



## O Xadrez da Língua

Thales de Medeiros Ribeiro<sup>1</sup> (IEL-UNICAMP, CNPq-Brasil)

**Resumo:** No *Curso de Linguística Geral*, Saussure concebeu a língua como um sistema de regras e valores puros, comparando-a a um jogo de xadrez. Considerando que a metáfora é constitutiva ao estabelecimento de uma terminologia científica, essa análise visa compreender as consequências teóricas da metáfora do jogo de xadrez em relação às especificidades da língua.

**Palavras-chave:** Ferdinand de Saussure; metáfora do jogo de xadrez; valor.

**Abstract:** In *Course in General Linguistics*, Saussure conceived the language as a system of rules and pure values, comparing it to a chess game. Considering that the metaphor is constitutive to the establishment of a scientific terminology, this analysis seeks to understand the theoretical consequences of the chess game metaphor in relation to the specificities of the language (*langue*) object.

**Keywords:** chess game metaphor; Ferdinand de Saussure; value.

### 1. Introdução: o estranho destino de Ferdinand de Saussure

Neste ensaio, a partir do quadro da História das Ideias Linguísticas em relação de produtividade específica com a Análise de Discurso, empreendemos um gesto de leitura sobre conceito de valor estabelecido por meio da comparação saussuriana da língua com uma partida de xadrez. Nosso intuito é enfocar, ao mesmo tempo, a ferida narcísica aberta na história da linguística pela relação entre **língua**, **jogo** e **valor** e as derivas equívocas da noção mesma de jogo em sua relação com a linguagem.

O **valor** é um conceito capital na história da linguística a partir do projeto teórico de Ferdinand de Saussure. Sendo constitutivo ao sistema da língua, o valor — e não a noção de signo ou a de significação — possibilitou a abertura de uma **via** incontornável no interior da linguística ao introduzir um heterogêneo no sistema de notação simbólica da disciplina.

No projeto teórico de Saussure, apostar na noção de valor foi investir no espaço de um **sistema subversivo à ordem da representação** e estranho a qualquer herança filosófica em torno da noção de signo<sup>1</sup>. Mas *αἰών* (*aiôn*, o tempo, a duração) é uma criança a jogar — e Saussure acabou, correntemente, ficando sozinho com seus problemas<sup>2</sup>! Na série de diásporas reais e reunificações da linguística com outros campos disciplinares, a ferida narcísica aberta pelo **corte saussuriano** foi insistentemente “saturada” pela restauração do primado da positividade do signo e da descrição semiológica da realidade, salvo em algumas **vozes dissidentes**<sup>3</sup>.

Maria Fausta Pereira de Castro e Luis Behares (2010, p. 7) afirmam que “falar do legado saussuriano é de certo modo expor uma zona de contatos e confrontos que, longe de indicar fragilidades na reflexão do autor, realça seu caráter surpreendente e admirável”. Nesse sentido, na configuração do campo enunciativo da linguística, Chiss e Puech (1994) afirmam que os enunciados saussurianos continuam a ser explicitados, comentados, discutidos e definem um *corpus* de verdades e um domínio de validade. Segundo esse ponto de vista, Saussure é tomado como um **domínio de memória** (FOUCAULT, 2008) da linguística no século XX. A publicação do *CLG* é um **acontecimento discursivo** que elabora a memória e o horizonte disciplinar das ciências da linguagem (CHISS; PUECH, 1994). Além disso, enfatizamos que esse acontecimento não se deu fora de uma **paradigmatização pedagógico-universitária** do *CLG*, do qual resultam dois “fatos” que atravessaram as leituras de Saussure: a da figura do “pai” (da linguística, da semiologia, do estruturalismo) e a crítica da “ortodoxia saussuriana” frente à figura do “pai” instituída ao linguista genebrino (CHISS; PUECH, 1994).

<sup>1</sup> Em um de seus direcionamentos tradicionais, o signo seria essencialmente o índice material que autoriza uma conclusão do tipo “Sherlock Holmes” sobre algo que não se deixa imediatamente perceber em um instante determinado (Milner, 2003). É precisamente nesse ponto que Milner (2003) argumenta que, diferentemente dos modelos agostiniano (e do estoico de que Santo Agostinho deriva) e port-royalista, o modelo linguístico de signo produzido por Saussure está fundamentalmente estruturado pela reciprocidade.

<sup>2</sup> Referimo-nos, respectivamente, a uma citação do filósofo pré-socrático Heráclito (1997) sobre o tempo (como contingência) em seu fragmento 52; e a uma citação de Benveniste sobre o *estranho destino* do pós-saussuriano cinquenta anos após a morte do linguista genebrino: “e Saussure ficou sozinho com seus problemas” (BENVENISTE, 1963, p. 14, tradução nossa).

<sup>3</sup> Pêcheux (1998) reconheceu de Saussure à revolução de Outubro de 1917 e desta à “revolução cultural estruturalista” do período de 1960-1975 na França **um efeito subversivo contra a insistência na surdez**, posto que, sob esses diferentes nomes, períodos e movimentos, o equívoco, o poético e o jogo estão implicados como fato estrutural pela ordem simbólica.

No artigo “Sobre a (des-)construção das teorias linguísticas”, Pêcheux (1998, p. 8) aproxima diferentes momentos epistemológicos da linguística para problematizar os traços do processo histórico no qual a linguística se inscreve, especialmente em relação à problemática saussuriana sobre **o próprio da língua**: a proposta é de que essa inscrição possa “contribuir para explicar as mudanças de afinidade epistemológica da Linguística, as transformações que afetaram sua rede de alianças teóricas, no campo das disciplinas ‘exatas’ e ‘humanas’ e ‘sociais’, até a situação atual”. (PÊCHEUX, 1998, p. 8).

Com esse procedimento, Pêcheux faz uma localização de alguns **pontos sensíveis** que atravessam a história epistemológica da linguística. Seguindo posições defendidas no livro *A língua inatingível*, o autor defende que “a questão do ‘próprio’ da Linguística (da **especificidade de seu real**) é indissociável da questão das escolhas de embasamento através das quais se constitui e se transforma a rede de suas alianças” (PÊCHEUX, 1998, p. 14, grifo nosso).

Percorrendo historicamente (dos anos 20 até o início dos anos 80) os passos em “pezinho de pomba” da linguística (a expressão é de Benveniste, citando Nietzsche) em relação ao **efeito Saussure**, Pêcheux indica que o ponto inaugural da linguística ainda permanece **evanescente** e que a suposta ruptura de Saussure nunca foi, de fato, efetuada<sup>4</sup>. Frente a uma série de investimentos teóricos e históricos em torno do **simbólico como fato estrutural incontornável** em linguística, uma série de trabalhos se aloja na pressão de uma espécie de populismo da urgência, em que o desejo de pedagogias e tecnologias eficazes se torna dominante. Esse desejo equivale a uma tentativa teórica e política de contornar o fato estrutural da castração simbólica, “**soldando** novamente o bloco bio-social do animal humanidade” (PÊCHEUX, 1998, p. 19, grifo do autor).

Nesse destino “funesto”, em que a descoberta do **primado do valor** em Saussure e o advento da ciência linguística não pararam de ser negadas por meio de uma série histórica de **diásporas reais** e de **reunificações enganadoras** (PÊCHEUX, 1998), há um recalque antigo e tendencial da ordem simbólica, na tentativa de restabelecer a plenitude do sujeito “mestre de si”. Nos anos 50, por exemplo, a aliança contraditória de correntes linguísticas recuperou pontos específicos do projeto interdisciplinar da comunicação, perspectiva

<sup>4</sup> Apesar de sua radicalidade contra a positividade da significação e contra toda filosofia da representação, Saussure não impediu que, depois dele, a linguística derivasse ou retornasse a uma tentativa de descrição empírica da “realidade”. Enfatizemos: essa deriva e esse retorno são, ao mesmo tempo, marca da tentativa metonímica de reconstrução e marca do deslocamento produzido por Saussure. Nesse sentido, para os Gadet e Pêcheux (2010, p. 63, grifo nosso), a revolução saussuriana não é da ordem de uma ruptura, mas de um deslocamento, de uma ferida narcísica: “Depois de Galileu, Darwin, Marx, Freud... o que aparece com Saussure é da ordem de uma **ferida narcísica**”.

dominante, por sua vez, “apesar dos esforços excepcionais de linguistas como Jakobson para dar conta da tarefa, e fazer valer o estatuto da poética da linguagem humana” (PÊCHEUX, 1998, p. 16). Em outras palavras, um retorno ao sujeito psicológico, “senhor de si” e responsável por suas escolhas, salvo diante de coerções de um mundo bio-social normal.

Nessa direção, talvez não seja excessivamente simplista afirmar que a problemática relação entre jogo e linguagem pôde facilmente tomar a via de uma complementaridade humanista. No entanto, de acordo com Pêcheux, o efeito Saussure não constitui um ponto de não retorno no corpo sócio-histórico da linguística e, como veremos, a própria metáfora saussuriano do jogo possibilitará um abalo na fortaleza do “mestre da língua”.

## 2. Jogo e linguagem

A história extraoficial conta que Napoleão trapaceou em um **jogo de xadrez**. Tudo se passou em 1809, no palácio de Neufchâtel, onde o Imperador disputou uma partida com um adversário conhecido em toda a Europa sob o nome de **o jogador de xadrez**. Após dois ou três lances, Napoleão fez um movimento expressamente irregular. Como resposta, seu oponente apenas o saudou e devolveu a peça a sua posição anterior. Napoleão trapaceou novamente. Desta vez, seu adversário confiscou a peça. Na terceira vez que o Imperador trapaceou, o jogador de xadrez abanou a cabeça e, passando a mão sobre o tabuleiro, derrubou todas as peças. Se tomássemos ao pé da letra a asserção de Huizinga (2005, p. 47) de que todo “jogo [— ‘desde os jogos mais triviais até os torneios mais mortíferos’ —] é um combate e o combate é um jogo”, o fim abrupto da partida de xadrez poderia representar um risco mortal ao próprio jogador, se não fosse pelo fato inusitado de que o célebre oponente do Imperador era um **autômato**<sup>5</sup>.

O episódio cortês do jogador de xadrez representa muito mais do que uma simples anedota. Ele marca, sobretudo, “o lugar em potencial de um confronto violentamente contraditório” (PÊCHEUX, 1995, p. 56) evocado pelo **humanismo** moderno.

A tensão contraditória entre o **realismo metafísico** e a **ficção empirista** (os dois “compartimentos” da ideologia burguesa) instituída no modo de produção capitalista tende a dissimular a **complementariedade** humanista entre a liberdade humana e o mecanismo

<sup>5</sup> Essa passagem é narrada nas memórias de Constant sobre a “vida íntima” de Napoleão. Cf. Constant (1830). Lembremos ainda que o episódio do autômato é retomado no filme *Le joueur d'échecs* de Raymond Bernard (1927). Durante a ocupação da Polônia pelas tropas russas, Catarina II joga contra a maquinaria de Kempelen. Desta vez, o “autômato” é condenado ao fuzilamento por crime de Lesa-Majestade.

técnico/lógico do autômato, inscrevendo-os em uma oposição aparente. De um lado, haveria a regra de uma máquina que “não pode enganar, nem tampouco se enganar. Em outras palavras, uma máquina [que] não é capaz de maquinações” (CANGUILHEM, 2006, p. 203). Nesse ponto de vista, a regra e o funcionamento do jogo seriam tomados ao pé da letra em um espaço sem falhas e sem trapaças. De outro, haveria a regra de um jogo despótico cuja condição de existência não poderia ser outra senão o próprio **fim do jogo**. O déspota e o soberano estariam, paradoxalmente, dentro e fora do jogo exatamente por estarem em seu centro, isto é, no centro de sua estrutura.

Se não é nem o autômato nem o déspota que jogam, o que entraria em jogo em seus lugares? A resposta dos filósofos e teóricos — daqueles que, paulatinamente, desde o final do século XVII colocam o jogo como **problemática filosófica crucial** — é simples, quase evidente: é o homem em liberdade, o *homo ludens*. Essa resposta é exemplar nas *Cartas sobre a educação estética do homem*: “o homem não joga senão quando na plena acepção da palavra ele é homem, e não é totalmente homem senão quando joga” (SCHILLER apud DUFLO, 1999, p. 77).

A despeito de suas diferenças, o título de dois livros hoje bastante reconhecidos sobre o jogo, *Homo ludens*, de Huizinga (2005) e *Os jogos e os homens*, de Caillois (1990), endossa a relação estrita entre a vontade humana e o jogo. O problema que Huizinga ou Caillois anunciam desde seus títulos — e que não se trata, sobretudo, de visões de mundo ou de perspectivas individuais — dissimula, no interior mesmo de sua “inocência”, a questão que lhe desmascara a sua “inocência”: o jogo seria, como desejam os autores, a revelia de suas “intenções”, uma **metonímia do humanismo**? O jogo, enquanto um princípio de coerência e organização do espírito e da vontade humana, não poderia também abrir um outro espaço, uma brecha, uma deriva em que outra questão latente emergiria e o Homem (o jogador, o centro, a lei) não seria mais a origem e o lugar de presença do jogo, mas um efeito deste?

Os trabalhos de Huizinga e Caillois compartilham a tomada de posição de não considerar o jogo como problema filosófico “menor” pretensamente oposto à “seriedade” da filosofia. No entanto, esses discursos acabam por inscrever o jogo no interior de uma oposição aparente entre o **Grande Livro do Mundo** — como em uma espécie de “autômato combinatório” — e o movimento lúdico de libertação do homem frente às coerções da sociedade, da natureza e do trabalho. Nesse movimento de libertação, o jogo seria compreendido enquanto espaço de distensão, de puro prazer, sendo estabilizado diante da

oposição aparente entre a liberdade e a alienação. Em suma, a “animalidade humana” e o “autômato combinatório” não constituem, de modo algum, uma tensão real, ou seja, não são perspectivas incompatíveis, mas, ao contrário, fundamental e profundamente complementares<sup>6</sup>.

Se citamos aqui um apontamento sobre Huizinga e Caillois é porque esses autores são exemplares em sua obstinação ao mesmo tempo política e filosófica, dado que o jogo seria imaginariamente atravessado pela questão do humanismo. É também porque uma concepção humanista do jogo que foi sendo paulatinamente formulada continua a frequentar as preocupações teóricas atuais: a ideia de que o homem joga e de que só é homem quando joga se impõe como a evidência da modernidade<sup>7</sup>, e numerosos são hoje aqueles que, de diversos horizontes, especialmente no interior das *ciências da linguagem*, poderiam retomar em paráfrase as terríveis palavras de Huizinga (2005, p. 7, grifo do autor):

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, *esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar*. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.

Em um “segundo mundo ideológico subterrâneo” (PÊCHEUX, 2015), o jogo seria imaginariamente livre de toda coerção (da natureza) na criação da fala e da linguagem. Não esqueçamos que a linguagem é tomada no direcionamento mais preciso de uma **faculdade abstrata de designar** e de um **instrumento primeiro e supremo forjado pelo homem com a finalidade de comunicar, ensinar e comandar...** Tudo se passa como se, no mundo ideológico subterrâneo do jogo e do poético, a linguagem e a vida dos homens estivessem sempre “na bota’ do Mestre, calculador onipresente e onipotente” (PÊCHEUX, 2015, p. 12). Tomado ao pé da letra, o enunciado de Huizinga é profundamente contraditório. Se a linguagem, segundo a concepção de lógico, é um instrumento de comunicação, ela só pode ser uma **ferramenta imperfeita**, “porque permite a ambiguidade e os jogos de palavras”

<sup>6</sup> Essa relação contraditória, no interior das ciências modernas da linguagem, entre o autômato combinatório e o animal humano, é o nó central do que Henry designou como “campo da complementaridade” em *A ferramenta imperfeita*.

<sup>7</sup> Sobre essa questão, cf. Duflo (1999, p. 44, grifo do autor): “o século XVIII não foi somente o século do iluminismo. Mereceria, também, com razão, ser chamado de o ‘*século do jogo*’”.

(GADET; PÊCHEUX, 2010, p. 197). O mestre da língua correria, logo, o risco de ver a língua escapar, de vê-la falar o sujeito.

### 3. Jogo e linguística

Eni Orlandi (1988, p. 27), ao tratar da noção de **avesso da estrutura** enquanto “reunião dinâmica de elementos que estão juntos por ausência de ligação”, destaca que a série de deslocamentos da estrutura à anarquia pode ser observada nos jogos privilegiados pelos linguistas como Saussure (o jogo de xadrez) e Searle (beisebol) ao *go* chinês (jogo não posicional e não representativo, mas estratégico). Nesse sentido, mais do que enfatizar a distinção entre a estrutura e o avesso da estrutura, Orlandi indica que o jogo tem uma relação específica com a forma como os linguistas compreendem a língua e a linguagem.

No capítulo “Linguagem e jogo” de *Estruturalismo e Linguística*, Ducrot (1970) argumenta que quando nos recusamos a explicar a *linguagem* somente por suas “funções intelectuais”, observamos uma justificção para a sua compreensão enquanto uma combinatória possibilitada pela *língua*. Para o autor, essa combinatória seria a ponta extrema do “estruturalismo”:

Basta tomar a sério a famosa comparação da língua com o jogo de xadrez, já utilizada por Saussure, mas que permanece isolada no *Curso de Linguística Geral*. As regras que fixam o movimento possível das peças atribuem aos jogadores, a cada lance, uma liberdade de manobra estritamente determinada: eles não podem modificar, a não ser em limites bem precisos, a situação, vale dizer, o tabuleiro, legada pelo adversário. A arte do jogo consiste então em impor ao adversário situações em que as únicas manobras lícitas se revelem, ao fim e ao cabo, catastróficas para ele. Nesse combate simulado — que substitui as possibilidades reais, devidas à força, por possibilidades morais devidas às convenções —, as regras permitem aos jogadores se obrigarem mutuamente a determinadas ações e a se proibirem outras. O jogo da discussão, muito mais próximo do jogo propriamente linguístico, dá ainda às regras a mesma função. A arte do “polemista” político, por exemplo, consiste em utilizar certas convenções tácitas do debate político para forçar seu adversário a declarações impopulares ou fáceis de fazer passar por impopulares. Ele procederá de modo que, para responder às suas perguntas ou refutar suas afirmações — sendo que regras determinadas fixam o que possa passar por resposta ou por refutação em política —, o adversário seja obrigado a tomadas de posição arriscadas. As regras, neste caso ainda, formam o quadro institucional de um combate pacífico. (DUCROT, 1970, p. 125-126).

Atravessando a noção de combinação hjelmsleviana, os jogos entre o poeta e a estrutura silábica da língua nos anagramas saussurianos e as tentativas de constituição de uma combinatória semântica greimasiana, Ducrot defende que é no preceito de *pressuposição linguística*, conceito tomado de empréstimo ao lógico Strawson, que busca o fundamento para pensar o uso prosaico atual da língua. Ao tomar a lei da conservação dos pressupostos da frase afirmativa na negação, como “Pedro (não) dúvida que Paulo venha” e “(não) é Pedro que virá”, o autor argumenta que a “comparação com o jogo de xadrez não deve ser levado muito longe. A língua não fornece nunca meios para um ‘xeque-mate’” (DUCROT, 1970, p. 132). “Cumpra ver, todavia, que essas réplicas, que põem em dúvida, não mais a informação estabelecida pelo adversário, mas suas pressuposições têm um valor psicológico inteiramente particular” (DUCROT, 1970, p. 132): é constantemente possível a um interlocutor recusar os pressupostos colocados por seu “adversário”, operando um “deslocamento psicológico do diálogo” por meio do qual o nível das relações humanas transformariam em uma oposição de pessoas o que era antes uma confrontação de ideias. A conclusão de Ducrot (1970, p. 132), compreendendo o diálogo e as relações inter-humanas como um jogo deliberado, é que “a combinatória semântica da língua é constantemente aproveitada pelos falantes para organizar as relações intersubjetivas no diálogo”.

Os exemplos de Ducrot são surpreendentes: o autor retoma a metáfora do jogo de xadrez forjada por Saussure, e, a partir desse ponto, busca no jogo a disposição psicológica dos indivíduos em relações “inter-humanas” (intersubjetivas) particulares e regradas pela língua. A liberdade determinada dos jogadores (compreendida em tais termos); a situação no jogo; a arte do jogo como imposição de manobras lícitas e combativas (um combate pacífico); a própria simulação de um combate; as obrigações mútuas que determinam ações e proibições; a polêmica e o debate político tomados em termos de táticas e estratégias; o quadro institucional que possibilita, nos atos de fala, um combate pacífico entre os interlocutores; todos esses direcionamentos são **estranhos à compreensão saussuriana de língua como um jogo regrado** que, como veremos, é um jogo sem jogadores (conscientes).

Lembremos ainda a contradição apontada por Henry em *A ferramenta imperfeita*:

Desde o começo da crítica à concepção que assimila a língua a um código, através da qual Ducrot opõe-se a que se ponha todo implícito do lado discursivo, ele escreve: “deixar-se-á de definir a língua a moda de Saussure, **como um código, isto é, um instrumento da comunicação, mas ela será considerada como um jogo ou, mais exatamente, como impondo as regras de um jogo que se confunde amplamente com a existência**

**cotidiana**". Essa tomada de posição é um pouco surpreendente, exatamente na medida em que, em lugares decisivos do ponto de vista do corte que marca sua contribuição aos fundamentos da linguística, Saussure serviu-se da *comparação* da língua a um jogo (HENRY, 1992, p. 84, itálico do autor, negrito nosso).

Mais surpreendente ainda é a afirmação do próprio Henry quando argumenta que no domínio da semântica "Saussure não chega a ir além de uma concepção de língua enquanto instrumento que permite aos sujeitos 'ver seus pensamentos' e comunicá-los". (HENRY, 1992, p. 84). Em momento algum, Saussure concebe a língua em termos de instrumento ou de comunicação. Essa série de percursos metafóricos, de repetições, estabilizações e deslizamentos se torna aqui um lugar de observação fundamental.

Nessa orientação, podemos observar que a metáfora saussuriana desliza, segundo um mecanismo institucionalizado de "tradução", para termos que não são aqueles colocados por Saussure, nem mesmo por seus editores. Se levarmos a sério a afirmação althusseriana de que não há leituras inocentes (ALTHUSSER, 1979), a adaptação e a integração de certos termos em um elemento estranho à teoria de Saussure são deslizamentos determinados por condições de produção dadas constituídas em uma conjuntura política e ideológica igualmente determinada<sup>8</sup>.

Tomemos também como lugar de observação a crítica de Henry à noção de pressuposição elaborada por Ducrot. Essa noção faz parte de um projeto teórico que intenta "pôr em evidência a existência de **lógica na língua** enquanto, geralmente, as ligações da lógica e da linguagem são concebidas como sendo de natureza exclusivamente discursiva" (HENRY, 1992, p. 74, grifo do autor). Tal lógica da língua é "assimilada [...] às regras do jogo instituindo as relações entre indivíduos na linguagem" (HENRY, 1992, p. 74), constituindo, por sua vez, uma espécie de **psicologia social da língua**, ao tratar a pressuposição como fenômeno que provoca o aparecimento, na língua, de todo um dispositivo de convenções e de leis, isto é, como um quadro institucional que regula o debate dos indivíduos. As bases do trabalho teórico de elaboração do conceito de pressuposição produzem efeitos sobre a teoria da língua e da significação. Nesse sentido, "é ela que abre o caminho para a

---

<sup>8</sup> Em "Ciências humanas e o 'momento atual'", Pêcheux (2011a) observa que a absorção e a integração em um sistema de aparência marxista levanta um problema de interpretação: os termos do marxismo são progressivamente *traduzidos* e desnaturalizados em uma conjuntura política e ideológica internacional determinada, isto é, uma "koiné" internacional que desejava estar diante da organização de uma "sociedade sem classes". Nesse direcionamento, termos como "produção", "relações de produção", "transformação na instância ideológica" e "luta de classes" se tornam, respectivamente, "técnica", "relações inter-humanas", "desordem das estruturas mentais" e "contestação". A consequência fundamental desse trabalho de Pêcheux consiste na proposição fundamental de que o percurso de leituras em torno de uma teoria é inseparável da condição de produção em que essa leitura foi produzida.

assimilação da língua a um jogo que se confundiria amplamente com a existência cotidiana, jogo no qual a pressuposição participaria assimilada a um ato de linguagem, **como o movimento de uma peça no jogo de xadrez**” (HENRY, 1992, p. 82, grifo nosso).

Em nome da metáfora saussuriana e ignorando o seu deslocamento fundamental, o impasse anunciado em Ducrot se forma diante da tendência conjuntural à reinscrição da linguística no interior da complementaridade contraditória entre as duas tendências dominantes apontadas por Pêcheux e Gadet (2011): o logicismo e o sociologismo. Nas formas extremas que a contradição real das duas tendências podem se revestir, assim como nas formas intermediárias (“terceira via”), pode-se derivar a uma complementaridade aparentemente não-contraditória em que “se reconhece a existência de um elemento, ele também recoberto pela ‘neutralidade’ científica da linguística, mas sempre presente em seus efeitos: este elemento é a **filosofia espontânea dos linguistas**” (PÊCHEUX; GADET, 2011, p. 296, grifo nosso).

Pela contradição e pelo equívoco da “visão” humanista do jogo, entrariamos em outra ordem, em outra forma de interpretação do jogo, que não representa mais a promessa e a possibilidade do Homem se ver em liberdade: a afirmação do jogo sem ponto de origem nem de presença e a procura, por meio da própria afirmação do jogo, de superação do homem e do humanismo. Se em seu célebre artigo dedicado à análise dos conceitos de estrutura, signo e jogo no discurso das ciências humanas, Derrida (1995) pôde apontar o caminho aberto por Nietzsche (a afirmação do jogo) contra a inspiração de **um novo humanismo** indicado, particularmente, na Etnologia estrutural de Lévi-Strauss, poderíamos ainda reconhecer a existência de uma “tradição renegada” (materialista) que afirma o **jogo** contra o humanismo sempre dominante na filosofia e nas ciências. Poderíamos, a partir da segunda metade do século XIX, reconhecer o desdobramento dessa “tradição”, por exemplo, sob os nomes de Marx, Freud, Wittgenstein<sup>10</sup> e, especialmente, Saussure.

#### 4. Saussure e o jogo

<sup>9</sup> “Estimamos que a crise da Linguística pode-se explicar pelos efeitos dessa contradição sobre o trabalho linguístico, em que o núcleo científico dessa disciplina arrisca constantemente ser recoberto, apagado, recuperado por interesses exteriores que se encontram veiculados por esta filosofia espontânea”. (PÊCHEUX; GADET, 2011, p. 296-297).

<sup>10</sup> O *Wortspiel* entre o trabalho e o trabalhador em Marx; o *Witz* do “familiarismo” ou a análise do movimento do *Fort-da* em Freud; a recorrência à metáfora do jogo de xadrez na apresentação do conceito de valor em Saussure; e a metáfora dos jogos de linguagem no “segundo Wittgenstein”, indicam, por exemplo, um caminho aberto à revelia do humanismo.

Se a questão do jogo aparece frequentemente ligada à apreensão humanista da liberdade e da regra, o jogo se formula também, mas de forma radicalmente distinta, como **parte constitutiva** da concepção saussuriana de língua. A partir do que poderíamos designar como um efeito de “retorno a Saussure”, o jogo é lido como um funcionamento constitutivo à ordem da língua, que é, como indicamos, um sistema subversivo a qualquer tradição filosófica da representação e da complementaridade (GADET; PÊCHEUX, 2010). O que entra em operação é a própria relação do conceito saussuriano de valor que produziu um deslocamento na teoria clássica e filosófica do signo e a noção de jogo que está imbricada a esse conceito.

Neste tópico, empreendemos um gesto de leitura sobre a comparação saussuriana da língua com uma partida de xadrez no *CLG*. Interrogar-se sobre a relação do **próprio da língua** com o **sujeito** e com o **sentido** nos parece ser a base fundamental e indispensável das leituras de Pêcheux (e do grupo de pesquisadores a ele relacionado) dos textos saussurianos. A visada materialista se dá como gesto de leitura (**tomada de posição**) específico “contra o positivismo sempre dominante nas ciências humanas” (NORMAND, 2012, p. 125). Diante desse posicionamento, nossa leitura sobre o valor e o jogo possibilitam demarcar um campo de discussões pertinentes a História das Ideias Linguísticas em relação de produtividade específica com a Análise de Discurso.

A metáfora do jogo de xadrez<sup>11</sup>, considerada como um aspecto da central da linguística saussuriana por autores como Hjelmslev (1942) e Barthes (1985), é o espaço a partir do qual Saussure (2006) concebe o objeto língua como um *sistema de regras e valores puros*. Além disso, no quadro materialista da AD de Pêcheux, o efeito metafórico e a metáfora — enquanto produção do sentido a partir do *non-sens*, processo este que aparece como *perturbação* aos sentidos estabilizados na memória — é um dispositivo de análise pertinente à história das ciências, mas não é unicamente restrito a esse campo.

Na conclusão de *Análise automática do discurso*, Pêcheux problematiza o funcionamento do efeito metafórico no campo da história das ciências. O autor afirma que “a identificação da ‘ruptura epistemológica entre uma ciência e o terreno de que ela se separa para se constituir surgiu como um dos problemas cruciais que a história das ciências deve resolver” (PÊCHEUX, 2014, p. 152). A análise das condições em que um discurso científico novo se instaura, assim como os instrumentos que ele empresta às ciências já

<sup>11</sup> Para Normand (2012), a metáfora aparece como um aspecto constitutivo da inquietação saussuriana sobre a terminologia em linguística. Para uma breve reflexão sobre a metáfora e a metalinguagem no *CLG* e nos cadernos dos alunos, cf. Ribeiro (2016 [no prelo]).

existentes ou a representações “não-científicas” pode ser descrita como o entrecruzar de vários processos de produção, engendrando um novo processo que produziria um **corte com as regras de coerência que regem o discurso anterior**. De acordo com Pêcheux:

O estudo dos processos aos quais **uma ciência faz empréstimos, que ela usa como metáforas para compreender e para se fazer compreender**, o do “contexto” de uma obra científica — a constelação dos processos discursivos com os quais ela debate e se debate — aquele enfim da “difusão” dos conhecimentos em um sistema de representações pré-científicas, colocam uma série de problemas que o tipo de análise proposta contribuiria, talvez, para resolver. (PÊCHEUX, 2014, p. 153, itálico do autor, negrito nosso).

Nesse texto, Pêcheux indica, em nota, que, na esteira de Canguilhem, é possível apontar que entre Aristóteles e Harvey, por exemplo, “as metáforas diferem. Aristóteles pensava que o sangue irrigava o corpo **como** a água irriga a terra. Harvey, ao contrário, concebe a circulação sanguínea **como** um sistema hidráulico, com bombas e diques” (PÊCHEUX, 2014, p. 153, grifo do autor).

Sublinhamos que é por meio desse processo de **apropriação instrumental** que os efeitos metafóricos entram em funcionamento como efeito de interdiscurso no fio discursivo. Com base na noção de **interdiscurso**, consideramos que os elementos de uma sequência (S<sub>1</sub>), presentes no interior de uma **formação discursiva dada**, podem ser importados (meta-forizados), sob forma de inserção ou substituição, a uma sequência (S<sub>2</sub>) pertencente a outra formação discursiva. Esse efeito (metafórico) irrompe “como um ‘curto-circuito’ simbólico que se produz entre os dois termos sem que nenhum discurso justificativo o subentenda: as explicações e as justificações virão após” (PÊCHEUX, 2011b, p. 159).

A metáfora do jogo de xadrez que é inscrita em diversas ocasiões nos cadernos dos alunos<sup>12</sup> nos permitindo ver o alcance de tais efeitos metafóricos na relação entre jogo e valor. Enfoquemos em dois enunciados do caderno I de Riedlinger:

- 1) “Ces signes agissent donc non par leur valeur intrinsèque mais par leur position relative **comme dans un jeu d'échecs**” (SAUSSURE, 1997, p. 8).
- 2) **comme un jeu d'échec** <avec les différentes combinaisons de forces attribuées aux différentes pièces>” (SAUSSURE, 1997, p. 18, grifo nosso).

<sup>12</sup> Como sabemos a metáfora do jogo de xadrez é ricamente trabalhada nos cadernos do *terceiro curso*, como por exemplo, no nono caderno de Constantin em que Saussure (1993) estabelece uma comparação em três termos: a) que o valor da peça é determinado unicamente por sua posição respectiva no sistema, como, por exemplo, *foot* (singular) e *feet* (plural); b) o valor de cada peça é sempre temporário (passagem de uma sincronia a outra); c) o fato do deslocamento é absolutamente diferente de dois estados de equilíbrio, antecedente ou subsequente.

Podemos observar que, nos dois enunciados de 1908, Saussure marca por meio desse efeito metafórico que os signos não existem por seu valor intrínseco, mas pela posição relativa, combinatório e opositivo que assumem no sistema, colocando o princípio da subordinação do signo (e da significação) ao valor como fundamento de sua linguística, diferentemente do que apareceria na ordenação dos editores da *vulgata*. Em outros termos, desde seu primeiro curso Saussure marca o seu posicionamento de que a língua é um sistema admite apenas sua própria ordem, sendo que, em todo sistema, **só há valores e as outras realidades são ilusões**, não existindo, assim, unidades simples e unidade material fora do revestimento conferido pelo valor.

Dessa forma, a formulação « *comme (dans) un jeu d'échec* » materializa um trilhar metafórico de sentidos sobre a língua, produzindo um “curto-circuito” simbólico entre dois termos distintos, “língua” e “jogo de xadrez”. É por meio dessa relação de equivalência sintaticamente marcada entre os dois termos que Saussure produziu um deslocamento com a compreensão organicista de língua até então dominante.

Em outros termos, as “peças” não têm funções orgânicas pré-estabelecidas, mas um funcionamento próprio no interior do jogo e da língua. O que confirma a importância não sentida pelos próprios editores do *CLG* de 1916 sobre o valor pode ser observado no apontamento de Gadet e Pêcheux (2010). Para os autores, nas notas manuscritas do *CLG*<sup>13</sup>, o conceito de valor tem um lugar muito mais importante do que na edição de Bally e Sechehaye, inclusive na ordem de disposição dos tópicos.

Em Saussure, o valor, transferido metaforicamente da teoria da moeda (conceito pré-científico) para a Linguística, torna-se necessariamente um fundamento científico, pois o instrumento foi efetivamente reinventado quando transferido de um campo científico para outro. Em outros termos, o valor fundamenta o processo não subjetivo, não positivo e não universal da produção de significações no funcionamento da linguagem.

O valor, nesse sentido, ocuparia um lugar estratégico pelo qual Saussure pôde *mudar de terreno* (ALTHUSSER, 1979) em relação às ciências da linguagem de sua conjuntura.

Em diversos momentos, Saussure adverte que a natureza do objeto em linguística impõe uma ordem **estranha à univocidade e a positividade das ciências**: o autor se pergunta se a linguística encontra, como objeto imediato, “um objeto **dado**, um conjunto

<sup>13</sup> Referência à edição de *Les sources manuscrites du Cours de Linguistique Générale* de Robert Godel (1969): “o conceito de valor tem nas notas originais do *Curso* um lugar bem mais importante que o que aparece na apresentação de Bally e Sechehaye. Godel mostra que, na ordem de apresentação dos cursos, o arbitrário do signo só aparece como consequência da tese sobre o valor.” (GADET; PÊCHEUX, 2010, p. 61).

de coisas evidentes, como é o caso da física, da química, da botânica, da astronomia, etc.? De maneira alguma e em momento algum: ela se situa no extremo oposto das ciências que podem partir do **dado** dos sentidos.” (SAUSSURE, 2004, p. 23).

No funcionamento desse sistema “que conhece somente a sua ordem própria” (SAUSSURE, 2006, p. 32), “todos os valores convencionais apresentam esse caráter de não se confundir com o elemento tangível que lhes serve de suporte” (SAUSSURE, 2006, p. 137). Em outros termos, um elemento isolado do jogo, em “sua materialidade pura, fora de sua casa e das outras condições do jogo, não representa nada para o jogador e não se torna elemento real e concreto senão quando **revestido de seu valor e fazendo corpo com ele**” (SAUSSURE, 2006, p. 32, grifo nosso).

Há aqui uma disjunção entre identidade e semelhança, posto que uma entidade pode permanecer idêntica a si, mesmo se toda sua substância material venha a mudar. Inversamente, é possível que uma entidade mude mesmo que sua substância material permaneça sendo a mesma (MILNER, 2003). Segundo esse conjunto de leituras, a entidade linguística, para Saussure, não existiria senão por suas diferenças, sendo atravessada pela multiplicidade de todas as outras entidades da mesma língua. “A língua apresenta, pois, este caráter estranho e surpreendente de não oferecer entidades perceptíveis à primeira vista, sem que se possa duvidar, entretanto, de que existam e que é seu jogo que a constitui” (SAUSSURE, 2006, p. 124). Não há signo fora do “jogo dos signos, em meio às suas diferenças, num momento dado” (SAUSSURE, 2004, p. 36, grifo do autor).

Retomando: as “peças” não têm funções pré-determinadas (como os órgãos), mas têm, em última instância, um funcionamento próprio no interior do jogo: marca do deslocamento da metáfora orgânica à mecânica; sem esquecer, no entanto, que esse “mecânico” é atravessado pelo social.

Em *A ferramenta imperfeita*, Henry argumenta que “em lugares decisivos do ponto de vista do corte<sup>14</sup> que marca sua contribuição teórica aos fundamentos da linguística, Saussure serviu-se da *comparação* da língua a um jogo” (HENRY, 1992, p. 83, grifo do autor).

---

<sup>14</sup> Henry rejeita, no entanto, o obstáculo (na obra saussuriana) de uma descrição semiológica da realidade e o desdobramento da consideração saussuriana da língua como instituição social, em tudo que implica em uma não relação entre sujeito, inconsciente e ideologia. “Rejeitamos a ideia de que o princípio de uma solução esteja na procura de uma semiologia qualquer ou na identificação da língua como uma instituição social [...] vendo nessa solução apenas uma máscara destinada a recalcar a necessidade de um recurso a uma teoria das ideologias e do efeito sujeito cujos projetos não poderiam ter sido considerados por Saussure dado que dependiam dos cortes produzidos alhures, na obra de Marx e na de Freud” (HENRY, 1992, p. 84).

Para o teórico, a comparação estabelece a distinção<sup>15</sup>: entre o que é exterior e o que é interno à língua: entre a diacronia e a sincronia: e, finalmente, entre o valor e a significação.

Em relação a esta última distinção, em “Semântica e o corte saussuriano” (2007), Haroche, Henry e Pêcheux, apoiados nas indagações epistemológicas de Normand, sustentam que “o **princípio da subordinação da significação ao valor** pode ser considerado como o centro da ruptura saussuriana” (HAROCHE; HENRY; PÊCHEUX, 2007, p. 17, grifo dos autores), por meio da qual Saussure “declara guerra à concepção de língua como nomenclatura” (HAROCHE; HENRY; PÊCHEUX, 2007, p. 17). Em suma, é a partir do **princípio da subordinação da significação ao valor** que Saussure recusa reduzir à língua à soma de termos isolados do sistema de valores puros.

Em relação ao **fato linguístico** em sua essência e amplitude, a subordinação da significação ao valor “tem precisamente por efeito interromper bruscamente todo retorno ao sujeito, quando se trata da língua” (HAROCHE; HENRY; PÊCHEUX, 2007, p. 17). Nesse sentido, na comparação da língua com a partida de xadrez, Saussure refuta qualquer possibilidade de haver um jogador consciente e intencional. **No jogo da língua, não há jogadores (conscientes):**

Existe apenas um ponto em que a comparação falha: o jogador de xadrez tem a *intenção* de executar o deslocamento e de exercer uma ação sobre o sistema, enquanto a língua não premedita nada; é espontânea e fortuitamente que suas peças se deslocam – ou melhor, se modificam. (SAUSSURE, 2006, p. 105, grifo do autor).

E ainda: “para que a partida de xadrez se parecesse em tudo com a língua, seria mister imaginar um jogador inconsciente ou falto de inteligência” (SAUSSURE, 2006, p. 105). Salvaguardadas aproximações indevidas entre Freud e Saussure, o sujeito saussuriano (o falante) é inconsciente, só a língua tem consciência, inteligência e sentimento de sua

---

<sup>15</sup> Henry marca tais distinções como se elas fossem estáticas. Antes de tudo, seria necessário pensar sempre em um impasse que se forma entre as divisões apresentadas no CLG: o exterior e o interior à língua; a diacronia e a sincronia; o valor e o sentido, o significado e a significação; e, finalmente, língua e fala.

própria ordem: “a língua tem o sentimento de seu sentido lógico, de sua ordem<sup>16</sup>” (SAUSSURE, 1996, p. 96, tradução nossa).

Saussure pôde abrir uma ferida narcísica ao tratar a língua enquanto um sistema, uma ordem com um funcionamento próprio independente ao humanismo. Formou-se uma série de embates posteriores a publicação do *CLG*: de um lado, os defensores da língua enquanto instrumento de comunicação pretenderam ver em Saussure (e para além dele) os “genuínos” fundamentos de seu trabalho (a língua seria um código e derivaria à comunicação); por outro lado, radicalmente distinto do primeiro, Saussure foi tomado como fundador de uma “tradição” que trabalha a especificidade da língua (afetada pela irrupção interna do real de uma ausência) contra o voluntarismo do animal humano.

## Considerações finais

Considerado em sua relação com o jogo, o valor é, em última instância, um espaço sistêmico capaz de subversão com toda a tradição filosófica da representação<sup>17</sup> e da complementaridade: “a revolução saussuriana provoca o esfacelamento da complementaridade” (GADET; PÊCHEUX, 2010, p. 58). Saussure subordina o pensamento (amorfo) à ordem da língua, assim como a consciência humana ao saber da língua, impondo-lhes **a ordem do negativo, do absurdo e da metáfora**<sup>18</sup> (GADET; PÊCHEUX, 2010): “tomado em si, o pensamento é como uma nebulosa onde nada está necessariamente delimitado. Não existem ideias preestabelecidas, e nada é distinto antes do aparecimento da língua” (SAUSSURE, 2006, p. 130).

<sup>16</sup> Se a língua tem consciência dos elementos e da influência que esses elementos exercem uns sobre os outros quando são postos em uma ordem (SAUSSURE, 1996), o mesmo não acontece quando abordamos a questão do sujeito falante. Maria Fausta Pereira de Castro afirma que “à inconsciência do falante vem em suplência a ‘consciência da língua’” (PEREIRA DE CASTRO, 2016, no prelo). Para a autora, Saussure exclui a possibilidade de se tomar a língua como função do sujeito falante (PEREIRA DE CASTRO, 2010). Quando afetado pelo esquecimento, o falante é “lançado no eixo associativo, no tesouro da língua, procedendo por ‘um ato <inconsciente> de comparação não apenas para criar, mas para compreender as relações” (SAUSSURE, 1996, p. 65 apud PEREIRA DE CASTRO, 2016, no prelo). Ao se indagar sobre o motivo de o sujeito esquecer a fala infantil, a autora nos remete ao campo do inconsciente freudiano (da descoberta freudiana), que incluído na reflexão sobre o esquecimento, desloca o próprio conceito de sujeito falante. Para haver esquecimento é preciso somente que o sujeito fale. A autora recorre à operação de analogia (do associativo) para mostrar que o papel do esquecimento na criação linguística ou na passagem de um estado de língua a outro não está ausente na teorização de Saussure. (PEREIRA DE CASTRO, 2016, no prelo).

<sup>17</sup> Sobre o deslocamento da problemática filosófica da representação, cf. o artigo “Retorno a Saussure”, de Jean-Claude Milner (2003).

<sup>18</sup> No artigo “Uma história de santos, ovos e maçãs... e de um carneiro que ostenta um enfeite de cobre”, (BALDINI; RIBEIRO, 2016, no prelo), traçamos um percurso de leitura sobre essa tripla asserção de Gadet e Pêcheux (que não é, de forma alguma, evidente no *CLG* de 1916) nos *Escritos de Linguística Geral* (texto saussuriano descoberto somente em 1996 [Acervo BPU 1996]): a subordinação do pensamento à língua tem por consequência radical o esfacelamento do dado e do representado nas ciências da linguagem, deslocamento até então irrealizado na filosofia do signo e nas ciências da linguagem precedentes à Saussure.

Se é possível pensar em interior específico da língua, Saussure só o faz ao recorrer ao valor e não à clássica oposição dentro/fora (NORMAND, 2012). O “fora” do jogo é interdito ao sujeito (locução da proibição). As “bordas” do espaço de jogo recobrem o número finito de casas, peças e combinações, sustentando o espaço não-finito do não-todo da língua (MILNER, 2012). O próprio desdobramento “estruturalista”, de filiação saussuriana, radicalizaria essa asserção, privilegiando nos jogos “lógicos” (como o xadrez) “uma combinatória dos locais num puro *spatium* infinitamente mais profundo que a extensão real do tabuleiro e que a extensão imaginária de cada figura” (DELEUZE, 2005, p. 245).

A partir de Saussure, a língua é **demarcada** pela sua separação do homem, do humanismo e do sonho positivo da presença plena: **a presença plena fora do jogo representa o próprio impossível**. Dessa forma, o sujeito não se encontra definido “positivamente” enquanto entidade consciente. A partir da comparação saussuriana da língua com uma partida de xadrez, podemos pensar que, **no lugar do sujeito, encontra-se somente sua posição no jogo da língua**.

Inscrevendo-se na ordem de uma ferida narcísica, de uma perturbação, na história das ciências da linguagem, **o jogo da língua é, portanto, uma rede de diferenças eternamente negativas**. A consequência é que se forma, a partir de Saussure, uma reflexão efetiva “sobre **o processo da metáfora como constitutiva do real da língua enquanto processo sem sujeito**. É este [...] aspecto que é abordado aqui, através do **conceito saussuriano de valor**” (GADET; PÊCHEUX, 2010, p. 60, grifo nosso).

No entanto, apesar de demarcar uma ordem própria estranha ao humanismo, até mesmo no interior do próprio saussurianismo e de seus percursos de sentidos, essa metáfora “central” da linguística saussuriana tem pontos de deriva equívocos, ameaçando a) retornar à metáfora do corpo orgânico e à clássica oposição entre dentro/fora; b) encobrir o valor na imagem do jogo (implicando um número finito de casas, peças e combinações<sup>19</sup>); e c) negar o equívoco do associativo, sob a univocidade (psico)lógica das escolhas e das intenções seletivas dos jogadores-estrategistas.

O estranho destino da imagem do jogo de xadrez, intrinsecamente enredada na trama das leituras, das “traduções”, das versões dos textos saussurianos, entra na série perigosa das derivas equívocas que são constantemente textualizadas nos discursos sobre

<sup>19</sup> O xadrez, enquanto comparação de lógico, constituiria a imagem de uma totalidade imaginária (fantasia) que só pode ser, ela mesma, total? De qualquer forma, na língua, a completude e a consistência são barradas pelo valor (que pode sempre tornar-se outro, segundo pontos de deriva possíveis), pela possibilidade de criação (analogia), pelo esquecimento e pelo equívoco do associativo.

esse autor. Esse estranho destino, contraditório, atravessaria inclusive a oposição maniqueísta entre os estudiosos da linguagem entre pró e contra Saussure.

### Referências Bibliográficas:

- ALTHUSSER, Louis. De *O Capital* à filosofia de Marx. In: ALTHUSSER, Louis; RANCIÈRE, Jacques; MACHEREY, Pierre. **Ler o Capital**: volume 1. Rio de Janeiro: Zahar, 1979. p. 11-74.
- BALDINI, Lauro; RIBEIRO, Thales de Medeiros. Uma história de santos, ovos e maçãs... e de um carneiro que ostenta um enfeite de cobre. In: BALDINI, Lauro; NAGEM, Gláucia; SOUZA, Lucília Abrão de. *A palavra de Saussure*. São Carlos: Pedro & João, 2016. [no prelo].
- BARTHES, Roland. Saussure, le signe, la démocratie. In: \_\_\_\_\_. **L'Aventure Sémiologique**. Paris: Seuil, 1985. p. 221-226
- BENVENISTE, Émile. Saussure après un demi-siècle. **Cahiers Ferdinand de Saussure**, n. 20, p. 7-21, 1963
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: ensaio. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CANGUILHEM, Georges. O cérebro e o pensamento. **Natureza humana**, v. 8, n. 1, p. 183-120, 2006.
- CHISS, Jean-Louis; PUECH, Christian. Saussure et la constitution d'un domaine de mémoire pour la linguistique moderne. **Langages**, v. 28, n. 114, p. 41-53, 1994.
- CONSTANT, Louis. **Mémoires de Constant**, premier valet de chambre de l'Empereur, sur la vie privée de Napoléon, sa famille et sa cour : tome quatrième. Paris : L'Advocat, 1830.
- DELEUZE, Gilles. Em que se pode reconhecer o estruturalismo? In: \_\_\_\_\_. **A ilha deserta e outros textos**: textos e entrevistas (1953-1974). São Paulo: Iluminuras, 2005. p. 238-269.
- DERRIDA, Jacques. A estrutura, o signo e o jogo no discurso das ciências humanas. In: \_\_\_\_\_. **A escritura e a diferença**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1995. p. 227-248.
- DUCROT, Oswald. **Estruturalismo e linguística**. São Paulo: Cultrix, 1970.
- DUFLO, Colas. **O jogo**: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2008.
- GADET, Françoise; PÊCHEUX, Michel. **A língua inatingível**. Campinas: Pontes, 2010.
- GODEL, Robert. **Les sources manuscrites du Cours de Linguistique Générale de F. de Saussure**. Genève : Librairie Droz, 1969.
- HAROCHE, Claudine; HENRY, Paul; PÊCHEUX, Michel. A semântica e o corte saussuriano: língua, linguagem, discurso. In: BARONAS, Roberto Leiser (Org.). **Análise do discurso**: apontamentos para uma história da noção-conceito de formação discursiva. São Carlos: Pedro & João, 2007. p. 13-32.

- HENRY, Paul. **A ferramenta imperfeita: língua, sujeito e discurso**. Campinas: UNICAMP, 1992.
- HERÁCLITO. Fragmento 52. In: BARNES, Jonathan. **Filósofos pré-socráticos**. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 120.
- HJELMSLEV, Louis. Langue et parole. **Cahiers Ferdinand de Saussure**, n. 2, p. 29-44, 1942.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- MILNER, Jean-Claude. **El periplo estructural: figuras y paradigma**. Buenos Aires: Amorrortu, 2003.
- \_\_\_\_\_. **O amor da língua**. Campinas: Editora da Unicamp, 2012.
- NORMAND, Claudine. Filosofia dos linguistas e teoria do sujeito. In: NORMAND, Claudine. **Convite à Linguística**. São Paulo: Contexto, 2012. p. 125-134.
- ORLANDI, Eni. **Discurso e leitura**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 1988.
- PÊCHEUX, Michel. Análise automática do discurso (AAD69). In: GADET, Françoise; HAK, Tony (Org.). **Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux**. 5. ed. Campinas: UNICAMP, 2014. p. 59-158.
- \_\_\_\_\_. As ciências humanas e o "momento atual". **Análise de discurso: textos selecionados por Eni Puccinelli Orlandi**. Campinas: Pontes, 2011a. p. 175-202.
- \_\_\_\_\_. Metáfora e interdiscurso. In: PÊCHEUX, Michel. **Análise de discurso: textos selecionados por Eni Puccinelli Orlandi**. Campinas: Pontes, 2011b. p. 151-162.
- \_\_\_\_\_. Ousar pensar e ousar se revoltar: ideologia, marxismo, luta de classes. **Decalages**, v. 1, n. 4, p. 1-22, 2015. Disponível em: <<http://scholar.oxy.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1072&context=decalages>>. Acesso em 28 ago. 2016.
- \_\_\_\_\_. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. 2. ed. Campinas: Pontes, 1995.
- \_\_\_\_\_. Sobre a (des-)construção das teorias linguísticas. **Línguas e Instrumentos Linguísticos**, Campinas, n. 2, p. 7-32, jul./dez.1998.
- PÊCHEUX, Michel; GADET, Françoise. Há uma via para a linguística fora do logicismo e do sociologismo? **Análise de discurso: textos selecionados por Eni Puccinelli Orlandi**. Campinas: Pontes, 2011. p. 295-310.
- PEREIRA DE CASTRO, Maria Fausta. Explorando a hipótese saussuriana sobre esquecimento na língua e na literatura [no prelo]. In: BALDINI, Lauro; NAGEM, Gláucia; SOUZA, Lucília Abrão de. **A palavra de Saussure**. São Carlos: Pedro & João, 2016. [no prelo].
- \_\_\_\_\_. Saussure e o necessário esquecimento da fala infantil: uma leitura para a aquisição de linguagem. **Caderno de Estudos Linguísticos**, v. 1, n. 52, p. 91-102, 2010.
- PEREIRA DE CASTRO, Maria Fausta; BEHARES, Luis. Apresentação. **Caderno de Estudos Linguísticos**, v. 1, n. 52, p. 7-9, 2010.
- RIBEIRO, Thales de Medeiros. A metáfora do jogo de xadrez na linguística saussuriana. In: **Revista Estudos Linguísticos**, São Paulo, n.45, 2016 [no prelo].

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Linguística Geral**: organizado por Charles Bally e Albert Sechehaye com a colaboração de Albert Riedlinger. São Paulo: Cultrix, 2006.

\_\_\_\_\_. **Deuxième Cours de Linguistique Generale (1908-1909)**: d'après les cahiers d'Albert Riedlinger et Charles Patois. Oxford/New York/Seoul/Tokyo: Pergamon, 1997.

\_\_\_\_\_. **Escritos de Linguística Geral**: organizados e editados por Simon Bouquet e Rudolf Engler. São Paulo: Cultrix, 2004.

\_\_\_\_\_. **Premier Cours de Linguistique Generale (1907)**: d'après les cahiers d'Albert Riedlinger. Oxford/New York/Seoul/Tokyo: Pergamon, 1996.

\_\_\_\_\_. **Troisième Cours de Linguistique Generale (1910-1911)**: d'après les cahiers d'Emile Constantin. Oxford/New York/Seoul/Tokyo: Pergamon, 1993.

---

<sup>i</sup> Doutorando em Linguística pelo Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas (IEL-UNICAMP). Bolsista CNPq-Brasil. Membro do Grupo de Pesquisa PHIM (Projeto História, Inconsciente, Materialidades), coordenado pelo Prof. Dr. Lauro José Siqueira Baldini e pela Profa. Dra. Aline Fernandes de Azevedo Bocchi. As reflexões apresentadas neste artigo compõem parte da dissertação *Jogo nas regras, jogos sobre as regras: real da língua, jogo e valor na obra de Michel Pêcheux*, orientada pelo Prof. Dr. Lauro Baldini.