http://journal.unoeste.br/index.php/ch
DOI: 10.5747/ch.2026.v23.h677
e-ISSN: 1809-8207

MODOS DE EXISTIR EM JOGO: COEMERGÊNCIA NO PLANO DE IMANÊNCIA[1]

Modes of existent at play: coemergente in the plane of immanence

Modos de existencia ejuego: coemergencia en el plano de immanencia

Kleber Tüxen Carneiro[2], Rubens Antonio Gurgel Vieira[3], João Pedro Goes Lopes[4]

Universidade Federal de Lavras (UFLA), Lavras – MG, Brasil

RESUMO
O presente ensaio perscruta a interface entre jogo e subjetividade sob o prisma de uma inflexão ontológica que abdica, simultaneamente, da instrumentalização utilitarista do jogo e da primazia do sujeito como alicerce transcendente da experiência. Em vez de circunscrever o jogo a uma definição essencialista ou a uma teleologia de efeitos, este exercício intelectivo cartografa seu funcionamento enquanto acontecimento: um agenciamento provisório de forças no qual corpos, normatividades, ritmos, afetos, tempo e espaço convergem em composição heterogênea. Nesse horizonte, a subjetividade não é postulada como gênese da ação, tampouco como sedimento ulterior; configura-se, antes, como uma produção imanente que se processa e se dissolve na própria diacronia do ato de jogar. Ao confluir com a filosofia da diferença de Deleuze e Guattari, a argumentação sustenta que jogo e subjetividade não se articulam por nexos de causalidade, mas por coemergência ontológica. Ambos coabitam o mesmo plano de imanência, no qual modos de existência se experimentam à revelia de garantias substancialistas ou fundamentos perenes. O jogo é, por conseguinte, concebido como um campo de variação intensiva que modula afetos e participa da redistribuição de posições subjetivas, fraturando a efígie do sujeito soberano sem, contudo, anular sua facticidade empírica. Ao cabo, a reflexão não colima uma síntese conclusiva, mas a instauração de um plano conceitual apto a acompanhar a eclosão do fenômeno, preservando sua potência enquanto experimentação refratária à captura funcional e à redução representativa.
Palavras-chave: Jogo; Subjetividade; Acontecimento; Plano de Imanência.

ABSTRACT
This essay explores the interface between play and subjectivity through the prism of an ontological inflection that simultaneously abdicates the utilitarian instrumentalisation of play and the primacy of the subject as the transcendent bedrock of experience. Rather than circumscribing play within an essentialist definition or a teleology of effects, this intellective exercise cartographises its functioning as an event: a provisional assemblage of forces in which bodies, normativities, rhythms, affects, time, and space converge in a heterogeneous composition. Within this horizon, subjectivity is postulated neither as the genesis of action nor as a subsequent sediment; rather, it configures itself as an immanent production that unfolds and dissolves within the very diachrony of the act of playing. Converging with Deleuze and Guattari's

[1] Na elaboração deste artigo, o uso de ferramentas de Inteligência Artificial restringiu-se à revisão gramatical de parágrafos pontuais, com a validação final e o escrutínio realizados por dois revisores profissionais.

[2] Universidade Federal de Lavras (UFLA), Doutor em Educação Escolar pela FCLAr-Unesp. No momento desenvolve estágio de Pós-Doutoramento em Educação junto a Faculdade de Educação da Unicamp. Coordena o GEFORDEF - Grupo de Estudo/Pesquisa sobre Formação Docente em Educação Física.Afiliação. ORCID id: https://orcid.org/0000-0003-0826-6172. E-mail: kleber2910@gmail.com.

[3] Universidade Federal de Lavras (UFLA). Secretário Estadual de Minas Gerais do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Doutor em Currículo pela Faculdade de Educação da Universidade de Campinas (FE/UNICAMP). ORCID id: https://orcid.org/0000-0002-9409-9245. E-mail: rubensgurgel@ufla.br.

[4] Pós-doutor pela USP (2025). Membro do GPEF-FEUSP e professor da Rede Municipal de Sorocaba. ORCID id: https://orcid.org/0000-0002-4415-7603. E-mail: joaogoez@gmail.com.

philosophy of difference, the argument contends that play and subjectivity are articulated not through causal linkages, but through ontological co-emergence. Both cohabit the same plane of immanence, wherein modes of existence are experimented with in the absence of substantialist guarantees or abiding foundations. Play is, consequently, conceived as a field of intensive variation that modulates affects and participates the redistribution of subjective positions, fracturing the effigy of the sovereign subject without, however, annulling its empirical facticity. Ultimately, the reflection aims not for a conclusive synthesis, but for the inauguration of a conceptual plane capable of accompanying the outbreak of the phenomenon, preserving its potency as an experimentation refractory to functional capture and representational reduction.
Keywords: Play; Subjectivity; Event; Plane of Immanence.

RESUMEN
Este ensayo examina la interfaz entre el juego y la subjetividad desde la perspectiva de una inflexión ontológica que rechaza simultáneamente la instrumentalización utilitaria del juego y la primacía del sujeto como fundamento trascendente de la experiencia. En lugar de circunscribir el juego a una definición esencialista o teleología de efectos, este ejercicio intelectual mapea su funcionamiento como un evento: una disposición provisional de fuerzas en la que cuerpos, normas, ritmos, afectos, tiempo y espacio convergen en una composición heterogénea. Dentro de este horizonte, la subjetividad no se postula como la génesis de la acción ni como un sedimento posterior; más bien, se configura como una producción inmanente que se despliega y se disuelve en la propia diacronía del acto de jugar. Al converger con la filosofía de la diferencia de Deleuze y Guattari, el argumento sostiene que el juego y la subjetividad no se articulan por vínculos causales, sino por coemergencia ontológica. Ambos coexisten en el mismo plano de inmanencia, en el que los modos de existencia se experimentan independientemente de las garantías sustancialistas o los fundamentos perennes. El juego se concibe, por tanto, como un campo de variación intensiva que modula los afectos y participa la redistribución de las posiciones subjetivas, fracturando la efigie del sujeto soberano sin anular, no obstante, su facticidad empírica. En última instancia, la reflexión no busca una síntesis concluyente, sino el establecimiento de un plano conceptual capaz de acompañar el estallido del fenómeno, preservando su poder como experimentación resistente a la captura funcional y la reducción representativa.
Palabras clave: Juego; Subjetividad; Acontecimiento; Plano de Inmanencia.

INTRODUÇÃO

A literatura especializada devotada ao fenômeno lúdico ratifica[5] sua natureza intrinsecamente polissêmica, hermética e multimodal, sublinhando a abstração que singulariza sua ontologia (Huizinga, 2000; Buytendijk, 1977; Henriot, 1983; Bruhns, 1989; Chateau, 1987; Brougère, 1998; Caillois, 1990; Sutton-Smith, 2001; Freire, 2001; 2002; Scaglia, 2003; Kishimoto, 2003; Bittencourt, 2010; Carneiro, 2015; 2017; Hesse, 1968; Grilo; Scaglia; Carneiro, 2022). Sob essa perspectiva, destaca-se ainda a reflexão filosófica de Eugen Fink (1960), para quem o jogo não se reduz a uma atividade cultural específica, mas constitui uma estrutura ontológica do próprio existir humano, uma forma singular de manifestação do mundo. Se, por um lado, os pensadores convergem quanto à dimensão subjetiva do jogo, sobejam, por outro, insuficiências relativas à maquinaria intensiva que opera na própria efetuação do acontecimento lúdico. Persistem escassos vestígios da processualidade factual que viabilizaria o encontro do indivíduo com essa atmosfera

[5] O emprego de "jogo", "lúdico", "dinâmica lúdica" e "fenômeno lúdico" ao longo do texto não pressupõe equivalência conceitual estrita entre os termos. Eles são mobilizados conforme diferentes dimensões do acontecimento, tendo como referência comum a materialização do jogar enquanto arranjo relacional de forças. A expressão "experiência lúdica", por sua vez, é empregada em sentido descritivo e não fundacional, sem designar uma vivência interior ou uma instância subjetiva que anteceda o acontecimento. Essa diferenciação preserva a compreensão do impulso lúdico como espaço de criação, espontaneidade, inteireza, plenitude, frivolidade e liberdade de expressão, no qual o jogo se manifesta (Carneiro; Silva; Reis, 2020; Huizinga, 2000).

lúdica (Huizinga, 2000), permanecendo silenciada a dinâmica de forças que engendra o fluxo subjetivo em sua efetuação.

Adjacente ao obscurantismo que circunda a materialidade da experiência e os vetores de acesso às esferas lúdicas, impõe-se o obstáculo de o jogo ocupar um lugar paradoxal no pensamento contemporâneo: conquanto seja ubiquamente mobilizado – nas teorias da cultura, da educação e da psicologia –, permanece, com frequência, capturado por finalidades que lhe são extrínsecas ou propedêuticas. Joga-se tendo em vista as aquisições, o desenvolvimento ou a socialização; nesses registros, o jogo é reduzido à condição de epifenômeno ou instrumento, sendo raramente prospectado em sua alteridade ontológica ou enquanto fenômeno cujo sentido pressupõe questões autônomas e desafios hermenêuticos singulares (Huizinga, 2000; Brougère, 1998; Caillois, 1990; Scaglia, 2003; Carneiro *et al*., 2025).

Este ensaio de matiz teórico-filosófico dedica-se a perscrutar os processos de subjetivação nos quais o acontecimento lúdico se inscreve. Mais do que preencher lacunas na literatura especializada, trata-se de deslocar o próprio problema do jogo, interrogando-o não a partir de suas funções ou efeitos, mas daquilo que se passa quando ele acontece. As reflexões colimam, ademais, rechaçar a hegemonia das concepções funcionais do jogo, partindo de uma premissa que recusa a sua captura utilitarista. Não se pretende obliterar as eventuais aprendizagens, efeitos ou traduções que o jogo possa engendrar; trata-se, antes, de colocar tais expectativas em suspensão fenomenológica, destituindo-as da função de alicerce analítico. A inflexão aqui proposta orienta-se em outro sentido: acompanhar o jogo enquanto acontecimento autotélico (Huizinga, 2000; Carneiro, 2015, 2017; Carneiro *et al*., 2025) – um acontecimento que se sustenta em sua própria processualidade – a fim de interrogar as intensidades que emergem em seu curso, antes de qualquer subsunção a finalidades, resultados ou categorizações exógenas (Bruhns, 1989; Scaglia, 2003).

Esse caminho heurístico implica um deslocamento conceitual. Em vez de inquirir o que o jogo é ou para que serve, o texto orienta-se pela indagação de como a irrupção lúdica acontece e quais modos de existência e experimentação se atualizam em seu curso. Com efeito, o jogo é perspectivado como uma prática que institui um espaço-tempo próprio (Huizinga, 2000; Caillois, 1990; Retondar; Espírito Santo; Carneiro, 2023), configurando-se como um campo relacional instável e um arranjo provisório de forças que se compõem e se desfazem no curso de sua materialização (Freire, 2001; 2002). Trata-se menos de explicar o jogo do que de acompanhar seu funcionamento em sua lógica interna e contingente (Caillois, 1990; Gadamer, 2008).

É sob essa tessitura que a subjetividade eclode: não como pressuposto ontológico ou tema central apriorístico, mas como questão imanente ao próprio acontecimento do jogo. Se a tradição filosófica majoritariamente concebeu o sujeito como fundamento – enquanto instância de consciência, interioridade reflexiva ou polo ordenador do sentido (Foucault, 2008) –, o fenômeno lúdico subverte tal centralidade. O

jogo instaura uma dinâmica que descentraliza o sujeito sem aniquilá-lo, reconfigurando os modos de ser e agir sem a premência de remetê-los a uma gênese interior ou a uma vontade soberana (Gadamer, 2008).

A presente reflexão inscreve-se na zona de indiscernibilidade entre jogo e subjetividade, desprendendo-se de definições substancialistas para privilegiar a coimplicação no acontecimento. Em diálogo com a filosofia de Deleuze e Guattari, o acontecimento diz respeito à variação intensiva que atravessa o plano das forças, irredutível à mera sucessão de fatos (Deleuze; Guattari, 1995; Zourabichvili, 2016). Refuta-se, portanto, qualquer maniqueísmo causal: a subjetividade não precede o jogar, tampouco o jogo lhe sucede. Ambos coabitam o mesmo plano de composição, irrompendo como produções simultâneas urdidas na heterogeneidade de afetos, corpos, regras e temporalidades.

A fim de sustentar este exercício intelectivo, o trabalho assume o ensaio teórico-filosófico como modalidade de investigação conceitual orientada pela formulação de um problema, e não pela produção de evidências empíricas ou pela demonstração de relações causais. O percurso bibliográfico é seletivo e orientado pela própria composição da questão: são aproximados autores e obras que permitem tensionar diferentes modos de compreender o jogo, a subjetividade e os processos de subjetivação, sem pretensão de exaustividade ou de homogeneização das perspectivas mobilizadas.

Nesse movimento, conceitos como acontecimento, agenciamento, afeto e plano de imanência são empregados como operadores de problematização, e não como categorias classificatórias aplicadas externamente ao fenômeno: o acontecimento permite acompanhar a irrupção e a variação do jogar; o agenciamento, a composição heterogênea entre corpos, regras, objetos, espaços e temporalidades; o afeto, as variações de potência produzidas nesses encontros; e o plano de imanência, a recusa de relações de exterioridade, anterioridade ou causalidade linear entre jogo e subjetivação.

O deslocamento desses conceitos para o tema do jogo é, portanto, deliberadamente situado e pragmático, mas não prescinde do rigor conceitual necessário à delimitação de seus sentidos e de suas implicações. Não se pretende realizar uma exegese sistemática da filosofia de Deleuze e Guattari, tampouco esgotar as possibilidades interpretativas dos conceitos mobilizados; busca-se, antes, experimentar sua potência analítica diante do objeto específico deste ensaio. Por se tratar de uma investigação não empírica, suas formulações não pretendem produzir generalizações sobre as práticas de jogo, estabelecer efeitos causais entre jogar e subjetivação ou substituir investigações empíricas, mas instaurar um plano conceitual aberto à confrontação, à revisão e à continuidade de outras pesquisas.

Quanto à arquitetura do ensaio, a reflexão inicia-se pela análise do jogo como acontecimento, capturado na pureza de sua autonomia provisória e subtraído de teleologias externas. Em seguida, a subjetividade é problematizada como variação e devir, em interlocução com o pensamento da filosofia deleuzo-guattariana. A síntese final investe na coimplicação entre ambos no plano de imanência, reafirmando uma gênese simultânea que ignora origens ou efeitos. Renuncia-se ao gesto conclusivo para manter o campo em estado de vibração. Neste domínio, jogo e subjetividade furtam-se à definição estática, sendo acompanhados em seu movimento e em sua resistência à captura hermenêutica. O que se alvitra é

um exercício de pensamento – e de sensibilidade estética (Retondar; Espírito Santo; Carneiro, 2023) – sobre a intensidade que irrompe no instante do ato de jogar.

Em outros termos, mais do que perscrutar o jogo ou redefinir a subjetividade a partir de categorias previamente estabilizadas, o curso desta reflexão postula instaurar um plano conceitual no qual ambos sejam pensados em simultaneidade, prescindindo de anterioridade lógica, hierarquia explicativa ou redução funcional. Trata-se de um plano que não opera por dedução ou aplicação teórica, mas pela criação de condições de inteligibilidade capazes de sustentar a circulação de conceitos, problemas e experimentações – no sentido em que a filosofia é compreendida como criação de conceitos e instauração de planos de pensamento (Deleuze; Guattari, 1992). Longe de se exaurir em uma interpretação conclusiva, esse domínio mantém-se deliberadamente aberto, oferecendo-se como campo de imanência do qual outras pesquisas – filosóficas, educacionais ou empíricas – possam derivar, evitando tanto a captura do jogo como meio quanto a recondução da subjetividade a fundamento. O ineditismo deste exercício reside, portanto, menos na formulação de respostas do que na abertura de um plano que torna possível pensar, por outras vias, o que se passa quando o jogo acontece.

JOGO, EXPERIÊNCIA(S) E ACONTECIMENTO

O jogo tem sido objeto de inúmeras tentativas de delimitação nas tradições filosófica, sociológica, cultural e pedagógica. Desde as obras clássicas que buscaram circunscrever suas propriedades estruturais até as leituras que o compreendem como prática cultural situada, o debate oscilou entre o imperativo de conceituá-lo e o reconhecimento de sua resistência a capturas exaustivas (Huizinga, 2000; Fink, 1960; 2020; Chateau, 1987; Brougère, 1998; Caillois, 1990; Sutton-Smith, 2001; Freire, 2001; 2002; Kishimoto, 2003). Essa tensão perpassa a literatura especializada e indica que o jogo, mais do que um objeto estável, constitui um problema conceitual cuja apreensão exige rigor e cautela.

A noção de experiência exige, contudo, uma delimitação conceitual. Não se trata, aqui, da experiência como vivência imediata de um sujeito, tampouco como unidade sintética na qual uma consciência organiza aquilo que lhe acontece. Se assim fosse, a experiência voltaria a ocupar a posição de instância intermediária entre o jogar e a subjetivação, reintroduzindo a anterioridade que esta reflexão procura desfazer. O termo é empregado, portanto, em sentido não fundacional: designa a dimensão sensível e processual do acontecimento, sem pressupor um sujeito que a possua ou a organize. É nesse sentido que experiência, existência e experimentação não se confundem: a existência remete aos modos de estar que se atualizam no acontecimento; a experiência nomeia, provisoriamente, sua dimensão sensível; e a experimentação diz respeito à variação que se produz no próprio plano de imanência. Assim, mais do que uma experiência produzida pelo jogo, interessa acompanhar o jogo como experimentação na qual coemergem modos de existência e processos de subjetivação.

Para além das tentativas de definição estrutural, o jogo configura-se como um regime específico de experimentação no qual percepção, ação e temporalidade se reorganizam. Essa fusão encontra ressonância

na aproximação entre a experiência lúdica e a linguagem cinematográfica, evidenciando como o jogo institui modos singulares de composição do tempo e do sensível (Carneiro; Vieira; Bronzatto, 2025).

Quiçá não seja o caso de interrogar a essência do jogo. A obsessão definicional costuma produzir um efeito paradoxal: quanto mais se intenta fixar o jogo em propriedades estáveis, mais ele se esvazia como experiência. O jogo não se oferece como objeto delimitável sem que sua potência se esvaia no próprio gesto de nomeação. Ele se deixa apreender menos por atributos do que pelo deslocamento que engendra. Quando o jogo acontece, algo se singulariza – não no sentido de uma ruptura absoluta com a vida ordinária, mas na instauração provisória de outro regime de relações. O jogo introduz uma diferença no modo de estar, de agir e de se afetar, produzindo uma variação que não se confunde com a simples suspensão do cotidiano, mas que o reconfigura intensivamente.

Essa separação não deve ser compreendida como evasão ou suspensão do real (Scaglia, 2003; Carneiro, 2015; 2017). Ao contrário, o jogo intensifica o real ao operar uma dobra em seu interior – não como afastamento do mundo, mas como variação imanente que o reconfigura localmente. Nesse sentido, a dobra (Deleuze, 1991) designa uma inflexão do real sobre si mesmo, prescindindo de exterioridades ou transcendências. Jogar não cria um "fora" do mundo, mas institui uma variação local, um campo no qual operam regras, ritmos e sentidos que não coincidem integralmente com a gramática do cotidiano. Neste ponto, a autonomia do jogo postulada por Huizinga (2000) ganha novo fôlego: não como idealização de uma esfera pura, mas como a recusa em submeter o jogar a finalidades extrínsecas. O jogo não carece de justificativas por efeitos que o sobrepujem nem se define por servir, preparar ou representar algo que lhe seja exterior. Ele simplesmente acontece – e é nessa pura ocorrência que sua potência se manifesta (Freire, 2001; 2002).

Longe de constituir uma fuga lúdica da realidade, trata-se de engendrar realidades refratárias à idealização ou à ordem da racionalização, o que situa o acontecimento do jogo em um lugar de absoluta centralidade. Intentamos explorar, assim, um ponto específico: o acontecimento do jogo, antes de qualquer redução funcional, constitui-se enquanto expressão de forças que se entrecruzam e no interior das quais a subjetividade se engendra. Desse modo, o jogar torna-se indissociável da suspensão de finalidades. Uma vez iniciado, sua lógica não se orienta por metas externas, exaurindo-se no próprio acontecimento. Longe de significar anomia, o jogar instaura uma dinâmica interna, contingente e provisória. Enquanto vigora, o jogo dita sua própria coerência, e os participantes a ela se ajustam por um envolvimento que prescinde do cálculo racional. O jogo demanda adesão, não convencimento – um enlace que repousa no corpo, no ritmo e na atenção compartilhada, remetendo ao "encantamento" próprio da experiência lúdica (Huizinga, 2000).

Essa adesão manifesta-se também na forma como o tempo é vivido no jogo. O tempo lúdico não se pretende cumulativo nem progressivo; não se organiza em função de ganhos futuros ou saldos mensuráveis. Trata-se de um tempo de agonísticas intensivas, marcado por repetições que não conduzem à estabilização, mas à variação — e, por conseguinte, à experiência, ao perigo, ao risco e à criação (Carneiro

et al., 2025). Cada repetição reabre o acontecimento, desloca seus arranjos e produz diferenças internas. O jogo não acumula tempo; consome-o. Seu término não afiança sedimentos duráveis; subsiste tão somente a lembrança imprecisa de uma intensidade atravessada – as memórias lúdicas (Carneiro, 2017). Nesse sentido, o jogo aproxima-se daquilo que Deleuze (2006) descreve como repetição que produz diferença: não a reprodução do mesmo, mas a emergência de variações que só existem no próprio ato de se repetir.

Reconhecer a autonomia e a intensidade do jogo não implica concebê-lo como experiência homogênea. O jogar não constitui uma forma pura de liberdade; ao contrário, abriga tensões que impossibilitam leituras românticas. Caillois (1990) mostrou que o fenômeno se estrutura na oscilação entre polos distintos – entre a improvisação e a regra, a vertigem e o cálculo. A prática só preserva sua vitalidade porque se equilibra nesse campo de variação. Quando um desses polos se cristaliza, a atividade degenera. Essa instabilidade é constitutiva: não há essência que subsista para além dos modos concretos de acontecer, fazendo de cada experiência lúdica uma realização singular.

O jogo não se repete idêntico a si mesmo; reinventa-se a cada ocorrência. Não pode ser compreendido como emanação de um sujeito pré-constituído, tampouco como manifestação de uma essência universal, mas como um espaço-tempo de forças que, ao se expressarem, reorganizam o solo de novas subjetividades – processo que, nem de longe, admite orientação por funcionalidades ulteriores. Essa dinâmica revela-se ainda mais complexa: pouco do que atravessa o acontecimento lúdico é absorvido pela consciência dos jogadores. Sua objetividade parece arbitrária; ainda que certas funções possam ser reconhecidas – como o desenvolvimento de capacidades motoras, a aprendizagem de habilidades, a socialização ou a busca por determinados resultados –, fazer delas a "causa primeira" do jogo equivaleria a conferir-lhe um caráter reativo e representativo ("joga-se para organizar capacidades motoras"; "joga-se em busca de um ideal"). Há, no acontecimento, um cosmo inclassificável do qual apenas átomos chegam à consciência. Seria conveniente reduzir um universo de forças a um número restrito de estrelas?

A ênfase na dimensão prática do jogo permite deslocá-lo de qualquer naturalismo. Brougère (1998) advoga que o jogar é uma prática cultural aprendida, transmitida e transformada socialmente. Joga-se porque se aprende a jogar – e aprende-se a jogar jogando, no entrecruzamento com outros, com regras, objetos e contextos. O jogo não precede a cultura como essência; inscreve-se nela como prática viva (Huizinga, 2000), frequentemente negligenciada em sua profundidade epistemológica. Contudo, essa inscrição não reduz o jogo a um sistema de significações estáticas: mesmo situado culturalmente, o fenômeno preserva uma margem de indeterminação que obstaculiza sua total codificação, operando como como um campo aberto de variação (Deleuze; Guattari, 1995).

Essa indeterminação torna-se ainda mais evidente ao se considerar o estatuto do sujeito no jogo. Ingressar na partida não se resume a executar uma decisão consciente; trata-se de submeter-se, ainda que provisoriamente, a um arranjo de ritmos, normas, objetos e outros corpos. O fenômeno lúdico captura, envolve e desloca intenções. Há no jogar um movimento que excede a vontade individual, reorganizando as ações dos participantes (Scaglia, 2003; Carneiro, 2015; 2017). Gadamer (2008) formula essa ideia de modo

contundente ao alegar que não é apenas o jogador que joga o jogo; em muitos momentos, é o jogo que joga os jogadores. Nesse ápice, as figuras do “professor”, do “científico” e da própria racionalidade são desmontadas, tornando-se meras perspectivas das forças que as inventam. A dinâmica lúdica arrasta os participantes para além de seus planos iniciais, tornando quase anedóticas suas objetividades prévias. Não à toa, ao jogar, parecemos nos apartar de nós mesmos, tornando-nos irreconhecíveis: o “eu” é, enfim, flexibilizado.

Pensar o jogo como acontecimento exige vê-lo como uma mutação que escapa a explicações causais (Zourabichvili, 2016). Ele não se reduz ao somatório de ações dos jogadores, tampouco à execução protocolar de um regulamento: é uma irrupção na relação entre corpos e o inesperado, aproximando-se da intuição filosófica de Fink (1960), para quem o jogo não constitui apenas uma atividade humana entre outras, mas uma forma singular de manifestação do mundo. O fenômeno prescinde da função de representar o mundo, preferindo subvertê-lo. Nesse território, a subjetividade assume a leveza da criança de Zaratustra (Nietzsche, 2015), deixando para trás o espírito de gravidade do camelo. O valor do acontecimento não reside no que ela conserva, mas na intensidade do que transcorre. O jogo despoja-se da representação formulada para se tornar pura afirmação da vida em sua variação de forças.

É precisamente por essa razão que o jogo resiste à tradução imediata. Ele não solicita, de antemão, a enunciação de seu significado, de sua produtividade ou de seus efeitos. Sua potência reside nessa recusa silenciosa à nomeação: o jogar acontece, afeta e se dissipa, permanecendo como abertura para um novo acontecimento. Essa resistência aproxima o fenômeno do que Deleuze e Guattari (1992) descrevem como um acontecimento que não se deixa reduzir à representação, furtando-se à captura integral por conceitos preestabelecidos.

Se o jogo pode ser pensado como acontecimento, sua potência não se esgota na descrição de normas, gestos ou contextos. Algo se processa na prática que não pertence isoladamente a nenhum de seus componentes. Instaura-se uma modulação do estar-junto – uma variação sensível dos modos de agir e perceber – irredutível tanto à subjetividade dos participantes quanto às estruturas que organizam o jogar. O fenômeno não se desenrola meramente entre sujeitos; ele altera, provisoriamente, a maneira como indivíduos se relacionam consigo mesmos, com os outros e com o plano que se constitui enquanto perdura o acontecimento (Freire, 2001; 2002).

Neste horizonte, o jogo despoja-se da condição de prática externa ou de simples reflexo de disposições internas. Ele habita um plano intermediário e relacional em que o “sujeito” renuncia à sua centralidade para tornar-se um ponto móvel, atravessado por fluxos que escapam ao seu controle. Ao ingressar na atmosfera lúdica, os modos de relação consigo e com os outros sofrem deslocamentos: não por revelar uma essência oculta, mas porque as subjetividades mergulham em variações de forças que oscilam em senoides – ocupando, resistindo e abrindo passagens que exaltam a potência das multiplicidades. O corpo, antes contido e funcional, transborda em gritos, risos, riscos e chacotas, movendo-se em um estado de espírito que prescinde de justificativas lógicas. Diante dessa vitalidade, que

valor restaria às razões elaboradas? Como assevera Nietzsche (2015, p. 51): “[...] maior é aquilo em que não queres crer – teu corpo e sua grande razão: esta não diz eu, mas faz eu”.

A compreensão do jogo como acontecimento invalida tanto o psicologismo quanto o estruturalismo rígido. O foco desloca-se para um campo de afetações em que a subjetividade figura apenas como um rastro temporário de um processo maior. Isso não significa esvaziar o jogo de sentido, mas entender que ele constitui um plano de experimentação no qual modos de subjetivação se atualizam. Sem depender de funções ou resultados, o jogo institui um espaço de experimentação e recomposição subjetiva. É nesse plano de imanência que jogo e subjetividade se encontram de forma indissociável, implicando-se mutuamente na fluidez de um acontecimento que não aceita nomeações estáticas.

Conceber o jogo como acontecimento implica desvencilhar-se de uma subjetividade centrada na consciência e na identidade fixa. O jogo desloca o sujeito clássico ao instaurar um regime de experimentação no qual o ‘eu’ não comanda, mas é modulado pela situação no qual o “eu” não comanda, mas é modulado pela situação; a subjetividade revela-se, então, não como gênese, mas como produção do próprio jogar. Essa suspensão do sujeito como substância transcendental abre caminho para uma ética lúdica que ignora divisões funcionais. Ao invés de uma captura pela utilidade, o que se ergue é um jogo afirmativo e criativo – uma energética revolucionária que desarticula o que antes parecia cristalizado.

SUBJETIVIDADE, PROCESSO E VARIAÇÃO

Refletir sobre a subjetividade a partir do jogo exige, primordialmente, deslocá-la das imagens que historicamente a fixaram como centro da experiência. Durante séculos, a filosofia ocidental a tratou como fundamento – fosse sob a forma de consciência reflexiva, fosse como interioridade racional capaz de conferir sentido às ações. Da tradição cartesiana às filosofias do sujeito do século XIX, a subjetividade foi interpretada como algo que precede o mundo, organizando a experiência e unificando o vivido. Mesmo quando atravessada por conflitos, permanecia como a instância última de referência. Outras matrizes filosóficas contestaram o protagonismo desse modelo sem, contudo, abandoná-lo por completo. A fenomenologia exemplifica esse movimento ao transmutar a subjetividade de substância em consciência intencional e corpo próprio. Contudo, a primazia do sujeito subsiste: ele segue sendo o horizonte a partir do qual o mundo se doa e ganha sentido. Por mais que a experiência seja descrita como encarnada e situada, o fundamento último ainda reside na ipseidade que organiza e garante a inteligibilidade do vivido (Vieira, 2020; 2022).

As filosofias hermenêuticas e existenciais aprofundaram esse deslocamento ao inscrever a subjetividade na linguagem, na história e na finitude. O sujeito deixa de ser soberano ou transparente a si mesmo, sendo atravessado por tradições e temporalidades que o excedem. Contudo, mesmo nesses registros, a subjetividade conserva um estatuto estruturante: ainda é ela que compreende, interpreta ou responde ao chamado do mundo. Nesses termos, a crítica à metafísica do sujeito não implica sua

dissolução, mas uma complexa reformulação. Em contrapartida, torna-se possível pensá-la como processo – uma variação contínua que se atualiza da contingência dos encontros (Deleuze; Guattari, 1995).

A subjetividade não é a instância que explica o jogo; ela é, antes, constituída pelo que nele se passa. Não se trata de perquirir quem é o sujeito que joga, nem de projetar ganhos ou desenvolvimentos representados, mas de acompanhar a modulação dos modos de existir ao entrar em (estado de) jogo – diferenciação de potências e suas grandezas, na esteira de investigações que tomam a educação e as práticas corporais como territórios de experimentação ontológica (Vieira, 2020). A subjetividade deixa de ser o centro organizador do vivido para emergir provisoriamente nas relações. Ritmos, regras, corpos, objetos, acasos e intensidades não orbitam um sujeito soberano; eles engendram, no entre, formas efêmeras de sentir, agir e perceber. A subjetividade, portanto, não precede o acontecimento: ela se constitui nele e, com ele, tece multiplicidades.

Nesse horizonte, a subjetividade desvincula-se tanto da psicologia individual quanto das identidades sociais preestabelecidas. Ela passa a ser compreendida como modos de existência imanentes ao curso do acontecimento, destituídos de substancialidade ou permanência. A subjetividade não é uma posse, mas um processo de atravessamento e circulação territorial (Guattari; Rolnik, 2013). Efetua dobras, deslocamentos e recomposições a partir dos agenciamentos que a constituem. No jogo, o que desponta não é o autorretrato de um “eu”; interior, mas uma proliferação de variações subjetivas que resistem a qualquer tentativa de fixação identitária.

Pensada dessa maneira, a subjetividade aproxima-se do jogo não por mera analogia, mas por uma afinidade ontológica profunda. Ambos operam no registro do acontecimento, da variação e da impermanência. Assim como o jogo extravasa as regras que o organizam, a subjetividade excede as formas que pretendem nomeá-la. Em ambos, trata-se de processos realizados na temporalidade do acontecimento, produzindo deslocamentos que não se acumulam, nem se sedimentam sob a forma de identidades duráveis.

Essa perspectiva permite afastar, sem o desgaste de um confronto direto, a figura do sujeito como fundamento da ação, destituindo-o de sua posição privilegiada. O que se torna visível é um campo de imanência no qual posições existenciais se formam e se desfazem conforme as relações estabelecidas. A subjetividade não comanda a partida; ao contrário, encontra-se nela implicada, instaurando um território de intensidades e ritmos particulares no qual o eu se dispersa e os corpos (humanos ou não) são convidados à variação. Há, nesse sentido, uma composição: o jogo depõe contra a unidade do indivíduo, enquanto o devir exorciza a soberania deste.

Ao acompanhar a subjetividade nesse plano, evita-se tanto a tentação de explicá-la por estruturas fixas quanto a de celebrá-la como pura expressão de liberdade. O que se oferece ao pensamento é uma instância em movimento, instável e contingente, inseparável das práticas nas quais se engaja. Nesse sentido, aproximar jogo e ipseidade não significa articular dois termos distintos, mas reconhecer que

ambos participam de um mesmo plano de composição no qual modos de existir se ensaiam sem a necessidade de tradução imediata.

Essas paisagens filosóficas foram decisivas para romper com a imagem de uma instância abstrata e universal. No entanto, tais perspectivas revelam limites ao serem interpeladas por vivências que não se deixam reconduzir à interioridade, à intencionalidade ou à compreensão. O jogo é o exemplo privilegiado desse embate. Nele, o que se passa não pode ser plenamente esgotado por um indivíduo que age, decide ou interpreta (Freire, 2001; 2002). Algo ocorre nessa dinâmica que desloca o agente de sua posição de origem sem, contudo, eliminá-lo. É nesse ponto que se impõe um novo regime de pensamento, capaz de compreender o "sujeito" como um elemento difuso, provisório e contraditório – justamente por ser constituído e atravessado pelas intensidades do mundo. Ao jogar, não é diferente: as potências desse ritual convidam afetos externos a compor com as suas, expandindo-as e, assim, ampliando a própria força – compondo, nesse processo, aquilo que reconhecemos provisoriamente como um(a) jogador(a). Seria muito mais preciso dizer que as existências são, na verdade, jogadas, e não o contrário.

As abordagens pós-críticas[6] enunciam-se precisamente nesse impasse. Elas não se limitam a contestar a soberania do sujeito moderno; deslocam o próprio problema. A produção subjetiva deixa de ser pensada como fundamento do vivido para ser concebida como processo em curso, emergente das relações que a atravessam. Em vez de perquirir quem é o sujeito, investiga-se como se gestam modos de sentir e de agir. Nesse registro, tal instância não se explica pelas práticas; produz-se nelas e por meio delas. Tampouco se confunde com identidade, consciência ou interioridade psicológica, configurando-se no entre: entre corpos, discursos, objetos, normas, afetos e acontecimentos. Não há um núcleo estável que atravesse as experiências; há variações, dobras e recomposições que pululam conforme os encontros. A subjetividade, portanto, torna-se inseparável das práticas que a constituem.

Essa inflexão permite pensar a subjetividade em afinidade com o jogo. Assim como a dinâmica lúdica não se delimita por finalidades externas, a existência não se define por uma identidade anterior ao vivido. Ambos operam no plano processual. No jogo, a subjetividade não se expressa: desloca-se, torna-se jogo. Não se revela algo que já estava dado; produzem-se modos provisórios de estar no mundo, sem necessidade de tradução imediata.

Ao introduzir a subjetividade nesse horizonte pós-crítico, não se trata de substituir uma imagem do sujeito por outra mais sofisticada, mas de abandonar a busca por qualquer centro organizador da experiência. A singularidade passa a ser pensada como acontecimento, como algo que se faz e se desfaz no

[6] O termo "pós-crítico" não designa aqui uma escola homogênea, senão um campo heterogêneo de deslocamentos em relação à centralidade do sujeito moderno. Sob esse rótulo convivem inflexões distintas (Vieira; Bonetto; Borges, 2024). Em uma vertente influenciada pelos estudos culturais e pelo pós-estruturalismo (notadamente a partir de Stuart Hall), a subjetividade é compreendida como efeito de práticas discursivas e relações de poder, deslocando-se da interioridade para posições de enunciação historicamente situadas. Aqui, o sujeito deixa de ser essência, permanecendo, contudo, como lugar estratégico de resistência. Em outra direção, inspirada, sobretudo, em Michel Foucault (2008), o foco recai sobre os processos de subjetivação: a subjetividade como resultado provisório de dispositivos, saberes e técnicas de si. Há, ainda, inflexões que radicalizam esse movimento ao concebê-la não como forma estável, mas como processo impessoal e múltiplo. Nesse registro, a questão já não reside em como alguém se torna sujeito, e sim em como modos de existir se atualizam no curso dos encontros. O presente ensaio aproxima-se desta última perspectiva, ao sustentar que o jogo não é espaço de expressão identitária, mas campo de variação intensiva no qual posições subjetivas se produzem e se desfazem. Trata-se, portanto, menos de hierarquizar abordagens do que de explicitar o gradiente de ruptura que atravessa o campo pós-crítico.

curso das práticas – emergência de um campo de forças que, tardiamente, será nomeado como sujeito. É nesse plano – ainda sem nomenclaturas estabilizadas, ainda sem efeitos anunciados – que a relação entre o jogar e o tornar-se sujeito pode ser acompanhada: não como articulação entre dois termos distintos, mas como coemergência de processos que se implicam mutuamente no acontecimento.

Nesse ponto, a subjetividade aproxima-se do acontecimento. Ela não organiza o vivido; ela emerge dele. Não explica o que se passa; é atravessada pelo que sucede. Em vez de um indivíduo que acumula vivências, têm-se processos que produzem multiplicidades existenciais. Essa inflexão não nega a existência dos sujeitos empíricos — sua capacidade de discernir, associar, lembrar ou criar valores —, contudo, desestabiliza sua primazia ontológica. Desloca-se o foco do protagonismo da consciência individual para o plano de imanência: trata-se de cartografar o que emerge no agenciamento entre práticas, corpos, discursos, materialidades e afetos.

Sob esse plano de imanência, a relação entre o jogar e a subjetividade articula-se prescindindo da interioridade, da identidade ou da consciência enquanto fundamentos. Essa perspectiva permite conceber o referido campo como um embate de forças em que modos de existir se produzem de forma impessoal, provisória e contingente. A obra de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) opera uma inflexão decisiva nesse sentido: se outras abordagens já haviam descentrado o indivíduo moderno, deslocando-o da psique para os discursos ou dispositivos, tais autores colocam em xeque o próprio estatuto da referência subjetiva como lugar privilegiado. Não se trata apenas de investigar como a instância do eu é produzida, mas de interrogar se tal conceito ainda é necessário para apreender os processos que atravessam o acontecimento. Poderíamos ser mais incisivos: por que insistir em uma figura centralizadora quando se tem o jogo como eixo? A exigência do sujeito se engrandece, na verdade, à medida que tentamos representar a objetividade da dinâmica lúdica.

Em lugar de uma forma estável – ainda que historicamente situada –, o pensamento deleuzo-guattariano nos convida a operar com a subjetivação em curso. Aqui, a subjetividade prescinde de seu estatuto de entidade ou identidade para converter-se em fluxo, em pura circulação (Guattari; Rolnik, 2013). Ela não precede o agir, nem se cristaliza como um resultado definitivo; antes, forja-se na dinâmica dos agenciamentos que enlaçam corpos, afetos, discursos e tempos. O sujeito, quando se manifesta, é tão somente um efeito residual dessas conexões que percorrem o território, jamais seu ponto de partida. Essa configuração evidencia o descompasso da consciência, que se mostra incapaz de traduzir a multiplicidade das forças em jogo, dado que a maior parte desses processos opera em dimensões que escapam ao registro do “eu”.

Essa ruptura é mais profunda do que aparenta. Enquanto diversas vertentes pós-críticas ainda mantêm um contorno para o indivíduo – agora fragmentado, situado e imerso em tramas de poder –, Deleuze e Guattari (1995) interrompem a centralidade dessa figura. A interrogação deixa de ser sobre a identidade de quem atua, ou mesmo sobre sua gênese, para focar no que pode um agenciamento de forças

ao entrar em composição. A subjetividade não é um bem que se possui: gesta-se e dissolve-se nos encontros, nas intensidades e nos ritmos que atravessam o vivido.

Nessa esteira, a subjetividade assume a natureza do evento. Não há mais lastro para a unidade ou a permanência; o que se apresenta são mutações e pontos de ruptura. Pensar sob esse prisma implica renunciar a eixos fundantes e compreender que as maneiras de ser se tecem na pura imanência, prescindindo de qualquer referencial externo, seja ele a soberania do eu, a fixidez identitária ou o império do sentido.

É precisamente nessa convergência que a articulação entre o lúdico e o subjetivar encontra solo fértil no pensamento deleuzo-guattariano. O jogo – concebido como acontecimento e como prática atrajetórica – sintoniza-se com uma perspectiva que prescinde da ancoragem no sujeito. No ato de jogar, não se projeta uma interioridade preexistente; ao contrário, engendram-se modulações de existência efêmeras e intensivas. O que transcorre na materialidade da experiência não se esgota nas intenções dos participantes nem nas regras que coordenam a ação: algo irrompe no entre-lugar, no agenciamento, no próprio fluxo do jogar.

A perspectiva em tela anula a psicologização e a sociologização redutora do subjetivar. Evita-se localizar a experiência no interior dos indivíduos ou dissolvê-la nas macroestruturas sociais. Cabe acompanhar a produção imanente: inseparável das práticas, mas irredutível a elementos isolados. A subjetividade não é causa do jogo, nem efeito posterior; a produção ocorre na ação de jogar, no exato plano em que o acontecimento se desenrola. A evocação de Deleuze e Guattari radicaliza a recusa de fundamentos últimos, movimento característico das abordagens pós-críticas. A subjetividade abdica de oferecer garantias interpretativas ou horizontes de sentido para inaugurar um campo de experimentação. Nele, modos de existir ensaiam-se sem exigência de tradução. O acompanhamento da relação entre jogo e subjetividade ocorre, portanto, como coemergência de fluxos, recusando a ideia de uma articulação entre termos fixados de antemão.

SEM ORIGEM, SEM EFEITO: JOGO E SUBJETIVIDADE

O jogo recusa a estabilidade do objeto; manifesta-se como funcionamento contínuo. Subsiste como evento, como agenciamento que ganha vida sob arranjos idiossincráticos. Sempre que requisitos mínimos se coordenam, a operação inicia-se – e na própria execução a prática se valida. O jogo retorna porque a questão que o fundamenta não se esgota (Scaglia, 2003; Carneiro, 2015; 2017). Sem contornos definidos, a energética lúdica instala-se, opera e se desfaz, restando o vestígio mnemônico de uma experiência impossível de cristalizar.

A compreensão do jogo como acontecimento impede a fragmentação em elementos isolados. Regras, gestos e participantes funcionam como indicadores de um terreno operativo, mas não definem a totalidade da experiência. O jogo irrompe na articulação relacional de componentes heterogêneos, produzindo um fluxo irredutível aos termos individuais. Estabelece-se uma lógica operativa singular, uma

força que se mantém por si mesma, prescindindo de justificativas externas ou teleologias previamente dadas.

Propõe-se o deslocamento da exegese do jogo como experiência vivida em direção à compreensão da prática como arranjo. Longe de representar uma estrutura estável, o jogar configura-se como composição provisória, sempre suscetível a variações, desvios e interrupções. A atividade organiza-se por conexões: entre corpos em movimento, regras que orientam sem determinar, objetos dotados de funções inigualáveis, tempos que se contraem ou se expandem e espaços redefinidos no próprio ato de jogar. Nenhum elemento, isoladamente, constitui a experiência; o que opera, de fato, é o entre.

A reorientação do olhar preserva a dimensão experiencial ao reinscrevê-la na imanência do arranjo. O campo do vivido deixa de ocupar o lugar de gênese da explicação e passa a compor, em coemergência, o próprio funcionamento lúdico. Importa apreender como o jogo opera enquanto rede de relações em atualização, para além da consciência dos participantes. O foco migra do gesto individual para a engrenagem coletiva e impessoal, sem perder de vista a materialidade das situações concretas.

Romper com a explicação do jogo pelas aparências constitui o passo fundamental para acompanhar a organização da prática no curso da própria efetivação. Opera-se aqui uma inversão: a atividade deixa de ser abordada como vivência singular para assumir o estatuto de arranjo que faz acontecer. Dispensa-se a representação; recusa-se a lógica de um simulacro submetido a ambientes supostamente reais – perspectiva comum em propostas denominadas “pré-desportivas”, as quais mimetizam o cotidiano com intuito pedagógico, conforme a advertência de Vieira, Carneiro e Scaglia (2025). O jogo afirma-se como simulacro na exata medida em que habita o já abolido “mundo verdadeiro – uma ideia que não é mais útil para nada [...]” (Nietzsche, 2014, p. 30). Na ausência de um plano original, a criação resta como imperativo lúdico. O simulacro não espelha; inaugura. Enquanto potência afirmativa, a força da invenção engrandece a vida, sem jamais reduzi-la em extensão.

Recapitulemos o argumento: o jogo persiste justamente por não se esgotar enquanto problema. A questão permanece aberta, pois extrapola a finalidade utilitária; a prática mobiliza potências há muito interditadas, reativas à ordem estabelecida e à moral vigente. A atividade opera qual lâmina a fustigar o solo estéril do ressentimento. Em diálogo com o axioma deleuzo-guattariano sobre a força política do cômico, nota-se o desconhecimento relativo ao potencial disruptivo do fenômeno lúdico, que convoca o vivente a habitar intensidades alheias à produtividade e ao acúmulo. A experimentação exige a destituição da soberania racional, permitindo à subjetividade encarnada rir, afetar-se e fracassar sem abandonar o movimento. A transvaloração dos valores encontra no jogo o terreno para a efetivação: um desafio ético central.

Conexões dessa natureza prescindem de um princípio centralizador. Inexiste um ponto soberano capaz de organizar a prática externamente ou uma instância que lhe afiance coerência total. Mesmo diante de regras estabelecidas, tais normas não operam como leis transcendentais; integram a composição ao modular possibilidades, abrir caminhos e produzir tensões internas. O jogo organiza-se de modo acentrado,

sustentado por relações em constante ajuste no curso do acontecimento. A dinâmica subsiste justamente na capacidade de processar falhas, desvios ou reinvenções (Carneiro, 2015; 2017).

Jogar constitui um ato de composição, não de obediência (Scaglia, 2003). O curso da ação não deriva de planos soberanos, mas da atualização de forças: corpos, objetos e acasos em mútua afetação. Na ausência de um centro ordenador, a prática reinventa-se em cada lance, tornando a repetição uma impossibilidade ontológica. O que sustenta o fenômeno não é a norma externa, mas a adesão a um arranjo que produz sentido no próprio ato de operar. Ocupar esse território pressupõe sensibilidade às variações e prontidão para a transmutação. A instabilidade constitui, assim, o vetor do jogo: a prática só sobrevive porque transmuta a falha e o inesperado em potência, lançando-se sempre para além do cansaço.

Pensado como agenciamento – dispositivo centrífugo e simulacro afirmativo –, o jogo deixa de ser compreendido como objeto de controle ou condução. O acontecimento lúdico passa a ser acompanhado como arranjo em funcionamento, no qual múltiplas forças se articulam sem hierarquia fixa. O que importa não é identificar um princípio explicativo, mas observar as conexões que se fazem e refazem no próprio curso do jogar. Nesse horizonte, torna-se difícil sustentar a imagem de um sujeito que precede ou governa a atividade. A desconstrução da soberania não anula os participantes: corpos permanecem presentes, gestos são realizados e decisões tomadas; contudo, o ponto de emanação da ação já não pode ser tomado como origem. Algo se desloca: a agência no jogo não coincide com um comando centralizado. Amiúde, a instância consciente chega atrasada, sendo remetida à ação apenas a posteriori. Não à toa, o(a) jogador(a) decepciona-se “consigo mesmo” ao notar uma decisão impensada, sem cálculo: o “eu” é jogado e, por hábito, associado tardiamente à consciência.

Verifica-se, assim, um deslocamento do sujeito sem que ocorra sua dissolução. A subjetividade deixa de ocupar o ponto de partida da ação, sem ser eliminada; a presença manifesta-se de forma variável, ao sabor das relações tecidas no curso do jogo. Em determinados momentos, uma posição consolida-se; em outros, desfaz-se rapidamente, cedendo lugar a novas configurações. Inexiste garantia de permanência ou promessa de unidade. O jogo faz emergir posições cuja existência é estritamente contingente ao funcionamento do arranjo (Freire, 2001; 2002).

A inflexão aqui preparada é decisiva: destituído o fundamento da ação lúdica, o que se ergue na prática deixa de habitar um suposto interior prévio para ser compreendido como efeito do funcionamento. O que se gera no arranjo não advém de um comando central, mas da circularidade de forças e das composições dos circuitos dos afectos (Bonetto; Vieira, 2023). Abre-se um campo no qual as faculdades atribuídas ao sujeito revelam-se como resultados efêmeros e provisórios de uma rede de relações em constante movimento.

Pensar a subjetividade em semelhante horizonte implica abandonar a ideia de que o jogo expressa um fundo prévio. O que se passa na prática não revela uma instância anterior à espera de ocasião para se manifestar; nada emana de um interior, tampouco identidades são reveladas. O fenômeno produz-se no

próprio acontecimento, na tessitura de relações compostas enquanto o jogo funciona. A subjetividade não precede o processo: emerge dele e é por ele capturada e aproveitada.

A subjetividade instaura-se quando o "quem sou" dá passagem ao "o que posso" em arranjos coletivos – movimento investigado por estudos dedicados às práticas corporais como campos de experimentação e variação existencial (Vieira, 2020; 2022). Longe de constituir uma propriedade, manifesta-se como efeito: atravessamento inapropriável que flui entre corpos e regras, imune à tentativa da consciência de lhe conferir significação final. Sem identidade fixa, qualquer promessa de constância desmorona frente à dinâmica lúdica, ou seja, o jogo torna ridícula a busca por uma essência.

Consuma-se, assim, um deslocamento definitivo. A questão já não reside em quem governa a ação, mas no que eclode do funcionamento de um arranjo coletivo. A subjetividade perde o *status* de origem e assume a condição de subproduto do ato de jogar. A relação entre jogo e subjetividade desloca-se para um campo impessoal e instável, no qual a centralidade não recai na identidade que ingressa na partida, mas na variação dela resultante. Se a subjetividade produz-se no jogo sem se estabilizar, esse processo deve-se ao movimento das forças que atravessam o acontecimento. O que se produz não se deixa apreender como ideia, representação ou tomada de consciência; o que muda no jogo manifesta-se, primeiramente, como variação de intensidade, alteração no modo de estar e deslocamento quase imperceptível na maneira de implicar-se na situação. Antes de qualquer formulação possível, algo se processa no nível do sentir (Retondar; Espírito Santo; Carneiro, 2023).

A modulação de afetos no jogo acelera ritmos, tensiona gestos e redistribui atenções, fazendo oscilar entusiasmos e recuos. Longe de suscitar emoções identificáveis, a prática opera variações de potência que atravessam os corpos em relação. Expansão e retração, abertura e fechamento coexistem sem que as variações se deixem fixar em nomes estáveis. O vivido não se organiza como arranjo interior, mas como pura intensidade: uma energética das forças que recusa o monopólio da representação e resgata a inocência da ação.

As intensidades circulantes não pertencem a alguém, nem se originam em um ponto determinado; dinamizam-se no arranjo do jogo, convivendo nos corpos, nos objetos, nas regras, no espaço e no tempo que se contrai ou se distende. Um gesto altera o ritmo do conjunto; uma mudança mínima na regra desloca o tom da situação; um silêncio inesperado pesa tanto quanto uma ação brusca. O jogo revela-se sensível por constituir-se de microvariações imprevisíveis, capazes de reorganizar perenemente as possibilidades do fazer e do sentir.

A subjetividade corporifica-se sem abstrações; não se produz conteúdo, mas a variação de um modo de presença. Se o vivido torna-se mais denso ou instável, a modulação altera, de imediato, a qualidade da permanência lúdica. As transformações operam à revelia do reconhecimento ou da interpretação intelectual; a força do processo reside na operação pré-reflexiva, manifestando-se como inflexão radical no modo de implicar-se na situação. A despeito do atraso da consciência, seria imprudente asseverar que nada se compreende da experiência. O jogo pode, eventualmente, estabilizar noções

representacionais, em que a coordenação motora se aprimora e a ambiência lúdica associa-se a ganhos cognitivos ou emocionais.

A questão nodal situa-se em outro ponto: a objetividade atribuída ao jogo decorre de uma valoração prévia que reduz o acontecimento e subjuga as forças do território, impedindo sua livre expansão. Abstém-se de um julgamento moral sobre essa captura, visto que a linguagem e o saber são, *per se*, formas de se assenhorear das forças para canalizá-las a fins específicos. Questiona-se, por outro lado, a confiança na veracidade dessa redução – isto é, a crença em um suposto "em si" do jogo –, uma vez que o próprio "eu" de quem joga é desestabilizado em seu funcionamento. Sustentar a existência de uma essência objetiva do jogo torna-se problemático quando a estabilidade dos sujeitos se dissolve no acontecimento lúdico. O desafio consiste em produzir conhecimentos a partir do jogo, perspectivá-lo sob múltiplos aspectos e potencializar subjetividades – processos que independem de uma representação previamente interposta por um sujeito alicerçado exclusivamente na racionalidade.

O jogo não transforma porque ensina ou revela, mas porque faz variar. Cria condições para que certas intensidades se enfraqueçam e outras – possivelmente novas, ainda não experimentadas – se territorializem. Produzem-se alterações no regime de afetabilidade, mudanças no limiar do que se suporta, do que se arrisca e do que se sustenta no jogar.

Essas variações não precisam ser nomeadas para existir; muitas vezes se dissipam justamente quando se tenta fixá-las em palavras, ou antes mesmo que possamos buscar significados que lhes atribuam valor. A subjetividade aparece como modulação sensível dessas variações – resultado momentâneo de uma modulação afetiva que atravessa o acontecimento. Não se apresenta como compreensão, mas como deslocamento; não como significação estável, mas como intensidade inominada. Com efeito, a produção de subjetividade deixa de ser uma abstração ontológica e passa a ser acompanhada em sua materialidade sensível. No jogo, sentir de outro modo, alterar ritmos e deslocar potências constituem variações do próprio acontecimento. O que emerge daí não se fixa, não se explica, não se traduz facilmente; mas, enquanto dura, reorganiza profundamente o modo de estar em jogo.

Diante do que se passa no jogo, torna-se insuficiente afirmar que a subjetividade é algo que dele resulta. Essa formulação, embora tentadora, reinstala uma lógica de causa e efeito que não dá conta do acontecimento. Do mesmo modo, não se pode dizer que o jogo se explica pela subjetividade dos participantes. Ambas as afirmações pressupõem uma anterioridade – seja do jogo como causa, seja da subjetividade como fundamento – que o próprio funcionamento do jogar desmente. O que se observa é outra ordem de fenômeno: jogo e subjetividade não se sucedem nem se produzem mutuamente como etapas de um processo linear. Eles coemergem no mesmo acontecimento, sustentados pelo mesmo arranjo de relações. Enquanto o jogo funciona, modos de estar se atualizam; nesse mesmo movimento, a composição do jogo se mantém. O que se processa no jogo talvez não autorize sequer a distinção entre dois termos – jogo e subjetividade – posteriormente articulados. O próprio acontecimento lúdico constitui um agenciamento no qual formas de vida se produzem em ato. O jogo não antecede a subjetividade, nem

esta explica o jogo; ambos pertencem ao mesmo regime de funcionamento. Jogar é ingressar em um campo de forças no qual modos de existir se atualizam simultaneamente à própria dinâmica da prática. Nesse plano, o jogo não opera como meio de subjetivação, mas como o próprio agenciamento em que ela se efetua.

Essa coemergência implica que o jogo não é um meio pelo qual algo se alcança, do mesmo modo que a subjetividade não é um fundamento do qual algo decorre. Ambos pertencem ao mesmo plano de funcionamento, no qual a prioridade desloca-se da origem para a composição: o jogo não antecede a produção, tampouco a subjetividade preexiste à manifestação. Ambos insurgem no mesmo gesto, no mesmo tempo, na mesma variação.

Pensar assim exige superar perguntas pautadas na precedência lógica. Não cabe indagar se o jogo transforma o existir ou se o existir possibilita o jogo; esse maniqueísmo pressupõe uma fratura que não se sustenta na imanência do acontecimento. Nesse plano, viver e jogar confundem-se: o jogar é o modo de habitar um território (no sentido deleuzo-guattariano) que tensiona as forças em favor da expansão da vida. Jogar é expor-se à instabilidade e à transmutação, inventando valores que precipitam o declínio da reatividade, do medo e das instâncias de repressão.

Essa noção impede que o jogo seja instrumentalizado como explicação de processos subjetivos e que a subjetividade seja tomada como chave interpretativa do jogo. Nenhum dos dois ocupa a posição de fundamento: ambos se implicam mutuamente, sem que um se reduza ao outro. O jogo não justifica a subjetividade, nem a subjetividade esgota o jogo. Eles se dão juntos, sustentados pelo mesmo arranjo de forças que os atravessa.

Nesse ponto, o pensamento atinge sua consistência epistêmica. A recusa da causalidade não gera um vácuo, mas inaugura uma escuta atenta ao que transcorre, suscitando a possibilidade de habitar o acontecimento em sua espessura, sem as amarras de uma cronologia linear. Jogo e subjetividade imiscuem-se a tal ponto de constituírem designações provisórias para intensidades de um mesmo gesto; deixam de ser termos distantes para se revelarem dimensões de uma só variação.

Essa coemergência interdita qualquer síntese ou fechamento conclusivo. Sua função consiste em manter o campo aberto, resguardando a instabilidade produtiva do jogo e da subjetividade. No plano do acontecimento, nada se esgota; apenas se acompanha a variação em suas modulações, livre de explicações racionalizadas que almejem domesticar o vivido. Jogo e subjetividade persistem em mútua implicação: não como respostas resolutas, mas como processos que coexistem sem se encerrarem.

À GUISA DE (IN)CONCLUSÃO

O exercício ensaístico levado a cabo nestas páginas não pretendeu enquadrar o jogo em definições, tampouco fixar uma teoria da subjetividade. O esforço residiu em perspectivar processos e desestabilizar imagens cristalizadas, sustentando um plano de imanência onde jogo e subjetividade coexistem sem primazias explicativas. O jogo foi preconizado como acontecimento e funcionamento – uma rede de

intensidades que se esquiva de qualquer teleologia. *Pari passu*, a subjetividade não foi tomada como núcleo essencial, mas como uma produção sensível e impessoal, forjada no calor do acontecimento.

Ao articular a noção de coemergência, este exercício recusou a tentação de instrumentalizar o jogar ou de reconduzi-lo a uma essência subjetiva prévia. Rejeitou-se a visão do jogo como ferramenta de produção de sujeitos, bem como a do sujeito como causa do jogo. Buscou-se acompanhar a imanência de processos que se implicam sem hierarquias, ancorados em agenciamentos nos quais a disposição de corpos, afetos, convenções e espaços se compõe em uma variação contínua.

Essa inflexão teórica (Lopes *et al*., 2025) torna prescindíveis as perguntas pautadas na finalidade. O silenciamento sobre resultados ou traduções possíveis foi uma escolha deliberada; tais indagações constituem formas de domesticação de um acontecimento que sobrevive por sua instabilidade. Pensar a coemergência entre jogo e subjetividade significa sustentar a impermanência como plano de fundo, recusando a tentativa de convertê-la em uma instância passível de resolução.

Em última análise, o que subsiste não é uma resposta definitiva, mas a invocação a um deslocamento epistemológico. O jogo deixa de ser compreendido como meio ou expressão, tal como a subjetividade deixa de ser pensada como centro organizador da experiência. Ambos se apresentam como processos que se dão no tempo próprio do acontecimento, produzindo variações que não se acumulam nem se estabilizam. Essa perspectiva não pretende substituir outras leituras possíveis; visa, antes, abrir um campo no qual jogo e subjetividade possam ser pensados para além da causalidade, da finalidade e da interioridade. Nesse deslocamento, as categorias adquirem contornos precisos: a experiência não designa uma instância anterior ao acontecimento, mas sua dimensão sensível e processual; a existência nomeia os modos que se atualizam nessa composição; e a experimentação indica a variação imanente pela qual tais modos se fazem e se desfazem. A coemergência entre jogo e subjetividade encontra, assim, seu plano de consistência não em uma experiência que lhes sirva de fundamento, mas no próprio acontecimento em que ambos se atualizam.

A manutenção desse campo aberto configura-se, quiçá, como a maior aposta deste exercício intelectual. Em lugar de clausurar a temática, procurou-se sustentá-la em um estado de suspensão, resguardando a força do jogo como acontecimento fugaz e da subjetividade como fluxo que se constitui e se dissolve no próprio acontecimento. O que se enuncia aqui não é um fechamento conclusivo, mas uma abertura: o convite para acompanhar as irrupções do jogar, prescindindo de antecipações ou garantias e sem capturar pela tradução o fluxo que, por sua própria natureza, insiste em escapar.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Renato Nunes. A questão da agonística grega e suas influências na formação da cultura ocidental. **Revista Urutágua**, Maringá, PR, n. 22, p. 14-30, 2010.

BONETTO, Pedro Xavier Russo; VIEIRA, Rubens. Antonio Gurgel. **Deleuze-Guattari e a educação física**. Belém: RFB, 2023.

BROUGÈRE, Gilles. **O jogo e a educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRUHNS, Heloisa Turini. **A dinâmica lúdica**. 1989. 138 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia da Educação). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1989.

BUYTENDIJK, Frederik Jacobus Johannes. O jogo humano. *In*: GADAMER, Hans-Georg; VOGLER, Paul. **Nova antropologia**: antropologia cultural. São Paulo: EPU/Edusp, 1977. v. 4. p. 63-87.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARNEIRO, Kleber Tüxen. **Por uma memória do jogo:** a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários. 2015. 237 f. Tese (Doutorado em Educação Escolar) − Universidade Estadual Paulista, Araraquara, SP, 2015.

CARNEIRO, Kleber Tüxen. **Por uma memória do jogo**: a presença do jogo na infância das décadas de 20 e 30. Curitiba: Appris, 2017.

CARNEIRO, Kleber Tuxen; SILVA, Bruno Adriano Rodrigues da; REIS, Fábio Pinto Gonçalves dos. Liames contextuais e epistemológicos entre o jogo e a educação física escolar. **Corpoconsciência**, Cuiabá, v. 24, n. 2, p. 71–81, 2020. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10802. Acesso em: 2 set. 2026.

CARNEIRO, Kleber Tüxen; FONSECA, Adriano Vasconcelos; BRONZATTO, Maurício; ASSIS, Eliasaf Rodrigues de. **Competitividade nas aulas de educação física**: das concepções à organização do trabalho pedagógico. São Paulo: Pimenta Cultural, 2025. *E-book*.

CARNEIRO, Kleber Tuxen; VIEIRA, Rubens Antonio Gurgel; BRONZATTO, Maurício. Encontros entre cinema, cultura e jogo: um ensaio geofilosófico motivado pelo filme “uma skatista radical”. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 28, n. 00, p. e026004, 2025. DOI: https://doi.org/10.20396/etd.v28i00.8676962. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8676962. Acesso em: 2 set. 2026.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1987.

DELEUZE, Gilles. **A dobra**: Leibniz e o barroco. São Paulo: Papirus, 1991.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1995. v. 1.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

FINK, Eugen. **Spiel als Weltsymbol**. Stuttgart: Kohlhammer, 1960.

FINK, Eugen. A metafísica Nietzschiana do jogo. **Phenomenology, Humanities and Sciences**, Curitiba, v. 1, n. 3, p. 518–524, 2020. DOI: https://doi.org/10.62506/phs.v1i3.69. Disponível em: https://phenomenology.com.br/index.php/phe/article/view/69. Acesso em: 2 set. 2026.

FOUCAULT, Michel. O que são as Luzes? *In:* MOTTA, Manoel Barros da. (org.). **Ditos e escritos**: arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008. v. 2. p. 335-351.

FREIRE, João Batista. **Investigações preliminares sobre o jogo**. 2001. 200 f. Tese (Livre Docência). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2001.

FREIRE, João Batista. **O jogo**: entre o riso e o choro. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2002.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**. Petrópolis: Vozes, 2008.

GRILO, Rogério de Melo; SCAGLIA, Alcides José; CARNEIRO, Kleber Tüxen. **Em defesa do jogo**: diálogos epistemológicos contemporâneos. Curitiba: Editora Appris, 2022.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica**: cartografias do desejo. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

HENRIOT, Jacques. **Le jeu**. Paris, França: Synonyme. SOR, 1983.

HESSE, Hermann. **O jogo das contas de vidro**. São Paulo: Record, 1968.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Perdizes, SP: Cortez, 2003.

LOPES, João Pedro Goes; SILVA JÚNIOR, Welington Santana; VIEIRA, Rubens Antonio Gurgel; NUNES, Mário Luiz Ferrari; NEIRA, Marcos Garcia. El curriculum cultural de la Educación Física y el concepto de apuesta: aspectos científicos y filosóficos. **Revista de Estudios y Experiencias en Educación**, *[S. l.]*, v. 24, n. 55, p. 303–317, 2025. DOI: 10.21703/rexe.v24i55.3052. Disponível em: https://rexe.cl/index.php/rexe/article/view/3052. Acesso em: 2 sep. 2026.

NIETZSCHE, Friedrich. **Crepúsculo dos ídolos ou como se filosofa com o martelo**. Petrópolis: Vozes, 2014.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zaratustra**: um livro para todos e para ninguém. Porto Alegre: L&PM, 2015.

RETONDAR, Jeferson José Moebus; ESPÍRITO SANTO, Wecisley Ribeiro; CARNEIRO, Kleber Tüxen. **O jogo e a estética do movimento**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2023. *E-book*. Disponível em: https://www.pimentacultural.com/livro/jogo-estetica-movimento/. Acesso em: 26 jan. 2026.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés**: todos semelhantes, todos diferentes. 2003. 164 f. Campinas: Tese (Doutorado em Educação Física) − Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. 2. ed. Harvard: Harvard University Press, 2001.

VIEIRA, Rubens Antonio Gurgel. **Conceitos em torno de uma educação física menor**: possibilidades do currículo cultural para esquizoaprender como política cognitiva. 2020. 244 f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2020.

VIEIRA, Rubens Antonio Gurgel. **Educação física menor**. Jundiaí: Paco, 2022.

VIEIRA, Rubens Antonio Gurgel; BONETTO, Pedro Xavier Russo; BORGES, Clayton Cesar de Oliveira. O conceito de currículo pós-crítico na Educação Física: uma análise geofilosófica. **Educação em Revista**. Belo Horizonte, v. 40, e40342, 2024. DOI: https://doi.org/10.1590/0102-469840342. Disponível em: https://www.scielo.br/j/edur/a/7Cmc9j3hZGDVw65s9Lz4g8P/?lang=pt. Acesso em 08 mar. 2026.

VIEIRA, Rubens Antonio Gurgel; CARNEIRO, Kleber Tüxen; SCAGLIA, Alcides José. Ensino de esportes na Educação Física escolar: das marcas da modernidade aos desafios contemporâneos. **Revista Educação,**

Ciência e Cultura, Canoas, v. 30, n. 2, p. 01-16, ago. 2025. DOI: https://doi.org/10.18316/recc.v30i2.12523. Disponível em: https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Educacao/article/view/12523. Acesso em: 08 mar. 2026.

ZOURABICHVILI, François. **Deleuze**: uma filosofia do acontecimento. São Paulo: Editora 34, 2016.

Submetido: 09/03/2026
Correções: 29/08/2026
Aceite Final: 09/09/2026