

LAÇO, RITUAL, MÁSCARA E MIMESE: UM OLHAR PARA O BRINCAR SOB A ÓTICA DA COMPREENSÃO

Tadeu Rodrigues Iuama

Doutorando em Comunicação pela Universidade Paulista (Unip)

Mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba (Uniso)

E-mail: tadeu.rodrigues@edu.uniso.br

RESUMEN

Este ensayo se pasea por el campo de las relaciones entre jugar y comunicar. Por tanto, a partir de la etimología del verbo jugar, identifica la adherencia entre esa acción y la comunicación, tal como ésta viene siendo entendida en el ámbito del Centro Interdisciplinar de Semiótica de la Cultura y de los Medios (Cisc), grupo de investigación integrado al Programa de Estudios de Posgrado en Comunicación y Semiótica de la Pontificia Universidad Católica de São Paulo (PUC-SP). Se relaciona comunicación y religión en Miklos, religión y ritual en Eliade, ritual y juego en Huizinga. A partir de ahí, se amplía el objetivo del estudio de esta temática en Caillois, llamándose al mismo tiempo la atención para el concepto de mimesis en Gebauer y Wulf. La idea central es que la acción de jugar puede ser circundada de una manera comprensiva, al utilizar miradas teóricas distintas, de áreas del saber diversas, procurando así abrazar nuevos horizontes para la comprensión como método.

Palabras clave: Comunicación, la comprensión como método, imaginario, vínculos, jugar.

RESUMO

Este ensaio passeia pelo campo das relações entre brincar e comunicar. Para tanto, a partir da etimologia do verbo brincar, identifica a aderência entre essa ação e a comunicação, tal como esta vem sendo entendida no âmbito do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (Cisc), grupo de pesquisa integrado ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontificia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Relaciona-se comunicação e religião em Miklos, religião e ritual em Eliade, ritual e jogo em Huizinga. A partir daí, amplia-se o escopo do estudo dessa temática em Caillois, chamando-se ao mesmo tempo a atenção para o conceito de mimese em Gebauer e Wulf. A ideia central é que a ação de brincar pode ser circundada de uma maneira comprensiva, ao se utilizarem olhares teóricos distintos, de áreas do saber diversas, procurando assim abraçar novos horizontes para a compreensão como método.

Palavras chave: Comunicação, a compreensão como método, imaginário, vínculos, brincar.

ABSTRACT

This essay takes a stroll through the fields of playing, communicating and their relations. Thus, beginning with the etymology of the verb *to play*, we identify the adherence between this action and communication such as it is understood in the Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (Cisc), a research group linked to the Graduate Program in Communication and Semiotics of the Catholic University of São Paulo (PUC-SP). We connect religion and communication based on Miklos, religion and ritual based on Eliade and ritual and game based in Huizinga. Then, we expand the scope of our subject based on Caillois by drawing attention to the concept of mimesis in both Gebauer and Wulf simultaneously. Our main idea is that the act of playing may be circumscribed in a comprehensive manner by applying different theoretical points of view from different fields of knowledge, thus attempting to embrace new horizons for comprehension as a method.

Keywords: Communication, comprehension as a method, imaginary, bonds, playing.

LAÇO, RITUAL, MÁSCARA E MIMESE: UM OLHAR PARA O BRINCAR SOB A ÓTICA DA COMPREENSÃO

Uma das definições mais seminais de jogo é dada por Johan Huizinga (1872-1945), historiador neerlandês que aborda o tema em *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, de 1938:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2017, p. 16).

A proximidade entre jogar e brincar exige uma observação. De acordo com nota do tradutor da obra de Huizinga, João Paulo Monteiro, nos idiomas alemão, inglês, francês e espanhol, respectivamente “*spielen, to play, jouer, jugar*” significam tanto *jogar como brincar*” (apud Huzinga, 2017, p. 3. Grifo do autor). Em português, por outro lado, existe uma dissociação entre ambos os termos.

Alguns autores ocupam-se com o estudo das diferenças entre os dois conceitos, como é o caso do sociólogo francês Roger Caillois (1913-1978), que utiliza os termos *ludus* e *paidia* para designar, respectivamente, práticas focadas em “cálculo e combinação” (Caillois, 1990, p. 52) e em “tumulto e exuberância” (Caillois, 1990, p. 52). Em suma, práticas focadas em regras ou em experiências, cujos termos são propostos como intercambiáveis com jogar e brincar.

Esse posicionamento toma como base a afirmação do pesquisador estadunidense Stephen Nachmanovitch (1993, p. 50) de que “a brincadeira é uma atitude, uma disposição, uma maneira de fazer as coisas, ao passo que o jogo é uma atividade definida por regras e que depende de um campo e de jogadores”. De maneira similar, o pesquisador finlandês Jaako Stenros (2015) evidencia as diferenças entre os dois conceitos, entendendo a brincadeira como um estado mental e o jogo como um fato social.

Brincar e comunicação: um possível diálogo?

Para o início de uma conversa sobre o brincar, num primeiro momento, podemos tomar a obra *O brincar e a realidade*, publicada em 1971 pelo psicanalista inglês Donald Woods Winnicott (1896-1971), como uma das mais relevantes sobre o assunto. Nela, o autor mostra que o brincar é central na construção do indivíduo. O trabalho do terapeuta consiste em transformar um indivíduo incapaz de brincar em alguém que é capaz de fazê-lo (Winnicott, 1975).

Contudo, se olharmos para os títulos das obras de Winnicott e de Huizinga em idiomas onde não existe a distinção entre brincar e jogar, podemos notar que ambos fazem uso do mesmo termo. Em inglês, por exemplo, a obra de Huizinga recebe o título de *Homo ludens: a study of the play-element in culture*, enquanto a de Winnicott se chama *Playing and reality*.

Assim, passamos a entender que estudar o brincar e estudar o jogar são esforços inexoravelmente imbricados, razão pela qual tomaremos os termos jogar e brincar como intercambiáveis no decorrer deste ensaio. E ao fazermos dialogar o brincar e a Comunicação, queremos destacar a abrangência do jogar/brincar (explicitada por meio do verbo inglês *to play*) como terreno fértil para o tema da compreensão como método (Künsch et. al., 2014; Künsch et. al., 2016).

Para isso, em primeiro lugar, voltaremos à própria etimologia da palavra brincar, originária do latim *vinculum* (laço). *Vinculum* (“vínculo”) é elemento central na noção de comunicação proposta pelo Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (Cisc), integrado ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

A ideia de comunicação como processo de criação de vínculos é um consenso entre os pesquisadores que orbitam o Cisc, como Malena S. Contrera (2005), Jorge Miklos (2010), Maurício Ribeiro da Silva (2013) e José Eugenio Menezes (Menezes; Martinez, 2014), entre outros. De acordo com Norval Baitello Junior, fundador do Cisc:

Pareceu-nos, assim, muito mais adequada a compreensão dos fenômenos da comunicação como criação e manutenção de vínculos do que de troca de informações, compreendidas como sinais e portanto quantificáveis como tais. Os vínculos não se reduzem a uma simples emissão-recepção de sinais, mas capturam bilateralmente ou multilateralmente, tornando os participantes de um processo comunicativo igualmente e ao mesmo tempo agentes e pacientes do mesmo. Há no vínculo sempre algum grau de saturação afetiva, algum teor daquilo que os etólogos chamam de “amor” (um conceito biológico de envolvimento, empatia, comprometimento, compaixão, solidariedade) (Baitello Junior, 2012, p. 22).

Dessa forma, se a comunicação pode ser entendida como vínculo e o vínculo também está na raiz da palavra brincar, continuamos nosso percurso através da compreensão do brincar como comunicação, assim como da comunicação como brincar. Buscamos cruzar os referenciais de ambos os estudos para abarcar a complexidade que o termo evoca. Salientamos que o uso do conceito de complexidade é consoante com a perspectiva do pensador francês Edgar Morin:

A um primeiro olhar, a complexidade é um tecido (*complexus*: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Num segundo momento, a complexidade é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico (Morin, 2007, p. 13).

A partir desse arcabouço teórico, o presente ensaio pretende explorar dois pares conceituais, explicitados no decorrer do estudo.

Laço e ritual: Miklos, Eliade & Huizinga

Como lembra o pesquisador e professor Jorge Miklos (2010, p. 20), “a palavra *religare* é formada pelo prefixo *re* (outra vez, de novo) e o verbo *ligare* (ligar, unir, vincular)”. O *religare*, continua Miklos, “nesse sentido, é a forma primeira de vínculo, concebida não só como vínculo entre homens e seus deuses, mas especialmente entre os próprios homens”.

Para Miklos (2010, p. 20), “o termo *religare* é distinto do termo religião, muito embora eles possam caminhar juntos”. Em sua pesquisa, o comunicólogo busca “abranger a religião e a comunicação como a arte de edificação de vínculos. Aquele que aspira o *religare* tenta construir vínculos” (Miklos, 2010, p. 119). Desse modo, com Miklos, sensibilizamos o nosso olhar para a comunicação a partir das lentes da Ciência da Religião.

Para tanto, apoiamo-nos na obra do historiador das religiões romeno Mircea Eliade (1907-1986), que divide a existência humana entre as dimensões sagrada e profana (Eliade, 1992). A noção de ordem seria proveniente de manifestações da dimensão sagrada (transcendência), chamadas pelo autor de “hierofanias”, na dimensão profana (imanência). Isso porque seriam as hierofanias as criadoras da concepção de um *axis mundi*, um Centro do Mundo, constituinte da orientação e do sentido.

Com o intuito de lembrar e atualizar a hierofania, ainda segundo Eliade (1992), é que nasce o ritual, palavra que imprime o sentido de *reatualizar* (re-atual). Como é da manifestação do sagrado que surge a ordem, os rituais que a revivem são marcados por regras rígidas, passadas adiante por meio de *modelos exemplares*. Para o autor, esses modelos exemplares seriam os mitos (Eliade, 1992).¹ Um outro aporte possível para o entendimento dos ritos é dado por Huizinga:

Se passarmos agora das brincadeiras infantis para as representações sagradas das civilizações primitivas, veremos que nestas se encontra “em jogo” um elemento espiritual diferente, que é muito difícil de definir. A representação sagrada é mais do que a simples realização simbólica: é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada. Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem. Mas tudo isto não impede que essa “realização pela representação” conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus

¹ Nosso posicionamento é o de não distinguir os termos mito e religião, tratando-os como sinônimos e intercambiáveis.

efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até a próxima época dos rituais sagrados (Huizinga, 2017, p. 17).

Embora por caminhos distintos e utilizando conceitos diferentes, Miklos, Eliade e Huizinga nos mostram que certas práticas (comunicacionais, religiosas ou lúdicas) geram determinadas interações entre os grupos sociais em que são inseridas.

Máscara e mimese: Caillois, Gebauer & Wulf

Huizinga aponta para uma possível raiz lúdica dos rituais primitivos. Vinte anos depois (1958), Roger Caillois também se debruça sobre os jogos. Embora reconheça a importância dos estudos do historiador neerlandês, o sociólogo francês aponta que “a sua obra não é um estudos dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito do jogo no domínio da cultura e, mais precisamente, do espírito que preside a uma determinada espécie de jogos — os jogos de competição regrada” (Caillois, 1990, p. 23).

No intuito de justificar sua crítica à obra de Huizinga, Caillois procura demonstrar a existência de outras categorias de jogos, além dos de competição (que o autor chama de *agôn*): há jogos de sorte (*alea*), de simulacro (*mimicry*) e de vertigem (*ilinx*). Além disso, propõe outra categoria que se contrapõe à dos jogos regrados (chamados pelo autor de *ludus*): os jogos turbulentos (*paidia*). *Ludus* e *paidia*, no seguimento de uma ideia exposta antes, poderiam ser comparados aos verbos *jogar* e *brincar*, em português. Contudo, apesar das diferenças teóricas entre os autores, Caillois também defende uma relação entre os jogos e os seus efeitos no mundo cotidiano:

[...] as sociedades primitivas, que aqui designarei por *sociedades de tohu-bohu*,² sejam elas australianas, americanas ou africanas, são sociedades onde reinam, ao mesmo tempo, a máscara e a possessão, ou seja, a *mimicry* e o *ilinx*. Ao invés, os Incas, os Assírios, os Chineses ou os Romanos apresentam sociedades ordenadas em cargos, carreiras, regulamentos, tabelas e privilégios controlados e hierarquizados, onde o *agôn* e a *alea*, significando aqui o mérito e o nascimento, surgem como elementos primordiais e, todavia, complementares do jogo social. Por oposição com as precedentes, trata-se de *sociedades de contabilidade*. Tudo se passa como se, no caso das primeiras, simulacro e vertigem, ou, se quisermos, pantomima e êxtase, assegurassem a intensidade e a conseqüente coesão da vida coletiva, enquanto nas do segundo tipo, o contrato social consiste num compromisso, numa implícita dedução entre a *hereditarietà*, ou seja, uma espécie de acaso, e a *capacidade*, que pressupõe comparação e competição (Caillois, 1990, p. 106-107).

As sociedades ditas primitivas, tanto para Huizinga quanto para Caillois, despertam nosso interesse pela relação que estabelecem entre a representação e a

² *Tohu-bohu* designa agitação/desordem, inspirado no termo hebraico para o caos original.

coesão social. Uma vez que não está no escopo deste estudo esgotar a discussão sobre os jogos, nos atentaremos àquele tipo de jogo que Caillois chama de *mimicry*, sobre o qual afirma o sociólogo:

O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa (Caillois, 1990, p. 39).

À máscara, epítome do *mimicry*, “está sempre associada uma extrema importância de carácter religioso” (Caillois, 1990, p. 107), pois “considera-se que a ação das máscaras revigora, rejuvenesce, ressuscita a natureza, e a sociedade” (Caillois, 1990, p. 107). O que propomos, a partir da leitura de Caillois, é que as máscaras não são apenas a epítome do *mimicry* enquanto categoria do brincar, como também a materialização da *participation mystique* junguiana.

Para o psicólogo suíço Carl Gustav Jung (1875-1961), o termo (proveniente de suas leituras de Lévy-Bruhl) “consiste em que o sujeito não consegue distinguir-se claramente do objeto, mas com ele está ligado por relação direta que poderíamos chamar identidade parcial” (Jung, 2013, p. 475). Similar à afirmação de Caillois, o autor observa que se trata de “um fenómeno que melhor se pode observar nos primitivos” (Jung, 2013, p. 475).

Reconhecemos a falta de fôlego para abarcarmos a abrangência das implicações que o tema evoca, mas tomamos emprestado esse conceito da psicologia por ele mostrar uma aproximação relevante para compreendermos a importância da representação. Isso porque esse estado de indistinção entre sujeito e objeto teria relação com nossos primeiros estágios de consciência.

Como demonstram os pesquisadores alemães Günter Gebauer e Christoph Wulf, apoiados no psicanalista francês Jacques Lacan, a tendência mimética humana seria algo como um resultado do desligamento que ocorre no nascimento, quando perdemos nossa “segurança uterina” (Gebauer; Wulf, 2004, p. 85). Tal desligamento gera uma carência que “não pode ser compensada por nenhum colo materno; na fase do desmame, parte desta carência será repetida, mas também atenuada pela própria repetição. Neste processo ocorre uma mimese da imagem do colo e do seio materno” (Lacan *apud* Gebauer; Wulf, 2004, p. 85).

“Se procurarmos a fórmula mais curta para definir ações miméticas, poderíamos dizer que esta seria fazer o mundo mais uma vez”, dizem os autores. “Este fazer tem um lado simbólico e um material, um prático e um corporal. Ele é um humanizar do mundo dado no sentido de uma apropriação humana” (Gebauer; Wulf, 2004, p. 14).

Destarte, uma vez que o ser humano nasce precocemente e por conta disso sua sobrevivência depende do aprendizado, a prática mimética torna-se uma poderosa ferramenta, já que “a fase do espelho tem um papel extraordinário na constituição do indivíduo” (Lacan *apud* Gebauer; Wulf, 2014, p. 86), pois “com a ajuda da mimese é desenvolvido um conhecimento prático intimamente ligado ao corpo e de grande importância para a capacidade social do homem” (Gebauer; Wulf, 2004, p. 38). Isso porque, de acordo com os autores, é por meio da mimese que a coesão social se cria.

Recursividade: Morin, Contrera & Silva

Embora tenhamos apresentado dois pares conceituais (laço e rito; máscara e mimese) e isso pode nos levar a crer que exista uma certa linearidade entre eles, cabe deixar claro que essa não é a proposta deste ensaio. Embora tenhamos reduzido a discussão a pares com determinada teleologia, nosso objetivo principal foi o de tentar deixar claros os elementos que pensamos ser relevantes para este estudo. Realizamos esta pesquisa, no geral, tendo em mente os três princípios da complexidade (Morin, 2007). Inicialmente, esperamos ter tangenciado um princípio dialógico entre o brincar e a comunicação. A partir deste ponto, nos atentaremos ao princípio da recursão organizacional, compreendido como “um processo onde os produtos e os efeitos são ao mesmo tempo causas e produtores do que os produz” (Morin, 2007, p. 74).

Nesse âmbito, podemos observar a relação entre os conceitos abordados de maneiras distintas da que vem sendo aqui explicitada. Malena Segura Contrera, por exemplo, apresenta a relação entre os processos miméticos (biológicos) e os processos ritualísticos (psicossociais). De acordo com a autora, “essa ritualização começa já na constituição de códigos primários biológicos que dão origem a campos sensoriais partilhados, campos esses que por sua vez se desdobram nos rituais de convivência e comunicação interpessoal” (Contrera, 2005, p. 115). Dessa forma, o ritual, imbricado aos processos miméticos:

[...] confirma, reatualiza e reforça o caráter social e partilhado dos códigos culturais. Por isso as práticas rituais são tão fundamentais nas relações comunicativas, em especial nos momentos de estranhamento e transição, momentos nos quais os vínculos precisam ser criados e/ou reforçados ou o grupo estará sob ameaça (Contrera, 2005, p. 117).

Laço, ritual e mimese, dessa forma, seriam indissociavelmente recursivos. Produzem uns os outros, ao mesmo tempo em que são produtos dos outros.

É importante, nesse contexto, situar o local onde alinhamos nossas reflexões, que é o grupo de pesquisa “Mídia e Estudos do Imaginário”,³ sediado na Universidade

³ Diretório do Grupo de Pesquisa do CNPq. Disponível em: <<https://goo.gl/rddrtu>> [consultado el 15 oct. 2017].

Paulista, a Unip. Pensar a imagem é central para os estudos de seus pesquisadores. Para Maurício Ribeiro da Silva:

Essa caracterização da imagem como algo capaz de intervenção no mundo real, se por um lado é apta a apaziguar as tensões originárias do além (do mundo dos mortos ou dos deuses), por outro, se apresenta como ferramenta ritualizada, cujo objetivo é a intervenção que se encontra no campo da magia e que atua no sentido inverso (a partir do mundo dos vivos) (Silva, 2013, p. 54).

A palavra imagem é originária de *imago*, máscara mortuária, em latim. Portanto, uma possibilidade seria tomar o apontamento de Silva sobre as imagens e aplicá-lo às máscaras e observar que, sem perda de sentido, obtemos uma afirmação muito próxima das reflexões de Huizinga e Caillois sobre a ritualização/brincadeira sagrada e a interação entre grupos sociais. Ou, como Caillois (1990, p. 190) afirmaria, “as máscaras são o verdadeiro laço social”.

Imago também dá origem à palavra magia, que poderia ser definida como uma ação simbólica com efeito concreto (Silva, 2013). Aqui, nos deparamos com uma relação muito próxima não somente entre imagem e magia, mas também com o jogo. O pensador tcheco Ivan Bystřina (1924-2004) afirma:

O jogo promove uma transição voluntária para a segunda realidade.⁴ Jogo e seriedade não se excluem decididamente, mas se condicionam. Quando se joga, o mundo em torno é concebido de maneira diferente. Objetos da primeira realidade são colocados na segunda, sob influência da imaginação (Bystřina, 2009, p. 20).

Sem utilizar a terminologia do próprio autor, mas ainda assim respeitando seus conceitos, os jogos poderiam ser vistos como o caminho inverso da definição de magia, ou seja, ações concretas com efeitos simbólicos.

Novos questionamentos: um possível holograma?

O último dos princípios da complexidade moriniana é o princípio hologramático, segundo o qual “não apenas a parte está no todo, mas o todo está na parte” (Morin, 2007, p. 74). Lembrando que, para tentar abarcar o brincar, tomamos aportes teóricos não só da Comunicação, mas também da Ciência da Religião, da História, da Sociologia, da Filosofia, da Antropologia, da Psicologia e da Semiótica da Cultura. A lente utilizada para olhar tal fenômeno não foi outra senão a da compreensão, método que seguramente permite essa abrangência.

O ensaio resultante jamais almejou algo além da transitoriedade, e sua gestação trouxe um prazer epicuriano (Epicuro, 1997), que pensamos ser semeado pelo lúdico. Se o jogo é o genitivo de várias manifestações culturais humanas

⁴ De maneira sintética, para Bystřina, a segunda realidade corresponde à realidade cultural, enquanto a primeira corresponde à realidade física.

(Huizinga, 2017), que potencialidades outras poderíamos obter incorporando a complexidade do brincar ao fazer científico?

Tomando emprestada a definição de jogo de Huizinga, poderíamos pensar a Ciência da Comunicação como *uma atividade livre, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o pesquisador de maneira intensa e total? Uma Ciência da Comunicação desligada de todo e qualquer interesse material?*

Por outro lado, *uma Ciência da Comunicação que não promova a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes?*

Pensamos que sim. Mas, para isso, precisamos revisar algumas regras do jogo.

REFERÊNCIAS

- BAITELLO JUNIOR, Norval. 2012. A ciência dos vínculos. En: BORNHAUSEN, Diogo; MIKLOS, Jorge, SILVA, Maurício Ribeiro. da (Orgs.). *CISC 20 anos: comunicação, cultura e mídia*. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação, p. 11-25. Disponible en: <http://cisc.org.br/portal/biblioteca/CISC_20_anos-Comunicacao_Cultura_e_Midia.pdf> [consultado el 15 oct. 2017].
- BYSTRINA, Ivan. 2009. *Tópicos de semiótica da cultura*. São Paulo: CISC (pre-print). Disponible en: <<https://www.scribd.com/document/330110308/IVAN-BYSTRINA-Topicos-de-Semiotica-Da-Cultura>> [consultado el 15 oct. 2017].
- CAILLOIS, Roger. 1990. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- CONTRERA, Malena Segura. 2005. Ontem, hoje e amanhã: sobre os rituais midiáticos. *Famecos*, Porto Alegre, v. 12, n. 28, p. 115-123. Disponible en: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3343/2599>> [consultado el 15 oct. 2017].
- ELIADE, Mircea. 1992. *O sagrado e o profano*. São Paulo: Martins Fontes.
- EPICURO. 1997. *Carta sobre a felicidade (a Meneceu)*. São Paulo: UNESP.
- GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. 2004. *Mimese na cultura: agir social, rituais e jogos, produções estéticas*. São Paulo: Annablume.
- HUIZINGA, Johan. 2017. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

JUNG, Carl. Gustav. 2013. *Tipos psicológicos*. Petrópolis: Vozes.

KÜNSCH, Dimas. A.; AZEVEDO, Guilherme; BRITO, Pedro D.; MANSI, Viviane. R. (Orgs.). 2014. *Comunicação, diálogo e compreensão*: São Paulo: Plêiade. Disponible en: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/04/E-book-Comunica%C3%A7%C3%A3o-Di%C3%A1logo-Compreens%C3%A3o.pdf>> [consultado el 15 oct. 2017].

KÜNSCH, Dimas A.; PASSOS, Mateus Y.; BRITO, Pedro. D.; MANSI, Viviane. R. (Orgs.). 2016. *Comunicação e estudo e práticas da compreensão*. São Paulo: UNI. Disponible en: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/comunicacao-e-estudo-e-praticas-de-comprensao.pdf>> [consultado el 15 oct. 2017].

MENEZES, José. Eugenio de O.; MARTINEZ, Monica. 2014. Do Ego para o Ecosistema: vínculos e afetos na contemporaneidade. *Comunicologia – Revista de Comunicação da Universidade Católica de Brasília*, Brasília, v. 7, n. 1, p. 263-280. Disponible en: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/viewFile/5634/3607>> [consultado el 15 oct. 2017].

MIKLOS, Jorge. 2010. *A construção de vínculos religiosos na cibercultura: a ciberreligião* 145f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. Disponible en: <https://docs.wixstatic.com/ugd/fd7fa6_e08cd3b10c8c4b7f8728b8375402955b.pdf> [consultado el 15 oct. 2017].

MORIN, Edgar. 2007. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina.

NACHMANOVITCH, Stephen. 1993. *Ser criativo: o poder da improvisação na vida e na arte*. São Paulo: Summus.

SILVA, Maurício Ribeiro da. 2013. *Na órbita do imaginário: comunicação, imagem e os espaços da vida*. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação; São Paulo: UNIP. Disponible en: <https://docs.wixstatic.com/ugd/fd7fa6_87465d57f513418aab04edb59f184993.pdf> [consultado el 15 oct. 2017].

STENROS, Jaako. 2015. *Playfulness, play, and games: a constructionist ludology approach*. 373f. Tese (Doutorado em Information Studies and Interactive Media) – School of Information Sciences, University of Tampere, Tampere. Disponible en: <<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/96986/978-951-44-9788-9.pdf?sequence=1>> [consultado el 15 oct. 2017].

WINNICOTT, Donald Woods. 1975. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.