

Do macrojogo ao microjogo: os vários jogos que compõem o jogo

RESUMO

Com o presente artigo pretendemos problematizar e explorar o conceito de jogo, entendendo-o como algo amplo, rizomático e não fechado em uma única forma de interpretação. Além do que, o conceito de jogo pode já ter sido cristalizado em decorrência da sua consolidação, assim, seu desenvolvimento só se torna possível na medida em que se há um arruinamento para devir novas potencialidades. Foi, então, a partir dos pensamentos de Deleuze e Guattari sobre: conceito e rizoma, de onde partimos para desenvolver o conceito de macro-jogo e micro-jogo, em uma tentativa de potencializar as discussões por um viés interdisciplinar e de cunho filosófico. Diante de tais questões, foi possível compreender a importância do olhar interdisciplinar para a resolução de problemas provenientes de áreas distintas do conhecimento, rompendo com a dicotomia entre teoria e prática tão evidente e presente em diversas áreas do conhecimento, entre elas, a Educação Física e as artes.

PALAVRAS-CHAVE: Teoria do jogo; Rizoma; Educação física; Pesquisa interdisciplinar

Luís Bruno de Godoy

Mestre em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas
Universidade Estadual de Campinas, FEF,
Campinas, Brasil
godoy.luisb@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-0857-9937>

Lucas Leonardo

Doutor em Educação Física e Sociedade
Universidade Federal do Amazonas, FEFF,
Manaus, Brasil
lucasleonardo@ufam.edu.br
<https://orcid.org/0000-0002-1567-0686>

Alcides José Scaglia

Livre Docente em Pedagogia do Esporte
Universidade Estadual de Campinas, FCA,
Limeira, Brasil
scaglia@unicamp.br
<http://orcid.org/0000-0003-1462-1783>

From macro-game to micro-game: the various games that make up the game

ABSTRACT

Our intend with this article is to question and explore the concept of game, understanding it as something broad, rhizomatic and not closed in a single form of interpretation. In addition, the game concept may have already been crystallized as a result of its consolidation, thus, its development only becomes possible as long as new potentialities are ruined. It was, then, from the thoughts of Deleuze and Guattari on concept and rhizome, from which we started to develop the concept of macro-game and micro-game, in an attempt to enhance the discussions through an interdisciplinary and philosophical approach. Facing these questions, it was possible to understand the importance of the interdisciplinary look to solve problems coming from different areas of knowledge, breaking the dichotomy between theory and practice so evident and present in several areas of knowledge, including Physical Education and the arts.

KEYWORDS: Game theory; Rhizome; Physical education; Interdisciplinary research

Del macro-juego al micro-juego: los distintos juegos que componen el juego

RESUMEN

Con el presente artículo pretendemos problematizar y explorar el concepto de juego, entendiéndolo como algo amplio, rizomático y no cerrado en una única forma de interpretación. Además, el concepto de juego puede haber sido ya cristalizado como resultado de su consolidación, por lo que su desarrollo sólo se hace posible en la medida en que hay una ruína para idear nuevas potencialidades. Se basó, pues, en las reflexiones de Deleuze y Guattari sobre el concepto y el rizoma, a partir de las cuales desarrollamos el concepto de macro-juego y micro-juego, en un intento de enriquecer los debates mediante un enfoque interdisciplinario y filosófico. Ante estas cuestiones, se pudo comprender la importancia de la mirada interdisciplinaria para resolver los problemas que surgen de las diferentes áreas del conocimiento, rompiendo la dicotomía entre teoría y práctica tan evidente y presente en varias áreas del conocimiento, incluyendo la Educación Física y las artes.

PALABRAS-CLAVE: Teoría del juego; Rizoma; Educación física; Investigación interdisciplinaria

INTRODUÇÃO: A NÃO VERDADE SOBRE O JOGO

Com o objetivo de problematizar o conceito de jogo, na tentativa de ampliar novas concepções ao fenômeno e tendo em vista que o conceito se modifica e que toda a verdade a qual podemos instituir (caso possamos) será circunstancial, transitarmos dos conceitos de jogo enquanto manifestação e jogos enquanto objeto-cultural, para apresentar os conceitos *de Macro-jogo e Micro-jogo*, uma contribuição que visa romper com as linhas dicotômicas entre as áreas do conhecimento, ao aproximar e hibridizar o conceito de jogo entendendo que este não pertence a essa ou a aquela área, mas se compõe justamente por sua potencialidade interdisciplinar. Assim, ao falarmos de jogo enquanto conceito, estamos tratando de aspectos fundamentais para a Educação Física e Ciências do Esporte, mas que também se faz intimamente ligada com as artes em suas várias formas de manifestação (teatro, circo, dança, artes plásticas), assim também, com a filosofia e tantas outras áreas do conhecimento.

Outro ponto de importância, está no fato de compreendermos o fenômeno do jogo manifesto nos jogos – reforçando que aqui denominamos de objetos-culturais – amparado no conceito de rizoma de Deleuze e Guattari (2011a), na qual, mesmo com as linhas duras, de poder e hegemônicas tentando dominá-lo, o jogo sempre carregará um caráter próprio, imprevisível, se modificando frente às influências internas e externas. Assim, é nesta autenticidade, imprevisibilidade e profusão do jogo, que encontramos sua potência, engendrando as discussões tanto de cunho teórico, quanto prático, em áreas do conhecimento que almejam defini-lo e concebê-lo como conteúdo e metodologia, a exemplo da Educação Física escolar (FREIRE, SCAGLIA, 2003), ou mesmo a Pedagogia do Esporte, enquanto subárea (GHIDETTI, 2020), entre outras.

Almejamos, desse modo, que uma nova forma de concepção ou ação se construa frente a nós. Entendemos que o jogo não se encerra, graças a seu caráter rizomático, constituído por linhas de fuga que rompem com as linhas duras e de controle. O domamos, por momento que seja, para em seguida, ele se arruinar e reconstruir novamente frente a nós, com outras formas e possibilidades. Assim, entender o caráter rizomático do jogo, é, também, se abrir a novas formas de concepção para o próprio pensamento, para a própria disciplina, permitindo novos *devires*, e compreendendo que o jogo não o é, mas se faz mediante as circunstâncias.

Na maioria das vezes ao desconhecermos algo optamos por questionar o que tal coisa é: o que é o homem? o que é a vida? e, assim, para tudo o que nos cerca, até que o desconhecido passe a ser compreendido por nós, o que na verdade se trata da representação da coisa enquanto tal, constituída a partir de uma imagem já pré-existente do mundo - um signo que passa a ser conhecido

junto ao seu significado. A representação e o signo, ao mesmo tempo existem, dado que também exista a possibilidade de criar uma relação de troca e substituição com outros elementos já pré-concebidos e conhecidos ao homem. Em certa medida para que possamos entender tais representações ou criar um sistema de signos, criamos uma taxonomia (FOUCAULT, 1999), assim, a minha interpretação sempre será pautada a partir de um referencial, uma representação, que, para muitos, é dado como uma verdade.

De acordo com Silva (2017), essa forma de interpretação ou concepção de mundo, é, de certa forma, uma das quais encontramos para sustentar e fazer com que as coisas permaneçam da mesma maneira, e no caso de mudanças, essas acabam por sustentar as premissas identitárias iniciais ou aquilo que possui enquanto essência. De certo modo, tanto coisas, quanto sujeitos, possuem qualidades e aspectos que favorecem com que os reconheçamos mesmo diante de mudanças, e isto, é na verdade, o *mesmo* - a não diferença - os atributos que designam sempre a coisa enquanto tal. A diferença então, é um risco para a estabilidade; viver em um mundo estável sustenta as premissas originais de nossas crenças, sejam coisas, objetos, pessoas, concepções e tantas outras, facilitando lidar com elas, mantendo o conforto e as estruturas já conhecidas.

Não se trata então de algo originário, as coisas não são dadas e mantidas mediante identidades por mero acaso, é, pois, uma maneira cômoda de conservar as premissas objetificantes, tanto por ser conveniente, como seguro estabelecer uma concepção de mundo pautada nas estruturas existentes. A realidade então, é em partes ofuscada por essa convenção que nos foi posta - a identidade, que sustenta e estabelece aquilo que acreditamos e sustentamos como verdade, nos mostrando muito mais o que necessitamos, do que necessariamente aquilo que poderíamos ver se não houvesse essa intromissão (SILVA, 2017; DELEUZE, 1998).

No entanto, é preciso problematizar essas verdades instituídas, entender o contexto, como esse se alterna e o quanto essa é criada frente a encontros e circunstâncias, o que vai ao encontro do dito por Deleuze e Guattari (2011a), ao discorrerem que a verdade é sempre circunstancial, existe em um momento para em outro ser criada uma outra forma de verdade - ainda circunstancial frente a outras que virão; isso se dá pelo fato da realidade ser rizomática¹, ela não tem um ponto de centralidade fundante que a essencialize e a cristalize, ao contrário, a realidade se dá a partir dos encontros e de novas formações que surgem a partir destes (SIMONINI, 2019).

¹ O rizoma presente na botânica que foi emprestado por Deleuze e Guattari para a constituição de um conceito filosófico, é diferente da raiz de uma constituição arbórea, justamente por não possuir um ponto central, uma raiz pivotante. O rizoma é conectivo, não tem centralidade, se une, transpassa, vai se ligando a novas outras conexões sucessivamente (GALLO, 2000): “Um *rizoma* não começa e não conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter- ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e... e... e...” Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p.48)”

Compreender o funcionamento do mundo a partir do entendimento de sua funcionalidade ou seus signos sem dúvida é uma premissa importante para vida, é a partir disso que o homem toma os referenciais para se guiar e se desenvolver enquanto sujeito, mas, compreender o mundo apenas a partir de sua representação é um tanto quanto limitante, além de uma forma de manutenção das ordens hegemônicas instituídas e com elas as suas verdades.

Portanto, se ao falarmos do jogo estamos falando de um fenômeno, por quê continuamos tentando definir o *jogo* no que ele é, ao invés de olharmos para suas características e problematizarmos o que ele pode? e por quê continuarmos apontando características cristalizantes e tentando enquadrá-lo dentro uma “verdade”? Talvez, porque dizer o que o jogo é seja aceitável, assim nos confortamos com as definições existentes das áreas a qual temos domínio, mas não nos arriscamos a pensar para além das linhas disciplinares às quais pertencemos; falar das disciplinas pode ser mais cômodo e confortável do que se arriscar no terreno incerto da interdisciplinaridade, justamente pelo fato desta não nos dar algo pronto. O que ocorre é que trazemos definições de jogo de áreas distintas do conhecimento e acreditamos estar construindo um autêntico trabalho interdisciplinar (POMBO, 2005).

Para compreendermos o jogo precisamos antes de tudo, ter dimensão da sua potencialidade enquanto uma manifestação, ele não o é, mas o faz, se cria de maneira potente nos encontros e se recria e se modifica no próprio decorrer do jogo. A própria pergunta: o que *o jogo é?* por si só já nos mostra o que o jogo não é, pois, a resposta será tão ampla que impossibilitará defini-lo em um único conceito, então, talvez possamos apontar aquilo que ele não é: não é algo fechado; previsível; capaz de ser definido; não é do esporte, da educação, da arte ou da filosofia; não é uma estrutura, um modelo de ensino ou pedagogia.

Assim, antes de qualquer coisa, se faz necessário olhar e entender aqueles que antecederam a nós e trabalharam inúmeras formas de concepção do jogo, o que nos permite chegar até aqui, e, ter o plano dos conceitos já existentes como fundamento para explorarmos, aprofundarmos e criarmos um novo conceito de jogo. Desta maneira, são tantos importantes autores que trabalharam o jogo a partir de vieses distintos: Huizinga (2019), Caillois (2017), Brougère (1998), Fink (2020), Retonadar (2007), Gadamer (2015), Scaglia (2005; 2017), Freire (2005), Duflo (1999), Schiller (1989), Buytendijk (1977), Giddens (1964), Henriot (1983), Elkonin (2003) e outros. Afinal, os conceitos não se criam sozinhos e de acordo com Deleuze e Guattari (2010a), precisam de um plano ao qual são estabelecidos, no entanto, assim que criados, ganham intensidade e passam de um a outro, possibilitando novas criações, pois, o conceito não é composto por um único componente, ao contrário, estes se originam de duplos, triplos ou mais: “Num conceito, há, no mais das vezes,

pedaços ou componentes vindos de outros conceitos que respondiam a outros problemas e supunham outros planos” (DELEUZE, GUATTARI, 2010a, p. 26).

O que pretendemos deixar claro, é que não basta falar a partir de territórios seguros e já firmados, ao contrário, para que possamos desenvolver conceitos e pensamentos, é preciso explorar até mesmo algo que já foi tão explorado quanto o jogo e, mesmo tendo dimensão de todos estes autores e de suas importantes contribuições para os estudos do jogo, não pretendemos e não precisamos nos esgotar e nos firmarmos nos conceito instituídos por estes, a ponto de abordar todos em nossa discussão, afinal, um conceito não é capaz de agregar todos os componentes (DELEUZE; GUATTARI, 2010a), visto que, são olhares e conceituações distintas para uma mesma manifestação, neste caso, o jogo. Também, não acreditamos que seja necessário fazer um estado da arte para este estudo, uma vez que, o que pretendemos é desenvolver a potencialidade para o conceito de jogo ao invés de amalgamar os já existentes.

O CONCEITO COMO ABERTURA E NÃO FECHAMENTO

Se pensarmos o conceito a partir de Deleuze e Guattari (2010a) entenderemos que este surge como uma necessidade de solucionar problemas e buscar novas possibilidades para além do estabelecido, afinal: “Todo conceito remete a um problema, há problemas sem os quais não teria sentido, e que só podem ser isolados ou compreendidos na medida de sua solução [...]” (DELEUZE, GUATTARI, 2010a, p. 24). O conceito dado e já instituído só resolverá algo presente na vida quando for modificado frente a tal problema, ele não permanecerá o mesmo, mas será tomado e ressignificado mediante as necessidades que emergem de tal plano. Para Deleuze e Guattari (2010a) o filósofo é aquele que dá vida a conceitos, ele cria frente à necessidade de resolver problemas no campo das ideias, mas que fazem parte da vida, ou seja, o plano das coisas. Se o conceito é criado pelos filósofos para resolver problemas, esse advém de um campo no qual o problema se instituí, designado por “plano de imanência” (DELEUZE; GUATTARI, 2010a, p. 45). Se o filósofo cria conceitos para que os problemas sejam resolvidos, esses problemas habitam exatamente neste plano de imanência, onde tudo acontece e nós somos os responsáveis por criá-lo e recriá-lo. O plano por sua vez não é estante, mas sim movimento, é o caos que se faz presente no mundo em meio a um emaranhado de conceitos que são conectados constantemente e, assim, por meio do plano de imanência o filósofo pode compreender o caos e criar conceitos que sejam capazes de resolver tais problemas pertencente ao plano (DELEUZE; GUATTARI, 2010a).

No entanto, um conceito nunca permanece o mesmo, nunca se fecha em uma única forma de interpretação, o conceito está sempre aberto a modificações, caso contrário, será apenas um artifício cristalizado da história. Aquele que toma o conceito como dado ou pronto, falará sempre pela

linguagem e pelas ideias do outro. Se, então, o conceito existe, é, pois, modificável, e a verdade é sempre circunstancial, assim como o conceito, criado a partir da circunstância, do dado momento para resolver situações pertencentes a ele, para que em outros momentos diante de tais necessidades seja ressignificado e possam *devir* outros novos conceitos (SIMONINI, 2019). Afinal, os conceitos segundo Deleuze e Guattari (2010a), não estão prontos, mas sim, devem ser inventados e criados. Em síntese, o conceito é, pois, “[...] o contorno, a configuração, a constelação de um acontecimento por vir” (DELEUZE; GUATTARI, 2010a, p. 42).

Sendo assim, a concepção a qual partimos para falar do jogo, leva em consideração o seu caráter conceitual e com isso, tudo o que foi levantado anteriormente. Se no começo deste texto dissemos que para compreendermos o mundo partimos de um referencial instituído, cristalizado e que muitos tentam tornar o jogo parte desse referencial, temos então um problema, que aqui tentaremos discutir e resolver a partir da criação de um novo conceito capaz de mostrar que a potência do jogo está justamente na sua pluralidade.

O CONCEITO ENTRE: JOGO E JOGOS

Um ponto a ser destacado é, que em decorrência das constantes reflexões em torno do jogo e influenciados pelas discussões de todos os autores já referenciados no início deste texto, é importante explicitar o que estamos chamando de *jogo* e o que estamos chamando de *jogos*². Fica claro para nós diante de todas as nossas reflexões e elucubrações em torno da teoria do jogo, que, o uso o termo *jogo* no singular, faz referência ao fenômeno e toda a sua complexidade, a algo maior que ampara as relações sociais e demais formas de manifestação; quando tanto Huizinga (2019), quanto Caillois (2017) apontam para o caráter autotélico do jogo ou sua improdutividade e fim em si mesmo, estes fazem referência a manifestação em si, enquanto algo que se manifesta no plano das coisas, ou, que em termos deleuzeanos podemos chamar de plano de imanência (DELEUZE; GUATTARI, 2011a). Ou seja, se o jogo tem fim em si mesmo, tem fim enquanto manifestação, nada gera para além da manifestação em si, o que não significa que não reverbere algo para além da manifestação, ao contrário, o jogo começa e se encerra em si, mas deixa ecos para além do próprio jogo, afinal, este também é pertencente ao plano de imanência. O *jogo* enquanto fenômeno se manifesta no ato de jogar e está marcado pela subjetividade daquele que o joga, logo, o sentimos, pois, de acordo com Freire (2005), só veremos como jogo aquilo que a partir da nossa sensibilidade identificarmos como jogo.

² Como pode ser visto no decorrer do subtópico, ao utilizarmos o termo *jogo* e *jogos* estamos partindo de dois conceitos que em certa medida se complementam, no entanto, estes não podem ser confundidos como singular e plural.

Já, ao empregarmos o termo jogos, esse por sua vez faz referência a uma perspectiva do conceito a partir do objeto-cultural, algo aplicável, visível, palpável, construído culturalmente, que se diferencia do jogo enquanto fenômeno/conceitual, justamente por se pensar em sua aplicação, com objetivo de trabalhar ações motoras intencionalizadas para chegar a determinados fins, objetivos, que em alguns casos, pode acabar por se ter uma confusão entre o jogo enquanto conceito e o jogo enquanto objeto-cultural / manifestação lúdico-cultural, assim, como também pensam Lopes e Madureira (2006). Os jogos podem ser vistos em sua objetividade, materializando-se em manifestações lúdico-culturais: brincadeiras (queimadas, pegas...), esportes (basquete, futebol...), jogos teatrais e outros; ao entendermos que o jogo (fenômeno) é uma manifestação (FREIRE, SCAGLIA, 2003) e que esse está presente em diversas esferas sociais, entenderemos que este, conceitualmente falando, também se manifesta nesses jogos (objetos-culturais) comumente confundido com jogo enquanto conceito.

Quando Huizinga (2019) diz que o jogo é improdutivo e nada gera, precisamos ter claro que temos um problema semântico em algumas áreas do conhecimento e por isso se faz necessário a compreensão dos conceitos de *jogo* e *jogos*. Como já dito, jogo, faz referência a manifestação em si, no entanto, em diversos momentos acaba-se por interpretá-lo como objeto-cultural, ou seja, confunde-se o conceito de jogo com a palavra partida (além de outras tantas). É preciso ficar claro que o jogo se manifesta em uma partida, no entanto, a partida não necessariamente é o jogo, portanto, quando Huizinga (2019) nos diz que o jogo é improdutivo, ele está nos dizendo que o jogo enquanto manifestação nada gerará, justamente por ser uma manifestação que não pode gerar nada, não pode no sentido de não ser possível, exatamente pelo fato de começar e se encerrar em si, no entanto, os objetos-culturais (os jogos) sim, podem gerar determinados produtos. Assim, em um campeonato, o que gera produtos não é o jogo, mas sim, a partida (objeto-cultural) na qual o jogo se manifesta.

É preciso entender que *jogos* são manifestações de *jogo*, portanto, todos os jogos possuem um caráter de *jogo*, justamente pelo conceito em si ser uma forma de manifestação presente nas relações socioculturais como um todo. No entanto, o contrário já não seria verdade, ao falarmos de *jogo*, não necessariamente estamos nos referindo a jogos aplicáveis e funcionalistas, isso se dá pelo simples fato do *jogo* ser algo amplo e não ser capaz de ser reduzido em uma esfera única, como muitas propostas pedagógica “neo-escolanivistas”, explicitamente buscam fazer, ao propor a *gameficação*, ou seja, com o uso utilitarista dos jogos, sem compromisso com o fenômeno jogo.

Celestian Freinet (1998), na pedagogia foi um dos grandes opositores ao uso que os escolonovistas faziam do jogo. Ele dizia que o jogo nesta perspectiva funcionalista não passava de um jogo haxixe. Complementando, encontramos mais recentemente na filosofia, Byung-Chul Han

(2018), tecendo críticas à *gameficação* da qual a sociedade capitalista contemporânea tem se apropriado, para ampliar a exploração utilizando o jogo como meio para aumento da produtividade, implicando em auto governança paradoxalmente escravizante e alienante. Na Educação Física, Scaglia (2004), tece críticas semelhantes ao aproximar o jogo livre e o jogo funcional aplicados nas aulas escolares, como métodos que não permitem conceber uma pedagogia do jogo.

Uma pedagogia do jogo deveria, como princípio fundamental, imbricar um ambiente de aprendizagem, carregado de todos os seus compromissos e sentidos pedagógicos, advindos do ofício do professor (LARROSA, 2019), com um ambiente de jogo, impregnado do desejos de quem joga (SCAGLIA, 2005), superando, assim, um ensino pelos jogos, para efetivar um ensino com o jogo, como proposto por Freinet (1998) e Scaglia (2004, 2017), legitimando uma metodologia do jogo-trabalho, explorando a rizomática família dos jogos, como objetos culturais (SCAGLIA, 2011).

O JOGO ENQUANTO UMA MANIFESTAÇÃO RIZOMÁTICA

Diante das questões levantadas e, amparado em Deleuze e Guattari (2011a), partimos da perspectiva do entendimento do jogo enquanto rizomático, a partir de um plano horizontal de trocas. O jogo, assim como o rizoma não pode ser domesticado, qualquer tentativa de domesticação será falha, ou, caso seja concretizada, tornará o jogo qualquer outra coisa, mas, jamais jogo (GODOY; SCAGLIA, 2022). Se Deleuze e Guattari (2011a), nos dizem que o rizoma não começa e nem conclui, mas se encontra sempre no meio por uma ligação de filiação não genealógica, o jogo também. Este por sua vez não é determinável, domesticável, previsível e tampouco é pivotante.

O jogo antes de qualquer coisa é uma manifestação presente nas relações humanas, que acaba por se manifestar em diversas esferas sociais, podendo estar em um campo variável de manifestações - este é o caráter híbrido do jogo, que faz e se refaz mediante as inúmeras potencialidades existentes em um campo amplo de manifestações. No entanto, caso haja a necessidade de especificar um pouco mais, diríamos, como Freire e Scaglia (2003), que o jogo é uma manifestação presente na Educação Física - perfazendo-se o seu principal conteúdo, expresso na dança, na luta, na ginástica, no esporte e nas demais práticas corporais e expressivas a ela relacionada; nas artes visuais, performáticas e literárias; nas relações; nas representações sociais; nas brincadeiras populares; no sexo; nas crenças, religiões e rituais; na moda; nas tecnologias; nos animais; na ciência; na vida.

Então, se de alguma forma nos arriscássemos a conceituar o jogo, poderíamos dizer que este não é algo instituído, mas sim que está em um constante inacabamento, e que, algumas de suas características são que: o jogo é uma manifestação composta por um ou mais jogadores e pressupõe

um campo de jogo instituído fisicamente ou subjetivamente, sob regras livremente consentidas por todos aqueles que jogam; ele é improdutivo pois tem um fim em si mesmo, é fictício e acontece em um tempo e espaço próprio e delimitado, além de ser uma atividade livre, de ocupação voluntária e ser incerto (HUIZINGA, 2019; CAILLOIS, 2017).

O que não podemos perder de vista é, que ao falarmos de jogo, estamos tratando de algo maior que se insere nas esferas sociais, no entanto, é preciso salientar que não nos referimos a este como algo para além do plano de imanência (DELEUZE; GUATTARI, 2010a), o jogo está ancorado no real, faz parte dele, não está fora da vida ou transcendendo o plano da existência (GODOY; SCAGLIA, 2022), em outras palavras, o jogo é uma suspensão da realidade da vida corrente, na qual, por um determinado período de tempo - o tempo do jogo - criamos uma província de significado finito, dentro da realidade suprema da vida cotidiana. É preciso lembrar mais uma vez que a suspensão não se trata de uma separação do jogo com relação ao plano de imanência, ao contrário, o jogo é uma suspensão da vida corrente, no entanto, está presente dentro da realidade suprema de maneira suspensa a partir da “província finita de significado” (BERGER, 2017; SCHÜTZ, 1979; GODOY *et al.*, 2020; GODOY, 2022), e aquilo que ocorre a dentro desse espaço, pode em decorrência do jogo, parecer mais real do que a própria vida corrente, a depender, claro, da imersão do jogador a tal jogo, o que permitirá ou não aquilo que Caillois (2017) e Scaglia (2005; 2017), vão chamar de *estado de jogo*.

Neste ponto reside o caráter subversivo do jogo, em tomar os elementos da vida corrente e subvertê-los, para que, aquilo que acontece em jogo seja intenso e visceral para aquele que joga, o que acaba por criar diversas intensidades dentro de uma mesma manifestação - o jogo. Por sua vez, essa manifestação surge e com ela novas possibilidades de jogo também se tornam possíveis, vejamos: o jogo abre espaço para que a partir dele e somente vinculado a ele, novos outros jogos venham a surgir. No entanto, para compreender esse conceito, é necessário nos debruçarmos um pouco mais no tópico a seguir.

O MACRO-JOGO E O MICRO-JOGO

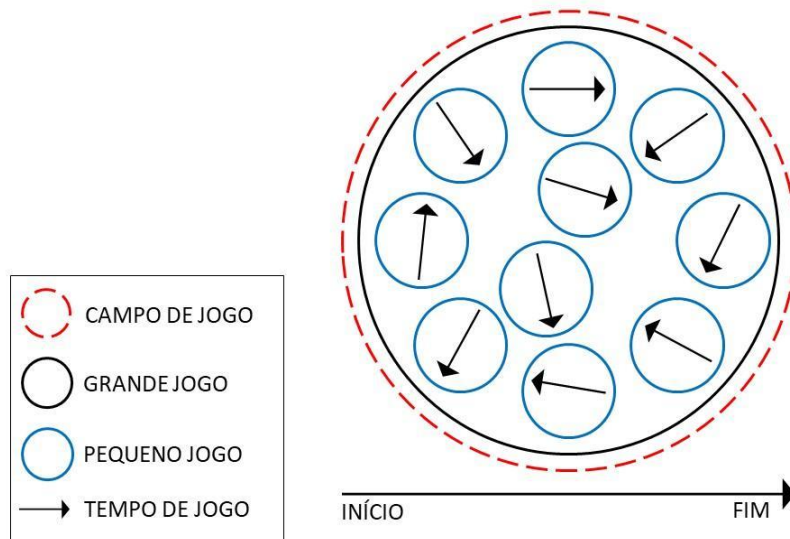
Eis que influenciado pelas questões levantadas anteriormente, Godoy (2019) e Godoy *et al.* (2020) desenvolvem o conceito de *macro-jogo* e *micro-jogo*³, no qual, propõem pensar que dentro do grande jogo - *macro-jogo*, existem pequenos jogos - *micro-jogos*, que se iniciam e se encerram

³ O conceito de *macro-jogo* e *micro-jogo* não faz referência ao que foi discutido em torno dos conceitos de jogo e jogos. O *Micro-jogo* não é equivalente em hipótese alguma a jogos reduzidos, jogos aplicáveis ou quaisquer jogos a partir de uma perspectiva como objeto-cultural.

de maneira autônoma, sem que seja necessário sair ou encerrar o *macro-jogo*. Assim como o *macro-jogo*, o *micro-jogo* tem um tempo de início e fim e possui um campo de jogo.

Como pode ser visto na figura abaixo:

Figura 1 Características do jogo



Fonte: Godoy (2019, p. 59); Godoy *et al.* (2020, p. 172)

O fato da existência de um jogo manifestado, não impede que outros surjam dentro dessa mesma manifestação por intermédio de outros atores envolvidos em tal ação. Vejamos a partir de uma situação hipotética abaixo, que, no caso, utilizaremos o esporte como exemplo, no entanto, é preciso salientar que outras situações semelhantes também ocorrem nas artes, brincadeiras e demais atividades socioculturais.

Nos esportes: em uma partida de Jogos Desportivos Coletivos (JDC), com tempo de jogo instituído em começo, intervalos e fim; atores diversos, entre eles: atletas, treinador, assistentes, juiz/juízes, torcida, todos estão envolvidos em uma mesma atmosfera - a partida -, inseridos dentro desse *macro-jogo* que suspende a realidade da vida corrente. No entanto, esses atores não só jogam o jogo central - *macro-jogo* -, mas, também, jogam pequenos novos jogos - *micro-jogos* -, que são instaurados de maneira autônoma dentro do *macro-jogo*.

Na dança: em um espetáculo, ambientado pela música, iluminação; separado por atos; com dançarinos, plateia, diretor, equipe técnica; nos quais, estão dentro daquele espaço fisicamente cerceado do palco, seja no teatro ou em um palco de rua, todos também estão imersos nesse grande jogo do espetáculo, inseridos no *macro-jogo*, e, assim como nos JDC, estão também suspensos da realidade da vida corrente. E, de maneira semelhantes ao JDC, também constituem *micro-jogos* autônomos pertencentes ao *macro-jogo*. Esses *micro-jogos* podem acontecer entre espetáculo e

plateia, plateia e dançarino, dançarino e diretor, diretor e técnicos, técnicos e plateia, dançarino e dançarino, instaurando uma nova intensidade que começa e se encerra, na medida em que algo os afeta.

O mesmo acontece na palhaçaria, na brincadeira da criança e em tantas outras esferas sociais. Quando uma nova intensidade se instaura no encontro entre dois sujeitos, sejam eles, humanos ou não, surgirá um *micro-jogo* que suspenderá momentaneamente o *macro-jogo*, seja uma piada contada, como exemplifica Berger (2017) ao falar das províncias finitas de significado, ou, um palhaço que no meio de seu espetáculo interage com alguém do público na rua, ou, com a criança que se volta para o amigo fazendo uma nova brincadeira que a chama a atenção. A questão é, que, mesmo existindo um jogo central – *macro-jogo* – jogado por todos esses, nada impede a partir do encontro, que uma nova intensidade se crie, constituindo assim, um *micro-jogo* dentro do jogo maior – *macro-jogo*. (GODOY, *et al.*, 2020).

Assim, mesmo que todos esses atores citados anteriormente estejam inseridos em um mesmo jogo central - *macro-jogo* (a partida, o espetáculo ou a brincadeira em si) -, ainda surgirão pequenas suspensões dentro do *macro-jogo* que farão que *micro-jogos* se instaurem, é uma suspensão dentro da suspensão, visto que o jogo já é uma suspensão da realidade, mas, neste caso, não é a suspensão da vida corrente que já acontece com o jogo, e, sim, uma suspensão momentânea do *macro-jogo* para que um novo jogo - *micro-jogo* -, se instaure brevemente.

Suponhamos que em uma partida, dois atletas adversários que já estão imersos no *macro-jogo*, se encontrem frente a frente, um na ofensiva e outro na defensiva, entregues a dada situação; ali, naquele instante, uma nova intensidade⁴ de jogo é instaurada decorrente deste encontro e com isso uma nova suspensão ocorre dentro do *macro-jogo*. Por momento que seja, o *macro-jogo* é suspenso, pois aquilo que ocorre no *micro-jogo* é tão intenso a ponto de criar essa nova esfera possível, onde os dois jogadores (ou mais) criam essa nova intensidade que só se encerrará no momento em que for suspensa para que ambos se vejam novamente pertencentes ao *macro-jogo*. Esse fragmento de tempo é o suficiente para que o *micro-jogo* se instaure, e assim sucessivamente.

Certamente esse *micro-jogo* ocorre de maneira simultânea a tantos outros que também podem estar acontecendo dentro do *macro-jogo* mediante a outras intensidades que foram criadas: ao mesmo tempo que os dois atletas citados anteriormente criam essa nova intensidade que

⁴ Como estamos dentro da grande área da Educação Física, é importante destacar que ao falarmos de intensidade, não estamos nos referindo a aspectos biomecânicos, mas, como dito no próprio corpo do texto, trata-se das forças que surgem a partir dos encontros provenientes das intensidades de afetos gerados pelo jogo, frente a todos os elementos que o constituem, que aqui chamaremos de *agenciamento* a partir da concepção de Deleuze e Guattari (2011).

estabelece o *micro-jogo*, outro atleta em outra parte do campo de jogo⁵ poderá individualmente ou com outro, estar instaurando um novo *micro-jogo*, e assim sucessivamente com todos os demais envolvidos dentro do ambiente de jogo estabelecido por tal partida, sejam atletas, juízes ou torcida.

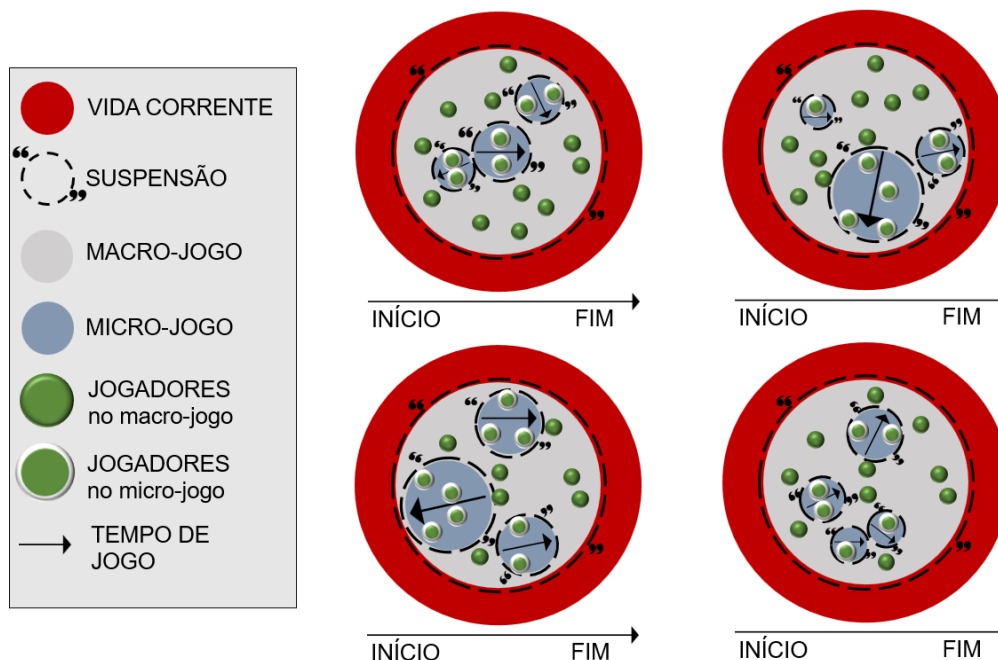
Já, se pensarmos pelo viés do campo das artes cênicas, mais especificamente em uma intervenção urbana com o palhaço ou outros artistas intervencionistas, veremos que o campo estabelecido entre o artista e público é amplo, o *macro-jogo* abre espaço para que sujeitos diversos estejam ou não dispostos a se tornarem jogador. Na medida em que este jogo é iniciado, o artista pode deslocar esse *macro-jogo* pelo espaço ao qual circula e, assim, vai atraindo outros jogadores ao seu campo mediante as intensidades que vão sendo estabelecidas e, com elas, novos *micro-jogos* também vão se criando.

É importante frisar que mesmo que o jogo ocorra entre o artista e um sujeito em específico, ainda assim outros *micro-jogos* podem estar ocorrendo mediante a outras intensidades que chegam até outros jogadores. Em um estudo publicado em 2016, observamos que outros sujeitos são atraídos ao jogo tanto por uma intervenção direta ou indireta do jogador, neste caso o artista. O fato do sujeito estar dentro ou mesmo na periferia do campo de jogo estabelecido pelo artista, já é suficiente para que as intensidades cheguem até ele e o afete, ao ponto que um *micro-jogo* seja criado, mesmo que o espectador (público ou torcedor) não tenha um contato direto com o artista (jogador)⁶ (GODOY *et al.*, 2016), e isso vale também para o esporte, pois mesmo que não pertença diretamente a partida, ainda assim outros jogadores imersos no *macro-jogo* são afetados gerando intensidades para criação de *micro-jogos*.

⁵ Chamamos atenção para o conceito de *campo de jogo*, a fim de explicitar que este faz referência tanto ao espaço físico quanto subjetivo instaurado na medida em que o jogo se concretiza, mas não confundamos o conceito com o campo no esporte necessariamente: o campo esportivo é um campo de jogo, no entanto, o campo de jogo não se trata apenas de um campo esportivo, este pode ser todo e qualquer espaço no qual o jogo e seus jogadores instituírem como tal: campos do esporte, palcos teatrais, ruas, picadeiros, entre outros. Importante destacar que ao utilizarmos o termo *campo de jogo*, este faz referência a um conceito no qual tanto Huizinga (2019), quanto Caillois (2017) e outros autores vêm explorando ao longo da história.

⁶ É importante destacar que ao utilizarmos o termo jogador, este faz referência a todos aqueles que se colocam como sujeitos do jogo, podendo ser do campo esportivo, das artes ou qualquer outro que esteja imerso em tal manifestação.

Figura 2 Os vários micro-jogos que compõem o macro-jogo



Fonte: Elaboração dos autores a partir de Godoy (2019) e Godoy *et al.* (2020)

Os *micro-jogos* são autônomos ao *macro-jogo*. Essa autonomia se dá pelo fato da criação de um novo jogo que decorre do *macro-jogo*, que, no entanto, tem um tempo próprio de atuação, mas, ainda assim, se vincula ao *macro-jogo* justamente pelo fato de decorrer dele e ser parte integral dele, ainda que autônomo. É, em certa medida, um hibridismo: ao mesmo tempo pertencer e depender do *macro-jogo*, e também, ser autônomo enquanto *micro-jogo*.

É importante ficar claro que os *micro-jogos* começam e se encerram sem que isso afete o *macro-jogo*, no entanto, o contrário não seria possível. O *macro-jogo* sempre que iniciar ou se encerrar, afetará de maneira direta os *micro-jogos* existentes, ou seja, se um *macro-jogo* encerrar, todos os *micro-jogos* também encerrarão, pois estes pertencem ao *macro-jogo*, e só existem mediante a existência deste. Fazendo uma analogia, podemos pensar o jogo como o corpo, já a célula são os *micro-jogos*, se o corpo morre, as células também morrem, justamente pelo fato da autonomia dos *micro-jogos* só existirem pelo fato do *macro-jogo* existir. Alguns *micro-jogos* podem até se sustentar para além do encerramento do *macro-jogo*, no entanto, esse não perdurará pouco mais que um curto período de tempo, mas apenas enquanto a intensidade desse jogo ainda estiver reverberando. Voltando a analogia da célula e do corpo: o corpo morre, apesar disso, suas células não morrem de imediato, ainda continuam vivas por um certo período de tempo, até que o substrato necessário para sua manutenção acabe. Ou seja, assim como as células, alguns poucos *micro-jogos* podem continuar reverberando, mas esses dependem dos substratos provenientes do corpo, em nosso caso, o *macro-jogo*.

COMO SURGEM OS MICRO-JOGOS

Outro aspecto importante a ser destacado, é que os *micro-jogos* surgem na medida em que novas intensidades de jogo são instauradas dentro do *macro-jogo*. Essas intensidades são forças que se criam mediante o próprio jogo e seus elementos constituintes, a partir dos encontros provenientes dos afetos gerados pelo jogo. Se o jogo segue seu fluxo e, como já dito anteriormente, de maneira rizomática passa a constituir novos caminhos possíveis a partir das *multiplicidades*⁷, essas decorrem dos “*agenciamentos*” (DELEUZE; GUATTARI, 2011a, p. 24)⁸ que ampliam as tramas rizomáticas e potencializam encontros. Quando eu e outro nos colocamos permissíveis a tais encontros, ou, no caso do jogo em *estado de jogo* (CAILLOIS, 2017; SCAGLIA, 2005; 2017;), vivemos uma experiência intensa, que segundo Larrosa (2002, 2017), nos afeta e deixa marcas, e nas palavras do Heidegger (2003) nos tomba, nos deixa suscetíveis aos elementos que constituem tal relação.

Esse encontro de jogadores que jogam com o desejo, afetados pelo jogo, ao mesmo tempo criam agenciamentos que por sua vez geram potência ao corpo destes jogadores, manifestados no ato - no momento, no encontro, produzindo novas realidades. Quando estes jogadores alimentados pelo desejo jogam, produzem realidades, novas intensidade, eles criam, pois o desejo não é falta como acreditava Platão (1991); Freud (1996); Lacan (1997, 1998); Santo Agostinho (2015); Descartes (1996); Schopenhauer (2005) e outros, mas sim, como uma vontade, uma potência, como sugere Aristóteles (2013), Lucrécio (1980), Hobbes (1993) e Espinosa (2009). É uma vontade de produzir o real por meio dos agenciamentos, o que se olharmos a partir de Nietzsche (2005), este chamará de *Vontade de potência*, e esta por sua vez está justamente no plano das coisas, na vida, em uma constituição que é efetivada no real em consonância com a pluralidade presente no mundo, o que vai ao encontro de tudo o que temos discutido até aqui.

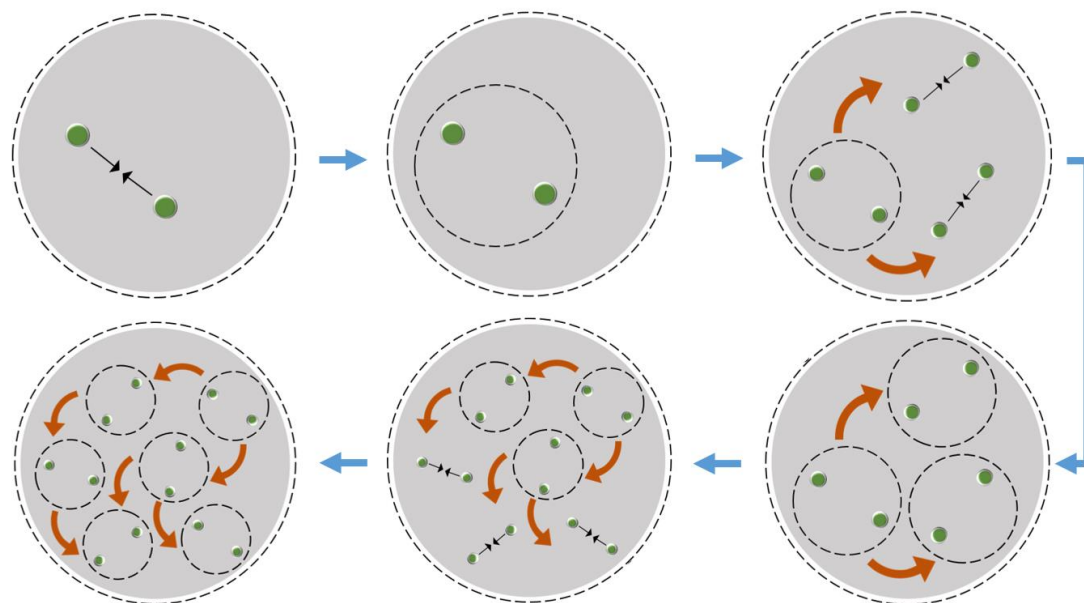
Neste ponto, o desejo busca se conectar e se agenciar com outros desejantes, assim é o desejo no jogador, é justamente este que quer criar conexões e agenciar encontros potentes, consumir as intensidades que conduzem essas relações (DELEUZE, 2010b; FUGANTI, 2007). São então, esses *agenciamentos* produzidos pelo jogo e pelos jogadores, responsáveis pela instauração dos *micro-jogos*, com isso, há a constituição de um novo desafio, uma outra suspensão, uma nova intensidade que toma os jogadores que a ela integram. Essa intensidade vai durar na medida em que os elementos que a constituem permanecerem, se a intensidade ou qualquer outro elemento cessar, o

⁷ “[...] uma multiplicidade é composta de dimensões que se englobam umas às outras, cada uma recapturando todas as outras em um outro grau, segundo uma lista aberta que pode ser acrescida de novas dimensões; ao passo que, de seu lado, uma singularidade nunca é isolável, sempre “se prolongando até a vizinhança de uma outra”, segundo o princípio do primado dos acoplamentos ou das relações. É assim que a multiplicidade se transforma “dividindo-se” [...]” (Zourabichvili, 2004, p.38).

⁸ “Um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões” (DELEUZE e GUATTARI, 2011, p. 24).

micro-jogo se encerrará, voltando novamente a intensidade do *macro-jogo*, mas isso não quer dizer que novos outros *micro-jogos* não voltem a ocorrer.

Figura 3 O surgimento dos micro-jogos



Fonte: Elaboração dos autores.

Na maioria dos casos, o jogo é constituído em sua inteireza por *micro-jogos*, essas intensidades dos micros é o que acaba por sustentar a existência do macro e dar fluidez ao jogo. É importante ficar claro que ao falarmos de jogo, este está para o *macro-jogo*, na mesma medida em que o *macro-jogo* está para o jogo, ou seja, o macro é aquilo que delinea o jogo, tanto objetivamente como subjetivamente. Assim, as intensidades constantes que surgem a partir dos *micro-jogos*, criam os deslocamentos possíveis dentro dessa esfera macro e dá aquilo que é uma característica própria do jogo: o acaso, os entraves, às incertezas, que tanto Huizinga (2019) quanto Caillois (2017) e outros, sustentam como um dos princípios norteadores para a manutenção do jogo.

Se são essas intensidades que permitem com que o *macro-jogo* se sustente, essas se fazem a partir de sujeitos jogadores que jogam com a intensidade e o desejo, neste caso o “*jogador-artista*” (GODOY; SCAGLIA, 2022)⁹. O *jogador-artista* é visceral, aberto, fluido, flexível, amante, entregue e disposto ao jogo, é também híbrido, pertence a qualquer espaço e área onde exista a presença de um jogador (GODOY; SCAGLIA, 2022), mas, antes de qualquer coisa, o *jogador-artista* é um corpo que se move e é afetado pelo jogo e suas externalidades, e tem sua potência

⁹ O jogador-artista é um conceito trabalhado e desenvolvido como capítulo “O jogo que nos joga: o jogar rizomático do jogador-artista”, presente no livro “Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos”. O jogador-artista é um jogador da experiência, da vida, que joga com as intensidades dos afetos gerados pelo jogo. O jogador-artista está pronto a ser arrebatado pelo jogo, ser tombado por ele, é vulnerável, suscetível, flexível. É um apaixonado pelo jogo que joga, seja na arte, no esporte, na vida, é entregue e disposto, ao outro e a tudo que o cerca, a ponto de ver em si mesmo, outro (GODOY; SCAGLIA, 2022).

aumentada ou diminuída na medida em que sente as *afecções*, que para Espinosa (2009), são aquilo que aumentam ou diminuem a potência de agir do corpo. Esse corpo em jogo se abre a encontros com outros corpos também afetados pelo mundo, neste caso o jogo, seja o macro ou o micro; assim, a potência do corpo aumenta ou diminui na medida em que é afetado, e com isso, se alterna e se modifica, assim como discorreremos em partes ao falar sobre os agenciamentos provenientes do jogo.

AS CONSIDERAÇÕES ENTRE A ESTREITA RELAÇÃO DOS CONCEITOS DE MACRO-JOGO, MICRO-JOGO E JOGADOR-ARTISTA

Então, visto o que discorreremos anteriormente, destacamos que, quando estamos falando do jogo e mais especificamente do *micro-jogo*, este está em uma conexão constante com todos os aspectos internos e externos que compõem o *macro-jogo*: ambiente, campo, regras, jogadores, agentes externos (espectadores, torcida, observadores e outros), clima e tantos outros elementos que compõem essa relação. Portanto, falar de *micro-jogo* é também falar de *jogador-artista* e das intensidades dos afetos que são estabelecidos em todas essas relações. O que então cria e sustenta os *micro-jogos*, são as intensidades que se constituem por meio do encontro de corpos sensíveis que se afetam mutuamente e geram novas realocações e “desterritorializações” (DELEUZE; GUATTARI, 2010b, p.182)¹⁰ tanto no *jogador-artista* quanto do *macro-jogo*, portanto, torna-se *jogador-artista* aquele que se permite sensível a essas afecções, seja esse, o palhaço em uma intervenção pública, o atleta em uma partida em ação libertária, a criança que chuta engajada a bola contra a parede, ou o aluno de Educação Física instigado pela aula... Portanto, o *jogador-artista* é, também, um produtor dos *micro-jogos*, pois é em decorrência desse desejo que o move enquanto jogador, que os *micro-jogos* se tornam possíveis.

Assim, os mapas rizomáticos que vão se tecendo tensionam o *macro-jogo* vão criando linhas de fuga¹¹ (DELEUZE; GUATTARI, 2011b) em uma luta constante para que o jogo não seja ordenado dentro de uma previsibilidade finita e, em decorrência dos *micro-jogos*, o jogo sustenta seu caráter intenso e fluído, pois se trata de jogadores que por um desejo próprio, jogam o jogo e produzem intensidades moventes que criam os *micro-jogos*. Dessa maneira, toda e qualquer tentativa de tecnicização do jogo será falha, pois este não é um mero aparelho de produção de habilidades e virtuosidades, é antes de qualquer coisa, um fenômeno que depende diretamente dos

¹⁰ Desterritorializar é o movimento que se dá para o abandono do território, a linha de fuga que opera para que o território se desterritorialize. Por sua vez, a reterritorialização é uma construção do território ora desterritorializado (DELEUZE e GUATTARI, 1997); No entanto, toda territorialização necessita de uma reterritorialização, pois, ambos, acontecem de maneira indissociável (HAESBAERT; BRUCE, 2009).

¹¹ A ordem se institui como uma dominação heterogênea, as linhas de fuga surgem para dar uma nova concepção para a própria subjetividade, traíndo a ordem instituída, rompendo com a tradição: “vetores de desorganização ou de “desterritorialização” são precisamente designados como linhas de fuga.” (ZOURABICHVILI, 2004, p.30)

sujeitos envolvidos em tal ação e dos *micro-jogos*, que são potencializados pelos jogadores e a partir do momento que criados também potencializam os jogadores em um *dever* que permanece constante até que o jogo se encerre.

CONCLUSÕES

Desse modo, entendemos que os conceitos de *macro-jogo* e *micro-jogo*, bem como o de *jogo* e *jogos*, aqui desenvolvidos, permitem um avanço na compreensão, refinamento e adensamento da *práxis* do jogo, tanto no que diz respeito aos aspectos conceituais, quanto em sua pedagogização intencional e coerente, edificando as bases de uma Pedagogia do Jogo.

A Pedagogia do Jogo, enquanto uma abordagem de ensino, quer dos esportes, ou qualquer outra prática corporal na Educação Física, ou mesmo nas artes, no circo, na formação do *clown*, entre outras, encontra nesses conceitos a possibilidade de desenvolvimento de propostas didático-metodológico mais aprofundadas e amplas, coerentes a partir de suas relações teóricas e práticas intencionais e conscientes, ampliando a sensibilidade pedagógica dos envolvidos no processo, e se distanciando da gamificação, ou mesmo do rótulo de metodologia ativa e alternativa.

Diante de tais questões e da premissa de que o jogo não se fecha em um conceito originário, único ou essencializante, esses conceitos explorados possibilitam com que áreas distintas do conhecimento possam olhar para o jogo a partir de suas especificidades, entendendo sua estrutura não estanque como potencial para um conceito sempre *porvir*, que nasce em meio a valorização de pensamentos, estudos e ações interdisciplinares.

Por fim, todos os conceitos que aqui estamos propondo poderão no momento oportuno serem rasurados, arruinados e ressignificados por outros autores que, assim como nós, também estejam dispostos e incomodados ao ponto de não permitir sua cristalização. Portanto, explorar é a palavra deste estudo - entender o que já foi dito em torno do jogo e trilhar novos territórios potentes para o seu desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Santo, Bispo de Hipona. **Confissões**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2015.

ARISTÓTELES. **De Anima**. New York: Georg Olms Verlag, 1990. Martins Fontes, 2013.

BERGER, Peter Ludwig. **O Riso redentor: a dimensão cômica da experiência humana**. Petrópolis: Vozes, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed Editora, 1998.

BUYTENDIJK, Frederik Jacobus Johannes. O jogo humano. In: GADAMER, Hans-Georg; VOGLER, Paul. (Orgs). **Nova antropologia. Antropologia Cultural**. São Paulo, Universidade de São Paulo, 1977. v. 4, p. 63-87.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado. São Paulo: Graal, 1988.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 1**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. v. 1.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011b. v. 2.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 5**. Rio de Janeiro: Editora 34. 1997.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34, 2010a.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010b.
- DESCARTES, René. **As Paixões da Alma**. São Paulo: Nova Cultural, 1996.
- DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- ELKONIN, Daniil. **Psicologia do jogo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- ESPINOSA, Baruch. **Ética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- FINK, Eugen. A Metafísica Nietzscheana do Jogo. **Phenomenology, Humanities And Sciences**, [S. L.], v. 3, n. 1, p. 518-524, 2020. Disponível em: <https://phenomenology.com.br/index.php/phe/article/view/69>. Acesso em: 04 ago. 2022.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. 8. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FREINET, Celestin. **A educação do trabalho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.
- FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Editora Scipione, 2003.
- FREUD, Sigmund. Nuevas conferencias de introducción al psicoanálisis. In: STRACHEY, James (Ed.). **Obras completas de Sigmund Freud**. 5.ed.. Buenos Aires: Amorrortu, 1996. v. 12, p. 1-168.
- FUGANTI, Luiz. Corpo em devir. **Revista Sala Preta**, São Paulo, v. 7 p. 67-76, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/download/57321/60303>. Acesso em: 04 ago. 2022.
- GADAMER, Hans-George. **Verdade e Método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.
- GALLO, Silvio. Transversalidade e educação: pensando uma educação não-disciplinar. In: Alves, N. (Org.). **O sentido da escola**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- GIDDENS, Anthony. Notes on the Concepts of Play and Leisure. **The Sociological Review**, [S.L.], v. 12, n. 1, p. 73-89, mar. 1964. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1964.tb01247.x>. Acesso em: 04 ago. 2022.
- GODOY, Luís Bruno de. **Tensionando o sentido do agir: o clown e seu potencial criativo**. 2019. 123f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) – Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2019.
- GODOY, Luís Bruno de; SCAGLIA, Alcides José. O jogo que nos joga: o jogar rizomático do jogador artista. In: GRILLO, Rogério; SCAGLIA, Alcides José; CARNEIRO, Kleber Tuxen. (Orgs.). **Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos**. Curitiba - PR: Appris, 2022.
- GODOY, Luís Bruno de; JUNIOR, Roberto D. S; SCHULZ, Peter A. B. O palhaço no espaço do vazio no contexto hospitalar: a incerteza como potência criadora. **Repertório**, Salvador, n. 35, p. 160-184, 2022. <http://dx.doi.org/10.9771/r.v1i35.31964>. Acesso em: 04 ago. 2022.

- GODOY, Luís Bruno de; SANTOS, Marcos. V. R; SCAGLIA, Alcides José. O clown como ser do jogo. **Repertório**, Salvador, n. 26, p. 283-291, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revteatro/article/download/17478/11443>. Acesso em: 04 ago. 2022.
- GODOY, Luís Bruno de. **O jogo do palhaço: do hospital à rua, da rua ao hospital**. Goiânia: Editora Talu Educacional, 2022.
- GHIDETTI, Filipe Ferreira. Pedagogia do esporte e educação física: a convergência na busca da autonomia em relação aos significados culturais do esporte. **Movimento (Esefid/Ufrgs)**, Porto Alegre, v. 26, p. e26034, 2020. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.96529>. Acesso em: 04 ago. 2022.
- HEASBAERT, Rogério, BRUCE, Glauco. A Desterritorialização na Obra de Deleuze e Guattari. **Geographia**, [S.L.], v. 4, n. 7, p. 7-22, 2009. <http://dx.doi.org/10.22409/geographia2002.v4i7.a13419>. Acesso em: 04 ago. 2022..
- HAN, Byung-Chul **Psicopolítica: O neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Belo Horizonte: Editora Âyiné, 2018.
- HEIDEGGER, Martin. **A caminho da linguagem**. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2003.
- HENRIOT, Jacques. **Le jeu**. 3. ed. Paris: Editions Archétype82, 1983.
- HOBBS, Thomas. **De Cive: elementos filosóficos a respeito do cidadão**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- LACAN, Jacques. **O seminário. Livro 7 a ética da psicanálise. 1959-60**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, [S.L.], n. 19, p. 20-28, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 04 ago. 2022.
- LARROSA, Jorge. **Esperando não se sabe o quê: sobre o ofício de professor**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.
- LARROSA, Jorge. **Tremores: escritos sobre a experiência**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- LOPES, Joana; MADUREIRA José Rafael. A educação física em jogo: práticas corporais, expressão e arte. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 9-25, 2006. Disponível em: <http://www.oldarchive.rbceonline.org.br/index.php/RBCE/article/view/85>. Acesso em: 04 ago. 2022
- LUCRÉCIO. **Da natureza**. Tradução Agostinho da Silva. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- PLATÃO. **Banquete**. Tradução, introdução e notas de José Cavalcante de Souza. São Paulo, Bertrand Brasil, 1991.
- POMBO, Olga. Interdisciplinaridade e Integração dos Saberes. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v.1, n.1, p. 3-15, 2005. <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3082/2778>. Acesso em: 04 ago. 2022.
- RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo: A dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do jogo: o processo organizacional dos jogos esportivos coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. **Revista portuguesa de ciências do desporto**, Porto, S1A, p. 27-38. 2017. Disponível em: https://rped.fade.up.pt/arquivo/artigos_soltos/2017-S1A/1-02.pdf. Acesso em: 04 ago. 2022.
- SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés**. São Paulo: Ed. Phorte, 2011.
- SCAGLIA, Alcides José. Jogo e Educação Física escolar: por quê? Para quê?. In MOREIRA, Wagner Wey; SIMÕES, R. (Orgs) **Educação Física: intervenção e conhecimento científico**. Piracicaba: Editora da UNIMEP, 2004.

SCAGLIA, Alcides José. Jogo: sistema complexo. In: VENÂNCIO, Silvânia.; FREIRE, João Batista. (Org.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005. p. 37-70.

SCHILLER, Friedrich. **A Educação estética do homem**. São Paulo: Editora Iluminuras, 1989.

SCHOPENHAUER, Arthur. **O mundo como vontade e como representação**. São Paulo: Editora da Unesp, 2005.

SCHÜTZ, Alfred; WAGNER, Helmut (Org.) **Fenomenologia e relações sociais: textos escolhidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SILVA, Franklin Leopoldo e. Deleuze: filosofia da diferença com Franklin Leopoldo e Silva. **Casa do Saber**. Youtube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6Her0PEsMao>. Acesso em: 08 ago. 2022.

SIMONINI, Eduardo. Linhas, tramas, cartografias e dobras - uma outra geografia nos cotidianos das pesquisas. In: GUEDES, Adriane Ogêda.; RIBEIRO, Tiago. (Orgs.). **Pesquisa, alteridade e experiência: experiências minúsculas**. Rio de Janeiro: Ayvu, 2019.

ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2004.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS - Não se aplica

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA - Não se aplica

FINANCIAMENTO

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM - Não se aplica

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Projeto de pesquisa aprovado pelo comitê de ética em Pesquisa, **CAAE**: 53195421.6.0000.5404, data: 10/11/2021.

CONFLITO DE INTERESSES – os autores desconhecem possíveis conflitos de interesses

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR DE SEÇÃO

Silvan Menezes dos Santos

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Juliana Rosario, Maria Vitória Duarte

HISTÓRICO

Recebido em: 20 de abril de 2022

Aprovado em: 04 de julho de 2022