



A influência da analogia dos jogos no método de investigação gramatical de Wittgenstein

Thauan Santos Soares¹ e Mirian Donat^{2*}

¹Programa de Pós-graduação em Filosofia, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, Brasil. ²Programa de Pós-graduação em Filosofia, Departamento de Filosofia, Universidade Estadual de Londrina, Portal de Versalhes III, s/n, 86044-766, Londrina, Paraná, Brasil. *Autor para correspondência. E-mail: donat@uel.br

RESUMO. O objetivo deste artigo é investigar a origem da analogia dos jogos no pensamento de Wittgenstein e a sua influência no desenvolvimento de seu método de investigação gramatical, principalmente em sua obra *Investigações filosóficas* (2022). Consideramos as noções de regras, seguir regras e gramática como partes essenciais do aspecto normativo da linguagem, e a analogia com os jogos - especialmente na forma de jogos de linguagem - é uma poderosa ferramenta pedagógica com o objetivo de esclarecer o funcionamento de nossa linguagem. Inicialmente, exploraremos como a filosofia de Wittgenstein incorpora a imagem do jogo e a utiliza como uma ferramenta para esclarecer os problemas filosóficos e compreender a natureza da linguagem e da significação. Em um segundo momento, buscaremos compreender se seguir uma regra é uma prática necessariamente social. Por fim, abordaremos qual é o papel que os jogos de linguagem desempenham no interior do método de Wittgenstein. A partir da abordagem desses três pontos, pretendemos mostrar a importância da analogia dos jogos em relação ao esclarecimento do funcionamento de nossa linguagem, principalmente no que tange o seu caráter normativo.

Palavras-chave: Wittgenstein; jogos de linguagem; regras; investigação gramatical.

The influence of the analogy of games on Wittgenstein's method of grammatical investigation

ABSTRACT. The aim of this article is to investigate the origin of the analogy of games in Wittgenstein's thought and its influence on the development of his method of grammatical investigation, particularly in his work *Philosophical investigations* (2022). We consider the notions of rules, following rules, and grammar as essential aspects of the normative dimension of human language, and the analogy with games - especially in the form of language games - is a powerful pedagogical tool aimed at clarifying the functioning of our language. Initially, we will explore how Wittgenstein's philosophy incorporates the image of games and utilizes it as a tool to elucidate philosophical problems and understand the nature of language and meaning. In a second phase, we will seek to comprehend whether following a rule is necessarily a social practice. Finally, we will address the role that language games play within Wittgenstein's method. By examining these three points, we intend to demonstrate the significance of the analogy of games in elucidating the functioning of our language, particularly in relation to its normative character.

Keywords: Wittgenstein; language games; rules; grammatical investigation.

Received on July 30, 2023.
Accepted on September 26, 2023.

Introdução

O uso do conceito de jogos de linguagem permeia os escritos posteriores de Wittgenstein e é parte central de seu método de investigação gramatical desde o início da década de 1930 até sua morte em 1951. Tendo em vista a importância desse conceito, nosso objetivo é investigar a origem da analogia dos jogos no pensamento de Wittgenstein e a sua influência no desenvolvimento de seu método de investigação gramatical, principalmente em sua obra *Investigações filosóficas* (Wittgenstein, 2022). Para tanto, dividimos o artigo em três seções. Na primeira seção mostraremos o surgimento da analogia do jogo na filosofia da linguagem de Wittgenstein, para compreender a natureza da linguagem e da significação; na segunda seção, avançamos na apresentação da noção de jogo de linguagem em Wittgenstein, enfatizando a importância das regras e do seguir regras na constituição do sentido; por fim, na terceira seção, apresentaremos o caráter metodológico que os jogos de linguagem, e a analogia dos jogos, ocupam na filosofia de Wittgenstein.

O surgimento da analogia do jogo

A linguagem ordinária é apresentada no *Tractatus* a partir da imagem de uma gramática de superfície enganosa que esconde ou obscurece a sua real forma lógica. Ainda assim, o primeiro Wittgenstein realiza uma aproximação mais amigável às linguagens naturais do que os seus antecessores Frege e Russell, que defendiam que as línguas humanas são caóticas e enganosas. Wittgenstein, por sua vez, defende que nada poderia ser dito na linguagem se ela não estivesse de acordo com a ordem lógica, ou seja, por de baixo de uma gramática superficial confusa logicamente existe um cálculo rígido e preciso, que é traçado sobre as formas de gramática de superfície por uma multidão de convenções das quais os oradores nem sequer estão cientes (TLP, 4.002) (Wittgenstein, 2017)¹. Este cálculo que subjaz no interior da linguagem é determinado pelas regras de sintaxe lógica que constituem a gramática lógica que está na base de toda língua possível.

Após o distanciamento de Wittgenstein da filosofia, depois da publicação do livro, muitos conceitos e ideias apresentados no *Tractatus* começaram a desintegrar e deixaram de satisfazer o próprio autor. A ideia da linguagem como um cálculo foi um desses conceitos que se decompueram aos poucos e serviram de adubo para as ideias que atingiriam a maturidade nas *Investigações filosóficas* (Wittgenstein, 2022). Com o seu retorno à Cambridge, em 1929, Wittgenstein entra em contato, através do caloroso debate entre Frege e os formalistas Heine e Thomae, com uma analogia entre o cálculo da linguagem e o xadrez. Segundo Baker e Hacker (2005), os formalistas argumentavam que a aritmética é um jogo com sinais sem conteúdo, jogado de acordo com regras combinatórias. Os numerais são semelhantes a peças de xadrez, pois ambos são apenas sinais externos que representam um conjunto de regras.

Frege reage à crítica formalista apresentando duas alternativas: ou a matemática diz respeito a símbolos e marcas de tinta sobre o papel, ou diz respeito ao que esses símbolos representam, os números. Mas para Wittgenstein essa falsa dicotomia é absurda. Um jogo de xadrez não é sobre as peças de xadrez em si, afinal, não importa se a rainha for esculpida para parecer feroz, ela não será mais poderosa no jogo. O ‘sentido’ de uma peça de xadrez é a soma das regras que determinam seus possíveis movimentos. Mas também é correto dizer que ela não possui significado. Vejamos a seguinte consideração realizada por Baker e Hacker (2005, p. 47, tradução nossa, grifo do autor): “Frege está certo ao afirmar que o sinal ‘0’ não possui a propriedade de que, quando adicionado ao sinal ‘1’, resulta no sinal ‘1’. No entanto, ele está errado ao inferir que ‘ $0 + 1 = 1$ ’ é, portanto, ‘sobre’ números”².

Aqui, a questão chave é a natureza dos símbolos na matemática, especificamente no que tange à adição de números. Para os comentadores, quando você adiciona ‘0’ a ‘1’, o resultado é ‘1’. No entanto, o símbolo ‘0’ por si só não possui a propriedade de transformar o ‘1’ em ‘2’ (ou em qualquer outro número). Em outras palavras, o símbolo ‘0’ não carrega consigo uma propriedade de ‘incremento’ ou ‘adição’. No entanto, é errado inferir a partir disso que ‘ $0+1=1$ ’ é sobre números, ou seja, que ela descreve uma propriedade de certos ‘objetos’ que são os números, mostrando que ao somar ‘0’ e ‘1’, obtém-se ‘1’. A analogia com o xadrez sugere uma concepção alternativa: assim como as peças de xadrez não têm significados intrínsecos, mas adquirem significado dentro das regras do jogo, os numerais usados na aritmética pura também não têm significados por si mesmos. É apenas quando aplicamos as regras matemáticas que os numerais ganham significado. Em outras palavras, o ‘0’ ou o ‘1’ não têm significado isoladamente; é a interação deles dentro das operações matemáticas que lhes confere significado. As sentenças de aritmética pura são vistas como regras que governam o uso dos numerais em operações matemáticas. Elas estabelecem como os numerais podem ser combinados e transformados nas operações aritméticas, mas não têm um significado intrínseco fora desse contexto. O significado surge apenas quando aplicamos essas regras em operações matemáticas específicas (Baker & Hacker, 2005).

A analogia entre cálculo e o jogo de xadrez também lançou luz a algumas diferenças entre o cálculo e a linguagem (Baker & Hacker, 2005), e elas foram a causa da progressiva erosão da concepção da linguagem como cálculo. Mas não o fim da analogia entre linguagem e o xadrez; essa se tornou cada vez mais importante com o desenvolvimento da nova filosofia de Wittgenstein, não por causa do cálculo, mas pelo fato de ser um jogo. Conforme Baker e Hacker (2005, p. 49, tradução nossa), “[...] a atenção de Wittgenstein mudou da geometria do cálculo para a integração dos simbolismos governados por regras no interior das práticas

¹ As citações das obras de Wittgenstein seguirão o seguinte padrão de abreviação: IF - *Investigações Filosóficas* (Wittgenstein, 2022); TLP - *Tractatus Logico-Philosophicus* (Wittgenstein, 2017); GF - *Gramática Filosófica* (Wittgenstein, 2010); AWL - *Wittgenstein's Lectures, Cambridge 1932–35, from the Notes of Alice Ambrose and Margaret MacDonald* (Wittgenstein, 1979).

² Frege is right that the sign ‘0’ does not have the property that when added to the sign ‘1’ it yields the sign ‘1’, but wrong to infer that ‘ $0 + 1 = 1$ ’ is therefore ‘about’ numbers.

humanas”³. Dessa forma, na visão do filósofo, os conceitos de linguagem e o de jogo possuem algumas características importantes em comum.

A primeira, que o jogo se tornou o principal exemplo de um conceito que só pode ser definido por semelhança de família, isso devido a capacidade dos jogos exemplificarem as principais características da semelhança de família que também define outros conceitos importantes para a filosofia de Wittgenstein, como a linguagem, a proposição, as regras, e geralmente, tudo que possua sentido. Mas o que significa falar que os jogos são um conceito definido por semelhança de família? Em suma, é dizer que o conceito de jogo não pode ser determinado por uma lista de condições necessárias e suficientes. Ao contrário, ele pode ser perfeitamente explicado por referência a uma série de exemplos e a uma gama de similaridades.

Assim, provavelmente não há nenhuma característica única que seja comum a todas as coisas que chamamos jogos. Mas tampouco pode-se dizer que “jogo” tem apenas vários significados independentes (um tanto como a palavra “banco”). O que chamamos “jogos” são processos inter-relacionados de diversas maneiras, com muitas transições diferentes entre um e outro (Wittgenstein, 2010, p. 53, grifo do autor).

Os jogos, em toda sua variedade, formam uma família, unida por uma teia de semelhanças e diferenças sobrepostas, ao invés de um conjunto de marcas características compartilhadas por todos os jogos. Assim também, pensa Wittgenstein, o conceito de linguagem é um conceito que só pode ser definido por semelhança de família.

A segunda, que os jogos, assim como a linguagem, são frutos das diferentes dinâmicas dos seres humanos no interior de suas práticas de interação social e são ambas governadas por regras. Essas regras são constitutivas, ou seja, elas determinam o que é ou não é um lance válido no jogo, caso as regras mudem, não mais estamos jogando o mesmo jogo. Da mesma forma, a gramática descreve o uso de palavras na língua. “Portanto, [a gramática] tem mais ou menos a mesma relação com a linguagem que a descrição de um jogo, as regras de um jogo, têm com o jogo” (Wittgenstein, 2010, p. 42-43).

E a terceira, tanto a nossa habilidade de jogar um jogo quanto a habilidade de usar uma palavra na linguagem, estão fundamentadas na nossa capacidade de masterizar técnicas através do treinamento (Wittgenstein, 2022). A lacuna natural que existe entre as prescrições das regras e a sua aplicação (o lance inválido e o erro gramatical) é superado pelo treinamento e familiaridade com a prática do jogo. Essas semelhanças identificadas por Wittgenstein permitiram ao filósofo amadurecer as suas reflexões sobre o funcionamento da linguagem e do sentido, culminando em uma analogia que permite esclarecê-las e assim dissolver alguns dos problemas filosóficos com os quais está lidando. À esta analogia Wittgenstein chamou de Jogos de Linguagem.

Os jogos de linguagem

Nas *Investigações filosóficas*, Wittgenstein (2022) nos introduz a noção de Jogo de Linguagem a partir do §7, onde o filósofo retoma o exemplo que ele lança mão no §2, a saber:

Imaginemos uma linguagem para a qual a descrição dada por Agostinho esteja correta: A linguagem deve servir para o entendimento mútuo entre um construtor **A** e seu ajudante **B**. **A** está erguendo uma construção com certos materiais; estão disponíveis blocos, colunas, placas e vigas. **B** tem de lhe entregar os materiais exatamente na ordem em que **A** necessita deles. Para esse fim, eles se servem de uma linguagem que consiste das palavras: “bloco”, “coluna”, “placa”, “viga”. **A** grita essas palavras; – **B** traz o material que aprendeu a trazer para cada grito. — Conceba isso como uma linguagem primitiva completa (Wittgenstein, 2022, p. 23, grifo do autor).

Nesta passagem, Wittgenstein identifica a forma de comunicação do construtor com seu ajudante como uma representação de uma língua mais primitiva do que a nossa (Wittgenstein, 2022), e compara a forma com que as palavras são usadas nesta passagem com os jogos com que as crianças aprendem sua linguagem materna (Wittgenstein, 2022). Da mesma forma que os jogos para aprender línguas funcionam como uma ferramenta de aprendizado, estas formas de linguagem mais primitivas – ou jogos de linguagem primitivos – servem como ferramentas para o desenvolvimento de jogos de linguagem mais complexos. Nesse sentido, o jogo de linguagem funciona também, mas não somente, como um sistema de comunicação pelo qual o ‘estudante’ aprende e desenvolve uma língua, e é também o meio pela qual ela é ensinada (Wittgenstein, 2022).

Como já vimos, uma das ideias centrais da concepção de jogos de linguagem é propor a linguagem como uma prática, uma atividade, que é guiada por regras. A linguagem é constituída por ‘regras da gramática’, que

³ Wittgenstein's attention shifted from the geometry of calculi to the integration of rule-governed symbolisms into human practices.

são as normas de expressão e padrões de correção da linguagem. Desta forma, as regras gramaticais determinam aquilo que faz ou não faz sentido, ou seja, assim como as regras do xadrez determinam quais lances são válidos, os jogos de linguagem determinam, de forma similar, quais lances possuem sentido na linguagem. Por consequência, o significado da palavra não é mais visto como o objeto que ela nomeia, mas é determinado pelas regras que governam seu funcionamento no jogo de linguagem específico em que ela é lançada (Wittgenstein, 2022).

Uma proposição – sendo ela uma operação (lance) no jogo de linguagem – quando fora do sistema da qual é parte constituinte, é totalmente destituída de significado. Seu sentido depende do papel que desempenha na prática linguística em que está inserida, “A expressão ‘jogo de linguagem’ deve ressaltar aqui o fato de que o *falar* a linguagem é parte de uma atividade, ou de uma forma de vida” (Wittgenstein, 2022, p. 37, grifo do autor). Para Wittgenstein, não há nenhum fato (estado de coisas) ou realidade externa à própria prática da linguagem que possa prover uma norma para o que o vocabulário ou a sintaxe da linguagem deve ser.

As regras da gramática são arbitrárias da mesma forma que a escolha de uma unidade de medida. Mas isso significa apenas que a escolha é independente da extensão dos objetos a serem medidos e que a escolha de uma unidade não é “verdadeira” e a escolha da outra é “falsa” da mesma maneira como um enunciado de extensão é verdadeiro ou falso. Naturalmente, isso é apenas uma observação sobre a gramática da palavra “unidade de extensão” (Wittgenstein, 2010, p. 140, grifo do autor).

O filósofo insiste na arbitrariedade da linguagem, ou seja, não há nenhum padrão ou norma externa que possa julgar ou estabelecer um padrão de correção de uma língua. A gramática não presta contas à realidade, pois são justamente as regras da gramática que determinam e constituem o significado, e, por sua vez, essas não possuem nenhum significado – é neste sentido que as chamamos de arbitrárias. São as configurações do contexto e a possibilidade de práticas discursivas que definem ou diferenciam os usos da linguagem e determinam os padrões de correção de seus componentes (de maneira distante de uma análise que requeira a identificação dos elementos e seus arranjos – como as desenvolvidas por Russell, Frege, e o autor do *Tractatus*).

A gramática ‘wittgensteiniana’ depende de uma integração da linguagem com atividades e, consequentemente, de um acordo de juízos práticos. “Ao entendimento mútuo por meio da linguagem pertence não apenas uma concordância nas definições, mas (por mais estranho que isso possa soar) uma concordância nos juízos” (Wittgenstein, 2022, p. 174). A linguagem não possui uma natureza independente ou separada das atividades humanas de qualquer tipo – como o construtor e seu assistente – palavras estão sempre inseridas em uma ‘forma de vida’; “[...] imaginar uma linguagem significa imaginar uma forma de vida” (Wittgenstein, 2022, p. 32).

Nas *Investigações filosóficas* Wittgenstein frequentemente realiza observações a respeito dos ‘fatos de natureza’ e busca afastar os usos metafísicos que tendemos atribuir a estes fatos:

Se a formação de conceitos pode ser explicada por fatos da natureza, não deveríamos estar interessados, não em gramática, mas sim em qual é sua base na natureza? – Estamos, de fato, também interessados na correspondência entre conceitos e fatos muito gerais da natureza. (Tais fatos, como a maioria, não nos atingem por causa de sua generalidade). Mas nosso interesse não é assim jogado de volta a estas possíveis causas de formação de conceitos; não estamos fazendo ciência natural; nem ainda história natural uma vez que também podemos inventar história natural fictícia para nossos propósitos (Wittgenstein, 2009, p. 241^e, tradução nossa)⁴.

Nesta passagem Wittgenstein nos demonstra que o foco de seu interesse está na gramática, e não na natureza. É através da gramática (ou seja, da observação do conjunto de regras que compõe o significado de um conceito) – muito mais do que o apelo às ciências naturais ou a história natural – que podemos encontrar a chave para tratar dos problemas filosóficos. No entanto, suas observações sobre fatos muito gerais da natureza, como suas invenções da história natural fictícia, têm propósitos diferentes, por exemplo, para nos lembrar que a gramática não precisa ser do jeito que é. Lembretes que são necessários para nos retirar de certos becos sem saídas, tradicionalmente atraentes na busca de clareza filosófica.

Wittgenstein também está interessado em jogos de linguagem que são encontrados, ao invés de inventados. Apesar de Wittgenstein ter inventado jogos de linguagem fictícios para fins de esclarecimento de seus argumentos, como, por exemplo, os construtores do §2, a maioria dos exemplos de jogos de linguagem que o autor lança mão são componentes comuns da vida humana – pedidos, piadas, saudações, ordens,

⁴ Original: “If concept formation can be explained by facts of nature, shouldn’t we be interested, not in grammar, but rather in what is its basis in nature? – We are, indeed, also interested in the correspondence between concepts and very general facts of nature. (Such facts as mostly do not strike us because of their generality.) But our interest is not thereby thrown back on to these possible causes of concept formation; we are not doing natural science; nor yet natural history since we can also invent fictitious natural history for our purposes”.

descrições, relatos *etc.* – que ocorrem naturalmente em contextos concretos das práticas linguísticas. “Só estou *descrevendo* a linguagem, não *explicando* qualquer coisa” (Wittgenstein, 2010, p. 47, grifo do autor). Uma importante posição de Wittgenstein é justamente a defesa de que a melhor abordagem para os jogos de linguagem é aceitá-los, e nos distanciarmos do encanto da busca por explicações sobre estes jogos. Duas passagens das *Investigações filosóficas* corroboram esta posição:

§654. Nosso erro é buscar uma explicação onde deveríamos ver os fatos como ‘fenômenos originários’. Isto é, onde deveríamos dizer: joga-se este jogo de linguagem.

§655. Não se trata da explicação de um jogo de linguagem mediante as nossas vivências, mas de constatar um jogo de linguagem (Wittgenstein, 2022, p. 332).

Estas passagens ilustram a posição de Wittgenstein de que os jogos de linguagem são fenômenos concretos. Eles existem como elementos, aspectos da vida humana e, no entanto, não podem ser confundidos com as ‘formas de vida’ em si. As regras encontram fundamento na própria forma de vida e se constituem como componentes de nossa vida. Diferentemente do *Tractatus*, nas *Investigações* o autor se preocupa em garantir a dependência das regras em relação com as práticas em que são aplicadas, afinal, elas nascem dessas práticas e, por fim, também as constituem, estabelecendo um vínculo inquebrável. Nós consultamos as regras quando temos a oportunidade de observá-las dentro das ocorrências particulares de nossos jogos de linguagem. Como analogia, se eu estiver aprendendo xadrez, eu posso consultar explicitamente as regras relativas ao movimento de um bispo ou de uma torre. As ações guiadas por regras, para Wittgenstein, se constituem como hábitos ou costumes, pois consistem em práticas constantes (Wittgenstein, 2022). Além disso, é importante observar também a possibilidade dessa prática ser compartilhada, explicada e corrigida por outros indivíduos que estejam inseridos neste jogo de linguagem e nesta forma de vida. Desta maneira, o ‘seguir regras’ constitui-se como uma prática de natureza pública, o que significa que está sujeita a critérios públicos de explicação e correção.

Identificar se a ação de uma pessoa é governada pela regra, ou seja, que a pessoa guia a sua ação em referência a uma regra, depende da nossa capacidade de observar a maneira como este indivíduo faz uso da regra, através de sua formulação, sua capacidade de reconhecer e compreender as regras formuladas por outros, fazer referências a uma regra para jogos como o ensino, a explicação, a justificação, a crítica, a correção, a definição, entre outros. Nas *Investigações* (Wittgenstein, 2022) Wittgenstein nos oferece uma imagem de um jogo de linguagem específico, onde um professor ensina um aluno a escrever a sequência dos números naturais, por exemplo 1, 2, 3, 4, 5, ... O professor então pede para o aluno que escreva a série sozinho, porém quando o estudante termina a tarefa e o professor retorna para conferir o resultado, vê que o aluno não seguiu a sequência corretamente e conclui que o aluno não compreendeu a regra. Wittgenstein (2022), no parágrafo 185, retomando o exemplo do aluno, reproduz o possível diálogo entre eles. Na situação da aplicação incorreta de uma regra, o professor diz: “Veja o que você está fazendo!” – E o aluno responde “Sim! Então não está correto? Eu pensei que era assim que eu *deveria* fazer” (Wittgenstein, 2022, p. 149, grifo do autor).

O processo de compreensão de uma regra consiste em uma prática. Desta forma, o erro cometido pelo aluno no exemplo anterior foi não se atentar para como a regra que o professor ensinou é de fato utilizada nos contextos em que é aplicada. O conceito de compreender está diretamente relacionado com a nossa capacidade prática de aplicarmos uma palavra de forma correta dentro de um jogo de linguagem, pois o critério de verificação da compreensão de uma regra é a própria aplicação da regra (Wittgenstein, 2022). De maneira análoga, podemos averiguar a compreensão de uma palavra através do modo como o indivíduo a utiliza. Ela deve apontar para o uso que fazemos dela em um determinado contexto. Desta forma, não podemos separar o trinômio regras, jogos de linguagem e significado, pois compreender uma palavra corresponde a realizar a sua aplicação de forma correta dentro de seu contexto de utilização. É somente inserida em um jogo de linguagem que a palavra tem significado, nele ela possui uma função dentro de uma prática.

O caráter social dos jogos de linguagem

Quando Wittgenstein nos diz que seguir uma regra é uma prática, um uso, ele está pensando que é uma prática social? Ou seja, que o seguir regra depende de uma comunidade de seguidores de regras? Ou será que a prática de um indivíduo basta para sustentar uma regra? Dentro da tradição de comentadores das obras de Wittgenstein, existe um grande debate a respeito das melhores respostas para essas perguntas.

De um lado, as interpretações seguem a ideia de que Wittgenstein adota uma visão social do seguir regras (Kripke, 1982; Malcolm, 1986), ou seja, não pode haver regra nenhuma sem uma comunidade que produza e siga essas regras. Mas isso não significa dizer que um indivíduo não pode seguir regras em isolamento, como no caso de Robinson Crusoe, mas o que torna possível para um indivíduo como o famoso náufrago seguir regras em isolamento é, ou melhor dizendo, foi, sua participação como membro de uma comunidade de seguidores de regras em algum momento de sua vida.

Dessa forma, uma regra só pode oferecer um padrão de correção para as práticas de um indivíduo se houver um veredito, um consentimento por parte de uma comunidade sobre o que a regra demanda em determinada prática. Como já abordamos anteriormente, para que haja algo como seguir uma regra, deve haver uma diferença entre aplicar a regra corretamente ou aplicá-la de forma errônea.

Mas o que torna incorreta uma aplicação de uma regra? Por exemplo, o que torna a forma de continuar a sequência de soma 2 do aluno errada? Se o indivíduo estiver em isolamento, de acordo com essa concepção, não haverá nada que sirva como padrão de correção para a continuação da sequência; o aluno continuará a série somando quatro em vez de dois, e para ele parecerá que está seguindo a regra corretamente. “Aqui se gostaria de dizer: é correto o que quer que venha a me parecer correto. E isso significa apenas que, aqui, não se pode falar de ‘correto’” (Wittgenstein, 2022, p. 182).

Melhor dizendo, se não há uma comunidade – composta por outros indivíduos seguidores de regras – com a qual seu modo de continuar a série possa ser comparado, não haverá nenhum padrão realmente independente deste indivíduo sobre o qual poderemos atestar como correto ou incorreto a continuação da série. Por outro lado, o consenso da comunidade em continuar a série de uma maneira em vez de outra oferece a regularidade e o contexto para o nascimento de um padrão de correção ao qual poderemos fazer referência ao alegar que a forma de continuar a sequência que o aluno praticou está errada.

Por outro lado, comentadores tais como Baker e Hacker (2009), argumentam que, na visão de Wittgenstein, não há nada de essencialmente comunitário sobre as práticas de seguir regras. Eles concordam na interpretação de que, em acordo com o filósofo, para uma regra existir se faz necessário um costume, uma prática de seguir regras, porém, ele não exige que essa prática seja por natureza comunitária. Na realidade, a prática de um indivíduo pode ser o suficiente para oferecer o contexto e a regularidade necessária para que alguma coisa seja utilizada como uma regra e, além disso, suprir a necessidade de um padrão de correção para as tentativas do indivíduo em aplicá-la. Essa perspectiva pode ser evidenciada em passagens como a seguinte:

Assim, poderíamos também imaginar pessoas que falassem apenas por meio de monólogos. Que fizessem suas atividades serem acompanhadas por conversas consigo mesmas. – Um pesquisador que as observasse e espreitasse suas conversas poderia chegar a traduzir sua linguagem para a nossa (Wittgenstein, 2022, p. 175).

Essa passagem, por si só, não embasa completamente o argumento discutido, pois abre margem para a interpretação de que, ainda que os sujeitos do monólogo façam uso da sua linguagem só para falarem para si, estariam eles inseridos em uma comunidade com uma língua compartilhada. Mas Baker e Hacker (2009), se utilizam de uma passagem escrita anteriormente onde o filósofo diz explicitamente que não é necessário que haja nenhuma linguagem compartilhada: “Seria possível, então, que cada pessoa pensasse apenas para si mesma, falasse apenas consigo mesma? (Nesse caso, cada um poderia ter sua própria linguagem)” (MS-124, 213, tradução nossa)⁵. Desta forma, ao menos na época em que escreveu essa passagem, Wittgenstein parece de fato ter pensado que podem existir regras que não são partilhadas com outras pessoas.

No entanto, neste artigo, assumimos uma posição agnóstica no que diz respeito às posições de Wittgenstein em relação à necessidade social do seguimento de regras. Assumimos essa posição porque, na maioria das vezes que Wittgenstein trata sobre a essência de algum signo, ele procura se distanciar da busca por algo comum que ligue ‘tudo’ que denominamos com aquele signo. Sua própria tentativa de entender a natureza da linguagem (Wittgenstein, 2022) é o maior exemplo desta posição. No parágrafo 65 das *Investigações* ele afirma:

Em vez de apresentar o que é comum a tudo o que chamamos de linguagem, eu digo que absolutamente não há uma coisa comum a todos esses fenômenos, em virtude da qual empregamos a mesma palavra para todos eles, – mas eles são ‘aparentados’ uns aos outros de muitas maneiras diferentes. E por causa desse parentesco, ou desses parentescos, nós os chamamos todos de ‘linguagem’ (Wittgenstein, 2022, p. 71, grifo do autor).

⁵ A abreviação MS diz respeito aos manuscritos reunidos em *Wittgenstein Nachlass: the bergen electronic edition*. No original: “Wäre es denn aber nicht denkbar, daß jeder Mensch nur für sich selbst dächte, nur zu sich selbst redete? (In diesem Fall könnte dann auch jeder seine eigene Sprache haben)”.

Dessa forma, o filósofo busca nos mostrar que existem casos paradigmáticos do que chamamos de ‘linguagem’ e outros tantos casos que se aproximam ou se distanciam deste caso paradigmático (Baker & Hacker, 2005). A transição entre o que chamamos de ‘linguagem’ para o que não chamamos se constitui como uma transição gradual, e não com um rompimento abrupto. O mesmo ocorre com o seguir uma regra, em certos casos teremos a certeza de que algo pode ser descrito como guiado por uma regra, em outros, a certeza de que não descreveríamos algo como seguir regras. Mas na verdade, existe uma gama ainda maior de casos que se encontrarão entre o primeiro e o segundo.

Dito isso, talvez possamos chamar de ‘essencial’ algo como um traço importante para a função e a estrutura de utilização de algum signo em suas aplicações mais paradigmáticas. No caso do seguir regras, não seria nada estranho pensar que Wittgenstein de fato via o seguimento de regras como essencialmente social. Os exemplos mais claros de seguir regras que o filósofo nos dá são aqueles que envolvem interações entre indivíduos — como os construtores, as maçãs, o professor e seu aluno, entre outras. Isso ocorre porque o objetivo dessas regras está intrinsecamente ligado, na esmagadora maioria das circunstâncias reais, às funções que ocupam nos ‘negócios humanos’.

Isso não significa que não possa haver casos em que as regras são geradas independentemente da interação entre dois indivíduos ou mais. Robinson Crusoe pode dar a si mesmo uma regra que regule seu comportamento. No entanto, estes casos só contam como exemplos de seguir regras na medida em que se assemelham aos casos que são paradigmáticos, que por sua vez envolvem interações entre pessoas no contexto das atividades e da forma de vida das quais fazem parte.

Jogos de linguagem e seu lugar no método de Wittgenstein

Como vimos no primeiro tópico deste artigo, ao adotar a concepção de linguagem como um mosaico de jogos de linguagem Wittgenstein opera uma mudança de orientação em relação à sua filosofia no *Tractatus*. Se nos afastarmos da ideia de que a função de todas as palavras é sempre referir algo, torna-se uma possibilidade real, e até comum, que o uso de uma palavra possa ser um fenômeno multifacetado (Wittgenstein, 2022). De maneira mais específica, diferentemente de Russell e do primeiro Wittgenstein, podemos agora compreender que essas complexidades não podem ser reduzidas a relações de referência (a análise proposicional do *Tractatus*, por exemplo).

O uso de uma palavra pode ser composto por diferentes componentes ou facetas que, juntas, constituem o uso da palavra na linguagem – ou seja, sua gramática – sendo que esses diferentes componentes não precisam ser reduzidos a uma única função linguística básica, como a referência. Novamente, podemos exemplificar utilizando os numerais: consideraremos a contagem de objetos e a adição como duas facetas de seu uso. Quem consegue usar numerais para contar objetos ainda não domina a técnica de adição. A adição estende o uso dos numerais e acrescenta um novo aspecto a ele. Do ponto de vista da metodologia de investigação gramatical, isso significa que, sempre que uma palavra tem um uso tão complexo, não se pode assumir que examinar apenas um tipo de ocasião de seu uso será suficiente para compreender o papel da palavra na linguagem (Kuusela, 2019). A maneira como uma palavra é usada em situações específicas pode não esgotar seu uso – e, na linguagem do cotidiano, quase nunca o faz.

Dessa forma, os jogos de linguagem passam a cumprir um importante papel como técnica que compõe a caixa de ferramentas do método de investigação gramatical de Wittgenstein. Como vimos, o filósofo utiliza a noção de ‘jogos de linguagem’ para descrever uma variedade de tipos diferentes de linguagem e processos que se assemelham à linguagem. Refere-se, de várias maneiras, (i) aos jogos pelos quais as crianças aprendem sua língua nativa, (ii) às linguagens primitivas, (iii) a exercícios simples usados durante o ensino de uma língua e (iv) ‘o todo’, isto é, a linguagem em conjunto com as ações nas quais ela está tecida. A descrição e o uso de jogos de linguagem por Wittgenstein nos permitem estudar os fenômenos da linguagem em tipos primitivos de aplicação, nos quais podemos ter uma visão clara do objetivo e funcionamento das palavras (Wittgenstein, 2022). Isto é, os jogos de linguagem, na qualidade de exemplos primitivos e simples de uso da linguagem, podem ser empregados, por assim dizer, para isolar para estudo aspectos específicos do funcionamento das expressões linguísticas, em que facetas relevantes são separadas do todo complicado que constitui o uso real das expressões. Por meio de jogos de linguagem simples, podemos abstrair e decompor usos complicados de expressões linguísticas com o objetivo de esclarecer seus aspectos específicos (Wittgenstein, 2022).

Por exemplo, um jogo de linguagem que pode nos ajudar a compreender os papéis dos jogos na metodologia de Wittgenstein são as suas descrições sobre o uso da palavra ‘dor’. Para Wittgenstein, existe uma assimetria entre a primeira e a terceira pessoa quando em relação aos jogos de linguagem das sensações. Ou seja, enquanto a

afirmação em terceira pessoa, 'Ele está com dor', é uma afirmação verdadeira/falsa, 'Eu estou com dor' muitas vezes pode funcionar como uma expressão ou manifestação – comparável ao grito, o gemido ou ao choro. Assim, enquanto a afirmação em terceira pessoa é uma afirmação de conhecimento verdadeira/falsa, uma manifestação linguística em primeira pessoa não é (Wittgenstein, 2022). A palavra é usada de duas maneiras distintas, dependendo de quem está falando e de quem é a dor que está sendo mencionada, como se, em relação ao ponto em que estamos no jogo, diferentes regras governassem o uso da palavra 'dor'.

Segundo Oskari Kuusela (2009), se olharmos essa questão a partir do ponto de vista do método dos jogos de linguagem primitivos, podemos dizer que a palavra 'dor' é usada em mais de um jogo de linguagem, ou seja, nos jogos de expressão e nos de descrição. Neste exemplo podemos observar a importância metodológica da noção de jogos de linguagem em seu poder de esclarecer o uso de uma palavra em um tipo particular de ocasião quando sua gramática – isto é, o conjunto dos usos que compõem o sentido dessa palavra – é algo complexo, composto de diferentes facetas de uso. Dessa forma, ao analisarmos um caso específico, precisamos esclarecer qual jogo de linguagem está sendo jogado com ela.

De acordo com Wittgenstein, isso pode ser determinado com referência às circunstâncias de uso, às ações e atividades das quais o uso da palavra faz parte. Um exemplo é a palavra 'pensamento', que pode significar: 1) o sentido de uma proposição (como em Frege), 2) um fenômeno psicológico objetivo, 3) um evento consciente subjetivo, entre outros (Kuusela, 2009). Esse exemplo tem como principal objetivo ilustrar como confusões filosóficas podem surgir quando não distinguimos os diferentes usos de uma palavra e, ao tentarmos explicar um aspecto de seu uso, acabamos por misturá-los – reduzindo, na maioria das vezes, todos os usos ao que é considerado o caso central ou paradigmático.

Em suma, se na filosofia estamos tentando esclarecer o uso ou a função das palavras, e seus usos estão incorporados em nossa vida, então é essa vida com as palavras e suas diferentes circunstâncias que revelam a função ou o uso da palavra. Dessa forma, o conceito de dor é caracterizado por meio das funções que ele ocupa em nossas vidas. O conceito – isto é, nossa habilidade de usar a palavra – está incorporado em nossas vidas de uma maneira específica, de modo que possui certas conexões definidas com outras coisas nessa vida. Na ausência dessas conexões, não seria o conceito que é, assim como um rei de xadrez é apenas um rei de xadrez no contexto do jogo.

Dessa maneira, o uso metodológico dos jogos de linguagem fornece uma forma particular e específica de investigação que muitas vezes pode ser interpretada como uma prática filosófica simples ou ingênua: "[...] a dificuldade deste método de exibir jogos de linguagem é que você acha que ele é perfeitamente trivial. Você não vê sua importância" (Wittgenstein, 1979, p. 105, tradução nossa).⁶ Com base nos termos usados por Wittgenstein, podemos compreender seus jogos de linguagem como uma forma de jogo filosófico. Embora possa parecer embaraçoso ou trivial para filósofos profissionais, essa abordagem – aprender filosofia (e linguagem) por meio de jogos ou brincadeiras – possui uma importância pedagógica e significado que se alinham às próprias experiências de Wittgenstein como professor do ensino fundamental (Savickey, 2002). Na realidade, essas críticas não se atentam à importância dos jogos de linguagem como poderosas ferramentas heurísticas⁷ (Geertz, 2001; Savickey, 2002).

O objetivo heurístico dos jogos de linguagem é a clareza conceitual, ou seja, é dispersar a neblina que nos impede de estudar os fenômenos da linguagem em suas formas reais e obter uma visão panorâmica do funcionamento de nossas palavras (Wittgenstein, 2022). Savickey (2002) nos mostra que diversas tentativas de descrever o papel heurístico dos jogos de linguagem foram feitas, mas a maioria delas falham em abranger o uso completo e as implicações desse método (ver Black, 1979; Barnett, 1990). Em suma, elas não são capazes de abarcar plenamente o uso efetivo dos jogos de linguagem. Dessa forma, elas acabam por simplificar as dificuldades e complexidades de descrever como utilizamos nossas palavras. Embora os termos 'jogos de linguagem' e 'o uso das palavras' tenham sido incorporados à discussão na literatura secundária, a forma de discussão, debate e crítica ainda permanece inalterada:

O uso dos jogos de linguagem não se trata apenas de uma mudança de terminologia, mas sim de uma alteração fundamental na forma das investigações filosóficas de Wittgenstein. Isso não é um mero recurso estilístico opcional, mas uma necessidade filosófica e pedagógica (Savickey, 2002, p. 154, tradução nossa)⁸.

⁶ The difficulty of this method of exhibiting language games is that you think it is perfectly trivial. You do not see its importance.

⁷ O termo 'heurística' neste contexto é empregado de maneira pedagógica, uma passagem de Barnett (1990, p. 45) exprime bem o seu sentido: "Ensinar de forma heurística é ensinar de forma indireta: os alunos recebem um método através do qual podem aprender por si próprios. Um jogo de linguagem é um dispositivo heurístico exatamente nesse sentido. A concepção de jogo de linguagem ajuda os filósofos a aprender como obter uma perspectiva sinóptica sobre a linguagem. [...] O primeiro passo para entender a retórica da gramática é reconhecer que um jogo de linguagem é um instrumento em um método de instrução".

⁸ The use of language-games does not merely involve a change in terminology. It involves a change in the form of Wittgenstein's philosophical investigations. It is not an (optional)

Logo no primeiro parágrafo das *Investigações*, Wittgenstein lança mão deste recurso metodológico, utilizando o jogo de linguagem das ‘cinco maçãs vermelhas’ – e, posteriormente, em outros parágrafos, o dos construtores – para esclarecer os problemas gerados pela Visão Agostiniana da Linguagem. Sua descrição do uso da linguagem envolvida neste jogo nos mostra que usamos diferentes tipos de palavras de diferentes maneiras, enfatizando o uso da linguagem no interior das ações e interações humanas. Ao descrever estes jogos de linguagem simples, e ao negar que está construindo a partir deles os processos de nossa linguagem real, Wittgenstein nega que está fornecendo informações factuais sobre a linguagem ou sua evolução – afinal, proposições factuais pertencem a ceara das ciências naturais.

Nossos jogos de linguagem simples e claros não são estudos preliminares para uma regulamentação futura da linguagem, – por assim dizer, primeiras aproximações, desconsiderando o atrito e a resistência do ar. Pelo contrário, os jogos de linguagem apresentam-se como *objetos de comparação*, os quais, por meio de semelhanças e dessemelhanças, devem lançar luz sobre as conexões de nossa linguagem (Wittgenstein, 2022, p. 106-107, grifo do autor).

O papel dos jogos de linguagem na investigação é servir como objetos gramaticais de comparação, ou seja, o filósofo não revela através de sua descrição dos jogos de linguagem um suposto conjunto de regras que ordene as convenções linguísticas – ao contrário de uma concepção realista das regras e dos jogos de linguagem. Na realidade, os jogos são construídos e aplicados tendo em vista um propósito filosófico particular. Através destas comparações somos capazes de ver apenas quais fatos linguísticos certos jogos de linguagem possuem a capacidade de lançar luz. Assim, por exemplo, os jogos que Wittgenstein nos apresenta nos §§ 2, 8 e 10 podem ser comparados entre si a fim de ajudar a esclarecer nosso uso da palavra ‘significado’. Em suma, podemos comparar estes jogos de linguagem uns com os outros, bem como com nossa linguagem comum, com o objetivo de ver a teia de conexões gramaticais; e com isso responder a determinadas confusões filosóficas. Tomemos o §2 como exemplo.

Neste trecho, Wittgenstein se refere ao conceito de significado expresso ao longo do §1 – que se mostra tanto na descrição de Agostinho sobre a aprendizagem da linguagem humana, quanto na pergunta do interlocutor: “Mas qual o significado da palavra ‘cinco’?”. Sobre este conceito, Wittgenstein nos diz que ele “[...] se acomoda bem em uma representação primitiva do modo como a linguagem funciona. Porém, pode-se também dizer que ele é a representação de uma linguagem mais primitiva do que a nossa” (Wittgenstein, 2022, p. 23). E em seguida, com o objetivo de investigar a forma como a linguagem funciona, ele propõe que investiguemos uma linguagem mais primitiva do que a nossa e que nos concentremos nela de forma isolada ou completa – lançando mão, assim, do jogo de linguagem dos construtores A e B.

De acordo com Savickey (2002), este jogo de linguagem é desenhado por Wittgenstein como um objeto de comparação; uma linguagem que é autocontida e artificialmente demarcada para fins filosóficos específicos. Através dele Wittgenstein pode nos mostrar, no parágrafo seguinte, que a descrição da linguagem e do significado que a Imagem Agostiniana apresenta é apropriada para o caso de uma linguagem referencialista simples, que definitivamente não é a nossa linguagem. Consequentemente, também não é a linguagem que Agostinho pensa estar descrevendo apropriadamente: “Agostinho descreve, poderíamos dizer, um sistema de entendimento mútuo; acontece apenas que nem tudo o que chamamos de linguagem é esse sistema” (Wittgenstein, 2022, p. 23). Dessa forma, ao abrir as *Investigações* com a descrição de Agostinho sobre a aprendizagem da linguagem humana, Wittgenstein nos apresenta uma confusão filosófica que é dissolvida por meio da utilização de jogos de linguagem que nos oferecem uma descrição alternativa da linguagem humana – assim como de sua aquisição.

Aprender e falar uma língua é um longo processo responsivo e comunitário, ou seja, ele ocorre no interior de um contexto de ação e interação humana. A descrição e o uso de jogos de linguagem por Wittgenstein se constitui como um procedimento prático que exige nossa participação ativa nesses jogos, afinal, a própria forma como Wittgenstein persegue esse objetivo de esclarecimento gramatical perpassa a própria natureza lúdica do jogar.

O tom dos escritos de Wittgenstein (que nos encorajam a imaginar jogos de linguagem) é lúdico e bem-humorado. Ele nos pede para imaginarmos seus jogos de linguagem como as línguas das tribos primitivas ou como as verdadeiras línguas primitivas com as quais as crianças aprendem a falar. Seu uso de jogos de linguagem exige um jogo da imaginação (Savickey, 2002, p. 155, tradução nossa).⁹

stylistic device but a philosophical and pedagogical necessity.

⁹ The tone of Wittgenstein's writings (which encourage us to imagine language-games) is playful and humorous. He asks us to imagine his language-games as the languages of

A seriedade que caracteriza as críticas – a trivialidade do cotidiano, a necessidade por definições rigorosas, a procura por algo escondido etc. – ao uso dos jogos de linguagem por Wittgenstein está em contraste, proposital e nítido, com a ludicidade do próprio método. A vontade do investigador gramatical em se deixar envolver com os jogos de linguagem e de jogar os cenários descritos se revela inestimável para cumprir o propósito heurístico de seu método (Savickey, 2002).

Por fim, isso indica como o método de jogos de linguagem de Wittgenstein está conectado a uma concepção particular de linguagem. Um importante mérito da concepção de jogos é mostrar que a linguagem não deve ser considerada como um fenômeno mental escondido em nossas mentes. Ao invés disso, quando analisamos o uso da linguagem como intrinsecamente ligado a ações e formas de vida, a investigação de suas regras assume a forma de uma investigação das formas de ação e vida humana (Wittgenstein, 2022). Isso não nega que o uso da linguagem envolva habilidades ou capacidades mentais. Apenas significa que uma investigação da linguagem não é a investigação de algo armazenado no domínio mental. Investigar os usos da linguagem é investigar as atividades nas quais esses usos estão embutidos. Neste sentido, a investigação filosófica, o uso de jogos de linguagem requer participação e prática. Seu propósito heurístico é cumprido apenas quando jogamos esses jogos de linguagem em toda sua complexidade e detalhes.

Considerações finais

O objetivo deste texto foi explorar a influência da analogia dos jogos no método de investigação gramatical de Wittgenstein, mostrando como a sua filosofia incorpora a imagem do jogo e a utiliza como uma ferramenta para esclarecer os problemas filosóficos e compreender a natureza da linguagem e da significação. Além disso, o texto buscou abordar se seguir uma regra é uma prática necessariamente social e qual é o papel que os jogos de linguagem desempenham nesse processo. Em conclusão, a filosofia de Wittgenstein incorpora a imagem do jogo como uma ferramenta para esclarecer problemas filosóficos relacionados à linguagem e à significação. Argumentamos que seguir uma regra é uma prática paradigmaticamente social e que os jogos de linguagem desempenham um papel fundamental nesse processo. Ao investigar jogos de linguagem simples, Wittgenstein nega que está fornecendo informações factuais ou explicações sobre a linguagem ou sua evolução, mas sim utilizando-os como objetos gramaticais de comparação. Através dessas comparações, somos capazes de ver apenas quais fatos linguísticos certos jogos de linguagem possuem a capacidade de lançar luz. Em suma, a analogia dos jogos é uma importante ferramenta para a compreensão da natureza da linguagem e da significação, e uma das pedras fundamentais do próprio método de Investigação Gramatical desenvolvido por Wittgenstein.

Referências

- Baker, G. P., & Hacker, P. M. S. (2005). *Wittgenstein: understanding and meaning*. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Baker, G. P., & Hacker, P. M. S. (2009). *Wittgenstein: rules, grammar and necessity*. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Barnett, W. E. (1990). The rhetoric of grammar: understanding Wittgenstein's method. *Metaphilosophy*, 21(1/2), 43-66. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9973.1990.tb00832.x>.
- Black, M. (1979). Wittgenstein's language games. *Dialectica*, 33(3/4), 337-353. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1746-8361.1979.tb00760.x>.
- Geertz, C. (2001). *Nova luz sobre a antropologia*. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar.
- Kripke, S. (1982). *Wittgenstein on rules and private language*. Oxford, UK: Blackwell Publishing Ltd.
- Kuusela, O. (2019). *Wittgenstein on logic as the method of philosophy: re-examining the roots and development of analytic philosophy*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Malcolm, N. (1986). *Nothing is hidden*. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Savickey, B. (2002). *Wittgenstein's art of investigation*. Londres, UK: Routledge.
- Wittgenstein, L. (1979). *Wittgenstein's lectures, Cambridge 1932-35, from the notes of Alice Ambrose and Margaret MacDonald*. Oxford, UK: Blackwell.

- Wittgenstein, L. (2009). *Philosophical investigations* (G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker, J. Schulte, Trad.). West Sussex, UK: Blackwell Publishing.
- Wittgenstein, L. (2010). *Gramática filosófica* (L. C. Borges, Trad.). São Paulo, SP: Edições Loyola.
- Wittgenstein, L. (2017). *Tractatus Logico-philosophicus* (L. H. L. Santos, Trad.). São Paulo, SP: Edusp.
- Wittgenstein, L. (2022). *Investigações filosóficas* (G. Rodrigues & T. Tranjan, Trad.). São Paulo, SP: Fósforo.
- Wittgenstein, L. (s/d). *Wittgenstein Nachlass: the Bergen electronic edition*. Recuperado de [http://www.wittgensteinsource.org/BTE/Ms-124,213\[2\]et214\[1\]_n](http://www.wittgensteinsource.org/BTE/Ms-124,213[2]et214[1]_n))