Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

O ETERNO RETORNO NO JOGO INFANTIL: ÉTICA, AGONISMO E EROTISMO EM CONFLUÊNCIA

THE ETERNAL RETURN IN CHILDREN'S PLAY: ETHICS, AGONISM AND EROTICISM IN CONFLUENCE

EL ETERNO RETORNO EN EL JUEGO INFANTIL: ÉTICA, AGONISMO Y EROTISMO EN CONFLUENCIA

https://doi.org/10.56238/arev8n11-077

Data de submissão: 16/10/2026 **Data de publicação:** 16/11/2026

Dirceu Ribeiro Nogueira da Gama
Doutor em Filosofia
Instituição: Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)
E-mail: dirceurng@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0000-0003-4972-650X
Lattes: http://lattes.cnpq.br/4704514536667110

Daniel das Virgens Chagas
Doutor em Ciências Médicas
Instituição: Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)
E-mail: chagas_daniel@yahoo.com.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-4163-1357
Lattes: http://lattes.cnpq.br/9316272473192662

RESUMO

No ensaio “Brinquedos e Jogos. Observações Marginais sobre uma obra monumental”, de 1928, Walter Benjamin (1892-1940) sugere que jogos infantis com características agonísticas despertam tanto o ímpeto ao eterno retorno como o endereçamento de experiências de erotismo. Isto posto, o presente estudo objetiva investigar essa as relações. A tese guia da argumentação é a de que o eterno retorno constitui um parâmetro ético do infante jogador em contextos agonísticos. Para isso, metodologicamente, a estruturação argumentativa divide-se nas seguintes etapas: 1) descrição do jogo como mimese consoante Walter Benjamin; 2) caracterização do agon como classe particular de jogos, tomando como referência uma situação pessoal vivida por Benjamin ainda na infância; 3) análise das aproximações entre erotismo e amor sob o crivo do mito de Eros e do approach teórico-metodológico fornecido por Georges Bataille; 4) comentários sobre o eterno retorno referenciados em Nietzsche e Deleuze; 5) interpretações das informações elencadas; 6) apontamentos finais. A conclusão a que se chega é a de que os jogos de agon: 1) mimetizam as cosmogonias fundadoras, aproximando-os do conceito heraclitiano de pólemos; 2) oportunizam ao infante contatos sensoriais com o belo e o prazer; a justiça cósmica; a racionalidade normativa do universo e o amor; 3) possibilitam vivências simultâneas do eterno retorno como ética de conduta e manifestação cosmológica. Recomenda-se que futuros estudos sobre essa temática busquem explorá-la através dos conceitos benjaminianos de “tempo pleno” e “tempo homogêneo”.

Palavras-chave: Infância. Agonismo. Erotismo. Eterno Retorno.

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

ABSTRACT
In the 1928 essay called “Brinquedos e Jogos. Observações Marginais sobre uma obra monumental”, Walter Benjamin (1892–1940) suggests that children's games characterized by agonistic features awaken the impulse toward eternal return and experiences concerning eroticism. Given this background, the present study aims to investigate the relationship between these dimensions. The central thesis is that the eternal return constitutes an ethical parameter for the competitive child-player. Methodologically, the argument is developed in six stages: 1) description of play as mimesis according to Walter Benjamin; 2) characterization of agon as a particular class of games, based on a personal childhood experience recounted by Benjamin; 3) analysis of the affinities between eroticism and love through the lens of the myth of Eros and the theoretical-methodological approach proposed by Georges Bataille; 4) discussion of the concept of eternal return with reference to Nietzsche and Deleuze; 5) interpretation of the findings; 6) final remarks. The study concludes that agonistic games: 1) enact the Heraclitean polemos, understood as the renewing force of the cosmos; 2) provide children with sensory encounters with beauty, pleasure, cosmic justice, the normative rationality of the universe, and love; 3) enable the the eternal return to be understood as an ethical code of conduct and cosmological manifestation. It is recommended that future studies on this topic seek to explore it by incorporating Benjamin’s concepts of ‘full time’ and ‘homogeneous time’.

Keywords: Play. Childhood. Agonism. Eroticism. Eternal Return.

RESUMEN
En el ensayo “Brinquedos e Jogos. Observações Marginais sobre uma obra monumental”, de 1928, Walter Benjamin (1892-1940) sugiere que juegos infantiles agonísticos despiertan el ímpetu hacia el eterno retorno y orientan experiencias eróticas. Dicho esto, el presente estudio objetiva investigar estas relaciones. La tesis que guía el razonamiento es que el eterno retorno constituye un parámetro ético del niño que juega en contextos agonísticos. Para ello, desde el punto de vista metodológico, la estructura argumentativa se divide en las siguientes etapas: 1) descripción del juego como mimesis según Walter Benjamin; 2) caracterización del agon como clase particular de juegos, tomando como referencia una situación personal vivida por Benjamin en su infancia; 3) análisis de las similitudes entre erotismo y amor a la luz del mito de Eros y del enfoque teórico-metodológico aportado por Georges Bataille; 4) comentarios sobre el eterno retorno con referencia a Nietzsche y Deleuze; 5) interpretaciones de la información expuesta; 6) observaciones finales. La conclusión es que los juegos de agon: 1) imitan cosmogonías fundadoras, acercándolos al concepto heraclitiano de pólemos, entendido como potencia renovadora del cosmos; 2) brindan al niño contactos sensoriales con lo bello y el placer; la justicia cósmica; la racionalidad normativa del universo y el amor; 3) permiten experimentar el eterno retorno como ética de conducta y manifestación cosmológica. Se recomienda que futuros estudios exploren la temática vía los conceptos benjamínicos de “tiempo pleno” y “tiempo homogéneo”.

Palabras clave: Juego. Infancia. Agonismo. Erotismo. Eterno Retorno.

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

1 INTRODUÇÃO

A tematização de questões ligadas ao universo lúdico infantil foi algo recorrente para Walter Benjamin (1892-1940). Em trabalhos de juventude e maturidade, o filósofo mostrou, por intermédio de investigações de cartilhas, brinquedos e jogos, que os diálogos das gerações mais novas com as antecessoras são em muito mediados por tais produções.

Particularmente, no ensaio "Brinquedos e Jogos. Observações Marginais sobre uma obra monumental", de 1928, Benjamin comenta o lançamento do livro intitulado "Brinquedos infantis de velhos tempos. Uma história do brinquedo", de Karl Gröber (1885-1945). A sua análise destaca a relevância epistemológica de tal texto quanto à possibilidade de estimular revisitações da teoria do jogo desenvolvida por Karl Groos em "Jogo Humano", obra publicada em 1889. Na ótica do filosofo, malgrado o rigor conceitual da abordagem de Groos, ainda assim, na sua interpretação, o exame das teses defendidas permaneceu superficial e demandante de explorações complementares.

Efetuada essa ressalva, Benjamin (2002) reconhece o mérito da produção de Gröber devido ao fato dela reavivar problemáticas caras à psicologia do ato lúdico que, a seu ver, suscitavam demarcações conceituais mais rígidas. Por mais que tenham passado desapercebidos à maioria dos psicopedagogos europeus da época, Benjamin (2002) enaltece dois tópicos trazidos por Groos de seminal importância, a saber: 1) gestos motores lúdicos são gestálticos, porquanto mimetizam manifestações de instintos animais profundos. Jogos de pegadores, em que um dos brincantes persegue o outro até capturá-lo, imitam o predador caçando a presa. Jogos esportivos modernos, como o tênis ou o futebol, situam o tenista e o goleiro como personagens a espelharem a mãe animal que, em estado natural, defende a prole contra inimigos. Em terceiro lugar, a luta pela posse da bola no basquetebol ou pólo invoca a peleja de dois animais machos disputando alimentos ou a futura companheira; 2) as relações entre o sujeito que joga, nas condições lúdicas descritas, e os objetos utilizados nelas, são comparáveis à manifestações sexuais. "Provavelmente (...) antes de penetrarmos, pelo arrebatamento do amor, a existência e o ritmo (...) de um ser estranho, nós já teremos vivenciado desde muito cedo a experiência com ritmos primordiais, os quais se manifestam (...) em tais jogos com objetos inanimados." (BENJAMIN, 2002, p. 100-101).

Essas circunstâncias são de tal natureza intensas e cativantes que, crianças jogando competitivamente, retomando palavras de Benjamin (2002, p. 101), adotam comportamentos afins da grande lei que "... rege a totalidade do mundo dos jogos: a lei da repetição". Repetir sempre é a sua expressão magna.

> Sabemos que para a criança (...) nada a deixa mais feliz [no jogo] do que o "mais uma vez." (...) E, de fato, toda e qualquer experiência mais profunda deseja insaciavelmente, até o final

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

> de todas as coisas, repetição e retorno, restabelecimento da situação primordial da qual ela tomou o impulso inicial. “Tudo à perfeição talvez se aplainasse se uma segunda chance nos restasse”. A criança age segundo essa sentença de Goethe. Para ela, porém, não bastam duas vezes, mas sempre de novo, centenas e milhares de vezes (...). A criança volta a criar para si o fato vivido, começa mais uma vez do início. Talvez resida aqui a mais profunda raiz para o (...) sentido dos “jogos” (...): repetir o mesmo seria o elemento verdadeiramente comum. A essência (...) é “fazer sempre de novo (...)”. (BENJAMIN, 2002, p. 101-102).

Indiretamente, o filósofo está a ventilar que uma dinâmica de eterno retorno perdura no jogar infantil. Logo, é lícito hipotetizar que tanto as atividades lúdicas que mimetizam disputas agonísticas entre os participantes, do tipo esportes ou brincadeiras de enfrentamento, assim como a ideia de que o jogo desperta afetos símiles às experiências eróticas do amor carnal, podem ser consideradas fatores a desncadeá-lo. O objetivo do atual estudo consiste então em investigar as supracitadas relações entre agonismo, erotismo e eterno retorno no jogar da criança. A tese guia da argumentação é a de que o eterno retorno constitui um parâmetro ético do infante jogador em contextos agonísticos. Para isso, ela dividir-se-á nas seguintes etapas: 1) descrição do jogo como mimese consoante Walter Benjamin; 2) caracterização do *agon* como classe particular de jogos, tomando como referência uma situação pessoal vivida por Benjamin na infância; 3) análise das aproximações entre erotismo e amor sob o crivo do mito de Eros e do *approach* teórico-metodológico fornecido por Georges Bataille; 4) colocações sobre o eterno retorno referenciados em Nietzsche e Deleuze; 5) interpretações e comentários; 6) apontamentos finais. O referencial

2 JOGO E FACULDADE MIMÉTICA

Walter Benjamin explicita as eventuais relações entre jogo e mimese no ensaio “Teoria das semelhanças”, escrito 1933. Eis as premissas iniciais estruturadoras de sua reflexão: 1) a mimese remete à criação de semelhanças físicas e não físicas entre objetos, acontecimentos e pensamentos; 2) não obstante haver a detecção, na natureza, de inumeráveis casos de semelhanças entre espécies, como, por exemplo, os mimetismos animais, a mais elevada capacidade de produção delas é humana; 3) a cognição e a utilização contextual da linguagem enraízam-se na capacidade do Homo Sapiens mimetizar coisas.

A faculdade mimética possui fundamentos filogenéticos e ontogenéticos. “No que diz respeito ao último, o jogo é, em muitos aspectos a sua escola. Em primeiro lugar os jogos infantis estão, por toda a parte, impregnados de formas de comportamento miméticas, e o seu âmbito não se limita (...) à imitação de adultos.” (BENJAMIN, 1992, p. 59).

Portanto, jogar é um vetor de aprendizagem da mimetização. Esse aprendizado consiste em algo de valia para a humanidade porque, ao demarcar correspondências miméticas entre si e os objetos

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

utilizados no jogo, o infante também está evoluindo a capacidade de elaborar semelhanças entre os entes. “Neste caso, devemos pensar que nem as forças miméticas, nem (...) os objetos miméticos permaneceram os mesmos no decurso dos tempos. É de supor que o dom de produzir semelhanças e (...) de as reconhecer, se alterou com as mudanças da história.” (BENJAMIN, 1992, p. 66). Logo, a habilidade humana de identificar e estabelecer semelhanças ultrapassa contextos históricos particulares, apoiando-se na exercitação lúdica desde os primeiros anos de vida.

Geração após geração, os nomes dos objetos mimetizados impactou a linguagem. “Desde tempos remotos, o homem concedeu à faculdade mimética (...) influência na linguagem.” (BENJAMIN, 1992, p. 62). Com a expansão do processo civilizatório, novas correspondências entre os signos e os entes foram realizadas, bem como a restruturação das existentes. Essa dinâmica interferiu na imaginação pessoal e coletiva, capitaneando a gênese de outras combinações.

> Se a leitura (...) dos acasos era, nos tempos primitivos da humanidade, a única leitura, (...) pode supor-se que aquele dom mimético, que fora outrora o fundamento da clarividência, se tenha (...) transferido, ao longo de milênios de evolução, para a linguagem, (...) criando o mais perfeito arquivo de semelhanças não físicas. Dessa maneira, a linguagem seria a utilização superior da faculdade mimética: um medium no qual as faculdades primitivas de percepção das semelhanças penetraram tão profundamente, que ela agora representa o medium em que as coisas se encontram e se relacionam entre si (...). (BENJAMIN, 1992, p. 64).

Além da função mediadora da linguagem, Benjamin (1992) menciona o seu papel semiótico. Ambas as dimensões estão enoveladas, porque é na junção de signos linguísticos que as correspondências miméticas se depositam e afloram quando suscitadas. “É de supor que (...) todo o mimetismo da linguagem, tal como uma chama, apenas pode surgir numa espécie de suporte. Esse suporte é a semiótica.” (BENJAMIN, 1992, p. 68).

De forma homóloga, o jogo propicia à criança a identificação de correlações miméticas. Se, na linguagem, isso se dá através das concatenações de grafismos, desenhos ou cores combinadas, no ambiente lúdico ela aparece nos gestos criativos com implementos, materiais, brinquedos. Benjamin (1995) tece tal consideração no aforisma “Canteiro de Obras”, contido em “Rua de mão única”.

> [A] Terra está repleta dos mais incomparáveis objetos de atenção e infantis. E dos mais apropriados. Ou seja, as crianças são inclinadas de modo especial a procurar todo e qualquer lugar de trabalho onde visivelmente transcorre a atividade sobre as coisas. (...) Em produtos residuais reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas (...). Neles, elas menos imitam as obras dos adultos do que põem materiais de espécie muito diferente, através daquilo que com eles aprontam (...) em uma nova, brusca relação entre si. Com isso, as crianças formam (...) seu mundo de coisas, um pequeno no grande (...). (BENJAMIN, 1995, p. 18).

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

Em suma, quando jogam, adentram elas realidades alternativas localizadas nos interregnos do mundano, onde a liberdade inventiva remodela restrições. Esse posicionamento é endossado por Fink (1988). “We play in the world which we call real, but in so doing, we create for ourselves another world, a mysterious one.” (FINK, 1988, p. 152). Jogando, o homem conecta-se com eventos aproximando história, cultura e natureza. Muito embora não utilize o conceito de “faculdade mimética”, Fink (1988) demonstra estar ciente de que o jogo insta o sujeito a construir relações de correspondência entre os elementos vivenciados no ambiente lúdico. “It was a liturgical spetacle where man experienced the proximity of the gods, heroes, the dead, and where he found himself in the presence of all the beneficent and dreadful powers of the universe.” (FINK, 1988, p. 154).

O artista plástico Paul Klee, por quem Benjamin nutria admiração, também teceu diagnósticos símiles aos de Fink (1988). Para ele, no diálogo com as coisas, as crianças descobrem rotas imaginárias que levam a “mundos intermediários”. “In our time worlds have opened up which not everybody can see into, although they are too part of nature. Perhaps it’s (...) true that only children (...) see into them. I mean (...) the realm (...) of what can be, might be, but need not necessarily be.” (KLEE, 1962, p. 183-184). Os “mundos intermediários” referem-se ao que poderia ser, ao invés do que necessariamente deve ocorrer. “An in-between world. At least for me, it’s an in-between world. I call it that because I feel that it exists between the worlds our senses can perceive, and I absorb it inwardly to the extent that I can project it outwardly in symbolic correspondences.” (IBID.). Eis aí o mundo das crianças imersas no jogo, a saber, uma totalidade subjacente à materialidade dos fenômenos percebidos. Parafraseando Gagnebin (2005), trata-se do reino da incompletude, onde impera a perene reconstrução daquilo vislumbrado.

3 SOBRE OS JOGOS DE AGON E O ACESSO A MUNDOS ALTERNATIVOS

Walter Benjamin (1995) relata no depoimento intitulado “Caçando borboletas”, publicado em “Infância em Berlim por volta de 1900”, o singular acesso que teve à mundos intermediários (KLEE, 1962). Ele acontecia quando caçava borboletas nas férias escolares gozadas na montanha Brauhausberg, em Potsdam, próxima à Berlim. Contudo, antes da exposição do depoimento, é mister sublinhar que caçar, por razões de diversão e lazer, enquadra-se no rol dos jogos de agon, segundo as análises de Caillois (1990).

Caillois (1990, p. 34) afirma, em “Os jogos e os homens”, que o substantivo agonismo deriva da raiz grega “agon”. Essa denominação remete a toda uma classe de práticas lúdicas calcadas na rivalidade de dois ou mais adversários que competem buscando sagrarem-se vitoriosos. “Essa é a regra

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

das provas [...] que oponham dois indivíduos ou equipes." O interesse dos concorrentes nesse tipo de prática tem a ver com a busca da excelência pessoal.

A atração por jogos de agon permeia o cotidiano de crianças. "No que diz respeito [à elas], (...) constata-se a assiduidade de estranhos desafios (...) como provações árduas." (CAILLOIS, 1990, p. 36). Enquanto disputas, Caillois (1990) assevera que o jogar antecipa sofrimentos e dores da adolescência. Daí, as suas formas perfeitas, serem os esportes de destreza, força e resistência.

Caillois (1990) também considera que jogos de agon são passíveis de fusão com os de "mimicry". Tratam-se estes últimos de jogos em que o sujeito exerce papeis ilusórios, típicos de um personagem imaginário. "Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito (...) crer (...) que é outra pessoa." (CAILLOIS, 1990, p. 39). Na mimicry, o jogador despoja-se interinamente da sua identidade e comporta-se como outra pessoa. "Mímica e disfarce são assim os aspectos fundamentais dessa classe de jogos." (CAILLOIS, 1990, p. 41). O prazer advém do fazer-se passar por quem não é.

Para Caillois (1990), crianças transitam de modo contínuo entre a mimicry e o agon. Nos utensílios incorporados ludicamente aos seus atos (bolas, tacos, fitas, papeis, pedras etc.), elas tanto simulam situações do mundo físico, social e familiar como confrontam-se com elas para dominá-las. Essas condutas extrapolam-se até a vida adulta. "Abrangem toda a diversão a que nos entreguemos, mascarados ou travestidos, e que consista no próprio facto, de o jogador estar mascarado ou travestido, bem como nas suas consequências." (CAILLOIS, 1990, p. 41). Os jogos de polo, futebol, tênis, peteca e a caça são dessa natureza. "Numa palavra, são dramas cujas diferentes peripécias (...) culminam num desenlace que exalta uns e desilude outros. A natureza (...) continua a ser a de um *agon*, embora surjam com as características (...) de representação" (CAILLOIS, 1990, p. 42-43).

Feitos esses registros, a descrição das memórias infantis de Benjamin (1995) inicia-se em "Caçando borboletas" com a colocação de que caçadores de borboletas eram pessoas capazes de se confundirem com o ar e a luz. Isso os camuflava e facilitava a captura dos insetos. "Esvoaçavam em direção a uma flor, pairavam sobre ela (...). Com a rede levantada, esperava tão-só (...) dissolver-me em luz e em ar a fim de me aproximar da presa sem ser notado e poder dominá-la." (BENJAMIN, 1995, p. 81).

Quando conseguia chegar perto do animal, Benjamin (1995) lembra-se da sensação de unificar o seu corpo com o dele. "Entre nós começava a se impor o antigo estatuto da caça: quanto mais me achegava com todas as fibras ao inseto (...) mais assumia a essência da borboleta (...)." (BENJAMIN, 1995, p. 81). Portanto, a interação entre caçador e caça envolvia confronto e fusão. Todavia, Benjamin (1995) sabia como reverter essa situação. "[Era] como se a sua captura fosse o único preço pelo qual

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

minha condição de homem pudesse ser reavida." (BENJAMIN, 1995, p. 81). A restituição da identidade humana dependia do êxito na caçada. Assim, fundir-se à *physis* e ao corpo da borboleta eram sensações miméticas desencadeadas no jogo de agon da caça.

O retorno à condição humana dependia do aprisionamento do inseto. Isso requeria o uso de procedimentos violentos. Mas a volta à corporalidade humana não era sem novidades. "E apesar de tanto estrago (...) e violência, a borboleta assustada permanecia trêmula e, contudo, cheia de graciosidade (...). Era desse modo que penetrava no caçador o espírito daquele ser condenado à morte." (BENJAMIN, 1995, p. 81). Restauração de si acrescida de um alargamento da noção de beleza: eis o saldo do óbito do animal.

A graciosidade *mortis* da borboleta causava enlevos estéticos. Parafraseando Paul Klee, pode-se afirmar que tal prazer vinha da entrada e saída de um panorama onde o orgânico, o belo e a finitude da vida se enlaçavam de maneira não usual (KLEE, 1962). Nesse contexto, Benjamin também detectou aspectos da conduta das borboletas que até então desconhecia. Um deles foi a vigência de uma língua secreta entre ela e as flores. "O idioma no qual presenciara a comunicação entre a borboleta e as flores – só agora entendia algumas de suas leis." (BENJAMIN, 1995, 81).

Sumarizando, a imersão no agonismo da caça fez Benjamin visitar realidades intermediárias. Dentre elas, contactou o tempo das origens, no qual ficou sabedor de idiomas secretos, não falados no campo fenomênico, compartilhado por borboletas, flores e pessoas.

4 EROTISMO, AMOR E LUDICIDADE

Conforme mencionado na primeira seção do presente trabalho, Benjamin (2002) considerou o jogo infantil como um acontecimento erótico, onde nuanças do amor eram vivenciadas pelas crianças antes dos enamoramentos de juventude.

O amor erótico alinha-se ao mito de Eros, personagem da mitologia grega. Etimologicamente, a palavra erotismo provém do francês *érotisme*, substantivo enraizado no latim *eroticus* e no grego *erotikós* (CUNHA, 2010). Em grego, "Eros" significa "estar inflamado de amor", ou seja, possuído por desejos incoercíveis. Hesíodo (2007) aloca Eros no rol das potências elementais em "Teogonia": como Geia e Tártaro, ele nasceu do Caos. Posteriormente, converteu-se na mais bela das entidades vivas, insuflando paixão e libido no coração dos mortais.

A cosmogonia órfica põe Caos e Nix (a Noite) no começo do universo. De um ovo de Nix, nasceu Eros, ao passo que, da casca, Urano e Geia emergiram (BRANDÃO, 2014). Em "O Banquete", Platão recorda que a sacerdotisa Diotima houvera dito a Sócrates que Eros era um d*áimon*, ou seja, um elo intermediário entre divindades e humanos. "A ele cabe interpretar e transmitir aos deuses o que

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

vem dos homens, e aos homens o que vem dos deuses; a uns, as orações e os sacrifícios; a outros, os mandamentos e as recompensas das preces." (PLATÃO, 1988, p. 108). Graças a essa ontologia, Eros aproxima o Todo de si mesmo.

Em uma outra perspectiva genealógica, Platão (1988) afilia-o à união de Poros (Expediente) e Penia (Pobreza), predispondo-o à carência que tipifica Penia e à habilidade de Poros de reverter dificuldades. "[...] Eros é uma força, uma (...) energia, perpetuamente insatisfeito e inquieto: uma carência sempre em busca de uma plenitude. Um sujeito em busca do objeto." (BRANDÃO, 2014, p. 213). Eros reaparece igualmente em outras tradições. Uma delas punha-o ora como filho de Hermes com Afrodite Pandêmia; ora com Ártemis, a deusa caçadora gerada por Zeus e Perséfone. Esta versão fez de Eros uma criança voadora que nunca crescia, popularizando-se entre os narradores e contadores de estórias (BRANDÃO, 2014).

Kohan (2005) frisa que a vinculação de Eros à infância reflete o amor inquebrantável, cuja potência remata a modelação afetuosa do mundo. Com efeito, o vocábulo "infância" vem do latim "in-fans", que quer dizer limitação da fala. A inabilidade de falar, completa Kohan (2005), é uma consequência da insuficiência de recursos da linguagem. Logo, os infantes estão fadados ao aprendizado perene de linguagens, pois, sem elas, fenece a assimilação dos paradoxos do real e a experimentação profunda do vivido.

Não é crível postular conhecimentos definitivos da fala, gestualidades, escrita etc., porquanto tais manifestações alteram-se no curso da história. Portanto, a maturidade não se antagoniza à infância, porque todas as pessoas reaprendem a falar, ler, escrever, categorizar e discursar conforme mudam as suas coordenadas existenciais (KOHAN, 2005). A meninice do amor de Eros envereda justamente para um viver intenso e em metamorfose, símile a quem procura traduzir o mundo em múltiplos arranjos de letras, palavras e orações (IBID).

Em sua estrutura, o trinômio Eros-Amor-Infância descortina novas opções de vida porque estimula intencionalidades. Isso porque processos decisórios exigem diálogos com alteridades, e, por conseguinte, a necessidade de mediações. A presença de Eros dirime confrontos rumo à constituição de consensos. Sob esse prisma, ele balanceia as oscilações entre as paixões carnais e o amor pleno, já que afetos voluptuosos exigem algum controle racional. O atingimento dessa conciliação subentende a progressão da libido à um grau de elevado amadurecimento, expresso sob a forma de progresso espiritual, moral, afetivo e místico combinados. Esse é o estado de δύναμις (dýnamis), responsável por propelir o retorno consciente ao Ser (BRANDÃO, 2014).

Como então sintetizar as faces de Eros? Dado que ele reúne em si os impulsos primordiais da criação do Cosmos, possui o dom de perceber insuficiências e propor meios para resolvê-las.

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

Eternamente permanecido na infância, ele reposiciona os contornos do universo instante após instante, impedindo a estagnação da vida. Tal *ethos* irmana-se, em simultâneo, à cientificação de contingências como baliza norteadora de diagnósticos, prognósticos e deliberações.

Segundo Bataille (2004), reside aí a razão pela qual o erotismo, na qualidade de ação de Eros, desconstrói a realidade: ele flexibiliza a objetividade do cotidiano, o que não deixa de ser uma forma de transgressão. Em outras palavras, o erotismo realinha as tessituras do mundo em novos arranjos incessantes. "A superação da consciência objetiva (...) está ligada a essa reviravolta." (BATAILLE, 2004, p. 59).

A contrapartida dessa assunção é a deflagração de uma correspondente sensação de liberdade. "A experiência interior é (...) a consciência de rasgar a si mesmo (...)." (BATAILLE, 2004, p. 59). O seu fundamento radica na superação dos cerceamentos. "A experiência interior do erotismo solicita daquele que a prova uma sensibilidade à angústia (...) tão grande quanto o desejo que leva a enfrentá-la. É a sensibilidade (...) que liga (...) o desejo e o pavor, o prazer intenso e a angústia." (IBID.). Providenciar a modificação amorosa do real acarreta a transformação dialética de si.

Bataille (2004) está a asseverar nos excertos anteriores que a dinâmica do erotismo desguarnece o mundo dos determinantes considerados irremovíveis, justamente para rearruma-los em enlaces diferenciados. Isso reverbera na ordem pessoal dos afetos pessoais mais privados.

> Não podemos separar a experiência que temos de suas formas objetivas e de seu aspecto exterior, nem de seu surgimento histórico. No plano do erotismo, as modificações do próprio corpo, que respondem aos movimentos vivos que nos excitam interiormente, estão ligadas aos aspectos sedutores e surpreendentes dos corpos sexuados. (BATAILLE, 2004, p. 54).

Uma outra colocação relevante de Bataille (2004) é a de que as ações eróticas possuem traços lúdicos, porquanto a circunscrição de pessoas a uma atmosfera de desejo inclui tanto o reconhecimento de critérios normatizadores das relações com o outro como a simultânea vontade de flexibilizá-los. "O jogo (...) da interdição e da transgressão é (...) claro no erotismo. (...) Neste aspecto, (...) as interdições são violadas segundo regras previstas e organizadas (...)." (BATAILLE, 2004, p. 108). Erotizar presume embates entre aceitar regras e a disposição a mudá-las.

Na agregação de obediência e transformação, o erotismo e o agonismo se encontram. Segundo Bataille (2004, p. 111), neles "... a morte em questão é a do homem.". Ou seja, no jogo do conflito erótico, a pessoa morre e renasce. Entenda-se a morte como reconfiguração de valores, certezas, conceitos e impulsos corpóreos (MARCONDES FILHO, 2008). "O jogo (...) é (...) claro no erotismo. Sem o exemplo do erotismo, (...) seria difícil ter uma visão coerente (...) desse jogo alternativo." (BATAILLE, 2004, p. 108).

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

Os argumentos elencados reforçam que erotizar tem a ver com amorosidade, afetividade, entrega e alargamento dos horizontes existenciais. Essa conjuntura, todavia, envolve regras demarcadoras do que pode e deve ser feito, ao mesmo tempo em que alimenta o desejo de superá-la. A presença de Eros alude assim a uma tensão agonística. Pode-se dizer, por conseguinte, que jogar e erotizar possuem proximidade mimética quando escrutinados segundo o diagrama teórico-metodológico exposto.

5 ETERNO RETORNO: DEFINIÇÕES, RESSALVAS E DEMARCAÇÕES

Na história das ideias, a menção a um eterno retorno dos entes já se fazia presente nos primórdios do pensamento disseminado pelos Órficos, Pitagóricos, Estóicos e Heráclito (ELIADE, 2005). Alcunhado em grego de κύκλος, o eterno retorno ressurgiu como epicentro de doutrinas segundo as quais o mundo voltaria a ser o que já foi, após lapsos de tempo, e de onde reemergiria a fim de recomeçar o seu itinerário sempre igual. Em muito se deve tal ideia a uma extrapolação dos fenômenos cíclicos da natureza à escala cósmica, como os ciclos lunares, mudanças de estações e reprodução de animais (ABBAGNANO, 2000).

Essa doutrina, aduz Abbagnano (2000), adquiriu envergadura adicional na filosofia moderna com Nietzsche, para quem o eterno retorno exprime o cosmos reafirmando a renovação da vida em todas as suas faces materiais e imateriais.

> Este mundo é (...) força brônzea que não se torna nem maior nem menor (...), mas só se transforma, imutável no seu conjunto sem rédeas e sem progresso, rodeada do "nada" como de uma fronteira. Este mundo não é algo de vago (...), mas, sendo uma força determinada, está (...) num espaço determinado (...) e não num espaço vazio (...). Força em toda parte é jogo (...) uno e múltiplo (...) acumulando-se aqui enquanto se reduz ali, (...) transformando-se eternamente num eterno vaivém (...) com um fluxo perpétuo de suas formas, do mais simples ao mais complexo, (...) como um devir que jamais conhece a saciedade: este mundo (...) da eterna criação de si mesmo, da eterna destruição de si mesmo (...) "além do bem e do mal". (NIETZSCHE, 2001, p. 307).

Giles Deleuze (2001) reconhece essa concepção do eterno retorno como acontecimento de escol cosmológico. Essa dimensão também é apresentada por Nietzsche no capítulo intitulado "Da visão e do enigma", de "Assim falou Zaratustra". Por intermédio de perguntas do personagem central que dá nome à obra, Nietzsche (2000) provoca: "Tudo aquilo, das coisas, que pode acontecer, não deve já, uma vez, ter acontecido, passado transcorrido? (...) E não estão as coisas tão firmemente encadeadas, que este momento arrasta consigo todas as coisas vindouras? Portanto, também a si mesmo?" (NIETZSCHE, 2000, p. 193-194). Em outro capítulo de nome "O convalescente", Nietzsche (2000) ratifica essa visão. "Tudo vais, tudo volta; eternamente gira a roda do ser. Tudo morre, tudo refloresce

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

(...). Tudo se desfaz, tudo é refeito; eternamente (...) tudo volta a encontrar-se. (...) Curvo é o caminho da eternidade." (NIETZSCHE, 2000, p. 260).

No entanto, as análises de Deleuze (2001) vão além da perspectiva cosmológica, avançando sobre o domínio ético e moral. A consideração dessa possibilidade parte de um sofisticado argumento, que recupera a distinção entre ética e moral sugerida no ensaio "Espinosa e o problema da expressão."

Revisitando as elucubrações de Espinosa sobre a eticidade humana, Deleuze (2017) lembra que os discursos sobre a moral tendem a inclui atributos transcendentes do tipo Bem, Mal, Certo, Errado ou Dever. Com frequência, são absolutizados e induzem as pessoas a aceitá-los como mais importantes do que a concretude da vida. Essa distorção axiológica, adverte Deleuze (2017), torna-os inviáveis. Todavia, o filosofo reporta que tal acontecimento não inviabiliza distinções éticas. "Não há nem Bem nem Mal na Natureza, não há oposição moral, mas há uma diferença ética." (DELEUZE, 2017, p. 290). Exemplos de diferenças éticas seriam o racional e o insensato; a liberdade e a submissão; a força e a fraqueza. "Essa diferença ética (...) incide sobre o gênero de afecções que determinam (...) o homem livre, forte e racional (...). [Ele] será plenamente definido pela posse de sua potência de agir, pela presença (...) de ideias adequadas e de afecções ativas." (DELEUZE, 2017, p. 291).

Portanto, pensamento, afeto e potência em ação estruturam a eticidade. Essa combinação recai sobre a intersubjetividade e a relacionalidade do corpo, sobretudo biológicas.

> A questão (...) tem um sentido nela mesma, porque implica uma nova concepção do indivíduo corpóreo. (...) Veremos que sua significação biológica não deve ser negligenciada (...) e ética. (...) Se ocorre a alguém encontrar um corpo que se compõe com o seu sob uma conexão favorável, ele procura se unir a tal corpo. Quando alguém encontra um corpo cuja conexão não se compõe com a sua, um corpo que o afeta de tristeza, ele faz tudo o que está em seu poder para afastar a tristeza ou destruir esse corpo, ou seja, impor às partes desse corpo uma nova conexão que convenha com sua própria natureza. A cada instante, (...) um corpo vai sempre tão longe quanto pode, tanto na paixão quanto na ação (...). (DELEUZE, 2017, p. 286).

Parafraseando Machado (2001), a elaboração deleuziana da ética prima por tratá-la como conduta única e singular. O seu parâmetro de referência privilegia a imanência do instante. É nele que a potência do agir vem à baila com toda a pujança. Não há margem para conteúdos morais perenes e imutáveis estruturarem tal perspectiva.

No aforisma trezentos e trinta e cinco de "A gaia ciência", Nietzsche (1988) discorreu sobre a incompatibilidade da ética, na qualidade de esteio de juízos pessoais, singulares e únicos, e a obrigatoriedade de decisões morais universais. "Pois é egoísmo considerar seu próprio juízo como lei geral, (...) pois revela que ainda não descobriste (...) um ideal próprio que pertença a ti somente. (...) E para tal, é preciso que sejamos (...) físicos, para podermos ser (...) criadores." (NIETZSCHE, 1988, p. 162-163). O aforisma quarenta e três de "Além do bem e do mal" versa sobre semelhante problemática,

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

porém é mais diretivo e funcional. “Meu juízo é meu juízo (...). É preciso livrar-se do mau gosto de querer estar de acordo com muitos.” (NIETZSCHE, 2005, p. 44). No parágrafo onze de “O Anticristo”, Nietzsche (1996) ratifica tal olhar: “A ´virtude`, o ´dever`, o ´bem em si`, o bem com caráter de impessoalidade e da universalidade; [são] quimeras (...). As leis mais profundas da conservação e do crescimento pedem que cada um invente sua virtude (...).” (NIETZSCHE, 1996, p. 33).

Machado (2001) aduz que a formulação de Deleuze (2017) sobre eticidade permite enquadrá-la nos moldes do seguinte princípio categórico: ages de tal forma que, na brevidade do instante, desejes o eterno retorno das vivências onde a tua vontade vislumbrou o ápice da potência de existir. Utilizando uma proposição mais simplificada do que a de Machado (2001), o autor francês declara: “O que quiseres, quere-o de tal maneira que também queiras o eterno retorno.” (DELEUZE, 2001, p. 104). Deleuze (2001) acrescenta que esse imperativo traz consequências existenciais claras. “Se, em tudo aquilo que quiseres fazer, começares por te perguntar: não há dúvidas que quero fazê-lo um número infinito de vezes, tal será para ti o centro de gravidade mais sólido.” (DELEUZE, 2017, p. 104).

Derivam daí dois desdobramentos. O primeiro permite ajuizar as atitudes lastreadas pelo eterno retorno como processos de seleção e criação. Opta-se pelo que terá significação imanente para corpo, emoções e pensamento na instantaneidade do presente, dada a sensação de vitalidade máxima almejada pela vontade e pretensamente inatingível por outros procedimentos. “É o (...) eterno retorno que seleciona. Ele faz do querer qualquer coisa de inteiro. O (...) eterno retorno elimina do querer tudo aquilo que cai fora do eterno retorno, faz do querer uma criação, efetua a equação querer=criar.” (DELEUZE, 2001, p. 105).

O segundo desdobramento, consequência do primeiro, coloca essa hierarquia de valores na condição de antítese das forças que negam a vida. Ao espelhar o modus operandi da vontade que almeja criar, o eterno retorno proclama a transformação imparável dos entes em prol da afirmação vital daquilo que há. Ele é, então, transmutação seletiva. “Retornar é o todo, mas o todo afirma-se de um só momento. À medida que se afirme o eterno retorno, a afirmação muda de tom e torna-se cada vez mais profunda.” (DELEUZE, 2001, p. 107). Zaratustra vincula tal acontecimento à renovação perpétua do mundo, símile ao percurso de uma bola a percorrer quaisquer lugares e tempos. “Em cada instante começa o ser; em torno de todo o ´aqui` rola a bola ´acolá`. O meio está em toda a parte.” (NIETZSCHE, 2000, p. 260).

6 COMENTÁRIOS E INTERPRETAÇÕES

As informações exibidas oferecem subsídios teórico-metodológicos relevantes para compreensões da prática dos jogos de agon por infantes em relação às circunstâncias do eterno retorno.

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

À guisa de recordação, Paul Klee pontuava que a criança conseguia acessar mundos intermediários pelas vias da imaginação (KLEE, 1962). De acordo com Fink (1966), o jogo consistia em elemento catalizador desse acontecimento; basta lembrar as percepções de Walter Benjamin (1995) tinha quando caçava borboletas nas férias de infância.

Gheerbrant e Chevalier (2002, p. 518) reiteram essas considerações quando ajuizam o ato de jogar como polissemia. “O jogo é (...) luta contra a morte, elementos, forças hostis, contra si mesmo (...). Mesmo (...) divertimento, inclui gritos de vitória (...) do ganhador. [Ele] é (...) um universo, no qual, através de oportunidades e riscos, cada qual precisa achar o seu lugar.” Os autores acrescem que o jogador, à medida que descobre a melhor maneira de performar, é invadido pela sensação de integrar-se à dinâmica de renovação eterna do cosmos. “[Os] jogos (...) aumentam e fomentam a energia universal. (...) A vitória (...) simboliza a criação do mundo, ou uma participação nessa criação contínua, [que] se renova ou progride, simbolicamente, em cada conflito superado.” (GHEERBRANT; CHEVALIER, 2002, p. 567).

Sob esse prisma, o jogo de agon, parafraseando Walter Benjamin (1992), mimetiza, por meio de uma conjuntura lúdica, os princípios cosmogônicos do universo. Conforme joga, o jogador inventa soluções e supera adversidades. Ao efetuar tais ações, ele sente-se perpassado, em linguagem nietzscheana, pela potência regenerativa, inventiva e automotriz do cosmos.

Ora, a suposição do cosmos renovando-se pela destruição periódica de si constitui um dos cernes do pensamento de Heráclito de Éfeso. Dizia ele no fragmento setenta e seis: “A morte da terra é tornar-se água, a morte da água, tornar-se ar e a do ar tornar-se fogo, e vice-versa.” (CARNEIRO LEÃO, 2005, p. 79). Logo, surgimentos e eliminações são a recorrência do universo. No aforisma de número vinte, Heráclito articula o encontro, o fim e o reavivamento de seres como processo imparável: “Nascidos consentem em viver e partilhar da vida, mais ainda, porém, em repousar, e deixam assim filhos, para nascerem outras participações.” (CARNEIRO LEÃO, 2005, p, 63). Nota-se que morte e vida alternam sempre as posições. O fragmento oitenta e oito ratifica tal ideia: “O mesmo é vivo e morto, vivendo-morrendo a vigília e o sono, tanto novo como velho: pois estes se alterando são aqueles e aqueles se modificando são estes.” (CARNEIRO LEÃO, 2005, p. 83).

O filósofo Marco Aurélio (2021, p. 126) estendeu tais máximas ao plano das pessoas e comunidades humanas. “Todas as coisas que fazem parte do mundo estão sempre em estado de alteração. Tu também estás em transformação infinita, e, de alguma forma, destruição infinita também, da mesma maneira que o mundo inteiro também está.”.

Heráclito chamava de “pólemos” (Πόλεμος) essa autodestruição transformadora da natureza que, dialeticamente, perpetuava-a *ad infinitum*. No fragmento cinquenta e três, afirma: “De todas as

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

coisas, a guerra [pólemos] é pai, de todas as coisas é senhor; a uns mostrou deuses, a outros, homens; de uns fez escravos, de outros, livres." (CARNEIRO LEÃO, 2005, p. 73). O pensador pré-socrático reitera o "pólemos" no aforisma oitenta, comunicando que ele ajusta o universo. "Se há necessidade é a guerra [pólemos], que reúne, e a justiça, que desune, e tudo, que se fizer pela desunião, é também necessidade." (CARNEIRO LEÃO, 2005, p. 81). Trata-se da lei norteadora do equilíbrio cósmico. "Não houvesse tais coisas, não re-colheriam o nome da justiça." (CARNEIRO LEÃO, 2005, p. 65). A luta institui a justiça universal porque diferencia, finaliza e arruma incessantemente as partes constituintes do cosmos (IBID).

Ao comentar o pensamento heraclitiano, Nietzsche (1978) prolonga o alcance do pólemos à esfera dos valores, sublinhando que a suposta estabilidade deles não passa de um estado momentâneo. "Da guerra dos opostos nasce todo vir-a-ser: as qualidades determinadas, que nos aparecem como duradouras, exprimem apenas a preponderância momentânea de um dos combatentes, mas com isso a guerra não chega ao fim (...)". (NIETZSCHE, 1978, p.36). A contenda prolonga-se à eternidade, de modo que os protagonistas a desempenhá-la apenas modificam as suas posições conforme batalham. "Assim, (...) o mundo (...) pode trazer consigo lei e ordem, (...) necessidade e jogo, conflito e harmonia ..." (NIETZSCHE, 1978, p. 36). O pólemos é o combate perene dos elementos da natureza, que organizam-na instituindo rupturas e agregações.

Outro autor a propor diagnose parecida com a nietzscheana é Martin Heidegger. Diz ele: "O que Heráclito chama (...) *pólemos* é a dis-puta que vigora e impera antes de tudo que é divino e humano. (...) O embate, pensado por Heráclito é o que faz com que o presente se desdobre originariamente em contrastes." (HEIDEGGER, 1969, p. 89). No tempo presente, vigoram desacordos que desanuviam e recompõem os arranjos do real. "É o que possibilita ocupar na presença posição, condição e hierarquia. Nessa disposição (...) se manifestam vácuos, distâncias e junturas. Na dis-posição surge mundo." (HEIDEGGER, 1969, p. 89). O pólemos despoja e remodela as características das coisas, produzindo a unidade. "Antes, a institui. É princípio unificante (Logos). Pólemos e logos são o mesmo." (HEIDEGGER, 1969, p. 90).

Isto posto, pode-se hipotetiozar que o eterno retorno da criança aos jogos de agon ampara-se no desejo dela repetir experiências obtidas a cada instante. A ontologia do jogar, recordando Fink (1988), é da ordem de uma abertura das fronteiras da realidade, capitaneada pela imersão imanente nas suas tessituras. Por meio dela, o infante amplia real e imaginariamente os horizontes das situações percebidas, sobre as quais sente-se inclinado a interagir, identificando limites e, também, possibilidades de inovações criativas. Benjamin (1992) denomina essa relação de "antinomia da criança que joga":

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

> Se, (...) fizermos uma reflexão (...), poderemos (...) falar então de uma relação antinômica. De um lado, (...) nada é mais adequado à criança do que irmanar em suas construções os materiais mais heterogêneos – pedras, madeira, papel. Por outro lado, ninguém é mais casto em relação aos materiais do que crianças: um simples pedacinho de madeira, (...) ou uma pedrinha reúnem (...) no monolitismo da matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras. (...) Madeira, ossos, tecidos, argila, representam (...) os materiais mais importantes (...). A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro. (...) A imitação – assim se poderia formular – é familiar ao jogo (...). (BENJAMIN, 2002, p. 92-93).

Sob esse recorte, o infante fecunda contextos novos a partir de rearrumações e transgressões de outros prévios, ecoando a definição de erotismo proposta por Bataille (2004). Ao adaptar recursos, ele arrola mundos e papéis na esfera lúdica do agon, repondo a existência pessoal de forma fantasiosa. Isso motiva-o a permanecer nesse estado sem cessar, pois frui de prazer e beleza. A propósito, Nietzsche (1978, p. 35-36) coloca: "[Na] verdade, há a cada instante luz e escuro, amargo e doce (...) presos um ao outro, como dois contendores, dos quais ora um, ora outro, tem a supremacia (...). Tudo ocorre na medida desse conflito, e é [ele] que revela a eterna justiça." A criança que joga localiza-se no epicentro desse vórtice.

> Um vir-a-ser e perecer, um construir e destruir (...) só tem neste mundo o jogo (...) da criança. E assim (...) joga a criança (...). Transformando-se em água e terra, faz (...) montes de areia à borda do mar; faz e desmantela; de tempo em tempo começa o jogo de novo. Um instante de saciedade: depois a necessidade assalta de novo. (...) [É] o impulso lúdico que, sempre despertando de novo, chama à vida outros mundos. Às vezes a criança atira fora seu brinquedo: mas logo recomeça, em humor inocente. Mas, tão logo constrói, ela o liga, ajusta e modela, regularmente e segundo ordenações internas. (NIETZSCHE, 1978, p. 36).

Nesse sentido, a qual evento corresponderiam então os jogos de agon? O que eles mimetizariam? Uma possível resposta é a da reprodução mimética da potência do universo, que mantém a perpetuidade interna eliminando e recobrando a si mesmo, atribuição essa que subentende a luta incessante dos elementos a compô-lo, tal qual arvorada pelo pólemos heraclitiano. As balizas reproduzidas nos jogos de agon seriam as forças cosmogônicas intrínsecas ao pólemos.

Esse direcionamento fornece uma interpretação peculiar à ideia do fazer ético infantil em situações lúdico-agonísticas. Ao passo que Deleuze (2001) separa o eterno retorno, enquanto acontecimento cosmológico, da sua condição de esteio de uma ética do instante, pode-se sublinhar que, na conjuntura do jogar, essa dicotomia acaba superada. Se o jogo de agon mimetiza o pólemos cosmogônico, supõe-se que cada partida difira da anterior em algum matiz. Afinal, a intensidade e a natureza dos afetos investidos no jogo não são os mesmos nos seus reinícios. Sendo o jogo de agon um símile da potência dinamizadora do cosmos, então as decisões concretas do jogador não repetem exatamente as predecessoras. Ontologicamente, o jogo de agon caracteriza-se por imponderáveis surgidos ao ritmo do devir. No caso da criança, esses acontecimentos fertilizam a imaginação e

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

promovem acesso ao belo; ao prazer; a justiça cósmica; a racionalidade do universo e ao amor. Tem-se, enfim, o efetivo descortinar da plena liberdade.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo objetivou investigar as relações entre agonismo, erotismo e eterno retorno quanto ao jogar da criança. A tese guia dos argumentos foi a de que o eterno retorno representa um parâmetro ético do seu agir quando ela está em situação lúdico-agonística. A capacidade do jogo de agon de despertar o eterno retorno advém do fato dele invocar mimeticamente, através da imaginação, a potência originária do cosmos. Sob essa lente, quando o infante joga, ele é traspassado por impulsos de onipresença, onisciência e onipotência. As informações alinhavadas subvencionam a emissão desse juízo.

Para futuros trabalhos, compete analisar essa temática incorporando outros textos de Walter Benjamin à discussão, destacando-se àqueles em que se discute a relação da criança com o mundo. Muitos deles estão contidos nos ensaios “Rua de Mão Única” e “Infância em Berlim por volta de 1900”. Recomenda-se, como diretriz teórica, comentá-los revisitando as diferenças entre “tempo pleno” e “tempo homogêneo”, conceitos esses que Benjamin elaborou para discernir os vislumbres de uma existência significativa, marcada pela volta às origens e contrária ao processo de massificação da pessoa imposto pela modernidade.

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de filosofia. Trad. Alfredo Bosi. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BATAILLE, Georges. O erotismo. Trad. Cláudia Fares. São Paulo: Arx, 2004.

BENJAMIN, Walter. Brinquedos e Jogos. Observações Marginais sobre uma obra monumental. In: Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002, p. 95-102.

BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. In: Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002, p. 89-94.

BENJAMIN, Walter. Caçando borboletas. In: Rua de Mão Única. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho e José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Brasiliense, 1995, p. 80-82.

BENJAMIN, Walter. Canteiro de Obras. In: Rua de Mão Única. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho e José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Brasiliense, 1995, p. 18-19.

BENJAMIN, Walter. Teoria das Semelhanças. In: Sobre arte, técnica, linguagem e política. Trad. Maria Amélia Cruz. Lisboa: Relógio D'Água, 1992, p. 59-65.

BRANDÃO, Junito. Dicionário mítico-etimológico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014

CAILLOIS, Roger. Os Jogos e os Homens. A máscara e a vertigem. Trad. José

Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARNEIRO LEÃO, Emannuel. Os pensadores originários: Anaximandro, Parmênides, Heráclito. Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2005.

CUNHA, Antônio Geraldo da. Dicionário etimológico da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

DELEUZE, Gilles. Nietzsche e a filosofia. Trad. António Magalhães. Porto: Rés, 2001.

DELEUZE, Gilles. Espinosa e o problema da expressão. Trad. GT Deleuze. São Paulo: Editora 34, 2007.

ELIADE, Mircea. The myth of the eternal return: Cosmos and History. Trad. Willard Trask. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2005.

FINK, Eugen. The ontology of play. In: MORGAN, William J./ MEIER, Klaus V. (Ed.). Philosophic Inquiry in Sport. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers, 1988, p.145-157.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Infância e pensamento. In: Sete aulas sobre linguagem, memória e história. Rio de Janeiro: Imago, 2005.

GHEERBRANT, Alain; CHEVALIER, Jean. Dicionário de símbolos. Trad. Vera da Costa e Silva. São Paulo: José Olympio, 2002.

Revista ARACÊ
ISSN: 2358-2472

HEIDEGGER, Martin. Introdução à Metafísica. Trad. Emannuel Carneiro Leão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.

HESÍODO. Teogonia: a origem dos deuses. Trad. Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 2007.

KLEE, Felix. Paul Klee: His Life and Works in Documents. New York: George

KOHAN, Walter Omar. Imagens da infância. In: LINS, Daniel. (Org.). Nietzsche/Deleuze: imagem, literatura e educação. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005, p. 324-337.

MACHADO, Roberto. Zaratustra, tragédia nietzscheana. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

MARCO AURÉLIO. Meditações. Trad. Willians Glauber. São Paulo: Citadel, 2021.

MARCONDES FILHO, Ciro. Passion, eroticism and communication. The contributions of a cursed philosopher, Georges Bataille. Hypnos, 21 (2), 208-230, 2008.

NIETZSCHE, Friedrich. A filosofia na época trágica dos gregos. Trad. José Cavalcante de Souza. São Paulo: Abril Cultural, 1978 (Coleção Os Pensadores).

NIETZCHE, Friedrich. A gaia ciência. Trad. Márcio Pugliesi, Edson Bini e Norberto de Paula Lima. Rio de Janeiro: Ediouro, 1988.

NIETZCHE, Friedrich. Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

NIETZCHE, Friedrich. Assim falou Zaratustra. Trad. Mario da Silva. Rio de Janeiro, 2000.

NIETZCHE, Friedrich. O Anticristo. Maldição do Cristianismo. Trad. Mario Fondelli. Rio de Janeiro, 2000.

NIETZCHE, Friedrich. Vontade de potência. Trad. Mário Ferreira Santos. São Paulo: Escala, 2001.

PLATÃO. O Banquete. Trad. Edson Bini. Rio de Janeiro: Ediouro, 1988.