

Huizinga, tudo é “*play*” ou de como tudo, afinal, pode ser “falso-*play*”: alguns problemas

Huizinga, everything is “*play*” or how everything, after all, can be “false-*play*”: a few problems

Paulo Antunes¹

Centro de Ética, Política e Sociedade (CEPS-Uminho, Portugal)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3603-0127>

Recibido: 09-01-2024

Aceptado: 18-06-2024

Resumo

O presente artigo vai considerar alguns problemas da obra de Huizinga, *Homo Ludens*, onde foi proposto o fator social “*play*” como constante e base da civilização humana, enfim, que “tudo é *play*”. A crítica terá em conta parte dos principais argumentos aí apresentados, o que resulta na análise do que se considera ser uma confusão conceptual entre “*play*” e “*game*”, ou “ludicidade” e “jogo”; uma contradição entre os próprios termos do autor aquando de uma comparação entre um suposto “*play*” do passado e o que entende ser o do presente; e um engagement que se co-relaciona com os dois pontos anteriores. Com este trajeto, a hipótese huizingiana de um “falso-jogo” também deve ficar esclarecida.

Palavras-chave: Conflação, Cultura, Elitismo, Puerilidade, Seriedade.

¹ (pauloantunes@edu.ulisboa.pt) Investigador integrado no Centro de Ética, Política e Sociedade (CEPS), Universidade do Minho. Pós-doc. financiado pelo projeto exploratório *O Interesse Público. Uma Investigação Político-Filosófica/The Public Interest. A Politico-Philosophical Investigation* (EXPL/FER-ETC/1226/2021; doi.org/10.54499/CEECINST/00157/2018/CP1643/CT0004), associado ao CEPS, 2024. Doutor em Filosofia (bolseiro FCT: SFRH/BD/116938/2016) pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FLUL), 2021. Membro da Associação de Filosofia do Desporto em Língua Portuguesa (AFDLP).

Abstract

This article will consider some problems with Huizinga's work, *Homo Ludens*, in which the social factor "play" was proposed as a constant and the basis of human civilisation, in short, that "everything is play". The critique will take into account some of the main arguments presented therein, resulting in an analysis of what is considered to be a conceptual confusion between "play" and "game", or "ludicity" and "game"; a contradiction between the author's own terms when comparing a presumed "play" of the past with what he considers to be that of the present; and an engagement that is co-related with the two previous points. With this path, the Huizingian hypothesis of a "false play" should also be clarified.

Keywords: Conflation, Culture, Elitism, Puerility, Seriousness.

Civilization to-day is no longer played, and even where it still seems to play it is false play – I had almost said, it plays false, so that it becomes increasingly difficult to tell where play ends and non-play begins. This is particularly true of politics.

Huizinga (1949, p. 206)

In its purest expressions, scholarship – of play or any other topic – occurs because people wish to understand the world and the extent of human capability. [...] so studies of play have been responses to contemporary concerns and commitments.

Henricks (2015, p. 5)

1. Breve apresentação

O presente artigo vai considerar criticamente alguns aspetos da obra de Johan Huizinga (1872-1945)², *Homo Ludens*, aceite como a obra fundadora do moderno estudo do(s) jogo(s) (Nguyen, 2017, p. 2), onde, por meio de uma tese, no mínimo, "imaginativa" (Henricks, 2006, p. 10), foi proposto o fator social "play" como constante e base da civilização humana. Enfim, de certa maneira, que "tudo é jogo", ou o tem na origem.

A nossa preocupação não se vai deter exclusiva nem principalmente na omnipresença da categoria "play", mas a partir daí conta-se avançar para o que nos parece ser parte dos principais problemas do texto e que não têm deixado de fazer escola.

² Este pensador do século xx ainda é o historiador neerlandês mais lido e estudado, tendo sido professor de História na Universidade de Groningen entre 1905 e 1915 e na Universidade de Leyden desde 1915 (Geyl, 1961, p. 231).

Antes de lá chegarmos, tomemos as seguintes três notas, sem desvendar o essencial, relacionadas respectivamente com cada um dos três pontos que vão a estudo.

O “play” tem para o historiador dos Países Baixos uma origem “pura” que perpassa a sua formalidade para as diversas atividades humanas, desde as artes à política, à guerra, e aos demais fatores sociais. Será nas crianças que se apresenta mais límpido, sem a mediação dos adultos, dado que esta mediação pode fazer do “play” um “falso-play”, como para o autor acontece na época contemporânea (verificável desde a primeira inscrição que encima o nosso texto³).

Este decair do “play” também se associa a uma “seriedade” que começava a tomar conta da sociedade⁴, seria o caso da profissionalização do desporto ou da perda de “fair play” na política. P. ex., nesta deixavam-se os modos de contenda alegadamente sádios que teriam existido desde o século XVIII para trás, sobretudo no estilo parlamentar.

O pessimismo (1949, p. 191 ss.) que daí se vai extrair – que por vezes assume tons quase-apocalípticos – apresenta uma relação muito especial com o seu contexto: Huizinga escrevia em plena ascensão nazi na Alemanha, evento que o angustiava, ao mesmo tempo que repudiava, ao jeito da alta-roda, a participação das massas na vida quotidiana⁵.

Mas Huizinga não enceta esta trajetória teórico-política sem empecimento conceptual, digamos assim, e é este que nos vai guiar nas próximas páginas. Com efeito, a partir de uma parte das suas principais ideias, atrás superficialmente tocadas, seguem-se resumidamente os três momentos para exposição e crítica, o que vamos considerar uma confusão conceptual entre “play” e “game”, ou “ludicidade” e “jogo”; uma contradição entre os próprios termos do autor aquando de uma comparação entre o “play” (sobretudo como é visto em terras ocidentais) no passado e no presente; e um *engagement* político-ideológico que se co-relaciona com os outros dois pontos⁶. Com isto, a hipótese huizingiana de um “falso-

³ Agora traduzida: «[a]tualmente, a civilização já não se joga e, mesmo onde parece jogar, é um falso jogo [false play] – eu quase tinha dito, joga falso de modo que se torna cada vez mais difícil distinguir onde acaba o jogo e começa o não-jogo [non-play]. Isto é particularmente verdade no que respeita à política».

⁴ «Nunca uma época se tomou a si própria com uma seriedade mais portentosa. A cultura deixou de ser “jogada” [played]». - «Never had an age taken itself with more portentous seriousness. Culture ceased to be “played”» (Huizinga, 1949, p. 192).

⁵ Aí, no percurso seguido pelos europeus, encontra-se, seguramente, o que o levou a elogiar o que considerava uma certa “ingenuidade” americana na política em relação à Europa (1949, pp. 207-208).

⁶ No que respeita sobretudo à nossa preocupação com este último ponto, talvez nos encontremos mais próximos, contudo, sem emular o projeto, da análise de Sutton-Smith (1997, p. 3), autor cuja obra se debruçava sobre “os fundamentos ideológicos das teorias do jogo” (*the ideological underpinnings of play theories*). Outros autores (DaCosta, 2014) também têm relevado a importância de se pensar a relação entre a ideologia e o desporto, os jogos, etc.

jogo”, o outro lado da moeda ao qual temos de ir, também deve ficar mais bem esclarecida.

É tempo de *irmos a jogo*.

2. “Play”, etimologia e “seriedade”: sobre uma confusão conceptual

Seremos concisos na exposição do que é o entendimento de “play” do nosso autor, até porque não é apenas sobejamente conhecido (ainda que reconheçamos que nem sempre seja consultado na academia), como tem sido abordado já por várias vezes no campo da filosofia (p. ex., Eco, 1985; Duflo, 1997, pp. 35-46; e Ketchum, 2018) ⁷.

Muito rapidamente, podemos ser inteirados da sua noção de “play” por esta passagem inaugural:

O JOGO [play] é mais antigo do que a cultura, pois esta, por mais inadequadamente definida que seja, pressupõe sempre a sociedade humana, e os animais não esperaram que o homem lhes ensinasse o seu jogo. [...] a civilização humana não acrescentou nenhuma característica essencial à ideia geral de jogo (Huizinga, 1949, p. 1) ⁸.

Com este excerto em particular, e a obra no geral, Huizinga procurava destacar uma dimensão cultural humana que quase todos os outros autores menosprezavam (seja concedido o seu mérito), a que implica a predisposição para o “play” – como se percebe, mais extenso do que apenas brincadeira, recreação ou ludicidade – entendendo-o anterior (e propiciador) à civilização e igualmente presente noutros seres vivos.

No que concerne a uma abrangência do “play” na humanidade, confirma-se o esforço do autor, entre os capítulos IV e X, para apresentar a “jurisdição”, a “guerra”, a “arte” (cénica, musical, etc.), a “literatura”, o “conhecimento”, a “ciência”, a “política”, a “mitopoiese”, a “filosofia” e a “poesia” como parte ou fundadas por aquele.

Mas este “play” é mais propriamente definido como estando dentro de certos limites fixos de tempo e de lugar, de acordo com regras livremente aceites, obrigatórias, fixas e de forma ordenada. Ou seja, o autor faz estender a um “play” tendencialmente mais espontâneo, uma dimensão formal menos espontânea e mais relacionada com o jogo (*game*) “instituído”.

⁷ Não obstante atalhar-se caminho, aconselhamos a leitura das páginas 11 a 20 de Henricks (2006) para uma síntese muito bem conseguida, e naturalmente mais ampla do que a nossa breve exposição, do se encontra de fundante no primeiro capítulo de Huizinga (1949), conjugado com algumas questões da restante obra.

⁸ «PLAY is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing. [...] human civilization has added no essential feature to the general idea of play».

Como se entrevê pelo elenco, os problemas com a proposta de leitura histórico-cultural de Huizinga começam quando se instala a confusão entre estas duas dimensões da prática, entenda-se, humana. A confusão patenteia-se quando o autor, em bom português, mistura “alhos com bugalhos”, i. e., quando mistura “play” com “game”⁹, quando a “brincadeira”, o “joguetear”, a “ludicidade”, etc., açambarcam a totalidade deste, do que é normalmente mais institucionalizado, e tendencialmente reduzido às suas regras (trata-se de uma problemática formalista que vamos deixar para outro estudo).

Huizinga não distingue em nenhuma passagem entre o que pode ser um e outro. Se o texto original alemão andou às voltas com “*spiel*” (jogo), a versão inglesa utiliza quase sempre “play”, mesmo quando se esperava “game”¹⁰. Já a tradução portuguesa que consultámos utiliza quase sempre “jogo” (Huizinga, 2003), tal como vai aparecer na própria versão neerlandesa: «[s]pel is ouder dan cultuur» (1950, p. 28), cuja palavra para “jogo” colhe evidentes semelhanças com a alemã (*Spiel ist älter als Kultur*, 1938, p. 9)¹¹.

E não é que o autor não reconheça momentos de uma diferença, pois vai apresentar o que é a separação de “play” e “game” em quase todas as línguas de relevo, desde o grego antigo, ao sânscrito, ao chinês, ao japonês, ao árabe e hebreu, inclusive ao algonquino (língua ameríndia), só que, perante esta *não integração* dos termos, contrasta a língua que acabou por os *integrar*, o latim, cujo termo “*ludus*” (lúdico), de “*ludere*”, abarca dos jogos infantis, à recreação, aos concursos, às representações litúrgicas e teatrais, aos jogos de azar, e assim por diante (1949, p. 35).

Não obstante o que considera um acerto latino, Huizinga (1949, p. 36) é levado a lamentar que este aspeto não tenha passado para as línguas que o seguiram, acabando por ser substituído por um derivativo de “*jocus*”, ainda do

⁹ Eco (1985, pp. 292-293), chama a atenção para a mistura de uma *performance* que poderá vir de um tipo de “jogar-se” com o “jogo” que normalmente é mais abstrato.

¹⁰ E às vezes é o reverso, espera-se por “play” e aparece “game”: «[a] prova [contest] tem todas as características formais e a maior parte das características funcionais de um jogo». - «[t]he contest has all the formal and most of the functional features of a game» (Huizinga, 1949, p. 48). Não é que não possamos entender que a “prova” ou “competição” assim se possam enquadrar, mas o autor pretende manter o que considera a unidade entre o “contest” e o “play”, e aqui fá-lo através do termo “game”.

¹¹ Aproveitamos para aqui o esclarecimento que é feito pelo tradutor da obra de Suits (2017, pp. 7-8 n.), cuja advertência devia ser mais vezes emulada em textos que apresentam as mesmas dificuldades: «[o] verbo *to play* não tem uma equivalência perfeita em português, dado que é ambíguo entre diversos tipos de actividade que, todavia, têm em comum o aspecto lúdico da acção (pode significar “jogar”, “tocar” um instrumento, “brincar”, etc.). Assim, o leitor deve ter em mente esta ambiguidade, para se orientar, à medida que, em cada situação específica, tenhamos de optar por traduzir *play* ora por “lúdico”, “acto lúdico”, “jogar”, “brincar”, “joguetear” ou por qualquer construção que se ajuste melhor ao caso e torne o texto mais compreensível». Num sentido não muito distante até podemos dizer que a própria tradução portuguesa de *Homo Ludens* denuncia a confusão: «[t]oda a obra [*Homo Ludens*] vive da polissemia da palavra “jogo”, que será utilizada sempre que possível, ainda que, por vezes, se imponha o recurso a palavras como “brincar”, “tocar” e outras do mesmo campo semântico» (Huizinga, 2003, p. 17 n.).

latim, mais associado ao gracejo e ao gozo, o qual, segundo ele, já não captaria a mesma amplidão de sentido ¹².

A despeito do interesse que possa ter um debate etimológico, às páginas tantas podemos desviar, como julgamos ter acontecido com o autor, e deixar de perceber que a língua, as palavras como são utilizadas e compreendidas, refletem um modo de vida e uma sociabilidade que faz derivar um modo de comunicação. Quer dizer, não é por uma língua se expressar de uma determinada maneira acerca do “*play*” que faz deste o que é, pois este será alguma coisa que pode ser melhor ou mais mal expressa, e a língua vai-se adaptando e aproximando (quando não se afasta).

Huizinga até pode ter isto presente, mas perde-se um pouco nos labirintos etimológicos ¹³. Uma vez perdido, outra das questões que nos parece que o levou a não acertar realmente no ponto foi o descurar do uso metafórico para a maior parte dos seus exemplos, quando devia simplesmente optar pelo esclarecimento de uma dimensão distinta entre o “*play*” e o “*game*”, não deixando ambos de se cruzar (no mínimo, estas duas dimensões devem ser vistas como dois conjuntos que, representados por um diagrama de Venn, se interseitam) ¹⁴. É verdade que o indica uma ou outra vez, mas quase sempre para dizer que a separação do “*play*” da cultura é que se torna alegórica e não para indicar que a sua extensão à quase totalidade dos eventos culturais é que pode ser uma metáfora.

Étimos e alegorias à parte, o problema é mesmo conceptual, i. e., de “teoria do jogo”. No seu caso, reiteramos, ele apresenta uma conceção que não tem bem assentado do que está a falar (entenda-se, ainda assim, que o problema não é necessariamente um problema “lógico” ou meramente definitório, pois nem sempre uma conceptualização apurada traduz-se numa teoria com correspondência *real*, embora ajude).

É, por isso, que se é regularmente confrontado com comparações entre o joguetear das crianças, ou a brincadeira (*play*) destas, e uma partida de xadrez, entenda-se, de um “*game*”, “jogo”, e passagens como esta acabem por não

¹² Steiner (2003, pp. 9 e 12) destaca os trechos huizingianos sobre este assunto como o que parece ter feito emergir nele o “filólogo do indo-europeu”, mas também, sem pejo na aspereza, apresenta as suas incursões linguísticas e etimológicas como “próprias de um amator”.

¹³ Por isso, ficamo-nos por aqui: há um bom motivo para a evolução das línguas no sentido de, mantendo a existência de “*play*” (lúdico, como preferimos entender), dar visibilidade e destaque a “jogar/jogo”, “*spielen/spiel*”, “*jouer/jeu*”, “*jugar/juego*”, etc., como no passado, noutras línguas, se distinguiu as duas dimensões, que no inglês “*play*” ou “*to play*” podem-se confundir caso não se recupere (ou propositadamente se exclua) a palavra “*game*”. É claro que os problemas, depois, podem ser outros, por exemplo, falta poder conjugar qualquer coisa como “ludicar”. Esta questão é relevante porque é normalmente pelo inglês que melhor se distingue cada um destes conceitos, uma vez que as outras línguas têm tendido para variações de jogar para “*to play*”, e entram em dificuldades quando querem falar de “*play*” num sentido “lúdico”, “recreativo”, etc. (p. ex., Tekinbas; Zimmerman, 2004, p. 72; e Hurka, 2019, p. 17). Huizinga usou “*play*”, mas não delimitou minimamente a sua utilização.

¹⁴ Eis um exemplo, a propósito dos “dilemas” servirem para estudar o comportamento humano: «[o]s jogos são, afinal, um espelho da própria vida» (Deulofeu, 2010, p. 40, e, para maior aprofundamento da questão do “jogo” ou do “jogar” e da “metáfora”, Henriot, 1989).

surpreender: «[a] arena, a mesa de cartas, o círculo mágico, o templo, o palco, o ecrã, o campo de ténis, o tribunal de justiça, etc., são todos, na sua forma e função, parques de jogos [...]» (Huizinga, 1949, p. 10) ¹⁵.

Se apelidar este exercício de “confusão” parece pouco munificente com o autor, vejamos como ele (1949, p. 31) inclui o “*agón*” (disputa), do grego, normalmente associado à competição e ao tipo de “*game*” que se pode esperar, p. ex., de uns jogos olímpicos, dentro da estrutura formal do “*play*”, assemelhando a sua função a um “festival”: ou tudo é “competição” ou toda a competição é festa. Mais à frente também vai dizer (1949, p. 55) que o agonístico é mais vincado na cultura chinesa do que na grega e com isso pretende provar que aí também se expõe mais evidentemente o caráter lúdico (*ludic character*), acabando, no apontamento, por confluir “ludicidade” e “*game*” (onde coloca eventos como a travessia de um rio, a subida de uma montanha, cortar lenha ou apanhar flores...) com maior obviedade, pois já não se trata apenas de “*play*”.

O agonístico e o antitético, no “*play*”, estão dados desde o início (Huizinga, 1949, p. 75), este é anterior à civilização e impregna-se em inúmeros exemplos históricos daqueles elementos ¹⁶, desde os gladiadores no coliseu ao *potlatch*, disputa indígena americana por vezes bastante violenta, ou seja, além de “*play*” e “*game*” confluírem, ainda se podem confluir com a crueldade ¹⁷.

Não obstante a conflação (*conflation*, Carlson, 2011, pp. 75 e 81-84) dos conceitos em causa, Huizinga também operava distinções, só não é a que temos propugnado. E.g., o autor ensaia (1949, pp. 44-45) uma oposição (ainda que pouco convincente) entre “*play*” e “*earnest*” (seriedade) ou “*work*” (trabalho), entendendo que o primeiro é positivo, e, o segundo, negativo: o significado de “*earnest*” define-se e esgota-se pela negação de “*play*”, como “não jogar”, e pouco mais. O significado de “*play*”, por outro lado, não é de modo algum definido ou esgotado pelo facto de ser chamado de “não-*earnest*” ou “não sério” (*not serius*).

¹⁵ «The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds [...].» Mais à frente a pança vai engordando, e os exemplos avolumam-se: «[o] relvado, o campo de ténis, o tabuleiro de xadrez e a malha de pavimento não se distinguem formalmente do templo ou do círculo mágico». - «The turf, the tennis-court, the chessboard and pavement-hopsotch cannot formally be distinguished from the temple or the magic circle» (Huizinga, 1949, p. 20). O “círculo mágico” corresponde ao momento, fora da realidade habitual, em que os envolvidos aderem e estão no “*play*”.

¹⁶ Steiner (2003, p. 9) vai indicar que se presente nestas passagens a influência de “o nascimento da tragédia” nietzscheana, de 1872, a propósito dos “elementos agónicos” que se entendem aí presentes no crescimento da civilização.

¹⁷ O psicólogo Burghardt (2005, pp. 385-389) aceita-o perfeitamente, inspirado por um desabafo de Darwin, disserta sobre o “*play*” poder ser cruel. Já um autor recente, Eberle (2014, p. 228), cuja publicação surge numa sugestiva revista americana – *American Journal of Play* –, mesmo aceitando em parte uma linhagem huizingiana na abordagem do tema, não deixa de referir que a: «[...] alegria tingida de crueldade não é brincadeira [*play*]». – «[...] glee tinged with cruelty is not play». Cf., ainda, Caillois, 1958: *passim*, que abordará várias vezes a violência e o *agón*, e Eco, 1985, p. 294, que vai comentar precisamente o ato ameríndio referido.

Para o neerlandês, o “*play*” é uma coisa *em si* e, como tal, é de uma ordem superior à “*seriedade*”, uma vez que esta procura excluir o jogo, enquanto o jogo pode muito bem incluir a *seriedade* (na verdade, o “*não-jogo*” deverá ser o oposto – renunciando-se a falsidade –, a “*seriedade*” ainda não o é totalmente)¹⁸. No próximo ponto vamos ver um pouco melhor como é que esta questão se desenvolve.

Composto o aparato, o que vimos identificando como “*confusão conceptual*” praticamente se autopromove quando o próprio autor admite que define melhor a ideia de “*play*” como “uma função do jogo (*play*) – a função lúdica (*ludic function*), de facto” (1949, p. 28)¹⁹. Afinal de contas, em que é que ficamos em termos etimológicos e *sérios*? Para não evocar termos culturais que eram o que no fundo estava em causa. É de um “*play*” incipiente e primeiro ou de um “*game*” formalizado que se trata?

Esta *confusão* virá a contribuir para uma *contradição* em *Homo Ludens* (deixando para outro trabalho o que há de *contraditório* entre um “*play*” *todo-abarcante* e o seu próprio *formalismo*, entre outros aspetos). Por sinal, Huizinga começa a *contradizer-se* quando, mais à frente, começa a *aprofundar* estes mesmos dados como parte formal de um “*falso-jogo*”: o que foi ou pode ter sido visto como “*play*”, prepara-se para deixar de o ser.

3. Do passado e do presente do “*play*”: a *contradição huizingiana*

Depois de expor todos os fatores sociais como “*play*”, Huizinga vai avançar, no capítulo XII, com o material que justifica o seu *pessimismo*. Neste espaço o autor vai analisar as situações que no passado seriam “*play*” (especialmente em matéria “*desportiva*”), mas agora – no seu tempo e a despeito da situação anterior – ou já não existiam, ou existindo, já não o eram, ou então eram “*false-play*” (que se confunde com o “*não-play*”, recorde-se a *epígrafe*).

¹⁸ Aqui, Huizinga aproximar-se da leitura de Gardini (1919, p. 151), teólogo alemão que, inclusive, a propósito da relação entre o “*play*”, o “*trabalho*” e a “*seriedade*”, remata que “*não se trata de trabalho, mas de jogo*”. Havemos de voltar a frisar a sua compatibilidade com este autor.

¹⁹ A nossa posição fica mais bem composta, com particular conveniência, se aceitarmos – nem que seja provisoriamente, pois noutro espaço havemos de a deixar pelo caminho – a definição de Suits (1978, p. 124) para “*lúdico*”: «[...] *x* está a jogar se e só se *x* tiver feito uma reafecção temporária para atividades autotélicas de recursos primariamente afetados a fins instrumentais». - «[...] *x* is playing if and only if *x* has made a temporary reallocation to autotelic activities of resources primarily committed to instrumental purposes», o que destaca com especial evidência o facto de nem tudo o que é do âmbito da ludicidade, poder ser “*jogo*”, sobretudo se se tiver em conta de que este não é sempre autotélico, às vezes nem mesmo na sua formalidade. A questão pode ficar arrumada com a seguinte adenda, acerca do que se pode tratar realmente o desvelo huizingiano: «[...] o interesse de Huizinga pelas atividades lúdicas, pelo homem nas suas horas festivas, persistiu» (Steiner, 2003, p. 8), ou seja, mais uma vez o “*jogo*” não se pode confundir totalmente com a ludicidade, ou um “*play*” mais genericamente tomado, pois, como entendido, nem todo o jogo é representante de uma “*hora festiva*”.

Huizinga (1949, pp. 195-196) introduz a ideia de que «[...] o torneio, com a sua encenação altamente dramática e os seus adornos aristocráticos, dificilmente pode ser considerado um desporto [*sport*]»²⁰, o que distingue o tipo de eventos contemporâneos dos anteriores. Isto acontece mesmo quando dantes ele até considerava o teatro como uma forma de “play”, passando agora a entender que quando um “torneio”, que dantes também era quase “play puro”, se “dramatiza”, acaba a perder a sua dimensão de “play”, quando, até de acordo com a sua própria conceção alargada, deveria estar a ganhar uma dimensão suplementar. Isto para não falar das variações que a palavra central – “play” – foi tomando ao longo da obra, tendo passado nestas páginas a “sport”.

Ainda a propósito do desporto, um dos seus principais problemas pode ser encontrado resumidamente neste excerto: «[...] tornou-se profano, “não sagrado” [*unholy*] em todos os sentidos e não tem qualquer ligação orgânica [*organic connection*] com a estrutura da sociedade, muito menos quando prescrito pelo governo» (1949, pp. 197-198)²¹. A nova faceta desportiva atacava a dimensão ritualista (litúrgica) do “play” que o autor identificava na base da civilização, a ligação da estrutura religiosa de associação e crença definha. Face à experiência mais imediata, pode-se afirmar que, mais uma vez de acordo com a sua própria conceção, a “profanidade” não deveria perder o “play”, talvez este apenas se laicizasse como as restantes áreas da sociedade, e o problema de Huizinga era não o aceitar²².

Por conseguinte, não é casual quando o autor (1949, p. 197) exclui o desporto profissional do âmbito do “play”, fá-lo porque o entende como parte de uma “earnest” já não compatível com este. Ao invés, a nosso ver, esta condição de jogo – a profissional – seria perfeitamente compatível com uma noção de “jogo” que se percebesse não *confluída* com uma lúdica²³.

²⁰ «Now the tournament, with its highly dramatic staging and aristocratic embellishments, can hardly be called a sport».

²¹ «[...] sport has become profane, “unholy” in every way and has no organic connection whatever with the structure of society, least of all when prescribed by the government».

²² Já Caillois (1958, p. 150,1), ao debater Huizinga, aceita perfeitamente a secularização que para este parece ser parte do problema, senão o principal: «[o] espírito do jogo é essencial à cultura, [...] A sua função social mudou, não a sua natureza. A transferência e a degradação que sofreram despojaram-nas do seu significado político ou religioso. Mas esta depreciação só revelou, ao isolá-la, o que continham dentro de si, que não era outra coisa senão a estrutura do jogo». - «L'esprit de jeu est essentiel à la culture, [...] Leur fonction sociale a changé, non pas leur nature. Le transfert, la dégradation qu'ils ont subie, les ont dépourillés de leur signification politique ou religieuse. Mais cette déchéance n'a fait que révéler, en l'isolant, ce qu'ils contenaient en eux qui n'était rien d'autre que structure de jeu».

²³ Retomando a questão da confusão, este é mais um dos sintomas, pois quando ele opõe o desporto moderno ao jogo medieval devia entender a sua relação como a de um antepassado e o seu desenvolvimento, em vez de uma contraposição absoluta. Fomos dar com o mesmo preconceito em Caillois (1958, p. 36,4): «[q]uanto aos profissionais [...], [estes] não se devem encarar como jogadores, mas como indivíduos em ofício. Quando jogam, é a outro jogo qualquer» - «Quant aux professionnels [...], il est clair qu'ils ne sont pas en ceci joueurs, mais hommes de métier. Quand ils jouent, c'est à quelque autre jeu», asserção que vai ao cúmulo de distinguir por completo o *mesmo*

Sem surpresa, estas questões vêm a desaguar no que ele (1949, p. 199) pretende identificar como uma “tendência para o excesso de seriedade” (*tendency to over-seriousness*), na mesma medida em que, num momento de lucidez e um pouco antes, até assinalava uma “contradição” no aparato:

A tentativa de avaliar o conteúdo lúdico [*play-content*] na confusão da vida moderna leva-nos forçosamente a conclusões contraditórias. No caso do desporto, temos uma atividade nominalmente conhecida como jogo [*play*], mas elevada a um tal nível de organização técnica e de rigor científico que o verdadeiro espírito lúdico [*play-spirit*] está ameaçado de extinção²⁴.

Para ele (1949, pp. 198-199) as pessoas passaram a abordar os jogos de tabuleiro e os de cartas, com o bridge como maior exemplo, entre outros, demasiado seriamente. Quer dizer, quanto mais jogam e levam a sério, menos “jogam”. Mais uma vez, não podemos concordar. Aliás, com o assinalar de Huizinga de “conclusões contraditórias”, a mira da contradição falhou o alvo, pois percebe-se novamente a confusão conceptual, agora, declaradamente na “vida moderna”: o autor acaba por opor o “jogo” (moderno) ao “lúdico” (que tem jogo cogitado nele), quando não tem feito outra coisa que não os tratar como uma unidade (a partir do jogo pré-moderno). O seu contraste tem pés de barro. Com isto, ele passa inclusive a excluir inadvertidamente a técnica e o rigor do “*play*”, quando as técnicas retóricas dos políticos pré-século XVIII, ou dos sofistas, eram para ele uma parte fundamental deste²⁵.

Para compor a questão, o “*play*” ainda é apresentado como algo que se deve *apartar* no espaço e no tempo (Huizinga, 1949, p. 13) conciliado com a ideia de que não se pode perder a “ligação orgânica”, que se sabe fluir temporalmente. Também estamos de acordo que existe sempre uma orgânica entre jogo e sociedade, mas não apenas o desporto não a perde (ou a ciência²⁶) – como

jogo, só porque um é amador e outro profissional, esvaziando as regras e o contexto e o que mais possa circunscrever um determinado jogo para a sua identificação e usufruto. Não obstante, Henricks (1988) entende que a abordagem huizingiana tem muito a dar para a interpretação do desporto moderno, utilizando precisamente as características formais propostas pelo neerlandês; já Feezell (2010, p. 162) entende que este posicionamento é permeável ao tipo de “atitude” (*attitudinal*) que se tenha perante o desporto.

²⁴ «The attempt to assess the play-content in the confusion of modern life is bound to lead us to contradictory conclusions. In the case of sport we have an activity nominally known as play but raised to such a pitch of technical organization and scientific thoroughness that the real play-spirit is threatened with extinction».

²⁵ O autor incrimina os acontecimentos sociais sobretudo a partir do século XIX, quando, no que diz respeito ao confronto entre nações, o historiador parece não se dar conta de eventos como o confronto “frio” entre a Inglaterra vitoriana, na verdade já desde o princípio desse século, e a Rússia tsarista ter sido chamado de “*The Great Game*”. Sabemos que não foi um “jogo”, mas o “espírito” está lá, não o do *jogo*, mas eventualmente o de uma aceitação da metáfora e de algo para além desta.

²⁶ O historiador (1949, p. 203) volta, mais perto do fim da obra, a definir “*play*”, desta vez em contraste com a ciência moderna, atividade que, segundo o próprio, procura perpetuamente o contacto com a realidade pela sua “utilidade” e não necessariamente por uma “orgânica” social, tentando

Huizinga sugere –, desde a maneira como é praticado por questões de saúde, de crescimento juvenil, ao seu desenvolvimento conforme a sociedade, etc., como o jogo profissional consegue implicar sempre algum tipo de suspensão (não absoluta, nem “mágica”) espaço-temporal (o fluxo normal da vida integra este tipo de atividade como uma qualidade característica, o que pode acontecer com outras, e não como um “círculo” apartado).

Depois de sucessivos ataques ao “falso play”, consegue perceber-se que a sociedade “comercial” (*commercial*, 1949, p. 200), como ele prefere chamar, a industrial, é o problema, porquanto ele não quer admitir que este *modus vivendi*, quer se goste mais ou não, tem “play” tal e qual o que ele identifica no passado (não necessariamente num sentido fundante todo-abarcante, com o qual não concordamos)²⁷. Por mais “artificial”, “competitiva” ou “séria”, que seja, entre outros epítetos que apresente, continua a existir a arte, a literatura, a política, etc., não deixando de expor a “play-form” (só que, em nosso entender, não despida do conteúdo histórico que a sociedade humana confere²⁸), todavia, para ele (1949, p. 199), agora apenas como secundária ou a decair.

É caso para perguntar em que momento é que esta “forma” não foi secundária, ou toda a civilização andou sempre a brincar e a explorar como uma criança até à descoberta da máquina a vapor? Ou por outra, como é que ficamos quando passamos por afirmações como esta: «[...] a civilização [...] surge no e como jogo [play], e nunca – palavra que devia aparecer sublinhada – o abandona» (1949, p. 173)²⁹?

Saiba-se, ademais, que não queremos dizer que a excessiva “seriedade” é o “game” e que a “ludicidade”, mais ou menos excessiva, é o “play”. Não, o que pretendemos iterar, no entretanto das discrepâncias assinaladas, é que tanto a “ludicidade” como a “seriedade” podem fazer parte do “jogo”, só uma ou ambas, dependente das doses administradas pelos envolvidos e pelas condições objetivas que enquadram o momento e o jogo, e que, como nos parece conveniente manter estabelecido, existe uma dimensão “lúdica” (de lazer, mera recreação, aprendizagem, etc.) que não tem que ver com o “jogo” (ou até com

estabelecer um padrão universalmente válido daquela.

²⁷ A crítica huizingiana acentua os seus contornos em passagens como esta: «[o] negócio transforma-se em jogo [play]. Este processo vai tão longe que algumas das grandes empresas incutem deliberadamente o espírito lúdico [playspirit] nos seus trabalhadores, de modo a aumentar a produção. Atualmente, a tendência é inversa: o jogo [play] torna-se negócio». - «Business becomes play. This process goes so far that some of the great business concerns deliberately instil the playspirit into their workers so as to step up production. The trend is now reversed: play becomes business» (Huizinga, 1949, p. 200). Sem chamar os “bois pelos nomes”, como se diz proverbialmente, é da sociedade capitalista que ele está a falar, embora não para se afirmar como anticapitalista, pois na mesma página a ideia de um regresso a uma sociedade comercial (burguesa) de tipo inicial não é descartada.

²⁸ Ou seja, a crítica que aqui levamos a cabo não pode ser confundível com a proposta simmeliana (1917), a qual, na verdade, parece repercutir, não creditada, na obra huizingiana. Ora, para Simmel há, precisamente, uma forma de play que se descola do seu conteúdo.

²⁹ «Civilization [...] arises in and as play, and never leaves it».

quebra-cabeças ou puzzles, Deulofeu, 2010, p. 20), e uma deste que nada tem que ver com a “ludicidade”. Ao contrário de Huizinga, entendemos que não é só o “play” que pode conter “seriedade”, também esta pode conter aquele, o problema é ser utilizada para uma linha de corte que não tem em conta o desenvolvimento histórico.

Nota bene, o que está em causa é que no sentido em que Huizinga entende “play” e “game” (confluídos) não há bons motivos para os deixar de ver refletidos no seu tempo, na sua “civilização”, só que de outra maneira, que não seja apenas “falso-jogo”. Pode-se dizer que, culturalmente, mesmo não confluídos os termos, do passado até hoje o que há é um desenvolvimento histórico-cultural que importa analisar e não atacar um com o outro. Se o autor os distinguisse, saberia que o desporto moderno (ou outra das áreas que critica) é outra faceta (não absolutamente independente em relação a outros fatores) da sociabilidade humana, e não uma decadência. Talvez lhe tivesse bastado não opor conteúdos históricos a formas históricas, i. e., determinações precisas de um momento histórico a eventos que no abstrato se encontram ao longo da história.

“Jogo”, “lúdico” e “seriedade” são questões para as quais não se pode simplesmente decretar quando existem ou não, porquanto fazem parte de uma relacionalidade humana que pode adquirir várias formas (não sobreparentes ou transcendentais), revestidas por vários conteúdos (históricos), podem inclusivamente não ter existido sempre da maneira como se pensa (certamente), nem vir a existir sempre da maneira como se fala atualmente. A interação humana é um bicho vivo capaz de muitas mutações, e, no devir social, natural, ainda há muito a explorar e a desenvolver-se.

Enfim, esta contradição huizingiana, que é melhor vista como uma contradição “externa” (embora contenha defluência “interna”, só que é mais bem compreendida com o material externo a ver de seguida)³⁰, anda de mãos dadas com o que já foi apontado por outros autores (e.g., Sutton-Smith, 1997, p. 136) como “paradoxo”, entendendo-se da seguinte maneira: o “play” contribui para a transição do primitivo para a civilização, mas, à medida que esta avança, aquele torna-se cada vez mais *profissional* e, portanto, acaba por deixar de contribuir para a civilização. O que o “play” dá, tira de si mesmo...

É o tempo para analisar o que se co-relaciona com a matéria até agora exposta e criticada.

³⁰ O exemplo de uma contradição “interna” (e é deste tipo de contradição que já dissemos deixar para outro trabalho) pode ser quando o autor (1949, p. 8) indica que o “play” não é da vida “normal” ou “real”, mas em tudo pode ser encontrado. Schnyder e Strouhal (2010, p. 170, assinalam a mesma “contradição”, só não dão este enquadramento, e Henricks (2006, pp. 1 e 15) desculpabiliza-a de certa forma quando indica que nenhum outro campo académico experiencia tanto a contradição e a ambiguidade humana como os “play studies”, mais à frente até vai indicar a ideia de que a cultura, que dantes era “play” e agora o marginalizava, é a “tese controversa” de Huizinga.

4. Do “puerilismo” ao “privilégio”: um ensaio *engajado*

Há um último e decisivo empenho, com a matéria que lhe é rodeante, que terá aqui, nas próximas páginas, o seu devido lugar, é o caso particular do *engagement* que permeia o texto. Já lá vamos.

Baseando-se noutra das suas obras – que à semelhança de *Homo Ludens*, o autor também traduziu para inglês, só que no caso daquela, ao contrário desta, conseguiu finalizar a tradução e publicá-la ainda em vida –, tratando-se de *In the Shadow of To-morrow*, Huizinga (1949, p. 205 ss.; 1936, cap. XVI) vai avançar o que entende ser o “puerilismo” (*puerilism*): um *status* correspondente a uma espécie de infantilização do ser humano, não como uma criança *pura*, mas como uma adolescência misturada com barbárie, em comparação com a maturidade de um adulto³¹, isto para dizer que a sociedade contemporânea parecia padecer desse tipo de disposição em relação à antiga e à medieval (sobretudo em relação a esta, dada a sua hiperespecialização enquanto historiador desse período)³².

O “puerilismo” será uma espécie de degenerescência do “play”. Huizinga inverteu os autores que o viam como causa da degradação da sociedade, vendo, por seu turno, a sociedade na base da degradação do “play” (Caillois, 1958, p. 150,1).

Para todos os efeitos, este parece ser o pináculo da sua crítica social, apelidar, indiretamente, de “adolescentes”, certamente, “malcomportados”, os potenciais deflagradores de uma nova grande guerra. Quer o faça ou tenha feito por causa da censura, do ambiente que o rodeava, por falta de paciência, capacidade ou tempo para rever o texto (o autor faleceu poucos meses antes do fim da II Guerra Mundial), o que é certo é que assim ficou.

³¹ Não é uma postura necessariamente confundível com a célebre passagem kantiana que abria “Was ist Aufklärung?” (1784, p. 161), quando se falava de uma “menoridade” ou “imaturidade” (*Unmündigkeit*) como a incapacidade de se servir do entendimento sem a orientação de outrem. Em rigor, será disto que se trata: «[d]e acordo com a nossa definição de lúdico [play], o puerilismo deve ser distinguido da brincadeira [playfulness]. Uma criança a brincar não é pueril no sentido pejorativo que aqui queremos indicar. E se o nosso puerilismo moderno fosse uma brincadeira genuína, deveríamos ver a civilização regressar às grandes formas arcaicas de recreação, onde o ritual, o estilo e a dignidade estão em perfeita harmonia». - «According to our definition of play, puerilism is to be distinguished from playfulness. A child playing is not puerile in the pejorative sense we mean here. And if our modern puerilism were genuine play we ought to see civilization returning to the great archaic forms of recreation where ritual, style and dignity are in perfect unison» (Huizinga, 1949, p. 206). No fundo, uma ambição não muito distante de um certo “eterno retorno”.

³² Pelo que temos visto, até custa a crer que nesta obra que antecede *Homo Ludens* em apenas dois anos, o autor (1936, p. xiii) tenha escrito o seguinte e único parágrafo como prefácio ao texto: «[É] possível que estas páginas levem muitos a pensar em mim como um pessimista. Só tenho isto a responder: Sou um otimista». - «It is possible that these pages will lead many to think of me as a pessimist. I have but this to answer: I am an optimist», sobretudo quando se encontra no seu texto (1949, pp. 179, 182) uma referência direta a Spengler e a ideia, anteriormente aludida, de que a falta de “play” pode significar, em rigor, o declínio (*decline*) de uma civilização. Geyl (1961, p. 247) aponta precisamente a grande impressão que este alemão teria deixado em Huizinga.

Porém, não ficou assim ocasionalmente, o esforço teórico em causa assenta num *engagement* pessoal com um certo elitismo, tendo em conta o pesadume que um intelectual de gabarito como ele julgava carregar, a partir de uma posição de “privilégio” social, redundando rigorosamente num desprezo pelas massas (não valendo a pena definir com maior detalhe o que estas podem ser) e numa consciência de pertença ao grupo de elite, acompanhado, como não poderia deixar de ser, de uma convicção de superioridade em relação aos demais³³. Não se trata, como já foi indicado (Henricks, 1988, p. 38), de um livro que contém apenas “alguns temas bastante anti-modernos”, é, pois, mais do que isso.

É, ainda, uma condição que se pode atestar, por exemplo, quando ele nunca se questiona acerca da possibilidade de tempo de lazer e de quem é que usufrui deste³⁴; ainda quando ele (1949, p. 205) desabafa que a sociedade moderna apresentava como que uma «[...] sede insaciável de recreação trivial e de sensacionalismo grosseiro, o prazer das reuniões de massas, das manifestações de massas, dos desfiles, etc.»³⁵; mas também quando, a propósito das roupas em

³³ É isto que podemos encontrar, por exemplo, na crítica que lhe foi desferida uns anos mais tarde por Geyl (1961, p. 260), quando este autor apontava que: «[o] ideal de cultura de Huizinga era o de uma *élite*. Esta *élite* não tinha apenas a sua perspectiva intelectual, tinha a sua estrutura social. Como membro dessa comunidade, sentia “ser ele próprio dentro da sua classe”, apreciava essa “nobre relação de serviço” [...]». - «Huizinga’s ideal of culture was that of an *élite*. This *élite* had not only its intellectual outlook, it had its social structure. As a member of that community he felt “being himself within his class”, he appreciated that “noble relationship of service” [...]. Replicada, mais tarde, por Duncan (1988, p. 39) quando indicava que ele revela o seu “elitismo” na forma como divorcia a vida comum daquilo que dignifica a humanidade, ou seja, o “*play*”. Ou Henricks (2006, pp. 20-21) para a ideia de que o seu “elitismo” pode ser traçado até Platão e para um breve resumo do que podem ser as origens da sua “simpatia aristocrática”. Aliás, também se pode encontrar o invólucro da coisa em Sutton-Smith (1997, p. 203) quando afirmava que «Huizinga adotou, essencialmente, a retórica aristocrática do final do século XIX». - «Huizinga has essentially adopted the aristocratic rhetoric of the late nineteenth century [...]», que via no jogo ou na arte um fim em si, na prática algo que apenas estava ao alcance de uma elite abastada. Ou, indo um pouco mais longe na classificação, Malaby (2007, p. 101), chamava a atenção – lendo Hobsbawm – para o caráter de classe que podia subjazer a esta postura, permitindo que os nobres se distinguissem no jogo das outras classes, quando as outras, ao invés, jogavam por dinheiro, etc. De facto, a mesma ideia huizingiana vem a encontrar-se em Guardini (1919, p. 149), autor estudado por ele, quando refere que existem apenas dois fenómenos como a liturgia – cujo fim é (ou deve ser) em si –, tratando-se da brincadeira da criança e da criação artística (ambos “*play*”). Será também por estes motivos que Eco (1985, pp. 285-286) censurava ao neerlandês citar pela conveniência e não ter tido uma proposta para reagir ao tempo presente que estava a criticar.

³⁴ Nesta questão acompanhamos Steiner (2003, p. 14) quando diz que «[d]e uma forma mais acutilante do que Huizinga poderia ter imaginado, põe-se hoje em causa o problema do lazer», i. e., há muito mais a ser pensado na relação jogo-jogar, sociedade e tempo de lazer do que a restritiva, porém, todo-abarcante, definição huizingiana dá conta. A dimensão social assume toda uma outra envergadura: hoje – mas também na altura – não basta dizer, como Huizinga (1949, p. 8) disse, que o “*play*” «[n]unca é uma tarefa. É feito em lazer, nos “tempos livres”». - «It is never a task. It is done at leisure, during “free time”». É por isso que Geyl (1961, p. 236), autor que até se situa no espectro liberal, indica precisamente o total passar ao lado de Huizinga em relação ao problema que o desemprego alastrante e terrível significava para o espírito dos desempregados, ao que acrescem as condições de emprego que não permitem outros usufrutos do tempo.

³⁵ «[...] insatiable thirst for trivial recreation and crude sensationalism, the delight in mass-

voga, dizia (1949, p. 193): «[e]ste nivelamento e democratização das roupas masculinas está longe de ser sem importância. Toda a transformação da mente e da sociedade desde a Revolução Francesa está expressa nela»³⁶, o *sublinhado* é nosso e com evidente intenção, pois basta saber do que se trata “nivelar” e “democratizar” quando estamos a falar de uma sociedade de desiguais, mesmo que já não num quadro que oponha uma aristocracia a uma plebe, para perceber o tom do autor.

Chegados aqui, podemos compreender melhor o que pode estar por trás da “pureza do play” – “o ‘play’ puro é uma das principais bases da civilização” (1949, p. 5) –, pois são demasiadas as vezes em que esta “pureza” parece servir apenas para encobrir o azedume do nosso autor face aos desenvolvimentos da sociedade contemporânea, industrial, visto que é o mesmo autor que não deixa de sentir dores alheias como as romanas (1949, p. 178), lamuriando que o Império Romano “não podia viver sem jogos (*games*)” e que eram tão necessários à sua existência como o pão.

Porventura, o autor algumas vezes confunde o que deve ser a possibilidade e postura das classes dominantes, superiores no seu modo e condições de vida, o que e como fazem para passar o tempo, com o que entende ser um traço comum, transversal, da humanidade, quase servindo para desumanizar os outros, os que não se podem dedicar ao jogo com uma “pureza” como a que entendia pertencente aos nobres³⁷.

Reforça esta postura o “machismo” com que o autor permeia a sua visão de “play” como necessariamente conflituoso (lembramos o *agón*), como nos é chamado a atenção noutra lugar (Sutton-Smith, 1997, p. 78), e a propósito do que se entende serem as “retóricas do poder” no âmbito do “play” (porém, não descuramos que a conflitualidade também pode ser vista no feminino, mas aqui importa relacionar o que tem sido a tendência histórica dominante). A crítica podia continuar (p. ex. Nagel, 1988), mas estes tópicos já dão suficientemente para enquadrar o que no título do ponto se designava por “privilégio”.

Em suma, a orientação huizingiana mais depreciativa, e.g., para qualquer coisa como uma “jovialidade impura” das nações, arremetida pelo tácito

meetings, mass-demonstrations, parades, etc.». »

³⁶ «This levelling down and democratization of men’s fashions is far from unimportant. The whole transformation of mind and society since the French Revolution is expressed in it». O que é interessante em Huizinga praticamente decretar o fim do “play” a partir da Revolução Francesa é a ironia com que esta o bafeja, por causa do juramento que contribuiu decisivamente para o seu efeito: os membros dos “estados gerais” juraram não sair nem se afastar uns dos outros enquanto não aprovassem a nova constituição e pusessem fim ao “*Ancien Régime*”, eles encontravam-se, nada mais nada menos, na quadra do jogo da péla ou da palma, daí o juramento ter ficado conhecido precisamente pelo nome do jogo.

³⁷ Geyl (1961, p. 257) entende que Huizinga erradamente identificava com a “nossa” cultura um estado de coisas que ele gostava que fosse permanente, mas, de facto, podia desaparecer, só que ao contrário das suas convicções isso não significava que a cultura (ou o “play”) estivesse mesmo a desaparecer.

sentimento de superioridade do autor, que expunha o seu acinte por uma democracia alargada, terá o seu zénite no seguinte fragmento (1949, p. 205):

Vimos grandes nações perderem toda a honra, todo o sentido de humor, a própria ideia de decência e de *fair play*. Este não é o lugar para investigar as causas, o crescimento e a extensão desta bastardização mundial da cultura; a entrada de massas semieducadas no tráfego internacional da mente, o relaxamento da moral e a hipertrofia da técnica desempenham, sem dúvida, um grande papel³⁸.

A “puerilidade” é, assim, um chapéu que alguém (Huizinga garantidamente) do alto da sua “torre de marfim” procura vestir a quem não se ajuste a uma determinada maneira de pensar, e eventualmente praticar, o “*play*”, digno das mais altas classes, apesar de um enraizamento primitivo³⁹.

Assim se costura o *engagement* que sobressai entrelinhas em *Homo Ludens*, com um elitismo, pela via do “privilégio” (quando menos, mais do que polvilhado por um pessimismo⁴⁰, é-o por um tipo de saudosismo por vezes difícil de calar em relação à era pré-moderna – “a vida medieval estava repleta de jogos”, 1949, p. 179, melancolizava⁴¹), a partir do qual o seu tom conservador também se faz perceber em algumas passagens⁴². O que não quer dizer que um

³⁸ «We have seen great nations losing every shred of honour, all sense of humour, the very idea of decency and fair play. This is not the place to investigate the causes, growth and extent of this world-wide bastardization of culture; the entry of half-educated masses into the international traffic of the mind, the relaxation of morals and the hypertrophy of technics undoubtedly play a large part». Passagens como esta até o colocam em linha com os “teóricos da elite”, como Pareto, Mosca e Michels, ainda em voga no seu tempo e influentes em diversos movimentos, muitas vezes pessimistas, europeus. Entre outras coisas, eles *naturalizavam* a divisão entre massas e elite. Ainda que uma ligação, entre o autor e estes teóricos, não tenha sido estabelecida pelos seus críticos (nota 32), há ideias que são constitutivas: o governo por uma elite, ou oligarquia, é inevitável como uma “lei de ferro” (Michels, 1911, pp. 377-392).

³⁹ Romein (*apud* Geyl, 1961, p. 256) também denuncia como Huizinga tendia a falar confinado na tranquilidade do seu próprio estudo.

⁴⁰ Poeticamente sintetizado por Steiner (2003, p. 10): «*Homo Ludens* fecha com uma nota de tristeza: as ninfas e os pastores já não dançam».

⁴¹ Noutras palavras, Geyl (1961, p. 236) indica-o como um “passado idealizado”. Mas podemos muito bem estabelecer um paralelo com o tipo de “saudosismo” que vigorou na forma de um movimento estético em Portugal, até perto dos anos de 1920, talvez Huizinga só não acompanhasse a temática rática, ou possamos substituir “rático” por “*play*”: «[e]u creio num destino messiânico da minha raça, e sinto, por isso, Saudade. [...] É preciso que o povo, sintetizado numa *élite*, encontre nela os seus instintos ráticos convertidos em conscientes ideias definidas, orientadoras de uma nova acção política e social» (Pascoas *apud* Barata-Moura, 1998, p. 202).

⁴² Servimo-nos do seguinte para o ilustrar: «[a]ssim, o século XIX é visto pelo seu pior lado. Mas as grandes correntes do seu pensamento, independentemente da forma como eram vistas, eram todas inimigas do fator lúdico na vida social. Nem o liberalismo nem o socialismo lhe deram qualquer alimento». - «Thus the 19th century seen from its worst side. But the great currents of its thought, however looked at, were all inimical to the play-factor in social life. Neither liberalism nor socialism offered it any nourishment» (Huizinga, 1949, p. 192). O que não deixa de ser curioso, no mínimo, que um dos seus compatriotas, Nieuwenhuys (1969, pp. 140-141; Ketchum, 2018), militante de esquerda, tenha retirado uma “utopia” a partir do que chamava – inspirado por Huizinga – de o “mundo do *homo ludens*”, do ser humano jogador, capaz de servir para uma “nova Babilónia”. Talvez tivesse cruzado a sua leitura de *Homo Ludens* com outros textos de Huizinga, pois de outros textos – p. ex., *Herfsttij der*

ponto de vista socialmente engajado seja um problema em si, o “objetivismo” absoluto é um exercício assaz difícil (ou impossível) de concretizar, mas a questão prende-se em como a sua perspetiva não foi declarada e no modo como influenciou (mais uma vez propendendo para a contradição e até confusão) no conteúdo, e.g., não fica inteiramente claro que tipo de relação a “puerilidade” pode ter com a “seriedade”.

5. Desfraldar da bandeira axadrezada: notas finais

Chegados aqui, podemos concluir que Huizinga (1949, p. 208) não estava inteiramente certo de que o “play” fosse acabar de vez, dado que a “falsidade” do jogo não o impedia totalmente. Mas, na mesma medida em que alargou (confundiu) os critérios, também se expôs a uma contradição na sua análise comparativa, revelando o seu enviesamento posicional⁴³.

É porque o autor confunde o “play” com o “game” que contradiz o primeiro, especialmente quando se depara, entre outras questões, com o desporto moderno, “sério” e massificado, e o opõe ao seu ideal de “play”, e fá-lo decisivamente a partir de uma determinada dis-posição social. Quando, verdadeiramente, está sempre a falar do mesmo, da ludicidade inerente (a uma parte) das relações interpessoais humanas em sociedade, com mais ou menos “game”, obscurecida por um tipo de “play” todo-abarcante, que não destrinça o objeto de uma metáfora sobre o próprio (ao que se pode aplicar a intuição, se algo é tudo, logo, será nada)⁴⁴.

De pouco serve ao autor aceitar o desenvolvimento histórico-cultural transformativo, processual, quando acaba por defender uma noção de “play” que deveria ter suspenso esse desenvolvimento, ainda para mais na sua forma aristocratizada.

Faltou-lhe perceber também que a atitude perante o “play”, o modo de estar e de diversão não tem sempre os mesmos protagonistas, nem as mesmas formas

Middleleuwen (1919), talvez a sua obra mais famosa, mais tarde traduzida para inglês, *The Waning of the Middle Ages* (1924) – seguem-se intuições como esta, mas depois abandonadas pelo próprio, que tomamos de empréstimo: «[...] o jogo cultural é a forma assumida, face à pressão económica não resolvida, pela mistificação ideológica das classes hegemónicas, que projetam num ideal (ludicamente vivível) a perfeição que renunciam a realizar no concreto social». - «[...] il gioco culturale è la forma che assume, di fronte alla pressione irrisolta dell'economico, la mistificazione ideologica delle classi egemoni che proiettano in un ideale (vivibile ludicamente) la perfezione che rinunciano a realizzare nel concreto sociale» (Eco, 1985, p. 290).

⁴³ Em parte, é isto que Tekinbas e Zimmerman (2004, p. 75) pretendem elucidar quando indicam que a generalidade inclusiva da definição de Huizinga é a sua maior fraqueza, não distingue, entre “play” e “game” e que alguns elementos da sua proposta estão “intimamente ligados à agenda ideológica” de *Homo Ludens*.

⁴⁴ Estas questões entrelaçam-se com uma dimensão “metafísica”, especulativa, que vamos preferir discutir noutro espaço, com maior detalhe.

de ser, ainda quando a “recreação” e o “jogo” possam ser idênticos. Todavia, o que parece ser certo é que o tipo de “*play*” que Huizinga pretende ressaltar, não apenas pode encontrar um traço desde tempos arcaicos até à bufonaria aristocrática, pelo menos até ao século XVIII, como se mantém depois disso, em vez de (não tão) estranhamente se perder quando as “massas” começam a “jogar” o *mesmo* “jogo”. Sabe-se que estas umas vezes desequilibram o tabuleiro, outras, equilibram, mas quase sempre provocam o arremesso do dito por parte daqueles que exasperam pela sua participação, e este poderá ser um exemplo disso – lembremos como o colocava, falando de uma “bastardização mundial da cultura”⁴⁵.

Apesar de tudo, o nosso objetivo não foi exclusivamente político (ou ideológico), só que a política parece estar em surdina do princípio ao fim da obra huizingiana, e isso mereceu o nosso empenho analítico e crítico. A este respeito podemos recuperar a segunda epígrafe, através da qual o autor que a redige lembrava – justamente enquanto comentava Huizinga – que “os estudos sobre o jogo têm sido respostas a preocupações e compromissos contemporâneos”⁴⁶, e, inclusive, como o nosso autor alertava para as questões acerca de um declínio do “*play*” serem “particularmente verdade no que respeita à política”.

Por certo, não se tratou somente de denunciar o caráter elitista, com os contornos identificados, e que é tantas vezes esquecido⁴⁷, e se a questão não pode ser colocada como a de um “não-jogo” ou “falso-jogo” apenas com os arraias assentes em *Homo Ludens* – afinal, nem tudo o que existe hoje pode ser “falso-*play*” –⁴⁸, também não se pode fundir conceitos de natureza real diversa ou parcialmente conjugável, nem passar a ver *um evento estruturado*

⁴⁵ Tal como o insuspeito Eco (1985, p. 298) indica, com Marx era possível o *trabalho* desmascarar as *regras do jogo* da mercadoria-dinheiro, mas em nenhum momento Huizinga se aproximou deste tipo de análises ou metáforas. Efetivamente, ele (1936, p. 17) entendia a revolução como uma “ameaça” lançada pelo Marxismo.

⁴⁶ Não deixando de ser elucidativa a primeira parte da citação, agora igualmente traduzida: «[n]as suas expressões mais puras, o estudo – do jogo ou de qualquer outro tema – ocorre porque as pessoas desejam compreender o mundo e a extensão da capacidade humana».

⁴⁷ Este tipo de exercício de “olvido” aparece em várias leituras, além da que já vimos na nota 41, e.g., encontra-se em Russell *et al.* o que nos assoma como acrítico – no sentido de uma exposição à superfície do material, sem questionar pelos seus fundamentos –, acabando por se aceitar o entendimento huizingiano sobre a relação entre o “*play*” e a “filosofia” (Huang; Ryall, 2018, p. 81); Skweres (2017, pp. 7-9) apresenta semelhante desempenho quando procura recuperar e relacionar o *homo ludens* com a filmografia americana; e nem vale a pena aprofundar como o neerlandês foi tão influente nos movimentos artísticos que procuravam escapar ao *homo faber*, sendo o surrealista uns dos principais, ou como até os situacionistas se deixaram inspirar pelo *homo ludens* (Pederson, 2021, pp. 39, 41 e 73).

⁴⁸ É facilmente perceptível que nem tudo é “*play*” ou sequer “*game*”, mas cremos que, para efeitos relacionáveis com o que pode não ser “*play*”, ou que se apresenta como tal, será mais válida a definição de “pseudojogo” (Deulofeu, 2010: p. 63) do que a de “falso-jogo”, pois entende-se imediatamente assumido que se trata de algo que se faz passar por “*play*”, sem “pseudo” acusações de uma “seriedade” ou atribuições a uma “pueril postura”, e ainda menos com intenções todo-abarcantes.

por regras em todo o lado (passe o formalismo, só para efeitos de uma distinção instantânea)⁴⁹. Aqui, tratou-se, outrossim, de um exercício de revisitação para aclarar/declarar que o “game” está bem vivo entre nós, o “play” igualmente e todos os campos em que ambos se cruzam. Com efeito, não será como Huizinga o entendia.

Em remate, arrancando do seu contexto um fragmento de Eco (1985, p. 288), estamos convictos de que «[...] *Homo Ludens* é uma promessa sugerida e não formulada, além de que não mantida»⁵⁰, porquanto ainda que nem tudo seja criticável e superável, podendo aparecer *passim* algo que mantenha validade conceptual e prática, no essencial, a “teoria (especulativa) do jogo” huizingiana terá de colapsar perante os problemas que fomos levantando (nem que seja por ele não fazer uma *teoria do jogo*, mas uma *teoria do comportamento lúdico*, ao que um equivocado “play” não se exime⁵¹). Cabe a quem se interessa pelo tema (de preferência, interdisciplinarmente⁵²) re-formular o que seja reformulável, des-elitizar, mais do que prometer.

⁴⁹ Fica o nosso compromisso de voltarmos ao tema para expormos com o merecido detalhe uma noção de “play” e “game” que não se fique essencialmente pela recusa da sua confluência absoluta, ou, aqui e ali e sintetizando, identifique o primeiro mais com um momento social estruturado, e o segundo com a recreação, a brincadeira, etc.

⁵⁰ «[...] *Homo ludens* è una promessa suggerita e non formulata, oltre che non mantenuta [...]».

⁵¹ Precisamente a propósito do nosso autor: «[n]ão se trata de uma teoria do jogo, mas de uma teoria do comportamento lúdico». - «Non fa una teoria del gioco, ma una teoria del comportamento ludico», (Eco, 1985, p. 291).

⁵² Com a salvaguarda de que não se apela ao que Henricks (2006, p. 4) denuncia quando refere que os académicos escutam uns e outros com muita atenção nos encontros interdisciplinares, mas depois voltam para os seus próprios paradigmas, ao invés, escuta-se o seu apelo para uma síntese conjunta.

Referências bibliográficas:

- Barata-Moura, J. (1998): *Estudos de Filosofia Portuguesa*, Lisboa, Editorial Caminho.
- Burghardt, G. M. (2005): *The Genesis of Animal Play. Testing the Limits*, Cambridge, Massachusetts; London, England, A Bradford Book, The MIT Press.
- Caillois, R. (1958): *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Édition revue et augmentée, Paris, Gallimard, 1992. [epub]
- Carlson, C. (2011): “The ‘Playing’ Field: Attitudes, Activities, and the Conflation of Play and Games”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 38, pp. 74-87.
- DaCosta, L. P. (2014): “Sport and Ideology”, in Torres, C. R. (ed.), *The Bloomsbury Companion to the Philosophy of Sport*, London etc., Bloomsbury, pp. 212-227.
- Deulofeu, J. (2010): *National Geographic – Teoria dos Jogos: Prisioneiros com dilemas e estratégias dominantes (edição especial)*, Lisboa, RBA Revistas Portugal, 2018.
- Dufflo, C. (1997): *Jouer et philosopher*, Paris, PUF.
- Duncan, M. C. (1988): “Play Discourse and the Rhetorical Turn: A Semiological Analysis of Homo Ludens”, *Play and Culture*, 1, pp. 28-42.
- Eberle, S. G. (2014): “The Elements of Play. Toward a Philosophy and a Definition of Play”, *Journal of Play*, 6 (2), pp. 214-233.
- Eco, U. (1985): “Huizinga e il gioco”, in Eco, *Sugli Specchi e altri saggi*, III edizione. Tascabili Bompiani, 1990, pp. 283-300.
- Feezell, R. (2010): “A Pluralist Conception of Play”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 37, pp. 147-165.
- Geyl, P. (1961): “Huizinga as Accuser of His Age” [*Huizinga als aanklager van zijn tijd*], *History and Theory*, 2 (3), 1963, pp. 231-262.
- Guardini, R. (1919): “Liturgy: Playful and Serious” [*Vom Geist der Liturgie*], in Kuehn, H. R. (sel.), *The Essential Guardini. An Anthology of the Writings of Romano Guardini*, Chicago, Liturgy Training Publications, 1997, pp. 147-154.
- Henricks, T. S. (1988): “Huizinga’s Legacy for Sports Studies”, *Sociology of Sport Journal*, 5, pp. 37-49.
- _____. (2006): *Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression*, Urbana, IL, University of Illinois Press.
- _____. (2015): *Play and the Human Condition*, Urbana etc., University of Illinois Press.
- Henriot, J. (1989): *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris, Corti.

- Huang, Y.; Ryall, E. (2018): “On the relationship between philosophy and game-playing”, in Russell, W. et al. (eds.), *The Philosophy of Play as Life*, London/New York, Routledge, pp. 80-93.
- Huizinga, J. (1919): *The Waning of the Middle Ages. Study of the Forms of Life, Thought, and Art in France and the Netherlands in the Fourteenth and Fifteenth Centuries* [*Herfsttij der Middeleeuwen*], transl. by F. Hopman, London, Penguin Books, 1990, reprinted.
- _____. (1936): *In the Shadow of To-morrow [A Diagnosis of the Spiritual Distempers of Our Time]*, transl. from the Dutch by Huizinga, New York, The Norton Library, 1964.
- _____. (1938). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 23. Auflage, Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2013.
- _____. (1949): *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, [transl. by R. F. C. Hull,] London etc., Routledge & Kegan Paul, 1980, reprinted.
- _____. (1950): *Homo Ludens. Proeve Eener Bepaling Van Het Spel-element Der Cultuur*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2008.
- _____. (2003): *Homo Ludens. Um estudo sobre o elemento lúdico na cultura*, trad. de V. Antunes, Lisboa, Edições 70.
- Hurka, T. (2019): “Suits on Games: Slightly Revised, Slightly Restricted”, in Hurka (ed.), *Games, Sports, and Play: Philosophical Essays*, Oxford, Oxford University Press, pp. 13-32.
- Kant, I. (1784): “Beantwortung der Frage: was ist Aufklärung? ”, in *Immanuel Kant’s Sämtliche Werke. In Chronologischer Reihenfolge*, vol. 3, Leipzig, Leopold Voss, 1867, pp. 159-168.
- Ketchum, A. L. (2018): “Playing in the Web. New Babylon and the Internet”, in Russell, W. et al. (eds.), *The Philosophy of Play as Life*, London/New York, Routledge, 2018, pp. 50-64.
- Malaby, T. M. (2007): “Beyond Play. A New Approach to Games”, *Games and Culture*, 2, (2), April, pp. 95-113.
- Michels, R. (1911): *Political Parties. A Sociological Study of the Oligarchical Tendencies of Modern Democracy*. Transl. by Eden & Cedar Paul, New York, Hearst’s International Library Co., 1915.
- Nagel, M. (1998): “Play in culture and the jargon of primordality: A critique of Homo Ludens”, in Duncan, M. C. et al. (eds.), *Play and culture studies*, vol.1, Greenwich, Greenwood Publishing Group, pp. 19-29.
- Nguyen, C. T. (2017): “Philosophy of games”. *Philosophy Compass*, 12 (8), e12426 [18 pp].
- Nieuwenhuys, C. (1969): *Opstand van de Homo Ludens. Een Bundel Voordrachten En Artikelen*, Bussum, Paul Brand.
- Pederson, C. C. (2021): *Gaming Utopia. Ludic Worlds in Art, Design, and Media*, Bloomington, Indiana, Indiana University Press.

- Schnyder, P.; Strouhal, E. (2010): “Die probabilistische Revolution hat am Spieltisch begonnen’. Ein Gespräch”, in Schädler, U.; Strouhal, E. (eds.), *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, Springer, pp. 167-182.
- Simmel, G. (1917): “Die Geselligkeit (Beispiel der reinen oder formalen Soziologie)”, in *Grundfragen der Soziologie (Individuum und Gesellschaft)*, Sammlung Götschen, Bd. 1101. 3, unveränderte Aufl., Berlin, Walter de Gruyter & Co., 1970, pp. 48-68.
- Skweres, A. (2017): *Homo Ludens as a Comic Character in Selected American Films*, Cham, Switzerland, Springer International Publishing.
- Steiner, G. (2003): “Prefácio”, in Huizinga, *Homo Ludens. Um estudo sobre o elemento lúdico na cultura*, trad. de V. Antunes, Lisboa, Edições 70, pp. 7-14.
- Suits, B. (1978): *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Canada, Broadview Press, 2005.
- _____. (2017): *A Cigarra Filosófica. A Vida é um Jogo?*, trad. de V. Guerreiro, Lisboa, Gradiva.
- Sutton-Smith, B. (1997): *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Massachusetts; London, England, Harvard University Press, 2001, 2nd printing.
- Tekinbas, K. S.; Zimmerman, E. (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, London, England; Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.