

## A NOÇÃO DE JOGO NA FILOSOFIA DIONISÍACA DE NIETZSCHE

Leonardo Augusto Catafesta<sup>1</sup>

**RESUMO:** O objetivo do presente trabalho consiste na investigação da concepção de jogo na filosofia dionisíaca apresentada por Friedrich Nietzsche em seus escritos finais. O filósofo alemão lança, a partir da obra *Assim falava Zaratustra* (1883), sua filosofia dionisíaca com a proposta de ser totalmente livre da metafísica ao mesmo tempo em que afirma irrestritamente a existência. Entendendo a sabedoria trágica não como um conhecimento teórico, mas como a compreensão e aceitação da luta incessante que permeia todos os âmbitos da vida, Nietzsche pode declarar-se o primeiro filósofo trágico. E, para não cair num pessimismo que deprecie a vida, devido ao seu caráter de luta sem trégua, o filósofo utiliza a noção de jogo. Com esta noção, o homem instaura sentido ao vir-a-ser, pautando-se como supremo criador. Deste modo, a imagem da criança é o exemplo do mais hábil jogador, pois se entrega inexoravelmente sem se preocupar com vitórias ou derrotas: o importante é jogar. Assim, a noção de jogo de Nietzsche se torna um pressuposto central para a compreensão da filosofia dionisíaca proposta pelo autor.

**Palavras-chave:** Jogo. Filosofia dionisíaca. Criança.

### THE NOTION OF GAME IN NIETZSCHE'S DIONYSIAN PHILOSOPHY

**ABSTRACT:** This paper aims to investigate the conception of game in the Dionysian philosophy presented by Friedrich Nietzsche in his final writings. The German philosopher articulates, from the work *Thus spoke Zarathustra* (1883), his Dionysian philosophy proposing to be completely free from metaphysic and at the same time affirming existence without boundaries. Understanding tragic wisdom not as theoretical knowledge, but as a understanding and acceptance of the incessant fight that pervades all fractions of life, Nietzsche can declare himself as the first tragic philosopher. Not to fall in pessimism that depreciates life, due to his relentless fighting character, the philosopher exploits the game notion. With that, man establishes common sense to the coming-to-be, interlining himself as supreme creator. In that line, a child's image is the example of the most skillful player because he inexorably throws himself at it without worrying about victory or defeat -- the important thing is to play the game. In that way, Nietzsche's notion of game becomes a central assumption for understanding the Dionysian philosophy proposed by author.

**Keywords:** Game. Dionysian philosophy. Child.

### INTRODUÇÃO

Para o tratamento da noção de jogo na filosofia dionisíaca de Nietzsche, a estratégia utilizada consiste em percorrer os textos da obra nietzschiana sobre o assunto. Apesar de o filósofo alemão se posicionar contra o “pensamento sistematizado<sup>2</sup>”, isso não significa dizer que seu itinerário conceitual

<sup>1</sup> Doutorando em Filosofia pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Toledo, PR, Brasil. Correio eletrônico: [leonardocatafesta@yahoo.com.br](mailto:leonardocatafesta@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Cf. NIETZSCHE, 2006, p.13: “Desconfio de todos os sistematizadores e os evito. A vontade de sistema é uma falta de retidão”.

seja incoerente ou desconectado<sup>3</sup>. Desse modo, ao examinar uma questão que emana da filosofia de Nietzsche, as orientações de cunho metodológico requerem uma atenção especial, pois em seus escritos “não se pode aplicar as mesmas técnicas de análise que comumente se aplica a outros autores; a ele não se pode fazer exigências análogas às que se faz a seus pares; em suma: não se pode lê-lo como se lê a maioria dos filósofos” (MARTON, 2014, p. 12-13). Em virtude dessa peculiaridade, investigaremos a noção de jogo respeitando o tempo lógico que se encontra no interior de seu *corpus* filosófico, pois entendemos que a análise estrutural do texto filosófico é imprescindível para o rigor conceitual da interpretação<sup>4</sup>.

A filosofia de Nietzsche, sobretudo a partir da obra *Assim falou Zaratustra*, pode ser caracterizada como dionisíaca<sup>5</sup>, pois concebe o mundo como um fluxo e refluxo contínuo, sem qualquer parâmetro fixo, imóvel, ou seja, como puro vir-a-ser, não havendo um ser, um algo em si o sustentando. E a proposta nietzschiana consiste em afirmar irrestritamente esse caráter trágico do mundo:

A afirmação do fluir e do destruir, o decisivo numa filosofia dionisíaca, o dizer Sim aos antagonismos e à guerra, ao *vir-a-ser*, com radical rejeição até mesmo da noção de ‘Ser’ – nisto devo reconhecer, em toda circunstância, o que é mais aparentado entre o que até agora foi pensado” (NIETZSCHE, 1995, p. 64)

Nessa forma de pensar o mundo, não há uma hierarquia que privilegia uma essência em detrimento da aparência, formando uma “oposição de valores”<sup>6</sup>. Consequentemente, o caráter teleológico da existência é inviabilizado. A vida perde radicalmente qualquer finalidade a ser alcançada, logo perde-se também a crença em algum ideal a ser atingido, um paradigma universal de valores a ser obtido e a possibilidade de seguir apenas um único caminho rumo ao progresso. A própria noção de progresso, ou de melhoramento, tal como a de causalidade, são invalidadas pelo pensador alemão. Portanto, a transitoriedade é o único aspecto que passa a ser eterno, e todos os entes que compõem essa transitoriedade estão fadados à aniquilação, à finitude. O eterno representa justamente que não há um ponto de partida e outro de chegada para a dinâmica mundana,

<sup>3</sup> Cf. Onfray: “Sob sua escrita [de Nietzsche] se encontra tudo e o contrário de tudo, que existem na obra completa citações que podem justificar tanto uma posição quanto sua negação, que ele multiplicou as contradições, que seu pensamento recusa e refuta o sistema, o que, no entanto, não impede uma arquitetura equilibrada” (2014, p. 15).

<sup>4</sup> Cf. Goldschmidt, ao tratar da leitura de textos filosóficos: “Os movimentos do pensamento filosófico estão inscritos na estrutura da obra nada mais sendo esta estrutura, inversamente, que as articulações do método em ato; mais exatamente: é uma mesma estrutura, que se constrói ao longo da progressão metódica e que, uma vez terminada, define a arquitetura da obra. Ora, falar de movimentos e de progressão é, a não ser que fique em metáforas, supor um tempo, e um tempo estritamente metodológico ou, guardando para o termo sua etimologia, um tempo lógico” (1963, p.143).

<sup>5</sup> O conceito de dionisíaco emana na primeira obra publicada de Nietzsche, *O nascimento da tragédia* (1872). Nesse texto, a noção de dionisíaco é entendido como um impulso estético, central para a configuração da tragédia ática. A partir de *Assim falou Zaratustra*, a noção adquire um estatuto filosófico, refletindo uma visão trágica do mundo.

<sup>6</sup> Cf. NIETZSCHE, 2005, p.10: “A crença fundamental dos metafísicos é a crença nas oposições dos valores”.

possibilitando sempre o surgimento do novo a partir dos entes que interminavelmente perdem sua vitalidade.

## JOGO E PENSAMENTO TRÁGICO

Ao se remeter estritamente ao vir-a-ser, ou seja, à destruição e à construção contínuas, o pensamento de Nietzsche assume uma postura trágica em relação à existência. No entanto, para a construção conceitual de uma filosofia trágica, Nietzsche reivindica a afirmação irrestrita do caráter transitório do mundo, escapando, assim, de qualquer forma de negação ou, melhor dizendo, de *niilismo*, tal como relata o pensador: “o *pathos afirmativo par excellence*, por mim denominado *pathos trágico*” (NIETZSCHE, 1995, p.82). Mas como afirmar, sem restrições, o vir-a-ser que constantemente cria e destrói entes sem nenhuma correspondência com algo incorruptível que lhe sirva de sentido único, de verdade absoluta, que justifique o fluxo? Ou seja, já que não há uma essência, qual o sentido em nascer, crescer, sofrer, lutar, defender a si mesmo ou a qualquer causa? Em suma, qual o sentido do existente, fundamental para que se possa afirmar de maneira máxima a vida?

Se a posição nietzschiana invalida qualquer possibilidade de o homem seguir apenas um único caminho para a existência e, logo, a concepção de algo absoluto, pois, segundo seu pensamento trágico e perspectivista, há sempre vários caminhos a serem trilhados, a multiplicidade, portanto, passa a ser critério fundamental para a constituição do mundo. A vida deixa de ter apenas um sentido e passa a ter uma pluralidade de sentidos<sup>7</sup>. Deixa-se claro que, com esse pensamento, Nietzsche não inverte a dicotomia uno/múltiplo, mas, ao falar de multiplicidade dentro de sua perspectiva, já contém em si a superação da dicotomia, que, aos seus olhos, custou muito caro para a tradição. Já em *A filosofia na era trágica dos gregos*, Nietzsche interpretava Heráclito como o pensador que impossibilitava tal dicotomia ao exclamar que “o uno é múltiplo” (NIETZSCHE, 2008, p.61).

Mas, ainda assim, como é possível criar algum sentido que possibilite a suprema afirmação, mesmo não sendo o único? Através de uma leitura atenta dos textos nietzschianos, um conceito emana dando conta da problemática: a noção de “jogo” (*Spiel*): “o mundo é o *jogo* de Zeus ou, em termos físicos, do fogo consigo mesmo, o uno só nesse sentido é simultaneamente o múltiplo” (NIETZSCHE, 2008, p.63)<sup>8</sup>. É necessário salientar, primeiramente, que a noção de jogo deve ser entendida filosoficamente, não havendo nenhum respaldo no jogo empírico, no qual sempre há vencedores e

---

7 Cf. Deleuze relata: “A filosofia de Nietzsche não se compreende se não se tiver em conta o seu pluralismo essencial (...). O pluralismo é a maneira de falar propriamente filosófica, inventada pela filosofia: único garante da liberdade no espírito concreto, único princípio de um violento ateísmo” (2001. p. 9).

8 Lembramos que nesta parte de *A filosofia na era trágica dos gregos*, Nietzsche tem suas atenções voltadas para Heráclito.

perdedores. A noção de jogo é justamente o que possibilita inserir sentido ao vir-a-ser, sentido que deve ser posto, criado, como em uma brincadeira, mas não se encontra aí desde sempre: é inventado a cada instante e necessita ser inventado. Ao inserir sentido, instauram-se, conseqüentemente, as regras do jogo, ou seja, na visão de mundo nietzschiana, não há valores pré-estabelecidos, seja metafisicamente ou religiosamente. Em suma, não há regras pré-estabelecidas. O mundo entendido como um jogo requer que o próprio homem crie as regras, ou seja, que avalie, interprete e postule perspectivas sobre o mundo. Portanto, a noção de jogo libera o caráter criativo do homem, o devolvendo o direito de legislar sobre o mundo, mesmo sabendo que suas regras não são fixas e imutáveis, são cambiáveis, como a própria dinâmica do vir-a-ser. Na concepção metafísica e cristã, o homem é impossibilitado de postular regras, não havendo lugar para nenhuma espécie de jogo. Superar perspectivas significa criar novas regras. E jogar com elas significa assumir a si o risco referente à transitoriedade do mundo, não deixando para uma entidade divina. Na concepção nietzschiana, criar regras é necessário para não cair em pessimismo mórbido, ou a um ceticismo radical ou até mesmo num anarquismo. Ao criar regras, cria-se um limite, pois se instaura o que pode ser válido ou não. O diferencial deste limite é que é inscrito pelo próprio homem, sendo perfeitamente lícito que ele mesmo o supere, criando novas regras, novos limites que o permitam sempre buscar novas criações, novas perspectivas.

O historiador neerlandês Johan Huizinga escreveu uma importante obra, na qual remete-se somente à noção de jogo nas mais diversificadas culturas, intitulada *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Apesar de seu enfoque não ser o mesmo de Nietzsche, ou seja, o autor não assume filosoficamente que o mundo e o agir humano configurem-se como um jogo<sup>9</sup>, ele nos dá importantes elementos para melhor entendermos a noção de jogo dentro do pensamento nietzschiano. Primeiramente, Huizinga não desvincula a ideia de jogo com a de doação de sentido à ação: “No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (2008, p.4). Ora, se, para Nietzsche, não há um sentido que esteja fora do mundo, a noção de jogo propicia preencher esse vazio, em outras palavras, o jogo pode outorgar sentido a todo agir humano, não mais Deus, ser, essência ou substância. Em segundo lugar, o historiador também esclarece sobre a importância das regras dentro do jogo:

---

9 Logo no prefácio, o historiador deixa claro que essa não é a sua proposta: “Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana. Aqueles que preferirem contentar-se com uma conclusão metafísica farão melhor não lerem este livro” (HUIZINGA, 2008, prefácio). No final da obra, é retomada esta posição: “O jogo foi tomado em seu sentido imediato e cotidiano, e procuramos evitar o curto-circuito filosófico que consistiria na afirmação de que toda a ação humana é um jogo” (*Idem*, p. 234).

(...) as regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam tudo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável”. E não há dúvida que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo (HUIZINGA, 2008, p. 14).

Dentro do jogo, as regras são os limites, e, ao quebrá-las, quebra-se o jogo. É nesse sentido que as regras devem ser entendidas dentro do pensamento nietzschiano. Ao jogar com o mundo, joga-se com regras. A inovação do pensador alemão está na possibilidade de se postular novas regras. Ou seja, as regras conduzem o jogo, elas determinam o parâmetro a partir de uma perspectiva, isso não significa que elas são fixas, assim, elas são passíveis de ajustes, de mudanças, e até mesmo de supressão. Muitas modalidades esportivas, por exemplo, têm suas regras em algum momento modificadas para atender determinadas exigências, seja deixar o jogo mais justo, seja deixar mais atraente para o público que o assiste e assim por diante. Portanto, as regras são fundamentais para o jogo, não significa que elas sejam absolutas, cabe ao homem superá-las, não para acabar com o jogo, mas para criar regras e continuar jogando peremptoriamente com o mundo, inserindo-o sentido.

Fink, no último capítulo de seu livro *A filosofia de Nietzsche*, aborda a questão do jogo vinculando-a diretamente com a noção de trágico, compreendendo que é o jogo cósmico que serve de paradigma para o jogo humano.

Em Nietzsche, o jogo humano (...) torna-se conceito-chave do universo, torna-se uma metáfora cósmica, isto não quer dizer que ele transporia acriticamente a constituição existencial do homem para o existente no seu todo, é precisamente o inverso que se verifica (FINK, 1988, p.204).

Por outro lado, Onate, em *Entre eu e si: ou a questão do humano na filosofia de Nietzsche*, partindo de análises de outros textos de Nietzsche, se contrapõe à perspectiva de Fink afirmando que é o jogo humano que serve de paradigma ao jogo cósmico:

O parágrafo 36 de *Para além de bem e mal* (...), bem como outras passagens nietzschianas, mostram que a direção adotada pelo comentador [Fink] para expor a noção nietzschiana do jogo não é apropriada, pois é o jogo humano que serve de referência ao jogo cósmico, ao invés do contrário (2003, p.306, Nota 71).

Discussão sem dúvida um tanto quanto conflitante. Porém, a análise minuciosa feita pelo comentador brasileiro está mais coerente com o pensamento de Nietzsche: é a partir da dimensão humana, demasiado humana que concebemos o mundo, seja como vontade de potência, seja através da noção de jogo. É o próprio homem que joga com o mundo, ou seja, que lhe atribui sentido. Todavia, é importante tomar cuidado para não cair na dicotomia eu/mundo, indo, assim, contra os pressupostos nietzschianos. Em *A gaia ciência*, Nietzsche é claro: “(...) rimos quando encontramos ‘homem e mundo’ colocados lado a lado, separados pela sublime pretensão da palavrinha ‘e’” (2001, p.239). Enfim, mesmo interpretando que o jogo do mundo parte do jogo humano, não significa que os dois

estão desvinculados ou que o mundo seja estritamente antropomórfico. Tal relação é sempre recíproca. Assim, interpretar que o jogo cósmico direciona o jogo humano, como Fink, esbarra-se num conjunto de problemas que não condiz com o pensamento de Nietzsche em toda sua obra. Por outro lado, ao reiterar o conhecimento do jogo cósmico a partir do próprio jogo humano, Nietzsche confere ao mundo uma espécie de grande tabuleiro no qual o homem deve jogar constantemente com ele, quer dizer, criar sentido, afirmando até mesmo o acaso e desprendendo-o de qualquer parâmetro moral, visando sempre a algo inédito. Zaratustra explicita assim tal iniciativa:

Se alguma vez joguei os dados com os deuses, no divino tabuleiro da terra, de modo que a terra tremia e se destruía, e projetava rios de chamas – porque a terra é um tabuleiro divino, tremendo com novas falas criadoras e com um ruído de dados divinos (NIETZSCHE, 1998, p. 272).

Para tal empreendimento, para tornar possível a afirmação até mesmo do acaso, ou seja, do sofrimento e da contradição que perpassa todo o existente, é necessário dar um passo além sobre a condição múltipla do vir-a-ser: é necessário torná-lo inocente, desvinculá-lo de qualquer “culpa”, impossibilitando a “má consciência” sobre ele. Pois, no momento em que é depreciado o caráter corruptível da existência, ela passa a ser compreendida como culpada, surgindo, conseqüentemente, “tipos” de homem da mais profunda decadência: o ressentido e o vingativo<sup>10</sup>. Assim, o lance de dados é divino não no sentido cristão, isto é, não no sentido da negação do caráter transitório da vida para a afirmação de algo além-mundo, como um Deus onisciente, onipotente e onipresente<sup>11</sup>. O lance de dados é divino justamente por libertar a transitoriedade de qualquer laço moral. É divino justamente pela inocência conferida ao vir-a-ser, pois apenas deste modo a afirmação irrestrita da vida é possível.

Quando Zaratustra indaga: “Não estamos sempre sentados numa grande mesa de ludíbrio e de jogo?” (NIETZSCHE, 1998, p. 341), reforça a ideia do caráter inocente da vida. “Ludíbrio” não deve ser entendido no sentido pejorativo, e não deve ser vinculado a conotações morais. Ludibriar significa se encantar ludicamente com o lance de dados, livrando toda a forma de culpa. Significa, também, não se contentar em permanecer o mesmo, mas buscar sempre a alternância de perspectiva. Ou seja, ludíbrio assume um caráter totalmente positivo. Empreendimento que Zaratustra percebeu que nem o tipo de homem mais elevado até então, os chamados “homens superiores” conseguiram efetivar: “Vós [homens superiores] não aprenderam a jogar e a ludibriar como se deve jogar e ludibriar!” (NIETZSCHE, 1998, p. 341).

10 Cf. NIETZSCHE, 1998, p.129 a 132.

11 Nietzsche sempre criticou a maneira que os filósofos e o cristianismo apresentaram uma *única verdade*. O Deus cristão, e também dos filósofos, é denominado por Nietzsche como “monotonoteísmo”: “Ser filósofo, ser múmia, representar o ‘monotonoteísmo’ com mímica de coveiro” (1998, p. 25 - 26).

O poeta francês Mallarmé, assim como Nietzsche, deslumbra não apenas o mundo, mas também o próprio pensar, com a imagem dos lances dos dados. Deleuze faz um paralelo entre os dois autores e relata que, mesmo um não lendo o outro, ou seja, não havendo qualquer influência correspondente entre os dois, as semelhanças são explícitas. Porém, é no tocante à inocência do vir-a-ser que as duas interpretações divergem radicalmente. Mallarmé, segundo Deleuze, interpreta o lance de dados vinculado com a noção de culpa:

Mallarmé é o lance de dados, mas revisto pelo niilismo, interpretado nas perspectivas da má consciência ou do ressentimento. Ora, o lance de dados nada é quando separado do seu contexto afirmativo e apreciativo, separado da inocência e da afirmação do acaso (DELEUZE, 2001, p.54).

Entra, assim, a noção de “redenção” requerida por Nietzsche para a supressão profunda da culpa, do ressentimento, da vingança e da má consciência. E do mesmo modo que a divindade referente ao lançar de dados, a redenção nietzschiana não deve ser entendida no sentido cristão. Ao se referir à importância da redenção, Nietzsche a vincula novamente à dinâmica do vir-a-ser, mas agora tratada de maneira mais radical. A redenção permite afirmar todo o acaso oriundo do vir-a-ser, seja até mesmo o que aconteceu no passado, naquilo que já passou. Mais uma vez é no Zaratustra que tal elaboração filosófica é construída, como o próprio Nietzsche afirma: “Zaratustra define certa vez com rigor sua tarefa – é também a minha – de modo a não haver engano sobre o *sentido*: ele é *afirmativo* a ponto de justificar, de redimir mesmo tudo o que passou.” (1995, p. 93). No segundo livro de *Assim falou Zaratustra*, Nietzsche dedica uma passagem especificamente sobre o tema. Mais uma vez a redenção é vista como condição da afirmação do próprio homem no seu presente, futuro e até mesmo no passado:

Pois como suportaria eu ser homem, não fosse o homem também criador, decifrador de enigmas e redentor do acaso? *Redimir os que passaram* e transmutar todo “Foi” em um “Assim o quis” – isto sim seria para mim redenção (NIETZSCHE, 1998, p. 172).

Ao aceitar a dinâmica do jogo, a redenção passa a ser critério para deliberar, em sua plenitude, a inocência do vir-a-ser, afirmando a criação e a destruição perpétua, o prazer e o sofrimento, o necessário e o contingente: “Sim, para o jogo do criar, meus irmãos, é preciso um sagrado dizer sim: sua vontade quer agora o espírito, seu mundo conquista para si o extraviado do mundo” (NIETZSCHE, 1998, p. 53). Torna-se necessário compreender o jogo como um fluxo, no qual o homem se insere e se apropria, toma-o para si, na medida em que toma e submete-se a seu modelo de ordenação. Para que ocorra o jogo, o homem deve estar totalmente presente, em completo êxtase e entusiasmo. Portanto, a principal dificuldade em dizer o supremo “sim” para o jogo está em aceitar o “extraviado do mundo”, surgindo uma nova e paradigmática questão: Qual é a melhor maneira de jogar? Ou, em outras palavras, como se tornar um bom jogador, visto que nem os “homens

superiores” sabem jogar? Deixa-se claro que saber jogar não deve estar vinculado com questões de conhecimento ou de escolha, mas um modo de vida, um *pathos*, ou seja, vivência e não teoria, remetendo-se na afirmação ou negação de tal dinâmica.

Apenas uma figura, segundo Nietzsche, consegue dar conta da afirmação do jogo, ou seja, de instaurar sentido ao vir-a-ser livre de toda culpa e ressentimento, que redime por completo a transitoriedade do mundo: a *criança*. “Maturidade do homem: significa haver reencontrado a seriedade que o homem tinha quando criança ao jogar” (NIETZSCHE, 2005, p. 65). Só a criança consegue jogar plenamente no grande tabuleiro que é o mundo em sua completa liberdade. Exatamente por não se preocupar com a consciência, ou seja, a criança esquece-se do passado e não se preocupa com o futuro, ela é quem se entrega radicalmente no jogo, livre de qualquer resquício moral. É essa a maturidade do homem que Nietzsche anuncia. Portanto, o hábil jogador é aquele que se entrega inexoravelmente ao jogo. E a criança é a figura anunciada por Nietzsche capaz da radical entrega.

Não há dúvidas que a emergência da criança nietzschiana está influenciada diretamente com a criança proclamada por Heráclito. Na doxografia do pensador de Éfeso, consta a seguinte passagem: “Heráclito diz que as ideias dos homens são jogos de criança” (In LEÃO, 1991, p. 77). Ao discursar sobre Heráclito em *A filosofia na era trágica dos gregos*, Nietzsche é explícito em anunciar as vantagens do pensamento do filósofo pré-socrático, aproximando a figura da criança com a do artista<sup>12</sup>:

Neste mundo, um vir-a-ser e perecer, um erigir e destruir, sem qualquer imputação moral e numa inocência eternamente igual, possuem apenas o jogo do artista e da criança. E assim como jogam a criança e o artista, joga também o fogo eternamente vivo, erigindo e destruindo, em inocência – e, esse jogo, o *Aion* joga consigo próprio. Transmutando-se em água e terra, ele ergue, como a criança, montes de areia à beira do mar, edificando e destruindo; de tempos e tempos, dá início ao jogo de novo (NIETZSCHE, 2008, p. 66).

Para a verdadeira criação, é necessário trazer consigo, ao mesmo tempo, a destruição. A analogia da criança que constrói castelos de areia, sem se preocupar com sua destruição quando a maré subir, não deve ser entendido como um mero passa tempo, ou um fastio. É exatamente essa tarefa que leva a maturidade do homem, pois, neste jogo, não importa a vitória ou a derrota, não importa se sua construção será rapidamente destruída. O que importa é a radical entrega na dinâmica

---

12 *A filosofia na era trágica dos gregos* é um opúsculo que Nietzsche redigiu em 1873, fazendo-nos concluir que as ideias filosóficas que conduziam o pensamento do filósofo alemão estão muito próximas do seu primeiro livro, *O nascimento da tragédia*, de 1872, na qual Nietzsche incorpora, como vimos, uma “metafísica do artista”, justificando, assim, o fato de Nietzsche interligar o artista com a criança neste opúsculo.

do mundo, sem conservar-se após vencer algum obstáculo. O perfeito jogador, a criança, pela total entrega, tem como principal conquista a abertura para novos questionamentos, novas batalhas, sem jamais se acomodar, visando sempre à superação. Assim, por mais que seu castelo seja destruído, a criança não se ressentida por tal ação, ela simplesmente põe-se a construir novamente, compreendendo e afirmando as regras do jogo.

Não é em vão que, em *Assim falou Zaratustra*, Nietzsche escreve o primeiro discurso com o título “Das três transmutações”, no qual o autor descreve três transmutações do espírito humano, sendo a última a criança. A primeira transmutação refere-se ao camelo, caracterizado por receber nas costas o grande peso da tradição metafísica e cristã. Na segunda transmutação, o camelo se transforma em leão, dizendo um grandioso não aos valores da tradição, sendo o destruidor por excelência: “Criar liberdade e um sagrado Não, mesmo diante do dever: para isso meus irmãos, é preciso o leão” (NIETZSCHE, 1998, p. 52). Porém, o leão não tem força, ou inocência suficiente para criar valores, ele serve de ponte para a terceira e última transmutação, a da criança: “Inocência é a criança, e esquecimento, um começar-de-novo, um jogo, uma roda rodando, um primeiro movimento, um sagrado dizer-sim” (NIETZSCHE, 1998, p. 53).

Somente a criança joga plenamente. E ao aceitar o jogo como uma “roda rodando”, traz em si a redenção do tempo<sup>13</sup>, que desemboca na afirmação do eterno retorno que, junto com a inocência, afirma também o acaso. Ao esquecer, a criança não se submete a uma passividade do pensar, mas a uma grandiosa atividade, que livra o vir-a-ser da culpa, colocando-o além do bem e do mal, sempre impulsionando a criação de novas formas, a um “começar-de-novo”. Portanto, vale ressaltar que é na emergência do acontecer que se encontra o fenômeno vida, e como ela não almeja lugar algum fora dele, a grandeza do homem está em ser trânsito, ocaso, ponte, e não um fim, uma meta, ou seja, um *telos*. Portanto, os pressupostos para entender o caráter trágico conferido pelo pensador ao vir-a-ser perpassa pela noção de jogo e pela inocência referente à figura da criança, originando não apenas a afirmação, mas também a superação do homem inerente à transitoriedade, sem buscar no além ou no aquém justificativas para o agora.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo encerra-se num duplo movimento: criação e destruição contínuas, cabendo ao homem impor sentido a esta dinâmica ininterrupta, ou seja, jogar radicalmente com essa transitoriedade. Acompanhamos a interpretação de Guervós, que aproxima a figura de Dioniso como a noção jogo:

---

13 No fragmento 52, consta a seguinte afirmação de Heráclito: “O tempo é uma criança, criando, jogando o jogo das pedras; vigência da criança” (In LEÃO, 1991, p.73).

Jogar também significa transformar e transformar-se, criar e criar-se. Dioniso é um deus ludens, o deus que joga, o deus amorfo que joga com suas máscaras, precisamente porque não ama o rito; porque a máscara é o rosto do vir-a-ser e do jogo, que sempre vem-a-ser, e sobretudo porque ele é o lugar do deslocamento do eu, o espaço entre o qual o sujeito – “jogando-se” – adquire a própria aparência ambígua metamorfoseada, aquela potência que se realiza no querer-se sempre como contradição, crise, descontinuidade, vir-a-ser, etc. (GUERVÓS, 2011, p. 55).

O mundo dionisíaco, permeado pela luta irrestrita, pelo caos, pela finitude, pela multiplicidade, somente com a noção de jogo possibilita a implantação de sentido nesta esfera trágica que, junto com a inocência da criança e da redenção, abre caminhos para a total entrega e a afirmação inexorável do vir-a-ser, almejando sempre a criação e a superação.

## REFÊRENCIAS

- CHAUI, Marilena. Tempo e Contexto: a dupla lógica no discurso filosófico. **Cadernos espinosanos**. n° 37. São Paulo: USP, 2017.
- DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a filosofia**. Tradução de Antonio M. Magalhães. Porto: Rés-Editora, 2001.
- FINK, Eugen. **A Filosofia de Nietzsche**. Tradução de Joaquim Lourenço Duarte Peixoto. 2. ed. Lisboa: Editorial Presença, 1988.
- GOLDSCHMIDT, Victor. **Tempo histórico e tempo lógico na interpretação dos sistemas Filosóficos**. A religião de Platão. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1963.
- GUERVÓS, Luis Enrique de Santiago. **A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche**. Tradução de Vinicius de Andrade. **Cadernos Nietzsche**. n° 28. São Paulo: GEN, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- LEÃO, Emmanel Carneiro. (Introdução e tradução) **Os pensadores originários: Anaximandro, Parmênides, Heráclito**. Petrópolis: Vozes, 1991.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Sämtliche Werke**. Kritische Studienausgabe. Hrg. Von G. Colli und M. Montinari. Berlin: Walter de Gruyter & Co., 1967/1978, 15 b.
- \_\_\_\_\_. **A filosofia na era trágica dos gregos**. Tradução de Fernando R. de Moraes Barros. São Paulo: Hedra, 2008.
- \_\_\_\_\_. **A gaia ciência**. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Além do bem e do mal: prelúdio de uma filosofia do futuro**. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- \_\_\_\_\_. **Assim falou Zaratustra: um livro para todos e para ninguém**. Tradução de Mario da Silva. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- \_\_\_\_\_. **Crepúsculo dos ídolos**. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Ecce homo: como alguém se torna o que é**. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

\_\_\_\_\_. **O nascimento da tragédia**: ou helenismo e pessimismo. Tradução, notas e posfácio de J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

MARTON, Scarlett. **Nietzsche e a arte de decifrar enigmas**: treze conferências européias. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

ONFRAY, Michel. **A sabedoria trágica**: Sobre o bom uso de Nietzsche. Tradução de Carla Rodrigues. Belo horizonte: Autêntica Editora, 2014.

ONATE, Alberto. **Entre eu e si**: ou a questão do humano na filosofia de Nietzsche. Rio de Janeiro: 7Letras, 2003.