

SOBRE EL SIGNIFICADO DE REGLA EN LOS JUEGOS DEL LENGUAJE

CRISTIAN CAMILO PIÑEREZ PINZÓN

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

FACULTAD DE CIENCIAS HUAMANAS

ESCUELA DE FILOSOFÍA

BUCARAMANGA

2020

SOBRE EL SIGNIFICADO DE REGLA EN LOS JUEGOS DEL LENGUAJE

CRISTIAN CAMILO PIÑEREZ PINZÓN

Trabajo de grado para optar al título de filósofo

Director:

Profesor Dairon Alfonso Rodríguez Ramírez

Doctor en Humanidades

Universidad Autónoma Metropolitana

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

FACULTAD DE CIENCIAS HUAMANAS

ESCUELA DE FILOSOFÍA

BUCARAMANGA

2020

## DEDICATORIA

A mis padres, por mostrarme que su amor por mí está por encima de cualquier adversidad, más allá del cielo o el infierno. Por enseñarme que no existen piedras en el camino, que las piedras en el camino son el camino en sí.

A mis hermanos, por reír conmigo y compartir el sentimiento de hermandad de la forma más auténtica y pura que existe.

A mis amigos, por permanecer siempre brillantes allí donde la única luz que se asoma es la de un sentimiento oscuro y frío. Por ser mi escudo, mi espada y mi bandera.

A Leidi, por permitirme compartir un café, un libro y un sentimiento. Por brindarme su hombro cuando los míos se echaron abajo. Por enseñarme el significado de la palabra lealtad.

A Richie, por mostrarme que las fronteras sólo existen en papeles y banderas. Por enseñarme que existen los hermanos de otra madre, de otra sangre, de otra familia.

A Lluvia, por sanar un pedazo de mi alma que creí podrido. Por cuidar el jardín que sólo florece cuando el amor abunda y se desborda. Por abrazarme la vida con su corazón. Por enseñarme que soltar lo que se ama es quizás la forma más bonita de amar a alguien: en libertad.

## CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	7
1. SOBRE LOS JUEGOS DEL LENGUAJE .....	9
1.1 JUEGOS DEL LENGUAJE SEGÚN WITTGENSTEIN.....	9
1.2 TIPOS DE JUEGOS DEL LENGUAJE.....	13
2. SOBRE LA NOCIÓN DE REGLA .....	20
2.1 REGLAS EN LOS JUEGOS DEL LENGUAJE: USO Y REGULARIDAD .....	20
2.2 SEGUIR UNA REGLA.....	26
3. ¿QUÉ IMPLICA SEGUIR LAS REGLAS EN LOS JUEGOS DEL LENGUAJE? .....	30
3.1 SOBRE EL PROBLEMA DEL SIGNIFICADO .....	30
3.2 SOBRE EL PROBLEMA DEL LENGUAJE PRIVADO .....	34
3.3 SOBRE EL PROBLEMA DEL LA MENTE .....	39
4. CONCLUSIÓN .....	43
BIBLIOGRAFÍA.....	45

## RESUMEN

**TÍTULO:** Del significado de noción de regla en los juegos del lenguaje de Ludwig Wittgenstein\*

**AUTOR:** Cristian Camilo Piñerez Pinzón\*\*

**PALABRAS CLAVE:** Lenguaje, Significado, Regla, Regularidad y Juegos.

### **DESCRIPCIÓN:**

La noción de regla en los juegos del lenguaje es un concepto que arroja un problema fundamental dentro de la obra de Wittgenstein, a saber: el uso del lenguaje. Parte fundamental del núcleo de la problemática reside en comprender el significado de los términos que giran en torno a los juegos del lenguaje, sin embargo, justamente la concepción de dichos términos presupone una construcción de significados que ligan a las palabras y a el uso de las mismas, y determinar qué implica seguir las reglas y qué implica el concepto mismo de 'regla' es bastante confuso dentro de la obra de Wittgenstein. Por lo tanto, es aquí donde nace la pregunta que indaga por el tema bajo la cual se sustenta el presente trabajo de investigación, a saber: ¿Qué implica seguir las reglas en los juegos del lenguaje?

Este trabajo de investigación aborda el concepto de regla en los juegos del lenguaje en tres momentos. En el primero se aborda el significado de los juegos del lenguaje y los tipos de juegos del lenguaje que trata el autor. En el segundo, se aborda el concepto de regla dentro de los juegos del lenguaje y cuál es el significado de esta noción con respecto a su uso. En el tercero, se abordan las implicaciones que tiene el concepto de regla en los juegos del lenguaje a partir de los diferentes modos de orden; la utilidad de los juegos del lenguaje como "*forma de vida*" según Wittgenstein, y qué involucra el significado de regla como sistema activo de una sociedad con el fin de analizar el modo en que opera el lenguaje.

---

\* Trabajo de grado.

\*\* Facultad de Ciencias Humanas, Escuela de filosofía. Director: Dr. Dairon Alfonso Rueda.

## ABSTRACT

**TITLE:** On the meaning of the notion of rule in Ludwig Wittgenstein's language-game\*

**AUTHOR:** Cristian Camilo Piñerez Pinzón\*\*

**KEYWORDS:** Language, Meaning, Rule, Regularity and Games.

### **DESCRIPTION:**

The notion of rule in language-games is a concept that encapsulates a fundamental problem within Wittgenstein's work, namely, the use of language. A underpinning part of the core of the problem lies in understanding the meaning of the terms that revolve around language-games, however, it is precisely the conception of these terms that presupposes a construction of meanings that link words and their use, and determining what it means to follow the rules and what the very concept of 'rule' implies is rather confusing within Wittgenstein's work. Therefore, this is where the question arises that investigates the topic on which this research work is based, namely: What does following the rules in language-games imply?

This research work addresses the concept of rule in language-games in three moments. The first one deals with the meaning of language-games and the types of language-games dealt with by the author. In the second one, the concept of rule within language-games is approached and what is the meaning of this notion with respect to its use. The third one deals with the implications of the concept of rule in language-games from the different modes of order; the usefulness of language-games as a "way of life" according to Wittgenstein, and what the meaning of rule as an active system of a society involves in order to analyze the way language operates.

---

\* Undergraduate work.

\*\* Faculty of Human Science, School of Philosophy. Director: Dr. Dairon Alfonso Rueda.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo indaga acerca del concepto de *juegos del lenguaje* que plantea el filósofo vienés Ludwig Wittgenstein, más específicamente en lo que se refiere a reglas en los juegos del lenguaje, pues es fundamental entender a qué se refiere cuando describe el procedimiento de seguir una regla y jugar un juego del lenguaje. El autor plantea la actividad humana como un concepto fundamental: *forma de vida*. Esta práctica sugiere que toda costumbre realizada en la cotidianidad hace parte de un sistema simbólico y lingüístico, y estos modos de actuar se ven mediados por reglas que corresponden a los factores fundamentales del lenguaje y la transmisión del mismo. Sin embargo, esta forma de concebir el lenguaje como *forma de vida* supone muchos problemas de orden, es decir, una serie de inconsistencias que tienen que ver con la transmisión y/o el uso de determinadas palabras, y es ahí donde nacen los juegos del lenguaje. Para analizar las formas en que se juegan los juegos del lenguaje es pertinente examinar el conjunto de reglas que posibilitan el uso de signos como instrumento lingüístico, de esta forma el sentido que se le atribuyen a las pautas del seguimiento de una regla no irrumpe en contradicción con el sentido propio de los juegos del lenguaje, a saber: *su regularidad*.

El concepto de reglas en los juegos del lenguaje es trabajado en dos momentos. En el primero se describe el concepto de juegos del lenguaje y la manera en la que el orden simbólico de los lenguajes primitivos caracteriza las primeras formas de jugar un juego del lenguaje. En el segundo se describen las reglas que configuran a los juegos del lenguaje y se analiza qué implica el seguimiento de dichas reglas para los hablantes de una determinada lengua. En el análisis del concepto de *juegos del lenguaje* se explica la visión Agustiniana del lenguaje como antecedente y modelo principal de los primeros lenguajes primitivos y, a partir de dicho modelo, se abordan los tipos de juegos del lenguaje y las formas en que se manifiestan. Este análisis del concepto de regla y juegos del lenguaje se adhiere a la obra principal del presente trabajo de investigación, a saber: *Las Investigaciones filosóficas*.

El desarrollo de la visión Agustiniiana como una forma de lenguaje primitivo en el concepto de juegos de lenguaje es fundamental para el autor, pues mostrará que las combinaciones de palabras hacen posible que existan infinitas formas de tipos de juegos del lenguaje. Sin embargo, para jugar un juego del lenguaje es pertinente establecer un conjunto de reglas que guíen a los sujetos hablantes a apropiarse de los modos de expresión. Como bien indica Searle<sup>1</sup>, hablar un lenguaje es participar de una actividad gobernada por reglas, y es al acto de hablar conforme dichas reglas a lo que él llama: *actos de habla*. Pues sólo mediante la apropiación del funcionamiento de la *regularidad* entre estos *actos de habla* es posible realizar una jugada válida en los juegos del lenguaje. El análisis del seguimiento de una regla mostrará qué implicaciones de carácter fundamental se derivan del significado de la noción de regla en los juegos del lenguaje, a su vez, se evidenciarán los problemas que supone concebir la actividad humana como *forma de vida*, ya que los puntos bajo los cuales se sustentan las investigaciones de Wittgenstein dejan incompletos los temas relacionados con el lenguaje privado, la mente y el significado.

Finalmente, se presentan las conclusiones correspondientes a cada uno de los capítulos desarrollados y se expone qué tipo de problemas sugiere la concepción de orden respecto del lenguaje que plantea el autor, se señalan los problemas que resultan de las implicaciones del seguimiento de una regla, la forma en que la concepción de una noción regulativa y/o normativa del lenguaje afecta la enseñanza y el desenvolvimiento de los juegos del lenguaje como *forma de vida* según Wittgenstein.

---

<sup>1</sup> SEARLE, John. *Actos de habla: ensayo de filosofía del lenguaje*. Trad. Luis M. Valdés Villanueva. Barcelona: Planeta-Agostini. 1994.

## 1. SOBRE LOS JUEGOS DEL LENGUAJE

### 1.1 JUEGOS DEL LENGUAJE SEGÚN WITTGENSTEIN

El presente trabajo tiene como objetivo principal intentar dar respuesta a la pregunta “¿qué significa la noción de regla en los juegos del lenguaje?”, puesto que dentro de las dudas que se generan en aras de comprender la filosofía del lenguaje propuesta por Wittgenstein puede resultar confuso que, a pesar de los diferentes ejemplos ofrecidos por el autor, no sea posible realizar una descripción precisa respecto de lo que quiere dar a entender con el concepto de regla, en relación a los juegos de lenguaje. Para ello tendremos como texto base *Las investigaciones filosóficas* y, con base en la pregunta inicial, abordaremos aquellos numerales de la obra del autor vienes que resalten o proporcionen información relevante para el desarrollo del objetivo principal del presente trabajo de investigación. Ahora bien, para abordar de forma clara el concepto de ‘regla’ es oportuno explicar qué son los juegos del lenguaje y qué noción es la que el autor construye para llamar a la manera en que entendemos el lenguaje como ‘juegos del lenguaje’. Así pues, en un primer momento tenemos la siguiente descripción respecto del funcionamiento del uso del lenguaje:

Piensa ahora en este uso del lenguaje: envío a alguien a comprar. Le doy una hoja en la que aparecen los signos: “cinco manzanas rojas”. Esa persona lleva la hoja al tendero; este abre el cajón sobre el que aparece el signo “cinco manzanas”; luego busca en una tabla la palabra “rojo” y frente a ella encuentra una muestra de color; a continuación, dice la serie de los números cardinales—supongo que la sabe de memoria—hasta llegar a la palabra “cinco”, y por cada numeral toma del cajón una manzana que tiene el color de la muestra.—Así, y similarmente, se opera con palabras.—“Pero, ¿cómo sale él dónde y cómo debe consultar la palabra ‘rojo’ y qué es lo que tiene que hacer con la palabra ‘cinco’?”— Bueno, yo supongo que él actúa tal como lo he descrito. Las explicaciones tienen un final en algún lugar.—Pero, ¿cuál es el significado de la

palabra “cinco”?—De ello no se trataba aquí; sólo de cómo se usa la palabra “cinco”<sup>2</sup>.

Según el autor vienés, los juegos del lenguaje se ven representados en la forma en que operan las palabras de un determinado lenguaje. De manera que según el modo en que estas palabras designen sus respectivos significados (en este caso designar objetos) se pueden formar cierto tipo de juegos del lenguaje. Sin embargo, para entender el concepto de juegos del lenguaje de manera clara es preciso explicar, a partir de los diferentes ejemplos que nos ofrece el autor, la forma en cómo se relacionan las palabras y, a su vez, cómo estas dan paso a un sistema de comunicación simbólico, lo que permite llamar al uso de tales o cuales palabras como juegos del lenguaje. Así pues, en palabras de Wittgenstein tenemos el siguiente ejemplo:

Imaginémonos un lenguaje para el que valga la descripción que nos ha dado Agustín: este lenguaje está destinado a servir para la comunicación de un albañil A con su ayudante B. A lleva a cabo una construcción mediante piedras: hay cubos, pilares, losas y vigas. B tiene la tarea de pasarle las piedras, y hacerlo en el orden en el que A las necesita. A este fin se sirven de un lenguaje que consta de las palabras: “cubo”, “pilar”, “losa”, “viga”. A las grita;—B le lleva la piedra que ha aprendido a llevar ante ese grito. —Concibe esto como un lenguaje primitivo completo<sup>3</sup>.

Ahora bien, según el autor, la primera definición explícita en la que se refiere a los juegos del lenguaje tiene que ver sobre cómo se aplica la relación de símbolos en los lenguajes primitivos. Esto es, que un sujeto A requiera de ciertos elementos para realizar un trabajo de construcción, de manera que el sujeto A gritará a un sujeto B palabras como “cubo”, “pilar”, “losa” etc., y dicho sujeto B tomará el objeto que corresponda a cada palabra y lo llevará hacia el sujeto A. Este es sin duda un sistema de comunicación que corresponde con un lenguaje particular, y aunque

---

<sup>2</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigaciones filosóficas. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 34c

<sup>3</sup> *Ibíd.*, p. 35c

dicho lenguaje sea de carácter limitado y circunscrito es posible establecer un juego del lenguaje con relación del tipo A y B, es decir, que en este juego del lenguaje sólo es posible identificar los objetos de construcción a partir de una relación lineal, esto es: A grita una palabra y B transporta el objeto que corresponde con dicha palabra, sin dar paso a sinónimos de palabras o ambigüedades. Sin embargo, definir la totalidad de un lenguaje y de los juegos del lenguaje con base en un sistema circunscrito no es una visión muy conveniente para comprender la gran variedad y complejidad de los juegos del lenguaje que encontramos a diario, dado que mantener este tipo de relaciones (del tipo A y B) imposibilita el poder catalogar todos los géneros de un lenguaje utilizando esta lógica, estaríamos a merced de un sistema de comunicación lineal y altamente reducido. Según Wittgenstein, esta forma agustiniana de concebir el lenguaje reduce la manera en cómo se representa el lenguaje, pues si fuese posible una descripción más amplia de la representación de, por ejemplo, la palabra 'juegos', no bastaría con representar dicha palabra utilizando como referencia sólo a los juegos de tablero, dado que la palabra 'juegos' no sólo representa a los juegos de tablero, sino que abarca un concepto más amplio<sup>4</sup>. Para esclarecer lo dicho anteriormente citaremos las palabras con las que Wittgenstein se refirió al sistema de lenguaje concebido por San Agustín:

Agustín describe, podríamos decir, un sistema de comunicación; sólo que no todo lo que llamamos lenguaje es este sistema. Y esto debe decirse en muchos casos en que surge la cuestión: “¿Es esta representación apropiada o inapropiada?” La respuesta es entonces: “Sí, apropiada; pero sólo para este dominio estrictamente circunscrito, no para la totalidad de lo que pretendemos representar”. Es como si alguien explicara: “Los juegos consisten en desplazar cosas sobre una superficie según ciertas reglas...” y les respondiéramos: “Pareces pensar en juegos de tablero; pero éstos no son todos los juegos. Puedes corregir tu explicación restringiéndola expresamente a esos juegos”<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> *Ibíd.*, p. 35c.

<sup>5</sup> *Ibíd.*, p. 35c.

El modo en que operan los juegos del lenguaje más primitivos tiene que ver sobre cómo las palabras u oraciones se refieren a según qué tipo específico de objetos, personas, lugares, etc., es la finalidad con que un sujeto emplea una palabra lo que posibilita que un enunciado o una proposición puedan ser considerados como parte de un juego del lenguaje. El hecho de que podamos imaginar que determinadas palabras u oraciones designan determinados objetos es ya una forma de juegos del lenguaje, no obstante, la complejidad de las conexiones entre las palabras, los sujetos y los objetos que se desean referenciar puede variar; la ambigüedad con la que una palabra puede funcionar para generar según qué tipo de juegos del lenguaje causa un problema, pues según esta lógica de las palabras y sus usos es necesario contraponer un orden de significados que descarte las demás posibilidades de uso de ciertos términos. De esta manera, a través de una oración, un sujeto puede agotar los juegos del lenguaje y reducir el margen de los mismos para configurar una oración en la que se refiera específicamente a tal o cual objeto en concreto. Un ejemplo de esto puede obtenerse cuando un sujeto A trata de referirse cierto tipo de objeto empleando para ello o bien la oración “tráeme una losa” o bien sólo con la palabra “losa”, de manera que cuando el sujeto A grita de forma articulada la palabra “losa” otro sujeto B entenderá ese sonido articulado y actuará en consecuencia, es decir, llevando al sujeto A el objeto que corresponda con esa palabra. Esta configuración previa es la que posibilita que se delimiten las combinaciones de palabras posibles en una oración y así permitir un juego del lenguaje entre los sujetos A y B, por lo cual aquellos sujetos que no compartan el uso de este tipo de palabras dentro de este juego del lenguaje específico no podrán identificar las referencias. Según el autor:

Decimos que empleamos la orden en contraposición a otras oraciones porque *nuestro lenguaje* contiene la posibilidad de esas otras oraciones. Alguien que no entienda nuestro lenguaje, un extranjero que hubiera oído frecuentemente cómo alguien da la orden “¡Tráeme una losa!”, podría ser de la opinión de que toda esa serie de sonidos es una palabra, y que esa palabra equivaldría por ejemplo a la palabra correspondiente a “piedra de construcción” en su lenguaje.

Si él mismo hubiera dado esa orden, quizá la pronunciaría de manera diferente, y nosotros diríamos: él la pronuncia de manera tan rara porque cree que se trata de *una* palabra<sup>6</sup>.

El conjunto de posibilidades bajo las cuales una palabra puede tener una serie de combinaciones dentro de una oración, una proposición, un enunciado, una aseveración, etc., es justamente a lo que Wittgenstein se refiere con juegos del lenguaje, pues dependiendo de la función que realicen dichas palabras en determinadas circunstancias de nuestro lenguaje es que lo que permite definir a los juegos del lenguaje. Por consiguiente, los significados de según tales o cuales palabras dentro de un contexto específico son la contraposición que hace posible definir a qué se hace referencia, es decir, la función del significado de una palabra cambia si cambiamos las circunstancias y/o el contexto. Por lo tanto, si queremos referirnos, por ejemplo, a un palo de metal como un soporte de un edificio nos referiremos a dicho objeto con el nombre de “columna”, “viga” o “travesaño”, pero sólo en el contexto de una edificación, fuera de estas circunstancias es solo una barra de metal cualquiera. Según el autor: “Al conectar la barra con la palanca, pongo el freno. –Sí, dado todo el resto del mecanismo. Sólo como parte de este es ella una palanca de freno, y separada de su soporte no es ni siquiera una palanca, sino que puede ser cualquier cosa, o nada”<sup>7</sup>.

## **1.2 TIPOS DE JUEGOS DEL LENGUAJE**

La manera en que se conciben los distintos tipos de juegos del lenguaje tiene que ver no solo con la configuración de una palabra en particular, sino también de los tipos de oraciones que se pueden construir a partir de la variedad de dichas palabras particulares. Los tipos de juegos del lenguaje surgen de los posibles usos de las palabras de una determinada lengua. Según el autor:

---

<sup>6</sup> *Ibíd.*, p. 41c.

<sup>7</sup> *Ibíd.*, p. 37c.

Pero, ¿cuántos tipos de oraciones hay? ¿Acaso aseveración, pregunta y orden?—Hay *innumerables* tipos: innumerables tipos distintos del uso de todo aquello que llamamos “signos”, “palabras”, “oraciones”. Y esta multiplicidad no es algo fijo, dado de una vez por todas; sino que surgen nuevos tipos de lenguaje, nuevos juegos del lenguaje, podríamos decir, y otros se vuelven anticuados y son olvidados. (Una *representación aproximada* de ello pueden dárnosla los cambios en las matemáticas)<sup>8</sup>.

Sin embargo, estos juegos del lenguaje pueden variar según el tipo de combinaciones que se realice, pues dependiendo de la forma en que la denominación de una palabra se aplique para tal o cual oración dicha oración cambia. Los tipos de juegos del lenguaje no sólo tienen que ver con la forma en que se combinan las palabras, sino la manera en cómo se expresan y/o se interpretan estas conexiones simbólicas, es decir, entran en juego factores como, por ejemplo: el tono, los gestos, la intención, el uso, etc. De manera que una pregunta cualquiera, por ejemplo, “¿Acaso no hace hoy un tiempo espléndido?”<sup>9</sup> tendría un uso aseverativo y no interrogativo realmente, porque en última instancia lo que se quiere hacer es afirmar la calidad del clima. Es ese tipo de combinaciones en las que Wittgenstein se refiere a los juegos del lenguaje. En palabras más claras del autor:

Una notificación podría rezar entonces: “Cinco losas”. ¿Cuál es la diferencia ahora entre la notificación, o aseveración, “Cinco losas” y la orden “¡Cinco losas!”? —Bueno, el papel que la emisión de estas palabras desempeña en el juego del lenguaje. Pero probablemente también será diferente el tono en que se pronuncian, y los gestos, y otras cosas más. Pero también podemos imaginar que el tono sigue siendo el mismo —pues una orden y una notificación pueden pronunciarse en varios tonos y con varios gestos —y que la diferencia radica solamente en el uso<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> *Ibíd.*, p. 43c.

<sup>9</sup> *Ibíd.*, p. 42c.

<sup>10</sup> *Ibíd.*, p. 42c.

Ahora bien, esta forma en la que se manifiesta la multiplicidad de los juegos del lenguaje es crucial para su comprensión, pues permite considerar el cómo nace el uso de las palabras y el por qué en determinados contextos se usan de tal o cual manera, y más interesante aún, el cómo se maneja “*lo que se quiere decir*” respecto de una palabra u oración. El contraponer un significado por otro no necesariamente se ve explícito en la forma gramatical de una oración o enunciado, ni tampoco en su forma expresiva como lo es por medio de un sonido articulado, sino que realmente para jugar a un juego del lenguaje es necesario seguir una serie de reglas.

Como dice Wittgenstein<sup>11</sup>, existen innumerables tipos de oraciones, y a su vez, cada signo y/o palabra por separado (o en función de una oración) tiene un sinnúmero de usos que determinan los diferentes juegos del lenguaje que podemos llegar a jugar; esta forma tan variada en la que se usan las palabras y oraciones de un lenguaje no es un fenómeno que conserve una firmeza inalterable, es decir, que los diversos juegos del lenguaje no permanecen inalterados, sino que de hecho la multiplicidad de los juegos del lenguaje cambia respecto al uso de las palabras y de cómo los sujetos hablantes de una lengua utilizan sus diversos componentes, de manera que algunos pueden permanecer en el tiempo mientras que otros se vuelven anticuados y desaparecen.

El sentido al que el autor parece referirse respecto de los juegos del lenguaje es que no simplemente se trata de lingüística o gramática. Los juegos del lenguaje se originan en la cotidianidad de la actividad de los seres humanos; la forma en que se ordenan los fenómenos del mundo y las relaciones sociales requieren un modelo, una estructura, una lógica, y los juegos del lenguaje permiten construir dicho sistema. Como dice Bautista<sup>12</sup>, en *Apuntes sobre los juegos del lenguaje*, en el que hace alusión a Wittgenstein mencionando que es equívoco afirmar la existencia de un solo juego del lenguaje, pretendiendo agrupar todos los juegos del lenguaje de

---

<sup>11</sup> *Ibíd.*, p. 43c.

<sup>12</sup> HERRERA, Juan. *Apuntes sobre los juegos del lenguaje*. Artículos de reflexión. 2004, vol. 9, pp. 38.

un mismo modo: *formal* o *referencial*. Esto sería, como bien se ha dicho al inicio del primer apartado, una forma reduccionista del lenguaje. Concebir el lenguaje de manera lineal o unívoca es limitarlo, y es la multiplicidad de usos de palabras, oraciones y modos de uso de las expresiones de un lenguaje lo que imposibilita encasillar a la pluralidad de los juegos del lenguaje como un único juego y/o modelo.

Así pues, un juego del lenguaje es un fenómeno comunicativo que tiene elementos tanto lingüísticos como actividades de la vida diaria. Es la forma en la que se configura la actividad humana. En palabras de Bautista:

Un juego del 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 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)<sup>13</sup>.

Ahora bien, los juegos del lenguaje se caracterizan por remitirnos a los distintos géneros de oraciones que hay, porque tal y como vimos al inicio de este texto, para la concepción agustiniana del lenguaje no es posible representar géneros o categorías de enunciados distintas a las del modelo inicial del tipo A y B. Según el autor, la multiplicidad propia del lenguaje es la que nos posibilita llevar a acabo procesos lingüísticos como preguntar, suponer, enunciar etc., y no solo ello, sino distinguir entre expresiones verbales que pueden considerarse de carácter ambiguo, por ejemplo, escuchar que alguien exclama la oración “¡Cuando apoyé el cuadro sobre la mesa, se rompió!”, bien pudo ser la mesa o el cuadro lo que se haya roto. No obstante, identificar el significado de una oración, enunciado, o de

---

<sup>13</sup> FANN, T. K., *El concepto de filosofía en Wittgenstein*. Citado por HERRERA, Juan. *Apuntes sobre los juegos del lenguaje*. Artículos de reflexión. 2004, vol. 9, pp. 40.

simplemente una palabra tiene que ver más allá de conocer sus respectivas funciones gramaticales, pues también es fundamental observar el contexto en el que se realizan los enunciados que se proclaman, independientemente de las cuestiones relativas a su falsedad o validez. Algunos de los ejemplos de juegos del lenguaje que nos ofrece Wittgenstein son los siguientes:

Dar órdenes y actuar siguiendo órdenes–

Describir un objeto por su apariencia o por sus medidas–

Fabricar un concepto 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; y leerla–

Actuar en teatro–

Cantar a coro–

Adivinar acertijos–

Hacer un chiste; contarlo–

Resolver un problema de aritmética aplicada–

Traducir de un lenguaje a otro–

Suplicar, agradecer, maldecir, saludar, rezar–<sup>14</sup>

Es posible que uno de los problemas más comunes que surgen cuando se habla sobre juegos del lenguaje es su carácter de generalidad. Es una característica que posee el lenguaje de sintetizar grandes cantidades de información en conceptos, y

---

<sup>14</sup> Ibid., p. 44c.

a su vez, tales conceptos en definiciones compuestas por palabras particulares. Este fenómeno lingüístico puede desfigurar las significaciones que hacen posible que cada palabra corresponda con un significado particular. Como indica Boronat, en su texto *El problema del pluralismo a través de la filosofía del lenguaje*: “el ansia de generalidad nos compete a buscar una suerte de imagen general que se aplicaría a los casos particulares por la cual el significante adquiere su univocidad. El ansia de generalidad está conectada con la representación del acto de significar como el tener lugar de un mecanismo mental hipotético”<sup>15</sup>.

La comprensión de este fenómeno lingüístico muestra que el lenguaje tiene muchas más implicaciones de las que parece, tanto así, que las explicaciones respecto de los juegos del lenguaje comprenden no sólo la forma en que un sujeto se comunica, sino también de cómo se configura su relación con el mundo a través de la actividad del lenguaje. Sin embargo, estas implicaciones tienen un lugar más adelante en este trabajo de investigación, puesto que requieren un análisis más detallado. Por lo pronto, este segundo apartado se puede limitar a apreciar los juegos del lenguaje como un modelo explicativo que funciona para clasificar y aclarar a qué se refiere específicamente Wittgenstein con el concepto de juegos del lenguaje. En palabras del autor: “Nuestros claros y simples juegos del lenguaje no son estudios preparatorios para una futura reglamentación del lenguaje—como si fueran primeras aproximaciones, sin tomar en consideración la fricción y resistencia del aire. Los juegos del lenguaje están más bien ahí como objetos de comparación que deben arrojar luz sobre las condiciones de nuestro lenguaje por vía de semejanza y desemejanza”<sup>16</sup>.

En resumen, como bien indica Bautista, el simple hecho tanto de dar órdenes, como de recibir órdenes, es un juego del lenguaje y, a su vez, también lo es describir un dibujo o un objeto cualquiera de acuerdo con su apariencia; relatar un suceso o

---

<sup>15</sup> SARA, Boronat. *Wittgenstein y Gadamer: lenguaje, praxis, razón. El problema del pluralismo a través de la filosofía del lenguaje*. Barcelona: Universidad de Barcelona. 2009, p. 162.

<sup>16</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 84c.

comprobar una hipótesis; actuar en teatro; cantar a coro; resolver un problema de aritmética; traducir de un lenguaje a otro, y muchísimos más son los juegos del lenguaje que funcionan de ejemplo para dicho concepto<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> HERRERA, Juan. *Apuntes sobre los juegos del lenguaje*. Artículos de reflexión. 2004, vol. 9, pp. 40.

## 2. SOBRE LA NOCIÓN DE REGLA

### 2.1 REGLAS EN LOS JUEGOS DEL LENGUAJE: USO Y REGULARIDAD

Si bien se ha explicado con anterioridad que los juegos del lenguaje no pretenden reglamentar el estudio del lenguaje como si (a modo de manual académico) hubiese cosas por corregir, es necesario aclarar que la noción de regla presupone un orden sistemático respecto de los juegos del lenguaje. No obstante, la aplicación de reglas en los juegos del lenguaje posee un carácter explicativo y no reglamentario como puede llegar a considerarse, pues el significado del concepto de regla resulta del análisis de un conjunto de actividades lingüísticas compartidas entre varios sujetos en su cotidianidad, y a partir de esta *forma de vida* se construyen también los conceptos de: juegos del lenguaje, actos de habla, definición ostensiva, etc., por lo que la noción de regla y la sistematización de la misma aborda el lenguaje desde una índole explicativa, ya que pretende describir un fenómeno lingüístico espontáneo; la noción de regla es el producto de la observación y/o abstracción del comportamiento del uso de un lenguaje. Según señala García, en su texto *Lenguaje y realidad: una investigación a partir de Wittgenstein*:

Casi todos reconocemos una regularidad en el lenguaje, como admitimos que algunos elementos tendremos para asegurar la corrección de las diferentes aplicaciones de una expresión. Pero no conviene correr demasiado y afirmar enseguida que todo se explica por un sistema de reglas subyacente. De entrada, las reglas las deducimos, abstraemos o establecemos de como hipótesis a través de una observación de la práctica lingüística. Para ello buscamos ver cuando sucede lo mismo, cuando se repiten las aplicaciones, los usos o los significados, pero no es tan sencillo reconocer cuando sucede lo mismo<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> GARCÍA, Fernando. *Aspectos fundamentales de las relaciones entre lenguaje y conocimiento. Lenguaje y realidad: una investigación a partir de Wittgenstein*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2015, p. 393

Ahora bien, la noción de regla es un concepto que se encuentra adjunto a los juegos del lenguaje dado que es un conjunto de condiciones que, ordenadas de tal o cual forma, representan un tipo distinto de juegos del lenguaje. Así como el concepto de juegos del lenguaje, la noción de regla no suscita una definición fija, es decir, no se haya sujeta a la idea de una explicación esencialista que determine que existe una única forma de regla y de referirse a ella. Como bien indica García, optar por una definición esencial del ordenamiento del lenguaje sobre la funcionalidad teórica y práctica del mismo es negar la aplicabilidad del lenguaje en su actuación concreta:

Querer fundamentar/justificar el funcionamiento del lenguaje y reducir toda explicación a la forma de una definición esencial y todo carácter normativo a la formulación de una regla que determine estrictamente no puede más que llevarnos a la paradoja. Pues es evidente que para comprender la mayoría de las expresiones, en los diferentes contextos que aparecen, ni nos hace falta ni podemos utilizar una definición esencial, nos basta con lo que tenemos, esto es, nos basta con ejemplos, actuaciones anteriores y explicaciones de lo más abierto y diverso. Querer, con supuesto naturalidad, que todas las infinitas aplicaciones futuras de una expresión estén determinadas por la regla esencial es negarse a ver el abismo que hay entre una regla de este tipo y la actuación concreta o, si se reconoce este, es encontrarse en un vacío teórico absoluto<sup>19</sup>.

El uso de reglas en los juegos del lenguaje no garantiza que quien tenga el dominio de una lengua tenga a su vez el dominio de las reglas que constituyen tal lengua. Esto quiere decir que es posible que se tenga conocimiento del carácter gramatical respecto de las reglas fijas de la gramática en un determinado lenguaje, pero no necesariamente la aplicabilidad de dicho lenguaje como *forma de vida* corresponde con su uso. Pues según indica Bautista, la gramática sería un preparativo en el proceso de aprender a usar un lenguaje, de configurar su aparato lingüístico, pero no de su aplicación: “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

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 385.

proposiciones gramaticales son preparativos para poder usar un lenguaje, de forma muy parecida a como lo son las definiciones; estas forman parte del aparato lingüístico, no de la aplicación del lenguaje (Wittgenstein, 1988, p.257)<sup>20</sup>.

Para definir las reglas en los juegos del lenguaje es pertinente remitirnos al uso regular o estable que tienen las expresiones de un lenguaje. Tal y como se ha explicado anteriormente con los conceptos de “juegos del lenguaje” y “tipos de juegos del lenguaje”, el significado del concepto de “regla” reside en cómo una comunidad se ha apropiado del uso del lenguaje y, por medio de este uso, se establece una convencionalidad que es válida para todos los sujetos hablantes. Como indica Wittgenstein, la forma en que aplicamos las reglas en un determinado juego del lenguaje es producto de la experiencia y la praxis: “¿Dónde se ha efectuado la conexión entre el sentido de las palabras “¡Juguemos una partida de ajedrez!” y todas las reglas del juego?—Bueno, en el catálogo de las reglas del juego, en la instrucción ajedrecística, en la práctica”<sup>21</sup>.

Es claro que en este punto del presente texto no se tiene por novedad que el lenguaje, y lo perteneciente a los juegos del lenguaje, se entienden como una construcción de significados por medio de reglas. El que un sujeto sea participe de los juegos del lenguaje, en cualesquiera que sean las formas en que este lenguaje se proyecta, le hacen necesariamente participe de las reglas que dictan tales o cuales palabras, combinaciones de palabras, oraciones, enunciados, proposiciones, etc., así que toda acción que se halle fuera de estas reglas no es una “jugada” válida en un determinado juego del lenguaje<sup>22</sup>. La manera en que las reglas actúan en los juegos del lenguaje es, en gran medida, la misma en que unas reglas comunes actúan sobre un juego cualquiera, por ejemplo: juegos de tablero, juegos de cartas,

---

<sup>20</sup>WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. Citado por HERRERA, Juan. *Apuntes sobre los juegos del lenguaje*. Artículos de reflexión. 2004, vol. 9, pp. 44.

<sup>21</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 114c.

<sup>22</sup> HERRERA, Juan. *Apuntes sobre los juegos del lenguaje*. Artículos de reflexión. 2004, vol. 9, pp. 39.

juegos de pelota, juegos de lucha, etc.<sup>23</sup>. Según Wittgenstein, la analogía que mejor permite explicar el funcionamiento que tienen las reglas en los juegos del lenguaje es observar el parentesco que tienen la variedad de juegos de la vida cotidiana, pues la forma en que sus semejanzas y desemejanzas entrelazan un parentesco es la manera en que se construye el significado de la palabra “juegos”:

¿Qué hay común a todos ellos? –No digas: “*Tiene que haber algo en común a todos ellos o no los llamaríamos ‘juegos’*” –sino *mira* si hay algo en común a todos ellos. –Pues si los miras no verás por cierto algo que sea común a *todos*, sino que verás semejanzas y desemejanzas, parentescos y toda una serie de ellos. Como ya se ha dicho: ¡no pienses, mira! –Mira, por ejemplo, los juegos de tablero con sus variados parentescos. Pasa ahora a los juegos de cartas; aquí encuentras muchas correspondencias con la primera clase, pero desaparecen muchos rasgos comunes y aparecen otros. Si ahora pasamos a los juegos de pelota, continúan manteniéndose varios rasgos en común pero muchos se pierden<sup>24</sup>.

La forma en cómo se configuran las reglas en los juegos del lenguaje se encuentra inherente a cómo nos hemos apropiado del uso del lenguaje mismo. El hecho de que el autor se refiera a la definición del significado de la palabra “juegos” es solo un ejemplo para clarificar la forma en cómo funcionan las reglas en los juegos del lenguaje. Sin embargo, como se mencionó al inicio del presente capítulo, el factor que hace posible el flujo de los juegos del lenguaje y la aplicación de sus reglas es, a saber: su regularidad.

Según Wittgenstein, la manera en que se puede identificar la correcta aplicabilidad de las reglas en los juegos del lenguaje es a partir de su uso regular. La forma en que reconocemos una expresión cualquiera en nuestro lenguaje es, en efecto, el modo en que podemos determinar las expresiones de un lenguaje ajeno, puesto

---

<sup>23</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigaciones filosóficas. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 64c.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 64c.

que existen patrones que nos indican, por medio de la observación, la estructura que manejan sus hablantes. En palabras del autor:

Imaginémonos que la gente de ese país ejecutase acciones humanas habituales y al hacerlo se sirviese, al parecer, de un lenguaje articulado. Si se observa lo que hacen, resulta comprensible, nos parece 'lógico'. Pero si tratamos de aprender su lenguaje, encontramos que es imposible. En efecto, no hay entre ellos ninguna conexión regular de lo hablado, de los sonidos, con las acciones; pero con todo, estos sonidos no son superfluos; pues si, por ejemplo, amordazamos a una de estas personas, ello tiene las mismas consecuencias que entre nosotros: sin esos sonidos sus acciones caen en confusión—como quiero expresarlo. ¿Debemos decir que esa gente tiene un lenguaje: órdenes, informes, etc.? Para lo que llamamos “lenguaje” falta regularidad<sup>25</sup>.

El significado es ahora la regularidad con la que una palabra es usada, tanto para su modo de uso lingüístico, como para su aplicabilidad como *forma de vida*. Como bien indica García al referirse a la regularidad lingüística y el concepto de regla: “La cuestión parece estar en la uniformidad o regularidad de la actividad lingüística, señalada como posible rasgo distintivo del lenguaje, debe mostrarse en el hecho de que cada una de las expresiones ha de tener un significado general (unas reglas de uso) que nos guíe a todos los hablantes en su aplicación y comprensión”<sup>26</sup>.

Ahora bien, como bien se indicó con anterioridad, el uso de reglas en los juegos del lenguaje no garantiza que quien tenga el dominio de una lengua tenga a su vez el dominio de las reglas que constituyen tal lengua, puesto que lingüísticamente existe un uso particular respecto de las palabras que utilizamos para comunicarnos en un sentido general, es decir, que se tiene por entendido un significado particular de, por ejemplo, la palabra “banco”. Sin embargo, si tomamos dicha palabra y la utilizamos en diferentes contextos resulta que su significado varía de forma drástica,

---

<sup>25</sup> *Ibíd.*, p. 116c.

<sup>26</sup> GARCÍA, Fernando. *Aspectos fundamentales de las relaciones entre lenguaje y conocimiento. Lenguaje y realidad: una investigación a partir de Wittgenstein*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2015, p. 391.

por ejemplo: “El banco en el que encalló el barco era enorme”, “¿No te parece incómodo este banco?”, “Trabaja en un banco”, etc.,<sup>27</sup>. Este tipo de convencionalidades y de modos de uso conforman, a grandes rasgos, una parte importante de los juegos del lenguaje y la manera en que una serie de reglas constituyen también, a modo de manual, el flujo de una determinada lengua. Es por esto por lo que para aprender a jugar un juego del lenguaje es necesario observar con anterioridad cómo se ha establecido el juego y, por medio de la imitación, tener en cuenta qué tipo de gestos o palabras se han usado para según qué tipo de situaciones en particular, y dependiendo de tales o cuales comportamientos previos establecer un conjunto de pautas y reglas que contribuyan al dominio de dicha lengua. Como bien indica García:

“Al aprender un juego se nos puede dar una regla y mostrar cómo se aplica, de tal forma que la regla constituya o ayude a construir una actividad. O según estamos empezando a jugar se nos da, como un instrumento más del juego mismo, una regla que nos ayudaría a dominar la actividad. O ni el aprendizaje ni el transcurso del juego aparecen explícitamente reglas pues la actividad se aprende directamente por imitación y sin embargo un observador podría decir que tal juego sigue unas reglas, o lo que es igual que hay reglas que justifican las acciones realizadas, y para ello tiene síntomas, indicios, conductas, características, etc., que le permitirán hablar de regularidad”<sup>28</sup>.

Es preciso entender que el uso práctico de una determinada lengua acentúa con mayor fuerza el factor regulativo que hace posible la identificación de las reglas en los juegos del lenguaje. Si bien el conocimiento gramatical ayuda a instruir a los sujetos hablantes con mayor precisión a cerca de distinguir expresiones gramaticales, es esencial comprender que es en la práctica donde se evidencia que no existen formas lingüísticas reservadas para una regla en particular. Como bien señala García:

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 391

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 402

No parece haber, por tanto, ningún tipo específico de oración que se corresponda con la regla, ninguna forma lingüística que esté reservada para las reglas. Cualquier oración que haya servido para formular una regla puede servir, en otras circunstancias, para propósitos diferentes. Pero seguimos empeñados en que alguna relación tendrá la regla con la forma en que se formula, pues ¿cómo reconocemos su existencia si no es a través de una formulación? El que no haya un tipo esencial y exclusivo de oraciones para formular las reglas no hace más que corroborar el carácter de parecido de familia que tiene el concepto de regla. No impide que, dentro de la diversidad de formulaciones y reglas, se puede llegar a pensar que son las formulaciones (entendidas como actos de habla totales, esto es, teniendo en cuenta la emisión, la situación, las convenciones, los resultados, etc.) las que constituyen las reglas, que las reglas son sus formulaciones<sup>29</sup>.

## **2.2 SEGUIR UNA REGLA**

Ahora bien, entender las reglas en los juegos del lenguaje y cómo funcionan dichas reglas, a partir de la práctica y observación de las acciones lingüísticas de sus hablantes, es una forma en la que un sujeto particular puede establecer cuáles son las pautas que debe seguir para poder jugar un determinado juego del lenguaje. El seguimiento de una regla suscita no sólo el uso regular de una lengua y la convencionalidad entre sus hablantes, sino que un entendimiento tal de la regla le permite a un sujeto particular saber a qué objeto se está haciendo referencia en un juego del lenguaje (para el caso de los juegos del lenguaje más primitivos), esto a través de unas características que se hayan en el lenguaje mismo y, si el sujeto es capaz de reconocer y aplicar tales referencias, estará siguiendo correctamente una regla.

Según Wittgenstein, el hecho de seguir una regla se asemeja al de seguir una tabla de instrucciones, puesto que aspectos como la memoria y la asociación pueden

---

<sup>29</sup> Ibid., p. 405

resultar insuficientes a la hora de jugar un juego del lenguaje, por tanto, guiarse de una tabla que contenga un conjunto de reglas específicas para según tales o cuales casos es, a rasgos generales, similar a seguir una regla:

“Podría decirse que esta tabla toma aquí el mismo papel que toman en otros casos la memoria y la asociación. (Normalmente no ejecutamos la orden “¡Tráeme una flor roja!” buscando el color rojo en una tabla de colores y trayendo luego una flor del color que encontramos en la tabla; pero cuando se trata de escoger, o de mezclar, un determinado matiz de rojo, entonces sucede que nos servimos de una muestra o de una tabla.)”<sup>30</sup>.

El hecho de que el significado de las reglas en los juegos del lenguaje se haga visible por medio de la regularidad y/o costumbre no es fortuito, pues justamente el poder seguir una regla implica el dominio del uso de las convencionalidades de un determinado lenguaje, de manera que no existe un sujeto que siga una regla sólo una vez pues en caso tal diremos “que ha tenido suerte”. Sin embargo, instituir una costumbre en el uso de las expresiones es seguir correctamente una regla, es jugar un juego del lenguaje. Como bien indica el autor: “No puede haber sólo una única vez en que sólo una persona siga una regla. No puede haber sólo una única vez en que se haya comunicado algo, se haya dado una orden, o se la haya entendido, etc.,—Seguir una regla, comunicar algo, dar una orden, jugar una partida de ajedrez son *costumbres* (usos, instituciones)”<sup>31</sup>.

Ahora bien, uno de los temas más importantes que surgen sobre esta concepción del seguimiento de una regla que plantea el autor es: cómo saber seguir correctamente una regla. Puesto que no hay un factor claro que determine con precisión la relación entre el seguimiento de una regla y la regularidad de una acción. Como bien indica el autor vienes en el siguiente ejemplo:

---

<sup>30</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigaciones filosóficas. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 59c.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 114c

“Imagínate que alguien siguiese una línea a modo de regla de esta manera: sostiene un compás y lleva una de sus puntas a lo largo de la línea-regla, mientras que la otra punta traza la línea que sigue la regla. Y mientras se mueve así a lo largo de la regla, altera la abertura del compás, aparentemente con gran precisión, mirando siempre a la regla como si esta determinase su acción. Ahora bien, nosotros que lo observamos no vemos ninguna clase de regularidad en este abrir y cerrar el compás. No podemos aprender de él su modo de seguir la línea. Aquí tal vez diríamos realmente: ‘El original parece sugerirle cómo ha de avanzar. Pero no es una regla.’”<sup>32</sup>.

Si bien seguir una regla es similar a guiarse de una tabla de instrucciones, aquello a lo que apunta Wittgenstein es preguntarse de qué manera un sujeto sabe proceder consecutivamente, respecto de una tabla de instrucciones, desde un punto a otro sin desviarse, como si se siguiese por “intuición” qué paso ha de seguirse en cada caso: “Supón que una regla me sugiere cómo debo seguirla; es decir, cuando recorro la línea con los ojos, una voz interior me dice: “¡Sigue así! –¿Cuál es la diferencia entre este proceso de seguir una especie de inspiración y el de seguir una regla? Pues seguro que no son lo mismo. En el caso de la inspiración *aguardo* instrucciones”<sup>33</sup>.

Es decir, cómo un sujeto sigue una serie de pasos al momento de seguir una regla sin perderse en el transcurso de un paso a otro y, más importante aún, sabiendo qué paso procede cada vez que avanza hasta llegar a un determinado punto. Pues esto sugiere que los límites entre seguir una regla y no seguir una regla se tornan borrosos, además de que el proceso de enseñanza de tal regla se vea falto de firmeza, ya que un sujeto no puede enseñar a otro a seguir una regla que no sabe cómo ha podido seguir en un principio. Como bien indica el autor: “No podré señalarle a otro mi ‘técnica’ de seguir una regla. A no ser que le enseñara una

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 121c

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 120c

especie de saber escuchar, de receptividad. Pero entonces, por supuesto, no puedo exigirle que siga la línea como yo”<sup>34</sup>.

Ahora bien, como se ha mencionado con anterioridad, Wittgenstein asocia con mayor medida el significado de seguir una regla a través de una práctica que con el entendimiento acerca de las reglas que rigen tal actividad. Si bien dicha práctica sugiere seguir una regla como se sigue una orden, es probable que en el ejercicio de seguir una regla se desoriente el sentido de si dicho seguimiento de la regla es correcto o incorrecto. Como bien indica el autor:

Seguir una regla es análogo a: obedecer una orden. Se nos adiestra para ello y reaccionamos a ella de determinada manera. ¿Pero qué pasa si uno reacciona así a la orden y al adiestramiento y el otro de otra manera? ¿Quién está en lo correcto?

Imagínate que llegas como explorador a un país desconocido con un lenguaje que te es totalmente extraño. ¿En qué circunstancias dirías que la gente de allí da órdenes, entiende órdenes, obedece, se rebela contra órdenes, etc.? El modo de actuar humano común es el sistema de referencia por medio del cual interpretamos un lenguaje extraño<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 120c

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 116c

### 3. ¿QUÉ IMPLICA SEGUIR LAS REGLAS EN LOS JUEGOS DEL LENGUAJE?

#### 3.1 SOBRE EL PROBLEMA DEL SIGNIFICADO

Luego de indagar un poco más acerca de lo que el autor quiere dar a entender sobre los juegos del lenguaje y, acudiendo a la pregunta principal del texto, es provechoso entrar en materia en lo relativo a la implicación de la noción y significado de las reglas en los juegos del lenguaje. Si bien en Wittgenstein se pueden evidenciar problemas pertenecientes al uso de la regularidad con respecto a la conexión entre las palabras y los fenómenos del mundo, es oportuno analizar aquellos problemas que surgen del significado o de la construcción del significado de una expresión, pues esto ocasiona mal entendidos debido a que en la aplicación de reglas existen tanto usos como significados diferentes para una misma palabra, dado que resulta problemático establecer una definición de significado fija y que responda a los diversos usos que puede hacerse de esta. Como bien indica García:

Damos por supuesto que hay algo (un mundo, una condición, una esencia, etc.) en lo que coinciden los significados de las diferentes expresiones. Nos resistimos a reconocer que las palabras y oraciones tienen como los manubrios de una locomotora una semejanza externa (se manejan con la mano; se dicen o escriben) y muchas diferencias internas o de funcionamiento (diverso número de posiciones, funciones diferentes, diversas combinaciones, etc.) y a ver qué tan equívoco es preguntar por la función del lenguaje como por el significado en general. Hay diferentes funciones y significados. Las expresiones significan, funcionan y/o se utilizan de muy diversas formas<sup>36</sup>.

Ahora bien, en primer lugar, el autor se refiere a un tipo específico de enseñanza: la ostensiva. A ello hace referencia cuando se quiere explicar la conexión que existe entre una palabra y un objeto, es decir, al momento de enseñar a cerca del lenguaje a un niño este puede comprender que, si escucha la palabra “silla”, evidentemente

---

<sup>36</sup> GARCÍA, Fernando. *Aspectos fundamentales de las relaciones entre lenguaje y conocimiento. Lenguaje y realidad: una investigación a partir de Wittgenstein*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2015, p. 334.

deberá poder señalar o hacer referencia al objeto en concreto, en este caso una silla cualquiera. Por lo que el significado de dicha palabra es ahora el objeto al que hace referencia. En palabras de Wittgenstein:

Una parte importante del adiestramiento consistirá en que el instructor señale los objetos, dirija la atención del niño hacia ellos y pronuncie a la vez una palabra; por ejemplo, la palabra “losa” mientras muestra esa forma. (A eso quiero llamar “explicación ostensiva” o “definición ostensiva” porque el niño aún no puede *preguntar* por la denominación. Lo voy a llamar “enseñanza ostensiva de palabras”.—Digo que formará parte importante del adiestramiento porque así ocurre entre los seres humanos, no porque no pueda imaginarse de otro modo.) Puede decirse que esta enseñanza ostensiva de las palabras establece una conexión asociativa entre la palabra y la cosa<sup>37</sup>.

No obstante, puede resultar que evidenciar los significados de las palabras con explicaciones ostensivas nos lleve a una cadena que se prolongue hasta el infinito, pues al describir una palabra, por ejemplo, “tristeza”, es usual que se recurra a sinónimos como: malestar, melancolía, impotencia, etc., y no lleguemos verdaderamente a manifestar una definición que no deba remitirse a otro tipo de “definiciones” para dar cuenta de sí. De manera que una de las implicaciones que compete al significado de una definición ostensiva tiene que ver con la construcción de dicha definición, es decir, de qué manera es posible entender una palabra correctamente sin recurrir a una aglomeración de explicaciones que den cuenta (una detrás de otra) de cada término particular. Según Wittgenstein:

Quizá se diga: el dos sólo puede definirse ostensivamente *así*: “este número se llama ‘dos’”. Pues la palabra “número” indica aquí en qué *lugar* del lenguaje, de la gramática, ponemos la palabra. Pero esto significa que la palabra “número” tiene que haber sido explicada antes de que pueda entenderse esa definición ostensiva.—Ahora bien, la palabra “número” en la definición indica ese lugar; la posición en la que colocamos la palabra. Y así podemos prevenir malentendidos

---

<sup>37</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigaciones filosóficas. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 36c.

diciendo: “Este *color* se llama así o asá”, “Esta *longitud* se llama así o asá”, etc. Es decir: a veces se pueden evitar los malentendidos de esta manera. ¿Pero acaso puede entenderse la palabra “color” o “longitud” sólo *así*?— Bueno, justamente tenemos que explicarlas.— ¡O sea explicarlas mediante otras palabras! ¿Y qué pasa con la última explicación en esa cadena? (No digas “No hay una última explicación”. Esto es como si quisieras decir: “No hay una última casa en esta calle; siempre se puede edificar una más.”)<sup>38</sup>.

En este tipo de casos en el que se debe adiestrar a un sujeto por medio de la enseñanza ostensiva resulta problemático, pues es inevitable que dicho sujeto deberá recurrir constantemente a un instructor para seguir correctamente un determinado juego del lenguaje. Sin embargo, no debemos olvidar que tampoco es una cuestión de definiciones absolutas. Si bien existe una configuración tal que concebimos como significado, es posible que sea susceptible de ser mal entendida, dado que la enseñanza ostensiva o el método de aprendizaje y de adiestramiento a partir del lenguaje puede ser distinto para un caso particular como para otro, de manera que seguir una regla en un determinado juego del lenguaje puede ser, con justa razón, susceptible de mal entendidos. Como bien señala el autor:

Examinemos ahora este tipo de juego del lenguaje: B debe poner por escrito, siguiendo las órdenes de A, series de signos con una determinada ley de formación.

La primera de estas series debe ser la de los números naturales en el sistema decimal.—¿Cómo aprende a entender este sistema?—Primero se le presenta por escrito series de números a modo de muestra y se le exhorta a copiarlas. (Que no te choque la expresión “series de números”; ¡No se la emplea aquí incorrectamente!) Y ya aquí hay una reacción normal y una anormal por parte del aprendiz.—Por ejemplo, guiamos su mano primero al copiar la serie del 0 al 9; pero luego la *posibilidad de comprensión mutua* dependerá de que continúe escribiendo autónomamente.—Y aquí podemos imaginarnos, por ejemplo, que copia ciertamente las cifras de modo autónomo, pero no según la serie, sino

---

<sup>38</sup> *Ibíd.*, p. 47c.

unas veces una y otras veces otra sin seguir regla alguna. Y entonces *ahí* acaba la comprensión mutua.—O bien él comete ‘errores’ en el orden de la serie.—La diferencia entre este caso y el primero es naturalmente una diferencia en la frecuencia.—O bien: él comete un error *sistemático*, por ejemplo, copiando sólo un número de cada dos; o copia la serie 0, 1, 2, 3, 4, 5, ... así: 1, 0, 3, 2, 5, 4, ... Aquí casi estaremos tentados a decir que nos ha entendido *mal*<sup>39</sup>.

Entonces, si tenemos entendido que el significado de las palabras radica en el uso que le damos a estas como bien expresa Wittgenstein, no basta con simplemente memorizar las explicaciones ostensivas que se tienen respecto de las palabras de un lenguaje específico, sino comprender en qué contexto y de qué forma son posibles o pueden ser expresadas de manera correcta, y por correcta se tiene en mente una comunicación estable entre dos o más sujetos donde el diálogo sea recíproco y se tenga un mínimo de coherencia mutua. Por lo tanto, toda explicación podría ser malentendida no sólo por la forma en que se utiliza una palabra a modo de adiestramiento, sino por el papel que desempeña dicha explicación en relación a sus consecuencias prácticas:

¿Se podría, para explicar la palabra “rojo”, señalar algo que *no es rojo*? Esto sería como si alguien que no domina el castellano se le debiera explicar la palabra “modesto”, y a modo de explicación se señalara un hombre arrogante y se dijera “Este *no es modesto*”. No es ningún argumento contra tal modo de explicación el que sea equívoca. Toda explicación puede ser mal entendida.

Pero bien pudiera preguntarse: ¿acaso podemos llamar esto todavía una “explicación”? —Pues naturalmente desempeña en el cálculo un papel distinto al de lo que habitualmente llamamos “explicación ostensiva” de la palabra “rojo”; incluso si tuviera las mismas consecuencias prácticas, el mismo *efecto* sobre el aprendizaje<sup>40</sup>.

---

<sup>39</sup> *Ibíd.*, p. 90c.

<sup>40</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigaciones filosóficas. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 46c.

Las reglas en los juegos del lenguaje no tienen ningún sentido si el uso regular del lenguaje como tal y sus palabras no son llevadas a cabo por un colectivo, ya que preguntarse por el significado es preguntarse por la convencionalidad que hace posible que dicho sonido articulado tenga algún sentido y, a su vez, sea posible un sistema de comunicación que englobe todo el panorama gramatical. Entonces, si el significado de una palabra radica en el uso que hacemos de esta resulta confuso establecer palabras que conserven un significado predeterminado, es decir, un significado que funcione como base y que valga para los diferentes usos y combinaciones de palabras. Puesto que dada la construcción de una oración dicha palabra puede cambiar de significado, de manera que, aunque gramaticalmente esté compuesta de la misma forma su función con respecto al significado es diferente para una oración como para otra. Como bien indica Wittgenstein en el siguiente ejemplo:

¿Qué significa que en la oración “La rosa es roja” el “es” tiene un significado distinto al que tiene en “dos por dos es cuatro”? Si se responde que eso significa que valen reglas distintas para ambas palabras, hay que aquí sólo tenemos una palabra.— Y si sólo tomo en consideración las reglas gramaticales, estas precisamente permiten el uso de la palabra “es” en ambos contextos.—Pero la regla que muestra que la palabra “es” tiene un significado distinto en esas oraciones es la que permite sustituir en la segunda oración la palabra “es” por el signo de igualdad, y en cambio prohíbe esta sustitución en la primera oración<sup>41</sup>.

### **3.2 SOBRE EL PROBLEMA DEL LENGUAJE PRIVADO**

Otro de los problemas que surgen de las implicaciones sobre seguir una regla en un determinado juego del lenguaje tiene que ver con el lenguaje privado. Se ha mencionado con anterioridad que el uso regular y convencional de reglas nos permiten constatar los juegos del lenguaje. Sin embargo, la apropiación que un

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 183c.

sujeto puede hacer respecto del adiestramiento que ha recibido para aprender a seguir una regla está sujeta a irregularidades, puesto que en el transcurso de aprender a seguir una regla mediante una enseñanza ostensiva entran en juego elementos de lenguaje que no son propiamente lingüísticos, estos factores pertenecientes a los modos de expresión y/o actos de habla se derivan del sistema de comunicación ya establecido por el adiestramiento, es decir, elementos como: sensaciones, ideas, sentimientos, etc., que surgen de cada individuo particular configuran un factor privado del lenguaje. En palabras de Wittgenstein:

Una persona puede animarse a sí misma, darse órdenes, obedecerse, censurarse, castigarse, formularse una pregunta y responderla. Así que podríamos imaginarnos también personas que hablasen sólo en monólogos. Que acompañaran sus actividades hablando consigo mismas.—Un investigador que las observase y que escuchase sus discursos podría conseguir traducir su lenguaje al nuestro. (Estaría por ello en situación de predecir correctamente las acciones de esa gente, pues también las oíría tomar resoluciones y decisiones.)

¿Pero sería también imaginable un lenguaje en el que uno pudiera anotar o expresar sus vivencias internas—sus sentimientos, estados de ánimo, etc.—para su uso propio?—¿Es que no podemos hacerlo en nuestro lenguaje corriente?—Pero no es eso lo que quiero decir. Las palabras de este lenguaje deben referirse a lo que sólo puede ser conocido por el hablante, a sus sensaciones inmediatas, privadas. Otro no puede, por tanto, entender este lenguaje<sup>42</sup>.

De manera que una regla o modo de expresión es también parte de un lenguaje privado e interno, pues una vez se adiestra un sujeto a partir de un sistema determinado de normas sobre cómo apropiarse de un término dicho sistema se afianza también como parte del adiestramiento mismo, es decir, no sólo se experimenta un juego del lenguaje en el que se debe seguir una regla en la convencionalidad, en lo público, en la interacción entre sujetos, sino que esta misma capacidad de aprendizaje habilita a su vez un lenguaje interpersonal, una

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 122c.

configuración subjetiva construida por medio de un molde externo. Por tanto, esta variante del lenguaje entra en conflicto con el significado de los términos que se han aprendido a través de la enseñanza ostensiva, pues ahora parece que, por ejemplo, las descripciones de las sensaciones pueden ser de dos índoles: públicas o privadas, o ambas. De manera que el conocimiento de las expresiones sobre las sensaciones de un sujeto particular de, por ejemplo, la sensación de dolor, son propias de cada individuo. Según el autor:

¿Hasta qué punto mis sensaciones son privadas?—Bueno, sólo yo puedo saber si realmente tengo dolor; el otro sólo puede suponerlo.—Esto es en cierto modo falso y en otro un sinsentido. Cuando usamos la palabra “saber” como se usa normalmente (¡y de qué otro modo deberíamos usarla!), entonces los demás saben muy frecuentemente cuándo tengo dolor.—Sí, ¡pero no con la seguridad con que yo mismo lo sé!—De mí no puede decirse en absoluto (excepto quizá en broma) que sé que tengo dolor. ¿Pues qué querría decir esto, excepto quizá que tengo dolor?

No puede decirse que los demás se enteran de mi sensación sólo a través de mi conducta—pues de mí no puede decirse que yo me entero de ella. Yo la tengo.

Esto es correcto: tiene sentido decir que otros dudan sobre si tengo dolor; pero no decirlo de mí mismo<sup>43</sup>.

Sin embargo, el problema de un lenguaje privado no radica en afirmar el establecimiento de sensaciones o ideas privadas de un sujeto para consigo mismo, pues este es un fenómeno propio de la relación que se funda entre un sujeto y la realidad, la cuestión reside en fundamentar el significado y la conexión entre los términos y los objetos a los que designan las palabras por medio de este sistema interno del lenguaje, ya que el entendimiento y la transmisión de este lenguaje privado no sería posible de transferir a otro sujeto y, en efecto, tampoco sería

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 123c.

comprendida por alguien más que no fuese de quien se desprende este lenguaje privado. En palabras más claras de García:

El problema, o mejor, el error no está en afirmar que hay unas sensaciones y unas ideas privadas, sino en hacer de ellas el fundamento del significado y la comprensión, de la conexión entre el lenguaje y realidad y de la posibilidad de comunicación. No interesa si alguno o todos los seres humanos mantienen soliloquios, ni siquiera si en estos se utilizan signos privados, la cuestión es si el supuesto lenguaje privado puede ser entendido y traducido al lenguaje común por ser este en última instancia el fundamento posibilitante de aquel o por el contrario es ininteligible y esto se debe a que el objeto nombrado es sólo cognoscible por el sujeto hablante y no se puede apelar a la situación o a la conducta para entender su lenguaje privado ya que la conexión entre signo y objeto se establecería por medio de una asociación pura e interna entre el nombre y lo nombrado<sup>44</sup>.

Ahora bien, es quizás esta cuestión la que más problemas genera respecto de las implicaciones de las reglas en los juegos del lenguaje dado que la descripción de sensaciones o de una experiencia particular es también parte de un lenguaje como *forma de vida*, pues según Wittgenstein el lenguaje privado (que nace del puro manifiesto de una sensación) no tiene que ver con tomar las palabras que hemos aprendido con anterioridad y explicar la sensación a partir de las mismas, sino en el hecho de saber que tengo dicha sensación, y más importante aún, saber que otro sujeto diferente a mi tiene descripciones subjetivas de esta vivencia tal y como yo las tengo, o si en dado caso difieren de las mías. Esta cuestión de los lenguajes privados es un tema que inclusive Russell aborda. Tal y como vimos en Wittgenstein, Russell parte del supuesto de que no podemos conferir significados a las palabras más que por la confrontación directa de los objetivos que denotan, y estas palabras a su vez se explican a partir de otras palabras más. Como bien indica García en su texto *Wittgenstein y la idea de un lenguaje privado*:

---

<sup>44</sup> GARCÍA, Fernando. *Aspectos fundamentales de las relaciones entre lenguaje y conocimiento. Lenguaje y realidad: una investigación a partir de Wittgenstein*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2015, p. 210.

De los filósofos contemporáneos es Russell quien postula más explícitamente un lenguaje privado. Podemos tratar de reconstruir esquemáticamente la ruta que sigue, Russell parte del supuesto de que, en última instancia, no podemos conferir significado a las palabras más que por la confrontación directa de los objetivos que denotan. Ciertamente damos el significado de muchas palabras por medio de otras palabras, que a su vez pueden ser explicadas por medio de palabras distintas, y así sucesivamente. Para romper el círculo de palabras que nos encierran estas definiciones verbales, hemos de llegar a términos que reciban su significado por definición ostensiva<sup>45</sup>.

De manera que tratar de seguir una regla a partir de palabras con significados privados es irrealizable, de hecho, según Wittgenstein, en el caso en que se construye una expresión gramatical por medio del conocimiento de términos privados es inviable jugar un juego del lenguaje. Pues existe una diferencia entre el significado de una representación o expresión que un sujeto realiza de un objeto que del modelo de “objeto y designación”. La razón por la cual una palabra tiene la posibilidad de compartir su significado es el uso consensuado de la misma y no un significado privado e individual, es así como funcionan los significados en los juegos del lenguaje, ya que, si una palabra hace referencia a un significado que se encuentra en la imaginación y, por ende, pertenece al lenguaje privado y particular de un sujeto dicha palabra carece de consenso, y su significado se torna superfluo, de hecho, podría significar cualquier cosa o nada, puesto que los matices privados de cada sujeto individual alteran su significado. De manera que, si se quiere describir, por ejemplo, la palabra “escarabajo”, y esto se hace sin tener una idea o una imagen que funcione de referencia para atribuir un significado convencional dicha palabra podría representar, dado el caso, un insecto diferente para cada hablante que no posea con claridad la imagen del insecto que se quiere representar. Como bien señala el autor:

---

<sup>45</sup> GARCÍA, Suárez, A. Wittgenstein y la idea de un lenguaje privado. Oviedo: *Daimon Revista Internacional De Filosofía*. 1990, p. 90.

Bien, ¡cualquiera me dice que él sabe lo que es el dolor sólo por su propio caso!— Supongamos que cada uno tuviera una caja y dentro hubiera algo que llamamos “escarabajo”. Nadie puede mirar en la caja de otro; y cada uno dice que él sabe lo que es un escarabajo sólo por la visión de *su* escarabajo.—Aquí podría muy bien ser que cada uno tuviese una cosa distinta en su caja. Incluso podríamos imaginar que una cosa así cambiase continuamente.—¿Pero y si, no obstante, la palabra “escarabajo” de esa gente tuviese un uso? —Entonces no sería el del nombre de una cosa. La cosa que hay en la caja no pertenece en absoluto al juego del lenguaje; ni siquiera como un *algo*: pues la caja podría incluso estar vacía.—No, se puede ‘simplificar la fracción’ por la cosa que hay en la caja; se esfuma, sea lo que fuere.

Es decir: si se construye la gramática de la expresión de la sensación según el modelo de ‘objeto y designación’, entonces el objeto cae por fuera de la consideración por irrelevante<sup>46</sup>.

### 3.3 SOBRE EL PROBLEMA DEL LA MENTE

Ahora bien, el problema sobre el lenguaje privado nos lleva a considerar las vivencias internas también como formas de lenguaje. Por lo tanto, factores como la memoria, la experiencia, las sensaciones, los sentimientos, las ideas, etc., son conceptos que entran a jugar como elementos de la lengua de un individuo, y ya no solo las expresiones que se refieren a estas palabras, sino al fenómeno humano que reside en el lenguaje como tal, es decir, a la actividad plena que conlleva no sólo dominar un lenguaje gramatical y un consenso de significados o reglas, sino también a la relación que tiene este lenguaje con el carácter de lo humano, de sus procesos mentales. Es justamente esta razón por la que Wittgenstein habla del lenguaje como *forma de vida*, pues, aunque no se tenga registro de lo que quiere

---

<sup>46</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigaciones filosóficas. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 134c.

decir explícitamente el autor con este concepto es claro que tiene un lugar importante dentro de su obra<sup>47</sup>.

Aquello que debe expresarse por medio del lenguaje ha de estar presente en los sujetos que sienten el deseo de comunicar algo, y esta presencia puede darse desde la materialidad del mundo, así como en los procesos abstractos del pensamiento. Por tanto, es posible un juego del lenguaje mediante unas reglas que manifiesten la convencionalidad y el correcto uso tanto de palabras que designan objetos como de palabras más abstractas como: amor, alma, belleza, etc., y por uso correcto se tiene en mente una comunicación estable entre dos o más sujetos donde el diálogo sea recíproco y se tenga un mínimo de coherencia mutua. Teniendo en cuenta lo anterior, la convencionalidad es sistemáticamente ambigua para Wittgenstein<sup>48</sup>. Esta es la razón por la que con anterioridad se mencionó que la aplicación de reglas en los juegos del lenguaje posee un carácter explicativo y no reglamentario, porque las reglas configuran la exteriorización de una realidad que ya nos es presente y que queremos representar; y es la regularidad con la que se representa la actividad humana en el lenguaje que son posibles las reglas. Como bien indica Arsith<sup>49</sup> en su texto *Ludwing Wittgenstein and Language Games*:

We are aware that there are vast stretches of reality, the inner, subjective world of the human being, which lies beyond the conventional saying. We are talking about heart and soul as the closest approximations that we can have, referring to this experience. And even if the use of such words sometimes seems ridiculous to us, no one gives up to express their inner feelings. They have no materiality of the physical reference, but can be represented.

---

<sup>47</sup> GARCÍA, Fernando. *Aspectos fundamentales de las relaciones entre lenguaje y conocimiento. Lenguaje y realidad: una investigación a partir de Wittgenstein*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2015, p. 617.

<sup>48</sup> ARIAS, Javier. La percepción del aspecto en las investigaciones filosóficas. *Revista de investigación filosófica*. España: Universidad de Zaragoza. 2015, vol. 2, p. 20.

<sup>49</sup> ARSITH, Mirela. Ludwing Wittgenstein and Language Games: A literal Application. *Faculty of Communication and International Relations, "Danubius"*. Romania: University of Galati. 2011, vol. 5, p. 16.

A specific feature is modeling the language literatura to represent the understanding that escapes the conventional expression. The effect is to provide relief and effects intended to words that ultimately cannot be explained, but only experienced. The usual correspondence between words and world are destroyed and rebuilt. These matches are usually crucial. They bind us to our world and provide us the necessary illusions of security and control\*.

Si bien es posible realizar una apreciación con respecto a la posibilidad de exteriorizar un lenguaje privado hay conceptos que presentan dificultad. El problema de los procesos mentales en el lenguaje tiene que ver con la forma en que se relaciona el pensamiento y el acto mismo de hablar; cómo debe ser concebido el lenguaje en proporción del pensamiento y más importante aún, cómo es su aplicación en términos descriptivos, es decir, qué ocurre realmente dentro de la mente de un sujeto cuando se genera, por ejemplo, una oración o una descripción particular. Según Wittgenstein, los pensamientos se manifiestan como algo que ya está presente en nuestra mente, es lo primero, y es luego cuando formulamos una expresión<sup>50</sup>. Sin embargo, pensamiento y lenguaje funcionan como una misma técnica que parte de una misma intención, no obstante, son muchos los matices a considerar y que no terminan de explicar realmente esta relación entre lenguaje y pensamiento. Como bien indica el autor: “Sólo se puede decir algo, después de todo, si se ha aprendido a hablar. Así pues, quien *quiere* decir algo tiene también que haber aprendido a dominar un lenguaje; y, sin embargo, es claro que al querer hablar uno no tiene qué hablar. Como tampoco tiene uno que bailar al querer bailar.

---

\* Somos conscientes de que hay grandes extensiones de la realidad, el mundo interior y subjetivo del ser humano, que está más allá del dicho convencional. Estamos hablando del corazón y el alma como las aproximaciones más cercanas que podemos tener, refiriéndonos a esta experiencia. Y aunque el uso de tales palabras nos parezca a veces ridículo, nadie renuncia a expresar sus sentimientos internos. No tienen la materialidad de la referencia física, pero pueden ser representados.

Una característica específica consiste en modelar la literatura del lenguaje para representar la comprensión que escapa a la expresión convencional. El efecto es proporcionar alivio y sensaciones destinados a las palabras que, en última instancia, no pueden ser explicadas, sino sólo experimentadas. La correspondencia habitual entre las palabras y el mundo se destruye y se reconstruye. Estas correspondencias suelen ser cruciales. Nos unen a nuestro mundo y nos proporcionan las ilusiones necesarias de seguridad y control.

<sup>50</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigaciones filosóficas. Trad. C. Ulises Moulines. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017, p. 142c.

Y cuando se reflexiona sobre esto, la mente echa mano de la *idea* del bailar, hablar, etc.”<sup>51</sup>.

El terreno de lo mental supone muchos problemas de conducta con respecto al seguimiento de una regla y la noción misma que se ha construido de regla. Esto tiene relación directa con el papel de la experiencia que tiene un sujeto a través del pensamiento, pues mediante la convención y el uso articulado del lenguaje se identifican qué reglas se deben seguir para expresarse adecuadamente, pero la línea entre el significado y aplicación de la experiencia y el pensamiento se torna difusa; es decir, qué tipo de configuración funcional tiene el seguimiento de una regla con respecto a la relación experiencia-pensamiento; qué tipo de reglas son aquellas que se ocupan del lenguaje abstracto y cómo afecta el uso de dos formas de lenguaje (subjetivo y convencional). Según Vera, es en el pensar donde un sujeto se relaciona con la realidad, pues es aquí donde el yo y el mundo se unifican como un conjunto funcional, y la diferencia entre la experiencia y el pensamiento se halla en que el pensar es una actividad modificadora, en cambio la experiencia funciona como un receptáculo, como un ejercicio de la mente que ocurre de forma pasiva:

Nuestra relación con la realidad se consume en el pensar porque la duplicación yo-mundo llega a su máximo esplendor en el pensar. Y como el lenguaje es el medio por el cual el yo y el mundo se duplican o se refieren uno a otro, no podemos sino hablar en términos de una inextricable unidad o conjunto funcional formado por la dupla pensar-lenguaje. Sabemos que resulta imposible hablar sin pensar o pensar sin hablar porque desde el momento mismo en que pienso hablo ya interiormente. ¿Cuál será la diferencia entre la experiencia y el pensar? Primordialmente, la experiencia es algo que nos acaece, se vive pasivamente, como si el ser del hombre fuese un receptáculo; el pensar lo hacemos, es praxis modificadora, acción constante dirigida a los objetos, intento de transgresión de lo puramente experimentado de manera receptiva<sup>52</sup>.

---

<sup>51</sup> *Ibíd.*, p. 143

<sup>52</sup> VERA, Sergio. *La filosofía del lenguaje en Wittgenstein y la cuestión del lenguaje privado*. CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva. México: Universidad Autónoma del Estado de México. 2001, vol. 8, p. 193.

#### 4. CONCLUSIÓN

Finalmente, se concluye que la noción de regla en los juegos del lenguaje se comprende como un conjunto de instructivos que se establecen a partir de la regularidad de las palabras y del uso convencional de los actos de habla, los modos de expresión y sus derivados. Se comprende desde la perspectiva que plantea Wittgenstein del lenguaje como forma de vida, y es desde esta concepción del lenguaje como actividad humana la forma en que se construyen los juegos del lenguaje. La relación que existe entre una palabra y lo que esta designa configura el sistema simbólico con el que los sujetos deben relacionarse para comenzar a comprender los juegos del lenguaje, pues mediante la gramática se muestra que los significados contenidos en cada término realizan una función determinada con respecto al orden de una proposición. Es la configuración del orden de las palabras lo que posibilita la multiplicidad en los juegos del lenguaje, y más aún, la capacidad de realizar combinaciones y/o modificaciones de cada sujeto en la particularidad de su lengua.

Se concluye que aprender a jugar un juego del lenguaje no es necesariamente análogo a seguir una regla; seguir una regla es análogo a obedecer una orden. Sin embargo, seguir correctamente una regla es tener conocimiento no sólo de las formas gramaticales de una proposición, sino comprender qué significados son instituidos por medio de la conexión entre palabra y objeto referido, es decir, saber en qué circunstancias determinadas palabras construyen el significado específico que un sujeto requiere para jugar un juego del lenguaje. Se muestra que mediante el análisis del lenguaje como forma de vida (y no sólo como aparato simbólico) entran en consideración elementos pertenecientes a la materialidad del mundo, así como elementos que tienen su lugar en lo abstracto. Se considera el adiestramiento a partir de la enseñanza ostensiva como un aspecto fundamental para la transmisión y la correcta aplicación de reglas en los juegos del lenguaje.

Se concluye que factores como el significado, el lenguaje privado y la mente son algunas de las implicaciones más notorias que se derivan de seguir la noción de regla. Dado que, al considerar aspectos subjetivos del lenguaje como la memoria, la experiencia, el pensamiento, las sensaciones, etc., es posible manifestar el resultado de la apropiación del modelo lingüístico convencional y aplicarlo a escala interna, esto a su vez abre la posibilidad de considerar este lenguaje abstracto como procedente de un sistema activo ya constituido por las normas de un lenguaje ordinario. Esto quiere decir que la visión del lenguaje como forma de vida tiene un sentido que engloba no sólo el hecho de comunicarse mediante símbolos, sino de la capacidad de poder construir significado allá donde lleguen los límites del lenguaje.

## BIBLIOGRAFÍA

ARIAS, Javier. La percepción del aspecto en las investigaciones filosóficas. *Revista de investigación filosófica*. España: Universidad de Zaragoza. 2015, vol. 2, nro. 1, 1-28. ISSN 2386-8066.

ARSITH, Mirela. Ludwig Wittgenstein and Language Games: A literal Application. *Faculty of Communication and International Relations, "Danubius"*. Romania: University of Galati. 2011, vol. 5, nro. 2, pp. 14-21.

FANN, T. K., *El concepto de filosofía en Wittgenstein*. Trad. Miguel A. Beltrán. Madrid: Tecnos. 1992.

GARCÍA, Fernando. *Aspectos fundamentales de las relaciones entre lenguaje y conocimiento. Lenguaje y realidad: una investigación a partir de Wittgenstein*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2015.

GARCÍA, Suárez, A. (1). Wittgenstein y la idea de un lenguaje privado. *Daimon Revista Internacional De Filosofía*, (2), 87-98. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/daimon/article/view/8591>

HERRERA, Juan. *Apuntes sobre los juegos del lenguaje*. Artículos de reflexión. 2004, vol. 9.

SARA, Boronat. *Wittgenstein y Gadamer: lenguaje, praxis, razón. El problema del pluralismo a través de la filosofía del lenguaje*. Barcelona: Universidad de Barcelona. 2009.

SEARLE, John. *Actos de habla: ensayo de filosofía del lenguaje*. Trad. Luis M. Valdés Villanueva. Barcelona: Planeta-Agostini. 1994.

VERA, Sergio. *La filosofía del lenguaje en Wittgenstein y la cuestión del lenguaje privado*. CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva [en

línea]. 2001, 8 (2), [fecha de consulta 17 de abril de 2020]. ISSN 1405-0269.  
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10402110>

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. Trad. C. Ulises Moulines.  
México: Universidad Nacional Autónoma de México. 2017.