

O JOGO DA HERMENÊUTICA FILOSÓFICA DE GADAMER: O JOGO DA ARTE, DA COMPREENSÃO E DO DIÁLOGO^{1 2}

The Game In Gadamer's Philosophical Hermeneutics: The Game Of Art, Understanding And Dialogue

Paula Furtado Goulart³

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar o conceito e as características da ideia de jogo, de acordo com a hermenêutica filosófica de Gadamer. O jogo, para além de ser uma experiência subjetiva do jogador, também pode ser compreendido como um fenômeno externo aos jogadores e que os abarca. Nisso reside seu caráter medial, isto é, o jogo é expressão de tudo aquilo que pode ser meio. A fim de ilustrar tal entendimento sobre o conceito de jogo, este será articulado com a experiência de verdade da arte, o processo de compreensão e o diálogo nas três seções de *Verdade e Método I*. Dessa forma, será possível colocar em relevo a importância estrutural desse conceito na arquitetura da referida obra.

Palavras-chave: Arte. Compreensão. Diálogo. Gadamer. Jogo.

ABSTRACT

This paper aims to present the concept and characteristics of the idea of play, according to the philosophical hermeneutics of Gadamer. The play, besides being a subjective experience of the player, can also be understood as a phenomenon external to the players and that embraces them. Therein lies its medial character, that is, the play is an expression of everything that can be considered as a *medium*. In order to illustrate this understanding of the concept of play, it will be articulated with art's experience of truth, the process of understanding, and the dialogue, in the three main sections of *Truth and Method I*. In this way, it will be possible to highlight the structural importance of this concept in the architecture of his work.

Key-words: Art. Comprehension. Dialogue. Gadamer. Play.

¹ <https://doi.org/10.51359/2357-9986.2023.251905>

² Este artigo é um aprimoramento de trechos da dissertação de mestrado intitulada “A temporalidade e a simultaneidade na hermenêutica filosófica de Gadamer” (2019). Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/35027>. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES – Código de financiamento 001).

³ Universidade de Brasília (UnB). E-mail: paulie.goulart@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5453-9867>. Doutorado em andamento em Filosofia pelo Programa de Pós-Graduação em Filosofia (PPGFIL) da Universidade de Brasília - UnB, acerca dos impactos da utilização das novas tecnologias da comunicação (new media) na experiência da linguagem e na lida com a alteridade, especialmente, a partir do pensamento fenomenológico e hermenêutico de Hans-Georg Gadamer.

1. Introdução

A temática do jogo tem sido objeto de profícua investigação filosófica⁴. Para cada autor da tradição há um conceito de jogo correspondente e implicações próprias, a depender de cada proposta de filosofia. Poderíamos aqui citar nomes de emblemáticos: Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger, Eugen Fink, Immanuel Kant, Friedrich Schiller, Johan Huizinga. O presente artigo visa um recorte bastante específico, porém fundamental, para a plena compreensão da hermenêutica filosófica: o conceito de jogo em Gadamer especialmente a partir da primeira parte de *Verdade e Método I* (VMI: 107 e seguintes) e suas relações com os conceitos de experiência de verdade da obra de arte, de compreensão e, por fim, do diálogo.

Alerto para fato de que a exposição deste artigo não abará diretamente a primeira parte da temática de jogo em Gadamer (VMI: 48-106), na qual há a apresentação da forma pela qual a filosofia moderna alemã vinha tratando a questão do jogo, especialmente no que tange à predominância da subjetividade e da vivência para o significado do sentido de jogo. Essa parte da exposição em Gadamer é preparatória para a reabilitação do conceito de jogo a partir de seu caráter objetivo, isto é, como fenômeno autônomo frente à consciência estética (VMI: 107⁵). Daí o interesse em explorar o pensamento gadameriano a partir de sua própria concepção de jogo. Por fim, esclareço que apesar de estar a par das possíveis relações entre o conceito de jogo em Gadamer e o pensamento de Heidegger (especialmente a partir das obras *A origem da obra de arte* e *Introdução à Filosofia*), e o pensamento de Fink (*Play as Symbol of the World*), opto por fazer uma apresentação mais exegética do pensamento gadameriano, a fim de salientar as suas próprias contribuições. Ainda assim, me parece interessante relacionar nesta exposição alguns aspectos do pensamento de Huizinga (*Homo ludens*) sobre a questão, com a única finalidade de colocar em evidência a questão da objetividade do jogo, aspecto verdadeiramente essencial da compreensão da hermenêutica

⁴ Aliás, não ignoro que se trata de uma temática abordada em inúmeros artigos nacionais e internacionais. Proponho-me aqui a fazer uma análise menos abrangente e enciclopédica, e sim mais pontual e mais profunda dentro pensamento gadameriano, especialmente em relação à sistemática de *Verdade e Método I e II*.

⁵ Utilizo a notação em parágrafos para facilitar as consultas na obra original.

gadameriana, que marca sua posição frente à tradição romântica, idealista e neokantiana alemãs.

Por fim, esclareço que o objetivo deste artigo é mostrar claramente como a estrutura do jogo, presente na primeira seção de *Verdade e Método*, é a mesma presente na estrutura da compreensão e na estrutura do diálogo. Para tanto, colocarei em relevo não apenas o caráter da objetividade do jogo, isto é, o caráter de acontecimento, por meio da articulação entre o pensamento de Gadamer e o de Huizinga, como também a definição gadameriana menos comum de jogo como “o que pode se expressar na forma medial”.

Assim, diferentemente da bibliografia secundária, que destrincha, sobretudo, a temática jogo dentro do contexto da experiência da obra de arte (1ª seção de VMI), tanto na crítica da subjetivação da experiência de arte, quanto na proposta de sua objetificação - e posterior transformação em configuração - neste artigo recorto e enfatizo o caráter de acontecimento do jogo, a fim de relacionar esse conceito com as demais seções de *Verdade e Método*, por meio dos conceitos de compreensão e de diálogo.

2. O conceito de jogo em *Verdade e Método I*

A caracterização do conceito do jogo (*Spiel*) aparece em *Verdade e Método I*, especialmente, na primeira seção, entre as páginas 107 e 116. Gadamer começa a sua exposição sobre o tema, de forma a expressamente se afastar do pensamento de autores consagrados da tradição filosófica alemã. “Mas o que importa de fato é libertar esse conceito do significado subjetivo que apresenta em Kant⁶ e Schiller e que domina toda a nova estética e antropologia” (VMI: 107). Tendo sido marcado esse ponto de partida, Gadamer passa à análise fenomenológica de seu conceito de jogo, a partir do foco na objetividade para a conformação do significado de jogo. Note que para justificar a retirada do jogo da lógica dicotômica entre sujeito (consciência estética) e objeto (jogo), Gadamer esclarece de antemão, que ele pretende defender a tese inicial de que o jogo é o modo de ser da obra de arte:

⁶ Na interpretação de Lawn (2011, p. 122), contudo, é possível enxergar a influência kantiana no conceito de jogo, mesmo reconhecendo a grande influência de Huizinga e o peso das próprias palavras de Gadamer, em *Verdade e Método I*, que consta na primeira citação desta página.

“[...] Quando falamos de jogo no contexto da experiência da arte não nos referimos ao comportamento, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo e muito menos à liberdade da subjetividade que atua no jogo, mas ao modo de ser da própria arte” (VMI: 107).

Isso é feito detalhadamente nos parágrafos seguintes até o fim (VMI: 174) da primeira seção de VMI. Começaremos, então, a caracterizar o conceito gadameriano de jogo, a fim de que possamos compreender como essa caracterização se relaciona com a pretensão de verdade da experiência da obra de arte e com seu próprio modo de ser, aspectos que serão abordados no próximo tópico.

A reflexão é inaugurada com o caráter da seriedade do jogo e da consciência lúdica. Para Gadamer, não há contradição entre esses aspectos. Os fatos de que para se jogar um jogo se deve observar as suas prescrições e se deve estar na disposição adequada para se permitir atuar como a performance do jogador exige não excluem e não se opõem ao fato de que o jogador sabe que se trata de uma atividade lúdica, isto é, fora da realidade governada pela necessidade e seriedade dos fins. O jogo permite a criação de um ambiente que coexiste com a realidade da vida cotidiana. Sabemos que se trata de um jogo e não deveríamos confundir a realidade lúdica com a realidade atual.

Posteriormente, Gadamer apresenta a reivindicação de que o jogo não é um objeto da consciência estética. Cuidado: a objetividade do jogo não se relaciona com a defesa da ideia de que o jogo é um objeto. Essa lógica dicotômica (sujeito x objeto) típica do pensamento moderno é o que permite à subjetivação do conceito de jogo: se o jogo é o objeto, a consciência estética é o sujeito que o apreende enquanto objeto. A objetificação que Gadamer propõe se refere, antes, à libertação do jogo dessa forma de organização epistêmica da filosofia moderna alemã. Para Gadamer, jogo é outra coisa, nem objeto nem sujeito: é um fenômeno, um acontecimento dotado de autonomia e realidade própria.

O jogo não é um objeto e, em última análise, a arte não pode ser um objeto porque ambos transformam aqueles que os experimentam. O que permanece o mesmo é o jogo, e não os jogadores, que saem da experiência

lúdica com um acréscimo de realidade. Em outras palavras, quem sofre a ação da experiência do jogo são os jogadores. Note que isso não faz dos jogadores nem objetos, nem sujeitos. Os jogadores são parte essencial para o jogo ocorrer: o jogo só ganha representação por meio da atuação dos jogadores. Contudo, isso não significa compreender o jogo como uma espécie de atividade. É claro que há um movimento⁷ no jogo, mas isso não deve ser elemento para considerar o jogo, simplesmente, como uma atividade. Não se trata se pessoas-jogadoras desempenhando uma ação porque se estaria a retomar a lógica entre sujeito e objeto.

Jogar é o que se expressa na forma medial (VMI: 109). Jogo, então, pode ser compreendido como *medium*: como o que é expresso de maneira a conformar um meio, um ambiente, um *medium*. Por isso, jogo não pode ser considerado nem objeto nem sujeito; é uma condição anterior, pressuposta e essencial para a constituição histórica de sujeitos que recortam objetos da realidade. O jogo é tão simplesmente um outro ambiente que ganha representação e atualidade quando os jogadores jogam o jogo. Esse ponto é fundamental para a compreensão da principal tese gadameriana sobre a linguagem: “O ser que pode ser compreendido é linguagem” (VMI: 478), presente na terceira seção de *Verdade e Método I*, além da estrutura dialogal da compreensão e da experiência hermenêutica, presente na segunda seção.

Neste momento da exposição, Gadamer faz uma referência expressa a Huizinga, para quem o jogo é um acontecimento anterior à cultura. O ponto comum central entre ambos é o fato de compreenderem o jogo como um acontecimento, com realidade própria, que não se confunde com a experiência de jogo subjetiva vivida por quem joga. Vejamos a caracterização de jogo em Huizinga, para quem o jogo pode ser compreendido, formalmente como:

“Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma **atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.** É uma ativi-

⁷ O seu movimento consiste num “movimento de-e-para” (LAWN, 2011, p.122) ou de “vai-vém” (KAHLMAYER-MERTENS, 2017, p.73). O que importa aqui ressaltar é que essa descrição apresenta duas características do movimento: a) “de-e -para” remete à revelação da ideia de interlocutores, isto é, alteridades e b) “vai-vem” remete à ideia de ida e retorno, de re-flexão.

dade **desligada de todo e qualquer interesse material**, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada **dentro de limites espaciais e temporais próprios**, segundo uma **certa ordem e certas regras**". (HUIZINGA, 2005, p. 16) (grifos meus).

Note-se que também para Huizinga a seriedade e a consciência lúdica não se opõem uma a outra. A expressão “não-séria e exterior à vida habitual” se refere, justamente, à presença da consciência lúdica. A característica da seriedade está subentendida, quando ele diz: “[...] mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”. O jogador só se permite jogar e ser absorvido dessa forma pelo jogo se tiver por ele seriedade.

Para Huizinga, o jogo ainda tem três aspectos materiais a serem considerados: 1) o jogo tem a capacidade de excitar e de divertir : “E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo [...]” (2005, p. 05); 2) o jogo é um acontecimento com realidade autônoma, que não se limita a aspectos racionais (2005, p. 05)⁸; 3) o jogo tem uma função significativa, simbólica e poética, o que não significa dizer que o jogo tenha um objetivo imediato propriamente dito. Em outras palavras, **o jogo promove a criação simbólica e imagética, portanto, uma criação de sentido (2005, p. 29)**. E como ocorre essa criação simbólica? Por meio da **luta (competição) e/ou por meio da representação** (2005, p. 16-17)⁹. O aspecto poiético da estrutura jogo se revela na experiência de verdade, na medida em que o jogo engendra criação de sentido. Acerca desses aspectos materiais de jogo, há semelhanças e diferenças entre a proposta gadameriana. Ainda assim, se pode dizer que ambos os pensamentos confluem para a mesma direção, o que ficará mais evidente ao longo deste texto.

Ainda assim, saliento os aspectos materiais 2) e 3), além da questão da representação, conceito que será vital para Gadamer. Nesse sentido, im-

⁸ Importa dizer que para Huizinga animais e crianças jogam. Gadamer tem o cuidado de usar a expressão ‘jogo humano’ o que implicitamente significa o reconhecimento de que animais também jogam (VMI: 113). Ainda assim, ele também afirma que animais não jogam (2014, p. 110). Acredito que esse conjunto de ideias, aparentemente contraditórias pode significar simplesmente que animais não jogam *como* humanos.

⁹ O que Huizinga compreende por ‘representação’? “Representar significa mostrar [...]. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é imaginação no sentido original do termo” (2005, p. 17). Isso reforça a aproximação de seu pensamento com a hermenêutica gadameriana.

porta esclarecer que ‘representação’ para Huizinga tem uma abrangência muito mais restrita (algo como simulação, fingimento) que para Gadamer; basta ver que o primeiro a coloca ao lado da “luta”, se se dar conta que ambos se fundam na ‘representação’ em um sentido ontológico. Outra coisa importante é a crítica que Gadamer tece a Huizinga. Uma das questões levantadas por Huizinga em *Homo Ludens* se refere à dúvida sobre se pessoas de outras culturas teriam ou não uma tal consciência lúdica, quando jogam (especialmente quando performam rituais etc.) ou se para elas o âmbito do jogo é revestido de realidade tal qual a experimentamos, a partir das necessidades da vida quotidiana. A proposta de caracterização do conceito de jogo em Gadamer evita essa questão, na medida em que não se propõe a pensar a subjetividade daqueles que jogam, além do fato de que os jogadores são modificados pela experiência de jogo. Isso significa dizer que não importa se se considere jogo como uma fantasia, uma simulação ou se se crê que é de fato a realidade divina se fazendo presente: de qualquer modo os jogadores sairão da experiência transformados. O jogo causa efeitos na realidade porque modifica aqueles que o jogam. É nesse sentido que todo o jogar é um ser jogado. O jogo representa assim uma ordem de movimento que se produz por si mesma, mas a partir da atuação dos jogadores que, em última análise, acarreta o abandono de si mesmo: “o jogo se assenhora do jogador” (VMI: 112). Pode-se dizer que, de acordo com o pensamento de Gadamer, a essência do jogo, em termos formais, seria o preenchimento do espaço lúdico por regras e disposições encarnadas pelos jogadores. Aqui a ideia de um espaço lúdico nos remete a Huizinga: para ambos, trata-se de um espaço limitado, reservado, ordenado, sagrado, isto é, um ambiente peculiar. Isso só reitera a definição anteriormente mencionada de jogar: o jogo é o que se expressa de maneira medial, o jogo é a constituição de um *medium*.

Isso revela um outro aspecto concernente a essa temática: a relação entre o jogo e a representação. O modo de ser do jogo consiste em sua autorrepresentação (VMI: 113-114). O jogo se encarna a partir da ação dos jogadores, que jogam o jogo. Aliás, para Gadamer, estar no jogo permite aos jogadores a possibilidade de alcançarem também a sua autorepresentação, porque o jogar lhes impõe determinada atividade. Além disso, todo repre-

sentar é, no fundo, um representar para alguém e para si mesmo. Note que a natureza do jogo de autorepresentar-se e de propiciar o mesmo aos jogadores acarreta o fato de que a presença real do destinatário não é necessária: a representação é endereçada a alguém mesmo quando não há ninguém, que ouça ou assista (VMI: 115).

Antes de começar as considerações sobre a experiência de verdade a partir do jogo da obra de arte, em resumo, sobre um conceito inicial de jogo, se pode dizer o seguinte: para Gadamer, o jogo é o que pode se expressar na forma medial, é um processo medial, de modo que não apenas o jogo ganha autorrepresentação, mas também os próprios jogadores ganham-na, de maneira que, a cada vez, saem dessa experiência lúdica transformados. Isso decorre da virtualidade desse ambiente lúdico criado pelo jogar, que se estabelece como um lugar limitado, ordenado e sagrado, no sentido de ser o espaço próprio para a atividade lúdica se desenvolver, a partir de regras pré-estabelecidas e obedecidas, com seriedade, pelos jogadores. Lembra-se aqui que seriedade se refere ao fato de os jogadores se permitirem abarcar pela realidade do jogo e desempenharem seus papéis adequadamente. Inclusive, Gadamer indica que a figura do “desmancha-prazeres” (*Spielverderber*) (VMI: 108) se refere justamente àquele jogador que quebra a realidade lúdica, que nega a sua existência, seja ao não observar as regras do jogo, seja por interromper a ludicidade da representação por algum motivo que arranhe a vigência do ambiente instaurado pelo jogo.

3. O jogo da obra de arte: mediação, configuração e transformação

Após essas considerações iniciais sobre a estrutura e o modo de ser do jogo, passa-se à análise de como Gadamer se apropria desse conceito para explicar não apenas o modo de ser da obra de arte e em que reside a sua pretensão de verdade. Note-se que nem todo jogo será uma experiência de arte. Para o jogo se transformar em um jogo da obra de arte e propiciar um momento de revelação é necessário que irrompa um fenômeno a que Gadamer chama de *configuração*.

A configuração não é uma simples modificação, o que acarreta a alteração de apenas aspectos acidentais. A configuração implica um processo

de transformação total, em relação à própria essência. Pela transformação algo se torna completamente outro, de uma vez. A transformação de um jogo em configuração revele o que agora é; o que se representa no jogo da arte é o verdadeiro que subsiste; é genuíno ser do jogo, a cada vez. A instauração dessa verdade medial, na qual participamos, acarreta o desaparecimento do mundo em que vivemos da nossa atenção. A participação no jogo da obra de arte é uma maneira de escapar da realidade, de transcendê-la, de estar nela sem se ater a ela. A partir da autorrepresentação do jogo da obra de arte é possível a sua transformação na verdade e no verdadeiro: na representação do jogo surge o que é, isto é, surge o que a nossa realidade quotidiana encobre.

Note que a alteridade no jogo da arte é a própria obra de arte; não se trata de se estar jogando com o que o artista quis dizer ou quis representar; cada pessoa se relaciona e joga o jogo da arte de maneira própria e, assim, prova uma verdade própria. O jogo da arte, por sua própria natureza dialética, que demanda um encadeamento ordenado e relacional de ações dos jogadores, é endereçado a alguém, ainda que essa pessoa não exista ou não esteja presente. Trata-se da exigência de um destinatário. A arte está sempre disposta a jogar com o espectador. A universalidade da experiência da obra de arte reside em seu poder relacional de a cada vez e com cada pessoa poder revelar algo de verdadeiro de si mesma e do próprio espectador, por meio da configuração, que nada mais é do que um aprofundamento e entrelaçamento da experiência de representação do jogo e dos jogadores. A configuração ocorre pela fusão de horizontes entre a representação do jogo e a do jogador, de tal forma que há um copertencimento, uma coparticipação na experiência de verdade revelada pelo jogo e pelo jogador. Após as considerações sobre o conceito de jogo e sobre o jogo e a verdade da arte, passa-se ao jogo da compreensão que também tem estrutura de jogo e que também tem uma verdade a ser experienciada.

4. O jogo da compreensão: experiência verdadeira, abertura à alteridade e a lógica da pergunta e da resposta

É interessante notar que a segunda parte de *Verdade e Método I*, apesar de tratar da legitimidade da pretensão de verdade das ciências do espírito e da historicidade se encerra com o conceito de experiência verdadeira, com o conceito de experiência hermenêutica e com a lógica da pergunta e da resposta que, em última análise, é a estrutura do diálogo, momento em que a linguagem surge enquanto *medium*, tema da terceira parte do mesmo livro.

Seja a partir da obra de arte, seja a partir das ciências do espírito, seja a partir de um diálogo, a compreensão tem a estrutura de jogo e a sua verdade se funda na experiência hermenêutica. Nesses três momentos a estrutura de jogo permanece a mesma, em cada um deles se pode falar em jogo da obra de arte, jogo hermenêutico e jogo da linguagem (diálogo) em função da qualidade da alteridade com a qual jogamos em cada um desses jogos. Se está claro que na experiência da arte é a obra de arte a alteridade com quem jogamos, e que tem uma linguagem própria na medida em que seu código subjacente vai muito além das palavras (cores, sons, luminosidade etc.), a experiência hermenêutica e a experiência do diálogo em verdade se fundam no mesmo desempenho da linguagem, que tem como código subjacente a língua natural.

A diferença entre a experiência hermenêutica e a experiência do diálogo, a princípio, reside na apresentação da palavra. Na segunda seção de *Verdade e Método I*, trata-se da palavra escrita, o fundamento das ciências do espírito; na terceira seção da mesma obra, trata-se da palavra falada, o fundamento do diálogo (sentido estrito: como uma conversa presencial entre duas ou mais pessoas), momento em que a linguagem enquanto *medium* pode aflorar e viver.

Não há diferença estrutural entre o jogo da palavra escrita e o jogo da palavra dita, porque ambas se fundam na linguagem que deriva do movimento da língua natural, ou melhor, dizendo, do jogo da língua natural. Note que a diferença se funda não no tipo de alteridade; nos dois casos temos a palavra e com ela nos relacionamos para primordial compreensão de significado. No caso do diálogo, contudo, a experiência é mais rica porque existem

outros fatores que influenciam a conformação do significado compreendido: linguagem corporal, tom de voz, contexto etc.

Feitas essas ressalvas, a divisão entre este tópico, que trata da verdade da experiência hermenêutica e o próximo, que aborda o tema do diálogo, será feita apenas para fins pedagógicos, na medida em que, dessa forma, me será possível dar ênfase em aspectos distintos, porém, complementares. Assim, neste tópico apresentarei o conceito de experiência verdadeira, a questão da abertura para a alteridade e a lógica da pergunta e da resposta, e como isso se relaciona com a estrutura de jogo. No tópico seguinte apresentarei a relação entre jogo, diálogo e a linguagem enquanto *medium*.

Após as considerações sobre a relação entre ciência e experiência, assim como a relação entre experiência e dialética (VMI: 352-363), Gadamer passa a apresentar as suas próprias conclusões sobre o conceito de experiência verdadeira e a sua relação com a experiência hermenêutica¹⁰.

É interessante notar que é pela comparação entre o significado do conceito de experiência para as ciências naturais que Gadamer coloca em relevo a historicidade da experiência, em um sentido mais primordial. O modo de ser do conhecimento científico não comporta a historicidade intrínseca a toda experiência (VMI: 352-353), nem mesmo em suas pretensões científicas oriundas das ciências humanas. Para Gadamer, a ciência moderna não fez mais do que continuar, com seus próprios métodos e terminologias, o que, de um modo ou de outro, é sempre o objetivo de qualquer experiência: conhecer.

Note-se que Gadamer afirma que as ciências naturais incidiram em erro em caracterizar a experiência como experiência científica, isto é, no sentido de experimento, de poder ser reproduzida. O que faz questão de apontar é que toda e qualquer experiência é válida enquanto for não contraditada por uma nova experiência, e não apenas as experiências científicas. É isso o que caracteriza a essência geral do conceito de experiência. Não há a restrição dessa característica às experiências ditas empíricas ou científicas (VMI: 356).

¹⁰ Os parágrafos a seguir são adaptações de algumas partes do texto de minha dissertação de mestrado “A temporalidade e a simultaneidade na hermenêutica filosófica de Gadamer” (2019). Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/35027>.

O sequestro desse caráter é pretender o monopólio de um momento da estrutura da experiência, que, em verdade, é comum tanto para a experiência científica, no sentido moderno, quanto para a experiência da vida cotidiana, isto é, das vivências individuais, assim como para qualquer tipo de experiência. Nesse sentido, para Gadamer, a vivência de um evento se confunde com o conceito de experiência, que significa aquilo que é vivenciado em determinado momento, por determinado sujeito.

“A experiência só se atualiza nas observações individuais. Não se pode conhecê-la numa universalidade prévia. É nesse sentido que a experiência permanece fundamentalmente aberta para toda e qualquer nova experiência – não só no sentido geral da correção dos erros, mas porque a experiência está essencialmente dependente de constante confirmação, e na ausência dessa confirmação ela se converte necessariamente noutra experiência diferente” (VMI: 357).

Em outras palavras, a experiência tem uma universalidade que consiste na abertura para as suas sucessivas confirmações. A certeza de uma experiência é sempre provisória, seja científica, seja da vida. A narrativa pode viver é justamente nessa possibilidade de uma nova experiência vindoura. Assim, a experiência em seu processo de constante formação e refutação e atualização têm caráter negativo, embora produtivo (VMI: 359). A estrutura da experiência tem a mesma estrutura da compreensão, no sentido de que, assim como os projetos de significado, está sujeita à confirmação ou retificação. Na linguagem isso se reflete pela ambiguidade do termo experiência. De um lado, há as experiências que correspondem às nossas expectativas e que as confirmam. De outro, há aquelas que nos frustram, ao nos mostrarem outra realidade. Para Gadamer, esta última é o que ele chama de *verdadeira* experiência.

Experiências verdadeiras são aquelas que nos mostram outra realidade, ao frustrarem as expectativas que eram esperadas. Elas são sempre negativas, pois refletem a nossa falta de conhecimento acerca do objeto da experiência, a partir do momento em que permite que o objeto se mostre como realmente é. A negatividade da experiência acarreta, simultaneamente, o seu caráter produtivo (VMI: 359) por abre espaço para um novo projeto de significado. O seu caráter produtivo se refere não só à descoberta de um

novo conhecimento, como também ao fato de que se sabe, também, o que não mais é. Assim, a experiência verdadeira não só mostra o que é, como também mostra o que não é - isto é, o esperado que fosse, inicialmente.

“A verdadeira experiência é aquela na qual o homem se torna consciente de sua finitude. Nela, a capacidade de fazer e a autoconsciência de uma razão planificadora encontram seu limite. A verdadeira experiência é assim a experiência da própria historicidade” (VMI: 363).

Note-se que o jogo da obra de arte nos permite ter acesso, à sua maneira, às experiências verdadeiras. Também este é o caso da compreensão. A verdade da compreensão e a da obra de arte compartilham da estrutura de jogo, ainda que sejam fundadas em linguagens distintas, cada uma com seu código subjacente.

“A compreensão portanto é um jogo, não no sentido de que aquele que compreende se coloque como jogador na reserva, abstando-se de tomar uma posição que o ligue às pretensões que lhe são colocadas. Isso porque aqui de modo algum se dá a liberdade de possuir a si mesmo, inerente ao poder colocar-se na reserva, e é isso o que pretende expressar a aplicação do conceito de jogo à compreensão. Aquele que compreende já está sempre incluído num acontecimento, em virtude do qual aquilo que possui sentido acaba se impondo. Assim, é com razão que se emprega o mesmo conceito de jogo tanto para o fenômeno hermenêutico quanto para a experiência do belo” (VMI: 494).

A estrutura da compreensão proposta por Heidegger (VMI: 270) apropriada por Gadamer é uma parte do processo do jogo hermenêutico. Contudo, é a abertura à alteridade pressuposta na possibilidade de retificação de projetos de significado que permite o movimento ao jogo hermenêutico, pela linguagem e, assim, o desvelamento da verdade. Cumpre esclarecer, ainda, o que Gadamer chama de “experiência hermenêutica”, em última análise, abarca todas as relações de jogo com os mais diversos tipos de alteridade. Por exemplo, a transformação da estrutura de jogo em configuração na obra de arte só é possível pela abertura ao que a alteridade do ser da obra de arte nos permite ver em conjunto.

No que diz respeito à experiência hermenêutica propriamente dita, enquanto experiência, tem a mesma estrutura acima descrita. Tem, contudo,

a ênfase na transformação do jogador, isto é, no fato de o jogador se deixar ser jogado pelo jogo da alteridade¹¹. A marca da experiência hermenêutica é uma espécie de relacionamento profícuo com a alteridade e com a constituição de um significado comum.

Em relação ao jogo, ou melhor dizendo, à lógica da pergunta e da resposta¹², note-se que esse conceito não se reduz às experiências de verdade decorrente da linguagem que tem como código subjacente a língua natural. O jogo da pergunta e da resposta descreve, inclusive, aspectos da experiência de verdade da obra de arte. Importa esclarecer aqui que *Verdade e Método I* cresce em sua potência relacional e significativa em espiral. A experiência da verdade da obra de arte é uma experiência verdadeira e é uma experiência hermenêutica, o que significa dizer que é um tipo de jogo que permite uma abertura e uma escuta à alteridade, a qual por meio da autorrepresentação da dinâmica do jogo, nos permite ser jogado, isto é, sofrer alguma alteração, transformar-nos, o que se reflete na perspectiva da estrutura da compreensão como a possibilidade de fazer e de retificar projetos de sentido.

Apesar de o tema da lógica da pergunta e da resposta (VMI: 375) começar com referência ao texto e às ciências do espírito, isto é, à palavra escrita, rapidamente essa esfera é ultrapassada e essa dinâmica ganha estatuto ontológico universal – isso se confirma, inclusive, na terceira parte de *Ver-*

¹¹ *A relação com uma alteridade pode ser feita de três formas.* A primeira relação a trata como um objeto de conhecimento, assim como qualquer outro, de cujo conhecimento serve como determinado meio para determinado fim. Para Gadamer, esta posição é típica da postura científica (VMI: 364). *A segunda maneira de se relacionar com a alteridade consiste em se reconhecer a sua pessoalidade*, embora a compreensão desta continue a ter como ponto de partida a referência de si mesmo. Assim, se tem a expectativa de conhecer a alteridade melhor que ela mesma se compreende e se mostra (VMI: 365). *A terceira relação com a alteridade é uma relação verdadeiramente hermenêutica:* aquela que permite que a alteridade tenha voz e que o intérprete esteja aberto para compreendê-la, a partir do ponto de vista dela. Não se pretende, assim como ocorreu com a segunda relação com a alteridade, se assenhorar da voz alheia. Esta terceira relação tem um caráter ético embutido porque permite à alteridade influenciar a constituição da compreensão e a ampliação de horizontes.

¹² Note que o termo “lógica da pergunta e da resposta” adveio do pensamento de Robin George Collingwood (1889-1943) historiador e filósofo, cujo pensamento é criticado por Gadamer, por não ter conseguido reconhecer a historicidade do historiador (LAWN, 2011, p. 101). A importância e a contribuição de Collingwood residem no fato de ele ressaltar a necessidade de identificar na recuperação do texto antigo as deformações de significado contemporâneas. Ainda assim, ele não foi capaz de perceber que a historicidade não está apenas no passado, mas também no intérprete do presente, como portador da tradição, da história e de seu próprio conjunto de vivências. Trecho retirado e adaptado da minha dissertação de mestrado.

dade e Método I, com a tese gadameriana: o ser que pode ser compreendido é linguagem (VMI: 478). Em outras palavras se tudo o que é só é compreendido se for por meio da linguagem, tudo o que é só pode ser compreendido na medida em que é jogado e, assim, que se pode exprimir na forma medial. A lógica da pergunta e da resposta faz parte desse processo de verdade do jogo, seja ele oriundo de qualquer tipo de alteridade, na medida em que a compreensão da verdade só se dá linguisticamente. A lógica da pergunta e da resposta é a descrição fenomenológica da maneira pela qual podemos significar. Vejamos:

“O que é transmitido e nos fala - o texto, a obra, o vestígio – impõe, ele próprio, uma pergunta, colocando nossa opinião no aberto. Para poder responder a essa pergunta que nos é colocada, nós, os interrogados, temos que começar, por nossa vez, a perguntar. Procuramos reconstruir a pergunta a que responderia aquilo que é transmitido. Todavia, não podemos fazê-lo se não superamos, com nossas perguntas o horizonte histórico assim caracterizado. A reconstrução da pergunta a que o texto deve responder está, ela mesma, situada dentro de uma interrogação com o qual procuramos responder à pergunta que a tradição nos coloca. Uma pergunta reconstruída não pode nunca permanecer em seu horizonte originário. [...] a verdadeira compreensão implica a reconquista dos conceitos de um passado histórico de tal modo que esses contêm também o nosso próprio conceber. Acima, chamamos isso de fusão de horizontes” (VMI: 379 - 380).

Reitero: ainda que se possa dizer que a verdade enquanto revelação prescindia da língua natural e da constituição da linguagem correspondente, se quisermos compreendê-la significativamente haverá a conformação de um significado linguisticamente, o que é feito a partir da historicidade e da lógica da pergunta e da resposta, que nada mais é do que uma forma de jogo da linguagem. Esclareço ainda que a historicidade dos jogadores é pressuposta nos tópicos sobre o conceito do jogo, o que só será esclarecido especialmente a partir da metade segunda seção de *Verdade e Método I* (VMI: 270 e seguintes). Em resumo, tendo em vista a relação entre a estrutura do jogo, a verdade da obra de arte e a verdade da compreensão, por meio dos conceitos de experiência verdadeira, de experiência hermenêutica e da lógica da pergunta e da resposta, passa-se para o diálogo enquanto jogo da linguagem.

5. O jogo do diálogo: a linguagem enquanto *medium*

A presença da estrutura de jogo no diálogo decorre da assunção da linguagem enquanto *medium*. Par defender tal argumento passemos para uma definição de diálogo, presente em (VMII: 211):

“[...] O que é um diálogo? De certo que, com isso, pensamos num processo entre pessoas, que, apesar de toda sua amplidão e infinitude potencial, **possui uma unidade própria e um âmbito fechado**. Um diálogo é, para nós, **aquilo que deixou uma marca**. O que perfaz um verdadeiro diálogo não é termos experimentado algo de novo, mas termos encontrado no outro algo que não havíamos encontrado em nossa própria experiência de mundo. [...]”.

A partir dessa primeira aproximação acerca do conceito de diálogo, se pode dizer que o diálogo ocorre entre duas alteridades, em uma relação dialética de perguntas e respostas, por meio da língua natural, de maneira que tal interação além de constituir um âmbito próprio e fechado, transforma aqueles que dialogam. Nesse tipo de jogo da linguagem, a correspondência estrutural com o jogo é evidente: os interlocutores são os jogadores, as regras são essencialmente dadas pela língua natural (sem excluir aquelas pragmáticas, culturais, etc), o lugar do jogo é a própria mediação feita pela linguagem.

Relembra-se aqui o conceito de jogar: aquilo que pode ser expressado de forma medial. Isso significa que o diálogo é a linguagem enquanto *médium*: o colocar em movimento da língua natural no momento do diálogo é um jogo que constitui a linguagem enquanto um *medium*. A criação de um *medium* é verdadeiramente o ponto fulcral na experiência da obra de arte, na compreensão (experiência hermenêutica) e no diálogo. O que diferencia a obra de arte, em um primeiro momento, são os códigos artísticos (som, imagem, cor, forma etc.). Contudo para essa experiência de verdade artística se tornar compreensível é necessário que ela se torna palavra escrita ou dita. A diferença entre a experiência do diálogo e a experiência de compreensão hermenêutica é simplesmente aparente porque o diálogo não se restringe ao momento presencial em que duas ou mais pessoas conversam. Sendo o diálogo um movimento dialético de reflexão da alma sobre si mesma, a alteri-

dade em diálogo pode ser simplesmente outro de si mesmo, isto é, mero pensamento. É possível também se pensar no diálogo entre a obra de arte e seu espectador ou no diálogo entre o leitor e o texto. A unidade do pensamento gadameriano se torna evidente a partir do conceito de jogo. Ainda assim, gostaria de terminar este subtópico com algumas características da linguagem enquanto *medium*: “A linguagem apenas se dá no diálogo” (VMII: 207).

A primeira característica da linguagem consiste no “esquecimento essencial de si mesmo que advém à linguagem” (VMII: 150). O segundo consiste na necessidade de mais de um “eu” para que a linguagem possa ser linguagem (VMII: 151). O terceiro refere-se à universalidade da linguagem. Note que tais características são fundamentais para a caracterização do diálogo e também de sua estrutura de jogo, que precisa ser levado a sério e absorver os jogadores em sua dinâmica. Importa dizer que, apesar de a universalidade ser uma característica da linguagem, ela decorre do jogo, na medida em que o jogar é o que se expressa na forma medial. Refiro-me aqui à linguagem que decorre das línguas naturais. Apesar de se poder pensar numa linguagem da arte a sua universalidade é em potência, na medida em que a palavra, as línguas naturais são a forma mais comum de expressão diária. Não me furto aqui à possibilidade de no futuro¹³ as línguas naturais serem substituídas, ao menos em sua importância, por outras formas de códigos que, em movimento, darão origem a outras formas de linguagens e de compreensão.

Acerca do primeiro elemento caracterizador da linguagem, importa dizer que a linguagem, quando viva, isto é, quando falada, não permite que tenhamos consciência de sua estrutura, dada pela língua subjacente. Quando em uma situação de diálogo os sujeitos, que têm pleno domínio de uma língua, a utilizam de maneira automática, isto é, inconsciente, sem refletir sobre o emprego de cada nova palavra – como ocorre com dinâmica do jogo e a vigência de suas regras pelos jogadores.

¹³ *Fahrenheit 451* é um romance distópico de ficção científica, escrito por Ray Bradbury, no qual os livros são uma ameaça pública e, por isso, são queimados publicamente. A língua natural é abolida (ou, ao menos, proibida). A comunicação oficial é apenas imagética.

“A concretização efetiva da linguagem faz com que essa desapareça detrás daquilo que nela se diz. [...] Quanto mais vivo o ato da linguagem, tanto menos consciência temos dele. Assim, o esquecimento de si próprio da linguagem nos mostra que o seu verdadeiro sentido é o que nela se diz, o que constitui o mundo comum, onde vivemos e onde se insere também a grande corrente da tradição, que nos alcança por meio da literatura de línguas estrangeiras, vivas ou mortas” (VMII: 151).

A linguagem viva, isto é, em ação em uma situação dialogal, assim, promove um autoesquecimento de si própria no sujeito que a fala. Não serve como eventual tentativa de refutação o isolamento artificial de uma frase. É claro que nessa hipótese teríamos o uso consciente da linguagem; mas essa não é uma hipótese pertinente porque se trata aqui da inconsciência da frase no contexto do interlocutor dentro de um diálogo real, comum, quotidiano. Por isso, Gadamer reitera¹⁴:

“Se concebermos o fenômeno da linguagem não a partir do enunciado isolado, mas **a partir da totalidade de nosso comportamento no mundo**, o qual por sua vez também é uma vida em diálogo, poderemos compreender melhor por que o fenômeno da linguagem é tão enigmático, atrativo e fugidio. O dizer é ação de autoesquecimento mais radical que podemos realizar como seres racionais” (VMII: 198) (grifo meu).

É também em razão do autoesquecimento da consciência no momento da fala que o diálogo se desenrola de maneiras imprevisíveis. Dito de outra maneira, o autoesquecimento na fala torna o acontecimento da linguagem algo fora de nosso controle racional. O mesmo ocorre com a dinâmica do jogo, que abarca os seus jogadores: a linguagem abarca os interlocutores em sua dinâmica própria. Por fim, como a última causa concomitante da imprevisibilidade do diálogo tem-se o fato de que “tudo

¹⁴ Segue o exemplo esclarecedor dado por Gadamer acerca desta primeira característica da linguagem: “Isso pode ser ilustrado por um pequeno acontecimento que vivenciei com minha filha pequena: Ela tinha que escrever a palavra “morango” e perguntou como se escreve. Quando lhe disse como fazer, ela observou: “**engraçado, quando a escuto desse modo, já não consigo mais compreender a palavra. É só quando esqueço que estou de novo nela**”. Estar na palavra de modo a não estar diante dela como se estivesse diante de um objeto é por natureza o modo fundamental de todo o comportamento na linguagem. A linguagem tem uma força de proteção e ocultamento de si mesma. O que acontece na linguagem é protegido contra o ataque da reflexão, mantendo-se resguardado no inconsciente. Quando percebemos essa essência ocultadora e protetora da linguagem, vemo-nos obrigados a ultrapassar as dimensões da lógica enunciativa e alcançar horizontes mais amplos. Dentro da unidade vital da linguagem, a linguagem da ciência é apenas um momento integrado” (VMII: 198) (grifo meu).

que é dito não tem sua verdade simplesmente em si mesmo, mas remete amplamente ao que não é dito”. Nesse sentido, além dos caminhos que um diálogo pode seguir a partir do dito, deve-se considerar também que ele pode seguir pelos caminhos a partir do que não foi dito¹⁵.

A segunda característica essencial do ser da linguagem consiste na necessidade de se ter ao menos dois sujeitos para que ela possa existir. É o que Gadamer chama de “ausência de um eu”, o que significa dizer que “quem fala uma língua que ninguém mais compreende simplesmente não fala. Falar significa falar a alguém. A palavra quer ser palavra que vai ao encontro de alguém” (VMII: 151).

A linguagem pertence à esfera do “nós”, isto é, depende do diálogo entre os sujeitos que falam; “em todo diálogo, porém, vige um espírito, bom ou mau, espírito de enrijecimento e paralisação ou um espírito de comunicação e intercâmbio fluente entre eu e tu” (VMII: 151). Essa característica, em verdade, é condição de possibilidade da própria linguagem, que necessita de dois sujeitos para que possa emergir, por meio do diálogo, atributo natural do ser humano. O que é necessário no diálogo é a efetiva comunicação entre seus interlocutores, ainda que um deles seja um texto, uma obra de arte, ou um pensamento. Há uma pergunta escondida em cada uma dessas alteridades.

“Mesmo que a linguagem possa ser codificada e encontrar uma relativa fixação no dicionário, na gramática, na literatura, sua vitalidade própria, seu amadurecimento e renovação, sua deteriorização e depuramento até as elevadas formas estilísticas da arte literária, tudo isso vive do intercâmbio vivo entre os seus interlocutores” (VMII: 207).

¹⁵ Para ilustrar esse aspecto da terceira característica, Gadamer se utiliza da tarefa de traduzir:

“O que o tradutor tem diante de si é um texto de linguagem, isto é, algo dito oralmente ou por escrito que ele deve traduzir para a própria língua. Ele está ligado ao texto que tem diante de si e não pode simplesmente transportar o material da língua estrangeira para a sua própria língua, sem transformar-se ele próprio no sujeito que diz” (VMII: 152). Dito de outra maneira a tradução comporta três movimentos. Inicialmente, o tradutor se depara com um texto ou como uma fala de linguagem, que comporta uma realidade muito mais ampla e rica que a realidade de língua. A segunda parte da tradução consiste em desconstruir a realidade da linguagem para a realidade da língua. Ao mesmo tempo, a terceira parte consiste em reconstruir a realidade da linguagem, a partir da língua para qual o texto foi traduzido. Por isso Gadamer diz que, o tradutor se transforma no próprio sujeito que diz: ambos constroem a realidade da linguagem, cada qual a partir de sua língua base.

O terceiro elemento caracterizador da linguagem é a sua universalidade, que se desdobra em dois aspectos. O primeiro e mais fundamental consiste na relação entre o pensável e o dizível e o segundo, como já foi visto, consiste na infinidade do diálogo.

“A linguagem não constitui um âmbito fechado do que pode ser dito ao lado de outros âmbitos do indizível, mas ela é oníabrangente. Uma vez que o simples ter em mente já se refere a algo, não há nada que se subtraia fundamentalmente a possibilidade de ser dito. A possibilidade de dizer avança sem deter-se por causa da universalidade da razão. Todo diálogo possui, portanto, uma infinitude interna e não acaba nunca. O diálogo é interrompido, seja porque os interlocutores consideram já ter dito o suficiente, seja por não terem mais nada a dizer. Toda interrupção desse diálogo guarda, por sua vez, uma referência interna à retomada do diálogo” (VMII: 152).

Com relação ao primeiro aspecto, Gadamer aponta para a dependência do pensamento em relação à linguagem, de maneira a retomar a ideia platônica de que o pensamento poderia ser retratado como um diálogo da alma consigo mesma. Como já foi visto, é por este motivo que o modelo dialógico serve não só para a circunstância do diálogo propriamente dito, mas para qualquer experiência hermenêutica posto que a forma do pensamento é reflexiva e, assim, dialógica. Dito de outra forma, o pensamento emerge em meio à linguagem em uma estrutura dialogal. O pensamento não encontra limites porque a linguagem é incessante. Por sua vez, o diálogo não encontra limites porque o pensamento é incessante. Nesse sentido, o diálogo não só é incompleto, como visto no início deste subtópico, como também é infinito, no sentido de sempre poder ser retomado¹⁶.

“O diálogo interno da alma consigo mesma não encontra limites. Esta é a tese que contraponho à suspeita de ideologia levantada contra a linguagem. Gostaria, assim, de postular e defender com fundamentos a universalidade do compreender e do dizer. Tudo pode ser trazido à linguagem” (VMII: 203).

A linguagem é o que nos permite pensar e conversar infinitamente, e “nos oferece a liberdade do dizer a si mesmo e deixar-se dizer” (VMII: 206),

¹⁶ Faço essa consideração para não haver a má-compreensão da teoria de Santo Agostinho sobre a caracterização da palavra humana (fragmentária, imperfeita, finita) e a palavra divina (perfeita, infinita, completa), conforme o esclarecido e, de certa forma, apropriado por Gadamer (VMI: 424).

por meio de seu autoesquecimento. A partir da perspectiva da universalidade em relação ao pensamento, a linguagem pode ser vista como uma força geradora e criativa (VMII: 206) que depende do diálogo para se concretizar. A constituição do *medium* da linguagem pelo jogo do diálogo é significativo. Nesse sentido, o francês diz “*l'appétit vient en mangeant*” – o apetite vem em se comendo -, e este dito popular continua sendo verdadeiro se o parafrasearmos e dissermos “*l'idée vient en parlant*” – a ideia vem em se falando (KLEIST, 2008, p. 75). Em outras palavras, as ideias surgem na fala e, a partir da força criativa da linguagem, que se realiza no diálogo. Ante tudo o que foi exposto pode-se concluir que o diálogo pode ser caracterizado por ser um fenômeno de linguagem e de compreensão entre duas alteridades, em uma dinâmica equiparável a do jogo. Em tal fenômeno, a linguagem, viva, promove o autoesquecimento de quem fala de maneira a ser o diálogo o momento em que os pensamentos se revelam. Por este, motivo, dentre outros, o diálogo é caracterizado por poder sempre ser continuado: a linguagem e, assim, o pensamento são infinitos.

6. Considerações finais

A estrutura de jogo pode se manifestar de infinitas maneiras. No caso da perspectiva de Gadamer, a manifestação se diferencia nos três casos citados (jogo da obra de arte, estrutura da compreensão e diálogo) em função das formas de alteridade em jogo e do código (regras) subjacente utilizado. No primeiro caso, a alteridade é a própria obra de arte e o código subjacente ao jogo diz respeito às qualidades distintivas de cada tipo de obra de arte (forma, cor, harmonia, ritmo, textura etc.). No segundo caso (estrutura da compreensão), a alteridade que se coloca em jogo imediatamente é o texto; mediatamente é a tradição. O código subjacente aqui utilizado é a língua natural. No terceiro caso (diálogo em sentido restrito: conversa entre pessoa), a alteridade imediata em jogo é a presença. De forma mediata, a consciência histórica. Também aqui a língua natural predomina, ainda que

existam outras formas de comunicação (linguagem corporal, tom de voz, etc.) em um diálogo presencial¹⁷.

A estrutura de jogo, conforme foi brilhantemente capturada por Gadamer, possibilita experienciar o diálogo (sentido amplo) como acesso à experiência verdadeira porque permite mostrar algo aos interlocutores, sobre o que desconheciam. A marca que o diálogo deixa se refere à experiência de verdade que um diálogo promove. É por meio do diálogo que é possível o confronto com a historicidade diversa; por meio do diálogo que o fenômeno da fusão de horizontes pode ocorrer, de maneira a modificar os projetos de sentido e os preconceitos dos interlocutores. A marca que um diálogo deixa é o próprio movimento de revisão e modificação da forma pela qual o mundo é compreendido:

“[...] a fascinação do jogo para com a consciência que joga repousa justamente nessa saída extática de si próprio para um nexo dinâmico que desenvolve sua própria dinâmica. Dá-se jogo quando o jogador individual leva a sério o jogo, sem considerar-se apenas jogador. [...] Penso que a estrutura fundamental do jogo de estar impregnado de seu espírito [...] e nisso impregnar o jogador é aparentada com a estrutura do diálogo, onde se dá a linguagem real” (VMII: 152).

As dinâmicas de jogo da obra de arte e do jogo da linguagem (diálogo) são semelhantes não só porque precisam de mais de um sujeito para ocorrer, mas, sobretudo porque a partir de regras comuns – seja a língua, seja as regras do jogo da arte – é possível aos jogadores viverem a realidade do jogo, sem se ater às regras, a cada jogada, conscientemente e, assim, saírem de si. O fenômeno do jogo permite a transição entre o âmbito do ôntico ao ontológico.

Recebido em 30/09/2021

Aprovado em 19/11/2021

¹⁷ Não se ignora que a historicidade está impregnada em todas essas manifestações de jogo. Apenas se quis colocar alguns de seus aspectos em maior evidência.

REFERÊNCIAS

BRADBURY, R. *Fahrenheit 451* (1953). London: Penguin, 2016.

FINK, E. *Play as a symbol of the world and other writings*. Translated by Ian Alexander Moore and Christopher Turner. Indiana : Indiana University Press, 2016.

GADAMER, H- G. *Verdade e Método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 14ª edição. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014.

GADAMER, H- G. *Verdade e Método II: complementos e índice*. 6ª edição. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2011.

GADAMER, H- G. (*Gesammelte Werke, Bd.01*) *Wahrheit und Methode: 1. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr, 1999.

GADAMER, H- G. (*Gesammelte Werke, Bd.02*) *Wahrheit und Methode: Ergänzungen, Register*. Tübingen: Mohr, 1993.

HEIDEGGER, M. A Origem da Obra de Arte. In: _____. *Caminhos de Floresta*. Tradução de Irene Borges-Duarte *et al.* 2.ed. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2012.

HEIDEGGER, M. *Introdução à Filosofia*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 1ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KAHLMAYER-MERTENS, R. S. *10 Lições sobre Gadamer*. 1ª edição. Petrópolis: Vozes, 2017.

LAWN, C. *Compreender Gadamer*. 3ª edição. Petrópolis: Vozes, 2011.



Esta obra está licenciada com uma Licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).