

ROLETA RUSSA: O DESEJO E O JOGO LEITURAS DE DOSTOIEVSKY

João Albuquerque

1.

Se existe obra literária que põe em cena, de modo explícito, intenso e em elevado grau de complexidade, a condição existencial do homem e as relações interpessoais sob a forma de jogo, essa obra é “O Jogador”, de Fiodór Dostoievsky. Um espírito crítico que leia a precedente afirmação questionará de imediato a que jogo ou a que conceito de jogo ela se reporta. Se, como postulou Wittgenstein, olhando para os diversos processos aos quais o ser humano chama jogos, não se consegue encontrar um traço comum a todos eles¹, então sensato será prosseguir metodologicamente na esteira do pensamento deste filósofo, propondo um conceito de jogo aberto, que se irá formando ao longo deste trabalho através da interpretação dos usos circunstanciais que o autor dá à palavra *jogo* (e a palavras aparentadas) na narrativa, e também estabelecendo analogias com concepções de autores que se reportam a outros tipos de jogo, sem perder o fito de demonstrar aquela mesma afirmação inicial. Como o título deste estudo deixa supor, o conceito mais importante para compreender o *jogo* neste contexto é o de *desejo*, conceito que será alvo de uma abordagem metodológica similar, isto é, através de uma aproximação interpretativa ao texto dostoiévskiano.

¹ “Considera, por exemplo, os processos aos quais chamamos «jogos». Quero com isto dizer os jogos de tabuleiro, os jogos de cartas, os jogos de bola, os jogos de combate, etc. O que é que é comum a todos eles? Não respondas: «Tem de haver alguma coisa em comum, senão não se chamariam jogos» – mas olha, para ver se têm alguma coisa em comum. – Porque, quando olhares para eles não verás de facto o que todos têm em comum, mas verás parecenças, parentescos, e em grande quantidade. Como foi dito: não penses, olha! – Olha, por exemplo, para os jogos de tabuleiro com os seus múltiplos parentescos. A seguir considera os jogos de cartas: encontras aqui muitas correspondências com a primeira classe mas desaparecem muitos aspectos comuns, outros aparecem. Se consideramos a seguir os jogos de bola, conservam-se muitos em comum, mas muito também se perde. São todos eles divertidos? Compara o de xadrez com o jogo da cabra cega. Ou há sempre perder e ganhar, ou competição entre os jogadores? Pensa nas paciências. Nos jogos de bola há perder e ganhar; mas quando uma criança atira a bola à parede e depois a apanha, desaparece este aspecto. Olha para o papel que desempenham a habilidade e a sorte. E quão diferente é a habilidade no xadrez e a habilidade no jogo de ténis. Pensa agora nos jogos de andar à roda: tem-se aqui o divertimento, mas desaparecem muitos dos outros traços característicos! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver as suas parecenças surgir e desaparecer.” (Wittgenstein, 2011. p.227-8)

2.

Comece-se então por recensear de modo muito breve a novela em causa, na qual Dostoiévsky cria Alexis Ivanovitch, preceptor de uma família russa, que narra os acontecimentos em que se viu envolvido num determinado período de tempo da sua vida, a maior parte deles passados na cidade alemã (fictícia) chamada Roletemburgo. A narrativa desenrola-se, em grande parte, no seio e em torno daquela família russa. Compõe-na o General, patrão de Alexis, a sua enteada Paulina Alexandrovna e mais dois filhos em idade infantil, a respectiva ama das crianças, Maria Fillippovna (a irmã do general), e, por fim, uma velha tia-avó abastada, de quem a maioria das personagens principais esperam notícias da sua morte com o intuito de tirarem proveitos da sua herança, que, subitamente, resolve aparecer em Roletemburgo, defraudando tais expectativas. Em volta desta família gravitam outras personagens que têm assaz relevância em toda a acção. Dentre elas destacam-se Mademoiselle Blanche, amante do general, e a sua mãe; Mister Astley, um inglês que prima pela circunspecção, e Des Grieux, um francês altivo, estes dois formando, juntamente com Alexis, um trio de potenciais pretendentes de Paulina.

3.

Para introduzir a temática do jogo, discorra-se acerca do nome da cidade, Roletemburgo, que designa um território para o qual convergem as diversas personagens em trânsito, formando uma teia de relações cosmopolita em torno do seu grande pólo de atracção: o casino. Melhor dizendo, Roletemburgo, derivação da palavra “roleta”, apresenta-se como uma extensão do próprio casino, a cidade-casino onde os jogadores jogam não só nos jogos de casino, mas mais ainda nas suas actividades adjacentes, nos passeios, nos repousos, nos amores e desamores, nas indignações, nas impertinências, etc. Todas as personagens principais, quer joguem no casino quer não, vêem-se na condição mais ou menos efectiva de jogadores. Afirma-se isto não pensando em (pré-)determinado conceito de jogo, mas tendo em conta o ponto de vista de Alexis, que narra a sua condição existencial e a complexa trama relacional na qual está envolvido recorrendo várias vezes a este conceito ou a terminologias a ele associadas: “[...]que influência terá este francês sobre Paulina? Uma palavra dele... e ela faz tudo o que lhe é necessário, escreve um bilhete, chega ao ponto de me PEDIR. [...] Logo, ele tem-na nas mãos, comprometida no seu jogo...” (Dostoiévsky, 2004. p.65-6) Mas focando ainda a atenção na cidade-casino, é

preciso ressaltar que esta não é aquilo que tanto Johan Huizinga como Roger Caillois designam como o recinto fechado, o espaço totalizador que circunscreve determinado jogo. Pelo contrário, é um espaço aberto do ponto de vista deste conceito, e a prova disso está não só no começo da novela, que indica que esta trama (este jogo) relacional havia já começado noutra local², mas também nas diversas saídas para outros locais que Alexis e outras personagens realizam sem que no entanto deixem de estar *em jogo*.

¹ “Enfim, eis-me de regresso após quinze dias de ausência. Há já três dias que os nossos chegaram a Roletemburgo.” (Dostoievsky, 2004. p.5)

O mesmo raciocínio é válido para o tempo. O jogo relacional em questão começou não se sabe bem quando sendo igualmente indefinido o momento exacto do seu desfecho, a avaliar pelas passagens que abrem e fecham o romance. Poderá alguém alegar que os jogos que se jogam ao longo da novela são diversos, e que cada um tem o seu local e tempo próprios. Não menorizando o esforço de taxonomização que esse alguém queira fazer, dir-se-á que tal visão corre sérios riscos de cair numa excessiva simplificação, por escamotear ou não dar a importância devida ao carácter de indiscernibilidade inerente à permanente transformação da subjectividade humana (bem evidenciada não só nesta novela, mas em toda a obra dostoiévskiana) e que preside a uma certa ductilidade e difusão das fronteiras e regras dos jogos relacionais e existenciais em que o homem participa. Deve aqui relevar-se a lucidez de Caillois, que, ao propor uma esquematização das estruturas abstractas do jogo, ressaltou a inaplicabilidade destas estruturas “[...] a um real sempre problemático, equívoco, emaranhado e variado onde os interesses e as paixões não se deixam facilmente dominar mas onde a violência e a traição são moeda corrente.” (Caillois, 1990. p.13) Neste sentido, pode dizer-se que a noção de jogo aqui presente converge com o pressuposto de trabalho de Helena Buescu sobre esta obra, justamente quando a autora diz que

[...] se dentro do jogo encontramos sempre uma manifestação de uma realidade alternativa cujo estatuto é maleável ou pelo menos não fixo, o certo é que essa realidade alternativa não pode ser reduzida ao terreno da mera aplicação pré-consabida de um determinado conjunto de regras – mesmo se elas existem e, aparentemente, governam o conjunto da acção. Latente em todo o jogo, e tornado manifesto de modo mais ou menos intenso, pulsa uma força potencial (ou efectiva) de caotização – que as regras do jogo parecem então mais denegar do que propriamente reger. (Buescu, 2008. p.153)

4.

Sendo, portanto, naquele terreno de permanente transformação tanto da subjectividade humana como das circunstâncias associadas ao jogo que este estudo pretende operar, considera-se então fulcral convocar desde já o conceito de desejo.

Para explicitar este conceito, faça-se incidir o foco onde melhor ele se mostra: em Alexis, narrador e personagem principal da novela. Sem saber porquê, como, nem para que fim, este deseja ardentemente Paulina, assim como tudo o que a circunda: as suas vestes, as suas necessidades, os seus segredos, as suas relações com as outras personagens, as paisagens que a envolvem. Com estas informações vai construindo uma imagem do desejo que é feita de uma multiplicidade de objectos e que sofre continuamente modificações. Entre-se um pouco mais no enredo e confirme-se o exposto. Impelido pela paixão, Alexis acata, mesmo contrariado, a ordem que Paulina lhe dá para jogar por ela na roleta, e o seu desejo, conforme começa a jogar, rapidamente se transforma em desejo de ganhar pelo desejo de ganhar no contexto do microcosmos formado em torno da mesa de jogo, lançando no esquecimento todas aquelas causas e finalidades amorosas. Estas voltam depois das sessões febris do jogo, mas já de novo modificadas, postas noutras perspectivas e intensivamente alteradas pelos impactos interiores e exteriores causados a Alexis pelos resultados do próprio jogo, e também pela contingência que atinge as outras personagens envolvidas naquela teia nos seus contextos diversos e simultâneos. No último capítulo da novela, por exemplo, repare-se que o desejo de ganhar dinheiro de Alexis, que no quarto capítulo era apresentado como um fatalismo, isto é, a mais importante das ambições, se não mesmo a única, passa a ser considerado irrelevante, e o desejo amoroso, embora presente, deixa de ter primazia no seu discurso, em detrimento do desejo de uma posição humana e social digna no seio do cosmos onde vive:

Oh! Como o coração me batia! Não, não era o dinheiro que me preocupava! Eu só queria que a partir do dia seguinte todos esses Hinze, todos esses *maîtres* de hotel, essas belas damas de Baden falassem de mim, contassem a minha história, me admirassem, me cumprimentassem e se inclinassem perante a minha nova sorte ao jogo. Eram sonhos e preocupações de criança... Mas... quem sabe?, talvez voltasse também a encontrar Paulina, talvez lhe contasse as minhas aventuras, e ela veria que estou acima das absurdas viragens da sorte... (Dostoievsky, 2004, p.179)

Sintetizando, o desejo, enquanto conceito, pode ser caracterizado nesta obra sob cinco aspectos, que se passam a enunciar.

É, em primeiro lugar, um desejo que nasce sem porquê e que não possui nenhuma finalidade que o sobredetermine, ou seja, que esteja além dos seus próprios objectos.

Em segundo, trata-se um desejo produtor, que impele a uma acção mental e física intensas, onde se vislumbram audácias, astúcias, compreensões, incompreensões, benevolências e crueldades que activam a regeneração formal e substancial do próprio desejo.

Do inferido extrai-se o terceiro aspecto passível de caracterizar este desejo: o delírio. O desejo de Alexis amiúde se torna obsessivo e leva-o a perder o controlo sobre si-mesmo, a esquecer tudo o que não seja esse desejo de cada vez que é experimentado, a adoptar atitudes infantis, insensatas, inopinadas, em suma, um desejo em que o inconsciente guia a consciência e não o contrário.

Outra característica do desejo é que não incide sobre um único objecto³, mas sobre uma pluralidade de objectos, um mundo singular constituído por objectos apreendidos em conjunto e em movimento que vão formando imagens diferenciadas entre si. O desejo é, portanto, não só modificável, como construível.

³ Helena Buescu empobrece o conceito de desejo presente nesta obra ao afirmar que a paixão de Alexis visa um só objecto – o “jogo *sub specie* aleatória e cega”. (Buescu, 2008, p.159)

Por último, um quinto aspecto, que se trata mais de uma bifurcação do ponto anterior, é que o desejo, que é social na medida em que é plural, não é apenas erótico ou estritamente lúdico, mas é também atravessado por uma forte componente política. Alexis entrega-se ao desejo por Paulina, mas jamais se conforma ao estatuto menor que lhe é conferido nessa relação (ainda que o repúdio dessa situação se faça pelo empolamento da mesma, reduzindo-se Alexis à condição de escravo, o que encoleriza Paulina), e, por consequência do mesmo desejo, na relação com as restantes personagens. Mas não só: ele enuncia essa permanente atitude desafiadora como sendo uma tomada de posição política de um certo povo menor (o russo) perante uma hegemonia dominadora franco-alemã solidamente assente tanto na força do seu poder socioeconómico, como nas leis e nos seus intérpretes.

5.

Estabeleça-se agora a relação entre este conceito de desejo e o jogo. Cumpre aqui fazer a citação de uma reflexão de Alexis que se segue ao primeiro regresso vitorioso da avó do casino, citação que ajudará a estabelecer as ligações necessárias entre estes conceitos:

Tudo aquilo me interessava prodigiosamente; se é verdade que podia adivinhar antecipadamente os fios mais fortes que ligavam os actores que actuavam sob os meus olhos, desconhecia, contudo, as molas e os segredos desse jogo. Paulina nunca me demonstrara inteira confiança. É certo que, por vezes, e como que contra-vontade, me abria o coração, mas eu notara que, frequentemente, quase sempre, depois de tais confidências, ela ridicularizava o que dissera ou modificava tudo sob uma falsa luz. Oh! Muita coisa me escondia! Em todo o caso, eu pressentia que o fim dessa misteriosa e tensa situação estava próximo. Mais outro lance, e tudo acabaria e seria descoberto. Quanto ao meu destino, empenhado igualmente em tudo aquilo, quase não me preocupava.

Estranho estado de espírito o meu! Só tenho vinte fredericos no bolso; estou longe do meu país, sem uma situação, sem meios de existência, sem esperança, sem projectos, e... não me sinto absolutamente nada inquieto! Se não pensasse em Paulina, abandonar-me-ia muito simplesmente ao interesse cómico do próximo desenlace e riria a bandeiras despregadas. Mas Paulina perturba-me. A sorte dela vai decidir-se, sinto-o, confesso no entanto que não é isso que me preocupa. Gostaria de penetrar os seus segredos, gostaria que se me dirigisse e dissesse: «Bem sabes que te amo», mas se tal loucura é irrealizável, então... que desejar? Será que sei o que desejo? Estou como que perdido; o que quero é ficar ao pé dela, na sua auréola, na sua irradiação, para sempre, durante toda a vida. Nada mais sei! Será que posso afastar-me dela?» (Dostoevsky, 2004, p.108-9)

Para lançar uma luz de entendimento sobre o modo como se cria a situação lúdica a partir do desejo, a primeira coisa a fazer notar é que o desejo de Alexis se torna prolífico por efeito da antinomia entre a absoluta necessidade que ele tem de garantir o amor de Paulina e o sentimento que tem de lhe ser impossível garantir esse amor. É o grande desafio de atingir o inatingível. Lembre-se que mesmo depois de ela lhe declarar o seu amor, no capítulo catorze, ele continua a agir sob os mesmos pressupostos, como se essa declaração não lhe garantisse nada, e nem quando Mister Astley, no fim da novela, aparece e lhe confirma esse amor, ele muda a sua atitude desejante. Isto porque o amor de Paulina não é isolável, mas está antes engrenado num cosmos em constante mudança, e por conseguinte impossível de determinar. Cria-se, portanto, em Alexis, um campo de imanência do desejo cujas margens móveis são traçadas pela permanente tensão entre a possibilidade e a impossibilidade de descortinar todo esse cosmos. Está assim, a cada momento, lançado o jogo: porque cria-se sempre um contexto diversamente indeterminado no qual Alexis precisa de pôr em prática uma certa destreza, mas onde o elemento aleatório, chame-se-lhe de acaso, contingência ou sorte, é indelével. Quer isto dizer que ele toma as acções comandadas pelo seu desejo (joga) tanto como uma aposta naquilo que lhe escapa como naquilo que consegue (ou tem a ilusão de) controlar. E para comprovar que de facto é sempre um jogo aquilo que o desejo forma, e sempre um jogo diverso que, contudo, é inseparável do jogo anterior, e ainda que tal (tais) jogo(s) possuem um elevado grau de complexidade, verifique-se como nele(s) está(estão) presente(s) todas as categorias usadas por Caillois para dividir os jogos: a *competição*, pois é (não só,

mas também) de fazer vencer a força do seu desejo que o romance trata; a *sorte*, que, como acabado de referir, se manifesta naquilo que não consegue controlar; o *simulacro*, como se pode verificar na última citação, onde Alexis estabelece a analogia entre a representação (falando dos outros como “actores”) e o jogo; e a *vertigem*, uma vez que, como já explicitado, Alexis deseja delirantemente, o que o lança numa agitação emocional e num enredo frenético de acções.

6.

Expostas algumas características do jogo que para Alexis se forma, importa agora pensar noutra questão que está nesse mesmo jogo colocada e que se reporta à sua condição existencial, detendo um pouco mais a reflexão na precedente citação, mormente na afirmação do narrador na qual diz que o seu destino está tão empenhado em tudo aquilo como o das restantes personagens. Quer isto dizer, e ele afirma-o também no capítulo catorze quando tem uma súbita tomada de consciência no seio do turbilhão de emoções que experimenta ao jogar à roleta, que o jogo que ele joga é um jogo no qual ele se joga. É o seu corpo-alma, a sua vida inteira que está em risco⁴, e portanto aquele jogo está longe de ter uma função meramente recreativa (embora essa função não deixe de estar presente), ganhando uma importância equiparável à que, por exemplo, Schiller lhe dá quando afirma que “o ser humano só joga quando realiza o significado total da palavra homem, e só é um ser plenamente humano quando joga.” (Schiller, 1994, p.64) Recorde-se que este filósofo define o impulso lúdico do homem como uma combinação entre os seus impulsos sensível e formal, cujos objectos são designados respectivamente por *vida*, definida como “todo o ser material e toda a presença nos sentidos”, e *figura*, conceito “que resume todas as características formais das coisas e todas as relações das mesmas com as faculdades conceptuais” (Schiller, 1994, p.62). Em Alexis pode ver-se com clareza uma tendência para este impulso lúdico, repudiando constantemente, em si e nos outros, todos os modos de vida orientados em exclusivo pelo imediatismo da sensação ou pela estrita racionalidade. E esta tendência não é somente um modo descoordenado de agir, ou uma consciência estética idealista fundada numa resolução dialéctica como o é para Schiller, mas trata-se de um certo pragmatismo. Quando joga, ele perde a capacidade raciocinante apenas porque a racionalidade (estrita) mostra-se inútil face à realidade, seja ela a dos caprichos do acaso, da avó, de Paulina, ou o autoritarismo do general ou do francês⁵. Isto faz com que ele crie-activamente novas estratégias (delirantes, extremas) para jogar, até porque em todas as situações em que se vê envolvido a sua posição é frágil, e só uma audácia extrema, um risco total, podem fazê-lo ganhar esse jogo. O sujeito vê-se assim a funcionar segundo

⁴ Logo no primeiro capítulo, Alexis mostra-se disposto a morrer por Paulina (ou a matá-la). Há, portanto, que fazer notar como este jogo dostoiévskiano no qual se joga com a própria vida é uma espécie de último reduto contra a morte, de possibilidade última de salvação, o que vai perfeitamente de encontro ao pensamento de Rousseau (citado por Balzac) sobre este tema: “Ouí, je conçois qu’un homme allie au Jeu; mais c’est lorsque que lui et la mort il ne voit plus que son dernier écu.” (Balzac, Honoré. *La peau de chagrin*. Paris: Gallimard, 1966. *apud* do Amaral, Glória Carneiro, «Jogadores de roleta e amores», Bakhtiniana, São Paulo, 6 (1), Ago./Dez. 2011. p. 95-110.)

⁵ Corrobore-se o exposto citando Huizinga, que afirma que o jogo rompe “com o determinismo absoluto do cosmos. A própria existência do jogo reafirma continuamente a natureza supralógica do posicionamento humano.” (Huizinga, 2003, p.20)

uma lógica inexplicável (não necessariamente de forma ilógica, sem uma inteligência associada), que o põe também na situação de desconhecimento perante si-próprio, que desconcerta os seus consensos interiores (amiúde Alexis afirma-se perplexo perante os seus próprios actos), ao ponto, por exemplo, de, no capítulo segundo, considerar repugnante a avaliação das suas acções e pensamentos à luz de qualquer critério moral.

7.

Estas situações lúdicas e este modo de jogar tratam-se não apenas de uma idiosincrasia, mas de uma singularidade de um povo, e daí o título dado a este trabalho: “roleta russa”. Se não, repare-se que todos os russos que jogam sofrem consequências drásticas para a sua saúde (sobretudo mental). Todos, depois de jogarem febrilmente, quer seja à roleta quer seja naquele tenso teatro de relações humanas, ficam exauridos, sofrem quebras energéticas que os deixam prostrados física e mentalmente: o general morre louco, Paulina também enlouquece e acaba a novela sob o cuidado de Mister Astley, a avó *est tombée en enfance* e mostra-se muito cansada de cada vez que regressa do casino, e não raras vezes Alexis se declara perdido, desordenado, insensato, etc. O que acaba por ser uma consequência de certo modo previsível, visto que, quando se joga movido pela paixão, o desejo não cessa de se renovar e os eventuais ganhos já não satisfazem senão as suas formas passadas, e chega a um ponto em que as forças de um só homem claudicam perante a necessidade de criar possibilidades de vida que vençam os desafios, as contingências e as regras que os diferentes jogos criados colocam.

Para as demais personagens principais (os não-russos) envolvidas nesta trama de relações, mesmo quando a incerteza acerca da realização dos seus desejos aumenta de modo considerável (o que sucede aquando precisamente da chegada da avó a Roletemburgo), o jogo que se estabelece e o modo de jogar são outros.

No quarto capítulo, o diálogo estabelecido entre Alexis, o general e Des Grieux ilustra muito bem as diferenças. A certa altura Des Grieux afirma paradoxalmente que, apesar de jogadores, os russos são incapazes de jogar, ao que Alexis replica com uma opinião contrária, a de que se há povo que sabe jogar é o russo, justificando esta afirmação através da denúncia da cegueira ocidental, que tudo na vida avalia em função de uma única faculdade humana, a de aforrar capitais. A acumulação de riqueza torna-se assim uma teleologia, o principal ponto de fé para o qual convergem todas as acções do homem. O trabalho laborioso, o jogo exclusivamente calculado e prudente, o casamento honesto, o sacrifício de gerações inteiras (que incluem a imposição de restrições ao casamento das filhas e até a venda dos próprios filhos como soldados) formam um conjunto de virtudes e méritos, enfim, uma moral

mimética, mecanizada e totalitária, a partir da qual “começam a julgar o mundo e a castigar os culpados, quero dizer, os que diferem deles por um pouco que seja. É por isso que prefiro afundar-me numa vertigem à russa ou tentar a fortuna à roleta! Não quero ser Hoppe & C.^a ao fim de cinco gerações! Preciso de dinheiro para mim próprio e não me sinto a viver em função do capital.” (Dostoievsky, 2004, p.35)

Significa isto que enquanto Alexis e os restantes russos se recusam a abandonar o seu desejo, dando-lhe livre curso até que os constrangimentos e barreiras exteriores se quebrem ou os quebrem, os alemães e os franceses castram-no, eliminando a sua função positiva, produtora e expansiva, criadora de novas formas de vida, de novas sensações e pensamentos. A delimitação do desejo a um só objecto cuja possibilidade de expansão é meramente quantitativa coloca o homem num estado de permanente indigência, jogado num jogo que nunca tem a oportunidade de ganhar realmente, mas apenas de estar sempre, ilusoriamente, mais próximo desse ganho. Joga, portanto, um jogo viciado, apostando na segurança de um resultado previsível, mas sempre aquém do ganho – de uma realização humana –, mecanizando-se reactivamente do lado de cá da lei, entenda-se, da imutabilidade das suas regras sobredeterminadoras. Estiola assim o homem o seu potencial criativo, eliminando as possibilidades de questionar-se, de se libertar, de mudar, de recomeçar de um modo diverso, de ser outro, de se encontrar com a sua humanidade, como declara Alexis no capítulo que fecha a novela:

O que há de certo é... que numa só volta da roda tudo pode mudar, e esses mesmos moralistas serão os primeiros então (disso estou certo) a felicitar-me gracejando amigavelmente. Não se afastarão de mim como o fazem agora. Mas eu cuspo em toda essa gente! Que sou agora? Um zero. Que vou ser amanhã? Posso ressuscitar de entre os mortos e recomeçar a viver! Posso descobrir o homem em mim, antes que ele esteja perdido! (Dostoievsky, 2004, p.178-9)

Bibliografia citada:

Buescu, Helena Carvalhão. *Emendar a morte*. Porto: Campo das Letras, 2008.

Caillois, Roger. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

Dostoievsky, Fiódor. *O Jogador*. Porto: Guimarães Editores, 2004.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70, 2003.

Schiller, Friedrich. *Sobre a educação estética do ser humano numa série de cartas e outros textos*. Lisboa: INCM, 1994.

Wittgenstein, Ludwig. *Tratado Lógico-Filosófico – Investigações Filosóficas*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2011.

