

**A COMUNICAÇÃO COMO JOGO. SOBRE A DIMENSÃO LÚDICA COMO
POLÍTICA DA DIVERSÃO PROGRAMADA EM VILÉM FLUSSER
COMMUNICATION AS GAME. ABOUT PLAYFUL DIMENSION AS THE
POLITICS OF PROGRAMMING DIVERSION ON VILÉM FLUSSER**

Raphael Dall’Anese Durante¹

A pesquisa de doutoramento intitulada “A comunicação como jogo. Sobre a dimensão lúdica como política da diversão programada em Vilém Flusser” tem por objetivo geral contribuir substancialmente com a área dos estudos da comunicação e da Teoria da Mídia através de reflexões teóricas acerca da comunicação humana como um processo lúdico: jogo. Para tanto, lançamos a tese de que, para o pensador tcheco-brasileiro Vilém Flusser (1920-1991), a questão central para o entendimento sobre a nossa comunicação só é possível se levada em conta a fundamental importância do conceito de jogo, especialmente em sua proposta de formulação de uma filosofia sobre a política da diversão em universo programado. Esta que, por sua vez, representa teoricamente a oportunidade de examinar os processos de comunicação como uma atividade divertida, dividida: diabólica. Em seu contexto específico, de início, procuramos realizar uma arqueologia do conceito de jogo, passando por argumentos filosóficos e antropológicos, para então estabelecermos relações com a teoria da comunicação de Flusser. Desse ponto em diante os esforços se concentram na investigação do que, para o pensador em questão, vem a ser o jogo, em suas várias dimensões, a saber: antropológica, filosófica, existencial, política e comunicológica. Com sua teoria da comunicação

¹ CISC – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia; raphael.dadurante@sp.senac.br

vinculada ao conceito de jogo, Flusser quer nos advertir do profundo aspecto de construção artificial de uma realidade pré-programada presente em todas as estruturas comunicacionais. Um aspecto de construção que se revela justamente a partir da relação de insignificância e de falta de sentido estabelecida entre homem e natureza, isto é, entre sujeito e objeto. Diante desse cenário insignificante, começamos, para suportar o peso de uma existência absurda e fadada à solidão, a construir objetos de valor. Iniciamos um processo e, destarte, nunca mais pudemos escapar: jogo. Na visão antropológica de Flusser, fomos jogados para dentro de ambiente limitado por possibilidades pré-escritas em programa fechado por parâmetros codificados; no chão caímos e passamos a nos jogar contra a natureza – olhando para baixo, para o chão – para que dela pudéssemos arrancar (abstrair, subtrair) algo que significasse, que pudesse dar sentido. Demos início, então, ao projeto. Projeto de objetos que se posicionam como rede sob nossos pés, com o sentido de nos proteger do abismo da ausência de fundamento que caracteriza a nossa situação existencial desde sua gênese. Este é o sentido da política da diversão que defendemos nesta tese e pretendemos, com isso, evidenciar a natureza fundamentalmente dialógica e limitada de toda comunicação humana, isto é, o caráter divertido e diabólico presente em toda relação intencional do sujeito na direção do objeto dentro de universo programado.

Recebido em 28/10/2013

Aceito em 30/10/2013