

Comunicação e *design* do oprimido: o lúdico como possibilidade para dinâmicas participativas em fenômenos midiáticos

Communication and design of the oppressed: playfulness as a possibility for participatory dynamics in media phenomena

Tadeu Rodrigues Iuama¹

Resumo

A pesquisa parte da noção de Oprimido, conforme Augusto Boal, como uma categoria midiática. A partir disso, discute processos, sejam eles de Comunicação (cujo principal aporte teórico é Vilém Flusser) ou de *Design* (amparado primordialmente em Eric Zimmerman), em que essa categoria do Oprimido é (mais ou menos) substituída pela noção de Participante, conceito aqui trabalhado em consonância com as reflexões do extinto coletivo artístico Interacting Arts. A pesquisa se debruça sobre o potencial de compreender fenômenos midiáticos que evocam a maior autonomia dos indivíduos envolvidos, em contraposição à passividade muitas vezes perpetrada por produtos de comunicação e/ou *design*. Como metodologia, ampara-se num olhar fenomenológico, ensaístico, com auxílio de pesquisa bibliográfica.

Palavras-chave: Comunicação, *Design*, Oprimido, Participação, Brincar.

Abstract

The research starts from the notion of Oppressed, according to Augusto Boal, as a media category. From this, it discusses processes, be they Communication (whose main theoretical contribution is Vilém Flusser) or Design (supported primarily by Eric Zimmerman), in which this category of the Oppressed is (more or less) replaced by the notion of Participant, a concept here worked in line with the reflections of the extinct artistic collective Interacting Arts. The research focuses on the potential of understanding media phenomena that evoke greater autonomy of the individuals involved, as opposed to the passivity often perpetrated by communication and/or design products. As a methodology, it is based on a phenomenological, essayistic look, with the help of bibliographical research.

Keywords: Communication, Design, Oppressed, Participation, Play.

¹ Doutor em Comunicação pela Universidade Paulista (UNIP), São Paulo, São Paulo, Brasil. Pós-doutorado em Comunicação e Cultura na Universidade de Sorocaba (Uniso), Sorocaba, São Paulo, Brasil. Integrante do Grupo de Pesquisa NAMI - Narrativas Midiáticas da Universidade de Sorocaba (Uniso), Sorocaba, São Paulo, Brasil, pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), Brasília, Distrito Federal, Brasil. Professor no Centro Universitário Belas Artes (BA), Votorantim, São Paulo, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9875-2208>. E-mail: tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com

1. Introdução

Augusto Boal, renomado teatrólogo brasileiro, tem como seu mais famoso trabalho o *Teatro do Oprimido* (Boal, 2019a). O livro, escrito em um período de quase dez anos permeados por torturas perpetradas pela ditadura brasileira sofridas por Boal e finalizado no exílio em Buenos Aires, foi originalmente pensado com o título *Poéticas Políticas*. De acordo com Julián Boal (2019b), filho do autor, a alteração para o nome pelo qual ficou conhecido veio em referência ao livro *Pedagogia do Oprimido*, de Paulo Freire.

Mais do que um tratado sobre o teatro, a obra é um embate com aquilo que Boal (2019a) nomeia *Poética do Opressor*: a estrutura narrativa discutida por Aristóteles (1998) é apontada e nomeada por Boal como um sistema trágico coercitivo, uma vez que “[...] a ação dramática substitui a ação real” (Boal, 2019a, p. 170), de modo que a catarse não é da tragédia em si, mas sim do ímpeto revolucionário, criando a manutenção do *status quo* ao construir a *harmatia* (falha trágica, única característica que afasta o protagonista trágico de uma noção de perfeição moral).

Esse embate, embora menos conhecido pelo público geral do que as aplicações teatrais, teve distintos usos e discussões no decorrer da trajetória de Boal: como instrumento de consciência corporal e sensorial (Boal, 2014), como método terapêutico² (Boal, 2002), e como ferramenta para condução de mandato legislativo, que antecipa o que recentemente tem sido chamado de mandato coletivo (Boal, 2020). Em sua última obra (Boal, 2009), Boal compreende todas essas aplicações como ramos daquilo que viu como uma proposta estética.

Para o escopo deste trabalho, interesse-me particularmente pela definição do conceito de Oprimido operada por Boal (1980, p. 26):

Para mim, as palavras *oprimido* e *espectador* são quase sinônimas. Um diálogo exige pelo menos dois interlocutores. [...] Um diálogo comporta a emissão e a recepção de mensagens (verbais, visuais, tácteis, etc.). Um diálogo supõe a intermitência: cada interlocutor emite enquanto que o outro recebe, e recebe enquanto o outro emite. [...] Nesse diálogo, a palavra *espectador* não é obscena: significa um dos momentos necessários ao diálogo. [...] A obscenidade começa quando o diálogo se transforma em monólogo, quando um dos interlocutores se especializa [...] em *emitir* mensagens e o outro, em *recebê-las e obedecer-lhes* – um se transforma em *sujeito* e o outro, em *objeto*.³ [...] Essa relação, na qual um aparente diálogo é, na verdade, monólogo, existe em toda parte, em todas as relações inter-humanas. [...] Essa relação *intransitiva* é sempre autoritária, castradora, inibidora, e deve ser destruída em qualquer estrato da sociedade onde se encontrar, na família ou no partido político, na escola ou na paróquia, no bairro ou no teatro.

O oprimido de Boal não é uma categoria de classe. É, assim interpretado, uma categoria midiática. Destarte, o presente ensaio – método escolhido porque motivado na minha implicação com o tema, e não pela minha explicação sobre o tema (Flusser, 1998) – visa dialogar sobre uma noção de comunicação e de *design* a partir do conceito boaliano de oprimido. Como seria uma dinâmica comunicacional e/ou um processo de *design*⁴ pensado a partir do conceito de oprimido? Essa é a questão que norteia a presente jornada.

² Embora Augusto Boal não tenha formação em psicologia, é relevante apontar que Zerka Moreno considerou Boal uma das mais importantes vozes a falar sobre o psicodrama após a morte de Jacob Moreno – criador dessa abordagem psicoterapêutica (Boal, 2002).

³ A interface entre sujeito e objeto remete à palavra-princípio *Eu-Isso*, utilizada por Martin Buber (2001) para apontar interfaces caracterizadas pela experiência – *grosso modo*, o sujeito utiliza o objeto para promover uma experiência para si, sem preocupações éticas.

⁴ Por mais que envolver tanto a comunicação quanto o *design* na mesma reflexão possa parecer demasiado abrangente, o ponto de partida aqui é que todo processo de *design* comunica (Zimmerman, 2022), da mesma forma que toda dinâmica comunicacional passa pelo seu *design* (Aakhus, 2007), motivo pelo qual são vistos como umbilicalmente relacionados.

2. Das dinâmicas comunicacionais

Vilém Flusser, comunicólogo *bodenlos*⁵, se debruçou não aos conteúdos da comunicação, mas sim às estruturas comunicacionais, que geram dinâmicas sociais (Flusser, 2017; Iuama; Silva, 2022; Iuama, 2023; Iuama; Silva, 2023; Silva; Iuama, 2023). Ao definir comunicação como “o armazenamento, processamento e transmissão de informações adquiridas” (Flusser, 2014, p. 35), o autor parte da noção de que existem, fundamentalmente, duas formas de comunicação: o diálogo (processamento e síntese de novas informações); e o discurso (transmissão de informações) (Flusser, 2023).

O comunicólogo irá subdividir essas estruturas basilares em seis. A estrutura discursiva da comunicação, menos interessante para esse trabalho, se subdivide em: a) discursos teatrais, caracterizados pela condição de *responsabilidade* entre emissores e receptores; b) piramidais, caracterizados pela *autoridade* dos emissores sobre os receptores; c) arvorais, caracterizados pela *especialização* dos receptores; e d) anfiteatrais, caracterizados pela *massificação* dos receptores.

A estrutura dialógica da comunicação – foco do presente ensaio, motivo pelo qual suas subdivisões serão explicadas com mais detalhes – possui tanto os diálogos circulares, estruturas nas quais os participantes são simultaneamente emissores e receptores, sintetizando novas informações entre si, que geram uma *elitização*, uma vez que é uma determinada elite que é capaz de participar desses diálogos – até por uma limitação da capacidade de se chegar a uma certa razão comum nesse processo de síntese quando existe um número ilimitado de participantes –, quanto os diálogos reticulares, estruturas nas quais os participantes são, mais proeminentemente do que emissores ou receptores, retransmissores de informações. Nessa última estrutura, para garantir a retransmissão, as informações passam por um processo de *vulgarização* – são

reduzidas ao mínimo denominador comum, para que sejam mais acessíveis.

O pano de fundo dessas estruturas é um jogo de balanceamento entre *fidelidade* e *progressão* (Flusser, 2023). As informações precisam ser preservadas tanto pela manutenção de seu conteúdo (fidelidade) quanto pela possibilidade de acesso ao seu conteúdo (progressão). No caso dos diálogos circulares, a fidelidade é garantida pela possibilidade de discussão extensa e intensa por parte da elite participante, no entanto a progressão é altamente limitada, uma vez que essa estrutura dialógica falha em sua difusão. No caso dos diálogos reticulares, por sua vez, a progressão é garantida pelo acesso amplo à difusão das informações aos participantes, mas a fidelidade é altamente prejudicada, uma vez que a informação é simplificada, fragmentada e superficial.

Flusser (2017) também diagnostica o desequilíbrio vigente entre discursos e diálogos. Em nossa sociedade, a transmissão de informações é privilegiada, em detrimento de estruturas comunicacionais que possibilitem o processamento e a síntese de novas informações. Colocado em diálogo com Boal (1980), o conceito de oprimido caracteriza-se como parte das dinâmicas discursivas. Pensar numa comunicação do oprimido, portanto, passa em pensar como equilibrar elitização e vulgarização: acesso a mais participantes numa estrutura dialógica circular, assim como acesso a informações menos superficiais em estruturas dialógicas reticulares.

3. Dos processos de design

Eric Zimmerman, *designer* estadunidense, define – a partir da inspiração em uma fala da *designer* de brinquedos Cas Holman – o *design* como “[...] o processo de aprender como resolver problemas” (Zimmerman, 2022, p. 133). A definição é simples, mas não simplória: é suficientemente

⁵ A referência aqui é ao termo germânico que pode ser traduzido como *sem fundamento*, ou *desterrado*, utilizado por Flusser para se referir a sua existência que passou pela condição de judeu nascido na extinta Tchecoslováquia, refugiado no Brasil, que posteriormente se tornou imigrante na França.

abrangente para que nos dispersemos nela, e suficientemente específica para que identifiquemos o processo de *design* nela. Em outro momento, em coautoria com Katie Salen, definem que “design é o processo pelo qual um *designer* cria um *contexto* a ser encontrado por um *participante*, a partir do qual o *significado* emerge” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 57).

Cabem reflexões aos quatro termos destacados pelos autores. Significado pode ser visto de maneira mais específica como um conceito semiótico – a interpretação dos signos de um produto de comunicação e/ou *design* pelos seus interlocutores –, ou de maneira mais abrangente como o processo de compreensão (Künsch, 2020) – o envolvimento dos interlocutores com o processo.

Participante é um termo que será tensionado posteriormente no presente ensaio. Por agora, na visão de Salen e Zimmerman (2012), pode ser tratado como sinônimo de interlocutor. Se existe na definição dos autores uma distinção entre *designer* e participante, na qual um *cria* e outro *encontra*, é uma divisão de posições similar ao emissor e receptor boaliano. Nesse sentido, participante é o espectador – o oprimido de Boal.

Contexto, por sua vez, é tudo aquilo que é criado pelo *designer*. É a obra, a peça, o objeto. Enfim, é o fenômeno. Aquilo que se mostra. É o que se aprende nas mais variadas disciplinas de cursos de graduação nas universidades. É o resultado do conhecimento e do esforço técnico.

Designer, por fim, é o opressor. De maneira clara e simples, direta. É o indivíduo que, por sua formação e/ou conhecimento técnico, entende que está cristalizado na posição de emissor. É aquele que recebeu chancela para emitir, ao mesmo tempo em que outras pessoas foram rotuladas como receptoras/espectadoras/consumidoras de seus feitos. Destituído de uma reflexão sobre a transitividade de seu papel, o *designer* não mais é alguém que aprende como resolver problemas. O *designer*,

como opressor, é alguém que potencialmente cria novos problemas.

Para além dessa definição inicial, é importante contextualizar que a discussão de *design* apresentada por Zimmerman aponta possíveis respiros. Um destes seria o *design* de segunda ordem (Zimmerman, 2022), processos nos quais os *designers* só constroem uma estrutura, e os participantes assumem a partir desse ponto para realizar um novo processo de *design*. Pensar num *design* do oprimido, portanto, passa por pensar em desenvolver processos de *design* que permitem que as estruturas criadas permitam e convidem novos processos de *design*.

4. Da participação

Kristoffer Haggren, Elge Larsson, Leo Nordwall e Gabriel Widing, membros de um coletivo artístico sueco, propõem uma discussão sobre a categorização das artes⁶ em três grandes grupos (Haggren *et al.*, 2021). A base da proposta dos autores é que toda expressão cultural possui os mesmos elementos em suas estruturas: os *estímulos* e os *acordos*. Estímulos são “coisas que podem ser percebidas” (Haggren *et al.*, 2021, p. 19): cor, forma, textura, som, tipografia, imagem e texto são alguns dos exemplos possíveis dentro de uma miríade.

Acordos, por sua vez, definem os tipos de estímulos considerados válidos naquele determinado processo, assim como o modo da produção, transferência e recepção daqueles estímulos. “Os acordos de uma mídia específica podem ser mais ou menos restritos em relação aos papéis de produtor e consumidor, como os estímulos podem ser distribuídos dentro dos limites da mídia e quais tipos de estímulos podem ser considerados parte dela” (Haggren *et al.*, 2021, p. 21).

Da relação entre acordos e estímulos numa determinada estrutura, as três categorias identificadas pelos autores seriam *espetacular*, *interativa*

⁶ A obra dos autores se dedica principalmente às artes, com nuances de que aplicações em outras manifestações culturais são possíveis. A aplicação como um modelo comunicacional, interessante para o diálogo proposto no presente ensaio, já foi elaborada e discutida anteriormente (Iuama, 2021).

e *participativa*. Nos processos espetaculares, um polo (emissor e/ou produtor) detém o monopólio sobre os estímulos, e os acordos são tacitamente impostos aos receptores/consumidores. É possível inclusive se discutir se a palavra acordo é a mais adequada a essa dinâmica unilateral. Aos espectadores, cabe um espaço de pensamento (Haggren *et al.*, 2021): interpretar e refletir a partir dos estímulos recebidos.

No caso dos processos interativos, a dinâmica é similar, com a diferença de que é oferecido um conjunto de estímulos, dos quais alguns serão elegidos e outros excluídos no processo de fruição. Nesse sentido, cabe aos interatores um espaço de escolha (Haggren *et al.*, 2021): eleger estímulos que interessam e excluir estímulos indesejados, de maneira que diferentes percursos do processo – embora predefinidos pelos emissores/produtores – geram diferentes produtos⁷.

Essas duas primeiras categorias, tanto pelo monopólio dos estímulos, quanto pela ausência de capacidade de negociação nos acordos, podem ser lidas então como categorias expressivas do opressor. É pertinente frisar que esse diálogo com Augusto Boal não é inédito, uma vez que os próprios autores colocam o teatrólogo como uma das leituras que influenciaram a obra.

Por fim, a última categoria seriam as estruturas participativas. Nestas, os acordos são explícitos e negociados entre os participantes, e a possibilidade de produção/emissão e recepção/consumo de estímulos está difusa entre os participantes. Assim, cabe aos participantes um espaço de ação (Haggren *et al.*, 2021): se não agirem, a expressão cultural em questão não existe, uma vez que não há um arcabouço de estímulos previamente agendados por uma figura em posição de emissão.

Se dialoga quanto a uma comunicação e/ou *design* do oprimido, então um dos elementos a ser

colocado é esse espaço de ação, essa capacidade de negociar acordos e trocar estímulos, para todos os participantes.

5. Do lúdico

Um ponto comum dos autores que dão base a esse ensaio é o interesse pelo lúdico. Boal (2014, p. 9) irá opor os exercícios – comuns ao fazer teatral – aos jogos. Enquanto os primeiros seriam “monólogos corporais”, os jogos seriam “diálogos corporais”. Pressupõe-se um outro, com quem não se compete, mas se encontra. Flusser (1998, p. 102), ao opor comunicação dialógica e discursiva, afirma que “[...] a dialógica é uma espécie de jogo pelo qual se comunicam dois (ou mais) parceiros da língua. A discursiva é uma explicação de normas”, ou seja, o “caráter [do diálogo] é lúdico” (Flusser, 1998, p. 101). Zimmerman (2022, p. 22), além de ser predominantemente um *designer* de jogos, olha para o brincar como algo salutar no *design*, de maneira ampla, uma vez que “brincar é movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida. Como uma engrenagem solta, o movimento oscilante do brincar acontece por causa, mas também em oposição, aos/dos sistemas lógicos dos quais depende”. Haggren *et al.* (2021, p. 100) descrevem que “[...] um aspecto maior das atividades participativas é que elas podem ser vistas como uma forma de jogo”.

Uma possível motivação para esse interesse nos jogos é dada por outro conjunto de autores. Walter Benjamin (2012), Johan Huizinga (2017), Roger Caillois (2017) e Marshall McLuhan (1971) – para citar alguns exemplos dessa plêiade – chegam, por perspectivas epistemológicas e aportes teóricos distintos, na mesma conclusão: é possível compreender a sociedade e/ou a cultura por meio dos jogos. Mais do que isso, alterar os *jogos que as*

⁷ Alguns termos que auxiliam no processo de compreender esse papel do interator seriam ergódico, ou seja, processos nos quais “esforço não-trivial é exigido para permitir que o leitor percorra o texto” (Aarseth, 1997, p. 1) e agência, ou seja, “[...] a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p. 127). Portanto, diferentemente dos processos espetaculares, os processos interativos seriam ergódicos e teriam agência.

*pessoas jogam*⁸ é uma possibilidade de transformar a realidade circundante. Isso porque, de acordo com Zimmerman (2022, p. 22), “[...] brincar vai muito além de apenas oscilar entre estruturas fixas. O brincar tem potencial transformacional: o movimento livre na verdade muda as próprias estruturas fundacionais”.

Cabe uma elaboração: o brincar e os jogos não são tratados, tanto pelos autores que me dão base quanto no decorrer desse ensaio, como sinônimos. A amálgama dos aportes teóricos anteriormente apresentados auxilia no processo de compreensão. O jogo (substantivo) é um produto de *design* de primeira ordem, criado para ser transmitido discursivamente para que um interator escolha dentre as possibilidades prescritas. É parte do arsenal⁹ disponível para que uma determinada informação seja emitida. Oprime. O brincar (verbo), por sua vez, é um processo de *design* de segunda ordem, realizado para ser processado e sintetizado dialogicamente para que um participante possa agir de maneira a transformar o próprio processo. É parte das possibilidades disponíveis para que os oprimidos se tornem participantes. Emancipa.

Destarte, de maneira sintética, é necessário devolver o caráter lúdico à comunicação e ao *design*. Em diálogo com Brian Sutton-Smith (2017), folclorista neozelandês, que após extensa pesquisa sobre as diferentes definições do brincar, chega à retórica de que o brincar é relacionado com a variabilidade cultural, brincar é necessário para que possamos trazer diversidade e transformações culturais, sobretudo – no recorte discutido no presente texto – em transformar o papel de oprimido no papel de participante.

Tentar garantir, a partir de Flusser (2023), um equilíbrio entre elitização e vulgarização ao propor diálogos. No brincar, aprendemos um balanceamento entre o segredo e a transparência (Andresen; Nielsen, 2013), uma vez que precisamos entender

o que acontece num jogo, ao mesmo tempo em que precisamos conter parte das informações para garantir a surpresa para os outros jogadores – o espaço de brincar se dá justamente no jogo entre esses dois polos. Vislumbrar que as informações precisam circular, assim como vislumbrar que as circulações precisam informar. Os participantes precisam de acesso às informações, mas também possibilidade de elaborar e aprofundar tais informações.

Tentar garantir, a partir de Salen e Zimmerman (2012), que a distinção entre *designers* e participantes seja não só desnecessária, mas impraticável. Rememorar, com Koven (2013, p. 53), que “[...] a busca pelo jogo bem brincado é o que mantém a comunidade unida. Mas a liberdade de mudar o jogo é o que concede à comunidade seu poder”. Isso porque existe uma diferença quando pensamos no *design* em termos de jogo e quando pensamos no *design* em termos de brincar. “O jogo nos oferece um propósito. Ele diz: vença. [...] O brincar nos oferece despropósito. Ele diz: brinque.” (Koven, 2013, p. 141). E, daí, de fato começar a aprender a resolver problemas.

Escapar do engodo causado pelo paradoxo da escolha prescrita, que se revela falsa escolha, uma vez que já foi escolhida. Nos emancipar da ilusão (do latim *in lusio*, literalmente *em jogo*) da interatividade, que nos torna (ainda) mais oprimidos ao oferecer a miragem da emancipação. E, ao tornar as grades invisíveis, torna a jaula de aço ainda mais eficiente (Löwy, 2014).

É necessário o reconhecimento de que “a participação não é algo unívoco, nem imediato, pontual ou conquistado de maneira instantânea, mas é gradual e contextual” (Ventosa, 2016, p. 86). Destarte, a proposta é dar um passo no sentido de desacorrentar-nos da dinâmica que nos aprisiona nos lugares casuísticos de emissor/*designer* e receptor/consumidor. Eis a provocação e o projeto deste ensaio.

⁸ A alusão aqui é à obra de Eric Berne (1995), que discute as transações em relacionamentos usando os jogos como parte relevante da reflexão.

⁹ A metáfora não é fortuita, uma vez que a emissão tem um caráter bélico (Restrepo, 2007).

6. Considerações finais

A proposta nunca foi chegar numa resposta. Se nos libertar das amarras da opressão fosse tarefa fácil, já teria sido executada. Mas é trabalho sísifo. É castigo prometeico. E, justamente por isso, não menos importante e necessário. A internet veio, com promessas de que cada um de nós poderia se tornar um emissor. Os algoritmos garantiram o contrário. As ferramentas inteligentes vieram, com promessas de que cada um de nós poderia ter liberdade criativa. A *templatização* das ferramentas generativas garantiu o contrário.

Sem *mea culpa*, oferecer uma resposta seria sucumbir à sedução de mais uma opressão, um discurso designado para ser imposto. No lugar disso, um apanhado de ideias, para serem dialogadas – processadas e sintetizadas num *design* de segunda ordem. O movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida. Um convite ao encontro, à participação.

Com a permissão da brincadeira com palavras, para encerrar este ensaio, o manifesto é destronar o emissor de sua prática de mostrar (*display*), encontrando no participante (outro oprimido) a possibilidade e a capacidade de brincar (*play*).

Referências

- AAKHUS, M. Communication as design. *Communication Monographs*, Abingdon, v. 74, n. 1, p. 112-117, Mar. 2007. DOI: <https://doi.org/10.1080/03637750701196383>.
- AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ANDRESEN, M. E.; NIELSEN, M. The mixing desk of larp. In: MELAND, K. J.; SVELA, K. Ø. (ed.). *Crossing theoretical borders: the official book of Knutepunkt 2013*. Hurdalsjøen: Fantasiforbundet, 2013. p. 71-80.
- ARISTÓTELES. *Arte retórica e arte poética*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998.
- BENJAMIN, W. *Magia é técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 2012. (Coleção obras escolhidas, 1).
- BERNE, E. *Os jogos da vida: análise transacional e o relacionamento entre as pessoas*. São Paulo: Nobel, 1995.
- BOAL, A. *A estética do oprimido*. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.
- BOAL, A. *Jogos para atores e não-atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.
- BOAL, A. *O arco-íris do desejo: o método Boal de teatro e terapia*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- BOAL, A. *Stop: c'est magique!* Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.
- BOAL, A. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. São Paulo: Editora 34, 2019a.
- BOAL, A. *Teatro legislativo*. São Paulo: Editora 34, 2020.
- BOAL, J. Um teatro subjuntivo. In: BOAL, A. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. São Paulo: Editora 34, 2019b. p. 217-226.
- BUBER, M. *Eu e tu*. São Paulo: Centauro, 2001.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- FLUSSER, V. *Communicology: mutations in human relations?* Stanford: Stanford University Press, 2023.
- FLUSSER, V. *Comunicologia: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- FLUSSER, V. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.
- FLUSSER, V. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- HAGGREN, K.; LARSSON, E.; NORDWALL, L.; WIDING, G. *Artes participativas*. Votorantim: Provocare, 2021.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

- IUAMA, T. R. *A arte do encontro: ludocomunicação, Larps e gamificação crítica*. Votorantim: Provocare, 2021.
- IUAMA, T. R. Vilém Flusser, *designer* de jogos?: um ensaio sobre a ludicidade, no âmbito da comunicação. *Sisifo*, Feira de Santana, v. 1, n. 16, p. 16-32, nov. 2023. Disponível em: <https://www.revistasisifo.com/2023/11/revista-sisifo.html>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- IUAMA, T. R.; SILVA, M. C. C. Eu como nós: a intersubjetividade antropofágica entre Vilém Flusser e Oswald de Andrade. *ECCOM*, Lorena, v. 13, n. 26, p. 122-139, abr. 2022. Disponível em: <http://revistas.unifatea.edu.br:8081/seer/index.php/eccom/article/view/646>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- IUAMA, T. R.; SILVA, M. C. C. Um ensaio sobre um método hermenêutico a partir de Vilém Flusser. *Animus*, Santa Maria, v. 22, n. 49, p. 17-31, dez. 2023. DOI: <https://doi.org/10.5902/2175497768132>.
- KOVEN, B. *The well-played game: a player's philosophy*. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- KÜNSCH, D. A. *Compreender: indagações sobre o método*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2020.
- LÖWY, M. *A jaula de aço: Max Weber e o marxismo weberiano*. São Paulo: Boitempo, 2014.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1971.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP; Itaú Cultural, 2003.
- RESTREPO, L. C. *O direito à ternura*. Petrópolis: Vozes, 2007.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*. São Paulo: Blucher, 2012. v. 1.
- SILVA, M. C. C.; IUAMA, T. R. Bodenlos em conversa: narrativa entre discursos e diálogos autobiográficos. *Linguagem em (Dis)curso*, Tubarão, v. 23, p. 1-15, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/1982-4017-23-30>.
- SUTTON-SMITH, B. *A ambiguidade da brincadeira*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- VENTOSA, V. J. *Didática da participação: teoria, metodologia e prática*. São Paulo: Edições SESC, 2016.
- ZIMMERMAN, E. *The rules we break: lesson in play, thinking, and design*. New York: Princeton Architectural Press, 2022.

Recebido em: 12 jul. 2024

Aceito em: 19 jun. 2025