

ESBOÇO SOBRE REFLEXÕES GRAMATICAIIS EM LUDWIG WITTGENSTEIN: DOS JOGOS DE LINGUAGEM ÀS FORMAS DE VIDA

OUTLINE ON GRAMMAR REFLECTIONS IN LUDWIG WITTGENSTEIN: FROM LANGUAGE GAMES TO LIFE FORMS

Edivaldo Simão de FREITAS

Graduado em Letras e Filosofia pela UFC. Mestre em
Filosofia pela UFC. Doutorando em Letras pela
Universidade Federal do Ceará (UFC). Bolsista FUNCAP.
E-mail: edyinaudivel@hotmail.com

Edina IÊ

Graduada em Letras pela UNILAB. Mestra em
Linguística Aplicada pela UECE.
E-mail: edinaie94@outlook.com

Amanda Aparecida Salomão Lopes de SOUZA

Graduada em Design de Moda pela Universidade
Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).
Mestranda em Letras pela UEM.
E-mail: amandalopesouza@gmail.com

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo apresentar, em forma de esboço, o caminho percorrido por Wittgenstein (1984; 2014) para tratar de reflexões gramaticais em sua obra póstuma *Investigações Filosóficas*. Buscaremos esclarecer o paradigma semântico associado à concepção pragmática da linguagem, tratando de expor nossa leitura crítica acerca dos Jogos de Linguagem, semelhanças de família até chegarmos à sua noção de Formas de vida. Nossa metodologia não escapará a um percurso rigorosamente teórico discursivo e analítico. Para tanto, nos guiaremos nas leituras das obras de Wittgenstein *Investigações* e *Gramática Filosófica*, e para comentários recorreremos às leituras de Glock (1998), Grayling (2002), Luna (2009), Abramovich (1999), Aquino (2012), Donat (2008) e outros.

PALAVRAS-CHAVE

Wittgenstein. Jogos de Linguagem. Semelhanças de Família. Formas de vida.

ABSTRACT

This article aims to present, in outline form, the path taken by Wittgenstein (1984; 2014) to deal with grammatical reflections in his posthumous work *Philosophical Investigations*. Seeking to clarify the semantic paradigm associated with the pragmatic conception of language, we will try to expose our critical reading about Language-Games, family resemblance until we get to their notion of forms of life. Our methodology will not escape a strictly theoretical discursive and analytical path. To this end, we will be guided in the readings of Wittgenstein's works investigations and philosophical

grammar, and for comments we will use the readings of Glock (1998), Grayling (2002), Luna (2009), Abramovich (1999), Aquino (2012), Donat (2008) etc.

KEYWORDS

Wittgenstein. Language-games. Family Resemblance. Forms of life.

INTRODUÇÃO

Ludwig Wittgenstein (1889 – 1951) dedicou parte de sua vida ao tema do significado. Suas concepções acerca do significado tiveram grande repercussão no seio da filosofia do século XX, mais precisamente no âmbito da semântica da filosofia analítica da linguagem, bem como outros campos interdisciplinares como linguagem computacional, linguística, entre outros.

Sabe-se que sua grande obra, o *Tractatus Logico-Philosophicus*, apresenta uma concepção de significado que ainda conserva vínculo com a tradicional filosofia da linguagem, tal como, as marcas da influência de Influência dos filósofos Gottlob Frege (1848-1925) e Bertrand Russell (1872-1970) exerceram sobre ele nesta primeira fase de exercício filosófico. No entanto, é sobre a segunda fase de sua produção filosófica que iremos nos deter, pois entendemos que esta foi um novo modo de abordagem filosófica, que o levou a escrever as *IF*, livro publicado postumamente.

O objetivo central do presente artigo é apresentar reflexões em forma de esboço em torno da filosofia da linguagem de Wittgenstein nas *Investigações Filosóficas (IF)* a partir de uma exposição de um conjunto de outros conceitos basilares que formam uma nova imagem da linguagem. Ao perceber que havia uma significativa relação entre a linguagem e a ação humana, ele passa a falar de linguagem como uma prática de jogo, e mais, como são muitos os “jogos de linguagem” e estes guardam semelhanças familiares, consequentemente ele afirma que há uma diversidade de formas de vida existentes que possibilitarão as diversas “jogadas e/ou lances” através de regras que devem ser seguidas.

Por certo, ele rompe com sua antiga maneira de pensar e com a tradicional concepção de linguagem. Desse modo, descreveremos os seguintes pontos formulados por Wittgenstein, na

exposição de sua nova concepção gramatical a partir dos jogos, que terá como eixo - sua nova formulação de imagem linguística, considerando o conjunto de categorias conceituais : (i) jogos de linguagem, (ii) semelhanças de família, e (iii) formas de vida.

Ou seja, a nova imagem formulada por Wittgenstein, que se estrutura nas seguintes categorias: (i) Os *jogos de linguagem*: são um dos conceitos centrais para constituição de sua nova concepção semântica, trata-se de uma introdução reflexiva numa perspectiva de tornar claro como o significado pode ser entendido e apreendido como uso em uma determinada situação contextual e social; (ii) *semelhanças de família*: são categorias dentro dos jogos, onde o conceito de parentesco familiar dos jogos está unida por condições necessárias e suficientes para uma possível determinação do conteúdo semântico mediante os lances, isto é, o valor significativo (ou o significado) é determinado por um grupo de elementos que dividem traços de parentesco, e que são aplicados aos objetos ou termos linguísticos mediante um jogo; (iii) *formas de vida*: estruturas que se comportam, ou configuram-se como um conjunto que engloba os aspectos culturais e sociais dos falantes mediante os jogos de linguagem, por isso entende-se que a linguagem é parte constitutiva, isto é, ela é construída ou está fundada num conjunto das formas de vida. Os falantes de uma linguagem atribuem aos termos um valor significativo, um valor semântico. E esta atribuição que se efetiva no emprego dos termos está associada à forma de vida, portanto formas de expressão ou eixos descritivos a uma noção gramatical filosófica, que iremos discorrer em seguida.

1. JOGOS DE LINGUAGEM

De antemão, faz-se necessário atentar que agora nas *IF*, Wittgenstein mudará sua metodologia, passando a negar seu pensamento anterior e formular uma nova concepção de linguagem, visto que ele havia percebido ser as teorias filosóficas frutos de desconhecimentos do funcionamento da linguagem¹. Agora sua intenção é voltada ao funcionamento da linguagem, como

¹ Para esclarecimento do leitor fica pressuposto uma polissemia acerca da “linguagem”. Daí, que, nas *IF* ela ganha diversos conceitos, vejamos: a) Processo de uso de palavras que faz parte do jogo de linguagem (*IF*, § 7), b) Uma família de estruturas (*IF*, § 108), c) É um labirinto de caminhos (*IF*, § 203), d) Uma forma de vida (*IF*, § 241), e e) É um instrumento (*IF*, § 569).

usamos em nosso cotidiano as expressões linguísticas, os termos, etc. E foi pensando acerca dessas expressões que o levou a formular a noção de jogos de linguagem.

Tendo Wittgenstein considerado sua comparação dos sistemas axiomáticos aos jogos de xadrez, estende ele sua analogia à linguagem como um todo, criando então assim a expressão “jogo de linguagem”. Correlacionando a ideia desse princípio conceitual ao que é analisado aqui em nosso trabalho, chegamos a aprender 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. Ou seja, por isso há de se entender que uma proposição é um lance no jogo de linguagem; e assim ela não teria significado se estivesse fora desse determinado jogo.

Mas então, o que vem a ser conceitualmente um jogo de linguagem? Bem, é preciso alertar ao leitor que Wittgenstein não se preocupou em definir tal concepção, senão apenas lançar algumas noções a respeito. A noção de jogo de linguagem utilizado pelo autor na obra (*Investigações filosóficas*) além de ser um dos conceitos centrais para constituição de sua reflexão filosófica, traz em si uma nova imagem semântica, que desfaz a antiga imagem rigorosa do seu velho modo de pensar a linguagem, bem como sua semântica lógica. Vejamos:

Na prática do uso da linguagem (2), uma parte grita as palavras, a outra age de acordo com elas; mas na instrução da linguagem vamos encontrar este processo: o aprendiz dá nome aos objetos. Isto é, ele diz a palavra quando o professor aponta para a pedra. – De fato, vai-se encontrar aqui um exercício ainda mais fácil: o aluno repete as palavras que o professor pronuncia – ambos, processos linguísticos semelhantes. Podemos imaginar também que todo processo de uso de palavras (2) seja um dos jogos por meio dos quais as crianças aprendem sua língua materna. Quero chamar esses jogos de “jogos de linguagem”, e falar de uma linguagem primitiva às vezes como de um jogo de linguagem. E poder-se-ia chamar também de jogos de linguagem os processos de denominação das pedras e de repetição da palavra pronunciada. Pense em certo uso que se faz das palavras em brincadeiras de roda. Chamarei de “jogo de linguagem” também a totalidade formada pela linguagem e pelas atividades com as quais ela vem entrelaçada. (*IF*, § 7)

Ora, o jogo de linguagem trata-se de uma introdução reflexiva numa perspectiva de tornar claro como o significado do termo pode ser entendido e apreendido a partir do seu uso em uma

determinada situação contextual e social. Visto que para Wittgenstein (1984; 2014), agora não há uma fixação e determinação quanto ao que se pode compreender a respeito do significado, o conteúdo semântico não deve ser entendido como uma propriedade que se origina da palavra, senão como efetivação imanente do exercício de um contexto específico e que contém objetivos delimitados das expressões da linguagem. O que quer dizer que o valor significativo pode sofrer mudanças dependendo do contexto situacional em que a palavra é utilizada e do que se pretende com o seu uso.

Contrariando a semântica tradicional Wittgenstein chega a afirmar que a linguagem não deve ser apenas utilizada para descrever a realidade, mas que essa tem outras funções pragmáticas. Tais funções pragmáticas utilizadas em diferentes contextos situacionais com seus objetivos delimitados é o que ele denomina “jogo de linguagem”. Ao se entender a conceituação dessa expressão fundamental, poder-se-á entender que dentro do contexto das expressões linguísticas existe uma interação entre falante e ouvinte, onde cada um deles emprega essas mesmas expressões num determinado objetivo. Em outras palavras, os falantes usam os termos (e expressões) tendo consciência dos diversos valores semânticos que o termo empregado pode subentender, por isso afirmamos que o objetivo comunicativo estabelecerá o critério do significado mediante o uso no “jogo”.

É preciso ter em mente que há uma relação significativa entre linguagem e comunicação, quer dizer, aquela é forma de expressão desta, por isso delimitar o valor significativo dependerá de como interpretamos o objetivo de seu uso nos vários jogos de linguagem.

Ao inclinar-se para os jogos de linguagem nas *IF*, Wittgenstein modifica o centro de sua atenção, que até então se voltara à geometria determinista e pretensões de resoluções linguísticas através do cálculo, agora se voltará para os jogos de linguagem onde estes influenciam nas práticas humanas, ou seja, ele passa a ter uma visão pragmática da linguagem.

Nos jogos de linguagem o significado passa a ter uma finalidade dada, e esta finalidade é efetivada conforme os referidos jogos em seu contexto. O contexto do jogo de linguagem, bem como para definir o significado durante o lance, passa a ser delimitado por um aspecto público do significado, e este aspecto público decorre do uso de regras públicas que formam o jogo de linguagem.

Voltemos nossa atenção à relação do significado com os jogos de linguagem. Pergunta-se: por que é no jogo de linguagem que o significado é conferido a uma palavra, uma frase e ao próprio jogo como uma totalidade proposicional? Ora, não é em outro contexto que o significado se efetiva, senão na própria forma pública, ordinária com que eles estão inseridos, visto que esses falantes proferem suas sentenças com algum teor simbólico e pragmático dentro do uso cotidiano. É possível notar que esses mesmos falantes praticam a comunicação (ou seja, fazem uso da linguagem) de modo público, nas suas mais variadas formas e situações de vida e de necessidade, atribuindo no uso da linguagem o conteúdo semântico conforme os contextos de uso. Bem, dessa forma, para podermos nos atentar a uma compreensão do significado em relação aos jogos de linguagem, apresentaremos algumas visões conceituais acerca desses jogos.

Primeiramente, com relação à expressão “jogos de linguagem”, Wittgenstein apresenta de forma um tanto abrangente sua noção de jogo. Quando ele tenta abarcar uma gama de noções acerca dessa expressão, ele deixa em aberto uma variedade de interpretações, fazendo com que o termo jogo passe a ter uma flexibilidade de aspectos distintos. Para corroborar o que havíamos dito, vejamos o excerto a seguir:

E poder-se-ia chamar também de jogos de linguagem os processos de denominação das pedras e de repetição da palavra pronunciada. Pense em certo uso que se faz das palavras em brincadeiras de roda. Chamarei de “jogo de linguagem” também a totalidade formada pela linguagem e pelas atividades com as quais ela vem entrelaçada.” (IF, § 7)

Como percebemos, na citação usada acima, os jogos de linguagem guardam uma imensidão categórica quanto às diversas noções que podem abranger dependendo do contexto de seu uso. Entretanto, é possível separar duas noções aspectuais bem marcantes na obra: o primeiro é a que enfatiza a questão do uso dos termos e sua relação com os jogos, o segundo enfatiza as atividades e sua relação com os jogos, isto é, uma relação linguística e não linguística a partir dos jogos de linguagem.

Observemos, então, uma primeira noção aspectual, e como exemplo podemos citar:

[Quando os adultos nomeavam um objeto qualquer voltando-se para ele, eu o percebia e compreendia que o objeto era designado pelos sons que proferiam, uma vez que queriam chamar a atenção para ele. Deduzia isto, porém, de seus gestos, linguagem natural de todos os povos, linguagem que através da mímica e dos movimentos dos olhos, dos movimentos dos membros e do som da voz anuncia os sentimentos da alma, quando esta anseia por alguma coisa, ou segura, ou repele, ou foge. Assim, pouco a pouco eu aprendia a compreender o que designam as palavras que eu sempre de novo ouvia proferir nos seus devidos lugares, em diferentes sentenças. Por meio delas eu expressava os meus desejos, assim que minha boca se habituara a esses signos.] (*IF*, § 1)

Vemos que a passagem acima fala de um aprendizado, do modo de conceber os jogos a partir do aprendizado que algumas crianças recebem. Ora, como é que notamos que se faz o aprendizado da criança da língua natal? Entre diversas formas, imitando os adultos, repetindo as palavras, frases, ouvindo-os nomearem as coisas, as sensações e assim por diante.

Wittgenstein classifica esse aspecto do jogo como *jogo primitivo*. Mas o que seria esse jogo primitivo, senão um jogo de linguagem em que os lances, as formações das sentenças, a atividade comunicativa que se dá sem maiores dificuldades para iniciar o próprio jogo. No entanto, ele não deixa tão claro o que seria esse jogo primitivo, mas que há pistas de sua simplicidade, ele exemplifica o jogo que acontece entre um construtor e um ajudante. Onde aquele pede a este que lhe passe certos objetos, citando apenas os nomes deles, a linguagem entre ambos é rústica e formada apenas de termos nominais, onde o jogo se estabelece numa comunicação eficaz, e que Wittgenstein tratará como uma linguagem primitiva completa.

Os exemplos, dados aqui, possibilitam uma compreensão melhor do que se trata a expressão “jogo de linguagem”. No entanto, vale dizer que o próprio Wittgenstein não gasta esforços para dar uma definição exata do que seriam esses jogos. Os jogos de linguagem são diversos e dinâmicos, visto que há elementos que podem ser encontrados e esquematizados em infindáveis modos de usos de linguagem.

Poucos termos sígnicos, poucas palavras, e apenas formas nominais, como os exemplos citados acima (capítulo 1), podem formar um jogo de linguagem ou até vários jogos de linguagem.

A depender das regras (deixando este assunto para outro momento) e dos contextos usados pelos participantes para formar conexões de significado, os jogos ganham novas “cores” e expressam sua objetividade em determinado contexto. E conforme a finalidade que os falantes derem a essas conexões a fim de outorgar-lhes um significado, poder-se-á atribuir um valor semântico num jogo.

O significado repercute-se grandemente na questão de uma característica, a pluralidade, que percebemos revelar nessa concepção como estruturas linguísticas e que obedecem às várias regras que são colocadas em público. Visto que essas regras são bem definidas quando estes usuários as empregam nas diversas formas e circunstâncias da vida social, compreende-se, então, que elas efetivam uma comunicação em cada contexto na sociedade. Como então podemos elencar as diversas formas de jogos de linguagem? Wittgenstein tenta ilustrar e/ou exemplificar essas diversidades no § 23, no qual ele afirma que há uma diversidade de jogos, denominando-os “signos”, “palavras” e “frases”, isto é, espécies de diferentes empregos que não se fixam, e que podem caducar, envelhecer, entrar em desuso, bem como essas que envelhecem podem voltar a serem reutilizadas num contexto linguístico. Vejamos:

Tenha presente a variedade de jogos de linguagem nos seguintes exemplos:

- Ordenar, e agir segundo as ordens –
- Descrever um objeto pela aparência ou pelas suas medidas –
- Produzir um objeto de acordo com uma descrição (desenho) –
- Relatar um acontecimento –
- Fazer suposições sobre o acontecimento –
- Levantar uma hipótese e examiná-la –
- Apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas –
- Inventar uma história; e ler –
- Representar teatro –
- Cantar cantiga de roda –
- Adivinhar enigmas –
- Fazer uma anedota; contar –
- Resolver uma tarefa de cálculo aplicado –

Traduzir de uma língua para outra –

Pedir, agradecer, praguejar, cumprimentar, rezar.

(*IF*, § 23)

A partir do trecho acima, percebe-se de antemão que se trata de uma lista exorbitante, mas que de qualquer forma não esgota as muitas possibilidades e variações infindáveis de jogos de linguagem. Tal lista nos dá apenas uma noção da variedade dos jogos de linguagem e essas variações podem caducar e entrar em desuso, e o contrário.

Atentemos no que o filósofo afirmará mais a frente nas *IF*:

Quem não tem clara a variedade dos jogos de linguagem estará inclinado a fazer perguntas como esta: “O que é uma pergunta?” – É isso a constatação de que não sei tal e tal coisa, ou a constatação de que eu desejo que o outro possa me dizer...? Ou é a descrição de meu estado psíquico de incerteza? – E o grito “Socorro!” é uma descrição? (*IF*, § 24)

No trecho acima, ele trata com ironia a falta de conhecimento dos jogos. A ironia pelo desconhecimento das variações que esses mesmos jogos podem executar em suas multiformidades em cada contexto social. Ou seja, a ironia se destaca pela polissemia confusa e a falta de precisão semântica, havendo assim uma quebra de comunicação entre os falantes mediante um jogo de linguagem que um deles não compreende e/ou domina.

O falante ou usuário da língua que não considera a variabilidade dos jogos de linguagem, de fato não se atentarà ao fazer perguntas contrassensuais como mostrou o texto acima, do tipo “o que é isto?”. Daí que o usuário da língua que constrói esse tipo de indagação não se atenta que tal construção sentencial pode desencadear a multiformidade contextual dos jogos, isto é, o significado terá uma pluralidade contextual de aplicações e finalidades, visto que são muitos os jogos, e conforme a atribuição que lhe é dada, também é contextual a atribuição semântica que lhe é proposta quando no uso da linguagem conforme seu jogo.

Ora, como são variados os jogos, também são variados os significados. Os jogos são multiformes porque os falantes ou usuários da língua dão a esses mesmos jogos diversos tipos de finalidades contextuais. E por que são plurais esses jogos de linguagem, múltiplos também se tornam no contexto de uso o seu valor semântico, isto é, o significado não é fixo.

A segunda noção aspectual: as atividades e sua relação com os jogos, isto é, uma relação linguística de um lado, e uma relação não linguística de outro, ambas ocorrendo em tempos e aspectos distintos, embora num entrelaçamento contínuo a partir dos jogos de linguagem. O que Grayling (2002, p. 110) afirmará que haverá uma concordância entre comportamentos (isto é, atividades) e as expressões da linguagem, visto que percebemos sim, que essas atividades linguísticas entrelaçam-se com o que Wittgenstein chama de formas de vida. Ou seja, “A expressão jogo de linguagem deve salientar aqui que falar uma língua é parte de uma atividade ou de uma forma de vida.” (IF, § 23)

Não há formalidade, não há uma construção teórica em que se enquadra um jogo de linguagem, por isso entender um jogo de linguagem é entendê-lo não como algo formal ou teórico. O jogo de linguagem como acentua o excerto que acabamos de ler no trecho acima, trata-se tão somente de uma atividade linguística executada por um falante ou usuário da língua em questão. O jogo de linguagem é uma atividade intrínseca ao ser humano, são ações como: andar, comer, sorrir, chorar, falar, etc. O conjunto de signos e de sons que formam um significado estrutural já não é apenas ou unicamente uma forma de linguagem, como estruturas que são importantes isoladamente. Agora os jogos de linguagem são partes de formas de vida, e essas formas são pluriformes. Ou seja, se a forma de vida aprimora, faz compreender e constrói o ensino do jogo de linguagem, então “somente a forma de vida pode oferecer o contexto certo para se entender o jogo de linguagem.” (LUNA, 2009, p. 98)

Sendo assim, a partir do que explanamos sobre a noção de jogos de linguagem como estrutura que constitui a semântica de Wittgenstein, Glock (1998, p. 225 – 229) na sua obra apresenta quatro formas de apresentar o termo “jogo de linguagem” os quais seriam conceitualmente: (i) quanto às *práticas de ensino*, (ii) os *jogos de linguagem fictícios*, (iii) as *atividades linguísticas* e a (iv) *linguagem como jogo*, o que pretendemos discorrer sinteticamente nas linhas seguintes.

Concernente (i) a *prática de ensino* nas IF, Wittgenstein conceitua os jogos de linguagem como recursos de se por em prática os usos dos signos como modos linguísticos mais simples que se poderão utilizar em nosso cotidiano, como exemplificação desses signos. Ele chama atenção para as chamadas “formas primitivas” as quais uma criança começa a pôr em prática durante o uso linguístico. Essa forma primitiva é exemplificada como aquele método paterno de ensino através de apontamentos quando se quer chamar atenção para o objeto o qual se pretende nomear.

Nós já vimos anteriormente acerca dessa prática que Wittgenstein chamou atenção para o ensino ostensivo, onde o objeto apontado parece constituir um critério para se pensar que o seu valor semântico está nessa atividade primitiva. Entretanto ele irá criticar essa concepção que trata esse critério como apenas uma via para a compreensão do significado. Daí que Wittgenstein não dá tanta importância para as práticas de ensino, visto que são como fragmentos de nossa linguagem, como que subconjuntos incompletos de um todo, importando de sua parte o fato pelo qual nos mostram traços que distinguem as palavras quando as usamos em nossas atividades linguísticas. Por isso:

Após essas práticas de ensino, há a abertura para (ii) o campo dos *jogos de linguagem fictícios*, que são apenas práticas linguísticas simples, de princípios hipotéticos ou inventados os quais podem ter por apreensão a compreensão de jogos de linguagem mais complexos. À luz de Wittgenstein, há pelo menos duas maneiras de se utilizar os jogos de linguagem fictícios: a) reconstituindo discursos complexos a partir de jogos de linguagem simples, b) lançando mão de jogos de linguagem como parte de um argumento de *redução ao absurdo*, e permitindo assim construir jogos de linguagem que facilitem a compreensão de certos conceitos de uma determinada visão filosófica, destacando dessa forma o contraste desses e de nossos jogos de linguagem e conceitos reais. Ora, percebe-se que esses jogos fictícios efetivam-se no exemplo do diálogo entre o construtor e o ajudante, quando ele exemplifica de forma clarificada e objetiva que a relação comunicativa entre A – B (construtor e ajudante) é um jogo de linguagem onde prevalece uma ordem. O ajudante compreende e comporta-se conforme o termo linguístico “laje” e ao comportar-se dessa maneira também percebe o significado do termo no contexto de uso. Ao se modificar as regras e dentro de outro contexto prático o termo “laje” terá outra compreensão semântica.

Quanto (iii) às *atividades linguísticas*, Wittgenstein nos fornece uma lista dessas atividades como constituintes de atos de fala, tais como: “comandar”, “descrever um objeto conforme a aparência”, “relatar um acontecimento”, “conjecturar sobre o acontecimento”, os quais são acrescidos ao longo da obra por atividades mais complexas, como por exemplo, mentir, relatar sonhos, formar hipótese e verificá-las, entre outras. Fazem parte dessas atividades, também, os modos de discurso como: fazer previsões indutivas, falar de objetos físicos ou impressões dos sentidos e atribuir cores a objetos. Sendo assim, perceber-se-á o caráter pragmático da linguagem, tendo em nosso uso cotidiano a utilidade para devidos fins e objetivos: tais como apreender numa atividade linguística, o valor semântico do termo ou expressão utilizados. Como vimos logo acima, em sua lista constam inumeráveis tipos de atividades que se encaixam nesses jogos como formas de empregos linguísticos ou não. (ver parágrafo 23 das *IF*)

E por último, Wittgenstein se utiliza da linguagem como (iv) *jogo*, dentro do que se quer expor aqui ao conceito dos jogos de linguagem. Fazendo menção dessa forma, 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”. Neste contexto a linguagem é condicionada à prática. As palavras têm significado não apenas dentro de uma proposição, mas também no 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, podemos então compreender a concepção do significado das palavras quanto ao uso que delas fazemos nos diferentes jogos de linguagem.

Para Wittgenstein a “linguagem” entendida como “jogo” está ligada ao que se compreende por *semelhanças de família*. Tópico este a ser tratado em outra parte nesta dissertação. Para início de discussão, é inevitável a compreensão de que os jogos não estão em sintonia ou ligados entre si por um único traço similar que os delimitam, senão por um emaranhado de similaridades que se entrelaçam e se cruzam, da mesma forma como membros de uma família que têm algo semelhante entre eles nos variados aspectos.

Uma amostragem das similaridades consideradas suficientes dá justificativa às aplicações de “jogo”. Sendo assim é justificável a nomeação que se faz aos meios de atividade que possuem regras e paradigmas práticos. Por isso a menção ao “jogo” referente à linguagem, visto que

“jogo” comporta aspectos semelhantes às práticas linguísticas que também têm em seu escopo aspectos identitários e regras justificando assim as semelhanças entre ambas, isto é, os jogos formam uma família, bem como a linguagem forma um parentesco entre os diversos comportamentos linguísticos. Segundo Abramovich (1999, pp. 63 -75), Wittgenstein não chega a propor que todos os conceitos linguísticos são conceitos de *semelhanças de família*, mas que ele dá uma proposta de que há pelo menos algumas ramificações do conceito de *semelhanças de família* que estão unidas por condições necessárias e suficientes.

Contudo, deve-se sempre atentar que os jogos são jogados de acordo com regras, e que tais regras podem ser mais ou menos explícitas, e têm uma formalidade. 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 que engendram os jogos, dando possibilidade de serem praticados por quem joga num contexto discursivo linguístico. Por isso coloca em análise o significado dos termos ou palavras é basear-se nos jogos em que são aplicadas e examinadas pelo uso que os participantes fazem dela em certo e limitado jogo. Em outras palavras, por em análise o significado das palavras consiste em mapearmos as regras segundo as quais nós jogamos e realizamos lances lícitos nesses jogos. Para Wittgenstein nas *IF*, o centro elementar na linguagem são as funções pragmáticas que as palavras podem desempenhar nos variados jogos de linguagem. As regras determinam para nós como e para que podemos usar as palavras e em que circunstâncias contextuais de uso isso pode ser feito.

Para corroborar com Glock (1998) acerca do que ele apresenta sobre linguagem entendida como jogos, e esta comparação com tais atividades trazerem a noção de *semelhanças de família* (ponto este a ser explanado mais a frente num tópico a parte) Abramovich (1999, pp. 64 – 70), ainda, faz uma lista de pelo menos sete aspectos desses jogos. Vejamos:

(i) – *Os jogos não apresentam propriedades comuns*, embora denominamo-las como “jogos” visto que seria algo insatisfatório afirmar que tal propriedade pode ser encontrada nessas atividades que chamamos “jogos”. Ora,

Como explicaríamos para alguém o que é um jogo? Creio que descrevendo *jogos*, e poderíamos acrescentar à descrição: “isto e coisas semelhantes são chamados “jogos”. E

sabemos, nós próprios, mais do que isto? E somente a outrem é que não somos capazes de dizer exatamente o que é um jogo? – Mas isto não é ignorância. Não conhecemos os limites, porque não se traçou nenhum limite. (IF, § 69)

(ii)– Sabemos o que são membros de uma família, e como partes de uma corporação familiar, assim são os jogos. Daí que *os jogos não estão unidos por um único traço familiar*. Ora, acabamos de falar de componentes familiares, e assim são os jogos, são complexos e possuem uma rede de similaridades. Visto no ponto (i) que não há uma única propriedade comum aos jogos, assim é que não se deve asseverar que os membros se agrupam por essa tal unidade aspectual, o que dá suporte conceitualmente, e uma unidade chamando-os “jogos”.

(iii) – *A atividade como “jogo” tem uma função plural*: descrever jogos, lances, dar exemplos de atividades lingüísticas e extra-lingüísticas. Ora, o jogo visto como modelo de multiplicidades é uma noção exemplar de como o conceito de “jogo” pode ser visto e entendido numa atividade, pois “é precisamente assim que se explica o que é um jogo. Dá-se exemplos e pretende-se que eles sejam entendidos num certo sentido.” (IF, § 71)

(iv) – A presença de similaridades entre os jogos de linguagem justifica chamarmos essas atividades de “jogos”. Ou seja, há caracteres particulares que os jogos compartilham e que tornam possíveis nós denominamo-los dessa forma, uma vez que a justificativa está presente na relação que há entre essas práticas lingüísticas e os jogos, sustentando traços familiares e que os constituem como atividades ou “jogos”. Notemos e atentemos:

Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do quer por meio das palavras “semelhanças familiares”; pois assim se sobrepõem e se entrecruzam as várias semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, andar, temperamento etc. etc. – E eu direi: os “jogos” formam uma família. (IF, § 67)

(v) – *Há uma única família cuja estrutura é formada pelo “jogos”*, em outras palavras, o parentesco familiar entre esses jogos unificam-se nas atividades lingüísticas e extralingüísticas

efetivadas nas práticas, nos jogos. Daí que “eu direi: os ‘jogos’ formam uma família” (IF, § 67), embora saibamos “que o conceito de ‘jogo’ é um conceito de contornos imprecisos (IF, § 71).

(vi) – *Não há precisão em torno dos limites dos jogos, o que há são apenas modelos de similaridades, pluralidades, cujas estruturas guardam parentescos entre si. Visto que o próprio Wittgenstein não limitou um conceito, senão noções várias acerca dos jogos. (Ver a exemplificação metafórica acerca das cores em analogia aos jogos no § 72²).*

(vii) – *É possível traçar limites, contornos, linhas acerca do conceito de um jogo. Embora se saiba que todas essas práticas são atividades cuja constituição não traz uma definição fechada. O que Wittgenstein oferece são exemplificações que mostram pequenas luzes acerca desses jogos:*

[...] Podemos percorrer os muitos, muitos outros grupos de jogos, ver as semelhanças aparecerem e desaparecerem.

E o resultado desta observação é: vemos uma complicada rede de semelhanças que se sobrepõem umas às outras e se entrecruzam. Semelhanças em grande e em pequena escala. (IF, § 66)

Diante do exposto queremos encerrar este tópico afirmando que a conclusão adequada e de forma objetiva que se pode anexar aos jogos, pelo fato de tentarmos explicar aqui, é que “jogo” não é um termo unívoco, mas conserva diferentes valores significativos, diversos conceitos. E por esta razão, ao perceber que este ramo de conceitos comporta outras estruturas ou categorias conceituais (semelhanças de família, formas de vida e seguimento de regras) que podem dar a noção

² “Ver o comum. Suponha que eu mostre para alguém diferentes quadros coloridos e diga: “a cor que você vê em todos os quadros chama-se ‘ocre’. – Esta é uma explicação que é entendida na medida em que o outro procura e vê o que é comum àqueles quadros. Ele pode então olhar para o comum, apontar para ele. / Compare com o seguinte: Mostro-lhe figuras de formas diferentes, todas pintadas da mesma cor, e digo: “O que estas têm em comum entre si, chama-se ‘ocre’” / E compare com isso: Mostro-lhe padrões de diferentes matizes de azul e digo: “A cor, que é comum a todos, eu chamo de ‘azul’” (IF, § 72)

da semântica construída por Wittgenstein, entraremos nesse contexto e explanaremos essas estruturas (categorias conceituais) mais adiante, nas próximas páginas.

2. SEMELHANÇAS DE FAMÍLIA³

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. (*IF*, § 67)

Após sua explanação acerca da multiplicidade dos jogos de linguagem, Wittgenstein prossegue, consoante a essa estrutura linguística e extra linguística, num objetivo de defendê-la, e a partir dela desenvolve outra noção imbricada ao conceito de jogos, a de semelhanças de família. E o excerto acima trata de uma introdução que Wittgenstein desenvolveu acerca da teoria das semelhanças familiares.

Semelhanças de famílias podem ser pensadas como categorias conceituais associadas aos jogos de linguagem e à própria linguagem, visto que estas são também partes estruturais que se aplicam a objetos. Os objetos delimitados pela linguagem e pelos diferentes jogos não apresentam entre eles uma propriedade partilhada e que seja comum, nem essas propriedades poderiam delimitar a noção dessas categorias maiores que as envolve num determinado uso. E pensando acerca disso e da inviabilidade de poder agrupar as diversas propriedades, o filósofo austríaco as denominou semelhanças de família, pois essas estruturas, adjetivadas às propriedades, delimitam os diversos jogos mediante um parentesco. Não obstante delimitados e harmonizados em categorias de famílias, essas estruturas conceituais não passam a ser delimitadas pelo que há de comum (não partilham uma única característica comum) entre elas, senão pelos diversos aspectos que as tornam um corpo familiar, um grupo de elementos que dividem traços de parentesco aplicados aos objetos ou termos linguísticos mediante um jogo. E assim o próprio filósofo,

³Familienähnlichkeit.

consoante sua explanação acerca dos diversos jogos, afirma a respeito da linguagem e o que a ela está associada com o que denominou semelhanças de família:

Ao invés de indicar algo que seja comum a tudo o que chamamos linguagem, digo que não há uma coisa sequer que seja comum a estas manifestações, motivo pelo qual empregamos a mesma palavra para todas, - mas são *aparentadas* entre si de muitas maneiras diferentes. Por causa deste parentesco, ou destes parentescos, chamamos a todas de “linguagens”. (*IF*, § 65)

Curiosamente Wittgenstein num trecho anterior (§ 65) havia demonstrado a possibilidade da inquietude de alguém se perguntar sobre aquilo que poderia ser denominado de “essência do jogo de linguagem”, isto é, algo que não poderia ser dispensável para a compreensão conceitual do cerne da sua estrutura (da linguagem). Essa essência poderia evidenciar que os chamados processos, quando estruturados tornar-se-iam num corpo linguístico que trazem em si um cerne, um âmago composto de partes ou peças linguísticas para o jogo. Entretanto não haveria a possibilidade de encontrar essa essência, visto que os processos que se tornam comuns, que os tornam em linguagem, ou peças do jogo linguístico Wittgenstein apenas elucidada como estruturas que são aparentadas entre si de muitas maneiras. Ele as chama linguagens a todas. Ora, dessa maneira é introduzida a questão do parentesco entre as estruturas linguísticas. Essas estruturas linguísticas apontadas pelo filósofo manifestam não de forma comum, mas manifestam estruturas parentais que se expressam num jogo de diversas formas, porém guardam no seu corpo estrutural uma diversidade, que diferente da unicidade, se podem assemelhar entre si, e terem aspectos que se entrecruzam.

Além do mais, como se apresenta nas *IF*, a “introdução” à noção de *semelhanças de família* se estende do parágrafo 65 a 74, mas o núcleo do debate está posto entre os parágrafos 75 e 88, e aborda justamente a contraposição aos pressupostos que dogmatizam a busca pela essência ou a delimitação exata de um conceito. E como é visto nesses trechos, Wittgenstein apresentará as semelhanças de famílias como categorias conceituais que compõem não uma essência, isto é, o que é comum às manifestações linguísticas, senão as manifestações da linguagem que apresentam seu

aspecto parental num jogo, daí que são chamadas todas de linguagens. (AQUINO, 2012, p. 57). Mas o que pode caracterizar um “jogo”? o que definirá a noção de jogo? Vejamos:

Considere, por exemplo, os processos que chamamos de “jogos”. Refiro-me a jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos etc. O que é comum a todos eles? Não diga: “algo deve ser comum a eles, senão não se chamariam ‘jogos’”, - mas veja se algo é comum a eles todos. – Pois, se você os contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a *todos*, mas verá semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles. Como disse: não pense, mas veja! (IF, § 66).

Ora, a noção de *semelhanças de família* representa um paradigma da complexidade funcional que há na estrutura da linguagem. Então, o que há de comum entre os diversos tipos de jogos linguísticos e extra-linguísticos? Como vimos no excerto acima, há uma problemática dos jogos em que sua funcionalidade ou seu aspecto não pode ser descrito, mas de certa forma “visto”, observado. Isto é, essa manifestação que é visual, é algo que nos levará a atentar para as semelhanças ou parentescos que surgem e desaparecem. Contudo, essas manifestações se expressam entre os membros, tornando-os um corpo que guardam em si uma relação familiar a partir das manifestações dentro dos jogos e/ou lances linguísticos.

Voltemos ao assunto acerca do comum subjacente à manifestação da linguagem. É visto a partir do parágrafo 65⁴ que Wittgenstein introduzirá uma discussão breve do que envolve a questão de noção de “forma geral da proposição”. Para Hebeche (2003, p.3) esse conceito é visto como um dogmatismo que tem seu princípio originado dentro de uma aspiração que busca um ponto de vista fora da aplicação linguística, ou seja, do encontrar "algo comum" que estaria contido na linguagem e no mundo.

Sendo assim, a noção de que há "algo em comum", que permitiu conectar o comum da proposição com o comum do mundo cede lugar agora para a noção de "semelhanças de família". A discussão acerca desse conceito (o comum) é substituída pelo uso na linguagem. Os seus

⁴ Você se dá de presente, portanto, exatamente a parte da investigação que, a seu tempo, lhe deu as maiores dores de cabeça, a saber: a parte que diz respeito à *forma geral da proposição* e da linguagem. (WITTGENSTEIN, 2014, p.51)

significados não remetem para além da sua execução efetiva na linguagem. A vivência do valor semântico das palavras geralmente expressa um certo parentesco que elas têm entre si. Ora, e onde fica então o ponto crucial da discussão aqui (o significado)? O significado de uma palavra não será mais visto como um objeto específico que lhe corresponde, mas o aglomerado-de-usos-afins que ela tem na linguagem. (IDEM, 2003, p.3). E vemos aqui esse aglomerado como estruturas parentais que justificam o conjunto de semelhanças que são indicativas do conteúdo do significado. Vejamos, as formas ou estruturas parentais desenvolvem o que detectamos como funções das palavras: apresentar seu significado no uso na linguagem. Em outras palavras, as semelhanças guardam um conteúdo que as distinguem umas das outras, esse conteúdo poderemos chamar de “traço distintivo pragmático” entre parentescos, isto é, esse conjunto de parentescos estruturam o aspecto semântico funcional dos termos linguísticos a partir do uso da linguagem nos jogos.

3. FORMAS DE VIDA

Como afirmamos há pouco, o jogo de linguagem é uma atividade intrínseca ao ser humano, são ações como: andar, comer, sorrir, chorar, falar, etc. O conjunto de signos e de sons, que formam um significado estrutural, já não são apenas ou unicamente uma forma de linguagem, como estruturas que são importantes isoladamente. Agora os jogos de linguagem são partes de formas de vida, e essas formas são pluriformes. Ou seja, se a forma de vida aprimora, faz compreender e constrói o ensino do jogo de linguagem, então “somente a forma de vida pode oferecer o contexto certo para se entender o jogo de linguagem.” (LUNA, 2009, p. 98). Ora, para encerrar (abarcando, não em sua totalidade) o valor semântico, isto é, o significado, é preciso delimitar a noção de jogos de linguagem, e a estes devemos os entender a partir dos usos que se encerram nas formas de vida. Daí que nas próximas linhas tentaremos delimitar noções claras acerca dessas categorias que envolvem uma particularidade da semântica de Wittgenstein.

Pensar em formas de vida é pensar respectivamente em como se configuram, como se comportam, e que aspecto ou aparência demonstram dentro do conjunto de estruturas que Wittgenstein delimitou para sua teoria do significado. Considerando isso acerca das *Lebensform(en)*

(*formas de vida*) é curioso notar que poucas foram as ocorrências na obra do filósofo austríaco. Contando-se apenas três ocorrências na primeira parte das *IF*, *mais* precisamente nos parágrafos 19, 23, e 241, na segunda parte ocorre mais duas vezes. Daí que nosso objetivo é tentar oferecer uma análise conceitual, ou de forma mais precisa, oferecer algumas discussões que possam esclarecer o conceito de formas de vida.

Vimos anteriormente que Wittgenstein ao adotar o conceito de jogos de linguagem, fez uma associação com outro aspecto também conceitual e estrutural, as chamadas formas de vida. Ele primeiramente afirmou que os jogos estão interligados com outras atividades, e que formam um conjunto da linguagem. Mas essa linguagem está dissociada de uma vagueza, de um vazio que não a efetive, isto é, ela se efetiva, ela existirá no conteúdo do discurso humano, fazendo parte e sendo tema da exposição linguística do ser humano. Daí que Wittgenstein afirma que “o falar da linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida.” (*IF*, § 23).

É possível associar nessa passagem do filósofo que a atividade linguística está interligada ao problema da forma de vida. Ou seja, a atividade linguística ou a própria linguagem em seu aspecto de uso, faz-se necessariamente como porção ou parte de um conjunto social, ético, cultural, e também linguístico, bem como não linguístico denominado *Lebensform(en)* (*Formas de vida*).

Mas, então, como dar uma resposta clara a uma noção de forma de vida, visto que esta é seguramente intrínseca ao ser humano? Ora,

O conceito de forma de vida está ligado a esta característica cultural mais do que às características biológicas do homem. Por isso, não se pode dizer que haja uma única forma de vida humana, característica da espécie, mas diferentes formas de vida, características de diferentes culturas e épocas. (DONAT, 2008a, p. 5)

A forma de vida comporta-se, ou configura-se como um conjunto que engloba as atividades da linguagem, por isso entende-se que a linguagem é parte constitutiva, isto é, ela é construída ou está fundada num conjunto das formas de vida, ou de cada uma delas. A forma de vida estabelecerá a função linguística, sendo, portanto, um conjunto de determinadas partes dessa função, em outras

palavras, a linguagem e sua função serão determinada a partir desse conjunto a qual estão integradas estruturalmente.

Há um aspecto cultural, há também um aspecto ético ou social das atividades da comunidade linguística, e essas atividades linguísticas associadas às formas de vida como atividades comunitárias, vêm-se imersas nos jogos de linguagem. Daí pensar-se que a linguagem é uma expressividade pragmática estrutural que envolve toda uma comunidade linguística dentro de suas próprias ações, dentro de suas formas de vida, dentro desse conjunto que abarca a parte (linguística) que interessa discutir aqui. Tendo em vista que “o embasamento nas formas de vida mostrou que a linguagem é autônoma (à semelhança do jogo), não sendo nem parte de um raciocínio...” (SPANIOL, 1990, p. 28)

Se discutir (linguagem) é falar de uma parte que envolve um todo, um conjunto (formas de vida), logo o todo dessa parte que envolve os jogos, também tornar-se-á uma multiplicidade. Visto que há diversos e pluriformes jogos de linguagem, isso é porque também há incontáveis e multiformes formas de vida. Vejamos alguns trechos do 23, como exemplo dessa multiplicidade linguística que envolve o todo (conjunto – formas de vida). Passemos a analisar e “tenha presente a variedade de jogos de linguagem nos seguintes exemplos”: “Ordenar, e agir segundo as ordens” é um critério linguístico que determina uma posição de governo, um desejo de ser obedecido, uma forma de vida que busca seu controle situacional ético, moral e de certa forma de controle social; “cantar cantiga de roda” é um critério que estabelece uma cultura musical, possivelmente essa forma de vida está relacionada aos meios escolares, onde se preserva as canções infantis como forma de educação das crianças nas primeiras idades; “resolver uma tarefa de cálculo aplicado” é outro critério que determina uma tarefa racional, mais precisamente um jogo de linguagem que se situa numa forma de vida aplicada ao contexto dos estudos matemáticos e de raciocínio lógico; “adivinhar enigmas”, “traduzir de uma língua para outra”, “pedir, agradecer, praguejar, cumprimentar, rezar” etc. Todos esses exemplos são jogos de linguagem que estão inseridos no conjunto das diversas formas de vida.

Como vimos, inúmeras são as formas de vida, haja vista que são muitos os comportamentos ou atividade linguísticas: dar ordens faz parte da forma de vida, a simples descrição das coisas fazem parte da forma de vida. Ora, a forma de vida abarca qualquer fenômeno linguístico do agir, desde

caminhar numa estrada longa, cantar canções de ninar, exercer uma atividade de tradutor ao verter de uma língua para outra, etc. Como há de se perceber, a cada forma de vida ou a cada contexto prático da linguagem, torna-se necessário haver uma correspondência: cada jogo, uma forma de vida, sendo esta um conjunto que engloba os diversos jogos. Ora, não é senão a linguagem uma multiformidade empregada nas atividades, nos jogos? Pois,

A linguagem é como uma coleção de ferramentas. Na caixa há um martelo, uma serra, uma régua, um vidro de cola e cola. Muitas das ferramentas são aparentadas entre si na forma e no uso, e as ferramentas podem ser grosseiras divididas em grupos, segundo suas relações; mas as fronteiras entre esses grupos muitas vezes serão mais ou menos arbitrarias e há vários tipos de relação que se inter cruzam. (*GF*, § 31)

Se “representar uma linguagem equivale a representar uma forma de vida” (*IF*, § 19), é seguro asseverar também que a linguagem tem como base a forma de vida, visto que esta lhe assegura a sua efetividade dentro de um jogo, pois sendo um conjunto dessas atividades, nada a impede que fundamente os variados jogos mediante as regras. “Mas se a forma de vida é o fundamento de nossas práticas linguísticas é um *fundamento sem fundamentos*, a descrição dos usos não se lança aquém das formas de vida, parte delas e descreve seu funcionamento efetivo e possível”. (Apud DONAT, 2008a, p.2).

Onde então encaixaríamos a linguagem, senão nos modos diversos em que os homens atribuem aos termos um valor significativo, um valor semântico. E esta atribuição que se efetiva no emprego dos termos está associada à forma de vida. Mas o que é isso? Eu posso compreender os termos a partir das descrições que faço deles? É a aplicabilidade terminológica que me sugere uma apreensão dos valores conceituais? Wittgenstein afirma no parágrafo 29 de sua obra *Gramática Filosófica (GF)* que:

No momento, digamos, sei apenas como os homens usam essa palavra. Mas poderia ser um jogo ou uma forma de etiqueta. Não sei por que se comportam dessa maneira, como a linguagem se entrelaça com sua vida.

O significado, então, é apenas o uso de uma palavra? Não é o modo como esse uso se entrelaça com nossa vida?

Mas seu uso não é parte de nossa vida?

[...]

Bem, a linguagem realmente se liga à minha vida. O que é chamado “linguagem” é algo formado de elementos heterogêneos, e a maneira como se entrelaça com a vida é infinitamente variada. (GF, § 29)

Veja-se, aqui tentaremos concluir essa parte da dissertação acerca das formas de vida, tendo em vista que pouco falou Wittgenstein sobre o assunto. Mas como bem salientamos, e com base em Glock (1998, p. 174), podemos resumir: as formas de vida como um conjunto constituído por padrões de comportamento: os jogos de linguagem estão inclusos nas formas de vida, sendo este um conjunto da própria linguagem, e esta é parte daquelas.

Há ainda um aspecto das formas de vida que tornou-se importante e de certo modo eminente para sua compreensão dos campos em que estão inseridos a cultura e sociedade linguísticas: o contextualismo. Desse modo, Wittgenstein afirma que para representar as atitudes humanas, ao descrever suas ações, é preciso atentar-se no ato da descrição em colher detalhes coletivos, não apreender-se somente no contexto individual fora da comunidade, isolando-a dos outros atos envolvidos, visto que estes podem ser um pano de fundo para o que se sucedeu isoladamente. Mas o que é esse “contexto de forma de vida” senão a existência de determinados jogos de linguagem ligados à comunidade linguística do sujeito. Por isso se afirma que um modo de vida faz parte de uma ação individual, que entretanto é ligada a outras formas de vida coletivamente. Isto é, dentro das formas de vida podemos justificar os jogos particulares que se dão numa comunidade. (GLOCK, 1998; ABRAMOVICH, 1999). Entretanto, e finalmente

A inclusão das *formas de vida* no fenômeno da linguagem permite entender com mais facilidade um outro aspecto fundamental do pensamento de Wittgenstein, a saber, que a sua filosofia é essencialmente *descritiva*. Wittgenstein não se cansa de insistir neste ponto (ver, por exemplo, IF §§ 109,124-28, 486, 496). Esta parece ser uma conclusão óbvia tão logo tivermos presente a função das *formas de vida*. Já não se trata de 'explicar' a linguagem no sentido de fundamentá-la ou justificá-la. Tudo o que é possível e o que é preciso fazer é

descrever ou 'colocar simplesmente a' os diferentes *jogos de linguagem*, e assim levar-nos a tomar consciência de seu funcionamento, ou de sua 'gramática'. (SPANIOL, 1990, p. 28)

Ora, tendo em vista que sua filosofia é descritiva, nada nos impede de garantir que também sua concepção de significado é descritiva, não obstante de sua semântica não ser implicitamente elaborada. O que podemos notar é que suas reflexões sobre linguagem dão a entender sua possível visão linguística como descritiva, como bem aponta Spaniol (1990).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das descrições que fizemos até aqui, nossos resultados não nos levam a essa etapa como “conclusão”, mais justo é denominamo-la como “considerações finais”. Isto é, a nossa tentativa de descrever o tema acerca da noção de significado nas *IF*, em outras palavras, acerca da semântica filosófica em Wittgenstein, ficou ainda em aberto com o intuito de dar continuidade a outras pesquisas sobre a mesma temática.

Uma primeira consideração que podemos notificar é a apresentação da nova imagem a partir dos jogos de linguagem. Wittgenstein ao ter adotado uma nova maneira de pensar, o faz tão somente pela crítica à tradição acerca do conceito de linguagem, cujo filósofo, Agostinho, é alvo de suas críticas, muito embora fundamente sua nova imagem semântica. De uma incoerente imagem referencialista (referencial) ou ainda da nomeação, Wittgenstein projeta teoricamente uma nova imagem: uma semântica do uso, melhor dizendo: da descrição a partir do uso. Uma segunda consideração: as categorias conceituais, que funcionam como “eixos” (semelhanças de família) dos jogos de linguagem, que é parte da “engrenagem” (forma de vida), permitem descrever o funcionamento da linguagem, bem como as implicações que dela se podem derivar: a gramatical, a lexical, e por fim, a semântica. E como já dantes dito na primeira consideração, entendemos e classificamos sua nova imagem como imagem descritiva mediante o uso.

Por fim, posteriormente a tantas descrições e apontamentos, supomos ter chegado a último percurso de nosso trabalho até aqui. Tendo considerado o propósito com a qual esta pesquisa foi realizada, isto é, a de tratar de descrever as etapas fundamentais da semântica filosófica em Wittgenstein, levando em conta as perspectivas que se abrem para reflexão de sua nova forma de pensá-la, isto é, descrevemos a nova semântica de Wittgenstein, pondo-a em relação com antiga imagem (agostiniana) tradicional inclusive. Nosso intento, tão somente, foi projetar reflexões como formas de esboços para tentar oferecer apontamentos sobre projeções gramaticais conforme as categorias ligadas às normas e/ou usos nos jogos., no pensamento do filósofo Wittgenstein. Portanto, naquilo que envolve a noção de gramática em e pelo uso, não podemos falar de uma teoria no segundo Wittgenstein: tratam-se, antes, de exemplos, reflexões, esclarecimentos, ideias, apontamentos que certamente se afastam de uma perspectiva teórica. Isto é óbvio, porquanto o próprio pensador austríaco está sendo perfeitamente coerente com o seu novo modo de pensar: não está preocupado em lançar definições conceituais, que tenderiam para uma teoria fechada ou sistematizada, mas em oferecer uma descrição da linguagem comum, o que inclui, como já nos referimos, à sua noção de gramática, uso, e formas de vida. Trata-se, como vimos, de compor uma gramática profunda dos diferentes jogos de linguagem mediante a descrição, agrupando-os em semelhanças de família, buscando o comum a partir de explicações descritivas.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Léia Schacher. *Ludwig Wittgenstein e a teoria da literatura*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999.

AQUINO, F. L.. Conceitos e semelhanças de família em Wittgenstein: uma leitura das Investigações Filosóficas. *Kínesis*, Marília, v. IV, n° 07, p. 50-61, Julho, 2012.

ALCOFORADO, P. Introdução. In: *Frege, Lógica e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Editora da USP, 2009.

DONAT, M. Formas de vida e constituição do sentido. In: SEMINÁRIO DE PESQUISAS EM CIÊNCIAS HUMANAS DA UEL, 2008, Londrina - PR. *Anais do VII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas da UEL*. Londrina, 2008. Disponível em:<http://www.uel.br/eventos/sepech/sepech08/anais_capa.htm>

_____, *Linguagem e significado nas Investigações Filosóficas de Wittgenstein: uma análise do argumento da linguagem privada*, 2008. 160f. Tese (Doutorado em Filosofia) - Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2008.

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

GRAYLING, A. C. *Wittgenstein*. Tradução: Milton Camargo Mota. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

HEBECHE, L. A.. Não pense, veja! Sobre a noção de semelhanças de família em Wittgenstein. *Veritas*, Porto Alegre, v. 48, p. 31-58, 2003. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=HEBECHE>.

LUNA, J. M. G. *Sentido e Jogos de Linguagem nas Investigações Filosóficas*. 2009. 116 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.

PENHA, João da. *Como ler Wittgenstein*, São Paulo: editora Paulus, 2013.

SPANIOL, W.. Formas de Vida: significado e função no pensamento de Wittgenstein. *Síntese*, Belo Horizonte, v. 17, p. 11-31, 1990. Disponível em: faje.edu.br/periodicos/index.php/Sintese/article/view/1720

_____, *Filosofia e Método no segundo Wittgenstein*. São Paulo: Loyola, 1990.

_____, *Investigações Filosóficas*. Tradução: José Carlos Bruni. São Paulo: Editora Abril Cultural, 1984.

_____, *Investigações Filosóficas*. Tradução: Marcos G. Montagnoli. São Paulo: Editora Vozes, 2014.

_____, *Gramática Filosófica*. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Edições Loyola, 2010.



FREITAS, Edivaldo Simão de. IÊ, Edina. SOUZA, Amanda. ESBOÇO SOBRE REFLEXÕES GRAMÁTICAS EM LUDWIG WITTGENSTEIN: DOS JOGOS DE LINGUAGEM ÀS FORMAS DE VIDA. *Kalagatos*, Fortaleza, vol.19, n.1, 2022, eK22022, p. 01-27.

Recebido: 05/2022

Aprovado: 06/2022

