

O JOGO FILOSÓFICO: OS CAÇADORES DE ZUMBIS

THE PHILOSOPHICAL GAME: THE HUNTERS ZOMBIES

Sérgio Murilo Rodrigues*

Cumprindo o objetivo desta seção da revista *Sapere Aude*, que é informar aos leitores sobre textos discutidos em eventos acadêmicos, pretendo relatar o trabalho apresentado na **III Olimpíada latino-americana de Filosofia**¹ ocorrida em Petrópolis, RJ, entre os dias 3 e 5 de outubro de 2012.

Fomos convidados a oferecer uma *oficina de filosofia* durante a programação da *Olimpíada*. Assim, eu e os alunos Eduardo Junio Moreira Lopes, José do Carmo de Laia, Magda Alves de Jesus, Natália Cristina Assis Rodrigues e Rafael Henrique de Oliveira Mota, bolsistas do curso de Filosofia da PUC Minas participantes do PIBID², nos reunimos e decidimos que seria muito interessante elaborarmos um *jogo filosófico*, já que se tratava de uma olimpíada. Desenvolvemos, então, conjuntamente, um jogo de tabuleiro que chamamos de *os caçadores de zumbis*.

Esta comunicação será dividida em três (3) partes: 1) uma informação sobre a olimpíada de filosofia; 2) uma reflexão sobre a relevância do *jogo* para a filosofia; 3) a justificativa teórica do jogo *os caçadores de zumbis*, bem como a sua descrição.

1) A *Olimpíada latino-americana de filosofia* não segue o modelo tradicional de uma competição entre estudantes com o objetivo de alcançar o maior número possível de respostas certas e com isso consagrar um vencedor. A *olimpíada de filosofia* pretende ser

*Professor do Departamento de Filosofia da PUC Minas, coordenador da área de Filosofia do PIBID/CAPES.
E-mail: sergio10@pucminas.br

¹ Ver www.olimpiadadefilosofia.org

² O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é desenvolvido pela CAPES em parceria com as Instituições de Ensino Superior públicas e comunitárias com o objetivo de incentivar e desenvolver a prática docente nos cursos de licenciatura.

um encontro cooperativo e não competitivo³. É eleito um tema central na forma de pergunta, em Petrópolis foi “**Qual é o custo social do progresso?**”, e os participantes devem fazer *apresentações provocativas* sobre o tema com o objetivo de estimular o diálogo e o debate entre todos. Desta forma, todos participam das apresentações de todos estabelecendo uma cooperação visando um melhor esclarecimento do tema. Os participantes fazem suas apresentações direcionadas pela *pergunta-tema* e no final todos terão ganhado com as diversas abordagens apresentadas como tentativa de resposta. São oferecidas também *oficinas* com novas estratégias de ensino de filosofia para os jovens participantes.

Após os debates, grupos se reúnem para poderem produzir textos sobre as discussões. É importante ressaltar que as *apresentações* precisam estar fundamentadas em *referenciais teóricos* da filosofia.

Os participantes da *olimpíada* são os estudantes de filosofia, em sua maioria, jovens do Ensino Médio, já que a Filosofia é disciplina obrigatória neste período da Educação Básica, mas há também a participação de crianças e estudiosos de organizações não oficiais de ensino. Os estudantes devem estar representando uma instituição de ensino ou uma organização e, por isso, que a participação dos professores de filosofia é também fundamental. Embora, somente os estudantes façam as *apresentações*, todas elas devem estar orientadas por um professor de filosofia.

2) Dentro do *espírito olímpico* decidimos em nossos encontros preparatórios elaborar um *jogo filosófico*. *Jogar* aponta para uma característica antropológica muito interessante: o aspecto lúdico e criativo da existência humana. A palavra alemã *Spielen*, neste sentido, é mais rica de significados que a portuguesa *jogar*. *Spielen*, em alemão, tanto significa *jogar* no sentido recreativo e profissional, como também significa representar uma peça teatral ou um papel qualquer, tocar um instrumento musical, brincar, fingir. Wittgenstein em sua análise da linguagem nas *Investigações Filosóficas* se interessa bastante pela palavra *Spiel* (jogo), justamente pela diversidade de significados que ela carrega.

³ Na verdade, lembrando a máxima do Barão de Coubertin, o importante é competir e não vencer, podemos dizer que a *competição olímpica* tem um sentido de auto-superação e não de superar, ou vencer, o outro. No entanto, a moderna sociedade econômica capitalista valorizou o significado de *competição* como *ganhar, ser o primeiro, estar na frente do outro*, desvirtuando o sentido original das olimpíadas gregas.

Considere, por exemplo, os processos que chamamos de “jogos”. Refiro-me a jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos, etc. o que é comum a todos eles? Não diga: “Algo deve ser comum a eles, senão não se chamariam ‘jogos’”, – mas veja se algo é comum a eles todos. – Pois, se você os contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a *todos*, mas verá semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles. Como disse: não pense, mas veja! – Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro,, com seus múltiplos parentescos. Agora passe para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem. Se passarmos agora aos jogos de bola, muita coisa comum se conserva, mas muitas se perdem. – São todos ‘recreativos’? Compare o xadrez com o jogo da amarelinha. Ou há em todos um ganhar e um perder, ou uma concorrência entre os jogadores? Pense nas paciências. Nos jogos de bola há um ganhar e um perder; mas se uma criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, este traço desapareceu (WITTGENSTEIN, 1979, p.38-39; IF66).

Wittgenstein vai mais longe e, não apenas utiliza os *jogos* como uma analogia para todas as definições (*semelhanças de família*), mas coloca a própria estrutura do *jogo* como base das formas de vida e suas respectivas linguagens. Falar uma língua é *jogar*.

Podemos também imaginar que todo o processo do uso das palavras em (2) é um daqueles jogos por meio dos quais as crianças aprendem sua língua materna. Chamarei esses jogos de “jogos de linguagem”, e falarei muitas vezes de uma linguagem primitiva como de um jogo de linguagem (WITTGENSTEIN, 1979, p.12; IF07).

Mas não é só Wittgenstein que vê no *jogo* uma estrutura básica da existência. Segundo Guervós, Nietzsche através da categoria do *jogo* produz uma nova linguagem capaz de levar o pensamento para além da metafísica. Interpretar a existência como um *jogo* permite refletir sobre um mundo sem finalidade e sem verdade

Desde seus primeiros escritos, especialmente no contexto de sua “metafísica de artista”, Nietzsche começa a articular suas ideias adotando, como referência, a misteriosa dimensão do *jogo*. Trata-se de uma ideia presente nos momentos principais do desenrolar de seu pensamento e talvez seja um desses elementos que, de maneira velada, oculta-se sob formas e figuras distintas, a fim de dizer *de outra maneira* o vir-a-ser, a vida ligeira, a arte; ou, em outras palavras, para pensar para além da metafísica. É por isso que certos estudiosos de Nietzsche se fixaram de modo especial no papel central que o jogo desempenha tanto para expressar suas ideias estéticas quanto para pôr em relevo seus pensamentos mais ocultos (GUERVÓS, 2011, p.49).

Segundo Kostas Axelos, Heidegger considerava que a essência do Ser é o próprio jogo. O Ser pensa através do jogo, ou seja, a partir de forças contraditórias sem uma direção

predefinida (AXELOS, 1974, p.77). Guervós também comenta sobre a abordagem que Heidegger⁴ faz sobre o *jogo* relacionando com a filosofia de Heráclito e destacando que o mais importante do *jogo* não é o resultado, mas o *ato de jogar*, da mesma forma que para a *existência* o mais importante não é o resultado, mas o processo de existir.

(...) Heidegger, ao se perguntar por que a grande criança do mundo de Heráclito joga, responde buscando justificar ontologicamente o modo de ser do jogo: “joga porque ele joga (es spielt). Permanece somente jogo: o supremo e mais profundo”. E esse acontecer do jogo que representa sua verdadeira essência, à margem dos que dele participam, é possível precisamente porque “o jogo é sem porquê” (GUERVÓS, 2011, p.54).

Poderíamos citar outros filósofos que trabalharam o tema do *lúdico*, que está diretamente relacionado com o *jogar*, como Schiller⁵ e sua análise do *impulso lúdico* como mediador entre o impulso cognitivo e o impulso moral ou Huizinga⁶ e o seu já clássico livro sobre a dimensão lúdica como componente antropológico do ser humano: o *homo ludens*. Mas importa aqui destacar que o tema do *jogo*, da *boa disputa*, do *lúdico* não está distante do discurso *sério* da filosofia. Como diz Bittencourt,

A relação entre o jogo e o discurso filosófico é mais próxima do que o formalismo intelectual enclausurado no gabinete do pensamento burocratizado poderia deduzir. Atividade que se configura como fundamental no processo de formação existencial do ser humano, o jogo representa a instauração simbólica de uma reapropriação criadora do tempo em uma atividade afirmadora da vida e do prazer próprio da ludicidade (BITTENCOURT, 2013, p.15).

3) Por que tivemos a ideia de usar a figura do *zumbi* (ou morto-vivo) como foco do nosso jogo filosófico?

Ora, seria um jogo direcionado a jovens e o cinema ainda possui uma forte influência nesta faixa etária. É interessante observar como alguns temas são recorrentes no cinema. Vários filmes são feitos sobre o mesmo assunto. A explicação óbvia é que o assunto agrada e atrai milhares de pessoas, rendendo grandes bilheterias. Mas por que o

⁴ HEIDEGGER, M. La proposición del fundamento. Barcelona: Serbal, 1991, p. 178.

⁵ SCHILLER, Friedrich. **Sobre a educação estética do ser humano numa série de cartas e outros textos**. Lisboa: INCM, 1994.

⁶ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** – o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

assunto atrai tanto? Uma resposta possível é que ele atinge alguma demanda *inconsciente* do público e, então, as pessoas passam a buscar insistentemente aquele assunto, o qual possui a capacidade de despertar um sentimento efetivamente vivido pelos espectadores, mas que eles não são capazes de explicitar de forma clara. Os filmes sobre *zumbis* se encaixam nesta classificação. São vários filmes abordando o tema em múltiplas variações. Por que este tema atrai tanto os jovens?

Zumbis são *mortos-vivos*. Uma *vida* diferente, pois não se trata de uma vida *natural* e, além disso, é uma vida *parasitária*: vive devorando outras vidas. Mas nós também vivemos de devorar outras vidas, sejam bois, galinhas ou vegetais. Zumbis são mais parecidos com a gente do que nós mesmos imaginamos. São seres, *como nós*, que abandonaram a vida *natural* em nome de uma vida *sobrenatural* ou *artificial*, seja ela produzida pela magia, seja produzida pela ciência. Como nós sobreviveríamos hoje sem os progressos tecnológicos? Sem os sonhos de consumo? Mas qual o preço a pagar? Pagamos o preço de viver uma vida *alienada*.

Vivemos em uma ciranda *consumista*⁷. Vivemos para o consumo e não somos capazes de produzirmos sozinhos nem 1% do que consumimos. Dependemos de uma extensa rede de pessoas, muitas delas vivendo em condições miseráveis, para produzir a nossa satisfação. O tênis de marca que é feito por crianças do outro lado do mundo, por exemplo. Ou seja, vivemos em função de *devorar outras pessoas*. Lembrando que os mortos-vivos também *vivem* exclusivamente para consumir, no caso, consumir outras pessoas.

No filme de George Romero sobre *mortos-vivos* (*Night of the living Dead – 1968*), os zumbis tinham uma preferência especial pelo *cérebro* humano. A ironia de Romero é clara, os zumbis perseguindo as pessoas e falando sem parar: *eu quero devorar o seu cérebro*. No fundo não é isso que queremos? Um cérebro para pensar por nós e pelo qual nós não teremos nenhuma responsabilidade em relação às suas decisões e pensamentos? E isto não é uma clara definição de *alienação*? Ou seja, *queremos viver como mortos-vivos*, sem responsabilidades, sem preocupações, só devorando tudo e mesmo assim indiferentes ao que devoramos. Não queremos ter consciência dos processos que estão *por trás* de toda a produção que consumimos tão avidamente.

⁷ Consideramos que o termo *consumismo* designa o ato de colocar o consumo como a meta da existência e não mais como um simples meio para se atingir a outra metas.

Acrescentemos o fato de que para nós, seres humanos, viver não é meramente sobreviver, mas implica em dar um sentido a nossa existência. Desta forma, para nós, é possível a *morte em vida*. É simplesmente uma vida sem sentido. Uma vida automatizada. Uma vida sem um relacionamento profundo com outros. Uma vida sem história. Assim, pode ser que efetivamente exista um grande número de *mortos-vivos* andando por aí. Os jovens pressentem que vivem uma *vida morta* ou mais filosoficamente falando, uma *vida alienada*. E buscam nos filmes um movimento catártico de expiação.

Concluindo, o tema do nosso jogo é a alienação, representada pela figura do *morto-vivo* ou *zumbi*.

Elaboramos um jogo de tabuleiro, no qual as peças dos competidores deverão percorrer diversas casas, mas sem um ponto de chegada, pois o objetivo do jogo não é *ganhar*, no sentido de alcançar a casa final, mas é *caçar os zumbis*, ou seja identificar as características dos processos de alienação e com isso identificar os alienados. A *caçada* é cooperativa, já que outros alunos poderão ajudar no processo.

Foram elaboradas várias *cartas* com pequenos textos de até 150 caracteres de filósofos. Na medida em que as casas forem sendo percorridas, os participantes irão retirar uma carta, ler o texto em voz alta e analisar se ele trata da alienação ou não (no caso de *não*, ele trata do quê?).

As cartas sobre as características da alienação formarão diferentes sequências lógicas, que poderão ser reconstruídas pelos jogadores na forma de uma *estória em quadrinhos* sobre a *caçada aos zumbis*, na qual ficará explicitada uma sequência de identificação e análise do processo de alienação na sociedade moderna.

O tabuleiro do jogo, além das trilhas formadas pelas casas pelas quais os participantes se deslocarão, terá desenhos imitando anúncios de estímulo ao consumismo.

Para concluir, os objetivos do jogo serão:

- Caracterizar os tipos de alienação social provocadas pelo progresso tecnológico;
- Identificar as *patologias* relacionadas à alienação social;
- Elaborar um texto filosófico;
- Executar uma reflexão filosófica seguindo as etapas de percepção do problema, conceituação e análise;
- Desenvolver a capacidade de reflexão crítica acerca da própria vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AXELOS, Kostas. **Horizons du monde**. Paris: Éditions de Minuit, 1974.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BITTENCOURT, Renato Nunes. O lúdico para questionar. **Filosofia: ciência & vida**. Ano VII, n.82, maio 2013, p.15-23.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. SP: Studio Nobel, SESC, 1995.

GUERVÓS, Luis Enrique de Santiago. A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche. **Cadernos Nietzsche**, USP, n.28, 2011.

LIPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio**. Barueri, São Paulo: Manole, 2005.

LIPOVETSKY, Gilles. **O crepúsculo do dever**. Lisboa: Dom Quixote, 1994.

MARCURSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

SENNETT, Richard. **A corrosão do caráter**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Tradução de José Carlos Bruni. São Paulo: Abril Cultural, 1979.