

la formazione delle classi e della categorie

- Tradizionalmente si assume che per formare una classe sia necessario indicare proprietà necessarie e congiuntamente sufficienti. Indicate le proprietà si possono raccogliere insieme tutte le entità che ne godono.
- Gli umani sono “bipedi implumi”: quindi tutti i viventi che godono della proprietà di essere bipedi senza piume saranno umani.
- le entità vengono inoltre chiamate tutte con lo stesso nome perché condividono le proprietà

il concetto come proprietà

- Questa prospettiva fa propria l'idea comunemente accettata del concetto come proprietà comune a tutti i suoi esempi: una cosa è classificata come “bella” perché in qualche modo partecipa di questa proprietà generale comune a tutte le cose belle (l'essenza o l'idea del bello).
- Questo modo di pensare sottende una visione primitiva del concetto, o proprietà, come un ingrediente degli oggetti. E' un po' come se la bellezza fosse un ingrediente delle cose belle come l'alcol è l'ingrediente del vino e della birra: In “tal modo è impossibile avere la bellezza allo stato puro, non adulterata da qualcosa di bello.”

Il concetto di “gioco”

- Siamo portati a pensare che vi sia almeno una proprietà o un insieme di proprietà che tutti e solo i giochi possiedano e che quindi giustifica l'applicazione del termine gioco ai diversi giochi. Ma ad un'analisi appare evidente che non c'è nessuna proprietà comune ai diversi giochi

somiglianza di famiglia

- Possiamo allora dire che i giochi “formano una famiglia, i cui membri presentano una somiglianza di famiglia. In una famiglia alcuni membri hanno lo stesso naso, altri le stesse sopracciglia, altri la stessa andatura; e queste somiglianze si combinano e si intrecciano. (67)”
- Allo stesso modo osservando i giochi e le loro proprietà, vediamo un “complicato intreccio di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano; a volte somiglianze generali, a volte di dettaglio. (66)”

appartenenza a una famiglia e nominazione

- Cosa determina allora l'appartenenza di un determinato membro alla famiglia e come si può dare significato a un termine che sta per un concetto se non sempre gli corrisponde un insieme determinato di proprietà?
- W. offre una soluzione: l'uso che come le regole del gioco determina il significato di un termine concettuale.
- Un termine come "gioco" si riferisce a un "concetto dai contorni sfumati". Che di un concetto non si sappia dare una definizione non significa che non lo si sappia usare: posso dire "il suolo era coperto di piante" anche se non so dare una definizione di pianta.

prototipo

- Ci si può orientare senza definizione? Quando imparo il termine pianta, mi si forma nella mente un'immagine.
- L'immagine sarà di una pianta particolare, posso tuttavia usare quell'immagine non come immagine di quella particolare pianta, ma come uno schema.
- l'immagine può essere usata in due modi diversi che corrispondono a due modi di vederla:
- a) come campione di una determinata pianta; b) come prototipo della classe delle piante.
- E per chiarire cos'è una pianta, o cos'è un gioco posso dare definizioni parziali, ma anche esempi di tipi di piante o di giochi differenti e come sia possibile identificare per analogia altri giochi e altre piante.

gioco linguistico

- Si potrebbe definire un “gioco linguistico” come un’attività in cui il linguaggio ha un ruolo importante e che ha luogo entro una situazione in cui azioni e parole si intrecciano. Il linguaggio è un insieme di questi giochi, alcuni più primitivi e altri più sofisticati.
- W. non cerca più di individuare l’essenza del linguaggio, di scoprire una forma che sia comune a tutti quelli che chiamiamo linguaggi. Esse formano una famiglia e il compito del filosofo non è quella di scoprirne le proprietà comuni, bensì di descrivere i giochi che si fanno.

- All'inizio delle Ricerche filosofiche, W. immagina due muratori che lavorano usando solo le espressioni “mattoni”, “trave”, “pilastro” e “lastra”
- L'uso di queste parole non è semplicemente referenziale, non si può dire che il loro significato sia la semplice relazione di riferimento agli oggetti denotati: se il significato si riducesse al riferimento, all'emissione della parola non seguirebbe un'azione (sarebbe sufficiente guardare all'oggetto nominato).
- Per capire il significato delle parole pronunciate in quella occasione, dobbiamo guardare all'uso che di esse viene fatto nel contesto dell'azione. Ci si rende conto che le parole non sono semplici nomi, ma hanno la funzione che per noi hanno gli enunciati.

giochi linguistici: tesi generale

- La tesi generale che è suggerita dall'esempio dei muratori e da altri esempi è che le parole non possono essere comprese al di fuori delle attività umane non-linguistiche in cui è immerso l'uso del linguaggio.
- Negli ultimi scritti di W. i giochi linguistici sono usati come strumenti di analisi che aiutano il filosofo a chiarire una serie di problemi, prima di tutto di significato.
- Il linguaggio è costituito da un intreccio indefinito e mutevole di giochi e solo all'interno di un certo gioco un'espressione ha un significato; è compito del filosofo mostrare quando una parola si trova ad essere usata fuori dal gioco in cui si trova a casa sua.

senso e non senso

- In certo senso, riaffiora qui il problema della distinzione tra senso e non senso: l'insensatezza non è prodotta tanto dalle scorrettezza sintattiche o dalla mancanza di criteri rigorosi di verifica, ma dall'uso della parola al di fuori del gioco linguistico che le è appropriato.
- Non che sia vietato usare una parola in nuovo gioco linguistico, ma spesso lo si fa senza rendersene conto e credendo che la parola funzioni ancora come funzionava prima.