

WITTGENSTEIN: JOGOS, REGRAS E LINGUAGEM

TAILON LUCAS TESTA^{1,2*}, ARTURO FATTURI^{1,2}

¹Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Chapecó; ²Grupo de Estudos e Pesquisas em Fisiologia do Exercício da Universidade Federal da Fronteira Sul;

*Autor para correspondência: Tailon Lucas Testa (tailon.testaa@gmail.com)

1 Introdução

A Filosofia da Linguagem é uma linha de pesquisa filosófica, que teve seu início no século XX. Essa área da filosofia se preocupa com questões concernentes ao sentido das palavras, como a linguagem adquire significado ou como ela se relaciona com o mundo, por exemplo. Costumeiramente, em tal âmbito, se estabelece como ponto de partida as discussões levantadas por Gottlob Frege (1848 – 1925), principalmente aquelas contidas no seu ensaio “*Sentido e Referência*”. Frege é um grande expoente da filosofia da linguagem, tendo em vista que influencia grandes filósofos como: Bertrand Russell, Rudolf Carnap, Karl Popper e Ludwig Wittgenstein. Tendo em vista que, essa breve apresentação sobre a filosofia da linguagem era necessária para situar o leitor do nosso campo de pesquisa, se faz necessário nesse momento uma apresentação desse último filósofo. Uma vez que, ele é o fundamento da nossa pesquisa.

O filósofo austríaco Ludwig Joseph Johann Wittgenstein (1889 – 1951) possui apenas uma obra publicada em vida, o “*Tractatus Logico-Philosophicus*”. Em tal obra Wittgenstein nos apresenta uma concepção de linguagem através do que costumou-se chamar de *Teoria Pictórica*. Na qual, as proposições contidas na linguagem, que possuem significado, figuram algo do mundo. A fim de esclarecer esse ponto, pensemos no seguinte exemplo: a proposição “Existe um gato preto encima do tapete em frente a casa nº 23.” só tem significado se realmente houver um gato de cor preta sobre um tapete, o qual se localiza a frente de uma casa que seja identificada com o número 23. Dessa forma, Wittgenstein nos apresenta uma concepção em que a linguagem é utilizada exclusivamente de forma descritiva. Isto é, as proposições contidas na linguagem sempre descrevem algo que ocorre no mundo. Consequentemente, tais proposições são ou verdadeiras ou falsas, e o critério para definir seu valor de verdade é o mundo.

2 Objetivo

Nossa pesquisa visa analisar a concepção de linguagem proposta por Wittgenstein nas *Investigações Filosóficas*.

3 Metodologia

Para tanto, nossa metodologia será puramente bibliográfica.

4 Resultados e Discussão

Tendo em vista que, nosso objetivo é analisar a concepção de linguagem wittgensteiniana apresentada nas *Investigações*, nosso trabalho foi dividido em três instâncias. Na primeira delas analisamos a argumentação de Wittgenstein contra o que costumou-se a chamar de *Imagem Agostiniana da Linguagem*. Tal imagem propõe uma essência da linguagem, a qual tem como fundamento o argumento de que cada palavra contida na linguagem funciona como nome. Ou seja, que para cada palavra temos um referênciã no mundo e o critério adotado para a definição do significado das palavras é a ostensão. Isto é, quando alguém lhe indaga o que significa determinada palavra você deve apontar para o objeto ao qual a mesma designa. Isso faz com que a linguagem seja descritiva e, conseqüente, seja sempre ou verdadeira ou falsa. Certamente, essa argumentação é muito similar a do *Tractatus*. Entretanto, o objetivo de Wittgenstein não é corroborar com sua Teoria Pictórica. Antes, ele visa mostrar que a linguagem não é utilizada apenas da forma unívoca que propõe a Imagem Agostiniana.

A fim de contra argumentar com esse imagem podemos utilizar o exemplo dos números, o qual seja: se tentarmos ensinar alguém a alguém o significado deveríamos apontar para um objeto do mundo. Porém, ao tentar fazer isso ficamos sem ter para o que apontar. Ou seja, não temos como apontar para um número. Esse exemplo é suficiente para demonstrar a insustentabilidade do argumento de que para cada palavra há um referencial no mundo. Por conseguinte, a Imagem Agostiniana da Linguagem e, também, uma espécie de essência da linguagem caem por terra. Dessa forma, Wittgenstein fica devendo algo para preencher a lacuna deixada pelo fato da imagem mencionada não se sustentar. Isso nos leva ao conceito de “jogos de linguagem”.

Em segunda instância visamos analisar o conceito de “jogos de linguagem”. Com tal conceito Wittgenstein pretende mostrar que a linguagem não possui uma essência e, conseqüentemente, que ele não é utilizada apenas para descrever coisas que acontecem no mundo. A fim de eliminar a possibilidade de uma essência linguística, Wittgenstein faz uma comparação entre as palavras “jogos” e “linguagem”. Isto é, assim como não conseguimos

achar um único elemento comum a tudo aquilo que chamamos de “jogos” o mesmo ocorre nos fenômenos que chamamos de “linguagem”. Dessa forma, tanto aquilo que chamamos de “jogos” quanto o que denominamos por “linguagem” são assim definidos não por terem uma essência que funciona como uma cola entre eles e os unem. Antes, esses são assim chamados, pois possuem um aparentamento entre eles, isso faz que cada coisa que definimos como “linguagem” sejam diferentes manifestações de um mesmo fenômeno.

Assim sendo, os jogos de linguagem exemplificam os diversos usos da linguagem. Wittgenstein não é preciso quanto a quantidade de jogos de linguagem, ele apenas diz que “essa pluralidade não é nada fixo, um dado para sempre; mas novos tipos de linguagem, novos jogos de linguagem, como poderíamos dizer, nascem e outros envelhecem e são esquecidos” (IF §23). É importante ressaltar que Wittgenstein não tem o objetivo de apresentar uma teoria ou fornecer uma essência da linguagem, cuja a qual, o conceito de jogos de linguagem sirva de fundamento. Antes, Wittgenstein tem um propósito metodológico para o esclarecimento da linguagem com o conceito dos jogos. Isto é, cada jogo de linguagem possui regras para o uso das palavras, ao fazer uma comparação entre as regras de emprego das palavras de cada jogos de linguagem nossa relação com a linguagem e os usos dessa se esclarece. E esse uso das palavras é dá o significado das mesmo. Entretanto, como já dito, cada jogo de linguagem possui suas regras para tal emprego. Assim sendo, usar a linguagem significativamente consiste em seguir regras, isso nos leva a discussão do “*Seguir Regras*”.

Em terceira, e última, instância nosso propósito é analisar o conceito de “seguir regras”. Isto é, uma vez que usar a linguagem significativamente é empregar as palavras por meio de regras, então nosso uso de linguagem é basicamente seguir regras. Para tanto, é necessário analisar, primeiramente, como Wittgenstein aborda o conceito de compreensão.

5 Conclusão

Dessa forma, podemos concluir que Wittgenstein nos apresenta uma concepção de linguagem não referencialista, mas sim, pragmática. Isso significa dizer que, segunda essa concepção, usar a linguagem consiste em seguir regras para o emprego de palavras de acordo com o jogo de linguagem que as mesmas estão inseridas.

Referências

BAKER G. P. & HACKER, P. M. S. *Wittgenstein: Understanding and Meaning, Volume 1 of An Analytical Commentary on the Philosophical Investigations, Part II*. Oxford: Wiley Blackwell, 2009.

_____. *Wittgenstein: Rules, Grammar and Necessity, Volume 2 of An Analytical Commentary on the Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell, 2005.

FATTURI, A. *Wittgenstein: regras, linguagem e filosofia*. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, UFSC, Florianópolis, 2002.

FAUSTINO, S. *Wittgenstein: o eu e sua gramática*. São Paulo: Ática S. A., 1995.

KENNY, A. *Wittgenstein*. Oxford: Blackwell, 2006.

MORENO, A. R. *Wittgenstein através das imagens*. Campinas: Editora da UNICAMP, 1993.

WITTGENSTEIN, L. *Investigações Filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural Ltda, 1999.

_____. *Philosophical Investigation*. Oxford: Basil Blackwell, 1976.

_____. *Tractatus Logico-Philosophicus*. New York: Routledge, 2002.

_____. *Tractatus Logico-Philosophicus*. São Paulo: Editora da USP, 2010.

Palavras-chave: Wittgenstein, regras, jogos e linguagem.

Fonte de Financiamento

PIBIC - FAPESC