



Griot: Revista de Filosofia

ISSN: 2178-1036

[griotrevista@gmail.com](mailto:griotrevista@gmail.com)

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Brasil

Schuck, José Fernando  
Heidegger e a noção de jogo como disposição  
Griot: Revista de Filosofia, vol. 20, núm. 1, 2020, pp. 193-203  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Brasil

DOI: <https://doi.org/10.31977/grifi.v20i1.1338>

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=576664133018>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais informações do artigo
- Site da revista em [redalyc.org](http://redalyc.org)


UABM [redalyc.org](http://redalyc.org)

Sistema de Informação Científica Redalyc  
Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal  
Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa  
acesso aberto

## HEIDEGGER E A NOÇÃO DE JOGO COMO DISPOSIÇÃO

José Fernando Schuck<sup>1</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

 <https://orcid.org/0000-0003-0876-5385>

E-mail: jfernando3@yahoo.com.br

### RESUMO:

Na filosofia contemporânea, as abordagens da noção de jogo raramente fazem referência a Heidegger; em preleções ministradas no curso de inverno de 1928/1929, Heidegger apresentou importantes reflexões sobre o que considerava ser o *jogo originário da transcendência*, as quais exerceram influência em autores que aprofundaram o debate sobre a noção de jogo, tais como Hans-Georg Gadamer, em *Verdade e Método* (1960), e Eugen Fink, em *O jogo como símbolo do mundo* (1960). Este artigo pretende tratar da noção de jogo desenvolvida na obra *Introdução à Filosofia*, a qual constitui o registro dessas preleções. A meta é demonstrar que, para Heidegger, antes do jogo, e de qualquer regramento instituído por meio deste, somos movidos por uma disposição (*Stimmung*) relacionada a um jogar (*spielen*) originário que domina e impulsiona o ser-aí ao ser-no-mundo (*In-der-Welt-sein*) vinculando-o com sua mundanidade (*Weltlichkeit*). Essa disposição, enquanto estado de ânimo ou tonalidade afetiva, leva o ser-aí a constituir mundo como espaço de jogo (*Spielraum*) da transcendência. Além disso, é importante destacar que o ser-aí (*Dasein*) é aquele para quem sempre está em jogo o seu próprio ser, pois reside nele uma abertura peculiar que é a base do comportamento vivo e pulsante do humano em geral; porque enquanto abarcado pelo ente no todo, enquanto movido pela transcendência e pela *compreensão de ser* (*Seins-verständnis*), o ser-aí estaria sempre situado num *jogo da vida* (*Spiel des Lebens*).

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo; Transcendência; Compreensão de ser; Disposição; Ser-no-mundo.

## HEIDEGGER AND THE PLAY NOTION AS DISPOSITION

### ABSTRACT:

In contemporary philosophy, approaches to the notion of play rarely refer to Heidegger; this one, in lectures given in the winter course of 1928/1929, Heidegger presented important reflections on what considered to be the primordial play of transcendence, which exerted influence on authors that deepened the debate on the notion of play, such as Hans-Georg Gadamer in *Truth and Method* (1960), and Eugen Fink in *Play as a Symbol of the World* (1960). This article intends to deal with the notion of play developed in the work *Introduction to Philosophy*, which constitutes the record of these lectures. The goal is to demonstrate that, for Heidegger, before the game, and any rule established through it, we are moved by a disposition (*Stimmung*), related to an original play (*spielen*) that dominates and drives the being-there to being-in-the-world (*In-der-Welt-sein*) and links it to its worldliness (*Weltlichkeit*). This disposition, as a state of mind or affective tonality, leads the being-there to constitute the world as a space of play (*Spielraum*) of transcendence. In addition, it is important to note that the being-there (*Dasein*) is the one to whom his own being is always at stake, for therein lies a peculiar opening which is the basis of the living and pulsating behavior of the human in general; because being embraced by the being in the whole, as moved by transcendence and by the understanding of being (*Seins-verständnis*), the being-there would always be situated in a game of life (*Spiel des Lebens*).

**KEYWORDS:** Play; Comprehension of being; Transcendence; Disposition; Being-in-the-world.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Filosofia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo – RS, Brasil. Técnico em Assuntos Educacionais na Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), Foz do Iguaçu – PR, Brasil.

## Considerações Iniciais

Não é comum que se relacione a temática do jogo e sua abordagem pela filosofia contemporânea como tributária do pensamento de Martin Heidegger. O tema, porém, recebeu tratamento especial nas preleções realizadas no período ligeiramente posterior a *Ser e Tempo* (1927), e obteve pouca atenção da maioria dos estudiosos do pensamento heideggeriano. Ao aprofundar as questões de ontologia da existência introduzidas em *Ser e Tempo*, obra paradigmática que exigiu muitas retomadas para complementações e desenvolvimentos ulteriores, Heidegger apresenta a interpretação de que o ser-aí (*Dasein*) encontra-se lançado no jogo originário da transcendência, o qual é movido por uma disposição (*Stimmung*) do humano ao ser-no-mundo (*In-der-Welt-sein*).

A exposição do jogo como disposição, ou tonalidade afetiva, encontra-se nas primeiras preleções ministradas em Freiburg após seu retorno de Marburg, o que se deu no curso de inverno de 1928/1929, e foi publicado postumamente em 1996 com o título *Introdução à Filosofia* (*Einleitung in die Philosophie*), inserido como volume 27 de suas obras completas (*Gesamtausgabe*). Nesta obra, a temática do jogo conduz o capítulo denominado *Mundo como “jogo da vida”*, inserido num horizonte reflexivo que aborda o caráter de transcendência do ser-aí ao ser-no-mundo, ou seja, diz respeito a como o ser-aí humano, finito e limitado, estando imerso em sua temporalidade e certo de sua morte, pode compreender-se em seu próprio ser (*Seinsverständnis*) pela abertura que vai em direção de mundo por meio da transcendência.

As preleções que se seguiram à publicação de *Ser e Tempo* influenciaram significativamente alunos ilustres como Hans-Georg Gadamer e Eugen Fink. Em *Verdade e Método* (1960), obra referencial na elaboração de sua hermenêutica, Gadamer confere ao jogo o papel de modelo estruturador da compreensão<sup>2</sup>. Já na antropologia filosófica de Fink, o jogo tem lugar como um dos fenômenos fundamentais que movem o humano no mundo<sup>3</sup>. É perceptível a influência do pensamento heideggeriano sobre esses pensadores, e quando recorrem à noção de jogo para a elaboração de seus próprios caminhos filosóficos, dão testemunho de que as preleções heideggerianas que debateram o tema do jogo não passaram despercebidas. O certo é que antes de Heidegger dedicar atenção ao tema, os debates filosóficos contemporâneos sobre o jogo ainda eram bastante incipientes<sup>4</sup>.

Heidegger não relaciona o jogo a um “como se”, função pragmática adotada por Wittgenstein em *Investigações Filosóficas* para explicar os jogos de linguagem<sup>5</sup>. Também não o

---

<sup>2</sup>Em *Verdade e Método* Gadamer afirma que na compreensão hermenêutica há um primado da dinâmica de jogo sobre a atuação dos parceiros (jogadores) na busca dialógica da compreensão. O modelo estrutural do jogo possibilitaria uma interpretação do mundo mais próxima da arte e não submetida a uma razão objetificadora (Cf. GADAMER, 1999, p. 178-187).

<sup>3</sup>Eugen Fink escreveu diversos textos dedicados ao tema do jogo; o mais conhecido deles foi *O jogo como símbolo do mundo* (1960). Em um dos primeiros textos, publicado postumamente em 1979 como *Fenômenos fundamentais da existência humana* (*Grundphänomene des menschlichen Daseins*), Fink defende que o jogo, ao lado do trabalho, do amor, do domínio (*Herrschaft*) e da morte, é um dos fenômenos que definem e conduzem a existência (*Existenz*). “O jogo pertence às realizações existenciais fundamentais da humanidade, que são conhecidas pela autoconsciência minimamente desenvolvida, isto é, que sempre já se encontram em uma alguma claridade de consciência (*Bewußtseinsstelle*). Ele leva consigo, constantemente, uma autointerpretação (*Selbstdeutung*). O homem jogador se compreende a si mesmo [...] e, de vez em quando, de forma arrebatadora, somos conduzidos de volta a uma seriedade mais profunda, à seriedade abismal, alegre, tragicômica, onde vemos a existência como em um espelho” (FINK, 1995, p. 386).

<sup>4</sup>Cerca de 10 anos após as preleções de Heidegger, Johan Huizinga publicou *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura (1938), obra no campo da antropologia filosófica que visava demonstrar a fundamentalidade do jogo para o surgimento e desenvolvimento das múltiplas manifestações culturais. Sem dialogar ou fazer referência à Heidegger, *Homo Ludens* popularizou o tema na academia, demonstrando a presença e influência do jogo em campos onde ninguém antes a percebia.

<sup>5</sup>Wittgenstein popularizou na filosofia contemporânea o termo “jogos de linguagem” muito utilizado na 2ª fase de seu pensamento que corresponde à obra *Investigações Filosóficas* (1953). Apesar da riqueza de suas posições, optamos por não incluí-las. Primeiramente porque não é possível que se contemple no espaço de um artigo todas as diferentes perspectivas sobre o tema; em segundo lugar, porque ele não apresenta conceitualmente o que seria um jogo, apenas emprega o termo, principalmente pela

relaciona a um caráter antropológico ou sociológico, tal como encontra-se em Huizinga (*Homo Ludens*) e Caillois (*Os jogos e os homens*), e sim, relaciona o jogo e o jogar à *transcendência* e à *compreensão de ser* (*Seins-verständnis*), faculdades que estabelecem o primado ontológico do existente humano. O jogo da existência (*Existenz*) é o ponto em que a elaboração de uma ontologia fundamental deveria ser iniciada, tendo na interpretação do ser-aí, como aquele que transcende e compreende o ser, o primeiro momento de elaboração de uma ontologia capaz de fundamentar a compreensão do ser em geral, tarefa que Heidegger nunca chega a completar. É relevante lembrar que as preleções heideggerianas que contemplam a noção de jogo visam a elaboração de uma filosofia identificada como *metafísica do Dasein*: perspectiva que toma a filosofia e o filosofar como acontecimento fundamental do ser-aí, o qual, por sua livre transcendência, tende à metafísica e se encaminha na direção de mundo e de ser.

### Jogo: compreensão de ser, transcendência e ser-no-mundo

Na preleção ministrada no inverno de 1928/1929, Heidegger adverte que “a existência só é fundamentalmente possível na e por meio da compreensão de ser” (HEIDEGGER, 2009, p. 218), porque ela determina o modo pelo qual o ser-aí se comporta em relação aos demais entes, e em relação a si mesmo. *Compreensão de ser* designa uma determinação existencial-ontológica que é distintiva do ser-aí, e que comporta um caráter geral de jogo, pois o ser-aí, ao transcender em direção de mundo e compreender o ser, operaria segundo uma disposição (*Stimmung*) de jogo.

A compreensão de ser, além de operar o *jogo da transcendência*<sup>6</sup>, estrutura aquilo que no pensamento heideggeriano é caracterizado por *mundo*. No início do capítulo intitulado *Mundo como jogo da vida*<sup>7</sup>, Heidegger aponta: “A totalidade do ser compreendido a cada vez no ser-aí, em especial o caráter dessa compreensão e organização do compreendido, o ser-no-mundo em geral, em suma, o mundo tem o caráter de jogo” (*Idem*, p. 330). O caráter existencial do ser-aí consiste em transcender em direção de mundo, abertura pela qual se torna possível ser-no-mundo. *Mundo*, neste contexto, designa o espaço de jogo (*Spielraum*) da transcendência.

Segundo Betanin (2004), é importante salientar que a noção de jogo também está relacionada à abordagem da noção de mundo, que em *Introdução à Filosofia* é introduzida por uma apresentação do que Kant entende por mundo<sup>8</sup>, exposição que desemboca na interpretação de que mundo é o todo da constituição de ser e da diversidade de ser, sendo também um *ser-com*,

---

analogia com o jogo de xadrez, para expor como a linguagem tem seu acontecer semelhante ao que ocorre pelas regras e lances de um jogo.

<sup>6</sup>A ideia geral de transcendência mostra a sua pertença ao ser-aí como condição de possibilidade de compreensão de ser, a qual é revelada no modo como nós nos comportamos em relação aos entes, um modo compreensivo de relação. É uma noção que marca a diferença ontológica do ser-aí em relação aos demais entes, e que é “rapidamente abordada em *Ser e Tempo*, e discutida mais exaustivamente em textos posteriores tais como: *Os Problemas fundamentais da Fenomenologia* (1927), *Sobre a Essência do Fundamento* (1928) e *Kant e o Problema da Metafísica* (1929)” (BETANIN, 2004). Mas nas preleções de 1928/1929 aparece uma outra possibilidade, a de conceituar a condição de transcendência por meio da noção de jogo. “É pelo fato da compreensão de ser não oferecer uma determinação completa da essência da transcendência que é introduzido o conceito de jogo” (*Idem*).

<sup>7</sup>Segundo Reis (1999), o capítulo que trata mais detidamente da noção de jogo em sua relação com a transcendência, desde seu título, *Mundo como jogo da vida*, faz referência às interpretações presentes nos escritos antropológicos kantianos, onde há vinculação entre “a expressão ‘homem de mundo’ com a de ‘parceiro de jogo’ - que identificam ‘mundo’ e ‘jogo da vida’ - [é a partir disso que] Heidegger extrai as indicações para o desenvolvimento de um conceito existencial de mundo” (REIS, 1999, p. 344). Já Betanin (2004), observa que a concepção de mundo como *jogo da vida* e “a elucidação da noção kantiana de mundo é o ponto de partida do desenvolvimento de um novo significado de mundo e também o ponto de partida do desenvolvimento do significado originário e metafísico de jogo” (BETANIN, 2004, p. 36).

<sup>8</sup>Heidegger observa que, segundo Kant, “quem conhece o mundo, entende o jogo que ele assistiu; quem tem mundo foi ou é jogador nesse jogo” (HEIDEGGER, 2009, § 34). Essas duas afirmações revelam que, em um sentido existencial, mundo é o nome dado para o jogo cotidiano do existente humano. “Além disso, Kant diz que ‘um homem do mundo é um jogador no grande jogo da vida’ e, conforme Heidegger, um jogador que convive com outros jogadores, portanto, um co-jogador no jogo que é a existência humana, ou, podemos dizer mais precisamente, os existentes humanos relacionados entre si nada mais são do que camaradas no jogo da vida” (Cf. BETANIN, 2004 p. 46).

um *ser-junto* às coisas, e um *ser-si-mesmo*. Isso se daria através de uma perspectiva existencial de mundo que busca afastar-se de uma *visão de mundo* (*Weltanschauung*) puramente cosmológica<sup>9</sup>. Neste sentido, a questão do jogo tem sua importância na medida em que pode ser decisiva para o desvelamento do vínculo existencial e metafísico existente entre ser-aí e mundo, apontando para o significado mais originário de ambos que se revelam como uma unidade articulada (Cf. BETANIN, 2004, p. 39).

Segundo Reis (1999), é no contexto que aborda a relação entre *Filosofia e visão de mundo* (*Weltanschauung*)<sup>10</sup>, desenvolvido na segunda seção das preleções de 1928/1929, que se apresenta a ideia de que a transcendência possui a natureza do jogo. Reis observa que “a noção heideggeriana de transcendência não deve ser entendida nem teologicamente, nem a partir da problemática da realidade exterior”, e que o transcendental, assim como o conhecimento transcendental, não são “propriamente uma noção da teoria do conhecimento, e nem mesmo prioritariamente relacionada com o conhecimento e com a representação. *Transcendental* diria respeito a tudo o que pertence à transcendência” (REIS, 1999, p. 343). É importante apontar que o ser-aí, em suas possibilidades de ultrapassamento e formação de mundo, estaria situado naquilo que Heidegger entende por transcendental, e que o conhecimento transcendental não é “a demonstração de que as representações *a priori* referem-se a objetos da experiência (porque são as condições da possibilidade da experiência), mas conhecimento transcendental é conhecimento ontológico” (*Idem*). Nesse sentido, uma “filosofia transcendental seria, portanto, a filosofia possível a partir da transcendência, a tematização expressa que torna possível a projeção de ser e o descobrimento dos entes como entes” (*Idem*, p. 343-344). A expressão *jogo da vida* (*Spiel des Lebens*) torna-se um ponto de partida não só para explicitar a noção de jogo, mas principalmente para fornecer um sentido amplo e metafísico para a conceitualização da transcendência, já que a compreensão de ser não esgota toda a interpretação da transcendência, porque mesmo que esta seja um componente estrutural necessário, “a transcendência contempla também a unidade, a articulação e a mobilidade interna nas três direções formais de ultrapassamento: para o outro, para os objetos e para consigo mesmo” (REIS, 1999, p. 344). Ao conceitualizar a transcendência a partir da noção de jogo, Heidegger faz uso de uma via peculiar que confere ao jogo um sentido amplo e metafísico ainda não visto na história da ontologia. Ele procura ultrapassar as noções iniciais e formais que relacionam o jogo a um sistema de regramentos pelo qual se desenvolve o jogar, pois o que haveria de mais fundamental no jogo não é o comportamento específico, mas aquilo que possibilita esse comportamento, sendo mais originário, porém oculto perante o jogo, somente vindo à tona quando este já está aberto e em andamento (Cf. REIS, 1999, p. 346).

Segundo Rodrigues (2014), há na metafísica do ser-aí a compreensão de que a transcendência realiza um movimento de *espalhamento* (*Streuung*) que compõe o mundo em uma multiplicidade de sentidos possíveis. O mundo se apresenta não somente como o espaço do poder-ser (*sein-können*) do ser-aí, mas também como “a estrutura de contrapeso (*Widerhalt*) que

---

<sup>9</sup> No modo de compreensão mais usual, “*cosmos* (mundo) significa a natureza, as coisas, enfim, a totalidade do ente”. Já haveria, porém, uma compreensão presente entre os antigos de que o mundo não era apenas uma região em que se encontram os entes, mas algo prévio, o que “significa, não o ente mesmo, mas um ‘estado’, isto é, o *como* ou o modo do ente em conjunto, mais precisamente, o modo em que todos os entes são. Heidegger ressalta que o mundo, enquanto modo de ser dos entes, está referido ao existente humano que, mesmo estando entre os demais entes, apresenta em si uma diferença ontológica. A relação entre existente humano e *cosmos*, a qual está claramente enfatizada em *Ser e Tempo*, já é apontada, segundo Heidegger, por Heráclito”. (Cf. BETANIN, 2004, p. 40-41)

<sup>10</sup> Na abordagem que busca situar a filosofia em sua função estruturadora de uma visão de mundo (*Weltanschauung*), Heidegger parte da “premissa de que jamais nos encontramos em uma posição exterior à filosofia”, mas que “a filosofia é uma possibilidade finita de um ente finito, que em sua própria condição já é filosofante”. Assim, a tarefa de uma Introdução à Filosofia “tem o sentido de pôr o filosofar em movimento”. Nesta preleção, prevalece a interpretação de que a filosofia deve ser despertada na própria existência, e que desse exercício também se depreende uma visão de mundo (Cf. REIS, 1999, p. 341).



retém o espalhamento do ente, contendo a *pressão* (*Drang*) que lhe é inerente e acolhendo em si, a um só tempo, também a *resistência* (*Widerstand*) prestada pelo próprio ente em face da pressão de espalhamento” (RODRIGUES, 2014, p. 7). Estando circunscrito ao movimento da transcendência que se dá pelo espalhamento, e encontrando uma consequente resistência por parte dos entes, o ser-aí constitui-se em seu ser sempre balizado e apoiado no ente. O ser-aí exerce sua liberdade como projeto de mundo, e nesse *projetar-se* experimenta as possibilidades de transcendência no âmbito de um “jogo de escolha”. Jogar o seu próprio ser é, para o ser-aí, atuar no espaço de jogo (*Spielraum*) da transcendência, “um espaço a ser continuamente formado e figurado por meio de uma brincadeira-jogo (*Spiel*) da liberdade, capaz de levar em conta tanto a pressão do espalhamento, que é própria da transcendência, como também a resistência que é prestada pelo ente” (*Idem*, p. 9). Nesse espaço de jogo “a vida humana se desenrola em um campo de tensão interior no qual a acontecência da transcendência se deixa apreender” (RODRIGUES, 2014, p. 125) em uma dinâmica de liberdade e vínculo (*Bindung*). “É também a partir desse espaço de jogo que a transcendência pode ser definida, em *Introdução à Filosofia* (GA 27), como um brincar jogar ou um *jogar* (*spielen*), como um fenômeno essencialmente lúdico” (*Idem*, p. 126). Esse espaço sempre pode ser alargado, pois tem o caráter de mobilidade, uma mobilidade figuradora de mundo, presente no ser-aí, e que ocorre ludicamente por um *jogar* que se renova constantemente.

Para Heidegger, é a transcendência que permite jogar com as possibilidades, indicando que o espaço da liberdade humana está em ser como projeto. Desde a analítica existencial empreendida em *Ser e Tempo*, o humano é apresentado como um ente à parte, não simplesmente uma “coisa” entre outras coisas, porque, sendo aberto às possibilidades como possibilidades, o que resta inacessível aos demais entes, questiona como possível o sentido de sua própria existência e pode assumir-se autenticamente, ao “tomar nas mãos” o seu “destino”. O ser-aí “não é apenas um ente que ocorre entre outros entes. Ao contrário, do ponto de vista ôntico, ele se distingue pelo privilégio de, em seu ser, isto é, sendo, estar em jogo seu próprio ser” (HEIDEGGER, 2005, p. 38). As preleções de 1928/1929 reafirmam a abertura peculiar e o *ser como projeto* como a base do comportamento vivo e pulsante do humano em geral, acrescentando que isto aflora por meio de um *jogo da vida* (*Spiel des Lebens*). E é no âmbito desse *jogo* que o mundo se revela e pode ser acessado em suas possibilidades constitutivas.

A noção de mundo é importante porque representa um momento da estrutura essencial do ser-aí. Mundo não é um ente subsistente, mas uma determinação existencial do ser-aí. Na segunda seção do curso de inverno de 1928/1929, trabalhando a relação entre *Filosofia e visão de mundo*, Heidegger expõe:

Mundo não é nenhuma expressão regional, não designa esse ou aquele ente, mas o modo de ser do ente na totalidade. Nessa significação, porém, “mundo” está frequentemente tão relacionado ao ser-aí que o próprio ser-aí é diretamente designado como mundo. Portanto, mundo é o modo de ser do ente na totalidade e, contudo, está relacionado ao ser-aí que não é mais do que um ente entre outros (HEIDEGGER, 2009, p. 256).

Neste contexto, *mundo* não está circunscrito a um conjunto de coisas ou entes, nem é um ente totalizador, já que não pode ser objetificado, antes refere-se àquilo que se apresenta a partir de ser-no-mundo, ou seja, mundo equivale à estrutura constituinte de emergência do ser-aí. Segundo Heidegger: “A relação com o mundo pertence à essência do ser-aí como tal [...]; no fundo, ‘ser-aí’ não significa outra coisa senão ‘ser-no-mundo’” (*Idem*). *Mundo* é a abertura para o âmbito em que o humano vive, efetiva a sua existência, e com o qual sempre está em relação. A constituição de mundo pela abertura se institui concomitantemente com a formação de mundo (Cf. HEIDEGGER, 2009, p. 334 - Nota de rodapé). Compreensão de ser e formação de mundo,

conformam, pois, propriamente ser-no-mundo como transcendência, conferindo o caráter do jogo transcendental peculiar ao ser-aí, caráter que o habilita a *ser-em-um-mundo* e a compreender os entes, e a si mesmo, como um ente entre outros entes. Por essa via, Heidegger avança: “Ser-no-mundo é a estrutura da transcendência, da ultrapassagem”. Quem transcende e ultrapassa? O que é transcendido e ultrapassado? “O ente que ultrapassa é o ser-aí; aquilo que é ultrapassado é o ente na totalidade; isso em direção ao que a ultrapassagem acontece é o mundo” (Cf. HEIDEGGER, 2009, p. 324). Pelo ultrapassamento dos entes na totalidade em direção de *mundo*, pode ser instituído o comportamento que marca a diferença ontológica do ser-aí em relação aos demais entes.

O ser aí ultrapassa o ente de um tal modo que somente nessa ultrapassagem ele pode se comportar em relação ao ente; somente assim ele pode se comportar também em relação a si mesmo como ente, isto é, pode se relacionar consigo mesmo, pode ser um si próprio. O ser-aí transcende, ultrapassa o ente. [...] Apenas porque ultrapassa o ente na totalidade, ele pode, a partir da escolha feita no interior do ente, comportar-se em relação a esse ou àquele ente; [...]. No interior dessa esfera de decisão, há certamente uma margem de manobra da liberdade (HEIDEGGER, 2009, pp. 325-326).

A ultrapassagem do ente é o que determina a “essência” do ser-aí, e é através desse movimento que se dá a vinculação entre o existente humano e mundo, porque “aquilo em relação ao que se dá a ultrapassagem é aquilo em que o ser-aí se mantém como tal” e “transcender significa ser-no-mundo” (*Idem*). Não há propriamente ser-aí enquanto este não se move pela transcendência, o que significa também entender que o ser-aí se move pelo *projetar-se*, e nisso está em jogo o seu próprio ser e sua possibilidade de liberdade. Ser como projeto confere o atributo de operar o ser-no-mundo na totalidade, operação que não é somente ultrapassamento, mas também “formação de mundo”<sup>11</sup>.

Podemos ser tentados ao equívoco de pensar que a exposição heideggeriana determinou uma independência, ou mesmo superioridade hierárquica do ser-aí em relação ao mundo, e, embora a estrutura ontológica comumente conduza à interpretação da transcendentalidade como estando justamente nesta espécie de “ultrapassamento”, é pela vinculação e manutenção do caráter de mundanidade (*Weltlichkeit*), que o ser-aí pode *ser-no-mundo*, marca de seu traço ontológico fundamental. Em *Ser e Tempo* Heidegger havia exposto que mundanidade é “um conceito ontológico [que] significa a estrutura de um momento constitutivo de ser-no-mundo” (HEIDEGGER, 2005, p. 104). A estrutura da mundanidade pode transformar-se no “conjunto de estruturas de ‘mundos’ particulares, embora inclua em si o *a priori* da mundanidade em geral” (*Idem*, p. 105). O adjetivo “mundano” indica um modo de ser do ser-aí e nunca dos entes simplesmente dados. Mundano é o humano, e “intramundano” refere-se aos entes em geral; o ser-aí aparece como intramundano somente em sentido restringido. Mundanidade está relacionada ao modo de ser-no-mundo através do qual o ser-aí é imediatamente “tomado” pelo mundo e pela cotidianidade que se dá na relação com o *mundo circundante*, condição em que é possível não somente “ver”, mas “formar” mundo, mesmo “estando” entre os entes tomados como *simplesmente dados*.

---

<sup>11</sup> Heidegger usa a expressão “o homem é formador de mundo” quando busca apontar a essência de *mundo* como dependente da abertura em que este se dá para o ser-aí, o que foi exposto mais detalhadamente nas preleções apresentadas na Universidade de Freiburg entre outubro de 1929 e março de 1930, e que mais tarde foram publicadas como *Os conceitos fundamentais da metafísica*: mundo, finitude, solidão (*Die Grundbegriffe der Metaphysik: Welt, Endlichkeit, Einsamkeit*). Nelas Heidegger retoma a questão do *mundo* e da abertura privilegiada do *Dasein* (*Ser-aí*), relação e condição pela qual este seria “formador de mundo”. Numa análise comparativa conduzida por meio de três teses, Heidegger acentua o caráter da diferença ontológica: “a pedra (o material) é *sem-mundo*, o animal é *pobre de mundo* e o homem é *formador de mundo*” (HEIDEGGER, 2006, p. 207).

Heidegger entende que “mundo” designa o jogo que a transcendência joga, e num sentido metafísico pode-se dizer que “ser-no-mundo é esse jogar originário do jogo”, porque todo ser-aí fático se coloca em uma dinâmica de jogo, “de um tal modo que ele sempre tome faticamente parte no jogo, de uma forma ou de outra, durante a sua existência” (Cf. HEIDEGGER, 2009, p. 333). Somente o ser-aí opera e revela o jogo da transcendência, participando compreensivamente desse jogo pela abertura que permite o comportamento em relação aos demais entes e em relação a si mesmo. Esta é uma condição que não pode ser elegida pelo existente humano, isso porque ele já se encontra originariamente nela ao poder-ser (*sein-können*) junto ao mundo.

## O jogo como disposição

Nossa existência é fático-histórica e revela-se como multifacetada e contingente, o que se evidencia “a partir do fato de a convivência histórica dos homens oferecer o aspecto de uma multiplicidade colorida, assim como de uma mutabilidade e accidentalidade” (HEIDEGGER, 2009, p. 329). Assim, o jogo e o jogar nunca estão previamente determinados, havendo sempre um caráter contingente, mutável e de instabilidade que se sobrepõe ao fluxo e conjunto de regras de acordo com as quais um jogo é realizado. Ser-no-mundo é estar em jogo, não no sentido de seguir um regramento prévio, porque o jogar segundo regras não é uma relação imediata e nem resume o modo de ser dos jogadores. É necessário apontar algo mais originário e que se relaciona basicamente a uma alegria (*Freude*) que nos move ao jogar. Desta maneira, estar em jogo significa estar na disposição (alegria, comoção, tônica, *animus*), que articula o modo de ser dos jogadores e possibilita o surgimento de regras ao jogar. Para Heidegger, é importante salientar que o ser-aí se constitui por uma disposição afetiva<sup>12</sup>, fator essencial para a compreensão do fenômeno do jogo, pois “de acordo com o seu caráter fundamental, jogar é estar-em-uma-tonalidade-afetiva” (*Idem*), uma disposição (*Stimmung*), um estado de espírito, pois não se joga porque existem jogos, mas porque se está afinado e dominado por uma tonalidade afetiva, por uma alegria própria do “estar em jogo”, que se joga.

Sobre o caráter mais originário do jogo estando vinculado a uma disposição, Onate (2007) comenta:

Disposição diz muito mais do que estado anímico de qualquer ente humano e não pode ser apreendida de maneira reflexiva como se fosse uma vivência dele. A disposição não provém nem de dentro nem de fora deste ente, ela é antes o modo existencial básico da abertura originária de mundo (ONATE, 2007, p. 141).

O ser humano não pode atuar acima ou sem estas disposições, porque seus sentidos, assim como seu modo de ser, encontram-se continuamente e constitutivamente determinado por elas, sem as quais não há abertura de mundo ou comportamento para com os entes.

Investigar as disposições implica em deixá-las ser, e não em alcançá-las mediante artifícios teóricos. Elas se encontram enraizadas no *aí* do ser-o-aí, cabendo ao investigador deixá-las despertar existencialmente e expor suas estruturas básicas de manifestação. Assim encaradas, elas são o princípio de consistência e de possibilidade do ser-o-aí, são o âmbito a partir do qual ocorrem tanto seu pensamento quanto sua ação. No léxico heideggeriano, elas são a *essência* do ser-o-aí (*Idem*, p. 142).

---

<sup>12</sup> Em *Introdução à Filosofia* Heidegger acrescenta o jogar como uma forma de disposição (*Stimmung*), a qual se soma a outras disposições importantes anteriormente trabalhadas, tal como a angústia e o tédio (*Langeweile*), sendo que a primeira é abordada, entre outros textos, em *Ser e tempo* e em *Que é metafísica?*. O tédio recebe um tratamento detalhado em *Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão*. Como estas disposições não compõem o que está em questão, atenho-me àquela que se faz presente no *jogar*.



As disposições determinam o ser-aí, e o jogo é acrescido por Heidegger como uma disposição fundamental que toma e move o existente humano através do estar-aí-disposto (*Sich-dabei-befinden*) em um jogo. A alegria do jogo soma-se ao nada da angústia e ao vazio do tédio como modos de disposições próprias do ser-aí.

Heidegger entende que é em sua *mundanidade* (*Weltlichkeit*) que o existente humano é tomado pela disposição (*Stimmung*) própria do “estar em jogo”. O ultrapassamento, marca do jogo da transcendência, proporciona uma vinculação (*Bindung*) do ser-aí ao ente no todo. Este vínculo permite, a cada vez na facticidade<sup>13</sup>, compreender e estruturar mundo segundo uma disposição de jogo. Desde cedo o caráter de jogo pode ser observado na criança através de seu entusiasmo, seriedade e liberdade, elementos próprios de uma atitude autêntica que é negligenciada pela observação adulta, pois não atenta para o fato de que “talvez a criança só seja criança porque ela é algo em um sentido metafísico que nós adultos não mais concebemos de maneira alguma” (HEIDEGGER, 2009, p. 330). Os traços patentes de jogo presentes na fase inicial da vida são progressivamente ocultados, deixando de ser reconhecidos como marcas da vida adulta. Esse ocultamento, porém, não é capaz de inibir o caráter de jogo presente em todas as fases da existência humana. “Questionar se o jogo é sério ou não, se ele é ‘de verdade’ ou apenas um ‘faz-de-conta’, somente concerne à função e ao efeito do jogo, mas nunca ao próprio jogo” (*Idem*). Não se pode compreender o jogo considerando-o como uma atividade essencialmente infantil, nem a partir de uma distinção entre seriedade e brincadeira, e teríamos de encontrar boas “razões para que os chamados adultos não joguem nem brinquem mais no sentido dos jogos e das brincadeiras das crianças, mas arranjem um substituto para o jogo” (HEIDEGGER, 2009, p. 331). Aparentemente a vida adulta costuma ocupar-se com atividades substitutivas dos jogos e brincadeiras. Mas a seriedade nas relações e ordenamentos da vida adulta apenas aprofunda aquilo que continua sendo essencialmente forma de jogo. Heidegger observa que, para se buscar um significado originário e ontológico, faz-se necessário ultrapassar o debate em torno da diferença entre jogo e seriedade, pois essa dualidade fica restrita a uma reflexão ôntica sobre o tema.

Acima e antes do jogo, há o jogar, e esse caráter originário nos leva a “jogar-se no jogo” que o mundo é. É um “estar lançado” no espaço de jogo desde essa origem, ao mesmo tempo transformando-o, já que é também o espaço de liberdade em que o ser-aí se efetiva ao projetar-se.

Heidegger aponta algumas características fundamentais que revelariam o sentido ontológico do jogo e do jogar:

O jogar é, portanto, (1) nenhuma sequência de processos mecânicos, mas um livre dar-se de acontecimentos que sempre estão baseados em regras. (2) Nesse processo, no suceder ou acontecer em que consiste o jogo, o essencial não é o fazer ou atuar, mas o que é decisivo no jogar é precisamente seu caráter específico de estado de ânimo, o modo peculiar de estar-aí-disposto (*Sich-dabei-befinden*). (3) E porque o essencial no jogar não é o comportamento, é que sua regulação tem um caráter distinto, a saber: as regras se formam apenas no jogar. E a vinculação às regras é livre em um sentido muito especial. O jogar acontece jogando, a cada momento, enquanto execução de si, em um jogo que só então depois pode substituir a si mesmo como um sistema de regras. Neste exercitar-se do jogar [neste jogar o jogo] é que primeiramente começa surgindo algo assim como um jogo, mas que não necessita iniciar constituindo um sistema de regras pré-estabelecidas. Aí reside, porém (4) que a regra do jogo não é fixa, tomada de algum lugar, mas é mutável no jogar e está mediante o próprio jogar. Isto cria para si um espaço no qual ele

<sup>13</sup>De modo geral, desde *Ser e Tempo*, facticidade significa *estar-lançado* no mundo, condição própria em que se dá a existência do ser-aí, estando ele entregue ao que é e deve, em meio aos entes, de acordo com suas tonalidades afetivas.

é formado, o que significa também que ao mesmo tempo pode transformar-se (Livre tradução de *Introdução à Filosofia* - GA 27, § 36).

O jogo não é instituído por uma simples conformação mecânica a movimentos condicionados por regras, ele se estrutura de forma livre por autocomposição. É no interior do próprio jogo que surge um sistema de regras que se modificam de acordo com seu fluxo. Encontrar-se em jogo é anterior e mais primordial do que comportar-se segundo regras, e, neste sentido, é fundamental apontar o jogo como sendo fruto dessa disposição (*Stimmung*), dessa tonalidade afetiva sempre presente no jogar. O jogar originário é, antes do próprio jogo como ordenamento regrado, um estar estar-aí-disposto (*Sich-dabei-befinden*) sob o domínio de um estado de ânimo que impulsiona, envolve e mantém o movimento que se realiza efetivamente como jogo. O *jogar* cria o jogo e um sistema de regras aplicáveis aos movimentos que se dão em seu espaço próprio. É no interior de si, em seu espaço de jogo (*Spielraum*), que o jogo se move e se transforma.

O jogo mostra-se como perspectiva adequada para a compreensão de nossa própria condição, porque jogamos e somos jogados na experiência ampla da transcendência. Muitos podem considerar que a transcendência está sendo “rebaixada” quando se assume a perspectiva de que ela se revela na existência como jogo, um jogo da vida (*Spiel des Lebens*). Ao entendimento comum parece terrível tomar o ser como pertencente a um jogo originário que não está submetido a regras fixas. “Entregar a existência humana a um jogo? Colocar o homem no jogo da existência? De fato!” (HEIDEGGER, 2009, p. 333) e isso porque, num sentido amplo, “esse jogo é tudo, menos uma ‘brincadeira’, tudo, menos um mero jogo em oposição à realidade – na transcendência não há absolutamente essa diferença entre jogo e realidade” (*Idem*).

A singularidade do jogo, enquanto modo estruturador da relação articulada entre ser-aí, transcendência e compreensão de ser, pode ser resumida em quatro características que acentuam a unicidade e mobilidade desse fenômeno (Cf. HEIDEGGER, 2009, p. 336-337):

a) estruturando-se livremente no interior de seu próprio circuito, o jogo cria para si sua própria consonância interna, como acordo e conformidade que se formam ao jogar e que conferem ao jogo ordem e sentido;

b) apesar de ser partícipe de um *livre formar*, quem joga não está solto, pois jogar é precisamente uma vinculação (*Bindung*), é um estar circunscrito ao modo formador do espaço de jogo que se institui pelo circuito interno do jogar;

c) o jogar é um acontecimento originário e não um comportamento em relação a um objeto, porque *estar em jogo* é sempre anterior e é o que permite comportar-se em relação a algo;

d) o jogar foi determinado como a *ultrapassagem do ente* porque “o ser-no-mundo já sempre se lançou para além do ente e o envolveu em seu jogo; nesse jogar, forma-se pela primeiríssima vez o espaço – e espaço, mesmo no sentido real – no interior do qual encontramos o ente” (HEIDEGGER, 2009, p. 337).

### Considerações finais

No período ligeiramente posterior a *Ser e Tempo*, nas preleções publicadas como *Introdução à Filosofia* (*Einleitung in die Philosophie*), ao refletir sobre *visão de mundo* (*Weltanschauung*), Heidegger se utiliza de uma via bastante peculiar ao expor o jogo como um caráter originário de abertura do ser-aí, afirmando que o *mundo* pode ser entendido como resultante de um *jogo da transcendência* operado por meio do existente humano. A referência a um jogo originário e transcendente, que se apresenta como disposição (*Stimmung*), constitui uma perspectiva ousada que busca expandir a interpretação das determinações existenciais-

ontológicas do ser-aí. A tonalidade afetiva do jogo soma-se a outras anteriormente expostas, tais como a angústia e o tédio.

Nas preleções de 1928/1929 Heidegger entende que *estar em jogo* é o modo pelo qual o ser-aí compreende o ser e assume um comportamento para com os entes e para consigo mesmo, porque “nesse jogo da transcendência, todo e qualquer ente em relação ao qual nos comportamos já se vê envolto por um jogo, assim como todo comportamento já se acha colocado nesse jogo” (HEIDEGGER, 2009, p. 333). Pelo jogo o ser-aí encontra-se sempre lançado para a relação com os entes, envolvendo-os para a formação contínua do espaço (*Spielraum*) em que a existência ocorre em sua dinamicidade. Ser-no-mundo, nesse sentido, significa “ultrapassar” os entes simplesmente dados sendo lançado em um *jogo da vida* (*Spiel des Lebens*) no qual não somente joga com os entes, mas tem em jogo o seu próprio ser. Há boas razões para que se tome o fenômeno do jogo como indicador da unicidade que engloba vida, ser-no-mundo e o próprio mundo, porque sua singularidade conduz e expõe o modo como o ser-aí institui o mundo como espaço de jogo da transcendência. É um fenômeno que expõe o ser como projeto, como possibilidades que se colocam para o existente humano ao formar mundo, transformando-o e transformando-se.

Heidegger identifica o *jogar* com o que há de mais originário na fundamentação dos ordenamentos, dos sentidos e dos vínculos instituídos pelo ser-aí ao ser-no-mundo, porque “o mundo tem o caráter de jogo” (HEIDEGGER, 2009, p. 330), e a reflexão heideggeriana transforma esse traço fundamental em “conceito metontológico-metafísico, compreensivo-inclusivo, capaz de apreender o caráter específico de totalidade do todo da constituição de ser em sua unidade (ser-junto, ser-um-com-o-outro, ser-si-mesmo), o compreendido enquanto mundo” (RODRIGUES, 2014, p. 157). No esforço de traduzir a condição do ser-aí que transcende em direção de mundo, Heidegger revela nossa vinculação (*Bindung*), nossa mundanidade (*Weltlichkeit*), por meio de uma disposição originária de jogo que é anterior ao simples comportamento fático, sendo inclusive aquilo que compreende tal comportamento. O jogo, significa aqui, um modo originário de vinculação do ser-aí, que ao transcender, e em virtude de seu próprio caráter, se realiza indo sempre em direção de mundo, colhendo e recolhendo uma articulação com os entes.

A disposição do jogo refere-se a uma sintonia, uma “tonalidade afetiva” fundamental em que se “acorda” (de acorde, musicalmente falando) com o “mundo” aberto pela transcendência. Nisso tudo, *jogar* é um modo de sintonizar-se com o ser que joga em meio aos entes, é estar afinado com um jogar ontológico que precede todo jogo ôntico e seu sentido finito, estabelecendo um vínculo existencial entre ser-aí e a unidade articulada como espaço de jogo que denominamos mundo.

## Referências

- BETANIN, Tatiana. Transcendência e jogo na ontologia fundamental de Martin Heidegger. Dissertação (Mestrado em Filosofia). Programa de Pós-graduação em Filosofia: UFSM, 2004.
- FINK, Eugen. *Grundphänomene des menschlichen Daseins*. Hrsg. Von Egon Schütz u. Franz-Anton Schwarz. – 2., unveränd. Aufl. – Freiburg/München: Alber, 1995.
- FINK, Eugen. *Play as symbol of the world and other writings*. Transl. Alexander Moore and Christopher Turner. Bloomington – Indiana: Indiana University Press, 2016.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 6. ed. Trad. Flávio P. Meurer. 3. Ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 1999.
- HEIDEGGER, Martin. *Introdução à Filosofia*. Trad. Marco Antônio Casanova, - 2ª ed. – São Paulo: Editora Martins Fontes, 2009.
- HEIDEGGER, Martin. *Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão*. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Parte I. Trad. Marcia Sá C. Schuback. 15ª Ed. Petrópolis RJ: Editora Vozes, 2005.
- HEIDEGGER, Martin. *Einleitung in die Philosophie* (Wintersemester 1928/29) – (GA 27). Hrsg. Von Otto Saame und Ina Saame-Speidel. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 2., durchgesehene Auflage 2001.
- ONATE, Alberto M. Husserl/Fink: sobre os limites da transcendentalidade. In: *A filosofia transcendental e a sua crítica*. Coimbra - Portugal: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2015.
- REIS, Róbson R. Dos. Heidegger: a vida como possibilidade e mistério. *Rev. Filos., Aurora*, Curitiba, v. 24, n. 35, p. 481-507, jul./dez. 2012.
- RODRIGUES, Fernando. Heidegger e a metafísica do Dasein (1927-1930): uma interpretação à luz dos conceitos de liberdade, vínculo e jogo da vida. Tese (Doutorado em Filosofia) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas: UNICAMP, 2014.

---

**Autor(a) para correspondência:** : José Fernando Schuck, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Av. Unisinos, 950, Cristo Rei, 93020-190, São Leopoldo – RS, Brasil. jfernando3@yahoo.com.br