

A ética da revolta de Albert Camus e o ato de jogar: aproximações teórico-filosóficas com a atuação do jogador no fenômeno “jogo”

Albert Camus' Ethics of Revolt and the Act of Playing: Theoretical-Philosophical Approaches to the Role of the Player in the “Game” Phenomenon

[Artículos]

Gabriel Orenga Sandoval*

Lucas Leonardo**

Luis Felipe Nogueira Silva***

Alcides José Scaglia****

Fecha de entrega: 24 marzo de 2022

Fecha de evaluación: 06 diciembre 2022

Fecha de aprobación: 3 febrero 2022

Citar como:

Orenga Sandoval, G., Leonardo, L., Nogueira Silva, L. F. & Scaglia, A. J. (2023). A ética da Revolta de Albert Camus e o ato de jogar: aproximações teórico-filosóficas com a atuação do jogador no fenômeno “jogo”. *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*, 44(129). <https://doi.org/10.15332/25005375.7672>



Resumo

O jogo é entendido enquanto um fenômeno complexo, em que a ação do jogador se caracteriza pela eticidade, uma vez que, além de expressar sua subjetividade, visa à boa vida (no caso do jogo, o prazer e a vitória). Assim, o caráter ético da ação do jogador se constitui em um ambiente de jogo, local que a imprevisibilidade, a dinâmica e as novas organizações estão presentes. Dessa maneira, faz parte da função do jogador compreender o ambiente em que ele se encontra, ou seja, entender como as organizações do jogo ocorrem. De modo

semelhante, o conceito chamado de “absurdo”, criado por Albert Camus, filósofo franco-argelino, assemelha-se a essa demanda do entendimento do meio em que se vive, ao exaltar a tomada de consciência. Como consequência, segundo ele, o único movimento possível, posterior à compreensão do absurdo é a revolta, ação pautada na expressão do sujeito, com vistas à justiça, à coletividade e à unidade, baseando-se em limites que não devem ser ultrapassados. A partir disso, portanto, pensa-se na possibilidade de entender o jogador enquanto um homem revoltado no jogo, buscando, dada a identificação do meio em que se está, o sucesso de sua equipe, através de suas ações.

Palavras-chave: absurdo; revolta; jogo; jogador; autonomia; esporte; futebol.

Abstract

The game is understood as a complex phenomenon in which the player's action is characterized by its ethical nature, as it expresses subjectivity and aims for the good life (in the case of game, pleasure and victory). Thus, the ethical nature of the player's action is forged in a gaming environment where unpredictability, dynamics, and new organizations are present. Therefore, part of the player's role is to understand the environment in which they find themselves, that is, to understand how the organizations of the game are produced. Similarly, Albert Camus' concept of "absurdism", created by the French-Algerian philosopher, resembles this requirement to understand the environment in which one lives by exalting awareness. Consequently, according to Camus, the only possible movement after becoming aware of the absurdism is revolt, an action based on the expression of the individual, aiming for justice, collectivity and unity, within limits that must not be exceeded. Hence, the possibility of understanding the player as a man in revolt in the game, seeking, given the identification of the environment in which they find themselves, the success of their team through their actions.

Keywords: absurdism; revolt; game; player; autonomy; sport; soccer.

Introdução

O jogo, delineado por Scaglia (2005) sob pressupostos sistêmicos, portanto, irreduzível, imprevisível, caótico e complexo, tem sua lógica sustentada pela imanência, uma vez que mais do que obedecer a uma organização interna determinada pelas regras que compõe o jogo, o desenvolvimento desse jogar decorrerá de um complexo processo organizacional representado pelo ciclo desordem-ordem-organização-interação, que, por sua vez, tende ao caos (Scaglia, 2005; 2017).

Desse modo, conferindo maior detalhamento sobre como esse processo organizacional sistêmico, é posto em curso, especialmente ao cenário dos esportes coletivos, Scaglia (2017) apresenta como estruturas desse sistema quatro elementos: regras, condições externas, jogadores/as e estruturas motrizes. Será mediante a articulação desses elementos que o jogo evoluirá enquanto fenômeno.

Nesse sentido, temos que a prática do jogo não apresenta organização linear em seus acontecimentos, já que há não é possível uma previsão certa da forma que sua prática se dará. Os treinadores, assim, devem vislumbrar a formação de jogadores por meio de uma prática pedagógica emancipatória da qual emerge a capacidade de interpretar e, por conseguinte, visar à resolução dos problemas que emergem no ato de jogar (Scaglia, 2017; Scaglia et al., 2021).

Esse ambiente, afinal, *lócus* de ordem e desordem contínuas e imbricado entre o êxtase e a frivolidade, é também constituído por valores éticos e geracionais (Scaglia, 2005), e entender o jogo como espaço de manifestação ética contribui para muito além de compreendê-lo como um contexto relacionado estritamente à obediência das regras que são impostas aos/as jogadores/as, afinal, dentro do processo organizacional sistêmico, as regras não são um elemento estruturante isolado. Assim, entende-se que os jogadores também são parte desses processos, fazendo com que nos aproximemos ao conceito de ética apresentado por aquilo que La Taille (2006) conceitua como a “energética da ação moral”, que, baseada no valor subjetivo, próprio e particular da pessoa que age, visa à boa vida através da expansão de si mediada pela autopercepção de que tais condutas possuem valor positivo para si mesmo. A partir disso, é possível pensar o ato de jogar como a plena manifestação do plano ético expresso pela subjetividade do/a jogador/a que busca a satisfação pelo prazer ou bom resultado. Sartre (2015) corrobora com essa ideia:

Com efeito, tal como a ironia Kierkegaardiana, o jogo libera a subjetividade. Que é o jogo, de fato, senão uma atividade cuja origem em primordial é o homem, cujos princípios são estabelecidos pelo homem e que não pode ter consequências a não ser conforme tais princípios? A partir do momento em que o homem se capta como livre e quer usar sua liberdade, qualquer que possa ser, além disso, sua angústia, sua atividade é de jogo: ele mesmo [...] estabelece o valor das regras de seus atos e só admite pagar de acordo com as regras que colocou e definiu. (p. 107)

Esse imbricar entre o fazer ético e a subjetividade, embora esteja sempre em relação com os elementos objetivos do jogo (Scaglia, 2005), evidencia o

protagonismo do jogador e da jogadora quanto à plena manifestação do jogo enquanto fenômeno.

Freire (2002, p. 115) destaca isso ao afirmar que “jogo é tudo aquilo que minha percepção disser que é jogo. Ou seja, se o que vejo é percebido por mim como jogo, creio em minha percepção”. Para exemplificar, expõe:

A criança que escolhe, para brincar de cavalinho, um bastão comprido em vez de uma mesa, por exemplo, porque o bastão, mais que a mesa assemelha-se a um cavalo, e é essa semelhança que constitui o vínculo com a realidade. De alguma maneira, a criança vai ao mundo da fantasia na sua brincadeira de cavalinho, mas permanece com um pé na realidade ao escolher para brincar um objeto que se prende ao real. (Freire, 2002, p. 61)

No que se refere à expansão de si, o último elemento da ética exposto por La Taille (2006), temos que Freire (2002), ao evocar que “o jogo é formado por coisas velhas” (p. 119), abre a possibilidade de compreendermos que o jogador ou jogadora, ao jogar, deixará indubitavelmente implícitos, em suas ações, aspectos pertencentes a ele ou ela. Assim, o jogo é formado não somente pelas subjetividades, mas também pela necessidade, consciente ou inconsciente, de se expressar ou expandir-se.

Buscando construir uma forma ética de agir no mundo, Camus (2018; 2019a) estabelece uma visão combativa da realidade, denominada por ele de “revolta”, que, em similaridade à motivação ética la tailleana, se manifesta como a busca pela “boa vida em suas ações”. Desse modo, tendo o conceito de articular a presença da subjetividade implícita a um plano ético (La Taille, 2006), também ao ato de jogar (Freire, 2002), à concepção de Revolta (Camus, 2018), é possível estabelecer ligações mais estreitas entre o ato de jogar os esportes coletivos e o agir ético camusiano

Essa relação se fundamentará como o principal objetivo deste ensaio, ao apresentar como urgente que treinadores/as reconheçam esse elemento subjetivo como um valor diretamente relacionado com uma prática pedagógica emancipatória e humanizante. Para isso, valeremo-nos da seguinte estrutura de organização textual: 1) aproximações entre o plano ético e o sentimento de *revolta* sucedidas pela compreensão do *absurdo* em Camus; 2) a consonância entre a ação *revoltada* por jogadores/as expressa no ambiente de jogo e o ato de jogar; e 3) a relação entre jogo, arte e revolta, por meio da concepção do jogador como o artista diante do *absurdo*.

Ética, revolta e absurdo em Albert Camus

Camus (2018; 2019a) buscou estabelecer uma ética existencial tida como “ideal”, delineando o conceito de “revolta”, inerente à condição humana. Para isso, sua ética representa o conglomerado de ações que residem na existência, qualificando-a a partir das conexões que estabelece ao se ligar ao mundo; assim, é possível vislumbrar uma existência autêntica¹.

No entanto, para chegar à revolta, segundo Camus (2019a), há a necessidade de entendimento do meio em que se vive, sendo, a partir do conceito de “absurdo”, que se pretende elucidar essa questão. Para ele:

Acordar, bonde, quatro horas no escritório ou na fábrica, almoço, bonde, quatro horas no trabalho, jantar, sono e segunda terça quarta quinta sexta e sábado no mesmo ritmo, um percurso que transcorre sem problemas a maior parte do tempo. Um belo dia, surge o “por que” e tudo começa a entrar numa lassidão tingida de absurdo. “Começa”, isso é o importante. A lassidão está ao final dos atos maquinais, mas inaugura ao mesmo tempo um movimento de consciência. (Camus, 2019a, p. 27)

Camus (2019a) retrata, nesse trecho, de que forma as repetições da vida são muitas vezes inconscientes, ao passo que o indivíduo está condicionado pela sociedade a agir mecanicamente. Em determinado momento, todavia, a própria repetição induz esse mesmo indivíduo a questionar racionalmente seus porquês: assim, o *absurdo* existe pelo fato de o indivíduo tomar consciência de sua condição enquanto um “estrangeiro” no universo em que vive, justamente por não se sentir pertencido a nada.

O *absurdo* é aflorado no indivíduo de duas maneiras: pelo sentimento e pela noção. O sentimento se dá no momento em que, de repente, por meio de sua sensibilidade e lucidez, o indivíduo constata a finitude e a falta de sentido da vida. A noção denota a relação entre o insaciável desejo humano de uma interpretação racional do mundo em contraste com a incapacidade de entendê-lo (Pimenta, 2016; Camus, 2019a).

Assim, para Camus (2019a):

¹ Temos, desse modo, dois conceitos de ética distintos neste texto. Este, que segundo Sánchez Vázquez (2017), se alinha com a ideia de uma teoria que busca definir o que é bom, permitindo a partir dela desenvolver uma série de reflexões acerca do cotidiano; e outro, apresentado anteriormente a partir de La Taille (2006), quando este destaca ser a ética um plano psicológico que busca a deliberação para a ação prática; logo, afasta-se do caráter teórico e que tem, no sentimento de querer algo, o elemento norteador das escolhas e das ações.

A noção do Absurdo investiga e racionaliza o que o Sentimento do Absurdo constata, pois tudo começa pela sensibilidade. No entanto, o Sentimento do Absurdo não apenas precede à Noção do Absurdo, como, sobretudo, o ultrapassa, de modo que, nem tudo que é captado pela sensibilidade pode ser racionalizado, pois nem tudo é possível de ser compreendido pela razão. (Azevedo, 2017, p. 29)

Dessa maneira, o *absurdo*, enquanto ponto de partida do pensamento camusiano, configura-se como um sentimento de estranheza e desconforto com o mundo, o que reforça a constatação da indomável densidade do meio em que estamos inseridos, sendo o desafio vivermos conscientemente (Pimenta, 2016). A compreensão de que o *absurdo* é inerente à própria existência humana representa, segundo Camus (2019a), os “primeiros passos para a liberdade”.

Para Azevedo (2017), a tomada de consciência advém da lassidão, da fadiga, do cansaço e do tédio provocados pela mecanização existencial. Assim, o indivíduo se divorcia do mundo e, constituído como estrangeiro nesse local, tenta encontrar uma forma de adequação. Por conseguinte, podemos afirmar que “com o despertar da consciência, o homem reaprende a ver o mundo e a agir nele, saindo, portanto, de sua condição autômata para uma condição autônoma” (Pimenta, 2016, p. 26).

Ao interpretarmos que o “absurdo não está no homem (se semelhante metáfora pudesse ter algum sentido) nem no mundo, mas na sua presença comum” (Camus, 2019a, p. 45), compreendemos que a única forma de êxito é aceitar e viver plenamente e sem resignação esse mesmo *absurdo*, aprendendo a lidar com a justaposição representada pelo homem e o mundo (Pimenta, 2016). Por conta disso, Camus (2019a) reitera que leva “do absurdo três consequências, que são minha revolta, minha liberdade e minha paixão” (p. 77).

A *revolta* é caracterizada ainda como movimento que contrapõe a docilidade civilizatória: “apoia-se ao mesmo tempo na recusa categórica de uma intromissão julgada intolerável e na certeza confusa de um direito efetivo ou, mais exatamente, na impressão do revoltado de que ele ‘tem o direito de...’” (Camus, 2018, p. 27). Desse modo, a *revolta* é uma atitude naturalmente posterior à do *absurdo*, dado que advoga pelo rompimento dos ritos comuns que sustentam o *status quo* da sociedade ocidental contemporânea para a manutenção da existência: para Camus (2018), “a revolta é o ato do homem informado, que tem consciência de seus direitos. Mas nada nos autoriza a dizer que se trata apenas dos direitos do indivíduo” (p. 36).

Assim, há uma mudança: o homem deixa de se encontrar isolado do mundo para se reconhecer, no ato revoltado, como participante ativo em prol de valores comuns aos homens, com vistas à unidade.

A *revolta*, pelo fato de não se basear numa máxima ou norma, mas na particularidade das ações a partir de uma constatação, expressa um desejo; logo, relaciona-se com a autonomia, tanto para Paulo Freire (2019), dada a criticidade que contêm suas falas, como para Nietzsche, a partir do movimento que confronta o moral vigente, segundo Von Zuben e Medeiros (2013), diferenciando-se ao não cair no niilismo. Há, portanto, uma suspensão da ideia de justiça enquanto princípios normativos, mas não se afasta da ideia da ação justa que envolve a si mesmo e os outros em meio à *revolta*. Isso pode ser melhor entendido pela distinção que Ricoeur (2014) faz entre o *senso de justiça*, de inserção ética e orientada pela autoestima, e os princípios de justiça, de sustentação moral, portanto, normativa e sustentada pelos valores dominantes.

Assim, a *revolta* se configura como um sentimento ético que avança na relação com o outro e a coletividade a partir de um sentimento de justiça que se sobrepõe aos princípios de justiça por terem na alteridade e na singularidade seus elementos articuladores. Ainda com base em Ricoeur (2014), isso não significa que o senso de justiça não possa coincidir com aquilo que é predito pelos princípios de justiça que uniformizam os homens, mas abre a possibilidade de que, quando necessário, os preceitos éticos da revolta suspendam o normativo que pressupõe a igualdade entre os homens e se estabeleça no plano da equidade, como um traço de ação solidária ao próximo.

Camus (2019b), em seu romance *A peste*, retrata a cidade de Orã, sitiada por conta de uma epidemia de peste, e expõe o caráter coletivo da *revolta* quando descreve, entre seus protagonistas, uma incessante luta contra a doença, que mobiliza a cidade a agir em prol de um bem comum a todos e não apenas a um indivíduo ou um grupo de indivíduos. Por isso, para Pimenta (2016), Camus expõe a peste como elemento que impacta a vida do homem: enquanto o *absurdo* é individualizado, a *revolta*, dependente dele, acontece em interação com os objetos mundanos.

Logo, a *revolta* não busca tomar o poder para si, tampouco destronar quem o possui para, na sequência, impor o desejo pessoal como imperativo. Nessa direção, ela não visa à liberdade total: suas ações visam, somente, à denúncia a um poder sem pudor: acredita que há limites que não devem ser ultrapassados (Camus, 2018).

De tal forma, Camus (2018), tendo em vista diferentes visões, contextos e intenções, separa a *revolta* em três classes: do escravo, metafísica e histórica. No início da obra *O homem revoltado*, o escravo é considerado um potencial revoltado. Quando “rejeita a ordem humilhante de seu superior, rejeita ao mesmo tempo a própria condição de escravo” (Camus, 2018, p. 29). Ele deve esquecer a hierarquia e agir de maneira direta com seu superior, a fim de que seus desejos sejam exercidos.

Temos, a partir de então, a conceituação da *revolta metafísica* como ação que visa ao fim da dor e do sofrimento, mas que, para ser materializada, carece de uma espécie prestação de contas a Deus, a quem o indivíduo não nega a existência:

A revolta metafísica é um movimento pelo qual um homem se insurge contra a sua condição e contra toda a criação. Ela é metafísica porque contesta os fins do homem e da criação. O escravo protesta contra sua condição no interior de seu estado; o revoltado metafísico, contra sua condição na qualidade de homem. O escravo rebelde afirma que nele há algo que não aceita a maneira como seu senhor o trata; o revoltado metafísico declara-se frustrado pela criação. Tanto para um como para outro, não se trata apenas de uma negação pura e simples. Efetivamente, em ambos os casos, encontramos um juízo de valor em nome do qual o revoltado se recusa a aprovar sua condição. (Camus, 2018, p. 41)

O indivíduo, sim, fala de igual para igual com Deus, na tentativa de compreender e subverter sua condição na Terra, ressaltando o caráter desafiador dessa *revolta*. Para isso, a figura de Deus deve ser remodelada, ao mesmo tempo que se deve pessoalizá-la, é necessário mantê-la distante para a reivindicação do homem mortal (Leopoldo e Silva, s./d.).

O intuito da revolta metafísica, portanto, é valorizar e preservar a condição humana, bem como sua criação, reivindicando a unidade, a justiça e a clareza, buscando, inconformado com a situação que todo o homem está subordinado.

Mesmo se for verdade que o Deus que existe é aquele que permite a dor, a morte e o sofrimento, esta verdade permanece sendo inaceitável. Do fundo de sua limitação, o homem clama por uma justiça mais alta do que a divina. E assim contesta a dor e a morte que provêm da sabedoria de Deus, simplesmente porque o senso humano de justiça não pode aceitar as condições terríveis que a fé impõe. (Leopoldo e Silva, s./d., p. 1)

No entanto, é necessário salientar que a *revolta* — da mesma forma que ultrapassa o limite de uma simples recusa, ao passo que age, desafiando Deus, para alterar o que discorda — se diferencia da revolução. Enquanto a *revolta* exerce o direito de

um indivíduo, respeitando os limites, a revolução busca a totalização do mundo, sobrepondo regras morais, contradizendo o movimento de *revolta* quando sobrepuja limites considerados intransponíveis, como, por exemplo, o assassinato (Pimenta, 2016).

Isso posto, Camus (2018) diz que, ao recusar diversas vezes Deus, o indivíduo passa a ignorá-lo e a exercer, ele mesmo, os valores morais e éticos em que acredita. Dessa forma, de uma *revolta metafísica*, ele passa a uma *revolta histórica*. Tal termo foi cunhado para contestar a legitimidade do assassinato como modo de defesa de uma ideologia e assentar críticas aos regimes nazifascistas proeminentes na Europa Ocidental na primeira metade do século 20 – o terror irracional – e ao comunismo soviético – o terror racional –, já que ambos, ainda que dessemelhantes ideologicamente, agiam de maneira próximas para se sustentarem, segundo Camus.

Aproximações entre o ato de jogar e a ética de Albert Camus

Dado que a *revolta* tem por missão vivenciar a ética, suas articulações com o fenômeno “jogo” — e sua compreensão cultural e polissêmica — são plausíveis, na medida em que o conjunto de regras estabelecidas entre jogadores e jogadoras, sendo elas implícitas ou explícitas, são previamente definidas (Scaglia, 2005).

Somado a isso, o ser-do-jogo lida a todo instante com as (re)organizações que se dão durante o jogo, em função disso, a ética é atingida, uma vez que a ação, nesse momento, visa à “boa vida” *la tailléana*, assim como a expressão de um desejo que crê essencial a todos – a ideia da revolta camusiana.

O absurdo e o jogo

Assim, sob o ponto de vista de Camus (2019a), podemos inferir que esse embate entre jogadores e jogadoras e o processo organizacional sistêmico do jogo correspondem ao contraste do indivíduo com o mundo. Em outras palavras, pois, configuram o *absurdo*. Isso se deve ao fato de que, não somente o mundo é designado como *absurdo* pelo divórcio e desconexão do indivíduo com o mundo, como também é o jogo, uma vez imprevisível e caótico, faz com que seus/suas jogadores/as sejam influenciadores, mas, da mesma maneira, influenciados pelo ambiente em que estão imersos, havendo, portanto, um desconforto entre ser-do-jogo e mundo do jogo.

Desconforto esse, entretanto, que somente tem a possibilidade de atravessar o sujeito quando houver abertura para tal arrebatamento. Se o “jogo é tudo aquilo que minha percepção me disser que é jogo” (Freire, 2002, p. 115), é através dessa peculiar percepção que o jogador ou a jogadora pode ou não ser atingido pelo *sentimento do absurdo*. Se é somente por meio do impulso (a motivação para jogar) que o jogo se inicia para quem joga, é a partir daí que o *absurdo* pode florescer.

Esse impulso, segundo Leonardo e Scaglia (2022), somente surge através das regras que impelem condições a quem joga. O “senhor do jogo” é a figura metafórica que representa aquele que legisla moralmente essas regras que compõem o jogo. O jogador ou a jogadora estão abaixo das condições que por ele são criadas e por isso é que o *absurdo* aí se configura. Da mesma maneira que a rotina imposta induz o sujeito comum a perceber a absurdidade (Camus, 2019a), é na consciência que se toma da subserviência em detrimento dessas imposições que todos que jogam estão inseridos que o *absurdo* é retido e a *revolta* passa a ser o movimento posterior.

A revolta e o ato de jogar

Qualquer movimento que suceda o *absurdo* se configura como a *revolta*. Ela se caracteriza pelo movimento da inconformidade, aquele/a que não se satisfaz com as condições que lhe são impostas, tomam a ação a seu favor, vinculando-se, obviamente, a limites intransponíveis. No que tange ao/a jogador/a, a *revolta*, como sucessora do *absurdo*, é a recusa ao *esportear* e, por conseguinte, uma aderência ao *jogar*. Quando Leonardo e Scaglia (2022) classificam o ato de jogar como tanto ético quanto moral, ou seja, no momento do jogo, pode-se agir com mais ou menos intensidade do que desejo – a boa vida que a ética supõe — e do que devo fazer – o que as regras e as imposições moralizantes indicam; é passível de conclusão que aquele/a que se adere à *revolta* quando joga toma consciência do *absurdo* que é somente *esportear* para passar a expressar-se em jogo em consonância à sua ética, aos anseios que lhe guiam a vida e os mantêm em contato com as organizações do jogo.

Nesse sentido, o/a revoltado/a é aquele/a que deixa de ver a regra unicamente como aquilo que cerceia, mas também a partir dos aspectos que por ela são possibilitados. Assim, caracterizada pelo aceite e pela recusa, a *revolta* mostra-se aceitando as regras que emanam – já que indubitavelmente há limites para que seja possível conviver com o outro —, porém impondo, em sua ação, não só

aquilo que deseja, mas também, categoricamente, aquilo que enxerga como essencial para o decorrer do jogo. Em outras palavras, o/a revoltado/a joga em virtude do que o jogo lhe demonstra, ou seja, em constante contato e embate com o processo organizacional sistêmico do jogo — a interação entre regras, condições externas, jogadores e esquemas motrizes, responsáveis por impelir nova organização recorrentemente ao jogo (Scaglia, 2011; 2017).

Dessa maneira, é possível obter exemplos de jogadores que exerceram a *revolta* em seu ato de jogar. Os bastidores da Copa do Mundo de 1970 dão conta de um movimento realizado pelo meio-campista Gerson durante a semifinal contra o Uruguai, relatado por Zagallo (1971), treinador da seleção brasileira na época, que pode ser analisado sob o ponto de vista da *revolta*, uma vez que Gerson, ao interpretar o contexto em que estava inserido, preferiu trocar de posição com Clodoaldo para embaralhar o sistema defensivo adversário.

Interessante notar, a partir da situação colocada, o fato de a *revolta* afigurar-se como uma ação que, dentro de um macrojogo, vincula-se a um microjogo, ou seja, a pequenos jogos que ocorrem imersos em um grande jogo (Godoy et al., 2022), como a situação protagonizada por Gerson: específica de um grupo de jogadores e de um local do campo, mas que está em contato com o jogo como um todo.

A ação revoltada, entretanto, não se peculiariza pela acertividade sucessora de um cálculo. Quando Camus (2018, p. 383) diz que “a revolta é um pêndulo irregular, que oscila aleatoriamente em busca de seu ritmo profundo”, vislumbra esclarecer que o/a revoltado/a é quem sente o *absurdo* e, como consequência, age em direção àquilo que enxerga importante, descartando o império da razão sobre os afetos, por exemplo.

Em função da necessidade de se racionalizar o acontecido, Ferguson (2016), então treinador do Manchester United, relata que vendeu o meio-campista Verón devido ao insucesso de racionalizar a ação do jogador da maneira com que pretendia.

Algumas pessoas simplesmente parecem imunes à disciplina. Era o caso de Juan Sebastián Verón, meia argentino. Por mais que tentasse, eu não conseguia fazer com que ele se encaixasse em nosso sistema. Ele era um jogador fantástico, com habilidades incríveis, mas era incontrolável. Se eu o posicionava no centro do campo, ele acabava jogando pela direita. Se eu o colocava na direita, ele acabava na esquerda. Ele simplesmente não tinha a autodisciplina necessária. Então, depois de dois anos e 82 atuações, nós o vendemos. Não se pode montar um time com integrantes negligentes. (Ferguson, 2016, p. 32)

Enquanto Gerson teve sua ação revoltada, a partir da absurdidade do jogo aclamada por seu treinador, Verón, ao agir pautado nas emergências organizacionais, devido à sua alternância de posicionamento durante o decorrer do jogo, como afirma Ferguson (2016), não correspondia às expectativas de seu treinador, uma vez que sua fala explicita o anseio de um cumprimento das funções previamente estabelecidas por parte dos jogadores. No entanto, é nítida, nos exemplos anteriores, a atitude autônoma e combativa por parte dos jogadores, a fim de atingir o sucesso de sua equipe, o que os conforma como figuras que se revoltam quando jogam, já que visavam à justiça de sua equipe no jogo.

Portanto, a *revolta* busca, sob o processo organizacional sistêmico, formular situações que tenham como objetivo a (des)organização do jogo em favor dos objetivos coletivos de uma equipe, sendo o movimento subsequente sobre os possíveis caminhos abertos a partir da busca pela lógica do jogo, ao passo que lida com o jogo, como Scaglia (2005; 2017), sob o ponto de vista da complexidade e da imprevisibilidade.

À guisa das considerações finais: jogo, arte e revolta no imbricar do jogador como o artista diante do absurdo

Se o jogo se desenrola a partir das emergências de seu processo organizacional (Scaglia, 2017; Scaglia et al., 2021), a vida, para Camus, da mesma maneira, desenrola-se a partir da história que é construída. Esclarecida essa ideia, Camus desenvolve sua teoria entendendo que a arte é uma das mais bonitas representações da *revolta*. Isso se deve ao fato de se criar um universo, sem abandonar a realidade, simplesmente imaginar, com beleza, um mundo adaptado do real que o homem desemboca suas aspirações atrelado a um necessário limite.

Nessa direção, Leopoldo e Silva (2000) entende que:

A arte nasceria dessa espécie de crueldade divina: ter criado seres que podem pensar o infinito e que não podem realizá-lo. Por isso a arte está tão intimamente ligada à revolta. Quando a criatura finita deseja o infinito, este torna-se uma paixão necessariamente irrealizada. Assim, a paixão pela unidade torna-se a motivação mais originária da consciência revoltada e a tentativa de realização deste desejo estará para sempre inscrita na contradição, por mais racionais que nos pareçam os meios que inventamos para atingi-la. É isso que faz com que a ambição do artista seja a posse do mundo e não a fuga. A “reivindicação mais obstinada” é a unidade como posse completa de si e do mundo, a plena identificação entre sentido e destino. (Leopoldo e Silva, 2000, pp. 4-5)

Por isso, o artista é um criador; alguém que recusa a história sem abandoná-la. Ele, em seu ato de *revolta*, cria um mundo, a partir de sua realidade, constituído pela unidade, sabendo que o homem é soberano na terra. Assim, Camus (2018) vê, na *revolta*, um ato desprovido de dependência de contexto histórico, potência para se opor às demandas que insistem em uniformizar o mundo.

Sendo o jogo uma representação da vida (Huizinga, 2019; Caillois, 2017; Freire, 2002), o jogador, na visão camusiana, é um artista, alguém que, em um ambiente inóspito e incontrollável, mas em função da interpretação da situação, pode agir em direção à unidade – de sua equipe, no caso. A história – as (re)organizações do jogo – é a base para a criação de um universo – mundo do jogo – dominado pela unidade – favorável à própria equipe.

Por isso, Camus (2018) ressalta que:

O homem pode permitir-se a denúncia da injustiça total do mundo e reivindicar uma justiça total que ele será o único a criar. Mas ele não pode afirmar a feiura total do mundo. Para criar a beleza, ele deve ao mesmo tempo recusar o real e exaltar alguns de seus aspectos. A arte contesta o real, mas não se esquivava dele. (p. 335)

Se o artista é aquele que cria não só para aliviar sua realidade, mas também a fim de demonstrar um universo mais humano e justo, o jogador revoltado, da mesma maneira, age em prol de um ambiente em que sua equipe tome as rédeas do jogo. No entanto, todas as (re)organizações que se dão no decorrer do jogo contribuem para um ambiente de alta complexidade – a partir do imbricar entre regras, condições externas, jogadores e seus esquemas motrizes, como afirma Scaglia (2017) —, sendo a *revolta* o antídoto para isso.

Porém, como alerta Camus, o imperativo da produtividade exclui a capacidade criadora da sociedade; dessa maneira, é função dos pedagogos e pedagogas do esporte se pautarem em uma metodologia ancorada em uma didática que floresça a criatividade camusiana em quem joga. Por isso, a “pedagogia do jogo”, entendida como proposta didático-metodológica (Scaglia, 2017; Scaglia et al., 2021), é rememorada, dada a importância delegada ao mundo do jogo, além da relevância do ser-do-jogo.

Tendo em vista a formação de jogadores e jogadoras autônomos – aqueles e aquelas com potência para se revoltar em diversas situações —, escancara-se a necessidade, por parte de pedagogos e pedagogas do esporte, de não somente construir o conhecimento em conjunto com os/as jogadores/as, mas problematizar

as situações encontradas e estimulá-los a serem críticos para resolvê-las, sem se tornarem, em decorrência disso, *revolucionários*, mas capazes de compreender os limites. Nisso, em função de sua inspiração nos escritos de Freire (2019), a pedagogia do jogo se configura como alternativa essencial para tal função, uma vez que carrega um caráter inerentemente emancipatório em sua prática pedagógica, assim como o entendimento da soberania de jogadores e jogadoras como atores e atrizes principais do jogo a que estão imersos: a *revolta* não somente é estimulada, mas também é vista como alternativa urgente para a resolução das nebulosidades ventiladas ao decorrer do jogo (Scaglia, 2017; Scaglia et al., 2021).

Referências

- Azevedo, P. I. S. (2017). Do absurdo à revolta em Albert Camus. [dissertação, Universidade Federal do Ceará]. <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/36348>
- Caillois, R. (2017). Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Edições Cotovia Ltda.
- Camus, A. (2018). O homem revoltado (12ª ed). Record.
- Camus, A. (2019a). O mito de Sísifo (17ª ed). Record.
- Camus, A. (2019b). A peste (27ª ed). Record.
- Ferguson, A. (2016). Liderança. Intrínseca.
- Freire, J. B. (2002). Jogo: entre o riso e o choro. Autores Associados.
- Freire, P. (2019). Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa (62ª ed). Paz e Terra.
- Godoy, L. B., Leonardo, L. e Scaglia, A. J. (2022). Do macro ao micro: os vários jogos que compõe o jogo. *Motrivivência*, 34(1), 1-22. <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2022.e87101>
- Huizinga, J. (2019). Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva.
- La Taille, Y. (2006). Moral e ética: dimensões intelectuais e afetivas. Artmed.
- Leonardo, L. e Scaglia, A. J. (2022). “Temos que devolver o jogo ao(à) jogador(a)”: as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. *Movimento*, 28(1), 1-21. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.119990>
- Leopoldo e Silva, F. (2000). Arte, subjetividade e história em Sartre e Camus. *Olhar*, São Carlos, 2(3), 9-23.
- Leopoldo e Silva, F. s/d. A dimensão metafísica da revolta. Arthusa. <https://arethusa.fflch.usp.br/node/18>
- Pimenta, D. R. (2016). Entre o absurdo e a revolta: por uma proposta filosófica para o ensino de filosofia pensada a partir de Albert Camus. [tese, Universidade Estadual de Campinas]. <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/967126?guid=1647999591466&returnUrl=%2fresultado%2fflistar%3fguid%3d1647999591466%26quantidadePaginas%3d1%26codigoRegistro%3d967126%23967126&i=1>

- Ricoeur, P. (2014). O si-mesmo como outro. WMF Martins Fontes.
- Sartre, J. P. (2015). O ser e o nada: ensaio de ontologia fenomenológica (24ª ed). Vozes.
- Scaglia, A. J. (2005). Jogo: um sistema complexo. Em J. B. Freire e S. Venâncio (eds.), O jogo dentro e fora da escola (pp. 37-69). Autores Associados.
- Scaglia, A. J. (2017). Pedagogia do jogo: o processo organizacional dos jogos esportivos coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. Revista portuguesa de ciências do desporto, S1A:27-38. <https://doi.org/10.5628/rpcd.17.S1A.27>
- Scaglia, A. J., Reverdito, R. S., Leonardo, L. e Lizana, C. J. R. (2013). O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. Movimento, 19(4), 227-249. DOI: 10.22456/1982-8918.37893
- Scaglia, A. J., Silva, L. F. N., Lima Junior, J. B. G., Goes, A. L. e Machado, J. C. (2021). Pedagogia do jogo: bases conceituais e epistemológicas. Em E. I. Silva e P. A. Silva (orgs.), A cultura e a pedagogia da rua nas aulas de Educação Física escolar: implicações para prática docente (pp. 47-73). Alexa Cultural.
- Von Zuben, M. D. C. e Medeiros, R. R. (2013). Nietzsche e a educação: autonomia, cultura e transformação. Trilhas Filosóficas, 6(1), 71-93. <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RTF/article/view/1803>
- Zagallo, M. J. L. (1971). As lições da Copa. Bloch Editôres.