

JOGOGRAFIA SOCIOESPACIAL: DA POÉTICA À CRÍTICA

Jahan Natanael Domingos Lopes¹ 

Destaques:

- Relação da linguagem poética e científica.
- Compreensão hermenêutica dos conceitos de jogo e jogografia.
- Construção esquemática da fenomenologia do espaço: forma, função, estrutura e processo. Sendo-a a jogografia socioespacial.
- Analítica no espaço-tempo dos arquétipos da jogografia na des-re-totalização socioespacial.
- Crítica às dialéticas jogográficas atuais – hierárquicas, injustas e desiguais – e projeto de subversão.

Resumo: Em busca de se compreender a jogografia socioespacial, teceu-se uma coligação entre a linguagem poética e a linguagem científica. Desse modo, tem-se, na hermenêutica do jogo, a movimentação a partir da configuração, um entalhe para o Xadrez e o Espaço. Nisso, encontra-se com a fenomenologia do espaço miltoniana, que corresponde à jogografia através de quatro dialéticas: forma e estrutura (espacial), função e processo (temporal) e, duas que transpassam o espaço-tempo, entre forma e função e estrutura e processo. Em constituição da des-re-totalização mediante a dialética processo e forma. Assim sendo, situa-se o enxadrismo em seus arquétipos de representação social: as peças (o movimento da materialidade), os jogadores (as classes rente à matéria), os espectadores (intelectuais e/ou revolucionários) e o árbitro (o capitalismo). No entanto, um outro jogo é possível, a consciência, que é tempo, pode modificar a jogografia pelas funções e processos reformulando o conteúdo do jogo e transformando-o. Em referência à totalidade socioespacial, projeta-se um outro jogo que pode destituir a desigualdade nesta luta de classes enxadrística.

Palavras-chave: Pensamento geográfico; Geografia social; Hermenêutica; Método; Jogo.

SOCIOSPATIAL GAMEGRAPHY: FROM POETICS TO CRITICISM

Abstract: To understand socio-spatial gamegraphy, a link was woven between poetic language and scientific language. Thus, the hermeneutics of the game configures a notch for Chess and Space. In doing so, it meets the Miltonian phenomenology of space, which corresponds to the gamegraphy through four dialectics: form and structure (spatial), function and process (temporal), and two that cross space-time, between form and function and structure and process—constituting a de-re-totalization through dialectical process and form. Thus, chess is situated in its archetypes of social representation: the pieces (the movement of materiality), the players (the classes close to the issue), the spectators (intellectuals and/or revolutionaries) and the referee (capitalism). However, another game is possible: consciousness, which is time, can modify the gamegraphy by functions and processes, reformulating the content of the

¹ Graduando na licenciatura e bacharelado em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). E-mail: jahan_natanael@hotmail.com

game and transforming it. In reference to the socio-spatial totality, another game is projected that can oust inequality in this chess class struggle.

Keywords: Geography thought; Social geography; Hermeneutics; Method; Game.

JUEGOGRAFÍA SOCIOESPACIAL: DE LA POÉTICA A LA CRÍTICA

Resumen: En un intento por comprender la juegografía socioespacial, se estableció un vínculo entre el lenguaje poético y el lenguaje científico. Así, en la hermenéutica del juego se produce el movimiento desde la configuración, un escalón para el Ajedrez y el Espacio. Esto se encuentra con la fenomenología miltoniana del espacio, que corresponde a la juegografía mediante cuatro dialécticas: forma y estructura (espacial), función y proceso (temporal) y, dos que trascienden el espacio-tiempo, entre forma y función y estructura y proceso. Se constituye la des-re-totalización mediante la dialéctica de proceso y forma. De esta forma, el ajedrez se sitúa en sus arquetipos de representación social: las piezas (el movimiento de la materialidad), los jugadores (las clases cercanas a la materia), los espectadores (intelectuales y/o revolucionarios) y el árbitro (el capitalismo). Sin embargo, otro juego es posible, la conciencia, que es el tiempo, puede modificar la juegografía por medio de funciones y procesos, reformulando el contenido del juego y transformándolo. En referencia a la totalidad socioespacial, se proyecta otro juego que puede eliminar la desigualdad en esta lucha de clases del ajedrez.

Palabras clave: Pensamiento geográfico; Geografía social; Hermenéutica; metodología; Juego.

INTRODUÇÃO

Certo, nós não mudaremos o mundo, mas podemos mudar o modo de vê-lo. Isso é importante porque só assim podemos escapar ao dogmatismo epistemológico e marcar um encontro com o futuro (SANTOS, 2012, p. 40-41).

Na construção do conhecimento científico é um descompromisso rivalizar com o conhecimento artístico da poética. A criação (do grego *ποιητικής*, poética) encontra-se com a ciência (do grego *επιστήμη*, episteme). Abre-se aqui a discussão de G. Vico (1979), que concebe uma crítica às concepções cartesianas de ciência que consideram o *cogito* enquanto preceito científico, situando a *poiesis*, inclusive, de modo histórico: “Todas as metáforas assumidas como similitudes tomadas aos corpos, de forma a significarem trabalhos de mentes abstratas, devem ser dos tempos nos quais começaram a desbastarem-se as filosofias” (VICO, 1979, p. 89). Desse modo, a subjetividade da experiência delinea o caminho para o conhecimento filosófico e, desse, um trajeto para a *scientia*.

De outro modo, ao passo antropológico, estima-se o seguinte pensamento, por C. Lévi-Strauss (1976, p. 33), ao qual “a exigência de organização é uma necessidade comum à arte e à ciência”. Assim, afere-se como os “elementos da reflexão mítica se situam sempre a meio caminho entre perceptos e conceitos” (LÉVI-STRAUSS, 1976, p. 39). Nem apenas através da percepção experiencial e nem através do conceito abstrato tece-se o conhecimento mítico, observa-se, porém, na correlação entre o poético e o científico que: “não se trata de dois estágios, ou de duas fases, da evolução do saber, pois os dois passos são igualmente válidos” (LÉVI-STRAUSS, 1976, p. 43). Dessarte, o pensamento poético (criativo) e o pensamento científico (produtivo) coexistem em coligação organizada, embora distintos e consistentes em si mesmos.

A poética, há muito tempo, apresenta-se no pensamento geográfico, pois iniciou-se no mundo romano quando, segundo G. Kimble (2005, p. 8) “Avienus tentou combinar as funções de geógrafo e poeta”. Esse autor, do século IV, retomou obras antigas, como seu livro *Descriptio Orbis Terrae*, em uma paráfrase métrica da obra *Periegestis* do século II, escrita por Dionísio, situando, em acréscimo, as proposições geográficas de Estrabão e formou a primeira concepção geográfico-poética (KIMBLE, 2005). Outrossim, retoma-se à maestria de G. Vico (1979, p. 106, 147, 150) a partir da compreensão de uma área concebida como: “Geografia poética”. Sendo assim, dá-se, de modo refletido, uma geografia construída pela experiencialidade da existência geográfica, isto é, conforme a criação, desabrocha-se a cientificidade.

Nessa direção, estipula-se, portanto, uma sabedoria poética. Desvela-se, também, por F. Hölderlin (apud MORIN, 2005, p. 36), que “o homem habita a terra poeticamente”. Disso, entende-se a humanidade em sua relação com a Terra de modo a projetar o saber poético ao conhecimento poético, sendo esse, segundo a ciência, em sua forma bruta: “sempre que desejamos projetar para fora do entendimento coisas espirituais, devemos socorrer-nos à fantasia, para as podermos explicar, e, como pintores, fingir delas imagens humanas” (VICO, 1979, p. 88). Concebe-se, por isso, que a ligação poética é primordial ao pensamento, sobretudo pela utilização imaginária dos tropos linguísticos –

metáfora, metonímia, catacrese e sinédoque –, prefigurando a perscrutação geográfica em sua originalidade.

Têm-se, portanto, linguagens diferenciais em uma coligação pendular de modo a interpenetrarem-se mutuamente. Desse modo, contribui para uma perspectiva poética e científica em suas aberturas dos sentidos de expressão constitutivos da humanidade:

Qualquer que seja a cultura, o ser humano produz duas linguagens a partir de sua língua: uma, racional, empírica, prática, técnica; outra, simbólica, mítica, mágica. A primeira tende a precisar, denotar, definir, apoia-se sobre a lógica e ensaia objetivar o que ela mesma expressa. A segunda utiliza mais a conotação, a analogia, a metáfora, ou seja, esse halo de significações que circunda cada palavra, cada enunciado e que ensaia traduzir a verdade da subjetividade. [...] o segundo estado, que se pode chamar de ‘estado segundo’, é o estado poético. (MORIN, 2005, p. 35-36).

A partir da reflexão poética, deve-se atentar para uma metáfora específica aqui a ser investigada: o conceito de jogo. De modo recorrente lê-se: jogo econômico, jogo político, jogo de palavras, estar em jogo etc. Essa concepção (de jogo) será construída a partir de uma perspectiva de jogo social, ou melhor, pela metáfora de J. Joyce (1980, p. 59) por uma “jogografia”. Diferencia-se, pois, jogologia (teoria dos jogos) de uma jogografia (descrição em jogo), aproximando-se de uma metodologia. Enquanto etimologia, encontram-se *locus*, indicando um divertimento sujeito a regras e *gráphein*, relativo à ação de escrever, grafar. Escrever as regras, estabelecendo um conjunto comum de fundamentos, é o que vem a ser a jogografia.

Nesse caminho, perpetrar-se deve seguir adentro da concepção aqui refletida de modo a aprofundar as possibilidades para a compreensão da jogografia, a saber, pensar em suas aberturas. Encontra-se, desse modo, um prelúdio para uma discussão historiográfica do jogo pela arqueologia (LIVERANI, 2020) e, também, adensar a leitura filosófica do conceito através da hermenêutica que concebe o conceito de jogo como fundamental para a configuração da compreensão ontológica (GADAMER, 2015). Dessarte, a partir da linguagem poética do jogo, espera-se transitar da poética para o encontro com a ciência, mais especificamente, da jogografia à geografia socioespacial.

CAMINHOS JOGOGRAFÍCOS

O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador. Mesmo quando se trata de jogos em que se procura realizar tarefas que alguém impõe a si mesmo, o atrativo do jogo é o risco de saber se ‘vai’, se ‘conseguirá’ e se ‘voltará a conseguir’ (GADAMER, 2015, p. 160).

No início das configurações sociais, rumo à arqueologia-histórica de M. Liverani (2020, p. 289), nas formações humanas até o período do Bronze Tardio (1500 a.C.), são as “equivalências ditadas mais pela natureza do que pelo jogo econômico”. Nota-se, pois, uma oposição entre a natureza e o jogo, isto é, a natureza rivaliza-se com as regras humanas, ou seja, o jogo é uma construção humana que rege e exige uma configuração antitética à natureza. Ademais, a partir dos jogos de tabuleiro, uma relação com a realidade verifica-se, em princípio com a guerra, inicialmente ordálica: decretando pela natureza do vencido a culpa e do vitorioso a veracidade. Entre os primeiros povos a pensarem em um jogo político natural estão os hititas, um povo existente desde o terceiro milênio, mas em apogeu por volta do século XII a.C., haja vista que: “A concepção hitita é a inversão ideológica deste dado real político, quem tem razão vence, porque é apoiado pelos deuses, e, portanto, demonstra que ao vencer tem razão” (LIVERANI, 2020, p.440). Ainda, acerca das configurações de guerra, o jogo mítico, ao verificar a sorte natural, era um treino para a prática militar: “Textos muito longos relatam campanhas militares, ‘jogadas’ no tabuleiro da verificação mântica antes de ocorrerem no campo de batalha” (LIVERANI, 2020, p.440). Deste modo, em uma arqueologia do jogo, têm-se suas regras concebidas através da natureza e que aparecem presentes como jogo econômico, jogo político e jogo militar em formulações humanas.

Há mais, aquém dos sentidos arqueológico e antropológico, assenta-se um sentido ontológico-hermenêutico. Como modo de compreensão, H. Gadamer (2015) perscruta uma profunda abertura do conceito de jogo, visto enquanto conjunto de regras, “o jogo tem uma natureza própria, independe da consciência daqueles que o jogam” (GADAMER, 2015, p. 155), sendo-o engendrado através de processos em que, “O jogo é a realização do movimento como tal” (GADAMER, 2015, p. 156), ainda, ao espaço ou ao tempo, “costuma-

se falar que algo ‘está jogando’ em tal lugar ou em tal momento, que algo está se desenrolando como jogo, que algo está em jogo” (GADAMER, 2015, p. 157). Tem-se isso, porque: “O jogo é configuração. [...] trata-se de um todo significativo, que como tal pode ser representado e entendido repetidas vezes” (GADAMER, 2015, p. 173). Assim, converge-se que o jogo é uma composição constitutiva de um todo de significados em um sentido: a movimentação da configuração.

O jogo é uma poética complexa, malgrado seja humano absorve uma misticidade da natureza, isto é, a sorte alia-se ao destino do vencedor. Trata-se de um microcosmo da realidade e, nele, contabiliza-se, inclusive, o acaso da natureza: “Antes, deveríamos dizer que também o homem joga. Também o seu jogar é um processo natural, e o sentido de seu jogar, justamente por ser natureza e na medida em que é natureza, é um puro representar-se a si mesmo” (GADAMER, 2015, p. 158). Entende-se o conceito de jogo como uma disposição de regras humanas, sendo o originário regrado pela natureza como concepção de justiça do devir e, atualmente, concebido em formas deveras racionais no percurso social.

Dessa maneira, conduzir-se-á um pensamento geográfico através da poética do jogo, à busca de uma jogografia socioespacial. Isso ao que é a partir da ação mediante a forma que se orienta o socioespacial: “Não se pode falar de uma lei separada da evolução das formações espaciais. De fato, é de formações sócio-espaciais que se trata” (SANTOS, 1977, p. 93). Isto é, uma compreensão jogográfica espacializante da sociedade, aqui a ser trilhada em um percurso ontológico. Ademais, preconiza-se, também, pensar em um jogo específico para a poética a ser construída: uma relação entre Espaço e Xadrez. Leitura possível, haja vista que: “Ao se fazer uma análise das regras do xadrez pode-se observar que há uma relação com os conceitos da Geografia” (BEZERRIL; GLAVÃO, 2013, p. 3). Rumo ao Espaço social, pela jogografia, encontra-se no enxadrismo uma configuração – espacial e temporal – fortuita para situar a sociedade. Nisso, atenta-se que “jogar bem xadrez é um talento adquirido, conhecer o encadeamento das causas e efeitos depende de uma disposição natural” (KHALDUN, 1959, p. 383). Revela-se, no jogo de xadrez, uma poética da relação

homem e natureza que compele em uma configuração humana controladora dos movimentos sociais.

Na historiografia do jogo de xadrez, lê-se: “Sua origem é controversa. Alguns pesquisadores acham que surgiu no Egito ou na China, mas geralmente considera-se que o xadrez teve origem num jogo com o nome sânscrito de *chaturanga*, que já existia na região do Ganges, na Índia, no início do século VII” (CASTRO, 1944, p. 3); ainda, há quem diga sobre “Indu Sissa Ibn Dahir, inventor do Jogo de Xadrez” (KHALDUN, 1959, p. 190). Isso permite situá-lo como um jogo deveras antigo, rente à capacidade de estimular a racionalidade humana frente a uma dada configuração. Saber jogá-lo, então, é uma preocupação antropológica e, também, ontológica. Permite-se dizer que “trata-se de um jogo perfeitamente existencialista – nele estamos, como numa expressão de Sartre, ‘sós e sem desculpas’” (CASTRO, 1944, p. 3). Dessa maneira, concebe-se, sobretudo às relações espaciais, um jogo rente à profundidade existencial envolvendo o tabuleiro (territórios, regiões e locais na disposição das peças), em situação de processos observados em configuração (paisagens do cenário movimentado pelos atores) e, por fim, jogadores, espectadores e juízes (espaço social de agentes).

Entende-se, por conseguinte, o jogo de xadrez como um sistema de objetos e um sistema de ações de modo indissociável, chegando à noção de Espaço geográfico (SANTOS, 2017). Ademais, convoca-se uma relação de movimentos pautados em momentos que aferem uma simultaneidade pelo Tempo geográfico (GEORGE, 1969). Atenta-se, desde já, que, em todo o decorrer do trabalho, concebem-se palavras iniciadas por maiúsculas como categorias e por minúsculas como conceitos.

Dessarte, busca-se uma correlação jogográfica a partir tanto do Espaço quanto o Tempo na configuração em movimentação da totalidade a ser compreendida em sua abertura do espaço-tempo consonante com o conflito da dialética social: dialética dos jogadores, dialética das peças, dialética das cores, dialética para com os espectadores etc, várias aberturas poéticas defrontam o raciocínio geográfico ao caminho do conhecimento científico. Eis, por fim, o objetivo de investigação na perscruta do Espaço ao Xadrez como, respectivamente, do macrocosmo ao microcosmo jogográfico.

ENXADRISMO MILTONIANO

O mito e a razão devem, pois, manter relações de reciprocidade no seio de uma epistemologia anarquista (GOMES, 2019, p. 23).

Conforme se relacionam Espaço e Xadrez para uma jogografia social, tem-se uma correlação geográfica. Nisso, convoca que “o espaço onde se desenvolva o movimento do jogo não é simplesmente o espaço livre do desenrolar-se do jogo, mas sim um espaço limitado e reservado [...]. O jogo humano exige seu próprio espaço de jogo” (GADAMER, 2015, p. 161). Essa espacialidade humana é, pois, concebida aqui a partir da configuração geográfica do espaço jogado. O grande jogo social humano encaminha a organização da perspectiva orientada ao espaço social. De fato, é-se congruente pensar em cada peça como agente, em suas diferenças hierarquizantes, atreladas todas entre si às relações de poder imersas e emersas à configuração, fundamentando a totalização jogográfica.

Ao percurso ontológico, contempla-se, em primeira perspectiva, trilhar a formulação de M. Santos (1977, p. 39) para “a fenomenologia do espaço”. Em sua concepção, adensam-se categorias de análise de modo dialético, a partir de um conjunto² já muito emulado, aberto em quatro pilares: forma, função, estrutura e processo. À vista disso, na percepção do Espaço (ontologia) aparecem essas tessituras (fenomenologia), ao caminho da compreensão do ontológico ao ôntico, isto é, do ser (temporal) ao ente (espacial). Antes de pensar de modo jogográfico, estabelece-se, de modo mais íntegro, o sentido das quatro categorias fenomenológicas do espaço:

Forma é o aspecto visível de uma coisa. Refere-se, ademais, ao arranjo ordenado de objetos, a um padrão. Tomada isoladamente, temos uma mera descrição de fenômenos ou de um de seus aspectos num dado instante do tempo. *Função*, de acordo com o *Dicionário Webster*, sugere uma tarefa ou atividade esperada de uma forma, pessoa, instituição ou coisa. *Estrutura* implica a inter-relação de todas as partes de um todo; o modo de organização ou construção. *Processo* pode ser definido como uma ação contínua desenvolvendo-se em direção

² Evidencia-se na seguinte fala, “os modernos utilizadores da noção de estrutura, que jamais se esquecem [...] pode ser estabelecida através de três conceitos fundamentais e correlacionados: ‘processo’, ‘estrutura’ e ‘função’. Deriva de escritores tão antigos como Montesquieu, Comte, Spencer, Durkheim e, assim, pertence a uma tradição cultural de duzentos anos” (LÉVI-STRAUSS, p. 362). Ainda, além dessas concepções estruturalistas, acrescenta-se a influência lefebvriana para ampliar as quatro categorias.

a um resultado qualquer, implicando conceitos de tempo (continuidade) e mudança. (SANTOS, 2014, p. 69, destaques do autor).

O xadrez permite com muita didática essa configuração, haja vista o tabuleiro congregar as formas das peças, a estrutura que elas formam em conjuntos, também, pelos movimentos, pensar-se nas funções de cada peça (forma) e, ainda, no processo do conjunto das funções efetivadas a cada jogada. Reflete-se, então, que, dos processos, reinicia-se a disposição das formas, integrando-as em novas configurações do jogo. Perpetram-se, tanto espacialidade quanto temporalidade, coligadas. Não há fenomenologia do espaço sem se cogitar nas dinâmicas temporais, assim, o Espaço aparece rente ao Tempo.

Há mais. Aprofundarem-se deve as alcunhas dialéticas das categorias. Conflui-se, portanto, que as formas designam suas funções de movimento, em uma abertura espacial (forma) à temporal (função) e, assim, estabelece-se a dialética entre *forma e função*. Ainda, pelo conjunto de formas, têm-se diversas estruturas possíveis, sendo concebidas em movimentos, constituindo outra abertura espacial (estrutura) à temporal (processo), formulando o processo e com isso há a dialética entre *estrutura e processo*. Aqui transpassa-se a relação do espaço (forma e estrutura) e do tempo (função e processo) em suas imbricações. Entremete-se, pois, uma constituição do espaço-tempo.

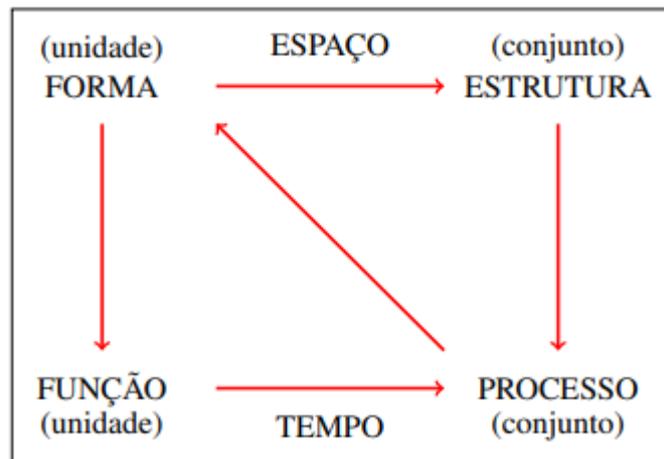
Prossegue-se, em outro rumo, voltando à forma, que há em seus conjuntos a concepção de estrutura, isto é, em uma abertura espacial – em unidade, forma e em conjunto, estrutura –, em diversos arranjos possíveis: eis a dialética entre *forma e estrutura*. Por conseguinte, entre as funções que movimentam as peças, alega-se outra abertura temporal nos processos – em unidade, função e em conjunto, processo –, aqui sendo a dialética entre *função e processo*. Portanto, tem-se a relação de unidade (forma e função) e conjunto (estrutura e processo), respectivamente, para o espaço e o tempo. Assim, versa-se acerca das relações internas ao espaço e ao tempo.

Com mais atento, perscruta-se a concepção epistemológica, segundo Santos (1977), nesta fenomenologia da constituição do espaço. Desse modo, começa-se, pela forma, o caminho tanto para a função (mais temporal) quanto à

estrutura (mais espacial), sendo a originária abertura fenomenológica do espaço, isso, haja vista que: “Não há nem estrutura nem função sem forma” (SANTOS, 1977, p.40). Percebe-se, ainda, que há uma configuração de circularidade entre o processo e a reconstituição da forma, ou seja, tem-se: “a forma considerada o resultado do processo” (SANTOS, 1977, p.40). Logo, pensa-se que a forma em sua circularidade com o processo admite uma dialética construtiva, assim: “A nova forma chega com um conteúdo importado” (SANTOS, 1977, p.41). Constrói-se, sobre a interrelação entre as categorias, um intento lúdico através de um esquema³ da figura 1.

Entende-se, com a esquemática, que tanto o espaço quanto o tempo estão conjuntos em uma mesma fenomenologia, ambos aparecem imbricados e correlativos, malgrado seja coerente pensar em cada partidade da totalidade espaço-tempo. O Tempo geográfico para com o Espaço geográfico constituem um espaço-tempo social, díspar de um Espaço puro. Configura-se, portanto, uma tessitura necessária⁴ entre as categorias que, embora *a priori*, abrem uma metodologia geográfica, inclusive, no termo deste trabalho, através de uma jogografia compreensiva da realidade.

Figura 1- Por uma fenomenologia do espaço



Fonte: Elaboração própria.

³ Permite situar um sistema quase idêntico posto por B. Russell (2007, p. 75), mas com a simbolização de x, y, s e w no esquema, utilizado para averiguar a logicidade.

⁴ Isso ao passo que: “Há uma relação entre objetos e necessidades. É o jogo entre pedidos e respostas” (SANTOS, 2017, p. 217). Com isso, tem-se a relação dialética jogográfica dos objetos configurados no movimento das exigências dos jogadores.

Retomam-se, para aprofundar, as concepções de H. Gadamer (2015) perante o conceito de jogo. Desta maneira, ao que as configurações concebem vencedores e vencidos, chega-se a dizer: “O próprio jogo é um risco para o jogador” (GADAMER, 2015, p. 159). Ainda, o planejamento e a gestão do jogo abrem-se em possibilidades de risco, nisso, aferem-se as artimanhas dialéticas entre os jogadores dispostos a configurar o *tabuleiro*: como território com regiões em disputas pelas formas aos locais. Assim sendo, os *jogadores*, como racionalidades em disputa dialética, visam a conquistar o espaço em tempo hábil, ao empecilho da exigência do outro em cada *fórceps*: jogada. Ao racional de um jogador defronta-se à irracionalidade do outro na medida da surpresa da jogada a ser concretizada no tabuleiro.

Os conceitos do jogo articulam as categorias espaciais. É da ação que a realidade (em simultâneo: imaterial e material) reformula-se. Enfim, essas são algumas das atestações, afinal: “O sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo” (GADAMER, 2015, p. 155). Dessarte, a jogografia ganha dimensão social, haja vista as categorias agirem por configurações humanas, tanto objetivas quanto subjetivas, as quais são tomadas através da lógica do jogo, especificando-se em partidades como: jogo político, econômico, social etc. É a seriedade da configuração do jogo que integra a realidade do mundo, visto que “é só a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo” (GADAMER, 2015, p. 155). Assim, concebe-se que a Jogografia compreende o microcosmo rente ao macrocosmo do Espaço social através das relações de movimentos espaço-tempo adjacentes aos arquétipos dos sujeitos sociais.

Por conseguinte, versa-se discutir, ao passo de J. Sartre (2002), o movimento da totalidade em sua totalização, destotalização e retotalização. A linguagem do jogo, entre as dialéticas – forma, função, estrutura e processo –, fomenta os acontecimentos na des-re-totalização. Entre jogadores, pensando em uma equipe – de vários jogadores que se aliam em times, somando pontuações com cada jogo –, encontram-se que: “Assim, a função em cada um é a relação com o objetivo como totalidade a totalizar” (SARTRE, 2002, p. 541). A função exige os objetivos totalizantes, cada função é um passo para tentar uma totalização favorável, embora os adversários exijam uma reordenação de

raciocínio a cada novo confronto. Dessarte, aos participantes: “No momento do jogo, cada indivíduo comum realiza, à luz do objetivo do grupo, uma síntese prática (orientação, [...], possibilidades, das dificuldades etc.) do terreno em suas particularidades atuais (talvez, a lama ou o vento etc.)” (SARTRE, 2002, p. 541). Cerceia-se, pois, em todos os jogadores uma coragem ao território, ou (também) região, fundamentada no espírito de grupo. A ideologia à instituição, à coletividade ou, ao menos, ao grupo já é um fator de relação entre os jogadores que aprofundam uma ação mais incisiva na luta configurada.

Assim, a jogografia é uma configuração profundamente social, sendo que seus elementos estão marcados nos aspectos espaciais (formal e estrutural) – entre os corpos – e temporais (funcional e processual) – entre as consciências –, isso posto através dos agentes sociais dessa sistematização dialética ao fenômeno completo; inclusive em escalas sociais: do indivíduo jogador ao grupo em equipe. De modo a pensar conforme o interesse dos jogadores, tomado o caso das peças brancas, defronta-se:

No caso – mais teórico ou simples – de uma partida de xadrez, a jogada das brancas, em cada lance, define sua inteligibilidade pela dupla profundidade do futuro: compreender o lance e apreendê-lo a partir das respostas que ele deve provocar nas pretas [...] mas, por sua vez, essas respostas não têm significação prática a não ser enquanto hão de permitir que as brancas ocupem novas posições. (SARTRE, 2002, p. 880-881).

Ao percurso de compreensão, percebe-se que os jogadores querem ganhar, mas são sempre, por contradição, compelidos: tentam fazer *o que querem* para seu avanço, ao mesmo tempo que fazem *o que não querem* em prol de evitar o avanço do inimigo. É semelhante à rivalidade dos territórios, não se trata apenas de expansão e dominação, mas também de movimentos relativos ao retardo dos rivais. Nota-se a dinâmica dialética de forças que agem em contradição: a maior expansão (do Eu) para o maior retardo (do Outro) e o maior retardo (do Eu) para a menor expansão (do Outro). Expande-se e retarda-se, em um Eu construído, através de si mesmo, no outro.

Há mais. No mecanismo da luta de classes no xadrez, ainda, elucubra-se que há uma contradição entre duas classes, brancas e pretas, sendo as primeiras prevaletentes ao ataque para com as segundas: elas começam o jogo, sempre. Não há meritocracia no jogo de xadrez, haja vista não haver justiça – nem em

sorte e nem em regra – para quem inicia a partida, a desigualdade evidencia-se, logo, às brancas predomina o atacar e às pretas o defender. Por conseguinte, o microcosmo jogográfico é similar ao macrocosmo socioespacial sempre em movimento dialético de classes distintas e hierarquizadas de algum modo.

Destarte, os objetivos – concebidos nas funções – são muito voláteis, inclusive, a estrutura pode se manter a mesma e promover uma reordenação das funções. Nessa circunstância, “a estrutura permanece a mesma, e é por ela que a função simbólica se realiza” (LÉVI-STRAUSS, 1996, p. 235). É o caso de um conjunto de piões abertos para o bispo com um ataque que muda de intencionalidade para o cavalo (estrutura) ou uma torre que antes defendia e passa, ao pensamento, a mesma possibilidade de poder atacar (forma). Além disso, permite-se reconfigurar a in-tenção (enquanto conteúdo da função), ao exemplo da refuncionalização de uma instituição (estrutura) ou com um prédio (forma) de abandonado a ocupado. Do Xadrez ao Espaço e do coletivo ao individual, exemplifica-se a jogografia em correspondências poéticas.

Concebida a configuração, deve-se aprofundar na espacialidade de suas concepções pelo espaço-tempo. Segue-se a perspectiva de J. Sartre (2015, p. 247) em que “o espaço não é o mundo, mas a instabilidade do mundo [...] na medida em que é sempre capaz de desagregar-se em formas”. As formas são aberturas do espaço em configurações de arranjos, é o conteúdo espacial, ao que “ao longo do tempo, deve-se acrescentar a ideia de *processo*, agindo e reagindo sobre os conteúdos desse espaço” (SANTOS, 2014, p. 70, destaque do autor). Assim, o Espaço, em sua concepção geográfica, é configurado não nas formas que o desagrega, mas nos processos situados em movimentação de formas.

Ademais, conforme os movimentos coagidos na exigência da configuração acontecem, de modo processual, tem-se o fluxo histórico: “A história é uma totalidade em movimento, um processo dinâmico cujas partes colidem continuamente para produzir cada novo momento” (SANTOS, 2014, p. 71). A totalidade dos momentos configura a totalidade histórica, isto é, cada momento é uma unidade do Tempo geográfico, na “tendência de ver no tempo geográfico um *momento* passível de ser descrito como um *estado*” (GEORGE, 1969, p. 51, destaques do autor). O estado do tempo se dá espacialmente à

convocação de que a história é geográfica a partir de sua dinâmica processual que reage em novas formas e reordena funções às estruturas em luta.

Concebe-se, ainda, que as coexistências para com as formas, na jogografia intencional, permitem verificar que: “As existências são uma técnica em funcionamento, um objeto operacionalizado, uma ação historicizada e geografizada, uma norma em vigor como resultado de um **jogo de forças possíveis**, em um dado momento e lugar” (SANTOS, 2017, p. 124, grifo nosso). Disso, entende-se a concepção existencial do jogo que transpassa o espaço-tempo de modo a interrelacionar os momentos e lugares nas forças em jogo.

Tem-se, em um percurso complexo, a concepção da jogografia através da configuração dada na fenomenologia do espaço transpassando dialéticas entre forma, função, estrutura e processo; através das unidades e dos conjuntos. Isso, portanto, em uma movimentação de relações coletiva e individual, com uma fundamentação volátil dos objetivos, rentes à expansão e retardamento de si. Prossegue-se, pois, defronte ao movimento da des-re-totalização da totalidade em partidades conforme os processos da História, concebida na própria configuração constituída pela jogografia socioespacial.

XEQUE MATE: O MOVIMENTO DA HISTÓRIA

Não é no campo de batalha que se colhem os grandes feitos? Ora, existe algo de mais louco do que iniciar esse tipo de combate por não se saber qual motivo, quando cada um dos lados colhe sempre menos vantagens e mais prejuízos? (ROTTERDAM, 2017, p. 35).

Conforme se pensa no jogo social, encontra-se, na movimentação, a concepção da consciência que o engendra. A configuração é consciente. Lembrando-se de que “dizer que a consciência é histórica não é apenas dizer que existe algo como o tempo para ela, mas que ela é tempo” (LYOTARD, 1954, p. 96). Logo, todos os sujeitos do jogo, rentes à movimentação na configuração, são tempo de espaço percebido e prontos à ação. Isto é, os sujeitos em jogo usam suas *memórias passadas* e *intenções futuras* para, na estrição da presença no presente, disparatarem suas ações. Tomada a ação refletida: “A consciência, por sua vez, não é vista longe do homem histórico e concreto, por isso, ela deve ser crítica e reflexiva” (TRIGO; SOUZA, 2009, p. 6943). O jogo

deve ser, aos sujeitos críticos, um processo de conscientização das contradições que promovem ações, refletidas ou irrefletidas, sobretudo quando desestabilizam o jogador, como indivíduo ou a equipe, como grupo.

O Espaço e o Xadrez relacionam-se enquanto fenomenologia da configuração, contudo, na disputa da partida, deve-se provocar uma relação social mais concreta para com as dialéticas, agora, entre os jogadores em grupos – ou classes, na desigualdade hierárquica socioespacial: como entre peças brancas que atacam e pretas que defendem –, ou melhor, gera-se o próprio movimento histórico dialético. Verifica-se, de modo poético, o uso desta expressão: “um jogo mortal de concorrências” (SANTOS, 2017, p. 201). Ao Espaço, os jogadores, individuais-coletivos, são o Eu geográfico, a partir de conceberem seus desejos existenciais de deslocar e de pertencer (LOPES, 2019). Nessa espacialidade, abre-se uma correlação para com o território de um tabuleiro e a dominação de suas regiões aos conjuntos dos locais: tanto às apropriadas por um mesmo jogador que trabalha em competição conjunta da região (para-si, à externalidade nadológica), quanto para as dominações por distintos jogadores, em competição disjuntas da região (em-si, à internalidade nadológica).

A totalidade geográfica, ademais, da jogografia é rente à totalidade social, não somente dos jogadores, mas das peças representativas dos sujeitos sociais distintos em suas formações. Retoma-se, aqui, com H. Gadamer (2015, p. 164), que as peças são muito mais sociais que a própria racionalidade e emotividade dos jogadores, haja vista participarem também os espectadores, porque: “o próprio jogo é conjunto de atores e espectadores”. Ademais, o espectador abre-se por sua “primazia metodológica: pelo fato de o jogo ser realizado para ele, torna-se patente que possui um conteúdo de sentido que deve ser entendido, podendo por isso ser separado do comportamento do jogador (ator)” (GADAMER, 2015, p. 164). Os espectadores são a consciência do jogo e os jogadores a consciência de si mesmos à abertura do jogo, os atores (sociais) são focados no jogo por participar dele, contudo, os espectadores são quem mais os compreendem, seriam os homens superiores (intelectuais) ou homens vis (perversos).

Caminha-se, aqui, para o pensamento da humanidade ao Espaço social a partir de Aristóteles (S/D, p. 18): “o homem é naturalmente um animal político, destinado a viver em sociedade, e aquele que, por instinto, e não porque qualquer circunstância o inibe, deixa de fazer parte de uma cidade, é um ser vil ou superior ao homem”. Tão logo, segue-se que os espectadores participam do jogo, mas não jogando, ainda que possam influenciá-lo. O jogo (representação social) na jogografia (configuração das categorias espaciais), relaciona-se em um vínculo socioespacial. A percepção, contudo, é ideária: “De fato, é aquele que não participa do jogo mas assiste quem faz a experiência mais autêntica e que percebe a ‘intenção’ do jogo. Nele o jogo (a representação) eleva-se à sua idealidade própria” (GADAMER, 2015, p. 164). Nessa movimentação social (das peças, jogadores e espectadores), a jogografia ganha ainda mais dinâmica, sobretudo, consciência geográfica à dialética histórica.

Na correspondência entre a totalidade socioespacial, a totalidade espacial com a totalidade social, desvela-se em movimentação. Encontra-se, ainda, uma dialética entre movimento (das peças) e das pausas (raciocínios dos jogadores), conectando a jogografia com o jogar, este trabalha na consciência para a efetivação espacial daquela. Dessarte, as parcialidades da partidade do tabuleiro e sua totalidade também se relacionam de modo dialético, com o local (casas) e com o global (tabuleiro total), ainda que em intermédios de regiões (porções espaciais do tabuleiro). Atenta-se estar a espacialidade rente à racionalidade e à emotividade dos jogadores, individual ou em grupo: equipe, coletivo, empresa, instituição etc.

Outrossim, enfrenta-se a questão da des-re-totalização do jogo ao elucidar haver, segundo E. Lévinas (1980, p. 11), “um excedente sempre exterior à totalidade” Isto é, há sempre mais do que a jogografia revela, haja vista situar-se também a consciência: em memórias históricas e intenções projetivas. Esse excedente se dá na relação entre as peças, os jogadores e os espectadores. Disso, permeia-se uma compreensão da multiplicidade ontofenomenológica do terceiro excluído ao terceiro instruído. Os excluídos (expulsos, esquecidos, invisíveis etc.), participam da nadosfera partícipe do jogo. Alia-se, pois, em uma outra compreensão de mundo jogográfico:

O Terceiro Instruído já imaginava uma universidade com seus espaços misturados, sarapintados, matizados, desarrumados, mesclados, constelados... real como uma paisagem! Era preciso, antigamente, ir longe para chegar até onde estava o outro, ou ficar em casa para não ouvi-lo, mas agora tropeçamos nele o tempo todo, sem que nem seja preciso se movimentar (SERRES, 2015, p. 54).

E, de modo capital, alimenta a configuração da jogografia, sendo o seu próprio pensamento. Igualmente, não sem desesperanças às peças aferidas por todas as forças em jogo, excerta-se R. Souza (1996, p. 197): “Eu sou absolutamente livre para não permanecer encerrado em minha totalidade”. Eis, pois, os horizontes de fuga às peças tão enclausuradas e sua liberdade, mesmo frente ao êxtero-condicionamento, permite a capacidade de subversão (SARTRE, 2002). Desse modo, contempla-se a jogografia socioespacial de modo a correlacioná-la ao movimento da totalidade, espacial-social, que dá consciência temporal ao corpo espacial.

Verte-se, agora, à materialidade intencionando uma compreensão do jogo em vista crítica à jogografia. Segue-se, através da jogografia, a movimentação a partir do pensamento dos jogadores e dos espectadores, mas que retornam ao real para traquinar a configuração: “o movimento do pensamento é apenas a reflexão do movimento real, transportado e transposto no cérebro do homem” (MARX, 1975, p. 73). Adentra-se, ainda, nas peças em sua importância ao jogo, no caso, o rei é a representação do Estado, sendo todo o pensamento jogográfico convergido para o ter como conquistador, através das outras peças (instituições) e do tabuleiro (território, regiões e locais). Ganha-se o rei que se mantiver mais firme perante o outro: expandido em seu poder militar e infringindo retardo ao mercado. Assim como para a luta entre os jogadores (classes) é determinado pelo rei (Estado): “Para Marx, a luta de classes determina, no capitalismo, a necessidade do Estado” (TRIGO; SOUZA, 2009, p. 6942). O Estado, quanto mais forte, melhor a articulação da expansão das formas dominadas e a retração das formas que afronta.

Na compreensão do Espaço do Xadrez, há, além da configuração – forma, função, estrutura e processo –, a perspectiva espacial em si mesma, isto é, admitida tanto de modo absoluto quanto relativo ou relacional:

Se considerarmos o espaço como absoluto ele se torna uma ‘coisa em si mesma’, com uma existência independente da matéria. Ele possui então uma estrutura que podemos usar para classificar ou distinguir fenômenos. A concepção de espaço relativo propõe que ele seja compreendido como uma relação entre objetos que existe pelo próprio fato de os objetos existirem e se relacionarem. Existe outro sentido em que o espaço pode ser concebido como relativo e eu proponho chamá-lo espaço relacional – espaço considerado, à maneira de Leibniz, como estando contido em objetos, no sentido de que um objeto pode ser considerado como existindo somente na medida em que contém e representa em si mesmo as relações com outros objetos (HARVEY, 1973, p. 13 apud HARVEY, 2015, p. 128).

Contempla-se, desse modo, que a jogografia articula um espaço relativo ao rei (Estado) e que é relacional entre as formas e a espacialidade do tabuleiro (local, regional e territorial). Disso, compreende-se ser, o Espaço absoluto, o jogo, enquanto as concepções relativas e relacionais são, respectivamente, o rei e as peças, a jogografia. E, ainda, ao absoluto, tem-se a consciência dos jogadores (não-tética) e a dos espectadores (tética) em intelecção do jogo. O Espaço absoluto é o jogo, o Espaço relacional é a jogografia e o Espaço relativo é o sentido do jogo na jogografia. Eis as possibilidades de correspondência.

No Xadrez social, contempla-se uma jogografia mais intensa de êxtero-condicionamento do que constituída por uma autenticidade de ação. Isso ao que a igualdade ou equidade não existem nesta jogografia, haja vista que “um dos característicos essenciais da liberdade é que os cidadãos obedeçam e mandem alternativamente; porque o direito ou a justiça, em um Estado popular, consiste em observar a igualdade em relação ao número, e não a que se regula por mérito” (ARISTÓTELES, S/D, p. 279). Obviamente, a iniquidade está nas peças, que não mandam, mas são coordenadas pelo confronto das consciências rentes à jogatina; apenas se elas tomassem as rédeas, não só obedecendo, que a possibilidade de igualdade poderia existir em outra jogografia. Contudo, tornar o jogo igualitário ou, ao menos, justo é tão difícil quanto tentar fazer com a própria sociedade.

A paridade enxadrística ao socioespacial permeia-se de modo fluido à poética. Lembra-se aqui que tal como o jogo, por É. Reclus (2011), contemplando “o estado de desigualdade cruel, que cumula atualmente uns de

riquezas supérfluas enquanto priva os outros até mesmo da esperança, pesa como remorso, consciente ou inconsciente, nas almas humanas” (RECLUS, 2011, p. 60). As peças são alienadas pela racionalidade das consciências do jogo, não se trata de pensar em uma oposição, pelo fato de a jogografia ser fruto da consciência em ação. As peças são maquinadas pela consciência, mas como essas estão preocupadas com a luta (o jogo), acabam esquecendo que poderiam destruir a jogografia: que as peças tenham outras funções, que se organizem outras estruturas, que as pretas comecem ou que não se jogue... ou seja, que não se devote mais ao mesmo jogo social. Por conseguinte, entende-se, inclusive, que “o mais importante elemento de pacificação seria que ninguém causasse mal a seu próximo” (RECLUS, 2011, p. 60). Nisso, as possibilidades existem e, ademais, são análogas em microcosmo jogográfico ao macrocosmo socioespacial.

O jogo – político, econômico, de palavras, social etc. – é modelador das consciências e, por elas, das peças configuradas pela jogografia: das formas, funções, estruturas e processos. A consciência situa a materialidade em ação, ademais, embora a materialidade seja o jogo, quando em movimento é a jogografia. Essa configuração material, pois, é proeminente em alienar a consciência moldando-a para pensar conforme as suas regras socioespaciais. Assente-se, entre os jogadores, em sua desigualdade hierárquica, um reflexo da própria luta de classes. Dessa atualidade, desvincula-se a impossibilidade de, simplesmente, questionar, subverter e deflagrar as regras rumo à liberdade da imoralidade revolucionária.

Marca-se, além disso, ser, a jogografia, um feixe de relações, mas que se organiza não apenas em espacialidade, mas também, em temporalidade ao produzir “um **feixe de relações** e que é somente a forma de combinações de tais feixes que as unidades constitutivas adquirem uma função significativa. [...] este sistema é de duas dimensões: ao mesmo tempo diacrônico e sincrônico” (LÉVI-STRAUSS, 1996, p. 244, grifo nosso). Nisso, tem-se o próprio tempo geográfico em uma estrutura sincro-diacrônica, ao conceber as diacronias como sincrônicas entre si, aberto *em cada momento* do jogo mediante sua sistêmica-serial de concepção caleidoscópica (LOPES, 2021). Dessarte, admite-se que: “Em cada momento, a unidade do mundo produz a diversidade dos lugares”

(SANTOS, 2017, p. 158). Expõe-se, por fim, que a temporalidade do jogo é reflexo da consciência imputada na espacialidade a designar funções e processos jogográficos. É, pois, nesse ponto que a consciência alega sobrepor-se à materialidade, enquanto formas e estruturas. Aos modos de jogo:

A definição do espaço de relação se torna difícil [...] intensidades desiguais caracterizam essas relações. Cabe à geografia determinar de modo preciso a importância relativa dos diferentes **feixes de relações**, tanto no plano da geografia econômica, como no da geografia política e da geografia cultural (GEORGE, 1969, p. 43, grifo nosso).

Consequentemente, o feixe de relações é a jogografia a partir da coligação espaço-tempo, admitindo uma antropologia e uma geografia que se perpassam, isto é, consentem em uma configuração humana socioespacial. Ainda que: “Os fenômenos sincrônicos oferecem, no entanto, uma homogeneidade relativa que os torna mais fáceis de estudar que os fenômenos diacrônicos” (LÉVI-STRAUSS, 1996, p. 329). Excerta-se isso, a fim de compreender que a geografia concebe a simultaneidade sincro-diacrônica; ainda que as sincronias sejam mais fáceis de se estabelecerem, ao serem aberturas espaciais, integram-se às diacronias, à formulação da consciência histórica. Camufla-se, no espaço, o tempo a ser projetado de modo distinto, o tempo é controlável, pois é a constituição da humanidade defronte a natureza. Nesse percurso, considera-se justa a seguinte crítica:

Toda classe cuja consciência não disser respeito à totalidade da sociedade, então essa classe só poderá desempenhar um papel subordinado e nunca poderá intervir na marcha da história como fator de conservação ou de progresso. Tais classes estão em geral predestinadas à passividade, a uma oscilação inconsequente entre as classes dominantes e as revolucionárias, e suas explosões eventuais revestem-se necessariamente de um caráter elementar, vazio e sem finalidade e, mesmo em caso de vitória acidental, estão condenadas a uma derrota final (LUKÁCS, 2003, p. 144).

Essa concepção põe em xeque, na materialidade das peças, as consciências alienadas ao jogo. Cedem-no aos conjuntos dominantes do capitalismo (árbitros) ou aos intelectuais e/ou revolucionários (espectadores) que o interpretam e vinculam-no ao próprio capitalismo: quer seja em mídias ou bolsas de valores. A jogografia está delineada pela luta de classes, sendo que se não houver uma conscientização dos jogadores em amor ao grupo – socialismo

–, não se subverte o jogo nem muda a jogografia. Essa transmutação não se abre sob as regras do jogo, mas sobre outras a serem concebidas.

A metáfora para a jogografia socioespacial aponta para uma reflexão de pensamento proletário, rente a enxergar o jogo e saber a capacidade da consciência para confrontar a materialidade. Nisso, alicerça-se o “subjetivo como origem do ser da objetividade” (HUSSERL, 2020, p. 41). Transforma-se a consciência e, dela, orienta-se uma jogografia sobre outro jogo: troca-se a síntese à rebeldia. Atende-se que outro jogo deve ser digno à totalidade socioespacial, no qual espectadores e jogadores trabalhem a emancipação jogográfica, pois “não há propriamente um ‘pensamento proletário’, se por essa expressão alude-se a uma oposição ao corpo de doutrinas teórico metodológicas” (LIMA, 2013, p. 49). Assim, outro jogo deve ser pensado à jogografia, de outro modo configurado através da conscientização, capaz de reordenar as funções e os processos.

A articulação jogada é o modelo de um mundo possível, enquanto a realidade é o terreno da materialidade. Isso implica a irrevelável “oposição entre modelo e realidade” (LÉVI-STRAUSS, 1996, p. 344). O jogo e a jogografia opõem-se como modelo e realidade. Assente-se, pois, ao Planeta que as cidades, “crescentemente inigualitárias, tendem a abrigar, ao mesmo tempo, uma cultura de massa e uma cultura popular, que colaboram e se atritam, interferem e se excluem, somam-se e se subtraem num **jogo dialético sem fim**” (SANTOS, 2017, p. 327, grifo nosso). Espera-se, portanto, que a discussão poética, através do jogo de xadrez para com o espaço, estimule a se pensar no jogo socioespacial rente à luta de classes, que é o modelo que se segue: subvertê-lo não é fácil, contudo, emular saídas nunca deve ser reclusão, mas intenção do pensamento jogográfico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No caminho de se compreenderem a linguagem poética e a linguagem científica como concepções parceiras e não opostas, tem-se o percurso da relação entre a metáfora do jogo, utilizada para tantas outras acepções, sobretudo: jogo econômico, jogo político, jogo social etc. O que fomenta a noção de jogo é sua jogografia, sendo que pensar no jogo socioespacial, alude-se a uma

jogografia em correlações dialéticas entre forma, função, estrutura e processo. Nesse passo, configurou-se o jogo de xadrez como paralelo à fenomenologia do espaço, proposta por Milton Santos, conforme a Jogografia, neologismo de James Joyce. Guia-se, portanto, do microcosmo jogográfico ao macrocosmo socioespacial. Disso, tem-se um caminho de correlação poética à científica, não como progresso, mas como pendulação entre os dois pensamentos.

Prossegue-se, assim, adentro do pensamento miltoniano, a configuração das categorias compreendidas em suas relações dialéticas. A fenomenologia ao espaço situa as dialéticas sociais. Com isso, encontram-se quatro dialéticas básicas: uma espacial (*forma e estrutura*), uma temporal (*função e processo*) e duas na correlação espaço-tempo (*forma e função; estrutura e processo*). Desse modo, o processo volta a transformar a forma, instituindo um outro conteúdo a ser adensado pelos momentos. Pois bem, essa é a configuração da jogografia socioespacial.

Nessa vereda, o jogo de xadrez elucida a configuração para com a jogografia com os arquétipos a partir das peças, jogadores, espectadores e árbitros. As peças são a materialidade circundante inerte cuja *práxis* são os jogadores, em uma disputa de consciências que enxergam mais a jogografia que o jogo, sendo este o conluio das regras. Isso posto, provoca-se quase somente aos espectadores (intelectuais e revolucionários) e, também, aos jogadores (classes em luta) que configuram o jogo, compreendê-lo. Esta jogografia configura-se como a luta de classes, haja vista que os jogadores sempre tendenciam às brancas começarem em detrimento das pretas, estabelecendo o ataque e a defesa, ademais, versa-se acerca das peças em hierarquia e em desigualdade.

A temporalidade do jogográfico abre-se espacialmente e, assim, condiciona-se o objeto ao sujeito (pelas funções e processos), em retração à alienação da matéria (formas e estruturas). Isto é, a consciência permite transformar as funções e o processo, embora as formas e as estruturas, aliene-a. Portanto, a socialidade do tempo é a pergunta para reformular o mundo socioespacial. Com a conscientização, há a lucidez de que o jogo pode ser jogado fora ou mudado, mas não a partir da jogografia, é um rumo a ser aprofundado.

É, pois, mediante o jogo que a des-re-totalização outorga a totalização às partidades.

Este trabalho, por fim, resguarda um sentido ensaístico, embora em verdade não o seja. A poética não é experimentação, mas abertura possível para com a ciência. Ela fornece uma liga entre conceitos e juízos fundamentados pela ciência que a guia. Desse modo, perspectiva-se estimular a utilização da linguagem poética, ainda que, este trabalho, de fato, seja apenas um caminho de reflexão e crítica científica. Espera-se inspirar o pensamento crítico tanto quanto o pensamento socioespacial em sua abertura fortuita à compreensão rumo ao geográfico-existencial.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **A Política**. Rio de Janeiro: Edições de ouro, S/D.

BEZERRIL, Kellia; GALVAO, Iapony. Uso do xadrez como recurso metodológico para o ensino de Geografia: a experiência do PIBID na Escola Estadual Floriano Cavalcanti. *In: XIV Encontro de Geógrafos da América Latina, 2013, Lima, Peru. Anais do XIV EGAL*. Lima, Peru: Ed. EGAL, 2013.

CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 3-12, 1994.

GADAMER, Hans. **Verdade e método I**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis: Vozes, 2015.

GEORGE, Pierre. **Sociologia e geografia**. Rio de Janeiro: Cia. Editora Forense, 1969.

GOMES, Paulo. **Geografia e modernidade**. 13ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2019.

HARVEY, David. O espaço como palavra-chave. **Em Pauta**, Rio de Janeiro, n. 35, v. 13, p. 126-152, 2015.

HARVEY, David. **Social justice and the city**. Londres: Edward Arnold e Baltimore; John Hopkins University Press, 1973.

HUSSERL, Edmund. **A ideia da fenomenologia**: cinco lições. Petrópolis: Editora Vozes, 2020.

JOYCE, James. **Ulisses**. Tradução de Antônio Houaiss. São Paulo: Abril S.A., 1980.

- KHALDUN, Ibn. **Os prolegômenos ou Filosofia Social**. São Paulo: Safady Ltda, v. 2, 1959.
- KIMBLE, George. **A geografia na Idade Média**. 2ª ed. Londrina: Eduel; São Paulo: Imprensa Oficial do estado de São Paulo, 2005.
- LÉVINAS, Emmanuel. **Totalidade e Infinito**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia Estrutural**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro, 1996.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. 2ª ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1976.
- LIMA, Elias. A atualidade da luta de classes na modernidade tardia. **Periferia**, FEBF/UERJ, v. 5, n. 2, p. 1-21, 2013.
- LIVERANI, Mário. **Antigo Oriente: histórica, sociedade e econômica**. São Paulo: Ed. USP, 2020.
- LOPES, Jahan. Complexo de Odisseu: uma geografia existencial do deslocar e do pertencer. **Boletim Paulista de Geografia**, São Paulo, n. 102, p. 48-62, 2019.
- LOPES, Jahan. Tempo geográfico: um caleidoscópio da simultaneidade. **Geografar**, Curitiba, v. 16, n. 2, p. 335-350, 2021.
- LUKÁCS, György. **História e consciência de classe: estudos sobre a dialética marxista**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- LYOTARD, Jean-François. **A Fenomenologia**. Lisboa: Edições 70, 1954.
- MARX, Karl. O Método Dialético. *In*: MARX; Karl; ENGELS, Friedrich. **Ludwig Feuerbach e o Fim da Filosofia Clássica Alemã e outros Textos Filosóficos**. Lisboa: Editorial Estampa, 1975.
- MORIN, Edgar: **Amor, poesia, sabedoria**. 7ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- RECLUS, Élisée. **O Homem e a Terra**: Progresso. São Paulo: Editora Imaginário, 2011.
- ROTTERDAM, Erasmo. **Elogio da loucura**. São Paulo: Lafonte, 2017.
- RUSSELL, Bertrand. **Introdução à filosofia matemática**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- SANTOS, Milton. A totalidade do diabo. Como as formas geográficas difundem o capital e mudam as estruturas sociais. *In*: Santos, Milton. **Economia espacial. Críticas e alternativas**. São Paulo: Hucitec, p. 31-42, 1977.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. 9^a. ed. São Paulo: Ed. USP, 2017.

SANTOS, Milton. **Espaço e método**. São Paulo: Ed. USP, 2014.

SANTOS, Milton. **Pensando o espaço do homem**. 5^a. ed. São Paulo: Ed. USP, 2012.

SANTOS, Milton. Sociedade e Espaço: a formação social como teoria e como método. **Boletim Paulista de Geografia**, São Paulo, n. 54, p. 81-100, 1977.

SARTRE, Jean-Paul. **O Ser e O Nada**: ensaio de Ontologia Fenomenológica. 24^a ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

SARTRE, Jean-Paul. **Crítica da razão dialética**: precedido por questões de método. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. 2^a. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.

SOUZA, Ricardo. **Totalidade e Desagregação**: sobre as fronteiras do pensamento e suas alternativas. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1996.

TRIGO, Thiago; SOUZA, Rodrigo. A concepção marxista de história: aspectos da contribuição de Marx para a história da educação. *In: Anais IX Congresso nacional de educação – EDUCERE e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia*. Curitiba: PUCPR, p. 6936-6948, 2009.

VICO, Giambattista. **Princípios de (uma) Ciência Nova**: acerca da natureza comum das nações. 2^a ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

Recebido em 08 de Fevereiro de 2022.

Aceito em 31 de Agosto de 2022.