

galáxia

Galáxia

E-ISSN: 1982-2553

aidarprado@gmail.com

Pontifícia Universidade Católica de São

Paulo

Brasil

Girardi Jr., Liráucio

Do interacionismo simbólico aos jogos de linguagem: a produção social de sentido

Galáxia, núm. 33, septiembre-diciembre, 2016, pp. 214-225

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

São Paulo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399648639016>

- ▶ Como citar este artigo
- ▶ Número completo
- ▶ Mais artigos
- ▶ Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto



Do *interacionismo simbólico* aos *jogos de linguagem*: a produção social de sentido¹

Liráucio Girardi Jr.

Resumo: Este artigo faz parte de uma série de estudos que tenho desenvolvido a respeito da *produção social* de sentido nos processos comunicacionais. Por meio dele, apresento uma pequena introdução com referência ao lugar que a comunicação ocupa nas ciências sociais (particularmente nas reflexões de Claude Lévi-Strauss); ao modo pelo qual essa questão foi posicionada no interior do chamado *interacionismo simbólico* e à maneira pela qual Wittgenstein desenvolve suas reflexões a respeito dos *jogos de linguagem*. Com isso, pretendo contribuir para a construção de uma análise interdisciplinar dos processos comunicacionais no campo de estudos da comunicação.

Palavras-chave: interacionismo simbólico; jogos de linguagem; mimese; rituais, *habitus*.

Abstract: From symbolic interactionism to language games: the social production of meaning - This paper is part of a research series that I have been doing on the social production of meaning in communicative processes. I hereby present a brief introduction referring to the "place" this communication occupies in the social sciences (particularly on Claude Lévi-Strauss' reflections), the way this question was positioned inside the so-called "Symbolic Interaction", as well as the way Wittgenstein develops his reflections on "Language Games". With that, I intend to contribute to the construction of an interdisciplinary analysis of communicative processes in the communication studies field.

Keywords: symbolic interactionism; language games; *mimesis*; rituals; *habitus*.

Eliseo Verón, que trabalhou como sociólogo no Instituto Di Tella, em Buenos Aires, e estudou com Lévi-Strauss no Laboratório de Antropologia Social, fez uma constatação importante a respeito da aproximação entre a linguística e as ciências sociais. Ele observou que os sociólogos estavam cada vez mais envolvidos em questões linguísticas e, os linguistas, cada vez mais envolvidos em questões sociológicas e antropológicas.

¹ Trabalho apresentado no GP Teorias da Comunicação, no XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 3 a 7 de setembro de 2015 na UFRJ.

No entanto, isto ocorria de uma forma que ele denominou de estado selvagem. Essa aproximação teria produzido um domínio sem contornos muito precisos, ou seja: “o da *produção social de discursos*, que é parte, por sua vez, de um campo mais vasto, o da produção social do sentido, objeto próprio de uma teoria geral das superestruturas” (VERÓN, 1980, p. 25).

Lévi-Strauss (1985) também destacou a importância da reunião de linguistas e antropólogos nos anos 50, a fim de tratar dessa questão extremamente importante para as ciências sociais: a relação entre a linguagem e a cultura. O antropólogo observou que se tratava de uma das questões mais complicadas já propostas.

Como abordá-la?

Pensar a linguagem como um dos componentes do complexo conjunto de instituições, ferramentas, crenças, costumes etc. que caracterizam a cultura ou tratá-la como condição da cultura, uma vez que é por meio dela que se constrói o sentido social do mundo?

Valendo-se das reflexões de Saussure e Jakobson, Lévi-Strauss observa que tanto a língua quanto a cultura parecem estabelecer-se por oposições e correlações (“pares de oposições”) organizadas em sistemas. Para Eagleton (1983), essa visão estruturalista resulta do encontro de Jakobson (formalista russo, até aquele momento, ligado ao Círculo de Praga) com o antropólogo Lévi-Strauss nos Estados Unidos, logo após o início da Segunda Guerra.

A partir daí, as complexas questões que envolviam a produção da linguagem passaram a servir de paradigma para se pensar os mitos, o parentesco, a estética etc. (EAGLETON, 1983). Sabe-se que tanto a linguagem quanto os sistemas de parentesco são sistemas de comunicação, e que o antropólogo deve considerar como fundamental a interpretação da cultura “em função de uma teoria da comunicação” (LÉVI-STRAUSS, 1985, p. 103).

Essas trocas simbólicas podem ser identificadas nas regras de parentesco e matrimônio (a comunicação por meio da troca de mulheres entre os grupos), nas regras econômicas (comunicação de bens e serviços) e regras linguísticas (comunicação de mensagens). Trata-se, então, de verificar as possíveis homologias entre elas, que estariam sob atenção da sociologia do parentesco, da ciência econômica e da linguística:

Todos os três dependem do mesmo método; diferem somente pelo nível estratégico em que cada um escolhe se situar no seio de um universo comum. [...]. A Cultura não consiste, pois, exclusivamente, em formas de comunicação que lhe pertencem de modo específico (como a linguagem), mas também – e talvez, sobretudo – em regras aplicáveis a todas as espécies de “jogos de comunicação”, desenrolem-se estes no plano da natureza ou da cultura (LÉVI-STRAUSS, 1985, p. 336).

É importante observar o interesse do antropólogo em identificar as regras de parentesco por intermédio da também influente e polêmica teoria da informação, com enorme destaque para a contribuição dos estudos matemáticos da comunicação (SHANNON & WEAVER, 1975) na pesquisa etnológica.

Como observa o antropólogo, a vantagem dessa teoria é a de permitir o estabelecimento de um conceito unificador para os mais diversos tipos de ciências, ou seja, sua maneira muito particular de definir a comunicação. Por meio dele, pesquisas muito diferentes poderiam ser consolidadas em um tipo muito particular de abordagem ou “domínio”:

Se é lícito esperar que a antropologia social, a ciência econômica e a linguística se associem um dia, para fundar uma disciplina comum que será a ciência da comunicação, reconheçamos, todavia, que esta consistirá sobretudo em *regras*. Estas regras são independentes da natureza dos parceiros (indivíduos ou grupos), cujo jogo comandam. Como diz Von Neumann: “o jogo consiste no conjunto das regras que o descrevem”. Poder-se-ão também introduzir outras noções: partida, lance, escolha e estratégia. Deste ponto de vista, a natureza dos jogadores é indiferente, o que conta é somente saber quando um jogador pode escolher, e quando não pode (LÉVI-STRAUSS, 1985, p. 339).

Para se ter uma ideia da dificuldade de localizar esse objeto, comunicação, nas ciências sociais, basta prestar atenção a um depoimento contundente de Erving Goffman para Ives Winkin (1999). Ao defender pesquisadores como Birdwhistell (de quem sofreu forte influência), Margaret Mead e Bateson, o sociólogo observava a dificuldade que suas propostas interdisciplinares encontravam para se estabelecer nos departamentos de ciências sociais – e como eles tinham dificuldade para arranjar emprego em seu campo de formação.

Em sua crítica, observa que Birdwhistell estava fora da sua área, vinculado aos estudos de comunicação em Annenberg School. Além disso: “o departamento de antropologia nunca o convidou para ser professor associado ou o que quer que seja. O grupo de referência continua sendo feito de psiquiatras e assistentes sociais” (WINKIN, 1999, p. 239).

Os deslocamentos desses pesquisadores nas ciências sociais e em outros domínios acadêmicos fizeram com que se tornassem “*freaks*”, “cães vagabundos”, que precisavam falar para pessoas que não pertenciam à sua disciplina para serem ouvidos.

O interacionismo simbólico

Na mesma entrevista, citada acima, Goffman procura desmistificar o *interacionismo simbólico*, ao observar que se tratava, na verdade, de um rótulo jornalístico atribuído a um grupo heterogêneo de estudantes formados por um grupo heterogêneo de professores como Hughes, Warner, Mead, Blumer, que estavam ligados à Universidade de Chicago. Entretanto, é sobre esse mito e a sua relação com a comunicação que serão desenvolvidas algumas observações. Trata-se do esboço de um pequeno mapeamento do modo pelo qual a relação entre comunicação e sociedade foi estabelecida em alguns autores da chamada Escola sociológica de Chicago. Observa-se, nos dias de hoje, uma tentativa de resgate e revitalização de uma série de problemas e procedimentos metodológicos desenvolvidos no complexo e heterogêneo trabalho produzido por essa escola (DENZIN, 2003).

A comunicação obteve considerável atenção em vários pesquisadores da universidade de Chicago (PARK apud PIERSON, 1949) e uma orientação pragmática fazia-se sempre presente: os grupos humanos produzem a si mesmos em ações dotadas de sentido, a sociedade só existe na, pela e para a linguagem. Há uma ênfase na linguagem ordinária, ou seja: a “linguagem é um instrumento, e usá-la é desempenhar uma ação. Portanto, a análise dos significados deve focar contextos particulares nos quais a ação é desempenhada, e os propósitos nela envolvidos” (NUNES, 2005, p. 32).

Para essa escola, os agrupamentos humanos existem em ação, em situações de interação mediadas pela linguagem. No clássico texto de Blumer (MORTENSEN, 1980), já podem ser encontradas as principais premissas que orientam as ciências sociais nesse sentido. São elas: a) os grupos humanos constituem-se na ação e toda ação só pode ocorrer devido à capacidade que esses agrupamentos têm de dar sentido a ela; b) esses sentidos são produzidos socialmente, isto é, na interação social; c) são experimentados em processos de interpretação, que podem adequar-se às mais variadas situações do cotidiano (BRAGA & GASTALDO, 2013; BLUMER, 1980).

Em primeiro lugar, o interacionismo simbólico parte de uma premissa importante para a pragmática: os grupos humanos constituem-se, isto é, produzem a si mesmos por meio da ação. A linguagem é parte instituinte desse mundo social, é parte importante da ação socializadora no reconhecimento dos universos sociais em meio aos quais os indivíduos e seus agrupamentos constituem-se. A produção de um universo social carregado de sentido, fundamenta o processo de construção de objetos sociais discretos, identificáveis e reconhecíveis pelo grupo por meio da interação social, em um processo de indicações recíprocas:

O interacionismo simbólico defende a hipótese de que os “universos” acessíveis aos seres humanos e seus grupos compõem-se de “objetos”, e que estes são o produto da interação simbólica. Entende-se por objeto tudo que for passível de ser indicado, evidenciado ou referido – uma nuvem, um livro, uma legislatura, um banqueiro, uma doutrina religiosa, um fantasma etc. Para nossa maior conveniência, podemos classificar os objetos em três categorias: (a) objetos físicos, como cadeiras, árvores ou bicicletas; (b) objetos sociais, como estudantes, padres, o presidente, a mãe ou um amigo e (c) objetos abstratos, como princípios morais, doutrinas filosóficas ou conceitos tais como justiça, exploração ou compaixão” (BLUMER apud MORTENSEN, 1980, p. 127).

Esses objetos pressupõem práticas sociais significativas, ou seja, trocas simbólicas. Eles representam valores, cuidados, manifestações de saudade ou vergonha, organizam narrativas e a memória desses agrupamentos etc. Nossa relação com os objetos deve ser percebida, então, no interior de práticas sociais, no próprio processo de interação. A capacidade social de produção de “coisas” carregadas de sentido no mundo social

depende da capacidade de produção simbólica dos grupos humanos, ou seja, da capacidade de se estabelecer os limites dessas coisas, padrões, fronteiras, ou seja, linguagem.

No processo de socialização, a aquisição da competência social para falar é incorporada na construção do que George H. Mead chamou de *self*, isto é, na capacidade de nos pensarmos, localizados em posições e situações sociais, e de pensar os lugares e os papéis socialmente reconhecidos dos outros com os quais falamos (MEAD apud COSER & ROSENBERG, 1966, p. 101-104; RÜDIGER, 1998, p. 34-39).

Na interação social, na experiência social no mundo, os indivíduos adquirem a competência necessária para que se constituam como pessoas dotadas de voz em uma rede comunicativa: “de forma ampla, ‘voz’ é usada metaforicamente para qualquer atividade relativa ao *uso da linguagem* [...]. As palavras que usamos *definem* nosso mundo, no sentido original do termo, ‘criando uma fronteira, um limite’” (MEY, 2001, p 25-27).

Em 1950, Goffman já propunha uma etnografia da palavra, em um movimento que se desenvolve na sociolinguística com Gumperz e Hymes. O sociólogo propõe, então, um estudo sobre a *situação de comunicação*, uma análise da linguagem em atos.

Em 1964, o sociólogo publica um artigo na revista *American Anthropologist* (GOFFMAN, 1964), um artigo no qual destaca a importância do comportamento expressivo na complexa produção social do sentido na comunicação. A linguagem verbal e não-verbal estão integradas na conduta comunicativa, de tal modo que a produção de sentido se dá muito mais por um processo de dramatização do que por um processo de simples codificação/decodificação. A relação entre forma e conteúdo, pensada pelo sociólogo, aproxima-se muito das observações de Simmel (uma influência sociológica marcante na formação dos pesquisadores da Escola de Chicago):

com base nas condições e nas necessidades práticas, nossa inteligência, vontade, criatividade e os movimentos afetivos, elaboramos o material que tomamos do mundo. De acordo com nossos propósitos, damos a esses materiais determinadas formas, e apenas com tais formas esse material é usado como elemento de nossas vidas” (SIMMEL, 2006, p. 61).

Nossos recursos expressivos nas situações de interação são socialmente situados, pois pressupõem essa capacidade de reconhecer a presença de um “outro generalizado” (MEAD apud COSER & ROSENBERG, 1966) – condição necessária na formação da capacidade humana de produção simbólica. Mesmo as situações mais íntimas não escapam dessa condição. O processo de socialização permite a incorporação de esquemas de ritualização social das trocas simbólicas socialmente situadas. Um senso prático de um jogo, como observa Wittgenstein:

Aprende-se o jogo observando como os outros jogam. Mas dizemos que se joga segundo esta ou aquela regra, porque um observador pode ler essas regras na *práxis*

do jogo, como uma lei natural que as jogadas seguem. – Mas como o observador distingue, nesse caso, entre um erro de quem joga e uma jogada certa? Há para isso indícios no comportamento dos jogadores (WITTGENSTEIN, 1989, p. 34).

A simples descrição de um gesto, o seu significado, deve pressupor as condições nas quais se realiza, como, por exemplo, a distância social entre os interlocutores, o comportamento não-verbal daqueles que estão na conversa (e que, muitas vezes, não participam diretamente dela), a percepção que os interlocutores têm do lugar e das pessoas com as quais interagem, enfim, tudo o que pode ser chamado de situação social, uma interação socialmente situada. Os indivíduos agem por uma série de orientações conjugadas e autorizadas no que diz respeito às trocas simbólicas.

[...] os jogos de cartas, os casais numa pista de dança, as equipes cirúrgicas em ação e os combates de boxe são outros tantos exemplos de encontro: todos eles ilustram a organização social de uma orientação momentaneamente conjugada [...]. Quero sugerir com isso que a palavra se produz – quando se produz – no seio de uma tal disposição social [...]. Note-se, portanto, que o *habitat* natural da palavra é um lugar onde nem sempre a palavra está presente [...]. A palavra é socialmente organizada, não apenas em termos de distribuição de locutores e de registros linguísticos, mas também como um pequeno sistema de ações face a face, mutuamente confirmadas e ritualmente conduzidas. É, por outras palavras, um encontro social" (GOFFMAN apud WINKIN, 1999, p. 152).

Portanto, os interlocutores fazem avaliações práticas e jogam com recursos linguísticos e extralingüísticos de que dispõem em uma situação dada. Os jogadores carregam, ainda, a memória dessas jogadas – que podem ser atualizadas nessas situações particulares. Esses recursos extralingüísticos relacionam-se com um conjunto de saberes comuns que objetivam a comunicação, que a localizam de modo mais ou menos claro em um quadro de referência social (*frame*).

Deste modo, tanto Goffman quanto Simmel observam que o comportamento expressivo acaba por lançar os agentes em situação de interação/comunicação em uma espécie de jogo entre formas e conteúdo, ou melhor, conteúdos mais ou menos formalizados. O fundamental na análise pragmática consiste na interpretação das regras práticas do jogo no qual a fala é apreendida: “[...] visto que a enunciação é pensada como um ritual [...] a instância pertinente em matéria de discurso não será mais o enunciador, mas o *par formado pelo locutor e pelo interlocutor* [...]” (MAINQUENEAU, 1996, p. 18-19).

A metáfora do jogo ou do ritual é explorada com frequência tanto nas ciências sociais quanto nos estudos de comunicação. Ela é capaz de dar conta da tensão entre a existência de regras na interação e a capacidade de inovação e invenção produzida pelos jogadores.

Muitas vezes, o risco de se analisar os jogos de linguagem como um texto (no caso de algumas abordagens estruturalistas) é o de excluir da análise, justamente, o seu caráter

pragmático. Falar não é transmitir uma informação, mas apresentar um drama diante de outros. O aprendizado da fala no processo de socialização é pontuado por intervenções em situações de fala, uma das condições essenciais que deve ser garantida para que os textos ganhem sentido social.

As vozes formam-se integralmente nas complexas situações de comunicação:

Toda sociedade se expressa em textos, entendidos como a organização coletiva de suas vozes [...]. Uma outra alternativa é pensar as vozes da sociedade incorporadas não somente aos textos orais ou escritos, mas à totalidade das práticas que compõem a vida diária de uma comunidade, uma vida pressuposta pela própria existência do texto" (MEY, 2001, p. 79).

O risco que se corre nas análises interacionistas (tal como sistematizadas por Blumer), em alguns momentos, diz respeito à forma pela qual essa abordagem identifica a linguagem como produtora de objetos carregados de sentido. Esses objetos seriam, então, os responsáveis pela constituição dos universos sociais em que se movem os indivíduos.

Para evitar interpretações equivocadas, é preciso tomar muito cuidado com a noção de que os signos, produzidos na interação social, seriam uma espécie de etiqueta dada aos objetos e que a função da linguagem seria a de nomear, capturando um objeto.

Corre-se o risco de identificar a linguagem apenas como uma produtora de rótulos, o que seria um grande equívoco. Como mostra Araújo (2004), destacando uma ideia-chave para a semiologia desde Saussure: "[...] falar não é relacionar uma coisa com uma palavra, mas relacionar signos entre si [...]. O signo linguístico é operacional, não está simplesmente no lugar de algo" (ARAÚJO, 2004, p. 39).

A publicação, em 1962, de *How to do things with words*, de Austin, demonstra justamente isto. Em uma enunciação, encontra-se: a) a articulação de uma série de signos apoiados em um sistema que é a língua (um ato locutório), b) um tipo de ato de linguagem que deve ser percebido, convencionalmente, de certa forma - como pedido, ameaça, sugestão etc. - (ato ilocutório), e c) que provoque uma certa disposição, uma ação por intermédio da palavra (ato perlocutório).

Maingueneau (1996) observa que é preciso garantir algumas condições (sociais) de sucesso para que a comunicação ocorra.

Os jogos de linguagem

Rodrigues (1995) observa que o modelo de transmissão linear e unidirecional (tão difundido em algumas teorias da comunicação), traduzido no modelo da codificação-decodificação, sofre de um problema particular.

Quando falamos, não utilizamos apenas um código, mas precisamos dominar um conjunto de saberes que nos permitam entender as pistas do nosso interlocutor.

Não se trata apenas do domínio desse código comum, mas da capacidade de entender o que cada um, no processo de interação, crê saber sobre o outro. O processo de comunicação pressupõe um determinado saber. Ou como observa Lahire:

Estando a linguagem presente no seio de toda prática, de toda forma de vida social (tanto nas práticas econômicas como nas práticas educativas, religiosas ou esportivas) não faz nenhum sentido tomar a linguagem como objeto particular de investigação sociológica. A cilada consiste em autonomizar a linguagem (ou o discurso) e ver apenas signos, trocas significantes, linguagens da moda, do espaço, da arquitetura, do consumo etc no contexto de uma semiologia generalizada (LAHIRE, 2002, p. 169-170).

Uma outra crítica relevante, presente nos trabalhos de Bakhtin (2000), destaca que o erro das análises abstratas da comunicação consiste em avaliar a linguagem do ponto de vista do locutor como agente isolado. Quando o outro entra nesse modelo de comunicação é na simples condição de “destinatário passivo”.

É, portanto, um equívoco considerar o locutor como se fosse o ponto de partida do discurso e o receptor como um destinatário passivo. Toda enunciação pressupõe uma série de condições sociais que dependem da interação, da presença do outro, de sua história:

O próprio locutor como tal é, em certo grau, um respondente, pois não é o primeiro locutor que rompe pela primeira vez o eterno silêncio de um mundo mudo, e pressupõe não só a existência do sistema da língua que utiliza, mas também a existência de enunciados anteriores – emanentes dele mesmo ou do outro – aos quais seu próprio enunciado está vinculado por algum tipo de relação (fundamenta-se neles, polemiza com eles), pura e simplesmente ele já os supõe conhecidos do ouvinte. Cada enunciado é um elo da cadeia muito complexa de outros enunciados (BAKHTIN, 2000, p. 291).

O enunciado é um elo na cadeia da comunicação e nossos enunciados estão repletos de palavras *dos outros*. Eles aparecem como uma resposta a enunciados anteriores na forma de uma refutação, confirmação, suporte para nossos argumentos ou na forma que pretendemos complementá-los e integrá-los a novas situações etc. Os jogos de linguagem são produzidos necessariamente com o outro, sincrônica e diacronicamente:

Não pode ser que apenas uma pessoa tenha, uma única vez, seguido uma regra. Não é possível que apenas uma única vez tenha sido feita uma comunicação, dada ou compreendida uma ordem, etc. Seguir uma regra, fazer uma comunicação, dar uma ordem, jogar uma partida de xadrez são *hábitos* (costumes, instituições). Compreender uma frase significa compreender uma linguagem. Compreender uma linguagem significa dominar uma técnica (WITTGENSTEIN, 1989, p. 87).

Os indivíduos não têm necessariamente o domínio consciente dessa técnica, mas um senso prático das direções a serem tomadas em determinadas situações de comunicação (e seus respectivos jogos de linguagem).

A enunciação não pode, mais, ser vista como um conjunto de códigos geradores de informação que precisam ser decifrados. O processo de enunciação é de natureza social. Os saberes que essa interação produz não precisam ser idênticos, mas são comuns, tornam-se comunicáveis, reconhecidos, demarcadores de limites mais ou menos claros com os quais os agentes se colocam com suas habilidades e qualidades (RODRIGUES, 1995). O processo de socialização permite a incorporação, a internalização de esquemas de percepção e apreciação do mundo juntamente com os esquemas de enunciação muito particulares: o que Bourdieu chamou de *habitus* linguístico (BOURDIEU, 1996, 2001, 2004).

Usar a metáfora do jogo significa dizer que um enunciado é uma espécie de lance, um movimento do jogo, um movimento na história do jogo. A produção social de sentido e a compreensão só ocorrem quando nos valemos de esquemas cognitivos – socialmente criados – para interpretar, de forma mais ou menos controlada e reconhecida, determinadas enunciações. O mesmo pode ser pensado a respeito das transgressões. A capacidade de realizar certos usos estratégicos desses esquemas indica a capacidade maior ou menor de domínio de uma técnica: “O trabalho de antecipação, o recurso a estratégias sutis destinadas a controlar, a condicionar o processo interpretativo não são uma dimensão acessória, mas constitutiva do discurso (MAINGUENEAU, 1996, p. 20).

Rodhen (2003) observa que, no jogo, estamos sempre lutando por alguma coisa, representando alguma coisa. Respeitar as regras e correr riscos, viver a incerteza e a tensão é a característica dos jogos. É preciso estar envolvido pelo jogo para que ele tenha sentido. Ele cria um tipo de experiência por meio da qual é possível representar uma série de outros dramas homólogos (o certo e o incerto na vida, a solidariedade, a alegria, a ousadia, o risco).

Nas trocas simbólicas é correto dizer que as interações sempre podem gerar interpretações imprevisíveis. Lances e movimentos de astúcia e ingenuidade podem ser criados, manobras mais ou menos valorizadas e inovadoras podem ser produzidas.

No entanto, o controle do processo de interpretação é social. A identificação de uma jogada no ato de fala, de um enunciado, ocorre por meio de sua relação de parentesco e familiaridade entre um conjunto de outras jogadas-enunciados.

Os jogos de linguagem, portanto, são capazes de produzir uma “familiarização”, um senso prático da família de significados esperados para determinadas trocas simbólicas. Esses esquemas práticos, esse senso prático do mundo e das situações de interação na qual se formaram, são capazes de orientar os indivíduos no domínio dessa técnica. Eles são capazes de estabelecer semelhanças de família ou uma família de significações que permitem reconhecer e jogar com as possibilidades desses jogos. Por exemplo:

Um esquema gráfico com uma sucessão de desenhos de rostos pode dar a ideia das “passagens intermediárias” entre exemplares de uma família (aqui apresento uma versão estilizada; quem tiver habilidade gráfica poderá fazer um desenho melhor): :-o ;-o ;-| ;=|

Na figura, entre o primeiro membro e o último membro não há nenhuma característica comum, mas existem transições e membros intermediários que se apresentam de tal modo que dois membros próximos da série das figuras tenham sempre algo em comum (PENCO, 2006, p. 147).

Deve-se entender a produção de sentido na comunicação como a produção de certos esquemas de reconhecimento dos ares de família entre os signos e as situações em que estão integrados. Longe de ser uma obediência a regras, o que se encontram são analogias, aproximações, distanciamentos na experiência com esses jogos:

O raciocínio prático do tipo “isso se parece com”, e que raramente precisa ser dito como tal, é um raciocínio comumente aproximativo e variável. Pode perfeitamente bem negligenciar certos traços da situação em curso para reter apenas um esquema relacional geral (a relação homem-mulher, a relação mãe-filha, a relação superior hierárquico-subordinado etc.), como também se ater a um detalhe totalmente descontextualizado do conjunto da situação (um gesto, um cheiro, um sabor, uma palavra, uma voz, um ruído, um objeto, um lugar – casa, paisagem, bairro –, uma fotografia etc. (LAHIRE, 2002, p. 69).

Mimese e senso prático

Para Gebauer & Wulf (2004), a mimese torna-se um operador prático da aquisição inicial dessa técnica. Ela acaba por se tornar um fator determinante no processo de produção dos esquemas práticos da comunicação, pois estes constituem-se como uma espécie de “representação em ato”. As diversas situações de interação, vividas pelos indivíduos em seu processo de socialização, possibilitam que eles desenvolvam esse saber prático do seu mundo. No entanto, é preciso tomar cuidado com determinadas concepções que entendem a aquisição desses esquemas como uma espécie de transmissão de informações – uma transmissão direta de um patrimônio cultural.

A metáfora da herança cultural deve pressupor que tudo aquilo que é apropriado pelas novas gerações submete-se a distorções, adaptações, reinterpretações e depende de um investimento da parte daqueles que estarão sujeitos a ela. O que é apropriado por essas novas gerações não é um bem qualquer, mas uma experiência. Gebauer & Wulf (2004) observam a importância dos recursos miméticos nessas apropriações, nesse aprendizado, no reconhecimento de certas formas de fruição estética.

O que os autores destacam, com precisão, é o caráter corporal que o aprendizado mimético produz nos processos de socialização: um conjunto de posturas, entonações,

gestos, engendra-se a produções linguísticas em situações sociais muito particulares. Coloca-se em movimento uma espécie de inteligência corporal nos jogadores ou o que se poderia chamar de *héxis* (MAUSS, 2003; BOURDIEU, 1996, 2001).

O universo familiar, por exemplo, com seus sons, odores, sabores, horários, rituais, confere às crianças uma experiência muito particular do mundo social, das noções de espaço e tempo, das hierarquias sociais e das situações de comunicação. Assim, com a ajuda da sua capacidade mimética: “a criança assume o significado das coisas e das formas de representação e de ação. Em um movimento mimético a criança lança uma ponte para o exterior” (GEBAUER & WULF, 2004, p. 145).

A mimese vai representar, então, um papel importantíssimo na constituição do sujeito em ação no mundo. Mas, é importante frisar que no processo lúdico do aprendizado social, nos jogos de linguagem e nas situações de comunicação, estão inscritos os jogos e as relações sociais de poder. Como observam os autores, é por meio do agir e do comportar-se ritualisticamente que são registradas as normas sociais nos corpos. Esse processo gera um saber prático, uma memória, uma experiência sensorial profunda, representada dramaticamente pelo tom de voz, pelos distanciamentos e pela postura dos corpos nas situações de comunicação.

É esse senso prático do mundo que faz com que a maioria de nós, nos jogos de linguagem e nas situações de comunicação, possa deparar-se com atitudes consideradas socialmente razoáveis sem que se tenha necessidade de encontrar uma razão para elas. (BOURDIEU, 2001, 2004; BARROS FILHO & MARTINO, 2003). Ou, dito de outra forma: “Aquilo que se sabe quando ninguém nos interroga, mas que não se sabe mais quando devemos explicar, é algo sobre o que se deve refletir. E evidentemente algo sobre o que, por alguma razão, dificilmente se reflete” (WITTGENSTEIN, 1989, p. 49).

Constata-se, ao final dessas argumentações, que a experiência da comunicação se abre a uma complexa rede de jogos e ritualizações socialmente situada e não a uma simples relação de codificação-decodificação.

Liráucio Girardi Jr. é professor da Faculdade Cásper Líbero, da Universidade Municipal de São Caetano do Sul e do IA/UNICAMP. É doutor em sociologia pela USP.

girardi@uol.com.br

Referências

- ARAÚJO, I. **Do signo ao discurso.** São Paulo: Parábola Editorial, 2004.
BARROS FILHO, C.; MARTINO, L. **O habitus na comunicação.** São Paulo: Paulus, 2003.

- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BLUMER, H. A natureza do interacionismo simbólico. In: MORTENSEN, C. **Teoria da comunicação: textos básicos**. São Paulo: Mosaico, 1980.
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas lingüísticas**. São Paulo: Editora da USP, 1996.
- _____. **Meditações pascalianas**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2001.
- _____. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- DENZIN, N. **Symbolic interactionism and cultural studies: the politics of interpretation**. Oxford: Blackwell Publishing, 2003.
- EAGLETON, T. **Teoria da literatura: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 1983.
- GASTALDO, E.; BRAGA, A. A Escola de Chicago e a história dos estudos de comunicação no Brasil. In: LIMA, J.; DE MELO, J. (orgs.). **Panorama da comunicação e das telecomunicações no Brasil: 2012/2013**. Brasília: Ipea, 2013.
- GEBAUER, G.; WULF, C. **Mimese na cultura: agir social, rituais e jogos, produções estéticas**. São Paulo: Annablume, 2004.
- GOFFMAN, E. **Frame analysis**. New York: Harper & Row, 1986.
- _____. The Neglected Situation. *American Anthropologist*, New Series, v. 66, n.6 part 2: The Etnography of Communication, dez. 1964 pp. 133-136
- LAHIRE, Bernard. **Homem plural**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- LEVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. 2^a ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- MAINGUENEAU, D. **Pragmática para o discurso literário**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- MAUSS, M. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- MEY, J. **As vozes da sociedade: seminários de pragmática**. Campinas: Mercado de Letras, 2001.
- MORTENSEN, D. **Teoria da comunicação: textos básicos**. São Paulo: Mosaico, 1980.
- PARK, R. Comunicação. In: PIERSON, D. (org.). **Estudos de Organização Social**. São Paulo: Martins Fontes, 1949.
- RODRIGUES, A. **As dimensões da pragmática na comunicação**. Diadorm: Rio de Janeiro, 1995.
- RÜDIGER, Francisco. **Introdução à Teoria da Comunicação**. São Paulo: Edicon, 1998.
- SHANNON, C. & WEAVER, W. **Teoria matemática da comunicação**. Rio de Janeiro: Difel, 1975.
- VERÓN, E. **A produção de sentido**. São Paulo: Cultrix/USP, 1980.
- WINKIN, Y. (ed.). **Erving Goffman: os momentos e os seus homens (textos escolhidos)**. Lisboa: Relógio D'água, 1999.
- WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Nova cultural, 1989.

Artigo recebido em setembro de 2015
e aprovado em fevereiro de 2016.