

WITTGENSTEIN E A TEORIA DOS PROTÓTIPOS SOB A ÓTICA DA LINGÜÍSTICA SOCIOCognITIVA

Ricardo Yamashita SANTOS¹

INTRODUÇÃO

Quando falamos sobre estudos da linguagem, é inevitável que, antes de tudo, tracemos uma evolução histórica e epistemológica da mesma. Desde os filósofos clássicos até os atuais lingüistas, antropólogos, psicólogos etc. a linguagem sempre foi vista como um aparato diferencial entre o homem e as demais espécies. Dentre as diversas funções que já foram atribuídas à linguagem humana, inclusive sob a perspectiva particular de cada área do conhecimento, estaremos dando principal importância ao modo como, através da linguagem, categorizamos o mundo.

Eleanor Rosch, na década de 70 do século passado, propôs uma abordagem acerca da teoria dos protótipos que fixa um determinado elemento como sendo o ponto de partida, um núcleo, de cada categoria. Essa perspectiva é diferente da tratada por Wittgenstein (1953) que, ao invés de analisar uma centralidade prototípica, observa elementos que possuam familiaridades, mas que nem por isso um elemento signifique um protótipo mais ideal do que o outro dentro de uma categoria. Este pensamento de familiaridade wittgensteineano serve como uma luva para a teoria sociocognitiva, que trata as categorizações como elementos construídos através de nossa cognição e experiência e que podem ser compartilhados em sociedade.

Nesse sentido, nosso trabalho tem como meta realizar uma contextualização que apreenda desde o pensamento clássico da categorização até os momentos atuais da pesquisa e, desta forma, pretendemos mostrar um possível “flerte teórico” de Wittgenstein com a abordagem sociocognitiva dos estudos da linguagem e revelar o

¹ Professor Substituto do Departamento de Letras, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN.

quanto essa interação teórica pode ser produtiva para nós, em se tratando do modo como categorizamos o mundo.

A CATEGORIZAÇÃO CLÁSSICA

Por volta de IV a. C, os estudos clássicos da Filosofia tiveram Aristóteles defendendo uma concepção de mundo baseada em um pensamento objetivista. Basicamente, ele acreditava ser possível compreender o mundo através de nosso pensamento lógico e, assim, deflagrar a essência das coisas do mundo e falar corretamente sobre elas. Quando nomeamos algo, como por exemplo, *galo*, traçamos um perfil para que possamos diferenciá-lo das demais categorias. Isso seria possível através da nossa capacidade de distinguir os traços essenciais das coisas e, dessa forma, revelar a qual categoria pertence o elemento *galo*. Assim, o que interessa para essa concepção categorial é entender que os traços acidentais das coisas (formas individuais de cada um; ex: cabelo, cor do olho, altura) não eram importantes, mas sim os chamados traços essenciais (formas gerais; ex: masculino, bípede, dotado da razão), pois eles é que diriam se um elemento pertenceria ou não à determinada categoria, de uma forma dicotomizada (pertence ou não pertence).

Com efeito, Aristóteles afirmava a essência como algo anterior a própria linguagem. O que competia a nós era entender essa essência *a priori* e deflagrá-la para o conhecimento da verdade. Essa verdade seria, pois, universal e nossas estruturas lógicas nos capacitariam a entender a essência das coisas. As categorias seriam então preenchidas por elementos que tivessem todos os traços essenciais e, caso não os tivessem, não seriam mais pertencentes a tal categoria. Por exemplo, quando falamos de pássaro. Se for pássaro não é humano e deve ter asas etc. Assim, as categorias seriam relacionadas por meio dos traços essenciais e o objeto categorizado revelado gradativamente.

As categorias seriam, então, delimitadas e, dessa forma, os elementos fariam, ou não, parte de uma determinada categoria. Porém, essa formulação clássica das categorias é repensada por outros autores.

TEORIA DA SEMELHANÇA POR FAMILIARIDADE

Wittgenstein (1953) questiona os pensamentos clássicos aristotélicos que partem dessa perspectiva essencialista. Para tanto, ele traz à pauta a categoria JOGO, que por ser amplamente extensa não há limites para delinear-la. Alguns exemplos de jogos: videogame, futebol, xadrez, peteca, squash, jogo da memória, jogo dos sete erros, amarelinha etc. Os limites não são previsíveis e não é possível “fechar” a categoria.

Com efeito, esse entendimento serve não só para a categoria jogo, mas para todas as categorias que criamos. Não existem traços idênticos compartilhados pelos elementos dentro de uma mesma categoria, mas sim, como diz Wittgenstein, “semelhanças por familiaridade”. Dessa forma, o convite feito pelo filósofo austríaco é o de começarmos a analisar o uso que fazemos da linguagem para retratarmos as categorias. Deixamos, dessa forma, de pensar em um elemento definido em uma categoria por seus atributos essenciais para pensarmos que tais elementos podem ter semelhanças dentro de um grupo, mas que nem por isso deva compartilhar todas suas características por igual.

Ao pensarmos em categorias horizontais que se associam por semelhanças, significa admitirmos, por exemplo, elementos de uma categoria que sejam A, B, C e D, colocados horizontalmente. O elemento A, que começa na esquerda, tem ao seu lado B. Eles têm alguma semelhança, porém A não tem necessariamente semelhança com C. Em outras palavras, as categorias não são fechadas por aspectos pré-estabelecidos e podem atingir tamanhos incalculáveis. O elemento A pode não ter relação alguma com C ou D, mas nem por isso, pensando em um *continuum*, não possam pertencer a uma mesma categoria. Para exemplificar, vamos pensar na categoria Animal. Nela, podemos ter homens e bichos. Tomando os homens como animais racionais e os bichos irracionais, poderíamos ter, em uma categoria, A = homem; B = cachorro e C =

formiga. O homem pode ser relacionado como mamífero. O cachorro também. Já a formiga, que seria C, não poderia ser enquadrada nesse conceito, porém, poderia ser relacionada como irracional, junto com B. Isso comprova que as categorias podem ser pensadas e elaboradas por meio dos mais diversos aspectos e em nenhum momento poderíamos fechar essa categoria com um traço geral efetivo. O que relaciona tais elementos são semelhanças por familiaridade que remetem a outro elemento.

As categorias seriam, então, pensadas muito mais a partir dos jogos de linguagem que exercemos, no momento em que relacionamos determinado elemento, do que pensarmos em uma categoria que determine de uma vez por todas o que “é” o elemento, como sugeria o pensamento clássico. O homem poderia ser incluído também na categoria bípede, daí faria parte também os cangurus e não mais os cachorros etc. As categorias são infundáveis e inumeráveis. Através do uso da linguagem é que determinamos sobre qual aspecto estamos tratando o elemento da categorização. Assim, essas categorias não são mais pensadas sob a análise de traços essenciais, mas sim, observadas através das semelhanças de família que podem trazer aproximação, como definiu Wittgenstein.

A TEORIA DOS PROTÓTIPOS

A psicóloga norte-americana Eleanor Rosch, na década de 70, reformulou, bem como outros teóricos de sua época (Labov, 1973, Kempton, 1981), a categorização clássica baseando a pesquisa a partir da noção de protótipo, dentro da categoria. Para Rosch, inicialmente, deve-se repensar a abordagem clássica sobre as categorizações, pois não se trata de pensarmos em um conjunto de pertencente ou não, mas sim, reconhecer, através de um protótipo, o núcleo dentro do grupo. Os demais elementos estariam mais à margem e seriam menos recorrentes quando pensamos em determinada categoria.

Esse trabalho foi iniciado com as pesquisas das cores, que foram chamadas de “estudo das cores básicas” (Berlin & Kay, 1969). Esse estudo evidenciou que as cores

têm um foco central primário e nossa percepção cognitiva capta o ponto mais salutar da cor, ou seja, o ponto prototípico. Desta forma, o verde, por exemplo, tem seu ponto prototípico e as demais tonalidades seriam a sua continuação; por exemplo: verde-água, verde-esmeralda etc. Apesar de sua base biológica, essa pesquisa revela a nossa percepção cognitiva frente aos conceitos e, assim, confirmaria, segundo os autores, que categorizamos as coisas baseados em um elemento prototípico dentro de uma categoria. Desse estudo é que se derivou a Teoria dos Protótipos propriamente dita.

Para evidenciarmos a teoria, vamos pensar a categoria “mamífero”. Se tivermos um cachorro e uma baleia, prontamente o cachorro seria apontado como o elemento mais prototípico da categoria. Assim, no interior de uma determinada categoria, haveria um exemplar prototípico e outros mais periféricos, podendo, inclusive, esse exemplar mais periférico pertencer prototipicamente a outra categoria, como por exemplo, a baleia poderia ser o protótipo da categoria “peixes grandes”.

De um modo geral, a psicóloga subdivide tais categorias em três níveis: Subordinado, básico e supra-ordenado. O nível básico seria aquele mais recorrente dentro de uma categorização, por exemplo: cadeira. O subordinado estaria em menor recorrência do que o básico, mas dentro da categoria. Exemplo: poltrona. E o supra-ordenado acomodaria o elemento do nível básico em uma categoria maior: móvel.

Quando pensamos, por exemplo, em caneta, temos um protótipo de tamanho, largura e até de cor da escrita. Desse protótipo, derivam outros elementos da categoria caneta, com tamanhos, larguras e cores distintas. Esse pensamento descaracteriza o que Aristóteles chama de “traços” dos elementos e repensa-os como sendo “atributos”. Com os atributos, diferenciaríamos um elemento de outro na mesma categoria devido ao seu grau de representatividade para nós.

OBSERVAÇÕES CONTEMPORÂNEAS SOBRE AS TEORIAS

Após analisarmos as bases da categorização clássica aristotélica, passando pela teoria de Semelhanças por Familiaridade, de Wittgenstein e a Teoria dos Protótipos, de

Eleanor Rosch e demais teóricos, faz-se mister, neste momento, apontarmos as direções que estão sendo tomadas nos estudos contemporâneos frente às três teorias da categorização.

A teoria clássica aristotélica apontava os elementos das categorias como possuidores de traços essenciais. Caso não possuíssem tais traços, não fariam parte da categoria. Já em um outro momento, tivemos Wittgenstein se opondo à formulação clássica, dizendo não ser possível delimitar as categorias com traços de essência, pois os traços são intermitentes e dependem da perspectiva e o uso que fazemos da linguagem para nos referirmos ao conceito. Seria muito mais uma aproximação por similaridade do que propriamente traços essenciais.

E por fim, a Teoria dos Protótipos que vê o protótipo como centro de determinada categoria. Os demais elementos estariam dispostos em um *continuum*, dependendo do grau de representatividade prototípica, até que se chegasse aos elementos mais periféricos da categoria.

Essas três versões se mostram, atualmente, com um quadro bem distinto. A tese aristotélica parece ser a mais criticada, por não dar conta de diversos questionamentos. Dessa forma, a defesa essencialista de Aristóteles acaba ficando sem base sólida nas pesquisas atuais e isso faz com que os pesquisadores, de um modo geral, abandonem essa percepção clássica.

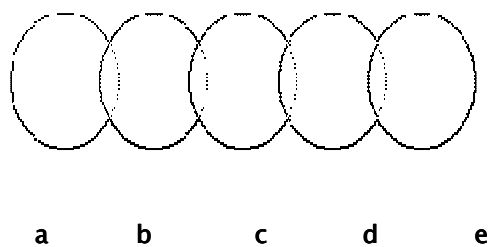
Alguns problemas foram também apontados, *a posteriori*, mais precisamente para a Teoria dos Protótipos iniciada por Eleanor Rosch e os demais teóricos. Quando se tinha a noção inicial de protótipo como “elemento padrão”, pensava-se, também, na perspectiva de que o protótipo possuía algo de exemplar, que o destoava dos demais, algo como pensarmos em um elemento causador que se distinguisse prototipicamente, como vimos na proposta inicial dos estudos das *cores básicas*.

Porém, as experiências revelaram existir protótipos distintos, dependendo da cultura, da sociedade etc. Isso fez com que o protótipo perdesse a noção de causa para ter a noção de efeito. Dessa forma, os autores começaram a falar muito mais em *efeitos prototípicos* do que propriamente protótipos. Quando temos, por exemplo, a categoria casa, o protótipo dessa categoria pode variar se perguntarmos, por exemplo,

para um mendigo, um rapaz de classe média alta, um assalariado e uma estrela da música, o que é casa. E ainda mais se fizermos essa mesma pergunta para pessoas dos mais diversos países. Os efeitos de prototipicidade seriam, sem sombra de dúvida, os mais distintos possíveis, visto que essa impressão prototípica sofre influências socioculturais.

Isso fez com que a teoria necessitasse de uma reformulação, pois os efeitos prototípicos seriam, assaz, diferentes do que pensarmos em protótipos propriamente ditos. Com efeito, o cabedal básico da Teoria dos Protótipos é repensado e melhor assimilado quando o associamos com a teoria wittgensteineana. O que se passa a buscar agora não é mais um elemento prototípico de determinada categoria, mas sim os efeitos prototípicos que são motivados por determinados fenômenos.

Sendo assim, a teoria reformulada tem como um pilar central o conceito de Wittgenstein de *semelhança de família*. Como vimos anteriormente, as categorias não são mais vistas como partindo de um centro, como se os elementos se agrupassem ao redor de características comuns, mas sim pensadas de uma forma lateral, analisando cada elemento e seus atributos específicos. Pensando assim, teremos um extenso agrupamento de elementos que não necessariamente tenham, entre si, as mesmas características, sendo que um elemento A pode não ter semelhança alguma com D, e assim sucessivamente. Givón (1995), pensando nessa relação por semelhança, sugere o seguinte esquema:



Outro ponto que deve ser considerado nessa reformulação teórica é o fato de que podemos abandonar elementos prototípicos específicos, como por exemplo, *peixe*, que na versão padrão poderia ser apenas caracterizado por elementos que

fossem peixes. Agora, poderemos considerar também conceitos que não sejam necessariamente o elemento em si, como *homem-peixe*. Assim, nos *jogos de linguagem*, encontramos o uso de uma mesma palavra atribuída para diferentes tipos de categorização. Deixamos de pensar a teoria monossemicamente para pensarmos na polissemia instaurada pelo “jogo de linguagem” utilizado em cada contexto. Como mesmo disse Wittgenstein (1953: 18 – 19):

O termo “jogo de linguagem” deve aqui salientar que o falar da linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida. Imagine a multiplicidade dos jogos de linguagem por meio destes exemplos e outros:

- Comandar, e agir segundo comandos;
- Descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas;
- Produzir um objeto segundo uma descrição (desenho);
- Relatar um acontecimento;
- Expor uma hipótese e prová-la;
- Apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas;
- Inventar uma história; ler;
- Representar teatro;
- Cantar uma cantiga de roda;
- Resolver enigmas;
- Fazer uma anedota; contar;
- Resolver um exemplo de cálculo aplicado;
- Traduzir de uma língua para outra;
- Pedir, agradecer, maldizer, saldar, orar.

A ABORDAGEM SOCIOCOGNITIVA E A PROPOSTA DA CATEGORIZAÇÃO

Mais recentemente, encontramos a abordagem sociocognitiva, que revisita a noção de protótipo. Na realidade, começa-se a questionar exatamente os elementos que possam representar determinada categoria, de forma nuclear. A sociocognição parte de um viés oposto, pensando muito mais nas construções de sentido que são feitas a partir do contato do ser humano com determinada cultura, o que implica pensarmos não mais em categorias representacionais de algo posto no mundo, mas

sim de sistemas cognitivos compartilhados e construídos nesta interação, que consideram fatores sociais, culturais, cognitivos e corporais.

Em outras palavras, devemos ter em mente que as categorizações, dentro dessa perspectiva, se prestam muito mais a considerar elementos construídos e negociados socioculturalmente do que segmentar os elementos em categorias discretas. Não cabe mais aqui preocuparmos-nos com representações de mundo, mas sim, em como interagimos com esse mundo, como negociamos nosso conhecimento acerca dele. Como diz Marcuschi (2002), a produção de categorias seria uma atividade sócio-cognitiva situada em contextos culturais específicos na tentativa de construir conhecimento.

Portanto, o que nos parece bem claro nesse momento é o entendimento proposto pela sociocognição de que o problema não é mais um mundo *a priori* descoberto e elencado por nós, mas sim, entendermos que podem ser feitas várias construções de mundo, várias negociações de sentido entre diversas culturas e de que forma aquilo se torna significativo para nós, através das versões publicas de mundo negociadas (Clark, 1992).

Pensando assim, podemos remontar à virada pragmática, que começou com filósofos como Austin e o próprio Wittgenstein propondo que o estudo da língua, muito mais do que analisar somente a sua estrutura, deve ser pensado, também, em termos de seu uso. Saímos, assim, da clausura do sistema para considerarmos os contextos de uso e o modo como utilizamos a língua nesses meios. Esse período foi fundamental para que começássemos a considerar a comunicação lingüística em sua forma mais ampla.

O que vale ressaltar aqui é que a sociocognição procura considerar o elemento pragmático da língua como um dos fatores principais em seu estudo, bem como elementos cognitivos e culturais. Essa perspectiva ocasionou, na década de 80, o que conhecemos como a Virada Cognitivista (Koch, 2006). Para essa perspectiva, da qual a sociocognição faz parte, as construções de sentido partem, também, do modo como interagimos com o meio e o modo como utilizamos a língua nesse meio. Quando negociamos intersubjetivamente nossos conceitos com os outros, estamos criando

imagens (esquemas imagéticos) sobre determinados conceitos, cenas e idéias. Isso serve também para a construção que fazemos da imagem de outra pessoa. Nos dizeres de Laplatine e Trindade (1997: 11):

A imagem que fazemos de uma pessoa que conhecemos na atualidade ou no passado de nossa existência não corresponde ao que ela é para si, ou para outrem que também a tenha conhecido, pois sempre é uma imagem marcada pelos sentimentos e experiências que tivemos em relação a ela. Atribuímos a essa pessoa qualidades físicas ou morais que, embora ela possa possuir, são aumentadas ou denegridas, mutáveis, transformadas e plenas de significados que lhe fornecemos no percurso de nossas experiências e lembranças vividas e concebidas nos encontros e desencontros que com ela estabelecemos.

Isso serve para pensarmos não somente na construção significativa que fazemos de determinadas pessoas como também do contexto físico e sociocultural em que vivemos. A interação cria e recria nosso modo de interpretar o mundo, ocasionando mudanças na forma de lidarmos com tais conceitos. Então, quando pensamos na categorização do mundo e das coisas, como fazemos para entender o real? Laplatine e Trindade (1997: 12) explicam:

O real é a interpretação que os homens atribuem à realidade. O real existe a partir das idéias, dos signos e dos símbolos que são atribuídos à realidade percebida.

Com efeito, as coisas existem porque o modo como interagimos em determinados contextos fazem com que criemos os conceitos, sejam eles materiais ou abstratos. Assim, é muito mais plausível falarmos em construções de sentido do que categorizações definitivas das coisas. Eis, mais uma vez, o problema de buscarmos a “essência” das coisas para categorizá-las, ou ainda, um protótipo que represente o elemento categorizado. Sendo assim, corpo, mente, cultura, sociedade, historiografia são todos os elementos considerados para nossa formação cognitiva. Criamos sistemas conceptuais (Lakoff & Johnson, 1982) que nos orientam. Assim, para a teoria,

as categorias são melhor interpretadas quando pensamos o conceito sob “efeitos de prototipicidade”, que considera elementos socioculturais para tal categorização, ao invés de pensarmos em protótipos, visto os vários fatores que influenciam nossa cognição.

O importante agora é entendermos um dos pilares centrais da teoria sociocognitiva quando o assunto é os referentes do mundo, biológicos, culturais etc. Tudo tem base em contextos de inserção no qual estão os sujeitos e de como esses sujeitos interagem na construção do sentido. A língua passa a ser entendida como ação conjunta (Clark, 1996) e a linguagem se torna a principal mediadora de nossa negociação intersubjetiva.

Isso indica a proximidade das propostas da teoria sociocognitiva com a proposta de Wittgenstein sobre os jogos de linguagem. Não se trata de representar o mundo através da linguagem, mas sim entender as intenções de sentido em cada situação e como criamos sentido nelas. Neste momento, nos parece interessante colocarmos que nosso pensamento é o de que as teorias, muito mais do que dicotômicas, são complementares. As idéias do filósofo complementam a teoria sociocognitiva. Na seqüência, o que tentaremos expor é exatamente essa aproximação entendida por nós, inclusive, pensando em uma associação entre a teoria cognitiva da metáfora, de Lakoff e Johnson (1982), e a proposta de semelhanças por familiaridade, de Wittgenstein.

COGNIÇÃO, PRAGMÁTICA E O MÉTODO DE CONCEITUALIZAÇÃO

Quando Lakoff e Johnson escreveram o *Metaphors of we live by*, na década de 80, contribuíram diretamente para a virada cognitiva. A concepção de mente corporificada trouxe à lume o debate que trata corpo e mente como dois elementos que se associam e dialogam na construção mundana de sentido, tendo como comprovação empírica a própria linguagem. Esse estudo da dupla de pesquisadores trouxe também a metáfora para o centro dos estudos da linguagem, não mais sendo entendida como um mero

ornamento lingüístico, pois, como eles mesmos dizem, a principal função da metáfora é compreender e experienciar uma coisa em termos de outra (1980).

Com efeito, fica mais fácil entendermos a proposta de corpo e mente atuando juntos na construção de sentido, e as metáforas, nessa perspectiva, fazendo parte de uma complexa rede de conceitos, associados aos nossos conhecimentos prévios de mundo, através do nosso *sistema conceptual*. Nesse sistema estariam compreendidas as versões publicas de mundo por nós vivenciadas, nosso conhecimento enciclopédico, nossas crenças etc. Essa completude de informações seria o nosso guia na negociação intersubjetiva de sentidos que temos com os demais. E a metáfora teria papel importante nesse processo. A associação da sociocognição com a pragmática se faz presente nessa perspectiva.

A partir da metáfora conceptual DISCUSSÃO É GUERRA, proposta por Lakoff e Johnson (ibid.), ocorrem construções, tais como: “Seus argumentos são indefensáveis”; “Destruí sua argumentação”; “Jamais ganhei de Paulo em uma discussão” etc. Temos, então, a negociação de sentido a partir de dois conceitos, formando, através da metáfora conceptual DISCUSSÃO É GUERRA o surgimento de construções linguísticas que confirmam essa conceptualização. Podemos dizer que, em uma discussão, as pessoas envolvidas podem ser entendidas como adversários, bem como em uma luta bélica. Ganhamos e perdemos terreno, atacamos o posicionamento do outro e defendemos o nosso, usamos estratégias para atingir nossos objetivos etc. Existem em ambos os casos, batalhas que são travadas, porém, uma leva em conta o discurso e a outra a disputa física.

Assim, temos um conceito de discussão parcialmente entendido como guerra. Essa transferência, ou deslizamento, parcial de conceitos são os elementos fundamentais na associação metafórica. Por isso, essa metáfora conceptual se revela também elemento sociocultural. A metáfora passa a ser o pilar central na experiência, associando as semelhanças dos conceitos e traduzindo uma relação cognitiva que fazemos deles.

Pensando assim, encontramos parença com a proposta wittgensteineana sobre as semelhanças por familiaridade e a metáfora conceptual de Lakoff e Johnson. O que

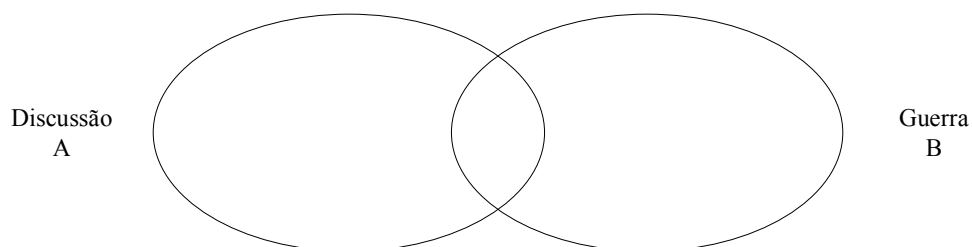
as aproxima é exatamente a associação de conceitos feita parcialmente, considerando cada elemento com suas particularidades distintas, mas, também, com suas semelhanças postas à mesa. Isso revela um ponto primordial que ancora ambas as teorias: o modo como construímos sentido, partindo da negociação entre conceitos, é que garante o jogo de linguagem.

Essas associações estão imbricadas, pois através do nosso sistema cognitivo conseguimos compreendê-las e realizá-las. Tanto as metáforas conceptuais como as semelhanças por familiaridade são entendidas por nós devido ao fato de como lidamos com os conceitos, cotidianamente. O exemplo anteriormente relacionado de DISCUSSÃO É GUERRA revela não só a relação metafórica que temos dos conceitos, mas também, como conseguimos entender essas relações e associá-las em suas “semelhanças”, mesmo entendendo se tratar de conceitos distintos.

Essas associações, negociadas sociocognitivamente, se dariam exatamente por entendermos que existe uma *instabilidade* na relação entre palavras e coisas (Mondada e Dubois, 1995). Portanto, criamos relações de sentido entre os conceitos presentes em nossa interação.

Consideremos aqui os conceitos de GUERRA e de DISCUSSÃO. Nesse caso, e sob essa observação, teríamos, dentro de uma categoria de DISPUTA, os elementos DISCUSSÃO e GUERRA sendo relacionados. Pensando assim, as semelhanças por familiaridade estão postas à mesa e os jogos de linguagem que fazemos se encarregam de explicitar como transformamos esses dois conceitos distintos em semelhantes em determinado aspecto.

Poderíamos representar o esquema, baseado em Gívon (1995), desta forma:

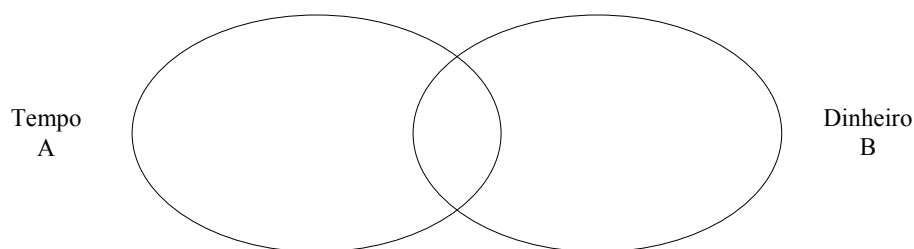


- Discussão – elemento da esquerda;
- Guerra – elemento da direita.
- Ponto de intersecção – espaço onde a metáfora conceptual é criada.

Como podemos ver no exemplo, o que parece acontecer é o fato de dois conceitos distintos estarem sendo relacionados por determinados aspectos particulares. Entendemos, por exemplo, que em uma discussão, no interior de nossa cultura, temos acontecimentos como: debate de opiniões, questionamentos, posicionamentos acerca de determinado assunto etc. Já em uma guerra, temos rapidamente, em um *insight*, a visualização de uma disputa bélica, forças militares duelando por territórios etc. No ponto de intersecção teríamos, então, a mescla dos conceitos, o momento onde as semelhanças por familiaridade se fundem. Nesse ponto estariam as aproximações conceptuais: disputas, divergências, ataques etc., que fazem com que criemos construções do tipo: “Seus argumentos atingiram o alvo”; “Ao utilizar essa metodologia, ele te derrubará com facilidade”; “A refutação de seu relatório foi realizada por tiros que acertaram seu ponto fraco” etc.

O que temos previamente entendido em nosso conhecimento enciclopédico é exatamente as características de cada conceito. Isso faz com que relacionemos tais conceitos de modo a considerar suas semelhanças familiares, e recriemos, a partir do ponto de intersecção, a mesclagem conceitual.

Vejamos agora outro exemplo relacionando TEMPO e DINHEIRO:



O nosso sistema conceptual mais uma vez consegue compreender esses dois elementos socioculturais. Na contemporaneidade, vivemos cada vez mais com necessidade de tempo e dinheiro, o que significa pensarmos em ambos como elementos de produtividade. TEMPO e DINHEIRO relacionados com PRODUTIVIDADE – um exemplo claro que associa esses elementos é encontrado em empresas que pagam por hora, ou seja, pela produtividade, o que reforça essa nossa compreensão, “Você está desperdiçando meu tempo”; Perdi duas horas por sua culpa”; “Seu tempo se esgotou” etc.

O modo sociocognitivo de mundo está por nós sendo cada dia construído de acordo com nossa interação. As aproximações conceituais através da metáfora nada mais são do que construções criadas no meio em que vivemos.

Assim, o que determina tais comparações é exatamente a necessidade de expressar na linguagem um entendimento que agregue conhecimentos, o que estamos constantemente fazendo. Essas comparações recriam outras conceitualizações, pois

estamos a todo instante reconsiderando aspectos de nosso entorno sociocultural. Com efeito, fica mais claro pensarmos nessas reconstruções se lembrarmos das semelhanças por familiaridade, de Wittgenstein, que propõe não mais delimitarmos categorias de acordo com um elemento prototípico, mas entendermos que as categorias são pensadas muito mais por questões de familiaridade, alguns aspectos que as fazem ser pensadas em níveis de outro, e da necessidade de comunicarmos tal comparação.

CONCLUSÕES

Com tudo o que foi posto até então, o que pretendemos deixar como tema principal é o pensamento da categoria como algo maleável, não fixo, e passivo de mutações, que pode ser compreendido por questões socioculturais. As categorias podem ser criadas por necessidades comunicativas, que são pensadas através da nossa necessidade de referenciar o mundo. Com efeito, os jogos de linguagem wittgensteineanos, bem como sua proposta de semelhanças por familiaridade, parecem se aproximar das metáforas conceptuais de Lakoff e Johnson, o que faz pensarmos em semelhanças conceptuais. Assim, a linguagem metafórica serve como mola mestra neste processo, evidenciando, através de nossa linguagem, as comparações conceituais que fazemos cotidianamente para falarmos sobre o mundo.

Dessa forma, propomos uma perspectiva que cada vez mais une pragmática e cognição, mostrando que ambos se relacionam no processo sociocultural em que estamos inseridos. Assim, a pragmática e a sociocognição, entendidas como teorias, são, para nós, elementos que se fundem nesse processo. Uma explica em larga escala fundamentos da outra e, ousadamente, podemos dizer que se complementam. Quando se trata de categorizar ou referenciar o mundo, pensamos que ambas as teorias possam contribuir para tal construção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHOMSKY, N. 1957. *Syntactic structures*. Haia: Mouton.

CLARK, H. 1992 *Arenas of language use*. Chicago: The University of Chicago Press.

DUQUE, P. H. 2003. *Teoria dos protótipos, categoria e sentido lexical*. In: M. Cecília Mollica e Cláudia Roncarati (orgs.). Anais do III congresso internacional da ABRALIN: Rio de Janeiro.

DU BOIS, J. W. 1993. *Discourse and the ecology of grammar: strategy, grammaticization, and the locus*. Rice: Symposium, MS, University of California: Santa Bárbara, 1993.

GIVÓN, T. 1995. *Functionalism and Grammar*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

KOCH, I., V. & ELIAS, V., M. 2006. *Ler e Compreender os sentidos do texto*. 2. ed. São Paulo: Contexto.

LABOV, W. 1994. *Principles of linguistic change*. Internal factors. Oxford: Black Well.

LAKOFF, G., JOHNSON, M. 2002. *Metáforas da Vida Cotidiana*. Tradução de Mara Sophia Zanotto. Campinas: Educ.

LAPLATINE, F. & TRINDADE, L. 1997. *O que é o imaginário?* São Paulo: Brasiliense.

LYONS, J. 1987. *Linguagem e Linguística*. Trad. Rio de Janeiro: LTC – S.A.

MARCUSCHI, L. A. 2002 *Do código para a cognição: o processo referencial como atividade criativa*. Veredas: Juiz de Fora.

MARTELOTTA, M. E. (org.). 2008. *Manual de Linguística*. São Paulo: Contexto.

MONDADA, L. & DUBOIS, D. 1995. *Construção dos objetos do discurso e categorização: Uma abordagem dos processos de referenciação*. In: *Referenciação*. Mônica Magalhães Cavalcante, Bernadete Biasi Rodrigues, Alena Ciulla (org.). São Paulo: Contexto.

MUSSALIM, F. & BENTES, A. C. (orgs.). 2003. *Introdução à lingüística 3: fundamentos epistemológicos*. São Paulo: Cortez.

ROSCH, E. & LLOYD, B. 1976. *Cognition and categorization*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

SANTOS, R. Y. 2007. *Corpo e mente: uma linguagem unificada*. Trabalho publicado no I Colóquio de Estudos da Linguagem – CONEL. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

TOMASELLO, M. 2000. *The cultural origins of human cognition*. Harvard University Press.

VAN DIJK, T., A. 1992. *Modelos na memória: O papel das representações da situação no processamento do discurso. Cognição, discurso e interação*. São Paulo: Contexto.

WITTGENSTEIN, L. 1991 *Investigações Filosóficas*. trad. José Carlos Bruni. 5. ed. São Paulo: Nova Cultural.

Recebido em 27/06/2010.

Aceito em 30/07/2010.