

(11) JOGOS

(48)

JOGOS

Felizmente existe apenas uma única espécie humana. A fantasia recusa-se a imaginar a cena política e social que se daria se existissem tantas espécies humanas quanto felinas. Procurar determinar o especificamente humano equivale pois à tentativa de determinar o homem genericamente. Expressões como "homo sapiens", "homo faber" e "animal laborans" articulam a tentativa. Expressimem, com efeito, várias visões do lugar específico e genérico que o homem ocupa entre os entes que o cercam. A primeira considera o saber, (isto é a vida contemplativa), como distintivo do homem, e articula portanto vagamente o platonismo. A segunda considera o fazer, (isto é a vida ativa), como duplamente humano, e articula a visão moderna do homem. A terceira considera o labor, (isto é a vida econômica no sentido de Hannah Arendt), como característico do homem, e articula assim uma visão do século XIX. O presente artigo enfocará uma quarta expressão, a saber "homo ludens". Considerarei pois a capacidade humana de jogar e de brincar como aquilo que dignifica o homem e o distingue dos animais, (e talvez também dos aparelhos), que o cercam. Será uma visão pós-histórica do homem, uma visão do último terço do século XX.

Definirei termos. Que

"jogo" seja todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma dos elementos seja o "repertório do jogo". Que a soma das regras seja a "estrutura do jogo". Que a totalidade das combinações possíveis do repertório na estrutura seja a "competência do jogo". E que a totalidade das combinações realizadas seja o "universo do jogo". Darei, como exemplo, três jogos, a saber: o xadrez, o pensamento brasileiro, e as ciências da natureza. O repertório do xadrez são as peças e o tabuleiro. O repertório do pensamento brasileiro são as palavras contidas no dicionário da língua portuguesa. O repertório das ciências da natureza são os símbolos com os quais funciona. A estrutura do xadrez são as regras euxadrísticas. A estrutura do pensamento brasileiro é a gramática da língua portuguesa. A estrutura das ciências da natureza é o método científico. A competência do xadrez são todas as partidas jogáveis. A competência do pensamento brasileiro são todas as sentenças pensáveis. A competência das ciências da natureza são todas as combinações de símbolos, (observações e teorias), realizáveis. O universo do xadrez são todas as partidas jogadas. O universo do pensamento brasileiro, (vaguamente chamado "mundo"), são todas as sentenças pensadas. O universo das ciên-

cias da natureza, (vagamemente chamado "natureza") são tódas as observações e teorias realizadas.

Distinguirei entre jogos fechados e jogos abertos. Que um jogo esteja "fechado", quando o repertório e a estrutura estiverem imutáveis, e do contrário que esteja "aberto". O xadrez é um jogo fechado, o pensamento brasileiro e as ciências da natureza são jogos abertos. Nos jogos fechados tendem a coincidir competência e universo. Quando isto se dá, o jogo acaba. Teoricamente tódas partidas enxadrísticas podem ser realizadas, embora isto demore alguns milhões de anos. O universo enxadrístico não poderá mais expandir-se, e acabará o jogo. Isto já aconteceu no caso do jogo da velha. As últimas sínteses hegelianas e marxistas representam este estágio no jogo do pensamento. São um end of the game inclusive no sentido de Becket. Hegel e Marx consideram o pensamento jogo fechado. Mas isto não é o caso. O repertório do pensamento pode ser aumentado, e a sua estrutura pode ser modificada. Não há, pois, coincidência necessária entre a competência do pensamento e o seu universo, e este universo pode pois expandir-se indefinidamente.

Mas não infinitamente. Não pode haver jogos infinitamente abertos. Um jogo infinitamente aberto, (um jogo realmente uni-

versal), teria um repertório infinito e uma estrutura infinita. Nesse jogo de jogos hipotético haveria uma infinidade de peças, e isto implica total injogabilidade. E haveria uma infinidade de regras, e isto implica que tudo é permitido. O jogo universal e intetramente aberto não teria uma competência infinita, mas seria totalmente incompetente. E o seu universo não seria infinito, mas seria nulo, seria o caos. Esta simples consideração prova formalmente que todo jogo, (inclusive o pensamento brasileiro, as ciências da natureza, a música, a pintura etc.), é um jogo limitado, embora possivelmente inesgotável. A limitação de todo jogo garante a especificidade da sua competência, de forma que o pensamento brasileiro é definitivamente competente para um universo diferente daquele para o qual é competente a ciência da natureza, a música ou a pintura. E não pode haver um universo que inclua todos esses universos, porque este universo dos universos seria o universo do jogo dos jogos, (que é impossível).

Jogos ocorrem em jogos. O xadrez ocorre num jogo equivalente ao do pensamento brasileiro, (por exemplo no do pensamento indiano). Para poder ocorrer, o xadrez exige lances do tipo "isto é uma torre, e ela se movimenta desta

ou daquela maneira". Este lance se dá no jogo do pensamento indiano. Para o xadrez o pensamento indiano é o meta-jogo. Toda vez que procurarmos pela origem de um jogo, esbarra-remos contra um meta-jogo. (Redução ao infinito). Mas a relação entre um jogo e seu meta-jogo não é simples. O meta-jogo torna-se inefável para o jogo. Um pensamento indiano não pode ser jogado no tabuleiro. O meta-jogo do pensamento não pode ser pensado. Em compensação todo jogo abre uma competência nova para seu meta-jogo. Antes do surgir do xadrez o pensamento indiano não era competente para o movimento da torre. Antes do surgir do jogo do pensamento o meta-jogo do pensamento era incompetente para pensamentos. E com a competência nova todo jogo deflagra um universo. E este universo, embora de certa forma englobado pelo universo do meta-jogo, não está incluído nele. O pensamento indiano não inclui o xadrez, e nem todo aquele que pensa em sânscrito sabe jogar xadrez por isto mesmo. O meta-jogo do pensamento, (digamos: a vida), não inclui o pensamento. Existe uma série enorme de problemas apenas vislumbrados neste contexto.

Jogos abertos permitem aumento ou diminuição de repertórios e modificações de estruturas. Aumentar

repertórios é incluir nêles novos elementos. Estes elementos são tirados do além do jogo e postos para dentro dele. Antes da sua inclusão não existiam para este jogo, (embora possivelmente formaram parte do repertório de um jogo diferente). Chamarei elementos que não fazem parte do repertório de um determinado jogo "ruídos para esse jogo". Repertórios são aumentados por transformação de ruídos em elementos do jogo. Esta transformação chama-se "poesia", e os aumentadores do repertório chamam-se "poetas". Todo jogo aberto tem sua poesia, (o pensamento brasileiro, a ciência da natureza, a música, a pintura). Pela poesia aumenta a competência, e consequentemente, o universo do jogo. Poetas são os aumentadores de universos. O mesmo processo, em outro contexto, pode ser chamado de "informativo", ou "negativamente entrópico", porque aumenta o universo do jogo em detrimento do caos que o cerca.

Diminuir repertórios é eliminar elementos e transformá-los em ruídos. Este processo inverso da poesia chama-se "filosofia", e é uma crítica do jogo. Elementos são eliminados quando redundantes, ou quando perniciosos ao jogo. A eliminação não diminui a competência do jogo, mas torna-a mais eficiente por mais concentrada. Mas a relação entre poesia e filosofia é muito mais complexa. Há

um elemento filosófico em toda poesia, já que a poesia, ao incluir ruídos no repertório, tende a eliminar redundâncias dele. E há elementos poéticos em toda filosofia, já que a filosofia, ao eliminar elementos do repertório, tende a abri-lo para novos ruídos. Também aqui há uma série enorme de problemas a serem elucidados.

A consideração das modificações de estruturas de jogos ultrapassa o escopo deste artigo. Não obstante é necessário dizer que esta modificação envolve o problema de tradução entre jogos. As competências dos jogos, embora específicas, dada a sua limitação, tendem a interpenetrar-se. Há uma tendência para a antropofagia entre jogos. Nos espaços de interpenetração antropofágica de competências existe a possibilidade da tradução, e não existe fora desses espaços. E a tradução é sempre uma modificação de estruturas. É ela um salto modificador entre universos. Graças a esta possibilidade pode o homem participar de mais de um jogo. E este problema deve ser pelo menos mencionado.

Para participar de um jogo, deve o homem abrir-lhe uma crença zero. A crença zero é a prontidão de aceitar o repertório e a estrutura, em suma: de brincar com outros. Participar de mais de um jogo implica na prontidão de abandonar crenças zero e aceitar ou-

tras. Implica, em outras palavras, em programação variável e substituível. E isto tem a ver, de perto, com os problemas da fé e da teologia. E abre uma nova visão sobre os problemas da liberdade e do engajamento. A fé poderá ser definida como a participação de um único jogo e a recusa de traduzir para outros. A liberdade como a prontidão para traduções múltiplas e constante substituição de crenças zero. E o engajamento como escolha deliberada de uma determinada crença zero a partir da liberdade, e como recusa deliberada de traduzir doravante.

O homem como ente que joga e brinca distingue-se dos animais pela falta de seriedade. O jogo é sua resposta à seriedade cética da vida e da morte. Enquanto jogador rebela-se o homem contra essa seriedade. E é tanto mais rebelde, de quanto mais jogos participa. Esta é a dignidade do homem. E distingue-se dos aparelhos que criou no curso dos seus jogos pela sua capacidade de constantemente abrir seus jogos. Em outras palavras: distingue-se dos computadores e dos aparelhos administrativos pela poesia, pela filosofia, e pela abertura a crenças zero variáveis. E esta é a esperança do homem. Como agente da história o homem será possivelmente superado pelos seus aparelhos. Mas a própria história não passa de um jogo. O homem poderá inventar outros.