

**A especificidade da noção de jogo em Agamben: influência da análise linguística ou hipótese da infância?<sup>1</sup>**

Agambian's specificity of game notion: influence of the linguistics analysis or hypothesis of childhood?

Silvana Silva

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

[ssilvana2011@gmail.com](mailto:ssilvana2011@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/4261842302676319>

**Resumo**

A obra de Agamben vem sendo apropriada por estudiosos de diversas áreas, suscitando interesse para além da Filosofia. Giorgio Agamben convoca frequentemente saberes advindos de outras áreas, tais como a Linguística, foco de nossa análise. Centramos nossa atenção sobre a especificidade da noção de jogo no capítulo “O país dos brinquedos”, segundo capítulo da obra *Infância e História*, de Giorgio Agamben. Lançamos duas hipóteses: a especificidade da noção de jogo advém da influência linguística ou da hipótese sobre infância do filósofo Walter Benjamin? Concluimos que as duas influências se mesclam e são determinantes para a construção do pensamento agambeano.

**Palavras-chave**

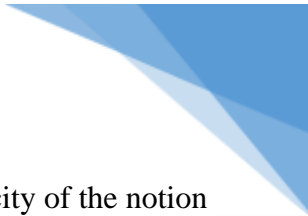
Agamben; jogo; infância; linguística.

**Abstract**

Agamben's work has been appropriated by scholars from various areas, raising interest beyond Philosophy. Giorgio Agamben frequently summons knowledge from other areas, such as

---

<sup>1</sup> Este texto é o resultado de uma Comunicação Oral apresentada no dia 14 de maio de 2019, por ocasião do *Colóquio Giorgio Agamben: interfaces e encruzilhadas do pensamento crítico contemporâneo*, em São Leopoldo, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Agradeço em especial os questionamentos e a interlocução do Professor Castor Bartolomé Ruiz.



Linguistics, the focus of our analysis. We focused our attention on the specificity of the notion of play in the chapter "The country of toys", second chapter of Giorgio Agamben's work *Childhood and History*. We have hypothesized that the specificity of the notion of play arises from the linguistic influence or hypothesis on childhood of the philosopher Walter Benjamin? We conclude that the two influences mix and are decisive for the construction of Agambian thought.

## Keywords

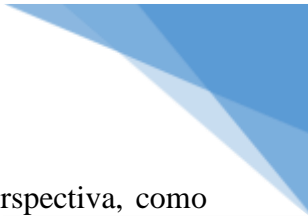
Agamben; game; childhood; linguistics.

Este texto nasce de uma admiração. Agamben é um filósofo raro. Lê e, mais, considera o pensamento do linguista em suas análises. Como linguista que sou, mais do que um sentimento de lisonja fica evidente o sentimento de que a linguagem ocupa – finalmente – um lugar específico na reflexão filosófica.

Neste trabalho, centramos nossa atenção sobre a especificidade da noção de jogo no capítulo "O país dos brinquedos", segundo capítulo da obra *Infância e História*. Não é à toa que o prólogo chama-se *Experimentum linguae*. A infância é, como definido pelo autor, uma experiência da linguagem, uma hipótese. No capítulo seguinte, uma espécie de história do conceito de 'experiência' ao longo dos séculos e com sua relação com o surgimento da Ciência, também traz uma importância capital sobre as modificações das relações entre sujeito e língua ao longo da História. "Destruição da experiência e origem da história" é o subtítulo da obra. Bem poderia ser a tese principal do livro e inclusive do capítulo que analisaremos, capítulo que trata da noção de jogo.

Destruição da experiência, logo, destruição da infância. Essa tese fatídica vaticinada por Benjamin em seu famoso ensaio "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica" (e conhecida e citada em vários textos de Agamben) tem reflexos na consideração do lugar do jogo na sociedade contemporânea. Também não é à toa que Agamben volte-se ao linguista Émile Benveniste em seus estudos da noção de jogo nas sociedades antigas ou nas análises etnográficas da população indígena de Lévi-Strauss. Linguistas, antropólogos e filósofos parecem ter certa nostalgia da *experimentum linguae*.

Não são todos os filósofos que parecem considerar a hipótese benjaminiana. Johan Huizinga escreve um livro intitulado *Homo ludens* que, como o título indica, vê o homem como um ser



que fundamentalmente brinca. Benveniste faz uma crítica pontual a essa perspectiva, como lemos abaixo:

Partout apparait ainsi une relation profonde entre le jeu et le sacré. Nous recontrons ici, mais por le contredire, quelques-uns des developpements du livre, d'ailleurs remarquable, de J. Huizinga, *Homo Ludens* (1944). Les presents reflexions étaint déjà élaborées quando nous avons connu cet ouvrage, où nous n'aurions trouvé d'ailleurs que des arguments contre la thèse qu'il soutient. Huizinga anexe au jeu absolument tout activité humaine soumise à des règles. La question fondamentale des rapports du jeu et du sacré est ainsi, à notre sens, entièrement faussée et c'est pourtant le couer du problème. (...) Malgré la différence des points de vue, ses remarques anticipent quelques-unes de nos conclusions quant aux relations du jeu et du sacré.<sup>2</sup> (Benveniste, 2015, p.180)

Feitos esses comentários preliminares, voltemo-nos ao texto de Agamben, procurando responder à pergunta do subtítulo: a especificidade da noção de jogo em Agamben advém da consideração epistemológica das diferenças entre linguagem, língua e línguas (primado da Linguística) ou da assunção da tese benjaminiana (e de outros filósofos) da infância como modo de ser do homem em que a experiência com a linguagem é diferente. Em outras palavras: há modos e modos de ser sujeito na língua (e linguagem), portanto, esta seria uma questão ontológica?

“O País dos Brinquedos” é uma ‘utópica república infantil’, retirada de um romance de Collodi<sup>3</sup>. Nela há uma “invasão da vida pelo jogo”. Vemos aí que, já de início, Agamben coloca o jogo num lugar bem específico: é uma utopia.

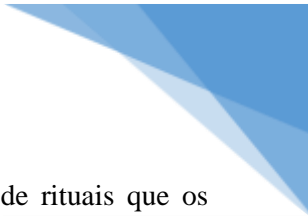
Mais adiante, vai buscar esse lugar no mundo “real”. Vejamos:

“Nós sabemos de fato que, antigamente, e ainda hoje nos povos ditos primitivos (...), um “pandemônio”, uma “algazarra” e uma “baderna endiabrada” tinham, ao contrário, a função de instituir e assegurar a

---

<sup>2</sup> Tradução nossa: “Por todos os lados aparece assim uma relação profunda entre jogo e sagrado. Encontramos aqui, mas para contradizer, alguns desenvolvimentos do livro, além do mais notável de J.Huizinga, *Homo Ludens* (1944). As presentes reflexões eram já elaboradas quando conhecemos esse livro, de onde não encontramos senão argumentos contra a tese que ele defende. Huizinga anexa ao jogo absolutamente toda atividade humana submetida a regras. A questão fundamental das relações entre jogo e sagrado é assim, a nosso ver, inteiramente falseada e é entretanto o centro do problema. Apesar das diferenças de pontos de vista, suas observações antecipam algumas de nossas conclusões quanto às relações do jogo e do sagrado.”

<sup>3</sup> Carlo Collodi é pseudônimo de Carlo Lorenzoni (Florença, 1826-1890). Foi um jornalista e escritor italiano, famoso por ter criado *As aventuras de Pinóquio*. (Fonte Wikipedia).



estabilidade do calendário. Pensemos naquele complexo de rituais que os etnógrafos e historiadores chamam de ‘cerimônias de ano novo’ (2005, p. 82).

Em seguida, Agamben levanta a hipótese de existir: “uma relação ao mesmo tempo de correspondência e de oposição entre jogo e rito, no sentido de que ambos mantêm um vínculo com o calendário e com o tempo: o rito fixa e estrutura o calendário; o jogo, ao contrário, não sabemos ainda como e por que, o destrói” (p. 84). É nesse momento crucial de construção de sua hipótese que Agamben traz o trabalho de Benveniste e ainda o faz de forma bem destacada: “Em um estudo singularmente deixado de lado em sua bibliografia, o grande linguista Benveniste, partindo das conclusões de antropólogos, aprofundou essa relação entre jogo e rito.” (2005, p. 84, grifos nossos). Observamos aí certo espanto de Agamben com a ausência de pesquisas sobre um texto do linguista Benveniste que, em sua (e nossa) opinião, deve receber atenção.


O estudo de Benveniste ratifica as considerações de Lucignolo<sup>4</sup>, de que a ‘algazarra’ do país dos brinquedos tem como efeito a destruição do calendário. Em bela síntese, Agamben escreve: “Brincando, o homem desprende-se do tempo sagrado e o “esquece” no tempo humano” (2005, p. 85).

É a partir desse ponto que começa a contribuição de Agamben para a discussão da relação entre o jogo e a vida: a relação entre o jogo e o uso do tempo pela criança, ou melhor, sua apropriação do tempo. Fazendo diferença entre o *brinquedo*, o *documento do arquivo*, o *monumento*, o *objeto de antiquário*, Agamben busca a natureza própria do brincar a partir da relação entre a ‘materialidade’ do brinquedo e o uso que dela faz a criança.

Além disso, atrelados a esses quatro objetos, percebemos mais do que atividades e fazeres. A categorização aí elencada nos ajuda a distinguir o brinquedo – e o jogo – como atos ou fazeres humanos. Daí para pensar o jogador, o arquivista, o historiador, o colecionador como posições

---

<sup>4</sup> Lucignolo é um personagem fictício do livro *As aventuras de Pinóquio*, que aparece no capítulo XXX. Entre os colegas de escola de Pinóquio ele é o mais apático. O boneco procura por ele para convidá-lo para sua iminente transformação de fantoche para menino em carne e osso e, depois de tê-lo procurado em sua casa, ele o encontra escondido sob a varanda de uma casa de camponeses. Mas ele recusa o convite, porque ele está esperando a meia-noite para ser levado para a terra dos brinquedos, onde não há escolas e onde ele não estuda. Lucignolo então pede a Pinóquio para sair com ele; Inicialmente, ele concorda em esperar para cumprimentar seu amigo, mas após a chegada da carroça carregando os meninos, depois de alguma hesitação, ele consegue ser persuadido por seu amigo a também partir para a Terra dos Brinquedos. Chegados lá, eles passam cinco meses em entretenimento contínuo, mas de repente os dois amigos se viram transformados em burros, então o dono dos burros, uma vez preparado, os vende na praça do mercado. Pinóquio é vendido a um circo, enquanto Lucignolo é comprado por um fazendeiro.



linguísticas de apreensão dos ‘objetos’ não é um passo muito distante. Vejamos a relação estabelecida entre objetos com noção de tempo na citação abaixo. Como a distinção entre os objetos que o filósofo realiza é baseada no uso do tempo presente (eixo temporal), tal caracterização nos encoraja a ver o jogo não só na relação com o sagrado (como no artigo fundador de Benveniste), mas com quaisquer esferas da atividade humana. Cito:


Pois em nenhum lugar como em um brinquedo, poderemos captar a temporalidade da história no seu puro valor diferencial e qualitativo: não em um monumento, que conserva no tempo o seu caráter prático e documental (o seu teor coisal, diria Benjamim), objeto de pesquisa arqueológica e erudita; não em um objeto de antiquário, cujo valor é função de uma antiguidade quantitativa; não em um documento de arquivo, que extrai o seu valor do fato de ser inserido, em uma cronologia, em uma relação de contiguidade e de legalidade com o evento passado. (...) O brinquedo é uma materialização da historicidade contida nos objetos, que ele consegue extrair por uma manipulação particular. Enquanto, na verdade, o valor e o significado do objeto antigo ou do documento é função de sua antiguidade, ou seja, de seu presentificar e tornar tangível um passado mais ou menos remoto, o brinquedo, desmembrando e distorcendo o passado ou miniaturizando o presente (...) presentifica e torna tangível a temporalidade humana em si, o puro resíduo diferencial entre o ‘uma vez’ e o ‘agora não mais’. (Agamben, 2005, p. 86-7)

Para além da brilhante diferenciação entre o brinquedo e os objetos antigos, uma afirmação nos chama particular atenção. A relação entre a definição de brinquedo e o conceito de *historicidade*. A recriação de uma ‘potência’ de história que só o brinquedo têm – e talvez o objeto artístico também – revela o poder transformador e também anárquico que a in-fância do homem detém. O brinquedo assim faz um duplo trabalho com o tempo: destemporaliza a função do objeto, em primeiro lugar, e também o retemporaliza no ‘agora é assim’. Esse duplo trabalho nos mostra que as operações languageiras da in-fância não são simples e que possivelmente caberia um estudo da relação do jogo e as *formas complexas do discurso*, tal como definida por Benveniste<sup>5</sup>.

O final do texto de Agamben nos traz algumas dúvidas, em especial depois da brilhante relação que ele fizera entre jogo e historicização. Tais dúvidas se devem ao fato de Agamben

---

<sup>5</sup> Esta é a promessa do projeto de pesquisa da Larissa Colombo Freisleben (IC- UFRGS, 2019), sob minha orientação.



seguir explicando a relação entre jogo e tempo por meio de uma abordagem estruturalista dos termos *diacronia* e *sincronia* e por estabelecer uma relação meramente *simétrica e oposta* entre jogo e rito. Vejamos a sua descrição:

Lévi-Strauss sintetizou a oposição entre rito e jogo numa fórmula exemplar. Enquanto o rito – ele escreve – transforma eventos em estruturas, o jogo transforma estruturas em eventos. Desenvolvendo esta definição à luz das considerações precedentes, podemos afirmar que a função do rito é a de acomodar a contradição entre o passado mítico e o presente, anulando intervalo que os separa e reabsorvendo todos os eventos na estrutura sincrônica. O jogo, por sua vez, oferece uma operação simétrica e oposta: ele tende a romper a conexão entre passado e presente e resolver e fragmentar toda a estrutura em eventos. Se o rito é então uma máquina para transformar a diacronia em sincronia, o jogo é, opostamente, uma máquina para transformar a sincronia em diacronia. (Agamben, 2005, p. 89-90).


Como vemos, Agamben não busca a conceituação de diacronia e sincronia nos estudos linguísticos e sim na interpretação dada a esses termos por Lévi-Strauss. Há um deslizamento semântico no trecho acima, em que quase se observa o processo de sinonímia entre ‘diacronia’ e ‘passado’ e ‘sincronia’ e ‘presente’. Para que não restem dúvidas de que o autor faz uma leitura associativa muito estreita entre os termos, acrescenta ainda esquemas baseados no plano cartesiano (no último esquema, o ‘rito’ está associado ao eixo y e o ‘jogo’ ao eixo x, conforme se vê na página 94).

Não há definição mais simplória da noção de tempo na Linguística. Saussure, como outros intelectuais do século XIX, já assimilara a noção de galileana e portanto perspectivista de tempo<sup>6</sup>. No *Curso de Linguística Geral* de Ferdinand de Saussure, vemos que a dita sincronia e a diacronia são na verdade dois adjetivos especificadores de modos de fazer Linguística, isto é, distinguem duas tarefas do linguista ou quase duas disciplinas. Além disso, estão colocados em Duas Partes diferentes: a Segunda Parte é intitulada *Linguística Sincrônica* e a Terceira Parte é intitulada *Linguística Diacrônica* (vindo logo depois da Primeira Parte, intitulada *Princípios Gerais*).

O objeto da Linguística sincrônica geral é estabelecer os princípios fundamentais de todo sistema idiossincrônico, os fatores constitutivos de todo

---

<sup>6</sup> Para compreender a perspectiva galileana de Saussure, sugere-se a consulta ao capítulo ‘Uma epistemologia galileana’ da obra *Introdução à leitura de Saussure*, de Simon Bouquet. Para compreender a noção de tempo e Saussure e Benveniste, indica a leitura do artigo de Farias e Nunes (2013).



estado de língua. (...) Na prática um estado de língua não é um ponto, mas um espaço de tempo mais ou menos longo, o qual a soma de modificações é mínima.” (CLG, p. 117-18)

A Linguística Diacrônica estuda não mais as relações entre os termos coexistentes de um estado de língua, mas entre termos sucessivos que se substituem uns aos outros no tempo. (CLG, p. 163).

Lendo essa breve definição, entendemos que o jogo não se opõe ao rito, uma vez que diacronia e sincronia não se opõem e sim se sucedem. O rito ‘ignora’ a passagem do tempo, buscando fazer uma grande sincronização de fatos com sua estrutura original; o jogo ‘recria’ a passagem do tempo, ampliando ‘pormenores’ e ‘sincronizando-os’ às grandes narrativas. Assim, rito e jogo são ambos fatos de sincronização da história e do tempo, mas o fazem por estratégias diversas: o rito pela repetição das ações e o jogo pelo alçamento de um pormenor à fato principal. Esse é o encanto do Pinocchio: um nariz que cresce vale por um boneco que pode ser confundido com uma criança, ou um in-fante que pode ser tomado como falante.


Ao retomarmos a leitura do texto de Benvenite, *Le jeu comme structure*, vemos aí as características apontadas por Agamben: jogo e rito são sim simétricos e também opostos. No entanto, a oposição não se realiza pelo par sincronia e diacronia. Além disso, Agamben não comenta que, além de simétricos e opostos, há também uma relação dialética entre jogo e rito. Vejamos:

Tout opposé donc le jeu au sacré. Et cependant tout l’y apparente aussi. Dans cette relation dialectique gît sans doute leur vrai rapport. Ils ont en fait une structure symétrique, mais opposée. (...) Le jeu n’est donc au fond qu’une opération désacralisante. Le jeu est du sacré inversé et les règles du jeu ne servent qu’ à assurer cette inversion.<sup>7</sup> (Benveniste, 2015, p. 181)

Na citação de Benveniste, observamos que a ‘oposição’ entre jogo e sagrado é a de um tipo muito particular: não se trata de uma relação paritativa em que um termo e outro se opõem termo a termo. O jogo se opõe ao rito na medida em que o dessacraliza e não por que constitui

---

<sup>7</sup> Tradução nossa: “Tudo opõe o jogo ao sagrado. E entretanto tudo aí é aparente também. Nessa relação dialética gira sem dúvida sua verdadeira relação. Eles têm de fato uma estrutura simétrica, mas oposta. (...) O jogo não é portanto no fundo senão uma operação dessacralizante. O jogo é o sagrado invertido e as regras do jogo senão para assegurar essa inversão”.



um anti-rito ou um outro-rito. É uma oposição de um tipo muito particular: é uma *dialética*<sup>8</sup>, isto é, o jogo nega a relação do rito com o sagrado e reafirma de outro modo. O jogo é uma relação muito particular do sujeito com o sagrado: os brinquedos ganham aí a efemeridade e a potência de um uso sempre renovado. Benveniste conclui seu raciocínio no qual se vê a complexidade da definição do jogo, complexidade formal e funcional:

**Il ne conserve que la forme du sacré** et la projete hors de la réalité, le jeu s'assure à la fois la magie de l'irréel et la consistance de l'humain, la joie de l'expansion libre et l'ordonnance de la sécurité. Chacun peut alors, à la mesure de son imagination et de sa passion, le valoriser à nouveau et même le ressacraliser en fonction d'un mythe personnel<sup>9</sup> (Benveniste, 2015, p. 183, grifos nossos)

O jogo é assim uma forma complexa do discurso: guarda somente a aparência de um rito, dessacraliza-o e, pode, porventura, por seu uso e re-uso recrassalizar o mito, transformando-o em mito pessoal.


Feito esse percurso, é hora de retornar à nossa pergunta inicial. Constatamos que Agamben lê com dedicação e muita perspicácia alguns pontos sensíveis dos estudos linguísticos, tais como a relação entre língua e sujeito e entre experiência de linguagem e sujeito. A noção de infância e de in-fância é essencial para o primeiro caso e a noção de jogo e brinquedo para o segundo. No entanto, Agamben peca ao retomar os conceitos linguísticos de diacronia e sincronia, talvez porque tais conceitos tenham sido excessivamente simplificados, a nosso ver, pela tradição estruturalista. A noção de sincronia não é equivalente em nenhum ponto com a noção de 'presente' em enunciação; a noção de diacronia não é equivalente em nenhum ponto com a noção de 'história' ou de 'passado' (consulte-se Farias e Nunes, 2013, por exemplo). Agamben é fortemente influenciado pela Linguística – embora não a maneje perfeitamente – e também pela hipótese benjaminiana da in-fância. Pela Linguística, por valorizar e discutir um conceito que nos é caro, a saber, a relação entre os fatos de linguagem (no caso, o jogo) e a formação do pensamento infantil; pela hipótese benjaminiana da in-fância, por resgatar uma

---

<sup>8</sup> Para compreender a noção de dialética no pensamento benvenisteano, remetemos o leitor ao texto 'Émile Benveniste: ibat obscurus', da obra *El periplo estructural*, de Jean Claude Milner.

<sup>9</sup> Tradução nossa: "Ele não conserva senão a forma do sagrado e o projeta fora da realidade, o jogo assegura ao mesmo tempo a magia do irreal e a consistência do humano, a alegria da expansão livre e a ordem da segurança. Cada um pode então, à medida de sua imaginação e de sua paixão, valorizá-lo novamente e mesmo a ressacralizá-lo em função de um mito pessoal."





noção de historicidade que vive e sobrevive apesar do domínio do tempo cronológico. Benjamin é citado em outro livro, a saber, *O uso dos corpos (Homo Sacer IV, 2)*, o qual também trata do fazer, da obra do homem tanto quanto *Infância e História*. Com tudo isso, consideramos que Agamben faz uma leitura esclarecedora e articuladora da noção de *experiência da linguagem* entre a Filosofia e a Linguística. Mas, este é um tema para um próximo ensaio.

## Referências

AGAMBEN, G. O país dos brinquedos. In: \_\_\_\_\_. *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Belo Horizonte: UFMG, 2005, p. 79-106.

\_\_\_\_\_. *O uso dos corpos: Homo Sacer, IV, 2*. São Paulo: Boitempo, 2017.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO et al. *Teoria da Cultura de massa*. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.

BENVENISTE, E. Le jeu comme structure. In: LAPLANTINE, C. PINAULT, G. *Langues, cultures et religions*. Limoges: Lambert-Lucas, 2015, p. 177-184.

BOUQUET, S. *Introdução à leitura de Saussure*. São Paulo: Cultrix, 1998.

FARIAS, B. NUNES, P. O tempo do homem é o tempo da língua, o tempo da língua é o tempo do homem: reflexões sobre a noção de temporalidade em Saussure e Benveniste. *Nonada*, vol. 1, n. 20, 2013, p. 153-176.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MILNER, J.C. Benveniste. Ibat obscurus. IN: \_\_\_\_\_. *El periplo estructural: figuras y paradigma*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003, p. 89-116.

SAUSSURE, F. *Curso de Linguística Geral*. São Paulo: Cultrix, 1987.

**Recebido: 24-05-2019**

**Aceito: 24-08-2019**