

4

Ludwig Wittgenstein
Somiglianze di famiglia

L. Wittgenstein,
Ricerche filosofiche,
a cura di M. Trinchero,
Torino, Einaudi, 1974,
§§ 65-67,
pp. 46-47

Nelle *Ricerche filosofiche* Wittgenstein propone una nuova teoria del concetto, basata sull'idea di «somiglianze di famiglia». Egli con questa mossa abbandona l'idea che ogni concetto abbia un'«essenza», o sia caratterizzato da un insieme di proprietà necessarie e sufficienti a definire l'appartenenza a un concetto (che queste proprietà siano derivate dall'idea o siano una generalizzazione dall'esperienza non importa; qui

Wittgenstein critica teorie del concetto comuni sia agli empiristi che ai platonisti, e – ovviamente – la visione essenzialista del suo *Tractatus logico-philosophicus*). La sua trattazione è stringente, e l'argomento si basa su un'analisi delle effettive differenze tra le proprietà dei vari casi in cui utilizziamo il concetto di «gioco». Nel breve passo che proponiamo si nota anche l'abilità retorica di Wittgenstein e il suo uso di metafore convincenti.

Non c'è l'essenza del linguaggio

§ 65. Mi si potrebbe obiettare: «Te la fai facile! Parli di ogni sorta di giochi linguistici, ma non hai ancora detto che cosa sia l'essenziale del gioco linguistico, e quindi del linguaggio; che cosa sia comune a tutti questi processi, e ne faccia un linguaggio o parte di un linguaggio. Così ti esoneri proprio da quella parte della ricerca che a suo tempo ti ha dato i maggiori grattacapi: cioè quella riguardante *la forma generale della proposizione* e del linguaggio».

E questo è vero. – Invece di mostrare quello che è comune a tutto ciò che chiamiamo linguaggio, io dico che questi fenomeni non hanno affatto in comune qualcosa, in base al quale impieghiamo per tutti la stessa parola, – ma che sono *imparentati* l'uno con l'altro in molti modi differenti. E grazie a questa parentela, o a queste parentele, li chiamiamo tutti «linguaggi». Voglio tentare di chiarire questo punto.

Analisi delle diversità tra i giochi

§ 66. Considera, ad esempio, i processi che chiamiamo «giochi». Intendo giochi da scacchiera, giochi di carte, giochi di palla, gare sportive, e via discorrendo. Cosa è comune a tutti questi giochi? – Non dire: «*Deve* esserci qualcosa di comune a tutti altrimenti non si chiamerebbero «giochi» – ma *guarda* se ci sia qualcosa di comune a tutti. – Infatti, se li osservi, non vedrai certamente qualche cosa che sia comune a *tutti*, ma vedrai somiglianze, parentele, e anzi ne vedrai tutta una serie. Come ho detto: non pensare, ma osserva! – Osserva, ad esempio, i giochi da scacchiera, con le loro molteplici affinità. Ora passa ai giochi di carte; qui trovi molte corrispondenze con quelli della prima classe, ma molti tratti comuni sono scomparsi, altri sono subentrati. Se passiamo ora ai giochi di palla, qualcosa in comune si è conservato, ma molto è andato perduto. Sono tutti «*divertenti*? Confronta il gioco degli scacchi con quello della tria. Oppure c'è dappertutto un perdere e un vincere, o una competizione tra i giocatori? Pensa allora ai solitari. Nei giochi con la palla c'è vincere e perdere; ma quando un bambino getta la palla contro un muro e la riacchiappa, questa caratteristica è sparita. Considera quale parte

abbiano abilità e fortuna. E quanto sia differente l'abilità negli scacchi da quella nel tennis. Pensa ora ai girotondi: qui c'è l'elemento del divertimento, ma quanti altri tratti caratteristici sono scomparsi. E così via possiamo passare in rassegna molti altri gruppi di giochi. Vedere somiglianze emergere e sparire.

E il risultato di questo esame suona: vediamo una rete complicata di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano a vicenda. Somiglianze in grande e in piccolo.

§ 67. Non posso caratterizzare queste somiglianze meglio che con l'espressione «somiglianze di famiglia»; infatti le varie somiglianze che sussistono tra i membri di una famiglia si sovrappongono e s'incrociano nello stesso modo: corporatura, tratti del volto, colore degli occhi, modo di camminare, temperamento, ecc. ecc. – E dirò: i “giochi” formano una famiglia.

Definizione di «somiglianza di famiglia»

E allo stesso modo formano una famiglia, ad esempio, i vari tipi di numeri. Perché chiamiamo una certa cosa «numero»? Forse perché ha una – diretta – parentela con qualcosa che finora si è chiamato numero; e in questo modo, possiamo dire, acquisisce una parentela indiretta con altre cose che chiamiamo anche *così*. Ed estendiamo il nostro concetto di numero così come, nel tessere un filo, intrecciamo fibra con fibra. E la robustezza del filo non è data dal fatto che una fibra corre per tutta la sua lunghezza, ma dal sovrapporsi di molte fibre una all'altra.

La metafora del filo (della corda)

Se però qualcuno dicesse: «Dunque c'è qualcosa di comune a tutte queste formazioni, – vale a dire la disgiunzione di tutte queste comunanze», io risponderei: qui ti limiti a giocare con una parola. Allo stesso modo si potrebbe dire: un qualcosa percorre tutto il filo, – cioè l'ininterrotto sovrapporsi di queste fibre.

GUIDA ALLA LETTURA

- 1) Che cos'è la ricerca che ha dato «grattacapi» al primo Wittgenstein? E quale risposta aveva dato il *Tractatus*?
- 2) In cosa consiste la nuova risposta di Wittgenstein alla ricerca del *Tractatus*?
- 3) C'è qualcosa di comune a *tutto* ciò che chiamiamo «gioco»?
- 4) C'è qualcosa di comune a *tutti* i membri di una famiglia?
- 5) Che cosa vuole far capire Wittgenstein con la metafora del filo?

GUIDA ALLA COMPrensIONE

- 1) Quali sono le principali teorie del concetto della storia della filosofia? Che cosa va a toccare Wittgenstein criticando l'idea che vi sia un'essenza comune a tutte le istanze di un concetto?
- 2) Che cosa comporta questa visione antiessenzialista nella considerazione su cosa intendiamo per «linguaggio»? A cosa si contrappone?