

# **Uma Contribuição ao Conceito de Jogo em Hipermissão**

Arlete dos Santos Petry

## **A Contribution to the Concept of Game in Hypermedia**

**Resumo:** O artigo se propõe a discutir com relativa profundidade o conceito de jogo, tal qual estudado pela filosofia hermenêutica. A opção por esse referencial epistemológico se ajusta a um determinado pensamento em Educação, que questiona as ações voltadas a uma lógica imediata e funcional, bem como a dissociação no campo das ciências entre sujeito e objeto. Com esse pensamento, aproxima o jogo da hipermídia, pois ambos apresentam interatividade, movimentos específicos, ação de mostrar e de esconder etc, e aponta seu potencial para a aprendizagem e construção do conhecimento

**Palavras-chave:** Jogo. Hipermídia. Filosofia Hermenêutica. Educação.

**Abstract:** This article aims at discussing with relative depth the concept of game, the same way it was studied by hermeneutic philosophy. The epistemological reference chosen is adjusted to a determinate thought in Education, which questions the actions related to an immediate and functional logic, as well as to a dissociation between the subject and the object in the field of sciences. Within this thought, the game becomes closer to the hypermedia as both present interactivity, specific movements, the action of hide and show etc. This article points out the potencial of the hypermedia to the learning and construction of the knowledge.

**Keywords:** Game. Hypermedia. Hermeneutic Philosophy. Education.

PETRY, Arlete dos Santos. Uma Contribuição ao Conceito de Jogo em Hipermídia. *Informática na Educação: teoria & prática*, Porto Alegre, v.8, n. 2, p.75-90, jul./dez. 2005.

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

Atualmente temos assistido a um intenso debate a respeito do tema do JOGO no campo das tecnologias de ponta, talvez impulsionado pela proliferação e grande aceitação dos *games* no mercado educativo e, especialmente, no mercado do entretenimento.

Com o presente artigo pretendemos contribuir para o debate, trazendo o conceito que se encontra encoberto no conceito de *game* e que, por isso mesmo, o distancia de seu sentido originário. Trata-se do conceito de jogo, na sua acepção pensada pela fenomenologia hermenêutica e pela hermenêutica filosófica, de Martin Heidegger e Hans-Georg Gadamer, respectivamente. Além desses grandes pensadores, contaremos com as reflexões de alguns outros autores, alguns destes nossos contemporâneos, especialmente no que diz respeito a um pensar profícuo em relação à nova linguagem comunicacional, que é a hipermídia. Ficará para nós o esforço de aproximar a discussão ao âmbito da Educação.

Começemos então, tratando do pensamento da filosofia hermenêutica a respeito do jogo. Sendo preocupação desse pensamento filosófico o retorno “as coisas mesmas”, ou seja, a busca pela revelação das estruturas do mundo fático, visando atingir os elementos mais básicos da faticidade, revelando aí suas estruturas, nos fica mais fácil entender o ponto de partida de Heidegger (1889-1976) em sua investigação sobre o jogo. Foi por querer revelar o *ser do jogo*, em toda sua historicidade e faticidade, que o investigou em

seu sentido lato, ou seja, nos modos como se apresenta ordinariamente.

Em seu livro *Einleitung in die Philosophie*<sup>1</sup>, resultado do curso de 1928-1929, ministrado na Universidade de Freiburg, retoma Kant, lembrando que esse filósofo, ao explicar o conceito existencial de mundo, fala de “jogo da vida” e que, ao recorrer a essa expressão, está recorrendo a uma forma habitual de falar. Para Heidegger, nas formas habituais do falar, se oculta sempre o filosofar: “ser–homem significa filosofar”<sup>2</sup> (2001a, p. 19); filosofamos inclusive quando não temos nem idéia dela, até mesmo quando não fazemos filosofia, embora possamos nela estar de diferentes formas.

Se o filosofar pertence à essência da existência ou *Dasein*<sup>3</sup> e se essa existência se expressa na linguagem cotidiana, não poderia ser de outra forma que Heidegger tomaria o sentido de “jogo da vida”, ou seja, como refere em várias passagens do texto, em seu sentido originário, lato.

Assim, na própria *essência da existência* ou *Dasein*, o caráter de jogo habita, segundo Heidegger (2001a) e ainda, para encontrar os entes, o *Dasein* precisa de um espaço para se mover (*Spielraum*)<sup>4</sup>, segundo Heidegger apud Inwood (2002). Será esse o fato que explica o porque é mais fácil encontrar um quadro à nossa frente do que os óculos em nosso nariz, embora estes últimos estejam mais perto de nós<sup>5</sup>. Na sua *Introducción a la filosofía* (p. 322) Heidegger segue afirmando que “o ser-no-mundo em geral e, em suma, o mundo, possui caráter de jogo”. Com este dito ele reconhece não poder mais renunciar à interpretação da essência do que chamamos jogo, ou seja, ao *ser do jogo*. Será nesse sentido que as perguntas pela verdade ou pela mentira, que as perguntas de se algo é sério ou não (não-

sério), de que se algo é “de verdade” ou um “como se”, irão se referir às diferenças na função fática e nas conseqüências do jogo, porém não ao jogo mesmo. O filósofo será categórico ao afirmar que: “não é possível entender o jogo das crianças desde esta perspectiva” (2001a, p. 323), ou seja, se o tomarmos na perspectiva de suas funções ou de suas conseqüências.

A partir de tais reflexões, ele traz à discussão um segundo ponto que consideramos extremamente pertinente, quando diz que “não pode pensar-se que o jogo tenha que conter algo especificamente pueril” (2001a, p. 323), pois se é um privilégio fático, em nossa sociedade moderna, da criança o jogar, isso significa que o jogo pertence ao homem. A partir dessa formulação, surgirá a pergunta pela *essência*<sup>6</sup> do jogo, dela descartando tanto o jogar enquanto manifestação fática, como as regras que são executadas no desenrolar do jogar.

Na pergunta pela essência do jogo o filósofo nos mostra que as regras do jogo e os jogadores se co-pertencem, assim como no jogo deve haver um certo gozar do jogo, um certo gozo no jogo. Entretanto, o gozo não deverá haver só no jogo “senão que tem que haver um certo gozo no jogar mesmo” (2001a, p. 324). Além disso, inversamente, em todo gozo, em todo estado de ânimo “há algo assim como um jogo, pois ‘os jogos’ não são somente determinadas possibilidades fáticas e determinadas modalidades fáticas do jogar. Não jogamos porque há jogos, mas ao contrário, há jogos (determinados – este ou aquele jogo) porque jogamos” (2001a, p. 324). Com essa afirmação compreendemos que o jogar é anterior aos jogos, ou seja, possui o jogar uma anterioridade radical a toda e qualquer consecução fática. A reflexão de Heidegger é surpreendente e, para entendermos melhor o

pretendido por ele, precisamos situar nosso leitor no idioma do filósofo, ou seja, na língua alemã e, nessa, as dimensões do sentido de jogo. No alemão, a palavra jogo é *spiel* e *spielen* é um verbo de significado muito amplo. Designa atividades lúdicas em geral – brincar, realizar jogos de salão, participar de competições esportivas, praticar jogos de azar -, bem como o ato de representar um papel em um espetáculo ou na vida real e ainda o ato de tocar um instrumento, de dançar, de mover-se vividamente (BUYTENDIJK, 1997; INWOOD, 2002). As palavras *spiel* (jogo) e *spielen* (jogar), de acordo com Buytendijk (1997, p. 63) “designam um número muito grande de fenômenos, que apenas incidentalmente possuem algo em comum”. Inwood (2002, p.101) menciona que “O significado mais antigo sobrevive em *Spielraum* que designa ‘espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo’”.

Para Huizinga o jogo que abarca determinados comportamentos de animais, de crianças e adultos, como os jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhações e exibições de todo o gênero, pode ser considerado um dos elementos básicos da vida. Para ele, que estudou as manifestações lúdicas em diversas culturas, há povos que se utilizam de expressões distintas para designar jogo: é especialmente o caso do grego, do sânscrito, do chinês e do inglês, que aqui não detalharemos. É o caso também de nosso idioma que nas palavras jogo, jogar, brincar, representar, tocar um instrumento, dançar, saltitar, encontra-se a idéia de *spiel*.

Poderíamos adotar a alternativa de distinguir essas diferentes palavras, definindo seus diferentes usos e conceitos, como o fazem muitos dos bons pesquisadores nessa área no Brasil. Entretanto, se assim o fizermos,

deixaremos escapar justamente o que nos interessa apontar, qual seja, o que há em comum nessas diferenças, a estrutura própria do jogo.

Nesse sentido, Huizinga (2001) refere que outras línguas apresentam palavras que abarcam um sentido mais amplo de jogo, como é o caso da maior parte das línguas européias modernas, do latim, do japonês e pelo menos uma das línguas semíticas. Nesse mesmo contexto, acaba afirmando que “É possível que alguma língua tenha conseguido melhor do que outras sintetizar os diversos aspectos do jogo em uma só palavra, e parece ser esse o caso” (p. 34).

Buytendijk (1977, p. 63) escreve 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’”. Chega a trazer neste mesmo texto uma citação tomada de Grandjouan (1963)<sup>7</sup>, na qual este compara a palavra jogo à palavra estrela, cujo significado vai desde os longínquos astros, às estrelas-do-mar, às condecorações em forma de estrelas, até as estrelas do teatro e do cinema.

Huizinga (2001), por sua vez, 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 expressões que se poderia traduzir por *jogar um jogo*. Vemos aqui que a idéia contida no substantivo, no verbo se repete, indicando algo da natureza da atividade

em questão. Perguntar-se-á Huizinga (2001, p. 43) “Não quererá isto dizer que o ato de jogar possua uma natureza tão peculiar e independente que se exclui das categorias usuais da ação?” Afirmará que sim, pois o jogar não é um fazer no sentido habitual; “um jogo muito simplesmente se ‘joga’”.

Buytendijk (1977) menciona ainda que a palavra *spielen* pode ser usada tanto como verbo intransitivo como verbo transitivo. No primeiro caso alguma coisa ou alguém, toca, brinca, etc.; no segundo caso, alguém brinca ou joga *de, com, como* ou ainda *por* alguma coisa.

Mesmo sabendo que as palavras jogo, jogar, brincar, lúdico, etc., nem sempre correspondem exatamente aos mesmos fenômenos nas diversas línguas e que as palavras são compreendidas é no seu uso, ou seja, tornam-se acessíveis pela linguagem corrente, temos também de nos lembrarmos da lição de Heidegger de que é da natureza das coisas o encobrimento que cabe ao pensar filosófico desvelar. Adotando essa posição é que daremos continuidade ao desenvolvimento desse texto pensando o jogo na sua dimensão fundamental de *Spiel*.

Seguindo o caminho que apontamos, nos lembramos de Buytendijk (1977), quando refere que, para Heidegger em *Ser e tempo*, a essência da linguagem não se esgota na significação, nem tem apenas caráter de sinal. Por afirmar nesse momento que a linguagem é a casa do ser, indicará também que somente teremos acesso ao *ser* andando continuamente pela linguagem. Esse andar também é um retroceder e será preciso voltar por lugares já passados, recordar-se.

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)<sup>8</sup>.

Para concluirmos nosso breve exame lingüístico da noção de *spiel*, queremos citar a palavra *Spielmann*. Ela corresponde de maneira exata, segundo Huizinga, a *jongleur*, cujo sentido amplo original (um artista ou intérprete de qualquer tipo) foi sendo restringido, até chegar por um lado à noção de poeta cantor e por outro, à de músico, para finalmente ser reduzido à de malabarista, qualquer homem que faz habilidades com facas e bolas. Parece ser o uso ágil e ordenado das mãos que sustenta a raiz *spiel* neste verbete (HUIZINGA, 2001), dado que à noção de cantor não se aplica *spiel* (HUIZINGA, 2001; BUYTENDIJK, 1977).

Nesse ponto de nossa reflexão podemos avançar trazendo à discussão as características do jogo, destacadas por Heidegger, pois essas nos ajudam a esclarecer sua idéia a respeito do que é jogo.

Em *primeiro lugar*, o filósofo nos diz que o jogar *não se constitui em uma seqüência mecânica* de processos físicos ou psíquicos. Todo processo físico ou psíquico do jogar deve aqui ser entendido como manifestação e não fenômeno. O que se passa no jogo é *livre* e, segundo o filósofo, sempre estará submetido às regras – o que será explicitado logo adiante. Sendo livre, o jogo só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente; caso contrário, não se tratará de jogo.

Em *segundo lugar*, o que se passa, sucede ou acontece no jogo (em sua liberdade), consiste em que o essencial não é o fazer ou atuar, mas sim, que o decisivo no jogar é, precisamente, *seu estado de ânimo*, ou seja, o peculiar modo de se encontrar nele (de se

encontrar dentro e em meio ao jogo).

Em *terceiro lugar*, Heidegger nos diz que é justamente pelo fato de que *o essencial no jogar não é o comportamento* que nele manifesta-se, que as regras possuem também um caráter distinto: *surgem e formam-se no jogo mesmo*. Para o filósofo, essas regras que se formam no interior do exercício do jogo possuem uma liberdade em um sentido especial. Ele o afirma da seguinte maneira: o jogar se exercita jogando. Isso quer dizer que é no acontecer de sua própria execução - posto que o jogo executa-se a si mesmo e jamais pode ser executado por outrem -, na liberdade do jogar, que as regras se constituem. Daí que elas co-pertencem à liberdade constituinte do jogar.

Assim, ele chega a um *quarto ponto* no qual afirma que a regra do jogo não pode ser uma norma fixa, tomada de algum lugar a ele externo, mas que é mutável pelo próprio exercício do jogar, pois o *jogar se exercita do jogar*. Isso deve ser compreendido como o jogo enquanto execução de si mesmo, o que quer dizer: *o jogar o jogo no jogo*. É nessa situação que temos o surgimento de *algo* como um *jogo*, o que não necessita começar constituindo, ou melhor, dando lugar a, ou ainda, cobrando a forma de um sistema de regras ou de instruções. As regras, por assim dizer, surgem e formam-se dentro do espaço do próprio jogo, o que significa também, que é no interior dele mesmo que elas podem vir a se modificar. Do contrário, a atividade perde a essência do próprio *jogo* e do *jogar*, desconsiderando seu ser-em-si e, assim, entificando-o, transformando-o numa determinada técnica do jogar ou de jogo. Alertamos para o fato de que é isso o que, muitas vezes, sucede em algumas pedagogias e, inclusive, em algumas práticas psicopedagógicas.



De acordo com esse pensamento, o jogo deve ser compreendido como a transcendência *qua* compreensão do ser<sup>9</sup>. Segundo o filósofo, de um ponto de vista formal, quando dizemos “mundo”, nada mais fazemos do que nos referirmos a uma espécie de denominação do jogo que a transcendência joga. Segundo esse pensamento, o ser-no-mundo, o *Dasein*, constitui-se *nesse original jogar o jogo*, que pode originalmente ser pensado como *jogar-se do jogo* ou *jogar o jogo*. Esse modo de colocar a questão acentua o fato de que quando se joga o jogo, se é pelo jogo jogado. Daí a expressão fenomenológica: *jogar é ser jogado*. Do ponto de vista da língua portuguesa, a idéia apresentada possui um profundo sentido. Ela diz que, quando se joga, no jogo se é subsumido e jogado pelo próprio jogo<sup>10</sup>. Podemos perceber esse aspecto claramente quando ao jogarmos “perdemos a hora”, esquecemos do tempo do relógio, “não vemos o tempo passar”, o jogo nos conduz, e a consciência que temos de nós, de nossa subjetividade se esvaece, revelando a quem quiser ver, quanto somos, como sujeitos, descentrados. Quando se acha que se está jogando um jogo, dele tendo controle, logo percebemos que é o jogo que nos controla, e, ao invés de estarmos exteriores a ele, estamos dentro dele. Entretanto, observamos que Heidegger constrói *esse pensamento que pensa o pensamento* dentro da língua alemã. A palavra *jogo*, em alemão, como já referimos, é *Spiel*. Quando escrevemos em português, “vou *exercitar-me no jogo*”, na circularidade da reflexão heideggeriana, dentro da língua alemã, o filósofo diz: “*sich einspielen auf*”. Exercitar-se é, originalmente, *estar num jogo*, ou seja, estar na atividade e experiência de um jogo, dentro dele.

Dessa forma, a concepção fenomenológico-hermenêutica do jogo caminha no sentido contrário da concepção moderna de

formulação de problemas e mesmo na contramão de muitas concepções tornadas usuais. Com amigos, dizemos: *vamos jogar cartas*? Quando *vamos jogar cartas*, a concepção corriqueira diz que há sujeitos que jogam cartas e que o jogo dá-se a partir desses sujeitos, que o jogo se desenvolve nos sujeitos. Heidegger mostra-nos que o jogo não é um passar, um suceder ou algo que se desenvolve em sujeitos. A posição filosófica mostra-nos o avesso da concepção corriqueira de jogo. Para o filósofo, todo comportamento ou ente possível deve ser procurado como sendo produzido desde o interior do jogo, no jogar como uma estrutura ontológica. Isso significa que todo ente e comportamento possível, somente o são faticamente quando, de antemão, entraram no jogar de um determinado jogo.

Detemo-nos aqui na exposição do pensamento heideggeriano para acrescentar a esse algumas considerações a respeito da hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer (1900 - 2002). Influenciado por Platão, Hegel e no caminho de seu mestre Heidegger, favorecido ainda pela crise da razão iluminista, Gadamer convida-nos, com sua hermenêutica filosófica, a repensar o lugar onde nos encontramos. A *razão*, para Gadamer, está sempre precedida de um horizonte. Trata-se, já em Heidegger, do horizonte da pré-compreensão do ser no qual o *Dasein* sempre está. Nesse horizonte é que se situa e podemos encontrar a dimensão da linguagem: no descortinamento prévio da compreensão, que sempre é pré-compreensão do ser. Portanto, esse ponto de vista mostra-nos que todo nosso saber, todo nosso perguntar, sempre estão referenciados, previamente, ao lugar a partir do qual nossa experiência se inscreve. Esse lugar é a linguagem (GADAMER, 1997, p. 497-631). A linguagem é o campo por excelência no qual se gesta, desde sempre e, inclusive, de forma co-

originária, o horizonte prévio ou pré-reflexivo que é a experiência mesma: ela é a condição de possibilidade e o meio (*medium*) da experiência de compreensão e de mundo.

Em certo ponto do texto *Da palavra ao conceito: a tarefa da hermenêutica enquanto filosofia*, de 1996, Gadamer define a hermenêutica como a arte de compreender. Deixará claro que compreender não deverá ser para dominar, colocando, inclusive, um limite à leitura da *vontade de potência* diagnosticada por Nietzsche. Naquele momento, Gadamer afirma que “compreender significa que eu posso pensar e ponderar o que o outro pensa. [...] Compreender é sempre, em primeiro lugar, ‘Ah, agora compreendi o que tu queres!’” (p. 23). Assim, Gadamer suspeitará de toda fundamentação teórica que negligencie a experiência ontológica primordial que a análise da linguagem permite revelar. Em *Verdade e Método I*, na parte referente à *superação da dimensão estética* (p. 37-83), ele mostra que a auto-reflexão lógica das ciências do espírito, em seu desenvolvimento efetivo durante o século XIX, foi completamente dominada pelo modelo das ciências da natureza. Tal caminho resultaria em uma positivação completa dos saberes da tradição, presentes nas *ciências do espírito*, ao modo de uma racionalidade instrumental unívoca, caso não tivéssemos, por exemplo, a entrada em jogo da crítica fenomenológico-hermenêutica presente nas reflexões de Heidegger e Gadamer. Com Gadamer, a partir de Heidegger, aprendemos a buscar a verdade muito mais na arte do que no método da racionalidade técnica. Encontramos aqui uma das motivações que levará a fenomenologia hermenêutica a não somente se afastar da racionalidade instrumental, mas também estabelecer seus limites.

Encontramos assim, em Gadamer, uma

concepção filosófica que não quer perder de vista a dimensão de abertura ao desconhecido e ao estranho a que a experiência da vida nos remete. Seria esse o verdadeiro motor da reflexão, segundo o filósofo. Refletimos porque *algo* ou *alguém* nos inquieta, nos interroga, pelo simples fato da alteridade que provoca em nós. Refletimos como uma forma de impulso primordial ao que nos acontece no mundo e não exclusivamente como resultado da atividade reflexionante muito bem descrita pela epistemologia genética de Jean Piaget<sup>11</sup>. Teríamos, inclusive, que considerar a existência de um fundamento pré-reflexivo a todo saber objetivo e, levando isso às últimas conseqüências, perceber a falsa soberania dos conceitos. Uma das tarefas é a de descobrir o processo de instauração ou abertura do sentido que se configura a partir de uma compreensão do ser-no-mundo (o *Dasein*). Trata-se de identificar as estruturas práticas aí em operação que, pré-reflexivas, o constituem como *Dasein*. Mesmo assim, esse desvelamento buscado não renuncia, de modo algum, a uma pretensão de validade enquanto saber, ainda que se coloque como completamente distinto do saber produzido pelas ciências empíricas. Esse saber, do qual fala Gadamer, é um saber de linguagem, *linguageiro*, diríamos. Segundo o filósofo, a hermenêutica trata de perceber o quanto fica de *não-dito* quando *se diz algo*. Dessa forma, a dinâmica da linguagem está no cerne da pesquisa hermenêutica, especialmente, pela vivacidade que a palavra suporta. Segundo Gadamer:

Sem levar a falar os conceitos, sem uma língua comum, não podemos encontrar palavras que alcancem o outro. O caminho vai “da palavra ao conceito” - mas precisamos chegar do conceito à palavra, se quisermos alcançar o outro. Só assim temos a possibilidade de recolher-nos, para deixar valer o outro. Eu acredito em um deixar-se absorver em algo, de tal modo que, nisso, se esqueça a si



mesmo. Eis aí o que importa - e isso pertence às grandes bênçãos da experiência da arte, às grandes promessas da religião e, por fim, às condições fundamentais do convívio entre homens, de modo humano (GADAMER, 2000, p. 26).

Será pela via da linguagem, portanto, que Gadamer fornecerá um destaque à questão da arte. Ora, a arte, como saber não-científico, frutifica-se a si mesma porque se abandona a si mesma. Dirá então, que essa é a razão pela qual se ocupa com aquelas formas do saber e não porque tenha uma preferência especial pelas artes (GADAMER, 1996, p. 259)<sup>12</sup>.

Encontramos um ponto de confluência com esse pensamento que valoriza tais formas de saber em Bairon (2002; no prelo). Partindo da fenomenologia hermenêutica e da história das mentalidades, ele destaca que “compreender é entender-se na coisa” (2002, p. 144), acentuando o papel da arte no processo de uma metodologia interdisciplinar. Para esse professor da Universidade Mackenzie e da PUC-SP, a hermenêutica ocupa um papel fundamental no estabelecimento de uma reflexão interdisciplinar que regule a história da cultura, as artes e a educação. A partir daí ele escreve:

A radicalização apresentada por Heidegger na questão do ser e seguida por Gadamer, pode ser sintetizada, em nível introdutório, no fato de que só nos é possível expressar uma historicidade porque somos interdisciplinares, ou seja, a historicidade do *Dasein*, em suas expectativas e esquecimentos, é a condição *sine qua non* para podermos atualizar o passado através da narrativa interdisciplinar (BAIRON, 2002, p. 140).

É nas páginas de *Verdade e Método I*, dedicadas à arte, que reencontramos o pensar a respeito do jogo, tema desse artigo. Vamos a ele. Gadamer afirma, logo no início da discussão do tema, que o conceito de jogo, “desempenhou importante papel na estética” (1997, p. 154).

Logo anuncia que seu interesse dirigir-se-á ao modo de ser da própria obra de arte; podemos, por consequência, pensar ao modo de ser do próprio jogo. Conforme o filósofo: “o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo”<sup>13</sup> (p. 155). Embora aquele que joga sabe ser o jogo nada mais que um jogo e que se encontra em um mundo determinado pelos seus fins, só realmente jogará se deixar-se pelo jogo ser jogado, se esquecer-se que o jogo é apenas um jogo<sup>14</sup> e o levar a sério. O jogador sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é ‘apenas um jogo’, mas o que não sabe é que ele o ‘sabe’<sup>15</sup> (p. 155).

Assim, a pergunta que faz Gadamer não a espera realizar a partir de quem joga, pois esse que joga, sempre sobre o jogo, refletiria, a partir de sua subjetividade e de sua consciência. A pergunta gadameriana, tal como em Heidegger, incide sobre o *modo de ser do jogo*. Da mesma forma que “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (1997, p. 155), acreditamos que a experiência do jogo abre possibilidades para quem joga.

Encontramos as seguintes afirmações em *Verdade e Método I*: “o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. [...] O sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo” (1997, p.155). Nesse sentido trazemos aqui as palavras de um menino de 6 anos de idade que, ao ver o movimento de uma certa quantidade de bolinhas que atirou ao chão, disse: “*Parece que elas falam!*” Nós, que acompanhávamos seu brincar, experimentávamos a *vida* que aquelas bolinhas no seu movimento irradiavam, como se vida própria tivessem e escolhessem

onde pular, seguindo o movimento que sua própria estrutura lhes permitia<sup>16</sup>: “O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. [...] O jogo é a realização do movimento como tal” (GADAMER, 1997, p. 156-157).

Assim, segundo Gadamer, o sujeito do jogo não é a subjetividade do jogador, mas o próprio jogo. Expressões de linguagem como: “as cartas estão lançadas”, “isto ou aquilo está em jogo”, “jogar com as possibilidades”, são reveladoras desse aspecto. Isso não significa que a alteridade seja dispensável. Precisamos, no entanto, melhor situá-la: “para que haja jogo não é absolutamente indispensável que outro participe efetivamente do jogo, mas é preciso que ali sempre haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador” (GADAMER, 1997, p. 159).

Lembramos, novamente, do menino que, ao brincar com as bolas, exclamou: “*Parece que elas falam!*” e de nosso filósofo Gadamer (1997, p. 159) ao escrever que “é assim que o gato que brinca escolhe o rolo de lã porque este também joga com ele, e os jogos com bola são imortais por causa da mobilidade total e livre da bola, que também de si mesma produz surpresas”. Os jogos que jogamos sozinhos também são esclarecedores para compreendermos a afirmação gadameriana de que o *sujeito do jogo é o próprio jogo*. Tarefas que impomos a nós mesmos, que nos desafiamos a realizar, colocam-nos, situam-nos em uma posição de alerta frente a esse outro suposto do jogo. Gadamer (1997, p. 160) afirma que “é o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele”.

O jogo é, por excelência, abertura, liberdade, um rol de possibilidades. Como tal, não está livre de riscos. “Os dados estão lançados”, é anunciado em alto e bom tom, e a tensão instaura-se em uma atrativa espera pelo acontecer do jogo. É justamente pelo fato de que “o jogo se assenhora do jogador”, que o jogo fascina. *Todo jogar é um ser-jogado*, afirmará Gadamer. Isso implica que o ser do jogo impõe-se ao comportamento lúdico, revelando sua primazia sobre o jogar enquanto ação daquele que joga. Dessa forma, as tarefas ou finalidades do jogo são a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo: o fim do jogo está em si mesmo e não em outro lugar. Essa idéia, defendida pela hermenêutica filosófica de Gadamer, é diametralmente oposta à racionalidade instrumental de nossa época: a época da ciência e da tecnologia, como nos disse Heidegger.

É nessa assertiva que abrimos um caminho para uma crítica à racionalidade que pensa o jogo como uma recreação que se sustenta por abarcar um fim outro, ou seja, por se justificar em função de suas finalidades psicológicas e/ou pedagógicas. De acordo com Gadamer (1997, p. 162): “Também a questão relativa à sua função vital e o fim biológico do jogo é uma questão muito curta”. Tendo o jogo um fim em si mesmo, ele não deixa de ser uma auto-representação. “É só porque jogar já é sempre um representar que o jogo humano pode encontrar na própria representação a tarefa de jogar” (1997, p.162). Isso fica evidente quando as crianças brincam de faz-de-conta, representam ser elas algo ou alguém outro. Nesses momentos transformam-se; como na transformação do barro em escultura, não saem da experiência como entraram.

Considerando a perspectiva que nos abre a fenomenologia, a arte, o teatro e a

literatura, por exemplo, podem ser vistos como um deslizamento do brincar da criança e, como tal, visam representar algo para alguém, pois “todo representar é um representar para alguém” (1997, p. 162). Esse *alguém* pode ser suportado por um outro real ou não, ou seja, como já mencionamos anteriormente, esse *alguém* pode ser puro simbólico. Mesmo aquele que reserva sua arte à vida privada de seu lar, mesmo nele há um esforço para que sua arte saia bem, ou seja, que saia corretamente para *alguém* que a receba. Não é isso que está em questão quando as crianças exibem-se mostrando suas várias habilidades? Como diz o filósofo Gadamer (1997, p. 165): “Por sua própria natureza, a representação da arte é tal que se endereça a alguém mesmo quando não há ninguém que a ouça ou [a ela] assista”.

Com essas idéias a respeito de jogo, partimos para uma rápida definição de Hipermídia, revelando desde logo sua relação intrínseca com o jogo pensado pela filosofia hermenêutica de Heidegger e Gadamer.

Tendo surgido a partir dos esforços com a Multimídia, ou seja, com os trabalhos que englobavam todo o espectro audiovisual existente nos anos 80 do século passado, através de um programa de computador, associa à Multimídia o Hipertexto. Desta associação, então, surge a Hipermídia, trazendo uma possibilidade inexistente na Multimídia, qual seja, a interação. “No coração do paradigma de Hipermídia está um modelo da interação entre os seres humanos e a tecnologia”, escrevem Bugay e Ulbricht (2000, p. 40) referindo-se ao pensamento de Rada (1995).

Esclarecido seu conceito, seguimos com alguns detalhamentos. De acordo com os trabalhos investigativos de Lúcia Santaella, que tem se aprofundado nas novas tecnologias da

comunicação, quando falamos em Hipermídia, com certeza nos referimos a uma nova linguagem que está surgindo. E, como toda nova linguagem, traz consigo uma nova forma de pensar, agir e sentir. De seus estudos, concluiu também que há, pelo menos, quatro traços definidores fundamentais da hipermídia, ou seja, traços que a configuram como uma linguagem (SANTAELLA, 2004). São eles:

- A hibridização de linguagens, de processos sígnicos, de códigos e mídias que ela aciona;
- Sua capacidade de armazenar informação, e de, com ela, o receptor interagir a ponto de colocar-se como co-autor;
- Estar suportada por uma narrativa através de um mapa e de um roteiro;
- Ser uma linguagem eminentemente interativa que, quanto mais interativa for, mais profunda será a experiência de imersão do leitor.

Colocados esses traços, quais os pontos de encontro entre o conceito de jogo que inicialmente trabalhamos e hipermídia? Poderá o conceito de jogo nos ajudar a melhor compreender a linguagem da hipermídia?

Retomando as principais idéias do que seja o jogo, vimos que, para a hermenêutica, ele sempre supõe liberdade. Ninguém jogará realmente se for forçado a jogar, pois para jogar, precisamos estar predispostos ao jogo, a ele nos entregar. Entregar-nos ao ponto de levá-lo tão a sério e esquecermos tratar-se apenas de um jogo. Jogar sempre será um ser jogado pelo próprio jogo. A cada lance do jogo respondemos com um contralance. Nunca sabemos de forma exata e prévia quais as regras do jogo, pois essas são construídas lance após lance, jogada após jogada, em uma interação contínua entre jogo e jogador.

Não seria justamente a característica da interação um ponto fundamental de encontro entre jogo e hipermídia?

De acordo com Bairon (2003), a partir de seu estudo da obra hipermidiática *Deutsch, Deutsch, Zeiten / eine chronik*, é a ação do perguntar que cria a interatividade. Esse princípio, segundo Bairon, passou a estar presente em várias hipermídias a partir dessa. Entre pergunta e resposta, abre-se o caminho da busca, um espaço para o movimento, um verdadeiro *Spielraum*. Não estaria aqui o jogo marcando sua presença na hipermídia quando essa se propõe a dar espaço e mesmo desejar os movimentos de seu leitor-autor? Acreditamos que sim, pois...

no jogo da hipermídia o ato de perguntar assume a condição primordial do diálogo. Nesta trajetória, tentamos interpretar, nos testamos o tempo todo e brincamos com o futuro e pensamos “e se isto acontecer?”, “então posso?”, “o que será que vem agora?” etc. A velocidade dessas perguntas, soluções e opções tem encontrado um espaço na estrutura digital como nunca ocorreu antes com outra estrutura midiática. Esta tem algo do ritmo do ‘irracional’, da “paixão”, do enamoramento com o mundo, do ser jogado que tem como sujeito a ludicidade[...] (BAIRON, 1998, p.15)

Outro ponto ainda ressaltado por Bairon (2003) quando analisa a obra digital *Interzone*, são os diferentes estágios e movimentos que sua navegação proporciona. Inicialmente, uma *passividade*, pois deparamo-nos com ambientes sem que fosse nossa intenção encontrá-los. De alguma forma eles nos provocam a ponto de passarmos, num segundo movimento, à *busca* de algo. Em seguida, vamos à *direção* de algo para experimentar e constatar os acontecimentos. Quando, então, percebemos a *interferência* das coisas do mundo em nós. Esses movimentos, que também podem ser concomitantes, não

parecem semelhantes com os movimentos do jogo? Pega-nos sempre desprevenidos, pois o jogo é que nos controla, é a partir do que ele nos mostra que reagimos. A algum lance do jogo, à alguma ação da hipermídia, reagimos com um contralance, procurando responder às perguntas que ela nos coloca.

*Interzone*, segundo Bairon (2003), apresenta ainda como elemento de interatividade em seu ambiente, movimentos de mostrar e de esconder experimentados quando de sua navegação. Ora, como já alerta esse pensador brasileiro, são movimentos característicos do jogo. Movimentos que Freud, em 1920, em seu texto *Além do princípio do prazer*, percebeu implicados nas verbalizações de um de seus netos, ao anunciar *Fort- Da*.

A experiência com o labirinto da obra digital *Hipermídia, Psicanálise e História da Cultura* também propõe o mostrar e o esconder, nos suscita à procura, numa compreensão de que ela somente será ativada se passarmos pela experiência da castração que a incompreensão e o estranhamento, nos coloca. Portanto, é condição da compreensão, a experiência com o estranhamento. É preciso que estranhemos algo que nos é inconscientemente familiar para abriremos as portas da percepção de um conhecimento novo. Como escreve Bairon (2003, p.28), “não pode haver compreensão sem uma freqüente irrupção de estranhamentos”.

Nesse ponto podemos nos perguntar: não é a experiência estética<sup>17</sup> a que mais fortemente gera em nós, a experiência de *unheimlich*<sup>18</sup>?

Sendo assim, voltamos a uma de nossas colocações iniciais, quando ao trazermos o pensamento de Gadamer sobre o jogo, citamos que ele refere ter se interessado

pela arte pois ela frutifica a si mesma, abandona a si mesma, caminho esse que gadamer vinha seguindo em seu pensar. De outra forma podemos dizer que a arte, ou ainda melhor, a experiência estética que a arte propicia, é vivenciada como jogo. Compreendendo isso, podemos entender o que significa uma *educação pela estética*, ao invés da *educação para a estética*, esta fruto de um pensamento pragmático-positivista. Ou então, a proposta de Havelock (1998) ao indicar como o adequado na educação inicial das crianças a experiência com o universo das sensações sonoras, táteis e visuais presentes nas artes.

A partir do ponto em que nos encontramos em nossa discussão, podemos pensar ainda em estabelecer uma relação entre a hipermídia e a aprendizagem, pois “As tradições iluministas-positivistas que encontraram acolhida na linearidade da compreensão metodológica, estão perdendo terreno frente a valorização da ficção, da arte e do jogo” (BAIRON, 1998, p.13). Estamos em um momento que, além de estar questionando uma epistemologia oriunda das ciências da natureza, tem, cada vez mais, buscado discutir temáticas a partir de uma visão interdisciplinar, na qual, a valorização do que designou-se chamar de arte na modernidade voltaria a ocupar um lugar não dissociado da ciência.

Além disso, a proposta de não-linearidade da hipermídia seria a concretização do que já há algum tempo sabemos a respeito da construção de nosso pensamento e conhecimento: não aprendemos de forma linear; nosso pensamento constrói-se em saltos e laços (*jumps* e *links*). Pense na forma como lemos um livro? Se queremos compreender o que lemos em um livro impresso, apesar de sua linearidade, não a seguimos. Enquanto lemos produzimos imagens, nos dispersamos, paramos ao nos lembrarmos de algo que associamos à leitura, voltamos ao texto, ou seja, acabamos por dar ao texto que temos nas mãos um novo texto, o texto que nossa leitura foi capaz de escrever. Portanto, se a compreensão nunca foi linear, temos agora na hipermídia, as ferramentas para a construção de conhecimento que levam em consideração a nossa forma de conhecer, no qual o caminho desse conhecer é sempre singular e sempre outro, no qual todos nossos sentidos são solicitados e aprendem. Conhecimento que vai se construindo na interatividade, nos espaços de abertura, no jogo que nos propomos a jogar e por ele sermos jogados. Sendo assim, podemos concluir com Bairon (2003) dizendo que *o modo de ser da hipermídia* nada mais é do que *o modo de ser do jogo*.

#### Referências

- BAIRON. Sérgio. *Interdisciplinaridade: educação, história da cultura e hipermídia*. São Paulo: Futura, 2002.
- \_\_\_\_\_. A rede e o jogo. In: *Casi nada*. Barcelona: revista digital ([www.casinada.es](http://www.casinada.es)), julho-agosto 1998.
- \_\_\_\_\_. *Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital: uma problematização*. Artigo disponibilizado no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP., 2003.
- \_\_\_\_\_. e PETRY, Luís Carlos. *Hipermídia, Psicanálise e História da Cultura*. Caxias do Sul: EDUCS; São Paulo: Ed. Mackenzie, 2000.



BECKER, Fernando. Ensino e construção do conhecimento: o processo de abstração reflexionante. In: *Educação e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

BUGAY, Edson Luiz e ULBRICHT, Vânia Ribas. *Hipermídia*. Florianópolis: Bookstore, 2000.

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, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977. V.4.

FREUD, Sigmund. (1919) O “Estranho”. In: \_\_\_\_\_. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Volume XVII, Rio de Janeiro: Editora IMAGO, 1980.

\_\_\_\_\_. (1920) Além do princípio do prazer. In: \_\_\_\_\_. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Volume XVIII, Rio de Janeiro: Editora IMAGO, 1980.

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.

\_\_\_\_\_. (1960) *Verdade e Método I*. Petrópolis: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. (1977) El juego del arte. In: \_\_\_\_\_. *Estética y hermenéutica*. Madrid: Technos, 1996.

HAVELOCK, Eric. La ecuación oral-escrito: una fórmula para la mentalidad moderna. In: OLSON, David e TORRANCE, Nancy (compiladores). *Cultura escrita y oralidade*. Barcelona: Gedisa, 1998.

HEIDEGGER, Martin. (1947) *Sobre o humanismo*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1967.

\_\_\_\_\_. (1938) *La época de la imagen del mundo*. In: Banco de textos digitais de Petry, Luís Carlos & Bairon, Sérgio, PUC-SP, 2001b.

\_\_\_\_\_. (1928-1929) *Introducción a la filosofía*. Madrid: Ed. Cátedra Universitat de València, 2001a.

\_\_\_\_\_. (1954) *Ensaio e conferências*. Petrópolis: Vozes, 2001c.

HUIZINGA, Johan. (1938) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

INWOOD, Michael. *Dicionário Heidegger*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

KUHN, Thomas. *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1982.

PALNNER, Richard. *Hermenêutica*. São Paulo: Martins Fontes (Edições 70), 1986.

PETRY, Arlete dos Santos. *O jogo como condição da autoria: implicações na Educação*. São Leopoldo, 2005. Dissertação (Mestrado em Educação)- Programa de Pós-graduação em Educação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, [2005].

PIAGET, Jean et al. *Abstração reflexionante: relações lógico-aritméticas e ordem das relações espaciais*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Palus, 2004.

STEIN, Ernildo. *Nas proximidades da antropologia: ensaios e conferências filosóficas*. Ijuí: Unijuí, 2003, p.42-48.

\_\_\_\_\_. *Uma breve introdução à filosofia*. Ijuí: Unijuí, 2002, p. 85-96.

\_\_\_\_\_. *A questão do método na filosofia: um estudo do modelo heideggeriano*. Porto Alegre: Movimento, 1983, p.80-94.



## Notas

<sup>1</sup> Ainda não temos a tradução desse livro para o português, mas o significado de seu título é *Introdução à filosofia*. Trabalhamos a temática pela leitura da obra traduzida para o espanhol, cuja referência é: Heidegger, Martin. *Introducción a la filosofía*. Ed. Cátedra Universitat de Valência. Madrid, 2001.

<sup>2</sup> As citações do livro *Introducción a la filosofía* de Martin Heidegger, que utilizamos neste trabalho, tomamos a liberdade de traduzi-las para nosso idioma.

<sup>3</sup> O termo *Dasein* se constitui num construto da fenomenologia hermenêutica. Ele foi traduzido para o português como *Ser-aí* ou *Estar-aí* por Ernildo Stein em vários momentos de suas investigações filosóficas sobre a obra do pensador alemão. Atualmente, a maioria dos pensadores brasileiros e, principalmente Ernildo Stein, tem optado pela apresentação do construto em sua língua original, *Dasein*, por se constituir num operador específico da teoria hermenêutica e, por chegar-se à conclusão de que as várias tentativas de traduzi-lo acabam por trair a especificidade dessa palavra-chave.

<sup>4</sup> Logo adiante apresentaremos as possíveis traduções do verbete *Spiel*, que certamente ajudarão nosso leitor na compreensão da idéia aqui tratada.

<sup>5</sup> Esse exemplo foi exposto por Heidegger em sua obra *Ser e tempo*, segundo leitura que realizamos em Inwood (2002).

<sup>6</sup> Na filosofia heideggeriana o que chamamos de essência é *wesen* (gerúndio do infinitivo *sein*). *Wesen* significa “modo próprio de ser, vigência, vigor” (Heidegger, 2001c, p. 264) e *anwesen* é sendo (idem, p. 268). Portanto, para Heidegger, essência comporta a idéia de movimento e transformação.

<sup>7</sup> A referência é retirada por Buytendijk in Grandjouan, J. O. *Les jeux de l'esprit*. Paris, 1963.

<sup>8</sup> A psicanálise adota posição semelhante a essa exposta pela filosofia ao chamar a atenção de que os educadores precisam se reconciliar com a criança que foram (ou que são, já que entendemos que a criança que fomos permanece em nós enquanto adultos).

<sup>9</sup> Para Heidegger o fenômeno básico da existência, do *Dasein*, é a transcendência. A transcendência como compreensão do ser possui a estrutura de um jogo, o que levará Heidegger (2001a, p. 330) a dizer: “a compreensão do ser seria também um jogo”. É a partir da idéia de jogo, ou melhor, da idéia da compreensão do ser como jogo que o filósofo irá procurar entender ou conceituar a transcendência, o *Dasein*, o mundo, etc. Neste momento do pensamento heideggeriano, a idéia ou construto de *jogo* é fundamental para o entendimento dos conceitos citados. Ele nos diz que devemos continuar escutando “*bem mais alto* o elemento de força configuradora, de poder configurador no jogo” (nota 4, p. 330). Será a partir daí que a compreensão do ser pode pertencer essencialmente ao jogo da transcendência, dado que a compreensão do ser, em seu caráter originário, também é um jogo.

<sup>10</sup> Lembramos que a experiência heideggeriana ultrapassa a experiência moderna da subjetividade. Nesta última, em um jogo, o sujeito da consciência tem o seu lugar garantido, enquanto que na abordagem hermenêutica o que temos é a superação da clássica separação ou divisão entre sujeito e objeto. Por outro lado, no jogo, do ponto de vista da fenomenologia hermenêutica, é a experiência do jogar que está em questão, não o sujeito ou o instrumento do jogo.

<sup>11</sup> Esse tema é trabalhado mais especificamente em Piaget, Jean et al. *A abstração reflexionante*: relações lógico-aritméticas e ordem das relações espaciais. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. Vide também: Becker, Fernando. Ensino e construção do conhecimento: o processo de abstração reflexionante. In: \_\_\_\_\_. *Educação e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 1995.

<sup>12</sup> Em seu livro *Estética e hermenêutica*, Gadamer, Hans-Georg. *Estética y hermenéutica*. Madrid: Technos, 1996, p. 259, apresenta a idéia da relação íntima entre verdade e arte, da qual deriva uma das conceitualizações básicas da fenomenologia que diz o seguinte: “a fenomenologia é a arte de deixar com que algo volte a falar”.

<sup>13</sup> Pois fora do jogo nada pode ocorrer, como já vimos anteriormente com a abordagem heideggeriana.

<sup>14</sup> Como dizem os que estão *fora do jogo*!

<sup>15</sup> Tradução livre. Na tradução para a língua espanhola temos : “El jugador sabe muy bien lo que es el juego, y que lo que hace ‘no es más que juego’; lo que no sabe es que lo ‘sabe’ “ (Gadamer, *Verdad y Metodo*, Salamanca: Ed. Sígueme, 1984, p. 144). No original, em alemão: “Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und daß, was er tut, ‘nur ein Spiel ist’, aber er weiß nicht, was er da ‘weiß’ (Gadamer, *Hermeneutik I : wahrheit und methode – grundzüge einer philosophischen hermeneutik*. Tübingen, J. C. Mohr (Paul Siebeck), 1990.

<sup>16</sup> Buytendijk em seu texto O jogo humano in Gadamer e Vogler (orgs). *Nova Antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977. 4 v., apoiando-se em estudos sobre percepção (Michotte, Dufrenne, Heider e Simmel), mencionará que objetos inanimados parecem muitas vezes mover-se como se *eles* se comportassem (p. 63).

<sup>17</sup> Entendemos estética como uma ética, ou seja, uma maneira original, própria de organizar o mundo do sensível, de maneira a comunicar algo que traduz a visão de mundo de determinado sujeito (sua ética). Portanto, estética

e ética são inseparáveis.

<sup>18</sup> O tema do *unheimlich* (estranhamento) foi discutido por Freud em um texto de 1919, intitulado *Das Unheimliche*, que foi traduzido por *O estranho*, no qual toma como mote de sua discussão, o conto de E.T.A. Hoffmann (considerado o maior autor fantástico do século XIX), *Der Sandmann*, de 1817.

Recebido em novembro de 2005

Aceito para publicação em dezembro de 2005

**M.S. Arlete dos Santos Petry**

Psicóloga, Psicanalista e Psicopedagoga,

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação  
em Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

Membro pesquisador do Núcleo de Pesquisas em  
Hipermídia (NuPH - PUC - SP)

E-mail: [arletepetry@terra.com.br](mailto:arletepetry@terra.com.br)