

Conversando com Sellars sobre regras

Talking with Sellars about rules

Ralph Leal Heck

<https://orcid.org/0000-0002-9827-1743> – E-mail: imagomundi@hotmail.com

Carlos Eduardo Fisch de Brito

<https://orcid.org/0000-0002-9652-8277> – E-mail: carlosbritobr@gmail.com

RESUMO

Sellars faz as perguntas, “O que é a linguagem?” e “Como é que a gente aprende a linguagem?”, e vai em busca de respondê-las. Mas, essas perguntas são muito interessantes, e nós queremos respondê-las também. Isso dá origem à nossa conversa, que mais se parece com um encontro de duas pessoas que falam sozinhas – (como qualquer outra conversa). Daí que, as duas histórias se desenrolam em paralelo, ora se aproximando e ora se afastando. Mas, a coisa nunca se resolve. Porque Sellars tem em mente o paradigma descritivo da linguagem, e nós queremos falar sobre o paradigma prescritivo. Quando isso fica claro, nós deixamos o Sellars de lado, e vamos esboçar as nossas notas para uma semântica prescritiva da linguagem.

Palavras-chave: Linguagem. Prática. Regras. Sellars. Paradigma prescritivo.

ABSTRACT

Sellars poses the questions, “What is language?” and “How do we learn language?” and sets out to answer them. But these questions are very interesting, and we want to answer them too. This gives rise to our conversation, which resembles a meeting of two people talking to themselves – (like any other conversation). Thus, the two stories unfold in parallel, at times converging and at times diverging. But it never fully resolves. This is because Sellars has in mind the descriptive paradigm of language, while we want to discuss the prescriptive paradigm. Once this becomes clear, we set Sellars aside and begin outlining our notes for a prescriptive semantics of language.

Keywords: Language. Practice. Rules. Sellars. Prescriptive paradigm.

0 Prefácio

A consciência está lá, mas nós não vamos falar sobre ela. O nosso foco está colocado sobre a atenção e a intenção. E a primeira observação é que a atenção e a intenção estão sempre focadas – (ou quase sempre ...).

Quer dizer, elas estão sempre pousadas ou orientadas a alguma coisa, e elas se movimentam para lá e para cá – (intencionalidade).

É sobre esse movimento que nós queremos falar. E também, sobre aquilo que direciona esse movimento.

Nota: Nós somos aqueles que falam sobre aquilo que nós fazemos. E ao falar sobre isso, nós modificamos a maneira como nós fazemos as coisas – (aqui já aparece a tensão entre a linguagem e o comportamento).

Daí que, a perspectiva adotada aqui para a investigação da linguagem não é a da pessoa que olha para o mundo e presta atenção naquilo que acontece, mas a perspectiva da pessoa que olha para si mesma e para os outros e presta atenção naquilo que está sendo feito.

0.1 Roteiro

1,2: Primeiro falamos nós, para introduzir algum vocabulário.

3,4: Depois fala o Sellars, para apresentar o seu dilema.

5,6: Aqui o problema é formulado em termos do caráter prescritivo das regras.

7,8: E aqui aparecem os dois extremos da questão: a causalidade e a intencionalidade linguística.

9,10,11: Esse é o núcleo do nosso argumento, onde é esboçada uma solução em termos de uma dupla determinação na dimensão normativa: demandas e motivações.

12,13: Daí, o Sellars examina e rejeita a história de *Metaphysicus*.

14,15: E nós pegamos a palavra outra vez, para reformular essa história.

16,17,18: Esse é o núcleo do argumento do Sellars, onde ele apresenta a sua solução baseada em uma analogia evolucionária.

19,20: E aqui nós apenas acompanhamos a conclusão do seu argumento.

1 O que é a linguagem?

Sellars começa o seu artigo sem perder tempo, fazendo duas observações que já colocam o tema da discussão sobre a mesa. A primeira delas é a seguinte (1954, p. 204):

→ “A language is a system of expressions the use of which is subject to certain rules”¹.

Sellars entende a linguagem como um jogo. Mas, ele não usa a expressão “language game” (jogo de linguagem) da mesma maneira que Wittgenstein – (por quê?). O entendimento de Sellars é mais próximo do entendimento de Haugeland: a linguagem é um jogo no mesmo sentido em que o xadrez é um jogo. E o modelo de linguagem que corresponde ao jogo de xadrez é a noção de sistema formal.

Qual é a diferença?

¹ “Uma linguagem é um sistema de expressões cujo uso está sujeito a certas regras”.

Bom, uma diferença é que o sistema formal é um jogo fechado – (pré-definido e completamente determinado pelas regras). Mas, a linguagem é um jogo aberto – (para cima e para baixo). Ela é um instrumento que nós utilizamos para organizar as nossas atividades e guiar as nossas ações no mundo, no contexto de uma comunidade – (i.e., um jogo dentro de um jogo ...).

2 O que é o aprendizado?

A segunda observação é a seguinte (1954, p. 204):

→“Learning to use a language is learning to obey the rules for the use of the expressions”².

A novidade de Sellars é que há o jogo e há alguém que aprende a jogar o jogo.

Mas, qual é a diferença entre isso e a máquina de Haugeland que é construída ou programada para jogar o jogo de xadrez?³

Bom, a máquina não faz outra coisa senão jogar o jogo de xadrez. Todos os seus movimentos são restringidos e direcionados para que ela siga as regras do xadrez – (ou as instruções de um programa qualquer). Mas, uma pessoa aprende a usar a linguagem em meio a outras coisas que ela faz – (qual é a diferença?).

3 O dilema de Sellars

Uma vez que as peças já foram posicionadas, Sellars pode formular o seu dilema (1954, p. 204):

Learning to use a language (L) is learning to obey the rules of L.

But a rule which enjoins the doing of action (A) is a sentence is a language which contains an expression for A.

Hence, a rule which enjoins the using of a linguistic expression (E) is a sentence in a language which contains an expression of E, - [...] a sentence in a metalanguage [ML] [...]. [So,] learning to use a language (L) presupposes having learned to use a language (ML). [...].

But, this is impossible [...].⁴

O ponto é que as regras são expressões linguísticas. E Sellars assume que o aprendizado de uma linguagem L acontece quando a pessoa “learns to obey the rules” (“aprende a obedecer às regras”) – (ou aprende a fazer o que a regra diz). Mas, aprender a obedecer à regra é o mesmo que aprender a usar a regra – (porque uma regra serve para dizer o que é que nós temos que fazer). Só que a regra é uma expressão linguística. Daí que, aprender a usar uma linguagem pressupõe que a gente já sabe usar uma linguagem. Esse é o dilema.

² “Aprender a usar uma linguagem é aprender a obedecer às regras para o uso das expressões”.

³ Sellars escreveu o artigo “Some Reflections on Language Games” em 1954, um ano depois da publicação do artigo de Watson e Crick sobre o DNA, quando a área da computação ainda se encontrava na sua primeira infância, e quando ninguém imaginava ainda o desenvolvimento técnico atual da IA. O que há em comum entre esses 4 domínios é que em todos os casos nós temos alguma forma de estrutura (linguagem, DNA, programa, redes neurais artificiais) governando ou direcionando alguma forma de comportamento. E em todos os casos nós temos processos que constroem ou dão forma a essas estruturas (pensamento, evolução, programação, aprendizado automático). Em seu artigo, Sellars ensaia uma aproximação entre o aprendizado da linguagem e o fenômeno da evolução biológica. Mas, ele não fala sobre máquinas e computadores. Para fazer essa aproximação nós estamos utilizando os trabalhos de J. Haugeland (1981; 1996).

⁴ “Aprender a usar uma linguagem (L) é aprender a obedecer às regras de L. Mas uma regra que prescreve a realização de uma ação (A) é uma sentença em uma linguagem que contém uma expressão para A. Assim, uma regra que prescreve o uso de uma expressão linguística (E) é uma sentença em uma linguagem que contém uma expressão de E, — [...] uma sentença em uma metalinguagem [ML] [...]. [Portanto,] aprender a usar uma linguagem (L) pressupõe ter aprendido a usar uma linguagem (ML). [...] Mas isso é impossível”.

4 Uma saída para o dilema

Tão rápido quanto Sellars coloca o dilema, ele oferece uma solução:

→ “[There is a simple way out]: replacing ‘learning to conform to the rules...’ for ‘learning to obey the rules’ where ‘conforming to a rule enjoining the doing of A in circumstance C’ is to be equated simply with ‘doing A when the circumstances are C’ [...]”⁵.

A ideia aqui é tirar o elemento linguístico da jogada – (i.e., a regra). Quer dizer, agora o aprendizado envolve apenas fazer o que deve ser feito (nas devidas circunstâncias), e não obedecer a uma regra.

5 Comportamento com regra e sem regra

Sellars explica o que ele tem em mente assim (1954, p. 204):

→ “A person who has the habit of doing A in C would then be conforming to the (...) rule even though the idea that the he was to do A in C had never occurred to him, and even though he had no language for referring to either A or C”⁶.

Mas, a coisa não é tão fácil... O aprendizado que consiste em adquirir um conjunto de hábitos para fazer coisas diferentes em circunstâncias diferentes, não precisa envolver a participação direta das regras – (mesmo que o comportamento reflita o que dizem as regras).

Essa ideia surge em contraste com o aprendizado mediado por regras: “learning to obey the rules”. E a distinção entre as duas formas de aprendizado implica em uma distinção entre comportamento com regra e comportamento sem regra.

Que distinção é essa?

Bom, a primeira observação é que, frequentemente, alguma coisa que a gente aprende a fazer por meio de uma regra se transforma mais tarde em algo que a gente faz apenas por hábito – (sem pensar na regra). E o contrário também acontece. Isto é, alguma coisa que a gente aprende a fazer por meio de hábitos pode eventualmente receber o foco da nossa atenção. Daí, nós podemos tentar formular a regra da atividade. E daí, mais tarde, nós podemos tentar fazer a mesma coisa seguindo a nossa regra.

Mas, a gente também pode pensar em termos de máquinas. Então, a gente nota que é possível construir um artefato mecânico que se conforma a uma regra – (i.e., exibe um certo comportamento em uma certa circunstância, como a ratoeira). E também é possível construir uma máquina que segue regras com um certo formato (o computador). E daí, a gente pode dar uma regra para essa máquina seguir.

Mas, qual é a diferença?

O primeiro caso corresponde ao comportamento sem regra, e o segundo caso corresponde ao comportamento com regra?

E a construção da primeira máquina corresponde a “learning to conform to the rule” (“aprender a conformar-se à regra”), enquanto a construção da segunda máquina corresponde a “learning to obey the rule” (“aprender a obedecer à regra”)?

⁵ “[Há uma saída simples]: substituir ‘aprender a conformar-se às regras...’ por ‘aprender a obedecer às regras’, onde ‘conformar-se a uma regra que prescreve fazer A na circunstância C’ é simplesmente igualado a ‘fazer A quando as circunstâncias são C’”.

⁶ “Uma pessoa que tem o hábito de fazer A em C estaria, então, conformando-se à [...] regra, mesmo que a ideia de que ela deveria fazer A em C nunca tenha lhe ocorrido e, mesmo que ela não tivesse linguagem para se referir nem a A nem a C”.

Bom, uma observação fácil é que, do ponto de vista da realização de um único comportamento específico, não há nenhuma diferença: fazer a coisa com regra e fazer a coisa sem regra é a mesma coisa – (apenas uma diferença no modo de implementação). Mas, a máquina que segue regras pode fazer coisas diferentes em circunstâncias diferentes – (basta utilizar uma regra diferente). Ou ainda, nós podemos experimentar fazer coisas diferentes nas mesmas circunstâncias – (para ver o que acontece). Em outras palavras, ela é programável.

6 Regras e regras

Aqui a confusão começa a clarear, porque a gente vê que existem duas concepções de linguagem sendo articuladas simultaneamente (SELLARS, 1954, p. 205):

→ “[...] there are many modes of human activity for which there are rules [...] in which people participate (play) without being able to formulate the rules to which they conform in doing so”⁷.

Sellars diz que há regras. Mas as regras são expressões linguísticas. E esses objetos só existem quando eles são formulados pelas pessoas. Só que Sellars diz que essas pessoas não são capazes de formular as regras das atividades que elas realizam.

O que está acontecendo aqui?

Bom, aqui a gente pode considerar os dois sentidos da noção de regra: a descrição e a prescrição. No primeiro sentido, nós temos a ideia da intencionalidade como direcionalidade: a nossa atenção e intenção estão sempre direcionadas (ou focadas), e elas se movem no desenrolar da nossa atividade. As regras nos permitem falar sobre esse movimento. E então, algumas pessoas podem falar sobre a atividade que é realizada por outras pessoas.

No segundo sentido, as regras têm o papel de determinar a direção do movimento. Por exemplo, o comportamento de crianças e animais domésticos deve se conformar a certas regras, mesmo que eles não tenham acesso à formulação dessas regras. Na prática, o seu comportamento é direcionado por pessoas que tem acesso às regras – (até que eles sejam capazes de realizar o comportamento sozinhos com base em hábitos ou condicionamento).

Sellars está interessado fundamentalmente no papel prescritivo das regras. Ele quer saber como é que uma pessoa adquire a capacidade de guiar o seu próprio comportamento por regras – (ou pela linguagem). Mas, ao mesmo tempo, ele concebe as regras em termos descritivos: “a rule which enjoins the doing of action (A) is a sentence in a language which contains an expression for A” (“uma regra que prescreve a realização de uma ação (A) é uma sentença em uma linguagem que contém uma expressão para A”). Daí que, para fazer o que a regra prescreve é preciso saber o que a regra diz. E assim surge o dilema de que para aprender a usar as regras de uma linguagem é preciso já conhecer uma linguagem.

Colocando as coisas nesses termos, a gente pode reformular a questão assim: como é que a regra pode desempenhar o seu papel prescritivo sem que a pessoa tenha acesso ao seu aspecto descritivo? Quer dizer, a tarefa consiste em tirar o aspecto descritivo da jogada. Mas, o aspecto prescritivo precisa continuar lá. Porque aprender a jogar um jogo regrado consiste em aprender a jogar com as regras: coordenar as nossas ações por meio de algo que tem o papel de prescrição – (i.e., algo que determina a sua direção).

⁷ “[...] há muitos modos de atividade humana para os quais existem regras [...] nas quais as pessoas participam (jogam) sem serem capazes de formular as regras às quais elas se conformam ao fazê-lo”.

7 As regras e o jogo

Mas, a gente acabou andando rápido demais. E encontra o Sellars laborando ainda o ponto do comportamento com regras e sem regras (1954, p. 205):

→ “[...] the ability to formulate and obey the rules, although it may be a necessary condition of playing in a “critical, self-conscious manner”, cannot be essential to playing *tout court*”⁸.

As regras estão lá porque a linguagem já está lá. A ideia é que a linguagem é um instrumento que nos permite guiar as nossas ações de maneira controlada. Daí, quando a gente aprende a fazer isso, nós criamos todo tipo de jogos – (jogos de linguagem). E uma vez que os jogos estão lá, nós podemos aprender a jogá-los com ou sem regras – (com ou sem linguagem). Mas, o Sellars diz que os jogos são definidos pelas regras (1954, p. 205):

→ “[...] the formulation and promulgation of rules for a game is often an indispensable factor in bringing about that a game is played”⁹.

A ideia é que o jogo só é instaurado quando existem regras que já desempenham um papel prescritivo – (e definem os contornos do jogo). Antes disso não havia jogo, e, portanto, ele não podia ser jogado. Mas, isso não é a mesma coisa que dizer que na prática o jogo não pode ser jogado antes que as suas regras sejam formuladas explicitamente. Essa última observação pressupõe que o direcionamento do jogo pode ser determinado por outra coisa que não regras linguísticas – (no sentido descritivo do termo).

Esse ponto é ilustrado muito claramente pelas máquinas que seguem regras – (como a máquina que joga xadrez de Haugeland). Mas, aqui é preciso cuidado para evitar um erro fatal. Porque a operação da máquina que joga xadrez não ilustra outra coisa senão o fenômeno da causalidade. A ideia é que o papel prescritivo das regras não se esgota na determinação da direção da ação. Quer dizer, ela também deve ser aquilo que recebe o foco da nossa atenção, e se torna um objeto da nossa manipulação. Por meio dessa manipulação nós modificamos as regras e criamos novos jogos – (jogos de linguagem). As máquinas que nós construímos não são capazes de fazer esse tipo de coisa – (ainda?)

8 Just doing vs following rules

Mas, a dicotomia do Sellars não é essa. Quer dizer, ele continua perplexo com a ideia de que alguém possa jogar um jogo sem a participação das regras (1954, p. 205):

Is conforming to rules [...] an adequate account of playing a game? Surely, the rules of a game are not so “externally related” to the game that it is logically possible to play the game without “having the rules in mind!”. Or again, surely, one is not making a move in a game (however uncritically and un-selfconsciously) unless one is making it *as a move in the game*, and does this not involve that the game is somehow “present to the mind” in each move? And what is the game but the rules? So must not the rules be present to mind when we play the game?¹⁰

⁸ “A capacidade de formular e obedecer às regras, embora possa ser uma condição necessária para jogar de maneira ‘crítica e auto-consciente’, não pode ser essencial para jogar *tout court*”.

⁹ “A formulação e a promulgação de regras para um jogo frequentemente são um fator indispensável para que o jogo seja jogado”.

¹⁰ “Conformar-se às regras [...] é uma descrição adequada de jogar um jogo? Certamente, as regras de um jogo não estão tão ‘relacionadas externamente’ ao jogo que seja logicamente possível jogar o jogo sem ‘ter as regras em mente!’. Ou ainda, certamente, ninguém faz uma jogada em um jogo (por mais não crítico ou inconsciente que seja) a menos que a faça *como uma jogada no jogo*, e isso não envolve que o jogo está de alguma forma ‘presente à mente’ em cada jogada? E o que é o jogo senão as regras? Então, as regras não devem estar presentes à mente quando jogamos o jogo?”.

O ponto é que não dá para remover o elemento prescritivo da jogada. Mas, para entender isso, nós precisamos recapitular o nosso argumento. Já que, a pressuposição é a de que um jogo é um conjunto de prescrições. E que jogar o jogo é agir de acordo com as suas prescrições. Mas, como é que nós podemos agir de acordo com as prescrições consistentemente, sem que sejam as prescrições elas mesmas que determinam como nós agimos?

O problema do Sellars é que as prescrições são as regras. E as regras são expressões linguísticas. Daí que, isso nos leva a pensar em coisas como “having the rules in mind!” (“ter as regras em mente!”), ou “the game somehow ‘present to the mind’ in each move” (“o jogo de alguma forma ‘presente à mente’ em cada jogada”) – (como objetos).

Essa dificuldade surge pela ausência de outro fator de determinação que possa desempenhar o papel prescritivo que não as regras. E a ideia que foi colocada acima é que os hábitos/condicionamento (ou a estrutura da máquina) pode desempenhar esse papel. Mas a objeção é que, daí, o que se tem não é prescrição e sim causalidade.

A saída que nós encontramos aponta para os processos de formação do condicionamento (ou a construção da máquina). Em outras palavras, nós não vamos tentar explicar a prescrição em termos do modo de operação da estrutura, mas sim em termos dos processos de construção da estrutura. É ali que os fatores prescritivos vão atuar, juntamente com outros fatores.

Vejamos.

A primeira observação é que todo jogo contém movimentos que são realizados de maneira natural pelos jogadores – (quando confrontados com uma certa circunstância). Esses movimentos não são regrados. Isto é, os movimentos regrados são aqueles que os jogadores não fariam de maneira natural – (e.g., porque eles são apenas uma dentre várias possibilidades naturais de ação, ou porque eles não são algo que ocorreria naturalmente aos jogadores). Daí que, se nós vemos alguém jogando o jogo, nós podemos presumir com segurança que a pessoa está seguindo as regras do jogo – (i.e., agindo sob as suas prescrições).

Nesse sentido, as regras não são a única coisa que determina o jogo – (o que já começa a responder à pergunta do Sellars: “what is the game but the rules? (o que é um jogo de linguagem senão as regras?)”). Quer dizer, as regras são aquilo que modifica o modo de ação de um indivíduo para que ele produza um certo comportamento – (e pode ser o caso que indivíduos diferentes precisem de regras diferentes para jogar o mesmo jogo). Aqui nós temos mais uma ilustração da ideia de que um jogo é sempre um jogo dentro de um jogo.

Mas, isso ainda não é tudo. Também pode ser o caso que certos movimentos que são realizados de maneira natural pelos jogadores (em certas circunstâncias) são incompatíveis com o bom andamento do jogo. Daí, é fácil ver que nós vamos precisar de regras que impeçam a realização desses movimentos pelos jogadores.

Esse fato é particularmente visível na atividade de construção de máquinas. Quer dizer, a primeira etapa do processo consiste em eliminar os movimentos naturais do material que está sendo utilizado – (e.g., bloqueando influências externas, controlando a variação da temperatura, e dando forma às peças para garantir a sua rigidez). E daí, uma vez que tudo está imobilizado, criam-se mecanismos para induzir os movimentos que produzem a funcionalidade da máquina.

No caso dos jogos humanos a coisa tende a ser mais flexível. Mas, é como se um olhar atento quase pudesse ver a atuação das regras na performance dos jogadores: “Não”, “Não”, “Vai”, “Não” ...

9 Metaphysicus entra na conversa

Nesse ponto, o Sellars muda o rumo da conversa e aponta para outro lugar. E nós vamos tentar entender o que é que ele tem a dizer (1954, p. 205-206):

Metaphysicus [solution] combines the claim[s] that [a.] one isn't playing a game [...] unless he is obeying (not just conforming to) its rules [...] [b.] one may obey a rule without being able to use the language in which its rules are formulated. To do this he distinguishes between the verbal formulation of a rule, and the rule itself as the *meaning* of the formula. [He argues that rules (meanings)] [...] are entities of which the mind can take account before it is able to give them a verbal clothing. [...] He continues by proposing to represent these rules by the form 'D (doing A in C)', where this indicates that the doing of A in C has the "demanded" character which makes it a rule to do A in C¹¹.

Um jogo é uma coleção de prescrições (demandas/obrigações e permissões). Daí que, uma pessoa não está jogando o jogo a menos que esteja envolvida com as suas prescrições – (i.e., seja movida pelas regras do jogo). A novidade é que agora o Sellars (ou Metaphysicus) diz que esse envolvimento não precisa se dar por meio da expressão verbal da regra – (o que tira o elemento linguístico da jogada).

Mas daí, é a nossa vez de perguntar: O que dá a algo o seu caráter prescritivo?

Bom, agora há pouco nós jogamos o problema para cima, deslocando a atenção da operação da máquina (estrutura) para o processo de construção da máquina. E aqui, o Sellars também joga o problema para cima, deslocando a atenção da expressão verbal da regra para o significado da regra (*meaning*). Mas, na prática, o problema é resolvido atribuindo ao significado "[a] demanded character which makes it a rule" ([um] caráter exigido que o torna uma regra).

Nesse ponto, a gente lembra que o jogo em que o Sellars está interessado é o jogo da linguagem. Ele entende a linguagem como um sistema de expressões cujo uso é sujeito a certas regras. As regras têm um papel prescritivo. E elas desempenham esse papel por meio do seu aspecto descritivo – (elas significam alguma coisa, elas nos dizem o que fazer). Como já dissemos, essa concepção de linguagem corresponde à noção de sistema formal – (i.e., um sistema de símbolos cuja manipulação é governada por regras).

Nota: As regras já são o final da história. Não existe uma razão por que as regras são essas e não outras. E não se joga o jogo do sistema formal por alguma razão. As regras como que fundam a nossa convivência em sociedade. E poderiam ser explicadas por algum processo natural de formação de regras – (semelhante à evolução por seleção natural). Esse ponto de vista não concebe um processo de formação de regras dentro do próprio sistema. E o jogo da linguagem fornecendo os recursos necessários para a realização dessa tarefa, dentro de um jogo maior – (i.e., o jogo das atividades práticas).

¹¹ "[A solução de] Metaphysicus combina as alegações de que [a.] alguém não está jogando um jogo [...] a menos que esteja obedecendo (não apenas conformando-se com) às suas regras [...] [b.] alguém pode obedecer a uma regra sem ser capaz de usar a linguagem em que as regras são formuladas. Para isso, ele distingue entre a formulação verbal de uma regra e a própria regra como o *significado* da fórmula. [Ele argumenta que regras (significados)] [...] são entidades que a mente pode apreender antes de ser capaz de dar a elas uma roupagem verbal. [...] Ele continua propondo representar essas regras na forma 'D (fazer A em C)', onde isso indica que fazer A em C tem o caráter 'demandado' que faz disso uma regra para fazer A em C".

10 Demandas e motivações

Mas, logo em seguida, o Sellars nos dá o elemento que nós precisamos para fazer a nossa história funcionar (1954, p. 206):

→ “[...] Metaphysicus proceeds to argue that to learn a game is to become aware of a structure of *demands* (which may or may not have found expression in language) and to become able to realize these demands and motivated to do so.”¹²

Sellars usa o termo “demand” em um sentido semelhante ao do termo “determinação” – (*constraint*). Quer dizer, aquilo que induz ou direciona um movimento ou ação.

A noção de demanda tem a conotação de algo externo. E a sua frase indica que o aprendizado envolve um esforço interno de apreensão (interpretação?) da demanda, e o desenvolvimento da capacidade de realizá-la – (algo ganha uma nova organização interna, a partir de uma força externa). Mas, a estrutura de demandas já aparece como algo dado – (o que lhe confere o seu caráter externo).

Por outro lado, essa ideia é complementada pela noção de motivação: a demanda externa é substituída por um fator de determinação interno. Mas, é preciso distinguir isso da ideia de condicionamento (ou construção), onde uma estrutura ganha forma a partir da experiência de demandas externas, e reproduz o comportamento mesmo na ausência das demandas – (como uma máquina). Quer dizer, a noção de motivação que nós temos em mente é a ideia de algo que também atua de maneira prescritiva.

Mas, qual é a diferença?

Bom, a explicação tradicional diz que no primeiro caso a estrutura determina o movimento/comportamento de maneira causal – (i.e., *no matter what*, em condições normais). E no segundo caso, a regra apenas indica o que deve ser feito, mas não determina realmente o movimento/comportamento – (que pode acontecer de uma maneira diferente na prática).

Nota: A estrutura de duplo controle software-hardware dá a ideia de que existem regras direcionando o comportamento – (como se o programa desempenhasse um papel prescritivo). Mas, ela não captura a situação muito bem, porque tudo continua unicamente determinado – (o computador é um sistema determinístico, que opera de maneira causal).

A ideia é que a regra tem um caráter prescritivo quando existe uma razão para ela ser aplicada. E nesse sentido, a regra passa para a posição de objeto, que pode ser inspecionado e manipulado – (porque existem critérios para essa inspeção e manipulação: as razões por trás da regra – demandas e motivações).

Então, agora, nós podemos distinguir o aprendizado da construção de uma máquina. Porque o primeiro envolve não apenas o desenvolvimento da capacidade de seguir as regras (i.e., fazer o que deve ser feito nas devidas circunstâncias), mas também o desenvolvimento da capacidade de apreciar as razões por trás das regras (demandas e motivações), e raciocinar sobre as regras à luz dessas razões. Em outras palavras, o aprendizado envolve o acesso à dimensão normativa do jogo.

11 Dupla determinação

Aqui, finalmente, nós apresentamos a nossa solução para o dilema (1954, p. 206):

¹² “Metaphysicus prossegue argumentando que aprender um jogo é tornar-se consciente de uma estrutura de *demands* (que pode ou não ter encontrado expressão na linguagem) e tornar-se capaz de realizar essas demandas e motivado a fazê-lo”.

→ “[...] to play a game is to be moved to do what one does, at least in part, *to satisfy these demands*”¹³.

A ideia é que os movimentos não são determinados apenas pelas regras (como na máquina), mas também por aquilo que está por trás das regras: demandas e motivações. Mas, apenas adicionar uma camada de controle a mais não resolve o nosso problema, se a coisa continua unicamente determinada:

razões (demandas) – *software* (regras) – *hardware* (condicionamento).

Quer dizer, a ideia é que as regras passem à posição de objeto, que pode ser inspecionado e manipulado. Mas para isso é preciso critérios para essa inspeção e manipulação. E para isso é preciso dupla determinação.

Então, a nossa ideia é que as demandas (e.g., cobranças da comunidade) são um fator de determinação (externo) que é colocado sobre o sujeito para que ele cumpra as regras. E as suas motivações intrínsecas (e.g., desejos) são um fator de determinação (interno) que podem levá-lo a descumprir as regras.

Agora, nós temos dupla determinação em cima e embaixo – (o que corresponde à ideia de que um jogo de linguagem é aberto em cima e embaixo). Posto que, em cima o jogo não é completamente determinado pelas regras/normas. E embaixo o jogo também não é completamente determinado pelas regras/condicionamento – (e nem pelos objetos que são manipulados no jogo).

As regras podem ser aplicadas de maneiras diferentes em situações diferentes, dependendo das demandas e motivações que estão em jogo. E o condicionamento guiado por regras pode ser estabelecido de maneiras diferentes em indivíduos diferentes, dependendo das aptidões e habilidades que eles já têm – (os objetos também, apesar de suas propriedades e relações objetivas, podem ser manipulados de maneiras diferentes em situações diferentes, dependendo do que se pretende fazer com eles).

A resolução da dupla determinação de baixo define a forma ou estrutura das nossas atividades práticas. E a resolução da dupla determinação de cima estrutura a atividade autônoma do indivíduo, no domínio da normatividade.

As máquinas se distinguem das pessoas no sentido de que elas só manifestam a dupla determinação de baixo: a sua forma e movimentos mecânicos (eletrônicos) são articulados com as propriedades do seu material de construção, e também com a forma e movimentos dos objetos que elas manipulam. Só que não são as máquinas que resolvem essa dupla determinação, e sim as pessoas que constroem/programam as máquinas.

As máquinas da IA, por outro lado, resolvem a dupla determinação de baixo – (encontrando novas formas de articulação com os objetos que elas manipulam). Mas, elas fazem isso à luz de uma dupla determinação que já foi resolvida em cima.

Nota: A dupla determinação não é algo que as pessoas costumam ver. Quer dizer, embaixo elas costumam ver a determinação associada aos aspectos objetivos da realidade – (representação). Mas elas não veem muito bem (ou projetam no exterior) as contribuições do sujeito para a organização da sua própria atividade. Daí, a tentativa de alguns de entender a atividade do sujeito acaba revelando a dimensão da normatividade. Só que daí, mais uma vez, o foco é colocado sobre os fatores de determinação externos: as demandas sociais associadas

¹³ “Jogar um jogo é ser movido a fazer o que se faz, pelo menos em parte, para satisfazer essas demandas”.

às regras. E a gente acaba não vendo muito bem a contribuição do sujeito (as suas motivações) para a regulação do seu próprio comportamento por meio de regras.

Mas, agora que a dupla determinação se tornou visível, a gente pode aproveitar a ocasião para dar uma espiada no fenômeno na perspectiva do sujeito.

0. **Assimetria.** No caso da dupla determinação de baixo, que molda e define o comportamento, os movimentos/hábitos naturais aparecem já como algo dado, e as regras são o elemento que tem o papel de regulação – (por meio do estímulo e da inibição).

No caso da dupla determinação de cima, a situação se inverte. Posto que, as demandas/normas aparecem já como algo dado, e as motivações do sujeito tem o papel de regulação – (por meio do estímulo e da inibição).

O ponto é que a dupla determinação é sempre uma relação assimétrica. Uma consequência dessa assimetria é que, do ponto de vista do sujeito, a dupla determinação de baixo, que dá forma ao seu comportamento, tende a ser sentida como uma relação opressiva. E a dupla determinação de cima, que envolve a negociação e o ajuste das normas à sua própria vontade, tende a ser sentida como a expressão da sua autonomia.

1. **Autoprogramação.** Aqui, a gente nota que as regras (expressões linguísticas) aparecem como o ponto de articulação concreto das duas relações. E para entender isso melhor, nós precisamos mergulhar brevemente nos detalhes mecânicos da dupla determinação.

A observação inicial é que não são realmente as motivações intrínsecas que desempenham o papel de regulação no domínio da normatividade. E da mesma forma, não são as regras (expressões linguísticas) ou as demandas externas que desempenham o papel de regulação no domínio do comportamento condicionado.

Quer dizer, a gente pode imaginar, no caso do comportamento condicionado, que o treinamento bem-sucedido faz aparecer hábitos/movimentos não naturais (*constraints*) que fazem a regulação dos hábitos/movimentos naturais – (por meio do estímulo e da inibição).

Da mesma maneira, no domínio normativo, a gente pode imaginar que a reflexão bem-sucedida do sujeito faz aparecer mais regras (expressões linguísticas) que fazem a regulação das regras (expressões linguísticas) que veiculam as normas e demandas da comunidade.

A gente nota que em ambos os casos as regras desempenham um papel central.

No primeiro caso, elas dão suporte ao treinamento, para guiá-lo na instalação dos hábitos/movimentos não naturais que moldam o comportamento. E no segundo caso, elas suportam a reflexão do sujeito, fornecendo pontos de apoio concretos (expressões linguísticas) que podem oferecer uma resistência efetiva à força concreta das regras (expressões linguísticas) que veiculam as normas da comunidade.

Aqui começa a ficar clara a ideia de que a manifestação intencional autônoma do indivíduo passa pelo desenvolvimento da capacidade de construir uma maneira própria de falar. Mas, os mesmos jogos de linguagem que surgem como resultado da atividade autônoma do indivíduo, cumprem mais tarde o papel de dar suporte ao treinamento que molda o comportamento e nega a autonomia do indivíduo – (encaixotamento).

12 Três concepções da linguagem

Sellars diz (1954, p. 206):

as Metaphysicus sees it, to learn to play a game involves:

- (a) becoming aware of a set of demands and permissions: D (A in C), P (A' in C')
- (b) acquiring the ability to do A in C, A' in C' etc.

(c) becoming intrinsically motivated to do them as *demanded* [...] by the rules of the game. [Hence] [...] to learn to use a language – play a language game – is, on this account, to become aware of a set of demands concerning the manipulation of symbols, to acquire the ability to perform these manipulations, and to become motivated to do them as being demanded¹⁴.

No esquema de Sellars/Metaphysicus, a linguagem aparece apenas como um jogo – (e não como um jogo dentro de um jogo). Daí, a estrutura de demandas aparece como algo arbitrário, e a motivação intrínseca como algo difícil de entender.

Nota: As motivações (internas ou intrínsecas) não são algo que se contrapõe às demandas (externas). As motivações apenas substituem as demandas para realizar o mesmo papel: dar um caráter prescritivo às regras.

O que nós temos acima é a descrição de um processo de condicionamento, envolvendo três movimentos de adaptação por parte do sujeito para aprender a jogar o jogo: (1) apreender (ou interpretar) as demandas que são colocadas sobre ele, (2) desenvolver a capacidade de realizar as ações como demandado, e (3) estar motivado a fazer o que deve ser feito mesmo na ausência de demandas externas.

No que diz respeito à linguagem, a pessoa aprende apenas a manipular os símbolos de acordo com as regras – (como no jogo de xadrez). Isto é, a manipulação correta dos símbolos aparece com um fim em si mesmo – (como a manipulação das peças no jogo de xadrez). E o processo de condicionamento explica como é que se pode chegar a esse fim.

Mas, é claro que a manipulação dos símbolos da linguagem acontece em um contexto de coisas e circunstâncias. Daí que, ao aprender a manipular os símbolos adequadamente, nós acabamos por aprender também como lidar com todo um monte de coisas e circunstâncias – (e de certa forma, esse é o fim/objetivo de se aprender a linguagem).

Ao ver as coisas desse modo, seria mais adequado descrever o processo como o aprendizado da linguagem, das coisas e das circunstâncias.

Mas, ao ver as coisas assim, a relação de dupla determinação entre a linguagem e as coisas e circunstâncias não fica muito aparente – (há uma espécie de tensão entre as duas que não se vê). E também não fica aparente a ideia de que a linguagem é um jogo que a gente aprende a jogar dentro do contexto de um jogo maior de inspeção e manipulação de coisas e circunstâncias – (i.e., a ideia de que o jogo maior tem uma certa autonomia com relação ao jogo da linguagem).

Quer dizer, o uso da linguagem não se resume a codificar e aprender maneiras prontas de fazer as coisas – (regras e jogos prontos). A gente também usa a linguagem para procurar e dar forma a novas maneiras de fazer as coisas – (em um contexto de coisas e circunstâncias bem conhecidas).

Nesse sentido, existe um aprendizado específico da linguagem – (independente do aprendizado das coisas e circunstâncias). E esse aprendizado, claro, não pode se resumir ao aprendizado das regras já prontas da linguagem. Quer dizer, ele deve envolver a criação de novas regras (e conceitos).

¹⁴ Como Metaphysicus o vê, aprender a jogar um jogo envolve:

(a) tomar ciente de um conjunto de demandas e permissões: D (A em C), P (A' em C')

(b) adquirir a capacidade de fazer A em C, A' em C' etc.

(c) tornar-se intrinsecamente motivado a realizá-los conforme *demandado* [...] pelas regras do jogo.

[Portanto] [...] aprender a usar uma linguagem – jogar um jogo de linguagem – consiste, nessa visão, em tomar ciência de um conjunto de demandas relacionadas à manipulação de símbolos, adquirir a capacidade de realizar essas manipulações e tornar-se motivado a realizá-las conforme demandado.

Nota: Essas coisas ficam difíceis de se ver quando a gente imagina que a linguagem é um sistema de expressões/peças, como o jogo de xadrez, ou o jogo de manipulação de coisas e circunstâncias – (i.e., como um jogo, e não como um jogo dentro de um jogo).

Mas, no esquema do Sellars, a linguagem não é apenas um sistema de expressões governado por regras. Existe uma estrutura de demandas (razões) associadas às regras. Isso abre uma dimensão normativa para o fenômeno da linguagem – (o que também envolve o seu aprendizado).

Só que, a estrutura de dupla determinação ainda não esgota o funcionamento da linguagem – (ou das atividades práticas). Quer dizer, a estrutura da dupla determinação corresponde apenas à lógica da unidade de controle. Mas, o controle só faz sentido se ele está lá para controlar a manipulação de alguma coisa: os objetos.

Então, a gente pode pensar que a estrutura completa consiste em uma relação de tripla determinação. Quer dizer, na unidade de controle nós temos o entrelaçamento de dois fatores de determinação que articulam os hábitos/movimentos que definem o comportamento do corpo. E esse corpo, por sua vez, interage (inspeciona e manipula) objetos, em uma relação de dupla determinação – (i.e., as propriedades e movimentos dos objetos afetam e são afetados pelos hábitos e movimentos do corpo).

Isso é o que acontece no domínio das atividades práticas. Mas, a mesma coisa acontece no domínio do pensamento. Só que lá, tudo acontece no interior da linguagem. Quer dizer, nós já vimos a relação de dupla determinação entre regras (expressões linguísticas) e regras (expressões linguísticas) que estruturam a manifestação autônoma da intencionalidade linguística do indivíduo – (controlando os movimentos da atenção e da intenção).

Mas, como no caso das atividades práticas, esse controle só faz sentido se ele está lá para controlar alguma coisa. E essa coisa é sempre a inspeção e manipulação de objetos. Mas, no caso do pensamento, os objetos não são uma coisa física – (porque ninguém fala consigo mesmo enquanto está fazendo alguma coisa, a gente apenas faz as coisas). Quer dizer, os objetos que são inspecionados e manipulados pelo pensamento são as representações (expressões linguísticas) – (também em uma relação de dupla determinação).

Daí que, como tudo acontece no interior da linguagem, a impressão que se tem é que tudo o que está envolvido em aprender uma linguagem é aprender a usar as suas expressões. De fato, em um jogo de linguagem que já está pronto, o jogo se desenrola pela colocação de um símbolo adequado em um contexto que é definido também por uma coleção de símbolos. E isso é uma coisa que uma máquina é capaz de aprender a fazer – (computação e o *chatGPT*).

13 Recusando a solução de Metaphysicus

A gente não fez polêmica com a solução polêmica de Metaphysicus – (e apenas pegou emprestado a noção de motivação para construir a nossa solução). Mas, o Sellars quer fazer essa polêmica (1954, p. 206):

Unfortunately, [...] this solution reveals to be [...] identical with the original thesis [...]. The issue turns on the term “awareness” [in part (a)] [...]. Becoming aware of something cannot be to make a move in a game for then learning a game would involve playing a game¹⁵.

¹⁵ “Infelizmente, [...] esta solução revela-se [...] idêntica à tese original, [...]. A questão gira em torno do termo ‘ciência’ [na parte (a)] [...]. Tornar-se ciente de algo não pode ser fazer um movimento em um jogo, pois aprender um jogo envolveria jogar um jogo”.

Aqui lembramos que, desde o início, a proposta de Metaphysicus envolvia as noções de “rule itself” e “meaning” como algo que “the mind can take account of before it can give them a verbal clothing”¹⁶ (p. 205-206). E Daí, a gente pode perguntar como é que a mente aprende a fazer isso. Ou então, podemos pressupor que a mente já é capaz de fazer isso. Mas isso não é satisfatório, porque ao invés disso a gente pode pressupor que a mente já é capaz de usar a linguagem – (porque as duas pressuposições são equivalentes). Quer dizer, o ponto comum das duas pressuposições é que “meaning” e “expressão linguística” são algo que possuem conteúdo – (i.e., as duas invocam o aspecto descritivo da linguagem) (1954, p. 206):

“The notion of being aware of propositions, properties, relations, demands, etc. [...] are exactly *positions* in the ‘game’ of *reasoning*”¹⁷.

A questão que se coloca sobre o aprendizado da linguagem é a questão sobre como a mente adquire a capacidade de apreender conteúdos e obedecer regras. Logo, pressupor essa capacidade não responde à questão.

Mas, ainda há algo mais na primeira observação do Sellars. Isto é, ali ele também rejeita a ideia de que “learning a game would involve playing a game” (“aprender um jogo envolveria jogar um jogo”) (1954, p. 206). Só que o ponto central da nossa argumentação é que a linguagem é um jogo dentro de um jogo. Ou ainda, que todo jogo é na realidade um jogo dentro de um jogo – (i.e., a regulação de um jogo pré-existente).

Essa diferença de opinião foi um pouco encoberta pela observação que nós fizemos há pouco de que tanto o Sellars como nós estávamos jogando o problema para cima. Só que, no caso do Sellars, jogar o problema para cima consiste em pressupor um jogo que tem as mesmas características do jogo que ele quer explicar: a linguagem. E no nosso caso, isso tem apenas a conotação lógica de deslocar a atenção da operação para o processo de construção de uma máquina. De fato, quando nós fazemos isso, nós estamos jogando o problema para baixo. Porque nós estamos pressupondo um jogo pré-existente que vai ser regulado pela linguagem – (e que não instancia algumas características essenciais do jogo da linguagem)

14 Três concepções de aprendizado

Uma saída possível para Metaphysicus consiste em dizer que o problema surge por causa da nossa maneira de falar sobre essas coisas. Quer dizer, não é realmente o caso que o sujeito interpreta as demandas – (e apreende o seu significado). O que acontece no passo (a) é que o sujeito não aparece como sujeito (agente) e sim como objeto (paciente) de um processo de construção (condicionamento) que dá forma ao seu comportamento. E é só depois que o condicionamento acontece que nós dizemos que ele entendeu o significado, desenvolveu a habilidade, e adquiriu a motivação intrínseca de seguir a regra. Isso resolve o problema – (mas tira o caráter metafísico da solução de Metaphysicus ...).

Então, em princípio, as opções que estão sobre a mesa são três. A primeira consiste no processo de condicionamento, onde o sujeito aparece como objeto e as informações que chegam para ele não tem conteúdo, mas são apenas aquilo que molda a sua forma – (o que é semelhante ao processo de construção de uma máquina). A segunda consiste na capacidade da mente de apreender conteúdos/regras que são apresentados a ela, e de manipulá-los para organizar a sua atividade – (o que é semelhante ao processo de programação de uma máquina).

¹⁶ “a mente pode levar em consideração antes de dar a elas uma roupagem verbal”.

¹⁷ “A noção de estar ciente de proposições, propriedades, relações, demandas, etc. [...] são exatamente *posições* no ‘jogo’ do *raciocínio*”.

A terceira consiste na capacidade do sujeito de construir conceitos e regras a partir da sua interação direta com as coisas e as circunstâncias – (o que é semelhante ao processo de invenção de uma máquina).

A terceira opção não aparece na discussão de Sellars. Ele reconhece que a segunda possibilidade pode servir de base para o aprendizado de jogos de linguagem – (e de jogos em geral). E utiliza o próprio aprendizado da linguagem para apontar para a primeira possibilidade – (uma vez que a dependência apenas da segunda possibilidade levaria a um paradoxo). Só que ele não desenvolve essa ideia como nós fizemos acima, e vai procurar a sua solução em outro lugar.

15 Em busca de outra solução

Note que Sellars diz (1954, p. 207):

[...] how could one make a series of moves *because* of the system of moves demanded and permitted by the rules of a game, unless by virtue of the fact that one made one's moves *in the light* of these demands and permissions, reasoned one's moves in terms of their place in the game as a whole?¹⁸

Na prática, as questões são duas. Quer dizer, há pouco nós vimos as três concepções de aprendizado. A primeira delas é baseada na linguagem e se adequa à descrição nessa passagem: “the moves are made *in the light* of these demands and permissions” [represented by the rules] (representado pelas regras). Só que isso não se aplica ao aprendizado da própria linguagem. E Daí, nós precisamos da segunda. Mas, na medida em que a segunda é semelhante à construção de uma máquina (i.e., não há conteúdos e regras envolvidos), ela não se adequa à descrição nessa passagem.

Então, as duas questões são:

- Quais são os processos de aprendizado que estão por trás do comportamento?
- Qual deles suporta a noção prescritiva de regra? – (necessária para o aprendizado de um jogo).

Nota: Nós já vimos a ideia de que um jogo inicialmente aprendido por meio de regras pode passar a ser jogado por meio do condicionamento – (sem pensar nas regras). Agora nós podemos pensar o contrário. Quer dizer, a ideia é que um jogo inicialmente aprendido por meio do condicionamento pode passar a ser apreendido (e jogado) por meio de regras.

Isso dá uma saída para o dilema de Sellars dividindo o aprendizado em duas etapas, onde a segunda etapa já pode se apoiar nas habilidades desenvolvidas na primeira.

16 Desatando o nó

Nesta parte, Sellars nos diz (1954, p. 207):

we have tacitly adopted a dichotomy between
(a) *merely conforming to rules*: doing A in C, A' in C' etc, where these doings “just happen”

¹⁸ “Como alguém poderia fazer uma série de movimentos *por causa* do sistema de movimentos demandados e permitidos pelas regras de um jogo, a menos que, em virtude do fato de que os movimentos fossem *feitos à luz* dessas demandas e permissões, raciocinasse seus movimentos em termos de seu lugar no jogo como um todo?”

to contribute to the realization of a complex pattern.

(b) *obeying rules*: doing A in C, A' in C' etc, with the intention of fulfilling the demands of an envisaged system of rules.

But surely this is a false dichotomy! For it required us to suppose that the only way in which a complex system of activity can be involved in the explanation of the occurrence of a particular act, is by the agent envisaging the system and intending its realization¹⁹.

Nota: Mas, aqui a questão foi modificada. Quer dizer, antes o ponto era o aspecto prescritivo das regras, e a capacidade de fazer as coisas guiados por regras. E agora o ponto é “doing A in C” (fazendo A em C) como parte (ou por causa) de um “complex pattern” (padrão complexo).

Então, é oportuno nesse momento reexaminar o argumento que vem sendo desenvolvido. O ponto de Sellars é que as regras são uma noção linguística, e o seu uso envolve capacidades intelectuais que não podem ser pressupostas em todos os casos – (e.g., o aprendizado da própria linguagem). Daí que, ele quer buscar uma alternativa a (b) que não dependa de competências linguísticas. Especificamente, o ponto em (b) é que o ato particular é realizado com uma intenção: “fulfilling the demands of an envisaged system of rules” (“cumprindo as demandas de um sistema de regras previsto”).

Mas, o que é isso?

Bom, a gente ganha uma dica na frase que aparece um pouco mais embaixo: “the agent envisaging the system [of rules] and intending its realization”. Quer dizer, a gente pode pensar nisso como uma coisa depois da outra: a manipulação das regras nos permite imaginar o desenrolar da ação e examinar as suas consequências antes de realizar o ato. É nisso que consistiria fazer as coisas com intenção, e fazer as coisas sob o governo de regras.

Daí que, o que está sendo pressuposto em (b) é um processo que antecede a ação, e que de alguma forma determina a ação que vai ser realizada – (de modo que a ação não é determinada exclusivamente pelo contexto C).

Em outras palavras, o ponto em (b) é que a ação como que surge como resultado de um jogo – (que articula as regras). Daí, se a gente pensar no comportamento também como um jogo, Então nós temos outra vez a ideia de um jogo dentro de um jogo. A ideia então é que, um jogo regrado (onde as regras desempenham um papel prescritivo) é aquele que envolve a manipulação de um jogo de regras para ser jogado – (e não apenas um jogo que é definido ou delimitado por regras). E agora, Sellars vai buscar algo para desempenhar o papel desse jogo, que não envolva a capacidade linguística.

17 O jogo evolucionário

Sellars diz o seguinte (1954, p. 207-208):

Let me use a familiar analogy to make my point. In interpreting the phenomena of evolution, it is quite proper to say that the sequence of species living in the various environments on the earth's surface took the form it did because this sequence maintained and improved a biological rapport between species and environment. [But], saying this does not commit

¹⁹“Nós adotamos tacitamente uma dicotomia entre

(a) *meramente conformar-se às regras*: fazer A em C, A' em C', etc., onde essas ações ‘apenas acontecem’ de contribuir para a realização de um padrão complexo.

(b) *obedecendo às regras*: fazer A em C, A' em C', etc., com a intenção de cumprir as demandas de um sistema de regras previsto.

Mas certamente esta é uma falsa dicotomia! Pois nos exigia supor que a única maneira pela qual um sistema complexo de atividade pode ser envolvido na explicação da ocorrência de um ato particular é através do agente visualizando o sistema e pretendendo sua realização”.

us to the idea that some mind or other envisaged this biological rapport and intended its realization. [...] Given the occurrence of mutations and the fact of heredity, we can translate the statement that evolutionary phenomena occur because of the biological rapport they make possible [...] into a statement concerning the consequences to particular organisms and hence to hereditary lines, of standing or not standing in relations of these kinds to their environments²⁰.

Nós podemos pensar que o “biological rapport” é o análogo do comportamento. Como resultado do jogo evolucionário, o “biological rapport” vai ganhando a sua forma por meio da experimentação e manutenção daquilo que funciona: “the occurrence of mutations and the fact of heredity” (“a ocorrência de mutações e o fato da hereditariedade”). Ao contrário da mente intencional linguística, o jogo evolucionário não pode visualizar o que pode acontecer, e daí se direcionar para aquilo que ele acredita que é o melhor. Ele apenas arrisca os seus movimentos, e deixa que as suas consequências se manifestem no contexto do “biological rapport with the environment” (“relação biológica com o ambiente”).

Sellars publicou seu texto em 1954, apenas 1 ano após o aparecimento do artigo de Watson e Crick. É possível então que ele não estivesse a par da estrutura do DNA, o que lhe daria um análogo concreto para as regras que definem o comportamento. Com esse elemento, o jogo evolucionário pode ser visto como um jogo que habilita e desabilita regras, no processo de definição do “biological rapport”.

De fato, como as mutações podem modificar a estrutura dos genes no DNA, o jogo evolucionário também pode ser visto como um jogo que cria as regras que são articuladas para dar forma ao “biological rapport”.

18 Evolução do comportamento

[Another example]. What would it mean of a bee returning from a clover field that its turnings and wiggings occur *because* they are part of a complex dance. Would this commit us to the idea that the bee *envisages* the dance and acts as it does by virtue of intending to realize the dance? If we reject this idea, must we refuse to say that the dance pattern as a whole is involved in the occurrence of each wiggle and turn? Clearly not (SELLARS, 1954, p. 208)²¹.

Sellars quer dizer que “playing a game involves doing what one does because doing it is making a move in the game”. Isto é, ele quer eliminar o caso em que o movimento ocorre como que por acidente, ou “just happen to contribute to the realization of a complex pattern”. Mas, não quer cair na situação em que o movimento é guiado por uma representação (abstração) que a pessoa possa ter do jogo. Daí, ele recorre aos exemplos do processo evolucionário e da dança da abelha. A diferença entre os dois exemplos é que aqui os “turnings and wiggings” não

²⁰ “Deixe-me usar uma analogia familiar para ilustrar meu ponto. Ao interpretar os fenômenos da evolução, é bastante adequado dizer que a sequência de espécies vivendo nos vários ambientes da superfície da Terra assumiu a forma que tomou porque essa sequência manteve e melhorou uma relação biológica entre espécies e ambiente. [Mas], dizer isso não nos compromete com a ideia de que alguma mente ou outra concebeu essa relação biológica e intencionou sua realização. [...] Dada a ocorrência de mutações e o fato da hereditariedade, podemos traduzir a afirmação de que os fenômenos evolutivos ocorrem por causa da relação biológica que tornam possível [...] em uma declaração sobre as consequências para organismos específicos e, portanto, para linhagens hereditárias, de estarem ou não em relações desse tipo com seus ambientes”.

²¹ “[Outro exemplo]. O que significaria uma abelha voltando de um campo de trevos, que seus giros e movimentos ocorrem *porque* fazem parte de uma dança complexa. Isso nos obrigaria a aceitar a ideia de que a abelha *concebe* a dança e age como age com a intenção de realizá-la? Se rejeitarmos essa ideia, devemos recusar a dizer que o padrão da dança como um todo está envolvido na ocorrência de cada giro e movimento? Claramente não”.

são o alvo direto das mutações. Também não são o alvo direto do processo de seleção. Quer dizer, é a dança como um todo (“a complex pattern”) que desempenha um papel no “biological rapport” das abelhas, e que pode dar vantagens evolutivas a um grupo de indivíduos. Portanto, na medida em que é a dança que é selecionada pelo jogo evolutivo, os “turnings and wiggings occur *because they are part of a complex dance*”.

19 A refutação da refutação

Note que (Sellars, 1954. p. 208-209):

The phenomena of learning presents interesting analogies to the evolution of species. [...] For our purposes it is sufficient to note that when the learning to use a language is viewed against the above background, we readily see the general lines of an account which permits us to say that learning to use a language is to coming to do A in C, A' in C' etc., *because of a system of “moves” to which these acts belong, while yet denying that learning to use a language is coming to do A in C, A' in C' etc., with the intention of realizing a system of moves*²².

Aqui, Sellars está finalizando o argumento. Ao que parece, ele conseguiu algo mais do que meramente se conformar às regras do jogo, sem com isso pressupor que o sujeito tem alguma forma de “awareness” do sistema de regras. E ele também conseguiu isso sem falar sobre qualquer coisa que não faz parte do jogo – (dizendo apenas que o sujeito aprende a fazer os movimentos do jogo em virtude do fato de que eles são demandados pelo jogo).

20 Pattern governed behavior

→ “In short, what we need is a distinction between ‘pattern governed’ and ‘rule obeying’ behavior, the later being a more complex phenomenon which involves, but is not to be identified with the former”²³ (SELLARS, 1954. p. 209).

Em resumo, a distinção é a seguinte:

*merely conforming (accident) – pattern governed (know-how) – rule obeying (know-that)*²⁴.

Apêndice: Notas para uma semântica prescritiva da linguagem

Sellars diz (1954, p. 204): “A language is a system of expressions the use of which is subject to certain rules. [...] Learning to use a language is learning to obey the rules for the use of its expressions”²⁵.

²² “Os fenômenos de aprendizado apresentam analogias interessantes com a evolução das espécies. [...] Para nossos propósitos, é suficiente observar que, quando o aprendizado do uso de uma linguagem é visto nesse contexto, percebemos prontamente as linhas gerais de uma explicação que nos permite dizer que aprender a usar uma linguagem é começar a fazer A em C, A' em C' etc., *por causa de um sistema de ‘movimentos’ ao qual esses atos pertencem, enquanto negamos que aprender a usar uma linguagem seja começar a fazer A em C, A' em C' etc., com a intenção de realizar um sistema de movimentos*”.

²³ “Em resumo, o que precisamos é de uma distinção entre comportamento ‘governado por padrões’ e comportamento ‘obediente a regras’, sendo este último um fenômeno mais complexo que envolve, mas não se identifica com o primeiro”

²⁴ apenas conformidade (acaso) — governado por padrões (saber como) — obediente a regras (saber que)

²⁵ “Uma linguagem é um sistema de expressões cujo uso está sujeito a certas regras. [...] Aprender a usar uma linguagem é aprender a obedecer às regras para o uso de suas expressões”.

Mas, qual é o uso de um termo da linguagem? Bom, a resposta é que existem vários usos diferentes. Daí, é razoável que existam várias maneiras diferentes de aprender esses usos.

A perspectiva que nós queremos adotar é que os vários usos da linguagem se resolvem no contexto da relação:

expressões (regras) ↔ coisas, circunstâncias e ações (comportamento).

Quer dizer, a gente usa a linguagem para guiar as nossas ações em um contexto de coisas e circunstâncias. Daí, a gente nota que o domínio das coisas, circunstâncias e ações pode se resolver por si mesmo, no sentido de que as nossas atividades (práticas) podem se resolver em termos de fazer alguma coisa com alguma coisa em alguma circunstância, sem a intervenção da linguagem – (i.e., apenas em termos de hábitos de percepção e ação).

Da mesma maneira, o domínio da linguagem também pode se resolver por si mesmo, no sentido de que os nossos jogos (linguísticos) podem se resolver em termos de dizer alguma coisa depois que alguma outra coisa foi dita, sem o envolvimento com nenhuma atividade prática – (i.e., apenas em termos de hábitos de falar e ouvir) E aqui a gente encontra o primeiro uso que fazemos das expressões linguísticas: inferências. Mas, as coisas ficam mais interessantes quando os dois domínios entram em relação.

E a gente pode começar examinando a noção de regra: *doing A in C*.

Sellars diz que as regras são objetos linguísticos. E diz que para ter essa regra é preciso pressupor que a linguagem possui uma expressão para a ação A, e uma expressão para a circunstância C – (i.e., é preciso pressupor a semântica descritiva da linguagem).

Mas, as coisas não precisam ser assim.

Quer dizer, nós podemos ter uma regra da forma “Quando você está na circunstância C faça isso <demonstração>”. Ou, “Quando você vê isso <apontando> faça a ação A”. Ou ainda, “Quando você vê isso <apontando>, faça isso <demonstração>”.

Mas, por que essas coisas funcionam?

Bom, elas funcionam porque o domínio das atividades práticas pode se resolver por si mesmo. Quer dizer, esse domínio é constituído por coisas e circunstâncias que a gente reconhece e pode indicar. E por ações que a gente reconhece e pode realizar. Daí que, as regras são compreendidas, e podem ser colocadas em uso.

Mas, qual é o uso que a gente faz dessas regras?

O uso mais natural parece ser orientar alguém para que ela passe a fazer algo que ela ainda não faz, em uma determinada circunstância. Ou então, em um contexto de experimentação, quando as coisas dão certo, a gente pode dizer: “Hmm, quando eu vejo isso eu devo fazer isso”.

E aqui nós encontramos os aspectos prescritivo e descritivo das regras. Em ambos os casos, nós temos que as regras nos orientam a fazer coisas de um certo modo, em uma certa circunstância. Nesse sentido, as regras são um instrumento que nos permite moldar ou dar forma às nossas atividades (práticas).

Mas, não é preciso linguagem para que isso aconteça.

Isto é, em um contexto social, onde alguns indivíduos já sabem fazer as coisas, outros indivíduos podem aprender a fazer a mesma coisa por meio de observação e imitação. Ou Então, em um contexto de experimentação, quando as coisas dão certo, nós podemos simplesmente passar a fazer as coisas de um certo modo – (porque nós lembramos daquilo que aconteceu).

Mas, qual é a diferença entre essas duas coisas?

Em ambos os casos, nós temos processos em que uma atividade (prática) ganha uma certa forma. A diferença é que no primeiro caso o processo é intencional: existe alguém que faz alguma coisa com o objetivo de que a atividade (prática) ganhe uma certa forma – (a atividade de uma outra pessoa, no caso da instrução, ou a nossa própria atividade, no caso da descoberta).

Então, essa é a característica da linguagem: ser um instrumento para direcionar e dar forma às nossas atividades. E essa é a marca da intencionalidade humana: nós somos aqueles que prestam atenção e modificam (intencionalmente) a maneira com que nós fazemos as coisas.

E nesse sentido, nós podemos dizer que a linguagem é aquilo que nos distingue dos demais animais – (i.e., nesse sentido).

Mas, como isso funciona?

Bom, aqui a gente nota que, no caso mais básico, a linguagem está funcionando sem qualquer mecanismo explícito de descrição: tanto a circunstância como a ação são apresentadas de maneira ostensiva. A partir disso, a gente pode imaginar o caso em que alguém apresenta uma regra para alguém. E essa regra fica armazenada na sua memória. Mas, isso não significa ainda que a partir desse momento a pessoa vai fazer as coisas de acordo com a regra.

Quer dizer, ela pode fazer diferente, e as coisas podem dar errado. E então ela pode lembrar da regra. Ou, ela pode fazer diferente, e daí o outro vem e apresenta a regra outra vez. O ponto é que, em algum momento, quando a circunstância se apresenta, a pessoa pode lembrar da regra, em seguida, fazer aquilo que a regra indica. Mais tarde, depois que a coisa se repete algumas vezes, a pessoa pode simplesmente fazer as coisas de acordo com a regra nas devidas circunstâncias – (sem sequer lembrar da regra).

E o ponto aqui é que o aprendizado por meio da regra não precisa deixar qualquer traço da regra – (nós não somos aqueles que agem por meio de regras; nós somos aqueles que usam regras para agir da maneira como nós agimos) – (ou, nós somos aqueles que agem sobre os outros, para que eles passem a fazer sozinhos aquilo que nós queremos ...).

Certo.

Então, até aqui, nós temos que as nossas atividades (práticas) se desenrolam na forma de circunstâncias que evocam uma certa ação, o que produz uma nova circunstância que evoca uma nova ação – (i.e., leitura e escrita) E que as atividades (práticas) ganham a forma que tem em virtude dos resultados que elas produzem.

Nesse contexto, a dimensão linguística aparece por meio das regras, que são um instrumento para inspecionar/explicitar e manipular a forma das nossas atividades.

Entretanto, podemos pensar que esse modelo ainda não é bom o suficiente. Porque o elo entre circunstância e ação (ou circunstância, contexto e ação) ainda não é estável o suficiente – (porque a nossa apreensão/distinção das circunstâncias e ações ainda não é precisa o suficiente).

E daí, a gente pode pensar que a linguagem vem a cumprir um novo papel de dar estabilidade e precisão às relações entre circunstância e ação. Note que isso é um novo papel, que é cumprido de uma nova maneira.

Como assim?

No caso das regras, o papel da linguagem era dar forma a uma atividade, ou modificar a forma de uma atividade. Mas nesse caso, o papel da linguagem é estabilizar uma forma que a atividade já tem.

Além disso, no caso da regra, uma vez que ela cumpria o seu papel de dar forma à atividade, ela podia desaparecer. Mas, o que nós temos em mente nesse caso, é que a linguagem vai cumprir o seu papel fornecendo pontos de apoio, em termos dos quais a atividade vai se realizar.

Quer dizer, aqui a linguagem está desempenhando o papel de estado, em contraposição à noção de regra.

E aqui nós chegamos a um outro ponto chave.

Quer dizer, no início nós assumimos que as nossas atividades se resolvem em termos das noções de circunstâncias e ações, o que já corresponde a uma noção de estados e regras. Daí, vimos como a linguagem intervém no domínio da atividade prática (primeiro como um instrumento de modificação, e depois como um instrumento de estabilização), o que faz surgir uma nova noção de estado e regra.

Portanto, a situação se organiza na forma de uma estrutura dual de estados e regras – (como na máquina de Turing).

Referências

HAUGELAND, John. *Artificial intelligence: the very idea*. Cambridge: MIT Press, 1996.

HAUGELAND, John. Semantic engines: an introduction to mind design. *In*: HAUGELAND, John (Ed.). *Mind design*. Cambridge: The MIT Press, 1981. p. 34-50.

SELLARS, Willfrid. *Empiricism and the philosophy of mind*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

SELLARS, Wilfrid. Some reflections on Language Games. *Philosophy of Science*, v. 21, n. 3, jul./1954, p. 204-228.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Translation by G.E.M. Anscombe, P. M. S. Hacker and Joachim Schulte. West Sussex: Blackwell Publishing Ltd., 2009.

Sobre os autores

Ralph Leal Heck

Doutor em Filosofia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professor da Universidade Federal do Ceará (UFC).

Carlos Eduardo Fisch de Brito

Doutorado em Computer Science pela University of California – Los Angeles (2003). Atualmente é Professor Adjunto da Universidade Federal do Ceará (UFC).

Recebido em: 01/11/2024

Received in: 11/01/2024

Aprovado em: 15/12/2024

Approved in: 12/15/2024