

## O CONCEITO DE JOGO, ARTE E A LINGUAGEM PARA HERMENÊUTICA FILOSÓFICA DE HANS-GEORG GADAMER

Regio Hermiton Ribeiro Quirino

E-mail: regioquirino@hotmail.com

Mestre em Filosofia pela UFC e professor do Curso de Licenciatura em Filosofia da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Cajazeiras – FAFIC.

“O diálogo que está em curso se subtrai a qualquer fixação. Mau hermenauta é aquele que acredita que se pode ou deve ficar com a última palavra”.

Hans-Georg Gadamer

### RESUMO

Usando como referência o pensamento de Hans-Georg Gadamer, este artigo se propõe apresentar resumidamente o conceito de jogo, arte e linguagem para hermenêutica filosófica. O que é jogo? O jogo pode ter um sentido filosófico? O que o jogo tem? Qual a relação entre jogo e arte? Que movimento há na arte, arte e na linguagem, segundo Gadamer? Estas são questões que serão tratadas diretamente aqui, não no sentido de se encontrar qual o jogo ou qual o método de jogar, pois o que se apresenta é a ontologia do jogo, da arte e a linguagem como instância ontológica. Aliás, sobre o método e jogo já se coloca uma questão inicial na hermenêutica filosófica. No próprio título do livro de Gadamer, editado pela editora Vozes, aqui no Brasil, Verdade e Método - traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica, já se utiliza o termo método, construindo então um título bastante instigante pela associação de duas idéias caras a filosofia: verdade e método.

Palavras-chave: Jogo. Hermenêutica filosófica. Linguagem.

## INTRODUÇÃO

A posição gadameriana é bastante clara em relação ao método apresentado na modernidade, ou seja, contra a fixação e rigidez da metodologia científica, como único paradigma a partir das ciências modernas, tendo como principal referência as ciências da natureza. O problema do método, segundo Gadamer, está no enquadramento dado pela lógica da verificabilidade e por ser radicada na filosofia da subjetividade. Sendo assim, a partir da reviravolta lingüístico-pragmática efetivada na Filosofia contemporânea, a hermenêutica centra sua atenção não mais nos aspectos teórico-instrumentais da elaboração de regras para a compreensão, mas, sobretudo, na própria estrutura ontológica da compreensão, portanto, algo anterior à discussão de procedimentos formais para se compreender.

A questão colocada aqui quer descobrir e tornar consciente algo que permanece encoberto e desconhecido por aquela disputa sobre métodos, algo que, antes de traçar limites e restringir a ciência moderna, precede-a e em parte torna-a possível <sup>1</sup>.

Desta forma, a hermenêutica assume uma postura eminentemente filosófica. Como exemplo, cita-se a compreensão da linguagem na hermenêutica de Gadamer que vai além da apresentação de um método da interpretação. Mas voltando ao título do livro, sobre o termo verdade, a hermenêutica filosófica tem também uma posição clara deste conceito. Para não pairar dúvidas, é preciso explicitar o que é verdade, segundo a hermenêutica filosófica, pois, se assim não for, pode-se causar dúvidas acerca daquilo que Gadamer fala. A verdade tematizada aqui não é aquela que possui seu ponto de ancoragem no dado físico, no cálculo matemático ou na experiência de verificação via laboratório. Portanto, a verdade tematizada pela hermenêutica filosófica de Gadamer vai além da verificação ou da proposição de enunciados correspondentes. A verdade é defendida para além dos métodos técnicos-científicos. Como o próprio Gadamer expressa: “*verdade é desocultação*” (Cf. Gadamer, *VM II*, p.54), isto é, estar aberto àquilo que é enunciado sobre algo. A abertura significa que é preciso realizar um movimento

---

<sup>1</sup> GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica* (VM I). Tradução Flávio Paulo Meurer. 2. ed. Petrópolis: Vozes, vol. I, 1997, pág.15.

constante de estar aberto, de não se fechar com o enunciado imediato e aceitá-lo como definitivo, conclusivo, pois a verdade é um todo e, todo não significa o somatório das partes. O todo é a possibilidade de conhecimento da “coisa mesma”<sup>2</sup> pela finitude, ou seja, uma unidade de sentido que marca o horizonte de conhecimento de cada um e que reciprocamente é marcada pela história. A verdade se mostra pela pergunta, pois a cada pergunta formulada, já se pressupõe uma resposta. Esta dialética, este movimento, desoculta a verdade, descobre sem possuir, explicita sem positivar.

A ideia geral encontrada em Gadamer é de uma postura de abertura, de encontro entre a historicidade e cientificidade, verdade e método, lógica e ontologia. Desta forma, o método é alargado e a verdade é desocultada. O conceito de jogo apresentado por Gadamer é a estrutura modelar deste movimento de alargamento, desse movimento dialético, ou seja, o jogo é tomado como modelo estrutural para a explicação da compreensão segundo a hermenêutica filosófica.

O título do livro, verdade e método, apresenta estes termos de forma marcante no decorrer da obra, sem ser exclusivistas, ou seja, o conceito hermenêutico destes termos possui pretensão de validade universal, pois engloba por uma abordagem ontológica os conceitos já constituídos pela filosofia da subjetividade e que tem se propagado ao longo da história da filosofia. O jogo é revelador de todo este processo, uma revelação sem esgotamento, um movimento constante.

Para uma análise mais aprofundada do jogo, toma-se inicialmente o conceito formulado por Johan Huizinga, no seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* e um texto intitulado: *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*, em que Gadamer apresenta a arte, exemplo modelar, de uma nova postura metodológica diante da postura cientificista, pelo fato do modo de ser da arte que é lúdico, dinâmico e instigante, ou seja, jogo. Cabe então, compreender esta função elementar da vida do homem e como ela é estruturante para o ser humano.

---

<sup>2</sup> Expressão que será utilizada para designar o sentido das coisas, seja um texto, uma obra de arte ou a tradição, a desvelação do sentido do ente, diferentemente da simples aparência do ente, uma unidade de sentido, uma experiência ontológica e não ôntica.



## DESENVOLVIMENTO

### A GÊNESE ANTROPOLÓGICA DO JOGO A PARTIR DE HUIZINGA:

O jogo, segundo Huizinga é mais antigo que a cultura pelo fato de que o mesmo já está presente no mundo animal, portanto anterior ao ser humano, e mesmo assim, quando na formação cultural do homem, esta situação lúdica ocorre, ou seja, a partir do jogo social e cultural, o ser humano se forma. Percebe-se então que o processo de endoculturação é jogo, em que são apreendidos regras, conceitos e princípios da sociedade através da dimensão intermental e interacional dos indivíduos. O jogo, a partir desta perspectiva é uma totalidade, isto é, engloba o ser humano nas suas dimensões, seja espiritual, social, etc. Configura-se assim, o jogo como base humana nas suas mais variadas dimensões.

O jogo penetra nas mais diversas esferas da vida humana, não só nas esferas engraçadas, lúdicas ou divertidas. Mas nas esferas ditas “sérias” a presença do jogo é sentida, não por que haja um instrumento lúdico específico da religião, da política ou das relações sociais, por exemplo, mas por que todas essas dimensões são marcadas pela natureza do jogo. Não há um objeto tabuleiro ou um jogo de cartas para estas dimensões, o que ocorre é um envolvimento, uma pertença do ser humano nessas dimensões. Não se dêem aqui um instrumento, mas um modo de ser do jogo, que ocorre tanto no mito, quanto no culto, que são exemplares do jogo.

Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e arte, a poesia, a sabedoria e a ciência<sup>3</sup>.

No culto e no mito há uma relação com o metafísico, com o transcendente, em que o ser humano busca uma compreensão da sua vida e de suas ações em determinadas ordens extra-humanas para promover o equilíbrio, o encontro consigo mesmo e com outros. Neste sentido como algo místico, por exemplo, pode-se relatar como aconteceu principalmente na Idade

---

<sup>3</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971. p. 07.

Média quando se entendia, com base na revelação bíblica, que o homem possuía em si a imagem de Deus<sup>4</sup> e que deveria formá-la através de seus atos, propiciando, desta forma, uma ascensão espiritual.

Na tradição cristã, o “santo” é aquele que manifesta a imagem de Deus mais nitidamente, que passou por um processo, um movimento, por uma formação, na verdade um jogo com o transcendente, no qual a “vitória” se constitui das sucessivas etapas passadas e não por um produto final, como se fosse “mágica”. E isso é tão marcante e significativo, que ao conquistar este posto, ele, “o santo”, passa a ser cultuado por suas qualidades espirituais, resultando daí, a referência ao mesmo. Contudo, este processo não é exclusivamente cristão. Na verdade, a humanidade manifesta o culto nas mais diversas formas e crenças, e bem antes do cristianismo. Este jogo é produtor de harmonia da mais remota humanidade, pois possibilita ao ser humano uma acomodação, uma compreensão literalmente superior da sua condição. Estas manifestações são e devem ser voluntárias, seguindo o seu jeito próprio de ser em cada situação, formando seu caminho juntamente com aqueles que caminham. “*Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade*”<sup>5</sup>. De permitir e permitir-se no jogo.

O exemplo que foi dado, o culto, não é por acaso, pois nele se apresenta características essenciais ao jogo, como a liberdade. Há também no culto a “evasão” da vida real, isto é, a transcendência do cotidiano. A constituição de mundo próprio surge no jogo cultural, ocorrendo um desligamento temporário, produtor de uma tensão entre o cotidiano e o transcendental, o real e o irreal e que contribui positivamente para a estabilidade do real. Esta ida ao mundo do jogo produz também uma temporalidade própria do jogo cultural, o tempo do jogo, do qual não se consegue desvencilharem-se quando se está jogando ou cultuando. O jogo tem um tempo próprio, uma narrativa própria. Para exemplificar esta temporalidade, pense no jogo de xadrez, que em algumas situações é jogado em locais abertos, como praças públicas, e que aos dois jogadores nada ao seu redor lhes “interessa”, sendo totalmente envolvidos pelo jogo, não só eles, mas todos aqueles que pertencem ao jogo, na sua forma de

---

<sup>4</sup> Cf. Gênesis 1, 26.

<sup>5</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, p. 11.

jogador ou espectador. Mas também não só em locais abertos, nos fechados esta característica também se apresenta.

O jogo trilha um caminho próprio, assim como um sentido próprio. “*Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação*”<sup>6</sup>. Pelo jogo marcas históricas são deixadas, pois até ao final do jogo memórias são suscitadas e depois lembradas. As jogadas feitas, os lances antes de cada movimento, tudo isso não se esvai ao término do jogo, permanece através da transmissão dos acontecimentos, vira tradição. E mesmo quando o jogo “acaba”, ele tem a possibilidade de recomeçar e de continuar o seu movimento constante e todo o processo pertinente. Esta possibilidade não se dá somente pela existência de jogadores, mas por que no jogo, há regras, há ordem.

As regras, as ordens possibilitam o início, o desenvolvimento e o desfecho do jogo, na verdade, o jogo possui sua ordem própria. Tão própria que é perfeita no jogo. No jogo apresenta-se uma ordem diversa da falibilidade corrente da sociedade. Os movimentos, as regras devem ser obedecidas, salvo contrário o jogo corre riscos, risco de ser desfeito, desmanchado, de se estragar o jogo.

Diante desta primeira parte da exposição, o interesse foi de apresentar o conceito de jogo na perspectiva antropológica, para posteriormente com a hermenêutica filosófica, radicalizar a presença jogo como um conceito fundamental da hermenêutica filosófica.

## O CONCEITO DE JOGO, ARTE E LINGUAGEM NA HERMENÊUTICA FILOSÓFICA

Para Gadamer, o círculo, o jogo é modelar para a hermenêutica filosófica, não somente pela sua forma geométrica, como é o caso círculo, nem por causa de ser divertido ou “não-sério” como o jogo, mas pelo conceito dinâmico, produtivo e aberto que cada uma deles tem separadamente e principalmente convergindo entre si. Para exemplificar bem esta questão, outro modelo adotado pela hermenêutica e que tem essas características do círculo

---

<sup>6</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, p. 12.

e do jogo, é a arte. Em *Verdade e Método I*, Gadamer dedica a primeira parte do seu livro para a Arte, não como consciência estética, mas como experiência artística.

Neste sentido, a ontologia da obra de arte revela o seu modo de ser. Dentro desta trilha em que a arte possibilita seus próprios vestígios, o conceito de jogo é fundamental, pois é o fio condutor da explicação ontológica da obra de arte, e da própria compreensão, sua natureza é muito mais do que didática, pois o jogo é o próprio modo de ser da obra de arte.

A situação de jogo é totalmente envolvente, pois aqueles que participam de um jogo permanecem envolvidos na sua dinâmica, tanto que, o que sobressai não são os jogadores, apesar de sem jogadores não haver jogo. Ao ser iniciado, o jogo passa a ser um todo envolvente. Jogadores e jogadas entram numa relação de reciprocidade por conta do envolvimento, haja vista a natureza do jogo. O jogo se encontra nessa situação em que sua experiência situa aquele que está diante dela em um total envolvimento, tal que, a idéia proveniente da consciência, de que o sujeito é determinante, não se apresenta mais. O acontecimento da experiência do jogo é um todo que envolve ele próprio e aquele que a experimenta. *“O sujeito do jogo não são os jogadores, porém o jogo, através dos quais, simplesmente ganha representação”*<sup>7</sup>.

No jogo encontra-se um movimento próprio, isto é, a idéia de um movimento é pertinente à natureza do jogo. Ao jogar, o jogador movimenta-se no jogo. As jogadas vão e vêm constantemente e este vaivém é que caracteriza o movimento no jogo e do jogo. A jogada não é um movimento exclusivo do jogador que a faz, antes é um movimento pertencente ao jogo.

O jogo é a consumação do movimento como tal. Assim falamos, por exemplo, do jogo das cores e, nesse caso, nem sequer queremos dizer que aí se trata de uma única cor, que joga com outra, mas estamos aludindo ao processo ou à visão unitários em que se mostra uma multiplicidade variável de cores<sup>8</sup>.

Este movimento próprio do jogo, do qual participa também o jogador, caracteriza-o como algo medial, isto é, há uma relação entre os jogadores e o jogo, de tal tipo que só pode existir no jogo, pois esta consciência da relação só

---

<sup>7</sup> GADAMER, *VM I*, p.176.

<sup>8</sup> GADAMER, *VM I*, p.177.



é possível para quem está fora do jogo, haja vista que o jogo possui todos os jogadores e a si mesmo.

Isso se apresenta quando acontecem as jogadas, pois apesar de haver uma ordem, um tempo, uma cronologia, as jogadas acontecem no jogo não por causa da ordem, mas como o movimento próprio do jogo. Não há uma primazia da subjetividade dos jogadores, isto é, não são os jogadores que o determinam. Tem-se uma autonomia do jogo.

No jogo, tem-se uma situação de ser-jogado, isto é, através do jogo e apesar das regras, os jogadores estão se experimentando mutua e radicalmente; há uma mobilidade de ação e reação que só é possível pelo jogo, uma dialética. A relação entre jogo e obra de arte, por exemplo, se manifesta aí. Ambas não têm finalidade, a arte como agrandar desinteressado, e o jogo como seu movimento de ir-e-vir constante que não tem o objetivo de se fixar no ir ou no vir. Os dois são simplesmente jogo e arte.

O que acontece no jogo, em que não há um fim a ser alcançado, é a manifestação de um movimento constante, um ir-e-vir fluente, o jogo não tem finalidade a não ser jogar. O jogo representa a si mesmo, ou seja, mostra suas regras, as tarefas aos jogadores, enfim, a dialética do jogo. É preciso salientar que, ao jogar, se forma um mundo fechado em si mesmo, “o mundo do jogo”; tanto é assim que só aquele que está jogando tem autoridade e competência para questionar o jogo. Quem se encontra de fora do jogo não vive o mundo do jogo, não tem a experiência do jogo. Cabe então a seguinte pergunta: Quem esta fora do jogo não teria uma possibilidade melhor e maior para “ver” o jogo e assim saber opinar com maior conhecimento?

O espectador, aquele que esta vendo o jogo, não é um mero observador, um membro passivo das jogadas. O espectador, ao observar o jogo, não está passivo, mas é participante do jogo. O fato de expressar ou não opinião sobre algo do jogo é irrelevante, o destaque é que sendo espectador, “vai junto” com o jogo. Para ele e o jogador, a idéia de jogo é alcançada. Ele tem a experiência do jogo. *“No fundo, aqui se anula a diferença entre jogador (ator) e espectador. A exigência de se ter em mente o jogo mesmo, no seu conteúdo de sentido, é igual para ambos”*<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> GADAMER, *VM I*, p.186.

O jogo é uma representação tanto dos jogadores como dos espectadores; a possível diferença entre ambos acaba. O jogo é, então, um conjunto, em que jogadores e espectadores estão atuando, participam do mesmo mundo, o mundo do jogo. Há uma transformação naqueles que jogam, configurando, assim, o próprio jogo.

Na configuração do jogo, ele mostra seu modo de ser e realiza uma intermediação total. Assim como no jogo que se configura uma verdade ao jogar, na obra de arte, por exemplo, se experimenta também este tipo de verdade na medida em que se conhece e reconhece algo na obra de arte. Reconhecer significa não só encontrar o que já se conhecia, mas, acima de tudo, encontrar aquilo que permanece, o núcleo duro, o ponto nevrálgico que se faz conhecido. Na representação do jogo, há um reconhecimento, pois aquilo que se mostra não se caracteriza pelas peculiaridades dos jogadores, mas pela genuína verdade do jogo. Neste sentido, a representação da obra de arte deve ser entendida com o conceito de jogo, ou seja, aquilo que representa a obra de arte é uma genuína verdade.

A tese é, portanto, a de que o ser da arte não pode ser determinado como objeto de uma consciência estática, porque, ao contrário, o comportamento estético é mais do que sabe de si mesmo. É uma parte do processo do ser da representação e pertence essencialmente ao jogo como jogo<sup>10</sup>.

A partir disso, pode-se dizer que aquilo que é representado em um espetáculo não é simplesmente um mero jogo, mas, na representação, há um acontecimento em que se entra no próprio acontecimento. Existe aqui uma instância ontológica para essa experiência da arte que se baseia na indiferenciação estética<sup>11</sup>, isto é, não há um conceito, um padrão estético a ser seguido para determinar a obra de arte, mas o que se representa é a própria obra de arte.

A partir da concepção gadameriana da arte, a constatação de que haja uma única representação que seja correta, não é válida e coerente. Apesar de, por exemplo, grandes e qualificadas atuações de atores, músicos, pintores etc em uma obra de arte, esta marca deixada serve como vestígio e não como

---

<sup>10</sup>GADAMER, *VM I*, p. 195.

<sup>11</sup> Fuga de uma padronização fundada em um racionalismo estético. A manifestação do modo de ser da arte, sua instância ontológica.

padrão.

Uma "correção" que se procurasse alcançar dessa maneira não faria justiça à vinculabilidade genuína da obra, que vincula cada intérprete de uma forma própria e imediata e lhe retém a desobrigação através da mera imitação de uma modelo <sup>12</sup>.

Em razão da finitude da existência histórica do ser humano que a rigidez, a fixação da experiência da obra de arte não pode acontecer, não só pela condição humana, mas pelo próprio modo de ser da obra de arte que revela seu ser. O *Dasein* (*existência*) é constituinte da compreensão da obra de arte, isto é, a finitude da existência histórica participa, juntamente com o ser estético, do processo de desvelamento da verdade da obra de arte. É a experiência do ser-aí (*Dasein*) que se manifesta na compreensão do ser estético.

A experiência da obra de arte, por sua própria natureza ontológica, processa naquele que se encontra com uma obra de arte, seja ela do tempo mais remoto ou até mesmo contemporâneo, a possibilidade de compreensão. A formação de uma unidade de sentido, tanto entre a obra como experiência e o espectador permitem o desvelamento da verdade da obra de arte. Há então, no encontro com a obra de arte, uma intermediação total, um jogo a compreensão.

## CONCLUSÃO

É através da compreensão que o sentido do texto, da obra de arte, deste jogo vem à fala e se torna comunicável, dando a possibilidade de se atualizar o passado, produzindo uma verdadeira revitalização de sentido, ou seja, um sentido vivo daquilo que está no texto. Este princípio é hermenêutico, cabendo a ela não só a interpretação dos textos, mas das obras de arte também, haja vista que a arte como experiência só se torna plena de seu ser na relação com o espectador, assim como na literatura. A compreensão da hermenêutica filosófica vai mais além dos textos, na busca pelo reconhecimento da exigência humana hermenêutica, em que se tem consciência que não é estática ou

---

<sup>12</sup> GADAMER, *VM I*, p.199.

puramente reflexiva, mas que se compreende e compreende os “outros”, seja um texto ou não, historicamente.

Dentro desta compreensão, a hermenêutica sobressai do campo estritamente da teoria da interpretação de textos para se inserir no fenômeno da compreensão. Esta postura da hermenêutica decorre da gênese da consciência histórica<sup>13</sup>, em que a compreensão se impõe constantemente. Deste modo, ser um hermeneuta não é seguir uma corrente filosófica, mas uma postura filosófica, própria também ser humano.

Percebe-se, então, que esta postura se compreende dentro de uma discussão em que a verdade sucede na mediação histórica, no qual as tarefas de reconstrução e integração de sentido são perenes. Aí está, então, a ligação mais direta entre a experiência do jogo, da obra de arte e o exercício da compreensão, ou seja, o jogo é modelar para a hermenêutica por seu modo de ser, em que a consciência estética é absorvida na consciência hermenêutica<sup>14</sup> que possui uma mediação histórica marcante.

Cabe, então, compreender se reconstrução e integração constituem momentos isolados ou simultâneos da consciência histórica; ou ainda, se há uma terceira via em que reconstrução e integração se posicionam numa dimensão ontológica, assim como foi feito com o jogo na análise gadameriana.

Partilhar significa dividir com alguém algo. Este dividir pressupõe comunicação, boa ou má, contudo, isso é linguagem. Este algo de que se fala aqui não é um algo-objetal, mas um sentido, e, portanto, está na esfera do diálogo, ou seja, a linguagem pressupõe dialogicidade. Sempre se fala para alguém. Segundo Gadamer, a linguagem não é algo privado, restringindo-se a uma só pessoa ou a somente um grupo de pessoas; por exemplo, a linguagem matemática, o “matemátiquês”, pois a própria idéia de grupo já pressupõe um diálogo entre os membros do grupo, e, portanto, não foge da dialogicidade da linguagem. “Quem fala uma língua que nenhum outro entende, não fala. Falar significa falar a alguém”<sup>15</sup>.

Aqui se pode perceber que, mesmo que se construa uma “linguagem

---

<sup>13</sup> Consciência da relatividade de toda a realidade histórica e de todos os fenômenos.

<sup>14</sup> Se saber histórico, e a partir disso saber que a historicidade é um modo de ser do Dasein que quer compreender, saber o sentido dos entes.

<sup>15</sup> GADAMER, *VM II*, p.150.

específica” somente para “iniciados”, esta constatação de que há uma “linguagem para iniciados” se dá por um desenvolvimento dialógico, em que “iniciados” e “não iniciados” explicitam os limites. Contudo, é preciso deixar bem claro que a possibilidade de uma “linguagem pura”, uma “linguagem artificial” ou uma “metalinguagem”, não é pensada por Gadamer, visto que isso não contemplaria o modo de ser linguagem, já que disponibilizaria a linguagem a um instrumento, algo puramente manipulável, o que para Gadamer, ratifica-se, é impensável.

O dito situa diante do outro aquilo que se pensa, o tema de que se fala, deste modo, o outro compreende, participa, dialoga. Não há aqui, um “eu” objetivado, mas um “nós” dialogante, que torna a linguagem efetiva, não por causa do “nós” (interlocutores), mas porque neste “nós” aí se incluem os interlocutores e o próprio tema que vai sendo manifestado neste diálogo. Ao situar o tema diante do outro, não se oferece um objeto, mas se articula e partilha o sentido do tema, na busca de um acordo. Este momento é bem caracterizado pelo conceito de jogo.

Como mostrado quando se apresentou o conceito de jogo, a experiência do jogo reaparece aqui, por ser produtivo também para a dialogicidade. Quando se joga, se envolve completamente com o jogo, há uma dinâmica própria do jogar que é plenamente envolvente. O mesmo acontece com o falar, com o diálogo. Compreender não significa ganhar o jogo do outro, mas participar daquilo que ele (o outro) entendeu; significa jogar juntos, dialogar sobre o tema em questão. Tampouco compreender é um ato isolado da subjetividade. A historicidade da compreensão denuncia a noção de que a compreensão é um diálogo que se faz com a tradição na qual está inserido. A tradição apresenta-se aqui como outro com o qual se dialoga. Este diálogo não pressupõe fechamento, mas abertura. Pela finitude, compreende-se a historicidade da tradição e esta compreensão acontece lingüisticamente, sucede dialogicamente.

Toda esta experiência apresenta uma característica do ser-linguagem, já marcada por ela mesma, ou seja, a universalidade da linguagem. Não se pode falar dela, linguagem, como objeto, pois não há nada que esteja a-lingüisticamente manifestado no mundo.

A linguagem é assim o verdadeiro centro do ser humano, se se contempla no âmbito que somente ela possibilita: o âmbito da convivência humana, o âmbito do entendimento, do acordo sempre maior, que é tão imprescindível para a vida humana como o ar que respiramos. O homem é realmente, como disse Aristóteles, o ser dotado de linguagem. Tudo que é humano passa pela linguagem <sup>16</sup>.

Desta forma, a linguagem apresenta uma inesgotabilidade, ou seja, não há um momento em que a linguagem cessa de se manifestar por falha ou deficiência sua. Quando se silencia é porque se chegou a um acordo sobre o tema, e, portanto, não se tem mais o que falar provisoriamente. Até quando há ruídos na comunicação, há problemas no diálogo, mesmo assim, o problemático se manifesta lingüisticamente, cabendo aos interlocutores a possibilidade de retomar o diálogo por outras vias ainda não discutidas e, portanto, de buscar um acordo.

E na medida em que se reinicia o diálogo, compreende-se que faltou mais do que se preencheu sobre o tema tratado. Então, se dialoga. Deste modo, a compreensão vai se ampliando cada vez mais, pois não se tem um fim último ou a última palavra sobre o tema. Se compreende somente. Quem agir desta maneira hermética, segundo Gadamer, é mau hermeneuta, e, portanto, se fecha à linguagem, dispondo-se incapaz de proceder ao diálogo. Acaba enclausurando a linguagem. Não joga.

## ABSTRACT

Using as reference the thought of Hans-Georg Gadamer, this article intends to present concisely the game concept, art and language for philosophical hermeneutics. What is game? Can the game have a philosophical sense? What does the game have? Which the relationship between game and art? What movement does have in the art, art and in the language, according to Gadamer? These are subjects that they will be treated directly here, not in the sense of finding which the game or which the method of playing, therefore the one that she present is the ontology of the game, of the art and the language as instance ontology. In fact, on the method and game already an initial subject is put in the philosophical hermeneutics. In the own title of the book of Gadamer, edited by publisher Vozes, here in Brazil, Truth and Method - fundamental lines of a philosophical hermeneutic, already the term method is used, building a title plenty interesting then for the association of two ideas faces the philosophy: truth and method.

Keywords: Game; Philosophical Hermeneutics; Language

---

<sup>16</sup> GADAMER, *VM II*, p.152.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Custódio Luís de & outros. *Hermenêutica filosófica: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer.*- Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

\_\_\_\_\_, *Hermenêutica e dialética: dos estudos platônicos ao encontro com Hegel* – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.

BLEICHER, Josef. *Hermenêutica contemporânea.* Edições 70, Lisboa, 1980.

CORETH, Emerich. *Questões fundamentais de hermenêutica.* São Paulo: EDUSP, 1973.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método.* Tradução Flávio Paulo Meurer. 2. ed. Petrópolis: Vozes, vol I, 1997.

\_\_\_\_\_. *Verdade e método.* Salamanca (Espanha): Ediciones Sígueme, Vol II, 1994.

\_\_\_\_\_. *A atualidade do belo: a arte como jogo símbolo e festa.* Tradução Celeste Aida. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

\_\_\_\_\_. *A razão na época da ciência.* Tradução Ângela Dias. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.

\_\_\_\_\_. *O problema da consciência histórica.* Tradução Paulo César Duque Estrada. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1998.

\_\_\_\_\_. *La dialettica di Hegel.* 2. ed. Genova: Editrice Marietti, 1996.

HEGEL, G.W.F. *A razão na história.* Tradução Beatriz Sidou. São Paulo: Moraes, 1990.

OLIVEIRA, Manfredo Araújo de. *Reviravolta lingüística-pragmática na filosofia contemporânea.* São Paulo: Loyola, 1996.