

Ludusfera: o espaço do jogo hipermediático



Dóris Sathler de Souza Larizzatti

*Doutorando na Escola de Comunicação e Artes da USP
Pesquisadora do Centro de Estudo
de Comunicação Compartilhada
E-mail: dorislarizzatti@usp.br*

Resumo: Investigação filosófico-teórica, de abordagem interdisciplinar, que objetiva construir o metaconceito Ludusfera, como espaço do jogo hipermediático, com integração de experiências estéticas, conhecimento científico e cotidiano, sob a perspectiva da fenomenologia hermenêutica heidegger-gadameriana. Além de propor e demonstrar critérios para criação de ambientes digitais em hipermédias conceituais, como comunicação integrada, visando à compreensão inaugural de conceitos, a partir da Ludusfera.

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

Ludusfera: the hypermedia space game

Abstract: Philosophical and theoretical research, the interdisciplinary approach that aims to build the meta-concept Ludusfera as play space hypermedia, with integrating aesthetic experiences, scientific and everyday life, from the perspective of Heidegger, Gadamer's hermeneutic phenomenology. In addition to proposing and demonstrating criteria for creating digital environments for hypermedia conceptual as integrated communication, aiming at understanding inaugural concepts from the Ludusfera.

Keywords: Ludusfera game, hypermedia, digital environment.

Ludusfera: le jeu de l'espace hypermédia

Résumé: la recherche philosophique et théorique, approche interdisciplinaire qui vise à construire metaconceito Ludusfera comme hypermédia espace de jeu, avec l'intégration de l'expérience esthétique, les connaissances scientifiques et la vie quotidienne, du point de vue de Heidegger, la phénoménologie herméneutique de Gadamer. En plus de proposer et de démontrer les critères pour la création d'environnements numériques en hypermédia conceptuel que la communication intégrée, visant à comprendre inaugurale de concepts, de Ludusfera.

Mots-clés: Ludusfera, jeu, hypermédia, l'environnement numérique.

In-lusio: do Homo sapiens ao ludens

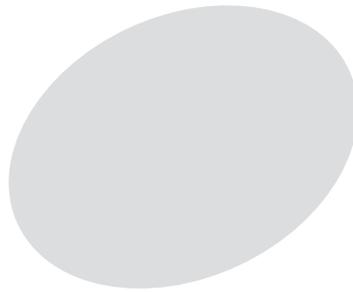
Por meio de levantamento bibliográfico, identificamos que a maioria dos trabalhos no campo da hipermídia possui abordagem funcionalista, privilegiando seu uso técnico e utilitário em uma disciplina. Poucas são as linhas de pesquisa de instituições acadêmicas, com exceção das orientadas por Bairon (Daud, 2006; Gosciola, 2003; Nering, 2011; Petry, 2010; Petry, 2003; etc.), que se debruçam sobre conceitos numa perspectiva interdisciplinar, com embasamento filosófico-teórico e critérios de análise em hipermédias para a ampliação do conhecimento científico, objetivos a que nos propomos neste artigo.

Ludus do Homo media: esferas filosófico-teóricas

É fato que a metáfora do líquido já havia sido prognosticada pelos jovens Marx e Engels (1964, p. 24), inspirando o título do livro de Berman (1986). 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. Fluímos e continuaremos a nos mover por causa da impossibilidade de atingir a satisfação de nossos desejos, individualizados na Ludusfera, fluída em suas expressividades digitais.

O modo de ser da arte é o do próprio jogo, ideia oposta à racionalidade instrumental da ciência e tecnologia de nossa época



Já a semiosfera, concepção de cultura como espaço semiótico, foi formulada por Lotman para designar o *habitat* e a vida dos signos no universo cultural, ou seja, a totalidade da cultura imersa em um espaço semiótico, descontínuo, cujos temas só podem funcionar por meio da interação existente (Lotman *et al.*, 1981). Tal conceito derivou de outro anterior: biosfera, definido por Vernádski (1997), como a película que visa à conservação da matéria viva. Ludusfera, portanto, seria o espaço do jogo contido dentro da evolução da semiosfera, mediante a exosomatização de signos e mídias eletrônico-digitais, nas relações existentes.

Como interdisciplinaridade entendemos 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 (Bairon, 2010).

Por sua vez a hipermídia é entendida, a partir da escola brasileira de Bairon, 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. Nesse sentido, a Ludusfera pode ser utilizada como uma filosofia teórico-metodológica de interfaces com diferentes áreas do conhecimento, 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.

Sobre a dimensão conceitual da comunicação nas esferas e a dimensão da experiência estética em sua expressividade hipermidiática, Bairon (*Ibid.*) destaca a trilogia filosófica *Esferas* de Sloterdijk (1998, 1999, 2004), perpassando pela fenomenologia heideggeriana, como uma forma de compreensão da contemporaneidade, com base nos seguintes princípios: historicidade multifocal, linguagem hipermidiática, comunicação heterárquica e diálogo multiperspectivista. Em *Esferas I: bolha*, Sloterdijk propõe um conceito com características topológicas, antropológicas e semiológicas, como uma “ginecologia filosófica” (Bairon, 2010, p. 19). Já *Esferas II: globo*, temos aqui se manifesta na saída da familiaridade (a cabana), passando pela cidade moderna e pelo império, até, finalmente, se expandir no espaço ilimitado e imensurável”, identificando a globalização terrestre a que seguiu o perguntar metafísico e antecedeu o advento das telecomunicações digitais (*Ibid.*, p. 20). Numa trajetória adversa às *Esferas* anteriores, *Esfera III: espumas* destaca a “vida” que se desenvolve de modo re-

ticular, hipermediático e heterarquicamente, quando a comunicação que só existe em mobilidade articula-se em cenários interconectados. Portanto, Ludusfera é filosoficamente a comunicação integrada entre as esferas, gerando espaço para mover-se e liberdade de movimento do jogador no mundo, conhecendo-se a si mesmo no outro.

Utilizamos também o termo Ludusfera como uma transliteração do alemão *Spielraum*, significado mais antigo de *Spiel* (jogo: interpretação, risco, brincadeira), que designa “espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo”, segundo Heidegger (*apud* Inwood, 2002, p. 101). Iniciemos com Duflo (1990) que, por meio de uma perspectiva histórica de Pascal a Schiller, desenvolve uma noção antropológica sobre o tema, mostrando que até o século XVIII existiam dois grandes gêneros de questões sobre o jogo, relativas ao seu valor ético ou aos seus aspectos epistemológicos.

Na filosofia de Pascal, o jogo é concebido sob três formas: problema matemático, revelador moral e paradigma. Com Rousseau, o jogo ganha dignidade filosófica, com valor educativo. Em Kant, há uma mudança conceitual na análise do fenômeno lúdico, renovando-o filosoficamente em sua *Crítica da faculdade de julgar* (1791), com funções de distrair ou educar, como parte do desenvolvimento humano.

Para Duflo, o século XVIII, além de “Século das Luzes”, foi o “Século do Jogo”. Segundo Schiller, na esteira de Kant, o jogo se torna paradigma de sua antropologia, quando o homem é, sem coação, totalmente humano. Nesse momento, o tema lúdico passa a ser recorrente em textos de teólogos, filósofos, moralistas ou cientistas. Huizinga (1990), ao situar o lúdico como elemento da cultura, analisou 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.

Para Heidegger (2001) o filosofar pertence à essência da existência, que se expressa na linguagem cotidiana, ao “jogo da vida” no mundo. Segundo ele, jogar é anterior aos jogos, pois “não jogamos porque há jogos. Pelo contrário: há jogos porque jogamos” (*idem*, p. 324). Já Gadamer (2008), influenciado por Platão, Hegel e no caminho de seu mestre Heidegger, define a hermenêutica como a arte de compreender, estabelecendo que o modo de ser da arte é o do próprio jogo, ideia oposta à racionalidade instrumental da ciência e tecnologia de nossa época. “Jogos de linguagem” também foi uma expressão que Wittgenstein (1989) utilizou para destacar a multiplicidade da linguagem, diferentemente da fixidez da forma lógica à definição do significado de uma palavra, nas diferentes formas de vida (Moreno, 2000). Imersos nesse círculo filosófico, cuja linguagem cria um espaço de jogo no qual a interação se dá pelo desvelamento, é que contextualizamos nossa Ludusfera.

● **Facultatis ludendi: paradigmas teórico-metodológicos em hiper mídias**

Almejamos ambientes digitais que sejam tanto interativos quanto imersivos, cujas narrativas digitais nos permitem interagir com elas, vivê-las num mundo mutável e caledoscópico, de natureza procedimental, participativa, espacial e enciclopédica, evidenciando o potencial multimidiático aplicado às práticas educacionais (Murray, 2003). Tais associações são possíveis com a Ludusfera que abre um caminho no espaço do jogo para a investigação do ser, isto é, no ambiente digital imersivo estar em jogo seu próprio ser.

Expor critérios avaliativos para propostas de criação e produção de trabalhos científicos em hiper mídia, entre outras possíveis contribuições de interlocutores é a proposta. Bairon (2010) estabelece níveis de conhecimento como fundamentos epistemológicos da ciência: filosófico-teóricos, teórico-metodológi-

cos, metodológico-teóricos e técnico-metodológicos, a partir de uma problematização sobre as tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital, realizadas no Brasil e na Alemanha, em 2003.

Santaella (2005) define a 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 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 categorias peircianas de primeiridade, secundidade e terceiridade.

Já Landow (1997) defende os roteiros de navegação ou navegabilidade para se avaliar uma hipermídia. 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 arquitecatura da hipermídia. Partindo da navegação, Schulmeister (2001) propõe a interatividade com um parâmetro principal de análise hipermidiática, significando controlar o tema e o conjunto de conteúdos em produção em diferentes níveis.

Ludusfera: ambientes digitais em hipermídias conceituais

A partir dos critérios avaliativos supracitados, o objetivo é iniciar uma demonstração do meta-conceito *Ludusfera* em cinco hipermídias, 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 multimidiático. Iniciemos com

L'Ottocento, o último dos quatro volumes de *Encyclomedia*, de Umberto Eco (1999). 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. Quanto à navegação, há satisfação de interação com a obra, porém os hipertextos deixam lacunas. Com relação à interatividade (nível 4), existe a possibilidade de o leitor selecionar conteúdos escritos e criar seu próprio mapa de navegação. Já no hibridismo, há predominância das matrizes verbal e visual, em caráter ilustrativo.

Leonardo – o inventor (Company, 1996) foi uma das primeiras hipermídias lançadas na Feira de Frankfurt em 1994 (Daud, 2006). O argumento são suas invenções musicais, destacando sua “viola-organista”, com afinação no modo “dórico”, iniciando pela nota ré característica. 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. 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. A programação interativa também apresenta efeitos improváveis ou randômicos, com destaque para as invenções de Leonardo, cujas transições são essencialmente lúdicas.

Diadorim é uma 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 Iokoi e Bairon (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 histórias. Com predomínio da matriz visual, o banco de imagens (citadas, reticulares e manipuladas) é composto por mapas de diversos bairros. A matriz verbal também está presente por meio de textos e contos, ao passo que o banco de áudio procura caracterizar o burburinho de um ambiente escolar. Já os critérios de navegabilidade com links de palavras-chave, trilhas sequenciais e sistemas de busca (nível 3).

Ilha Cabu é o resultado da tese de doutorado de Arlete Petry (2010). Trata-se de um game acadêmico em 3D. São três ilhas homônimas (temas) que compõem a ilha (entorno). Sua navegabilidade (nível 4) e interatividade atuam juntas, através de diversos elementos e puzzles interativos. Quanto ao hibridismo das linguagens, os bancos de imagens (citadas e reticulares) e de áudio (locações e sons), além dos textos, criam efeitos de mudança de consciência e construção conceitual.

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, repleto de objetos em 3D. Bancos de memória imagética, com séculos de história da pintura e da arte, desfilam em uma galeria demonstrativa (terceiridade). Há também 64 lugares interativos, dentre os quais se encontram 30 conceitos de base que se remetem aos textos analíticos (nível 6). 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.

Ludusfera: considerações em jogo

A partir das metáforas de fluidez versus solidez, entendemos que as estruturas hipermidiáticas, vistas como arquiteturas líquidas, perfuram e abrem caminhos investigativos, mesmo diante da dureza paradigmática de alguns campos da ciência.



Define-se a hipermídia como uma linguagem interativa e, quanto maior for sua interatividade, mais profunda será a imersão do leitor

Outra característica que distancia a escrita metodológico-científica e a utilização da hipermídia é que nesse 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. Desse modo, quando nos referimos à Ludusfera como espaço do jogo hipermidiático, estamos estabelecendo uma visão tridimensional do meta-conceito: uma dimensão conceitual da comunicação nas esferas filosófico-teóricas, uma dimensão comunicativa da experiência estética em sua expressividade hipermidiática e uma dimensão lúdica da hipermídia, na qual o jogo é seu modo de ser na esfera do mundo (significante heideggeriano da linguagem na qual habitamos), no movimento de váivém lúdico, da trajetória reticular-circular da compreensão entre autor/leitor imersivo, para o encontro estético-topológico entre conhecimento e ludicidade.

Referências

- BAIRON, Sérgio. A Comunicação nas esferas: a experiência estética e a hipermídia. In: Ciberultura: **Revista USP**. São Paulo: USP, n. 86, jun/ago 2010, p. 18-27.
- _____; PETRY, Luís C. **Hipermídia, psicanálise e história da cultura**. São Paulo: EDUCS/Mackenzie, 2000.
- BERMAN, Marshall. **Tudo o que é sólido se dissolve no ar**: a aventura da modernidade. São Paulo: Cia das Letras, 1986.
- COMPANY, The Learning. **Leonardo 2.0**: o inventor. PFS: Windows works are trademark of Softkey Internacional, LN-T544AP, CD-ROM, 1997.
- DAUD, Denise C. N. **A relação entre a hipermídia e a aprendizagem**: uma abordagem construtivista. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Mackenzie, 2006.
- DUFLO, Colas. **O jogo**: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- ECO, Umberto (Org.) **L'Ottocento**. In: **Encyclomedia**. Roma: Horizons, 1999
- GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis/RJ: Vozes, Bragança Paulista, 2008.
- HEIDEGGER, Martin. **Introducción a la filosofía**. Madrid: Cátedra Universitat de València, 2001.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva/EE-DUSP, 1971.
- INWOOD, Michael. **Dicionário Heidegger**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- IOKOI, Zilda M. G. (Coord); BAIRON, Sérgio. **História local nos processos de alfabetização de crianças, jovens e adultos do município de Diadema**. São Paulo. PLCD52505, CD-ROM. FAPESP, 2001.
- LANDOW, George. **Hipertexto**: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós Ibérica, 1997.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.
- LOTMAN, Iuri; USPENSKIJ, Boris; IVÁNOV, V. **Ensaio de Semiótica Soviética**. Lisboa: Horizonte, 1981.
- MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. "Manifesto do Partido Comunista". In: **Textos 3**. São Paulo, 1964, pp. 13-20.
- MORENO, Arley R. **Wittgenstein**: os labirintos da linguagem - ensaio introdutório. São Paulo: Moderna /UNICAMP, 2000.
- 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, ECA USP, 2011.
- PETRY, Arlete S. **O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento**: análise e produção em linguagem hipermídia. Tese de Doutorado, PUC SP, 2010.
- SANTAELLA, Lúcia. Transmutações da escrita em suporte digital. In: **Anais do Enelin**, 2011, pp. 1-9. Disponível em: <<http://www.cienciasdalinguagem.net/enelin>>. Acesso em: 28 de março de 2012.
- _____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- 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).
- SLOTERDIJK, Peter. **Esferas III** – Espumas. Espanha: Casa Del Libro, 2004.
- _____. **Esferas II** – Globo. Espanha: Casa Del Libro, 1999.
- _____. **Esferas I** – Bolha. Espanha: Casa Del Libro, 1998.
- VERNADSKY, Wladimir. **La Biosphère**. Paris: Diderot, 1997.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1989.