

JOGOS DE LINGUAGEM E “ARES DE FAMÍLIA” NA FILOSOFIA MADURA DE LUDWIG WITTGENSTEIN

LANGUAGE GAMES AND FAMILIAL ASPECTS IN LUDWIG WITTGENSTEIN’S MATURE PHILOSOPHY

Sebastião Alonso Júnior¹

Resumo: Este artigo procura abordar noções centrais da segunda filosofia de Ludwig Wittgenstein como os jogos de linguagem e as semelhanças de família, e do papel que desempenham na dinâmica de nossas práticas linguísticas. A noção de jogos de linguagem edificada nas *Investigações Filosóficas* enfatiza a natureza heterogênea da linguagem. A noção de semelhanças de família, crucial para o ataque de Wittgenstein ao essencialismo, procura estabelecer alguma ordem nessa multiplicidade de aplicações dos jogos linguísticos, enquanto elemento constitutivo de nossas vidas.

Palavras-chave: Jogos. Linguagem. Semelhanças de família. Wittgenstein.

Abstract: This article seeks to approach core conceptions of Ludwig Wittgenstein’s second philosophy such as language games and family resemblances, as well as the role that these factors perform into the dynamics of our linguistic practices. The mainstream idea of language games, built on Wittgenstein’s *Philosophical Investigations*, emphasizes the heterogeneous nature of language. The conception of family resemblances, crucial for Wittgenstein’s attack on essentialism, tries to establish some order in this multiplicity of applications of linguistic games as a constitutive element of our lives.

Keywords: Games. Language. Family resemblances. Wittgenstein.

A proposta deste artigo é a de investigar aspectos centrais na filosofia madura de Ludwig Wittgenstein. A princípio, abordaremos a noção de jogos de linguagem enfocando sua gênese, bem como o seu estabelecimento como uma tese essencial na edificação do texto das *Investigações Filosóficas*. Além disso, tal abordagem procura dimensionar a multiplicidade dos jogos de linguagem e sua presença incontestada em nossa cultura, enquanto prática social compartilhada. Em face da dificuldade de estabelecer uma categoria a que pertença a multiplicidade dos jogos, julgamos necessário um enfoque mais detido na noção de “semelhanças de família”. Tais estratégias foram adotadas tendo em vista oferecer ao leitor e

¹ Mestre em Filosofia pela UFG. Professor da Universidade Estadual de Goiás – Itaberaí. E-mail: junioralonso@uol.com.br.

estudioso de Wittgenstein, certa visão geral dos jogos de linguagem, bem como da sua importância em nossas atividades cotidianas.

No período inicial de sua segunda filosofia, Wittgenstein apresenta os jogos de linguagem como modelos mais restritos e simplificados de comunicação, atuando no funcionamento da linguagem. Os jogos de linguagem são artificialmente inventados. É com a ajuda de jogos desse tipo que as crianças aprendem sua língua materna, com o acréscimo da diversão que um jogo normalmente proporciona. Entretanto, esses jogos não representam partes incompletas de uma linguagem; Wittgenstein os trata como linguagens completas em si mesmas ou como sistemas completos de comunicação humana.

Nas *Investigações Filosóficas*, o termo “jogo de linguagem” é, frequentemente, usado para dar exemplos de fragmentos de nossa atual prática linguística. A partir deste posicionamento, a linguagem deixa, definitivamente, de ter um caráter apenas designativo. As diferentes funções da linguagem não podem reduzir-se à descrição ou à representação, como determinava a doutrina tractariana da forma proposicional geral (WITTGENSTEIN, 1996).

Além de designar, há outras funções que a linguagem pode assumir a partir do uso que dela se faz. No desenvolvimento de sua filosofia madura e, sobretudo nas *Investigações Filosóficas*, Wittgenstein procura estabelecer uma relação entre os jogos e uma atividade linguística, já que ambos são orientados por conjuntos de regras. Nessa perspectiva, o que realmente conta é a capacidade inventiva que cada jogador tem de aplicar tais regras em certas situações, sem as burlar, mas visando surpreender (1996; BAKER e HACKER, 2005b).

O termo “jogo de linguagem” aparece pela primeira vez no *The big typescript* e amplia a analogia. Se antes o jogo foi comparado a um cálculo, agora Wittgenstein estende a analogia do jogo à linguagem como um todo. Conforme afirma no *The big typescript*: “imagine something when using my words, want something with them, do something with them, in short use them in a language-game”² (1979, p. 124). Há muitas maneiras de usar a linguagem, cada qual com regras irreduzíveis umas das outras.

Toda essa multiplicidade de possibilidades ultrapassa de maneira extraordinária o projeto unitário da linguagem apresentado no *Tractatus*³. Se falar é uma prática social entre

² “imagino algo quando uso minhas palavras, quero algo com elas, fazer alguma coisa com elas, em resumo usá-las em um jogo de linguagem”

³ Um aspecto intrigante na história de Wittgenstein é que no fim dos anos 20 ele inicia a desconstrução de algumas das principais teses apresentadas no *Tractatus Logico-Philosophicus*, sua primeira obra, por julgá-las erradas em alguns de seus aspectos mais relevantes. Após retornar a Cambridge em 1929, mergulhou em um período de intensa atividade intelectual durante o qual escreveu bastante. Essa fase de amadurecimento de idéias durou aproximadamente até 1936 e, a essa altura, muitas das idéias a serem abordadas nas *Investigações Filosóficas* e em outros trabalhos da segunda fase já começam a aparecer em seus manuscritos.

outras, abordável do ponto de vista antropológico, então a pretensa linguagem unitária fragmenta-se em inúmeros sistemas. Tais sistemas – ou jogos de linguagem – estão completamente ligados à nossa cultura e à forma como vivemos.

Retornando aos anos de 1933 e 1934, mais propriamente ao texto do *Livro Azul*, os jogos de linguagem tomam contornos mais nítidos. Wittgenstein fala da noção de jogos ao abordar o sentido de um signo quando se opera o pensamento. Parte do exemplo de alguém que, para comprar maçãs, conduz a atividade com base em uma lista de itens onde o uso das palavras é feito de forma ostensiva. Os jogos de linguagem são apresentados como maneiras mais simples de usar signos do que aquelas utilizadas na comunicação cotidiana. Nesse primeiro momento, os jogos de linguagem soam como formas primitivas de linguagem, análogas à forma como as crianças costumam fazer uso das palavras (1992a).

Somam-se à visão abordada no *Livro Azul*, as observações que Wittgenstein faz sobre os sistemas de comunicação no texto do *Livro Marrom*. Segundo o filósofo, a definição ostensiva serve somente como forma de aprendizado das linguagens mais simples. Esse tipo de comunicação é, demasiadamente, vulgar e só serve a uma linguagem primitiva, onde o processo de aprendizado da linguagem se assemelhe a um treinamento, da mesma forma que se treina um animal, com recompensas e punições. O treinamento consiste em apontar alguma coisa e dizer o seu nome e a este processo Wittgenstein denomina de “ensino demonstrativo de palavras” (1992a, p. 9; 1992b, p. 17).

O fluxo de informações ocorre através de sistemas de comunicação como, por exemplo, quando alguém ensina por uma demonstração, ou quando dá uma ordem ou, ainda, quando alguém conta uma série de objetos. A esses sistemas de comunicação é que Wittgenstein chama de jogos de linguagem e que possuem, muitas vezes, o mesmo caráter divertido dos jogos. Um jogo de linguagem não é uma parte de uma linguagem e sim, uma linguagem completa em si mesma; um jogo de linguagem é um sistema completo de comunicação humana. Há uma infinidade de jogos de linguagem, bem como há uma infinidade de jogos pré-existentes e outros que criamos (1992b).

Por essa via, fazer a análise do sentido das expressões e do uso das palavras através dos jogos de linguagem ou linguagens primitivas é mais vantajoso. A vantagem se dá em virtude de que os processos mais complicados da prática linguística levam-nos facilmente à confusão. São estas formas simples da linguagem, segundo Wittgenstein, que dissipam a névoa mental que parece encobrir o uso habitual da linguagem. E, por não diferirem, essencialmente, da linguagem mais complexa, podem, por adição, construir, a partir das formas primitivas, formas mais complicadas de sistemas linguísticos (1992a).

Em resumo, Wittgenstein inicialmente assimilava explicitamente os jogos de linguagem às formas primitivas da linguagem ou às linguagens primitivas. Tratava-se então, de refutar a idéia de uma linguagem unitária e uniforme, bem como a técnica de análise lógica exposta no *Tractatus*. A tese da independência lógica de proposições elementares⁴ era igualmente rejeitada ali. A noção de jogo de linguagem cristalizou o abandono do atomismo lógico do *Tractatus* (WITTGENSTEIN, 1994).

Segundo Baker e Hacker em *Understanding and meaning*, é preciso retomar o ponto em que o conceito de jogo de linguagem é desenvolvido por Wittgenstein a partir de uma analogia com o conceito de jogo. Jogo e linguagem possuem certas características e semelhanças: jogos e linguagem possuem regras, são práticas compartilhadas por uma comunidade, possuem peças, são autônomos, não requerem justificativas etc. (2005b).

A partir das *Investigações* Wittgenstein passa a enfocar de maneira mais direta os jogos de linguagem como atividades linguísticas reais, envolvendo-as com nossas práticas não linguísticas. A idéia de que os jogos de linguagem não precisam de justificação é, gradualmente, reforçada, aproximando-se, sempre, das reações humanas e atividades naturais (BAKER E HACKER, 2005b).

Dando prosseguimento, é preciso retomar o início do *Livro Marrom* onde as discussões continuam envolvendo a analogia entre palavras e jogo – mais especificamente ao jogo de xadrez⁵. Segundo Wittgenstein, há várias maneiras de distinguir as peças pela cor, tamanho, movimentos das peças dentro do jogo etc. As regras determinam o movimento das peças. Uma regra tem um papel definido dentro de um determinado jogo e em outros jogos a regra pode representar um papel diferente. Para examinar o papel que uma palavra desempenha no uso da linguagem é necessário considerar a totalidade do jogo e não apenas considerar a frase ou o contexto particular em que a palavra é usada (1992b).

⁴ Essa importante tese é abandonada por Wittgenstein em 1929. Em linhas gerais, o que deixa de valer é a exigência de que as proposições elementares sejam logicamente independentes, passando a sustentar, em vez disso, que elas formam sistemas proposicionais de exclusão e implicação mútua. Isso significa que há relações lógicas que não são determinadas pela composição vero-funcional. A tese da independência era, contudo, a peça chave da filosofia da lógica do *Tractatus*. Sem ela, a idéia de que a lógica depende unicamente da bipolaridade essencial das proposições cai por terra. Consequentemente, cai por terra também a idéia de que há uma forma proposicional única.

⁵ Vale lembrar aqui que no início dos anos 30, Wittgenstein comparou inicialmente a linguagem a um cálculo e, logo depois, ao jogo de xadrez. No xadrez, as peças não representam coisa alguma e a importância está nas possibilidades de deslocamento no tabuleiro. Cada peça do jogo só tem por significação, se é que tem alguma, a soma dos lances a que se presta no jogo. As regras da linguagem, como as do jogo de xadrez, não têm nenhum fundamento. Nada na realidade as justifica. São regras autônomas, que ninguém definiu. E, embora arbitrárias, alterá-las equivaleria a mudar o jogo.

As regras de um jogo são compreendidas quando reagimos de acordo com elas. A reação correta é aquela que está de acordo com a regra, tal como foi intencionada, com seu sentido e com a reação que provoca no ouvinte. Uma frase é compreendida quando a comparamos a um paradigma e ela – a frase – concorda com ele. O paradigma deve, efetivamente, se adaptar a uma espécie de molde presente em nossa mente (WITTGENSTEIN, 1996; 1992b; HACKER, 1989).

A idéia de sentido em uma frase pronunciada não é um estado de espírito daquele que a pronuncia. Não é o estado de espírito de um homem que estabelece o papel que uma palavra desempenha em um sistema linguístico. O fato é que o estado mental de um homem é provocado por um determinado signo e não o inverso. Wittgenstein chama de frase todo o signo completo em um jogo de linguagem. Os signos que constituem uma frase são as palavras, entretanto, uma frase ou proposição pode ser constituída por apenas uma palavra (1992b).

Nessa perspectiva, Wittgenstein diz que a compreensão de uma frase é, em muitos aspectos, semelhante à compreensão de um tema musical. Compreender uma frase não é apontar para algo exterior a ela; compreender uma frase significa apreender o seu conteúdo, que só pode ser encontrado nela mesma (1992 b).

Segundo o pensador austríaco, a linguagem e o jogo de xadrez diferem, no entanto, na medida em que a primeira se aplica à realidade, e o segundo não se aplica a nada. Essa idéia aparece de forma progressiva e vai, aos poucos, ganhando destaque nos escritos de Wittgenstein. Em um primeiro momento as palavras possuem significado dentro de uma proposição e no interior do jogo em que são utilizadas. Na seção 23 das *Investigações Filosóficas* ele vai além e nos diz que “as palavras só possuem significado no fluxo da vida” (1996, p. 35).

Não existe fundamento comum a todos os jogos. Eles simplesmente possuem semelhanças uns aos outros como os membros de uma família. Não há um traço definido único que todos os jogos tenham em comum, incluindo-se aí os jogos que jogamos com as palavras. Alguns traços característicos pertencem a determinados jogos, mas estão ausentes em outros. Da mesma forma que na passagem de um jogo qualquer para outro aparece e desaparece um determinado traço característico, também nos diversos jogos de linguagem aparecem e desaparecem traços característicos. Nesse caráter múltiplo e variado dos jogos de linguagem, as únicas conexões que esses possuem, segundo Wittgenstein, são como as semelhanças de família (1992 b, p. 114; 2003a).

Quando se faz uso de uma expressão qualquer, o efeito que desencadeia em um jogo particular representa apenas uma das possibilidades do uso da expressão (WITTGENSTEIN, 1992 b, p. 46). Há uma semelhança de família entre as expressões que dependem basicamente do jogo de linguagem que é “jogado” em determinado momento. Se há algo em comum entre as expressões, e o que é comum entre elas depende do jogo de linguagem em que ocorrem então, são os jogos os elementos determinantes das semelhanças (WITTGENSTEIN, 1996, p. 75; BAKER E HACKER, 2005b).

A idéia é de que existem semelhanças de família e estas semelhanças fornecem uma idéia geral do que seja um jogo sem defini-los por uma propriedade comum. Por conseguinte, a linguagem também possuiria certas características como os jogos, e dentre estas, a principal é a relacionada às regras. Tanto os jogos quanto a linguagem são atividades constituídas e guiadas por regras que podem ser explícitas ou não, à gramática de uma linguagem. Um bom momento de caracterização do conceito é dado nas *Investigações Filosóficas* na seção 23⁶, ao se afirmar que há uma irreduzível “multiplicidade de jogos de linguagem”, bem como incontáveis maneiras de se empregar as palavras (1996, p. 35).

Semelhanças de família são, assim, as semelhanças entre aspectos pertencentes aos diversos elementos que estão sendo comparados, mas de forma tal que os aspectos semelhantes se distribuem ao acaso por esses elementos. Esses aspectos semelhantes se entrecruzam aleatoriamente, sem repetir-se uniformemente. O autor das *Investigações* propõe o fim da busca pela essência, isto é, de alguma coisa como uma propriedade comum a toda a linguagem (KHATCHADOURIAN, 1968).

Imagine a multiplicidade dos jogos de linguagem por meio destes exemplos e outros: comandar e agir segundo comandos; descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas; produzir um objeto segundo uma descrição (desenho); relatar um acontecimento; conjecturar sobre o acontecimento; expor uma hipótese e prová-la; apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas; inventar uma história; ler; representar teatro; cantar uma cantiga de roda; resolver enigmas; fazer uma anedota; contar; resolver um exemplo de cálculo aplicado; traduzir de uma língua para outra; pedir, agradecer, maldizer, saudar, orar (WITTGENSTEIN, 1996, p. 36; 1992b, p. 35; HACKER, 1989).

⁶ Os principais argumentos apresentados na seção 23 são: “Quantas espécies de frases existem? Afirmação, pergunta e comando, talvez? – Há inúmeras de tais espécies: inúmeras espécies diferentes de emprego daquilo que chamamos de “signo”, “palavras”, “frases”. E essa pluralidade não é nada fixo, um dado para sempre; mas novos nascem e outros envelhecem e são esquecidos. (Uma imagem aproximada disto pode nos dar as modificações da matemática.)”

A forma como Wittgenstein caracterizou a extraordinária variedade de atividades como jogos de linguagem dificulta, profundamente, qualquer tentativa de classificá-los. Contudo, essa dificuldade não representa um impedimento para entender a filosofia de Wittgenstein nas *Investigações Filosóficas*. O conceito de jogo tornou-se para o filósofo austríaco o exemplo privilegiado de um conceito do tipo “ar de família”. Assim considerado, permitia compreender o que ele entendia por esta expressão e como ela se aplicaria aos conceitos de linguagem, de proposição e de regra (WITTGENSTEIN, 1996, 38; BAKER E HACKER, 2005b).

Na seção 23 das *Investigações*, Wittgenstein pergunta: “quantas espécies de frases existem?” e, na sequência, considera a resposta: “afirmação, pergunta e comando, talvez?” Entretanto, tal resposta é insatisfatória. O que é destacado na resposta não são tipos de sentença, mas tipos de uso de sentenças que mais ou menos correspondem ao discurso padrão de sentenças de natureza declarativa, interrogativa e imperativa. A multiplicidade dos jogos de linguagem não é alguma coisa fixa no tempo, mas algo que se modifica, pois “há inúmeras espécies de emprego daquilo que chamamos de signo, palavras, frases” (WITTGENSTEIN, 1996, p. 35-6).

Os jogos de linguagem são partes integrantes de uma forma de vida, sendo indissociáveis; são “a totalidade da linguagem” e das atividades com as quais está interligada. De um modo geral, pode ser entendido como todas as atividades linguísticas (não só o emprego de signos, mas sim todo o ambiente envolvido, o contexto, os gestos, a expressão facial etc.) (WITTGENSTEIN, 1996, p. 36; MALCOLM, 1968, p. 96).

Assim, é preciso ressaltar que as múltiplas formas em que a variedade de atos linguísticos são praticados pelos homens fazem parte da trama de suas vidas. Além disso, esses atos são praticados através do uso de sentenças. Essas variedades estão sempre condicionadas de muitas diferentes formas a fatores como: o mundo em que se vive e convive com outros indivíduos, a habilidade de perceber essa realidade, a habilidade de lembrar e analisar dados, as responsabilidades, interesses etc. Os jogos de linguagem estão moldados pela natureza do mundo em que vivemos, bem como pela nossa natureza, participando, em caráter constitutivo, de nossa forma de vida.

É importante lembrar que a interação entre noções tão pouco delimitadas como é o caso dos jogos e semelhanças de família só são possíveis porque a exigência de uma determinabilidade de sentido é deixada para trás. Ou seja, é inútil a insistência na ideia de que a possibilidade da dúvida ou do desacordo quanto à aplicação de uma expressão deve ser eliminada. Nessa sequência, é imprescindível para Wittgenstein lançar mão da ideia de

semelhança de família para dar suporte a suas afirmações de que o sentido de uma sentença é múltiplo e indeterminado. A análise anteriormente conduzida pelo viés claro e fortemente marcado da lógica perde seu sentido diante de uma nova convicção de que tudo está em fluxo.

No texto das *Investigações Filosóficas*, a ideia de semelhança de família é apresentada nas seções 65 a 71. Na ocasião, Wittgenstein também promove um breve retorno ao essencialismo de sua primeira filosofia. Reforçamos que o que prevalece nas seções acima referidas é a apresentação de uma série de possibilidades de construção de jogos de linguagem, mas sem oferecer um elemento comum presente no conjunto total de jogos; uma essência dos jogos de linguagem ou da própria linguagem. O fato é que não há características comuns para todas as atividades chamadas jogos. O que há é uma conexão feita por vias de uma complicada teia de similaridades (WITTGENSTEIN, 1996).

Na seção 65, o interlocutor de Wittgenstein parece irritar-se com a simplicidade com que o filósofo trata algumas questões e pede a ele que apresente o que há de comum e distintivo entre os jogos da linguagem. Afinal, é preciso saber por que estes jogos estão aparentados uns com os outros, das mais variadas maneiras. Mesmo que os diversos jogos componham ou funcionem dentro de uma linguagem, não há um traço comum entre si. As diversas semelhanças não são definidoras, mas sim distintivas (WITTGENSTEIN, 1996; BAKER E HACKER, 2005c).

Por outras palavras, se considero o seguinte conjunto de jogos: jogo de tênis, jogo de futebol e jogo de basquete. O que há de comum entre eles? São jogos em que faço uso de uma bola, por exemplo. Mas essa resposta só reforça que esse traço – o de ser jogado com uma bola – é distintivo e não definidor. Isto porque podemos apontar novas distinções dentre esses jogos: o primeiro se joga com 2 jogadores, o segundo com 22 e o terceiro com 10 (WITTGENSTEIN, 1996; BAKER e HACKER, 2005c).

Na seção 66 das *Investigações Filosóficas*, Wittgenstein diz que é falsa a ideia de que todos os jogos devem ter algo em comum e se olharmos para uma série de jogos, o que veremos é uma teia de parentescos e similaridades sobrepostas. Ele reforça também que não há um traço comum ou essencial apenas por serem jogos. O que há entre jogos é um grupo seletivo de similaridades. Uma explicação de jogo não inclui a distinção de propriedades severamente necessárias e coletivamente imprescindíveis para uma atividade ser um jogo. (BAKER E HACKER, 2005b).

Ninguém demarca claramente a fronteira em torno de um jogo ao jogá-lo. Tanto a palavra quanto a ação de jogar acontecem, tranquilamente, sem que o seu conceito esteja

delimitado com exatidão⁷. Portanto, qualquer definição sugerida só poderia concordar parcialmente com o atual uso de “jogo”, uma vez que não o temos circunscrito com exatidão. Destarte, a falta de precisão descritiva é fortalecida pela capacidade de alcance do conceito de semelhança de família (BAKER E HACKER, 2005b). Conforme afirma Wittgenstein na seção 67 das *Investigações Filosóficas*:

Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que com a expressão “semelhanças de família”; pois assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento etc., etc. – E digo: os “jogos” formam uma família (1996, p. 52).

Os jogos formam uma só família. É a sobreposição de muitas similaridades entre jogos que os agrupam e lhes dão uma unidade⁸. A noção de semelhança de família pode, ainda, ser ampliada pelo acréscimo de novos membros. Apesar dessa possibilidade de inclusão contínua, a expansão não implica em uma mudança de significado do termo semelhança de família. É como o conceito de número que vem sendo estendido através dos anos com a inclusão de novos membros na família número. Além de que os vários tipos de números – naturais, racionais, reais, complexos, por exemplo – não podem ser definidos por uma propriedade comum⁹ (WITTGENSTEIN, 1996, p. 52; BAKER E HACKER, 2005b, p. 172-3).

Para Wittgenstein, explicar o que é jogo envolve primordialmente dar exemplos, isto é, descrevê-los, depois construir outros por analogia com eles, para mostrar o que deve ser excluído da família dos jogos. O uso de exemplos proporciona uma ampliação criativa de possibilidades de ocorrência de jogos. Esses exemplos utilizados nas *Investigações Filosóficas* são presumidamente paradigmáticos e numerosos. E, ainda que não possam ser definidos, não deixam de ter unidade. É a unidade de uma só família que autoriza a falar do conceito de jogo ou do conceito de número¹⁰.

O que se percebe é a necessidade em dar exemplos para mostrar o que deve ser excluído da família dos jogos. O traço considerável neste contexto é que o conceito de jogo não possui limites nítidos. Como não resulta de uma definição fechada, sua extensão não é

⁷ Conferir na seção 68 das *Investigações Filosóficas*.

⁸ Conferir na seção 67 das *Investigações Filosóficas*.

⁹ Essa abordagem é feita na seção 67 quando Wittgenstein nos diz que estendemos nosso conceito de número da mesma forma que um fio é estendido à medida que sua trama é desenvolvida. E conclui que a robustez desse fio não ocorre porque uma fibra o percorre em sua longitude, mas sim porque muitas fibras estão trançadas umas com as outras (1996, p. 52).

¹⁰ Essas abordagens são feitas, essencialmente, nas seções 67 e 68 das *Investigações Filosóficas*.

rigidamente demarcada. A explicação envolve o uso de paradigmas sem a necessidade de se fazer uma especificação do grau de semelhança entre eles. Mesmo que em certos casos seja possível circunscrever o conceito de jogo, os limites estabelecidos só ocorrem momentaneamente. Ao passar de um jogo a outro, os limites se dissipam ou mudam extensamente de lugar (WITTGENSTEIN, 1996; BAKER E HACKER, 2005b).

O caso é que Wittgenstein rejeitava por completo a hipótese de ambiguidade do conceito de jogo. Se há a possibilidade de ambiguidade, então não haveria um único conceito de jogo, mas vários, estreitamente aparentados. Também rejeitou a hipótese da disjunção das propriedades, através da qual os jogos teriam muitas propriedades em comum, mas estas seriam disjuntas¹¹. Ocorre que diferentes explicações de um mesmo termo conceitual podem ser legítimas: um mesmo conceito pode ser explicado pelo recurso a diferentes conjuntos de paradigmas ou exemplos (WITTGENSTEIN, 1996; BAKER E HACKER, 2005b).

A riqueza de possibilidades da noção de semelhança de família faz com que Wittgenstein se aproxime do nominalismo. Essa aproximação é clara quando o filósofo afirma que os jogos nada têm em comum além de serem jogos. A idéia de semelhança de família diz respeito a características determinadas ou relativamente determinadas (ou relações, ou ambas), e não apenas a uma característica isolada. Todos os membros de uma família humana possuem olhos, orelhas, nariz, boca etc. em comum. Mas não podemos dizer que os membros possuem certas semelhanças de família por possuírem olhos, orelhas, nariz e boca. Na teoria de Wittgenstein deve haver uma sintonia muito mais refinada de classificação (WITTGENSTEIN, 1996; BAKER E HACKER, 2005b).

Em suma, há dificuldades que envolvem o conceito de semelhança de família. Em nosso entendimento, o mais evidente desses problemas diz respeito a ausência de uma demarcação clara nos limites das semelhanças de família. Nos pouco mais de vinte seções¹² em que o tema é diretamente abordado nas *Investigações Filosóficas* também não há a apresentação de uma característica que elucide o conceito de tal noção

O que há, são variados exemplos ou, em outras palavras, um grupo de exemplos paradigmáticos e nenhuma conceituação definitiva. Os exemplos podem muito bem exercer o seu papel ilustrativo dentro do contexto. Entretanto, o desenho claro das fronteiras ao redor do conceito Wittgenstein não traçou. Transcreve-se agora um exemplo da apologia de Wittgenstein ao argumento acima apresentado extraído da *Gramática Filosófica*:

¹¹ Conferir seção 67 das *Investigações Filosóficas*.

¹² A referência diz respeito às seções de 65 a 86.

O uso das palavras “proposição”, “linguagem” etc. tem a nebulosidade do uso normal de palavras-conceito em nossa linguagem. Pensar que isso os torna inúteis ou mal adaptados ao seu propósito seria como querer dizer “o calor desse fogão não tem utilidade porque você não consegue sentir onde começa e onde acaba”.

Se desejarmos traçar fronteiras nítidas para esclarecer ou evitar incompreensões na área de um uso particular da linguagem, elas estarão relacionadas às fronteiras flutuantes do uso natural da linguagem, da mesma maneira que os contornos nítidos em um esboço em pena e tinta estão relacionados com as transições graduais entre retalhos de cor na realidade retratada (2003a, p. 89).

Na perspectiva exposta no trecho citado, as fronteiras de um conceito são linhas flutuantes. Neste caso, todos os usos que fazemos da linguagem teriam semelhanças, em algum aspecto. E se alguém procura comparar dois casos, haveria a possibilidade de construção de uma corrente de casos intermediários interligados por muitas similaridades. A saída para este impasse diz respeito ao próprio jogo e à forma como ele é tratado por Wittgenstein; à impossibilidade de um consenso sobre o assunto; à ausência de características definidas do termo, bem como das semelhanças de família o que acaba por permitir a extensão do termo e, enfim, por uma tentativa de justificar um novo jogo por analogia a uma prática antiga (BAKER E HACKER, 2005b).

Wittgenstein enfatiza que expressões como “número”, “regra” e “palavra” são mais bem explicadas através de exemplos e que a extensão de um conceito tem seus limites balizados pelas similaridades que apresentam com tais exemplos. Por conseguinte, a relação entre conceito e seus critérios é interna. A “proposição” também é um conceito determinado por semelhanças de família. Entretanto, de sua discussão sobre jogos de linguagem surge também uma nova concepção uniforme, embora menos rígida de proposição (WITTGENSTEIN, 2003a; 1996; KHATCHADOURIAN).

Nesta perspectiva, uma sentença ou proposição é a unidade mínima para a realização de um lance em um jogo de linguagem. Nos parágrafos 112 a 117 da *Gramática Filosófica* ele também sugere que não se deve buscar por um traço comum a todos os jogos simplesmente porque não há um traço unívoco e sim muitas analogias entre eles. Da mesma forma ocorre com as semelhanças de família. Conforme afirma na seção 116¹³ das *Investigações Filosóficas*: palavras, como as usadas no início do parágrafo que antecede, devem ser reconduzidas de seu uso filosófico para seu uso cotidiano (WITTGENSTEIN, 1996; WITTGENSTEIN, 2003a).

¹³ Segundo afirma ao final da seção: “nós reconduzimos as palavras do seu emprego metafísico para seu emprego cotidiano” (1996, p. 66)

Parece evidente que parte do estímulo para a mudança de ponto de vista na concepção de Wittgenstein se deu em decorrência do desmantelamento da concepção tractariana de proposição e, assim, de linguagem. Tal concepção tinha conduzido-o a excluir do domínio das proposições um amplo grupo de coisas que normalmente acredita-se serem proposições: proposições da aritmética e da geometria, de ética, estética e religião etc. (WITTGENSTEIN, 1996; 2003a; KHATCHADOURIAN, 1968).

Não se pode explicar termos como “palavra”, “objeto”, “proposição”, “nome” dando demoradas explicações analíticas, mas, sim, através de exemplos. A ausência de definição não deve ser entendida como se as características de um conceito formal fossem inefáveis. Termos como “palavra”, “objeto” e “linguagem” fazem parte da nossa linguagem cotidiana e, por isso, possuem usos determinados. A concepção de semelhanças de família proposta por Wittgenstein apresenta pontos controversos. Apesar da ausência de clareza em alguns de seus aspectos característicos, suas aplicações apresentam um caráter revolucionário e, no contexto de sua segunda filosofia, toleravelmente claro.

Dessa forma, os conceitos determinados pelas semelhanças de família não se enquadram em um modelo essencialista. Os conceitos determinados por semelhanças de família se desenvolvem em torno de um ou mais centros de variação, casos paradigmáticos que podem ser relacionados, pelas mais variadas razões, a outros casos. O que Wittgenstein afirma no parágrafo 75 da *Gramática Filosófica* é que não é preciso haver qualquer justificação para a inclusão de algo sob um conceito, uma vez que se pode realizar uma transição de qualquer coisa para qualquer coisa (2003a; BAKER e HACKER, 2005b).

Não podemos supor que é possível determinar limites precisos para todos os nossos conceitos ou para a aplicação correta da expressão conceitual. Seguir por esse caminho contraria uma tese recorrente no Wittgenstein maduro, a saber, de que uma regra não determina de antemão todas as possibilidades de suas aplicações assim como se tais aplicações possíveis representassem a sombra de suas possibilidades. E vale lembrar que uma regra não pode determinar, à distância, o uso que fazemos de uma expressão linguística, como se a relação normativa fosse a relação causal (WITTGENSTEIN, 1996; BAKER e HACKER, 2005a).

É importante considerar, também, que dos jogos de linguagem tem ampla aceitação e extensão. No tocante aos jogos de linguagem, Wittgenstein parece ter sido demasiadamente permissivo. Isto porque aceita como jogadores e, portanto, como agentes capazes de seguir uma regra, indivíduos capazes de desempenhar apenas duas ações principais: a possibilidade de não obedecer à regra e o fato de fazê-lo em razão de desempenhar um papel no jogo. É

preciso, ainda, ressaltar que toda metáfora, por mais rica que seja, tem seus limites, e justamente por isso as *Investigações Filosóficas* são ricas em diferentes metáforas que se completam mutuamente na construção da nova concepção de linguagem.

O mais próximo que se pode chegar de uma delimitação do conceito de jogo é quando Wittgenstein nos adverte que tal conceito se estabelece por semelhança de família, não havendo, portanto, qualquer possibilidade de defini-lo analiticamente por condições necessárias e suficientes. Quanto a essas condições necessárias, aquele traço que algo deve ter para que possamos classificá-lo como jogo, só é perceptível no momento em que fazemos uso da linguagem.

Enfim, o que procuramos alcançar no desenvolvimento deste artigo, foi justamente investigar a possibilidade de um sentido para a noção de jogo, ou seja, explorar o conceito de modo a ter uma ideia um pouco mais delimitada daquilo que ele significa e implica. Embora as abordagens sempre esbarrem na dificuldade que há na falta de limites precisos de algumas ideias de Wittgenstein, a intenção foi de que depois destas considerações tivéssemos condições de oferecer uma noção mais distinta sobre a íntima relação há entre jogos de linguagem e a noção de semelhanças de família.

Referências

BAKER, G. P.; HACKER P. M. S. **Wittgenstein: understanding and meaning** (part I of an analytical commentary on the philosophical investigations). 2. ed. Oxford: Blackwell publishing, 2005 a.

_____. **Wittgenstein: understanding and meaning** (part II: exegesis §§ 1-184). 2. ed. Oxford: Blackwell publishing, 2005 b.

HACKER, P. M. S. **Insight and illusion**. 4. ed. Oxford: Clarendon Press, 1989.

KHATCHADOURIAN, Haig. Common names and “family resemblance”. In: PITCHER, G. (ed). **Wittgenstein: the philosophical investigation**. Notre Dame: University of Notre Dame, 1968.

WITTGENSTEIN, L. **Gramática Filosófica**. São Paulo: Edições Loyola, 2003 a.

_____. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Abril, 1996. (Coleção os pensadores).

_____. **O livro azul**. Lisboa: Edições 70, 1992 a.

_____. **O livro marrom**. Lisboa: Edições 70, 1992 b.

_____. **The big typescript**. Oxford: Clarendon Press, 1979.

_____. **Tractatus lógico-philosophicus**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edusp, 1994.

Texto recebido em 23/03/10.

Aprovado em 22/02/11.