

**FILOSOFIA DAS FORMAS SIMBÓLICAS E DOS JOGOS DE
LINGUAGEM: UM PARALELO ENTRE O PENSAMENTO DE
CASSIRER E WITTGENSTEIN**

Matheus de S. P. Sarmiento*

Wellington W. F. Sarmiento*

Resumo: O conhecimento em Aristóteles se dá através do *λόγος* (palavra ou razão), que se expressa de forma prática ou contemplativa. Através da linguagem conhecemos o mundo, a nós mesmos e podemos agir sobre ambos. Essa ação da palavra sobre o real permitiu o desenvolvimento da teoria psicanalítica e sua *cura pela fala*, onde se expõe as pulsões e ao mesmo tempo se procura chegar à solução de conflitos internos do ser humano. O *λόγος* vai da ciência sobre a Natureza Física para a ciência sobre o *νοῦς* (mente ou intelecto) humano. A palavra apreende as coisas, assim como permite nos destacar do fenômeno físico estudado, trabalhar com símbolos e construir *θεωρίαι* (teorias) com as quais observamos-entendemos o universo. Neste contexto, onde a palavra é vista com importância fundamental, a Filosofia da Linguagem nos permite pensar sobre as bases de nosso conhecimento. As formas simbólicas e as linguagens ganham dimensão de transformação prática e ativa, pois a ação é o requisito básico para a construção do *πόλις* (Estado). O presente ensaio tem como objetivo dissecar e confrontar os conceitos-chaves em linguagem, trazidos pelos filósofos Ernest Cassirer e Ludwig Wittgenstein, a saber, a Filosofia das Formas Simbólicas do primeiro, e os Jogos de Linguagem do segundo. O confronto nos permite entender melhor a visão de ambos e a sua contribuição para a Filosofia da Linguagem e a Teoria do Conhecimento.

Palavras-chave: Jogos de Linguagem. Formas Simbólicas. Teoria do Conhecimento.

**PHILOSOPHY OF SYMBOLIC FORMS AND LANGUAGE GAMES:
A PARALLEL BETWEEN CASSIRER'S AND WITTGENSTEIN'S THINKING**

Abstract: Knowledge in Aristotle occurs through *λόγος* (word or reason), which occurs in a practical or contemplative way. Through language, we comprehend the world, ourselves and can act on both. This action of the word on the real is the base of the psychoanalytic theory and its *cure by speech*, where the pulsions are exposed and solve human being's internal conflicts. The *λόγος* goes from science about Physical Nature to science about human *νοῦς* (mind or intellect). The word apprehends things, as well as allowing us to detach ourselves from the physical phenomenon studied,

*Graduando em Licenciatura em Filosofia pela Universidade Estadual do Ceará. E-mail: math.sarmiento@gmail.com.

* Mestre em Eng. de Teleinformática pela Universidade Federal do Ceará; Professor Adjunto da Universidade Federal do Ceará; pesquisador das áreas de Filosofia Política, Ética e Pensamento Marxiano. E-mail: wwagner@virtual.ufc.br.

work with symbols and build θεωρίαι (theories) with which we observe-understand the universe. In this context, where the word has fundamental importance, the Philosophy of Language allows us to think about our knowledge bases. Symbolic forms and languages take on a dimension of practical and active transformation since the action is the essential requirement for the construction of πόλις (State). This essay aims to dissect and confront the critical concepts in language, brought by the philosophers Ernest Cassirer and Ludwig Wittgenstein: the Philosophy of Symbolic Forms and Language-Games. The confrontation shows the vision of both and their contribution to the Philosophy of Language and Theory of Knowledge.

Keywords: Language-games. Symbolic Forms. Theory of Knowledge.

INTRODUÇÃO

No período arcaico da Grécia Antiga - entre os séculos VIII e VI antes de Cristo, no calendário ocidental - ficou comum se entender o Homem como produto de um embate interno entre Apolo e Dionísio - dois deuses que, respectivamente, representam a Razão e as Paixões. Apolo, como deus das artes, simboliza justamente um caminho por onde o racional poderia se expressar: o caminho da música e da pintura. Dionísio, conhecido como deus dos vinhos e excessos, coloca em evidência a perspectiva grega que o πάθος (emoção) leva à destruição e portanto deve ser evitado em prol do λόγος (razão ou palavra).

Inserindo-se neste paradigma binário, Aristóteles propõe que a ἀρετή (virtude) se encontra no meio-termo entre os extremos das emoções e ações, cujo alcance se dá pela razão (BOTTER, 2016). Para esse pensador, grosso modo, mais vale ser *mediocre* em uma sala de aula (mediocre aqui é tomado no radical da palavra: ser *médio*) do que se destacar e ter as melhores notas, podendo, assim, correr o risco de cair na própria soberba e se tornar desleixado em seus estudos. Por outra perspectiva, manter suas notas sempre em baixa pode minar sua capacidade de crescer na esfera acadêmica. Ainda que por vias distintas, as duas formas de excesso trilham uma estrada que pode acarretar na destruição que, em última instância, seria ligada ao domínio de Dionísio (LIMA VAZ, 1991).

Continuando no raciocínio aristotélico, foi estabelecido por essa corrente que o Homem é um animal político (ζῷον πολιτικόν) e racional (ζῷον λόγον). Na parte que cabe à racionalidade, é observado que o ser humano é o único no sentido de possuir a faculdade que lhe permite extrair conclusões de premissas individuais. Em outros termos, nesta tradição, apenas o Homem seria capaz de exercer o pensamento

dedutivo. No ponto de vista do ser humano como animal político, Aristóteles postula que é apenas estando ativamente na sociedade que o indivíduo alcança seu potencial máximo com a razão (ARISTÓTELES, 2019). O pensador estagirita afirma, também, que o ser humano tem uma potência inata para o saber através do intelecto (*voûς*) prático e contemplativo (ARISTÓTELES, 1991), que se potencializam através de sua participação no *πόλις* (Estado).

Importante ressaltar que a ideia grega de que nós somos um produto de um duelo interno entre Apolo e Dionísio encontra ressonância em teorias mais recentes. A psicanálise, em Freud e Spielrein, propõe que o ser humano é orientado por duas pulsões, *Vida e Morte* que, respectivamente, são o potencial para criação e o potencial para a destruição, que existem em constante conflito dentro do ser humano (HOST & NUNES, 2012) (FREUD, 2013). Dentro do paradigma grego estabelecido anteriormente, Apolo pode representar (na visão psicanalítica) a Pulsão de Vida - principalmente quando levamos em conta Apolo como deus das artes, algo ligado intimamente ao Eros na tradição freudiana. Em contrapartida, Dionísio pode ser colocado como uma figura semelhante à Pulsão de Morte: as duas levam à destruição do indivíduo, precisando ser evitadas em prol de sua antítese.

Entretanto, através de uma leitura mais contemporânea da psicanálise, o filósofo alemão do século XX chamado Herbert Marcuse assume que *pulsões de vida e morte* podem coexistir, contrariando a noção clássica freudiana que o ser humano deve abdicar de sua Pulsão de Vida para viver em sociedade. Nessa percepção, a sociedade e a interação com o *Outro* há de exigir como sacrifício a liberdade de expressar seus instintos, assim como qualquer linguagem que não se limite à mera *reprodução* de comportamentos socialmente aceitos deve ser extirpada. Marcuse entende a Pulsão de Morte como aquilo que representa a realidade, que nos permite exercer nosso potencial para a criação sem nos perdermos no idealismo excessivo. No pensamento marcuseano, o Homem se constitui como ser que está sempre interagindo com o diferente (a negação, o pensar) e modificando seu meio (e a si próprio) dentro de uma lógica dialética. O *Estar*, primeiramente, diria respeito ao que está sendo Positivado - o dito real que não está sendo posto em debate, o Existir. Em seguida, em uma estrutura em movimento, se encontraria o *Deve Ser*. De maneira resumida, seria aquilo que gostaríamos que o mundo fosse - a ideia em sua forma mais pura. A síntese não estática deles concebe o *Ser* - ou, como Marcuse diria, concebe o *Efetivo*. O

Homem, quando se recusa a pensar e entrar nesse processo dialético, se torna um ser unidimensional: se comporta como um objeto, incapaz de interagir ou modificar seu meio (MARCUSE, 2015).

Notamos, dos conceitos vistos acima, que a visão de conhecimento em Aristóteles se dá através do *λόγος* (palavra ou razão), que se expressa de forma prática ou contemplativa. Ora, a razão aristotélica se dá pela manipulação mental dos objetos e relação entre eles. E como apreendemos os objetos mentalmente? Através da *palavra* ou, ainda, pela linguagem. Essa ação da palavra sobre o real permitiu o desenvolvimento da teoria psicanalítica e sua *cura pela fala*, onde se expõe as pulsões e ao mesmo tempo se procura chegar à solução de conflitos internos do ser humano. O *λόγος* (palavra ou razão) vai da ciência sobre a Natureza Física para a ciência sobre o *νοῦς* (mente ou intelecto) humano. A palavra apreende o mundo e a nós mesmos, assim como permite nos destacar do fenômeno físico estudado, trabalhando com símbolos e construindo *θεωρίαι* (teorias) com as quais observamos-entendemos o universo. E como Marcuse afirmou em *O Homem Unidimensional*, o aprender se relaciona com a transformação do mundo (MARCUSE, 2015). O *νοῦς* (mente ou intelecto) é prático, age sobre o mundo, e contemplativo, modela o mundo. Neste contexto, onde a palavra é vista com importância fundamental, a Filosofia da Linguagem nos permite pensar sobre as bases de nosso conhecimento.

As formas simbólicas e as linguagens ganham dimensão de transformação prática e ativa, pois a ação é o requisito básico para a construção do Estado ou *πόλις*. Mas a linguagem é algo estagnado? Como se dá a relação entre a linguagem e as sensações? Encontramos agora o cerne da discussão deste ensaio: a dinâmica da linguagem e sua importância para o processo de conhecimento humano.

Metodologicamente, o desenvolvimento seguirá por uma breve contemplação da filosofia de Cassirer e, em particular, do seu conceito do Homem enquanto ser simbólico. Na segunda parte do desenvolvimento, abordaremos um pouco o conceito de Jogos de Linguagem de Ludwig Wittgenstein e discutiremos os paralelos que podem haver entre sua ideia de Jogos de Linguagem e a Filosofia das Formas Simbólicas de Cassirer.

A seguir, mostraremos os conceitos-chaves em linguagem, trazidos por Cassirer e Wittgenstein.

FILOSOFIA DAS FORMAS SIMBÓLICAS E O CONCEITO DE JOGOS DE LINGUAGEM

Ernst Cassirer foi um pensador alemão de origem judaica do século XX, sua área de pesquisa era vasta indo de filosofia política até o campo da linguagem e da antropologia. Pertenceu à Escola de Marburgo e foi um dos seus participantes mais ativos e destacados ao longo da história. Foi professor e reitor da Universidade de Hamburgo de 1930 até a consolidação do regime nazista na Alemanha, quando foi deposto de seu cargo e teve que se exilar. Sua experiência como judeu nesta época sombria da história alemã o motivou a escrever a obra *O Mito do Estado*, seu último escrito antes da sua morte em exílio nos Estados Unidos.

Cassirer, no âmbito da Teoria do Conhecimento, coloca que o *conhecimento* só pode ser acessado através de um mediador. Nós precisamos de um intercâmbio, um facilitador, para acessar o conhecimento e entendê-lo. Para melhor trabalhar essa questão, devemos ousar utilizar nossa faculdade da imaginação: pressuponha que tanto o indivíduo quanto o conhecimento estão separados por caixas fechadas e são capazes de ver um ao outro pelos seus próprios esforços. Isolados, para que eles possam se conectar entre si precisam de um terceiro elemento. Dentro do raciocínio de Cassirer, este terceiro elemento são os símbolos que, grosso modo, traduzem as expressões do conhecimento para algo compreensível ao ser humano.

A Filosofia das Formas Simbólicas, noção concebida por Cassirer, propõe que o Homem não pode mais ser colocado como algo (um conceito) estático, como faz, por exemplo, Aristóteles ao postular o Homem como um animal racional. Ele, o indivíduo, é algo em constante movimento e, portanto, escaparia das amarras de uma *definição única*. O autor vai mais longe e assume o indivíduo como um ser orientado para a criação. Sendo o Homem um ser que cria, deve então ser conceituado pela atividade que faz: pela sua *função* (AZEVEDO JUNIOR, 2020).

Tal visão se assemelha um pouco com a filosofia de Marcuse: ele coloca que, embora sejamos um equilíbrio entre a Pulsão de Vida e a Pulsão de Morte, só podemos realmente ser considerados indivíduos (um ser não unidimensional) quando criamos algo e nos percebemos nesse algo. Essa propriedade ou ação da qual fazemos parte, quando é uma atividade pensada, representa nosso Eros em pleno potencial. Em

contrapartida, quando tomamos parte de um ataque é apenas feito mecanicamente - em outras palavras, agimos na realidade sem considerar o diferente ou sua negação - estamos apenas *reproduzindo* algo no qual não nos identificamos. Estamos apenas nos aproximando e nos comportando como objeto (MARCUSE, 2015).

A *função* a qual nos referimos não deve ser confundida meramente com o trabalho ou a profissão exercida. A atividade a qual Cassirer se refere é algo mais intimista: é nossa atividade constante para criar símbolos. Ele parte da premissa de que somos o único animal capaz de criar signos tão diversos e com tantas variantes de maneira não linear. Em um tempo como o nosso, assim como no passado, os signos da linguagem, ciência e religião coexistem em sua criação e desenvolvimento apesar de seus eventuais conflitos. Esse ponto é importante pois, no raciocínio desse autor, as várias formas simbólicas devem se afastar de uma noção evolutiva ou de *superioridade* de um conjunto de signos sobre o outro (AZEVEDO JUNIOR, 2020).

A questão do ser humano sendo o único capaz de criar símbolos pode ser (em uma primeira vista) colocada à prova quando, através dos avanços científicos na área do comportamento, podemos perceber exemplos de animais sendo capazes de usar a linguagem de sinais. É o caso de Koko (SUPERINTERESSANTE, 2019), uma gorila que teria dominado um vocabulário com mais de mil palavras e seria capaz de utilizá-lo em uma comunicação por linguagem de sinais. Entretanto, é necessário colocar duas observações: Koko normalmente se limita a formar sentenças com quatro palavras ou menos, sendo raramente uma estrutura coesa ou de maior complexidade. Cassirer talvez argumentasse que não é apenas a capacidade de criar signos que diferencia o ser humano dos outros animais mas, sim, sua capacidade para fazer conexões com esses símbolos tanto para si quanto para um semelhante. Em uma segunda observação, essa descoberta é extremamente recente e Cassirer (por questões cronológicas e limitado pelo *espírito de sua época*) não teria como levar isso em conta em sua definição .

Dentro das várias simbologias que podemos criar como indivíduos, nas quais a linguagem faz parte, um problema de comunicação pode ser encontrado: se cada um de nós criamos nossa própria coleção de signos (digamos que cada um de nós tem sua própria linguagem e vícios com ela) como podemos nos comunicar com o *outro*? O semelhante, a outra pessoa ao nosso lado, pode ter o mesmo princípio - o Homem

como animal simbólico - porém, mesmo partindo de um só ponto, a forma que ele vê seus arredores (dá significado aos símbolos que cria) é distinta.

Para melhor entendermos essa premissa, novamente devemos exercer nossa faculdade de imaginação: vamos supor que dois irmãos gêmeos passam por uma experiência, um acidente de carro que os deixa paraplégicos. O primeiro deles associa essa experiência com um trauma debilitante, fazendo-o como um gatilho para que o mesmo comece a ver a realidade de maneira mais cínica e, como resultado, se isola do mundo exterior. O segundo, indo por outra via, veria as consequências e o trauma que sente como uma forma de motivação e - o fato de ter sobrevivido ao acidente - como maneira de expressar sua força e usou isso para ganhar mais coragem para encarar os desafios da vida. Note, neste exemplo os dois deram a um mesmo evento significados (simbolismos) diferentes e, entretanto, igualmente válidos. Como citado anteriormente, para Cassirer podem existir diversas coleções de signos, mas nenhum é superior ao outro.

Para resolver esse potencial problema de comunicação que pode existir entre uma linguagem e outra, Cassirer assume que cada linguagem - que nada mais é do que um de muitos simbolismos que criamos - funciona a partir de uma *coleção de signos* em comum que adotamos de maneira geral. Ainda que cada linguagem tenha seus pormenores e exclusividades, elas partem de um mesmo terreno (contexto) que, quando localizados e compreendidos seus pontos de semelhanças e interseções, torna a comunicação entre diferentes (com outras pessoas) algo possível (AZEVEDO JUNIOR, 2020).

Ludwig Wittgenstein, filósofo austriaco do século XX, que se dedicou ao campo da lógica e linguagem, constrói um conceito de Jogos de Linguagem que se assemelha às ideias postas por Cassirer em sua filosofia das formas simbólicas. Os Jogos de Linguagem assumem que (inicialmente) o indivíduo não aprende a palavra em si (para Cassirer isso pode ser parcialmente traduzido como o indivíduo não tendo acesso ao *objeto em si*) mas, sim, as regras de uso por trás desse termo. Por exemplo, o bebê está sentindo dor e precisa dos adultos, ele não sabe ainda a palavra que resume essa condição, porém conhece pela experiência que o choro comunica ao Outro sua necessidade. Ao crescer, com o intuito de evitar o desgaste de ter que sempre executar esse comportamento para ter sua necessidade atendida, ele aprende que a palavra *dor* comunica essa condição de maneira mais prática ao seu semelhante.

Cassirer poderia colocar que as *regras de uso* da palavra serviram como *mediador* para que a pessoa aprendesse a palavra em si. Nessa analogia livre, a palavra assumiria o lugar do *conhecimento em si* em sua lógica, algo que é sempre acessado através de um mediador (VENÂNCIO, 2017).

Para Wittgenstein, o propósito final da linguagem é a comunicação com o semelhante, tendo cada um a construído por meio de suas próprias experiências. Como consequência direta disso, a linguagem que adotamos e seus vícios particulares carregam um pouco do que somos e como vivemos. Um exemplo prático disso seriam as gírias de cada região: usar o termo “arrochado” em seu discurso deixará evidente que é do Nordeste brasileiro e possivelmente a cultura nordestina influencia (em algum nível) seu modo de vida. Entretanto, usar um termo tão específico e regional como “arrochado” traz seus pesares: pessoas de outras regiões correm o risco de não entendê-lo e isso prejudicaria a comunicação entre semelhantes.

Wittgenstein vai colocar que, no Jogo de Linguagem, as pessoas dessa mesma região (no caso, o Nordeste) não teriam problemas com esse termo pois compartilham das mesmas regras de uso. Semelhante ao xadrez, apenas se pode jogar (e realmente apreciar uma partida) ao saber como cada peça se movimenta e quais são os objetivos e desafios que permeiam uma disputa de xadrez. Da mesma forma, estar em uma roda de conversa onde não se conhece as expressões e gírias utilizadas torna a interação com o Outro embaralhada e virtualmente inviável. Wittgenstein, aproximando-se de Cassirer, busca um terreno comum onde duas pessoas diferentes (Jogos de Linguagem distintos) possam dialogar. Por exemplo, ainda se usando do cenário do xadrez, a pessoa nova a esse universo pode não conhecer as regras do jogo, porém, sabe o que são bispos, reis e sua importância no plano de fundo medieval. Partindo deste ponto, pode-se começar a explicar a movimentação das peças e suas diferenças usando o paralelo de sua importância em uma corte (VENÂNCIO, 2017).

Continuando na mesma linha, o pensador austríaco coloca que o sentido de uma palavra não é algo estático, mas, sim, dentro dos Jogos de Linguagem, algo que muda em função do contexto em que se encontra. O termo *manga* pode estar se referindo a uma fruta ou a parte da camisa dependendo de em qual estrutura esteja. Uma lógica semelhante pode ser encontrada na Filosofia das Formas Simbólicas de Cassirer: dependendo da forma que digiro uma experiência (mesmo que a experiência

seja a mesma e esteja sendo compartilhada por um grupo) ela pode assumir um significado (simbolismo) próprio para cada um.

Outra semelhança, Cassirer coloca que somos mais atingidos pelo simbolismo que damos às coisas do que pelas *coisas em si*. Nossa vida, de maneira geral, seria regida por uma rotina - dias muito semelhantes entre si, o que, em nossa perspectiva, torna um dia distintos demais (único) é o simbolismo que damos a ele. Se em uma segunda-feira, dia 27 de fevereiro, eu encontrei meu grande amor, depois desse fato sempre verei essa data de maneira distinta dos outros dias mesmo que minha rotina continue a mesma. De uma maneira tímida, o fato de nosso *simbolismo* poder mudar (e transmitir ao *Outro*) como percebemos o mundo lembra a colocação de Wittgenstein sobre nossa linguagem carregar um pouco de nosso modo de vida (e poder demonstrar ao Outro). A Linguagem (entendida por Cassirer como apenas mais um entre tantos simbolismos) pode influenciar nossa experiência e vice-versa.

CONCLUSÃO:

Trabalhamos neste ensaio como o ser humano pode passar a ser algo que está em constante movimento e dialética. Seja através da óptica da concepção do Homem como o fruto de um constante embate interno entre Apolo e Dionísio ou como algo que é vítima frequente de seus próprios instintos (pulsões) de criação e destruição, ele (o ser humano) se consagra como uma criatura não inerte. Não inerte contra si mesma, contra suas pulsões, não inerte contra a realidade que se encontra à sua volta.

É nesse contexto que surge Cassirer e sua Filosofia das Formas Simbólicas. Ele coloca que o ser humano não possui apenas uma definição, uma palavra fixa que o abrange em sua totalidade mas, sim, é definido pela função que faz nesta terra. Essa função, por sua vez, não se refere a um trabalho ou posição específica na sociedade. Quando esse autor invoca o conceito de função, ele o faz acenando diretamente para a ideia de sermos seres voltados para a atividade da criação.

É a noção de que somos feitos, de que encontramos nosso significado como humanos, quando criamos algo. Criamos laços entre pessoas, criamos nossas próprias noções sobre o que é o mundo ou simplesmente criamos um punhado de palavras em um pedaço de papel que transmitam um pouco de todo o movimento (vida) que existe em nossos corações em forma de poesia. Independente da forma de

criação a que escolhemos dar vida para que nos entendamos como um ser, uma tese como essa, é uma tese forte. Intensa. Principalmente quando o mundo se encontra assolado por uma pandemia que ceifou tantas existências, trouxe tão intimamente mortes para nossas portas. Mas, talvez, seja por estarmos em tempos tão sombrios - uma época de pandemias, autoritarismos e violência - que é bom lembrarmos de filosofias que destacam o valor e o potencial para a criação do Homem como a de Cassirer.

Para sermos justos, quando Cassirer falou da função do ser humano como sendo a criação, ele estava se referindo mais à criação de diferentes coleções de signos do que qualquer outra coisa. Criar signos, em última instância, é dar significado àquilo que está à nossa volta. Dar significado ao mundo em que estamos inseridos mesmo quando não desejamos nos encontrar nele. Esse processo de criar signos é próprio de cada um, de natureza íntima e, portanto, cada pessoa teria sua própria coleção de signos e linguagem para se referir à realidade. Sendo assim, se cada um tem sua própria e íntima linguagem para significar o mundo, como duas pessoas podem se entender? Como duas pessoas podem viver o amor, o ódio e tudo que existe entre eles juntos?

Cassirer vai buscar responder essa pergunta dizendo que, embora cada um signifique de maneira distinta e única o mundo, esses significados se originam de uma coleção de signos comum a todos.

Wittgenstein propõe uma tese semelhante a da Filosofia das Formas Simbólicas através de seu conceito de Jogos de Linguagem. Aquilo que conhecemos, para Wittgenstein, nos vem de maneira imediata e privada. Assim, cada um de nós teria uma linguagem (uma coleção de signos, significados) própria e única para dar razão (e entender) à realidade. Entretanto, para que a comunicação entre pessoas diferentes fosse possível, ele admite que, assim como nossos corpos possuem traços em comum, nossas linguagens teriam similaridades. Similaridades que permitiram a nós nos entendermos um ao outro e juntos, criarmos um novo Jogo de Linguagem que seria uma nova forma de compreender nosso mundo e existências compartilhadas.

Embora o esforço consciente deste ensaio se encontre na tentativa de encontrar as interseções entre o pensamento de Cassirer e o conceito de Jogos de Linguagem adotado por Wittgenstein, temos o dever de fazer ao menos duas observações sobre o que separa esses dois autores. Para Cassirer, a linguagem (como um simbolismo) tem

um papel limitado de representação da realidade, uma vez que, apenas através de signos da ciência, se poderia alcançar o auge da compreensão da realidade. Na perspectiva de Cassirer, o Homem é um animal orientado para a atividade da criação e é na ciência que essa função encontra seu apogeu. Já para Wittgenstein, a linguagem assume um papel de protagonista no movimento e na compreensão do mundo, abarcando diversas esferas distintas do real.

A segunda observação sobre o que separa esses dois autores é algo de cunho mais prático: Cassirer tendo falecido em 1945, de um ataque cardíaco, não pode interagir com as ideias de Wittgenstein sobre o conceito de Jogos de Linguagem, conceito esse somente apresentado em sua obra *Investigações Filosóficas* em 1953.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Coleção Os Pensadores: Aristóteles, Editora Nova Cultura, 4a. edição, pp. 121-127, ISBN: 85-13-00214-3, 1991.

ARISTÓTELES. **Política**. Edipro, 1a. edição, p. 352, ISBN-13: 978-85521003555, 2019.

AZEVEDO JÚNIOR, Ivan L. **Palestra do professor doutor Azevedo Junior sobre Antropologia Filosófica em Cassirer**. Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, Ceará, em 12 de Dezembro de 2020.

BOTTER, B. **Ética II**. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Secretaria de Ensino a Distância, 2016.

FREUD, S. **As pulsões e seus destinos**. Editora Autêntica, 1a. edição, ISBN-13: 978-8582173169, 2013.

HOLST, B.; NUNES, M. L. T. **Contribuições de Sabina Spielrein à Psicanálise**. Revista

Barbarói, Departamento de Ciências Humanas, Universidade de Santa Cruz do Sul, n. 37, pp.138-153, ISSN: 1982-2022, URL:

<https://online.unisc.br/seer/index.php/barbaroi/article/view/2809/2360>, 2012. Acesso em: 24 de março de 2021.

LIMA VAZ, Henrique C. **Antropologia filosófica**. São Paulo, Ed. Loyola, 1991.

MARCUSE, Herbert. **O Homem Unidimensional**. São Paulo: Edipro, 2015.

SUPERINTERESSANTE. **Koko, a gorila que fala.** 2019. Disponível em:
<https://super.abril.com.br/ideias/koko-a-gorila-que-fala/>

VENÂNCIO, Rafael D. O. **O jogo de linguagem: Wittgenstein, Teoria dos Jogos e Comunicação Social.** Amazon Serviços de Varejo do Brasil Ltda, 2017.