The image features an abstract graphic design. Two thin, light blue lines intersect diagonally across the page. Three blue, three-dimensional spheres are positioned along these lines. One large sphere is at the top right, a smaller one is in the middle, and another large sphere is at the bottom right. The spheres have a glossy finish with highlights and shadows, giving them a 3D appearance. The text is located on the left side of the page.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
Dóris Sathler de Souza Larizzatti

Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático

São Paulo, 2015.

DÓRIS SATHLER DE SOUZA LARIZZATTI

Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Ciências da Comunicação da ECA USP para
obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Área de Concentração:
Teoria e Pesquisa em Comunicação

Orientador:
Livre Docente Sérgio Bairon

São Paulo

2015

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho,
por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa,
desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Larizzatti, Dóris Sathler de Souza
Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático / Dóris Sathler
de Souza Larizzatti. -- São Paulo: D. S. S. Larizzatti,
2015.
263 p.: il.
Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Ciências
da Comunicação - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Orientador: Sérgio Bairon
Bibliografia
1. Comunicação 2. Ludusfera 3. Hipermídia 4. Ambiências
Digitais 5. Jogo I. Bairon, Sérgio II. Título.
CDD 21.ed. - 302.2

Nome: LARIZZATTI, Dóris Sathler de Souza
Título: Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes
da Universidade de São Paulo para obtenção do
título de Doutor em Comunicação.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

DEDICATÓRIAS

Ao Deus, que me proporcionou o jogo de viver graciosamente. *Soli Deo Gloria!*

À minha mãe que, em sua ginecologia filosófica, me trouxe ao jogo do mundo, em parceria com meu falecido pai, e juntos plantaram as sementes da árvore da vida.

Ao meu esposo Marcos, com quem compartilho o jogo do amor a cada dia.

E aos meus hiperlúdicos filhos, Letícia e Vinícius, com os quais brinco e jogo sempre.

AGRADECIMENTOS

Ao Livre Docente Sérgio Bairon, pela inspiração e imersão no jogo hipermidiático, além da orientação fluída, interdisciplinar e consequente.

À Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, pela oportunidade de realização deste jogo acadêmico.

Ao Sesc São Paulo, pelo jogo cultural e investimento profissional, por meio de bolsa horário e auxílio financeiro.

Aos amigos do CEDIPP, pelo apoio e jogo de ideias na produção compartilhada do conhecimento.

RESUMO

LARIZZATTI, Dóris Sathler de Souza. **Ludusfera**: o espaço do jogo hipermidiático. 2015, 263 f. Tese (Doutorado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

Investigação filosófico-teórico-metodológica, de abordagem interdisciplinar, que objetiva propor premissas à criação e produção de hipermídias conceituais, visando a compreensão inicial de conceitos. A partir de contribuições temáticas, inspiradas em várias áreas do saber e fazer, apresentar nexos teóricos não conclusivos, possíveis lacunas e rupturas epistemológicas científicas, como frutos de um pensamento sistemático centrado no processo criador de expressividades digitais, com base em paradigmas teórico-metodológicos como critérios avaliativos, hibridização, ambientes digitais, navegabilidade e interatividade. Para tanto, objetiva-se a construção do conceito Ludusfera, em sua comunicação tridimensional (filosofia, teoria e método), vista como esfera lúdica (*Spielraum*, espaço de jogo/*Spiel*) de integração de experiências estéticas, conhecimento científico e cotidiano (hiper) multimidiático, sob a perspectiva da semiótica cultural, da fenomenologia hermenêutica heidegger-gadameriana, com ênfase na circularidade da compreensão, e dos jogos de linguagem de Wittgenstein, como reflexão aos modos de asserções sobre os fenômenos.

Palavras-chave: Ludusfera; jogo; ambiente digital; hipermídia.

ABSTRACT

LARIZZATTI, Dóris Sathler de Souza. **Ludusfera**: space game hypermedia. 2015, 263 f. Tese (Doutorado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

Philosophical and theoretical-methodological research, interdisciplinary approach, which aims to offer premises to the creation and production of conceptual hypermedia, aimed at initial understanding of concepts. From thematic contributions, inspired in various areas of knowledge and do not provide conclusive theoretical links, possible gaps and scientific epistemological ruptures, as fruits of a systematic thinking centered on the creative process of digital expressivity, based on theoretical and methodological paradigms as assessment criteria, hybridization, digital environments, navigation and interactivity. Therefore, the objective is the construction of Ludusfera concept in its three-dimensional communication (philosophy, theory and method), seen as playful ball (*Spielraum*, play space / *Spiel*) integration of aesthetic experiences, scientific knowledge and everyday (hyper) a multimedia, from the perspective of cultural semiotics, the heidegger-Gadamer's hermeneutic phenomenology, emphasizing the roundness of understanding, and of Wittgenstein's language games, as reflection on the modes of assertions about the phenomena.

Keywords: Ludusfera; game; digital environment; hypermedia.

PEÇAS DO JOGO: LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – <i>O Estrangeiro</i>	16
Imagem 2 – <i>A ópera dos três vinténs</i>	21
Imagem 3 - Índios amazônicos.....	23
Imagem 4 - Bororo Paulinho Eceræ Kadojeba	23
Imagem 5 - As diferentes fases da comunicação da informação	24
Imagem 6 - Interior do monastério da Escola de Segóvia	30
Imagens 7 – Par de gravações em madeira da obra Cristo Passional e Anticristo	31
Imagem 8 – Inspiração divina ao evangelista Lucas	33
Imagens 9 – Paul Otlet e sua proto-internet em fichas de papel	35
Imagens 10 - Projeto do Memex	37
Imagens 11 - Cenas do filme <i>Citizen Kane</i> , de Orson Welles	39
Imagem 12 - Metáfora do globo ao alcance de nossas mãos	42
Imagens 13 - O Brasil que joga	47
Imagem 14 - <i>The Future of Screen Technology</i>	49
Imagem 15- <i>Hula Hoopla</i>	50
Imagem 16 – Detalhe do quadro O Jardim das Delícias Terrenas, de Hieronymus Bosh	53
Imagem 17 – <i>O Nascimento de Vênus</i> , de Sandro Botticelli	54
Imagem 18 – <i>La parole</i> , de Pablo Reinoso	54
Imagem 19 – <i>O Grande Ditador</i> , de Charles Chaplin	60
Imagem 20 – Gisele Bündchen com vestido de água	64
Imagem 21 – <i>O Pensador</i> , de Auguste Rodin	64
Imagem 22 – Panóptico de Jeremy Bentham	66
Imagem 23 – Cartaz do filme <i>Matrix</i>	66
Imagem 24 – Cartaz do filme <i>Existenz</i>	67
Imagem 25 – Terceira orelha implantada no braço do artista performático	67
Imagem 26 - Parque aquático Júlio Delamare	69
Imagem 27 – Biosfera	71
Imagem 28 – Geosfera	72
Imagem 29 – Noosfera	72
Imagem 30 – Esquema da “trindade psicossocionoosférica”	75
Imagem 31 - Esquema das categorias de Peirce	76
Imagem 32 - Logosfera exemplificada no microcosmo de Hildegarda de Bingen.....	78
Imagem 33 - Esquema da compreensão circular das esferas	88
Imagem 34 – Filosofighters	89
Imagem 35 – <i>Jogos infantis</i> de Pieter Brueghel	92
Imagem 36 – Detalhe da geringonça	100
Imagem 37 - <i>As Meninas</i> , de Velázquez	144
Imagem 38 - <i>Homem Vitruviano</i> de Leonardo da Vinci	168
Imagens 39 - Cenas de <i>Tempos Modernos</i> , de Charles Chaplin	176
Imagem 40 - Textura de uma célula nervosa	189
Imagem 41 – Gráfico das interpenetrações das três matrizes por Bastos	193
Imagem 42 - Metodologia hipermidiática	196
Imagem 43 - Critérios avaliativos de hipermídias	198
Imagem 44 - Diagrama da taxionomia proposta por Aarseth	198
Imagem 45 - Diagrama da taxionomia proposta por Andersen	205
Imagem 46 - Diagrama da taxionomia proposta por Bairon	206

Imagem 47 - Diagrama da taxionomia proposta por Block, Heibach e Wenz	206
Imagem 48 - Diagrama da taxionomia proposta por Bolter e Grusin	206
Imagem 49 - Diagrama da taxionomia proposta por Cotton e Oliver	207
Imagem 50 - Diagrama da taxionomia proposta por Feldman	207
Imagem 51 - Diagrama da taxionomia proposta por Manovich	207
Imagem 52 - Diagrama da taxionomia proposta por Murray	208
Imagem 53 - Diagrama lógico de Rui Torres	209
Imagem 54 - Diagrama sobre a abrangência do roteiro para as novas mídias	210
Imagem 55 - O cinema de Dziga Vertov	211
Imagem 56 - Apresentação do entorno da hipermídia	217
Imagem 57 - Exemplo de uma navegação	217
Imagem 58 - Catálogo de imagens	217
Imagem 59 - Boia de Caminhar	219
Imagem 60 - Biografia de Leonardo	219
Imagem 61 - Visão em 3D da Baletra	220
Imagem 62 - Inserção do cotidiano escolar na hipermídia	221
Imagem 63 - As memórias do avô de Neco	221
Imagem 64 - Luís Inácio	222
Imagem 65 - Apresentação do argumento da história	225
Imagem 66 - Um dos puzzles do game	225
Imagem 67 - Mapa da Ilha Cabu	225
Imagem 68 - Capa do livro Hipermídia	226
Imagem 69 - Mapa do labirinto	226
Imagem 70 - Apresentação sequencial de imagens manipuladas	227
Imagem 71 - Cena de <i>Citizen Kane</i> , de Orson Welles	229
Imagem 72 - <i>Menino brincando com bolhas de sabão</i> , por Ralph Pfeiffer	234

PEÇAS DO JOGO: LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Os três pólos do espírito	25
--	----

PEÇAS DO JOGO: LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Resumo da história do hipertexto	44
Tabela 2 - O brincar/jogar e a trilogia filosófica de Sloterdijk	63
Tabela 3 - Panorama das estratificações do não-semiótico	85
Tabela 4 - Síntese de uma semiose estrutural de Lotman	89
Tabela 5 - “O homem dividido” de Schiller	108
Tabela 6 - Divisão dos jogos	119
Tabela 7 - Exemplos sociais dos jogos	120
Tabela 8 – Conceitos de hipermídia	191
Tabela 9 – Níveis de conhecimento e critérios avaliativos de hipermídias	198
Tabela 10 – Cronologia de ferramentas hipermidiáticas	201
Tabela 11 - 1o. Período “Desvelamento multimidiático de interfaces digitais”	202
Tabela 12 - 2o. Período “Demonstração de estruturas estéticas hipermidiáticas”	202
Tabela 13 - 3o. Período “Investigação analítica em versão hipermidiática”	204

MAPA DO JOGO: SUMÁRIO

Introdução ao jogo	01
Parte I – Prelúdio.....	16
Capítulo 1 - Links históricos de um jogo.....	21
1.1. Do oral ao hipermidiático	22
1.2. A Web e sua rede hipertextual	42
Parte II – Interlúdio	50
Capítulo 2 – Esferas filosófico-teóricas	53
2.1. Jogo de semelhanças entre esferas	54
2.2. Modernidade líquida: fluidez <i>versus</i> solidez	64
2.3. Da Semiosfera à Ludusfera	69
2.4. Por uma filosofia do jogo	89
2.5. Interdisciplinaridade: um jogo possível	167
Capítulo 3 – O jogo hipermidiático	189
3.1. Hipermídia: como jogar e ser jogado?	190
3.2. Paradigmas teórico-metodológicos em hipermídias	195
3.3. Ludusfera	211
Parte III – Poslúdio	229
Lances finais do jogo: das hiperconclusões às inconclusões	234
Referências	245

Introdução ao jogo

*É impossível aumentar o círculo do visível sem que igualmente o invisível se amplie.
Quanto mais luz, mais sombra.*
Dietmar Kamper

O tratado *De architectura libri decem*, ou *Dez livros de arquitetura*, de Vitruvius (1999), escrito em meados dos anos 20 a.C., foi dedicado a César Augusto, imperador que desejava que Roma se tornasse seu corpo-império perfeito, daí a crescente influência de seu nome e sua imagem, presentes em moedas, estátuas, monumentos, templos, estradas, cidades e colônias, por todo o mundo romano. Como no início dessa campanha, não havia nenhum guia arquitetônico abrangente, por que Marco Vitruvius Pollio não poderia escrever um, visto considerar a arquitetura a arte humana definidora, capaz de construir um império?

Muito do que Vitruvius (1999, p. 6) incluiu no referido tratado diz respeito a princípios básicos, reduzindo tudo à manipulação de quadrados e círculos, ou seja, “ao uso de régua e compasso”. Filósofos, matemáticos e místicos da Antiguidade acreditavam que o círculo possuía poderes simbólicos especiais, representando unidade e totalidade, o cósmico e o divino. Ao escrever não muito antes do arquiteto em questão, Cícero (apud LESTER, 2014, p. 43), inspirado no *Cosmos* de Platão e Aristóteles (termo grego que significa ordem, conjunto de esferas concêntricas, ou universo, gigantesca entidade a girar), comenta que apenas círculos e esferas “têm a propriedade de absoluta uniformidade em todas as suas partes e de ter cada extremidade equidistante do centro”, e “não há nada que se integre com maior firmeza”.

E assim, Vitruvius (1999, p. 109) dedicou tempo considerável a descrever “o Cosmo” em seu tratado, entendendo que a sua forma tinha tudo a ver com a prática da arquitetura, como registra, “o poder da natureza agiu como arquiteto”. O próprio Cícero (apud LESTER, 2014, p. 44) já havia formulado algo semelhante pouco tempo antes, isto é, “Deus como o arquiteto do mundo” seria uma ideia que ressoaria ao longo das eras, visto a perfeição geométrica do universo sugerir a presença “de um legislador e de um governante, o arquiteto, por assim dizer, dessa poderosa e monumental estrutura”.

Por sua vez, nós também vivemos num mundo arquitetado onde tudo circula: imagens, sons, odores, enunciados, informações, seres vivos e humanos. E se há uma premência de circulação

inovadora, o jogo filosófico torna-se inescapável. Talvez seja a hora de buscarmos novos critérios ontológicos¹, digamos circulares, e sem distinções da complexa natureza à cultura e vice-versa, uma vez que é desejável nos movimentarmos e jogarmos sobre nosso cotidiano (hiper) multimidiático.

Se em tempos passados o que importava era configurar a matéria existente para torná-la visível, atualmente o que está em jogo é preencher com matéria uma imensidão de formas geradas a partir de esferas teórica, ordinária e de nossas máquinas, com o fim de materializar essas formações. Ao criar mundos alternativos de uma cultura materializadora, o que se debate aqui é o conceito de informar, que significa impor formas às matérias. Antigamente, priorizava-se a distinção de informações verdadeiras das falsas. Hoje, diferenciar ciência de arte, parece um despropósito, uma vez que

A produção de informações é um jogo de permutação de símbolos. Desfrutar das informações significa apreciá-los, e nessa situação imaterial, trata-se de jogar com eles e observá-los. E, para jogar com símbolos, para programar, é necessário pressionar teclas. (...) O homem, nesse futuro de coisas imateriais, garantirá sua existência graças às pontas dos dedos. (...) E os jogadores do metaprograma, por sua vez, pressionam metateclas de um “metametaprograma”. (FLUSSER, 2007, pp. 63-65)

Ciência e arte são esferas indissociáveis do conhecimento que partilham um núcleo comum, circundando atos de criação. Impossível refletir sobre o processo científico sem a vertente histórica da arte ou das experiências de artistas. Impraticável entender manifestações artísticas, concebidas sob as diferentes culturas, com registros de aspirações, leituras e relatos de pessoas e comunidades, sem considerar cientificamente os modos como se produzem e se convergem no tempo e no espaço das vivências. Vale notar que a própria análise do termo “cultura” já pressupõe um jogo que há no conceito, quando somos confrontados com sobreposições, traduções, circulações e transgressões relativas às investigações de estudos culturais.

Nessa dinâmica de criação cultural dos seres humanos, Edgar Morin (2011, p. 170) nos esclarece que “um sistema filosófico é uma concepção que visa elucidar o ser do mundo, do real, do homem, e cada um entre eles reelabora o mundo num grandioso jogo de construção de ideias e de conceitos”. Este é o jogo científico a que nos propomos: demonstrar o conceito Ludusfera, em sua comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica, por meio de interrelações com outros conceitos que circundam o jogo hipermidiático, o qual definiremos adiante, a fim de evitar que o

¹ Segundo Vieira (2008, p. 36), “Ontologia é um setor da Filosofia que estuda as características mais gerais do ser, do ente, como substância e matéria, espaço e tempo, mudança e possibilidade, etc.” Tem um caráter extremamente geral, consistindo no corpo conceitual necessário à produção do conhecimento, antecedendo qualquer um de modo específico.

círculo do conhecimento e da investigação se feche em si mesmo, mas avance em uma espiral (re) criativa.

É manifesto que o ser humano e o essencial nas coisas tendem para o disfarce, ou estão efetivamente encobertos. No início o filósofo fala do “ser dado”, depois já se trata do “encontro”, mais adiante surge o termo “descoberta”, paralelamente usa a palavra “revelação”, enfim passa a dominar o “desvelamento” (STEIN, 1983, p. 103). Portanto, o caminho filosófico é contornar a fuga do ser-ai de si mesmo, partindo da análise do cotidiano, e descobrir nele o ser humano em movimento, pondo a nu seus modos de dissimulação e suas ambiguidades. Mas a arte do filósofo também contém um aspecto estético na construção especulativa, descobrindo palavras, frases e conteúdos que promovam encontros propícios de jogos de linguagem, como reflexão aos modos de asserções sobre os fenômenos, na acepção de Wittgenstein (1999), formatando seu discurso para aparecer como um novo conjunto de significações.

Centremo-nos inicialmente na imagem, que é uma forma de escrita, visto que esta nasceu da simplificação dos registros iconográficos, dos desenhos e das pinturas, isto é, do ato de transcodificar o tempo circular em linear que, na visão flusseriana, é o tempo da história, tradução retilínea e progressiva de ideias em conceitos, ou de imagens em textos. No ensaio “Linha e superfície”, contido em *O Mundo Codificado*, Flusser (2007) comenta que a civilização contemporânea não é resultado de um desenvolvimento linear, originário de uma imagem até um conceito; porém, parece ser mais o resultado de uma espiral que vai da imagem, passando pelo conceito, e que retorna à imagem. Isto porque pensamentos se originam no intelecto e formam uma espécie de teia, buscando uma formatação. Portanto, pensamentos são processos estéticos, em busca de uma forma, e autorreprodutivos, gerando novas ideias. Digamos que esse seja um modo flusseriano de produzir filosofia - concordância entre o conceito e a coisa - estética e poeticamente.

A relação entre imagem e escrita é íntima, pois pertencem à esfera da visualidade. Nesse diálogo, nós nos espelhamos, enriquecemos, vivemos e multiplicamos nosso espaço comunicativo, aprendendo a ver e a ouvir a nós mesmos, ao outro e ao mundo. Por isso, é que a imagem exige um tempo e uma decifração. Nossos índios praticavam a antropofagia ritual. Nossos artistas dos anos 1920 promoveram a antropofagia cultural contra todos os colonianismos. Nossa atualidade pratica a “iconofagia” (BAITELLO JR., 2005), isto é, ou nós devoramos as imagens ou elas nos devoram.

Por sua vez, qualquer margem que nos sintetize um mundo para melhor compreendê-lo, esconde muito mais do que mostra, pois a fluidez da linguagem sígnica da contemporaneidade é a

grande revolução da estética sobre o cotidiano. Textos, imagens, sons, músicas, animações, vídeos, etc, hibridizam-se midiaticamente nas expressividades digitais, construindo caminhos e ambientações que promovem a perda dos limites institucionais da arte em prol do estético no senso comum. É o desvendamento da hipermídia conceitual como um novo horizonte lúdico que veremos, por meio de desafios e associações num espaço com liberdade de movimento para ir além do legível, visível e audível, rumo ao inteligível, através do sensível, manifestos na mundividência², rompendo com as revelações compreensivas defendidas pelas taxionomias e particularidades de determinados ambientes artísticos e/ou acadêmicos.

Por hipermídia, expressão não linear da linguagem, com forma multimidiática e interativa, adotamos a visão de Bairon (1995) que a compara ao conceito de jogo (*Spiel*, termo alemão), destacado por Huizinga (1980) em *Homo ludens*, com a abrangência de brincar, experimentar, representar, tocar, jogar, competir, no cotidiano, em jogos de azar, nos esportes, nos *games*, entre outras manifestações. Já a tipologia “conceitual”, refere-se à elaboração de conceitos teóricos, de acordo com prefácio de Santaella à obra de Bairon e Petry (2000, p. 8).

Portanto, nosso entendimento de hipermídia conceitual refere-se a um jogo originário de pesquisas acadêmicas, construído no interior de um projeto estético de conceitos, ou seja, uma expressividade da linguagem que tem por objetivo a produção do conhecimento, como uma potencialidade reflexiva no meio científico, baseada na exploração reticular de conteúdos teóricos e na inventariação multimidiática para oferecer aos usuários a possibilidade de jogar com uma estrutura analítico-conceitual (BAIRON, 1998, 2007, 2008, 2010).

Quando considerado sob a esfera filosófica da fenomenologia, o jogar hipermidiático assume uma das formas privilegiadas de aproximação e apropriação do mundo. Numa primeira abordagem, jogo e linguagem são compreendidos como cooperativos e, num segundo momento, coincidem junto ao ser, desvelando o horizonte humano e revigorando o sujeito a cada atividade em que o jogo é colocado em prática, pois jogar é ser jogado (BAIRON, 2012). Assim, fenomenologia (manifestação do ser), semiótica (mundo dos signos) e hermenêutica (compreensão do ser) se encontram para jogar esteticamente com as potencialidades da hipermídia como comunicação integrada de sentidos, conforme esclarece Bairon (2008).

² A palavra se refere à “cosmovisão dos gregos” (VITA, 1964, p. 20), ou seja, a visão que se tem da realidade como um conjunto de histórias e contextos sistêmicos, a partir do nascimento de cada pessoa.

As propostas de navegação pela linguagem hipermidiática associam interatividade com conceito, inaugurando uma compreensão circular que não teria as mesmas possibilidades se estivesse “ancorada” às margens da folha. Por “conceito”, utilizaremos a definição de Sócrates (MORENTE, 1980), que o entende como resultado de reduções de inúmeras relações e percepções sobre objetos e suas respectivas realidades. Tal é a nossa Ludusfera, um jogo de construção conceitual, compreendido no espaço do jogo hipermidiático, uma imersão no ambiente digital que joga com o jogador, o hibridismo das linguagens e as irregularidades semânticas, refletindo um randomismo onde o jogar do jogo e o jogo do jogar se expressam como um só evento.

Reiteramos também que a interatividade presente na margem digital resgata do ordinário algo que até hoje nenhum meio de comunicação conseguiu conquistar: o jogo de táticas e estratégias comunicativas. Ora, por interatividade entendemos que a interação com os objetos do dia a dia e com o outro sempre constituíram a base do jogo da vida. Se jogar/estar no mundo são equivalentes, daí a universalidade de o modo de ser do jogo nas mídias digitais se apresentar sempre como um momento inaugural de uma nova esfera compreensiva de aproximação e de apropriação da mundividência. E, conforme Vieira (2008, p. 55), esse conceito “é importante porque significa uma ‘visão de mundo’, ao contrário do produto da ciência como ‘imagem de mundo’”.

O encontro dos horizontes (desveladores do sentido do ser) da arte, do jogo, do senso comum e da ciência nas expressividades digitais pode eleger a união basilar entre linguagem e ser como o modo de ser da compreensão, que não pode ser entendido simplesmente como um acontecimento metodológico. Ressaltamos que o método não deve ser analisado aqui como forma de investigação e pesquisa, mas, segundo um estudo do modelo heideggeriano (STEIN, 1983, p. 19), isto é, “metafisicamente como caminho para uma determinação essencial da verdade”, que objetiva descobrir as verdadeiras pegadas do ente e segui-las; e filosoficamente como o mostrar fenomenológico do mundo em movimento, ou seja, a camada de realidade do ser-no-mundo, do mundo da vida, das vivências cotidianas. Nosso cotidiano está profundamente relacionado com a “metodologia da decomposição”, na qual filosofia e linguagem ordinária podem se encontrar (BAIRON, 2012).

A partir de levantamentos bibliográficos e webgráficos, somados à recepção de “alertas” sobre o tema da hipermídia no Google Acadêmico, através de análises/sínteses realizadas de março de 2011 a janeiro de 2015, relatamos que a grande maioria dos trabalhos na linguagem hipermidiática possui abordagem funcionalista, privilegiando seu uso técnico e utilitário em

detrimento de análises filosófico-teórico-metodológicas (características de hipermídias conceituais), além de serem geralmente limitados a uma disciplina.

Como Heidegger (INWOOD, 2002), compreendemos que a técnica vai muito além de como produzir as coisas, vislumbrando um modo de revelá-las que precede o fazer. Nesse sentido, a linguagem hipermidiática ultrapassa as fronteiras tecnicistas e se circunscreve em um jogo de linguagem, que culmina em desafios e riscos de fazer ciência, com saberes cotidianos, envolvendo sujeitos-pesquisadores imersivos, com propostas interativas em ambientes digitais, a partir de um conceito que expressa uma dimensão comunicativa tridimensional - filosofia, teoria e método - proposta em importância hierárquica para a construção desta investigação. Em filosofia, pensamento, método e objeto coincidem em um único movimento, cuja descoberta da verdade provém do interior a ela mesma (STEIN, 1983).

Identificamos também que muitos estudos têm apontado áreas de exatas e biológicas como bases conceituais para se pensar a hipermídia. Mas na esteira das reflexões de Bairon, propomos aqui uma trilha das humanas, lugar comum para análises filosófico-teórico-metodológicas que tornam pesquisas nessa esfera mais consequentes, com vislumbraamentos híbridos dos contextos de onde, quando, porque e como se lê/fala/vê/ouve.

Um terceiro ponto refere-se às exíguas preocupações com a criação de ambientes digitais conceituais e interativos. Raras são as linhas de pesquisas acadêmicas, com exceção daquelas orientadas por Bairon, a saber: Daud (2006), Gosciola (2003), Nering (2010, 2011), Luís Petry (2003) e Arlete Petry (2005ab, 2009, 2010ab), cujas contribuições a serem exploradas oportunamente, debruçam-se sobre conceitos numa perspectiva interdisciplinar, com embasamento filosófico-teórico-metodológico, e demonstram critérios de análise em hipermídias para a ampliação do conhecimento científico, objetivos gerais a que nos propomos neste trabalho.

Sob essa ótica, notamos poucas investigações no Brasil que, ao desenvolver a temática de ambientes digitais, expõem critérios norteadores para uma análise reflexiva de saberes e fazeres, dentre as quais vamos citar uma no que tange à similaridade denominativa com esta tese, iniciada em 2011, porém com ano posterior (2012) e conjunto de filosofias, teorias e métodos diferenciados aos propostos aqui. Trata-se do artigo *Ludosfera: o espaço do jogo virtual*, de Hylde Mello e Cosette Castro (2012), que teve por objetivo analisar a versão ampliada de noosfera por Edgar Morin e um novo conceito de espaço imaginário para jogadores de videogames, designado ludosfera.

A metodologia do citado estudo partiu de uma revisão bibliográfica, com base nos conceitos de: noosfera de Morin (2011), *Ludus* de Huizinga (1980) e os quatro elementos essenciais dos jogos - *Ilinx*, *Alea*, *Mimicry* e *Agon* - de Caillois (1990). Além dos teóricos citados, as autoras abordaram o mundo das ideias de Platão (1999), para discutirem como as imagens novas devoram ou transformam as antigas, por meio da iconofagia proposta por Baitello Jr (2005) e o termo *holodeck* de Murray (2003). Como exemplos de imaginário, linguagem e leveza, foram utilizados os jogos eletrônicos *Playstation: God of War* e *Shadow of Colussus*, além de versões para computador *Limbo* e *Luz da Escuridão*.

Inicialmente esclarecemos que a criação do conceito Ludusfera foi desenvolvida no primeiro semestre de 2011, durante a disciplina Semiótica Cultural, ministrada pela Livre Docente Irene Machado, como crédito parcial do Doutorado, culminando na edição de um ensaio final, intitulado *Da Semiosfera à Ludusfera: por uma filosofia do jogo de linguagem na hipermídia* (LARIZZATTI, 2011a). A partir da formulação de semiosfera por Lotman (1998, 1999), expressa em artigo homônimo publicado em 1984, como o habitat e a vida dos signos no universo cultural, e suas relações com as diferentes manifestações culturais, a disciplina em questão foi extremamente útil para a construção primeira do conceito Ludusfera, como uma evolução da semiosfera, com exomatização de signos e mídias eletrônico-digitais.

Informamos ainda que a produção desse ensaio, com base no objeto elencado pela pesquisadora, além do referencial teórico da semiótica da cultura, objetivou pontuar aspectos dos conceitos de espaço semiótico e semiosfera: sua história e filiações filosóficas, ideológicas e pragmáticas, com destaque ao pensamento de Lotman e de seus interlocutores, que preconizam uma semiótica que estuda a cultura como uma metalinguagem espacial. E, especificamente, visou colaborar para o embasamento filosófico-teórico-metodológico do conceito Ludusfera, em que comunicamos a filosofia do jogo de linguagem na hipermídia, a partir de contribuições temáticas interdisciplinares para este jogo investigativo em processo.

A partir desse estudo preliminar, o referido tema foi desenvolvido gradativamente, originando a produção de artigos enviados para análise de revistas de comunicação, e apresentado em eventos, conforme participações e contribuições acadêmicas citadas nas referências bibliográficas e webgráficas. Portanto, o conceito criado para esta pesquisa - *Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático* - é resultante de uma comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica, e se deu por meio de jogos de semelhanças (FOUCAULT, 2007) entre os elementos abaixo pontuados, cujas relações serão analisados oportunamente nesta tese:

- *Ludus* (termo latino), como fim (jogo) e meio (escola, lugar de aprendizagem); *Spielraum*, termo alemão primitivo para espaço do movimento lúdico; e *Spiel*, termo alemão para jogo, como solo fértil da cultura, citados em *Homo Ludens* por Huizinga (1980), com sua possível transliteração para a construção conceitual de Ludusfera.
- Esfera, definida por Sloterdijk (2004) como um conceito fundamental que circunda aspectos topológicos, antropológicos, imunológicos e semiológicos, estabelecendo um contexto relacional da trilogia a partir das metáforas da bolha, *Esfera I* (SLOTERDIJK, 1998), e do globo, *Esfera II* (SLOTERDIJK, 1999), e a teoria filosófica de vida das espumas, *Esfera III* (SLOTERDIJK, 2004). Reforçamos aqui a dimensão em 3D entre esferas, concêntricas e interdisciplinares, contidas no jogo hipermidiático: da tridimensionalidade da esfera; da trilogia esférica de Sloterdijk; e da comunicação tridimensional ao conceito Ludusfera, enquanto filosofia, teoria e método.
- Conceito originário da criação evolutiva de um nicho exomatizado de signos e mídias eletrônico-digitais, inspirado inicialmente na semiosfera de Lotman (1998, 1999), publicado em artigo homônimo de 1984, e aplicado na construção conceitual da Ludusfera como o espaço do jogo hipermidiático.
- Hipermídia (multimídia) comparada ao conceito de jogo (*Spiel*) por Bairon (1995), com critérios avaliativos para propostas de criação e produção hipermidiáticas (BAIRON, 2004), além de paradigmas teórico-metodológicos como hibridização (SANTAELLA, 2005), ambientes digitais (MURRAY, 2003), navegabilidade (LANDOW, 1997) e interatividade (SCHULMEISTER, 2001), demonstrados na Ludusfera.
- Circularidade da compreensão da fenomenologia heidegger-gadameriana, com foco no estudo do círculo hermenêutico e da (re) viravolta, além dos jogos de linguagem de Wittgenstein (1999) - reflexão aos modos de asserções sobre os fenômenos - sendo jogo e linguagem coincidentes no ser e contidos na Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático, em sua comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica.

Em síntese, Ludusfera é o espaço do jogo hipermidiático, isto é, a construção de uma comunicação tridimensional filosófica-teórico-metodológica, voltada à criação e produção de hipermídias conceituais, a partir de paradigmas teórico-metodológicos como critérios avaliativos, hibridização, ambientes digitais, navegabilidade e interatividade, para a compreensão circular de conceitos, com integração de experiências estéticas, conhecimento científico e cotidiano (hiper) multimidiático, por meio de jogos de linguagem interdisciplinares.

Circundamos uma abordagem teórica interdisciplinar, proveniente da filosofia (jogo, experiência estética, reticularidade, relações dialógicas, linguagem), da semiótica (signo, semiose, semiosfera), da história da cultura (cotidiano, linguagem ordinária, historicidade, interdisciplinaridade), da antropologia (comunidade, redes sociais e cultura popular) e da comunicação (não linearidade, níveis de compreensão, hibridização, navegabilidade, interatividade, ambiente digital, hipermídia), para construir a espiral conceitual da Ludusfera. Informamos ainda que a palavra “teoria” já contém em sua raiz uma imagem, pois etimologicamente significa “vista”, proveniente do verbo grego *theorein*: “ver, olhar, contemplar, mirar” (SANTAELLA; NÖTH, 2008, p. 14), através de um exercício empírico com a própria linguagem hipermidiática.

Optamos também por utilizar no formato da tese, conceitos relativos ao universo do jogo (*Ludus*), apontando desvelada e progressivamente para a construção do conceito Ludusfera, a saber: nos títulos das partes, Prelúdio, Interlúdio e Poslúdio, ou seja, em alusões às ordens lúdicas (antes/pré, durante/inter e após/pós o jogo/lúdio); nos nomes dos capítulos, por meio de expressões relacionadas às esferas do jogo (*Spiel*), extraídas de Huizinga (1980); nas imagens e epígrafes situadas no início de capítulos e subcapítulos, alusivas a determinados aspectos reflexivos do lúdico ou a trocadilhos temáticos; e nas metáforas (do grego *meta pherein*) que conduzem através ou transportam significados nesta investigação.

Vale destacar que, na contrapartida da tradição científico-iluminista que dicotomiza verdade de metáfora, definida por Aristóteles, em sua obra *Poética*, como um perigo da dispersão da lógica linear (“dar a uma coisa um nome que pertence à outra coisa”), realçamos que só quando a palavra se fixa em seu uso metafórico é que perde seu caráter de recepção e transferência, tensionando um sentido próprio e elaborando uma compreensão circular do todo para a parte e vice-versa (BAIRON; TORRES, 2009), além de promover relações entre coisas que não são diretamente equivalentes.

Segundo Lévy (2004, p.130, grifo do autor), “a maioria das pessoas necessita de **exemplos e metáforas** para compreender uma proposição ou conceito abstrato”, visto que as definições raramente são suficientes. Lakoff e Johnson (1985) também concordam que os seres humanos só podem compreender conceitos e proposições abstratas de forma metafórica, ou por associação, a experiências concretas (emocionais, físicas, motoras, sensoriais, espaciais, sociais, musicais, imagéticas, digitais, etc.).

Assim, por meio da metáfora, como figura de linguagem, rompe-se com a linearidade e valoriza-se a oralidade cotidiana³, numa construção de sentidos próprios que ultrapassa a folha de papel e propicia uma imersão na margem digital da Ludusfera. “Astúcia, metáfora, combinatória”, fazendo “das palavras, as soluções de histórias mudas. (...) A fina película do escrito se torna um remover de camadas, um jogo de espaços”, quando “um mundo diferente (o do leitor) se introduz no lugar do autor” (CERTEAU, 1994, p. 49). Para Bachelard (1996, p. 7, grifo do autor):

Sente-se pouco a pouco a necessidade de se trabalhar **sob** o espaço, no nível das relações essenciais que sustentam tanto o espaço quanto os fenômenos. O pensamento científico é então levado para “construções” mais metafóricas que reais, para “espaços de configuração”, dos quais o espaço sensível não passa, no fundo, de um pobre exemplo.

Significativa é a compreensão de McLuhan (2007, p. 76), citando Robert Browning: “O homem deve alcançar mais do que aquilo que pode agarrar – e aqui temos a metáfora”. Todos os meios são metáforas ativas em sua capacidade de traduzir a vivência em novas formas. Por exemplo, a palavra falada foi uma primeira tecnologia pela qual o ser humano pôde desvincular-se de seu ambiente para retomá-lo de novo modo. De fato, as palavras são sistemas complexos de metáforas e símbolos que traduzem a vivência para os nossos sentidos manifestos ou exteriorizados e aqui estamos propondo um estudo para além das palavras, envolvendo imagens, sons e animações.

Tal como a metáfora transmite e transforma a experiência, assim fazem os meios. Esses jogos, como extensões de nós mesmos, servem para ampliar uma consciência e uma visão transformadoras. E, à medida que a infosfera for se ampliando exponencialmente, as metáforas utilizadas para descrevê-la crescerão também, tanto em escala quanto em complexidade.

Outro aspecto importante: raramente tivemos uma tradição hermenêutica tão consolidada no campo comunicacional, salvo talvez em estudos cinematográficos. Desse modo, propomos aqui um jogo investigativo sobre a criação de ambientes digitais em hipermídias, imerso em uma perspectiva da fenomenologia hermenêutica heidegger-gadameriana, cujo fenômeno se oculta no que se manifesta em si mesmo, que atribui ao audiovisual uma função expressiva de sentido, em certos aspectos mais fecunda do que o próprio conceito veiculado.

A experiência estética expressa uma forma essencial da vivência inacabada e inacabável com o mundo, pois se trata de um movimento que jamais se plenifica, um movimento de antecipação de

³ Porém, ainda há uma dualidade acadêmica que à oralidade “resta” a circularidade popular cultural. Por exemplo, nos cursos de pós-graduação *stricto sensu*, em geral a banca valoriza mais o texto escrito do candidato do que sua “defesa oral”, ou mesmo a exigência de uma dissertação ou tese, em detrimento de outra linguagem a ser apresentada, como regra final ao cumprimento dos créditos necessários à obtenção do título pretendido.

sentido, com ênfase na circularidade da compreensão. O círculo aqui não é visto apenas como metodológico, mas como uma descrição analítica de um momento estrutural da própria historicidade dos conceitos integrados à pesquisa: como um conceito deu origem a outro e como estão relacionados epistemologicamente, isto é, tomar fatos como se fossem ideias, inserindo-as num sistema de pensamento em espiral. Além disso, o agir da compreensão desloca-se do todo à parte e desta de volta ao todo, uma vez que a ampliação das unidades de sentido, compreendida em círculos concêntricos, promove uma congruência de cada detalhe com o amplo. Tal circularidade concêntrica da evolução compreensiva se encontra sempre determinada pelo movimento antecipatório da pré-compreensão.

Além disso, os jogos de linguagem de Wittgenstein (1999) são utilizados como reflexão sobre os modos de asserções dos fenômenos, quando o mais importante está na própria interatividade que escolhe a linguagem como a morada do ser. Todas essas ações são repletas de um faz-de-conta, onde cada palavra assume a ausência feita de presença, e no lugar dessa falta momentânea nomeamos as coisas e os objetos que se apresentam, mesmo antes que eles se revelem com alguma precisão.

É nesse sentido que a construção do conceito Ludusfera manifesta-se em uma perspectiva de tridimensional, enquanto filosofia, teoria e método, definida tanto no conteúdo argumentativo quanto na forma deste jogo científico, cuja estrutura foi descrita anteriormente. Desse modo, entendemos que a organização estética-conceitual promove uma compreensão inaugural do tema lúdico em uma esfera mais ampla.

As leituras e os fichamentos realizados, por meio de revisões de textos e artes afins, contribuíram para a elaboração das três partes (Prelúdio, Interlúdio e Poslúdio) e dos três capítulos, cujos títulos, subtítulos e objetivos destacamos abaixo, mediante a construção filosófico-teórica das referências conceituais, em sua relação direta com as palavras-chave da tese em processo.

A primeira parte, **Prelúdio**, é uma abertura que pretende relatar o aparecimento do lúdico na trajetória interdisciplinar da pesquisadora, quando houve o início das reflexões sobre o jogo, os envolvimento e os projetos relacionados ao tema, desenvolvidos nas esferas cultural, educativa e comunicativa.

Integra a referida parte o capítulo um, **Links históricos de um jogo**, que descreve algumas das principais experiências que antecederam a linguagem e o aparato tecnológico digital, pontuando com aspectos históricos a natureza (hiper) multimidiática do ser humano, desde seus primórdios até a

digitalização atual, com foco nos tópicos: 1.1. Do oral ao hipermidiático; e 1.2. A Web e sua rede hipertextual.

Seguimos então para a segunda parte, **Interlúdio**, que visa explicar as regras do jogo científico a que nos sujeitamos nesta tese. Aqui propomos um encontro entre semiótica, fenomenologia e hermenêutica para desvendar o conceito Ludusfera, como comunicação tridimensional – filosofia, teoria e método, do jogo hipermidiático. Pontuamos também uma historicidade epistemológica do tripé conceitual da Ludusfera: esfera, semiosfera e jogo.

Dela participam dois capítulos: o de número dois, **Esferas filosófico-teóricas**, que objetiva refletir sobre as principais contribuições filosófico-teóricas de abordagem interdisciplinar para a construção tridimensional do conceito Ludusfera (filosofia, teoria e método) e suas relações com as demais palavras-chave (jogo, ambiente digital e hipermídia), destacando vários autores que compuseram os referenciais da investigação - esferas (POULET, SLOTERDIJK), modernidade líquida (BAUMAN), semiosfera (LOTMAN), jogo (PASCAL, KANT, SCHILLER, HUIZINGA, HEIDEGGER, GADAMER, WITTGENSTEIN, MCLUHAN), e interdisciplinaridade (BAIRON), entre outros.

E o capítulo três, **O jogo hipermidiático**, que expõe a definição de hipermídia, os critérios avaliativos para propostas de criação e produção de trabalhos científicos em hipermídia, a partir de níveis de conhecimento: filosófico-teóricos, teórico-metodológicos, metodológico-técnicos e técnico-metodológicos, com argumento, entorno e relações programáticas em hipermídia conceitual (BAIRON, 2008); além de outros paradigmas teórico-metodológicos de expressividades digitais, tais como: hibridização das matrizes de linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal (SANTAELLA, 2005); ambientes digitais (MURRAY, 2003); roteiros de navegação ou navegabilidade (LANDOW, 1995, 2009); interatividade (SCHULMEISTER, 2001), entre outras possíveis interlocuções.

Objetivamos também demonstrar o conceito Ludusfera, por meio desses paradigmas teórico-metodológicos, em suas possibilidades criativas do uso do espaço do jogo hipermidiático, como liberdade de movimento lúdico em ambientes digitais, através de cinco hipermídias conceituais: *Leonardo 2.0* (COMPANY, 1997), *Diadorim* (BAIRON; IOKOI, 2001), *L'ottocento* (ECO, 1999), “Ilha Cabu” (PETRY, 2010a) e *Hipermídia, psicanálise e história da cultura* (BAIRON; PETRY, 2000), para a compreensão inaugural de conceitos interdisciplinares do conhecimento científico, em dialogia com nosso cotidiano (hiper) multimidiático e processo ensino-aprendizagem imersivo, interativo e lúdico, por meio de múltiplas inteligências do ser artista e cientista. Para tanto, serão

desenvolvidos respectivamente três subcapítulos, a saber: 3.1. Hipermissão: como jogar e ser jogado? 3.2. Paradigmas teórico-metodológicos em hipermissões; e 3.3. Ludusfera.

Finalmente, a terceira parte, **Poslúdio**, visa não arrematar as arestas, mas aguçar as dúvidas e perguntas elencadas ao longo da trajetória investigativa, sendo que os **Lances finais do jogo: das hiperconclusões às inconclusões**, apresentam nexos teóricos consequentes e não conclusivos, como frutos de uma reflexão sistemática sobre o processo em causa.

Após essa breve exposição sobre as partes e os capítulos/subcapítulos da arte de propor um jogo acadêmico, pretende-se desenvolver alguns objetivos específicos, conforme descrição abaixo:

- a) Compreender melhor a teoria de Lotman e ampliá-la, tendo em vista a conceitualização da Ludusfera, particularmente nos aspectos de oposição entre textos discretos (verbal) e não discretos (visuais) e na sua conceituação de semiosfera como a esfera de sistemas modelizantes secundários, que ocasionalmente parece excluir a linguagem cotidiana, pelo menos quando ele define a linguagem diária como sistema modelizante primário.
- b) Construir o conceito Ludusfera, como o espaço do jogo hipermediático, por meio de liberdade de movimento e exomatização de jogos eletrônico-digitais que tangenciam a semiosfera, e que nos possibilitam a compreensão inaugural de conceitos, mediante o jogo hermenêutico do cotidiano (hiper) multimidiático, além de enfatizar a sua comunicação tridimensional como filosofia, teoria e método.
- c) Ressignificar o pensamento científico e sua ampliação estético-conceitual, por meio do jogar hipermediático, com valorização de atuação do hemisfério esquerdo (sensitivo e imprevisível), além do direito (racional e previsível), enaltecido pela tradição sequencial e lógica da ciência moderna, que segue o princípio cartesiano de não tomar por certo nada sobre o qual haja alguma dúvida.
- d) Superar a tendência da ciência em eliminar a imprevisibilidade e controlar o ambiente, com perda do componente do acaso, que são elementos frequentes do senso comum/cotidiano e de seus jogos, mas que também estão presentes nas escolhas do investigador e motivam boa parte dos encontros/desencontros, das ferramentas teóricas, das disciplinas envolvidas e das realizações de projetos de pesquisa.
- e) Reforçar a importância da reflexividade no encontro entre culturas (semiosferas) e esferas lúdicas de interatividade no digital (Ludusfera), apontando para a própria subjetividade do investigador/jogador na sua relação com o objeto, com foco na inseparabilidade dos saberes

(científico e artístico, humanístico e tecnológico, local e global) e das atividades de investigação, ensino e serviço à comunidade e/ou ao mercado, no jogo da vida.

- f) Propor a interdisciplinaridade como uma aspiração emergente de superação da racionalidade científica positivista e hegemônica, visando novas formas de jogar com: produção de conhecimento, construção de paradigmas científicos inovadores, articulação da pluralidade de saberes e fazeres em torno de problemáticas comuns, desenvolvimento de trocas de experiências e modos de realização de parcerias do saber à comunidade, com indissociabilidade de pesquisa, docência e extensão.
- g) Destacar a emergência de novas tecnologias do saber, com olhares inovadores e procedimentos que questionam a própria noção de objeto, com destaque para a reflexão hipermidiática que é, desde o início, um conjunto de interrelações híbridas (matrizes visual, sonora e textual), contrariamente à tradição ocidental que, a partir do século XVIII, separou-se da pesquisa multimidiática e passou a valorizar somente o livro como códice.
- h) Refletir sobre desafios da margem digital em aprofundar as interligações temáticas entre fundamentações filosóficas, teóricas e metodológicas, dispostas nesta ordem e tão necessárias à produção consequente de todo conhecimento científico.
- i) Entender a hipermídia como um jogo originário de pesquisas acadêmicas, construído no interior de um projeto estético conceitual, ou seja, uma expressividade da linguagem que tem por objetivo a produção do conhecimento, como uma potencialidade reflexiva no meio acadêmico, baseada na exploração reticular de conteúdos teóricos e na inventariação multimidiática, para oferecer aos usuários a possibilidade de jogar com uma estrutura analítico-conceitual, quando jogo e linguagem coexistem.
- j) Valorizar os caminhos reticulares do modo de ser da compreensão das potencialidades hipermidiáticas, tais como o equívoco, a pergunta, a antecipação do sentido e a circularidade da compreensão, articulados como grandes parceiros do ato de compreender e produzir conhecimento no jogo científico.
- k) Nortear e refletir sobre a criação de ambientes digitais que ofereçam contextos cotidianos, com troca de táticas e estratégias de produção de sentidos, nos quais tempo e espaço subvertem a unicidade e a sequencialidade do conteúdo, pois a tecnologia não pode inaugurar um mundo totalmente novo, mas ela participa de uma complexa rede de transformações culturais, além de conservar ações ancestrais.
- l) Analisar e demonstrar o conceito Ludusfera como espaço do jogo hipermidiático, com base em critérios avaliativos, ambientes digitais, hibridismo, navegabilidade e interatividade, por meio de cinco hipermídias hierarquizadas.

m) Propor a compreensão inaugural de conceitos imersos na Ludusfera, em dialogia com a convivência (hiper) multimidiática do cotidiano, priorizando um interativo processo de ensino-aprendizagem, por meio de múltiplas inteligências do ser, em busca de links entre ciência, arte e verdade, como comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica da hipermídia.

Reiteramos que a criação e a aplicação do conceito proposto na forma deste jogo científico só ratifica a demonstração da dimensão comunicativa tridimensional da Ludusfera, como filosofia, teoria e método. Assim, estabelecemos jogos de palavras, jogos de linguagem, linguagem de jogos e jogos de ciência, para jogarmos e sermos jogados infinitamente no jogo sógnico e de estrutura digital da Ludusfera.

Neste jogo circular, o imaginário se apresenta como uma esfera lúdica de representações e afetos profundamente ambivalentes, que tanto podem ser fonte de erros e ilusões, como forma reveladora de uma verdade metafísica. Seu valor não reside somente em suas produções, mas no uso que se faz dele, ou seja, formulando uma ética de sabedoria de imagens, sons, odores, falas, textos, texturas, lembranças, deslocamentos, entre outras sensibilidades e vivências que se conectam e se misturam no cotidiano, tão necessário na contemporaneidade com seu conhecimento ordinário, conforme nos esclareceu previamente McLuhan (2007, p. 81):

O senso comum por muitos séculos foi tido como o poder especificamente humano de traduzir a experiência de um sentido isolado para todos os demais sentidos, de modo a apresentar à mente uma imagem continuamente unificada da experiência. De fato, esta *ratio* unificada entre os sentidos durante muito tempo foi considerada a marca de nossa racionalidade, bem podendo voltar a ser assim considerada em nossa era de computadores.

Ao entendermos que o ser humano se constitui de forma lúdica e (hiper) multimidiática, desde os seus primórdios, estabelece relações com o jogo (*Spiel*) que, por sua vez, compõe a natureza humana, pensamento que desenvolveremos rumo à construção do conceito de Ludusfera, como espaço do jogo hipermidiático. E, ao imergir no horizonte da hipermídia conceitual como comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica, o intérprete não deve abandonar seu próprio mundo, mesmo que metodologicamente o deseje. O universo sógnico da Ludusfera não é o resultado único de seu pensamento reflexivo, mas sua realização no mundo, pois se autorrepresenta, o que nos leva a concluir que o mundo não pode ser objeto da linguagem, muito menos da técnica.

Assim, segue o prelúdio de um jogo de vida da pesquisadora, em esferas e trajetórias diversas, antes de adentrarmos à Ludusfera, conceito proposto neste jogo investigativo.

Parte I – Prelúdio

Imagem 1 – *O Estrangeiro*, espetáculo do grupo francês Plasticiens Volants, com criação artística de Os Gêmeos, no Vale do Anhangabaú (12 e 13/11/09). Fonte: Acervo do Sesc SP e do Estadão, disponível em <http://bit.ly/13sDalB>. Acesso em 07/05/13.

*As fronteiras entre o jogo e a vida são apagadas de propósito.
É a própria vida que conduz o jogo.*
Mikhail Bakhtin

Quando o tema do jogo teve início em minha vida? Na verdade, jogava mesmo sem saber que o fazia, porque o jogar é anterior aos jogos! Mas deixemos esse jogo filosófico em suspenso por ora, como que segurando um ioiô, quando o retomaremos em circunvoluções teóricas e linguísticas, que “rolarão” mais adiante. Então, deixemos agora esse jogo “metá-fora”, e passemos ao “uni-verso” lúdico de minhas meta-memórias que giram: aquelas dentro de outras concentricamente...

Lembro-me de brinquedos, brincadeiras e jogos infantis na mais tenra idade. Significativa foi uma vivência lúdica que tive com sementes que caíam de uma grande árvore, um verdadeiro rizoma, à beira de uma piscina infantil, localizada no Sesc Interlagos. Passei horas e horas no enlace daquelas bolinhas, Tateando, cheirando, ouvindo, conversando com elas, que pareciam ter vida própria em meio ao líquido e ao movimento que lhes propunha, deixando-as navegar, imergir e emergir temporariamente, através das minhas interações corporais. Ao lado da piscina, também havia um brinquedo composto por canos metálicos em espiral, perfurados para emissão de jatos d’água, pelos quais (re) passava me molhando, caminhando, pulando, correndo, explorando...

De onde vinha tanta energia corporal? Tudo indica que de uma reserva necessária para construir aquilo que a natureza não supriu ao nascimento: a cultura humana. E esse potencial

energético não existe para ficar guardado debaixo da pele, constituindo um adicional inútil de que nunca nos serviremos. Em seu reverso, é a energia para jogar, produzir arte, inventar tecnologia, fazer poesia, filosofar... Sem dúvida, era meu ser simbólico se manifestando nessas brincadeiras, aparentemente singelas e primárias, cujos objetos nos circundam no cotidiano, expressando sua temporalidade nas respostas imediatas, mas que propõem muito da linguagem e dos conceitos, particularmente sob a fenomenologia hermenêutica de Heidegger e Gadamer, com os quais iremos dialogar neste jogo científico, através de hiperlinks imagético-textuais.

A partir da explicação de que toda filosofia se move em círculo, visto que o ser humano faz parte da realidade como um todo, dizem que a vida também é cíclica e que, vira e mexe, voltamos a nos inspirar em tendências e/ou experiências passadas, para desfrutar o presente e construir o futuro. De fato, essa foi a minha trajetória: dos jogos de faz de conta, com infinitas aventuras imaginárias, partindo para bonecas, casinhas, cirandas, cinco marias, celas, caracóis, amarelinhas, cavalinhos, vaivéns, pernas de pau, queimadas, cordas, bolas e bicicletas, entre muitos brinquedos, brincadeiras e jogos vivenciados, sozinha ou com outras crianças, entendemos que o brincar evoluiu em seu conjunto de regras, avançando para o universo dos jogos.

Com base em uma rica vivência multimidiática do jogar com o corpo, em quase todos os sentidos criativos, a faculdade de Educação Física, possibilitou-me colaborar com o ensino-aprendizagem sobre o movimento humano, estimulando o gosto pelo conhecimento teórico-prático, a partir de brinquedos, brincadeiras, jogos, expressões corporais, atividades físicas e esportes. Na EEFUSP, pude apreender na disciplina Lazer e Recreação, questões plurais, a exemplo dos diversos conteúdos culturais do lazer e do jogo, visto como o coração da recreação, através das páginas de obras de Huizinga, Caillois, Dumazedier, Ariés, só para citar alguns dos principais homens lúdicos.

Além da graduação, tive a oportunidade de participar de monitorias recreativas na referida disciplina, em hotéis-fazenda da CESP e na Prefeitura Municipal de São Paulo, unindo trabalho e lazer, até que, após estagiar no vanguardista Sesc Fábrica da Pompeia, fui contratada para um jogo profissional pelo Sesc SP. Daí em diante, minha vida revirou para os jogos culturais e retornei aos ciclos e gostos da minha infância, interagindo novamente com artes visuais, literatura, teatro, circo, dança e música, em meio a serviços, programas e eventos que circundam os objetivos da entidade, iniciando meu ciclo como produtora da engenhosidade técnica do lazer sociocultural.

Como estudar e pesquisar constitui-se em jogo do saber desejável para mim, parti para novas jogadas e pude concluir dois cursos pioneiros de pós-graduação *latu sensu* na área de Lazer e Recreação. Como monografia final dessa última pós, nos idos de 1992, apresentei o seguinte tema:

Visão crítica e criativa das brincadeiras de rua e dos jogos tradicionais e populares das diversas culturas das crianças. Vale notar que, apesar de estarmos no início da década de 1990, com explícitas posturas tecnofóbicas diante do computador e visões funcionalistas do lazer, com tendência saudosista relativa às brincadeiras de rua, optamos por uma margem do meio - o equilíbrio entre as diferentes linguagens do brincar - envolvendo a tradição renovada da cultura infantil e as novas aventuras imaginárias dos videogames.

Também tive o privilégio de participar de um curso no MASP, de 1995 a 1997, sobre introdução à História Geral da Arte, entre outras oficinas artísticas no Sesc, porém não menos intensas e com abordagens interdisciplinares para o ser estético. O objetivo era criar para o prazer outras imagens de mundo, outros modos de manifestações das coisas, modificando ao mesmo tempo a vivência interior e o cosmos, analisando e criando imagéticas com memórias sensoriais, afetivas, imaginárias, como territórios de realização, fixação e expansão da subjetividade, visando abrir novos espaços de jogos (artes visuais, literatura, teatro, cinema, música).

Após essa rodada, fiz novas incursões pelo jogo científico. Circudei as esferas sociais da PUC SP para cursar o mestrado pelo Departamento de História e Filosofia da Educação. Nesse momento, uni educação e comunicação como objetos do meu estudo, além da metodologia criada para a pesquisa em questão, mediante a elaboração de um banco original de dados com o *software Access* para a análise de discursos, culminando em 1999 com a dissertação: *A luz dos olhos de um povo: os projetos de educação do jornal O Estado de S. Paulo, 1920-1934*. Foi significativo pesquisar sobre os jogos políticos do grupo d'OESP e de seus colaboradores, que fundaram a USP, universidade em que me graduei e para a qual voltaria alguns anos depois para navegar em novos mares comunicacionais, à semelhança de um barco à deriva na margem do digital.

Após tantas aventuras acadêmicas, era chegado o momento de me dedicar a jogos humanos, aqueles provenientes da “ginecologia filosófica”, no dizer de Sloterdijk. Como assim? Criar bolhas, gerar e educar filhos, me virando para as esferas maternas, ensinando e aprendendo, resgatando o tempo e o espaço lúdicos da minha infância, reciclados pelas novas tecnologias dos filhotes, imersos em brinquedos, brincadeiras e jogos, reais e virtuais.

Posteriormente aos ciclos profissionais cumpridos no cultural Sesc Pompeia (11 anos) e em meio à natureza do lazer do Sesc Interlagos (seis anos), atuando como Coordenadora de Programação, fui explorar o centro histórico da Pauliceia desvairada. Nessa época, senti a necessidade de me atualizar no jogo comunicativo e fiz novos lances no curso de Gestão da Comunicação: Políticas, Educação e Cultura, da ECA USP, entre 2009 e 2010. Neste último ano,

conclui um trabalho de intervenção intitulado *Prêmio Homo ludens*: hipermídias sobre o Sesc SP – um projeto educacional, em parceria com os Programas Mídias na Educação, do NCE/USP, e Cultura é Currículo, do Governo do Estado de São Paulo.

Qual não foi a minha surpresa ao perceber que, ao pescar na “informaré”, não só obtive o peixe, como fui premiada, passando no processo seletivo para o doutorado do PPGCOM ECA USP, em 2011. O jogo teórico-prático vivenciado me proporcionou a capacitação necessária em termos de bibliografia e de conhecimento dos professores que circulavam pelas diferentes linhas de pesquisa daquela instituição.

Em meio a Biron, Bauman, Sloterdijk, Certeau, Foucault, Bakhtin, Heidegger, Gadamer, entre tantos outros autores imersos no jogo do mundo, descobri na semiosfera de Lotman a gênese da bolha, que virou globo e evaporou como espuma na festiva Ludusfera, para compor um criativo jogo de palavras, um amplo jogo de linguagem, um complexo jogo filosófico-teórico-metodológico, enfim, um jogo hipermidiático, cujo centro está no movimento lúdico e, a cada giro investigativo, abre caminhos, rumo às ideias, aos conceitos e aos ambientes por se construir. É a circularidade da compreensão, progressiva e saltitante, do ser hermenêutico.

A partir de indagações e compreensões circulares, procurei unir o lúdico da vida à esfera do saber, utilizando a figura universal do círculo para propor soluções tangíveis a uma imensidade de problemas pontiagudos. Na medida em que a forma circular é o lugar geométrico ideal para todos os triângulos que satisfazem essa condição, desde a Trindade transcendental; à “trindade psicossocionoosférica” de Edgar Morin; ou ao homem vitruviano de Leonardo da Vinci, um microcosmo desenhado com fórmulas matemáticas, contidas em quadrado e círculo.

Devido às notáveis propriedades da imagem esférica - em forma de bolhas, globos ou espumas - que possui em sua circularidade metamorfoses do ser, é que essa metáfora se criou como mediação e circulação entre o inteligível e o sensível, a exemplo do jogo estético de uma parceria a rodopiar, deixando rastros da dança investigativa no ambiente lúdico de descoberta e compreensão da existência, que se apresenta a nós como um horizonte a tangenciar o mundo que nos rodeia.

Mediante uma paráfrase de *O Pequeno Príncipe*, de Saint-Exupéry, entendi que ir reto não se vai muito longe... Então é necessário ser alinear, circular e interdisciplinar, além de circundar pelo cotidiano (hiper) multimidiático que se apresenta a nós como um jogo de semelhanças e metamorfoses, um modo de ser da obra de arte, um jogo real ou virtual (há diferença?), para imergir,

emergir e se recriar, a cada evolução e revolução do falar, pensar e fazer, por meio de jogos de linguagem com atividades ordinárias.

No começo de minha vida, o jogo me guiava como uma divindade: absoluto, mas pouco percebido. Nem sabia que jogava... Por pouco não me esquecia de voltar ao mundo real e ficava à mercê do Senhor do Jogo para sempre. E agora, nesta fase da vida, o lúdico volta a ser arrebatador, como se não houvesse mais motivos para me esquivar de jogar ou de ser jogada. Deixei-me, pois levar pelo eterno quando o *cronos* não tem tempo e o *topos* do ambiente real se perdem na imaginação do intangível.

Tais contrações, virações e reviravoltas lúdicas, imersas na historicidade do meu dia a dia, compuseram o líquido amniótico no qual este jogo científico foi parido, partindo da minha “mundividência”, inspirada e alimentada por brinquedos, brincadeiras e jogos de meus filhos, que estavam literalmente no meu entorno. A partir desse horizonte, esclarecemos que a finalidade desta investigação é evoluir e alcançar entes ou *Daseins* de outros belos mundos circundantes, digamos de outras Ludusferas, mesmo em circunvisões ao jogo hipermidiático, quando o perguntar adquire seu valor crucial de compreensão circular do cosmos no qual estamos imersos.

E nesse “giramundo”, circulamos do micro ao macrocosmo, para voltar às questões centrais, a fim de descrever as principais experiências que antecederam a linguagem e o aparato tecnológico digital, pontuando alguns aspectos históricos da natureza (hiper) multimidiática do ser humano, desde seus primórdios até a digitalização atual.

Capítulo 1 - Links históricos de um jogo

Imagem 2 – *A ópera dos três vinténs*, espetáculo com Berliner Ensemble e direção de Bob Wilson, no Sesc Pinheiros, em nov/2012.
Fonte: Acervo Sesc SP.

*Se já aqui pode-se falar de jogo, então nós não brincamos com as palavras,
mas o ser da linguagem brinca conosco... Não apenas desde hoje,
mas faz muito tempo, e sempre.*
Martin Heidegger

Após esse prelúdio, em que abrimos e relatamos o aparecimento do lúdico na trajetória interdisciplinar da pesquisadora, exemplificando quando houve o início das reflexões sobre o jogo, os envolvimento e os projetos relacionados ao tema, desenvolvidos nas áreas cultural, educativa e comunicativa, em meio às esferas pessoal, familiar, profissional e acadêmica, avancemos em nossa exploração científica.

Agora vamos traçar uma breve história das chamadas mídias, até chegarmos ao conceito de hipermídia. Para tanto, faz-se necessário estabelecer uma síntese das principais ideias que caracterizaram algumas experimentações desde os seus primórdios, mesmo sem a aparente presença do aparato tecnológico. Vale destacar que este texto não apresentará uma linearidade objetiva, mas uma reticularidade que se manifestará na descrição de alguns links históricos que julgamos significativos a este jogo investigativo, bem como na compreensão circular dos conceitos aqui circunscritos.

Partimos inicialmente do pressuposto de que não há tecnologia no mundo que possa garantir qualquer forma de vida que não seja precedida por experiências cotidianas e interativas. Entendemos

que o ser humano se constitui de forma lúdica e (hiper) multimidiática, mesmo que o termo seja anacrônico para contextos históricos não contemporâneos, estabelecendo relações com o jogo (*Spiel*) e seu espaço de movimento (*Spielraum*), e delineando circular, ontológica e transcendentalmente a natureza humana, conceitos que contornaremos com maior amplitude a partir da segunda parte deste jogo científico. Portanto, a Ludusfera como espaço do jogo hipermidiático, engloba não só expressividades digitais atuais, mas seus antecedentes midiáticos, que foram se convergindo hibridamente, aliados ao cotidiano (hiper) multimidiático do *Homo ludens*.

Desde as imagens nas cavernas, do aparecimento das diferentes formas de escritura e, particularmente, a partir da invenção do código alfabético até a realidade virtual, ou melhor, virtualidade real, salta à vista o jogo humano de encontrar meios de produção e armazenamento de signos e linguagens cada vez mais compactos, resistentes e lúdicos.

Porém, muito antes do advento da Internet, é fato que as redes sociais do mundo real existiram desde sociedades mais antigas, e o emprego atual da expressão às chamadas comunidades de relacionamento, do extinto Orkut às atuais Facebook, Google+, Twitter, LinkedIn, Instagram, Ello, entre outras, configura apenas uma sombra da imensidão de ações cotidianas que se estabeleceram e ainda acontecem entre cidadãos, povos indígenas dispersos pelo país, periferias de São Paulo ou morros cariocas, só para citar alguns exemplos circunscritos ao território brasileiro.

Veremos que foi a partir de uma construção teórico-prática que Paul Outlet chegou à proposta do livro televisionado; Vannevar Bush construiu seu Memex; Ted Nelson cunhou o conceito de hipertexto; Tim Berners-Lee chegou ao sistema Enquire e, consecutivamente, a *Word Wide Web*; e McLuhan previu a aldeia global, perpetuando o modo de desenvolvimento cotidiano da linguagem hipermidiática. Passemos então a pontuar aspectos históricos que antecederam o jogo hipermidiático, visando à construção de nossa Ludusfera.

1.1. Do oral ao hipermidiático

**Imagem 3 - Índios amazônicos de diversas tribos em manifestação no canteiro de obras da Hidrelétrica de Belo Monte (PA).
Fonte: Disponível em <http://vhoo.it/18MoO01>. Acesso em 05/05/13.**

**Imagem 4 - Bororo Paulinho Ecerac Kadojeba, parceiro do CEDIP: "quando o índio mesmo filma a sua cultura, o vídeo é um espelho".
Fonte: Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=rpCUsH8th0g>. Acesso em 09/05/13.**

*Se antes caçávamos com arco e flecha, hoje temos um arco digital,
se antes tínhamos que andar léguas e léguas para falar
com outros parentes indígenas, hoje temos um chat.
Alexandre Pamkararu⁴*

Se as linguagens, anteriores às mídias, surgem, coexistem, se hibridizam e convergem na cronologia das épocas, ampliando as semioses e transformando as visões de mundo, faz-se necessário registrar alguns aspectos históricos que precederam as digitais, através das chamadas fases oral, escrita e imagética (LARIZZATTI, 2012a), vislumbradas didaticamente e sem contornos limitantes, mas como metamorfoses ambulantes, por meio de suas consecutivas revoluções e circunvoluções da linguagem, da escrita, da imprensa e do computador (Imagem 5), envolvendo os campos eletrônico-digital e exclusivamente digital, avançando para o século XXI.

⁴ Gestor da Rede Índios Online.

Imagem 5 - As diferentes fases da comunicação da informação.
Fonte: Barreto (1998).

Para Lévy (1993), os pólos da oralidade primária, da escrita e da informática não são eras, pois não correspondem de forma simplificada a épocas determinadas, mas foram surgindo e se tornaram presentes, com intensidade variável (Quadro 1), isto é, nenhuma tecnologia suplanta completamente a anterior, mas a ela se soma e diverge, criando novas possibilidades (re)combinatórias de criação e produção de memória social. Podemos também relacionar esses pólos à trilogia esférica de Sloterdijk (1998, 1999, 2004), a qual explicaremos com maior detalhamento no capítulo dois, sendo que a bolha (microsfera) corresponderia à oralidade primária, o globo (entorno) à escrita e as espumas (mundo reticular) ao informático-mediático.

Outra referência possível dos pólos citados se faz com a trinca das matrizes de linguagem e pensamento (sonora, verbal e visual), proposta por Santaella (2005), com suas predominâncias, convergências e hibridizações, inspirada por sua vez na tríade peirceana de primeiridade, secundidade e terceridade, respectivamente em suas esferas e gradações hierárquicas de complexidade, sendo o paradigma “hibridização” um dos cinco norteadores demonstrativos do jogo hipermidiático, rumo à construção tridimensional (filosofia, teoria e método) do conceito Ludusfera, conforme abordaremos com mais propriedade no terceiro capítulo.

	POLO DA ORALIDADE PRIMÁRIA	POLO DA ESCRITA	POLO INFORMÁTICO-MEDIÁTICO
<i>Figuras do tempo</i>	Círculos.	Linhas.	Segmentos, pontos.
<i>Dinâmica cronológica</i>	— Horizonte do eterno retorno. — Devir sem referencial nem vestígio.	— História, na perspectiva de uma realização. — Vestígios, acumulação.	— Velocidade pura sem horizonte. — Pluralidade de devires imediatos (a dinâmica fundamental do polo informático-mediático permanece parcialmente indeterminada).
<i>Referencial temporal da ação e de seus efeitos</i>	— Inscrição em uma continuidade imemorial. — Imediatez.	— Retardo, ato de diferir. — Inscrição no tempo, com todos os riscos que isto implica.	— Tempo real. — A imediatez estendeu seu campo de ação e de retroação à medida da rede informático-mediática.
<i>Pragmática da comunicação</i>	Os parceiros da comunicação encontram-se mergulhados nas mesmas circunstâncias e compartilham hipertextos próximos.	A distância entre os hipertextos do autor e do leitor pode ser muito grande. Disto resulta uma pressão em direção à universalidade e à objetividade por parte do emissor, assim como a necessidade de uma atividade interpretativa explícita por parte do receptor.	Conectados à rede informático-mediática, os atores da comunicação dividem cada vez mais um mesmo hipertexto. A pressão em direção à objetividade e à universalidade diminui, as mensagens são cada vez menos produzidas de forma a durarem.
<i>Distância do indivíduo em relação à memória social</i>	A memória encontra-se encarnada em pessoas vivas e em grupos atuantes.	A memória está semi-objetivada no escrito: — possibilidade de uma crítica ligada a uma separação parcial do indivíduo e do saber; — exigência de verdade ligada à identificação parcial do indivíduo e do saber.	A memória social (em permanente transformação) encontra-se quase que totalmente objetivada em dispositivos técnicos: declínio da verdade e da crítica.
<i>Formas canônicas do saber</i>	— Narrativa. — Rito.	— Teoria (explicação, fundação, exposição, sistemática). — Interpretação.	— Modelização operacional ou de previsão. — Simulação.
<i>Critérios dominantes</i>	— Permanência ou conservação. — Significação (com toda a dimensão emocional deste termo).	Verdade, de acordo com as modalidades da: — crítica; — objetividade; — universalidade.	— Eficácia. — Pertinência local. — Mudanças, novidade.

Quadro 1 – Os três pólos do espírito (quadro recapitulativo).

Fonte: Lévy (1993, p. 129).

Pioneiras pesquisas antropológicas sobre a oralidade primária e as culturas correspondentes foram estudadas pelo grupo da Escola de Toronto, a mesma a que pertenceu Marshal McLuhan, especialmente por Walter J. Ong (1982) e Eric A. Havelock (1986). Tais culturas caracterizaram-se pela ausência de qualquer conhecimento da escrita, cujo surgimento possibilitou que a informação fosse preservada sem a presença pessoal, sendo que a forma impressa levou essa eficácia ainda mais longe, como veremos posteriormente.

Numa sociedade oral primária, quase toda a construção cultural está fundada sobre as lembranças dos indivíduos, por exemplo, a escrita suméria, muito próxima de suas origens orais, representa a sabedoria com uma cabeça de grandes orelhas. Nas relações entre o oral, o textual e o visual, temos também os precursores “palácios de memórias”, de Simônides, em que histórias foram convertidas em arquitetura, conceitos vislumbrados em casas imaginárias que traduzem particularidades da razão e emoção humanas, manifestas no processo de memorização.

O poeta grego Simônides, nascido seis séculos antes de Cristo, era famoso por sua fantástica capacidade de construir o que os retóricos chamam de “palácios de memória”. Foram esses os espaços-informação originais: as histórias convertiam-se em arquitetura, conceitos abstratos transformados em vastas – e meticulosamente decoradas – casas imaginárias. O estratagema de Simônides baseava-se numa peculiaridade da mente humana: nossa memória visual é muito mais duradoura que a memória textual. (JOHNSON, 2001, p. 15)

De fato, muito da cultura grega teria se desenvolvido na oralidade, mesmo no auge da irradiação da escrita, pois apenas 13% dos gregos do século V sabiam ler e escrever (BAIRON; PETRY, 2000). Até Sócrates não escreveu uma palavra, mas desenvolveu seu pensamento por meio do diálogo, utilizando a técnica da maiêutica, que em grego significa “parto das ideias”, uma espécie de genitora da “ginecologia filosófica” de Sloterdijk (1998), tal como analisaremos no segundo capítulo, no subcapítulo sobre o jogo de semelhanças entre esferas.

Já Platão, discípulo de Sócrates, utilizou com reservas a escrita para comunicar o seu pensamento e o do mestre. Em *Fedro*, Platão (1992) explora um diálogo em que contesta com ironia a escrita por meio dela mesma, pois para o rei, o ato de escrever anula a memória, como uma esfinge construída por símbolos que não podem ser decifrados:

Theuth, meu exemplo de inventor, o descobridor de uma arte não é o melhor juiz para avaliar o bem ou o dano que ela causará naqueles que a pratiquem. Portanto, você, que é pai da escrita, por afeição ao seu rebento, atribui-lhe o oposto de sua verdadeira função. Aqueles que a adquirem vão parar de exercitar a memória e se tornarão esquecidos; confiarão na escrita para trazer coisas à sua lembrança por sinais externos, em vez de fazê-lo por meio de seus recursos internos. O que você descobriu é a receita para a recordação, não para a memória (...).

No entanto, o pavor ao novo sempre fez parte da história do ser humano, seja no mito da caverna ou no texto supracitado que revela, por meio de Sócrates, a tecnofobia do faraó diante da novidade da escrita. E consecutivamente, tal reação se repetiu diante das “ameaças” do rádio ao livro, da televisão ao rádio, do teatro ao cinema, do DVD ao cinema, do computador ao livro, do celular ao telefone, do digital ao eletrônico, da internet à escola, num jogo sem fim...

Num enfrentamento à posição platônica, para Aristóteles (1959), a escrita era uma forma comunicativa melhor, pois possibilitava a organização e a reflexão das ideias. Acreditava que as diferenças entre o oral e o textual estavam no plano de expressão e não no conteúdo, por isso cria uma fundamentação de lógica escriturística (NOJOSA, 2012). Já Descartes quando introduziu a autoridade da razão no pensamento, desconsiderou as percepções do mundo pelos sentidos que, segundo ele, provocavam a distração (PALANGE, 2012).

Particularmente Havelock (1963), propôs uma interpretação para o nascedouro da filosofia com base na passagem da oralidade para o texto. Em sua obra *Prefácio a Platão*, estabeleceu o contraste entre as culturas oral e escrita dos gregos, destacando que eles anteriormente se formavam pelo processo de enciclopédia tribal, memorizando poetas como Homero e Hesíodo, com uma sabedoria operacional para todas as contingências da vida, além da noção de um “senso comum”, capaz de traduzir um sentido em outro, de modo a conferir ao homem, consciência. Então, Platão delineou um programa para os alfabetizados, baseado no exame dialético das ideias. Desde esse período, a educação por dados classificados tem sido a linha programática no Ocidente.

De fato “o meio é a mensagem”, e esta célebre frase de McLuhan (2007) implica que as consequências sociais e pessoais de qualquer mídia constituem o resultado do novo escalão estético introduzido em nossas vidas por uma recente tecnologia ou extensão de nós mesmos. O atual ambiente reprocessa artisticamente o velho, isto é, um novo meio modifica esteticamente o sujeito, suas habilidades e capacidades de percepção de si e do entorno, por exemplo: quando o escrever era uma novidade, Platão transformou o velho diálogo oral em forma artística.

E, dentre os novos sentidos despertados, a visão é aquele através do qual seria possível alcançar a verdade, o real, o mundo platônico das ideias. Para melhor compreender esse pensamento,

O termo platônico *ideia*, forma, é na realidade visualmente baseada com origem na mesma raiz latina de *videre*, significando ver (visão, visível, vídeo). Na forma grega arcaica, o *i* era precedido por um *v* ou *w* – *videa* ou *widea*. Apesar da insistência no logos e no discurso, as ideias platônicas modelam a inteligência não tanto pela escuta quanto pela visão – a profundidade da verdade escapa tanto pela escrita quanto pela enunciação oral. (ONG, 1986, p. 29, grifo do autor)

Segundo Burke (2004, p. 101), “uma vantagem particular do testemunho de imagens é a de que elas comunicam rápida e claramente os detalhes de um processo complexo, como o da impressão”, contrariamente ao texto que requer tempo maior para descrever de forma mais vaga. Assim, a comunicação através do uso de imagens, antes da invenção da escrita, já se fazia presente e eram desenhadas nas paredes das cavernas, contando histórias e registrando o cotidiano das pessoas.

Vale destacar que essa argumentação, ou seja, a prevalência do uso imagético sobre o escriturístico, é fundamental para a compreensão inaugural de conceitos, finalidade a que nos propomos para a construção conceitual de nossa Ludusfera, como espaço do jogo hipermidiático.

Por sua vez, a língua latina referia-se a *imago* como o retrato de um morto, visto que as imagens são indelévels e conferem uma segunda existência, possuindo um *status* semiótico na segunda realidade (BYSTRINA, 1989). Por isso, são fantasmagóricas, em sua origem mais remota (DEBRAY, 1994). Sobre essa arqueologia da imagem, como retrato, efígie e substituta de corpos, escrevem Kamper e Belting (2000, p. 8):

Os primórdios da imagem midiática remontam ao espaço da experiência da morte. A imagem surgiu no vácuo deixado pelos mortos. Com Baudrillard pode-se falar de uma troca simbólica entre corpo e imagem. A imagem devolveu ao morto um meio [*Medium* = “médium” ou “mídia”] no qual ele encontraria os vivos e seria por eles recordado. (...) O paradoxo da imagem, de fazer presente uma ausência, funda-se essencialmente na interação entre imagem e mídia [*Medium*]: a imagem responde pela ausência, estando, contudo, ao mesmo tempo, presente, em sua mídia portadora atual, no espaço dos vivos que são seus observadores – observar significa também animá-las.

Conforme Kamper (1994, p. 9), “contra o medo da morte, só temos a chance de fazer uma imagem. Por isso, a órbita do imaginário está ligada na eternidade. E por isso, estando vivos, sofreremos o destino de já estarmos mortos”. O defrontar-se com a morte propiciou ao ser humano a invenção da cultura, o desenvolvimento de mundos e formas virtuais, ficcionais, conduzindo-o a jogos imaginativos e aos espaços e tempos do lúdico, nos quais, com os quais e para os quais esse mesmo homem passou a viver, reinventando-se a si mesmo, como veremos no capítulo dois, no tópico sobre o jogo.

Desse modo, as imagens nascem nas cavernas pré-históricas da percepção humana, onde não penetram o dia, a luz e nossos próprios olhos. Nascem, então, no espaço e nos sonhos cavernosos, bem como no denso e obscuro sonho diurno. Muito mais tarde é que elas começam a nascer no interior das cavernas, resguardadas dos raios destrutivos do sol como dos da razão (BAITELLO JR., 2005).

Quando uma pessoa olha para qualquer tipo de imagem, imediatamente é invadida por sensações e emoções determinadas pelas linhas, formas e cores, antes que possa pensar racional ou conceitualmente sobre o que está vendo. E mais recentemente, segundo Lemos (2007), as imagens de síntese (ou digitais) não mais possuem o compromisso de representar o mundo efetivo ou ilustrar determinado funcionamento deste. Não são produzidas como uma analogia do real, mas como uma

espécie de simulacro digital do real, uma forma de vida dentro da ampliação de nossa linguagem, um jogo hipermidiático para o início do desvelamento conceitual, como abordaremos no capítulo três.

Para demonstrar que “o meio é a mensagem”, vamos avançar na simbiose do imagético com o textual e seus consecutivos suportes. Segundo Baitello Jr (2005), a imagem é, desde seus primórdios, uma forma de escrita, pois nasceu da simplificação dos registros iconográficos, dos desenhos e das pinturas, sendo sua relação indissolúvel, uma vez que ambas estão contidas no universo da visualidade.

Vamos reiniciar o jogo, quando falávamos da tipologia suméria, aqui esclarecendo sua versão cuneiforme, que consistia em figuras gravadas com estiletes em forma de cunha sobre tábuas, daí a origem do termo. Dentre as escritas pictográficas que deixaram registros, as mais conhecidas são os hieróglifos egípcios, com cerca de 7 mil sinais, que eram utilizados nos monumentos, nas paredes dos templos e túmulos (QUEIROZ, 2005).

No Egito também se usava o papiro, planta com talos processados e transformados em “folhas”, para o registro de textos e contas do império, numa escrita hieroglífica simplificada, a hierática. Já o alfabeto fenício, incorporado pelos gregos e usado até hoje pelos latinos, era composto por 24 letras, cujos sons representavam seus respectivos fonemas (MIGLIARI, 2011).

Na sequência, veio o pergaminho, pele de animal preparada para escrever, muito usado na Idade Média. Os códices ou códex, precursores do livro, eram compostos pela junção de vários pergaminhos, onde os monges escreviam. E o papel, tal qual utilizamos hoje, foi o seu sucessor. Além disso, suportes como instrumentos da escrita - pedras, ossos molhados, penas de aves e de metal - foram paulatinamente substituídos pela caneta tinteiro em 1884 e a esferográfica, em 1937 (PALANGE, 2012).

É certo que o leitor também se transformou com a nova tecnologia da escrita. No predomínio do papiro, para ler era preciso segurar rolos pesados e presos à madeira com as duas mãos. Portanto, ler e escrever simultaneamente, eram impensáveis. Com o pergaminho, antecessor do livro, a leitura se tornou possível sem usar as duas mãos. A sua prática durante a Idade Média, concentrou-se no interior dos templos e das igrejas, a partir das Sagradas Escrituras (Imagem 6) e, até o século X, era feita de modo público, isto é, uma pessoa lia e as outras escutavam ou copiavam os textos, pois poucos sabiam ler e escrever. Já a leitura silenciosa, foi uma revolução no ato de ler, sendo registrada pela primeira vez, por Santo Agostinho, que se surpreendeu com a ação do bispo Ambrósio, que ao ler não movia a língua (PALANGE, 2012).

Imagem 6 - Interior do monastério da Escola de Segóvia (ESP), no século XVI, com representação de gestos relacionados ao códex. Fonte: Chartier (1998, p. 15).

Posteriormente, encontra-se em Santo Agostinho a comparação a “beleza do curso dos acontecimentos humanos”, com uma “melodia baseada numa harmoniosa variedade de sons”. A partir de outra cosmologia, Santo Agostinho substituiu as *Ideias*, visuais, de Platão por uma metáfora sonora da melodia. E, ainda, fala do tempo, da sucessão dos séculos, como um “canto que ninguém é capaz de ouvir na sua integridade”. A descrição abstrata do tempo é, assim, descrita como uma música, algo que não se pode ouvir integralmente, mas que é perceptível através da audição. Vale notar, contudo, uma similaridade entre as concepções de Platão e Santo Agostinho: ambas parecem estar lacradas à intervenção humana. Podem ser **vistas** ou **ouvidas**, mas não transformadas, alteradas pelo olhar ou audição. As metáforas acústicas de Santo Agostinho, entretanto, vão sendo gradativamente traduzidas por metáforas visuais, muito embora não se trate mais de um mundo das ideias como em Platão, e sim de um mundo empírico em grande parte decifrado, formulado e relatado por viajantes. (MINEIRO; BEMFICA; CARDOSO, 2012, p. 106, grifo do autor)

Para ver, ler ou ouvir o mundo, seja ele ideal, sagrado ou empírico, pressupõe-se que seja concebida uma dimensão visível e passível de descrição. Nos mundos visível e audível de Platão e Santo Agostinho, respectivamente, não havia entrada para um espectador, leitor ou ouvinte construtivo. Em referência a Carlo Ginzburg (2001) que, em *Olhos de Madeira*, retrata o “regime escópico” da Modernidade, marcado pela hegemonia do olhar, cabe a nós pensar então: qual a diferença desse regime moderno e a concepção platônica de um mundo visual das ideias? Uma hipótese incide justamente na potencialidade e possibilidade reais de o ser humano pós-moderno, leitor interativo, participar na construção do significado, como demonstraremos no capítulo três.

Como alternativa ao culto e à destruição de imagens sagradas, a mídia visual foi estratégica nas dissensões religiosas. É sabido que os protestantes fizeram grande uso de imagens, especialmente gravações em madeira, de baixo custo e fáceis de transportar, nos primeiros anos da Reforma com vertente alemã. O objetivo era atingir a maioria da população, total ou parcialmente analfabeta, isto é, crianças e pessoas simples, conforme citação de Martinho Lutero por Scribner (1995, p. 244), pois

“estão mais facilmente inclinadas a recordar a história sagrada através de pinturas e imagens do que através de meras palavras e doutrinas”.

Tais fontes visuais registram a Reforma sob a visão de pessoas comuns, oferecendo uma perspectiva rara nas fontes impressas produzidas pela elite letrada. Os protestantes que realizavam impressões se baseavam no rico repertório do humor popular tradicional para imagens que podiam destruir a Igreja Católica Apostólica Romana, tornando-a uma fonte de chacota. O trabalho deles ilustra a teoria do crítico russo Bakhtin (1979) sobre o poder subversivo do riso. Por exemplo, o artista Lucas Cranach (1472-1553), amigo de Lutero, e sua oficina em Wittenberg produziram inúmeras impressões polêmicas, como o famoso *Cristo Passional e Anticristo* (Imagens 7), por meio de um contraste da vida simples de Jesus com a ganância e o orgulho do papa. Enfim, numa cultura de alfabetização diminuta, as imagens evidenciaram maior riqueza desse processo do que os textos (BURKE, 2004).

**Imagens 7 – Par de gravações em madeira da obra *Cristo Passional e Anticristo* de Cranach (1521).
Fonte: Burke (2004, p. 69).**

Desse modo, os impressores xilográficos precederam os tipográficos, embora não se possa precisar por quanto tempo, porque essas publicações baratas e populares eram desprezadas pelos eruditos. “Bem antes de Gutenberg desenvolver seus tipos móveis de imprensa, muita impressão sobre papel já fora executada, utilizando-se a xilogravura. Talvez a forma mais popular dessa impressão textual e imagética tenha sido a *Bíblia Pauperum*, a Bíblia dos Pobres” (MCLUHAN, 2007, p.183). Então, no dizer de McLuhan (1972), *A Galáxia de Gutenberg*, cuja primeira publicação foi uma Bíblia, reforçou a cultura do livro e do texto impresso, que reinou soberana dos séculos XV ao XIX, como um pano de fundo para o estudo da rápida ascensão dos novos valores visuais, quando um lugar para cada coisa e cada coisa em seu lugar não é apenas um programa para o tipógrafo dispor suas fontes e tipos, mas uma forma de organização do conhecimento e da ação. Ao ilustrar realidades da vida cotidiana, o desenho tornou-se o colaborador íntimo da imprensa.

Apesar de o livro moderno ser corriqueiro, tal como o conhecemos, com sua paginação, sumário, citações, capítulos, títulos, resumos, erratas, esquemas, diagramas, índices, palavras-chave, bibliografias, glossários, entre outros caracteres, desde a época em que foram inventados, possibilitaram uma interação completamente diferente daquela que acontecia com os manuscritos. Com esses elementos, cabia ao leitor a possibilidade de avaliar o conteúdo da obra de modo rápido, acessar as partes que mais lhe interessavam, de forma seletiva e não linear, além de inaugurar o caminho da subjetividade da compreensão, pois restava a cada um a livre interpretação. Por meio de seus sentidos poético e metafórico, das notas de rodapé e das referências bibliográficas, o leitor tomou conhecimento de outros livros que tratavam do mesmo tema e tal interação já mostrava certa tendência à reticularidade.

Sobre o contraste entre o escrito – conservador, fixo, durável – e as leituras – sempre efêmeras, Chartier (1994) comenta que um texto só existe se houver um leitor para lhe dar significado, isto é, a leitura não está inscrita no texto, mas há um hiato entre os sentidos propostos pelo autor e a interpretação de seus leitores, cujo sensório podem se multiplicar infinitamente, a partir da visão de mundo de cada um. É como se o leitor traçasse, em torno de sua relação com o livro, um círculo invisível que o isola. O círculo é, contudo, penetrável e pode aí haver intercâmbio sobre aquilo que é lido, visto que há proximidade e convívio. Desse modo, todo texto escrito é um hipertexto, na medida em que, durante uma leitura, ativa-se mentalmente uma série de significações que se interrelacionam a outros conjuntos encontrados na memória pessoal, tecendo uma rede e remetendo o leitor para fora do texto.

Por meio da pergunta, o pensamento é alimentado. O leitor, ao receber a informação, duvida, questiona e atribui sentido a ela na circularidade compreensiva que, por sua vez, depende de outras leituras no contexto. É fato que o texto possui uma incompletude, cuja rede de lacunas o liga a outros textos. Não se trata de um pacote fechado de ideias do autor e da recepção passiva do leitor, mas do diálogo que se estabelece mediante a leitura das entrelinhas, incluindo o “dito” e o “não dito” textual, bem como as relações estabelecidas. Propomos então a tese de Bakhtin (1992, p. 300), que defende o caráter hipertextual interno a cada texto, isto é, “todo enunciado é um elo na cadeia da comunicação discursiva, (...) gerando nele atitudes responsivas diretas e ressonâncias dialógicas”.

Por outro lado, apesar da tecnologia da escrita enfatizar tais caminhos semânticos, como vimos, sabemos que a compreensão nunca se manifestou desta forma. Ao lermos um texto impresso, apesar de sua linearidade, produzimos uma rede de imagens, nos dispersamos, interrompemos, voltamos e dizemos: voltei para “pegar o fio da meada”, mas este “fio” é, em grande parte, criação nossa e não do autor. A partir deste ponto de vista a não linearidade se constitui na semiose essencial, constituinte do mundo, e não pode ser definida única e

simplesmente pela tecnologia na qual estamos presos, porém, esta última pode delegar uma ontologia linear àquela. (BAIRON, 1998)

O que o autor nos esclarece é que a tecnologia deve espelhar a percepção humana, expandindo suas capacidades em todos os sentidos e não limitá-la a um código. Temos a habilidade de relacionar, generalizar, tirar conclusões, comparar, processar informações advindas de diversas fontes e linguagens, em nossa circularidade compreensiva. “Hiperlinkamos” proprioceptivamente com o corpo em todo o tempo de nossos saberes e fazeres, e não somente com a cognição, mas também com a visão, a audição, o tato, o olfato e o paladar, isto porque somos (hiper) multimidiáticos em nosso cotidiano.

Em *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, Chartier (1998) também destaca a transformação da leitura pelo suporte que a materializa, por exemplo, desde a época de Rembrandt, que viveu de 1606 a 1669, colocava-se a questão se a Bíblia podia ser publicada em formato pequeno. Dizia-se que a sacralização do texto não resistiria à indignidade da forma menor (Imagem 8). Mas ela resistiu à passagem do rolo ao códex, ao abandono do in-fólio (manuscrito de mesa, grande livro de estudo, da escolástica, do saber), e indubitavelmente resistiu à passagem para o texto eletrônico-digital, até às versões mais atuais como edições para *smartphones*.

Imagem 8 - Inspiração divina ao evangelista Lucas, miniatura extraída do evangeliário Samuel, Augsburg, século XVI.
Fonte: Chartier (1998, p. 29).

Nesse sentido, podemos indagar: quais são as habilidades perceptivas e cognitivas implicadas na leitura de livros? E no ato de ler jornais? Que tipo de cognição está presente na leitura da cidade? Quais as habilidades cognitivas envolvidas na imersão em infovias do ciberespaço? Com base nos diversos tipos de habilidades sensoriais, perceptivas e cognitivas envolvidas nos processos de ler, Santaella (2004) identifica três tipos de leitores: 1) o contemplativo e meditativo da era industrial, do

livro impresso e da imagem expositiva, que vai do Renascimento até meados do século XIX; 2) o leitor do mundo em movimento, híbrido de signos, prole da Revolução Industrial e do aparecimento dos grandes centros urbanos, sendo o homem da multidão, nascido com a explosão do jornal e do universo reprodutivo da fotografia e do cinema, mantido até o advento da revolução eletrônica com o apogeu da TV; e 3) o virtual e imersivo que emerge de novos espaços incorpóreos da virtualidade.

Entendemos que o leitor contemplativo definido pela pesquisadora está associado à leitura intensiva até fins do século XVIII, de que falam Chartier (1990, 1994, 1998) e Darton (1990). Por sua vez, a leitura extensiva, associada ao leitor movente, surge a partir do século XIX. E a partir de então, temos a hegemonia do leitor imersivo na nova linguagem da hipermídia, inteirando-se da natureza palinódica de sua semiose que expressa, na estrutura reticular, a porta de entrada para o conhecimento do hipermidiático cotidiano. À multiplicidade de leitores, às leituras do texto impresso e ao leitor espectador do cinema, da TV e do vídeo, vieram se somar “o leitor das imagens evanescentes da computação gráfica, o leitor da escritura que do papel saltou para a superfície das telas eletrônicas, enfim, o leitor das arquiteturas líquidas, navegando no ciberespaço” (SANTAELLA, 2009a).

Um argumento a favor dos primeiros indícios para a expressão não linear da hipermídia, emergiu em 1844, quando da invenção do telégrafo, que catalisou o desenvolvimento da linguagem jornalística, organizada em mosaicos (expressão cunhada por McLuhan), a partir da fotografia e do jornal, segundo Holtzman (1997). Já a era imagética, revalorizada desde a invenção da fotografia, intensificou-se no decorrer do século XX, com o cinema, a TV, o vídeo, a holografia e as imagens computacionais. Vale destacar que nos anos 1980, surgiu uma tecnologia proto-hipermídia⁵, o videotexto, com hibridismo de monitor de TV, telefone e computador (SANTAELLA, 2007a).

Assim como diferentes épocas e culturas se encantam com suportes e tecnologias, poderiam também se surpreender com métodos, pois as medidas são unidades abstratas compostas a partir das dimensões humanas. Afinal, um pé nunca é igual ao outro pé, um dedo não se iguala a outro dedo. Como lembra Pross (1997), em sua obra anterior, *Der Mensch im Mediennetz* (O Homem na Rede da Mídia), a tecnologia digital utiliza o conceito de *digitus*, termo em latim que se traduz por “dedo”, membro este que sempre foi uma unidade medidora, porém o que devemos evitar é transformá-lo em uma unidade de pensamento, isto é, “medir com os dedos sim, mas não pensar com eles” (BAITELLO JR., 2005, p. 76).

⁵ Por proto-hipermídia entendemos um “ancestral da hipermídia, composta por mais de um meio de comunicação e que possibilita o acesso não linear” (GOSCIOLA, 2012, p. 108).

Se desejássemos representar em um videogame a breve história das mídias eletrônicas, avançando para as digitais, até chegarmos à hipermídia, poderíamos configurar uma tela inicial, em que quatro nomes mereciam links para cada jogada imersiva. Historiadores costumam traçar as origens da rede de alcance mundial: a Internet ou *Word Wide Web*, seguindo uma linhagem de inventores anglo-americanos como Vannevar Bush, Doug Engelbart e Ted Nelson. Porém, mais de meio século antes que Berners-Lee e Cailliau (1990) lançassem o primeiro *browser* em 1991, Paul Marie Gislain Otlet (1868-1944), nascido em Bruxelas, empresário, advogado, ativista da paz, focou suas análises no campo da “documentação” e antecipou muito da Ciência da Informação. A Classificação Decimal Universal (CDU), muito utilizada em bibliotecas, é uma das criações desse autor.

A partir de artigos *online* de GIC Brasil (2010), Mundo Bibliotecário (2008), Portal Terra (2008) e Barros (2008), observa-se que, em 1934, Otlet delineou os primórdios de uma rede mundial de computadores, intitulados por ele como “telescópios elétricos”, conectados a linhas telefônicas, recuperando imagens e arquivos de som e vídeo interligados, para projeção em uma tela plana remota. O objetivo seria permitir que as pessoas pesquisassem milhões de documentos, trocassem mensagens, arquivos e até mesmo se unissem em redes sociais, “participando, aplaudindo, ovacionando”, designando-os como *réseau*, literalmente rede, ou concebivelmente teia (web).

Ainda que a protointernet de Otlet dependesse de uma colcha de retalhos de tecnologias analógicas, como cartões de indexação e telégrafos, mesmo assim antecipou a estrutura baseada em hiperlinks da web contemporânea. Sua visão de um futuro sem papel, nascida do fascínio pelos livros, idealizou uma máquina operando em rede e integrando documentos, através da criação de seus “links” simbólicos (Imagens 9).

Imagens 9 – Paul Otlet e sua protointernet em fichas de papel.

Fonte: Disponível em < <http://gicbrasil.wordpress.com/2010/05/19/55/>>. Acesso em 07/10/13.

Em 1895, Otlet conheceu Henri La Fontaine, futuro ganhador do prêmio Nobel, que se uniu a ele na criação de uma bibliografia central, contendo o conhecimento em forma de livro existente no mundo, uma imensa arrogância intelectual para a época. Os dois homens decidiram que coligiriam dados sobre todos os livros que já tivessem sido publicados, bem como uma vasta coleção de artigos de jornal, fotografias, cartazes e tipos de objetos efêmeros, como panfletos, que as bibliotecas formais costumavam ignorar. A partir de cartões de índice (então a mais avançada forma de armazenar informações), eles criaram um imenso banco de dados em papel, com mais de 12 milhões de verbetes.

Otlet e La Fontaine conseguiram convencer o governo belga a apoiar o projeto de construção de uma "cidade do conhecimento", que reforçaria a campanha governamental para fazer do país a sede da Liga das Nações. À medida que o *Mundaneum* evoluía, o volume de papel começou a se tornar grande demais. Em determinado momento, Paul propôs uma espécie de computador de papel, com rodas e eixos, que moveria documentos pela superfície de uma mesa. Mas acabou por decidir no abandono completo dos impressos. E como não existiam aparelhos de armazenagem eletrônica de dados em 1920, Otlet teve de inventá-los.

Assim, escreveu vários ensaios sobre como organizar o mundo do conhecimento, resultando em dois livros: o *Traité de documentation* (OTLET, 1934) e *Monde* (OTLET, 1935). A primeira obra antecipa inúmeros conceitos hoje adotados sobre a organização de redes internacionais de cooperação, além de definir o campo da documentação e sistematizar teorias, métodos e técnicas para organizar o conhecimento registrado e distribuí-lo. Já em seu livro *Monde*, Otlet (1935, pp. 390-391) trouxe a visão sobre um “cérebro mecânico coletivo” que armazenaria todas as informações do mundo, a serem disponibilizadas por intermédio de uma rede mundial de telecomunicações, “uma nova linguagem para um novo meio”, conforme comentário abaixo:

Será criada uma tecnologia que associará a distância combinando rádio, raios X, cinema e microfilme (...). Tudo no universo e tudo do homem poderiam ser registrados na distância em que foram produzidos. Dessa maneira uma imagem móvel do mundo poderia ser estabelecida, um verdadeiro espelho de sua memória. De uma distância, todos poderiam ler textos, ampliados e limitados ao assunto desejado, projetado em uma tela individual. Dessa maneira, qualquer pessoa sentada em sua cadeira poderia ser capaz de contemplar a criação, como um todo ou em certas partes.

No momento em que a visão de Otlet começava a se cristalizar, o *Mundaneum* começou a enfrentar dificuldades financeiras. Em 1934, o governo belga perdeu o interesse pelo projeto, quando a Liga das Nações escolheu a Suíça como sede. Alguns funcionários continuaram trabalhando no

projeto, mas o sonho acabou quando os nazistas invadiram a Bélgica, em 1940, destruindo milhares de caixas com os cartões de índice. Otlet morreu em 1944, um homem derrotado, esquecido até 1968, quando o estudante de pós-graduação da Universidade Livre de Parc Leopold, W. Boyd Rayward, interessado na vida do autor, promoveu uma retomada do *Mundaneum*, em Mons.

Pode até ser exagero dizer que Otlet exerceu influência direta no posterior desenvolvimento da Web, mas é válido ressaltar que ele antecipou muito dos problemas que se tenta resolver hoje, como o excesso da informação publicada, as limitações dos mecanismos de armazenamento e recuperação, a busca por um modelo taxionômico que auxilie a armazenar, administrar e interpretar o acervo intelectual coletivo da humanidade.

Já Vannevar Bush, matemático e físico renomado, é considerado pela vertente angloamericana, o primeiro a desenvolver um projeto visando o acesso multidirecional, a manipulação e a personalização da informação, chamando seu equipamento de “Memex” (*Memory Extension*), tipo de memória auxiliar do cientista, cujo artigo “*As we may think*”, foi publicado na revista *The Atlantic Monthly*, em 1945.

Tal máquina, cujo título derivou do termo “Meme”, que para Bush significava pensamento ou conceito, seria do tamanho de uma mesa de escritório, com dois monitores, sendo um para entrada de dados e outro para saída, foi idealizada como uma biblioteca universitária, na forma de microfilme e fita magnética, capazes de armazenar e gerar uma grande quantidade de documentos multimidiáticos, que poderiam ser acessados de forma não linear pelo indivíduo, por meio de uma tela de televisão munida de alto-falantes. Esse dispositivo, desenhado por Bush, não chegou a ser construído (Imagens 10), mas suas ideias foram fundamentais para o desenvolvimento de sistemas hipertextuais e hipermediáticos que surgiram posteriormente (IDE, 1992).

Imagens 10 - Projeto do Memex, dispositivo de entrada e saída de voz e câmera portátil.
Fonte: Disponível em <<http://www.citi.pt/homepages/espaco/html/memex.html>>. Acesso em 03/04/13.

Em seu artigo, Bush (1945) comenta que “o somatório das experiências humanas tem se expandido numa proporção incrível, mas os meios que usamos para nos movimentar através do labirinto formado pelos itens mais importantes, são os mesmos utilizados no tempo das caravelas”. Além de Vannevar ter sido pioneiro na ideia do hipertexto (conexões possíveis entre palavras programadas nos documentos), foi também o primeiro a vislumbrar o modo da mente humana se estruturar, espelhando-a em associações de dados armazenados em uma máquina (SALGADO, 2008).

O Memex foi projetado para organizar informação da maneira mais intuitiva possível, com base não em gabinetes de arquivos ou autoestradas, mas nos nossos hábitos usuais de pensamento – seguindo pistas, fazendo conexões, abrindo trilhas de pensamento. Bush queria que o Memex correspondesse à visão de mundo do usuário: as trilhas serpenteariam através de documentos de maneiras variadas, idiossincráticas, percorrendo o espaço-informação como o usuário bem entendesse. Não haveria duas trilhas iguais. A Web tornou grande parte da visão de Bush realidade, mas sua intuição central – a necessidade de um instrumento para a abertura de trilhas – continua irrealizada, pelo menos na Internet. (JOHNSON, 2001, pp. 91-92)

Já o termo hipertexto foi criado no início dos anos 1960 por Theodor Nelson, filósofo e sociólogo envolvido com pesquisas na área de programação de computadores, a partir do vocabulário matemático, em que o prefixo “hiper” significa estendido e generalizado, influenciado pela noção de hiperespaço, espaço em quatro ou mais dimensões. Inicialmente, designava uma ferramenta informatizada que permitia facilmente ao autor revisar, comparar, comentar e desfazer textos, filmes e gravações sonoras disponíveis na rede. Nesse sentido, seu trabalho pareceu estar mais relacionado a um processador. Porém, suas ideias foram mais abrangentes, por exemplo, o pesquisador via o hipertexto como uma alternativa à linearidade imposta pelos meios tradicionais, como livros e sistemas de catalogação e indexação (BARDINI, 1997).

Assim, a partir do Memex de Bush, formulou uma conceituação hipertextual como uma rede de trilhas associativas. Com Xanadu, seu grande projeto, aspirava criar uma rede de edição hipertextual, instantânea e universal, que preconiza a Web atual. “Xanadu, enquanto horizonte ideal e absoluto do hipertexto seria uma espécie de materialização do diálogo incessante e múltiplo que a humanidade mantém com ela mesma e com seu passado” (LÉVY, 1993, p. 29).

Façamos aqui um link com o termo “Xanadu”, também utilizado em uma película. Trata-se de *Citizen Kane*, de Orson Welles (1941), obra-prima da história cinematográfica do século XX. Ao se casar com Susan, cantora medíocre na época, tentando transformá-la em estrela de ópera, Kane lhe constrói uma mansão, intitulada Xanadu. Os temas propostos ainda são bastante atuais: eleições e manipulação da mídia pelo poder, usos e abusos do dinheiro e importância do brincar para o

desenvolvimento pessoal: *Homo ludens versus Homo faber*. A partir desse paradoxo, o diretor multimidiático, ator shakesperiano e radialista Welles, e sua competente equipe aproximaram-se do futurismo em sua associação entre tecnologia, sociedade e estética, como um solo fértil à nova linguagem da hipermídia.

Cronologia não linear, com interlocução de cenas multiplicadas ao encontro de olhares; reticularidades expressas de um objeto em foco para planos singulares e mais amplos; *flashbacks* assíncronos para reconstruir associações narrativas; composição com função estética e expressiva do Expressionismo Alemão; movimento da câmera como uma técnica do “cine-olho”, o panfoco e seu giro como a circularidade dos sentidos, sempre jogando com a reconstrução do observador que interage com a fita, diversas vezes mostrando o teto dos cenários, brincando com o tamanho aparente e os egos no momento. Pensamento como jogo e argumento estético-topológico, com mote no mistério sobre o *Rosebud*, o coração do filme, explorando o sujeito que adquire sentido observando aquele que observa e investiga, ou seja, meta-olhares em montagens com intermediação de um diálogo intersubjetivo, que na hipermídia pode ser hipervalorizado, conforme conjunto das Imagens 11 (LARIZZATTI, 2010a).

Imagens 11 - Cenas do filme *Citizen Kane*, de Orson Welles (1941), com profundidade de campo.
Fonte: Disponível em <<http://bit.ly/13kPbXS>>. Acesso em 14/05/13.

Como notamos as ideias centrais de hipertexto e hipermídia não são novas. Processos associativos entre pensamentos, conceitos, textos, compartilhados a partir de um mesmo contexto físico-temporal, podem ser detectados em várias outras instâncias, fora do âmbito computacional. Tais manifestações ocorrem desde o funcionamento cerebral, quando associamos nossos saberes e fazeres aos sentidos humanos, tais como odores, gostos, formas, cores, sons, vivências, passando

pela leitura textual com conexões sensoriais expressas em anotações nas laterais das páginas, com o leitor interagindo com o autor, por citações em trabalhos científicos, referências bibliográficas, sumário de um livro, até intervenções individuais em debates, em que cada um pode mudar o rumo da discussão. Ou o conceito de “entrar no filme”, com metafilmes sobre cinema, isto é, filmes que tratam da importância de produções cinematográficas, tais como *A Rosa Púrpura do Cairo* (ALLEN, 1985) e *Cinema Paradiso* (TORNATORE, 1988).

Vale notar que, enquanto o código impresso enfatiza a distinta separação entre o autor e o leitor, Theodor explica que no hipertexto, não linear, tais funções se confundem, pois o leitor tem uma função interativa por clicar nos links que aparecem, podendo acrescentar suas ideias ao texto original, colaborando com a produção coletiva, com soluções inteligentes para a programação de banco de dados, por exemplo, o *xanalogical storage* (ELLIS, 1990).

Se Vannevar Bush idealizou o hipertexto, Theodor Nelson cunhou o referido termo, foi Douglas Engelbart quem o tornou operacional, além de ter sido conhecido como o inventor do editor de texto, do sistema de visualização por janelas e do mouse (ELLIS, 1990). Para que os estudos sobre a relação homem/computador trilhassem para o campo da interatividade, Engelbart mereceu destaque, uma vez que as estruturas de comando rígidas e hierárquicas, características dos sistemas informáticos antigos, foram gradualmente substituídas por telas repletas de símbolos, com as quais o leitor imersivo (SANTAELLA, 2004) podia dialogar sensorialmente.

Na década de 1950, época dos trabalhos de Douglas, a informática era conhecida pelo seu potencial de automatizar cálculos e não por suas possibilidades de tecnologia intelectual, ou seja, de ampliar o intelecto do ser humano. Conforme Lévy (1993), foi Engelbart que promoveu o uso social da informática, criando um ambiente intuitivo, metafórico e sensório-motor, visando substituir o contexto abstrato, codificado, desprovido de sentido que se colocava entre o indivíduo e o computador no processo anterior.

E quando dirigiu entre os anos de 1950/60, o *Augmentation Research Center* (ARC), Douglas lançou os fundamentos dos sistemas atuais de nosso cotidiano: o *mouse*, que propiciou a manipulação de complexos informacionais representados por símbolos gráficos e serviu como extensão da mão do usuário; as telas *Windows*, que possibilitaram a visualização de múltiplas janelas, para desempenho simultâneo de diversas tarefas; e o processador de texto, chamado *Online System* (NSL), uma base de dados, operada por conexões associativas hipertextuais, a partir da qual o usuário poderia armazenar no micro suas especificações, planos, programas, documentos, entre outros, para posteriormente operacionalizá-los via consoles (ELLIS, 1990).

É possível perceber no trabalho de Engelbart a influência do pensamento de McLuhan (2007) sobre os meios de comunicação, como extensões dos órgãos humanos e seus impactos tecnológicos na própria natureza humana. Lévy (1993) também argumenta que o complexo informático objetivado por Engelbart se aproxima da função que arquitetos exercem ao definir espaços físicos onde se desenrolam a vida social e privada, colaborando na formação de uma nova ecologia cognitiva, onde os leitores imersivos definem o ponto de navegação e ancoragem. Por sua vez, as ideias que orientaram a construção do Macintosh, entre outras inovações propostas por Steve Jobs, vinham de longe.

Especialistas em hipertexto como Theodor Nelson, Andries Van Dam e alguns teóricos como Barthes e Derrida, compartilharam as mesmas hipóteses sobre uma nova textualidade. Landow (1995, p. 14) sintetiza esse pensamento:

Os quatro, como outros especialistas em hipertexto e teoria cultural, propõem que devem se abandonar os atuais sistemas conceituais baseados na noção como centro, margem, hierarquia e linearidade e substituí-los por outras de multilinearidade, nós, nexos e redes. Quase todos os estudiosos desta mudança de paradigma, que marcam uma revolução no pensamento, consideram a escrita eletrônica como uma reação direta às vantagens e inconvenientes do livro impresso.

De fato, o jogo dos tecnóforos é condenar as novas tecnologias, temendo substituições das precedentes, mediante posturas maquiavélicas de supostas transformações negativas. De modo contrário, afirmamos que raramente uma nova forma de comunicação suplanta outra: com a Galáxia de Gutenberg, as pessoas não deixaram de se comunicar oralmente e a imprensa não fez com que as pessoas deixassem de escrever com as próprias mãos. Mesmo lideranças de povos indígenas, com suas oralidades, estão se capacitando para documentar suas tradições em formato audiovisual, a fim de perpetuar fielmente suas memórias e histórias de vida num contínuo jogo de passado/presente/futuro, em detrimento de estudos que pseudopesquisadores não lhe dão devolutiva, conforme relato de Divino, oriundo da aldeia Bororo (MT) e parceiro do CEDIP.

Sob a compreensão pentecostal advinda da tecnologia computacional *versus* a Babel da cultura linguística, esclarece McLuhan (2007, pp. 98-99):

A língua, como tecnologia de extensão humana, com seus conhecidos poderes de divisão e separação, deve se haver configurado na torre de Babel pela qual os homens procuravam escalar o céu. Hoje os computadores parecem prometer os meios de se poder traduzir qualquer língua em qualquer outra, qualquer código em outro código – e instantaneamente. Em suma, o computador, pela tecnologia, anuncia o advento de uma condição pentecostal de compreensão e unidade universais.

Paradoxalmente às “línguas de fogo”, que uniram os diferentes idiomas manifestos no Pentecostes do Novo Testamento Bíblico, as estruturas da hipermídia constituem-se em “arquiteturas líquidas”, expressão cunhada por Marcos Novak (1993), referindo-se à modelização líquida da informação globalizada. Esclarecemos, porém, que a metáfora do líquido já havia sido prognosticada por Marx e Engels (1962), inspirando o título do livro de Berman (1986), *Tudo o que é sólido se dissolve no ar*. Nessa onda de vaivém, tais relações metafóricas também se fizeram com o universo digital, a exemplo da trilogia esférica de Sloterdijk (1998, 1999 e 2004), a arte e a arquitetura no mundo virtual por Bauman (2001), bem como as linguagens líquidas na era da mobilidade por Santaella (2007a), conforme verificaremos no próximo tópico.

Enfim, dados fluidos, moventes e plásticos acessíveis ao navegante na hipermídia, interagem com os nexos de um roteiro multilinear, multissequencial, multissígnico (palavras, imagens, documentos, sons, ruídos, músicas, vídeos) e labiríntico, que o leitor imersivo ajudou a construir, podendo se transformar em uma nova casa do ser, por meio do jogo da transcendência.

1.2. A Web e sua rede hipertextual

Imagem 12 - Metáfora do globo ao alcance de uma mão, mediante o acesso à internet.
Fonte: Disponível em <<http://www.iluminalma.com>>. Acesso em 02/05/13.

A Internet é o coração de um novo paradigma sociotécnico, que constitui na realidade a base material de nossas vidas e de nossas formas de relação, de trabalho e de comunicação. O que a Internet faz é processar a virtualidade e transformá-la em nossa realidade, constituindo a sociedade em rede, que é a sociedade em que vivemos.

Manuel Castells

Estou conectado. Logo existo.
 Kenneth Gergen

Após vislumbrarmos aspectos históricos relacionados às principais experiências da natureza (hiper) multimidiática do ser humano, que antecederam a linguagem e o aparato tecnológico digital, desde tempos remotos até a digitalização atual, vamos discorrer sobre algumas das características que formataram a Web e sua rede hipertextual.

Fundamental foi a contribuição da eletrônica, que surgiu no início do século XX junto aos avanços da matemática e dos algoritmos. Já o protótipo de um computador digital apareceu em 1937, criado por John Vincent Atansoff. Desde então, o princípio básico da computação, a partir da díada 0/1, proposta por Leibnz, o inventor da máquina de calcular, três séculos antes, não sofreu alterações. Todas as fontes informacionais são homogeneizadas em cadeias sequenciais de zero (0) e um (1), ou seja, digitalizadas. Antes dessa fase, os suportes das diferentes linguagens eram incompatíveis: papel para texto, película química para fotografia ou filme, fita magnética para som ou vídeo. E agora, na pós-digitalização, a transmissão informacional é independente do meio de transporte: fio de telefone, onda de rádio, satélite de TV, cabo, etc., pois sua qualidade permanece perfeita e sua estocagem é barata (SANTAELLA, 2011).

Assim, nasceu a Internet, cujo primeiro nó data de 1960 pela Arpanet, estando em 1969 com quatro nodos do setor militar: as universidades de Los Angeles, Santa Bárbara, Stanford e Utah, nos EUA (HELD, 1999). Já em 1970, houve várias criações significativas: Ivan Sutherland criou um capacete para o espectador imergir em um ambiente de simulação visual em 3D; Myron Krueger criou o videoplace; estudantes e pesquisadores na Universidade do Havaí iniciaram a troca de mensagens por correio eletrônico (ERCILIA, 2000).

Em 1972, Alan Kay iniciou o projeto de interface gráfica do usuário, com ideias do ícone, das representações gráficas funcionais do computador (folders, menus e sobreposição de janelas), bem como o protótipo do primeiro computador pessoal, o Dynabook, meio dinâmico (ARTMUSEUM.NET).

No início da década de 1980, a Arpanet já era composta por centenas de computadores. E, em 1984, William Gibson publicou o romance *Neuromancer*, conceituando o ciberespaço com imersão através das conexões das redes entre micros. Já George Landow, em 1987, colaborou com o desenvolvimento do *software* Intermedia, um dos primeiros programas de autoriação hipertextual e desde essa época já era um divulgador e teórico da hipermídia.

Tim Berners-Lee, no começo de 1990, enquanto trabalhava no Laboratório Europeu de Partículas Físicas (CERN), com sede em Genebra, reuniu pesquisadores do mundo para estudar e

observar experimentos complexos na área de física. Um conjunto de soluções simplificadas foi o que Berners-Lee buscou para montar seu sistema: o primeiro *browser* (*software* que une pesquisa, documentos, programas, laboratórios e cientistas, em um fluxo ambientado em um sistema hipermidiático), para publicar textos pela Web; depois um protocolo próprio, o HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*), que permitiria a recuperação textual de outros documentos via links, cujo formato recebeu o nome de HTML (*Hiper Text Mark-up Language*), isto é, linguagem de marcação hipertextual. Os requerimentos impostos por esse pesquisador refletem o espírito central da Internet, no que se refere à descentralização, à liberdade de adesão e de expressão dos usuários, e à valorização do intercâmbio de informações.

Apesar das dimensões pioneiras do Memex e Xanadu (Tabela 1), Lévy (1993) cita três razões pelas quais tais projetos não ganharam a amplitude imaginada por seus visionários: 1º) ainda não se sabia programar banco de dados com tal grandeza e precisão taxionômica; 2º) necessidade de meios avançados, com muitas competências, e grande demanda temporal; e 3º) constituição de hipertextos gigantes supõe minucioso trabalho de criação, planejamento, produção e avaliação, além da diversidade de públicos.

- 1945** Vannevar Bush propõe *Memex*
- 1965** Ted Nelson cria a palavra "*hipertexto*" (mais tarde elaborado em suas máquinas livro pioneiro *Literárias*)
- 1967** O sistema de edição de *hipertexto* e FRESS, Brown University, Andy van Dam
- 1968** Doug Engelbart demonstração do sistema em *NLS FJCC*
- 1975** *ZOG* (agora *KMS*): CMU
- 1978** *Mapa Filme Aspen*, videodisco hipermídia primeiro, Andy Lippman, MIT Máquina Grupo de Arquitetura (agora Media Lab)
- 1984** Filevision de Telos; limitado hipermídia banco de dados amplamente disponíveis para o Macintosh
- 1985** *Symbolics Documento Examiner*, Janet Walker
- 1985** *Intermedia*, Brown University, Norman Meyrowitz
- 1986** OWL introduz *Guia*, hipertexto primeira amplamente disponíveis
- 1987** A Apple introduz *HyperCard*, Bill Atkinson
- 1987** *Hypertext'87*, primeira grande conferência sobre o hipertexto
- 1991** *World Wide Web* no CERN se torna o primeiro mundial de hipertexto, Tim Berners-Lee
- 1992** *New York Times Book Review* sobre matéria de capa da ficção de hipertexto
- 1993** *Mosaic* ungido assassino Internet app, Centro Nacional de Aplicações de Supercomputação
- 1993** *Noite de um dia duro* torna-se o primeiro filme de longa-metragem em hipermídia (originalmente para Macintosh, agora também disponível para Windows)
- 1993** Enciclopédias Hipermídia vender mais cópias do que enciclopédias de impressão
- 1995** Netscape Corp valor de mercado ganhos de quase US \$ 3B no primeiro dia de negociação de bolsa (1998: AOL compra Netscape por US\$ 4B)

Tabela 1 - Resumo da história do hipertexto, de 1945/95.

Fonte: Disponível em <<http://www.nngroup.com/articles/hypertext-history/>>. Acesso em 09/04/13.

Desse modo, se em 1990 poucos utilizavam a Internet, em 1999, 38% das casas norte-americanas estavam conectadas à Web. Porém, são raras as grandes equipes interdisciplinares que possuam as competências necessárias para a concepção hipertextual de vocação universal, no domínio da multimídia interativa. Sem falar nas limitações atuais de banda, com níveis taxionômicos imprecisos, interatividade questionável e poucos critérios estéticos definidores da arquitetura hipermediática conceitual.

Atualmente, busca-se simplificar a comunicação, diminuir o número de batidas no teclado. Para tanto, o “internetês” manifesta-se desde palavras codificadas pelo internauta, a exemplo de: “Td de bom p vc. Xau, bju! Blz, t+!”, que significa: “Tudo de bom para você. Tchau, beijo. Beleza, até emails!”, até a junção dos *emoticons* (*emotion*, emoção, com *icon*, ícone), para se falar das emoções envolvidas, tais como feliz [:D], triste [:(], raiva [:-@], entre outras. Mas vale lembrar que adaptações linguísticas não surgiram com a Web, haja vista a “língua do P”, uma brincadeira infantil, quando se colocava um **p** antes de cada sílaba, inventando um jogo de linguagem para conversar com um grupo de amigos.

Outra ferramenta de agilidade na informação tem sido o uso de infográficos, combinação de textos, fotografias e desenhos, tanto pelas mídias impressas, quanto *online* (recursos animados com som e imagens em movimento), que consideram que 60% da população compreendem mais facilmente com o uso de imagens⁶.

De fato, a leitura hoje é da Idade da Mídia, com o leitor imerso na modernidade líquida, no caos e em meio à dispersão. Vejamos que a novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unas em múltiplas, pois o ser humano é por natureza (hiper) multimidiático, como já demonstramos. O desafio está em tornar essa verdade evidente na possibilidade de encenar e jogar com ela até o limite último da transmutação, da metamorfose, enfim, da “mutamorfose” identitária (SANTAELLA, 2007a, p. 97).

Mas como resgatar o olhar do jogo estético nas expressividades digitais? O tema, portanto, da investigação hipermediática é, desde o início, um conjunto de interrelações híbridas (matrizes visual, sonora e textual), contrariamente à tradição ocidental que, a partir do século XVIII, separou-se da pesquisa multimidiática e passou a valorizar somente o livro como códice, fundado em suas estruturas metodológicas verbais, formalizadas na escrita científica, conforme analisam Bairon (1995, 2004), Santaella (2005, 2007ab) e Costa (2005).

⁶ Para exemplificar, no site <http://www.youtube.com/watch?v=5DBA-kCQ2m8> é possível acompanhar a produção de um infográfico pela TV Super FIZ.

Se a inspiração hipermidiática deve ter seu modo de ser no jogo, visto como uma nova linguagem, lembremos as primeiras experiências de interatividade de *videogames*, desde a programação de TV convencional até a versão a cabo, hoje também através de canais pagos. Soma-se a isso a infinidade de jogos eletrônico-digitais veiculados para consoles portáteis (DS) e digitais pagos em celulares⁷, além das versões gratuitas, superando computadores conectados em rede ou não, ou arcades (fliperamas), constituindo um dos maiores mercados mundiais da atualidade⁸, sendo só no Brasil, cerca de 45,2 milhões de consumidores, isto é, quarta posição mundial (Imagem 13).

Em sua obra *Cultura da Interface*, Johnson (2001) nos esclarece que é nas formas populares de *videogames* recentes, como *Sonic The Hedgehog*, da Sega, em que podemos ver a distinção do que não esperar de designers de interface: a iconografia visual e os enredos desses jogos são literalmente de desenho animado, em nível de sofisticação de uma criança de 10 anos. O que interessa no jogo é a correria e a intensidade do movimento através do espaço digital, não sendo necessários enigmas ou tramas, pois esse tipo lúdico cativa seu público por razões de ambiente, não de narrativa. Jogos posteriores de grande sucesso, tais como *Nintendo* e *Mario 64* em versão 3D, foram simples variações do tema original do *Sonic*, produzidos com tecnologia mais avançada, mas o fundamental é o espaço.

Nossas interfaces são histórias que contamos para nós mesmos para afastar a falta de sentido, palácios de memória constituídos de silício e luz. Elas vão continuar a transformar o modo como imaginamos a informação, e ao fazê-lo irão nos transformar também – para melhor e para a pior. Como poderia ser diferente? (JOHNSON, 2001, p. 174)

Essas interfaces, sinônimas de “palácios de memória”, muito provavelmente com inspiração de Johnson na definição anterior do poeta grego Simônides, são aqui vistos como histórias convertidas em arquitetura de silício e luz. Ao revelar conceitos vislumbrados em ambientes imaginários, tais narrativas transformam a informação e também nos transformam, traduzindo características inteligíveis e sensíveis da razão e emoção humanas, numa compreensão circular de caminhos abertos para a construção coletiva e lúdica presente em expressividades digitais, além de afastar a falta de sentido da existencialidade, de acordo com análises que realizaremos nos próximos capítulos sobre o jogo e a hipermídia.

⁷ Interessante notar a matéria de Nick Bilton, na *Folha de S.Paulo*, na qual se prevê que “Jogos pagos em smartphones devem superar consoles portáteis no fim de 2013, diz IDC”. Disponível em <http://bit.ly/11YX6cG>. Acesso em 26/04/13.

⁸ Mais informações sobre a diversidade cultural de *games* podem ser obtidas na obra filosófico-téorica *Mapa do Jogo*, organizada por Santaella e Feitoza (2009); em questões teórico-metodológicas no livro *Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas*, dos organizadores Fernandes et al. (2009); e na abordagem histórica no artigo “Dos *single* aos *multiplayers*: a história dos jogos digitais”, de Reis e Cavichioli (2014).

Imagem 13 - O Brasil que joga (08/10/12).

Fonte: *Folha de S.Paulo*, *Caderno Tec*. Disponível em <http://bit.ly/Q7oaCr>. Acesso em 26/03/13.

Tamanha a importância dos *games*, como forma de diversão que pode ser usufruída dentro de casa, que se formou uma disciplina específica para estudar o assunto - a ludologia⁹. E assim os ludologistas nomearam os gêneros de simulações dos jogos, por exemplo, Gonzalo Frasca (2003),

⁹ Vale destacar que cursos de graduação e pós-graduação já se realizam no Brasil desde 2002, na Unicamp (PN) e na Faculdade Anhembi Morumbi (SP); e na PUC RJ, em 2003, sendo que esta já oferece mestrado e doutorado desde 2004. Ao passo que em outros países, como nos EUA, já existem faculdades relacionadas a esse tema desde 1994 (GALISI, 2009).

um estudioso de *games* digitais, discute o conceito de autoria a partir de *paidia* - estrutura narrativa, e *ludus* - estrutura do jogo, conforme classificação de Roger Caillois, à qual abordaremos em capítulo posterior.

Com o desenvolvimento dos meios de comunicação e das tecnologias de registro imagético, participamos de uma “revolução da visão” (SEMAIN, 1998, p. 51), com adesão definitiva das ciências ao estudo da imagem, produto de uma construção histórica e cultural. Desta forma, propomos aqui uma cibercultura que desafia o sujeito, à semelhança de uma esfinge da sociedade contemporânea: “decifra-me ou devoro-te”, e rompe com uma racionalidade economicista que faz competir imagens, sons e animações com textos, pelo espaço de memória e pela rapidez dos sistemas de multimídias digitais, em que quanto mais “leve” for um arquivo, mais acessível ele será, mais rápido se apresentará ao suposto interessado e maior será o processamento que ele permite (COSTA, 2005, p. 179).

Por sua vez, Harvey (1993, p. 294) teoriza a sua visão geográfico-histórica da experiência de espaço e tempo na vida social, com base na metanarrativa do desenvolvimento capitalista que Marx formulou:

Respostas estéticas a condições de compressão do tempo e espaço são importantes desde que a separação ocorrida no século XVIII, entre conhecimento científico e julgamento moral criou para elas um papel distintivo. É típico das crises de superacumulação catalisar a busca de soluções temporais e espaciais comprimidas, seguidas de fortes movimentos estéticos. A estética triunfou sobre a ética, as imagens dominaram as narrativas, a efemeridade e a fragmentação assumiram precedência sobre verdades eternas e sobre a política unificada, deixando os fundamentos materiais e político-econômicos e passando a considerar as práticas políticas e culturais autônomas.

É fato que a estrutura digital na Web tem permitido a milhões de pessoas na globoesfera circularem experiência e conhecimento na forma de ser da hipermídia. Wikipédias, navegações não lineares, postagens de conteúdos, *softwares* exclusivos na rede, tecnologias *mobile*, etc., já não podem ser consideradas rupturas ou novidades absolutas. Aliás, o termo “novas tecnologias” já não faz mais sentido. Melhor seriam “novas cognições” ou “novas mídias” (BAIRON, 2012, p. 93).

Sobre as tendências atuais da internet, Alexandre Matias (2012), do Caderno Link de OESP, comenta que a Web 2.0 está fundamentalmente relacionada à mobilidade, por meio de *tablets*, celulares e computadores portáteis. Fotos são tiradas pelo celular e compartilhadas em diferentes redes sociais quase que simultaneamente. O repórter discorda de afirmações de que a Web 3.0 será a internet móvel, convencionalmente chamada de Web semântica, pois entende o que seu usuário quer e oferece exatamente aquilo de que ele precisa.

Se a Web 1.0 perguntava o que você queria, a Web 2.0 traz o que você quer sem mesmo que você saiba que queira (pense na quantidade de assuntos que conheceu graças a links de amigos no Facebook). A Web 3.0 facilitaria isso ainda mais – e você nem perceberia que está entrando na internet ao receber tais informações, pois ela não é de computadores e celulares, mas de todos os aparelhos da casa, que, aos poucos, conectam-se à internet¹⁰. Primeiro a TV, e depois o rádio, o carro, a cozinha e tudo que puder ser conectado (Imagem 14), por exemplo: você acorda, em 10 minutos a água do banho está esquentando e, logo que você desliga o chuveiro, a cafeteira começa a preparar seu café. Enfim, a Web 3.0 nos desconecta de aparelhos, por completo.

Imagem 14 - The Future of Screen Technology.

Fonte: Disponível em < http://www.youtube.com/watch?v=g7_mOdi3O5E>. Acesso em 06/05/13.

Hoje estamos na fase da digitalização da internet, mas virá outra, futura, em que almejamos imersões profundas, com criações hipermidiáticas envolvendo jogos transcendentais de compreensão do ser, em metamorfoses lúdicas, moventes e circulares, conforme valores e definições que descrevermos a seguir, isto é, as regras do jogo a ser jogado e que nos joga em jogo. O objetivo do Interlúdio é contribuir para a construção tridimensional do conceito Ludusfera (filosofia, teoria e método), como espaço do jogo hipermidiático, com critérios avaliativos norteadores.

¹⁰ Para mais informações sobre “casa inteligente”, consultar matéria “Recursos de computador invadem casas e eletrodomésticos”, de Mariana Lang, na *Folha de S. Paulo*, Caderno Tec, 03/12/12. Disponível em <http://bit.ly/Txqjs2>. Acesso em 23/05/13.

Parte II – Interlúdio

Imagem 15 – Hula Hoopla, espetáculo francês pelo circense Julot, no Vale do Anhangabaú (07/07/09).
Fonte: Acervo do Sesc SP.

*Vivendo e aprendendo a jogar. Nem sempre ganhando,
nem sempre perdendo, mas aprendendo a jogar.*
Guilherme Arantes

No outono de 2012, a convite da Associação Viva o Centro, tive o privilégio de ouvir uma palestra sobre a arquitetura da região central de São Paulo, por Angelo Bucci, Prof. Dr. da FAU USP que, ao discorrer sobre os primórdios das obras do Vale do Anhangabaú, comentou que a sociedade seria melhor com mais filósofos e poetas, inspirado com certeza em Aristóteles, que estabelecia algo em comum entre essas artes. Resolvi então, me arriscar nesse jogo e tecer minhas descobertas reflexivas, iluminada pelas esferas filosófica e poética. E ao longo desse movimento lúdico investigativo, pude perceber que não se tratavam de peças de um mesmo jogo, mas de uma multiplicidade de jogos, assim como a vida.

Recapitulando: no prelúdio pontuamos quando houve o início do interesse pelo jogo, por parte da pesquisadora, em meio às suas áreas de atuação pessoal, familiar, profissional e acadêmica, além de relatar, no primeiro capítulo, uma breve história das mídias, envolvendo as principais experimentações, mesmo sem a aparente presença de recursos tecnológicos, até chegarmos nas versões digitais.

Já no Interlúdio, procuraremos desenvolver uma pesquisa consequente sobre o novo campo conceitual da Ludusfera, propondo as regras do jogo que guiarão os jogadores ao longo de seus

diferentes estágios, em direção a um alvo: reflexões filosófico-teóricas de abordagem interdisciplinar, para a investigação da interatividade da hipermídia como comunicação tridimensional, a partir da conjunção de filosofia, teoria e método. Porém, destacamos que, muito antes de a cultura digital ter evidenciado imersão e/ou interatividade, tais conceitos já eram centrais em quaisquer tipos de jogos da esfera sociocultural.

Com inspiração em filósofos e teóricos “imersos no mundo”, como Poulet, Sloterdijk, Bauman, Lotman, Machado, Bakhtin, Uexküll, Peirce, Kuhn, De Certeau, Platão, Leibniz, Pascal, Ariès, Kant, Schiller, Huizinga, Heidegger, Gadamer, Wittgenstein, McLuhan, Flusser, Santaella, Landow, Murray, Schulmeister, Morin, Bairon, entre outros, comunicaremos uma fundamentação filosófico-teórica da semiótica cultural e da fenomenologia hermenêutica, centrada no tema do jogo (*Spiel*), para a construção da Ludusfera, entendendo-a como um conceito que contém dentro de si mesmo outros conceitos concêntricos e híbridos, em sua comunicação tridimensional (filosofia, teoria e método).

Essa jogabilidade será lançada porque compreendemos ser o objeto da filosofia o próprio conceito a ser desenvolvido, quando a conceptualidade constitui a sua essência, como um autodesenvolvimento do pensamento, e não simplesmente como uma história dos conceitos em jogo, ou seja, um trabalho complementar à investigação.

Esclarecemos ainda, uma regra adicional a esta pesquisa a que nos propomos. Ao analisar e sintetizar os textos aqui elencados, além de nos vermos atraídos por suas plenitudes de sentidos, como pela experiência do belo, procuraremos manter com eles uma espécie de diálogo, descrito com base no próprio conceito de jogo, enquanto linguagem, devido à sua fluidez, com novas respostas a quem lhe faz perguntas, e apresentando novas questões a quem lhe propõe respostas. “O falar não pertence à esfera do eu, mas à esfera de nós”, como diria Gadamer (2007, p. 179), na medida em que se desenrola toda a amplitude do jogo hermenêutico, obrigando também o sujeito que compreende a colocar em jogo seus preconceitos, resultando em conquistas da reflexão emanadas da práxis e dela somente, num ato social também da escrita.

Portanto, para o jogo da compreensão de expressividades digitais, em particular as hipermidiáticas, faz-se necessário unir experiências estéticas, ludicidade e conhecimento, ou seja, saberes e fazeres, visando novos paradigmas científicos, além de suas possíveis extensões e (re)criações pelo senso comum.

Então, quando vislumbramos algo que nos parecia estranho e incompreensível, quando o alojamos sob nosso mundo ordenado pela linguagem, então, finalmente, a coisa fica clara, como um árduo cálculo de xadrez onde só compreendemos a necessidade de alguma posição absurda na resolução final da partida. (GADAMER, 2007, p. 283)

Contudo, faz parte também da realidade circular lúdica, deixar indeterminações pairando ao redor do seu tema. Passa a ser um jogo real, quando permite que o jogador e/ou o leitor imersivo não entenda tudo, objetivo impossível, mas pelo menos um pouco mais do que costuma compreender nas atitudes de seu dia a dia. Assim, a essência do jogar é transformar o saber cada vez em um evento novo, ressignificando-o à esfera das possibilidades de jogos de linguagem, no movimento de vaivém estético entre ciência e cotidiano.

Então que a imersão seja pela cabeça e pelas mãos, jogada que objetivamos no próximo capítulo, a fim de refletir sobre as principais contribuições filosófico-teóricas de abordagem interdisciplinar, para a construção do conceito Ludusfera, em sua comunicação tridimensional (filosofia, teoria e método) e suas relações com as palavras-chave ambiente digital e hipermídia, destacando vários autores que compuseram os referenciais da investigação - esferas (POULET, SLOTERDIJK), modernidade líquida (BAUMAN), semiosfera (LOTMAN), jogo (PASCAL, KANT, SCHILLER, HUZINGA, HEIDEGGER, GADAMER, WITTGENSTEIN, MCLUHAN) e interdisciplinaridade (BAIRON), entre outros.

Capítulo 2 – Esferas filosófico-teóricas

Imagem 16 – Detalhe do quadro *O Jardim das Delícias Terrenas*, de Hieronymus Bosch (1503/4), Museu do Prado (ESP).
 Fonte: Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Jardim_das_Del%C3%ADcias_Terrenas>. Acesso em 01/04/13.

Abrir o texto, fundar o sistema de leitura, não é, pois, apenas pedir e mostrar que é possível interpretá-lo livremente; [...] o jogo não deve ser aqui compreendido como uma distração, mas como um trabalho[...] ler é fazer trabalhar o nosso corpo ao apelo dos signos do texto, de todas as linguagens que o atravessam e que formam como que a profundidade cambiante das frases.

Roland Barthes

A esfera do jogo é a esfera das imagens e, com isso, a esfera das possibilidades e da fantasia.

Frank Buytendijk

No capítulo um descrevemos as principais experiências que se antecederam à linguagem e ao aparato tecnológico digital, pontuando com aspectos históricos a natureza (hiper) multimidiática do ser humano, desde seus primórdios até a digitalização atual, a fim de compreender o ciberespaço no qual estamos imersos, com quem interagimos e jogamos ou somos jogados por ele.

Neste capítulo, vamos repensar algumas convergentes contribuições filosófico-teóricas ao objeto de estudo, a saber: esferas, modernidade líquida, semiosfera, jogo e interdisciplinaridade, visando à construção do conceito Ludusfera (filosofia, teoria e método) e suas relações com as palavras-chave hipermídia e ambiente digital, destacando autores que compuseram tais evoluções e revoluções, ao longo dos tempos e em diferentes contextos culturais.

Objetivamos, com isso, demonstrar que a perspectiva do conceito, em termos de comunicabilidade, é tridimensional, no sentido de ser hibridamente filosofia/teoria, teoria/método e

método/técnica, para a criação e a construção do espaço do jogo hipermidiático. Seria então Ludusfera a metáfora que revela aspectos de verdades veladas por tantas outras em jogos de linguagens? Estaria ela a somar jogos potenciais da ação humana, desde suas origens?

Juguemos então verdadeiros jogos de linguagem para descobrir possíveis semânticas e compreensões circulares à nossa Ludusfera. Iniciemos o jogo, lançando as esferas; na segunda rodada, a modernidade líquida; na terceira volta uma imersão na semiosfera; na quarta jogada, o jogo é filosófico; e, na quinta parábola, uma circunvolução pela interdisciplinaridade.

2.1. Jogo de semelhanças entre esferas

Imagem 17 – *O Nascimento de Vênus*, de Sandro Botticelli (1478).
Fonte: Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Nascimento_de_V%C3%AAnus>. Acesso em 01/04/13.

Imagem 18 – *La parole*, de Pablo Reinoso (1998).
Fonte: Sloterdijk (2004, p. 17).

Inicialmente vamos “prosear” como se diz no interior dos campos, inspirados no capítulo intitulado “A prosa do mundo”, em *As palavras e as coisas*, no qual Foucault (2007) comenta que, até o fim do século XVI, a semelhança desempenhou um papel fundamental no saber da cultura ocidental, conduzindo a maior parte da exegese e interpretação textuais, organizando o jogo de símbolos, permitindo o conhecimento das coisas visíveis e invisíveis, e guiando a arte de representá-las. De fato, o mundo enrolava-se sobre si mesmo: “a terra repetindo o céu, os rostos mirando-se nas estrelas e a erva envolvendo nas suas hastes os segredos que serviam ao homem. A pintura imitava o espaço. E a representação – fosse ela festa ou saber – se dava como repetição: teatro da vida ou espelho do mundo, tal era o título de toda linguagem” (FOUCAULT, 2007, p. 23), enquanto modo de formular ou falar.

Mas nesse tempo, como era pensada a similitude? Como se organizavam as figuras do saber? Entre elas, há quatro seguramente essenciais. Primeiro, a *convenientia* relaciona-se ao espaço na forma de “aproximação gradativa”. Pelo encadeamento do similar e do espaço, pela força dessa conveniência que avizinha o semelhante e assimila os próximos, o mundo constitui cadeia consigo mesmo, de modo que em cada contato começa um elo que se assemelha ao precedente e ao seguinte: e de círculos em círculos, as similitudes circulam retendo os antípodas na sua distância – Deus e a matéria.

A segunda forma da similitude é a *aemulatio*: uma espécie de conveniência, liberada da lei do lugar para que atuasse imóvel na distância. Como se a conveniência espacial tivesse se rompido, e os elos da cadeia, desatados, reproduzindo círculos distantes uns dos outros, segundo uma semelhança sem contato, tais como ondas em forma de anéis. Há na emulação algo reflexivo do espelho, pois por ela, as coisas dispersas através do mundo se correspondem.

A analogia é a terceira forma de similitude. Velho conceito, familiar à ciência grega e ao pensamento medieval, contudo seu uso se tornou provavelmente diverso. Nessa analogia superpõem-se *convenientia* e *aemulatio*. O espaço analógico é no fundo um *topos* de irradiação, quando por todos os lados, o ser humano é por ele envolvido. Porém, esse mesmo homem, inversamente, transmite as semelhanças que recebe do mundo, sendo o grande fulcro das proporções, o centro onde as relações se apoiam e de onde são novamente refletidas.

E, por fim, a quarta forma de similitude é assegurada pelo jogo das simpatias. Nela nenhum caminho é determinado de antemão, nenhuma distância é suposta, nenhum encadeamento prescrito. A simpatia atua livremente nas profundezas do mundo. Ela é princípio de mobilidade: atraindo o que é pesado para o solo, o que é leve para o aéreo, impele as raízes para a água e faz girar com a curva do sol a grande flor amarela do girassol. Por sua vez, o jogo de antipatia dispersa e atrai para o combate, torna mortífera e expõe à morte tanto as coisas, os animais e as figuras mundanas que permanecem o que são.

Nesse sentido, o sistema não é fechado, mas subsiste na abertura circular, onde o jogo das semelhanças se arrisca a escapar de si mesmo em espiral, ou a permanecer na noite, se uma nova figura não viesse completar seu círculo. “*Convenientia, aemulatio*, analogia e simpatia nos dizem que o modo do mundo deve se dobrar sobre si mesmo, se duplicar, se refletir ou se encadear para que as coisas possam assemelhar-se”, e mais adiante indaga: “acaso não será toda semelhança a um tempo o que há de mais manifesto e o que está mais bem oculto? (FOUCAULT, 2007, pp. 35-36). Talvez por esse motivo esteja uma face do mundo coberta de brasões, caracteres, cifras, palavras obscuras – de “hieróglifos”, onde o espaço das similaridades imediatas torna-se com um grande livro aberto, recheado de grafismos, ao longo de cada página, quando se veem figuras estranhas que se entrecruzam e se repetem.

De tal sorte que o conjunto das marcas faz deslizar, sobre o círculo das similitudes, um segundo círculo que duplicaria exatamente e, ponto por ponto, o primeiro, se não fosse esse pequeno desnível que faz com que o signo da simpatia resida na analogia, o da analogia por emulação, o da emulação em conveniência, que, por sua vez, para ser reconhecida, requer a marca da simpatia... (FOUCAULT, 2007, p. 40)

Foucault entende que o século XVI superpôs conhecimentos hermenêuticos e semiológicos na forma de similitudes. Para o autor, hermenêutica engloba o conjunto de conhecimentos e de técnicas que nos permitem falar de signos e descobrir seus sentidos, ao passo que semiologia refere-se ao campo de conhecimentos técnicos que distinguem onde estão os signos, como se instituem, como conhecemos seus liames e as leis de seus encadeamentos. Por isso é necessário buscar o sentido e trazer à luz o que se assemelha, inferir na lei dos signos a descoberta de coisas semelhantes. A gramática dos seres é sua exegese, a linguagem que falam é a sintaxe que os conecta, a natureza das coisas é o encadeamento pelo qual há comunicação entre os similares. Interessante notar as semelhanças entre tais jogos e os jogos de linguagem de Wittgenstein, a serem analisados posteriormente neste jogo científico.

De imediato, o crivo não é claro; a transparência se acha turva desde o primeiro lance. Aparece um espaço sombrio que será necessário progressivamente aclarar. É aí que está a “natureza” e é isso que é mister aplicar-se a conhecer. Tudo seria imediato e evidente se a hermenêutica da semelhança e a semiologia das assinalações coincidissem sem a menor oscilação. Mas, posto que há um “vão” entre as similitudes que formam grafismo e as que formam discurso, o saber e seu labor infinito recebem aí o espaço que lhes é próprio: terão que sulcar essa distância indo por um ziguezague indefinido, do semelhante ao que lhe é semelhante. (FOUCAULT, 2007, p. 41).

Num sentido reticular, precisamos desfrutar do jogo das similitudes, a fim de buscar, na natureza o jogo dos signos e dos similares que se fecha, se dobra e se oculta, outras figuras redobradas do cosmos, indo da marca visível ao que se diz através dela, acordando a sua mudez adormecida nas coisas. “O que Deus depositou no mundo são palavras escritas; quando Adão impôs os primeiros nomes aos animais, não fez mais que ler essas marcas visíveis e silenciosas; a Lei foi confiada a Tábuas, não na memória dos homens; e a verdadeira Palavra, é num livro que a devemos encontrar”, reflete Foucault (2007, p. 53).

Assim, no mundo renascentista se acirra uma dualidade entre duas compreensões: de um lado, um mundo conhecido e descrito pelo relato bíblico e, de outro, um mundo a ser explorado, mediante o enfrentamento com a prosa do mundo, uma vez que durante os séculos XVI e XVII, já estávamos em plena revolução copérnica (difusão de livros, esquemas astronômicos e mapas), na “passagem do mundo fechado ao universo infinito”, no “tempo do mercador”, localizado na “geografia do imaginário”, quando os mapas não eram apenas instrumentos de navegação, mas representações dos horizontes que limitavam o *Unwelt* epocal (BAIRON; PETRY, 2000, p. 59).

Uma das obras mais expressivas desse trajeto é o *Tractatus de Sphera* ou *Sphera Mundi*, de John of Hollywood (Johannis de Sacrobosco), que invade a academia europeia do século XIII até o XVIII. As releituras e as reinterpretações desse autor são constantes nas universidades renascentistas, devido à “passagem do texto dominante ao texto dominado”, conforme nos relata Bairon e Petry (2000, p. 59), com emersão de uma metodologia científica a partir de experiências bem sucedidas das grandes navegações, frente à síntese bíblico-aristotélica, com limites à tradição entre ciência, religião e filosofia. A esfera do Tratado estava sendo diluída e seu lado científico questionado. Nas cosmovisões até os séculos chamados barrocos, tais compreensões circulares existiam em um hibridismo de ciência, religião e arte, isto é, se a ideia já podia ser representada e até dominada pela letra impressa, o mundo, como um disco, também permitia ser pautado numa folha de papel, através de gráficos e desenhos. Logo, uma nova prosa de mundo possibilita o surgimento de novas tecnologias, cujo uso depende de novos desenvolvimentos conceituais.

Já a partir do século XIX, a literatura repõe à luz a linguagem do seu ser, mas não como aparecia ainda no final do Renascimento. Nesse momento, não há mais aquela palavra primeira, absolutamente inicial, pela qual se achava fundado e limitado o movimento infinito dos discursos. Doravante, a linguagem vai se ampliar sem fim, percorrendo um espaço vão e fundamental que traça, diariamente, o texto da literatura até às hipermídias. Portanto, após essa “prosa” sobre o ponto de vista da mundividência foucaultiana, partamos para outro jogo de similitudes: o das esferas.

Georges Poulet (1961), em *Les métamorphoses du cercle*, desenvolveu um método de hermenêutica a partir da imagem da esfera e do círculo, descrevendo as metamorfoses figurativas da subjetividade ocidental, por meio das variações radiais do centro e da circunferência. Assim, promove uma arqueologia geral do imaginário, quando a significação imagética, até das ideias de um texto, veem-se pré-orientadas pela imagem geométrica que desvela em sua simbologia visual um núcleo gerador de representações. No imaginário “circular”, quer se relacione com Deus e Sua criação ou com um ser vivo/humano, o ser referenciado e imageado por um ponto central comporta sempre virtualmente, em si mesmo, a multiplicidade de suas manifestações, cujos estados sucessivos são marcados ora pela dilatação, ora pela compressão. Reduzida de três dimensões, a esfera, ou a duas dimensões, o círculo, essa figura, ela mesma próxima de uma forma que simboliza a fecundidade, o ovo, permite imaginar a continuidade e a imanência do Uno ao múltiplo e a reversibilidade do múltiplo rumo ao Uno (WUNENBURGER, 2007).

Para destacar três dimensões comunicacionais focais neste jogo investigativo: 1) conceito de comunicação entre esferas interdisciplinares; 2) comunicação tridimensional, enquanto filosofia, teoria e método; e 3) experiência estética em sua expressividade hipermidiática, abordaremos a trilogia filosófica *Esferas I, II e III* - respectivamente, Bolha, Globo e Espumas – de Sloterdijk (1998, 1999, 2004), perpassando pela fenomenologia hermenêutica heidegger-gadameriana, como uma forma de compreensão da contemporaneidade, com base nos seguintes princípios: historicidade multifocal, linguagem hipermidiática, diálogo multiperspectivista e comunicação heterárquica (BAIRON, 2010).

No prefácio de sua terceira obra, Sloterdijk (2004) estabelece o contexto relacional de sua trilogia, esclarecendo o uso da expressão “esfera” como um conceito fundamental que circunda aspectos topológicos, antropológicos, imunológicos e semiológicos. Para o autor, a vida é uma questão de forma: viver, configurar esferas e pensar representam expressões distintas para a mesma ideia, sendo que a tese que une as obras estabelece uma crítica à perversidade dos fundamentalismos filosóficos, a saber: marxismo e existencialismo, meras variantes do humanismo que impediram as

dúvidas conceituais de seus pressupostos (SANTAELLA, 2007a). Portanto, lutar contra essencialismos e convocar os sentidos e as sensações espaciais como experiência primária da vida humana é o poético ponto de partida do autor (ROCCA, 2005).

Em *Esferas I – Bolha*, Sloterdijk (1998), a partir da microesferologia do estado fetal, em que um ser humano inclui o outro e se orienta por ele, há uma descrição do espaço humano, por meio do entorno, de nosso ser juntos, cuja expressividade mais consequente está calcada nos casais, e não no indivíduo. Para tanto, destaca a noção de interioridade esférica, intitulada microesfera, como um sistema de imunidade espacial anímico, de grande sensibilidade e capacidade de aprendizado, voltado a valores de convivência básicos como familiaridade, amizade e coletividade, ainda pouco explorados pelas teorias da comunicação.

Trata-se de uma espécie de saber não sabido (HILLIS, 1999), mediante a experiência bipolar desde o útero, até alcançar o dialogismo do entrelaçamento de seres vivos. Sua proposta é realizar uma imersão ao abismo do nervosismo ontológico diante do coexistente, ao outro, ao estranhamento. A partir do primeiro nicho ecológico do ser humano, a primeiridade, de acordo com a linguagem peirceana, esboça-se uma espécie de “ginecologia filosófica”, ou seja, uma condição de filosofia inaugural à compreensão do entorno do ser.

Apesar de ser nossa primeira impressão, não significa um momento histórico determinado, mas um círculo de linguagem no qual estamos envolvidos por toda nossa vida, visando à construção de nossa própria habitação, seja uma casa ou uma rede social. Mesmo em meio ao caos, constitui-se em uma gruta topológica do cotidiano (BAIRON, 2010).

Já *Esferas II – Globo* (SLOTERDIJK, 1999), por meio de uma macroesferologia, propõe uma geometrização do cosmos, levada a cabo pelos gregos, que desaguou na geometrização de Deus, efetuada pelos filósofos neoplatônicos. Extrai consequências do exame da natureza estático-surreal do espaço vivido e habitado, sucedido na forma de um grande relato do anímico na série ininterrupta das ocupações imperiais e cognitivas do mundo. Trata-se de uma empreitada novelístico-filosófica que constroi, em etapas sinóticas o arredondamento do exterior, formando a imagem da esfera. Para tanto, a novela hiperbólica não somente é vista como um meio estilístico, mas também como um procedimento para aclarar contextos, cujo roteiro se inicia na familiaridade, mas se aprofunda com conexões psíquicas para uma abertura ao mundo, das primeiras circunvoluções terrestres até o globo.

Como uma saída à situação familiar, cujo símbolo arquitetônico é a cabana, o programa expansivo caminha da cidade ao império, até perder-se em um espaço ilimitado e inabitável.

Constitui-se também em um espaço híbrido e elástico, que corresponde a uma deformação não só com a recomposição, mas também com a expansão, cuja segurança se encontra não mais no grandioso, e somente nele, mas na paixão da alma com a geometria. Tal encontro é metafísico, ou seja, a existência local se integra à esfera absoluta, inflando-se até à esfera-todo. O grande relato dessa obra é tornar compreensível a razão pela qual a metafísica significou a perseguição da experiência estética com meios tanto teóricos como políticos.

No que se refere aos aspectos teóricos da metafísica, entendemos que o curso da narrativa teria que ser plausível, porque a filosofia clássica adotou a forma de macroesferologia, isto é, uma contemplação da esfera maior e da estrutura de imunidade mais ampla. Até Leibniz (1999), considerou-se a macroesfera como força de autoridade da ontologia. Daí a crença exaltada de que a natureza do espírito humano conseguiu uma espécie de conhecimento cúmplice das primeiras e últimas coisas, como uma suposição inicial do ser principiante, facilmente defraudável, elevando-o a uma grande escala na Terra. Segundo esse pensamento: “Tudo era cabeça, e era redondo como um círculo, como se representa a perfeição e a eternidade; e isto me permitiu fazer planos para o futuro... Dispondo-me a conquistar o mundo” (Imagem 19), conforme declara Sloterdijk (1999, p. 18).

Imagem 19 – *O Grande Ditador*, de Charles Chaplin, que satiriza o fascismo de Adolf Hitler (1940).
Fonte: Disponível em < <http://bit.ly/106WUuS>>. Acesso em 06/05/13.

De acordo com a própria lógica do objeto, a reconstrução do devaneio metafísico da simplificação e da unificação se cinde com uma breve história do mundo moderno, tão europeizante, quanto filosófico-universal. Dessa forma, Sloterdijk entende por Modernidade o período no qual se

produz no mundo a saída ao monocentrismo metafísico, identificando como terrestre a globalização seguida à metafísica, que antecede o advento das telecomunicações digitais (BAIRON, 2010).

Marshall McLuhan já tinha uma frase sobre o espaço rádio/acústico da aldeia global: “A simultaneidade elétrica dos movimentos informativos produz a esfera total oscilante do espaço auditivo, cujo centro está em todas as partes e sua circunferência em nenhuma” (SLOTERDIJK, 1999, p. 22). Tal profeta das telecomunicações postulava uma esfera de informação, híbrida, global-tribal, que encerraria a todos nós, como membros de uma família humana, em uma única membrana universal, que teria a vez redonda (centrada/romana) e ovalada (periférica/canadense). A máquina que levaria a cabo esse milagre simplificador seria o computador, interpretado no espírito pentecostal, isto é, potencializador da integração humana em uma comunidade psíquica supratribal.

Portanto, *Esferas II*, é o espaço contido pelas condições possíveis da criação cognitiva e da compreensão de um todo. Circunscreve-se ao globo que é produzido por todo o conhecimento que se mostra como global e consequente do perguntar metafísico (BAIRON, 2010).

Numa trajetória adversa às *Esferas* anteriores, vistas como metáforas, *Esfera III – Espumas*¹¹ (SLOTERDIJK, 2004) traça uma teoria filosófica da vida que se desenvolve de modo multifocal, multiperspectivista e heterarquicamente, por meio de uma esferologia plural rústica.

Ao partir da concepção não metafísica e não holística da vida, entende que sua imunização inexistente mediante a simplificação ontológica, e ainda menos por meio da reconstrução de uma esfera-todo. Se o cotidiano atua ilimitadamente, conformando espaços de diversas maneiras, não só porque cada uma das mônadas possui o seu próprio entorno, mas também porque todas estão envolvidas com outras vidas e compõem-se de inumeráveis unidades. A vida, nessa perspectiva, se articula em cenários simultâneos, imbricados uns aos outros, que produzem e consomem conteúdos interconectados. Com a ajuda da metáfora filosófica da espuma, Sloterdijk (2004, p. 23) pretende ocupar uma “república dos espaços”, pois onde se perdem as formas, aparecem ganâncias em mobilidade.

Para o filósofo, a complexidade das relações entre os seres humanos resulta em uma noção de interioridade ainda pouco revelada, trata-se da microsfera, que tem sua existência em uma espécie de sistema de imunidade do espaço da alma, muito sensível e capaz de aprender de forma interior.

¹¹ Antes de Sloterdijk tê-la escolhido, a metáfora das espumas, junto com poeira, bruma, penumbra e névoas, já havia aparecido no complexo livro *A dobra – Leibniz e o barroco*, de Deleuze (1991), e também em *A tecnologia na arte – da fotografia à realidade virtual*, de Couchot (2003), para caracterizar o potencial do trabalho artístico, visando mudança de regras no jogo imposto pela tecnociência.

Nesse ciclo, a vida se desenvolve de forma multifocal e heterárquica, articulando-se em ambientes conjuntos e interrelacionados e a festiva imagem da espuma nos serve para recuperar pós-metafisicamente o pluralismo pré-metafísico das ficções do mundo: a esfera una tem implodido e agora as espumas vivem...

A metafórica e dinâmica constituição das espumas serve para (...) exploração de uma experiência que direcione ao estético, pois a tradição da compreensão do amontoamento, mediante globos simplificadores, não proporciona mais uma justificativa que dá ao desordenado um todo. (...) Tal como Sloterdijk, parto do princípio de que, no universo da experiência estética, a imagem participa diretamente da essência da compreensão, pois tudo aquilo que está expresso volta-se a si mesmo, ou seja, está por si mesmo em sua imagem. (...) A compreensão deve mostrar-se como fragmento de um sentido que se constrói em todo o enunciado identificado como experiência estética, tanto na ciência como na filosofia. (BAIRON, 2010, pp. 20-21)

Nunca uma obra filosófica apresentou tantas imagens como as *Esferas* de Sloterdijk, e elas pressupõem um diálogo com a verdade, sob o ponto de vista essencial, pois são índices denunciativos do autor contra a ontologia e a lógica tradicionais em suas dicotomias de corpo e alma, espírito e matéria, sujeito e objeto, liberdade e mecanismos, eu e mundo, enfim, entre natureza e cultura (SANTAELLA, 2007a).

Para a filosofia esférica, as discussões em torno do prejuízo, contornam questões que envolvem a antecipação do sentido e a circularidade da compreensão, vistas não como metodologia, mas como condição dialógica, pontos que Bairon defende em seus trabalhos. Subjacente a tais discussões, há a ideia de que as partes delimitadoras do mundo das espumas adquirem sentido apenas como fragmentos em mutação sónica *ad infinitum*, princípio do jogo infinito dos fractais, contrário a qualquer modelização homogênea e com valorização das irregularidades da realidade (MANDELBROT, 1977).

Como resultado dessa mobilidade, temos a expressividade hipermidiática, com suas reticularidades, taxionomias diversas e interatividades, compreendida na ampliação das unidades de sentido, circunscrita em círculos concêntricos, isto é, na congruência de cada detalhe com o todo (DARLEY, 2002).

Ser e linguagem são a mesma coisa. A partir de uma paráfrase a Descartes, “existio, logo penso”, e não podemos pensar sem signos. Nenhum pensamento antecede o império sónico, pois é sempre consequente de uma semiose ilimitada, tal como uma rede lacainiana de significantes (LACAN, 1973). “A minha linguagem, assim, é a soma de mim próprio; porque o homem é pensamento”, esclarece-nos Peirce (1987, p. 58).

No saber daquele que faz e constrói (GADAMER, 1991), o uso é a forma mais primária de acesso à compreensão do ente intramundano e do mundo que se apresenta a nós, por meio de utensílios do cotidiano (HEIDEGGER, 1988). Portanto, o maior desafio para a realidade multifocal da contemporaneidade é criar, desenvolver, produzir e refletir através de experiências interativas com as esferas bolha, globo e, principalmente, espumas, numa dialogia digital (HANSEN, 2004).

Em nosso jogo científico, Ludusfera é a comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica entre esferas concêntricas e interdisciplinares de expressividades hipermidiáticas, gerando espaço para mover-se e liberdade de movimento do jogador no mundo, conhecendo-se a si mesmo no estranhamento do outro. Nesse círculo de integração, habitamos uma casa, com imagens, sons, diálogos, caminhadas, em um vaivém lúdico, no qual interagimos com as coisas com as quais nos envolvemos, desde a mais tenra idade, do brinquedo aos jogos de linguagem digitais, como formas de vida (Tabela 2).

Quadro sobre o brincar / jogar com base na trilogia filosófica <i>Esferas</i> de Sloterdijk (1998, 1999, 2004)		
<u>Bolha</u> Brinquedo	<u>Globo</u> Brincadeira	<u>Espumas</u> Jogo
Artesanal	Moderno	Pós-moderno
Pares	Grupo	Comunidade
Real	Imaginário	Virtual
Limitado	Flexível	Reticular
Disciplinar	Multidisciplinar	Interdisciplinar

Tabela 2 - O brincar/jogar e a trilogia filosófica de Sloterdijk.
Fonte: Própria.

Para incitar a jogabilidade das espumas, utilizamos os correntes jogos de linguagem de um grande historiador de nossa época que, à semelhança de Wittgenstein, defende a polissemia rumo à hermenêutica e à descoberta de vários sentidos e diversas construções possíveis. Trata-se de Foucault (2012, p. 170) que, em sua *Arqueologia do saber* - cujo problema é “definir os discursos em sua especificidade”, mostrando “em que sentido o jogo das regras que utilizam é irreduzível a qualquer outro” - aborda a história das ideias como “o jogo das trocas e dos intermediários”, isto é, a “disciplina das interferências, a descrição dos círculos concêntricos que envolvem as obras, as sublinham, as unem umas às outras e inserem-nas em tudo o que não é obra” (FOUCAULT, 2012, p. 168).

Ao circularmos pela visão foucaultiana, estabelecendo jogos de similitudes entre as linguagens, do início ao fim deste tópico, não é exatamente este o objetivo do jogo científico a que nos propomos na Ludusfera: uma parceria com o cotidiano lúdico, o conhecimento e a estética de expressividades hipermidiáticas? É o que exploraremos a seguir, ao abordar características da modernidade líquida, com ênfase na fluidez das informações digitais.

2.2. Modernidade líquida: fluidez *versus* solidez

Imagem 20 – Gisele Bündchen com vestido de água, em campanha publicitária de sandália (2007).
Fonte: Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u328998.shtml>>. Acesso em 01/04/13.

Imagem 21 – *O Pensador*, de Auguste Rodin (1904).
Fonte: Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Pensador>. Acesso em 01/04/13.

Tudo o que é sólido se dissolve no ar.
Karl Marx e Friedrich Engels

Toda crítica começa com a crítica da gravidade.
Os discursos flutuam no ar e é ali que se deve buscá-los.
Peter Sloterdijk

Uma parábola da “fluidez” atual é a união efêmera de gases e líquidos, constituindo o modelo visual da espuma. Com uma composição fugaz de concavidades gasosas, que triunfou sobre o sólido como um golpe de Estado noturno, a espuma e seu modelo visual se apresenta como uma insolente subversão filosófica da ordem no meio. Foi o que vimos na proposta de Sloterdijk, a partir de sua trilogia esférica.

Assim como a metáfora do líquido havia sido prognosticada pelos jovens Marx e Engels (1962), no *Manifesto do Partido Comunista*, inspirando o livro de Berman (1986), *Tudo o que é sólido se dissolve no ar*, “fluidez” ou “liquidez” são as principais metáforas para a atualidade, visto que os líquidos fluem, escorrem, inundam, transbordam, vazam e são leves, moldáveis e filtrados, diferentemente dos sólidos, cujo “derretimento” havia sido hasteado por Marx e Engels, que pretendiam construir uma nova ordem com inovados e aperfeiçoados sólidos. Mais tarde, tal herança marxista influenciaria os teóricos críticos da Escola de Frankfurt, que interpretavam “o leve como aparência e o pesado como essência”, sucumbindo à crítica no velho estilo, ou seja, “expondo a leveza da aparência em nome do peso do real” (SANTAELLA, 2007a, p. 23).

Por meio dessa digressão de “liquidez *versus* solidez”, o sociólogo polonês Bauman (2001, p. 11) norteia que o presente surgiu “do derretimento radical dos grilhões e das algemas que, certo ou errado, eram suspeitos de limitar a liberdade individual de escolher e agir, por meio da “modernidade sólida”. A rigidez da ordem é o artefato e o sedimento da liberdade dos agentes humanos”, de tal modo que “os poderes que liquefazem passaram do ‘sistema’ para a ‘sociedade’, da ‘política’ para as ‘políticas de vida’ – ou desceram do nível ‘macro’ para o nível ‘micro’ do convívio social” (BAUMAN, 2001, p. 14), à semelhança da habitação de uma casa: “com imagens, sons, diálogos, caminhadas, numa frequente interação com as coisas que ali colocamos e que nos interpelam” (BAIRON, 2010, p. 23).

Portanto, seria imprudente subestimar a profunda mudança que a modernidade líquida causou na condição humana, em seus modos de conhecer, trabalhar e educar, particularmente quando o espaço e o tempo são separados da prática da vida e entre si, a partir das novas tecnologias de informação e comunicação - NTICs¹², ou melhor, “novas cognições ou mídias”, conforme dito.

¹² As chamadas NTICs incluem satélites, antenas parabólicas, radares, câmeras, sensores, *scanners*, bancos de dados, redes de diferentes amplitudes, fibras óticas, sintetizadores, telefonia e computadores pessoais, para usos científicos, industriais e do lazer, aplicadas à diversidade formal e às experimentações com propostas artísticas em meios digitais, que variam desde a produção de um site, um CD/DVD com hipertextos a complexos sistemas de telepresença (COSTA, 2002).

Nesse sentido, contrariamente à arquimetáfora do poder moderno, que é o Panóptico (Imagem 22) de Jeremy Bentham - prisão com uma torre central, em que um olho invisível e onividente vigia cada passo dos indivíduos que circulam embaixo, mediante cercas, barreiras e fronteiras para controle da solidez -, a atualidade é pós-panóptica e objetiva mover-se de forma leve, fluída e rápida nos desafios, fugindo para a inacessibilidade, que é hoje recurso de poder. “Essa parece ser a distopia feita sobre medida para a modernidade líquida – e capaz de substituir os terrores dos pesadelos de Orwell e Huxley” (BAUMAN, 2001, p. 22).

Imagem 22 – Panóptico de Jeremy Bentham (1785).

Fonte: Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Pan-%C3%B3ptico>>. Acesso em 01/04/13.

A “modernidade líquida” e sua bloguesfera, contida no ciberespaço e sua cibercultura, conforme nos esclarece Lévy (1993, 1998, 2000), Lemos (2002), Costa (2002), Castells (2003ab) e Santaella (2003, 2004, 2007abc), influenciam nossa memória expandida por mediações técnicas, tecnológicas e internauticas. De fato não compartilhamos mais do mito da caverna de Platão e seu reflexo, a exemplo da série cinematográfica *Matrix* (Imagem 23), quando o real está separado do ideal, mas propomos a imersão na interatividade e sua simbologia expressas no filme *Existenz* (Imagem 24), sendo que o real está unido ao virtual, pois simular o mundo é também uma forma de vivê-lo.

Imagem 23 – Cartaz do filme *Matrix*, da Warner Bros (1999).

Fonte: Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Matrix>>. Acesso em 01/04/13.

Imagem 24 – Cartaz do filme *Existenz*, da Continental (1999).

Fonte: Disponível em <http://www.interfilmes.com/filme_13308_existenz.html>. Acesso em 01/04/13.

É fato que as noções de tempo e espaço, fundamentais às ciências sociais, estão sendo revolucionadas pelos desenvolvimentos científicos e tecnológicos, sob o efeito da aldeia global (MCLUHAN, 1971), por exemplo: a destruição das torres gêmeas nos EUA, ocorrida em 11 de setembro de 2001, que foi um marco das transmissões *online*, quando milhões de telespectadores acompanharam por Internet, celulares e TVs a cabo o acesso à informação quase em tempo real; ou através das novas experiências corporais, apreendidas na *simcult* - cultura da simulação e das mídias digitais como SIMS, *Sim City*, *Second Life*, avatares, *chips* implantados no obsoleto corpo humano¹³ (Imagem 25), entre outras, sendo os membros do corpo uma capilarização virtual ao hipertexto da tela; até expressividades hipermidiáticas do início deste século (BAIRON, 2004).

Imagem 25 – Terceira orelha implantada no braço do artista performático austríaco Stelarc (2007).

Fonte: Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Stelarc>>. Acesso em 01/04/13.

Em defesa de uma “cibermilitância”, Moraes (2003, p. 212) comenta que precisamos explorar melhor a arquitetura multidimensional da Web e consolidar políticas de comunicação que incentivem o trabalho cooperativo em rede, preservando os ideários e as identidades de diversos movimentos.

¹³ Stelarc (Stelios Arcadiou) é um artista performático australiano que, por acreditar que nosso corpo biológico está defasado, em 2007 causou polêmica ao cultivar uma prótese de orelha humana, através de cultura celular e depois implantá-la em seu braço esquerdo com uma cirurgia. Para ele, a tecnologia é o mais importante e a conexão para além do corpo é a defesa. Segundo o artigo, foi o primeiro e o único homem a utilizar essa técnica. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Stelarc>>. Acesso em 01/04/13. Porém, conforme Santaella (2003), Stelarc é apenas um dos protagonistas de uma tendência surgida em seu favor e que inclui outros como Natascha Vita-More, Bruce Sterling, Giger, Hajime Sorayama, Luís Royo e Chales Platt.

Um desdobramento dessa proposta é o estímulo à participação individual às comunidades virtuais de aprendizagem (CVAs), interação de disciplinas ou cursos realizados no total ou quase que exclusivamente na Internet, cujas características são, segundo Pallof e Pratt (apud KENSKI, 2001): a) objetivos comuns a todos os membros; b) centralização dos resultados a se alcançar; d) igualdade de direitos e de participação; e) definição de normas, valores e comportamentos; f) trabalho em equipe; g) professores orientadores e animadores da comunidade; h) aprendizagem colaborativa; i) criação ativa de conhecimentos significativos e temáticos às comunidades; e j) interação permanente. Em direção a uma nova sociabilidade na educação é que pessoas circulam nas CVAs e transferem para elas seus modos de vida, seus valores e suas culturas, com possibilidades de superação dos limites de espaço/tempo e da criação de vínculos, comuns às comunidades que conhecemos no mundo físico.

Porém, um dos problemas atuais para a educação e a cultura de forma geral, não é onde encontrar a informação, mas como oferecer acesso a ela, sem exclusões e, simultaneamente aprender a ensinar a buscá-la, selecioná-la, avaliá-la, interpretá-la, transformá-la em conhecimento específico para fazer aquilo que se quer fazer, desenvolvendo funções cognitivas indispensáveis em uma rede saturada, segundo Castells (2003ab) e Moraes (2003).

Destacamos que saber mais não implica em mudança. Saber agir é parte da mudança. Milhares de *sites* podem acentuar as diferenças, propiciando situações antidemocráticas. Se não há análise de conteúdo dos portais, o processo se assemelha às demais mídias, tornando inútil caracterizar tecnologias como antigas ou novas, pois focam a informação de modo unilateral. Portanto, a “*in*-formação” (direitos de informar e de ser informado) e a convergência midiática minimizam as distinções entre sujeitos sociais, meios e setores comunicacionais, por meio de interações formativas e de grandes fusões entre empresas de comunicação, telecomunicação e informática (SANTAELLA; BARROS, 2002).

Confrontamos também uma concepção “evolucionista” da ciência que, “diante da escrita metodológica, tanto a modelagem quanto a criação de ambientes tridimensionais aparecem como anomalias, como mutações que ameaçam os rigores da lógica da cientificidade” (BAIRON, 2004, p. 135). Por sua vez, outra característica que distancia escrita metodológico-científica e utilização da hipermídia é que neste ambiente somente o deslocamento através da tecnologia digital é que promove o encontro entre a relativa “objetividade” da interpretação documental e os rigores teóricos do conhecimento científico.

A partir do dito popular “água mole em pedra dura tanto bate até que fura”, ou de uma versão mais acadêmica dos conceitos desenvolvidos no início deste tópico: “fluidez *versus* solidez”, entende-se que as estruturas hipermidiáticas vistas como “arquiteturas líquidas”, conforme menção de Santaella (BAIRON; PETRY, 2000), perfuram e abrem caminhos investigativos, mesmo diante da dureza paradigmática de alguns campos da ciência.

Fluímos e continuaremos a nos mover por causa da impossibilidade de atingir a satisfação de nossos desejos. Riscos e contradições no jogo da vida continuam a ser socialmente produzidos, mas o dever e a necessidade de enfrentá-los estão sendo individualizados na Ludusfera, fluída em suas expressividades digitais, a partir de seu nicho ecológico – a Semiosfera, à qual analisaremos.

2.3. Da Semiosfera à Ludusfera

Imagem 26 - Parque aquático Júlio Delamare (RJ).

Fonte: Jonne Roriz/OESP - 5/5/11. Disponível em <<http://bit.ly/ZA0VYh>>. Acesso em 26/04/13.

*Nós somos tanto um planeta na galáxia intelectual
quanto a imagem de sua universalidade.*

O jogo é “como uma atividade”, a arte é “como a vida”.
Iuri Lotman

Na modernidade líquida, entendemos que a ecologia ou o metabolismo das linguagens, dos processos e sistemas sógnicos, a exemplo de escrita, desenho, música, cinema, televisão, rádio, jornal, pintura, teatro, computação gráfica, entre outras, assemelha-se ao dos seres vivos, num jogo das similitudes entre as diferentes esferas. É notável como o mundo linguístico é tão movente e volátil quanto o animado, pois na vida a regra do jogo se mantém: há hibridização entre as linguagens e os signos.

Mas há um fator que pode velar a visão circular, dialógica, interativa e intersemiótica das linguagens e de seus jogos: a confusão entre a linguagem com o canal que a veicula. De tal modo que, quando McLuhan (2007) afirmou categoricamente, em 1962, que “o meio é a mensagem”, não estava equivocado, uma vez que as linguagens também crescem através do jogo de semelhanças com os meios.

Para ver e analisar melhor esse jogo de similitudes entre semiosfera e Ludusfera, conceito a que nos propomos construir tridimensionalmente (filosofia, teoria e método), como espaço do jogo hipermidiático, retornaremos às origens do primeiro conceito, cuja ideia geradora é a compreensão da diversidade dos sistemas culturais, num campo que gravita entre as órbitas da biosfera de Vernadsky e do dialogismo de Bakthin, a partir da experiência de Iuri Lotman com a Escola de Semiótica de Tártu-Moscou¹⁴.

De acordo com Henn (2010), desde a década de 1980, Iuri Mikhailovich Lotman (1922-1993) esboçava intrigantes apreciações sobre as relações entre arte, ciência e técnica. O semioticista russo ironizava o temor, bastante explorado pela ficção científica, de que as máquinas dominassem a espécie humana e sugeria que esse sentimento embotava a percepção mais precisa das reais implicações da produção artística na própria técnica, aspecto que, no seu entendimento, fazia travar não só o desenvolvimento técnico, mas também a evolução geral da cultura.

Por conta disso, no cruzamento dessas relações, a questão não estava no tradicional interesse pelo impacto da técnica sobre a arte, mas exatamente no contrário. “A influência da arte sobre a técnica é bem mais substancial”, precisava Lotman (LOTMAN; USPENSKIJ; IVANOV, 1981, p. 27), em uma linha de argumentação que reflete o aspecto sistêmico do seu pensamento semiótico e que o coloca em sintonia com perspectivas contemporâneas.

Lembra o autor que, durante muito tempo, o pensamento técnico-científico orientou-se na ideia de que o mundo da natureza estava organizado de maneira ineficaz e deveria ser aperfeiçoado pela racionalização sobre a qual teríamos domínio. Entretanto, a ciência da vida, sobretudo na segunda metade do século XX, veio nos mostrar exatamente o contrário: o mundo da natureza é um mecanismo tão complexo e racional que estamos ainda muito aquém de compreendê-lo em toda a sua extensão (HENN, 2010). Uma hipótese é o seu “design inteligente”, ou seja, o universo é

¹⁴ Para mais informações sobre o conjunto de formulações para introdução de novos olhares aos sistemas culturais, a partir de uma perspectiva sistêmica e dialogicamente macrossemiótica da Escola de Tártu-Moscou, consultar as obras de Machado (2003) e Schnaiderman (2010).

inteligível, conforme defende o matemático da Universidade de Oxford e estudioso de Ciência e Religião, John Lennox (2012).

É a natureza, com todo o seu jogo espetacular e inexplicável, um grande livro aberto? Todo texto cultural, à semelhança do infinito livro da natureza, deve ter seu significado explícito? Há diferenças entre natureza e cultura: o dado e o criado? É a nossa natureza a cultura? A cultura foi criada como uma forma de evasão da natureza da morte? A máquina transformou a natureza numa forma de arte? O não dito da ciência é o não dito da cultura à qual pertence? Questões como essas serão tangenciadas na evolução entre os conceitos de biosfera, semiosfera e Ludusfera, a partir da continuidade de natureza e cultura, que desenvolveremos mais adiante.

Mas por hora, “pode se afirmar com certeza que uma obra de arte é o que existe de mais complexo e de funcionamento mais eficaz entre todas as coisas que o homem criou até o momento” (LOTMAN; USPENSKIJ; IVANOV, 1981, p. 29). Além de pontuar a difícil explicação da existência em uma sociedade sem arte, os referidos semioticistas percebiam na obra artística o protótipo ideal da máquina futurística, acreditando que, ao assimilar certos princípios estruturais da produção artística, o futuro objeto técnico não a substituiria e não se lhe identificaria; mas seria uma oposição funcional entre arte e técnica em estado puro.

Segundo Machado (2007abc), semiosfera - combinação de cultura e espaço semiótico - foi conceitualmente formulada por Lotman, em artigo homônimo de 1984, para designar o *habitat* e a vida dos signos no universo cultural, ou seja, a totalidade da cultura está imersa em um espaço semiótico, descontínuo, cujos temas só podem funcionar por meio da interação com esse espaço (LOTMAN; USPENSKIJ; IVANOV, 1981). Esse conceito derivou de outro anterior: biosfera, originalmente definido pelo biogeoquímico russo-ucraniano Vladímir Ivanovich Vernadsky (1997), que viveu de 1863 a 1945, como a película que visa à conservação da matéria viva, por meio da transformação da energia radiante do sol em energia química e física (Imagem 27).

Imagem 27 – Biosfera.

Fonte: Disponível em <<http://www.iluminalma.com>>. Acesso em 02/05/13.

Henn (2010) destaca que Vernadsky também imaginou a possibilidade de um terceiro estágio da evolução do planeta, considerando-se a geosfera (Imagem 28) como primeiro e a biosfera como segundo, a saber: a noosfera - o mundo formado pelo pensamento ou pelas ideias humanas (Imagem 29).

Imagem 28 – Geosfera.

Fonte: Disponível em <<http://www.iluminalma.com>>. Acesso em 02/05/13.

Imagem 29 – Noosfera.

Fonte: Disponível em <<http://www.iluminalma.com>>. Acesso em 02/05/13.

O termo “noosfera” já havia sido forjado nos anos 1920, pelo filósofo jesuíta francês Pierre Teilhard de Chardin (1881-1995) que inseria, em sua constituição, os processos tecnológicos (MORTIER, 1981). Segundo Chardin, o processo evolutivo se inicia com a criação do planeta, seguindo com o surgimento da vida, e culmina com o aparecimento da cultura, chamada de noosfera. Esta chega com o desenvolvimento da linguagem, que só adquire total extensão quando projetada ao infinito, através dos meios eletrônicos de difusão e integração do ser humano em redes de comunicação progressivamente diferenciadas e complexas.

Quando as redes crescem, elas agregam à geo e à biosfera uma noosfera, uma esfera do pensamento que passa a exercer pressão sobre a terra e seus ambientes, a exercer uma força crescente, conforme vai se tornando mais densa e complexa, graças ao aparecimento das sucessivas ondas tecnológicas de informação e de comunicação, até o ponto em que, tendo se tornada tão intensa, a evolução dá uma nova volta e passa para o plano do puro e simples pensamento. (MOSCO, 2004, p. 70)

Conforme Davis (1998, p. 296), “Teilhard era um perfeccionista global que acreditava que a divindade se realiza de maneira paulatina através da ruidosa maquinaria da história, ao mesmo tempo natural e tecnológica” e, na visão do padre, “as tecnologias não são meros utensílios humanos, mas veículos de expansão da noosfera, do corpo e do sistema nervoso de uma consciência mundial se esforçando para existir [exteriormente]”.

Tais reflexões abriram espaço também para discussões sobre o significado místico da cibercultura. Para Norbert Weiner (1973, p. 88), “existem muitas analogias entre certos enunciados religiosos e os fenômenos examinados pela cibernética”. Em Cobb (1999), por exemplo, notamos a presença de uma leitura do ciberespaço como espaço privilegiado de vivência do sagrado e de transcendência espiritual. Segundo alguns teólogos, o Criador revelou todo o seu poder de uma só vez, porém Cobb defende que tal poder se revela mediante um processo evolutivo. Como Santo Agostinho em seu tempo, a obra cobbiana entende que o ciberespaço pode estar se tornando um espaço de comunicação entre a cidade dos homens e a cidade de Deus, de tal modo que o cidadão imerge em um território que virtualmente é capaz de invocar a terra prometida (RÜDIGER, 2011).

Diversas apropriações da concepção de noosfera estabeleceram-se a partir da segunda metade do século passado. Por exemplo, Karl Popper (1977), que viveu de 1902 a 1994, havia dividido o universo humano em três mundos: 1) o mundo das coisas materiais exteriores; 2) o mundo das experiências vividas; e 3) o mundo constituído pelas coisas do espírito, produtos culturais, linguagens, noções, teorias e conhecimentos objetivos. Esse “mundo três”, produto do espírito humano, adquire uma existência própria, pois “é possível aceitar a realidade ou (caso se possa chamá-la assim) a autonomia do terceiro mundo e, ao mesmo tempo, admitir que o terceiro mundo nasce de um produto da atividade humana” (POPPER, 1977, p. 159). Tal formulação também não escapou a Mikhail Bakhtin (2010, p. 372), pois

Com o surgimento da consciência no mundo (na existência) e, talvez, com o surgimento da vida biológica (é possível que não só os animais como também as árvores e a relva testemunhem e julguem) o mundo (a existência) muda radicalmente. (...) Porque pela primeira vez aparecem na cena da existência terrestre as personagens novas e principais do acontecimento – a testemunha e o juiz.

A natureza interdisciplinar do conceito de esfera pode explicar o fato de que a obra de Bakhtin (1895-1975) e de seu Círculo, deram origem a uma das correntes de pensamento mais influentes do século XX, tendo sido incorporada e articulada a diversos teóricos, das mais variadas formas, sendo fundamental para o estudo e a classificação dos gêneros discursivos, desde a teorização de aspectos sociais nas obras literárias à diversidade da linguagem verbal humana

(GRILLO, 2010). Nesse sentido, a noção da esfera da comunicação discursiva, ou da criatividade ideológica, ou da atividade humana, ou da comunicação social, ou da utilização da língua, ou simplesmente ideologia, pode ser compreendida segundo a lógica particular de cada esfera/campo:

No domínio dos signos, isto é, na esfera ideológica, existem diferenças profundas, pois este domínio é, ao mesmo tempo, o da representação, do símbolo religioso, da fórmula científica, da forma jurídica, etc. Cada campo de criatividade ideológica tem seu próprio modo de orientação para a realidade e refrata a realidade à sua própria maneira. Cada campo dispõe de sua própria função no conjunto da vida social. É seu caráter semiótico que coloca todos os fenômenos ideológicos sob a mesma definição geral. (BAKHTIN; VOLOSHINOV, 1992, p. 33)

Mais recentemente, o pensador do complexo e interdisciplinar por natureza, Edgar Morin (2011, p. 139) também se interessou pelo terceiro reino:

As representações, símbolos, mitos, ideias são englobados ao mesmo tempo, pelas noções de cultura e noosfera. Do ponto de vista da cultura, constituem a sua memória, os seus saberes, os seus programas, as suas crenças, os seus valores, as suas normas. Do ponto de vista da noosfera, são entidades feitas de substância espiritual e dotadas de certa existência.

Originária das próprias interações que tecem a cultura de uma sociedade, a noosfera emerge como uma realidade objetiva, dispondo com relativa autonomia e povoada por entidades, denominadas por Morin, como “seres de espírito”. Para o pensador, é extraordinário que uma noosfera rica de mitos, lendas, espíritos, deuses, saberes, envolva grupos humanos mais primitivos, como os aborígenes da Austrália ou os índios da Amazônia. De modo que o desaparecimento gradual dos mitos antigos fez-se em proveito de uma nova noosfera, a das grandes religiões da Antiguidade e dos tempos modernos.

Segundo Morin (2011, p. 151, grifo do autor), “a trindade psicossocionoosférica” está imersa e englobada na biosfera e na geosfera (Imagem 30), uma vez que

Não é apenas o indivíduo e a sociedade que realizam transações com o mundo; a própria noosfera está aberta ao mundo e ao diálogo com ele: os mitos e as ideias exploram o mundo, viajam pelo mundo, **cultivam-no**, esforçam-se para nele fazer ninho e, finalmente, elaboram as visões de mundo, as imagens do mundo, as concepções de mundo. Certamente, quando os humanos tomam os seus mitos e as suas ideias pela realidade, tendem a crer que a noosfera é o próprio mundo. Mas é, também, através da noosfera que se forma a interrogação humana e é, a noosfera, que estabelece o contato com o desconhecido, o indizível, o mistério...

**Imagem 30 – Esquema da “trindade psicossocio-noosférica”:
a Biosfera que contém a Antroposfera – noosfera, psicoesfera e sociosfera, de Morin (2011).
Fonte: Própria.**

Porém Lotman propôs um novo nome para esse ambiente, no qual a cultura se organiza: a semiosfera, cujo funcionamento tem similitude com a biosfera. E mais: o termo dota o ambiente de materialidade, de concretude, na medida em que a cultura se manifesta em textos ou sistemas de signos, cujo processamento só é possível nesse espaço semiótico específico (HENN, 2010). Nesse sentido, a semiosfera é o espaço das semioses e de todas as dinâmicas inclusas, até mesmo as de tensionamento que serão trabalhadas posteriormente em *Cultura e explosão* (LOTMAN, 1999b).

Ao trilhar o caminho já consolidado por Bakhtin, em seus estudos sobre o dialogismo textual e o cronotopo, o semioticista investiu na compreensão da dinâmica dos encontros entre diferentes culturas, ou seja, como se encontram, que tipo de diálogo é estabelecido e como criam experiências capazes (explosivas) de reconfigurar o campo das forças culturais em todos os níveis da conjuntura social, visando à construção de uma teoria crítica cultural.

Tal teoria também nos ajuda a refletir sobre os mecanismos básicos da constituição do espaço semiótico, tais como irregularidade, heterogeneidade, fronteira e transformação da informação em texto e, particularmente, o hibridismo – características fundamentais da cultura contemporânea, povoada de semiodiversidade (RISÉRIO, 2002), fértil e exuberante (contrariamente ao conceito originário do campo da biologia), com exemplos em mitos, religiões, artes, arquitetura, filmes, lazer, poesia, dança, línguas, ciência, tecnologias, expressividades digitais, jogos, entre outras sistematizações por se fazer.

Merrel (2003, p. 165) também estabelece uma consequente releitura sobre a natureza da “biossemiosfera fluindo triadicamente”, marcada pela heterogeneidade, sendo definida tanto pela diversidade de elementos quanto pelas suas diferentes funções. Isto porque “as linguagens que preenchem o espaço semiótico são diversas e se relacionam umas com as outras ao longo do espectro que vai da completude traduzibilidade mútua até a completa intraduzibilidade” (MERREL, 2003, p. 166).

Em outras palavras, se colocarmos as três categorias universais de Peirce – primeiridade (forma de ser essencial), secundidade (relação de um primeiro a um segundo) e terceiridade (relação de um segundo a um terceiro), conforme Imagem 31, no contexto da biosfera de Vernadsky e da semiosfera de Lotman, “veremos a formação de múltiplos nós borromeanos de interrelações que estão em movimento fluido e perpétuo dentro e fora um do outro enquanto entram e saem de inter-relações triádicas”, esclarece-nos Merrel (2003, p. 165). Ao mesclar as ideias de Lotman com a intrigante tríade de Peirce, à luz de sua postura anticartesiana, Merrel faz emergir da sopa semiótica algo de novo, comentando que “primeiridade, homogenia e todo o edifício científico se tornaram cada vez mais heterogêneos, em vez de simplesmente maniqueísta, dualista e hegemônico” (MERREL, 2003, p. 171).

Imagem 31 - Esquema das categorias de Peirce: tríade formada pela primeiridade, secundidade e terceiridade, criando linhas giratórias que representam variações do nó borromeano, conhecido na tipologia matemática.
Fonte: Henn (2010, p. 164).

Outro link significativo com a obra de Peirce é feito por Lacan (apud BALLAT, 1988), comentando que é interna à perspectiva da lógica relacional e triádica peirceana que seus registros se definem, a saber: imaginário, real e simbólico. Segundo Santaella (1986), mesmo sem a menção de Lacan a Peirce, a analogia entre os três registros lacanianos e as três categorias peirceanas é suficientemente óbvia. E, a partir da semiosfera exomatizada de Lotman, podemos construir a nossa Ludusfera, relacionando as fases pré-hipermidiática ao imaginário, a hipermidiática ao real e a pós-hipermidiática ao simbólico, como exploraremos no próximo capítulo.

Em obra posterior, Santaella (2009b, p. 500) nos chama a atenção para a semiosfera e sua predestinação para crescer: “é o crescimento contínuo de signos de todo tipo e o consequente crescimento do cérebro fora do corpo humano que são responsáveis pela expansão ininterrupta da semiosfera”. Nós podemos perceber as trilhas dessa evolução, sendo o destino ainda oculto, mas arriscaríamos dizer rumo à Ludusfera, tendo em vista a exomatização de mídias eletrônico-digitais em nosso cotidiano hipermidiático, a partir da semiosfera de Lotman.

Mas a herança simbólica e genética da cultura é o motivo pelo qual a semiótica, em particular seus ramos de bio e cibersemiótica, tem lançado questionamentos sobre a dicotomia entre mundo natural e cultural. “Se a vida é vida porque está projetada como um código, e se os códigos estão na base da cultura, o que pode restar do dualismo entre natureza e cultura?” (SANTAELLA, 2009b, p. 501).

Vivemos numa época de rompimento das fronteiras, com a noção biossemiótica de *Unwelt*, ou seja, o ambiente adaptável que todo organismo cria para unir realidades externas e internas, visto como o círculo compreensivo do elo inseparável entre tecnologia, cultura e semiosfera, com a natureza e a biosfera. Essa exomatização se manifesta em uma crescente multiplicidade semiosférica e multiplicação ludusférica, com rebentos exossomáticos, ou seja, sinais que imprimem na natureza marcas do crescimento cerebral e sensitivo, a partir de máquinas semióticas (NÖTH, 2001), a saber: computadores, celulares, consoles, etc. Sobre esse ponto, nos esclarece Santaella (2009b, p. 506), que o cérebro humano cresceu a tal ponto que a espécie *Homo sapiens sapiens* necessita de processadores para as funções de armazenagem, recuperação e transformação de dados, muito além das habilidades individuais, rumo ao *Homo sapiens cibers*:

Enquanto dispositivos acústicos e visuais, como fotografia, cinema, gravador ou televisão estenderam nossa inteligência sensorial e inundaram o mundo com imagens e sons, as máquinas telemáticas inteligentes atuais são processadores do hipercérebro, capazes de transformar todas as formas de escrita, sons, vozes e vídeos em impulsos eletrônicos e processá-los em sintaxes hipermidiáticas complexas.

E para buscar nossas raízes lúdicas, é preciso ser surpreendido pelo inesperado, procurar erros, diferenças, evidências negativas, eventos que não deveriam acontecer no palco sobre o qual nos encontramos. A vida cotidiana é permeada por essas ações, reações e interações com indícios e itens efêmeros que nos cercam. Na concepção de Certeau (1994), as respostas criativas das pessoas mantêm o coração e os pulmões do organismo social funcionando, pois a cultura popular é, sobretudo, recriadora. Portanto, “o apropriador do signo deverá entrar no jogo, interagindo com ele,

com seu criador e com todo o ambiente, empurrando seu significado para uma finalização possível (...)", mas não completa (MERREL, 2003, p. 176).

Outro nicho contido no espaço semiótico é a logosfera (Imagem 32), compreendida como o reino da palavra, porta-voz da informação semiotizada e nascente da cultura (MACHADO, 2010), relacionando o conceito espacial não somente ao visual, mas também ao sensorio (sensível/estético), com reverberações na própria configuração do ambiente.

Imagem 32 - Logosfera exemplificada no microcosmo de Hildegarda de Bingen. No centro, sobre a Terra, uma figura humana que representa Adão, Jesus Cristo (último Adão) e a humanidade. Acima da circunferência, gestionando a totalidade da ordem cósmica, está o Espírito Santo; acima dele, além do tempo e espaço, Deus Pai, que a tudo preside.
 Fonte: Lester (2014, p. 65).

Para ampliar o primado da logosfera, Lotman (1990) entende que só sistemas dotados de inteligência podem constituir pensamento e abranger o campo do sentido, onde quer que se manifeste o que parece ser o caso da cultura, formulada pelo pesquisador como dispositivo pensante dotado de inteligência e memória, de ordenamento e capacidade gerativa, como espaço da mente (MACHADO, 2007b). Assim, a semiosfera suplanta a logosfera, pois o questionamento fundamental é o caráter singular da linguagem na cultura, em prol de uma compreensão de seus extratos não linguísticos propriamente ditos, mas semióticos, como códigos culturais (visuais, sonoros, gestuais, sinestésicos) criadores de sistemas específicos da semiótica (MACHADO, 2003).

Se a vida no planeta, biosfera, está assegurada pela biodiversidade das espécies, a vida na cultura, semiosfera, só pode sobreviver através da semiodiversidade. Logo, natureza e cultura são sistemas que se implicam mutuamente, cujas fronteiras devem ser totalmente movediças e permeáveis entre o “dado” e o “criado”. Basta pensarmos no ser humano, caso ele nascesse com coordenações prontas e dirigidas para algumas tarefas, que destino teria deparando-se com um meio que é cultural, isto é, plástico, suscetível a mudanças a todos os momentos? A que se destinariam coordenações motoras para algumas ações rígidas num meio ambiente que não tem qualquer fixidez?

Por isso, é de muita utilidade para nós nascermos antes do tempo, para que possamos nos desenvolver posteriormente fora do primeiro círculo materno, avançando para outras esferas culturais, da semiosfera à Ludusfera, conforme discutiremos à frente.

Dessa forma, refletimos que a semiótica da cultura surge como um desdobramento teórico da semiótica da comunicação, ao encontro do que Lotman denominava culturologia, como uma necessidade crescente de conhecer as linguagens produzidas pelos sistemas de culturas, suas mediações e (res) significações nos diferentes espaços culturais, capazes de criar um *continuum* semiótico, como compreendeu o teórico ao explicitar a cultura como texto (LOTMAN, 1998). “Com isso, cultura e não cultura se tornam termos de um repertório conceitual que movimenta formulações teóricas da cibernética, da teoria da informação, da mitologia, da literatura e da arte” e “desafiam o entendimento de como esferas de organização convivem com esferas entrópicas” (MACHADO, 2010, pp. 158-159).

Faz-se necessário destacar que o semioticista russo concebeu a semiosfera como uma hierarquia complexa, composta por estruturas nucleares, e demais periféricas que se movem dinamicamente em seus diversos níveis organizacionais, promovendo transformações no espaço cultural. Assim, como a semiosfera não é apenas análoga à biosfera, do mesmo modo a nossa Ludusfera não está simplesmente imersa na semiosfera, pois os sistemas tecnológicos que suportam os textos culturais eletrônico-digitais também são imprescindíveis ao funcionamento do conceito, especialmente no atual estágio da cibercultura.

Outro diálogo possível com o conceito são as relações entre semiosfera e a teoria da *Umwelt*. Vista como uma biologia comportamental pelo seu formulador, o biólogo estoniano Jakob Johan Von Uexküll (1864-1944), ambas procuram uma compreensão ecológico-cognitiva da vida planetária e do universo, aproximando biosfera, noosfera (reino da mente, com emergência da consciência humana) e semiosfera, conforme mapeamento sobre o reino dos signos, anunciado por Peirce.

Já Poinsot, Scotus, Locke, entre outros pensadores, propuseram a doutrina dos signos como uma arquitetônica filosófica ocupada com a mente humana e seus modos de entendimento e produção de conhecimento (MACHADO, 2007a). Assim, signo gera signo, semelhantemente ao modo que texto gera texto cultural, que pressupõe a semiotização do entorno (*Umwelt*), pois “a cultura é um gerador de estruturalidade, cria à volta do homem uma sociosfera que, da mesma maneira que a biosfera torna possível a vida, não orgânica, é óbvio, mas de relação” (LOTMAN; USPENSKIJ; IVANOV, 1981, p. 39).

A bolha de “realidade” e “verdade” a que “estamos evolutivamente programados a conhecer é serva do aparato perceptivo-operacional com que a pulsão de permanência nos equipou”. Tal teoria da significação foi entendida por Uexküll mais como um jogo dicotômico e cíclico, entre uma “racional subjetiva” *versus* uma “fenomênica objetiva”: entre um mundo de dentro para fora (*Umwelt*) e outro de fora para dentro (*Innenwelt*), entre um campo perceptivo-paciente (*Merkwelt*) e uma esfera operativa-agente (*Wirkwelt*). Portanto, a bolha *Umwelt*, “cuja programação semiótica agencia as limitações e possibilidades cognoscitivas específicas de cada espécie vivente: a miríade espontânea de fenômenos da *Innenwelt* é sempre filtrada pela polícia alfandegária da *Umwelt*” (ARAÚJO, 2002, pp. 14-16). Essa “bolha fictícia”, esse “universo particular” de uma espécie viva, constitui a interface desenvolvida pela evolução para gerenciar a adaptabilidade e a sobrevivência do sistema, conectando uma realidade objetiva e um sistema cognitivo (VIEIRA, 2007).

Thure Von Uexküll (2003), em artigo sobre sua teoria “sistêmica”, elaborou os subconceitos nevrálgicos para formar o conceito da *Umwelt*: a categoria do tempo e sua explanação continuísta do círculo funcional, para seguir ao código e ao contexto, distinguindo três tipos de semiose: informação (ambiente inanimado com papel de quase transmissor), sintomatização (ser vivo como transmissor de sinais por meio de seu comportamento ou direção ao recipiente para resposta) e comunicação (permissão ao transmissor e ao recipiente para compartilhar funções semióticas). A partir da funcionalidade desse círculo, estabelecemos mais uma interface com os conceitos de fronteira, imprevisibilidade, irregularidade e programa de ação, que integram a semiosfera de Lotman, quando o *Umwelt* é retroalimentado pelo *Innenwelt*.

Analisaremos aqui dois termos: imprevisibilidade e irregularidade, em relação à polaridade clássica sujeito *versus* objeto, idealismo *versus* realismo, no problema da essência do conhecimento (VITA, 1964). Imprevisibilidade sugere uma característica voltada à subjetividade ou ao sujeito, relacionada à sua capacidade (ou incapacidade) de fazer previsões acerca dos processos provenientes do mundo e aos quais é sensível. Imprevisível é algo em que não pode ser inferido ou sabido com precisão e certeza, por um sistema cognitivo. Já o termo irregularidade pode tanto ser aplicado ao domínio da subjetividade quanto da objetividade, pois a realidade tem o seu teor de irregularidade complexa, não sendo restrita ao ideal mecanicista newtoniano.

Admitamos que exista um fundamento comum aos dois termos: imprevisibilidade seria uma faceta de algo mais geral, porque comum à objetividade, e esse algo seria a irregularidade, ou seja, a imprevisibilidade em um sistema cognitivo é uma irregularidade “interna” ao sujeito e que reflete, embora nem sempre, uma irregularidade “externa”. Assim, “*Umwelt* e consequentemente a

semiosfera foram construídos em uma realidade que, objetivamente é preenchida por processos irregulares, sejam aleatórios, estocásticos ou de caos determinista” (VIEIRA, 2007, p. 102).

Lotman (1998), em seu capítulo sobre “O progresso técnico como problema culturológico”, menciona Kuhn (1989) no aspecto em que fora das paredes do laboratório a vida cotidiana segue seu curso, ou seja, o estudo das consequências de grandes revoluções e novos paradigmas científicos adquire no presente um caráter não somente acadêmico. Mais tarde, Lotman em uma conversa com Torop (2000, pp. 13-14), afirma:

O destino das pessoas, a história, as realizações das ciências são imprevisíveis. (...) A propósito, imprevisibilidade (...) cujo mecanismo é um dos mais inusitados da ciência, uma vez que introduz nela um elemento completamente singular: o componente da arte. (...) A arte sempre se orientou em direção à imprevisibilidade. No meu modo de ver, o mais interessante que está acontecendo neste momento é aquilo que entendo como estetização da ciência. (...) É sabido que nós podemos viver num mundo que se baseia no modelo da ciência ou que nós podemos viver num mundo que é baseado numa unidade conflitiva desses dois modelos.

Em *A estrutura do texto artístico*, Lotman (1978, p. 27) comenta sobre a essência da arte, que se assemelha “à necessidade do saber”, sendo “uma das formas de conhecimento da vida” e “de luta da humanidade por uma verdade que lhe é necessária”. Trata-se de “um gerador notavelmente bem organizado de linguagens de um tipo particular, que prestam à humanidade um serviço insubstituível ao ser aplicada a um dos lados mais complexos do saber humano” (LOTMAN, 1978, p. 30). Conforme Lotman (1978, p. 52), “a linguagem da arte modeliza os aspectos mais gerais da imagem do mundo” e o valor de sua mensagem muda conforme a estrutura do código do leitor, segundo suas exigências e expectativas.

Portanto, a humanidade necessita de possibilidades para gerar linguagens sempre inovadoras que possam expressar novos horizontes à sua necessidade de conhecimento e é a partir dessa demanda que o estético se impõe com sua importância semiótica e histórica, portando uma conectividade com o mundo capaz de modelizá-lo de forma inventiva. Tal pensamento fica claro quando Lotman diz que o mundo da semiose não está fatalmente fechado em si, mas forma uma estrutura complexa e heterogênea que, continuamente, joga com o espaço que lhe é externo.

Lozano (1999) também destaca que essa perspectiva sinaliza uma grande inovação na proposta do semiótico, que altera toda uma tradição imanentista do modo como a semiótica, herdeira do estruturalismo ou do formalismo, concebia seu objeto de análise: um texto como uma entidade separada, isolada, estável e autônoma. “Em Lotman, o texto transforma-se em espaço semiótico no interior do qual as linguagens interagem, se interferem e se auto-organizam hierarquicamente” (HENN, 2010, p. 112). Essa conexão de semiosfera com nosso jogo investigativo

é crucial para a formulação do conceito Ludusfera, como o espaço do jogo hipermidiático, a ser demonstrado em circunvoluções no próximo capítulo, por meio de critérios avaliativos, ambientes digitais, hibridismo, navegabilidade e interatividade.

Com base nessas considerações entre ciência e arte, e com foco nas discussões do conceito de tempo, o atual cisma cartesiano nas ciências culturais e naturais revelam, por um lado, filósofos como Bergson, Husserl e Heidegger que exponham suas ideias de experiência humana temporal e, por outro lado, físicos que definam o conceito de tempo para medição e descrição de seus resultados. A partir da primeira corrente, Uexküll (2003) desenvolveu sua teoria da significação, em que o presente funciona como um signo e o futuro como o significado, quando no campo da cultura, há o estabelecimento de várias relações e interpretações contextuais.

Em complemento à proposta de Uexküll e mediante algumas definições de cultura espalhadas pelos textos de Lotman (1990, p. 31), podemos descrevê-la como “o conjunto de informações não hereditárias que as diversas coletividades da sociedade humana acumulam, conservam e transmitem”. Esse entendimento coloca para os pesquisadores de mídias uma questão importante: quando se lida com fenômenos culturais da contemporaneidade, em algum nível se trabalha com o problema da memória coletiva, vetoriada para um possível futuro. Trata-se de uma dinâmica já antecipada por Peirce para quem todo o processo de semiose é orientado por uma meta que associa o desvendamento de um objeto dinâmico (portador de memória) e sua potencial reconstituição pelos sistemas de signos, num movimento sempre *in future* (HENN, 2010).

Outra das contribuições de Uexküll (2003) foi mostrar que o argumento positivista é resultado de dois equívocos, a saber: o primeiro se refere à premissa infundada de que a física e a química revelariam a realidade, um mundo de “coisas-em-si”, conforme veremos adiante em Kant, independente do observador humano, que os projeta na natureza; o segundo equívoco, supõe que as interpretações físico-químicas dos processos em sistemas vivos e as sócio-teóricas seriam mutuamente excludentes. Mas tais abordagens são complementares, pois a realidade objetiva das ciências naturais é uma construção mental, e todas as metáforas sobre as quais podemos esboçar para a interpretação dos estímulos são derivadas da experiência humana de nosso próprio eu.

Há na filosofia um conceito que reflete o caráter do *Umwelt* expandido e contém características da semiosfera: é a mundividência, ou seja, a visão de mundo que qualifica como um ser humano ou um grupo de pessoas encontra-se inserido em condições sistêmicas complexas. “Todo homem, com maior ou menor clareza, reflete sempre, em seu espírito, as relações que ocorrem entre ele e seu ambiente”, não meramente o físico, mas também o psicológico e o cultural (VITA, 1964, p.

21). Assim, mundividência se manifesta em três níveis: o da vontade, o do sentimento e o da racionalidade. Vale notar a analogia entre essa divisão e aquela proposta por Peirce: o interpretante energético, o emocional e o lógico (VIEIRA, 2007).

Podemos dizer também que o aspecto específico da teoria dos signos de Uexküll é a introdução do intérprete como um elemento essencial de cada semiose, que complementa o interpretante de Peirce, em sua tríade - signo, interpretante e objeto significado. Assim, o problema do observador humano e seu papel como intérprete de processos sónicos vegetais e animais são as perguntas essenciais dessa abordagem. Concordamos com Machado (2010, p. 165) que, se houve uma preocupação dos estudos sobre semiosfera compreender a relação entre cultura e não cultura no *continuum* semiótico, “caberia à ecologia semiótica dimensionar as semioses no sentido de observar as expansões das ações qualificadas não só da cultura em direção à natureza, como também o oposto”.

Portanto, a premissa elementar afirma que, ao construir a compreensão da natureza, o ser humano constrói a própria natureza em contexto, em seu entorno, ou seja, uma natureza “culturalizada”. Mas o que existe de natureza na experiência da vida na cultura? Quais naturezas são reproduzidas nas diferentes formas de *Umwelt* das espécies?

É no contexto da semiosfera, que Kull (1998, p. 36) formula a hipótese de que “a nossa natureza é a cultura”, isto é, há um *modus operandi* em que cultura é fruto da semiose da própria natureza, ou melhor, das transformações dialéticas da natureza, conforme Engels (1979). Portanto, a grande delação seria superar o “dualismo existente entre mente e matéria” (KULL, 1998, p. 349), “num espaço que repercute em outros, porque todos convivem na semiosfera e são permeáveis às flutuações que gravitam em seu entorno” (MACHADO, 2010, p. 166).

No campo da terminologia interdisciplinar, estão associados, de um lado, a biosfera e a noosfera; e de outro, a logosfera. Com um pensamento transdisciplinar contemporâneo, Torop (2007) entende que a semiosfera está muito próximo do conceito de símbolo (indefinível) no simbolismo, marcando a complementariedade de disciplinas para estudos gerais da cultura e como “metodologia” de entendimento. No contexto das tendências científicas atuais, semiosfera é simultaneamente um objeto e um conceito, ou seja, é o que está sendo estudado na e como cultura e é também o método de estudo da cultura. Esta, por sua vez, com seu dinamismo, obriga a ciência a procurar novas linguagens descritivas, oferecendo outras possibilidades de autodescrição, por meio da crioulização ou “mestiçagem” (MERREL, 2003, p. 182), quando a ciência dos signos aproxima-se da arte dos signos. Não é paradoxal que a semiosfera estude a semiosfera e a cultura estude a cultura, pois ao

criar tratamentos culturais nós também podemos ser parte da criatividade cultural. E assim, nosso conceito Ludusfera também abordará hibridamente uma comunicabilidade tridimensional (filosofia, teoria e método), envolvida na construção do espaço do jogo hipermidiático, conforme veremos adiante.

Lotman (1990) também desenvolve sua semiótica da cultura por meio de uma linguagem cheia de metáforas espaciais, evocando imagens de espaços abertos, de dimensões galácticas. Em outros textos é possível encontrar imagens de territórios fechados, separados por limites, reflexos de outros espaços dentro deles próprios, como espelhos refletindo o espaço onde eles estão inseridos.

Tais imagens implicam inconsistências, conduzem a catacreses ou resultam em paradoxos enigmáticos, como na epígrafe citada na introdução deste tópico, ou em outras passagens semelhantes, como por exemplo: “o espaço real é uma imagem icônica da semiosfera, uma linguagem na qual uma variedade de significados não espaciais pode ser expressa, enquanto a semiosfera em si transforma o mundo real do espaço no qual vivemos em sua imagem e semelhança” (LOTMAN, 1990, p. 191). Segundo sua teoria, metáforas são semiosferas representando imagens mentais por meio de signos verbais, para serem lidas igualmente como autorreferenciais, pertencentes ao nível de modelização secundária, pois medeiam diferentes esferas semânticas (NÖTH, 2007).

Com relação às diferentes funções cognitivas dos dois hemisférios do cérebro humano, Lotman (1990, pp. 36-37) formula o paradoxo crucial que “dentro da consciência existem duas consciências”, criando dois tipos de “textos” - verbal (conjunto de signos discretos lineares) e pictórico (espaço visual não discreto). Ao enfatizar a diferença essencial entre textos discretos e não discretos, postula a impossibilidade de sua mútua traduzibilidade, dilema esse que só pode ser superado por meio de metáforas, que funcionam como mediadores entre as duas esferas da mente humana, provocando novas “associações semânticas” e sendo “mais que um mero ornamento retórico”. Tal mecanismo é fundamental “para a construção de um conteúdo que não poderia ser construído por apenas uma linguagem”, pois “um tropo é a figura nascida no ponto de contato entre duas linguagens” (LOTMAN, 1990, p. 44). Dai a importância do uso de metáforas na construção espacial do jogo hipermidiático de nossa Ludusfera, integrando a subjetividade ao processo investigativo.

Além disso, há a tendência sinistro-hemisférica¹⁵, defendida por Peirce, que injeta no hemisfério direito possibilidades criativas, entre outros aspectos, caracteriza-se por um incremento da semioticidade, como um processo gerativo da construção inventiva de signos que, por sua vez, produzem os sistemas culturais com imprevisibilidade, aleatoriedade e não causalidade.

De fato, essa é uma das grandes delações, tanto no campo subjetivo quanto científico, pois desde o século XVIII a ciência se firmou como racional, com suas estruturas metodológicas verbais, formalizadas na escrita científica, em detrimento do estético, restrito ao mundo das belas-artes, segundo Harvey (1993), Bairon (1995, 2004) e Santaella (2005, 2007ab).

Sobre a ótica de que a cultura se manifesta de forma tridimensional, descrevê-la como um espaço é utilizar-se amplamente de termos metafóricos. O potencial criativo e a habilidade cultural para expressar analogias, entre diferentes esferas de pensamento e experiência, tornam as metáforas ferramentas úteis para poetas, oradores, filósofos e cientistas, pois “retórica é tanto parte da consciência científica quanto da consciência artística” (LOTMAN, 1990, p. 45). “A questão que se coloca é: por que Lotman não avança um degrau a mais para postular uma ubiquidade das metáforas que se estendem para o comportamento cotidiano verbal e não verbal indistintamente?”

A predominância de esquemas de imagem espacial de metáforas cotidianas, representando conceitos abstratos, tanto quanto no discurso teórico, são reflexos e, por conseguinte, signos de nossa cognição espacial, nossa experiência corporal de orientação humana no espaço. (...) Se nós interpretamos a ideia de modelização primária como referente à semiose pré-verbal, no sentido cognitivo e evolucionário (...), a teoria da metáfora como modelização secundária de signos pode adquirir uma nova, mas bem diferente relevância semiótica (NÖTH, 2007, p. 84).

Apesar da dimensão galáctica evocada pelo conceito de semiosfera, o referido pesquisador não admite a visão pansemiótica do universo no qual signos e semiose sejam ubíquos, oferecendo uma visão dualista da mente constituída de uma esfera semiótica e não semiótica (Tabela 3), compreendendo esta última, objetos desprovidos de “semiotização”, ou seja, que não têm significado cultural e são “simplesmente eles próprios” (LOTMAN, 1990, p. 133), sendo que as fundamentações filosóficas dessa teoria são claramente baseadas na fenomenologia de Husserl (NÖTH, 2000).

Esferas	Fenômenos	Como os fenômenos são percebidos
semiosferas secundárias (muitas)	cultura (metáforas, mito, arte, religião)	superestrutura suplementar; segundo nível de sentido; comunicação
semiosfera primária	gestos, linguagens (não metafórico)	signos que representam o mundo e têm um sentido primário; existência da comunicação
biosfera (não semiótica)	seres vivos	vida, sintomas, mas não da comunicação

¹⁵ Em subcapítulo posterior explanaremos sobre como a tendência sinistro-hemisférica, incremento da semioticidade, possui relações com a “tendência ao jogo” de Schiller, elencada em nossa Ludusfera.

esfera dos objetos (não semiótica)	Objetos	objetos “são como eles são”, sem semiotização, sem significação cultural
------------------------------------	---------	--

Tabela 3 - Panorama das estratificações do não semiótico “mundo das coisas” às altas semiosferas, com unificações sem traduções dos níveis precedentes.

Fonte: Nöth (2007, p. 88).

Uma segunda lacuna notada na pesquisa de Lotman sobre semiosfera, e que também pode apontar com maior precisão para nossa conceituação de Ludusfera, está na quase preocupação exclusiva com textos e códigos gerados por sistemas modelizantes secundários, que parece excluir a linguagem cotidiana, pelo menos quando define linguagem (cotidiana) como um sistema modelizante primário, e a semiosfera como o primado dos sistemas modelizantes secundários. Porém, em que sentido os modelos verbais do mundo são primários?

A distinção nítida de Lotman entre codificação primária e secundária não está privada de inconsistência. Se as metáforas pertencem à esfera da modelização secundária, e assim, à semiosfera, e os animais, que também usam metáforas e também se comunicam, então não se pode admitir que animais não se comunicam, nem que eles sejam excluídos da semiosfera. Parece muito dualista a oposição rígida entre semiosfera da cultura humana e a do mundo não semiótico dos animais e objetos em uma esfera sem significado cultural. (...) Bakhtin teve um *insight* mais moderno sobre a natureza da linguagem quando afirmou, em 1930, que “todos os signos estão sujeitos à avaliação ideológica” e que “o domínio da ideologia coincide com o domínio dos signos”. (...) A linguagem natural é permeada de metáforas; os signos verbais quase nunca são representações simples ou primárias do mundo. (NÖTH, 2000, p. 89)

Entretanto, apesar do dualismo fundamental presente na distinção entre modelização primária e secundária, o sistema criado pelo semiótico é mais diferenciado do que seus dualismos podem sugerir, pois sua descrição de semiosfera é um sistema autorreferencial, criando suas próprias metasemiosferas em espelhos, capazes de caracterizar a relação de iconicidade entre dois espaços (LOTMAN, 1990), como verificamos a seguir:

Se a semiosfera é um espaço semiótico no qual a cultura está imersa, um espaço que é anterior mesmo ao que ele cria, e se os espaços que ele cria são também semiosferas, nós chegamos a um paradoxo, pois o que mais pode ser a semiosfera no qual a cultura está imersa ser senão uma esfera cultural? Como pode a semiosfera ser tanto o espaço que cria cultura e o próprio espaço cultural? Como pode a cultura preceder a linguagem, quando a linguagem é definida como cultura? O tipo de paradoxo com o qual nos deparamos neste ponto não necessariamente implica autocontradição; é bem conhecido na teoria dos sistemas autorreferenciais. (...) É uma descrição coerente da cultura no estágio em que cultura cria e é criada pela cultura. (NÖTH, 2007, p. 92)

Com ou apesar das máquinas, mecânicas, eletrônicas, analógicas ou digitais, entendemos que as linguagens se diversificam, e a semiosfera ganha corpo em outros suportes. De um lado, informações estéticas experimentais e fora dos cânones e, de outro, experiências estéticas de comunidades marginalizadas, produzem movimentos inovadores. O mercado, ao necessitar de

novidades, pode se apropriar e reduzir o caráter inventivo dessas produções, porém cabe à ciência experimentá-las e investigá-las, pois há nelas a memória artística prevista por Lotman, que pode estruturalmente se reconstituir gerando textos com as marcas do estranhamento e da invenção (HENN, 2010).

Em *A estrutura do texto artístico*, Lotman (1978) estabelece outros regimes modelizantes, complexos e inseridos em inumeráveis situações cotidianas: jogos e realizações artísticas, que mantêm com o conhecimento uma relação específica. Por exemplo, segundo sua visão, há três grandes tipos de modelização do mundo através das linguagens: o modelo científico, o lúdico e o estético. Em tais simulações de mundividência possível, as imagens ocupariam funções diferenciadas: a ciência elaboraria modelos como as coisas; o jogo como a ação prática; e a arte como a vida. Portanto, inserir imagens digitais e sons em espaços mais amplos de sentido, tal como propomos em nosso conceito Ludusfera, é entender seu uso como instrumento de novas maneiras de pensar o mundo e o sujeito, em suas relações ordinárias e metafóricas.

Se “a fruição sensorial supõe a aplicação de códigos múltiplos e variados” e se existe uma experiência modelizante para a qual a diferenciação entre atividade prática e trabalho mental não é apropriada, seria o jogo, que “não se opõe nunca ao conhecimento: pelo contrário, ele é um dos meios mais importantes de aquisição das diferentes situações vitais de aprendizagem de tipos de comportamento” (LOTMAN, 1978, pp. 116-120).

Nesse sentido, o jogo é um sistema da cultura modelizador de situações inesperadas e novas, pois uma situação real pode ser substituída por outra lúdica, fazendo com que o jogador perceba a possibilidade de suspender uma ação, como o “é sua vez” do jogo, cuja realidade e regras podem ser reformuladas. Concordamos com o semioticista Lotman (1978, pp. 121-124) que “o jogo supõe a realização simultânea (e não de mudança consecutiva no tempo!) do comportamento prático e convencional”, pois “modeliza a contingência, a determinação incompleta, a probabilidade dos processos e dos fenômenos”. Se a arte possui uma série de traços que a assimilam ao lúdico, torna-se infundado

O medo de uma série de estéticos em se ocuparem dos problemas dos jogos (a fim de evitar as acusações do kantismo) e a sua profunda convicção de que qualquer confronto entre o jogo e a arte conduz a uma profissão de “arte pura”, à negação do laço entre a obra e a vida social, refletem o seu profundo desconhecimento das questões das ciências conexas (psicologia, pedagogia). (LOTMAN, 1978, p. 121)

O ser humano, chamado de *Homo sapiens*, é primitivamente *Homo ludens*, pois considera o jogo toda e qualquer atividade humana, sendo presente em tudo o que acontece no mundo, mesmo

antes de ter conhecimento sobre tal esfera lúdica. Portanto, jogo é um fenômeno cultural e não biológico, e implica regra-fundamento da linguagem, entendida por Lotman (1978) como sistema modelizante primário, isto é, intrínseco ao ser humano, estando os demais limitados à condição de sistemas modelizantes secundários como releituras e reelaborações humanas. A atividade lúdica é a modelização da regra: de lógica para lúdica. Esse é um dos aspectos fundamentais para a compreensão do jogo como texto: a interação entre regra/jogo ou entre lógica/lúdico.

Sob esse prisma, Winnicott (1975) possuía um pensamento bastante claro sobre o brincar como uma esfera intermediária à qual convergem as realidades interna e externa, uma vez que a criança relaciona questões do seu interior com a realidade que a cerca, sendo capaz de participar de seu contexto e percebendo-se como ser no mundo. E parece ter sido esse ponto de vista da teoria citada que chamou a atenção de Henri Atlan (1994, p. 236), ao mencionar a questão do ambiente e do jogo transicionais do infante:

Este espaço potencial é, efetivamente, descrito como “lugar do jogo e da experiência cultural” sob todos os aspectos. A cultura, como extensão da ideia de “fenômenos transicionais”, e que designa “aquilo em que ocupamos a maior parte do nosso tempo quando temos prazer naquilo que fazemos”, teria, assim, uma existência que não está no indivíduo nem à sua volta, no mundo da realidade partilhada...

Se a semiosfera é definida como o espaço semiótico fora do qual não pode haver linguagem, comunicação e nem a própria semiose, sendo condição *sine qua non* para a produção de novas informações no campo cultural (LOTMAN, 1990), conceituamos que a Ludusfera é um nicho lúdico da semiosfera (Imagem 33), constituindo-se em espaço de jogo, ambiente exomatizado para jogar, a partir das diversas máquinas semióticas. As produções hipermidiáticas expandem a capacidade semiótica de experiência e reinterpretação da linguagem, através de expressividades digitais, que são híbridas por natureza (Tabela 4). Esclarecemos que tais ideias sobre hipermídias serão detalhadas no desenvolvimento ulterior deste jogo científico.

Imagem 33 - Esquema da compreensão circular das esferas: da Geosfera à Ludusfera.
Fonte: Própria

Semiose estrutural em hipermídias	
Crítérios avaliativos de hipermídias como sistemas modelizantes secundários	Conteúdos / códigos de linguagem
1)filosófico-teóricos	Conceitos teóricos e fundamentos filosóficos Códigos linguísticos: hipertextos com teorias e filosofias
2)teórico-metodológicos	a) Argumento: ambiente digital b) entorno: estruturas digitais híbridas c)RPECH: relações programáticas, expressivas e conceituais em hipermídia Códigos pictóricos: ambiente temático, imagens, vídeos, sons, músicas e relações programáticas
3)metodológico-teóricos	Análises práticas de conceitos e métodos Códigos linguísticos: hipertextos com conceitos e métodos
4)técnico-metodológicos	Contextos audiovisuais Códigos pictóricos: imagens, vídeos, sons, músicas e programas

**Tabela 4 - Síntese de uma semiose estrutural de Lotman (1978), a partir de critérios avaliativos de hipermídias de Bairon (2004).
Fonte: Própria.**

É a partir de nexos e lacunas referenciados no conceito de semiosfera de Lotman e de seus interlocutores, dentre outros autores, mediante relações filosófico-teórico-metodológicas de abordagem interdisciplinar, que desenvolvemos esta investigação, rumo à construção do conceito Ludusfera, como espaço do jogo hipermidiático, tendo em vista as premissas seguintes:

- Incremento da capacidade semiótica em expressividades digitais, com ampliação de experiências e reinterpretações culturais, através de linguagens híbridas presentes nos jogos hipermidiáticos da Ludusfera.
- Compreensão e valorização do conceito jogo, jogada a que nos propomos no próximo subcapítulo, rumo à construção do conceito Ludusfera, vista como comunicação tridimensional da hipermídia, isto é, enquanto filosofia, teoria e método.

2.4. Por uma filosofia do jogo

**Imagem 34 – Filosofighters, game da Revista Superinteressante (MADALENA, 2011).
Fonte: Disponível em <http://super.abril.com.br/multimedia/filosofighters>. Acesso em 19/06/11.**

*Parece que estamos tão acostumados com o jogo e com a brincadeira
que nos divertimos até mesmo nas ocupações mais sérias
e quando menos pensamos nisso.*
Gottfried Leibniz

*O homem não joga senão quando em plena acepção da palavra ele é homem,
e não é totalmente homem senão quando joga.*
Friedrich von Schiller

*No passado houve diversos jogos hoje que se transformaram em mistério.
Nosso futuro depende de nossa capacidade de criar não somente técnicas,
mas também sociedades e culturas novas. Depende, em suma da nossa
capacidade de continuar brincando livremente.*
O Correio da Unesco

Após jogarmos com a semiosfera, como nicho conceitual para a evolução ludusférica, avancemos agora para mais uma fase desta investigação - a compreensão filosófica e histórica de um conceito chave: o jogo, fundamental para entendermos o conceito Ludusfera. Isto porque não é possível discutir um “objeto” de pesquisa sem considerar sua historicidade, ou seja, o lugar e a tradição dos quais é oriundo, além de desejarmos escutar a filosofia que valoriza o senso comum, efetuando uma análise do ordinário.

Assim, o espírito filosófico é “o brinquedo do absoluto da quantidade, como o espírito pré-científico é o brinquedo do absoluto da qualidade” (BACHELARD, 1996, p. 112). E o jogo das substantificações diretas pode levar a atribuições que, de um para outro autor, se contradizem, por exemplo, como já vimos, para Bauman, os líquidos são leves e fluídos, já para Jules-Henri Pott, citado por Bachelard (1996, p. 138), em *Des éléments* (1782), não é a suavidade, mas sim a dureza da água, a sua qualidade essencial, visível na ação de suas partículas duras sobre as pedras e rochas expostas ao seu movimento contínuo.

Para Bairon (2012, p. 103), “o jogo, a criatividade finita na dimensão mágica da aparência e a determinação conceitual do jogo em termos ontológicos, remete às questões cardinais da filosofia, à especulação sobre o ser e o nada, o parecer e o tornar-se”. De fato, a linguagem do jogo está na busca cotidiana da identidade, na exploração da falta constitutiva de nosso ser e do que fazer.

Observaremos também que filósofos, de Platão a Wittgenstein, ao tangenciarem o universo do jogo, circunscreveram a questão sobre a natureza das imagens mentais, sua relação com a realidade e seu comportamento, referindo-se ao pensamento linguístico. Numa breve observação diz o autor de *Tractatus Logico-Philosophicus*: “Posso imaginar o que Heidegger quer dizer com ser e

angústia. O homem tem o instinto de se jogar contra os limites da linguagem” (WITTGENSTEIN, 1967, p. 65).

Arrisquemo-nos, então, nessa jogada lúdica, para circularmente nos compreendermos enquanto ser, em um jogo de semelhanças com o mundo, o outro e o nosso cotidiano (hiper) multimidiático, visando novos modos de fazer ciência, estendendo-os às comunidades e compartilhando recíprocas esferas ressignificadas, como um brinquedo de vaivém. Relembramos que nosso conceito de hipermídia apresenta-se como um jogo, cujo tempo é concomitantemente o do jogador, do jogo e do objeto jogável, em construção ao conceito Ludusfera, jogando como alguma coisa e/ou por alguma coisa.

A partir de uma circunvisão do jogo, em que a sua noção interessa a estudos filosóficos, aparentemente tão sérios? Em primeiro lugar, diríamos que a filosofia é uma área do conhecimento que tem por objetivo auxiliar-nos a compreender a nós mesmos e ao que está ao nosso redor. Um sistema filosófico é uma concepção que visa elucidar o ser no mundo, do real, do homem, e cada um entre eles reelabora o mundo num grandioso jogo de construção de ideias e conceitos (Imagem 34).

Sem dúvida, o jogo está ao nosso redor e nós próprios jogamos, real ou metaforicamente. Brincamos desde a nossa tenra infância, mesmo sem saber que jogamos a exemplo de um bebê que tapa o seu rosto com as mãos e o revela novamente em uma brincadeira de esconde-esconde. Nesse sentido, é conhecida a famosa análise de Freud, citado por Certeau (1994, p. 190, grifo do autor), estudando essa experiência matricial na brincadeira de seu netinho, com um ano e meio, que jogava para longe um carretel com um contentamento *fort* (para “lá”, “foi embora” ou “não pode”) e o trazia de volta puxando o fio com um alegre *da* (para “aqui”, “de volta”).

Portanto, repetir a vivência jubilatória da infância constitui-se em tema lúdico pertinente às questões filosóficas, pois para conhecermos a nós mesmos é necessário saber o que é o jogo, por que jogamos e o que nos faz capazes de jogar para sermos o que somos. Tal relação de uma pessoa com ela mesma orienta as alterações internas do lugar (os jogos entre seus níveis) ou as trajetórias das histórias sobrepostas, integradas e convergentes das circulações dos jogos ontológicos.

Por outro lado, não é apenas a realidade do jogo e dos jogadores que encontramos em nosso entorno, mas também a própria noção do jogo num sentido lato, referindo-se às diversas práticas sociais, artísticas, políticas e econômicas, ditas sinteticamente, culturais dos seres humanos. Assim, é necessário compreender melhor o que é o jogar, um campo de conhecimento que é recente no meio científico.

Basta considerar a diversidade dos fenômenos denominados “jogo”, mesmo sem evocar os empregos derivados ou metafóricos (tal como o jogo de uma engrenagem). O que há de comum entre duas pessoas jogando xadrez e um gato empurrando uma bola, entre dois peões pretos e brancos em um tabuleiro e uma criança embalando uma boneca? No entanto o vocábulo é o mesmo. (BROUGÈRE, 1998, p. 14)

É neste círculo da vida cotidiana e (hiper) multimidiática, almejando ampliar a interface com o conhecimento científico, que analisaremos as contribuições de diversos autores sobre o jogo, estabelecendo relações dessa palavra-chave, ao conceito a que nos propomos construir tridimensionalmente (filosofia, teoria e método) neste estudo: Ludusfera.

Partimos do pressuposto de que o jogo é uma dimensão essencial da existência humana. Contudo, esse entendimento nem sempre foi claro e, muitas vezes precisou ser desvelado, pois antigamente considerava-se o jogo uma “atividade infantil”, não só pela limitação ao universo das crianças, mas também por carregar a noção pejorativa do termo, ou seja, de pouca importância, respectivamente como divertimento e passatempo.

Então o que mudou ao longo dos tempos para chegarmos a reconhecer o seu valor? Como se construiu essa noção? Que pensamentos sobre o jogo se alteraram para que o conheçamos dessa forma atualmente? Portanto, o imperativo filosófico “Conhece-te a ti mesmo” implica interrogar-nos sobre nossas próprias ideias e sobre a sua história, para compreender como o que nos parece ser uma evidência imediata é, de fato, um pensamento construído historicamente.

Para tanto, sob uma perspectiva interdisciplinar, abordaremos filósofos oriundos de diversos tempos, culturas e áreas do conhecimento - teólogos, historiadores, matemáticos, sociólogos, antropólogos, educadores, entre outros - que descreveram suas visões sobre o fenômeno lúdico, de modo a estabelecermos evoluções e revoluções do paradigma, a fim de refletirmos sobre aquele que joga, bem como de seus motivos, estabelecendo as prévias do jogo até o século XVIII (Imagem 35).

Imagem 35 – *Jogos infantis* de Pieter Brueghel (1560), que mostram aproximadamente 84 atividades lúdicas.
Fonte: Disponível em <http://bit.ly/10wyhJE>. Acesso em 09/05/13.

Iniciemos essa história com Heráclito, vida datada de 540 a 480 a.C., que transformou em solução o que para outros foi problema. Entendia que “tudo é um”, uma vez que a oposição resultava na unidade do mundo: “o divergente consigo mesmo concorda; harmonia de tensões contrárias, como de arco e lira”, pois o mundo é um eterno fluir, fluxo contínuo de mudanças e contradições para se chegar ao *logos*, o pensamento sensato (ABRÃO, 1999, pp. 31-32).

Mediante sua célebre frase de que “o tempo é uma criança criando, jogando o jogo de pedras, vigência de criança”, Heráclito (1980, p. 83), em seu fragmento 52, vislumbrou profética e parcialmente as ideias daqueles que iriam, a partir do século XX, tratar o jogo e as manifestações lúdicas como paradigmas. É o caso de Rubem Alves (1985, p. 165), que se baseou no evangelho de *Mateus 18: 3*, para destacar o pensamento de Cristo, ao ser indagado pelos discípulos sobre quem seria o maior no reino celestial: “E lembrei-me de Jesus, doce e sorridente, dizendo: ‘A menos que deixeis de ser como sois e vos torneis como crianças, nunca entrareis no reino dos céus!’ E me decidi a pregar sobre crianças porque imaginei que sobre elas seria impossível dizer qualquer heresia”.

O jogo do tempo nomeado por Heráclito - o *aión*: força na qual a vida se mantém, é a duração da vida que expressa o sentido da eternidade. Tal tempo designa o tempo dos deuses que, segundo a *Teogonia* de Hesíodo, estão sempre vivos. Segundo Jaa Torrano (1996, p. 18), a frase de Hesíodo refere-se ao “perpétuo recomeço de uma forma finita que se repetindo infinitamente permanece a mesma. O eterno é pensado nesse movimento em que se unem identidade e alteridade: nessa unidade vive o ser dos deuses: eles são os que vivem para sempre e de uma só vez essa infinitude inexaurível de vezes”.

O *aión*, portanto, é esse movimento temporal de retorno, de recomeço que confere eternidade à existência. Assim, o tempo para Heráclito é representado não como uma sucessão linear, mas como um jogo em que, a um só tempo, ocorre o que era, o que é e o que será. Nesse jogo do tempo, o mundo organiza-se, tudo se põe e se opõe num mesmo instante: os homens e os deuses, a vida e a morte, o sim e o não. Essa gratuidade do início de tudo o que é, se expressa pela imagem da criança, metáfora do jogo da criação do mundo. Contudo, para que esse jogo ocorra, é necessário transcender a nossa compreensão cotidiana do ser, de modo que o jogo e o tempo que o regula instaurem, no centro de nossa experiência ordinária de mundividência, um espaço extraordinário, que só existe se houver jogo, enquanto modo de ser da partida (RIBEIRO, 2008).

As referidas citações filosóficas, construídas em contextos diferentes, enfatizam o “jogo do mundo”, mas contentemo-nos, nesse momento, em analisar o jogo humano, reiniciando nossa cronologia com Platão (428-347 a.C.) que, ao continuar a obra de Sócrates, deu à filosofia a sua

primeira grande sistematização. Apesar de seguir um dos pensamentos gregos que entendia o jogo de criança como uma *paidia*, resultando em uma *paideia*, ou seja, a educação em ação (BAILLY, 2000), Platão (1999) também não deixava de entender na *República*, o jogar com qualquer um ou de qualquer forma, isto é, como jogo e divertimento.

Diz-se que ele, certo dia, censurou um homem que jogava dados; este lhe respondeu que o filósofo se importava muito com pouca coisa, e Platão lhe retornou: “Mas o hábito de jogar dados não é pouca coisa” (LAERCE, 1965, p. 165). Ou mesmo com o fértil texto de Aristóteles (1973, p. 425), que viveu entre 384 a 322 a.C.: “Não é no jogo, pois, que consiste a felicidade. De fato, seria estranho que a finalidade do homem fosse o jogo, e que devesse se preocupar e sofrer durante toda a sua vida a fim de poder se divertir”, pois (...) “uma vida virtuosa não existe sem um sério esforço e não consiste em um mero jogo”.

Ao analisar esses discursos, notamos certo moralismo em situar o jogo ao lado do divertimento que, por não ter importância, não devíamos dar-lhe nenhuma atenção. Mesmo que no preâmbulo da fala aristotélica haja uma aparente identificação do jogo com a felicidade (*eudemonia*), o filósofo gasta um capítulo de sua obra só para estabelecer tal distinção, ou seja, entre atividades utilitárias e outras que encontram em si mesmas seus próprios fins: “São desejáveis por si mesmas as atividades que nada buscam fora de seu puro exercício” (ARISTÓTELES, 1973, p. 427), a saber: a ação virtuosa e a atividade do jogo, cuja causa final é o próprio jogo.

A fim de confirmar sua tese, Aristóteles apresenta duas provas. A primeira compreende que os amantes de um jogo negligenciam cuidados com o seu corpo e a sua saúde, o que mostra como o jogo basta-se a si mesmo. A segunda vem do senso comum de que os mais ricos consagram seu lazer ao divertimento e recompensam os bufões e os inventores de novos jogos.

Mas qual era o argumento que poderia ter feito do jogo algo de desejável em si? Era o prazer do ato de jogar, que parecia em si mesmo seu próprio fim. Apesar de o verdadeiro objetivo de Aristóteles (1973, p. 427) ser desqualificar o jogo, ao final de sua obra, acaba descobrindo que ele não é um fim, nem mesmo uma atividade: “o jogo é, de fato uma espécie de descanso, porque somos incapazes de trabalhar ininterruptamente e temos necessidade de relaxar. O descanso não é, portanto, uma finalidade, pois ele só ocorre tendo em vista a atividade”. Paradoxal conceito é o jogo: atividade que, aparentemente, basta-se a si mesma, revela-se nem fim, nem ato, mas descanso da atividade.

Mesmo banindo da cena filosófica o jogo, por considerar Aristóteles as atividades sérias superiores aos jogos, ligados aos prazeres do corpo, futuramente outros estudiosos retomarão essas

ideias como virtudes, por exemplo, o sociólogo Dumazedier (1980) que, ao destacar o lúdico como um dos conteúdos culturais do lazer, aborda a sua tripla dimensão: não só divertimento e descanso, mas também desenvolvimento, um dos objetivos a que nos propomos nesta aventura científica.

Já Colas Duflo (1999) traça uma breve perspectiva histórica de Pascal a Schiller, desenvolvendo uma noção antropológica sobre o tema. Desde a Antiguidade até o século XVIII, o jogo não é apreendido como um objeto realmente digno de ser pensado, sendo sua história longa, redundante e pouco evolutiva, pois existiam apenas dois grandes gêneros de abordagens à temática, relativas à sua ética ou epistemologia. Todavia, seguindo a trajetória do autor, destacaremos algumas iniciativas que, ainda imbricadas ao valor ético do jogo, além de suas implicações sociopolíticas, contribuíram com aspectos epistemológicos à questão.

Nesse sentido, Roma pode ser considerada a iniciadora de uma “política de jogos”, chegando o imperador Augusto a patrocinar uma loteria pública. De fato, sabemos que a maioria das sociedades ocidentais tentará proibir ou regulamentar os jogos de azar e a dinheiro que escapam ao controle estatal, encorajadas pela Igreja cristã, que julga com rigor tal tipologia, por estimularem comportamentos nocivos tanto para os jogadores como para o seu entorno.

Diante da abundante e até caricata literatura, com inúmeras famílias arruinadas por um pai jogador inveterado, procuraremos saber se é possível atribuir alguma positividade ao fenômeno lúdico. Tomás de Aquino (apud DUFLO, 1999, p. 20), cuja vida compreendeu o período de 1225 a 1274, em sua *Suma Teológica* (1265-1273), pergunta “pode haver alguma virtude em jogar?” Sua resposta, com base em Aristóteles (1959, p. 557) e em Santo Agostinho, atribui uma dupla positividade à questão, vendo-o tanto como um repouso ao corpo como ao espírito e, portanto, sendo até um pecado não praticá-lo com moderação: “o jogo produz na alma um relaxamento e, devido ao prazer que o acompanha, um repouso”.

Se o jogo, depois de compreendido, não oferece ao moralista senão um interesse limitado, o mesmo não acontece para os matemáticos, a partir do século XVI, quando se abre um espaço para novas análises voltadas à história da Matemática. Muito representativa é a classificação de Jean Pontas (apud DUFLO, 1999, p. 23), cuja vida percorre os anos 1638 a 1728, em seu *Dictionnaire des cas de conscience* (1715), que distingue três tipos de jogos: 1) de espírito ou destreza, tais como xadrez e damas; 2) de acaso, como os de dados; e 3) misto, dependente da engenhosidade e do acaso. Interessante observar que tal tipologia agrada tanto a moralistas quanto a matemáticos, culminando na teoria das probabilidades.

O grande cientista, matemático e jurista Gottfried Leibniz (1971, p. 566), com vida datada de 1646 a 1716, propôs um “projeto de uma academia de jogos” e desejou “um curso inteiro de jogos, tratados matematicamente” (apud DUFLO, 1999, p. 24), sobre toda a esfera lúdica que o espírito humano pôde criar, a fim de aperfeiçoar a arte das invenções. A valorização dessa experiência leibniziana dos jogos fornecia a ocasião para que o conhecimento dos princípios inatos à razão humana chegasse, através dos sentidos, ao intelecto, desejo que manifestou claramente em *Novos ensaios sobre o entendimento humano*, obra publicada em 1765.

Seria bom que aquele que quisesse tratar dessa matéria continuasse o exame dos **jogos de azar** de maneira genérica, desejaria que um hábil matemático escrevesse uma vasta obra, bem circunstanciada e bem pensada sobre todas as espécies de jogos, o que seria de grande utilidade para aperfeiçoar a arte de inventar, uma vez que o espírito humano aparece melhor nos jogos do que nas matérias mais sérias (LEIBNIZ, 1999, p. 473, grifo do autor).

Entendia o jogo como uma escola, uma vez que pressupõe a atenção, qualidade essencial do espírito inventivo, além do risco, que constitui boa parte do prazer lúdico, desenvolvendo a arte das combinações. Para Leibniz (apud DUFLO, 1999, p. 26), ao impor um trabalho de pensamento, o jogo ensina a pensar: “Aprovo muito que se exercite nos jogos de raciocínio, não por eles próprios, mas porque servem para aperfeiçoar a arte de meditar”.

Se até o século XVIII o foco dos matemáticos colaborou para um novo olhar sobre o fenômeno lúdico, no entanto não podemos dizer o mesmo do interesse de moralistas e sábios, com exceção de Blaise Pascal (1623-1662), um gênio precoce em diversas ciências, tanto que aos 19 anos inventou a máquina aritmética. Conhecido por ser um filósofo do paradoxo, ao afirmar que a verdade é sempre a reunião dos aparentes contrários, tem horror a princípios considerados válidos para tudo e todos. Diferentemente de Descartes, que busca um método universal, Pascal fala em métodos, pois para cada problema há um método preciso para se resolvê-lo. Tal afirmação por si só, já se constitui em um jogo inovador para a ciência da época.

Por meio de seus *Pensamentos*, obra essencialmente cristã, publicada em 1670, é possível vislumbrar nos artigos II e III, respectivamente, “Miséria do homem sem Deus” e “Da necessidade da aposta” (PASCAL, 1999), contribuições à questão do jogo, concebendo-o sob três formas: problema matemático, revelador moral e paradigma. Todavia, para Pascal (1999, p. 64) o interesse não se dá apenas como cientista, mas também como observador da condição humana: “nossa natureza está no movimento; o repouso completo é a morte”. Vale notar que sua atração pelo jogo, não o limitou a ser uma testemunha ocular, pois para conhecer o comportamento do jogador,

frequentou por cerca de dois anos salões de jogos, fato que sua irmã Gilbert e seus primeiros biógrafos tentaram esconder ou minimizar (ATTALI, 2003).

A partir dessa concepção da natureza humana, expressa em termos físicos (movimento, repouso), é que se baseia a teoria pascaliana do divertimento, cuja paixão é a mobilidade, que nos distrai de todas as nossas insatisfações, motivadas por uma infelicidade natural de nossa condição fraca, miserável e mortal. Apesar de ser incapaz de curar a morte, assim mesmo procura ser feliz e é de sua natureza desejar sê-lo; portanto o divertimento tem por função impedir que pense em suas tristezas, como uma forma de consolo, de enganar-se a si mesmo.

Por mais triste que o homem se ache, se acaso o convenceremos a entrar num divertimento, será feliz durante esse período; e o homem mais feliz, se não estiver se divertindo e ocupando com alguma paixão ou com alguma distração que impeça o tédio de se propagar, logo se sentirá triste e infeliz. Sem divertimento não há alegria, com divertimento não há tristeza. (PASCAL, 1999, p. 69)

O rei está cercado de pessoas que só pensam em diverti-lo e em impedi-lo de pensar em si mesmo. Pois, se pensa em si mesmo, torna-se infeliz, por mais rei que seja. (PASCAL, 1999, p. 66)

Seja um plebeu ou um rei, a diversão para os males humanos é esse movimento constante de agitação, que permite não *pensar* no sentido estrito do termo. O ser humano acredita procurar o fim do jogo, quer se trate do ganho, do objeto a caçar ou até um lugar de destaque na sociedade. Todavia, ainda para Pascal (1999, p. 68), o sentido profundo do lúdico se dá pela busca da movimentação, pois “procuramos o repouso combatendo alguns obstáculos; e quando estes são superados, o repouso torna-se insuportável”.

Nada nos agrada tanto como assistir a um combate, embora não a vitória. (...) E uma vez que esta acontece, entediamos-nos. Assim também no jogo e na investigação da verdade. (...) Nunca buscamos as coisas, mas a investigação das coisas. (PASCAL, 1999, p. 65)

Tal concepção sobre o jogo implica um juízo diferente sobre o seu valor. Segundo o pensamento pascalino, o erro dos filósofos foi julgar o lúdico segundo seus objetos, ao invés de privilegiar sua função.

E a atitude dos filósofos, que acreditam ser o mundo muito pouco razoável por passar o dia inteiro perseguindo uma lebre que ninguém quereria comprar, demonstra que eles nada sabem de nossa natureza. Essa lebre não nos livra da visão da morte e das misérias, mas a caça – que nos desvia dela – dela nos livra. (PASCAL, 1999, p. 67)

O povo tem opiniões demasiado saudáveis: por exemplo, escolher o divertimento e a caça em lugar da poesia. Os semi-sábios zombam e triunfam, revelando assim a loucura do mundo; mas, por um motivo que não compreendem, o povo tem razão. (PASCAL, 1999, p. 116)

“Vivemos na perseguição, para não ver a vaidade daquilo que perseguimos. O que nos agrada não é a presa, nem a sombra, mas a sombra da presa” (DUFLO, 1999, p. 32). Desse modo se explica a análise pascaliana sobre o profundo papel do ganho no jogo:

Dir-se-á, talvez, que é porque busca o divertimento do jogo, não o ganho. Fazei-o então jogar por nada; não se entusiasmará e se aborrecerá. Não é, assim, só o divertimento que ele procura: um divertimento frouxo e sem paixão irá aborrecê-lo. É mister que se entusiasme e que se engane, imaginando ser feliz ganhando o que não desejaria que lhe dessem a fim de não jogar, a fim de formar para si um motivo de paixão a excitar, com isso, seu desejo, sua cólera, seu temor ante o objeto que ele mesmo criou, como as crianças que se assustam diante do rosto que elas mesmas próprias lambuzam de tinta. (PASCAL, 1999, p. 69)

Portanto, de acordo com Pascal (1999, p. 75), “enganar-se a si mesmo” constitui a essência do jogo, que se apresenta como o paradigma para a análise de todas as atividades que se circunscrevem no ciclo infelicidade-movimento, expurgando de nós o tédio, cujo meio mais sólido de sair dele é a fé cristã.

A única coisa que nos consola das nossas misérias é o divertimento, e, no entanto, essa é a maior das nossas misérias. É isso que nos impede, principalmente, de pensar em nós, e que insensivelmente nos perde. Sem isso, estaríamos desgostosos, e esse desgosto nos levaria a buscar um modo mais sólido de sair dele. Mas o divertimento nos contenta e nos conduz insensivelmente à morte.

Faz-se necessário destacar que a apologética pascaliana tem como missão não demonstrar, mas persuadir acerca do cristianismo, para mostrar que somente nele as necessidades humanas podem ser satisfeitas, para além do modelo lúdico: “Mas haverá ainda um meio de ver o que está atrás do jogo? – Sim, as Escrituras, e o resto etc.” (PASCAL, 1999, p. 94), compreendidas como a revelação da vontade divina. Como filósofo do “tudo ou nada”, comenta Pascal (1999, pp. 92-93) “se há um Deus, ele é infinitamente incompreensível, porque, ao não ter partes nem limites, não possui nenhuma relação conosco. (...) Quem, pois, censurará os cristãos por não poder apresentar as razões de sua crença (...)?”, sendo dele a famosa aposta: “Deus existe ou não existe. Para que lado tenderemos? (...) Consideremos esses dois casos: se ganhades, ganhareis tudo; se perderdes, não perdereis nada. Apostai, pois, que ele existe, sem hesitação”.

Por mais que alarguemos nossas concepções, e que projetemos para além dos espaços imagináveis, concebemos apenas átomos em comparação com a realidade das coisas. Esta é uma esfera infinita cujo centro se acha em toda a parte e cuja circunferência não se acha em nenhuma. E o fato de nossa imaginação perder-se nesse pensamento constitui, em suma, a maior característica sensível da onipotência de Deus. (PASCAL, 1999, p. 43)

Estabelecem-se, assim, categorias para se pensar o jogo, sejam elas epistemológicas, a exemplos do acaso e da regra, ou antropológicas, como a infelicidade e o movimento, a partir do grande fragmento 139 de Pascal (1999) sobre o divertimento, conforme síntese de Duflo (1999):

- 1) As pessoas ordinárias se divertem jogando, caçando, brigando, etc., e durante esse período estão contentes.
- 2) Os semi-hábéis as desprezam, pois consideram essa agitação inútil.
- 3) Os hábéis são aqueles que olham mais de perto e descobrem nossa condição infeliz, sendo o jogo a distração de nós mesmos e de nossa miséria.
- 4) Por sua vez os devotos desprezam também o divertimento, pois consideram que o jogo pode afastar o jogador do cristianismo, conforme o fragmento 11 (PASCAL, 1999).
- 5) Só o cristão, por uma luz superior, compreende o jogo supremo que irá levar o jogador a Deus, ao invés de afastá-lo dele. Tal jogo é a aposta pascaliana, como na cara ou coroa, há duas possibilidades: Deus existe ou não existe, de acordo com o fragmento 233 (PASCAL, 1999).

Desse modo, a análise epistemológica e a compreensão moral do funcionamento do jogo se integram no ponto mais importante da filosofia de Pascal: a demonstração da necessidade de acreditar, isto é, crer em termos lúdicos que Deus existe, exemplificando o coração confiante de uma criança que brinca e joga, à semelhança do que frisamos inicialmente, mediante as comparações de Heráclito e Rubem Alves. “E assim a nossa proposição tem uma força infinita, quando há o finito a arriscar num jogo onde há iguais probabilidades de ganho e de perda, e o infinito a ganhar. Isso é demonstrável; e se os homens são capazes de alguma verdade, essa é uma verdade” (PASCAL, 1999, p. 94).

No seu entender o divertimento é um simulacro, pois o que conta é a ação e o fim, voltados para a aposta pascaliana, que inverte o movimento próprio do lúdico, para levar-nos a considerações das quais o jogo nos afastava. Se o jogador joga para fugir de si, é necessário fazê-lo jogar para voltar e encontrar “o meio mais sólido” de sair da miséria, que conduz insensivelmente à morte.

Em detrimento de sua filosofia religiosa ou de suas reflexões existenciais, o pensamento de Pascal “abre o jogo”, pois é rico em desenvolvimentos sobre a psicologia do jogador e do lugar do ganho no jogo. Em resumo, podemos dizer que os pascalianos ou os simpatizantes de sua abordagem não entenderam totalmente sua concepção de jogo, talvez por falta de interesse ou incômodo, ou mesmo porque os filósofos do jogo não são de fato reconhecidos em sua obra.

Já o século XVIII, conhecido pelo Iluminismo, deveria ser chamado também de “século do jogo”, pois se popularizou em todas as classes sociais, não somente em Paris, mas em toda a Europa. Nesse momento, o tema lúdico passa a ser recorrente em textos de teólogos, moralistas, cientistas ou filósofos e dá-se então início a uma publicação maciça de coletâneas de partidas, com destaque para o xadrez. Vale notar que se os jogos atraem a atenção de pensadores, é porque estão em todo o lugar, compreendem vários tipos e são jogados por todas as sociedades, com um frenesi sem igual em épocas anteriores. Por exemplo, Rousseau (apud DUFLO, 1999, pp. 43-44) que, ao viver de 1712 a 1778, relata como sucumbiu adolescente ao furor do jogo de xadrez, antes de atingir a maioridade, concedendo ao lúdico, dignidade filosófica com valor educativo:

Compro um tabuleiro; compro o Calabrês; encerro-me em meu quarto; ali passo os dias e as noites querendo aprender de cor todas as partidas, enfiá-las na minha cabeça de qualquer jeito, jogando sozinho sem descanso e sem fim. Após dois ou três meses desse belo trabalho e de esforços inimagináveis, vou ao café, magro, amarelo e quase embrutecido (...). Só terminei essa primeira tentativa quando não tive mais forças para continuar. Quando sai de meu quarto, tinha a aparência de um cadáver insepulto (...). Há de se convir que é difícil, sobretudo no ardor da adolescência, que semelhante mente deixe sempre o corpo saudável.

Além dessa modalidade, outra que ganhou repercussão foi o jogo a dinheiro (Imagem 36). Jacques Casanova, conhecido por seus jogos de sedução, oferece um ótimo testemunho daquela tipologia, pois jogou muito mais do que seduziu e a maioria de suas aventuras e paixões estão ligadas de algum modo às apostas. Em *História de minha vida*, uma a cada quatro páginas em média, Casanova (apud DUFLO, 1999, p. 49) cita o jogo, justificando que jogava porque gostava do gasto e que seu coração sangrava quando não podia fazê-lo com o dinheiro ganho no jogo: “Tendo de pensar em ter algum ofício para ganhar do que viver, pensei em tornar-me jogador profissional; mas a sorte não aprovou meu projeto. Em menos de oito dias, encontrei-me sem um centavo; e nesse momento, tomei a decisão de tornar-me violinista”.

**Imagem 36 – Detalhe da geringonça *Bar dos Trabalhadores Braçais*, de Mestre Molina (1986).
Fonte: Foto de Eron Silva para acervo do Sesc SP.**

Conforme declara Duflo (1999, p. 50), a obsessão lúdica tomou conta do século das Luzes, e poderíamos ter conhecido mais desse apaixonado jogador, se Kant (1724-1808), ao invés de ter redigido o artigo “Raisonnement sur l’aventurier Jan Komarnicki”, tivesse escrito sobre o raciocínio do aventureiro Jacques Casanova. Isto porque o filósofo, que recusava uma cátedra de arte poética e ainda não tinha produzido nenhuma de suas três críticas, estava em 1764 em sua cidade natal Königsberg, localidade da Prússia pela qual Casanova passou apenas um dia daquele ano, devido às suas perdas nas jogatinas. Digamos que, por uma falta de sorte, noção quase kantiana e cara a Jacques, não quis o destino que a encarnação do jogador do século XVIII encontrasse o filósofo que, na mesma época, repensou a antropologia do jogo.

Destacamos que, para que o jogo se revelasse um tema significativo em uma filosofia, deveria ser digno da atenção do pensador, e o interesse matemático pelo jogo favoreceu essa reavaliação conceitual. Vale lembrar que anteriormente o jogo era concebido como uma atividade pueril, sendo necessário que a criança se tornasse interessante e, com ela, suas atividades, ou que o lúdico adquirisse outro estatuto e/ou espaço na cultura do ser humano. Para ambos os casos, foi necessária uma mudança de paradigma antropológico.

Nessa linha, relevantes foram os estudos *História social da criança e da família no Antigo Regime*, publicado em 1960 por Philippe Ariès (1981), e *Emílio ou da educação*, de Jean-Jacques Rousseau (2004), produzido em 1757. O primeiro contribui com a história dos jogos e das brincadeiras, retratando a vida de uma criança, Delfim da França, no início do século XVII, quando ainda não havia separação tão rigorosa para o lúdico entre os infantes e os adultos. Ao passo que o segundo condena o jogo na idade adulta, até para pensadores, porém tolera-o para a criança, que aprende a trabalhar brincando, mas que também pode somente brincar. Assim, no século XVIII a educação assume um posto de destaque para as ciências humanas e o jogo passa a ser reconsiderado.

Mesmo que Leibniz tivesse previsto suas capacidades pedagógicas, não tinha realmente aproveitado suas consequências. Então nesse momento, o jogo se associa à formação do ser humano, uma vez que não é porque lhe falta algo que se deve jogar, mas porque precisa tornar-se humano e aprender sua liberdade. Na ótica de uma nova antropologia rousseauiana, estabelece-se a temática do jogo em uma relação íntima com a plenitude humana.

Mais do que o reconhecimento da dinâmica lúdica para a criança por Rousseau, foi a reavaliação do tema do jogo na filosofia de Kant um ano após a publicação (1790) da sua *Crítica da faculdade do juízo* (KANT, 2010), que influenciou verdadeiramente Schiller, pensador que tratou a história das ideias e propôs o paradigma contemporâneo do lúdico.

Para uma melhor compreensão da obra kantiana, começaremos por seus textos mais tardios - *Sobre a pedagogia* (KANT, 2006b), feito em 1803, e *Antropologia de um ponto de vista pragmático* (KANT, 2006a), de 1798, tendo em vista o sentido estrito do jogo, antes de chegarmos ao uso metafórico, ou melhor, catacrético do termo em *Crítica da faculdade do juízo* (KANT, 2010). Se nos dois primeiros aborda o lúdico em situações de práxis da vida, no terceiro desenvolve-o a partir de sua filosofia “transcendental”, isto é, “todo conhecimento que em geral se ocupa não tanto com os objetos, mas com o modo de conhecimento de objetos na medida em que este deve ser possível *a priori*” (KANT, 1999, p. 65). Esta definição, resgatada da introdução de obra anterior de Kant (1999), *Crítica à razão pura*, expressa em 1787, designa o conhecimento daquilo que encontramos na experiência e que, no entanto, ali não está, ou seja, o transcendente está para além de toda a experiência, determinando-a e não sendo determinado por ela, sendo nesse sentido oposto ao empírico (PASCAL, 2011).

É sabido que Kant leu apaixonadamente e se influenciou por *Emílio ou da educação*, de Rousseau (2004), porém divergiu em muitos pontos deste, explícitos em sua obra *Sobre a pedagogia*, particularmente quanto ao lugar do trabalho e do jogo na educação. Segundo o pensamento kantiano, não podemos fundar uma pedagogia centrada na aprendizagem por meio do lúdico, pois trabalho e jogo são diferentes e mesmo opostos sob alguns aspectos. Desse modo, esclarece sobre o papel coercitivo da cultura escolar, sendo prejudicial à própria criança habituá-la a ver tudo como um jogo que, essencialmente, é liberdade.

Em seus jogos, as crianças se submetem livremente a regras que escolhem, e como não ver que fazem assim, em menor escala, a aprendizagem dessa autonomia de vontade no sentido pleno, da qual Kant mostrará nos *Fundamentos da metafísica dos costumes*¹⁶ que era o princípio supremo da moralidade, e que consiste justamente, em primeira análise, em oferecer-se a si mesmo sua lei? Por meio do jogo, a criança aprende a coagir a si mesma, a se investir em uma atividade duradoura, a conhecer e desenvolver as forças do seu corpo. (DUFLO, 1999, p. 57)

Como as brincadeiras e os jogos são livres e, em geral, universais, isto é, encontrados em diferentes países, a exemplos dos que utilizam corridas, bolas, cordas, pipas entre tantos outros brinquedos reais ou imaginários, quando bem compreendidos, promovem o desenvolvimento do ser humano. Ao passo que “um dos maiores problemas da educação é o poder de conciliar a submissão ao constrangimento das leis com o exercício da liberdade” (KANT, 2006b, p. 32). Por esse motivo, entende que a pedagogia deve passar por uma aprendizagem para o trabalho/estudo, que não pode ser feita pelo jogo, contrariamente aos pressupostos de Rousseau ou de seus discípulos.

¹⁶ Nessa obra, escrita em 1785, Kant (2003) afirma a necessidade de se formular uma filosofia moral pura, despida de tudo o que seja empírico e através da qual se pode conhecer a liberdade. Desse modo, resgatava as linhas mestras do projeto que desenvolvera ao tratar o problema do conhecimento.

Como educadores para a cultura do lazer, daremos aqui uma pausa no jogo para comentar que, apesar de os objetivos de trabalho e jogo divergirem em tese, não poderíamos propor uma conversão pragmática de paradigmas, envolvendo mudanças nos processos de ensino-aprendizagem? É fato que a maioria da população trabalha sem prazer, e outros tratam seus jogos muito seriamente. E o que falar de profissionais que amam suas funções, tais como aqueles voltados à criação de jogos digitais, que unem aparentes contrários como negócio e ócio ocupado, trabalho e lúdico, pesquisa e prazer, conceitos e experiência estética?

Como alerta Duflo (1999), desconhecemos se Kant foi influenciado por Pascal, todavia em *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, nota-se uma verdadeira metafísica do tédio, visto como a dor negativa daquele que nenhuma dor positiva leva à ação, pois o viver é movimento constante de sensações e o prazer é basicamente sensação de vida. Assim, em busca da mobilidade do espírito, contra a inércia de um tempo morto, através da mudança sensitiva, visando a “cidadania do mundo”, é que o jogo encontra seu espaço em uma antropologia kantiana.

Por que o jogo (principalmente por dinheiro) é tão atraente e por que, quando não se volta em demasia para os próprios interesses é a melhor distração e descanso após um longo esforço do pensamento, já que não fazer nada só lentamente proporciona descanso? Porque ele é o estado em que temor e esperança incessantemente se alternam. (KANT, 2006a, p. 129)

Este aparente paradoxo de uma atividade que é um repouso, melhor que o ócio lento, faz do jogo uma imitação da vida, um simulacro que propriamente a engana e instala um princípio de animação de todo o ser. Portanto, ao contrário das aparências, o lúdico não é desprovido de finalidade, e o que se passa na microesfera da ação individual, pode ser ampliado para a macroesfera histórica, isto é, o sujeito acredita agir por si mesmo, e pelo seu livre movimento, até contra outro jogador, mas é a natureza que age por sua mediação e serve a fins que transcendem o “eu” e o “outro”.

Os jogos de bola dos meninos, as lutas, as corridas, as brincadeiras de soldado, além disso, a dos homens no jogo de xadrez e de cartas (onde, nos primeiros, o propósito é a mera superioridade do entendimento e, nos segundos, o puro ganho); finalmente, os jogos do cidadão que tenta sua sorte nas sociedades públicas com o faro [jogo de azar] ou com os dados – todos eles são inconscientemente estimulados pela sábia natureza à empreitada de testar suas forças em disputa uns com os outros, a fim propriamente de que a força vital em geral se preserve da extenuação e se mantenha ativa. Dois desses antagonistas creem jogar um contra o outro, porém a natureza joga com ambos, do que a razão pode claramente convencê-los se refletem com os meios escolhidos por eles se ajustam mal a seus fins. (KANT, 2006b, p. 172)

Apesar de possuir teorias semelhantes às de Pascal quanto à condição inexorável do ser humano na busca da felicidade, por meio do movimento, os fins kantianos são diferenciados. No pensamento pascaliano, a redenção em Deus é o objetivo maior, ao passo que para Kant (2006a, p.

219, grifo do autor) a razão humana torna-se pura e prática, mesmo sem a exclusão da existência divina¹⁷, como notamos abaixo.

O resultado final da antropologia pragmática em relação à destinação do ser humano e à característica de seu aprimoramento consiste no seguinte. O ser humano está destinado, por sua razão, a estar numa sociedade com seres humanos e a se **cultivar, civilizar e moralizar** nela por meio das artes e das ciências, e por maior que possa ser sua propensão animal de abandonar **passivamente** aos atrativos da comodidade e do bem-estar, que ele denomina felicidade, ele está destinado a se tornar **ativamente** digno da humanidade na luta com os obstáculos que a rudeza de sua natureza coloca para ele.

Kant (2010) em sua *Crítica da faculdade do juízo*, cuja intenção não foi discutir propriamente o tema do jogo, como desenvolveu em *Sobre a pedagogia* (KANT, 2006b), ampliou a noção do termo para o “jogo das faculdades”. Como vimos em suas obras analisadas anteriormente, o lúdico tinha por fim fazer o tempo passar e, assim, podemos defini-lo como artes recreativas, cujo objetivo está no prazer, opondo-se às belas-artes¹⁸. Distinguem-se, portanto, dois tipos de prazeres: um fruto da reflexão universalmente comunicável e outro oriundo da sensação. “Ora, segundo Kant, os jogos pertencem a essa segunda classe, ao passo que é precisamente o jogo das faculdades que separa a primeira, sendo por si mesmo o único prazer comunicável, livre, final e sem conceito” (DUFLO, 1999, p. 60).

Ao explorar essas duas categorias, vamos nos deter inicialmente em compreender o que são essas artes recreativas das quais os jogos se integram. São as artes do “jogo livre das sensações”, não intencionais, que implicam em prazer através do movimento corporal e promovem o sentimento de saúde, sendo divididos em jogos de: sorte, sons e pensamentos. “Quão deleitáveis os jogos tenham de ser, sem que se tivesse necessidade de pôr-lhes como fundamento uma intenção interessada”, significa para Kant (2010, p. 176) que o lúdico não possui outra finalidade senão ele mesmo, visando uma cultura livre.

¹⁷ Tal tema foi abordado pelo filósofo nas seguintes obras: na *Crítica da Razão Prática* (KANT, 2004), de 1788, mediante a fé moral na imortalidade da alma (vida suprassensível) e a existência de Deus (ser de vontade e intelecto criadores de um mundo sem abismo entre o real e o ideal), necessárias à relação entre moral e religião; e na segunda parte de *Crítica da faculdade do juízo* (KANT, 2010), intitulada “Crítica da faculdade do juízo teleológica”; além de render a sua penúltima publicação, a saber: *A religião dentro dos limites da simples razão* (KANT, 2008), de 1793, em cuja introdução afirma que a moral não tem necessidade alguma da religião, visando à conciliação de princípios religiosos com teses do seu racionalismo moral.

¹⁸ Sobre as belas-artes, Kant (2010) entende que não há ciência do belo, mas somente crítica; nem uma ciência bela, mas só arte bela, que é a arte do gênio, isto é, aquele que possui talento (dom natural) e dá regra à arte. Também divide as belas-artes em: 1) artes elocutivas (eloquência e poesia), 2) artes figurativas (expressão por ideias na intuição dos sentidos), e 3) arte do belo jogo das sensações (geração externa com comunicação universal: música e arte das cores).

E quanto ao “jogo das faculdades”? Em primeiro lugar, refere-se às faculdades da imaginação e do entendimento na experiência do belo, do juízo estético, pois somente este reclama a noção de jogo:

(...) Enquanto o belo comporta diretamente um sentimento de promoção da vida, e por isso é vinculável a atrativos e a uma faculdade de imaginação lúdica, o sentimento do sublime é um prazer que surge só indiretamente, ou seja, ele é produzido pelo sentimento de uma momentânea inibição das forças vitais e pela efusão imediatamente consecutiva e tanto mais forte das mesmas, por conseguinte enquanto comoção não parece ser nenhum jogo, mas seriedade na ocupação da faculdade da imaginação. (KANT, 2010, p. 90)

Esclarecemos que, para Kant (1999, p. 74), “o juízo chama-se estético também precisamente porque o seu fundamento de determinação não é nenhum conceito, e sim o sentimento (do sentido interno) daquela unanimidade no jogo das faculdades do ânimo, na medida em que ela pode ser somente sentida”.

As faculdades de conhecimento, que através desta representação, são postas em jogo, estão com isto em um livre jogo, porque nenhum conceito determinado limita-as a uma regra de conhecimento particular. (...) Ora, a uma representação pela qual um objeto é dado, para que disto resulte conhecimento, pertencem à faculdade de imaginação, para a composição do múltiplo da intuição, e o entendimento, para a unidade do conceito, que unifica as representações. (...) Este ajuizamento simplesmente subjetivo (estético) do objeto ou da representação, pela qual ele é dado, precede, pois o prazer no mesmo objeto e é o fundamento deste prazer na harmonia das faculdades de conhecimento (...) (KANT, 1999, p. 62)

Sob essa ótica, o termo jogo é visto como uma mediação e uma circulação, pois no encontro do belo, imaginação e entendimento se autorreferenciam, e a consciência estética nada mais é do que a sensação do efeito desse jogo de faculdades. Portanto, o jogo vislumbra a possibilidade de pensar, e não de conhecer, uma harmonia preestabelecida, por meio do gosto, isto é, a faculdade de julgar *a priori* a comunicabilidade dos sentimentos, que caracteriza o belo como universalidade e necessidade sem conceito.

E ainda aí há um vínculo entre os jogos comuns e o jogo estético, pois os primeiros haviam há muito tempo sido descritos por Kant com tendo um vínculo essencial com a sociabilidade, como prova a *Reflexão 987* (...). O julgamento do gosto, como sabemos, postula a universalidade: quando digo “é belo”, afirmo, ao mesmo tempo, que é necessário que quem quer que seja, na mesma situação, diga a mesma coisa. (...) É o que Kant, (...) chama de “senso comum”, designando com isso a “condição” e o “pressuposto” dessa necessidade à qual o julgamento de gosto pretende. (DUFLO, 1999, pp. 61-62)

Com relação aos efeitos do jogo das faculdades, o referido autor cita o prazer, a liberdade, a legalidade, a concordância inter-humana, o senso comum e a promoção da humanidade, assim como os jogos causam o estímulo da vida. Em síntese, o jogo para Kant possui um sentido catacrético ao

invés de metafórico, quando catacrese no entender de Fontanier, conforme Duflo (1999, pp. 61-62), “consiste no fato de que um signo já atribuído a uma primeira ideia o seja também a uma nova ideia que ela mesma não tinha ou que não tem em outra língua”.

Na obra kantiana, há uma mudança conceitual na análise do fenômeno lúdico, renovando-o filosoficamente em sua *Crítica da faculdade do juízo*, com funções de distrair ou educar, como parte do desenvolvimento humano. Em sua *Antropologia sob um ponto de vista pragmático*, o jogo aparece simultaneamente como registro de tempo, sinal, manifestação e tomada de posse por si da humanidade pelo infante. E em *Reflexão 987*, Kant (1999, p. 85) aborda o lúdico em sua relação essencial com a sociabilidade e a comunicação, quando “o jogo, sem espectador humano, seria tomado por loucura”, pois “a comunicação e o que se reflete sobre nós mesmos com isso, é a única coisa que nos interessa”.

Como um resumo dos debates no final do século XVIII, utilizaremos a visão analítico-sintética do fenômeno lúdico antes de Schiller, a partir dos verbetes *jeu* (jogo), *jouer* (jogar), *cartes* (cartas), *dé* (dado) e *danseur de corde* (malabarista), contidos na Enciclopédia *Diderot d’Alembert*, conforme Duflo (1999), a saber:

- 1) As definições do jogo baseavam-se em uma antropologia jurídica, como uma natureza contratual, uma convenção, remetida à frivolidade do jogo, ao prazer e ao risco pela aposta a dinheiro.
- 2) As classificações do jogo empregam em sua essência o critério do acaso, incrementado pelas descobertas matemáticas sobre probabilidades.
- 3) A atração e os prazeres do lúdico fundamentam-se na inventividade das paixões humanas, que comovem a alma, ocupando-a com uma variedade infinita.
- 4) Os jogos de azar predominam e se submetem à ciência do cálculo das probabilidades matemáticas.
- 5) Os jogos desenvolvem o elogio da inteligência, de acordo com a tradição leibniziana, destacando a engenhosidade humana.
- 6) O que é condenável no jogo é o seu excesso que leva a uma análise passional.

Os exemplos anteriores mostram que a noção do jogo estabelecia pontos de encontro, um espaço teórico de cruzamento entre preocupações científicas e éticas, como na filosofia de Pascal, ou segundo a antropologia kantiana, com cisão de racional e sensível, de empírico e inteligível. Já para Friedrich Schiller (1759-1805), na esteira de Kant, quando o jogo se torna paradigma de sua antropologia, o homem é, sem coação, totalmente humano.

A obra de Schiller (1991), *Cartas sobre a educação estética da humanidade*, escritas em 1794/95 e publicadas em sua própria revista, ocupou um lugar fundador na história do jogo na filosofia. A referência a Kant e, particularmente à sua terceira *Crítica* (KANT, 2010), demonstra que Schiller não optou por entrar em um debate filosófico pós-kantiano em moda, mas destrinchar princípios kantianos e neles encontrar fundamento para suas próprias pesquisas, refletindo profundamente sobre campos problemáticos herdados de Kant como a divisão antropológica e a estética, conforme declara Rosenfeld (apud SCHILLER, 1991, p. 21): “A concretização de muitas ideias apenas esboçadas coube a Schiller. Assim, a teoria do jogo estético, mera sugestão em Kant, torna-se, na obra de Schiller, uma verdadeira ‘práxis’ educativa e mesmo política”.

Consequentemente, a ordem geral das *Cartas* procura atender a essas demandas investigativas, a saber: primeira parte - Cartas 1 a 9: com introdução geral, enunciado do problema da divisão do ser humano a partir da antropologia pragmática, nos domínios políticos e históricos; segunda parte – Cartas 10 a 16: busca na antropologia pura a origem dessa divisão, para encontrar na união do belo com o jogo a possível solução ao problema; e terceira parte – Cartas 17 a 27: aprofundamento da análise do problema e da solução.

Com base nessa breve descrição de sua significativa obra, notamos que o jogo intervém em Schiller sobre o pano de fundo de um problema relacionado à sua antropologia. Por este motivo, vamos esboçar em linhas gerais aspectos da visão antropológica desse filósofo, pois o tema do jogo será o lugar onde a filosofia irá instaurar a sua antropologia.

Inicialmente esclarecemos que a palavra alemã *Trieb* foi utilizada tanto nas *Cartas sobre a estética da humanidade* de Schiller quanto por Kant, sendo traduzida por “impulso”, a exemplo das obras deste último (*Triebfelder*) - *Antropologia de um ponto de vista pragmático* (KANT, 2006a, pp. 166, 220) e *Crítica da faculdade do juízo* (KANT, 2010, pp. 271, 282, 352). É fato que isso levanta uma questão importante sobre a compreensão de nosso propósito, a *Spieltrieb*, traduzida por alguns como “instinto de jogo”, mas que dificilmente foi entendida desse modo por Schiller. Nesse sentido, Duflo (1999, p. 67) seguirá os tradutores de Hegel, que preferiram “tendência” ao invés de “instinto” (*Instinkt*).

Assim, podemos seguir sobre a sua concepção do homem para mostrar como ela culmina com o tema do jogo em suas *Cartas*. Sua antropologia herda, como todo o pensamento pós-kantiano alemão, a divisão do homem entre razão e sensibilidade, cujo impasse dessa dicotomia procurará resolver sob o ponto de vista pragmático, presente nas Cartas 3 a 9 (SCHILLER, 1991), em acordo com a descrição abaixo (Tabela 5):

Pessoa	Estado
Eu	Determinações
Permanência	Mudanças
existência absoluta	existência nos tempos
Liberdade	Dependência
Razão	Sensibilidade
Atividade	Passividade
exigência de forma absoluta	exigência da realidade absoluta
tendência formal (<i>Formtrieb</i>)	tendência sensível (<i>Sinnliche Trieb</i>) e material (<i>Stafftrieb</i>)

Tabela 5 - “O homem dividido” de Schiller.
Fonte: Duflo (1999, p. 68).

Segundo Schiller, em cada homem há uma diferenciação de dois outros: o físico e o moral. O primeiro implica no seu assujeitamento à necessidade natural, sendo egoísta e violento. O segundo é livre, autônomo, para obedecer à lei que ele mesmo estabeleceu para si. Portanto, ele estará sempre oscilando entre uma situação real e outra ideal, uma movida pela natureza e outra pela legislação. Como encontrar um terceiro caráter que concilie os dois e restaure a totalidade?

Uma solução possível seria a beleza, apesar de paradoxal, ao tomarmos por base o empírico e a História, a exemplo das análises críticas de Rousseau. Mas onde encontrar o puro conceito de beleza senão na experiência? Veremos que existe um duplo paradoxo, sendo que o primeiro se refere à divisão existente na essência do ser humano, porém a bela humanidade grega nos mostrou que o homem total é possível. O segundo paradoxo encontra-se na postura radical de Schiller, que pretende encontrar uma unidade a partir do conceito puro da humanidade.

Como conciliar essas assertivas aparentemente contraditórias? A noção de *Trieb* como tendência nos permite compreender como o desenvolvimento histórico do ser humano devia encaminhar-se para uma divisão que é, todavia, original, porém nada tem a ver com impulso natural, inato e hereditário, diferenciando-se do “instinto”.

Quando o filósofo expressa uma antropologia pura, acentua o grande abismo existente entre a pessoa e o estado, o eu e suas determinações, a passividade da sensibilidade e a atividade do pensamento. Em sua obra fica claro que a integralização dessas duas exigências só poderia ser feita por Deus, pois se trata de uma cisão interna ao próprio homem, com duas tendências ou forças: a sensível (*Sinnliche Trieb*) e a formal (*Formtrieb*) levam-nos à realização, respectivamente, à vida fenomenal da humanidade (sensibilidade) e à eternidade, verdade e justiça (razão).

Então que saída o ser humano toma para controlar a sua contradição interna? É necessária uma limitação de cada tendência em seu domínio, assegurada pela cultura¹⁹, um terceiro caminho, a que Schiller nomeará de *Spieltrieb*, tendência ao jogo. Interessante notar que tal denominação não é encontrada na observação empírica, em uma antropologia pragmática ou em uma fenomenologia do agir humano, uma vez que não é instintiva, mas deduzida a partir da exploração do problema teórico da divisão do ser humano. Sobre a referida nomeação, Schiller (1991, p. 66) esclarece em sua Carta 15: “Este nome é plenamente justificado pela linguagem corrente, que costuma chamar de jogo tudo aquilo que, não sendo subjetiva nem objetivamente contingente, ainda assim não tem necessidade interior nem exterior”.

Nesse sentido, propõe uma antropologia pura com respostas à questão transcendental, conforme as descreve em sua Carta 4 (SCHILLER, 1991):

- a) A tendência ao jogo se aplicará em ser receptiva entre as tendências racional e sensível.
- b) A tendência ao jogo exercerá sobre a alma uma liberdade capaz de suprimir a coerção física e moral.
- c) A tendência ao jogo tira dos sentimentos sua influência e seu poder dinâmico, reconciliando-os com a razão.

E qual será o objeto da tendência ao jogo que fará com que o homem possa sentir sua própria humanidade, simultaneamente sensível e inteligível? Para o leitor de *Crítica da faculdade do juízo* (KANT, 2010) é fácil relacionar essa experiência do ser humano com a beleza, conteúdo deduzido da vocação do belo para ser, isto é, ideia ou conceito que serve para expressar todas as qualidades estéticas dos fenômenos. Vem daí o objetivo de suas *Cartas para a educação estética da humanidade* (grifo nosso).

Mas então por que Schiller não chamou de tendência ao belo ao invés de *Spieltrieb*? Para isso, vamos entender o que significa o jogo em sua reflexão. Para o filósofo, um sinônimo do jogo que estabelece a ligação harmoniosa para a extinção das oposições é o amor, quando assujeitamos a razão à natureza, e quando há respeito, assujeitamos a natureza à razão, isto é, o amar ou o jogar, com essa dupla sujeição, possibilita ao homem ser inteiro, total, em suma, humano.

¹⁹ Se para Lotman, a cultura era o campo originário da semiosfera, para a Ludusfera o espaço do jogo exomatizado na versão eletrônico-digital será um dos seus subconjuntos, com recepção das contribuições das virtualidades do homem integradas pelo *Spieltrieb* de Schiller, que opõe as forças antagônicas por meio da cultura, culminando no ambiente contemporâneo do lúdico. Já Huizinga (1980, p. 187) realiza uma crítica à releitura dessa teoria de Schiller, que “pretendia explicar a origem das artes plásticas em função de um ‘instinto lúdico’ (*Spieltrieb*) inato”, sugerindo ser o jogo o gerador artístico.

Na primeira parte de suas *Cartas*, considera o jogo como um vetor harmonioso de equilíbrio e beleza, tanto nos aspectos físico quanto espiritual do homem. O equilíbrio é explicitado por ser

(...) apenas e sempre uma ideia, que não pode ser plenamente alcançada pela realidade. Nesta restará sempre o predomínio de um elemento sobre o outro, e o mais alto que a experiência pode atingir é uma oscilação entre os dois princípios, em que ora domine a forma e ora a realidade. (SCHILLER, 1991, p. 94)

Por sua vez a beleza, originária da ação antagônica entre as forças sensível e formal, presente no plano real, “equivale à tendência ao jogo que existe na realidade, mas do mesmo modo o ideal de beleza que a razão constrói impõe o ideal de uma tendência ao jogo que o homem deve ter presente na mente em todos os seus jogos”, conforme esclarece Schiller (1991, p. 91).

Assim como os benefícios da ginástica formam os corpos atléticos, o jogo desenvolve a beleza humana, ou seja, se o trabalho do exercício é disciplinar e analítico, o jogo é síntese livre. É no jogo que a humanidade se completa, promovendo sua relação com o belo, pelos tipos de jogos que ela aprecia e pratica. Como exemplos positivo e negativo, respectivamente, poderíamos citar a Grécia²⁰ com sua perfeita expressão nos jogos de Olímpia, em lutas e competições que engrandeciam o ser humano, e Roma, com sua barbárie sangrenta dos jogos de circo.

Para leitores mais atentos às *Cartas*, nota-se que há um paradoxo explícito. Se o jogo é sinal de humanidade, por que os animais “jogam”? Mais uma vez vamos à compreensão dessa aparente contradição para caracterizar o jogo segundo Schiller. Quando dizemos que o animal joga? Quando desenvolve uma atividade sem fim imediato e há um excesso de vida, isto é, suas forças estão sobrando e precisa descarregá-las. O filósofo comenta que até a natureza inanimada joga²¹, a exemplo das plantas que se perdem em inúmeros ramos para simples conservação. Desse modo, há jogo quando o gasto que a vida faz dela mesma é um fim em si.

É evidente que há uma gradação entre o inanimado e o ser humano. Da pequena semente que cresce e pode ser transformar em uma árvore frondosa; do pequeno animal e seus movimentos alegres, que não se distinguem das simples brincadeiras infantis; dos jogos de imaginação em que cada criança se deixa levar pelas aventuras exploratórias em sucessivas histórias; até os jogos

²⁰ Conforme nos relata Duflo (1999, p. 78), “a ideia da bela humanidade grega como expressão de uma totalidade harmoniosa perdida é um *topos* do tempo”, pois teses semelhantes às de Schiller são encontradas no jovem Hegel.

²¹ Destacamos aqui uma relação diferencial entre os conceitos *semiosfera* e *Ludusfera*. Se para Lotman, os objetos não são semiotizados, em nosso conceito tanto objetos inanimados quanto animais podem jogar, revelando o *Spieltrieb*, que contribuirá para o melhor entendimento do espaço do jogo hipermidiático, a partir do próximo item, a exemplo do pensamento de Heidegger sobre o jogar, e capítulo consecutivo.

estéticos, praticados idealmente. O que há em comum em todos esses casos? Todos são uma liberação em relação à coerção externa, característica fundamental de todo jogo.

Entretanto, não pensemos que a evolução que vai do jogo físico do inanimado ao jogo estético do ser humano pleno de sua humanidade é um movimento contínuo e cumulativo. Pelo contrário, o jogo estético marca uma nítida ruptura, é um salto, um paradigma na acepção de Kuhn (1989), termo defendido em *A estrutura das revoluções científicas*. É a capacidade legisladora da mente que intervém, iniciando a verdadeira autonomia, a liberdade positiva conforme a definição de Kant (2003) dos *Fundamentos da metafísica dos costumes e outros escritos*, presente em todo jogo, tanto na história da humanidade quanto no sujeito.

É notável como nas comunidades indígenas²² uma das manifestações da humanidade é precisamente o gosto pela higiene e pelo jogo, prazeres aparentes tomados por si mesmos, aparência estética, e não moral ou lógica, que são imposições. Para esse fim, fomos capacitados com dois sentidos elevados – a visão e a audição, sensibilidades aparentes e não do contato direto com as coisas. Sob essa ótica, não basta ser apenas primitivo, mas é preciso ser também um primitivo, ou seja, permanecer primeiro em presença de coisas primeiras, através desses sentidos que causam, nesse momento, prazeres primários, mas que, posteriormente nessa investigação sensitiva, serão relacionados aos jogos hipermidiáticos, como extensões de nossos corpos que veem e ouvem o entorno real para um próximo futuro da tradição, sempre renovada em seus rituais semiosféricos e ludusféricos.

Em sua última Carta 27 (SCHILLER, 1991), o filósofo conclui que o jogo é o resultado da vida abundante que provoca sua própria atividade, pois é livre movimento, é fim e meio de si mesmo e, na medida em que se estende ao campo estético, impede quaisquer predomínios excludentes. Com essa jogada estratégica, o conhecimento rompe as “caixas pretas” da ciência e vislumbra o “céu aberto do senso comum, transformando a propriedade das escolas em bem comum a toda a sociedade humana”. A partir dessa visão crítica ao período pós-kantiano, “mesmo o gênio poderoso é forçado a submeter-se e descer com gesto familiar até o senso infantil” (SCHILLER, 1991, p. 150).

Assim, compreendemos a importância do jogo na antropologia de Schiller, uma vez que no jogo, o homem é sem coerção, totalmente homem, frase sintética que resume toda a sua contribuição

²² É fato que há uma crescente participação de comunidades indígenas no ciberespaço, a exemplo de pesquisas como de Eliete da Silva Pereira (2012), quando o jogo estético dos chamados “ciborgues indígenas” revela outras artes, isto é, não só o gosto pela aparência e pelos jogos, conforme apontamos em Schiller, mas também nas expressividades digitais, quando a produção de audiovisuais se estabelece como uma alternativa à tradição cultural desses povos, além da tomada de posse da Web com uma presença nativa.

à filosofia e para além dela. Neste sentido, se o jogo é livre movimento de toda a ação humana e necessita de amplitude para se mover, é premente criarmos espaços para jogos hipermidiáticos, por meio da Ludusfera, tema que desenvolveremos no próximo capítulo.

Agora pretendemos analisar o fenômeno jogo, considerando as manifestações lúdicas que envolvem pessoas, animais ou mesmo a natureza de um modo geral. Partimos do princípio que o ato de jogar revela o lúdico, mesmo que não seja o ser do jogo, como procuraremos investigar adiante, por meio de Heidegger, Gadamer e Wittgenstein. Portanto, o jogo será tratado nesse momento como fenômeno perceptível aos nossos sentidos ou à nossa consciência e como existente, designando a si mesmo mediante um conjunto de qualidades, e não a seu ser. Para tanto, referenciaremos nossas discussões com base em alguns autores que realizaram inventários do jogo, tais como Huzinga, Caillois, Brougère, Chateau e Piaget.

Ao situar o jogo como elemento da cultura, o historiador holandês Johan Huizinga (1980), tendo vivido de 1872 a 1945, publicou em 1938²³ o clássico *Homo ludens*, fazendo uma abordagem filosófica sobre aspectos lúdicos (do latim *ludus*, língua que origina a palavra que cobre toda a esfera do jogo) da sociedade humana, referindo-se primordialmente à busca da diversão e do prazer no jogar e/ou brincar, em detrimento das teorias existentes.

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Umas definem as origens e o fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma “necessidade” de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como impulso inato para exercer certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há ainda, que o consideram uma “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador de energia dispendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo”, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal, etc. (HUIZINGA, 1980, p. 4)

Esta citação mostra que naquela época já abundavam teorias que tentavam explicar o ato de jogar. Todavia, elas pressupunham que o jogo estava relacionado a alguma coisa além do próprio jogo: a uma finalidade biológica, a um aprendizado, etc., e não se preocupavam em saber sobre o conceito do jogo em si e o que ele significava para os jogadores. Por sua vez, Johan procurou considerar o jogo como fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária.

²³ Embora os computadores já existissem como objetos teóricos antes dessa obra de Huizinga, sua definição não se aplica a jogos computacionais, pois os primeiros micros eletromecânicos e eletrônicos só surgiram a partir da década de 1940, como vimos no capítulo um.

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observamos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida. (HUIZINGA, 1980, p. 7)

Nesse sentido, o historiador foi o primeiro a tentar explicar o jogo de modo amplo, como “forma significativa” e com função social, conectando a atividade lúdica ao direito, à guerra, à religião, à arte e a outras atividades e instituições humanas. Seus consistentes argumentos se baseavam em exemplos socioculturais, nos quais essas manifestações se desenvolveram historicamente, em diversas sociedades. Ao tratar do problema do jogo como função da cultura, postulou que há um elemento dado antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a, desde as mais distantes origens até a fase civilizatória em que nos encontramos.

Em sua investigação, propôs que as grandes atividades arquetípicas da sociedade são desde o início, marcadas pelo jogo, tais como a linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e liderar. Um segundo exemplo é o mito, uma transformação ou imaginação do que é exterior. O ser humano, por meio da abordagem mitológica, procura dar conta da fenomenologia do mundo, atribuindo-lhe um fundamento divino. Outra ilustração é o culto, com a celebração de ritos sagrados, sacrifícios, consagrações e mistérios, procurando assegurar tranquilidade ao cosmos, dentro de um espírito de puro jogo. Ora são no mito e no culto que têm origem as forças instintivas da vida civilizada: as raízes no solo primitivo e fértil do jogo - *sub specie ludi* - direito/ordem, comércio/lucro, indústria/arte, sabedoria/ciência.

Tal identidade do jogo e do ritual não desqualificava este último, pelo contrário, significava elevar o lúdico às mais altas esferas espirituais. Se dissermos inicialmente que o jogo é anterior à cultura, em certo sentido ele também é superior, ou seja, autônomo em relação a ela, principalmente quando atingimos os horizontes do belo e do sagrado. Essa constatação era explicitamente reconhecida por Platão (apud HUIZINGA, 1980, p. 22), em suas *Leis*, VII, não hesitando em incluir o sagrado na categoria do jogar:

Só Deus é digno da suprema seriedade, e o homem não passa de um joguete de Deus, e é esse o melhor aspecto de sua natureza. Portanto, todo homem e mulher devem viver a vida de acordo com essa natureza, jogando os jogos mais nobres, contrariando suas inclinações atuais... Pois eles consideram a guerra uma coisa séria, embora não haja na guerra, jogo ou cultura, dignos desse nome, justamente as coisas que nós consideramos mais sérias. Portanto, todos devem se esforçar ao máximo por viver em paz. Qual é, então, a maneira mais certa de viver? A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo certos artifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate.

Conforme Huizinga (1980, p. 235), “o espírito humano só é capaz de libertar-se do círculo mágico do jogo erguendo os olhos para o Supremo. A concepção lógica das coisas é incapaz de levá-lo muito longe”. Portanto, ao invés da milenar expressão de Salomão “tudo é vaidade”, impõe-se outra mais positiva, que “tudo é jogo”. Metaforicamente, tanto a sabedoria de Platão, que considerava os seres humanos como brinquedos nas mãos do Divino, quanto do escritor do livro de *Provérbios*, ratificam a ideia de que toda a criação brincava diante da face de Deus para diverti-lo, e que no mundo de seu reino terrestre, o Filho encontrava seu divertimento e prazer na companhia das crianças, porque delas era o reino dos céus.

Ao estudar as manifestações lúdicas em diversas culturas, observou que há povos que utilizam expressões distintas para denominar jogo: no grego – *paidiá, agón e áthyрма*; no inglês – *play e game*; no português – brincadeira, encenação, tocar, etc.; e no alemão – *spiel*, sendo *spielen* o verbo de significado abrangente, designando atividades lúdicas em geral – brincar, realizar jogos de salão, praticar jogos de azar, representar um papel teatral em um espetáculo ou na vida real, tocar um instrumento, dançar, mover-se vividamente, participar de competições esportivas, etc. Dentre todas, “é possível que alguma língua tenha conseguido melhor do que outras sintetizar os diversos aspectos do jogo em uma só palavra, e parece ter sido esse o caso” (HUIZINGA, 1980, p. 34).

Quanto à questão linguística, nos esclarece Buytendijk (1977, p. 63), a partir da leitura que fez dessa importante obra:

Em *Homo ludens*, Huizinga também assinala que há um grande número de palavras derivadas da raiz *spil* e *spel* nas línguas germânicas e que ela se revela de forma minuciosa nos verbetes *spiel* e *spielen*. Chama a atenção para a ligação entre o verbo e o predicado em *ein Spiel treiben* ou *spielen ein Spiel*, em alemão, ou *een Spiel doen*, em holandês, assim como *pursue a game* ou *play a game*, em inglês, todas as expressões que se poderia traduzir por jogar um jogo. Vemos que a ideia contida no substantivo, no verbo que se repete, indicando algo da natureza da atividade em questão.

Ao que Huizinga (1980, p. 43) complementa por meio de nova pergunta e respectiva resposta:

Não quererá isto dizer que o ato de jogar possua uma natureza tão peculiar e independente que se exclui das categorias usuais da ação? Jogar não é “fazer”, no sentido habitual; não se “faz” um jogo da mesma maneira que se “faz” ou se “vai” pescar, ou caçar, ou dançar; um jogo muito simplesmente “se joga”.

Mesmo quando Buytendijk (1977) exemplifica as afirmações acima, mencionando fenômenos diversos como “estrelas” – astrológicas, marítimas, televisivas, teatrais, cinematográficas, entre outras, é como dizer “jogar um jogo”, em alemão *ein Spiel spielen*, e em inglês *to play a game*, acentuando sua pesquisa sobre o jogo em estudos linguísticos.

Essas indefinições são suficientes, no entanto, para apontar ao pensador holandês outra pista, além da linguagem. Para tanto, ele menciona algumas palavras de Heidegger (apud BUYTENDIJK, 1977, p. 64): “A essência da linguagem não se esgota na significação, nem tem apenas caráter de sinal e de cifra. Uma vez que a linguagem é a casa do ser, nós chegamos a ele pela atividade contínua de andar por essa casa”. E daí caminha, agora com suas próprias palavras: “Este ‘andar contínuo’ é a verdadeira tarefa da fenomenologia. Esse andar, porém, é necessariamente um retroceder e, portanto, um recordar-se” (BUYTENDIJK, 1977, p. 65). Tais observações de Buytendijk, inspiradas em Heidegger, serão muito importantes para o estudo do fenômeno do ser do jogo que analisaremos posteriormente, porém contentemo-nos no momento em perseguir alguma identidade para o lúdico, a partir dos teóricos elencados.

Freire (2005) pontua que o melhor caminho para se captar o jogo seja numa perspectiva total, conforme nos esclarece Huizinga (1980, pp. 5-6): “É legítimo considerar o jogo uma ‘totalidade’, no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo”. Assim, entendemos que o jogo e a brincadeira são aspectos inerentes à sociedade, sendo atividades que se apresentam de forma natural, nas práticas e atitudes do ser humano, que encontra a sensação do prazer ao imergir na ludicidade existencial. “É nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo” (HUZINGA, 1980, p. 5). Ao jogar, o sujeito realiza ações que tornam sua experiência ontológica cada vez mais intensa e única. A partir dos limites do jogo determinados pelas regras, busca superar desafios, interagindo com elementos do próprio jogo. E a satisfação e a diversão obtidas a cada jogada aprendida, possibilitam a superação de novos desafios, que geram novos prazeres, renovando continuamente a esfera lúdica.

De acordo com o historiador, o jogo é um ato espontâneo, constituído de situações e elementos imaginários, distintos do cotidiano, com finalidades diversas das atividades ordinárias da vida, organizadas por parâmetros sociais aparentemente rígidos. Trata-se de:

(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 1980, p. 33)

A função do jogo, para Huizinga (1980, p. 16, grifo do autor), pode ser definida por dois aspectos essenciais e intrínsecos: “uma luta **por** alguma coisa ou a representação **de** alguma coisa”. Com base nas informações supracitadas, podemos inferir: 1) o jogador tem consciência de que o jogo

é uma atividade exterior à vida habitual; 2) do jogador também se espera imersão e seriedade na participação do jogo, ou seja, aquele que não joga seriamente é visto como um desmancha prazer; 3) o jogo é uma atividade livre; 4) não tem finalidade lucrativa, alvo da crítica de Caillois, a ser vista adiante; 5) acontece dentro de um espaço e tempo determinados; 6) agrega comunidades que compartilham interesses; 7) tem objetivos, metas e finalidades; e 8) tem regras e certa ordem.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo como uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Roger Caillois (1913-1978) relata no primeiro capítulo de sua obra *Os jogos e os homens* (1990), publicada em 1958, que o então reitor da Universidade de Leyde, Johan Huizinga escolheu para tema do seu discurso solene: “Os limites do jogo e do sério na cultura” (1933), ao que retomou e desenvolveu suas teses no original e pertinente trabalho publicado cinco anos mais tarde. Desse modo, Caillois iniciou suas pesquisas e reflexões a partir da fecunda obra daquele historiador, de quem já analisamos os aspectos principais e retomaremos quando necessário no preenchimento de lacunas teóricas, mediante a interlocução com outros autores.

Em seu livro, Caillois realiza um verdadeiro inventário de características sobre o jogo, sintetizados por Freire (2005, pp. 46-47):

- O jogo é demonstração de superioridade;
- O prazer do jogo advém do desafio;
- O jogo implica perigo;
- O jogo evoca, por igual, as ideias de facilidade, risco ou habilidade;
- Opõe-se ao caráter sério da vida (brinca com o real);
- Vontade de ganhar;
- Risco;
- Destreza;
- Inteligência;
- Acaso;
- Limite entre prudência e audácia;
- Regras arbitrárias, imperativas e inapeláveis;
- Facilidade dos movimentos;
- Noções de totalidade, regras, liberdade;
- Depois do jogo tudo volta ao normal;
- Jogo é ocasião de gasto total: tempo, energia, engenho, destreza;
- Livre, voluntário, fonte de alegria e divertimento;
- O jogo é o sentido dele próprio.

Em concordância com Freire (2005, pp. 47-48), não acreditamos que tal caminho seja produtivo, uma vez que a cada instante que o fenômeno lúdico fosse observado, outros pontos poderiam ser acrescentados e tal lista não teria fim. Como vimos, em alguns aspectos de seu trabalho sobre o jogo, Huizinga não foi diferente de Caillois:

- Forma de manipulação da realidade;
- Voluntário;
- Absorve inteiramente o jogador;
- Acontece num campo delimitado e imaginário;
- Organizado a partir de regras;
- Seu ritmo e harmonia são extremamente cativantes;
- Gera tensão, incerteza, acaso, imprevisibilidade;
- Promove liberdade;
- Não é vida corrente nem real;
- Gera alegria;
- Fixa-se como fenômeno cultural;
- Possibilita repetição;
- Cria ordem;
- Apresenta valores éticos e sagrados;
- Tem regras construídas;
- Aglutina pessoas mesmo após seu término;
- É limitado no espaço e no tempo;
- Frivolidade e êxtase como polos limitadores;
- Características lúdicas.

Todavia, ao analisar o conjunto de “fórmulas iniciais de que Huizinga se serve para circunscrever o campo das suas verificações permite a detecção de estranhas lacunas numa investigação que é, aliás, em todos os aspectos, notável” (CAILLOIS, 1990, p. 23). Portanto, o pesquisador em questão discorda em alguns pontos do pensamento do historiador que o influenciou. O primeiro refere-se ao desinteresse material defendido por Huizinga, ao passo que para Caillois (1990, pp. 24-25), tais como “as casas de jogo, os cassinos, os hipódromos, as loterias que, para o bem ou para o mal, ocupam precisamente uma parte importante na economia e na vida cotidiana de vários povos”, o jogo é “ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza e muitas vezes de dinheiro, para a compra dos acessórios ou para eventualmente pagar o aluguel do local”.

Portanto, os jogos de azar, que são também a dinheiro, não têm espaço na obra de Huizinga, até porque é muito mais difícil estabelecer a riqueza cultural dos jogos de azar do que a dos jogos competitivos entre os povos, como pudemos notar na descrição do século XVIII ou “Século do Jogo”, a exemplo das jogatinas já relatadas de Casanova. Porém, para Caillois (1990, pp. 29-30, grifo do autor), o jogo é uma atividade essencialmente:

- a) **Livre**: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- b) **Delimitada**: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- c) **Incerta**: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador certa liberdade na necessidade de inventar;
- d) **Improdutiva**: porque não gera nem bens, nem riqueza de propriedade no interior do círculo de jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
- e) **Regulamentada**: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- f) **Fictícia**: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irreabilidade em relação à vida normal.

Com relação ao item “d”, o autor entende que “há deslocação de propriedade, mas não produção de bens. (...) Com efeito, uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso se diferencia do trabalho ou da arte” (CAILLOIS, 1990, p. 25). No entanto, discordamos de Caillois quanto ao caráter “improdutivo” do jogo. Mais adiante, veremos em Gadamer que o jogo terá um importante papel na ontologia da arte, enquanto o próprio modo de ser do jogo. Quando compara a consciência estética na obra artística ao lúdico, a visão gadameriana indica que, assim como na arte, a experiência propiciada no jogo (única) é o que o torna um objeto (jogo) subjetivo. Desta forma, Gadamer vai ao encontro do conceito de Huizinga, quando para ambos o jogo é parte da natureza do ser humano, que (re) cria e produz o sentido de seu jogar.

Tanto para Huizinga quanto para Caillois, o jogo é distinto da vida ordinária, sendo “artificial” mesmo quando apresenta aspectos ou fragmentos da vida cotidiana. Porém, o segundo acrescenta um dado novo à definição de jogo do primeiro: a simulação ou o faz-de-conta, a exemplo do último item elencado. Para o antropólogo, diversamente da vida cotidiana, o jogo pode ser uma segunda realidade ou uma livre irreabilidade. Nesse quesito, podemos aqui estabelecer uma analogia aos atuais jogos digitais do tipo *Second Life*, que simulam vidas “extras” para seus jogadores.

Para imergir no lúdico, Caillois (1990) define quatro categorias fundamentais de jogos: *Agôn* (competição), *Alea* (sorte), *Mimicry* (simulacro) e *Ilinx* (vertigem). Nessa obra, o autor faz uma análise acurada dessas rubricas, bem como suas possibilidades de associação e suas degenerações ou usos corrompidos. Por ora, vamos realizar uma síntese dos aspectos que nos interessam neste estudo (Tabela 6).

	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA ↑ algazarra agitação risada	corridas } não regulamentadas lutas } etc. atletismo	lengalengas cara ou coroa	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa
papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas ↓ LUDUS	boxe esgrima futebol competições desportivas em geral	bilhar damas xadrez lotarias simples, compostas ou transferidas	teatro artes do espectáculo em geral	volador atrações das feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Tabela 6 - Divisão dos jogos em quatro categorias e dois polos.
Fonte: Caillois (1990, p. 57).

Agôn é a categoria do combate, do confronto, da competição, que por sua vez se divide em dois tipos de jogos agonistas: os cerebrais e os musculares, tais como: xadrez e esportes, respectivamente. O primado meritório desses jogos tem a ver com a disciplina e a perseverança dos confrontantes.

Alea, nome em latim para um jogo de dados, é o contrário da categoria anterior, pois o jogador deseja vencer o destino, e não um adversário. Nega-se, portanto, a competência, a habilidade, a qualificação, o trabalho, o treino, uma vez que tais jogos independem das decisões do participante, pois seu reino é o da sorte.

Mimicry, termo inglês que designa o mimetismo, supõe a aceitação temporária de uma ilusão (*in-lusio* significa entrada em jogo). Consiste na representação de um personagem imaginário, com adoção de um comportamento correspondente (mímica). Pelo fato de o jogador fazer/construir um personagem, sua busca é ludibriar a imaginação e a encenação em um lugar fictício, através do esquecimento, do disfarce e do despojamento momentâneos.

Ilinx é a nomeação dos jogos que atuam na desestabilização instantânea da percepção do jogador, causando uma tontura, um pânico, um transe, um atordoamento psicossomático, um estonteamento que desvanece a realidade. Nesse grupo se inserem acrobacias ou experiências vertiginosas como volteio, queda, projeção no espaço, rotação rápida, velocidade, aceleração de um movimento retilíneo ou sua combinação com um giro.

Todas essas categorias podem ser hierarquizadas simultaneamente entre dois polos antagônicos: *paidia* e *ludus*. Na primeira extremidade, permanece em absoluto um princípio comum

de diversão, turbulência, improviso e expansão, características da brincadeira. E na extremidade oposta, há uma exigência de um número crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício, subordinada por regras convencionais, imperiosas, criando incessantes obstáculos com o propósito de dificultar a realização dos objetivos desejados dos jogadores que jogam para valer (Tabela 7).

	Formas culturais permanecendo à margem do mecanismo do social	Formas institucionais integradas na vida social	Corrupção
<i>Agôn</i> (Competição)	desporto	concorrência comercial exames e concursos	violência desejo de poder manha
<i>Alea</i> (Sorte)	lotarias, casinos hipódromos apostas mútuas	especulação na Bolsa	superstição, astrologia, etc.
<i>Mimicry</i> (Simulacro)	carnaval teatro cinema culto da vedeta	uniforme, etiqueta cerimonial técnicas de representação	alienação, desdobramento de personalidade
<i>Ilinx</i> (Vertigem)	alpinismo ski — acrobacias embriaguez da velocidade	profissões cujo exercício implica o controlo da vertigem	alcoolismo e droga

Tabela 7 - Exemplos sociais dos jogos nas quatro categorias.
Fonte: Caillois (1990, p. 77).

Para Caillois, o jogo é livre e voluntário, assim como este trabalho que estou escrevendo. Além disso, o jogo tem regras arbitrárias e imperativas, à semelhança de subservientes funcionários em muitos escritórios burocráticos. Enfim, as características que ele distingue no lúdico, com maior ou menor esforço, podem ser distintas em outros contextos que não o do jogo.

Já para Gilles Brougère (1998, p. 17), “o jogo é uma coisa de que todos falam, que todos consideram como evidente e que ninguém consegue definir”. Para tanto, apresenta as seguintes características: não é inato; tem significados; provém da cultura; apresenta troca constante; necessita de regras criadas pelo momento; tem regras flexíveis e construídas de modo coletivo; é espaço para criatividade e liberdade de escolha; tem poder de invenção sem riscos; e possui dimensão aleatória.

Consumiu boa parte de seus estudos levantando o que disseram sobre o jogo outros autores e observou que “nenhuma ciência realmente construiu um conceito operacional de jogo, à exceção talvez do que se chama de teoria dos jogos” (BROUGÈRE, 1998, p. 23). Ao definir que o jogo não é inato, poderíamos indagar quantas coisas no comportamento humano não são inatas? O fato de mencionar que o jogo também é cultural e que permite trocas constantes, à semelhança do que ocorre

em outras atividades humanas, corresponde a um lugar comum em relação ao que dissemos de pesquisadores anteriores.

Com relação a Jean Chateau (1987), o jogo pode ser resumido no seguinte: é sério; prepara para o futuro, visando condutas superiores; exercita funções; é um mundo à parte; é evasão e compensação; imita a vida do adulto; é antes, de mais nada, uma prova; e tem um fim em si mesmo. Em sua visão, o que caracteriza o jogo é a sua seriedade, o que também é típico do trabalho. O jogo também é um mundo à parte que prepara a criança para o futuro. Ora a escola também. E por último, o jogo tem um fim em si mesmo, mas qual atividade humana não o almeja? Analisamos também o seu jogo como uma fuga do cotidiano. Entendemos que sua posição manifesta uma perspectiva adulta do brincar, que vê particularmente a criança, não como um ser do tempo presente, mas um projeto futuro.

Por sua vez, na obra de Jean Piaget, notamos uma forte tendência para considerar a complexidade dos fenômenos humanos. Ao dedicar um bom tempo de sua vida a pesquisar o jogo, esse pensador suíço teceu críticas a diversos autores, pois para ele estudar tal tema não era uma tarefa fácil:

(...) o grande número das teorias explicativas do jogo desenvolvidas até aqui mostra suficientemente que esse fenômeno resiste à compreensão causal. Mas a razão da resistência é talvez que se tende a fazer do jogo uma função isolada (como aliás, da própria “imaginação”, o que falseia o problema, levando à procura de soluções particulares, ao passo que o jogo tende sem dúvida simplesmente para um dos aspectos de toda atividade (como a imaginação em relação ao pensamento). (PIAGET, 1978, p. 188)

Piaget chamava a atenção pelo fato de se querer compreender o jogo pela análise separada de cada uma de suas partes, vendo-o em um contexto isolado. Contrariamente, para ele, o jogo integra o fenômeno lúdico mais amplo, incluindo-o no campo total da atividade humana. Mais adiante, Piaget (1978, p. 188) prossegue:

Do exame dos principais critérios habitualmente utilizados para dissociar o jogo das atividades não lúdicas, ressalta a evidência que o jogo não constitui uma conduta à parte ou um tipo particular de atividade dentre outras: ele se define somente por certa orientação da conduta ou por um “polo” geral de toda atividade caracterizando-se assim cada ação particular por sua situação mais ou menos vizinha desse polo e pelo modo de equilíbrio entre as tendências polarizadas.

O autor contribuiu com a linha sociocultural, afirmando que o jogo é um aspecto de todo o comportamento humano, mediante a interação de cada criança com o ambiente – “acomodação” e “assimilação”. Em cada um dos estágios: sensório-motor, simbólico ou intuitivo, operatório-concreto

e operatório-formal, o infante opera mudanças comportamentais frente ao brincar e, conseqüentemente, às relações que se estabelecem.

Opostamente à tarefa séria do trabalho, em que os processos de assimilação do real ao eu equilibram-se com aos de acomodação, no jogo há predominância assimiladora, pois “os conflitos mais precisos são transpostos de maneira que o eu tira sua desforra, seja pela supressão do problema, seja porque a solução se torna aceitável” (PIAGET, 1978, p. 191).

Portanto, a assimilação e a acomodação seriam, para Piaget, extremidades gerais e opostas de toda adaptação da humanidade, de onde resultam a aprendizagem e o desenvolvimento humanos. Todavia, é inegável que a inclusão do fenômeno lúdico na amplitude das atividades humanas, distinguindo-o por suas tendências num dado momento e contexto, é um ponto considerável na direção de ver o fenômeno do jogo sob o prisma de sua complexidade.

O caldo cultural que alimentou pensadores como Piaget, principalmente pelas descobertas da física quântica, produziu olhares voltados a outro mundo que não o da organização simplista e previsível que perdurou até meados do século XIX. Particularmente, no século XX, físicos quânticos como Heisenberg, Bohr, Henri Atlan e Capra, nos ensinaram a ver complexamente o universo, uma vez que as certezas do modelo newtoniano dissolveram-se com o novo modo de investigar os fenômenos (FREIRE, 2005).

Mais recentemente, entrou em cena, uma nova ideia da complexidade, definida por Morin (1987, p. 103), um antropólogo francês, cuja obra tem sido muito divulgada no Brasil:

A ideia da unidade complexa vai ganhar densidade se pressentimos que não podemos reduzir nem o todo às partes, nem as partes ao todo, nem o uno ao múltiplo, nem o múltiplo ao uno, mas que temos que tentar conceber em conjunto, de modo simultaneamente complementar e antagônico, as noções de todo e de partes, de uno e de diverso.

Desse modo, seria inútil a tarefa de tentar compreender o jogo afirmando cada um de seus componentes, por exemplo, o jogo é livre, é voluntário, etc., semelhantemente seria negá-lo por suas partes: o jogo não é trabalho, não é sério, entre outras. Em qualquer uma dessas direções, estaríamos deixando escapar seu *complexus*. Sem dúvida, o problema do jogo é complexo e deve ser pesquisado sob o ponto de vista da complexidade. O simplismo detectado nos inventários anteriores tolhe a visão para o fenômeno. É possível que teóricos tenham caído em uma armadilha positivista que por tantos séculos vem turvando a compreensão para a real complexidade dos fenômenos da natureza e da cultura humana. Com relação à questão do jogo, tratamos tanto aspectos da natureza, pois não

humanos também jogam, quanto da cultura, que adquire singularidade quando somos nós que jogamos.

Como nos esclarece Morin (2011, p. 304), “aprendemos que o jogo da verdade e do erro não ocorre apenas na verificação empírica e na coerência lógica das teorias. Joga-se também em profundidade, de maneira capital, o termo é adequado, na zona invisível dos paradigmas”. Por exemplo, quantas armadilhas atrás da ideia aparentemente mais “evidente” ou mais “racional”? Resta, portanto, buscar o significado do jogo, não pela caracterização infundável das partes que o compõem, mas na identificação do contexto em que ocorre. Seguramente há um ambiente lúdico que permite ao jogo manifestar-se, o único ao qual ele se adapta. É nessa esfera que temos que imergir para tentar compreender o fenômeno do ser do jogo. Se o sentido é o que se fecha em círculo, analisaremos como ele se constrói de forma hermenêutica, para posteriormente interagir com a Ludusfera, como espaço do jogo hipermediático, em uma construção comunicativa tridimensional (filosofia, teoria e método).

Neste momento, vamos abordar o jogo do círculo hermenêutico de Martin Heidegger (1889-1976). Iniciemos com o seu pensamento que consagrou uma única questão: o que significa ser? Na medida em que tal indagação já havia sido feita por Platão e Aristóteles, a colocação efetiva desse questionamento manifestou seu poder de metamorfose: a formulação do sentido do ser, ao repetir o princípio grego da filosofia, vem colocar esse mesmo começo em debate.

Como resultado desse imenso abalo, produziu em 1927, o livro capital *Ser e Tempo* (HEIDEGGER, 1988). Ambas as significações nos concernem fundamentalmente, se é que somos o lugar desse jogo do ser e do tempo, que temos de sê-lo. Todo o itinerário desse filósofo, enraizado na Floresta Negra, em suas duas “fases”, passa por essa obra e até para “ultrapassá-la” é necessário começar por aí, mesmo que não haja uma solução, uma vez que mantém a questão aberta (DUBOIS, 2004). Mais adiante, desvelaremos que o próprio ser é tempo, conforme nos explicará seu discípulo Gadamer.

É fato que Heidegger (1999, p. 10) recusou a interpretação de que sua suposta segunda fase tenha representado um abandono das propostas contidas em *Ser e Tempo*, pois “o pensar essencial seria o pensar que ‘joga’ com o ser e se reflete nele, fazendo-o, ao mesmo tempo, surgir”. Portanto, antes de circularmos pelo jogo na compreensão heideggeriana vamos analisar sinteticamente duas premissas importantes desse filósofo, a saber: fenomenologia e hermenêutica.

Na década de 1920, Heidegger sustentava que toda filosofia devia ser fenomenologia, isto porque não poderia ser considerada como um prelúdio a algum outro tipo de filosofia, mas o clímax (INWOOD, 2002). Em *Ser e Tempo* estabelece uma “concepção preliminar” de fenomenologia, retornando à origem grega desse conceito de método. O primeiro é *phainomenon*, isto é, “o que se mostra em si mesmo”, por exemplo, as manchas do sarampo são um fenômeno. O segundo é *logos*, ou seja, “razão, julgamento, conceito, definição, solo, relação”, cujo sentido primordial é “tornar manifesto, revelar”, significando “fala, discurso [rede]”. Portanto, os significados convergem para o entendimento da fenomenologia como “deixar e fazer ver por si mesmo aquilo que se mostra”, sem especificar o que são os fenômenos, mas como deles nos aproximar (HEIDEGGER, 1988, p. 57).

Contudo, a fenomenologia examina tudo o que se mostra até mesmo as manchas do sarampo? Não, ela não considera entes particulares, mas aspectos do ser dos entes que, embora se mostrem de forma implícita e “não tematizada”, tais como espaço e tempo, podem mostrar-se temática e desveladamente, uma vez que muitos assuntos, particularmente o próprio ser, por estarem tão próximos, não são notados por estarem velados (INWOOD, 2002), digamos em conceitos sólidos, contidos em verdadeiras “caixas pretas” das ciências.

É nesse contexto que Heidegger (1999) realiza profundas críticas ao pensamento científico de sua época, comparando Edmund Husserl (1859-1938), o criador do método fenomenológico, a Descartes que, ao admitirem a importância do conhecimento da verdade teórica, encontrada originalmente na matemática e nas ciências naturais, buscavam-na conscientemente dentro de si mesmos. Opostamente a Descartes, Husserl não desejava excluir nenhuma ciência nem o “mundo da vida” cotidiano de seu espaço de jogo. Porém, contra o espírito da fenomenologia, Husserl herdou excessivamente as teorias tradicionais daquele e de outros filósofos com seus ideais de certeza à custa das ciências “inexatas”, a exemplos da história e de um filosofar mais perscrutador, reflexivo, holístico e “não científico” (INWOOD, 2002).

Todavia nossa consciência é falha, interpretamo-nos mal e não podemos ver o que está abaixo de nossos narizes, quando fechamo-nos na tradição, amarras sólidas às quais Heidegger queria se libertar. Então propôs a fenomenologia como hermenêutica, “extraindo o significado de um texto como um todo, um texto obscurecido por interpretações passadas”, debatendo com “os conceitos básicos da fenomenologia husserliana: eu, ego, consciência e objeto”, e procurando motivações dentro da vida cotidiana para o ato de filosofar, conforme nos esclarece Inwood (2002, p. 66).

Em uma análise posterior, feita por seu discípulo Gadamer (2007, p. 69), o pensamento heideggeriano ultrapassou o âmbito da problemática da subjetividade, percorrendo o caminho desde

o “instrumento”, passando pela “obra” e chegando à “coisa”, uma trilha que alargou amplamente a questão científica e das ciências históricas, pois “é tempo de não esquecermos que a historicidade do ser vige mesmo onde a pré-sença (*Dasein*) tem consciência de si e se comporta historicamente como ciência”. Deste modo, usa a hermenêutica²⁴ para significar interpretação da “facticidade”, isto é, de nosso próprio *Dasein*, uma máscara que usamos para nós mesmos, com o objetivo de não nos espantarmos ao “interpretar a vida humana como um texto recoberto por séculos de exegese distorcida” (INWOOD, 2002, p. 79).

E, segundo Heidegger, a hermenêutica abarca outros sentidos: 1) interpretação com desvelamento do sentido do ser e das estruturas básicas do *Dasein*; 2) apresentação do horizonte para qualquer investigação ontológica; 3) análise da “existencialidade da existência”; 4) preparação para a historicidade, ontologicamente (INWOOD, 2002, p. 80).

Ontologia, Fenomenologia, Hermenêutica: o *Dasein* em princípio para si mesmo obscuro, compreendendo a si mesmo numa não compreensão, deve se manifestar, explicitar-se ontologicamente (...), não fazendo assim senão realizar até o fim uma possibilidade extrema de sua própria existência, e isto a fim de compreender aquilo que faz o papel de núcleo de seu ser como aquilo mesmo que o expulsa para fora, o ser, que ele compreende ao transcender o ente. Neste sentido, não subjetivo, o “conhecimento ontológico” é transcendental. (DUBOIS, 2004, p. 24)

Como Schleiermacher e seu biógrafo, Dilthey, reconheceram, a hermenêutica envolve um círculo, pois o homem só se essencializa como tal ao responder ao apelo da duplicidade, linguagem que determina a hermenêutica, e ao revelar a sua mensagem, a ser compreendida como um todo, além de suas partes. Em *Ser e Tempo*, Heidegger discute três círculos: 1) para apreender o que é ser, precisamos examinar o ser do *Dasein*; 2) entender que o círculo na compreensão e na interpretação venha da circularidade inerente ao *Dasein*, que enquanto ele é ser-no-mundo, seu ser está em desacordo; 3) daí a imagem circular corresponder ao movimento do *Dasein* para interpretar e compreender o ser em geral como o “horizonte” da distinção, entre existência e realidade. Posteriormente, o filósofo propõe outros círculos: como aprender o que é arte sem estudar obras de arte; e como reconhecer uma obra sem saber o que é arte? Enfim, aprendemos sobre a linguagem não ao falar sobre ela, mas dialogando com ela (INWOOD, 2002), visando à demonstração da Ludusfera em hipermídias, como demonstraremos no último capítulo deste jogo científico.

²⁴ Seu interesse hermenêutico surgiu originalmente pela preocupação com a relação da “palavra” bíblica e a teologia especulativa, que entendia ser uma forma velada entre a linguagem e o ser, além de considerar a sua associação com Hermes, o mensageiro do pensamento dos deuses da mitologia grega, significando primeiramente não a teoria ou a arte de interpretar, mas trazer notícias e uma mensagem.

Com base na analítica existencial, que é ontologia fundamental, então podemos recomeçar o jogo filosófico. Em seu livro *Introducción a la filosofía*, resultante do curso desenvolvido na Universidade de Freiburg-im-Breisgau, em 1929, quando sucedeu na cátedra ao antigo mestre Husserl, Heidegger (2001) realiza uma conceituação basilar sobre o jogo. Ao recorrer ao seu significado lato, a partir da expressão de Kant: “um homem do mundo é um jogador no grande jogo da vida”, pontua que o filosofar pertence à essência do *Dasein* e se “o ser-um-com-o-outro histórico dos homens” possui a diversidade de um jogo, isto ocorre porque o *Dasein* é em sua essência lúdico, uma vez que o meu ser-no-mundo está em jogo para mim. Assim, compara que uma criança seja uma criança somente por ser, em um sentido metafísico, fato que os adultos não mais compreendem por estarem embotados em seus sentidos, indagando desqualificada e tolamente sobre o que ela vai ser quando crescer, ou priorizando relações causais, como por exemplo: brinca por que é criança ou é criança por que brinca?

Portanto, jogar é anterior aos jogos, pois “nós não jogamos porque há jogos. Pelo contrário: há jogos porque jogamos” (HEIDEGGER, 2001, p. 324). Para justificar esse postulado, pontua quatro aspectos fundamentais do jogar, que se relacionam mutuamente, a saber:

- a) Não é uma mecânica sequencial de eventos, mas um conjunto de experiências livres e regradas;
- b) O mais importante não é o que se faz, mas a disposição de cada um, pois é essencial encontrar-se no jogo;
- c) As regras se constituem livremente no decorrer do jogo;
- d) A regra de um jogo não é fixa, mas pode variar no tempo do jogo.

Se ser no mundo é jogar (transcendência) um jogo (o mundo), exemplificamos com uma reformulação dos citados pontos heideggerianos: 1) “jogar é uma livre formação”; 2) não ocorre isoladamente, mas de modo comprometido com o jogo e com seu caráter formador; 3) não é um comportamento relacionado a um objeto, mas “o jogar do jogo e o jogo do jogar” são os dois lados de um mesmo disco; 4) ser no mundo é transcender, então nomeamos “jogar” superar os entes (humanos e não humanos), pois desde sempre já jogou além e em torno deles, e nesse jogar, constrói primeiramente o espaço, até literal, no qual nos encontramos com os entes (INWOOD, 2002, pp. 101-102).

Em síntese, a formação de mundo não é uma empreitada individual, mas coletiva, do mesmo modo como o jogar não é “jogado em um sujeito”. Entes são constituídos pela transcendência, à semelhança do que acontece em nosso jogo, por exemplo: quando uma latinha de refrigerante torna-

se uma bola, árvores se transformam em traves de gol e nós jogadores craques, tipos principescos e contemporâneos de Neymar até possíveis reis “eternos” como Pelé, só para citar algumas referências ao país que é apaixonado por futebol.

Sentimos, assim, prazer no jogo, e sua recíproca é verdadeira, ou seja, em toda prática hedonista, em toda disposição de humor, temos um tipo de jogo. É fato que Heidegger joga com as palavras em todo o tempo, por meio de jogos linguísticos. Ele também cita Heráclito, como fizemos à introdução deste subcapítulo: “o tempo é uma criança criando, jogando o jogo das pedras; vigência da criança”, traduzindo para o seu jogo de linguagem: “tempo-do-mundo – é uma criança, jogando, movendo pedras de um lado para o outro, de uma [tal] criança é o domínio [sobre o ser]”. Alusiva é essa explicação heideggeriana àquela brincadeira da minha infância, relatada no prelúdio desta investigação quando, em contato intenso com o que se transforma, transformava-me, entregue totalmente ao exterior, retornando a mim mesma.

Após essa aparente suspensão no jogo, vale destacar conexões significativas do pensamento heideggeriano sobre o jogar com o *Spieltrieb* ou a “tendência ao jogo” de Schiller. Em primeiro lugar, o *Spielraum* traz o significado mais antigo de *Spiel* (jogo: interpretação, risco, brincadeira), e designa “espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo”, necessário para que o *Dasein* possa encontrar os entes (INWOOD, 2002, p. 101). Percebemos uma profunda revolução do conceito de compreensão do ente, quando Heidegger se dedica ao “problema do espaço”, à espacialidade do *Dasein*. Trata-se de pensar o espaço a partir do ser-no-mundo, e não do inverso. Posteriormente, em *Ser e Tempo*, imagina um tempo-espaço unificado e cria o *Zeit-Spiel-Raum*, literalmente “tempo-jogo-espaço”, isto porque “o tempo” é antes o espaço de jogo a partir do qual o *Dasein* pode ser, condição possível somente como modalidade temporal (DUBOIS, 2004).

Em segundo lugar, a “tendência ao jogo” necessita de um espaço para movimentar-se, uma vez que encontramos mais facilmente um quadro à nossa frente do que os óculos em nosso nariz, apesar de estarem mais próximos. Assim, podemos inferir que o fenômeno fundamental da existência, do *Dasein*, é a transcendência, que se estrutura como *Spiel*, visando à compreensão circular do ser (HEIDEGGER, 2001).

Podemos também utilizar o conceito *Ludusfera* como uma transliteração do termo alemão *Spielraum*, estabelecendo relações entre o *Dasein*, o mundo e o *Spiel*, com as junções entre sujeito/objeto e espaço/tempo do jogo na experiência do jogar, isto é, o jogo da transcendência para além da topologia e cronologia lúdicas, sob o ponto de vista da fenomenologia hermenêutica heideggeriana.

O fim do jogo está em si mesmo, posição reiterada por pensadores precedentes como Kant e Aristóteles, e não demanda a pergunta: “para que isto serve?”, fruto da racionalidade instrumental. Nesta época de ciência e tecnologia, como já havia dito Heidegger, ao recuperar a origem da palavra grega *techne*, percebe-se que o desenvolvimento tecnológico está para além do modo de se fazer, compreendendo-o como uma forma de revelar as coisas que antecedem o fazer (INWOOD, 2002). “Escutar o apelo da essência da técnica, todavia, não significa tampouco abandonar-se sem reservas às suas leis e a seus jogos; por isso, creio eu, Heidegger insiste no fato de que a essência da técnica não é algo técnico” (VATTIMO, 2002, p. 15). Portanto, a postura heideggeriana, defendida por Vattimo (2002, p. 10) que, ao compreender que “o mundo verdadeiro tornou-se uma fábula”, explicita que “a técnica também é fábula” (VATTIMO, 2002, p. 15), em referência à obra de Nietzsche (2001), *Crepúsculo dos Ídolos*, isto é, a técnica deve ser despojada de qualquer mitificação e posicionamento maquiavélico como desumanizante ou única possibilidade do existir humano.

Antecipamos nossa visão em concordância com Bairon (2007, p. 97) que, sob a perspectiva da fenomenologia heideggeriana, entende que “devemos encarar a própria atividade do jogo como uma hipermídia, enquanto base tecnológica que é capaz de revigorar conceitos cada vez que ela é colocada em ação”, com propostas interdisciplinares, desde seus fundamentos filosóficos às soluções técnicas respectivas, de modo que essa base tecnológica age como uma linguagem, na qual se realiza a compreensão e cuja realização se dá na interpretação.

Assim, “exercitar-se no jogo”, expressão que utilizamos em nossa língua, é basicamente “estar em jogo”, para a procura e a descoberta na circularidade do ente possível e/ou desejável, desde o âmago lúdico, isto é, o jogar como uma estrutura ontológica, até as possibilidades de ser no mundo, que se manifestam em tempo e espaço, reais no ato da existência humana.

Nesse sentido, Buytendijk (1977, p. 63) comenta que “é possível encontrar, de algum modo, pessoas em qualquer idade e em quase todas as situações numa atitude tal que, na linguagem corrente, a sua forma de agir é designada pela palavra ‘jogar’”. Além disso, como já citamos, pontua nesse mesmo texto, uma referência a Grandjouan (1963), que compara a palavra jogo à estrela, cujo significado varia desde os longínquos astros, às estrelas do mar, às condecorações em forma estelar, até às estrelas do teatro e cinema.

Ainda conforme Buytendijk (1977), para Heidegger em *Ser e Tempo*, a essência da linguagem não se esgota na significação, pois a linguagem é a casa do ser, uma vez que teremos acesso ao ser caminhando e explorando em ato contínuo a linguagem, sendo um avançar e um retroceder, voltando a lugares já passados, a fim de recordar-se, para conhecer detalhes e estabelecer

novas conexões, a fim de pensar, construir e habitar, trilogia que exploraremos no próximo capítulo, a partir do conceito de Ludusfera como espaço do jogo hipermidiático, em sua comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica.

Quem não é capaz de lembrar-se como brincou durante sua infância – e depois, como ele e o seu meio ambiente falaram sobre aquilo, a esta pessoa é inacessível qualquer compreensão do significado humano do fenômeno que estamos acostumados a chamar de “jogo”. (BUYTENDIJK, 1977, p. 65)

Nesse sentido, os termos jogo, jogar, brincadeira, brincar, lúdico, entre outras variações, nem sempre possuem os mesmos significados ou se referem a fenômenos semelhantes nas diferentes línguas, pois as palavras são compreendidas através do seu uso e tornam-se acessíveis em nossos jogos de linguagem. Cabe, portanto, ao pensar filosófico desvelar a natureza oculta das coisas, presente na plena luz do cotidiano, da hiperexposição, da fala comum, buscando o ser de cada coisa, penetrando na esfera lúdica e tecendo a experiência pensante da circularidade da compreensão de cada obra e na transcendência do ser.

O velamento revela, sempre, a si mesmo enquanto tal, ou seja, como o velar de alguma coisa. O jogo argumentativo é exatamente este: a ausência do que se vela descortina, nesse processo de ocultar, que algo está oculto e, ao fazê-lo, aponta no horizonte do que desapareceu. Sob esse aspecto, nos ensina Heidegger (apud DUBOIS, 2004, p. 173): “à essência da verdade como desvelamento pertence essa recusa nos modos do duplo velamento”, sendo que “o aparecer reunido na obra é o belo. A beleza é um modo de realização da verdade”. É fato que a verdadeira essência só pode ser interpretada na circularidade hermenêutica, correspondendo ao seu sentido original, com base no termo grego *aletheia*, significando que o ser da verdade deve ser arrebatado do seu estado de ocultação, ou seja, o encobrimento pertence a toda a ação humana, uma vez que a linguagem não expressa somente uma verdade fenomenológica, mas também se define na ficção, na mentira e no engano, conforme esclarecimentos abaixo:

Verdade significa, portanto, desvelamento; os gregos, esses seres que filosofaram apaixonadamente, têm no conceito daquilo que é tido como maximamente positivo e como bem supremo, isto é, no conceito de verdade, uma determinação negativa, um a-privativo. Se esse roubo pertence ao conceito de verdade, então isso quer dizer que o ente, antes de mais nada, precisa ser arrancado do velamento ou que dele, do ente, seu velamento precisa ser tomado. (HEIDEGGER, 2003, p. 82)

Outro aspecto importante do pensamento heideggeriano relacionado à linguagem é seu conceito de proposição ou comunicação ligado diretamente ao juízo. A procura do filósofo se dá com base em um fundamento existencial-ontológico para a linguagem, cujo tema extrapola muito o

escopo de *Ser e Tempo* e se transformará na parte central da reflexão do “segundo” Heidegger, depois da *Kehre* (reviravolta ou virada), através de uma filosofia cada vez menos acadêmica. Digamos que o “jogo ardiloso” ao qual Stein, abaixo se refere, alude à verdade representacional da linguagem, pois uma interpretação é sempre provisória, pois se dá contra um passado necessário e diante de um futuro incerto (CHRISTINO, 2010).

Enquanto Heidegger acentua o caráter de futuro do projeto e o caráter de passado, que é limite do projeto, omitindo o caráter de presênico do projeto, o caráter de presente do projeto, porque assim realmente não seria projeto, Heidegger faz **um jogo muito ardiloso**, sugerindo que toda atribuição de verdadeiro ou falso, no sentido de propriedade de proposições, parte de uma ideia vinculada ao caráter presente, ao caráter temporal do presente. Não apenas no sentido de que é neste momento, mas de presente no sentido daquilo que dura agora, daquilo que é presença. (STEIN, 1993, p. 186, grifo nosso).

Se comunicação é declaração, Heidegger adverte que a compreensão deve preservar a comunhão do ser como ser-no-mundo, ou seja, o conteúdo comunicado na proposição é todo o mundo no qual o *Dasein* que cada um de nós está. O que está em jogo na comunicação é ampliar o mundo comum e aprofundar a comunhão, a partir da dimensão existencial de cada ente, isto é, um “entranhar-se” no sentido ontológico fundamental, compreendendo a partir de nossa historicidade. “A comunicação das possibilidades existenciais da disposição, ou seja, da abertura da existência, pode-se tornar a meta explícita do discurso poético” (HEIDEGGER, 1988, p. 221).

Estabelece-se, portanto, um duplo ou um circular diálogo: do *Dasein* com outro *Dasein*, quanto com o próprio ser, na medida em que somos um diálogo. Poesia e retórica constituem modos de discurso ontologicamente entretecidos na abertura que responde tanto ao apelo do ser quanto ao do outro. Se o fundamento do ente é o diálogo como advir histórico próprio da palavra, contudo a língua originária é a poesia, como instauração do ser. Aqui, o conceito dialógico é usado sutilmente na análise do silêncio, pois há a possibilidade de um jogo vinculado ao que Gadamer designará de “dialética da pergunta e da resposta”, delineada na relação entre a contestação e o silêncio.

Assim, o conceito de linguagem, que emerge da crítica às ciências positivas, articula-se na junção de três elementos básicos: o jogo, a dialética da pergunta/resposta e a relação parte/todo, e se estrutura como linguisticidade (CHRISTINO, 2010). A importância de Gadamer para o problema da comunicação se dá a partir do que foi realizado por Heidegger²⁵, porém será na esfera dialogal da linguagem que o fenômeno comunicativo ganhará destaque, conforme veremos posteriormente.

²⁵ Segundo Dostal (2002, p. 247), “estilística e substantivamente, a diferença entre os dois modos de pensar é a diferença entre um pensador meditativo (Heidegger) e um dialógico (Gadamer). A recusa de Gadamer em seguir Heidegger na direção de um pensamento pós-filosófico está relacionada a esta diferença”.

Nesse sentido, Heidegger entende que as ciências do espírito²⁶, são mais rigorosas do que a exatidão adquirida pelas ciências da natureza, e cabe à filosofia, diferentemente de qualquer ciência, constituir os laços essenciais com o ente, podendo e devendo, para nós atualmente, serem originalmente históricos. A paisagem mudou e a filosofia configura historicamente as relações fundamentais com o ente (DUBOIS, 2004).

Hans-Georg Gadamer (1900-2002), influenciado por Platão, Aristóteles, Hegel e no caminho de seu mestre Heidegger, define a hermenêutica filosófica como a arte de compreender a realidade e o mundo da interpretação, estabelecendo que o modo de ser da arte é o do próprio jogo, a partir da metáfora lúdica para explicar a essência da obra de arte - o jogo ontológico da arte. Como veremos, para ele, todo jogar é um ser jogado, sendo o jogo não uma recreação, mas uma ontologia, ideia oposta à racionalidade instrumental da ciência e tecnologia de nossa época.

Em *Verdade e Método I* (GADAMER, 2008), segue a esteira fenomenológica de Heidegger, demonstrando indicadores para a procura tensa da verdade e a determinação do método²⁷ na hermenêutica filosófica de experiência humana do mundo, a partir de três momentos: a) a compreensão das ciências históricas do espírito para o desenvolvimento da teoria da hermenêutica; b) a arte como caminho e paradigma para o modo de ser da hermenêutica; e c) o desenvolvimento do fenômeno da linguagem com base na hermenêutica ontológica. Trata-se de uma simiose ilimitada, que a ciência ou a técnica não podem anular, fundamental para o posterior entendimento das experimentações criativas contidas no jogo hipermidiático.

A fim de realizarmos uma hermenêutica filosófica da própria obra gadameriana, destacaremos os traços fundamentais relacionados ao jogo da interpretação de realidade e mundo para o autor. Em seu prefácio, Gadamer (2008) esclarece que não foi sua intenção desenvolver uma “doutrina da arte” do compreender textos, à semelhança da hermenêutica mais antiga, e nem descrever o procedimento metodológico das ciências do espírito. Seu verdadeiro objetivo foi filosófico: o que acontece além do nosso querer e fazer, quais condições de nosso conhecimento possibilitaram o surgimento da ciência moderna, e qual o seu alcance?

Sua investigação teve por base o todo da experiência humana do mundo e da práxis da vida. Sob influência kantiana indaga como é possível a compreensão? Tal questão precede os

²⁶ Aprofundaremos a questão das ciências do espírito e da natureza na busca da verdade, em sua relação com o jogo, à luz da fenomenologia hermenêutica, sob a perspectiva gadameriana.

²⁷ Método, em sentido moderno, é um conceito unitário, cujo ideal de conhecimento “consiste em se poder trilhar um caminho cognitivo de maneira tão consistente que se torna possível refazê-lo sempre. *Methodos* significa ‘caminho de seguimento’. Metódico é poder seguir sempre de novo o caminho já trilhado e é isto o que caracteriza o proceder da ciência” (GADAMER, 2007, p. 61).

comportamentos compreensivos da subjetividade e da metodologia das ciências. Gadamer concorda com Heidegger, que a analítica temporal da existência humana, o *Dasein*, demonstrou que a compreensão é o modo de ser da própria pré-sença (quem sou eu?), com sua finitude e historicidade, abarcando o todo de sua experiência de mundo, e é neste sentido que utiliza a hermenêutica.

Justifica também que seu livro *Verdade e Método I* está plantado em solo fenomenológico, por outro lado pode parecer um paradoxo que a crítica heideggeriana ao questionamento transcendental e seu pensamento sobre a “virada” (*Kehre*) sirva de base para o problema hermenêutico universal que Gadamer defende. Mas concorda com a demonstração fenomenológica formulada por Heidegger, que libera o problema hermenêutico para si próprio. Assim, mantém o conceito heideggeriano de hermenêutica, não no sentido de ideais metodológicos da ciência, mas de uma teoria experimental da realidade, que é o pensamento de toda a experiência do homem no mundo, numa tentativa de entender o que são na verdade as ciências do espírito.

Para o filósofo, todo aquele que pratica a experiência da obra de arte, acolhe em si a plenitude dessa experiência, ou seja, a sua autocompreensão e a significância da própria obra para ele. Então, qual a amplitude do aspecto compreensivo e de seu caráter de linguagem próprio, se o ser que se pode compreender é linguagem? Talvez pela aproximação entre história e obra de arte, criando e formando uma consciência científica em jogo com o cotidiano, o senso comum.

Por meio de uma crítica à hermenêutica histórica de Wilhelm Dilthey que, ao desenvolver as “ciências do espírito”, propostas a partir da obra *Sistema de Lógica Dedutiva e Indutiva* de John Stuart Mill (1979), escrita em 1843, não pode evitar transformar a história numa herança romântico-idealista no conceito de individualidade, isto é, numa história do espírito, porque aquele que investiga a história é o mesmo que a faz. Porém, o conhecimento científico implica a dissolução dos vínculos vitais, a conquista de uma distância relativa à própria história, só assim considerada como objeto. Nesse sentido, Gadamer levanta a questão que não foi resolvida por Dilthey: como é possível elevar a experiência do indivíduo e transformá-la em ciência histórica? O ponto crucial estaria na transição de uma fundamentação psicológica da experiência vital humana na história para outra hermenêutica, ou seja, um nexos histórico já não mais vivido ou experimentado por indivíduo algum, mas pela consciência histórica.

Para Gadamer (2007), o impasse das ciências do espírito é que elas compreenderam a si mesmas como uma analogia às ciências da natureza, incapazes de se livrar do cartesianismo. Exemplifica sua crítica a partir do grande físico Hermann Helmholtz que, há cerca de 100 anos da escrita de *Verdade e Método II*, já tinha comentado sobre a diferença entre as referidas ciências,

apesar de ter dimensionado o trabalho investigativo sob a mesma contradição. No entanto, ele percebeu que tudo o que pertence aos campos da memória, da fantasia, do tato, da sensibilidade musical e da experiência mundana tinha caráter diferenciado do instrumentário de que se serve o pesquisador da natureza.

Portanto, a crise no paradigma surgiu sem uma solução epistemológica para o problema do método às ciências filosóficas, uma vez que “(...) o que se denomina método na ciência moderna é uma e a mesma coisa por toda a parte e só se caracteriza como exemplar nas ciências da natureza. Não existe nenhum método próprio para as ciências do espírito” (GADAMER, 2008, p. 42). E as ciências do espírito resistem a isso por meio de experiências complementares: da filosofia, da arte e da própria história, porque “são modos de experiência nos quais se manifesta uma verdade que não pode ser verificada com os meios metodológicos da ciência”, afirma Gadamer (2008, p. 30). Assim, os estudos gadamerianos sobre hermenêutica partem da experiência da arte e da tradição histórica para demonstrar o fenômeno hermenêutico em toda a sua esfera, para além da autoconsciência metodológica, relacionando-a a nossa experiência de mundo.

Para tanto, destaca o terreno sobre o qual se desenvolveram, no século XIX, as ciências históricas do espírito, por meio de conceitos básicos do humanismo, a saber: a) formação (*Bildung*); b) *sensus communis*; c) juízo; e d) gosto, sobre os quais discutiremos sinteticamente a seguir, antes de adentrarmos à explicação ontológica do conceito de jogo, em relação à obra de arte e ao seu significado hermenêutico.

Quanto à perspectiva histórica da palavra “formação”, ela é oriunda na antiga tradição espiritual, segundo a qual o homem traz em sua alma a imagem de Deus, sobrevivendo à mística do Barroco e sofrendo uma espiritualização nas bases religiosas no “Messias” de Klopstock, chegando enfim à “formação que eleva à humanidade”, de Herder. Desse modo, a religião formativa do século XIX guardou profunda dimensão dessa palavra, sendo nossa concepção atual determinada a partir daí, conectada ao conceito de cultura, um de seus significados originais em alemão, e designando primeiramente o modo humano de aperfeiçoar suas aptidões e faculdades, ou seja, mero meio para o fim. Porém, na formação é possível apropriar-se totalmente daquilo em que e por meio do que alguém é instruído, cultivado.

Logo, trata-se de uma definição genuinamente histórica, cujo caráter de “conservação” é o que importa para a compreensão das ciências do espírito, segundo pensamento de Hegel, que viu na filosofia a condição de “existência” na formação, a quem Gadamer (2008, p. 47) segue e

complementa com as ciências do espírito, “pois o ser do espírito está essencialmente vinculado com a ideia de formação”.

Com relação ao *sensus communis*, a pergunta é: que forma de conhecimento das ciências do espírito se poderá aprender? Uma das referências é apresentada por Vico, em seu ideal humanista da *eloquentia*, antigo conceito do sábio, que significa “bem falar”, não somente o que é verdadeiro, mas a arte de dizer bem alguma coisa. Sem dispensar a sabedoria dos antigos romanos, o termo é também empregado por Vico no sentido que institui comunidade (justiça e bem comum): de um grupo, de um povo, de uma nação, do conjunto da espécie humana, de importância decisiva para a vida comunitária. Para tanto, cita Oetinger (apud GADAMER, 2008, p. 65), um pietista interessado na compreensão da Bíblia Sagrada, que traduz o termo em destaque por “coração” - “o *sensus communis* está às voltas com coisas simples que os homens veem diante de si cotidianamente, coisas que mantêm unida toda uma sociedade, que dizem respeito tanto a verdades e a enunciados quanto a instituições e formas de compreender os enunciados (...)”.

O importante para um conhecimento vivo não é somente a clareza dos conceitos, mas sentimentos prévios e inclinações que expressam a receptividade para as verdades comuns, úteis aos seres humanos em todos os tempos e lugares, enquanto verdades “dos sentidos”, das verdades racionais. Desse modo, o apelo de Oetinger contra o racionalismo e sua aplicação hermenêutica interessa profundamente a Gadamer.

O terceiro ponto refere-se ao juízo, isto é, o que difere um tolo de uma pessoa inteligente de aplicar corretamente o que aprendeu e sabe. Para seguir esse princípio, faz-se necessário lançar mão de outro juízo, proposto argutamente por Kant. Trata-se do juízo estético, aquele julgamento universal, sensorial e não conceitual da perfeição chamado de gosto, que já explanamos anteriormente. Tal formulação para Gadamer torna-se paradoxal, se levarmos em conta as diversidades do gosto humano no século XVIII, pois reduz o conceito do sentido comum para um juízo de gosto sobre o belo, cujo efeito kantiano se deu sobre a autocompreensão da ciência.

E por fim, o gosto, conceito com longa pré-história, sendo transformado por Kant como o fundamento de sua crítica do juízo, cujo teor é predominantemente moral a estético, até seu entendimento mais tardio como “espírito do belo”. O gosto não é somente o ideal de uma terceira classe social instruída, perpassando pela história dos absolutismos da Espanha para a França e a Inglaterra, mas aquilo que se denomina a “boa sociedade”, pela comunhão de seus juízos diante de interesses e preferências, como “uma forma própria de conhecimento”, que não é privada, mas sociocultural, comenta Gadamer (2008, pp. 75, 78). Dessa forma, tanto o gosto quanto o juízo são

julgamentos individuais com vistas a um todo, a ajustes a todos os outros, visando uma combinação, com necessidade de se ter “sentidos”, uma vez que ele não é demonstrável.

Na vivência da arte se faz presente uma riqueza de significados que não pertence somente a este conteúdo específico ou a esse objeto, mas que representa, antes, o todo do sentido da vida. Uma vivência estética contém sempre a experiência de um todo infinito. E seu significado é infinito justamente porque se conecta com outras coisas na unidade de um processo aberto de experiência, mas representa imediatamente o todo. (GADAMER, 2008, pp. 116-117)

Segundo Gadamer (2008, p. 81), ao considerar “o papel que a crítica do juízo de Kant desempenha no âmbito da história das ciências do espírito, teremos que dizer que sua fundamentação transcendental e filosófica da estética teve consequências para ambos os lados e serviu como divisor de águas de uma época”. Por sua vez, o modo como Schiller assimilou a crítica do juízo kantiana, aplicando todo o ímpeto de seu temperamento moral-pedagógico à ideia da “educação estética”, elevou o ponto de vista da arte em contraste com a ótica kantiana sobre o gosto, o juízo e o gênio.

A famosa frase kantiana de que “as belas-artes são arte do gênio”, transforma-se então no princípio transcendental de toda a estética, em última instância, possível como filosofia da arte, porém anulando qualquer possibilidade de aproximação do senso comum da “bela-arte”. Todavia, diferentemente de Kant e seus seguidores, “o ponto de vista da arte” abrangeu toda a produção inconscientemente genial, incluindo a natureza, que passa a ser entendida como produto do espírito. “O interesse moral pelo belo na natureza, que Kant descrevera tão entusiasmamente, retrocede frente ao encontro do homem consigo mesmo nas obras de arte. Na extraordinária estética de Hegel, o belo natural só aparece ainda como ‘reflexo do espírito’” (GADAMER, 2008, p. 102).

No uso da linguagem, a redução kantiana do conceito de gênio ao artista, também não conseguiu impor-se, tanto que no século XIX, adquiriu valor universal e experimentou junto ao conceito de criatividade um clímax, por meio da abordagem romântico-idealista de produção inconsciente de Schopenhauer e da filosofia do inconsciente. E foi assim, que o neokantismo, sobretudo depois de Fichte com seu mérito para a estética idealista, procurando derivar da subjetividade transcendental toda a validade objetiva, acabou caracterizando o conceito de “vivência” como genuína realidade da consciência, que, por sua vez, justificou epistemologicamente o trabalho das ciências do espírito daquele século.

Como a distância e a fome de vivência que nos atingem a partir do sofrimento causado pela complicada aparelhagem de uma civilização alterada pela revolução industrial fazem a palavra “vivência” alcançar o uso comum da linguagem, também o novo distanciamento que a consciência histórica toma em relação à tradição indica a função epistemológica do conceito de vivência. O que caracteriza o desenvolvimento das ciências do espírito no século XIX é que não só reconhecem exteriormente as ciências da natureza como seu modelo como também,

partindo do mesmo fundamento de que vive a ciência da natureza, desenvolvem o mesmo *pathos* de experiência e pesquisa que aquela. (GADAMER, 2008, p. 110)

É fato que hoje não identificamos o “estético” conforme a definição de Kant ao chamar a teoria do espaço e do tempo de uma “estética transcendental”, entendendo o belo e o sublime na natureza e na arte como uma “crítica do juízo estético”. Como já mencionamos, para Gadamer em concordância com Duflo, o ponto da virada parece encontrar-se em Schiller, que transformou o pensamento transcendental do gosto numa exigência moral de comportamento estético. Ao postular a arte como um exercício da liberdade, reportando-se mais a Fichte do que a Kant, e ao entender o jogo livre da capacidade de conhecimento (fundamento kantiano do gosto do gênio), Schiller compreendeu antropologicamente a teoria fichteana dos instintos, segundo a qual o instinto lúdico, ou a tendência lúdica, deve mediar os outros dois: o da forma e o da matéria, sendo que o cultivo do *Spieltrieb* é a meta da educação estética.

Após essa introdução ao pensamento gadameriano, passemos agora a compreender como se coloca a questão da verdade para as ciências do espírito. Para analisar esse fenômeno hermenêutico, Gadamer introduz na estética o conceito de jogo, liberto dos significados antropológicos propostos por Kant e Schiller, ou seja, sem referência ao comportamento, ao estado de ânimo e à liberdade de uma subjetividade que atua ludicamente, cuja pertença se dá a partir do modo de ser da própria obra de arte, pois a contraposição entre uma consciência estética e um objeto não corresponde ao estado das coisas.

De fato, é possível diferenciar do próprio jogo o comportamento do jogador que integra outros modos comportamentais da subjetividade. Para quem joga, podemos dizer que o jogo não se constitui em algo sério. Porém, o jogar possui em sua essência uma seriedade própria, até mesmo “sagrada” (no sentido de separada), não somente por causa de sua “finalidade”, a exemplo da fala de Aristotéles (1973), em *Ética a Nicômako*, quando se joga “por uma questão de recreação”.

Nesse sentido, no comportamento lúdico, não desaparecem todas as referências que determinam a existência (*Dasein*), pois o jogar só alcança o seu fim próprio quando aquele que joga entra no jogo, isto é, quem não leva a sério o jogo é um desmancha prazer. “O modo de ser do jogo não permite que quem joga se comporte em relação ao jogo como se fosse um objeto. Aquele que joga sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é ‘apenas um jogo’, mas não sabe o que ele ‘sabe’ nisso” (GADAMER, 2008, p. 155).

Nossa indagação pela natureza própria do lúdico não encontrará resposta na reflexão subjetiva de quem joga, uma vez que duvidamos que o jogo da criança seja somente jogo e também que o jogo da arte não seja somente jogo. Antes, a obra de arte promove seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência transformadora para aquele que dela participa, uma vez que o “sujeito” da experiência artística, isto é, aquilo que permanece, não é a subjetividade do participante, mas a própria obra de arte. É, portanto, esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna fundamental: possuir uma natureza própria, que independe da consciência daqueles que jogam.

Se o sujeito do jogo não são os jogadores, ele simplesmente adquire representação através dos que jogam o jogo, por exemplo: o uso de múltiplas metáforas, segundo a análise de Buytendijk (1977). E para Gadamer, a utilização metafórica tem premência metodológica, pois quando uma palavra é transposta para um campo aplicativo que originalmente não é o seu, seu significado primeiro e próprio aparece em destaque. Nesse sentido, a linguagem antecipou uma abstração que, em si, é tarefa da análise conceitual, cabendo ao pensamento avaliar esse trabalho prévio, isto é, a linguagem propõe uma compreensão inaugural dos conceitos.

Logo, ao utilizarmos o termo “jogo” em preferência ao seu significado figurado, temos infinitos jogos de palavras²⁸, a exemplo do que relatamos em nosso prelúdio. Nesse implícito vaivém de um movimento que não se fixa em nenhum alvo, à semelhança do brinquedo homônimo citado outrora, referenciamos o significado originário da palavra “jogo”, como dança, sobrevivente em múltiplas formas de palavras, tais como nos termos alemães *Spielmann*, menestrel, e *Spielraum*, espaço de jogo para liberdade móvel. O movimento que é a realização do jogo renova-se em constante repetição, e seu vaivém é fundamental para a determinação da essência do jogo, chegando a ser indiferente quem ou o que executa essa movimentação. Portanto, o modo de ser do jogo não necessita de um sujeito que se comporte como jogador, mas podemos falar que algo “está jogando” em tal espaço e tempo, que algo está se desenrolando como jogo, que algo está em jogo.

Tal pontuação filológica parece indicar que o jogar não precisa ser compreendido como uma espécie de atividade. Para a linguagem, o verdadeiro sujeito do jogo é o próprio jogo, e não aquele que entre outras atividades também joga. Dentre as pesquisas antropológicas contemporâneas, vamos lembrar uma que não se limitou à subjetividade do jogador. Como já vimos em tópicos anteriores deste capítulo, trata-se de Huizinga (1980, pp. 29-30) que, com seu *Homo ludens*, procurou descobrir

²⁸ Em continuidade ao uso metafórico dos jogos, indicamos a leitura de James P. Carse (2003), *Jogos finitos e infinitos: a vida como jogo e possibilidade*, que explora o significado das formas de jogar, revelando outra abordagem de nossas vidas cotidianas. Sua discussão filosófica também é útil para interpretar as criações de *games* como arte, pois enquanto os jogos finitos possuem conjuntos de regras e resultados conhecidos, os infinitos quebram as regras e são jogados com o objetivo de continuar a jogar.

o momento lúdico em toda a cultura, mediante a correlação fundamental do jogo infantil e animal aos “jogos sagrados” do culto, reconhecendo a indecisão da consciência lúdica na impossível diferenciação entre crença e simulação, conforme afirma abaixo:

O selvagem diz que se apoderou da “essência” do canguru, e nós dizemos que ele “brinca” de canguru. Mas o selvagem nada sabe das distinções conceituais entre “ser” e “jogo”, nada sabe sobre “identidade”, “imagem” ou “símbolo”. Portanto, continua em aberto a questão de saber se a melhor maneira de apreender o estado de espírito do selvagem no momento em que celebra seus rituais não será o recurso à noção primária e universalmente compreensível de “jogo”. Em nossa concepção do jogo, desaparece a distinção entre a crença e o “faz de conta”.

Primeiramente, estabelece-se também, na perspectiva do referido antropólogo, a primazia do jogo diante da consciência do jogador, de tal modo que o jogo representa uma ordem na qual o vaivém do movimento lúdico se produz como que por si mesmo, num impulso espontâneo para a repetição, em um contínuo renovar-se.

Portanto, o modo de ser do jogo encontra-se tão próximo à forma de movimento da natureza e da cultura, que podemos reiterar uma conclusão filosófico-teórico-metodológica já citada neste jogo científico, a saber: com uma visão ecológica da comunicação, a partir da biosfera, que dá origem à semiosfera e esta, por sua vez, exomatiza a Ludusfera, por meio de uma circularidade da compreensão que se retroalimenta ludicamente. A água e a luz jogam em sentido figurado, os animais “jogam” com limitações, mas o ser humano joga naturalmente, isto é, representa-se a si mesmo nesse indistinto jogar de uso próprio e metafórico. E Gadamer (2008, p. 158) concorda com Huizinga: “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 representar-se a si mesmo”.

A hermenêutica gadameriana destaca exatamente essa perspectiva medial do jogo, como um fio condutor de explicação ontológica, em referência ao modo de ser da obra de arte: sem finalidade, intenção ou esforço, renovando-se à semelhança da natureza, que se coloca como um modelo artístico, diríamos nós, devido ao *design* inteligente que possui em sua origem, proposta atual de teóricos como John Lennox (2012). E para Friedrich Schlegel (apud GADAMER, 2008, p. 159), “todos os jogos sagrados da arte não passam de imitações distantes do jogo infinito do mundo, da obra de arte que se forma eternamente”.

Em segundo lugar, essa função de vaivém do movimento do jogo pontua outro aspecto analisado por Huizinga: o caráter lúdico da competição. Para haver jogo não é absolutamente necessário mais um participante, porém é preciso que haja outro elemento com o qual o jogador

interaja, tais como o gato que brinca com o novelo de lã, porque este também joga com ele; o bebê que lança o carretel, que bate e retorna; os jogos com bola que, por causa da mobilidade total e livre daquela, surpreendem.

Com relação à subjetividade humana que se comporta ludicamente, dizemos que alguém joga com possibilidades ou com planos, sendo que a liberdade de jogar não está livre de riscos, pois o próprio jogo é um risco para o jogador e daí o seu atrativo. Dessa análise, enfatizamos outro traço comum no modo como a natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico: todo jogar é um ser jogado, isto é, o jogo exerce um fascínio ao se assenhorar do jogador. Jogos em que há apenas um jogador são ótimos exemplos de que o verdadeiro sujeito lúdico não é o participante, mas o jogo em si, guiando o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele.

Vale destacar que a ludicidade possui um espírito próprio e especial, independente da variedade do estado de ânimo, ao se jogar diferentes jogos ou ao sentir prazer em determinados jogos, sendo a consequência e não a causa da diversidade dos próprios jogos. A razão para isso está no fato de eles prefigurarem e ordenarem diversamente o vaivém do movimento lúdico, pois o que constitui a essência do jogo são as regras e as disposições que circunscrevem o preencher do espaço lúdico, válido tanto para o jogo das águas como o brincar dos animais. Sobre isso, esclarece-nos Gadamer (2008, p. 161): “o espaço lúdico em que se desenrola o jogo é mensurado a partir de dentro pelo próprio jogo e limita-se muito mais pela disposição que determina o movimento do jogo do que por aquilo contra o que se choca, isto é, os limites do espaço livre que restringem o movimento a partir de fora”.

O traço característico para o jogo humano se dá na medida em que ele joga algo, ou seja, há uma determinação que o jogador “escolhe”, ele delimita expressamente seu comportamento lúdico diante de outras posturas suas porque quer jogar. Todavia, realiza sua escolha na esfera da disposição lúdica, escolhendo um jogo e não outro. Isto significa que o espaço onde se desenvolve o movimento do jogo não é simplesmente o espaço livre do desenrolar lúdico, mas um campo limitado, reservado e disponível para essa mobilidade lúdica, à semelhança do que acontece no âmbito sagrado, como explica Huizinga.

Mesmo no jogo, o homem que está jogando é uma pessoa que se comporta, até mesmo quando a verdadeira essência do jogo consiste em libertar-se da tensão com que se comporta com relação a seus fins. Isto nos permite determinar mais de perto como o jogar é jogar algo. Cada jogo coloca uma tarefa ao homem que o joga. Não pode igualmente abandonar-se à liberdade do desenrolar-se do jogo, a não ser transformando os fins do seu comportamento em simples tarefas do jogo. É assim que a criança estabelece para si mesma sua tarefa num jogo com bola, e essas tarefas são tarefas do jogo, porque o verdadeiro fim do jogo não é a solução dessas

tarefas, mas a ordenação e configuração do próprio movimento do jogo. (GADAMER, 2008, p. 161)

Portanto, o espaço do jogo não pode ser formalmente distinguido do lugar sagrado. Lugar que, por excelência, transcende o arbítrio humano, isto é, não é o ser que impõe, constrói ou escolhe o espaço lúdico, mas é o jogo que gera a ordem a partir da qual será dado a cada um o limite da sua ação, no mesmo tempo em que o espaço dessa ação é dimensionado. De modo que, o campo de futebol, a mesa de jogo, o tabuleiro de xadrez, o traçado da amarelinha, enfim, coisas construídas pelos homens, nada representam fora do espaço de jogo. “A ordem (o mundo, o cosmo) gerada pelo jogo e o tempo que o regula, retira o homem da esfera do seu cotidiano, e o faz aparecer para si como outro, de si mesmo” (RIBEIRO, 2008, p. 80), lançando-o em uma nova esfera lúdica, a Ludusfera. No jogo esse mesmo homem desfruta de sabores e fazeres: saboreia o caráter efêmero do seu ser, que não se confunde com nenhum tipo de atividade reflexiva, e faz uma (co) memoração conjunta do tempo festivo do seu (re) começo.

É nítido que a leveza e o alívio que caracterizam o comportamento lúdico descansam no caráter singular de suas tarefas e surge do sucesso de sua solução, representando-a, pois o jogo limita-se a representar-se e a representação é um aspecto ontológico universal da natureza. Desse modo, a autorrepresentação do jogo estimula o jogador a alcançar a sua própria jogando algo, ou seja, representando-a. “É só porque jogar já é sempre um representar que o jogo humano pode encontrar na própria representação a tarefa do jogo” (GADAMER, 2008, p. 162), por isso há jogos representativos, como por exemplo: quando as crianças brincam de automóveis.

Agora todo representar é um representar para alguém e o espaço fechado do mundo do jogo deixa aqui cair uma parede que, no dizer de Rudolf Kassner, citado na mesma página por Gadamer, refere-se à falta da quarta parede sempre aberta do espectador, como no ato cultural, ou na perspectiva inversa [gadameriana](#), é precisamente essa quarta parede que fecha o mundo do jogo da obra de arte.

Os jogos cultural e teatral não representam do mesmo modo como o infante que joga, pois não se esgotam naquilo que representam, mas aludem para além de si mesmos, para os espectadores, diferentemente das crianças, que jogam para si mesmas. E mesmo os jogos esportivos, que são desenvolvidos à frente de uma plateia, não têm em mente a esta, pois justamente pelo seu caráter competitivo, correm o risco de perder seu caráter lúdico como competição.

Assim como o culto litúrgico é uma verdadeira representação para a comunidade e o espetáculo teatral um processo lúdico que exige a presença do espectador, não é a ausência da quarta

parede, portanto, o que transformaria o jogo em um espetáculo. Pelo contrário, a abertura ao espectador promove o caráter fechado do jogo, pois mesmo o espetáculo teatral continua sendo jogo, ali identificado como o conjunto de atores (*Spielern*) e espectadores.

Vale notar que aquele que não participa do jogo, mas assiste a quem faz a experiência mais autêntica, é quem percebe a “intenção” do jogo, elevando-o à sua idealidade própria, com premência metodológica: pelo fato de o jogo ser realizado para ele, torna-se patente que há um conteúdo de sentido que deve ser compreendido. E aqui, anula-se a distinção entre jogador (ator) e espectador, pois a necessidade de se visar o jogo mesmo, no seu teor semântico, é igual para ambos.

Este é um ponto gadameriano importantíssimo para a determinação do jogo como mediação e representação para o espectador, isto é, como espetáculo, pois já vimos que o ser do jogo não está na consciência nem no comportamento do jogador (ator), mas é o jogo que atrai o jogador/ator/espectador para a sua esfera, completando-o com o seu espírito lúdico. Isto porque por sua própria natureza, a representação artística é tal que se endereça a alguém, mesmo quando não há ninguém que dela participe.

A essa mudança em que o jogo humano atinge sua verdadeira consumação, tornando-se arte, Gadamer (2008, p. 165) chama de “transformação em configuração”, ou seja, quando o jogo, liberto da atividade representativa do jogador (ator), constitui-se puro fenômeno daquilo que eles jogam (representam), possuindo o caráter da obra, do *ergon*, e não somente da “energia”, com sentido de configuração. E, diante de todos eles, o jogo (espetáculo) tem uma autonomia absoluta, acentuando a concepção de transformação.

O jogo, ele mesmo, é uma transformação tal que a identidade daquele que joga não continua existindo para ninguém. A única coisa que se pode perguntar é qual é a “intenção” do que está aí. Os jogadores (ou poetas) não existem mais, existe apenas o que é jogado por eles. (GADAMER, 2008, p. 167)

Portanto, transformação em configuração não é simplesmente transferência para outro mundo, fechado em si, no qual o jogo joga. Mas, na proporção de que também é configuração, encontrou sua medida em si mesmo e não se mede com nada que esteja fora. É assim que a ação de um espetáculo ou de um culto repousa em si mesmo e não admite nenhuma comparação com a realidade como se essa fosse o padrão secreto de toda semelhança figurativa.

Até mesmo Platão, em *Filebo*, comenta que o mais radical crítico da categoria ontológica da arte, conhecido da história da filosofia, fala em ocasiões sem distinguir a comédia e a tragédia da

vida com as do palco. Desse modo, na representação do jogo surge o que é, sendo que será trazido à luz aquilo que, em outros momentos, sempre se encobre e se retrai, uma vez que, quem percebe as partes cômica e trágica da vida, sabe também discernir sobre as finalidades que dissimulam o jogo que é jogado conosco. Quem consegue ver o conjunto da realidade como um círculo fechado de sentido, no qual tudo se realiza, falará apropriadamente dessas partes, pois

A “realidade” encontra-se sempre num horizonte de futuro de possibilidades desejadas, temidas e, em todo caso, ainda não decididas. (...) Todos esses casos, em que a realidade é entendida como jogo mostra o que é a realidade do que caracterizamos como o jogo da arte. O ser de todo o jogo é sempre resgate, realização pura, *energeia*, que traz seu *telos* em si mesmo. O mundo da obra de arte, no qual um jogo se manifesta plenamente na unidade do seu decurso, é, de fato, um mundo totalmente transformado. (GADAMER, 2008, p. 168)

É sabido que a antiga teoria da arte, que propõe a concepção de *mimesis*, da “imitação”, como o fundamento de todas as artes, partiu explicitamente do jogo que, como dança, é a representação do divino. Porém tal conceito só pode descrever o jogo da arte se estiver relacionado ao sentido cognitivo da imitação, que é reconhecimento, pois quem imita alguma coisa vivencia o que ele conhece e como o conhece, por exemplo: é imitando que cada criança começa a brincar, confirmando o que conhece e a si mesma, querendo permanecer no seu disfarce ou fantasia enquanto durar a brincadeira.

O que experimentamos em uma obra de arte é antes como ela é verdadeira, isto é, em que medida se conhece e reconhece algo e a nós próprios nela.

Será que não deve haver nenhum conhecimento na arte? Não há também na experiência da arte uma pretensão de verdade, diversa daquela da ciência, mas certamente não inferior? E será que a tarefa estética não está justamente em fundamentar que a experiência da arte é uma forma de conhecimento *sui generis*, certamente distinta daquela do conhecimento sensível que oferece à ciência os últimos dados, a partir dos quais ela constrói o conhecimento da natureza, também diferente de todo conhecimento racional da ética e de todo o conhecimento conceitual, mas mesmo assim conhecimento, ou seja, mediação de verdade? (GADAMER, 2008, pp.149-150)

É exatamente esse tipo de reconhecimento que ocorre no jogo, face à representação, a exemplo do ator, cujo sujeito desaparece totalmente no conhecimento daquilo que ele representa. Portanto, a tese gadameriana é que o ser da arte não pode ser determinado como objeto de uma consciência estética, porque é mais do que sabe de si mesmo, uma vez que é parte do processo ontológico da representação e pertence essencialmente ao jogo.

Quais são as consequências ontológicas disso? Se partirmos do caráter lúdico do jogo o que resulta para determinar o modo de ser do ente estético? Por exemplo, o espetáculo teatral e a obra de

arte dele compreendida não são um simples sistema de regras e de prescrições comportamentais, no qual o jogo poderia se realizar livremente, bem como o representar de uma peça não pode ser entendido como a satisfação da necessidade lúdica, mas um penetrar da própria poesia na existência. Então, o que é essa obra poética, que só se torna espetáculo quando representada? Ao que Gadamer (2008, p. 173) responde:

Recordemos aqui a fórmula, utilizada acima, da “transformação em configuração”. O jogo é configuração. Essa tese significa: a despeito de sua dependência do ser representado, trata-se de um todo significativo, que como tal pode ser representado e entendido em seu sentido repetidas vezes. Mas também, a configuração é jogo porque, a despeito dessa unidade ideal somente alcança seu ser pleno a cada vez que é representada. O que precisamos acentuar contra a abstração da distinção estética é a mútua pertença de ambos os aspectos.

Tal filósofo considera a distinção estética o verdadeiro elemento constitutivo da consciência estética, sendo que o que é imitado na imitação, formulado pelo poeta, representado pelo ator, reconhecido pelo espectador, é o que contém o significado da representação, de tal modo que a formulação poética ou o desempenho representativo não ganham nenhuma diferenciação. Além disso, relembramos que, para o conteúdo da experiência como tal, é indiferente se a cena trágica ou cômica se desenrola diante de alguém no palco ou na vida, pois o que consideramos como configuração se dá na medida em que se representa como um todo com sentido.

Para fazer um balanço do jogo até aqui, o que significa ser estético? Já vimos que a obra de arte é jogo, uma vez “que seu verdadeiro ser não é separável de sua representação e que na representação surge a unidade e identidade de uma configuração” (GADAMER, 2008, p. 179). Assim, com o conceito de jogo e da transformação em configuração, que caracteriza o jogo da arte, Gadamer procurou demonstrar algo de universal, isto é, que a representação e a correspondente execução da obra artística são essenciais e nunca acidentais. Em ambas realiza-se somente o que as próprias obras de arte já são: a existência daquilo que é representado através delas (Imagem 37). “Nesse sentido, uma representação de mundo, ao contrário do que já nos trouxe a interpretação de *Las niñas* de Velasquez, poderia representar sua própria verdade” (BAIRON, 2008, p. 66), ou nas palavras de Leonardo da Vinci (apud LESTER, 2014, p. 203): “pintura é filosofia”.

Mas a relação da linguagem com a pintura é uma relação infinita. Não que a palavra seja imperfeita e esteja, em face do visível, num déficit que em vão se esforçaria por recuperar. São irreduzíveis uma ao outro: por mais que se diga o que se vê não se aloja jamais no que se diz, e por mais que se faça ver o que se está dizendo por imagens, metáforas, comparações, o lugar onde estas resplandecem não é aquele que os olhos descortinam, mas aquele que as sucessões da sintaxe definem. (FOUCAULT, 2007, p.12)

Imagem 37 - *As Meninas*, de Velázquez (1656), num jogo de olhares e metamorfoses que, no centro, se estabelecem entre o espectador e o modelo: somos vistos ou vemos?
Fonte: Disponível em < <http://bit.ly/YuNKrm>>. Acesso em 08/05/13.

Portanto, a análise filosófica que Foucault faz da referida obra transcende a esfera do conhecimento do mundo e nos remete a uma esfera da construção original de outra mundividência, uma das maiores conquistas do pensamento estético moderno (BOSI, 1975), pois o ver para o artista é também um jogo de transformação, de recombinação, de repensar uma experiência sensível. Ao encontrarmos no jogo do mundo uma obra de arte e em uma obra de arte um jogo de mundo, ela deixa de ser um objeto estranho, e tal é o jogo circular da compreensão, significando uma suspensão da nossa existência contínua em prol da descontinuidade e da pontualidade da vivência, isto é, a experiência estética abre o conhecimento aos sentidos.

À linguagem exemplificada, nenhuma pintura poderá jamais ser completamente descrita por palavras, quanto mais o mundo! Pela língua, verbal ou escrita, não atingimos mais do que uma parcela do mundo sensorial a quem nos dirigimos. Quanto maior for a parte do mundo sensível por nós modificada, maior será a importância da comunicação (LÉVY, 2004).

Cabe, portanto, retomarmos a descrição heideggeriana do círculo hermenêutico, a fim de dar espaço ao novo e fundamental significado que a estrutura circular possa fecundar em nosso propósito, pois seu alvo é assegurar o tema científico, elaborando conceitos a partir da coisa. Interessante notar que compreensão na língua alemã (*Verstehen*) designa também um saber fazer prático, visão bem diferente do compreender praticado pela ciência e que se volta para o conhecimento.

“A elaboração da situação hermenêutica significa então a obtenção do horizonte de questionamento correto para as questões que se colocam frente à tradição”, entendendo o conceito de horizonte como “âmbito de visão que abarca e encerra tudo o que pode ser visto a partir de um

determinado ponto” (GADAMER, 2008, pp. 399-400). “A hermenêutica deveria então ser compreendida de um modo tão abrangente a ponto de incluir em si toda a esfera da arte e sua problemática”, esclarece Gadamer (2008, p. 231), pois compreender é “sempre o processo de fusão desses horizontes presumivelmente dados por si mesmos” (GADAMER, 2008, p. 404), além de ser “o caráter ontológico original da própria vida humana”, de modo que “todo compreender acaba sendo um compreender-se” (GADAMER, 2008, pp. 348-349).

Agora, partamos para outro jogo fundamental: como o jogo da linguagem, que é o jogo mundano de cada um, se conjuga com o jogo da arte? Sob a visão gadameriana, exploraremos em ambos os casos o caráter próprio da linguagem como *medium* da experiência hermenêutica.

O aprender a falar é apenas um jogo de imitação e de intercâmbio, quando a formação do som e o impulso de imitação da criança receptiva integram-se ao aparecimento do sentido. Uma vez que a capacitação pessoal para a linguagem projeta-se na perspectiva do mundo que nos circunda, compreender o falar é situar-se em diálogo, a partir da dialética de pergunta e resposta, na qual nos entendemos e por meio da qual articulamos o mundo comum.

Ora, a palavra e o diálogo têm em si um momento de jogo. O modo como se ousa dizer uma palavra ou bem “guardá-la consigo”, o modo de arrancar do outro uma palavra e dele obter uma resposta, o modo como respondemos e como cada palavra “comporta um espaço de jogo” no contexto determinado em que é dita e compreendida, tudo isso aponta para uma estrutura comum entre compreender e jogar. (GADAMER, 2007, p. 156)

Desde a mais tenra idade, o infante começa a conhecer o mundo através de jogos de linguagem, pois tudo o que aprendemos realiza-se por meio deles. Todavia, isto não significa que quando falamos estamos apenas jogando um jogo, sem levar seriedade à fala. De certo modo, a fixação do significado verborrágico brota sempre ludicamente do valor situacional das palavras. Nesse jogo contínuo, joga-se a convivência entre os seres humanos, pois o entendimento que se dá na conversação também é um jogo, quando penetramos o mundo das ideias do outro, um discurso contra discurso sem lugar fixo, e alternamos mutuamente o jogo até que se inicie o verdadeiro diálogo, o jogo de dar e receber.

E com o jogo da arte, será possível um diálogo de compreensão e entendimento? Há quem diga que jamais poderemos compreender uma obra artística completamente. Isto significa que por mais que nos aproximemos dela e a interroguemos nunca receberemos uma resposta definitiva, porque uma arte jamais se esgota, nunca está vazia e fala-nos sempre de modo diverso, contrariamente à não arte, à imitação ou à arte interesseira e similares, vazias em si mesmas e

intransitivas de sentido. Questões sobre diferentes sensibilidades, percepções e aberturas fazem com que a unidade da expressão artística se manifeste por meio de uma multiplicidade inesgotável de respostas.

A regra hermenêutica segundo a qual devemos compreender o todo a partir do singular e o singular a partir do todo, provém da retórica antiga e foi transferido, pela hermenêutica moderna, da arte de falar para a arte de compreender. Em ambos os casos, estamos às voltas com uma relação circular prévia. A antecipação de sentido, que comporta o todo, ganha uma compreensão explícita através do fato de as partes, determinadas pelo todo, determinarem por seu lado esse mesmo todo. (GADAMER, 2007, p. 72)

Desse modo, o movimento compreensivo transcorre sempre do todo para a parte e, desta de volta ao todo, ampliando em círculos concêntricos, a unidade do sentido compreendido. É tarefa da hermenêutica esclarecer o milagre da compreensão, que não é uma comunicação misteriosa ou inefável entre as almas, mas uma participação humanista no sentido comum.

Destaca, portanto, análises do jogo ou da linguagem, ponto em comum com Wittgenstein como veremos adiante, pensadas de forma puramente fenomenológica, quando tanto o jogo como a linguagem não surgem na consciência do jogador e daquele que fala, respetivamente, pois são mais do que comportamentos subjetivos, são experiências dos sujeitos, isto é, que transformam aqueles que a vivenciam, sem qualquer mistificação.

Para a hermenêutica gadameriana, o modo de ser do jogo tem sua melhor existência como expressão na experiência estética, pois não se trata do jogo com a linguagem, mas de jogos de linguagem, quando a mais consequente comunicação está no vaivém estético entre conhecimento científico e senso comum. Trata-se de um jogo de interpretações entre todo/parte, jogo/jogadores, rompendo oposições epistemológicas clássicas entre sujeito e objeto, a fim de desvelar a esfera aparente do que se mostra como realidade, por meio de uma resignificação que obedece a premissas fenomenológicas.

Segundo Kush (2003), a ideia de jogo reforça a definição de linguagem em Gadamer, como um meio universal, oferecendo uma saída para o problema epistemológico. Como entender essa reflexão lúdica circular? Já vimos que um dos elementos essenciais do jogo está no fato de que os jogadores não necessariamente jogam o jogo, mas são jogados enquanto jogam, pois o jogar é uma instância superior. Uma vez instaurado o jogo, somente é possível a cada jogador, engajado em sua posição de jogo, pensar o saber no qual se está irremediavelmente inserido em sua circularidade interna.

A lógica do próprio *Spiel*, sua dinâmica própria, tem primazia sobre os jogadores, que abrem mão e delegam parte de seu controle consciente sobre aquilo que está acontecendo. Precisamente a mesma coisa acontece no caso dos falantes e dos ouvintes de uma linguagem. Como no *Spiel* o sujeito real não é jogador, mas o próprio *Spiel* – assim, também no *Spiel*, da linguagem, o sujeito é a própria linguagem. (KUSH, 2003, p. 274)

A metáfora lúdica, como intuiu Kush, se apresenta sempre quando o filósofo procura explicitar a relação da parte com o todo, se esquivando do conceito tradicional de subjetividade, substituindo-o por uma noção na qual “o sujeito é a própria linguagem”, tanto que ao final de *Verdade e Método*, o conceito de jogo retorna para circunscrever o problema da verdade.

A melhor maneira de determinar o que significa a verdade será, também aqui, recorrer ao conceito de **jogo**; o modo como de certo modo se coloca em jogo o peso das coisas que nos vêm ao encontro na compreensão é ele mesmo um processo de linguagem, por assim dizer, um jogo de palavras que pelo jogo transpõem o que se tem em mente. São também **jogos de linguagem** os que nos permitem chegar à compreensão do mundo na qualidade de aprendizes – e quando deixamos de ser aprendizes? Por isso, vale a pena recordar aqui as nossas constatações sobre a essência do jogo, segundo as quais o comportamento do jogador não deve ser entendido como um comportamento da subjetividade, uma vez que é o próprio jogo que joga, na medida em que inclui em si os jogadores e se converte desse modo no verdadeiro *subjectum* do movimento lúdico. (GADAMER, 2008, p. 630, grifo do autor)

Imersos nesse círculo filosófico de uma nova consciência crítica, cujo jogo da própria linguagem nos interpela, propõe e se recolhe, pergunta e se consome a si mesmo na resposta, criando um espaço de jogo, preenchido ontológica e existencialmente pela verdade, no qual a interação se dá pelo desvelamento. Este é o contexto de nossa Ludusfera, quando linguisticidade e pensamento se formam para o ser humano na comunicação tridimensional, enquanto filosofia, teoria e método, com seu mundo circundante diante da tradição histórica, da qual fazemos parte. Vamos agora entender os jogos de linguagem de Wittgenstein.

Ludwig Josef Johann Wittgenstein (1889-1951), oriundo de uma família abastada, intelectual e artisticamente, nasceu em Viena, uma espécie de pequeno mundo, onde a Europa iniciou sua subsequente desintegração social e política (MONK, 1995). Ao longo de sua vida, pesquisou arduamente a linguagem, procurando discernir seus jogos e disfarces (DUFFY, 2005), e desenvolveu uma teoria lógica do pensamento imagético (ALDRICH, 1958).

Não teve em sua formação original a filosofia acadêmica, visto ter cursado engenharia de aviação em Berlim e Manchester e, por sugestão de Friedrich Frege (1848-1925), um dos principais fundadores da lógica moderna, foi estudar questões de filosofia matemática com Bertrand Russell (1872-1970), em Cambridge. De acordo com consultoria de Armando Mora D'Oliveira sobre Wittgenstein (1999, p. 5), conta Bertrand (1958), em seus *Retratos de Memória e outros ensaios*,

que, após todo um período letivo, o referido aluno lhe tece a insólita pergunta: “O senhor poderia fazer a fineza de me dizer se sou ou não um completo idiota?” Ao que o filósofo lhe respondeu que não sabia e indagou sobre as razões de sua dúvida, e Ludwig replicou: “Caso seja um completo idiota, me dedicarei à aeronáutica; caso contrário, tornar-me-ei filósofo”. Russell, então para sair da embaraçosa situação, solicitou ao aluno que lhe escrevesse um tema filosófico qualquer. Passado algum tempo, Wittgenstein retornou com o trabalho e, após o filósofo ter lido apenas uma linha, pode distinguir que não se tratava de um excêntrico, mas de um homem genial, e sentenciou: “Não, você não deve se tornar um aeronauta”.

Abandonando qualquer preocupação com a engenharia de aviões, ele entrou em contato com os maiores nomes da área lógica, matemática e análise da língua, tanto na Inglaterra como no continente, particularmente na Alemanha, fato que se fez notar em sua trajetória de inventor a filósofo, culminando na obra-prima *Tractatus logico-philosophicus* (WITTGENSTEIN, 1994) publicada em 1922, cujas anotações foram produzidas na Itália, enquanto prisioneiro da primeira grande Guerra. Em 1947, ao renunciar à docência de filosofia, dedica-se a uma vida solitária e nômade por vários países, sempre refletindo sobre as questões do relacionamento entre realidade, pensamento e linguagem, até 1951, ano de seu falecimento na Inglaterra, tornando-se não apenas mais um filósofo, mas uma das principais figuras do século XX, sendo considerado por admiradores como “o pai da filosofia linguística”, segundo Mora D’Oliveira, em consultoria ao referido livro de Wittgenstein (1999, p. 16).

O conjunto de sua obra é dividido, pelos estudiosos, em duas fases distintas, podendo se falar de “um primeiro Wittgenstein”, correspondente ao *Tratado*, e de “um segundo Wittgenstein”, encontrado nas demais publicações, de 1936 a 1951, visando reformular a teoria proposta anteriormente, conforme notaremos por meio da análise de seus livros.

Apesar de ser filosoficamente assistemático, com recusa de construção de qualquer sistema de teses, no *Tratado*, Wittgenstein é sistemático quanto à arquitetura formal, situação que se transforma em *Investigações Filosóficas* (WITTGENSTEIN, 1999), tornando-se assistemático também na forma. Tal fato é *sui generis* na história da filosofia, pois seus discursos não se apresentam como encadeamentos unívocos, mas como sequências de ideias aforismáticas, numeradas para orientar os diferentes trajetos de leitura (MORENO, 2000). Só por esse aspecto, ele inovou em seu tempo, possibilitando uma não linearidade aos leitores, frente às inúmeras possibilidades argumentativas, particularmente na segunda obra, vista como “álbum”, conforme explica no prefácio de sua edição posterior (WITTGENSTEIN, 1999). Destacamos que características como essas, entre

outras relacionadas à imagem, ao método e à verdade, serão reveladoras na produção de hipermídias, como veremos no próximo capítulo.

No prefácio ao *Tratado*, Wittgenstein (1999, p.131) esclarece seu projeto: “traçar um limite para o pensar, ou melhor – não para o pensar, mas para uma expressão dos pensamentos”, e mais à frente: “o limite só poderá, pois ser traçado na linguagem, e o que estiver além do limite será simplesmente um contrassenso”. Por esta razão, sua primeira obra analisa somente o mecanismo lógico da linguagem, sem uma pretensa fundamentação filosófica para a ética e a estética. Ao limitar-se a falar da linguagem, estaria Wittgenstein fazendo ciência linguística? Constatação aparentemente confirmada no prefácio de suas *Investigações*: “Com efeito, desde que há dezesseis anos comecei novamente a me ocupar de filosofia, tive de reconhecer graves erros que publicara naquele primeiro livro” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 26).

Retomemos então com o filósofo em sua fase inicial. Na filosofia do “primeiro Wittgenstein”, as preocupações se voltam para a relação entre o pensamento e a linguagem, de um lado, e a realidade, de outro, pois defende que a realidade é afigurada pela linguagem. Já o “segundo” entende que a linguagem engendra superstições das quais é necessário desfazer-se, tendo a filosofia como meta neutralizar os efeitos enfeitiçadores linguísticos sobre a inteligência, buscando descobrir a essência da linguagem, ao abrir os olhos para ver e desvendar como ela funciona. Logo, a atitude metafísica deve ser substituída pela prática.

Portanto, em sua visão, não cabe à filosofia ensinar o ser humano como “ver” as questões, explicar, interferir ou deduzir coisa alguma, mas somente “pôr à vista” as perplexidades originárias do esquecimento dos motivos pelos quais se utilizam determinados conceitos, em fuga a possíveis labirintos sem saídas. Após essa breve introdução, vamos nos deter com mais profundidade no filósofo, para compreender a relevância de seu legado, pertinente ao conceito Ludusfera.

Em sua primeira obra, Ludwig começa sua trajetória indagando sobre o que é linguagem, e se é possível pensar o mundo sem que este se realize através de proposições linguísticas. Logo, o termo linguagem designa um conjunto de fatos que, combinados entre si de determinada forma, têm uma significação, e deles fazemos uso em nossa vida cotidiana. Essas propriedades comuns consistem em elementos da linguagem que representam algo, a partir de duas condições: por um lado, para haver diferenças entre o que se representa e aquilo que é representado, como o diferencial entre linguístico e não linguístico; por outro lado, para as semelhanças entre o representante e o representado, a partir de realidades heterogêneas.

Na condição de diferença, para ele a linguagem não se classifica por um conjunto de materiais, por exemplo: letras do alfabeto, mas por um conjunto de funções, caracterizadas por sua representação lógica. Daí, no *Tratado*, termos a significativa teoria da proposição como imagem dos fatos, uma vez que “proposição” é algo que representa de um modo singular e “imagem” icônica (*Bild*) tem uso metafórico.

Essa metáfora, contudo, corre o risco de ser enganosa se pararmos no modelo empírico da imagem fotográfica ou pictórica, fato que ocorreu pelo movimento artístico conceitualista anglo-saxônico às teses do *Tratado*. Desse modo, um dos maiores obstáculos com os quais se defronta o filósofo é demonstrar que o signo proposicional é uma imagem, na medida em que seus elementos se articulam logicamente. Além disso, Wittgenstein prossegue para explicar que os problemas tradicionalmente qualificados de “filosóficos” repousam sobre enganos linguísticos, quando na verdade não passam de um monte de palavras, como se fossem proposições significativas, mediante formulação de pseudoquestões e levantamento de pseudoproblemas, conforme nos esclarece Moreno (2000).

Quanto à condição de semelhança, temos pontos de vista complementares, a saber: ontológico e linguístico. O primeiro entende que o mundo não é determinado por objetos (elementos simples), mas por fatos (estruturas complexas), aos quais denomina “estado das coisas”. Agora, como explicar que um filósofo avesso à metafísica e crítico ferrenho das tradicionais questões filosóficas, inserisse na abertura de seu livro uma ontologia tão antiga: “O mundo é tudo que é o caso” (aforismo 1)²⁹. Logo, faz-se necessário analisar as articulações internas do mundo e da linguagem, verificando o que há de comum em ambas. E chegamos aqui a um dos pontos de cisão de Wittgenstein: só é possível descrever complexamente os estados das coisas, pois a simplicidade do objeto nos condena ao silêncio sobre ele.

No entanto, por que o objeto é simples? Existem proposições importantes que não representam fatos que ocorrem, tais como a afirmação “está chovendo”, isto porque a linguagem tem sua base no mundo, possibilitando sentidos às proposições. Ora, isso mostra que há um elemento comum ao mundo e à linguagem, não sendo empírico, mas formal: é o conjunto das propriedades indescritíveis dos objetos, isto é, sua forma, que Wittgenstein denomina “substância” (aforismo 2.021), como pano de fundo presente no funcionamento da linguagem.

²⁹ Com exceção de citações do prefácio, utilizaremos os aforismos e seus números (total de sete), ao invés de citarmos as páginas da obra *Tratado lógico-filosófico*, em concordância com nota de Wittgenstein (1994), que também inclui decimais indicadores do peso lógico de suas proposições.

Já o ponto de vista linguístico refere-se à aplicação de nomes aos objetos, quando só estes podem ser nomeados e não descritos, ou seja, não podemos aplicar proposições aos objetos, mas somente aos fatos. Portanto, sob os dois pontos de vista, estabelece-se a noção comum de representação como forma lógica ou da realidade. Atingimos aqui um dos temas primordiais do pensamento de Wittgenstein: o das relações entre o dizer e o mostrar, referindo-se às metas do cientista e do filósofo, respectivamente. A partir de sua ótica, o ético, o estético e o religioso não podem ser expressos pela linguagem, pois deles é melhor mostrar do que falar.

O que é denominado “fato”, no *Tratado*, não se refere ao empírico, mas designa certa combinação de elementos, uma articulação, cujo caráter lógico pode ser apreendido e mostrado, por meio de escrita conceitual ou ideográfica. Tal projeto fora formulado por Frege e desenvolvido por seu mestre Russell e Alfred North Whitehead (1861-1947), em *Principia Mathematica*, obra publicada em 1963, ideia também assumida por Wittgenstein (1994), em seu prefácio, e atestada por Moreno (2000, p. 23).

A linguagem, como é tematizada no *Tratado*, constitui-se em um conjunto de possibilidades de formas lógicas proposicionais, ou melhor, todas as formas proposicionais. Logo, a ideia é não considerar uma linguagem e nem um mundo em particular, mas a generalidade dessas puras manifestações da lógica ou forma de representação, motivo pelo qual Wittgenstein diz que “**os limites de minha linguagem** significam os limites do meu mundo (aforismo 5.6, grifo do autor)”, referindo-se ao sujeito filosófico, ou seja, ao sujeito como entidade transcendental, que não faz parte do mundo. Em seu aforismo 5.633, o filósofo exemplifica: “Onde no mundo se há de notar um sujeito metafísico? Você diz que tudo se passa aqui como no caso do olho e do campo visual. Mas o olho você realmente não vê. E nada no campo visual permite concluir que é visto a partir de um olho”.

Logo, o trabalho do filósofo não se confunde com o do linguista. Todavia, o que caracteriza o labor filosófico sobre a linguagem no *Tratado*? A positividade desse labor se manifesta negativamente, conforme Wittgenstein declara: “o método correto da filosofia seria propriamente este: nada dizer, senão o que se pode dizer; portanto, proposições da ciência natural – portanto, algo que nada tem a ver com a filosofia” (aforismo 6.53). E, posteriormente: “minhas proposições elucidam dessa maneira: quem me entende acaba por reconhecê-las como contrassensos, após ter escalado através delas (...). (Deve, por assim dizer, jogar fora a escada após ter subido por ela.)”, conforme o aforismo 6.54. A compreensão dessa negatividade do discurso filosófico esclarece a distinção anteriormente citada entre dizer e mostrar, bem como vislumbra a função do método para

se chegar à verdade, ou seja, o método é a escada (metáfora), que deve ser lançada fora, após a concretização do objetivo.

Sobre a metalinguagem, o filósofo, neste momento, também a nega, pois caso contrário implicaria admitir algo fora da linguagem e, portanto, fora do mundo, isto é, externa às possibilidades de expressão linguística. Logo, só há linguagem. Porém, verificaremos no “segundo Wittgenstein”, a importância que a expressão metafórica e a metalinguagem assumirão em seu pensamento.

Contudo existe algo fora do mundo e da linguagem? Wittgenstein diria que sim: o “místico” (aforismo 6.522), isto é, tudo aquilo que não pode ser dito, tudo o que não é fato, pois não ocorre no mundo. O que faz então o filósofo do *Tratado*? Responderia sobre fatos do mundo? Não, essa é a tarefa do cientista, ao passo que o filósofo fala sobre a linguagem, de certo modo metalinguisticamente. A forma lógica constitui os limites do mundo e da linguagem, sendo que ela só pode ser mostrada e não dita, além de integrar o inefável.

Agora, por que o *Tratado* é uma obra de ética e não ética? Ludwig responde considerando a incompatibilidade entre a filosofia como prática e profissão. Se a filosofia não diz fatos, mas esclarece proposições, logo não supõe conhecimentos específicos, um saber privilegiado acessível apenas ao filósofo. Assim, como cabe ao cientista formular questões e respostas mutuamente convenientes, ao filósofo cabe dissolver as questões, esclarecendo pseudoquestões que não podem reenviar respostas: “para uma resposta que não se pode formular, tampouco se poder formular a questão. O enigma não existe. Se uma questão se pode em geral levantar, a ela também se pode responder” (aforismo 6.5).

O que devo fazer? Como ser feliz? Indagações como estas são exemplos que dependem absolutamente de cada sujeito e não podem ser respondidas pela filosofia. Diante delas, o filósofo deve se calar e procurar respostas como pessoa. Isto porque os problemas da vida não podem ser solucionados com base em condutas universais, mas pertencem a cada indivíduo, conforme declara: “Eu sou meu mundo” (aforismo 5.63), e mais tarde, nos *Cadernos 1914-1916* (WITTGENSTEIN, 1971, p. 153): “O que me importa a história? Meu mundo é o primeiro e o único mundo!”

Assim, como em inúmeras atividades e nos seres animais e humanos³⁰, também em filosofia é necessário esperar um tempo de maturação e classificação das ideias, que não surgem prontas na

³⁰ Por exemplo, no reino animal temos dois exemplos: o boto nasce cinza e com o passar dos anos fica rosa, em símbolo à tranquilidade, mansidão; o flamingo também nasce cinza e com a sua alimentação à base de lagostas, ao longo da vida,

cabeça do filósofo, uma vez que antes de expressá-las e divulgá-las, é preciso paciência suficiente para permanecer calado, conforme nos relata ao fim de seu prefácio: “(...) importa pouco resolver esses problemas” (WITTGENSTEIN, 1994, p. 133) e ao desfecho dessa mesma obra primeira: “Sobre aquilo de que não se pode falar, deve-se calar” (aforismo 7). Portanto, há uma pausa, uma ausência de som, que é fundamental para a filosofia, sendo a busca silenciosa o que caracteriza o trabalho filosófico, ou seja, uma atividade de esclarecimento.

Respondamos então à pergunta contida no antepenúltimo parágrafo, completando a resposta: por que o *Tratado* é uma obra de ética e não ética? Para sintetizar esse “primeiro Wittgenstein”, recorreremos a Moreno (2000, p. 33):

O *Tractatus* é uma obra de ética porque cria as condições teóricas para que possamos guardar silêncio em relação ao domínio dos valores, e mostra que as soluções aos problemas axiológicos devem ser tentadas fora da filosofia e independentemente de qualquer sistema fundante. O *Tractatus* é uma obra ética porque soube guardar silêncio sobre as questões da Ética.

Conforme nos relata esse mesmo interlocutor, isso poderia explicar em grande parte o comportamento recluso de Wittgenstein ao convívio dos filósofos de Viena por seis anos, após o *Tratado*, engajando-se como professor da rede pública de ensino secundário em escolas no interior da Áustria. Assim, por sugestão do amigo Ludwig Hänsel, também professor secundário, puritano e autor da publicação *A juventude e o amor carnal*; pela influência da família, que passou a se dedicar à assistência social ao findar da Primeira Guerra Mundial; e mediante o exemplo moralizador do grande autor Tostoi, que se entregou à tarefa de ensinar camponeses, Wittgenstein se dedica pedagogicamente a alunos que não entenderiam uma só linha de seu livro. Tal iniciativa do jovem rico e filósofo reconhecido, negligenciada eventualmente por seus comentadores, promove uma aura de excentricidade em torno da genialidade desse homem.

No entanto, pode-se admitir um “percurso ético”, sucedido à solução dos problemas filosóficos sobre os quais não se pode falar: silenciar. Vale notar que essa experiência inefável se repetiu ao longo do viver de Wittgenstein nos intervalos de suas produções filosóficas, quando desempenhou funções aparentemente básicas como jardineiro de um mosteiro, porteiro de um hospital e simples ajudante de um laboratório de pesquisa clínica. Eis um ótimo exemplo de relação

vai ficando laranja, digamos mais maduro. E no caso dos seres humanos, nem é necessário dizer que o tempo é o maior recurso da maturidade, tanto cronológica, haja vista as fases de infância, adolescência, idade adulta e terceira idade, como psicológica e/ou mental, seja pela sabedoria do senso comum, ou por meio de um título como Mestre ou Doutor (equivalente ao termo inglês *Philosophy Doctor* – PhD), meta a que nos propomos comunicar neste momento de vida, em busca do jogo da serenidade.

interna entre vida e obra, isto é, os frutos do saber dando sentido às decisões do fazer cotidiano, vivenciando-os a fim de dissolver os demônios de seu gênio.

Durante os seis anos de reclusão, Wittgenstein passou por três vilarejos da Áustria, onde vivenciou intercâmbios com moradores que contribuíram com seus temas filosóficos posteriores, pontuados por Moreno (2000). Um exemplo diz respeito a um de seus antigos alunos que relatou, 48 anos mais tarde, uma história que ele lhes contara quando de seu primeiro ano de magistério. Tratou-se de um experimento, no qual duas crianças que não haviam aprendido a falar foram isoladas com uma mulher que também não falava. O objetivo era saber se as crianças aprenderiam uma linguagem primitiva ou se inventariam uma nova. As descobertas vislumbraram a ideia de “jogo de linguagem” e “linguagem como forma de vida”.

Sabemos também que o filósofo publicou, em 1926, um dicionário para escolas, influenciado pela Reforma Escolar de Glöckel, ou seja, de incentivo à “atividade pessoal”, cujos ideais embasaram a nova concepção linguística que formulará mais tarde. Ao criticar os dicionários tradicionais, que se mostravam inadequados ao aprendizado da gramática e ortografia, baseadas em frases da literatura clássica, Wittgenstein preocupou-se com a compreensão do significado a partir do uso cotidiano das palavras aplicadas aos diferentes contextos: em casa, na escola e em suas redações, estabelecendo um dialeto regional para explicar as questões gramaticais³¹. Temos aqui a importância da significação das palavras relativa à forma pela qual é ensinada, com aplicação futura na ideia de uma metalinguagem, isto é, uma forma de expressão superior para a filosofia.

No prefácio de *Investigações filosóficas* (IF)³², publicação de 1953, Wittgenstein (1999) pontua que seus novos pensamentos só poderão ser compreendidos se analisados “por sua oposição ao meu velho modo de pensar, tendo-o como pano de fundo”. Entendemos, portanto, que não estamos diante de um salto radical, mas de um processo de reelaboração e de aprofundamento das mesmas questões fundamentais.

Antes era a forma lógica que, no *Tratado*, garantia a superposição do mundo, da linguagem e do pensamento, tornando possível pensarmos o mundo real e falarmos deles. Agora, esse penhor se perde no turbilhão das diferentes formas de vida em que o ser humano se empenha, sendo o falar uma dessas formas, “assim como andar, comer, beber, jogar” (IF 25).

³¹ No Brasil, temos uma experiência similar na trajetória didática de Paulo Freire.

³² Novamente, com exceção de citações da consultoria, do prefácio e da segunda divisão do livro em questão, utilizaremos a abreviação IF (total de 693), em referência à ideia e ao seu número respectivo da primeira parte, sem menção da(s) página(s).

Desse modo, perguntas do tipo “qual o significado da palavra x?” são mal formuladas, segundo o filósofo, pois há várias respostas possíveis, ao que denomina “jogo de linguagem”, destacando a importância da “**práxis** da linguagem” (IF 51, grifo do autor), ou seja, a multiplicidade de atividades nas quais se insere a linguagem. Temos aqui a dinamicidade linguística *versus* a fixidez da forma lógica. Novamente, mais um conceito significativo à liberdade de movimento da linguagem proposta pelo jogo hipermidiático, como vislumbraremos no capítulo seguinte. Além disso, a mobilidade linguística reitera a essência da pesquisa hermenêutica, quando podemos ler nas entrelinhas do não dito.

A linguagem, diz o “segundo Wittgenstein”, funciona em seus usos, não cabendo indagar sobre seus significados específicos, mas sobre suas funções práticas. Ao compará-las às ferramentas que um operário utiliza, por exemplo, um martelo para martelar e um serrote para serrar, entende que não há uma funcionalidade única das expressões de linguagem, nem mesmo a versão singular: o jogo de linguagem. Em *Investigações* (WITTGENSTEIN, 1999, p. 14), comenta que não se pode definir o que seja “um jogo de linguagem”, a não ser por estudos comparativos de certos parentescos familiares, de uma série de jogos de semelhanças, como já vimos em Foucault e como veremos mais adiante em Wittgenstein. Com essa colocação, o filósofo aproxima-se muito do Estruturalismo de Saussure³³, conforme consultoria de Mora D’Oliveira.

A partir da análise de Moreno (2000), retomemos alguns desses novos temas com mais detalhes. A proposição deixa de ser um modelo fixo e exato dos fatos para ser concebida como forma instável de representação, na medida em que pode ser revista e reformulada. Portanto, não há uma forma prototípica da proposição nem uma análise de significado com unidades definitivas. O filósofo abandona então a ideia de analisar a proposição como reveladora do significado, isto porque não são mais importantes a determinação lógica e exata de unidades mínimas formais, sintáticas ou semânticas, como fundamentos da compreensão do significado. O que importa agora são os novos critérios, fornecidos pelo uso que fazemos da linguagem nos diversos jogos, isto é, nas variadas formas de vida.

Por exemplo, a IF 22 estabelece uma crítica a Frege, na qual toda proposição afirmativa tem três elementos distintos: um conteúdo, um valor de verdade e uma asserção. Diferentemente de seu antigo mestre, Wittgenstein considera que o significado habita na proposição como um todo e não

³³ Ferdinand de Saussure (1857-1913) ocupou-se do estudo sincrônico da língua. Seu mérito consistiu “em lançar as bases para a compreensão do conceito de estrutura, palavra-chave para o desenvolvimento do pensamento linguístico e das ciências sociais, a partir da década de 1940. A ideia difundiu-se a ponto de constituir o fulcro da tendência conhecida por Estruturalismo” (RAMAZINI, 1990, p. 25).

em elementos mínimos. Ainda que uma só palavra possua várias interpretações, o significado consiste no conjunto dos usos que fazemos dos enunciados.

Essa ótica filosófica, literalmente, recusa-se a assumir aquilo que se vê, quando se olha, ou seja, privilegiam-se as utilizações efetivas da linguagem, em seus diversos “jogos” como formas de vida, referindo-se à multiplicidade presente em oposição ao pensamento unificador de pseudoproblemas e, nisso o filósofo mantém-se fiel ao *Tratado*, assumindo aqui uma crítica mais radical à metafísica. Vamos considerar essa perspectiva, a partir do termo homônimo “jogos”, conforme a IF 66 (grifo do autor), jogo filosófico no qual nos aprofundaremos mais adiante:

Considere, por exemplo, os processos que chamamos “jogos”. Refiro-me a jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos, etc. O que é comum a todos eles? Não diga: “Algo deve ser comum a eles, senão não se chamariam ‘jogos’”, - mas **veja** se algo é comum a eles todos. – Pois, se você os contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a **todos**, mas verá semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles. Como disse: não pense, mas veja! (...) – São todos ‘**recreativos**’? Compare o xadrez com o jogo de amarelinha. Ou há em todos um ganhar e um perder, ou uma concorrência entre os jogadores? (...) mas se uma criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, este traço desapareceu. Veja que papéis desempenham a habilidade e a sorte. E como é diferente a habilidade no xadrez e no tênis. Pense agora nos brinquedos de roda: o elemento de divertimento está presente, mas quantos outros traços característicos desapareceram! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem. E tal é o resultado desta consideração: vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Semelhanças de conjunto e de pormenor.

O pano de fundo para a análise do funcionamento da linguagem, no *Tratado*, era o mundo, um esquema vazio, apenas com conteúdo formal. Por tabela, o conceito de linguagem também correspondia a um esquema puramente formal, não coincidindo com um processo empírico que se manifesta nas diferentes línguas do mundo. Mas, agora na IF 340: “Não podemos adivinhar como uma palavra funciona, temos que ver seu emprego e aprender com isso”. Desse ponto de vista, a linguagem passa a ser considerada sob a diversidade de seus usos, por meio de palavras ou enunciados, preenchendo a lacuna do mundo com formas de vida.

O abandono do transcendental em prol do empírico supõe uma abertura para alguns processos multidisciplinares, tais como psicológicos, sociológicos e antropológicos, em acordo com exclamação do jovem Hamlet: “Ser ou não ser!” No dizer de Wittgenstein, poderíamos completar “ser ou não ser da família!” Antes, são os velhos gregos que retomam a palavra, revigorada com a força de certas imagens que dirigem nosso pensamento, a exemplo da expressão metafórica “semelhanças de família”, presente na IF 67. Como aparentemente sei se alguém faz parte de uma família? Basta ver as semelhanças existentes, tais como “estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento, etc., etc., - E digo: os ‘jogos’ formam uma família”.

Moreno (2000) salienta que o emprego metafórico não corresponde aqui ao antigo subterfúgio filosófico, utilizado para caracterizar conceitos que, não sendo exatos, possuíam uma camada mínima, mas precisa de significação. Trata-se antes de usar meios precisos para caracterizar imprecisamente o que é impreciso. Será essa a função das metáforas na descrição dos usos da linguagem.

Tomemos um exemplo do próprio filósofo: quando ouço uma peça musical e a compreendo, como explicar essa experiência a alguém? Algumas maneiras seriam gesticular e/ou dançar expressivamente, mas isso seria apenas uma amostra da minha vivência. E tal amostra é imprecisa, assim como a natureza de minha experiência compreensiva da música. Então, encontraremos uma forma expressiva de ordem superior, como o projeto ideográfico do *Tratado*, ou de uma linguagem primária de nossa experiência, tais como: nossos recursos cotidianos, a linguagem natural, os gestos, as expressões faciais, etc. Portanto, as metáforas e as ligações analógicas terão um papel importante na reflexão do “segundo Wittgenstein”.

Outro exemplo metafórico, crucial e revelador do espírito antidogmático de seu trabalho filosófico, está na sua concepção de “jogos de linguagem”. Por que ele constrói essa expressão metafórica? Segue-se a própria explicação do filósofo, de acordo com IF 119: “Os resultados da filosofia consistem na descoberta de um simples absurdo qualquer e nas contusões que o entendimento recebeu ao correr de encontro às fronteiras da linguagem”. Ao nos referimos à linguagem através do termo “linguagem”, sofremos essas contusões, pois delimitamos fronteiras precisas, como foi feito no *Tratado*. Quando acreditamos que existem limites claros que circunscrevem tudo, dispomo-nos a fornecer uma forma geral e fixa. Mas precisamos nos despojar dos pseudoproblemas filosóficos, provenientes das tais contusões.

Conforme Wittgenstein, a primeira iniciativa para reconhecer essa situação é olharmos sem pensar, à nossa volta, verificando os múltiplos usos que fazemos das palavras, dos enunciados linguísticos e das atividades extralinguísticas, tais como “jogos por meio dos quais as crianças aprendem sua língua materna” (IF 7), a fim de denominar objetos e manipular seus elementos. Como já destacamos na expressão “jogo de linguagem”, o termo “jogo” procura assimilar “parte de uma atividade ou de uma forma de vida”, até “expor uma hipótese e prová-la” (IF 23), tarefa a que nos propomos neste momento. Mas o que é um “jogo”? Em meio à multiplicidade de seu uso, é possível encontrar propriedades comuns para se definir o conceito de “jogo”? Tudo o que encontramos são semelhanças e diferenças entre as múltiplas situações.

Então, quando podemos aplicar a palavra “jogo”? São as “diferenças de conjunto e de pormenor” (IF 66) que nos possibilitam esse emprego, pois sua propriedade transitiva percorre todos os elementos aos quais a aplicamos, isto é, a propriedade de “semelhanças de família”, como aqueles traços fisionômicos familiares que permitem identificar pessoas semelhantes, sem serem idênticas. Então, o “primeiro Wittgenstein” diria que a palavra “jogo” trata-se de uma definição inexata! “Mas, um conceito impreciso é realmente um conceito?” (IF 71). O “segundo Wittgenstein”, responde afirmativamente com base na referida IF: “uma fotografia pouco nítida é realmente a imagem de uma pessoa? (...) Não é a imagem pouco nítida justamente aquela de que, com frequência, precisamos?” Indagaria então o *Tratado*, o que é um “jogo”? Responderiam as *Investigações*, “(...) isto e **outras coisas semelhantes** chamamos de ‘jogos’” (IF 69, grifo do autor).

Então, o que é a “linguagem”? São tais e tais jogos e outras coisas semelhantes. O filósofo racionalista se surpreenderia sem a distinção exata entre linguagem e não linguagem! Todavia, entramos no reino das imprecisões da imaginação, do senso comum, da contradição, do empírico! Isto para que “(...) a extensão do conceito **não** seja fechada por um limite. E assim, empregamos a palavra ‘jogo’” (...), pois “ele não está inteiramente delimitado por regras (...)” (IF 68). É possível traçar limites, a partir de objetivos determinados, mas isso não implica que os limites existam de modo independente. Eles se tornam consistentes na medida em que nos utilizamos deles. Logo, a exatidão conceitual é um atributo do uso.

Poderíamos ir mais longe, na crítica ao pressuposto racionalista do *Tratado*, segundo o qual só é possível pensar e nos comunicar por meio de conceitos exatos. Porém, não é a linguagem natural fértil em imprecisões e enganos, sendo necessário substituí-la por uma ideografia. Já o filósofo em suas *Investigações*, nos diz que é com conceitos vagos que efetivamente pensamos e nos comunicamos! Assim, quando empregamos a palavra “jogo” ou “linguagem” em nosso cotidiano comunicativo, sabemos que são vagas as regras delimitadoras do seu uso. Por exemplo, “(...) não há nenhuma regra no tênis que prescreva até que altura é permitida lançar a bola nem com quanta força (...)” (IF 68), no entanto, jogamos tênis com eficiência e precisão!

Se a precisão dos conceitos é função da utilidade que deles fazemos, então a comunicação linguística não supõe, senão metafisicamente, a existência de uma significação autônoma, comum aos interlocutores que dela fazem parte. Segundo Moreno (2000), Wittgenstein está longe de se escancarar ao irracionalismo da experiência pré-conceitual ou ao empirismo dos processos causais, pois ele não pode simplesmente substituir a noção de “uso” por “razão” em sua tradicional função de fundamento. Então, adota a função de fundamento da significação, que é instável, uma vez que “não

pode fundamentá-lo” (IF 124), e completa: “a filosofia não deve, de modo algum, tocar no uso efetivo da linguagem; em último caso, pode apenas descrevê-lo. (...) A filosofia deixa tudo como está”. Com isto, ele quer dizer que não há questões profundas, mas todas estão niveladas na superfície, pelos usos que fazemos da linguagem.

Para o filósofo de *Investigações*, trata-se de descrever esses conjuntos de regras, segundo as quais utilizamos as palavras e os enunciados nos jogos de linguagem. Porém, descrições sem explicações, invenções dos usos possíveis em seus casos específicos e inusitados, para liberar nosso olhar do hábito que desenvolvemos com as utilizações mais familiares, por convenções de regras, por instituições, enfim, por formas de vida. Descrever minuciosamente, não para encontrar soluções, mas para evitar confusões, para clarificar o que já está diante da nossa visão. Diante do exposto, focamos aqui um olhar de relance ao nosso conceito Ludusfera, como espaço do jogo hipermidiático, que não se limita a um ambiente digital acadêmico, mas a conceitos circunscritos a determinados saberes e fazeres cotidianos e (hiper) multimidiáticos, a partir de critérios avaliativos de hipermídias, conforme demonstraremos no capítulo três.

Após esclarecimentos sobre os conceitos de “jogo” e “linguagem”, temos mais detalhes para retornar à crítica ao paradigma agostiniano, apontada desde o início das *Investigações*. De acordo com esta antiga tese, há uma série de traços formais, semânticos e sintáticos, existentes nas línguas, aos quais os interlocutores partilham. Tal igualdade de condições permitiria o acesso e o uso devidos (MORENO, 2000).

Mas a ótica do “segundo Wittgenstein” procura apenas descrever o funcionamento da comunicação pela linguagem, sendo que só podemos afirmar os resultados de nossa constatação. Por exemplo, na IF 70, afirma: “O solo estava inteiramente coberto de plantas – você dirá que eu não sei do que falo enquanto eu não puder dar uma distinção de planta?” Mesmo que nesse diálogo, tanto eu quanto meu interlocutor não saibamos dar uma definição precisa, compreendemo-nos mutuamente. Logo, não existe uma significação autônoma, que pode gerar muitas confusões conceituais, pelo fascínio que a linguagem exerce sobre nós. E quando nos deixamos ficar fascinados por esses feitiços, somos levados a problemas filosóficos que são caminhos sem saídas, são labirintos: “um problema filosófico tem a forma: ‘Eu não sei mais nada’” (IF 123).

Outra crítica se estabelece ao mentalismo, aspecto do mesmo modelo referencial ou agostiniano, defendido erroneamente pelos que postulam entidades mentais inatas. Para Agostinho (IF 1), aprendemos a linguagem observando gestos, mímica, sons de voz, jogos com os olhos e dos membros das pessoas referindo-se a objetos empíricos, tais como casas, mesas e cadeiras, assim

como a seus sentimentos e desejos. Ao discorrer na mesma investigação, para Wittgenstein, essa concepção sintetiza um determinado modelo “da essência da linguagem humana”, quando “as palavras da linguagem denominam objetos – frases são ligações de tais denominações”, sendo que “cada palavra tem uma significação. Esta significação é agregada à palavra. É o objeto que a palavra substitui”. A imagem que temos é a de que as palavras colam-se como etiquetas às respectivas referências, limitando-se seus usos, mesmo em situações diferenciadas.

Há também outro aspecto crítico a essa concepção agostiniana que se estabelece como fundamento da significação linguística, relativa ao aprendizado da linguagem. Wittgenstein o denomina de “ensino ostensivo”, considerando-o como forma primitiva de treinamento aplicativo das palavras, quando há uma relação direta entre a pronúncia e a indicação do respectivo objeto. Segundo ele, esse processo de “etiquetagem” dos objetos não dá conta de tudo o que pode ser feito pela linguagem. No caso do aprendiz que já domina diversos jogos de linguagem, ao servir-se de definições ostensivas, resta pensar, isto é, interpretá-las. Esta parece ser exatamente a posição de Santo Agostinho: a criança aprende a falar porque já pode pensar e interpretar o que lhe é ensinado, sendo isto o que nos difere dos animais, que não aprenderam a falar porque não podem pensar.

Façamos como Wittgenstein, a experiência do olhar e vejamos. Na IF 35 (grifo do autor) ele nomeia de “vivências características” destacando a forma, por exemplo: “percorrer o contorno com o dedo, ou com o olhar, ao apontar”. Mas também podemos apontar o livro, a cadeira, etc. “Então pense como **aprendemos** de modo diferente o uso das palavras: ‘apontar esta coisa’, ‘apontar aquela coisa’, e, por outro lado: ‘apontar a cor’, e não a forma’, ter em mente a cor’, etc.”. Portanto, “há vivências e maneiras de apontar características. (...) Mas você conhece também uma vivência característica para apontar a figura do jogo, enquanto figura de jogo? E, no entanto, pode-se dizer: ‘Creio que essa **figura de jogo** chama-se ‘rei’”. Logo, expressões e palavras como “querer dizer”, “ter em mente”, “desejar”, “reconhecer” e recordar” são equivalentes às palavras “jogo”, “linguagem”, etc. isto é, palavras cujas regras aplicativas permitem uma grande margem de indeterminação e vagueza.

Com relação aos estados mentais, o problema é duplo: linguístico, como já vimos, quando o significado das palavras depende da função do uso que delas fazemos; e ontológico, como podemos perceber na IF 36 (grifo do autor): “Lá onde nossa linguagem autoriza a presumir um corpo, e não existe corpo algum, lá desejaríamos dizer, existe um **espírito**”. E assim, espelhamos o reino dos objetos exteriores por objetos mentais, como se fossem uma imagem refletida, um negativo fotográfico.

Qual o sentido então que Wittgenstein atribui às expressões “desejaríamos dizer” “ter em mente”, entre outras paradigmáticas do mentalismo? Elas apontam para uma contradição que se instaura entre regras que fixamos para nosso jogo de linguagem e os diversos usos que fazemos dessas regras, durante o percurso. “Isto esclarece nosso conceito de **querer dizer**. Pois, naqueles casos, as coisas se passam de modo diferente do que havíamos querido dizer e previsto” (IF 125, grifo do autor). De modo que “as coisas não se passam como havíamos suposto”, porque “nos aprisionamos, por assim dizer, em nossas próprias regras” (IF 125).

Quais tipos de *Investigações* o filósofo pode fazer? Apenas descrever “o estado **anterior** à resolução da contradição” (IF 125, grifo do autor), tornando-o visível, mostrando quais regras possibilitam os movimentos dos jogos e como elas são ensinadas ao aprendiz, sendo que esse ensino já é um jogo de linguagem e que tais regras podem ser utilizadas de modos diferenciados, uma vez que nos orientam e não nos conduzem. O filósofo das *Investigações* não resolve contradições, nem inventa ou descobre nada, mas “simplesmente coloca as coisas, não elucida nada e não conclui nada. – Como tudo fica em aberto, não há nada a elucidar. Pois o que está oculto não nos interessa” (IF 126).

Portanto, o filósofo das *Investigações* situa sua esfera de reflexão em três dimensões, a saber: a) no passado: “o estado **anterior** à resolução da contradição” (IF 125, grifo do autor) ou “um acumular de recordações para a finalidade determinada” (IF 127); b) no presente: “a posição cotidiana da contradição ou sua posição no mundo cotidiano: este é o problema filosófico” (IF 125); e c) no possível: “pode-se chamar de ‘filosofia’ o que é possível antes de todas as novas descobertas e invenções” (IF 126).

Entramos aqui no aspecto metodológico da filosofia de Wittgenstein, que nos fornece pistas, por meio de conceitos aplicativos e circunstanciais, de acordo com a profundidade e a gravidade das “contusões” conceituais, sanadas apenas com a terapia filosófica: “Resolvem-se problemas (afastam-se dificuldades), não **um** problema. Não há **um** método em filosofia, mas sim métodos, como que diferentes terapias” (IF 133, grifo do autor). Em resumo, em face de um conceito problemático, e todas as palavras podem nos levar a criar problemas filosóficos, a primeira atitude a ser tomada é verificar como usamos a palavra correspondente, como a aplicamos nas múltiplas situações do cotidiano. Na sequência, procuraremos inserir essa palavra em situações primitivas de uso, por exemplo, “como **aprendemos** o conceito desta palavra”; (...) “em que jogos de linguagem”; e veremos “que a palavra deve ter uma família de significações” (IF 77, grifo do autor).

Procuraremos, além do mais, **inventar** usos intermediários possíveis, inusitados, mesmo para melhor apreender nuances dos jogos de linguagem, as múltiplas ligações analógicas entre eles, os diferentes aspectos segundo os quais podem os mesmos jogos ser considerados, para evitar, assim, o enclausuramento dos diversos jogos e a generalização de determinados jogos; estaremos evitando, em outras palavras, o dogmatismo. (MORENO, 2000, p. 61, grifo do autor)

Para Wittgenstein, os diversos jogos de linguagem de que lança mão são utilizados como “objetos de comparação” (IF 130), lançando luz sobre as possíveis relações de semelhanças e dissemelhanças, e não como paradigmas normativos que deveriam nortear usos adequados, ou seja, casos linguísticos são como doenças crônicas, não sendo possível prescrever remédios para uma cura definitiva e o próprio médico terapeuta estará sujeito aos próprios males dos quais trata. Além disso, não devemos supor hierarquias entre os jogos de linguagem, e por meio de alguns, julgar outros, isto porque não existem padrões absolutos, nem curas definitivas, porém com curas completas a cada jogada.

Com isso o filósofo terapeuta alerta que “uma fonte principal de nossa incompreensão é que não temos uma visão panorâmica do uso de nossas palavras”, para melhor “ver as conexões” existentes, isto é, “uma visão de mundo” clara é fundamental para “encontrarmos e inventarmos **articulações intermediárias**” (IF 122, grifo do autor), a fim de não cairmos novamente no escuro dogmatismo, que nos força a uma “dieta unilateral”, não nos libertando de imagens obscuras que conduzem nosso pensamento a um único caminho de sombras. É somente na comparação, nas ligações analógicas que se poderá exercer a cura do pensamento dogmático para mostrar aos olhos atentos as possíveis conexões entre as palavras, bem como suas aplicações.

Mas então, como saber que jogos analisar? Por onde começar, que caminhos trilhar e onde parar? *Investigações* respondem que não há critérios definitivos e claros para orientar nosso percurso e, portanto, devemos multiplicar os exemplos comparativos para expormos aos nossos interlocutores objetos semelhantes, esperando que possam encontrar e inventar outras relações, ou seja, compreendam as articulações intermediárias de modo autônomo, a fim de prosseguirem em suas jornadas, como filósofos.

Sem dúvida, a terapia filosófica da exemplificação analógica é primordial para as curas momentâneas, sendo a metáfora um remédio possível, uma forma de expressão imprecisa para Wittgenstein, que agrupa jogos cujas regras se assemelham sobre certos aspectos e se distinguem por outros. Portanto, como um terapeuta analisa os sintomas para o diagnóstico de um grupo de doenças,

há necessidade de notar a familiaridade entre os traços que estamos julgando, a fim de saber se representam alegria ou tristeza.

Em IF 46 (grifo do autor), encontramos a passagem do *Teeteto*, no dizer de Sócrates por Platão, na qual Wittgenstein propõe “os elementos primitivos” dos gregos, inspiradores da visão agostiniana de linguagem, ao “individual” de Russell e aos seus “objetos” do *Tratado*:

Se não me engano, assim ouvi de alguns: para os **elementos primitivos** – para me expressar – dos quais nós e tudo o mais somos compostos, não há qualquer explicação; pois tudo que é em si e por si pode apenas ser **designado** com nomes; outra determinação não é possível, nem que é nem que **não é**... Mas o que é em si e por si deve ser denominado sem todas as outras determinações. Mas, com isso, é impossível falar explicativamente de qualquer elemento primitivo; pois para este nada existe a não ser a mera denominação; tem, na verdade, apenas seu nome.

Agora, o que levou os filósofos a postularem a existência de elementos simples e irreduzíveis, indescritíveis e apenas nomeados? Wittgenstein argumenta que não é possível acrescentar ser ou não ser a um objeto, isto é, quando não se pode dizer sobre o objeto, deve-se apenas nomeá-lo. Tal é o caso de todos os objetos introduzidos em nossos jogos de linguagem como cânone, como regra de uso das palavras. “E constatar isso pode significar fazer uma constatação importante; mas é, com efeito, uma constatação concernente ao nosso jogo de linguagem – nosso modo de apresentação” (IF 50).

Após trilhar o caminho e circular por todos os principais conteúdos axiológicos entre *Tratado* e *Investigações*, podemos analogamente compreender como se estabelece uma nova ótica sobre o domínio do inefável, à qual pertenciam os valores éticos, estéticos e religiosos. É, pois, ao domínio linguístico que Wittgenstein irá expandir sua esfera de pensamento, a partir dos anos 1930, revelando as conexões internas entre linguagem e mundo (MORENO, 2000).

Ao comparar “sistemas axiomáticos a um jogo de xadrez” (GLOCK, 1998, p. 225), para Wittgenstein, a linguagem é guiada por um conjunto de regras constitutivas, a saber: gramatical. Aprendemos o significado das palavras, aprendendo a utilizá-las, semelhantemente como aprendemos a jogar xadrez, não pela associação de peças e objetos, mas pelo aprendizado dos movimentos possíveis de tais peças.

O último e mais sonoro aforismo do *Tratado* poderia ser assim reformulado, sobre a perspectiva de *Investigações*: o que não pode ser dito deve ser refletido. É o próprio filósofo quem o afirma, em suas palavras: “Aquilo que se sabe quando ninguém nos interroga, mas que não se sabe mais quando devemos explicar, é algo sobre o que se deve **refletir**. (E evidentemente algo sobre o

que, por alguma razão, dificilmente se reflete)” (IF 89, grifo do autor). Ao que completa na IF 90 (grifo do autor): “É como se devêssemos **desvendar** os fenômenos: nossa investigação, no entanto, dirige-se não aos fenômenos, mas como poderíamos dizer, às ‘**possibilidades**’ dos fenômenos. Refletimos sobre o **modo das asserções** que fazemos sobre os fenômenos”.

Por que razões não existem questões sobre aquilo que sabemos, e não somos capazes de dizer? Simplesmente porque, como no *Tratado*, estamos presos a um paradigma de linguagem limitado a um jogo da exatidão do modelo referencial, crendo que na forma lógica estão ancorados os fatos do mundo e, conseqüentemente, tudo o que não puder ser dito exatamente não poderá ser dito. Como explicar a alguém o que significa compreender a música *Comida* dos Titãs, que simula um jogo de linguagem ao dizer que “é o que não pode ser que não, é o que não pode ser que não é”?

Para entendermos nossos conceitos, “nada” é mais importante do que a construção de conceitos inventados, fictícios. E em analogia, fazemos nossas as palavras de Moreno (2000, p. 68):

Quando não possuímos palavras para exprimir o que sentimos ou percebemos, quando não houver conceitos que nos permitam, por exemplo, organizar nossa própria experiência vivida, lançaremos mão de outras palavras e conceitos conhecidos para, por contrastes e comparações diversas, circunscrever nossa experiência, isto é, identificá-la e exprimi-la.

Trata-se, portanto, de descrever o uso de expressões linguísticas quando as aplicamos para falar sobre o ético e o estético. E, eis que olhamos e vimos, seguindo inspiradoramente o pensamento filosófico e a metodologia do “segundo Wittgenstein”, em particular, na descrição do conceito *Ludusfera*, como um jogo de linguagem tridimensional (filosofia, teoria e método), aberto na natureza e na cultura do lúdico, voltado à criação e à construção do espaço do jogo hipermidiático, com inúmeros links e trajetos móveis, facilitadores da compreensão inaugural de conceitos e linguagens ao aprendiz, relacionando-os às contradições do cotidiano, “vivências de características”, reservadas ao próximo capítulo.

Porém, nessa sequência final, vamos nos debruçar sobre um autor que preconizou a “aldeia global”, procurando compreender em que sentido os jogos foram vistos como extensões do ser humano. Herbert Marshall McLuhan (1911-1980), ex-professor de literatura inglesa no Canadá, discente de diversas universidades dos EUA e autoridade mundial em comunicações de massa, criador do aforismo “o meio é a mensagem”, foi um pensador contemporâneo cujas ideias revolucionárias causaram grandes polêmicas intelectuais.

O ardor de macluhanistas e anti-macluhanistas, assemelha-se à discussão de tecnófilos e tecnófobos. O profetismo de suas formulações teóricas e implicações singulariza o mundo de nossos dias: a complexíssima rede de comunicações em que está imerso o ser humano, convergentemente da automação, da eletrônica, da cibernética, do ciberespaço, enfim, do digital, que afetam sua visão e experiência de mundo, de si mesmo e dos outros.

Dentre suas inúmeras contribuições, existe um curto capítulo em *Os meios de comunicação como extensões do homem*, em que McLuhan (2007), repete o subtítulo do livro: “Jogos – as extensões do homem”, menção reveladora por dar ao jogo uma equiparação a outros meios comunicacionais. O próprio visionário é quem esclarece a presença do jogo no seu inventário midiático: “Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal” (MCLUHAN, 2007, p. 264). Se a sociedade é um organismo e cada indivíduo uma de suas células, que modificações proporcionarão um meio como o jogo?

Numa clara proximidade a Huizinga, para McLuhan os jogos são modelos dramáticos de nossas vidas psicológicas e liberam tensões particulares. São formas artísticas populares e coletivas, com regras estritas. As sociedades antigas e não letradas viam os jogos como modelos vivos e dramáticos do universo ou do drama cósmico. Nas emanações da disputa cósmica, o espectador era evidentemente religioso, sendo que a tribo ou a cidade era uma réplica daquele cosmos. A transformação da arte em uma espécie de substituto civilizado dos jogos e rituais mágicos é a história da destribalização com a alfabetização.

Na medida em que a assistência aos jogos e às disputas foi se tornando cada vez mais individualista, a função artística se deslocou do cósmico para o psicológico humano, como na tragédia grega. E, finalmente, quando o ritual se tornou mais verbal, menos mimético e afastado das danças, surge uma narrativa verbal de Homero e Ovídio, como o substituto literário romântico da liturgia corporada e da participação grupal.

Portanto, a arte e os jogos nos possibilitam permanecer à margem das pressões materiais do cotidiano e das convenções, para observar e interrogar, oferecendo um meio imediato de participação na vida plena de uma sociedade, de tal modo que práticas sociais de uma geração tendem a ser codificadas sob a forma de “jogos” pela geração seguinte. “Jogar, na vida como numa roda, implica em *interjogar*. Deve haver um toma-lá-dá-cá, um diálogo, como entre duas ou mais pessoas ou grupos” (MCLUHAN, 2007, p. 270).

Dessa forma, os jogos deslocam a experiência conhecida para novas formas, em iluminação do lado turvo e desolado das coisas. Enfim, jogar implica na consciência da grande desproporção existente entre a situação visível e a realidade e, muito provavelmente por esse motivo, Platão concebeu o jogo como algo oferecido à divindade e como a mais elevada manifestação do impulso religioso do ser humano.

Sob a ótica do jogo, estendendo ao homem as expressividades digitais, rumo à nossa Ludusfera, e concordemente à visão mcluhaniana dos meios de comunicação como extensões do homem, sendo as máquinas simulações dos órgãos do corpo humano, que recriam jogos, Flusser (2007, pp. 36-37) nos esclarece sobre os quatro movimentos de transformação (*Wenden*) – apropriação, conversão, aplicação e utilização:

Uma vez que as mãos humanas, assim como as mãos dos primatas, são órgãos (*Organe*) próprios para girar (*Wenden*) coisas (e entenda-se o ato de girar, virar, como uma informação herdada geneticamente), podemos considerar as ferramentas, as máquinas e os eletrônicos como imitações das mãos, como próteses que prolongam o alcance das mãos e em consequência ampliam as informações herdadas geneticamente graças às informações culturais, adquiridas. (...) Dito de outra maneira: as fábricas são lugares onde sempre são produzidas novas formas de homens: primeiro, o homem-mão, depois o homem-ferramenta, em seguida, o homem-máquina e, finalmente, o homem-aparelhos-eletrônicos. Repetindo: essa é a história da humanidade.

E complementa que o *Homo faber* presente permite-nos indagar sobre a fábrica do futuro de modo topológico e arquitetônico, ou seja, deverá ser aquele lugar em que o ser humano jogará e aprenderá com aparelhos eletrônico-digitais o quê, para quê e como colocar as coisas em uso, convertendo-se em *Homo ludens*. “O novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um *performer* (*Spieler*): *Homo ludens*, e não *Homo faber*. Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo. Não se trata mais de ações, e sim de sensações” (FLUSSER, 2007, p. 58).

Enfim, quando considerado sob a esfera filosófica da fenomenologia, veremos que o jogar possível em hipermídias assume uma das formas privilegiadas de aproximação e apropriação do mundo. Em uma primeira abordagem, jogo e linguagem são compreendidos como cooperativos e, em um segundo momento, coincidem junto ao ser, desvelando o horizonte humano e revigorando o sujeito a cada atividade em que o jogo é colocado em prática, pois jogar é ser jogado. Sobre a convivência do jogo na expressividade hipermidiática, esclarece Bairon (2012, pp. 103-104):

A hipermídia mostra que a ação do jogar não pode ser reduzida ao sentido de distração, exercício ou passatempo. Com certeza esses são os estereótipos do jogar, mas estão longe de expressarem a linguagem. A linguagem do jogo está na busca cotidiana da identidade, no explorar a falta constitutiva de nosso ser e nos dar o que fazer. É a potencialidade de projetar o

futuro e, ao mesmo tempo, recuar que transforma a interatividade presente no jogo, o arrebatamento do cotidiano e o gozo da conquista. (...) ao contrário do que acontece com a expressões lineares, constitutiva de nossa trajetória, de nossa opção.

Depois de entender como o jogo foi formado e jogado por uma rede de circulação compreensiva ao longo de diferentes épocas, por diversos interlocutores, até relacioná-lo à linguagem, como uma forma de compreender o mundo pela mediação de um meio de comunicação, cabe agora, descrever a regra interdisciplinar que abrange nosso jogo hipermidiático, rumo à Ludusfera, vista como comunicação tridimensional, isto é, como filosofia, teoria e método presentes em nossa investigação, para captarmos a importância da vivência do inteligível e sensível na construção de saberes e fazeres em diversas esferas.

2.5. Interdisciplinaridade: um jogo possível

Imagem 38 – Homem Vitruviano, de Leonardo da Vinci ³⁴ (1490), sobreposto ao desenho de Giacomo Andrea Ferrara, presente em um manuscrito do tratado *Dez Livros de Arquitetura*, de Vitruvius, revelando a correspondência entre as figuras, além das perfeitas proporções do corpo humano.

Fonte: Lester (2014, p. 217).

O homem é um modelo de mundo.

Leonardo da Vinci

Os vossos filósofos, que se lamentam de que todas as coisas foram escritas pelos antigos, que nada de novo lhes foi deixado para inventar, estão em erro muito evidente.

O que vos aparece do céu, e chamais Fenômenos, o que a terra vos exhibe, o que o mar e outros rios contém, nada é comparável ao que está oculto na terra.

François Rabelais

³⁴Para informações sobre a biografia de Leonardo e as origens históricas de o *Homem Vitruviano*, como síntese visual do antropocentrismo, consultar *O Fantasma de Da Vinci*, de Lester (2014). Vale destacar que o desenho, por observação de Vitruvius, define que o corpo humano, ao encaixar-se nos contornos do círculo e quadrado – as formas essenciais criadas por Deus, o divino construtor, constitui-se em “uma maquete de mundo”, para Leonardo.

No passado, podiam-se acusar os historiadores de querer conhecer somente as “gestas dos reis”. Hoje, é claro, não é mais assim. Cada vez mais se interessam pelo que seus predecessores haviam ocultado, deixado de lado ou simplesmente ignorado.
Carlo Ginzburg

Após vislumbrarmos um pouco sobre a filosofia do jogo, sua importância para diversos teóricos, em várias áreas de pesquisas ao longo dos tempos, pretendemos aqui chamar a atenção para outro conceito circular nesta investigação: interdisciplinaridade, e verificar a sua possibilidade como abordagem científica junto à Ludusfera, em relação direta ao senso comum³⁵ de nossa existencialidade.

Conforme Giorgio Baratta (2011), reencontramos *Leonardo entre nós*? O autor refere-se a todos aqueles que aprenderam ou consideram poder aprender, inspirados em nosso cotidiano (hiper) multimidiático e nesse genioso mestre, que utilizou o primado da imagem com fusão de sons e palavras, visando alcançar a arte de enamorar-se do estudo, fora ou independentemente dos centros patenteados da cultura, digamos uma pesquisa das mínimas coisas que se tornam nobres, quando desveladas.

Hoje, na imaginação popular, Leonardo da Vinci representa o arquétipo do homem renascentista: uma figura visionária com poderes quase mágicos, para a invenção, dono de muitas habilidades e de conhecimento ilimitado. No entanto, seus primeiros cadernos revelam um quadro diferente. Ao lado de desenhos feitos com maestria, de engenhosas invenções e de fantasias visuais e intelectuais, encontra-se a evidência de algo muito mais mundano: um homem trabalhando duramente para aprender o básico do conhecimento medieval. Anatomia, arquitetura, astrologia, botânica, cosmografia, geografia, geologia, geometria, matemática, medicina, artes militares, filosofia natural, óptica, perspectiva, cirurgia, até mesmo medicina veterinária: Da Vinci queria aprender tudo isso para compor o pano de fundo de seu estudo empírico do mundo. (LESTER, 2014, pp. 182-183)

Por que Leonardo é nosso ícone, assim como para Baratta e Lester? Para Da Vinci, pintar uma tela, estudar a anatomia humana ou a geometria euclidiana e projetar o esquema técnico de uma máquina constituíam uma única atividade intelectual. No sentido político, destacamos o uso prático de suas capacidades, assim como o interesse geral das suas ambições e aspirações. E no sentido estético, sua concepção de unidade-tradutibilidade recíproca de pensamento e imagem, de ciência, técnica e arte, das linguagens da palavra, da visão, do som; sua técnica como meio não só para agir e

³⁵ Hoje consideramos o senso comum como uma propriedade mental, uma faculdade intangível de julgamento, um conjunto de opiniões, ideias ou concepções prevalecentes em determinado contexto social (consenso). Porém, para Da Vinci (apud LESTER, 2014, p. 199), o *sensus communis* era uma parte concreta da anatomia humana, que “residia no ventrículo mais frontal e era uma espécie de unidade central de processamento ligada aos órgãos dos sentidos do corpo”, sendo que o órgão também abrigava as capacidades de fantasia e imaginação, para que ao receber as informações sensoriais, fossem criadas ideias.

fabricar, mas para expressar e comunicar; como pintor, “imitou” a natureza, “disputando e concorrendo” com ela, não compreendida como conjunto de fenômenos dados, mas de processos de produção dinâmicos e seletivos, à semelhança de seu “espelho”; requereu e requer do observador-fruidor de seus quadros, estudos, invenções, textos, fragmentários ou incompletos, uma intervenção colaborativa e complementar, de interrogação e desenvolvimento.

Nossa preocupação com a educação, a comunicação e o lúdico, bem como as experiências advindas, situa-se na esteira da mudança de currículos organizados segundo disciplinas estanques rumo à interrelação dos conhecimentos, tão necessários à contemporaneidade hipermediática quanto foram no passado, a exemplo da vida e obra de Da Vinci. Portanto, sintetizar Leonardo é condição *sine qua non* para surgirem “novos Leonardos”, a fim de criarem formas contemporâneas de arte, fazendo novas invenções técnicas/tecnológicas e, em alguns casos, descobertas científicas.

Outro pesquisador mais contemporâneo e que nos interessa particularmente por sua metáfora da espiral e do círculo em sua relação com o interdisciplinar é Vilém Flusser. Sobre a interdisciplinaridade, as fronteiras e o caráter metafórico da tradução, Flusser e Bhaba (1994, p. 63) concordam:

Interdisciplinaridade é o reconhecimento do signo emergente da diferença produzida no movimento ambivalente entre os discursos pedagógico e formativo. (...) Na direção inquieta da tradução cultural, lugares híbridos de significado abrem uma fissura na linguagem da cultura. (...) O jogo disjuntivo do símbolo e do signo faz da interdisciplinaridade uma instância do fronteiro e duvidoso momento de tradução que Walter Benjamin descreve como o “caráter estrangeiro das línguas”.

Esclarecemos que a tradução multilinguística é um conceito teórico e princípio ativo de grande importância na vida e obra de Flusser (BERNARDO; FINGER; GULDIN, 2008), sendo tratada como um modo específico de pensar, escrever e viver. Além disso, abordou o conceito como metáfora a ser utilizada interna e através de outras esferas de pesquisa, no caso filosofia e história, assim como comunicação e teoria dos *media*. Esse movimento de distanciamento, recuando da sua posição inicial com a meta de incluir mais e mais informação - talvez o gesto humano fundamental - constantemente alargando o campo de visão, o liga a filósofos como Jean-Paul Sartre e Martin Heidegger.

Tal movimento se destaca porque não é completamente livre e sem objetivo, pois suas viagens se movimentam ao longo de certas trajetórias, mas retornam sempre ao começo. Um jogo de palavras: elas não se lançam tangencialmente, mas na base são circulares. Esse modo de pensamento nômade liga-se intimamente à prática flusseriana da tradução. Portanto, a natureza diaspórica de

qualquer forma de significado é somente um lado do jogo da (re) tradução, que se desdobra em muitas camadas, desvelando as potencialidades escondidas do texto cultural. Em uma carta inédita de Flusser a Hans-Peter Dimke, em 04 de julho de 1984 (BERNARDO; FINGER; GULDIN, 2008, pp. 69-70), a tradução explica o funcionamento das conexões transdisciplinares, em um jogo metafórico voltado à liberdade:

Para saltar de um *medium* a outro (de um “universo” a outro), devo compará-los (...). Essa comparação poderia ser chamada de um *meta-medium* (você consideraria como “interdisciplinar”). (...) E então, se você quer ser coerente, você teria de saltar desse *meta-medium* para o interior de outro *meta-medium* – por exemplo do *meta-medium* “pintura-fotográfica” para o interior do *medium* “música”. Ora, para fazê-lo, você precisa de um *meta-meta-medium* – uma escada de mão complementamente feita de metáforas (...).

Flusser resume sua carreira intelectual nos termos de sua atividade de tradução como um jogo existencial entre jogos, sendo que “tudo é arte e linguagem, incluindo esse derradeiro jogo: *ars moriendi*. Ele deve ser traduzido entre jogos, incluindo o jogo da morte. E aqui o rito, de novo e surpreendentemente, reaparece: o rito como o repertório do jogo da morte” (BERNARDO; FINGER; GULDIN, 2008, p. 73). O fato é que etnologistas, críticos literários, historiadores, entre outros pesquisadores, vêm usando a noção de tradução em novos caminhos, não somente linguísticos ou metafóricos, mas nas suas conexões com contextos culturais e interdisciplinares. Como já vimos no tópico anterior, o ser humano cria a cultura para liberar a si mesmo do medo da morte, mas por meio dessa cultura, ele cria tão somente uma nova forma de dependência, pensamento inspirado em Pascal.

Para viabilizarmos este jogo científico, buscando sua identidade nas relações linguísticas, metafóricas e culturais do cotidiano (hiper) multimidiático, com o fim de alcançar um saber não sabido sobre o interdisciplinar, utilizaremos por base o livro homônimo de Sérgio Bairon (2002), que analisou algumas obras afins, provenientes de diversos campos de conhecimento, e estabeleceu critérios teórico-metodológicos sobre expressividades hipermidiáticas, com aprofundamento da crítica e reflexão filosóficas sobre possíveis conexões entre as tecnologias digitais, o senso comum e a interdisciplinaridade.

Na primeira parte de seu trabalho, Bairon abordou alguns autores ligados à Escola de *Annales*, resgatando matizes interdisciplinares de obras vinculadas à História Cultural, campo que fornecerá subsídios significativos aos pesquisadores de hipermídias, posteriormente. Nesse sentido, o autor destaca a importância de temas cotidianos e suas expressões de mundo não escrito como um forte elo entre a interdisciplinaridade e o jogo hipermidiático.

Outro ponto nodal da publicação se refere ao fato de não considerar o chamado pensamento selvagem como “inferior” às definições científicas dos europeus, ou seja, seu entendimento da cultura ordinária, marcada ou não pela oralidade das práticas culturais cotidianas, é o que possibilita a existência de um cientista ou intelectual acadêmico.

E, no último capítulo de seu estudo, Bairon tece uma rede teórico-metodológica ao discutir sobre o processo interativo de aprendizagem, quando o perguntar e o responder tornam-se a regra fundamental do jogo. Como são poucos os caminhos construídos rumo à interdisciplinaridade que abarquem trilhas tecnológicas, é preciso circundá-los para se alcançar novos sentidos nas mídias digitais. Então (re) começemos o jogo...

Ao longo do século XX, a História passou por muitas mudanças de escolas filosófico-teóricas – positivista, marxista, entre outras. Em um primeiro momento, no Brasil, essa grande luta teve no marxismo a sua vitória. Porém, a última ditadura no país (1964-1979) obscureceu todo o trabalho marxista desse período. A partir de 1979, a França, que assumiu a paternidade da universidade brasileira, em particular da USP, fundada sob a influência do grupo do *Estado* e de seus colaboradores (LARIZZATTI, 1999), já havia desenvolvido uma linha de abordagem histórica que não priorizava o caráter econômico-social, mas o sociocultural, a saber: História das Mentalidades, Nova História ou História Cultural.

Nesse sentido, temas que até a segunda metade do século XX eram considerados “abstratos” ou “irrelevantes”, invadiram o palco das academias, renovando os documentos e os fenômenos científicos. Logo, alguns pesquisadores que representavam essas novas abordagens teóricas se firmaram, tratando seus conceitos de modo interdisciplinar, e algumas até contemplaram a linguagem hipermidiática, a exemplo das produções de Umberto Eco: *II cinquecento* (1998), *II seicento* (1995), *II settecento* (1997) e *L'ottocento* (1999), sendo que esta última contará com uma análise no capítulo três de nosso jogo científico.

Um dos primeiros fatores a ser destacado está na inclusão de outras regionalidades científicas à História: Psicanálise, Linguística, Semiótica, Geografia Humana, Filosofia da Linguagem, Antropologia, Semiologia, Sociologia, entre outras, com uma grande renovação nos quesitos documento, abordagem temática e objeto de pesquisa. Nesse jogo “teatral”, diversos pesquisadores se “disfarçaram” de biólogos, psicólogos, geógrafos, etnólogos, antropólogos, romancistas, etc., despojando-se de suas disciplinas e travestindo interdisciplinarmente a essência da História.

Tal renovação historiográfica adotou o tema do cotidiano em todas as suas possibilidades de interpretação, oportunidade esta que se abriu em manifestações hipermidiáticas. No entanto, uma parte das pesquisas carece de uma base filosófica, fundamental para nos encontrarmos em caminhos interdisciplinares.

Dentre todos os pesquisadores da História das Mentalidades, Michel de Certeau e, particularmente Wittgenstein, visto em tópico anterior, são bons exemplos de percepção comunicativa do senso comum, não só pela equivalente esfera filosófico-teórica, como também pela expressão de mundaneidade das formas de vida, sendo mais consequentes do que muitas propostas filosófico-teóricas que circundaram as ciências sociais.

Discípulo de Freud e Foucault, Certeau (1994), em *A Invenção do Cotidiano*, com uso de jogos de palavras e várias linguagens, aponta três esferas de exercício para a compreensão da linguagem ordinária: jogos; contos/lendas; e arte do dizer popular. Os jogos representam estratégias através das quais agimos no cotidiano, seja por meio de regras sociais ou criações de memória; as histórias e narrativas lendárias são para novas ressignificações, ações e sensações da mundaneidade; e a arte de dizer é exatamente o que está em falta. Por meio de um vaivém do teórico para o concreto, e depois do particular e circunstancial ao geral, o filósofo estabelece um paradigma central de análise das práticas cotidianas (habitar, conversar, ler, circular, comprar, cozinhar, etc.): “vaivém, cada vez novamente captada (...) brincalhona, protestatária, fujona”, à imagem da realidade móvel que procura captar no voo (CERTEAU, 1994, p. 21).

Mais adiante, o pesquisador contextualiza essa sabedoria, definindo-a como “trampolinagem”, expressão que associa a acrobacia do saltimbanco e a sua arte de saltar no trampolim, e como “trapaçaria”, astúcia e esperteza no modo de utilizar ou driblar os termos dos contratos sociais: “Mil maneiras de **jogar/desfazer o jogo do outro**, ou seja, o espaço instituído por outros, caracterizam a atividade, sutil, tenaz e resistente, de grupos que, por não ter um próprio, devem desembaraçar-se em uma rede de forças e de representações estabelecidas. Tem que ‘fazer com’” (CERTEAU, 1994, p. 79, grifo do autor). Nessas trocas de experiências, cada vez mais as táticas vão saindo de órbita, desancoradas das comunidades em que lhes circunscreviam o funcionamento, passando a vagar por um espaço que se amplia, onde os consumidores se tornam migrantes.

Para Bairon (2002, p. 21), “essa expressividade superlativizada do cotidiano é garantida por uma noção de experiência que alguns pesquisadores identificaram”, a saber: “a linguagem interativa da existência, o que não é possível ser retido ou compreendido através de um discurso puramente conceitual”.

Certeau nos alerta para o fato de que a experiência do ordinário se dá através do estranhamento do especialista diante da vida comum, e do científico diante do filosófico, da mesma forma que Wittgenstein podia sentir-se um estrangeiro no interior da própria língua inglesa. São metáforas do estranhamento. O mesmo estranhamento que a imagem costuma causar num texto convencional de História, de Antropologia, etc., negando existir na imagem algo que transcende o que descreve o autor – o resultado é que a imagem geralmente é escrava do texto. A linguagem filosófico-científica geralmente se coloca como um selvagem em meio à cultura ordinária. (BAIRON, 2002, p. 22)

Vale notar que uma das assertivas mais importantes, relacionadas à linguagem ordinária *versus* letrada, foi feita por um semiólogo de formação, e não por um historiador. Bakhtin (1979, p. 100), um dos mais significativos teóricos da linguística contemporânea, afirmou ter sido o “utopismo abstrato e racional” dos “escritores das Luzes”, “com sua falta de sentido histórico”, que não pode mais conviver com o estar no mundo “popular”.

À guisa de conclusão, podemos dizer que o riso, separado na Idade Média do culto e da concepção do mundo oficiais, formou seu próprio ninho não oficial, mas quase legal, ao abrigo de cada uma das festas que, além de seu aspecto oficial, religioso e estatal, possuía um segundo aspecto popular, carnavalesco, público, cujos princípios organizadores eram o riso e baixo material e corporal. (...) Os clérigos de baixa e média condição, os escolares, os estudantes, os membros das corporações e finalmente os diversos e numerosos elementos instáveis, situados fora dos estratos sociais, eram os que participam mais ativamente nas festas populares. (BAKHTIN, 1979, p. 71)

É fato que, a própria Igreja, durante a Idade Média e o Renascimento, delegava mais espaço a tais manifestações culturais do povo – ritos, festas, espetáculos, obras cômicas orais ou escritas, vocabulários familiar e grosseiro. Graças ao poderoso elemento do jogo, analisado detalhadamente no tópico anterior, tais vivências foram marcadas pelo riso, pela subversão dos valores oficiais, pelo caráter renovador e contestador da ordem vigente. De fato, como diz a letra da canção de Caetano Veloso, “alguma coisa está fora da ordem, fora da nova ordem mundial”, a saber: a cultura popular.

Segundo Bairon (2002, p. 23), “há uma noção de verdade que está metodologicamente associada à escrita, que não só condena ao esquecimento o mundo imagético e oral como estratifica toda a existência a partir de modelos de forma e de compreensão”. Portanto, o pesquisador deve valorizar a linguagem ordinária como uma conexão para as expressividades cotidianas, em união com o jogo hipermediático de caminhos científicos que têm priorizado as esferas culturais como a principal faceta das representações históricas de mundo.

A partir do contato de Bairon com a obra hipermediática de Eco (1995), *II seicento*, abordaremos, na sequência, alguns autores, cujos trabalhos históricos valorizam a imbricação entre ciências, fragmentos, cotidiano e universalidade, objetivando propor fundamentos interdisciplinares da História da Cultura, para a construção conceitual de nossa Ludusfera, sob a dimensão

tridimensional filosófico-teórico-metodológica do jogo hipermediático, através de uma abordagem interdisciplinar.

Um dos mais importantes foi Jacob Burckhardt (1818-1897), com sua ampla obra sobre culturas antigas, particularmente Roma e Grécia. Sua visão de cultura está fundamentada em uma noção de continuidade, quando a cultura seria o somatório de uma longa construção de manutenção e das diferenciações entre as várias outras culturas. A obra mais significativa de Burckhardt (apud BAIRON, 2002, p. 30) é *A civilização do Renascimento na Itália*, marcando um grande encontro do mundo cultural com a estética, quando o sujeito se liberta das amarras políticas e libera o que há de melhor em si: a cultura, isto porque,

O Renascimento era tudo o que o mundo moderno não é. Ou melhor, a Idade Moderna representa o desenvolvimento unilateral de todos os traços da natureza humana que foram sublinhados numa grande realização cultural durante o período do Renascimento. A Idade Moderna é um produto de perdas humanas. Algo foi posto fora do lugar durante o período compreendido entre 1600 e 1815, e esse “algo” é a “cultura”.

Para Bairon (2002, p. 31), “esse pesquisador, apesar de realçar continuidades no interior de uma dialética de perdas e danos, conseguiu ver na arte o grande mérito, enquanto linguagem para a reconstrução de sentidos históricos através de seus fragmentos culturais”. Em História, esse pensador inaugurou o idealismo de ruptura cultural e a noção mítica, mesmo que para nós restem apenas ruínas e fragmentos de culturas maravilhosas que nos antecederam...

Já em Lévi-Strauss (1908-2009), pai do Estruturalismo e um dos antropólogos mais significativos da História Cultural, inspirado em Ferdinand de Saussure, a mundaneidade da cultura (mitos, técnicas, ritos, religiões, instituições, etc.) está compactada nas compreensões possíveis da linguagem popular, pois a escrita não revela a totalidade do mundo, e nem o que há de mais importante nele.

Uma de suas sumas é tornar possível o contato semântico entre indígena e etnólogo. Portanto, desde *Antropologia estrutural*, Lévi-Strauss (1979), pensa a ciência frente à cultura, mediante a oposição formal *versus* realidade empírica. Segundo esse pensamento, o método da investigação antropológica da manifestação cultural depende de uma invenção de modelos para análise. Numa segunda fase, o etnólogo deve experimentá-los, comparando com a realidade empírica o modelo, a fim de revelar a cultura.

Em resumo, para Lévi-Strauss, no âmago de toda cultura, revelam-se três níveis: o do mundo empírico (factual), o teórico do modelo adotado pelo pesquisador (criado para o objeto de estudo) e a

revelação desse mundo invisível encontrado na estrutura (dedução lógica). Todavia, nada o impediu de reconhecer suas próprias limitações ao escrever ciência:

Para compreender como e em que medida, as culturas humanas diferem entre si (...) é preciso primeiramente, tentar esboçar seu inventário. Mas é aqui que começam as dificuldades, pois devemos conscientizar-nos de que as culturas humanas não diferem entre si do mesmo modo, nem do mesmo plano. Estamos inicialmente em presença de sociedades justapostas no espaço, umas próximas, outras afastadas, mas em resumo, contemporâneas. Em seguida devemos contar com as formas da vida social que se sucedem no tempo, e que estamos impedidos de conhecer pela experiência direta. (...) Impõe-se uma primeira constatação: a diversidade das culturas humanas é, e fato no presente, de fato e também de direito no passado, muito maior e mais rica do que tudo aquilo que delas pudermos chegar a conhecer. (LÉVI-STRAUSS, 1982, p. 31)

É provável ser essa uma das razões de sua teoria metodológica ser equivalente ao seu pensamento celular mitológico. Em *Mito e significado*, indaga: “Quando tentamos fazer História científica, fazemos porventura algo científico ou adotamos também a nossa própria mitologia nessa tentativa de fazer História pura?” E mais adiante: “Não ando longe de pensar que, nas nossas sociedades, a História substituiu a Mitologia e desempenha a mesma função” (LÉVI-STRAUSS, 1987, p. 62).

A partir de *O pensamento selvagem*, publicado em 1962, Lévi-Strauss (1976) abandona a dicotomia natureza/cultura, limitando-a a um valor metodológico. Para ele, o pensamento selvagem não é subalterno ao científico-europeu, uma vez que integra a mesma estrutura global, pois ambos participam de uma mesma vinculação histórico-geográfica do ser cósmico. Se nas manifestações culturais, é o simbólico que constrói o ser humano, e não o inverso, faz-se premente interagir com a cultura do homem selvagem para que o “civilizado” possa ultrapassar essa própria ideologia, pois somente diante da cultura do cotidiano é que podemos nos chamar de científicos e analíticos.

A linearidade lógica da escrita não revela a totalidade do fenômeno cultural, ou melhor, também não revela. A língua em toda a sua abrangência de expressões pode, no máximo, trazer a nós **uma** unidade para todos os fragmentos culturais. A estrutura apresenta-se como uma tentativa metodológica à transposição e comparação dos mais diversos sistemas, assim como o ato de transpor sistemas culturais realça, prioritariamente, a relação de alteridades, ou seja, as alteridades indígenas são comparadas às alteridades dos “civilizados”. (BAIRON, 2002, p. 38, grifo do autor)

Outra abordagem teórica que influenciou fortemente a historiografia foi o materialismo histórico e sua concepção de cultura material, a partir dos preceitos marxistas do grande projeto da *Academia de História da Cultura Material da URSS*, em 1919. Sobre a metafísica da materialidade, escrevem Marx e Engels (1962, p. 34):

A História de toda sociedade até nossos dias é a História da luta de classes. Homem livre e escravo, patricio e plebeu, mestre e companheiro, em uma palavra: opressores e oprimidos se encontraram em constante oposição; travaram uma luta sem quartel, ora disfarçada ora aberta, que, a cada vez, acabava seja em transformação revolucionária da sociedade inteira, seja na ruína das diversas classes sem luta.

Para esses pensadores, a cultura moderna capitalista é como gelo no sol, não permitindo identidade duradoura, senão o consumo circunstancial, pois “as opiniões veneradas dissolvem-se”, não perdurando mais do que o volátil tempo de sua materialidade: “Tudo o que era sólido, bem estabelecido, volatiliza-se, tudo o que era sagrado se vê profanado e, afinal os homens são forçados a considerar com um olhar desencantado o lugar que ocupam na vida e em suas relações mútuas” (MARX; ENGELS, 1962, p. 56), conforme vimos no tópico sobre a modernidade líquida.

Segundo Rüdiger (1995, p. 79), “a modernidade, cujo projeto se colocou sob o abrigo da razão, visa à emancipação e à autorrealização do ser humano, mas seu resultado histórico é precisamente o contrário, a racionalização da dominação social, a destruição da natureza e a coisificação do homem”.

Como consequência desse processo o indivíduo se maquinizou (Imagens 39), isto é, virou máquina e a cultura, resíduo do saque capitalista: “Não é apenas o trabalho que é dividido, subdividido e repartido entre diversos indivíduos, é o próprio indivíduo que é esfacelado e metamorfoseado em motor automático de uma operação exclusiva...” (MARX; ENGELS, 1968, p. 34).

Imagens 39 - *Cenas de Tempos Modernos*, de Charles Chaplin (1936), em que seu famoso personagem "O Vagabundo" tenta sobreviver em meio ao mundo moderno e industrializado.
Fonte: Disponível em <<http://bit.ly/152fMiW>>. Acesso em 02/05/13.

O materialismo histórico sublinhou não só a historiografia contemporânea, como também toda a concepção sobre a modernidade no século XX. Contrariamente ao pensamento de Michel de Certeau, o consumidor marxista é passivo e doutrinável, um produto ideológico com estilos de vida alienantes.

Tal sistema condiciona totalmente o tipo e a função do processo de consumo e sua qualidade, bem como a autonomia do consumidor. Na era da Indústria Cultural, o indivíduo não tem autonomia, há uma adesão acrítica aos valores impostos e o ser humano encontra-se sob o poder de uma sociedade que o manipula. Até mesmo as horas de descanso e lazer são regidas pela lógica do processo produtivo: divertir-se significa estar de acordo, e não pensar (WOLF, 1999).

Além desse aspecto, a maioria das críticas ao Marxismo e aos seus usos na História Cultural, revela que grande parte dos pesquisadores marxistas aplicaram de forma atemporal seus conceitos, deixando de lado uma proposta interdisciplinar. No entanto, a Escola de Frankfurt desenvolveu uma leitura mais consequente desses pontos, com vistas à interdisciplinaridade.

Outra interlocução teórica da História das Mentalidades é a Psicanálise. Para Bairon (2002), na psicanálise freudiana, a cultura é pontuada, desde suas origens, pela geração familiar-mítica de Édipo, isto é, pela coerção das pulsões. De modo que toda análise clínica pode ser entendida pelo viés sociocultural, na medida em que este ganha uma característica mítica e, hermeneuticamente, assume o papel de identificar o lugar de cada sujeito e de cada cultura na mundividência. Na obra *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*, Bairon e Petry (2000) aprofundam a relação da psicanálise, por meio da expressividade hipermidiática, à qual estudaremos no terceiro capítulo deste jogo investigativo.

Na trilha interdisciplinar, Antropologia, Materialismo Histórico e Psicanálise compõem interlocuções teóricas significativas aos autores da História Cultural. A esta relação podemos acrescentar tantos outros temas, até então marginalizados, como contribuição efetiva ao caminho que a História deseja alcançar.

Como mencionamos a revista *Annales*, cuja edição inicial data de 1929, foi a grande incentivadora dos estudos interdisciplinares, que povoaram o ambiente intelectual francês, ao longo do século XX. A revista teve quatro períodos marcantes: 1º) 1929 a 1939 - *Annales d'histoire économique et sociale*; 2º) 1939 a 1942 - *Annales d'histoire sociale*; 3º.) 1942 a 1946 - *Mélanges d'histoire sociale*; 4º.) a partir de 1946 - *Annales: économies, sociétés, civilizations* (BAIRON, 2002). A seguir, com base no referido pesquisador, passaremos a analisar alguns dos autores mais representativos do atual movimento das “Mentalidades” e suas potencialidades interdisciplinares.

Quando pequeno, March Bloch (1985) indagou: “Pai, para que serve a História?” E assim, deu início ao seu livro *Uma introdução à História*. Talvez o autor pensasse que o conhecimento

histórico, assim como o jogo infantil, devesse estar próximo do encantamento como compreensão mundana:

A História, todavia, não é possível pô-la em dúvida, tem prazeres estéticos que lhe são próprios, que não se assemelham aos de nenhuma outra disciplina. É que o espetáculo das atividades humanas, seu objeto particular, é, acima de qualquer outro, de natureza a seduzir a imaginação dos homens. (BLOCH, 1985, p. 14)

Notamos que há uma valorização do conhecimento histórico e sociocultural, baseado na experiência estética resultante. Portanto, o maior legado de Bloch para os temas culturais interdisciplinares, encontra-se na “**atmosfera mental**, como possibilidade de pensar o **modo de ser da compreensão**”, mais do que o saber por si só, uma vez que: “A cultura é essencialmente histórica, brinca conosco e não nos resta outra possibilidade a não ser nos entregar à brincadeira (...) que nos remete prioritariamente ao **jogo** que o próprio pesquisador tem que fazer com suas fontes” (BAIRON, 2002, p. 46, grifo do autor). Como nos alerta Bloch (1985, p. 39): “É muito útil formular perguntas, mas perigosíssimo respondê-las”. Em meio a inspirações do **círculo** hermenêutico da compreensão e aos jogos de linguagem como formas de vida, podemos inferir que “a História é uma ciência na infância” (BAIRON, 2002, p. 46), já que “viver é perigoso”, como também nos advertia Guimarães Rosa.

Outro aspecto que chama a atenção nos estudos de Bloch é a existência de uma atmosfera mental, que revelaria narrativas predominantes em diferentes épocas e, que por sua vez, comparam a História com a verdade do solipsismo lógico. A essência de seu trabalho processual era mais significativa do que a responsabilidade de produzir uma “verdade real” da então ciência tradicional: “Este ensaio é (...) o momento de um artesão”, além do contexto presente de que “nunca o fenômeno histórico se explica plenamente fora do estudo do seu momento” (BLOCH, 1985, pp. 22, 35).

Segundo Bairon (2002, p. 48, grifo do autor), se o tempo, como “**representação cultural**”, conceitua toda significação presencial, é sempre a partir dessa perspectiva que todo sujeito precisa conceber qualquer cultura, mesmo em forma de linguagem cotidiana:

Em boa verdade, conscientemente ou não, é sempre as nossas experiências cotidianas que, em última análise, vamos buscar, dando-lhes onde for necessário, os matizes de novas tintas, os elementos que nos servem para a reconstituição do passado: as próprias palavras de que nos servimos para caracterizar os estados da alma desaparecidos, as formas sociais estioladas, que sentido teriam para nós se não tivéssemos visto primeiro viver os homens? (BLOCH, 1985, p. 43)

Buscar “estados de alma desaparecidos” é tarefa urgente, pois tais significações culturais perdidas só podem ser alcançadas por meio de estudos de evidências históricas, não através de uma perspectiva de universalidade cultural, mas como premissas de cada localidade pesquisada. Portanto, a experiência do investigador na construção de seu jogo científico, deve ser o resultado da adição de seu cotidiano cultural com suas fontes de pesquisa. Nesse ponto, contrariamente às teorias positivistas, Bloch já iniciava o processo de relativização do “papel do **sujeito ôntico** do saber” (BAIRON, 2002, p. 49, grifo do autor), compreendendo que toda pesquisa histórico-cultural deveria investigar:

(...) a relativização do lugar do narrador enquanto pesquisador; a delação da dinâmica de toda expressão que busca compreender seu mundo, mesmo se tratando da vida rural camponesa, o atrelamento da possibilidade de apreensão do real somente ao reconhecimento da decomposição do real; o reconhecimento de que o ato de narrar (História) deve ser ciência da mudança; e ainda, a visão, mesmo durkheimiana, de que existem representações mentais coletivas que, não só podem ser identificadas, como, inclusive, servirem de “documentação básica” para uma pesquisa histórica. (BLOCH, 1985, p. 89)

De modo próximo à Antropologia Histórica, a Psicologia Social de Bloch está imbuída em reformular os problemas da investigação histórica, abrindo frentes para abordagens culturais para uma história do corpo, dos gestos, dos gostos e das emoções, conforme estudos de Bairon, com base na obra de Burke da Escola de *Annales*.

Por outro lado, a História, semelhantemente ao mito, deve ter seu fundamento no uso, revelando sua força; e diversamente ao mito, deve se investir de metodologia, sem esquecer da experiência estética de seu contexto. Destacamos que Bloch é citado inúmeras vezes na obra *Opera Multimedia*, do CD ROM *II Seicento*, coordenada por Umberto Eco (1995), cujo jogo estético encontra-se ininterrupto.

Significativa também é a contribuição de Febvre (1985, p. 230), no âmbito da História Cultural, compreendendo a Psicologia como “o conhecimento científico da função mental”, sendo absolutamente necessário aprender com o encontro do homem ante o universo intelectual ao qual pertence.

Nesse sentido, Rabelais pode exemplificar culturalmente uma pesquisa, quando há uma valorização do mundo mental através da linguagem, o que se transmite por sua sujeição à cultura material, por exemplo, a literatura como documento histórico-cultural, ponto de encontro entre Febvre e Bakhtin (2010). Porém, ao abordar o cotidiano rabelaisiano, a psico-história de Febvre se diferencia da análise linguístico-filosófica de Bakhtin. Portanto, na visão de Bairon (2002),

relacionadas à literatura, devem estar outras regionalidades teóricas, tais como iconografia, linguística e psicologia, como apelos à interdisciplinaridade.

Febvre (1985, p. 143) acredita que, o pesquisador aliado ao psicólogo, pode utilizar um amplo material mental para reconstruir e analisar, respectivamente, “todo o universo físico, intelectual e moral no meio do qual se moveram cada uma das gerações que o precederam”, procurando evitar o “anacronismo psicológico-cultural”. Por exemplo: muitos dos conceitos produzidos por Freud numa realidade cultural vienense não poderiam ser empregados numa realidade medieval-renascentista de um Rabelais:

Como seria considerada uma regionalidade que, durante as festas, brinca com o baixo corporal como um todo? Uma regionalidade em que as fezes, o pênis, a vagina, a urina, a ruga, o esperma, a lama, os animais, etc. fazem parte do cotidiano festivo e produzem um sem-fim de **significantes** linguísticos. (...) Por brincar com as fezes, o homem renascentista rabelaiseno seria um **necrófilo**? Por não se tocar tanto com os “direitos humanos” quanto um homem dos novecentos seria um **neurótico**? Por preocupar-se tanto com o apocalipse seria um **paranóico**? Por viver seu cotidiano temendo a Deus seria um **fóbico**? Por apavorar-se toda vez que “pecasse” seria um **histérico**? Por “ir à forra”, ironizando os ícones católicos durante as festas populares, seria um **recalcado**? (BAIRON, 2002, p. 61, grifo do autor)

Portanto, sua proposta de equipe interdisciplinar impressiona, mesmo sem a ligação de seus estudos culturais com a psicanálise freudiana. Todavia, reforça pesquisas sobre a vida afetiva, as emoções e as sensibilidades, como fortes conexões ao encontro interdisciplinar, o que o aproxima de Bloch, como já vimos. Nessa continuidade, é possível atualmente ver a História como um caminho da reticularidade digital, proposta por Bairon.

Posteriormente, nas décadas de 1980 e 1990, os estudos de Peter Gay, seguiram o trajeto de Febvre. Sua obra *Freud para historiadores* promove uma junção da História com a Psicanálise, mesmo sem uma visão teórica tão consequente e sem passar pela psicanálise lacaniana, segundo Bairon (2002).

É fato que o conceito de mentalidade, após Bloch e Febvre, passaria a ter destaque na historiografia a partir de então. Por outro lado, o campo fértil da renovação metodológica promovida pela História das Mentalidades, em suas generalizações conceituais excessivas, ainda não frutificou o suficiente para a própria interdisciplinaridade. Um dos motivos pode ser o fato de a relação entre cultura material e sistemas mentais ser explorada de forma melhor, por meio de estruturas de roteiros não lineares e hipermidiáticos.

Outra soma possível entre História da Cultura e Psicanálise, apontada no início do século passado, são as obras de Michel de Certeau e Slavoj Žižek. Bairon (2002, p. 63) vem explorando

essa relação no projeto inacabado de seus últimos anos, *A casa filosófica*, quando “a relação entre expressividade da historicidade e a complexidade das questões ligadas à psicanálise freudo-lacianiana em seus encontros com a filosofia é o caminho que aproxima Certeau de Zizek”.

Tais pesquisadores entendem que “o olhar do especialista torna-se uma fina película do escrito, sofrendo, o remover de camadas”, transformando-se em “um jogo de espaços institucionais”, ao que Bairon complementa:

Os dois autores realçam que há algo essencial que se manifesta na historicidade cotidiana indissociável dos sujeitos que são os atores das operações conjunturais. Ou seja, a decifração da cultura só é possível a partir do momento em que o homem ordinário se torna o narrador, definindo o lugar comum da linguagem e o espaço anônimo de seu desenvolvimento. Nesse sentido, Certeau destaca que o que as práticas cotidianas produzem sem capitalizar, ou seja, sem dominar o tempo, é o que deve ser entendido. Zizek, criticando a descrição do mundo pós-moderno, montando uma linha teórica que perpassa por Hegel, Althusser e Lacan, entende que o sujeito está cindindo, dividido por um antagonismo que define o contexto cultural-simbólico através do qual atua a ideologia. (BAIRON, 2002, p. 64).

Já Fernand Braudel inicia seu trabalho consagrando a maioria de suas indagações ao seu “pai intelectual”, a saber: Febvre. Todavia, contrariamente ao seu mestre, explora outras áreas do conhecimento, a exemplo da geografia econômica. Após viver o período mais feliz de sua vida no Brasil dando aulas na USP, conforme testemunho próprio, escreveu sua obra magna *O Mediterrâneo*, enquanto esteve preso em um campo de concentração próximo a Lübeck.

Reconhecia na superficialidade histórica dos eventos, a grande fonte do conhecimento histórico, tendo em vista a relação entre homem e ambiente, em uma fase intermediária da história da estrutura econômica, social e política. Preferia utilizar o termo “civilização” à “cultura”, buscando a “civilização material” de uma antropologia que almejava romper com o marxismo. Contrariamente, a história econômica de Braudel explicitava ligações da vida material com a economia: objetos, utensílios, gestos e mundo geográfico-físico limitavam os atos e os pensamentos humanos.

Assim, a geo-história de Braudel acampa tanto o clima quanto a cultura cotidiana. E enquanto esteve na liderança da *École de Hautes Études* (1956-1985), pode estimular pesquisadores a trilharem o caminho entre regionalidades e universalidades culturais. Apesar da presença marcante em suas produções de metáforas organicistas da Biologia – “fraqueza congênita de Veneza, Inglaterra nervosa, etc.” – sua articulação da história com as geografias física e humana, promoveu propostas interdisciplinares (BAIRON, 2002).

Por sua vez Duby (apud BAIRON, 2002, pp. 73-74) procura valorizar a cultura em sua forma plural, isto é, a heterogeneidade cultural depende das mais variadas regionalidades, além de duvidar da própria eficácia analítica do conceito “cultura popular”:

Se é que há cultura popular. É a palavra que me incomoda (...). De fato, em nossa cultura, na cultura de cada um de nós, por mais sábios que sejamos não existe muito mais do que resíduos ou nostalgias do ‘popular’? Pode-se pensar que há criatividade cultural do ‘povo’? E o que é o ‘povo’? Se no seu seio existem verdadeiramente focos criadores, onde estão eles? Mil questões.

Diferentemente de Bakhtin, que pode ser uma resposta aos questionamentos supracitados, Duby não acredita nas manifestações espontâneas, criativas e propulsoras da sensibilidade popular, pois para ele toda popularidade está cercada por sistemas de representação, cuja historicidade é simultaneamente condição *sine qua non* de vida e sua limitação. Para ele, a iniciativa popular, sem mediação seria uma teoria mitológica.

Ao privilegiar as significações entre o mental e o material, estabelece relações linguísticas, como ferramentas de análise aos estudos históricos, que não desemboquem na simplicidade das estruturas de causa-efeito, isto é, do reflexo entre infra e superestrutura. Segundo Bairon (2002, p. 79, grifo do autor):

Duby conciliou Marxismo e Estruturalismo reaproximando os fenômenos estruturais da diacronia, em resposta aos desafios antropológicos lançados por Lévi-Strauss contra a História, como vimos anteriormente. Abandonando a visão do **reflexo**, a mentalidade ofereceria o ápice à História Social. Em outras palavras, o ápice do social sobre o mental, o cultural e o linguístico. (...) Esse encontro promove o que há de mais consequente no caminho da interdisciplinaridade.

Jacques Le Goff constitui-se no nome mais significativo da chamada terceira geração da *Escola de Annales*, sendo o maior sistematizador da “Nova História”, conceito divulgado em sua obra homônima, publicada em 1978. Essa história teria três funcionalidades básicas: isolar a noção temporal enquanto matéria histórica; aperfeiçoar os métodos de história comparada; e revelar uma “revolução documental”: documentos figurados, produtos arqueológicos, documentos orais, estatística, fotografia, filme, uma ferramenta técnica, enfim, qualquer objeto do cotidiano³⁶ poderia ser um novo documento.

Apesar de Le Goff não fazer uma apologia da imobilidade histórica, que percebe em Braudel, propaga a premência de compreendermos as estruturas socioculturais que permanecem. Nesse

³⁶ Para investigações mais consequentes sobre o cotidiano, favor consultar Heller (1982, 1992).

sentido, entende que há uma facticidade na história que relaciona o senso comum e as estruturas significantes estabelecidas ao longo dos tempos. E Le Goff, assim como Duby, transforma sua historiografia em programa televisivo, além de assessorar a produção cinematográfica *O nome da Rosa*, de Umberto Eco e Jean-Jacques Annuaud (1986). Tais análises só poderiam ser produzidas através de trajetos interdisciplinares, com apoio da Psicanálise e Fenomenologia, de acordo com Bairon (2002).

Resultado também da terceira geração dos *Annales*, Emanuel Le Roy Ladurie, segue o estilo de “História Total”, promovido por seu mestre Braudel. Semelhantemente a Ariès, esse pesquisador separa cultura e política, conforme relatos de entrevista concedida em junho de 1979, em Paris: “A pesquisa deve estar desvinculada da política”. Eis o pensamento teórico-histórico-cultural de Ladurie (apud BAIRON, 2002, p. 94):

Pergunto-me se a História não acabará por ser uma mistura entre Ciências Humanas, por um lado, e a literatura, o romance, as belas artes, o cinema, o teatro e a ópera, por outro. É esta ambiguidade que faz a nossa fraqueza, porque jamais conseguiremos edificar uma ciência pura.

Nesse contexto, “ciência pura” se traduz em biologia e demografia, em seus moldes semânticos matemáticos, destacando a crença do teórico no uso tecnológico, como o fator predominante da interpretação histórico-cultural, afirmando que o pesquisador do futuro será um programador ou nada será. Por meio de uma entrevista concedida ao *Le Monde* (11/03/1977), Bairon (2002, p. 95) entende que sua compreensão histórica lembra o “efeito borboleta”, de Edward Lorenz (1963), “quando uma ação popular pode resultar numa revolta e, esta, numa revolução”.

Philippe Ariès realça a história das particularidades e das heranças, com foco na comparação espacial e temporal entre “mentalidades diversas” em detrimento do político. Em seus caminhos, elogia a antropologia estruturalista perante as ofertas marxistas da pluricausalidade, nas quais todo fenômeno teria várias causas.

Em 1960, lança *História social da criança e da família no Antigo Regime* (ARIÈS, 1981), com dados muito interessantes, mas apenas relacionados a uma abordagem puramente descritiva. Em suas contribuições pioneiras à história da infância, verificou que as crianças não apareciam com frequência nos documentos preservados em arquivos e, para escrever sua história, procurou novas fontes – diários, cartas, romances, pinturas e outras imagens. Ariès estava impressionado particularmente por um hiato de representações infantis nos primórdios da arte medieval, além de as poucas existentes mostrarem os infantes como adultos em miniatura, demonstrando uma falta de

interesse pela infância. Já na Renascença, houve uma ampliação geral ao que se considerava importante ser pintado, incluindo crianças (vistas como parte de grupos familiares ou símbolos de inocência ou quase alegóricas), mas persistiu uma indeterminação cronológica quanto às representações de brinquedos e outros sinais infantis (BURKE, 2004).

Assim, relata-nos que, desde a Idade Média até início da Modernidade, as crianças assumiam funções sociais de adulto, em um ambiente de participação comunitária. Porém, dizendo-se teórico, identifica na fase medieval e em toda a relação com a criança, uma “falta de sensibilidade”, uma “diminuição do laço afetivo”, enquanto a família moderna desenvolve uma relação “com amor”, na qual se dedica mais atenção devido à educação infantil e à popularização dos conhecimentos psicológicos e pedagógicos. Porém, o tempo de análise teórica quase sempre remete a um anacronismo, pelo fato de o autor não se posicionar ante suas conceituações fundamentais (BAIRON, 2002).

Outra obra de Ariès (1975) que merece destaque é *Essai sur l'histoire de la mort em Occident*, que aborda a história da morte, em quatro parâmetros teórico-psicológicos: 1) a morte não é ato individual, pois a comunidade é reunida no acontecimento; 2) a insustentável morbidez do moribundo, vendo a morte como espetáculo; 3) a exploração semântica do cristianismo, com a revelação da vida eterna no estado glorificado; e 4) a falta de neutralidade do fenômeno da morte, sob o domínio da ritualização. Para o pesquisador, as mentalidades se localizam no subterrâneo encontro do biológico com o cultural: “Procurei perceber as atitudes no nível mais baixo da escala cultural, isto é, o nível do biológico” (ARIÈS, 1975, p. 132).

Bairon (2002, p. 103, grifo do autor) nos alerta que, “em seu ímpeto interdisciplinar, Ariès busca, mediante conceitos como o de **inconsciente coletivo, psicologia social**, etc., dar conta de suas propostas históricas”, revelando as influências de Jung (VOVELLE, 1987). Mas falta-lhe a natureza estética da história, demonstrando um grande hiato entre o pesquisador e a época a que se propôs estudar os fenômenos (BAIRON, 2002). Segundo Ariès (1975, p. 45): “Só há História comparada. A História é a comparação de duas estruturas transcendentais uma à outra. Remontamos do presente para o passado. Mas descemos, também, do passado para o presente”.

A esse quadro de autores franceses, montado com contribuições de Bloch, Febvre e Ariès, o que Carlo Ginzburg traz de novo? Realiza uma interlocução teórica interdisciplinar entre as mentalidades e a Antropologia de Lévi-Strauss, a Linguística fonológica de Jakobson, a Semiologia de Bakhtin e, ainda, possui proximidade com os estudos de Wittgenstein (BAIRON, 2002).

Em obra publicada em 1976, *O queijo e os vermes* (GINZBURG, 1987), demonstra uma preocupação consequente com o fenômeno político, ou melhor, com a divisão da sociedade em classes, cujas posições se vinculam no sistema de produção: de um lado, um moleiro friulano, e de outro, a Igreja.

Em seu prefácio, ao citar vários autores, a saber: Mandrou, Le Roy Ladurie, Thompson, Foucault, Rivière, Bakhtin, entre outros, Ginzburg justifica seu trabalho, comentando sobre as dificuldades da pesquisa indireta e a escassez de testemunhos sobre a cultura da “classe subalterna” ou “popular”, maior obstáculo às linhas históricas do gênero, que privilegiavam “as gestas dos reis”. Dentre todos, opta pela visão bakhtiniana, que propõe a partir da dicotomia, a circularidade cultural como um “influxo recíproco” entre as culturas subalterna e hegemônica, cujo ícone seria Menocchio.

Ginzburg (1987, p. 46) analisa a concepção “bíblica”, entre outras “visões de mundo” de Domenico Scandella, dito Menocchio, moleiro que sabia ler e escrever, possuindo até um dos livros proibidos (a Bíblia em vulgar), mas foi queimado pela Inquisição do século XVI:

Eu disse que segundo meu pensamento e crença tudo era um caos, isto é, terra, ar, água e fogo juntos, e de todo aquele volume em movimento se formou uma massa, do mesmo modo como o queijo é feito do leite, e do qual surgem os vermes, e esses foram os anjos. A santíssima majestade quis que aquilo fosse Deus e os anjos, e entre todos aqueles anjos estava Deus, ele também criado daquela massa, naquele mesmo momento, e foi feito senhor com quatro capitães: Lúcifer, Miguel, Gabriel e Rafael. O tal Lúcifer quis se fazer de senhor, se comparando ao rei, que era a majestade de Deus e, por causa dessa soberba, Deus ordenou que fosse mandado embora do céu com todos os seus seguidores e companhia. Esse Deus, depois, fez Adão e Eva e o povo em enorme quantidade para encher os lugares dos anjos expulsos. O povo não cumpria os mandamentos de Deus e ele mandou seu filho, que foi preso e crucificado pelos judeus.

Porém suas críticas aos pesquisadores das mentalidades ficaram em débito, cujas promessas de pagamento viriam em obras posteriores, por exemplo, em *Mitos, emblemas e sinais*, coletânea de textos publicados de 1961 a 1984, que mostram as várias etapas teóricas de Ginzburg (1992), cambaleante entre a Morfologia de Propp e a Filosofia de Wittgenstein. Nessa obra, o micro-historiador cultural é demonstrado através de paradigmas indiciários, ou seja, um conjunto de sinais ou rastros de sentidos não ditos que a História tradicional insistia em ignorar. Refere-se inclusive a uma hermenêutica aplicada a textos literários, sem referência autoral, que revela o gosto pelos detalhes em documentações de gênero diferenciadas.

Conforme Bairon (2002, p. 113, grifo do autor), apesar de Bakhtin ser a grande inspiração, já em sua primeira obra, Ginzburg não supera o uso analítico do conceito de “circularidade interclassista”, e se abstém de apresentar “relações entre **grotesco, realismo cósmico, linguagem**

superlativa, rebaixamento, inversão, cronotopos”, entre outras. Mesmo em publicações seguintes, apesar de afirmar permanecer nos passos de Bakhtin, o pesquisador italiano esquece a principal característica de seu mestre: “a análise fenomenológica de um mundo cultural que pode ser identificado na obra de Rabelais, de Dostoievsky, de Goethe, de Shakespeare, etc.”. Conforme a concepção bakhtiniana, a literatura deve ser uma manifestação mundana em sua expressão poética, sendo a enunciação a base de um método científico, isto é, o mais importante é a semântica cultural, construída por um texto, bem como seu contexto ético e estético sociocultural (BAIRON, 2002).

É sabido que alguns dos principais teóricos da História Cultural exploraram o ambiente midiático como mediação de seus pensamentos. Além do exemplo já citado de Jacques Le Goff, George Duby coordenou programas televisivos sobre catedrais. A introdução de *Images de femmes*, publicada em 1990, por Duby e Perrot (1992, p. 8), pontua o caminho interdisciplinar para o olhar, ou seja, o método percorrido para além do escriturístico:

O pesquisador trabalha essencialmente com textos. Recolhe palavras, frases, lê. Escuta palavras outrora fixadas por escrito. No entanto, desde que, de há vinte e cinco anos a esta parte, a História alargou incomensuravelmente o seu campo e, tendo deixado de se interessar primordialmente pelos acontecimentos, investiga as correntes profundas que lhes estão subjacentes e os explicam, a partir do momento em que se desenvolveram a seu lado duas disciplinas – a semiótica e a arqueologia, que, com seus progressos fulgurantes, traz à luz numerosos vestígios materiais deixados pelos homens do passado –, cada vez mais o pesquisador olha. Olha objetos e imagens. Sabe bem que, frequentemente, estes testemunhos são tão ou mais ricos em informação que muitos documentos escritos.

Os horizontes que se apresentam como imersões possíveis são os dos jogos de remessas significantes em todo cotidiano, sendo que o perguntar e o responder é o fundamento deste jogo. Os meios educacionais devem reconhecer o princípio filosófico básico de que a rede signica que se oculta atrás de cada processo ensino-aprendizagem depende do ato de jogar existencialmente, sendo que este jogo é realizado interna ou externamente à escola, com ou em detrimento da escrita. “O problema maior nunca esteve na ontologia da narrativa, mas no fato de esta ter se tornado praticamente o único modelo às compreensões filosófica e científica”, esclarece Bairon (2002, p. 126).

McLuhan (1972), por meio de uma trajetória não tão conceitual, foi um dos primeiros a vislumbrar as relações entre as tecnologias comunicativas, a imprensa e o alfabeto basicamente, com a “galáxia” de transformações revolucionárias em determinados períodos: o alfabeto com os gregos, a imprensa com o fim da Idade Média, entre outras inovações. Sobre a linearidade da escrita, com

criação e desenvolvimento do “modelo” lógico para o pensamento moderno, modelar à fala, nos alerta Bairon (2002, p. 128):

No entanto, contemporânea da invenção da imprensa, no século XV, a palavra latina *verbatim*, que remete à ideia de reprodução exata, não pode ser aplicada como o princípio básico da fundamentação de que a escrita, consequência do alfabeto, seria indiscutivelmente a melhor e mais consequente forma de conhecimento da realidade. Parece que esquecemos o fato de que o sistema de registro efetuado pela escrita capta somente algumas expressividades do que é dito ou do que pode ser demonstrado. Ora, as montagens da dramaturgia, ao longo dos séculos, têm demonstrado quanto um texto pode ser interpretado de várias formas; as artes plásticas têm revelado que a verdade está imersa muito mais no poder de ressignificação do que em qualquer outra característica lógica; o cinema, desde os seus primórdios, demonstra que imagens, mesmo sem áudio, nos oferecem um traço unário de significações, talvez tanto ou muito mais consequente que um discurso oral ou escrito; o rádio fez com que a oralidade se perpetuasse no universo e alcançasse as mais distantes significações, apenas para citar alguns exemplos comuns.

Foi com esse intuito que somente na década de 1980, alguns estudos indagaram sobre a propalada superioridade universal do livro como código da representação de culturas complexas e de linguagens esteticamente elevadas. Infelizmente, criamos uma falsa ideia de que a letra no papel se sobrepõe ao gráfico, ao *design*, à imagem, à fala. Portanto, nosso ponto de partida não deve ser o acervo das tecnologias digitais, mas tantas outras questões filosófico-teórico-metodológicas, que nos apontaram ao cotidiano de experiências educativas, tais como: a “palavra-mundo” de Freire (1997), a “relação dialógica” de Vygotsky (1987), os “jogos de linguagem” de Wittgenstein (1999), ou as expressividades hipermidiáticas de Bairon (2004).

Na linguagem, o lugar não é só “uma tela” ou “uma página”, mas o **laboratório** que contempla trilhas topológicas, no dizer de Bairon (2002, grifo do autor) e, diríamos nós, o espaço do jogo hipermidiático, a Ludusfera que nos envolve apontando para novos horizontes de sensibilidades; o próprio jogo do modo de ser da compreensão na obra de arte para apreender experiências estéticas e lúdicas; ou o conhecimento do senso comum mediante a manifestação originária e histórica do *Dasein*, do “ser-no-mundo” para além das teorias metodológicas das ciências do espírito.

Em seus trabalhos posteriores, Bairon (2007, 2008, 2010) ratificou sua visão de interdisciplinaridade, entendendo-a como uma aspiração emergente de superação da racionalidade científica positivista e hegemônica, visando novas formas de produção de conhecimento, construção de paradigmas científicos inovadores, articulação da pluralidade dos saberes em torno de problemáticas comuns, desenvolvimento de trocas de experiências e modos de realização de parcerias do saber à comunidade, com indissociabilidade de pesquisa, docência e extensão. Para o

referido pesquisador, o lugar do senso comum no mundo virtual está baseado nas possibilidades que este detém de revelar aquele, rumo às propostas interdisciplinares.

Curiosidade, diálogo, busca, surpresa, jogo, diversão, aprendizado, arte, ciência, compra, troca, autoria, telecomunicação; enfim, o cotidiano de todo aquele que pode se dar ao luxo de ser consumidor nos dias atuais, pode estar presente na estrutura reticular e hipermidiática do mundo digital, e ter sua revelação promovida por um altíssimo nível de interatividade deste último. (BAIRON, 2008, p. 170).

Portanto, nossa Ludusfera, imersa na modernidade líquida, promove pensamentos, conteúdos e métodos, por meio de equipes e abordagens filosófico-teórico-metodológicas interdisciplinares, e só pode se concretizar nesse universo semiótico, ambiente multifocal e heterárquico de expressividades digitais.

Vamos, a partir dessa jogada, procurar entender melhor como se dá o jogo hipermidiático, as regras de como jogar e ser jogado, a partir de paradigmas teórico-metodológicos, demonstrativos em hipermídias conceituais, em construção ao conceito Ludusfera, como comunicação tridimensional relativa a filosofia, teoria e método.

Capítulo 3 – O jogo hipermidiático

Imagem 40 - Textura de uma célula nervosa após terceira interação com mouse.
Fonte: CD ROM *Hipermídia – Making off* (BAIRON; PETRY, 2000).

*Conhecer não é desmontar nem explicar. É chegar até a visão.
 Mas, para ver, é preciso, antes de qualquer coisa participar.*
 Antoine de Saint-Exupéry

*As coisas que entram na página são sinais de uma “passividade”
 do sujeito em face de uma tradição; aquelas que saem dela
 são as marcas do seu poder de fabricar objetos.*
 Michel de Certeau

No capítulo precedente, propusemo-nos a refletir sobre algumas contribuições filosófico-teórico-metodológicas convergentes à construção tridimensional do conceito Ludusfera, tais como: esferas, semiosfera, modernidade líquida, jogo e interdisciplinaridade. Além de jogar essas convergências em suas relações com as palavras-chave: Ludusfera, jogo, ambiente digital e hipermídia, destacamos autores que compuseram tais evoluções e revoluções, ao longo dos tempos e em diferentes contextos culturais. Agora, abordaremos propriamente como se dá o jogo hipermidiático na Ludusfera.

É sabido que o jogo hipermidiático, imerso e interativo em ambiências digitais, se estabelece em referência ao suposto conflito existente entre os mundos subjetivo e objetivo, virtual e real ou digital e analógico. Para Sartre (1999, p. 711), cuja vida datou de 1905 a 1980, “fica estabelecido que o desejo de jogar é, fundamentalmente, desejo de ser”, sendo o fazer uma categoria puramente transitiva entre os desejos de ser e ter. O jogo circunscreve-se, então, no espaço do ser, norteando as

propriedades subjetivas do sujeito, visando o fazer, e dirige-se para “o ter”, pois também é apropriação, ou usando suas palavras, o “em-si”.

Conforme a visão de Harvey (1993, p. 293), definimos inicialmente a Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático, como esfera lúdica contida na semiosfera, de forma exomatizada, pois

As práticas estéticas e culturais têm particular suscetibilidade à experiência cambiante do espaço e do tempo exatamente por envolverem a construção de representações e artefatos espaciais a partir do fluxo da experiência humana. Elas sempre servem de intermediário entre o Ser e o Vir-a-Ser.

A partir da criação de uma intrincada rede virtual, entendemos que a expansão dos recursos (hiper) multimidiáticos na década de 1990 caracterizou o advento da hipermídia como uma nova linguagem no plano do digital, enfatizando o hipertexto como uma metodologia associativa e reticular da memória e do pensamento humanos, um jogo linguístico da compreensão, conforme Lévy (1993), Bairon (1998), Petry (2003) e Santaella (2007ab). Para tanto, joguemos com a conceituação do que é hipermídia, expondo as regras de como jogar e ser jogado, e os paradigmas teórico-metodológicos do jogo hipermidiático, para a construção do conceito tridimensional de Ludusfera, enquanto filosofia, teoria e método.

3.1. Hipermídia: como jogar e ser jogado?

A metáfora é a transposição para uma coisa do nome que designa uma outra diferente.
Aristóteles

Se a linguagem é a casa do ser, estamos habitando uma nova casa.
Sérgio Bairon

Com base nas epígrafes, sabe-se que a casa pode ser uma referência de toda a metáfora, mas foi necessário dizer **uma** casa, isto é, pelas práticas que articulam o seu espaço interior, uma nova linguagem do ser inverte as estratégias convencionais e organiza novos jogos de linguagem. Então como jogar e ser jogado nas expressividades hipermidiáticas?

Bairon (1995) compara originalmente a hipermídia, expressão não linear da linguagem, com forma multimidiática e interativa, ao conceito de jogo (*Spiel*, termo alemão), enfatizado por Huizinga (1980) em *Homo ludens*, com a abrangência de brincar, experimentar, representar, tocar, jogar,

competir, no cotidiano, em jogos de azar, nos esportes, nos *games*, entre outras manifestações. Lévy (1993) também defende que a multimídia interativa, por sua dimensão reticular, promove uma atitude lúdica. Assim, destacamos que o conceito de interatividade está sob a semiótica do jogo (Ludusfera), que por sua vez é conectado ao de cultura, pois é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.

O conceito de jogo é um recurso frequentemente utilizado na produção de roteiros audiovisuais, como já vimos em *Citizen Kane*, de Orson Welles (1941), que pode ser integrado às definições precursoras de hipermídias. Para Heitor Capuzzo (1993, p. 72), é o “jogo entre espaço interno e externo que possibilita a simultaneidade”, conforme também nos demonstra o cineasta Hitchcock, através das narrativas de seus filmes em diálogo com as alternâncias de locações internas e externas, promovendo uma fluência dramática a partir do conflito espaço-tempo.

O próximo passo à elaboração conceitual é denominado de taxionomia, isto é, categorizar os elementos que compõem o objeto de estudo, agrupando-os por características comuns. Para Gosciola (2003), o estudo de roteirização de hipermídia agrupa conceitos conforme a descrição seguinte (Tabela 8):

Hipermídia	Autoração, autoria
Link	Estruturação, navegação
Conteúdo	Lexia, níveis de complexidade
Roteiro	Comunicação, narrativa
Não linearidade	Fruição, simultaneidade
Interatividade	Apresentação, escolha
Interface	Design, metáfora
Tecnologia	Hardware, software

Tabela 8 – Conceitos de hipermídia.
Fonte: Gosciola (2003, p. 186).

Por meio de uma paráfrase às afirmações de Élie Faure, citadas por Henri Agel (1972, pp.42-43), Gosciola (2003, p. 195) descreve a hipermídia, cuja estrutura já foi chamada de “arquitetura do ciberespaço ou arquitetura líquida”, como um todo que inclui as funções de: “espaço como as artes plásticas; duração como a música; espaço-tempo do audiovisual em movimento no cinema e na televisão; memória como o texto”.

Assim, podemos citar a valorização da multi e interdisciplinaridade, além da fruição da ludicidade, criticidade, criatividade e autonomia pessoais como algumas das várias contribuições da

obra hipermidiática, vista como “arquitetura da manifestação estética da linguagem” (BAIRON, 2002), à gestão educomunicativa, entendida como:

Conjunto das ações formativas voltadas a planejamento e implementação de práticas destinadas a criar e desenvolver “ecossistemas comunicativos”, abertos e criativos em espaços educativos, garantindo, desta forma, crescentes possibilidades de expressão a todos os membros das comunidades educativas. (SOARES, 2003)

Portanto, integrar projetos de estética, inteligência, ludicidade, sensibilidade e comunicação aos *Homo ludens* é um dos maiores desafios, não recriando práticas de exclusão e discriminação de instituições tradicionais de ensino, mas formando cidadãos para atuação democrática nos espaços, virtuais ou não, tendo em vista a criação de uma nova prática educacional e comunicativa, de acordo com Milton Santos (apud KENSKI, 2001).

É neste contexto que avaliamos a hibridização de linguagens como essência da criação hipermidiática, em oposição à racionalidade científica que se estruturou como filosofia desde o século XVIII e arremessou a expressividade estética à irracionalidade. De formação e educação pela estética, como manifestação de um ser que se atualiza recorrendo historicamente a si mesmo, passamos à educação para a estética, limitada a um mero ver ou ouvir.

De fato, arte e ciência não são equivalentes, mas entendemos por “experiência estética a vivência como jogo que se apresenta como manifestação de conceitos e posições teóricas, e se expressa a partir da criação de associações entre as ações dos agentes produtores de linguagem e os interesses do conjunto da comunidade científica” (BAIRON, 2004, p. 130).

Interessante é a definição de Santaella, na introdução da obra de Bairon e Petry (2000, p. 8, grifo do autor), ao comentar sobre a digitalização, base da hipermídia, que permite a mistura de todas as linguagens, textos, imagens, som, mídias e vozes em ambientes (hiper) multimidiáticos, além da organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais.

[O] poder definidor da hipermídia está na sua capacidade de armazenar informações e, através da interação do receptor, transmutar-se em incontáveis versões virtuais que vão brotando na medida mesma em que o receptor se coloca em posição de coautor. Isso só é possível devido à estrutura de caráter **hiper**, não sequencial, multidimensional que dá suporte às infinitas ações de um leitor imersivo.

Nesse prefácio, Santaella também chama a atenção para os vários tipos de hipermídias: instrucionais (solução de problemas), ficcionais (interatividade na escritura ficcional), artísticas (produção de atividades criativas para a sensibilidade) e conceituais (elaboração de conceitos

teóricos). Reiteramos que, neste jogo científico, além de propor o conceito Ludusfera em sua comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica, analisaremos oportunamente, por meio de critérios avaliativos, obras hipermidiáticas conceituais, demonstrativas desse universo ludusférico.

E em sua publicação clássica, a partir da fenomenologia de Peirce, relacionando a tríade de categorias dele (primeiridade, secundidade e terceiridade) com as *Matrizes da linguagem e pensamento*, sonora, visual e verbal, em suas aplicações à hipermídia (Imagem 41), Santaella (2005, p. 406), escreve sobre essa nova linguagem como a “trama estética da textura conceitual”, uma arquitetura imaterial de fluxos e nexos, na qual similaridade e contiguidade sígnicas se encontram com as possíveis navegações reticulares.

Na base da profusão semiótica de imagens visuais, textos informativos, construções tridimensionais, diagramas, símbolos gráficos, rotas de navegação que aparecem na superfície das telas de hipermídia, quando acionadas pelos movimentos interativos, está o umbigo da hipermídia: uma imagem modelo, um mapa designio que delimita os aspectos da realidade sensória, pragmática ou cognitiva que os fluxos informativos visam abraçar e transmitir. (...) Conclusão: o designio deve ser brando para que o líquido de sua arquitetura fluida não se solidifique.

Imagem 41 – Gráfico das interpenetrações das três matrizes por Bastos (1999).
Fonte: Santaella (2005, p. 377).

Em síntese, essa simulação tridimensional colorida nos ajuda a compreender em conjunto as interfaces e interpenetrações das três matrizes. A matriz sonora permite entender os níveis de primeiridade da visual, assim como o nível de primeiridade desta ajuda a compreender o nível de secundidade da sonora. O nível de secundidade da visual nos leva a compreender o nível de primeiridade da verbal, do mesmo modo que o nível de terceiridade da sonora ajuda a entender

o nível de secundidade da verbal e vice-versa. Ao mesmo tempo, tem-se que considerar que a matriz sonora, ou melhor, o quali-signo icônico, remático auxilia na compreensão de todas as modalidades em que o número 1 aparece. Assim também, às vezes em que o número 2 aparece, essa entrada é compreendida pela lente da matriz visual, isto é, pela matriz do sin-signo indicial, dicente. Tudo que apresentar o número 3 tem seu princípio de inteligibilidade na matriz verbal, a do legi-signo simbólico argumental. (SANTAELLA, 2005, p. 378)

A partir da análise de Bairon, explicitaremos como se pode produzir conhecimento com imagem, som e texto, a partir da hibridização de linguagens, processos sógnicos e mídias integrantes, promovendo sensorialidade global e imersão interativa aos participantes. Como toda nova linguagem traz consigo novas formas de pensar/agir/sentir, todo o conhecimento tem algo de onírico e o pensamento é jogo. Assim, o pesquisador propõe um argumento estético-topológico que se identifica com o conhecimento científico-filosófico.

Faz-se, portanto, necessário emergir novas tecnologias do saber, novos olhares e procedimentos que põem em causa a própria noção de objeto, com destaque para a reflexão hipermidiática que é, desde o início, um conjunto de interrelações híbridas (matrizes visual, sonora e textual), contrariamente à tradição ocidental que, a partir do século XVIII, separou-se da pesquisa multimidiática e passou a valorizar somente o livro como códice.

Além disso, há desafios da margem digital em aprofundar as interligações temáticas entre fundamentações filosóficas, teóricas e metodológicas, dispostas nesta ordem e tão necessárias à produção consequente de todo conhecimento científico (BAIRON, 2007).

A magia da margem digital faz do movimento sua ludicidade existencial e faz do ícone, sem precisar descrevê-lo com significantes. Podemos imergir, e os objetos podem emergir como fruto da proximidade entre imagem e conceito. Se na leitura da letra na margem transformamos em som toda a palavra lida, no interior da margem digital podemos transformar em leitura o som, em imagem a leitura, em movimento a imagem, em arte a ciência e em ciência a arte. A trajetória da leitura não é mais única, mas múltipla e superlativa. (BAIRON, 2008, p. 21)

Nosso entendimento da hipermídia beira a um jogo originário de pesquisas acadêmicas, construído no interior de um projeto estético conceitual, ou seja, uma expressividade da linguagem que tem por objetivo a produção do conhecimento, como uma potencialidade reflexiva no meio acadêmico, baseada na exploração reticular de conteúdos teóricos e na inventariação multimidiática para oferecer aos usuários a possibilidade de jogar com uma estrutura analítico-conceitual (BAIRON, 1998, 2007, 2008, 2010).

Na Hipermídia como Comunicação Integrada não podemos considerar a obra de arte um mero objeto de prazer, pois deve ser muito mais do que isso: um evento da manifestação de verdade

do ser. É por isso que devemos dizer que a experiência da obra de arte está extremamente próxima de uma experiência científica. Sendo a obra de arte, ao contrário do instrumento, irredutível ao mundo, revela-se, mesmo na experiência estética mais comum, por ela própria abre e funda um mundo; ela não pode simplesmente estar no mundo, pois provoca profundas mudanças no ser. (BAIRON, 2008, p.114)

Priorizamos também a valorização de caminhos reticulares do modo de ser da compreensão das potencialidades hipermidiáticas, tais como o equívoco, a pergunta, a antecipação do sentido e a circularidade da compreensão, articulados como grandes parceiros do ato de compreender e produzir conhecimento, conforme constatações em obras de Heidegger (1978), Gadamer (1991, 2007, 2008), Bairon e Petry (2000), Bairon (2007, 2008, 2010) e Bairon e Ribeiro (2007ab).

Portanto, a hipermídia é uma nova linguagem em busca de si mesma, sendo gerada da convergência fenomenológica de todas as linguagens, podendo ser jogada com qualquer argumento em esferas interdisciplinares, como veremos no tópico seguinte.

3.2. Paradigmas teórico-metodológicos em hipermídias

*Vivemos num mundo que ainda não aprendemos a olhar.
Temos que reaprender a pensar o espaço.*
Marc Augé

A partir dessa introdução às regras básicas do jogo hipermidiático, podemos prosseguir circulando por seus critérios avaliativos. Nesse sentido, as hipermídias analisadas inicialmente por Bairon devem ser consideradas mais como experimentações do que criações e produções científicas totalmente ratificadas pelas instituições, cujos passos estão inseridos nos seguintes níveis:

- 1) A construção da análise da relação entre fundamentos filosóficos e a atuação de teorias científicas; fazem parte deste nível, temas que envolvem ética e esteticamente as abordagens transdisciplinares das relações homem-máquina, entre homem (estruturas de comunicação) e meio (sobretudo os fenômenos midiáticos considerados globais), entre produções artísticas (arte digital) e historicidade cultural (aqui as diversidades entre regiões são mais significativas do que entre países);
- 2) A relação entre teorias científicas e propostas metodológicas de construção de ambientes e interatividades digitais; temos neste momento, o tema de produção do conhecimento em equipes, o desafio da associação entre conjuntos conceituais e caminhos construtivos e, por fim, a operacionalidade institucional das relações possíveis entre produção e divulgação de conhecimento;
- 3) A relação entre os métodos de análise e as técnicas da lide com instrumentos digitais; estes desafios predizem opções metodológicas como polo de diretrizes ao uso de recursos tecnológicos. (BAIRON, 2004, pp. 108-109)

Tal pesquisa visa apresentar possibilidades e desafios da metodologia hipermidiática (Imagem 42) para produção e avaliação da pesquisa científica, com as seguintes dimensões propostas por Bairon (2004):

1) institucional - transformação e aceitação de novas premissas de trabalhos acadêmicos;

2) de competências - criação e produção multimidiáticas de conceitos refletidos, programação de *softwares* de autoria, não linearidade e interatividade do pensamento científico com o sujeito e/ou a equipe;

3) epistemológica - abordagem técnico-metodológica, com ênfase na releitura e praticidade analíticas das teorias científicas, visando formação e avaliação de métodos próprios de pesquisa e culminando na ruptura, transformação e criação de novos paradigmas teórico-metodológicos no processo científico (KUHN, 1989)³⁷.

Imagem 42 - Metodologia hipermidiática.
 Fonte: Síntese por Larizzatti (2010) a partir de Bairon (2004).

Nesse sentido, não há uma dicotomia entre “teórico” e “metodológico”, pois na investigação dada metodologia é sempre a materialização de dada teoria (LOPES, 2005, p. 91) e, no campo hipermidiático, cada obra torna-se original devido às opções teórico-metodológicas intrínsecas. Porém, independente das controvérsias paradigmáticas, quanto às instâncias metodológicas da pesquisa em hipermídia, consideramos a importância de se manter uma ordem, a saber: epistemológicas, teóricas, metódicas e técnicas, conforme Lopes (2005, p. 120), pois visões reducionistas ou de mercado identificam o método com as técnicas, oferecendo superficialidade na abordagem dos problemas.

³⁷ Lembra-nos Bairon (2008, p. 237, grifo do autor), que Kuhn “inspirou-se nos **jogos de linguagem** de Wittgenstein para falar de ‘paradigmas’”. Para críticas pontuais à obra de Thomas Kuhn, consultar Morin (2011, pp. 259-260).

Ao trabalhar com recursos digitais e linguagem hipermidiática, o pesquisador e/ou o autor tem que dialogar com os campos que fazem interface entre a arte e a ciência aplicada, ou seja, quanto mais possuir conhecimentos tecnológicos relativos à programação de *softwares* de modelagem tridimensional (Cinema 4D ou 3D Studio MAX), renderização, animação e interatividade, poderá desenvolver propostas teórico-metodológicas mais complexas. Para isso existem diversas capacitações técnicas, com uso de ferramentas básicas, ou por meio do Programa Mídias na Educação (PME) do Núcleo de Comunicação e Educação da USP, com uso de NTICs, até cursos técnicos de programação de autoria icônica e procedural, a graduações e pós-graduações *lato/stricto sensu* em áreas afins (Educomunicação, Gestão da Comunicação, Comunicação e Ambiências em Redes Digitais da ECA/USP, etc.), incluindo trabalhos com equipes multidisciplinares, tendo em vista a participação dos professores da rede pública de ensino fundamental e médio e suas orientações e mediações aos alunos inscritos no prêmio.

Todas essas possibilidades carecem de aprofundamento e inauguram propostas de criação e produção de trabalhos científicos em hipermídia, bem como critérios avaliativos para tais produtos, a partir de quatro níveis de conhecimento elencados por Bairon (2004):

- 1) **filosófico-teóricos** – conceitos em suas relações entre fundamentos filosóficos e teorias científicas.
- 2) **teórico-metodológicos** – fundamentos a partir da teoria definida pela pesquisa específica:
 - a) argumento - ambiente digital temático e interativo.
 - b) entorno - conjunto de estruturas digitais híbridas com imagens, áudios, vídeos e programações conceituais.
 - c) relações entre soluções de programação e expressividade em hipermídia conceitual (RPEHC).
- 3) **metodológico-teóricos** – praticidade analítica dos conceitos teóricos para formar e avaliar métodos próprios de pesquisa.
- 4) **técnico-metodológicos** – contexto das imagens e dos áudios, contrários à tradição metodológica da escrita.

Tais níveis de conhecimento e critérios avaliativos de hipermídias estão sintetizados na tabela (9) e na imagem (43) seguintes:

Níveis de conhecimento	Critérios avaliativos de hipermídias
1) filosófico-teóricos	Conceitos relacionados às teorias e suas filosofias
2) teórico-metodológicos	a) argumento (A): ambiente digital b) entorno (E): estruturas digitais híbridas c) relações programáticas e expressivas (RPECH)
3) metodológico-teóricos	Análises práticas de conceitos e métodos
4) técnico-metodológicos	Contextos audiovisuais

Tabela 9 – Níveis de conhecimento e critérios avaliativos de hipermídias.
Fonte: Síntese de Larizzatti (2010) a partir de Bairon (2004).

Imagem 43 - Critérios avaliativos de hipermídias.
Fonte: Síntese por Larizzatti (2010) a partir de Bairon (2004).

Com relação ao argumento, pode-se criar e produzir um ambiente digital, para que o tempo se perca da linearidade e se encontre na interatividade. Os nichos desse ambiente podem receber abordagens interdisciplinares e nomeações, conforme as criações geradas.

Já o entorno, poderá ser formado por recursos digitais, cujas potencialidades são tecnológicas, mas as condições de criação e produção são conceituais, sendo possível o encontro entre estética e conceito, colagem imagética e texto e, quem sabe, o próprio desaparecimento dessas categorias que atualmente mais solidificam do que fluem caminhos. Trata-se de um conjunto de estruturas digitais híbridas, composto por bancos iconográficos e de áudios, a saber:

1) bancos iconográficos

a) imagens citadas (fotos e vídeos), visando interlocuções entre as referidas imagens e as imersões conceituais nesse universo de sentidos circulares, como uma peça de jogos de linguagem, comparativamente aos conceitos teóricos de uma pós-graduação, ou seja, em um ambiente de navegação não linear, elas não podem ser apenas uma ilustração ou representação de um conceito.

b) imagens manipuladas (oficinas), para que sejam entendidas como colagens que se abrem e se (re) dobram em circularidades sógnicas, isto é, as imagens manipuladas no interior de uma obra hipermidiática expandem sua significação para outro *topos*, de modo semelhante a qualquer evento artístico, porém esse “outro lugar” deve integrar o mesmo ambiente, para não estabelecermos rupturas institucionais entre arte e ciência. Aqui temos a essência do jogo do envolvimento hipermidiático do ser com o mundo cotidiano.

c) imagens reticulares (caminhos) remetem à outra interatividade, a partir de si mesmas, pois é impossível mantê-las imaculadas de outros significantes, devendo ser o resultado de uma rede de conexões imagéticas e antiobjetivas. Trata-se de uma erosão imaginária da própria ideia de representação.

Mesmo que a imagem se apresente em duas dimensões, no interior da hipermídia ela deve sempre ser tridimensional (...), não em seu aspecto construtivo, mas tridimensional em seu modo de ser conceitual. Nesse contexto, um lugar não é somente “uma tela” ou “uma página”, mas o laboratório que detém os caminhos da topologia: a obra de arte. (...) Cada lugar tem objetos manipuláveis, jogos de linguagem, vozes, sons, trilhas, vídeos, filmes, palavras, animações, ícones flutuantes que se manifestam como se fossem uma imagem viva, uma metonímia do cotidiano (BAIRON; PETRY, 2000, p. 111).

2) áudios:

a) as locuções e o ilocucionário (palavras-chave) são um misto de resíduos sonoros de frases e depoimentos, sons, jingles, vinhetas, músicas, etc., que extrapolam os sentidos de suas manifestações e se completam na condição existencial de desmanche, pois não há navegação que possa se reconstituir sem a negação do ilocucionário.

b) efeitos de transição (passagens) são necessários para mudar o local do ambiente e introduzir um novo, formando um conjunto de eventos (re) cortados.

c) texturas musicais (trilhas) com rotatividade sônica, construídas a partir de montagens e sampleagens de áudios, sobrepostos de forma randômica na mesma imagem, renovando a concepção criativa na interatividade e reticularidade da obra³⁸.

d) cacos (sonoridades) constituem pedaços e fragmentos de fonemas, notas, palavras e ruídos, podendo ser somados em uma só irrupção. Trata-se de um conjunto de significantes perdidos em uma mesmice que, essencialmente nunca é inaugural, mas sempre criadora de uma nova interação.

e) randomismo (autonomia criativa) conjunto de caminhos conceituais que regem a sistematização e a oferta de conteúdos em uma hipermídia, isto é, a soma do aleatório com a improbabilidade e a acidentalização. “O randomismo deve garantir que as regras não sejam um conjunto de normas fixas, como no conceito kuhniano de paradigma, mas ao contrário, devem garantir que o espaço do jogar seja um transformar a si mesmo a partir da transformação do próprio jogo” (BAIRON, 2012, pp. 136-137).

Vale destacar que o universo multimidiático, imerso em um ambiente interativo, é fundamental para a configuração de uma hipermídia. Imersão, portanto, “é a condição de habitação revelada por toda experiência de construção, que se expressa por meio do jogo da relação de sentido entre ambiente e usuário, entre conceito e experiência” (BAIRON, 2004, p. 105).

Após processo de construção imagética e sonora, penetramos no nível do hipertexto, método de associação conceitual e reticular da memória e do pensamento humanos, que não pode ocorrer por meio da escrita teórico-metodológica, mas se dá em eventos pré-programados, através de objetos 3D e manifestações ilocucionárias, em transições à estrutura hipertextual. Desse modo, a criação da RPEHC enfrenta

O desafio da repetição e a estética do “sempre outra opção”, o estático e o contemplativo e o écran interativo, a conjuntura do autor e a autoria efêmera, o significante narrativo e a reticularidade a partir da qual sempre outro significante pode imergir, a imersão do abandono no sentido “dado” e a desconstrução da própria morte do retorno do sentido que, alhures, grita para se manifestar. (BAIRON, 2004, p. 105)

Quanto às gerações de sistemas hipertextuais, Halasz (1988) distingue três: a primeira geração (1963-1982) funcionou para a construção de grandes ordenadores, com escassas ou nulas capacidades gráficas; a segunda (1983-1987) se baseou em estações de trabalho e em ordenadores

³⁸ Como exemplo da importância do áudio na hipermídia, consultar a obra *Texturas Sonoras*, de Sérgio Bairon (2005).

peçoais; e a terceira (1988-1994) caracterizou-se pelo desenvolvimento de sistemas ilimitados para quaisquer plataformas. Podemos exemplificar esses diferentes desenvolvimentos hipermidiáticos, por meio de uma cronologia de ferramentas emergentes (tabela 10).

	1ª. Geração de Sistemas Hipermidiáticos (1963-1982)	
Memex	Ideia original do hipertexto	1945
NSL/Augment	Primeira ferramenta hipertextual	1962
Xanadu	Ferramenta teórica desenvolvida por Nelson, implementada no final dos anos 1980	1965
HES	Sistema de apresentação eficiente de documentos na forma hipertextual	1967
FRESS	Ferramenta hipertextual que funciona em uma grande variedade de terminais, considerada uma continuação do HES	1968
ZOG	Ferramenta de comunicação homem-máquina, baseada em uma rápida resposta	1975
	2ª. Geração de Sistemas Hipermidiáticos (1983-1987)	
Text Net	Primeira ferramenta produto de uma tese doutoral sobre hipertextos	1983
Hyperties	Introdução ao conceito de artigo de papel no terreno dos hipertextos	1983
KSM	Uma versão comercial de ZOG	1983
Intermedia	Sucessor de FRESS que se emprega fundamentalmente no campo educativo	1986
Neptune	Ferramenta baseada no primeiro modelo para hipertextos (HAM)	1986
WE	Editor no qual o autor escreve de forma hipertextual relacionando suas ideias	1986
Guide	Primeira ferramenta hipertextual popular	1986
Note Cards	Uma das primeiras ferramentas para elaborar ideias	1987
Hyper Card	A ferramenta de autor mais popular	1987
	3ª. Geração de Sistemas Hipermidiáticos (1988-1994)	
GIBIS	Sucessor de uma ferramenta denominada IBIS, que deve o “G” a seu caráter gráfico	1988
Tool Book	Versão modificada de Hyper Card para ordenadores compatíveis IBM	1989
Aquanet	Sucessor de Note Cards. O usuário dispõe de espaços de trabalho aos que escrevem o hipertexto	1991
Multicard	Plataforma para o desenvolvimento de ferramentas e sistemas hipertextuais	1992
Hyper News	Ferramenta similar a Hyper Card desenvolvida com News que se baseia em Post Script	1992
Microcosm	Modelo para sistemas abertos para interessantes ampliações	1992
SEPIA	Entorno de autoria em colaboração que emprega diversos espaços de atividades	1992
DHM	Extensão do modelo Dexter para trabalho cooperativo	1993
CMI Fed	Ferramenta de autoria baseada no modelo de hipermídia Amsterdam	1993
VIKI	Versão de Aquanet que emprega métodos visuais e espaciais na construção de hiperdocumentos	1994

Tabela 10 – Cronologia de ferramentas hipermidiáticas.
Fonte: Díaz, Catenazzi e Aedo (1996, pp. 214-215).

Em continuidade à problematização de Bairon, sobre as tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital, realizadas no Brasil e na Alemanha, em 2003, contextualizaremos os paradigmas teórico-metodológicos dessas experimentações, mais do que criações e produções científicas totalmente ratificadas pelas instituições. Para pontuar tal análise, sintetizamos e elaboramos três tabelas, vislumbradas sob as óticas científica e estética, que ilustram as evoluções de hipermídias alemãs e brasileiras, visando à criação de ambientes digitais e jogos de linguagem no espaço do jogo hipermidiático, contidos na Ludusfera.

Segundo Bairon (2004), a primeira metade da década de 1990 (Tabela 11) envolve as grandes experiências iniciais com as potencialidades hipermidiáticas no âmbito acadêmico, que procuravam utilizar os recursos multimidiáticos como sistematização e/ou apresentação de conteúdos (citação de imagens, áudios e vídeos), ou seja, de forma complementar aos textos analíticos, que expressavam pesquisas em universidades ou convênios. Enquanto isso, em ambos os países supracitados, já existiam vários produtos no mercado, principalmente enciclopédias com versão digital, tais como softwares de autoria da Macromedia, que possibilitavam a criação de ambientes digitais em estruturas como CD-ROM. Vale reforçar que tais experiências só chegaram à Web no começo dos anos 2000 (BAIRON, 2012).

Obra	Argumento (ambiente digital)	Entorno (estruturas digitais híbridas)	Relações de programação e expressividade hipermidiática conceitual (RPEHC)	Destaque
<i>Die Weisse Rose</i> (Ulrich Chaussy, Univ. München, Munique, 1995)	Nacional-socialismo, com dilemas estudantis, em cadernos escolares até movimentos organizados.	Diários como documentos da história cotidiana, com signos verbais e visuais, e porção ilocucionária; colagens de diários, matérias jornalísticas e fotografias de época.	Monografias com análises das situações cotidianas e fatos históricos; bancos iconográficos; áudios de depoimentos em interlocução com imagens e textos; recursos de mudança de paginação dos diários e sistema de buscas para anotações; necessária maior interatividade e exploração da RPEHC.	Sequência linear de textos e imagens (maioria citadas), com exploração de uma construção imagética de montagem, por exemplo design das páginas.
<i>Cultura e Memória</i> (Coord. Sérgio Bairon, FPM, Itu, 1994)	Banco multimidiático e sua relação com memória: biblioteca/bancos digitais e programação multimídia.	Exposição temática com relações entre pintura (retratos), geografia (obras de artes), política (fotografias), urbanidade e historicidade (colagens), mesclando fotos com pinturas de Almeida Jr.	Opções de colagens e acesso interdisciplinar no jogo entre política, arte, história local e depoimentos.	Imagens citadas e manipuladas que formam um mosaico-registro da diversidade das manifestações culturais da região, sem similar no momento.

Tabela 11 - 1o. Período “Desvelamento multimidiático de interfaces digitais”.
Fonte: Síntese por Larizzatti (2010) a partir de Bairon (2004).

O próximo período, segunda metade da década de 1990 (Tabela 12), marca novas e radicais experiências com recursos digitais no meio acadêmico, com ênfase para o nível de complexidade relacionado a uma exploração mais profunda à linguagem programática, tais como aproximações da pesquisa científica a propostas poéticas e a produtos educacionais.

Obra	Argumento	Entorno	RPEHC	Destaque
<i>Deutsch, Deutsch, Zein/ eine chronike</i> (Hartwig Bögeholz,	Narrativa de crônica literária; sociologia e história, com	Movimento circular (360°) para navegação do agente, em meio composto imagético diacrônico linear (tipo	Barra interativa com rede de conexões para conteúdos imagéticos e sonoros, em diacronia e sincronia; demonstração de tendências	Imagens citadas emergentes dos ambientes; manipuladas do final da guerra, da presença russa e das

Univ. Bielefeld, Munique, 1996)	linha do tempo da Alemanha de 1945 a 1995.	<i>story board</i>); narrativas lineares e circulares com locuções de cada época histórica.	e interpretações epistemológicas a partir do trabalho investigativo.	ideias de fuga e reconstrução; e reticulares com programação consequente.
<i>Universo Gentileza: a gênese de um mito contemporâneo</i> (Leonardo Guelman, UFF RJ, 1997)	Trajetória do Profeta Gentileza.	Um circo, com circularidade de multiexpressividades artísticas: música, poesia escrita e oral, relacionadas ao mito de Gentileza - depoimentos em vídeo e texto com tipografia própria; imagens citadas, manipuladas e reticulares.	Características populares e superlativas do mundo signifiante de Gentileza: o mundo, o amor, a paz, etc.; circo-mundo como jogo de referência ao incêndio em 1961 do circo (mundo) e a necessidade de reconstruir o mundo (circo).	Programações simples com interpretações teóricas complexas; interatividade pelo conjunto da obra do Profeta, como um grande jogo com seu mundo.
<i>Bauen im licht - das glashauss von Bruno Taut</i> (Org. Arthur Engelbert, Univ. Postdam, Berlim, 1996)	Características da obra de Bruno Taut.	Fachadas arquitetônicas de cristal; decomposição cristalográfica; figuras geométricas como recurso de navegação: formas, cores, conteúdos, espacialidade, temporalidade, transparência, vazio, poesia, pintura, montagem e ruptura.	Exploração 3D do palácio de cristal de Bruno Taut, com opções signíco-multidimensionais; níveis diferenciados de interatividade espacial entre poesia, música, arquitetura, conteúdo acadêmico e imagens reticulares.	Processo hipermidiático de construção com concepções conceituais do meio acadêmico.
<i>Valetes in slowmotion</i> (Kiko Goifman, Campinas, 1994)	Noções de tempo (<i>slowmotion</i> = videográfico) e espaço (valetes = forma de dormir) no universo prisional brasileiro.	Olhar socioantropológico sobre o cotidiano da sociabilidade na prisão, a junção das dispersões temporais, os movimentos físicos, a circulação dos objetos, luz pelos espaços, etc.	Imagens reticulares, banco de áudio competente, rotatividades signícas; vaso sanitário que acessa a Tereza (corda para fuga), responsável pela roteirização da obra digital; tempo relativo ao cursor, sobre pena quando parar; frases e depoimentos de Michel Foucault ou Gilles Deleuze.	Argumento, entorno e RPEHC imbricados nos conceitos desde o início da pesquisa científica; produção de vídeo e CD-ROM; a obra também teve um livro homônimo.

Tabela 12 - 2o. Período “Demonstração de estruturas estéticas hipermidiáticas”.
Fonte: Síntese por Larizzatti (2010) a partir de Bairon (2004).

Quando o estético das tecnologias digitais está presente desde os primeiros momentos de uma investigação acadêmica, passos revolucionários se dão rumo à metodologia dos trabalhos científicos. Neste sentido, as obras digitais que surgem a partir de 2000 (Tabela 13) expressam esse caminho, com melhor definição taxionômica, grandes estruturas de bancos de textos e/ou imagens, vídeos e/ou áudios. No período em questão, os pesquisadores se revelam como programadores e criadores de ambientes interativos, com explicitação de competências interdisciplinares e multimidiáticas, a serem alcançadas de modo individual e coletivo.

Obra	Argumento	Entorno	RPEHC	Destaque
<i>Interzone</i> (John Franz, Berlim, 2000)	Temas sociofilosóficos sobre a área “vazia” no meio do muro de Berlim.	Muro com farto banco multimidiático: fotos, vídeos, desenhos e estruturas 3D; elementos sonoros e videográficos na navegação pelo muro para interatividade com eventos, em três roteiros diferentes.	Ambiente como jogo, com regras básicas e inovadoras; consciência que joga com interatividade como sintaxe imagética; imersão como postura fundadora na ação do jogar-no-tempo-espço.	Criação conceitual de modelagem 3D, dirigida por Franz John.
<i>Hipermídia, psicanálise e história da cultura</i> (Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry, SP, 2000)	Encontro dessas três áreas do pensamento, em processo transdisciplinar, com jogo de 30 conceitos.	Labirinto concebido como elemento da psicanálise e definição entre identidade e alteridade; extenso banco multimidiático.	Estruturas de modelagem 3D, com renderização; texturas de objetos topológicos relativos a conceitos de sujeito e jogo; imagens e áudios com transições para hipertextos; complexo sistema de busca; compreensão tridimensional da psicanálise lacainiana e sua topologia por Petry.	Metodologia de criação de bancos junto ao argumento e entorno (com programação de autoria e foco na investigação); ruptura com tradição metodológico-científica; conceito do jogo em ambientes interativos e híbridos; historicidade regional-científica.
<i>Postdamer Platz</i> (Arnald Dietmar, Univ. Tec. Berlim, 2000)	Viagem transepocal nos subterrâneos de Berlim: 1871-1933, 1933-1945, 1945-1989 e 1890-2001.	Vasto levantamento fotográfico do subterrâneo de Potsdamer, visto como metáfora da temporalidade circular; conceitos cronotópicos.	Conhecimento imersivo pelos subterrâneos de Berlim; objetos autorreferentes para soluções intepocais; arquivos documentais em espaços públicos com história do cotidiano, como resistência à objetividade interpretativa x informações multimidiáticas.	Construção do entorno e sua complexidade; produção e manipulação de imagens, além de citação da iconografia documental; importante trabalho com áudio, conceitos texturizados e categorias tridimensionais.

Tabela 13 - 3o. Período “Investigação analítica em versão hipermidiática”.
Fonte: Síntese por Larizzatti (2010) a partir de Bairon (2004).

Apesar da complexidade teórico-metodológica, envolvida na criação, produção e avaliação dessas hipermídias, esclarecemos que é possível realizar projetos estético-conceituais a partir de programas básicos como *Power Point* ou *Prezi* que possibilitam a inclusão de *hyperlinks* com imagens, sons, filmes, músicas e textos, práticas amplamente já imersas na cultura infanto-juvenil, e que poderiam ser inseridas no primeiro período de expressividade digital, como uma iniciação à linguagem hipermidiática.

Além dos parâmetros propostos por Bairon, Rui Torres (2005) também apresentou tipologias de classificação de hipermídias, tendo em vista a produção e a avaliação de expressividades digitais adotadas por diversos pesquisadores: Aarseth; Andersen; Bairon; Block, Heibach e Wenz; Bolter e Grusin; Cotton e Cliver; Feldman; Manovich; e Murray.

Para tanto, seguiremos a forma diagramática elencada pelo referido professor na área de Comunicação da Universidade Fernando Pessoa (Porto/Portugal), ao citar as várias taxionomias, uma

vez que diagramas são representações gráficas de conceitos, fenômenos, etc., bem como de interrelações entre outras possibilidades, demonstrando também como a organização estética-conceitual promove uma compreensão inaugural de determinado tema ou trajeto em uma esfera mais ampla (Imagens 44 a 53).

Imagem 44 - Diagrama da taxionomia proposta por Aarseth.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Imagem 45 - Diagrama da taxionomia proposta por Andersen.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Imagem 46 - Diagrama da taxionomia proposta por Bairon.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Imagem 47 - Diagrama da taxionomia proposta por Block, Heibach e Wenz.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Imagem 48 - Diagrama da taxionomia proposta por Bolter e Grusin.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Imagem 49 - Diagrama da taxonomia proposta por Cotton e Oliver.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Imagem 50 - Diagrama da taxonomia proposta por Feldman.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Imagem 51 - Diagrama da taxonomia proposta por Manovich.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Imagem 52 - Diagrama da taxonomia proposta por Murray.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Além da listagem das classificações propostas pelos autores estudados por Torres, esse pesquisador estabelece relações entre as propostas desses autores e seu projeto de investigação de pós-doutorado. Na etapa que chama *Ciclo* em seu projeto, no ponto em que se refere ao *Desenho de Projeto*, percebe correspondência com o *Nível teórico-metodológico* proposto por Bairon. Ainda na etapa *Ciclo*, Torres relaciona a preocupação com a *Aquisição de materiais de áudio* com a *abordagem técnico-metodológica* de Bairon, que se ocupa com o *áudio*, e a preocupação com a aquisição de *gráficos e imagens* com a *formação dos bancos iconográficos*. À preocupação de Manovich com os *Princípios da nova mídia*, Torres vincula a atenção que dará à *formatação de materiais*, ainda na etapa *Ciclo do projeto*.

A própria ideia da etapa *Ciclo* também aparece na tipologia de Cotton e Oliver. O aspecto *Matriz da Mídia- Componentes da hipermídia*, desses mesmos autores, percebe-se assemelhar à sua preocupação com a *Aquisição de materiais*, e o aspecto *Aplicações da hipermídia* de Cotton e Oliver encontra-se contemplado no *Plano inicial* de seu projeto.

Há relações entre as etapas do próprio projeto, como uma ligação entre Pré-produção e planejamento com as ferramentas para a produção: 3D, áudio, *code*, gráficos, interface, texto e tipografia, vídeo, web/HTML. Essa diversidade de propostas esboça o estágio em que nos encontramos nas pesquisas a respeito da hipermídia: um momento de começar a organizar um tipo de linguagem que foi inicialmente sonhada, especialmente por pesquisadores da comunicação (McLuhan), da literatura (Mallarmé, Valéry, Barthes), da filosofia (Foucault, Derrida) e artes (Magritte, Dali), e posteriormente possibilitada com as novas tecnologias (PETRY, 2010a, p. 142, grifo do autor).

Assim, a autoria irrompe da relação programática conceitual de construção imagética, sonora e hipertextual, do encontro e desencontro das interpretações associativas da obra, cujo final é simplesmente o tempo de suspender a compreensão. Na hipermídia as navegações ficam à deriva, partindo para inúmeros (re) começos quando supostamente chegam ao fim, situando-se em um espaço temporal definido pelo próprio sujeito imersivo, que vai ao ancoradouro ou se deixa navegar pela “informaré”.

Imagem 53 - Diagrama lógico de Rui Torres para projetos hipermediáticos de pesquisa.

Fonte: Disponível em http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

Aos diagramas propostos por Torres, somamos o de Gosciola (Imagem 54), que destaca a roteirização como um requisito à plena utilização de mídias digitais, com foco na hipermídia:

Imagem 54 - Diagrama sobre a abrangência do roteiro para as novas mídias.
Fonte: Gosciola (2003, p. 242).

Segundo esse autor, é fato que a hipermídia tem suas diversas esferas – vídeo, áudio, gráfico, texto, interatividade, diagramação, etc., desenvolvidos simultaneamente e até mesmo por profissionais diferentes e específicos para cada esfera, pois uma obra hipermidiática sempre necessita de um desenvolvimento inicial que envolve a sua roteirização, geralmente concretizada pelo esboço de um conjunto de conteúdos em vários níveis de comunicação (estruturação de links, recursos de efeitos e edição).

Após a exposição das regras básicas de como jogar e ser jogado em hipermídias, tipologias de classificação por diversos pesquisadores, com destaque aos critérios avaliativos para produção e avaliação de expressividades digitais propostos por Bairon, demonstraremos no próximo tópico o conceito Ludusfera como comunicação tridimensional (filosofia, teoria e método), por meio de outros paradigmas teórico-metodológicos, a partir de autores como Santaella (hibridização), Murray (ambientes digitais), Landow (navegabilidade), Schulmeister (interatividade), entre outras possíveis interlocuções, em cinco hipermídias conceituais.

3.3. Ludusfera

Imagem 55 - O cinema de Dziga Vertov: “Sou um olho. Um olho mecânico. Eu, a máquina, mostro a você um mundo de uma maneira que só eu posso vê-lo.” Sobreposição de imagens em movimento, como reflexão à hipermídia, por Bairon.
 Fonte: Disponível em <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=613>>. Acesso em 31/03/10.

A obra que as mãos realizam sob o comando dos olhos é infinita.
 Leonardo Da Vinci

*A magia da margem digital faz do movimento sua ludicidade existencial
 e faz do ícone, sem precisar descrevê-lo com significantes.*
 Sérgio Bairon

A invenção lúdica, não raro, precedeu à conquista técnica. Grandes cientistas, como Kepler, Galileu, Darwin, Pasteur, Maxwell e Einstein explicaram que no momento de suas descobertas sentiam o prazer e a excitação de uma criança brincando (KOESTLER, 1965). Se a pesquisa fundamental em que esses homens se destacaram é a mãe das NTICs, devemos admitir a ideia de que as tecnologias e as culturas têm componentes lúdicos em sua origem, pois o jogar é anterior à própria manifestação cultural, como já dissemos no início deste trabalho. Portanto, “na continuidade da ludicidade infantil, a hipermídia deve supervalorizar o adivinhar, o ouvir, o tocar, o mover caminhos, ícones e ambientes imagéticos que atijam o envolvimento de qualquer um que se permitir imergir em seu mundo” (BAIRON, 1998).

E se a ciência progride e/ou salta por meio do jogo entre as teorias e os fatos, é o próprio jogo, com seu movimento de vaivém, em seu espaço de liberdade para mover-se, o gerador de hipóteses que, se demonstradas, geram teorias. Nesse sentido, é a Ludusfera o espaço do jogo

hipermidiático, a topologia de um círculo móvel da compreensão hermenêutica, o ambiente que compõe o cotidiano e a condição fundamental para a produção do conhecimento científico.

Desde o século XVIII, o Ocidente estabeleceu como metodologia da ciência a matriz da escrita, tornando-se a grande representação do pensamento analítico-reflexivo, de acordo com Bairon (1995, 2004), Santaella (2005, 2007ab), e Costa (2005), apesar de inúmeros movimentos filosóficos terem defendido a paridade de signos imagéticos, sonoros e verbais, a exemplo de grandes cientistas que também eram artistas do passado, como Leonardo da Vinci, Michelângelo, entre outros.

“Caleidoscópio do tempo da compreensão é como poderíamos chamar o processo de imersão em sistemas hipermidiáticos que se apresentem através da plena manifestação da técnica como horizonte” (BAIRON; PETRY, 2000, p. 44, grifo do autor). Portanto, uma metáfora da linguagem hipermidiática é o caleidoscópio que “produz arranjos de beleza, surpreende, é imprevisível, chama a atenção, desperta a curiosidade, renova-se a cada jogada, reabre as peças para novas criações enquanto durar o jogo”. Nesse palco giratório, “o caleidoscópio imita a vida no seu aspecto lúdico, apesar de raramente nossa pedagogia o perceber” (FREIRE, 2005, pp. 119-120).

Na verdade, o que nos é dado a perceber individualmente pelos sentidos, sempre o vemos na perspectiva de um universal. (...) No entanto, o ver “estético” se caracteriza evidentemente pelo fato de não referir apressadamente um olhar ao universal, ao significado conhecido, a um fim planejado ou algo parecido, detendo-se antes nesse olhar como estético. Mas nem por isso deixamos de estabelecer esse tipo de referência nesse olhar. (...) Nossa percepção não é nunca um mero reflexo daquilo que foi proporcionado aos sentidos. (GADAMER, 2008, p.141)

É fato que nesse jogo estético, construído ao longo da navegação em expressividades digitais, nos movemos rumo ao esclarecimento de dúvidas e trajetórias que aparecem durante o caminhar. A jogada, portanto, é resgatar elementos da fenomenologia presentes nas aventuras lúdicas, para os seres humanos se jogarem na hipermídia, a fim de navegarem na modernidade líquida, deixando-se levar nas espumas do jogo e pelo jogo, sendo este o *hot link* do lazer, sob a dupla ótica educativa - educação para e pelo lazer, ou em sua perspectiva 3D - descanso, diversão e desenvolvimento (DUMAZEDIER, 1980) e principalmente como comunicação tridimensional - filosofia, teoria e método - na compreensão inaugural de conceitos.

Os não lugares, produzidos pela supermodernidade, com experiências e vivências de solidão, segundo Augé (1994), nos quais o lúdico se desenvolve também, receberam uma nova terminologia, quando Salen e Zimmerman (2003) publicaram um tratado de desenvolvimento e análise geral dos processos pelos quais o jogo se dava, desde seu suporte analógico, representado por cartas e tabuleiros, à hipermídia, na qual se encontra a essência do videogame (NESTEURIK, 2002),

passando a ser chamado de *Magic Circle*, com inspiração no círculo traçado no solo, revestido de um significado mágico, relativo ao jogo de dados que Siva jogava com sua esposa, relatado no livro *The Mahabharata*, de Held (1935)³⁹, citado por Huizinga (1980, p. 65):

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de “lugares do jogo” listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a ideia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso – um círculo – é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Com um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas. (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

Porém, entendemos que o conceito círculo mágico rompe com a ideia de que entraríamos em um espaço separado da realidade, uma vez que acreditamos que os jogos exercem um poder de mediação do real, transformando o modo de ser do jogador que interage com o seu entorno.

Sob a ótica do círculo mágico, nosso conceito Ludusfera pode ser visto como uma filosofia teórico-metodológica de interfaces com diferentes áreas do conhecimento, que prioriza a circularidade da compreensão, por meio de uma abordagem lúdica, em que ser no mundo é jogar um jogo, e cada elemento em jogo ganha a sua determinação de ser-no-outro. Se a Ludusfera é o espaço do jogo hipermidiático, isto significa que o ser humano, ocupando um espaço e um tempo incluso, com seu jogo, no cotidiano, pode promover manifestações de expressividades hipermidiáticas em todas as esferas possíveis.

Quando o teatro permeou a literatura ocidental, o costume de comparar a vida a um palco revelou-se como um eco do neoplatonismo então dominante, fortemente moralista. Em contrapartida, quando Bairon (apud PETRY, 2003, pp. 124-125) enfoca a participação do ambiente na concepção de uma obra hipermidiática, entendemos que, “se a linguagem é a casa do ser, estamos habitando uma nova casa” e a “desconstrução da casa pode ser o jogo da interatividade”, que possui a capacidade de produzir, a cada *link*, uma “corporeidade diversa para o sujeito imersivo”. Nesse mergulho, “o jogar na hipermídia nos oferece a vivência do sentido que vai se construindo, pois quanto mais nos movemos em seu interior, mais interagimos com intensidade” (BAIRON, 1998).

Almejamos infinitas possibilidades de construção de ambientes digitais que ofereçam a demonstração de contextos cotidianos, com troca de táticas e estratégias de produção de sentidos, nos quais tempo e espaço subvertem a unicidade e a sequencialidade do conteúdo. De fato, a tecnologia

³⁹ Trata-se de uma obra interessante para compreender melhor as relações entre cultura e jogo, além de Huizinga (1980).

não pode inaugurar um mundo totalmente novo, mas ela participa de uma complexa rede de transformações culturais, além de conservar ações ancestrais, segundo Certeau (1994) e Bairon (2007, 2008, 2010).

Além dos **critérios avaliativos** norteados por Bairon (2004) no item anterior, apresentaremos a seguir mais quatro elementos das jogadas na Ludusfera, para imergirmos no espaço do jogo hipermidiático, totalizando cinco paradigmas analíticos. Primeiramente, os **ambientes digitais** devem ser tanto interativos quanto imersivos, cujas narrativas nos permitam interagir com elas, vivê-las num mundo mutável e caleidoscópico, de natureza procedimental, participativa, espacial e enciclopédica, evidenciando o potencial multimidiático aplicado às práticas educacionais, de acordo com Murray (2003).

Por sua vez, Nora Paul (2012) estabelece cinco elementos da narrativa digital, para criação e avaliação da combinação no seu processo construtivo *online*, para determinar seu efeito em consumidores de notícias na internet, a saber:

- 1) **Mídia** (configuração, tipo, ritmo e edição) – tipo de expressão usada na criação de roteiro e suportes de narrativas, com destaque para o digital que permite ao narrador usar qualquer um ou todos os tipos midiáticos (textos, fotos, gráficos, áudios, vídeo e animação) na apresentação.
- 2) **Ação** – refere-se ao movimento do próprio conteúdo e a ação requerida pelo interator ao acessá-lo.
- 3) **Relacionamento** – estabelece-se entre o leitor interativo do conteúdo e o próprio conteúdo, em interação aberta ou fechada.
- 4) **Contexto** – “aquilo que circunda e dá sentido a alguma coisa”. No caso das digitais, a capacidade de proporcionar conteúdo complementar, linkando com outros materiais é um componente interativo, possibilitando um caráter “enciclopédico”.
- 5) **Comunicação** (configuração, tipo, direcionamento, moderação e objetivo) – habilidade de se conectar com os outros por meio da mídia digital.

Tais vivências também podem envolver a modelagem de objetos e ambientes tridimensionais, sua produção em entornos digitais, a reflexão sobre essas estruturas tridimensionais, sua metodologia, bem como a possibilidade dessa linguagem filosófica, teórica e metodológica. Trata-se da “topofilosofia” por Joyce (1998) e Petry (2003, 2006ab), que insere estruturas topológicas em um universo digital interativo, tanto ao modo de um jogo que poderia ser jogado, quanto jogasse com

nossa imaginação, auxiliando e interferindo nos processos produtivo e demonstrativo do conhecimento.

Nesse sentido, esclarece Santaella no prefácio à obra de Bairon e Petry (2000, p. 9), modelar “significa encontrar uma imagem magma que funcione como sistema nervoso central para o espraiamento prismático das ideias”. Tais associações são possíveis com a Ludusfera, metáfora imagética que abarca uma conceituação hibridamente tridimensional (filosofia, teoria e método), abrindo um caminho no espaço do jogo para a investigação do ser, isto é, no ambiente digital imersivo o que está em jogo é o próprio ser.

Posteriormente Santaella (2005) define hipermídia como uma linguagem interativa e, quanto maior for sua interatividade, mais profunda será a imersão do leitor. Através dessa exploração pode ser avaliado o teor criativo de uma produção hipermidiática: a isomorfia do seu desenho estrutural com o conteúdo que visa interagir. Ao incorporar esse potencial, aos outros poderes definidores da hipermídia - a **hibridização** - como segundo elemento ludusférico consiste na fusão das matrizes de linguagem com seus correspondentes modos de pensamento e a arquitetura dos fluxos informacionais, a pesquisadora apresenta uma versão didática de aplicação de sua teoria das três matrizes (sonora, visual e verbal), e suas relações com as três categorias peircianas de primeiridade, secundidade e terceiridade, respectivamente na dialogia relacional da mais simples, passando pela intermediária a mais complexa.

Já Landow⁴⁰ (1995, 2009) defende os roteiros de navegação ou **navegabilidade**, terceiro elemento da Ludusfera, para se avaliar uma hipermídia, por meio de algumas estratégias, tais como: links valiosos; experiência satisfatória; elementos surpresa; coerência como percepção e analogias (alusões, similitudes e metáforas); quebras e lacunas entre os meios de cada lexia; e capacidades hipertextuais de softwares empregados. Para tanto, faz-se necessário criar roteiros e programas capazes de guiar o leitor imersivo na navegação, ou seja, uma cartografia mental para um labirinto, a arquimetáfora da hipermídia.

Partindo da navegação, Schulmeister (2001) propõe a **interatividade**, como quarto parâmetro de análise hipermidiática, significando controlar o tema e o conjunto de objetivos, conteúdos e metáforas, em produção nos diferentes níveis, do menos ao mais interativo: 1) ver e receber objetos; 2) assistir e receber múltiplas representações; 3) variar a forma de representação; 4) manipular o

⁴⁰ Vale notar que Landow (1995) não faz distinção significativa entre hipertexto e hipermídia. Para o autor, hipermídia estende a noção hipertextual para além do simples verbal, porque as interações não acontecem apenas entre textos e trechos textuais, mas também entre informação visual, som, animação, entre outras formas de apresentação de dados.

conteúdo dos componentes; 5) construir objetos ou representar conteúdos; e 6) construir objetos ou conteúdos de representação com recepção de feedbacks dos sistemas. Para Bairon e Petry (2000, p. 67),

A interatividade consitui-se num paralelo mediatizado da atualização do inconsciente, na medida em que os vários sentidos que o sujeito presta ao interagir constituem-se em momentos discretos de uma super-rede que subjaz, discreta, mas determinante. Se o sujeito se encontra imerso na interação do jogo é porque seu agir e interagir com este outro virtual, que é o jogo possível a ser jogado, se constitui como um vir a ser estruturado pelo próprio ato de ser jogado: estrutura-se como uma linguagem.

Além desses pesquisadores, Gosciola (2003) apresenta elementos constitutivos de roteirização das mídias interativas - interatividade, navegação não linear e autoriação, concorrendo para as intencionalidades conceituais que norteiam os processos criativos de hipermídias acadêmicas.

Portanto, o grande desafio proposto é: como o estético pode contribuir para o conhecimento teórico? Como utilizar a hipermídia em experiências educacionais, jogando no mundo líquido das espumas, rumo ao encontro do leitor imersivo, navegador dos fluxos informacionais voláteis, líquidos e híbridos, próprios da Ludusfera?

A partir dos cinco paradigmas expostos ao jogo hipermidiático, o objetivo é iniciar uma demonstração do conceito Ludusfera em cinco hipermídias conceituais, exemplificando graduais possibilidades criativas do uso do espaço de jogo em ambientes digitais para a compreensão inaugural de conceitos interdisciplinares do conhecimento científico em dialogia com nosso cotidiano (hiper) multimidiático.

Iniciemos com *L'ottocento*, o último dos quatro volumes de *Encyclomedia*, organizada e coordenada por Umberto Eco (1999), com uma equipe de mais de 100 pesquisadores, técnicos especializados na programação em autoria, animação e vídeo, bem como especialistas para os conteúdos, todos pensados em formato digital, que abrangem aspectos da história política, econômica e social, além de ciência e tecnologia, artes visuais, literatura, teatro, música e cinema, representando períodos da história da civilização europeia: séculos XVI, XVII, XVIII e XIX (Imagens 56 a 58).

Imagem 56 - Apresentação do entorno da hipermídia.
Fonte: CD ROM Encyclomedia - *L'ottocento* (ECO, 1999).

Imagem 57 - Exemplo de uma navegação pelo poeta e teórico Charles Baudelaire.
Fonte: CD ROM Encyclomedia: *L'ottocento* (ECO, 1999).

Imagem 58 - Catálogo de imagens, com exploração das três matrizes da linguagem e pensamento de Santaella.
Fonte: CD ROM Encyclomedia: *L'ottocento* (ECO, 1999).

Na ficha técnica dessa hipermídia constam 610 livros, 19 mil fichas, 2 mil imagens, 446 antologias de citações, 22 animações, 132 áudios musicais, 15 vídeos e 60 mil referências de livros para fichas. Segundo Eco (1999, p. 14), ao explorar *L'ottocento* é possível jogar, salvando as últimas

alterações nesse ambiente, que são mantidas para o reinício do CD ROM, pois "embora não haja um projeto de pesquisa, uma pergunta específica a se formular, poderá navegar à ventura, como se jogasse e, realizando encontros inesperados, descobrirá pouco a pouco o tecido de um século".

O entorno é uma biblioteca, associado a um ambiente intelectual e restrito. Por se tratar de uma enciclopédia virtual, a reticularidade é pouco explorada, por exemplo: há uma linha do tempo cronológica como uma sucessão de fatos, visão criticada pela historiografia moderna, e que em si não participa da criação conceitual do ambiente hipermidiático. Como uma solução paliativa, a pouca reticularidade é explorada no sentido de possibilitar diferentes ligações entre os conteúdos por parte do navegador. Quanto à navegação, há satisfação de interação com a obra, porém os hipertextos deixam lacunas, pois não são tão explícitos, apesar de complementares. Com relação à interatividade (nível 4), existe a possibilidade de o leitor selecionar conteúdos escritos, acrescentar seu próprio hipertexto e criar seu próprio mapa de navegação. Já no hibridismo, há predominância das matrizes verbal e visual, mais em caráter ilustrativo na interrelação de textos e imagens, do que na construção de um conceito propriamente dito.

Leonardo 2.0 - o inventor (COMPANY, 1997) foi uma das primeiras hipermídias lançadas na Feira de Frankfurt em 1994. Tal versão ampliada se vale de modernos recursos multimidiáticos para comprovar que Leonardo da Vinci era conhecido por seu talento em criar grandes invenções. Baseado em pesquisas da Biblioteca Real do Castelo de Windsor (ING), esse programa demonstra a relação entre as descobertas e as anotações do grande inventor, com as tecnologias desenvolvidas no século XX, bem como acontecimentos históricos compreendidos entre os séculos XV e XVI. Tais dados históricos, relativos às invenções, evidenciam que os conhecimentos científicos sofrem modificações com o tempo e que muitas das tecnologias atuais tiveram seus primórdios em épocas passadas, marcando as convergências e os hibridismos que pontuamos no início deste jogo científico.

Composta por mais de 445 arquivos de áudio, 148 arquivos de vídeos e imagens e 95 arquivos de textos, portanto com predomínio da matriz sonora, utiliza como argumento as invenções musicais, destacando sua "viola-organista", com afinação no modo "dórico", iniciando pela nota "ré" característica. Sob esse ângulo, a hipermídia revela fidelidade documental, visto que à época desse inventor, a sintaxe convencional da música vivia seu momento modal, sob a herança grega. Assim, o áudio tem a função de complemento imprescindível do verbal e visual, não se limitando ao papel ilustrativo ou ambiental, como geralmente ocorre na maioria das hipermídias.

Em seu aspecto visual, é rica em quantidade de imagens, mas não em variedade de tipos, sendo todas figurativas em nível de primeiridade (figura como qualidade), secundidade (figura como

registro) ou terceiridade (figura como convenção). As escolhas imagéticas também foram coerentes com os séculos XV e XVI, tais como a codificação de regras precisas e proporções dos desenhos de Leonardo (Imagens 59 a 61).

No vídeo exibido após a animação da Boia de Caminhar (Imagem 59), projetada por Da Vinci, as cenas consecutivas demonstram outros esportes aquáticos nos quais é possível caminhar na superfície da água. No dizer de Moran (2000, p. 35), “mostrar é igual a demonstrar, a provar, a comprovar”, função a que nos submetemos nesta parte do capítulo, em circulação à Ludusfera.

Imagem 59 - Boia de Caminhar: invenção de Leonardo e sua relação com o esqui aquático.
Fonte: CD ROM *Leonardo 2.0 - o inventor* (COMPANY, 1997).

Imagem 60 - Biografia de Leonardo em formato hipertextual, dividida em 20 capítulos.
Fonte: CD ROM *Leonardo 2.0 - o inventor* (COMPANY, 1997).

Imagem 61 - Visão em 3D da Balestra.
Fonte: CD ROM Leonardo 2.0 - o inventor (COMPANY, 1997).

Neste exemplo, a Balestra (Imagem 61), instrumento bélico utilizado no século XV, foi transformada por Leonardo em uma poderosa arma automática. Projetada em 3D, permitiu a manipulação e a observação sobre diferentes ângulos, visualização impossível em um impresso, podendo auxiliar o leitor na construção conceitual de movimento e funcionamento de engrenagens. De fato, a programação interativa apresenta efeitos improváveis ou randômicos, com destaque para as invenções de Da Vinci, cujas transições são essencialmente lúdicas, mediante brincadeiras relacionadas ao tema mantendo a imersão na navegação.

No seu aspecto verbal, a maioria dos ícones de navegação dessa hipermídia é formada por palavras, sendo duplamente simbólicos, pois se constituem em índices sinalizadores e são convencionados pela linguagem da informática. É, porém, na bibliografia que o texto verbal aparece predominantemente com descrições indiciais e narrativas consecutivas, totalizando cerca de 150 temas para pesquisa relativos à vida e obra do autor, suas invenções e dados históricos do período do Renascimento, com mais de 7 mil anotações de seus cadernos, utilizando uma abordagem interdisciplinar de diversas ciências como matemática, arquitetura, medicina, anatomia, geografia, física, entre outras. Tais ideias só ratificam a possibilidade de nossa proposta interdisciplinar, hipermidiática e lúdica da Ludusfera.

Já *Diadorim* é a personificação de um menino que vive aventuras (argumento), integrando a hipermídia produzida para o projeto História Local nos Processos de Alfabetização de Crianças, Jovens e Adultos no Município de Diadema, reivindicado por professores da rede municipal da cidade, sob a coordenação de Bairon e Iokoi (2001), com financiamento pela FAPESP, de 1996 a 2000.

A proposta foi que os alunos de escolas municipais resgatassem, por meio de histórias de seus familiares e antepassados, acontecimentos que influenciaram na construção social, política e econômica da referida cidade, desde sua fundação, século XIX, até a atualidade. O ambiente em 3D é uma típica escola de ensino fundamental do município, espaço em que o menino Diadorim vive suas aventuras, possibilitando ao aluno reconhecer sua identidade comparando-a com a trajetória do protagonista. Esclarecemos que a concepção do entorno também se deu por imagens reticulares e manipuladas, que abrem passagem para outros lugares, dentro do mesmo ambiente, estabelecendo nexos entre as expressividades estéticas e os conceitos propostos (Imagens 62 a 64).

Imagem 62 - Inserção do cotidiano escolar na hipermídia.
Fonte: CD ROM *Diadorim* (BAIRON; IOKOI, 2001).

Imagem 63 - As memórias do avô de Neco.
Fonte: CD ROM *Diadorim* (BAIRON; IOKOI, 2001).

Imagem 64 - Luís Inácio: Comissão de Fábrica (1970).
Fonte: CD ROM *Diadorim* (BAIRON; IOKOI, 2001).

Por exemplo, a partir do conto “As memórias do avó de Neco” (Imagem 63) é possível desenvolver o tema da escravidão e sua relação com os processos econômicos da época. Assim, o argumento da hipermídia procura revelar relações entre trabalho e capital, narradas em diversos contos que abordam a transição do trabalho escravo para o assalariado, relacionando-os ao papel dos negros e imigrantes nesse contexto.

Tais histórias possuem abordagem literária e didática e foram produzidas por pesquisadores da área de história, a partir de dissertações e teses oriundas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) da USP. Desse modo, o discurso acadêmico foi transformado em uma narrativa possível à compreensão infantil e incluído como conteúdo da grade curricular de História daquelas escolas.

Notamos aqui, uma dupla ruptura epistemológica⁴¹ (SANTOS, 1989) pela hipermídia: primeiro rompe-se com o senso comum, transformando-o por meio do método científico; e segundo se reconstrói o discurso, tornando-o acessível às crianças aprendizes. Isto porque o texto científico foi adaptado na forma de comentários, como hipertextos que circulam nas margens do texto, levando o leitor a interagir com os hiperlinks (diálogos possíveis que se cruzam, criando sentidos diferentes para cada um), além de a narrativa ter sido escolhida como trilha principal, visando o conhecimento proposto. Assim, cada criança não apenas pode contemplar, mas se permitiu discutir junto, navegando pelas telas para se chegar aos conteúdos. E, por fim, a criatividade do pesquisador tornou seu discurso acessível aos diferentes públicos, por meio de imagens, sons e vídeos, gerando uma

⁴¹ Segundo Santos (1989), para a ciência realizar o desafio de uma dupla ruptura epistemológica necessita submeter-se a três *topoi*, pelos quais a desconstrução hermenêutica da segunda ruptura deve passar: 1) desnivelamento de discursos; 2) superação da dicotomia contemplação/ação; e 3) a necessidade de instauração de um novo equilíbrio entre adaptação e criatividade. Em nossa perspectiva, tais *topoi* são possíveis pela hipermídia.

experiência estética, possibilitada pela linguagem hipermidiática que, por sua vez, gerou o processo hermenêutico de interpretação.

Com predomínio da matriz visual, o banco de imagens (citadas, reticulares e manipuladas) é composto por mapas de diversos bairros, produzidos com desenhos dos alunos e fotografias da cidade, incluindo pessoas, pinturas e vídeos, cuja linguagem é repleta de signos como projeção, escala e legendas. Tal abordagem possibilitou ao aluno tanto a compreensão do micro para o macro espaço, ou seja, o caminho do bairro para a cidade, ao estado e ao país, quanto à reflexão sobre questões sociais fora do contexto escolar como o trabalho assalariado, os processos de industrialização de Diadema e a evolução do comércio da região.

No caso de *Diadorim* o entorno da hipermídia é o próprio *Umwelt* do ser humano, é a reticularidade do mundo, é a sua mundividência, isto é, uma história local para a geral ou a referência a aspectos específicos das pesquisas acadêmicas. Nesse sentido, vale lembrar que as imagens citadas no interior de ambientes digitais, à semelhança de jogos de palavras na matriz verbal, também se transformam em peças de jogos de linguagem, estabelecendo possíveis relações na circularidade da compreensão.

A matriz verbal, cujo trajeto primeiro é o texto científico na forma de contos, lendas e narrativas; e o secundário, mas não menos importante, como conjunto de comentários e recortes de jornais, através de hipertextos. Além disso, há o banco de áudio (locações over, fragmentos de vozes e sons, além de canções) procura caracterizar o burburinho de um ambiente escolar. Nesse ponto não podemos deixar de estabelecer uma relação intrínseca entre saber e fazer, pois se os saberes contemplativos da ciência foram içados ao patamar de verdade, entendemos que os fazeres populares merecem destaque, uma vez que estão arraigados na vivência do cotidiano de cada comunidade, até se atingir o conhecimento acadêmico, promovendo um desejável círculo hermenêutico de compreensão entre academia e senso comum.

Já os critérios de navegabilidade com hiperlinks de palavras-chave, trilhas sequenciais e sistemas de busca (nível 3), além de interatividade com objetos imagéticos coletados na pesquisa e presentes no ambiente dessa hipermídia, são consequentes com a produção de conceitos teóricos e científicos, criando vislumbres compreensivos que vão além da linguagem verbal-escrita. Vale notar que nas telas (canto inferior) há representadas duas figuras: no lado esquerdo, um palhaço que possibilita a imersão, e no lado direito, um ônibus escolar que indica a saída da navegação.

Utilizar recursos de hipermídia exige que saibamos relacionar processos criativos aos conceituais, criando significados não somente com uma narrativa de início, meio e fim, mas fazendo inferências, criando múltiplos trajetos por onde o navegador possa aportar, permitindo possibilidades de relações até então não pensadas. Daí a importante função da criatividade, considerada um talento especial para transpor conceitos complexos e concretos em simples e abstratos, ou seja, transformar propostas objetivas para as subjetivas, causando estranhamentos iniciais,

(...) incapazes a princípio de fazerem justiça ao rico padrão de interações que é o mundo. É preciso um milagre para preencher o abismo sujeito e objeto, Homem e Natureza, experiência e realidade que é resultado dessas “revoluções” conceituais – e a criatividade que leva a castelos maravilhosos de pensamento (filosóficos e/ou científicos) supostamente é esse milagre. Assim, a visão de mundo supostamente mais racional que já existiu só pode funcionar se for combinada aos eventos irracionais existentes, isto é, os milagres. (FEYRABEND, 2010, p. 169)

Para tanto, é preciso pensar no entorno do jogo programático da hipermídia, prevendo o aleatório, criando conceitos estéticos e lúdicos próprios que promovam a compreensão da experiência científica. Nessa perspectiva, cientistas devem retornar à posição de cidadãos e, mesmo com suas especialidades, sendo sujeitos à convivência e orientação de seus concidadãos. E a dupla ruptura epistemológica aponta para esse percurso, como pudemos observar em *Diadorim*.

Por sua vez, *Ilha Cabu* é o resultado da tese de doutorado de Arlete Petry (2010a, p. 20), cujo *game* acadêmico em 3D é um "elemento possibilitador e potencializador da autoria e da produção do conhecimento e, particularmente, da produção dessa nova linguagem, que é a hipermídia". O roteiro, os ambientes, as ideias, os conceitos e os personagens foram todos escolhidos como forma de defesa da tese apresentada: o jogo como condição de autoria e produção do conhecimento, meio entre a razão e a sensibilidade, conforme visão estética de Schiller. Vale esclarecer que o protagonista do jogo, um menino de cabelos loiros chamado Príncipe, bem como algumas de suas frases, além do avião quebrado no deserto e as tentativas de consertá-lo, fazem referência ao livro *O Pequeno Príncipe* (SAINT-EXUPÉRY, 2009).

Nesse sentido, o *game*, um tipo de jogo hipermidiático que ocorre na interação dos personagens com os objetos encontrados no caminho, foi composto por três ilhotas homônimas (temas) que integram a ilha (entorno). O método foi refletido e construído durante o fazer, uma vez que se adapta ao objeto, contrariamente à concepção racionalista. Sua navegabilidade (nível 4) e interatividade atuam juntas, através de diversos elementos e puzzles interativos (Imagens 65 a 67).

Quanto ao hibridismo das linguagens, os bancos de imagens (citadas e reticulares) e de áudio (loquções e sons), além dos textos, criam efeitos de mudança de consciência e construção conceitual.

Por fim, Arlete e sua equipe perceberam a presença das características do jogo em todo o processo, especialmente quando trabalharam na construção do roteiro e nos momentos de tomada de decisão na produção da referida hipermídia, declarações que só ratificam nossa tese sobre a Ludusfera como espaço do jogo hipermidiático. Isto porque entendemos que a Ludusfera, presente no cotidiano, deve ser apropriada por trabalhos acadêmicos, promovendo a compreensão inaugural de conceitos, por meio de vivência estética, sendo esta o lugar do impulso lúdico, com seu movimento de vaivém do círculo hermenêutico.

Imagem 65 - Apresentação do argumento da história: um avião perdido.
Fonte: CD ROM *Ilha Cabu* (PETRY, 2010a).

Imagem 66 - Um dos puzzles do *game*: para ganhar o barco e ter acesso à outra ilha, o personagem deverá levar o lobo, o bode e a verdura até o outro lado, dois de cada vez.
Fonte: CD ROM *Ilha Cabu* (PETRY, 2010a).

Imagem 67 - Mapa da Ilha Cabu, com descrição das ilhotas por cores.
Fonte: CD ROM *Ilha Cabu* (PETRY, 2010a).

Em *Hipermídia, psicanálise e história da cultura* (BAIRON; PETRY, 2000), para preencher todos os critérios avaliativos, a imagem magna escolhida pelos pesquisadores foi do labirinto, estruturado tridimensionalmente em sua condição analítica, isto é, em seu modo de ser conceitual, e repleto de objetos em 3D (Imagens 68 a 70), cuja modelagem constitui-se em um poderoso recurso a serviço da representação de ideias e conceitos que a forma não linear permite. Além disso, bancos de memória imagética, com séculos de história da arte, com foco em pinturas, desfilam em uma galeria demonstrativa (terceiridade).

**Imagem 68 - Capa do livro *Hipermídia: Making off*, com CD ROM.
Fonte: Bairon e Petry (2000).**

**Imagem 69 - Mapa do labirinto, com tela do menu principal.
Fonte: CD ROM *Hipermídia – Making off* (BAIRON; PETRY, 2000).**

Imagem 70 - Apresentação sequencial de imagens manipuladas.
Fonte: CD ROM *Hipermídia – Making off* (BAIRON; PETRY, 2000).

Há também 64 lugares interativos, dentre os quais se encontram 30 conceitos de base no menu (ou primeira tela), interativos aos textos analíticos (nível 6), com sobreposições de conteúdos em termos de textos, imagens e sons, que interrelacionam as principais questões teóricas acerca da psicanálise e da cultura, entre outras conceituações importantes, tais como: a concepção de imersão no mundo digital; a exploração do acontecer experiencial, fruto de uma navegação reticular; a busca e a construção de fragmentos imagéticos sobre as relações entre os mais diversos níveis temáticos abordados; e a disposição taxionômica das informações encontradas na estrutura hipermidiática.

Nas paredes do labirinto, tais conceitos se desdobram em imagens texturizadas que se destacam em circunvoluções e sobreimpressões através de transparências e mistérios do símbolo. Esses procedimentos teórico-metodológicos revelam, sobretudo, que todo conhecimento tem algo de onírico, uma vez que imantado nessas esferas imersivas, o pensamento é jogo, como forma inspiradora da verdade, à semelhança do modo de ser da obra de arte, quando o argumento estético-topológico se identifica com o conhecimento científico-filosófico. Relações essas que só ratificam nossa tese quanto à Ludusfera como o espaço do jogo hipermidiático, por meio de jogos de linguagem em círculos hermenêuticos de compreensão, em uma comunicação tridimensional (filosofia, teoria e método). Dessa forma, Bairon (2012, p. 28) relaciona o conceito de hipermídia com a expressão “o equívoco como compreensão”, uma vez que o erro/acerto e o estranhamento fazem parte do processo compreensivo do ser.

A navegabilidade se estabelece por três modalidades: palavra/frase, semântica e relação. O sistema conceitual é modular e inclusivo, sendo que o módulo maior conecta a psicanálise com a

história da cultura, com domínio do discurso dissertativo de gigantes do pensamento do século XX como Heidegger e Gadamer, Freud e Lacan, Wittgenstein e Bakhtin.

As várias trilhas e efeitos sonoros também conduzem a outra cena do labirinto, no sentido de ofertar a vida experiencial e, de particularmente certificarem o leitor imersivo de que a compreensão é possível sem palavras e pela descoberta que o mundo ali construído se revela. Isto porque o jogo da obra artística, ao captar a expressividade do ser, revela qualquer verdade como uma experiência estética, uma vez que arte e verdade são inseparáveis.

Nessa hipermídia integram-se diferentes mídias e linguagens, "em cruzamentos e sobreposições, em vizinhanças e coabitações, o conceitual e o criador, o intelectual e o estético, as superfícies e palimpsestos de textos, imagens, falas e sons, estradas e sinalizações, ícones e pistas de navegação", que lançam ao leitor imersivo "piscadelas secretas para fisgá-lo nessa aventura intelectual em que pensamento e êxtase sinestésico se enlaçam" (SANTAELLA, 2005, p. 408). Tal semiodiversidade só poderia advir de um sincretismo e/ou hibridismo próprio das diferentes manifestações da cultura brasileira, reveladoras também de elementos característicos da Ludusfera, nicho exomatizado da semiosfera, por meio de expressividades digitais lúdicas.

Segundo relato de Bairon (2002), o maior desafio enfrentado foi o conjunto de dificuldades metodológicas do encontro entre interdisciplinaridade e hipermídia. A metodologia proposta foi desenvolvida desde 1992, sendo que somente em 1998 é que o caminho possível para o interdisciplinar se mostrou, a partir de um conceito de autoria, fruto das intersecções histórico-culturais, educacionais, antropológicas e filosóficas. Vale a pena atentar cada vez mais para um tipo de leitor imersivo que deseja ser um criador de conteúdos, ainda que de versões aprendidas, isto é, tais leitores estão em rede e querem jogar.

Portanto, demonstramos, por meio da análise dessas cinco hipermídias conceituais, que nossa Ludusfera é o espaço do jogo hipermidiático, isto é, a construção de uma comunicação tridimensional filosófica-teórico-metodológica, voltada à criação e produção de hipermídias conceituais, a partir de paradigmas teórico-metodológicos como critérios avaliativos, hibridização, ambientes digitais, navegabilidade e interatividade, para a compreensão circular de conceitos, com integração de experiências estéticas, conhecimento científico e cotidiano (hiper) multimidiático, por meio de jogos de linguagem interdisciplinares.

Passemos agora à última parte de nosso jogo, a fim de tecermos considerações derradeiras e consequentes ao processo em questão.

Parte III – Poslúdio

Imagem 71 - Cena de *Citizen Kane*, de Orson Welles (1941).
Fonte: Disponível em <<http://bit.ly/12OTsSG>>. Acesso em 07/05/13.

Eu leio textos, imagens, faces, gestos, cenas, etc.
 Roland Barthes

Brincadeiras de criança, os pensamentos dos homens.
 Heráclito

*Apanhar o que tu mesmo jogaste ao ar nada mais é que habilidade
 e tolerável ganho; somente quando, de súbito, tens de apanhar a bola
 que uma eterna comparsa de jogo arremessa a ti, ao teu cerne,
 num exato e destro impulso, num daqueles arcos do grande edifício da ponte de Deus:
 somente então é que saber apanhar é uma grande riqueza, não tua, de um mundo.*
 Reiner Maria Rilke

Imersos nessa metamorfose ambulante, nosso Interlúdio explicou as regras do jogo científico a que nos sujeitamos nesta tese. Propusemos um encontro entre fenomenologia, semiótica e hermenêutica para desvendar conceitualmente a Ludusfera, como comunicação tridimensional - filosofia, teoria e método. Pontuamos uma historicidade epistemológica do tripé conceitual da Ludusfera: esfera, semiosfera e jogo, e destacamos a importância de uma abordagem interdisciplinar na construção espiral do referido conceito.

E, particularmente no capítulo ulterior, expusemos os critérios avaliativos para propostas de criação e produção de trabalhos científicos em hipermídia, a partir de níveis de conhecimento: filosófico-teóricos, teórico-metodológicos, metodológico-técnicos e técnico-metodológicos,

incluindo argumento, entorno e relações programáticas em hipermídia conceitual. Além disso, analisamos outros paradigmas como hibridização das matrizes de linguagem e pensamento (sonora, visual e verbal), ambientes digitais, roteiros de navegação ou navegabilidade e interatividade, entre outras possíveis interlocuções com demais autores.

Objetivamos também demonstrar o conceito Ludusfera, por meio desses paradigmas teórico-metodológicos, focando as possibilidades criativas de uso do espaço do jogo hipermidiático, como liberdade de movimento lúdico em ambiências digitais de cinco hipermídias conceituais. Nesse círculo hermenêutico, visamos a compreensão inaugural de conceitos interdisciplinares do conhecimento científico, em dialogia com nosso cotidiano (hiper) multimidiático, além do processo ensino-aprendizagem imersivo, interativo e lúdico, por meio de múltiplas inteligências do ser cientista e artista, incluindo saberes e fazeres.

A partir dos jogos de linguagem de Wittgenstein e inspirados em Moreno (2000, p. 71), eis outro jogo possível: não terminar com uma “conclusão”, mas com uma “advertência”, inconclusões ou considerações inconclusivas, pois se concluir é arrematar tudo aquilo que foi descrito no seu decorrer: “polir as arestas, articular os elementos esparsos, encerrar definitivamente uma etapa”, em nosso caso, trata-se exatamente do antípoda a tudo isso: “aguçar arestas, multiplicar os elementos já esparsos, abrir ainda mais o leque de vias possíveis a serem trilhadas”, uma vez que

Todo encontro com a linguagem da arte é um encontro inconcluso, e faz parte do próprio acontecer da obra de arte a busca da verdade, assim como nas ciências do espírito. Este é um dos motivos que nos fizeram resgatar o termo *Spiel* (jogo), em sua pretensão de acolher a maior parte do acontecer da compreensão. (BAIRON; PETRY, 2000, pp. 27-28)

Se voltássemos ao início do jogo concêntrico: na biosfera, que contém a noosfera, que contém a semiosfera, que contém a Ludusfera, e que contém o jogo hipermidiático, poderíamos tê-lo jogado e descrito diferentemente, objetivando o reinício do próximo jogo, pois a linguagem

(...) é, antes o jogo em que todos participam. Aqui ninguém tem precedência. Cada qual está “envolvido” e é “mão” no jogo. Isso acontece quando compreendemos, e justamente quando vislumbramos os preconceitos e desmarcamos subterfúgios que desfiguram a realidade. É ali que mais “compreendemos”. Então, quando vislumbramos algo que nos parecia estranho e incompreensível, quando o alojamos em nosso mundo ordenado pela linguagem, então, finalmente a coisa fica clara, como num árduo cálculo de xadrez onde só compreendemos a necessidade de alguma posição absurda na resolução final da partida. (GADAMER, 2007, p. 283)

Como nos adverte Morin (2011, p. 307), “no jogo complexo (complementar-antagônico-incerto) de submissão-exploração-parasitismo mútuos entre as três instâncias (indivíduo, sociedade,

noosfera), talvez haja lugar para uma investigação simbiótica”. Faz-se necessário, portanto, um jogo de comunicações entre as esferas científicas, epistemológicas, filosóficas, éticas, estéticas e lúdicas, até então separadas, visando encontrar pontos de vista em comum, bem como modificações e renovações em suas problemáticas. Se para Rocca (2006), “viver é criar esferas”, então recriar é relacionar inúmeras esferas, brincando para aprender e aprendendo para brincar, quando todo compreender, assim como todo viver, é uma travessia que se apresenta a nós.

Para Heidegger (1990, p. 13), “existem, portanto, dois tipos de pensamento, sendo ambos à sua maneira, legítimos e necessários, respectivamente: o pensamento que calcula e a reflexão que medita”.

Pois bem, o pensamento que medita é aquele que, tal como o homem que lida com a terra, se põe na atenção do instante no qual, tanto o homem como as coisas que o circundam, vêm à tona. É o pensamento que comemora a origem do mundo – do ser dos homens e das coisas. (...) Para Heidegger, tal dinâmica não é outra que a do jogo, no qual o tempo joga consigo mesmo, uma partida decisiva. (RIBEIRO, 2008, p. 76)

A análise do imaginário vai testemunhar a onipresença da imagem na vida mental, atribuindo-lhe dignidade ontológica e criatividade onírica, fontes da relação poética com o mundo. Para Bachelard (WUNENBURGER, 2007), o psiquismo humano se caracteriza pela preexistência de representações imagéticas que, carregadas de afetividade, organizarão suas relações com o mundo exterior. Tal análise pode, portanto, ser feita por uma via negativa, na ciência, que apreende a imagem como um “obstáculo epistemológico”⁴², conforme uma abordagem positivista, ou sob a forma de poética geral, que a capta sobretudo como fonte criadora.

Segundo o racionalismo bachelardiano (PORTELA FILHO, 2010, p. 107), “o filósofo não pode ser o homem de uma única doutrina: idealista, racionalista ou positivista, visto que a ciência moderna não se deixa encaixar numa doutrina exclusiva”, mas define-se por sua relação com as ciências contemporâneas, buscando descobrir condições reais e históricas da produção de conhecimentos científicos.

Assim, inspirados no espaço lúdico e expressivo de poesia/filosofia, descrito no início deste jogo científico, concordamos com a reflexão meditativa de Heidegger (1990) que concebe a linguagem ordinária, enquanto poesia, como o lugar privilegiado de acontecimentos do mundo em seu jogo de constituição, compreendido essencialmente como uma produção que traz à tona aquilo

⁴² Para Bachelard (1996, p. 17), “é no âmago do próprio ato de conhecer que aparecem, por uma espécie de imperativo funcional, lentidões e conflitos. (...) causas de inércia às quais daremos o nome de obstáculos epistemológicos. O conhecimento do real é luz que sempre projeta algumas sombras. (...) O real nunca é ‘o que se poderia achar’ mas é sempre o que se deveria ter pensado”.

que se mantinha oculto. Sobre esse desvelamento, Huizinga (1980, p. 136) também nos dá indicações de que a poesia pertença ao reino do jogo: “em sua função original de fator de culturas primitivas, a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo – jogo sagrado sem dúvida, mas sempre, mesmo em seu caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento”.

Se quando filosofamos, na verdade estamos jogando com conceitos, e nada nos encanta mais do que quando jogamos, então nossa Ludusfera, como conceito reticular em um espaço livre para movimentação estética, poética e hipermidiática, constituiu-se numa jogada interativa para criar uma nova linguagem ao jogo científico, de extensão às comunidades e de valorização do senso comum. E quanto mais uma pessoa participa ativamente na aquisição de um saber ou fazer, mais ela integra e internaliza o que aprendeu. Ora, a representação por objetos que se presta à simulação e à interação, é uma atitude exploratória altamente lúdica e desejável ao nosso cotidiano (hiper) multimidiático.

Chegamos aos lances finais do jogo, lembrando as regras básicas do seu (re) início, conforme nos esclarece Lucrécia D’Aléssio Ferrara, na apresentação da obra *Como se faz uma tese*, de Umberto Eco (2010, p. XII):

Se o fazer uma tese é uma imposição, norma ou lei, a tese é, paradoxalmente, uma atividade lúdica que apanha diversas perspectivas em contraponto, exacerba dinamicamente os contrastes e nos faz descobrir nova maneira de ler ou de ver o já visto ou lido. (...) A tese é, em primeira mão, uma descoberta da arquitetura reflexiva presente em toda a investigação; logo, a ciência como uma atividade transforma-se na faina artística que inventa para revelar as dimensões invisíveis, incógnitas, submersas, recônditas, múltiplas, sensíveis, complexas. Ciência e arte dialogando concretamente no dia a dia de cada página que se volta nos fichamentos bibliográficos, em todo conhecimento compilado na tradução de uma hipótese, na ousadia de uma montagem metodológica, na humildade de quem desconfia do que descobriu, na segurança de poder ir além: descoberta como invenção, resposta contida na pergunta e, sobretudo, o prazer do jogo.

Na elaboração deste jogo científico, buscamos inspiração complementar em Certeau (1994, pp. 225-226, grifo do autor), que destaca a submissão presente ao ato de escrever: “Primeiro, **a página em branco**: um espaço “próprio” circunscreve um lugar de produção para o sujeito. (...) Em segundo lugar, aí se constrói **um texto**. (...), traçando na página as trajetórias que desenham palavras, frases e, enfim, um sistema. (...) Um terceiro ponto: esta construção não é apenas um jogo”, mas também é um “jogo escriturístico”, quando em seu espaço de formalização, “temos como sentido de remeter à realidade de que se distinguiu em vista de mudá-la”.

E, após jogar este jogo, percebemos que, dialeticamente, fomos jogados e modificados por ele e, nesta reflexividade, compreendemos circularmente que “a serenidade para com as coisas é necessária, para que o jogo de nossa existência não se esgote numa única partida” (RIBEIRO, 2008,

p. 83). De fato, o importante não é a chegada e nem a saída, mas a travessia. A partir dessa paráfrase a Guimarães Rosa, partamos assim para outros jogos da vida, criando nossos próprios caminhos, transformando-nos e procurando nos compreender e aos outros, na circularidade hermenêutica presente na Ludusfera, a qual nos cabe comunicar, literal e tridimensionalmente, em meio a órbitas imersivas, interativas e lúdicas do cotidiano de cada *Dasein*.

Enfim, para nos jogarmos na Ludusfera, faz-se necessário recuperar o sentido de enciclopédia, como *agkuklios paidea*, “aprendizagem que põe o saber em ciclo” (MORIN, 1987, pp. 22-23), deixando à margem o sentido meramente acumulativo de informações:

(...) trata-se de en-ciclo-pediar, isto é, de aprender a articular os pontos de vista disjuntos do saber num ciclo ativo (...). O esforço referir-se-á, pois, não à totalidade dos conhecimentos em cada esfera, mas aos conhecimentos cruciais, aos pontos estratégicos, aos nós de comunicação, às articulações organizacionais entre as esferas disjuntas.

Assim como no passado, a enciclopédia tornou-se o apogeu para artistas e autores, o resgate, não só etmológico do termo, se faz premente para uma visão interdisciplinar do conhecimento, como uma delação da divisão em disciplinas trazida pela Idade Moderna, além de recuperar a ludicidade do cotidiano, por meio de projetos hipermidiáticos que valorizem a Ludusfera, na qual estamos imersos e que precisamos desvelar.

Joguemo-nos, então, na Ludusfera e sejamos jogados por ela em novos jogos de vida, jogos científicos e jogos coletivos com os outros, para compreender, aprender, ensinar, saber e fazer melhor e de modo compartilhado.

Lances finais do jogo: das hiperconclusões às inconclusões

Imagem 72 - Menino brincando com bolhas de sabão, por Ralph Pfeiffer.
Fonte: Disponível em <http://www.ralphpfeiffer.com>. Acesso em 10/05/13.

Na ciência, a unidade foi sempre hiperabstrata, hiperformalizada e só pode fazer comunicarem-se as diferentes dimensões do real abolindo essas dimensões, isto é, unidimensionalizando o real.
 Edgar Morin

Todo estudo sério de mídia deve terminar com um ponto de interrogação.
 Asa Briggs e Peter Burke

No poslúdio, explicitamos que este jogo científico não se propõe a arrematar as arestas, mas a aguçar as dúvidas e as perguntas elencadas ao longo da trajetória investigativa, com uma proposta de circularidade às questões. Sob essa esfera, pretendemos aqui apresentar nexos teóricos consequentes e não conclusivos, como frutos de uma reflexão sistemática sobre o processo em causa. Esclarecemos ainda que, nesta circulação final, também adotaremos o conceito Ludusfera como uma comunicação tridimensional, enquanto filosofia, teoria e método. Reiniciemos então a partida derradeira...

Ao abordarmos links históricos de um jogo midiático, percebemos que tanto o ser humano se constitui de forma lúdica e, portanto, (hiper) multimidiática, mesmo que o termo pareça anacrônico para contextos históricos não atuais, relacionando o jogo (*Spiel*) ao espaço de movimento (*Spielraum*), e circulando, ontológica e transcendentemente, a natureza humana. Isto porque muito

antes de a cultura digital ter evidenciado termos como imersão e interatividade, eles já eram centrais em quaisquer tipos de jogos da esfera sociocultural. Além disso, não há tecnologia mundial que garanta qualquer forma de vida que não seja precedida por experiências cotidianas.

Portanto, a Ludusfera como espaço do jogo hipermidiático, engloba não só expressividades digitais atuais, mas seus antecedentes midiáticos, que foram se convergindo hibridamente, aliados ao (hiper) multimidiático cotidiano do *Homo ludens*, uma vez que “hiperlinkamos” proprioceptivamente com o corpo em todo o tempo de nossos saberes e fazeres, e não somente com a cognição, mas também com a visão, a audição, o tato, o olfato e o paladar.

Traçamos posteriormente algumas esferas filosófico-teóricas que circundam o jogo do ser (hiper) midiático, priorizando três dimensões: 1) do conceito de comunicação entre esferas, mediante uma circularidade compreensiva; 2) de comunicação tridimensional como filosofia, teoria e método, evidenciando uma continuidade espiral; e 3) da experiência estética em sua expressividade hipermidiática, com destaque para a trilogia filosófica *Esferas* de Sloterdijk, perpassando pela fenomenologia heideggeriana, como uma forma de compreensão da contemporaneidade, a partir dos princípios de historicidade multifocal, linguagem hipermidiática, diálogo multiperspectivista e comunicação heterárquica.

Em nosso jogo científico, ratificamos que Ludusfera é a comunicação tridimensional filosófico-teórico-metodológica entre as esferas, gerando espaço para mover-se e liberdade de movimento do jogador no mundo, conhecendo-se a si mesmo no estranhamento do outro. Nesse círculo hermenêutico, habitamos uma casa, com imagens, sons, diálogos, caminhadas, em um vaivém lúdico, no qual interagimos com as coisas com as quais nos envolvemos, desde a mais tenra idade, do brinquedo aos jogos de linguagem, como formas de vida.

E a quem cabe determinar as práticas do espaço e a transcendência do jogo, rumo à Ludusfera? À infância, com seus primeiros jogos que podem ser recriados por toda a existência pelos adultos, desenvolvendo seus efeitos, inundando espaços privados e públicos, desfazendo superfícies legíveis e criando no plano hipermidiático uma arquitetura metafórica ou em deslocamento, sendo que nesse momento jogo é linguagem são cooperativos. Praticar o espaço é, portanto, metaforicamente repetir a alegre experiência, às vezes silenciosa, da infância, sendo, no lugar outro e passando ao outro, procurando compreender o ciberespaço no qual estamos imersos, e com quem interagimos e jogamos ou somos jogados por ele. Nesse estágio da vida, jogo e linguagem são únicos e transcendem nosso ser na descoberta do outro.

Os jogos atuais são fluídos, resultados da modernidade líquida, constituída pelo modelo visual da espuma (união efêmera de gases e líquidos). E as margens digitais e fluídas fazem do movimento seu jogo ontológico. Se na leitura da letra na margem, transformamos em som toda palavra lida, na imersão da margem digital podemos transformar em leitura o som, em imagem a leitura, em movimento a imagem, em arte a forma de pensar tradicional e vice-versa. Assim, as trilhas da leitura não são mais lineares, mas múltiplas e superlativas, como nas expressividades hipermidiáticas, contidas na Ludusfera, isto é, nas esferas circulares do lúdico, manifestas no cotidiano de cada ser.

Entendemos que as estruturas hipermidiáticas vistas como “arquiteturas líquidas”, perfuram e abrem caminhos investigativos, mesmo diante da dureza paradigmática de alguns campos científicos. Além disso, é possível no deslocamento, através desse ambiente digital, promover o encontro entre a relativa “objetividade” da interpretação documental e os rigores teóricos do conhecimento científico.

Assim, devemos continuar utilizando termos antiquados e sólidos para descrever *insights* novos e fluídos? Não seria melhor começar a usar uma nova linguagem como jogo, criando conceitos que se adequem às nossas propostas emergentes? De fato, o ser humano ao mover-se pelo espírito científico, deseja saber, para imediatamente, melhor indagar. Essas possibilidades nos permitem trabalhar com a ciência com fins menos imediatistas (respostas, resultados e conclusões), e mais como propositores do próprio conceito científico. Isto porque toda experiência estética é inacabável com o mundo, possibilitando ter na margem digital uma significação simbólica da vida.

Na modernidade líquida, também compreendemos que a ecologia ou o metabolismo de linguagens, processos e sistemas sígnicos, a exemplo de escrita, desenho, música, cinema, televisão, rádio, jornal, pintura, teatro, computação gráfica, etc., assemelha-se ao dos seres vivos, num jogo de similitudes entre as diferentes esferas. É notável como o mundo linguístico é tão fluído como o animado, pois na vida a regra do jogo se mantém: há hibridização entre as linguagens e os signos.

Se a vida no planeta, biosfera, está assegurada pela biodiversidade das espécies, a vida na cultura, semiosfera, só pode sobreviver através da semiodiversidade. Logo, natureza e cultura são esferas que se interrelacionam mutuamente, cujas fronteiras devem ser totalmente movediças e permeáveis entre o “dado” e o “criado”. Tal circulação expõe uma crescente multiplicidade semiosférica e multiplicação ludusférica, com rebentos exossomáticos, ou seja, sinais que imprimem na natureza marcas do crescimento cerebral e sensitivo, a partir de máquinas que digitalizam o universo.

Se a semiosfera é entendida como o espaço semiótico fora do qual não pode haver linguagem, comunicação e nem a própria semiose, condição fundamental para a produção de novas informações no campo cultural, definimos que a Ludusfera é um nicho lúdico da semiosfera, constituindo-se em espaço de jogo, ambiente exomatizado para jogar, mediante as referidas máquinas semióticas. O desafio do jogo, então, é incrementar a capacidade semiótica em expressividades digitais, com ampliação de experiências e reinterpretações culturais, por meio de linguagens híbridas contidas nos jogos hipermidiáticos da Ludusfera.

Para Lotman havia três grandes tipos de modelização do mundo através das linguagens: científico, lúdico e estético, e para tais simulações de mundividência, as imagens ocupariam funções diferenciadas: a ciência elaboraria modelos como as coisas; o jogo como a ação prática; e a arte como a vida. Num avanço a essa visão, defendemos uma unificação dessas linguagens, inserindo imagens e sons digitais em espaços mais amplos de sentido, tal como propomos em nosso conceito Ludusfera, vista como comunicação tridimensional (filosofia, teoria e método), expressando novas maneiras de pensar o mundo e o sujeito, em suas relações ordinárias e metafóricas.

Depois vimos como o conceito jogo é uma dimensão essencial da existência humana. Mas pelo fato desse entendimento nem sempre ser claro, precisou ser desvelado filosófica e historicamente. Repetir a vivência jubilatória da infância constitui-se em tema lúdico pertinente às questões filosóficas, pois para conhecermos a nós mesmos é necessário saber o que é o jogo, por que jogamos e o que nos faz capazes de jogar para sermos o que somos.

Até o século XVIII, a noção do jogo estabelecia um espaço teórico de cruzamento entre preocupações científicas e éticas, como na filosofia de Pascal, ou segundo a antropologia kantiana, com cisão entre racional e sensível, entre empírico e inteligível. Já para Schiller, na esteira de Kant, quando o homem joga é, sem coação, totalmente humano.

Se para Lotman, a cultura era o campo originário da semiosfera, para a Ludusfera o espaço do jogo exomatizado na versão eletrônico-digital será um dos seus subconjuntos, com recepção das contribuições das virtualidades do homem integradas pelo *Spieltrieb* de Schiller, que opõe as forças antagônicas por meio da cultura, culminando no ambiente contemporâneo do lúdico. Além disso, outra relação diferencial se estabelece: se na visão lotmaniana, os objetos não são semiotizados, em nosso conceito tanto objetos inanimados quanto animais podem jogar, revelando o *Spieltrieb*, que contribuirá para o melhor entendimento do espaço do jogo hipermidiático.

Entretanto, não pensemos que a evolução que vai do jogo físico do inanimado ao jogo estético do ser humano pleno de sua humanidade é um movimento contínuo e cumulativo. Pelo contrário, o jogo estético marca uma nítida ruptura, é um salto, um paradigma na acepção de Kuhn. É a capacidade legisladora da mente que intervém, iniciando a verdadeira autonomia, a liberdade positiva conforme a definição kantiana, presente em todo jogo, tanto na história da humanidade quanto no sujeito.

Refletimos sobre a importância do jogo na antropologia de Schiller, uma vez que no jogo, o homem é sem coerção, totalmente homem, frase que sintetiza a sua contribuição à filosofia e para além dela. Neste sentido, se o jogo é livre movimento de toda a ação humana e necessita de amplitude para se mover, é premente criarmos espaços para jogos hipermidiáticos, por meio da Ludusfera.

Outra investigação que merece foco é a de Huizinga, propondo que as grandes atividades arquetípicas da sociedade são desde o início, marcadas pelo lúdico, tais como a linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e liderar. Ao jogar, o sujeito realiza ações que tornam sua experiência ontológica cada vez mais intensa e única. A partir dos limites do jogo determinados pelas regras, buscamos superar desafios, interagindo com elementos lúdicos. E a satisfação e a diversão obtidas a cada jogada aprendida, possibilitam a superação de novos obstáculos, que geram novos prazeres, renovando continuamente a Ludusfera.

Analizamos também que o significado do jogo não deve ocorrer pela caracterização infundável das partes que o compõem, mas na identificação do contexto em que ocorre. Seguramente há um ambiente lúdico que permite ao jogo manifestar-se, o único ao qual ele se adapta. É nessa esfera que temos que imergir para tentar compreender o fenômeno do ser do jogo. Se o sentido é o que se fecha em círculo, procuraremos entender como ele se constrói de forma hermenêutica, para posteriormente interagir com a Ludusfera, como espaço do jogo hipermidiático. Por sua vez, a hermenêutica envolve um círculo, pois o homem só se essencializa como tal ao responder ao apelo da duplicidade, linguagem que determina a hermenêutica, e ao revelar a sua mensagem, que deve ser refletida como um todo.

Se ser no mundo é jogar (transcendência) um jogo (o mundo), vamos resgatar alguns esclarecimentos heideggerianos, tais como: jogar é uma livre formação; não ocorre isoladamente, mas de modo comprometido com o jogo e com seu caráter formador; não é um comportamento relacionado a um objeto, mas o jogar do jogo e o jogo do jogar são os dois lados de um mesmo disco; ser no mundo é transcender, então nomeamos jogar superar os entes (humanos e não humanos), pois

desde sempre já jogou além e em torno deles, e nesse jogar, constrói primeiramente o espaço, até literal, no qual nos encontramos com os entes.

Além disso, destacamos conexões significativas do pensamento heideggeriano sobre o jogar com o *Spieltrieb* ou a “tendência ao jogo” de Schiller. Inicialmente, o *Spielraum* traz o significado mais antigo de *Spiel* (jogo: interpretação, risco, brincadeira), e designa "espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo", necessário para que o *Dasein* possa encontrar os entes.

Em segundo, a “tendência ao jogo” humana necessita de um espaço para movimentar-se, uma vez que encontramos mais facilmente um quadro à nossa frente do que os óculos em nosso nariz, apesar de estarem mais próximos. Assim, podemos inferir que o fenômeno fundamental da existência, do *Dasein*, é a transcendência, que se estrutura como *Spiel*, visando à compreensão circular do ser.

Em terceiro, utilizamos o conceito *Ludusfera* como uma transliteração do termo alemão *Spielraum*, estabelecendo relações entre o *Dasein*, o mundo e o *Spiel*, com as junções entre sujeito/objeto e espaço/tempo do jogo na experiência do jogar, isto é, o jogo da transcendência para além da topologia e da cronologia lúdicas, sob o ponto de vista da fenomenologia hermenêutica heideggeriana.

Nesse sentido, os termos jogo, jogar, brincadeira, brincar, lúdico, entre outras variações, nem sempre possuem os mesmos significados ou se referem a fenômenos semelhantes nas diferentes línguas, pois as palavras são compreendidas através do seu uso e tornam-se acessíveis em nossos jogos de linguagem. Cabe, portanto, ao pensar filosófico desvelar a natureza oculta das coisas, presente na plena luz do cotidiano, da hipertexto, da fala comum, buscando o ser de cada coisa, penetrando na esfera lúdica e tecendo a vivência pensante da circularidade da compreensão de cada obra e na transcendência do ser.

O conceito de linguagem para Heidegger, que emerge da crítica às ciências positivas, articula-se na junção de três elementos básicos: o jogo, a dialética da pergunta/resposta e a relação parte/todo, e se estrutura como linguisticidade. A partir do que foi realizado pela obra heideggeriana, de caráter mais meditativo, Gadamer aborda o problema da comunicação na esfera dialogal da linguagem.

Influenciado por Platão, Aristóteles, Hegel e por seu mestre Heidegger, Gadamer define a hermenêutica filosófica como a arte de compreender a realidade e o mundo da interpretação, estabelecendo que o modo de ser da arte é o do próprio jogo, a partir da metáfora lúdica para explicar

a essência da obra de arte - o jogo ontológico da arte. Todo jogar é um ser jogado, sendo o jogo não uma recreação, mas uma ontologia, proposta contrária à racionalidade instrumental de correntes científicas e tecnológicas atuais.

Se o sujeito do jogo não são os jogadores, ele simplesmente adquire representação através dos que jogam o jogo, com o uso de múltiplas metáforas. E para Gadamer, a utilização metafórica tem importância metodológica, pois quando uma palavra é transposta para um campo aplicativo que originalmente não é o seu, seu significado primitivo se destaca. Desse modo, a linguagem antecipou uma abstração, propondo uma compreensão inaugural de conceitos.

Para a hermenêutica gadameriana, o modo de ser do jogo tem sua melhor existência como expressão na experiência estética, pois não se trata do jogo com a linguagem, mas de jogos de linguagem, quando a mais consequente comunicação está no vaivém estético entre conhecimento científico e senso comum. Trata-se de um jogo de interpretações entre todo/parte, jogo/jogadores, rompendo oposições epistemológicas clássicas entre sujeito e objeto, a fim de desvelar a esfera aparente do que se mostra como realidade, por meio de uma ressignificação que obedece a premissas fenomenológicas.

Imersos nesse círculo filosófico de uma nova consciência crítica, cujo jogo da própria linguagem nos interpela, propõe e se recolhe, sendo que a pergunta se consome a si mesma na resposta, criamos um espaço de jogo, preenchido ontológica e existencialmente pela verdade, no qual a interação se dá pelo desvelamento. Este é o contexto de nossa Ludusfera, quando linguisticidade e pensamento se formam para o ser humano na comunicação, com seu mundo circundante diante da tradição histórica, da qual fazemos parte.

Como entender os jogos de linguagem de Wittgenstein? Antes, porém, o que é o jogo? Em meio à multiplicidade de seu uso, é possível encontrar propriedades comuns para se definir o conceito de jogo? Tudo o que encontramos são semelhanças e diferenças entre as múltiplas situações, como reflexão aos modos de asserções sobre os fenômenos. Essa ótica filosófica, literalmente, recusa-se a assumir aquilo que se vê, quando se olha, ou seja, privilegiam-se as utilizações efetivas da linguagem, em seus diversos jogos como formas de vida, referindo-se à multiplicidade em oposição ao pensamento unificador de pseudoproblemas.

Temos aqui a dinamicidade linguística *versus* a fixidez da forma lógica. Novamente, mais um conceito significativo à liberdade de movimento da linguagem proposta pelo jogo hipermidiático.

Além disso, a mobilidade linguística reitera a essência da pesquisa hermenêutica, quando podemos ler nas entrelinhas do não dito.

Como saber que jogos analisar? Por onde começar, que caminhos trilhar e onde parar? *Investigações* respondem que não há critérios definitivos e claros para orientar nosso percurso e, portanto, devemos reproduzir exemplos comparativos para expormos aos nossos interlocutores objetos semelhantes, esperando que possam encontrar e inventar outras relações, ou seja, compreendam as articulações intermediárias de modo autônomo, a fim de prosseguirem em suas jornadas, como filósofos.

Entendemos assim Ludusfera, como um jogo de linguagem, aberto na natureza e na cultura do lúdico, voltado à criação e à construção do espaço do jogo hipermidiático, com inúmeros links e trajetos móveis, facilitadores da compreensão inaugural de conceitos e linguagens ao aprendiz, relacionando-os às contradições do cotidiano, “vivências de características”.

Os jogos também podem ser vistos como extensões do homem, de acordo com McLuhan. Menção reveladora por dar ao jogo uma equiparação a outros meios comunicacionais. O próprio visionário é quem esclarece a presença do jogo no seu inventário midiático, pois jogar, na vida como numa roda, implica em interjogar. Deve haver um toma-lá-dá-cá, um diálogo. Assim, o homem multimidiático não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um performer (*Spieler*): *Homo ludens*, e não *Homo faber*. Não se trata mais de ações, e sim de sensações.

Aprender, inspirados em nosso cotidiano (hiper) multimidiático e no mestre Leonardo da Vinci, com primado da imagem com fusão de sons e palavras, visando alcançar a arte de enamorar-se do estudo, fora ou independentemente dos centros patenteados da cultura, digamos uma pesquisa das mínimas coisas que se tornam nobres, quando desveladas.

Ao analisarmos algumas obras interdisciplinares, provenientes de diversos campos de conhecimento, estabelecemos critérios teórico-metodológicos sobre expressividades hipermidiáticas, com aprofundamento da crítica e reflexão filosóficas sobre possíveis conexões entre as tecnologias digitais, o senso comum e a interdisciplinaridade. Observamos matizes interdisciplinares de várias obras vinculadas à História Cultural, destacando a importância de temas cotidianos e suas expressões de mundo não escrito como um forte elo entre o interdisciplinar e o jogo hipermidiático. Quando o perguntar e o responder tornam-se a regra fundamental do jogo, e como são poucos os caminhos construídos rumo à interdisciplinaridade que abarquem trilhas tecnológicas, é preciso circundá-los para se alcançar novos sentidos nas mídias digitais.

Na sequência, expusemos as faculdades lúdicas de como jogar e ser jogado em expressividades digitais; os critérios avaliativos para propostas de criação e produção de trabalhos científicos em hipermídia, a partir de níveis de conhecimento: filosófico-teóricos, teórico-metodológicos, metodológico-técnicos e técnico-metodológicos, com argumento, entorno e relações programáticas em hipermídia conceitual; além de paradigmas como hibridização das matrizes de linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal; ambientes digitais; roteiros de navegação ou navegabilidade; interatividade, entre outras possíveis interlocuções.

Objetivamos também demonstrar o conceito Ludusfera, por meio desses paradigmas teórico-metodológicos, com possibilidades criativas do uso do espaço do jogo hipermidiático, como liberdade de movimento lúdico em ambientes digitais, através de cinco hipermídias conceituais: *Leonardo 2.0*, *Diadorim*, *L'ottocento*, “Ilha Cabu” e *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*, para a compreensão inaugural de conceitos interdisciplinares do conhecimento científico, em dialogia com nosso cotidiano (hiper) multimidiático e o processo ensino-aprendizagem imersivo, interativo e lúdico, por meio de múltiplas inteligências do ser artista e cientista.

Agora, em nossos últimos lances de jogo, refletimos que a noção de verdade está metodologicamente associada à escrita, que não só condena ao esquecimento o mundo imagético e oral como estratifica toda a existência a partir de modelos de forma e compreensão. Portanto, o pesquisador precisa valorizar a linguagem ordinária como uma conexão para as expressividades cotidianas, em união com o jogo hipermidiático de caminhos científicos que têm priorizado as esferas culturais como a principal faceta das representações históricas de mundo.

Vimos como a ciência moderna seguiu o princípio da dúvida cartesiana de não aceitar por certo nada sobre o que exista alguma dúvida, aliado à concepção metodológica que corresponde a essa exigência, porém, entendemos que chegou o momento de tornar positivas aquelas considerações supostamente negativas, e que o conceito de preconceito nos oferece um primeiro ponto de partida.

Porém, para o conhecimento não importa a certeza fechada em teorias ou suas citações, mas o que se descobre ou se desvela, que se intui nas reticularidades da vida, pois quando a gente anda sempre reto, não pode ir mesmo longe. Além disso, entendemos que a ciência na pós-modernidade concentra-se mais na esfera da pergunta do que da resposta. Num jogo de similitudes, nosso infante filósofo, Pequeno Príncipe, também jamais desistia de uma pergunta, uma vez que a tivesse feito.

Apesar de adotarmos uma postura crítica em relação à produção científica tradicional moderna, ao valorizarmos a criação hipermidiática, não desejamos substituir uma pela outra, mas sim

estimular que a academia possa aceitar outros jogos de linguagem e de produção do conhecimento, diferentes dos já instituídos, tecidos conjuntamente, complexos como diria Morin, em forma de labirintos como construção da complexidade, na medida em que alguém os trilhe, além de jogar com eles.

Através de circunvoluções por diversas teorias interdisciplinares, provenientes da filosofia (jogo, experiência estética, reticularidade, relações dialógicas, linguagem), da semiótica (signo, semiose, semiosfera), da história da cultura (cotidiano, linguagem ordinária, historicidade, interdisciplinaridade), da antropologia (comunidade, redes sociais e cultura popular) e da comunicação (não linearidade, níveis de compreensão, hibridização, navegabilidade, interatividade, ambiente digital, hipermídia), objetivamos delinear a espiral conceitual da Ludusfera.

Tal conceito, em resumo, é o espaço do jogo hipermidiático, isto é, a construção de uma comunicação tridimensional filosófica-teórico-metodológica, voltada à criação e produção de hipermídias conceituais, a partir de critérios avaliativos, hibridização, ambientes digitais, navegabilidade e interatividade, para a compreensão circular de conceitos, com integração de experiências estéticas, conhecimento científico e cotidiano (hiper) multimidiático, por meio de jogos de linguagem interdisciplinares.

Portanto, um viés interdisciplinar que promova a interação entre disciplinas e, particularmente as artísticas, abre novos caminhos comunicacionais que ultrapassam a margem do impresso pela ciência da pós-modernidade, sendo que a hipermídia pode ser uma opção concreta de compreensão inaugural de conceitos imersos na Ludusfera.

À semelhança de Da Vinci e McLuhan, compreendemos que o senso comum, tido por muitos séculos como o poder exclusivamente humano de tradução da vivência de um sentido isolado para todos os demais sentidos, pode apresentar à mente uma imagem contínua e unificada da vivência. Mais uma vez esses visionários, em diferentes épocas e contextos culturais, foram proféticos em suas considerações interdisciplinares e de expressividades digitais.

E se a ciência progride e/ou salta por meio de jogos entre as teorias e os fatos, é o próprio jogo, com seu movimento de vaivém, em seu espaço de liberdade para mover-se, o gerador de hipóteses que, se demonstradas, geram teorias, que desencadeiam métodos diferenciados. Nesse sentido, é a Ludusfera o espaço do jogo hipermidiático, que envolve a topologia de um círculo móvel da compreensão hermenêutica, o ambiente que compõe o cotidiano e a condição fundamental para a produção do conhecimento científico.

É fato que nesse jogo estético, construído ao longo da navegação em ambientes digitais, nos movemos rumo ao esclarecimento de dúvidas e trajetórias que aparecem durante o caminhar. A jogada, portanto, é resgatar elementos da fenomenologia presentes nas aventuras lúdicas, para os seres humanos se jogarem na hipermídia, a fim de navegarem na modernidade líquida, deixando-se levar nas espumas do jogo e pelo jogo, ou mesmo como comunicação tridimensional integrada - filosofia, teoria e método - na compreensão inaugural de conceitos.

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de lugares de jogos, listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a ideia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. Isto porque ele é primitivamente um círculo, característica importante do conceito Ludusfera. Como um círculo fechado, aparentemente o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real, porém acreditamos que os jogos exercem um poder de mediação do real, transformando o modo de ser do jogador que interage com o seu entorno. Como *cronos*, o círculo mágico representa simultaneamente um caminho, sem começo ou fim. Ele também circunda um *topos* que é repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas.

Sob a ótica do círculo mágico, nosso conceito Ludusfera pode ser visto como uma filosofia teórico-metodológica de interfaces com diferentes esferas do conhecimento, priorizando a circularidade da compreensão, por meio de uma abordagem lúdica, em que ser no mundo é jogar um jogo, e cada elemento em jogo ganha a sua determinação de ser-no-outro. Se a Ludusfera é o espaço do jogo hipermidiático, isto significa que o ser humano, ocupando um espaço e um tempo incluso, com seu jogo e sua linguagem coincidentes no cotidiano, pode promover manifestações de expressividades hipermidiáticas em todas as facetas possíveis do ser.

Enfim, se fizemos do jogo a metáfora da pesquisa, por que não reproduzir investigações em forma de jogos, circundando o cotidiano (hiper) multimidiático pelo plano digital e vice-versa, ampliando nossos conceitos de mundo, e praticando a liberdade de movimento no espaço lúdico entre saberes e fazeres do filósofo, cientista e artista? Mas esta é uma questão para um próximo jogo acadêmico, quem sabe para o pós-doutorado...

Referências

Bibliográficas e webgráficas

ABRÃO, Bernadette S. História da Filosofia. **Os pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

AGEL, Henri. **O cinema**. Porto: Civilização, 1972.

ALDRICH, V. C. Pictorial meaning and picture thinking in Wittgenstein's philosophy. **Mind** 67, 1958, pp. 70-79.

ALVES, Rubem. **Variações sobre a vida e a morte**. São Paulo: Paulinas, 1985.

ARAÚJO, Eduardo Fernandes. A teoria do *Umwelt* de Jakob von Uexküll: apresentação. **Galáxia - Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura**. São Paulo: PEPG em Comunicação e Semiótica, no. 3, 2002, pp. 13-48.

ARIÈS, Philippe. **Essai sur l'histoire de la mort en Occident**. Paris: Seuil, 1975.

_____. **História social da criança e da família no Antigo Regime**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1981.

ARISTÓTELES. **Política**. VIII, 3. Paris: Vrin, 1959.

_____. Ética a Nicômano. Livro X, 6. **Os Pensadores**, vol. IV. São Paulo: Abril, 1973.

ARTMUSEUM.NET. **Multimedia: from Wagner to Virtual Reality**. Disponível em www.artmuseum.net/w2vr/timeline/timelineNaimark.html. Acesso em 15/02/14.

ATLAN, Henri. **Com razão ou sem ela**. Lisboa: Piaget, 1994.

ATTALI, J. **Blaise Pascal ou o gênio francês**. Bauru/SP: EDUSC, 2003.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas/SP: Papirus, 1994.

BACHELARD, Gaston. **A formação do espírito científico – contribuição para uma psicanálise do conhecimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

BAILLY, A. **Dictionaire Grec-Français**. Paris: Hachette, 2000.

BAIRON, Sérgio. **Multimídia**. São Paulo: Graal, 1995.

_____. A rede e o jogo. **Casi Nada – Webmagazine**, jul-ago, 1998. Disponível em <http://solotxt.brinkster.net/csn/25rede.htm>. Acesso em 20/06/2011.

_____. **Interdisciplinaridade: educação, história da cultura e hipermídia**. São Paulo: Futura, 2002.

_____. Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital: uma problematização. **Informática na Educação: teoria & prática**. Porto Alegre, v. 7, n. 2, jul/dez 2004, pp. 101-156.

_____. **Texturas sonoras: áudio na hipermídia**. São Paulo: Hacker, 2005.

_____. A espuma da hipermídia. In: **Colóquio Internacional de Ciberliteratura**. PUC SP, jun. 2007.

_____. **A hipermídia como comunicação integrada e a retomada da experiência estética na produção do conhecimento**. Tese de Livre Docência. Escola de Comunicação e Arte da USP, São Paulo, 2008.

_____. A Comunicação nas esferas: a experiência estética e a hipermídia. **Cibercultura: Revista USP**. São Paulo: USP, no. 86, jun/ago 2010, pp. 18-27.

_____. **O que é hipermídia?** São Paulo: Brasiliense, 2012.

_____. **Hipermídia e Antropologia Visual**. Disponível em <<http://br.monografias.com/trabalhos/hipermidia-antropologia-visual/hipermidia-antropologia-visual.shtml>>. Acesso em 31/03/10.

_____. Os movimentos da estética: o cinema de Dziga Vertov como reflexão à hipermídia. **Revista Universitária do Audiovisual**. Disponível em <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=613>>. Acesso em 31/03/10.

_____; NERING, Érica. Diálogos sobre a desconstrução de caixas-pretas: uma proposta em expressividade digital. In: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Caxias do Sul, RS – 2 a 6 de setembro de 2010. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-1160-1.pdf>>. Acesso em 31/03/10.

_____; PETRY, Luís C. **Hipermídia, psicanálise e história da cultura**. Caxias do Sul/São Paulo: EDUCS/Mackenzie, 2000.

_____; RIBEIRO, José da S. O método etnográfico e a investigação hiper(m)diática: um estudo de caso. In: **Imágenes de la Cultura/Cultura de las Imágenes: interculturalidad, interdisciplinaridade, transnacionalismo**. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidade de Murcia, 2007a, pp. 79-114.

_____; RIBEIRO, José da S. A linguagem hipermidiática como produção do conhecimento: relações interdisciplinares. In: **Antropologia Visual e Hipermedia**. Porto: Edições Afrontamento, 2007b, pp. 43-60.

_____; TORRES, Ruy. Produção do conhecimento em meios digitais. **Cibertextualidades: conhecimento e(m) hipermídia**. No. 3, 2009, pp. 9-27.

BAITELLO JR., Norval. **A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura**. São Paulo: Hacker, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 1979.

- _____. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- _____; VOLOSHINOV, V. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1992.
- BALLAT, Michel. De Peirce a Lacan: le state du miroir et l'accès au langage, 1988. In: HERZFELD, M; MALAZZO, L. (orgs.) **Semiotic theory and practice: proceedings of the Third International Congress of the IASS**, Berlin: Mouton de Gruyter, Palermo, 1984, vol. 1, pp. 41-50.
- BARATTA, Giorgio. **Leonardo está entre nós: imagens, sons e palavras na época intermediária**. Brasília/DF: Fundação Pereira Astrojildo (FAP), Contraponto, 2011.
- BARDINI, Thierry. Bridging the gulfs: from hypertext to cyberspace. **Journal of Computer Mediated-Communication**, v. 3, no. 2, 1997. Disponível em <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00069.x/full>>. Acesso em: 27/03/12.
- BARRETO, Aldo. Mudança estrutural no fluxo de conhecimento: a comunicação eletrônica. **Ciência da Informação**, Brasília: IBCT, maio/ago. 1998, v. 27, no. 2, pp. 122-127.
- BARROS, Moreno. Paul Otlet – inventor da internet. **Bibliotecários Sem Fronteiras**. 2008. Disponível em <<http://bsf.org.br/2008/09/25/paul-otlet-inventor-da-internet/>>. Acesso em 07/10/13.
- BASTOS, Marcus Vinícius Fainer. Gráfico de interpenetração das três matrizes, 1999. In: SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal - aplicações na hipermídia**. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005, p. 377.
- BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BERMAN, Marshall. **Tudo o que é sólido se dissolve no ar – a aventura da modernidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BERNARDO, Gustavo; FINGER, Anke; GULDIN, Rainer. **Vilém Flusser: uma introdução**. São Paulo: Annablume, 2008.
- BERNERS-LEE, T.; CAILLIAU, R. **World Wide Web: proposal for a hypertext project 1990**. Disponível em <<http://www.w3.org/pub/WWW/Proposal.html>>. Acesso em: 27/03/12.
- BERTRAND, Russel. **Retratos de Memória e outros ensaios**. São Paulo: Nacional, 1958.
- BHABA, Homi K. **The location of culture**. New York and London: Routledge, 1994.
- BILTON, Nick. Jogos pagos em smartphones devem superar consoles portáteis no fim de 2013, diz IDC. **Folha S.Paulo**, Caderno Tec, 26/04/13. Disponível em <<http://bit.ly/11YX6cG>>. Acesso em 26/04/13.
- BLOCH, March. **Uma introdução à História**. Lisboa: Estampa, 1985.
- BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte**. São Paulo: Ática, 1975.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BURKE, Peter. **A testemunha ocular**. Bauru/SP: EDUSC, 2004.

BUSH, Vannevar. As we may think. **The Atlantic Monthly**, 1945. Disponível em <<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>>. Acesso em 27/03/12.

BUYTENDIJK, Utrecht. O jogo humano. In: GADAMER, Hans-Georg e VOGLER, P. (orgs.) **Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural**. São Paulo: EPU USP, v. 4, 1977.

BYSTRINA, Ivan. **Semiotik der Kultur**. Tübingen: Stauffenburg, 1989.

CAGLIARI, Luís Carlos. **Alfabetização e linguística**. São Paulo: Scipione, 1991.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAPUZZO, Heitor. **Alfred Hitchcock: o cinema em construção**. Vitória: UFES, 1993.

CARSE, James P. **Jogos finitos e infinitos: a vida como jogo e possibilidade**. Rio de Janeiro: Nova Era, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003a.

_____. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, Dênis (org). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2003b.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1994.

CHARTIER, Roger. Resumo das práticas da escrita. In: ARIÈS, Phillipe; DUBY, Georges. **História da vida privada**, vol. 3. Porto: Afrontamento, 1990, pp. 112-161. Disponível em http://www.geocities.com/rosapomar/historia_moderna.html. Acesso em 09/05/13.

_____. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília: UnB, 1994.

_____. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo/UNESP, 1998.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CHRISTINO, Daniel. **Do discurso ao diálogo: o conceito de comunicação em Heidegger e Gadamer**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, 2010. Disponível em <http://repositorio.bce.unb.br/bitstream/10482/8345/1/2010_DanielChristino.pdf> Acesso em 10/08/12.

COBB, Jennifer. **Cybergrace**. Nova York: Crown, 1999.

CORREIO DA UNESCO, O. **Brincadeiras e jogos**. Ano 19, no. 7, jul. 1991.

COSTA, Maria C. Castilho. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: Senac, 2002.

_____. **Educação, imagem e mídias**. São Paulo: Cortez, 2005.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

DARLEY, Andrew. **Visual Digital Culture**. London: Routledge, 2002.

DARTON, R. **O beijo de Lamourette: mídia, cultura e revolução**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

DAUD, Denise C. N. **A relação entre a hipermídia e a aprendizagem: uma abordagem construtivista**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Mackenzie, 2006. Disponível em <http://mx.mackenzie.com.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=9>. Acesso em 03/03/11.

DAVIS, Erik. **Techgnosis**. Nova York: Three Rivers, 1998.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no Ocidente**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1994.

DELEUZE, Gilles. **A dobra: Leibniz e o barroco**. Campinas/SP: Papirus, 1991.

DIAZ, Paloma; CATENAZZI, Nadia; AEDO, Ignacio. **De La multimedia a La hipermedia**. Madrid: Ra-Ma Editorial, 1996.

DOSTAL, R. J. (org). **The Cambridge Companion to Gadamer**. New York: Cambridge University Press, 2002.

DUBOIS, Christian. **Heidegger: introdução a uma leitura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

DUBY, George; PERROT, M. **Images de femmes**. Paris: Plon, 1992.

DUFFY, Bruce. **A guerra de Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

DUMAZEDIER, Joffre. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: Sesc, 1980.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

ELLIS, David. **New horizons in information retrieval**. London: Library Association Publishing, 1990.

ENGELS, Friedrich. **A dialética da natureza**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

ERCILIA, Maria. **A internet**. São Paulo: Publifolha, 2000.

FEBVRE, Lucien. **Combates pela história**. Lisboa: Edições 70, 1985.

FERNANDES, Maria R. et al. **Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas**. Florianópolis: Visual Books, 2009.

FEYRABEND, Paul. **Adeus à razão**. São Paulo: UNESP, 2010.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOLHA DE S.PAULO. Caderno Tec. O Brasil que joga (08/10/12). Disponível em <http://bit.ly/o70aCr>. Acesso em 26/03/13.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus narrative: introduction to ludology*. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. **The video game theory reader**. Nova York: Routledge, 2003, pp. 221-135.

FREIRE, João Batista. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas/SP: Autores Associados, 2005.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 1997.

GADAMER, Hans-Georg. **Estética y hermenéutica**. Madrid: Technos, 1991.

_____. **Verdade e método II**: complementos e índices. Petrópolis/RJ: Vozes, Bragança Paulista/SP: Universitária São Francisco, 2007.

_____. **Verdade e método I**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis/RJ: Vozes, Bragança Paulista/SP: Universitária São Francisco, 2008.

GALISI, Delmar. Videogames: ensino superior de jogos no Brasil. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (orgs.) **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learnig, 2009, pp. 223-238.

GIC BRASIL. Paul Otlet. **Gestão da Informação e do Conhecimento – Brasil**. 19/05/10. Disponível em <<http://gicbrasil.wordpress.com/2010/05/19/55/>> Acesso em 07/10/13.

GINZBURG, Carlo. **O queijo e os vermes**: o cotidiano e as ideias de um moleiro perseguido pela Inquisição. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

_____. **Mitos, emblemas e sinais**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

_____. **Olhos de madeira**: nove reflexões sobre a distância. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

GLOCK, Hans-Johann. **Dicionário Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

GOIFMAN, José H. **Valetes em slowmotion**: o espaço e a morte do tempo na prisão a partir de experiências com o vídeo. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Multimeios da UNICAMP, 1994.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias**. São Paulo: Senac, 2003.

_____. A linguagem audiovisual do hipertexto. In: FERRARI, Pollyana (org.). **Hipertexto, hipermídia**: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2012, pp. 107-119.

- GRANDJOUAN, Jacques O. **Les jeux de l'esprit**. Paris: Scarabeé, 1963.
- GRILLO, Sheila V. C. Esfera e campo. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2010, pp. 133-160.
- HALASZ, F. G. Reflection on NoteCards: Seven Issues for The Next Generation of Hypermedia Systems. **Communications of the ACM**. 31 (7), Julio, 1988, pp. 836-852.
- HANSEN, Mark. **New philosophy for new media**. London: Cambridge, MIT Press, 2004.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 1993.
- HAVELOCK, Eric. A. **Prefácio a Platão**. Cambridge: Harvard University Press, 1963.
- _____. **The muse learns to write**: reflections on orality and literacy from antiquity to the presente. New Haven: Yale University Press, 1986.
- HEIDEGGER, Martin. **Filosofia, ciência e técnica**. Santiago: Editorial Universitária, 1978.
- _____. **Ser e tempo**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1988.
- _____. **A origem da obra de arte**. Lisboa: Edições 70, 1990.
- _____. Conferências e escritos filosóficos. **Os Pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- _____. **Introducción a la filosofía**. Madrid: Cátedra Universitat de València, 2001.
- _____. **Os conceitos fundamentais da Metafísica**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
- HELD, Gilbert. J. **The Mahabharata**: an Ethonology Survey. Tese, Leyden, 1935.
- _____. **Comunicação de dados**. Rio de Janeiro: Campus, 1999.
- HELLER, Agnes. **O homem do renascimento**. Lisboa: Editorial Presença, 1982.
- _____. **História e cotidiano**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1992.
- HENN, Ronaldo. Memória e arte na semiosfera midiaticizada. **Conexão – Comunicação e Cultura**. ICC, Caxias do Sul, v. 9, n. 18, jul/dez 2010, pp. 103-115.
- HERÁCLITO. **Fragmentos**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1980.
- HILLIS, Ken. **Digital sensations**. Minneapolis: Minnesota University Press, 1999.
- HOLTZMAN, Steven. **Digital mosaics**: the aesthetics of cyberspace. Nova York, Simon & Schuster, 1997.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva/EEDUSP, 1980.

HUYGHE, René. **Os poderes da imagem**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1965.

IDE, Ben. **Hypertext and hipermidia**: the effects on libraries, patrons and information organization. Honors Thesis, School of Library Science and Instructional Technology Southern Connecticut State University, 1992. Disponível em <<http://web.bryant.edu/~bide/thesis.html>>. Acesso em: 27/03/12.

INWOOD, Michael. **Dicionário Heidegger**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JOYCE, M. **Of two minds**: hypertext, pedagogy and poetics. Michigan: Michigan UP, 1998.

KAMPER, Dietmar. **Bildstörungen**. Im Orbit des Imaginären. Stuttgart: Cantz, 1994.

_____.; BELTING, Hans. **Der zweite Blick**. Bildgeschichte und Bildreflexion. München: W.Fink, 2000.

KANT, Immanuel. Crítica da razão pura. **Os Pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

_____. **Fundamentos da metafísica dos costumes e outros escritos**. São Paulo: Martins Claret, 2003.

_____. **Crítica da razão prática**. São Paulo: Brasil Editora S/A. 2004. Disponível em <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/razaopratica.pdf>. Acesso em 04/08/14.

_____. **Antropologia de um ponto de vista pragmático**. São Paulo: Iluminuras, 2006a.

_____. **Sobre a pedagogia**. Piracicaba/SP: UNIMEP, 2006b.

_____. **A religião dentro dos limites da razão**. Universidade da Beira Interior, Covilhã: Luosfia press, 2008. Disponível em http://www.lusosofia.net/textos/kant_immanuel_religiao_limites_simples_razao.pdf. Acesso em 04/08/14.

_____. **Crítica da faculdade do juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

KENSKI, Vani Moreira. Do ensino interativo às comunidades de aprendizagem, em direção a uma nova sociabilidade na educação. **Acesso**, FDE, dez. 2001, pp. 49-65.

KOESTLER, A. **O grito de Arquimedes**. São Paulo/Paris: Catman Levy, 1965.

KUHN, Thomas. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

KULL, Kalevi. Semiotic Ecology: different natures in the semiospheres. In: **Sign Systems Studies**, vol. 26, Tartu: University of Tartu Press, 1998.

KUSH, Martin. **Linguagem como cálculo versus linguagem como meio universal**: um estudo sobre Husserl, Heidegger e Gadamer. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

LACAN, Jacques. **De um outro ao Outro**. Seminário XVI. São Paulo: Samoa, 1973.

LAERCE, Diogène. **Vie, doctrines et sentences des philosophes illustres**. Paris: Garnier-Flammarion, 1965.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Les métaphores dans la vie quotidienne**. Paris: Minuit, 1985.

LANDOW, George. **Hipertexto**: la convergencia de la teoria crítica contemporánea y la tecnologia. Barcelona: Paidós Ibérica, 1995. Disponível em <<http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/jhup/contents.html>> Acesso em 25/10/12.

_____. **Hipertexto 3.0**: teoria crítica y nuevos meios em la era de la globalización la tecnologia. Barcelona: Paidós Comunicación, 2009.

LANG, Mariana. Recursos de computador invadem casas e eletrodomésticos. **Folha de São Paulo**, Caderno Tec, 03/12/12. Disponível em <<http://bit.ly/Txqjs2>>. Acesso em 23/05/13.

LARIZZATTI, Dóris S. S. **Visão crítica e criativa das brincadeiras de rua e dos jogos tradicionais e populares das diversas culturas das crianças**. Monografia final, Pós-graduação em Sociologia do Lazer, Faculdade de Educação da UNICAMP, 1992.

_____. **A luz dos olhos de um povo**: os projetos de educação do jornal *O Estado de S. Paulo*, 1920-1934. Dissertação de mestrado, Departamento de História e Filosofia da Educação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1999.

_____. **Cidadão Kane**: uma análise reflexiva à hipermídia. Trabalho final para o Núcleo Estética das Mídias da Profa. Dra. Maria Cristina Castilho Costa, Gestcom, ECA USP, 1o. Sem. 2010a.

_____. **Prêmio Homo ludens**: hipermídias sobre o Sesc SP – um projeto educacional, em parceria com os Programas Mídias na Educação, do NCE/USP, e Cultura é Currículo, do Governo do Estado de São Paulo. Projeto de intervenção, com orientação do Prof. Dr. Ismar Soares. Curso de Especialização em Gestão da Comunicação (Gestcom): Políticas, Educação e Cultura, ECA USP, 2º. Sem. 2010b.

_____. **Da Semiosfera à Ludusfera**: por uma filosofia do jogo de linguagem na hipermídia. Ensaio final para a disciplina de Semiótica Cultural, da Profa. Dra. Irene Machado, como crédito parcial do Doutorado. PPGCOM, ECA USP, 29/07/2011a.

_____. Da Semiosfera à Ludusfera: por uma filosofia do jogo de linguagem na hipermídia. In: **II Jornada Acadêmica Discente do PPGCOM ECA USP**, 07/11/2011b, v. 01, p. 72. Disponível em <http://www.pos.eca.usp.br/index.php?q=pt-br/content/ii-jornada-discente-ppgcom-usp-0>. Acesso em 01/10/13.

_____. Hipermídia: links históricos de um jogo. **Revista Brasileira de História da Mídia**, vol. 1, 2012a, pp. 117-127. Disponível em <<http://www.unicentro.br/rbhm/ed02/artigos/04.pdf>>. Acesso em 03/04/12.

_____. Ludusfera: o espaço do jogo hipermidiático. In: **II Congresso Internacional em Comunicação e Consumo** (COMUNICON). São Paulo: PPGCOM ESPM, 15 e 16/10/2012b, vol. 1, pp. 1-16. Disponível em

<http://ppgcom.espm.br/index.php?option=com_content&view=article&id=95&Itemid=61>. Acesso em 16/10/12.

_____. Ludusfera: o espaço do jogo hipermediático. In: **V Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação (CONECO)**. Niterói/ Rio de Janeiro: UFF, 24 a 26/10/2012c. Disponível em

<<http://www.coneco.uff.br/ocs/index.php/1/conecorio/paper/viewFile/264/80>>. Acesso em 20/03/2013.

_____. Ludusfera: o espaço do jogo hipermediático. In: **III Jornada Acadêmica Discente do PPGCOM ECA USP**, São Paulo: PPGCOM ECA USP, 01/12/2012d.

_____. Ludusfera: o espaço do jogo hipermediático. **Conexão - Comunicação e Cultura**. UCS, Caxias do Sul, vol. 11, no. 22, jul/dez 2012e, pp. 81-96. Disponível em <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/viewFile/1588/1471>. Acesso em 11/02/14.

_____. Ludusfera: o espaço do jogo hipermediático. **Rumores**. São Paulo/SP, no. 13, vol. 7, jan-jun de 2013a, pp. 195-213. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/58939/61922>>. Acesso em 05/08/13.

_____. Da Semiosfera à Ludusfera: por uma filosofia do jogo de linguagem na hipermídia. **Animus: Revista Interamericana de Comunicação Midiática**. Universidade Federal de Santa Maria, vol. 12, no. 23, 2013b. Disponível em <<http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/animus/issue/current>>. Acesso em 30/07/13.

_____. A Ludusfera dos ambientes digitais. In: **IV Jornada Acadêmica Discente do PPGCOM ECA USP**, São Paulo: PPGCOM ECA USP, em 23/08/2013c.

_____. Ludusfera: o espaço do jogo hipermediático. In: **Simpósio Internacional de Imagem e Inserção Social**. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 05/11/2013d. Disponível em < <http://www.casperlibero.edu.br/noticias/index.php/i-simposio-internacional-de-imagem-e-insercao-social,n=9845.html>> . Acesso em 03/11/13.

_____. Ludusfera: o espaço do jogo hipermediático. **Líbero**. São Paulo, v. 17, no. 33 A, pp. 119-124, jan/jun 2014. Disponível em <http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/08/14-Doris-Larizzatti.pdf>. Acesso em 08/09/14.

_____. Ludusfera: o espaço do jogo hipermediático. In: **V Jornada Acadêmica Discente do PPGCOM ECA USP**, São Paulo: PPGCOM ECA USP, em 10/12/2014.

LEIBNIZ, Gottfried W. **Drôle de pensée**. Berlin: Akademie Verlag, IV, I, 1971.

_____. Novos ensaios sobre o entendimento humano. **Os pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulinas, 2002.

_____. **Arte eletrônica e cibercultura**. 2007. Disponível em <http://intercom-ne.blogspot.com/2007/08/arte-eletronica-e-cibercultura.html> Acesso em 15/03/14.

LENNOX, John. Origem de Deus é questão absurda. **OESP**, Caderno Vida&, p. A24, 26/04/12.

LESTER, Toby. **O fantasma de Da Vinci**. A história desconhecida do desenho mais famoso do mundo. São Paulo: Três Estrelas, 2014.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. São Paulo: Nacional, 1976.

_____. **Antropologia estrutural**, v. 1. São Paulo: Hucitec, 1979.

_____. **Antropologia estrutural**, v. 2. São Paulo: Hucitec, 1982.

_____. **Mito e significado**. Lisboa: Edições 70, 1987.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.

_____. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **A ideografia dinâmica**: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Loyola, 2004.

LOPES, Maria Immacolata V. **Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Loyola, 2005.

LOTMAN, Iuri. **A estrutura do texto artístico**. Lisboa: Estampa, 1978.

_____. **Universe of the mind**: a semiotic theory of culture. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 1990.

_____. La semiosfera I. In: NAVARRO, Desidério (org.) **Semiótica de la cultura y del texto**. Madrid: Frónesis Cátedra Universitat de València, 1998.

_____. La semiosfera II. In: NAVARRO, Desidério (org.) **Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio**. Madrid: Frónesis Cátedra Universitat de València, 1999a.

_____. **Cultura y explosión**: lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social. Barcelona: Gedisa, 1999b.

_____.; USPENSKIJ, Boris; IVANOV, V. (orgs). **Ensaio de Semiótica Soviética**. Lisboa: Horizonte, 1981.

LOZANO, Jorge. Prologo. In: LOTMAN, Iuri. **Cultura y explosión**: lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social. Barcelona: Gedisa, 1999.

MACHADO, Irene. Um projeto semiótico para o estudo da cultura. In: **Escola de semiótica**. A experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura. São Paulo: Fapesp/Ateliê Editorial, 2003, pp. 23-66.

_____. Por que semiosfera? In: MACHADO, Irene (org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: FAPESP/AnnaBlume, 2007a, pp.15-23.

_____. Circuitos dialógicos: para além da transmissão de mensagens. In: MACHADO, Irene (org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Fapesp/AnnaBlume, 2007b, pp. 57-68.

_____. (org). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Fapesp/AnnaBlume, 2007c.

_____. Cultura em campo semiótico. **Revista USP**. São Paulo, no. 86, jun/ago 2010, pp. 157-166.

MADALENA, Raoni (Coord.). **Filosofighters. Superinteressante**. Multimídia. São Paulo: Abril Cultural, 2011. Disponível em <<http://super.abril.com.br/multimidia/filosofighters-631063.shtml>> Acesso em 19/06/11.

MANDELBROT, Benoit. **The fractal geometry of nature**. Nova York: W.H. Freeman and Company, 1977.

MARCELINO, Nelson C. **Lazer e educação**. Campinas: Papirus, 1987.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do Partido Comunista**. Rio de Janeiro: Escriba, 1962.

_____. **Formas pré-capitalistas da produção**. Rio de Janeiro: Escriba, 1968.

MATIAS, Alexandre. Como a web 3.0 pode tornar Google e Facebook obsoletos. **OESP**, Caderno Link, 06/05/12. Disponível em <<http://bit.ly/10FQuSI>>. Acesso em 08/05/12.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **A revolução na comunicação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1971.

_____. **A galáxia de Gutenberg**. São Paulo: Companhia Nacional, 1972.

_____. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (understanding media). São Paulo: Cultrix, 2007.

MELLO, Hylde; CASTRO, Cosette. Ludosfera: o espaço do jogo virtual. In: **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Fortaleza/CE, 3 a 7 de setembro de 2012, 16pp.

MERREL, Floyd. Iuri Lotman, C. S. Pierce e semiose cultural. **Galáxia** - Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura. São Paulo: PEPG em Comunicação e Semiótica, n. 5, abril 2003, pp. 163-185.

MIGLIARI, Mirella de Menezes. Do iconograma ao símbolo arbitrário: a evolução da escrita e a matriz visual. **Arcos Design**, v. 6, no. 1, dez/2011, pp. 2-13.

MILL, John Stuart. Sistema de Lógica Dedutiva e Indutiva. **Os Pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

MINEIRO, Imara, Bemfica; BEMFICA, Juliana do Couto; CARDOSO, Ana Maria Pereira. Da invenção do alfabeto à internet: elementos para uma reflexão sobre as práticas de escrita e leitura ao longo dos tempos. **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas**. Época II, v. XVIII, n. 35, Colima, verano 2012, pp. 95-115.

MONK, Ray. **Wittgenstein: o dever do gênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

MORAES, Dênis (org). **Por uma outra comunicação:** mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2003.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas/SP: Papirus, 2000.

MORENO, Arley R. **Wittgenstein:** os labirintos da linguagem - ensaio introdutório. São Paulo: Moderna/UNICAMP, 2000.

MORENTE, Manuel García. **Fundamentos de filosofia:** lições preliminares. São Paulo: Mestre Jou, 1980.

MORIN, Edgar (org). **O método 1:** a natureza da natureza. Lisboa: Europa-América, 1987.

_____. **Introdução ao pensamento complexo.** Lisboa: Piaget, 1991.

_____. **Ciência com consciência.** São Paulo: UNESP, 1998.

_____. **O método 4:** as ideias – habitat, vida, costumes, organização. Porto Alegre: Sulina, 2011.

MORTIER, Jeanne M. **Pierre Teilhard de Chardin:** o pensador universal. São Paulo: Cultrix, 1981.

MOSCO, Vincent. **The digital sublime.** Cambridge: MIT Press, 2004.

MUNDO BIBLIOTECÁRIO. **Um pouco sobre Paul Otlet.** 19/10/08. Disponível em:< <http://mundobibliotecario.wordpress.com/2008/10/19/um-pouco-sobre-paul-otlet/>> Acesso em 07/10/13.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.

NERING, Érica M. **Ciência em hipermídia:** tramas digitais na produção do conhecimento. Dissertação de Mestrado, PPGCOM ECA USP, 2011.

NESTERIUK, Sérgio. **A narrativa do jogo na hipermídia:** a interatividade como possibilidade comunicacional. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC SP, 2002.

NIETZSCHE, Friedrich W. **Crepúsculo dos ídolos** - ou filosofia a golpes de martelo. Curitiba/PR: Hemun SA: 2001.

NOJOSA, Urbano N. Da rigidez do texto à fluidez do hipertexto. In: FERRARI, Pollyana (org.) **Hipertexto, hipermídia:** as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2012, pp. 69-90.

NOVAK, M. **Arquiteturas líquidas em el ciberespacio.** Mexico: Conacyt e Equipo Sirius Mexicana, 1993.

NOTH, Winfried. **Handbuch der Semiotik.** Stuttgart: Metzler, 2000.

_____. Máquinas semióticas. **Galáxia**: Programa de Estudos Pós-graduado em Comunicação e Semiótica da PUC SP: EDUC, no. 1, 2001, pp. 51-73.

_____. Iuri Lotman: cultura e suas metáforas como semiosferas auto-referenciais. In: MACHADO, Irene (org.) **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Fapesp/AnnaBlume, 2007, pp.81-95.

ONG, Walter J. **Orality and literacy**: the techonologies of the world. Londres: Methuen, 1982.

_____. Writing is a technology that restructures thought. In: BAUMANN, Gerd. Ed. **The written Word**: literacy in transition. Oxford: Claredon Press, 1986.

OTLET, Paul. **Traité de documentation**: le livre sur le livre - théorie et pratique. Bruxelas: Mundaneum, 1934.

_____. **Monde**: essai d'universalisme– connaissance du monde; sentiment du monde; action organisée et plan du monde. Bruxelas: Mundaneum, 1935.

PALANGE, Ivete. Texto, hipertexto, hipermídia: uma metamorfose ambulante. **B. Téc. Senac: a R. Educ. Prof.**, Rio de Janeiro, v. 38, no. 1, jan/ab, 2012, pp. 61-73.

PASCAL, Blaise. Pensamentos. **Os Pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

PASCAL, George. **Compreender Kant**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2011.

PAUL, Nora. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, Pollyana (org.). **Hipertexto, hipermídia**: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2012, pp. 121-139.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PEREIRA, Eliete da Silva. **Ciborgues indígenas@s.br** - a presença nativa do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2012.

PETRY, Arlete S. **O jogo como condição de autoria**: implicações na educação. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio Sinos, 2005a. Disponível em < http://www.ilhacabu.net/wp-content/uploads/2012/02/DIS_Arlete_dos_Santos_Petry_2005.pdf > Acesso em 22/05/12.

_____. Uma contribuição ao conceito de jogo em hipermídia. **Informática na Educação: teoria & prática**. Porto Alegre, v.8, n.2, jul./dez. 2005b, pp. 75-89.

_____. Análise de produções em linguagem hipermidiática. **Cibertextualidade**, no. 3, 2009, pp. 141-159.

_____. **O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento**: análise e produção em linguagem hipermídia. Tese de Doutorado, PUC SP, 2010a. Disponível em < http://www.topofilosofia.net/pdf/ArletePetry_TDv3.pdf >. Acesso em 22/05/12.

_____. **Pode a filosofia auxiliar na compreensão do que é Game?** 2010b. Disponível em < http://www.ilhacabu.net/wpcontent/uploads/2009/05/paper_SBGames_2010_Arlete_Ed1.pdf > Acesso em 22/05/12.

PETRY, Luís C. **Topofilosofia**: o pensamento tridimensional na hipermídia. Tese de Doutorado, PUC SP, 2003. Disponível em < http://www.topofilosofia.net/textos/A_02_Fenom_AlletSator.pdf>. Acesso em 13/03/12.

_____. **AlletSator**: aspectos fenomenológicos da produção de mundos e objetos tridimensionais na Ciberópera. SP, 2006a. Disponível em < http://www.topofilosofia.net/textos/A_02_Fenom_AlletSator.pdf> Acesso em 13/03/12.

_____. **O conceito de novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pensamento**. SP, 2006b. Disponível em < http://www.topofilosofia.net/textos/A_cibertxt1_110-125_petry.pdf>. Acesso em 13/03/12.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho. Imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PLATÃO. **Diálogos**: Menon, Banquete, Fedro 1. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1992.

_____. A República. **Os Pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

POPPER, K. R.; ECCLES, J. C. **The Self and its Brain**. Nova York: Springer-Verlag, 1977.

PORTAL TERRA. Museu celebra o verdadeiro precursor da Web. In: **Tecnologia**. 20/08/08. Disponível em <<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI2961494-EI4802,00-Museu+celebra+o+verdadeiro+precursor+da+web.html>>. Acesso em 07/10/13.

PORTELA FILHO, Raimundo N. A. A epistemologia histórica de Gaston Bachelard. **Revista Pesquisa em Foco**: Educação e Filosofia. Vol. 3, no. 3, Ano 3, Setembro 2010, pp. 101-109.

POULET, Georges. **Les métamorphoses du cercle**. Paris: Plon, 1961.

PROSS, Harry. **A sociedade do protesto**. São Paulo: Annablume, 1997.

QUEIRÓZ, Rita C. R. A informação escrita: do manuscrito ao texto virtual. In: **Encontro Nacional de Ciências da Informação**, Salvador, UFBA, 2005. Disponível em http://www.cinform.ufba.br/ri_anais/docs/RitaQueiro.pdf. Acesso em 08/05/13.

RAMAZINI, Haroldo. **Introdução à Lingüística Moderna**. São Paulo: Ícone, 1990.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. Dos *single* aos *multiplayers*: a história dos jogos digitais. **Licere**, Belo Horizonte, v. 17, no. 2, jun/2014, pp. 312-350.

RIBEIRO, Glória Maria F. Existência, jogo e pensamento. **Estudos Filosóficos**. São João del Rei, no. 1, 2008, pp. 71-84.

RIBEIRO, José Carlos; BRUNET, Karla S.; FALCÃO, Thiago. Comunicação móvel e jogos em espaços híbridos. **E-Compós** - Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília, v. 11, n. 2, maio/ago, 2008, pp. 1-15. Disponível em < <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/247/275>> Acesso em 24/05/13.

RISÉRIO, Antônio. Em defesa da semiodiversidade. **Galáxia**. São Paulo: PEPG em Comunicação e Semiótica, no. 3, 2002, pp. 19-26.

ROCCA, Adolfo Vásquez. Informe de Conferência. In: **El post humanismo**: sus fuentes teológicas, sus médios técnicos. 2005. Disponível em <http://observaciones.sitesled.com/posthumanismo.html>. Acesso em 27/08/13.

_____. **Esferas, helada cósmica y políticas de climatización**. 2006. Disponível em <http://usuarios.iponer.es/ddt/esferas.htm>. Acesso em 27/08/13.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou da educação**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

RÜDIGER, Francisco. **Comunicação e Teoria Social Moderna**. Porto Alegre: Fênix, 1995.

_____. **Teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RUSSELL, Bertrand. **Retratos de memória e outros ensaios**. São Paulo: Companhia Nacional, 1958.

_____; WHITEHEAD, Alfred North. **Principia Mathematic**. Vol. 1. Cambridge University Press, 1963.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O Pequeno Príncipe**. Rio de Janeiro: Agir, 2009.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003.

SALGADO, Luiz A. Zahdi. Hipermídia: a linguagem prometida. In: **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Natal, RN, 2 a 6 de setembro de 2008, pp. 1-13.

SANTAELLA, Lúcia. As três categorias peirceanas e os três registros lacanianos: correspondências. **Cruzeiro Semiótico**. Porto 4, 1986, pp. 25-30.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Navegar no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora visual verbal - aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007a.

_____. Potenciais e desafios para a comunicação e inovação. **Comunicação & Inovação**, janeiro /junho 2007b, pp. 2-7.

_____. As linguagens como antídotos ao midiacentrismo. **Matrizes**, no. 1, outubro 2007c, pp. 75-97.

_____. **A leitura fora do livro**. 2009a. Disponível em <http://www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/santaell.html>. Acesso em 09/05/13.

_____. A semiose da arte das mídias, ciência e tecnologia. In: DOMINGUES, Diana (org.) **Arte, ciência e tecnologia** - passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009b, pp. 499-511.

- _____. Transmutações da escrita em suporte digital. In: **Anais do Enelin**, 2011, pp. 1-9. Disponível em <<http://www.cienciasdalinguagem.net/enelin>>. Acesso em: 28/03/12.
- _____.; BARROS, Ana (orgs.). **Mídias e Artes: os desafios da arte no início do século XXI**. São Paulo: Unimarco, 2002.
- _____.; FEITOZA, Mirna (orgs.) **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learnig, 2009.
- _____.; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica e mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- SANTOS, Boaventura de Souza. **Introdução a uma ciência pós-moderna**. Rio de Janeiro: Graal, 1989.
- SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1999.
- SCHILLER, Friedrich. **Cartas sobre a educação estética da humanidade**. São Paulo: EPU, 1991.
- SCHNAIDERMAN, Boris (org.). **Semiótica russa**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- SCHULMEISTER, Rolf. **Taxonomy of Multimedia Components Interactivity: a contribution to the current metadata debate**. 2001. Disponível em <<http://www.zhw.uni-hamburg.de/pdfs/Interactivity.pdf>>. Acesso em 05/08/11.
- SCRIBNER, Robert W. **For the Sake of Simple Folk**. Cambridge: Cambridge UP/Oxford, 1995.
- SEMAIN, Etienne. Questões heurísticas em torno do uso das imagens nas Ciências Sociais. In: FELDMAN-BIANCO, Bela; LEITE, Miriam L. Moreira. **Desafios da imagem**. Campinas/SP: Papyrus, 1998.
- SLOTERDIJK, Peter. **Esferas I – Bolha**. Espanha, Madrid: Casa Del Libro, 1998.
- _____. **Esferas II – Globo**. Espanha, Madrid: Casa Del Libro, 1999.
- _____. **Esferas III – Espumas**. Esferologia plural. Espanha, Madrid: Casa Del Libro, 2004.
- SOARES, Ismar Oliveira (coord.) Caminhos da Educomunicação na América Latina e nos Estados Unidos. In: **Caminhos da Educomunicação**. São Paulo: Salesianas, 2003.
- STEIN, Ernildo. **A questão do método na filosofia: um estudo do modelo heideggeriano**. Porto Alegre: Movimento, 1983.
- _____. **Seminário sobre a verdade**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1993.
- TOROP, Peeter. New Tartu Semiotics. **European Journal for Semiotics Studies** (2), 2000, 1, pp.5-22.
- _____. Semiosfera como objeto de pesquisa na semiótica da cultura. In: MACHADO, Irene (org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Fapesp/AnnaBlume, 2007, pp. 45-56.
- TORRANO, Jaa. **O sentido de Zeus**. São Paulo: Iluminuras, 1996.

TORRES, Ruy. Telepoesis. In: **Variáveis** (cibertexto = escritões + textões). 2005, pp. 79-94. Disponível em http://www.telepoesis.net/etextualidades/index_mapa.html. Acesso em 18/04/12.

UEXKULL, Thure Von. A teoria do *Umwelt* de Jakob Von Uexküll. **Galáxia**. São Paulo: PEPG em Comunicação e Semiótica, n. 3, 2003, pp. 19-48.

VATTIMO, Gianni. **O fim da modernidade**: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

VERNADSKY, Vladimir. **La Biosphère**. Paris: Diderot, 1997.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. Semiosfera e o conceito de *Umwelt*. In: MACHADO, Irene (org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Fapesp/AnnaBlume, 2007, pp. 99-111.

_____. **Teoria do conhecimento e arte**. Formas de conhecimento: arte e ciência uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1987.

VITA, L. W. **Introdução à filosofia**. São Paulo: Melhoramentos, 1964.

VITRÚVIO. **Ten Books on Architecture**. Nova York: Cambridge University Press, 1999.

VOVELLE, M. **Ideologia e mentalidades**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

WEINER, Norbert. **Cibernética e sociedade**. São Paulo: Cultrix, 1973.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Gesprache**, aufgezeichnet von Friedrich Waismann, Ed. Suhrkamp, 3º. Vol., Frankfurt am Main, 1967.

_____. **Cadernos 1914-1916**. NFR: Galimard, 1971.

_____. **Tratado lógico-filosófico**. São Paulo: EDUSP, 1994.

_____. Investigações filosóficas. **Os Pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação**. Lisboa: Difel, 1999.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O imaginário**. São Paulo: Loyola, 2007.

YOUTUBE. **The Future of Screen Technology**. Disponível em http://www.yotube.com/watch?v=g7_mOdi3O5E. Acesso em 06/05/13.

Filmográficas e hipermidiáticas

ALLEN, Woody. **A Rosa Púrpura do Cairo**. EUA, 1985.

BAIRON, Sergio (coord.) **Cultura e memória**. Itu/SP: Prefeitura de Itu/Faculdade Prudente de Moraes, 1994.

_____; IOKOI, Zilda M. G. (coords.). **Diadorim**: história local nos processos de alfabetização de crianças, jovens e adultos do município de Diadema. São Paulo. PLCD52505, CD ROM. FAPESP, 2001.

_____; PETRY, Luís C. **Hipermídia, psicanálise e história da cultura**. Making off. São Paulo: EDUCS/Mackenzie, 2000.

BÖGEHOLZ, Hartwig. **Deutsche, Deutsche, Zeiten/eine chronic**. Munique: Bielefeld Universität - Systhema Verlag GMBH, 1996.

CHAUSSY, Ulrich. **Die Weisse Rose**. Munique: Universität München, Systhema Verlag GMBH, 1995.

COMPANY, The Learning. **Leonardo 2.0**: o inventor. PFS: Windows works are trademark of SoftkeyInternacional, LNT544AP, CD ROM, 1997.

CRONEMBERG, Carlo. **Exiztenz**. CAN/ING, 1999.

DIETMAR, Arnold. **Potsdamer Platz**. Technischen Universität Berlin, 2000.

ECO, Umberto (org.) II seicento. In: **Encyclomedia**. Roma: Horizons, 1995.

_____. II settecento. In: **Encyclomedia**. Roma: Horizons, 1997.

_____. II cinquecento. In: **Encyclomedia**. Roma: Horizons, 1998.

_____. L'ottocento. In: **Encyclomedia**. Roma: Horizons, 1999.

ECO, Umberto; ANNAUD, Jean-Jacques. **O nome da Rosa**. ITA/ALE/FÇA: 20th Century Fox Film Corporation, 1986.

ENGELBERT, Arthur (org.). **Bauen im licht das glashaus von Bruno Taut**. Berlin: Werkbund-Archiv Berlin/Postdam Universität, 1996.

FRANZ, John. **Interzone**. Berlin: Verlag Galerie Scüppenhauer, 2000.

GOIFMAN, Kiko. **Valetes in slowmotion**. Campinas/SP: UNICAMP, 1994.

GUELMAN, Leonardo. **Universo Gentileza**: a gênese do mito contemporâneo. Rio de Janeiro: UFF/Pontuar, 1997.

TORNATORE, Giuseppe. **Cinema Paradiso**. ITA/FR/AL, 1988.

WACHOWSKI, Andy e Lana. **Matriz**. EUA: Warner Bross, 1999.

WELLES, Orson. **Citizen Kane**. EUA: RKO, 1941.