

## A Relação entre Jogo, Conhecimento e Autoria na Produção Hiperfídia<sup>1</sup>

Arlete dos Santos PETRY<sup>2</sup>

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

### Resumo

Este artigo propõe-se, amparado em experiências de análise e produção com a linguagem hiperfídia, à realização de uma reflexão sobre modalidades de produção de conhecimento, e portanto de autoria, que se evidencia com a produção digital. Com as possibilidades de abertura e fluidez do digital deparamo-nos com uma nova forma de produzir conhecimento, uma forma de autoria que explicita, muito mais do que as antecedentes, a presença do outro em um movimento dialógico. Apresentamos a hipótese de que este movimento dialógico materializa-se na experiência do Jogo. Na leitura do texto explicita-se como a articulação entre esses três conceitos se dá, ou seja, como as noções de conhecimento e autoria estão condicionadas ao que foi entendido, dentro da tradição filosófica ocidental, como Jogo.

**Palavras-chave:** jogo; conhecimento; autoria; produção hiperfídia; digital.

### Introdução

Pensar a respeito da produção de conhecimento foi e é tarefa de muitas áreas do conhecimento humano. Mais recentemente, tendo *A estrutura das revoluções científicas* de Thomas Kuhn como marco, de diferentes formas e a partir de perspectivas diversas, tem-se refletido a respeito da produção do conhecimento científico. Uma vertente em estreita colaboração com a área da comunicação e dedicada à análise dos movimentos na e da cultura, parece-nos potente para compartilhar com o conhecimento científico outras formas como este pode se dar. Com essa questão de fundo, e a vida se tornando cada vez mais digital e ludicizada, podemos pensar que os formatos mais abertos ou fluidos requerem

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, XII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Dr<sup>a</sup> em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Mestre em Educação pela UNISINOS-RS. Formação em Psicologia, Psicanálise e Psicopedagogia. Pós-doutoranda na ECA-USP pesquisando o tema "A produção do conhecimento em linguagem hiperfídia: possibilidades para o conceito de game acadêmico", com o apoio financeiro da FAPESP. Pesquisadora do Cedipp - Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada. email: arletepetry@gmail.com

novas nomenclaturas para abarcar a realidade da produção de conhecimento. Na compreensão desses formatos e nomenclaturas entendemos que o conceito de Jogo se sobressai como condição ontológica<sup>3</sup>, ou seja, como condição para a manifestação das diferentes formas de autoria e de produção do conhecimento que aparecem com a vida digital.

### **Autorias que se expandem**

Sendo a autoria uma noção que começou a se configurar no século XVII e se consolidou no decorrer do XVIII e ao longo do XIX, sofreu no século XX um contundente questionamento, especialmente por Barthes em 1968 e por Foucault durante uma conferência em 1969. Com o primeiro tivemos a proposta de um apagamento do autor em benefício da escritura<sup>4</sup>, já que a enunciação conhece um sujeito que a sustenta, não uma pessoa (Barthes, 1988). Em Foucault (2000), além da ideia do apagamento do autor em proveito das formas próprias aos discursos, encontramos a percepção da autoria como uma das especificações possíveis da função sujeito. Nesse contexto perguntou-se: seria possível uma sociedade na qual esta função não se exercesse?

Responde na mesma conferência: "podemos imaginar uma cultura em que os discursos circulassem e fossem recebidos sem que a função autor jamais aparecesse" (2000, p. 70), entretanto, como aponta Orlandi (1999), disse em sua aula inaugural no *Collège de France* um ano depois, que há processos internos de controle e delimitação do discurso que visam disciplinar a dimensão do acontecimento e do acaso no qual a autoria se instala. Dentre os processos internos de controle e delimitação, que não chega a explicitar, destacamos amparados nas discussões de Blondeau *et al* (2004) os processos econômicos para o aparecimento da autoria anônima em nossa civilização ocidental.

No entanto, com a entrada em cena de novas formas de ler e escrever (hipertexto) assistimos a uma reconfiguração do autor, afirma Landow (1995). Estas mudanças, como o entrelaçamento mais estreito entre autor e leitor, também apontam para um incremento da colaboração intelectual, seja pela facilidade dos encontros na Web ou pela complexidade híbrida da linguagem hipermídia. Nesse sentido, o trabalho de David Kolb em *Sócrates no*

---

<sup>3</sup>É o que nos mostram os trabalhos de Heim (2003), Capurro (2010) e Petry (2011) quando falam no sentido de que o universo digital e o jogos digitais sempre se fundam em uma base ontológica, mesmo que às vezes não tematizada por seus criadores.

<sup>4</sup>Lembremos que já Mallarmé (1842-1898) busca, em seu poema *Lance de Dados*, suprimir o autor em proveito da escritura.

*Labirinto*, como destaca Petry (2006), é um marco na produção reflexiva digital. Além disso, as produções de muitos dos jogos digitais (games) que conhecemos, são o resultado dos esforços de mais de uma centena de profissionais.

À medida que vamos tendo acesso aos suportes digitais interativos de conhecimento, vamos ampliando e de forma cada vez mais hábil, rápida e ubíqua nossa forma de produzir conhecimento, o que provoca alterações na concepção ainda presente em nosso imaginário de autor e autoria.

Em uma perspectiva não institucional, já que esta ficará sempre atada às questões econômicas vigentes, mas apoiada na concepção de sujeito da Escola Francesa de Psicanálise e na hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer, entendemos autoria como um ato de reconhecimento de um sujeito em relação a um determinado feito, sendo este reconhecimento proveniente tanto de um outro semelhante como de uma outra estratégia discursiva do sujeito da produção. Expliquemos isso melhor:

Aquele que produz, enquanto “leitor” de si, ao aprovar a escritura ou outra produção qualquer, estaria reconhecendo a partir desta produção, um autor. A isso que chamamos de um *prévio reconhecimento* consiste na condição anterior para que o sujeito se comprometa e se implique simbólica e publicamente com sua produção.

É com esta definição de autoria que passamos a operar no reconhecimento de uma variedade de formas dela se manifestar na contemporaneidade.

### **Produção de conhecimento e a transformação do autor**

Com os meios digitais de produção de conhecimento passamos a experimentar não apenas consumir o que este meio nos proporciona, mas o convite à criação frente ao computador, como um objeto a ser desvendado, logo se impôs. Suas interfaces atuais, projetadas para a interação, e, em seus diversos formatos, vão nos convocando a ocupar também o lugar de produtores para esses novos meios.

Jenkins em seu livro *Cultura da Convergência* (2008), mostra-nos como a cultura dos fãs expande o lugar tradicional de consumidor para também ocupar o de produtor, pois esses querem participar com suas ideias e realizações do universo que admiram<sup>5</sup>. Não querem mais somente assistir de forma passiva, querem participar e contribuir. Estaríamos

---

<sup>5</sup>Neste fenômeno e campo apontados por Jenkins (2008) incidem aspectos ontológicos que impulsionam novos modos de ser da comunicação na esfera global. O acompanhamento destes se constitui em si já um vasto campo de pesquisa que extrapola largamente o horizonte do presente artigo.

mudando a forma de pensar e agir quanto aos meios de comunicação? Seria a produção digital, e particularmente a linguagem hipermídia suportada pelo digital, parte responsável nessa alteração dos lugares tradicionais de emissor e receptor?

Negroponte (1995) já nos havia chamado a atenção para as profundas mudanças de percepção de mundo quando este deixa de ser visto com a materialidade dos átomos e passa a funcionar pela lógica dos *bits*<sup>6</sup>. Uma delas é a descentralização, que passa a ser utilizada como uma melhor alternativa tanto no processamento de informação na própria indústria da informática quanto na mentalidade da sociedade.

Um bom exemplo dessa perspectiva encontramos em Landow (1995) que, em livro da mesma época, refere-se às várias maneiras de trabalho colaborativo em hipermídia: a equipe trabalhando em um mesmo local e se consultando constantemente; a produção ir passando de um a outro membro da equipe e recebendo suas contribuições; e a divisão de tarefas de acordo com as especialidades de cada um.

Apesar de serem facilmente constatadas essas várias formas de trabalho colaborativo citadas por Landow, percebemos que há diferenças significativas na forma como a colaboração e consequente autoria se dá em trabalhos em equipe. Nesse sentido, ao longo da produção de um trabalho hipermídia no qual participamos (Petry, 2010), organizamos uma distinção entre autoria *colaborativa*, *coletiva* e *compartilhada*, embora esta distinção nem sempre seja feita ou mesmo se aplique. A partir de uma reflexão semântica das três palavras em nosso idioma, e mesmo do uso destas por alguns pesquisadores entrevistados, percebemos diferenças que nos foram esclarecedoras e que podem ser úteis em outras produções digitais.

Na produção colaborativa, embora também contemple a ideia de co-autoria, entendemos que o trabalho autoral toma um caráter de participação e de auxílio, podendo ficar subentendido que existe um autor principal, estando os demais a colaborar com ele. Sua etimologia encontra-se no latim tardio *collabōro*, trabalhar de comum acordo. Nesse caso, fica aberta a possibilidade do engajamento dos membros da equipe estar circunscrito ao redor de uma ideia centralizadora que será “auxiliada” ou “ajudada” por quem colabora, mas que não poderá ser alterada em sua concepção, limitando o espaço para a ação autoral. Isso significa que no modo de ser da *autoria colaborativa*, a colaboração é pontual e

---

<sup>6</sup>Neste ponto lembramos que um produto hipermídia, forjado na hibridização de linguagens digitais e verdadeiro "evento da manifestação do ser" (Bairon, 2011, p. 44), não deixa de ser uma mescla de *bits* que podem ser utilizados ou reutilizados em conjunto ou separadamente (Negroponte, 1995).

observa a tarefa a ser realizada sem o envolvimento com o conjunto da obra autorada como um todo.

Na autoria coletiva, o sentido geralmente recai sobre um número considerável de participantes, em que designá-los pelo nome próprio nem sempre torna-se viável. Palavra cuja origem latina está em *collectivus* que significa que “agrupa, ajunta”, refere-se a uma coletividade. Neste sentido, dentro do modo de ser típico da *autoria coletiva* não há o destaque de nenhum autor em particular, e o que realmente a distingue é o fato de que desde o início, ou seja, desde a criação do conceito, a força autoral está em uma coletividade.

A autoria compartilhada encontra seu significado mais forte na raiz indo-europeia *per*, que quer dizer "dar, fornecer". Da raiz *per*, foi ricamente transposta ao latim *pars* e *partis*, que significa, entre outras palavras, "parte, porção". Portanto, compartilhar carrega o sentido de tomar parte, participar com, dividir em partes, repartir com, arcar juntamente, o que nos remete a um maior compromisso dos participantes do que na autoria colaborativa. O modelo que melhor nos parece representar esta forma autoral é a wikipedia e os sistemas com topologia *peer-to-peer* descentralizada. Nestes sistemas, alguém inicialmente assume o papel ou a responsabilidade em dividir com outros a autoria, que passa a ser de todos. A autoria compartilhada implica em uma disposição primeira por partilhar o ato autoral com outros e - o que também conta -, a aceitação do outro em responsabilizar-se pela parte decisória que lhe está sendo conferida. Movimento autoral somente possível se todos os participantes aceitarem o seu lugar nesta modalidade de trabalho.

Outros pesquisadores, a partir de seus trabalhos, encontraram outras palavras e definições ligeiramente diferentes para nomear suas experiências. Martins (2012), ao pesquisar a escrita na Web, destaca a interatividade como traço diferenciador do texto impresso e passa a utilizar a ideia de autoria interativa; Blumenschein (2008) em pesquisa anterior, na qual discute formas de criação artística em arte e tecnologia, opta pela distinção entre autoria restrita, compartilhada e coletiva.

Partindo dessas experiências evidencia-se que o autor que trabalha com o digital não é uno, ou seja, não pode ser definido através de uma única forma. É multifacetado, podendo ir do modelo clássico daquele que centra em si a autoria e que detém os direitos sobre a obra, mesmo tendo contado com várias colaborações<sup>7</sup>, ao modelo *Open Source* que encara o

---

<sup>7</sup>Esta afirmação não significa que concordamos com esta prática. Apenas mostra o que encontramos e indica que o tempo necessário para as transformações subjetivas de indivíduos em geral é maior do que aquele para as inovações tecnológicas, embora estas últimas sejam propostas por indivíduos.

usuário/navegador como potencial co-autor do próprio projeto. Percebemos aqui uma outra característica do digital: é muito mais flexível do que o analógico (Negroponte, 1995).

Sendo uma autoria coletiva, colaborativa, compartilhada ou interativa, o que não mais vislumbra-se como possível é uma autoria que se coloque como fruto de um gênio criador. Nesse sentido, a linguagem hipermídia no mundo digital vem redimensionando o que se entende por autoria, na medida em que ficam mais explícitas e visíveis as diversas contribuições e apropriações do pensamento e trabalho de muitos. Como disse Barthes (1968, p. 68-69) ao escrever sobre sua ideia de texto, é este um espaço de múltiplas dimensões, "onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura".

### **Lugar do Jogo na vida humana**

O tema do Jogo se fez presente já no início do pensamento filosófico na Grécia. Fez-se presente enquanto objeto de reflexão de filósofos e enquanto atividade fundamental na cultura. Os jogos cumpriam uma função essencial na cultura grega, e cobriam uma gama de motivações para sua execução, o que fica claro quando entendemos as diferentes palavras gregas para designar o jogo em geral. Huizinga (2001) nos falará de *paidia*, *átirma* e *agón*. A primeira, normalmente a palavra mais conhecida, diz respeito ao que é próprio da criança mas não exclusivo dela; está associada às ideias de despreocupação e alegria. A segunda, está ligada às ideias de frivolidade e futilidade, enquanto a terceira, *agón* - que remete às competições e concursos -, ocupava uma grande parte da vida na Grécia.

Callois (1957) por sua vez, classificará os jogos em de *competição*, aqueles no qual o exercício repetitivo de uma performance torna-se desejável; os de *azar*, em que o elemento do acaso vigora; os jogos de *simulação*, nos quais o jogador atua de forma ficcional, aparentando-se distinto do seu cotidiano; e de *vertigem*, no qual a estabilidade perceptiva se rompe.

Seja um ou outro pensador dos jogos, a relevância do Jogo na vida humana salta aos olhos. Em quase todos nossos atos ao menos um dos elementos do Jogo se faz presente: alegria, despreocupação, frivolidade, competição, acaso, simulação ou alteração perceptiva. Huizinga (2001, prefácio) chega a dizer, sendo esta a principal tese de seu *Homo Ludens*, "que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve". Para ele a própria cultura possui um caráter lúdico, ou seja, cultura e jogo são conceitos integrados e

interdependentes. Sendo assim, a ideia de que as manifestações culturais se expressam na dinâmica do Jogo, passa a ser uma hipótese viável, senão incontestável, especialmente se ainda acrescentarmos a seriedade do jogo (Huizinga, 2001).

### **Conhecimento e autoria como Jogo**

Pensando as características da hipermídia Leão (2005) diz que a pesquisa na Web é de natureza paradoxal: como em um labirinto, permite se encontrar nas multiplicidades e se perder. Sendo esse um movimento fundamental no conceito filosófico de Jogo (Gadamer, 1997) já dissemos (Petry, 2010) que a pesquisa na Web possui as características do jogo. Se a rede digital é uma das fontes privilegiadas de pesquisa na contemporaneidade, não é de se admirar que o jogo venha ganhando espaço cada vez maior em nosso cotidiano, ultrapassando a relevância social que teve no século XVIII<sup>8</sup>.

Certamente para Bairon (1995), Manovich (2001), Santaella (2004), bem como para Leão (2005) faz parte do conceito de hipermídia a navegação do viajante que a percorre o espaço digital, ou seja, a hipermídia só passa a existir como tal, quando alguém a percorre, a atravessa em suas inúmeras possibilidades e sentidos. Sendo assim, o que está presente enquanto possibilidade planejada pelo design de hipermídia e “escrita” pelo programador, somente passará a ter uma existência sensível-factual ao se atualizar por meio do navegar do navegador.

Na hipermídia, a ação autoral do navegador evidencia-se quando este escolhe e constrói seus percursos, a partir das portas de acesso a outros pontos do documento ou da rede, que foram previamente programados por quem o construiu.

De igual forma, se alguém pode percorrer uma hipermídia é porque outro ou outros antes a pensaram, planejaram e produziram. Outras autorias em ato foram necessárias e antecederam a ação autoral do navegador.

Leão (2005) explicita elementos por vezes esquecidos nas produções hipermídias, quais sejam: a ordem, o pensamento em sequência, o rigor necessário na programação de uma hipermídia; a ponto de parecer ao navegador, desordenada, não-linear e uma experiência de leitura muito mais livre que a do livro impresso. Ou seja, a experiência (ilusória) de livre

---

<sup>8</sup>O século XVIII foi considerado o "século do jogo", pois nunca antes havia se jogado com tanto frenesi, em tantos lugares e tantos tipos de jogos. In: DUFLO, Colas. **O jogo**: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.



movimentação do navegador e suas possibilidades de escolha e decisão, somente são possíveis em função da organização de estruturas hierárquicas de programação.

É nesse sentido que um sujeito, ao navegar por uma hipermídia, seja ela na forma de um site ou aplicativo interativo, ou na forma de um jogo digital, se defronta com a aventura aberta da exploração em direção ao conhecimento. Este movimento exploratório que a navegação franqueia possui a estrutura do jogo em si mesmo que, ao navegar joga com o espaço estético da obra, construindo caminhos e possibilidades do conhecimento (comunicação) e, ao mesmo tempo é jogado por ela em uma constante e retroativa transformação de sentidos. Se viajar pelo mundo possui um sentido de aprendizagem e abertura de horizontes para o mundo e as culturas, como desde o Romantismo tem sido exaltado pelos poetas, *flanar* no espaço digital da hipermídia (e jogos digitais) possui o sentido de realizar uma aprofundamento da *experiência estética interior* (Petry, 2011).

Ora, na perspectiva da produção de conhecimento em sua relação com o Jogo, tanto Gadamer como Heidegger apontaram que no lado da arte é que iremos encontrar o jogo. Sendo esta uma forma do pensar (Heidegger, 1969) se manifestar, a arte também é produção de conhecimento e comunicação e, portanto, tem contribuições importantes ao conhecimento científico.

Mas será que é só do lado da arte que podemos encontrar o jogo? Será que o jogo não se faz também presente no conhecimento científico? Dessa forma, supomos que foi isso mesmo que pensou Schiller em sua *Educação Estética da Humanidade* ao propor que a *pulsão lúdica* se manifestaria sempre que a razão fosse vivida em nossa sensação e a sensibilidade se formasse em nosso entendimento. Em outras palavras, o jogo se manifestaria quando se estabelecesse um encontro, um diálogo entre forças inicialmente opostas, sempre que pudéssemos adentrar na experiência estética de um conceito<sup>9</sup>.

Outra característica do Jogo, já indicada por Pascal em seus *Pensamentos*, é o movimento que visa nos ocupar e nos manter entretidos. Nesse sentido, o conhecimento pode ser entendido como uma busca permanente e sempre inacabada, o que quer dizer que ele continuará sendo perseguido, tal qual uma presa em uma situação de caça (Pascal, 1973).

A partir dessa visão, a natureza e a estrutura do jogo não estariam somente na base do entretenimento, mas também na base da produção do conhecimento científico. É nessa direção que encontramos Wirth (2001) dizendo que “o estudo é definido pelo movimento

---

<sup>9</sup> Considerando aqui que a *experiência estética* se constitui, ao mesmo tempo, em um espaço e em um fenômeno.



da nuvem inicial do jogo do pensamento”, o que nos faz entender que sua posição é a de que todo estudo se inicia com o *jogo abduativo*. Citando Peirce (CP 1.235) escreve que “o jogo selvagem da ideia” é “um prelúdio útil da ciência real”<sup>10</sup>. Seguindo este fio de pensamento, encontramos em Peirce um momento convergente com esta ideia quando escreve: “Se algumas das observações e reflexões estão autorizadas a especializar-se em demasia, o Jogo se converterá em estudo científico” (Peirce, CP 6.459). Com Peirce se conecta e se fecha o círculo entre o jogo como o brincar e o jogo como deflagrador do aprender, a nosso ver ambos entrelaçados na ação do navegar dentro do espaço aberto da hipermídia e jogos digitais. Ora, é a partir das observações precedentes, que podemos observar que brincar e estudar (*Spiel und Studium*) portanto, não são opostos: jogar e estudar podem ser entendidos como momentos alternados para se chegar a um mesmo alvo; inicia com uma total liberdade e vai construindo regras que o próprio progredir do jogo do pensamento vai exigindo. As regras cuidam de prover um estatuto de ciência ao que está se revelando e organizando a partir de um caos inicial (Wirth, 2001).

Entretanto, perguntamos: seria um raciocínio imprudente pensarmos que as demais etapas do método científico, ou seja, a dedução e a indução, tenham também as características de Jogo? De modo algum.

O Jogo não se constitui simplesmente em apenas um estado intermediário no qual podemos nos situar (Schiller, 1991), ele possui também “uma estrutura ordenadora” (Gadamer, 1997, p.158) que ampara o homem, que lhe dá suporte para arriscar-se. Seu maior atrativo talvez esteja na disposição para correr risco, como pensam Heidegger e Gadamer, lançar-se a uma tarefa, apostar que algo pode ser, como propôs Pascal. Assim como a criança estabelece tarefas para si em um jogo qualquer, na investigação nos impomos tarefas. Mas qual seria o verdadeiro fim do jogo que a criança joga? Gadamer dirá que não é a solução das tarefas que se impôs, “mas a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo”. Neste ponto nos vem a inevitável pergunta: qual o verdadeiro fim de uma pesquisa?

Ora, Peirce nos disse que em ciência não trata-se de buscar a verdade, mas sim de, em usando o adequado método científico, de forma contínua e persistente, esperar que, mais cedo ou mais tarde, a verdade possível e provisória se mostre. A nosso ver, nada mais nada menos do que uma nova ordenação e reconfiguração do próprio movimento do Jogo que,

---

<sup>10</sup> Observamos ao nosso leitor que este caminho reflexivo de pensar a relação entre jogo e estudo é um ponto de divergência entre o pensamento de Kant e de Rousseau. O primeiro fazia uma distinção de finalidade entre o jogar e o estudar, o segundo propunha dar ao estudo as características do jogo e, agora, a leitura de Peirce realizada por Wirth nos diz que o jogo é o deflagrador de um estudo.

enquanto regido pela pulsão de vida tende ao crescimento dos signos. Assim, seguindo essa perspectiva podemos pensar que as características do Jogo estão presentes em toda e qualquer produção de conhecimento, o que percebemos em vários momentos, especialmente nos momentos de tomada de decisão. Ora, se a característica fundamental do Jogo se faz presente, ou seja, o movimento de reflexão (Gadamer o chamará de "vaivém"), então está aberta a possibilidade para o ato autoral, qual seja, o encorajamento para decidir.

Além disso, tomando o Jogo na perspectiva fática da filosofia da linguagem de Wittgenstein - embora este concorde que Jogo é uma palavra que se independizou da existência de um ou outro objeto, tornando-se um conceito -, também encontramos o Jogo situado na vida como jogos de linguagem. Aponta para o fato de que precisamos exemplificar o conceito com palavras em seus usos para melhor compreendê-lo. Dirá que, como conceito, o jogo, por um lado, não possui fronteiras (apesar de possuir regras); por outro, pode ser usado com uma finalidade específica, como indicar um determinado objeto. Portanto, tanto se aplica a indicar um dado objeto como, respeitando suas características, aplica-se sem fronteiras.

É dele a frase: “se eu sei jogar este jogo, eu compreendo este jogo”, exemplo da relação direta que estabelece entre compreensão e capacidade de realizar, sendo a aplicação uma extensão do âmbito do compreender, em outras palavras, sendo a produção a possibilidade da realização de um conceito.

### **Considerações Finais**

Pensando pelo viés do conhecimento, a prática de refletir durante a produção de toda e qualquer atividade ou produção leva a uma aprendizagem realmente significativa, pois a consolidada, mesmo que forma provisória. Nesse sentido as produções realizadas via troca colaborativa, compartilhada, coletiva ou interativa, impulsionam uma reflexão que tende a se fazer mais rica, dada a possibilidade de encontro com a divergência, estabelecendo novos modos de compreensão.

Na atividade com os jogos digitais, área na qual o trabalho em equipe é, geralmente, uma necessidade, é recomendado e, de fato, usual, a realização do que é chamado de *Post-mortem em games*: gera-se um documento que aponta o que deu errado, o que deu certo, e o que aprendeu-se com e na experiência com o jogo e o outro. Nele temos um importante

instrumento de comunicação entre os membros da equipe e para com o público-alvo, a comunidade de fãs e outros desenvolvedores, em muitos casos. Como disse Steve Rabin (2012, no prelo) “Conhecimento conquistado apesar das dificuldades deve ser compartilhado, para que outros possam obter os benefícios sem ter de compartilhar toda a dor.”

No universo digital, com a expressividade da linguagem hipermídia, cada vez mais a polaridade entre a tecnologia e as humanidades, a ciência e a arte tende a se extinguir, e de maneira particularmente fecunda no mundo dos *games*. Isso porque mesclam tanto as conquistas técnicas quanto as artísticas.

Cada vez mais vamos percebendo que o universo dos *bits* é presença cotidiana em nossa vida. Como Negroponte (1995, p.12) chegou a afirmar: "A informática não tem mais nada a ver com computadores. Tem a ver com a vida das pessoas".

Em um certo sentido, começa a se evidenciar mais claramente que a inteligência criativa não está somente do lado do clássico transmissor do conhecimento, o que se evidencia não exclusivamente na relação meios de comunicação e comunidade/sociedade, mas nas relações contemporâneas em geral.

Pensando dessa forma foi que propomos neste texto uma reflexão que buscou relacionar conceitos/palavras caros ao mundo contemporâneo - jogo, conhecimento e autoria - e que acreditamos que podem nos ajudar na compreensão da produção de conhecimento no universo digital. Apontamos brevemente sua estrutura e pertinência e indicamos que elas são dependentes de um conceito de Jogo que possui um fundamento na filosofia.

Como muito bem apontou McLuhan (1978, p. 154), depois de reconhecer sua inicial defesa da cultura do livro contra os "novos meios", o que estes promovem é uma transformação total do homem e do seu meio, o que por seu turno exige a inspeção de todos os valores humanos, que deve estar localizada na análise da natureza do processo criador envolvido no conhecimento humano. Assim, ao modo do poeta que ao entrar no estúdio de rádio adentra na experiência estética de transformar radicalmente a sua poesia<sup>11</sup>, produtores, artistas e navegadores de hipermídias e jogos tem diante de si um novo meio que não somente redimensiona, mas fundamentalmente transforma a experiência estética partilhada por todos em um horizonte de comunicação nunca antes explorado. No núcleo desta experiência estética situa-se o Jogo como *um jogar e ser jogado*.

O que aqui procuramos foi apontar, a partir do pensamento de vários estudiosos no decorrer de alguns séculos, que o Jogo é o elemento que se faz presente - como uma

<sup>11</sup> Conforme o relato de McLuhan (1978), em *Visão, som e fúria*.

condição - nos processos de autoria e produção de conhecimento, ou seja, nos processos criadores que envolvem o conhecimento humano. Além disso, que a linguagem hipermídia, como linguagem dos meios digitais, é especialmente potente para o exercício do conceito como experiência estética, para a explicitação das autorias mais abertas, e para a experimentação da produção e do fruir dos jogos digitais como corolários da própria linguagem da qual surgiram.

## Referências

BAIRON, Sérgio. **Multimídia**. São Paulo: Global, 1995.

\_\_\_\_\_. **O que é Hipermídia**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: \_\_\_\_\_. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BLONDEAU, Olivier et al. **Capitalismo Cognitivo**: propiedad intelectual y creación colectiva. Madrid: Traficantes de sueños, 2004.

BLUMENSCHNEIN, Júlia Camille. **Processos criativos no SCIArts** - equipe interdisciplinar. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Inteligência e Design Digital. PUCSP, 2008.

CAILLOIS, Roger. **Les Mythes et les Jeux**. Paris: Gallimard, 1957.

CAPURRO, Rafael. **Contribuições para uma ontologia digital**. Texto apresentado no IIIº Colóquio Internacional de Metafísica (CIM), 20-24 de abril, 2009, Natal, Brasil. In: [http://www.capurro.de/ontologiadigital\\_pt.html](http://www.capurro.de/ontologiadigital_pt.html). Acesso em 10/10/2010.

DUFLO, Colas. **O jogo**: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Alpiarça: Passagens, 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

GADAMER, Hans-Georg. Da palavra ao conceito. In: ALMEIDA, Custódio Luis Silva de, FLICKINGER, Hans-Georg, ROHDEN, Luiz. **Hermenêutica Filosófica**: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

\_\_\_\_\_. **Verdade e Método I**. Petrópolis: Vozes, 1997.

HEIDEGGER, Martin. **Introducción a la filosofía**. Madrid: Cátedra Universitat de València, 2001a.

HEIM, Micheal. **The Metaphysics of Virtual Reality**. Oxford University Press, 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo, 2001.

KANT, Immanuel. **Sobre a Pedagogia**.. 5. ed. Piracicaba: UNIMEP, 2006.

KENSKI, Vani. Educação e Comunicação: interconexões e convergências. In: **Educação e Sociedade**, v. 29, p. 647-666, Campinas, 2008. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302008000300002&script=sci\\_arttext&tlng=](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302008000300002&script=sci_arttext&tlng=) Acesso em: 23/7/2009.

KUHN, Thomas. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LANDOW, George P. Reconfigurar al autor. In: **Hipertexto**: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1997.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da Hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2005.

MANOVICH, Lev. **El language de los nuevos medios de comunicacón**: la imagen en la era digital. Argentina: Paidós, 2006 (Original 2001).

MARTINS, Beatriz Cintra. **Autoria em rede**: um estudo dos processos autorais interativos de escrita nas redes de comunicação. São Paulo, 2012. Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes/ Universidade de São Paulo.

MCLUHAN, Marshall. Visão, som e fúria. In: **Teoria da Cultura de Massa**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978, p. 141-154.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. Nem escritor, nem sujeito: apenas autor. In: \_\_\_\_\_. **Discurso e Leitura**. 4.ed. São Paulo: Cortez; Campinas: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1999, p.75-82.

PASCAL, Blaise. **Pensamentos**. Coleção Os Pensadores, vol.XVI. São Paulo: Abril, 1973.

PEIRCE, Charles Sanders. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**, Ed. Hartshorn, Charles e Paul, Weiss, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1935, vol. 6, para. 452-465.

PETRY, Luís Carlos. **As novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pensamento**. In: Cibertextualidades 01. Porto/Portugal: Universidade Fernando Pessoa, 2006.

\_\_\_\_\_. **Aspectos ontológicos dos games e metaversos**. Revista de Comunicação e Linguagens nº 42, CECL, Lisboa, 2011.

PETRY, Arlete dos Santos. **O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. PUCSP, 2010.

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games**.. vol. 4. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou Da Educação**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004, p. 37-53.

SCHILLER, Friedrich. **Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade**. Introdução e notas de Anatol Rosenfeld. 2. ed. São Paulo: EPU, 1991.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**.. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.

WIRTH, Uwe. **Die Abduktion als Spiel**. Disponível em: <http://user.uni-frankfurt.de/~wirth/index.htm>. Acesso em: 7/11/2009.