

P i o t r B r y k c z y ń s k i

Uwagi o Wittgensteina koncepcji „gry językowej”

1. W polskim piśmiennictwie filozoficznym jako przekładowy odpowiednik Wittgensteinowskiego terminu „das Sprachspiel” stosowany jest termin „gra językowa”. Idzie z tym w parze intencja – znajdująca, rzecz jasna, wyraz nie tylko i nie przede wszystkim w sformułowaniach przekładowych – posługiwania się terminem „gra językowa” jako, *sit venia verbo*, treściowo Wittgensteinowskim. Należy w związku z tym odnotować, że niemiecki rzeczownik „das Spiel” stosuje się nie tylko do gier, lecz także do zabaw. Jeśli nie wszystkich, to w każdym razie do obszernej ich klasy. Znajduje to odzwierciedlenie w sposobie, w jaki Wittgenstein używa terminu „das Sprachspiel”. I tak, jako przykład „gier językowych” Wittgenstein podaje m.in. zabawy taneczne polegające na tworzeniu tanecznych korowodów (*Reigenspiele*) (Wittgenstein 1969: § 66). Do zabaw tych nie stosuje się jednak oczywiście termin „gra”. Z podobną sytuacją spotykamy się w literaturze anglojęzycznej w wypadku użycia terminu „language game” (w kwestii użycia nieprzekładowego por. Stern 2003: 198). Z tym że użycie terminu „language game” spotykamy u samego Wittgensteina, w *The Blue and Brown Books*, w związku z czym termin ten jest niemal równie Wittgensteinowski jak termin „Sprachspiel”. Wracając do różnic znaczenia terminów „das Spiel” w języku niemieckim i „gra” w języku polskim (*resp.* „game” w języku angielskim itd.), trzeba dodać, że nie jest tak, iż są to tylko różnice potocznych znaczeń, które współdecydowały o wyborze tych a nie innych terminów technicznych. Nie jest tak, gdyż Wittgensteinowski termin „das Sprachspiel” daleki jest od statusu w pełni wykształconego terminu technicznego. Dystans ten dziedziczą jego odpowiedniki przekładowe. Charakter więzi tych wyrażań z językiem potocznym jest znacznie ściślejszy, niż to ma miejsce w wypadku terminologii technicznej. Niektóre przejawy tego staną się widoczne dalej.

Zmierzając do podania wyjaśnienia wskazanych rozbieżności terminologicznych, należy przede wszystkim zauważyć, że liczące się tu różnice potocznych

znaczeń są zbyt ewidentne (por. Wołos 2002: 16–17), by za najistotniejszy czynnik można było uznać nie dość wyraźne ich dostrzeżenie. Ponadto, wspomniane użycie terminu „language game” przez Wittgensteina dalekie jest od wyjaśnienia w pełni wszystkich relewantnych faktów pozostałych, a przy tym samo domaga się wyjaśnienia. Większy postęp w wyjaśnianiu uzyskujemy, zwracając uwagę na brak rozwiązań przekładowych wyraźnie lepszych od tych, które są tu problematyzowane. Ponadto, i co ważniejsze, nieadekwatność przekładu tekstów Wittgensteina biorąca się z różnic pojęć wyrażanych przez niemiecki rzeczownik „das Spiel” i polski rzeczownik „gra” (*resp.* angielski rzeczownik „game”) jest merytorycznie istotna wyłącznie w wypadku doboru przykładów i, być może, w wypadku niektórych innych drugorzędnych szczegółów argumentacji. To, że odnośne różnice pojęć nie stwarzają poważniejszych problemów związanych z adekwatnością przekładu, stanie się chyba dalej dobrze widoczne. Tymczasem zaś zwróćmy uwagę, że jeśli wyrażana tutaj ocena wagi owych różnic jest trafna, to w ramach studiów Wittgensteinowskich mogą one być na ogół dla uproszczenia pomijane. To z kolei pozwala niekiedy pomijać dla uproszczenia różnice szaty słownej.

Podnoszone w tej pracy zagadnienia mieszczą się w ramach problematyki miejsca terminu „gra językowa” w aparacie pojęciowo-terminologicznym filozofii języka. Konstytuują niewielki wycinek owej problematyki. Niewielki jest też, nie przypadkiem, zakres, w jakim zreferowania wymagają istotne dla odnośnej problematyki koncepcje Wittgensteina. Nie pozostaje to bez wpływu na dokładność wymaganej periodyzacji jego twórczości, jak również wszelkiej innej jej systematyzacji z udziałem relacji czasowych. Co się tyczy samej periodyzacji, bezpośrednio liczy się jedynie wyodrębnienie tzw. okresu późnego (wraz z nim wyodrębnia się obiegowo okres wczesny i przejściowy).

2. W potocznym użyciu rzeczownika „gra” dominuje chyba znaczenie (dominują znaczenia) wyznaczające owemu rzeczownikowi granice stosowalności (nieostre) w obrębie kategorii czynności *łączących* moment rozrywki i rywalizacji. W *Brązowym zeszycie* Wittgenstein przypisuje generalnie „grom” (*games*) charakter rozrywki (*the entertaining character*) (Wittgenstein 1958: 81). W *Dociekaniach* kwestionuje powszechność występowania tego momentu w ramach odniesień rzeczownika „das Spiel” (Wittgenstein 1969: § 66). Zapewne relewantny ma być tu przykład szachów. Co prawda jednak mieści się on nie tylko w zakresie zastosowań niemieckiego rzeczownika „das Spiel”, lecz także w zakresie zastosowań polskiego rzeczownika „gra”, ale nie sądzę, by był to dobry przykład gry bez momentu rozrywki. Jeśli, dodajmy, chodzi o turnieje szachowe, to wprawdzie rozrywki zapewne tu nie ma, ale też nie ma gry – wbrew pozorom, jakie stwarza zewnętrzne podobieństwo do gry w szachy.

Co się tyczy, z kolei, momentu rywalizacji, Wittgenstein kwestionuje w *Dociekaniach* powszechność jego występowania w zakresie zastosowań niemieckiego rzeczownika „das Spiel”, podając przykład rzucania przez dziecko piłką o ścianę

(Wittgenstein 1969: § 66). Zauważmy w związku z tym, że wprawdzie faktycznie nie ma tu rywalizacji, ale też nie jest to gra (choć jest to oczywiście zabawa).

Charakter podnoszonych dalej zagadnień pozwala pomijać na ogół dla uproszczenia ewentualne zróżnicowanie znaczeń rzeczownika „gra” spełniających wskazane warunki. Pozwala to mówić o obiegowym (potocznym) znaczeniu rzeczownika „gra” i o obiegowym (potocznym) pojęciu gry (stosuje się tu formy I. poj.). Uprzedzając pewne dające się przewidzieć obiekcje, należy zaznaczyć, że podane objaśnienie znaczenia rzeczownika „gra” nie jest szczególnie wymagające pod względem zakładanych koncepcji semantycznych. W szczególności nie zakłada się tu, że użyciem rzeczownika „gra” rządzi „mechanizm” wyznaczania ekstensji przez intensję. Wskazane warunki stosowalności można traktować np. jako wyznaczone zgodnie z koncepcją sztywnych desygnatorów. Trudniej (co nie znaczy: trudno) pogodzić owe warunki z koncepcją pojęć typologicznych, a więc traktować je jako wyznaczone przez charakter tzw. obiektów wzorcowych oraz stosownie zrelatywizowane podobieństwo. Dodajmy, że w rachubę wchodzi też ujęcie zgodne z *literą* Wittgensteinowskiej koncepcji „podobieństw rodzinnych” jako wyznacznika zakresu stosowalności. Zgodne z literą tylko, nie zaś z duchem. Wedle poglądów Wittgensteina – w wypadku stosownie rozumianych gier to, co wspólne, ograniczone jest, z grubsza biorąc, do należenia do kategorii czynności (por. Glock 1996: 121). W zestawieniu z objaśnieniami podanymi wyżej uderza ogólność tego warunku, a przy tym wydaje się, że zgodność z duchem rozważanej koncepcji wyklucza tu daleko idące uszczegółowienia.

Pozostając przy kwestii zakresu zgodności względnie niezgodności podanych objaśnień dotyczących rzeczownika „gra” z poglądami Wittgensteina, załóżmy, że Wittgensteinowska „semantyka podobieństw rodzinnych” wyróżnia w sposób zadowalająco naturalny pewien typ zróżnicowania w użyciu. Czy zróżnicowanie owego typu, zapytać możemy, należy traktować jako zróżnicowanie w ramach użycia w jednym znaczeniu, co zgodne byłoby chyba ze stanowiskiem Wittgensteina (por. Glock 1996: 122), czy też może jako wyznaczające szczególnie przypadek wieloznaczności. A może ramy dystynkcji jednoznaczne–wieloznaczne uznać tu należy za zbyt wąskie (por. Glock 1996: 122), przyjmując w związku z tym, że rozważane przypadki użycia nie są przypadkami użycia w jakimś znaczeniu (byłoby to chyba do przyjęcia co najwyżej przy założeniu, że można zanegować tu użycie w jakimś znaczeniu bez zanegowania użycia w jakiejś funkcji). Ponieważ, zauważmy dalej, podane wyżej objaśnienia dotyczące znaczenia rzeczownika „gra” nie implikują jednoznaczności, różnicę w stosunku do poglądów Wittgensteina pociągałoby w tym wypadku jedynie przypisanie mu stanowiska, które łączy opisywanie zakresu stosowalności w kategoriach „podobieństw rodzinnych” z negowaniem zarówno jednoznaczności, jak i wieloznaczności.

Istotność sygnalizowanych różnic w objaśnianiu rzeczownika „gra” relatywizować należy do kontekstu badawczego. Uznając, że są to różnice relatywnie do

zagadnień podnoszonych w tej pracy nieistotne, zwrócę dodatkowo uwagę, że Wittgensteina koncepcja „podobieństw rodzinnych” jako konstytutywnych w pewien sposób dla językowych uwarunkowań użycia wyrażen nie implikuje, że uwarunkowania te są bliskie jakiejś totalnej amorficzności. Co prawda wszystko jest podobne do wszystkiego z jakiegoś punktu widzenia, ale konstatowanie zachodzenia „podobieństw rodzinnych” nie kłóci się z konstatowaniem wielości „rodzin”.

Przypomnijmy: przyjęte założenia pozwalają wyróżnić użycie terminu „gra” w znaczeniu, które daje się określić jako obiegowe (potoczne). Termin „gra” używany jest też, samodzielnie lub jako niesamodzielny składnik innego terminu (jak chociażby termin „gra językowa”), w innych znaczeniach (różnych od obiegowego). Bywa też nadużywany. Wśród użyc w owych innych znaczeniach wyróżnić można użycia literalne i figuratywne. Użycie literalne może być efektem leksykalizacji. Wprowadzając w miejsce nieostrej dychotomii zleksykalizowane–niezleksykalizowane wielkość stopniowalną, możemy też mówić o różnych stopniach leksykalizacji. Podobnie rzecz się ma z czasownikiem „grać” i rzeczownikiem „gracz”. Trzeba jednak pamiętać, że zróżnicowanie znaczeń i rodzajów nadużyć nie musi tu być ściśle analogiczne.

Z użyciem terminu „gra” w znaczeniu różnym od obiegowego mamy np. do czynienia w badaniach obejmujących rozwijanie i zastosowania matematycznej teorii gier. W swej części rdzennej jest to teoria formalnych aspektów optymalizacji strategii działania w sytuacjach niepewności co do wyników, zwłaszcza działania w otoczeniu innych działających, o innych celach. W kwestii stosunku zastosowań teorii gier do gier rozumianych potocznie odnotujemy, że tzw. wygrana w potocznie rozumianej grze nie jest odrębnym celem działania. Celem jest osiągnięcie wygranej w pewien określony sposób – sposób gwarantujący obecność momentu rozrywki. Niepewność jest tu wartością pozytywną, nie zaś ograniczeniem, które chce się „ominać”, korzystając ewentualnie z teorii matematycznych. Nastawienie na rozrywkę sprawia również, że wprawdzie gra dopuszcza próby „przechytrzenia” innych uczestników, ale angażowanie intelektu ma tu swoje granice. Grę można „przeintelektualizować”. Teoria gier nie ma, praktycznie rzecz biorąc, zastosowań w grach.

Z użyciem terminu „gra” w innym jeszcze znaczeniu mamy do czynienia, kiedy biolog mówi o „grze w ewolucję”. Przykładu dostarcza książka Kunickiego-Goldfingera *Znikąd donikąd* (Kunicki-Goldfinger 1993). Rozdział VIII nosi tytuł „Gra w ewolucję”, jego ostatni podrozdział nosi zaś tytuł „Etapy gry w ewolucję”. Termin „gra w ewolucję” pojawia się też w tekście odnośnego podrozdziału (Kunicki-Goldfinger 1993: 182). O grze w ewolucję mówi się tu bądź czysto metaforycznie, bądź też z zaczątkami leksykalizacji. Atrakcyjność wykorzystywanej metaforyzacji bierze się chyba m.in. stąd, iż dostarcza ona dogodnego eufemizmu ułatwiającego teoretykom ewolucji ich dyskurs techniczny: ewolucja to w szcze-

gólności bezmiar cierpienia i zagłady istnień; metafora gry stwarza wrażenie, że jest to tylko cierpienie i zagłada na niby.

3. Kontekst niektórych zastosowań terminu „gra językowa” u Wittgensteina stwarza wrażenie, że po prostu nadużywa on obiegowego pojęcia gry. Ilustracji dostarcza np. § 7 *Dociekań filozoficznych*. Nawiązując tam do podanego wcześniej (w § 2) opisu „języka” budowniczego i pomocnika, Wittgenstein pisze¹:

Możemy też sobie pomyśleć, że cały proces używania słów w (2) jest jedną z owych gier, za pomocą których dzieci uczą się swego ojczystego języka. Gry te nazywać będę „grami językowymi”, mówiąc niekiedy o prymitywnym języku jako o grze językowej (Wittgenstein 1969: § 7).

Zauważmy, że w myśl najbardziej naturalnej interpretacji ustanawiana tutaj konwencja dotyczy jedynie przymiotnika „językowy” (założmy dla uproszczenia, że mamy do czynienia z tekstem oryginalnym): w obrębie gier *tout court* (zob. „Gry te nazywać będę...”)² wyróżnia się gry, które zamierza się nazywać „grami językowymi”. Z drugiej strony – to, co określa się tutaj jako gry (gry *tout court*), nie egzemplifikuje obiegowego pojęcia gry, co pociąga jego nadużycie (różnica między niemieckim rzeczownikiem „das Spiel” i polskim „gra” jest tu nieistotna).

Dobrej ilustracji dostarcza też chyba *Brązowy zeszyt*. Mam tu na uwadze fragment, w którym „jednym tchem” niejako mówi się o „grach językowych” oraz o grach rozumianych w taki sposób (zapewne jest to rozumienie obiegowe), iż bez wyraźnego zgrzytu można powiedzieć:

Gry mogą różnić się, powiedzmy, pod względem ilości używanych żetonów, pod względem ilości pól na planszy albo też mogą różnić się w ten sposób, że w jednym wypadku używamy kwadratów, a w innym sześciokątów itp. (Wittgenstein 1958: 91).

Zwracając uwagę na ewentualne przypadki nadużycia obiegowego pojęcia gry w pismach Wittgensteina, nie twierdzę, że mamy tu każdorazowo do czynienia z nadużyciem wysoce szkodliwym. Dodam, że z oddziaływaniem zwodniczym iść mogą w parze korzyści z uwydatniania pewnych ważnych momentów. Do kwestii takiego uwydatniania wrócę niżej (por. 4. i 6.).

Spotykamy też u Wittgensteina świadome przesunięcia znaczenia terminu „gra”. Przykładów dostarczają *Dociekania* oraz szkice do tychże w postaci *Niebieskiego i Brązowego zeszytu*. W *Niebieskim zeszycie* Wittgenstein pisze:

¹ Podane niżej przekłady sformułowań Wittgensteina w *Dociekaniach* były konfrontowane z przekładami Bogusława Wolniewicza (Wittgenstein 1972). Większość odstępstw ma charakter drugorzędny (por. przypis 3).

W przyszłości będę raz po raz zwracał waszą uwagę na to, co będę nazywał grami językowymi. Są to sposoby używania znaków prostsze niż te, w jakich używamy znaków naszego wysoce złożonego języka codziennego. Gry językowe to formy języka (*forms of language*), w jakich (*within which*) dziecko zaczyna używać słów. Badanie gier językowych to badanie prymitywnych form języka lub prymitywnych języków” (Wittgenstein 1958: 17).

W *Brązowym zeszycie*, z kolei, znajdujemy następujące sformułowanie:

Systemy komunikacyjne [...] będziemy nazywać (*we shall call*) „grami językowymi”. Są one w mniejszym lub większym stopniu pokrewne temu, co nazywamy grami w zwykłym języku. Dzieci uczą się swego pierwszego języka za pomocą takich gier i tutaj mają one nawet (*and here they even have*) właściwy grom charakter rozrywki (Wittgenstein 1958: 81)².

Na marginesie odnotujmy, że w cytowanym fragmencie zwrot „za pomocą takich gier” zaciera różnicę między odróżnionymi tu skądinąd przez Wittgensteina dwoma znaczeniami „gry”: znaczeniem ustanawianym oraz znaczeniem określonym przez Wittgensteina jako znaczenie w zwykłym języku.

Wreszcie *Dociekania*. Ilustracji dostarcza tu sformułowanie definicyjne cytowane już wcześniej, w związku z domniemaniem błędnych zastosowań terminu „gra” przy zachowaniu znaczenia obiegowego. Wymowny jest w tym kontekście również, a może nawet bardziej, ciąg dalszy. Otóż Wittgenstein pisze nieco dalej w tym samym paragrafie:

Również całość: języka i czynności, z którymi jest on spleciony (*das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verworben ist*), nazywać będę „grą językową” (Wittgenstein 1969: § 7).

Uprzedzając dalsze rozważania, odnotujmy, że w myśl ustanawianej tutaj konwencji mianem „gry językowej” obejmuje się nie samo wykonanie językowe, lecz także czynności, z którymi jest ono splecione (por. Stern 2003: 195). Taka wy-

² W wydanym niedawno polskim przekładzie *Brązowego zeszycu* zwrot „and here they even have the entertaining character of games [podkr. – P.B.]” tłumaczony jest na „a opisywane tutaj gry posiadają nawet ów właściwy sobie charakter rozrywki” (cytuję według: Wołos 2002: 83; podkr. – P.B.). Jednakże zarówno kryteria filologiczne, jak i kryteria zgodności z kontekstem filozoficznym domagają się odniesienia zaimka „here” („tutaj”) do przypadku uczenia się języka przez dzieci (w odróżnieniu od potraktowania owego zaimka jako modyfikatora rzekomo domyślnego imiesłowa „opisywane”). Co się tyczy kontekstu filozoficznego, należy zauważyć przede wszystkim, że egzemplifikacja, do której Wittgenstein odsyła tutaj czytelnika (por. obszerniejszy cytat, który opatruję niniejszym przypisem), nie obejmuje niczego, co miałoby z natury swej charakter rozrywki. Nie znaczy to, że nie ma niczego o charakterze rozrywki (mającego taki charakter z natury lub przygodnie) w projektowanym przez Wittgensteina zakresie terminu „gra językowa”. Jednakże, w myśl komentowanego przekładu – charakter rozrywki przypisany zostaje wszystkiemu, co należy do owego zakresu, co prowadzi do jaskrawej niespójności.

mowa ostatniego z przytoczonych zdań nie zależy *notabene* od tego, czy termin „Sprache” odnieść należy w jego kontekście do języka czy też do mowy³.

W rachubę wchodzi też użycia metaforyczne. Nie należy oczekiwać, że łatwo je odróżnić od innych. Trudności z ustaleniem w poszczególnych przypadkach, jaki charakter ma dane użycie terminu „gra językowa”, tłumaczą się w pewnej mierze poglądami Wittgensteina na znaczenie wyrażań. Co prawda, ani koncepcja podobieństw rodzinnych (Wittgenstein 1969: §§ 65–67), ani negatywna postawa wobec konstruowania teorii języka (Wittgenstein 1969: § 109) nie wymaga wykluczenia z objaśniania znaczenia wszelkich generalizacji, ale – z drugiej strony – mamy tu do czynienia z czynnikami sprzyjającymi temu, iż pełne wykorzystanie możliwości w zakresie generalizacji w objaśnianiu znaczenia stoi w hierarchii celów relatywnie nisko.

4. Pośrednich wskazówek co do rozważanych sposobów rozumienia terminu „gra” dostarczają wyrażane przez Wittgensteina *expressis verbis* i domyślne intencje uwydatniania za pomocą terminu „gra językowa” pewnych momentów posługiwania się językiem lub pewnych momentów o charakterze metodycznym. Z wyrażeniem takiej intencji wprost spotykamy się w każdym razie w *Dociekanach*, gdzie Wittgenstein pisze:

Termin „gra językowa” ma tu podkreślać, że mówienie (*das Sprechen der Sprache*) jest częścią pewnej czynności lub pewnej formy życia (*Lebensform*) (Wittgenstein 1969: § 23).

Rzecz jasna, podkreślanie tego, że „mówienie jest częścią pewnej czynności lub pewnej formy życia”, służyć miało przede wszystkim uwydatnieniu pewnych ważnych momentów w użyciu języka – momentów ujawnianych m.in. na drodze porównywania z innymi „częściami” działania. Jak wiadomo, w porównywaniu takim szczególną rolę pełniło u późnego Wittgensteina pojęcie gry. Zrozumiałe jest zatem, że wśród intencji, z jakimi Wittgenstein stosował termin „gra językowa”, są intencje inspirowania takich zabiegów porównawczych i utrwalania ich rezultatów. Jedną z intencji tego rodzaju widoczna jest dobrze w powołanym dopiero co paragrafie *Dociekań* (§ 23). Jest to intencja uwydatniania funkcjonalnej różnorodności posługiwania się językiem (por. Wittgenstein 1969: 537; zob. także Glock 1996: 196). To, co termin „gra językowa” miał poza tym uwydatniać, koncentrowało się wokół aspektu kierowania się regułami (z uwzględnieniem procesów uczenia się) (zob. Glock 1996: 193). Wracając do funkcjonalnej różnorod-

³ Zwrot „mit denen sie erworben ist” Wolniewicz tłumaczy na „w które jest on wpleciony” (Wittgenstein 1972; podkr. – P.B.), co utrudnia nieco wykluczenie interpretacji, w myśl której mówiłoby się tutaj o języku i o samym wykonaniu, przy czym wykonanie traktowane byłoby jako czynności, w których język jest w pewien sposób obecny (w które jest on w pewien sposób „wpleciony”).

ności, trzeba powiedzieć, że z intencją jej uwydatniania blisko wiązała się intencja zwrócenia uwagi (przez porównanie) na to, co dawać miało podstawy do stosowania do terminu „język” pojęcia podobieństw rodzinnych i – w związku z tym – traktowania pytania o istotę języka jako źle postawionego (por. Wittgenstein 1958: viii–ix (przedmowa R. Rheesa)).

Co się tyczy intencji, którym „kierunek” nadają koncepcje o charakterze metodycznym, ich określenie wymaga mówienia o uwydatnianiu niejako drugiego rzędu: określenie jako „gry językowej” uwydatniać ma prostotę reguł jako czynnika sprzyjającego uwydatnianiu pewnych momentów posługiwania się językiem (Wittgenstein 1958: 17; Wittgenstein 1969: §§ 5 i 130; por. Glock 1996: 196)⁴. Intencję, o której tu mowa, dookreśla „kontekst” metodyczny. Stanowi go m.in. koncepcja „obiektów porównawczych” (*Vergleichsobjekte*) (Wittgenstein 1969: §§ 130, 131). Jako obiekt porównawczy „gra językowa” pełni wskazaną rolę uwydatniania istotnych momentów w użyciu języka. Rolę tę Wittgenstein przeciwstawia *expressis verbis* roli konstruktów myślowych tworzonych na drodze idealizacji (Wittgenstein 1969: § 130). Wymowa tego przeciwstawienia jest m.in. taka, że prostota reguł, którą uwydatniać ma termin „gra językowa”, nie jest efektem uproszczeń idealizacyjnych. Przenosząc uwagę na moment uwydatniania uzyskiwanego dzięki prostocie reguł, dodajmy, że jako obiekt porównawczy „gra językowa” ma posiadać pewien wkład w tworzenie „przejrzystej prezentacji” (*übersichtliche Darstellung*). Ma posiadać tym samym pewien wkład w nadawanie gramatyce „przejrzystości” (Wittgenstein 1969: § 122).

Intencje, z jakimi Wittgenstein wprowadza termin „gra językowa”, harmonizują z tym, co najbardziej charakterystyczne dla jego orientacji badawczej (zwłaszcza w okresie późnym). Na tę ostatnią składają się m.in. pewne poglądy w kwestii istotnych dla rozwoju filozofii możliwości poznawczych i źródeł poznawczego błędzenia. Zgodnie z ukierunkowanymi przez owe poglądy zamierzeniami użycie terminu „gra językowa” bierze się u Wittgensteina raczej z potrzeby uwydatniania czegoś niż z potrzeby jednoznacznego głoszenia czegoś.

5. Mgławicowość objaśnień terminu „gra językowa”, brak konsekwencji w jego użyciu, użycie biorące się raczej z potrzeby uwydatniania czegoś niż jednoznacznego głoszenia czegoś – wszystko to sprawia, że bez dodatkowych konwencji ter-

⁴ Należy odróżnić uwydatnianie czegoś przez wybór terminu „gra językowa” i uwydatnianie czegoś za pomocą porównań z obiektami, które określa się jako „gry językowe”. W wypadku, z kolei, uwydatniania pierwszego rodzaju odróżnić trzeba uwydatnianie momentów przedmiotowych (dokładniej: przedmiotowych relatywnie do kontekstu badawczego) oraz momentów o charakterze metodycznym. Momenty przedmiotowe, które mają być uwydatniane przez wybór terminu „gra językowa”, są momentami użycia języka (zob. np. moment kierowania się regułami). Momenty o charakterze metodycznym, które mają być we wskazany sposób uwydatniane, to pewien moment w pojęciu języka (domniemana stosowalność „semantyki podobieństw rodzinnych”) oraz pewien moment „gier językowych” (moment prostoty reguł jako czynnika sprzyjającego uwydatnianiu pewnych momentów użycia języka).

min ten nie daje się, praktycznie rzecz biorąc, stosować „przedmiotowo”. Ponadto, bez obszernych komentarzy nawet ujęcie w podnoszący poziom języka cudzo-słów nie czyni owego terminu zdolnym do pełnienia jakiejś roli innej niż jedynie pomocnicza w wyodrębnianiu jakiejś dziedziny przedmiotowej lub jakiejś problematyki o naturalnych granicach. W filozofii języka można zajmować się problematyką prawdy, problematyką intencjonalności, problematyką intensjonalności itd. Nie można zajmować się problematyką gier językowych. Bo nie ma takiej problematyki.

Wobec tych konstatacji usprawiedliwienia wymaga użycie w tytule terminu „Wittgensteina koncepcja »gry językowej«”. Wróćmy do intencji, z jakimi Wittgenstein stosował termin „gra językowa”. Mają one źródło w Wittgensteinowskich ocenach użyteczności zastosowań owego terminu. Dokonany przegląd istotnych tematycznie wątków twórczości Wittgensteina ukazuje koncepcje („przedmiotowe” i metodyczne), na których owe oceny są oparte i które są przez Wittgensteina rozwijane z udziałem posługiwania się terminem „gra językowa”. Wittgensteina użycie tego terminu integruje owe koncepcje. Nie jest to oczywiście integracja czysto tematyczna. Co więcej, ani ustanowiona na mocy owej integracji całość, ani te lub inne jej fragmenty wyróżniające się szczególną więzią z użyciem terminu „gra językowa”, nie stanowią pojedynczej koncepcji, a więc nie dają się opisać jako „Wittgensteina koncepcja »gry językowej«”. Zaznaczam w związku z tym, że termin „Wittgensteina koncepcja »gry językowej«” należy tu interpretować jako nazwę własną, nie zaś jako deskrypcję. Nazwa ta skonstruowana jest nieco zwodniczo, ale jest to zwodniczość stanowiąca dające się tolerować koszty zwięzłości wysłowienia. Granice tego, co nazwa ta obejmuje, dogodnie będzie pozostawić do dookreślenia przez kontekst.

6. Co prawda, nie ma filozoficznej problematyki gier językowych, ale, z drugiej strony, jest filozoficzna problematyka „prowokowana” bezpośrednio przez Wittgensteina koncepcję „gry językowej”. Niektóre zagadnienia składające się na tę problematykę dają się bez trudu sformułować na podstawie tego, co zostało wyżej powiedziane o zakresie tematycznym „prowokującej” je „koncepcji”. Jest wśród nich np. zagadnienie roli „wymyślonych” przez Wittgensteina sztucznych „gier językowych” (jak np. ta, najlepiej chyba znana, z § 2 *Dociekań* – „gra” budowniczego i pomocnika) jako „obiektów porównawczych”. Stawiając to zagadnienie, pytamy o związki owych „gier językowych” z językami (z językami naturalnymi i sztucznymi językami symbolicznymi) (por. Glock 1996: 195). *Notabene*, jednym ze sformułowań samego Wittgensteina istotnych bezpośrednio dla tego zagadnienia jest cytowany wyżej fragment § 7 *Dociekań* (por. w tej kwestii: Wittgenstein 1958: 17, 81; Wittgenstein 1969: § 6; podaję tu przykłady odpowiednich tematycznie sformułowań bez pretensji do reprezentatywności).

Dalsze rozważania koncentrować się będą na pewnym składającym się na wskazaną problematykę zagadnieniu o charakterze metodycznym. Nie jest to

z pewnością zagadnienie dla owej problematyki centralne (*notabene* wydaje się wątpliwe, by miała ona jakieś „centrum”), ale też nie jest ono ani marginalne, ani błahe.

Postawmy pytanie, co Wittgensteinowskie użycie terminu „gra językowa” uwydatnia i co ewentualnie zaciera, a także jaki jest bilans tego rodzaju korzyści i mankamentów (i czy, w związku z takim a nie innym bilansem, użycie terminu „gra językowa” zasługuje na jakąś kontynuację). Należy podkreślić, że mowa tu o bilansie stanowiącym podstawę dla oceny roli badawczej terminu „gra językowa”, nie zaś o bilansie stanowiącym podstawę dla oceny roli badawczej Wittgensteina koncepcji „gry językowej”, w tym – koncepcji, które są na jej gruncie w szczególności sposobem integrowane. Zakres, w jakim potrzebne są tutaj pewne przy czynki do bilansu drugiego rodzaju, jest dość ograniczony.

Nie sądzę, by korzyści z posługiwania się terminem „gra językowa” wykaczały poza uwydatnianie tego, co wskazane zostało wyżej jako mające podlegać uwydatnieniu w intencji samego Wittgensteina (por. 4.). Co się tyczy, z kolei, przypadków zacierania czegoś ważnego, należy tu zwrócić uwagę m.in. na efekt zacierania tematycznych różnic między koncepcjami integrowanymi w ramach Wittgensteina koncepcji „gry językowej”. Przede wszystkim jednak trzeba powiedzieć w tym kontekście o zacieraniu granicy między wykonaniem językowym i jego „otoczeniem” w sferze działania, a także o ściśle związanym z tym zacieraniu tego, co swoiste dla wykonania. To ostatnie ma też inne, zasługujące tutaj na uwzględnienie uwarunkowania. Otóż wykonanie językowe (samo wykonanie językowe) z natury swej nie jest udziałem w grze. Chociaż więc udział w grze może angażować wykonanie językowe, nie może się doń sprowadzać. Na różny zatem sposób Wittgensteinowskie użycie terminu „gra językowa” w ramach zabiegów porównywania języków do gier może podsuwać z gruntu błędny obraz języka i wykonania. Szczególnie wymowne tego świadectwa zyskujemy, rozważając referencyjne aspekty wykonania językowego. O ile w aktach *wyboru* ruchu w grze występuje z samej ich natury moment „bycia o”, o tyle w wypadku samych ruchów w grze moment ten występuje co najwyżej na mocy jakichś szczególnych reguł – reguł wymagających *powiedzenia* czegoś. Dodajmy, że to nie dane ruchy w grze pozostają do czegoś w jakichś stosunkach *referencyjnych*. W jakichś stosunkach tego rodzaju pozostają do czegoś dane akty powiedzenia czegoś oraz odpowiednie zdania.

Wskazane efekty zacierania tego, co swoiste dla wykonania językowego, jak również zacierania granicy między wykonaniem językowym i jego „otoczeniem” w sferze działania sprawiają, że perspektywa badawcza filozofii działania i socjologii wypiera perspektywę badawczą dyscyplin zajmujących się istotną funkcjonalnie strukturą języka, w tym – logiki języka. To tak, jakby perspektywa badawcza filozofii działania wspomaganego komputerowo oraz socjologii komputeryzacji wypierała perspektywę badawczą informatyki i fizyki półprzewodników.

Uprzedzając ewentualne obiekcje, zaznaczam, że zarzut, który tu stawiam Wittgensteina koncepcji „gry językowej”, nie jest po prostu zarzutem, że wskazanego rodzaju efekty zatarcia się pojawiają. Efekty takie pojawić się bowiem mogą, ilekroć zwraca się uwagę, co czynić niewątpliwie warto, na rolę, jaką w badaniach nad językiem ma tło problemowe filozofii działania. Pojawić się też mogą, ilekroć porównuje się, co czynić niewątpliwie warto, reguły języka do reguł gry. Zarzut, który stawiam, to zarzut zbędnego wzmocnienia odnośnych efektów. Wzmocnienia je zaś zbędnie np. konwencja obejmująca mianem „gry językowej” „całość: języka i czynności, z którymi jest on spleciony” (por. 3).

Godne uprzedzenia na tym miejscu są nie tylko obiekcje biorące się z nie-trafnego odczytania mych intencji, lecz także obiekcje biorące się z pewnych ocen różniących się od tych, które są przez wysunięte zarzuty zakładane – ocen aprobujących w pewnym zakresie wskazanego rodzaju ekspansję perspektywy badawczej filozofii działania i socjologii. Takie właśnie oceny przynosi „zwrot ku praktyce” (*the practical turn*) – nurt badań filozoficznych, którego jednym z ojców duchowych był Wittgenstein (Stern 2003: zob. zwłaszcza s. 187 i 188). Sądzi się tu, że na drodze objaśniania centralnych kategorii filozofii działania można doprowadzić do jakiegoś zasadniczego przełomu w przewyciężaniu pewnych określonych filozoficznych trudności (zob. Stern 2003: 185). Wśród trudności, które ma się tutaj na uwadze, są m.in. te, które napotyka się w badaniach nad problemem poznawczego stosunku do świata. Przewyciężenie, którego się oczekuje, może być, dodajmy, przewyciężeniem na drodze ujawniania tego, co społeczne w funkcjonowaniu umysłu (zob. Stern 2003: 190–191, 199), na drodze demaskowania pseudoproblemów oraz na drodze usprawiedliwiania jakiegoś wariantu sceptycyzmu.

W §§ 1–17 *Dociekań*, zauważmy dalej, Wittgenstein eksponuje wielość funkcji wyrazów w zdaniu. Przeciwwstawiając się wizji języka u Augustyna, Wittgenstein akcentuje funkcjonalną różnorodność nienominalnych składników zdania (zob. np. § 8, kwestia użycia liczebników). Odnosi się wrażenie (stanowi o tym m.in. dobór przykładów), że pomijane jest tu zróżnicowanie udziału w wyznaczaniu postawy propozycjonalnej. Ograniczeniu takiemu sprzyjał zresztą kontekst opozycji w stosunku do nominalności. W następnych kilku paragrafach, z kulminacją w paragrafie 23, eksponowana jest wielość postaw propozycjonalnych. Przechodzi się tu zatem do innej problematyki (należy ją uznać za inną, nawet jeśli nie jest się skłonny widzieć w §§ 1–17 wskazanego ograniczenia). Przejście zatarte jest w pewnym stopniu przez bliskie sąsiedztwo rozważań poświęconych kwestii, ujmując rzecz nie całkiem po Wittgensteinowsku, natury aktów użycia zdaniowego (akty takie obejmują *postawy propozycjonalne*) z jawnym wystawieniem ograniczonym do pojedynczego wyrazu (§ 19). Niemniej jednak tu właśnie – tu, gdzie następuje odnośne przejście – zarysowuje się w powołanym fragmencie *Dociekań* główna linia tematycznego podziału. Takie poprowadzenie owej linii jest zwod-

nicze. Postawy propozycjonalne mają bowiem nie tylko wykładniki niewyrazowe, w tym – ponadwyrazowe, lecz także wykładniki będące wyrazami (wśród wyrazów są nie tylko wykładniki treści propozycjonalnej). Nienaturalność podziału maskowana jest przez pewną niekonsekwencję w użyciu terminu „gra językowa”. Termin ten zostaje wprowadzony w § 7, w kontekście, w którym eksponowane jest zróżnicowanie funkcji wyrazów w zdaniu. Jednakże w § 23 motyw wielości „gier językowych” zostaje „skojarzony” z wielością postaw propozycjonalnych.

W ramach postulowanego bilansu korzyści i mankamentów Wittgensteinowskiego użycia terminu „gra językowa” interesujący jest przede wszystkim bilans zrelatywizowany do kontekstu historycznego. W wypadku relatywizacji do okresu, kiedy pisane były *Dociekania*, ocena, wedle której przeważają korzyści, jest, co prawda, problematyczna, ale, z drugiej strony, u nikogo chyba nie powinna budzić zdecydowanego sprzeciwu. Inaczej jest w moim przekonaniu w wypadku relatywizacji do czasów współczesnych. Wskazane bowiem wyżej postulaty znajdujące wyraz w Wittgensteinowskim użyciu terminu „gra językowa” obecnie są już w większości zrealizowane. To, że w filozofii języka istotne jest tło problemowe filozofii działania, jest dziś dość oczywiste. Oczywiście nie tylko dla zwolenników „zwrotu ku praktyce”. Powszechnie dostrzegane jest w związku z tym bogactwo funkcjonalne języka, w tym – te jego przejawy, o których stanowi wielość postaw propozycjonalnych i wielość nienominalnych momentów treści propozycjonalnych. Wśród powszechnie dostrzeganych aspektów funkcjonowania języka jest też, zauważmy dalej, aspekt kierowania się regułami. Dobrze ugruntowana jest przy tym świadomość paradygmatyczności gier dla badań nad tym aspektem (ugruntowana niestety wraz z tendencjami do zacierania granicy owocności porównań). *Notabene* dobrze widoczna jest też obecnie jak i dawniej heurystyczna rola prostoty „obiektów porównawczych”.

Może należy więc zrezygnować w filozofii języka z mówienia o „grach językowych”. Z mówienia o „grach językowych”, nie zaś z mówienia o grach. Rezygnowanie w filozofii języka z mówienia o grach nie jest, oczywiście, pożądane. Są, dodajmy, ważne powody, by mówić tu o nich nie tylko w ramach wygłoszenia „pozytywnych” tez o języku, to jest w ramach mówienia o tym, czym język jest, lecz także w ramach wygłoszenia tez „negatywnych”, to jest w ramach mówienia o tym, czym język nie jest.

Bibliografia

- Glock, Hans-Johann, 1996, *A Wittgenstein Dictionary*, Blackwell Publishers, Malden, Massachusetts.
- Kunicki-Goldfinger, Władysław, 1993, *Znikąd donikąd*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.

- Stern, David G., 2003, *The Practical Turn*, w: *The Blackwell Guide to the Philosophy of the Social Sciences*, wyd. Stephen P. Turner i Paul A. Roth, Blackwell Publishing, Malden, Massachusetts, s. 185–206.
- Wittgenstein, Ludwig, 1958, *Preliminary Studies for the „Philosophical Investigations”*. Generally known as *The Blue and Brown Books*, Basil Blackwell, Oxford (wstępem opatrzył R. Rhees).
- Wittgenstein, Ludwig, 1969, *Philosophische Untersuchungen*, w: Ludwig Wittgenstein, *Schriften I*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, s. 285–544.
- Wittgenstein, Ludwig, 1972, *Dociekania filozoficzne*, przełożył, wstępem i przypisami opatrzył Bogusław Wolniewicz, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Wołos, Marta, 2002, *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*, Universitas, Kraków.

Some Remarks on Wittgenstein’s Concept of „Language Game”

The paper deals with the role of the term „language game” (Germ. „das Sprachspiel”) as part of the terminological equipment of the present-day philosophy of language (in what follows only the English term „language game” will be used for the sake of simplicity).. Various factors will be taken into consideration. The current uses of the term „game” in and outside philosophy of language (as well as the differences between the English term „game” and the German term „das Spiel” will not be neglected). The author’s examination of the various Wittgenstein’s uses of the term „language game” covers both the descriptive content of the term, and the underlying intentions of its introduction into philosophical vocabulary – the intentions to accentuate certain features of language and the intentions to accentuate certain of methodological issues. The author says that Wittgenstein uses the term „language game” in a way that makes it unsuitable for any substantial role in distinguishing philosophical problems and directions of research. Moreover, all talk about language games results not only in accentuating certain important features of language, but also in blurring some others, equally important. However, the first of these two effects is now less significant than it was in the historical context of Wittgenstein’s late philosophy (due to changes that took place not without Wittgenstein’s influence).