

La formulación de juicios morales en el marco de los juegos de lenguaje en la obra
Investigaciones Filosóficas de Wittgenstein para la propuesta de una ética particularista no
humana

Hugo Alberto Suárez Garavito

Trabajo De Grado Para Optar Al Título De Filósofo

Director

Dairon Alfonso Rodríguez Ramírez
PhD. Humanidades

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Filosofía

Bucaramanga

2024

Dedicatoria

Para aquel que me arranco la piel y dejo las inconsistencias al descubierto

Aquel que atravesó mi mente por completo

El que me deja sin aliento

Que me ama

Para ti

Zverx.stvo

Agradecimientos



Zverx.stvo: Gracias por tu entrega y dedicación. Por el amor brindado, la inspiración y las risas. No imagino posible o al menos tan temprana una versión de mí como la de ahora que pudiera haber florecido lejos de tus brazos. Si sostengo con mis crespos aquellas ideas alejadas de lo humano y lo impuestamente bello es por ti y tu inagotable saber referencial, experimental, creativo. Este trabajo es para ti como todo lo que presumo es mío.

Jekalay: Vaya que me has hecho llorar. Te amo como a ningún otro familiar. Siempre recordaré como te entristeciste la primera vez que se me frustró estar en la universidad.

Leydi, Yennifer y Danny: Vvs, aunque nos vemos tan poco siempre la paso D+ con ustedes. Gracias por los buenos deseos.

Jojo: Mira mi vida que ojalá al crecer no muerdas tanto o tan fuerte.

La Rosalía, Tove Lo y Alaska: Nenas ustedes han sido la banda sonora de mi vida reciente. Fuentes de inspiración, que siempre me acompañe vuestra feminidad, *the big pussy energy* y el coraje que las caracteriza.

Dairon Rodríguez: Por sus siempre pertinentes consejos y los jalones de greña, infinitas gracias.

Copilot y Chat GPT: Gracias por hacer más fácil la labor de investigación e ilustración.

Tabla de contenido

Introducción	9
1. Características de los juegos de lenguaje	11
I. Juegos enseñados sin definiciones tradicionales:	11
II. La complejidad de lenguaje como algo dado:	13
III. Adiestramiento y enseñanza ostensiva:	15
IV. Los rótulos:	16
V. Holismo:	17
VI. Repetición:	18
VII. Juego de lenguaje y sus partes:	18
VIII. El uso de las palabras:	19
IX. La extensión y límites de los juegos:	20
X. La traducción entre juegos:	22
XI. Juegos de lenguaje en animales:	25
XII. La no remisión a objetos físicos:	26
XIII. La imposibilidad de un juego de lenguaje privado:	26
XIV. ¿A qué se le llama juego de lenguaje?:	28
XV. La duda y los problemas de la no delimitación:	32
2. Los juegos de lenguaje ético	34
I. Incompatibilidad de los juegos éticos de lenguaje y la justicia:	35
II. Los derechos humanos:	37
III. Lentes humanizadores:	40
IV. La enseñanza de la ética:	43
V. El juego ético de lenguaje como una matrioshka:	44
VI. Batman:	45
3. Objeciones al particularismo	46
I. OBJECION 1: El particularismo es relativista:	47
II. OBJECION 2: Matar o torturar, según el particularismo, puede ser considerado como un actuar bueno dependiendo de las características de valoración que tengan los hechos en el contexto:	49
III. OBJECION 3: El particularismo es nihilismo:	50
IV. OBJECION 4: El particularismo no determina la relevancia de los elementos que intervienen en el asunto moral:	51

V. OBJECION 5: De llegar a hacer contacto con extraterrestres los principios son más efectivos para relacionarnos con ellos:	52
VI. OBJECION 6: Al encontrar regularidades se generan los principios que nos ayudan a enfrentar la vida y desenvolvemos. Estos principios han permitido el desarrollo de la civilización:	53
VII. OBJECION 7: El particularismo busca un escape del dolor, ignorando que causar sufrimiento es algo inevitable.	54
VIII. OBJECION 8: El particularismo lleva a la descomposición moral, ética de la sociedad	54
IX. OBJECION 9: No está bien decir que hay promesas que no se deben cumplir según ciertas situaciones:	55
X. OBJECION 10: Los principios morales funcionan y si no, pueden ser ampliados:	56
XI. OBJECION 11: El particularismo no aspira a la verdad:	58
4. Conclusiones	59
Referencias bibliográficas	63
Anexo: Estoy en Puerto Tierra sin Hilda	66

Lista de Figuras

<i>Ilustración 1</i> Barquito	8
<i>Ilustración 2</i> Los rótulos	20
<i>Ilustración 3</i> Infinita interpretación	25
<i>Ilustración 4</i> Línea punteada	30
<i>Ilustración 5</i> Rizoma-Vacuola	30
<i>Ilustración 6</i> No delimitado	31
<i>Ilustración 7</i> Seguir una regla	32
<i>Ilustración 8</i> Paloterapia2	37
<i>Ilustración 9</i> Lo Humano	38
<i>Ilustración 10</i> Venta de animales	40
<i>Ilustración 11</i> Una negrita	40
<i>Ilustración 12</i> Humanoide	42
<i>Ilustración 13</i> Matrioshka	45
<i>Ilustración 14</i> MIB	46

Resumen

Título: La formulación de juicios morales en el marco de los juegos de lenguaje en la obra *Investigaciones Filosóficas* de Wittgenstein para la propuesta de una ética particularista no humana¹

Autor: Hugo Alberto Suárez Garavito.²

Palabras clave: Wittgenstein, juego, ética, particularismo, humano, lenguaje.

Descripción:

El siguiente trabajo de grado tiene como finalidad ofrecer una aproximación a una nueva visión de particularismo ético que se caracterice por sobrepasar lo “humano”, transgredir los principios y sobre todo caracterizado por evidenciar hechos y dinámicas dentro de los *juegos de lenguaje ético* teniendo como punto de partida las características (aplicables) que Wittgenstein observa en los *juegos de lenguaje*, concepto central en su obra *Investigaciones Filosóficas*. Esto sin aseverar que Wittgenstein hubiese procedido de la misma manera. Esta investigación responde de forma mucho más efectiva a la resolución de dilemas o problemas de carácter ético en contraposición a la visión obsoleta (si es que en algún momento no lo fue) de los principios como sustento de las decisiones morales. Para alcanzar esta finalidad se hará uso de la ética de J. Dancy la cual es a mi parecer un desarrollo más maduro del particularismo y a la vez una postura sujeta a múltiples críticas que permiten junto con la integración de lo dicho por Wittgenstein poner en acción aquellas características de los *juegos de lenguaje* ahora llámense *juegos de lenguaje ético* (o *juegos de lenguaje moral*) para resolver aquellas objeciones.

¹ Trabajo de grado

² Facultad de Ciencias humanas. Escuela de filosofía. Director PhD. Dairon Alfonso Rodríguez Ramírez.

Abstract

Title: The formulation of moral judgments within the framework of language games in Wittgenstein's *Philosophical Investigations* for the proposal of a non-human particularist ethics³

Author: Hugo Alberto Suárez Garavito.⁴

Key Words: Wittgenstein, game, ethics, particularism, human

Description:

The purpose of the following degree work is to offer an approach to a new vision of ethical particularism that is characterized by surpassing the "human", transgressing the principles and above all characterized by evidencing facts and dynamics within the ethical language games having as its point starting point are the (applicable) characteristics that Wittgenstein observes in language games, a central concept in his work *Philosophical Investigations*. This is without asserting that Wittgenstein would have proceeded in the same way. This research responds much more effectively to the resolution of dilemmas or problems of an ethical nature as opposed to the obsolete vision (if it was not at some point) of the principles as support for moral decisions. To achieve this goal, the ethics of J. Dancy will be used, which in my opinion is a more mature development of particularism and at the same time a position subject to multiple criticisms that allow, together with the integration of what was said by Wittgenstein, to put into action those characteristics of language games now called ethical language games (or moral language games) to resolve those objections.

³ Degree Work

⁴ Faculty of Human Sciences. School of Philosophy. Director PhD. Dairon Alfonso Rodríguez Ramírez.

Como lo plasmo Wittgenstein en el prefacio de las Investigaciones Filosóficas: no era imposible, pero si improbable que un trabajo de este tipo tuviera lugar y que fuera el resultado de haber arrojado luz al cerebro de alguien mucho después de haber lanzado, dudoso de su recepción, sus ideas al mundo.



Ilustración 1 Barquito

5

⁵ Copilot Design. (2024). *Barquito*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Introducción

“Y aconteció que a la medianoche Jehová hirió a todo primogénito en la tierra de Egipto, desde el primogénito de Faraón que se sentaba sobre su trono, hasta el primogénito del cautivo que estaba en la cárcel, y todo primogénito de los animales” (*Éxodo 12:29*).

Wittgenstein es sin duda un pensador reconocido por sus aportes a la filosofía del lenguaje y por su interés en la epistemología, pero insospechadamente también pueden encontrarse elementos con potencial de discurso ético en sus obras, en especial en las *Investigaciones Filosóficas (IF)*, Esto sin atribuirle a Wittgenstein tal intención, ya que como se puede ver en su conferencia del 17 de noviembre de 1929: *Una Conferencia Sobre La Ética* presenta un desinterés por los asuntos que implican proposiciones éticas ya que las consideraba algo sin sentido, algo que iba en contra de los muros de nuestra jaula (Wittgenstein, 2005. p. 8). ¿Pero qué tiene que ver un filósofo apático por el debate ético con una propuesta ética como lo es el particularismo? La respuesta es nada: si se considera lo antes dicho, pero eso no hace de su obra algo inmune a la interpretación incluso en contra de las intenciones del mismo Wittgenstein.

La ética ha sido un tema abordado desde diferentes intereses, recursos y protagonistas, que podría dividirse de muchas maneras según las inclinaciones de a quien se le pregunte, pero para efectos prácticos y dado el objetivo de la presente investigación se destacará la postura particularista y consigo su más ferviente rival: el universalismo ético. Entiéndase por particularismo en el presente texto el desarrollo ético propuesto

principalmente por J. Dancy y por universalismo ético algunas de las propuestas que podrían ofrecer objeciones al planteamiento particularista y que usualmente se catalogan como universalismo. Es Dancy y no Wittgenstein quien proveerá el sustento conceptual ético.

Aun así, la propuesta particularista hecha por J. Dancy carece de una estructura que le permita responder efectivamente a algunas objeciones presentadas por el universalismo, de no ser así no habría necesidad de integrar o reformular esta propuesta, he allí la pertinencia y novedad de la presente empresa. La implementación de ciertas características presentes en los juegos de lenguaje a lo dicho por Dancy parece ser la respuesta para desentrañar las formulaciones de los juicios morales. Siguiendo lo postulado por Wittgenstein tanto “ética” como “moral” serán empleadas indistintamente, esto partiendo de las consideraciones de Wittgenstein que dictan que tanto el juego, como sus partes y la practica serán llamados de la misma manera: “juegos de lenguaje”. Es así como “Juego de lenguaje ético” hará referencia no solo a un desarrollo conceptual sino también a los aspectos prácticos del juego y las partes que componen el mismo.

La relevancia de este estudio radica en su enfoque novedoso al abordar un tema inusitado en la obra de Wittgenstein con el fin de proponer mejoras al modelo ético particularista y consigo dar como resultado una renovada postura con potencial no solo teórico sino también práctico. Aquello incluye el rechazo a las propuestas éticas basadas en principios o cuyo desarrollo se fundamenta en universalizar como es el caso de la *Declaración de los Derechos Humanos*. La propuesta de los Juegos éticos de lenguaje es transversal en la sociedad moderna, impactando tanto en entornos informales como instituciones y modelos de gobierno.

El límite de este estudio es la bastedad del campo ético, abordado desde la perspectiva particularista. Aunque la propuesta de juegos de lenguaje de Wittgenstein puede trabajarse desde otros campos, como por ejemplo el arte, esta investigación se enfoca exclusivamente en su aplicación ética. No obstante, los alcances de la investigación son innumerables, pudiendo impactar la ciencia, la política, las humanidades, la educación y cualquier espacio atravesado por la ética. Esta exploración de los juegos de lenguaje en un contexto ético particularista no humano ofrece un acercamiento que puede influir en diversas áreas del conocimiento y la práctica social.

1. Características de los juegos de lenguaje

Wittgenstein en sus *Investigaciones filosóficas* propone una concepción diferente de lenguaje ofreciendo tanto ejemplos como evidencias simples fácilmente constatables en la cotidianidad. Aunque la academia es y sigue siendo un referente del discurso lingüístico contemporáneo paulatinamente propuestas con un enfoque social o práctico han tomado relevancia en los últimos años a tal punto que no es de extrañar encontrar en TikTok debates respecto al significado, la importancia de los hablantes, los extranjerismos, las nuevas ortografías, etc. Dado que el interés del presente trabajo es la ética, se han seleccionado ciertas características concernientes a los juegos de lenguaje presentes en las *Investigaciones Filosóficas* que son aplicables al modelo ético particularista:

I. Juegos enseñados sin definiciones tradicionales:

Wittgenstein reconoce que se pueden dar definiciones de los términos de un lenguaje a modo de entrada de un diccionario, pero que en su empleo son realmente irrelevantes al momento de dominar un juego de lenguaje ético, aunque el autor también

reconoce que más adelante podrían usarse (uso tardío). Para ello ofrece una serie de ejemplos entre ellos el siguiente:

Piensa ahora en este uso de lenguaje: envié a alguien a comprar. Le doy una hoja en la que aparecen los signos: “cinco manzanas rojas”. Esa persona lleva la hoja al tendero; éste abre el cajón sobre el que aparece el signo “manzana”; luego busca en una tabla la palabra “rojo” y frente a ellas 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 sabe él donde y como debe consultar la palabra “rojo” y que 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; solo de como se usa la palabra “cinco” (Wittgenstein, 2017. p, 1-2).

En el fragmento anterior se destaca la irrelevancia de dar un significado basado en vivencias específicas, ya que es el uso habitual que se ha dado a los términos el que permite actuar conforme a lo que se requiere y no necesariamente estar enterado del significado de “rojo” o del “cinco”. He allí su irrelevancia, y en cuanto a su uso tardío Wittgenstein se expresa sobre el ejemplo anterior de la siguiente manera: “Enseñar el lenguaje no es en este caso explicar, sino adiestrar” (Wittgenstein, 2017. p, 36). Es el adiestramiento el que transmite (enseña) el uso mientras que las explicaciones o definiciones tradicionales requieren de un dominio previo del juego de lenguaje en cuestión.

Otro problema serio que presenta el uso de definiciones en la enseñanza de lenguaje, y que Wittgenstein señala, es el retroceso al infinito al momento de explicar: si se define una “guayaba” como una “fruta” queda la duda de qué es una “fruta”, definiendo “fruta” como “fruto comestible” queda la duda sobre qué son “fruto” y “comestible” y así sucesivamente. Se comprende entonces que definir una palabra con más palabras no aporta nada a conocer el uso de estas, ni su significado, y por consiguiente requieren para ser entendidas una explicación a un individuo que ya dominó el juego de lenguaje al cual pertenecen. Aun así, las explicaciones no serían participes del adiestramiento, es decir de la enseñanza temprana.

II. La complejidad⁶ de lenguaje como algo dado:

Aunque Wittgenstein enuncia ejemplos que describen juegos de lenguaje primitivos su intención no es la de simplificar el fenómeno de lenguaje ni tampoco complejizarlo. Su perspectiva es la de un observador con simplemente algo de imaginación. No es difícil pensar en juegos de lenguaje con menos o más palabras, con menos o más categorías, o con menos o más usos. El trabajar con juegos de lenguaje primitivos, aun siendo plenamente juegos de lenguaje, permite identificar elementos ignorados ante lo que se considera juegos de lenguaje complejos. Se dice “considera” puesto que un juego de lenguaje (comparado por el autor con una ciudad) siempre es susceptible a recibir nuevos habitantes, a acoplar nuevos barrios y también demolerlos con el tiempo, así que no se puede decir de ningún juego que se encuentra finalizado o completo “Esto es como si quisieras decir: 'No hay una última casa en esta calle; siempre se puede edificar una más'” (Wittgenstein, 2017. p, 47).

⁶ Entiéndase complejidad de dos maneras: 1. Complejo en tanto su diversidad de elementos propios de los juegos de lenguaje (estructura), y 2. Complejo en tanto su cantidad de usos, categorías, hablantes (contenido).

Aun así, es evidente que intervienen multiplicidad de elementos (componentes del juego de lenguaje) y que también hay complejidad en sentido de la extensión y peculiaridad de estos. Cada juego de lenguaje ético, aunque coincida en cierta medida con los demás juegos en tanto su estructura puede variar y diferenciarse en su contenido y finalidad: Así se puede identificar un parentesco entre el juego de lenguaje ético del albañil-ayudante (el segundo ejemplo dado por Wittgenstein) y el juego de lenguaje del tendero-comprador (el primer ejemplo dado por Wittgenstein), aunque sus contenidos sean diferentes y sus finalidades sean ligeramente distintas (pudiendo en otros ejemplos ser completamente opuestas). Es así como pueden existir juegos con usos de palabras diferentes o inexistentes si se les compara con otros juegos de lenguaje.

Ten a la vista la variedad de los juegos de lenguaje ante los siguientes ejemplos, y otros:

Órdenes, y actuar siguiendo órdenes —

Describir un objeto según su apariencia, o según sus medidas —

Fabricar un objeto según una descripción (dibujo) —

Relatar un suceso —

Hacer conjeturas sobre el suceso —

Plantear una hipótesis y comprobarla —

Representar los resultados de un experimento mediante tablas y
diagramas

Inventar una historia; y leerla —

Hacer teatro —

Cantar en corro —

Adivinar acertijos —

Hacer un chiste; contarlo —

Resolver un problema de cálculo aplicado —

Traducir de una lengua a otra —

Pedir, agradecer, maldecir, saludar, rezar (Wittgenstein, 2017. p, 44).

III. Adiestramiento y enseñanza ostensiva:

Si las explicaciones y las definiciones son algo posterior ¿qué viene primero en el proceso de aprendizaje? El adiestramiento y la enseñanza ostensiva. Al igual que con un cachorro, se adiestra a los infantes a responder de cierta manera: “Puede decirse que esta enseñanza ostensiva de las palabras establece una conexión asociativa entre la palabra y la cosa” (Wittgenstein, 2017. p, 36). Pero no de cualquier manera, el propósito principal no es enseñarle al infante la esencia de una palabra, ni remitir a una imagen mental (aunque dependiendo del tipo de juego podría serlo, como en el famoso *Adivina quién?*⁷), Mas bien, el propósito preciso es el de enseñar el uso. Al decirle a un infante o cachorro trae la pelota y señalarla con el dedo (gesto ostensivo) no se pretende evocar la imagen de la pelota en la mente (a menos que ese sea el juego) sino que se busca que el infante o el perrito traigan la pelota, es decir, que actúen conforme a lo que requiere el juego, a la orden que se da. Si el cachorro trae una lata que estaba al lado se le regañará o se le motivará nuevamente a que

⁷ Juego de lenguaje ético mesa

traiga la pelota. Si el infante o el cachorro traen la pelota tendrán una felicitación, un premio o una recompensa. En la situación descrita no se requiere explicarle al infante o al cachorro qué es una “pelota” o qué es “traer”, no se necesita darle una definición del diccionario de la RAE para que aprenda y juegue como se les exige. Se requiere de un adiestramiento en el que la repetición y combinación de gestos y/o palabras muestren la manera en la que se usan las palabras dentro del juego.

De ser necesario quien enseña actuará de tal forma que sirva de ejemplo para quien está aprendiendo: tirando la pelota y luego yendo a recogerla por sí mismo. Esto no constituye un proceso de una única acción y reacción como en este ejemplo tan simplificado, sino que el juego de lenguaje requiere de más ejemplos y más oportunidades para el adiestramiento.

IV. Los rótulos:

Wittgenstein afirma: “Con otra instrucción, la misma enseñanza ostensiva de esas palabras habría producido una comprensión completamente distinta” (Wittgenstein, 2017. p, 36).

Siguiendo con el ejemplo visto en III, se podría creer que existe una única palabra para un uso específico, en el caso de referirse a una pelota, y que tuviera su razón de ser por motivos esenciales o etimológicos (véase la postura de Crátilo en el diálogo de Platón)⁸. La realidad es que, así como se puede nominar a cierto objeto con el nombre de “pelota”, también se hubiera podido denominar “bola”, “balón”, “palla” o “pilko”, incluso dentro de un mismo juego de lenguaje se pueden emplear varias palabras para denominar al mismo objeto.

⁸ (Calvo, 1983)

Para afianzar la comprensión de la cita se ofrecerá el siguiente ejemplo: Si en lugar del juego antes mencionado se jugara un juego en el que cuando se dice “bola” se refiere a escapar puesto que viene en camino una piedra gigante (a lo *Indiana Jones*) se diría justamente que hubo otra instrucción a pesar de haberse usado la misma palabra. De esta manera es sencillo comprender: primero, que las palabras son reemplazables, y segundo, que con una instrucción diferente una palabra llega a exigir otro comportamiento, ya sea traer con las manos una “bola” o huir a toda prisa de una “bola”, todo dependerá del uso dado al momento de enseñarla y del contexto al escuchar lo que sería en este caso una orden.

V. Holismo:

Wittgenstein plantea un acercamiento contextual a las palabras que evalúa cada una de las partes de un juego de lenguaje no como algo aislado sino como una pieza más del todo: una oración, un texto, un juego de lenguaje en específico.

“Al conectar la barra con la palanca pongo el freno.” – Sí, dado todo el resto del mecanismo. Sólo como parte de éste 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 (Wittgenstein, 2017. p, 37).

Una palabra no incluida en un juego de lenguaje ético puede ser cualquier cosa o nada porque como se vio en IV puede ser usada como rotulo para cualquier objeto o acción y dependiendo de la instrucción puede cambiar drásticamente su uso. Es por ello por lo que un acercamiento a un juego de lenguaje no se puede establecer desde el aislamiento de sus elementos puesto que solo se hablara con precisión y veracidad de, por ejemplo, un sustantivo si se habla de él con relación al contexto al que pertenece.

VI. Repetición:

En la práctica del uso de lenguaje (2), una parte grita las palabras, la otra actúa de acuerdo con ellas; pero en la enseñanza de lenguaje encontraremos *este* proceso: el alumno *nombra* los objetos. Es decir, pronuncia la palabra cuando el instructor señala la piedra. — Más aún, se encontrará aquí un ejercicio todavía más simple: el alumno repite las palabras que el maestro le dice —en ambos casos se trata de procesos que se asemejan al lenguaje (Wittgenstein, 2017. p, 37).

Según Wittgenstein son acciones las que dan lugar al aprendizaje no la transmisión de conceptos como vimos en III. El repetir “dona” siguiendo al maestro es lo que vincula al objeto con el rótulo y pone la palabra en su contexto de uso: al ver tal objeto me dirijo a él como “dona” porque así se me enseñó de forma ostensiva. La repetición es un factor determinante que suele pasarse por alto si no se parte de preguntas como ¿de qué herramientas o mecanismos se vale el adiestramiento? o ¿cómo se habitúa el cachorro a traer la pelota cuando escucha tales sonidos? Es la repetición un pilar fundamental al momento de enseñar el empleo de una palabra, pilar que puede reconocerse en la enseñanza de los diversos juegos de lenguaje.

VII. Juego de lenguaje y sus partes:

Dice Wittgenstein respecto a los juegos:

Y a los procesos de nombrar las piedras y repetir las palabras dichas se les podría llamar también juegos de lenguaje. Piensa en los muchos usos que se hacen de las palabras en los juegos en corro. Llamaré también “juego de lenguaje” al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entrelazado (Wittgenstein, 2017. p, 37).

Tanto la parte como el todo es denominado “juego de lenguaje”, es por ello por lo que tanto el adiestramiento como el uso y demás elementos identificables son llamados de la misma manera que a la suma de todas sus partes. Por consiguiente, el estudio del juego y también la práctica del juego se identifican indistintamente con el rotulo de “juego de lenguaje”

VIII. El uso de las palabras:

A pesar de haberse mencionado en repetidas ocasiones es necesario ahondar en algunas características y sinónimos del “uso”. El “uso” o significado se da en la práctica, cuando una palabra empieza a vincularse con un objeto a través de ciertas acciones es la repetición de este y la regularidad con la que se emplea lo que afianza y convencionaliza el vínculo entre palabra y cosa en el caso particular de los nombres.

Es pertinente señalar que Uso, regla y costumbre son diferentes formas en *Investigaciones Filosóficas* para referirse a lo mismo; he aquí tres ejemplos:

- Usa la cuchara al condimentar con salsas la empanada en la KZ.
- Se acostumbra a usar la cuchara al condimentar con salsas la empanada en la KZ.
- Por regla se emplea cuchara al condimentar con salsas la empanada en la KZ.

Por último, las palabras de un lenguaje pueden englobarse de diferentes maneras, pero esto no responde a ninguna esencia o naturaleza sino a una inclinación de quien habla:

Podremos decir: en el lenguaje (8) tenemos distintos *tipos de palabras*. Pues las funciones de las palabras “losa” y “cubo” son más semejantes entre sí que las de “losa” y

“d”. Pero de qué manera agrupemos las palabras según sus tipos, dependerá de la finalidad de la clasificación — y de nuestras inclinaciones (Wittgenstein, 2017. p, 40).



9

Ilustración 2 Los rótulos¹⁰

IX. La extensión y límites de los juegos:

Wittgenstein afirma:

No debería perturbarte que los lenguajes (2) y (8) consistan sólo en órdenes. Si quieres decir que por ello no son completos, pregúntate si nuestro lenguaje es completo; — si lo era antes de que se le incorporaran el simbolismo químico y la notación infinitesimal; pues éstos son, por así decir, suburbios de nuestro lenguaje. (¿Y con cuántas casas, o calles, empieza una ciudad a serlo?) Podemos considerar nuestro lenguaje como una vieja ciudad: una

⁹ Copilot Design. (2024). *Los rotulos*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

¹⁰ Diversas formas de agrupar elementos según la inclinación.

maraña de callejuelas y plazas, de casas viejas y nuevas, y de casas con anexos de diversos periodos; y ello rodeado de un conjunto de nuevos suburbios con calles rectas y regulares, y con casas uniformes (Wittgenstein, 2017. p, 40).

Lo que Wittgenstein plantea es una perspectiva no delimitada de los juegos; un juego puede constar solo de imperativos o poseer además de todo lo existente en el español un tipo de palabras que designe sentimientos realmente específicos véanse, por ejemplo, las palabras del italiano: *Struggimento, Magari, Trasecolare, Qualunquista*. Entre más se ahonda en un juego diferente al propio se encuentran clasificaciones o palabras inexistentes o difícilmente trasladables al juego de lenguaje nativo. Por consiguiente, no hay un límite visible donde ya no exista espacio para un barrio más en cualquier juego de lenguaje. Un juego de lenguaje puede crecer tanto como sus hablantes lo empujen y desarrollen, y así mismo cualquier parte de este es susceptible de demolerse como el caso de las palabras en desuso o el empleo de las palabras para otros propósitos. Véase el uso o desuso de las siguientes palabras a través de la historia del español: bizarro, formidable, abadengo, refajo, parafernalia.

En cuanto a la extensión parece sencillo decir que el español o el italiano son enormes en comparación con los juegos de lenguaje que nos brinda Wittgenstein como ejemplos, pero eso sería valerse de la ignorancia, ya que, aunque no conozcamos juegos de mayor extensión siempre habrá posibilidad de encontrar uno bajo nuestros pies o en la infinidad de las estrellas que exceda las dimensiones de los juegos de lenguaje conocidos.

X. La traducción entre juegos:

Es posible enfrentarse a diversas dificultades al momento de buscar equivalentes de una palabra entre juegos de lenguaje. En primer lugar, la existencia de términos usados para referirse a cosas o fenómenos en algunos juegos de lenguaje que no tienen lugar en otros, por ejemplo: *Magari*, palabra que cuyo uso es inexistente en el español, además de no poseer una palabra distinta, aunque equivalente que se use de igual manera por los hispanoparlantes.

En segundo lugar, el matiz diferenciador entre palabras dificulta la pretensión de “equivalencia”. Siguiendo con la comparación entre el español y el italiano: el italiano posee expresiones que no son claramente identificables en el español, no porque estos sentimientos o situaciones no existan entre los hispanohablantes sino porque simplemente no han surgido los términos para expresarlos, sea cual fuere la razón de su ausencia (inexistencia) aunque también se puede dar el caso en que sí exista una palabra, pero su sentido no sea exactamente el mismo que el de la palabra a la que se trata de asemejar en cuanto al uso. Aun así, herramientas como el Traductor de Google dan la ilusión de poder traducir satisfactoriamente cualquier palabra ignorando que si se extrae una palabra de su contexto se interpreta inexactamente. Es equivoco afirmar, por ejemplo, que “Tal vez” y *Magari* son lo mismo.

El nivel de inexactitud de la traducción es variable y dependerá de cuan inmerso está en ambos juegos de lenguaje quien traduce, tanto en el juego de lenguaje del que proviene la palabra como al juego de lenguaje al que se quiere convertir.

El rol de cada palabra en un juego de lenguaje determinado es único dado que su sentido dependerá de su uso, es decir las costumbres y demás regularidades del juego de lenguaje, de allí que incluso entre hispanohablantes varíe el uso de palabras como: “pirata”, “colectivo” o “chaqueta”. Aun entre palabras similares de un mismo juego los jugadores hacen una diferenciación al momento de emplearlas por diversas razones. Palabras como: “tonto”, “toche” y “estúpido” se emplean de formas diferentes dadas sus sutilezas.

El problema de la traducción se hace más complejo cuando se trata de imponer el esquema de un juego sobre otro, por ejemplo, cuando se critica desde el uso en el español de España los usos dados para las mismas en Colombia, tal es el caso de palabras como “bizarro” que a pesar de las indicaciones de la RAE y otros expertos del español “culto” en Colombia los hablantes le han dado un uso muy distinto. Criticar la estructura de un juego de lenguaje, el uso de las palabras o sus transformaciones partiendo de un juego de lenguaje distinto nace de presuponer una preponderancia o superioridad de un juego de lenguaje sobre otro.

Si un extranjero visita otro país cuyo idioma le es desconocido puede ser tentado a presuponer parentescos con su propio juego de lenguaje llegando a conclusiones erróneas, Wittgenstein lo ejemplifica de la siguiente manera:

Decimos que empleamos la orden [Mas larga o corta] en contraposición con otras

oraciones [Mas largas o cortas] 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 la 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.

(Wittgenstein, 2017. p, 41).

En caso de que alguien se pregunte por la traducción de sincategoremas, en la propuesta de Wittgenstein cualquier palabra (sustantivos, preposiciones, conectores, adjetivos, etc.) carece de sentido al separarla de su contexto, así que cualquier palabra es en realidad un sincategorema. No existen palabras que aisladas de su juego de lenguaje revelen cierto significado inequívoco al igual que una imagen sin contexto puede ser interpretada hasta el infinito.



1. Soldado americano regala una barra de chocolate a una niña.

2. Una huérfana es vendida a un soldado por una barra de chocolate.

3. Un fife roba una barra de chocolate a la última potaxie.

11

Ilustración 3 Infinita interpretación¹²

XI. Juegos de lenguaje en animales:

Se dice a veces: los animales no hablan porque les faltan las aptitudes mentales. Y esto significa: “No piensan, y por eso no hablan.” Pero: simplemente no hablan. O mejor: no usan el lenguaje [que usamos]—si prescindimos de las formas más primitivas de lenguaje. — Ordenar, preguntar, relatar, charlar, pertenecen a nuestra historia natural al igual que andar, comer, beber, jugar (Wittgenstein, 2017. p, 41).

¹¹ Copilot Design. (2024). *Infinita interpretación*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

¹² Cualquiera de las lecturas (1,2 o 3) es válida dada la infinidad de interpretaciones fuera de un contexto específico.

De esta cita se pueden extraer dos características importantes de lenguaje en relación con los animales: 1) el jugar juegos de lenguaje no requiere obligatoriamente un aspecto psicológico como el pensar, y 2) los juegos de lenguaje pueden distar o diferenciarse drásticamente entre sí sin impedir su coexistencia o posibilidad; los animales también pueden y ostentan juegos de lenguaje.

XII. La no remisión a objetos físicos:

A diferencia de otras propuestas de lenguaje, la de Wittgenstein difiere en tanto no se ve en crisis ante la mención de palabras cuyo uso no refiere a objetos materiales. Dado que es el uso el que dicta el sentido de las palabras importa poco o más bien nada que la situación, característica u objetos a los que se hace referencia tengan o no una existencia material. No importa si la espada Nothung es destruida ya que el empleo del nombre no apela a una esencia sino al uso. Además, así como los significados tradicionales no determinan el sentido de una palabra, las etimologías no son determinantes al momento de emplear una palabra en un juego de lenguaje (a menos que el juego conste de esto). La remisión a etimologías desemboca en una apelación a un supuesto significado intrínseco y con ello a esencias las cuales no son determinantes por los motivos expuestos en I y III.

XIII. La imposibilidad de un juego de lenguaje privado:

Al momento de hablar de juegos de lenguaje y su naturaleza social es común que reluzcan afirmaciones como: “de niña yo tenía mi propio idioma”, “hablo conmigo mismx todo el tiempo” o “tengo una palabra secreta que solo yo conozco para abrir una cueva llena de tesoros”. Todo lo anterior con el fin de presumir algún tipo de juego privado que contradiga el carácter social de los juegos de lenguaje.

Wittgenstein supera estas objeciones exponiendo la imperfección de la memoria y su incapacidad de ser garante del sentido de las palabras. ¿Se puede confiar en que todos los días al levantarse alguien recuerda ver el cielo del mismo tono de azul que el día anterior? O si por ejemplo alguien dijera: “voy a marcar una W en el calendario cada día que me sienta de cierta manera en específico” ¿Su memoria sería garantía para comprobar que realmente cada día sintió lo mismo?

Si aún quedan dudas se puede pensar en aquellas situaciones en que la memoria falla y no de forma excepcional sino continua, véase los casos de efecto Mandela, *déjà vu*, la amnesia y sus variantes. Es común afirmar tener una camisa roja en cierta fotografía vieja, para posteriormente al cerciorarse con la foto en mano notar que era verde o gris. Alguno dirá: “la foto se deterioró”, pero aun en imágenes digitales se presentan los mismos conflictos.

¿Por qué es tan importante recordar exactamente lo mismo? La crítica a la memoria como garantía parte de la necesidad de que un significado sea regular y comprensible entre dos o más personas: la incompreensión es justamente síntoma de que un integrante no sabe jugar o que en el peor de los casos no hay un juego de lenguaje compartido o existente. Se daría entonces una escena en la que dos o más individuos producirían sonidos y gestos fuera de cualquier juego y por tanto sin sentido, tal como una palanca de freno que es extraída de la maquina a la que pertenece no representa algo inequívocamente.

Dado lo anterior se puede concluir lo siguiente:

- 1) Un mundo en el que solo hay un individuo sería un mundo carente de Juegos de lenguaje.

- 2) Los juegos de lenguaje que van perdiendo jugadores al punto de llegar a un único individuo dejan de ser un juego de lenguaje.
- 3) Incluso las oraciones que destacan un “yo” o una interioridad o una sensación interna han de describirse y expresarse en términos de un juego de lenguaje público y compartido: (“pienso que...”, “me siento...”, “soy...”).

Además de que la memoria no es garante del significado de las palabras, la mera idea de generar un juego de lenguaje privado dista de una característica de los juegos de lenguaje: la necesidad de ser comprendidx por el otrx. Aunque alguien diga tener una palabra especial, desconocida por los demás, para describir cierta emoción ¿le es necesario tener esa palabra? En cualquier momento podría cambiarla o asignarle a la emoción otra palabra que sí pertenezca a un juego de lenguaje ético, incluso sin darse cuenta. Un lenguaje privado en ultimas carece de necesidad y de garantía y por tanto no es reconocible como un juego de lenguaje.

XIV. ¿A qué se le llama juego de lenguaje?:

Definir los juegos de lenguaje sería totalmente contrario a lo mencionado respecto a la ineficacia de las definiciones tradicionales. Wittgenstein siguiendo sus propuestas antes mencionadas no delimita los juegos ni los engloba como una masa uniforme bajo un rotulo, por el contrario, se expresa de la siguiente manera:

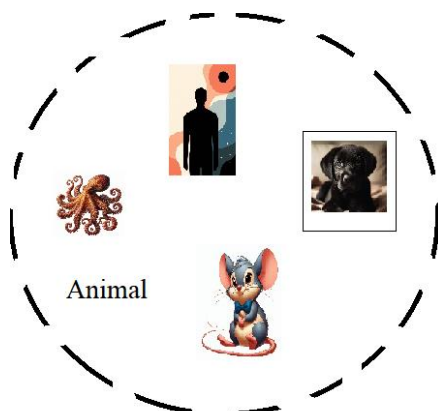
Y eso es verdad. — En vez de indicar algo que sea común a todo lo que llamamos lenguaje, digo que no hay en absoluto una sola cosa común a estos fenómenos para la cual usemos la misma palabra para todos ellos — sino que están emparentados entre sí de

muchas maneras diferentes. Y a causa de este parentesco, o de estos parentescos, los llamamos a todos “lenguaje”.

Considera, por ejemplo, las actividades que llamamos “juegos”. Me refiero a juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha, etc. ¿Qué hay común a todos ellos? — No digas: “Tiene que haber algo en común a 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, parentescos y ciertamente toda una serie de ellos. Como ya se ha dicho: ¡no pienses, mira! — Mira, por ejemplo, los juegos de tablero con sus varios parentescos (Wittgenstein, 2017. p, 64).

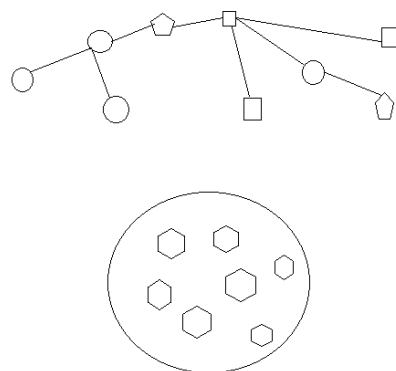
Es entonces una “familia” y no un “conjunto delimitado” la forma más acertada de hacer referencia a cualquier categoría en este caso a la de “juegos de lenguaje”. Otro ejemplo sería la familia de “animales” donde se podrán encontrar diferentes individuos

que no comparten algo universalmente en común, sino que poseen características que los conectan directa o indirectamente similar a un rizoma y no a una vacuola.



13

Ilustración 4 Línea punteada¹⁵



14

Ilustración 5 Rizoma-Vacuola¹⁶

Aun así, se podría recurrir a la mención que hace Wittgenstein sobre el conjunto “número” para demostrar que sí hay conjuntos plenamente delimitados (Wittgenstein, 2017. p, 64). Pero aquello no contradice lo antes mencionado puesto que, aunque Wittgenstein no niega la pretensión de generar definiciones y con ello conjuntos delimitados, como los números, no es necesario que sea así y mucho menos determina el uso de las palabras. Una persona puede intentar trazar líneas en una foto del arcoíris, pero esta delimitación no hace desaparecer aquel borde indefinido propio del fenómeno, no determina su uso y no impide otras delimitaciones distintas.

¹³ Copilot Design. (2024). *Línea punteada*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

¹⁴ Suárez, H. (2024). *Rizoma-Vacuola*.

¹⁵ La línea punteada se opone al círculo cerrado completamente delimitado.

¹⁶ El rizoma (imagen superior) se diferencia de, por ejemplo, una vacuola (imagen inferior) por no tener todas sus partes contenidas sino conectadas directa e indirectamente.



17

*Ilustración 6 No delimitado*¹⁸

Wittgenstein dice respecto a la delimitación:

Y si llevamos aún más lejos esta comparación, está claro que el grado en el que la representación nítida puede asemejarse a la borrosa depende del grado de borrosidad de la segunda. Pues imagínate que debes bosquejar una representación nítida 'correspondiente' a una borrosa. En ésta hay un rectángulo rojo borroso; tú pones en su lugar uno nítido. Ciertamente — se podrían trazar diversos rectángulos nítidos que correspondieran a los difusos. — Pero si en el original los colores se entremezclan sin indicio de un límite — ¿no se convertirá en tarea desesperada trazar una representación nítida que corresponda a la confusa? ¿No tendrás que decir entonces: “Aquí yo podría trazar igualmente bien tanto un círculo, como un rectángulo o una forma de corazón; pues todos los colores se entremezclan. Vale todo — y nada.” — Y en esta posición se encuentra, por ejemplo, quien, en estética o ética, busca definiciones que correspondan a nuestros conceptos.

¹⁷ Copilot Design. (2024). *No delimitado*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

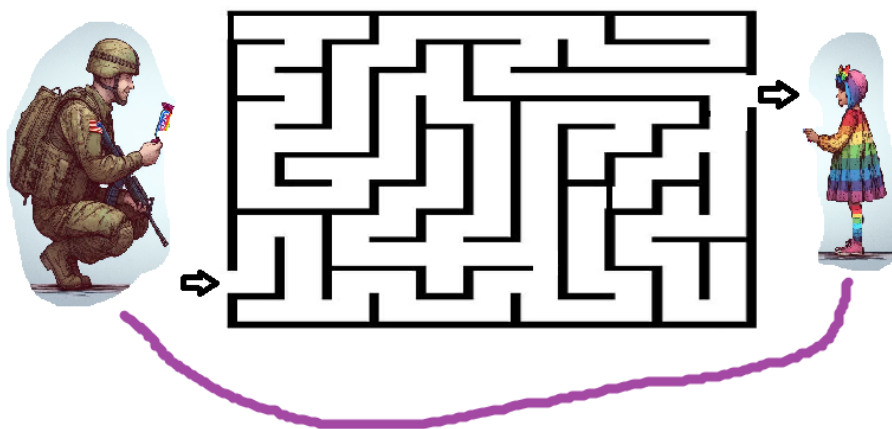
¹⁸ Cada imagen representa alguna posible delimitación que a pesar de tener un mismo objetivo (dividir los tonos) difiere de las otras.

Pregúntate siempre ante esta dificultad: ¿Cómo hemos aprendido el significado de esta palabra

(“bueno”, por ejemplo)? ¿A partir de qué ejemplos; en qué juegos de lenguaje? Verás entonces fácilmente que la palabra ha de tener una familia de significados (Wittgenstein, 2017. p, 69).

XV. La duda y los problemas de la no delimitación:

Wittgenstein compara las reglas de los juegos con postes que indican direcciones a las cuales ir. Ambas son susceptibles de ser interpretadas de forma errónea o de distinta manera aun cuando se señale el camino mediante una larga hilera de postes. Siempre puede haber alguien que tome las indicaciones de otra manera y actúe diferente a lo esperado.



19

Ilustración 7 Seguir una regla²⁰

Sin importar cuantas explicaciones se den para especificar a lo que se hace referencia siempre habrá la posibilidad de ser mal entendido ¿eso quiere decir que

¹⁹ Copilot Design. (2024). *Seguir una regla*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

²⁰ Resolución de una tarea de forma errónea teniendo en cuenta que aparte de conectar ambas imágenes se esperaba que el jugador atravesara el laberinto y sus recovecos.

nunca existirá una explicación final que despeje cualquier duda? De ser así nunca habría un entendimiento real o eso es lo que presumen algunxs inconformes con la propuesta de Wittgenstein. Lo que Ludwig W. realmente señala es la imposibilidad de establecer reglas absolutas que delimiten los juegos de lenguaje, una regla al ser mal entendida puede valerse de otra que la soporte, pero con ello la segunda de igual manera podría estar sujeta a malentendidos.

Wittgenstein lo expresa de la siguiente manera:

Dije de la aplicación de una palabra: no está delimitada en todas partes por reglas. ¿Pero qué apariencia tiene un juego que está delimitado en todas partes por reglas?, ¿cuyas reglas no dejan que se introduzca duda alguna, que le tapan a la duda todos los huecos? —¿No podemos imaginarnos una regla que regule la aplicación de la regla? ¿Y una duda que esa regla remueva, — y así sucesivamente? (Wittgenstein, 2017. p, 72).

Un camino sin sentido hacia el infinito surge como resultado de perseguir la regla última que despeje toda duda y que regule en su totalidad las demás. No por eso se quiere dar a entender que todxs actuaran distinto a lo que se espera (dado que siempre se es susceptible a dudar de la regla), menciona Wittgenstein seguido a la cita anterior, dado el caso de alguien que siempre considera la existencia de un abismo tras la puerta, no por ello los demás actuaran con la misma cautela, incluso aunque el sujeto tenga alguna vez la razón. Las explicaciones no deben responder a cualquier duda sino justamente a aquella duda o mal entendido particular que surge al aplicar una regla y que puede ser prevenida (Wittgenstein, 2017. p, 72).

La exactitud de las explicaciones o definiciones tampoco es un problema en los juegos de lenguaje, su uso no requiere de una delimitación estricta, Wittgenstein lo justifica al menos de dos maneras: la primera en tanto incluso el gesto ostensivo acompañado de la oración “ponte aproximadamente aquí” es funcional y segundo en tanto incluso un círculo de tiza es susceptible a ser cuestionado como delimitante (su anchura, su precisión, etc.) “«inexacta» (...) no significa «inutilizable»” (Wittgenstein, 2017. p, 74).

2. Los juegos de lenguaje ético

A lo largo de la historia con propuestas éticas como las de Kant se ha pretendido minimizar la ética a un imperativo (un principio) que de manera universal actúe a la perfección en cualquier contexto y en cualquier momento histórico. El particularismo por su parte es consciente del dinamismo y la diversidad, no solo se enfatiza en ser prescriptivo, sino que basa aquella prescripción en una descripción previa (se ha de actuar según el contexto). Es así, por ejemplo, como para saber si es bueno, correcto o justo que se les violen derechos humanos a presos en el Salvador se debe recurrir al propio contexto y con ello se hace referencia a la regularidad, a la costumbre, al actuar momento a momento de los individuos y su aprobación o desaprobación respecto al tema. Aunque parece complejo, cada individuo puede acceder a la verdad de una proposición ética con tan solo saber jugar el juego en cuestión. Esto si se entiende el particularismo no solo desde su propia propuesta sino desde el complemento que ofrece Wittgenstein con sus *Investigaciones filosóficas*.

Entiéndase “juego de lenguaje ético” como la aplicación de la estructura de las *IF* al particularismo, y “regla ética” a aquellos elementos que dictan el actuar y que tienen su lugar en la costumbre de cada comunidad.

La simbiosis entre ambas propuestas filosóficas (los juegos de lenguaje y el particularismo ético) trae consigo una serie de repercusiones conceptuales y prácticas respecto a la formulación de juicios morales, algunas de estas pueden encontrarse en las siguientes secciones:

I. Incompatibilidad de los juegos éticos de lenguaje y la justicia:

Cuando se habla de regla es fácil creer que se hace referencia a algún estatuto, decreto o ley, declarados explícitamente. Sin embargo, en virtud de esta tendencia creemos que es necesario aclarar la diferencia con los elementos propios de una ética de tipo particularista. Las reglas entendidas como leyes, dependiendo del ente o mecanismo que las genere, suelen establecerse como requisitos u obligaciones estáticas hasta que otra más actualizada las reemplace o complemente. Este proceso suele ser más lento respecto a las reglas de los juegos de lenguaje éticos o de tipo particularista cuya actualización se da cada segundo sin requerir un líder o mecanismo de gobierno que apruebe su establecimiento. Por otra parte, en un mismo contexto pueden, por dar un ejemplo, coexistir una ley promulgada y avalada por un estado y una regla fundada en la costumbre que contradiga dicha ley²¹. Tal es el caso de la “palo terapia” o linchamiento donde la comunidad actúa según lo que considera es lo justo, pero con la peculiaridad de que actúan por mano propia ignorando o despreciando lo establecido en algún documento legal. Para algunos, aquellos hechos son excepcionales, pero si se presta la suficiente atención, en ciertos juegos, constituye parte de una costumbre; los actores al ser interpelados avalan tales actos con justificaciones que apelan a costumbres y hábitos para imponer lo que ellos consideran justo y bueno.

²¹ Esto no excluye la posibilidad de que una ley coincida con una regla dentro de un juego ético de lenguaje.

Algunas notas periodísticas dictan con regularidad lo siguiente:

Un grupo de taxistas atendieron las voces de auxilio de las víctimas y desplegaron un ‘operativo’ para capturar al par de delincuentes. El parrillero alcanzó a huir, mientras que Pinzón Peralta no pudo hacerlo y fue objeto de agresiones por la comunidad. El sujeto presentó hematomas en su rostro y pequeñas raspaduras en su cuerpo.

Minutos después una patrulla motorizada de la Policía Metropolitana capturó al sujeto e impidió que las agresiones continuaran (Q,hubo, 2016)

Crear que una regla impuesta (ley) será aplicada por los jugadores cuyas reglas surgen del actuar cotidiano es equivalente a la pretensión de Humpty Dumpty de imponer un significado a las palabras desde la arbitrariedad sin contemplar el contexto ni el dinamismo de los juegos de lenguaje. Mientras la ley siga concibiéndose como algo arbitrario con vigencia indefinida y aplicación obligatoria sin considerar la realidad contextual seguirá muy probablemente difiriendo de las reglas de los juegos de lenguaje ético.



Ilustración 8Paloterapia2²²

II. Los derechos humanos:

Las Naciones Unidas se pronuncian de la siguiente manera:

Considerando que la libertad, la justicia y la paz en el mundo tienen por base el

reconocimiento de la dignidad intrínseca y de los derechos iguales e inalienables de todos los miembros de la familia humana (United Nations).

Aunque pretende brindar unas garantías, la Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH) falla en múltiples aspectos. En primer lugar, lo “humano” parte de una delimitación que como se vio anteriormente en la sección XIV del capítulo 1 es posible de hacer mas no resulta necesaria. También es pertinente añadir que cualquier delimitación no constituye un calco fiel de la realidad, aunque su propósito sea el tratar de capturarla. ¿Cuál es la familia humana? ¿los arios? ¿los primates? ¿los mamíferos? Podría tratarse de recurrir al **uso** de la palabra “humano” para determinar a qué hace referencia alguien cuando se la pronuncia, pero tendría que señalarse un contexto de aquel uso que daría como

²² (La Prensa. 2023).

consecuencia la imposibilidad de la “universalidad” de los derechos que se propone en la DUDH.

Ya que cada juego de lenguaje ético determina el uso de la palabra “humano” y su correspondiente sentido, para que resulta cierta la definición de dicha palabra dada en la DUDH, se tendría, en consecuencia, que hacer coincidir todos los usos de la palabra en cuestión en los diferentes juegos de lenguaje éticos que se practican alrededor del mundo. Pero esto es realmente problemático puesto que nuevamente se podría caer en la convicción de Humpty Dumpty basada en la arbitrariedad, sin mencionar los problemas de traducción entre juegos y el dinamismo en las reglas que cambian de forma impredecible y constante.



23

Ilustración 9 Lo Humano²⁴

¿En qué punto se deja de ser humano? ¿al implantarse una antena en la cabeza? ¿al nacer en el espacio? ¿al tener más o menos cromosomas? Estas y otras características pueden ser parte de la justificación para delimitar la frontera de lo humano de lo que no lo es, pero lo realmente determinante es el uso que damos a la palabra en cuestión. Es el uso de la palabra el que condiciona los beneficios de ser tratado como humano, por ejemplo, si dentro del juego ético de lenguaje se usase “humano” exclusivamente para referirse a

²³ Copilot Design. (2024). *Lo humano*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

²⁴ Algunas formas de delimitar lo que engloba la palabra “humano”.

hombres en consecuencia la DUDH solo cubrirá a estos y no a otrxs. Este escenario hipotético supone que se ha de ignorar que cada juego de lenguaje ético posee sus propias reglas independientes a las establecidas por la DUDH.

La falta de dinamismo en la DUDH la deja cada vez más obsoleta cuando se presentan fenómenos como el poshumanismo, transhumanismo o transespecie que sí reciben un tratamiento dentro de los juegos de lenguaje ético particulares, por ejemplo, cuando se modifican comportamientos y costumbres dando lugar a nuevos usos o desusos de la palabra “humano” para individuos que antes eran catalogados de aquella manera. Una pregunta surge no solo para aquellos con una antena en la cabeza o un implante de mano robótica y es ¿Por qué detenerse allí? ¿Por qué limitar las consideraciones únicamente a los “humanos” tal y cómo se entienden en la DUDH? No solo se trata de un grupo del que se excluyen o integran personas o entes, sino un espectro o familia que se relacionan como un rizoma, que no tiene una frontera delimitada y cuyos integrantes no poseen una característica aglutinante única.

La DUDH no solo no responde a la transformación de los juegos de lenguaje ético, sino que tampoco puede cumplir en la realidad valorativa sus pretensiones de universalidad. Una propuesta para ofrecer derechos a las personas en una comunidad particular requiere de un entendimiento no universalista de la ética, que aprecie la variedad de usos para lo “humano” y sus implicaciones en cada juego valorativo. Probablemente después de este proceso no quede más una DUDH, pero sí un esfuerzo más eficaz al momento de contemplar juegos diferentes al de las Naciones Unidas.

III. Lentes humanizadores:

Parece imposible, según el universalismo, poder extender las consideraciones éticas a individuos no humanos, aun así, es más que posible. El trato a las negritudes como “animales” hace no mucho tiempo y el desuso de aquella palabra para describir personas racializadas en la actualidad es una muestra de cómo un juego y sus reglas cambian.



Ilustración 10 Venta de animales²⁵



Ilustración 11 Una negrita²⁶

Era parte de la costumbre referirse a los esclavos como animales y a sus hijos como crías. No solo se trata de una legislación sobre esclavos sino de algún momento no específico en el que el trato a las negritudes empezó (o no) a matizarse dentro de lo que se considera “hombre”, “mujer” o “humano”. Las reglas se modificaron en el uso cotidiano de estas palabras y con ello la extensión de lo “humano” y sus implicaciones. ¿Entonces por qué se sigue tolerando o avalando la segregación y el racismo? La creencia en principios o leyes y la confusión entre el “debe” y el “es” impiden un tratamiento real de las problemáticas; una ley o principio no es garantía de costumbre o regularidad. Por el

²⁵ Carolina, (2021). *Venta de animales*.

²⁶ Carolina, (2021). *Una negrita*.

contrario, las reglas de los juegos éticos de lenguaje tienen la característica de avanzar junto con el juego, de tal manera que jugar el juego implica ir transitando en su desarrollo.

Para muchos parece suficiente promulgar una ley o principio y ver como no coincide con la costumbre dentro de un mismo contexto. Una acción realmente efectiva es el aprender a jugar el juego de lenguaje ético dentro de una comunidad y de esta manera identificar las reglas, los elementos que constituyen el actuar de los jugadores, los cuales podrían modificarse eventualmente.

Una persona que nunca ha pisado Colombia, que no tiene idea de sus costumbres y que suele confundir Colombia con *Columbia* no sabe jugar el juego ético de lenguaje correspondiente al que se practica en Colombia, por tanto, cualquier sentencia ética que haga esa persona se fundamentara usualmente en universalismos o en reglas éticas diferentes a las propias de los locales y no en el contexto como exige el particularismo.

Ahora bien, existen numerosos recursos para cobijar con la empatía que se debe a un humano a otros seres o categorías. Tal es el caso de la personificación en la literatura que se hace de un “lunes” o de “una zorra hambrienta de uvas” un sujeto merecedor de lastima, desprecio o cualquier otra consideración que con regularidad se da a un humano en un juego de lenguaje ético como el que se suele practicar en Colombia. También es el caso de las artes visuales, donde los ojos, voz, boca y demás rasgos de los animales u objetos son modificados para dotarlos de humanidad.



Ilustración 12 *Humanoide*²⁸

Iniciativas como la DUDH y el “principio de la dignidad humana” persuaden acerca de quien merece derechos y consigo fomentan la perspectiva antropocéntrica donde lo que es más humano o se asemeje cada vez más, merece ciertas consideraciones mientras lo demás no. No se afirma que sea el propósito de la DUDH aquellas consecuencias, ni mucho menos que sea su responsabilidad absoluta puesto que como se vio en la sección anterior los juegos éticos de lenguaje existen y se modifican independientemente de las leyes o principios. Aun así, existe la posibilidad de modificar estos juegos desde la raíz: el actuar cotidiano. Si la costumbre se modifica el estatus de bueno o malo para ciertas acciones también puede hacerlo al igual que lo que designan las palabras. Es allí donde los gobiernos, organizaciones e instituciones juegan un papel determinante.

La forma que se ha enseñado para validar las consideraciones hacia lo no humano parece más cercana a Doraemon y sus “lentes humanizadores²⁹” que a una real

²⁷ Copilot Design. (2024). *Humanoide*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

²⁸ Hongo humanizado mediante la inclusión de rasgos humanoides.

²⁹ Nobita Nobi se compadece de una flor al verla humanizada a través de los lentes que le provee Doraemon.

consideración de los individuos independientemente de una categoría que ni siquiera puede universalizarse.

IV. La enseñanza de la ética:

La enseñanza de los juegos éticos de lenguaje ha de contemplar que cada individuo nace y crece inmerso en un juego previo a la escuela. Es por ello por lo que el uso de “bueno”, “malo” o “justo” no corresponden en ocasiones a lo impartido en las instituciones educativas. Creer que un infante es un lienzo en blanco después de haber pasado cuatro o cinco años viviendo en un hogar es ignorar que cada familia tiene su propio juego ético de lenguaje. Esto no deja exentas a las instituciones educativas respecto a la influencia en los estudiantes ya que las regularidades dentro de la interacción determinan reglas imprevistas en los manuales: ¿es justa la agresión? La respuesta a esta pregunta lo determinará el actuar cotidiano y el contexto en cada caso; si cada vez que un infante golpea a otro en la cabeza todos ríen y aplauden y estos gestos son usados a forma de aprobación dentro de aquel juego de lenguaje ético el matoneo se encontrara justificado. No importaran reglas, ni manuales impuestos pues será la costumbre la que determinará si el juicio es aceptado en la comunidad. Por ello es la persuasión y sobre todo el ejemplo entre jugadores lo que genera y promueve el cambio en las valoraciones éticas.

Apelar a conceptos que no pertenecen a un juego ético de lenguaje también es una equivocación, pues es necesario verificar qué palabras y usos están vigentes además de instruir mediante diferentes mecanismos como el ejemplo o la enseñanza ostensiva.

Wittgenstein señala que tanto el enseñar las reglas como el observar el juego son métodos viables para aprender a jugar, aun así, la enseñanza basada en el aprendizaje de reglas por

medio de explicaciones requiere de un dominio de un juego de lenguaje ético, y, por tanto, no ha de adoptarse como una herramienta inicial sino tardía.

Es necesario asegurarse de que se está tratando de enseñar mediante explicaciones a alguien que ya domina el juego o por lo menos alguno parecido, de lo contrario se incurriría en el error de San Agustín al referirse al aprendizaje de los infantes como si se tratase de extranjeros con un dominio previo de un juego de lenguaje ético. Es por ello por lo que exigir la comprensión de palabras como “bueno” o “justo” por medio de explicaciones o lo que es lo mismo definiciones, a un individuo que no domina un juego previo (ya sea por su edad u otro factor que ha impedido su pleno dominio del juego en espacios como el hogar) es inútil, como es igual de inútil decorar con escarcha o lentejas “los valores” si lo que se pretende es enseñar un uso y no solo una representación gráfica de las palabras. El juego ético de lenguaje requiere de un adiestramiento que emplee los gestos ostensivos y las palabras en contextos donde se pueda apreciar su uso.

V. El juego ético de lenguaje como una matrioshka:

El reconocer un juego ético de lenguaje en cada núcleo familiar implica una complejidad semejante a la de una matrioshka donde el juego de lenguaje ético de la familia “Rocha” se encuentra contenido dentro del juego de lenguaje ético de “Bucaramanga” y este a su vez contenido en el juego de lenguaje ético de “Colombia”. A pesar de esto los juegos de lenguaje ético difieren de una matrioshka regular en tanto puede haber más de una matrioshka dentro de otra más grande. Sin suponer la extensión de cada juego una superioridad o perfección respecto a los juegos contenidos o contenedores sino un parentesco sin delimitaciones exactas.



Ilustración 13 Matrioshka³¹

VI. Batman:

El trato a otras especies se ha modificado con el tiempo repercutiendo consecuentemente en la política con la generación de leyes y en otros espacios como el arte o la literatura. Tal es el caso del famoso murciélago de DC Comics³² cuyo código de honor dicta un rechazo rotundo al asesinato, y aunque podría creerse que se trata de un principio, específicamente el de “no mataras”, si se observa el actuar del personaje a través del tiempo y las diferentes ediciones del comic se revela la presencia de lo que es una regla inmersa en un juego ético de lenguaje más amplio que lo que puede ser el mundo de las historietas. Los cambios en los juegos de lenguaje ético que rigen tanto a escritores como a editores y a la misma empresa de DC fueron modificando aquella regla concordando en muchos casos con la de los lectores de tal manera que Batman pasó de acabar con la vida de extraterrestres e individuos no humanos a ampliar su rango de consideración ética respecto a los antes mencionados.

³⁰ Copilot Design. (2024). *Matrioshka*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

³¹ Representación metafórica de los juegos éticos de lenguaje.

³² Editorial estadounidense de comics.

Las transformaciones morales son algo dado en los juegos de lenguaje y resulta siendo el juego el que se propaga a sí mismo por medio de sus jugadores, la influencia e impacto de los interlocutores o difusores. En algunos contextos una historieta podría ser valorada como algo poco serio y consigo una forma no bien vista para enviar cierto tipo de mensajes. Aunque con el tiempo aquel estatus negativo puede modificarse dando lugar a la gran proliferación de historietas tratando todo tipo de temas.

Las reglas como los mecanismos presentes en un juego ético de lenguaje poseen aquella característica fundamental que hace del avance ético algo en cierta medida imprevisible, aunque modificable: el cambio, gracias a su existencia dentro de los juegos de lenguaje.



Ilustración 14MIB³⁴

3. Objeciones al particularismo

³³ Copilot Design. (2024). *MIB*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

³⁴ No es un principio como el de “respetar al vida humana o humanoide” sino un conjunto de reglas las que determinan si la acción coincide con ellas y por tanto es o fue malo acabar con la vida de un ser.

Lo que suele llamarse universalismo es ciertamente una clasificación anacrónica de las posturas o corrientes éticas que comparten ciertas características, aunque difieran en varios aspectos. El elemento central en estas propuestas éticas es su fundamentación en uno o más principios. Visto de esta manera es fácil identificar algunos representantes del universalismo tales como Kant, Stuart Mill, Hobbes, Epicuro, Swinburne. El universalismo es tan común que parece ser la única vía posible para explicar las formulaciones morales. Aquellos instruidos en principios ya sean religiosos o laicos probablemente desprecien prontamente una propuesta distinta, que dadas las narrativas imperantes es anti-intuitiva.

Es por ello importante clarificar ciertas dudas sobre el particularismo que nacen del desconocimiento o el prejuicio y que mediante el refuerzo de la propuesta de *juego de lenguaje ético* pueden ser satisfactoriamente resueltas. Las siguientes objeciones son extraídas de la *Crítica al particularismo moral* por Leonardo Torres que tiene lugar en una clase impartida por el profesor Marcelo Vásquez. Para facilitar su formulación se han hecho modificaciones con el fin de responderlas más claramente:

I. OBJECION 1: El particularismo es relativista:

Es una idea muy recurrente que se presenta al expresar la ausencia de principios en el particularismo, aun en el particularismo de Dancy que no los niega, pero que pretende restarle todo valor dentro de las formulaciones éticas. La objeción sugiere que la mera ausencia de principios hace del particularismo una propuesta relativista.

Respuesta: la gran diferencia entre la propuesta de particularista y el relativismo radica en que sí hay un conocimiento objetivo ya que existe un cálculo ético, además que si se complementa con los juegos del lenguaje es el actuar de la colectividad la que determina las normas según cada caso y no un único individuo. Usualmente cuando se señala al

particularismo de relativista se pretende hacer creer la falsa idea de que se defiende una ética del individuo. Esta objeción es resuelta si se equipara esta supuesta ética del individuo a lo que Wittgenstein llama *lenguaje privado* (Véase la sección XIII del primer capítulo).

La moralidad en el particularismo se evalúa caso por caso, considerando las razones relevantes en cada situación según el contexto. No hay sujeción directa de normas individuales, aunque si está ligado a reglas culturales. Y aunque rechaza principios universales, no niega la posibilidad de llegar a juicios morales correctos en situaciones específicas. La objetividad se mantiene a través del análisis cuidadoso de las razones y su relevancia en cada contexto. “Si una característica es relevante o no en un nuevo caso, y si es así, ¿qué papel exacto está desempeñando allí (la 'forma' que su relevancia lleva allí) será sensible a otras características del caso” (Moral Particularism, 2017).

Por su parte el relativismo moral se basa en las normas y valores de una comunidad o individuo. Aunque el postulado del relativismo es negar la objetividad, en las comunidades el conocimiento es objetivo en tanto nace de las practicas sociales y no de la arbitrariedad, siendo el relativismo de cada comunidad algo similar a caer en cuenta de la diversidad juegos de lenguaje y sus diferencias. El relativismo niega la existencia de juicios morales objetivos, sosteniendo que la moralidad varía según el contexto cultural siendo aquello una negación no de la objetividad sino de la universalidad de las verdades. Por otra parte, el aspecto individual del relativismo es justamente lo que Wittgenstein consideraría “privado” y no tendría lugar dentro de los juegos de lenguaje ético.

II. OBJECION 2: Matar o torturar, según el particularismo, puede ser considerado como un actuar bueno dependiendo de las características de valoración que tengan los hechos en el contexto:

Esta objeción es justamente la que parte de lo anti-intuitivo del modelo particularista, ya que se empuja a reconocer que una acción como la tortura es aceptable en tanto los elementos que la acompañen le den una valoración aceptable. La variable “matar” suele ser vista como algo a *prima facie* malo es por ello que dentro de las propuestas universalistas cualquier hecho en el que figure esta variable o característica desemboca en un juicio con valoración negativa (On Moral Properties, 1981). Al no establecer el “matar” o el “torturar” como algo malo en cualquier circunstancia se acusa al particularismo de promover o aceptar estas prácticas.

Respuesta: aunque podría haber juegos en los que la tortura o el asesinato es aceptado o no es considerado relevante, no es el particularismo el que lo admite como un hecho aceptado sino la cotidianidad, aquellas reglas en los juegos de lenguaje ético. El particularismo no es en sí mismo un juego, ni mucho menos una autoridad que designa lo que es bueno o malo como si lo hacen las propuestas universalistas. Los juegos de lenguaje ético existen independientes al análisis o el enfoque particularista. Incluso en lugares donde se presume un enfoque y educación desde el universalismo ético presentan casos que distan de los supuestos principios morales, un gran ejemplo es la justicia por mano propia.

La paloterapia o el linchamiento son palabras acuñadas por diversas comunidades que tienen un uso claro, de tal manera que son parte del juego de lenguaje ético de países como Colombia, estas reglas no son casos aislados, sino que pertenecen al juego ético de

lenguaje. Su justificación parte de la divergencia entre principios morales, principios legales y los reales juegos éticos de lenguaje. (Ver sección I del capítulo 3).

El reconocer la existencia de juegos donde la tortura es considerada como buena o justa no lo hace un elemento necesario en los diferentes juegos éticos de lenguaje ni mucho menos declara un estado permanente de las reglas.

Por el contrario, un principio no solo puede fundamentar o validar la tortura como algo bueno, sino que pretende una universalidad y permanencia de este acto. Tal es el caso de la segregación racial, la colonización y la “deshumanización” donde un principio que dicta superioridad, utilidad o pureza ejerce un daño justificado como bueno sin tener prevista una modificación o una excepción.

III. OBJECION 3: El particularismo es nihilismo:

Esta objeción dicta que el particularismo es en realidad una propuesta que no difiere del nihilismo y sus postulados. Se sostiene que en el particularismo no existen verdades morales, y que todas las afirmaciones morales carecen de significado. Ya que se cree que el no recurrir a principios lleva a que los juicios morales se vuelvan vacíos, dejando a los individuos sin guía clara sobre cómo actuar moralmente y con ello cayendo en un sinsentido.

Respuesta: hacer esta comparación es negar la abismal diferencia entre estas dos posturas, ya que, el particularismo no niega las normas, les da otro fundamento diferente a los principios y hace de cada consideración algo dinámico apegado al contexto. Por su parte el nihilismo niega toda norma moral o jerarquía preestablecida, tiene una perspectiva de la vida con una marcada connotación pesimista, además de preocuparse y responder al

propósito de la vida como algo sin objetivo último. El particularismo no busca dar respuesta al sentido de la vida, sino acercarse a una comprensión distinta de los hechos morales. Las conclusiones de los cálculos éticos y las formulaciones éticas no se basan en sinsentidos o características vacías sino en los usos y valoraciones (cálculos) que se dan por un grupo en cada juego de lenguaje ético.

IV. OBJECION 4: El particularismo no determina la relevancia de los elementos que intervienen en el asunto moral:

La objeción apunta a un problema que comparte tanto el universalismo como el particularismo el cual reside en el reconocimiento de múltiples factores en el hecho moral y consigo la necesaria relevancia de uno sobre otro. Para el universalismo sería la relevancia de un principio sobre otro y para el particularismo la relevancia de una regla sobre otra.

Respuesta: Los juegos de lenguaje ético se rigen por reglas dinámicas al igual que los juegos de lenguaje, la relevancia de estas reglas, su jerarquía y demás parámetros de aplicación no son determinados por algo diferente que el mismo uso que se les da dentro del contexto al que pertenecen. No es necesario que el particularismo fije una jerarquía o una relevancia por que a diferencia del universalismo ético no existen principios impuestos sino un actuar comprobable y constante de las reglas que denotan una costumbre, un uso regular de las palabras y sus respectivas relevancias. Además de que una relevancia en los principios es inconcebible. “la noción de relevancia que se requiere como base para la epistemología generalista es Inaceptable” (Moral Particularism, 2017).

V. OBJECION 5: De llegar a hacer contacto con extraterrestres los principios son más efectivos para relacionarnos con ellos:

La objeción declara que, dado un caso hipotético, es decir, la llegada de extraterrestres los principios del universalismo tendrían la ventaja al momento de hacer el primer contacto, esto ya que los principios son rutas de conducta establecidas que se aplican en todos los casos por igual sin excepción. De tal manera que se sabría exactamente cómo actuar de forma correcta ante la presencia de estos seres. Cosa que supuestamente no podría darse desde el particularismo.

Respuesta: Este ejemplo pretende poner en problemas al particularismo presuponiendo que el universalismo lo tiene todo resuelto. Por ello antes de responder al dilema es provechoso contra preguntar: ¿Es un principio un acierto seguro al relacionarse con otros seres? ¿no es su rigidez un obstáculo al momento de atender nuevas realidades? Los principios seguirían inmóviles pretendiendo ser los mismos para aquella situación extraordinaria y los sucesos posteriores a esta. Y si se pretenden ampliar es preciso tener presente que complejizar principios lleva a suponer inocentemente que se han cubierto todas las excepciones cuando es un hecho que podrían generarse infinitas mas según lo impredecible que es el futuro. Por otro lado, el particularismo respondería no de una forma perfecta sino más dinámica al contemplar aquel nuevo contexto. Aunque ambas posturas quedan en aprietos, el particularismo entendido desde la idea de “juego de lenguaje ético” tendría en cuenta la interacción de los diferentes grupos para determinar el cómo se debería actuar observando el cómo se está actuando. Un primer contacto con extraterrestres sometería muy probablemente a cada juego de lenguaje ético a una ampliación o modificación a lo largo del tiempo en el que los grupos estén en contacto.

VI. OBJECION 6: Al encontrar regularidades se generan los principios que nos ayudan a enfrentar la vida y desenvolvernors. Estos principios han permitido el desarrollo de la civilización:

La objeción dice que el particularismo moral subestima la importancia de los principios universales en el desarrollo y sostenimiento de la civilización. Ya que, al observar la historia y el progreso de la humanidad, es evidente que la identificación de regularidades y la formulación de principios generales han sido fundamentales para enfrentar los desafíos de la vida y desarrollar estructuras sociales estables y justas.

Respuesta: El particularismo no reconoce el momento histórico de su surgimiento a diferencia de algunas propuestas universalistas, claramente se puede rastrear cuando inicio el uso de los términos “particularismo” y ”universalismo” y dar una fecha aproximada, pero 1) el reconocer el inicio del uso del término no implica que a lo que se hace referencia con él no existiera de antemano (es decir que lo que postula el particularismo no se diera desde mucho atrás), y 2) ¿Qué relevancia tiene para la discusión que el termino principio y su uso existiera antes que el de particularismo?. Cada situación antes o después del origen de cada civilización o incluso en su desarrollo presencio el uso particularista del cálculo ético para determinar lo bueno o malo de una acción sin necesidad de ser conscientes de ello. 3) Además, aun si se tomara por cierto que antes de, por ejemplo, Dancy todo en la moral se desarrollaba según principios y universalismos no implica por necesidad que no se pueda adoptar un modelo distinto y un actuar diferente.

VII. OBJECION 7: El particularismo busca un escape del dolor, ignorando que causar sufrimiento es algo inevitable.

La objeción señala que, por ejemplo, cuando un profesor reprueba a un alumno, no le va a “causar felicidad” y que aquella característica o variable nunca debería ser impedimento para colocar una mala calificación cosa que sí se tendría en consideración en el particularismo y por tanto se estaría buscando un escape del sufrimiento.

Respuesta: en primer lugar, se debe reiterar que el particularismo no tiene principios como si los tiene la propuesta de, por ejemplo, Epicuro. Dancy no remite en ningún momento a soportar sus ideas o fundamentarlas en algún miedo al dolor, aunque claro está que pudiera existir un juego ético de lenguaje donde escapar del dolor sea valorado como bueno. En segundo lugar, si el dolor es inevitable o no es algo que no discute el particularismo ni pretende resolver, y, por último, Si el dolor es malo o bueno dependerá no de un principio sino de un juicio dentro de un juego ético de lenguaje determinado.

VIII. OBJECION 8: El particularismo lleva a la descomposición moral, ética de la sociedad

La objeción dice que en teoría el particularismo, al no proporcionar un marco de acción fijo y consistente para la toma de decisiones morales, pone en peligro la cohesión social y la integridad ética de la comunidad.

Respuesta: es imprescindible recordar que el particularismo no se impone, es una propuesta basada en una realidad dada. Por otro lado, existen modelos universalistas con gran popularidad cuyos principios han sido realmente desastrosos para muchas comunidades, principios como: la pureza, la santidad, la humildad entre muchos otros han sido impuestos sin ningún miramiento en nombre de la universalidad. Por supuesto los

seguidores de aquellos principios justifican la atrocidad dentro del mismo. La pregunta sería ¿Se le debe temer más a no considerar a los principios dentro del cálculo ético o a los principios impuestos y sus consecuencias? Las reglas éticas de lenguaje son dinámicas, en ellas se reconoce el cambio en las costumbres es por ello por lo que diferentes juegos éticos de lenguaje han adoptado nuevos términos y usos: *bullying*, *me too*, resiliencia, *body positive*, paridad de género, etc. son ejemplos de, como diría Wittgenstein, que siempre habrá espacio para una casa más en el vecindario llamado juego de lenguaje ético. Y que así mismo también es susceptible a demoliciones como en el caso del término “metrosexual”. Los principios nunca han sido determinantes en el cálculo ético, sino que han sido herramientas de la arbitrariedad que en muchos casos se resiste al cambio. La modificación en las reglas y la supuesta degradación moral no proviene del particularismo ético sino de los prejuicios de quienes temen soltar una realidad ideal donde todos los casos pueden ser tratados por igual bajo uno o varios principios.

IX. OBJECION 9: No está bien decir que hay promesas que no se deben cumplir

según ciertas situaciones:

Esta objeción declara que si alguien hace una promesa siendo obligado esta no sería una promesa. Una promesa implica libertad y voluntad, por ejemplo, una boda porque en ella se pregunta a los novios antes de sellar la ceremonia si han asistido de forma voluntaria. Romper una promesa según cada caso permite que la gente rompa sus promesas con cualquier excusa. Siempre que exista una autentica promesa y sea rota se obtendrá una mala acción.

Respuesta: Si se debe o no cumplir una promesa que se dio siendo coaccionado es algo que se determinará según el juego ético de lenguaje en el que este inserta la situación,

no es lo mismo una promesa coaccionada entre padre e hija de una tribu de las amazonas que una promesa coaccionada que se da entre el monaguillo y el padre de la iglesia San Pablo Apóstol de Bucaramanga. En cada una se valorará diferente si es o no buena la promesa en cuestión dadas sus circunstancias. Aun así, la objeción es ingenua al creer que una boda es garantía de no coacción e igualmente ingenua al no contemplar el divorcio (ruptura de promesa) como recurso justificado plenamente en muchos juegos de lenguaje ético³⁵. Así mismo si una promesa debe o no cumplirse y si su no cumplimiento es algo negativo dependerá del cálculo ético que incluirá muchos más factores que solo el “incumplir una promesa”. El universalista que tiene como principio supremo cumplir promesas seguramente verá como malo que alguien prometa robar algo para luego arrepentirse y no hacerlo sin importarle si es un niño o un adulto, si lo robado es agua o joyas, si la intención es la de sobrevivir o la de hacer daño, etc.

Dancy rechaza la idea de que la presencia repetida de un mismo factor (como romper una promesa) haga de cualquier hecho que lo contenga algo malo: “Ahora bien, si es la posesión de ciertas características naturales lo que hace que la acción sea mala, entonces cualquier otra acción que tuviera exactamente esas características naturales también sería mala... Si esto es lo que es la universalizabilidad, es falsa (On Moral Properties, 1981, p. 378).

X. OBJECION 10: Los principios morales funcionan y si no, pueden ser ampliados:

Esta objeción es más bien una defensa del universalismo al afirmar que los principios son por el momento ciertos y funcionales y no se les encuentra objeción alguna.

³⁵ No confundir reglas o juegos éticos de lenguaje con leyes o sistemas de justicia de un gobierno.

Si se llegaran a presentar ciertos casos problemáticos para el principio siempre pueden llegar a modificarse o ampliarse.

Respuesta: Es verdad que en un tipo de universalismo se considera viable ampliar y agregar excepciones a principios, pero como se mencionó anteriormente esto lleva al infinito, además conlleva a enunciar excepciones en casos en los que no aplican. Este conflicto parte de la exigencia de exactitud a la ética, pero como se vio en la sección XV del capítulo primero “inexacto” no es igual a “inutilizable”. No importa cuantos remiendos haga el universalista a sus principios será equivalente a la infinita hilera de postes que no garantizan librarse de la duda y el mal entendimiento. Un ejemplo es el principio de decir siempre la verdad:

- a. Se debe decir la verdad.
- b. Se debe decir la verdad a menos de que eso implique la muerte de una persona.
- c. Se debe decir la verdad a menos de que eso implique la muerte de una persona buena
- d. Se debe decir la verdad a menos de que eso implique la muerte de una persona buena o un animal inocente
- e. Se debe decir la verdad a menos de que eso implique la muerte de una persona buena o un animal inocente o ponga en riesgo la integridad física del individuo o en caso de que se trate de un secreto de estado o si se trata de una promesa o sea una revelación divina...

Quien afirma que el principio de, por ejemplo, “dignidad” se ha ampliado sugiere que se van añadiendo infinitamente excepciones a los principios ante su obsolescencia o

incapacidad de contemplar situaciones específicas. Es claro que el agregar excepciones solo lleva al infinito sin siquiera poder atender todos los posibles casos, y si por el contrario sugiere que tal principio ha cambiado se está pensando en una regla no en un principio.

XI. OBJECION 11: El particularismo no aspira a la verdad:

Esta objeción sugiere que, al rechazar la búsqueda de principios morales universales o verdades morales universales, el particularismo moral conduce al relativismo moral y a la subjetividad extrema.

Respuesta: el particularismo sí aspira a la verdad. A diferencia de un relativismo del individuo (véase la sección I del capítulo 3), el particularismo cuenta con un método de comprobación (la colectividad) y elementos comprobables (la costumbre, la regularidad). El cálculo ético justamente refiere a una operación que busca coincidir con la verdad, aunque esta verdad no sea universal o no sea del agrado de todos.

En la sección II del presente capítulo se mencionó la palabra “palo terapia” ampliamente usada y aceptada por comunidades como la bumanguesa. La verdad de que aplicar la palo terapia a un ladrón o asesino es bueno en un caso particular es determinado por las reglas éticas del juego ético de lenguaje en el que se da el hecho. A la pregunta: ¿es bueno aplicar palo terapia a Uribe?³⁶ Es la correspondencia entre el hecho y los elementos presentados para su juicio lo que dicta su verdad o falsedad. Cualquier pregunta que conste de un hecho dentro de un juego puede ser verificada por las reglas de este.

Un aspecto interesante que aporta Wittgenstein al particularismo es la posibilidad de verificar la verdad y falsedad de proposiciones en juegos tan distintos a los conocidos en

³⁶ Presidente de Colombia (2002-2010)

los cuales, por ejemplo, solo existen imperativos o preguntas (véase la sección II del capítulo 1). Esta característica amplía enormemente el rango de acción del juicio ético a diferencia de la estricta lógica donde solo ciertas proposiciones pueden ser sometidas a verificación y por tanto posteriormente ser consideradas conocimiento.

4. Conclusiones

El presente trabajo se ha enfocado en clarificar aspectos del lenguaje desde la perspectiva de Wittgenstein y a la vez conectar estos aspectos con la propuesta ética particularista con el fin de revisar sus implicaciones en cuanto a la formulación de juicios. Con el análisis de los juegos de lenguaje de Wittgenstein y su aplicación a la propuesta particularista se han de señalar las siguientes conclusiones:

1. Tanto los juegos de lenguaje ético como las reglas éticas son dinámicas y contextuales. El contexto es determinante para identificar las prácticas y consigo el uso de las palabras que describen el actuar moral.
2. El particularismo ético ofrece una mejor alternativa si se le compara al universalismo ético al no requerir de principios para entender los juegos de lenguaje ético. El particularismo se adapta a una mayor cantidad de situaciones sin importar su especificidad.
3. El particularismo no es relativista ni mucho menos nihilista, tampoco lleva por necesidad a una “degradación moral” como se ha querido hacer ver.
4. El análisis de casos como los denominados “linchamientos” dentro de su contexto permite una mayor comprensión de los elementos y reglas que intervienen dentro de la formulación de cálculos éticos y la aplicación de

sentencias morales. Teniendo la posibilidad de ser abordados más correctamente desde la perspectiva de quienes están inmersos en aquellos juegos de lenguaje ético.

5. La dificultad del particularismo de jerarquizar reglas y elementos es resuelta desde el entendimiento del uso y la costumbre en cada juego como lo describe Wittgenstein en las investigaciones.
6. La sujeción obstinada a definiciones y conceptos inmóviles como lo que algunos denominan “humano” es un sinsentido que ignora la cualidad de cambio que poseen los juegos de lenguaje ético.
7. La persuasión y educación se elevan como métodos de transformación de las practicas morales y consigo del juego de lenguaje ético.
8. Los juegos de lenguaje ético coexisten dentro de una complejidad abrumadora pudiendo ser más o menos parecidos entre sí. Aun así, su similitud o extensión no constituyen una razón universal para determinar que uno es mejor que otro o que uno de ellos debería superponerse a los demás.
9. Los juegos de lenguaje ético ofrecen información verificable, su estudio y practica son y se sirven del conocimiento.
10. Cada jugador puede acceder a la verdad dentro de su juego de lenguaje ético y a la vez aceptar u oponerse a las reglas morales, al igual que aquel que escribe la serie de números naturales puede equivocarse intencionalmente. De allí las excepciones en los juegos éticos de lenguaje que con la suficiente regularidad y repetición pasan a constituir la costumbre.

Wittgenstein es sin duda un filósofo excepcional cuya influencia ha superado diversos obstáculos siendo su numinosa sombra reconocida brevemente por el mismo Dancy en su texto: *Ethical Particularism and Morally Relevant Properties*. La afinidad de estos dos autores no es de extrañar puesto que ambos se distancian de propuestas universalistas que exigen a la moral una exactitud milimétrica en donde cada elemento debe siempre jugar el mismo rol sin importar la situación específica. Las pretensiones de hacer de la moral un tribunal presidido por definiciones, esencias y principios es un total desconocimiento de la realidad, y es que no existe algo más *prima facie* que el hecho moral el cual se da ante la vista de los jugadores quienes tienen las herramientas necesarias para formular juicios y valorar estos mismos.

El valorar un hecho moral como algo bueno o malo no consiste en una respuesta basada en la opinión ya que, como dice Wittgenstein en las IF: “Verdadero o falso es lo que la gente *dice*; y la gente concuerda en el lenguaje. Esto no es una concordancia de opiniones, sino de forma de vida” (Wittgenstein, 2017. p, 122). Ni tampoco se trata de creencias ya que, así como se demostró que no existe un lenguaje privado tampoco existe una moral o ética privada.

Aunque es fácil caer en la tentación de declarar al particularismo como el mecanismo que transforma y modifica los juegos, los cambios en los juegos de lenguaje ético son y seguirán dándose en la cotidianidad independientemente de las propuestas éticas vigentes, es realmente la persuasión, aquella capacidad de convencer a otros y la educación aquellos métodos para enseñar juegos los responsables de modificar los contenidos y reglas dentro de los juegos de lenguaje ético. No como una causa y efecto sino como una serie de factores que provocan una transición paulatina de un juego a su versión posterior.

Según Wittgenstein el trabajo de la filosofía respecto a los diferentes juegos de lenguaje es un mero trabajo de comparación, ya que es el mismo juego el que dicta sus reglas, es decir cómo debería ser el actuar:

“La filosofía no puede en modo alguno interferir con el uso efectivo del lenguaje; por lo tanto, a la postre solamente puede describirlo. Pues tampoco puede fundamentarlo. Ella deja todo tal como está” (Wittgenstein, 2017. p, 83).

A pesar de la nula creencia de Wittgenstein respecto al efecto transformador del trabajo filosófico y por consiguiente ético, el solo modificar la forma de estudiar la moral constituye una modificación en el juego si esta se hace recurrente, ya que como se vio anteriormente tanto la practica como el estudio son identificados como “juego de lenguaje” y en este caso como “juego de lenguaje ético”. Por lo tanto, el adoptar el enfoque presentado en este trabajo sí representa en cierta medida un cambio para aquellos contextos donde se aplique esta propuesta.

La transición de una propuesta basada en principios a una propuesta basada en la comprensión de los juegos de lenguaje ético brinda a los filósofos e investigadores herramientas de estudio para la transformación social que parten del reconocimiento de la diferencia y la diversidad según los contextos y las comunidades. El enfoque de los juegos de lenguaje ético se adapta a realidades difíciles, complejas en extremo o en transición facilitando la comprensión de la otredad por medio de la inmersión del individuo en un juego en específico y la inclusión de comunidades al debate ético sin desconocer su propio contexto.

Este trabajo ha proporcionado una aproximación a una nueva visión de la ética que a pesar de estar desperdigada requería de cohesión para ofrecer una alternativa más atractiva y beneficiosa. Lo fructíferas que pueden ser estas ideas dependerá del quehacer filosófico y de la popularidad de la propuesta que puede o no ser adoptada como costumbre por las colectividades. El trabajo no termina en estas páginas sino en la práctica, fuera de los escritorios solitarios donde parece haber sido encerrada la filosofía. Quien desee cambiar el mundo desde la ética particularista podrá encontrar en el desarrollo de este proyecto insumos suficientes para descentralizar el trabajo ético de la filosofía llevándolo a áreas como la política, la educación e incluso el espectáculo respecto a diversos juegos de lenguaje ético y diversas otredades fuera de las ya contempladas.

Referencias bibliográficas

Wittgenstein, L. (2017), *Investigaciones Filosóficas*, México, Universidad Autónoma de México.

Bibliografía secundaria:

Baker, G. P., & Hacker, P. M. S. (2005). Wittgenstein: Understanding and Meaning, Volume 1 of An Analytical Commentary on the Philosophical Investigations. En *Blackwell Publishing eBooks*. <https://doi.org/10.1002/9780470752807>

Bbcnewsmundo. (2023).

https://www.tiktok.com/@bbcnewsmundo/video/7205343051059924230?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Calvo, J.L. (1983) Platón: Crátilo. Madrid: Editorial Gredos.

Carolina. (2021).

https://www.tiktok.com/@carolina.afrofem/video/7326664429985254661?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Copilot Design. (2024). *Humanoide*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Copilot Design. (2024). *Infinita interpretación*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Copilot Design. (2024). *Línea punteada*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Copilot Design. (2024). *Lo humano*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Copilot Design. (2024). *Los rótulos*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Copilot Design. (2024). *Matrioshka*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Copilot Design. (2024). *MIB*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Copilot Design. (2024). *No delimitado*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Copilot Design. (2024). *Seguir una regla*. Imagen generada utilizando Copilot Design.

Ethical Particularism and Morally Relevant Properties on JSTOR. (s. f.). www.jstor.org.

<https://www.jstor.org/stable/2254092>

Éxodo 12:29. (s. f.). <https://bibliaparalela.com/exodus/12-29.htm>

F. Marcelo Vásquez Carrasco. (2018a, enero 12). *6a. Jonathan Dancy: Particularismo moral* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Q13k4nMTGiI>

- F. Marcelo Vásconez Carrasco. (2018b, enero 12). *6b. Los principios éticos según el universalismo, y sus dificultades* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=JvHDtAHcPyg>
- F. Marcelo Vásconez Carrasco. (2018c, enero 12). *6c. Preguntas y respuestas* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5_k5mAiss
- F. Marcelo Vásconez Carrasco. (2018d, enero 13). *6d. Crítica al particularismo moral por Leonardo Torres* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ITuP92oJiYo>
- Hume, D. (1988). *Tratado de la naturaleza humana: autobiografía*. Tecnos Editorial S A.
- La Prensa, R. (2023). Video: Pobladores sorprenden a supuesto ladrón y lo linchan. www.laprensa.hn. <https://www.laprensa.hn/videos/mundo/colombia-video-pobladores-sorprenden-supuesto-ladron-linchan-medellin-BI14859932#image-1>
- La Prensa. (2023). *Paloterapia2*.
- Más Noticias Televisión. (2024). “#MNTV ¡Linchado! Mientras realizaba sus fechorías lo agarran con las manos en la masa por lo que vecinos de #PradosUniversitarios decidieron tomar justicia por su propia mano. <https://t.co/QKjpPo6Kwl>” / X. (n.d.).
 X (Formerly Twitter). <https://twitter.com/mntvhn/status/1786970198467129562>
- Moral Particularism (Stanford Encyclopedia of Philosophy)*. (2017, 22 septiembre).
<https://plato.stanford.edu/entries/moral-particularism/>
- Moral Particularism and Moral Generalism (Stanford Encyclopedia of Philosophy)*. (2023, 1 mayo). <https://plato.stanford.edu/entries/moral-particularism-generalism/>
- On Moral Properties on JSTOR. (1981). www.jstor.org.
<https://www.jstor.org/stable/2253092>

Pacohdez77. (2023).

https://www.tiktok.com/@pacohdez77/video/7247939742212410650?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Qhubo. (2016). *Comunidad golpeó a presunto ladrón*. Qhubo.

<https://www.qhuboibague.com/blog/comunidad-golpeo-a-presunto-ladron/36074/>

Suárez, H. (2024). *Rizoma-Vacuola*.

United Nations. (s. f.). *La Declaración Universal de los Derechos Humanos / Naciones*

Unidas. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Wittgenstein, L. (1969). *On certainty*. http://self.gutenberg.org/articles/On_Certainty

Wittgenstein, L. (2005). *Una conferencia sobre la ética*. México: UNAM.

Anexo: Estoy en Puerto Tierra sin Hilda

El lanzamiento no tardó mucho; los nuevos sistemas y maquinaria permitían que incluso las naves más grandes despegaran y estuvieran en órbita en cuestión de minutos. "La segunda carrera espacial" llamaban a la extraña rivalidad entre China y Europa por conquistar un asteroide con aquellos recursos que antes podían explotarse tranquilamente en países pobres de África. En 2035, cuatro años después de que la Estación Espacial Internacional surcara los cielos y cayera en el recóndito punto Nemo, BiteDance, una empresa privada fiel a los intereses de China había tomado cada vez más relevancia en el negocio espacial, llenando de inquietud, celos y preocupación a los encorbatados monigotes de la Unión Europea, quienes no querían quedarse atrás, mucho menos al ser los máximos representantes de los intereses de Occidente tras lo sucedido con Estados Unidos.

Mary S., una experimentada bióloga, Manuel K., un prominente líder científico, Luis W., un carismático maestro de escuela, y Ger0, un matemático en bancarrota, eran el equipo designado para investigar desde el espacio el comportamiento del asteroide, además de generar contenido suficiente para publicitar en las redes sociales de la UE. Apenas cinco minutos después de estar en órbita, la tripulación ya había compartido un par de videos cortos, además de una transmisión en línea que nunca se detenía, a menos que hubiera un patrocinio o un anuncio político disfrazado de ciencia espacial. A diferencia del gigante rojo, la UE había decidido prestar su nombre a una empresa privada, como sucede en el fútbol, dando lugar a EuropeOn, principal competencia de BiteDance. De esta manera, era una empresa “privada” con intereses “privados” y no la UE quien asumía los percances.

—Creo que puedo meter más de 65 chocolates en mi boca —dijo Luis con la boca llena, a lo que Manuel respondió con una cara de asco.

—Hay un nuevo audio popular. Hagamos un video en grupo que refleje nuestras profesiones —dijo Mary, la más joven del grupo.

—Creo que deberíamos concentrarnos en el asteroide. Faltan 3.5 minutos para alcanzar la distancia óptima —dijo Ger0 con voz temblorosa.

—Ger0, al menos podrías intentar hacer algo por el grupo, además de llevar la cuenta de los minutos y sus décimas y centésimas. Como siempre digo, “es una obligación ofrecer tus talentos a la humanidad”. De lo contrario, pensaré que te esfuerzas por ser egoísta —dijo Manuel, mientras daba palmadas en la espalda de Luis, haciendo que este escupiera todos los chocolates en su boca.

Todos estallaron en risas sonoras.

—Creo que con eso basta —dijo Mary, publicando un video de la escena de los chocolates expulsados por doquier.

Cada uno estuvo en su lugar en el momento indicado, aunque no se requiriese. La nave era la más avanzada en su tipo; podía ser controlada desde el panel de control, pero también podía autogestionarse y desplazarse a sí misma gracias a la inteligencia artificial integrada. Cada tornillo era monitoreado y controlado desde el gran cerebro.

—Ger0, estás algo nervioso. ¿Seguro que no quieres dar un paseo por mi cápsula?
—dijo Mary en voz baja.

Ger0 hizo un gesto de preocupación, señaló el micrófono en su cuello y, con una suplicante mirada, pidió a Mary que no continuara con aquella comprometedor conversación en ese momento.

Antes de presentar a la tripulación junto al asteroide, una voz inundó los recintos. Era Orgas, la IA integrada, dando un anuncio publicitario. La pantalla de cada espectador se cubrió de azul y comenzó a presentar algunos datos interesantes, lo que se conocía como POP-ciencia (datos científicos descontextualizados con el fin de atraer públicos fanáticos del sensacionalismo y las curiosidades). A la derecha, algunos logos plenamente identificables mostraban la lista de patrocinadores a los más de cincuenta millones de espectadores.

La nave se tambaleó, algo similar a la sensación que tiene un surfista cuando una ola levanta su tabla para luego descender sin mayor perturbación.

—Algo sucede —dijo Luis.

—Algo siempre sucede. Es un show —dijo Manuel, mirándose las uñas despreocupado.

—Pues algo raro sucede con el show. Orgas no dice nada desde el sacudón —Luis se levantó de su asiento y empezó a interactuar con algunas pantallas.

Después de treinta minutos y cuarenta y seis segundos, contabilizados por Ger0, empezaron a discutir acerca de qué debían hacer al estar incomunicados, puesto que de nada sirve una misión espacial que no es transmitida y aprovechada al máximo. Al final, todos, cada uno según sus convicciones, decidieron aterrizar la nave en la Tierra, puesto que era lo que más les convenía.

El aterrizaje fue ligeramente complicado por la diferencia del terreno, puesto que, aunque las coordenadas eran las mismas que las del despegue, parecía que el relieve había cambiado considerablemente. La tripulación se dispuso a salir. Arreglaron sus trajes, empolvieron sus rostros y, cuando la puerta se abrió, nada. Sin cámaras ni periodistas, sin público ni asesores preocupados a la distancia. ¿Era el mismo puerto espacial en la Tierra? Parecía tan distinto que, de no haber estado allí unas horas atrás y tener las coordenadas precisas, creerían haberse equivocado.

Después de descender y al no obtener señal en sus teléfonos, decidieron seguir caminando en dirección a la ciudad.

—Qué bueno, veo a alguien en esa dirección —dijo Mary, señalando con el dedo.

—Sé más precisa, Mary —dijo Ger0.

—No necesitabas muchas indicaciones ayer —dijo Mary con tono picante.

—También lo veo. Creo que podemos alcanzarlo si nos apresuramos —dijo Manuel, ignorando el comentario de Mary.

Luego de correr dificultosamente con los trajes, se encontraron con una persona que llevaba una gran canasta a sus espaldas.

—Hola, qué bueno encontrarlo —dijo Luis—. ¿Sabe dónde está la ciudad o la carretera?

—¡Saludemos! ¡Explica ciudad! ¡Explica carretera! —dijo el extraño.

—¡La ciudad! ¡¿En qué dirección está la ciudad?! —dijo Manuel, sacudiendo al extraño por el cuello.

—No hagas eso —dijo Ger0—. Podría haber alguna cámara cerca; puede ser algún tipo de broma.

—¿Una broma que hizo desaparecer las carreteras? ¿Una broma que arruinó una misión de millones de euros? ¿Una broma que nos puso junto a un campesino en un sendero en medio de quién sabe dónde? —respondió Manuel.

—¡Vamos sendero! ¡Vamos hogar! ¡Sigam hombre! —dijo el extraño.

—Eso último sí lo entendí —dijo Mary sonriente.

El campesino los condujo hasta un pueblo. Allí se distinguían algunos negocios con modestos letreros, pero al intentar comunicarse con las personas, todas parecían hablar de la misma forma que el primer extraño. Todos, sin excepción, usaban imperativos con tono de voz exclamativo y no excedían las dos palabras. Además de esto, descubrieron de mala manera que eran indiferentes ante las discusiones y los tratos hostiles.

Al anoecer, los cuatro aceptaron lo que creían era una invitación para quedarse en la casa del campesino, apodado por ellos como “Aalis” por el famoso influencer rural. Era una humilde vivienda a unos 213.5 pies del pueblo, según señaló Ger0. A la luz de una lámpara de aceite que iluminaba sus rostros, comían rábano asado mientras discutían acerca de lo que debían hacer con la información que habían obtenido.

—No tienen nombres propios y no usan conectores o preposiciones —dijo Luis con la boca llena de comida.

—Es nuestro deber ayudarlos —dijo Manuel, sin aún probar nada de su plato.

—¿De qué hablas? ¿Cómo podríamos ayudarlos? Por lo que veo, viven muy bien si no cuentas la ausencia de internet —dijo Mary.

—De alguna manera terminamos en este planeta extraño, ya sea por un agujero de gusano o una perturbación espacial provocada por el asteroide. Terminamos en este lugar que claramente no es la ciudad que dejamos. Es nuestro deber moldear este lugar para formar una civilización —dijo Manuel.

—Es nuestro primer día aquí. Podríamos volver a la nave y... —dijo Ger0.

—¿Volver a dónde? El localizador no diferenciaba este sistema solar del nuestro; me aseguré antes de bajar de la nave y tú igual —dijo Mary, molesta.

—Tampoco podemos volver junto al asteroide. Para este momento, debe estar en una posición diferente. No nos garantiza nada regresar y esperar a que algo pase —dijo Luis.

Luego de un rato en silencio, Manuel continuó:

—Digo que es nuestra responsabilidad cambiar este lugar. Enseñarles a las personas cómo deben hablar y actuar para que pueda surgir una civilización —Manuel se levantó y echó un vistazo por la ventana.

—Digamos que tienes razón. No es viable salir y gastar la energía de la nave en vano, eso si logramos que despegue sin Orgas. ¿Pero eso justifica que podamos asumir que somos mejores respecto a los habitantes del pueblo? —dijo Luis.

—Lo somos, tenemos mejores principios, los que han surgido del ascenso y caída de grandes imperios, reinos y estados. Podemos tratar a todos con dignidad humana, pero deben sujetarse a los principios; de lo contrario, tenemos la nave... —dijo Manuel mientras simulaba que su mano era un arma.

—Creo que realmente no importa. Sin instrumentos ni herramientas para medir y clasificar a estas personas con exactitud, es imposible determinar si son o no humanos. Me niego a creer que estoy en puerto Tierra sin mi esposa —dijo Ger0.

—Y si son extraterrestres, ¿qué importa? Mientras no sean agresivos... —dijo Mary, alejando el plato de su regazo.

—De no ser humanos, no tendríamos por qué concederles derechos. Piénsenlo, estamos en un planeta desconocido, pero no hostil, con la posibilidad de fundar un lugar distinto, un lugar sin... chinos —dijo Manuel.

—Antes de discutir estos temas sería necesario convivir con ellos y conocer mejor sus costumbres, no llevamos ni 24 horas en este planeta —dijo Luis.

—No estoy de acuerdo, pero si sirve para convencerlos de mi punto, entonces cada uno mañana estudiará la situación a su manera —dijo Manuel, tomando nuevamente asiento.

—Me parece bien. ¿No lo crees, Ger0? —dijo Mary, tomándolo por el brazo con una de sus manos mientras que con la otra apretaba el trasero de Ger0.

Al despuntar el sol, Luis ya estaba listo. Se dedicó toda la mañana a seguir los pasos de Aalis e intentar comunicarse mediante el lenguaje del lugar, pero cada vez que decía algo, las personas meneaban la cabeza, a lo que él asumió que no había logrado transmitir ninguna idea. Al llegar a una plaza, observó una tarima de madera y dos pares de cuerdas colgadas; parecía un sitio de ejecución pública. Era bastante extraño dado el comportamiento de la gente en general. ¿Para qué necesitarían algo tan horroroso?

Por su parte, Mary se despertó unas horas después y descubrió a Manuel inspeccionando la casa y algunos rústicos libros de los estantes. Silenciosa, se alejó de la casa sin que Manuel lo notara, ya que su objetivo no era involucrarse en lo pactado la noche

anterior, sino buscar a Ger0 para poder pasar un buen momento. No tardó mucho en encontrarlo.

—Claro que te amo, sabes que eres hermosa y que prefiero estar mil veces contigo, pero no puedo dejar de pensar en Hilda —dijo Ger0 rascándose la cabeza.

—Pues deberías olvidarte ya de ella, a menos que sepas arreglar a Orgos para que nos lleve de nuevo a Kansas —dijo Mary en tono burlón.

—¿Kansas? Eso no tiene sentido. Puedo agotar mi tiempo arreglando la IA y es lo que me propongo a hacer.

Ger0 y Mary entraron en la nave, pero inmediatamente fueron capturados y sometidos. Ger0 intentó usar sus brazos mecánicos, pero era inútil; aquellas personas parecían tener una fuerza sobrehumana.

—¿Dónde estamos? —dijo Mary despertando en lo que parecía ser una celda.

—Supongo que en prisión. ¿Y quién es usted? —dijo Ger0 dirigiéndose a un extraño postrado en el suelo.

El sujeto tenía un traje espacial con su respectivo casco y en uno de sus brazos se leía "BiteDance". Tenía la cabeza contra una de las rejas y no parecía estar interesado en conversar.

—Debe ser parte de la competencia, su traje lo delata. ¿Les habrá ocurrido lo mismo que a nosotros? —dijo Mary con ligera esperanza.

—Responda. ¿Quién es usted y por qué estamos aquí? —repetía Ger0 a la vez que sacudía al sujeto por los hombros.

Al otro lado del pueblo, Luis y Manuel se encontraban comiendo junto a Aalis. Este, a diferencia de los otros dos, no comía rábanos, sino un jugoso filete perfectamente rectangular.

—Supongo que la hospitalidad tiene sus límites —dijo Manuel haciendo una mueca de disgusto.

—En algunos lugares, las personas incluso no comen en presencia de extraños. Agradecemos que nos ofrece rábanos cocidos —dijo Luis mirando a Manuel a los ojos.

—Aun así, es molesto. Cuando logre establecer un gobierno, los humanos tendremos ciertos beneficios —dijo Manuel.

—¿Tan pronto te has deshecho de la idea de que son humanos? —dijo Luis, molesto.

—En realidad, nunca lo fueron. Mira el borde de sus orejas, ¿no notas lo puntiagudas? ¿Y qué me dices de que tienen cuatro dedos en los pies? Vi cuando el campesino se quitaba el calzado. Además, son más bajos y tienen la piel muy pálida... como una mujer. De seguro son más similares a un personaje de cuento de hadas que a un humano —dijo Manuel, mientras señalaba a Aalis—. Son básicamente animales.

—Nosotros también lo somos, y eso no es una justificación para negarles un buen trato —dijo Luis, alzando la voz.

Ambos estaban cada vez más cerca y más enfurecidos que parecía inminente una pelea a golpes. Luis se dio la vuelta y, cuando se distrajo, Manuel lo golpeó en la cabeza con uno de los platos. El grosor de la losa era tal que no se quebró, sino que solo cayó por el suelo rodando, mientras dejaba una ligera línea de sangre hasta quedar inmóvil. Aalis seguía comiendo, observando el espectáculo.

—¡Mata hombre! —dijo el campesino, mientras Manuel veía fijamente el trazo rojo junto a Luis.

En la celda, luego de intentar inútilmente abrir la reja de energía y comunicarse con el extraño, Mary y Ger0 se habían dado por vencidos, hasta que este los volteó a ver, como si acabara de enterarse de que no estaba solo.

—¿Quiénes son ustedes? —dijo, sujetándose la pierna con una expresión de dolor.

—Soy Mary y él es Ger0. Somos astronautas de EuropeOn y usted, supongo, es parte de la tripulación de BiteDance —dijo Mary.

—Así que ustedes también terminaron aquí... —dijo el extraño con extrema fatiga.

—¿A qué se refiere? ¿A qué distancia está su nave y dónde está su tripulación? —dijo Ger0.

—Están muertos, supongo. No se comportaron como debían, solo seguimos el manual —dijo de forma casi inaudible.

—¿Muertos? ¿Qué error cometieron? —dijo Mary, preocupada.

—Rompieron las reglas. El sujeto tras la ventana lo sabe, él, sabe, muerte —dijo el extraño segundos antes de quedar inconsciente.

Ger0 inspeccionó el cuerpo e intentó quitarle el casco que antes no había logrado abrir hasta finalmente destróvalo con sus manos. El rostro estaba totalmente irreconocible, parecía estar sufriendo algún tipo de alergia, pero algo era inquietante en su aspecto: Ger0 sospechaba que no se trataba de un asiático. Mientras Ger0 movía al recién difunto, Mary vio como una credencial caía de entre los dedos del cadáver. La recogió y, con solo verla, cambió la expresión en su rostro.

—¿Viste algún detalle importante? —dijo Ger0, a lo que Mary respondió moviendo la cabeza de lado a lado.

Al abrirse una puerta más allá de la reja, hizo aparición un sujeto muy similar a un campesino, pero con un traje completamente blanco.

—Señor Ger0, no pensé volver a verlo tan pronto —dijo el individuo.

—¿Quién es usted y de qué está hablando? —dijo Ger0, furioso.

—Es tan común en ustedes expulsar la ira de esa manera tan descontrolada. Por supuesto que no me recordará, ya que, aunque yo ya he hablado antes con usted, usted nunca lo ha hecho conmigo, pero créame que lo conozco muy bien. ¿O no, señorita Mary? —dijo el sujeto, observando la credencial en las manos de Mary, casi como si su mirada atravesara la carne y los huesos de sus manos.

—¿Por qué nos han encerrado? —dijo Ger0, tratando de mantener la calma.

—Ustedes vienen cada año, así es como son. Creen que pueden ejercer algún tipo de poder sobre nosotros y que eso les da la razón. Son los salvadores de “aquella gente ignorante”. Ustedes son los salvajes, con sus oraciones desbordadas y sus frases vacías. Tuve que obligarme a aprender ese tedioso lenguaje para comprender que no eran halagos, sino insultos lo que recibían los aldeanos. Pero a ustedes jamás se les ocurre; se creen tan listos que ven nuestra sociedad como un lienzo en blanco. En especial usted, Ger0. Aunque debo agradecer que nos trajeran a Orgos, ya estoy cansado de verlos vagar por todas partes, diseccionándonos con la mirada. Ahora le toca a usted —dijo el extraño.

Mary y Ger0 estaban petrificados; algunas lágrimas rodaron por sus mejillas, temían lo peor.

—¡Usted no se saldrá con la suya! —dijo Ger0, mientras escupía a través de la reja sobre el rostro del extraño.

—Como siempre, Ger0. Se reitera su castigo: se quedará en puerto Tierra, solo hasta reventar —lamio la saliva en su rostro, sonrió burlonamente a Mary, dio la vuelta y desapareció, mientras un grupo de sujetos con trajes grises entraban tras de él.