

4. As palavras e as coisas: a construção do significado por meio dos jogos de linguagem wittgenstenianos.

4.1. Introdução

A fim de compreender a construção de diferentes significados para casos de violação de direitos humanos discutidos no espaço do Conselho de Segurança, o seguinte capítulo apresenta uma breve exposição dos principais pontos de discussão e contextos da chamada Filosofia da Linguagem.

Nesse trabalho, a linguagem adquire um lugar central, e o filósofo Wittgenstein será utilizado para uma investigação a respeito de como a linguagem influencia e atua no processo de tomada de decisão para as práticas de intervenção humanitária.

Afastando-se da tradição filosófica (tempos clássicos e modernos), Wittgenstein descarta a viabilidade de uma teorização para a análise de seu objeto (a linguagem), alegando ser imprescindível a tarefa de pesquisá-lo empiricamente, na prática. Isso porque, de acordo com Wittgenstein, os filósofos e indivíduos em geral apenas têm acesso à forma como a linguagem é utilizada quando essa encontra-se em exercício, no dia a dia. Por isso, deve-se eleger a esfera prática da linguagem como o lócus privilegiado para uma investigação acerca do problema da construção de significado. Quando falamos sobre a construção de significado, queremos explicitar a relação entre o uso da linguagem e o significado que as palavras possuem para os objetos ao nosso redor. Logo, para Wittgenstein, todas as informações devem vir do uso da linguagem, e não de construções abstratas sobre um funcionamento estrutural da construção do significado.

A proposta wittgensteniana de observação da prática, mais especificamente, direcionada à forma como a linguagem atua na construção do significado, encontra-se em correspondência à linha teórica proveniente da Filosofia da Linguagem chamada Pragmática, utilizada nesse trabalho. De acordo com Danilo Marcondes:

Na lingüística, a pragmática se caracteriza pelo estudo da linguagem em uso, ou, segundo a definição de Charles Morris (1938), o primeiro a usar esse termo contemporaneamente, o estudo da “relação dos signos com seus intérpretes”. Rudolf Carnap (1938), o lógico e filósofo da ciência de origem alemã com quem Morris trabalhou em Chicago, por sua vez, definiu a pragmática como o estudo da linguagem em relação aos seus falantes, ou usuários. Tanto a definição de Morris quanto a de Carnap fazem parte da já consagrada distinção geral do campo de estudos da linguagem entre *pragmática*, que considera a linguagem em seu uso concreto, *semântica*, que examina os signos lingüísticos em sua relação com os objetos que designam ou a que se referem, e *sintaxe*, que analisa a relação dos signos entre si (Marcondes, 2000, p.39).

Conforme exposto, a linha da pragmática tem como objeto principal a investigação da natureza e do funcionamento da linguagem em seus domínios práticos, e não por meio de modelos abstratos, uma vez que acredita-se que apenas em funcionamento os signos lingüísticos atuam no processo de construção de significado.

Quando aduzimos que a imprecisão referente ao significado da prática de intervenção humanitária tem como respaldo explicativo a indefinição dos termos centrais que compõem seu entendimento, conforme ressaltado por autores como Nardim (2006) e Téson (1984), estamos realizando uma análise conceitual tradicionalmente semântica. A Semântica, “como estudo das preposições”, busca desenvolver uma investigação a respeito da relação dos termos lingüísticos, ou seja, as palavras, com a construção de significados das coisas do mundo. “A Semântica refere-se à relação entre os sinais e seus designatas, sendo *designatum* tudo aquilo que levamos em consideração em virtude da presença do sinal”. *Designatum* não é uma coisa, mas uma espécie de objeto ou classe de objetos” (Stalnaker, 1982, p.61). Em termos comuns, podemos entender a semântica como a linha de estudos da linguagem que busca entender a relação entre linguagem e as coisas no mundo. Ou seja, de que forma a linguagem, a palavra, contém as verdades que representam as coisas no mundo externo”. Assim, cada palavra apresenta em si um conteúdo lingüístico responsável pelo seu significado e, esse mesmo conteúdo lingüístico, permite aos indivíduos o entendimento sobre as coisas que os cercam.

A linha de análise semântica da linguagem teve seu período de predominância até a primeira metade do séc. XX, e foi marcada pela preocupação de explicar um conjunto específico de saber em meio à crença de uma realidade externa. Porém, em meados desse mesmo século, um redirecionamento nos estudos marca uma mudança de fase. Produziriam-se investigações que não se direcionavam exclusivamente à estrutura das palavras, mas a sua relação com o contexto lingüístico e a possibilidade de construção de múltiplos usos e significados. O que chama-se de fase contemporânea foi (e continua

sendo) marcada, em grande medida, pelos últimos escritos de Wittgenstein em meados do séc. XX.

Podemos sugerir que, quando buscamos compreender a relação entre linguagem e o significado, neste trabalho e em geral, a linha mais atual, a Pragmática, talvez nos mostre ser mais apropriada, pois direciona-se para a forma como as palavras são utilizadas em um contexto específico, a fim de construir significados. Assim, para Wittgenstein,

não há um ideal de exatidão. O contraste entre exato e inexato é relativo a um contexto e a um propósito. Uma definição inexata não é aquela que deixa de satisfazer o fugaz ideal das determinabilidade, mas sim aquela que deixa de satisfazer os requisitos para a compreensão em um dado contexto (Wittgenstein, 1958 § 88).

A maior crítica de Wittgenstein aos demais filósofos da linguagem era referente à tentativa desses de sistematizar o funcionamento da linguagem. A linguagem, de acordo com Wittgenstein, não permite sistematização, pois é demasiadamente heterogênea e diversa nas formas como se apresenta na prática. Logo, se viéssemos a confinar as múltiplas formas encontradas de linguagem em um modelo ou em uma simplificação, amputaremos dessas práticas suas múltiplas formas, qualidade intrínseca que Wittgenstein se propõe a investigar. As diversas formas de linguagem não podem ser sistematizadas a um nível de abstração que nos faça perder a dimensão de sua prática cotidiana. “Não pense, veja” (Wittgenstein, 1958 § 66) como as palavras, os gestos estão sendo utilizados em um certo contexto para se compreender o significado da linguagem utilizada.

Isso se mostra importante, pois, conforme vimos, uma grande parte dos acadêmicos e diplomatas insiste na falta de precisão dos termos que compõem o significado da prática de intervenção humanitária como responsável pela imprecisão a respeito da própria prática. Nesse sentido, se aproximam das análises da semântica, e argumentam a favor da criação de regras e critérios que venham a identificar, delimitar e regular de forma mais eficiente a prática de intervenção humanitária.

Platão, em *Crátilo* (sobre a Natureza dos Nomes), aponta para a improdutividade do estudo das palavras no entendimento da construção do significado, uma vez que o vínculo entre essas duas instâncias apresenta uma natureza convencional. Assim, os sons das palavras que produzem os significados das coisas, em sua opinião, são resultantes de acordos prévios realizados na sociedade, refletindo uma realidade

convencionada e não o mundo externo que o filósofo visa alcançar (Marcondes, 1986, p. 84-85). Em outras palavras, pela relação entre as palavras e as coisas se estabelecer arbitrariamente, cabendo ao legislador o papel de atribuição de nomes às coisas, o estudo das palavras (ou signos lingüísticos) pouco acrescenta a compreensão a respeito do significado das coisas no mundo empírico.

Sócrates (1987), outro pensador clássico representante da linha teórica Naturalista, defende que apenas o conhecimento das palavras da linguagem inata levaria ao conhecimento das coisas. Sócrates acreditava que, na origem da formação das primeiras linguagens humanas, essas eram onomatopéicas, ou seja, as palavras reproduziam os sons das coisas, evidenciando-se, assim, uma natureza comum entre as duas. Porém, à medida que as linguagens inatas foram se diversificando e se transformando nas diversas linguagens cotidianas, o acesso ao nível natural se perde junto com a relação de correspondência entre nome e coisa. Logo, conclui-se, da mesma forma que Platão, que as linguagens comuns, utilizadas no dia-a-dia, não devem ser levadas em consideração para um questionamento a respeito da construção do significado das coisas, uma vez que o funcionamento dessa relação é entendido como convencional e, assim, pouco contribui para o entendimento das coisas do mundo ao nosso redor.

Aristóteles (1985), a fim de dar um tratamento diferenciado a questão da convencionalidade dos signos nas indagações acerca da construção do significado, introduz um terceiro elemento na equação entre linguagem e conhecimento: a mente. De acordo com Aristóteles, a mente é dotada de uma estrutura discursiva capaz de converter as afecções da alma em palavras. A instituição mental atuaria como um meio intermediário da relação convencional entre as palavras e o significado das coisas. Assim, as palavras expressam algo que se encontra anteriormente no pensamento.

Percebe-se, em Aristóteles, a introdução de uma teoria mentalista para responder ao problema da convencionalidade dos signos lingüísticos trazidos anteriormente por Platão e Sócrates.

Com o advento da Filosofia Moderna, o questionamento referente à construção do conhecimento se manteve, porém, a linguagem se mostrava cada vez mais desprezível para um entendimento acerca do conhecimento. Os filósofos modernos passaram a evitá-la pela sua capacidade de produzir erros e falsas representações do mundo externo. John Locke foi um dos poucos pensadores modernos (senão o único) que garantiu ao estudo da linguagem um espaço em seus escritos filosóficos. Em seu

Livro III do Ensaio Sobre o Entendimento Humano (1979), Locke aponta a linguagem como um fruto da experiência humana; o homem desenvolve a capacidade de comunicação com a intenção de viver melhor. Para Locke, a atividade comunicativa associa cada palavra a uma idéia que, por sua vez, está associada à coisa que queremos representar. “O uso das palavras deve ser marca sensível de idéias, e as idéias que elas indicam são a sua própria e imediata significação”. Logo, as palavras representam as coisas, *intenções* e *interesses* que os homens querem expressar, atuando como o meio para a comunicação do pensamento.

Destacado por sua trajetória no estudo da linguagem, Wittgenstein inicia em 1922 seus escritos, partindo ainda de uma concepção abstrata e lógica do funcionamento da linguagem. Em seu primeiro trabalho, *Tractatus Logicos-Philosophicus*, as palavras atuavam de forma a substituir, de forma fidedigna, os objetos a que se referem, construindo, dessa forma, uma “teoria pictória” do significado da linguagem cujo critério de análise ainda pertencia ao mundo externo, objetivo e independente da agência humana (Fierke, 2002, p.334-6). Tal teoria chama-se de pictória, porque as palavras representavam coisas que existem no mundo, no sentido que quando falamos sobre elas, podemos constituir imagens mentais a seu respeito (Marcondes, 1994, 221-3), idéia semelhante a seu antecessor Locke.

No entanto, Wittgenstein, se predispondo à observação prática do uso da linguagem e seus múltiplos usos, acaba por perceber a limitação de suas idéias originais, e (Wittgenstein, 1921, 2.1-2.225) opta por um afastamento da vida acadêmica. Seu retorno ocorre apenas anos depois, trazendo consigo idéias novas que confrontavam às suas anteriores.

Em “Investigações Filosóficas” (1958), o segundo Wittgenstein direciona suas análises à condição de multiplicidade da linguagem e à forma como tal multiplicidade atua, dinamicamente, na construção de uma realidade social e de natureza intersubjetiva (Fierke, 2002). Associando a idéia da condição de imprecisão natural da linguagem ao conceito de jogo de linguagem, Wittgenstein desenvolve uma representação dinâmica do uso da linguagem para a construção do significado, e afirma ser apenas quando inseridas em um específico jogo de linguagem que as palavras, enquanto unidades de significação, passam a adquirir uma maior precisão em seu significado.

Assim,

A palavra não tem significação quando nada lhe corresponde. É importante constatar que a palavra “significação” é usada incorretamente quando se designa com ela a coisa que ‘corresponde’ a palavra. Isso é confundir a significação de um nome com o portador do nome (Wittgenstein, 1958 § 40).

Dito de outra forma, Wittgenstein afirma que as palavras detêm uma natureza imprecisa e porosa e apenas quando postas em um contexto argumentativo, dentro de um jogo argumentativo específico, passam a adquirir um significado mais preciso. Nesse sentido, pelas palavras naturalmente apresentarem uma estrutura porosa e imprecisa, não se deve argumentar que a essas falta alguma coisa, como definição e precisão. A condição de incompletude dos signos lingüísticos para Wittgenstein é natural da linguagem e fundamental, pois possibilita a manutenção da multiplicidade das formas de linguagem.

O segundo Wittgenstein, em seus escritos, buscou responder ao que ele próprio denominou no início de *Investigações Filosóficas*, a tese de que o significado de uma expressão é o objeto a que se refere. Essa mesma tese foi defendida, conjuntamente, pelos filósofos Ferge e Russell, a qual Wittgenstein rebate em seus escritos, adotando uma posição bastante adversa. De acordo com Ferge, para que um conceito possa existir e atuar como tal deve possuir “limites bem definidos”, isto é, sua definição deve “determinar formas não ambíguas, para qualquer objeto, se ele cai ou não no conceito” (Laws II parágrafos 56-64; *Posthumous* 155). Como isso, a tese do presente filósofo refere-se a exigência da completude de definição para os conceitos, de forma que a vagueza da linguagem, posta como natural para Wittgenstein, em Ferge, assim como em Russell, é vista como um defeito e deve ser evitada por meio do desenvolvimento de uma linguagem ideal adequada aos propósitos científicos (Glock, 1997, p.126).

Dessa forma, em sua segunda fase, Wittgenstein desenvolve, com maior plenitude, a defesa da tese do atributo da vagueza constituir uma característica natural e essencial da linguagem. É bastante importante deixar claro que Wittgenstein não tem a intenção de promover a vagueza da linguagem como algo positivo, nem negativo. Trata-se de uma característica natural da linguagem e, por isso, não se deve exigir, conforme Ferge e Russell, a determinabilidade do sentido, isto é, a insistência na idéia de que a possibilidade da dúvida ou do desacordo quanto à aplicação de uma expressão deve ser eliminada (ibidem, p.127). “Longe de estar insistindo na idéia de que a vagueza é desejável, Wittgenstein insiste que o uso de termos como “inexato” e “incompleto” para caracterizar o uso de expressões são depreciativos” (ibidem, p.128)

Para Wittgenstein:

[O] significado de um signo não é o corpo de significado; uma entidade que determina o seu uso. Um signo não adquire significado por estar associado a um objeto, mas sim por ter um uso governado por regras. Se é ou não dotado de significado é algo que depende da existência de um uso estabelecido, da possibilidade de ele ser empregado na realidade, em atos lingüísticos dotados de significado; e o significado que possui depende de como ele pode ser usado” (Glock, 1997, p.359).

4.2. Jogo de Linguagem

Wittgenstein, em suas observações, estava interessado em investigar de que forma, nas linguagens ordinárias, os interlocutores passam a construir significado por meio de jogos de linguagens. De forma mais ampla, a curiosidade filosófica de Wittgenstein se direcionava a analisar como é construído o processo de significação mediante o uso da linguagem entre os indivíduos. Nesse sentido, Wittgenstein navega na contramão filosófica daqueles que, ao longo dos anos, buscaram encontrar a linearidade e não diferenças nas várias formas de linguagem.

Para que Wittgenstein viesse a compreender o processo pelo quais os conceitos adquirem significados, ou seja, a forma como a linguagem funciona, esse pensador desenvolve uma determinada moldura analítica que permite enquadrar o funcionamento da linguagem sem castrá-la de sua complexidade e heterogeneidade. A moldura em questão refere-se à analogia extremamente funcional do uso da linguagem com uma noção de jogo. Funcional, pois ao mesmo tempo em que a idéia de *jogo* permitia que se contextualizasse o funcionamento da linguagem, essa conseguia manter a idéia de dinamismo e pluralidade atrelada ao uso da linguagem (Fierke, 1998, p.3). Dessa forma, a moldura analítica desenvolvida por Wittgenstein é dotada de dinamismo necessário, já que o funcionamento da linguagem se encontra em processo contínuo de construção de significado.

Wittgenstein realiza o seguinte argumento: “Chamarei de jogo de linguagem o conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada” (Wittgenstein, 1958, §7). É como se as atividades lingüísticas se encontrassem interligadas com nossas práticas não lingüísticas: são sistemas de comunicação interligados as nossas atividades

cotidianas. Nossos jogos de linguagem, então, se encontram submersos nas atividades comunicativas do dia-a-dia, e dizem respeito às nossas vidas e às práticas gerais de uma comunidade lingüística (1958, p.229). Dessa forma, Wittgenstein os denomina de “uma forma de vida”. Por exemplo, o jogo de linguagem dos construtores de obras civis é tão importante para a condução de seus trabalhos quanto o raciocínio indutivo aos filósofos”.

O termo “jogo de linguagem” surge quando, a partir de 1932, Wittgenstein passa a estabelecer uma analogia entre o funcionamento do jogo de xadrez e o funcionamento da linguagem. A analogia principal se resume ao fato de ambas as experiências serem guiadas por regras. Para Wittgenstein, o significado de um signo matemático, ou lingüístico, assim como uma peça de xadrez, é a soma das regras que determinam “os possíveis lances”. In using the term “language games” Wittgenstein makes the point that using language is like making moves in a game, and it’s on the basis of shared rules that we know ‘how to go on’ in particular contexts” (Fierke, 1998, p.17).

Um jogo de linguagem possui regras constitutivas, chamadas pelo filósofo de regras de gramática ou regras do jogo. Distinguindo-se das regras estratégicas, as regras gramaticais não determinam que a jogada terá êxito, mas sim se aquilo faz sentido e o que se concebe como correto, definindo desta forma os possíveis caminhos no jogo de linguagem.

A fim de exemplificar como um jogo de linguagem atua na significação das ações dos indivíduos, construímos o seguinte exemplo: um homem vai ao mercado para comprar maçãs, chega ao balconista do mercado e diz: “cinco maçãs verdes”, sem dizer mais nada. Ele não está descrevendo os objetos em sua frente, mas sim, informando ao vendedor que quer comprar as maçãs. O comprador não precisa explicitar que seu pedido refere-se à atividade de compra, pois o fato de estar em um mercado frente a um vendedor de maçãs já determina que a ação deve ser de compra. A resposta do balconista está de acordo: “são três reais”, sem precisar determinar que este é o valor referente às maçãs. Percebe-se, conforme o exemplo, que as palavras utilizadas neste episódio adquirem um sentido específico de acordo com o jogo de compra e venda.

A situação acima descrita, por mais simples que seja, não deve ser vista de forma banal, uma vez que serve ao propósito de expor que o significado as práticas e as palavras utilizadas estão de acordo com o contexto em questão e o reconhecimento pelos jogadores do tipo de jogo em andamento.

Wittgenstein nos evidencia que o significado de uma palavra não é um objeto do qual ela é um sucedâneo, sendo antes determinado pelas regras que governam seu funcionamento. Assim, um indivíduo aprende o significado das palavras com a prática, a partir do momento que aprende a utilizá-las. Tal aprendizado ocorre da mesma forma pela qual aprendemos a jogar xadrez, não pela associação de peças a objetos, mas pelo conhecimento relativo aos movimentos possíveis de cada peça. “O sentido das peças no jogo configura-se no papel que cada uma desempenha” (Wittgenstein 1958, § 23, 199, 421).

Assim, nos jogos de linguagem, “o significado das palavras não se encontra estabelecido pelas sentenças e, tampouco, pelo sentido de seus componentes, mas pela função que fazemos das expressões lingüísticas (termos, sentenças, etc.) nos diferentes contextos ou situações em que as empregamos, pelos efeitos e conseqüências que geram em seus usos específicos” (Marcondes, 1994, p. 225). Na analogia do funcionamento da linguagem com os jogos, Wittgenstein afirma que não podemos nos colocar fora da linguagem para, então, assistirmos como essa descreve o mundo ‘real’, uma vez que nos encontramos submersos em um mundo concebido e percebido pela linguagem. Para Wittgenstein, o significado dos signos lingüísticos depende, em grande medida, de sua utilização e de seu contexto de aplicação. Se o contexto vier a mudar, conseqüentemente, os significados mudam concomitantemente. Assim, a linguagem compõe o mundo em que vivemos, garantido-lhe significado e o funcionamento. “O significado de uma palavra é seu uso na linguagem” (Wittgenstein, 1958, §43).

Apesar de Wittgenstein não oferecer uma definição que venha a determinar a caracterização de um jogo argumentativo, pode-se estabelecer que *um jogo evidencia-se como uma determinada situação dotada de regras que a constituem e atribuem significados as jogadas executadas por seus participantes.*

Ao se questionar sobre uma possível definição para aquilo que estaria considerando como jogo de linguagem, Wittgenstein não nos apresenta uma figura ou conceitos coesos, apenas relatando a pluralidade e heterogeneidade dos tipos de jogos, e afirmando que todos são interligados por uma semelhança de família.

Considere, por exemplo, os processos que chamamos de jogos. Refiro-me aos jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos, etc. O que é comum a todos eles? Não diga: Algo deve ser comum a todos estes, senão não se chamariam jogos – mas, veja se há algo comum a todos eles. Pois, se você contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a todos eles, mas verá semelhanças, parentescos e até toda série deles. Como disse: não pense, veja! (Wittgenstein, 1958, §66).

Como explicaríamos a alguém o que é um jogo? Creio que lhe descreveríamos jogos, e poderíamos acrescentar à descrição: isto e outras coisas semelhantes chamamos de jogos. Não conhecemos limites (para esta caracterização), pois nenhum está traçado”. “Mas se o conceito de jogo é deste modo não delimitado, então você não sabe propriamente o que quer dizer como jogo”. “Pode-se dizer que o conceito de jogo é um conceito com contornos imprecisos. Mas conceito impreciso é realmente um conceito? Uma fotografia pouco nítida é realmente a imagem de uma pessoa? Sim, podemos substituir com vantagem uma imagem pouco nítida por uma nítida, mas não é a imagem pouco nítida justamente de que, com frequência, precisamos?” (Wittgenstein, 1958 § 71).

4.3. Regras do Jogo

As regras têm uma importância crucial para a filosofia de Wittgenstein, por ser a linguagem uma atividade guiada por estas. As regras não apenas regulam o comportamento lingüístico, mas também lhe atribuem identidade e ação (Fierke, 1998, p.16), delineando um significado dentro de um determinado contexto. A motivação central de Wittgenstein diante da investigação a respeito do papel das regras foca-se na forma como estas guiam nossos comportamentos e determinam o significado das palavras (Glock, 1997, p.312).

Todo jogo é munido de regras próprias que permitem sua condução: as chamadas “regras do jogo”. A noção de regras trabalhada por Wittgenstein não diz respeito às regras jurídicas, mas sim as regras da linguagem, ou seja, regras específicas a cada situação lingüística que possibilitam a manutenção da interação. Apenas mediante um contexto compartilhado de regras que sabemos como proceder, como nos conduzir em contextos específicos (Wittgenstein, 1958, § 167, 179, 186, 198 e 566). Assim, a linguagem utilizada em um contexto se encontra munida de regras que lhe garantem significado. “Qualquer ação dentro das regras de um jogo específico pode ser interpretada como uma expressão de seguimento ou quebra das regras” (Fierke, 1998, p. 18). Desta forma, “as regras do jogo apontam os limites de cada jogo, o ponto último esperado por cada jogador” (idem, p.17). Sair do escopo destas regras é não fazer mais sentido, é “não jogar o jogo”. É de fundamental importância mencionar que as regras do jogo lingüístico, assim como em qualquer outro jogo, não se encontram previamente estabelecidas, sendo desenvolvidas ao longo do jogo, “as we go along” (Wittgenstein, 1958, §83).

Podemos chamar, nesse trabalho, as regras do jogo como regras de experiência, por se basearem em uma expectativa que os jogadores têm em relação as jogadas dos

demais. Assim, percebe-se a importância da manutenção das relações de interatividade dos jogos em geral, pois sem essas os jogos não mais poderiam existir. Wittgenstein, em seus escritos, não oferece uma definição analítica para o conceito de regra, pois acreditava ser um conceito determinado por semelhanças de família (semelhança entre objetos encontrados na realidade), sendo melhor explicado por meio de exemplos variados.

De acordo com Wittgenstein, regras são:

- (i) padrões de correção, não descrevendo o que as pessoas falam, mas definindo o que é falar corretamente (o que é fazer sentido dentro de um determinado contexto).
- (ii) inerentemente gerais, governando uma multiplicidade ilimitada de ocorrências.
- (iii) a expressão verbal indicativa da realização de um ato
- (iv) pressupostas com base em um certo padrão de regularidade, onde há o conhecimento da regra e intenção de segui-la.

Assim, a regra oferece um padrão, pelo qual podemos descrever, caracterizar ações como “obedientes” ou “transgressoras”. (p. 316). “Compreender a regra é saber como aplicá-la, saber o que pode ser considerado, como agir em conformidade com ela ou transgredi-la” (Wittgenstein, 1978, p.331-2).

No entanto, por mais que o acordo comunitário para o desenvolvimento e aplicação de uma determinada regra mostra-se como um fator fundamental, “fazer o que a maioria faz” nem sempre está de acordo com o agir corretamente, uma vez que as regras podem ser mal aplicadas por um grupo de pessoas. A regra é nosso padrão comunitário de correção, mas esse padrão apenas pode existir se houver prática suficiente para determinar o que conta como seguir a regra e o que conta como transgredí-la (p.316). Uma regra não determina o caminho de uma ação, apenas determina o que faz sentido em um determinado jogo. “Qualquer movimento dentro de um jogo (xadrez, por exemplo) é uma expressão de seguir ou quebrar as regras que descrevem as fronteiras nas quais seja possível dizer ou fazer” (Fierke, 1998, p.18).

Quando os jogos são semelhantes (como emergências humanitárias), algumas regras podem ser utilizadas dos jogos anteriores, ou seja, jogos passados influenciam no significado do jogo atual devido ao seu grau de similitude (Fierke, 1998, p.20).

Regras procedimentais entre jogos semelhantes também podem ser as mesmas. Nesses casos, as experiências de casos de intervenção anteriores podem atuar na

identificação de novos casos. Esse ponto se mostra particularmente interessante para a discussão a respeito do reconhecimento de casos para intervenções humanitárias.

Porém, mesmo diante de similitudes com jogos anteriores e regras de procedimento, nada ainda garante que o resultado seja o mesmo. “The unfolding of one game is not a guide to how future matches will unfold” (idem, p.20). Nesse sentido, podemos começar a entender como em casos reconhecidos como semelhantes pelos tomadores de decisão, os casos influenciam, sem, no entanto, aprisionar e determinar seus resultados e significados presentes, possibilitando a construção de significados diferentes. Isso por que, para além das influencias passadas e semelhantes, o significado e os resultados do jogo presente dependem do arranjo de informações e argumentações específicas apresentados em seu contexto, não permitindo, dessa forma, uma fiel reprodução dos casos anteriores.

Um jogador, por melhor que seja, não tem o conhecimento de todas as regras que orientam um jogo, pois essas conforme vimos, são desenvolvidas com a participação dos demais participantes ao logo do andamento do jogo. Dessa forma, um bom jogador de xadrez, por exemplo, pode tentar encontrar, dentre as variações de jogadas possíveis, a melhor jogada tomando por base o conhecimento de jogos anteriores. No entanto, dois jogos de xadrez não resultam da mesma forma. A possibilidade de aprendizado existe e o bom jogador aprende a antecipar as possíveis jogadas dos demais jogadores. Mas em momento algum podemos confirmar que o cálculo do jogador experiente irá se confirmar, pois não há como um jogador antecipar todas as jogadas possíveis (Fierke, 1998, p. 20).

A especificidade de um resultado apenas pode ser compreendida mediante a referencia ao sistema de regras. Regras são sociais por natureza, e por isso, são inseparáveis da atribuição de significado humano. Se uma pessoa lhe informar que irá jogar xadrez, mas não tem conhecimento das regras, será difícil continuar, uma vez que as regras constituem não apenas a identidade das pecinhas do jogo, mas também o significado das jogadas (Wittgenstein, 1958, § 54).

Uma das grandes propostas desse trabalho é investigar como em jogos que se mostram semelhantes, ou seja, que apresentam semelhanças de famílias estruturais como as práticas de intervenções humanitárias, é possível o desenvolvimento de resultados, cenários e significados diferentes. Para atendermos a essa indagação, Wittgenstein aponta a referencia de sistemas de regras específicos que orientam cada jogo e, assim, apontando os possíveis caminhos a serem percorridos. Por mais que os

jogos sejam semelhantes, dificilmente se configuram da mesma forma. Em cada jogo, desenvolvem-se regras constitutivas diferentes que atribuem significado as ações dos jogadores. “No two games of chess will follow precisely the same course. The specificity of an outcome can be understood by reference to a system of rules” (Fierke, 1998, p.20)

O presente capítulo mostrou ser importante para a compreensão dos conceitos principais trazidos pelo filósofo Ludwig Wittgenstein referentes à forma como a linguagem constitui e intermédia, por meio de jogos, o significado das coisas que nos rodeiam. Assim, os conceitos relativos à indeterminação da linguagem e ao jogo de linguagem foram devidamente apresentados. Mostrou-se fundamental também evidenciar a relação entre esses dois conceitos, o primeiro (indeterminação da linguagem) atuando como uma condição de existência do segundo (jogo de linguagem), pois apenas mediante essa constatação pode-se problematizar de que forma palavras semelhantes ou iguais podem desenvolver significados diferentes.

Esse ponto é extremamente importante para a discussão acerca da prática de intervenção humanitária, uma vez que podemos constatar, a partir dele, que os conceitos centrais que constroem um entendimento da prática, antes visto como imprecisos quando se encontram submetidos à negociação no Conselho de Segurança, apresentam, na verdade, significados diferenciados que receberam seu conteúdo de acordo com as interações entre os membros do Conselho de Segurança em cada caso.