


## O NADA E O NADA: O EMBATE ENTRE JOGADOR/A E JOGO A PARTIR DE JEAN-PAUL SARTRE

### NOTHING AND NOTHING: THE RELATION BETWEEN PLAYER AND GAME FROM JEAN-PAUL SARTRE


Recebido em: 17/11/2023

Aceito em: 14/05/2024

Publicado em: 15/06/2024

Gabriel Orença Sandoval<sup>1</sup> 

Universidade Estadual de Campinas

Alcides José Scaglia<sup>2</sup> 

Universidade Estadual de Campinas

**Resumo:** Jean-Paul Sartre constrói sua teoria com temas muito caros: o existencialismo e a liberdade. Para ele, os objetos do mundo são considerados como Em-si, já que estão carregados de matéria. Os seres humanos são o Para-si, uma vez que se constituem de um vazio, são um nada em busca da contemplação e, para isso, se relacionam com objetos do mundo da maneira que quiserem, pois, segundo ele, o homem está condenado a ser livre. De tal maneira, coloca que no jogo a liberdade encontra um lugar confortável para emergir. A partir disso, o artigo vislumbra pensar as conceituações acerca do jogo na literatura com as teorias sartreanas. Assim, o interesse é aproximar a ideia de jogo ao Para-si sartreano, compreendendo que, ao mesmo tempo que o Para-si busca os objetos do mundo, o jogo depende das ações dos/as jogadores/as para se constituir. Jogadores/as esses que, no que concerne a liberdade sartreana, podem se aproximar da má-fé (fuga da liberdade) ou da autenticidade (máxima expressão de seus anseios), porém, pensando as necessidades do jogo a manifestação mais coerente mostra-se a *revolta* que definiu Albert Camus, por entender que ação deve ser pautada no sujeito, mas dentro de limites éticos.

**Palavras-chave:** Jogo; Para-si; Jean-Paul Sartre; Autenticidade; Revolta.

**Summary:** Jean-Paul Sartre builds his theory with very important themes: existentialism and freedom. For him, objects in the world are considered as In-itself, since they are loaded with matter. Human beings are the For-itself, since they are constituted from a void, they are a nothing in search of contemplation and, for this, they relate to objects in the world in any way they want, because, according to him, man is condemned to be free. In such a way, he states that in the game, freedom finds a comfortable place to emerge. From this, the article aims to think about the concepts about the game in literature with Sartrean theories. Thus, the interest is to bring the idea of game closer to Sartre's For-itself, understanding that, at the same time that the For-itself seeks objects in the world, the game depends on the actions of the players to constitute itself. These players, when it comes to Sartrean freedom, can approach bad faith (escape from freedom) or authenticity (maximum expression of their desires), however, thinking about the needs of the game, the most coherent manifestation proves to be the revolt that defined Albert Camus, for understanding that action must be guided by the subject, but within ethical limits.

**Keywords:** Game; For you; Jean-Paul Sartre; Authenticity; Revolt.

## INTRODUÇÃO

Jean-Paul Sartre nasceu em 1905, em Paris. Foi educado pelo avô até os 10 anos de idade e, em decorrência de sua carreira como professor de francês, possibilitou à Sartre um

<sup>1</sup> Aluno do Programa de Pós-graduação da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas. E-mail: g216386@dac.unicamp.br

<sup>2</sup> Professor do Curso de Ciências do Esporte da Faculdade de Ciências Aplicada da Universidade Estadual de Campinas. E-mail: scaglia@unicamp.br

contato extremamente recente com grandes escritores de seus país como Goethe e Flaubert. Em 1924 adentra a faculdade de Filosofia na Escola Normal Superior de Paris, porém, antes disso já tinha uma relação com a filosofia, tendo em Bergson o primeiro autor que mais lhe interessou. Aos 28 anos, entretanto, foi apresentado à fenomenologia, passando a interessar-se pela filosofia de Husserl e Heidegger, sendo esse o principal motivo de sua ida à Berlin em 1933: estreitar as relações com os estudos fenomenológicos.

É indubitável que sua obra – tanto romanesca quanto filosófica – está situada a partir de autores como Husserl, Heidegger, Hegel, Kierkegaard e Bergson. Heidegger, inclusive, diz que Sartre foi o autor com a mais autêntica das compreensões de sua obra, depois de ter lido *O ser e o nada* – a grande obra de Sartre lançada em 1943.

Por outro lado, ele subverteu diversos conceitos já estabelecidos em favor da edificação de seu pensamento filosófico. Em *O ser e o nada*, por exemplo, ao tratar de questões relacionadas ao ser e ao não-ser rompe com as ideias de Hegel construídas dentro deste mesmo tema. Ao tratarem o ser como os objetos do mundo e o não-ser como o homem, vão discordar da maneira que os dois elementos se relacionam: para o francês não havia a possibilidade de ser e não-ser apresentarem-se como a mesma coisa, em virtude de ambos dependerem e determinarem o outro – como acreditava Hegel –; para ele o não-ser depende do ser para existir, diferentemente do ser, que, ontologicamente, não necessita do não-ser para validar sua experiência terrestre. Dessa forma, o ser é anterior ao não-ser, já que o nada só se constitui a partir de algo já estabelecido (COX, 2010).

Nessa direção, Sartre vai, da mesma forma, romper com outros autores que lhe serviram como base para construção de sua filosofia. Quando Heidegger diz que o homem transcende sua existência em função da angústia que aflora dentro de si, a partir de uma interpretação do nada que lhe cerca, Sartre vai discordar: para ele, o nada está dentro do homem, sendo esse o motivo da transcendência, da busca pela compreensão em vista dos objetos que cercam esse homem (SILVA, 2004).

Para Sartre, dessa maneira, os objetos que compõe o mundo são chamados de Em-si, sendo o homem, por outro lado, aquilo que nada carrega dentro de si, sendo considerado, mais especificamente, como o Para-si. O Em-si é o ser, pois se constitui de uma maneira definida, sendo, por isso, incapaz de se abrir conscientemente ao mundo e, dessa forma, é o que ele é e nada além disso. “O ser não tem segrêdo (sic), apresenta-se como realidade maciça, e nesse sentido constitui uma síntese absoluta, a mais absoluta que se possa imaginar” (BORNHEIM,

1971, p. 34). Assim sendo, nada lhe falta uma vez que sua densidade inibe qualquer busca exterior de significação no mundo.

O Para-si, por outro lado, é pura exterioridade. Enquanto o Em-si é o que é, o Para-si é o que não é. Em outras palavras, o homem somente se constitui a partir da relação com o mundo exterior, ou seja, o reino das coisas é o local em que o Para-si se dirige para que seja possível a satisfação do nada que é mantido dentro de si. Dessa maneira, a vida do Para-si não deve se pautar em uma relação linear do tempo – aquela que se pauta em um passado, presente e futuro –, mas, segundo Sartre, na temporalidade. O Para-si, sob essa visão, não leva em consideração seu passado em suas ações – já que há uma fissura, um nada, que separa seu passado Em-si e sua consciência –, assim como, para Sartre, não existe o presente, uma vez que tempo é escoamento, nunca há uma parada. Como consequência, portanto, o Para-si se constituiu na relação com o futuro, já que é sempre um vir-a-ser, uma tentativa de completar esse nada que lhe compõe e, dessa forma, visa sempre à exterioridade, ou seja, o Em-si, como fundamento para essa satisfação.

Sendo assim, esse direcionamento ao exterior se assemelha a uma relação entre “um ser que pergunta e um ser que é perguntado” (BORNHEIM, 1971, p. 39), sendo que, nesse caso, não só “a pergunta manifesta o nada, já que ao anunciá-la permanecemos cercados pelo nada” (BORNHEIM, 1971, p. 40), como a indagação deverá atingir o Em-si, já que ele é dotado de interioridade.

O nada, portanto, é saciado nesta relação entre Em-si e Para-si. Quando o Em-si, opaco que é, se mostra, a negatividade é o elemento fundamental para o nada significar aquilo que se depara. Sendo assim, “como o nada é caracterizado como *posterior* ao ser, é preciso que *um ser* lhe seja anterior e, por assim dizer, o traga ao mundo” (SILVA, 2004, p. 67), no entanto, para que isso aconteça, o Para-si deve expressar sua negação através de um questionamento ao exterior.

A negação visa finalizar aquilo que o Para-si – não é – dotado. Por meio da interrogação, há a busca por saciar esse nada que atormenta o Para-si. Porém, esse questionamento se baseia, do ponto de vista ontológico, na descoberta daquilo com que se depara. Essa é chamada de negação radical, uma vez que se visa à negação do ser como um todo. Em outras palavras, nega-se a condição inerente ao Para-si – seu nada – em favor da constituição do Em-si.

A *compreensão* – conceito enunciado por Heidegger – vai ser efetivamente colocada em prática por parte do Para-si somente em função dessa primeira tomada de consciência do

mundo que ele está situado. Dessa maneira, a *compreensão* se aloca como a capacidade do Para-si estar aberto às questões que o guarda o mundo que lhe cerca.

Compreender não é, pois conhecer isso ou aquilo; é ser de forma imanente às possibilidades de existir, que não estão separadas do existente, no sentido de possíveis destacados dele mesmo, mas que fazem parte, estruturalmente, de um modo de presença no mundo que *consiste nessas* possibilidades, que consiste em ser-para (SILVA, 2004, p. 58).

Por outro lado, no momento em que se vislumbra estabelecer um juízo do contexto acerca da situação, essa negação, sem conseguir o sucesso total – a completude do nada -, atinge a compreensão do ambiente, a partir de um objetivo estabelecido pelo Para-si que não mais se aloca na questão ontológica, mas sim em uma relação ôntica. Assim sendo, Sartre usa o exemplo de a procura por um amigo no bar, que tem sua presença em dúvida pelo atraso daquele que o procura. Dessa maneira, todos os elementos não se revelam como algo ao Para-si, na verdade, se constituem com absoluta irrelevância para ele, uma vez que a consciência visa a buscar somente por Pedro. Dessa maneira, todos os elementos do bar são negados em função da busca de Pedro, ou seja, são uma negação negada – nega-se nos dois momentos -, enquanto Pedro é uma negação afirmada – nega-se no primeiro momento para afirma-lo em seguida -, caso sua presença seja confirmada. Em função disso, “Sartre argumenta que o nosso relacionamento com o mundo é caracterizado, fundamentalmente, por uma atitude questionadora” (COX, 2010, p. 40).

A característica da negação sartriana se fundamenta por seu idealismo transcendental. Esse movimento que prega pela negação é a transcendência que Sartre vai tratar como atitude elementar a todo Para-si. Ele transcende sua condição de nada ao depositar no Em-si tudo aqui que busca. É, novamente, a alimentação do nada que está instaurado em seu miolo como aspecto inegociável para a existência do Para-si. Caracteriza-se, nesse caso, como uma questão ontológica.

Dessa forma, a transcendência através das negações somente se materializa em consequência de um elemento inegociável: a consciência. Para que todo o processo ocorra, o homem despende sua consciência em direção àquilo que está em sua frente. Em função disso, a consciência é sempre consciência de alguma coisa, ou seja, ela somente tem função a partir de um encontro entre Para-si e Em-si, um movimento transcendente. “Em resumo, a consciência é nada, e por isso é absolutamente si-mesma, transparente a si-mesma; e, ao mesmo tempo, é



tudo na medida em que é sempre consciência de e consciência de tudo que pudermos captar como consciente.” (SILVA, 2004, p. 39).

Para Sartre, a consciência “é uma interioridade aberta e translúcida (como um vento, diz Sartre), inteiramente transparente a si própria” (SILVA, 2004, p. 39). Somado a isso, ela é dotada de intencionalidade, ou seja, apesar de não carregar significação em seu movimento, ela não somente se direciona a algum objeto, como também não tem um núcleo que unifica suas ações. Por isso, “A intencionalidade nos faz entender que a consciência é *de si* na medida em que é consciência *de* um objeto que a transcende” (SILVA, 2004, p. 39).

Essa intencionalidade, em complemento, se tem sua direção a partir de um projeto que o Para-si escolheu seguir. Segundo Cox (2010, p. 26), “Sartre mantém que um ser que é aquilo que não é pode ter projetos, pois somente um ser que é aquilo que não é pode almejar ser outra coisa além daquilo que é”. E, obviamente, esse projeto, como objetivo final, “é criar-me como em-si e, dessa forma, revelar-me totalmente a mim mesmo” (SILVA, 2004, p. 139/140). Dessa maneira, o Para-si é capaz de escolher de que maneira ele virá-a-ser, ou seja, em função de alguns objetivos a direção que toma sua vivência exprime um projeto que foi planejado.

Esse projeto se mostra embasado naquilo que falta ao Para-si. Se o homem se fundamenta na busca por completar o nada que ele está fadado, ao julgar aquilo que ele sente falta, suas ações visarão se completar a partir desse desejo que por ele foi configurado: satisfazer a sua falta, aquilo que foi significado por ele enquanto faltante.

Porém, ao passo que se cria um projeto, ele se encontra, necessariamente, situado, ou seja, dentro de um contexto específico, que se fundamenta através das vivências que o sujeito se estabeleceu. Essa peculiaridade de cada um, Sartre chama de situação. A situação só existe a partir de uma experiência vivida que promoveu, *a posteriori*, um sentimento que expressa uma falta, ou seja, algo que se vislumbra obter, em função de seu já conhecimento.

Nessa direção, a situação é o contexto inserido do Para-si. As questões que envolvem seu redor influenciam diretamente na construção de seu projeto. Atrelado a isso, porém, cabe a ele significar esses aspectos que rondam sua vida a partir da maneira que entender como a mais adequada.

(...) para nós, o homem se define antes de tudo como um ser “em situação”. Isto significa que constitui um todo sintético com sua situação biológica, política, cultural etc. Não é possível distingui-lo dessa situação, pois ela o forma e decide suas possibilidades, mas, inversamente, é ele (sic) que lhe atribui o sentido, escolhendo-se em e por ela.” (SARTRE, 1965, p. 37).

Sendo assim, a situação evoca dois outros conceitos sartrianos essenciais para a compreensão de aspectos da teoria sartriana: a nadificação e o coeficiente de adversidade.

Em relação à nadificação, primeiramente, toda vez que o Para-si se encontra em situação, vislumbra realizar aquilo que falta dentro de si, ou seja, seu desejo está atrelado a aquilo que o nada do Para-si deseja ser saciado, como já citado anteriormente. Dessa maneira, se relaciona da maneira que mais conveniente entender com os elementos do mundo.

Quando o Para-si, através de seu juízo, nega seu entorno, a fim de transcender sua situação, se pautando em uma falta que se mostra a ele/a, há um processo denominado *nadificação*, em que o Em-si transcendido é transformado em nada pelo Para-si. Durante esse trajeto, há uma interpretação específica, algo que apenas em interlocução com o projeto adotado pode ser realizado.

Aqui se encontra um elemento fundamental: para que o projeto se fundamente há a necessidade de transcendência, assim sendo, a *nadificação* é o meio pelo qual o projeto vai definir a maneira com que o Para-si, situado que está, vai transcender essa facticidade a partir de seu projeto. Em outras palavras, os elementos mundanos – ou a facticidade encontrada - são uma resistência para uma materialização do projeto escolhido, dessa maneira, sua transcendência se baseará a partir da interpretação feita.

No processo de *nadificação* – para a posterior superação - desta facticidade encontrada a forma de se relacionar com esses aspectos se denomina como coeficiente de adversidade das coisas. Sendo assim, “por coeficientes de adversidade, revela-me a maneira como me atenho aos fins a que me destino” (SARTRE, 2015, p. 601), os elementos mundanos que são deparados se mostram a mim de uma maneira que somente eu - em função de meu projeto, fundado em relação a minha situação - posso significar, já que “Uma situação nunca é sua própria situação, ela é sempre uma situação para um para-si e uma situação de um para-si” (COX, 2010, p. 99).

Sartre (2015) usa o exemplo de uma pedra que um sujeito que caminha se depara. O coeficiente de adversidade se revela na maneira que o Para-si vai trazer à consciência esse elemento que atrapalha seu caminhar. Se for alguém aventureiro, a pedra não vai ser um empecilho, mas sim a oportunidade de realizar a escalada, algo que vislumbra realizar. Por outro lado, outra pessoa pode não ser aventureira, mas sim vinculada a questões artísticas, dessa maneira a pedra se fundamenta como algo relacionado a estética, em que a pessoa julgará, a partir de seus detalhes, a beleza que carrega ou não.

Assim sendo, para Sartre, o coeficiente de adversidade só pode ser realizado por uma questão ontológica do Para-si: a liberdade. A contingência do mundo – as movimentações do mundo que não cabem ao controle do Para-si – em consonância à facticidade que é significada é o local de expressão desta liberdade. Não há absolutamente nada que impeça o Para-si de estar condenado a liberdade: o mundo não obriga suas ações – já que o homem é quem significa os elementos que se depara -, assim como o nada, que constitui seu não-ser, influencia uma busca pelo ser exterior incapaz de apresentar esforços distintos de uma busca desenfreada pelo Em-si.

Por isso, “Para Sartre, a liberdade é ilimitada porque uma pessoa precisa sempre escolher a si mesma em resposta à facticidade da situação” (COX, 2010, p. 103). Isso nos possibilita afirmar que o homem não se mostra livre para fazer o que bem entender, mas sim para interpretar da maneira que quiser o contexto que se encontra. Sartre (2015) usa o prisioneiro como exemplo: ele se encontra cerceado pelas grades da prisão, mas é livre para significar seu contexto: está aberta a possibilidade de aceitar essa condição, assim como a de elaborar uma estratégia para a fuga, e, posteriormente, buscar a realização efetiva, se responsabilizando por todas as possibilidades positivas e negativas de consequência.

Em decorrência disso, a teoria da liberdade sartriana corresponde à responsabilidade total do Para-si. Sartre vai concluir, a partir dessa responsabilidade que somente compete ao homem, que a tomada de consciência dessa condição é sucedida por uma angústia. Ou seja, essa condição ontológica é geradora de uma inconveniente sensação, uma vez que a responsabilidade é um fardo que todo Para-si carrega ao se relacionar com o mundo.

Porém, em diversos momentos, a fim de fugir da angústia que acompanha as escolhas, o Para-si pode agir, segundo Sartre, de má-fé. Segundo ele, esse movimento se configura como a busca de algum elemento para se escorar e, dessa maneira, não expressar sua liberdade. Se caracteriza, dessa maneira, como uma tentativa de fugir da responsabilidade que exprime a liberdade e, sendo assim, transforma a transcendência em facticidade, ou seja, a facticidade não mais se configura como aquilo que vou superar, mas algo pelo qual me conformo. Nesse sentido, o Para-si passa a ter traços de Em-si, já que não visa completar seu nada, mas sim estabelecer-se objetivamente como algo.

Em função disso, Sartre (2015) vai usar o exemplo de um garçom que age de má-fé. Segundo ele, quando o garçom aceita sua condição e trabalha em função do reconhecimento dos clientes como um bom garçom, ele passa a agir de má-fé. Por isso, ele se torna o coisa-

garçom, alguém que tenta se tornar algo para que não viva sob a angústia que a liberdade o acomete. Aquele, por outro lado, que aceitou a responsabilidade da vida terrestre e não limita sua liberdade, age a partir da autenticidade. É quem compreende sua situação em completude e, por isso, expressa sua máxima liberdade em função daquilo com que se depara, atrelado a seus anseios, sobrepondo suas questões ao julgamento alheio.

Assim, a autenticidade é um valor, mas não primordial, e dada como um meio de alcançar a substancialidade. Ela suprime aquilo que, na busca, é *fuga*. Mas, naturalmente, esse valor da autenticidade é apenas *proposto*. Somente a consciência pode motivar a si mesmo para fazer a conversão (SARTRE, 1983, p. 112).

Dessa maneira, o autêntico é aquele que mais busca se apropriar do mundo que vive a partir de sua situação. Nessa intensa busca de ser algo, o Para-si vislumbra, para chegar nesse objetivo, ter os elementos que o circundam, por isso, desejo de ser é, também, desejo de possuir. Em função disso, no fim das contas, a autenticidade é a expressão máxima que visa se apropriar de tudo que circunda o Para-si. Se quando possuo, “Prolongo-me naquilo que tenho para tentar ser aquilo que tenho como forma de remediar a minha insuficiência constitutiva” (SILVA, 2004, p. 141), a autenticidade se relaciona diretamente com esta tentativa de, ao expressar minha liberdade sem hesitação, tentar captar no Em-si aquilo que ontologicamente falta ao Para-si.

Contextualizado o escopo da teoria sartriana, o presente estudo vislumbra aproximar os conceitos antes explanados com os aspectos da teoria do jogo elaborados por Scaglia (2011; 2017)) e Freire (2002). Assim sendo, i) além de apresentar os aspectos encontrados na obra O ser e o nada relacionados ao jogo, propõe-se pensar como a totalidade da teoria sartriana é consonante com o jogo, ii) tanto no – imprevisível - funcionamento que ele apresenta em seu desenrolar, iii) quanto na caracterização daquele que joga como alguém dotado das características ontológicas defendidas por Sartre.

## **O JOGO NA OBRA DE SARTRE: A APROPRIAÇÃO E A RESISTÊNCIA COMO ELEMENTOS ESSENCIAIS**

Anteriormente foi afirmado que o ser humano está condenado a ser livre, porém, quando ele ou ela joga se encontra com a mesma condição? Segundo Sartre (2015, p. 710), sim! Quando “o homem se capta como livre e quer usar sua liberdade, qualquer que possa ser, além disso, sua angústia, sua atividade é de jogo”. Ou seja, o jogo é o ambiente mais propício para a



expressão da liberdade que vislumbra o homem praticar, uma vez que “estabelece o valor e as regras de seus atos e só admite pagar de acordo com as regras que colocou e definiu.”

Isso se deve ao fato de o jogo ser o local de deposição da subjetividade, já que o objetivo visado por quem joga “consiste em alcançar a si mesmo como um certo ser, precisamente o ser que está em questão em seu ser” (SARTRE, 2015, p. 710). Nesse sentido, ele afirma que as ações de jogadores/as no jogo visam o desejo de ser, por isso, “o "fazer" é puramente transitivo” para que se possa “manifestar e presentificar a ela mesmo a liberdade absoluta que constitui o próprio ser da pessoa” (SARTRE, 2015, p. 710).

Em outras palavras, “o desejo de jogar é, fundamentalmente, desejo de ser” (SARTRE, 2015, p. 710). Isso quer dizer que, por exemplo, no futebol, aquele ou aquela que joga vislumbra tanto vencer o desafio que todo jogo apresenta, sendo essa a motivação para se jogar, quanto se apropriar do material que estão utilizando – no caso, a bola -, na incessante busca de contemplar a falta inerente a todo Para-si. Assim, Sartre, ao usar o exemplo do esquiador, ressalta a resistência que a neve oferece a ele, sendo algo que ao mesmo tempo em que dificulta o desenvolvimento no que tange a conquista do território, propicia uma motivação para que o esquiador vença essa dificuldade e consiga domar todo o espaço, ou seja, se apropriar do terreno.

Ao mesmo tempo em que a neve oferta essa resistência, provoca, de mesmo modo, a possibilidade do deslizamento, é precisamente sua solidificação que surge no momento em que se esquia que possibilita o início do jogo. Para ele, “A solidez da neve só é válida para mim, e só para mim é sensível; é um segredo que a neve só confessa a mim e deixa de ser verdadeiro por detrás de mim” (SARTRE, 2015, p. 714). Nesse caso, quando o esquiador está em estado de jogo a neve se apresenta a ele com uma nova textura, já que ela “afundava sob meu peso quando eu caminhava, que se liquefazia quando eu tentava segurá-la, subitamente se solidifica sob a ação de minha velocidade” (SARTRE, 2015, p. 713), potencializando e abrindo novas possibilidades que convencionalmente não se imaginariam.

Dessa forma, o ato de jogar, portanto, é defendido por Sartre, assim como a arte e a ciência, como tendo uma natureza apropriativa, uma vez que “Para-além do objeto concreto de sua busca, é o próprio ser, o ser absoluto do Em-si” (SARTRE, 2015, p. 716) que desperta o desejo de possuir do Para-si.

Quando se fala em apropriação deseja-se que se entenda que “Possuir é ter para mim, ou seja, ser o fim próprio da existência do objeto.” Dessa forma, “o possuidor constitui a razão

de ser do objeto possuído”, sem o Para-si para significar e possuir o Em-si não teria caracterização, ou seja, apesar de ele existir independente da relação com o Para-si, apenas através dessa relação que há de fato uma criação, fazendo com que o objeto apropriado seja, efetivamente, aquele que lhe apropriou. Em outras palavras, o processo de apropriação do Para-si em direção ao Em-si faz com que eles se tornem a mesma coisa, dado a “nova-roupagem” que toma o Em-si nesse movimento de criação.

Se pensarmos no futebol, a bola não necessariamente está vinculada às brincadeiras de bola com os pés ou o jogo/esporte futebol, ela foi, paulatinamente, sendo significada como algo que, por despertar um desafio em função de seu aspecto redondo, se vislumbrava uma apropriação. Em consequência, não se deseja possuir a bola no sentido de tê-la nas mãos somente, mas sim, dentro da permissão da regra, em fazer tudo o que é possível de ser feito a partir dela, ou seja, a impenetrabilidade e atemporalidade do Em-si que é a bola naturalmente desafia quem a toca, fazendo com que ela e aquele/a que joga com ela sejam vistos como indissociáveis. Em consequência, o drible, o gol, a finta, enfim, todas as possibilidades de se relacionar com ela são objeto de desejo daquele que se dispõe na eterna fracassada tentativa de possuí-la.

O eterno fracasso da apropriação se deve a sua inconcretude, acarretando uma redução, no fim das contas, a um símbolo de tudo que pode ser. Segundo o filósofo francês, apropriação não é uma atividade real, assim sendo, diferentemente de comer e beber, “ela é apenas a indicação de uma suprema satisfação de posse (a do ser que seria seu próprio fundamento)” (SARTRE, 2015, p. 724). Por este motivo, a apropriação é um movimento carregado de intencionalidade relacionado à posse visando a contemplação do Para-si através do Em-si, mas que nunca será sacramentada, em função da incapacidade do Para-si de saciar sua condição de Nada: a eterna falta que força sua transcendência.

Ao passo que a apropriação nunca se configurará como uma atividade real e, dessa maneira, não será atingida com plenitude, a atitude do Para-si nesse processo pode ser definida como um movimento de destruição do Em-si. Sartre, ao cunhar este termo, visa o entendimento de que “Destruir é reabsorver em mim, é manter com o ser-Em-si do objeto destruído uma relação tão profunda quanto a da criação” (SARTRE, 2015, p. 724). Ao usar a bicicleta como exemplo, Sartre esclarece a dependência entre destruição e criação: ao mesmo tempo em que se cria a utilidade da bicicleta ao possuí-la, seu processo de destruição é concomitante, uma vez que seu uso promove o desgaste de seu material.

Nesse movimento da “criação-destruição”, há que se levar em consideração um aspecto fundamental do Para-si: ele é um ser-no-mundo. Sabendo que “o 'no (em-o)' deve conotar familiaridade ou envolvimento” (CERBONE, 2013, p. 80), o Para-si não está somente dentro do mundo, mas sim em constante contato, sendo influenciado e influenciando o contexto que está inserido. De tal modo, o anseio da apropriação desemboca na ideia de que “possuir é querer possuir o mundo através de um objeto em particular.” (SARTRE, 2015, p. 729). Por isso, o Em-si torna-se, nessa relação, aquele que será meio para a satisfação do projeto daquele que está situado no mundo criou. Nesse sentido, “Ser-no-mundo é projetar possuir o mundo, ou seja, captar o mundo total como aquilo que falta ao Para-si para tornar-se Em-si-Para-si” (SARTRE, 2015, p. 729).

Ao passo que o Em-si-Para-si, ou Para-si-Em-si, é o estágio do Para-si que ele se apresenta como aquele que nega não mais seu próprio – não – ser, mas sim o Em-si, ou seja, o nada que lhe constitui passa a ser tomado pelo Em-si, desembocando em uma igualdade entre existência e essência (COX, 2010); pode-se afirmar que no momento possuidor o Para-si vislumbra tomar dentro de si o Em-si, ou seja, a “díade Para-si possuidor e Em-si possuído equivale ao ser que é para possuir a si mesmo e cuja posse é sua própria criação, ou seja, Deus” (SARTRE, 2015, p. 723).

Em função disso, podemos extrair a partir da apropriação no cerne daquele que joga como o desejo por parte do ser do jogo em tornar-se Deus. Se, no ato de jogar, o/a jogador/a quer se apropriar do Em-si que se relaciona, fazendo com que isso seja, na verdade, cria-lo em seu movimento, destruí-lo por usá-lo intensamente e torna-lo o próprio mundo que ele/a viveu e quer viver, há um anseio – que nunca será atingido – de se transformar em alguém capaz de ter sob seus domínios todas as possibilidades que o Em-si lhe apresenta, algo que, segundo Sartre, somente Deus, em sua posição inalcançável pelo Para-si, é capaz de realizar.

Portanto, não é errado afirmar: aquele que joga busca, incessantemente e sem sucesso, ser Deus no único ambiente que isso mostra, por mais que nebuloso que pareça, alguma possibilidade: no jogo.

## **O JOGO ENQUANTO PARA-SI: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE A TEORIA SARTRIANA E O PROCESSO ORGANIZACIONAL SISTÊMICO**

O que o jogador vislumbra é, na verdade, ter o domínio completo daquilo que Scaglia (2011) denominou Processo Organizacional Sistêmico. Segundo ele, quando as condições

externas, as regras, os jogadores e seus esquemas motrizes se interagem durante o jogo, há a produção constante de novas organizações. Em outras palavras, as ações dos jogadores pautadas nas condições externas e regras definidas fazem com que o jogo seja constantemente modificado, se configurando em um ambiente tomado por ordem e desordem que não cessam.

É interessante notar que Sartre constrói sua teoria sobre o jogo dependente de algo que Freire (2002) denominou estado de jogo. Segundo ele, quando o jogador adentra o mundo do jogo, ele se encontra em outra condição, há um equilíbrio entre razão e emoção, segundo Schiller (2015), que potencializa uma entrega total ao que o jogo pode oferecer. A tentativa da divindade por parte do Para-si quando ele adentra o jogo só é possível por, neste local, aflorar a possibilidade da expressão da subjetividade e de satisfação de anseios advindos da objetividade do mundo.

Assim sendo, o/a jogador/a, quando Sartre diz que vislumbra ser Deus, busca incessantemente ter o controle das (re)organizações que o jogo vai apresentar inesperadamente ao longo de seu desenrolar. A existência do/a jogador/a será capaz de contemplar todas as emergências organizacionais do jogo, fazendo com que haja, por parte dele, todas as possibilidades de resolução dos problemas que inerentemente surgirão.

Porém, como afirmou Sartre, o Em-Si-Para-Si é inalcançável. Somado a isso, a imprevisibilidade do jogo, decorrente das imprevisíveis interações que se darão durante sua existência, impossibilita qualquer jogador/a estar preparado em completude para todas as possibilidades. É como se o jogo, aberto a todas as capacidades de se fazer, fosse sempre um nada. Uma eterna falta de ser. Um pode-ser que só se completa quando se consome. Passa a ser, por essa visão, um Para-si.

Nessa direção, as emergências organizacionais do jogo constituem sua existência que, por conseguinte, vai formando sua essência: antes de seu início, nada havia de jogo, apenas uma impressão do que poderia ocorrer, ou seja, um nada característico. Com o degrading da partida, porém, há o estabelecimento do jogo, de tal maneira que as interações que vão se dando, caracterizam o território caótico que é o ambiente de jogo: um vai-e-vem que nunca atinge a opacidade de um Em-si, apresenta-se como um vir-a-ser a todo instante, ou seja, uma Para-si.

Dessa maneira, pode-se afirmar que o jogo não é o que é, mas sim, o que não é. Em outras palavras, como o nada me constitui, devo me dirigir à fora de mim, na tentativa daquilo me constituir. Sendo assim, “sou suficientemente meu passado para poder não sê-lo; e não sou suficientemente o meu futuro a ponto de não poder não sê-lo” (SILVA, 2004, p. 117), podendo

entender que “o para-si é o que será, no futuro” (SILVA, 2004, p. 116), por isso, o que não sou é aquilo que me satisfaz, já que completa, mesmo que insuficientemente, o nada constituinte.

Assim sendo, o jogo é aquilo que ainda não é, mas somente aquilo que será. O que se passou no jogo “retorna como em-si, vida substancializada” (SILVA, 2004, p. 115). O que é inerente é o desejo de se constituir como algo, já que “a falta está estruturalmente no âmago do para-si” (SILVA, 2004, p. 116), em função disso, o Para-si, assim como o jogo, se caracteriza como fuga contínua em direção ao ser que se associa.

Nessa direção, a interação dos elementos – os jogadores com seus esquemas motrizes, as regras e as condições externas (SCAGLIA, 2011) - se constituem como a facticidade que emana do jogo, ou seja, o ser que se apresenta. Cada ação dos jogadores, interagindo com as regras e as condições externas, ao mesmo tempo em que representa a transcendência dele em relação ao jogo, constitui a facticidade para o jogo, uma vez que, no movimento que explicita o desejo de ser algo por parte do jogo, as ações desses jogadores representam um abalo: a ordem nunca se estabelece.

Como resposta, o jogo imputa uma nova ordem a esse local, visando constituir essa como a ordem derradeira. Em outras palavras, as (re)organizações que incessantemente são entoadas, é a expressão de uma transcendência do jogo a partir da lida com as relações entre jogadores dotados de esquemas motrizes, regras e condições externos. Porém, enquanto jogo houver, o caos haverá também.

Dessa maneira, a facticidade para o jogo é a transcendência do jogador, assim como a transcendência do jogo é a facticidade para o jogador. Ao mesmo tempo em que a ação do jogador visa transcender a facticidade que lhe surge, o jogo, ao buscar ser algo, transcende a perpétua facticidade - ou caos - que o jogador vai produzir. Por isso, a conclusão é óbvia: o jogo é atitude. Se não há atitude por parte do jogador, não há fundação e, dessa forma, diálogo com o jogo. Essa é a dependência para o florescer do ambiente.

Em função disso, não se pode esquivar de afirmar: o jogo tem consciência. É dotado de vida própria. Tudo aquilo que os/as jogadores/as – situados - depositam quando agem não só alimentam, mas formam a consciência daquele jogo em específico. Sua transcendência, ou seja, as (re)organizações, expressam uma resposta nadificada à facticidade – as interações entre os elementos definidores de jogo – que se sucedem. Por isso, o todo se configura como mais do que somente a soma das partes dessa maneira, não é a soma das ações dos jogadores que

produzem a consciência do jogo, mas as relações entre todos os elementos que se dão continuamente (SCAGLIA, 2011; 2017).

Em consequência, a nadificação se dá, também, de acordo com a situação do jogo, a partir do projeto que o jogo escolheu seguir. Aqueles que jogam, apresentam em suas ações intencionalidades específicas, tanto consonantes quanto dissonantes. Assim sendo, essa intencionalidade funda o projeto que o jogo visa seguir, fazendo com que a nadificação e, por conseguinte, sua transcendência seja fidedigna a isso.

Sabendo que a complexidade que o jogo exprime é produto dos diversos elementos que o processo organizacional sistêmico carrega (SCAGLIA, 2011), o jogo apresenta sua imprevisibilidade em decorrência da constante interação desses elementos. Isso acarreta uma alteração no projeto do jogo, em uma diferença na maneira que o jogo nadifica aquilo que recebe e transcende na imposição de uma nova ordem. A imprevisibilidade está viva nesse processo. Ao passo que as interações se dão continuamente, o jogo não se estabelece como algo, mas sempre como um nada que visa ser alguma coisa, em função disso, tem uma alternância frequente em sua transcendência.

Assim sendo, o jogo, como um ser dotado de absolutamente um vácuo em seu centro, aceita qualquer ato para visar se constituir como algo. Esse ato que chega é captado por sua consciência, até então pura, livre de pressupostos. Porém, esse movimento se repete incansavelmente, fazendo com que o Jogo tome uma direção específica em função de sua consciência, sempre captada pelo real, por aquilo que é materializado em campo. Por outro lado, a beleza se encontra nas nuances desse processo. Ao mesmo tempo em que o jogo o capta e produz, o/a jogador/a, por sua vez, é o/a único/a capaz de alterar a direção que esse jogo escolheu tomar, suas ações são as responsáveis, portanto, por alterar ou manter – se o desejo esse for – as direções que o jogo tem tomado.

Todavia, se o jogo se constitui como uma Para-si, de que maneira que o sujeito, um Para-si de mesma natureza, pautará sua relação com o jogo?

Colocando-se a questão em seus termos (sic) radicais, poderíamos mesmo afirmar que Sartre só conseguiria admitir a relação sujeito-sujeito se alcançasse estabelecer a relação entre o nada e o nada; claro que isso é um absurdo: o nada tende necessariamente ao ser, transforma em ser todo e qualquer sujeito com que se relacione (BORNHEIM, 1971, p. 178).

Dessa maneira, uma relação entre nada e nada é impossível. Há de se ter algum dado para se fundamentar esta interlocução. Dessa maneira, existe a necessidade de se reduzir o outro a Em-si para que seja possível sua apreensão. Segundo Bornheim (1971, p. 87), “pelo olhar se manifesta a ambigüidade (sic) que sou. Pelo simples fato de surgir um outro adquire uma dimensão de exterioridade, e tudo se passa como se eu tivesse uma natureza estável e me transforma-se num em-si.”.

Isto posto, quando o jogador olha em direção ao jogo trata-o enquanto Para-outro e não mais Para-si, uma vez que essa é a única maneira de haver uma relação entre dois “Para-sis”. Assim sendo, o processo de redução do Para-si à Em-si se caracteriza por uma objetificação, ou seja, transforma-se aquilo que não apresenta essência em algo estabelecido, determinado e opaco, uma vez que essa é a única maneira que um Para-si apresenta de se relacionar com outro.

Sendo assim, pode-se afirmar que aquele que joga se configura como um eterno alienado em relação ao jogo. Se o nada constitui o jogo, fazendo com que ele se faça e refaça continuamente ao longo de sua existência, a partir das interações entre os elementos que constituem o jogo; não há em momento algum um estabelecimento concreto do que *é* o jogo. Há sempre, por outro lado, um vir-a-ser. Quando se age a partir de uma interpretação feita em relação ao jogo, já se estabelece uma nova ordem e sua configuração é periodicamente alterada.

Porém, não é a partir dessa constatação que se induz a quebra da interlocução entre jogador/a e jogo. Ela deve ser feita e refeita ao longo do jogo. Apenas, todavia, destaca-se a incapacidade de torná-la precisa e, dessa maneira, totalmente eficaz em detrimento ao impacto sempre recorrente que se dá no jogo.

Em função disso, conclui-se, também por este caminho, a incapacidade de o/a jogador/a tornar-se um Em-Si-Para-Si. Não há a possibilidade de apropriação real e não somente simbólica – como alerta Sartre – de uma relação pautada em um Para-outro. A objetificação feita do Para-si terá sempre um leque que impede a compreensão por completo do outro, fazendo com que algo seja inevitavelmente desconsiderado.

## **O JOGADOR ENQUANTO PARA-SI: LIBERDADE E SITUAÇÃO EM CONTEXTO DE JOGO**

Essa objetificação, em suma, é a interpretação à facticidade com que se depara o/a jogador/a durante o jogo. Por ser uma questão ontológica, todo aquele ou aquela que jogam

lidarão com a facticidade durante seu ato de jogar, ela se dando continuamente a partir das interações dos elementos essenciais do jogo.

Como consequência, inevitavelmente a transcendência se dará como resposta posterior à interpretação da facticidade. Esse movimento, na verdade, corresponde às ações que o/a jogador/a apresenta durante o jogo, não sendo, necessariamente, ações que impactem diretamente o desenrolar do jogo, porém, movimentos que buscam, através de uma ligação com o Em-si que o Para-si interpretou, uma relação natural que tenha como intencionalidade a satisfação do nada constituinte.

Para a materialização dessa transcendência, o/a jogador/a, antes, realiza uma dupla negação do ambiente que se encontra. Se “O para-si é negação do ser”, podemos entender que ontologicamente o Para-si depende do Em-si para existir. Dessa maneira, no ambiente de jogo, o que se dá é uma negação do nada que constituiu o Para-si jogador/a e, por consequência, busca-se, através dos elementos que estão no jogo, a satisfação desse nada que não se completa. Aqui, portanto, encontra-se uma questão inevitável a todo Para-si, já que negar o nada a favor de um Em-si é um movimento inevitável.

Por outro lado, a segunda negação se relaciona não mais com aspectos ontológicos, mas sim relacionados ao juízo. Visa-se, como a compreensão dos elementos do mundo é realizada por meio de uma atitude questionadora, a interpretação do jogo não mais do ponto de vista da negação do nada do Para-si, mas atrelado a uma direção que se escolheu seguir. Ou seja, o/a jogador/a vislumbra, ao jogar, buscar algo que falta em seu ser, da mesma maneira que, como explicitado anteriormente, o amigo procurava Pedro no bar: aquilo que deseja se sobrepõe aos outros elementos que circundam o jogo.

Isso está diretamente relacionado ao projeto que o/a jogador/a escolheu seguir, materializado na situação que se encontra. Se, como afirmado por Sartre, não se pode separar o homem de sua situação - os aspectos biológicos, políticos e culturais que o cercam -, quando este se encontra em jogo, esses elementos – significados, é bom lembrar, livremente por ele – influenciam diretamente na maneira que suas ações que se sucederão. O/a jogador/a é um ser em situação.

É essencial considerar, em consonância a isso, que o projeto fundamentado por este jogador/a se encontra dentro de um contexto específico, ou seja, a situação que este Para-si se aloca influencia diretamente no que falta a ele e, por conseguinte, nas ações que por ele serão realizadas visando satisfazer, apesar de sem sucesso, essa falta que se apresenta, ou o desejo



que vislumbra saciar, por isso, Sartre vai trazer a deposição da subjetividade como elemento fundamental à todo jogo: a fuga da seriedade que retrata a objetividade do mundo se efetiva na passagem de ser-no-meio-do-mundo para o Para-si

Somado a isso, o coeficiente de adversidade se expressa nessa mesma toada. Da mesma maneira que, como anteriormente exposto, a pedra pode ter, em função de seu projeto, variadas significações para um Para-si em destaque, cada jogador/a se depara com as emergências organizacionais do jogo de uma maneira específica. Sendo assim, as situações do jogo podem ser entendidas sob pressupostos totalmente distintos para cada jogador/a em função do projeto escolhido a ser seguido.

No entanto, como alerta Sartre, é fundamental entender que o Para-si é livre para significar sua situação. Por mais específica e capaz de influenciar as atitudes do/a jogador/a a cultura e seu entorno podem ser, esse sujeito é livre para absorvê-la da maneira que julgar mais fidedigna à suas concepções.

Atrelado a isso, Sartre (1983), ao discorrer sobre o antissemitismo presente em sua época, expõe o que ele identifica como o judeu inautêntico e o judeu autêntico, a partir da compreensão que cada um tem de sua condição em relação à sociedade, ou seja, para ele há dois tipos possíveis de judeus: aqueles que assumem sua condição de judeu e aqueles que sucumbem às demandas sociais.

Não é o passado, nem a religião, nem o solo que unem os filhos de Israel. Mas se dispõe de um liame comum, se merecem todos o nome de judeu, é porque possuem em comum uma situação de judeu, isto é, porque vivem no seio de uma comunidade que os considera judeus (SARTRE, 1983, p. 41).

O inautêntico – ou aquele e aquela que agem de má-fé -, dessa maneira, é denominado como aquele/a que esconde sua condição de judeu para não ter divergências com a sociedade que oprime sua religião. Assim sendo, ele/a realiza dois movimentos: renega a religião que segue para não se diferenciar dos demais, assim como se furta de sua liberdade e, dessa maneira, da responsabilidade de sua condição, a favor da imposição social (SARTRE, 1983).

A aproximação com o futebol, sob esse ponto de vista, é inevitável. No que concerne ao jogo, aquele ou aquela que se abrem ao que o mundo do jogo – como denominou Freire (2002) – pode oferecer não estarão sendo inautênticos. O jogador ou a jogadora que entende que o jogo – como compreende Scaglia (2011; 2017) – está permeado pela imprevisibilidade, dada a complexa e incessante interação que se dão entre os elementos que estão presentes no jogo, não

age de má-fé, pois percebe que está lançado no jogo, abandonado nesse ambiente que voluntariamente quis se submeter. Sendo assim, não há opção para ele ou ela: sem sucumbir à angústia que acompanha a liberdade, realiza suas ações a partir de suas convicções, respeitando seu projeto; o jogador está situado e, a partir disso, não deve se furtar de expressar os aspectos que significou como relevantes em sua vida.

Assim como o judeu inautêntico nega sua religião para não se comprometer com os clamores populares, o jogador-da-má-fé anula seu projeto criado que deveria se materializar na situação que lida no jogo. Da mesma maneira, quando a liberdade é esquecida por esse judeu, o jogador-da-má-fé, se esquivando da angústia que atormenta a responsabilidade, não age a partir da liberdade que lhe é inerente. Em ambos os processos, esse/a jogador/a se escora em algo para não ter que se submeter às condições que não lhe são confortáveis. No contexto do futebol, o treinador ou a treinadora podem ser responsáveis no que tange a contribuição da formação deste perfil de jogador/a. Quando se ignora a situação desse jogador/a em favor de uma função que por ele ou ela deve ser exercida, mas que se descola vertiginosamente de seu projeto contribui-se para que se tenha em campo um jogador-da-má-fé. Na mesma direção, quando há o convencimento de que se deve exercer categoricamente aquilo delimitado pelo/a treinador/a, a má-fé está, também, presente, uma vez que a liberdade desse jogador em interpretar as imprevisíveis emergências organizacionais do jogo são desestimuladas para a formação da coisa-jogador.

Quando vai caracterizar o judeu autêntico, por outro lado, Sartre esclarece que “A autenticidade judaica consiste em escolher-se *como judeu*, isto é, em realizar sua condição judaica” (SARTRE, 1983, p. 81), ou seja, “o judeu autêntico, em compensação, se *faz* judeu ele próprio por si próprio, para e contra todos; aceita tudo até o martírio” (SARTRE, 1983, p. 81). Nesse caso, portanto, a autenticidade promove a ascensão tanto de sua liberdade quanto de sua condição.

No que tange a liberdade, a autenticidade é sua expressão máxima, uma vez que não há receios de assumir a responsabilidade que emerge dessa escolha. Nessa atitude, o homem não tem receios: põe em prática sua situação independente dos julgamentos alheios, assumindo totalmente aquilo que pretende ser. Cox (2010) considera, em função desses aspectos, a autenticidade sartriana dotada de um radicalismo. Segundo ele, quando Sartre exemplifica a autenticidade através da história de um soldado que é considerado como alguém de má-fé por, depois de voltar da guerra, não mais aceitar o relacionamento que tinha com sua esposa, há um

caráter heroico nessas ações que, além de se mostrarem totalmente inflexíveis, apresentam uma desconsideração à expectativa do outro em relação àquilo que vislumbra realizar.

Nesse sentido, ao se considerar que o jogo, imprevisível que é, se organiza e se reorganiza constantemente durante seu desenrolar, provocando alterações e fazendo com que os jogadores tenham que se adaptar às demandas necessárias de resolução para se chegar ao objetivo final (FREIRE, 2002; SCAGLIA; 2011; 2017); não se pode compreender a autenticidade como alternativa para o sucesso neste contexto. Ao passo que o autêntico se caracteriza por seu heroísmo e inflexibilidade, além de subjugar a expectativa alheia, não haverá contato com as necessidades que o jogo está apresentando. É preciso, nesse ambiente, que o/a jogador/a entenda a relevância de sua liberdade, porém, ao mesmo tempo, pondere aquilo que deseja expressar com a direção que o jogo tem tomado. O ato de jogar é carregado tanto do jogar (ético, atrelado aos desejos) quanto ao *esportear* (moral, relacionado às regras do jogo) (LEONARDO; SCAGLIA, 2022).

De tal maneira, a autenticidade se aproxima com a situação. Assumi-la e exercê-la é ser autêntico. Porém, em contexto de jogo, não deve exclusivamente nortear as ações de jogadores e jogadoras. Ao passo que o jogo sempre apresenta reorganizações em sua estrutura (SCAGLIA, 2011; 2017), o/a jogador/a deve, obviamente, a partir de sua situação, agir, mas levar em consideração, também, que se encontra, além do funcionamento de sua equipe previamente estabelecido. A expressão puramente autêntica deste/a sujeito/a provocaria, no jogo, um caráter anárquico, em que não haveria ponderação com o que o jogo apresenta como necessário para se ter sucesso em seu ambiente.

Expressar sua situação até o martírio, como afirmou Sartre sobre o judeu, seria, portanto, não estar situado em jogo. Segundo ele, “para alcançar a autenticidade é preciso que alguma coisa desmorone” (SARTRE, 1983, p. 35), ou seja, que se esteja aberto aos riscos e eventualidades que a liberdade máxima pode evocar. Para isso, ele trará o exemplo de Rimbaud que, mesmo muito jovem se tornando um dos maiores poetas da França, optou por alterar drasticamente sua vida. Sua autenticidade sucumbiu sua carreira.

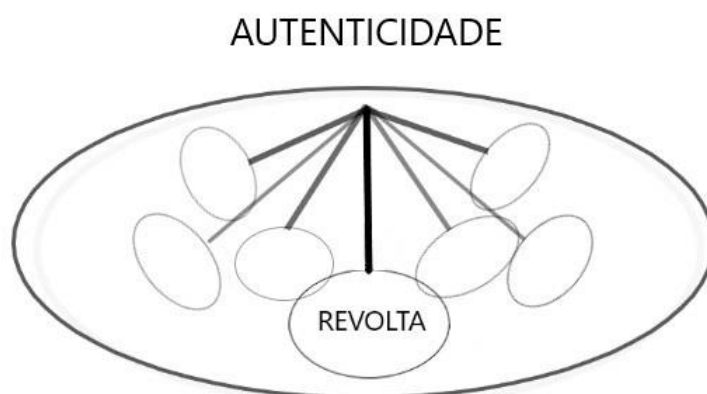
Para Camus (2018), entretanto, Rimbaud foi um niilista. Ultrapassou o limite da *revolta* que sua obra se pautou em prol da “mais liberticidas da ação” (CAMUS, 2018, p. 113). O que, para Sartre, representava a mais requintada expressão da liberdade, para Camus, representou a fuga do mundo e da obra criada, a partir de uma descrença em relação ao contexto mundial, em favor de questões estritamente pessoais.

## O JOGADOR EM SITUAÇÃO NO JOGO: DA AUTENTICIDADE À REVOLTA

Camus, longe do niilismo, acreditava na *revolta*. Para ele, o *revoltado* é aquele que, ao compreender sua condição na terra - a de um eterno estrangeiro, alguém incapaz não só de pertencer ao local em que reside, mas também de aceitar a finitude de sua condição – se *revolta*, vislumbrando que através da unidade, justiça e solidariedade sejam postos em prática seus anseios, entendendo que os valores devem ser ressignificados, mas não recriados, uma vez que há limites que não devem ser ultrapassados. Porém, o *revoltado* pode, ao extrapolar sua condição, se tornar um *revolucionário*, aquele que cria valores, desconsiderando limites estabelecidos – uma referência a autenticidade sartriana.

Camus, em oposição à Sartre, acredita que o homem não deve se adequar à história que o rodeia e exercer sua liberdade a partir disso, mas sim realizar o movimento de aceitação e de recusa. Ao mesmo tempo em que se encontra embrenhado na história, não se deve se furtar da possibilidade de recusá-la, a fim de alterá-la, propondo novas perspectivas sobre as questões que enxerga relevância, mas tendo, inegociavelmente, o limite como norteador de tal ação (SILVA, 2004), por isso diz que, sob limites, “a revolta é um pêndulo irregular, que oscila aleatoriamente em busca de seu ritmo profundo” (CAMUS, 2018, p. 383).

Figura 1 - A revolta camusiana em contraposição à autenticidade sartreana.



Fonte: os autores (2024)

Por essa direção, ao entendermos que o jogo é o local de ação deste jogador, o caráter *revoltado* se torna fidedigno de ser posto em prática. Sabendo que o jogo afirma sua organização, o jogador, enquanto percebe estas alterações, é capaz de subvertê-la a partir de suas interpretações e ações subsequentes. Dessa maneira, o *jogador-revoltado* preza pela

interpretação que o jogo apresenta e, como movimento posterior, busca negá-la, a fim de afirmar aquilo que entende como o mais coerente no que tange seus anseios e as necessidades de sua equipe. Somado a isso, ele compreende que se encontra em uma equipe e, dessa maneira, existem questões que não pode ultrapassar. Por exemplo, deve aceitar que alguns elementos criados pelo treinador, além das características de seus companheiros, devem cercear suas ações de alguma maneira, ou seja, há elementos que não se deve ultrapassar para, assim, se manter uma ordem mínima no ambiente (SANDOVAL *et al.*, 2023).

Enquanto o jogador-da-má-fé não pauta suas ações em sua liberdade e em sua situação e, por isso, não expressa sua subjetividade e assume seu protagonismo como aquele capaz de subverter a ordem do jogo, o *jogador-revoltado* entende que ele deve ser o responsável por executar as mudanças que interpreta como necessárias, sempre respeitando alguns elementos que julga inegociáveis. Se o jogador-autêntico tem como patrimônio a expressão sem limite de sua liberdade, atrelada a sua situação, o *jogador-revoltado* entende que o jogo cerceia sua liberdade, dessa maneira, pode agir aceitando e recusando elementos que se mostram a ele, sempre vislumbrando agir a partir de princípios que sejam coerentes com as necessidades da equipe.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao ser proposta uma aproximação entre a teoria sartriana e a teoria do jogo visamos, além de ressaltar a possibilidade de usar da filosofia como interlocutor a uma alternativa para o avanço em discussões ligadas ao jogo e ao/a jogador/a, a exposição não somente do jogo enquanto um fenômeno que, ao se levar em consideração sua complexidade, se mostra dotado de consciência e, por isso, transcende em direção a um projeto escolhido, mas também, do entendimento do jogador enquanto um Para-si e, dessa maneira, alguém que, além de ter sua liberdade incrustada em sua condição, traz consigo um projeto e uma situação a partir de questões ligadas a sua existência, o que desemboca na maneira de agir dentro do contexto de jogo.

Como consequência, concluímos que as expressões da liberdade sartriana – tanto a má-fé quanto a autenticidade – se mostram ineficazes no que tange a responsabilidade do/a jogador/a com o jogo, uma vez que escorar-se em algo para não expressar sua liberdade, assim como materializar seu projeto sem levar em consideração seu contexto são atos que se distanciam da necessidade de, ao mesmo tempo em que se aceita o ambiente em que se está

inserido, se coloca em prática seus anseios e desejos estabelecidos em limites intransponíveis para o bom funcionamento de sua equipe. Dessa maneira, a *revolta* camusiana se fundamenta como uma via para pensarmos esse jogador que, sendo Para-si e estando atrelado a uma situação, entende que o jogo é um local para a expressão de sua subjetividade direcionada ao sucesso de seu objetivo, seja ele a vitória, seja ele a satisfação de desejos, mas, ao mesmo tempo, compreende limites para essa ação.

## REFERÊNCIAS

- BORNHEIM, Gerd. Sartre. **Metafísica e Existencialismo**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1971.
- CAMUS, Albert. **O homem revoltado**. Rio de Janeiro: Record, 2018.
- CERBONE, David. **Fenomenologia**. Petrópolis: Vozes, 2013.
- COX, Gary. Compreender Sartre. Petrópolis: Vozes, 2007.
- FREIRE, João Batista. **Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.
- LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. “Temos que devolver o jogo ao(à) jogador(a)”: as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. **Movimento**, [S. l.], v. 28, n. 1, p. 1–21. 2022. DOI: 10.22456/1982-8918.119990.
- SANDOVAL, Gabriel Orega; LEONARDO, Lucas; SILVA, Luis Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. A ética da revolta de Albert Camus e o ato de jogar : aproximações teórico-filosóficas com a atuação do jogador no fenômeno “jogo”. **Cuadernos de Filosofía Latinoamericana**, [S. l.], v. 44, n. 129. 2023.
- SARTRE, Jean-Paul. **Reflexões sobre o racismo**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1965.
- SARTRE, Jean-Paul. **Diário de uma guerra estranha**. São Paulo: Circulo do Livro. 1983.
- SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada** – ensaio de ontologia fenomenológica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola com os pés**. São Paulo: Phorte, 2011.
- SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do Jogo: O processo organizacional dos Jogos Esportivos Coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. **Journal of Curriculum Studies**, [S. l.], v. 49, n. 2, p. 27–38, 2017. DOI: 10.1080/00220272.2016.1149223.
- SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**: numa série de cartas. São Paulo: Iluminuras, 1995.

SILVA, Franklin Leopoldo e. **Ética e literatura em Sartre**: ensaios introdutórios. São Paulo: UNESP. 2004.