

SOBRE JUEGOS Y OTROS DIVERTIMENTOS

LUIS EDUARDO SUÁREZ*

RESUMEN

En esta disertación me propongo llamar la atención sobre algunos de los tópicos de la llamada segunda filosofía de Wittgenstein. Mi objetivo no es la exposición historizante de la génesis y evolución de un pensamiento; tampoco un análisis, exposición y evaluación críticas de tesis o puntos de vista (argumentos) de Wittgenstein sobre problemas filosóficos. Más bien, señalaré temas o motivos, intuiciones que me parecen centrales con el fin de invitar, incitar y provocar a una aproximación simpática al pensamiento de uno de los genios filosóficos del Siglo XX. Sobra decir que Wittgenstein es un filósofo relativa si no absolutamente desconocido entre nosotros a pesar de que sus intuiciones e ideas han sido la inspiración de buena parte del trabajo contemporáneo en filosofía y también fuera de ella en otras latitudes distintas a la nuestra. Por otra parte, muchas intuiciones-ideas-temas-categorías comunes al pensamiento filosófico contemporáneo tienen una clara génesis wittgensteiniana y ya es tiempo de que sean objeto de una consideración en su contexto propio.

NOTA: Las siglas empleadas en este trabajo corresponden a las siguientes obras de Wittgenstein:

TLF : *Tractatus lógigo-filosófico*, Madrid, Alianza Editorial, 1988.

IF : *Investigaciones filosóficas*, México, UNAM, 1978.

* Universidad Javeriana

*La filosofía es una lucha contra el embrujamiento
de nuestro entendimiento por medio del lenguaje*
IF 109

CUESTIONAMIENTO DEL TRACTATUS

Desde su retorno a Cambridge (1929), muchos colegas vinieron a discutir con Wittgenstein las tesis del *Tractatus* que se había vuelto célebre. Se puede mencionar a Fr. Ramsey y P. Sraffa entre los más importantes participantes en esta discusión con Wittgenstein. A ellos debe Wittgenstein, en buena parte, el haber percibido las insuficiencias de su primera obra.

El *Tractatus* contiene todo un sistema de filosofía, o si se prefiere, consideraciones que conciernen al todo de la filosofía: el lenguaje, la mente (pensamiento) y el mundo (la realidad) y sus relaciones.

La intuición central del *Tractatus* sobre el lenguaje es que es una figura o retrato lógico de los hechos y su contenido central es el examen de las condiciones de posibilidad -del lenguaje como representación. Examen, por otra parte, que es llevado a cabo de una manera formal y *a priori*, tomando el lenguaje como algo que puede ser enteramente individual y cuya estructura está dada de antemano (como la del mundo).

Pues bien, el punto más criticado fue sin duda esta teoría del lenguaje como pintura o la teoría pictórica del significado. En las *Investigaciones filosóficas* abandona la idea de una estructura subyacente (esencia) a todo lenguaje (representación) y la tesis según la cual los enunciados sólo tienen sentido como pinturas-dibujos de los estados de cosas. Hay otras maneras de usar el lenguaje igualmente legítimos: dar órdenes, contar historias, emitir juicios (sentencias), etc.

Si todas las proposiciones no son dibujos lógicos de su significado, el lenguaje no es tampoco el único dibujo lógico del mundo. Algunas proposiciones tendrían sentido sin ser ellas función de verdad de proposiciones elementales (contraviniendo otra tesis central del *TLP*, la del carácter veritativo funcional del lenguaje).

Wittgenstein no considera más los lenguajes no científicos como deprovistos de sentido. Piensa más bien, que los problemas filosóficos surgen de *analogías fortuitas* entre los usos de una misma expresión lingüística en diferentes juegos de lenguaje. Estos problemas se resolverán (o disolverán) por un análisis adecuado de tales expresiones.

En el *TLP* el lenguaje ordinario es sospechoso de vehicular sinsentidos; sólo el lenguaje de las ciencias es seguro. Desde el *Cuaderno Azul*, Wittgenstein declara, al contrario, que el lenguaje ordinario es correcto:

" (...) la actividad filosófica no consiste en analizar las proposiciones para separar las dotadas de sentido de las que no tienen, sino en el análisis de los usos de las expresiones lingüísticas en los diferentes juegos del lenguaje a fin de constituir la gramática de dichas expresiones."¹

Para superar el punto de vista muy estrecho del *TLP*, Wittgenstein ensaya un nuevo enfoque sobre el lenguaje, cuyo rasgo más saliente es el *anti-a priorismo*, el tomar en cuenta el carácter esencialmente social del lenguaje y su carácter vivo-dinámico dado su entronque en la realidad humana viva y móvil.

Esta intuición (o grupo de intuiciones) condujo a Wittgenstein a una comprensión totalmente nueva del lenguaje. El *anti-apriorismo* lo llevó a no buscar la esencia del lenguaje y mucho menos a ubicarla en la representación: cuando hablamos hacemos muchas otras cosas además de representar. Al hablar hacemos muchas cosas -jugamos muchos juegos con el lenguaje. Por eso el significado del lenguaje se lo debe pensar de otro modo.

En el *TLP* el significado de una expresión era el objeto nombrado o designado por la misma -o un objeto de la mente. Ahora propone la tesis más sensata, de que el significado de una palabra es su *uso*

¹ Wittgenstein usa la expresión *juegos de lenguaje* en numerosos contextos y en sentido parcialmente diferentes. Destaquemos tres:

1. En un caso designa ciertas formas primitivas y simplificadas del lenguaje.
2. En otro caso *juego de lenguaje* designará el lenguaje ordinario junto con el conjunto de actividades y operaciones con las que esté indisolublemente unidas.
3. Finalmente designa *juego de lenguaje* ciertos sistemas lingüísticos particulares que hacen parte de actividades en que las palabras tienen un sentido especial...dar órdenes, traducir, explicar, etc.

haciendo recaer el énfasis en las funciones de las palabras. El estudio del lenguaje ya no podrá ser uno meramente formal, pues no se puede predecir cómo se aplicarán las expresiones en el futuro. Wittgenstein rechaza así varias doctrinas centrales del *TLP*: primero, el que el significado de un nombre es un objeto; y en segundo lugar el que la conexión entre el lenguaje y el modo se realiza por definición ostensiva.

Creo que se puede sostener lo siguiente: todo enfoque que pretenda cubrir el *todo* del lenguaje tiene que ser de carácter *a priori* y acudir a categorías abstractas y formales. El problema entonces es que las clasificaciones que se hacen serán útiles para ciertos efectos, pero equívocas y engañosas para otros (vgr., nombre **propio**) y, de hecho, no podremos nunca dar cuenta de manera satisfactoria, del funcionamiento del lenguaje y de la comunicación.

El Wittgenstein (último) rechaza este tipo de enfoque, pero ¿cómo examinar filosóficamente el lenguaje sin recurrir a categorías generales? Es claro que Wittgenstein necesita un mínimo de aparato o instrumental teórico que evite los inconvenientes de los enfoques *apriorísticos*. Aquí aparecen las nociones de *juego de lenguaje* y *forma de vida*.

El juego del lenguaje es una unidad estructural constituida por signos lingüísticos, actividades humanas y objetos. El lenguaje adquiere sentido de la actividad humana en la que se inserta: "una expresión tiene sentido en al corriente de la vida". El lenguaje es un sistema abierto... En un célebre párrafo dice:

"(...) pregúntate si nuestro lenguaje es completo, si lo era antes de incorporarle el simbolismo químico y la notación infinitesimal, pues estos son, por decirlo así, suburbios de nuestro lenguaje (y ¿con cuántas casas o calles comienza una ciudad a ser ciudad?). Nuestro lenguaje puede verse como una vieja ciudad: una maraña de callejas y plazas de viejas y nuevas casas y de casas con anexos de diversos períodos -y esto rodeado de un conjunto de barrios nuevos con calles rectas y regulares y con casas uniformes." (*IF*, 18)

Comparando el *TLP* con las *IF* se podría decir que el autor del *Tractatus* en su explicación del lenguaje lo redujo a uno de esos barrios, tratándolo de elucidar su gramática, en tanto que el autor de las *IF* trató de enfocar el conjunto del tejido urbano. El *Tractatus* consideró sólo la parte del lenguaje desarrollado según la arquitectónica lógica por nuestra actividad científica. En las *Investigaciones* se distancia y se libera de la cuadrícula matemática y lógica dominante en su primera consideración del lenguaje. La filosofía para las *IF* no es tanto una

demolición de la del *Tractatus* cuanto un poner límites a la pretensión del *TLP* que hará aparecer sus insuficiencias. El *TLP* aparece como la elucidación de la gramática de *un juego de lenguaje*: el lenguaje descriptivo. Wittgenstein mismo en el prólogo a las *IF* nos indica que:

" (...) me pareció de repente que debía publicar juntos esos viejos pensamientos (*TLP*) y los nuevos (*IF*): pues éstos sólo podrían recibir su correcta iluminación con el contraste y en el trasfondo de mi viejo modo de pensar". (*IF*, prólogo, p.13.)

JUEGOS DE LENGUAJE Y FORMAS DE VIDA

Noción de *juego de lenguaje*

La noción de *juego de lenguaje* de las *Investigaciones* reemplaza a la de *teoría de la figura* del *Tractatus*. Fue una actitud crítica hacia la teoría de la figura, considerada como muy estrecha y hacia sus presupuestos filosóficos, lo que llevó a Wittgenstein a desarrollar la teoría más comprehensiva de *los juegos de lenguaje*. La crítica se centra en los siguientes puntos:

1) Hay situaciones en las que el lenguaje no corresponde a la realidad. Así en el numeral 297 dice:

"Ciertamente, si el agua hierve en la olla, sale el vapor de la olla y también la figura del vapor de la figura de la olla. ¿Pero y si yo insistiera en decir que en la figura de la olla también tiene que hervir algo? "

2) El lenguaje en la teoría de la figura se reduce a la descripción. Pero es claro que junto a la descripción hay otras maneras de utilizar el lenguaje igualmente legítimas: dar órdenes, hacer teatro, resolver enigmas (*IF*, 23). Son igualmente correctos en cuanto portadores de significación y con estructuras correspondientes a los significados. La ampliación del horizonte de los modos de significación y de sus estructuras, principalmente, llevó a Wittgenstein a concebir el lenguaje como un conjunto de juegos que se conforman a diversas formas de vida.

3) La descripción se basa en una forma de vida específica, la actividad científica. Pero hay muchas otras formas de vida que utilizan el lenguaje y que son igualmente significativas.

Al ampliar de este modo el horizonte, el *juego del lenguaje* no se limita únicamente al lenguaje científico, sino que está constituido por los signos lingüísticos, actividades humanas y los objetos a que tales actividades se refieren. Estas actividades son consideradas por Wittgenstein como originariamente significantes en todas las circunstancias de la vida. Entre el sentido estructurado y la actividad humana el sistema lingüístico establece una comunicación o puente. Su función está determinada por el uso que el hombre hace de él (sistema lingüístico) en cada actividad y en cada circunstancia de vida. En adelante, para referirnos al lenguaje pensamos en la realización de un juego en la ayuda de las palabras y una gramática. Estos últimos no pueden comprenderse fuera del contexto de las actividades no lingüísticas en que son utilizadas.

Como sucede con muchos conceptos teóricos interesantes, ricos, útiles, el concepto de *juegos de lenguaje* sufrió una cierta evolución. En el *Blue Book* Wittgenstein habla de los *juegos de lenguaje* como "formas de lenguaje con los que el niño empieza a hacer uso de las palabras". De ahí que estudiar los juegos de lenguaje sea "estudiar" las formas primitivas del lenguaje o lenguajes primitivos. Esto claro está, no corresponde a la noción acabada, puesto que posteriormente tendrá sentido hablar, por ejemplo, del juego de lenguaje de la física cuántica y difícilmente podría pensarse que es esa una forma de lenguaje propia de un niño o particularmente primitiva. La noción se perfecciona en el *Brown Book* donde el *juego de lenguaje* es visto como un lenguaje completo en sí mismo. Aprender a hablar es aprender a dominar más y más juegos del lenguaje. En las *Investigaciones* la noción está madura y es aplicada. Allí el *juego de lenguaje* queda caracterizado como un proceso, como actividad compleja compuesta de actividades tanto lingüísticas como no lingüísticas (acciones). Un *juego de lenguaje* comporta, pues, un vocabulario y acciones en concordancia con los cuales es usado. La noción de juego involucra otras como la de entrenamiento y práctica.

Juego y lenguaje

Normalmente empleamos la palabra *juego*, en su sentido estricto para referirnos al juego de ajedrez, juego de cartas, juego de damas, etc. pero cuando se trata de hablar del *juego de lenguaje* hay una

extensión del sentido de juego al lenguaje. Al hacer esto, Wittgenstein pretende establecer una semejanza entre:

1) La intención del juego y la intención del lenguaje. "La intención es inherente a la situación, costumbres e intenciones humanas... Si no existiera la técnica del ajedrez yo no podría tener la intención de jugar una partida de ajedrez. En la medida en que de antemano tengo la intención de la forma de la oración, esto está posibilitado por el hecho de que puedo hablar alemán (*IF*, 337). El lenguaje es el juego como institución en la que el hombre puede tener la intención de jugar o formar frases.

2) Aprender a jugar ajedrez y aprender la lengua (*IF*, 31-33). Aquí considera Wittgenstein al lenguaje y al juego como instituciones y como sedimentaciones de la cultura, cuyo dominio es condición necesaria del aprendizaje del juego.

3) La significación de una pieza de ajedrez en el conjunto de juego de ajedrez y la significación de una palabra en el conjunto del lenguaje. "La significación de una pieza (figura) es su rol en el juego" (*IF*, 563). El juego debe estar determinado por las reglas (*IF*, 567).

4) El hecho de que hay muchos otros tipos de juegos y el hecho de que hay innumerables y diversos modos de utilización de los signos, las palabras, las frases. (*IF*, 23)

Se puede resumir las semejanzas entre juego y lenguaje como sigue: diversas reglas, fruto de una tradición sedimentada, determinan el rol en el juego de cada elemento significativo (palabra-pieza de ajedrez) y le permite así al hombre actuar según determinadas estrategias en cada instante de la vida (juego). Pero Wittgenstein se guardó de utilizar sólo esta semejanza aparente para caracterizar todo aquello que se llama 'juego'. La palabra juego no tiene un sentido independiente. Es un término que designa un 'parecido de familia'. Así lo que nos hace utilizar la misma palabra 'lenguaje' o 'juego' no es una esencia común del lenguaje o de los juegos, sino 'una red compleja de analogía de conjunto y de detalle' (*IF*, 66).

"No puedo caracterizar mejor esta analogía que con la palabra 'parecidos de familia'... los juegos constituyen una familia" (*IF*, 67).

La razón de esta reserva es que el juego de lenguaje no se reduce a las reglas de su utilización: están también la producción del sentido y la invención de estructuras en cada forma de vida. Por eso se deben

precisar aún las relaciones entre juego de lenguaje-reglas, juego de lenguaje-forma de vida.

Juego de lenguaje-regla

Un aspecto central de la comparación entre lenguaje y juego es el dominio de las reglas.

"Hablamos de los fenómenos espacial y temporal del lenguaje, no de fantasmas fuera del espacio y tiempo (esencia). Pero hablamos de las palabras como de las piezas de un juego de ajedrez, indicando las reglas del juego, no descubriendo su propiedad física. La cuestión, ¿qué es de hecho una palabra? es análoga a ¿qué es una pieza en el juego de ajedrez? "

(IF,108)

Los párrafos 41-43 de las *Investigaciones* expresan la importancia de las reglas para los juegos:

- 1) Sin reglas, los signos (palabras) no pueden tener significación.
- 2) Los signos (palabras) tendrán diferente significación según las diferentes reglas.
- 3) Los juegos se diferencian también según diferentes sistemas de reglas (136-197-205)

A propósito de la relación juego de lenguaje-reglas se debe anotar lo siguiente:

a) Aunque las reglas son esenciales a la significación de los signos, útiles para aprender el juego del lenguaje, son condiciones de los juegos, pero no son el juego mismo (IF, 31-54).

b) Según el numeral 564 hay que distinguir entre reglas esenciales y no esenciales.

c) Las reglas de los juegos y del lenguaje son *arbitrarios*. El juego determina el fin -el juego del lenguaje determina el propósito de la gramática (IF, 497). "Lo único que corresponde en el lenguaje a una necesidad intrínseca es una regla arbitraria. Es todo lo que de intrínsecamente necesario se puede sacar en una proposición" (IF, 372).

Resumiendo, se puede decir que el carácter arbitrario de las reglas consiste en que sólo ellas permiten la puesta en su lugar de los elementos significativos en el uso de estas reglas en el curso de la actividad de producción del sentido: las actividades humanas en general, la vida de todos los días y la actividad científica en particular. Las reglas útiles a la producción del sentido son esenciales, las demás no. Sin embargo, la producción del sentido no se limita únicamente a las reglas. Se efectúa en diversas formas de vida.

Juegos de lenguaje y forma de vida

En Wittgenstein la relación entre *juego de lenguaje* y forma de vida es doble:

1. El juego de lenguaje es una actividad ligada a la vida de los miembros de la comunidad lingüística, es posterior a su vida, a sus formas de vida. El sentido del juego lingüístico es relativo a dichas formas de vida.
2. El lenguaje mismo es una forma de vida, relacionada con ellos, pero que en cierto sentido goza de cierta autonomía.

En cuanto a lo primero dice Wittgenstein: "Llamaré al todo constituido por el lenguaje y las acciones en que esté implicado, *juego de lenguaje*." (IF, 7). "Imaginar un lenguaje es imaginar una forma de vida" (IF, 9). "El término *juego del lenguaje*" está 'destinado a insistir en el hecho de que hablar un lenguaje es parte de una actividad o forma de vida." (IF, 23).

Precisar lo que quiere decir *forma de vida*, es interrogarse sobre el problema: ¿en qué ocasión, con qué propósito decimos esto? ¿Qué tipos de acción acompaña a las palabras? Piensen en las felicitaciones. ¿En qué circunstancias se emplearán? y ¿por qué? (IF, 489). Los ejemplos que da Wittgenstein sobre estos, ordenar, preguntar, relatar, charlar, pertenecen a nuestra historia natural tanto como andar, comer, beber, jugar (IF, 25). En IF 23 tenemos otra lista de diferentes juegos de lenguaje. Señalemos algunos: ordenar y obrar según órdenes, describir su objeto según su aspecto o según mediciones precisas, reconstruir un objeto según una descripción (dibujo), relatar un acontecimiento, hacer conjetura sobre un acontecimiento, tomar una hipótesis y examinarla, representar los resultados de un experimento por medio de tablas y diagramas, inventar una historia y leerla, hacer teatro, cantar rondas, adivinar enigmas, resolver un problema de aritmética práctica, traducir de una lengua a otra, solicitar (pedir),

agradecer, maldecir, saludar, orar, son todos juegos de lenguaje íntimamente ligados a situaciones de vida cotidiana institucional, a la producción social del sentido.

Este esbozo de diversas formas de vida nos sugiere que Wittgenstein propiamente no abandona el proyecto del *TLP* que tiende a elaborar un lenguaje científico basado en el modelo de la descripción. Más bien sitúa este proyecto en un horizonte más amplio que abarca una pluralidad de formas de vida y una multiplicidad de juegos de lenguaje. Por eso terminaba el parágrafo 25 diciendo: "Es interesante comparar la multiplicidad de instrumentos del lenguaje y de su modo de utilización, la multiplicidad de especies de palabras y proposiciones con lo que los lógicos han dicho sobre la estructura del lenguaje (incluido el autor del *TLF*)."

El lenguaje como forma de vida con autonomía propia. Autonomía quiere decir aquí que la significación del lenguaje no hay que buscarla fuera del lenguaje mismo. Es lo que sugieren las analogías entre el lenguaje y el juego de ajedrez. El sentido del juego todo no hay que buscarlo en la referencia a algo exterior al juego mismo. 'Ganar' tiene lugar dentro del juego mismo. Es así que la comprensión de una frase del lenguaje tiene mucha más afinidad con la comprensión de un tema musical, de lo que se creería (*IF*, 527). Como la música es un mundo en sí, así también lo es el juego del lenguaje. Por consiguiente el lenguaje no requiere una justificación con la ayuda de un criterio exterior a él mismo.

Juego de lenguaje y finalidad

El lenguaje es en cierta manera un instrumento, pues hablar una lengua consiste en emplear símbolos según reglas definidas y con un propósito preciso. "El lenguaje es un instrumento, sus conceptos los instrumentos", (*IF*, 569). Como instrumento la invención de un lenguaje debe tener un propósito al cual servir. ¿Cuál es el propósito o finalidad del lenguaje como instrumento? "El propósito del lenguaje es expresar los pensamientos" (*IF*, 501) responde Wittgenstein: pero pensar es una actividad productora de sentido y estrategias según las circunstancias de cada forma de vida.

GRAMÁTICA Y ONTOLOGÍA

Wittgenstein emplea el concepto de 'gramática' de una manera poco habitual. Esto contradice, al menos en apariencia su exigencia de que la filosofía deje las cosas como están.: "La filosofía no puede en ningún caso interferir con el uso real del lenguaje; puede sólo describirlo" (*IF*, 124). Pero la contradicción es sólo aparente, pues Wittgenstein permite ciertamente una 'reforma' del lenguaje sólo que 'con fines particulares' y para evitar malentendidos en la práctica (*IF*, 132). Los conceptos básicos de esta segunda filosofía -*juego de lenguaje, gramática, proposición gramática*- deben ser vistas como invenciones terminológicas que no tienen nada que ver con el uso ordinario del lenguaje. Representan conceptos definidos para establecer un orden en nuestro conocimiento del uso del lenguaje: un orden determinado por un fin particular; uno de los muchos órdenes posibles; pero no el orden (*IF*, 132).

Para clarificar la oposición entre la gramática tradicional y la gramática de Wittgenstein se podría recurrir a un ejemplo: la gramática tradicional permite conjugar el verbo creer en todos los tiempos y para todas las personas: creo, crees, creerá, creas...etc... permite igualmente modificar este verbo con cualquier adverbio, 'erróneamente' por ejemplo. Esta gramática permite pues decir:

Creo erróneamente que...

Creas erróneamente que...

Evidentemente la primera proposición no se pronuncia jamás en el lenguaje ordinario, en tanto que la segunda sí, a veces. La gramática de Wittgenstein enseña que la primera proposición no se dice, mientras que la segunda sí se dice. Enseña tal gramática que en ciertas circunstancias de palabras 'creo' no puede combinarse con el adverbio 'erróneamente'. Es, pues, una gramática que le podría cualificar de 'semántica' y 'pragmática' pues se ocupa no sólo de la sintaxis, sino de la significación de enunciados sintácticamente correctos pero teniendo en cuenta al mismo tiempo las circunstancias de su enunciación.

Todo lo que dice Wittgenstein sobre la gramática, converge e indica que un 'enunciado gramatical' debe considerarse como una aserción a propósito de un objeto. "La gramática nos dice qué clase de objeto es cada cosa" (*IF*, 373). 'La esencia es expresada por la 'gramática' (*IF*, 371). Dicho de otro modo: "lo que es '(lógicamente)' posible y lo que no lo es depende enteramente de la gramática" (*IF*, 520). La

significación de una proposición depende, pues, de la regla del juego de lenguaje en que es formulada .

Si queremos explicar a alguien lo que es una *paciencia* podemos decirle que la palabra *paciencia* se refiere sólo a juegos de cartas que se juegan solo. Pero se le puede también decir "los solitarios los juega uno solo" (IF, 248). Este enunciado hace una aserción sobre una clase de juego de cartas, es decir, sobre objetos particulares, pero al mismo tiempo expresa las reglas de uso de la palabra *paciencia* que se refiere a estos objetos particulares. De la misma manera, 'toda vara tiene una longitud'. Esto quiere tal vez decir: "llamamos a algo (o a esto) 'la longitud de una vara', pero a nada la longitud de una esfera" (IF, 251). Wittgenstein da otros ejemplos de proposiciones gramaticales: "Este cuerpo tiene una extensión" (IF, 252). "Las sensaciones son privadas" (IF, 248). " Otro no puede tener mis dolores" (IF, 253).

Una proposición gramatical expresa, pues, una o varias reglas de lenguaje junto con alguna(s) característica(s) del objeto al que se refiere la proposición. La gramática expresa, pues, la manera como los objetos son, su esencia, es decir, las propiedades que es impensable que no posean dichos objetos, por lo menos en el marco del lenguaje considerado. La ontología del segundo Wittgenstein encuentra su exposición, por lo tanto, en las proposiciones gramaticales. Lo que caracteriza a los enunciados gramaticales es que, en el marco del juego de lenguaje que les da significación, no podríamos imaginar lo contrario de lo que dicen (IF, 251).

En el *TLP* las tautologías o proposiciones *a priori* de la lógica expresaban la esencia del mundo. La ontología era, pues, relativa al único lenguaje significativo: el lenguaje descriptivo. La construcción del mundo estaba reglada por la arquitectura lógica del lenguaje. En las *Investigaciones* la construcción del mundo es siempre relativa al elemento lingüístico, pero este elemento se ha vuelto plural. Cada juego de lenguaje tiene su ontología (parcial) propia. Las proposiciones *a priori* de las *Investigaciones*, las proposiciones gramaticales, expresan la esencia del mundo. El mundo es un reflejo de la gramática. El mundo es, pues, construido en función de los diferentes juegos de lenguaje que a su vez ponen en juego las actividades en los que están implicados.

Un *juego de lenguaje* es una totalidad en la que signos lingüísticos, objetos y actividades humanas constituyen una unidad indisoluble. Por esto la constitución de los objetos se emprende al mismo tiempo que la descripción de las reglas de uso de los signos lingüísticos. La gramática de un *juego de lenguaje* determina, pues, la estructura ontológica de las realidades implicadas en tal juego. El

análisis de uso de las palabras es el acceso privilegiado a la estructura de los objetos del mundo.

En la filosofía tradicional la ontología se elaboraba sin referencia alguna al lenguaje. Las estructuras ontológicas eran completamente independientes del hombre (por ejemplo en el creacionismo) o eran constituidas por la razón humana (idealismo). Según estas dos maneras de concebir -y todos las concepciones intermedias- el conocimiento ontológico se refiere a una objetividad no lingüística. Para Wittgenstein, al contrario, la constitución de los objetos se efectúa en el lenguaje y por el lenguaje, es decir, por las acciones lingüísticas de los hombres. En esta perspectiva, el conocimiento ontológico, se refiere a una objetividad que es constituida por el lenguaje; tiene su fundamento en el análisis de la gramática de los *juegos de lenguaje*.

Es concebible elaborar una ontología sistemática en el marco definido por Wittgenstein: consistiría en una investigación tan completa como fuera posible e inacabada de los *juegos de lenguaje* en los que se constituyen los objetos. Esta investigación no podría cerrarse (¿o sí?), pues, nuevos *juegos de lenguaje* pueden surgir de nuevo en el contexto de la actividad humana y con ellos nuevas esferas de objetos. Esta ontología sería abierta, al mismo tiempo que sistemática.

LA FILOSOFÍA COMO TERAPIA

En el párrafo 109 de las *Investigaciones* dice Wittgenstein: "los problemas filosóficos no son, evidentemente, empíricos; no pueden resolverse aportando nuevas informaciones, sino reordenando lo ya conocido." El objetivo de la filosofía, según Wittgenstein, es clarificar las oscuridades del lenguaje analizando los *juegos de lenguaje* particulares para denunciar las analogías erradas que han conducido a callejones sin salida sobre el *status* de los objetos constituidos en y por estos juegos. Para Wittgenstein un problema filosófico surge siempre, porque, jugando un juego de lenguaje determinado, usamos la gramática de otro juego de lenguaje, o dicho de otro modo, porque se confunde o mezcla diferentes esferas de constitución de los objetos. La filosofía es una actividad que consiste en descubrir y denunciar tales confusiones y en extirpar sus causas. Es por lo tanto una actividad terapéutica.

COLISIONES ENTRE JUEGOS DE LENGUAJE

Imaginemos a título de ejemplo, la siguiente situación. Un profesor de filosofía del lenguaje reúne delante de sus alumnos a tres personajes: Newton, el Principito y Juan Pérez. Este profesor está interesado en el estudio de la significación de las frases españolas. Les pide a sus invitados escribir la primera frase que se les ocurra con la única condición de que cada frase verse sobre la 'puesta del sol'. Las respuestas no se hacen esperar. Juan Pérez escribió: "en vacaciones puedo contemplar en las tardes la puesta del sol". El Principito: "Un día vi al sol ponerse cuarenta y tres veces". Newton escribió: "el sol jamás se pone".

Luego del experimento, el profesor comenta así el hecho: cada uno de sus invitados juego espontáneamente un *juego de lenguaje* diferente del de los otros dos. Por eso, para cada uno, la 'puesta del sol' representa una realidad diferente. En efecto, las frases de los tres pertenecen a juegos del lenguaje diferentes. Las actividades de cada uno configuran el juego del lenguaje en que cada uno se expresa. El juego poético del Principito no se rige por la misma gramática que el juego realista de Juan Pérez, ni *a fortiori*, que el juego astrofísico de Newton. Cada uno tiene actividades, un medio, intereses, ideas, intenciones y expectativas que no tienen los otros. Cada uno vive una vida diferente de la de los otros. En el caso límite, se podría decir que, los tres hablan lenguajes diferentes.

El interés de la noción de *juego de lenguaje* consiste en que permite mostrar que cada juego de lenguaje se rige por reglas particulares que lo definen. Las reglas del lenguaje poético no son las del lenguaje ordinario, ni las del lenguaje científico. Estudiar un lenguaje es estudiar las reglas que rigen el buen uso de las palabras-frases en este juego de lenguaje; cada juego bien concebido tiene reglas coherentes; otro tanto se puede decir de los juegos de lenguaje. Pero sucede que los juegos de lenguaje entran en colisión. A veces se habla en un juego de lenguaje aplicando las reglas de otro. Según Wittgenstein estas colisiones están en el origen de toda suerte de dificultades filosóficas que los eruditos se empeñan en resolver, pero que de hecho son falsos problemas, es decir, problemas mal planteados.

Imaginémonos que Newton encuentra al Principito y le oye decir "un día vi al sol ponerse cuarenta y tres veces". Newton puede verse tentado a darle una lección y enseñarle que lo que define un día es el intervalo de tiempo entre dos pasos sucesivos del sol por el mediodía verdadero y que por consiguiente es contradictorio decir que el sol se

puso cuarenta y tres veces veces un día. Si Newton hiciera esto mostraría que no ha comprendido el lenguaje poético.

La posición de Wittgenstein en el *TLP* era perentoria: toda proposición que no sea una figura lógica de los hechos carece de sentido. La de las *Investigaciones* es radicalmente diferente. Un vuelco completo se ha operado en su pensamiento. El logicismo del *Tractatus* que pretendía remediar las imperfecciones del lenguaje ordinario logicizándola, cede el puesto a una relativización de la lógica respecto a la forma de vida de sus usuarios, relativización característica de su segunda filosofía.

"¿Dices, pues, que la concordancia de los hombres decide lo que es verdadero y lo que es falso?. Verdadero y falso es lo que los hombres dicen y los hombres concuerdan en el lenguaje. Esto no es una concordancia de opiniones sino de formas de vida." (*IF*, 241)

