

Jogo, autoria e conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos games

Arlete dos Santos Petry¹

PETRY, Arlete dos Santos. *Jogo, autoria e conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos games*. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

Resenha por Ernane Guimarães Neto²

Campo para jogar

O desenvolvimento das ciências e a resultante compartimentação dos saberes trouxeram problemas. A especialização cria linguagens próprias, dificultando a comunicação entre diferentes áreas do conhecimento; o estabelecimento de um *corpus* com o paradigma vigente engessa o debate sobre a ciência; interesses de classe determinam quais devem ser os saberes privilegiados. Felizmente, a mesma práxis que exige a criação de “escolas” e “disciplinas” específicas oferece a oportunidade de reconfiguração dos saberes. O próprio reconhecimento de uma estrutura das revoluções científicas (KUHN, 2010), a desconfiança sobre a razão (por exemplo nas fenomenologias), a percepção do mundo como uma convivência de verdades às vezes contraditórias (nos relativismos, na teoria da complexidade) são respostas oferecidas pelo pensar contemporâneo ao problema. Neste contexto, o livro de Arlete dos Santos Petry pode ser pensado como auxiliar na problematização da disciplina Ludologia.

O desenvolvimento das ciências e a resultante compartimentação dos saberes trouxeram problemas. A especialização cria linguagens próprias, dificultando a comunicação entre diferentes áreas do conhecimento; o estabelecimento de um *corpus* com o paradigma vigente engessa o debate sobre a ciência; interesses de classe determinam quais devem ser os saberes privilegiados. Felizmente, a mesma práxis que exige a criação de “escolas” e “disciplinas” específicas oferece a oportunidade de

¹ Arlete dos Santos Petry é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

² Ernane Guimarães Neto é mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP. Autor de *Narrativas e personagens para jogos* (São Paulo: ed. Érica, 2014)

reconfiguração dos saberes. O próprio reconhecimento de uma estrutura das revoluções científicas (KUHN, 2010), a desconfiança sobre a razão (por exemplo nas fenomenologias), a percepção do mundo como uma convivência de verdades às vezes contraditórias (nos relativismos, na teoria da complexidade) são respostas oferecidas pelo pensar contemporâneo ao problema. Neste contexto, o livro de Arlete dos Santos Petry pode ser pensado como auxiliar na problematização da disciplina Ludologia.

No contexto contemporâneo, em que os estudos lúdicos atendem ao interesse da época por jogos eletrônicos e ludificação, fortalecem-se as relações interdisciplinares com as ciências da linguagem e da psique, como discutido em *Playful Identities* (DE MUL, 2015). Desse modo, o aluno e o pesquisador que querem investigar os fundamentos do lúdico têm diversas abordagens possíveis. No entanto, o mercado brasileiro não dispõe de traduções de autores como Caillois ou Sutton-Smith, de modo que Huizinga é o principal aparato ludológico generalista, auxiliado por obras voltadas mais especificamente ao subtema “game design” (como Salen & Zimmerman, Schell ou Shuytema). Os leitores interessados em buscar cruzamentos com a ludologia mais ampla, em especial suas relações com Filosofia, Psicanálise e Semiótica, têm portanto uma opção nesta obra.

O livro constrói um percurso epistemológico complexo para defender a tese de que o jogo é condição para a autoria e para a produção de conhecimento.

A estratégia do livro envolve o desenvolvimento epistemológico na Parte I. Entre os alicerces estão Schiller, Heidegger, Lacan e Peirce. A parte II apresenta o projeto Ilha Cabu, desenvolvido coletivamente sob coordenação da autora a partir de conceitos da pesquisa.

Jogo de montar fenomenológico

A primeira parte tem quatro capítulos, diversos tanto em tema quanto em abordagem. Desde o início Petry propõe um jogo, pois lança no texto citações de um projeto que será explicado apenas na segunda parte do livro. Avisa: cabe ao leitor “desvendar” seu propósito (p. 18). Esses elementos apenas explicitam uma estratégia

geral: uma peça epistêmica ajuda a desvendar a outra e, por meio de suas relações de sentido, elas se encaixam.

O primeiro capítulo mostra diversos conceitos filosóficos relacionados ao jogar. O risco que se corre nesse momento reside na delimitação de escopo, especialmente quando partimos de algo tão polissêmico quanto a palavra “jogo”. A leitura do clássico de Huizinga, por exemplo, fica prejudicada se o intérprete confunde o sentido estrito da palavra (“atividade livre, não séria” etc., HUIZINGA, 2010, p. 16) e seu sentido ampliado (o jogo de palavras da poesia, o jogo de ideias da filosofia etc.). É verdade que há algo em comum (um “instinto lúdico”, diz Huizinga), que deve ser investigado.

Petry parte da palavra alemã *Spiel*, o substantivo “jogo”, discutida tanto por Kant quanto por Schiller. Em Kant, encontra críticas a Rousseau (e percebemos, à p. 35, sua adesão a essa crítica, pois Rousseau não teria uma ideia de jogo tão ampla quanto esses pensadores de língua alemã).

Schiller e Kant compartilharam também o gosto pelo conceito de *Trieb* (impulso ou pulsão); facilita-se a compreensão, portanto, do uso de *Spieltrieb* (pulsão lúdica) por Schiller. Este autor coloca o jogo como intermediário entre razão e sensibilidade. O jogo, ou o jogar num sentido amplo, passa a ser entendido como uma ferramenta dialética: “No jogo, o real do mundo sensível (...) perde a seriedade por entrar em comunhão com as ideias da razão, tornando-se pequeno. Da mesma forma, a lei (...) perde sua seriedade ao encontrar a sensação, tornando-a mais leve” (p. 47).

O conhecer como experiência dialética é tema da fenomenologia. Petry busca em Heidegger o conceito de *Spielraum*, espaço de movimentação necessário ao “jogo da vida”. Gadamer fortalecerá a ideia de que “jogar é ser jogado” (p. 57-8). A Psicanálise contribui por meio da abordagem lacaniana às pulsões. Ligações com o pensamento peirciano são lançadas, mas serão desenvolvidas mais adiante.

Jogando com a liberdade de associações permitida pelo livro, podemos apontar um caminho complementar para a exploração do conceito de *Spielraum*. O conceito ainda pode ser contrastado com a ideia de “espaço de possibilidade”, recorrente no “game design” (SALEN & ZIMMERMAN, 2003, p. 66). Neste caso, o foco está nas combinações de probabilidades para cada ação dos jogadores. Tanto na

experiência de conhecer o mundo quanto no jogo em seu sentido mais estrito, jogar é mover-se no espaço de possibilidade conforme estabelecido pelas regras da ocasião.

O caminho seguido por Petry encontra os “jogos de linguagem” de Wittgenstein, dando coesão a um conceito de jogo como operador dialógico (comunicar-se envolve risco, como em jogo).

O primeiro capítulo, portanto, entrelaça diversas abordagens sobre o jogo. Um elemento coesivo pode ser identificado utilizando-se a terminologia de Brian Sutton-Smith (2001). Por meio dessa taxonomia, podemos dizer que a autora constrói sua argumentação privilegiando a “retórica do imaginário”.

Sutton-Smith identifica sete “retóricas” gerais sobre o jogo (retórica do progresso, do destino, do poder, da identidade, do imaginário, de si e da frivolidade). Embora coexistam e apareçam misturadas no discurso e na prática, essas retóricas (esses conjuntos de valores) privilegiam partes diferentes dos fenômenos identificados como jogos. Ao rechaçar Rousseau em favor de Kant, por exemplo, Petry afasta-se de ideias como “o jogo serve para aprender” (retórica do progresso) ou “o jogo serve para divertir e nada mais” (retórica da frivolidade). Arlete portanto transita entre autores que concordam neste ponto fundamental: o jogo é uma forma de conhecer o mundo, compreendê-lo, criá-lo (para a autora, é a forma que melhor descreve esse processo).

Autor-intérprete

O segundo capítulo é dedicado ao conceito de “autoria”. Há uma breve apresentação histórica do reconhecimento ao autor. Da Antiguidade, em que o poeta é veículo das musas, a conceitos contemporâneos como *creative commons* e *copyleft*, passando pelo direito autoral moderno. O foco está no jogo da autoria, isto é, na investigação do jogo (o fenômeno dialético, o espaço de possibilidade, a condição para o conhecimento), na relação intersubjetiva que se concretiza num objeto criado por alguém para comunicar (ou, simplesmente, “texto”).

A Psicanálise e a Semiótica aparecem com mais ênfase neste capítulo, que passa por Foucault, Žižek e Umberto Eco, chegando a uma equivalência do conceito de Outro lacaniano ao conceito de “mente” em Peirce (p. 160).

O capítulo introduz questões políticas ao problema do conhecimento: comunicar-se é jogar um jogo com palavras e ideias, mas também com interesses de autor, editor, comerciante, patrocinador, leitor. Tal problema torna-se mais complexo com os meios de comunicação digital: o uso do texto pelo leitor é menos controlável, portanto, também o é sua interpretação. Nesse sentido, a citação de Roger Chartier (p. 110) sobre os séculos XVI a XVIII parece um lamento adequado para os livros atuais que merecem melhor tratamento editorial: “a pontuação não deve de modo nenhum ser considerada (assim como as variações gráficas e ortográficas) como o resultado das intenções do autor do texto, mas sim dos hábitos dos tipógrafos (...)”.

Na era das hipermídias, “jogar é ser jogado” assume significado ético: “O autor (...) se converte em um sujeito privilegiado na cadeia de um diálogo que os links e hiperlinks, bookmarks e trajetos tendem a revelar” (p. 159). A autoria aparece, portanto, como um jogo de escolher o que dizer, sob as restrições (regras) do contexto pelo qual aquilo que é dito terá reconhecimento, legitimidade.

Multimídia

O terceiro capítulo apresenta uma mudança não só de tema, como de abordagem. Seu objetivo é aplicar a conceituação prévia (jogo como conhecimento) a objetos que se possam chamar jogos. O processo envolverá o recurso teórico a pesquisadores das novas mídias, como Lucia Santaella e Sérgio Bairon. Petry elege cinco exemplares de hipermídia para a análise.

Por conta de sua complexidade de produção, a hipermídia geralmente envolve autoria coletiva, o que suscita uma discussão específica. Petry fala em autoria “colaborativa, coletiva e compartilhada” (p. 168). Utiliza uma definição segundo a qual “colaborativo” envolve um autor principal e “colaboradores”, sendo portanto uma forma mais fraca de compromisso que “coletivo”. Sugere-se, para estabelecer mais uma relação com a bibliografia afim, o contraste com a Teoria dos Jogos, que fala em competição, cooperação e colaboração (ZAGAL et al, 2006) de maneira mais próxima ao uso na linguagem natural. Na competição, os jogadores têm objetivos completamente opostos; na cooperação, têm objetivos não completamente opostos nem

completamente coincidentes; na colaboração, os objetivos dos jogadores são completamente coincidentes (é a aceção mais “positiva”).

Produção de conhecimento

O último capítulo da primeira parte amarra, por meio da complexidade de Morin, o repertório explorado. Mas a ênfase recai sobre a semiótica, mais especificamente Peirce, em leitura principalmente a partir de Santaella. Os conceitos de abdução e *musement* são explorados. Petry identifica o jogo como fenômeno que permite conhecer, à abdução, “um tipo de raciocínio que, sem deixar de ter uma forma lógica, tem um caráter instintivo e é, antes de tudo, um processo vivo de pensamento” (Santaella, 2004, p. 92, apud PETRY, p. 259).

Abduzir é, num certo sentido, adivinhar: quem abduz tem jogo de cintura suficiente para chegar à verdade sem precisar percorrer todo o caminho (diferentemente da dedução ou da indução). Para chegar à abdução, prescreve-se *musement* (palavra que deriva de “musa”). É um devaneio, uma fantasia (sem a carga negativa que essas palavras podem carregar), é “puro jogo” (p. 264).

Este capítulo prepara o leitor para a segunda parte, pois o produto apresentado foi concebido a partir de *musement* e para abduções. Trata-se de um produto hipermídia chamado *Ilha Cabu*, definido no livro como “game acadêmico”.

O projeto Ilha Cabu aparece para explorar não tanto a teoria, vista anteriormente, mas sim o método coletivo de autoria. O processo de desenvolvimento é amplamente documentado, favorecendo a discussão sobre relatórios de projeto de jogo (*game design documents*).

Temos portanto nesta obra uma revisão bibliográfica, um percurso epistemológico, análises de caso e um relato de desenvolvimento. Eles confluem para a afirmação de que é por meio do jogo que se conhece e se faz conhecer o mundo: no jogo da intuição em apreender o mundo, abduzir seu funcionamento a partir dos fenômenos; na brincadeira de encaixar ideias e formas, teoria e prática; no desafio de coletivamente produzir; na livre fruição de um texto; nos resultantes diálogos em que o leitor se joga.

Referências

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 2006.

DE MUL et al. *Playful Identities - The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam University Press, 2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KUHN, Thomas. *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play*. Cambridge: MIT Press, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *O método anticartesiano de C. S. Peirce*. São Paulo: Unesp, 2004.

SCHELL, Jesse. *A arte de game design*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SHUYTEMA, Paul. *Design de games*. São Paulo: Cengage, 2008.

SUTTON-SMITH, Brian. *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

ZAGAL, J.; RICK, J; HSI, I. "Collaborative games: lessons learned from board games". In: *Simulation and Gaming*, V. 37, issue 1, March 2006.