



WITTGENSTEIN: JOGOS DE LINGUAGEM

LEONARDO FERREIRA DA SILVA⁹

RESUMO

O objetivo deste artigo é trazer, de forma sintética, os principais conceitos de jogos de linguagem. Para isso, procuramos elucidar algumas questões que envolvem as duas fases do filósofo austríaco. Em seguida, expomos o surgimento dos jogos de linguagem a partir da publicação dos cadernos Azul e Castanho e especialmente nas Investigações Filosóficas. Além disso, na tentativa de interpretarmos os jogos de linguagem, destacamos passagens das Investigações Filosóficas, com a finalidade de explicar de que forma Wittgenstein explorou a dimensão pragmática da linguagem e de que maneira as regras específicas autorizam os jogos. Como a ideia de jogos pressupõe regras, trazemos algumas observações sobre as regras, conforme o pensamento do próprio Wittgenstein (2010, 2014, 2020).

Palavras-chave: Jogos de linguagens, Conceitos, Wittgenstein, Linguagem.

ABSTRACT

The objective of this article is to summarize, in a synthetic way, the main concepts of language games. To do this, we seek to elucidate some issues that involve the two phases of the Austrian philosopher. Next, we expose the emergence of language games following the publication of the Blue and Brown books and especially in Philosophical Investigations. Furthermore, in an attempt to interpret language games, we highlight passages from the Philosophical Investigations, with the purpose of explaining how Wittgenstein explored the pragmatic dimension of language and how specific rules authorize the games presupposes rules, according to Wittgenstein's own thinking (2010, 2014, 2020).

Keywords: *Language's game, concept, Wittgenstein, Language.*

⁹ Graduando em Letras Português e Espanhol pela UFRPE.



1 Introdução

Wittgenstein fez um percurso, dividido em duas fases, que ficaram conhecidas como: o primeiro Wittgenstein, que se materializa no livro *Tractatus Logicus-Philosophicus* e o segundo, que surge depois dos livros *Azul* e *Castanho*, notadamente, com a publicação de *Investigações Filosóficas*¹⁰. Mesmo diante de uma possível dualidade, guardando-se as devidas proporções, tudo indica que há um continuum em seu pensamento, isto é, embora exista uma mudança parcial de abordagem, é possível que a primeira fase não anule a segunda.

Em outros termos, o próprio Wittgenstein¹¹, no prefácio às *Investigações Filosóficas*, chega a afirmar que a compreensão das novas ideias só será possível “pelo confronto com os meus pensamentos mais antigos e tendo-os como pano de fundo” (Wittgenstein, 2014, p. 12). Isso significa dizer que as primeiras ilações do filósofo não são descartadas, quando se lança um olhar sobre a nova posição filosófica.

Por isso mesmo, para se entender melhor as duas fases do filósofo austríaco, convém pontuar que, no primeiro momento, “sua teoria baseia-se na ideia de que a realidade é afigurada pela linguagem” Wittgenstein (2020, p. 10), ao passo que, o segundo Wittgenstein sustenta que a linguagem “funciona em seus usos, não cabendo, portanto, indagar sobre os significados das palavras, mas sobre suas funções” (Wittgenstein, 2014, p. 14). Isso não significa que o filósofo tenha anulado a primeira fase, como vimos afirmando.

Nesta direção, como objetivamos analisar os jogos de linguagem, com ênfase na segunda fase de Wittgenstein (2010, 2014), passamos a analisar fragmentos que possibilitam construção conceitual do que pode ser chamado de jogo com suas regras. Com base na leitura das *Investigações Filosóficas*, buscamos destacar passagens relevantes da obra e submetê-las à apreciação de outros olhares de autores como Ara (2006), Marcondes (2007), Moreno (2000) e Oliveira (2000).

¹⁰ Livro publicado postumamente, em 1953, na sua versão bilíngue (inglês e alemão), traduzido por G. E. M. Ascombe.

¹¹ Observação semelhante pode ser encontrada em Moreno (2000, p. 46), pois na visão desse autor, é imprescindível interpretar esse impasse, pois uma posição não elimina a outra, porque “não estamos em presença de um salto abrupto, mas sim de um processo de elaboração e de aprofundamento das mesmas questões cruciais”. MORENO, Arley R. *Wittgenstein: os labirintos da linguagem*. São Paulo: Moderna, 2000. No entanto, Oliveira (2006, p. 177) assegura que “[...] a perspectiva segundo a qual essa problemática é considerada muda radicalmente na segunda fase do pensamento de Wittgenstein”.



2 Conceitos de jogos de linguagem

Em Investigações Filosóficas, Wittgenstein sustenta que a linguagem cumpre seu papel nas relações interdiscursivas, ou seja, a práxis se dá no uso efetivo na relação dialógica. Por isso mesmo, o filósofo postula que os jogos de linguagem revelam que “o significado de uma palavra é seu uso na linguagem” (Wittgenstein, 2014, p. 38). Nessa direção, de pronto, nota-se a dimensão pragmática da afirmativa do filósofo. Com isso, para compreender melhor essa noção de linguagem como um jogo, Wittgenstein (2010, p. 35) afirma que o princípio:

[...] assemelha-se a um pano de fundo contra o qual uma sentença particular adquire sentido. - Mas esse entendimento, o conhecimento da linguagem, não é um estado consciente que acompanha as sentenças da linguagem. Nem mesmo se uma das consequências for tal estado. É muito mais como o entendimento ou o domínio de um cálculo, algo como a capacidade de multiplicar.

Assim sendo, os jogos de linguagem atendem a uma práxis da linguagem. Como ressalta Marcondes (2007, p. 275), “o significado passa a ser visto assim como indeterminado, só podendo ser compreendido através da consideração do jogo de linguagem, o que envolve mais do que a simples análise da expressão linguística como tal”, como se via no *Tractatus Logicus-Philosoficus*. Na realidade, os jogos de linguagem exigem um sofisticado mecanismo em rede com regras claras para os utentes da linguagem. Sobre essa dimensão pragmática da palavra, Ara (2006, p. 49, grifos nossos)¹² salienta que as “[...] palavras não são nomes de objetos isolados, constituintes separados, mas parte da ação humana. Palavras são como alavancas que podem ser usadas para diferentes fins...”.

Nesse sentido, ao explicar como os significados são gerados com o uso, Oliveira (2006, p. 139, grifo do autor) frisa que “[...] a Semântica só atinge sua finalidade chegando à Pragmática, pois seu problema central, o sentido das palavras e frases, só pode ser resolvido pela explicação dos contextos pragmáticos”. Assim, essa afirmação leva-nos ao entendimento de que os jogos de linguagem se pressupõem regras específicas.

Quando se fala em regras, há quem pense logo em estruturas gramaticais rígidas que trazem a velha discussão de certo e errado. Entretanto, a noção de regra, segundo Júnior (2017, p. 80, grifos do autor), poderá ser entendida como “as regras que compõem a gramática das palavras, isto é, são regras que governam a ampla e complexa multiplicidade de situações de usos das palavras que compõem as nossas mais diversas práticas linguísticas”.

Essa perspectiva é revolucionária, porque rompe com a visão estruturalista, segundo a
12 “Words are not names of isolated objects, separate constituents, but part of human actions. Words are like levers that can be used for different purposes...” ARA, Roshan. Wittgenstein’s concept of language games. *Al-Hikmat*. Volume 26 (2006), p. 49.



qual a estrutura regeria a linguagem, o que ignoraria, portanto a produção de sentido tendo por base o uso efetivo da linguagem. Wittgenstein, ao trazer regras para o jogo de linguagem, avança em relação a sua primeira posição e parte para uma concepção de linguagem com dimensionalidade pragmática. Assim, guardadas as devidas proporções, o sentido das palavras e das sentenças envolve princípios sociointerativos e regras bem definidas de funcionamento, como veremos a seguir. Isto é, “[...] o jogo de linguagem é uma totalidade, consistindo de linguagem e das atividades a que esta está interligada” (Marcondes, 2007, p. 275).

Para tornar a noção de jogos de linguagem mais clara, Wittgenstein (2014) utiliza-se de algumas metáforas, que viabilizam a construção do entendimento proposto em sua nova concepção de linguagem. A primeira analogia é feita em comparação a uma caixa de ferramentas, mediante a qual o filósofo explica que a variedade de ferramentas se compara a variedade de palavras. Assim, cada palavra exerceria uma função particular. Em seguida, Wittgenstein amplia o entendimento ao comparar a função das palavras aos mecanismos de alavancas operadoras da locomotiva, que se encontram dentro da cabine do maquinista. Da forma como o filósofo concebe a ideia, cada alavanca tem uma função, assim como ocorreria com as palavras, naturalmente, apresentam. Na sequência, Wittgenstein compara a linguagem a uma velha cidade. Neste particular, o filósofo traz outras representações, como: o emaranhado de ruas, praças, moradias e bairros. Nesse fio que tece a argumentação, o filósofo chega à metáfora do jogo de xadrez. Desta maneira, Wittgenstein (2014, p. 33) reforça que “[...] como um lance de xadrez não consiste apenas em uma pedra ser colocada no tabuleiro desta ou daquela maneira... mas nas circunstâncias...”. Nessas quatro comparações, o filósofo busca construir um conceito para os jogos de linguagem de modo a concluir que “o significado de uma palavra é seu uso na linguagem” (WITTGENSTEIN, 2014, p. 38).

Diante dessa primeira abordagem, podemos chegar ao entendimento de jogos como “[...] processos inter-relacionados de diversas maneiras, com muitas transições diferentes entre um e outro” Wittgenstein (2010, p. 52). Com essa afirmação, Wittgenstein procura esclarecer que as realizações languageiras não se dão de forma subjetiva, mas com o próprio uso, o que expõe uma ligeira diferença entre o Wittgenstein do *Tractatus* (como já pontuamos, porém, desta feita, sob a ótica da subjetividade, que valorizava esse aspecto da linguagem) frente ao das Investigações Filosóficas, que prioriza os jogos de linguagem.

3 As regras do jogo

Como vimos afirmando, para cada jogo pressupõe-se uma regra. Dessa maneira, para



Wittgenstein (2014, p. 113, grifos nossos), “compreender uma frase significa compreender uma língua. Compreender uma língua significa **dominar uma técnica**”. Ou seja, a compreensão de uma língua exige a consideração de regras predefinidas pelos utentes. Daí, a importância das “regras do jogo”. Por isso mesmo, Wittgenstein (2014, p. 113), oferece uma comparação entre os usos da linguagem frente a um jogo de xadrez, nos seguintes termos:

É naturalmente compreensível que num povo, que não conhece jogos, duas pessoas se sentem a um tabuleiro de xadrez e executem os lances de uma partida de xadrez; e inclusive com todos os fenômenos psíquicos concomitantes. E se nós assistimos a cena, diríamos que estão jogando que estão jogando xadrez. Imagine, no entanto, uma partida de xadrez traduzida, segundo certas regras, em uma série de ações que não estamos acostumados a associar com um jogo - por exemplo, soltar gritos ou bater com os pés. E, agora, ao invés de jogar xadrez na forma costumeira, eles devem gritar e bater com os pés; e de tal maneira que fosse possível traduzir esse processo, segundo regras apropriadas, numa partida de xadrez. Estaríamos ainda inclinados a dizer que eles jogam um jogo (Wittgenstein, 2014, p. 113).

A estratégia percorre o argumento de que a dinâmica das realizações através do uso da linguagem segue regras específicas, que permitem a produção de sentido. Com isso, Wittgenstein faz uma analogia entre a possibilidade de mudança do jogo convencional para um formato em que os participantes “gritam” e “batem com os pés” para a realização de seus interesses dentro de novas regras. Esse método de expor a sua tese objetiva mostra que a linguagem se constrói na práxis das interações socioculturais, por conseguinte, “[...] quando estudamos a linguagem, nós a consideramos como um jogo com regras fixas. Nós a comparamos e confrontamos com um jogo desse tipo” Wittgenstein (2010, p. 55).

As regras do jogo, portanto, revelam complexidade, uma vez que cada interactante faz uso de forma diversa, isto é:

Mas se o conceito geral de linguagem se dissolve dessa maneira, a filosofia também não se dissolve? Não, pois a tarefa da filosofia não é criar uma linguagem nova, ideal, mas esclarecer o uso de nossa linguagem, de nossa linguagem existente. Seu objetivo é remover incompreensões particulares, não produzir um entendimento real pela primeira vez Wittgenstein. (2010, p. 85, grifos nossos)

Para Wittgenstein (2010, p. 145), o conceito de linguagem está contido no conceito de comunicação, porque:



Ninguém negará que estudar a natureza das regras dos jogos deve ser útil para o estudo das regras gramaticais, já que está fora de dúvida que existe alguma similaridade entre elas. - O certo é deixar essa sensação de que há um parentesco levar-nos a olhar para as regras do jogo sem nenhum julgamento preconcebido ou preconceito a respeito da analogia entre os jogos e a gramática. E, no caso, novamente, deveríamos simplesmente relatar o que vemos e não ter medo de solapar uma intuição significativa e correta, ou, por outro lado, de desperdiçar nosso tempo com algo supérfluo. Wittgenstein (2010, p. 141)

Neste parecer, se os jogos estão condicionados a existência de regras específicas, que se realizam no próprio uso da linguagem, essa consideração implica em outra compreensão, isto é: quais seriam os limites dessas regras? Diante dessa nova problemática, o filósofo não deixa claro se essas regras são mensuráveis ou se elas são divisíveis em categorias predeterminadas. No entanto, Wittgenstein assegura que as regras vão ganhando sentido nas dinâmicas interacionais com o uso da linguagem.

Ao partilhar do mesmo entendimento, Oliveira (2006, p. 139), sustenta que “[...] a significação de uma palavra resulta das regras de uso seguidas nos diferentes contextos de vida”.

Outrossim, tudo indica que as regras sobre as quais Wittgenstein apoia o seu pensamento, passam pelo “acordo entre membros de uma comunidade, que tornam a comunicação possível” Oliveira (2006, p. 141). Isso não quer dizer que tais regras sejam semelhantes ao contexto matemático de orientações predeterminadas, mas, no plano linguístico, elas nunca são definitivas (OLIVEIRA, 2006, p. 145). Tampouco as regras podem ser confundidas com a tese behaviorista, que consiste em repetição de atos mecânicos, logo, elas não se circunscrevem à ideia de condicionamento. Muito pelo contrário, as regras, para Wittgenstein, seriam entendidas como “[...] ação comunicativa entre sujeitos livres, e, portanto, radicalmente diferente dos processos mecânicos naturais” (OLIVEIRA, 2006, p. 144). Em síntese, entender uma regra é:

[...] adquirir determinada práxis de determinada comunidade humana - algo de muito exigente, pois implica numerosas aptidões e habilidades; em última análise, implica um assumir a forma de vida dessa comunidade em tela, a qual pode ser bem diversa da pessoa em questão (OLIVEIRA, 2006, p. 146).

Em outros termos, as regras estão intimamente ligadas às vivências dos indivíduos humanos que pertencem a um grupo social. A partir desse *modus vivendi*, os interactantes adquirem predisposição e constroem certas destrezas que permitem a interação linguística.



4 Considerações Finais

Pode-se afirmar que Wittgenstein trouxe contribuições valiosas para a filosofia da linguagem, porque desde a suas reflexões do *Tractatus Logicus-Philosophicus* até as últimas publicações, com os cadernos Azul e Castanho e, sobretudo, com as *Investigações Filosóficas*, o filósofo austríaco influenciou decisivamente o pensamento do século XX.

Entende-se, portanto, que embora existam duas fases aparentemente antagônicas, o filósofo concretiza as suas ideias em uma crescente de pensamento, embora existam aqueles que pensam que o filósofo abandonou totalmente as ideias anteriores. No entanto, estudiosos como Marcondes (2007) e Moreno (2000) defendem um *continuum*. Não só isso, mas o próprio Wittgenstein (2014) chega a afirmar a importância do *Tractatus* para chegar aos jogos de linguagem sem sua segunda fase.

Isto posto, é imprescindível ressaltar que Wittgenstein não se contradiz, mas constrói o seu pensamento em um movimento ascendente. Por outro lado, para Oliveira (2006, p. 117) o contrário disso acontece, isto é, a segunda fase de Wittgenstein é radicalmente oposta primeira.

No caso dos jogos de linguagem, Wittgenstein constrói o entendimento da realização linguística, aprioristicamente, comparando ao jogo de xadrez e outros jogos. Assim sendo, como todo jogo pressupõe regras específicas postas em prática pelos utentes da língua, o filósofo mostra como essas regras vão sendo forjadas com as próprias interações languageiras.

REFERÊNCIAS

- ARA, Roshan. Wittgenstein's concept of language games. *Al-Hikmat*. Volume 26 (2006), p. 47-62.
- CARVALHO, M. *Imagem e Dissolução: Entre as Investigações Filosóficas e Da Certeza*. 2007. Tese (Doutorado em Filosofia) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- JÚNIOR, Gerson Francisco de Arruda. *10 lições sobre Wittgenstein*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.



MARCONDES, Danilo. Iniciação à história da filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MORENO, A.R. Wittgenstein: os labirintos da linguagem - Ensaio introdutório. São Paulo/Campinas: Moderna/Editora da Universidade de Campinas, 2000 [Coleção Logos].

MOYAL-SHARROCK, D. Understanding Wittgenstein's On Certainty. London: Palgrave Macmillan, 2004.

OLIVEIRA, Manfredo Araújo de. Reviravolta linguístico-pragmática na filosofia contemporânea. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

WITTGENSTEIN, L. Investigações filosóficas. Tradução Marcos G. Montagnoli. Revisão da tradução e apresentação de Emmanuel Carneiro Leão. 9. ed. - Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2014.

_____. Tractatus logico-philosophicus. 3. Ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2020 [Trad., apres. e ensaio introd. De Luiz Henrique Lopes dos Santos. Introd. de Bertrand Russel].

_____. Gramática filosófica. 2 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.