

JOGOS DE ACASO E DE VERTIGEM NA LINGUAGEM

LANGUAGE GAMES OF VERTIGO AND CHANCE

Jaçanã Ribeiro¹

Doutorando em Lingüística – UFSC - CAPES

Resumo

Este ensaio discute diferentes maneiras de relacionar os jogos e a linguagem, tomando como base as categorias fundamentais de jogo estabelecidas na sociologia dos jogos (Roger Caillois): *agôn* (competição), *alea* (acaso, azar), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem). Partindo da metáfora saussuriana do jogo de xadrez e dos jogos de linguagem de Wittgenstein, procura-se explicitar quais seriam as categorias fundamentais do jogo mais enfatizadas nos *jogos de verdade* em Foucault e nos *jogos da linguagem* em Baudrillard.

Palavras-chave: Jogos e Linguagem. Categorias de jogo. Discurso.

Abstract

This essay discusses different ways in which games and language can be related. The author refers to the game categories formulated by French sociologist Roger Caillois: *agôn* (competition), *alea* (chance), *mimicry* (simulation) and *ilinx* (vertigo), in order to review Saussure's metaphor of chess, Wittgenstein's language games theory, trying to point out which fundamental categories of game are emphasized in Foucault's truth games and Baudrillard's language game.

Keywords: Language and games. Game categories. Discourse.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e a linguagem se relacionam de diversas maneiras, tanto nos jogos de diversão com as palavras, como caça-palavras ou palavras cruzadas, jogos ditos de passatempo em que a matéria do jogo é a própria linguagem, quanto em um nível de abstração teórico, que toma o jogo como metáfora heurística para explicar a natureza mesma da linguagem enquanto jogo. Nesse texto, partindo de categorias fundamentais do jogo, discuto a aproximação que alguns textos fazem entre jogo e linguagem. Partindo da metáfora saussuriana do jogo de xadrez e dos jogos de linguagem de Wittgenstein, procuro explicitar quais seriam as categorias fundamentais do jogo mais enfatizadas nos *jogos de verdade* em Foucault e nos *jogos da linguagem* em Baudrillard.

Em 1958, o sociólogo e renomado intelectual Roger Caillois publicou um estudo sobre a importância dos jogos no desenvolvimento da civilização: *Les jeux et les hommes*. Apesar de o autor não ter experienciado naquela época a futura explosão tecnológica dos videogames e a exploração midiática dos jogos olímpicos, o livro continua sendo um clássico no que se refere à questão dos jogos e do jogar. Tomando como ponto de partida o estudo magistral de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, de 1933, Caillois pretende

¹ novoepicuro@yahoo.com.br

estabelecer categorias fundamentais, interculturais que dividem todos os tipos de jogos de uma civilização. As quatro categorias são: *agôn* (jogo de disputa); *alea* (jogos de azar); *mimicry* (jogos de simulacro); e *ilinx* (jogos de vertigem).

Na categoria *agôn*, competição, encontramos todos os jogos em que há um confronto entre antagonistas do qual sempre sairá um vencedor. Como nas competições esportivas, cada jogador parte com uma mesma condição de igualdade (condição formal, mas nem sempre real), sendo confrontado aos outros com respeito a uma qualidade definida (velocidade, força, raciocínio). O que conta no final é o reconhecimento da superioridade do jogador com respeito a seus antagonistas: “o *agôn* se apresenta como a forma pura do mérito pessoal e serve para manifestá-lo” (CAILLOIS, 1958, p. 53). Como exemplo de jogos que tem o *agôn* como caráter predominante, Caillois cita as corridas esportivas, jogos de xadrez, boxe etc.

Contrariamente ao *agôn*, os jogos que têm como fundamento a *alea* não dependem em nada do jogador (*alea* é o nome do jogo de dados em latim). Além dos jogos de dados, podemos citar como exemplo a roleta e a loteria. Aqui a diferença de capacidade entre os jogadores não pode nada contra a arbitrariedade e azar do destino, fazendo com que o resultado apareça como um escárnio insolente e soberano do mérito: “a *alea* representa o favor do destino, ela é a desgraça total ou a graça absoluta” (CAILLOIS, 1958, p. 60). Nesse sentido, Caillois diz que *agôn* e *alea* traduzem atitudes opostas e simétricas: o mérito e o azar se apresentando no jogo como indiscutíveis, o que não necessariamente tem correspondência no mundo real. Por essa razão os jogos de *agôn* e *alea* substituem a heterogeneidade da vida corrente em situações perfeitas, através das regras do jogo: nesses jogos, nos evadimos do mundo fazendo-o outro.

Mas há ainda os jogos em que *nos* fazemos outro. São os jogos de *mimicry*, simulação, mimetismo, exemplificados prioritariamente pelo teatro, pela máscara. Em francês e em inglês, o verbo jogar (*jouer*, *play*) significa também representar, o que não é evidente em português. Todos os aspectos do jogo estão presentes: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. Trata-se aqui de uma dissimulação da realidade e da simulação de uma realidade segunda que encontramos toda vez que o sujeito “joga”, representa um personagem: a criança que imita o adulto, o adulto que se faz passar por um outro no carnaval, seja fazendo uso de uma máscara durante a festa, seja assumindo uma função social no dia de trabalho. O essencial dessa categoria, nos diz Caillois, é a separação entre duas esferas de realidade e a sempre possível indistinção temporária entre elas:

A *mimicry* é invenção incessante. A regra do jogo é única: consiste para o ator em fascinar o espectador, evitando que uma falha sua conduza aquele a recusar a ilusão; para o espectador consiste em se entregar à ilusão sem recusar a mínima decoração, máscara, artifício nos quais é convidado a crer, por um tempo determinado, como um real mais real do que o real (CAILLOIS, 1958, p. 67).

Finalmente, diferentemente da divisão da realidade em duas esferas, os jogos de *ilinx*, vertigem, têm como característica predominante um transe que separa a consciência da realidade através de um espasmo, uma instabilidade e falta de controle brusca e soberana. Essa perturbação pode ser tanto psíquica quanto orgânica, tal como ocorre

com o *Bungee Jump*, a montanha russa e outros brinquedos de parque de diversão, bem como com aquele jogo em que a criança roda em torno de um eixo, um bastão, com a cabeça baixa e, depois de um momento, tenta correr em direção a uma meta, geralmente sem sucesso para a alegria de todos espectadores. Caillois ressalta que mesmo já presente na dança, a vertigem teve que esperar a era industrial para tornar-se verdadeiramente categoria de jogo: prazer da alta velocidade em um carro, perda de equilíbrio e êxtase nas imensas máquinas dos parques de diversão. Voltarei à relação importante entre técnica e vertigem no final do ensaio.

As quatro categorias fundamentais não são exclusivas, podendo tanto aparecer combinadas quanto serem corrompidas. Um jogo de cartas, por exemplo, combina *agôn* e *alea*, a sorte distribuindo as possibilidades de cada jogador. Por outro lado, segundo Caillois, o jogador pode não respeitar as regras da competição, o abandono ao azar pode ser corrompido pela superstição, o ator se convence de que ele é o outro, as máquinas de queda, velocidade e giro dos parques de diversão são substituídas pela excitação eufórica ou pânico voluptuoso que o poder químico das drogas e do álcool pode provocar.

Dado o domínio de seu estudo, estritamente sociológico, Roger Caillois não faz referência em nenhum momento à linguagem e ao seu funcionamento como um tipo de jogo. Entretanto, a relação entre linguagem e jogo está longe de ser insólita; ao contrário, as metáforas heurísticas da linguagem como jogo são freqüentes contemporaneamente. Podemos falar assim de linguagem ou língua *como* jogo, jogo *de* linguagem e mesmo jogo *da* linguagem, com todas as implicações entre regras e uso, abuso de regras, poder pragmático dos jogadores etc. O que me motivou a fazer essa referência ao texto já clássico de Caillois é a hipótese de que as categorias fundamentais dos jogos que ele descreve poderiam ter um aporte heurístico na compreensão contemporânea da linguagem como jogo. Em que medida podemos fazer essa relação, e o que ela nos ensina hoje tendo em vista das diferentes concepções de linguagem na sua aproximação com a dimensão do jogo? Partindo da discussão sobre a representação da linguagem e da língua como jogo na metáfora saussuriana, pretendo passar à discussão dos jogos de linguagem em Wittgenstein, para finalmente analisar as categorias de Caillois na confrontação com o pensamento sobre a linguagem de dois filósofos contemporâneos: Michel Foucault e Jean Baudrillard.

2 LINGUAGEM COMO JOGO

Tanto Saussure quanto Wittgenstein, de diferentes maneiras e com diferentes horizontes teóricos, pensaram a linguagem (língua) como uma forma de jogo. No prisma que desenvolvemos aqui, são maneiras contrárias no que tange a determinação histórica e do sujeito: se de um lado, a metáfora do jogo de xadrez no primeiro serve para fins de distinção entre sincronia e diacronia, enfatizando um jogo em que a participação do jogador não é evidente nem bem definida, de outro, o pensamento da linguagem do segundo, como um conjunto de práticas constituídas de diferentes de jogos de linguagem, vai em certa medida numa direção mais pragmática, dando ênfase para a determinação da história com relação às regras do jogo em questão. Saussure, ao fazer menção a um jogo que de alguma forma se joga a si mesmo, jogo estrutural fora da história, e Wittgenstein, ao dirigir a atenção para as determinações sócio-históricas

específicas de cada jogo, podem ser lidos como precursores das interpretações que pretendo discutir na segunda seção, ao relacionar as categorias de jogo classificadas por Caillois com os jogos de linguagem em Baudrillard e Foucault.

Inicialmente, a famosa comparação da língua com um jogo de xadrez, apresentada por Saussure no *Curso de Linguística Geral* merece ser citada em sua integralidade, dada a riqueza dos elementos que podemos comentar no propósito desse texto:

Mas de todas as comparações que se poderiam imaginar, a mais demonstrativa é a que se estabeleceria entre o jogo da língua e uma partida de xadrez. De um lado e de outro, estamos em presença de um sistema de valores e assistimos às suas modificações. *Uma partida de xadrez é como uma realização artificial daquilo que a língua nos apresenta sob forma natural.* Vejamo-la mais de perto.

Primeiramente, uma posição de jogo corresponde de perto a um estado da língua. O valor respectivo das peças depende da sua posição no tabuleiro, do mesmo modo que na língua cada termo tem seu valor pela oposição aos outros termos.

Em segundo lugar, o sistema nunca é mais que momentâneo; varia de uma posição a outra. É bem verdade que os valores dependem também, e, sobretudo, de uma convenção imutável: *a regra do jogo*, que existe antes do início da partida e persiste após cada lance. *Essa regra, admitida de uma vez por todas, existe também em matéria de língua; são os princípios constantes da Semiologia.*

Finalmente, para passar de um equilíbrio a outro, ou – segundo nossa terminologia – de uma sincronia a outra, o deslocamento de uma peça é suficiente; não ocorre mudança geral. Temos aí o paralelo do fato diacrônico, com todas as suas particularidades. Com efeito:

a) Cada lance do jogo de xadrez movimenta apenas uma peça; do mesmo modo, na língua, não se aplicam senão a elementos isolados.

b) *Apesar disso, o lance repercute sobre todo o sistema; é impossível ao jogador prever com exatidão os limites desse efeito.* As mudanças de valores que disso resultem serão, conforme a ocorrência, ou nulas ou muito graves ou de importância média. Tal lance pode transtornar a partida em seu conjunto e ter consequências mesmo para as peças fora de cogitação no momento. Acabamos de ver que ocorre o mesmo com a língua.

c) O deslocamento de uma peça é um fato absolutamente distinto do equilíbrio precedente e do equilíbrio subsequente. A troca realizada não pertence a nenhum dos dois estados: ora, *os estados são a única coisa importante.*

Numa partida de xadrez, qualquer posição dada tem como característica singular estar libertada de seus antecedentes; *é totalmente indiferente que se tenha chegado a ela por um caminho ou por outro*; o que acompanhou toda a partida não tem a menor vantagem sobre o curioso que vem espiar o estado do jogo no momento crítico; para descrever a posição, é perfeitamente inútil recordar o que ocorreu dez segundos antes.

Tudo isso se aplica igualmente à língua e consagra a distinção radical do diacrônico e do sincrônico. *A fala só opera sobre um estado de*

língua, e as mudanças que ocorrem entre os estados não têm nestes nenhum lugar” (SAUSSURE, 1995, p. 104-105, grifos meus).

Quando se emprega uma metáfora, quer se chamar a atenção para um ou mais traços semânticos comuns entre duas idéias. A língua não poderia ser completamente idêntica a uma partida de xadrez, ainda que seja “a comparação mais demonstrativa” para Saussure. Nesse sentido, retomando as categorias de jogo de Caillois, vemos que toda natureza agonística da partida de xadrez é deixada de lado na comparação com a língua, privilegiando a dependência dos termos com relação ao sistema e sua mudança. Não por acaso, um certo traço de *alea* se deixa entrever na passagem de um estado para outro na arbitrariedade mesma dos resultados.

A descrição saussuriana pertence à linguística interna, portanto não pretende abarcar o uso da língua. Em se tratando de uso, como em uma partida de xadrez, a capacidade do jogador, sua performance, é de crucial relevância para o desenvolvimento da partida. Dado que a igualdade de início é garantida por um mesmo “tesouro de signos” que todos os falantes compartilham (como um mesmo número de peças no início de uma partida), a diferença que advém da performance (aspectos sociohistóricos cuja relevância se estabelece com relação aos fins) é justamente o que funda um universo agonístico, retórico, no qual tanto os meios por onde se chegou a tal situação (quem abre uma partida impõe sua estratégia), quanto os fins a que se destina (vencer, levar ao consenso, polemizar) estão em dependência direta da capacidade do jogador². Inclusive, como nos ensinam as técnicas sofisticadas e erísticas, fundamentalmente agonísticas, o fato material de ter dito algo pode sempre ser retomado pelo adversário (tal como foi dito ou propositalmente distorcendo o propósito) como arma para uma retufação futura. Mesmo assim, na metáfora saussuriana, cuja ênfase é uma perspectiva sistemática, o lance não tem importância comparado com o equilíbrio anterior e precedente: “os estados são a única coisa importante”.

Entretanto, não podemos fazer tal uso indevido dos propósitos saussurianos indicando a falta de algo a que não se intencionava fazer alusão. A metáfora do jogo de xadrez, no seu sentido restrito, diz respeito à sincronia e à diacronia como modos de estudar os estados da língua, não necessariamente à natureza agonística de um jogo como o xadrez. Por outro lado, a imprevisibilidade da mudança e o caráter normativo da regra, frente aos quais a consciência de um falante nada podem, nos remetem a outra categoria de Caillois que pode passar despercebida. Trata-se do mecanismo de desequilíbrio, perfeitamente arbitrário, ainda que instaurador de uma convenção imutável que se impõe como a nova regra do jogo; em sendo imprevisível, tal mecanismo é da ordem da *alea*, do azar. Acaso, arbitrariedade no jogo estrutural da mudança do sistema. Um outro aspecto, porém, da comparação saussuriana com o jogo recebe hoje uma interpretação inteiramente nova e radical, fazendo aparecer a *vertigem* como categoria do jogo da língua. Voltarei a ele no final do ensaio.

De outra parte, encontramos a menção propriamente ao *uso* da linguagem como *jogo* no domínio da filosofia analítica, particularmente com a referência incontornável ao pensamento do segundo Wittgenstein. Nas *Investigações Filosóficas*, o conceito de

² Os mecanismos de antecipação descritos por Pechêux estariam assim mais próximos dos cálculos de previsão dos jogadores de xadrez (Cf. PECHEUX, 1997).

jogos de linguagem, integração de fala e ação, tem como exemplo atividades cotidianas nas quais comentários, usando a palavra, são feitos. Contrariamente à posição expressa no *Tractatus*, a partir do *Caderno Azul*, aquilo que se pensa sob determinados aspectos do modo de vida não é a determinação lógica de itens do mundo que se impõem ao nosso conhecer. A tentativa de *dizer* a definição de uma palavra não é possível, nem pela justificação através de outras palavras, nem pela ostentação das coisas; sem as palavras (o sentido), sem as coisas (referentes), só será possível *mostrar* o sentido de uma palavra em seu uso: “na maioria dos casos, embora não em todos, em que empregamos a palavra ‘significado’, ela pode ser definida como: o significado de uma palavra é seu uso na linguagem” (WITTGENSTEIN, 1953, p. 43). Daí que toda tentativa de definição do jogo de linguagem é apenas aproximativa, uma vez que não pode ser dito, apenas mostrado.

Mudança radical entre “sobre o que não se pode falar, deve-se calar” e “o mundo é o que é o caso”, a afirmação do sentido na dependência do uso coloca no centro do problema a noção de regra, na medida em que seguir uma regra estaria no coração da competência lingüística. Aprendemos através de jogos a identidade (no jogo) entre as palavras e as coisas, mas às vezes podemos jogar e de fato jogamos para mudar as regras do jogo (crítica científica). O caso é que a mesma palavra participa de diferentes jogos, e em cada um deles obedece a uma gramática particular, cuja regra não podemos nunca apreender, sendo, portanto, impossível estar de acordo sobre a regra, objetivá-la. Estar de acordo sobre o jogo de linguagem é não jogar o jogo³.

No jogo de dar sentido, o sentido do que é o caso é, portanto, o sentido que se mostra a partir de um jogo, na jogada (*coup*) que se produz dentro das regras do jogo e que nunca pode estar fora do jogo. Para Wittgenstein, a História seria assim uma maneira regrada de dar sentido aos acontecimentos⁴.

Se perguntar e responder é um jogo, uma pergunta, por exemplo, ao mesmo tempo em que faz alguém produzir uma resposta particular, enuncia a regra segundo a qual tal coisa é correta ou incorreta (assim ou assado). Como outros exemplos de jogos de linguagem, Wittgenstein mostra:

[...] dar ordens e obedecer; colocar questões e responder; descrever um acontecimento; inventar uma história; contar uma piada; descrever uma experiência imediata; fazer conjecturas sobre os acontecimentos do mundo físico; fazer hipóteses e teorias científicas; cumprimentar alguém etc., etc. (WITTGENSTEIN, 1996, p. 126)⁵.

³ O mesmo que dizer que não se tem presente à consciência as regras constitutivas do jogo, conforme a distinção operada por Searle (1981) entre regras constitutivas e regras normativas. As primeiras criam o jogo; sem elas o jogo não existiria; as segundas indicam, no interior do campo criado pelas primeiras, as ações legítimas e as ilegítimas. Assim, cavar um pênalti é ir contra as regras normativas; já bater o pênalti em direção à arquibancada lateral seria ir contra as regras constitutivas. Frente a uma infração como a última, considera-se que o jogador roubou, cometeu uma falta; frente a uma infração como a primeira, que ele está jogando outro jogo, às vezes inicialmente difícil de entender.

⁴ Certa Enciclopédia chinesa como *coup*, jogada não prevista, exploração dos limites das regras do jogo (Cf. Foucault, 1966, Prefácio).

⁵ Nota-se a proximidade com o pensamento de Austin, para quem os movimentos lingüísticos também não têm valor de verdade.

O fato de não se poder dizer o sentido de uma palavra, mas apenas mostrá-la, advém da impossibilidade de se apreender um jogo de linguagem (no sentido de que não se apreende a ideologia em Análise de Discurso), ainda que para certos jogos de linguagem as regras são bastante explícitas e formuladas. Para o último Wittgenstein, das *Investigações Filosóficas*, não há possibilidade de se estar livre de regras ao jogar, mas na maior parte do tempo ignoramos a gramática do jogo como condição de poder jogar. Quando contamos um acontecimento, fazemos conjecturas sobre um acontecimento, pronunciamos uma tirada de espírito (*witz*), estamos em contato com ações feitas nos jogos de linguagem que ainda devem ser identificados. A questão central é que então usar o pronome nós parece ilusoriamente cômodo, pois já não saberíamos como delimitar uma instância fundadora como o solipsismo do *Tractatus*.

Dar sentido a um signo, não importando qual seja sua complexidade, será sempre já uma jogada (*coup*) no jogo de linguagem que permite sua interpretação: a própria descrição do signo já mostra a gramática do jogo que se está a jogar.

Nessa abordagem, não é difícil reconhecer os traços fundamentais do jogo em um jogo de linguagem. Como no comentário sobre a metáfora saussuriana, o jogador não é enfatizado, ainda que o uso seja o mais relevante e se subentenda uma agonística na repartição social das posições que as regras do jogo impõem. Ora, é justamente porque é o jogo que define a identidade de seu jogador, e não o contrário. Os papéis que se “jogam” em um jogo de linguagem são estabelecidos pelo próprio jogo; por outro lado, a performance do jogo sempre abre espaço para a não conformidade com a regra⁶.

Por outro lado, se a arbitrariedade da mudança de estados do sistema evocava a *alea* como princípio de jogo em Saussure, nos jogos de linguagem de Wittgenstein o lugar do azar, do acaso, é de ordem epistemológica, uma vez que os jogos de linguagem científica estabelecem sempre suas verdades com relação a um paradigma de veridicção historicamente constituído que já-sempre separa o que diz respeito ao verdadeiro e ao falso. A verdade de uma proposição estará antes na dependência de um jogo do que na adequação com o mundo. Nesse sentido o relativismo lingüístico de Wittgenstein é precursor dos jogos de verdade de Foucault⁷.

Além disso, a discussão dos jogos de linguagem em Wittgenstein nos surpreende em uma nova instância: a dos jogos *com* a linguagem. Esse filósofo pode ser lido como alguém que buscava entender as regras de um jogo (ou melhor de jogos) que, pelo fato de só poder ser mostrado, incita aquele que tenta descrevê-lo a encarar a descrição ela mesma como um jogo. Nesse sentido encontramos na existência de seus vários cadernos e na obsessão que tinha pela reescrita em aforismos uma tendência que terá reflexos em outros filósofos que se ocuparam da linguagem como jogo, buscando jogar um jogo com a própria linguagem. É o caso, por exemplo, de Foucault e Baudrillard.

⁶ Nesse caso, porém, diríamos que o jogador não está jogando o jogo. Se em Saussure a *performance* não é relevante para uma lingüística interna, em Wittgenstein a identidade do jogador não dada de antemão, ela se dá no jogo de linguagem.

⁷ Foucault tratou de *jogos de verdade*, não de *jogos de linguagem*, mas como ele mesmo afirmou certa vez, a idéia comum é a de que “uma mesma coisa pode ser visada por variados jogos nos quais ela aparece como diferente; há variados modos de objetivação possíveis” (FOUCAULT, 1994, IV, p. 632).

3 JOGOS DE E COM A LINGUAGEM

Jogar como linguagem, jogar com a linguagem, para vencer, convencer, amedrontar, seduzir. Toda a discussão sobre os atos de linguagem tem em pragmática, incontestavelmente, suas raízes nas práticas sofísticas, caracterizadas como essencialmente agonísticas, mas também com forte apelo estético. Na discursividade sofística, importa o que se faz quando se diz, o critério da verdade/falsidade sendo, portanto, um fetiche criado *a posteriori* e imposto como mestre da linguagem, que como serva deveria estar sob seu jugo. A partir da condenação platônica, um policiamento da linguagem sempre se manteve alerta, através sobretudo da exigência de não-contradição e de clareza, de modo que a linguagem filosófica tenta se proteger dos paradoxos, das homônimas, dos falsos raciocínios, do pragmatismo da verdade. Chegou um momento, porém, em que as grandes elaborações de sistemas filosóficos com pretensão totalizantes foram desafiadas pelos aforismos nietzschianos. Damos-nos conta nesse momento de que os jogos com a linguagem, jogos sofísticos num sentido de desafio à noção de verdade como adequação e de afirmação da materialidade da linguagem, nunca foram de fato totalmente amordaçados⁸.

Esse jogo com a linguagem, assumindo sua materialidade, é a indicação de um jogo de linguagem sobre o qual os jogadores não têm controle absoluto, e cujas regras estão para serem descobertas, até que outras regras sejam inventadas⁹. Se não é o homem que se encontra na origem e finalidade do jogo, é porque, segundo Nietzsche, aquele que joga pertence à dança da existência. Nesse sentido, afirmar o jogo será a tarefa do pensamento frente à rede de aparências que se entrecruzam e se chocam como dados de um jogo de azar; é propriamente fazer do processo da vida um fim, não simples meio, através de um jogo, uma técnica de interpretação que consiste ao mesmo tempo em interpretar e avaliar a interpretação. Maneira diferente de interpretar a interpretação, o próprio estilo da filosofia nietzschiana afirmaria a necessidade do jogo. Deleuze (2006) reconhece que ao introduzir o *aforismo* e o *poema* como modos de expressão na filosofia, Nietzsche o faz a partir de uma nova concepção da filosofia e do pensamento: ao passo que o aforismo é, ao mesmo tempo, a arte de interpretar e a coisa a interpretar, o poema, como outra estratégia filosófica do pensamento diferente, é ao mesmo tempo a arte de avaliar e a coisa a ser avaliada.

O que poderia ser comum nesse pensamento contemporâneo do jogo em filosofia é o fato de que se apresenta ele mesmo de forma não-tradicional, assumidamente elíptico, levantando críticas que o colocam do lado da literatura e do pensamento não-sério. Se pudéssemos ser neutros, diríamos somente que algo mudou na linguagem filosófica (o que fez com que para muitos ela não seja mais filosófica), e essa mudança está em conformidade com uma maneira de ver a relação entre jogo e estrutura na linguagem. Aquilo sobre o que pretende ser o texto se afirma já como jogo, tem a complexa constituição de um limite da verdade. A diferença que aparece na apropriação que fazem esses autores dessa mudança estrutural é a de que na própria descrição do jogo é possível jogar um jogo que precipite a mudança da estrutura que o sustenta. A

⁸ A verdade passou da enunciação para o enunciado; talvez não por muito tempo (cf. FOUCAULT, 2001).

⁹ “O presente é ao mesmo tempo o acaso no jogo, e o jogo ele mesmo como acaso; no mesmo instante são jogados os dados e as regras” (FOUCAULT, 1994, n. 80, p. 97).

“descrição”, se tomamos os aforismos de Nietzsche como predecessores, mas poderíamos fazê-lo também com os jogos sofisticados, se apresenta como não-direta, oblíqua, elíptica, e tem duas tarefas paralelas: assumidamente descartar a possibilidade da veridicção semântica como esteio da verdade de um discurso e da representação de um referente, ao mesmo tempo em que o faz através de uma linguagem sinuosa, não-séria, com o papel apocalíptico de fazer surgir uma mudança no paradigma que critica.

Há assim uma certa coerência, se isso ainda tem algum valor nesse paradigma, no modo como essa incapacidade de identificação total de um referente é representada ela também enquanto possibilidade de deslizamento da interpretação, através da tematização da interpretação como jogo e da “descrição” do jogo pelo discurso crítico como jogo estilístico discursivo. De fato, na abordagem daquilo que faz com que na própria estrutura se jogue um jogo que não é da ordem da estrutura, que antes coloca em xeque essa ordem, expondo o pensamento ao impensável, não há pretensão à exaustividade da descrição referencial, o que aproxima não raro o discurso descritivo de uma espécie de jogo, em que o texto filosófico desobedece a regras formais e tradicionais de apresentação e pode ser confundido com o discurso literário. Uma espécie de estética da verdade, com todas as ambigüidades das palavras estética e verdade.

Michel Foucault e Jean Baudrillard são talvez os exemplos mais discutidos. O primeiro por uma “escrita iluminada” dos primeiros livros que foi comparada a uma pintura de Escher. O segundo, de acordo com seus críticos, por “não escrever mais do que poesia”. Tanto um quanto o outro almejam alcançar em seu jogo com a linguagem um limite, ao descrever a linguagem como jogo pragmático cuja força ilocutória seria a de romper um paradigma, apresentando um *discurso diferente*. O jogo com a linguagem nesses autores será assunto para um próximo trabalho. Vamos nos limitar aqui a tratar de suas descrições da linguagem como jogo, deixando de lado o caráter de jogo dessas mesmas descrições.

3.1 Categorias dos jogos em Foucault

Na obra de Foucault, o tema dos jogos de verdade se insere em um projeto mais amplo, definido retrospectivamente no final de sua vida, de um estudo das condições do *dizer verdadeiro* – sempre inserido numa série de jogos que podem ser jogos de verdade epistêmicos (sobre o trabalho, a linguagem e a vida), jogos de poder (exclusão, punição e disciplina) e jogos de si consigo mesmo (ética de existência). Nesse sentido, os jogos de verdade, mistura de discursos, práticas e poder, são diferentes maneiras de se produzir a verdade na dependência de um campo de saberes e condições de possibilidade, implicando sempre uma separação, seja entre verdadeiro e o falso, o normal e o patológico, o sujeito e o objeto. Aqui vamos nos restringir aos jogos de verdade na linguagem. Com relação às categorias de Caillois, vamos ver que Foucault afirma a necessidade de, uma vez concebido o fazer filosófico e a produção da verdade como jogo, introduzir no estudo dessa produção as categorias de *agôn* de um lado, e de outro a categoria de *alea*. Por essa última Foucault será interpretado como historicista, cético e niilista.

Antes de tudo, uma renovação na maneira de conceber o próprio conhecimento, a partir da leitura de Nietzsche, em uma nova concepção de fazer filosófico, que podemos

aproximar da retórica no sentido sofístico. Isso implica assumir rupturas com a tradição filosófica ocidental, rupturas que Foucault toma como pontos de partida e de problematização para suas pesquisas arqueológicas e genealógicas. No mesmo texto em que explica que sua arqueologia é uma *máquina boa*¹⁰, Foucault apresenta essa reflexão metodológica que chama da análise histórica da política da verdade (FOUCAULT, 2005).

A partir da leitura de alguns aforismos de Nietzsche, a invenção do conhecimento é afirmada em detrimento de uma origem, que seria a natureza humana, qualquer disposição natural do ser humano a conhecer. Segundo interpreta Foucault, o conhecimento não tem uma origem, não sendo um instinto nem o que harmonizaria os instintos, mas aquilo que nasce do embate entre os instintos, uma “centelha entre espadas”, cujo efeito não é da mesma ordem do material das espadas.

Se não há nada na natureza humana que seja a origem do conhecimento, e este se produz sempre como resultado polêmico e estratégico de um embate, tampouco há qualquer semelhança, afinidade prévia entre conhecimento e coisas a conhecer: “o discurso é uma violência que fazemos às coisas”, nos diz Foucault (2001). Com essa dupla negação, em si mesma polêmica, há uma dupla ruptura como saber tradicional: desde Descartes e também em Kant, a unidade e soberania do sujeito do conhecimento, garantida pela existência de Deus, garantia por sua vez a afinidade entre o conhecimento e as coisas. Ora, como argumenta Foucault, é o próprio ser da linguagem que rompe essas continuidades fundadoras: uma vez que a ligação entre as palavras e as coisas se opacifica, não há mais necessidade de Deus, tampouco haverá necessidade do sujeito¹¹.

O conhecimento será sempre perspectivo, nesse sentido, uma vez que será sempre o resultado histórico e pontual de condições que não são da ordem do conhecimento: jogo estratégico e polêmico de forças em presença que determinam o conhecimento como efeito. Como efeito, portanto, de uma relação entre saber-e-poder, poder-e-saber.

É justamente essa articulação que a consideração dos jogos do pensamento e da língua no discurso vem afirmar em detrimento de uma concepção platônica segundo a qual poder e saber estão separados. Nessa perspectiva, o conhecimento não é inventado conforme as circunstâncias de um embate, mas como recordação, como memória, como reminiscência. Quando lê a tragédia de Édipo, Foucault afirma que o personagem que é visado é justamente o tirano que sabe e tem o poder; é o famoso sofista, profissional do poder político e do saber, representante de quem domina ou quer dominar tanto pelo poder que exerce quanto pelo saber que possui. Mais tarde, com a filosofia platônica, diz Foucault, esse vínculo desaparece, ou melhor, é reinventado, e o homem do poder será o homem da ignorância:

O ocidente vai ser dominado pelo grande mito de que a verdade nunca pertence ao poder político, de que o poder político é cego, de que o verdadeiro saber é o que se possui quando se está em contato com os

¹⁰ “Meu discurso não procura obedecer às mesmas leis de verificação que regem a história propriamente dita, uma vez que esta tem como único fim dizer a verdade, estrutura das transformações. Eu diria, de maneira muito mais pragmática, que, no fundo, minha máquina é boa” (FOUCAULT, 2005, p. 157).

¹¹ Conforme toda discussão sobre o papel da gramática na crença em Deus (Nietzsche) e a multiplicidade das formas de subjetividade em Foucault (FOUCAULT, 1966, 2001, 2005).

deuses ou nos recordamos das coisas, quando olhamos o grande sol eterno ou abrimos os olhos para o que se passou. Com Platão, se inicia um grande mito ocidental: o de que há antinomia entre saber e poder. Se há o saber, é preciso que ele renuncie ao poder. Onde se encontra saber e ciência em sua verdade pura, não pode mais haver poder político (FOUCAULT, 2005, p. 51).

É nesse sentido que Foucault diz ser necessário reintroduzir na análise do discurso, mesmo do discurso de verdade, a retórica, o orador, a luta do discurso em seus procedimentos retóricos, “maneiras de vencer, de produzir acontecimentos de produzir decisões, de produzir batalhas, de produzir vitórias. Para retorizar a filosofia” (*ibidem*, p. 142). Renovação, portanto, da análise dos discursos não só sob o aspecto lingüístico, mas como jogo estratégico de ação e reação, questão e resposta, luta; pois o “discurso é esse conjunto regular de fatos lingüísticos em um certo nível, e de fatos polêmicos e estratégicos de outro” (*ibidem*, p. 143).

Essa introdução de uma *agonística sem sujeito* como origem, consequência do pensamento da relação entre o saber e o poder, foi aproximada por Foucault ao trabalho dos filósofos analíticos anglo-americanos. O mérito dessas análises, segundo Foucault, é o de não refletir sobre o ser da linguagem, nem sobre suas estruturas profundas e gerais, mas antes sobre o uso cotidiano que se faz da língua em diferentes tipos de discursos.

Aproximadamente no mesmo período em que insistia na natureza agonística do jogo de linguagem do conhecimento, tomando apoio na leitura de Nietzsche, uma outra metáfora nietzschiana chamará a atenção de Foucault, dessa vez com relação à importância da *alea* na ordem do discurso. Trata-se da célebre alusão ao destino como o resultado de um jogo em que a “mão de ferro da necessidade sacode os dados do acaso”.

De fato, em sua aula inaugural no *Collège de France*, a *Ordem do Discurso*, a palavra jogo é repetida numerosas vezes. Nessa exposição, para muitos críticos uma articulação da *démarche* arqueológica antecedente com a genealogia dos livros a seguir, trata-se de abordar os mecanismos que controlam, a partir de jogos de linguagem definidos, a produção do discurso:

[...] suponho que em toda sociedade a produção do discurso seja ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por um certo número de procedimentos que têm por objetivo conjurar os poderes e perigos do discurso, controlar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade (FOUCAULT, 2001, p.11).

Dentre esses procedimentos, Foucault apresenta três séries divididas de tal forma que o primeiro grupo, dos procedimentos de controle e delimitação externos, dizem respeito aos sistemas de exclusão do discurso não aceitável (divisão entre louco e racional, verdadeiro e falso, o que é possível dizer e o interdito). O segundo grupo é dos procedimentos internos ao discurso, que se jogam dentro dos próprios discursos (comentário, autor, disciplina), e se no grupo precedente o que se tratava de controlar é a parte de desejo e poder que há em todo discurso. Nesse segundo grupo o que está em jogo é a limitação da proliferação, do acontecimento e do acaso do discurso. O terceiro

grupo diz respeito à limitação daqueles que podem tomar a palavra para sustentar determinado discurso:

[...] trata-se de determinar as condições do jogo, de impor aos indivíduos que querem falar um certo número de regras e dessa forma não permitir a qualquer um o acesso a tais discursos (FOUCAULT, 2001, p. 38).

A esse grupo pertencem o ritual, as sociedades de discurso, apropriação pedagógica dos discursos.

O interessante é que a categoria da *alea* está presente, com maior ou menor intensidade, em todos esses procedimentos de controle e limitação da produção discursiva, seja no seu funcionamento, para evitar o acaso, seja na sua própria configuração e fundamento, como diferentes formas que a vontade de verdade assume em determinadas épocas históricas. Na separação entre o discurso do louco, ou na divisão entre o discurso verdadeiro e o falso, ao invés de um fundamento incontestável, o que há é um sistema de exclusão constituído historicamente. O comentário limita o acaso do discurso a partir de um jogo de identidade que toma a forma da repetição e do mesmo, ao passo que o princípio de autor limita o caráter aleatório do discurso pelo jogo de uma identidade que toma a formada individualidade e do eu.

Para Foucault, o jogo da raridade imposta ao discurso tem por função limitar o acaso, a *alea* que caracteriza sua produção. A forma como todos os mecanismos são tratados na *Ordem do Discurso* indica a mudança da forma de pensar o discurso que a arqueologia e a genealogia querem introduzir: não ignorar a realidade específica do discurso, sua materialidade, introduzindo um antiteologismo da descontinuidade e um *free play* (*alea*) como princípio do acontecimento e da série dos enunciados:

[...] é necessário aceitar a introdução da *alea* como categoria na produção dos acontecimentos. A esse respeito ainda se faz sentir a ausência de uma teoria que permita pensar as relações entre o acaso e o pensamento (FOUCAULT, 2001, p. 61).

Essa ênfase no aleatório e no descontínuo rendeu a Foucault muitas críticas como o “assassino do sujeito”. Entretanto, se voltarmos às categorias de jogo de Caillois e a seus exemplos, sobretudo de como certas categorias podem se misturar, o *jogo de cartas* é uma ótima metáfora para apontar a injustiça desses ataques infundados a Foucault. No jogo de cartas, a *alea* é responsável pela distribuição do que o jogador terá como possibilidade, e de certa forma também responsável pelo resultado do jogo. Isso não exclui o *agôn*, a participação, a luta do jogador, presença de uma racionalidade que joga o jogo e quer vencer. Nesse sentido, se tomarmos a obra de Foucault sob o prisma do jogo, a imbricação das categorias de *alea* e de *agôn* pode representar uma forma de ponte entre o início e o final de seu trabalho: arbitrariedade que faz com que a verdade seja tão pouco verdadeira, nos trabalhos arqueológicos; coragem frente ao interlocutor, e a si mesmo, no desafio de dizer o verdadeiro sobre si, na ética da existência.

3.2 Categorias dos jogos em Baudrillard

Na obra de Baudrillard¹², quando se discute o jogo, de sua própria escrita, dos simulacros, da linguagem com ela mesma, a *mimicry* (simulação) e a *ilinx* (vertigem) são as dimensões mais enfatizadas. *Mimicry*, simulação, de um real mais real do que o real, da falta de separação, a qual se referia Caillois, entre a esfera do real e a do modelo. *Ilinx*, vertigem, por outro lado, da superabundância de signos e interpretações fornecidos pela mídia do tempo real, e por todos os minuciosos instrumentos de perscrutação do real. Mas vertigem também de um *grande jogo* que leva à lógica da simulação ao ponto de sua reversibilidade.

De início diríamos que não é sem razão que as categorias de jogo em Baudrillard sejam opostas às de Foucault. A diferença de abordagem entre Foucault e Baudrillard pode ser entendida como o desentendimento sobre a possibilidade do pensamento crítico poder crer na referencialidade de suas frases. Os livros de Foucault, como escreveu o historiador Hayden White, começam com paradoxos, terminam em apocalipse negativo, mas seus “meios” são feitos de muita erudição sobre “como as coisas realmente são” (WHITE, 1987, p. 110). Os livros de Baudrillard, diríamos, tentam jogar com a linguagem um jogo: a estratégia da sedução é a de levar a abolição de qualquer referencialidade, modo de funcionamento da simulação, ao seu limite.

Segundo Baudrillard, nossa produção moderna, nossa superprodução e superabundância de informação corresponde a um jogo de vertigem em que a determinação perde seu lugar para uma indeterminação generalizada, ao mesmo tempo em que o que se afirma é uma maior aproximação do real, em tempo real. A representação não é mais da ordem da *re-apresentação* do que o signo deveria significar, mas é antes um jogo em que não há nenhuma relação entre o signo e a realidade: os signos são pura simulação, *simulacra*. A produção da interpretação na era mediática é uma geração de modelos de real sem nenhuma origem ou realidade. Em contrapartida, apesar da perda do referente na linguagem, a busca da alta definição do real faz com que os modelos se apresentem mais reais do que o real, eles se tornam então, na terminologia de Baudrillard, *hiperreais*.

O que chama a atenção nessa genealogia da representação de Baudrillard é a referência forte a Saussure, justamente no que se refere ao jogo de vertigem que o estudo dos *anagramas*¹³ pode suscitar. Essa referência é ambígua, uma vez que se sustenta de início em uma crítica à lingüística formal, mas que por outro lado diz haver em Saussure uma estratégia contra o modelo da simulação. Tal é a nova interpretação radical a que fiz referência mais acima.

¹² Sobretudo *L'échange symbolique et la mort* (1976), *Simulacres et simulations* (1981), *Les stratégies fatales* (1983), *De la séduction* (2006). Um tema constante é a mudança da natureza da representação, seja com relação à imagem, seja com relação à linguagem. A referencialidade é preterida em favor de um jogo autônomo da linguagem.

¹³ Nesse trabalho paralelo, Saussure perscrutou um *corpus* de poemas clássicos para tentar provar a existência de um mecanismo de composição poética baseado na análise fônica das palavras; mecanismo este formado pelo anagrama e pelo hipograma. O hipograma (palavra-tema) é o nome de um deus ou de um herói diluído foneticamente no poema. O anagrama, por sua vez, é o processo que propicia a diluição do hipograma nos versos.

O valor é, depois de Saussure e de Marx, algo arbitrário, da ordem do jogo. Na comparação de Saussure do signo lingüístico com a moeda, o valor de uso (seu valor com relação aos outros termos do sistema) é mais enfatizado do que o valor de troca (aquilo que pode ser comprado com a moeda, o referente do mundo) – é para a primeira relação que ele reserva o termo de valor. Segundo Baudrillard, o Saussure do *Curso* coloca aí em relevância o jogo intrínseco da língua, sua relativa autonomia como sistema.

Entretanto, o Saussure dos *Anagramas* apresentaria uma hipótese ainda mais forte do que a de Freud e de Marx¹⁴: no jogo do anagrama há mais do que uma curiosidade lingüística; há um mecanismo tão forte ou mais ainda do que o inconsciente ou a revolução. Trata-se da hipótese de um jogo da linguagem com ela mesma, jogo de vertigem que, por sua sedução, se opõe à produção de simulacros de real. A partir de uma radicalização da hipótese dos anagramas, a idéia é fazer aparecer um jogo de igual complexidade ao da simulação para levar a lógica do simulacro ao seu limite. Nos anagramas temos esse jogo da linguagem com ela mesma que é um ritual meticuloso de destruição do valor e do sentido. O jogo anagramático, para Baudrillard, tem o privilégio de abolir o valor de um termo através da sua *ex-terminação* – violência estrutural ao código a fim de reverter o processo da simulação – para que o sistema atinja seu limite.

O jogo de simulação do real tem seu início, como lembra Baudrillard, no privilégio da relação estrutural em detrimento do referente. Segundo uma nova economia política do signo, a partir da releitura de Marx e Saussure juntos, o caráter formal da lingüística se historiciza: os dois aspectos (do valor de uso e do valor de troca – comparação com o dinheiro) se separam. A dimensão estrutural ganha autonomia a partir da exclusão da dimensão referencial: “o valor referencial é nulificado, dando vantagem ao jogo estrutural do valor”. A simulação – representação entre signos, sem interação como real – é o sinal da emancipação do signo: liberado da obrigação arcaica de denotar algo, o signo é livre para o jogo de combinação livre.

Entretanto, o *grande jogo*, para Baudrillard, é esse jogo vertiginoso da linguagem com ela mesma, pelo qual Saussure teria sido seduzido na hipótese dos anagramas. Jogo audacioso de desafio do objeto ao sujeito, que nunca descobrirá a regra secreta do jogo que faz com que todas as coisas desobedeçam à sua lei simbólica. Frente a uma presença extravagante de real na simulação, Baudrillard vê nos anagramas um jogo em que a ausência é responsável pela absorção do sentido, não por sua produção. Comentando a decisão de Saussure, ele se pergunta:

Essa mudança de foco se deve a algum fracasso aparente de atingir um conhecimento real ou antes foi o abandono do desafio anagramático em favor de uma análise científica duradoura e construtiva do modo de produção do sentido, evitando assim sua possível exterminação? Os sucessores de Saussure, satisfeitos em organizar uma disciplina, não

¹⁴ De maneiras diferentes, Saussure, Freud e Marx descobriram uma instância formal da qual o sujeito não é mestre, é antes o efeito. Baudrillard vê no Saussure dos anagramas uma hipótese ainda mais radical: a suspensão de todas as grades explicativas por meio da tomada de posição pelo objeto irônico, em detrimento do sujeito que, mesmo sendo efeito, é capaz de dizer algo sobre sua causa (cf. Baudrillard, 1976).

tiveram os escrúpulos do mestre; hesitação que pode revelar indícios da queima violenta e prematura dos *Anagramas*. Já não podiam conceber o abismo da linguagem, o abismo da sedução da linguagem, nem conceber um processo radicalmente diferente de absorção do sentido, ao invés daquele de sua produção. O sarcófago lingüístico estava bem selado, contando com o véu do significante (BAUDRILLARD, 1976, p. 132).

O Saussure do *Curso* já fazia alusão a um jogo estrutural cuja participação dos “falantes de uma língua” não é bem definida. A hipótese dos anagramas, entretanto, radicaliza essa autonomia supondo um jogo, o *grande jogo*, jogo da linguagem consigo mesma, nas palavras de Baudrillard, que é um espaço de vertigem, de ruptura com a exacerbação da presença dos simulacros. Saussure, “acelerador de partículas da linguagem”, além de ser fundador de uma disciplina que serviu de modelo para as ciências humanas, seria hoje um sinal em direção a uma alternativa ao pensamento crítico estéril, na afirmação da radicalidade e ironia profunda do objeto.

4 CONCLUSÃO

As categorias dos jogos de Caillois estão presentes em graus variados nos jogos de linguagem e com a linguagem que descrevem e jogam tanto Foucault e Baudrillard, quanto seus precursores Wittgenstein e Saussure, respectivamente. Além da *agôn* da participação dos jogadores como falantes potencialmente retóricos, e da *mimicry* como princípio mesmo da representação e da reduplicação do real (até seu desaparecimento) na linguagem, vemos que as categorias de *alea* (acaso) e de *ilinx* (vertigem) também têm sua expressão e importância na descrição dos jogos de e da linguagem. Uma diferença relevante entre a abordagem de Foucault e de Baudrillard, que retoma de certa forma as combinações entre as categorias de que fala Caillois, é a importância da regra. Sem regras não há jogos nem de *agôn* nem de *alea*, ao passo que *mimicry* e *ilinx* privilegiam um mundo sem regras (ou um desprezo pelas regras do mundo). De todo modo, é comum a Foucault e a Baudrillard a idéia de que há um jogo misterioso na linguagem que não chegamos a compreender completamente. Justamente o ponto de ataque de seus críticos é o de que esse *jogo na linguagem* se torna mais difícil de compreender a partir dos *jogos com a linguagem* de que eles são autores. Que seja um acaso que determinada proposição seja considerada verdadeira em detrimento de outra, ou que tenha sido dita no lugar de outra, talvez seja da ordem e do alcance da vertigem que esse jogo negativo da divisão do verdadeiro e do falso, do real e do simulacro, chegue ao seu limite de reversibilidade.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Gallimard, 1976.

_____. *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée, 1981.

_____. *Les stratégies fatales*. Paris : Grasset, 1983.

_____. *Da sedução*. 6ª ed. Campinas: Papirus, 2006.

CAILLOIS, R. **Les jeux et les hommes**. Paris : Gallimard, 1958.

DELEUZE, G. **Nietzsche**. Paris : Presses Universitaires de France, 2006.

FOUCAULT, M. **Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines**. Paris: Gallimard, 1966

_____. **Dits et écrits**, I-V. Paris, Gallimard, 1994.

_____. **A ordem do discurso**. 7ª ed. São Paulo: Loyola, 2001.

_____. **A arqueologia do saber**. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

_____. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: Nau Ed., 2005.

NIETZSCHE, F. **A Gaia Ciência**. São Paulo: Martin Claret, 2006.

PECHEUX, M. Análise automática do discurso (AAD-69). In: GADET, F.; HAK, T. (Orgs.). **Por uma análise automática do discurso**. 3. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

SAUSSURE, F. **Curso de lingüística geral**. São Paulo: Cultrix, 1995.

SEARLE, J. R. **Os atos de fala: um ensaio de filosofia da linguagem**. Coimbra: Almedina, 1981.

WHITE, H. **The content and the form: narrative discourse and historical representation**. London: Johns Hopkins University Press, 1987.

WITTGENSTEIN, L. **Tractatus logico-philosophicus, suivi de investigations philosophiques**. Paris: Gallimard, 1953.

_____. **Cahier bleu**. Paris: Gallimard, 1996.

Original recebido em: 13/10/2008

Texto aceito em: 10/12/2008