



QUEM JOGA O JOGO? DA DIMENSÃO CORPORIFICADA DE *SPIELEN* E DA VARIEDADE NORMATIVA DE HABILIDADES

DOI: <https://doi.org/10.4013/con.2025.213.12>

Pedro Pennycook

Doutorando em Filosofia pela University of Kentucky. Financiamento: Fulbright

pedropennycook@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9810-6054>

Marcos Silva

Professor na Universidade Federal de Pernambuco

marcossilvarj@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1552-2525>

RESUMO:

Este ensaio explora a polissemia do termo alemão *spielen* para repensar a metáfora do jogo como recurso filosófico contra o individualismo, o intelectualismo e o internalismo do representacionalismo moderno. Na primeira seção, revisitamos autores neopragmatistas que usaram o xadrez para mostrar o caráter público do significado. Embora útil, essa metáfora do xadrez para pensar as imbricações entre significado e cognição é criticada por nós como limitada: o xadrez pode ser interpretado como um jogo ainda intelectualista, elitista e pouco corporificado. Na segunda seção, propomos o futebol como metáfora mais adequada do knowhow humano. O futebol ilustra uma cognição enativa: regras adquirem sentido nos gestos corporificados, no improviso e nas dinâmicas coletivas. Nele, *spielen* não é ação isolada, mas movimento auto-organizado que emerge da interação entre corpos, ambiente, equipes e instituições. Na terceira seção, examinamos a pluralidade normativa de *spielen* em três níveis — biológico, social e moral — concluindo que o futebol evidencia de modo exemplar a natureza orgânica, coletiva e situada da cognição corporificada.

PALAVRAS-CHAVE:

Cognição corporificada. Jogos de Linguagem. Enativismo. Brandom. Inferencialismo. Pragmatismo.

WHO PLAYS THE GAME? ON THE EMBODIED DIMENSION OF SPIELEN AND THE NORMATIVE VARIETIES OF SKILLS

ABSTRACT:

This essay examines the polysemy of ‘spielen’ in order to redirect the metaphorical talk of games as a critical tool against individualism, intellectualism, internalism, and representationalism in Modern philosophy. First, we revisit how neopragmatists have used chess to explain the public dimension of meaning. Though fruitful, we argue that this metaphor still bears intellectualist, elitists, and, more pressingly, overly mentalist assumptions. In the second section, we thus suggest football as a more accurate game-metaphor to express human know-how. For us, football better exhibits an enactive approach to cognition: rules acquire meaning by embodied acts, favouring improvisation and collective dynamics. Football thus shows ‘spielen’ as a self-regulated activity that emerges out of interaction with other embodied agents, institutions, and a rich environment. The third section draws on our metaphor to explore a threefold normative dimension of ‘spielen’ (biological, social, and moral), thus arguing for its better suitability to exemplify the organic, collective, and embedded realms that constitute embodied cognition.

KEYWORDS:

Embodied cognition. Language-games. Enactivism. Brandom. Inferentialism. Pragmatism.

Introdução

Uma das principais maneiras para tratar de como atuamos (*enact*) normas sociais seria recorrendo à polissemia do termo alemão *spielen*. De fato, a diversidade de significados do termo — que pode significar, dentre outras coisas, tocar um instrumento, atuar, encenar, brincar ou disputar um jogo — já indica sua riqueza metafórica como categoria conceitual na filosofia.¹ Mais do que uma atividade delimitada, *spielen* remete a uma multiplicidade de práticas atravessadas por regras, improvisações e interações do agente consigo, com seu próprio corpo, com o ambiente que o redonda, com outros agentes e com elementos públicos e institucionais. Essa multiplicidade faz da metáfora do jogo uma analogia privilegiada para correntes pragmatistas que se opõem ao individualismo, ao intelectualismo e ao internalismo característicos da assim chamada tradição representacionalista moderna.²

¹ Tal polissemia é de fundamental relevância a nosso argumento. Desse modo, embora tenhamos escolhido versar o alemão “spielen” para o português “jogo/jogar”, há de se ler nosso uso sempre entretorcido semanticamente pelos demais aqui apontados.

² Por “pragmatismo”, referimo-nos aqui a uma constelação de posições partilhadas por autores de diversas esteiras de pensamento. Em terreno contemporâneo, entendemos por “pragmatistas” sobretudo as vertentes (explicitamente) neopragmatistas de Brandom (1994), Rorty (1979), Peregrin (2014), as (implicitamente) neopragmatistas, como as do Wittgenstein das *Investigações* e de *Da Certeza*, e tradições corporificadas na filosofia das ciências cognitivas (como as de NOË, 2006; HUTTO; MYIN, 2013, 2017; ROLLA, 2021; CARVALHO, 2020). Autores como Heras-Escribano (2019, 2021) já sugerem que pragmatistas e enativistas partilham um projeto em comum, ao se oporem ao individualismo, intelectualismo e

O individualismo da tradição representacionalista consiste em conceber a cognição como propriedade de um sujeito isolado, cuja relação com o mundo se dá de modo independente das práticas coletivas e do ambiente. Trata-se o conhecimento como algo que “pertence” ao indivíduo em sua interioridade, como se a mente fosse um compartimento privado que produz e/ou armazena conteúdos. Essa concepção obscurece a dimensão pública, social e compartilhada das habilidades cognitivas, reduzindo o saber a uma realização pessoal desvinculada da coletividade e da corporalidade que tornam o agir possível (SILVA, 2017).

O intelectualismo e o internalismo, por sua vez, reforçam esse viés. O primeiro subordina o saber prático (*knowhow*) à posse de conteúdos conceituais ou proposicionais explícitos, isto é, ao “saber que” (*knowthat*). Jogar uma partida de futebol, tocar um instrumento, cozinhar, dançar, brincar ou deliberar deveriam ser pensados, segundo Stanley e Williamson (2001), como uma aplicação racional de regras internalizadas ou de conteúdos proposicionais. O internalismo, em continuidade, sustenta que tais conteúdos são representações mentais privadas, com pretensão de verdade e acessíveis apenas ao sujeito que as carrega. O resultado é uma visão da cognição como manipulação de símbolos internos, em que o corpo e o ambiente não passam de instrumentos auxiliares para uma mente que, em última instância, opera sozinha. Contra essa herança moderna, correntes (neo-) pragmatistas e da cognição corporificada defendem que o *knowhow* humano é antes distribuído, situado e encarnado nas práticas corporais (ROLLA, 2021).

A dimensão semântica e pública do jogo — entendida como prática normativa não privada — foi explorada por Wittgenstein e retomada por inferencialistas contemporâneos.³ O xadrez, em particular, tornou-se uma metáfora recorrente para ilustrar como o significado não se ancora em representações internas, mas no uso regulado por regras públicas (PEREGRIN, 2014; PEREGRIN; SVOBODA, 2017). Contudo, como defendemos aqui, essa metáfora, ainda que útil, mostra seus limites. A cognição pensada a partir do xadrez permanece excessivamente intelectualizada, dependente de manipulação simbólica e decisão individual. Além disso, esta aproximação entre atividades cognitivas e o jogo de xadrez traz consigo lastros implícitos que possivelmente orientam a eleição normativa da metáfora, isto é: ao privilegiar um jogo historicamente aristocrático, elitizado e associado à racionalidade abstrata, um

internalismo característicos à tradição representacionalista. Nossa escolha por referir a essas posições como “pragmatismo” (e não “pós-cognitivismo”, como proposto, por exemplo, por Heras-Escribano) se dá apenas por brevidade terminológica.

³ Em suas *Investigações*, por exemplo, Wittgenstein lança mão do xadrez como principal metáfora para sua visão pragmatista da linguagem. Ela figura ao longo de praticamente todos os momentos do livro. Em *Da Certeza*, embora somente uma menção explícita seja feita (§346), a intuição de que “palavras como ferramentas” seriam melhor interpretadas quando ilustradas pelas “peças do jogo” permanece decisiva. Também neopragmatistas, como Brandom (1994, p. 182-6; 2019, p. 342-3) e Peregrin (2014), retomam recorrentemente ao uso wittgensteiniano do xadrez para exemplificar seu inferencialismo semântico. Ver sobre esse uso Silva 2021a.

programa pragmatista e enativista de pesquisa permanece arraigado a um modelo de sociedade que perpetua noções individualistas, excepcionalistas e internalistas⁴.

Mesmo no interior de um programa pragmatista, portanto, a imagem do xadrez corre o risco de reproduzir traços de individualismo, internalismo e intelectualismo — tanto filosóficos quanto sociais. O mentalismo aparece porque o xadrez pode ser facilmente descrito como um exercício de cálculo interno independente de pressões e restrições ambientais: prever jogadas, antecipar cenários, avaliar combinações de movimentos através da manipulação interna de representações mentais. O internalismo se insinua, assim, na metáfora do xadrez na medida em que o valor de cada jogada parece depender de representações internas manipuladas pelo jogador. O jogador poderia ser considerado habilidoso ao dominar internamente suas representações mentais. A metáfora pode favorecer, pois, um suposto protagonismo de processos mentais como essencialmente operações simbólicas privadas, desligadas da dimensão corporal do jogar, portanto. Enfoca-se ali a posse de conteúdos mentais — esquemas táticos, imagens do tabuleiro, raciocínios abstratos — que orientam a ação. Desse modo, a prática se reduziria a uma aplicação de regras que já estariam “dentro” do sujeito, minimizando o papel do ambiente e da interação corporal com o jogo. Acessar o conceito de *spielen* através da metáfora do xadrez reforça o intelectualismo porque a excelência é com frequência medida pela capacidade de formular raciocínios a partir de proposições, de explicitar estratégias complexas independentes de corporificação ou de ambientes físicos, de justificar movimentos em termos de “razões” abstratas. Mesmo um jogador excepcional como Magnus Carlsen é comumente descrito como alguém que “sabe mais” ou “calcula melhor”, não como alguém que encarna gestos, ritmos ou sensibilidades corporais. Ou seja: que o xadrez sirva de exemplo para pensarmos práticas normativas sociais ainda parece privilegiar o *know-that* proposicional, relegando ao *knowhow* um papel derivado e secundário. Competências e habilidades poderiam ainda ser pensadas como redutíveis a conteúdos veritativos na mente do jogador.

⁴ A aproximação proposta aqui entre o enativismo, a tradição 4E (*embodied, embedded, enacted, extended cognition*) e o inferencialismo é, ao mesmo tempo, incomum e fecunda. Essa convergência se dá por meio da noção de *spielen* que permite compreender a cognição como um processo ecologicamente situado, normativamente orientado e materialmente distribuído. Assim como o enativismo defende que conhecer é agir no mundo (VARELA *et al.*, 1991; HUTTO; MYIN, 2013, 2017), o inferencialismo entende que pensar é transitar normativamente entre razões (SELLARS, 1956; BRANDOM, 1994). A proposta aqui é reunir essas duas perspectivas sem incorrer no intelectualismo que marca certas versões brandomianas do inferencialismo, nas quais o “espaço de razões” é restrito a agentes linguisticamente competentes. O conceito de *spielen* amplia esse horizonte: inferir é uma forma de ação situada e corporificada, sensível a pressões ecológicas, afetivas e institucionais, não apenas discursivas. Essa ênfase na continuidade entre práticas cognitivas humanas e não humanas desloca o inferencialismo para uma ontologia ecológica do sentido, em que as normas emergem das interações entre corpos, ambientes e histórias compartilhadas — e não apenas do reconhecimento intersubjetivo entre falantes. Trata-se, portanto, de uma leitura anti-intelectualista e anti-especista do inferencialismo: uma ecologia do raciocínio corporificado, enraizada em nichos que são, ao mesmo tempo, conceituais e vitais.

Iremos usar tais jogos constitutivamente corporificados para ensaiar uma alternativa mais fértil para sustentar o anti-representacionalismo de pragmatistas e enativistas, dando privilégio ao futebol como nosso exemplo. No futebol, as regras também fixam o significado dos movimentos do jogo, mas só ganham plenamente sentido na realização encarnada dos gestos: o drible, o chute, a antecipação, o passe inesperado. Privilegiar o futebol como metáfora para normas sociais mostra que atividades cognitivas em geral também partilham tais dimensões corporificadas e de improviso como constitutivas do *spielen*. Seria o caso de pensar que *spielen* não é apenas aplicar mentalmente uma norma, mas corporificá-la em um fluxo dinâmico de ações e interações.

Nessa perspectiva, iremos defender que o futebol expressa de modo mais eficiente a cognição corporificada: o jogo acontece através dos corpos, das relações e da agência coletiva, e não na mente isolada de um indivíduo. Cada jogada só ganha sentido na interação dinâmica entre múltiplos agentes, em gestos que não podem ser reduzidos a um cálculo de representações internas. O drible que desconcerta o adversário, por exemplo, não é apenas uma aplicação de regra, mas uma improvisação encarnada que emerge no encontro entre corpos em movimento e no encarnamento de regras do *spielen*. Inspirados em Gibson (2015) e Noë(2006), podemos observar que um passe preciso depende tanto da leitura corporal do companheiro que corre em outra direção quanto da percepção sensorio-visual do espaço e da velocidade da bola. Até mesmo a presença da torcida altera o jogo: ela regula o ritmo, pressiona, intimida, modifica a atmosfera normativa da partida. O goleiro que intimida o batedor sem precisar se mover é outro exemplo de como a agência habilidosa não é apenas individual, mas relacional e distribuída no ambiente.

Para um (neo-)pragmatista ou filósofo enativista, a metáfora do futebol é, portanto, mais produtiva: ela torna visível que a cognição não está “na cabeça”, mas acontece no fluxo da ação partilhada, em improvisações criativas que só fazem sentido no coletivo, como apontam Heras-Escribano (2019) e Hutto e Satne (2015). O *spielen*, nesse sentido, não deve ser o privilégio de uma elite intelectualizada, mas um acontecimento popular, orgânico e aberto, que revela de forma mais clara a natureza corporificada da cognição.

Para tanto dividimos este texto em três seções. Na primeira seção, revisitamos a crítica ao representacionalismo de autores que usaram o xadrez para mostrar o caráter público e normativo do significado. Na segunda seção, propomos substituir o xadrez pelo futebol como metáfora mais adequada ao *spielen* humano. Na terceira seção, exploramos a variedade avaliativa e normativa de uma partida de futebol. Mostramos como o *spielen* se distribui em três níveis normativos interdependentes — biológico (gestos e capacidades motoras), social (regras, convenções, estratégias) e moral (*fair play*, cooperação,

valores estéticos). Essa diversidade de elementos normativos revela que *spielen* é sempre corporificar regras em contextos situados, onde a normatividade não é fixa, mas vivida⁵.

1 Representacionalismo e anti-representacionalismo: jogo, significado e xadrez

A filosofia moderna da mente e da cognição consolidou-se em grande parte sobre um tripé representacionalista, cujas marcas principais podem ser identificadas no internalismo, no intelectualismo e no individualismo (CARVALHO, 2020; ROLLA, 2021; HUTTO; MYIN, 2013, 2017). Segundo essa perspectiva, conhecer significaria possuir representações internas, dotadas de conteúdo proposicional, e aplicá-las adequadamente em contextos externos (SILVA *et al*, 2020). Já que conhecer seria uma atividade mediada por conceitos e proposições, e a mente, um receptáculo de imagens mentais, uma das principais consequências dessa perspectiva seria isolar o sujeito cognoscente de uma relação direta com seu ambiente. Reduz-se atividades cognitivas (percepção, fala, pensamento) essencialmente a operações de manipulação simbólica e intelectual, conduzidas numa esfera privada e descorporificada, em busca de estabelecer condições de verificação a uma realidade externa (SILVA, 2017, 2021b).

Essa concepção não apenas reforça o privilégio do “saber que” (*knowthat*), ligado a conteúdos conceituais e proposicionais, mas tende a relegar o “saber como” (*knowhow*) a uma posição derivada ou secundária. As habilidades práticas, os gestos incorporados e as formas de agência distribuída aparecem, nesse quadro, como expressões menos nobres de um núcleo de racionalidade individualista, mentalista e representacional. É justamente contra esse modelo que se levantam abordagens antirrepresentacionistas, sobretudo no campo da chamada cognição 4E (*embodied, embedded, enactive, extended*). Essas correntes defendem que a cognição não deve ser entendida como mero processamento de representações internas por uma mente computacional, mas como um conjunto de práticas corporificadas, situadas em ambientes

⁵Elencada a estrutura de nosso argumento, há de se avaliar a motivação normativa por detrás de nossa escolha. Pois, desde uma perspectiva pragmatista, seria o caso de pensar se metáforas não possuem elas mesmas caráter normativo. Ou seja: mais do que apenas espelhar como nossas práticas atualmente se dão, metáforas sobre normatividade também organizam como essas práticas seriam melhor pensadas e normatizadas teoricamente. Ao eleger o xadrez, que tipo de prática teóricos como Brandom e Wittgenstein querem que sua teoria alcance? Mais importantemente: que tipo de práticas ela deixa de lado? Nossa ideia não é, portanto, que jogos como o futebol sejam mais ‘verdadeiros’ que o xadrez – essa seria uma abordagem ainda apegada a preceitos representacionalistas. Sugeriremos antes que tais jogos sejam mais decisivos para um *insight* inferencialista, como defenderemos, por enfatizar como o *knowhow* se dá de modo constitutivamente corporificado e coletivo. Enquanto o xadrez ainda remete a uma atividade elitista, abstrata e centrada no cálculo mental de indivíduos isolados, o futebol encarna uma cognição coletiva, situada e corporal. No campo, as regras só ganham sentido quando vividas nos gestos, na improvisação e na agência distribuída entre jogadores, árbitro e torcida. Queremos insistir em como jogar não é apenas aplicar mentalmente normas, mas habitar um campo dinâmico de possibilidades que só podem se efetivar corporificadamente. O futebol, mais do que o xadrez, torna visível a natureza pública, orgânica e distribuída da cognição, superando mais eficazmente as heranças do individualismo e do internalismo. Ao mudar a chave metafórica para práticas sociais, nossa motivação, portanto, também é mudar a perspectiva sobre o que efetivamente compõe uma sociedade (PENNYCOOK, 2024A; 2024B).

materiais e sociais, e portanto inseparáveis de dinâmicas coletivas. Em vez de internalismo, propõe-se o externalismo: o significado não está “na mente”, mas emerge de interações públicas e normativas. Em vez de intelectualismo, sublinha-se o caráter prático e incorporado do saber-fazer. Em vez de individualismo, enfatiza-se a distribuição da agência entre corpos, instrumentos, regras e contextos (HUTTO; MYIN, 2013, 2017).

A metáfora do jogo ocupa um lugar central no embate contra o modelo moderno de cognição (SILVA, 2021a). Ao recorrer ao xadrez, por exemplo, Wittgenstein mostrou como o significado não é uma “posse” interna, mas antes o efeito de regras públicas que estruturam uma prática. O valor de um movimento só faz sentido dentro do sistema normativo que o sustenta, e esse sistema é essencialmente social (NOVAES, 2020). O xadrez, enquanto metáfora, reforça o ponto antirrepresentacionalista de que compreender não é possuir uma representação privada, mas dominar um espaço público de regras (HUTTO; SATNE, 2015). No xadrez, não entendemos o significado do rei ao verificar a adequação de nossa representação mental à sua apresentação natural ou exterior. Entendemo-la, antes, ao dominar as regras que organizam o papel que aquela peça desempenha em meio ao jogo e suas demais peças. Pois não há nada que o rei seja senão o conjunto de práticas que articula e propicia para aqueles jogadores.

O grande mérito da metáfora do xadrez, quando articulada à tradição da *proof theory* inaugurada por Gentzen e desenvolvida por Prawitz, foi tornar claro que o significado é determinado por regras de uso e não por representações internas. Assim como cada peça do tabuleiro só adquire sentido pelas regras que definem seus movimentos possíveis, também na lógica e na linguagem uma expressão é compreendida pelo domínio de suas regras de introdução e eliminação, como na dedução natural. Essa concepção é essencialmente normativa: quem manipula uma expressão pode aplicá-la incorretamente e, por isso mesmo, está sujeito à crítica, à correção e à justificação pública. A semântica inferencialista, prolongada pela semântica de regras de Schroeder-Heister (2024), mostra que compreender não é carregar conteúdos mentais, mas assumir compromissos que podem ser contestados e retificados, exatamente como um jogador de xadrez pode ser chamado à atenção quando move uma peça de forma ilegítima.

O *insight* central de Wittgenstein (2022) foi compreender como regras fixam o significado das expressões linguísticas, assim como as regras do xadrez determinam o valor e a função de cada peça: A torre só pode mover-se em linha reta; o cavalo se desloca em “L”; o peão, ainda que limitado, pode transformar-se em rainha em determinadas condições. Esses movimentos não são atributos naturais das peças, e não representam propriedades essenciais de entidades abstratas, mas normas que dão significado ao jogo. Do mesmo modo, no âmbito da linguagem, o significado de uma expressão não é algo que resida internamente na mente do falante, mas o resultado normativo de sua inserção em uma prática de

inferências públicas e, portanto, compartilhadas. Wittgenstein dá assim um passo decisivo em direção a um modelo de cognição baseado em práticas públicas, e não em um domínio privado.

Essa intuição será radicalizada por Brandom (1994, 2000, 2008) através de sua teoria inferencialista da semântica. Para ele, falar uma língua é participar de uma prática social de dar e pedir razões, em que o significado de um termo ou sentença está definido pela rede de inferências que ele autoriza e exige. Ao dizer que “a minha camisa é vermelha” comprometo-me com algumas inferências materiais, como por exemplo: que haja uma camisa, que ela seja material, que não seja totalmente azul, totalmente preta etc. Ao dizer que “hoje é sexta-feira”, comprometo-me inferencialmente com “hoje não é sábado”, “hoje não é domingo” etc. Assim como no xadrez, o significado do movimento depende de sua posição no tabuleiro e das regras que o regulam, na linguagem o significado de uma afirmação depende de seu papel em um jogo de provas, justificação e consequências.

Nesse sentido, a metáfora do xadrez tem grande poder elucidativo, sendo decisiva para o desenvolvimento neopragmatista e inferencialista da noção de significado. Tal como não se pode atribuir qualquer movimento a uma peça sem violar as regras do jogo, também não se pode atribuir qualquer significado a uma palavra sem romper com a rede inferencial que a sustenta. Brandom (2000) insiste que o ato de enunciar é assumir compromissos inferenciais que os outros podem cobrar — de modo semelhante ao modo como uma jogada de xadrez vincula o jogador a novas possibilidades e limitações que os demais podem explorar.

Ao deslocar o foco da representação mental de conteúdos para a normatividade pública de regras, Wittgenstein abriu caminho para compreender a linguagem em termos próximos à *proof theory*. Assim como o movimento da torre ou do cavalo não é uma propriedade natural da peça, mas um efeito das regras que definem o jogo, também o significado de uma expressão linguística não se reduz a um estado mental privado, mas é fixado pela rede de inferências que autoriza ou proíbe. Pensar, nesse registro, deixa de ser “representar algo como verdadeiro” e passa a ser manipular regras de uso em práticas normativas compartilhadas.

A tradição inaugurada por Gentzen, com a dedução natural, introduziu essa intuição: compreender um conectivo lógico, como a conjunção, não é representá-lo mentalmente, mas dominar suas regras de introdução e eliminação. Saber que “p e q” significa poder introduzir “p” e “q” separadamente, ou extrair cada um deles da conjunção. Do mesmo modo, compreender a negação é saber como introduzi-la por redução ao absurdo e como eliminá-la em um conflito inferencial. A semântica, aqui, não depende de um modelo externo ou de correspondência com a realidade, mas da capacidade prática de operar segundo regras. É nessa linha que se consolidou na tradição de *Proof Theory*, segundo Schroeder-Heister (2024), a

visão de que o significado de um enunciado é dado por sua justificação inferencial, não por uma imagem mental. A proposta de semântica de regras de Schroeder-Heister (2024) aprofundou esse projeto, mostrando como significados podem ser determinados de modo dinâmico pelas condições de inferência e pelas possibilidades de expansão das regras. O que vale não é um conteúdo representacional prévio, mas a forma como as regras estruturam as práticas de prova, ampliando ou restringindo horizontes inferenciais. O elogio que se pode fazer a esse paradigma é que ele traduz em termos técnicos e precisos a intuição wittgensteiniana e inferencialista: o significado não é uma entidade mental, mas um lugar numa rede de regras. O xadrez, ao mostrar como as peças só “significam” algo dentro de suas regras de movimento, deu a metáfora inicial para esse deslocamento fundamental na filosofia da linguagem e da lógica.

Contudo, é precisamente aqui que também emergem os limites da metáfora. O xadrez mostra bem como normas públicas fixam significados e restringem movimentos possíveis, mas continua sendo um jogo que favorece a visão do significado como cálculo estratégico individual, um espaço ainda dominado pela racionalidade abstrata. Falta-lhe a ênfase na dimensão corporificada, situada e coletiva, que aparece de modo mais rico no futebol: uma jogada não é apenas normativamente permitida, mas precisa ser realizada corporalmente, improvisada no ritmo do jogo, em constante interação com o coletivo. Assim, embora o xadrez tenha servido para ilustrar o caráter normativo e público do significado em Wittgenstein e Brandom, é o futebol que pode aprofundar a metáfora, evidenciando como o *knowhow* humano é sempre corporificado, situado e distribuído (SILVA, 2021A).

A metáfora do xadrez, mesmo servindo a um propósito crítico contra concepções mentalistas, ainda pode conservar traços do paradigma moderno que se busca superar. O xadrez é facilmente tomado como um jogo altamente intelectualizado, no qual a excelência pode estar associada à capacidade de um cálculo de representações internas ao sujeito pensante: prever cinco ou seis movimentos à frente, antecipar variações de aberturas ou dominar combinações estratégicas. Esse viés reforça o intelectualismo, pois sugere que o *knowhow* do jogador ainda pode ser reduzível ao *knowthat* — um conjunto de raciocínios que poderiam ser explicitados em proposições com condições de verdade por representarem a realidade externa ao jogador, como defendem, por exemplo, Stantley e William (2001).

Além disso, o xadrez pode ser eventualmente tomado como um jogo individualista: mesmo quando disputado em torneios de equipe, a lógica central permanece no confronto de dois sujeitos isolados, cada um potencialmente imerso em seu próprio raciocínio. Não há nada ou muito pouco de coordenação de corpos múltiplos nem agência distribuída como na complexidade normativa do futebol; o foco pode estar no desempenho solitário. Esse caráter se liga ao internalismo do representacionalismo: joga melhor quem manipula mentalmente imagens e representações do tabuleiro, projetando cenários na

própria mente antes de agir. A corporeidade — mover fisicamente a peça — é mínima, irrelevante para o valor do gesto.

Por fim, o xadrez carrega conotações sociais elitistas: historicamente cultivado em cortes aristocráticas e salões burgueses, ainda hoje é praticado por uma minoria e associado a uma racionalidade abstrata, “nobre”, que exige tempo e formação específicos. A imagem filosófica do xadrez pode, portanto, inadvertidamente reforçar a primazia do “saber que” sobre o “saber como”, ao reduzir o *knowhow* a um exercício individual, intelectual e descorporificado — exatamente os traços que muitos pragmatistas e enativistas pretendem superar (ROLLA, 2021; HERAS-ESCRIBANO, 2019).

É precisamente nesse limite que se abre espaço para uma reorientação da metáfora. Se o xadrez ilustra bem a normatividade semântica e pública por fixarmos o significado pelas regras do jogo, e não pela representação da realidade, contra o mentalismo representacionalista, ele ainda falha em capturar a dimensão corporificada e coletiva do saber prático. Ao lado da crítica enativista, torna-se necessário um passo adiante: enfatizar que o *spielen* não pode significar apenas aplicar regras cognitivas abstratas, mas engajar-se em um campo de possibilidades corporificadas e situadas. É nessa direção que a metáfora do futebol, mais do que a do xadrez, permitirá avançar.

Se a metáfora do jogo em Wittgenstein e no inferencialismo já serviu para deslocar a cognição de um domínio privado para uma prática pública, resta ainda perguntar: quem é, afinal, o sujeito que joga o jogo? Ao recorrer ao xadrez como modelo, não corremos o risco de reinscrever uma figura demasiado próxima das concepções clássicas da filosofia moderna — o cogito cartesiano e o sujeito transcendental kantiano — como instâncias privilegiadas do saber? O sujeito cartesiano, formulado a partir do *cogito ergo sum*, é aquele que se constitui como certeza absoluta por meio do pensamento, um sujeito descolado do corpo e do mundo, cujo acesso à realidade é sempre mediado por representações mentais. Já o sujeito transcendental kantiano é a estrutura a priori de condições de possibilidade do conhecimento: a instância formal que, independentemente da experiência concreta ou corporificada, organiza o sensível segundo categorias universais. Ambos são, em última análise, figuras de uma cognição descorporificada: um sujeito que pensa, mas não age com o corpo; que organiza, mas não joga.⁶

Ora, jogar — *spielen* — exige corporificação. Não basta aplicar mentalmente regras ou possuir categorias universais de entendimento; é preciso correr, driblar, tropeçar, antecipar, errar e improvisar em situações concretas num campo concreto. O jogo não acontece na interioridade de uma mente que calcula, mas no entrelaçamento de corpos em movimento, de decisões encarnadas que emergem na interação com o ambiente e os outros. O sujeito cartesiano e o sujeito transcendental, por definição, não podem jogar:

⁶ Para uma versão dessa crítica voltada a Descartes, ver SILVA, 2017; para uma voltada a Kant, ver PENNYCOOK, 2024a.

são abstrações que não driblam, não chutam, não adaptam a velocidade da corrida a partir das irregularidades do campo e da energia do seu próprio corpo, não sentem a pressão da torcida nem o impacto de um choque físico. Por isso, ao tomar o xadrez como modelo, ainda podemos permanecer prisioneiros dessa visão individualista, internalista e intelectualista de sujeito. É justamente contra essa herança que a cognição 4E insiste: o verdadeiro *jogar* não deve ser operação mental privada, mas prática corporificada, distribuída e situada no ambiente, em interação dinâmica com outros.

A metáfora do xadrez, de fato, captura aspectos relevantes: mostra que o significado depende de regras, de uma normatividade pública, de movimentos permitidos em um sistema. Ela também dá margem para pensar em pluralidade de diferentes jogos e em noções de tática e estratégia. Contudo, essa metáfora permanece estreita demais diante da complexidade corporificada, plural e coletiva das práticas cognitivas como *spielen*. Ao enfatizar a aplicação de regras explícitas e calculáveis, o xadrez sugere uma visão de jogo como instrumento de manipulação individual, em que o saber está no sujeito que raciocina “sobre” as regras do tabuleiro.

Por isso, é necessário sublinhar que o xadrez é público, mas em certo sentido não é coletivo. Público, porque não se reduz a estados mentais privados: suas regras e movimentos são compartilhados, acessíveis a qualquer participante que conheça o jogo. Mas não coletivo, porque a ação permanece essencialmente individualizada, restrita ao embate entre duas consciências isoladas. Não há ali uma normatividade que emerja do entrelaçamento simultâneo de múltiplos corpos e perspectivas. O jogo é público, mas não evidentemente social e corporificado, encenado no e pelo corpo.

Essa limitação ganha ainda mais relevo quando inserida em sua dimensão social e histórica. O xadrez é um jogo de origem aristocrática, praticado em círculos restritos, fortemente marcado por um *ethos* elitista e intelectualizado. Ele exige concentração, silêncio, formalidade, raramente incorporando movimento corporal expressivo. É, nesse sentido, um jogo pouco dinâmico e pouco corporificado, associado a um ideal de racionalidade abstrata e à imagem de um sujeito que domina o mundo por meio do cálculo estratégico. Mesmo hoje, é jogado e apreciado por uma minoria, em contraste com o alcance popular e global do futebol.

Essa diferença cultural deveria importar para a filosofia da cognição. O futebol, com suas regras simples, sua abertura para a improvisação e sua difusão mundial, não só é jogado por milhões de pessoas, mas também vivido coletivamente, nas ruas, nos campos, nos estádios. É portanto uma metáfora superior para o *spielen*, para a nossa cognição. Além disso, ao contrário do xadrez, ele não é um jogo de soma zero estrita: pode terminar em empate, pode valorizar o espetáculo e a beleza de um gesto tanto quanto a

vitória, ou até mesmo quando se perde. Mais do que opor dois indivíduos, o futebol encarna a experiência coletiva de corpos em interação, atravessados por normas e improvisações.

Essas diferenças tornam visíveis os limites da metáfora do xadrez. Se, por um lado, ela serviu bem para mostrar o caráter público da normatividade, por outro, ela ainda carrega consigo uma herança intelectualista e individualista que empobrece a compreensão do *spielen* humano.

2 Xadrez ou futebol? Sobre os limites da metáfora de xadrez

O mesmo *insight* inferencialista de que as regras fixam o significado pode ser visto de modo ainda mais claro no futebol — mas agora de forma corporificada. Se um jogador pega a bola com as mãos, coloca-a debaixo da camisa e corre até o gol, o gesto perde sentido: não sabemos mais como interpretá-lo, não parece ser “do jogo”. Isso mostra que certas regras são constitutivas: sem elas, não há mais futebol, ou já não sabemos distinguir se estamos diante do mesmo jogo ou de outro. É aqui que a metáfora do futebol também supera a do xadrez, digamos, semanticamente: enquanto o tabuleiro ainda pode servir ao individualismo, ao intelectualismo e ao internalismo, o futebol encarna o *knowhow* semântico de modo popular, coletivo e situado. Retomamos então a questão central: quem joga o jogo? O indivíduo? O time? A comunidade? Nossa tese é que o futebol se joga através dos corpos, dos coletivos e das regras; o agente do jogo não é apenas o sujeito isolado, mas a própria dinâmica relacional que se encarna no campo.

A metáfora do jogo de xadrez cumpriu um papel decisivo ao permitir que filósofos como Wittgenstein e, posteriormente, os inferencialistas mostrassem como o significado não é algo privado, interno e representacional, mas uma prática normativa pública. Com efeito, um movimento de torre ou de cavalo só tem sentido no interior de um sistema de regras que é compartilhado e acessível publicamente. Essa intuição já foi fundamental para deslocar a filosofia da linguagem e da mente de uma orientação internalista para uma concepção pública e normativa.

No entanto, permanece em aberto a questão do que entendemos por *spielen* nesse contexto. A imagem do xadrez ainda sugere uma concepção de habilidade como domínio intelectual e individual, de raciocínio por proposições, impondo condições de verdade ao mundo. A habilidade, nesse quadro, pode ser interpretada como descorporificada, pouco dinâmica e restrita a uma elite de praticantes. É importante frisar que a diferença entre a metáfora do xadrez e a do futebol não é de ruptura categorial, mas de grau. O xadrez já permitiu vislumbrar, em Wittgenstein e na tradição inferencialista, a dimensão normativa do *spielen*: compreender significados como dominar regras públicas e passíveis de correção. Contudo, o futebol amplia essa metáfora e nos deixa ver com mais nitidez aquilo que uma perspectiva enativista e

corporificada deseja enfatizar. Nele, as regras não são apenas estruturas abstratas aplicadas mentalmente, mas condições vividas nos corpos em movimento, na improvisação criativa, nas dinâmicas coletivas e nas interações situadas. Se o xadrez abriu a porta para pensar o significado em termos normativos, o futebol mostra o passo seguinte: que o *spielen* não é só normatividade formal, mas normatividade encarnada e distribuída, inseparável da materialidade do corpo e da coletividade que o jogo faz emergir.

Outra diferença decisiva entre xadrez e futebol está na dependência do meio físico. O xadrez poderia, em princípio, ser jogado apenas como exercício mental, pela manipulação simbólica de regras e movimentos, sem que um tabuleiro esteja de fato diante dos jogadores. Já o futebol, ao contrário, só existe em um meio material específico: a bola precisa rolar em um campo, os jogadores precisam correr em um espaço físico que impõe atrito, gravidade, irregularidades e condições ambientais. O jogo depende do gramado molhado ou seco, da velocidade do passe no barro ou na grama curta, do vento que desvia a trajetória da bola. Nesse sentido, a cognição não pode ser separada do meio no qual se realiza. O futebol encarna essa dependência de modo exemplar: jogar não é apenas aplicar regras, mas saber lidar com o ambiente concreto que condiciona e transforma cada gesto.

Um outro limite do xadrez como metáfora para a cognição antirrepresentacionalista é o caráter excessivamente rígido de suas regras. Cada peça possui movimentos estritamente determinados, sem muita margem para improviso ou invenção corporal. Embora isso torne o jogo útil para ilustrar a normatividade pública, como a capacidade de aplicar mentalmente regras explícitas a situações abstratas. O jogador de xadrez aparece como um sujeito solitário, aristocrático, imerso em cálculos e estratégias, cujo saber-fazer acaba por transmitir a ideia de que as regras funcionam como estruturas fixas e imutáveis, aplicadas a partir de fora, e não como práticas vividas e corporificadas. Essa rigidez contrasta com a fluidez das normas do futebol, que, embora claras, dependem sempre de interpretações situadas e da improvisação no campo.

Além disso, o xadrez é um jogo de soma zero, em que sempre há um vencedor e um perdedor, sem possibilidade de empate como resultado legítimo. Essa estrutura limita a compreensão da normatividade como espaço de variação e pluralidade. No futebol, por contraste, o empate não apenas é possível, como frequentemente é resultado significativo — podendo decidir campeonatos ou configurar um desfecho estratégico. Essa abertura amplia o horizonte normativo e mostra que nem toda prática precisa ser pensada em termos de ganhos e perdas absolutos.

Outro limite reside no fato de o xadrez ser um jogo pouco dinâmico. Trata-se de uma disputa estática, em que o corpo quase não participa: mover peças em um tabuleiro não envolve explosão

muscular, velocidade, equilíbrio ou improviso gestual. O futebol, ao contrário, é atravessado por uma coreografia contínua, em que cada gesto — um drible, um passe, um chute, ou simplesmente ficar parado — só se comprehende como ação corporificada. A metáfora do xadrez, assim, tende a reforçar a imagem da cognição como cálculo mental, em detrimento da agência encarnada.

Há também a questão da tática e da estratégia. O xadrez é, por excelência, um jogo estratégico, que privilegia o raciocínio de longo prazo, mas que pouco diz sobre a improvisação tática e situacional. A jogada inesperada em campo, o drible que escapa ao esquema prévio, a adaptação coletiva diante do adversário são elementos centrais do futebol, mas inexistentes no tabuleiro. A metáfora do xadrez, portanto, pode induzir à redução da cognição a um planejamento meramente intelectual, diminuindo a importância do improviso criativo no *spielen*.

Por fim, há um elemento sociológico e cultural. O xadrez é historicamente marcado por um *ethos* pequeno-burguês e aristocrático, associado à racionalidade abstrata e ao privilégio de poucos que tinham tempo e formação para jogá-lo. Mesmo hoje, permanece como prática de minorias, frequentemente investida de prestígio intelectual. O futebol, em contraste, é simples, acessível e amplamente popular: basta uma bola improvisada e espaço para jogar. Essa simplicidade e abertura tornam-no uma metáfora muito mais adequada para uma filosofia da cognição que pretende ser não elitista, mas enraizada nas práticas ordinárias da vida coletiva.

É precisamente aqui que vemos a necessidade de uma crítica à visão não corporificada e individualista de habilidade. Se toda competência é apresentada como uma forma de “saber que”, então o “saber como” — o gesto, o tocar, a intuição corporal, o improviso, ou em uma palavra, o *spielen* — tende a ser desvalorizado ou relegado a um lugar secundário. Mas uma concepção (neo-)pragmatista e antirrepresentacionalista de cognição precisa enfatizar justamente o oposto: as habilidades não são aplicações intelectuais de normas previamente internalizadas, mas formas de engajamento corporificado em práticas sociais e históricas.

O futebol, nesse sentido, torna-se uma metáfora mais potente. Nele, a normatividade semântica e pública das regras também está presente — o impedimento, a cobrança de falta, a validade de um gol dependem de condições normativas que não podem ser privadas; devem, pois ser, públicas e encarnadas nos jogadores na partida. Tais normas só ganham vida no gesto corporificado: o drible que desconcerta o adversário, a antecipação que exige sensibilidade tático-visual, o passe improvisado que redesenha a jogada coletiva. A semântica, aqui, não é apenas pública, mas imbricada com a corporalidade, com a temporalidade do movimento e com a criatividade prática.

Assim, o futebol nos permite pensar a integração entre semântica e corporificação. O que significa jogar bem não pode ser capturado por regras explícitas, nem por uma aplicação calculada de estratégias. Significa saber improvisar dentro das regras, incorporando-as de modo orgânico e coletivo, em uma dinâmica que transcende a individualidade isolada. Nesse contexto, habilidade não é um privilégio aristocrático de quem domina formalmente as normas, mas a expressão distribuída de corpos que, em interação, fazem o jogo acontecer ao explorarem seu corpo e as possibilidades de ação do ambiente.

Se o xadrez nos ajudou a deslocar a atenção do mentalismo privado para a normatividade pública, o futebol nos permite dar um passo além, integrando a dimensão semântica à dimensão corporificada da cognição. É no corpo em movimento, nas trajetórias coletivas e na plasticidade do improviso que as regras ganham vitalidade. O impedimento não é apenas uma cláusula escrita: é sentido na corrida que se ajusta ao deslocamento do adversário; a falta não é apenas uma infração objetiva, mas uma percepção encarnada do contato físico que ultrapassa os limites do permitido.

O que está em jogo, portanto, não é apenas uma crítica à concepção individualista e intelectualizada de habilidade, mas a necessidade de repensar a própria noção de *saber-fazer mais afinada com a noção de spielen*. Enquanto no xadrez a habilidade pode se mostrar como cálculo estratégico individual — previsível, mental, aristocrático —, no futebol ela se revela como engajamento dinâmico, coletivo e situado, em que o gesto improvisado pode reconfigurar inteiramente o sentido da jogada.

Essa diferença não é apenas estética ou sociológica; é filosófica. No futebol, não há como separar a normatividade das regras da corporificação que as realiza. O jogo só existe porque corpos se movem, se encontram, se chocam, inventam caminhos dentro dos limites da regra. Aqui fica mais evidente que a habilidade, nesse contexto, não se mede apenas pela adesão formal a um conjunto de normas, mas pela capacidade de encarná-las de modo criativo, eficaz e partilhado.

O futebol, mais que o xadrez, evidencia que a habilidade não se concentra em um indivíduo isolado, mas se distribui em múltiplos agentes, situações e até corpos. Perguntar “o que fazia Ronaldinho Gaúcho ser habilidoso?” já desloca o problema: a habilidade não está apenas nele. O técnico, também pode ser habilidoso, ao organizar a equipe e criar o espaço para que o improviso aconteça; a própria equipe pode ser habilidosa como organismo coletivo, equilibrado e lúcido; a torcida pode ser habilidosa ao criar a atmosfera que sustenta o jogo; o juiz pode ser habilidoso ao não interromper a partida no momento em que o sublime está prestes a acontecer. Até mesmo uma jogada pode ser habilidosa, independentemente dos jogadores que a executam, o que o jogador aparentemente não execute nada,

como no caso em que Rivaldo deixou a bola passar para Ronaldo decidir na final de 2002, ou quando Romário não tocou na bola na cobrança de falta de Branco em 1994.

O futebol também nos mostra que um jogador que não faz jogadas acrobáticas pode ser habilidoso por sua leitura rápida do jogo, assim como um jogador aparentemente medíocre pode, em um dado momento, realizar a ação decisiva. Nesta visão do futebol, fica claro que o corpo também é portador de habilidade, de *spielen*: afinal, o corpo lesionado de um atleta ordinário em recuperação pode ser habilidoso em sua cura, enquanto o corpo de um craque pode falhar em se recompor antes da final importante. O corpo deve portanto também saber jogar. O corpo é *spielen*.

A habilidade no *spielen* pode residir no gesto inesperado que redefine o significado de “atacar” ou “defender”, mostrando que as fronteiras entre papéis também são normativamente móveis. E mesmo um jogador com limitações físicas severas — como um atleta cego ou paraplégico nas paraolimpíadas — pode ser habilidoso justamente pelo *knowhow* de superar e controlar suas condições corporais, algo que Ronaldinho Gaúcho não conseguiria replicar se tivesse que jogar vendado. Nesse sentido, a metáfora do futebol revela que habilidade não é atributo fixo de indivíduos excepcionais, mas uma prática distribuída, encarnada e situada, que emerge em múltiplos níveis do jogo. Jogar é *spielen*.

É nesse sentido que a metáfora do futebol mostra sua força: ela conjuga a dimensão pública da normatividade já presente na metáfora do xadrez com a dimensão orgânica da ação corporificada, evitando os riscos de um antirrepresentacionalismo ainda intelectualista ou elitista. O futebol revela como a cognição é, ao mesmo tempo, normativa e encarnada, estruturada por regras mas aberta ao improviso, coletiva em sua essência.

Essa constelação de aspectos nos conduz à próxima questão: se o futebol é a metáfora mais adequada para pensar a cognição pragmatista e corporificada, como compreender a variedade de formas avaliativas e normativas de *knowhow* que emergem em uma partida? Afinal, no *spielen* não se trata apenas de aplicar regras, mas de jogar habilidosamente, de improvisar com criatividade, de agir com firmeza e precisão, de exibir beleza técnica ou de burlar a regra como no gol de mão de Maradona. É justamente essa pluralidade normativa, constitutiva da prática futebolística, que será objeto da Seção 3.

3 Sobre a variedade normativa de habilidades de uma partida de futebol

Se nas seções anteriores destacamos a pertinência do futebol como metáfora filosófica mais adequada do que o xadrez, é agora necessário examinar em detalhe a riqueza normativa e avaliativa que

se manifesta numa partida. O futebol não é apenas um jogo de regras implícitas e explícitas: é um campo de múltiplas normatividades que se entrelaçam nos gestos técnicos, na habilidade física, nas interações coletivas e nas expectativas sociais.

O futebol permite ver com clareza como os movimentos em campo têm o seu significado constituído inferencialmente pelas regras e pelas práticas compartilhadas. Um carrinho por trás pode significar falta grave ou até expulsão, enquanto um carrinho lateral, na bola, pode ser aplaudido como gesto técnico limpo. Um gol com a mão não “vale” porque não pode ser inserido na rede inferencial que constitui o futebol — sua regra constitutiva é violada, e por isso a jogada perde sentido como jogada de futebol. Da mesma forma, a regra do impedimento, embora convencional e modificável, fixa condições que alteram o campo inferencial do jogo: se a retirarmos, não sabemos mais ler certos movimentos de ataque e defesa da mesma forma. Cada gesto só é compreendido porque participa de um sistema de consequências normativas: um passe abre possibilidades para o time, uma falta gera um livre indireto, um drible redefine as opções seguintes. Assim, o futebol mostra que o significado dos movimentos não reside em representações internas dos jogadores, mas na posição inferencial que esses gestos ocupam dentro de um jogo de regras públicas, corporificadas e coletivas.

O gesto técnico — um drible, um chute, uma antecipação defensiva — já é, por si só, uma expressão incorporada de *knowhow*. Mas tais gestos não existem isoladamente: eles se inserem em uma teia de normas explícitas (as regras oficiais do jogo) e implícitas (fair play, estilo de jogo, expectativas táticas, improvisação criativa). O futebol é, assim, um espaço onde convivem diferentes ordens normativas: o cumprimento das regras constitutivas que definem o que é ou não é futebol; o seguimento das convenções sociais que dão forma ao estilo e ao ritmo da partida; e a adesão a valores éticos e morais que regulam o comportamento dentro e fora do campo. Futebol é *spielen*.

Uma diferença decisiva entre o xadrez e o futebol está na relação com o meio em que o jogo acontece. No xadrez, basta conhecer as regras para jogar: o tabuleiro e as peças são suportes convencionais, que poderiam até ser substituídos por pura imaginação ou notação algébrica, sem que o jogo perdesse sua identidade. O futebol, ao contrário, não pode ser reduzido a um esquema abstrato de regras. É preciso conhecer o meio físico em que a partida se desenrola: o tipo de gramado, a velocidade com que a bola rola em terreno seco ou molhado, a influência do vento, o atrito, o espaço em que os jogadores correm. Jogar futebol é sempre um saber lidar com um ambiente concreto e imprevisível, em que cada detalhe do meio altera o sentido das ações possíveis. Essa dependência material mostra por que o futebol é uma metáfora mais rica para a cognição enativista: aqui, o *knowhow* não é apenas aplicar

normas em abstrato, mas encarnar as regras num mundo físico que oferece resistências, riscos e oportunidades.

Essa pluralidade sugere que o *knowhow* futebolístico não é homogêneo, mas atravessado por uma diversidade de dimensões: físicas, cognitivas, sociais, estéticas e éticas. E, sobretudo, que a normatividade do jogo não é rígida nem totalmente previsível, mas situada — emergindo da interação entre jogadores, árbitros, torcedores e do próprio movimento coletivo do jogo.

A metáfora do futebol revela uma riqueza normativa e semântica muito maior do que a do xadrez, pois nele a cognição não é aplicar regras fixas em movimentos previsíveis, mas encarnar, improvisar e negociar múltiplos tipos de normatividade em tempo real e coletivamente. No xadrez, cada peça tem movimentos rígidos e invariáveis; no futebol, os gestos motores são normativos, mas indeterminados: um drible pode ser criativo, uma antecipação pode falhar, um chute pode ser genial ou desastroso. Ronaldinho Gaúcho, por exemplo, foi excepcional nos gestos técnicos, mas isso não garante excelência coletiva: ele podia, em certas situações, prejudicar mais do que ajudar o time. O *knowhow* motor, portanto, é apenas uma dimensão entre muitas, e não explica sozinho o que é ser “habilidoso” no jogo.

O futebol também traz normatividade no plano tático e estratégico. Um capitão pode ser decisivo sem ter o brilho técnico do craque, pois organiza a equipe para enfrentar adversários em momentos específicos. Uma tática aparentemente genial pode ser, na prática, inviável — e reconhecer isso é também uma forma de habilidade pragmática. Ao contrário do xadrez, onde a estratégia pode ser pensada como mental e individual, no futebol ela deve ser sempre situada, encarnada e dependente da cooperação coletiva.

As regras que articulam o jogo também ilustram a diferença. Algumas são constitutivas (não usar as mãos, vencer quem faz mais gols) e fixam o significado da partida tanto quanto as regras do rei no xadrez, porque sem as quais o jogo deixaria de ser futebol. Outras, como o impedimento, moldam o estilo do jogo mas não definem sua identidade constitutiva. Há ainda normas arbitrárias e institucionais, como limitar o tempo que o goleiro pode segurar a bola. O árbitro, nesse contexto, não é mero aplicador de regras, mas alguém que encarna normatividade em tempo real, podendo ser excepcional na leitura rápida e interpretativa das situações, como deixar o jogo correr mesmo com uma falta clara ou segurar a partida com cartões quando o clima entre adversários ficar mais quente.

Além disso, o futebol inclui normas morais e estéticas. O *fair play* não é constitutivo, mas cria expectativas éticas importantes. O companheirismo entre jogadores pode ser medíocre ou excepcional. Há lances em que a habilidade está em não fazer nada: Rivaldo, em 2002, foi decisivo simplesmente deixando a bola passar; Romário, em 1994, jogou sem jogar ao não tocar na bola na cobrança de falta de

Branco. Um zagueiro pode ser brilhante apenas pela sua presença intimidadora, sem sequer tocar no adversário. A estética também é normativa: um jogo pode ser avaliado como “bonito” ou “travado”, e essa leitura distingue jogadores e, até mesmo, torcedores habilidosos por pressionarem ou incentivarem a equipe em momentos certos.

O futebol ainda envolve fatores contextuais que o xadrez não contempla. Jogar em casa, com a torcida, altera o *stimmung* da partida: um pênalti pode ser convertido ou desperdiçado sob a pressão do público. Uma jogada muito habilidosa pode redefinir o próprio significado de atacar e defender, sendo imitada depois por outros times, incorporada às tradições coletivas. Até mesmo a relação lógica entre parte e todo mesmo normativa, pode ser revisitada: um time com 11 craques individuais pode fracassar, enquanto jogadores medianos podem, juntos, formar uma equipe excepcional.

Essa multiplicidade mostra que o futebol supera o xadrez como metáfora para a cognição. No xadrez, a normatividade pode ser tomada como simples, fixa e restrita ao cálculo individual. No futebol, ela é múltipla, fluida, distribuída e situada no ambiente e nos corpos dos atletas — motor, tática, regra, moral, estética, contexto. Isso torna o futebol um paradigma mais adequado para uma filosofia pragmatista e enativista: um modelo de cognição que é sempre pública, corporificada, coletiva e histórica, em vez de individualista, intelectualista e descorporificada.

É nesse sentido que podemos retomar a pergunta central: quem joga o jogo? O indivíduo isolado? O time enquanto coletivo? A comunidade que assiste e interpreta? Ou o próprio jogo, enquanto dinâmica relacional que se realiza através de corpos e instituições normativas? O futebol se joga *através* dos corpos, coletivos e regras; o agente do jogo não é apenas o indivíduo, mas uma rede de interações em que a normatividade é distribuída. O jogador ao invés de jogar a partida pode ser jogado através da coletividade e da normatividade corporificada da partida.

Esse ponto permite, pois, criticar uma visão excessivamente individualista da excepcionalidade prática. Quando dizemos que Ronaldinho Gaúcho é um jogador “excepcional”, em que exatamente consiste essa excepcionalidade? Não basta apontar para sua habilidade individual: sua genialidade só se mostra no campo de jogo, no contexto coletivo, na rede normativa que permite que um drible ou um passe adquiram sentido e beleza. A própria avaliação da excelência é inseparável da pluralidade normativa que compõe o futebol.

Diante disso, propomos compreender as normatividades do futebol em três níveis interdependentes: (1) o nível biológico, ligado às funções do corpo e às capacidades motoras necessárias para o jogo; (2) o nível social, que abrange as regras constitutivas, as convenções estratégicas e as

expectativas coletivas; e (3) o nível moral e estético, que envolve valores como o fair play e o compromisso de continuar jogando mesmo em situações adversas.

Nos parágrafos seguintes, discutiremos exemplos concretos de cada uma dessas dimensões normativas, começando pelas mais convencionais e estratégicas e avançando até as mais constitutivas. O objetivo é mostrar que o futebol, em sua pluralidade normativa, realiza o mesmo insight inferencialista exposto na metáfora do xadrez — regras fixam significado —, mas de modo corporificado, dinâmico, situado e coletivo.

A normatividade do futebol pode ser pensada em diferentes níveis que, embora distintos, interagem constantemente entre si, aumentando a complexidade do jogo. Em primeiro lugar, há um nível biológico, ligado às capacidades motoras e às funções corporais. O gesto técnico — o drible, o chute, a antecipação — depende da musculatura, da coordenação e da resistência física, que por sua vez carregam uma normatividade implícita: músculos podem funcionar bem ou falhar, corpos podem executar movimentos esperados de modo ordinário ou excepcional. E corpos podem ser treinados também, para que, por exemplo, sua capacidade de recuperação se potencialize. Um jogador experiente, por exemplo, pode perceber no próprio corpo sinais de uma lesão iminente e ajustar sua performance em função disso. Há também aqueles que economizam movimentos e parecem não correr tanto, mas cuja leitura corporal do jogo permite agir com eficiência máxima. Até mesmo o posicionamento físico em campo, como a distância mantida entre jogadores, obedece a uma normatividade: se estiverem muito próximos, atrapalham-se; se muito distantes, fragilizam o coletivo. O ajuste aqui é mútuo, integrado, contínuo, orgânico. O *spielen* de um bom time é orgânico. O time joga como um organismo.

O segundo nível é o social, constituído pelas regras, convenções e instituições que organizam o jogo. Aqui estão as regras constitutivas que definem o que é futebol — não se pode usar as mãos, vence quem faz mais gols, etc. — e também as regras explícitas, mas não constitutivas, como a do impedimento, cuja alteração não destruiria o jogo, mas mudaria profundamente sua dinâmica. Os árbitros são atores centrais nesse nível, pois seu *spielen*, em interação dinâmica com o meio e com seu próprio corpo, consiste em aplicar essas normas rapidamente em contextos ambíguos ou vagos. Também fazem parte dessa dimensão as normas táticas e estratégicas, como a escolha de esquemas para enfrentar determinados adversários, bem como a coordenação coletiva de capitães e técnicos⁷. É aqui que se revela o problema de

⁷ Uma analogia digressiva: O monista lógico — aquele que acredita haver uma única forma legítima de racionalidade e que todas as demais lógicas seriam degeneradas da clássica — assemelha-se a um técnico de futebol apaixonado pelo jogo a ponto de transformá-lo em dogma. Imagine um treinador que, ao introduzir jovens atletas ao esporte, repete incessantemente que só existe futebol, que todo outro jogo com bola é inferior ou simplesmente não é esporte. Ele ensina com devoção e rigor, mas seu amor é nocivo: em nome da pureza do futebol, ele proíbe o contato dos alunos com outras práticas corporais, despreza o basquete como uma “variante defeituosa de futebol”, o vôlei como “um futebol degenerado” e o atletismo como “um treino

jogadores brilhantes tecnicamente, mas medíocres coletivamente: um time formado por onze Ronaldinhos dificilmente funcionaria, porque a soma de habilidades individuais não garante a eficácia do conjunto. Além disso, há as inovações coletivas, como jogadas ensaiadas ou cobranças de falta criativas, que, mesmo realizadas por atletas comuns, podem ser memoráveis e até redefinir padrões de jogo ao serem imitadas por outros times. Até a presença da torcida integra esse nível: jogar em casa, sob o estímulo ou a pressão da multidão, transforma a atmosfera normativa da partida e afeta decisões, da batida de um pênalti à reação de um time em desvantagem.

Por fim, há um nível moral, que envolve valores éticos e estéticos. O fair play, ainda que muitas vezes promovido como campanha externa ao jogo, cria expectativas de conduta que podem ser seguidas ou ignoradas, funcionando como uma espécie de etiqueta normativa. O companheirismo e a camaradagem entre jogadores também pertencem a esse nível: alguém pode ser tecnicamente brilhante, mas falhar em construir laços de confiança com o coletivo. Promessas quebradas dentro de campo, como a de passar a bola e decidir chutar, podem ser vistas como gestos moralmente falhos, ainda que resultem em gol — e se não resultarem, a crítica é ainda mais severa. Há também habilidades menos visíveis, como a capacidade de transmitir confiança: um goleiro pode não tocar na bola, mas induzir o adversário ao erro apenas pela sua presença, influenciando o resultado sem gesto técnico aparente. A dimensão moral inclui ainda aspectos estéticos, como a avaliação de um jogo como “bonito” ou “travado”, e mesmo a sabedoria prática de reconhecer quando uma tática elaborada é, na realidade, inviável. Ignorar e subverter uma regra constitutiva como usar a mão no gol do Maradona também pode ser belo.

Esses três níveis — biológico, social e moral — não se sobrepõem de forma rígida, mas se entrelaçam continua e dinamicamente. A genialidade de um jogador pode ser ofuscada por sua incapacidade de cooperar; uma equipe pode ter atletas tecnicamente medianos e, ainda assim, vencer pelo entrosamento coletivo; e mesmo o mais rigoroso cumprimento das regras pode ser relativizado por fatores morais e estratégicos. A normatividade do futebol, portanto, não é simples nem linear: é uma rede complexa de exigências, expectativas e improvisações que se atualizam a cada lance corporificadas em cada jogador. É nesse contexto que a questão “quem joga o jogo?” precisa ser respondida: não apenas o

sem sentido”. E, se tiver poder, talvez tente inclusive eliminar essas alternativas, apagando a diversidade de esportes possíveis. No entanto, o que sustenta a vitalidade das práticas esportivas é justamente a pluralidade de jogos, regras e ambientes. Aprender futebol é importante — como é aprender lógica clássica —, mas aprender apenas futebol seria empobrecedor. Assim como há esportes aquáticos, de contato, de precisão e de velocidade, há também diferentes regimes de racionalidade, cada um adequado a certas pressões e finalidades. A lógica clássica é um esporte notável: elegante, disciplinador, com regras claras e grande poder de coordenação. Mas não é o único jogo possível. Lógicas paraconsistentes, relevantes, subestruturais ou trivalentes são outros “esportes da razão”, praticados em terrenos diferentes e sob condições distintas. Um bom aluno, como um bom atleta, deve conhecer vários, desenvolver habilidades diversas, especializar-se se quiser — e até inventar novos jogos. A pedagogia da razão, como a pedagogia do corpo, deve cultivar curiosidade e liberdade, não obediência cega.

indivíduo isolado, mas o corpo coletivo em sua interação com regras, valores e ambientes. Sim, futebol é *spielen*.

Conclusão

Este ensaio mostrou que a metáfora do xadrez, embora útil para ilustrar a normatividade pública do significado, como no inferencialismo, pode permanecer presa a uma visão individualista, intelectualista e elitista da cognição. Sugerimos, em contraste, o futebol como metáfora mais fecunda para uma filosofia pragmatista e enativista: nele, as regras só ganham sentido quando corporificadas em gestos, improvisações e dinâmicas coletivas. A normatividade do jogo não é fixa, mas situada, distribuída entre corpos, equipes, árbitros, torcida e instituições. Ao analisar três níveis normativos — biológico, social e moral — mostramos como o *knowhow* no futebol é plural e multifacetado, ultrapassando a lógica do “saber que” individual. Assim, a pergunta “quem joga o jogo?” encontra sua resposta: não o indivíduo isolado, mas o próprio jogo, enquanto dinâmica relacional que se encarna em corpos, coletivos e tradições compartilhadas. A metáfora mais adequada para enfatizar o *knowhow* não é o xadrez, mas o futebol. O xadrez, mesmo dentro de uma matriz pragmatista, ainda pode carregar resquícios de individualismo, intelectualismo e internalismo. O futebol, ao contrário, evidencia de modo claro a cognição como prática corporificada, dinâmica, coletiva e popular.

Por fim, cabe reconhecer que toda normatividade está sujeita a zonas de desacordo profundo (SILVA, 2020; cf. FOGELIN, 1985). Se as regras constitutivas mudarem radicalmente, ou se nos deparamos com práticas corporais radicalmente diferentes das nossas, pode surgir a dúvida sobre o que o outro está fazendo — ou até mesmo se ainda se trata do mesmo jogo. Esse limite nos mostra que a identidade do jogo, assim como a identidade da cognição, não é fixa, mas construída em meio a interações normativas que só fazem sentido dentro de uma comunidade compartilhada. O futebol, mais do que o xadrez, nos lembra que *spielen* é sempre habitar uma tradição coletiva, e que o *knowhow* humano só se realiza no encontro entre corpos, regras e histórias vividas em comum.⁸ Esse ponto permite um deslocamento importante: se jogar não é um ato solitário de um sujeito cartesiano ou transcendental, mas uma prática situada e coletiva, então também podemos compreender o *jogo* como permitindo também resistência normativa. A cognição corporificada e distribuída não serve apenas para organizar movimentos em campo, mas pode inspirar modos de ação em arenas sociais mais amplas.

⁸ Tal dimensão coletiva pode ser vista em dois momentos distintos, a partir da dimensão normativa do mito da democracia racial (SANTANA; SILVA, 2025) e de formas de violência gramatical como *gaslighting* (PRAXEDES; SILVA, 2025).

Assim como um time popular inventa táticas inesperadas para enfrentar adversários mais poderosos, e ganhar a partida decisiva, também grupos minoritários podem desenvolver um *knowhow* estratégico, coletivo e orgânico, em uma palavra, um *spielen*, capaz de resistir a formas de opressão. Em muitos casos, a violência não é apenas física, mas também gramatical — violência inscrita em normas sociais, linguísticas e institucionais que delimitam quem pode falar, agir ou ser reconhecido como sujeito legítimo de uma prática. A metáfora do futebol pode nos ajudar a entender, em trabalhos futuros, que tais normas não precisam ser aceitas passivamente, podem ser dribladas: podem ser apropriadas, improvisadas e reconfiguradas na prática, de modo a criar brechas para a autodefesa e para a resistência normativa. *Spielen*, aqui, significa disputar o campo normativo, transformar regras impostas em oportunidades de invenção coletiva. Essa reflexão sugere, portanto, que a metáfora do futebol não apenas ilumina a cognição enativa e (neo-)pragmatista, mas também pode fornecer recursos conceituais para pensar a luta social de grupos minoritários na defesa de sua agência e na invenção de novas formas de vida contra a violência normativa.

Referências

- BRANDOM, R. *Making It Explicit: Reasoning, Representing, and Discursive Commitment*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1994.
- _____. *A Spirit of Trust: A Reading of Hegel's Phenomenology*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2019.
- CARVALHO, E. de. Sintonizando com o mundo: uma abordagem ecológica das habilidades sensoriomotoras. In: ARAÚJO NETO, G.; ROLLA, G. *Ciência e conhecimento*. Teresina: Edufpi, 2020.
- DUTILH-NOVAES, C. *The Dialogical Roots of Deduction: Historical, Cognitive and Philosophical Perspectives on Reasoning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.
- HERAS-ESCRIBANO, M. *The Philosophy of Affordances*. Cham: Palgrave MacMillan, 2019.
- _____. Pragmatism, enactivism, and ecological psychology: towards a unified approach to post-cognitivism. *Synthese*, vol. 198, n. S1, 2021.
- HUTTO, D.; MYIN, E. *Radicalizing Enactivism: Basic Minds Without Content*. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.
- _____. *Evolving Enactivism: Basic Minds Meet Content*. Cambridge, MA: MIT Press, 2017.
- HUTTO, D.; SATNE, G. The Natural Origins of Content. *Philosophia*, vol. 43, n. 3, 2015.
- FOGELIN, R. The Logic of Deep Disagreements. *Informal Logic*, vol. 7, p. 1–8, 1985.

- GIBSON, J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Nova Iorque: Psychology Press, 2015.
- NOË, A. *Action in Perception*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- ROLLA, G. *A mente enativa*. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2021.
- RORTY, R. *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton: Princeton University Press, 1979.
- SANTANA, J.; SILVA, M. Sobre democracia racial, violência gramatical e certezas fulcrais: como um mito se torna regra no imaginário brasileiro. *ethic@*, v. 24, 2025.
- SCHROEDER-HEISTER, P. *Proof-theoretic semantics*. Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2024. Disponível em: <https://plato.stanford.edu/entries/proof-theoretic-semantics/>. Acesso em: 10 jul. 2025.
- SILVA, M. Notas sobre o que é ser racional (ou por que Descartes tem de estar errado). In: SOUZA, M.; LIMA FILHO, M. (orgs.). *Escritos de filosofia II: Linguagem e Cognição*. Maceió, AL: Edufal, 2017.
- _____. Desacordos profundos e revisão da lógica: uma proposta neo-pragmatista. In: SOUZA, M.; LIMA FILHO, M. (orgs.). *Escritos de filosofia IV: Linguagem e Cognição*. Maceió, AL: Edufal, 2020.
- _____. Contra o dogmatismo realista: notas sobre acordos e jogos. *Trans/form/ação*, vol. 44, n. 3, jul./set. 2021a.
- _____. Notes on the nature of logic: an enactivist proposal. *O que nos faz pensar*, vol. 29, n. 49, 2021b.
- SILVA, M.; CAVALCANTI, I.; MOTTA, H. Linguagem e enativismo: uma resposta normativa para a objeção de escopo e o problema difícil do conteúdo. *Prometeus*, vol. 12, n. 33, 2020.
- PENNYCOOK, P. Da singularidade como acontecimento estético. *Aufklärung*, vol. 11, n. 2, 2024a.
- _____. “Pensar a pura vida”: dialética como crítica gramatical. *Revista Estudos Hegelianos*, vol. 21, n. 38, 2024b.
- PEREGRIN, J. *Inferentialism: Why Rules Matter*. Cham: Palgrave MacMillan, 2014.
- PEREGRIN, J.; SVOBODA, V. (orgs.). *Reflective Equilibrium and the Principles of Logical Analysis: Understanding the Laws of Logic*. Londres: Routledge, 2017.
- PRAXEDES, F.; SILVA, M. Gaslighting como violência gramatical: uma leitura baseada na epistemologia wittgensteiniana. *Prometeus*, v. 17, n. 47, jan./abr. 2025.
- STANLEY, J.; WILLIAMSON, T. Knowing How. *Journal of Philosophy* 98 (8): 411–444, 2001.
- VARELA, F. J.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.
- WITTGENSTEIN, L. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Fósforo, 2022.
- _____. *Sobre a certeza*. São Paulo: Fósforo, 2023.

Recebido em: 06/09/2025

Aceito em: 03/11/2025