicas, sociológicas e fenomenológicas, ao longo dos séculos; independentemente das condições, seres humanos dançaram, brincaram e moveram-se *só por fazê-lo*. Contudo, no mundo contemporâneo há um constante movimento em diminuir o valor dessas experiências em comparação ao do trabalho (KRETCHMAR, 2005a).

Feezell (2010) organizou uma taxonomia das pesquisas sobre o jogar (*play*) por diferentes áreas do conhecimento e concepções de estudo. Desse modo, o jogar pode ser compreendido em um dos cinco domínios ontológicos: comportamento, atitude, atividade, experiência significativa e fenômeno ontologicamente distinto. É característica dos estudos na contemporaneidade uma pluralidade de concepções sobre o jogar (FEEZELL, 2010). Os trabalhos de Huizinga e Caillois são identificados pelo autor em mais de um dos cinco domínios, bem como fica claro por Feezell (2010) a importância que ambos os autores destinam para a filosofia do esporte.

Huizinga e Caillois se dedicam a estudar a cultura lúdica de forma ampla, de modo que ambos os termos, jogar (*play*) e jogo (*game*), são recorrentes durante a leitura de suas obras seminais. Contudo, é ao jogar (*play*) que ambos os autores dedicam sua atenção. Ainda que não fossem filósofos, ambos reivindicam características metafísicas do jogar, desenvolvendo estudos culturais e históricos sobre a função desse fenômeno na sociedade (CARLSON, 2010). Na filosofia do esporte, trabalhos como os de Carlson (2010, 2011),

Feezell (2010), Klein (2018), Ryall (2016) ou Reid (2012), para citar alguns, demonstram como Huizinga e Caillois destinam suas teorias fundamentalmente ao universo do jogar (*play*), mas não oferecem avanços no que os autores compreendem como jogo (*game*).

Klein (2018) detecta dois tipos de abordagens presentes nas teorias do jogar (*play*) dentro da filosofia do esporte. Uma delas abarca os estudos de Huizinga e Caillois como uma leitura objetiva do jogar (*play*) e que busca caracterizações. Tal abordagem contrasta-se à compreensão mais “atitudinal” do fenômeno do jogar (*play*). Para a última, o jogar não é uma atividade específica, mas uma atitude, podendo ou não se apresentar em diversas atividades. A distinção entre ambas também é estilística: enquanto a abordagem atitudinal compreende que é possível experienciar o jogar (*play*) em qualquer atividade, autores próximos à abordagem “objetiva” geralmente caracterizam e descrevem os componentes desse fenômeno de forma confusa, e não esclarecem as eventuais atividades envolvidas nesse universo.

A divisão apresentada por Klein (2018) demonstra que na literatura em filosofia do esporte a adesão à abordagem atitudinal é mais frequente, de modo que, em certa medida, as contribuições de Huizinga e Caillois foram substituídas por reflexões de cunho filosófico. Percebe-se ao longo dos anos uma aproximação para com a questão do jogar (*play*) como experiência, focada na vivência do agente e caracterizada como uma fenomenologia do jogar (*play*) (KRECHMAR, 2005a; REID, 2012). Tais estudos seguem uma concepção próxima à de Sokolowski, quando afirma que “[...] nos movemos na atitude fenomenológica, nos tornamos algo como observadores imparciais da cena que passa ou como espectadores de um jogo [...]. Contemplamos os envolvimento que temos com o mundo e com as coisas nele, e contemplamos o mundo em seu envolvimento humano” (2000, p. 57).

A fenomenologia e a filosofia continental, como um todo, são importantes para diversos autores na filosofia do esporte, nas suas empreitadas para compreender o fenômeno do jogar (*play*). Com o predomínio da tradição analítica na filosofia do esporte, que visa fundamentalmente cobrir a análise de conceitos como jogar (*play*), jogo (*game*) e esporte, a fenomenologia e a filosofia continental têm contribuído ao debate trazendo a atenção para a experiência dos jogadores e para o modo plural de participação nessas atividades (MOE, 2014; MARTÍNKOVA, 2015).

A respeito dos autores aqui em análise, Huizinga e Caillois, o Brasil acompanhou o cenário internacional em adotar suas obras e, embora tais abordagens se configurem como seminais, são pouco discutidas sob o ponto de vista filosófico. De fato, ambas são unanimidade nos estudos, envolvendo a temática do lúdico. Suas definições (ou caracterizações) de “jogo” são extremamente difundidas, especialmente na Educação Física,

de modo que diversas subdisciplinas dessa área, como a sociologia do esporte, a educação física escolar, a pedagogia do esporte ou o lazer, recorrem a esses autores de forma contínua.

Todavia, mostramos junto à literatura em filosofia do esporte que a subdisciplina tem se dedicado a compreender o universo do jogar (*play*) por outras chaves de leitura, especialmente as filosóficas. Este movimento tem suas consequências, em especial: a incorporação de uma leitura que distingue o “jogar” do “jogo” (*game*). Dessa forma, nosso percurso até aqui, anunciado como uma contextualização, foi demonstrar como a Educação Física brasileira não detém recursos filosóficos que se dediquem à teoria do jogo em si, pois foca exclusivamente no jogar (*play*). Sendo assim, veremos, na Parte II desta tese, de que forma em Suits podemos encontrar a presença de uma distinção adequada para ambos os fenômenos, bem como os subsídios necessários para uma análise metafísica e axiológica do jogo (*game*).

## **PARTE II**

# **DESCRIÇÃO DAS DEFINIÇÕES DE BERNARD SUITS**

### 3. AS DEFINIÇÕES DE BERNARD SUITS: JOGO (*GAME*), JOGAR (*PLAY*) E ESPORTE

Nascido em Detroit/MI, Estados Unidos da América – EUA, Bernard Herbert Suits (1925-2007)<sup>53</sup> teve como principais interesses de pesquisa os *games* e *gaming*, temáticas pelas quais ele se tornou uma autoridade no assunto. Suits, como é conhecido, frequentou a Universidade de Chicago durante o período em que realizou seu bacharelado e mestrado em Filosofia, movendo-se à Universidade de Illinois para a obtenção do seu doutorado, ambos nos EUA. Sua carreira acadêmica como professor se inicia lecionando na mesma universidade onde realizou seu doutorado, porém Suits construiu sua produção e efetivou a maior parte da sua obra na Universidade de Waterloo, no Canadá, permanecendo ali até a sua aposentadoria.

Acreditamos que uma introdução ao pensamento deste filósofo é urgente, pois Suits é formidável ao nos oferecer um caminho profícuo para avançarmos diante da premissa anunciada nesta tese: oferecermos à literatura em Educação Física no Brasil uma leitura filosófica que distingue o “jogar” de “jogo”, contribuindo para que esta se lance em novos voos metafísicos e axiológicos sobre o último. A obra de Suits é frequente e fundante para a filosofia do esporte, de modo que sua definição de jogar um jogo (*game-playing*) é um vetor central em muito do que se faz atualmente nessa subdisciplina.

Recentemente, a filosofia do esporte conquistou um espaço excepcional, passando a ser parte da *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ao ganhar uma entrada dedicada à subdisciplina. Neste importante espaço de divulgação, Devine e Lopez Frias (2020) apontam Bernard Suits como a figura mais influente da subdisciplina. Isto tanto mostra o desenvolvimento de um campo, academicamente consistente, como o rigor filosófico da obra de Suits. Seu artigo *Tricky Triad: Games, Play, and Sport* (1988), por exemplo, é atualmente o mais citado entre todos os textos do *Journal of the Philosophy of Sport – JPS*. Outro ensaio de sua autoria, *Words on Play* (1977)<sup>54</sup>, aparece na oitava colocação do mesmo periódico.

Existem diferentes formas de acesso aos trabalhos de Suits. O *website* da IAPS destaca em sua aba *Philosophy of Sport Resources* uma seção especial para a obra do filósofo, intitulada *Suits' Articles on Sport & Play*<sup>55</sup>, enquanto a *University of Waterloo* preserva nas suas *Special Collections & Archives*, na coleção *Bernard Suits Fonds*<sup>56</sup>, materiais

---

<sup>53</sup> As informações foram colhidas em *Biographical Information for Bernard Suits* (BALLANTYNE, 2019).

<sup>54</sup> Consultado em 15/04/2020: <https://www.tandfonline.com/action/showMostCitedArticles?journalCode=rjps20>

<sup>55</sup> Consultado em 10/03/2020: <https://iaps.net/resources/philosophy-of-sport-resources/suits/>

<sup>56</sup> Consultado em 10/03/2020: <https://uwaterloo.ca/library/special-collections-archives/collections/suits-bernard-fonds>

acumulados durante os períodos da educação e carreira acadêmica do filósofo. Essa coleção guarda 105 arquivos distribuídos em sete classes diferentes, contemplando desde os escritos da juventude, até rascunhos e notas do que se tornaria sua principal obra *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*<sup>57</sup>, publicada pela primeira vez em 1978. Seu livro passou a ser leitura obrigatória aos interessados em se envolver com a filosofia do esporte. A popularidade da obra se nota na sua tradução recente, nos últimos quatro anos, para as línguas chinesa, polonesa, japonesa e portuguesa, tendo sido a última, realizada em Portugal no ano de 2017.

Onipresente na fortuna crítica em filosofia do esporte, o trabalho de Bernard Suits vem ganhando espaço em círculos filosóficos para além da subdisciplina. Contudo, Kobiela, Lopez Frias e Trivino (2019) indicam que a influência de sua obra não deixa de estimular debates e controvérsias, especialmente devido ao caráter ambicioso do seu projeto filosófico. Em linhas gerais, desde sua definição de jogar um jogo (*game-playing*), Suits se propõe a tensionar questões filosóficas clássicas, relacionadas com a natureza da definição, além do objetivo da filosofia e de uma vida boa (*good life*), elementos já debatidos por filósofos como Platão, Aristóteles, Schelling, Kierkegaard, Wittgenstein, entre outros (HURKA, 2006).

Acreditamos que a obra de Bernard Suits é muito bem-vinda, pois se faz urgente e reveladora, especialmente porque trata de conceitos direta e vastamente utilizados na Educação Física, bem como em outras áreas do conhecimento. Assim, emprestamos da introdução de sua *magnum opus*, escrita por Thomas Hurka: “[...] is wonderfully funny, as befits its topic, games. You read it with a broad smile on you face, punctuated by guffaws: this is laugh-out-loud philosophy. But *The Grasshopper* is also completely philosophically serious, both in what it says and in how it argues for it” (2014, ix)<sup>58</sup>.

### **3.1. Sobre Suits e os jogos (games)**

Alguém que se lance à tarefa de estudar a filosofia do esporte encontra muitas dificuldades ao fazê-lo sem se aprofundar nos trabalhos de Bernard Suits, fundamentalmente na sua definição de jogar um jogo (*game-playing*). Filósofos do esporte têm encontrado na interpretação do autor uma rica contribuição que, embora receba críticas, continua a exercer grande impacto dentro da subdisciplina. A riqueza por trás dos estudos teóricos sobre o jogo

<sup>57</sup> A partir daqui nos referimos à obra como *Grasshopper*.

<sup>58</sup> Em Hurka (2017, p. 7): “[...] é maravilhosamente engraçada, como convém ao assunto em causa, os jogos. Lê-se com um sorriso na cara e uma ocasional gargalhada: é filosofia divertida. Mas A Cigarra Filosófica é também de uma total seriedade filosófica, quer no que afirma quer no modo como argumenta a favor disso.”

(*game*) na filosofia do esporte atual deve muito ao último século, pois nesse período a subdisciplina passou a compreender duas concepções distintas sobre a metafísica dos jogos: uma formulada pelo filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein e outra por Bernard Suits.

A definição de Suits é uma resposta à afirmação de Wittgenstein de que não é possível definir os jogos (*games*). Nas suas *Investigações Filosóficas*, Wittgenstein (1999) desafiou a tradição filosófica que entende significado como representação (algo exterior à proposição, locado no mundo ou na consciência), movendo-se para uma visão que toma esse significado como o cerne da investigação (BILETZKI; MATAR, 2018). Para Wittgenstein, enquanto podemos esclarecer conceitos, como verdade, justiça ou jogos, não podemos defini-los. O filósofo identificou, atrás de cada delimitação, a forma platônica de recorrer a uma essência. Para tanto, um dos principais exemplos para justificar sua teoria foi o jogo, de modo que sobre ele Wittgenstein escreve:

§66 - Consider, for example, the activities that we call “games”. I mean board-games, card-games, ball-games, athletic games, and so on. What is common to them all? a Don’t say: “They must have something in common, or they would not be called ‘games’” a but look and see whether there is anything common to all. a For if you look at them, you won’t see something that is common to all, but similarities, affinities, and a whole series of them at that. To repeat: don’t think, but look! [...] §67 - I can think of no better expression to characterize these similarities than “family resemblances”; for the various resemblances between members of a family a build, features, colour of eyes, gait, temperament, and so on and so forth a overlap and criss-cross in the same way. a And I shall say: ‘games’ form a family<sup>59</sup> (2009, p. 36);

Segundo Wittgenstein (2009), os jogos (*games*) se assemelham, como os membros de uma família. Embora compartilhem uma pluralidade de características, não há entre familiares algo – ou conjunto de características – comum a todos. Corroborando a versão dos jogos como membros de uma família, muitos autores defendem a impossibilidade de capturar o que eles são – embora seja importante destacar que muitas vezes eles estejam

---

<sup>59</sup> Novamente, é importante fazer uma observação sobre a tradução para a língua portuguesa das obras aqui utilizadas. Wittgenstein coteja seus exemplos de jogos referindo-se a *games*, motivo pelo qual a crítica suitiana ganha capilaridade no universo da filosofia do esporte. Neste sentido, podemos utilizar a tradução para a língua portuguesa, sem comprometer a ideia central: “§66 - Considere, por exemplo, os processos que chamamos de “jogos”. Refiro-me a jogos de tabuleiros, de cartas, de bolas, torneios esportivos etc.. O que é comum a todos eles? Não diga: ‘Algo deve ser comum a eles, senão não se chamariam jogos – mas veja se algo é comum a todos. – Pois, se você os contemplar, não verá na verdade algo que seja comum a todos, mas veja semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles. Como disse: não pense, mas veja! [...] §67 – Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que com a expressão ‘semelhanças de família’, pois assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento, etc., etc. – E digo: os jogos formam uma família.” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52)

mais induzidos a investigar o jogar (*play*). As ideias de Wittgenstein também semearam interessantes abordagens sobre o “jogo” na Educação Física brasileira<sup>60</sup>.

Foi exatamente *contra* a constatação da impossibilidade de definir os jogos que Bernard Suits se mobilizou. Não somente contrário ao filósofo austríaco, Suits notou que embora reconheça a impecabilidade de seu conselho – “não pense, mas veja!” –, quando tratou de jogos, Wittgenstein *viu* muito pouco. Ao apresentar as condições necessárias e suficientes para jogar um jogo (*game-playing*), Suits não só defendeu uma definição dos jogos (*games*), mas desferiu um golpe certo contra Wittgenstein (HURKA, 2014). Para diversos autores, seu trabalho é considerado uma peça formidável de boa filosofia analítica (HURKA, 2014; KRETCHMAR, 2014b; RYALL, 2016), de modo que Suits encontrou o que é comum entre os jogos porque foi mais profundo e abstrato que Wittgenstein (HURKA, 2019b). Com efeito, sua análise dos jogos “[...] provides a textbook example of the kind of careful, systematic, logic-based thinking that characterizes much analytic work” (KRETCHMAR, 2014b, p. 43)<sup>61</sup>.

Sua famosa definição é de que “[...] playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles” (SUITS, 2014, p. 43)<sup>62</sup>. Suits também oferece uma definição<sup>63</sup> mais completa:

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusive goal], using only means permitted by the rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude] (2014, p. 43)<sup>64</sup>.

Primeiramente formulada por Suits (1966), sua definição de jogar um jogo (*game-playing*) tem sido amplamente aceita e estudada na filosofia do esporte. Embora não seja

---

<sup>60</sup> Reafirmamos, portanto, que compreendemos os esforços de Scaglia (2003) e Leonardo, Reverdito e Scaglia (2009) como associados a uma taxonomia dos “jogos coletivos” como uma família, influenciados por Wittgenstein. Estes autores são pioneiros em explorar essa concepção de “jogo” na pedagogia do esporte e Educação Física brasileira.

<sup>61</sup> Tradução: “[...] fornece um exemplo clássico do tipo de pensamento cuidadoso, sistemático e baseado em lógica que caracteriza muitos trabalhos analíticos.”

<sup>62</sup> Em Suits (2017, p. 82): “[...] jogar um jogo é procurar voluntariamente superar obstáculos desnecessários.”

<sup>63</sup> Antes de fornecer suas duas definições principais já mencionadas, Suits (2014) havia proposto mais um esclarecimento. Nota-se que as três definições detêm o mesmo sentido. De fato, não perderíamos nada ao adotarmos tal definição, pois a única diferença daquela (expandida) para esta é a substituição da frase “[...] to play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs [...]” (p. 36) por “To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [...]” (p. 43).

<sup>64</sup> Em Suits (2017, p. 82-83): “Jogar um jogo é procurar alcançar um estado de coisas específico [fim prelusório], usando apenas meios permitidos pelas regras [meios lusórios], sendo que as regras proíbem o uso de meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes [regras constitutivas], e aceitando-se as regras somente porque estas tornam possível essa actividade [atitude lusória].”

isenta de críticas, ela tem sido um eixo para, virtualmente, todas as discussões dentre os filósofos do esporte sobre a natureza dos jogos (*games*) (CARLSON, 2014). Isto se dá, dentre outras características, porque Suits apresenta quatro condições necessárias e suficientes<sup>65</sup> para se jogar um jogo: fim prelusório (*prelusory goal*), meios lusórios (*lusory means*), regras constitutivas (*constitutive rules*) e atitude lusória (*lusory attitude*). Muitos autores como Hurka elogiam a definição de Suits, por nos mostrar como as atividades que tomamos por jogos são compatíveis com sua definição mesmo quando muito diferentes, devido à sua coerência interna:

His analysis can do this in part because it itself is unified, with internal connections between its parts. [...] Its third part, the lusory attitude, refers internally to its second part, the rules, because it involves an attitude *to* the rules, one of accepting them in order to make an activity possible. Its second part likewise refers internally to its first, because the rules concern means *to* the prelusory goal, by forbidding efficient ones to it. Its parts are therefore nested, the first about a goal within the second about rules and the second about rules within the third about your attitude. These relations enable Suits to give his brief summary statement, about voluntary overcoming unnecessary obstacles. They also give his analysis an impressive unity and even beauty, since it combines three elements - a goal, rules, and an attitude - into a coherent, integrated whole (2019b, p. 16)<sup>66</sup>.

Explicaremos cada um desses elementos, utilizando para isto exemplos do meio esportivo. Na versão reduzida de sua definição, Suits (2014) demonstra a imposição de se admitir obstáculos desnecessários para se jogar um jogo (*game-playing*). Sendo todos os jogos (*games*) atividades direcionadas a fins, estes obstáculos desnecessários só existem em relação a tais fins. Nesse sentido, a definição dos jogos de Suits engloba diretamente aquilo que ele chamou de fim prelusório (*prelusory goal*), o primeiro elemento que descreveremos.

Por exemplo, o fim prelusório (*prelusory goal*) do golf é colocar uma bola dentro de um buraco, já o do futebol americano é conduzir uma bola oval até um espaço retangular atrás da equipe adversária e, por sua vez, o do basquetebol é fazer com que a bola passe por

---

<sup>65</sup> Por condições necessárias e suficientes, recorremos à explicação de Ryall (2016) de que a filosofia analítica compreende que palavras podem ser definidas de acordo com condições necessárias e suficientes. Para essa autora, a definição de jogos de Suits é suficientemente estreita para excluir aquilo que não são jogos da definição, ao passo que é necessariamente ampla para acomodar tudo e somente o que se considera como jogo.

<sup>66</sup> Tradução: “Sua análise pode fazer isso em parte porque ela mesma é unificada, com conexões internas entre suas partes. [...] A sua terceira parte, a atitude lusória, refere-se internamente à sua segunda parte, as regras, porque envolve uma atitude *para* com as regras, de aceitá-las para tornar uma atividade possível. A sua segunda parte, da mesma forma, se refere internamente à sua primeira, porque as regras dizem respeito aos meios *para* o fim prelusório, proibindo-lhe os eficientes. Suas partes são, portanto, aninhadas, a primeira sobre um fim dentro da segunda sobre regras e a segunda sobre regras dentro da terceira sobre sua atitude. Essas relações permitem que Suits dê sua breve declaração resumida sobre a superação voluntária de obstáculos desnecessários. Eles também conferem à sua análise uma unidade impressionante e até uma beleza, pois combina três elementos - um fim, regras e uma atitude - em um todo coerente e integrado.”

um aro circular há 3,05 metros de altura. Para Suits (2014), tomando aqui uma interpretação recorrente, o fim prelusório pode ser atingido sem que o agente esteja participando do jogo (*game*). Mas pensemos nesses mesmos esportes e em como são praticados geralmente. Seria extremamente difícil assistir atletas profissionais carregando a bola com as mãos até o buraco do golf, atravessando o campo a cavalo em direção à área de *touchdown* ou utilizando uma escada para colocar uma bola em um aro circular a 3,05 metros de altura no basquete. Percebemos aqui que os fins de cada uma dessas modalidades esportivas poderiam ser atingidos por uma miríade de possibilidades. Assumir as estratégias anteriores não condiz com os comportamentos adotados por atletas em meio às partidas de cada um desses esportes – embora isto não signifique que outras formas perspicazes, intrigantes e “incomuns” de se chegar aos fins dos jogos não sejam vistas frequentemente no esporte profissional.

Além do fim prelusório, Suits menciona mais dois fins: o fim lusório (*lusory goal*) e o que ele chamou de fim lusório da vida (*lusory goal of life*)<sup>67</sup> – retomaremos esse último mais adiante neste trabalho<sup>68</sup>. O fim denominado lusório (*lusory goal*), mesmo não estando presente diretamente na definição, apresenta-se implicitamente. O fim lusório é vencer o jogo, pressupondo<sup>69</sup> o fim prelusório. Nesse sentido, o aceite das regras constitutivas através da atitude lusória (*lusory attitude*) transforma as simples ações como “colocar uma bola em um buraco”, “conduzir uma bola oval até um espaço retangular atrás da equipe adversária” ou “fazer com que a bola passe por um aro circular há 3,05 metros de altura”, respectivamente, em um buraco no golf, um *touchdown* no futebol americano ou uma cesta no basquetebol, respectivamente.

O segundo elemento da definição de Suits, os meios lusórios (*lusory means*), representa as ações possíveis para jogar um jogo (*game-playing*). Utilizando os mesmos exemplos, os meios para atingir os respectivos fins prelusórios do golf, do futebol americano e do basquetebol são aqueles permitidos pelas regras constitutivas (*constitutive rules*). No golf, em ordem de colocar a bola dentro dos buracos, é necessário o uso de um taco, ao iniciar cada jogada a uma distância significativa, e fazê-lo de modo que ao final do jogo se utiliza o

---

<sup>67</sup> Suits se refere a esse fim do seguinte modo: “Finally, the goal of participating in the game is not, strictly speaking, a part of the game at all. It is simply one of the goals that people have, such as wealth, glory, or security. As such it may be called a lusory goal, but a lusory goal of life rather than games” (2014, p. 39). Em Suits: “Por último, o fim de participar no jogo não faz, estritamente falando, de todo parte do jogo. É simplesmente um dos fins que as pessoas têm, tal como a riqueza, a fama, ou a segurança. Como tal, podemos designá-lo como um fim lusório, mas um fim lusório da vida e não dos jogos” (2017, p. 75).

<sup>68</sup> O fim lusório da vida será desenvolvido ao longo da tese.

<sup>69</sup> O fim prelusório e que compõe a definição é o mais simples dos três. Cada um dos outros o pressupõe. Segundo Suits (2014), esse fim é um componente mais elementar da ação de jogar um jogo (*game-playing*). Os outros, por se tratarem de fins mais detalhados, necessitam de mais elementos para serem definidos.

menor número de tacadas possíveis. No futebol americano, os times devem caminhar dez jardas por vez, num total de quatro tentativas, com o direito de passar a bola para frente apenas uma vez, em direção à área retangular atrás da equipe adversária, contra onze atletas oponentes, autorizados a atingir, agarrar ou empurrar de diversas formas o atleta em posse da bola. No basquetebol, para colocar a bola no aro circular a 3,05 metros de altura é indispensável competir contra cinco adversários, sendo que não é permitido carregar a bola, mas conduzi-la quicando; bem como a finalização deve ser com um arremesso ou carregando a bola no ar com um salto em direção ao alvo.

Grande parte da nossa afeição por jogos (*games*) é o fato de eles serem repletos de dificuldades, desafios e obstáculos. Não existem jogos que não os tenham, pois suas diferentes formas de entraves são condições necessárias para que existam. Como bem colocou Kretchmar (2005a), somos criaturas que procuram problemas. Consequentemente, do ponto de vista da coerência interna da definição de Suits, faz-se importante notar que a ineficiência nos jogos é compreendida em relação ao fim prelusório (*prelusory goal*), de modo que essa ineficiência denota os jogos de certa dificuldade a ser superada.

Os obstáculos em um jogo podem se manifestar de diferentes formas, por uma variedade de conteúdos. Podem se exteriorizar na forma de restrição do espaço de jogo, tempo, adversários, para citar alguns. São esses empecilhos que instituem o caráter ineficiente dos jogos (se comparados a outras formas de se chegar ao fim prelusório). Suits esclarece:

I invite you [...] to think of any game at random. Now identify its prelusory goal: breasting a tape, felling an opponent, or whatever. I think you will agree that the simplest, easiest, and most direct approach to achieving such a goal is always ruled out in favour of a more complex, more difficult, and more indirect approach. Thus, it is not uncommon for players of a new and difficult game to agree among themselves to 'ease up' on the rules, that is, to allow themselves a greater degree of latitude than the official rules permit. This means removing some of the obstacles or, in terms of means, permitting certain means which the rules do not really permit<sup>70</sup>. On the other hand, players may find some game too easy and may choose to tighten up the rules, that is, to heighten the difficulties they are required to overcome (2014, p. 40)<sup>71</sup>.

---

<sup>70</sup> Este trabalho não tem por finalidade explorar as possibilidades de usos pedagógicos da definição de Suits (2014). Contudo, essa passagem nos convida a pensar a relação entre os jogos, os constrangimentos e a aprendizagem. Conseguimos perceber na passagem *insights* para estudos nos campos da psicologia e pedagogia do esporte. Além disso, Kretchmar (2005a) explora de maneira exemplar as possibilidades de tal definição para a área através da manipulação dos jogos.

<sup>71</sup> Em Suits (2017, p. 77-78): “Convido-te [...] a pensares num qualquer jogo ao acaso. Agora identifica o seu fim prelusório: romper uma fita com o peito, derrubar um adversário, ou seja o que for. Creio que concordarás que a abordagem mais simples, ligeira e directa ao alcançar desse fim é sempre excluída a favor de uma abordagem mais complexa, mais difícil e mais indirecta. Assim, não é incomum os jogadores de um jogo novo e difícil chegarem a um acordo entre si de modo a «facilitar» as regras, isto é, permitirem-se uma maior margem de manobra do que tem a oficialmente permitida pelas regras. Isto significa eliminar alguns obstáculos ou, falando de meios, permitir determinados meios que as regras na realidade não permitem. Por outro lado, os jogadores

A variedade de conteúdo dos obstáculos dos jogos depende das regras constitutivas (*constitutive rules*) – o terceiro elemento da definição de Suits. Por exemplo, no golf seria uma tarefa extremamente simples colocar uma bola dentro de um buraco, não fosse a necessidade de utilizar para essa tarefa aquilo o que o antigo Primeiro Ministro Britânico Winston Churchill descreveu como “implemento mal concebido para a finalidade”<sup>72</sup>. As regras constitutivas têm exatamente essa função: ao delimitarem os meios, determinam quais comportamentos podem ser utilizados para se praticar aquele determinado jogo (*game*), de modo a implementar obstáculos desnecessários à tarefa de atingir o fim prelusório (*prelusory goal*). As regras constitutivas do salto com vara impõem que os atletas utilizem para cada salto varas de fibra de carbono ou vidro, automaticamente desautorizando qualquer atleta de trazer para a prova um trampolim.

*Grosso modo*, as regras constitutivas têm duas funções: determinar tanto o fim prelusório (*prelusory goal*) como os meios para alcançá-lo. Sendo assim, as regras constitutivas de um jogo (*game*) diferem-se de outras regras constitutivas, presentes em outras atividades, pois carregam no cerne do seu sentido a exigência de que os meios construídos por elas sejam sempre menos eficientes do que seriam na sua ausência. Portanto, Suits define as regras constitutivas<sup>73</sup> como “[...] rules which prohibit use of most efficient means for reaching a prelusory goal” (2014, p. 40)<sup>74</sup>.

Uma vez especificados o fim prelusório (*prelusory goal*) e os meios permitidos para atingi-lo, os jogadores podem alcançar tal fim da forma mais eficiente possível, desde que adotem ações prescritas pelas regras constitutivas (*constitutive rules*). Sendo assim, definem-se os meios lusórios (*lusory means*) como “[...] means which are permitted (are legal or legitimate) in the attempt to achieve the prelusory goals.”<sup>75</sup> (SUITS, 2014, p. 39). Utilizando o próprio exemplo de Suits: um meio extremamente eficiente para atingir o fim prelusório do boxe, que consta ter seu oponente no chão por ao menos dez segundos, é atirar

---

podem achar um certo jogo demasiado fácil e podem decidir apertar as regras, ou seja, aumentar as dificuldades que deles se espera que superem.

<sup>72</sup> Devemos este exemplo a Simon, Torres e Hager (2015).

<sup>73</sup> Na filosofia do esporte é comum distinguir-se três regras: (a) regras constitutivas, responsáveis por sua constituição e que os definem; (b) regras regulativas, que têm como principal função preservar que os meios para atingir o fim prelusório estejam de acordo com as regras constitutivas; e (c) regras auxiliares (ou pré-evento), presentes em jogos institucionalizados como o esporte profissional, como a legislação antidopagem ou as legislações específicas de cada competição.

<sup>74</sup> Em Suits: “[...] regras que proíbem o uso dos meios mais eficientes para alcançar um fim prelusório” (2017, p.78).

<sup>75</sup> Em Suits: “[...] meios que são permitidos (lícitos ou legítimos) na tentativa de alcançar fins prelusórios” (2017, p. 76).

com uma arma de fogo na sua cabeça. Contudo, nos jogos (*games*) só é permitido o uso dos meios prescritos pelas regras constitutivas, sendo a vitória condicionada à observância dos seus agentes para com tais regras. Empunhar uma arma durante uma luta de boxe é um meio mais eficiente de atingir seu fim prelusório, mas a ilegitimidade de tal ação a enquadra no que Suits chamou de meios ilusórios (*illusory means*).

Suits também nos adverte quanto a um segundo tipo de regras, aquelas presentes no *interior* dos jogos (*games*). O autor avalia que tais regras não são importantes para sua definição dos jogos, pois são normas de proficiência e conhecimento de jogo, vez que sua tarefa não é definir jogos “bem jogados”, mas todos os jogos. Regras como essas se referem aos modos de execução ou estratégia utilizadas para se obter melhor desempenho na participação de um jogo. Constantemente vemos técnicos corrigindo o posicionamento tático de seus atletas, ou professores de escolas de esporte demonstrando como executar um determinado movimento. Todavia, um jogador medíocre ainda assim participa de um jogo de futebol, independente do fato de ele executar suas habilidades técnicas e táticas com maestria ou não.

Ao delimitar os meios permitidos para se conquistar o fim prelusório (*prelusory goal*), as regras constitutivas (*constitutive rules*) também indicam o grupo de habilidades (*skills*) que cada jogo (*game*) pretende testar. Com efeito, as regras constitutivas são responsáveis por construir barreiras artificiais mais difíceis de serem superadas do que se não existissem, requerendo um conjunto de habilidades compatíveis com tal dificuldade (TORRES, 2000). Colocado de outra forma, embora as regras constitutivas permitam que através dos meios lusórios (*lusory means*) os jogadores utilizem todas as formas possíveis de se atingir o fim prelusório – através de suas habilidades encarnadas<sup>76</sup> e condicionadas à sua existência movente –, também restringem e *moldam* as formas de comportamento que o desafio presente em cada jogo (*game*) apresenta.

Por último, vale a pena ressaltar que as regras constitutivas não estão presentes somente em jogos (*games*). Submetemos-nos à normatividade de regras constitutivas o tempo

---

<sup>76</sup> Nesse sentido, embora as regras constitutivas constringam as possibilidades de meios para se atingir o fim prelusório, os jogadores podem utilizar-se de todas as suas habilidades para superar os obstáculos desnecessários do jogo. Contudo, é imprescindível perceber que a liberdade presente no jogo não pode se reduzir a uma compreensão cartesiana e reducionista das habilidades. Assim, é necessária uma compreensão holística das habilidades na qual mente e corpo não são separados, mas depreendem uma relação (CAMPOS, 2014), não se reduzindo a descrições mecânicas ou neurofisiológicas. Mais especificamente no caso dos esportes, suas habilidades envolvem um saber prático (*knowing-how*), uma forma na qual o corpo sabe como executar habilidades de uma forma que não pode ser reduzida ao conhecimento proposicional (CAMPOS, 2014). Uma relação encarnada que expressa o entrelaçamento do corpo-sujeito da experiência e as coisas no mundo (MARTÍNKOVA, 2014), como as próprias regras constitutivas e seu simbolismo.

todo, como quando prestamos exames de vestibular: um teste com regras, como a proibição de “colar” do colega ou consultar materiais durante a prova. Contudo, ao contrário dos jogos, os objetivos finais são ingressar na universidade, construir um currículo competitivo com o “mercado” e iniciar uma carreira promissora<sup>77</sup>, pois visam algo “externo” à atividade. Nos jogos, as regras constitutivas (*constitutive rules*) seguem uma outra ordem: são aceitas somente para que o jogo aconteça. Sendo assim, se no vestibular tais regras forem adotadas somente pelo fato de tornarem a atividade possível, então, mais do que prestando vestibular, o aluno estará jogando.

Para que o jogo ocorra e os três elementos anteriores se interconectem, faz-se necessário o último elemento da definição de Suits, a atitude lusória (*lusory attitude*). As regras constitutivas (*constitutive rules*) têm sido referidas como o elemento principal da definição suitiana e, por muito tempo, têm levado o crédito pela originalidade da teoria do autor. Autoras como Reid (2012) afirmam que os outros três elementos de sua definição (fins, meios e atitude lusória) dependem das regras constitutivas para existir. Contudo, há um esforço em analisar, com maior cuidado, outros elementos da obra de Suits presentes na literatura, de modo que há uma ênfase recente direcionada a uma leitura mais profunda do que autores têm evidenciado como um elemento tão central quanto as regras: a atitude lusória (*lusory attitude*) (MCLAUGHLIN, 2008; KRETCHMAR, 2017b).

Este último elemento é descrito por alguns autores como o mais complexo e importante da definição (CARLSON, 2014). A atitude lusória (*lusory attitude*) dá sentido a todos os outros elementos e os conecta, de forma a evidenciar exatamente o que estava em causa no exemplo anterior. Atividades como os exames de vestibular, ou outras, possuidoras de regras constitutivas, são adotadas por finalidades exteriores à própria atividade. Nos jogos (*games*), por outro lado, não há nenhuma *produção* além do próprio jogo. Em outras palavras, os exames vestibulares não são criados simplesmente para que superemos seus obstáculos.

Uma forma de sintetizar a definição de Suits é acompanhar a descrição de Simon, Torres e Hager (2015). Os autores sugerem resumir a definição de Suits, lançando luz nos seus dois elementos principais: (1) regras constitutivas, as quais constroem obstáculos desnecessários para alcançar um fim específico, definindo meios permissíveis e proibidos para atingi-lo; (2) de modo que tais regras são aceitas pelos participantes somente para se enfrentar o desafio criado. Quando resumida dessa forma, podemos admirar mais adequadamente a função específica dos dois principais elementos na definição de jogar um

---

<sup>77</sup> Nesse aspecto, veremos mais à frente a relação entre atletas profissionais e jogar um jogo (*game-playing*).

jogo (*game-playing*): “[...] the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles” (SUITS, 2014, p. 43)<sup>78</sup>.

A atitude lusória (*lusory attitude*) é definida como “[...] the acceptance of constitutive rules just so the activity made possible by such acceptance can occur” (SUITS, 2014, p. 43)<sup>79</sup>. Assim, se as regras constitutivas (*constitutive rules*) têm como função impedir meios mais eficientes de se atingir o fim prelusório (*prelusory goal*), podemos então assumir que a sua singularidade reside na sua restrição à eficiência? Suits diria que *não*, uma vez que, para ocorrer o jogo (*game*), faz-se necessária uma relação entre as regras constitutivas e a atitude lusória. Ao compararmos os jogos a outras atividades da vida cotidiana, também encontramos maneiras de impedir meios mais eficientes de se desempenhar uma ação, ainda que tais atividades se distingam dos jogos. Para elucidar seu raciocínio, Suits dá o exemplo do armamento nuclear e da dor de dente:

Normally the acceptance of prohibitory rules is justified on the grounds that the means ruled out, although they are more efficient than the permitted means, have further undesirable consequences from the viewpoint of the agent involved. Thus, although nuclear weapons are more efficient than conventional weapons in winning battles, the view still happily persists among nations that the additional consequences of nuclear assault are sufficient to rule it out. This kind of thing, of course, happens all the time, from the realm of international strategy to the common events of everyday life; thus one decisive way to remove a toothache is to cut off your head off, but most people find good reason to rule out such highly efficient means (2014, p. 42)<sup>80</sup>.

O exemplo anterior ilustra muito bem a diferença entre os jogos (*games*) e outras atividades. Do ponto de vista da atitude lusória (*lusory attitude*), esta demonstra que evitar meios mais eficientes na vida cotidiana, por resultado de suas consequências, não corresponde ao que Suits indica quando evitamos utilizar meios mais eficientes *somente para* jogar um jogo (*game-playing*). Justamente, os jogos (*game*) são diferentes porque é imprescindível que seus jogadores tenham uma atitude lusória. Por exemplo, no futebol de rua, a calçada não conta como lateral porque está repleta de minas terrestres, assim como no jogo de basquetebol

---

<sup>78</sup> Em Suits: “[...] é procurar voluntariamente superar obstáculos desnecessários” (2017, 82).

<sup>79</sup> Em Suits: “[...] trata-se da aceitação de regras constitutivas somente para que possa ter lugar a actividade tornada possível por essa aceitação” (2017, p. 81).

<sup>80</sup> Em Suits: “Normalmente, a aceitação de regras proibitivas justifica-se porque os meios excluídos, embora sejam mais eficientes do que os meios permitidos, têm consequências ulteriores indesejáveis, na perspectiva do agente envolvido. Por isso, embora as armas nucleares sejam mais eficientes do que as armas convencionais para vencer batalhas, felizmente, persiste ainda entre as nações a perspectiva de que as outras consequências de um ataque nuclear são suficientes para o excluir. Este tipo de coisa, é claro, sucede a toda a hora, seja no domínio da estratégia internacional ou nos eventos comuns da vida cotidiana. Assim, um modo decisivo que o leitor teria de eliminar uma dor de dentes seria cortar a própria cabeça, mas a maioria das pessoas encontra boas razões para excluir um meio tão altamente eficiente como este” (2017, p. 78).

da escola não é permitido segurar a bola e correr com ela porque é uma “batata-quente-basquetebol”. Ao contrário, nessas atividades as regras constitutivas (*constitutive rules*) são aceitas pelos jogadores para que o jogo seja possível. Afinal, “[...] in anything but a game the gratuitous introduction of unnecessary obstacles to the achievement of an end is regarded as a decidedly irrational thing to do, whereas in games it appears to be an absolutely essential thing to do” (SUITS, 2014, p. 41)<sup>81</sup>.

Por último, Suits (2014) também nos fornece uma explicação do que ele entende por *atitude*, a qual nos ajuda a reafirmar uma distinção clara entre o “jogo” e o “jogar” na obra do autor. Mesmo que saibamos que outros autores relacionam o termo “atitude” com o jogar (*play*) (KLEIN, 2018)<sup>82</sup>, o jogar (*play*) enquanto atitude não é sinônimo da atitude lusória (*lusory attitude*). Assim, a atitude lusória se relaciona com a aceitação de um tipo específico de regras (constitutivas), que podem se constituir enquanto uma atividade lúdica e autotélica, mas não se reduz a elas, como afirma Suits:

[...] the rules of games make up a rather special kind of rule, it will be necessary to take account of one more element, namely, the attitudes of game players *qua* game players. I add ‘*qua* game players’ because I not mean what might happen to be the attitude of this or that game player under there or those conditions (e.g., the hope of winning a cash prize or the satisfaction of exhibiting physical prowess to an admiring audience), but the attitude without which it is not possible to play a game. Let us call this attitude, of which more presently, the lusory (from the Latin *ludus*, a game) attitude [...] [it] is the element which unifies the other elements into a single formula which successfully states the necessary and sufficient conditions for any activity to be an instance of game playing (2014, p. 37)<sup>83</sup>.

A distinção entre a atitude lusória (*lusory attitude*) e a atitude de jogar (*play*) é um movimento e, de certo modo, um salto na obra de Suits, porque identifica ambas as atitudes como *logicamente* diferentes (SCHNEIDER, 2001). Ao jogar um jogo (*game-playing*), pode-se participar do jogo sem fundamentalmente ser tomado pela atitude de jogar (*play*) ou, como

---

<sup>81</sup> Em Suits: “[...] em tudo o que não seja um jogo a introdução gratuita de obstáculos desnecessários para se alcançar esse fim é vista como decididamente irracional, ao passo que nos jogos isto parece algo absolutamente essencial” (2017, p. 79).

<sup>82</sup> Segundo Klein (2018), duas são as abordagens contemporâneas sobre o jogar (*play*). Uma, a mais corrente, toma o jogar (*play*) como uma atividade com distintas características. Por outro lado, para a abordagem atitudinal, o jogar é mais uma orientação ou atitude em relação a uma atividade.

<sup>83</sup> Em Suits: “[...] as regras dos jogos constituem um tipo assaz especial de regra, será necessário ter em conta um elemento a mais, nomeadamente, as atitudes dos jogadores *enquanto* jogadores. Acrescento «enquanto jogadores» porque não me refiro ao que poderia ser a atitude desta ou daquele jogador sob estas ou aquelas condições (por exemplo, a esperança de ganhar um prémio em dinheiro ou a satisfação de exibir destreza física perante um público entusiasta), mas à atitude sem a qual não é possível jogar um jogo. Chamaremos a esta atitude *lusória* (do latim *ludus*, jogo) [...] [ela] é o elemento que unifica os outros elementos numa única fórmula que apresenta de maneira bem-sucedida as condições necessárias e suficientes para que qualquer actividade seja um exemplo de jogar um jogo” (2017, p. 73-74).

é comum na literatura em Educação Física no Brasil, sem estar em “estado de jogo”; assim como a experiência de jogar independe do jogo (*game*), como pode ser notado nos gatos quando brincam com novelos de lã.

### 3.2 *Suits e o jogar (play)*

De modo a avançarmos ainda mais na obra de Suits, visando com ele oferecer elementos que sustentem uma resposta à premissa deste trabalho, faz-se necessário nos movermos para sua definição de jogar (*play*). Neste espaço avançamos na descrição da obra de Suits, demonstrando como ele distingue “jogar” e “jogo”, tecendo algumas palavras sobre suas considerações sobre o jogar, já presentes no seu ensaio *Words on Play* (1977). Para conduzir tal investigação, acreditamos que seja fundamental uma observação preliminar, sobre a qual o próprio ensaio em foco expressa comentários.

O termo *play* é utilizado por Suits em seu famoso ensaio *Words on Play* (1977) como um verbo, uma ação, razão pela qual ele utiliza dois exemplos de ações: a contemplação religiosa de Aristóteles e um gato perseguindo sua cauda. Contudo, a tradução da terceira edição de sua obra seminal para a língua portuguesa, intitulada *A Cigarra Filosófica: a Vida é um Jogo?* (2017), pode gerar algumas confusões. A partir da sua segunda edição, *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia* (2014) acompanha-se em seu apêndice uma versão do ensaio produzido pelo autor em 1977. Originalmente publicado como “*words on play*”, este ensaio é traduzido na versão em língua portuguesa como *Algumas Palavras Acerca do Lúdico* (2017). Acreditamos que aqui haja um deslize adotado pelos tradutores, que o próprio autor se esforça para evitar, descrevendo-o como “deslize” justamente porque parece não ter ocorrido aos tradutores uma explicação mais detalhada sobre os motivos e consequências da escolha do termo “lúdico”.

A palavra “lúdico” no português é um adjetivo, sendo assim o Dicionário Michaelis o identifica como “relativo a jogos, brinquedos ou divertimento”, “relativo a qualquer atividade que distrai ou diverte”, “PEDAG relativo a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo”<sup>84</sup>. *Grosso modo*, este é um deslize que o próprio Suits (1977) se poliou para não tomar, porque identificou uma diferença entre “jogar”, “atividades

---

<sup>84</sup> Consultado em 21/04/2020: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=1%C3%BAdico>

autotélicas” e atividades que, como o próprio dicionário nos demonstra, “divertem”. Tomando as próprias palavras de Suits no original:

[...] we should not agree that both Aristotle and the cat are *playing* unless we can first establish the fact that all autotelic activity is play [...] Part of my purpose today is to try to provide enough words on play to persuade you that the identification of play with autotelic activity is at best a stipulation [...] In other words, I regard autotelicity as necessary but not sufficient for an adequate definition of play (1977, p. 118-119)<sup>85</sup>.

Quanto ao caráter divertido do que é lúdico, esperamos que a consulta a um outro dicionário – este de filosofia – seja suficiente para deslocar a ideia inicial adotada pelos tradutores, uma vez que “Qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira. Num sentido mais geral, utiliza-se esse adjetivo para caracterizar uma mentalidade, um comportamento, etc., que parece apresentar um ambiente no qual o real tem estatuto semelhante ao que tem na brincadeira ou no jogo” (DUROZOI; ROUSSEL, 1996, p. 295). Portanto, para Suits (1977), o jogar (*play*) é sempre autotélico; embora essa seja uma condição necessária para a sua definição de jogar, não é suficiente nos termos da filosofia analítica. Sendo assim, confundir o jogar (*play*) com o lúdico pode ser problemático, ao menos se tomarmos o ponto de vista de Suits, pois significaria igualá-lo a qualquer atividade autotélica.

Essa distinção de Suits é crucial para sua teoria, e a exploraremos adiante. No momento, exige-se tal observação porque necessitamos ter em mente o posicionamento do filósofo, uma vez que, no mesmo ensaio, Suits critica aqueles que chamou de praticantes da *paidia*, ou “paidiatras”, termo que significa diversão no grego. Assim se esclarece também uma diferença para Caillois, pois para este autor os jogos se organizam em dois pólos antagonistas, de modo que em uma das extremidades há “[...] um princípio comum de divertimento, de turbulência, de improvisação livre e de alegria despreocupada, por onde se manifesta uma certa fantasia incontrolada que pode ser designada com o nome de *paidia*” (2017, p. 47). Nota-se que Suits não descarta o caráter divertido do jogar (*play*), tampouco seu caráter autotélico, que é uma condição necessária à sua definição. Sua crítica se destina à aceitação de *todas* as atividades autotélicas e divertidas dentro do conceito de jogar (*play*).

---

<sup>85</sup> Em Suits: “[...] não deveríamos concordar que tanto Aristóteles como o gato se entregam a um acto *lúdico*, a menos que possamos primeiro estabelecer que toda actividade autotélica é lúdica. [...] Em parte, a razão de estar aqui hoje é para tentar falar-vos de que a identificação entre o lúdico e a actividade autotélica é, na melhor das hipóteses, estipulativa. [...] Por outras palavras, considero que a autoteleicidade é necessária mas não suficiente para uma definição adequada do lúdico” (2017, p. 286-288).

Como vimos anteriormente, Suits observa e demarca a distinção entre jogo (*game*) e jogar (*play*), como nenhum outro filósofo. Este movimento na sua obra é fundamental para compreendermos as bases de sua filosofia, já que para o autor ambos os fenômenos são passíveis de investigação por lentes de leitura diferentes:

It has seemed intuitively obvious to many writers on the subject that games are subspecies of play, and it will be instructive to see why that intuition is false [...] We can begin to see what play is like, I believe, precisely by seeing how it is *unlike* games (SUITS, 1977, p. 119-120)<sup>86</sup>.

Escolhemos iniciar com sua definição de jogo pois o próprio autor afirma que sabe mais sobre jogo (*game*) do que sobre jogar (*play*) (SUITS, 1977). Embora este movimento não seja comum em outras chaves de leitura, Suits adverte para o fato de que talvez seja através do primeiro que melhor compreendemos o segundo. Assim, na passagem anterior, por *unlike*, Suits quer dizer “[...] the apparently outrageous assertion that there is no logical relation whatever between playing and playing games” (1977, p. 120)<sup>87</sup>. Outros autores como Meier (1981, 1988), Schneider (2001) e Morgan (2008) teceram comentários pertinentes a este respeito.

A confusão em compreender ambos os fenômenos anteriormente citados de forma distinta não é exclusividade da língua portuguesa. Meier (1981) identifica tal ambiguidade na língua inglesa e aponta que na literatura é comum haver uma concepção “contínua”. Por exemplo, ao indicar o que os atletas do handebol estão fazendo durante uma partida profissional, é comum dizer *playing handball*. Suits nos demonstra como o uso habitual de uma palavra, embora metaforicamente ilustre uma série de eventos e nos seja útil na vida cotidiana, filosoficamente tal uso merece um pouco mais de atenção para o sentido que produz. Na realidade, para este caso, a expressão *to play a game* pode ser substituída por outras expressões que seriam mais coerentes, como *to perform*, *to operate* ou *to participate*. Tais substituições podem ser feitas sem perdermos o significado latente do objeto diante de nós, pois não há uma relação *lógica* entre *playing* e *playing a game* para Suits. Trata-se de duas entidades distintas, como adverte Suits:

---

<sup>86</sup> Em Suits: “A muitos autores que escrevem sobre o assunto pareceu intuitivamente óbvio que os jogos são uma subclasse das actividades lúdicas, e ser é instrutivo ver por que razão essa intuição é falsa. [...] Podemos começar a ver que o lúdico é, creio, precisamente vendo em que medida ele *difere* dos jogos” (2017, p. 288).

<sup>87</sup> Em Suits: “a asserção aparentemente escandalosa de que não há qualquer conexão lógica entre a ação lúdica, ou o joguetar, e jogar jogos” (2017, p. 288).

In contending that playing and playing games are logically independent, I mean that, even though game-playing very often *is* playing, one cannot conclude that *because* x is an instance of playing that x is therefore an instance of game playing, and also that one cannot conclude that *because* y is an instance of game playing that it is therefore an instance of playing (1977, p. 120)<sup>88</sup>.

A distinção apresentada por Suits é imperativa por dois motivos: primeiro porque está em causa desenvolver aspectos da sua teoria que não foram explorados no *Grasshopper* diretamente. Segundo, novamente Suits tenta definir uma atividade tomada por muitos como indefinível. Contrário aos princípios de Wittgenstein, sua proposta é avançar e defender uma definição de jogar (*play*), em oposição aos que ele sarcasticamente chamou de “wittgensterianos terminais” (SUITS, 1977).

No mesmo ensaio, Suits também destina duras críticas a Huizinga. Suas razões são “[...] chiefly because a definition is a kind a restriction or limitation, and I believe that, ever since Huizinga began to find play under nearly every rock in the social landscape, quite a bit too much has been made of the notion” (SUITS, 1977, p. 117)<sup>89</sup>. De um modo geral, o estilo de Suits não se opõe somente a Huizinga e Wittgenstein. A maior parcela dos filósofos do esporte, embora encontre em Suits um estimulante e provocativa fonte de investigação, não desenvolve estudos que busquem definições concretas. Por exemplo, Feezell (2010) se direciona como uma resposta ao ensaio provocativo de Suits, demonstrando a diversidade de abordagens para com o jogar (*play*). Pode-se dizer que, de modo geral, filósofos do esporte optam por abordagens mais próximas da filosofia continental quando tratam do jogar (SCHMITZ, 1988; ESPOSITO, 1988; ZIMMERMANN; MORGAN, 2011; REID, 2012).

A ideia de que o jogar (*play*) é uma atividade autotélica é absoluta entre filósofos. Segundo Abbagnano (2010), o conceito de jogar<sup>90</sup>, como uma atividade autotélica, permaneceu substancialmente inalterado na história da filosofia. Ao jogar, envolvemo-nos em uma ação que tem valor em si mesma, sem um fim utilitário (*télos*). Muitos filósofos exemplificam suas afirmações recorrendo ao jogar animal ou dos bebês, isto é: atividades isentas de *produção*, *funcionalidade* ou *instrumentalidade*. Os impulsos que movem os animais e os bebês para tal experiência parecem ser de outra ordem, se comparados a outros

---

<sup>88</sup> Tradução: “Ao arguir que jogar e jogar jogos são logicamente independentes, quero dizer que embora jogar um jogo muitas vezes *seja* jogar, não se pode concluir que *porque* x é um exemplo de jogar que x é, consequentemente, um exemplo de jogar um jogo, da mesma forma que não se pode concluir que *porque* y é um exemplo de jogar um jogo, consequentemente é um exemplo de jogar.”

<sup>89</sup> Em Suits: “[...] sobretudo porque uma definição é um género de restrição ou limitação, e creio que, desde que Huizinga começou a encontrar o lúdico praticamente em cada recanto da paisagem social, tem-se feito um bom tanto demasiado da noção” (2017, p. 284).

<sup>90</sup> Embora o verbete no *Dicionário de Filosofia* de Abbagnano (2010) seja “Jogo”, o que o filósofo reproduz é uma abordagem sobre o jogar (*play*).

como o da fome. Nas palavras de Aristóteles, “[...] as atividades desejáveis em si são aquelas nas quais nada se busca além do exercício da própria atividade [...]” (1992, p. 200; 1176b, 6).

Filósofos como Aristóteles consideravam as atividades autotélicas superiores a todas as outras, não à toa. O filósofo grego aproximou esse tipo de atividade da felicidade e da virtude (ABBAGNANO, 2010). Para ele, todas as atividades têm uma estrutura teleológica (*télos*) e visam um fim, de modo que este determine o valor da atividade; de tal maneira que Aristóteles enaltece esse aspecto das ações humanas logo na primeira página de sua *Ética a Nicômaco*:

Toda arte e toda indagação, assim como toda ação e todo propósito, visam a um bem; por isto foi dito acertadamente que o bem é aquilo que todas as coisas visam. Mas nota-se uma certa diversidade entre as finalidades; algumas são atividades, outras são produtos distintos das atividades de que resultam; onde há finalidades distintas das ações, os produtos são por natureza melhores que as atividades (1992, p. 17; 1094a,1).

Atividades autotélicas se diferem das outras atividades por serem empreendidas pela satisfação intrínseca que produzem. Bebês brincando com suas refeições ou contemplações estéticas são alguns dos inúmeros exemplos de experiências nas quais o *fim* se encontra na própria satisfação da sua vontade. Sem pagamento, restituição ou finalidade, se levadas ao limite, muitas dessas atividades não fazem o menor sentido; especialmente quando desafiam nossa capacidade *racional* de atribuir necessidades a elas.

Ao contrário de inúmeros filósofos que adotam concepções diretas entre jogar (*play*) e autotelecidade, Suits tenciona tal afirmação ao limite. Esse movimento é importante para sua definição, pois é exatamente esta correspondência direta que ele irá se empenhar para desqualificar, uma vez que está “[...] far from convinced that play is the same as *any* autotelic activity whatever” (SUITS, 1977, p. 118)<sup>91</sup>. Esse artifício metodológico serve como subsídio para sua definição, orientando-o a evitar os mesmos equívocos que autores antes dele tiveram.

Embora negue a correspondência *direta* entre uma atividade autotélica e o jogar (*play*), todas as manifestações do jogar são instâncias de atividades autotélicas; uma vez que Suits “[...] regard autotelicity as necessary but not suficiente for and adequate definition of play” (1977, p. 119)<sup>92</sup>. De acordo com Suits, essa diferença tem a ver com o que ele chama de

---

<sup>91</sup> Em Suits: “[...] longe de me considerar convencido de que o lúdico *seja* o mesmo que *qualquer* atividade autotélica” (2017, p. 285).

<sup>92</sup> Em Suits: “[...] considero que a autotelicidade é necessária mas não suficiente para uma definição adequada do lúdico” (2017, p. 288).

seriedade (*seriousness*), elemento iluminado a partir das observações de Schopenhauer sobre o jogar dos animais.

Para uma definição adequada do jogar (*play*), Suits precisa distinguir este fenômeno das outras atividades autotélicas, de modo a esclarecer o tipo de seriedade em causa. Para tanto, o autor recorre à observação de Schopenhauer – muito citada, mas muito negligenciada – de que o jogar dos animais consiste em um descarregamento de energia supérflua (SUITS, 1977).

Para Suits, jogar (*play*) é um conceito *relativo*. Sempre que jogamos, jogamos *com* alguma coisa; propriedade esta não compartilhada pelos jogos (*games*). Como ilustração, Suits se apropria da analogia entre “escuro” e “claro” para descrever o que entende por jogar; enquanto associa ao jogo uma correspondência com o “azul”. Por mais que queiramos encontrar um oposto de “azul”, não conseguiremos; não encontramos nada oposto a um jogo. Se assim o fosse, quais seriam os opostos de beisebol ou tiro ao alvo? Por outro lado, o mesmo não ocorre com a experiência de jogar. Enquanto alguns azuis são mais claros, outros são extremamente escuros: mas é nítida a impossibilidade de inferirmos que algum deles é *mais* “azul”<sup>93</sup>. A experiência de jogar pode abranger nuances e, do mesmo modo que “claro” e “escuro” se opõem, também essa experiência tem seu oposto, o qual Suits localiza como uma certa forma de *seriedade*. Nas palavras de Suits:

When we use the word “light” of a colour there is a tacit “instead of dark” in our meaning, and, similarly, in the expression “playing *with*” there is a tacit “instead of treating it seriously” in our meaning. So I feel justified in entertaining the following hypothesis about play: playing always means playing with some x or other, although this prepositional addition is not always, and perhaps not even usually, expressed (1977, p. 121)<sup>94</sup>.

Tomemos o último parágrafo mais detalhadamente, em ordem de buscar algum exemplo. Quais atividades caberiam na hipótese apresentada por Suits? No início de seu ensaio, o autor descreve as ações de Johnny, uma criança brincando com seu purê de batatas. Podemos perceber que Johnny não está comendo o purê ou analisando criticamente as características gastronômicas da receita: está brincando. O que isso sugere? Ao estar

---

<sup>93</sup> Ryall (2013) observa que, de fato, poderia se admitir um oposto de “azul” na teoria das cores. Mas poderíamos perguntar por outra “coisa” como o oposto de “livro”.

<sup>94</sup> Em Suits: “Quando usamos a palavra «claro» a propósito de uma cor, há um «em vez de escuro» implícito no que queremos dizer, e, de igual modo, na expressão «brincar *com*» há um «em vez de lhe dar um uso sério» implícito no que queremos dizer. Pelo que creio ter a justificação para considerar a seguinte hipótese acerca do lúdico: brincar significa sempre brincar *com* um dado *x*, embora este acrescimento preposicional não seja sempre, e talvez nem mesmo normalmente, expresso” (2017, p. 291).

brincando com seu purê, Johnny o utiliza de uma forma diferente daquela quando nos envolvemos com atividades “sérias” como se alimentar ou com a qual os críticos gastronômicos “ganham a vida”. Na realidade, Johnny está transfigurando todo o sentido *instrumental* que o purê possui, transformando-o em montanhas, rios e planícies: dissemos então que Johnny está brincando *com* o purê de batatas.

Finalizado o almoço, Johnny vai ao quintal para brincar ainda mais. Ele rola no chão ou imita um avião, de modo que não há necessariamente um *objeto* aparente com o qual Johnny brinca: o que é aquilo que Johnny está brincando *com*, nesse caso? A resposta a essa pergunta também faz parte da compreensão relativa do jogar (*play*) (ou brincar) presente em Suits. Parece que é justamente este o fato de muitas das concepções do jogar encontradas na literatura o associarem de forma direta a atividades autotélicas. Desse modo, para avançar seu argumento, Suits precisa explicar o que ele quer dizer com “jogar *com*”, de modo a distinguir a experiência de jogar (*play*) de qualquer atividade autotélica.

Ao recorrer a Schopenhauer e à experiência de jogar animal como um descarregamento de energia supérflua<sup>95</sup>, Suits (1977) identifica tal concepção como a lógica básica da experiência do jogar. O termo utilizado por Schopenhauer, supérfluo (*superfluous*), corresponde a um termo relativo ao suficiente (*enough*). Utilizando outras palavras, a experiência do jogar animal está associada à utilização da energia de forma suficiente, ou seja, durante atividades *instrumentais* animais. Ao contrário dos humanos, os animais, relacionam-se com suas atividades instrumentais, como busca por abrigo ou comida, de uma forma *suficiente*.

Não compartilhamos a mesma noção de “suficiente” dos animais. Nossa experiência de jogar (*play*) às vezes não se baseia em um gasto de energia supérflua, mas, certas vezes, no próprio uso de energia não supérflua. Suits vê nesse *insight* de Schopenhauer um limite: pois identifica que, nos seres humanos, há uso de energia comprometida para outra atividade (algo não autotélico e instrumental). Nos seres humanos, a experiência de jogar não

---

<sup>95</sup> Freire, também investiga a energia presente na experiência do jogar, especialmente se contrapondo às teorias que compreendem essa energia do ponto de vista da “sobra” enquanto compensação. Recorrendo à antropologia de Arnold Gehlen, Freire identifica a energia da experiência do jogar a partir de um ponto de vista da evolução humana (2002, p. 28-29). Para o autor, “[...] os humanos possuem energia em abundância, porque não a produzem apenas para consumo das necessidades. Ao contrário, produzem um tanto a mais para compensar suas carências. Tais carências, que são faltas naturais, são compensadas quando a energia que sobra em cada um de nós é investida no fomento das representações interiores, na imaginação, no espírito. Daí ser perfeitamente compreensível uma criança pouco se cansar quando brinca, ou um inventor consumir horas de trabalho em seu laboratório sem chegar à exaustão. Ora, fica claro que essa resistência demonstrada nessas horas ocorre porque, no caso da criança, ela recorre não à energia para provimento de alguma necessidade, mas à energia que sobra, que só pode ser utilizada no mundo lúdico, no mundo do jogo ou da arte. [...] No jogo gasta-se energia sem finalidade aparente, pois não há um compromisso a cumprir com a realidade.”

tem somente a ver com *superficialidade*, mas também com *escassez*: “For we now see that the energy expended in play must be either over and above the store needed for instrumental pursuits (Schopenhauer's view), *or else* that it must steal from that store”<sup>96</sup> (SUITS, 1977, p. 123).

Sendo assim, em ordem de avançar para sua definição final, partindo de Schopenhauer, Suits substitui o termo “energia” (utilizado pelo filósofo alemão) por “recurso”, por considerá-lo limitado. Para que o jogar (*play*) humano ocorra, os recursos à disposição podem ser de extrema variedade: desde purês de batata a uma bola. Assim, a partir de uma expansão da concepção de Schopenhauer do jogar animal, Suits formula sua própria definição do jogar (*play*) dos seres humanos: “x is playing if and only if x has made a temporary reallocation to autotelic activities of resources primarily committed to instrumental purposes” (1977, p. 124)<sup>97</sup>.

Aqui, duas observações precisam ser feitas. A primeira e mais óbvia diz respeito ao uso de recursos destinados a fins instrumentais para *novos* fins instrumentais. Se por um lado uma criança pode brincar (*play*) com um livro, transformando-o em um muro de um castelo imaginário, o mesmo livro pode ser utilizado para apoiar uma mesa pensa. Constantemente transformamos a finalidade dos objetos, deslocando seu sentido instrumental para outros.

A segunda observação exige que voltemos à pergunta dos recursos utilizados por Johnny quando vai brincar no quintal. Ao ar livre, Johnny rola no chão quando não imita um avião, de modo que nos perguntamos qual o tipo de recurso direcionado a fins instrumentais ele estaria temporariamente realocando para uma atividade com fim em si mesma? O *tempo*. Para Suits, *qualquer* recurso que tem ou *poderia ter* uma primeira alocação instrumental irá satisfazer o que solicita a definição, assim afirmando:

Well, there is one resource that is always required for every pursuit. This universal resource is time. Whatever it is we wish to do, we are always in need of enough time in which to do it. And in the non-Utopian condition of man that has always existed - and thus in the social context that has produced all of our linguistic usages - the first priority in the allocation of time has been to instrumental activities, basically to the maintenance and betterment of the conditions of existence (1977, p. 125)<sup>98</sup>.

---

<sup>96</sup> Em Suits: “Pois vemos agora que a energia investida no acto lúdico tem ou de estar disponível além das reservas necessárias para as actividades instrumentais (a perspectiva de Schopenhauer), *ou então* tem de ser subtraída a essas reservas” (2017, p. 295).

<sup>97</sup> Em Suits: “x realiza um acto lúdico se e somente se x fez uma transferência temporária, para actividades autotélicas, de recursos originalmente reservados a finalidades instrumentais” (2017, p. 295).

<sup>98</sup> Em Suits: “Bom, há um recurso que se exige sempre em todas as actividades. Esse recurso universal e o tempo. *Seja o que for* que desejamos fazer, teremos sempre necessidade de dispor de tempo suficiente para isso. E na condição não-utópica do ser humano, que sempre foi a sua – e portanto no contexto social que produziu

A definição de jogar (*play*) de Suits é tomada por muitos autores como a concepção dominante na filosofia do esporte (FEEZELL, 2010; SCHMID, 2014). Mesmo assim, diversas críticas têm sido endereçadas à sua concepção. Na conjuntura do seu ensaio *Words on Play* (1977), o filósofo já havia desenvolvido sua noção preliminar de jogar um jogo (*game-playing*), primeiramente demonstrada no seu ensaio *What is a Game?* (1966). Onze anos após sua primeira formulação da definição de jogar um jogo (*game-playing*), sua definição de jogar parece ser mais importante para seu projeto filosófico do que a literatura tem considerado, pois, como nas palavras de Ryall, é uma definição “[...] upon which ‘game-playing’ seems to depend” (2013, p. 45)<sup>99</sup>.

Fica claro, após perpassar descritivamente por ambas suas definições, que, embora trate-se de entidades distintas, por vezes a experiência de jogar (*play*) e o jogo (*game*) se relacionam. Afinal, não poderíamos estar jogando e, ao mesmo tempo, participando de um jogo? Suits explorou essa ligação de forma mais clara no seu artigo *Tricky Triad: Games, Play, and Sport* (1988). Este ensaio é importante para ilustrarmos as sofisticações de sua teoria, pois o próprio autor afirma que mudou sua opinião de forma importante a respeito do jogar (*play*). De fato, em *Words on Play*, Suits deixa o leitor intrigado quando faz o seguinte comentário: o que estaria fazendo Johnny se estivesse brincando com um taco de baseball?

And here I must interrupt myself to insert a parenthetical caution. If Johnny is, for example, playing baseball, we must not say that he is *playing* just by the virtue of the fact that he is playing *with* his baseball. That *with* is a different kind of *with* than the *with* that is required by the definition. For playing the game of baseball *with* a baseball is not a diversion or reallocation of the ball to a secondary use: playing baseball with the ball is the ball’s primary use. In order to illustrate the kind of thing I mean by playing *with*, Johnny would have to be using the ball for the purpose other than baseball, and this other purpose would have to consist in some activity that Johnny would find intrinsically worth while, like seeing how much of the ball he could shove up his nose (1977, p. 124-125)<sup>100</sup>.

Nessa passagem, Suits nos deixa com a sensação nebulosa de que, embora deixe claro o que quer dizer com *playing with*, nem nega nem afirma a relação entre jogar (*play*) e

---

todos os nossos usos linguísticos –, a prioridade máxima na distribuição de tempo cabe a atividades instrumentais, basicamente, à manutenção e melhoramento das condições de existência” (2017, p. 298).

<sup>99</sup> Tradução: “sob qual ‘jogar um jogo’ parece depender”.

<sup>100</sup> Em Suis: “E aqui devo interromper-me para fazer um aviso parentético. Se o Johnny estiver, por exemplo, a jogar beisebol, não devemos dizer que está a *jogar* somente em virtude do facto de joguetar *com* a sua bola de beisebol. Esse *com* é um tipo diferente de *com* do que o *com* que a definição exige. Isto porque o jogar o jogo de beisebol com a bola é o uso primário da bola. Para ilustrar o tipo de coisa que entendo por jogar *com*, o Johnny teria de usar a bola para um fim que não o beisebol, e este outro fim teria de consistir numa actividade que, aos olhos de Johnny, fosse intrinsecamente digna de fazer, como a de ver até que ponto conseguia enfiar a bola no nariz” (2017, p. 297).

jogo (*game*); embora demarque a autonomia de ambas as entidades. De certa forma, se Johnny estivesse jogando baseball, ele não estaria realocando seu *tempo*? Uma vez que, ao menos de uma forma aparente, o *tempo* sempre estará presente. Para tentar solucionar essa passagem, podemos recorrer a Carlson, estudioso de Suits e que se utiliza exatamente do exemplo:

When x plays baseball with a bat, [...] x is not temporarily reallocating these resources from instrumental to autotelic purposes. [...] While baseball bats are not being reallocated from instrumental to autotelic purposes during baseball games x' time is being reallocated. X could be doing the dishes, finishing homework, or working to make money with this time that has been reallocated to play (2017, p. 5)<sup>101</sup>.

Não especificando como Carlson (2017) essa conexão, Suits o faz de uma forma diferente: o grande foco de Suits (1988) neste novo ensaio foi revisitar suas formulações das décadas anteriores sobre o jogar (*play*) e o esporte (formulada primeiramente em 1973), preservando sua definição de jogo (*game*). Para tanto, Suits inicia seu ensaio distinguindo duas formas de jogar (*play*): jogar primitivo (*primitive play*) e o jogar sofisticado (*sophisticated play*). Seu projeto é diferenciar um modo de jogar mais amplo, de modo a acomodar a relação dessa experiência com o jogo. Suits tenta demonstrar que jogos e esportes “[...] are enterprises or institutions [...] in which the exhibition of skill is the paramount consideration [enquanto] in play the exhibition of skill is not the paramount consideration” (1988, p. 1)<sup>102</sup>.

No jogar primitivo (*primitive play*) não há algo pelo qual buscamos além da própria atividade autotélica, nem mesmo as habilidades (*skills*) ou a aprendizagem dessas habilidades. Suits (1988) dá o exemplo de um bebê numa banheira. Enquanto seus pais tentam lhe dar banho, o bebê brinca de bater na água. Sem dúvida, há nessa atividade um *feedback* para cada ação do bebê, de modo que cada ação, de certa forma, lhe satisfaz por si mesma. Contudo, Suits (1988) nos alerta que o bebê não está brincando com a água por qualquer outra coisa, nem mesmo por aperfeiçoar sua batida na água ou realizar um *splash* mais forte. Na realidade, o bebê não sabe o que está fazendo: “[...] and this is the main point I want to make

---

<sup>101</sup> Tradução: “Quando x joga beisebol com um taco, [...] x não está temporariamente realocando estes recursos de propósitos instrumentais para autotélicos. [...] Enquanto tacos de basebol não estão sendo realocados de propósitos instrumentais para autotélicos durante um jogo de basebol, o tempo de x é realocado. X poderia estar lavando a louça, terminando lição de casa, ou trabalhando para ganhar dinheiro com esse tempo que foi realocado para jogar.”

<sup>102</sup> Tradução: “[...] são empreendimentos ou instituições [...] nas quais a exibição das habilidades é de consideração suprema [enquanto] no jogar a exibição das habilidades não é uma consideração suprema.”

about play and skill, the skills learned are not the payoff the baby is seeking” (SUITS, 1988, p. 2)<sup>103</sup>.

Outros autores corroboram com a taxonomia de Suits (1988). Huizinga, autor que enxergou nos animais a experiência de jogar (*play*), traz a nós que: “[...] play and know that we play, so we must be more than merely rational beings, for play is irrational” (1949, p. 3-4)<sup>104</sup>. Schimitz (1979), outro autor que apresenta uma taxonomia das formas de jogar, alocaria o que Suits chamou de jogar primitivo (*primitive play*) no que ele chamou de o modo “menos formal” de jogar, o brincar espontâneo (*frollic play*), identificado nos seres humanos muito novos e em animais. Caillois (2001) denomina essa forma de jogar de *paidia*, uma maneira mais espontânea e não estruturada.

O jogar primitivo (*primitive play*) deixa de ser *somente* uma atividade autotélica, valorizando a aquisição e o uso das habilidades, quando passa ao jogar sofisticado (*sophisticated play*), ou seja: para o jogo. Nas palavras de Suits, nos movemos “[...] from primitive play to sophisticated play, that is, to games, [...]” (1988, p. 2)<sup>105</sup>. Nesse sentido, ao movermos do jogar primitivo ao sofisticado, tentamos voluntariamente superar obstáculos desnecessários.

Consideradas até aqui as definições de jogar (*play*) e jogo (*game*), para que a tríade suitiana esteja completa é necessário contemplarmos sua noção de esporte. Como vimos, na literatura em filosofia do esporte ainda existem algumas nuances na teoria de Suits, especialmente a relação entre estes fenômenos; resguardada sua clara distinção entre ambos e sua corrente aceitação dentro da comunidade. Mesmo assim, a abertura para diálogos filosóficos futuros representa toda a riqueza de sua obra. Suits descortina o labiríntico mundo do “jogo”, lançando luz sobre ele e nos fazendo caminhar.

---

<sup>103</sup> Tradução: “[...] e isso é o ponto principal que eu gostaria de evidenciar sobre o jogar e as habilidades, as habilidades aprendidas não são o resultado que o bebê está procurando.”

<sup>104</sup> Tradução: “[...] jogamos e sabemos que jogamos, então devemos ser mais que meros seres racionais, uma vez que o jogar é irracional.”

<sup>105</sup> Tradução: “[...] do jogar primitivo ao jogar sofisticado, isto é, aos jogos [...]”.

### 3.3 A tríade enganosa (*tricky triad*): Suits e o esporte

Jorge Bento, um importante autor português, filósofo do esporte<sup>106</sup>, com ampla influência na Educação Física brasileira, caracteriza o esporte como um fenômeno polissêmico de realidade polimórfica (BENTO, 2004). Os esportes se formam e se vão ao longo do tempo, de modo que não parece existir uma fórmula comum a todos eles. Afinal, o polo aquático é disputado em piscinas entre 20 e 30 metros de comprimento, uma bola, dois gols e sete atletas para cada equipe, impossibilitados de tocar os pés no chão; enquanto no tiro com arco, cada atleta concentra-se sozinho, sem a interferência direta de adversários, em completo silêncio, posicionado de 30 a 90 metros do alvo.

Como nosso percurso até aqui indicou a definição de jogar um jogo (*game-playing*) desenvolvida por Suits, notar-se-á sua própria relação direta com a definição suitiana de esporte. São os jogos (*games*), não o jogar (*play*), que melhor evidenciam as características essenciais dos esportes. Embora Suits tenha distinguido sua ideia concepção de esporte em dois momentos de sua carreira, há um consenso dos filósofos do esporte em continuar com sua definição original: na qual *todos os esportes são jogos*. A rejeição por parte da comunidade internacional à atualização de Suits pode ser encontrada especialmente nos trabalhos de Meier (1988) e Kretchmar (2005a, 2005b, 2007), para citar alguns.

A primeira definição de esporte formulada por Suits pode ser encontrada em seu ensaio *The Elements of Sport* (1973), no qual o autor ressalta que os elementos presentes nas entidades esportivas são “[...] essentially games” (SUITS, 2007, p. 14).<sup>107</sup> Para Suits (2007), esportes são (1) jogos de habilidades, (2) nos quais essas habilidades são físicas, desde que (3) esses jogos sejam amplamente seguidos e (4) que esse número de seguidores alcance um certo grau de estabilidade. Nos ateremos neste momento aos dois primeiros elementos e à relação metafísica formulada por Suits da articulação entre esporte e jogo (*game*), uma vez que fica clara, do ponto de vista filosófico, a aceitação dos dois últimos elementos da sua definição (amplo seguimento e estabilidade). No capítulo 5, abordaremos as versões contemporâneas do esporte, presentes nas teorias normativas do esporte. Por ora, as formulações desenvolvidas por Suits no período analítico-ontológico bastam.

---

<sup>106</sup> Jorge Olímpio Bento foi professor da Universidade do Porto, Porto, Portugal, atuando na Faculdade de Desporto e lecionando e pesquisando o esporte e a Educação Física e suas relações com a pedagogia, sociologia e filosofia. Por isso o consideramos um filósofo do esporte, mesmo não identificando em sua produção uma interlocução com a comunidade internacional.

<sup>107</sup> Tradução: “essencialmente jogos.”

Suits rejeita sua primeira formulação sobre os esportes em seu famoso ensaio *Tricky Triad: Games, Play, and Sport* (1988). Diferenciando os esportes entre “jogos” e “performances”, Suits reformula drasticamente sua concepção. Nesse sentido, esportes como futebol, voleibol e basquetebol continuam a ser entendidos como jogos (*games*); enquanto ginásticas, salto ornamental e o nado sincronizado passam a ser compreendidos como performances. Os esportes nos Jogos Olímpicos são assim por ele definidos: “[...] competitive events involving a variety of physical (usually in combination with other) human skills, where the superior participant is judged to have exhibited those skills in a superior way. What we are talking about, then, are competitive athletic events” (SUITS, 1988, p. 2)<sup>108</sup>.

A justificativa adotada por Suits na formulação de sua nova taxonomia é a relação desses esportes com as habilidades físicas (*physical skills*). Como vimos anteriormente, as regras constitutivas (*constitutive rules*) são responsáveis por construir barreiras artificiais que criam diferentes formas de habilidades (TORRES, 2000), de modo a dotar os esportes de imensa imprevisibilidade (GARGANTA, 1998; SCAGLIA, 2003; LEONARDO; REVERDITO; SCAGLIA, 2009). Enquanto nos jogos esportivos é fundamental para se vencer a partida a criação de novas habilidades técnicas e táticas para superar os obstáculos do jogo (*game*), nas performances se preza à perfeição na execução de habilidades já existentes. “One is a performance and so requires judges. The other is not a performance but a rule-governed interplay of participants, and so requires not judges but law-enforcement officer, that is, referees” (SUITS, 1988, p. 2)<sup>109</sup>.

As adaptações feitas por Suits sobre a relação entre jogos (*games*) e esporte receberam diversas críticas. Porém, foi com a resposta de Meier a Suits que se iniciou um dos mais famosos debates no campo da filosofia do esporte, tendo como principal interlocutor outro ensaio: *Triad Trickery: Playing, With Sport and Games* (1988). No seu desfecho, Meier (1988) concorda em grande parte com Suits sobre jogar (*play*) e jogo (*game*), embora uma separação seja clara no que se refere ao esporte, pois o autor, como muitos outros, compreende que a primeira formulação do filósofo se manteve adequada e superior à segunda.

O ensaio de Suits (1988) também é importante por nos oferecer uma taxonomia entre a relação entre o jogar (*play*), o jogo (*game*) e o esporte, apresentada por um diagrama de Venn (Figura 2 – mais à frente). À essa relação Suits denominou *tricky triad*, ou a tríade

---

<sup>108</sup> Tradução: “[...] eventos competitivos envolvendo uma variedade de habilidades físicas (usualmente em combinação com outras) humanas, onde o participante superior é julgado em exibir essas habilidades de uma forma superior. Aquilo de que estamos falando, portanto, são eventos competitivos atléticos”.

<sup>109</sup> Tradução: “Um é uma performance e essa exige juízes. A outra não é uma performance, mas uma interação entre participantes governada por regras, não requerendo juízes mas oficiais aplicadores da lei, isto é, árbitros”.

enganosa, como no título de seu ensaio. Ao mostrar três conjuntos em forma de círculos encadeados, o diagrama demonstra a relação entre os três elementos da tríade enganosa, bem como reserva espaço para suas autonomias:

Área 1 – Jogar Primitivo: demonstra aquelas experiências do jogar (*play*) que não são nem jogos (*games*), nem esportes. Atividades desse grupo são descritas como o brincar dos bebês, as quais Suits denominou jogar primitivo (*primitive play*).

Área 2 - Jogar Sofisticado: é a área na qual os círculos do jogar (*play*) e do jogo (*game*) se relacionam. Suits denominou esse tipo de experiência como jogar sofisticado (*sophisticated play*), mas são atividades nas quais as habilidades físicas não são determinantes para o resultado do jogo, como banco imobiliário, *war* ou xadrez.

Área 3 – Jogos não Atléticos Profissionais: corresponde a jogos não atléticos profissionais (*professional nonathletic games*), jogados por propósitos instrumentais e representados por jogadores profissionais de poker ou xadrez.

Área 4 – Performances Amadoras: corresponde a performances amadoras (*amateur performances*), englobando engajamento em atividades como a ginástica de forma autotélica.

Área 5 – Jogo Amador: consiste nos jogos amadores (*amateur games*), vivenciados de forma autotélica, como quando jogamos futebol, basquetebol e handebol por lazer.

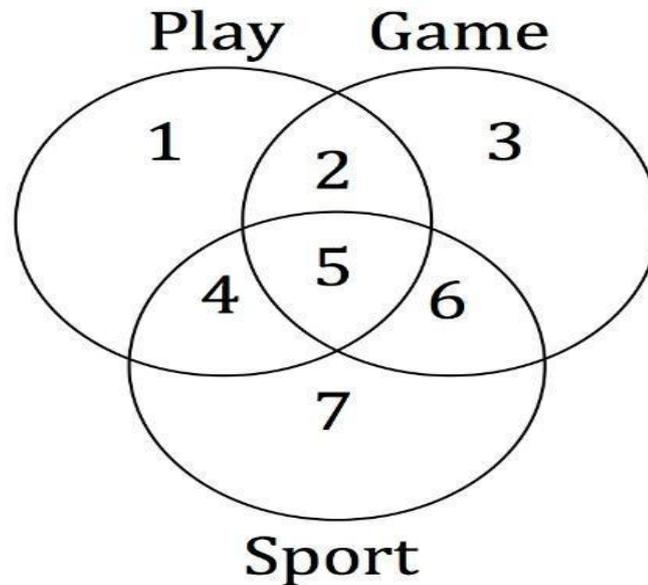
Área 6 – Esporte Profissional: é a intersecção entre o esporte e o jogo (*game*), na qual a experiência autotélica não está presente, isto é: jogos de habilidades físicas (esportes)<sup>110</sup> profissionais (*professional athletics*).

Área 7 – Performances Atléticas Profissionais: representa aquelas atividades que Suits chama de performances esportivas profissionais (*professional athletic performances*), como a ginástica ou o salto ornamental nas Olimpíadas.

---

<sup>110</sup> Substituí o termo “*athletics*” por “esporte”, de forma a preservar o sentido, uma vez que na língua portuguesa o termo “atlético” é um adjetivo e não um nome, como na língua inglesa.

Figura 2. Diagrama de Venn



Fonte: Suits (1988)

Tanto Suits (1988) quanto Meier (1988) acreditam que diagramas de Venn podem ilustrar as relações entre o jogar (*play*), jogo (*game*) e esporte. Meier (1988), como outros autores, concorda com a primeira formulação de Suits (1973) sobre esporte. É importante notar que Suits (1988) chama de jogos amadores aqueles nos quais as habilidades físicas exercem influência direta no resultado do jogo, por estarem conectadas com os fins prelusório e lusório (*prelusory and lusory goals*) da atividade, mas foi Meier quem melhor formulou essa relação:

“[...] all sports possess the same four essential characteristics of games [...] in addition, one significant, distinguishing feature, namely, sport requires the demonstration of physical skills and, as a consequence, the outcome is dependent, to a certain degree at least, upon the physical prowess exhibited by the participants” (1988, p. 13).

Por fim, as características essenciais presentes na elaboração anterior diferenciam os esportes de outros tipos de jogos (*games*) por exigirem o componente físico<sup>111</sup> para sua definição. Dessa forma, dama ou xadrez não se caracterizam como esportes, uma vez que é possível jogá-los por meio de correspondência. As habilidades físicas (*physical skills*) existentes nos esportes se relacionam diretamente com os fins prelusório e lusório (*prelusory and lusory goals*) do jogo que eles são. A definição de Suits (1973) – a mais aceita na

<sup>111</sup> Para mais informações consultar Breivik (2014), Campos (2014) e Martínkova (2014).

filosofia do esporte –, embora detenha dois elementos problemáticos (amplo seguimento e estabilidade), oferece para a filosofia do esporte elementos suficientes para distinguir essa atividade de outras, bem como formula seus elementos metafísicos essenciais, sem os quais as concepções correntes de esporte não seriam possíveis.

Uma vez descritas as definições de Suits sobre o jogar (*play*), o jogo (*game*) e o esporte, avançamos, na próxima parte da tese, para um momento analítico. A Parte III tem como função relacionar as definições apresentadas por Suits com o campo da filosofia do esporte, apontando seus desdobramentos metafísicos e axiológicos, de modo a esclarecer as consequências provocadas pela distinção entre “jogar” e “jogo” presentes na obra do autor e, conseqüentemente, na subdisciplina como um todo.

**PARTE III**

**ANÁLISE DAS CONSEQUÊNCIAS  
METAFÍSICAS E AXIOLÓGICAS DA OBRA  
DE BERNARD SUITS**

#### 4. A METAFÍSICA DO JOGO: SOBRE TESTES E CONVENÇÕES

Metafísica é a abordagem filosófica que se compromete em compreender a natureza das coisas, sejam os fenômenos dispostos no mundo de forma concreta ou os de forma abstrata. Busca explorar o mundo, através de nossa capacidade de atribuir a ele categorias. Antes de nos propormos a desenvolver um estudo específico sobre algum fenômeno, a metafísica se preocupa em analisar tal fenômeno, iluminando-o de modo a descrever seus principais traços. O fenômeno aqui estudado – o jogo (*game*) – não é diferente. Na realidade, a própria teoria de Suits é uma contribuição metafísica do que se trata a experiência de jogar jogos (*game-playing*), tomada a partir da filosofia analítica (REID, 2012). De certo modo, sua definição de jogar jogos nos diz muito sobre o próprio jogo (*game*), sendo sua obra o alicerce sobre o qual a filosofia do esporte tem concebido tal fenômeno.

Neste capítulo, mostramos como a definição de Suits é nuclear para a filosofia do esporte e para a metafísica dos jogos (*games*). A fim de dar corpo à argumentação, trazemos as contribuições de um dos principais filósofos do esporte, Robert Scott Kretchmar, por duas razões: por um lado, a obra de Kretchmar é amplamente influenciada pelos trabalhos de Suits; por outro, tal movimento se justifica uma vez que Kretchmar se apresenta como um dos principais autores a desenvolver estudos sobre a natureza do jogo (*game*), especialmente associando-os a outros temas fundamentais à Educação Física.

Nossa interpretação é que Kretchmar traz novas leituras ao campo da filosofia do esporte, estabelecendo relações interdisciplinares com conceitos já desenvolvidos analiticamente por Suits, bem como insere nesse debate suas próprias contribuições. O modo como Kretchmar o faz é associar à teoria do jogo (*game*) suitiana outras abordagens filosóficas, como a filosofia da linguagem, a fenomenologia, os estudos da evolução humana e o que ele denomina antropologia filosófica. Relaciona assim os métodos filosóficos analítico e continental, sendo um dos poucos filósofos do esporte que se preocupam com tal associação (KRETCHMAR, 2014b).

Este capítulo se divide em sete momentos. Primeiro, retomamos algumas ideias anteriormente formuladas. Preocupa-nos aqui demarcar a importância de Suits e a capilaridade do seu trabalho, uma vez que muitos dos desdobramentos de sua obra resultaram na atual fortuna crítica da metafísica do jogo (*game*) dentro da filosofia do esporte. Uma vez tomado esse percurso, no segundo momento, apresentamos como os jogos são tomados por

perspectivas diferentes e de forma plural dentro da subdisciplina, mas de tal modo que as principais contribuições de Suits são conservadas.

No terceiro momento, apresentamos as influências gerais de Suits em Kretchmar, especificamente a distinção entre o jogar (*play*) dos jogos (*games*). Ao identificarmos a relação entre ambos os filósofos, demonstramos como ela é chave para compreendermos o projeto filosófico de Kretchmar, em especial sua busca em associar os jogos (*games*) e o desenvolvimento evolutivo da inteligência humana.

No quarto momento, oferecemos outra influência de Suits em Kretchmar, quando o último apresenta sua análise dos testes e das disputas (*contests*). A definição de Suits de jogar jogos (*game-playing*) e os jogos (*game*) como desafios (*challenges*) são o pano de fundo para a análise de Kretchmar sobre os testes.

No quinto momento, apresentamos a influência de outro filósofo norte-americano na filosofia do esporte, John R. Searle, focando na sua noção de jogos como convenções governadas por regras. Os estudos de Searle ressoam amplamente nos de Kretchmar e, de certa forma, complementam a definição de Suits.

No sexto momento, demonstramos como os conceitos desenvolvidos anteriormente – jogos enquanto testes ou disputas (*contests*) e convenções governadas por regras constitutivas – sugerem a distinção entre jogo (*game*) e jogar (*play*) e, somado ao capítulo anterior, dedicado inteiramente a Suits, atende à diferença anunciada como premissa para a construção da tese.

Assim, na trilha para avanço da metafísica para a axiologia dos jogos, no último momento do capítulo, focamos no que Kretchmar chama de metafísica flexível (*soft metaphysics*), um conceito fundamental para que possamos acessar de forma adequada a ética do esporte (e do jogo). O percurso também mostra como a teoria dos jogos de Suits é fundamental para a metafísica dos jogos (*games*), marcando ao longo do capítulo a presença constante do filósofo na voz de seus debatedores.

#### ***4.1 Suits, jogo e a análise metafísica***

Como vimos anteriormente, as principais publicações de Suits se encontram no período disciplinar (KRETCHMAR, 1997), ou analítico-ontológico (LOPEZ FRIAS, 2011, 2014a), do desenvolvimento da filosofia do esporte. A preocupação com a natureza do jogar (*play*), do jogo (*game*) e do esporte atravessou este período, especialmente através da forte

influência da filosofia analítica. Os filósofos naqueles anos buscaram destacar elementos particulares ao esporte que não o reduzissem a análises instrumentais, justificando-o por suas eventuais manifestações na sociedade. A ideia central do período era marcar uma diferença dos estudos em filosofia do esporte daqueles de outras subdisciplinas da Educação Física, como a sociologia, a pedagogia e a história do esporte. Colocado de outra forma, as abordagens destas últimas áreas pouco focavam nos elementos intrínsecos dos três fenômenos (jogar, jogo e esporte), mas os analisavam em virtude das suas correspondências e consequências para a sociedade, paradigma pelo qual a filosofia do esporte se compromete romper e, academicamente, justificar-se enquanto subdisciplina (RYALL, 2016).

Ao pleitear análises que identificaram elementos intrínsecos de tais fenômenos, a obra de Suits serve como pano de fundo para a forma como subdisciplina se configurou e, paradigmaticamente, se legitimou. Mesmo assim, isso não impediu que tais estudos analíticos recebessem críticas, em especial no que diz respeito à sua forma restrita de abordar os fenômenos citados, ao adotarem a busca por definições como percurso filosófico e, por consequência, restringir-se a universos conceituais e abstratos. As principais críticas identificaram um platonismo hegemônico no período supracitado, enquanto iniciativas do método continental eram pouco frequentes (LOPEZ FRIAS; MONFORT, 2015, 2016, 2017).

Como principal representante do período, Suits persegue no *Grasshopper* as condições necessárias e suficientes para definir o que ele entende como jogar um jogo (*game-playing*); mas, embora extremamente competente do ponto de vista analítico (KRETCHMAR, 2014b; RYALL, 2016), alguns filósofos do esporte compreendem sua definição como demasiadamente restrita (CARLSON, 2010).

Tomemos a pergunta metafísica sobre o que o jogo (*game*) é em si mesmo: “O que é o jogo?”. Embora possamos passar nossas vidas tentando responder a essa pergunta, não podemos nos esquecer que só a fazemos porque, primeiramente, o jogo já estava ali. Quando consideramos abstrair ou definir a natureza de uma atividade composta por crianças tocando uma bola em diversas direções com seus pés, aparentemente de forma caótica, desorganizada e sem sentido, dentro de um espaço imaginário determinado por dois pares de chinelos, é porque tal atividade já existe na cultura. Assim o fez Suits (2014), de modo que podemos incluir o futebol de rua – ou um exemplo dos jogos que as crianças jogam nas ruas, como o 2 x 2 – dentro de sua definição e no conjunto de atividades nas quais se procura *voluntariamente superar obstáculos desnecessários*.

Suits *olhou e viu*, quando formulou sua definição de jogar um jogo (*game-playing*), assim como havia sugerido Wittgenstein. Embora confinado à filosofia analítica, sua

definição nos diz muito sobre a metafísica dos jogos (*games*) e se torna um pontapé inicial para qualquer análise desse fenômeno. Autores como Reid (2012) enfatizam o projeto metafísico de Suits no *Grasshopper*, bem como sua importância mesmo para a filosofia como um todo.

Suits nos ajuda a diferenciar os jogos (*games*) de outras atividades, o que, para a metafísica, é um passo importante. Dessa forma, enquanto o futebol de rua, o vôlei, o pique-bandeira e o tênis são manifestações que podem ser incluídas na sua definição, atividades como dirigir, ver um filme, estudar ou cozinhar devem ser excluídas. O critério de uma definição deve ser amplo (necessário), de forma que contenha todas as atividades que incluímos antes e, ao mesmo tempo, adequadamente restrito (suficiente), de modo a excluir as outras. Nas palavras de Hurka (2019b), Suits analisa o conceito próximo àquele representado pela língua inglesa – *game* –, porém, na realidade, de forma diferente e mais útil, pois sua definição é *internamente unificada*<sup>112</sup>.

Um estudo do ponto de vista da metafísica não pode ser confundido com o esforço de compreender o que significa uma determinada palavra, reduzindo-o a uma análise linguística. À metafísica compete analisar a natureza de um determinado fenômeno, independente da forma pela qual esse fenômeno é tomado em diferentes meios de comunicação, línguas e culturas. Segundo Mumford (2015), a metafísica é não-empírica e geral, procurando esclarecer o que é universal. A menção anterior de Hurka (2019b) sinaliza o projeto suitiano de incluir (e excluir) na sua definição de jogar um jogo (*game-playing*) tais atividades, e não se reduz a contemplar aquilo que na *língua* inglesa pode ser conhecido como jogo (*game*).

No caso específico da língua portuguesa sofremos a mesma dificuldade, de modo que a análise metafísica nos auxilia ao marcar divisões mais adequadas entre diferentes fenômenos, mesmo que estas demarcações não sejam sempre claras. Interessa nesta tese apresentar o que foi feito a respeito da metafísica do jogo (*game*), a partir de um viés pragmático, de modo a auxiliar os profissionais da Educação Física brasileira a compreender melhor a natureza dos jogos. O mais interessante é identificar o que “ganhamos” com tal escrutínio, evitando uma competição epistemológica estéril. Buscamos compreender o jogo (*game*) através de uma lente ainda não explorada no território brasileiro, mas sem a pretensão de encerrar a verdade sobre o fenômeno estudado: o recorte em questão se inicia com Suits.

---

<sup>112</sup> No Capítulo 6, mostramos como essa unificação interna é importante para compreendermos a importância da definição de Suits e o valor dos jogos (*games*).

Autores como Mumford (2015) acreditam que não podemos encontrar uma essência em atividades como o esporte, mas que isso não se segue com os jogos (*games*). Para o autor, a definição de Suits (2014) é um solo seguro para uma análise metafísica do jogo (*game*). Mesmo que sua definição receba algumas críticas, concordamos com Meier (1988) quando afirma que Suits responde bem a elas.

A importância da definição suitiana não se limita à análise metafísica sobre a atividade de jogar um jogo (*game-playing*), mas tem implicações diretas para o esporte, enquanto um jogo de habilidades físicas (*game of physical skills*), e para os estudos axiológicos do jogo (*game*). É imprescindível demarcar a necessidade de sua definição para compreender os desdobramentos axiológicos em Suits: a metafísica do jogo e sua axiologia se inter-relacionam na obra de Suits. Pois, ao passo que o autor busca compreender o valor do jogo (*game*), revisita sua metafísica.

Quando lançamos um olhar ao esporte, identificamos que este é atravessado por aspectos históricos e sociais que se associam à sua natureza primordial: o jogo (*game*). Tomar o jogo como pré-requisito para entender o esporte não é novidade, pois é uma ideia compartilhada por inúmeros estudiosos brasileiros, como Freire e Scaglia (2003), Scaglia (2003), e Scaglia e Reverdito (2016) na pedagogia do esporte. Contudo, tais trabalhos não apresentam uma justificativa *filosófica* que nos permite relacionar jogo e esporte, mas fundamentam essa relação a partir de um contínuo direto entre jogar (*play*), jogo (*game*) e o esporte (MEIER, 1981).

No Brasil não se encontram sistematizadas pesquisas que tenham dedicado atenção direta ao jogo (*game*), pois o que se entende por “jogo” marca uma profunda indistinção metafísica. Como identificado nos capítulos anteriores, a indistinção entre “jogar” e “jogo” apresenta diversas consequências do ponto de vista epistemológico e acadêmico, de modo que fica difícil identificar quais fenômenos são *de fato* estudados na área no Brasil. Subdisciplinas como a sociologia do esporte também caminham em direção a esta indistinção, e ficamos sem saber se o jogo é um elemento fundamental para os critérios adotados na sua compreensão do conceito de esporte (MARQUES, 2015).

Debruçar-se sobre os trabalhos de Suits e a metafísica do jogo (*game*) pode oferecer novos caminhos para a Educação Física brasileira, bem como organizar de maneira mais adequada os estudos sob a máxima atribuída ao “jogo”. Como uma continuidade do capítulo anterior e seu enfoque nas definições de Suits, temos agora subsídios suficientes para demonstrar como os autores da subdisciplina avançaram a partir de suas definições.

#### 4.2 De Suits a uma visão plural dos jogos (*games*)

A afirmação de que os jogos (*games*) possam ter uma determinada natureza pode soar um essencialismo desmedido e reducionista dos esportes, o que demarca uma das consequências da filosofia analítica na teoria de Suits (CARLSON, 2010). Autores como Lopez Frias e Monfort (2015, 2016, 2017) identificam a presença de um platonismo nas concepções de esporte, pelas quais a subdisciplina se sustentou nos anos iniciais de sua institucionalização, enquanto Carlson (2010) foca sua crítica nas próprias análises metafísicas do jogo (*game*). Ambos os trabalhos demonstram que quanto às origens analíticas da filosofia do esporte há um esforço na literatura de inserir abordagens mais holísticas, embora muitos conceitos sejam preservados. Especificamente quanto à literatura sobre jogo (*game*), notam-se pesquisas que tendem a *adicionar* elementos ao debate, mas que preservam a fortuna crítica já construída.

Uma forma mais adequada para compreender os jogos (*games*) é abordá-los de um ponto de vista *plural* e que abarque ambos os métodos filosóficos – o analítico e o continental. Contudo, algumas observações são necessárias. Mesmo que Suits tenha definido a atividade de jogar um jogo (*game-playing*), estabelecendo suas condições necessárias e suficientes, em nenhum momento de sua obra o filósofo descarta a experiência dos jogadores como pré-requisito para que o jogo aconteça. Ao contrário, o jogo não ocorre na ausência dos jogadores, que, conforme vimos, podem tanto estar a jogar (*playing*) o jogo, como um fim em si mesmo, como podem ser atletas profissionais. Num jogo competitivo como o futebol, um jogador tem experiências diversas e está em relação com objetos e outros jogadores, mas também detém uma atitude lusória (*lusory attitude*) sem a qual o jogo é impossível. A atitude lusória exige a aceitação voluntária da utilização de meios ineficientes para atingir um fim e, conseqüentemente, intersubjetividade e inteligibilidade. Nesse sentido, um jogo (*game*) não ocorre sem a experiência do jogador (que pode ser lúdica ou não, para Suits).

Compatíveis com esta leitura, autores como Martínkova (2014), Borge (2015) e Breivik (2008, 2014) demonstram a influência da filosofia continental na filosofia do esporte, destacando como a experiência intencional<sup>113</sup> e corpórea do atleta não pode partir de uma

---

<sup>113</sup> O conceito de intencionalidade presente na obra desses autores e na escola filosófica da qual eles partem, a fenomenologia, não pode ser confundida com a intenção consciente e o ato deliberado no agir. Certas vezes essa confusão pode ocorrer na literatura em Educação Física. Intencionalidade é um conceito que se refere à nossa condição de ser-no-mundo em sermos sempre em relação a um determinado fenômeno (bruto e abstrato). O fato de para a fenomenologia a nossa percepção ser sempre a percepção de *algo* pode sugerir que se compreenda a intencionalidade na forma como o termo “intenção” é utilizado no linguajar corrente. Contudo, este é um conceito que tem, entre outros objetivos, o condão de evitar o dualismo entre racionalismo e empiricismo. A

teoria reducionista. Diversos autores perceberam que para melhor compreender a experiência de jogar um jogo (*game-playing*) é fundamental a associação entre as vertentes filosóficas analítica e continental (MARTÍNKOVA, 2014; MOE, 2014). Ainda podemos destacar as contribuições das ciências sociais, ciências aplicadas ou neurociência, para citar outros campos do conhecimento, que podem auxiliar na compreensão acadêmica do fenômeno jogo (*game*).

No nosso caso, acreditamos que essa associação, frutífera e urgente, contribui para que tenhamos concepções plurais sobre o jogo (*game*). Alguns exemplos são sua identificação analítica, como a busca voluntária por superar obstáculos desnecessários (SUITS, 2014), como testes e disputas (*contest*) (KRETCHMAR, 1975), como intrinsecamente valioso (HURKA, 2006; SUITS, 2014), um sistema-complexo (GARGANTA; GRÉHAIGNE, 1999; SCAGLIA, 2003; GRÉHAIGNE; RICHARD; GRIFFIN, 2008), um mundo intencional (KOBIELA, 2011), convenções sociais (KRETCHMAR, 2005a, 2007; SEARLE, 1969, 2008; CARLSON, 2010) ou dependente da evolução da inteligência humana (KRETCHMAR, 2005a, 2005b, 2007)<sup>114</sup>.

As abordagens anteriores se relacionam e se complementam, pois trata-se de lentes diferentes direcionadas para o mesmo fenômeno. A metafísica dos jogos (*games*) tem de levar em consideração uma aproximação plural e que contemple diferentes perspectivas, especialmente quando buscamos desenvolver uma teoria do jogo (*game*) para a Educação Física. Isso não significa advogar sob o ponto de vista de uma abordagem em detrimento da outra, mas compreender que elas se complementam e, como veremos, muitas vezes interagem. Mesmo assim, embora existam compreensões sobre o jogo na Educação Física brasileira, como já mencionamos anteriormente, percebemos que tais estudos não se dedicam *filosoficamente* a compreender a metafísica do jogo (*game*) propriamente dita.

A carência de estudos dessa natureza na área pode gerar inúmeras dúvidas e estas são facilmente perceptíveis. Existem categorias metafísicas essenciais dos jogos (*games*)? Como podemos avaliar o valor intrínseco dos jogos? Seriam os jogos exclusividade dos seres humanos ou também atividades dos animais? Existem elementos nos jogos que nos possibilitam compreendê-los como esportes? Tais elementos podem influenciar na normatividade de tais eventos?

---

intencionalidade deve ser entendida como um conceito primordial, sem o qual a própria intenção consciente e o ato deliberado no agir sequer fazem sentido.

<sup>114</sup> Não temos uma taxonomia finalizada de tais abordagens, mas acreditamos que essa demarcação de diferenças é suficiente para esse trabalho.

Para responder às perguntas anteriores, é necessário identificar algumas articulações entre as abordagens anteriormente destacadas, com exceção da sistêmica e complexa. Primeiro por acreditarmos que a abordagem sistêmica e complexa já foi bem desenvolvida na literatura em Educação Física no país, exercendo considerável avanço no ponto de vista pedagógico. Nossa interpretação é de que a principal função dos estudos sobre o jogo (*game*) de tal abordagem – considerados como sistemas complexos – foi romper com um paradigma newtoniano-cartesiano, o qual servia de fundamento para a prática pedagógica na área<sup>115</sup>. Isto posto, a segunda razão de não adotarmos nesse trabalho essa abordagem é por entendermos que ela carece de elementos metafísicos e axiológicos para avançarmos na análise do jogo (*game*).

Como já mencionado, analisar o jogo (*game*) distinguindo-o do jogar (*play*) não significa abdicar da consideração sobre a experiência dos jogadores. Para abordagens como a fenomenologia, os jogadores de qualquer jogo são seres encarnados: lançados no mundo, em relação com objetos, às outras pessoas e consigo mesmo (BREIVIK, 2008, 2014; MARTÍNKOVA, 2014, 2015; MOE, 2014; BORGE, 2015). Da maneira aproximada à fenomenologia, estes jogadores se veem diante de fenômenos numa relação que se estabelece de forma sistêmica e complexa (MOREIRA; SCAGLIA; CAMPOS, 2017). Nesse sentido, os estudos sobre jogo, a partir da teoria sistêmica e complexa na Educação Física brasileira, *não* oferecem subsídios metafísicos e axiológicos sobre o jogo (*games*).

Ao se preocupar com a experiência humana em si e com a crítica às concepções reducionistas, o que por si já é um projeto elogiável, a descrição da experiência do jogar (*play*) – dentro de sistemas complexos que todos os jogos (*games*) são – não se difere, do ponto de vista *filosófico*, de outras experiências humanas, como dançar, cozinhar ou praticar jardinagem. Pedagogicamente, os jogos são considerados sistemas complexos; filosoficamente, também o são outras atividades. A riqueza da inserção da teoria sistêmica e complexa na área da Educação Física é uma nova compreensão da natureza humana e, em consequência, uma “[...] mudança paradigmática, e não apenas didático-metodológica. Por isso temos alardeado esta ruptura a partir do que denominamos novas tendências em pedagogia do esporte” (SCAGLIA et al., 2015, p. 47).

---

<sup>115</sup> A acomodação das abordagens sistêmica e complexa na Educação Física teve como maior foco o reconhecimento da riqueza dessas abordagens na compreensão da relação dos sujeitos com o seu meio circundante e como uma forma de combater o dualismo e o reducionismo exacerbado na área do conhecimento. Utilizamos como referência essa apropriação de tais teorias na área, por entendermos que são as seminais quando se trata dessa teoria.

Focaremos no que consideramos as abordagens mais urgentes para a área, advindas da filosofia do esporte. Além de formular sua teoria de jogo (*game*), Suits influenciou muitos autores, de modo que passar por alguns deles é fundamental. Robert Scott Kretchmar é um deles, e na sua obra são identificados avanços em temas e tessituras já construídas por Suits.

### ***4.3 Kretchmar leitor de Suits: do jogar (play) ao jogo (game), consequências da evolução humana***

Para compreendermos de forma mais adequada a metafísica do jogo (*game*) na filosofia do esporte, é imprescindível passarmos por Kretchmar. De certo modo, o autor se assemelha a Suits, uma vez que desenvolve temas já explorados. Seus projetos filosóficos se aproximam e se distanciam ao mesmo tempo. Percebemos a ampla influência do último sobre o primeiro, mas também as indagações particulares de Kretchmar, sobretudo por oferecer uma abordagem que se preocupa com uma aproximação interdisciplinar, holística e epistemológica da metafísica do jogo (*game*).

Suas próprias histórias se refletem nos seus projetos filosóficos. Suits é um filósofo rigorosamente analítico, dedicado em específico à temática do jogo (*game*); Kretchmar é professor de Educação Física e filósofo do esporte, dividindo seu interesse sobre o fenômeno jogo (*game*) com temas como a fenomenologia, o dualismo mente-corpo e a evolução humana<sup>116</sup>. As concepções de jogo (*game*) de ambos os filósofos são as mais proeminentes na subdisciplina e se complementam. Analisar o trabalho de Kretchmar é fundamental para a tese, especialmente porque o autor avança em muitas das questões já abordadas por Suits. O sentido de avançar empregado aqui não reside na ideia de “superar”. Kretchmar avança ao trazer à própria obra de Suits maior capilaridade, pois busca em outras teorias recursos epistemológicos que contribuam para melhor identificarmos a importância e os traços do jogo no desenvolvimento da sociedade humana.

Uma vez questionado sobre qual obra foi determinante para seu próprio pensamento, Kretchmar elegeu o *Grasshopper* como a principal representante (RYALL, 2016). De acordo com Carlson (2010), Kretchmar aceita em grande parte a descrição da lógica dos jogos (*games*) de Suits, especialmente as duas principais características: as regras

---

<sup>116</sup> Consultado em 07/08/2020: <https://hhd.psu.edu/contact/r-scott-kretchmar-phd>

constitutivas (*constitutive rules*) e a atitude lusória (*lusory attitude*). Kretchmar ainda acredita que a definição de jogo (*game*) proposta por Suits pode se expandir de três formas: (1) pela distinção entre testes e disputas (*contests*)<sup>117</sup>; (2) na solução da problemática das performances; e (3) na inserção dos jogos de azar (CARLSON, 2010).

Além da própria definição, dos aspectos apontados quanto à possibilidade de expansão da teoria dos jogos (*game*) de Suits por Kretchmar, focaremos somente no primeiro (distinção entre testes e disputas). Os argumentos de Kretchmar sobre performances são muito próximos aos da “*tricky triad*”, que já explanamos em resposta à distinção proposta por Suits entre *performances* e *games*. Kretchmar (1989) e Meier (1988) consideram que ambos são jogos (*games*).

Quanto aos jogos de azar, Kretchmar acredita que se adequam à definição de Suits, mesmo o filósofo não os incluindo no *Grasshopper*. Do nosso ponto de vista, uma vez que tais jogos já se incluem na definição, nada nos oferecem neste momento para a análise metafísica do jogo (*game*).

Contudo, neste espaço elegemos o que consideramos um movimento fundamental para melhor subsidiarmos o leitor no acesso à obra de Kretchmar, bem como para oferecer uma leitura autêntica e urgente sobre os jogos para a Educação Física brasileira: a relação entre o jogo (*game*) e a evolução humana. Novamente, ao refletirmos aqui sobre o jogo, não podemos avançar sem marcarmos sua distinção epistemológica do jogar (*play*).

Segundo Kretchmar (2007), o jogar (*play*) e o jogo (*game*) podem nos mostrar como somos significativamente parecidos e diferentes dos animais: mas é o último – o jogo (*game*) – seu objeto de análise e marca de distinção humana. Para este autor, de forma diferente a inúmeros intelectuais da história da filosofia, bem como pesquisadores amplamente importantes para a Educação Física como Huizinga e Caillois, não é o jogar (*play*) o responsável pela fundação da cultura, mas o jogar jogos (*game-playing*) (KRETCHMAR, 2017a, 2017b, 2018). A tese de Kretchmar é a de que os jogos (*games*) nos contam mais sobre nossa humanidade do que o jogar (*play*) “puro”.

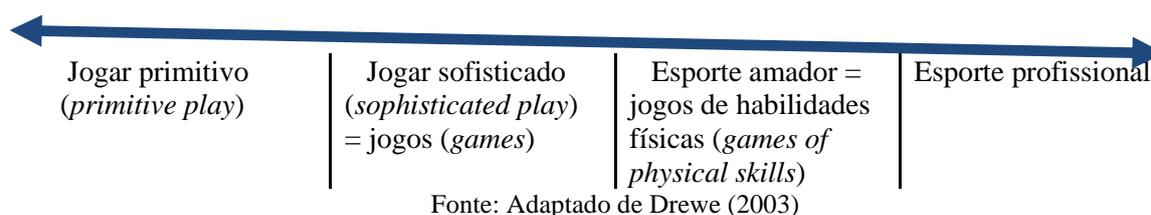
Não obstante, verifica-se que a influência de Suits ainda pode ser identificada em projetos mais recentes de Kretchmar, além daqueles anteriormente destacados por Carlson (2010): em especial a respeito da evolução da inteligência humana. Segundo Kretchmar

---

<sup>117</sup> Chamamos de “testes” e “disputas” a distinção *tests* e *contests*, fruto do ensaio *From Test to Contest: na Analysis of Two Kinds of Counterpoint in Sport* (KRETCHMAR, 1975). Quarenta e cinco anos após sua publicação, este ensaio é o sexto mais citado do *Journal of the Philosophy of Sport* até hoje. Escolhemos traduzir *contest* por disputa em ordem de evitar o termo competição. Compreendemos que competição é um termo escorregadio e muito utilizado na área da Educação Física, bem como toda competição só se estabelecerá se algo estiver em disputa, neste caso, o teste.

(2017b), seres humanos detêm uma capacidade de *pensar metaforicamente* não compartilhada pelos animais, que está interligada com a nossa capacidade particular de jogar jogos (*playing games*). Como vimos, Suits (1977) compreende o jogar (*play*) de forma relacional, tanto nos humanos quanto para os animais, mas acreditamos que Suits corrobora as ideias de Kretchmar, uma vez que ele mesmo explora exemplos das possíveis origens do jogo (*game*), a partir do jogar (*play*). Nos termos de Suits, um jogo (*game*) ocorre quando o jogar primitivo (*primitive play*) – que é tanto encontrado em bebês quanto nos animais – se transforma em jogar sofisticado (*sophisticated play*) (SUITS, 1988). Assim, para ambos os autores, os jogos (*games*) surgem da “primeira” experiência, localizada no jogar (*play*). “Play, therefore, came into existence in the process of solving natural problems, not artificial ones. Playing preceded gaming. The conversion of natural tests into artificial ones came later” (KRETCHMAR, 2005a, p. 164)<sup>118</sup>.

Figura 3 - Grau de formalização da atividade de jogar jogos (*game-playing*)



A Figura 3 demonstra o grau de formalização da atividade de jogar jogos (*game-playing*). Sem o objetivo de impossibilitar outras interpretações, gostaríamos de demonstrar tais graus, embora o jogo (*game*) surja do *impulso* de jogar (*play*). Sendo assim, enquanto os animais ocupam somente a primeira coluna da esquerda para a direita, nós, seres humanos, estamos presentes em todas as colunas. Mas por que seres humanos são os personagens exclusivos das três colunas restantes?

Do ponto de vista cultural, somos lançados em um mundo cheio de significações simbólicas. O jogo humano (*human play*) tira seus recursos para “jogar *com*” de fontes que já estão distribuídas para outros fins, como nos lembra Suits (1977). Tais fins exigem conhecimento simbólico, uma capacidade intelectual básica para compreendê-lo<sup>119</sup>, antes de

<sup>118</sup> Tradução: “Assim, o jogar veio à existência no processo de resolução de problemas naturais, não artificiais. Jogar precedeu jogar jogos. A conversão de testes naturais em artificiais veio mais tarde”.

<sup>119</sup> Na nossa leitura de Suits, mesmo o tempo, recurso máximo e sempre presente na sua obra, não é o tempo existencial, mas o tempo cultural e cronológico. Suits enfatiza que Johnny poderia estar fazendo *outra* coisa com o tempo dele, mas está brincando.

*transformá-lo*. Suits é implícito quanto a essa distinção (1977, p. 123). Para tanto, substitui o que Schopenhauer denomina “energia” por “recurso”, especialmente porque “If we are concerned only with animals, then “energy” will do, more or less, since that is the only resource – or at least the most obvious resource – that animals have”<sup>120</sup>. Assim, fica explícita por esta nossa leitura de Suits (1977) que sua definição relacional se apoia numa concepção de recurso que transcende o meramente *fisiológico*<sup>121</sup>. Assim, em ordem de contemplar ao mesmo tempo animais e seres humanos, Suits (1977) precisa que sua definição compreenda diferentes recursos.

Animais são capazes de voar, respirar embaixo da água ou saltar distâncias que são inimagináveis para um ser humano. Rinocerontes pesam toneladas, camaleões se camuflam e chitas podem correr acima de 100 km/h. O recorde de máxima velocidade para um ser humano é de Usain Bolt, no qual o atleta jamaicano chegou a 45 km/h<sup>122</sup>. Mas existe uma característica que nos separa sobremaneira dos animais. Essa característica é a mesma que faz com que os animais não consigam determinar o que conta como um xeque-mate no xadrez ou um ponto no voleibol. Embora se possa contra-argumentar, defendendo que animais praticam esportes, como nas corridas de cachorro, de cavalos ou no pólo, estes animais não estão de fato jogando um jogo (*game-playing*), tampouco estão jogando (*play*), mas obedecendo a estímulos de adestramento<sup>123</sup>.

Kretchmar se autointitula um autor holístico, que é muito influenciado pelo que ele denomina de filosofia antropológica. Tais teorias são suas bases para cumprir o que parece ser seu maior projeto, compreender a relação entre os jogos (*games*) e a evolução da inteligência humana. Kretchmar (2018) analisa a evolução da cultura e as importantes credenciais intelectivas que os jogos (*games*) requisitam para fazer parte da cultura. Geralmente não associamos os jogos à cultura de uma forma direta, mas sim àquelas experiências “elevadas”, como a linguagem, a arte ou a música. Contudo, a obra desse filósofo demonstra a complexidade dessa atividade, uma vez que jogar jogos (*game-playing*) exige um desenvolvimento epistemológico capaz de abarcar as lógicas gratuitas, formal e convencional dos jogos (*games*) (CARLSON, 2010).

<sup>120</sup> Em Suits: “Se nos ocupamos apenas dos animais, então «energia» servirá, aproximadamente, visto ser o único recurso - ou pelo menos o mais óbvio - de que os animais dispõem” (2017, p. 295).

<sup>121</sup> Como o próprio Suits pontua: “This observation has usually been treated by others interested in play as mere physiological comment [...] its implications go far beyond physiology” (1977, p. 122).

<sup>122</sup> Consultado em 17/07/2020:

[https://www.bbc.com/portuguese/ciencia/2010/01/100126\\_homemcorrida1#:~:text=Para%20estabelecer%20o%20novo%20recorde,m%C3%A9dia%20de%2045%20km%20h](https://www.bbc.com/portuguese/ciencia/2010/01/100126_homemcorrida1#:~:text=Para%20estabelecer%20o%20novo%20recorde,m%C3%A9dia%20de%2045%20km%20h)

<sup>123</sup> Na literatura em filosofia do esporte há certa recorrência de estudos sobre a ética da utilização de animais em competições esportivas, mas que não serão abordadas por fugirem do escopo aqui proposto.

Uma lógica gratuita para jogar um jogo “[...] involves the capacity to negotiate a pair of apparent contradictions – specifically, that harder is better and that certain experiences of uncertainty trump those of security and certainty”<sup>124</sup> (KRETCHMAR, 2007, p. 7). Noutras palavras, uma lógica gratuita é deter a atitude lusória (*lusory attitude*), que, por um lado, significa aceitar as regras somente para que a atividade seja possível, e, de outro, identificar nessa atividade um valor intrínseco. A lógica formal nos permite entender o que é válido e o que não é, dentro de um conjunto de regras, bem como quais são meios necessários para alcançarmos um determinado fim. Por último, a lógica convencional, que permite nos relacionarmos às “coisas”, da mesma forma como o fazemos quando falamos uma língua, na qual criamos sentido em ruídos e riscos; ou quando jogamos jogos (*playing games*) e compreendemos o que são xeque-mates no xadrez ou pontos no voleibol.

Dessa forma, a noção de *pensar metaforicamente* de Kretchmar, compreendida como o desenvolvimento das capacidades intelectivas humanas, é uma condição evolutiva que nos difere dos animais e, conseqüentemente, da forma como nós jogamos: aos animais, há um limite epistemológico que os situa no âmbito do jogar (*play*); enquanto para os seres humanos a evolução ofereceu a capacidade de jogar jogos (*playing games*).

#### ***4.4 Sobre jogos, testes e disputas***

Desde os primeiros passos na Terra, nossos ancestrais foram desafiados por inúmeros testes. Testes se apresentavam quando saíam para caçar, buscar água ou abrigo. Tais testes são de natureza bruta, encontram-se distribuídos no mundo e nos ensinam empiricamente como nos proteger e suportar nossas carências. Foram fundamentais para o desenvolvimento da cultura, da civilização e para a permanência da nossa espécie no planeta. Não à toa, a história de nossa civilização é marcada pelo espírito agonístico e pela constante busca por superação em diversas formas culturais (LUNT; DYRESON, 2014). Antes mesmo de desenvolvermos nossa linguagem sofisticada e nossa capacidade de simbolizar, os desafios fornecidos por testes já estavam lá à nossa espera. A esse respeito, Kretchmar escreve:

Darwin showed us that from the beginning of sentient life, all creatures had to meet challenges. Those who could solve their problems survived and passed on their genes. Those who avoided challenges or were not able to meet them did not fare as

---

<sup>124</sup> Tradução: “[...] envolve a capacidade de negociar um par de aparentes contradições - especificamente, que mais difícil é melhor e que certas experiências de incerteza superam as seguras e de certeza.”

well, and their genes died out. Consequently, over time our genetics inclined us toward an interest in problems, and intelligences, habits, and skills that are needed to solve these problems. In short, we have been built and rebuilt from the start of life to take tests successfully. The evolutionary process has selected in favor of better and better problem-solvers (2005a, p. 163)<sup>125</sup>.

Trazendo tais reflexões ao debate atual, somos submetidos a testes desde nossa infância, tanto de forma concreta, quando aprendemos engatinhar e andar, quanto abstrata, quando aprendemos as difíceis ordens semântica e sintática do vocabulário. Freire (2002) faz uma importante observação sobre os seres humanos e o nascimento. Após inúmeras investigações sobre de onde deriva a energia do jogar (*play*), o autor a identifica na peculiaridade do caráter prematuro do nascimento dos seres humanos. Ao contrário da maioria dos animais, nós, seres humanos, nascemos prematuros, dependentes, carentes e indefesos. A ascendência vulnerável à qual a evolução nos conduziu nos lançou num mundo no qual inúmeros testes se apresentam a nós de forma permanente. Nos primeiros anos de vida, de forma mais concreta; com a chegada da maturidade, nos seus exemplares mais abstratos.

Quando falamos em testes mais abstratos também falamos de jogos (*games*). É importante lembrar que isso não significa que estes estão isolados do mundo “concreto”<sup>126</sup>. Aqui entendemos por abstrato, em ordem de facilitar nosso argumento, a capacidade de revestir o mundo concreto, no qual somos lançados no nascimento, de um caráter simbólico; uma vez que não podemos evitar nossa condição encarnada e *terrena*. Nas palavras de Merleau-Ponty:

As coisas não são, portanto, simples *objetos* neutros que contemplaríamos diante de nós; cada uma delas simboliza e evoca para nós uma certa conduta, provoca de nossa parte reações favoráveis ou desfavoráveis, e é por isso que os gostos de um homem, seu caráter, a atitude que assumiu em relação ao mundo e ao seu exterior, são lidos nos objetos que ele escolheu para ter à sua volta, nas cores que prefere, nos lugares onde aprecia passear (2005, p. 23).

---

<sup>125</sup> Tradução: “Darwin nos mostrou que desde o início da vida senciente, todas as criaturas tiveram que encarar desafios. Aqueles que conseguiram resolver seus problemas sobreviveram e passaram seus genes para frente. Aqueles que evitaram desafios ou não foram capazes de encará-los também não se saíram bem, e seus genes morreram. Consequentemente, ao longo do tempo nossa genética nos levou a desenvolvermos um interesse em problemas, atitudes que nos permitiram nós em persistirmos resolvendo problemas, além de inteligência, hábito e habilidades necessárias para resolvê-los. Resumidamente, nós fomos construídos e reconstruídos a partir do início da vida em enfrentar testes com sucesso. O processo evolutivo selecionou cada vez mais a favor dos resolvidores de problemas.”

<sup>126</sup> Poderíamos usar outros termos, como “bruto”. Sobretudo é importante destacar que nós dividimos esse mundo uns com os outros, embora o encaremos com perspectivas diferentes. Quando usarmos os termos “bruto”, “concreto” ou outro similar, direcionamos o enfoque aos objetos espelhados no mundo e que nos circundam.

A observação é importante porque pode parecer que falamos de dois mundos diferentes, mas isso seria um equívoco. Vivemos em um só mundo. Mundo este em que, através da nossa evolução, aprendemos também a *transformar*. Essa transformação é convidativa porque ela nos move à metafísica dos próprios testes. Não à toa, escolhemos a passagem de Merleau-Ponty porque Kretchmar sofre profunda influência desse autor; assim como outros autores que trabalharam a noção de teste desenvolvida por Kretchmar (MCLAUGHLIN; TORRES, 2012; STANDAL; MOE, 2012). Mas o que são testes? Por que são importantes para nossa análise metafísica do jogo (*play*)?

Como vimos antes, uma das concepções expandidas da metafísica dos jogos (*games*) apresentada por Kretchmar – a partir da sua interpretação da obra de Suits – é a de que são testes. Analiticamente, um jogo é fundamentado em um teste, ou seja, não existem jogos que não forneçam ao menos um teste. Um teste de jogo pode ser encontrado individualmente (boliche ou golf) ou coletivamente (futebol ou basquete). Mais uma vez, de qualquer modo, uma verdade analítica ou de princípio.

No seu famoso ensaio *From Test To Contest: an Analysis of Two Kinds of Counterpoints in Sport*, Kretchmar (1975) sugere que esportes implicam dois tipos muito diferentes de contrapontos (*point-counterpoint*)<sup>127</sup>: testes e disputas (*contest*)<sup>128</sup>. Testes são da ordem do “sim” ou do “não”, o que Kretchmar (1975) chamou de um contraponto “*by cut*”. Por esse termo, o autor explica que há um marco zero delimitado entre a possibilidade de se realizar o teste efetivamente, ou não realizá-lo.

Por exemplo, *Sir* Edmund Hillary, personagem do *Grasshopper* e primeiro homem a subir até o topo do Monte Everest, cumpriu seu teste por completo. Mas suponhamos que *Sir* Edmund estivesse acompanhado de seu fiel companheiro de escaladas, conhecido como Senhor Metade do Trajeto. Um inigualável escalador de rapel de cachoeiras e curtas distâncias, mas que encontra muitas dificuldades em longas distâncias. Por estas últimas alternarem momentos de escaladas, caminhadas em terrenos arenosos e baixas temperaturas apresentam-se como um diferente *tipo* de teste daqueles do rapel. Se o teste pelo

---

<sup>127</sup> Segundo o próprio Kretchmar (1975), em uma nota de rodapé, por *point-counterpoint* ele entende pontos, temas ou vias opostas e é usado de forma intercambiável com oposição e contrariedade.

<sup>128</sup> Preferimos a tradução de *tests* e *contests* por “testes” e “disputas”. *Test* em inglês significa exatamente o mesmo que em português: testar. Testamos quantas vezes conseguimos arremessar bolas de basquetebol na cesta sem errar em sequência, quantos minutos podemos ficar submersos na piscina do clube ou se é possível correr 100m rasos em menos de 10 segundos. Já *contest* foi traduzido por disputa, pois acreditamos que “disputa” seja o melhor termo porque pressupõe *sempre* um outro com quem compartilhar o teste e pode ser aplicado a diversos setores. Sempre é oportuno lembrar que competição, na língua portuguesa muitas vezes é associada às competições institucionalizadas.

qual Senhor Metade do Trajeto estava disposto a completar era escalar o Monte Everest e ele só chegou à metade, o que dizemos então? Embora a tarefa de chegar à metade do trajeto do Monte Everest seja admirável, analisada analiticamente, ela não é compatível com a finalização do teste; não dizemos que ele *quase* finalizou o teste, e sim que *não* o finalizou. Testes são atividades nas quais nos deparamos com duas possibilidades ao mesmo tempo: a do “sim” e a do “não”.

A noção de que os jogos (*games*) oferecem testes, presente em Kretchmar (1975), é central para a filosofia do esporte, pois a partir dela se evidenciam as excelências prescritas pelas regras constitutivas (*constitutive rules*) de cada jogo. Sendo assim, ao voltarmos a Suits, se o teste é escalar o Monte Everest, não o finalizaremos tomando as escadas rolantes fictícias, que o inglês de chapéu coco (outro personagem do *Grasshopper*) tomou, mas *escalando* a montanha.

Como em Suits (2014), as regras constitutivas (*constitutive rules*) de um jogo (*game*) criam desafios (*challenges*); ao passo que, através da analítica de Kretchmar (1975), tais desafios podem ser compreendidos a partir dos testes. Podemos ver a influência direta da obra de Suits em Kretchmar nesse ponto. Sem dúvida, os desafios parecem “maiores” ou abarcam mais elementos na sua definição do que o próprio teste, mas acreditamos que se deu com Suits o pontapé fundamental sem o qual Kretchmar não poderia ter desenvolvido sua análise do que constituem os testes. Novamente, essa é uma verdade *analítica* que pode ser estendida à definição de Suits (CARLSON, 2010), isto é: ao menos para que organizemos nosso percurso, os testes – uma vez inteligíveis – apresentam desafios (*challenges*).

Segundo Kretchmar (1975), existem dois tipos de contrapontos nos esportes: os por *escala* e os por *seção*. No primeiro caso, para um técnico de voleibol sua equipe pode se encontrar em uma determinada escala entre, suponhamos, as notas 0 e 10. Mas testes não são de escala, são contrapontos de seção por corte (*by cut*) (KRETCHMAR, 1975). Testes de seção podem ser expressos como duas partes opostas de um ponto zero, de modo que “[o]pposition by ‘cut’ is characteristic of all logical opposites which, by nature, exclude one another” (1975, p. 23)<sup>129</sup>. Isto é, quando um teste é estipulado, em relação a ele o desafiante tem apenas duas saídas: ou alcançar o resultado proposto pelo teste ou fracassar. Ao nos depararmos diante de um bom teste, estamos diante da possibilidade de o alcançar *e* fracassar, *ao mesmo tempo*.

---

<sup>129</sup> Tradução: “[o]posições por ‘corte’ são características das oposições lógicas em que, por natureza, uma exclui a outra.”

Em ordem de identificar como os testes se apresentam para nós, Kretchmar (1975) esclarece que eles não podem ser compreendidos ou interligados na ausência de oposição entre *vulnerabilidade* e *impregnabilidade*. Essa dupla característica dos testes tanto indica o que eles são, bem como, em parte, porque somos atraídos por eles. Sendo assim, por vulnerabilidade se entende uma tarefa demasiadamente fácil ou vulnerável. Em consequência, supõe-se o oposto para o termo impregnabilidade, que diz respeito a uma tarefa impregnável ou não realizável. Verdadeiros testes se apresentam impregnáveis e vulneráveis *ao mesmo tempo*, porque são *ambíguos*. São atividades nas quais não sabemos o resultado do evento, porque, como Kretchmar (1975) sugere, são descritos por uma escala de seção por corte (*by cut*).

O projeto filosófico de Kretchmar (2015) é um projeto holístico, no qual o autor relaciona a evolução da inteligência humana, a filosofia antropológica, a fenomenologia e a obra de Suits, desde seus primeiros escritos. Ao passo que Suits analiticamente nos diz muito sobre os jogos, por sua vez, Kretchmar nos nomeia – em diferentes momentos da sua obra – de “criaturas perseguidoras de problemas”<sup>130</sup>, pois, ao desenvolver uma reflexão analítica sobre os testes, procura argumentos epistemológicos para compreender de forma mais ampla o fenômeno do jogar e suas consequências para a própria área da Educação Física.

Como vimos anteriormente, testes são reconhecidos por sua natureza *impregnável* e *vulnerável*, bem como as exigências epistemológicas para jogar um jogo (*game-playing*). Assim, é adequado interpretarmos as consequências dessa relação como mais um argumento quanto à diferença entre nós e os animais, pois os testes se apresentam a nós de uma determinada maneira que não se expõem aos animais, pois exige-se uma estrutura intelectual específica. Na sua tentativa de compreender a relação de impregnabilidade e vulnerabilidade dos testes, Kretchmar as identifica no conceito de “tensão doce” (*sweet tension*)<sup>131</sup>:

If there is any synthesis to be found “above” the testing thesis (an act’s possibility lived toward an object’s impregnability) and antithesis (an act’s impossibility lived toward an object’s impregnability), it may be described by Fraleigh’s terms “sweet tension.” Tension on the side of the testing act shows itself as uncertainty. One’s testing gesture is forever tentative. It “aims” for success but is never assured of it. The testing act is lived in the mood of “will it happen?” (1975, p. 26)<sup>132</sup>.

<sup>130</sup> No inglês *problem-seeking creatures*.

<sup>131</sup> Esse conceito foi primeiramente utilizado por Warren P. Fraleigh, como o próprio Kretchmar (1975) aponta em seu texto. Contudo, é o último quem formulou de modo concreto o termo no meio acadêmico, dedicando uma análise mais profunda.

<sup>132</sup> Tradução: “Se há qualquer síntese a se encontrar “acima” da tese dos testes (a possibilidade de experiência de um ato frente a impregnabilidade de um objeto) e sua antítese (a impossibilidade de experiência de um ato frente a impregnabilidade de um objeto), é possível descrevê-la pelo termo de Fraleigh “doce tensão”. Tensão de um lado do ato de testar mostra-se a si mesma como incerteza. O gesto de testar-se é sempre experimental. “Dirige-

“Doce tensão”, ou em inglês *sweet tension*, é o termo utilizado por filósofos do esporte para descrever a fascinação dos humanos com os jogos (*games*) e, conseqüentemente, com os esportes. O conceito serve para descrever a experiência nas atividades em que, embora tenhamos um conhecimento suficiente da possibilidade de superação de um determinado teste, este está entrelaçado com o conhecimento de que essa superação não é exata. A “doce tensão”, ou, na sua formulação completa, a “doce tensão da incerteza”, é o conceito que Kretchmar (1975) usa para explicar como podemos compreender a natureza dos testes e o que consideramos um *bom* teste.

Conforme podemos prever, a “doce tensão” é um conceito *relativo* com duas conseqüências. Primeira, como já alertamos: ela exige uma condição epistemológica que seja mais desenvolvida do que a dos animais. Segunda: os objetos espalhados no mundo, que transformamos em testes, exigem uma condição epistemológica necessária para que seja possível *transformá-los* em teste. Por essas razões, autores como McLaughlin e Torres (2012) e Standal e Moe (2012) se pautaram nos trabalhos de Kretchmar e de Merleau-Ponty para compreenderem a “doce tensão”. Nesses trabalhos, o conceito de “doce tensão” foi relacionado aos conceitos consolidados da abordagem fenomenológica, como intersubjetividade, horizonte, aprendizagem incorporada (*embodied learning*), bem como a noção merleau-pontyana de projeto.

Tais trabalhos subsidiam a relação entre “doce tensão” e uma condição epistemológica específica dos seres humanos, condição esta que tem relação direta com a aprendizagem incorporada – corporeidade; além disso, por conseqüência, também nos transportam de volta à atitude lusória (*lusory attitude*) de Suits. Enquanto *Sir* Edmund Hillary e o Senhor Metade do Trajeto, quando diante do Monte Everest, construíram um teste, muitos moradores no sopé da montanha nunca nem pensaram em subi-la. Subir montanhas, correr maratonas ou andar de bicicleta na Rodovia dos Bandeirantes pressupõem um conhecimento intersubjetivo daqueles testes, presente desde a nossa própria forma cultural de transformar objetos em testes “só porque” (*just so*)<sup>133</sup> queremos enfrentar o desafio (*challenge*). Nas palavras de Kretchmar, “[...] a mountain may show itself as a test, but only against the implicit background of the act of climbing in a certain way its summit. Without the presence

---

se” para o sucesso, mas que nunca pode ser assegurado. O ato de testar é vivido no espírito de “isso irá acontecer?”.”

<sup>133</sup> Muitas vezes filósofos do esporte usam o termo “*just so*” para descrever o caráter “sem motivos além de” dos testes e conseqüentes desafios que os jogos (*games*) proporcionam.

of this specific *project*, there could be no uncertainty about whether or not it can be done” (1975, p. 26, ênfase nossa, grifo do autor)<sup>134</sup>.

Uma vez estabelecida a natureza dos testes, podemos prosseguir às disputas (*contests*). “The transition from the test to contest is the change from human singularity to community”<sup>135</sup> (KRETCHMAR, 1975, p. 27). Os testes são condições necessárias para compreendermos as disputas. Exemplos de disputas são esportes como aqueles pertencentes aos Jogos Olímpicos. Ao contrário do que se pode pensar, os adversários não competem *pelo* teste, mas *compartilham o mesmo teste*. Consequentemente, a partir dessa leitura, os adversários são muito mais parecidos do que diferentes. Na disputa dos 100m nos Jogos Olímpicos do Rio 2016, os três medalhistas olímpicos, Usain Bolt, Justin Gatlin e Andre De Grasse compartilharam o mesmo teste: correr de um “ponto A” por 100m em linha reta até um “ponto B”, transformando essa tarefa em um jogo quando decidiram ver quem deles chegava primeiro. Assim, se nas provas de 100m rasos os atletas compartilham o mesmo teste, cada um tenta superá-lo sozinho; em esportes como o handebol, futebol ou polo aquático, companheiros de equipe se empenham para superar o teste conjuntamente.

Finalmente, o último conceito apresentado por Kretchmar (1975) é o das famílias de teste. Para o autor, essa ideia é fundamental na transposição dos testes para as disputas (*contests*), pois se relaciona às condições epistemológicas com as quais nos engajamos em um teste, mas também com a forma pela qual essas condições são compartilhadas por nós. Ao entenderem a “doce tensão” como um horizonte intersubjetivo, e, por consequência, como um conceito que se reverbera para leituras social e cultural, McLaughlin e Torres apontam as bases de conhecimento sem as quais não construímos testes:

Just as intersubjectivity accounts for our always living together, sweet tension accounts for our always playing together. Even when experiencing sweet tension in sport as an isolated individual, there are social precursors that enabled that experience. Our identity and our sports are forged in an intersubjective realm. An athlete playing alone can acknowledge others not present who still played a role in establishing the conditions for her experience of sweet tension (2012, p. 94)<sup>136</sup>.

---

<sup>134</sup> Tradução: “[...] uma montanha pode mostrar-se como um teste, mas é apenas frente a experiência do ato de escalar de uma certa forma até o cume. Sem a presença desse *projeto* específico, não poderia haver incerteza sobre se ou não isso pode ser feito.”

<sup>135</sup> Tradução: “A transição de teste para disputa é a mudança da singularidade humana à comunidade.”

<sup>136</sup> Tradução: “Assim como a intersubjetividade é responsável por sempre vivermos juntos, a doce tensão é responsável por sempre jogarmos juntos. Mesmo quando vivenciando uma doce tensão no esporte como um indivíduo isolado, existem precursores sociais que possibilitaram essa experiência. Nossa identidade e nossos esportes são forjados em uma esfera intersubjetiva. Um atleta jogando sozinho pode reconhecer outros não presentes que ainda desempenharam um papel no estabelecimento das condições para sua experiência de doce tensão.”

A relação com testes não é universal ou estática, pois sempre buscamos novos testes. Mesmo que muitas vezes construamos novos testes nos mesmos lugares: nos desenvolvemos, aprendemos habilidades, desenvolvemos estórias<sup>137</sup> e narrativas em relação a eles. Da mesma forma, procuramos parceiros para compartilhar os mesmos testes que nós, geralmente, que sejam também compatíveis com nossas habilidades *no momento*. Por essas razões, jogar tênis contra atletas como Roger Federer, apesar da interessante experiência de estar diante de uma celebridade, deve ser extremamente “chato”. Federer e jogadores medíocres de tênis não pertencem às mesmas famílias de teste. Assim, a noção de teste e, conseqüentemente, de disputa (*contest*), em Kretchmar (1975), diz-nos muito sobre a natureza de jogos (*games*) como os esportes: atletas da mesma família, ao compartilharem o mesmo teste, *estimulam* uns aos outros. As excelências resultantes de uma prática esportiva são compatíveis com as excelências *possíveis* da família de testes.

“The limit of the horizon delineates familiar and unfamiliar zones. But the familiar zone is not fixed, determined world. It is determined to the degree that we can make sense of things, actions and projects”<sup>138</sup> (MCLAUGHLIN; TORRES, 2012, p. 92). Parte de uma boa disputa (*contest*) é que esta seja compartilhada por membros da mesma família de teste. Para a vivência de boas disputas, pressupõe-se a existência de participantes de uma mesma família de teste, que transportam seu conhecimento incorporado a um contexto minimamente inteligível *relacionado* a esse teste. Tal contexto inteligível são os contextos dos jogos (*games*), os quais, na ausência das regras, impossibilita que os membros de uma mesma família compartilhem o teste, como nos diz Suits:

Thus, it is not uncommon for players of a new and difficult game to agree among themselves to ‘ease up’ on the rules, that is, to allow themselves a greater degree of latitude than the official rules permit. This means removing some of the obstacles or, in terms of means, permitting certain means which the rules do not really permit. On the other hand, players may find some game too easy and may choose to tighten up the rules, that is, to heighten the difficulties they are required to overcome (2014, p. 40)<sup>139</sup>.

---

<sup>137</sup> Devido à presença considerável na literatura em filosofia do esporte, utilizaremos o termo estória para nos referirmos a narrativas, ficcionais ou verdadeiras. Preserva-se assim a distinção presente na língua inglesa, entre os termos estória e história, sendo o último mais associado à área do conhecimento História e à investigação documental neste campo.

<sup>138</sup> Tradução: “O limite do horizonte delinea zonas familiares e não familiares. Mas a zona familiar não é fixa, um mundo determinado. É determinada até o grau em que coisas, ações e projetos façam sentido para nós.”

<sup>139</sup> Em Suits: “Assim, não é incomum os jogadores de um jogo novo e difícil chegarem a um acordo entre si de modo a «facilitar» nas regras, isto é, permitirem-se uma maior margem de manobra do que tem a oficialmente permitida pelas regras. Isto significa eliminar alguns obstáculos ou, falando de meios, permitir determinados meios que as regras na realidade não permitem. Por outro lado, os jogadores podem achar um certo jogo demasiado fácil e podem decidir apertar as regras, ou seja, aumentar as dificuldades que deles se espera que superem” (2017, p. 78).

Somos capazes de construir testes a partir do mundo *bruto* dos objetos que nos circundam, assim como somos capazes de compartilhar os mesmos testes, de modo a construirmos disputas (*contest*). Ao transformarmos o mundo “concreto” em testes e compartilhá-los, é necessário que criemos um contexto inteligível para que a atividade possa ocorrer. Nos moveremos agora ao que se entende pela linguagem inteligível desse contexto. Essa noção pode ser tanto para testes como para disputas (*contests*), uma vez que *ser* pressupõe intersubjetividade, pois são “[...] intersubjective and horizontal aspects that account for the captivating ambiguity felt in testing and contesting that sweet tension entails, which has social, ethical, and developmental implications to our sporting practices”<sup>140</sup> (MCLAUGHLIN; TORRES, 2012, p. 94).

#### **4.5 Jogos, convenções e regras constitutivas**

Na direção de aprofundarmos nossa reflexão metafísica do jogo (*game*) e nos movermos<sup>141</sup> dos testes às disputas (*contests*), precisamos incluir o contexto e o acordo sem os quais não seria possível compartilhar o mesmo teste com outros jogadores. Para tanto, é necessário retornarmos às regras constitutivas. Vimos, no capítulo anterior, que um dos quatro elementos da definição de Suits são as regras constitutivas, descritas como “[...] rules which prohibit use of the most eficiente means for reaching a prelusory goal” (2014, p. 40)<sup>142</sup>. Sendo assim, as regras constitutivas dos jogos (*games*) são diferentes das regras formais de outras atividades circunscritas por regras ou normas, pois proíbem meios mais eficientes para o desempenho de dada atividade. Afinal, é quase inimaginável que pedreiros usem colheres em vez de pás para encherem um balde de areia, sem qualquer outra razão que não fosse encontrar valor em desempenhar tal atividade da maneira mais difícil; na realidade, usar meios ineficientes nos ambientes de trabalho não é apenas uma atitude irracional, mas também não ortodoxa.

---

<sup>140</sup> Tradução: “[...] os aspectos intersubjetivo e horizontal responsáveis pela ambiguidade cativante sentida em testar e contestar que a doce tensão acarreta, que tem implicações sociais, éticas e de desenvolvimento às nossas práticas esportivas.”

<sup>141</sup> Pela obra de Suits conseguimos identificar que se pode considerar uma atividade individual como escalar uma montanha um jogo (*game*). Contudo, nessa seção focaremos nos jogos na sua forma de disputas, jogos como os esportes praticados nos Jogos Olímpicos.

<sup>142</sup> Em Suits: “[...] regras que proíbem o uso dos meios mais eficientes para alcançar um fim prelusório” (2017, p. 78).

Porém, existem outros ambientes da vida humana nos quais a não eficiência não é só racional, como celebrada. Nos jogos (*games*), os jogadores limitam os meios mais eficientes para realizar uma determinada atividade, como também se empenham em evidenciar essa dificuldade. Há uma lógica gratuita por trás de cada jogo, na qual os jogadores consciente e deliberadamente, isto é, *voluntariamente*, escolhem evitar os meios mais eficientes para a realização da atividade e se submetem às suas regras constitutivas.

A escolha voluntária dos jogadores em obedecer às regras constitutivas, em ordem de fazer com que a atividade seja possível, pressupõe um *contexto* e um *acordo* e, por consequência, um entendimento mútuo das regras. Mais uma vez, não compartilhamos com os animais essa forma de comunicação. Tais requisitos epistemológicos são exclusividade dos seres humanos e têm a ver com a nossa capacidade de compreendermos simbolicamente – ou *metaforicamente*, como menciona Kretchmar – as regras constitutivas dos jogos (*games*). Assim, somos capazes de entender três lógicas: a gratuita, a formal e a convencional. Para continuarmos nossa análise metafísica do jogo (*game*), é necessário agora aprofundar no contexto e acordo formulados pelas regras constitutivas, de modo que avançaremos na análise do projeto filosófico de Kretchmar ao adicionarmos uma nova referência.

Desde que o livro *Speech Acts* (1969) foi publicado, John R. Searle tem sido referência no campo acadêmico da filosofia do esporte. Especificamente ao falarmos de Kretchmar, podemos afirmar que ele é um dos principais estudiosos de Searle na comunidade acadêmica internacional (KRETCHMAR, 2001, 2005a, 2005b, 2007, 2015). Duas das três lógicas presentes nos jogos (*games*) identificadas por Kretchmar – a formal e a convencional – ficam mais claras quando tomamos consciência da distinção searleana entre regras constitutivas e regulativas e, em função disso, ajudam-nos a melhor entender suas funções nos jogos e nos esportes.

Nessa obra, o autor desenvolve um estudo dos atos de fala, especialmente os atos ilocucionários<sup>143</sup>. Sua distinção entre regras constitutivas e regulativas é crucial para compreendermos os jogos (*games*), porque Searle está empenhado não somente em depreender o papel das regras prescritivamente, mas dedica-se a uma análise funcionalista

---

<sup>143</sup> Atos ilocucionários são o principal tipo de atos de fala. Searle (1969) ilustra como ao proferirmos um enunciado este é composto de três dimensões, o que o autor chama de atos de enunciado (*utterance acts*), atos proposicionais (*propositional acts*) e atos ilocucionários (*illocutionary acts*). Para que façamos sentido nos comunicando, precisamos dos três. Atos de enunciado são os sons, marcas, a própria natureza “física” do enunciado. Eles podem ser diferentes e ainda sim compartilharem os mesmos atos proposicionais e ilocucionários. Atos proposicionais são a estrutura desse enunciado dividida em referência e predicação. Estes são iguais “dentro” dos diferentes atos ilocucionários dos quais são dependentes. Por último, os atos ilocucionários, que compõem o enunciado, dando sentido primordial à expressão, uma vez que este está associado às intenções do anunciante, podendo ser uma promessa, afirmação, aviso, ordem, pedido etc.

mais abrangente, fornecendo subsídios para uma leitura das regras diferente das leituras mais correntes na filosofia. Searle não se limita a avançar em debates já oferecidos na história da filosofia sobre a função das regras – regular, prescrever ou delimitar uma determinada atividade. Ao contrário, sua análise funcionalista das regras nos provoca, ao evidenciar outra função, muitas vezes negligenciada, sem a qual não há nada para regular: a *criação* (de um contexto e acordo inteligíveis). Assim, uma das principais contribuições de Searle para a filosofia é perceber que algumas regras antes de serem lidas como prescritivas (e proscritivas ao mesmo tempo) são constitutivas. Tais regras criam contextos, convenções e acordos e, automaticamente, uma linguagem interna, compreendida somente por aqueles que as conhecem.

Nesse aspecto, Searle e Suits se aproximam, pois ambos os filósofos enfatizam o caráter criador das regras constitutivas. Para estes autores, antes de serem prescritivas e o regularem as regras constitutivas, elas criam os jogos (*games*). Neles, tais regras desempenham o papel de produzir um contexto e acordo para que seus jogadores se encontrem com os desafios (*challenges*) oferecidos pelos testes dos jogos. Tais filósofos “mudam” a lente de análise das regras, na maioria das vezes entendidas como constrangimentos, evidenciando que sua existência é antes dependente de um contexto inteligível dotado de sentido (KRETCHMAR, 2001).

Sabemos que os animais não são capazes de se comunicar de forma simbólica ou metafórica, ao passo que nós, seres humanos, somos – algo que ambos, Searle e Suits, concordariam. Isto se dá, como Kretchmar (2005a, 2005b, 2007, 2017a, 2017b, 2018) enfatiza, porque nossas diferenças de outros animais resultam da evolução e nos permitem compreender o contexto inteligível presente nos jogos (*games*). Assim alinhada, a obra de Searle foi profusamente recebida na filosofia do esporte, porque sua teoria dos atos de fala (atos ilocucionários) nos ajuda a compreender uma certa linguagem presente dentro dos jogos (KRETCHMAR, 2001; GLEAVES, 2014). Independentemente das razões para se engajar nessa atividade (através da experiência lúdica ou como atletas profissionais), todos os seus agentes – em oposição às outras espécies animais – são capazes de compreender a linguagem interna<sup>144</sup> que impera naquela determinada convenção em forma de jogo (*game*).

---

<sup>144</sup> Autores brasileiros como Freire (2002) usam metaforicamente ou ilustrativamente exemplos do jogo como uma linguagem universal, contudo não focam na função das regras constitutivas. Novamente, isso sugere que as produções em Educação Física brasileira se dedicam à análise e reflexão sobre o jogar (*play*), não do jogo (*game*).

Contudo, há uma distinção clara entre Suits e Searle. Uma diferença que se mostra na articulação dos conceitos, como os das regras constitutivas, mas também nos seus próprios projetos filosóficos e razões pelas quais se debruçam sobre tais conceitos. Suits busca compreender o valor dos jogos (*games*) e, conseqüentemente, dos desafios (*challenge*). Searle investiga o modo como as regras constitutivas moldam o sentido da linguagem. Mesmo que concordem no que diz respeito às regras constitutivas, o cenário de Searle se adapta a qualquer convenção social regulada por regras (entre elas os jogos). Mas é Suits o verdadeiro filósofo dos jogos, quem identifica que as regras constitutivas, dentro do seu âmbito, são construídas para evitar que meios mais eficientes sejam utilizados.

Suits estava correto quando alertou sobre a distinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*), a saber, que o último pressupõe regras constitutivas, publicando sua primeira definição de jogar um jogo (*game-playing*) antes mesmo da irrupção dos trabalhos de Searle na filosofia do esporte. Como nos lembra Morgan (2008), o jogar (*play*) e o jogo (*game*) não são logicamente independentes, mas logicamente incompatíveis. Mesmo o jogo nascendo do impulso, do espírito ou vontade de jogar, podemos compreender os dois elementos pragmaticamente de forma distinta. Não reduzindo um ao outro, temos uma distinção crucial, que inúmeros filósofos do esporte passaram a investigar mais profundamente e a partir de diferentes abordagens filosóficas, como as de Searle, mas que só foram possíveis após Suits. Assim, somam-se à definição analítica de Suits elementos epistemológicos imprescindíveis para compreendermos de que forma os jogos (*games*) funcionam, bem como a maneira que constroem os contextos e acordos exigidos no compartilhamento de um teste.

Ao oferecer sua teoria dos atos de fala, Searle demonstra que performar um ato ilocucionário é se envolver em uma forma de comportamento governada por regras constitutivas. Jogos são como todas as convenções governadas por regras, pois funcionam por comum acordo para cumpri-las. Para Searle, fazer perguntas ou afirmações são “[...] rule-governed in ways quite similar to those in which getting a base hit in baseball or moving a knight in chess are rule-governed forms of acts” (2008, p. 2)<sup>145</sup>. Atos ilocucionários, portanto, *criam* um estado de coisas, uma situação, ao invés de apenas descrevê-los. Podemos ler em Searle:

It is not, as has generally been supposed, the symbol or word or sentence, or even the token of the symbol or word or sentence, which is the unit of linguistic communication, but rather it is the *production* of the token in the performance of a

---

<sup>145</sup> Tradução: “[...] governadas por regras similares àqueles nos quais chegar à base no beisebol ou mover um cavalo no xadrez são formas de atos governadas por regras.”

the speech act that constitutes the basic unit of linguistic communication. To put this point more precisely, the production of the sentence token under certain conditions is the illocutionary act, and the illocutionary act is the minimal unit of linguistic communication (2008, p. 2)<sup>146</sup>.

Marcas no papel, ruídos, hieróglifos do Egito Antigo, rasuras em cavernas e habilidades físicas<sup>147</sup> nos esportes são produzidos por seres humanos. Não são fenômenos naturais, como cachoeiras, pedras ou montanhas. Cada um daqueles elementos é resultado *performativo e intencional* de um agente.

Para dar conta de explicar sua teoria dos atos de fala, Searle (1969, 2008) precisou distinguir as regras constitutivas das regras regulativas, motivo pelo qual sua teoria rapidamente se viu operacionalizada por filósofos do esporte quando procuraram distinguir as diferentes regras pertencentes aos jogos (*games*) e ao esporte. Outro fator que contribuiu para a receptividade de sua teoria é que Searle usa constantemente jogos e esportes para exemplificar a comunicação através da linguagem; pois se envolver numa convenção governada por regras constitutivas também o é ao se jogar xadrez, futebol americano ou beisebol.

Já as regras regulativas são responsáveis por parametrizar formas de comportamento já existentes. Por exemplo, regras de etiqueta que determinam relacionamentos interpessoais; embora relacionamentos interpessoais existam independentemente das regras de etiqueta. Por outro lado, regras constitutivas não apenas regulam – porque ao criar também há um componente normativo implícito – mas *criam* ou definem novas formas de comportamento. Jogos (*games*), entendidos como convenções sociais governadas por regras (constitutivas), encontram nessas regras não apenas força normativa para moldar seus comportamentos, mas oportunidade para a criação de novas formas de comportamento que não existiriam na sua ausência, como nos diz Searle:

---

<sup>146</sup> Tradução: “Não são, como geralmente se supõe, o símbolo, a palavra ou a sentença, ou mesmo o sinal do símbolo, da palavra ou da sentença a unidade linguística da comunicação, mas, ao contrário, é a *produção* do sinal na performance de um ato de fala que constitui a unidade básica da comunicação linguística. Para colocá-lo mais precisamente, a produção do sinal, em forma de sentença, em certas condições, é o ato ilocucionário, e o ato ilocucionário é a unidade mínima da comunicação linguística”.

<sup>147</sup> As habilidades físicas, no contexto de um jogo (*game*), se dão nas formas da técnica e da tática. Ambas noções ganham sentido em relação ao jogo em questão. Optamos por não utilizar esses termos diretamente porque isso poderia acarretar uma confusão, uma vez que são familiares da área da Educação Física e por sofrerem diferentes interpretações e leituras. A linguagem composta por um jogo é pré-requisito para que existam técnica e tática, mas as últimas, embora possam ser usadas para descrever *todos* os movimentos que ocorrem nos jogos, geralmente não ocupam essa função. Afinal, quando fala de atos ilocucionários, Searle refere-se a eles como unidades linguísticas da comunicação.

The rules of football, for example, do not merely regulate the game of football but as it were create the possibility of or define that activity. The activity of playing football is constituted by acting in accordance with these rules. I call the latter kind of rules constitutive rules and the former kind regulative rules. Regulative rules regulate a pre-existing activity, and activity whose existence is logically independent of the existence of the rules. Constitutive rules constitute (and also regulate) an activity the existence of which is logically dependent on the rules (2008, p. 3)<sup>148</sup>.

Regras regulativas moldam formas de comportamento, que continuam existindo mesmo na ausência de tais regras, e estas geralmente soam como imperativos. Elas geralmente têm as formas “Faça X” ou “Se Y faça X”. Podem ser exemplificadas com comportamentos frequentes no futebol, como “feche (faça o movimento de bloquear) o chute!”, ou “goleiro, se o atacante receber a bola na sua frente, saia (faça o movimento de sair) do gol para fechar seu ângulo”.

Tais regras ainda podem ser associadas às “regras” de habilidades descritas por Suits no *Grasshopper*. São estas que, conforme o filósofo aponta, estão *dentro* da área circunscrita pelas regras constitutivas, como se deslocar lateralmente sem tirar os olhos da bola, em ordem de executar uma bola rebatida no tênis. Segundo o próprio Suits adverte, quebrar uma regra de habilidade pode até ser considerado uma falha em jogar com *maestria*; mas ao quebrar uma regra constitutiva, a falha é em relação à própria atividade de jogar o jogo (*game-playing*).

Diferentes das regras regulativas, Searle (1969) destaca que as regras constitutivas *criam*<sup>149</sup> novas formas de comportamento, constituindo uma nova rede de significados, um novo cenário para o mundo concreto, ou, de forma geral, uma nova linguagem. Diferentemente das regulativas, as regras constitutivas se apresentam na forma “X conta como Y no contexto C”. São exemplos de produtos das regras constitutivas: a tacada no golf ou gol no futebol. Na ausência das regras constitutivas, do contexto e acordo que firmam, de que modo poderíamos *dotar de significado* comportamentos como segurar um pedaço extenso e cilíndrico de ferro com uma protuberância na extremidade, ao tentar fazer uma pequenina bola branca rolar até um buraco? Qual a diferença de uma linha de produção na qual um

---

<sup>148</sup> Tradução: “As regras do futebol, por exemplo, não meramente regulam o jogo de futebol, mas, por assim dizer, criam a possibilidade ou definem essa atividade. A atividade de jogar futebol consiste em atuar de acordo com estas regras. Eu chamo o último tipo de regras de regras constitutivas e o primeiro tipo de regras reguladoras. As regras reguladoras regulam uma atividade pré-existente e uma atividade cuja existência é logicamente independente da existência das regras. As regras constitutivas constituem (e também regulam) uma atividade cuja existência é logicamente dependente das regras”.

<sup>149</sup> Por criar uma nova forma de comportamento, Searle (1969) se distancia da máxima de que *toda* regra cria uma nova forma de comportamento. Por exemplo, uma regra de etiqueta, regulativa, quando nos é informada pela primeira vez, da qual você não tem ciência, mas o grupo ao seu redor sim, automaticamente irá influenciar no seu comportamento. Mas isso é tão verdade quanto qualquer relação que tenhamos com o mundo.

trabalhador descarrega um caminhão, lançando sacos de cima da caçamba para seu companheiro e os jogadores de futebol americano que recebem uma bola arremessada por outro companheiro num retângulo desenhado no chão? A resposta de Searle é que “receber a bola no retângulo conta como *touchdown* no contexto do jogo de futebol americano”.

A relação entre comportamento e contexto fica mais clara quando inserido o conceito de fatos institucionais de Searle (1969). Enquanto podemos descrever os fatos *brutos* da experiência de “receber um objeto”, assim como podemos descrever quase todas as ações que nos circundam, para explicarmos o que é um *touchdown*, é necessário recorrermos às regras constitutivas. Searle escreve sobre um grupo de observadores, explicando o futebol americano somente por fatos brutos, pois nunca ouviram falar desse esporte na vida:

For example, we can imagine that after a time our observer would discover the law of periodical clustering: at statistically regular intervals organism in like colored shirts cluster together in a roughly circular fashion (the huddle). Furthermore, at equally regular intervals, circular clustering is followed by linear clustering (the teams line up for the play), and linear clustering is followed by the phenomenon of linear interpenetration. [...] What is missing from their description? What is missing are all those concepts which are backed by constitutive rules, concepts such as touchdown, offside, game, points, first down, time out, etc., and consequently what is missing are all the true statements one can make about a football game using those concepts. The missing statements are precisely what describes the phenomenon on the field *as a game of football*. The other descriptions, the descriptions of the brute facts, can be explained in terms of the institutional facts. But the institutional facts can only be explained in terms of the constitutive rules which underlie them (1969, p. 52)<sup>150</sup>.

Não estamos focando, contudo, na forma como damos nomes a fatos institucionais, como *touchdown*. O importante é que, independentemente de como o chamarmos, esse fato tem um sentido porque está numa relação com as regras constitutivas da convenção em questão. Para jogar algum jogo (*game-playing*) nos é requisitado que tenhamos um fundamento epistemológico, a fim de compreendermos a linguagem que as regras constitutivas nos fornecem, e não para apenas “chamarmos” algumas ações de um

---

<sup>150</sup> Em Searle: “Por exemplo, podemos imaginar que, depois de algum tempo o nosso observador descobriria a lei de agrupamento periódico: a intervalos estatisticamente regulares, indivíduos com camisas coloridas iguais agrupam-se de um modo rudemente circular (a confusão). Além disso, a intervalos igualmente regulares, o agrupamento circular é seguido do agrupamento linear (as equipas enfileiram-se para o jogo), e o agrupamento linear é seguido pelo fenómeno de interpenetração linear. [...] O que é que falta na descrição deles? Faltam todos aqueles conceitos suportados por regras constitutivas, conceitos como; o golo [*touchdown*], impedimento, jogo, pontos, fim de tempo, etc., e, conseqüentemente, faltam todos os enunciados dos verdadeiros que se podem fazer sobre um jogo de futebol usando esses conceitos. Os enunciados que faltam são precisamente os que descrevem o fenómeno no campo como um jogo de futebol [americano] usando esses conceitos. Os enunciados que faltam são precisamente os que descrevem o fenómeno no campo como um jogo de futebol [americano]. As outras descrições, as dos factos institucionais. Mas os factos institucionais só podem ser explicados em termos das regras constitutivas que são subjacentes a eles” (1981, p.71).

determinado nome e descrevermos seus fatos brutos. Ora, *chamamos* um *touchdown* por esse nome, mas poderíamos chamá-lo como quiséssemos.

Em uma aula de Educação Física escolar, um professor pode ensinar aos alunos a jogarem futebol americano e chamarem o *touchdown* de gol, ponto ou mesmo um nome muito longe do cenário esportivo, como *geladeira*. Algum transeunte qualquer que conhecesse as regras constitutivas do futebol americano poderia passar pela quadra onde a aula acontecesse e se interessar por um ensurdecido brado de comemoração – “*Geladeira!*”. Afinal, não são todos os dias que a palavra “geladeira” é proferida por um conjunto de crianças, tão alto, em uma aula de Educação Física escolar. À espreita, já quase dentro da quadra, o transeunte ao se aproximar do único adulto com um apito pendurado no pescoço o toma como professor. Antes de abordá-lo ouve então do professor: “A equipe amarela está com três geladeiras contra uma do time verde. Sim, Joãozinho, a última *geladeira* foi válida! O Miguel estava com os dois pés na ‘zona gelada’. Vamos lá verdinho, vamos recuperar!”.

Curioso e sem entender absolutamente nada do que estava acontecendo, o transeunte então questiona o professor sobre qual conteúdo se tratava naquela aula. Chegou até a pensar que se relacionava a uma campanha de arrecadação, mas como não havia *assistido* ao jogo, só ouviu seus ruidosos jogadores, ainda faltava entender do que constituía aquela atividade. Mas não demorou muito a entender do que se tratava, pois tão logo o professor começou a lhe explicar, com fatos institucionais, de que modo os alunos conquistavam uma geladeira, e antes mesmo de finalizar foi interrompido: “Ah! Como se fosse um *touchdown!*”. “Não, não como se fosse. É a mesma coisa! Afinal, um gol na Copa do Mundo de Futebol da FIFA não é menos gol se o chamarmos de *goal*, *but* ou *tor*, ao menos é o que, suponho, que ingleses, franceses e alemães diriam”.

Searle (1969) chama a essa compreensão compartilhada entre línguas do sentido: *tradução*. Podemos traduzir o jogo (*game*) acima citado como “futebol gelado” ou futebol americano, pois, embora sejam estas duas convenções diferentes, ambos compartilham as mesmas regras constitutivas<sup>151</sup>. De igual maneira, podemos traduzir uma obrigação da língua portuguesa para a francesa, porque as regras constitutivas estipulam que em ambas o enunciado de uma promessa significa submeter-se a uma obrigação. Em todas essas línguas, quando fazemos uma promessa, proferimos ruídos completamente diferentes, mas os atos ilocucionários são preservados.

---

<sup>151</sup> Uma outra leitura diria que as regras constitutivas somente não são suficientes para dizermos que duas atividades são idênticas, especialmente se fosse o caso de um esporte, pois há um *ethos* que está relacionado à forma como se interpreta tais regras. Concordamos com tal visão, mas de toda forma, para os objetivos pretendidos aqui esse recorte é suficiente.

Enquanto convenções construídas por regras constitutivas, os jogos (*game*) constroem um mundo *paralelo*, mas que ocorre no único mundo que todos nós habitamos, “concreto” ou *bruto*. Um mundo construído *por e para* seus jogadores, que, comunicando-se intersubjetivamente, usam regras para torná-lo inteligível e intencional (KOBIELA, 2011). Neste mundo, os fenômenos concretos ou brutos são cobertos pelo véu da linguagem produzido pelas regras constitutivas, como nos lembra Kretchmar:

When we move intentionally, insightfully, we are expressing ourselves and saying things. In short, we are “talking”. Furthermore, our communications need to be understood. When speaking English, we need listeners who know the English language. In sport, we require someone with similar sporting expertise to know what we are saying. This could be a teammate, an opponent across the court, or a fan in the bleachers. Subtle, nuanced athletic communication about resilience, hope, a comeback, strategy, an opponent, who both stands in one’s way and is respected for doing so, and so many other hard-to-articulate ideas can be heard in sport, but only by those who have the ears to hear (2018, p. 9)<sup>152</sup>.

A rede de significados construída pelos jogos (*games*) tem seus *limites* e está sempre associada ao mundo da realidade, concreto ou *bruto*. Como vimos anteriormente, estamos nesse mundo, compartilhando-o uns com os outros. Nos jogos, nós criamos os desafios (*challenges*) que melhor se adequem a nós mesmos, através de testes possíveis de realização. Não fazemos competições entre quem chega primeiro voando ao topo de um edifício, nem posicionamos raias submersas no oceano para disputar 1200 metros livres embaixo d’água sem respirar.

Ao passo que a tecnologia evolui, desenvolvemos novos jogos (*games*) e, com isso, esportes. Com tênis propulsores ou cilindros de mergulho, os desafios anteriores deixam de ser impossíveis, de modo que não podemos prever quais esportes ainda presenciaremos no futuro. Animais encontram locais para jogar (*play*); já nós, construímos tais espaços. Jogos (*games*) são convenções, como qualquer língua, nós as inventamos, construímos e reconstruímos. Quando a língua oferece algum problema, mudamos as regras de gramática, inventamos novas palavras ou passamos a desconsiderá-las. O mesmo ocorre com os jogos. Quando percebemos que atingir seu fim prelusório (*prelusory goal*) é algo facilmente

---

<sup>152</sup> Tradução: Quando nos movemos intencionalmente, com perspicácia, estamos nos expressando e dizendo coisas. Em suma, estamos “conversando”. Além disso, nossas comunicações precisam ser compreendidas. Quando falamos inglês, precisamos de ouvintes que conheçam a língua inglesa. No esporte, exigimos que alguém com experiência esportiva semelhante saiba o que estamos dizendo. Pode ser um colega de equipe, um adversário na quadra ou um torcedor na arquibancada. Comunicação atlética sutil e matizada sobre resiliência, esperança, retorno, estratégia, um oponente, que ao mesmo tempo fica no caminho e é respeitado por isso, e tantas outras ideias difíceis de articular podem ser ouvidas no esporte, mas apenas por aqueles que têm ouvidos para ouvir”.

alcançável, modificamos as regras constitutivas, de forma que o desafio volte a existir; quando muito difícil, adequamo-nas e buscamos amenizá-las, de modo a tornar o desafio (*challenge*) novamente interessante.

#### **4.6 Jogos e seus três domínios**

Até aqui vimos que os jogos são convenções governadas por regras e que detêm ao menos um teste claro. Jogos (*games*), assim construídos, são direcionados a um fim e contam com obstáculos (ou dificuldades) que seriam extremamente fáceis na ausência de suas regras constitutivas. O contexto e o acordo criados pelos jogos para que compartilhem testes, na forma de uma linguagem criada pelas regras constitutivas, também fazem com que construamos um sistema de significados no quais podemos “avançar” de certa forma na reflexão filosófica metafísica e axiológica dos jogos (*games*).

Tendo como base as premissas anteriores, podemos de certa forma também compreender que um *princípio* da igualdade é algo compartilhado pelos jogadores intersubjetivamente e de forma inteligível. Quando partilham o mesmo teste dentro de um jogo (*game*), os jogadores, embora sejam completamente diferentes uns dos outros, conseguem compreender mutuamente o léxico dessa atividade e quais as formas prescritas para sua participação.

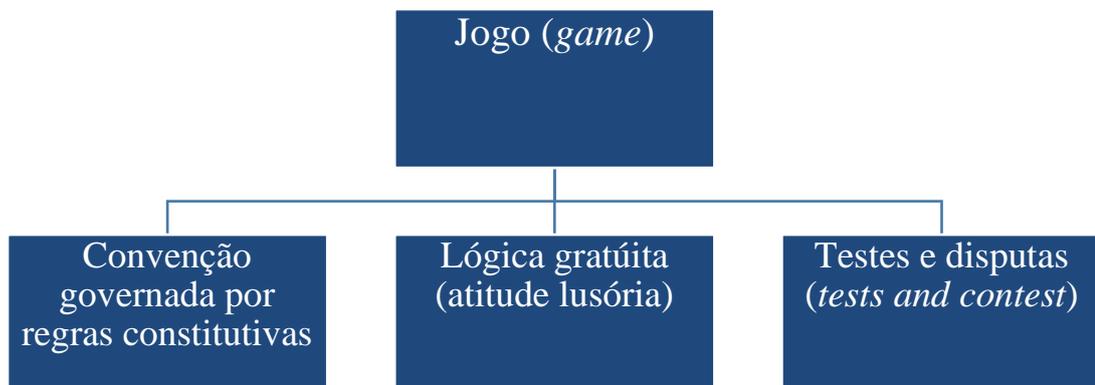
Dentro desses limites, cada um de nós pode agir e criar o que quiser, pois a experiência do jogar (*play*) e também a relação profissional são particulares. A distinção entre o jogar (*play*) e o jogo (*game*) que nos ajudou a construir uma análise metafísica, também nos fornece recursos para acessarmos seu valor axiológico.

O jogo (*game*) é a linguagem convencional e inteligível na qual dois oponentes se compreendem. Existem nexos de inteligibilidade sem os quais é impossível jogar um jogo (*game-playing*). Desde Suits (1966), as funções das regras constitutivas são primordiais para melhor compreendermos a metafísica do jogo (*game*) e suas diferenças do jogar (*play*). Gleaves (2014), Kretchmar (2001, 2005a, 2015), Reddiford (1985) e Torres (2000) são alguns dos autores que diretamente se debruçaram sobre essa temática. Efetivamente, essa distinção também é fundamental para a subdisciplina porque permite que se supere um contínuo direto entre jogar (*play*), jogo (*game*) e esporte; impossibilitando o jogo (*game*) ser tratado lentes metafísicas, epistemológicas, lógicas e axiológicas.

As regras constitutivas são um conceito essencial na filosofia do esporte, pois criam uma linguagem sem a qual teste nenhum faria sentido. Do mesmo modo, a presença das regras constitutivas é o que torna tal teste inteligível, tanto para ser compreendido quanto compartilhado. As regras constitutivas criam uma atividade para superarmos obstáculos desnecessários, um teste e uma linguagem para compreendermos essas relações. Do ponto de vista normativo, criam um solo fértil sem o qual não podemos compreender as diferenças entre se arriscar em um teste.

A linguagem “falada” pelos jogadores e os significados do jogo (*game*) são compartilhados por eles e por aqueles que a conhecem. Na ausência dessa linguagem, não podemos compreender os campos da normatividade e a axiologia. Como nosso próximo passo é nos debruçarmos sobre a axiologia dos jogos (*games*) e, conseqüentemente, dos esportes, a metafísica do jogo (*play*) foi um caminho imprescindível.

Figura 4 - O jogo (*game*) como constituído por três aspectos



Fonte: do autor, 2020

Na Figura 4, destacamos o que entendemos como as três dimensões basilares da metafísica do jogo (*game*). Pode-se dizer que esse esquema cobre as principais contribuições dos filósofos do esporte sobre o tema. Contudo, cada um desses elementos carrega uma significância por si. Somada aos outros dois elementos desenvolvidos neste capítulo, a atitude lusória (*lusory attitude*), de Suits, trabalhada no capítulo anterior, ganha um espaço específico na metafísica dos jogos (*games*) e pode ser compreendida como sua lógica gratuita. Os outros três elementos da definição de Suits, contudo, acomodam-se na convenção governada por regras que todos os jogos são.

Uma ética do esporte deve ser fundamentada no que é inteligível e, para isso, as regras constitutivas desempenham um papel imprescindível para jogar um jogo (*game-playing*) – seja ele de forma autotélica ou não. Lembramos ainda que há uma distinção entre as regras constitutivas de Searle e Suits, pois ao último se adiciona a função proibitiva do uso de meios mais eficientes. Neste nosso recorte, a Figura 4 congrega os sentidos de ambos os autores.

Essas três noções são indispensáveis para avançarmos agora à reflexão axiológica dos jogos (*games*) e dos esportes. Assim, em ordem de construirmos uma última ponte entre a metafísica e a axiologia dos jogos, direcionamo-nos a um último conceito de Kretchmar, a metafísica flexível (*soft metaphysics*): um pontapé inicial para qualquer reflexão axiológica dos jogos e dos esportes.

#### ***4.7 Uma metafísica flexível (soft metaphysics): precursora de uma boa ética do jogo (game) e do esporte***

Quando pensamos sobre quais decisões devemos tomar dentro dos jogos (*games*) e esportes, podemos usar os mesmos parâmetros de outros âmbitos da nossa sociedade? O objetivo desse último subtópico é mostrar que a resposta à pergunta anterior é negativa, especialmente focando nos esportes e na base de uma axiologia aplicada a esta prática social. Como afirma Kretchmar, “[...] it is dangerous to specify morally right behaviours in sport or games before understanding how they (sport and games) work” (1998, p. 9)<sup>153</sup>. Não precisamos ir longe para percebermos que, no âmbito dos esportes, as regras desempenham diversos papéis. No decorrer do capítulo, vimos que os jogos precisam das regras para serem construídos. Mas elas também desempenham o papel de regular nossas condutas e, de certa forma, de preservarem *elas mesmas*.

Na filosofia do esporte existem três regras diferentes: as constitutivas, responsáveis em criar os jogos (*games*); regras regulativas, responsáveis por parametrizar sua prática, compreendidas enquanto extensões das primeiras; além das regras auxiliares<sup>154</sup>, responsáveis por se colocarem previamente ou postumamente aos eventos esportivos. Exemplos das últimas são regras de categoria de peso nos esportes de combate ou dopagem.

---

<sup>153</sup> Tradução: “[...] é perigoso especificar comportamentos moralmente corretos no esporte ou nos jogos antes de compreender como eles (esporte e jogos) funcionam”.

<sup>154</sup> Termo utilizado por Meier (1988). Existem outras nomenclaturas.

Podemos dizer que as regras mais próximas do mundo “fora” dos esportes são as auxiliares, pois uma vez que geralmente são formadas por instituições esportivas, carregam um componente moral *mais* compatível com a sociedade.

Por “mais compatível” não queremos dizer que os esportes são uma realidade totalmente isolada da sociedade, mas que as regras constitutivas e regulativas são parte de um sistema de linguagem direcionado a um fim, preservando em certo grau uma lógica interna. Ao serem compreendidos por sua forma distinta de outras atividades (mesmo aquelas que detêm regras constitutivas), os jogos (*games*): são realidades construídas para ser, em comparação a outras atividades, totalmente ineficientes e inúteis. Quanto mais ineficiente e inútil para se tentar atingir o fim lusório (*lusory goal*), mais desafiadores serão os jogos e, por isso mesmo, seus testes. Sendo assim, toda eficiência dentro de uma prática esportiva tem de ser *relativa* à ineficiência que o jogo (*game*) constrói.

Esse sistema de linguagem, formado por convenções governadas por regras constitutivas que todos os esportes são, também modifica o sentido dos comportamentos dentro dessa prática. Comportamentos que teriam outras funções no mundo externo ao esporte, dentro do seu contexto, são coloridos e moldados por sentidos que passam a compreendê-los como habilidades constitutivas daquele jogo (*game*) (TORRES, 2000). Inúmeras modalidades esportivas ilustram o que, se tomadas fora de contexto, seriam comportamentos com um sentido completamente diferente daqueles constituidores de esportes, como o boxe, o taekwondo ou o MMA. De modo geral, talvez seja possível falarmos de uma moral interna ao esporte e de outra externa a ele; no limite, aquilo que conta como um comportamento moral, dentro dessa prática, não necessariamente o seria na ausência de seu contexto.

Comportamentos podem ser considerados *aceitos* ou *prejudiciais* aos outros dentro do contexto esportivo, guardando-se à metafísica do jogo (*game*) fornecer subsídios suficientemente claros para compreendermos que a análise de tais comportamentos são suas dependentes em certo grau. Assim, uma metafísica do jogo (*game*) se caracteriza, de modo inescapável, pela relação de três filósofos em especial: Searle, Kretchmar e Suits. Os jogos assim compreendidos “[...] impose constraints on behavior, constraints in relation to which some actions tend to produce good and other actions harm or at least lesser amounts of good” (KRETCHMAR, 1998, p. 19).

Ao configurarem *contexto*, *linguagem* e *teste*, os jogos (*games*) orientam a forma como devemos nos comportar dentro de suas dimensões. Kretchmar se utiliza do termo “*soft metaphysics*”, que descreveremos como metafísica flexível, para designar “[...] any purely

scientific, cleanly objective reflective technique that would aim at knowing its object exhaustively and entirely correctly” (1998, p. 20)<sup>155</sup>. Mesmo assim, como o autor nos lembra, quando a metafísica é flexível nesse sentido, ela está longe de ser arbitrária. Para Kretchmar, não se deve entender a metafísica flexível por arbitrariedade ou relativismo, mas como um meio caminho entre ambos:

Given difficulties on both the side of things known (complex, variable objects like rugby) and perspectives from which to know them (the historical ego, the rugby player), it is not correct to picture metaphysical investigations as scientific in nature an any outcomes as conclusive and sufficient, though they may still be right as far as they go. It is to be expected that all conclusions will be replaced with more sophisticated analyses of filled out with alternative and complementary descriptions as time passes. This uncertain and continuous process of describing reality is what I call ‘soft metaphysics’ (1998, p. 22)<sup>156</sup>.

O objetivo principal desse último esforço é marcarmos como o debate ético do esporte exige compreendermos o que eles são, metafisicamente falando: ou seja, jogos (*games*) (MUMFORD, 2015). Não obstante, somos escritores de jogos (*games*) e podemos redesenhá-los de diversas formas para atender nossas exigências de maneira equilibrada à moral esperada nas democracias modernas; além disso, a partir da sua tríade concepção, como demonstrado na Figura 4, temos subsídios suficientes para considerarmos sua ética de forma aplicada ou *interna*.

Do ponto de vista da metafísica do jogo (*game*), esperamos que esse capítulo tenha dado subsídios suficientes para compreendermos o que são os jogos e, em consequência, os esportes. Diferentemente de outras instâncias nas quais a reflexão filosófica se debruça, no caso da filosofia do esporte a análise metafísica do jogo (*game*), enquanto convenções governadas por regras constitutivas e detentora de testes, é primordial para acessar essa atividade a partir de uma perspectiva axiológica (ampla ou aplicada).

Ao criarem desafios (*challenge*) na forma de testes, compreendidos a partir de uma linguagem própria, os jogos (*games*) oferecem a base para sua ética aplicada ao esporte. “Thus, at the heart of sport practices are tests, not contests. Conversely, without a valid and

---

<sup>155</sup> Tradução: “[...] qualquer técnica puramente científica e claramente objetiva que focaria em conhecer seu objeto exaustivamente e inteiramente de forma correta.”

<sup>156</sup> Tradução: “Dadas as dificuldades tanto do lado das coisas conhecidas (objetos complexos e variáveis como o rúgbi) quanto das perspectivas de conhecê-las (o ego histórico, o jogador de rúgbi), não é correto imaginar as investigações metafísicas como científicas por natureza e quaisquer resultados como conclusivos e suficientes, embora eles ainda possam estar certos até onde vão. É de se esperar que todas as conclusões sejam substituídas por análises mais sofisticadas ou preenchidas com descrições alternativas e complementares com o passar do tempo. Este processo incerto e contínuo de descrever a realidade é o que chamo de “metafísica suave”.”

“durable test there can be no practice and thus no sport excellences to display”<sup>157</sup> (KRETCHMAR, 1998). No próximo capítulo oferecemos uma análise das influências da obra de Suits nas teorias normativas do esporte, a partir de sua relação com a metafísica do jogo (*game*). Denominamos esse movimento de uma análise normativa do jogo (*game*) aplicada ao esporte.

---

<sup>157</sup> Tradução: “Assim, no coração das práticas esportivas residem testes, não disputas. Inversamente, sem um teste valoroso e durável não pode haver prática e excelência esportiva desempenhada.”

## 5. TEORIAS NORMATIVAS DO ESPORTE

Este capítulo e o próximo são dedicados às reflexões que compreendem a axiologia dos jogos (*games*) e, conseqüentemente, dos esportes. Nesse momento, focamos nossas lentes no universo da normatividade dos esportes, enquanto, no último capítulo, no valor dos jogos de forma ampla. Temos duas razões para fazê-lo. Primeiro, porque o próprio Suits abordou os esportes como uma modalidade de jogos. Segundo, porque há em Suits uma dupla aplicabilidade normativa<sup>158</sup> de sua teoria axiológica dos jogos. Podemos falar em normatividade quando analisamos de forma aplicada uma manifestação de um jogo (ou esporte) em si, de modo a acessarmos de maneira inteligível o acordo ético por trás dessa manifestação e a relação dos comportamentos dos jogadores com esse acordo. Por outro lado, também podemos ampliar nossas lentes e olhar o próprio lugar dessa atividade para com a normatividade da vida humana. Melhor dizendo, o lugar que os jogos deveriam ocupar numa boa vida, seu valor intrínseco e o que aprendemos sobre nós mesmos ao nos aventurarmos nessa análise.

No capítulo anterior, ao focarmos na abordagem metafísica dos jogos (*games*), aquele mobilizou pressupostos para nossa análise axiológica neste momento. Precisamos primeiro compreender metafisicamente os jogos para melhor refletir sobre os motivos de essa atividade ser presente em nossas vidas da forma abrangente como são. A metafísica do jogo é imprescindível para estes dois próximos capítulos porque nos fornece subsídios para compreender a dupla aplicabilidade normativa que a teoria de Suits propõe.

Segundo Abbagnano (2010), por axiologia a Filosofia compreende a “teoria dos valores”. Como vimos previamente, na introdução desse trabalho, a axiologia é a análise de como os seres humanos atribuem valor aos fenômenos do mundo e oferecem justificativas por suas razões adotadas, de modo que tais análises sejam possíveis em três esferas: estética, política e ética (EDGAR, 2015).

Embora seja possível articular a obra de Suits com outros domínios da axiologia, focaremos na ética. Acreditamos que essa ascendente dos estudos axiológicos está mais associada à proposta filosófica de Suits, especialmente no *Grasshopper*. Nesse sentido, exploramos aquilo que consideramos as duas mensagens principais no *Grasshopper*, bem como essa dupla aplicabilidade normativa.

---

<sup>158</sup> Nenhum autor usa essa distinção, bem como ela não deveria ser usada para descrever o projeto filosófico de Suits. Nós só a introduzimos porque acreditamos que auxilia o leitor a distinguir os objetivos propostos neste capítulo e no seguinte.

A primeira delas parte da normatividade interna à atividade de jogar um jogo (*playing a game*). Por consequência, sua contribuição aplicada à normatividade interna da atividade de jogar um esporte. Ao definir o que é jogar um jogo, Suits nos apresenta uma ética aplicada implícita e suas prescrições sobre o que significa participar dessa atividade. Uma vez que se faz seguro afirmar no campo da filosofia do esporte que todos os esportes são jogos, a ética aplicada presente na obra de Suits nos permite compreendê-la como os primeiros passos da ética aplicada presente, por sua vez, nos debates em filosofia do esporte na contemporaneidade (LOPEZ FRIAS, 2019).

Isso não quer dizer que, ao falar de esporte, Suits e os filósofos do esporte só estejam preocupados restritamente à análise de situações derivadas de uma ética aplicada ao esporte, abordando conceitos como vencer, trapacear ou efetivar o *fair play*. Ao contrário, mesmo esses temas sendo fundamentais, a ética aplicada ao esporte também tem que dar conta de tentar compreender a natureza dessa prática e o valor nela depositado pela sociedade. Se assim não fosse, como explicamos a adesão mundial ao universo esportivo? Sem dúvida, a partir de justificativas que tendem a olhar externamente esse fenômeno, justificando-o a partir da saúde, da coesão de grupo ou de outros elementos, o esporte não se justificaria. Ainda assim, há um valor latente, intrínseco a essa prática, que faz seus agentes buscarem coesão para seus grupos através dela, não cedendo a outras formas de fazê-lo.

O *Grasshopper* também oferece uma segunda aplicabilidade normativa, que tem como características o movimento do contexto aplicado ao amplo. Tal leitura da obra de Suits transcende a contextualização aplicada e considera os jogos a partir do seu lugar na vida boa. Filósofos do esporte como McLaughlin (2008) identificam que ao longo dos anos a filosofia do esporte deu maior ênfase à normatividade aplicada, fruto da definição suitiana, mas que a tese central de sua obra, o que o autor denominou “tese negligenciada”, é a verdadeira busca axiológica por trás de todo projeto filosófico de Suits. Ao tentar definir a atividade de jogar um jogo (*game-playing*), o filósofo não nos mostra apenas que a partir de uma rigorosa metodologia analítica é possível determinar as condições necessárias e suficientes para ilustrar a natureza dessa atividade, distinguindo-a de outras. Ao contrário, preocupa-se em construir sua definição, por esta lançar luz ao real valor dessa atividade em nossas vidas e por traçar a diferença profunda desta para com outras atividades humanas.

O tratado filosófico de Suits parece ser, na realidade, uma análise axiológica dos jogos, sem a qual talvez o filósofo jamais teria tentado definir a atividade de jogar jogos (*game-playing*) (MCLAUGHLIN, 2008). Transcende o valor e normatividade dos jogos tomados de forma ocular, pois situa sua real importância para a existência humana. A fim de

formular sua teoria, Suits defende que a atividade de jogar jogos é o que constitui Utopia, sugerindo que essa é a atividade – não o simples jogar (*play*) nem o trabalho – intrinsecamente valiosa por excelência. Voltaremos a isso no próximo capítulo.

Neste capítulo, focamos na normatividade aplicada da definição de Suits, de modo mais específico no contexto do esporte e através da descrição das teorias normativas do esporte. Automaticamente, tais leituras também fornecerão subsídios para melhor compreendermos essa prática em nossa sociedade. Como veremos, demonstrar o que os esportes são, sua ética e seu valor são os objetivos das teorias do esporte.

Para isso, nas duas primeiras seções apresentamos a distinção entre externalismo e internalismo, bem como a concepção de esportes como práticas sociais. Estas duas primeiras seções servem de contextualização, principalmente para mostrarmos como a filosofia do esporte se diferencia de outras subdisciplinas da Educação Física, em especial a sociologia do esporte.

Após tal contextualização, abordamos, em uma organização cronológica, as teorias normativas do esporte: formalismo, convencionalismo e interpretativismo. Apresentamos os principais conceitos e ideias de cada uma dessas teorias, em ordem de demarcar uma introdução ao debate e à capilarização da obra de Suits no domínio da ética aplicada.

A primeira delas é o formalismo e este está diretamente relacionado a Suits. Contudo, percebemos que Suits, embora sua teoria tenha recebido diversas críticas, é um pilar para toda a presente ética aplicada ao esporte. Demarcamos as influências de Suits, mas nossa maior contribuição nesse capítulo é explorar o desenvolvimento das teorias normativas do esporte. Acreditamos que ao fazê-lo, automaticamente, demonstramos o impacto da obra desse autor no delineamento da própria subdisciplina como um todo. Ademais, os dois capítulos anteriores são o pano de fundo sem o qual não haveria teorias normativas do esporte: isto é, embora separemos de forma temática, tanto as definições de Suits quanto as análises metafísicas dos jogos (*games*) estão imbricadas e são compulsórias nos debates atuais.

Por fim, também refletimos sobre o convencionalismo, a primeira teoria do esporte a se apresentar como uma possibilidade de solução para o formalismo, finalizando este capítulo com a teoria normativa do esporte mais difundida na subdisciplina: o interpretativismo (ou internalismo amplo). Através da última, a maior parte dos filósofos do esporte encontra recursos para acessar metafísica, normativa e axiologicamente as práticas esportivas contemporâneas.

### 5.1 *Suits e o jogo (game): prolegômenos para teorias as normativas do esporte*

O que vimos até aqui sobre o jogo (*game*) nos sugere que agora nos perguntemos pela especificidade do esporte e sua relação entre esses elementos. De certa forma, tentamos demonstrar um certo grau de autonomia de cada um dos temas, descosturando uma concepção presente na Educação Física brasileira, na qual o fenômeno do jogo (*game*) aparece imbricado ao do jogar (*play*). Outros autores têm identificado essa relação direta e hierárquica no campo da Educação Física ao redor do mundo, o que podemos descrever como um contínuo *play-game-sport* (MEIER, 1981).

Conforme o capítulo anterior sugere, é a partir da conceituação do jogo (*game*), primeiramente formulada por Suits, mas aprimorada por outros autores ao longo do desenvolvimento da subdisciplina, que se apresenta a melhor trilha para discutirmos o esporte. Novamente vemos como a obra de Suits é fundamental para percebermos de forma adequada o que são os jogos (*games*), mas também como avaliamos eticamente os inúmeros problemas e casos presentes nesse universo.

As teorias do esporte se apresentam como um dos conteúdos mais importantes na comunidade acadêmica em filosofia do esporte. Como já esboçamos na introdução deste trabalho, a filosofia do esporte tem diferentes formas de fazer filosofia, como: estudos sobre temas específicos; investigações sobre a história da filosofia e sua relação com o escopo da subdisciplina; e mesmo estudos éticos aplicados. Este último item, contudo, sugere ainda uma quarta forma de investigação, na qual filósofos do esporte se debruçam sobre conceitos e métodos próprios da subdisciplina. Exemplo dos últimos são as teorias normativas do esporte.

As consequências de compreender metafisicamente os jogos (*game*) enquanto testes, construídos na forma de convenções governadas por regras constitutivas e detentores de uma lógica gratuita, são pré-requisitos para tais teorias. Este estofo teórico nos permite adentrar às teorias do esporte, as quais, segundo Simon, servem a três funções gerais:

First, they should offer a characterization of sport that helps us to distinguish sports from other activities, even if we cannot always do so due to complex borderlines cases. Second, they should explain the features of sport that make it of significant interest to people around the globe, not only participants but spectators as well. Third, they should explain the value (or disvalue if they are critical of sport and sporting practices) of sport and provide the resources for the moral evaluation of sport, perhaps especially competitive athletics, and the ethical issues that arise in particular sporting contexts (2014, p. 84)<sup>159</sup>.

---

<sup>159</sup> Tradução: “Primeiro, elas devem oferecer uma caracterização dos esportes que nos auxilie a distingui-los de outras práticas, mesmo se nós não conseguimos fazê-lo em casos complexos e no limite. Segundo, elas devem

De certa forma, esse capítulo tem uma função dupla: descrever as teorias do esporte, bem como localizar a influência de Suits nelas. A definição de Suits de jogar um jogo (*game-playing*) e sua associação com habilidades físicas podem iluminar as discussões em ética do esporte de duas maneiras. Diversos esportes, como basquetebol, futebol ou golf, certamente parecem se acomodar na sua definição, além de outras tantas manifestações. Por outro lado, a ênfase de Suits no papel das regras constitutivas em construir obstáculos desnecessários chamam a atenção para o fato de os jogos (*games*) serem “[...] activities undertaken and valued fundamentally because of the challenge the rules create” (SIMON; TORRES; HAGER (2015, p. 26)<sup>160</sup>. Os mesmos autores ainda continuam:

Indeed, in *The Grasshopper Suits* suggested that meeting the challenges of game is an intrinsically valuable human activity and that a life of game playing might be what constitutes utopia. Even if we don't fully accept this last point, we can acknowledge the intrinsic interest athletes have in meeting challenges for their own sake (p. 26-27)<sup>161</sup>.

No capítulo 3, *As Definições de Bernard Suits*, vimos como a obra do filósofo também tem direta influência no debate metafísico e ontológico do esporte. Na ausência da sua concepção de jogo (*game*) – e, conseqüentemente, de jogos de habilidades físicas (*games of physical skills*) –, dificilmente avançamos no que diz respeito à uma ética aplicada. Estivesse Suits ausente, podemos supor que o recorte e trajeto adotados pelos trabalhos acadêmicos em filosofia do esporte seria consideravelmente diferente.

Também escolhemos, anteriormente, explorar no capítulo 4, *A Metafísica do Jogo: Sobre Testes e Convenções*, os desdobramentos da obra de Suits, pois necessitamos descrever de forma mais específica a natureza dos jogos (*games*), para que as próprias definições do filósofo ficassem mais claras. Voltamos agora, após estes dois capítulos prévios, ao esporte.

Suits não é menos importante para a filosofia do esporte à essa altura, mesmo que suas principais contribuições se situem no período disciplinar ou analítico-antológico

---

explicar as características do esporte que o tornam significativo e de interesse das pessoas ao redor do mundo, não somente participantes como também espectadores. Terceiro, elas devem explicar o valor (ou desvalor se são críticas do esporte e práticas esportivas) do esporte e fornecer recursos para sua avaliação moral, especialmente competições atléticas e os problemas éticos que surgem em contextos esportivos particulares.”

<sup>160</sup> Tradução: “[...] atividade fundamentalmente feitas e valiosas por causa dos desafios que as regras criam.”

<sup>161</sup> Tradução: “De fato, no *Grasshopper Suits* sugere que enfrentar desafios de um jogo é uma atividade humana intrinsecamente valiosa e que uma vida dedicada a jogar jogos pode ser o que constitui Utopia. Mesmo que não aceitemos totalmente esse último ponto, podemos conceber o valor intrínseco que os atletas têm em enfrentar desafios por eles mesmos.”

(KRETCHMAR, 1997; LOPEZ FRIAS, 2014a). Sua definição de jogar jogos (*game-playing*) atravessa toda a construção formulada através dos anos pelas teorias normativas do esporte. Embora limites possam ser traçados à sua definição de esporte, seu conceito de jogo permanece imprescindível para que compreendamos a prática esportiva.

“Games might have an essence, which Suits has described, but the additional element - that might with in comprise sport – does not. Rather, it suggests that sports are games that we have decided to treat in certain ways” (MUMFORD, 2015, p. 276)<sup>162</sup>. A afirmação de Mumford (2015) ressoa na importância metafísica (ou metafísica flexível) do jogo (*game*) para uma ética do esporte adequada (KRETCHMAR, 1998). Nesse sentido, para Lopez Frias (2019), esta noção é “[...] clave para entender la naturaliza del deporte y, sobre todo, dónde reside su potencial ético, no se encuentra en los dos últimos términos de la definición, ‘estabilidad institucional y seguimiento’, sino en el primero de todos: ‘juego’”.

No momento atual da filosofia do esporte, podemos ver os desdobramentos e consequências da adoção da definição de Suits. Embora sejam fruto dos anos iniciais dessa comunidade acadêmica, de ênfase na análise ontológica de fenômenos como o jogar (*play*), jogo (*game*) e o esporte, são sustentáculo das contribuições contemporâneas. Assim, embora a crítica à rigidez analítica daqueles anos seja fundamental, percebe-se a sua importância, pois tais elementos fundantes são o pano de fundo pelo qual, *adicionando* novos elementos às concepções pré-existentes, a filosofia do esporte se desenvolveu ética e aplicadamente.

## 5.2 *Externalismo x Internalismo*

Teorias do esporte geralmente têm formas descritivas e normativas. Enquanto as primeiras tentam compreendê-lo a partir de seus conceitos centrais, as últimas se mobilizam em ordem de compreender como ele deveria ser (DEVINE; LOPEZ FRIAS, 2020). As teorias do esporte são geralmente divididas em “externalistas” e “internalistas” (LOPEZ FRIAS, 2011, 2014a; SIMON, 2014; SIMON; TORRES; HAGER, 2015; DEVINE; LOPEZ FRIAS, 2020). Um dos principais esforços dos filósofos do esporte, após o período analítico-ontológico ou disciplinar, foi demonstrar como o esporte, enquanto uma prática social, pode

---

<sup>162</sup> Tradução: “Jogos podem ter uma essência, como Suits descreveu, mas o elemento adicional - que se inclui nos esportes - não. Ao contrário, sugere-se que os esportes são jogos que nós decidimos tratar de uma certa maneira”.

se sustentar descritiva e normativamente, marcando sua diferença e relativa autonomia em relação à sociedade.

Em conjunto, tais autores se posicionaram distintamente de outras teorias do esporte que já eram formuladas por outras subdisciplinas da Educação Física, em especial a sociologia do esporte<sup>163</sup>, por não atribuírem ao esporte elementos próprios para justificar sua autonomia. As teorias externalistas do esporte o entendem como um reflexo da sociedade como um todo, pois são influenciadas pelo marxismo e pelo estruturalismo, “[...] externalist philosophers take the nature of sport to be determined by principles form other practices or the larger society” (DEVINE; LOPEZ FRIAS, 2020)<sup>164</sup>.

No livro *Leftist Theories of Sport* (1994), William J. Morgan se empenha em apresentar uma proposta que livre o esporte das mazelas associadas a ele, através do que o autor denomina teorias esquerdistas do esporte. Este filósofo apresenta três teorias externalistas do esporte: *Commodification Theory*, *New Left Theory* e *Hemegony Theory*. Tais teorias entendem o esporte a partir das lentes materialistas, focando no papel que o esporte empenha na origem e reprodução da história social (DEVINE; LOPEZ FRIAS, 2020). Para Simon (2014), tais teorias assumem uma posição funcionalista por compreenderem os esportes como instrumentos a serviço de propósitos de outras práticas.

Assumindo o esporte dessa forma, o acesso moral às suas circunstâncias aplicadas, ou mesmo à sua função na sociedade como um todo, está sujeito a princípios externos ao esporte. Por exemplo, o esporte pode ser compreendido como uma forma de dar coesão a um grupo – como as torcidas organizadas –, servindo para descarregamento de violência acumulada; ou uma ferramenta utilizada por políticos para desviar a atenção da população dos problemas sociais ao seu redor, a serviço da manobra política conhecida como “políticas de pão e circo”.

Simon (2014) ainda argumenta que a partir dessas teorias é possível oferecer uma avaliação moral que tanto pode ser positiva quanto negativa, mediante o quadro de valores externos ao esporte e aceitos pela sociedade. Contudo, a falta de princípios ou recursos para acessarmos normativamente o esporte influencia sobremaneira a forma como o apreciamos. Por exemplo, as torcidas organizadas muitas vezes valorizam a conduta de suas equipes

---

<sup>163</sup> Estamos contextualizando esse debate caso ele seja aplicado ao Brasil. É importante lembrarmos sempre que no âmbito mundial, muitos dos filósofos do esporte não tem relação com a área da Educação Física e não assumiriam que os estudos externalistas do esporte são associados à sociologia do esporte, enquanto uma subdisciplina da área. Para nós, de forma contextual e didática, esse é o caminho mais adequado a ser tomado.

<sup>164</sup> Tradução: “[...] filósofos externalistas entendem que a natureza do esporte é determinada por princípios de outras práticas ou da sociedade num sentido mais amplo”.

independentemente se certas ou erradas em uma determinada circunstância. “These approaches are *externalist* in the sense that they characterize sport and perhaps assess its value by its connections to social functions that can and do exist independently of sport and are intelligible entirely apart from it” (SIMON, 2014, p. 84)<sup>165</sup>.

Uma das principais razões de os filósofos do esporte abandonarem as teorias externalistas é porque são abertas a inúmeras críticas. Na realidade, tais teorias não fornecem argumentos coerentes a respeito das razões pelas quais o esporte se destaca frente às funções que elas atribuem a ele. Por exemplo, descarregar violência através de esportes de contato pode, em certa medida, parecer aceitável e coerente, mas teríamos dificuldades em compreender como isso se dá em esportes como o curling ou a ginástica. No entanto, a principal crítica a tais teorias é que elas não explicam por que as pessoas escolhem os esportes e não outras atividades, sejam eles de contato ou artísticos.

Teorias externalistas do esporte são consideradas insuficientes porque negam ou negligenciam o valor interno do esporte (DEVINE; LOPEZ FRIAS, 2020). Posto de outra forma, elas o compreendem a partir de um ponto de vista limitado e instrumental (RYALL, 2016). Pois “[...] leftist critics of sport put little stock in analysis that privilege sport or any other social practice, and they put even less stock in appeals to liberal social theory no matter how qualified” (MORGAN, 1994, p. 179)<sup>166</sup>.

As teorias internalistas, por outro lado, sustentam-se a partir de princípios e valores inerentes ao esporte e, provavelmente, presentes de modo conceitual nas próprias práticas esportivas (SIMON, 2014). Do ponto de vista internalista, podemos melhor compreender e avaliar as práticas esportivas se nos pautarmos por suas características internas. Filósofos internalistas tomam o esporte de forma séria, como uma atividade que apresenta características internas e dotada de valor intrínseco; interessam-se mais no valor do esporte e menos nas suas possíveis funções.

As teorias internalistas do esporte (teorias do esporte) são geralmente atribuídas à publicação dos trabalhos de Simon (2000) e Russell (1999) nos jornais especializados, bem como a introdução da obra do filósofo escocês Alasdair MacIntyre no campo da subdisciplina, especialmente seu livro *After Virtude* (2007). Tal é reconhecida como um passo importante no

---

<sup>165</sup> Tradução: “Essas abordagens são *externalistas* no sentido em que elas caracterizam e, provavelmente, avaliam o valor do esporte a partir de suas conexões com funções sociais que podem e existem independentemente do esporte, e são inteligíveis totalmente na ausência dele”.

<sup>166</sup> Tradução: “[...] teorias esportivas críticas de esquerda dão pouca importância a análises que privilegiem o esporte ou qualquer prática social, e dão ainda menos importância a apelos à teoria social liberal, independente da sua qualidade”.

desenvolvimento das teorias normativas do esporte e na justificativa da necessidade de teorias internalistas (KRETCHMAR, 2014a; LOPEZ FRIAS, 2014b, 2015). Visto isto, é necessário passar pelo conceito de prática social de MacIntyre antes de avançarmos no detalhamento das teorias do esporte, de modo a esclarecer como tais práticas oferecem uma nova leitura sobre os valores internos e externos do esporte.

### 5.3 Esportes enquanto práticas sociais

Como foi mostrado no capítulo anterior, tomados como uma convenção social governada por regras, os jogos (*games*) e esportes detêm uma linguagem própria, acessível àqueles que a compreendem. Fundamental para nosso percurso até aqui, essa visão estabelece uma máxima analítica para com a natureza do jogo, ou, como querem os filósofos analíticos, uma condição necessária sem a qual não somos capazes de compreender os fatos institucionais de determinada convenção (SEARLE, 1969). Da mesma forma, identificamos anteriormente que os trabalhos de Suits são a primeira iniciativa em compreender o esporte do ponto de vista internalista, mas, também, que sua definição de jogar jogos (*game-playing*) influencia sobremaneira as teorias do esporte.

Por outro lado, inúmeros autores evidenciam que a visão analítica do esporte, a partir de suas regras constitutivas, não dão conta de compreender o que esse fenômeno é de fato, nem as razões pelas quais o valorizamos. Autores como Lopez Frias e Momfort (2015, 2017), adotando uma perspectiva hermenêutica, identificam uma gênese platonista nas teorias internalistas do esporte. A prevalência da filosofia analítica na subdisciplina despertou nos filósofos do esporte a tentativa de, sem reduzi-la ou descartá-la, procurar novos argumentos em ordem de adicionar elementos à nossa compreensão de esporte. Uma das alternativas foi a introdução da obra de MacIntyre e sua definição de práticas sociais:

By a ‘practice’ I am going to mean any coherent and complex form of socially established cooperative human activity through which goods internal to that form of activity are realized in the course of trying to achieve those standards of excellence which are appropriate to, and partially definitive of, that form of activity, with the result that human powers to achieve excellence, and human conceptions of the ends and goods involved, are systematically extended. Tic-tac-toe is not an example of a practice in this sense, nor is throwing a football with skill; but the game of football is, and so is chess (2007, p. 187)<sup>167</sup>.

---

<sup>167</sup> Em MacIntyre: “O significado que darei a ‘prática’ será o de qualquer forma coerente e complexa de atividade humana cooperativa, socialmente estabelecida, por meio da qual os bens internos a essa forma de

A noção de “prática” em MacIntyre é receptiva aos filósofos do esporte porque o autor diferencia bens internos e externos oferecidos por cada prática. MacIntyre é um autor amplamente influenciado por Aristóteles e se identifica na teoria ética teleológica do filósofo grego, especialmente porque esta, diferente de outras teorias, apresenta uma teleologia *interna*. O objetivo principal de MacIntyre (2007) é se aproximar do conceito de virtude, motivo pelo qual o autor se baseia em uma visão contemporânea de Aristóteles, filósofo famoso por se debruçar sobre a relação entre a virtude e o *telos* humano. Ao refletir sobre cinco possíveis teorias éticas – Homero, Tomás de Aquino, Aristóteles, Novo Testamento e Benjamin Franklin –, para MacIntyre, conseguimos encontrar um conceito que atravessa a todas e responde à sua busca central de um núcleo comum, em ordem de compreender o conceito de virtude. Contudo, nosso foco não é identificar em MacIntyre sua conceituação de virtude, mas especificamente considerar sua definição de prática e a relação dela com o esporte.

MacIntyre (2007) oferece o exemplo do xadrez para demonstrar sua definição de prática, mas, de modo a ajustar uma exemplificação aos nossos propósitos: imaginemos que o objetivo de um professor de Educação Física ensinar a algumas alunas futebol, embora elas não tenham o menor interesse em aprender esse esporte. Ficticiamente, supõe-se que elas, como muitas meninas no Brasil, participaram de aulas de Educação Física escolar de forma segregada, nas quais meninos jogam futebol e têm “direito sobre a quadra” e as meninas praticam ginástica ou outras atividades.

Ainda ficticiamente, não havendo meninos no nosso exemplo, mesmo assim as alunas não queriam jogar futebol, embora essa fosse a atividade escalada da semana e o professor tivesse como meta mostrar que a falta de gosto por esse esporte por parte das alunas também residia nas poucas experiências vivenciadas ao longo de suas vidas. Utilizando-se de uma estratégia, o professor então propõe: caso as meninas quisessem se envolver com outra atividade, deveriam primeiro jogar futebol por alguns minutos. Isso era um pré-requisito. O professor ainda sugere que, se as meninas realmente se esforçassem nessa atividade, poderiam escolher a atividade que quisessem na próxima semana. Os times, munidos de cinco jogadoras cada, teriam que não só jogar futebol, mas jogar de uma forma que buscassem vencer. Assim,

---

atividade são realizados durante a tentativa de alcançar os padrões de excelência apropriados para tal forma de atividade, e parcialmente dela definidores, tendo como consequência a ampliação sistemática dos poderes humanos para alcançar tal excelência, e dos conceitos humanos dos fins e dos bens envolvidos. O jogo da velha não é um exemplo de prática nesse sentido, nem jogar uma bola de futebol com habilidade; mas o jogo de futebol é, bem como o de xadrez” (2001, p. 316).

as alunas, porque não tinham escolha, jogaram futebol para vencer e, fazendo-o, não tinham alternativas a não ser utilizarem as habilidades físicas constitutivas que cada jogo impõe (TORRES, 2000).

Passado um tempo, Maria Fernanda, que nunca havia chutado uma bola de futebol na vida, dentro de um jogo de futebol, experimentou o momento de quase fazer um gol; enquanto Renata, caloura na função de goleira, fazia uma defesa com reflexos que nem sabia que tinha. Não foi diferente com as outras alunas. Algumas perceberam que cabecear não é tão difícil quanto parece; outras, que marcar em zona muitas vezes é mais eficaz do que individualmente; algumas notaram que controlar a bola quando ela vem do alto é uma experiência desafiante para se fazer com os pés, enquanto outras nunca imaginaram que ficar atrás do marcador e atacar a equipe adversária, vendo-a se defender, cuidadosamente, provocasse uma sensação de competitividade intensa e prazerosa. O que ocorreu durante essa atividade é que as alunas puderam perceber um novo grupo de razões para jogar futebol, razões tais negligenciadas a elas nas suas experiências passadas.

MacIntyre (2007) nos mostra que ao jogarem futebol as alunas se depararam com as duas possibilidades de ganho numa prática social: bens internos e externos. Bens externos são aqueles, de certa forma, independentes da própria prática. Vejamos no esporte de alto rendimento. Dinheiro, entrevistas ou fama são bens externos porque não precisam do futebol para acontecer. Sempre há outras formas de se obter os bens externos das práticas sociais. Por outro lado, os bens internos não podem ser obtidos de *nenhuma outra forma* a não ser jogando futebol ou, provavelmente, esportes coletivos de invasão. MacIntyre chama a esses: bens internos – por duas razões:

[...] first, as I have already suggested, because we can only specify them in terms of chess [futebol] or some other game of that specific kind and by means of examples from such games [...]; and secondly because they can only be identified and recognized by the experience of participating in the practice in question. Those who lack the relevant experience are incompetent thereby as judges of internal goods (2007, p. 188)<sup>168</sup>.

Participar de um esporte é se engajar em uma rede de significados compartilhados por uma comunidade, nos quais há uma intersubjetividade somente compreendida por aqueles de dentro dessa prática. Os esportes, como todos os jogos (*games*), pressupõem regras

---

<sup>168</sup> Em MacIntyre (2001, p. 317): “[...] primeiro, como já afirmei, porque só podemos especificá-los dentro do xadrez [futebol] ou de algum outro jogo do mesmo tipo, e por meio de exemplos desses jogos [...]; e em segundo lugar, porque só podem ser identificados e reconhecidos pela experiência de participar da prática em questão. Aqueles a quem falta a devida experiência são incompetentes, portanto, como juízes dos bens internos.”

constitutivas, uma lógica gratuita, bem como a tentativa de superar um teste, de modo que na ausência da relação entre esses três componentes, a atividade não se torna inteligível e passível de compreendermos seu valor intrínseco (SUITS, 2014). Por outro lado, suponhamos que houvesse somente uma equipe de alunas e sua adversária fosse a Seleção Brasileira de Futebol Feminino. Muito provavelmente, os bens internos da prática também não seriam facilmente acessíveis às alunas.

A recepção da obra “*After Virtue*” de Alasdair MacIntyre (2007) pelos principais personagens da filosofia do esporte exerce grande influência na distinção entre as abordagens internalista e externalista. *Grosso modo*, podemos associar à abordagem internalista a articulação do que conhecemos por campo esportivo com uma “prática social” nos termos macintyreanos. Tal apropriação seria uma caracterização eficaz para compreender o que distingue as teorias do esporte advindas da comunidade internacional da filosofia do esporte, pois como veremos, especialmente a teoria interpretativista (internalista ampla) enfatiza as excelências como bens internos intrínsecos à prática esportiva, além da forma pela qual essa prática e suas regras deveriam ser compreendidas.

Segundo McNamee (2008), uma das razões para o irrompimento da obra de MacIntyre na filosofia do esporte se deve à esterilidade das considerações analíticas na filosofia do esporte em respeito à sua natureza ética. Mas, ao mesmo tempo, a obra do filósofo colabora em compreendermos o esporte de um ponto de vista axiológico amplo, oferecendo-nos justificativas para sua valorização na nossa sociedade e, conseqüentemente, na Educação Física brasileira. Afinal, se perguntássemos aos jogadores de futebol das diversas quadras, campos *society* e de grama espalhados pelo Brasil suas razões para se envolverem com aquela atividade, dificilmente seríamos confrontados com respostas como: “porque meu cardiologista disse que eu precisava praticar um esporte”. McNamee adiciona à essa reflexão:

The picture of the good life MacIntyre focuses on is one lived in accordance with virtue against a background of a proper nature of ‘man’ [*sic*]. The virtues are excellences that enable us to achieve our goal (*telos*) of flourishing and are also an ingredient of the attainment of that goal at the same time. What MacIntyre attempts to supply is a revised Aristotelianism with its focus on a narrative self, situated in place and time, who is possessed of a core of virtues that are acquired, displayed and produced in a variety of shared social practices that are themselves constitutive of broader cultural traditions (2008, p. 44)<sup>169</sup>.

---

<sup>169</sup> Tradução: “A imagem da boa vida em que MacIntyre se concentra é aquela vivida de acordo com a virtude contra um pano de fundo de uma natureza própria do ‘homem’ [*sic*]. As virtudes são excelências que nos permitem atingir nosso objetivo (*telos*) de florescer e são também um ingrediente para o alcance desse objetivo ao mesmo tempo. O que MacIntyre tenta fornecer é um Aristotelianismo revisado com seu foco em uma narrativa própria, situado no lugar e no tempo, que possui um núcleo de virtudes que são adquiridas, exibidas e

O entendimento do esporte como uma prática social foi uma forma de a filosofia do esporte se desvincular de outras subdisciplinas, adicionando-se a isso a necessidade de um conceito que desse conta das muitas críticas atribuídas às tentativas iniciais de se compreender o esporte de forma limitada e platônica. De fato, “[...] los defensores de esta corriente afirman que el internalismo no es de naturaleza categórica, sino mixta” (LOPEZ FRIAS, 2015). Ainda, segundo Lopez Frias (2015), a conjugação entre externo e interno pelos filósofos do esporte não é clara, de modo que alguns deles parecem defender uma linha demarcatória clara entre o que é exclusivo do esporte enquanto prática social.

Diversos autores, considerados os pais da filosofia do esporte, como Robert L. Simon, Warren P. Fraleigh ou William J. Morgan, além de outros como Robert Butcher e Angela Schneider, embasaram-se na concepção de “prática” de MacIntyre para formularem suas respectivas concepções de esporte (LOPEZ FRIAS, 2015). Desse modo, o conceito macintyreano de “prática social” e a concepção de bens internos e excelências próprias de cada prática parecem ter sido a sinalização necessária para a distinção entre abordagens internalistas e externalistas. A obra desse autor passou a reformular a filosofia do esporte, pois anteriormente preocupava-se com a definição de conceitos a-históricos e a-sociais (MCNAMEE, 2007).

#### **5.4 Formalismo**

Nossa jornada até aqui nos dá elementos suficientes para compreender a mais antiga teoria do esporte. Para o formalismo, conhecemos o que o esporte é quando somos capazes de acessar suas regras escritas ou formais (DEVINE; LOPEZ FRIAS, 2020). Basicamente, a posição formalista atribui ao livro de regras o sentido do que seja o esporte. Por exemplo, o futebol seria fundamentalmente da forma descrita no livro de regras da CBF (2020), enquanto o handebol aquelas expostas pela CBH (2016). Tais regras são responsáveis por nos dizer o que tal atividade é, distinguindo-a de outras semelhantes, assim como são

---

produzidas em uma variedade de práticas sociais compartilhadas que são elas próprias constitutivas de tradições culturais mais amplas.”

responsáveis por delimitar prescritivamente o que é proibido e o que é permitido dentro do contexto daquela determinada atividade.

De maneira geral, regras desse tipo nos ajudam a distinguir atividades como tênis, badminton ou tênis de mesa, pois reconhecemos do que se trata um esporte e como diferenciá-lo de outros, mesmo que muito parecidos. Isso se dá porque descrever as características próprias de um esporte é um dos objetivos das regras constitutivas. Contudo, mais do que fundamentalmente abordar a natureza do esporte ou sua essência, o “[...] formalismo nace como consecuencia de la aplicación a cuestiones normativas de la definición de juego y deporte de B. Suits [...]” (LOPEZ FRIAS, 2019). Sendo assim, Meier, que é um seguidor da primeira definição de esporte de Suits, apresenta-nos como essa visão internalista do esporte tenta desconectá-lo das instituições esportivas que conhecemos, em ordem de buscar evidenciar o caráter nuclear dessa concepção, focando essencialmente na sua constituição enquanto jogo de habilidades físicas (*game of physical skills*):

Is *all* sport institutionalized? I think not. Much has been made – erroneously I wish to contend – of the customs, traditions, regulatory features, external perspectives, and other trappings that surround many sports. However, these components appear to be modes of conducting and regulating the sport occurrence which add color and significance and enhance particular sports. That is, in a very basic sense these are *peripheral* concerns, ancillary or accidental to the basic nature of the enterprise, not part of the essential constitutive form of sport, and certainly not part of its ontological status (1988, p. 15)<sup>170</sup>.

A principal referência formalista é a obra de (2014), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, bem como o filósofo é um dos seus principais idealizadores. Como vimos, o autor descreve os quatro elementos de um jogo (*game*): (1) o fim<sup>171</sup>, (2) os meios para atingi-lo, (3) as regras constitutivas, e (4) a atitude lusória, os quais em conjunto formam a atividade de jogar um jogo (*game-playing*) que, na visão de Suits, pode ser definida como um “[...] the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles” (SUITS, 2014, p. 43)<sup>172</sup>.

Não obstante, o formalismo “[...] deriva juicios normativos de la definición ontológica del deporte, como la creación de obstáculos innecesarios a través de normas para

---

<sup>170</sup> Tradução: “São *todos* os esportes institucionalizados? Eu penso que não. Muito tem sido feito – erroneamente eu argumentaria – dos costumes, tradições, características regulatórias, perspectivas externas e outras armadilhas que envolvem muitos esportes. Contudo, esses componentes parecem ser modos de conduzir e regular os esportes que adicionam cor, significado e aprimoram esportes particulares. Isto é, no sentido básico são preocupações *periféricas*, auxiliares ou acidentais em relação à natureza básica desse empreendimento, mas não parte constitutiva e essencial dos esportes, e certamente não são parte do seu status ontológico”.

<sup>171</sup> Relembrando os fins na obra de Suits, são três: o fim prelusório (prelutory goal), o fim lusório (lusory goal) e o fim de participar do jogo. O último abordaremos no próximo capítulo com mais detalhes.

<sup>172</sup> Em Suits: “[...] procurar voluntariamente superar obstáculos desnecessários” (2017, p. 82).

poner a prueba habilidades físicas” (LOPEZ FRIAS, 2019, p. 251). Para além da descrição do esporte, tal teoria enfatiza sobremaneira o papel das regras constitutivas na análise de casos normativos presentes na prática esportiva. Munidos das regras formais presentes nos livros de das instituições esportivas, a maior parte das ações dos árbitros pode ser facilmente justificada por sua aplicação.

Como extensão dessas premissas, para o formalismo, uma conduta ética dentro do contexto esportivo é seguir o livro de regras. Os atletas, em ordem de participar de um esporte, têm de aceitar os meios prescritos para se atingir determinados fins em causa, descritos pelas regras constitutivas de um jogo (*game*). Se não o fizerem, ferindo tais regras, os atletas tanto não podem atingir tais fins prescritos, eventualmente vencendo a partida, como nem mesmo chegam a jogá-la. Dessa maneira, as regras constitutivas são o núcleo pelo qual a teoria formalista acessa normativamente os esportes, em especial como na teoria formalista do direito as leis escritas são elementos suficientes para deliberação jurídica. Não à toa, segundo Simon (2000), a perspectiva formalista no esporte foi amplamente influenciada pelo advogado norte-americano Herbert Hart, assim como sua teoria formalista no direito, para o qual agir moralmente se reduziria a agir de acordo com a lei.

Como afirma Kretchmar (2015), o formalismo de uma certa forma ganhou má reputação nos círculos filosóficos por esconder nas suas regras um essencialismo estéril. Nesse texto, o autor busca salvar o formalismo de algumas de suas críticas, pois descreve o papel fundamental deste para a existência dos esportes. Nossa busca por compreender as contribuições de Searle e Kretchmar no capítulo anterior se mostram conectadas com a teoria formalista apresentada por Suits. Como afirmam Devine e Lopez Frias:

Kretchmar attempts to salvage formalism from this criticism by drawing on both Suits and Searle. In Kretchmar’s view, critics of formalism overlook the fact that games and, *a fortiori*, constitutive rules are created to serve a function: to provide engaging, artificial problems. Games are made by humans for humans. Human biological nature is, in Searle’s terms, a ‘brute fact’ that gamewrights consider when creating the rules (2020, p. 7)<sup>173</sup>.

Mesmo assim, do ponto de vista prático, diversas críticas foram desferidas ao formalismo, pois ao focar em elementos dos jogos (*games*) como vitória e derrota, bem como na própria legitimidade das proscricções, o formalismo não fornece subsídios necessários para

---

<sup>173</sup> Tradução: “Kretchmar tenta salvar o formalismo de suas críticas através da análise de Suits e Searle. Na visão de Kretchmar, as críticas ao formalismo não se atentam para o fato de que os jogos e, *a fortiori*, as regras constitutivas são criadas para servir uma função: fornecer problemas artificiais para nos envolvermos. Jogos são feitos por humanos para humanos. A natureza biológica humana é, nos termos de Searle, um ‘fato bruto’ que os escritos de jogos consideram quando criam as regras.

caminharmos no campo da ética esportiva (SIMON; TORRES; HAGER, 2015). Nos casos anteriores, a partir da posição formalista, tudo se deriva e é definido a partir das regras constitutivas do jogo. Conseqüentemente, a forma de vencer e o que se entende como uma vitória justa são reflexo da aplicabilidade das regras constitutivas desses conceitos. Para formalistas, jogar de forma justa é cumprir as regras estritamente; da mesma maneira, vencer só conta como vitória se os meios e proibições desenhados pelas regras forem estritamente cumpridos.

Através da chave de leitura formalista, o *fair play* pode ser distinguido entre formal e informal (RYALL, 2016). Enquanto o primeiro tem a ver com a aderência às regras, o segundo está mais preocupado com o “espírito esportivo” e o *ethos* do jogo (*game*). As principais críticas ao formalismo se endereçam justamente aos seus limites: sua consideração restrita e suficiente das regras. Por outro lado, “[...] to be fair, many versions of formalism were developed to define the notions of “game” and “sport” rather than to resolve ethical issues arising in games and sports” (SIMON; HAGER; TORRES, 2015, p. 28)<sup>174</sup>.

A força normativa do formalismo é suficiente para inúmeros dos casos que nos deparamos, alguns muito famosos, como no exemplo da corredora Rosie Ruiz. Durante a 84ª Maratona de Boston, em 1980, Rosie protagonizou um dos casos mais famosos de trapaça no esporte mundial<sup>175</sup>. Naquela ocasião, Rosie foi coroada vencedora com seu extraordinário tempo de 2 horas, 31 minutos e 56 segundos, perto do então recorde da competição. Contudo, relatos do dia por parte dos oficiais afirmam que houve surpresa dos organizadores da prova ao notarem que a atleta suava pouco e tinha as bochechas mal coradas<sup>176</sup>. As suspeitas sobre seu semblante foram somadas às desconfianças das outras competidoras e espectadores, que não conseguiam recordar ter visto Rosie durante os mais de 42 quilômetros de prova. Relatos razoáveis, já que Rosie havia tomado o metrô a maior parte do trajeto da prova.

O caso de Rosie Ruiz é muito adequado se quisermos analisar a eficiência normativa da teoria formalista. Rosie não completou o teste, ao menos não o *verdadeiro* teste, construído a partir das regras constitutivas da maratona. Tivesse Rosie cortado caminho pelos bairros de Boston, usado uma bicicleta ou dirigido um carro ao invés de correr o percurso, a teoria formalista daria conta de nos dizer que ao não adotar os meios ineficientes estipulados pelas normas do livro de regras, isto é, ao quebrá-las, a atleta não competiu e, automaticamente, não venceu de fato. Nos termos de Suits, Rosie atingiu o fim prelusório

<sup>174</sup> Tradução: “[...] para ser justo, muitas versões de formalismo foram desenvolvidas para definir as noções de “jogo” e “esporte” ao invés de resolver problemas éticos que emergem delas.”

<sup>175</sup> Consultado em 10/07/2020: <https://time.com/3822577/rosie-ruiz-history/>

<sup>176</sup> Consultado em 10/07/2020: <http://www.massmoments.org/moment.cfm?mid=120>

(*prelusory goal*) do jogo (*game*), mas não o fim lusório (*lusory goal*), pois não adotou a atitude lusória (*lusory attitude*), e, com ela, a aceitação das regras e meios que constroem a atividade.

Estivesse Rosie competindo uma competição mista nomeada “metrotona”, na qual os atletas percorrem parte do trajeto correndo e outra parte no metrô, Suits estaria inclinado a afirmar que, por tal atividade, Rosie teria todos os pré-requisitos para estar a jogar um jogo (*game-playing*). Sobre casos como o de Rosie, situados na especificidade dos esportes competitivos, para Kobiela (2016), embora ela não tenha atingido o fim lusório do jogo em questão, que é o que se busca, atingiu – ao menos por oito dias – o fim institucional, pois foi declarada campeã da 84ª Maratona de Boston.

O caso de Rosie parece muito simples, e estamos inclinados a acreditar que, de fato, ela não pode ser considerada – após aquela prova – uma atleta que participou da prova. Mas nos primeiros minutos, ou mesmo que planejasse trapacear uma semana antes, seria difícil dizer que não estava participando. Afinal, jogadores de futebol não deixam de jogar o jogo se durante a partida estão pensando em fingir uma contusão proposital e abandoná-la; nem pilotos de Fórmula 1 não participavam, antes que sofressem um acidente. Rosie abandonou as regras constitutivas e o conjunto de elementos que a partir delas faz o jogo (*game*) ser constituído: a convenção social, o teste e a lógica gratuita.

De certa maneira, o formalismo é precursor das teorias do esporte não só por sua alocação cronológica. No cerne de cada esporte há o oferecimento de um teste, que demanda a execução de determinadas habilidades e excelências constituintes dessa prática e através das quais os participantes comparam tais habilidades. O mesmo *não* é dizer que eles são comparados enquanto seres humanos; mas comparam suas habilidades ao compartilharem mutuamente o *mesmo* teste. Os jogadores são mais parecidos que diferentes. Isto é, ao participarem de uma disputa (*contest*) eles precisam uns dos outros, de modo que, na ausência de uma das partes, voltava-se ao teste: esportes pressupõem disputas e o outro. Há uma primazia do teste sobre a disputa, uma vez que o primeiro é condição para que o último possa vir a ser inteligível.

Para filósofos formalistas, como Suits (2014), Fraleigh (1988) ou Pearson (1988), ao ferir o livro de regras, um jogador não pode vencer, muito menos jogar um jogo (*game-playing*). Nos termos de Torres (2000), um jogo (*game*) vem à existência quando as regras constitutivas descrevem um desafio coerente e inteligível, e, conseqüentemente, as habilidades necessárias para superar esse desafio; ou, como Searle (1969) afirma, as convenções sociais criam novas formas de comportamento. A partir da ênfase nas regras

constitutivas e seu poder de criação, a força normativa dos esportes é clara: os participantes devem aceitar as regras e jogar de acordo com elas. Esse compromisso com as regras constitutivas dos jogos, aceitá-las de modo a fazer a atividade possível, foi primeiramente formulado por Suits (2014) e, depois, por Morgan (1987), no que ficou conhecida como a tese da incompatibilidade lógica:

The logical incompatibility thesis holds that one cannot win, let alone compete, in a game if one resorts to cheating. This is so, it argues, because in an important sense the rules of a game are inseparable from its goal. That is, the goal of golf is not simply to put the ball into the hole, but to do so in a quite specified way – by using the fewest number of strokes possible. Hence, if one cannot really win a game unless one plays it, and if one cannot really play a game unless one obeys its rules, then it follows that winning and cheating are logically incompatible<sup>177</sup>.

A tese da incompatibilidade é uma posição formalista restrita, de modo que alguns de seus problemas tão logo foram identificados. O primeiro problema é sua fragilidade em diferenciar quebras de regras intencionais e involuntárias. Para os filósofos do esporte, o conceito de trapaça (*cheating*) está associado à violação *intencional* dentro de uma competição esportiva (FRALEIGH, 2014). Sob essa premissa, situações corriqueiras do futebol como a “bola na mão” – ao contrário da “mão na bola” –, choques não intencionais por conta de escorregadas no campo molhado, ou o toque com as mãos dos goleiros sem perceber que se encontram fora da área, seriam formas de trapaça. Observa-se que a tese da incompatibilidade lógica não consegue responder a esses casos, e autores como Lehman (1988) e D’Agostino (1981) logo perceberam os prejuízos de aceitar essa tese totalmente.

O segundo problema da tese da incompatibilidade lógica está relacionado às faltas estratégicas. Imaginemos o basquetebol ou outros esportes coletivos na atualidade. As faltas estratégicas desempenham um papel fundamental na forma como os atletas participam desses esportes, de modo que dificilmente afirmariamos que os atletas profissionais da NBA não estariam a jogar basquete porque as utilizam constantemente. Para isso, é necessária uma compreensão das regras que dê conta de situações como estas, de modo que alguns autores têm adotado a distinção searleana de regras constitutivas (formam comportamentos) e

---

<sup>177</sup> Tradução: “A tese da incompatibilidade lógica afirma que não se pode vencer um jogo, nem mesmo competir, caso se recorra à trapaça. Isto se estabelece, segundo essa tese, porque as regras e os fins dos jogos são inseparáveis. Isto é, o fim do golf não é simplesmente colocar uma bola em um buraco, mas fazê-lo de uma forma bem específica - usando o menor número de tacadas possíveis. Assim, se não é possível realmente vencer um jogo a não ser que se jogue, bem como não se pode realmente jogar o jogo a não ser que se obedeça às regras, então, por consequência, vencer e trapaçar são logicamente incompatíveis”.

regulativas (regulam comportamentos). Exemplos de autores como estes são D'Agostino (1981), Reddiford (1985) e Meier (1988).

Finalmente, é importante notar o que Meier (1988) denominou regras auxiliares; ou o que alguns filósofos do esporte têm denominado regras de “pré-evento”. Conformam-se a esse tipo de regra as normas externas ao jogo e reguladas pelas instituições esportivas responsáveis pela competição, como regras de dopagem, divisão de categorias, entre outros. Competições como o boxe e outras lutas as utilizam quando os atletas são divididos por peso, de modo que são responsáveis por nivelar o teste e constituírem um desafio (*challenge*) a partir de um princípio de igualdade mais coerente.

Lehman (1988) observa ainda um terceiro ponto contra a tese da incompatibilidade lógica. Não se pode confundir a violação das regras do ponto de vista lógico com o moral. O autor nota que, para alguns filósofos do esporte, muitas vezes há uma associação direta entre estas duas formas de olhar para a violação. Contudo, como D'Agostinho (1981) observa: Lehman, embora concorde com os críticos da tese da incompatibilidade lógica, entende que os jogos são definidos pura e simplesmente por suas regras constitutivas. Em ordem de dar novos enfoques a práticas reguladas por regras como os esportes D'Agostinho (1981), introduz a noção de *ethos* do jogo (*game*) e, automaticamente, do esporte. Assim, insere novos elementos para compreendermos a prática esportiva e sua normatividade, inaugurando uma nova teoria do esporte: o convencionalismo.

### **5.5 Convencionalismo**

Se seguirmos a ordem cronológica, o convencionalismo se apresenta como a segunda teoria normativa do esporte, como uma resposta à teoria formalista. Ao criticar o formalismo e sua exacerbada ênfase nas regras formais dos esportes, o convencionalismo pretende superá-lo, de modo a dar conta de melhor descrever o que são as práticas esportivas, sendo assim taxado por alguns autores com o rótulo de “antiformalismo” (LOPEZ FRIAS, 2019).

Fred D'Agostino (1981) foi o primeiro filósofo do esporte a claramente estruturar o debate entre formalismo e convencionalismo no seu ensaio *The Ethos of Games*. Neste ensaio, o autor sugere que “[...] any particular game has an *ethos* as well as a set of formal

rules” (D’AGOSTINO, 1981)<sup>178</sup>. Isto é dizer: a descrição das atividades que compreendemos como esporte não pode se basear tão somente nas regras formais do jogo (*game*) em questão, mas necessita adicionar a elas o modo como os envolvidos nessa prática se relacionam com essas regras e as compreendem. O convencionalismo assim entendido se refere mais a um desdobramento, complementação e avanço do formalismo do que sua extinção. As regras constitutivas enfatizadas pelo formalismo, especialmente formuladas por Suits, não deixam de fazer parte fundamental da nossa compreensão do esporte, uma vez que, como vimos, são essenciais para sua existência (SEARLE, 1969; KRETCHMAR, 2001, 2015; SUITS, 2014).

Para o convencionalismo, os esportes, como atividades construídas socialmente, não podem ser compreendidos ou explicados totalmente na ausência das normas *não* escritas, costumes e regras. Estes elementos guiam a conduta dos atletas, técnicos, árbitros, juízes, administradores esportivos e espectadores dentro do contexto de um determinado esporte. Além de descrever ou explicar o que queremos dizer quando tratamos dos esportes, o conjunto de convenções sociais também carrega poder normativo e complementa aquele oferecido pelas regras formais de cada esporte (HAGER, 2014).

A principal crítica apresentada pelos convencionalistas à teoria formalista é que estas, ao enfatizarem as regras constitutivas formais de determinados esportes, ignoram as convenções implícitas aplicadas a cada esporte. D’Agostino (1981) denominou seu *ethos* de um sistema não oficial de convenções que determina como se aplicam as regras oficiais do jogo (*games*) em contextos distintos. Por exemplo, embora a FIFA regule as instituições profissionais de futebol ao redor do mundo, muitas vezes somos confrontados com diferentes escolas de arbitragem que marcam diferenças entre o futebol arbitrado no Brasil e outros países da América do Sul, a ponto do ex-árbitro de futebol Sálvio Spinola afirmar que os “árbitros dos demais países latino-americanos têm conceito diferente na regra da falta”<sup>179</sup>.

Sendo assim, a utilização desse sistema de convenções presentes nas práticas esportivas adiciona novos elementos à nossa compreensão normativa dos esportes para além das regras formais constantes nos livros de regra, e nos ajuda a refletir sobre a influência de diferentes culturas na forma como os esportes são praticados ao redor do mundo. Assim, D’Agostino ofereceu um caminho fundamental para a superação do formalismo restrito, apontando dois dos seus principais problemas, a rigidez das regras formais e a visão platônica da qual derivam (D’AGOSTINO, 1981; LOPEZ FRIAS, 2019).

---

<sup>178</sup> Tradução: “[...] qualquer jogo em particular tem um *ethos* assim como um conjunto de regras formais”.

<sup>179</sup> Consultado em 10/07/2020: [http://www.espn.com.br/blogs/salviospinola/764300\\_arbitragem-brasileira-x-arbitragem-sul-americana](http://www.espn.com.br/blogs/salviospinola/764300_arbitragem-brasileira-x-arbitragem-sul-americana)

Ao passo que a teoria de D'Agostino nos fornece uma contribuição descritiva fundamental à prática esportiva, muitos filósofos do esporte identificaram que tal teoria não é suficiente para compreendermos essa prática, especialmente identificando a carência de justificativas normativas e axiológicas. Assim, um problema fundamental do convencionalismo é o *status* ético das próprias convenções que descrevem a prática esportiva. Em consequência, o convencionalismo não fornece recursos intelectuais para deliberarmos sobre convenções. Além disso, não oferece recursos para lidarmos com situações aplicadas como as próprias faltas estratégicas ou as próprias mudanças nas regras. Descritivamente coerente, o convencionalismo não oferece elementos para compreendermos a legitimidade das suas descrições.

Na atualidade, William J. Morgan é o principal representante do convencionalismo. Segundo Lopez Frias (2019), o trabalho de Morgan se direciona a dois objetivos. Primeiro, o autor, ao associar-se com outros filósofos do esporte, identifica os limites presentes na formulação convencionalista de D'Agostino. Por outro lado, tenta salvar tal abordagem teoria do esporte ao oferecer respostas a essas críticas.

A teoria convencionalista usufrui de poucos filósofos do esporte no cenário internacional. Recebe pouca atenção na literatura e, na maior parte da atenção recebida, muitas críticas. Morgan (2015) acredita que esse cenário é consequência da falha dos críticos em realmente compreender as contribuições dessa teoria do esporte e sua força normativa, caracterizando-a de forma simplista e reduzindo seus principais propósitos.

As críticas ao convencionalismo compreendem que as convenções sociais normativas presentes no esporte são muito próximas das convenções presentes na sociedade como um todo, e seguiram o *status quo* das próprias concepções morais no universo externo ao esporte. “What such norms possess in descriptive force, in describing what actually goes on in sport today, they lack in prescriptive force, in prescribing what ought to go on in sport [...]” (MORGAN, 2015, p. 35-36)<sup>180</sup>, e não haveria forma de corrigir isto, uma vez que as normas convencionais *são*, por natureza, prescritivamente impotentes.

Noutras palavras, não há uma justificativa coerente para as normas convencionais aceitas, além do simples fato de serem aceitas nesse momento histórico. Não conseguiríamos avaliar se tais convenções normativas se sustentariam em outras épocas. Ao que parece, o convencionalismo carece de uma racionalidade que o sustente para além das concordâncias sociais vigentes e da moralidade vigente na sociedade de cada época.

---

<sup>180</sup> Tradução: “O que essas normas possuem de força descritiva, em descrever o que realmente acontece no esporte atualmente, falta-lhes em força prescritiva, em prescrever o que deveria acontecer no esporte [...]”.

Para dar conta de responder aos críticos do convencionalismo, Morgan (2015) defende que tais críticas não cumprem seu papel porque, na realidade, não compreendem essa teoria de fato. Mesmo nos círculos filosóficos, Morgan diz que o convencionalismo não é tão apreciado, especialmente pela influência de David Lewis, bem como do que ele chamou de convenções coordenativas (*coordinating conventions*). Basicamente, tais convenções têm como meta resolver problemas de coordenação em larga escala, “[...] it stands to reason that they take different forms and play different roles depending on what kind of activity or social practice we are participating in” (MORGAN, 2015, p. 37)<sup>181</sup>.

Convenções coordenativas coordenam nossas ações. Deparamo-nos com convenções coordenativas ao caminhar, correr ou andar no parque. Embora não seja uma *regra* para todos, quando vamos a um parque cheio é comum ver pessoas se exercitarem e se moverem no sentido anti-horário da trilha, evitando assim acidentes. Podemos identificar a importância dessas convenções perguntando por sua função. Assim, tais convenções são importantes porque nos ajudam a coordenar nossos comportamentos e “não esbarrar nos outros” ou, dito de outra forma, “para corrermos de forma coordenada no parque e evitarmos possíveis choques desnecessários”.

A resposta de Morgan (2015) às críticas do convencionalismo se sustenta na adoção de um outro tipo de convenções para sua análise. Para isso, o autor introduz o conceito de convenções profundas (*deep conventions*), influenciado por Andrei Marmor. Morgan explica como este foi o primeiro filósofo a diferenciar as convenções profundas das coordenativas presentes na obra de Lewis e a justificar seu uso como imprescindível para realmente compreendermos sua posição convencionalista.

Ao contrário das convenções coordenativas, as convenções profundas sugerem os motivos pelos quais nós nos engajamos em uma prática como o futebol. Uma vez que este último pressupõe um sistema de regras, não faria sentido respondermos ao nosso engajamento nesse esporte com respostas como “para coordenar nossas ações com outros jogadores”. Morgan explica as razões dessa diferença entre tais convenções:

That is because, prior to the invention of soccer, there was no coordination problem that needed solving. On the contrary, coordination of this sort comes on the scene in a game like soccer only after its deep conventions and its founding rules have completed their normative work. Deep conventions, then, are deep precisely because they are major forces in shaping and molding sport into the various *historical* and *social* perfectionist forms it has taken, and will take, and thus major players in our

---

<sup>181</sup> Tradução: “[...] elas tomam diferentes formas e desempenham diferentes papéis dependendo do tipo de atividade ou prática social nas quais participamos.”

assessment of the importance and value they hold in our lives (2015, p. 39, ênfase adicionada)<sup>182</sup>.

Como vemos em Morgan, as regras constitutivas de Suits não estão ausentes. Novamente, vemos como a obra de Suits atravessa em larga medida também essa teoria do esporte, pois convenções profundas (*deep conventions*), *adicionam* elementos às regras constitutivas dos jogos (*games*), bem como se associam a tais convenções quando compreendidas como respostas normativas às nossas necessidades “psicológicas e sociais profundas” de praticar esportes, pois assume um *desafio perfeccionista construído* por tais práticas (MORGAN, 2015).

Como consequência do debate entre formalistas e convencionalistas na filosofia do esporte, muitos autores procuraram oferecer novas respostas para a forma como podemos fornecer subsídios racionais suficientes para acessarmos essa prática social, normativa e axiologicamente. Para tanto, a última teoria (internalista) do esporte tem como função fornecer elementos que deem conta de apresentar a melhor interpretação possível do esporte e, a partir dela, trazer à luz os elementos que constituem sua moral ou lógica internas.

### **5.6 Interpretativismo (ou internalismo amplo)**

As principais críticas às duas teorias anteriores (formalismo e convencionalismo) derivam das suas insuficiências em nos proporcionar recursos para análises de casos normativos extremos no esporte. Essa afirmação pode soar estranha quando pensamos nos casos corriqueiros durante uma prática esportiva. Afinal, tais teorias dão conta de nos fornecer subsídios suficientes para que se resolva inúmeros impasses dentro do contexto esportivo. Por exemplo, cartões vermelhos são introduzidos quando “carrinhos” pelas costas ocorrem no futebol; cartões amarelos quando os atletas se extravasam nas suas reclamações.

Na especificidade das regras formais, é comum o discurso popular de que as regras são suficientes na deliberação sobre todos os casos éticos presentes no contexto esportivo. De fato, poderíamos afirmar que os árbitros esportivos recorrem permanentemente

---

<sup>182</sup> Tradução: “Isso é porque, anteriormente à invenção do futebol, não havia problema coordenativo para ser resolvido. Ao contrário, coordenações desse tipo vêm à cena em um jogo como o de futebol somente após as convenções profundas e suas regras fundantes completarem sua função normativa. Convenções profundas, assim, são profundamente precisas porque elas são forças maiores em afiar e moldar o esporte em suas variadas formas perfeccionistas *históricas* e *sociais* que toma, e irá tomar, e assim sua função significante em nossa avaliação da importância e valor que ele tem em nossas vidas”.

a uma abordagem de fundamental base formalista, ao analisarem os lances de uma partida e organizarem suas deliberações, uma vez que a maioria dos lances dentro do contexto esportivo são suficientemente resolvidos por tal posicionamento. Pode-se ainda argumentar que não existe qualquer problema com as convenções no geral aceitas por determinadas práticas, uma vez que também elas são suficientemente aceitas e inteligíveis.

Como sabemos, entretanto, muitas vezes os esportes nos apresentam casos que desafiam nossas primeiras impressões sobre as regras e as convenções, bem como nos fazem questionar sua suficiência e normatividade. Casos extremos podem ser apresentados de inúmeras formas, como em uma partida de futebol.

No dia 13 de fevereiro de 2013, Atlético Mineiro e São Paulo se enfrentaram pela fase de grupos da competição. O que parecia ser uma partida de futebol corriqueira desafiou aqueles que assistiam com um caso curioso sobre ética esportiva aplicada. O caso dividiu opiniões de jornalistas, atletas e espectadores, de modo que um adjetivo foi recorrente para descrevê-lo: “Malandro”, estampado na capa matéria do Globo Esporte<sup>183</sup>. A manchete descrevia Ronaldinho Gaúcho, após um polêmico lance ocorrido pouco antes da conclusão da matéria.

Quando o cronômetro marcava dez minutos do primeiro tempo, Junior César, do Atlético Mineiro, machucou sua boca em lance na lateral esquerda, ainda no campo defensivo. O árbitro não marcou falta e a partida só foi paralisada depois que a bola saiu pela lateral direita, já com a equipe no campo de ataque, quando o atleta foi retirado para atendimento médico. Mas da polêmica envolvendo ambas as equipes naquela noite Junior César foi apenas um ator coadjuvante. Antes que o jogo fosse reiniciado e enquanto toda a atenção dos espectadores, atletas, árbitro e comissão se dirigiam ao atendimento, Ronaldinho Gaúcho caminha até Rogério Ceni, goleiro da equipe adversária, e molha a boca com a água da garrafa emprestada pelo adversário são-paulino. Como é sabido, no futebol há uma convenção social na qual equipes adversárias compartilham suas garrafas de água; um comportamento comum e amplamente compartilhado no futebol profissional.

Contudo, a polêmica ocorreu porque ao emprestar a água do goleiro adversário, Ronaldinho também o fez se afastando 13 metros da linha do impedimento, posição que conservou por alguns segundos em posse da garrafa. A defesa do São Paulo sequer percebeu Ronaldinho em tamanha vantagem, de modo que alguns segundos depois ele usaria dessa

---

<sup>183</sup> Consultado em 16/07/2020 em: <http://globoesporte.globo.com/futebol/libertadores/noticia/2013/02/malandro-ronaldinho-aproveita-bobeira-do-tricolor-e-da-gol-jo.html>

posição privilegiada para receber a bola após cobrança de lateral de Marcos Rocha e, em posse de tal vantagem, assistir ao atacante Jô no gol que marcaria a vitória de sua equipe.

Escolhemos o exemplo anterior por nos fornecer um contexto curioso de como a aplicação das regras formais não são suficientes para deliberarmos sobre todos os casos que o esporte nos apresenta. Não temos a pretensão de afirmar se a atitude de Ronaldinho foi moralmente correta ou não. Ao contrário, tal exemplo nos gera nexos de inteligibilidade para que possamos melhor compreender a necessidade de mais elementos ao refletirmos sobre lances como este – filosoficamente.

Do ponto de vista da filosofia do esporte, Ronaldinho utilizou-se do que muitos autores chamam de jogabilidade (*gamesmanship*), isto é, “[...] legal but morally questionable method of gaining an advantage by competitors in games or sporting contests” (HAMILTON, 2014, p. 361)<sup>184</sup>. Como fica claro, Ronaldinho não quebrou nenhuma regra, mas, ao contrário, utilizou-se ao extremo dos meios permitidos por elas; e fez ainda mais, pois não apenas se utilizou das regras do futebol – de não ser impedimento para cobranças de lateral – como também manipulou uma convenção social do futebol, a saber, o ato de emprestar água a um adversário independentemente da rivalidade entre as equipes. Formal e convencionalmente, Ronaldinho fez uso das regras e convenções do futebol, como todos os jogadores; moralmente, talvez possamos interpretar que adquiriu uma vantagem sobre seus adversários em relação ao teste compartilhado sem recorrer às excelências desejáveis na especificidade do futebol.

Talvez o uso do exemplo de Ronaldinho pressuponha que estejamos rotulando sua atitude, polarizando-a entre “certo” ou “errado”. Não é nosso objetivo desenvolver uma análise detalhada deste caso específico, mas anunciar como a astúcia do atleta tensiona as barreiras das concepções anteriores. Sobretudo porque atitudes como as de Ronaldinho não são desempenhadas por qualquer um. Há uma genialidade que também deve ser alvo de admiração nesse lance, bem como a evidência de que os gênios são importantes porque nos mostram formas autênticas de perspectivar nossas práticas esportivas. Em ordem de oferecer uma terceira teoria internalista do esporte, e a mais adequada para casos extremos, vê-se a necessidade de outra vez recorrer ao interpretativismo (ou internalismo amplo).

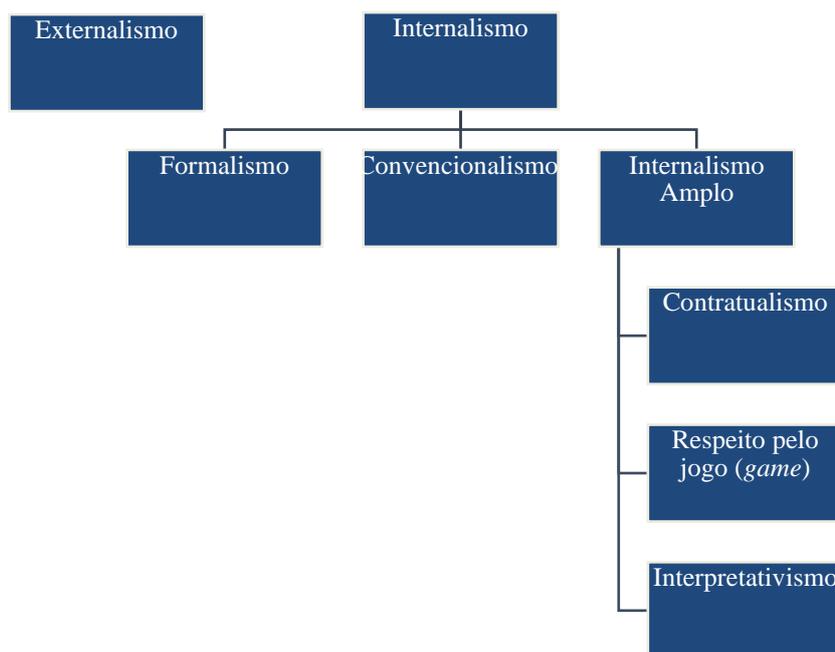
É creditado ao interpretativismo o reconhecimento como a teoria do esporte mais aceita no campo da filosofia do esporte. Autores como Cesar R. Torres, John S. Russell e Robert L. Simon destacam-se como as principais figuras dessa abordagem. Simon (2000) faz

---

<sup>184</sup> Tradução: “[...] um método legal, mas moralmente questionável, de adquirir vantagens por competidores em jogos ou disputas esportivas”.

a distinção entre três abordagens que, segundo ele, contemplam o que o autor chamou de internalismo amplo: *contratualismo*, *respeito pelo jogo* e *interpretativismo*. Inspirado em Simon, Lopez Frias (2017) argumenta que podemos diferenciar três<sup>185</sup> níveis teóricos de teorias do esporte:

Figura 5 - Os três níveis teóricos das teorias do esporte



Fonte: adaptado de Lopez Frias (2017)

No primeiro nível teórico encontra-se a distinção-chave entre teorias externalistas – comumente advindas da sociologia do esporte – e internalistas. Dentro das teorias internalistas, identifica-se o segundo nível teórico de teorias do esporte, subdividido em: formalismo, convencionalismo e internalismo amplo. Por último, o terceiro nível teórico é uma extensão do internalismo amplo, compartilhado por outras três abordagens, a contratualista; a abordagem denominada como respeito pelo jogo; e o interpretativismo.

Simon (2000) denominou essa proposta de “ampla” em comparação às outras porque é a visão na qual “[...] in addition to the constitutive rules of sports, there are resources connected closely-perhaps conceptually-to sport that are neither social conventions

<sup>185</sup> Lopez Frias (2017) estende os níveis teóricos de Simon (2000) para quatro. Contudo, para os objetivos da presente discussão, exploraremos somente os três primeiros.

nor moral principles imported from outside” (SIMON, 2000, p. 11)<sup>186</sup>. Sendo assim, o internalismo amplo oferece uma análise normativa na qual o conjunto de elementos próprios e definidores dos esportes são adicionados às regras formais e às convenções. Suas três abordagens compartilham a ideia de que é necessário:

[...] ponerse de acuerdo para practicar una actividad y hacerlo de un modo determinado, la integridad del juego y los principios normativos a la base del deporte. [pois] las reglas y convenciones, así como los juegos, han sido creados para servir un objetivo más amplio o como consecuencia de algo que queda más allá de ellas (LOPEZ FRIAS, 2019, p. 262).

Contudo, adotaremos interpretativismo e internalismo amplo como sinônimos porque dentre as abordagens internalistas amplas, o interpretativismo é mais difundida e aceita na subdisciplina.

A proposta internalista tem como origem a influência dos escritos em jurisprudência de Ronald Dworkin, especialmente suas críticas a Herbert Hart – autor compatível com a teoria formalista no campo do direito –, para o qual agir moralmente é estar de acordo com as leis escritas. Dworkin enfatiza que, em adição às regras, existem princípios legais com força normativa. Tais princípios não são importados da sociedade pelos juízes, mas pressupostos pelo sistema legal (SIMON, 2000).

Ao *adicionar* às regras tais princípios, o interpretativismo não refuta o formalismo, mas o aprimora. Simon, Torres e Hager (2015) descrevem o internalismo amplo como uma expansão da teoria formalista. Tais recursos, somados às regras constitutivas, não têm como função fornecer uma concepção cristalizada dos esportes, mas a melhor interpretação possível de suas regras constitutivas que, “[...] such as Suits’s suggestion [...] create challenges often worth pursuing for their own sake and that presents competition in its best moral and aesthetic light” (SIMON; TORRES; HAGER, 2015, p. 44).

Os princípios sobre os quais o interpretativismo se sustenta ressoam na nossa tese de forma relacionada à metafísica do jogo (*game*), especialmente àquela oferecida por Suits. Como sabemos, Kretchmar e Searle oferecem subsídios para que compreendamos de uma maneira mais apropriada as características dos jogos, enquanto testes, convenções sociais e detentores de uma lógica gratuita. Sendo esta última, como afirmamos, próxima ao conceito suitiano de atitude lusória (*lusory attitude*), pois diz respeito à aceitação das regras porque

---

<sup>186</sup> Tradução: “O internalismo amplo é a visão na qual em adição às regras constitutivas do esporte há recursos intimamente conectados - talvez conceitualmente - ao esporte que não são nem convenções sociais, nem princípios importados de fora”.

estas criam obstáculos desnecessários sem os quais não poderíamos superar desafios (*challenges*).

Interpretativistas (ou filósofos pertencentes ao internalismo amplo) baseiam-se em uma teoria ampla e que expande o formalismo, por evidenciarem os princípios para os quais as regras dos esportes foram criadas. Sua distinção entre uma teoria formalista estrita se sustenta pois o que está em causa quando praticamos esporte não é *obedecer* às regras prontamente, mas compreender qual a melhor interpretação das razões pelas quais tal atendimento às regras faz sentido. Sendo assim, as regras deveriam ser interpretadas de modo que as excelências incorporadas na tentativa de atingir o fim prelusório (*prelusory goal*) não sejam debilitadas, mas mantidas e promovidas.

Nos esportes, a jogabilidade (*gamesmanship*) pode ser uma forma genial para solucionar problemas, mas pode falhar na demonstração das excelências para as quais aquela prática foi desenhada. Um componente básico do interpretativismo é interpretar as regras “[...] of different sports in a way that maximizes their function as a challenge and incentive to the pursuit of the excellences required for competitive success” (SIMON, 2000, p. 10)<sup>187</sup>. Ao retornarem ao sentido metafísico atribuído aos jogos (*games*) por Suits, os interpretativistas evidenciam o sentido último e latente sem o qual os esportes não teriam sido construídos, oferecendo uma nova roupagem para nosso entendimento de esporte e competição.

A partir da abordagem interpretativista, os esportes podem ser vistos como competições envolvendo um “[...] mutually acceptable quest for excellence through challenge” (SIMON; TORRES; HAGER, 2015, p. 47). Mais que adversários, atletas são companheiros e compartilham o mesmo teste. Simon batizou essa concepção interpretativista de *mutualismo*, especialmente por apresentar uma alternativa às críticas a competições esportivas, bem como o valor dos esportes enquanto práticas sociais para a sociedade. Por exemplo, muitas das críticas externalistas ao esporte competitivo o descrevem como um ambiente no qual os oponentes são vistos como obstáculos para o sucesso. Mutualistas, por outro lado, defendem que tais acusações às competições esportivas são infundadas e carecem de características fundamentais dos esportes competitivos e seus princípios.

Não obstante, a melhor explicação do sentido por trás das regras formais dos esportes diz respeito à sua função em criar um teste pelo qual os atletas compartilham (KRETCHMAR, 1975). Nessa concepção competitiva, acomodam-se novos olhares sobre outros elementos da prática esportiva, como os adversários e o *fair play*, ou, como nas

---

<sup>187</sup> Tradução: “[...] os diferentes esportes de uma forma que maximize sua função como um desafio e incentive a busca por excelências exigidas para seu sucesso competitivo”.

palavras de Simon, “[...] if we regard competition in sport at its best as constituting a test of excellence through creating of challenges, principles requiring an ethic of respect for the oponente and a commitment to fair play are a consequence” (2000, p. 10)<sup>188</sup>.

Compreender as teorias do esporte sem Suits é impossível. Ao construirmos mundos paralelos para perseguir obstáculos desnecessários, criamos desafios (*challenges*), testes e aceitamos seus constrangimentos de bom grado. Nesse sentido, privilegiamos a participação no resultado porque tais obstáculos são impostos sem qualquer “razão”, além de dificultar a atividade e a forma como atingimos os fins prelusórios (*prelusory goals*). A melhor interpretação das razões pelas quais as regras esportivas têm tal característica é o que os interpretativistas se propõem a investigar, pois ela, uma vez lançando luz à moral e lógica internas do esporte, leva-nos de volta à obra de Suits.

Como vimos, as teorias do esporte pretendem desempenhar três funções gerais: oferecer uma descrição do que são os esportes, explicar as características que o fazem significativo e, por último, proporcionar elementos para compreendermos seu valor, de modo a, tão logo respondidas tais questões, oferecer recursos de acesso moral dessa prática. Assim, o interpretativismo (internalismo amplo), ao *adicionar* elementos ao formalismo e convencionalismo, fornece princípios para acessarmos moralmente o esporte. Ao recorrer à metafísica dos jogos (*games*), especialmente a formulada por Suits, é possível se oferecer uma concepção axiológica focada nos esportes, responsável pelo que hoje compreendemos como uma ética aplicada do esporte.

Resta-nos agora adentrarmos com mais profundidade na obra de Suits e em como o autor compreende o valor dos jogos (*game*). Desse modo, uma vez retornada sua obra magna, o *Grasshopper*, a compreensão axiológica dos jogos do filósofo não só lançará luz à própria concepção aplicada do valor do esporte, mas justificará todo seu projeto filosófico e a sua definição de jogar um jogo (*game-playing*).

---

<sup>188</sup> Tradução: “[...] se nós considerarmos a competição nos esportes da melhor forma, como um teste de excelências através de desafios, os princípios irão requerir um respeito ético pelos oponentes e um compromisso com o fair play como consequência”.

## 6. UMA VIAGEM À UTOPIA: OS JOGOS (*GAMES*) INTRINSECAMENTE VALIOSOS

Chegamos ao último capítulo, que se propõe demonstrar como, ao tentar definir a atividade de jogar um jogo (*game-playing*), Suits não se limita a nos mostrar uma rigorosa metodologia analítica, através da qual é possível determinar as condições necessárias e suficientes para definir essa atividade. Ao contrário, é definindo tal atividade que Suits nos dá subsídios para podermos alçar voos mais longos e compreender a relação dos jogos (*games*) com nossa própria condição humana. Nas palavras de Mumford (2015), explorando a metafísica do jogo também apreendemos os limites metafísicos da nossa própria condição. Afinal, os jogos e, conseqüentemente, os esportes detêm “[...] a very deep metaphysical nature and also that it reveals something profound about the metaphysical nature of human existence”<sup>189</sup> (MUMFORD, 2015, p. 274-275).

Tais voos são possíveis de alçar porque o *Grasshopper* oferece o que denominamos, no capítulo anterior, uma segunda aplicabilidade normativa, indicando o valor que os jogos (*games*) ocupam na vida humana de forma mais ampla. Tal leitura, segundo McLaughlin (2008), indica que a filosofia do esporte deu maior ênfase à normatividade aplicada da definição suitiana, mas reafirma que a tese central de sua obra (“tese negligenciada”) é a busca axiológica do valor dos jogos para nós seres humanos, bem como a relação disso com o viver uma boa vida. Talvez tal busca atravesse todo o projeto filosófico de Suits e não somente o *Grasshopper*. Como o próprio McLaughlin afirma, talvez Suits não teria se interessado por jogos se não fosse a vontade de entender sua relação com a vida boa e as posições que tais atividades deveriam ocupar na nossa existência.

Para formular sua teoria, Suits defende que a atividade de jogar jogos (*game-playing*) é o que constitui Utopia, sugerindo que essa é a atividade intrinsecamente valiosa por excelência – não o simples jogar (*play*), nem o trabalho. Neste capítulo, tecemos alguns comentários sobre esse aspecto da obra do filósofo e sobre os jogos como uma atividade intrinsecamente valiosa. Para tanto, o primeiro momento apresenta uma contextualização do que consideramos o termo “instrumental”, além de apontarmos como muitos dos conteúdos da área da Educação Física se orientam a partir dessa funcionalização. O conceito de instrumentalidade em Suits é amplo e se aplica a diversos âmbitos da vida humana e, no que diz respeito às áreas do conhecimento, está presente em todas; extraíndo assim qualquer

---

<sup>189</sup> Tradução: “[...] uma profunda natureza metafísica e que também revela algo profundo sobre nossa natureza metafísica da existência humana”.

interpretação pejorativa desse rótulo. Ao contrário, a instrumentalidade também é importante e imprescindível para, entre outras coisas, a construção de uma tese. De todo modo, é importante destacar que não objetivamos suprir ou criticar a instrumentalidade nesta área do conhecimento, mas utilizá-la como exemplo e contexto para formularmos nossa análise.

Num segundo momento, vemos como Suits descreve e, com isso, como ele exclui atividades instrumentais de sua Utopia. Na última década, o tema da Utopia de Suits tem recebido destaque no cenário internacional da filosofia do esporte. Contudo, focamos na descrição e apresentação desse conceito do autor para a comunidade brasileira. Feito isto, a noção de Utopia de Suits nos ajuda a entender como o autor formulou sua tese de que jogar jogos (*game-playing*) é a atividade ideal da existência.

Por último, finalizamos em tom de ensaio, descrevendo como o percurso até aqui tomado nos auxilia a compreender melhor o valor dos jogos (*games*) e dos esportes, apontando a urgência da disseminação da teoria de Suits na Educação Física brasileira. A partir de Suits, mostramos que a atividade de jogar jogos (*game-playing*) nos diz mais do que imaginamos, e, para além do oferecimento de uma definição adequada, tensiona nossa própria compreensão dessa atividade e seu valor na sociedade contemporânea.

### **6.1 Educação Física, esporte e instrumentalidade<sup>190</sup>: notas contextuais**

A Educação Física fornece diversas formas de conhecimento para nós. Muitos profissionais da área têm demonstrado a importância do exercício físico para o controle da pressão arterial, prevenção contra doenças fisiopatológicas ou a regulação hormonal do sono. Magníficas e impensáveis descobertas (anos atrás) têm preenchido os *websites* das universidades com suas notícias, *papers* da área e até programas televisivos. Se o século anterior foi um passo imprescindível para a redescoberta do corpo no mundo acadêmico, este século XXI parece ser o da redescoberta do exercício físico (combinado com a alimentação) e seus inúmeros contributos para a saúde. De fato, a área da Educação Física talvez nunca esteve tão “em alta”. Mesmo assim – e de certa forma paradoxalmente –, para a opinião

---

<sup>190</sup> É importante apontarmos que a concepção de instrumentalidade corrente na Educação Física muitas vezes se associa ao olhar mecânico de instâncias como a prática, do corpo ou do esporte. Adotaremos aqui uma visão da instrumentalidade que acreditamos ser compatível com Suits. A posição do filósofo sobre tal conceito é muito profunda e ampla, de modo a soar por vezes incômoda. Do nosso ponto de vista, a análise filosófica não é uma crítica direcionada, tampouco um julgamento moral da maneira como se distribuem os conteúdos de uma área do conhecimento. Acreditamos que uma vida sem instrumentalidade não é possível, assim como uma vida dedicada exclusivamente a ela é problemática.

popular, a Educação Física muitas vezes é associada a um conhecimento de menor valor, derivado do corpo, do movimento ou do “jogo”. Conhecimento de menor valor na nossa sociedade, *second hand*, como destaca Morgan (2006), se comparado àqueles com implicações estrita e diretamente “racionais”.

Neste sentido, utilizaremos aqui o exemplo da Educação Física e sua relação com a noção de instrumentalidade em Suits, sem com isso oferecermos uma análise do conceito na área. Ao contrário, acreditamos que o conhecimento empírico de qualquer um que se relaciona com ela é suficiente para que avancemos no nosso principal movimento neste capítulo: analisar a obra de Suits sob o ponto de vista axiológico.

Do ponto de vista efetivo, a corrente de reverência ao exercício físico deriva em grande parte de uma racionalidade instrumental da nossa sociedade e, conseqüentemente, das áreas do conhecimento de modo geral. Na especificidade da Educação Física e dos exercícios físicos como um de seus temas, é comum perguntarmo-nos menos do exercício em si e mais sobre que o exercício *produz*. Mesmo não podendo generalizar, inúmeros são os exemplos de pesquisas que focam no caráter instrumental de diversos conteúdos da área (dança, brincar ou exercício).

Ainda que não identifiquemos pesquisas que se orientem pelo jogo (*game*), outras atividades que se inserem nos conhecimentos pertencentes ao escopo da área podem se acomodar, como estudos que buscam evidenciar o caráter não instrumental de certas experiências que nós humanos fazemos. Ainda assim, pode-se, contudo, confundir quanto a estudos educacionais, tratando-os como “não-instrumentais”. Isto não só é errado como ingênuo. Por exemplo, qualquer atividade que componha a proposta curricular de formação na área tem uma finalidade *instrumental*, seja essa finalidade emancipatória e crítica, seja proporcionar momentos de lazer<sup>191</sup>. Mas, novamente, isto não é um *problema*. Tomar o conceito de instrumentalidade de forma ampla é inescapável quando falamos de uma área do conhecimento.

Há que se considerar nosso enfoque aqui: não é propriamente a Educação Física, mas olhar os produtos da relação dos conteúdos dessa área com as recepções desses mesmos conhecimentos na sociedade como um todo, evidenciando a relevância da obra de Suits. Neste sentido, o que queremos é demarcar que há, muitas vezes, uma cristalização de certos conceitos na área da Educação Física, bem como de “temas” relacionados a ela e comumente

---

<sup>191</sup> Do ponto de vista suitiano, todos estes exemplos se agrupariam na concepção instrumental proposta pelo autor. Afinal, na Utopia de Suits, como vemos a seguir, é provável que a própria educação formal, ou ao menos da forma como a concebemos, não existiria.

compartilhados pela sociedade, como “exercício é saúde” ou “esporte é saúde”. Independentemente se a Educação Física não *se limita* a esses discursos – o que para nós é óbvio – muitos deles se perpetuam nos ambientes e domínios nos quais essa área *também* atua.

Movendo-nos na direção do objeto de estudo neste trabalho, o jogo (*game*) muitas vezes espelha as concepções anteriormente citadas, através da cristalização de seu conceito, em especial na sua forma de esporte. Detectamos que tal cristalização do conceito deriva de uma instrumentalização latente, mesmo que este conceito seja pouco presente no léxico do senso comum. Podemos buscar outras fontes ou a gênese dessa cristalização, mas sugerimos que, no âmbito da Educação Física, ela se encontra fundamentalmente na instrumentalização da realidade do jogo enquanto esporte e na sua associação profissional a fins diretos.

Enquanto seu representante mais famoso, o esporte, que é jogo (*game*), muitas vezes é associado à saúde. Na realidade, existem inúmeras associações possíveis, mas escolhemos a saúde porque é a área mãe da Educação Física<sup>192</sup>. O horizonte de valorização da máxima corrente “esporte é saúde”, na sociedade atual, baseia-se no fornecimento de saberes – da Educação Física – capazes de auxiliar no alcance de dois ideais principais: confortar a vida humana e fomentar a longevidade. Perpetua-se, assim, numa leitura possível e comum, o jogo (*game*) enquanto esporte como um instrumento cristalizado para a saúde. Tais ideais, é bem verdade, acomodam-se no conceito soberano da saúde que nosso século tratou de canonizar. É claro que não estamos aqui dissociando a possibilidade de saúde através do esporte. Buscamos, sim, dissimular a exclusiva justificativa do valor do último por seus benefícios à saúde. O próprio conceito de saúde, como sabemos, é um conceito social, temporal, histórico e político, ou seja, ele pode variar ao longo do tempo. Contudo, embora possíveis mudanças ao longo do tempo tenham ocorrido, em última análise, a Educação Física<sup>193</sup> tem se dedicado a contribuir humana, pedagógica e tecnologicamente em seu benefício.

---

<sup>192</sup> No Brasil os cursos de Educação Física de graduação e pós-graduação são vinculados a uma área maior, a Área 21, pertencente à grande área das Ciências da Saúde, gerida pelo Ministério da Educação, através da sua Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES.

<sup>193</sup> Como sabemos, a Educação Física no Brasil, enquanto um curso de nível superior, pode se apresentar de duas formas, a licenciatura e o bacharelado. A licenciatura é a modalidade na qual o fim último do curso é formar professores de educação física escolar, o qual se respalda mais nos benefícios educacionais dos saberes produzidos pela área. O bacharelado é a modalidade responsável pela formação de profissionais para atuarem nos ambientes práticos fora da escola, como academias, escolas de esporte, entre outros. Mesmo assim, quando falamos de Educação Física, pensamos em um campo integrado das duas, subjacente à grande área da Saúde.

Para a Organização Mundial da Saúde – OMS, a saúde é um estado completo de bem-estar físico, mental e social, e não somente a ausência de doenças e enfermidades<sup>194</sup>. Saúde, entendida dessa forma, enfatiza um estado, mas não responde aos caminhos que necessitamos tomar para atingi-lo. De fato, a variedade de formas para se manter saudável é imensa, e a própria concepção de saúde se capilariza muitas vezes na forma de diversos subjetivismos. A Educação Física e as ciências que se relacionam com ela interdisciplinarmente fornecem interpretações para essa variedade de possibilidades quanto ao ser saudável.

Tal estado pode ser atingido de diversas formas, inclusive através da prática esportiva. De todo modo, resta-nos a dúvida: se não existiria uma maneira para compreendermos o valor por trás dessa forma específica de alcançá-lo. Uma vez que este trabalho se situa também no campo da Educação Física, fica-nos a questão: se a obra de Suits também – além do que vimos até aqui – não poderia nos auxiliar a compreender o envolvimento que as pessoas têm com o esporte (e conseqüentemente com os jogos), oferecendo novas roupagens para as diversas justificativas instrumentais que circundam a própria área e a sociedade na qual ela está situada.

A reflexão oferecida por Suits sobre o valor dos jogos nos ajuda a lançar luz nesses conceitos (jogo e esporte) de uma forma ainda não explorada e original. Utilizando outras palavras, a máxima “esporte é saúde” parece não se sustentar se quisermos ir mais fundo a ambos os conceitos (esporte e saúde) através da reflexão filosófica. Afinal, como seria o mundo se tivéssemos remédios que garantiriam nossa “saúde” instantaneamente? Ainda faria sentido utilizá-la como uma das justificativas para se praticar esporte? Se não, qual o valor dos jogos (*games*) e, conseqüentemente, dos esportes?

A Educação Física brasileira, por não distinguir o jogar (*play*) do jogo (*game*), carece de reflexões axiológicas específicas sobre os jogos. Como resultado, o contexto brasileiro, através do qual inúmeros (inimagináveis) descobrimentos vindos da Educação Física, e que são produzidos a respeito do esporte (e dos jogos), ainda exige uma questão mais fundamental. Uma pergunta mais radical e sem a qual qualquer instrumentalização do esporte e dos jogos não faz qualquer sentido. A base, da qual não se pode escapar, comum a todos nós: o lugar dessas atividades na vida humana. Sendo assim, como podemos associar os jogos (*games*) a uma vida boa?

---

<sup>194</sup> Consultado em 20/08/2020: <https://www.who.int/es/about/who-we-are/constitution>

Não é nosso propósito formular uma resposta ou receita pronta. A pergunta anterior, mais do que exigir respostas, estimula reflexões. Assim, uma vez situada no contexto desta tese, tal pergunta busca atribuir satisfatoriamente o valor dos jogos, em especial a partir da obra de Suits. Afinal, uma coisa é certa, nenhum dos laboratórios ou pesquisas empíricas pode nos dar ao menos estimativas aproximadas a essa pergunta. Máquinas, fórmulas, *softwares* de análise ou cadeias bioquímicas não nos ajudam a respondê-la. De certa forma, parece que voltamos à pergunta fundante sem a qual nenhuma área do conhecimento faz sentido, a pergunta sobre a existência humana e sobre o que constitui as atividades escolhidas pela humanidade como *superiores*.

Para respondermos às perguntas anteriores, uma ressalva aristotélica é importante, pois, para o filósofo, toda arte, indagação, ação ou propósito visam a um bem. Não à toa nos apropriarmos do pensamento de Aristóteles nesse último capítulo, pois um adjetivo que certamente se acomoda em Suits é o de este filósofo ser *aristotélico*. Aristóteles assim escreve sobre os fins: “[...] as finalidades das artes principais devem ter precedência sobre todas as finalidades subordinadas; com efeito, é por causa daquelas que estas são perseguidas” (1992, p. 17; 1094a,1). Para Aristóteles, uma vida boa se justifica a partir de sua finalidade, o que ele chamou de *eudaimonia*, ou, em língua portuguesa, felicidade. A felicidade para Aristóteles “não serve para nada”, pois ela não é serva de nenhum outro bem, mas sim são os outros fins que visam e são subordinados a ela.

Até aqui vimos a importância da definição de jogar um jogo (*game-playing*) e as consequências metafísicas e éticas aplicadas ao esporte. Para avançarmos, de modo a explorar as questões mais fundantes pelas quais Suits estava motivado, bem como, talvez, desvendar aquelas sem as quais não se justifica ter uma área como a Educação Física, teceremos comentários sobre um contexto diferente do nosso, onde não existem Educação Física, Medicina ou saúde.

A Utopia de Suits, o que chamamos de artifício metodológico do filósofo, enaltece o que McLaughlin (2008) chamou de “tese negligenciada” do *Grasshopper*, isto é, do lugar que os jogos (*games*) ocupam numa vida boa. Sem a tese central do *magnum opus* de Suits, na qual a vida da Cigarra – sua principal personagem – é a exemplificação da vida mais valiosa de ser vivida, bem como jogar jogos (*game-playing*) é a atividade fundamental em Utopia, provavelmente Suits nem mesmo teria demonstrado interesse em definir os jogos. Para isso, retomaremos como Suits descreveu sua Utopia e a posição que nela ocupa a atividade de jogar jogos (*game-playing*).

## 6.2 O enigma do Grasshopper (ou fábula da Cigarra e da Formiga de Esopo revisitada por Suits)

A Cigarra do livro *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, de Bernard Suits (1978), é a mesma Cigarra que Esopo imortalizou<sup>195</sup> em sua fábula. Nela, Cigarra e Formiga encenam o triunfo do trabalho sobre a vida mundana. Muito popular por carregar consigo uma lição moral, a fábula de Esopo continua, até nossos dias, por ser contada a crianças e por evidenciar o valor do trabalho para a vida boa. Ninguém menos que Nietzsche já havia suspeitado da perpetuação de inúmeros valores sociais através das nossas histórias (populares). Uma massa moral submersa e escondida por trás dessas histórias, que transmite os valores nos quais a nossa sociedade se sustenta. Tais valores, aponta o filósofo, muitas vezes não dizem *sim* à *essa* vida que de fato vivemos, mas a uma outra, ideal, construída por uma polarização que excede no racional e constrói um encadeamento hierárquico de valores. A fábula de Esopo, neste sentido, diz-nos muito mais sobre nossa sociedade do que conta uma história para nosso entretenimento.

Essa perpetuação de valores – correspondentes a uma hierarquia constituída por excesso de racionalidade – se reproduz nas histórias que escolhemos compartilhar. Uma das consequências da hierarquia de valores impostos socialmente e que abrangem de forma capilar diversos âmbitos da nossa cultura é a cristalização de conceitos em forma de *verdades*. Através da fábula de Esopo, fica muito clara a verdade subjacente ao desfecho da história: o trabalho é mais valioso que o ócio. Assim, ao perspectivar a crise de valores moderna e nos apresentar diferentes leituras para compreendermos as verdades impostas em nossa sociedade, Nietzsche escreveu sobre o homem moderno como “[...] persuadido[s] da dignidade, da confiança e da utilidade da verdade. Enquanto ser *racional*, deve agora submeter seu comportamento ao poder das abstrações; [...], mas generaliza em primeiro lugar todas as impressões em conceitos mais frios e mais exangues [...]” (2001, p. 13).

Não à toa, Hurka (2006, 2014) aproxima Suits de Nietzsche (e Marx), especialmente porque enxerga em sua obra uma filosofia do processo. O desfecho da história

---

<sup>195</sup> Suits (2014) refere-se à mundialmente conhecida fábula de Esopo entre a Cigarra e as Formigas: “One fine day in the winter some Ants were busy drying their store of corn, which had got rather damp during a long spell of rain. Presently up came a Grasshopper and begged them to spare her a few grains, “For,” she said, “I’m simply starving.” The Ants stopped work for a moment, though this was against their principles. “May we ask,” said they, “what you were doing with yourself all last summer? Why didn’t you collect a store of food for the winter?” “The fact is,” replied the Grasshopper, “I was so busy singing that I hadn’t the time.” “If you spent the summer singing,” replied the Ants, “you can’t do better than spend the winter dancing.” And they chuckled and went on with their work” (AESOP, 2003, p. 1181-1185).

de Esopo – agora com o destino da Cigarra nas mãos de Suits – dá um giro no sentido da fábula, em muitos aspectos adequando-se ao exposto por Nietzsche em sua *Introdução à tragédia de Sófocles* (2006). Nietzsche critica a relação entre culpa e destino nas versões modernas da tragédia na Alemanha, enquanto submetido a uma ideia moral de justiça, na qual o filósofo identifica que a noção de punição da tragédia assume, na interpretação moderna, um papel oposto em comparação com a antiga, pois é apresentada como um tribunal. Em certa medida, Suits faz exatamente a mesma crítica quanto à fábula de Esopo, nas palavras da sua principal interlocutora, a Cigarra:

They will very likely represent my life as a moral tale, the point of which is the superiority of a prudent to and idle way of life. But it should really be the Grasshopper who is the hero of the tale; it is he, not the ant, who should have the hearer's sympathy. The point of the parable should be not the ant's triumph, but the Grasshopper's *tragedy* (p. 10, ênfase nossa).<sup>196</sup>

Escolhemos um paralelo com Nietzsche porque o próprio Suits cita o termo *tragédia da Cigarra* (2014, p. 10). Importante notarmos o realce de Suits a partir da fábula de Esopo e da utilização moralizante adotada por aqueles que a utilizam, especialmente porque nela há uma ênfase demasiada no valor do *trabalho* em oposição à atividade escolhida pela Cigarra para passar o verão, na fábula original que é *cantar*. Suits substitui o cantar por aquilo que ele chama de a atividade *ideal da existência* e através da qual a vida da Cigarra, e não a das formigas, é a vida *mais digna* de ser vivida, a atividade de: jogar jogos (*game-playing*).

Suits parece ter levado em conta as mesmas suspeitas de Nietzsche quanto à fábula de Esopo, de modo que a reordenou e ofereceu outra roupagem. Tencionou-a e a levou a uma interpretação indiscutivelmente formidável. Hurka (2014) conclui que a obra-prima de Suits é única e sem igual e um dos livros de filosofia mais notáveis do século XX. Para formular sua teoria dos jogos e a tese (negligenciada) do *Grasshopper*, Suits toma alguns passos. O livro é construído por diversas histórias separadas e inúmeros personagens, mas essencialmente é composto por um diálogo nuclear inspirado nos diálogos platônicos de Sócrates, no qual a Cigarra (na figura de Sócrates) dialoga com dois de seus discípulos, Scepticus e Prudência, sendo eles duas formigas.

A história de Suits se passa no final do outono, pouco após a recusa das formigas (não dos discípulos) ante um pedido por mantimentos – segundo ela precipitado – da Cigarra,

---

<sup>196</sup> Em Suits: “Muito provavelmente representarão a minha vida como uma fábula moral, tendo por núcleo a superioridade de um modo de vida prudente sobre um ocioso. Mas deveria ser na verdade a Cigarra a heroína da fábula. Ela, e não a formiga, é que deveria ser alvo da simpatia do leitor. O núcleo da parábola deveria ser não o triunfo da formiga, mas a tragédia da Cigarra” (2017, p. 40).

e se dá quase como uma continuidade da fábula de Esopo. Diante do desfecho – a ausência de mantimentos e a iminente aproximação do inverno implacável – só resta à Cigarra se preparar para a morte. Transtornados com tal desfecho, Prudência e Scepticus buscam persuadi-la a emprestar ou mesmo aceitar parte de seus próprios mantimentos, mas sem sucesso. O fim iminente da Cigarra não poderá ser evitado, convicta de que sua vida é a única digna de ser vivida e que vale a pena morrer por seus princípios (outra relação com Sócrates). O desfecho cruel é a morte, contudo, a principal personagem do *Grasshopper* se sujeita ao seu destino final de bom grado.

A partir de nossa descrição rápida e resumida, poderia perguntar-se se de fato Suits dá outra roupagem ao sentido da fábula. Afinal, em sua continuação, a morte de sua principal personagem não parece representar nada além da própria justificativa e necessidade primordial dos valores apontados por Esopo. Entretanto, e isto é fundamental conservarmos em mente, Suits não está falando de seres humanos, mas de *cigarras*, e, nessa ocasião especial, da genuína Cigarra.

Lendo Suits, percebemos que a morte da Cigarra não representa um fracasso crítico ou literário, mas justamente a força de toda sua teoria. É justamente a convicção de sua célebre personagem o sustentáculo no qual sua teoria se apoia e, talvez, uma das mais profundas mensagens por trás do *Grasshopper*: é um livro que ensina não só do presente, mas também do futuro. De maneira oposta à de Esopo, Suits demonstra como a vida da Cigarra é mais digna de ser vivida que a das formigas, utilizando uma simples fórmula. Não fosse necessário sacrificar nosso tempo utilizando-o com atividades extrinsecamente valiosas (trabalho), para podermos desfrutar daquelas intrinsecamente valiosas (como jogar jogos), preferir o trabalho ao jogo não faria sentido algum. A Cigarra genuína pode ser considerada um agente do futuro<sup>197</sup>, pois vê que o trabalho não se justifica a si próprio, de modo que sua vida a jogar jogos (*game-playing*) é a justificação última para qualquer momento trabalhado.

For one cannot help reflecting that if there were no winters to guard against, then the Grasshopper would not get his come-uppance nor the ant his shabby victory. The life of the Grasshopper would be the vindicated and that of the ant absurd (SUITS, 2014, p. 10)<sup>198</sup>.

---

<sup>197</sup> Morta no hoje, viva no futuro.

<sup>198</sup> Em Suits: “Pois não há como afastar a ideia de que se não houvesse Invernos de que nos acautelarmos, nem receberia a Cigarra o seu castigo nem a formiga a sua mísera vitória. A vida da Cigarra estaria justificada e a da formiga seria absurda” (2017, p. 40).

Na voz de sua principal personagem, Suits não busca apenas configurar um novo fim para essa famosa fábula, mas chamar nossa atenção para o fato de que ao lermos a fábula de Esopo, o fazemos em um tempo e um espaço situados, bem como atravessados por história, cultura e por um sistema de valores construídos socialmente. Nos termos nietzschianos, a forma como compreendemos a fábula de Esopo na contemporaneidade é apenas uma *perspectiva* possível. Situados em outra realidade, talvez não só a compreenderíamos de outra forma, como podemos não encontrar o sentido *instrumental* do qual o seu desfecho original nos fala, isto é, das consequências do trabalho para a conquista de mantimentos. Dispostos em outra realidade, entretanto, talvez não só a posição da Cigarra faria todo sentido, como o sentido instrumental e corriqueiro da vida teria toques completamente distintos. Talvez, nem mesmo a Cigarra bateria à porta das formigas. Assim, Suits demonstra que a aparente insensatez de trocar o trabalho por jogos (*games*), tendo como consequência a morte, pode ser uma tolice do ponto de vista prático no momento presente em que nos situamos, mas que nada tem a ver com a *lógica* do argumento da Cigarra:

[...] it is possible that with accelerating advances in technology the time will come when there are in fact no winters. We may therefore conclude that although my timing may be a bit off, my way of life is not wrong in principle [...] That my way of life may eventually be vindicated in practice is, now that I think of it, really beside the point. Rather, it is the *logic* of my position which is at issue (SUITS, 2014, p. 10)<sup>199</sup>.

Logicamente coerente; praticamente problemática. A concepção apresentada pela Cigarra de Suits encontra críticas à sua posição por seus próprios discípulos. Incomodado com a posição inflexível de sua mentora, Scepticus questiona a Cigarra sobre o que parece ser uma alternativa binária, radical e simplista: ou uma vida dedicada somente a atividades intrinsecamente valiosas ou uma vida dedicada exclusivamente ao trabalho e atividades instrumentais. Acontece, porém, que a maioria das pessoas sabe que o trabalho tem valor porque permite que se dedique a momentos valiosos por si mesmos. Nas palavras de Scepticus: “[...] people are and want to be (if you will forgive a regrettably vulgar but spooneristically inevitable construction) as shoppers or grants” (SUITS, 2014, p. 10)<sup>200</sup>.

---

<sup>199</sup> Em Suits: “[...] é possível que com o crescente progresso tecnológico chegue o dia em que não haja de facto mais Invernos. Podemos portanto concluir que, apesar do ligeiro desajuste temporal, o meu modo de vida não está errado em princípio [...] A questão de o meu modo de vida poder ou não, a dado ponto, ter justificação na prática, agora que penso no assunto, é na verdade algo de importância marginal. Ao invés, o que está em causa é a *lógica* da minha posição” (2017, p. 40-41).

<sup>200</sup> Em Suits: “[...] as pessoas são e querem ser (se me perdoas uma expressão lamentavelmente vulgar mas trocaetricamente inevitável) figarras ou cormigas” (2017, p. 41).

A crítica de Scepticus parece ser a justificativa mais plausível para todos nós, pois em grande medida é a forma como compreendemos o valor do trabalho na nossa sociedade. Existem pessoas viciadas em trabalho que o deixam atrapalhar sua vida pessoal e seu lazer; assim como existem aqueles que deixam a vida pessoal e o lazer atrapalhar o seu trabalho. Mesmo assim, e de modo geral, buscamos em atividades instrumentais, como o trabalho, elementos externos a ele, recursos de toda ordem, de modo que nos possibilitem desfrutar de momentos intrinsecamente valiosos.

Contudo, o que conta como coerente e adequado para nós, em nossa condição humana atual, não necessariamente ressoa na vida da Cigarra. Este é um paralelo importante, pois Suits se utiliza da sua personagem para fazer uma crítica mais profunda ao trabalho e, conseqüentemente, às atividades instrumentais em nossa sociedade. Como vimos na seção anterior, falamos de instrumentalismo, muito inspirados pela noção profunda de Suits. O filósofo leva seu argumento ao extremo. Sem perder a lógica argumentativa da Cigarra, através de uma simples fábula Suits lança luz a uma análise sem precedentes do conceito de trabalho em nossa sociedade e, conseqüentemente, da nossa condição histórica atual.

Valorizamos uma vida prudente, entre “atividades extrinsecamente valiosas” e “atividades intrinsecamente valiosas”, uma vida de “figarras” ou “cornigas” como queria Scepticus, porque a condição presente não nos sugere perspectivas para o primeiro passo da sabedoria, sugerido pela Cigarra. Uma perspectiva é ao mesmo tempo uma visão de mundo; por outro lado, sua própria natureza é temporal e aberta a outras (*novas*) perspectivas, de modo que se faz enquanto interpretação aberta para compreender o nosso próprio mundo com outros olhos, através da suspeita de como ele se desenha à nossa frente:

The ideal of prudence, therefore, like the ideal of preventive medicine, is its own extinction. For if it were the case that no sacrifices of goods need ever to be made, then prudential actions would be pointless, indeed impossible. This principle, knowledge of which I regard as an indispensable first step on the path to wisdom, the ants<sup>201</sup> seem never even to have entertained. The true Grasshopper sees that work is not self-justifying, and that his way of life is the final justification of any work whatever (SUITS, 2014, p. 40)<sup>202</sup>.

---

<sup>201</sup> Na passagem anterior, novamente poderíamos aproximar Suits e Nietzsche, especialmente pela noção formulada pelo último de rebanho.

<sup>202</sup> Em Suits: “O ideal da prudência, portanto, como o ideal da medicina preventiva, é a sua própria extinção. Pois se não houvesse qualquer necessidade de sacrificar coisas boas, então as ações prudenciais não teriam propósito algum, seriam na verdade impossíveis. Este princípio, cujo conhecimento considero um primeiro passo indispensável no caminho para a sabedoria, ao que parece nunca foi ponderado pelas formigas. A genuína Cigarra vê que o trabalho não se justifica a si próprio e que o seu modo de vida é justificação última de qualquer trabalho que seja” (2017, p. 41).

De modo a responder Scepticus, a Cigarra oferece três respostas sobre sua concepção inflexível sobre aceitar seu destino de bom grado, isto é, sua morte, sem aceitar os recursos oferecidos por seus discípulos. A primeira é uma resposta *teológica*, pela qual a Cigarra reconhece seu destino na Terra, de viver sua vida e morrer, pois seria ímpio de sua parte não reconhecer tal destino.

O segundo argumento é *lógico* e tem a ver com a inevitabilidade da morte da Cigarra. Afinal, como todos nós sabemos, pela fábula de Esopo, se não trabalhar no verão e guardar suprimentos, o destino da Cigarra não pode ser outro que não a morte no inverno. Mas há uma segunda consequência lógica que, não contrário ao que dissemos nos parágrafos anteriores, diz respeito à diferença das Cigarras para com todos nós. Uma vez que é lógica a relação entre o ócio no verão e a morte no inverno, também o é o labor no verão e, por definição, a impossibilidade de se ser Cigarra; providente no verão, automaticamente a personagem central da fábula deixa de ser cigarra.

A última e mais importante resposta apresentada pela Cigarra é transmitida a seus discípulos através de um sonho. Nesse sonho ocorre à personagem que todas as formigas (do seu mundo) são, na verdade, cigarras disfarçadas. No sonho, a Cigarra compreende, embora não saiba como a revelação se dá, que todos aqueles que vivem (personagens) se encontram na verdade a jogar jogos (*playing games*), ao mesmo tempo em que acreditam realizar seus afazeres cotidianos. Assim, carpinteiros, crendo praticar seu ofício, estão a jogar o jogo da “carpintaria” e isso se sucede com toda e qualquer ocupação ou atividade (instrumental) que seja possível imaginar. Mas no sonho ainda há algo curioso. Ao conseguir persuadi-los de que estão na realidade a jogar jogos, os agentes do seu sonho instantaneamente desaparecem.

A estória de Suits continua com a morte da Cigarra e com Prudência e Scepticus conversando. Consideramos pertinente nessa seção trazermos o contexto do *Grasshopper*, bem como alguns apontamentos sobre o modo que Suits articula a fábula de Esopo com um novo olhar sobre o trabalho e, claro, jogos (*games*). No capítulo sobre as definições de Suits, tratamos de oferecer descritivamente a sua teoria dos jogos. A continuação do livro se dá com Suits apresentando sua definição, pois Scepticus e Prudência são deixados com um enigma prévio à morte da sua mentora: por que os agentes do sonho da Cigarra desapareciam quando convencidos que de estavam a jogar jogos (*game-playing*)? Por que jogavam jogos (*games*), e não faziam outra atividade, como por exemplo, tocar um instrumento musical?

Acreditamos que o contexto do *Grasshopper* e a apresentação da sua definição de jogar jogos (*game-playing*) são suficientes para nos movermos para a última parte desta tese e analisarmos como Suits concebe a atividade de jogar jogos como o ideal da existência. No

*Grasshopper*, após o diálogo inicial entre os três discípulos e a definição de jogar um jogo, Suits passa os dez capítulos seguintes oferecendo argumentos contra a sua definição para então justificá-la como a única atividade ou ocupação coerente para o que ele denominou Utopia.

Em ordem de darmos conta de seguir os conselhos da Cigarra e de compreender o valor intrínseco do jogo (*game*), entendido por uma abordagem axiológica, precisamos fazê-lo utilizando toda a criatividade de argumentos que iluminem nossas perspectivas. Suits faz exatamente isso quando constrói um novo cenário para a fábula de Esopo e, de certo modo, um desfecho inimaginável. Ao criar Utopia, Suits nos transporta ao futuro e nos mostra como a partir de tal contexto, conseguimos entender melhor o valor da atividade de jogar um jogo (*game-playing*) como o que ele chamou de ideal da existência. Para isso, na próxima seção é necessário descrevermos a Utopia de Suits.

### 6.3 A descrição de Utopia

A obra de Suits se segue a partir do diálogo entre Cigarra e seu mais próximo discípulo, Scepticus. Este explica à Prudência que talvez conseguiriam resolver o enigma, uma vez que passara o verão junto à Cigarra discutindo justamente sobre *jogos* (*games*). Suits (2014) apresenta sua definição de jogar jogos (*game-playing*) no terceiro capítulo da sua obra e passa os dez seguintes direcionando possíveis objeções e testando sua própria definição. Nos últimos dois capítulos a Cigarra ressurgue e ajuda os discípulos a concluir o enigma.

Suits é muito influenciado por Aristóteles, de modo que essa influência aparece diretamente na resolução do enigma e na tese central do *Grasshopper*. Como Suits nos mostra através da fala da Cigarra, para que o enigma seja selecionado, é preciso primeiro considerar três elementos principais:

They are 1/ *play*, as we have stipulatively used that term to designate any intrinsically valuable activity, 2/ *game playing*, as I have defined it, and 3/ what I should like to call the *ideal of existence*. By the ideal of existence I mean that thing or those things whose only justification is that they justify everything else; or, as Aristotle put it, those things for the sake of which we do other things, but which are not themselves done for the sake of anything else (2014, p. 182)<sup>203</sup>.

---

<sup>203</sup> Em Suits: “São 1) o *lúdico*, como usámos estipulativamente o termo para designar qualquer actividade intrinsecamente valiosa, 2) o *jogar jogos*, como o defini, e 3) aquilo a que gostaria de chamar *ideal da existência*. Por ideal de existência entendo aquela coisa ou coisas cuja justificação é justificarem tudo o mais, ou, na

Frente aos elementos anteriores, uma observação merece ênfase. É muito comum tratar, de modo confuso, assim como Scepticus e Prudência o fazem no diálogo, o ideal da existência proposto pela Cigarra como *idêntico* a qualquer atividade autotélica (qualquer jogar). Suits é enfático em mostrar que é fundamental notar que essa *não* é sua posição. De fato, percebemos em Suits uma diferença quanto a inúmeros outros filósofos que se dedicaram à temática do jogar (*play*), mas que não exploraram o jogo (*game*) propriamente. Autores como Schiller, Kant ou Kierkegaard, influências presentes na sua obra, debruçaram-se sobre a experiência do jogar, mas é Suits o filósofo que melhor sistematiza uma teoria dos jogos. Não obstante, tais filósofos podem ser encontrados em estudos na Educação Física brasileira<sup>204</sup>, assim como muitos outros. Mesmo assim, exatamente como Suits se diferencia deles, oferecendo uma análise sem precedentes do jogo, também para a introdução de sua obra e uma análise sobre o jogo (*game*) não existem precedentes da área.

Em ordem de dar coerência ao seu percurso, Suits nos esclarece quanto a duas exigências imprescindíveis para a compreensão da sua tese. A primeira é que o jogar (*play*) é necessário, mas não suficiente, para explicar adequadamente o ideal da existência. O segundo é que a atividade de jogar jogos (*game-playing*) desempenha um papel fundamental na inteligibilidade desse ideal. Nas palavras de Suits (2014), o ideal da existência não pode ser desempenhado por nenhuma outra atividade, bem como uma explicação desse ideal será incompleta ou impossível na sua ausência.

Utilizando-se então de um método platônico, de focar no “macro” – Platão reflete sobre o estado para compreender a psique humana –, também Suits analisa o ideal da existência como se este já estivesse instituído, formulando para isso sua ideia de Utopia. O método platônico é uma característica central dos últimos capítulos do *Grasshopper*, pois, ao fazê-lo, Suits transporta-nos para uma perspectiva futura, utilizando toda a criatividade de argumentos para iluminá-la. Como resultado, Suits descreve sua Utopia: um artifício metodológico sem o qual não podemos compreender seu ideal de existência. Suits define Utopia como “[...] a state of affairs where people are engaged only in those activities which they value intrinsically” (SUITS, 2014, p. 182)<sup>205</sup>.

---

formulação de Aristóteles, aquelas coisas em função das quais fazemos outras, mas que não são elas mesmas feitas em função de qualquer outra coisa” (2017, p. 229).

<sup>204</sup> Por exemplo, Schiller é uma fonte recorrente em muitos autores, embora não sejam frequentes referências que contemplem o jogar (*play*) nas obras de Kant e Kierkegaard na área.

<sup>205</sup> Em Suits: “[...] um estado de coisas em que as pessoas se dedicam apenas àquelas actividades que valorizam intrinsecamente” (2017, p. 230).

Em Utopia, todas as atividades caracterizadas por nós como *trabalho* perdem seu sentido de ser, uma vez que, no futuro construído por Suits, máquinas inteiramente automatizadas e ativadas por telepatia mental desempenham todos os ofícios que agora ocupamos. De certo modo essa ideia ressoa na nossa própria sociedade atual. A todo tempo, somos apresentados a novas tecnologias que substituem e tornam obsoletos inúmeros instrumentos anteriormente fundamentais para certos fins. Listas telefônicas, máquinas de datilografar ou viagens transatlânticas de navio são exemplos que, imprescindíveis em épocas passadas, o uso no hoje não parece fazer “sentido”. De certo modo, nossa realidade presente está mais próxima da Utopia suitiana do que aquela vivida na Idade Média.

A Utopia de Suits, entretanto, ainda é um território mais extraordinário do que se comparado ao nosso presente em relação a nossos antepassados. Se o ideal da existência são atividades valiosas em si mesmas, então, ao que parece, “[...] all of the instrumental activities of human beings have been eliminated” (SUITS, 2014, p. 182)<sup>206</sup>. Desse modo, nem uma mínima mão de obra será necessária em Utopia. Eliminamos a necessidade de trabalho produtivo, gestão, sistema financeiro, distribuição da produção. Fome, abrigo e outras necessidades da vida serão não só resolvidas, como haverá abundância a ponto de, economicamente, a condição humana ser um paraíso. Iates, diamantes e mansões estarão todos prontamente disponíveis em Utopia. Também não precisaremos de governo, Estado e organizações – ao menos não da forma como os concebemos – porque estas também são instituições direcionadas a atividades instrumentais. Por último, não teríamos problemas psicológicos e interpessoais em Utopia, pois como afirma Suits:

Let us suppose that psychoanalysis has made such giant strides that it actually cures people, or that all the various kinds of group treatment have proved successful, or that some quite new development in socio- or psychotherapy or in pharmacology has made it possible to effect one hundred per cent cures for all psychic disturbances. As a result of these developments there is no longer any competition for love, attention, approval, or admiration, just as there is no longer any strife in the acquisition of material goods (2014, p. 183)<sup>207</sup>.

De certo modo, a tese utópica de Suits é indigesta. Autores como McLaughlin (2008) evidenciam que sua definição de jogar jogos (*game-playing*) recebe muito menos

---

<sup>206</sup> Em Suits: “[...] foram eliminadas todas as actividades instrumentais dos seres humanos” (2017, p. 230).

<sup>207</sup> Em Suits: “Suponhamos que houve avanços tão arrojados na psicanálise que esta cura de facto pessoas, ou que todos os tipos de tratamento de grupo se mostraram bem-sucedidos, ou que um desenvolvimento inteiramente novo na socioterapia ou psicoterapia ou em farmacologia tornou possível realizar curas integrais de todas as perturbações psíquicas. Em consequência desses desenvolvimentos, não há mais competição, ou a admiração, tal como não há mais conflito algum pela aquisição de bens materiais” (2017, p. 231).

críticas – mesmo elogios – do que sua descrição de Utopia. Não iremos neste trabalho abordar a Utopia em si, mas a consideramos enquanto um artifício metodológico imprescindível para uma análise axiológica dos jogos (*games*). Adotando os procedimentos platônicos anteriormente anunciados, Suits amplia a lente da sua análise e transporta-nos para uma realidade utópica sem precedentes na filosofia. Sua Cigarra descreve sua Utopia de modo a ir excluindo todas as atividades instrumentais existentes, até sobrar apenas uma atividade candidata à ocupação em Utopia. Na voz da sua Cigarra, Suits conclui que “[...] game playing as the only remaining candidate for Utopian occupation, and therefore the only possible remaining constituent of the ideal of existence” (SUITS, 2014, p. 188)<sup>208</sup>.

A Cigarra conclui: tão vasta seria a abrangência teleológica das máquinas responsáveis por suprir todas as necessidades instrumentais da humanidade, deixando-nos sem *ocupação com nosso tempo*, que, uma vez em Utopia, nada teríamos o que fazer. O que fazer então com todo esse tempo livre que nos é, na nossa condição humana atual, destinado a atividades “sérias” e valorosas por suas finalidades? Quais seriam nossas ocupações em um mundo repleto de recursos à mão e sem qualquer escassez? Curiosamente e como que oferecendo um desfecho surpreendente, não só nos empenhamos a não “ficar parados”, desfrutando do mar de eficiência da nossa futura Utopia, como criaríamos problemas e um pouco de *ineficiência*. Jogos (*game*), não o jogar (*play*), serão as atividades por excelência porque são a única atividade existente na qual “[...] what is instrumental is inseparably combined with what is intrinsically valuable, and where the activity is not itself an instrument for some further end” (SUITS, 2014, p. 188)<sup>209</sup>.

Estivéssemos nós vivendo em um futuro repleto de utensílios disponíveis à mão, através do mínimo e simples estímulo telepático, viveríamos em um marasmo de *tédio* no qual não teríamos qualquer outra coisa para fazer a não ser jogar jogos (*game-playing*). Para sanar esse vazio existencial, criaríamos atividades que oferecessem obstáculos desnecessários para superarmos e “só para” (“*just so*”) experienciarmos tal atividade. Jogar jogos torna possível que preservemos um grau suficiente de esforço em Utopia para que a vida seja digna de ser vivida, para que constitua significado. Estivesse a Utopia repleta de jogos que apresentassem testes extremamente fáceis ou extremamente difíceis, não nos envolveríamos com eles, pois, novamente, seríamos automaticamente tomados por *tédio*.

---

<sup>208</sup> Em Suits: “[...] jogar jogos como única candidata ao título de ocupação utopiana, e portanto o único constituinte possível de que dispomos para o ideal da existência” (2017, p. 238).

<sup>209</sup> Em Suits: “[...] o instrumental esteja inseparavelmente combinado com o intrinsecamente valioso, e que tal atividade não seja ela mesma um instrumento para qualquer fim ulterior” (2017, p. 239).

Afinal, apostar corrida com um amigo calçando os tênis supersônicos trazidos de Utopia é tão *entediante* quanto não ter nada para fazer.

Em ordem de dar um desfecho à sua tese, bem como em posse da descrição suitiana de Utopia, a Cigarra tem elementos suficientes para compreender seu sonho e, conseqüentemente, decifrar o enigma – no qual os agentes desapareciam uma vez convencidos de que estavam a jogar jogos (*game-playing*) ao invés de trabalhar. Por que os agentes do sonho da Cigarra desapareciam quando convencidos de que estavam a jogar jogos (*game-playing*)? Por que jogavam jogos, (*games*) e não faziam outra atividade, como por exemplo tocar um instrumento musical? Porque uma vez instituída Utopia, todas as atividades instrumentais passarão a ser obsoletas na presença de suas maquinarias acionadas telepaticamente, de modo que, na imensidão tediosa de Utopia, não só as pessoas irão jogar jogos como o futebol, o vôlei, o xadrez e a tranca, como irão jogar os jogos de construir casas, dar aulas de filosofia ou fazer teses de doutoramento. Afinal, todas essas atividades em Utopia serão completamente desnecessárias e, uma vez sem seu sentido, primordial no nosso tempo, instrumental, e que deriva o valor do resultado, buscaremos fazer tais atividades visando o processo: isto é, a atividade de jogar jogos. É na plenitude que *transformamos* trabalho em jogos (*games*) – ao menos na plenitude que ainda não alcançamos, na plenitude da Utopia:

So, while game playing need not be the sole occupation of Utopia, it is the essence, the ‘without which not’ of Utopia. What I envisage is a culture quite different from our own in terms of its *basis*. Whereas our own culture is based on various kinds of scarcity-economic, moral, scientific, erotic-the culture of Utopia will be based on plenitude. The notable institutions of Utopia, accordingly, will not be economic, moral, scientific, and erotic instruments-as they are today-but institutions which foster sport and other games (SUITS, 2014, p. 194)<sup>210</sup>.

Utilizando outras palavras, inúmeras atividades instrumentais que já existiram, como criar listas telefônicas, utilizar máquinas de datilografar ou cruzar os oceanos de navio, são hoje obsoletas. Da mesma maneira, também podemos imaginar inúmeras atividades que nos são extremamente úteis na atualidade extinguindo-se num futuro próximo. A vida da Cigarra é a vida que vale a pena ser vivida não apenas porque se passa a jogar jogos (*game-playing*) e é dedicada ao *ócio*. É a vida que mais vale a pena ser vivida porque a principal

---

<sup>210</sup> Em Suits: “Assim, embora o jogar jogos não seja forçosamente a única ocupação em Utopia, é a essência, a condição «sem a qual não» de Utopia. O que prevejo é uma cultura bem diferente da nossa em termos do que lhe está na *base*. Enquanto a nossa própria cultura se baseia em diversos tipos de escassez (econômica, moral, científica, erótica) a cultura de Utopia basear-se-á na plenitude. As notáveis instituições de Utopia, por conseguinte, não serão instrumentos econômicos, morais, científicos e eróticos - como o são hoje - mas instituições que fomentam o desporto e outros jogos” (2017, p. 246-247).

personagem da obra de Suits é, antes de mais nada, uma mensageira do futuro e uma “[...] adumbration of the ideal of existence [...]” (SUITS, 2014, p. 194)<sup>211</sup>.

Da mesma maneira, os jogos (*games*) que jogamos em nossa condição humana não-utopiana são prenúncios de um futuro vindouro. Afinal, os jogos nos dão algo para fazer quando *não temos nada mais o que fazer*. Não obstante, na nossa sociedade os jogos são compreendidos como passatempos e como trivialidades que preenchem o tempo em momentos não ocupados por atividades “sérias” como as instrumentais. Contudo, se adotarmos outra perspectiva e suspeitarmos dessa verdade (quase) intransigente, veremos que a atividade de jogar jogos (*game-playing*) não é apenas um passatempo para nós seres humanos, mas pistas para o futuro (SUITS, 2014).

Essa tese não tem como foco as diferentes interpretações e críticas da Utopia de Suits. O foco nesse momento é demonstrar que a Utopia, o sonho da Cigarra e o desfecho do enigma são úteis para a conclusão de seu argumento de que jogar jogos (*game-playing*) é o ideal da existência, e que uma vida dedicada a jogar jogos é uma vida que vale a pena ser vivida. No tocante à Utopia, acreditamos que o artifício metodológico construído por Suits não nos transporta a uma análise estéril ou impregnável. Ao contrário, Suits está olhando para a nossa realidade mundana contemporânea, nossa própria estrutura social, e para a forma como nos constituímos em sociedade ao longo dos séculos. Suits está interessado em compreender em que consiste a existência, bem como o lugar que os jogos ocupam nela, lançando luz ao valor dos jogos para uma vida significativa (AGGERHOLM, 2015). Utopia, assim entendida, é compatível à metáfora utilizada pelo escritor uruguaio Eduardo Galeano, e similar à linha do horizonte. Disposta diante de nós, se caminhamos dez passos em direção a ela, instantaneamente ela se afasta dez passos. Para o que serviria então uma ideia de Utopia? Justamente para isso: *caminhar*.

Segundo McLaughlin (2008), Suits não está somente articulando um mundo idealizado que nunca existirá, mas segue os passos de Platão ao desenvolver uma experiência do pensamento. Analisado de outra forma, o conceito de Utopia de Suits é um artifício metodológico – como o concebemos – para que seja possível a justificação dos jogos (*game*) como as atividades intrinsecamente valiosas por excelência. “His account of Utopia has real implications for the life most living in our everyday existence as experience here and now” (MCLAUGHLIN, 2008, p. 41)<sup>212</sup>.

---

<sup>211</sup> Em Suits: “[...] uma prefiguração do ideal da existência [...]” (2017, p. 247).

<sup>212</sup> Tradução: “Sua concepção de Utopia tem implicações reais para a vida mais valiosa de se viver em nossa existência cotidiana como experienciada aqui e agora.”

A vida da Cigarra é uma vida dedicada a jogar jogos (*game-playing*) e, na visão de Suits, dedicada ao ideal da existência, de modo que uma questão central ainda pareça necessitar ser esclarecida: por que jogar jogos? Sabemos que os jogos são atividades fantásticas, nas quais o que é instrumental está inseparavelmente combinado com o que é intrinsecamente valioso, na qual a atividade não é instrumento para qualquer outro fim que não ela mesma. Mas, ainda assim, por que nós, seres humanos, teríamos vontade de superar obstáculos desnecessários em Utopia? Por que aceitarmos, mesmo enquanto um artifício metodológico, a Utopia de Suits? Afinal, como descreve McLaughlin, a noção de Utopia de Suits:

[...] represents a significant shift from many common notions of Utopia and Utopian existence. Rather than a place free from all problems, Utopia is identified as a place where gratuitous natural and artificial problems are freely chosen. And Utopian existence is not a life of frolic, leisure, and sensuousness, but an existence of game-focused play. For some, this may be an unsatisfying response. Perhaps a life of mere pleasure provides an adequate account of Utopia. Perhaps the desire to overcome unnecessary obstacles will be eradicated by the same technology that thwarts the contingencies of winter and remedies the psychological and social problems of society. Or it may be the case that while the unnecessary obstacles that games represent will be available in Utopia, they will not be the only or fundamental activity of Utopia. This raises the possibility of Suits' account of Utopia is too restrictive. It is too restrictive because it reduces the full gamut of intrinsically-valuable behavior by focusing on the values of problem-solving activities (2008, p. 45)<sup>213</sup>.

As observações de estudiosos sobre mundo utópicos, fornecida por McLaughlin (2008), pareceriam totalmente coerentes e invalidariam a Utopia de Suits, não fosse seu olhar a um elemento central: a natureza humana. Encontramos suporte para essa afirmação nos escritos sobre evolução humana de Kretchmar, bem como o valor da sua obra para melhor analisarmos o jogo (*game*). Ao longo da história nos deparamos com condicionantes evolutivas que nos fizeram desenvolver condições epistemológicas necessárias para jogar jogos (*game-playing*). Retomamos o termo utilizado por Kretchmar para nos descrever, a nós,

---

<sup>213</sup> Tradução: “[...] representa uma mudança significativa de outras noções de Utopia e da existência utópica. Ao invés de livre de todos os problemas, Utopia é identificada como um lugar onde problemas gratuitos artificiais e naturais são livremente escolhidos. Assim, a existência utópica não é uma vida de brincadeira, lazer e sensatez, mas uma existência focada em jogar jogos. Para alguns, isso pode ser uma resposta insatisfatória. Provavelmente uma vida de mero prazer fornece uma consideração adequada de Utopia. Talvez o desejo de superar obstáculos desnecessários será erradicado pela mesma tecnologia que frustra as contingências do inverno e remedia os problemas psicológicos e sociais da sociedade. Ou será o caso que enquanto os obstáculos desnecessários que os jogos apresentam irão estar disponíveis em Utopia, não serão a única ou fundamental atividade de Utopia. Isso levanta a possibilidade da concepção de Suits de Utopia ser muito restrita. É muito restrita porque reduz a gama completa de comportamentos intrinsecamente valiosos por focar no valor das atividades nas quais há problemas para resolver”.

seres humanos: somos “criaturas perseguidoras de problemas”<sup>214</sup>. Seja na nossa condição social atual ou em Utopia, seres humanos são atraídos por desafios (*challenges*). “While a Utopia of pure play can account for a life devoted to intrinsically valued activity, it does not provide those ‘just right’ problems that people need in order to have something meaningful and interesting to do” (MCLAUGHLIN, 2008, p. 44)<sup>215</sup>.

Talvez a engenhosidade da obra de Suits, ademais aos inúmeros insights já destacados, é construir uma Utopia que nos faça compreender melhor a nossa própria condição enquanto humanos, uma condição humana que valoriza o *processo* (HURKA, 2006, 2014), mesmo que ainda não saiba disso. Providos de toda fortuna e tecnologia, utopianos tédiosos não hesitariam em escolher gratuitamente superar obstáculos desnecessários. Da mesma forma, nós humanos não estamos preocupados com fins facilmente atingidos, logicamente como aqueles em Utopia, fins estes que Suits batizou de prelusórios (*prelusory goal*). Colocar bolas em um buraco, dentro de uma cesta ou chegar até um determinado ponto são atividades demasiadamente fáceis. Precisamos introduzir dificuldades em ordem de transformá-las nos jogos de golfe, basquete ou corrida.

Suits nos ensina, através de sua Utopia, o valor do desafio (*challenge*) e da dificuldade. Ao fazê-lo, mostra-nos que sua tese utópica é poderosa, uma vez que, diferentemente de outras, enxerga em nós, seres humanos, uma vontade que se acomoda e se compreende no se desafiar, atestando-a como elemento da nossa condição humana (MUMFORD, 2015). “For in games we must have obstacles which we can strive to overcome *just so that* we can possess the activity as a whole, namely, playing the game. Game playing makes it possible to retain enough effort in Utopia to make life worth living”<sup>216</sup> (SUITS, 2014, p. 189).

#### **6.4 Jogos como intrinsecamente valiosos: um elogio à dificuldade**

Suits elogia a dificuldade através dos desafios (*challenges*) e nos mostra como ela fornece valor para as atividades com as quais nos envolvemos. Como nos lembra Hurka

---

<sup>214</sup> No inglês *problem-seeking creatures*.

<sup>215</sup> Tradução: “Uma vez que uma Utopia de puro jogar pode contar como uma vida devotada a atividades intrinsecamente valiosas, isso não oferece que problemas ‘só para’ que as pessoas precisam para ter algo significativo e interessante para fazer.”

<sup>216</sup> Em Suits: “Pois nos jogos temos de ter obstáculos a cuja superação podemos aspirar *somente para* podermos ter a actividade no seu todo, nomeadamente, a actividade de jogar o jogo. Jogar jogos torna possível preservarmos em Utopia um grau suficiente de esforço para que a vida seja digna de ser vivida” (2017, p. 239).

(2006), a filosofia de Suits se aproxima à de Marx e Nietzsche porque é uma filosofia que enfatiza o processo, não o produto. Sendo assim, Suits (2014), a partir de sua Utopia enquanto artifício metodológico, mostra-nos que se no futuro todos os recursos estiverem à mão, disponíveis por máquinas acionadas telepaticamente, mesmo assim os seres humanos iriam apreciar a dificuldade e, uma vez que nenhuma atividade instrumental será necessária, a forma de apreciar tal dificuldade será jogando jogos (*game-playing*).

Não obstante, essa apreciação à dificuldade oferecida pelos desafios (*challenges*) nos mostra que atividades intrinsecamente valiosas superam em significado aquelas feitas por seus produtos. “For meaning-seeking creatures like ourselves, the intrinsic nearly always trumps the extrinsic. Play always calling to us to abandon our duties and labors [...]” (KRETCHMAR, 2018, p. 9)<sup>217</sup>. Pois atividades intrinsecamente valiosas pressupõem uma atitude para com a atividade e uma lógica gratuita sem a qual ela não poderia ocorrer, isto é, negociar um par aparentemente contraditório: de que o mais difícil é melhor (ou mais valoroso), e de que certas circunstâncias de incerteza triunfam sobre aquelas de seguridade e certeza (KRETCHMAR, 2007). Pressupõe-se na atividade de jogar jogos (*game-playing*) uma *atitude* que valorize o resultado, mas fundamentalmente evidencie o processo (HURKA, 2006, 2014, 2019a; MCLAUGHLIN, 2008).

Muitos autores não aceitam a tese central do *Grasshopper* de que jogar jogos (*game-playing*) é o ideal da existência, mas isso não se estende à ideia de que os jogos (*games*) são intrinsecamente valiosos. Embora Suits fosse um aristotélico, para Hurka (2006), seu trabalho no *Grasshopper* e sua definição de jogar um jogo (*game-playing*) podem ser considerados uma visão moderna dos valores, ao contrário da clássica aristotélica. Através da atitude lusória (*lusory attitude*), Suits nos mostra como o sentido genuíno de jogar um jogo não tem por finalidade algo externo à prática, mas fundamentalmente enfrentar o desafio (*challenge*) que cada jogo propõe.

McFee (1998) afirmou que a filosofia do esporte só teria uma pergunta genuinamente filosófica: a pergunta ética. Contrapondo-se ao autor, Ryall (2016) defende que a afirmação de McFee nos leva só até metade do caminho, pois identifica que a filosofia do esporte trabalha, na realidade, na discussão axiológica do esporte (ético-estética). A estética é o estudo sobre a beleza das coisas e sobre como elas afetam nossos sentidos. Geralmente, o caráter estético é discutido do ponto de vista objetivo em detrimento do subjetivo. Se por um lado no último são levantadas questões sobre se você gosta de pizza mais do que de

---

<sup>217</sup> Tradução: “Para criaturas perseguidoras de sentido como nós, o intrínseco quase sempre supera o extrínseco. O jogar está sempre a chamar-nos a abandonar nossos compromissos e trabalho [...]”.

hambúrguer, no primeiro busca-se uma compreensão comunitária de alguns bens. Essa apreciação comunitária pode ter várias ordens, como a influência religiosa, bem como recursos evolutivos e racionais. A filosofia do esporte nesse sentido se orienta em entender, de forma mais “objetiva”, como somos afetados esteticamente pelos fenômenos.

Mas como podemos ser capazes de analisar algo a respeito do *gosto* de alguém? Para isso, talvez percebendo de maneira mais adequada o valor dos fenômenos (ou atividades) que nos circundam. Isto é, adotando diferentes perspectivas e suspeitando de ideais cristalizados e que corriqueiramente estamos habituados a valorizar. Novamente, saber distinguir as abordagens externalistas e internalistas se faz importante.

Já vimos anteriormente que filósofos do esporte buscam analisar fenômenos como o jogo (*game*) a partir das suas características internas. Oferecendo um exemplo situado no esporte, segundo Ryall: “An *internalist*, however, maintains that there are inherent values particular to sport as a practice. This view maintains that the value of sport is found within sport itself rather than as a vehicle by which to view or attain other values” (2016, p. 104)<sup>218</sup>. Às atividades que são valiosas em si mesmas chamamos de *intrinsecamente valiosas*. Atividades valiosas, por sua vez, porque são meios para outros fins, são identificadas por ter um valor extrínseco e as chamamos *atividades instrumentais*. Como vimos em MacIntyre (2007), os bens internos de uma prática social só são compreendidos por aqueles que participam dessa comunidade. Dessa forma, assim como todos os jogos, os esportes, enquanto prática social, têm no seu próprio valor uma associação metafísica à dificuldade.

Hurka (2006, 2014) procurou analisar o valor de jogar jogos (*game-playing*) na nossa sociedade, pautando-se no que ele chamou brilhante análise de Suits (*contra* Wittgenstein). Ele desenvolve um quadro hierárquico de valores das atividades, pautando-se no conceito grego de *areté* ou, como é mais comumente traduzido para a língua portuguesa, excelência. O autor analisa de que forma os valores de atividades como os jogos estão envolvidos com as excelências que elas contemplam para serem executadas. Nos termos kretchmarians, para conseguirmos valorizar uma determinada atividade é necessário que antes obtenhamos um certo grau de excelência em outros determinados testes.

Por exemplo, para descer um rio de caiaque (ou praticar *slalom*) não basta ter a força mecânica para empunhar o remo e puxá-lo contra a força da água, e, por outro lado, não ter um certo grau de excelência em equilibrar-se, remar e combinar ambas as habilidades.

---

<sup>218</sup> Tradução: “Um *internalista*, contudo, mantém que existem valores intrínsecos e particulares aos esportes como prática. Essa visão mantém que o valor do esporte é encontrado nele mesmo ao invés de um veículo pelo qual é possível ver ou obter outros valores”.

Sem tal grau de excelência em outros testes, não só é impossível descer um rio de caiaque, como compreender o valor de tal atividade. Da mesma forma, tais excelências são imprescindíveis para, por exemplo, se chegar a uma atividade de valor ainda maior, como a prática da modalidade *slalom* nos Jogos Olímpicos de Verão.

A grade hierárquica de Hurka, assim como a definição de jogar jogos (*game-playing*) de Suits, é uma contribuição analítica de como desenvolvemos valor em atividades como esportes. Assim como Suits, Hurka (2006) não exclui a experiência concreta nessas práticas, mas identifica que algumas práticas pressupõem outras e, automaticamente, são intrinsecamente mais valiosas. A experiência, que é diferente para todas as pessoas que se envolvem com jogos (*games*), é chave para compreender o pensamento de Hurka e, em consequência, o de Suits.

Por mais que, de certo modo, pareça excluir aqueles que não têm experiências passadas com uma atividade da capacidade de experienciar um valor interno à atividade, Hurka (2006), na realidade, refere-se a todos nós e às inúmeras diferenças que temos em experienciar nossas próprias atividades. Mas o autor ainda nos fornece uma explicação para compreendermos o que faríamos em Utopia, uma vez que nesta os jogos jogados também acabam. Através do quadro hierárquico de Hurka podemos conceber que, na realidade, os jogos enquanto intrinsecamente valiosos podem nos proporcionar sempre diferentes desafios.

Perseguimos problemas, soluções e desafios (*challenges*), mas somos atraídos por exemplos de atividades que nos sejam intrinsecamente valiosas, que sejam compatíveis a nós mesmos. Criamos jogos (*games*) e tiramos tudo daquela atividade. Quando nos cansamos, alteramos suas regras, dificultando-as ou facilitando-as. Procuramos parceiros das nossas próprias famílias de testes em ordem de compartilhá-los com aqueles mais compatíveis a nós mesmos, empurrando-os aos seus limites e esperando o mesmo em reciprocidade.

Finalmente, a Utopia de Suits nos diz que nossa condição humana, mesmo no mais abundante mar de conforto, necessita de desafios (*challenges*) e que a atividade de jogar jogos (*game-playing*) é aquela que melhor ilustra tal necessidade. Hurka e Kretchmar nos dão mais elementos e possibilidades para justificarmos que a teoria utopiana de Suits, embora não seja inquestionável, ensina-nos muito sobre o valor dos jogos (*games*) e, conseqüentemente, sobre quem somos.

### 6.5 Suits vai ao Corcovado

No oitavo capítulo do *Grasshopper*, Scepticus desafia a Cigarra, argumentando que alguns jogos (*games*) não possuem regras constitutivas que limitem os meios mais eficientes, uma vez que, para alguns jogos, somente a eficiência se apresenta como fundamento para conquistar o fim prelusório (*prelusory goal*), sem constrangimentos construídos. Sendo assim, concordava com a definição da Cigarra quanto a jogos competitivos, como o futebol, mas que outras atividades, como a escalada, ou não eram jogos ou deveriam ser desconsideradas da definição.

Scepticus então apresenta o exemplo de *Sir Edmund Hillary*, o primeiro homem a escalar o Monte Everest – *Sir Edmund* já nos serviu de personagem, de modo que compartilhou um teste com nosso personagem fictício Senhor Metade do Trajeto. Agora, interessa-nos dizer o que realmente ocorreu no *Grasshopper*, como no diálogo apresentado em Suits:

*I am willing to grant that mountain climbing is a game [Grasshopper replied]. Now, Scepticus, suppose that Sir Edmund, with nearly superhuman nerve and skill, and after scaping death a score of times, has finally arrived at the summit, more dead than alive, but with the truly magnificent exhilaration that can be produced only by a supreme triumph. As he surveys the panorama of peaks and ridges below him, he is startled to hear himself being addressed in the following words:*

*‘Sir Edmund, I presume.’*

*Sir Edmund whirls around to see facing him an immaculately groomed Londoner, complete with bowler hat and furred umbrella, and with a copy of that day’s Times under his arm.*

*‘What are you doing here?’ cries Sir Edmund. ‘How the devil did you get here?’*

*‘Why, I took the escalator on the other side of the mountain, my dear fellow.’*

*What would Sir Edmund’s response have been if he had known about the escalator beforehand? (2014, p. 90)<sup>219</sup>*

A passagem anterior, além de demonstrar a saborosa e divertida leitura do *Grasshopper*, sugere que mesmo em posse da informação das escadas rolantes, *Sir Edmund*, o alpinista, escolheria escalar o Monte Everest – com toda a eficiência possível, uma vez

---

<sup>219</sup> Em Suits: “Estou disposta a conceder que o montanhismo é um jogo [respondeu a Cigarra]. Supõe agora, Scepticus, que *Sir Edmund*, dotado de uma fibra e destreza quase sobre-humanas, e depois de escapar à morte uma vintena de vezes, alcançou finalmente o cume, mais morto do que vivo, mas com a alegria genuinamente magnífica que só um supremo triunfo pode produzir. Contemplando o panorama de cumes e serras abaixo, assusta-se ao ouvir uma voz dirigir-se-lhe nos seguintes termos: - ‘*Sir Edmund*, presumo’. *Sir Edmund* volta-se para se deparar com um londrino impecavelmente arranjado, com chapéu-de-coco e chapéu-de-chuva dobrado e com um exemplar do *Times*, desse mesmo dia, debaixo do braço. - ‘O que faz aqui?’ - perguntou *Sir Edmund*. - ‘Como diabos veio parar cá acima?’ - ‘Ora, usei a escada rolante do outro lado da montanha, meu caro amigo’. Qual teria sido a reação de *Sir Edmund* se tivesse de antemão conhecimento da escada rolante? (2017, p. 128).

instituído o teste – ao invés de optar por suas (fictícias) escadas rolantes. Acontece que, diferentemente do verdadeiro Everest, mas igual à réplica da Cigarra, há um lugar no nosso país extremamente magnífico para compreendermos a teoria de Suits, no qual inúmeras pessoas, diariamente, respondem à pergunta proposta por Scepticus.

Todos os dias, no Brasil, no morro do Corcovado, no Rio de Janeiro, pessoas ocupam o lugar de *Sir Edmund*. Diariamente alpinistas escalam o morro “atrás” do Cristo, enquanto diversos turistas tomam as escadas rolantes localizadas à frente do monumento. O fim prelusório (*prelusory goal*) é o mesmo – subir a montanha; mas só os alpinistas detêm um fim lusório (*lusory goal*). Diante da possibilidade de subirem o morro do Corcovado pelas escadas rolantes, os alpinistas escolhem os obstáculos desnecessários para chegarem ao cume. Enquanto o que está em causa para os fiéis é o resultado da subida e o encontro com o Criador, os alpinistas encontram no processo de *escalar* o seu valor, bem como as justificativas para subirem os 710 metros.

Da mesma forma, 328 espécies de animais catalogadas no Parque Nacional da Tijuca<sup>220</sup> vivem no morro do Corcovado. Também esses animais, que sobem e descem aquele morro, frente a todo tipo de esforço que os surpreenda, o fazem em busca de abrigo, alimentos e procriação. Aos animais falta a lógica gratuita ou a atitude lusória (*lusory attitude*), faltam as regras constitutivas e a escolha voluntária de valorizar o mais desafiante (*challenge*). O mesmo morro, o mesmo cume e o mesmo fim recebem um sentido totalmente diferente. A condição humana envolve conflito, resistência, esforço, como nos diz Aggerholm:

An existential interpretation of this could be that game playing is a kind of activity that balances the existential synthesis between necessity and possibility, between facticity and transcendence. In Utopia, where necessity and facticity is eliminated and everything is easy and possible, game playing can in an existential understanding provide meaning and value as it introduces facticity to existence, owing to its quality of difficulties, challenges and obstacles. What is more is that Suits goes on to argue that everything depends on the interest in and *attitude* to the activity. The lusory attitude is thus not only what makes game playing possible in formal sense but also in an existential sense. What can appear as work or play when observed from the outside can just as well be a case of game playing if the person engaged with the activity has chosen to make the activity interesting by attempting to overcome unnecessary obstacles rather than seeking easy solutions (2015, p. 151)<sup>221</sup>.

<sup>220</sup> Consultado em 12/08/2020: <https://www.icmbio.gov.br/parnatijuca/informacoes-gerais.html>

<sup>221</sup> Tradução: “Uma interpretação existencial poderia ser a de que jogar jogos é o tipo de atividade que equilibra a síntese existencial entre necessidade e possibilidade, entre facticidade e transcendência. Em Utopia, onde necessidade e facticidade são eliminadas e tudo é fácil e possível, jogar jogos pode, numa compreensão existencial, fornecer significado e valor ao passo que introduz facticidade na existência, devido à qualidade de suas dificuldades, desafios e obstáculos. Além disso, Suits prossegue argumentando que tudo depende do interesse e da atitude para com a atividade. A atitude lusória é, portanto, não apenas o que torna o jogo possível no sentido formal, mas também no sentido existencial. O que pode parecer trabalho ou diversão quando

Como vimos, uma das principais características da definição de jogar jogos (*game-playing*) de Suits é sua coerência interna (HURKA, 2019a). Regras constitutivas exercem um papel fundamental porque determinam as limitações dos meios mais eficientes para se atingir o fim prelusório (*prelusory goal*) de um jogo; fornecem-nos o fim lusório (*lusory goal*), o teste e seus desafios (*challenges*). A partir delas somos capazes de transformar fatos “brutos”, como montanhas, em testes e jogos (*games*), sem qualquer outra razão para fazê-lo além de experienciar desafios. Dotamos tais fatos brutos de uma nova roupagem e linguagem, transformando-os em fatos institucionais com sentidos, dramas e histórias.

Sentidos, dramas e histórias exemplificam o desfecho deste trabalho, que se propôs, através da obra de Suits, a demonstrar a nossa profunda relação com os jogos (*games*). Condenados a significar, a nos envolvermos em dramas e narrativas, Suits nos chama a atenção para como, por muitas vezes, fazemos isso através da nossa relação com os jogos. Sua teoria é autêntica e desvenda um novo olhar sobre os jogos, mas também sobre nossa própria condição existencial e do que significa ser humano. Os grandes livros de filosofia fazem isso, tensionam nossa própria concepção, olhando para a Utopia, para o futuro e para mundos inventados abstratamente, mas que, no final, descortinam o significado e a realidade de algo que sempre esteve ali: tão perto, tão óbvio e tão humano.

---

observado de fora pode muito bem ser um caso de jogo se a pessoa envolvida na atividade optou por torná-la interessante tentando superar obstáculos desnecessários em vez de buscar soluções fáceis”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente tese teve como objetivo analisar a distinção entre jogar (*play*) e jogo (*game*) tal qual em Bernard Suits, em especial sua definição de jogar um jogo (*game-playing*), com vistas a localizar suas concepções metafísica e axiológica do conceito de jogo. Esse objetivo foi traçado por notarmos que a literatura brasileira da área da Educação Física tem desenvolvido suas pesquisas, assiduamente, designando “jogo” como seu objeto de estudo central, mas que, efetivamente, discursam sobre “jogar”. Buscamos solucionar esta indistinção através da filosofia do esporte, por acreditarmos que essa subdisciplina da área da Educação Física oferece uma diferença clara entre ambos os fenômenos, especialmente através das contribuições de Suits.

Devido à recorrência em língua inglesa dos estudos em filosofia do esporte, percebemos que a indistinção presente no termo “jogo” na Educação Física brasileira é esclarecida pelos termos *play* e *game* em língua inglesa. Conseqüentemente, identificamos que os estudos teóricos na área sobre “jogo” não apresentam distinção clara entre os dois fenômenos apontados em língua inglesa e se pautam por contribuições no âmbito do jogar (*play*).

Escolhemos Bernard Suits por ser reconhecidamente a maior autoridade nos estudos filosóficos sobre os jogos (*games*) na filosofia do esporte. Acreditamos que a introdução sistemática da obra de Suits oferece subsídios suficientes para distinguirmos ambos os fenômenos na literatura da área no Brasil, especialmente porque o autor oferece uma análise metafísica e axiológica dos jogos. Sendo assim, tal introdução é frutífera, pois situa o jogo como um tema com relevância filosófica suficiente para ser estudado à parte do jogar (*play*).

Para dar conta de responder ao objetivo deste estudo, optamos por traçar um percurso com três momentos: contextual, descritivo e analítico. O momento contextual e situado na primeira parte da tese teve como foco anunciar a premissa do estudo e contextualizar a filosofia do esporte. O momento descritivo oferece as principais definições de Bernard Suits. Por último, o momento analítico oferece um conjunto de análises dos desdobramentos metafísicos e axiológicos do autor na filosofia do esporte.

Acreditamos que a análise dos desdobramentos metafísico e axiológico da obra de Suits na filosofia do esporte cumpre nosso objetivo, uma vez que identifica uma mútua dependência entre metafísica e axiologia na obra do autor. Isto é, que ao compreendermos a

metafísica de Suits, uma vez contextualizada junto a todo arcabouço teórico da sua teoria, também compreendemos de certa forma o valor dos jogos (*games*).

A análise da obra de Suits na filosofia do esporte permite-nos apontar os principais interlocutores de Suits, bem como o modo com que estes fazem avançar muitas das premissas primeiramente formuladas por ele. As influências epistemológicas desses autores são variadas e, conseqüentemente, plurificaram as concepções metafísica e axiológica do jogo (*game*) correntes na filosofia do esporte.

Como resultado, o jogo (*game*) foi apresentado nesta tese como uma convenção social governada por regras, dotado de uma gratuidade lógica e detentor de ao menos um teste. Essa tríade concepção metafísica foi imprescindível para que a filosofia do esporte tivesse elementos suficientes, de modo a sustentar sua atual situação como uma ética aplicada ao esporte.

Por último, perpassamos pelos subsídios necessários para compreendermos os jogos (*games*) como intrinsecamente valiosos e por uma leitura da definição de Suits enquanto coerente e detentora de uma lógica interna. O valor dos jogos é internamente associado à construção de desafios (*challenges*), através de obstáculos desnecessários responsáveis por inserirem dificuldade em sua prática. Dessa forma, os jogos seriam as atividades por excelência em Utopia, uma vez que conservam o instrumental de modo inseparável ao combinado com o intrinsecamente valioso, de forma que a atividade não seja ela mesma um instrumento para qualquer fim ulterior.

Concluimos oferecendo ao leitor brasileiro novas possibilidades de interpretação do fenômeno do jogo (*game*), de maneira a marcar claramente sua distinção do jogar (*play*). Espera-se que este trabalho auxilie novos estudos em filosofia do esporte, bem como em análises metafísicas e axiológicas dos jogos no país.

## REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- AESOP. **Aesop's fables**. New York: Harper Perennial (Kindle Edition), 2003.
- AGGERHOLM, K. Existential philosophy and sport. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.
- ARISTÓTELES. **Ética a nicômaco**. Brasília: Editora Universidade de Brasília. 1992.
- AZEVEDO, M. Levando o esporte a sério. In: ROHDEN, L.; AZEVEDO, M. A.; AZAMBUJA, C. C. **Filosofia e futebol: troca de passes**. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- AZEVEDO, M. A.; GOMES FILHO, A. Competitividade e inclusão social por meio do esporte. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. v. 33, n. 3, p. 589-604, 2011.
- BAIN, L. Sport pedagogy. In: MASSENGALE, J. D.; SWANSON R. A. **The history of exercise and sport science**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1997.
- BALLANTYNE, C. Biographical information for Bernard Suits. **Sport, Ethics and Philosophy**. v. 13, n. 3-4, p. 485-485. 2019.
- BAYER, C. **O ensino dos desportos colectivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994.
- BENTO, J. O. **Desporto: discurso e substância**. Porto: Campo das Letras, 2004.
- \_\_\_\_\_.; GARCIA, R.; GRAÇA, A. **Contextos da pedagogia do desporto**. Lisboa: Livros Horizonte, 1999.
- BILETZKI, A.; MATAR, A. Ludwig Wittgenstein. **Stanford Encyclopedia of Philosophy**, 2018.
- BORGE, S. Epistemology. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.
- BREIVIK, G. Bodily movement - the fundamental dimensions. **Sport, Ethics and Philosophy**. v. 2, p. 337-352, 2008.
- \_\_\_\_\_. Sporting knowledge. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.
- BRUHNS, H. T. O jogo nas diferentes perspectivas teóricas. **Revista Motrivivência**, ano VIII – n. 09, p. 28-43, 1996.
- BUYTENDIJK, F. J. J. O jogo humano. In: GADAMER, H. G; VOGLER, P. **Nova antropologia**. São Paulo: EPU/EDUSP, 1974.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAILLOIS, R. **Man, play and games**. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001.

\_\_\_\_\_. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes, 2017.

CAMPOS, D. Skills. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

CAMPOS, M. V. S.; ROBLE, O. J. Mapping philosophy of sport in Brazil: past, present, and future. In: **The 47th Annual Conference of the International Association for the Philosophy of Sport**, 2019, Kyoto. Book of Abstracts 2019.

CARLSON, C. **Play, games, and philosophy: a metaphysical and axiological study**. 2010. Tese (Doutorado em Kinesiology), The Pennsylvania State University, 2010.

\_\_\_\_\_. The ‘playing’ field: attitudes, activities, and the conflation of play and games. **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 38, n. 1, p. 74–87, 2011.

\_\_\_\_\_. Games. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

\_\_\_\_\_. A three-pointer: revisiting three crucial issues in the “tricky triad” of play, games, and sport. In: KLEIN, S. E. **Defining sport: conceptions and borderlines**. Lanham: Lexington Books, 2017.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL. **Livro de regras**. Rio de Janeiro: CBF, 2020. Disponível em: <https://www.cbf.com.br/a-cbf/arbitragem/aplicacao-regra-diretrizes-fifa>. Acesso em: 09 julh. 2020.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL **Regras de jogo**. Aracaju: CBH, 2016. Disponível em: [http://www.lphb.com.br/boletins/regras\\_oficiais\\_-\\_handebol.pdf](http://www.lphb.com.br/boletins/regras_oficiais_-_handebol.pdf). Acesso em: 09 julh. 2020.

D’AGOSTINO, F. The ethos of games. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 8, n. 1, p. 7–18, 1981.

DEVINE, J. W.; LOPEZ FRIAS, F. J. Philosophy of sport. **Stanford Encyclopedia of Philosophy**, 2020. Disponível em: <https://plato.stanford.edu/>. Acesso em 13 julh. 2020.

DREWE, S. **Why sport?** Toronto, Canada: Thompson, 2003.

DUROZOI, G.; ROUSSEL. A. **Dicionário de Filosofia**. Campinas: Papirus, 1996

ECO, U. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EDGAR, A. The philosophy of sport. **The International Journal of the History of Sport**, v. 32, n. 15, p. 1804-1807, 2015.

ENGLISH, C. Games and ideals playgrounds. **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 49, n. 3, 401-415, 2019.

ESPOSITO, J. L. Play and possibility. In: MORGAN, W. J.; MEIER, K. **Philosophic Inquiry in Sport**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1988.

FEEZELL, R. A pluralist conception of play. **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 37: p. 47-165, 2010.

FERREIRA, J. L. J. **Either/or: jogo em Kierkegaard - Kierkegaard em jogo**. 2008. Tese (Doutorado em Letras), Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, 2008.

FRALEIGH, W. P. Why the goof foul is not good. In: MORGAN, W. J.; MEIER, K. **Philosophic Inquiry in Sport**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1988.

\_\_\_\_\_. Cheating. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

FREIRE, J. B. **Investigações preliminares sobre o jogo**. 2001. Tese de Livre Docência (Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, 2001.

\_\_\_\_\_. **Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

\_\_\_\_\_.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

GALATTI, L. R. et al. Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e o ensino dos Jogos Esportivos Coletivos. **Revista da Educação Física**, v. 25, n. 1, p.153-162, 2014.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. (Org.) **O ensino dos jogos desportivos**. 3 ed. Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física: Universidade do Porto, 1998.

\_\_\_\_\_.; GRÉHAIGNE, J. F. A abordagem sistêmica do jogo de futebol: moda ou necessidade. **Movimento**, v. 5, n. 10, p. 40-50, 1999.

GLEAVES, J. Rules. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

GRÉHAIGNE, J-F., RICHARD, J-F., GRIFFIN, L. L. **Teaching and learning: team sports and games**. London: Routledge, 2008.

GRILLO, R. M.; RODRIGUES, G. S.; NAVARRO, E. R. Cultura lúdica: uma revisão conceitual à luz das ideias dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico. **Arquivos Em Movimento**, v. 15, n. 2, p. 174-193, 2019.

HAGER, P. T. Conventionalism. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

HAMILTON, M. Gamesmanship. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

HILVOORDE, I. V. Sport and play in a digital world. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 10, n. 1, p. 1-4, 2016.

HOPSICKER, P. M.; HOCHSTETLER, D. The future of sport philosophy in higher education kinesiology. **Quest**, v. 68, n. 3, p. 240-256, 2014

\_\_\_\_\_.; JIRÁSEK, I. Sport philosophy around the world. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: a study of the play-element in culture**. Boston: Beacon Press, 1949.

\_\_\_\_\_. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

\_\_\_\_\_. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9 ed, São Paulo: Perspectiva, 2019.

HURKA, T. Games and the good. **Aristotelian Society: Supplementary**, v. 80, p. 217-35, 2006.

\_\_\_\_\_. Introduction. In: SUITS, B. **The grasshopper: games, life, and utopia**. Orchard Park, NY: Broadview Press Ltd., 2014.

\_\_\_\_\_. Introdução. In: SUITS, B. **A cigarra filosófica: a vida é um jogo?** Porto: Gradiva, 2017.

\_\_\_\_\_. Introduction. In: HURKA, T. **Games, sports, and play: philosophical essays**. Oxford: Oxford University Press, 2019a.

\_\_\_\_\_. Suits on games. In: HURKA, T. **Games, sports, and play: philosophical essays**. Oxford: Oxford University Press, 2019b.

HURYCH, E.; TEETZEL, S.; PARRY, J. A review of selected philosophy of sports texts in English and Slavonic (2013-2014). **International Journal of Physical Education**, v.1., n. 4, p. 2-14, 2014.

\_\_\_\_\_.; PARRY, J.; TEETZEL, S. Review of selected philosophy of sport/movement culture texts (2015-2016). **International Journal of Physical Education**, v. 4, n. 1, p. 33-45, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KLEIN, S. E. The value of play and the good human life. (el valor del juego en la vida humana). **Cultura, Ciencia y Deporte**. v. 13, n. 38, p. 119-125, 2018.

KOBIELA, F. Two kinds of games. **Acta Universitatis Carolinae Kinanthropologica**, v. 47, n. 1, p. 61-67, 2011.

KOBIELA, A. F. The goal triad in games. A conceptual map and case studies. **Recerca**. n. 18, p. 13-27, 2016.

\_\_\_\_\_.; LOPEZ FRIAS, F. L.; TRIVINO, J. L. P. Bernard Suits' legacy: new inspirations and interpretations. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 3-4, p. 271–276, 2019.

KRETCHMAR, R. S. From test to contest: an analysis of two kinds of counterpoint in sport. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 2, n. 1, p. 23-30, 1975.

\_\_\_\_\_. On beautiful games. **Journal of the Philosophy of Sport**, XVI, p. 34-43, 1989.

\_\_\_\_\_. Philosophy of sport. In: MASSENGALE, J. D.; SWANSON R. A. **The history of exercise and sport science**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1997.

\_\_\_\_\_. Soft metaphysics: a precursor to good sport ethics. In: MCNAMEE, M; PARRY, J. **Ethics & sport**. London: Routledge, 1998.

\_\_\_\_\_. A functionalist analysis of games acts: revisiting Searle. **Journal of the Philosophy of Sport**, XXVIII, p. 160-172, 2001.

\_\_\_\_\_. **Practical philosophy of sport and physical activity**. 2 ed. Champaign, IL: Human Kinetics, 2005a.

\_\_\_\_\_. Why do we care so much about mere games? (And is this ethically defensible?). **Quest**. 57: 181–191, 2005b.

\_\_\_\_\_. The normative heights and depths of play. **Journal of the Philosophy of Sport**, 34, p. 1-12, 2007.

\_\_\_\_\_. C. H. McCloy lecture: symbols, conventions, games, Eleanor Metheny, and the evolution of human intelligence. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, v. 84, p. 131-138, 2013.

\_\_\_\_\_. Philokinesiology: a perilous place for predictions. **Kinesiology Review**, v. 3, n. 1, p. 59-62, 2014a.

\_\_\_\_\_. The philosophy of sport and analytic philosophy. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014b.

\_\_\_\_\_. Formalism and sport. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.

\_\_\_\_\_. Sport, fiction, and the stories they tell. **Journal of the Philosophy of sport**, v. 44, n. 1, p. 55-71, 2017a.

\_\_\_\_\_. Games and fiction: partners in the evolution of culture. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 11, n. 1, p. 12-25, 2017b.

\_\_\_\_\_. Human evolution, movement, and intelligence: why playing games count as smart. **Quest**, v. 70, n. 1, p. 1-11, 2018.

KRETCHMAR, R. S. Huizinga's uncertain influence on the philosophy of play. In: **The 47th Annual Conference of the International Association for the Philosophy of Sport**, 2019, Kyoto. Book of Abstracts 2019.

\_\_\_\_\_.; DYRESON, M.; LLEWELLYN, M. P.; GLEAVES, J. **History and philosophy of sport and physical activity**. Champaign, IL: Human Kinetics, 2018.

LARSEN, L. J. Play and space: towards a formal definition of play. **International Journal of Play**. v. 4, n. 2, 175-189, 2015.

LEHMAN, C. K. Can cheaters play the game? In: MORGAN, W. J.; MEIER, K. **Philosophic Inquiry in Sport**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1988.

LEONARDO, L.; SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S O ensino dos esportes coletivos: uma metodologia pautada na família dos jogos. **Motriz**, Rio Claro, v. 15, n. 2, p. 236-246, 2009.

LOPEZ FRIAS, J. F. Reivindicando una ética aplicada del deporte como filosofía aplicada: el deporte como cuestión moral. **Dilemata**. ano 2. n. 2, p. 17-31, 2010.

\_\_\_\_\_. Filosofía del deporte: origen y desarrollo. **Dilemata**, v. 5, p. 1-19, 2011.

\_\_\_\_\_. **La filosofía del deporte actual**. Paradigmas y corrientes principales. Rome: Quapeg, 2014a.

\_\_\_\_\_. Internalism. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014b.

\_\_\_\_\_. El impacto de Tras la Virtud de Alasdair MacIntyre en la filosofía del deporte: los equívocos del paradigma internalista. **Cuadernos Salmantinos de Filosofía**. v. 45, p. 179-202, 2015.

\_\_\_\_\_. Broad internalism and interpretation: a plurality of interpretivist approaches. In: KLEIN, S. E. **Defining sport: conceptions and borderlines**. Lanham: Lexington Books, 2017.

\_\_\_\_\_. Ética del deporte. Orígenes, corrientes principales y desafíos futuros. In: CORTINA, A.; CASANOVA, M. C. **Ética aplicada: desde la medicina hasta el humor**. Santiago: Ediciones Universidad Católica de Chile, 2019.

\_\_\_\_\_.; MONFORT, X. G. A hermeneutical analysis of the internalist approach in the philosophy of sport. **Physical Culture and Sport. Studies and Research**, v. LXVII, p. 5-12, 2015.

\_\_\_\_\_.; MONFORT, X. G. Revisión hermenéutica de la tradición internalista em filosofía del deporte. **Thémata**, n. 53, p. 125-148, 2016.

\_\_\_\_\_.; MONFORT, X. G. Platonismo y filosofía del deporte. Una propuesta hermenéutica. **Daimon**, n. 71, p. 171-186, 2017.

LUNT, D.; DYRESON, M. A history of philosophic ideas about sport. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

MACEDO, L; MACHADO, N.; ARANTES, V. **Jogo e projeto: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2006.

MACINTYRE, A. C. **After virtue: A study in moral theory**. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1981.

\_\_\_\_\_. **After virtue: a study in moral theory**. Third Edition. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2007.

MARQUES, R. F. R. O conceito de esporte como fenômeno globalizado: pluralidade e controvérsias. **Revista Observatório del Deporte**, v. 1, n. 1, p. 147-185, 2015.

MARTÍNKOVA, I. Embodiment. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

\_\_\_\_\_. Phenomenology and sport. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.

MCFEE, G. Are there philosophical issues with respect to sport (other than ethical ones)?. In: MCNAMEE, M; PARRY, J. **Ethics & sport**. London: Routledge, 1998.

MCLAUGHLIN, D. W. **Reinventing the wheel: on games and the good life**. 2008. Tese (Doutorado em Kinesiology), The Pennsylvania State University, 2008.

\_\_\_\_\_.; TORRES, C. R. Sweet tension and its phenomenological description: sport, intersubjectivity and horizon. In: MARTÍNKOVA, I.; PARRY, J. **Phenomenological approaches to sport**. New York: Routledge, 2012.

MCNAMEE, M. Sport, ethics and philosophy; context, history, prospects. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 1, n. 1, p. 1-6, 2007.

\_\_\_\_\_. **Sport, virtues and vices: morality plays**. London: Routledge, 2008.

\_\_\_\_\_. Ethics and sport. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.

\_\_\_\_\_.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.

MECHIKOFF, R. **A history and philosophy of sport and physical education: From ancient civilizations to the modern world**. New York, NY: McGraw-Hill, 2010.

MEIER, K. V. On the inadequacies of sociological definitions of sport. **International Review of Sport Sociology**, v. 2, n. 16, p. 79-89, 1981.

\_\_\_\_\_. Triad trickery: playing with sport and games. **Journal of the Philosophy of Sport**.v. 15, p. 11–30, 1988.

MERLEAU-PONTY, M. **Conversas - 1948**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

MOE, V. F. The philosophy of sport and continental philosophy. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

MOREIRA, W.W.; SCAGLIA, A.; CAMPOS, M.V.S. Corporeidade e motricidade na pedagogia do esporte: conhecimento e atitude indispensáveis para o ensino fundamental. **Motricidades**, v.1, n. 1, p. 42-51, 2017.

MORGAN, W. J. The logical incompatibility thesis and rules: a reconsideration of formalism as an account of games. **Journal of the Philosophy of Sport**. XIV, p. 1-20, 1987.

\_\_\_\_\_. **Leftists theories of sport: a critique and reconstruction**. Urbana, IL: University of Illinois Press, 1994.

\_\_\_\_\_. Philosophy and physical education. In KIRK, D.; MACDONALD, D.; O'SULLIVAN, M. **The handbook of physical education**. London: SAGE, 2006.

\_\_\_\_\_. Some Further Words on Suits on Play. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 35, n. 2, p. 120–141, 2008.

\_\_\_\_\_. Conventionalism and sport. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.

MUMFORD, S. Metaphysics and sport. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.

MURRAY, T. H. Doping and anti-doping; an inquiry into the meaning of sport. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.

NIETZSCHE, F. Verdade e mentira no sentido extramoral. **Comum**. v. 6, n. 17, p. 5-23, 2001

\_\_\_\_\_. **Introdução a tragédia de Sófocles**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

OSTERHOUD, R. G. Introduction. **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 1, p. 1-5, 1974.

PEARSON, K. M. Deception, sportsmanship, and ethics. In: MORGAN, W. J.; MEIER, K. **Philosophic Inquiry in Sport**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1988.

PÉRES TRIVIÑO, J. L. La filosofía del deporte: un panorama general. **Fair Play. Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte**, v. 1, n. 1, p. 3-26, 2013.

REDDIFORD, G. Constitutions, institutions, and games. **Journal of the Philosophy of Sport**, XII, p. 41-51, 1985.

REID, H. L. **Introduction to the Philosophy of Sport**. Lanham, MD: Rowman and Littlefield, 2012.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J. **Pedagogia do esporte: jogos coletivos de invasão**. São Paulo: Phorte, 2009.

RUSSELL, J. S. Are rules all an umpire has to work with? **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 26, p. 27-49, 1999.

RYALL, E. Playing with Suits' definition. In: RYALL, E.; RUSSELL, W.; MACLEAN, M. **The philosophy of play**. London: Routledge, 2013.

\_\_\_\_\_. Resource guide. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

\_\_\_\_\_. **Philosophy of sport: key questions**. London: Bloomsbury, 2016.

SCAGLIA, A. J. **O futebol e os jogos/brincadeiras com os pés: todos semelhantes todos diferentes**. 2003. Tese (Doutorado em Educação Física), Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, 2003.

\_\_\_\_\_. **O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés**. São Paulo: Phorte, 2011.

\_\_\_\_\_.; REVERDITO, R. S.; SANTOS, M. V. R.; GALATTI, L. R. Processo organizacional sistêmico, a pedagogia do jogo e a complexidade estrutural dos jogos esportivos coletivos: uma revisão conceitual. In: LEMOS, K. L. M.; GREGO, P. J.; MORALES, J. C. P. **5º Congresso internacional dos jogos desportivos**. Belo Horizonte: EEEFTO/UFMG, 2015.

\_\_\_\_\_.; REVERDITO, R. S. Perspectivas pedagógicas do esporte no século XXI. In: NISTA-PICCOLO, V. L.; MOREIRA, W. W. **Educação Física e Esporte no século XXI**. Campinas: Papyrus, 2016.

SCHMITZ, K. Sport and play: suspension of the ordinary. In: MORGAN, W. J.; MEIER, K. **Philosophic Inquiry in Sport**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1988.

SCHMID, S. E. Play. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

SCHNEIDER, A. J. Fruits, apples, and category mistakes: on sport, games, and play. **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 28, p. 151–159, 2001.

SEARLE, J. R. **Speech acts: an essay in the philosophy of language**. London: Cambridge University Press, 1969.

\_\_\_\_\_. **Os actos de fala: um ensaio de filosofia da linguagem**. Coimbra: Livraria Almeida, 1981.

\_\_\_\_\_. What is a speech act? In: HUTCHBY, I. **Methods in language and social interaction**. London: SAGE Publications Ltd, 2008.

SIMON, R. Internalism and internal values in sport. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 27, n. 1, p.1–16, 2000.

SIMON, R. Theories of sport. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014.

\_\_\_\_\_. Internalism and sport. In: MCNAMEE, M.; MORGAN, W. J. **Routledge handbook of the philosophy of sport**. London: Routledge, 2015.

\_\_\_\_\_. **The ethics of sport: what everyone needs to know**. New York: Oxford University Press, 2016.

\_\_\_\_\_.; TORRES, C. R.; HAGER, P. **Fair play: the ethics of sport**. Boulder, CO: Westview Press, 2015.

SOKOLOWSKI, R. **Introdução à fenomenologia**. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

STANDAL, F. Ø.; MOE, V. F. Merleau-Ponty meets Kretchmar: sweet tensions of embodied learning. In: MARTÍNKOVA, I.; PARRY, J. **Phenomenological approaches to sport**. New York: Routledge, 2012.

STELL, M. What we know when we know a game. **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 4, p. 96-103, 1977.

SUITS, B. What is a game?. **Philosophy of Science**, v. p. 148-56, 1966.

\_\_\_\_\_. The elements of sport. In: OSTERHOUDT, R. **The Philosophy of Sport: A collection of essays**. Springfield, IL: Charles C. Thomas, Publisher Ltd., 1973.

\_\_\_\_\_. Appendix I: Words on Play. **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 4, p. 117-31, 1977.

\_\_\_\_\_. **The grasshopper: games, life and utopia**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

\_\_\_\_\_. Tricky triad: games, play, and sports. **Journal of the Philosophy of Sport**. v. 15, p. 1-9, 1988.

\_\_\_\_\_. The Elements of Sport. In: MORGAN, W.J. **Ethics in Sport**, Champaign, IL: Human Kinetics, 2007.

\_\_\_\_\_. **The grasshopper: games, life, and utopia**. Orchard Park, NY: Broadview Press Ltd., 2014.

\_\_\_\_\_. **A cigarra filosófica: a vida é um jogo?**. Porto: Gradiva, 2017.

TEODORESCU, L. **Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos**. Lisboa: Livros Horizontes, 2003.

TORRES, C. What counts as part of a game? A look at skills. **Journal of the Philosophy of Sport**. XXVII, 81-92, 2000.

TORRES, C. R. Introduction. In: TORRES, C. R. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014a.

\_\_\_\_\_. **The Bloomsbury companion to the philosophy of sport**. London: Bloomsbury, 2014b.

\_\_\_\_\_.; CAMPOS, D. Philosophy of sport in Latin America. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 37, n. 2, p. 292-309, 2010.

WEISS, P. **Sport: a philosophic inquiry**. Carbondale, IL: Southern Illinois Press, 1969.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

\_\_\_\_\_. **Philosophical investigations**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2009.

ZIMMERMANN, A. C. O jogo: sobre encontro e tradições. In: ZIMMERMANN, A. C.; SAURA, S. C. **Jogos tradicionais**. São Paulo: Laços, 2014.

\_\_\_\_\_.; MORGAN J. The possibilities and consequences of understanding play as dialogue. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 5, p. 46-62, 2011.