

O LUGAR DA PROPRIOCEPTIVIDADE NA SIGNIFICAÇÃO DE VIDEOGAMES

MÁRIO SÉRGIO TEODORO DA SILVA JUNIOR*


Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp), Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa, Araraquara, SP, Brasil.

Recebido em: 18 abr. 2021. Aprovado em: 28 maio 2021.

Como citar este artigo: SILVA JUNIOR, M. S. T. da. O lugar da proprioceptividade na significação de *videogames*. *Cadernos de Pós-Graduação em Letras*, v. 21, n. 2, p. 158-173, maio/ago. 2021. doi: 10.5935/cadernosletras.v21n2p158-173

Resumo

Levantamos, aqui, uma seleção de conceitos e princípios caros à Semiótica Discursiva, relativos à dimensão sensível da percepção, mobilizados na descrição da presença de um jogador de *videogames* diante das grandezas enunciadas por um jogo eletrônico, que chegam a esse intérprete e fazem sentido, face a uma memória sensível e a um projeto coerente de como triunfar na narrativa do jogo. Pautando-se, sobretudo, nos desenvolvimentos de Jacques Fontanille sobre as práticas e a percepção, podemos identificar a operacionalidade do viés fenomenológico da teoria na análise da proprioceptividade nas práxis interpretativas.

* E-mail: junior.marioteodoro@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0003-3170-7562>

Palavras-chave

Percepção. Sensível. *Videogames*.

INTRODUÇÃO: DA RETÓRICA DOS NÍVEIS DE PERTINÊNCIA À PROPRICEPTIVIDADE

Quando a teoria semiótica de linha francesa volta seu olhar às práticas humanas como instâncias significantes, ela estreita sua relação interdisciplinar com outras ciências humanas e sociais, como a antropologia, a sociologia e a psicanálise, rememorando a concepção saussuriana de uma ciência dos “signos no seio da vida social” (SAUSSURE, 2012, p. 48). A semiótica, portanto, deixa de ser apenas uma teoria da linguagem dos textos e alça voos enquanto teoria da linguagem do comportamento, ou “da vida mesma, sem mais nem menos” (LANDOWSKI, 2014, p. 11).

Entretanto, o problema do escopo da análise semiótica não é simples, sequer consensual, e não pretendemos recobri-lo aqui. Queremos apenas apontar que, entre as aplicações da mesma base teórica greimasiana, lida, sobretudo, em desdobramentos de três expoentes pós-greimasianos – a linha tensiva de Claude Zilberberg, na linha interacionista de Eric Landowski ou na linha das práticas e da cultura de Jacques Fontanille –, o espírito científico parece ser o de expandir a pertinência dos textos materiais passíveis de análise às implicações que os agentes humanos socializados fornecem sobre o sentido desses textos; expandir a pertinência do texto, não a ultrapassar. Assim, a significação de um texto verbal, verbo-visual, audiovisual, musical, gestual etc., na perspectiva contemporânea da semiótica, é pertinente segundo sua articulação formal, enquanto linguagem manifestada como conteúdo e expressão, na tradição saussuriana e hjelmsleviana, e também segundo as estruturas sociais e históricas que o animam, ancoradas no tecido da cultura, encarnadas pelos agentes humanos.

Uma das possíveis maneiras de realizar essa expansão de escopo é justamente pela proposta dos níveis de pertinência de Jacques Fontanille (2008a, 2008b), que lança luz sobre o chamado percurso gerativo da expressão. Na realidade, não se trata de um percurso gerativo do plano da expressão tal como

se configura o percurso gerativo do plano do conteúdo, correspondente ao texto enquanto globalidade material. Trata-se de um percurso das diferentes expressões que uma mesma experiência vivida envolve. Nele, o texto material e seu conteúdo alocam-se junto a todo o conjunto de grandezas significantes que os trazem à existência. A significação torna-se resultado de uma cadeia complexa, localizada no tecido da sociedade e da história, mobilizada por sujeitos igualmente sócio-históricos e responsável por práxis enunciativas e interpretativas, que culminam em um processo de textualização da experiência em objetos, textos-enunciados, símbolos e figuras.

O texto-enunciado é o nível responsável pela experiência de interpretação, conduzida por um sujeito “leitor”. Concebê-lo como texto já enunciado localiza a enunciação de maneira transversal a outras experiências. A prática, por sua vez, ocupa o nível das cenas predicativas, em que tomam lugar as operações, sejam as de enunciação, as de interpretação, as de manuseio etc., cuja experiência é pragmática. Entre texto e prática há uma mediação realizada pela superfície na qual um texto encontra-se inscrito, o objeto-suporte, manipulado pelos actantes de uma cena predicativa e instaurador de coerções materiais para a existência da expressão linguística, plástica, musical etc. A experiência que tais suportes fornecem aos sujeitos da cena é a de corporeidade, de materialidade. As cenas predicativas possuem uma finalidade que, diante de uma globalidade de outras práticas, demonstra uma estratégia de conjunto. A estratégia é o nível que dá a experiência de conjuntura ao sujeito. A conjuntura alimentada por essa estratégia, por sua vez, culmina em uma experiência de comportamento, responsável pela criação de identidades localizáveis na cultura, denominadas formas de vida. Por fim, como partimos do nível dos textos-enunciados, deixamos de apontar o nível inferior, em que as figuras de um texto, na medida em que possuem alguma autonomia, configuram símbolos nutridos de significação suficiente para denominar o nível das figuras-signo, cuja experiência é a própria figuratividade. Uma representação simples dos níveis e de suas experiências pode organizá-los no chamado percurso gerativo, de um ponto de vista ascendente, do mais simples ao mais complexo, ou descendente, do mais complexo ao mais simples (ver Figura 1).

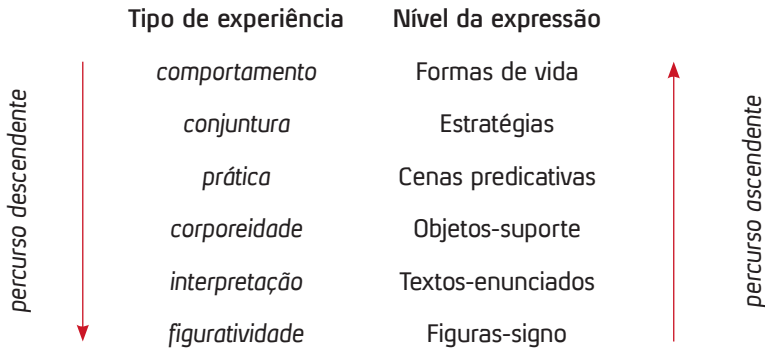


Figura 1 – Percurso gerativo da expressão da experiência semiótica.

Fonte: Elaborada com base em Fontanille (2008b, p. 20).

O trabalho de Fontanille propõe um percurso da experiência, reservando a cada substancialidade específica, dotada de formas de expressão, um nível de pertinência próprio. Logo, segmentar uma semiótica-objeto à luz dos desenvolvimentos da semiótica greimasiana em Fontanille não é simplesmente coletar do mundo quantos elementos sejam necessários para explicar a significação de um fato, fenômeno, objeto etc., mas encontrar os níveis de pertinência relativos à vivência propiciada por tal fato, fenômeno ou objeto aos sujeitos sociais. O analista dispõe da possibilidade de levar em conta apenas aqueles níveis necessários para a finalidade de sua atividade analítica, mas os que lhe sejam relevantes deverão ser abordados com uma descrição formal em termos de plano de conteúdo e plano de expressão, tal como se opera com os textos, visto que cada nível de pertinência possui planos de conteúdo e de expressão próprios, além de implicarem relações recíprocas com os demais níveis.

Em trabalho recente, quando nos propusemos a analisar *videogames* contemporâneos, formatamos nossa semiótica-objeto segundo as práticas envolvidas: a destinação de um percurso de jogo a um jogador (práxis enunciativa), que interpreta a instrução (práxis interpretativa) e realiza movimentos sobre os controladores (prática operatória), que, por sua vez, produzem um texto-enunciado final em um televisor que renderiza as informações advindas do console do jogo (textualização). Nesse percurso, encontramos claramente dispostos trânsitos entre texto, objetos e a cena predicativa da experiência que um jogador vive quando se dispõe a jogar um *videogame*.

No entanto, um ponto ainda nebuloso, que endereçamos no presente texto, em tom ensaístico, é a capacidade mediadora do sujeito jogador entre os

impulsos externos que adentram seu campo de percepção e as respostas que ele emite com seu próprio corpo. Essa mediação parece envolver não apenas suas moções internas e seu corpo como instância proprioceptiva, mas também suas motivações simbólicas, que fazem desse corpo vivo também crivo socio-cultural do mundo percebido. O corpo liga as dimensões materiais textuais à dimensão simbólica das práticas e, em última instância, da cultura.

Deixemos claro que não se trata do corpo biológico da vida humana, mas sim semiótico, responsável pela percepção do mundo, convertendo o contínuo material perceptível em grandezas de sentido e relacionando-as enquanto conteúdo e expressão. É o corpo enquanto operador da própria semiose (cf. GREIMAS; COURTÉS, 2013, p. 447-448), e, nessa definição, ele não é termo oposto à mente. Isto é, a competência sensível existe apenas em conjunto com uma competência inteligível; o mundo é percebido no mesmo momento que passa a ter significado. Trata-se de uma instância sensível e inteligível de percepção do mundo, relativa à proprioceptividade como mediadora entre os elementos exteroceptivos e os interoceptivos da significação.

Aliás, no tocante ao estudo da extero e da interoceptividade, a discussão em semiótica avançou, à medida que refinou tais termos ao chamá-los de grandezas figurativas e não figurativas (cf. GREIMAS; COURTÉS, 2013, p. 199), e guinou o trabalho rumo ao estudo da figuratividade e do plano da expressão. Quanto à proprioceptividade, por não se tratar de um plano semiótico, mas do contato entre planos, a notoriedade dada a ela nas pesquisas ainda é relativa; há discussões importantes, na literatura estrangeira e brasileira, como já está deflagrado em nosso trabalho, mas as aplicações propriamente ditas dessas reflexões na análise de textos são tímidas.

Voltamos nosso olhar à competência sensível nos mecanismos de percepção do corpo do jogador, que está pressuposto e atualizado na roupagem de enunciatário do discurso dos *videogames*. Assim, desse enunciatário, buscamos identificar o contato entre as figuras do mundo social que lhe é apresentado no enunciado e a interpretação desse mundo, dando ênfase à afetividade de que está investido tal contato. Em outras palavras, buscamos a gênese dessa afetividade no contato, no ato interpretativo e interativo do jogador.

Esse contato, antes de uma simples e tênue linha entre expressão e conteúdo, entre contínuo material e valores abstratos, entre estímulo e cognição, é o próprio mecanismo da sensibilização, visto como uma cadeia extensa de conversão e, inclusive, como uma consciência autocrítica da eficácia com que um sujeito converte a grandeza percebida em grandeza significativa.

De fato, se se concede ao corpo (e especialmente à proprioceptividade) o papel de mediação entre os dois planos da linguagem, então é preciso se interrogar sobre a natureza dessa mediação corporal, em que o invólucro-continente desempenha um papel decisivo. Esse invólucro tem duas faces: uma face voltada para o conteúdo (invólucro-continente) e uma face voltada para a expressão (invólucro-superfície de inscrição) (FONTANILLE, 2016, p. 125).

Logo após essa citação, em *Corpo e sentido*, na tradução recente da obra de Fontanille, o autor apresenta o seguinte esquema (ver Figura 2).

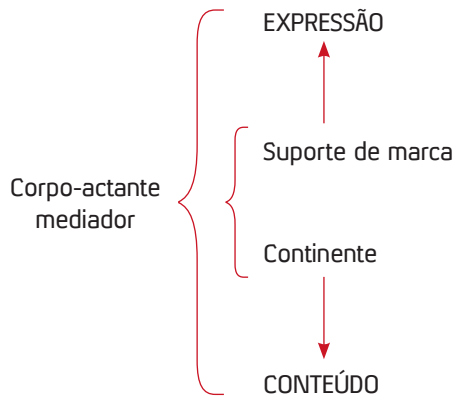


Figura 2 – Representação da função semiótica, com ênfase no contato.

Fonte: Fontanille (2016, p. 125).

Afirmar que o contato é mais extenso que uma linha que delimita o fim da expressão e o início do conteúdo implica dizer que, entre suportar as marcas sensíveis do contínuo material (que se discrimina em formas de expressão na própria marca que se deixa no corpo perceptivo) e fazer sentido dessas marcas, há uma série de operações de semiotização, de conversão do não semiótico (materialidade bruta) em semiótico (sentido).

Entendemos, assim, que o corpo que buscamos é uma instância em que se operam os mecanismos de semiotização das marcas sensíveis. Portanto, tal como a expressão é uma instância (de discriminação da substância em formas) e o conteúdo é outra (de interpretação das formas de expressão em conteúdo), o corpo é a instância da sensibilização que possibilita a semiose. Além de chamar expressão, corpo e conteúdo de instâncias (respectivamente, instância exteroceptora, proprioceptiva e interoceptiva), é necessário reconhecer as operações que elas englobam articuladas em um *percurso*.

O percurso da interoceptividade, por exemplo, é o percurso gerativo do sentido do conteúdo, que parte da redução estrutural do nível fundamental à formulação agentiva do nível narrativo e ao revestimento figurativo do nível discursivo, cada um sustentado por uma semântica e uma sintaxe próprias.

O percurso da exteroceptividade, do plano da expressão, a que podemos chamar de textualização, por sua vez, ainda vem sendo desenvolvido, sob vários posicionamentos, cada um tendendo a uma especialidade da substância da expressão dos objetos de sentido. Há percursos próprios da visualidade, da musicalidade, da gestualidade etc., mas que se orientam, grosso modo, pelas dimensões espaciais e temporais.

Por sua vez, o desenvolvimento dado ao percurso próprio do contato entre os planos limita-se àquela linha que vimos anteriormente. Certamente, Fontanille fornece muito mais que o mostrado na representação extraída de sua obra, e arriscaríamos dizer que sua semiótica *de l'imprunte*, que o autor propõe, antes de uma semiótica da marca ou do vestígio, como foi traduzida, é a teoria do contato, propondo alguns valiosos mecanismos que fazem parte da sintaxe do percurso desenvolvido pelo corpo.

O CORPO COMO ACTANTE

Um dos mecanismos que Fontanille propõe é o de constituição da identidade corporal. Já que o direcionamento dado pelo autor ao seu debate sobre a instância proprioceptiva segue rumo ao modo como as marcações sensíveis sofridas pelo corpo articulam-se em uma memória discursiva, deter-se sobre a maneira segundo a qual a instância deixa de ser simples contato e passa a ter autonomia é imprescindível para a compreensão de tal memória.

Logo, o corpo não pode ser somente uma materialidade afetável pela materialidade do mundo, mas também uma consciência que enxerga e interpreta essa afetação. De fato, corpo, como instância, não se difere de mente, como compreendido pela fenomenologia de Merleau-Ponty. O sensível não existe, enquanto sentido, sem uma contraparte que lhe dê inteligibilidade.

A tradição cartesiana habituou-nos a desprender-nos do objeto: a atitude reflexiva purifica simultaneamente a noção comum do corpo e a da alma, definindo o corpo como uma soma de partes sem interior, e a alma como um ser intei-

ramente presente a si mesmo, sem distância. A experiência do corpo próprio, ao contrário, revela-nos um modo de existência ambíguo. Se tento pensá-lo como um conjunto de processos em terceira pessoa — “visão”, “motricidade”, “sexualidade” — percebo que essas “funções” não podem estar ligadas entre si e ao mundo exterior por relações de causalidade, todas elas estão confusamente retomadas e implicadas em um drama único. Portanto, o corpo não é um objeto [...]. Sua unidade é sempre implícita e confusa. Ele é sempre outra coisa que aquilo que ele é [...], enraizado na natureza no próprio momento em que se transforma pela cultura, nunca fechado em si mesmo e nunca ultrapassado (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 268-269).

Esse “drama-único” implica a narratividade desse corpo e das ações de que ele participa mais ou menos ativamente, mas sempre perceptivo e afetável. Nesse sentido, Fontanille também inicia sua discussão da instância proprioceptiva, que não apenas é dotada de consciência de si e de identidade, mas, por causa disso, é caracterizada por um posicionamento actancial em relação ao mundo, sempre imbricado em percursos de ação. A percepção, nesse sentido, é por si só um programa narrativo, em que o objeto do mundo se discrimina do corpo material do sujeito e, em torno dele, esse sujeito consciente do fenômeno discriminatório investe a foria.

Como actante, a face material bruta do corpo é interdependente de uma face consciente. A primeira, Fontanille chamou de Eu-carne, e a segunda, Si-corpo próprio, cada qual dotada de operações próprias que compõem o mecanismo de atuação do corpo-actante.

A operação que o Eu-carne realiza é a de referência do próprio corpo, porque ele atua senão como centro de todo o mundo percebido; é em torno desse centro dêitico que as grandezas perceptíveis se apresentam no campo de presença do sujeito, conforme definição tensiva (cf. ZILBERBERG, 2011).

Já o Si-corpo próprio, enquanto ato reflexivo indicado no próprio pronome que o designa (*soi*, no original em francês, em oposição a *moi*, Eu), é a instância que “se refere ao Eu-carne [...] para lhe obedecer ou pressioná-la, para acompanhá-la ou desviá-la” (FONTANILLE, 2016, p. 40). Por seu caráter duplo, de manutenção ou de transformação da carne, o Si tem duas operações englobadas e se declina para cada uma delas, mas sempre no mesmo intento consciente de ter uma identidade para si diante da alteridade do contínuo material do mundo e dos outros corpos que o habitam.

Pois essa primeira esquematização de duas dimensões [o Eu-carne e o Si-corpo próprio] confunde duas maneira de se integrar a alteridade: seja por uma redução da alteridade — o “outro” é tornado de volta o “mesmo”, sua alteridade recusada e neutralizada —, seja pela conversão da alteridade — o “outro” é subordinado a uma identidade futura que o transcende, e que corrobora seus avatares sucessivos sob a permanência de uma mesma intencionalidade. De um lado, um Si que se realiza, no discurso, pela permanência de um papel, graças à continuidade da isotopia que ele assume, e, do outro, um Si que se realiza na forma de atitudes, tornando-se outro a cada novo passo do discurso, sempre no curso de um eventual projeto enunciativo (FONTANILLE, 2004, p. 63, tradução nossa).¹

A partir desses dois tipos de construção da identidade (a permanência pela isotopia dos mesmos papéis ou a atitude enunciativa de criação de uma isotopia em construção que recubra os diferentes papéis), Fontanille dá o nome de Si-idem à primeira operação, a apreensão, que retoma a identidade vivida e experienciada até o momento, e de Si-ipse à segunda operação, a de visada, que se esforça para alocar a alteridade presente em uma identidade futura, em devir.

As três operações (referência, apreensão e visada) constituem zonas de extensão do corpo-actante, que podem ser mobilizadas em intensidades diferentes na experiência da expressão, gerando diferentes efeitos de sentido no conteúdo. Entre o Eu-carne (centro dêitico e de referência) e o Si-idem, a zona ocupada pelo corpo-actante é de coesão, pois o papel encarnado no momento, diante das interações sensíveis com o mundo, é condizente com os papéis acumulados no passado. Já entre o Eu e o Si-ipse, a zona é a da coerência, pois a alteridade das marcas que remanejam o contato do corpo no momento presente, gerando valores díspares no conteúdo em relação aos valores identitários acumulados no passado, é intencionalmente vista como um gesto que tem a finalidade de aplicar coerência à alteridade, na justificativa e na esperança de um futuro coeso. Por fim, entre as duas faces do Si, a zona é a congruência da apreensão e da visada, unificadas sob a identidade do corpo-actante.

¹ No original: « Car cette première schématisation à deux dimensions [Eu-carne e Si-corpo próprio] confond deux manière d'intégrer l'altérité, à savoir : soit par réduction de l'altérité — l'« autre » est alors ramené au « même », son altérité est récusée, neutralisée —, soit par conversion de l'altérité — l'« autre » est alors mis au compte d'une identité à venir qui le transcende, et qui affirme au-delà de ses avatars successifs, la permanence d'une même visée —. D'un côté un Soi qui se réalise dans le discours par la permanence d'un rôle, et grâce à la continuité de l'isotopie qu'il assume, et de l'autre un Soi qui se réalise sous forme d'attitudes, en devenant autre à chaque nouveau pas dans le discours, tout en tenant le cap d'un éventuel projet énonciatif ».

Admitimos que Fontanille pesa a metalinguagem semiótica, já densa por formação, ao recorrer à fenomenologia. Para simplificarmos, reduzindo ao mínimo necessário para nossa pesquisa, podemos enfatizar os componentes temporais e espaciais dessas três operações. A seguir, adaptamos a representação gráfica dada por Fontanille a esse mecanismo de identificação do corpo (ver Figura 3).

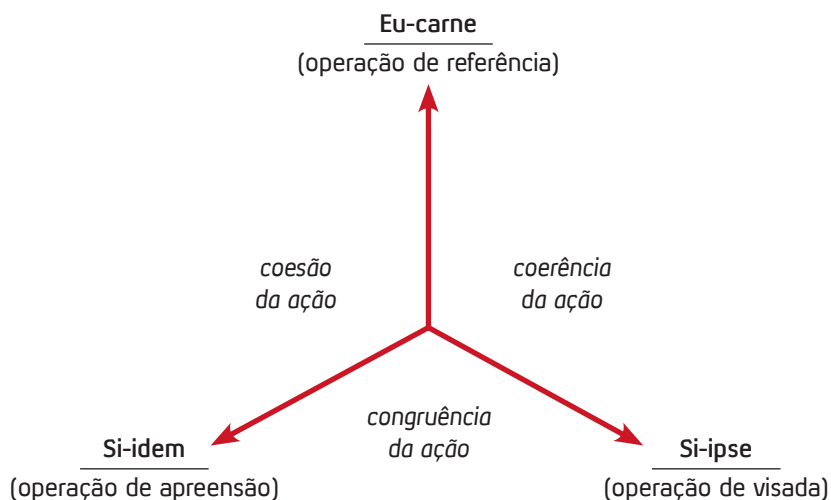


Figura 3 – Modelo de ponto triplo de produção do ato do corpo-actante.

Fonte: Adaptada de Fontanille (2016, p. 40-41).

O espaço é vivenciado pelo Eu-carne, o espaço do mundo e dos outros corpos, em que a substância é apreendida e convertida em forma, nas marcas que se inscrevem na extensão desse corpo. Mas, como dito, não se trata de um corpo que vaga o espaço de outros, mas um corpo que vê o espaço somente a partir de seus próprios “olhos”, porque o campo de presença é necessariamente subjetivo. A referência operada pelo Eu, por ser centralidade dêitica do campo, é uma autorreferência. Conforme veremos, a autorreferencialidade é crucial na geração da autonomia do corpo-actante e, pensando em *videogames*, a autonomia e os simulacros de autonomia são responsáveis por diversos mecanismos veridictórios. Já o Si vivencia o tempo, apreendendo a coesão do passado e visando à coerência do futuro, em relação à autorreferencialidade presente. Temos, então, a semântica espaçotemporal da instância proprioceptiva.

Já que pensamos tal instância como responsável pela operação de semiose, nessa semântica espaço-temporal também está a definição primeira de sintaxe de geração de sentido: ele nasce da autorreferencialidade absoluta do sujeito temporal, que recobre suas experiências passadas e aloja o presente em uma visão de futuro coerente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: DA PROPRIOCEPTIVIDADE À PERCEPÇÃO DA CULTURA

Recorremos agora à obra landowskiana, muitas vezes taxada de autoajuda, que trata da vida e aplica, a partir dos desenvolvimentos narrativos da época greimasiana, os programas e modalizações do sujeito à análise das práticas cotidianas. Nesse sentido, Landowski também proporia uma semiótica das práticas, rotulada, na institucionalização atual, de sociosemiótica, e, por essa aptidão social e “extra”-textual, nos é muito caro o pensamento desse semioticista. Lemos suas palavras com a mesma epifania a partir da qual divagamos ao trazer Merleau-Ponty, sempre no intuito de demonstrar a vasta aplicabilidade da semiótica discursiva na análise da experiência humana.

Assim, observadores distanciados por exigência de método e relativista por profissão, nos manteríamos, por isso mesmo, descomprometidos e seríamos céticos por hábito.

Mas isso não é talvez senão aparência. Porque, apesar de nossas precauções epistemológicas e dos cuidados metodológicos de que nos rodeamos, continua presente, no âmago de nossa interrogação sobre o sentido, uma questão originária, absolutamente ingênua por comparação: é a questão do “sentido da vida” – da vida mesma, nem mais nem menos. Essa expressão, frequente na boca de Greimas, contra diversos equivalentes em seus escritos. [...] o autor se “põe a refletir” sobre as especificidades dessa realidade “ao mesmo tempo onipresente e multiforme”: a significação enquanto dimensão existencial de nossa condição (LANDOWSKI, 2014, p. 11-12).

Se a veia antropológica greimasiana, trazida por Landowski, nos coage a pensar a vida das pessoas, coletiva e participativa, é preciso encontrar na prática solitária do *videogame*, do corpo que recorre a si mesmo como gerador de crenças, as linhas que o ligam a práticas sociais.

Novamente, reforçamos que o sujeito jogador já existe em um tecido cultural, e um jogo nunca figura como um ato inédito; sempre, enquanto sujeito cultural, o jogador já, ao menos, observou outro alguém jogar. Vitória e derrota, nesse caso, são dados do mundo natural, assim como o entretenimento, como o prazer da autonomia, de que Landowski fala quando se toca um instrumento ou quando se acelera um carro pelo pedal etc. O prazer, por sua vez, não existe apenas como dado do mundo, mas também como modalidade. Ora, é precondição da plenitude existencial do ser humano sentir prazer. Longe de iniciar outra divagação, recorreremos a Bertrand, em uma passagem dos *Caminhos da semiótica literária*, em que o autor discute a figurativização, a figurabilidade e a percepção.

Na proposta do semioticista, há uma euforia sensível na percepção intensificada por um sujeito anteriormente fadado à rotina de repetição automática de isotopias, tal qual o caso do jogador antes da virada sensível dada pelo acontecimento. Essa euforia recupera, para o sujeito, um sentido forjado na assunção particular de sua competência perceptiva. Essa atitude (mantendo o termo atitude, como fizemos algumas vezes aqui, no sentido de ação intencional do Si-ipse) afronta a axiologia social, a reprodução de “valores sociais comuns e as opiniões partilhadas pelos habitantes” (BERTRAND, 2003, p. 246), e permite sua superação, tal qual o caso do jogador que supera o inesperado e recupera em si mesmo sua fé no jogo. A esse respeito, Fontanille é trazido ao debate.

Para desestabilizar as normas morais ou inventar outras, é necessário recomençar pelo sentir, captar esse momento em que a escolha é tornada sensível e bela, e basear-se não sobre o que o sujeito sabe da axiologia [...], mas sobre o que ele percebe dela nos objetos (FONTANILLE *apud* BERTRAND, 2003, p. 247).

Há aí uma visão intencional do analista diante do evento estético:

Esse processo geral da axiologia que pressupõe a intervenção do sensível pode ser comparado à tese segundo a qual as relações entre estética e ética, e mais precisamente a subordinação da segunda à primeira, seriam refirmadas na re-sensibilização dos valores (BERTRAND, 2003, p. 247).

Entretanto, em vez nos afiliarmos a leituras empenhadas em localizar o papel intervencionista da sensibilidade subjetiva, relativizamos nosso posicionamento. As sociedades sofrem constantes mudanças, não apenas devido à

revolução tecnológica, que não cessa, mas devido a questões de ciclicidade axiológica; excluimos o corpo, retomamos o corpo, excluimos novamente. Não significa que seja o caso de trocar axiologias tal qual se troca de roupa, e seria simplista de nossa parte lidar com esse fenômeno da ciclicidade dessa maneira. Mas, hoje, há um mercado crescente que se destina a satisfazer as demandas sensíveis do corpo. Não obstante, trabalhamos com *videogames*, objeto que, se embarcarmos os *games* para celulares, representa uma parte considerável dessa frente mercadológica pró-corpo.

O que observamos dessa tal frente é que, ainda que ela satisfaça a retomada sensível do corpo, no estágio durativo da ação perceptiva do Si-ipse, esse corpo-actante está, ao final da sintaxe, fadado à redução figurativa, de aspecto perfectivo: o jogador assume a figura socialmente localizada do vencedor ou do perdedor, e isso significa muito na economia dos *videogames* e na axiologia acerca do corpo.

O jogador necessariamente avalia seu desempenho, e o faz a partir de referenciais de desempenho de outros jogadores que ele encontra no mundo em que vive. Inclusive, pela internet, em plataformas públicas como o YouTube, ou em plataformas próprias de empresas de *videogames*, como a Microsoft, a Sony e a Nintendo, os jogadores compartilham pontuações e conquistas. Há um crivo de leitura das figuras que um sujeito encarna, na acepção que o próprio Bertrand retoma na passagem de que tratamos, advinda de Greimas em *Semiótica figurativa e semiótica plástica* (cf. GREIMAS, 2004). Nesse sentido, a autonomia do jogador é relativa, porque, cumprida a prática de jogo, a estratégia que rumo a uma forma de vida diminui a individualidade de que não se escapa, diante das superestruturas sociais.

E, de fato, não se escapa. Bertrand (2003, p. 248) ainda diz que “tal crivo de leitura é também, simultaneamente, um crivo de sensibilização”. Em uma sociedade que valoriza o corpo e as sensações como mercadoria, na venda de prazeres de entretenimento (conforme já tivemos a oportunidade de discutir em nossa dissertação acerca dos filmes da Walt Disney nos anos 1990), de prazeres gustativos, esportivos, sexuais etc., o crivo de leitura é, necessariamente, crivo de sensibilização, porque dita o modo de uso que o sujeito deve fazer de seu corpo. O jogador que falha está em disjunção à modalidade estética necessária para adquirir prazer, componente, por sua vez, do grande objeto-valor final da vida: a plenitude (*accomplissement*). Já o jogador que vence assume essa figura discursiva.

O paradoxo dos *games* fica mais forte nesse ponto, ao fornecer a liberdade que reforça a crença em um enunciador, que permite o corpo movimentar-se, perceber-se, sentir-se, agir e se libertar do automatismo, mas coagindo a uma sanção redutora da experiência sensível e durativa em uma figura condensada participativa de outras práticas sociais, como a da comparação de pontuações, de ranqueamentos etc.

A venda ocorre pela promessa da estesia. A estesia cumpre-se, mas se reduz à ética. A venda ocorre novamente, porque o corpo precisa sentir novamente aquela sensação de liberdade e autonomia. Essa experiência cíclica retroalimenta o crivo de leitura do corpo.

Por fim, cabe dizer que, talvez, não houvesse sequer possibilidade de evitar a redução figurativa da estesia. A espera pelo inesperado de *Da imperfeição* (cf. GREIMAS, 2002) pode ser traduzida por um paradoxo da própria vida humana, que Landowski coloca, ao recorrer, mais uma vez, aos bastidores da semiótica discursiva na fecunda França da segunda metade do século XX, dizendo:

Para caracterizar nossa condição, ou pelo menos a do “escritor”, Barthes tomou de Merleau-Ponty uma fórmula bastante estranha, que Greimas também gostava de repetir, generalizando-a: seres semióticos por natureza, estaríamos por natureza “condenados ao sentido”. Mas o verdadeiro não será antes que, longe de impor-nos sua presença, o sentido deve ser conquistado sobre um fundo primitivo de sem sentido? (LANDOWSKI, 2014, p. 14).

Assim o autor começa sua discussão em *Interações arriscadas*. Certamente, o fundo do “sem sentido” é tão utópico quanto o primeiro falante de uma língua natural. Ao menos, inacessível, pois, até onde rastreamos nossa história, um crivo de leitura sempre se impõe, e nem a percepção autônoma do corpo escapa a ele. Mas o trunfo da sociosemiótica de Landowski (2014, p. 15) é reconhecer que, na realidade, “aquilo a que estamos condenados é a construir o sentido”, a partir do que o mundo nos apresenta, sejam relações corriqueiras de cumprimentar desconhecidos no local de trabalho, seja investir de sabor a refeição feita às pressas no dia a dia, seja agarrar-se ao advento da novela das nove, religiosamente, como fonte de descontração e sensibilização, seja repensar incessantemente a validade social de uma epistemologia científica, seja vencer o *videogame* e se vangloriar disso.

Todos esses percursos narrativos existem entre aquilo que Landowski caracteriza como a insignificância da rotina automática (a programação) e aquilo que se sente diante da invasão de sentidos tão heteróclitos de uma só

vez que toda a coerência se perde e, portanto, o próprio sentido (o acidente). É a fim de evitar tanto um extremo quanto o outro que a atitude do sujeito entra em cena, sob o risco de ele se assujeitar:

Condenados ao trabalho da semiose, tal é em suma nossa condição se queremos viver enquanto sujeitos e não simplesmente como corpo, seja em um estado vegetativo de letargia, despersonalizados pela ausência de toda relação com o valor, seja reduzidos ao estado convulsivo de animais torturados, prisioneiros dessa presença todo poderosa que é a dor (LANDOWSKI, 2014, p. 15).

A experiência plena do sentido é necessária à existência humana e, entre os riscos da insignificância e da insensatez, acionar mecanismos perceptivos do corpo é, concordando com Fontanille citado por Bertrand anteriormente, fazer frente à replicação automática da axiologia social, e, por mais que essa ação de fazer frente entre nos domínios da própria axiologia e seja assimilada por ela, na carnalidade sensível do corpo o sujeito sempre pode se sentir autônomo e livre. Independentemente de a experiência individual, durativa e sensível ser condensada em figuratividade social, ela é a única capaz de acionar a sensorialidade e dar a ela protagonismo.

Não haveria possibilidade de o mecanismo de retroalimentação, da redução da estesia que leva à nova busca da mesma, não ocorrer. O evento estético é efêmero (cf. GREIMAS, 2002), não dura. O corpo não dura, precisa ser sempre reacionado, sempre retocado e sempre redescoberto. A repetição dessa atitude sempre está sujeita ao risco da insignificância, de se tornar programação causal. A busca por novos estímulos sempre está sujeita ao risco de ser insensata e dolorosa à carne. A busca, de qualquer maneira que seja, é a maneira como o mercado vende *videogames* e outros produtos estéticos. Compreendê-la é o desafio necessário e possível de se encarar não do ponto de vista de quem o vende, mas de quem o consome. Esse foi nosso intento aqui.

Proprioceptiveness in video games' meaning

Abstract

We have come to a sum of important concepts and principles to Discursive Semiotics that relates to the sensitiveness in perception. Those principles are mobilized to describe the presence field that a video game player occupies, and

how the figures put in play by the game get to the receiver and make sense before a specific sensitive memory and a coherent project to thrive amid the many challenges set by the game's narrative. From Jacques Fontanille's proposes concerning semiotic practices and perception, we are able to identify the Discursive Semiotic's strongly phenomenological inclination and its application on video game analysis.

Keywords

Proprioceptiveness. Sensitiveness. Video games.

REFERÊNCIAS

- BERTRAND, D. *Caminhos da semiótica literária*. Bauru: Edusc, 2003.
- FONTANILLE, J. *Corpo e sentido*. Tradução Fernanda Massi e Adail Sobral. Londrina: Eduel, 2016.
- FONTANILLE, J. *Pratiques sémiotiques*. Paris : Presses Universitaires de France, 2008a.
- FONTANILLE, J. Práticas semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização. In: DINIZ, M. L. V. P.; PORTELA, J. C. (org.). *Semiótica e mídia: textos, práticas, estratégias*. Bauru: Unesp/Faac, 2008b. p. 15-74.
- FONTANILLE, J. *Soma & séma : figures du corps*. Paris: Maisonneuve & Larose, 2004.
- GREIMAS, A. J. *Da imperfeição*. Tradução Ana Claudia de Oliveira. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- GREIMAS, A. J. Semiótica figurativa e semiótica plástica. In: OLIVEIRA, A. C. (org.). *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004. p. 75-96.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2013.
- LANDOWSKI, E. *Interações arriscadas*. Tradução Luiza Helena da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.
- MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. 4. ed. Tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.
- SAUSSURE, F. *Curso de linguística geral*. Organização Charles Bally e Albert Schehaye. Tradução Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 28. ed. São Paulo: Cultrix, 2012.
- ZILBERBERG, C. *Elementos de semiótica tensiva*. Tradução Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit, Waldir Beividas. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.