

APUNTES SOBRE LOS JUEGOS DEL LENGUAJE

JUAN BAUTISTA JARAMILLO HERRERA*

La expresión juego de lenguaje debe poner de relieve aquí que hablar el lenguaje forma parte de una actividad o de una forma de vida.
Wittgenstein

Resumen

Uno de los temas que mayor reflexión han generado en el campo de la filosofía del lenguaje en las últimas décadas es la noción *Juego de lenguaje* presentada por L. Wittgenstein en *Investigaciones Filosóficas*. Este artículo presenta los juegos de lenguaje como la posibilidad para *verlo* en los más diversos *usos*, sacando la reflexión del campo de la lógica. A partir de la observación del lenguaje en los usos ordinarios, es posible presentar cómo en estos juegos, no sólo se *juegan* palabras sino formas de vida, maneras de enfrentar el mundo. Se cierra esta reflexión procurando hacer evidente que la forma como se asume el lenguaje en su concepción, muestra cómo es asumido en su aprendizaje.

Palabras clave: *juego, juegos de lenguaje, lenguaje como forma de vida, reglas, aprendizaje del lenguaje.*

Abstract

During the last two decades one of the topics that has generated a greater deal of reflection upon the field of philosophy of language is related to the notion of Language Game, as portrayed by Ludwig Wittgenstein in *Philosophical Investigations*. This article to present some of the elements in regard to this figure. Language Games open the possibility to see language in its most diverse Uses, bringing its reflection out from the field of logic. Starting from language observation in its ordinary uses, it is possible to show how in these games, not only words are played but forms of life, ways in which to face the world. This reflection concludes by making an attempt to evidence the way in which we assume language in its conception, is manifested to a certain extent by how it is assumed in its learning.

Key words: *game, language games, language as a form of life, rules, language learning.*

La expresión *juegos de lenguaje* es la figura que Wittgenstein utiliza para referirse a la forma como él piensa que funciona el lenguaje. Con esta figura presenta lo que se aprende cuando se aprehende el lenguaje, y de qué se hace uso cuando se entra en este complejo tipo de relaciones que regulan comportamientos, al usar el lenguaje. En las primeras páginas de *Investigaciones filosóficas*, pone un ejemplo de suma simplicidad sobre lo que entiende por juego de lenguaje, no por ello poco importante; se plantea la situación en la que dos sujetos trabajan en una construcción en donde *A* es el maestro de obra y *B* el ayudante. *B* tiene que alcanzarle a *A* los materiales que éste va necesitando. El lenguaje, o sistema de comunicación del caso, consta únicamente de palabras como: *cubo, ladrillos, lozas, cemento, etc.* *A* grita una de estas palabras, después de lo cual *B* trae lo pedido. En este juego de lenguaje cuando *A* dice, por ejemplo, *ladrillo* está pidiendo a su ayudante *B* que le *entregue ladrillos*. En este ejemplo aparece claro que el lenguaje no tiene como objeto —tal como se suponía en el *Tractatus*— representar el mundo. *Ladrillo* designa la acción de acercar un objeto, de realizar una acción.

En la reflexión hecha en *Investigaciones Filosóficas* pide Wittgenstein que se considere esta forma de comunicación como un lenguaje *completo*. Los personajes, *A* y *B*, dicen: “Hay ladrillos”. “No

* Licenciado en ciencias sociales y especialista en desarrollo intelectual, Universidad del Valle. Estudios de maestría en filosofía del lenguaje, Univalle y en dirección universitaria, Uniandes. Docente de las Universidades de San Buenaventura, Javeriana y Univalle. jbjaramillo@hotmail.com

ARTÍCULO RECIBIDO 30 DE MAYO DE 2004. ACEPTADO 13 DE JUNIO DE 2004.

hay ladrillos”. “Listas las columnas”. “Cemento”, o “¿cuántas columnas hay?”, etc. En los diversos tipos de acción planteados se dan instrucciones y órdenes y se obedecen las mismas ejecutando el pedido. Es un *sistema simple* que consta de emisiones *simples* y que dan el *fruto* requerido. No se necesita más. Con ese *sistema* funcionan, les es suficiente para desarrollar sus actividades, su vida, su cotidianidad; éste es, por decirlo así, el alcance de ese sistema de comunicación.

El anterior *Juego de lenguaje*, simple en su configuración, contrasta con otras formas más “maduras”, lo que lleva a observar que no sólo se puede dar un tipo particular de órdenes y de una forma particular. En el caso planteado, cuando el sujeto A le dice a B: “ladrillos”, le está *ordenando* que le pase ladrillos, le está diciendo que necesita ladrillos; no es una expresión para informar, no le está describiendo una situación, de hecho, si B no actúa ante la expresión *ladrillos*, A, muy seguramente, reaccionará diciéndole: ¡no escuchó!, o ¿qué le pasa?, ¿no va a trabajar?, etc.; pero estas formas *simples* muestran que, además, se pueden dar órdenes de diverso tipo; fuera de preguntar, describir, informar, argumentar, recomendar, etc., según la complejidad del medio en el que se desempeñen los sujetos que ejecuten los diversos *Juegos de*

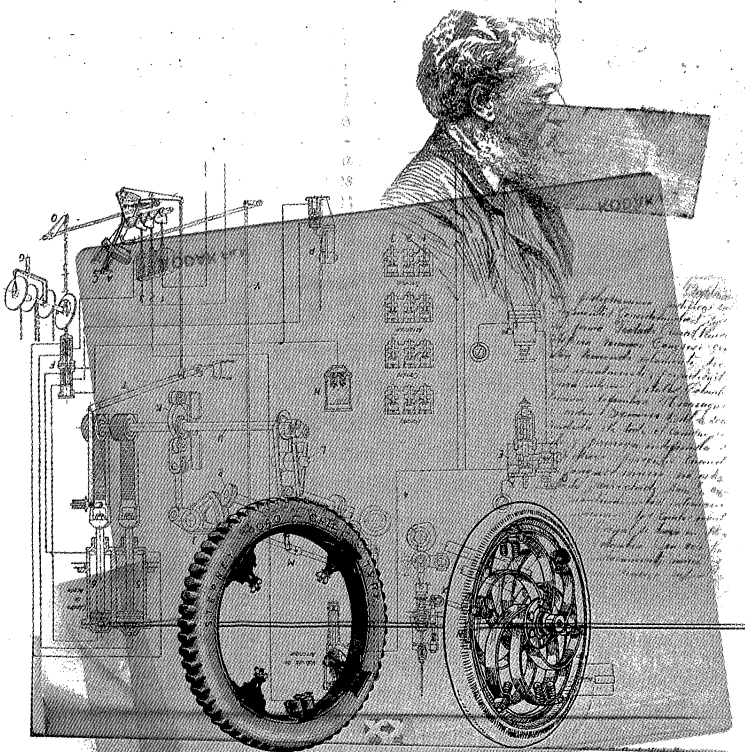
lenguaje. Cada una de estas actividades que se desarrollan en el lenguaje se puede considerar como *Juego de lenguaje*, que se conectan de tal manera formando una totalidad.

Como se puede ver, los juegos de lenguaje son las herramientas con las que el ser humano asume sus posibilidades de vida, son los *ideofactos* de que dispone para aprehender el mundo, para hacerse *sujeto* y hacer parte de él, los juegos de lenguaje se convierten en formas de vida, en tanto por fuera de éste no cabría nada: *afuera falta el aire*.

Así como sería por lo menos bastante incómodo, cuando no imposible, afirmar la existencia de un solo juego, pretendiendo señalar todos los juegos, del mismo modo y dado que el lenguaje constituye una actividad, no puede afirmarse de tajo la existencia de un *único* modelo de lenguaje: el *formal* o *referencial*, queriendo con éste referir a todo el lenguaje. Sería muy reducido pensar que sólo existe un único juego de lenguaje, el lógico, el científico. Éstos entran a ser un juego más dentro de los múltiples juegos de lenguaje con los que se transa en la vida para pensar el mundo, para representar lo que él es, para vivir. Hay muchos lenguajes con significado, tantos como juegos que respondan a las diversas exigencias que el ser humano tiene en las distintas situaciones particulares de la vida.

Toda actividad lingüística como toda participación en algún juego, conlleva el seguimiento o acatamiento de un determinado tipo de reglas que lo hacen posible. Estas reglas no son fijas, sino que dependen del lenguaje mismo; el desarrollo o la participación en un juego de lenguaje sólo es posible por el conocimiento y desarrollo de unas reglas y éstas están dadas por el desarrollo, por el uso del lenguaje. Pero, a la hora de *practicar* un lenguaje, más que las *reglas lógicas* internas de funcionamiento, se tiene que responder a las formas de uso; al saber las formas de uso, se puede participar en múltiples juegos de lenguaje.

Aprender un lenguaje consiste, pues, en aprender reglas de uso de las palabras, entendiendo que el conocimiento de las reglas de uso no apunta sólo a lo funcional y lo mecánico. Existe un componente no presente en el conocimiento del uso; por ejemplo, un comentarista deportivo sabe muy bien las reglas de un determinado deporte y esto no lo convierte en un buen deportista, se hará buen deportista en la medida en que practique ese depor-



te y cumpla sus reglas, en la medida en que establezca determinados tipos de relaciones entre las reglas y los sujetos que se relacionan en un determinado juego; aprender el juego de ajedrez es aprender el movimiento de sus piezas y las relaciones posibles entre éstas, la relación de juego que se da entre las jugadas de las blancas y las negras. En tal sentido, se sabe un lenguaje cuando se repite el uso en reiteradas ocasiones. Las reglas determinan lo que debe hacerse, lo correcto y lo incorrecto, ya que son usadas por las personas para proceder de cierta manera y obtener, así, ciertos resultados, que si son correctos serán seguidos por la comunidad o sancionados por la misma, en caso contrario.

Esta visión plantea una normatividad diferente de la que se orienta desde las *leyes lógicas*; éste es el punto en el que, entre otros, se orienta un cambio importante en lo relacionado con el lenguaje significativo y el lenguaje sin-sentido. El énfasis se pone ahora en los diversos modos de usar el lenguaje, es aquí donde éste adquiere sentido. En esta perspectiva las posibilidades significativas se abren y se llenan de una multiplicidad de relaciones, esto lleva a que ya no haya un sólo modelo lingüístico, sino una pluralidad de juegos de lenguaje.

En sus escritos, Wittgenstein fue desarrollando paulatinamente la idea del lenguaje como juego. Pero, ¿qué es un juego? En términos generales se puede decir que un juego es un conjunto de acciones altamente significativas, donde una jugada es una acción estructurada, fundamentalmente, a partir de reglas. Es un conjunto de acciones libres en tanto es una opción, se juega o no se juega, es decir, se da a partir de una determinación según los deseos de los sujetos, he aquí una de las posibilidades de libertad. Claro está que el hacerse miembro de una comunidad lingüística es una exigencia para poder participar en sociedad. Quien acepte jugar deberá someterse, en cada instante, a las normas que lo rigen y, en consecuencia, se verá obligado a realizar múltiples acciones en conformidad con dichas reglas. No se puede decir que se participa de un juego y no cumplir sus reglas. Por fuera de dichos acuerdos cualquier "tipo de jugada" deja de serlo; una acción por fuera de estos acuerdos (normas), no es jugada y no cumple el cometido para la cual se realiza. En las relaciones que se dan en la cotidianidad es claro que existen juegos ya inventados y otros nuevos que se crean y se recrean, pero todos tienen en común que no pueden ser refutados dentro del juego mis-

mo. ¿Cómo refutar la acción de jurar? ¿Cómo ignorar la existencia de las órdenes, dando órdenes?, si se aceptan las normas de un juego, por ejemplo las de los juegos de lenguaje, se juega o no. No sería conveniente que alguien, por ejemplo, que esté jugando fútbol no evite que metan goles en la portería de su equipo o que no intente, de alguna forma, meterlos en el arco contrario; esta actitud no sería propiamente la de un jugador. Él podría decir que está jugando pero sus acciones demostrarían lo contrario.

Así como son innumerables las posibilidades de juego, el *Juego de lenguaje* está constituido por un infinito número de éstos. Es en cada uno de estos juegos que las palabras tienen un sentido y un significado. Si se buscara una dificultad en el planteamiento de la filosofía tradicional, asociado a su ansia de generalidad, se tendría que decir que fue el querer juzgar un juego con las reglas de otro; el científico con las reglas del metafísico, el ordinario con las reglas de la lógica.

El lenguaje como *Juego de lenguaje* plantea la posibilidad de visualizar varias alternativas para la construcción del mismo. Los juegos de lenguaje se construyen con proposiciones, con oraciones, con palabras. Pero, ¿cuántos géneros de oraciones hay? Existen innumerables géneros, diferentes modos de empleo de lo que se llama *signos, palabras, oraciones*. Esta multiplicidad no es fija, dada de una vez por todas, sino que nacen nuevos juegos de lenguaje, mientras otros envejecen y se olvidan (una figura aproximada de ello puede dar los cambios en la matemática) (Wittgenstein, 1988). No resulta menos que interesante comparar la enorme multiplicidad de herramientas del lenguaje y de sus modos de empleo, de igual manera, la multiplicidad de géneros de palabras y oraciones, en contraste con lo que los lógicos han dicho sobre la estructura del lenguaje. Con esas herramientas se elaboran construcciones de enorme complejidad, incluyendo las de orden lógico. Pero también se pueden hacer juegos de *simple* nominación.

Si se observa el comportamiento de un sujeto que aprende un lenguaje, se podría captar cómo el juego de lenguaje más *simple* y *primitivo* es el de la nominación, operación que convierte en objetos las cosas del mundo; en el proceso de aprendizaje, el niño aprende que las cosas tienen un *nombre*, que poseen una forma de ser llamadas y en tal sentido las instala en el mundo de lo simbólico.

Un juego de lenguaje supone una situación total de habla en la que participan elementos lingüísticos y extralingüísticos. El lenguaje presupone y requiere de contextos no lingüísticos. “El lenguaje es una parte característica de un amplio grupo de actividades de los seres humanos tales como: hablar, escribir, viajar en autobús, encontrar a alguien, representar una obra, etc.” (Wittgenstein, 1992, p. 64). Este conjunto de actividades son las que se realizan en la cotidianidad, son las que constituyen la vida, es a esto a lo que se refiere Wittgenstein con la expresión “forma de vida”, “(*Lebensform*) Hablar el lenguaje es parte de una actividad o de una forma de vida” (Wittgenstein, 1992, p. 64).

Esta realidad exige tener claro cómo operar con el lenguaje; implica claridad no sólo sobre los componentes o aspectos lingüísticos, sino que consulta uno mayor: el espacio en el que se dan los juegos de lenguaje; es por esto que a la hora de preguntar por el significado de una palabra no hay que fijarse únicamente en su contexto lingüístico, sino en uno más amplio, en el contexto práctico de la vida real. El lenguaje se da en las constantes e intrincadas relaciones humanas, imposibles en todo momento de determinar, complejas en su estructura y ricas en sus posibilidades. No hay que entender sólo como usar un término gramaticalmente, sino, también, en qué situaciones y con qué intenciones es “jugado el juego del lenguaje”. El lenguaje, por tanto, está integrado a modos de vida y entrelazado con los patrones más básicos de la conducta cotidiana, hace parte de la corriente de la vida humana.

Wittgenstein en *Investigaciones filosóficas* se centra en prestar atención al uso del lenguaje en las formas corrientes, es decir, en los usos comunes de éste. En ciertos tipos de análisis y usos del lenguaje se presentan malos entendidos superados por quienes entran en relación de lenguaje, en las acciones de usos del mismo. Wittgenstein señala que para intentar superar las dificultades, los malos entendidos del lenguaje, es necesario ir al uso en situaciones precisas y tiene que ser así en tanto es en el “áspero suelo”, donde se encuentra la pluralidad, las diversas imperfecciones del lenguaje que se hacen evidentes en su uso. Éste es el camino o el remedio contra la neblina semántica, centrarse en la observación de la manera como funcionan las palabras, (es decir, sus usos), en empleos primitivos o elementales del lenguaje. Esta indicación es fundamental, toda vez que en últimas es la base de los juegos del lenguaje.

El planteamiento wittgensteniano desarrollado en *Investigaciones filosóficas* frente al lenguaje es de tipo práctico. El lenguaje no es la estructura lógica a priori¹ que en muchas corrientes de pensamiento alentó su análisis, sino que es, en cambio, una construcción dada en las relaciones de sus usos. Es el lenguaje en sus usos ordinarios el que posibilita conocerlo, no las definiciones universales que pretenden hacer claridad sobre él y que, por el contrario, terminan encubriéndolo, enmarañando sus significados. Este planteamiento encierra, de alguna manera, lo que en últimas son los juegos de lenguaje, los *sprachspiel*². En el ejercicio filosófico no se trata de rebuscar los problemas del lenguaje, sino de comprender a plenitud algo que ya está abierto ante nuestros ojos en los usos del mismo. Dice Wittgenstein, en las entradas del 23 y 24 de *Investigaciones filosóficas*, que es necesario tener a la vista la multiplicidad de juegos de lenguaje en estos ejemplos y en otros:

Dar órdenes y actuar siguiendo órdenes. Describir un objeto por su apariencia o por sus medidas; fabricar un objeto de acuerdo con una descripción (dibujo); relatar un suceso; hacer conjeturas sobre el suceso; formar y comprobar una hipótesis; presentar los resultados de un experimento mediante tablas y diagramas; inventar una historia, leerla; actuar en teatro; cantar a coro; realizar un chiste; contar; resolver un problema de aritmética aplicada; traducir de un lenguaje a otro, suplicar, agradecer, maldecir, saludar, rezar, y muchísimos otros juegos de lenguaje.

En esta muestra Wittgenstein (1998b) ofrece ejemplos de juegos de lenguaje pertenecientes a la experiencia común relativa a ese todo que forma el lenguaje y las acciones con las que está entretelado. Entre estos juegos de lenguaje ficticios, el más comentado es el que introduce en *Investigaciones filosóficas 2*, como punto de apoyo para la reflexión en torno al modelo agustiniano. Se trata simplemente, como ya se describió, de imaginar

¹ Visión desarrollada por los positivistas, quienes veían o tomaban el lenguaje como una estructura lógica cuya finalidad era describir el mundo.

² Se retoma este concepto, pero hay que considerar lo que señala T. K. Fann (1992, p. 121), en *El concepto de filosofía en Wittgenstein*, donde dice que Wittgenstein habla de *der sprache* y no *der sprachspiel*. Señala que Anscombe erróneamente lo tradujo como “juego de lenguaje” al texto inglés. Es importante la consideración de Fann, sin embargo, en el texto trabajado para este ejercicio se tiene la referencia del texto alemán, donde, efectivamente, es fácil evidenciar el uso de la expresión *sprachspiel*.

la situación en la que hay dos hablantes, un albañil y su ayudante, que manejan sólo unas cuantas palabras para designar los tipos diferentes de objetos —piedras de construcción, ladrillo, cemento, etc.— que necesitan, y donde el tipo de comunicación se limita a la petición de piedras, ladrillos, cemento, etc., por parte del albañil y a la ejecución de las peticiones por parte del ayudante.

Entender el lenguaje supone comprender cómo funciona como sistema abierto de palabras y expresiones lingüísticas integradas con las acciones, a las cuales se encuentran ligadas; supone entenderlo como sistema constituido por conjuntos de actividades sujetas a reglas.

Lo que podría llamarse el lenguaje en general se encuentra formado por una multiplicidad variable de *juegos de lenguaje* (*sprachspiel*). Está formado por un sinnúmero de palabras que entran en ciertos tipos de relación para formar dichos juegos. Así, entender una palabra supone comprender cómo funciona, cómo se usa en las diversas circunstancias en las que se utilizan los *juegos de lenguaje*.

Pero, en definitiva, ¿qué son los juegos de lenguaje? Aunque el autor de *Investigaciones filosófi-*

cas, no da una definición formal de éstos y deja sin precisar aspectos fundamentales de su concepción, esta noción es de suma importancia en la tradición filosófica del lenguaje inaugurada por Wittgenstein y continuada por Austin —*Cómo hacer cosas con palabras* (1981), y en Searle *Actos de habla* (1994), entre otros—. En lo que se podría definir como una *teoría* de los juegos de lenguaje en Wittgenstein; se pone en evidencia el carácter pragmático de su visión del lenguaje y de la filosofía.

En la práctica del uso del lenguaje, una parte grita las palabras, la otra actúa de acuerdo con ellas; en la instrucción para los usos de los juegos de lenguaje se encontrará este proceso: el aprendiz *nombra* los objetos, esto es, pronuncia la palabra cuando alguien señala el objeto, el alumno repite las palabras que el maestro le dice u ostenta algún objeto al escuchar un nombre;³ ambos procesos se asemejan al lenguaje, actuarán en coherencia con un enunciado, o se comprometen a futuro a realizar una acción, por ejemplo, cuando se aprende a jurar. Es posible imaginar también que todo el proceso del uso de palabras en una situación concreta como, por ejemplo: “¡tete!”, “¡chichí!”, “¡pásame ese balde!”; son juegos por medio de los cuales aprenden los niños su lengua materna. “Llamaré a estos juegos ‘juegos de lenguaje’ y hablaré a veces de un lenguaje primitivo como un juego de lenguaje. Los procesos de nombrar las piedras y repetir las palabras dichas podría llamarse también juegos de lenguaje” (Wittgenstein, 1988, p. 7).

En Wittgenstein, es fácil reconocer que considera que los juegos de lenguaje son el todo formado por el habla y las actividades en las cuales está entrelazada. En tal sentido, los usos del lenguaje se podrían definir como usos en segmentos particulares de la conducta humana, segmentos particulares de la vida, referidos a las actividades del lenguaje desarrollados en la cotidianidad. En esta perspectiva, queda claro que los juegos de lenguaje muestran formas de vida; como se dijo, el lenguaje pasa de ser una estructura a priori, a tomarse desde una visión que resalta la vitalidad, la vida de éste está expresada en los múltiples usos del mismo, en la cotidianidad enriquecida y generada en contextos.

³ Estos procesos han sido trabajados con suma atención por estudiosos de la psicología cognitiva, estableciendo diferencias entre los procesos de introyección: aprehender una imagen mental de la cosa; proyectar: mostrar algo del mundo a partir de nombrar los objetos, pero, de igual manera, se encuentran presentados en Searle, Austin, Eco y el mismo Wittgenstein. Son presentados al momento de ver los actos de habla.



Así pues, no es muy acertado pensar un lenguaje por fuera de contextos determinados, no existe un lenguaje vivo pensable por fuera de realidades contextuales. De esta manera es que el lenguaje, los *juegos de lenguaje* como “uso en el lenguaje”, se genera en los usos, y, en tal sentido, no hay significado por fuera de la actividad humana. Los *sprachspiel* hacen parte de ésta, cobran sentido en ella (en la vida) y le dan sentido a la misma. Por fuera de estos juegos, falta el aire. Una expresión puede tener tantos sentidos parcialmente diferentes, cuantos juegos de lenguaje existan en que pueda utilizarse.

Es claro que Wittgenstein no busca en *Investigaciones filosóficas* estructurar algo que se pudiera llamar “El verdadero lenguaje”, dado que cada juego tiene sus propios límites, que se trata de lenguajes completos que contienen criterios propios de sentido y verdad. Intentar establecer un juego de lenguaje trascendental implicaría la exigencia engañosa de un lenguaje ideal, válido para todo discurso y propósito. En esta tentación han caído varias corrientes y pensadores, de hecho, en el *Tractatus* (Wittgenstein, 1973, 1987)⁴ hay un cierto esfuerzo en este sentido.

Para Wittgenstein, siendo completos en sí mismos, los *juegos del lenguaje* no son aislados. La idea de que un juego de lenguaje como forma de vida pudiera estar aislada de los demás no tiene sentido en su pensamiento. Su famosa comparación del lenguaje con una ciudad sugiere esta relación: “Nuestro lenguaje puede verse como una vieja ciudad: una maraña de calles y plazas, de viejas y nuevas casas, de casas de diversos periodos; y esto rodeado de un conjunto de barrios nuevos con calles rectas y rectangulares y con casas uniformes” (Wittgenstein, 1988b, p. 18). Los juegos que se juegan hablando son diferentes, y con las reglas de uno no puede valorarse a otros. Los juegos están interconectados entre sí y desde unos pueden divisarse a otros. Para referirse a esta relación, Wittgenstein usó la noción de “aire o parecido de familia” como se verá más adelante.

En *Investigaciones filosóficas* se encuentra el lenguaje como construcción de espacios reales, cotidianos, poniendo en cuestión todas aquellas formas artificiales que pretenden suplantarlos, bajo pretextos, por ejemplo, de ser perfectos, precisos o más lógicos. De igual manera, se encuentra la insistencia en que si se quiere estudiar el lenguaje hay que hacerlo en las manifestaciones del habla diaria. Los *juegos de lenguaje* se aprenden en los

usos cotidianos más familiares; son definidos por Wittgenstein, también, como el todo formado por el lenguaje y las acciones por las que está entretelado. Su carácter está muy claramente expresado: “Los juegos de lenguaje están más bien ahí como objetos de comparación, que deben arrojar luz sobre las condiciones de nuestro lenguaje por vía de semejanza y desemejanzas” (Wittgenstein, 1988, p. 18).

Los juegos de lenguaje al igual que, o como parte de, la vida humana son dinámicos, se crean y se recrean en los usos, en la diversidad de géneros de oraciones, de preguntas, de aserciones. La multiplicidad no es algo fijo dado de una vez por todas; sino que nuevos tipos de lenguaje, nuevos juegos de lenguaje nacen y otros envejecen y se olvidan, es una dinámica viva, el lenguaje en tanto tal es manifestación de formas de vida. En tal sentido, se podría reiterar que para el significado de una palabra no hay que fijarse únicamente en su contexto lingüístico, sino en uno más amplio, el contexto pragmático de la *vida ordinaria*. No hay que entender cómo usar un término gramaticalmente, sino, también, en qué situaciones y con qué intenciones es jugado ese juego de lenguaje. El lenguaje está así, articulado a los patrones básicos del comportamiento cotidiano. Aprender un lenguaje es aprender una forma de vida, de relación con un medio para poder vivir, para poder circular donde no falta el aire, para poder “lenguajear”.⁵

EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE

¿Qué es lo que se aprende, cuando se aprende un juego de lenguaje? Se piensa que aprender el lenguaje consiste en dar nombres a objetos, seres humanos, formas, colores, dolores, estados de ánimo, números, etc. En esta perspectiva, se cree que al nombrar las cosas ya se puede entonces hablar de ellas, referirlas en el discurso —como si con el acto de nombrarlas ya estuviera dado lo que se

⁴ El *Tractatus logico-philosophicus* de Wittgenstein, fue publicado en 1921 en la revista *Annalen der Naturphilosophie*, bajo su título original en alemán, *Logisch-philosophische Abhandlung*; al año siguiente se publica en Inglaterra en versión bilingüe (alemán-inglés), con el título con el que la obra es universalmente conocida. En este ejercicio utilizamos la versión castellana, traducción de Jacobo Muñoz e Isidoro Reguera, publicada en 1987. De igual manera, se consultó la versión de Tierno Galván aparecida en la *Revista de Occidente*, posteriormente, desde 1973, en Alianza.

⁵ Esta expresión no la utiliza Wittgenstein, pero *suen*a útil para expresar la acción de *jugar* unos determinados juegos de lenguaje en contextos precisos, aprender a *vivir*, aprender una forma de vida (*Lebens Form*).

hace después; como si sólo hubiera una cosa que se llama: “hablar de cosas”—. Pero, resulta que en la realidad se hacen las cosas más diversas e impensables con las oraciones. Con las mismas palabras, relacionadas de diferentes maneras, se piensan diversas realidades:

¡El lapicero está sobre la libreta!

¡La libreta está sobre el lapicero!

O piénsese sólo en las exclamaciones siguientes con funciones totalmente diversas:

¡Agua!, ¡fuego!, ¡ay!, ¡auxilio!, ¡bien!, ¡no!

Se pregunta Wittgenstein si cabe seguir planteando la relación entre palabras y objetos, si se puede estar inclinado a decir que en todos estos casos hay *denominaciones* de objetos (Wittgenstein, 1988, p. 27). ¿Qué es lo que hace de estas palabras exclamaciones? Como se decía, hoy se habla de todos los juegos de lenguaje posibles, pero no se dice, en ninguna parte, qué es lo esencial de un juego de lenguaje y, por tanto, del lenguaje. ¿Qué es lo común a todos los procesos, lo que los convierte en lenguaje o en partes del lenguaje? Hacerse la pregunta, por lo común, es tocar lo referente a la forma general de la proposición y del lenguaje. Wittgenstein señala que en vez de preguntarse o de indicar algo que sea común a todo lo que se llama lenguaje, es pertinente tener en cuenta que no hay en absoluto nada común. Están emparentados entre sí de muchas maneras diferentes, a causa del parentesco de familia es que los llama a todos lenguaje (Wittgenstein, 1988, p. 65). ¿Qué es lo que permanece de un juego a otro?, una orden es diferente a un juramento, éstos lo son de una descripción, de un pedido y así sucesivamente, pero, en todo caso, se encuentran acciones típicas de lenguaje, ¿Qué es lo común en todos los casos?, o sería mejor preguntarse, ¿cabe buscar algo en común?

Para ampliar esta idea se puede retomar a Wittgenstein cuando dice: “Considera, por ejemplo, los procesos que llamamos ‘juegos’. Me refiero a los juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha, etc. ¿Qué hay en común a todos ellos?” ¿Qué de común existe entre acciones como pedir, jugar, rogar, ordenar, etc.? Prosigue señalando que tendría que haber: “algo común a todos ellos o no los llamaríamos juegos”, mira si hay algo común a todos ellos. ¿Cabe buscar algo común? ¿No hará parte, esta pregunta, de la forma que cubre de neblina el análisis de lenguaje? “Pues, si los miras no verás por cierto algo

que sea común a todos, sino que verás semejanzas, parentescos y, por cierto, toda una serie de ellos”. Es decir, el equívoco surge de la pregunta misma, el hecho de la pregunta por lo común, de intentar encontrar algo que no existe, implica un error de entrada.

El planteo está no en someterse a intrincados análisis, la propuesta está en *mirar*!; mira, por ejemplo, los juegos de tablero con varios parentescos. Si se pasa al juego de cartas se encontrarán muchas correspondencias con el juego anterior, pero, de igual manera, se podrá notar que desaparecen muchos rasgos y se presentan otros nuevos. “... Si ahora pasamos a los juegos de pelota, continúan manteniéndose varias cosas comunes pero muchas se pierden. ¿Son todos ellos entretenidos?”, dice Wittgenstein al comparar el ajedrez con el tres en raya, “O ¿hay siempre un ganar y perder, o una competición entre los jugadores? Piensa en los solitarios. En los juegos de pelota se puede ganar y perder, pero cuando un niño lanza una pelota a la pared y la recoge de nuevo, ese rasgo ha desaparecido. Mira qué papel juega la habilidad y la suerte. Y cuán distinta es la habilidad en el ajedrez y la habilidad en el tenis. Piensa ahora en los juegos de corro: aquí existe el elemento del entrenamiento, pero, ¡cuántos de los otros rasgos característicos han desaparecido! Y podemos recorrer así los muchos otros grupos de juegos. Se puede ver cómo los parecidos surgen y desaparecen”.

El resultado de este examen propuesto por el austriaco reza así: “... Vemos una complicada red de parecidos que se superponen y entrecruzan. Parecidos a gran escala y detalle” (Wittgenstein, 1988, p. 66). No se puede caracterizar mejor esos parecidos, que con la expresión parecidos de familia; pues es así como se superponen y entrecruzan los diversos parecidos que se dan entre los miembros de una familia: estatura, facciones, color de los ojos, temperamento, etc. y a la manera de estas similitudes los *juegos* componen una familia.

No se aprende la familiaridad de los juegos de lenguaje a partir de las definiciones, el reconocimiento de familia no la da la definición de una palabra; la generalidad de la definición podría aportar a visualizar cómo se entiende en la generalidad la misma pero no más; ésta no aporta para el aprendizaje sobre cómo se usa, o tampoco a lo que un sujeto puede hacer en sus usos. El hombre posee la capacidad de construir lenguajes en los que cual

quier sentido resulta expresable, sin tener la menor idea de cómo y qué significa cada palabra.

Comparando el lenguaje con otro juego, por ejemplo el ajedrez, es posible asimilar diferentes usos lingüísticos con ciertas jugadas. El hecho de aprender las posiciones iniciales de cada pieza y las reglas que las definen, no constituye una *jugada*, sino que forma parte de los preparativos del juego, que nunca terminará de estar completo, ¿cuántos juegos de lenguaje se deben saber para aprender una lengua?, otra vez, la pregunta está mal planteada en tanto supone que sabiendo un determinado número de juegos de lenguaje, se aprende una lengua. ¿Sabiendo cuántas palabras aprendo el idioma inglés o el francés, etc.? Retomado la figura del lenguaje como ciudad, cabría preguntarse ¿con cuántas casas y calles empieza una ciudad a ser tal?

Las casas, las calles, parques, etc., serán el escenario para que una ciudad se dé, para que cobre vida como ciudad. Los elementos citados (casas, calles, etc.) pueden ser los preparativos al mismo modo que las proposiciones gramaticales son *preparativos* para poder usar un lenguaje, de forma muy parecida a como lo son las definiciones; éstas forman parte del *aparato* lingüístico, no de la *aplicación* del lenguaje (Wittgenstein, 1988, p. 257). Si se comparan las aplicaciones del lenguaje a distintas casas que se utilizan para distintos propósitos, el *aparato* del lenguaje deberá compararse al terreno sobre el que se encuentran las casas, nunca terminado, siempre en constante transformación, pero, de igual manera, suficiente para suplir las necesidades de los *usuarios* en cuanto no existirá el momento en el que se diga que un lenguaje está completo y listo para su *uso*. Los distintos juegos de lenguaje son como casas construidas para distintos propósitos, sus usos le dan el sentido. Una *proposición* metafísica, una proposición empírica, una descripción, una exclamación en los usos muestran el sentido, antes ni siquiera existe; similar cosa sucede con una jugada de ajedrez que no pone en jaque al rey antes de haber sido hecha, podría alguien objetar y decir que ya existe en los preparativos que hace el jugador en la mente, se puede valer de que el jugador prepara la jugada, pero ni siquiera así contrarresta el argumento, la jugada no pone en jaque al rey antes de haber sido hecha.

BIBLIOGRAFÍA⁶

Es importante ver la bibliografía de este autor teniendo en cuenta ciertos períodos que, de alguna manera, muestran diversos momentos que vivió. Hay tres períodos claramente determinables: período del *Tractatus* 1914-1920, período de transición 1920-1926 y período de *Investigaciones filosóficas* 1926-1951. Esta periodización se ha hecho clásica en varios de los lectores de Wittgenstein.

BIBLIOGRAFÍA DE WITTGENSTEIN

Período del *Tractatus* 1914-1920.

- WITTGENSTEIN, L., (1957), *Notes on Logia*, en: H. T. Costello (ed.), *The Journal of Philosophy*, 1957.
- , (1961a), *Notas dictadas a G.E. Moore en Noruega*, Oxford, Basil Blackwell.
- , (1961b), *Notebooks o Tagebücher*, en: G. E. M. Anscombe y G. H. von Wright (eds.), Oxford.
- , (1961c), *Letters to Russell*, Oxford, Basil Blackwell.
- , (1971), *Proto-Tractatus*, introducción de G. H. von Wright, en: F. McGuinness (ed.), y von Wright (comp.), Londres, R. & Kegan.
- , (1928), *Tractatus logico-philosophicus*, título original *Logisch-Philosophische Abhandlung*, en: H. von Wright (ed.), introducción de B. Russell, Oxford.

Período de transición 1920 a 1926⁷

- , (1977), "Wörterbuch für Volksschulen", traducción de Ángel Gracia Rodríguez, en: Werner y Elizabeth Leinferner (comps.), H. von Wright (ed.) *Ocasiones filosóficas*, Oxford.

Período de las investigaciones filosóficas 1926 a 1951

Es el período conocido como el del segundo Wittgenstein. Pedagógicamente es pertinente dividir este período en dos momentos. Aquel que va de 1929 a 1935, en los cuales dictó algunos cursos cuyas notas de clase posteriormente dan origen a algunas de las siguientes obras:

- Wittgenstein, L., (1929), "Some Remarks on Logical Form", *Suplemento*, vol. 9.
- , (1965), "Lecturas sobre ética", *The Philosophical Review*, Oxford, No. 75.

⁶ La bibliografía se presenta en orden cronológico y como es de suponer se toman como referencia trabajos realizados por comentaristas del autor; se organizan, se agrega o se complementan en aquellos aspectos que se han considerado importantes. Se presentará dos tipos de bibliografía, una referida directamente al autor y la otra se presenta como bibliografía consultada.

⁷ Por referencia cronológica, es decir, por reseña de aquellos años que marcaron desplazamientos o hechos importantes en su vida, se plantea este período como la época que Wittgenstein pasó dedicado a diversas actividades después de haber terminado el *Tractatus*, hasta su vuelta a las actividades intelectuales y académicas. Por producción intelectual el período de transición recoge algunas de las obras que se referencian en el período de *Investigaciones filosóficas*, tales como la *Gramática filosófica* y los *Cuadernos*.

- , (1965), “Las observaciones filosóficas” (“Philosophische Bemerkungen”), en: R. Rhees y B. Blackwell (eds.), Oxford, University Press.
- , (1969), “Gramática filosófica” (“Philosophische Grammatik”), en: R. Rhees y Basil Blackwell (eds.), Oxford, University Press.
- , (1967), “Observaciones sobre la rama dorada de Frazer”, (“Bemerkungen Über Frazers The Golden Bough”), en: R. Rhees (ed.), *Synthese*, Oxford, No. 17.
- , (1933), “Letter to the Editor”, *Mind*, s. l., No. 42.
- , (1968), *Cuadernos azul y marrón*, prefacio de Rush Rhees, traducción de Francisco García, Madrid, Tecnos.

El otro momento es el que transcurre entre 1935 y 1951, y en el que se pueden referenciar las siguientes obras:

- WITTGENSTEIN, L., (1968), “Notes for Lectures on ‘Private Experience’ and Sense Data”, en: R. Rhees (ed.), *The Philosophical Review*, s. l., No. 77, pp. 271-320.
- , (1956), “Observaciones sobre los fundamentos de la matemática”, en: G. H. von Wright, R. Rhees y G. E. M. Anscombe (eds.), Oxford, Basil Blackwell.
- , (1988), “Lectures and Conversations on Aesthetics, Psychology and Religious Belief” “Investigaciones filosóficas” (“Philosophische Untersuchungen”), traducción de Alfonso García Suárez y Ulises Moulines, en: G. E. M. Anscombe y R. Rhees (eds.), Barcelona, Crítica.
- , (1967), *Zettel*, en: G. E. M. Anscombe y G. H. von Wright (eds.), Oxford, Basil Blackwell.
- , (1980), *Últimas observaciones sobre los fundamentos de la psicología*, vol. I, Oxford, University Press.
- , (1994), “Observaciones sobre los colores” (“Bemerkungen Über die farben”), traducción de Alejandro Tomasini Bassols, en: G. E. M. Anscombe (ed.), México, Paidós, UNAM.
- , (1997), “Sobre la certeza” (“On Certain”), traducción de Joseph Lluís Prades Raga, en: G. E. M. Anscombe y G. H. von Wright (comps.), Barcelona, Gedisa.

Bibliografía de Wittgenstein consultada

- WITTGENSTEIN, L., (1972), *Notes on Logic*, traducción de Josep Blasco y Alfonso García Suárez, Barcelona, Teorema.
- , (1972), *Notebooks “Tagebücher”*, traducción de Josep Blasco y Alfonso García Suárez, Barcelona, Teorema.
- , (1972), *Letters to Russell*, traducción de Josep Blasco y Alfonso García Suárez, Barcelona, Teorema.
- , (1994), *Tractatus Logico-philosophicus*, traducción de Jacobo Muñoz e Isidoro Reguera, Barcelona, Alianza.
- , (1957), “Tractatus Lógico-philosophicus”, *Revista de Occidente*, traducción de Tierno Galván, Madrid.
- , (1965), “Lecturas sobre ética”, *The Philosophical Review*, No. 74, Oxford, Rhees Blackwell.
- , (1965), *Las observaciones filosóficas*, “Philosophische Bemerkungen (1930)”, en: R. Rhees, Oxford, B. Blackwell.

- , (1969), “Gramática Filosófica”, (“Philosophische Grammatik”), en: R. Rhees y B. Blackwell (eds.), Oxford.
- , (1968), *Los cuadernos azul y marrón*, prefacio de Rush Rhees, traducción de Francisco García, Madrid, Tecnos.
- , (1992), *Lecciones y conversaciones sobre estética, psicología y creencia religiosa*, Barcelona, Paidós.
- , (1980), *Remarks on the Philosophy of Psychology*, vol. I, Oxford, University Press.
- , (1953), *Lectures and conversations on Aesthetics, Psychology and Religious Belief*, en: R. Rhees y Y. Smythies (eds.), Oxford, B. Blackwell.
- , (1988), *Las Investigaciones filosóficas*, “Philosophische Untersuchungen”, traducción de A. G. Suárez y U. Moulines, en: G. E. M. Anscombe y R. Rhees (eds.), México D. F. UNAM, Crítica.
- , (1967), *Zettel*, en: G. E. M. Anscombe y G. H. von Wright (eds.), Oxford, B. Blackwell.
- , (1987), *Últimas observaciones sobre los fundamentos de la psicología*, traducción de J. Sadaba, vol. I, Madrid, Tecnos.
- , (1994), *Observaciones sobre los colores*, “Bemerkungen Über die Farben”, traducción de Alejandro Tomasini Bassols, en: G. E. M. Anscombe (ed.), México, Paidós, UNAM.
- (1997), *Sobre la certeza*, “On Certain”, traducción de Joseph Lluís Prades Raga, en: G. E. M. Anscombe y G. H. von Wright (comps.), Barcelona, Gedisa.

Bibliografía complementaria

- ACERO, J. J., (1985), *Filosofía y análisis del lenguaje*, Madrid, Cincel.
- AUSTIN, J. L., (1981), *Cómo hacer cosas con palabras*, Barcelona, Paidós.
- AYER, A. J., (1986), *Wittgenstein*, Madrid, Crítica.
- FANN, T. K., (1992), *El concepto de filosofía en Wittgenstein*, traducción de Miguel A. Beltrán, Madrid, Tecnos.
- GUZMÁN, Danilo, (1983), *La noción de juego de lenguaje en la filosofía de Wittgenstein*, Cali, Editorial Univalle, Praxis filosófica, Departamento de Filosofía Univalle.
- HARTNACK, J., (1972), *Wittgenstein y la filosofía contemporánea*, traducción de J. Muñoz, Barcelona, Ariel.
- HIPONA, Agustín, (1952), *Confesiones*, cap. I, libro VIII, Madrid, Aguilar.
- PERNER, Josef, (1994), *Comprender la mente representacional*, Barcelona, Paidós.
- SEARLE, J. R., (1994), *Actos de habla*, traducción de Luis M. Valdés V., Madrid, Tecnos.
- , (1991), *Una taxonomía de los actos ilocucionarios*, en: L. M. Valdés, Madrid, Tecnos.
- STENIUS, E., (1960), *Wittgenstein’s Tractatus*, Oxford, B. Blackwell.
- T. T. CHING, (1973), traducción de Rudolf Bachofer, Barcelona, Ariel.
- URMSON, J. O., (1978), *El análisis filosófico*, Barcelona, Ariel.