

## APRESENTAÇÃO

### A ontologia finkiana do jogo: introdução ao ensaio “Oásis da felicidade”

Giovanni Giubilato

giovannijangiubilato@hotmail.com  
(Universidade Federal de Lavras, Minas Gerais, Brasil)

Felipe Maia da Silva

felipe.maia.silva@usp.br  
(Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil)

Mas qual é o fundamento humano para o fato de que o humano é capaz de superar sempre de novo a "*condition humaine*", de que parece ser capaz de se livrar de sua finitude, de que pode se transpor para possibilidades supra-humanas, sonhar com uma razão absoluta ou um poder absoluto, pensar excluindo o real e incluindo o irreal, e se desprender da carga de nossa vida: da carga do trabalho, da dureza da luta, das sombras da morte e do anseio indigente pelo amor? (Fink, 1995, p. 355).

Com essas palavras, Eugen Fink reúne não apenas o princípio da sua antropologia filosófica, direcionada a uma investigação dos fenômenos fundamentais que constituem a existência humana - aquela finitude radical da '*condition humaine*' que Heidegger, em 1927, batizou com o nome de *Dasein* -, mas formula também uma dinâmica conceitual que alude já à passagem a sua cosmologia filosófica, tendo transitado pela fenomenologia e pela ontologia. Essa dinâmica, embora colocada em questão pela primeira vez através de uma análise fenomenológica dos fenômenos da imaginação (fantasia), concretiza-se de maneira paradigmática no conceito de “jogo”, que abre, para o humano, aquele espaço intermédio entre realidade e possibilidade. Jogo e mundo são, de fato, os conceitos fundamentais em torno dos quais gira todo o pensamento finkiano. Não é por acaso que sua trajetória filosófica começa com a tese de doutorado (escrita em 1928/29 sob orientação de Husserl e Heidegger) sobre a *fenomenologia da irrealidade*<sup>1</sup> e culmina, em 1960, com a obra

---

1 Da bela tradução da *Presentificação e Imagem. Contribuições à fenomenologia da irrealidade*, realizada em 2019 por Anna Luiza Coli com prefácio de Hans Rainer Sepp, cf. em particular as seguintes passagens: “Unicamente no estado de vigília de um Eu atual o presentificar pode, em contraste com o caráter de intuitividade dos objetos efetivamente experimentados, ser evidenciado como um quase-experimentar; assim se constitui para o Eu o caráter do como-se. Somente na atitude de vigília as coisas imaginadas são experimentadas conjuntamente *como* imaginadas, a irrealidade como irrealidade” (Fink, 2019, p. 87); “Todos os atos que expõem uma ‘irrealidade’ em um noema originário de modo presentante e segundo uma plenitude intuitiva são dessa natureza: a consciência de imagem, a apercepção do jogo, a representação cênica [*Darstellung*], etc. Nesses atos podemos *abstratamente* distinguir entre aquilo que no conteúdo noemático é uma simples

*Jogo como símbolo de mundo.* Com efeito, já na tese de doutorado se oculta um paralelismo entre o jogo e os atos mediais da consciência de imagem, constituidora de espaços de irrealidade. No pós-guerra, porém, o “jogo se torna símbolo da existência humana e de seu fundamento imaginário, da vida produtora de sentido e vivente nessas estruturas de sentido; Fink adota, então, o conceito de ‘jogo’ para designar o ser mundano, o ser-no-mundo da existência” (Sepp, 2019, p. 15). Mas o autor não se limita a isso: “a existência mundana se deixa compreender como jogo em função de seu caráter fragmentário” e na “tentativa de pensar, dessa forma, sua totalidade” - “o jogo como símbolo do mundo” (idem, p. 16).

Ao jogo, ao conceito de jogo e à filosofia do jogo Fink dedicou três obras principais; além do *magnum opus* de 1960, recordamos as lições de 1955 sobre os *Fenômenos fundamentais da existência humana* (publicadas postumamente em 1979) e o ensaio que aqui apresentamos: *Oásis da felicidade. Pensamentos para uma ontologia do jogo*, publicado em 1957.

No Arquivo-Fink de Freiburg existem quatro versões do texto, que possuem, entre si, poucas alterações e diferenças. A mais antiga é a versão utilizada para a palestra sobre “A ontologia do jogo”, ministrada no dia 2 de outubro de 1955 para a Academia Evangélica de Baden no pequeno povoado de Bad Herrenalb. Uma outra versão foi aquela transmitida pela estação radiofônica SWF no dia 21 de janeiro de 1957. A terceira versão é o texto base que foi publicado em 1957 pela editora Karl Alber sob o título *Oásis da felicidade. Pensamentos para uma ontologia do jogo* e que foi posteriormente reeditado numa coletânea de ensaios, publicada em 1986 pela emissora radiofônica já mencionada, intitulada *Pensamentos da época*.

O pensamento tardio de Fink, como o de Heidegger, distancia-se de uma abordagem ancorada no sujeito ou no *Dasein*. Mas em sua formulação cosmológica, anunciada claramente no épico seminário sobre Heráclito de 1966 (Heidegger & Fink, 1970), quando teve lugar o belíssimo diálogo entre Fink e Heidegger sobre o antigo filósofo de Éfeso, o pensamento de Fink também se destaca claramente do de Heidegger e é, ao mesmo tempo, uma espécie de “consequência interna” ou de “crítica reformulação” de seu próprio pensamento juvenil: aquele desenvolvido nos anos 1927-1939 e decorrente de uma interpretação “meontica” da fenomenologia transcendental de Husserl e da ontologia fundamental de Heidegger (cf. Coli, 2020, p. 423-435; Giubilato, 2019, p. 84-91; Giubilato, 2020, p. 453-465).

Um pensamento que não está mais centrado no subjetivo tem duas consequências principais: 1) Com o abandono do ponto de vista transcendental, também é abandonado o tema da *epoché* fenomenológica (se *epoché* significa o “dispositivo” imprescindível de acesso à consciência transcendental, constituidora de sentido [Fink, 2020b, p. 509-517]); 2). Com a formulação da “diferença cosmológica”, ou seja, da distinção fundamental entre mundo (essa ideia reguladora

---

realidade e a ‘irrealidade’ dada simultaneamente àquela e apreensível somente enquanto elemento não-autônomo, - mas toda essa diferenciação já pressupõe a unidade intencional precedente que, por sua vez, é um tipo de realidade autônoma” (idem, p. 105-106).

de nossa razão de uma totalidade que é, porém, sempre dada como privação ou retirada de doação imediata) e intra-mundanidade, o mundo não é mais relativo ao sujeito - como o era para Husserl enquanto “correlato intencional da consciência”, ou ao *Dasein* heideggeriano, por razões diferentes. O mundo, retraído e retirado como tal de toda medialidade, mantém aberto ao mesmo tempo o campo da intra-mundanidade e do intra-mundano medial. Se, assim, quisermos continuar a usar os conceitos de “medial” e de “meôntico” - o que se justifica, de certa forma, com o intuito de mostrar tanto a conexão com a primeira fase do pensamento de Fink quanto as marcantes diferenças na “estrutura metafísica” que fundamentam as fases de seu pensamento (cf. Fink, 2020c, p. 200-203) -, o conceito central com o qual Fink tenta pensar no pós-guerra o conjunto de “medial” e de “meôntico”, para além das estruturas da fenomenologia transcendental, é o *jogo*.

O conceito filosófico finkiano de “jogo”, *Spiel* em alemão, tem um horizonte semântico muito amplo, que inclui não só o significado mais imediato de “brincadeira”, mas abrange também as noções de celebração, cerimônia, culto, interpretação e encenação teatral (e, portanto, tragédia e máscara), criação e fantasia, do esporte, dos brinquedos infantis e dos passatempos adultos. Se uma elucidação detalhada das conexões e das referências que Fink estabelece entre todas estas facetas do jogo implicaria uma interpretação integral da sua filosofia, então podemos afirmar, em geral, que há duas dimensões principais do jogo, distintas, mas interligadas, às quais se refere toda a multiplicidade de formas e funções lúdicas: a do “jogo do humano” e a do “jogo do mundo”.

Fink parte do fenômeno do jogo. “Fenômeno” ainda não quer dizer aqui o “fenômeno fundamental”, mas o modo como o jogo é comumente experienciado. A interpretação cotidiana distorce o jogo quando o coloca em uma oposição unilateral com o trabalho, a seriedade da vida, compreendendo-o, assim, como um “fenômeno periférico” da consumação da vida. Ora, mesmo a seriedade e a falta de seriedade não se colocam no mesmo plano da diferenciação das posturas lúdicas e não-lúdicas da existência [*Dasein*]. Pois o jogo - como apresentação teatral, por exemplo - é capaz de revelar uma seriedade mais profunda do que aquela que se deixa abrir no prosaico viver cotidiano. Dessa forma, o fenômeno específico do jogo, que possui seu modo de ser na compreensão cotidiana, esconde um sentido mais profundo - sentido ao qual, aliás, está simultaneamente remetido: o “fenômeno fundamental” do jogo. Pois, de fato, no jogo existe um momento constitutivo que não se opõe à facticidade da existência, à assim chamada “vida séria”, mas que de fato suspende, ou “coloca entre parêntesis”, uma certa tendência fundamental dela.

Essa tendência fundamental da vida é avistada por Fink, junto de Aristóteles, no anseio universal pela felicidade, na *eudaimonía*. De modo correlato, a finalidade [*Ziel*] permanece inalcançável - apesar das satisfações parciais -, mesmo com a preocupação universal da vida em continuamente atingi-la. Permanece sempre em marcha, por conseguinte, o anseio pela finalidade. Essa tendência da vida, sempre

impelida para além de si, é paralisada por um instante, no jogo - no tempo e no espaço imaginários. O jogo não é a felicidade, o preenchimento da intenção universal, mas, justamente à medida que interrompe essa intenção, ele acaba por nos libertar momentaneamente daquele estar orientado [*Ausgerichtetsein*] à felicidade e abre o espaço, limitado espacial e temporalmente, de um oásis de felicidade:

por um certo período de tempo e no intervalo muito fugaz de horas o jogo nos dispensa do fardo da preocupação da vida [*Lebenssorge*]; voltamos a mergulhar, por assim dizer, na despreocupação da infância e nos refrescamos nessa felicidade onírica como quem se revigora após o sono (Fink, 2010, p. 89).

Sob essa perspectiva, o jogo satisfaz justamente a intenção universal da vida séria, ainda que de modo peculiar e limitado; ele não se contrapõe a ela, mas a torna pela primeira vez compreensível, visível no conceito: “somente um ente essencialmente marcado pela ‘preocupação’ possui igualmente a possibilidade da despreocupação” (Fink, 1995, p. 360). O jogo, porém, é mais do que um *intermezzo* de “despreocupação” no meio das atividades sérias da vida, é mais do que uma pausa recreativa. O fenômeno existencial do jogo diz respeito ao humano “*jeweils ganz*” (idem, ibidem), ou seja: a cada vez na totalidade da sua vida e existência.

No ensaio aqui traduzido, a observação teórico-fenomenológica das brincadeiras infantis assume particular importância para a interpretação ontológica do jogo, assim como em outros ensaios dispersos dedicados aos fenômenos da infância e da formação [*Bildung*] do humano, de acordo com os interesses teórico-pedagógicos de Fink e sua atividade de teórico e reformador da pedagogia alemã contemporânea.<sup>2</sup> A naturalidade com que a criança é capaz de atravessar o limiar que separa o mundo sério do mundo lúdico, ou seja, o real-funcional do irreal-criativo, é recuperada por Fink como uma chave de compreensão e como “fenômeno de acesso”, a fim de pensar aquilo que o mundo adulto só é capaz de fazer e realizar através de múltiplos disfarces, de múltiplas mediações: só através das máscaras, esses objetos mediais que abrem, na realidade, espaços de irrealidade, jogo e fantasia.

Neste contexto é igualmente tratada a questão da “ontologia do brinquedo”, ou seja, deste ente particular produzido pelo trabalho do humano e que, advindo de um simples artefato, passa, nas mãos da criança, por uma transformação de seu próprio sentido ontológico. É possível, e provavelmente necessário, captar aqui uma crítica profunda à ontologia fundamental de Heidegger, cujo projeto, em *Ser e Tempo*, havia omitido completamente o fenômeno do jogo e a serventia e usabilidade [*Zuhandenheit*] do brinquedo na tentativa de determinar “a mundanidade” do mundo próprio do *Dasein* a partir de determinações funcionais e práticas (“conjunção” e “significatividade”) do “ente que-vem-ao-encontro no mundo-ambiente” enquanto

<sup>2</sup> Entre as muitas obras finkianas, infelizmente ainda não traduzidas para o português, sobre teoria da educação e sobre várias questões da pedagogia geral, lembramos: *Metaphysik der Erziehung im Weltverständnis von Plato und Aristoteles*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1970; *Erziehungswissenschaft und Lebenslehre*, Freiburg: Karl Alber, 1970; *Grundfragen der systematischen Pädagogik*, Freiburg: Karl Alber, 1978.

instrumento [*Zeug*]. Talvez justamente porque no brinquedo se rompe o “contexto de conjunção” [*Bewandtniszusammenhang*] funcional do instrumento de trabalho é que acontece, como que por magia, uma metamorfose do sentido ontológico das coisas e do mundo.

Já apontada na época dos estudos de juventude sobre a redução transcendental e a prática fenomenológica (Fink, 1988), essa transformação é verdadeiramente uma *periagogé* total e universal da experiência do mundo (ou dos “mundos de irrealidade” que nela se abrem), e que também ocorre em outras áreas da cultura: não apenas no teatro (e mais propriamente, no aparato tecnológico das imagens contemporâneas, no cinema e na realidade virtual), mas também na moda, no esporte e nos eventos de culto. Apesar das conhecidas possibilidades de exploração econômica destes fenômenos pela indústria do entretenimento, em cada um deles - aponta Fink - anuncia-se sempre a vontade humana (demasiado humana) de se deixar levar pela fantasia de uma aparência repleta de significado em um “mundo lúdico” que escapa do jogo pesado das necessidades cotidianas.

E é aqui que emerge o passo seguinte da interpretação finkiana do jogo, ainda que apenas parcialmente: começando por considerá-lo como um fenômeno antropológico, o filósofo chega a ler aí uma metáfora cósmica, uma imagem da totalidade do mundo. Do jogo humano passamos ao jogo como símbolo do mundo. Essa concepção, desenvolvida e aprimorada na grande obra de 1960, encontra suas raízes no breve ensaio *A metafísica nietzscheana do jogo*, escrito pelo filósofo em 1946 em função da obtenção de sua livre-docência na universidade de Freiburg. Nele destaca-se, de imediato, a recusa categórica de Fink de toda “interpretação existencial” da obra de Nietzsche. Antes, o centro sistemático do pensamento de Nietzsche é identificado justamente na elaboração de uma “ontologia do devir” fundamentada, por sua vez, numa “ontologia do jogo” - que, todavia, teria permanecido em Nietzsche apenas como “intuição metafísica”, sem um ulterior desenvolvimento conceitual adequado. A tese central da interpretação finkiana é a de que

ao núcleo da filosofia de Nietzsche corresponde esta ontologia do devir. O mundo é um mundo do devir, “em si mesmo um mar de forças tempestuosas e transbordantes em eterna mudança, [...] um mundo do eternamente-criar-a-si-próprio, do eternamente-destruir-a-si-próprio” (Fink, 2020a, p. 521 apud Nietzsche, KSA 11, 1988, p. 611).

E posto que “Nietzsche acredita encontrar este conceito de devir em Heráclito” (Fink, 2020a, p. 522), o passo será breve até que possa afirmar - segundo o célebre fragmento - que “a essência do devir é o jogo” (idem, *ibidem*).

O mundo, nomeado e assim decifrado como vontade de potência, é definido por Nietzsche no último e decisivo aforismo de *A vontade de potência* como “o mundo dionisíaco, esse mundo do mistério da dupla volúpia”. E assim também a vontade de potência é compreendida como “jogo” (idem, p. 523).

O jogo é verdadeiramente, enquanto símbolo do mundo, este *medium* que



a tudo envolve, incluindo e abarcando todo devir numa dimensão cósmica: sem razão, sem fundamento e sem meta. Foi Fink quem, seguindo as pistas de Heráclito e Nietzsche, nos “abriu as cortinas desse supremo espetáculo” (idem, *ibidem*).

## Referências

- Coli, A. L. (2020). Notas sobre o Projeto da Fenomenologia Meôntica de Eugen Fink. In: Coli, A. L., Giubilato, G. J., & Weber. J. F. (Orgs.). *Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, 1(3), 423-435.
- Fink, E. (1988). *VI Cartesianische Meditation. Teilband 1*. Dordrecht: Kluwer.
- Fink, E. (1995). *Grundphänomene des menschlichen Daseins*. Freiburg: Karl Alber.
- Fink, E. (2010). *Spiel als Weltsymbol (EFGA 7)*. Freiburg: Karl Alber.
- Fink, E. (2019). *Presentificação e Imagem. Contribuições à fenomenologia da irrealidade*. Tradução de Anna Luiza Coli. Londrina: Eduel.
- Fink, E. (2020a). *A metafísica nietzscheana do jogo*. In: Coli, A. L., Giubilato, G. J., & Weber. J. F. (Orgs.). *Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, 1(3), 518-524.
- Fink, E. (2020b). *Elementos para uma Crítica a Husserl*. In: Coli, A. L., Giubilato, G. J., & Weber. J. F. (Orgs.). *Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, 1(3), 509-518.
- Fink, E. (2020c). *Sobre o problema da experiência ontológica*. In: Coli, A. L., Giubilato, G. J., & Weber. J. F. (Orgs.). *Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, 1(3), 200-203.
- Giubilato, G. J. (2019). *A fenomenologia como doutrina da aparência do absoluto no pensamento do jovem Fink*. In: Da Silva, C. at al. *Fenomenologia e Hermenêutica* (pp. 84-91). São Paulo: ANPOF.
- Giubilato, G. J. (2020). *Eugen Fink: elementos para uma crítica a Heidegger (1927-1945)*. In: Coli, A. L., Giubilato, G. J., & Weber. J. F. (Orgs.). *Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, 1(3), 453-465.
- Nietzsche, F. (1988). *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe (KSA)*. 15 vols. Giorgio Colli e Mazzino Montinari (Orgs.). Berlim: de Gruyter.
- Heidegger, M., & Fink, E. (1970). *Heraklit: Seminar - Wintersemester 1966/67*. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann.
- Sepp, H.R. (2019) *Prefácio*. In: *Presentificação e Imagem. Contribuições à fenomenologia da irrealidade*. Tradução de Anna Luiza Coli. Londrina: Eduel.

Recebido em: 29.08.2021

Aceito em: 09.11.2021