

O JOGO COM J MAIÚSCULO E OS JOGOS NO PLURAL: A RADICALIZAÇÃO DO CONCEITO DE JOGO

Luís Bruno de Godoy (FEFF/UFAM, luis.godoy@ufam.edu.br)

INTRODUÇÃO: O Jogo tem sido amplamente estudado desde o final do século XIX, constituindo um campo polissêmico que atravessa diferentes áreas do conhecimento. Autores como Roger Caillois (1990) e Johan Huizinga (2019) estabeleceram bases fundamentais para sua compreensão. Contudo, permanece pouco explorada uma distinção conceitual mais radical entre Jogo e jogos (Godoy; Leonardo; Scaglia, 2022). Este trabalho parte da hipótese de que tal diferenciação não é meramente terminológica, mas conceitual, implicando consequências teóricas relevantes para os estudos do Jogo, especialmente na Educação Física. **Assim, objetivo** problematizar a distinção ontológica entre Jogo e jogos, sustentando que o Jogo pode ser compreendido como dimensão ontológica — horizonte de possibilidade — enquanto os jogos configuram manifestações ônticas, isto é, *objetos-culturais* específicos que emergem desse campo mais amplo. **O estudo** possui caráter teórico-filosófico, ancorado em autores dos estudos do jogo e de outras áreas do conhecimento. A radicalidade aqui posta, parte de uma compreensão ontológica de Jogo e jogos, bem como um debate sobre a perspectiva rizomática do Jogo, amparado na filosofia da diferença, em especial em Gilles Deleuze e Félix Guattari (2017), a fim de desenraizar o conceito. Não se trata de estabelecer definições fixas, mas de colocar o conceito em movimento, problematizando seus limites e suas possibilidades. A partir da literatura, o Jogo pode ser compreendido como dimensão ontológica — horizonte de possibilidade no qual o fenômeno lúdico se torna viável — enquanto os jogos configuram a dimensão ôntica, isto é, manifestações culturais específicas que emergem desse campo mais amplo. Os jogos, enquanto *objetos-culturais* determinados, não esgotam o Jogo; antes, atualizam-no historicamente. Tal distinção permite superar leituras que reduzem o Jogo à sua materialidade prática ou às suas estruturas formais. Inspirada na noção de *devenir*, compreendemos o Jogo como multiplicidade, sempre atravessada por deslocamentos conceituais, históricos e culturais (Godoy; Leonardo; Scaglia, 2022). A distinção ontológica entre Jogo e jogos amplia a compreensão do fenômeno lúdico, evidenciando sua dupla dimensão: universal e singular. Enquanto o Jogo se apresenta como campo de potência, os jogos expressam concretizações situadas dessa potência. Essa diferenciação possibilita repensar a centralidade dos jogos enquanto únicos referenciais de problematização e abre espaço para uma

abordagem conceitual mais abrangente e crítica no interior da Educação Física. Assim, pensar o Jogo para além dos jogos implica reconhecer sua *multiplicidade*, sempre *porvir*, aberto a arruinamentos e reterritorializações. A distinção proposta não visa cristalizar, mas tensionar ortodoxias e ampliar o debate filosófico sobre o fenômeno lúdico. Ao deslocar o foco do *objeto-cultural* para o horizonte ontológico que o sustenta, o estudo contribui para uma compreensão mais complexa do jogo, tanto em sua dimensão conceitual quanto em sua práxis.

Palavras-chave: Multiplicidade; Teoria do jogo; Rizoma