



Desambiguação do vocábulo jogo a partir de uma análise semântica histórica e o atual contexto de ubiquidade do entretenimento

Disambiguation of the word 'play' from a historical semantic analysis and the current context of ubiquity of entertainment

Leonardo Dias AVANÇO*

RESUMO: O objetivo deste ensaio foi trabalhar a desambiguação de sentidos da palavra jogo. Tal trabalho justifica-se à medida que se toma conhecimento do fenômeno da ubiquidade do entretenimento. Para tanto, situando-se no campo de estudos da transdisciplina Humanidades Digitais, em primeiro lugar, o ensaio traça um panorama geral do fenômeno da ubiquidade do entretenimento no seio de uma sociedade na qual os processos de digitalização evoluem de maneira veloz. Em segunda etapa, analisa processos que tornam a palavra jogo ambígua a partir de estudos da linguagem, bem como lógicas sociais de denominação que subjazem seus usos. Por fim, em terceiro lugar, entendido como fonte etimológica do termo jogo, o vocábulo *ludus* é abordado a partir de suas lógicas de designação. Como resultados e conclusões, por um lado, foi possível desvelar uma raiz do fenômeno da ubiquidade do entretenimento ao se estudar atuais lógicas sociais de denominação do jogo, ao passo que, por outro lado, descobriu-se que, no atual estágio da era digital, usos do vocábulo jogo vêm recuperando sentidos antes vinculados à palavra *ludus*, sobretudo quando se considera que, atualmente, o jogo vem desenvolvendo cada vez mais uma noção que o relaciona normalmente com formas de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia. Ludus. Era digital. Educação. Aprendizagem.

ABSTRACT: The purpose of this essay was to work on the disambiguation of the senses of the word “play”. Such work is justified as we become aware of the ubiquity of an entertainment phenomenon. For this purpose, within the field of study of the transdiscipline Digital Humanities, we first outline a general view of the ubiquity of an entertainment phenomenon within a society whose processes of digitalization are quickly evolving. Second, we analyze the processes that cause ambiguity to the word “play” from language studies, as well as social logics of naming that underlie its uses. Finally, the term *ludus* is approached as an etymologic source of ‘play’ from its naming logics. As results and conclusion, on one hand, we could first unravel the root of the ubiquity of an entertainment phenomenon by studying current social logics of naming for play, whereas on the other hand, we found out that the uses of play within the current digital era are recovering senses that used to be linked to *ludus*, mainly when one considers that “play” is currently developing a notion that normally relates it to learning forms.

KEYWORDS: Technology. Ludus. Digital era. Education. Learning.

Artigo recebido em: 10.01.2023

Artigo aprovado em: 13.02.2023

* Doutor em Educação pela UNESP. ldavanco87@gmail.com

1 Introdução

O campo de conhecimento da transdisciplina Humanidades Digitais está em crescimento e os estudos da linguagem podem trazer a ele contribuições significativas. Este ensaio propõe um estudo que se enquadra na temática “Desambiguação de sentidos de palavras – análise semântica histórica”, ainda que trace um panorama da sociedade atual em processo de digitalização.

O objetivo específico é trabalhar a desambiguação de sentidos da palavra jogo, uma vez que, conforme se verá, noções que esse vocábulo veicula não apenas são amplamente ambíguas, como também fazem parte de modos de compreender e do imaginário social contemporâneos. A investigação justifica-se sobretudo porque, atualmente, a realidade humana e social vem sendo caracterizada por aquilo que se pode denominar ubiquidade do entretenimento.

Em tempos nos quais o entretenimento toma proporções ubiqüitárias e totalizantes, os estudos da linguagem, incluindo a análise semântica histórica, podem ser largamente úteis para a compreensão do fenômeno. Nesse sentido, o trabalho de desambiguação de configurações de sentido da palavra contribui com a elaboração de um quadro de referências que habilita uma expansão da consciência acerca da evolução histórica de noções que o vocábulo tem veiculado. Devido à própria complexidade da investigação, ademais, os próprios mecanismos de funcionamento da linguagem são interpelados.

O ensaio divide-se em três partes. Em primeiro lugar, no contexto da área de conhecimento *Humanidades digitais*, traça-se um panorama do fenômeno da ubiquidade do entretenimento no seio de uma sociedade em que os processos de digitalização evoluem rapidamente. Para tanto, são analisados e cotejados, sobretudo, os pontos de vista de Pierre Lévy e Byung-Chul Han, sendo que o primeiro auxilia a compreender particularidades da era digital e o segundo faz a propositura de um exame da referida ubiquidade.

Em segundo lugar, a fim de compreender mais especificamente o processo que torna ambígua a palavra jogo, abordam-se a filosofia da linguagem de Ludwig Wittgenstein e a perspectiva nominalista de Gilles Brougère, mais propriamente focando a análise dos conceitos de jogos de linguagem e de lógicas sociais de denominação, aplicando-os ao exame lexical do termo jogo.

Na terceira parte do ensaio, são analisadas configurações históricas de designação da palavra *ludus*, entendida como fonte etimológica do vocábulo jogo, buscando-se compreender como uma possível recuperação de sentidos associados à palavra jogo pode estar ligada a significações históricas vinculadas ao vocábulo latino *ludus*. Assim sendo, são levadas em conta, mormente, as posições de Johan Huizinga e Gilles Brougère, os quais em seus estudos fazem importantes apontamentos acerca de sentidos da expressão *ludus*.

Tanto na segunda quanto na terceira partes do ensaio são entretecidas considerações acerca da era digital e da ubiquidade do entretenimento. Trata-se de desdobramentos originados a partir das noções construídas na primeira parte do estudo. Por fim, à título de síntese, são elaboradas as considerações finais.

2 Era digital e ubiquidade do entretenimento

A fim de traçar um panorama do fenômeno da ubiquidade do entretenimento na era digital, faz-se preciso iniciar esta reflexão a partir de ponderações acerca do processo de transformação histórica dos suportes de informação e das técnicas de comunicação. A esse respeito, conforme afirmava Lévy (2010) nos últimos anos do século XX, as sociedades anteriores ao aparecimento da escrita cultivavam o saber mítico, prático e ritual incorporado pela comunidade viva, de modo que, quando uma pessoa idosa, parte do grupo, falecia, o que se experimentava como consequência era algo similar a uma biblioteca que deixasse de existir. Já com o aparecimento da escrita ocorre uma transformação substancial: o saber passa a ser transmitido pelo livro. Este, “único, indefinidamente interpretável, transcendental, supostamente contém tudo”,

ao passo que, no contexto de sua lenta disseminação, é “o intérprete quem domina o conhecimento” (LÉVY, 2010, p. 166). Em uma terceira etapa, marcada pela invenção da imprensa, o saber deixa de ser predominantemente transmitido pelo livro: “a *Encyclopédie* de Diderot e d’Alembert é mais uma biblioteca do que um livro”, de modo que “o saber é estruturado por uma rede de remissões, talvez já assombrado pelo hipertexto” (LÉVY, 2010, p. 166). Em um quarto estágio, assiste-se à emergência da era digital e do ciberespaço, entendido enquanto “região dos mundos virtuais, por meio do qual as comunidades descobrem e constroem seus objetos e conhecem a si mesmas como coletivos inteligentes” (LÉVY, 2010, p. 166). Nesse contexto mais recente, a humanidade estaria experimentando uma espécie de retorno à oralidade, de modo que o saber poderia ser transmitido novamente pelas “*coletividades humanas vivas*” e não mais por suportes ministrados por sábios ou intérpretes (LÉVY, 2010, p. 166).

Han (2017), por sua vez, avalia a conjuntura histórica da era digital com notas de maior pessimismo. Em seu entendimento, a disseminação de novas tecnologias de informação e da comunicação contribuem para a constituição de uma ordem que desfavoreceria o cultivo do pensamento e do conhecimento, ainda que pudesse fomentar a multiplicação da informação. Denominando a sociedade atual de sociedade da transparência, uma sociedade que se move de maneira acelerada, Han (2017, p. 70) afirma que “a adição é mais transparente do que a narração”, ao passo que “só se pode acelerar um processo que é *aditivo*, e não um processo que é *narrativo*”. E onde se encontraria o pensamento e o conhecimento na sociedade da transparência e da informação? No parecer de Han (2017), “contrariamente ao calcular, o pensar não é transparente; ele não segue o curso que calcula um asseguramento prévio, mas se lança no aberto” (HAN, 2017, p. 70). A esse respeito, o autor lembra de Hegel, o qual afirmava que “no pensar habita uma negatividade que lhe permite fazer *experiências transformadoras*”, ao passo que “a negatividade do *tornar-se outro* é constitutiva para o pensar, e nisso reside sua diferença do cálculo, que permanece sempre igual” (HAN, 2017, p. 70). Acrescenta ainda que “essa igualdade é a condição da possibilidade da

aceleração”, enquanto que “a negatividade não apenas cunha experiência, como também conhecimento” (HAN, 2017, p. 70). Assim sendo, enquanto um único conhecimento poderia “colocar em questão e transformar tudo o que existe em sua totalidade”, a informação e a transparência, por seu turno, não são portadoras dessa negatividade (HAN, 2017, p. 70-71).

Como se pode notar, quando se cotejam as abordagens de Lévy (2010) e Han (2017), emerge uma diversidade de interpretações a respeito do valor das tecnologias da informação e da comunicação para os processos de conhecimento. Enquanto Lévy (2010) procura elucidar um cenário a partir de uma perspectiva mais favorável a tais tecnologias, afirmando que elas têm engendrado novas ecologias do saber e mesmo um novo paradigma de representação do saber, Han (2017), por sua vez, recua e apresenta um ponto de vista mais cético acerca do potencial de tais tecnologias para o cultivo da inteligência. Essa diversidade de interpretações, entre outras, é constitutiva do mundo atual, que se caracteriza também por rápidas mudanças e por ser marcado por altos graus de incerteza e complexidade.

Não obstante isso, é relevante observar como Lévy (2010) caracteriza a atual sociedade em uma perspectiva histórica. Em seu entendimento, os suportes de comunicação e informação não determinam absoluta e automaticamente os conteúdos de conhecimento, mas contribuem, entretanto, “para estruturar fortemente a ‘ecologia cognitiva’ das sociedades” (LÉVY, 2010, p. 165). O autor acrescenta que nossas faculdades de conhecimento – tais como, por exemplo, o pensamento, a linguagem, a memória, a percepção, a imaginação etc. – “trabalham com línguas, sistemas de signos e processos intelectuais fornecidos por uma cultura”, ao passo que “pensamos junto com e dentro de grupos e instituições que tendem a reproduzir sua idiossincrasia impregnando-nos com seu clima emocional e seus funcionamentos cognitivos” (LÉVY, 2010, p. 165). Exemplifica, ademais, que, por um lado, não multiplicaríamos da mesma forma se usássemos “cordas com nós, pedras, algarismos romanos, números arábicos, ábacos, réguas de cálculo ou calculadoras”; enquanto que, por outro lado, “os vitrais

das catedrais e as telas de televisão não nos oferecem as mesmas imagens do mundo, não suscitam os mesmos imaginários” (LÉVY, 2010, p. 165). Além disso, se números, tabelas e listas não podem sobreviver por muito tempo em uma sociedade sem escrita, memórias artificiais por sua vez podem arquivá-los com facilidade (LÉVY, 2010, p. 165).

No contexto de transformação dos suportes de informação e das técnicas de comunicação, segundo Lévy (2010), tem-se notado um provável declínio de valores associados à escrita estática. Para codificar seus saberes, as sociedades sem escrita “desenvolveram técnicas de memória que repousam no ritmo, na narrativa, na identificação, na participação do corpo e na emoção coletiva” (LÉVY, 2010, p. 165). Por outro lado, a partir da ascensão da escrita, o saber pôde descolar-se parcialmente das identidades coletivas ou pessoais, tornando-se “mais ‘crítico’” e buscando “uma certa objetividade e um alcance teórico ‘universal’” (LÉVY, 2010, p. 165). Os modos de conhecimento, tais como, por exemplo, a arte, a filosofia, a ciência, a sabedoria etc., são condicionados pelos suportes de informação e pelas técnicas de comunicação vigentes, assim como o julgamento e valores das sociedades. A respeito da era digital, seriam mais precisamente os critérios de avaliação do saber “que se colocam em jogo pela extensão da cibercultura, com o declínio provável, já observável, dos valores presentes na civilização estruturada pela escrita estática” (LÉVY, 2010, p. 165). Entretanto, assim como ocorreu com os valores relativos à oralidade na etapa de ascensão da escrita, tais valores não são levados a desaparecer, embora tornem-se pouco a pouco acessórios em face da emergência de uma nova ecologia de saberes (LÉVY, 2010, p. 165).

Para Lévy (2010, p. 132-133), a era digital e a cibercultura são originalmente expressões da aspiração humana de criar conexões e laços sociais, conexões e laços esses que não seriam fundados sobre “links territoriais”, “relações institucionais” ou “relações de poder”, mas sim sobre a “reunião em torno de interesses comuns”, o “compartilhamento do saber”, a “aprendizagem cooperativa”, os “processos abertos de cooperação” e, por fim, sobre o “jogo”. Embora Lévy (2010) não tenha aprofundado

a reflexão acerca de como o jogo constitui elemento fundante da aspiração que culminou na cibercultura, não deixa de ser importante considerar que, na era digital, o entretenimento tem tomado proporções totalizantes. Nessa direção, Han (2019, p. 195-197) elabora as seguintes indagações:

O que é, então, entretenimento? Como se pode explicar que ele parece atualmente estar ligado a tudo: “Infotainment, Edutainment, Servotainment, Confrontainment, Doku-Drama?” O que produz esses “formatos híbridos” cada vez mais numerosos de entretenimento? Seria o entretenimento, de que tanto se fala hoje, um fenômeno batido, que de fato ganha um significado atualmente por algum motivo; no qual, porém, não se anuncia nada de novo? [...] A ubiquidade do entretenimento hoje não aponta, então, para nenhum processo incomum, para nenhum acontecimento único que não exista antes? Ou ela anuncia de fato algo de extraordinário, que caracteriza e constitui o *hoje*? “Tudo [é] entretenimento – ora, claro”. No entanto, não é tão claro assim. É tudo menos claro que tudo deve ser entretenimento. O que se passa aqui? Se trataria de uma mudança de paradigma?

O posicionamento de Han (2019, p. 9) acerca dessas questões é claro. O autor afirma que “através de toda a ubiquidade do entretenimento se constata atualmente algo fundamentalmente novo” (HAN, 2019, p. 9). A esse respeito, acrescenta que “uma mudança fundamental começa a se desenvolver no que diz respeito à compreensão do mundo e da realidade” (HAN, 2019, p. 9). Nessa direção, atualmente, o entretenimento estaria se elevando à categoria de novo paradigma, isto é, “a uma nova fórmula do ser, que decide sobre o que é *passível de pertencer ao mundo [weltfähig]* e o que não é”¹ (HAN, 2019, p. 9). Desta feita, a própria realidade apresenta-se “como um *efeito* especial do entretenimento” (HAN, 2019, p. 9).

No prefácio da obra de Jean Chateau (1987, p. 11), Maurice Debesee, em meados do século XX, já afirmava que “nenhum assunto, no campo da psicopedagogia, suscitou, no último século, tantas pesquisas quanto o jogo”. Isso significa que, antes de

¹ Nesse contexto, *weltfähig* significa condição de pertencimento ao mundo, que no caso da ubiquidade do entretenimento seria aquilo que é capaz de entreter.

a era digital haver se consolidado, o jogo já era objeto privilegiado de atenção da investigação científica. Conforme indica Duflo (1999), o crescimento do interesse pela investigação do jogo é mais remoto e conhece, com Friedrich von Schiller, uma virada na história do pensamento filosófico. Importa destacar que, na primeira metade do século XX, já existia na Europa determinada perspectiva que tendia a considerar tudo como parte de um jogo. E embora, em seu *Homo Ludens*, não renegasse totalmente essa ideia, Huizinga (2008) advertiu seus leitores a não fazerem a leitura de sua obra caso se contentassem com a perspectiva segundo a qual se afirma que toda atividade seria jogo.

Na era digital, segundo Han (2019), o fenômeno da ubiquidade do entretenimento registra como característica particular o fato de que ele ultrapassa fenômeno do tempo livre. Citando o “edutenimento” – a forma híbrida de educação e entretenimento – como exemplo, sinaliza-se que ele não se vincula prioritariamente com a seara do tempo livre, de modo que “a ubiquidade do entretenimento se expressa como a sua totalização, que suspende, justamente, a separação entre trabalho e tempo livre”. Seria nesse contexto que surgem neologismos tais como *labotainment* (“trabatenimento”), *servotainment* (“servotenimento”) e *confrontainment* (“confrontenimento”)².

Para os fins deste ensaio, cumpre constatar esse panorama geral, sem a realização do aprofundamento da análise filosófica e antropológica. Importa apenas chamar a atenção para o fato de que, ainda que a ubiquidade do entretenimento seja uma parte importante da realidade fenomênica atual, o jogo representa tão-somente uma parte da realidade e não o seu todo. Mais à frente, ao se examinar lógicas de denominação subjacentes a empregos do termo jogo, ver-se-á como surge essa tendência de identificação do jogo a tudo ou a quase tudo. Por agora, no próximo tópico, vejamos

² Aqui, o leitor é colocado diante de formas híbridas entre entretenimento e outras esferas de atividade humana. *Labotainment* remete a uma mistura entre trabalho e entretenimento; *servotainment* alude a uma relação entre programas de aconselhamento e entretenimento; e *confrontainment* refere-se a um vínculo entre entrevistas políticas e entretenimento (HAN, 2019, p. 195).

como o jogo se apresenta na filosofia da linguagem de Wittgenstein e na abordagem nominalista de Brougère, de modo que, ao apreciar os conceitos de jogo de linguagem e de lógicas sociais de denominação, possa-se apreender a ambiguidade relativa ao termo e o próprio funcionamento da linguagem.

3 Ambiguidade do jogo explicada pelos jogos de linguagem e as lógicas sociais de denominação

Segundo D'Oliveira (1999, p. 13), na obra *Investigações Filosóficas*, Wittgenstein ocupa-se da tendência de a linguagem engendrar superstições, ao passo que seria tarefa primordial da filosofia fomentar “o esclarecimento que permita neutralizar os efeitos enfeitiçadores da linguagem sobre o pensamento”. Neste ensaio, propõe-se a realização de um trabalho de desambiguação de sentidos do termo jogo. É importante esclarecer, no entanto, que não apenas o jogo constitui uma palavra dotada de ampla ambiguidade, mas a própria linguagem, nos seus mais distintos usos, diria Wittgenstein (1999), produz incessantemente ambiguidade. O pensamento filosófico pode vir a socorro para atenuar os problemas que resultam da ambiguidade e, para isso, na perspectiva wittgensteiniana, pode fazer um uso muito especializado da linguagem.

Para verificar essa ambiguidade inerente à linguagem, não haveria melhor caminho senão tomar o vocábulo jogo de exemplo. Chateau (1987, p. 13) admirava-se com a ambiguidade da palavra nos seguintes termos:

“O homem só é completo quando brinca”, escrevia Schiller, e a frase tem sido constantemente comentada. Arte, ciência e mesmo religião são frequentemente jogos sérios. Brinca-se de pintar ou de rimar como se joga xadrez; e muitas obras que encantam gerações e gerações foram para seus autores meras brincadeiras. Admite-se até que o jogo se insinue em especulações aparentemente bem pouco preocupadas com a satisfação íntima que proporciona a conduta lúdica. Não há algo de jogo nas máximas de La Rochefoucauld? E os mitos que Platão divulga em seus diálogos, não foram também um jogo para o filósofo? Pelo jogo, com efeito, podemos abandonar o mundo das necessidades e de

nossas técnicas, este mundo interessado que nos fecha e nos estreita; escapamos da empresa do constrangimento exterior, do peso da carne, para criar mundos de utopia. Pomos então em jogo – que admirável a ambiguidade do termo! – funções que a ação prática consideraria inúteis; nós nos realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo.

Não é preciso aqui elaborar um julgamento relativo a cada afirmação de Chateau (1987). Basta que o leitor, a partir da análise da citação acima, capte a amplitude e a diversidade de sentidos que a palavra veicula. Cumpre ressaltar, outrossim, que essa forma de Chateau compreender a palavra jogo é dotada de uma lógica de denominação que o opõe ao trabalho, à seriedade e às atividades úteis. Essa lógica de denominação corresponde a um específico paradigma de compreensão do termo jogo, paradigma que, segundo Brougère (1998), nasce com a modernidade. Quando no tópico anterior se estudava o fenômeno da ubiquidade do entretenimento, contudo, um processo inverso pôde ser observado, uma vez que o jogo ali não se opunha, mas se *fundia* e se *hibridizava* com diversas esferas da realidade, incluindo o trabalho (*labotainment*), a informação (*infotainment*), a educação (*edutainment*), entre outros. Elevado à categoria de paradigma, o entretenimento produziria seus efeitos.

Pois bem, veja-se agora como Wittgenstein (1999) aborda a questão da diversidade dos jogos e do funcionamento da linguagem. O autor convida o leitor a considerar os processos chamados jogos, fazendo referência a [1] jogos de tabuleiro, [2] de cartas, [3] de bola, [4] torneios esportivos, entre outros. Em seguida, adverte que não há neles algo que deve ser comum a todos, senão não seriam chamados jogos. Propõe então que não se pense, mas se “*veja* se algo é comum a eles todos”, pois, “se você os contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a *todos*, mas verá semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52). Para elucidar esse ponto, solicita que se considere [1] “os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos”, para em seguida se contemplar os [2] jogos de cartas (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52). Ao comparar as classes de jogos, afirma o seguinte: “aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas

muitos traços comuns desaparecem e outros surgem” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52). Na sequência, declara que, “se passarmos agora aos [3] jogos de bola, muita coisa comum se conserva, mas muitas se perdem” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52). Então, indaga se são todos recreativos, e, na sequência, responde requerendo que se faça uma comparação entre o xadrez e a amarelinha. E faz mais uma inquirição: [4] “há em todos um ganhar e um perder, ou uma concorrência entre os jogadores?” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52) Respondendo, solicita a reflexão acerca das paciências. E na sequência afirma: “nos jogos de bola há um ganhar e um perder, mas se uma criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, este traço desapareceu” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52). Propõe subsequentemente que se veja os papéis que desempenham a sorte e a habilidade, acrescentando que são demasiado diferentes as habilidades do xadrez e do tênis. Por fim, pede ao leitor que leve em conta as brincadeiras de roda, consentindo que nelas “o elemento de divertimento está presente”, mas acrescentando em seguida: “quantos outros traços característicos desapareceram!” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52). E conclui a partir dessa análise declarando que “podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem”, isto é, “vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Semelhanças de conjunto e de pormenor” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52).

Essa investigação em torno dos significados da palavra jogo e de termos com sentidos correlatos tende a esclarecer o próprio funcionamento da linguagem. Na perspectiva wittgensteiniana, palavras formam famílias (redes de analogias), ao passo que as referidas semelhanças de conjunto e de pormenor podem ser consideradas “semelhanças de família”. Wittgenstein (1999, p. 52) então declara que “assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento etc.”. O vocábulo jogo, portanto, forma uma rede de analogias que progressivamente vai se estendendo conforme são consideradas as suas diversificadas classes. Mas aqui, embora a análise do funcionamento da linguagem aprofunde, estamos em

um nível muito rudimentar de análise da ambiguidade e da polissemia da palavra jogo.

Antes de desenvolver sua investigação, Brougère (1998) dedicou o capítulo inicial de sua obra à realização de um exame lexical da palavra jogo. A esse respeito, o autor afirmava que não é recomendável agir “como se dispuséssemos de um termo claro e transparente, de um conceito construído” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). A esse respeito, declarava que basta levar em conta “a diversidade de fenômenos denominados ‘jogo’, mesmo sem evocar os empregos derivados ou metafóricos (tal como o jogo de uma engrenagem)” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). Mais à frente indicou que “a partir da palavra ‘jogo’ devemos questionar a lógica da linguagem, gesto simétrico àquele de Wittgenstein que, por causa da linguagem, interrogou-se sobre o jogo” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). Em primeiro lugar, portanto, é útil encarar o jogo como uma “palavra estratificada em vários níveis de significação, e isso mesmo sem que nos interessemos pelos sentidos derivados” (BROUGÈRE, 1998, p. 14).

Três níveis de significação são destacados por Brougère (1998) a partir de uma rápida análise lexical do jogo. Em um primeiro nível, o jogo é entendido como “uma certa situação caracterizada pelo fato de que seres jogam, têm uma atividade que diz respeito ao jogo, qualquer que seja sua definição” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). Nesse primeiro nível, jogo seria o que a ciência denomina “‘atividade lúdica’, quer essa denominação diga respeito a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo” (BROUGÈRE, 1998, p. 14).

Em um segundo nível, o jogo apresenta-se como “uma estrutura, um sistema de regras (*game*, em inglês) que existe e subsiste de modo abstrato independentemente dos jogadores, fora de sua realização concreta em um jogo entendido no primeiro sentido” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). Não obstante a distinção de sentidos, os dois níveis analisados sobrepõem-se um ao outro: “quando o jogo se desenrola, há jogo no sentido de situação lúdica e presença de um jogo no sentido de sistema de regras”

(BROUGÈRE, 1998, p. 14). Com relação ao segundo nível, o que é mais importante destacar consiste no fato de que, enquanto estrutura, “pode-se mais do que jogar, pode-se, por exemplo, analisá-lo de um ponto de vista matemático, traduzi-lo em um *software*” (BROUGÈRE, 1998, p. 14-15). Brougère (1998) adverte que “muitas confusões nas discussões ou análises sobre o jogo vêm do perpétuo deslizamento entre estes dois níveis de sentido” (1998, p. 15).

Por fim, em um terceiro nível, o jogo é entendido como “material de jogo”, isto é, algo “tal como o jogo de xadrez enquanto constituído do tabuleiro e do conjunto de peças que permitem jogar no sistema de regras também chamado jogo de xadrez” (BROUGÈRE, 1998, p. 15). Haveria uma relativa independência do terceiro nível em relação aos demais “e isso é verdadeiro para suas diversas modalidades: jogos de sociedade, jogo eletrônico ou informático, jogos ao ar livre, jogo de construção, jogo educativo, etc.” (BROUGÈRE, 1998, p. 15). Nesse nível, o vocábulo evolui para direções que o afastam de quaisquer contextos lúdicos à medida que agrupa expressões metafóricas tais como jogo de cartas, jogo de chaves etc. (BROUGÈRE, 1998, p. 15).

Brougère (1998, p. 15) declara que a verificação da polissemia inerente ao termo jogo não tem a finalidade de descreditar um termo tão habitual, pois muitas palavras aceitam essa diversidade como “fonte tanto de riqueza e flexibilidade quanto de dificuldades”. Tal situação, por sua vez, conduz “a levar a sério a reflexão sobre o uso das palavras, e estar atento ao vocabulário e à sua lógica” (BROUGÈRE, 1998, p. 15). Em consonância com Wittgenstein, o autor considera que as palavras são, antes de tudo, atos (BROUGÈRE, 1998, p. 15). Para Wittgenstein (1999, p. 30), a expressão “jogo de linguagem”, exemplo de derivação que se enquadra na evolução do vocábulo acima aludida, foi cunhada no âmbito da reflexão filosófica para se referir ao “conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 35). Como se pode notar, o conjunto da linguagem não pode ser desvinculado da diversidade de atividades humanas que ela acompanha. Mais precisamente, Wittgenstein (1999) declara que o jogo de linguagem salienta que “o falar da

linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida” e convida o leitor a testemunhar a multiplicidade de jogos de linguagem por meio dos seguintes exemplos: [1] “comandar, e agir segundo comandos”; [2] “descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas”; [3] “produzir um objeto segundo uma descrição (desenho)”; [4] “relatar um acontecimento”; [5] “conjecturar sobre o acontecimento”; [6] “expor uma hipótese e prová-la”; [7] “apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas”; [8] “inventar uma história; ler”; [9] “representar teatro”; [10] “cantar uma cantiga de roda”; [11] “resolver enigmas”; [12] “fazer uma anedota; contar”; [13] “resolver um problema de cálculo aplicado”; [14] “traduzir de uma língua para outra”; [15] “pedir, agradecer, maldizer, saudar, orar” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 35-36).

Os exemplos multiplicam-se à medida que as atividades humanas são variadas, bem como as formas de vida. A polissemia do termo jogo, portanto, explica-se pela diversidade de usos que a palavra admite nas mais diversas circunstâncias. Não obstante isso, pode-se identificar lógicas de designação que subjazem diversos empregos do termo. Já se fez referência a uma lógica de denominação anteriormente. Conforme explica Brougère (1998, p. 16), o jogo entendido como conjunto da linguagem funciona em um contexto social, de modo que “a utilização do termo jogo deve, pois, ser considerada como um fato social: tal designação remete à imagem do jogo encontrada no seio da sociedade em que ele é utilizado”. No tópico anterior, foi visto como as nossas faculdades de conhecimento não trabalham a partir do nada, mas sim a partir das línguas e dos sistemas de signos vigentes em uma cultura. Lévy (2010, p. 165) sinalizava também que “os vitrais das catedrais e as telas de televisão não nos oferecem as mesmas imagens do mundo, não suscitam os mesmos imaginários”. Pode-se então conjecturar que, na era digital, os novos suportes de informação e as técnicas de comunicação oferecem imagens e suscitam imaginários do jogo distintos de outras épocas e contextos. Tais imagens e imaginário parecem conduzir à ubiquidade do entretenimento. Se assim é, isso significa que cultivo do discernimento e da

moderação, desde a idade escolar, torna-se um objetivo de grande importância para a educação na contemporaneidade.

Brougère (1998) lembra que as noções correntes de jogo, assim como ocorre com as demais palavras de nosso léxico, não obedecem à “lógica da designação científica dos fenômenos”, mas sim “ao uso cotidiano e social da linguagem”, de modo que os seus usos pressupõem “interpretações e projeções sociais” (BROUGÈRE, 1998, p. 16). Há, portanto, lógicas sociais de emprego do termo jogo a serem levadas em conta. A denominação de algo como jogo, declara o autor, “diz respeito a uma lógica de denominação e produz efeitos *a posteriori*: chamar de jogo um comportamento leva a considerá-lo de outro modo” (BROUGÈRE, 1998, p. 17). E mais à frente, o autor complementa afirmando o seguinte: de fato, considerar que em alguma atividade há jogo “não é uma constatação objetiva sobre a realidade, mas a emissão de uma hipótese, a aplicação à experiência de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua e instrumento de sua cultura”, de modo que “toda denominação supõe um quadro sociocultural prévio transmitido pela linguagem e aplicado ao real” (BROUGÈRE, 1998, p. 18).

Já se fez menção a uma lógica de designação que associa ao jogo noções contrárias às de trabalho, de utilidade e de seriedade. Henriot (*apud* Brougère, 1998, p. 18), contudo, parece haver identificado “uma mudança de paradigma no que tange ao uso da noção de jogo em nossos dias”. O autor cita o exemplo da ampliação de usos no contexto do jornalismo político, em que se tornou “banal comparar situações políticas (eleições, conflitos de política interna, conflitos internacionais) a um jogo” (BROUGÈRE, 1998, p. 18). Acrescenta que os “jogos” de estratégia experimentaram uma mutação similar. Nessa direção, a ideia de jogo deixa de estar necessariamente vinculada àquelas de distração, prazer e diversão³. Comentando a posição de Henriot,

³ Nesse sentido, no âmbito de emergência de um novo paradigma de lógica social de uso da palavra jogo, às conotações de diversão e de futilidade, que não desaparecem necessariamente, foram acrescentadas e em certos casos substituídas quase completamente por aquelas “de cálculo, raciocínio, operação

Brougère (1998, p. 18) declara que, “através da ideia de jogo, o locutor parece manifestar a presença de uma forma essencial que estrutura este ou aquele tipo de conduta ou de situação”. Nesse contexto, o jogo é considerado primeiramente uma atividade que simula e imita uma parte do mundo fenomênico; posteriormente, entretanto, a lógica de designação parece amparar-se em um pensamento segundo o qual o próprio mundo deveria ser compreendido a partir da ideia de jogo, de modo que o jogo passa a ser considerado um modelo (HENRIOT *apud* BROUGÈRE, 1998, p. 18). Para Brougère (1998, p. 18), esse processo ocorre a partir de uma crescente indistinção “entre real e simulação, devido ao desenvolvimento das tecnologias informatizadas”.

Brougère (1998), quando redigia suas considerações, já se encontrava em condições de entrever o processo de consolidação da era digital a partir dos processos de miniaturização dos computadores e de sua interconexão mundial via *internet*. Não havia testemunhado ainda, contudo, o fenômeno dos *smartphones*, conquanto reconhecesse o papel das tecnologias informatizadas na emergência de um novo paradigma nocional de jogo. A partir do exposto, pode-se dizer que o fenômeno da ubiquidade do entretenimento pode, pelo menos em parte, ser explicado pela emergência do paradigma segundo o qual a lógica social de nomeação assume as características supramencionadas. Isso conduz novamente à consideração de Lévy (2010), que ao haver analisado a maneira como suportes de informação e técnicas de comunicação condicionam a cultura, os modos de conhecimento e as ecologias do saber, abriu caminho para se identificar agora, no atual estágio da era digital, uma importante raiz do fenômeno da ubiquidade do entretenimento, a partir do qual, segundo Han (2019, p. 9), começa a se desenvolver uma mudança fundamental “no que diz respeito à compreensão do mundo e da realidade”.

metódica, associadas às de risco, empreendimento mais ou menos aventureiro, cuja aposta não tem necessariamente um caráter fictício ou insignificante” (HENRIOT *apud* BROUGÈRE, 1998, p. 18-19).

Dito isso, encerra-se esta parte do ensaio. Passa-se a partir de agora, no próximo tópico, a examinar lógicas sociais de designação de registros históricos pretéritos. A partir desta etapa da reflexão, poder-se-á notar até que ponto antigas configurações de sentido podem ser recuperadas nos dias atuais. Focar-se-á a análise do exemplo do *ludus* romano, termo que remete etimologicamente à palavra *jogo*.

4 Lógicas sociais de designação presentes em usos pretéritos do *ludus* e sua relativa redescoberta no contexto contemporâneo

De acordo com Brougère (1998, p. 36), cada cultura tende a definir uma esfera do *jogo* “a partir de uma rede de analogias e de uma experiência dominante, de determinados traços que não são necessariamente idênticos aos nossos”. Ao analisar o *ludus*, o qual o termo *jogo*, em parte, traduz, o autor reconhece que “não estamos em terra realmente estrangeira”, uma vez que, a partir do exame, poder-se-ão constatar determinadas continuidades de sentido em relação ao desenvolvimento das demais línguas latinas (BROUGÈRE, 1998, p. 36). Conforme se verá, usos do termo latino são marcados por um “sistema de analogias que remete a um sistema de representações sociais e define uma esfera do *ludus* que se pode estender progressivamente” (BROUGÈRE, 1998, p. 37).

Ora, Huizinga (2008, p. 41) salienta que os vocábulos *jocus* e *jocari* entendidos no sentido de “fazer humor, de dizer piadas” não significam “exatamente o *jogo* em latim clássico”. Em seu entendimento, “o latim recobre todo o terreno do *jogo* com uma única palavra: *ludus*”, proveniente do verbo *ludere* (HUIZINGA, 2008, p. 41). Mais adiante em sua análise, o autor afirmava que:

Embora *ludere* possa ser usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não-seriedade, e particularmente na da “ilusão” e da “simulação”. *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. Na expressão *lares ludentes*, significa “dançar”. Parece estar no primeiro plano a ideia

de “simular” ou de “tomar o aspecto de”. Os compostos *alludo*, *colludo*, *illudo* apontam todos na direção do irreal, do ilusório. Esta base semântica está oculta em *ludi*, no sentido dos grandes jogos públicos que desempenhavam um papel tão importante na vida romana, ou então no sentido de “escolas”. No primeiro caso o ponto de partida semântico é a competição; no segundo, é provavelmente “prática” (HUIZINGA, 2008, p. 41).

Brougère (1998, p. 36) sinaliza também como digno de nota o fato de o *ludus* latino designar *escola*, ao passo que “nosso jogo em seu uso tenderia mais a designar o que se opõe ao escolar, senão à escola como instituição”. Quando faz referência a “nosso jogo”, o autor sinaliza que se trata de uma concepção baseada em um paradigma distinto daquele outro que emerge mais recentemente e sobre o qual se discutiu no tópico anterior. Aventa-se uma concepção de jogo que evoca noções que o afastam da escola porque tais noções remetem à ausência de seriedade, à oposição ao trabalho e à utilidade. Fazendo referência aos estudos de Yon, por outro lado, Brougère (1998, p. 36) declara ainda que o *ludus* não apresenta relação com o “*otium* (interrupção da vida política)”, pois o *ludus* “remete diretamente ao lugar (a aula, aquela onde se aprende a ler e escrever), ao exercício escolar (*magister ludi*)”. Assim, pode-se indagar até que ponto o *ludus* evocava realmente um sentido de ausência de seriedade, pois as noções de simulacro e de simulação que ele veicula não parecem se opor a atividades sérias. Não obstante isso, Brougère (1998, p. 36) aponta a importância de se “determinar um ponto comum a partir do qual as acepções de *ludus* teriam evoluído em direções opostas, para aprender o mecanismo psicológico dessa evolução”. Afinal, de acordo com Yon (*apud* Brougère, 1998, p. 36), há que se constatar “simplesmente que um termo único, *ludus*, designou concomitantemente uma atividade livre e espontânea, que é o jogo, e uma atividade imposta e dirigida, que é o trabalho escolar”.

Para Brougère (1998, p. 36), as duas acepções de *ludus* que evoluíram em direções opostas encontram um ponto comum ou uma “lógica social em andamento por detrás da denominação” em seu sentido geral de exercício, simulacro, treinamento. Em seu entendimento, um dos sentidos habituais do verbo *ludere* é “se exercer”, ao passo que

“o adjetivo *ludius* designa o ‘exercício’, ‘treinamento’, em oposição ao que é uma luta em aplicação real” (BROUGÈRE, 1998, p. 36). Assim sendo, com esse sentido geral da palavra *ludus*, emerge uma noção de uma atividade “que se exerce por si mesma, fora de qualquer fim prático ou de visão utilitária que seja percebida, alheia conseqüentemente e ao lado da ação propriamente dita que persegue um objetivo definido, e da qual não passa de uma cópia ou imitação” (BROUGÈRE, 1998, p. 36). Os sentidos de *ludus* entendidos como jogo espontâneo e atividade escolar derivariam, portanto, desse sentido geral, vendo-se um “jogo nessa atividade, mas, enquanto tal, ela reproduz os gestos da realidade, servindo naturalmente para ensinar a fazer esses gestos para regulá-los, e o jogo se torna treinamento e exercício” (BROUGÈRE, 1998, p. 37). Como se pode notar, operou-se na lógica de denominação latina “uma fusão de sentido por meio de intermediários que permitem passar de um sentido a outro” (BROUGÈRE, 1998, p. 37).

Huizinga (2008, p. 41) afirmava que, enquanto termo equivalente ao jogo tomado em forma genérica, o *ludus* deixa de aparecer nas línguas românicas, “mas igualmente, tanto quanto sei, quase não deixou nelas qualquer vestígio”. Declarava também que, nessas línguas, “desde muito cedo, *ludus* foi suplantado por um derivado de *jocus*, cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral” (HUIZINGA, 2008, p. 41-42). Independentemente de o vocábulo *ludus* haver desaparecido por razões fonéticas ou semânticas, entretanto, não deixa de ser importante destacar que, na era digital, alguns dos sentidos que a palavra veiculava vêm sendo recuperados e associados ao termo jogo, como se sua lógica social de designação permanecesse evoluindo de maneira subterrânea e, encontrando solo fértil na era digital, irrompesse de maneira vigorosa. A mudança de paradigma sobre a qual se fez referência no tópico anterior, segundo Brougère (1998, p. 19), implica que, atualmente, há uma tendência de conceber cada vez mais uma aproximação e uma associação entre jogo e aprendizagem. Diferentemente da tradição psicológica que associava o jogo ao desenvolvimento na infância, o jogo vem sendo recrutado a estar presente em

instituições que promovem educação e treinamentos para adultos. Isso para não falar das demais formas híbridas sobre as quais se fez referência quando da abordagem da ubiquidade do entretenimento. É nesse sentido que se remetia anteriormente a uma tendência atual de a palavra jogo adquirir uma abrangência semântica tal que passasse a designar quase toda e qualquer atividade, ainda que se recomende prudência em determinados usos, pois nem tudo pode ser considerado efetivamente como um jogo.

Ocorre que, no atual estágio da era digital, o jogo encontra-se de forma *hibridizada* com outras esferas de atividade humana, especialmente com formas de trabalho. Além disso, é relevante destacar que o sentido e o valor atribuídos ao trabalho são significativamente distintos quando comparamos a civilização atual com a civilização romana. Nesse sentido, conquanto o jogo venha assumindo esferas de significação que o aproximem do *ludus*, os processos psicossociológico e antropológico por meio dos quais emerge a ubiquidade do entretenimento na era digital são dotados de características próprias, características cuja compreensão impõe que levemos em conta o papel que trabalho assume nas referidas formas híbridas.

Nesse particular, como afirma Han (2019), a característica de tempo livre, associada à noção de jogo, é suspendida nas formas híbridas de jogo e trabalho, uma vez que a ubiquidade do entretenimento não estaria desligada da vida marcada pelo princípio do desempenho, tão presente culturalmente na contemporaneidade. Além disso, conforme se pôde notar anteriormente, determinados usos do vocábulo jogo mais recentemente são marcados por uma ruptura paradigmática que conduz a determinadas aproximações com o universo da aprendizagem. De certa maneira, esse movimento aproxima noções atuais com o antigo *ludus*. Por outro lado, pode-se dizer que uma raiz do fenômeno da ubiquidade do entretenimento é mais precisamente esta: a expansão de uma imagem que, mais recentemente, se faz do jogo – entendido como modelo aplicável à vida – e que, devido à crescente confusão entre simulação e real, impulsionada por tecnologias informacionais, tende a totalizar essa experiência na

forma de hibridização com diversas esferas da vida, desfazendo-se relativamente fronteiras entre domínios que antes eram mais bem delimitados.

5 Considerações finais

O presente ensaio, após traçar um panorama da atual sociedade em processo de digitalização, efetuou uma desambiguação de sentidos do vocábulo jogo, considerando-se que, com isso, contribuiria para uma melhor compreensão e conscientização acerca do fenômeno da ubiquidade do entretenimento.

Para tanto, na primeira parte, caracterizou-se a sociedade atual a partir de transformações históricas das técnicas de comunicação e dos suportes de informação, comparando-se sociedades sem escrita, sociedades pautadas em valores associados à escrita e sociedades articuladas em torno da era digital e da cibercultura. Ao se haver reconhecido no jogo um elemento fundante da aspiração que culminou na própria cibercultura, passou-se à compreensão do fenômeno da ubiquidade do entretenimento, no qual se identificou a emergência de um novo paradigma. Foi possível constatar que tal modelo de compreensão do mundo tende a investir o jogo de um novo significado, de modo que passa a se encontrar, em formatos híbridos, fundido a diversas esferas de atividade humana, incluindo o trabalho (*labotainment*), a informação (*infotainment*), a educação (*edutainment*) etc.

Já na segunda parte, atingiu-se como resultado a apresentação de um quadro implícito de referências da complexidade e da riqueza semântica do termo jogo, uma vez que se pôde demonstrar não apenas uma vasta variedade de fenômenos aos quais o vocábulo se aplica, como também o modo como pragmaticamente a linguagem funciona. Essas referências, ademais, remeteram a pelo menos duas grandes lógicas sociais de denominação do jogo. Uma mais antiga, mas ainda presente nos dias atuais, tende a associar ao jogo valores contrários à seriedade, à utilidade e ao trabalho, de modo que ele estaria vinculado aos universos da diversão, da distração e do prazer. Outra, mais recente, seria o resultado de uma ruptura paradigmática segundo a qual

o jogo passa a ser visto como um modelo aplicável à realidade. Foi possível notar que essa segunda lógica social de denominação é resultante de uma crescente indistinção entre simulação e realidade fenomênica, devido ao uso cada vez mais difundido de tecnologias informatizadas, incluindo-se aí, poder-se-ia acrescentar, aquelas da era digital. O mais expressivo e original resultado dessa investigação, contudo, foi a entrevisão que ela viabilizou no sentido de haver encontrado condições para se reconhecer aí uma das mais importantes raízes do fenômeno da ubiquidade do entretenimento.

Por fim, na terceira e última parte do ensaio, aprofundou-se uma análise semântica histórica do termo jogo, reconhecendo no vocábulo *ludus* uma relevante fonte etimológica. Ao haver analisado a semântica da palavra *ludus*, pôde-se notar pelo menos três lógicas sociais de denominação subjacentes a seus usos. Uma delas associa-se ao jogo espontâneo; uma segunda vincula-se a processos escolares; e uma terceira, ponto de encontro entre as duas orientações opostas, remete às noções de treinamento, simulacro, exercício. Essa abordagem das lógicas sociais de denominação subjacentes a usos da palavra *ludus* conduziu a mais um resultado: o reconhecimento de que, no atual estágio da era digital, usos do vocábulo jogo vêm recuperando sentidos antes vinculados à palavra *ludus*, sobretudo quando se considera que, atualmente, após a mudança paradigmática estudada anteriormente, o jogo vem desenvolvendo cada vez mais uma noção que o relaciona normalmente com formas de aprendizagem.

Referências

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus Editorial, 1987.

D'OLIVEIRA, A. M. Vida e Obra. In: WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

DUFLO, C. **O jogo**: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

HAN, B-C. **O bom entretenimento**: uma desconstrução da história da paixão ocidental. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

HAN, B-C. **Sociedade da transparência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3^a. ed. 3^a reimp. São Paulo: Editora 34, 2010.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.