

LINGUAGEM COMO JOGO DE XADREZ: ANALOGIAS EM SAUSSURE E WITTGENSTEIN

CAMILA PILOTTO FIGUEIREDO¹; DAIANE NEUMANN²

¹Universidade Federal de Pelotas – figueiredo.camilapilotto@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - daiane_neumann@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

O uso de analogias/metáforas¹ como mecanismo de ensino é altamente reconhecido dentro de diversas áreas do conhecimento. Segundo Duit (1991, p.652), a aprendizagem diz respeito à construção de similaridades entre o que é novo e aquilo que já se conhece. Tendo em mente que as analogias, se bem formuladas, auxiliam o indivíduo a reestruturar sua memória prévia e adaptá-la às novas informações que virão, elas são utilizadas porque há razões para crer que tornam novas informações mais concretas e fáceis de apreender.

Nos estudos referentes à linguagem, o reconhecimento da força pedagógica das metáforas não é negligenciado. De fato, na história dos estudos linguísticos, foi recorrente o uso de analogias da linguagem como jogo, mais especificamente, como jogo de xadrez. Saussure e Wittgenstein, intelectuais do século XX, encontram-se dentro daquele grupo de pensadores² que se utilizou de tal artifício, a fim de explicitar seu pensamento acerca da linguagem, tendo as suas analogias papel bastante relevante dentro de suas teorias.

O presente trabalho possui como objetivo apresentar as relações entre a linguagem e o jogo de xadrez, tanto no pensamento de Saussure quanto no de Wittgenstein. Buscar-se-á apresentar as convergências e divergências mais significativas entre as teorias, fazendo ao final uma apreciação do desenvolvimento e importância das metáforas no pensamento dos autores.

2. METODOLOGIA

Utilizou-se como metodologia de trabalho a leitura e análise sistemática das obras *Curso de Linguística Geral*, de Ferdinand de Saussure e *Investigações Filosóficas*, de Ludwig Wittgenstein. Além disso, buscou-se como suporte teórico a análise de obras e artigos científicos de reconhecimento acadêmico nacional e internacional acerca do tema abordado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

1. Saussure e o jogo de xadrez:

¹Segundo Duit, comprehende-se *analogia* como um artifício de comparação em que se relaciona um elemento que possui estrutura já conhecida (*analog*) a outro elemento cuja estrutura similar se busca clarificar (*target*). Uma analogia, para ser bem sucedida, necessita de simetria nas estruturas ou parte de estruturas que se deseja comparar; não se espera, por conseguinte, que o objeto o qual se visa cotejar, a fim de realizar a analogia, possua estruturas similares ao outro em todos os aspectos. Ao longo de seu artigo, Duit utiliza os termos analogia e metáfora intercambiavelmente. Faremos, portanto, utilização similar. Cf. DUIT(1991).

² Além dos autores mencionados, Leibniz, Frege, Hjelmslev e Greimas são estudiosos que fazem uso da analogia da linguagem como jogo de xadrez. Cf. DUCARD (2016, p.199); GUSTAFSSON (2016, p.79).

Na obra *Curso de Linguística Geral* (CLG), o primeiro aparecimento da analogia da linguagem a um jogo de xadrez surge no capítulo denominado *A Linguística estática e a Linguística Evolutiva*. Saussure, no início do capítulo, explica que todas as ciências que operam com a noção de valor possuem uma dualidade no seu objeto de estudo. No caso da Linguística encontramos o eixo das simultaneidades, que tange à relação entre elementos coexistentes, e o eixo das sucessões, que concerne aos elementos que só podem ser considerados um por vez. Temos, então, respectivamente, sincronia e diacronia. Saussure busca evidenciar que ambos são autônomos e interdependentes, visto que, ao mesmo tempo em que possuem objetos e importância distintos, sendo irredutíveis entre si, se relacionam mutuamente. O linguista, a fim de deixar mais claro como ocorre a autonomia e interdependência entre as duas ordens mencionadas, realiza três comparações, sendo a mais significativa a metáfora entre linguagem e uma partida de jogo de xadrez.

Para Saussure, a analogia funciona nos seguintes aspectos: (i) ambos funcionam como um sistema que se modifica a cada deslocamento de peça/mudança de termo; (ii) o valor de cada peça/vocábulo depende de sua posição no tabuleiro/sistema, ou seja, dependerá de como se relaciona com as demais peças do jogo/termos; (iii) cada lance movimenta apenas uma peça, que, apesar disso, repercute sobre todo o sistema, ocorrendo o mesmo no caso da mudança de um elemento linguístico; (iv) em ambos os casos os valores dependem também das regras³, convenções imutáveis que permanecem após cada lance/mudança no sistema; (v) qualquer estado corrente independe dos seus estados anteriores, ou seja, assim como aquele que acompanhou a partida inteira não possui maior vantagem para conjecturar acerca das jogadas possíveis do que aquele que chegou dez segundos antes, para compreender como opera um estado de língua presente, não importa o entendimento de como ele se tornou tal, mas a compreensão de suas relações atuais (SAUSSURE, 2006, p.104-105). Por fim, no capítulo intitulado *Identidade, Realidades, Valores*, o linguista traz mais um ponto análogo entre os elementos investigados: não importa a materialidade da peça de xadrez, mas sim sua função, seu valor, da mesma forma que não interessam os elementos materiais de um termo, mas o valor que possuem (SAUSSURE, 2006, p.128).

Como verificamos as aproximações e distanciamentos de sincronia e diacronia através das relações travadas? Saussure explica que a cada deslocamento da peça passa-se de uma sincronia a outra, o que significa que o estado da língua anterior será objeto de estudo diacrônico, visto que se torna passado. Podemos dizer, ainda, que para compreendermos como um estado presente de língua se tornou tal, a clarificação proveniente da diacronia é importante, mas para compreendermos o estado de língua em si, em suas relações atuais, tal estudo se faz independentemente da diacronia.⁴

Wittgenstein e os jogos de linguagem

³ Regras do jogo, no caso do xadrez; Princípios da Semiólogia, no caso da língua.

⁴ No que tange à relação entre sincronia e diacronia, importa salientar que a distinção realizada por Saussure é, em sua essência, metodológica. O pensador, em diversas passagens do CLG, atesta não só que tanto o estudo sincrônico quanto diacrônico são tarefas do linguista, como também expressa a importância da diacronia para o estudo sincrônico. Ademais, Saussure, no *Capítulo II* da *Primeira parte* da referida obra, explica que há fatores que deslocam, minuto a minuto, a relação entre significado e significante. Em outras palavras, a instabilidade do sistema linguístico conduz a mudanças constantes na língua e, por conseguinte, a passagem contínua de estados sincrônicos para diacrônicos. Cf. SAUSSURE (2006, p.13; p.90).

Ludwig Wittgenstein realiza sua analogia entre a linguagem e um jogo de xadrez na obra *Investigações Filosóficas*. A analogia é empregada de modo disperso ao longo de sua obra, resultado de sua escrita não-técnica e de seu estilo aforístico. As passagens em que é evocada de modo mais significativo possuem a função principal de iluminar a asserção de que a linguagem é uma atividade guiada por regras. A fim de que compreendamos a analogia empregada pelo filósofo, exploremos primeiramente a referida tese, fazendo as relações necessárias.

Wittgenstein, em §31, afirma que não há relação explicativa entre a forma material de um elemento com seu uso:

Quando se mostra para alguém o rei no jogo de xadrez e se diz “Este é o rei”, não se explica para essa pessoa, com isso, o uso desta peça, – a não ser que ele já conheça as regras do jogo salvo esta última definição: a forma da peça do rei. (...) A forma da peça do jogo corresponderia aqui ao som ou à forma de uma palavra (IF §31).

Em outras palavras, o uso de uma peça de xadrez, ou de uma expressão linguística, não depende da forma da peça ou dos elementos materiais da linguagem, mas das regras que a definem. Assim, quando Wittgenstein diz, em §108 que "a pergunta 'O que é realmente uma palavra?' é análoga a 'O que é uma peça de xadrez?'", nossa resposta para qualquer uma das questões deve ser que ela é definida pelas suas regras de uso.

Corroborando que foi dito, em § 43 o filósofo explica que significado é uso, ou seja, depende do contexto em que é utilizado, havendo regras para tal utilização. Isso significa que não podemos empregar uma sentença ou termo da linguagem como se seu significado fosse independente contexto. Quanto à sentença "Venha aqui", por exemplo, dependendo da circunstância de fala de quem profere, pode possuir tanto a função de ordem quanto a de pedido. Assim, como Glock pontua (p.225-226), da mesma forma que a peça do peão não possui valor prático em sua função fora do jogo, uma proposição não tem sentido fora do sistema ao qual pertence, perde seu valor prático se tirada de seu contexto.

Wittgenstein chama a atenção em §345 para o fato de que uma sentença ou proposição se constitui como um determinado lance num jogo de linguagem. Tal sentença ou lance possui regras de utilização, de modo a ser necessário considerarmos se estamos seguindo as regras adequadamente quando assim procedemos. De uma pessoa que ao buscar responder ao cumprimento de outra se engana e responde "obrigada", poderíamos dizer claramente que não está aplicando a regra correta diante da situação vivida, da mesma forma que em se tratando do jogo de xadrez "para cada lance, certas reações serão inteligíveis, ao passo que outras serão rejeitadas" (GLOCK, p.226).

Todos os pontos mencionados acerca do pensamento do autor convergem para a existência do que ele denomina jogos de linguagem, que dizem respeito às atividades linguísticas por nós realizadas, cujas regras determinam os contextos de usos, como por exemplo, comandar, conjecturar, mentir e relatar sonhos. Para jogarmos um jogo adequadamente, pois, necessitamos seguir suas regras.

4. CONCLUSÕES

Do que foi até o momento exposto, verificamos que para ambos pensadores é dada importância tanto para o aspecto material do jogo quanto ao funcional. Em ambos os casos, as peças concretas se identificam a elementos

materiais da língua, (som e significante, para Saussure, incluindo, para Wittgenstein, também a escrita). Tais elementos materiais não são fundamentais para o funcionamento da língua enquanto sistema, de modo que poderiam ser substituídos por outros - para Saussure, o que determinará o valor de um signo é estar inserido dentro do sistema, enquanto que para Wittgenstein importa que as regras desempenhadas pelo termo regularão seus significados possíveis. Notemos, ainda, que, apesar de darem papel importante para as regras, os estudiosos as tratam de modo distinto: enquanto que para Saussure são imutáveis, para Wittgenstein possuem maior flexibilidade, visto serem suscetíveis a mudanças ao longo do tempo, fazendo parte de uma forma de vida⁵.

É importante notar, além do mais, que a movimentação das peças possui função diferente em ambas metáforas. Saussure, por exemplo, não dá enfoque à possibilidade de um lance incorreto no jogo de xadrez. Utiliza o movimento de uma peça como correspondente à mudança no sistema, e essa é a importância do movimento em sua analogia. Wittgenstein, por sua vez, utiliza os lances do jogo de xadrez para representar nossos jogos de linguagem enquanto atividades linguísticas, fazendo analogia entre um lance incorreto com a aplicação errônea de uma regra num jogo de linguagem.

Com base na análise do que foi apresentado até o momento, podemos concluir que Saussure utiliza de modo muito mais detalhado e sistemático a analogia, mantendo-a limitada sobretudo à relação entre sincronia e diacronia⁶. Wittgenstein, por sua vez, detalha menos e não explora tanto os diferentes aspectos do jogo de xadrez quanto Saussure, entretanto, sua analogia possui papel mais importante no conjunto interno de sua obra, se referindo a uma das teses significativas dela, a saber, que a linguagem é uma atividade guiada por regras. Por fim, importa deixar claro que Saussure se preocupa em apresentar a língua enquanto sistema, ao passo que Wittgenstein possui maior preocupação em abordá-la em seu uso, inaugurando o denominamos Reviravolta Pragmática em filosofia.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GUSTAFSSON, M. Wittgenstein on using language and playing chess: the breakdown of an analogy, and its consequences. In: BERMON, E; NABOUX, J.(Ed.). **Finding One's Way Through Wittgenstein's Philosophical Investigations-- New Essays on §§1-88**. Dordrecht: Springer, 2017, p.79-93.

SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. 27. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Abril Cultural, 1999.

GLOCK, H. **Dicionário Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

DUCARD, D. Language and the game of chess. **Semiotica**, v.214, p.199–217, Jan., 2017.

DUIT, R. The role of analogies and metaphors in learning science. **Science Education**, v.75, n.6, p .649 - 672, 1991.

⁵Cf. GLOCK (1998, p.174).

⁶Apesar de o enfoque de Saussure ao abordar a referida analogia seja a relação sincronia/diacronia, tal comparação ilumina outros aspectos importantes na teoria do pensador, como a noção de valor linguístico e o funcionamento da língua enquanto sistema.