

INTERPRETANDO O JOGO: O PAPEL DA LUDICIDADE NA COMUNICOLOGIA DE VILÉM FLUSSER

INTERPRETING THE GAME: THE ROLE OF PLAYFULNESS IN VILÉM FLUSSER'S COMMUNICOLOGY

Tadeu Rodrigues Iuama¹
Míriam Cristina Carlos Silva²

Resumo

O presente artigo objetiva propor uma interpretação da ludicidade na obra do ensaísta tcheco-brasileiro Vilém Flusser (1920-1991). Em sua trajetória rumo à noção da comunicologia, Flusser abordou, de maneira transversal em sua obra, o conceito de jogo, ora ampliando, ora desconstruindo, suas próprias reflexões. As bases teóricas para o conceito flusseriano de jogo, como é recorrente no pensamento do autor, não são evidentes, permitindo distintas leituras e interpretações. Nesse sentido, uma pesquisa bibliográfica forneceu peças suficientes para que um mosaico fosse composto, de maneira a revelar uma abordagem aplicável para o estudo tanto de fenômenos comunicacionais quanto lúdicos.

Palavras-chave: Comunicação. Jogo. Ludicidade. Vilém Flusser.

Abstract

This paper aims to propose an interpretation of playfulness in the work of Czech-Brazilian essayist Vilém Flusser (1920-1991). In his trajectory towards the notion of communicology, Vilém Flusser approached, in a transversal way in his work, the concept of game, sometimes expanding, sometimes deconstructing, his own reflections. The theoretical bases for the Flusserian concept of game, as is recurrent in the author's thought, are not evident, allowing different readings and interpretations. In this sense, bibliographical research provided enough

¹ Professor em cursos de graduação na Universidade de Sorocaba e no Centro Universitário Belas Artes. Doutor em Comunicação (UNIP), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (UNISO). Integrante do Grupos de Pesquisa Narrativas Midiáticas (UNISO/CNPq) e colíder do Mídias Lúdicas (UNISO/CNPq). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9843149945310666>, ORCID: 0000-0001-9875-2208 e e-mail: tadeu.rodriques.iuama@gmail.com.

² Professora titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba. Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), com pós-doutorado em Comunicação Social (PUC-RS). Líder do Grupo de Pesquisa Narrativas Midiáticas (UNISO/CNPq). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4765974862523886>, ORCID: 0000-0002-6162-332X e e-mail: miriam.silva@prof.uniso.br.

pieces for a mosaic to be composed in order to reveal an approach applicable to the study of both communicational and ludic phenomena.

Keywords: Communication. Game. Playfulness. Vilém Flusser.

1 INTRODUÇÃO

“Considerarei pois a capacidade humana de jogar e de brincar como aquilo que dignifica o homem e o distingue dos animais, (e talvez também dos aparelhos), que o cercam.”

- Vilém Flusser

O conceito de jogo perpassa a obra do ensaísta *bodenlos*³ Vilém Flusser (1920-1991). O autor afirma que jogo é: ousadia diante da vida e da morte (FLUSSER, 2002); uma das teorias formais centrais na atualidade e a busca por um novo humano (FLUSSER, 1998a); sintoma da existência sem fundamento e uma forma de filosofar (FLUSSER, 2007); o que informa o estar-no-mundo no humano do futuro (FLUSSER, 2011); um método de leitura do mundo (FLUSSER, 2010); programa, a teoria da sociedade pós-industrial, nosso terreno ontológico e a condição humana (FLUSSER, 2019a); a categoria na qual a evolução (biológica e cosmológica) se encaixa (FLUSSER; BEC, 2011); conceito basilar para entender suas reflexões sobre o aparelho (FLUSSER, 2018); característica da sociedade telemática (FLUSSER, 2019b).

Tais exemplos não esgotam a recorrência do jogo no pensamento flusseriano, mas evidenciam que o uso do termo jogo ultrapassa o caráter acidental – para ser fiel aos termos flusserianos, não é fruto do acaso. Muitas vezes, o termo emerge no contexto de uma teoria dos jogos, como aponta o autor. Com uma dose de ousadia, é possível afirmar que ele esboçou uma *teoria dos jogos* própria. O registro mais abrangente que temos disso é uma publicação no *Suplemento Literário* do jornal *O Estado de São Paulo*, em 9 de dezembro de 1967 (FLUSSER, 1967). O artigo de jornal, posteriormente, foi incluído numa coletânea de ensaios (FLUSSER, 1970a) que não chegou a ser publicada pelo autor.

Flusser (1967, p. 84) define jogo como “todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras”. Com essa acepção abrangente, passa a ser possível

³ Termo que pode ser traduzido como sem fundamento, é empregado por Flusser para designar a condição recorrente de migrante, tanto geograficamente quanto epistemologicamente, que teve em sua vida. É título de sua autobiografia filosófica (Flusser, 2007).

compreender como o autor consegue afirmar que diversos e distintos fenômenos e conceitos são considerados jogos no decorrer de sua obra. No mesmo artigo, exemplifica sua discussão utilizando o xadrez, o pensamento brasileiro e as ciências da natureza como três jogos distintos – tornando explícita a amplitude proposta pelo uso do termo jogo. Nesse sentido, é importante observar que:

Flusser pensou o fenômeno da comunicação humana como um jogo, cujos leitores, que a partir de um dado repertório conceitual e um conjunto de regras estabelecidas logo de início, são lançados em um pensamento lúdico, livre e especulativo, capaz de combinar, de modos inesperados, ideias aparentemente desconexas, tendo como efeito final a exposição das estratégias culturais que permitem superar o abismo e a falta de sentido que permeia a existência do homem. (HEILMAIR, 2020, p. 47).

Para esclarecer a relevância de tal apontamento, é pertinente indicar que Flusser, com Miguel Reale, projetou a estrutura de um *Studium Generale*. Para essa escola, Flusser e Reale imaginaram a teoria da comunicação como ponto de interface entre os círculos científico e humanístico (FLUSSER, 2007). Ainda sob esse tópico, Flusser (2007, p. 272) define a teoria da comunicação como metadiscurso de todas as comunicações humanas, de forma que sejam evidenciadas suas estruturas para que possam ser modificadas. O autor afirma que “Comunicólogo é quem dispõe de instrumentos para modificação das comunicações humanas, e a teoria deve fornecê-los”. Destarte, ao concordarmos com a afirmação de Heilmair (2020) sobre Flusser pensar a comunicação humana como um jogo e a teoria da comunicação, o metadiscurso de um jogo, o comunicólogo é o indivíduo que dispõe de instrumentos para modificação dos jogos fornecidos pela teoria da comunicação – o que caracteriza a estratégia três, ou seja, jogar para mudar o jogo (FLUSSER, 1998a).

Recursivamente, compreender os jogos, na perspectiva flusseriana, deve ser parte do repertório para compreender a comunicação. Tal afirmação fica evidente em pelo menos dois momentos: o primeiro deles durante a disciplina Teoria da Comunicação ministrada por Flusser (1970b) na Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP), que se dá na discussão sobre a presença de *repertório*, *estrutura* e *competência* (a relação dos três termos com o jogo flusseriano serão explicitadas mais adiante no presente texto); o segundo momento diz respeito à competência da disciplina de Teoria da Comunicação na proposta do *Studium Generale* – um modelo universitário generalista, que engloba tanto as ciências (naturais e humanas) quanto as artes. Ao definir a competência de Teoria da Comunicação como “a

totalidade dos gestos enquanto articulação da liberdade” (FLUSSER, 2007, p. 274), e gesto como “articulação de interioridade humana” (FLUSSER, 2007, p. 273), critério distintivo entre natureza e cultura, Flusser elencou alguns pontos de vista a serem abordados por esta disciplina. Dentre eles, destacamos⁴ a *Dinâmica* – modo como a informação é processada e transmitida em processos comunicacionais –, que tem a teoria dos jogos dentre seus métodos indicados.

Tal panorama é pertinente para o presente texto, uma vez que nele propomos esboçar uma abordagem para o estudo de fenômenos comunicacionais a partir do conceito de jogo visto em Flusser. Reflexivamente, tal caminho também pode ser utilizado para o estudo de jogos a partir da comunicologia de Flusser. Nesse sentido, implica-se como um híbrido entre a comunicologia e a ludicidade – se é que é possível separar ambas ao se assumir a perspectiva flusseriana apresentada e, a seguir, detalhada.

2 METARREPERTÓRIO: TEORIA DA LUDICIDADE FLUSSERIANA

Já definido o jogo como “sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras” (Flusser, 1967, p. 84), outros termos do léxico flusseriano⁵ são pertinentes para a presente proposta. São eles:

- a) *Repertório*: soma dos elementos do jogo;
- b) *Estrutura*: soma das regras do jogo;
- c) *Competência*: totalidade das combinações possíveis do repertório do jogo na estrutura deste;
- d) *Universo*: totalidade das combinações realizadas;
- e) *Jogo fechado*: jogo cujo repertório e estrutura são imutáveis;
- f) *Fim do jogo*: coincidência entre competência e universo do jogo;
- g) *Jogo aberto*: jogo que permite aumento ou diminuição de repertório e/ou modificação de estrutura;
- h) *Metajogo*: o que permite que um jogo ocorra;
- i) *Poesia*: aumento de repertório (transformação de ruído em elemento);
- j) *Filosofia*: diminuição de repertório (transformação de elemento em ruído);

⁴ Para um entendimento aprofundado sobre o projeto pedagógico da Teoria da Comunicação de Vilém Flusser, tema que escapa do escopo do presente texto, indicamos a leitura de Martino (2020).

⁵ Todos os termos, e suas respectivas definições, foram extraídos da leitura de Flusser (1967).

- k) *Tradução*: modificação de estrutura;
- l) *Crença zero*: prontidão para aceitar o repertório e a estrutura;
- m) *Fé*: participação de um único jogo e recusa de tradução;
- n) *Liberdade*: prontidão para traduções e constante substituição de crenças zero;
- o) *Engajamento*: escolha deliberada, a partir da liberdade, de uma crença zero e recusa deliberada de traduzir a partir do momento da escolha.

Alguns termos são autoexplicativos. Outros necessitam de explicações mais detalhadas: *fim do jogo* é uma característica afim dos jogos fechados, uma vez que nos jogos abertos a competência pode expandir; *jogo aberto* é característica indefinida, mas não infinita, uma vez que um jogo com regras infinitas e elementos infinitos não seria jogável; *metajogo* é a condição de que jogos ocorrem em jogos (para um indiano jogar xadrez, exemplo dado por Flusser, o movimento das peças no jogo *xadrez* ocorre a partir de um movimento no jogo *pensamento indiano* – é preciso que o jogador pense sobre mover uma peça, antes de a movimentar).

2.1 Elementos

Constituintes do *Repertório*, os elementos de um jogo são palavras, conceitos, ideias – três termos tratados como sinônimos por Flusser (2021) –, peças, cartas, tabuleiros, participantes e quaisquer outros componentes de um determinado jogo. No aspecto comunicológico, a relação entre jogo e língua (sobretudo nas línguas flexionais, como é o caso do português) é patente. De acordo com Flusser (2021, p. 59):

O mundo das línguas flexionais consiste de elementos (palavras) agrupados em situações (frases = pensamentos). Dentro da situação, o elemento conserva a sua identidade e entra em relação com outros elementos. Há regras que governam as modificações dos elementos em situações diferentes, e há regras que governam a estrutura das situações.

Nesse mundo-sistema, cada combinação-frase-pensamento é uma jogada – um sujeito que realiza um predicado em relação a um objeto, e vice-versa. Tudo aquilo que já é parte do *universo* do jogo é jogada já realizada. E, no caso da língua, ela então forma/cria/propaga a realidade (FLUSSER, 2021). Refazer jogadas já feitas é aquilo que Flusser (2021) chama de *conversa fiada*, enquanto realizar uma jogada nova – que, embora já prevista na competência do jogo, é uma ampliação do universo-realidade – é uma *conversação* (FLUSSER, 2021). Ao

aproximarmos ainda mais o jogo (FLUSSER, 1967) da língua (FLUSSER, 2021), existiria uma tendência de conversação e conversa fiada coincidirem (entropia), caso no qual o jogo-língua acabaria. Entretanto, o *fim do jogo* é improvável no caso das línguas, uma vez que elas são jogos abertos, passíveis de *poesias, filosofias e traduções*.

Mas a relação com o jogo não é exclusividade das línguas flexionais. Outra das categorias flusserianas é a das línguas isolantes, relacionadas com a civilização oriental (enquanto a consequência das línguas flexionais é a civilização ocidental). Segundo Flusser (2021, p. 62), “o mundo das línguas isolantes consiste de uns poucos elementos (sílabas) sem significado determinado, que são usadas como pedras de um mosaico para formar conjuntos de significado (pensamentos)”.

Para se entender a relação das línguas isolantes com os jogos, faz-se necessário compreender a noção de *pós-história*. Isso porque, para Flusser (2019b, p. 9), “não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. Como a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, há mutação da nossa vivência, nosso conhecimento e nossos valores”.

Sinteticamente, a existência humana pode ser relacionada com a escalada de abstrações gesticuladas pelo humano. Conforme Flusser (2019b), tornamo-nos seres humanos propriamente ditos quando gesticulamos a *manipulação* dos objetos, de modo a nos entendermos como sujeitos; entramos na pré-história quando gesticulamos a *visão*, ou seja, passamos a perceber o mundo como relações (circulares) entre objetos; passamos à história quando gesticulamos a *conceituação*, ou seja, quando passamos a explicar linearmente o processo de uma determinada cena. Por fim, fomos lançados na pós-história, quando passamos a perceber o mundo como caóticos amontoados de pontos. Imanipuláveis, inimagináveis e inconcebíveis, essas *sílabas* seriam somente calculáveis.

E, uma vez calculadas, podem ser reagrupadas em mosaicos, podem ser “computadas”, formando então linhas secundárias (curvas projetadas), planos secundários (imagens técnicas), volumes secundários (hologramas). Destarte, o processo se transforma em jogo de mosaico. Em consequência, o cálculo e a computação são o quarto gesto abstraidor (abstrai o comprimento da linha), graças ao qual o homem transforma a si mesmo em jogador que calcula e computa o concebido. (FLUSSER, 2019b, p. 12-13).

É possível afirmarmos que a condição pós-histórica nos implicou no mundo das línguas isolantes, mundo-mosaico no qual somos jogadores-peças de quebra-cabeças.

Conhecer os elementos, as peças que o compõem, permite que pensemos (metajogo) em novas combinações – ou até mesmo novos jogos.

2.2 Regras

As combinações de um jogo só são possíveis dentro de uma *Estrutura*, ou seja, de um conjunto de regras. Se os elementos podem ser comparados ao léxico de um jogo, as regras seriam sua gramática. É importante ressaltar que a comunicologia compreende que análise da comunicação pode ser classificada semanticamente (análise da mensagem) ou sintaticamente (análise da estrutura).

Nesse sentido, ao realizarmos a classificação semântica, as mensagens serão catalogadas em três classes principais: fática, normativa e estética, sendo que correspondem a essas classes, respectivamente, as mensagens científicas, políticas e artísticas (FLUSSER, 2017b). É da classificação semântica que se obtêm, independente do escrutínio do conteúdo, o clima da mensagem. Contudo, Flusser (2017b, p. 96) aponta que “naturalmente a relação íntima entre significado e estrutura, entre ‘semântica’ e ‘sintaxe’, não deve ser negada: a forma é condicionada pelo conteúdo e ela o condiciona (embora ‘o meio não tenha que ser necessariamente a mensagem’)”. Por conta disso, é no aspecto sintático que a comunicologia flusseriana concentra o olhar (HEILMAIR, 2020), uma vez que é a sintaxe que imprime a dinâmica ao sistema.

Para Flusser (2019a), existem dois modos de conhecimento: o objetivo, já que fala sobre objetos; o intersubjetivo, uma vez que fala com os outros. Esses modos de conhecimento também podem ser chamados de *discursivo* e *dialógico*. Da mesma forma, há dois aspectos distintos na comunicação, o produtivo de informação e o cumulativo. Flusser explica que a produção de informações não é “criação *ex nihilo*” (2019a, p. 62), mas que a partir da síntese de informações disponíveis são produzidas novas informações. A essa síntese, dá o nome de diálogo. Já o discurso é o acúmulo de informações, que ocorre por conta da transmissão de informações “rumo a memórias (humanas ou outras), nas quais a informação é depositada⁶ (FLUSSER, 2019a, p. 62).

⁶ Sobre as memórias nas quais a informação é depositada, é importante ressaltar que tal descrição corresponde à definição flusseriana de cultura, “aquele dispositivo graças ao qual as informações adquiridas são armazenadas para que possam ser acessadas” (FLUSSER, 2014, p. 45). Desse modo, comunicação é um processo no qual as informações são armazenadas, processadas e transmitidas, ou seja, um processo que envolve, respectivamente, cultura, diálogo e discurso.

Entender os métodos sintéticos (processamento) e distributivos (transmissão) das combinações possíveis de um determinado jogo é essencial para que este seja compreendido. O autor, no decorrer de sua obra, apresenta diferentes possibilidades de estruturas para o processo comunicacional. Exemplo disso é quando Flusser (2019a, p. 63) expressa que:

Grosso modo, o Ocidente elaborou dois tipos de diálogo, e quatro tipos de discurso. Os diálogos são *circulares* (exemplos: mesas redondas, parlamentos), ou *redes* (exemplos: sistema telefônico, opinião pública). Os discursos são *teatrais* (exemplos: aulas, concertos), *piramidais* (exemplos: exércitos, igrejas), *árvores* (exemplos: ciência, artes), e *anfiteatrais* (exemplos: rádio, imprensa). A história ocidental pode ser vista enquanto jogo comunicativo que vai aplicando tais métodos de comunicação como estratégias.

Mudanças mais ou menos sutis aparecem nessas definições de estrutura: ora aparece a estrutura em elipse (FLUSSER, 2007); ora a comunicação anfiteatral (FLUSSER, 2014) é sinônimo da teatral (FLUSSER, 2019a); ora a comunicação anfiteatral (FLUSSER, 2019a) é chamada de estrutura de feixe (FLUSSER, 2014) – responsável por uma estrutura social literalmente fascista (FLUSSER, 2019b). Por conta dessas variações, optamos por refletir a partir da última delas, apresentada no ano de seu ocaso (FLUSSER, 2014).

Destarte, a primeira estrutura é a *circular*, caracterizada pelos participantes sentados uns de frente para os outros. Todos eles estão em situação de responsabilidade, ou seja, “os receptores estão em condição de responder ao emissor, de forma que o discurso se reverte sempre em diálogo” (FLUSSER, 2014, p. 57). Nessa estrutura, a heterarquia dita a dinâmica, e a capacidade de síntese sobrepõe a capacidade de transmissão – motivo pelo qual, embora igualitárias entre seus participantes, as estruturas circulares tendem ao elitismo.

Quando o círculo é interrompido, surge a estrutura *anfiteatral*. Nela, passa a existir uma cisão mais clara e definida entre emissores e receptores, de maneira que, embora ainda em condição de responsabilidade, a estrutura passa a convidar mais os discursos do que diálogos – os indivíduos sem posição de destaque passam a ser desencorajados de sintetizar informações.

Da junção da estrutura anfiteatral com a autoria/autoridade, emerge a estrutura *piramidal*. A figura do emissor passa a contar com retransmissores de seus discursos. Uma vez que os indivíduos em condição de receptores não têm a permissão de responder ao emissor, o diálogo fica impedido nessa estrutura. Por conta disso, a estrutura piramidal gera sistemas tradicionalistas.

A partir do momento em que a ausência de diálogos causada pela estrutura piramidal passa a ameaçar os sistemas, surge a necessidade de uma nova estrutura, denominada *enfeixada*. Ao instituir uma organização de emissão, que emite sinais no vazio para que indivíduos interessados se sintonizem nela, essa estrutura privilegia o discurso extremamente simplificado, de maneira que qualquer indivíduo possa compreendê-lo – motivo pelo qual é o modelo comunicacional da sociedade de massa. Os diálogos, em vez de responsivos, são uma retroalimentação do(s) receptor(es) para o polo emissor. Tais estruturas preveem aglomerações (elitizadas e elitizantes) de indivíduos com competências afins, em diálogo para sintetizar novas informações a serem transmitidas pelo polo emissor.

Compreender tais estruturas permite não apenas entender com profundidade o jogo⁷ estudado, mas também a margem de ação do(s) jogador(es). Pensado no âmbito do design de jogos, estudar a estrutura do jogo permite ao indivíduo tanto in-formar (no sentido literal do termo, de dar forma) o papel do(s) jogador(es) em determinado jogo quanto elaborar um mapa preciso da competência de um jogo – um modo de usar (FLUSSER, 2019a).

3 METAESTRUTURA: METODOLOGIA DA LUDICIDADE FLUSSERIANA

Aqui, buscamos apresentar um caminho para o estudo de jogos (entendidos aqui tanto no uso corrente do termo quanto no uso mais amplo apontado por Flusser). Reforçamos que, de maneira reflexiva, tal proposta também se aplicaria para o desenvolvimento destes, já que ambos, estudo e desenvolvimento, são metajogos. Por conta disso são, eles mesmos, jogos – e, portanto, submetidos à mesma sistematização sugerida por esta abordagem. Dito em outros termos, apontamos que a própria pesquisa pode ser vista como um jogo: um sistema composto por um conjunto de elementos (o jogo a ser estudado) combinável de acordo com um conjunto de regras (o método científico a ser empregado).

Nesse sentido, o pesquisador é também jogador. Está, dessa maneira, implicado na pesquisa que se propõe. Por conta disso, os resultados serão sempre ensaios. De acordo com Flusser (1998b, p. 95):

No caso do ensaio, viverei meu assunto e dialogarei com os meus outros. [...] No ensaio, assumo-me no assunto e nos meus outros. No ensaio, eu e os meus outros são o assunto dentro do assunto. [...] No ensaio, *intersou* e

⁷ Ressaltamos que jogo comparece aqui como sinônimo de processo comunicacional, sendo seus participantes denominados jogadores.

intersomos no assunto. [...] Se me decido pelo ensaio, pelo meu estilo, por assumir-me no meu assunto, corro um risco. O risco é dialético: o de perder-me no assunto e o de perder o assunto.

O primeiro passo do método que propomos envolve o mapeamento do jogo a partir de algumas questões: *Qual o repertório do jogo? E sua estrutura? O jogo se pretende⁸ fechado?* Tal fase envolve, tributária de Flusser, uma postura fenomenológica por parte do jogador. “Vivemos a experiência concreta em função dos jogos. Os jogos são nosso terreno ontológico, e toda futura ontologia é necessariamente teoria de jogos” (FLUSSER, 2019a, p. 118). Contudo, em contraste com essa *ludontologia* flusseriana, o que acessamos são as partidas dos jogos. É por meio da relação com as partidas que podemos traçar mapas – nossas interpretações – das regras e elementos que compõem tal sistema-jogo. Nessa abordagem, “estou dominado pelo jogo e domino o jogo. Analiso o jogo, não como objeto que me é estranho, mas como problema do qual participo” (FLUSSER, 1963, p. 66). O clima deve ser, sempre, do engajamento.

3.1 Ludoanálise

A próxima etapa do método é o que optamos por chamar de ludoanálise. Em suma, visa checar as relações entre competência e universo de um determinado jogo. Essa etapa se justifica ao dialogarmos com a reflexão de Flusser (2019a, p. 10-11) acerca de Auschwitz:

A possibilidade de se realizarem Auschwitz está implícita na nossa cultura desde o seu início: o “projeto” ocidental a abrigava, embora enquanto possibilidade remota. Está no *programa* inicial do Ocidente, o qual vai realizando todas as suas virtualidades, na medida em que a história vai se desenrolando. Por isso, a pergunta diante da qual Auschwitz nos coloca não é: como foi que isso aconteceu? Pouco adianta “explicar” Auschwitz. A pergunta fundamental é: como era *possível*? Porque o que está em questão não é o campo de extermínio, mas o Ocidente.

Dito de outra maneira, desde o início do jogo chamado Ocidente, combinações tais como Auschwitz fazem parte da sua *competência*. Pouco importa como essa competência se realizou, passando a fazer parte do *universo* do Ocidente. Mais importante é entender que

⁸ O termo *pretende* não é acidental. Como as aberturas dos jogos podem ocorrer de maneiras imprevisíveis, jogos que parecem fechados podem, repentinamente, se mostrar abertos.

outras potencialidades não-realizadas estão previstas no sistema, ou ainda escrutinar que elementos e/ou regras permitem que combinações como Auschwitz se realizem.

A atividade do jogador aqui é a de mosaísta. Abrem-se duas possibilidades (não-excludentes) nessa etapa do método: a) de acordo com as regras do jogo, calcular seus elementos de maneira a prever combinações possíveis; b) olhar para combinações realizadas e compreender quais elementos e/ou regras a permitem. Quanto mais ampla essa etapa, mais relevante será seu resultado

Nesse sentido, faz-se valer o engajamento do jogador como limite para esse método. Enquanto, deliberadamente, o jogador optar por adotar esse repertório teórico e estrutura metodológica, a etapa da ludoanálise ocorre. Quanto mais funcionalmente complexos são os jogos, maiores serão os limites desse método. Contudo, frisamos, a incapacidade de extensão não prejudica a capacidade de aprofundamento. É possível, mesmo sem esgotar a competência de um jogo, obter resultados satisfatórios. É um método processual, que se comporta como jogo de soma positiva (FLUSSER, 2014): a cada *partida*, todos os jogadores implicados nesse metajogo ganham.

No caso de jogos (aparentemente) fechados, essa é a última etapa do percurso. Já no caso de jogos abertos, os três tópicos subsequentes apresentam etapas complementares, a serem realizadas antes da produção emergente deste caminho proposto.

3.2 Ludopoética

Refletir acerca do aumento de repertório de um jogo: eis o objetivo de tal etapa, que nomeamos ludopoética. Possivelmente, a fase mais fugidia do método que propomos. Isso porque os aumentos de repertório ocorrem quando um ruído passa a ser um elemento do jogo. Nesse sentido, se temos conhecimento de determinado elemento, é porque talvez ele não mais represente ruído para aquele jogo.

A primeira opção que se apresenta para essa etapa é refletir sobre ações poéticas já ocorridas. Tal ação apresenta riscos, uma vez que as fronteiras que dividem potências não realizadas de ruídos incorporados pelo jogo são nebulosas. A critério de exemplo, é possível afirmar que a primeira vez que um jogador de futebol utilizou a cabeça para acertar a bola, realizou atividade poética, já que o elemento *cabeça* era ruído para o jogo *futebol*. Mas tal afirmação é errada. A estrutura do futebol contém, entre suas regras, a proibição do uso das mãos para controlar a bola (exceto em cobranças de laterais, ou pelo goleiro dentro da área).

Nesse sentido, a regra é restritiva, mas suficientemente ampla para permitir um leque de combinações funcionalmente complexo – o uso de qualquer outra parte do corpo, que não as mãos, é permitido, de acordo com essa regra. Por conta disso, tal atividade não é poética, mas sim uma realização de possibilidade prevista na competência do *futebol*.

A segunda opção é de caráter experimental. Cabe ao jogador testar possíveis ações poéticas, e o resultado de sua atividade é o registro do aumento do repertório de um jogo. Essa opção é particularmente indicada em abordagens de caráter propositivo, cujo resultado esperado é a expansão na competência de um jogo existente. Amparada pela noção ampliada de jogo que Flusser nos propôs, tal opção pode gerar resultados com impacto social significativo, já que visa evidenciar novas possibilidades dentro de um jogo.

Buscar por brechas que permitam futuras ações poéticas em um jogo é a terceira opção aqui elencada. Intenta, nos termos de Flusser (2018), promover a desprogramação do aparelho. Com essa opção, o objetivo do metajogador é indicar caminhos, permitidos pelas regras de um determinado jogo, que possibilitem que os jogadores implicados naquele jogo transformem ruídos em elementos. Das três opções aqui elencadas, esta é a indicada para ações emancipatórias, que visam a autonomia dos jogadores. Em estudos comunicacionais que tomem a perspectiva aqui proposta como aporte metodológico, o efeito potencial de tal opção é o aumento do aspecto dialógico da comunicação, ou seja, produzir novas informações-combinações, de maneira a promover experiências nas quais a agência, aqui assumida como responsabilidade (condição de responder) dos jogadores sobre o andamento de determinado jogo, é potencialmente ampliada.

3.3 Ludosofia

A etapa metodológica que chamamos de ludosofia diz respeito à crítica do jogo: eliminação de elementos de determinado jogo que sejam redundantes, desnecessários, obsoletos, indesejáveis e/ou não-aplicáveis e subsequente transformação deles em ruídos. Aplica-se, sobretudo, quando são encontradas inconveniências na etapa da ludoanálise. É importante frisar que “a eliminação não diminui a competência do jogo, mas torna-a mais eficiente por mais concentrada” (FLUSSER, 1967, p. 86). Reforçamos que a eficiência aqui almejada deve vir acompanhada de uma postura ética – afinal, quando destituída de um posicionamento ético, é até melhor que a competência de um jogo seja ineficiente.

Um possível ponto de partida para esse processo é observar a frequência dos elementos, uma vez que “quanto mais frequente ocorre um elemento dentro de um sistema, tanto menos informativo se torna. Surpreende menos e torna-se facilmente substituível” (FLUSSER, 2017a, p. 283).

Nessa etapa, é necessário que seja feito um exame minucioso no repertório do jogo. Uma das técnicas que tem o potencial de gerar bons resultados durante a ludosofia é a iteração: testes repetidos do jogo, cujo objetivo é observar como ele se comporta com a eliminação de determinado elemento. As classificações semânticas da estrutura do jogo também fornecem importantes premissas para o processo de triagem de elementos que possam ser considerados inadequados.

Como práxis, a ludosofia apresenta um potencial de resistência à perpetuação de elementos considerados nocivos num determinado jogo. Ao jogador comunicólogo, cabe um papel de denúncia sobre aspectos indesejáveis num jogo.

Três são as possibilidades de se praticar a ludosofia: *acadêmica*, *de dentro* e *de cima*. A ludosofia *acadêmica* “busca analisar disciplinadamente os textos filosóficos para lhes descobrir a mensagem. É a maneira de filosofar dos especialistas, dos professores de filosofia e, em geral, das universidades” (FLUSSER, 2007, p. 55), sendo que na presente proposta os textos filosóficos em questão são os jogos. Por sua vez, realiza-se ludosofia *de dentro* quando “parte-se de um solo, no qual se está enraizado, e o qual se habita. [...] Tal filosofar avança contra o solo do qual partiu, na tácita esperança de não destruí-lo mas enriquecê-lo” (FLUSSER, 2007, p. 56). Por fim, Flusser (2007, p. 57) indica que:

A terceira maneira de filosofar é “de cima”, e esta é despreconceituosa em sentido muito mais radical do termo. De nada duvida, porque não admite nada a ser duvidado. Carece de fundamento duvidoso (Descartes e Husserl, por exemplo, se apresentam para um tal filosofar como ingenuidades, porque tal filosofar não se assume “coisa pensante”, nem parte de uma *Lebenswelt* que possa ser analisada). Não se duvida de nada, mas as dúvidas dos outros são objetos de jogo. Os problemas filosóficos são como problemas enxadrísticos, apenas mais divertidos, porque escondem melhor o caráter lúdico que os caracteriza. É desta maneira que se filosofava em São Paulo. Os filósofos não passavam de pedras no tabuleiro da filosofia.

Dadas as três possibilidades, apontamos que a escolha deve partir do contexto da abordagem. Quando a intenção do metajogador é focar na ludoanálise, a ludosofia *acadêmica* deverá ser escolhida. Quando o foco é nas aberturas do jogo, cumulativamente à ludosofia

acadêmica, deve-se optar pela ludosofia *de dentro* ou *de cima*. A escolha por uma ou outra é intimamente ligada à impossibilidade ou possibilidade de ludofagia, conforme iremos explorar no próximo tópico.

3.4 Ludofagia

Sobre a modificação das estruturas nos jogos, Flusser (1967, p. 87) somente nos deixou pistas:

A consideração das modificações de estruturas de jogos ultrapassa o escopo deste artigo. Não obstante é necessário dizer que esta modificação envolve o problema de tradução entre jogos. As competências dos jogos, embora específicas, dada a sua limitação, tendem a interpenetrar-se. Há uma tendência para a antropofagia entre jogos. Nos espaços de interpenetração antropofágica de competências existe a possibilidade da tradução, e não existe fora destes espaços. E a tradução é sempre uma modificação de estruturas. É ela um salto modificador entre universos. Graças a esta possibilidade pode o homem participar de mais de um jogo.

Eis que emerge o conceito da antropofagia na obra flusseriana. Embora a referência a Oswald de Andrade, autor do manifesto antropófago, não seja observada na obra flusseriana publicada em português, a influência do *enfant terrible* do modernismo brasileiro sobre o pensamento flusseriano é patente, como aponta Klengel (2013). Após ter contato com *A crise da filosofia messiânica*, tese de livre docência (rejeitada) apresentada em 1950 por Andrade para a candidatura à cátedra de Filosofia na Universidade de São Paulo,

Flusser descobre pensamentos que pouco tempo depois usará em seu próprio ensaio sobre o Brasil como argumento central. Trata-se da ideia do homem como um ser jogador no sentido existencial, e daí depreende uma teoria do jogo que vai além de Huizinga⁹, posto que entende o homem como ser artista, capaz de trazer ordem à desordem e sentido ao sem-sentido da vida, de uma maneira brincalhona, quer dizer, conscientemente sem intenção. A arte é para Oswald de Andrade, segundo Flusser, o jogo da vida que traz ordem e assim tem uma dimensão ética, porque isto significa empenho contínuo. Entre a ordem estabelecida do jogo e a rejeição dessas ordens

⁹ Cabe ressaltar as discordâncias quanto a essa questão. Embora seja patente que o jogador pós-histórico de Flusser é termo correlato ao homem natural tecnizado de Andrade (2011), também é possível afirmar a influência de Huizinga sobre o autor, percebida tanto por estudiosos de Flusser (Menezes, 2010), quanto pela presença de obras de Huizinga (notoriamente, sem a presença de *Homo ludens*, livro do autor cujo tema são os jogos) na *biblioteca de viagem* de Flusser (2014). O próprio Flusser, por sua vez, afirma: “Minhas descrições – talvez não se reconheça nelas a teoria dos jogos – baseiam-se, entre outras coisas, em Anatol Rapaport” (FLUSSER, 2014, p. 261).

surgiria, como a arte, a estrutura da vida humana. (KLENGEL, 2013, p. 117).

Essa relação do pensamento flusseriano com a obra de Andrade foi tema de pesquisa de pós-doutorado, de maneira que a ludofagia (como escolhemos nomear essa relação entre o jogo e a antropofagia) nos desperta especial interesse. Isso porque, similar ao que ocorre na pós-história flusseriana, Andrade (2011, p. 146) anuncia um mundo supratecnizado, no qual o ser humano poderá “restituir a si mesmo, no fim do seu longo estado de negatividade, na síntese enfim, da técnica que é civilização e da vida natural que é cultura, o seu instinto lúdico. Sobre o Faber, o Viator e o Sapiens, prevalecerá então o Homo Ludens”. Se Flusser gera inquietação ao mencionar a antropofagia *en passant*, Andrade (2011, p. 202), por sua vez, afirma que:

O inexplicável para críticos, sociólogos e historiadores, muitas vezes decorre de eles ignorarem um sentimento que acompanha o homem em todas as idades e que chamamos de constante lúdica. O homem é o animal que vive entre dois grandes brinquedos – o Amor onde ganha, a Morte onde perde. Por isso, inventou as artes plásticas, a poesia, a dança, a música, o teatro, o circo e, enfim, o cinema. Ainda uma vez hoje se procura justificar politicamente as artes, dirigi-las, oprimi-las, fazê-las servirem uma causa ou uma razão de Estado. É inútil. A arte livre, brinco e problema emotivo, ressurgirá sempre porque sua última motivação reside nos arcanos da alma lúdica.

Assim, buscamos tatear o fundo desse oceano noturno em algum lugar entre as inexplicadas *interpenetração antropofágica e constante lúdica*. Felizmente, um raio de luar incide sobre esse cenário: Flusser afirma que a modificação de estruturas envolve o problema de tradução entre jogos.

Em outro de seus textos não publicados, intitulado *Problemas em tradução*, Flusser (1970c, p. 4) sugere a necessidade de ampliar os significados convencionais dos termos tradução e língua, afirmando que o significado de tradução poderá abarcar outros significados, tais como o de “interpretação”, o de “crítica” e o de “reformulação em outro contexto”. Segundo Flusser (ibidem), o significado de “língua” poderá abarcar o significado de “linguagem”, de “sistema simbólico” e de “jogo”.

No mesmo texto, o autor discute o quanto sua origem bilíngue modela sua relação com a tradução. Se a língua cria a realidade (FLUSSER, 2021), “o ambiente bilíngue impõe sobre a consciência uma autoalienação estruturalmente remanescente da esquizofrenia, e a tradução

adquire, em tal ambiente, funções desalienadoras” (FLUSSER, 1970c, p. 2). Contudo, tal idiosincrasia concede uma vantagem: o indivíduo bilíngue deixa de compreender tradução como adequação à língua materna – um potente fator limitador de expansão de competências de jogos.

Não por acaso, Flusser passa a entender similaridades entre sua condição bilíngue, *bodenlos*, e a situação do brasileiro. Tanto que, em 1971, escreve a *Fenomenologia do Brasileiro* (FLUSSER, 1998a), na qual amplia tal reflexão. O embrião parece estar na afirmação de que “para o Brasil, como para quem se encontra em situação bilíngue, a tradução não é algo que se escolhe. É algo imposto, e que precisa ser resolvido, sob pena de autoalienação e desintegração da personalidade” (FLUSSER, 1970c, p. 6). Andrade (2011), por sua vez, afirma que é a transformação do tabu (aquilo que é proibido pelo jogo) em totem (aquilo que regulamenta o jogo) que caracteriza a antropofagia. *Bodenlos* e antropófago caminham lado a lado, numa relação recursiva: a falta de fundamento seria a condição de existência do antropófago, ao mesmo tempo em que a “absorção do inimigo sacro” (ANDRADE, 2011, p. 73) é condição de sobrevivência do *bodenlos*. Nesse sentido,

Dada a abertura de línguas como sistemas, há coincidência entre línguas no sentido de duas ou mais poderem incluir os mesmos elementos, e no sentido de uma língua poder adaptar regras de outra. Com efeito: uma dada língua pode absorver outra língua dada em sua totalidade, sem que com isto a segunda tenha perdido independência da primeira. (FLUSSER, 1970c, p. 9).

Eis uma possível definição do espaço de interpenetração antropofágica: a coincidência entre jogos, que permite que um jogo adapte as regras de outro, absorvendo-o. Ao jogador implicado na ludofagia compete, motivado pela constante lúdica, buscar coincidências e estratégias de adaptação. É um praticante da estratégia três (FLUSSER, 1998a, p. 169-170):

É possível engajar-se de várias maneiras nos jogos. Por exemplo: jogar para ganhar, arriscando derrota. Ou jogar para não perder, para diminuir o risco da derrota e a probabilidade da vitória. Ou jogar para mudar o jogo. Nas duas primeiras estratégias o engajado se integra no jogo, e este passa a ser o universo no qual existe. Na terceira estratégia o jogo não passa de elemento do universo, e o engajado está “acima do jogo”. Se ciência for jogo, o técnico se engaja nela pela estratégia um ou dois, e o cientista pela estratégia três (procura mudar o jogo, alterar suas regras e introduzir ou eliminar elementos). Se língua for jogo, o participante da conversação se engaja nela pela estratégia um ou dois, e o poeta pela estratégia três (pelas razões indicadas). O mesmo pode ser assim formulado: quem aplica estratégia um ou dois esqueceu que está jogando (por exemplo: técnico, participante de

conversação, industrial, político, general e líder estudantil esqueceram que estão empenhados em jogo). Quem aplica estratégia três sempre conversa distância suficiente para dar-se conta do aspecto lúdico de sua atividade (por exemplo: cientista teórico, poeta filósofo e futurólogo). Também a história pode ser considerada jogo. Sob tal enfoque, quem pensa historicamente esqueceu que está jogando. E quem aplica estratégia três à história não pensa historicamente, por estar distanciado.

Jogar para mudar o jogo. Já que “o brasileiro aplica estratégia três sem qualquer teoria, é *homo ludens* espontaneamente” (FLUSSER, 1998a, p. 170), aproveitemos tal vantagem. Enquanto participantes da civilização ocidental, estamos implicados em realidades criadas pelos jogos-línguas flexionais. Enquanto indivíduos pós-históricos, estamos implicados no mundo-mosaico das línguas isolantes. E, enquanto antropófagos, projetamo-nos ao mundo das línguas aglutinantes, sobre o qual “o máximo que podemos dizer é que se trata de um mundo compacto, consistente de blocos de significados” (FLUSSER, 2021, p. 61) – um caminho que parece valer a aventura. Não sabemos se Flusser concordaria com tal afirmação, mas fato é que “o último significado da obra é deslocado, pela morte, do intelecto do autor para os intelectos dos seus interlocutores” (FLUSSER, 2002, p. 114). Movidos pela constante lúdica, aglutinamos Flusser, no espaço de interpenetração antropofágica por ele criado.

Tal prática visa estreitar relações no abismo existente entre sujeito estudante e objeto estudado. É a interpretação da própria pesquisa, no ato da pesquisa. A absorção do tema estudado pela estrutura estudante – não como uma adaptação do tema para uma suposta estrutura acadêmica fundante, mas sim como uma amálgama entre as duas estruturas, com potencial de mudar tanto o jogo estudado quanto o jogo estudante. Para que, quem sabe um dia, estudado e estudante possam compor um único metajogo.

4 CONCLUSÃO

A vida é um jogo. Aberto, já que repleto de poesias, filosofias e traduções. Indefinido, mas não infinito. Flusser, há trinta anos, dirigiu-se ao poente. Seu jogo acabou. Mas o jogo que ele propôs, não; pois inquieta pessoas, como é nosso caso, até hoje. Flusser não viveu a ponto de vivenciar os estudos dos jogos (*game studies*) darem seus primeiros passos como um campo do conhecimento. Com uma dose de certeza, daquelas que só são possíveis de se ter quando acompanhadas de pitadas de ousadia e audácia – e, por que não, heresia –, consideramos que o bodenlos teceria ensaios na área – afinal, ele já se interessava pela teoria

dos jogos quando isso aqui era tudo mato. Projetou a importância dos jogos na nossa sociedade quando o videogame ainda era (visto como só uma) coisa de criança. Se ainda estivesse vivo, já centenário, veria uma indústria dos jogos robusta, devorando a indústria cinematográfica – sua precursora de pós-história.

Embora rigoroso e criterioso, nunca advogou por métodos. Aliás, se ele citasse suas referências, grande parte das confusões pelas quais nós passamos – seguramente, também o caso de outros pesquisadores – estaria sanada. Mas não foi esse o jogo que ele propôs. Praticou suas teorias: construiu mosaicos, *Homo ludens* que foi. Jogou para mudar o jogo. A ponto de, trinta anos após o seu falecimento, outras pessoas tentarem consolidar suas práticas como uma proposta metodológica. Uma proposta ludopoética no âmbito do metadiscorso científico: um método para desprogramação do aparelho, se é que tal paradoxo é possível.

Uma questão que se abre, e que nos parece um próximo caminho possível, é compreender tal proposta como também uma possibilidade de metodologia para design de jogos. Entendendo o designer como um indivíduo ardiloso, quase profético, com um olho no instante e outro na eternidade, consideramos que é pertinente testar a ludoanálise aqui proposta como um esqueleto para o desenvolvimento de jogos. Pela nossa trajetória estudando jogos analógicos, consideramos que tal hipótese é viável. E, haja vista que Flusser já projetava que os jogos de computador seriam proeminentes a ponto de fazer de seus jogadores uma classificação social, é possível que até mesmo jogos digitais pudessem fazer uso de tal proposta.

Tal sistematização da ludicidade no pensamento flusseriano, pertinente na medida em que as reflexões sobre o tema se encontram dispersas pela obra do autor, pode auxiliar futuros passos acerca dos diálogos sobre as dinâmicas comunicológicas – característica que, por diversas vezes, Flusser admitiu como central em sua teoria da comunicação humana. Não-habitado a referenciar suas fontes, compreender a que teoria dos jogos o *bodenlos* se refere, nos pareceu mais confuso descobrir o quanto do Huizinga, de Rapoport ou de Andrade existe no pensamento flusseriano. Mais adequado, assim pensamos, foi mapear como Flusser refletiu, em diferentes textos, sobre uma teoria do jogo própria.

Pensar sobre o jogo da comunicação, ou mesmo a comunicação do jogo, permite (des)construir relações sociais, seja no sentido de reforçar aquelas que estão fragilizadas e, eticamente, deveriam ser mantidas, seja no sentido de descontinuar dinâmicas que, igualmente sob o prisma da ética, são percebidas como nocivas. Afinal, o estudo da teoria da

comunicação humana visa, nas palavras de Flusser, um objetivo único: modificar as comunicações humanas. Para isso, joguemos (com a estratégia três).

REFERÊNCIAS

ANDRADE, O. de. **A utopia antropofágica**. São Paulo, Globo, 2011.

FLUSSER, V. Do em pate. **M1_O ESTADO DE SAO PAULO ZTG [M1-15]**, p. 66-67. Arquivo Vilém Flusser São Paulo, 1963. Disponível em: <<https://cutt.ly/oh2wmJN>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

FLUSSER, V. Jogos. **M3_O ESTADO DE SAO PAULO [M3-44_301]**, p. 84-87. Arquivo Vilém Flusser São Paulo, 1967. Disponível em: <<https://cutt.ly/ChM7duX>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

FLUSSER, V. Coisas que me cercam. **BOOKS 32_1-COISAS [2332] COISAS QUE ME CERCAM**. Arquivo Vilém Flusser São Paulo, 1970a. Disponível em: <<https://cutt.ly/vhM74CO>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

FLUSSER, V. Correspondência. **Cor_33-FACULDADE DE ARTES PLÁSTICAS DE COMUNICAÇÃO DA FUNDAÇÃO ARMANDO ALVARES PENTEADO [FAAP] AND OTHER FACULTIES OF THE UNIVERSITY OF SAO PAULO 1 OF 3**, p. 91. Arquivo Vilém Flusser São Paulo, 1970b. Disponível em: <<https://cutt.ly/2h1whpl>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

FLUSSER, V. Problemas em tradução. **BOOKS 34_1_PT_PROBLEMAS EM TRADUÇÃO**. Arquivo Vilém Flusser São Paulo, 1970c. Disponível em: <<https://cutt.ly/Gh9pE8C>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

FLUSSER, V. **Fenomenologia do brasileiro**. Rio de Janeiro, Eduerj, 1998a.

FLUSSER, V. **Ficções Filosóficas**. São Paulo, Edusp, 1998b.

FLUSSER, V. **Da religiosidade**: a literatura e o senso de realidade. São Paulo, Escrituras, 2002.

FLUSSER, V. **Bodenlos**: uma autobiografia filosófica. São Paulo, Annablume, 2007.

FLUSSER, V. **A escrita** – Há futuro para a escrita? São Paulo, Annablume, 2010.

FLUSSER, V. **Naturalmente**: vários acessos ao significado da natureza. São Paulo, Annablume, 2011.

FLUSSER, V.; BEC, L. **Vampyroteuthis infernalis**. São Paulo, Annablume, 2011.

FLUSSER, V. **Comunicologia**: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. São Paulo, Martins Fontes, 2014.

FLUSSER, V. **O último juízo**: gerações II: castigo & penitência. São Paulo, É Realizações, 2017a.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo, Ubu Editora, 2017b.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma filosofia da fotografia. São Paulo, É Realizações, 2018.

FLUSSER, V. **Pós-história**: vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo, É Realizações, 2019a.

FLUSSER, V. **Elogio da superficialidade**: o universo das imagens técnicas. São Paulo, É Realizações, 2019b.

FLUSSER, V. **Língua e realidade**. São Paulo, É Realizações, 2021.

HEILMAIR, A. F. Um mapa da comunicologia. Os fundamentos do estudo da comunicação humana segundo Vilém Flusser. **Cuyo - Anuario de Filosofía Argentina y Americana**, 37, 2020, p. 45-71. Disponível em: <<https://cutt.ly/OhM57za>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

KLENGEL, S. Flusser como mediador, fenomenólogo, antropófago – uma caminhada na corda-bamba epistemológica. **Brasiliana: Journal for Brazilian Studies**, 2(1), 2013, p. 95-123. Disponível em: <<https://cutt.ly/4h9t0gm>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

MARTINO, L. M. S. Um curso de Teoria da Comunicação de Vilém Flusser: dimensão epistemológica e projeto pedagógico. **InTexto**, 51, 2020, p. 83-102. Disponível em: <<https://cutt.ly/Hh1w5nA>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

MENEZES, J. E. de O. Para ler Vilém Flusser. **Líbero**, 13(25), 2010, p. 19-30. Disponível em: <<https://cutt.ly/Wh9izqS>>. Acesso em: 11 jul. 2021.