

## O CONCEITO DE JOGOS DE LINGUAGEM NAS *INVESTIGAÇÕES FILOSÓFICAS* DE WITTGENSTEIN

Mateus Cazelato Ruy (Filosofia – Universidade Estadual de Londrina)

Orientadora: Mirian Donat

**Palavras-chave:** jogos de linguagem; uso; pragmática

Segundo Glock (1998, p. 225), é a partir de 1930 que Wittgenstein começa a comparar sistemas axiomáticos a um jogo de xadrez. E é com os formalistas que tal analogia tem origem, pois tratavam a aritmética como um jogo praticado com símbolos matemáticos. Frege criticava tal idéia por considerar duas coisas: que a aritmética trata ou de signos ou do que os signos substituem. Entretanto, Wittgenstein descarta essa dicotomia, segundo ele a aritmética não fala sobre marcas de tinta, assim como o xadrez não é só um jogo que diz respeito a peças de madeira. O que não significa dizer que numerais ou peças de xadrez funcionem como substitutos de algo. Pelo contrário, o “significado” de um símbolo matemático, bem como o de uma peça de xadrez, é a somatória das regras que ditam os seus “lances” possíveis. O que diferencia a matemática aplicada e a linguagem de jogo de xadrez da matemática pura é apenas sua “aplicação”, a maneira como interagem a outras atividades.

A partir de 1932, quando Wittgenstein estende a analogia do jogo à linguagem como um todo, e não só aos sistemas axiomáticos, surge o termo “jogo de linguagem”. De início, o termo era usado, sem distinção ulterior, como um equivalente de “cálculo”. Tinha como principal função destacar as várias semelhanças entre linguagem e jogos, assim como a analogia com o cálculo delineava semelhanças entre linguagem e sistemas formais.

O ponto de partida para ambas as analogias, a do primeiro parágrafo que comparava sistemas axiomáticos a um jogo de xadrez, e a do segundo que estende a analogia à linguagem como um todo, é que a linguagem é uma atividade guiada por regras. Em primeiro lugar, bem como num jogo, a linguagem possui regras de constituição, a saber, as regras da gramática. Essas regras gramaticais, diferentemente de regras de estratégia, não nos informam que lance – no caso do jogo, ou proferimento – no caso da linguagem, terá sucesso, e sim o que é correto ou faz sentido, definindo

assim o jogo ou a linguagem. Segundo, o significado de uma palavra não é um objeto que a sucede, mas é determinado pelas regras que norteiam seu funcionamento. Aprendemos o significado das palavras aprendendo a usá-las, assim como o xadrez, aprendemos a jogá-lo não pela associação de peças a objetos, mas pela observação dos movimentos possíveis de tais peças, isto é, com o uso. E terceiro, uma proposição é um lance no jogo de linguagem; não teria significado se estivesse fora desse determinado jogo. O sentido dessa proposição é o papel que ela desempenha nessa atividade lingüística em desenvolvimento, nesse jogo de linguagem\* (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 23, 199, 421). “Assim como no caso dos jogos, os lances possíveis dependem da situação (posição no tabuleiro), e, para cada lance, certas reações serão inteligíveis, ao passo que outras serão rejeitadas” (GLOCK, 1998, p.226). Fazendo a analogia com a linguagem, as sentenças ou os proferimentos possíveis dependem da situação, do contexto em que são ditos ou expressos, e, para cada sentença ou proferimento, certas reações serão compreensíveis e outras não. Por exemplo, não fará sentido se alguém em um jogo de cartas como o “Truco” disser para outro: “Compre uma carta ou estará fora do jogo”. Pois dentre tudo que pode ocorrer nesse jogo, comprar, ou tirar uma carta do monte não é um lance lícito, portanto, não fará sentido se durante uma partida de “Truco” alguém solicitar a outro pegar uma carta do monte. Mas se alguém repentinamente gritasse durante esse jogo “Truco!”, saberíamos do que se trata, pois esse lance é válido no jogo.

Sendo assim, Wittgenstein parece ter desenvolvido, sobretudo em suas *Investigações Filosóficas*, o que me parece uma concepção pragmática. O conceito de jogo de linguagem utilizado pelo autor nessa obra (WITTGENSTEIN, 2000, § 7), além de ser um dos conceitos centrais para constituição de sua teoria, é introduzido – assim me parece – na tentativa de explicar como o significado da palavra pode ser entendido como o seu uso em um determinado contexto (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 43, 432). Para Wittgenstein, agora o significado não deve mais ser compreendido como algo fixo e determinado, como uma propriedade que emana da palavra, mas sim como algo que as expressões lingüísticas, a linguagem, exerce em um contexto específico e com objetivos específicos. O que significa que o significado pode variar dependendo do contexto em que a palavra é utilizada e do propósito desse uso. As palavras não devem apenas ser

---

\* No presente trabalho citarei as *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein levando em conta os números

usadas para descrever a realidade, como supunha a semântica tradicional, mas também para realizar algo objetivo como fazer uma saudação, um pedido, dar uma ordem, agradecer, contar piadas, etc. (WITTGENSTEIN, 2000, § 23). Esses usos que podemos fazer das palavras são inúmeros, o que leva a crer que não há por que sobrepujar um sobre o outro já que tudo depende dos objetivos particulares de quem faz uso da linguagem. Dessa forma, a mesma palavra pode ser utilizada em diferentes contextos com diferentes significados. E são justamente esses diferentes contextos de uso com seus objetivos específicos que Wittgenstein denomina “jogos de linguagem”. Esse conceito pretende, então, mostrar-nos que as expressões lingüísticas são sempre utilizadas em um contexto onde falante e ouvinte interagem, empregando tais expressões com um objetivo determinado. A linguagem é uma forma de comunicação e a determinação do significado de uma palavra ou sentença depende de como interpretamos o objetivo de seu uso nesses diversos jogos de linguagem, o que leva a crer, portanto, que a linguagem não pode ser determinada de modo definitivo. Não se pode generalizar definindo uma entidade abstrata, por exemplo, como sendo o significado da palavra. Essa impossibilidade de generalização e a ênfase do contexto que Wittgenstein lança mão nas *Investigações*, são alguns dos pontos centrais que me levam a classificar sua concepção como pragmática.

Aos poucos, a analogia com o jogo vai substituindo a analogia com o cálculo, o que corresponde ao abandono da utilização do cálculo como modelo, da idéia de que as regras formam um ordem fechada, rígida, precisa e definida, escondida por trás da aparência heterogênea da linguagem que, como pensava Wittgenstein no *Tractatus logico-philosophicus*, possuiria uma estrutura lógica subjacente, cujo entendimento mostraria os limites do que se pode dizer clara e significativamente. Nesse sentido, outros jogos juntam-se ao xadrez na comparação com a linguagem. Sem embargo, ao voltar-se para os jogos de linguagem nas *Investigações Filosóficas*, Wittgenstein muda o foco de sua atenção, que até então se voltara à geometria determinista de um simbolismo da linguagem e do cálculo, para o lugar em que os jogos de linguagem ocupam nas práticas humanas, ou seja, para uma visão pragmática da linguagem. Desse modo, nas *Investigações*, Wittgenstein parece dispor o conceito de jogo de linguagem em quatro acepções diferentes que vão se revezando no centro das

---

dos parágrafos da obra, em consonância às referências no final deste.

atenções. Segundo Glock (1998, p. 226) essas quatro formas de apresentar o termo seriam: quanto as *práticas de ensino*, os *jogos de linguagem fictícios*, as *atividades lingüísticas* e a *linguagem como jogo*, as quais desenvolverei a seguir.

Nas *Investigações Filosóficas*, o jogo de linguagem aparece primeiramente relacionado às práticas de ensino. No parágrafo sete dessa obra, Wittgenstein explicará os jogos de linguagem como maneiras de se usar signos que são mais simples do que aqueles que utilizamos em nossa linguagem diária; esses signos estariam nas “formas primitivas de linguagem” onde uma criança começa a utilizar as palavras. Uma forma primitiva de linguagem seria aquela onde, por exemplo, sob o olhar de seu bebê, o pai aponta para um objeto e nomeia-o, tentando fazer com que a criança compreenda e relacione o nome proferido ao objeto empunhado pelo pai (WITTGENSTEIN, 2000, § 1). Isso é o que Wittgenstein chamaria de visão agostiniana de linguagem, presente em especial no atomismo lógico do *Tractatus* e de Russell. Tal visão passa para a idéia de jogo de linguagem como uma forma de comunicação onde a criança “aprende” sua língua nativa, ou por meio da qual esta lhe “é ensinada”. Esse fato citado em exemplo, a saber, que diversas palavras são ensinadas apontando-se para um objeto, constitui uma forte razão para se pensar que os significados dessas palavras, que se ensinam apontando para algo, são justamente os objetos apontados. Contrário a isso, Wittgenstein, ao estudar nossas práticas de ensino nas *Investigações*, destaca-nos o fato de que a relação entre um nome e seu objeto não é monolítica (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 8 – 18). Esse “ensino ostensivo” das palavras, nos termos wittgensteinianos, onde se aponta o objeto para nomeá-lo, “[...] isso será feito quando se tratar apenas de afastar o mal-entendido seguinte: pensar que a palavra ‘lajota’ se relacione com a forma da pedra de construção que nós de fato nomeamos ‘cubo’ [...]” – explica-nos Wittgenstein (2000, § 10) em exemplo.

As práticas de ensino são importantes para a teoria das *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein, não por conta de um interesse especulativo das práticas lingüísticas resultantes da aprendizagem, mas pelo fato de que tais práticas lingüísticas mostram-nos traços distintivos do uso que fazemos das palavras. Os jogos de linguagem devem ser completos, mesmo se tratando de formas primitivas de linguagem, da mesma forma que para Wittgenstein os números racionais não são só um subconjunto incompleto dos números reais (GLOCK, 1998, p.226). Ao contrário, as práticas de

ensino são partes de nossa linguagem, isso talvez seja a razão delas perderem terreno para a idéia de jogos de linguagem fictícios.

Esses jogos de linguagem fictícios apresentam-nos uma outra forma como o jogo de linguagem aparece nas *Investigações*. Trata-se de práticas lingüísticas simples de origem hipotética, sendo que tais “jogos de linguagem simples e claros” servem-nos como “objetos de comparação” (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 2 – 27, 130). Podem ser utilizados para facilitar a compreensão de jogos de linguagem mais complexos, destacando especialmente alguns de seus pontos característicos. Wittgenstein parece fazer isso de duas formas: reconstruindo discursos complexos onde usamos termos como “verdade”, “asserção”, “proposição” etc., partindo de jogos de linguagem mais primitivos, e utilizando jogos de linguagem como parte de um argumento do tipo *redução ao absurdo*, onde se lança uma hipótese e tenta-se chegar a sua contradição no final da argumentação.

A primeira maneira de se utilizar jogos de linguagem fictícios, a saber, reconstituindo discursos complexos a partir de jogos de linguagem simples, preponderou sobretudo no *Livro castanho* de Wittgenstein, mas perdeu espaço nas *Investigações Filosóficas* (GLOCK, 1998, p. 226 – 7). Isso talvez tenha ocorrido porque a abordagem desse tipo de jogo de linguagem fictício não levava em conta qualquer contextualização filosófica, além de não interligar tais jogos numa linha de argumentação.

A segunda forma com que Wittgenstein parece se utilizar dos jogos de linguagem fictícios nas *Investigações*, aquela que lança mão de jogos de linguagem como parte de um argumento de *redução ao absurdo*, permite construir jogos de linguagem que facilitam a compreensão de certos conceitos de uma determinada teoria filosófica, destacando o contraste desses e de nossos jogos de linguagem e conceitos reais. Pode-se montar nesse caso, um jogo de linguagem em que conceitos como “saber” e “compreender” são usados referindo-se a estados de consciência com duração genuína, para tentar mostrar que não utilizamos tais palavras assim, por exemplo. Nas *Investigações Filosóficas*, o autor se utiliza de jogos de linguagem para criticar a doutrina dos “simples” e o método de análise empregado no *Tractatus logico-philosophicus* (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 48, 60 – 4). O exemplo clássico dessa tática de Wittgenstein é o jogo de linguagem dos construtores que consiste em quatro palavras

– “cubo”, “coluna”, “lajota” e “viga” – em que o construtor A pronuncia tais palavras, e seu ajudante B lhe traz a pedra que aprendeu a trazer ao ouvir cada uma das palavras (WITTGENSTEIN, 2000, § 2). Esse “jogo de linguagem primitivo” que vai se acrescentando de complicação ao longo da obra, deve propositadamente ajustar-se à visão agostiniana de linguagem, onde as palavras são apenas nomes de objetos. A questão que Wittgenstein quer destacar com isso, é que nossa linguagem inclui muitos outros usos de palavras, não só para nomear ou solicitar algo (WITTGENSTEIN, 2000, § 3).

Wittgenstein entende essa monótona interação entre o construtor A e seu ajudante B do exemplo acima, bem como o ensinamento que a precede, como uma “linguagem primitiva completa”, “toda linguagem de um povo” (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 2, 6). Donde poderíamos questionar o autor, porque por mais que uma linguagem possa ter um vocabulário restrito, poderíamos não considerar como linguagem a prática do construtor e de seu ajudante. Primeiro porque poderíamos afirmar uma falta de estrutura sintática nos proferimentos feitos nesse jogo de linguagem; segundo, poderíamos dizer que A e B não conversam de fato; e terceiro, poderíamos dizer que a interação que ocorre entre os sujeitos não nos fornece uma diferenciação do vocabulário empregado com sentido ou de qualquer absurdo proferido. Na primeira objeção, partiríamos do princípio, não sustentado por Wittgenstein, de que não pode haver frases de uma só palavra (GLOCK, 1998, p. 227). A segunda poderíamos ter levantado também contra talvez um grupo de pessoas que falassem através de monólogos (WITTGENSTEIN, 2000, § 243), o que não se sustentaria em nenhum dos casos, pois o uso da comunicação concreta – aquela que fazemos cotidianamente – não constitui condição para que algo seja considerado linguagem, quem dirá que não existe linguagem entre animais, ou entre animais e homens, ou qualquer outro tipo de linguagem que não só a falada por nós rotineiramente. E utilizando a consideração do próprio Wittgenstein, notaríamos que a validade de nossa terceira objeção dependeria de as reações do ajudante B distinguirem entre o caso do construtor A cometer um erro prático, como por exemplo pedir uma pedra que não está disponível, e o caso do mesmo A cometer um erro lingüístico, no caso empregando o vocabulário absurdamente, gritando “Viga, viga!”, por exemplo. Como o parágrafo seis das *Investigações* coloca o ensino como um processo de condicionamento através de estímulo e resposta, aparentemente não haveria espaço para tal distinção, a saber, do que

se fala significativamente e do que se fala em absurdos. Contudo, o parágrafo seguinte, o sétimo, abre esse espaço, pois considera que a “nomeação” das pedras – “cubos”, “colunas”, “lajotas” e “vigas” no exemplo dos construtores – deve estabelecer regras, padrões para utilização correta dos termos. Segundo Glock (1998), Wittgenstein também reconhece que para essa prática do construtor e seu ajudante chegar a ser considerada uma “linguagem rudimentar”, primitiva, os construtores não podem se portar de maneira “meramente mecânica”, devem também comportar-se em uma forma de vida como a nossa.

O conceito de jogos de linguagem aparece também nas *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein sob o aspecto de atividades lingüísticas. Como nos mostra Glock (1998, p.228), embora continuasse a afirmar que para entendermos nossos conceitos, “nada” seria mais importante do que a constituição de conceitos fictícios, Wittgenstein passa a utilizar com menos freqüência os jogos de linguagem fictícios após as *Investigações*. Ao invés disso, o autor começa a dar mais enfoque às atividades lingüísticas reais, contrapondo-as às nossas práticas não lingüísticas. No mesmo sentido, como vimos acima, o parágrafo 23 das *Investigações* fornece-nos uma lista de atos de fala: “comandar”, “descrever um objeto conforme a aparência”, “relatar um acontecimento”, “conjeturar sobre o acontecimento”, etc., que são acrescidos ao longo da obra por atividades mais complexas tais como mentir, relatar sonhos, formar hipótese e verificá-las, entre outras. Incluindo também modos de discurso como fazer previsões indutivas, falar de objetos físicos ou impressões dos sentidos e atribuir cores a objetos (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 249, 363, 630, Parte II §§ 180, 184, 224). Além de referir-se ao “jogo de linguagem com” o uso de palavras como “jogo”, “proposição”, “linguagem”, “pensamento”, “ler” e “dor” (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 71, 96, 156, 300). Isso tudo para mostrar o caráter prático da linguagem e como a utilizamos para fins objetivos.

Comentadores de Wittgenstein protestaram questionando que o autor não disponibiliza um critério de identidade para os jogos de linguagem, talvez tentados em querer encontrar nesse Wittgenstein das *Investigações* o que outrora afirmaram do autor do *Tractatus*, algo essencial ao jogo de linguagem e, portanto à própria linguagem. Todavia, essa dificuldade não me parece assim tão grande, assim como creio pensar Glock (1998), pois Wittgenstein distingue atividades lingüísticas em diversos âmbitos,

dizendo em cada âmbito o que pode e o que não pode ser considerado como uma mesma atividade, destacando os casos limítrofes de cada um. Problema maior está no fato de Wittgenstein se utilizar dos jogos de linguagem para mostrar a idéia de que há “incontáveis tipos de sentenças” (WITTGENSTEIN, 2000, § 23). E de tal afirmação seria tencionado em questionar de maneira plausível, me parece, que embora sentenças do tipo “Você está prestando atenção?” possam ser *utilizadas* como pergunta ou repreensão, os tipos de sentenças que conhecemos se distinguem apenas por suas modalidades gramaticais – declarativa, imperativa e interrogativa, sendo que tal distinção não só ultrapassa a de Wittgenstein nas *Investigações*, como também me parece mais fundamental. Mas, o autor parece dar conta disso ao afirmar que existe uma “multiplicidade de jogos de linguagem” (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 23 – 4), diversas maneiras de empregar palavras que se diferenciam em aspectos de relevância filosófica. As diferentes funções da linguagem na teoria pragmática das *Investigações Filosóficas*, não podem apenas ser resumidas na descrição ou na representação que determinara a doutrina tractariana da forma geral da proposição e da linguagem. Bem como “jogo”, “linguagem” é uma palavra que tem sua determinação em semelhanças de família: não existe um único traço que defina o que todos os jogos têm em comum, portanto, também não existirá para os jogos que jogamos com as palavras, ou seja, não deve haver algo comum, essencial a toda linguagem (WITTGENSTEIN, 2000, § 65).

Um dos motivos de Wittgenstein utilizar os jogos de linguagem reais nas *Investigações* é para destacar a natureza diversa da linguagem, como vimos acima. Outro é com o intuito de enfatizar que a confusão filosófica, isto é, os problemas filosóficos, são resultantes de um entrecruzamento de jogos de linguagem. Segundo o autor, as querelas filosóficas em que intelectuais se engendram tão profundamente são, na verdade, resultado da utilização de palavras de um jogo de linguagem conforme as regras de outro jogo, portanto, equívocos lingüísticos. Para Glock (1998, p. 228), outro motivo de Wittgenstein lançar mão de jogos de linguagem reais é afirmar que, igual a qualquer jogo, os jogos de linguagem são autônomos, não se justificando por objetos externos.

Contudo, creio que se deve sempre ter em mente que os jogos são jogados de acordo com regras, e que tais regras podem ser mais ou menos explícitas, mais ou menos formais. Da mesma forma, como já havia suscitado, os jogos de linguagem

possuem regras também, e regras que definem o que é ou não válido, segundo quais objetivos podem ser alcançados. Essas são regras de uso, regras pragmáticas (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 54, 82 – 8, 567), que constituem os jogos, que tornam possíveis as ações praticadas por quem joga. Analisar o significado das palavras consiste em situá-las nos jogos em que são empregadas e observar o uso que os participantes fazem dela em determinado jogo. Em outros termos, analisar o significado das palavras consiste em mapearmos as regras segundo as quais jogam e realizam lances lícitos nesses jogos. Assim como no jogo de xadrez onde o importante não são as figuras das peças, mas a maneira como funciona o jogo, também na linguagem o que parece ser importante para Wittgenstein nas *Investigações*, são as funções que as palavras podem exercer nos diversos jogos de linguagem. As regras estabelecem-nos como e para que podemos usá-las e em que circunstâncias isso poder ser feito.

Uma objeção que poderia ser levantada contra a analogia do jogo, afirmando que os jogos estariam sujeitos a critérios pragmáticos, isto é, poderiam ser modificados com o passar do tempo, ou conforme o grau de interação que proporcionam, ou qualquer outra coisa. E até mesmo que alguns jogos poderiam ser esquecidos ou substituídos por outros mais completos e melhores. Dirá Wittgenstein que é justamente isso que pode, e vai acontecer. Segundo o autor, com o passar dos anos, modificamos determinados jogos, descartamos outros, e também criamos alguns, dependendo da importância que tais jogos têm para nós e para o meio onde os empregamos (WITTGENSTEIN, 2000, § 23). Destacará ele que falar de linguagem é falar de parte de uma atividade, de parte de uma forma de vida. E se forma de vida é aquilo que Wittgenstein entende como a junção entre cultura, visão de mundo e linguagem de cada indivíduo, ou seja, uma prática humana, já por isso poderíamos constatar o caráter mutante dos jogos de linguagem. Ora, se esses jogos são parte integrante de uma forma de vida, que é na verdade uma prática humana, logo se percebe que ele está sujeito a mudanças, assim como toda prática que nos envolve como seres humanos. Além disso, como enfatizei logo acima, por ser constituído por regras que norteiam o modo como os jogamos, os jogos de linguagem podem, ao longo dos anos, terem suas regras modificadas, ou até mesmo esquecidas.

Por último, Wittgenstein fala da linguagem como jogo nessa abordagem dos jogos de linguagem que realiza nas *Investigações Filosóficas*. Nesse ponto, a analogia

entre linguagem e jogo se desfaz. Diferentemente dos jogos, vestígios de nossas práticas lingüísticas estão em constante relação (ordenar e obedecer, por exemplo), são partes de um todo, de um sistema global. Wittgenstein deixa claro essa idéia comparando em um exemplo a linguagem com uma cidade velha (WITTGENSTEIN, 2000, § 18). O centro da cidade representaria nossa linguagem cotidiana, um emaranhado de ruas tortuosas, um labirinto de ruelas e vielas, e os acréscimos mais recentes, como os inventos tecnológicos e os avanços da química ou da matemática, por exemplo, formam os subúrbios da cidade, com ruas retas, uniformes e bem arranjadas. Além disso, o autor utiliza o conceito “jogo de linguagem” fazendo referência a esse sistema como um todo, referindo-se ao “jogo de linguagem total”, ao “jogo de linguagem humano”, o “nosso jogo de linguagem”, como salienta Glock (1998, p. 229). E é fazendo uso do termo dessa maneira que Wittgenstein nos coloca uma das idéias centrais das *Investigações*: “Chamarei também ‘jogo de linguagem’ o conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada” (WITTGENSTEIN, 2000, § 7).

Dirá Glock (1998, p. 229) que “é o modo como as atividades lingüísticas se encontram interligadas com nossas práticas não lingüísticas, estando nelas imersas, que as torna mais importantes que os jogos”. As atividades lingüísticas dos construtores do exemplo wittgensteiniano são tão importantes para suas vidas quanto nos são essenciais a medição e o raciocínio indutivo. O jogo de linguagem da “dor” ou de qualquer outro sentimento interliga-se com a maneira que temos de averiguar atribuições de “dor” e de qualquer outra coisa a outros. Nossos jogos de linguagem são partes fundantes de nossa forma de vida, “as práticas gerais de uma comunidade lingüística” (GLOCK, 1998, p. 229). Jogos de linguagem “fazem parte” de uma forma de vida, estão envoltos por ela (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 23 – 5). Nota-se então, quão vinculada à prática está a linguagem agora para Wittgenstein. As palavras têm significado dentro de uma proposição e do jogo em que são usadas, e há diversos jogos onde se pode falar da mesma palavra com o mesmo significado, ou não.

Tendo tudo isso em mente, a saber, o modo como compreendemos a concepção do significado das palavras quanto ao uso que delas fazemos nos diferentes jogos de linguagem e incitado por comentadores de Wittgenstein como Glock, acredito fortuito concluir que nas *Investigações* não existe uma “lógica da linguagem”. No *Tractatus* Wittgenstein defendia que a linguagem tinha uma única essência, que poderia

ser descoberta a partir de uma única lógica subjacente, explicada através de uma análise da linguagem e do mundo, que revelaria suas estruturas e descreveria a relação da linguagem e do mundo entre tais estruturas. Essa relação afiguradora do mundo na linguagem repousaria num vínculo denotativo entre nomes e objetos; os nomes na visão tractarianiana “significariam” objetos. Todavia, me parece que todo argumento utilizado por Wittgenstein nas *Investigações* têm por base uma explícita rejeição dessa visão. Nessa obra, o autor diz que não há uma lógica da linguagem, mas muitas; a linguagem não tem nenhuma essência, mas trata-se de diferentes práticas, cada qual com sua própria lógica. O significado aqui, não consiste na relação denotativa entre palavras e coisas, ou nos termos wittgensteinianos, numa relação figurativa entre proposições e fatos. O significado de uma expressão é, na verdade, seu *uso* na multiplicidade de práticas que compõem a linguagem. Sem embargo, nas *Investigações* a linguagem não é tomada como algo completo e autônomo que pode ser investigado independentemente de outras considerações, na medida em que ela se entrelaça com todas as atividades e comportamentos humanos. Como conseqüência, os inúmeros e diferentes usos que fazemos dela, recebem conteúdo e significado de nossos afazeres práticos, de toda nossa cultura. Como vimos, a linguagem é parte inclusiva de muitas formas de vida.

Na visão compartilhada por Wittgenstein em suas *Investigações Filosóficas*, acredito que se caminha rumo a uma compreensão dos funcionamentos da linguagem quando se liberta da concepção de que uma explicação unitária da linguagem pode ser dada, isto é, uma explicação que dê conta de todo o funcionamento da linguagem em termos de um único modelo teórico. Parece-me claro que o alvo do autor nas *Investigações* é o *Tractatus*, e ao criticá-lo Wittgenstein foi capaz de nos apresentar, em resposta, a visão da linguagem como uma multiplicidade de diferentes atividades. Essa crítica à visão de linguagem tractarianiana já é sinalizada no prefácio das *Investigações*: “[Recentemente,] Tive ocasião de ler novamente meu primeiro livro [...] Pareceu-me, de repente, que eu deveria publicar aqueles antigos pensamentos com os novos [...] tive de reconhecer graves erros no que eu expusera naquele livro” (WITTGENSTEIN, 2000, Prefácio, grifo nosso).

Wittgenstein ilustra os “graves erros” com uma referência não apenas ao próprio *Tractatus*, mas à toda concepção agostiniana de linguagem, na qual toda palavra teria um significado, como vimos ao longo deste. Diz o autor que essa concepção de

linguagem nos leva a investigar a linguagem de maneira equivocada; se a temos em mente somos levados a fazer as perguntas erradas, especificamente “questões acerca da *essência* da linguagem, das proposições, do pensamento”, o que leva-nos a compreender erroneamente que a “essência” da linguagem não é “algo que já se encontra à vista e que se torna visível em seu conjunto mediante organização, mas algo que se situa *sob* a superfície [...] ‘A essência nos é oculta’ [...]” (WITTGENSTEIN, 2000, § 92); e, portanto “É como se tivéssemos de *penetrar* os fenômenos” (WITTGENSTEIN, 2000, § 90). E isso, por sua vez, vai contra o modelo enganoso de linguagem compartilhado por Agostinho e por Wittgenstein em seu *Tractatus*. Nas *Investigações*, Wittgenstein nega que haja qualquer necessidade de analisar e de descobrir uma essência por traz da linguagem. O que “se encontra aberto à vista”, diz o autor, é o fato de a linguagem não ser *uma coisa uniforme*, mas uma série de diferentes atividades como descrever, relatar, afirmar, negar, cantar, fingir e muitas coisas além disso. Wittgenstein chama todas essas diferentes atividades de “jogos de linguagem”. O termo jogo de linguagem refere-se a qualquer uma das muitas e variadas atividades de uso da linguagem em que nos envolvemos, e serve de comparação à falsa idéia de que a linguagem tem uma *única* estrutura lógica subjacente.

O ponto em que Wittgenstein parece querer chegar, insistindo ao dizer que a *linguagem* é uma coleção de jogos de linguagem (WITTGENSTEIN, 2000, §§ 66 – 7), é justamente que a linguagem não tem uma única essência que pode ser desenterrada e declarada em termos de uma teoria unitária. Sendo assim, para compreendermos os funcionamentos da linguagem devemos reconhecer a princípio sua variedade e multiplicidade. Tão logo isso fique claro, veremos por que é errado pensar no significado como outrora tínhamos feito: o significado de uma palavra é o objeto que ela denota. Mas agora, nas *Investigações*, a idéia é que o significado de uma palavra ou sentença é o *uso* que se pode fazer dela em um ou outro dos vários jogos de linguagem que formam a linguagem: “O significado de uma palavra é seu uso na linguagem” (WITTGENSTEIN, 2000, § 43).

### **Referências bibliográficas:**

GLOCK, Hans-Johann. *Dicionário Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Ed. Nova Cultural (Col. Os Pensadores – trad.: José Carlos Bruni), 2000.