



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

CAMPUS GUANAJUATO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA

MAESTRÍA EN FILOSOFÍA

SOBRE LOS NIVELES LÓGICOS DE LOS JUEGOS DE LENGUAJE Y SU
DESENVOLVIMIENTO SOBRE SÍ MISMOS

Tesis que para la obtención de grado de Maestro en Filosofía

Presenta

Lic. Milton R. Valtierra Pinedo

Directora:

Dra. Beatriz Tovar Hernández

Guanajuato, Gto., septiembre 2022

Índice

Introducción general.....	4
---------------------------	---

Capítulo 1: Las ideas de Wittgenstein acerca de los juegos de lenguaje.

1.1 Introducción.....	8
1.2 Análisis de las <i>Investigaciones filosóficas</i>	8
1.3 Análisis de <i>Sobre la certeza</i>	21

Capítulo 2: Exposición de *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje*.

2.1 Introducción.....	32
2.2 Estructura ejecutante, explicativa y la interconexión de juegos.....	32
2.3 La “lógica intrínseca”, el “ahora” y la red de juegos.....	41

Capítulo 3: Desarrollo lógico-fenomenológico de las ideas

3.1 Introducción.....	65
3.2 La lógica-fenomenológica de los juegos y el desarrollo de las necesidades lógicas.....	67
3.3 Los estratos lógicos y sus características.....	80

Conclusiones.

4.1 Introducción.....	105
4.2 Problemáticas emergentes.....	105
4.3 Conclusiones finales.....	117

Bibliografía.....	123
--------------------------	------------

Introducción general.

Al detenernos por un momento a reconocer todos los tipos de ideas que estamos manejando en nuestro presente, podemos directamente notar nuestra capacidad para detectar sensiblemente objetos, como lo que podemos ver, sentir, escuchar, oler, etc. Luego, en torno a esos estímulos podemos encontrar ideas atadas a esas sensaciones, como el nombre con el cual identificamos a los objetos a nuestro alrededor o los recuerdos e interpretaciones contextuales que nos causan. Por ejemplo, al sentir humedad en nuestra frente podemos explicarla como el resultado del calor percibido y tomarla como una situación no muy cómoda. Esta idea nos puede llevar a recordar experiencias pasadas donde nos encontrábamos en situaciones parecidas u otras mejores.

Si bien podemos ver una relación entre estos tipos de ideas, como lo es el detectar la forma física de un libro con los elementos abstractos del contenido de éste, también parece existir una distancia entre ambos, ya que la interpretación de las palabras que leemos no son iguales a las líneas que vemos, como ocurre con las abreviaturas que literalmente son unas cuantas letras aunque su significado es una palabra entera o hasta un enunciado. Por lo que podemos preguntarnos cómo estos diferentes tipos de ideas tienen sentido en su interconexión, así como también podemos preguntar por qué de alguna forma podemos distinguirlos. Esto nos lleva a tratar cuestiones con respecto a problemáticas de la formación de ideas y a la descripción de sus características, como si existe una jerarquía de consideraciones en nuestra experiencia, la dificultad que puede tener aprender un nuevo contexto, cómo se da la vivencia de la corrección de una idea aprendida previamente, etc.

Es decir, la simple duda de cómo se relacionan diferentes tipos o niveles de ideas es una cuestión que involucra preguntar sobre la profundidad de la capacidad de pensamiento humano y nuestra relación con estas ideas, el cómo podemos formar consideraciones pero también evaluar qué rendimiento tienen éstas para nuestra perspectiva general de la realidad. El interés, por tanto, de este trabajo es

profundizar sobre nuestra capacidad de pensamiento y nuestra relación con ésta manifestada en la forma de entender nuestra existencia.

El objetivo de esta investigación es profundizar en estas cuestiones a partir de la propuesta del filósofo Ludwig Wittgenstein con respecto a lo que él en su trabajo titulado *Investigaciones filosóficas* denominó “juegos de lenguaje”, ya que este planteamiento trata directamente con una forma de análisis de los elementos que conforman una idea, además de emplear un texto titulado *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje*, en el cual se describe que esta propuesta de Wittgenstein es un sistema emergente, es decir, es un sistema en el cual se desarrollan nuevos juegos que previamente no se conocían.

Es importante esclarecer desde ahora que en este trabajo no se tratarán problemáticas de lenguaje como tal, a pesar de emplear autores como Wittgenstein, donde particularmente con este pensador se emplearán sus ideas justamente como se describió anteriormente, a saber, apoyándonos en la estructura de los “juegos de lenguaje” para analizar ideas, no usos del lenguaje.

Una vez establecidas las posturas de los textos mencionados, se desarrolla un acercamiento fenomenológico para tratar directamente con las problemáticas central de este trabajo. Este acercamiento fenomenológico será un tanto distante al que proponen autores como Husserl, Heidegger, Bergson, etc. quienes entienden la fenomenología como el análisis de los fenómenos que se presentan a la conciencia o experiencia humana, donde dependiendo del autor este acercamiento se realiza con determinados fines o siguiendo una metodología particular. En este trabajo tomaremos por fenomenología el mismo punto de partida que los autores que hemos mencionado, es decir como el análisis de los fenómenos que se presentan en la experiencia (entendiendo aquí la “experiencias o conciencia” como el conjunto de ideas que hemos aprendido), pero nos distanciamos en la metodología por emplear la estructura de los juegos de lenguaje. Con ello nos concentraremos en determinar cómo a partir de fenómenos físicos se generan nuevas ideas que eventualmente logran considerar abstracciones distantes de lo físico, lo cual no sigue propiamente alguno de los

métodos de otros autores o no con la misma finalidad de análisis. Nuestro análisis reflexiona sólo sobre los procesos cognitivos por los que somos capaces de entender cualquier idea y su relación con el resto de nuestras experiencias.

Finalmente en la última parte del trabajo se discute el rendimiento del contraste entre la exposición de las ideas base, los juegos de lenguaje como un sistema emergente, con la exploración fenomenológica que propone la lógica de la apertura de consideraciones más complejas a partir de fenómenos físicos.

Aquí se discuten cuestiones no contempladas en primera instancia, por ejemplo, problemáticas surgidas de las consideraciones base y el resultado de las reflexiones. Algunos de esos temas mencionados son los siguientes: la relación y distancia entre las ideas más sensibles y abstractas, el proceso por el que se realizan consideraciones sobre la realidad en base a los elementos que se pueden comprender de éste, integración de nuevas ideas en lo que se reconoce como el presente, las creencias que fungen como axiomas para explicar ciertas regularidades que notamos, entre otras cosas.

Las respuestas a las preguntas iniciales es el último punto abordado en esta parte final del trabajo.

Agregando una nueva aclaración, las problemáticas que se abordan en este trabajo pueden tratarse en el área de la pedagogía o la psicología, sin embargo, no es de interés para esta investigación desarrollarse en estas temáticas porque este trabajo únicamente se enfoca en delimitar un esquema lógico sobre la consideración de ideas por medio de la fenomenología.

Es decir, este trabajo realiza algo que podríamos llamar “lógica fenomenológica”, la cual tendría el interés de, por medio del análisis de la forma en que detectamos fenómenos, establecer la normativa, coherencia o regularidad de los procesos o movimientos por los cuales se da el pensar o reconocer ideas en la realidad. Por esto mismo queda en segundo plano un tratamiento particular de esta “lógica-fenomenológica” en un área más específica como la lingüística, pedagogía, psicología, ontología etc. Sólo se pretende describir un armazón lógico, mientras

que esas otras áreas ya se enfocarían a un contenido específico dentro de ese armazón.

Capítulo 1: Las ideas de Wittgenstein acerca de los juegos de lenguaje.

1.1 Introducción.

En este apartado se analiza el texto *Investigaciones filosóficas* del filósofo Wittgenstein para establecer cómo se interpreta el planteamiento de los “juegos de lenguaje”, el cual será el núcleo teórico de esta investigación.

Para esto se describe en el capítulo los elementos que se consideran más importantes sobre los juegos de lenguaje, así como algunas problemáticas que el mismo Wittgenstein describe entorno a sus ideas. Particularmente con respecto a este último punto, también se emplea el texto *Sobre la certeza* del mismo autor para complementar cómo Wittgenstein consideró enfrentar algunas cuestiones de *Investigaciones filosóficas*, además se proponen otras nuevas problemáticas que sirven sobre todo para la cuestión de la formación de nuevos juegos que se ve en el siguiente apartado.

1.2 Análisis de las *Investigaciones filosóficas*.

En las *Investigaciones filosóficas*, Wittgenstein comienza mencionando que la interpretación ordinaria de la función del lenguaje está basada principalmente en el nombrar cosas, personas, situaciones, etc., como el mismo autor consideró en su primer texto representativo el *Tractatus*. Sin embargo, en esta ocasión comenta que, si bien esa puede ser una función para un sistema de comunicación, no necesariamente engloba todo el potencial del lenguaje.

Es como si alguien explicara: “Los juegos consisten en desplazar cosas sobre una superficie según ciertas reglas...”, - y le respondiéramos: “Pareces pensar en

juegos de tablero; pero esos no son todos los juegos. Puedes corregir tu explicación restringiéndola expresamente a esos juegos”.¹

Wittgenstein señala que una razón para tener la idea de considerar a una específica función para el lenguaje como la principal actividad de ésta es por la forma en cómo aprendemos a usarlo: por medio de instrucciones o adiestramientos. Esto nos da la falsa impresión de, por adecuarse bien el lenguaje a esta situación, éste parece haber sido diseñado o desarrollado específicamente para esa eventualidad. Un ejemplo de esto es cómo a los adolescentes se les enseña fórmulas matemáticas como la fórmula general, donde la manera en que se les instruye para sólo memorizar y aplicar ésta los encamina a considerarla como la única forma de resolver ecuaciones cuadráticas; es decir, este adiestramiento indirectamente los convence de pensar “esta es la única forma correcta” porque sólo se les pide este método y es lo único que se evalúa. “El aprendizaje del lenguaje no es aquí una explicación, sino un adiestramiento.”²

Sin embargo, continúa Wittgenstein, debido a esta misma forma de enseñanza por adiestramiento se pueden dar a conocer otras formas de usar el lenguaje. Para Wittgenstein esta estructura educativa es semejante a la forma de aprendizaje de cualquier juego, es decir, a los participantes se les plantean unas reglas a seguir para jugar y éstos las ejecutan. Wittgenstein llama a esta enseñanza y su uso particular del lenguaje como “juegos de lenguaje”³. “Llamaré también “juegos de lenguaje” al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretreído.”⁴

Para profundizar más en las principales características de los juegos de lenguaje, ahora podríamos preguntarnos lo siguiente: si por el momento hemos visto que

¹ Wittgenstein, Ludwig (2009), *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Carlos Ulises Moulines, Madrid, editorial Gredos, p. 169.

² Idem.

³ Es relevante comentar que no es la única característica por la que Wittgenstein decidió nombrar de esta forma su planteamiento, también se debe a otras razones, las cuales se expondrán un poco más adelante y son propiamente las características de estos juegos.

⁴ *Ibíd.*, p. 171.

nombrar cosas es uno de los posibles usos del lenguaje aprendidos por medio de los juegos, pero puede haber otros de éstos y, por tanto, otros usos, ¿cuántos otros posibles juegos distintos podemos considerar? Esto equivale a la cuestión de cuándo está completo nuestro lenguaje. La propuesta de Wittgenstein es que podemos tener tantos juegos de lenguaje como acciones posibles en el mundo, es decir, el lenguaje no es algo cerrado, sino que responde a todas las posibles formas de vivir y que podemos tratar. Esto es, la cuestión de “cuándo está completo nuestro lenguaje” se transforma a “cuándo una vivencia completa nuestra vida” y nos permite ver la dificultad de declarar una frontera o límite fijo.

Puede imaginarse fácilmente un lenguaje que conste sólo de órdenes y partes de batalla. – O un lenguaje que conste sólo de preguntas y expresiones de afirmación y de negación – E innumerables otros. – E imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida.⁵

Así, podemos entender a los juegos de lenguaje como contextos de sentido, los cuales emplean de manera particular las palabras y expresiones causando una enorme multiplicidad de usos posibles del lenguaje. Esta multiplicidad, al surgir de una actividad o situación de la vida, también adquiere el carácter cambiante de ésta, lo que hace que siempre se den nuevos juegos, otros se modifiquen, se olviden, etc. Lo que significa que durante nuestra vida interactuamos con muchos juegos de lenguaje que constantemente están en movimiento.

Nuestro lenguaje puede verse como una vieja ciudad: una maraña de callejas y plazas, de viejas y nuevas casas, y de casas con anexo de diversos periodos; y esto rodeado de un conjunto de barrios nuevos con calles rectas y regulares y con casas uniformes.⁶

Ahora, ya que cada juego posee sus propias reglas para interpretar el uso de las palabras, para Wittgenstein esto nos encamina a la problemática de cómo realmente llegamos a entender un juego, ya que para ello requerimos que nos digan sus reglas, pero parecería que para entender esas reglas necesitamos

⁵ *Ibíd.*, pp. 177 y 179.

⁶ *Ibíd.*, p. 177.

conocer otro juego para dar cuenta del uso adecuado de esas reglas; en otras palabras, para conocer una expresión requerimos una explicación, pero esa explicación, al usar palabras como en las expresiones, nos llevaría a la necesidad de requerir otra explicación para entender el sentido de la primera explicación, y así hasta el infinito. Sin embargo, Wittgenstein encuentra una solución a esta problemática: la forma en que se usa una palabra sigue una coherencia que delata su significado. Es decir, no tratamos con un análisis únicamente lógico de un idioma sobre sí mismo, sino que la capacidad de expresión también incluye elementos vivenciales por fuera del idioma; no estamos analizando un juego de lenguaje en sí mismo, sino lo hacemos incluyendo los elementos externos que rodean al juego en sí y que delatan características y sentidos que no son obvios dentro del juego en sí. “Y cómo ‘interpreta’ él la definición se muestra en el uso que hace de la palabra explicada.”⁷

Esto se evidencia de manera más clara en la forma en que usamos una misma palabra en dos contextos distintos y con significados diferentes. Esto es, aunque en dos juegos se usen las mismas expresiones y la literalidad del significado de la palabra sea la misma en ambos casos, las características particulares de cada juego, como la entonación para decir la palabra, la mímica que lo acompaña, el estado de ánimo en que se emplea, etc., marcan funcionamientos distintos y, por ende, interpretaciones distintas⁸. Otro ejemplo es el siguiente: supongamos el caso en que, por falta de recursos, se usen piezas de ajedrez tanto para jugar ajedrez como damas inglesas: debido a las reglas de cada juego en particular, los usos posibles para cada pieza marcarán en éstas valores o significados distintos, ya que al jugar ajedrez la dama valdrá más que un peón, sin embargo, al jugar

⁷ *Ibíd.*, p. 191.

⁸ En el *Tractatus*, Wittgenstein planteó los límites del lenguaje partiendo de la intención de proponer definiciones y usos precisos para aclarar las confusiones de qué era posible expresar y qué no, empleando un análisis lógico acerca de la determinación de referentes precisos para identificar objetos y sus posibilidades. Sin embargo, Wittgenstein redacta *Investigaciones filosóficas* precisamente por querer replantear su teoría al considerar ahora que la definición para un término no es algo fijo, sino varía en relación a elementos aparte de la propia gramática de un idioma, por ejemplo, que son los comportamientos y estilos de vida que se efectúan junto con la expresión.

damos esa diferencia se borrarán porque ambas piezas se comportarán igual y, por tanto, podríamos decir valen lo mismo.

Como se ha dicho, en determinados casos, especialmente al señalar 'la forma' o 'el número', hay vivencias características y modos característicos de señalar - 'característicos' porque se repiten frecuentemente (no siempre) cuando se "significa" forma o número.⁹

Ahora podemos dar cuenta de algunas de las características fundamentales de los juegos del lenguaje: primero, el uso de las palabras, símbolos o movimientos (porque los juegos no se limitan sólo a la expresión verbal, sino que abarcan todo contexto donde reconozcamos significados, valoraciones o sentidos posibles) delatan la lógica del juego de lenguaje al que pertenecen "Para una *gran* clase de casos de utilización de la palabra "significado" [...] puede explicarse esta palabra así: el significado de una palabra es su uso en el lenguaje."¹⁰; segundo, si bien cada juego exalta un uso distinto del lenguaje, todos comparten la misma lógica¹¹ que los hace comprensibles, algo que Wittgenstein llama, dependiendo de la traducción, parecidos o aires de familia, y que, por ende, se les puede considerar como parte del lenguaje. "[...] digo que no hay nada en absoluto común a estos fenómenos [...], 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"."¹²; y tercero, los juegos se distinguen y aprenden por medio de la observación de cómo se usa una expresión, símbolo, etc., sin embargo, esta última característica lleva consigo un problema interesante en relación a las reglas de un juego y el desenvolvimiento del juego, que Wittgenstein describe de esta forma:

⁹ *Ibíd.*, p. 197.

¹⁰ *Ibíd.*, p. 205.

¹¹ Me es complicado encontrar otra forma de explicar la idea de "lógica" que no sea con esta palabra, pero intentando exaltar el sentido que se intenta dar podríamos decir otras expresiones que en conjunto señalan esta consideración: comparten la misma coherencia, raíz de sentido o el mismo esqueleto de funcionalidad.

¹² *Ibíd.*, p. 227.

Se aprende el juego observando cómo juegan otros. Pero decimos que se juega según tales y cuales reglas porque un espectador puede extraer estas reglas de la práctica del juego -como una ley natural que sigue el desarrollo del juego. - ¿Pero cómo distingue el espectador en este caso entre un error de los jugadores y un desarrollo correcto del juego?¹³

Podemos interpretar esta problemática bajo la pregunta “¿Qué importa más, el uso o desenvolvimiento del juego, o las reglas de éste?”, donde en el primer caso se considera que el actuar de los usuarios es lo importante y les da a los juegos un carácter de espontaneidad, mientras que en el segundo caso lo importante es el seguimiento adecuado de las reglas de un juego lo cual permite corroborar o comprobar que se está jugando bien o no. Esto desemboca en una problemática que Wittgenstein intenta solucionar durante una buena parte de su texto, a saber: si lo importante son los usuarios, eso significaría que siempre podemos darle reglas a las acciones que cometan, causando una contradicción porque sería como decir que cada quien sigue sus propias reglas para un juego, haciendo imposible el delimitar si alguien está bien o mal al hacer una jugada porque, podríamos decirlo así, cada uno juega su propia versión del juego, y con ello, al mismo tiempo, significaría que realmente no hay un juego en común ni reglas como tal; y, en cambio, si lo importante son las reglas, eso significaría que los juegos son cerrados y causaría que no pudiéramos aprender ningún de éstos, porque para entender sus significados deberíamos ya conocer las reglas, lo que causa una contradicción con la idea de que se nos enseñan los juegos y nos llevaría a considerar que no podemos verificar realmente que alguien siga un juego o no, ni siquiera nosotros mismos.

Ambas paradojas tomarán la forma de dos preguntas que resaltan mucho mejor la cuestión en cada una, la primera cuestión es: cómo podemos comprobar que las personas juegan un mismo juego, en el sentido de enfatizar que se pueden

¹³ Ibíd., p. 217.

cometer errores porque hay reglas referentes que todos siguen sin importar las diversas acciones que cada jugador haga.

Nuestra paradoja era ésta: una regla no podía determinar ningún curso de acción porque todo curso de acción puede hacerse concordar con la regla. La respuesta era: si todo puede hacerse concordar con la regla, entonces también puede hacerse discordar. De donde no habría ni concordancia ni desacuerdo.¹⁴

Y la segunda pregunta está formulada en los siguientes términos: si podemos seguir reglas de forma privada y consideramos a las reglas como lo más importante, qué ocurre cuando uno decide seguir una regla aunque no le diga a los demás y ni procure que concuerde con el actuar de otras personas, ¿de todos modos es permisible decir que está jugando adecuadamente un juego?

¿Tengo yo que saber si entiendo una palabra? ¿No sucede también que me imagino entender una palabra (no de modo distinto a como me imagino entender una regla de cálculo) y después resulta que no lo había entendido?¹⁵

Después de muchos ejemplos y trabajo reflexivo, Wittgenstein logra tratar ambas cuestiones. En el caso de la comprobación de las reglas, la duda recae en que permitir un desenvolvimiento espontáneo de los jugadores parece darnos la idea de que siempre se están creando reglas, y, por tanto, parecería que no se puede decir con certeza si alguien juega el mismo juego que otra persona porque, aunque actúen de manera parecida y eso nos dé la idea de que siguen las mismas reglas, por no actuar exactamente igual podemos decir que difieren en otras. Para esto Wittgenstein consideró que, en realidad, los juegos no están cerrados del todo por las reglas y eso no implicaba la falta de visibilidad de una coherencia dentro del juego, por lo que podemos decir que los juegos tienen reglas “borrosas” que no especifican todo y no por eso fallan en delimitar un sentido.

No está en absoluto delimitado por reglas; pero tampoco hay ninguna regla para, por ejemplo, cuán alto se puede lanzar la pelota en el tenis, o cuán fuerte, y no obstante el tenis es un juego y tiene reglas también.¹⁶

¹⁴ *Ibíd.*, p. 331.

¹⁵ *Ibíd.*, p. 271.

Esto nos permite considerar que todos los juegos poseen elementos no determinados, actualizables e imprevisibles, que pueden ser las acciones y reacciones de un jugador hacia otra persona con quien se juega o situación dentro del juego, por ejemplo, y otros que son justo lo contrario, es decir, elementos determinados, fijos y predecibles que sirven como un referente lógico que, en mínima instancia, nos permite visualizar una coherencia de actos con sentido y sin sentido dentro del juego, pero sin cancelar a los primeros elementos, o la habilidad de los jugadores de improvisar una jugada dependiendo de su situación particular en el juego; los elementos fijos envuelven a la posibilidad de interacción y le dan un armazón para desarrollarse con sentido.

Con esa referencia lógica mínima, a pesar de poder decir que una persona juega “a su manera” de tal forma que genera nuevas reglas, como alguien que al jugar ajedrez decida nunca hacer enroques, mientras las normas que decida efectuar no vayan en contra de las reglas generales del juego, mientras mantenga ese mínimo de coherencia lógica, las demás reglas que se impone estarán dentro del elemento imprevisible del juego que, de cualquier forma, no evita que se pueda efectivamente comprobar si alguien sigue jugando adecuadamente o no.

Hay unas reglas mínimas, por decirlo así, que nos permiten decir si alguien está jugando algo o no “Tiendo, pues, a distinguir también en el juego entre reglas esenciales e inesenciales.”¹⁷, y otras que son condiciones que los jugadores desarrollan libremente en una estructura que no está completamente cerrada. “Una regla está ahí como un indicador de caminos [...] deja a veces una duda abierta y otras veces no.”¹⁸

E inclusive el contexto de sentido que un juego de lenguaje plantea es lo suficientemente flexible por su carácter borroso para permitir la proposición de formas distintas para jugar el juego por parte de todos los jugadores y no sólo de uno; como ocurre en el caso en que uno de los miembros de un grupo de niños

¹⁶ *Ibíd.*, p. 229

¹⁷ *Ibíd.*, p. 481.

¹⁸ *Ibíd.*, p. 243.

que juegan fútbol de repente declare en algún momento “Gol gane”, que significa que el primer equipo en anotar el siguiente gol gana el partido sin importar el marcador, y, si todos los demás deciden aceptar esa nueva regla, se estaría relativamente improvisado este nueva condición de gane dentro del juego, pero no por ello podríamos decir que esos niños dejaron de jugar fútbol al proponerla, simplemente es otra forma de jugar. “¿Pues de qué modo está cerrado el concepto de juego? ¿Qué es aún un juego y qué no lo es ya? ¿Puedes indicar un límite? No. Puedes trazar uno: pues no hay aún ninguno trazado”¹⁹

Y, para el caso del seguimiento de las reglas en privado, el desarrollo anterior le sirve a Wittgenstein para solucionar esta problemática: la confusión en esta paradoja radica en la distinción entre seguir una regla y creer seguirla²⁰, el primer caso es cuando llevamos a cabo una acción donde se nota si seguimos la coherencia mínima de un juego o no; y el segundo son las expectativas que tenemos de las reglas alrededor de un juego que se cumplen o no, pero que usualmente causa, como dice Wittgenstein, que “nos enredemos en nuestras reglas” por no poder diferenciarlas bien de las reglas que realmente estamos siguiendo. “Este enredarse en nuestras reglas es lo que queremos entender, es decir, ver sinópticamente.”²¹

Un ejemplo de esto ocurre sobre todo al observar algún partido o un juego de mesa, por ejemplo, como las situaciones que el mismo Wittgenstein propone en su texto, donde el espectador se pregunta si un jugador está realmente siguiendo las reglas de lo que está jugando, o sólo está fingiendo y ha tenido suerte todo este tiempo con jugadas aleatorias que hacen creíble su treta, lo que termina causando que se considere que la única forma de saber qué está pasando sea determinar qué reglas está considerando ese jugador en su cabeza, y tener las reglas claras y

¹⁹ *Ibíd.*, p. 229.

²⁰ Para este punto en específico, se está interpretando esta idea de “creer” como la expectativa de llevar a cabo una específica conducta para jugar adecuadamente un juego, ya que para Wittgenstein existe otra problemática que emplea la misma expresión, “creer seguir una regla”, pero esta otra está más enfocada en la consideración de tener la certeza de que se está siguiendo adecuadamente un juego en el presente, lo cual será un problema que se expondrá más adelante.

²¹ *Ibíd.*, p. 265.

precisas del juego para compararlas y juzgar si coinciden o no. Sin embargo, siguiendo el ejemplo de la persona que no sabe jugar algo y sólo finge, sin importar que alguien conozca o no las reglas, eso no evita que pueda jugar, sólo es nuestra expectativa la que nos hace creer que debe darse algo como “o se juega bien algo o no se juega”, pero esto realmente no es algo que deba cumplirse. Así, podemos considerar que la confusión es porque evaluamos una situación con, digámoslo así, dos juegos de lenguaje a la vez: uno de estos juegos es el que las acciones están delatando que se está llevando a cabo, y el otro juego son las consideraciones que hacemos que bien pueden o no coincidir con la partida pero siempre se preguntan por la intención de los jugadores, con algo que está por sobre el juego como tal.

Que hay ahí un malentendido se muestra ya en que en este curso de pensamiento damos interpretación tras interpretación; como si cada una nos contestase al menos por un momento, hasta que pensamos en una interpretación que está aún detrás de ella. Con ello mostramos que hay una captación de una regla que *no* es una *interpretación*, sino que se manifiesta, de caso en caso de aplicación, en lo que llamamos “seguir la regla” y en lo que llamamos “contravenirla”.²²

De esta forma Wittgenstein llega a considerar que, si bien alguien puede jugar algo sin saber del todo las reglas, la única forma en que sepamos que al menos no está haciendo algo indebido es por medio de un referente, ya sea los otros con los que juega, un árbitro, un manual, etc., lo que significaría que no podemos jugar juegos de manera aislada o privados, sino que siempre hacemos esto en convivencia con otros, y con esto podemos responder la pregunta que teníamos, a saber, si se pueden llevar a cabo reglas en privado, cuya respuesta sería no, ya que la única forma de corroborar el seguimiento de una regla es en la práctica con un otro²³, y lo demás son las expectativas que tendríamos.

²² *Ibíd.*, p. 331.

²³ Al considerar situaciones en las que uno diseñe un juego de mesa, por ejemplo, parecería que encontramos momentos donde no hay forma de corroborar una forma correcta de desarrollarnos, ya que estaríamos trabajando con situaciones donde sólo nosotros mismos dictamos las normas a seguir. Sin embargo, incluso para esos casos podemos encontrar la interacción con otro ya que los conocimientos que adquirimos siempre tienen la huella de la experiencia con otras personas. Por

Por tanto, “seguir la regla” es una práctica. Y *creer* seguir la regla no es seguir la regla. Y por tanto no se puede seguir ‘privadamente’ la regla, porque de lo contrario creer seguir la regla sería lo mismo que seguir la regla.²⁴

Con todo lo ya mencionado, no sólo podemos aclarar mejor la tercer característica de los juegos de lenguaje que comentábamos, que era que los juegos se aprenden por medio de la observación de su uso, que es básicamente por adiestramiento para formar hábitos o expectativas, sino que también podemos exaltar otra característica que Wittgenstein plantea tanto en el *Tractatus* como en las *Investigaciones filosóficas*, a saber, que cuando nos referimos al lenguaje no nos limitamos sólo a un sistema de símbolos y sonidos como el español o el lenguaje de programación, sino que hablamos de todo lo que podemos entender y darle un significado. En otras palabras, nos referimos con lenguaje a todas las ideas que podemos tener.

El pensamiento, el lenguaje, nos aparecen ahora como el peculiar correlato, o figura, del mundo. Los conceptos: proposición, lenguaje, pensamiento, mundo, están en serie uno tras otro, cada uno equivalente a los demás.²⁵

Así, podemos ver con mayor claridad el porqué Wittgenstein usa ejemplos cotidianos, como expresarle a alguien que tiene un dolor en la mano, como un juego de lenguaje, ya que un juego es cualquier situación que podamos entender o darle sentido, donde una parte de este sentido ya está puesto o es reconocible por elementos objetivos²⁶, como lo que nos revelan los sentidos y las leyes físicas que experimentamos (por ejemplo, cuando vemos un tablero de ajedrez con sus piezas, estos elementos objetivos nos permiten entender que hay objetos ajenos a

lo que, incluso si inventamos un nuevo idioma o un código secreto, estaremos empleando ideas aprendidas por convivir con otras personas.

²⁴ Idem.

²⁵ *Ibíd.*, p. 253

²⁶ Con “objetivo” aquí nos referimos al reconocimiento de los elementos que se manifiestan para exaltarnos que algo existe, pero sin conllevar algún otro valor; es decir, al ver el dibujo de un corazón, por ejemplo, con lo “objetivo” estaríamos intentando referirnos a las líneas que conforman la figura, al color que tiene, su tamaño, etc., y lo que consideraríamos como algo no “objetivo” serían cosas como si nos parece bonito, no nos agrada, etc., cosas o elementos que ya no son necesarios para reconocer que algo existe. Con “objetivo” nos referimos a que es algo que se manifiesta físicamente y no a que tenga una específica forma de significarse o valorarse.

nosotros enfrente, que son de distintos tamaños y colores, que están a cierta distancia, los podemos manipular de determinadas formas, etc.; son la interpretación de sentido mínima del mundo).

Lo que hemos de decir para explicar la significación, quiero decir la importancia, de un concepto, son a menudo hechos naturales extremadamente generales, los cuales, a causa de su gran generalidad, apenas son mencionados jamás.²⁷

Pero otra gran parte del entendimiento de ese contexto está depositada en nuestra experiencia conviviendo con otros (retomando el ejemplo del ajedrez, sólo al jugar con otros, ya sean personas o una computadora, se aprenderá simbolismos que van más allá de lo físico u objetivo, ya que aquéllos se desarrollan por medio de acciones o interacciones de convivencia que responden más a un orden racional o mental de planteamientos de patrones o coherencia que sobreponemos sobre lo físico u objetivo, y precisamente por eso éste no puede considerar esos simbolismos directamente).

No se trata aquí de que nuestras impresiones sensoriales pueden mentirnos, sino de que entendemos su lenguaje. (Y este lenguaje se basa, como cualquier otro, en la convención.)²⁸

Por tanto, nuestro aprendizaje de juegos de lenguaje siempre viene acompañado del peso histórico de la convivencia con un otro, ya sea una persona o un objeto, por lo que sin importar que inventemos un juego aisladamente o sin la compañía de algún otro, eso no quitará que, tanto en ese nuevo juego como en los otros que aprendemos por convivencia, podamos reconocer una coherencia interactiva que seguir como apoyo interpretativo que también los otros puedan seguir, nos dará una idea de cómo entender una situación que cualquiera puede seguir, aunque no necesariamente todos la conozcan previamente, porque la condición para que nosotros mismo veamos ésta es que cualquier otro también pueda²⁹. “Un ‘proceso

²⁷ *Ibíd.*, p. 281.

²⁸ *Ibíd.*, p. 399.

²⁹ Como lo habíamos ya comentado en cuestión de la idea de “aires de familia” donde hablábamos de que los juegos “comparten una misma lógica que los hace comprensibles”, aunque también se

interno' necesita criterios externos."³⁰ Y con ello se forja o genera la posibilidad de interpretación de una situación bajo un mínimo de sentido, o en otras palabras, las reglas de un juego. Por ejemplo, para intentar ilustrar esto considérese lo siguiente: si jugáramos con una persona a pasarnos un balón de fútbol con el pie, el juego sólo tendría sentido si esperamos que la persona reconozca esta guía y la pueda seguir un poco como una máquina, es decir, desenvolviéndose de forma repetitiva y predecible para que al desarrollar cierta acción A, pasarle el balón, siempre responda de una forma B, regresarnos el balón con sus pies. "En el lenguaje se tocan expectativas y cumplimiento."³¹ Si no esperáramos esto porque tenemos conocimiento sobre el carácter impredecible de la persona con quien jugamos, la cual pudiera tomar el balón e irse, entonces en este caso las reglas del juego no se mantendrían debido a que no habría un patrón de coherencia. "Para lo que llamamos "lenguaje" falta la regularidad."³²

Sin embargo, no hay que dejar de lado lo que hemos comentado previamente con respecto a que las reglas no son fijas. Retomando el mismo ejemplo de pasar el balón con el pie pero ahora suponiendo la siguiente situación: si la persona levantara el balón con el pie y luego nos lo pasara sin que éste toque el suelo, ahí podríamos reconocer una coherencia mínima para mantener la regla, a saber, la persona nos seguirá devolviendo el balón pero de manera distinta a la esperada. Esto forma parte de las improvisaciones que no afectan el núcleo mínimo de normas esperadas y, por ende, no afectarán el juego. Las reglas tienen sentido para nosotros si, y sólo si, el otro con el que interactuamos puede también entender las reglas y seguirlas, ya que éstas se dan por una coherencia convivencial de acción y reacción. "La palabra "concordancia" y la palabra "regla" están *emparentadas* la una con la otra; son primas. Si le enseño a alguien el uso de la una, le enseño con ello también el uso de la otra."³³

aplica al caso de que, para juegos de mesa, por ejemplo, el conocer las reglas de alguno haga más fácil el aprender a jugar otros juegos por compartir alguna similitud en sus normas.

³⁰ *Ibíd.*, p. 487.

³¹ *Ibíd.*, p. 439.

³² *Ibíd.*, p. 333.

³³ *Ibíd.*, p. 341.

Ahora bien, existe una problemática más en estas ideas mencionadas por Wittgenstein, específicamente en relación a la coherencia o sentido aprendido al convivir con los otros. Para entender un juego sólo hace falta que podamos ver un patrón de acciones y reacciones con un otro, pero nada evita que elijamos un juego por otro. Tomando nuevamente al ajedrez como ejemplo, realmente nada evita que consideremos las reglas de otra versión como las correctas en lugar de las oficiales. Es decir, si bien podemos ver sentido en varios juegos, ¿por qué tomamos a uno de éstos como “lo correcto”? ¿Por qué este “juego correcto” parece como si fundamentara un sentido común del mundo? ¿Por qué se deja de lado la posibilidad de considerar otros juegos como referentes para lo adecuado?

Wittgenstein no trata esta cuestión en las *Investigaciones filosóficas*, sino en su texto *Sobre la certeza*. Por lo que, para profundizar en esta problemática, ahora debemos revisar las ideas del autor en este otro texto.

1.3 Análisis de *Sobre la certeza*.

En *Sobre la certeza*, Wittgenstein se centra en contestar algunas problemáticas en torno a la cuestión de cómo podemos mantener y justificar una expectativa de cómo es o debe comportarse el mundo, a lo que podemos llamar certeza, y para lo cual Wittgenstein tiene la dificultad de superar la duda que teníamos acerca de los juegos de lenguaje, es decir, por qué elegir un juego o sentido como algo central en mi vida si hay otros juegos que igualmente podrían ocupar ese puesto. “Del hecho de que a mí - o a todos- me *parezca* así no se sigue que sea así.”³⁴

Para tratar esto, Wittgenstein analiza la forma en que podemos validar o desacreditar una idea, lo que, trabajando con sus consideraciones sobre los juegos de lenguaje, lo lleva a darse cuenta de que podemos tomar la forma de justificar algo como un juego, y esto involucra que esos criterios sólo deben cumplir el requisito de ser coherentes, sin importar que podamos considerar otros

³⁴ Wittgenstein, Ludwig (2009), *Sobre la certeza*, trad. Josep Lluís Prades y Vicent Raga, Madrid, editorial Gredos, p. 641.

que se contradigan entre sí. Para intentar aclarar esto, podemos tomar como ejemplo el querer considerar si una película es buena o mala, donde para algunas personas el criterio para determinar esto podría estar basado en la opinión de uno o varios amigos, sin importar qué tanto conocimiento sobre películas dominan, mientras que para otros el criterio está basado en revisar las críticas de páginas o revistas especializadas. Aquí ambos criterios tienen una coherencia, y podemos tomar cualquiera para lograr nuestro objetivo, pero para Wittgenstein esto muestra que la justificación es diversa y no universal. “Que una proposición pueda, en último término, revelarse falsa depende de lo que considere que es válido para decidir sobre ella.”³⁵

Junto con lo anterior, Wittgenstein también encuentra que la mayoría de los juegos que conocemos incluyen una certeza o confianza interna que hace que podamos afirmar que “sabemos”. Volviendo al ejemplo del ajedrez, cuando aprendemos a mover las piezas, este entendimiento incluye también la idea de que es correcto afirmar que así debe ser el movimiento, que no puede ser de otra forma, y que conocemos la coherencia con la cual poder ejecutar esa movida. “La práctica de usar la regla muestra también qué es un error en su utilización.”³⁶ Aunque, como tal, no haya una garantía que nos asegure que no nos confundimos, o no podamos equivocarnos al efectuar la jugada, etc.; como si los juegos incluyeran una especie de confianza que es la que nos acredita a decir que hemos aprendido ese juego, aunque no evita que, por cualquier razón, se dé el caso de que fallemos³⁷. “Cuando alguien aprende a calcular, ¿aprende también que se puede confiar en el cálculo que hace el maestro?”³⁸

³⁵ *Ibíd.*, p. 643.

³⁶ *Ibíd.*, p. 649.

³⁷ Esta problemática es justo a la que nos referíamos en la nota 20 con respecto a cómo Wittgenstein también interpreta la idea de “creer seguir una regla”, que en este caso es preguntar por si nuestras consideraciones sobre si sabemos seguir una regla concuerdan o no con nuestros actos, o inclusive como lo decíamos con respecto a la idea de justificaciones, si al aprender cómo se mueve un peón hemos realmente aprendido una regla del ajedrez como tal y no es una especie de acto ritual que signifique un insulto contra la persona con la que jugamos, lo que para Wittgenstein debería ser un sí, creer seguir una regla es seguir la regla, ya que de lo contrario nunca podríamos tener una concordancia entre los actos que efectuamos y la específica valoración

Es así que Wittgenstein se percató de que los juegos, al ser contextos de sentido, incluyen dentro de sus reglas algunos elementos que permiten fomentar la justificación de que algo es o no es correcto, aunque al pasar a otro juego esa creencia o consideración ya no tenga tanto sentido.

Muchas veces “Lo sé” quiere decir: tengo buenas razones para mi afirmación. De modo que, si el otro conoce el juego de lenguaje, debería admitir que lo sé. Si conoce el juego de lenguaje, se ha de poder imaginar *cómo* puede saberse una cosa semejante.³⁹

Por ejemplo, al estar enfocados en una situación como una partida de poker, las otras consideraciones alrededor del mundo parecen desaparecer o ignorarse, y sólo nos concentramos en el contexto que vivimos en ese momento, por lo que a los jugadores nunca se les cruza por la cabeza la consideración de estar haciendo algo tonto o ridículo, para ellos tiene sentido que unos adultos intercambien dinero a partir de un sistema basado en cartas de plástico, suerte y apuestas porque la vivencia que está sobre estas personas en ese instante está enmarcada en eso y por eso mismo no da señales de ser absurdo, porque se vive una situación lo suficientemente aislada de las demás como para no manifestarse una contradicción o refutación que señale que no es correcto ese juego, a pesar de que sí podamos considerar que están pasando cosas en el mundo relativamente más importantes, como lo puede ser estar preocupado por una pandemia global, donde sólo al poner ese contraste, que como tal es relacionar dos juegos en lugar de desarrollarnos únicamente dentro de uno, es que se puede empezar a ver errores y perder la justificación de sentido.

o interpretación que queremos llevar a cabo de las múltiples posibles que pueden darse. Podríamos nosotros plantear que, para distinguir este rendimiento del anteriormente tratado, es decir el considerar “creer seguir una regla” como el esperar que se efectúe adecuadamente un juego para considerar que sí se está jugado, podemos usar la palabra “creencia” para referirnos a esta segunda interpretación de tener una certeza de cómo jugar algo, y usar la expresión de “expectativa” para el otro sentido que previamente habíamos mencionado en la nota 20 sobre qué esperamos que ocurra en una determinada situación.

³⁸ *Ibíd.*, p. 651.

³⁹ *Ibíd.*, p. 645.

La muestra de la eficiencia de un juego es la mínima necesidad de una coherencia propia que permita la justificación de la validación de lo correcto e incorrecto para sus participantes mientras otro juego no se aparezca, y la lógica de un juego manifestada por esa coherencia puede eclipsar nuestro horizonte de interpretación con respecto a lo que importa y lo que no, aunque no por ello significa que ese juego no importe, sino que, de hecho, dependiendo de la situación, la importancia entre juegos puede alterarse.

Un estado de cosas no se sigue de la propia certeza. La certeza es, *por así decirlo*, un tono en el que se constata cómo son las cosas, pero del tono no se sigue que uno esté justificado.⁴⁰

Tanto la idea de justificación como esta de “eclipsar o ensombrecimiento de sentido” están relacionadas con lo que comentábamos anteriormente en cuanto a que podemos confundir las reglas que se están siguiendo con las expectativas que consideramos. En el primer caso, una justificación es pertinente para un determinado contexto, pero no para todos, sólo que perdemos de vista esto al dejarnos llevar por la valoración de que, por ser la justificación una forma de validación, debe tener una relación fuerte con la idea de “lo verdadero” y con lo cual podemos confiar en que así debe ser siempre.

“Sé que aquí está mi mano” puede ser seguido por la pregunta “¿Cómo lo sabes?” y la respuesta a esta pregunta presupone que esto se puede saber *de esta manera*. En lugar de “Sé que aquí está mi mano”, podría decirse “Aquí está mi mano” y añadir *cómo* se sabe.⁴¹

Y en el segundo caso, lo que ocurre es que los juegos son los contextos que estamos viviendo en un momento, y debido a que responden a formas de vida, nuestra expectativa sobrevalora la vivencia actual por las necesidades directas que nos señalan e ignora otras posibilidades (por ejemplo, al tener hambre procuramos atender esta necesidad a la brevedad y dejamos de lado cualquier otra situación que podamos considerar; las necesidades del presente, por su obvia

⁴⁰ *Ibíd.*, p. 649.

⁴¹ *Ibíd.*, p. 653.

manifestación, hace que dejemos de contemplar otras posibles situaciones, y cuando se solucionan, desaparece su importancia y nos concentramos en las nuevas características del presente actualizado). “Si imaginamos los hechos distintos de como son, ciertos juegos de lenguaje pierden su importancia mientras que otros se convierten en importantes. Así se transforman, poco a poco, el uso de términos en el lenguaje.”⁴²

Sólo cuando nos deshacemos de las expectativas al preguntar por lo que sostiene o da sentido a estos juegos, lo que inevitablemente nos lleva a empezar a considerar múltiples juegos en lugar de enfocarnos sólo en uno, es cuando podemos ver que las reglas no parecerían ser lo suficientemente sólidas para mantener esa certeza sobre las condiciones del mundo. Cuando vemos “alrededor” de un juego, o de manera “sinóptica” como dice Wittgenstein, vemos que la expectativa de su certeza yace en relación a ciertas reglas que se mantienen como creencias, como ideas incuestionables por, precisamente, parecer que no hay en el contexto algo que las niegue o las ponga en duda, pero que como tal no son fijas, sino que son móviles porque en éstas mismas se plantea tanto lo que puede mover esa creencia “Podría estar seguro respecto a una cuestión y, sin embargo, saber qué prueba habría de convencerme de que estoy en un error”⁴³; como el contexto en donde tiene sentido validar estas ideas “La *verdad* de algunas proposiciones empíricas pertenece a nuestro sistema de referencia.”⁴⁴

Así, Wittgenstein plantea que las ideas que tenemos en cuanto a lo que es correcto, importante, tiene sentido, es innegable, etc., se mantienen por una serie de creencias alrededor de ese contexto que no se reconocen del todo y que tampoco se eligen, sino que se aceptan con el mismo movimiento con el que entendemos y manifestamos nuestras ideas hasta que su coherencia se vea comprometida por alguna otra consideración; únicamente se muestran ante nosotros que estos juegos son coherentes, aunque con ello no se justifica

⁴² *Ibíd.*, p. 659.

⁴³ *Idem.*

⁴⁴ *Ibíd.*, p. 663.

absolutamente que no haya situaciones donde se muestren contradictorias, y por ello se vuelven creencias, por suponer sin pruebas que no hay contradicciones.

Pero no tengo mi imagen del mundo porque me haya convencido a mí mismo de que sea la correcta; ni tampoco porque esté convencido de su corrección. Por el contrario, se trata del trasfondo que me viene dado y sobre el que distingo entre lo verdadero y lo falso.⁴⁵

Estas creencias son relativamente fijas ya que se mantienen por su constante rendimiento en las actividades que hacemos día a día, pero siempre pueden alterarse porque responden a las vivencias que tenemos, por lo que, si requerimos considerar un sentido distinto en las coherencias que esperamos ver en nuestro día a día, las creencias que tenemos se ajustarán a ésta ya que se manifestó una justificación para sostener esta nueva idea. “Cualquier prueba, cualquier confirmación y refutación de una hipótesis, ya tiene lugar en el seno de un sistema.”⁴⁶

En relación a esto, también veíamos que Wittgenstein dio cuenta de que, al buscar “alrededor” de los juegos y notar estas creencias, podíamos visualizar en qué otros contextos no tendría sentido mantener esas certezas, y con ello preguntarnos por qué seguir considerando un juego como correcto en lugar de otros. Sin embargo, pasa algo curioso cuando hacemos esto, ya que, podemos decirlo así: al principio preguntamos por la razón o certeza de un juego, lo que nos lleva a las creencias, pero cuando preguntamos lo mismo por las creencias, encontramos la problemática de que requerimos del mismo contexto del que surge la creencia para hablar de ésta, es decir, debemos usar las mismas creencias que estamos poniendo en duda, lo que nos lleva a una contradicción. “Quien quisiera dudar de todo, ni siquiera llegaría a dudar. El mismo juego de la duda presupone ya la certeza.”⁴⁷

⁴⁵ *Ibíd.*, p. 669.

⁴⁶ *Ibíd.*, p. 671.

⁴⁷ *Ibíd.*, p. 675.

Wittgenstein ejemplifica este problema con una cuestión que trata durante todo el texto, que es el debate que hace contra las ideas de Moore de que proposiciones como “Esta es mi mano” y otras semejantes son ideas de las que podemos tener una completa certeza de su verdad.

La cuestión gira en torno a que Wittgenstein señala que cualquier persona puede considerar verdadera una expresión como “Sé que aquí está mi mano”, aunque también cualquier persona curiosa podría preguntar “¿Cómo es que aprendimos eso?”, ya que parece que damos un salto ilícito en la experiencia al reconocer una coherencia o un juego y luego simplemente creer en este; hace falta un eslabón perdido de sentido que nos permita decir “Por tanto podemos confiar en esto”, ya que sin éste, siempre podemos decir que sólo creemos que es verdad, pero no lo podemos afirmar como una seguridad.

Por mucho que la persona más digna de confianza me asegure que *sabe* que las cosas son de tal y tal modo, por sí solo, ello no puede convencerme de que lo sabe. Solamente de que cree saberlo.⁴⁸

Y, pese a ello, si nos preguntáramos “¿Estas son mis manos?”, tendríamos que partir de dos consideraciones acerca de la idea de “manos”: la primera es que tenemos que conocer a qué figura, contorno, apariencia, etc. se le denomina “manos”, y poder reconocer objetos en el mundo que coincidan con las características de esa idea para relacionarlas y poder determinar que “ahí hay unas manos”; y la segunda tendría que ser alguna o varias consideraciones que nos permitieran dejar de lado los elementos característicos de la idea de “manos” para preguntarnos coherentemente si un objeto está cumpliendo con los elementos de manos.

Es así como Wittgenstein llega a la conclusión de que nuestras consideraciones sobre el mundo están en relación unas con otras, formando una especie de sistema, desde el cual podemos hacer preguntas como el caso anterior de “¿Estas son mis manos?”, pero que esas mismas cuestiones no sobrepasan al sistema

⁴⁸ *Ibíd.*, p. 677.

que tenemos y del cual surgen. “Cuando empezamos a *creer* algo, lo que creemos no es una única proposición sino todo un sistema de proposiciones.”⁴⁹

Esas consideraciones se sostienen o giran en torno a las creencias que comentábamos porque el resto de la estructura las requiere para mantenerse firme, por lo que las creencias y las consideraciones del mundo que tenemos se desenvuelven recíprocamente y sólo tienen sentido en esta relación “No son los axiomas aislados los que nos parecen evidentes, sino todo un sistema cuyas consecuencias y premisas se sostienen *recíprocamente*.”⁵⁰, y con cada nuevo juego que aprendemos o reafirmamos esas creencias, o las corregimos en relación a las formas de vida que desarrollemos, pero inevitablemente todos los juegos que usemos las señalarán como el núcleo de su certeza “No aprendo explícitamente las proposiciones que para mí son incuestionables. Puedo *descubrirlas* posteriormente como el eje en torno del cual gira un cuerpo.”⁵¹

Con esto en mente, la paradoja que veía Wittgenstein recae en que, a pesar de no disponer de una seguridad como tal sobre algo, las posibilidades de dudar de esta falta de certeza están delimitadas por el mismo sistema con el que nos servimos para dudar, lo que lleva a Wittgenstein a mencionar que existe una serie de ideas de las que simplemente no podemos dudar⁵², ya que las requerimos para darle sentido hasta a nuestras dudas sobre éstas, y que, sin importar que creamos del todo en ellas o no, las seguiremos exaltando con la forma en que seguimos pensando el mundo. “En el fundamento de la creencia bien fundamentada se encuentra la creencia sin fundamentos.”⁵³

Con lo hasta ahora comentado finalmente podemos retomar la duda que habíamos dejado pendiente antes de exponer las ideas del texto *Sobre la certeza*, a saber, por qué elegir un juego o sentido como algo central en mi vida si hay otros juegos que igualmente podrían ocupar ese puesto: elegimos indirectamente

⁴⁹ *Ibíd.*, p. 681.

⁵⁰ *Idem.*

⁵¹ *Ibíd.*, p. 685.

⁵² Los estudiosos de Wittgenstein llaman a estas creencias incuestionables “proposiciones bisagra”.

⁵³ *Ibíd.*, p. 253.

un juego como lo central porque éste coincide con las creencias de las que todos los otros juegos que aprendemos se sostienen “No soy yo quien decide qué es una razón convincente de algo.”⁵⁴, y del cual no nos es tan pertinente poner en duda porque todo lo demás que conocemos habla en defensa de ese juego como algo coherente “No me aferro a *una* proposición, sino a una red de proposiciones.”⁵⁵

Para Wittgenstein, estas ideas no eran del todo satisfactorias, ya que después de exaltarlas sigue mencionando algunas problemáticas que, para fines prácticos y conductistas no parecerían algo malo o no deseable, pero reflexivamente generan otras cuestiones en torno al asunto. Por ejemplo, Wittgenstein menciona la situación de considerar una tribu que valoraba los sueños como la forma en que uno puede estar en la luna, por cualquier justificación experiencial que su sistema o estructura de juegos requiera para dar sentido a esa idea, y lo conflictivo en esto recae en que podemos decir que, desde la valoración del mundo de esa tribu, tendrán una coherencia para decir eso, pero también desde nuestras consideraciones sobre la realidad podemos decir que no están del todo justificados; por tanto, la cuestión que encontramos puede ser formulada como “¿Por qué desde la experiencia podemos sacar creencias tan diversas?”, ya que parece que estamos lidiando con una cuestión relativista de experiencias, pero que de alguna forma comparten una raíz de pertinencia porque, tanto si los miembros de esa tribu como nosotros nos damos el lujo de entender las experiencias del otro, podríamos declarar sin problema que la valoración del mundo del otro es viable o tiene sentido.

Es decir, ya sabemos de dónde y cómo surgen las creencias, sin embargo, seguimos lidiando con la cuestión de por qué un estilo de vida en lugar de otro, con lo cual también consideramos que las creencias incuestionables son variadas, a pesar de que en esa variedad se contradigan por su carácter de necesarios para justificar la realidad, lo que lleva a que, de alguna forma, sean cuestionables siempre que elijamos otras. Podríamos intentar compactar esto con una pregunta:

⁵⁴ *Ibíd.*, p.713.

⁵⁵ *Ibíd.*, p. 701.

¿Por qué parece que podemos cuestionar las creencias de otras estructuras, si podríamos considerar que deberíamos caer en la misma contradicción que nos pasa si dudamos de nuestras propias creencias? O inclusive también, si hemos mencionado que esas creencias no son del todo fijas, si optamos por otro sistema o estructura de juegos, ¿cambiaríamos de creencias sin ninguna dificultad?, ¿y si adoptamos una serie de creencias distintas a las primeras dos por ser una mezcla, las creencias serían distintas?

Estas problemáticas no son ya de Wittgenstein, sino que, podríamos decirlo así, son cuestiones que parecen asomarse por las notas que dejó del problema que no logró tratar como quería. Podemos considerar que estas incógnitas giran en torno a dos características de los juegos tal como los ha expuesto Wittgenstein: la idea de que los juegos son contextos relativamente independientes o separables entre sí, y, en relación a lo anterior, Wittgenstein no profundiza en cómo se van dando los cambios en los juegos, en el sentido de cómo la memoria puede alterar un juego.

En el primer caso, a pesar de que Wittgenstein habla de un sistema de juegos que manejamos, la forma en que plantea ejemplos los hace parecer como situaciones aisladas (unas de otras, como contextos relativamente fijos aunque muy articulables), lo que causa problemas como el que mencionábamos de dudar de las creencias de otro sistema de juegos. Mientras que en el segundo, aun cuando Wittgenstein menciona que hay cambios, nuevamente con sus ejemplos hace parecer que, por decirlo así, cuando un niño deja de tenerle miedo al armario porque aprende que no hay monstruos ahí, la consideración parece exaltar que el niño ya aprendió el juego que esperábamos y dejó el otro, en lugar de considerar que la nueva experiencia pudo haber alterado el juego que previamente tenía

En otras palabras, podemos mencionar que las consideraciones que Wittgenstein no logró tratar con satisfacción para sí están relacionadas con la profundización de la idea que ya venía mencionando, pero que no desarrolló tanto, acerca de la interacción de los juegos entre sí, ya sea desde el cómo se afectan entre sí consideraciones distintas del mundo, como por el desenvolvimiento de la memoria

que vaya alterando los juegos que ya teníamos. Estas ideas son análisis no propiamente de Wittgenstein, las cuales son justo las que se desarrollan en el último texto que revisaremos para ayudarnos a tratar la problemática principal de este trabajo de investigación.

Capítulo 2: Exposición de *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje*.

2.1 Introducción.

El texto que se revisa en este apartado se titula *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje*, el cual propone que el planteamiento de los juegos de lenguaje de Wittgenstein, específicamente los juegos de lenguaje en sí, es un sistema emergente, es decir, se generan nuevos elementos que previamente no existían.

El texto describe que la emergencia de nuevos juegos se da por la complejidad de elementos involucrados en cada contexto. Los elementos que conforman un juego son otros juegos, los cuales determinan los rendimientos posibles para interpretar ciertos aspectos, símbolos, actos, etc. Gracias a esto, se explica que el acaecimiento de nuevos juegos se da como el resultado de cómo entender una situación basándonos en los juegos que se toman en cuenta en ese momento.

Finalmente se exploran las características de considerar esta estructura compleja para los juegos de lenguaje, como los límites mínimos y máximos de interconexión para un juego, las problemáticas de considerar un sistema móvil, como el qué tantos elementos se alteran y qué otros se mantienen inmutables, la forma en que aprendemos a jugar juegos, entre otras.

Con esto tendremos las bases necesarias para realizar el análisis fenomenológico en el siguiente capítulo, ya que la propuesta requiere inevitablemente de una estructura que permita tratar el desarrollo de nuevos elementos. Por esto el texto que se revisa en este capítulo es de completa utilidad al interés de este trabajo.

2.2 Estructura ejecutante, explicativa y la interconexión de juegos.

La principal problemática en *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje* (abreviado D.E. para facilitar su mención) consiste en desarrollar la siguiente idea: los juegos de lenguaje pueden generar otros juegos de lenguaje. Este

planteamiento se basa en algunos ejemplos propuestos por Wittgenstein en las *Investigaciones filosóficas*. Específicamente se retoman y modifican algunas situaciones que muestran las posibles alteraciones de un juego cuando es usado. Un ejemplo de estos juegos de lenguaje es el empleado por un albañil para ordenar a su ayudante que le pase determinados objetos.

Esto lleva a profundizar en las formas de usar un juego, en formas de jugar los juegos de lenguaje, llegando a la consideración de que, dependiendo de la manera en que una persona relaciona la interacción de las reglas de un juego, se obtienen formas de jugar distintas y con ello se generan nuevas ideas o juegos que se ajustan a la forma de jugar de la que surgieron.

Para explicar mejor esto podemos usar un caso del mismo texto donde se analiza cómo dos personas leen un libro de filosofía. En el ejemplo se plantea que la primera persona se enfoca en los planteamientos tal cual como el autor los consideró y desarrolló, mientras que la segunda persona va un poco más allá al pensar las ideas del libro junto con otras perspectivas que considera él mismo, otros textos leídos, otras áreas del conocimiento, etc. Así es como en D.E. se remarcan dos posibilidades de interacción con las reglas de un juego: o uno se centra en las reglas tal cual le son presentadas, o se relaciona el juego presente con cualquier otro que uno conozca y vea posibilidad de su interacción.

Ambas formas de interacción generan diferentes resultados en cuanto a cómo entender lo que en el libro se está planteado⁵⁶, pero también causan efectos particulares con respecto a la forma de evaluar una idea con otras. Por ejemplo,

⁵⁶ Un señalamiento pertinente es comentar que la forma en que se aborda la idea de los juegos de lenguaje en D.E. no tiene el interés de analizar una estructura de comunicación o problemas particulares del lenguaje como, por ejemplo, lo que desarrolla Peirce o Quine, sino el interés que tiene D.E., y también el interés de este trabajo, es dar cuenta de la capacidad cognitiva de interconexión de las ideas y sus elementos, entiendo aquí capacidad cognitiva como las facilidades para la formación y desarrollo de ideas que dan cuenta de las posibilidades y características de la realidad que se percibe. Es decir, en D.E. y en este trabajo no es central analizar una estructura de comunicación precisa de información, el interés no está en qué idea deben tener las personas que leyeron este libro de filosofía, retomando el ejemplo que se mencionó, sino cómo las personas entienden o dan cuenta de una idea o contexto sin importar la eficiencia o precisión de los simbolismos que denotan, el cómo es posible encontrar múltiples consideraciones en torno a la misma lectura y la estructura que permite dar sentido a esas posibilidades.

en D.E. se hace hincapié en que, al sólo acatar las reglas de un juego, fomentamos a que toda nueva consideración que se presente alrededor del juego sea juzgada en base a la perspectiva de éste, delimitando lo correcto e incorrecto de manera tajante. En cambio, al buscar relaciones posibles entre juegos se da lo contrario al caso anterior, es decir, se evita una jerarquización y se propicia la formación de nuevas ideas en afinidad al juego.

Estas consideraciones surgen de la siguiente propuesta: constantemente estamos jugando con muchos juegos de lenguaje y estos no se relacionan necesariamente de la misma forma, lo cual da lugar a diversos rendimientos o interpretaciones del mundo. Así, las dos formas de organizaciones de juegos siguen dos posibilidades: la subordinación de las ideas a una consideración en particular o la relación por parecidos entre diferentes contextos. Estas organizaciones se denominaron función ejecutante y explicativa, respectivamente, y describen la manera con que nos desenvolvemos en las situaciones de nuestra vida.

En este sentido, la ejecución de un juego de lenguaje nos permite “vivir” un determinado contexto, en el cual, retomando el último ejemplo⁵⁷, es posible calificar una jugada como “buena” o “mala” [...] mientras que la explicación nos permitía “vivir” varias posibilidades, entender la partida desde nuestra situación y la del otro, desde varios contextos, con lo cual es más difícil ver a una jugada como “buena” o “mala” porque para uno de los jugadores una jugada puede ser lo primero y para su oponente lo segundo.⁵⁸

La formación de nuevos juegos siempre está dada por alguna de las estructuras presentadas, donde dependiendo de la situación que vivamos terminaremos usando una de las funciones ya que, como habíamos mencionado anteriormente, no sólo es por la formación de nuevos juegos, sino también porque la forma de organizar juegos genera una específica contextualización que nos permite tratar de una mejor manera las necesidades de alguna situación.

⁵⁷ El ejemplo al que se hace mención es una partida de ajedrez.

⁵⁸ Valtierra Pinedo, Milton (2020), *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje*, Guanajuato, México, Tesis de Licenciatura, pp. 16 – 17.

Por ejemplo, gracias a la función ejecutante podemos interactuar dentro una situación de manera fluida y precisa por propiciar concentrarnos únicamente en las normas o el sentido de ese contexto (siguiendo la idea comentada anteriormente con respecto al “eclipsar o ensombrecimiento de sentido”, la función ejecutante es la descripción de ese fenómeno, donde empezamos a forjar interpretaciones o ideas del mundo por enfocarnos tanto en la lógica de un específico juego que terminamos ignorando todo otro posible contexto, como puede notarse, por decir un ejemplo, cuando uno está aprendiendo a jugar poker y, al llevar a cabo varias partidas, uno aprende que las cartas con números bajos no son muy deseables, cosa que en la cotidianidad no es tan remarcado porque en ocasiones los números bajos expresan rangos de superioridad, como en los deportes donde se quiere ver quién quedó en los primeros tres lugares de una competencia).

Por otra parte, desde la función explicativa podemos delimitar una idea como punto de referencia para anclar o relacionar a ésta otros contextos con el fin de conocer cómo se abren nuevas interpretaciones de esa idea referencial (en el mismo D.E. se comenta que al explicar una situación nueva a alguien es el ejemplo más claro de esta función, además de ser la razón por la que se nombró de esta forma a esta estructura, porque uno debe buscar puntos semejantes o de conexión entre la nueva idea y lo que la persona ya conoce para lograr que se aprendan los elementos del contexto desconocido).

Sin embargo, una problemática apareció en el desarrollo de estas consideraciones, a saber, tratar la cuestión de cómo distintas reglas de diversos juegos de lenguaje pueden verdaderamente relacionarse bajo estas funciones, en el sentido de preguntar cosas como “¿qué tienen en común las recetas de cocina con el mantenimiento del auto?”, así como con cuántos juegos podemos jugar a la vez.

Para la primera cuestión se puede notar que un problema clave que se desprende es que, al mencionar que las funciones relacionan juegos, podríamos cuestionarnos con cuántas contextualizaciones del mundo⁵⁹ estamos tratando, ya

⁵⁹ Hasta antes de esta parte, al emplear la palabra “mundo” la usábamos como un sinónimo de “realidad” o “existencia”; sin embargo, de aquí en adelante podemos entender este término como

que al decir “relacionar juegos” estamos considerando tanto los diversos planteamientos previos que tenemos de una perspectiva del mundo, como que, al relacionarlos, estaríamos creando otros, y aun así parecería que seguimos siendo capaces de distinguir y tratar con las partes de esa interconexión de juegos. Es decir, parecería que podemos descomponer los juegos en distintos niveles, permitiendo cosas como juegos dentro de juegos.

Las consideraciones exaltan que, efectivamente, podemos hacer algo como la descomposición de juegos, ya que se comenta que, al considerar cómo vamos aprendiendo a jugar algún juego de lenguaje, podemos notar la construcción de contextos más “complejos”⁶⁰, por decirlo así, por la interacción de múltiples significaciones actuando conjuntamente. El ejemplo para ilustrar lo anterior es cuando se enseña a alguien a jugar ajedrez:

[...] al enseñarle a alguien a jugar un juego con varias reglas, como el ajedrez, el aprendiz es capaz de entender cada regla de manera independiente, en su “presentar borroso”⁶¹ sin muchas determinaciones, pero, al momento de jugar una partida, todas las reglas interactuando entre sí hacen que su “presentar borroso” ya no sea tan fácil de concebir por el hecho de ahora implicar cosas más precisas por los juegos que le rodean; es mucho más sencillo entender el uso de un juego de lenguaje “solo” (en el sentido de “fuera de un contexto determinado” y no en el sentido de “lenguaje privado”) ya que es ambiguo y podemos darnos grandes libertades de interpretación, mientras que un juego de lenguaje rodeado de otros adquiere un sentido más específico que involucra comprender tanto a todos los

las posibilidades significativas que podemos reconocer y experimentar en nuestra vida, la posibilidad de juegos que podemos y estamos jugando, donde los segundos se están dando en el presente y los primeros los hemos tenido antes y suponemos para el futuro, que es la forma en que eventualmente se define el uso de esta palabra en *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje* y que se expondrá más adelante en este apartado.

⁶⁰ Como se menciona en el mismo texto: al hablar de juegos de lenguaje sólo podemos hablar de lo “simple” y lo “complejo” como algo relativo, no como algo absoluto, por eso el uso de comillas.

⁶¹ Este “presentar borroso” se refiere a las múltiples consideraciones válidas que podemos hacer al jugar un juego donde su lógica mínima es muy ambigua, o lo que es lo mismo, la gran libertad de jugadas válidas que nos da un juego no muy riguroso.

juegos de lenguaje involucrados conviviendo entre sí, como esta convivencia entre sí enfrentada a cada juego de manera particular.⁶²

En el ejemplo citado podemos ver cómo se pasa de las reglas para los movimientos de las piezas de ajedrez por separadas, dentro de su “presentar borroso”, hacia su interacción recíproca que les permite delimitar un contexto más preciso, que podemos considerar que es el ajedrez como tal, donde ya no hay tantas movidas válidas disponibles, como cuando las piezas se estorban mutuamente, y, por ende, se adquieren sentidos o significados más concretos, como valorar ciertas formas de aperturas y posiciones, que no eran posible de considerar cuando se veían las reglas por separado.

Debido a esta caracterización de niveles de precisión que podemos encontrar en un juego y cómo por medio de estos se van formando nuevos juegos o perspectivas, se sostiene que las relaciones entre las reglas van “dibujando una lógica o juego de lenguaje”, que es el contexto que están dando cuenta las reglas interconectadas, y como esta consideración involucra la formación de nuevos juegos a partir de otros se planteó que no había una diferencia entre las reglas y el juego como tal, sino que ambos son elementos significables que en su conjunción determinan las coherencias lógicas de un contexto⁶³, lo que nos da dos panoramas de interpretación: uno en relación de a qué le estemos prestando atención dentro de una situación, y el otro en cuanto a cómo le estamos prestando atención.

Para la primera interpretación, a qué le estamos prestando atención, nos referimos a la posibilidad de enfocarnos en la interacción de las reglas entre sí de manera general, esto es, en la “lógica que se dibuja”, o en analizar algún elemento de ese

⁶² *Ibíd.*, p. 20.

⁶³ La estructura descrita en este trabajo comparte muchas características con los “sistemas complejos” descritos por Edgar Morin en su texto *El método, la naturaleza de la naturaleza*, donde las relaciones entre los elementos de esos sistemas generan espontáneamente un orden por su interacción caótica y a partir de ello se da cuenta del desarrollo del sistema. Si se desea profundizar en las características de un sistema complejo conformado por elementos individuales cambiantes, se recomienda la revisión del Capítulo dos del tomo I y el Capítulo uno del tomo III del texto mencionado de Morin.

juego e invertir la consideración anterior al tratar a una regla como el “juego que se dibuja” de esa situación, y éste convertirlo en una regla de este nuevo contexto. Un ejemplo puede ser el siguiente: al analizar las características del ajedrez desde sus reglas, en primera instancia podemos decir que, al entender el contexto del ajedrez, éste es el “juego que se dibuja” y las reglas de éste son las reglas del juego; sin embargo, al querer determinar alguna cosa como el uso más eficiente que podemos darle al peón en base a la lógica de su movimiento dentro del ajedrez, debemos prestar atención a las reglas del peón teniendo como referente el juego completo del ajedrez, por lo que este análisis requiere que “el juego que se dibuje” sea sobre el peón y que una de sus reglas sea el juego del ajedrez para visualizar un contexto de análisis pertinente para el fin mencionado.

Una idea tiene sentido en su relación con las determinaciones que consideremos para aportarle una específica caracterización a ese planteamiento, es decir que los elementos en torno a una idea definen más de ésta de lo que creíamos, como en el caso en que una misma expresión puede tomarse como un insulto o como una descripción, todo depende de los elementos que acompañen a esa expresión. Por lo que comprender una idea en general involucra dar cuenta de sus detalles, y para comprender un detalle se requiere igualmente de la idea en general, pues individualmente esos detalles también son ideas por sí mismas, y, por ello, padecen de la misma problemática de ambigüedad si se les expresa aisladamente; no existe una verdadera diferencia entre juego y regla, sólo es la ilusión que se genera por la idea a la que estamos prestando más atención en ese momento.

Y en cuanto al cómo le prestamos atención, nos referimos a cómo una misma situación puede cambiar de perspectiva por la forma en que relacionamos las reglas y los juegos, o “matices” como luego se denominó, y por ende tratar necesidades de distintas situaciones. Un ejemplo de esto es cómo tanto desde la función ejecutante como desde la explicativa podemos darle sentido a una misma situación, como un partido de fútbol, donde por medio de ambas funciones se están relacionando los mismos juegos y reglas, la única diferencia sería la forma

de esa ordenación y la perspectiva que éstas nos darían, ya que la ejecución se centra más en una específica situación, como saber cómo habitualmente se juega el fútbol y cuáles son las técnicas más comunes para aplicar, mientras que desde la explicación se resaltan las consideraciones interconectadas en ese juego, o los detalles de las reglas y juegos relacionados, que nos permiten reconocer qué estrategia sigue cada equipo, cómo es la habilidad particular de cada jugador, qué tan motivados se ven los jugadores en un momento específico, etc.

Así, bajo la misma situación, podemos decir que la función ejecutante y la explicativa “dibujan” las dos caras de la misma moneda, ya que la estructura ejecutante nos muestra la interpretación general del panorama completo, y la explicativa detalla los elementos que conforman ese panorama; y que, como tal, todo juego está construido o formado por una interconexión de sentidos que bien podrían, bajo una perspectiva, mostrar un solo juego y las reglas que lo componen, o bien, en otra perspectiva, invertir ese papel.⁶⁴

Ahora que hemos terminado de responder esas dos cuestiones, pasamos a contestar por completo la pregunta que teníamos de cómo distintas reglas de diversos juegos pueden relacionarse, ilustrado con la pregunta de “¿qué tienen en común las recetas de cocina con el mantenimiento del auto?”, a saber, su relación se da en función de los “juegos que se dibujan” que surge al interconectar sus matices.

Siguiendo con el ejemplo de las recetas de cocina y los autos, ya sea que efectivamente consideremos alguna característica en común como si no, siempre es posible relacionar estas ideas y obtener una nueva, por lo que en estos casos una respuesta negativa como “no tienen algo en común” sigue siendo una muestra de su posibilidad de relacionarse. Es decir, una idea negativa no implica la ausencia de ésta, pues la negación y afirmación son resultados posibles de la

⁶⁴ Vale la pena comentar brevemente que una característica inherente de los juegos es su relación, es algo que no es posible evitar, y la cuestión es que la función ejecutante y explicativa sólo son descripciones del simbolismo al que prestamos atención en un contexto; es decir que las funciones no son un armazón ajeno a los juegos, ya que por sí mismos éstos ya se ordenan, sino que sólo son la descripción del rendimiento de, podemos decirlo así, cuál de las dos caras de la moneda estamos manejando.

evaluación de un contexto, habría una ausencia de idea si como tal no pudiéramos obtener un resultado positivo ni negativo, que sea imposible decir algo con respecto de la situación; tanto lo positivo como lo negativo son conclusiones posibles de varias ideas interactuando entre sí y, por ello, jugando un poco con la popular frase de Sartre, parece que no sólo estamos condenados a la libertad, sino también a entender el mundo.

Siguiendo esta misma idea, podemos ahora tratar la segunda cuestión que apareció al desarrollar estos planteamientos, a saber, con cuántos juegos podemos jugar a la vez, cuyo tratamiento se desarrolló bajo la pregunta de cuál es el límite máximo y mínimo de la interconexión de juegos.

Para el límite mínimo se planteó que, justamente continuando con la descripción de la idea anterior, desde la consideración que teníamos de cómo hay más acciones válidas en un juego presentado “borrosamente” y lo contrario al tener un juego con muchos elementos interconectados, podemos considerar que mientras más usos válidos tenga un juego, realmente menos significados posee o es mucho más ambiguo, ya que al poder usarse en muchos casos implicaría que ese juego está planteando algo casi tan obvio que su mención no afecta al contexto como tal. En relación a esto, se llegó al planteamiento de qué pasaría con un juego absolutamente válido para todo⁶⁵, o que es completamente ambiguo, y lo que se encontró fue que no existe una ambigüedad absoluta ya que eso significaría que ese juego no tiene un uso, justo como los juegos privados, por implicar que no tiene un significado posible para usar.

Fue por esta misma idea que igualmente se descartó también la posibilidad de un juego nuclear u originario del que se desprenden los demás juegos, porque ese juego no tendría sentido ya que carecería de éste por su exceso de ambigüedad; el significado o el uso se da en la interconexión de varios juegos donde se plantea una limitación que da coherencia, de lo contrario sería igual que un juego privado

⁶⁵ Aquí vale la pena comentar que no nos referimos a algo como una tautología que siempre es verdadero, sino a una idea que abarque a todas las demás o de alguna forma esté incluida en todo otro contexto, como la ambigüedad de decir que “ser” es todo y nada, justo en el sentido de “algo tan general que hasta es contradictorio”.

que está aislado de los otros, es decir, un significado encerrado en sí mismo, que, por ende, no posee uso. Y lo mismo ocurre con un juego absolutamente determinado, ya que su uso se limita a tan específico contexto que prácticamente no es usable y también termina aislándose.

Por lo que, como tal, no hay juegos de lenguaje “simples”, sino que siempre son juegos “complejos” porque requerimos varios juegos para dar “un sentido” a uno, sin embargo, también debe entenderse esta “complejidad” como la posibilidad de articular o desarticular varios juegos entre sí, lo que permite hacer más precisos o ambiguos nuestros juegos, pero nunca de manera absoluta; jugamos de manera compleja para dar un sentido a un juego de lenguaje, ya sea un sentido más específico o borroso, mas nunca un sentido completamente absoluto en ninguna de estas dos formas.⁶⁶

Ahora bien, lo que acabamos de tratar no responde del todo a la cuestión de cuál es el límite mínimo, ya que sólo hemos aclarado que no es una ambigüedad absoluta, es decir, descartamos la opción de que sea un solo juego, pero no se ha dado la respuesta como tal; y lo mismo va para el límite máximo, ya que sólo hemos descartado que este límite no puede ser todos los juegos que conocemos porque eso sería igual a considerar una precisión absoluta que carecería de significado. Así, para terminar de detallar la cuestión de los límites, debemos exponer las consideraciones que aparecen en el último capítulo, las cuales se enfocan en tratar tanto la cuestión de cómo se da el movimiento de nuestra experiencia para reconocer y aprender nuevos juegos, como la cuestión de cuánto de este conocimiento estamos manejando constantemente.

2.3 La “lógica intrínseca”, el “ahora” y la red de juegos.

Para el segundo problema, acerca de cuánto conocimiento estamos manejando, debido a la característica que habíamos mencionado antes sobre cómo un juego ambiguo tiene muchos usos pero pocos sentidos, y lo contrario con un juego determinado, se consideró que mientras más ambiguo sea “el juego que se dibuja”

⁶⁶ *Ibíd.*, pp. 22 - 23.

de una interconexión, más posibilidad tiene éste de combinarse con otros matices, y mientras más preciso sea, esa posibilidad de combinación se reduce. Así, realmente habría límites que la misma interacción de juegos va marcando acerca de qué tantos juegos podemos interconectar al mismo tiempo sin llegar a la absoluta ambigüedad ni determinación.

Con lo anterior podemos finalmente terminar de contestar la duda de cuál sería el límite mínimo y máximo de juegos que podemos interconectar. Para el primer caso es algo muy parecido a lo que se había comentado en el capítulo anterior de que hay juegos o contextos del mundo que ya nos son dados por condiciones objetivas, sólo se le agregó la característica de que eso dado no es un juego solo por lo que se había mencionado anteriormente de no existir un juego nuclear, sino varios juegos interconectados que “dibujan” el mínimo de sentido, que es que las cosas “son”, y a esta interconexión se le llamó “lógica intrínseca”. Y en cuanto al límite máximo, se consideró que la máxima cantidad de juegos que podemos tratar se manifestaba como una interconexión denominada el “ahora”, que, como tal, nos brinda el contexto de lo que podemos considerar como el presente o la actualidad de nuestras vivencias:

[...] podemos considerar que existe un límite para una interconexión en cuanto a qué tan ambigua y precisa puede ser, donde la ambigüedad mínima se manifiesta en su carácter de “ser” [...], que se expresa por medio de las características de la lógica intrínseca, y la precisión máxima se da en la actualidad de nuestro mundo, o en la determinación de nuestro contexto, donde se articulan todos los juegos de lenguaje que se presentan a nosotros por la relación actual o presente con los otros elementos del mundo y, en la “lógica que se dibuja” de su interconexión, generan lo que podemos llamar el “ahora”, o lo que estamos percibiendo en el presente; la ambigüedad mínima es lo que nos permite considerar que toda idea o juego que tengamos existe dentro de un mundo del que somos parte, nos garantiza que habitamos y nos desarrollamos dentro de un mundo significable o un mundo lógico, mientras que la precisión máxima es el “ahora” o la “lógica que se dibuja” en la saturación o límite de relaciones de juegos que podemos manejar al mismo tiempo que nos permite tener un presente, son todas las cosas sobre las

que podemos dar cuenta en nuestra consciencia que nos da, junto con el presente, un contexto y un mundo.⁶⁷

Para contestar la problemática que habíamos dejado pendiente en esta explicación de los límites, a saber, cómo se da el movimiento de nuestra experiencia para reconocer y aprender nuevos juegos, nos es conveniente darnos el tiempo para explicar todas las características de los límites de interconexión, que son la “lógica intrínseca” y el “ahora”.

Comenzando por la “lógica intrínseca”, podemos considerar esta interconexión como la lógica que se desprende de las características de los juegos de lenguaje que se han ido mostrando (de ahí el nombre), y entre los elementos que lo conforman podemos mencionar de manera rápida los siguientes:

Al poder tener ideas de todo lo que percibimos en el mundo, ya que nosotros también nos reconocemos dentro de éste, nos es posible darnos sentido o establecer ideas sobre nosotros mismos. Cualquier cosa que podamos entender, ya sea real o ficticia, tendrá como garantía ser un elemento del mundo y dispone de la misma coherencia que cualquier otro. Cualquier objeto, criatura, símbolo, etc., identificable como un “algo” al que podemos darle una idea de identidad (de aquí en adelante empleando la palabra “ente” con este sentido para no usar tantas palabras) asegura un contexto en sí, refiriéndonos a la disposición de una interconexión suficiente de matices para no dudar de la justificación de que un determinado ente es un elemento del mundo que no depende de otra idea para tener sentido. El que un ente tenga sentido y se justifique a sí como un elemento del mundo no implica su pertinencia en determinadas situaciones; es decir, al ver una silla no dudamos que es algo real en el mundo, (no nos preguntamos si la silla es real o es más bien una pintura en la pared que parece una silla), aunque no por eso se justifica la ubicación de la silla, por ejemplo, ya que puede estar en un lugar que estorba y, para ese contexto en particular, podemos decir que no es pertinente esta idea. Aparte del sentido mínimo que un ente tiene como existente en el mundo, cualquier otro matiz en la interconexión sobre cualquier idea puede

⁶⁷ *Ibíd.*, p. 45.

ser “asegurado” o “ignorado” en relación al contexto en donde se le considere (retomando el caso de la silla, podría agregarse el matiz de ser algo estorboso dentro de la situación ya comentada, aunque fuera de esa consideración el matiz de “estorboso” se puede ignorar).

El último elemento que mencionaremos será de cierta utilidad para el desarrollo de las ideas a continuación, por lo que es mejor si se cita en lugar de explicarlo:

[...] hay una diferencia entre nuestro mundo y el mundo que compartimos, donde el primero se presenta en nuestra experiencia y permite formar la red de juegos⁶⁸ de lenguaje como las posibilidades que hemos observado que pueden desarrollarse dentro de la experiencia, mientras que el segundo son las posibilidades que nuestra red de juegos o nuestro mundo tiene para desarrollarse en base a la relación con otros, así, nuestra experiencia conforma “nuestro mundo”, donde éste a su vez conforma a la red como las “posibilidades de nuestro mundo”, y donde ambas se dan dentro de las “posibilidades del mundo” que se manifiestan a partir de la convivencia con el otro.⁶⁹

La lógica intrínseca da cuenta de la posibilidad de significación mínima que podemos reconocer de manera automática. Por ejemplo, sin necesidad de experiencia podemos detectar otros entes alrededor de nosotros y con ello garantizar que existen al menos en ese momento con nosotros. Esta es la clase de significación a la que se refiere la lógica intrínseca, la cual, al elevar la complejidad por nuestra experiencia, permite que lleguemos a distinguir distintos niveles en nuestra interacción, como lo son el poder diferenciar nuestra actualidad o presente, entendido como “nuestro mundo”, con la completitud de nuestra experiencia, conocida como “posibilidades de nuestro mundo”, y el reconocimiento

⁶⁸ La idea de “red de juegos” es justamente la expresión de “estructura” o “sistema” que habíamos mencionado que usa Wittgenstein en *Sobre la certeza*, e inclusive también él emplea la palabra “red” como sinónimo de las otras dos, sólo que este último lo usa únicamente un par de veces. Para D.E., la expresión “red de juegos” no sólo se desenvolverá con el significado que teníamos de “estructura”, a saber, como el conjunto de todos los juegos que hemos aprendido a lo largo de nuestra vida, sino que también se agregará otras significaciones que se expondrán a continuación.

⁶⁹ *Ibíd.*, pp. 38 – 39.

de que nuestras experiencias posibles se dan en relación a la interacción que tenemos con los otros en el mundo, por lo que podemos suponer que existen muchas más experiencias que podemos tener dependiendo de los otros con los que terminemos interactuando, lo cual se nombró como “posibilidades del mundo”.

En relación a la idea de “nuestro mundo”, justamente es la máxima interconexión de juegos que podemos manejar al mismo tiempo, es decir, el “ahora”, por lo que podemos aprovechar esto para pasar a la descripción de éste.

El “ahora” es la interconexión clave entre nuestro desenvolvimiento en los tres niveles que habíamos comentado que experimentamos del mundo, ya que no sólo nos da uno de esos niveles, que es “nuestro mundo”, sino que también es la interconexión en donde se dan las constancias y los cambios que registramos en nuestra “red de juegos” para crear una idea de cómo es el mundo.

La última idea mencionada responde a la propuesta de que la perspectiva que tenemos del presente nunca es estática, sino móvil, ya que siempre estamos reconociendo nuevos elementos que detectamos como cosas que se nos aparecen, ya sea al salir de una habitación a otra en nuestra misma casa que contemplamos distintos objetos en cada una de éstas, e inclusive el tránsito de perspectiva sobre los mismos objetos que nos permiten ver las otras caras de un mueble, por ejemplo, por lo que podemos decir que constantemente estamos agregando y retirando matices a las interconexiones que estamos manejando en el presente, y al mismo tiempo experimentamos la alteración de las características de los juegos que estamos relacionando, es decir, constantemente estamos alterando el contexto de sentido que estamos reconociendo.

Así, en el “ahora” se experimenta tanto la constancia de algunos fenómenos como su cambio o la aparición de otros, con lo cual podemos agregar que el “ahora” y la “red de juegos” no son estructuras en paralelo, sino que se desenvuelven íntimamente y en concordancia, ya que, a pesar de que se distinguen como si fueran cosas ajenas, esto es más para que nos sea un poco más fácil analizar estas ideas, pues inclusive se comenta posteriormente que la experiencia impregna nuestra perspectiva, como podemos evidenciar en los casos en que, por

causa de algún trauma, al ver un objeto que nos recuerda esa desagradable vivencia, ya no lo podemos reconocer de la misma forma que antes del incidente, por lo que si verdaderamente fueran estas estructuras ajenas entre sí, nuestra forma de dar cuenta del mundo debería ser muy distinta.⁷⁰

Hay otra característica importante para esta investigación con respecto del “ahora”, pero para ello debemos explicar primero la otra idea que habíamos dejado pendiente con respecto a cómo se da el movimiento de nuestra experiencia para reconocer y aprender nuevos juegos.

Retomando las últimas ideas que hemos expuesto, podemos establecer que la “red de juegos” no sólo es el conjunto de todos los juegos que hemos aprendido y que usamos en nuestras necesidades del día a día, como ya se había comentado en la exposición de *Sobre la certeza* acerca de la estructura de juego, sino que ahora también podemos mencionar que la red está en constante movimiento por todas las alteraciones que en el “ahora” se presentan y con las cuales vamos construyendo una perspectiva o expectativa de cómo es el mundo; es decir, la red de juegos que poseemos, la que nos permite considerar una visión del mundo, se va formando de los juegos que aprendemos y reconocemos en el “ahora”, y este aprendizaje se da cuando la idea que tenemos del mundo se contradice o confirma con las ideas que ya habíamos adquirido, cambiando constantemente por adaptación hasta que finalmente parece que las necesidades que enfrentamos día a día ya están cubiertas.

⁷⁰ Hay una nota a pie de página que comenta que desde el “ahora” damos cuenta de la red de juegos en forma de recuerdo, en un “dar cuenta que sabemos” o “saber que sabemos”, sin embargo esto sólo tienen sentido siempre y cuando los matices que conformen el “ahora” también sean parte de los que conforman la red, por lo que para dar cuenta del presente de la forma en que lo hacemos es inevitable que empleemos la memoria en ello; algo así como lo que menciona Kant en la *Crítica de la razón pura* acerca de que las intuiciones, o lo que percibimos con los sentidos, sin categorías, o las capacidades de la razón para entender la realidad, son ciegas, y las categorías sin las intuiciones son vacías, ya que nuestra percepción se compone de múltiples elementos que detectan objetos y que permiten comprenderlos, no son únicamente los sentidos, pues en este caso percibiríamos un mundo en el que reconoceríamos formas, colores y sonidos pero que nunca podríamos diferenciar, sólo recibiríamos estímulos, mas no los entenderíamos o simbolizaríamos, y no son sólo esas capacidades de comprensión ya que ahí simplemente no detectaríamos cosas, sería como estar en coma y ni siquiera poder soñar.

De hecho, podemos considerar que, cuando uno es un infante y comienza a aprender juegos de lenguaje, éstos se adquieren y se creen como la única y necesaria manifestación del mundo; pero luego al ser un poco más grades comenzamos a aprender juegos que contradicen a los otros juegos que ya conocíamos, comenzamos a ver errores, lo que nos lleva a formular preguntas para entender mejor el mundo que habitamos; y, finalmente, llega una parte de nuestra vida donde la red de juegos que hemos formado es, en términos generales, suficiente para dar cuenta de todas las necesidades que se presenten en nuestra cotidianidad, de los contextos recurrentes que se presentan en el “ahora”, lo que genera la idea de que hemos llegado a comprender cómo es el mundo (aunque sea sólo las posibilidades de nuestro mundo y no todas las posibilidades del mundo que cohabitamos), y nos hace valedores de mencionar que hemos adquirido un “sentido común”, o, como lo mencionaría Wittgenstein, de volvernos “hombres razonables”.⁷¹

Así, ya nos es posible comentar que esa última característica del “ahora” que teníamos pendiente es que éste se desenvuelve a la par que la red, donde el primero se sirve de los juegos que el segundo ha adquirido para atender de la forma en que le parezca pertinente la situación que se está presentando en la actualidad, contextualiza las impresiones que reconoce de la manera en que parezca más conveniente para nosotros convivir con los otros, y también al mismo tiempo el segundo experimenta una confrontación entre las expectativas que tenía y lo que realmente se está manifestando en el primero.

Es decir, en nuestro presente ponemos a prueba una posibilidad de interpretación que suponemos por experiencias pasadas que puede lidiar con las necesidades de convivencia con los otros que enfrentemos, por lo que, primero, siempre cargamos el peso de nuestra experiencia completa, aunque sólo empleemos efectivamente una parte de este; y segundo, el “ahora” interconecta tanto los juegos que se nos presentan por su condición objetiva, como los elementos que la red posee para darle un sentido más definido a éstas, permitiendo el desarrollo de

⁷¹ *Ibíd.*, pp. 46 – 47.

un movimiento constante de conocer, relacionar o interpretar, y reconocer, que es lo que propiamente conocemos como el desenvolvimiento de experiencias⁷².

La red es el conjunto de juegos que vamos aprendiendo cuando acaecen en el “ahora”, pero su “entendimiento”, o los límites de significación de los juegos que conforman la red, se hace desde sí hacia el exterior, la red se articula sobre sí y para sí misma para desarrollar los matices que encontramos en el “ahora” [...] La red se desarrolla en un proceso constante e ininterrumpido de reflexión y manifestación, donde se confrontan o niegan los juegos que ya conocíamos con los que aparecen en el “ahora”, y es en esta confrontación donde podemos “dar cuenta” o reconocer cosas [...], por lo que, como tal, para que se dé el acaecimiento del “ahora”, éste debe darse en el mismo movimiento que la red, ambos se desarrollan al mismo tiempo, [...] por lo que el “ahora” siempre carga con el peso de las posibilidades de la red y la red siempre se da en el “ahora”.⁷³

En esta descripción podemos también notar que la idea de confirmar o refutar expectativas es un elemento importante, y, en efecto, se hace hincapié el papel que tiene específicamente el error en la conformación de la estructura de la red de juegos, por lo que vale la pena que también mencionemos estas ideas.

Se describe al error como la forma en que se da el tránsito natural entre la estructura ejecutante y la explicativa que habíamos mencionado antes, ya sea de la primera a la segunda o al revés, debido al encuentro de un choque al desarrollar una interconexión en un determinado momento en el presente; es decir, la idea

⁷² Como una idea interesante, podemos preguntarnos qué pasa con los olvidos que sufrimos, pues por la exposición parece que nuestra capacidad cognitiva da cuenta y recuerda todo simbolismo que hemos vivido. Con respecto a esto, rápidamente podríamos considerar que, debido al movimiento de confirmar y refutar expectativas, las ideas que aprendemos siempre sufren de muchos cambios y alteraciones, lo que fomentaría a que una persona, por prueba y error en su existencia, se dé cuenta que la mejor estrategia sería reconocer un foco de atención al cual centrarse más y recordar sólo las ideas presentadas en éste, mientras que lo demás puede fácilmente ignorarse y, eventualmente, olvidarse; es decir, por prueba y error reconocemos que aprendemos muchas cosas y alteramos otras que sabíamos, así que sólo concentramos esfuerzos para ir determinando cómo reconocer las ideas más convenientes o prácticas para nuestra vida, como al hacer un resumen donde podemos clasificar la información más práctica y central de la secundaria, y lo que no sea tan vital memorizar no prestarle atención. Esta es sólo una hipótesis rápida que podemos sacar con lo hasta ahora mencionado, no una propuesta muy rígida o completa.

⁷³ *Ibíd.*, p. 52.

que teníamos de cómo entender un juego de lenguaje se puso a prueba en su actualidad, y las ideas que reconocimos del exterior nos informaron que esa expectativa que teníamos no logró satisfacer las necesidades de ese contexto⁷⁴.

El error nos señala que el o los movimientos que efectuamos no son los más apropiados para expresar una idea, nos exalta a no continuar realizando lo mismo, por lo que tendemos a buscar otras opciones en cuanto a qué otro movimiento sí podemos efectuar; en el aprendizaje de la interconexión, al momento de cometer un error, buscamos ejecutar otro juego de lenguaje que la explicación nos permita considerar.⁷⁵

Es por esto que se comenta que el error surge de las ideas que previamente habíamos formado o aprendido, ya que en su estructuración también se está planteando indirectamente qué actos o hechos romperían con la interconexión propuesta, como ya se había comentado en la exposición de *Sobre la certeza*. Por ende, la aparición del error se da cuando ya tenemos algunas consideraciones sobre el mundo, el error es posterior a nuestro “entendimiento” o, como se describe esta palabra, la posibilidad efectiva que tenemos para valorar o despreciar ciertas significaciones del mundo en relación a nuestra red de juegos; es decir, el error aparece cuando ya hemos aprendido algún juego, cuando “entendemos” un contexto y podemos determinar qué elementos son los “correctos” y “erróneos”, qué está dentro de las posibilidades de esa interconexión y qué no debería acontecer porque rebasa esos límites, y aun así aparezca un elemento que rompa esa expectativa que teníamos⁷⁶, como ya habíamos

⁷⁴ Vale la pena comentar que un ejemplo del tránsito de la estructura ejecutante a la explicativa es cuando estamos haciendo una actividad por memoria mecánica y de repente ocurre algo que no esperábamos, lo que causa que dejemos de actuar por costumbre y pasamos a revisar los elementos que estamos tratando; y para el caso contrario, de la explicación a la ejecución, un ejemplo podría ser cuando se está intentando hacer una cuenta mental o recordar algo, pero en el momento en que nos confundimos o consideramos que vamos mal, pasamos a efectuar un acto mecánico para solucionar esto, en el caso de la cuenta simplemente empleamos una calculadora, y en el caso del recuerdo pasamos a volver a revisar la fuente que intentábamos recordar.

⁷⁵ *Ibíd.*, p. 27.

⁷⁶ También en D.E. se comenta que podemos diferenciar dos tipos de errores, uno dentro de un contexto, como cuando al jugar ajedrez alguien hace una jugada mala (en el sentido de poco eficiente) o ilegal, que al remarcarlo exaltamos de mejor manera nuestra expectativa de cómo es el juego; y el segundo como lo que se ha estado exponiendo de ser algo que no se esperaba y

comentado un poco antes al mencionar que una idea negativa sigue siendo una nueva idea y no su ausencia. Sin embargo, lo más interesante es que son estos errores los que indirectamente están moldeando la forma en que manejamos las interconexiones, pues cuando un error se presenta, modificamos nuestro “entendimiento” de una situación para que ahora logre ajustarse a las necesidades que acabamos de reconocer, ya sea un cambio menor, como revalorar una regla de las que conocíamos, o uno muy drástico, como cambiar la perspectiva completa que teníamos sobre un asunto.

Es entonces que se comenta que los errores que se nos presentan en la vida son los que nos van indicando las necesidades que no estábamos considerando y nos permiten adaptarnos a éstas, hasta que desarrollamos una perspectiva del mundo que parece resolver toda necesidad cotidiana, que es cuando se comenta que nos volvemos, como dice Wittgenstein, “hombres razonables”, aunque no hay garantía de que no encontremos nuevamente algún error drástico que nos haga replantear nuestras valoraciones sobre el mundo.

Por lo que podemos ver que, uno, los errores sólo surgen cuando “entendemos” juegos de lenguaje que se contradicen, lo cual ocurre no cuando comenzamos a aprender juegos, sino en un momento posterior, “El niño aprende al creer al adulto. La duda viene *después* de la creencia.”; segundo, las preguntas que hacemos surgen de los errores que encontramos en el desarrollo de nuestra red, de dar cuenta de un contexto que va en contra de los contextos que vamos jerarquizando, donde cada una de estas cuestiones va determinando cómo será nuestra red o nuestra perspectiva de mundo, “Mis dudas constituyen un sistema.”; y tercero, después de formar un sentido común o hacernos “hombres razonables”, generalmente lo único que hacemos al enfrentar el “ahora” es corroborar nuestra perspectiva de cómo es el mundo con los matices que aparecen en nuestro

muestra que nuestro “entendimiento” del contexto no era tan efectivo, como podría ocurrir si en la misma partida de ajedrez alguien efectúa una regla poco conocida y su oponente reclama que eso es ilegal aunque se explique luego que no lo es. Así, el texto propone llamar al primer error, al que se espera dentro de un contexto, como “error ejecutante”, y al segundo tipo, al error que rebasa nuestra organización de la interconexión, como “error explicativo”, mencionando además que el primer tipo de error no fomenta con tanta fuerza el tránsito entre las funciones ejecutantes y explicativas como el segundo tipo.

contexto, sólo encontramos verificaciones de que ya sabemos qué esperar de nuestro mundo, por lo que ya no hay necesidad de dudas o ya no encontramos errores (excepto errores ejecutantes) porque la red que se ha formado es suficientemente compleja como para atender las necesidades que habitualmente se nos presentan en el “ahora”, “El hombre razonable no tiene ciertas dudas.”⁷⁷

Finalmente, en las últimas páginas de D. E. se habla de cómo la habitual forma en que organizamos la interconexión de los contextos o ideas que aprendemos, es decir, si empleamos más recurrentemente la función ejecutante o explicativa en nuestro día a día, va afectando la perspectiva de la “red de juegos” que estamos desarrollando para dar cuenta de cómo es el mundo.

Se comenta que estas alteraciones que puede sufrir la red se pueden catalogar de dos maneras: si una persona emplea mucho la estructura ejecutante para “entender” las situaciones que se le presentan, entonces desarrolla una “red ejecutante”; y en el caso contrario, si emplea mucho la estructura explicativa, genera una “red explicativa”.

Cada tipo de red va teniendo repercusiones en cuanto a cómo valorar el mundo en general, ya que se van desprendiendo una serie de creencias o habitualidades que engloban la interpretación cotidiana que el sujeto tiene, así como también hace algunas revaloraciones a otras situaciones. Por ejemplo, el error adquiere características muy específicas en cada tipo de red, ya que para la “red ejecutante” el error se toma comúnmente como el resultado de una actividad mal ejecutada (“error ejecutante”), en lugar de considerar que la actividad misma podría tener un defecto (“error explicativo”), (por poner un ejemplo, podríamos tomar la situación en que una calculadora no da el resultado que se espera, y para la “red ejecutante” se consideraría que el problema es que no se están presionando los botones adecuados o no se siguen bien las instrucciones, en lugar de considerar que podría ser un defecto de fábrica o la calculadora está configurada en una modalidad particular que hace que no concuerde el resultado, como que esté en radianes en lugar de grados); mientras que para la “red explicativa” el error se

⁷⁷ *Ibíd.*, p. 47.

considera como la posible incongruencia de un elemento en el sistema en lugar de considerar que se está efectuando inadecuadamente el proceso, justo el caso contrario de la “red ejecutante”.⁷⁸

Otra de las características más resaltables de cada perspectiva de red son algo que se denominó “creencias ejecutantes” y “creencias explicativas”, que son la serie de normativas generales formadas por la perspectiva del sujeto en su experiencia del mundo; es decir, es la lógica que se desprende de la habitualidad con la que una persona “entiende” o se desarrolla según la perspectiva que la red que ha formado le permite tomar.

En el caso de las creencias ejecutantes, éstas giran en torno a la consideración de lo correcto e incorrecto, no pensando particularmente en un contexto moral, sino en relación a qué es lo más efectivo o adecuado para una situación y qué no. Por ejemplo, en el texto se describe que una de estas creencias es la existencia de una forma adecuada de desarrollar y conocer las cosas, la cual es una actitud o una serie de específicas acciones que siempre debemos aprender y tomar en cuenta. Otra de esas creencias es, con respecto a la idea anterior, la existencia de un estilo de vida correcto o “lógico”, que en caso de no desarrollarse se estaría viviendo de una forma incorrecta o “ilógica”. Se piensa que en la realidad puede haber cosas distantes a la normativa reguladora y lógica, sin embargo, lo que tiene sentido o es lo correcto es la mayoría de los elementos del mundo y siguen siendo los que definen la existencia; en otras palabras, lo irregular es un accidente despreciable. Además, la forma de corroborar que algo es “lógico” o correcto es por medio de su eficacia o rendimiento práctico, donde lo que no da resultados positivos o no ayuda a resolver situaciones es lo que se debe evitar. Esta última

⁷⁸ Es conveniente hacer énfasis en que, ya que requerimos tanto de la función ejecutante como explicativa para desarrollarnos en el día a día, no existe una red completamente ejecutante ni explicativa, sino que, podemos decirlo así, hay grados de concentración de estas habitualidades, por lo que podríamos considerar que, primero, no por tener una “red explicativa” significa que no se pueda en una situación específica entender un error de la forma en que desde la “red ejecutante” lo haría, o emplear la estructura ejecutante para ordenar una interconexión en particular, y al revés; y segundo, no por que dos personas tengan una “red ejecutante” significa que ambos se comporten igual, ya que una de esas personas podría ser mucho más rígida o conservadora que la otra.

creencia es la que permite que nuevas ideas se pongan a prueba, por lo que las creencias ejecutantes no se cierran a otras posibilidades, pero sí las ordenan bajo una estructura fija.

Por otro lado, las creencias explicativas se basan en lo opuesto a las ejecutantes al considerar que no es posible que algo siempre sea correcto o incorrecto, sino que puede ser ambos. Por ejemplo, una de las creencias explicativas es que la evaluación de diferentes axiomas o consideraciones involucrados en un contexto es la guía que determina lo “lógico” e “ilógico” de las ideas, donde uno de esos referentes puede ser las normas prácticas que aprendemos día a día. Otra de las creencias explicativas es la validación lógica de todo, ya que, al contrario del caso de las creencias ejecutantes, como no hay un referente para descartar ideas, todas estas tienen un rendimiento efectivo al menos en posibilidad, por lo cual son elementos coherentes con la realidad. Debido a lo anterior es que son los mismos contextos o situaciones los puntos centrales para aclarar qué matices son adecuados o no, por lo que las personas deberían estar atentas a descifrar la situación que involucra a todos en lugar de concentrarse en una idea en sí.

Además se comenta que esta estructuración de la red no es absolutamente fija, sino que también obedece a la adaptación de necesidades que un sujeto encuentre en su cotidianidad, por lo que podríamos considerar que si una persona que tuviera una “red ejecutante” se enfrentara a una necesidad que lo obligara a revalorar muchos de los juegos que ya conoce de una forma explicativa, entonces podría alterar la expectativa de mundo que tenía y desarrollar una “red explicativa”. Precisamente por esta característica se desarrolla la pregunta de cómo podemos reconocer una necesidad. Por ejemplo, cuando dos personas valoran más una característica que otras al discutir sobre series de televisión, se muestra muy claramente que hay una visión distinta de estas dos personas. Lo que es importante para una de ellas, dentro del contexto de los programas de televisión, sigue un criterio distinto que la otra persona, e incluso podría ser que esta otra no puede siquiera notar o ver con sentido el criterio de su interlocutor.

Se comenta que las necesidades que compartimos con todos los seres humanos, las que mínimamente siempre tratamos, son los elementos de la “lógica intrínseca” que constantemente están presentes, pero cualquier otra necesidad que reconozcamos, para valorar o despreciar ciertas cosas en lugar de otras por ejemplo, dependerá de cómo sea la organización de una interconexión, ya sea ejecutante o explicativamente; es decir, dependerá del “entendimiento” del sujeto.

Así, podemos mencionar que aprendemos a reconocer las necesidades dentro de las significaciones que usualmente empleamos, pero, cuando no se presentan estos elementos de la manera en la que estamos acostumbrados a reconocerlos, nos es más complicado identificar una necesidad y optamos por, uno, reproducir las necesidades que sí alcanzamos a reconocer (como en el caso de la red ejecutante), o dos, reflexionar acerca de los límites posibles de las necesidades que se manifiestan (como en el caso de la red explicativa)⁷⁹

Con esto también se agrega la idea de que, al aprender un juego de lenguaje, al mismo tiempo estamos aprendiendo a reconocer las necesidades que ese juego soluciona, por lo que podemos decir que cada idea que aprendemos lleva consigo la interacción con juegos ajenos y las necesidades que se han resuelto en esa interacción.

Y así como reconocemos necesidades por la forma en que “entendemos” una interconexión, la expresión de ésta por nuestra parte conlleva a que manifestemos nuestra perspectiva del mundo; es decir, si entendemos de una determinada forma cómo comportarse con los demás al estar en una conversación, al desarrollarnos en esta actividad estaremos revelando qué necesidades hemos aprendido a atender, por lo que cuando uno se vuelve un “hombre razonable” y ya ha formado una perspectiva del mundo que le funciona para desarrollarse día a día, entonces también ha establecido por su experiencia qué necesidades debe tratar, y manifiesta éstas con los otros con los que interactúa, aunque no necesariamente todos ellos compartan del todo esa misma perspectiva.

⁷⁹ *Ibíd.*, p. 59.

De hecho, podríamos considerar que con cada uno de nuestros actos manifestamos el peso de la convivencia con los otros que hemos vivido al mismo tiempo que aprendemos de ellos. Específicamente para el caso de volvernos “hombres razonables”, que podemos compararlo con la idea del “sentido común”⁸⁰ en nuestra cultura, sería justamente la perspectiva del mundo que la gran mayoría de la población comparte por reconocerla y aprenderla, aunque, como tal, nunca podamos identificar un referente específico de su origen, ya que se construye por todos y lo aprendemos por todos.

Como otra idea relacionada a esto, específicamente pensando en cómo algunos casos del comportamiento del “sentido común” pueden llegar a parecer imprácticos, incoherentes, etc., podríamos considerar que a lo largo de la vida se va aprendiendo cómo “entender” y actuar en los contextos cotidianos que se le presentan, las personas se “especializan” en interpretaciones específicas para esas situaciones a grados tales que es tan definida esa situación que nos podría parecer que la persona se fuerza mucho en actuar o llevar a cabo esa vivencia, causando que efectúe acciones relativamente innecesarias como cuando las personas hacen rituales de suerte⁸¹, por ejemplo, justo antes de alguna actividad importante para ellos, ignorando que haya otras interpretaciones para la misma situación un poco más prácticas, beneficiosas, etc.

E inclusive los matices que esperamos reconocer en nuestro mundo pueden llevarnos a no atender ciertas necesidades más obvias en el “ahora”, como en el caso de una persona orgullosa que no acepta la ayuda de otros a pesar de que la situación que se enfrenta es muy complicada; nuestro mundo puede reconocer necesidades que nadie más hace.⁸²

⁸⁰ En el sentido más coloquial y práctico que todos hemos experimentado en nuestra vida y no en algún específico sentido filosófico como el que propone Moore.

⁸¹ Refiriéndonos específicamente a las situaciones donde una persona considera que, al estar viendo por televisión el fútbol por ejemplo, por decir tres trabalenguas sin fallar antes de un penal hará que su equipo logre anotar el gol; es decir, cuando el deseo de una persona por querer que se logre su perspectiva de qué debería pasar la lleva a querer emplear acciones como la mística para interferir y que ocurra lo que espera, aunque como tal su interferencia efectiva en el evento pueda ser ridículamente baja o nula.

⁸² *Ibíd.*, pp. 59 - 60.

Sin embargo, es conveniente agregar que estas necesidades siguen dándose en relación a los otros con los que convivimos, ya sea que volvamos a interactuar con éstos y desarrollemos la expectativa que ya habíamos formado por experiencias pasadas, o interactuemos con otros entes pero parezca que también manifiestan características similares a los otros con los que hemos aprendido a interactuar, por lo que podemos comentar que, a pesar de que puedan darse situaciones donde una persona pareciera que fuerza a interpretar una situación de una manera que no es adecuada, esta persona está dando muestra de que sigue reconociendo alguna característica en común entre esa vivencia y la perspectiva que ha aprendido a tratar y, por ende, puede esperar que al efectuar esas actividades llegue al resultado que está considerando que ocurra y que por experiencias previas se ha demostrado es útil.

Con respecto a esto, también se comenta que cuando nos enfrentamos a una situación inesperada, lo que efectuamos para considerar cómo debemos actuar es en base a elementos que reconocemos en común entre esta nueva situación y las que previamente hemos tratado. Así, en el caso de una persona con una “red ejecutante” enfrentando una nueva situación, a través de algún parecido que pueda detectar entre ésta y vivencias pasadas, podría intentar actuar como si fuese la que ya conoce; mientras que para alguien con una “red explicativa” intentaría tomar las diferencias entre sus experiencias previas y esta nueva situación para desarrollar una interconexión más compleja, que es lo que se había comentado en la cita antepasada⁸³.

Vale la pena también señalar que precisamente por esta característica de buscar elementos en común entre nuevas vivencias y las pasadas, junto con la idea que habíamos comentado acerca de cómo nos “especializamos” para tratar

⁸³ Como otra mención interesante, esta “adaptación situacional”, por decirle así, la vivimos cada vez que cambiamos de un contexto a otro, como al pasar de leer un texto a ver una película, o hablar en un idioma y luego empezar a usar otro, donde mientras más distante de nuestra habitualidad sea el nuevo contexto, más nos tardaremos en adaptarnos y se denotará con manifestaciones de torpeza o lentitud a la hora de convivir con los otros; mientras que pasa lo contrario cuando pasamos a un contexto familiar, donde el cambio es rápido y nuestras interacciones son eficientes y fluidas.

específicas interpretaciones de las situaciones que enfrentamos día a día, son una muestra de otra consideración que se hace acerca de que las personas, al aprender sobre un contexto y adecuarse a éste, tienden a desarrollar una resistencia para considerar otras posibilidades, aunque dependiendo del tipo de red que haya formado una persona, ya sea ejecutante o explicativa, esta resistencia puede ser mayor o menor, respectivamente. Así, cuando se da algún error fuerte en nuestras vivencias que contradice lo esperado, puede darse el caso de que la persona no adopte una conducta nueva, sino que desarrolle un trauma por el seguir aferrándose a una específica perspectiva, ya que la vivencia es demasiado contradictoria con lo que esperaba del mundo.

[...] dependiendo de la red que desarrollemos, puede que se necesiten errores más “graves” o más “ligeros”, lo que se determina dependiendo de qué tanto impacto tengan estos errores dentro de la red, para superar la unilateralidad de nuestro mundo, donde, así como las cosas familiares se adoptan con mayor velocidad y eficiencia, mientras lo ajeno se adopta con lentitud y torpeza, los errores ligeros se adoptan sin muchas complicaciones mientras que los “graves” pueden encontrar resistencia (como se había comentado en relación a los traumas que una persona puede sufrir por experimentar una eventualidad que nunca había esperado).⁸⁴

Y como último señalamiento a estas ideas, también se comenta que, cuando nuestro actuar se desarrolla en relación a las necesidades que aprendemos a reconocer en la interacción con los otros, como en el caso en que al estar conviviendo con nuestra familia reconocemos necesidades distintas que cuando pasamos el tiempo con nuestras amistades y, por ende, interactuamos de manera diferente en cada situación, podemos comentar que nuestra personalidad se compone de una variedad de conductas desarrolladas por las experiencias que hemos tenido al tratar con los otros, la cual es relativamente fija si la gran mayoría de situaciones que se nos presentan son compatibles con las necesidades que ya hemos aprendido a tratar, provocando la apariencia de que tenemos “una personalidad” y no muchas, de que siempre resolveremos las cosas de una misma

⁸⁴ *Ibíd.*, p. 61.

manera, aunque nunca existe la garantía de una constancia de que o esas situaciones siempre serán así, o de que no podamos interpretarlas de otra forma, ya que para ambos casos se reconocerán necesidades distintas a las habituales y esto nos llevaría a actuar de una manera distinta. Realmente actuamos a reacción a partir de lo que reconocemos y “entendemos”, por lo que no podríamos decir que tenemos una personalidad fija, sino que en general enfrentamos situaciones muy parecidas que se pueden tratar con una misma actitud y, por ende, fomentan la ilusión de una personalidad específica.

La red que tenemos siempre responde a las necesidades que se presentan en el “ahora”, ya sea que éstas puedan desarrollarse con el estilo de vida que ya tenemos, donde lo único que hacemos es actuar como estamos acostumbrados o bajo lo que ya conocemos, como en el caso en donde debemos adoptar otro comportamiento, donde la red deba desarrollar nuevos matices a partir de los elementos que dispone para manifestar diferentes conductas; nosotros no somos un individuo con una conducta específica, sino que somos un conjunto articulable de conductas que responden a los problemas que acaecen en nuestro presente.⁸⁵

Finalmente podemos intentar hacer un resumen de la exposición del texto y relacionarlo con la problemática que veíamos que Wittgenstein no logró tratar del todo en sus trabajos, a saber, acerca de cómo los juegos de lenguaje se afectan entre sí y cómo están relacionados con las consideraciones distintas que podemos tener del mundo.

En términos generales, en *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje* se desarrolla una idea que Wittgenstein sólo comentó pero no profundizó, a saber, las características de cómo los juegos de lenguaje que conocemos están interactuando entre sí al mismo tiempo. Esta interacción se da en la conformación de un contexto, llamado “juego que se dibuja”, formado por la actuación recíproca de múltiples juegos que sirven como sus reglas, denominados “matices” por la característica de que tanto los juegos como las reglas funcionan igual e incluso pueden cambiar de lugar, y que, dependiendo de la intención al tratar una

⁸⁵ *Ibíd.*, p. 60.

situación, podemos organizar los matices bajo la “función ejecutante”, que nos permite concentrarnos en un solo juego, o la “función explicativa”, donde podemos comparar y congeniar los distintos juegos que presenciamos. La forma de esta interconexión altera cómo entendemos un contexto, sin embargo, ninguna de las funciones evita que se estén generando nuevos juegos, sólo nos permiten visualizar distintas características del mundo. Y de esta forma es que vamos aprendiendo juegos hasta que tenemos suficiente experiencia para lidiar con las necesidades más recurrentes del mundo, donde este aprendizaje comienza con el mínimo de juegos que reconocemos interconectados, denominado “lógica intrínseca”, que nos permiten significar que el mundo y nosotros “somos”, y desde la cual se van adquiriendo nuevos juegos por un movimiento de prueba y error, que se da en la máxima interconexión de juegos que podemos tratar, denominado el “ahora” que es nuestro presente, entre la expectativa que tenemos del mundo y su manifestar, hasta que finalmente sólo corroboramos que la expectativa es efectiva para las situaciones que se nos presenten cotidianamente en el mundo.

Ahora bien, con respecto a las inquietudes que habíamos comentado al final de la exposición de las ideas del texto de *Sobre la certeza*, veíamos que podíamos encontrar algunas problemáticas alrededor de lo que plantea Wittgenstein sobre las creencias que no podemos cuestionar, y que eran cuestiones que este mismo pensador no consideró, cosas como “¿Por qué se pueden dar tan diversos tipos de creencias?”, “¿Por qué podemos cuestionar las creencias de otras estructuras de juegos (o “red de juegos” como se emplea en el texto)?” y “¿Qué clase de creencias tendríamos si adoptamos un estilo de vida combinado de dos redes de juegos distintas?”

Con lo ya expuesto en *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje*, podemos contestar a estas cuestiones mencionado, primero, en relación a la diversidad de creencias que se pueden dar, que esta variedad se manifiesta en relación a las cosas y situaciones que se nos presenten en el mundo, y por la forma en que nosotros demos cuenta de esas situaciones, en el sentido de que, como habíamos mencionado en el primer capítulo, se nos presentan los juegos

por una lógica objetiva, como nuestros sentidos, y, como decíamos en la parte de la exposición, lo demás se va desarrollando bajo la forma en cómo relacionemos los matices de la interconexión, donde en base a este último se generarán los nuevos juegos que aprendamos. Por lo que, por ejemplo, podemos suponer que si dos personas ven que un perro le ladra a un niño, ambas personas reconocerán el suceso por la lógica objetiva, pero su interpretación será distinta si uno de ellos ordena los matices por la función ejecutante y el otro por la explicativa, ya que los juegos que aprenderá el primero le podrían indicar que los perros siempre serán violentos ante los niños, mientras que el segundo podría considerar que los perros pueden reaccionar violentamente con desconocidos, pero no necesariamente que deseen atacar ni que esto se aplique únicamente a los niños. Por lo tanto, la variedad de creencias está dada debido a la gran complejidad de interpretaciones que podemos reconocer y adoptar para desenvolvernos dentro de un suceso.

En cuanto a lo segundo, sobre por qué podemos cuestionar las creencias de otra red de juegos, nos es posible decir que la forma en que vamos aprendiendo nuevos juegos va determinando cómo nuestra red de juegos evalúa al mundo, cuáles matices destacan para una situación y cuáles considera en segundo plano, así, podemos decir que nuestra red conforma nuestras posibilidades de “entendimiento”, o la capacidad para darle una significación a las vivencias que tenemos y no tacharlas de “tonterías” o “sin-sentidos”, y en relación a ésta se generan las creencias, por lo que, cuando se presentan las creencias de otra red con experiencias muy distantes a las nuestras, no seríamos capaces de simbolizar las mismas características específicas que poseen en su red de origen por las discrepancias simbólicas que hay entre nuestras vivencias y las del otro, causando que desvaloremos sus creencias y podamos dudar de éstas.

Es decir, como nuestras creencias no son las mismas que las de la otra red, significa que la forma en que hemos aprendido y ordenamos las ideas que reconocimos en nuestra vida son distintas, causando que para una misma situación “entendamos” de manera diferente qué está pasando, qué es importante, etc. Como cuando uno ve una película con una amistad y, al ocurrir una escena

que es divertida por hacer referencia a otra franquicia, tu amistad se ría mientras tú no por no disponer de la información necesaria para simbolizar la escena de manera chistosa. Las creencias de una red de juegos son tales en relación a los otros matices que las constituyen, y cuando les retiramos varios de esos elementos o los ordenamos de otra manera, dejan de tener el peso que tiene en la red, y esto es justo lo que pasa cuando conocemos las creencias de otra red; no podemos reconocer en éstas todos los matices que las hacen importantes porque desde nuestra red valoramos otros, y, por tanto, las simbolizamos de manera distinta, con lo cual podemos dudar de ellas.

Y, finalmente, para lo tercero, qué clase de creencias tendríamos si combinamos dos redes de juegos, en el sentido de qué les pasaría a las creencias que previamente teníamos o cómo serán las creencias que ahora tendremos en relación a las redes que combinamos, podemos decir que serán creencias distintas que respondan a las significaciones que demos cuenta en ese estilo de vida.

Como se había mencionado, la red siempre está cambiando en base a lo que se percibe en el “ahora”, así que, como tal, si nos encontramos con cosas que no se esperan en nuestra expectativa del mundo, nuestra red cambiará, y con ella las creencias que mantiene. Sin embargo, no hay que pasar por alto que puede darse el caso en que esas situaciones que no esperamos pueden ser demasiado caóticas para nuestra experiencia, causando más bien que se desarrollen traumas como la manifestación visible de la negación a aceptar nuevas posibilidades. Por tanto, aunque sí podríamos tener una red conformada por la combinación de otras dos, que, para terminar de contestar la duda, tendría creencias distintas porque la forma en que considera cómo es el mundo será diferente, no es una garantía de que se acepten del todo esos cambios.

El ser humano tiene una extraordinaria habilidad para aprender y adaptarse a nuevas situaciones, pero esta habilidad puede volverse un arma de doble filo porque también involucra volverse eficiente para desarrollarse en un contexto determinado, a tal grado que puede llevar a considerar que una situación, y sólo

esa situación, es la adecuada para desarrollarnos en la existencia, causando que al querer aprender algo nuevo que vaya en contra de lo que ya sabíamos, primero se tenga que demoler este pensamiento fortificado por justificaciones de años de experiencia; para aprender algo, esto se hace desde las ideas que ya teníamos y en consideración con éstas, por eso a veces no es tan fácil cambiar de opinión.

Con respecto a los elementos de la red no podemos hablar de una característica de permanencia ni inmutabilidad, pero sí podemos hablar de constancia y movimiento; así como tampoco podemos hablar de que la red cambie completamente y se reinicie, pero sí podemos hablar de que hay cambios estructurados y evolutivos.⁸⁶

Ahora que hemos logrado responder a las preguntas que dejamos pendientes al final del primer capítulo, podemos considerar algunas cuestiones extras en relación a las ideas planteadas. Por ejemplo, al recordar la problemática de las creencias como las condiciones casi axiomáticas que surgen de nuestras vivencias y que empleamos para justificar ciertas normatividades y expectativas, ya hemos visto que estas creencias son cuestionables en base a la complejidad posible de significaciones que uno en su experiencia puede obtener, pero ahora podríamos preguntarnos cómo es que surgen ya no desde el directo aprendizaje de interconexiones, sino en el sentido de cómo es o cuáles son las características de la lógica en nuestra estructuración cognitiva que nos permite visualizar esas creencias.

Es decir, es bastante interesante la idea de que, en el caso que mencionábamos al final del capítulo anterior de una tribu que interpreta los sueños como una forma de estar en la luna y de que, si se les ensañaba a algunos miembros de esa tribu nuestras vivencias y nosotros aprendíamos las de ellos, ambos seríamos capaces de ver con sentido las creencias del otro, pues eso implicaría que, a pesar de la diferencia sustancial de qué clase de vivencias son las que tienen en la tribu y nuestra cotidianidad, la lógica significativa que nos permite dar cuenta de esas ideas es nuclearmente la misma en ambos casos, no se está dando cuenta de un

⁸⁶ *Ibíd.*, p. 43.

mundo distinto en cada situación, sino que son posibilidades o caras distintas del mismo mundo.

Así, es intrigante que siempre tendremos creencias que se manifestarán del entramado de las experiencias que tenemos, donde aquéllas seguirán reflejando y compartiendo elementos lógicos que todo otro ser vivo que pueda también dar cuenta de alguna de las vivencias posible como nosotros igualmente tendrá, y aun cuando se dé el caso en que enfrentemos la necesidad de alterar las creencias que tenemos, siempre se manifestarán otras, ya que a pesar de que hemos dado cuenta de que las creencias son cuestionables al evaluarlas desde una interconexión distinta, no por eso hemos podido establecer que no se manifestarán otras creencias, pues, en realidad, ya habíamos visto con las ideas de Wittgenstein que éstas siempre se dan como elemento necesario para justificar o dar sentido a algunas afirmaciones.

Es por esta consideración que tenemos elementos suficientes para preguntarnos cosas como, si las creencias que tenemos están en constante movimiento o sólo se alteran cuando vivimos algo que afecta mucho nuestra perspectiva del mundo; si ya veíamos que al cambiar de perspectiva y alterar las creencias que teníamos no es un borrón y cuenta nueva, sino que este cambio se da en consideración de las ideas que ya teníamos, ¿podemos considerar que hay un límite mínimo y máximo de creencias en relación a qué tan complejo puede llegar a ser nuestra red, nuestro “entendimiento”?; y si esas creencias se dan en relación a todas las interconexiones de nuestra red, ¿qué clase de creencias se darán si esencialmente reconocemos necesidades distintas a las de otra persona o criatura racional? Ejemplificando esto con el caso en que un niño no pueda dar cuenta de un carácter muy abstracto al ver un auto, como el aspecto del costo de desarrollo técnico que se requirió para su construcción, donde lo importante no es que tenga una específica vivencia como tal, sino la clase de elementos que puede dar cuenta en esa vivencia, donde por el momento sólo destaca características físicas como reconocer el tamaño, color, y textura del auto, además de algún elemento práctico

como el reconocer que se puede usar para transportarse a otros lugares, pero todavía no reconoce a mucha profundidad elementos abstractos.

Debido a la importancia de las creencias para la formación de nuestras experiencias, resulta de mucha utilidad profundizar un poco más en cómo se afectan éstas por el aprendizaje de nuevas ideas, lo que nos permitirá con ello comprender mejor la estructuración lógica de las ideas dentro de la red. Estas cuestiones nos ayudarán a dar paso al último capítulo de este trabajo, donde se procurará tratar estas incógnitas por medio del desarrollo de una propuesta para examinar cómo a partir de las características de la lógica intrínseca se va desarrollando la complejidad simbólica de una persona, y con ello dar cuenta de los componentes lógicos que delimitan las interconexiones que poseemos; es decir, a partir de la descripción del movimiento experiencial que la red de juegos padece en relación a los elementos que logra reconocer en la realidad, se espera también aclarar las problemáticas que hemos mencionado acerca de las alteraciones posibles en las creencias al determinar al mismo tiempo cómo se da el aprendizaje de los diferentes tipos de ideas que experimentamos por nuestra propia capacidad lógica, además de detallar un poco más esta última.

Capítulo 3: Desarrollo lógico-fenomenológico de las ideas.

3.1 Introducción

Cuando ponemos atención en la forma en que entendemos una situación, como al ver un pintura en una galería, podemos reconocer que detectamos ideas tanto simples y directas, por ejemplo identificar un color en particular, como otras más complejas y abstractas, siendo el caso de dar cuenta cuál era la intención del artistas por medio de la relación de símbolos un ejemplo. Ya que hemos expuesto en los capítulos previos cómo la estructura de los juegos puede tomarse como un sistema emergente para analizar el proceso de formación de nuevas ideas a partir de experiencias previas, el objetivo de este capítulo es responder la siguiente duda: si partimos de la consideración de que las primeras ideas que aprendemos son simples y directas como en el ejemplo de la pintura, ¿cómo se da el proceso para para reconocer ideas de, digámoslo así, una naturaleza lógica distinta? Que en este caso serían las ideas complejas y abstractas o inclusive las creencias que hemos tratado en los capítulos anteriores.

La forma en que se aborda esta duda es por medio de una especie de ingeniería inversa. Es decir, tomando como referente los diferentes tipos de ideas que podemos considerar y partiendo de que los primeras juegos que tenemos son características físicas de los entes que percibimos, buscar cuáles serían los movimientos lógicos en la red para que efectivamente se generen las nuevas interconexiones más complejas.

Se parece esto al trabajo que realizó Kant en “Crítica de la razón pura” en el sentido de cómo, partiendo de la forma o manera en que pensamos las manifestaciones que afectan nuestra conciencia (es decir, cómo entendemos los fenómenos de la experiencia), describir cuáles son las condiciones lógicas necesarias para lograr eso. De hecho, por esto mismo este capítulo lleva en su título la palabra “lógico-fenomenológico”, ya que es gracias al análisis de cómo detectamos, pensamos y relacionamos ideas en los fenómenos que se pretende describir la lógica con la que nos desenvolvemos y entendemos en el mundo.

Debido a que el punto de partida son los fenómenos físicos, se descartó el tratar un análisis psicológico por no buscar describir cómo es la mente humana en sí (o al menos esa es la forma en que se toma a la psicología en este trabajo), sino describir las capacidades cognitivas humanas por medio de lo que podemos comprender de los fenómenos que detectamos, dando espacio a cuestiones como considerar que si pudiéramos detectar otros fenómenos distintos tendríamos diferentes capacidades cognitivas o no poder desarrollar algunas, el establecer que todo otro ser vivo que detecte los mismos fenómenos que nosotros también debería al menos compartir algunas de esas capacidades cognitivas que nosotros según sus posibilidades de aprender ideas y desarrollar acciones, entre otras.⁸⁷

Comenzaremos el análisis de este capítulo tomando como punto inicial la lógica intrínseca, es decir, las ideas que inherentemente aprendemos por reconocernos en el mundo, para determinar qué condiciones lógicas se desprenden de esas primeras consideraciones dentro de la experiencia para luego comenzar con el desdoblamiento de ideas que permitirá tratar con situaciones más complejas o abstractas.

Con el fin de no extendernos demasiado en problemáticas complicadas como la adquisición de un conocimiento específico, ya sea determinar en qué momento aprendemos a realizar sumas sencillas o algo semejante, simplemente se limita nuestro interés a destacar la adquisición del reconocimiento de la capacidad lógica

⁸⁷ Podemos agregar aquí que la descripción de las capacidades lógicas parecería lo mismo que establece la psicología al determinar cómo es u opera la mente humana en sí. Sin embargo, la diferencia crucial es justamente el punto de partida. El mismo Husserl decía que la psicología y la filosofía, específicamente la fenomenología, eran como hermanas gemelas, ya que incluso podían llegar a establecer exactamente lo mismo, pero lo que las diferenciaba era que la psicología cree que el mundo es real, mientras que la fenomenología sólo reconoce que se presentan fenómenos, los cuales no permiten justificar o negar si estamos en un sueño creado por un genio maligno, como propuso Descartes, aunque no por ello nos es imposible establecer cómo se comportan o cuáles son las leyes lógicas que estos fenómenos han seguido hasta ahora. Así, lo mismo podemos decir de este trabajo y el porqué se consideró más un desarrollo fenomenológico a uno psicológico: aunque sí parecen tener puntos en común, no se establece de manera absoluta cómo es la mente humana, sino que se describe ésta por el reflejo de sus capacidades sobre lo que puede experimentar, es decir, los fenómenos.

para tratar nuevas ideas, el carácter general que da la apertura a toda una nueva familia de consideraciones.

Junto con esto se trabajan las problemáticas pendientes del capítulo anterior y las consideraciones que surgen al contrastar el trabajo de este capítulo con el resto de la investigación hasta ahora expuesto.

3.2 La lógica-fenomenológica de los juegos y el desarrollo de las necesidades lógicas.

Aprovechando lo que habíamos comentado en torno a la lógica intrínseca de los juegos de lenguaje, podemos emplear este límite mínimo como el punto de partida para comenzar nuestro análisis.

Ya que hemos destacado que hay un mínimo de elementos que reconocemos al dar cuenta de cualquier manifestación del mundo, y que la red de juegos se desarrolla en un movimiento constante de predicción y evaluación, podemos suponer cómo se da el desglose de los elementos lógicos que conllevan las ideas de las que vamos dando cuenta durante este proceso.

Tomando como ejemplo lo que se comenta en D.E.:

[...] cuando por primera vez conocemos un objeto, este aprendizaje se da por medio de un reconocimiento de que el objeto “es”, y cuando volvemos a reconocer ese mismo objeto, este último reconocimiento es confrontado con el que ya teníamos, lo que nos lleva a encontrar un error entre ambos ya que un matiz que se da en los dos es que “son”, o que podemos creer que son algo existente en el mundo y son la mínima y necesaria manifestación de éste, y en ese “ser” encontramos que el “mínimo y necesario” parecería indicar que sólo puede haber un reconocimiento, pero, como hay dos, entonces se da una contradicción, lo que nos lleva a desarrollar un nuevo matiz que permita considerar que lo “mínimo y necesario” puede ser múltiple y, cuando se manifiesta este nuevo matiz en el

“ahora”, se da al mismo tiempo que se formula en la red porque ésta y el “ahora” se desarrollan en un mismo movimiento⁸⁸

Es así como pretendemos realizar un hipotético desarrollo lógico de las posibles ideas que una conciencia puede experimentar durante su vida. Aquí hablamos de la conciencia y no de una persona en particular por lo descrito en la lógica intrínseca con respecto a la recíproca interacción que tenemos con el mundo. Más específicamente en D.E. se describe que las ideas que reconocemos y aprendemos se dan por la interacción con otros entes, no es algo privado, por lo que cualquier criatura racional puede aprender lo mismo que nosotros, aunque dependiendo de sus capacidades cognitivas puede su conocimiento del mundo estar más limitado.

Inclusive en D.E. existe una nota al pie que habla de cómo al considerar a las medusas podemos destacar que, debido a su carencia de pensamiento, su perspectiva del mundo está limitada a las percepciones físicas del presente. Esta percepción sensible es la misma que cualquier otra criatura tendría, incluidos nosotros como humanos, por lo que el conocimiento que tenemos se da por tener la capacidad de detectar estímulos, por tener una conciencia, y la diferencia que habría entre nosotros y los animales es nuestra capacidad para tratar con consideraciones más complejas y abstractas.

Este es justamente uno de los elementos de la investigación que se pueden tratar por medio de la fenomenología, donde al partir desde los estímulos físicos se evita cualquier problemática con respecto a simbolismos privados, como en algunas de las consideraciones del lenguaje de Quine referidas en su texto *Hablando de objetos*, donde incluso parece realizar un planteamiento similar al de este trabajo, pero con la diferencia de que no se desarrolla fenomenológicamente, lo que ocasiona que encuentre problemas con el lenguaje en cuanto a significados particulares que no deberíamos poder superar.

Inclusive Wittgenstein realiza ejercicios fenomenológicos en las *Investigaciones filosóficas* y en otros trabajos como *Sobre los colores* y *Observaciones filosóficas*,

⁸⁸ *Ibíd.*, pp. 52 - 53.

aunque no con el mismo rendimiento que en esta investigación porque, justamente de la misma forma que Quine, Wittgenstein no sale del contexto del lenguaje, por ello también encuentra problemáticas como lo visto en el apartado de *Sobre la certeza* con respecto a las creencias que parecen no poder resolverse.

Una vez aclarado esto, retomamos el desarrollo del ejercicio fenomenológico al continuar con el desglosamiento lógico de la experiencia de la conciencia, que para que sea más plástico o comprensible el proceso en sí, podemos considerar que estamos describiendo el proceso que vive un infante recién nacido con respecto a cómo detecta elementos en el mundo y cómo eventualmente estas consideraciones se complejizan, empleando como herramienta el desarrollo lógico que hemos expuesto por el cual los juegos de lenguaje se interconectan y permiten la manifestación de una nueva interconexión.

No es de relevancia un desarrollo realista de cómo aprendería un infante, sólo recurrimos a este ejemplo para no emplear una descripción poco intuitiva, por lo que podemos evitar enormes análisis en relación a cómo se derivan ideas particulares, como la idea de “individualidad”, “contrariedad”, etc. La propuesta para este trabajo es únicamente concentrarse en la descripción general de a qué clase de necesidades lógicas están respondiendo las ideas que uno puede tener, donde en el caso mencionado de la cita anterior podríamos decir que las necesidades que se tratan son sobre cómo reconocemos objetos y sus cualidades por sus características externas.

Es conveniente mencionar que este análisis general tampoco será una descripción exacta de cómo en determinadas edades o momentos las personas pueden o no reconocer ciertas ideas y de qué forma, ya que siempre se puede dar el caso de que alguna persona enfrente necesidades muy peculiares y termine reconociendo ciertas ideas a momentos distintos a lo que se podría considerar como lo “normal” o incluso ideas mismas anormales. La intención es captar el espectro general de consideraciones que cualquiera podría reconocer por derivación lógica de cómo se va dando la apertura de la complejidad del mundo.

Al principio del desarrollo de la lógica intrínseca, o en las primeras ideas que un recién nacido puede experimentar, las necesidades que se reconocen están limitadas a dar cuenta de que uno existe y hay otras cosas existiendo con nosotros en un entorno que podemos llamar “mundo”, como ya lo habíamos comentado al mencionar las características de la “lógica intrínseca”.

Es importante aclarar que al mencionar “necesidades” nos estamos refiriendo a la serie de consideraciones que se hace inevitable para nosotros no tomar en cuenta. Un ejemplo es cuando uno aprende a leer y ya no puede evitar darle sentido a las palabras que ve escritas, es un conocimiento que involucra una lógica de simbolización de la que ya no nos es posible no detectar, la cual también afecta al resto de consideraciones que hacemos del mundo, como el considerar simbolismos abstractos para el día a día cotidiano, ya sean señales, dibujos, referencias, emoticones, etc.

Con respecto a que *uno da cuenta de que existe*, el sentido de esta expresión es el que se comenta en D.E. con respecto a la lógica intrínseca, específicamente que es inevitable para los entes sentir y detectar su existencia, como se muestra al detectar cualquier cosa a su alrededor. Esta consideración no es igual a la autoconciencia, la cual involucra una capacidad abstracta mayor, sino únicamente a dar cuenta de los estímulos que delatan que uno existe sin tomar en cuenta la profundidad de darse una ubicación particular en las consideraciones del mundo.

Con base en esto, nos es posible destacar que la generalidad de ideas que se tratarán en este periodo está centrada en elementos superficiales o de reconocimiento directo por la interacción de los sentidos, como lo es lo que podemos ver, tocar, oler, etc., que es lo que ya habíamos expuesto anteriormente en cuanto a características “objetivas” que podemos percibir⁸⁹.

⁸⁹ Una pregunta interesante que podemos hacernos aquí es qué sucede con las personas que padecen de insensibilidad, ya sea el caso de un individuo que no puede sentir su pie inclusive si se lo apuñalaran, hasta quienes desde nacimiento no sienten dolor alguno. La primera consideración que podemos tener aquí es que estas personas no podrán desarrollar ciertas experiencias como diferenciar una textura suave de una áspera, pero sí podrán notar como sus pies no atraviesan el suelo, sino que sólo hacen contacto aunque no lo detecten más que con la vista. Así, a pesar de no

También es factible considerar que en esta etapa de desdoblamiento de la red las ideas que se comienzan a aprender y desarrollar se centran en el detectar y caracterizar estímulos percibidos, como lo pueden ser el ir diferenciando los colores, las texturas de las superficies, sentir cosas como calor o frío, aprender a reconocer distancias cercanas y lejanas, cómo algo se presenta en el mundo (que podría ser cuando detectamos algo por alguno de nuestros sentidos), etc.

Estas ideas estarán “dibujadas” por los matices que se reconocen únicamente de esta interacción “objetiva”, por lo que al hablar de que en este momento del desdoblamiento de la red se podría dar la idea de los colores, ésta no involucrará elementos como una categorización por nombres, relaciones con posibles significados metafóricos, ni alguna otra referencia simbólica de qué podría implicar un color (como al ver colores oscuros en la comida que usualmente implican su descomposición), sino simplemente el reconocer que es una manifestación visual característica, una especie de “juego de lenguaje” exclusivamente visual en el caso del ejemplo de la comida. Y lo mismo ocurriría con cualquier otra idea que pudiera generarse en este periodo, donde se limitaría únicamente a su identificación sensible.

Es igualmente conveniente remarcar que también es posible que se generen ciertas interconexiones que deriven a otras cosas como considerar que cierto color

poder desarrollar ciertas ideas, de cualquier forma podrán dar cuenta de la lógica con la que se comportan los objetos por otros elementos que siguen detectando, como lo que pueden ver y lo que pueden manipular; no se trata de que por tener experiencias de muy específicas vivencias las personas desarrollarán particulares consideraciones, sino que cualquier experiencia, al detectar los fenómenos del mundo, dará cuenta de las características lógicas de la existencia, lo cual es algo aparte de la determinación de una conducta a causa de esas vivencias. Sin embargo, el caso extremo de pensar la situación de un infante que nace sin sus cinco sentidos ilustra un punto interesante, ya que este recién nacido no podrá desarrollar alguna idea del mundo, por lo que, a pesar de que en sí mismo tenga la misma capacidad cognitiva que cualquier otro bebé y sólo sean sus sentidos los que están afectados, la falta de experiencia de cualquier objeto hará que no pueda saber si siquiera está moviendo la mano o no, mucho menos dar cuenta de que hay otros alrededor de sí. Esto va bien con lo comentado al inicio de este capítulo con respecto a la aclaración de cómo este trabajo recurre más a la fenomenológico en lugar de la psicología, específicamente lo descrito sobre la posibilidad de que si evaluáramos fenómenos diferentes a los que experimentamos podría darse condiciones lógicas diferentes, donde en este caso sería cómo la ausencia de fenómenos afectan el no desarrollar capacidades cognitivas.

en específico sólo aparece con determinado objeto o si no percibimos un objeto éste ya no existe, etc. Esto muestra que las ideas que se adquieren no estarán para siempre en un estado de pureza sensible, sino que seguirán el proceso de derivación de otras ideas y terminarán combinándose con otros matices para generar nuevas consideraciones. Por lo que, si bien podemos esperar que estas primeras ideas sean muy físicas u “objetivas” y no impliquen muchas consideraciones abstractas, esto no conlleva a que únicamente se dispondrán de esos matices para siempre, sino que en un momento se interconectarán con otras ideas y se comenzará a relacionarlas con caracteres más abstracto, pero llevará tiempo y requerirán de más experiencias.

Justamente en relación a esto último podemos suponer que la derivación de las ideas de la red en este periodo comenzará a enfocarse en notar cómo varios de estos estímulos aparecen en grupos, en reconocer que hay conjuntos de sensaciones y que éstos tienen cierta constancia, lo que sería el desarrollo de ideas sobre identidades al menos en un sentido de identificación de entes determinados, como el poder identificar figuras de objetos e incluso diferenciar entre éstos y sus sombras. Con lo cual se abrirían las puertas a las necesidades de reconocimiento, ya sea el identificarnos físicamente a nosotros mismos, a las cosas dentro del mundo con las que habitualmente interactuamos, etc., aunque sin dejar de lado que esto seguirá en un nivel enfocado en elementos “objetivos” sin muchos matices más complicados y desde las sensaciones que nos causan a nosotros⁹⁰.

Para describir de una manera más detallada este movimiento de ideas, podríamos considerar que las interconexiones que comenzarán a derivarse estarán enfocadas en determinar cosas como cuáles son las propiedades de los entes

⁹⁰ Como una mención interesante, podemos considerar que esta derivación de ideas no se da necesariamente porque los sujetos piensen a voluntad sobre estas relaciones, sino que es una manifestación espontánea por la capacidad de nuestra memoria y la atención que inherentemente tenemos; es decir, es algo que simplemente notamos por ser muy constante en nuestro día a día. No todas las ideas las generamos en un acto consciente de reflexión, sino que muchas veces sólo las notamos porque nuestras capacidades hacen que sea algo tan obvio que las reconocemos sin esfuerzo alguno.

definidos que podemos detectar. Por ejemplo, se podría generar la idea de que un objeto particular, que nosotros para este ejemplo podemos llamar “roca”, es áspera, y a partir de esta idea exaltar dudas en cuanto a si nosotros también tenemos esa propiedad, si interactuamos de otra forma con el objeto “roca” se sentirá diferente, sólo este ente es áspero o hay otros que también manifiestan esta sensación, entre otras cosas, pero siempre limitándose a seguir considerando estas identidades por la forma en que físicamente notamos estas propiedades⁹¹.

Después de un tiempo, por medio de las características de los objetos que hemos aprendido, donde inevitablemente hemos notado la repetición de un atributo en uno o varios entes, es en donde somos capaces de reconocer ciertos patrones constantes en nuestra realidad, como que cierto conjunto de sensaciones siempre se dan al interactuar con un objeto en particular (siempre que hemos detectado el pasto de nuestro jardín se ha sentido de la misma forma, se ha presentado en una gama de colores definida, ha tenido un tamaño relativamente constante, etc.), y con ello la red empezará a formar ideas de identidad que puedan darse en torno a elementos individuales en contraste con la generalidad, es decir, ya se habrá formado una expectativa general sobre un ente y se comenzarán a dar los primeros contrastes entre la vivencia particular efectiva y esa primera serie de predicciones.

Como el aprender a reconocer los alimentos que nos han producido una grata sensación, donde, por medio de la interconexión de ideas de esas experiencias previas, determinamos que ese alimento siempre nos agradará, aunque algunos detalles en situaciones particulares puedan alterar eso, como quién preparó el alimento, qué tanto apetito tenemos en ese momento, si hemos tomado o probado algo que altere la sensación del sabor en ese momento (como una medicina), etc.

⁹¹ Es importante remarcar que en la vivencia de estas experiencias no se preguntaría directamente estas cuestiones, sino que, siguiendo con la exaltación de tomar este análisis como si fuera la descripción del desarrollo de un infante, las ideas que ahora se podrían tener con respecto al rango de necesidades lógicas que se contemplan sólo permitirían reconocer propiedades, por lo que las preguntas que acabamos de mencionar serían la explicación compleja de lo que percibiría el infante, que es simplemente detectar y recordar que ciertos elementos se sienten de determinada manera.

Nuevamente no hay que olvidar que estas predicciones siguen atadas a matices “objetivos”, por lo que no involucrarán elementos más complejos que estímulos físicos, y también es conveniente recordar que, si por cualquier razón, un sujeto experimenta muy pocas constancias, es probable que esta no sea una necesidad muy remarcable y que no se generen tantas ideas para tratarla⁹².

La siguiente observación es lo suficientemente interesante para detenernos a tratarla: las ideas de identidad que se podrían formar se reconocen en base a interacciones físicas, a que nosotros directamente interactuemos con los objetos, como al verlos y prestarles atención, al tocarlos, al probarlos, al oírlos, etc., y esto da lugar a que detectemos una especie de propiedad externa alrededor de los entes, una que podemos denominar “acciones”. Es decir, para reconocer si un ente se siente pesado o no, debemos interactuar físicamente con éste, intentando ver si lo podemos levantar, empujar, arrojar, etc., y en este desarrollo las ideas que surgen permiten delimitar la caracterización no de los entes como tal, sino cómo los entes se afectan entre sí, especificado lo que nosotros podemos hacer y no hacer al tratar con un objeto, pero que también se puede extender a qué percepciones se dan cuando un objeto actúa sobre otro, como al lanzar una silla al piso, al raspar una moneda contra la mesa, mojar la tierra, entre otros⁹³.

⁹² En relación a lo mencionado en la nota 89, esta idea describe una problemática interesante con respecto a la perspectiva del mundo, ya que si imaginamos interactuar con un objeto que cambie aleatoriamente de cualidades, a veces se siente suave, a veces áspero, en otras ocasiones viscoso, etc., podríamos considerar que la caracterización de este objeto que podríamos reconocer es que es inestable, es decir, que por nuestras experiencias igualmente podremos reconocer la necesidad lógica de identidad sobre ese ente. Sin embargo, la cuestión que acabamos de describir sólo tiene sentido si el resto de elementos con los que convivimos son regulares, ya que si todo lo que nos rodeara sufriera de cambios aleatorios, es ahí donde, a pesar de disponer de la capacidad de reconocer patrones y establecer identidades, sería imposible delimitar esto. Con esto podemos decir que, a pesar de poder considerar que como seres humanos disponemos de la capacidad cognitiva de reconocer necesidades lógicas como la identidad, si en las experiencias que desarrollemos no aparecen una especie de regularidad para justamente detectar estos patrones, simplemente no podremos reconocer identidad alguna en la realidad.

⁹³ Como ejemplos más concretos de las características que las acciones nos manifiestan, las sensaciones relacionadas al peso, a la temperatura, sabor, etc. sólo se manifiestan cuando nosotros realizamos una acción con un objeto, ya sea al intentar levantarlo o empujarlo, tocarlo, comerlo, etc. Y si bien algunos de estos elementos se podían detectar en momentos previos, sólo hasta este punto la red tiene la suficiente experiencia como para matizar esas ideas con un

Al determinar que ciertas acciones siguen la misma estructura de constancia que las características de un ente (por ejemplo, el reconocer que un objeto siempre se sentirá pesado cuando lo levantamos), estas expectativas abren la puerta a poder hacer consideraciones más interesantes con respecto a la identidad de los objetos, ya que ahora las interconexiones que se pueden realizar juegan con elementos de identificación de qué deseáramos, o cómo las predicciones nos permiten pensar que podemos repetir sensaciones o estímulos pasados que nos han agradado, así como evitar los que no nos han agradado, al actuar de determinada forma con un ente, causando que el reconocimiento de los objetos ahora pueda involucrar una valoración más “subjetiva”, en el sentido de cómo la red puede visualizar una identidad para sí misma, e incluso poder hacer distinción entre cómo hay acciones que dan estímulos de un ente en sí y estímulos de las acciones en sí (en el sentido de reconocer que estímulos constantes pueden atribuirse a propiedades de los objetos en sí, y alguna otra reacción que surja de, por ejemplo, arrastrar un objeto contra el suelo como una manifestación que sólo se percibe al causar esa acción; la evidencia de la memoria que afecta la interpretación de los estímulos, permitiendo suponer constancias en distintos niveles, uno para los objetos en sí y otro para acciones en sí), y empezar a dar cuenta de que puede causar algunos de esos estímulos por medio de acciones que son constantes en los resultados que generan.

Es así que las necesidades que ahora podemos reconocer se encaminan a efectuar acciones que reflejan con mayor notoriedad una relación sujeto-objeto cuyo mayor referente es comenzar a denotar que algo es “bueno” o “malo”, “grato” o “doloroso”, “deseable” o “no deseable”, etc., con base en cómo reacciona nuestro cuerpo a los estímulos. Este es un carácter que desde la interacción puramente física no podía darse, ya que requería de la suficiente experiencia como para reconocer constancias y con ello alcanzar una capa de complejidad para considerar que por nuestras acciones podemos provocar esos estímulos, lo que se manifestó tanto en el planteamiento de identidades para los objetos como

elemento más abstracto, a saber, el reconocimiento de que las sensaciones se manifiestan porque entes concretos interactúan.

para la red en sí misma, y justamente esto da cuenta de los elementos reflexivos de mayor complejidad que comienzan a dominarse y a explorarse.

Al mismo tiempo, la apertura a las necesidades de predicción también da oportunidad para que se desarrollen las primeras ideas en torno a la identificación de los objetos de una manera más abstracta, de la forma en que se puede detallar una idea general de, por ejemplo, cómo son las sillas, y al reconocer una silla cualquiera también se pueda esperar que comparta varias características con esta expectativa general; es el desarrollo de la relación de universales y particulares.

Con esto en mente podemos afirmar que la capacidad de comenzar a hacer predicciones sobre el mundo exalta la complejidad de dos movimientos reflexivos: de cómo el sujeto da cuenta de su relación con los entes en su entorno, y de la relación de los entes en contraste con otros entes. Un movimiento que podríamos decir se origina por el seguimiento lógico de clases de ideas interconectadas entre sí. Lo que anteriormente eran estímulos interconectándose, ahora son interconexiones de objetos, en las cuales nos incluimos a nosotros mismos.

Es así que podríamos ir dilucidando de una manera un poco más clara las generalidades lógicas que en cada momento en el desarrollo de la red se tratan, donde al principio es la interconexión de estímulos que permitió el reconocimiento de entes, procediendo a la interconexión de entes que dará lugar a la manifestación de acciones, y poder predecir con mayor facilidad qué seguiría, que en este caso es la interconexión de acciones.

En este momento, la red podría considerar ideas bajo la lógica de la acción-reacción, pero no sólo desde sí hacia el mundo, sino también en el sentido contrario, como al reconocer matices que provienen de las acciones de otros entes.

Pensando en los casos de los experimentos de reflejos condicionados, donde se podía entrenar a un perro para que relacionara el sonido de una campana con el momento en que lo alimentaban y, por ende, cuando escuchara la campana empezara a babear aunque no hubiera comida frente a él, podríamos considerar un caso similar donde una persona escuche un grito y descubra que hay alguien

cerca que sufre algún dolor. La primera persona puede considerar que gritar es algo que carga un significado malo, esta significación negativa no podría haberse reconocido a menos que fuese posible pensar predicciones del mundo tomando en cuenta que otros entes pueden también causar acciones en éste con la misma lógica, es decir, que sus acciones sigan también constancias y no sean aleatorias.

Es conveniente comentar que en este desarrollo no es posible que se dé la empatía, ya que ésta involucra una fuerte habilidad abstracta que todavía no se dispone en la red, es más el reconocimiento de que las acciones de los otros pueden afectar a los entes con los que interactuamos o directamente a nosotros mismos.

También en este nivel las expectativas de acción-reacción se especializarán para causar cosas como memoria muscular, como al abrir muchos envases de bebidas uno aprende mecánicamente que se gira en sentido contrario a las manecillas del reloj para abrirse; mecanizar acciones que repetimos mucho durante el día a día como abrir puertas, sentarnos, usar el teclado de la computadora, etc., perfeccionando el reconocimiento de los estímulos que sólo surgen por acciones, como el aprender que con una específica fuerza un objeto X con el que interactuamos cotidianamente puede llegar a sufrir daños o incluso romperse, o al reconocer que ciertos alimentos siempre nos causan la misma sensación, no sólo pensando en el sabor, sino también si nos causan enfermedades, sueño, dan energía, etc. Básicamente se desarrolla en la red lo que podemos entender como costumbres a un nivel de acciones.

Es en este momento que, a partir de las necesidades que la red ha llegado a considerar, podemos suponer que el desarrollo de costumbres permite a una persona el familiarizarse con las estructuras de los actos, el cómo por medio de ciertos movimientos o interacción se llegan a específicos y constantes resultados, lo cual al formular creencias o expectativas al respecto posibilita que exista una lógica en común para la realización de cualquier acción, lo que lleva a que la persona comience a jugar con permutaciones de acciones que ya conoce para averiguar si distintos movimientos llevan al mismo resultado, si diferentes

resultados se logran con un mismo proceso, etc. De esta forma, podemos considerar que la red comienza a interconectar expectativas de acciones causando que se comiencen a plantear posibilidades, que aparezcan necesidades encaminadas a pensar situaciones verosímiles que se podrían desarrollar, aunque no necesariamente hayan ocurrido en nuestra vida, que es ya el desarrollo del punto más complejo en la abstracción.

Es finalmente en este momento donde la red puede desarrollar ideas relacionadas a la interacción de posibles elementos sin anclarse tanto a una evidencia directa o pasada del todo, donde un buen ejemplo puede ser la predicción lógica para resolver situaciones usando las matemáticas, o el uso de un idioma para exaltar una idea, objeto, emoción, etc., sin requerir de una referencia física de lo que se está hablando.

También en este momento la red comienza a tratar con la necesidad de predecir situaciones de las que no se tiene referencia previa de cómo acabarán, es cuando el sujeto es capaz de preguntarse por nuevas experiencias o ideas, o lo que podríamos considerar que es cuando se imaginan cosas, ya sean situaciones prácticas como planear cuándo es buen momento para ir a comprar comida, o cosas más alejadas de nuestro presente, como imaginar una criatura ficticia.

Inclusive la red comienza el desarrollo de nuevas ideas y conductas que podríamos tratar de llevar a cabo por decisión propia en lugar de seguir las que hemos aprendido al convivir con entes ajenos, como ocurre cuando nos proponemos a hacer una acción que los demás no hacen, ya sea por ejemplo, cuando se intenta hacer un cambio en nuestra vida y se empieza a hacer ejercicio, comer mejor, desarrollarse en un nuevo pasatiempo, etc.

Como en todos los momentos en esta primera descripción general de la lógica de necesidades que trata la red, es importante no olvidar que esta descripción de los momentos involucra una etapa en la que la red no dispone de muchas experiencias. El desarrollo expuesto es únicamente sobre cómo la red logra alcanzar a reconocer diferentes necesidades lógicas sin involucrar un perfecto

dominio experiencial de éstas⁹⁴, por lo que, retomando lo que habíamos mencionado al inicio de comparar este movimiento lógico con cómo un recién nacido va teniendo experiencias en el mundo, podríamos considerar que cuando se alcanza este último momento mencionado, donde se puede empezar a imaginar cosas, probablemente el infante tendría alrededor de dos años y medio o menos, pero la diferencia importante con un adulto es que éste dispondrá de mucha más experiencia para desarrollar ideas más complejas dentro de las mismas necesidades lógicas que el infante, además de una mayor potencia cognitiva para reconocer ideas.

En otras palabras, podríamos decir que tanto el infante como el adulto tendrán las mismas capacidades cognitivas, pero las posibilidades para considerar el mundo serán distintas por la cantidad de experiencias y agilidad reflexiva que ambos tienen para derivar nuevas ideas e interconectar las que ya conocen.

En este sentido, si bien en este primer acercamiento lógico hemos podido resaltar cuáles son las generalidades de las necesidades que la red logra ir considerando a lo largo de su desenvolvimiento, es también de gran importancia darnos el tiempo de desarrollar cómo se podría dar la complejidad de experiencias de una persona en relación a estas necesidades generales, en el sentido de responder cuestiones como, cuando una persona alcanza este último grupo de necesidades y ha tenido suficientes experiencias como para considerarse un “hombre razonable”, o haber forjado un “sentido común”, ¿puede tratar diferentes necesidades lógicas o sólo la última serie lógica de éstas?, ¿podemos manejar más de una necesidad a la vez? Y así como habíamos mencionado que el desarrollo de la red se ve afectado por la forma en que jugamos juegos, es decir si

⁹⁴ Es pertinente agregar aquí la aclaración de que, si bien este trabajo se podría usar para tratar problemáticas de psicología o hermenéutica, como la que describe Mauricio Beuchot, o problemáticas del conductismo sobre significaciones y reacciones fijas, como lo propone Peirce, el objetivo no es tratar estas situaciones particulares, sino desarrollar la descripción de la lógica de los fenómenos que se nos aparecen por medio del desdoblamiento de nuestras ideas, en el cual se denota que no existe una especificación de una adecuada interpretación para una situación, que hay una tendencia a creer eso por la regularidad lógica de fenómenos, pero nunca es una constancia y, mientras más abstractos y amplios son esos fenómenos, mayor es el rango posible para entender una situación y tratarla.

mayormente jugamos juegos de manera ejecutante o explicativa, también sería conveniente preguntarnos si por este mismo seguimiento de juegos se afecta de alguna manera el desarrollo de estos momentos.

Con esto en mente, podemos intentar establecer un poco mejor los límites de estos sucesos y comenzar a explorar cómo se da el desarrollo de la red y de nuevos juegos una vez que se llega a esta apertura lógica de necesidades.

3.3 Los estratos lógicos y sus características.

Recapitulando brevemente, hemos expuesto que la primera serie de necesidades lógicas que la red reconoce y trata son elementos que son perceptibles con los sentidos, que son estímulos físico; después en la interconexión de esta primera serie de necesidades, es decir al relacionar estímulos entre sí, la siguiente necesidad que se aparece es en cuanto al reconocimiento de la identidad de elementos en el mundo, o el cómo el conjunto de ciertos estímulos determinan la identificación de entes definidos; la siguiente necesidad que se desarrolla es la interconexión de identidades entre sí, lo cual permite el planteamiento de predicciones de generalidades y abre la puerta al reconocimiento de acciones en el mundo; luego la interconexión entre acciones permite ampliar la predicción a un nivel en el que el sujeto es capaz de denotar cómo ciertos actos generan específicos resultados, ya sean en la interacción con objetos o con personas, y aparece el reconocimiento de simbolismos por parte de acciones de otros entes, el cómo los actos de otras personas o criaturas pueden también generar características que reconocemos en la identidad de ciertos entes, lo que desencadena la visualización de la lógica constante para realizar cualquier acto, el considerar situaciones hipotéticas o de las que no tiene un referente previo concreto, es decir, se adquiere la capacidad de imaginar o reflexionar.

Ahora, en estos momentos de desarrollo de la red hemos destacado la generalidad de qué clase de lógica de los juegos o matices parecerían ser los mínimos con los que se puede desarrollar la connotación de estas necesidades.

Sin embargo, eventualmente una persona llega a aprender muchos más juegos que no sólo siguen respondiendo a alguna de las necesidades que la red alcanza a tratar, sino que, contestando a una de las preguntas pendientes, también podrían responder a más de una de esas necesidades a la vez.

Podemos tomar como ejemplo el caso de tener una manzana frente a nosotros: sin ningún problema podemos distinguir las ideas abstractas que nos genera, como reconocerla por un nombre, recordar alguna cosa que relacionemos con la idea de manzana, (como un personaje, una película, una persona, una marca, etc.), entre otras cosas, de las ideas más prácticas como saber cómo comer la manzana, determinar si en este momento nos abre el apetito o no, si parece conveniente ingerirla o no, etc.

Con esto podemos notar que, primero, en la cotidianidad los juegos que empleamos involucran matices que interactúan con todos los elementos o necesidades lógicas que hemos aprendido a reconocer, y segundo, a pesar de que todas las necesidades están involucradas en una misma situación, también podemos notar que, dependiendo de la intención de la persona en ese contexto, parecería que una de esas necesidades lógicas es más relevante o central que las demás. En el ejemplo de la manzana uno simplemente podría desear comerla, causando que, aunque se esté pensando en ese mismo instante en otras ideas que responden a necesidades más físicas, como por ejemplo detectar los sabores que cause el comer la manzana, realmente esta idea queda relegada a un plano más secundario (como se ejemplifica con las consideraciones que uno podría escuchar de vez en cuando de “darse el tiempo para saborear la comida en lugar de sólo comerla”); el sabor ya no es tan central y no pareciera formar parte de los elementos a considerar de la situación, aunque sigue manifestándose y se diferencia lo suficiente como para que, si ocurre una anomalía en nuestra expectativa y la manzana sabe desagradable, sea algo que detectemos y a lo cual reaccionemos.

De esta forma podemos considerar que, a pesar de que hemos expuesto de manera general cómo se da el despliegue lógico de la red conforme adquiere

experiencias y su capacidad para considerar y reconocer nuevos elementos, ahora podemos ver que es también conveniente desarrollar cómo estas necesidades interactúan entre sí una vez que las situaciones que un sujeto puede considerar involucran todos estos elementos a la vez. Tal como lo habíamos mencionado hace unos momentos con respecto a que tanto un infante como un adulto reconocerán estas mismas necesidades, pero la diferencia de experiencias hace que sus capacidades para considerar el mundo sean distintas. Ahora podemos notar que precisamente el adulto tendrá experiencias de cómo estas necesidades interactúan entre sí, mientras que el infante apenas comenzará a tener vivencias parecidas.

Siendo así, podemos comenzar a preguntarnos, con respecto al análisis de las necesidades lógicas de la red interactuando entre sí, ¿por qué es que ocurre esto? De manera rápida podemos comentar que estas dos características expuestas, el que en una situación las necesidades en la interconexión se diferencien sin problema y a la vez trabajen subordinadas unas a otras, tendría que ver con lo que ya habíamos comentado en el capítulo anterior con respecto a cómo la red de juegos se desarrolla en un movimiento constante de cambios estructurales y evolutivos, la red construye una estructura a partir de las experiencias que ha tenido y siempre en referencia a éstas, sin reiniciarse ni aislarse de las demás.

A pesar de esto, podemos ahora preguntarnos, si bien la red sufre de constantes estructuraciones sobre sí, elaborando nuevos matices a partir de los anteriores, por qué es que no nos causa problema ver un contexto y considerar cuál necesidad es la más relevante, en el sentido de parecer que, al tomarse en cuenta todas las lógicas que la red es capaz de tratar, no parece muy claro porqué enfocarse en una en lugar de la otra, sino que podríamos suponer que uno debería estar perdido entre tantas consideraciones posibles.

Como primera idea, podemos proponer que las interconexiones iniciales que involucran todas las necesidades se vivirán como describimos en nuestra duda, tal como ocurre con los bebés que parecen absortos por todos los estímulos que pueden percibir. Sin embargo, podemos igualmente considerar que, conforme

pase el tiempo y uno adquiriera experiencias, también se aprende a prestar más atención a una de las necesidades que a las demás para específicas situaciones.

En D.E. se comenta que el aprendizaje de nuevos juegos se da usualmente de la mano de la estructura ejecutante por ser ésta la más directa y menos complicada para lograr esto. Esto se debe a la normativa de la misma función donde sólo requerimos que una fuente nos describa cómo actuar o entender la situación y simplemente imitar eso (pensando en el caso de aprender un juego de cartas, la fuente externa puede ser la persona que nos enseña, un video en internet, el instructivo del juego, etc.). En el caso de la estructura explicativa, el aprendizaje desde esta función involucra un esfuerzo mayor al basarse en la propia habilidad reflexiva de las personas para comprender la interacción de las reglas⁹⁵ entre sí (en el mismo ejemplo del juego de cartas, sería como pensar en las posibles jugadas que se darían en el juego sin directamente desarrollar una partida, algo parecido a lo que ocurre en el ajedrez donde uno debe prever las diferentes jugadas que el rival podría hacer). Este desarrollo incluye problemas como el no poder verificar a ciencia cierta si uno comprende bien cómo otros se desenvolverían en el juego, y el que, si nuestra propia habilidad para hacer análisis no es muy eficiente, entonces tampoco lograremos un resultado muy efectivo al intentar “entender” el juego, que en D.E. se define “entender” como dar relevancia a los matices de la interconexión.

En relación a esto último, esta es una ventaja que la ejecución ofrece frente a la explicación para entender la interconexión de juegos de lenguaje: hace “presente” el contexto a jugar, nos permite “vivir” el contexto del ajedrez, mientras que en la explicación este “presentar” depende de un esfuerzo propio de reflexión y de cómo

⁹⁵ Existe una problemática aquí que podría interpretarse como la necesidad de la estructura explicativa de los elementos de la ejecutante al requerir aprender las reglas de un juego, como en el caso del juego de cartas que comentamos, lo que implica imitar una fuente externa como el mismo instructivo. Sin embargo, el aprendizaje de cualquier juego requiere de manera indispensable las reglas de éste, por lo que no ocurre una especie de paradoja, además de que el verdadero efecto que causan las estructuras es sobre la interconexión de los matices con respecto a cómo desarrollar el juego con los demás.

entendemos esos juegos, donde este “entender” son los matices que ignoramos o colocamos que tal vez no sean tan necesarios.⁹⁶

En base a esto podemos considerar que, cuando aprendemos nuevas ideas o juegos de lenguaje, también se adquiere de forma indirecta la determinación de a qué necesidad responden dentro de los diferentes contextos lógicos que aprendemos a identificar y diferenciar entre sí, tanto para la estructura ejecutante donde es más obvio esto, como en la explicativa, aunque en esta última no sea algo tan remarcado⁹⁷.

Este proceso evita que confundamos las ideas que podemos determinar para un contexto abstracto del práctico, por ejemplo, ya que permite acostumbrarnos a enfocarnos en un aspecto en particular para cada situación, como ocurre cuando por costumbre realizamos una acción sin detenernos mucho a pensar, y cuando ya pasó el evento y lo recordamos, podemos considerar otras ideas posibles porque ya no nos enfocamos en la necesidad que acostumbramos a tratar (por ejemplo, como en la situación estereotípica de recordar una discusión que usualmente nos lleva a decir “pero por qué no dije o se me ocurrió esto”).

Sin embargo, este enfoque habitual no evita que la interconexión responda a varias necesidades, ya que, cuando nos cuestionamos cosas como, por ejemplo, si una manzana frente a nosotros es real o la estamos imaginando, esto no altera que podamos reconocer la idea de cuándo tenemos una manzana frente a nosotros; el atender a esta necesidad de índole abstracta no implica que no podamos reconocer en esta situación un elemento lógico de índole física, que es el ver la manzana, sino que simplemente se pasa por alto.

Mencionando otra idea relacionada a por qué se da este foco de atención a una necesidad en particular para una situación, podemos emplear nuevamente

⁹⁶ *Ibíd.*, p. 25.

⁹⁷ Como algo curioso, podríamos servirnos de esto para considerar que, justamente al tratar una interconexión desde la forma explicativa, es donde podemos notar con mayor énfasis todos los elementos lógicos que están interactuando y sea más complicado decir que sólo se responde a una específica necesidad, como ocurre usualmente con personas que estudian filosofía que la primera idea que pueden tener para una situación sea decir “depende”, por estar acostumbrados a notar esta múltiple serie de necesidades a tratar para una situación en particular.

algunos de los planteamientos de D.E., en específico hay una nota al pie de página donde se comenta que la interconexión del “ahora” también la podríamos entender como el foco de atención que tenemos en una situación.

Como una nota secundaria podemos considerar que el “ahora” se desenvuelve junto con la atención: la atención que ponemos para percibir lo que nos rodea, incluyendo los elementos que notamos pero no reparamos del todo en ellos, y las ideas que se nos ocurren son el “ahora” que nos da un presente o contexto, y, cuando queremos enfocarnos más en una situación, como al leer, debemos prestar mayor atención a esa situación ignorando lo demás, debemos agregar más matices a la situación para darle un significado más preciso, lo que nos obliga a ignorar otros matices y con ello otras cosas en el “ahora”.⁹⁸

Con esto podemos plantearnos la idea de que la interconexión empleará más matices que satisfagan la necesidad a la que nos estemos enfocando, en relación a qué elementos en una situación estemos prestando más atención. Así, podemos considerar que, no sólo aprendemos a concentrarnos en una o varias necesidades específicas para cada situación, sino que también es por medio de la atención que le prestamos a esa situación que terminamos empleado múltiples matices que remarquen con mayor énfasis una necesidad en lugar de las demás, como lo son las ideas que sólo se nos pueden presentar una vez que la red pueda dar cuenta de esa necesidad lógica.

A partir de esto que hemos expuesto podríamos considerar que hay ideas que se desenvuelven inherentemente dentro de una de las necesidades lógicas generales que hemos descrito, ya sea porque estas interconexiones sólo las podíamos reconocer al alcanzar ese nivel lógico o porque nos acostumbramos que al toparnos con un contexto en particular nos centremos en tratar una específica necesidad. Siendo así, ya podemos responder la duda que habíamos dejado acerca de por qué nos centramos en una necesidad si la interconexión involucra varias, ya que, a pesar de que una interconexión no se desarrolla sin involucrar todas las necesidades que hemos aprendido a reconocer, la razón para elegir

⁹⁸ *Ibíd.*, pp. 45 – 46.

centrarse en una necesidad en lugar de otras está dada por cómo nos acostumbramos a poner atención en ciertos matices que exaltan más una lógica en particular, que no por eso evita que se tomen en cuenta las otras, pero al menos sí causa el efecto de permitirnos considerar que la situación está ubicada en una específica gama de problemáticas que sólo pueden tratarse con ideas de esa misma serie de necesidades lógicas.

Ahora bien, una duda que podríamos plantearnos a partir de esto último es, primero, si sería posible detallar al menos de manera general cuáles son los matices que parecen exaltar a cada lógica en particular, y segundo, si es posible también enfocarnos en diferentes necesidades de las que estamos acostumbrados a tratar para una situación.

Mientras intentamos desarrollar el primer problema, para ayudarnos a describir mejor estas ideas podemos considerar clasificar a la gama de estas necesidades lógicas como “estratos”, y además valdría la pena intentar nombrarlas en relación a sus características ya expuestas para que sea más fácil hacer las descripciones sobre éstas:

Para el primer movimiento de la red, donde las ideas que se tratan están limitadas a estímulos sensibles, podemos denominarlo “estrato sensible”, y los juegos que exaltan más este estrato son todos aquellos que se refieren a estímulos físicos simples, como reconocer colores, sentir sabores y sensaciones, escuchar sonidos, etc. Sin embargo, hay que remarcar que se exalta este estrato cuando se sienten estímulos por los estímulos mismos, en el caso de escuchar música, usualmente prestamos atención a la letra y al ritmo, jugando con elementos más complejos que ya no corresponden del todo a la lógica de este estrato, por lo que las situaciones que mejor exaltan este nivel lógico son aquellas donde sólo se pretende percibir un estímulo, sin buscar alguna significación más compleja.

Para el siguiente estrato, aquel que surge de interconectar estímulos para formar identidades, podemos denominarla “estrato identitario”, donde los juegos que exaltarían más este estrato son aquellos que se enfoquen en identificar figuras o entes, como ocurre cuando estamos buscando un objeto como el control remoto,

un lápiz, las llaves, etc. donde se requiere distinguir un conjunto de características específicas para hallar esos objetos.

Después, para la interconexión de identidades que permite las primeras predicciones de constancias de los entes y nosotros en su interacción, podemos denominarlo “estrato significativo”. En este estrato se da el primer movimiento de la abstracción para, digámoslo así, reconocer metafenómenos, o elementos que no se aparecen físicamente pero sí se reconocen, en este caso en particular es el reconocimiento de generalidades, es lo que permite el salto entre reconocer un objeto X, y reconocer a ese X dentro de caracterizaciones generales que nos permiten denominarlo como “una mesa”, por ejemplo. Así, los juegos que mejor exaltan este estrato serían aquellos que permiten descripciones sobre generalidades, ya sea hablar de universales o expectativas fijas de ciertas interacciones de nuestra parte con algún ente.

Posteriormente las interconexiones de estas identidades permiten aprovechar esta característica de los “metafenómenos” y la experiencia de constantes para reconocer elementos entre nosotros y los entes, una especie de “metacaracterística” porque en sí misma no está en el ente, sino en la relación que podemos tener con el objeto, a lo cual podemos llamar acciones y permite la manifestación de la lógica de la acción/reacción. Con este se abre la puerta para que se puedan identificar nuevas significaciones en un ambiente “subjetivo”, como si algo nos parece pesado/liviano, grande/pequeño, frágil/resistente, etc. aunque también permite aprender ideas en base a los actos de los otros. A partir de esto podemos denominar a este estrato “estrato cultural”, donde los matices más remarcables son aquellos que hablan de costumbres, interacciones de otras personas sobre nosotros u objetos con lo que interactuamos, como lo puede ser el reconocer que otras personas actúan de manera agresiva con los insectos y denotar a éstos con una caracterización negativa, los elementos subjetivos como el reconocer que un alimento nos es grato en sabor y, en un momento posterior, el aprender estructuras generales para comunicarnos, como el saludar y su

respuesta más común, a solicitar algo que se desea comprar, cómo presentarse con desconocidos, etc.

Finalmente, la interconexión de estas acciones permite acostumbrarse a la lógica de los procesos para efectuar acciones, llegando a un nivel de familiaridad tal que se empieza a considerar posibilidades con una estructura verosímil, es decir a imaginar, por lo cual podemos denominar a este estrato “estrato abstracto”, cuyas interconexiones más relevantes son aquellas que nos plantean problemáticas o situaciones que como tal no han sucedido, como una especie de “metamundo” que traemos a la realidad y afectan ésta, como lo es el lenguaje que trata con significados no necesariamente presentes en la situación, las matemáticas que permiten tratar con cómo siempre se puede predecir e interactuar con el mundo, la filosofía que permite la exploración a profundidad de los elementos que conforman una idea o contexto, hacer consideraciones como planear nuestras actividades a futuro, entre otras.

Con todo lo anterior ya podemos contestar la segunda pregunta que estaba pendiente, a saber, si es posible también enfocarnos en diferentes necesidades de las que estamos acostumbrados a tratar para una situación. Para esto podemos emplear lo expuesto en la última parte del capítulo anterior con respecto al desarrollo de la red en relación a las necesidades que se enfrenta, es decir, la estructura de la “red ejecutante” y “red explicativa”.

Como lo mencionamos en el capítulo anterior, con respecto a la habitual forma en la que organizamos los juegos de lenguaje, la red va desarrollando ciertas creencias para tratar futuras necesidades, donde si empleamos mucho la estructura ejecutante desarrollaremos una “red ejecutante”, y lo contrario si desarrollamos más la estructura explicativa.

Al relacionar esto con lo que mencionábamos al final del capítulo II acerca de cómo aprender juegos involucra aprender a reconocer necesidades, donde algunas veces por las experiencias que hemos tenido podemos hacer caso a necesidades que otras personas ignorarían, nos es posible exaltar que, tanto para

la red ejecutante como la explicativa, se da una tendencia a desarrollarse en el mundo bajo la lógica que sus creencias valoran, ignorando las de la otra red.

Como última consideración en relación a la identificación de necesidades, podemos comentar que la red ejecutante y explicativa, al formar una estructura con la cual determinar la prioridad o referencialidad para cómo desarrollar las significaciones posibles en nuestro mundo, también exaltan a valorar sus propios contextos y distanciarse de los otros; es decir, para una persona con una red ejecutante, al desarrollarse con las creencias ejecutantes, exaltará matices que estén en concordancia con la lógica ejecutante y con ello esta persona se desarrollará atendiendo las necesidades de esos mismos juegos, causando que ignore las necesidades que puedan darse dentro los matices cercanos a la lógica explicativa, y lo contrario en relación a una persona con una red explicativa.⁹⁹

Agregando a estas consideraciones lo que habíamos señalado en este tercer capítulo acerca de cómo la estructura ejecutante es la más sencilla para aprender nuevos juegos, podemos suponer que los primeros estratos se desarrollarán bajo la lógica de la red ejecutante, que es imitando los juegos que se nos enseñan. No hay que olvidar que como tal siempre usamos ambas estructuras, tanto la ejecutante como la explicativa, por lo que, aunque desarrollemos una “red ejecutante”, también habrá ocasiones donde aprendamos juegos de forma explicativa, y viceversa.

Con base en esto podemos confirmar que sí podemos enfocarnos en diferentes necesidades a las que estamos acostumbrados, pero con la condición de que bajo una red ejecutante no hay muchas facilidades para esto por esta estructura fomentar el enfocarse en las situaciones que se dominan, y sucede lo contrario en una red explicativa. Esto lo vemos de forma clara en las notas a pie de página expuestas recientemente sobre cómo la estructura explicativa remarca las distintas necesidades involucradas en una situación.

Sin embargo, ya que también veíamos que una red no se mantiene necesariamente bajo una de estas estructuras, sino que se puede desarrollar una

⁹⁹ *Ibíd.*, pp. 60 – 61.

red distinta, una pregunta que podemos hacernos es entorno a la facilidad de este tránsito, sobre todo pensando en que, si bien el desarrollo común de nuestras experiencias se da bajo la estructura de una “red ejecutante”, y ya habíamos comentado que ambas redes fomentan a tratar con las necesidades que reconocen ignorando las de la otra red, entonces ¿cómo se da el tránsito para formar una red explicativa, o esta red no se manifiesta como tal?

La primera consideración que podemos hacer para responder a esta cuestión es lo que ya habíamos mencionado anteriormente acerca de que la red siempre responde a las necesidades que se le presentan, así, si una persona que tuviera una “red ejecutante” se enfrentara a una necesidad que lo obligara a revalorar muchos de los juegos que ya conoce de una forma explicativa, entonces podría alterar la expectativa de mundo que tenía y desarrollar una “red explicativa”.

Al relacionar esto con la tendencia de la red a ignorar necesidades que no se ajustan bien a las creencias que posee, dependiendo de la red que desarrollemos, puede que para reconocer nuevas necesidades se requiera vivir errores más “graves” o “ligeros” que permitan ese tránsito. Así, en efecto, hay una resistencia por parte de las diversas ideas que parecen justificar cierta perspectiva del mundo, aunque no por ello se vuelva imposible el aceptar otras consideraciones si el error es lo suficientemente fuerte, aunque en ocasiones pueda involucrar un trauma fuerte para algunas personas.

Con esto podríamos decir que el desarrollo de una “red explicativa” se da cuando en algún momento una persona experimenta un error lo suficientemente fuerte como para permitirle reconocer necesidades explicativas. Sin embargo, también hay otra razón para que se dé este desarrollo basándonos en la misma lógica del desglosamiento de los estratos.

Retomando lo que habíamos comentado en la descripción de los juegos que exaltan la lógica de cada estrato en particular, cuando comentábamos que en el “estrato abstracto” es en donde se nos abre las puertas a un “metamundo”, esto en particular es un salto que rompe la “natural dirección del mundo” a la que nos habíamos acostumbrado, que es la forma en que dábamos cuenta del mundo

desde nuestra persona, desde el cómo nos afectan los estímulos. Este “metamundo” nos permite considerar bajo la lógica de la existencia que hemos aprendido cómo otros acontecimientos pueden ocurrir, incluyendo la visualización de cómo otras personas pueden recibir estímulos y, por ende, alejarse de la lógica de la “red ejecutante” al ver que hay más de una perspectiva para una situación y que no es tan sencillo determinar que sólo debe desarrollarse de una forma.

Aquí podríamos mencionar que este es el estrato donde podría darse la empatía, que inherentemente carga consigo la lógica que se requiere para el desarrollo de una “red explicativa”, por lo cual podemos ver que la otra opción es por medio de la vivencia del “estrato abstracto”, jugar más con las interconexiones que requieren tratar las necesidades lógicas de este estrato, lo cual involucra hasta cierto punto también la vivencia de errores, pero con la diferencia de que éstos se darán por la decisión del mismo sujeto, por la forma en que empieza a dar cuenta de todas sus capacidades lógicas, y no como la forma anterior que mencionamos donde los errores se presentan por una necesidad exterior que, precisamente por ello, puede involucrar una fuerza tal que termine afectando de manera grave a una persona por generar un trauma.

Sin embargo, no hay que olvidar que la simple apertura a estas necesidades no permite que se consideren las mismas ideas que cuando se dispone de mucha experiencia, en el caso de la empatía tanto para una “red ejecutante” como para una “red explicativa” se puede desarrollar esta idea, pero la diferencia se dará en relación a los matices que conformen esa interconexión. En el caso de una estructura ejecutante podríamos decir que se realiza la empatía por actos ya establecidos por la costumbre, se actúa o responde según lo aprendido. En cambio, desde una estructura explicativa se valora el dar cuenta de una situación desde la visualización de otro, realmente se consideran las diferencias entre personas para actuar en una situación determinada. Por lo que, si bien este estrato posibilita el desarrollo empático, no es hasta que se aprenden múltiples juegos que efectivamente se puede llevar a cabo desde la ejecución o la explicación, con lo cual encontramos que vale la pena explicar a mayor detalle el

desarrollo vivencial que se logra al tratar en nuestro día a día mayoritariamente con las necesidades lógicas que presenta el “estrato abstracto”.

Justamente otra idea en torno a la empatía es que, al considerar que otras personas pueden desarrollar simbolismos como nosotros, ya no estamos simplemente tomándolos como entes que conviven en el mundo con nosotros mismos y que pueden actuar de una manera mecánica, en el sentido de aprender que hay ciertas cosas que les agradan y desagradan pero visto desde la lógica del “estrato cultural”, es decir, como si fuera una norma más que ocurre por la lógica mecánica de la acción/reacción sin una reflexión o perspectiva del mundo particular que la justifique, sino que ahora se les puede considerar como iguales en relación a la interacción que tenemos con el mundo, que pueden simbolizar y adquirir experiencias, que sus justificaciones disponen de una base experiencial y variable en lugar de una constante lógica que parece no tener motivo por sólo darse, con lo cual también se abre un nuevo espectro de consideraciones para “entender” las existencias que son contradictorias con las nuestras.

Es decir, el salto o carácter que rompe la primera perspectiva que tenemos del mundo, de cómo comenzamos y continuamos aprendiendo a reconocer simbolismos desde nuestra existencia en relación a los otros, es a través de la posición del “otro”, de trastocar los matices que rodean a éste y separarlo de la idea de un igual, de un “semejante a mí”, de un “conviviente” (“alguien” o un ajeno que está en mí mundo y convive conmigo), para empezar a considerar que realiza lo mismo que nosotros, en otras palabras, a considerarlo como otro ente que vive el mundo, que ve sentidos de éste, que también “idea al mundo”, lo matiza y nos hace parte de éste, que hace un mundo tan válido como el nuestro, lo que termina causando que la perspectiva de mundo que teníamos se trastoque a sí con la posibilidad de otro mundo que lo fragmenta y complementa.

Esta apertura, salto o reflexión con respecto al “otro” hace que nuestro mundo se rompa y se reensamble a desenfoco, que se contemplen “verdades” contradictorias y válidas (por así decirles a las ideas matizadas con el peso de lo verídico, coherente, acaeciente, cuerdo, etc.), que el mundo ahora se aplaste y se

mantenga, que haya negaciones aceptadas y no se encuentre una única regularidad o “lógica” (entendiendo esto como las diferentes “ideaciones”, o conjunto de ideas articuladas y relacionadas, que dan manifestar a los juegos más allá de la “lógica intrínseca” que se dan en el acaecimiento físico), lo que lleva a ver a las negaciones como más patentes en el mundo y permiten que se aprecie una profundidad de sentido mayor en éste. La apertura a las contradicciones desde el otro es la apertura a la complejidad del mundo, lo cual involucra el seguimiento de una lógica explicativa en lugar de una ejecutante.

Esto sólo se logra desde el “estrato abstracto” bajo el reconocimiento de una lógica, patrones o constancias en el mundo, lo que permite plantear predicciones, que se puedan crear o plantear elementos distintos y que éstos se acoplen a los que ya se esperaban, idea que surge espontáneamente por nuestra capacidad intelectual y la constancia que reconocemos en nuestras experiencias, donde mientras más recuerdos dispongamos, más interconexiones podemos efectuar.

Así, por la simple vivencia en el mundo que tenemos logramos poder “proyectarnos” o plantear simulaciones de escenarios vivibles, lo que carga el referente de considerar lógico al mundo, para manipular la perspectiva más directa que tenemos en el mundo y darle matizaciones ajenas a las de sí pero posibles y lógicas, lo que permite tratar con una faceta o un carácter del mundo que lo rebasa y ensancha. Este es el mundo que permite planear, predecir, juzgar; es el dominio de la lógica o naturaleza del mundo (de su relacionabilidad y determinidad en un mismo movimiento) aplicada a sí misma, lo que es un traslape del mundo sobre sí que genera un sobre-vivir, un sobre-mundo, un meta-mundo.

Es así que podemos detallar la otra forma en que una persona puede desarrollar una red explicativa aparte del enfrentamiento a necesidades directas, a saber, a través de la experiencia de múltiples juegos en el “estrato abstracto”, lo cual le permitiría considerar de manera más sencilla necesidades explicativas incluso en situaciones donde anteriormente no parecieran que fuese el caso, por ejemplo, cuando los filósofos problematizan vivencias cotidianas.

Es importante remarcar lo que mencionamos de “experiencias múltiples”, pues justamente este acontecimiento no se da únicamente en la apertura del “estrato abstracto”, sino en el desarrollo de un rango de ideas en éste tal que efectivamente una persona pueda considerar estas nuevas ideas como algo cotidiano y no como algo especial, como ocurre cuando una persona que posee una “red ejecutante” debe resolver una situación bajo la estructura explicativa (el cual puede ser aprender un nuevo oficio para un empleo), que como tal esta vivencia no afectará las creencias que tiene del mundo, sólo resolverá el problema inmediato de ese contexto que sigue en perfecta concordancia con el gran cúmulo de vivencias que le permiten considerar que sabe cómo es el mundo, o al menos de lo que se le presenta como mundo.

Con lo que acabamos de mencionar también podemos responder a la última pregunta pendiente, a saber, si por mayormente jugar juegos de manera ejecutante o explicativa se afecta de alguna manera el desarrollo de los estratos lógicos.

Gracias a lo ya expuesto, podemos afirmar lo siguiente: el desdoblamiento de los estratos no se ve afectado por la forma en que jugamos juegos, ya que el reconocimiento de necesidades lógicas se da antes de la formación de un “sentido común”. Esto se muestra de manera clara en la descripción realizada sobre el desarrollo experiencial de un infante.

Sin embargo, retomando lo que se acaba de exponer con respecto al desarrollo del “metamundo” y la “red explicativa”, donde veíamos que la mayor cantidad de recuerdos o experiencias facilitan el desarrollo de interconexiones, podemos mencionar que la formación de una “red ejecutante y explicativa” afectará la facilidad del desarrollo de sus capacidades para considerar los elementos del mundo, que es la formación de experiencias o interconexiones donde no sólo se puede tener una perspectiva amplia de las posibilidades del mundo, sino también el desarrollar vivencias sobre cómo las necesidades lógicas pueden interactuar entre sí, el fomentar la destreza de reconocimiento de contextos.

Ya que hemos tratado las cuestiones con respecto a los estratos lógicos, o al menos en base a los problemas que por ahora se nos han presentado, podemos finalmente atender las preguntas con las que finalizamos el segundo capítulo, a saber: si las creencias que tenemos están en constante movimiento o sólo se alteran cuando vivimos algo que afecta mucho nuestra perspectiva del mundo; si ya veíamos que al cambiar de perspectiva y alterar las creencias que teníamos no implica un borrón y cuenta nueva, sino que este cambio se da en consideración de las ideas que ya teníamos, ¿podemos considerar que hay un límite mínimo y máximo de creencias en relación a qué tan complejo puede llegar a ser nuestra red, nuestro “entendimiento”?; y si esas creencias se dan en relación a todas las interconexiones de nuestra red, ¿qué clase de creencias se darán si esencialmente reconocemos necesidades distintas a las de otra persona o criatura racional?

3.4 Los estratos lógicos y la dinámica emergente de los juegos.

En relación a la primera cuestión, acerca de si las creencias que tenemos están en constante movimiento o sólo se alteran bajo cambios drásticos en nuestra perspectiva del mundo, podemos decir que al inicio del desarrollo de los estratos y hasta que una persona desarrolla un “sentido común”, nuestras creencias están en constante movimiento. Sin embargo, este movimiento gradualmente es menor, ya que las creencias que vamos formando por la experiencia son las que conforman la base para estratos posteriores y requieren tener cierta constancia.

Así, durante las experiencias de la red se formará una progresiva constancia de creencias que, mientras las vivencias dentro del mundo sean relativamente estables y no muy alocadas (como lo mencionado en la nota 92), permitirán el desarrollo de otras ideas y estratos, hasta que se alcance el punto de haber formado un “sentido común” donde las creencias que hemos formado son lo suficientemente constantes como para lidiar con todas las situaciones que vivimos.

Sin embargo, tal como lo hemos mencionado anteriormente, no hay que olvidar que también se pueden dar cambios en las creencias cuando vivimos algo que afecta mucho nuestra perspectiva del mundo, por lo que podemos responder la cuestión afirmando que las creencias en un primer momento siempre están en movimiento, alterándose, corrigiéndose, etc., hasta llegar a una estabilidad al formar un “sentido común”, donde las creencias no sufrirán cambio alguno excepto por el acontecimiento de traumas.

En lo que respecta a la segunda cuestión, acerca de si podemos considerar que hay un límite mínimo y máximo de creencias en relación a qué tan complejo puede llegar a ser nuestra red o nuestro “entendimiento”, con lo que anteriormente hemos contestado respecto a la primera pregunta, podríamos mencionar que la formación de creencias mínimas es necesaria para el desarrollo de los estratos, en el sentido de cómo por medio de nuestra capacidad cognitiva y la memoria de las impresiones detectadas la red es capaz de considerar nuevos elementos en la realidad.

Sin embargo, valdría la pena mencionar que estas creencias se formarán en base a las experiencias vividas, donde las primeras creencias permiten crear nuevas sobre cómo se nos presentan los fenómenos y las interacciones que podemos tener con estos, creencias sobre cuál es la lógica de los fenómenos. Mas en estratos posteriores, donde las experiencias que podemos vivir son con base en los simbolismos que reconocemos en acciones, las creencias que forjemos parecerían no ser tan sólidas o “verídicas” en contraste con los primeros estratos, a tal grado que podríamos preguntarnos “¿Cuál de estas creencias son ‘reales’?” En el sentido de que las expectativas en el “estrato cultural” parecen más falsables por depender de las actitudes de las personas, mientras que las creencias en el “estrato sensible” parecen más “reales” por depender de cómo son los fenómenos físicos, los cuales se nos han presentado hasta ahora con una indudable constancia, causando que aparentemente pudiéramos distinguir entre creencias que son características lógicas de la existencia en sí misma, y creencias que son

verdaderamente “creencias”, justificadas por una evidencia parcial, pero no sólida y que se mantienen por la fe en que en sí mismas son reales.

Lo expuesto en el párrafo anterior plantea una distinción entre creencias, sin embargo, es conveniente mencionar que tanto las expectativas en los primeros estratos como en los últimos comparten la misma lógica, a saber, son consideraciones sobre cómo interpretar elementos en el mundo con base en nuestras experiencias. Esto es, en cada estrato se da la misma característica de las creencias son expectativas no absolutas, sino predicciones lógicas basadas en vivencias, sólo que en el caso del “estrato sensible” pareciera ser algo, por decirlo así, más “universal”. La constancia en la presentación de los fenómenos es responsable de ello, pero esta constancia nunca es suficiente como para garantizar sólidamente que así será siempre, como lo planteaba Hume.

De cualquier forma, esta duda que acabamos de mencionar nos ayuda a tratar el otro elemento pendiente en la segunda cuestión que estamos analizando, a saber, si hay un límite máximo de creencias, donde podemos ver que, si en los primeros estratos las creencias que formamos son constantes con las experiencias por no alterarse mucho la forma en que reconocemos esos elementos, en los últimos estratos hay una mayor variabilidad e inestabilidad por el hecho de poseer un rango más amplio de posibilidades para interactuar.

Podemos tomar como ejemplo los modales que se siguen al comer: cuando uno se desarrolla en este contexto con la experiencia de conocer estos modales, involucra también haber aprendido a responder a una serie específica de necesidades, se está considerando que esta situación tiene una relevancia en nuestra vivencia y responde a una serie de creencias de qué esperar del mundo y cómo responder a esas posibilidades. Sin embargo, al considerar otro contexto, como jugar tenis, nuevamente encontramos una situación que reconoce y trata necesidades en nuestra vivencia y, por ende, también desarrolla creencias sobre el mundo, las cuales tendrán algunas coincidencias con las de los modales en la mesa, pero también habrá discrepancias.

Así, podemos ver que pareciera que hay tantas creencias como contextos conozcamos y desarrollamos en nuestras vivencias, lo que hace que la consideración del límite máximo de creencias sea una cuestión borrosa, pues dependerá de cuántos contextos podemos reconocer y dominar, de cuántos contextos más podemos manifestar hacia los otros o aceptar de los demás y cuántos más podemos retomar del pasado que ya no se emplean o inclusive inventar, agregando además que no todos los contextos son exactamente iguales. Por ejemplo, en el caso de los modales, es posible que en cierta cultura sean más rígidos con ciertas normas o tengan menos reglas que seguir, sean más flexibles con los errores o inclusive dispongan de una actitud específica para desarrollar estas normas. Todos estos detalles generan matices distintos que afectan las creencias en cuanto a, por ejemplo, considerar que las normas de etiqueta son inherentemente para distinguir a quien no las conoce y burlarse de estas personas, para pasar un mejor momento al comer con los involucrados, sólo por cortesía, etc.

Con respecto a esta idea, podemos distinguir que esta problemática del límite máximo de creencias adquiere un tono distinto en relación a cuál estrato lógico estemos tomando, ya que, como habíamos mencionado en el caso de las creencias del “estrato sensible”, donde parece que hay una constancia mayor de éstas por la naturaleza de los fenómenos que se tratan, al contrastar esta idea con lo expuesto en los dos párrafos pasados, podemos ver que, gracias a la amplitud de fenómenos que reconocemos en los últimos estratos, pareciera que, al mismo tiempo que se desarrolla la amplitud lógica de elementos que podemos reconocer en el mundo, se da también una apertura a una mayor cantidad de creencias posibles.

En el caso del “estrato sensible”, debido a los matices que se pueden reconocer en la vivencia de interconexiones, la cantidad de creencias queda limitada a un grupo de características muy concretas, específicamente al reconocimiento de fenómenos físicos; en cambio, en el “estrato significativo” se comienza a tratar con “metafenómenos”. Estos elementos van más allá de lo físicamente detectable, por lo que se alcanza un rango mucho mayor de matices y, por ende, se pueden dar

diferentes permutaciones con respecto a cómo entender una situación y qué creencias involucran tratar. Al extender esto hasta el “estrato abstracto” donde como tal tratamos con un “metamundo”, podemos notar sin mucha dificultad la enorme cantidad de contextos posibles que se reconocen al interactuar con necesidades que conforman una realidad entera sobre lo físico, a saber, los simbolismos e ideas detectadas por nuestras experiencias sobre los entes.

No hay que ignorar que este desarrollo realizado sobre la cuestión de un límite máximo de creencias se ha tratado desde las posibilidades de los estratos, pero también hay otro factor que es pertinente abordar al hablar sobre los diferentes contextos que se desarrollan, a saber, la formación de la red de juegos, específicamente las consecuencias de la estructura ejecutante y explicativa.

A este respecto podemos considerar que, en cuanto a la “red ejecutante”, al desarrollarse en base a la organización de los contextos buscando la máxima eficiencia, bajo una estructura reguladora y jerárquica, podemos notar que se establece con claridad una determinada cantidad de creencias y se ignora cualquier otra posibilidad de relacionarse con el mundo ajeno. Respecto a la “red explicativa”, donde se fomenta la apertura de consideraciones y relaciones entre contextos, se da la posibilidad de tratar con múltiples creencias debido a la ambigüedad de reconocer diversas necesidades dentro de las mismas situaciones según el actuar de los involucrados¹⁰⁰.

Por lo tanto, debido a la limitante interpretación de las vivencias de la “red ejecutante”, se restringe la cantidad de creencias que una persona considera en contraste con la “red explicativa”, donde se desarrolla lo contrario por dar el reconocimiento de múltiples perspectivas e ideas.

¹⁰⁰ Podemos agregar aquí la distinción entre “considerar creencias” y “creer en las creencias”, donde el primer caso es justo lo que se acaba de denotar sobre la cantidad de creencias que cada red puede considerar, pero el segundo es importante ya que remarca una vivencia particular con esas creencias, a saber, qué tanto peso se le da a la firmeza de que las creencias son absolutas. Sobre este segundo elemento podemos considerar que para la “red explicativa” la “creencia en las creencias” es muy deficiente justamente por hacer énfasis en las posibilidades de otras situaciones, mientras que pasa lo contrario con la “red ejecutante”.

Con esto podemos responder a la cuestión de los límites mínimos y máximos de nuestras creencias. Las creencias mínimas que reconocemos son aquellas que surgen del “estrato sensible” con las cuales se da la base para la formación de nuevas consideraciones en los estratos posteriores, pero sólo desde una consideración muy limitada de “mínimos”. Incluso podríamos hablar de un rango mínimo en torno a nuestra capacidad lógica máxima, es decir, el “estrato abstracto”, donde el mínimo de creencias son aquellas que responden a las necesidades que nuclearmente podemos reconocer en cada estrato. Estas son las características que habíamos mencionado acerca de la detección de estímulos físicos, la interconexión de estos en identidades, la repetición de este proceso para dar cuenta de generalidades (metafenómenos), luego acciones (metacaracterísticas) y finalmente posibilidades (metamundo).

Y con respecto al límite máximo, en relación a la potencialidad lógica, también parece que la respuesta son las posibilidades simbólicas y lógicas del “estrato abstracto” porque involucra en sí a los estratos previos, pero nuevamente en un sentido más amplio de la idea de “máximo” podemos considerar que ese rango “máximo” son las posibilidades contextuales que aprendamos dentro del rango lógico, en el sentido de que si el “estrato cultural” trata nuclearmente o como mínimo necesidades en relación al simbolismo de acciones, en cuanto a límite máximo podemos decir que son la totalidad de vivencias posibles que podríamos experimentar con respecto a las acciones. Es decir, el límite máximo es todo contexto particular que podríamos conocer desde cualquier estrato. Sin embargo, sobre esta misma cuestión, pero en cuanto a los límites actuales o que una persona experimenta como tal, en el sentido de la máxima y efectiva cantidad de contextos que uno vive sin considerar la potencialidad lógica de cuántos puede vivir, depende de la estructuración de la formación de la red de juegos, en la cual habíamos encontrado que una red ejecutante considerará menos creencias que una red explicativa y, por ende, para la primera el rango máximo de creencias será menor que para la segunda.

Podemos emplear estas ideas para pasar directamente a la tercera pregunta, a saber, qué clase de creencias se darán si esencialmente reconocemos necesidades distintas a las de otra persona o criatura racional. Es pertinente comentar que la vivencia de estas creencias es posible gracias a nuestra capacidad cognitiva, en el sentido en que es a partir de nuestra habilidad de predicción en el mundo y del autoconocimiento que experimentamos y damos cuenta de nuestras creencias. Por ejemplo, si consideramos el caso de un ente que únicamente dispone del “estrato sensible” en su habilidad cognitiva, encontraremos que esta criatura sólo recibe y percibe estímulos, pero no es capaz de considerar algo más entorno a esta información.

En ese sentido, también la perspectiva de las creencias se experimentará de forma distinta para la red ejecutante y explicativa debido a la relevancia que les dan a aquéllas con respecto a la totalidad de la red. En el caso de la red ejecutante, gracias a la jerarquización que emplea para lograr la máxima eficiencia en el desarrollo de los juegos, las creencias formadas son justificaciones metafísicas de un orden natural en la existencia. El desarrollo efectivo de los juegos que se esperan no sólo corroboran las expectativas a futuro, si no que las justifican como necesarias y posteriormente éstas hacen lo mismo con las ideas venideras, permitiendo formar una estructura completa de cómo debe ser la realidad. En cambio, en el caso de la red explicativa, debido al reconocimiento de las diversas formas de interpretar un contexto que conlleva al conocimiento de las diversas cantidades de creencias que se ponen en juego, las expectativas dejan de tener una fuerte relevancia sobre la perspectiva de la realidad por, precisamente, demostrarse lo suficientemente variables en las situaciones como para sólo indicarnos resultados posibles. Las creencias siguen siendo efectivas formas de predecir lo que ocurrirá en una situación, pero con el detalle de que la justificación sobre las características del mundo está en los actos mismos del juego y no tanto en los resultados posibles.

Con esto podemos ver que la diferencia entre las creencias está marcada por nuestra capacidad lógica y nuestras experiencias. Sin embargo, podemos detallar

más esta primera diferencia de creencias por capacidad lógica al preguntarnos hasta qué estrato realmente pueden considerarse expectativas sobre las condiciones del mundo y qué tan diferentes son en los estratos que permiten estas consideraciones.

Como primera consideración en torno a esta cuestión, tendríamos que decir que la capacidad de formular creencias está dada a partir de la habilidad para predecir elementos y no únicamente tratar con los estímulos que se perciben tal cual, es decir, cuando se reconocen metafenómenos. Entonces, las creencias sólo pueden tratarse a partir del “estrato significativo”¹⁰¹, aunque por las capacidades lógicas de los estratos posteriores hay una gran diferencia sobre cómo operan estas expectativas en cada uno.

En el caso del “estrato significativo”, debido a que únicamente opera por medio de la interconexión de identidad y de reconocer generalidades, las creencias que puede manifestar están limitadas a dar cuenta de familiaridades o semejanzas entre entes, a recordar y distinguir características físicas que tienden a repetirse entre los objetos o criaturas con los que ha interactuado, propiciando la sensación de familiaridad.

Con respecto al “estrato cultural”, al permitirse emplear la interconexión de generalidades para dar cuenta de “metacaracterísticas” y poder tratar la lógica de la acción/reacción, las creencias que se pueden desarrollar en este estrato versan acerca de la repetición de situaciones, incluyendo las experiencias que queremos se repitan o no vuelvan a ocurrir en nuestra vida, donde el reconocimiento de

¹⁰¹ Es conveniente destacar que, cuando se habló previamente de las creencias que se dan en el “estrato sensible”, incluyendo aquí aunque no se haya explicado del todo al “estrato identitario”, con lo que acabamos de mencionar describimos que si nuestra capacidad lógica no llegara más allá de estos dos estratos, como tal no podríamos considerar creencias, pero ya que es el caso contrario y nuestra capacidad es más amplia, resulta que podemos formar creencias en el nivel lógico de esos dos estratos por medio de los otros. Es decir, si hay creencias por medio del “estrato sensible e identitario”, eso se debe a la relación de estos con los otros estratos que posibilitan esto, de lo contrario no sería posible considerar creencias. A continuación se describirá cómo la posibilidad de creencias se ve afectada y moldeada en los otros estratos aparte de los primeros dos, se decidió omitir a estos por no afectar directamente a la consideración de las creencias.

constancias de resultados se establecen como perpetuas por medio de la detección de su repetición una cierta cantidad de veces, en la cual esta cantidad se puede ver afectada en relación a la potencia del estímulo que pueda causar, ya sea positivo o negativo. Por ejemplo, no necesitamos quemarnos con la estufa más de una vez para saber que no debemos tocar metales cuando están calientes, pero en cosas como recordar un número telefónico se requiere de múltiples repeticiones para recordarlo.

Y finalmente en el “estrato abstracto”, debido a la interconexión de acciones que despliegan la lógica de la posibilidad permitiendo imaginar casos de los que no se tienen experiencias previas que se superponen en nuestras vivencias, la vivencia de un “metamundo”, las creencias generadas en este estrato son aquellas que podemos considerarlas como una cuestión de fe, en el sentido de tener una certeza sobre cómo una posibilidad se terminará desarrollando en nuestra vida sin importar las acciones que se den. Un ejemplo de esto, aparte del ámbito religioso, es la superstición, donde se espera la manifestación de ciertas normativas por razones completamente injustificables y fuera del alcance o responsabilidad de los involucrados. Por ejemplo, cuando se espera que ocurran cosas malas por ser un viernes trece, ya que la justificación, en este caso, se plantea por medio de una lógica que está sobre la vivencia directa, es decir, de un mundo sobre un mundo.

En relación a lo que se acaba de mencionar, podríamos agregar la cuestión de si es posible que estas diferentes lógicas de las creencias puedan manifestarse al mismo tiempo, la cual es una problemática ligada a la segunda idea que teníamos pendiente, a saber, el detallar cómo se alteran las creencias por las experiencias, por la formación de la red de juegos, por lo cual podemos pasar a esta última cuestión pendiente y al mismo tiempo tratar esta nueva consideración.

Con respecto al desarrollo de las creencias en base a la formación de la red de juegos, al emplear la descripción de las creencias ejecutantes y explicativas descritas en D.E., podemos encontrar que, en el caso de la red ejecutante, la lógica de las creencias que forma sigue mucho más las características del “estrato cultural” de la prueba y el error, aunque también podemos notar que se emplean

elementos del “estrato abstracto”, como la consideración por fe de cómo debe ser el mundo, por lo que podemos mencionar que, efectivamente, las diferentes creencias pueden manifestarse al mismo tiempo, pero siguiendo la misma dinámica que ocurre en la interacción de los estratos, a saber, que todos estos se subordinan a uno en relación a cómo se está tratando con una situación.

En cambio, en el caso de la red explicativa, a causa del reconocimiento de variabilidades contextuales en base a cómo las personas actúan, podemos reconocer que se desarrolla más la lógica de las creencias del “estrato abstracto”, sin ignorar que ocurre lo mismo que mencionamos anteriormente de que se siguen disponiendo de los otros estratos, como podemos notarlo en cómo las creencias de la red explicativa no exaltan una fe o supersticiones en la vivencia cotidiana, sino que da cuenta de que puedan darse múltiples resultados probados por la experiencia.

Conclusiones.

4.1 Introducción.

Este apartado pretende, aparte de describir algunas conclusiones a las que se llegó gracias al desarrollo completo del trabajo, también plantear algunas problemáticas que no parecen encajar bien en los capítulos previos ya que estas ideas se originaron una vez completado lo ya escrito.

Así, primeramente se comentarán las cuestiones que no disponen de otro lugar para ser exploradas, y finalmente se describirán las conclusiones finales.

4.2 Problemáticas emergentes.

La primera de las problemáticas a tratar en este apartado es con respecto a lo que se menciona en D.E. sobre la estructura ejecutante y explicativa. En el segundo capítulo se describe que estas estructuras son la forma en que jugamos los juegos de lenguaje, además de que, en relación a cómo juguemos mayoritariamente los juegos que se nos presentan en la cotidianidad, se determinará la formación de una “red ejecutante o explicativa”.

Al considerar esta idea con lo desarrollado en el tercer capítulo respecto al desdoblamiento de la capacidad lógica para reconocer elementos en el mundo, podemos remarcar que la manifestación de las nuevas consideraciones que surgen no dispone de una estructura como se describe en D.E., sino que únicamente se da la espontaneidad de la interconexión de ideas. Es hasta el desarrollo del “estrato abstracto” y la formación de una primera consideración de cómo es el mundo que es posible hacer predicciones de hechos, al ya disponer de una primera forma de “sentido común”¹⁰², que es cuando efectivamente se da

¹⁰² Se emplea aquí la descripción de *una primera forma* ya que se podría considerar que el “sentido común” sólo se aprende al uno ser un adulto y desarrollarse en toda la potencia de vivencias humanas, esto en contraste con los niños y adolescentes que, ya sea por el ambiente menos complejo en que se desarrollan como la falta de experiencia en sí para reconocer y desenvolverse efectivamente en ciertos contextos, se les puede tomar como incapaces de formar un “sentido común”. Sin embargo, incluso los niños y adolescentes aprenden y consideran ciertas

la toma de decisión con respecto a cómo jugar un juego de manera más honesta, por decirlo así, ya que es en este punto cuando la persona puede hacer consideraciones posibles y tomar decisiones, pues en estratos previos sólo se repetían actos.

En otras palabras, la efectiva formación de una “red ejecutante” o “red explicativa” recae en el momento en que una persona puede tomar decisiones y esto solo es posible hasta la formación del “sentido común”, lo que nos lleva a preguntar qué ocurre con las personas lo suficientemente jóvenes como para no disponer aún de una sólida o confiable perspectiva de cómo es el mundo. Tratar la cuestión de la toma de decisiones nos llevará a esclarecer cómo es el desarrollo de los juegos en los jóvenes.

Es importante enfatizar que, en base a las características descritas con respecto al “estrato cultural”, la situación de la toma de decisión proviene del “estrato abstracto” en lugar de cualquier estrato previo ya que, a pesar de que en el “estrato cultural” se disponga de la capacidad lógica para el reconocimiento y realización de acciones, sólo hasta el “estrato abstracto” se da la posibilidad de evaluar la situación y tomar en cuenta múltiples perspectivas en lugar de sólo replicar lo que se conoce por memoria mecánica o únicamente reaccionando a los estímulos; el poder hacerle frente a la costumbre o adoctrinamiento mecánico al plantear una nueva forma de actuar o reconocer una justificación por propia reflexión para continuar con las mismas acciones, es decir, el considerar o proponer necesidades en lugar de detectarlas.

Podríamos describir ese suceso como el momento en que una persona llega a reconocer la responsabilidad por sus actos, el dar cuenta de su desenvolvimiento en una situación en el mundo conectada con otros elementos dentro de éste y, por ende, advertir que sus decisiones afectan directamente a los demás y a sí mismo.

regularidades que han detectado en sus experiencias, tal vez con mayor facilidad de cuestionarlas por justamente la carencia de más experiencia, pero aun así existente para ellos por presentar una cierta regularidad, incluso podemos agregar que, si bien la perspectiva del “sentido común” de los niños y adolescentes puede no ser muy rígida o estable por la adquisición de nuevas experiencias que alteran con relevancia su perspectiva del mundo, siguen poseyendo un “sentido común” aunque con mayores facilidades a alterarse.

La capacidad del “estrato abstracto” posibilita desarrollar la interconexión de experiencias para determinar la intención particular de cómo queremos actuar.

Ahora, la consideración de la toma de decisiones es un problema, ya que al tener en cuenta lo mencionado en el tercer capítulo, podemos plantearnos dos situaciones: la primera es si verdaderamente una persona no puede tomar elecciones por sí misma cuando no ha desarrollado un “sentido común” en la adultez; y la segunda cuestión es qué tanta libertad posee una persona al tomar decisiones, ya que, con respecto a la gigantesca cantidad de contextos posibles que se pueden aprender por la interconexión lógica de los estratos, resulta que en la vivencia cotidiana sólo aprendemos y desarrollamos una gama de esas opciones y conexiones entre esas situaciones, además de lo mencionado con respecto a la formación de la red donde se había puesto en claro que cada red fomenta el desarrollo de su propia lógica y limita la opuesta.

Con respecto al primer problema, la reacción inicial que podemos tener es retomar lo mencionado en la nota anterior con respecto a los niños y adolescente donde, por esa falta de experiencia en el mundo, podríamos desprestigiar las decisiones que tomen por no contar con suficiente información. Un ejemplo de esto es al pensar que un infante decida irse a dormir temprano o quedarse despierto jugando, donde sin importar qué elija hacer el niño podemos dudar de la profundidad de su decisión, que el porqué de su actuar se deba a ideas simples y directas equivalentes a seguir una costumbre en lugar de una toma de decisión a consciencia. Sin embargo, esta consideración dejaría de lado la fuerte habilidad cognitiva que en sí mismos poseen los individuos por ser humanos, ya que, como incluso se remarcó en la nota anterior, podemos ver que son capaces de formar un “sentido común” aunque éste no sea tan eficiente o amplio para predecir las necesidades que se les presentan y acepten nuevas consideraciones.

Por ello, a pesar de que, efectivamente, la falta de experiencia limita mucho la posibilidad de los niños y adolescentes de considerar ideas más allá de las directas interpretaciones que los rodean, no por ello carecen de la capacidad

lógica de reflexionar, lo cual justifica que son capaces de tomar decisiones de manera crítica, pero no con la facilidad que podría tener un adulto¹⁰³.

Con respecto al segundo problema, podemos notar que tiene una fuerte relación con el problema anterior, en el sentido de exaltar que el desconocimiento de las posibilidades de interacción en el mundo verdaderamente limita la toma de decisiones a profundidad o “consciencia”, pero existe un factor importante que distingue este problema del anterior que vale la pena detallar.

Al considerar el caso de una persona que ya ha formado un “sentido común”, nos encontramos con que también dispone de una limitante con respecto a las posibles ideas que se pueden reconocer, ya que ocurre lo que se mencionó al proponer el problema, a saber, que en la vivencia cotidiana sólo aprendemos y desarrollamos una gama de opciones y conexiones entre determinadas situaciones, pero hay otras que simplemente no tratamos o no sabemos que existen.

Siendo así, parecería que nuevamente encontramos que la toma de decisiones está limitada más a las costumbres y experiencias conocidas que a una efectiva posibilidad de reflexión. Mas es importante remarcar la diferencia entre este segundo problema y el primero, a saber, el recurso de la disposición de un “sentido común” concreto, lo cual es la condición mínima que pedíamos para realizar la reflexión de la toma de decisiones.

Aquí encontramos una especie de contradicción, ya que, a pesar de que una persona con suficiente experiencia pueda conocer de manera efectiva una gran variedad de posibilidades de contextos e ideas, eso no garantiza que este individuo pueda tomar elecciones con una verdadera libertad, ya que siempre

¹⁰³ Otra cosa que es relevante agregar es la posibilidad de que para determinados contextos sí se dé el caso en que un niño o adolescente disponga de mayor facilidad para una toma de decisión reflexiva que un adulto. Por ejemplo, en una situación donde el menor de edad disponga de mucha experiencia mientras el adulto no. Un caso ejemplar puede ser el de los niños prodigio que son extraordinariamente diestros en el ajedrez, al jugar este deporte contra un adulto que apenas sabe cómo jugar, podemos ver que para la toma de decisiones de qué pieza o peón mover, el menor de edad dispondrá de una facilidad para evaluar la situación con mayor profundidad que el adulto.

podemos encontrar situaciones donde por esa carencia de vivencia no podrá actuar más que imitando a otros o simplemente sin actuar como tal.

Sin embargo, ya se había comentado algo parecido en el segundo capítulo que nos puede ayudar, específicamente con respecto a cómo según la red de una persona se trata las situaciones de las que uno no tiene conocimiento alguno. Por lo que podemos retomar aquí lo descrito sobre la “red ejecutante y explicativa” para ayudarnos a eliminar esta contradicción.

Podemos recordar que la lógica de la “red ejecutante” radica en aprender a desarrollar con eficiencia un contexto, jerarquizando los elementos que son convenientes para la situación e ignorando los que no; mientras que la “red explicativa” es lo contrario, fomenta la interconexión de contextos. Además de eso, podemos agregar lo descrito en el segundo capítulo, el cual menciona que, al tratar con una situación nueva, la tendencia es relacionar los elementos más cercanos o parecidos de este nuevo contexto con algún otro que ya conocíamos para, o bien desenvolvemos como lo que esperamos del contexto conocido si se dispone de una “red ejecutante”, o partir de la situación familiar para desarrollar nuevas ideas que nos permitan tratar con la nueva situación si se dispone de una “red explicativa”.

Siendo así, encontramos una relación entre la red de juegos que una persona forma y la problemática de la elección, a saber, si bien no podemos considerar que disponemos de una libertad absoluta o completa para actuar en todo suceso posible que se nos presente, sí podemos considerar que la “red explicativa” fomenta la mayor libertad posible de elecciones, incluso al enfrentar situaciones desconocidas, por permitir la efectiva visualización de múltiples perspectivas y el desarrollo de otras nuevas, mientras que la “red ejecutante” crea un efecto similar a la falta de experiencia, a saber, limitar la toma de decisiones a las costumbres.

Por tanto, encontramos nuevamente una especie de contradicción con respecto a la formación de las redes, ya que parece que la “red explicativa” permite mayor facilidad para la toma honesta de decisiones, aunque su desarrollo sigue dependiendo del “sentido común” que limita la toma de elecciones, como si fuera

por la suerte de las experiencias que tuvimos la formación de una “red ejecutante o explicativa”, donde la facilidad de aprendizaje favorece más a la primera opción que a la segunda. Es decir, parece que la red que las personas generan es igual a tirar un dado donde sólo una cara da acceso a la “red explicativa”, y con ello propicia mejores condiciones para la toma de decisiones, mientras que el resto de las caras nos llevan a una “red ejecutante” que implica una limitación a nuestras acciones en el mundo.

Hay que agregar a esto que siempre requerimos de la estructura “ejecutante” y “explicativa” para nuestro día a día, por lo que no es completamente azaroso desarrollar uno u otro, aunque con ello encontramos que, efectivamente, podemos confirmar que en relación a nuestras experiencias se fomenta más una de estas formas de jugar que la otra, ocasionando con ello la limitación o facilidad para la toma de decisiones a causa de la red que se forme. Retomando un poco a Aristóteles respecto a lo que comenta sobre la virtud: así como todos pueden desarrollar la virtud, pero hay contextos que facilitan eso mucho más que otros, lo mismo ocurre con la formación de las redes. Todos pueden desarrollar una red u otra, pero hay circunstancias que favorecerán más a una de esas opciones.

Esto no niega de manera absoluta la elección particular de los sujetos para desarrollarse por sus propias consideraciones desafiando su entorno que lo puede o no bombardear con una cierta consideración del mundo, sobre todo pensando en los momentos previos a la formación del “sentido común”, pero esto sí nos muestra que es una acción complicada e inusual. También esto nos indica que es más importante fomentar en las personas a lidiar con necesidades explicativas, sobre todo en los jóvenes, para que adquieran las mejores oportunidades para su propio desarrollo en el mundo.

A pesar de lo anterior, no hay que perder de vista que, sin importar qué tipo de red una persona haya formado, de ninguna manera esa facilidad o dificultad para relacionar o ver más perspectivas afecta la capacidad cognitiva del individuo. Pese a que la experiencia de una persona permita la máxima o mínima posibilidad de reflexión para la toma de decisiones, de cualquier forma seguirá dándose el

reconocimiento de situaciones empleando la totalidad de las características lógicas que somos capaces de explorar, lo que incluye el reconocer contradicciones de las predicciones que esperamos de cómo es el mundo. La limitación en la toma de elección no otorga una deficiencia para entender situaciones, sino que se manifiesta como el interés de forzar la vivencia en el mundo de una forma particular hasta que efectivamente acaezca algo que no pueda justificarse bajo el orden acostumbrado, donde ese acontecer no podrá ignorarse porque no podemos evitar pensar e interpretar, sólo se podría ignorar o “alejarse la mirada” hasta donde parezca plausible.

Podemos concluir este problema comentando que, si bien las vivencias que tenemos facilitan la formación de una red u otra, por lo general es a la “red ejecutante”, y que las decisiones que toman los infantes sí tienen peso reflexivo aunque no son tan efectivas como las decisiones de un adulto, entonces la formación de una “red ejecutante” o “red explicativa” quedan determinadas por el choque entre las influencias externas que nos dirigen generalmente a una “red ejecutante” y las decisiones que uno tome para aceptar esas influencias, desafiarlas o buscar otras, donde mientras más eficiente sea nuestro “sentido común” mejores posibilidades de actuar tendremos.

Es un desafío complicado sobreponerse a las influencias exteriores de nuestras vivencias, pues mientras más tiempo pase más sencillo es para los sujetos aceptar creencias, aunque sólo al tener varias experiencias se puede decidir actuar de una forma más influyente para la formación de la red. Lo que hace las decisiones de los jóvenes intentos de distanciamiento de la lógica del exterior sin mucho peso, pero no por ello de valor nulo, pues tanto las experiencias pasadas como la espontaneidad del momento al desenvolvemos en un contexto son elementos significativos para la formación de la red de una persona, ya sea para lograr un cambio gradual como instantáneo, y se dispone de mayor facilidad para esto en la juventud por encontrar muchas oportunidades de considerar nuevas ideas.

Es con esta última mención que podemos aprovechar para pasar a describir el segundo problema que se pretende tratar, a saber, si se disponen de un desglosamiento de experiencias que parten de vivencias “objetivas” físicas que todos podemos detectar de la misma manera por una serie de condiciones lógicas que igualmente compartimos, ¿por qué a pesar de disponer de un rango extraordinariamente amplio de interpretaciones se dan coincidencias con otras personas, y viceversa, por qué esperar un rango de interpretaciones muy específico y que igualmente se puedan dar consideraciones muy distantes?

Este problema en particular podemos dividirlo en dos: con respecto a la coincidencia de sentido para ciertos contextos que parecen igualmente disponer de múltiples posibilidades de interpretación, y con respecto a la emergencia o acaecimiento de otras consideraciones en situaciones donde parecería no darse una idea inesperada.

En el primer caso, podemos encontrar ejemplos en cualquier convivencia cotidiana donde intentamos realizar una referencia a una escena de una película, serie, discurso político, anécdota, etc., esperando que la otra persona con la que hablamos interprete lo que decimos o nuestro actuar con esa intención y no bajo una perspectiva literal. Para considerar algo más concreto, cuando alguien hace referencia a la tragedia del zepelín Hindenburg, se podría decir la frase más icónica de uno de los reporteros al presenciar el incidente, que es “¡Oh, la humanidad!”, y esperar que las personas a las que se les comenta esto no entiendan esa frase con la intención de una expresión normal, sino que en particular la puedan interpretar como una referencia, lo cual sólo es posible si, primero, se conoce de ante mano la posibilidad de relacionar ese enunciado con el evento¹⁰⁴, y segundo, que dispongan de la habilidad en sí para interconectar ideas.

¹⁰⁴ Aquí podríamos agregar el hecho de que, al querer realizar una referencia de esta índole, también usualmente se busca emplear elementos contextuales como sonidos, mímicas, emplear un apoyo visual, etc., para ayudar a encaminar el relacionar la referencia con lo referenciado, dando la impresión de que no necesariamente es tan ambiguo o tan amplia la gama de posibilidades de interpretación. Sin embargo, tampoco se utiliza una serie de descripciones tan precisas como para negar cualquier otra posibilidad de interpretación, por lo que me pareció conveniente redactar esta nota para aclarar que la máxima eficiencia de una referencia sería

Los dos elementos que se acaban de mencionar ya se han expuesto con mayor detalle a lo largo de los otros capítulos, pero el interés particular de retomarlo aquí es para considerar cuántos de estos acontecimientos ocurren en nuestra vivencia cotidiana. Aquí podemos retomar lo mencionado en el tercer capítulo con respecto a cómo el “estrato abstracto” que permite considerar un “metamundo”, la detección de elementos traslapados en las situaciones que efectivamente están ocurriendo, y remarcar que nos acostumbramos tanto al “metamundo” que inclusive esperamos que las otras personas con las que convivimos también se desenvuelva dentro de éste.

Por la facilidad que tenemos para dar cuenta de esta posibilidad significativa, desarrollamos una cotidianidad que gira en torno a ideas que no se presentan directamente, sino que lo hacen por referencia o conexión, y más interesante aún, nos desenvolvemos en una particular perspectiva de este “metamundo”.

Para decirlo con otras palabras: nos es tan fácil divagarnos¹⁰⁵ o pensar en relaciones posibles de unas ideas a otras, además de la gran mayoría de nuestro tiempo estar conviviendo con entes que disponen de esa misma facilidad, que consideramos para la interacción con otras personas una mínima igualdad o facilidad por su parte con respecto a esta habilidad, a tal grado que aprendemos específicos divagues o tránsitos coherentes de una situación a otra simplemente por notar lo común que es esto entre las personas. Es así que, como se ha mencionado en los capítulos anteriores, a pesar de que la capacidad cognitiva humana es capaz de reconocer una abrumadora cantidad de contextos, con el

aquella que limite lo más que pueda las posibles formas de relacionar la referencia para hacer más clara la intención de llegar a lo referenciado, pero que ni en la vivencia de esta máxima eficiencia sea imposible no considerar posibilidades de ambigüedades que justifican el poder darle otra interpretación a la referencia, ni en la vivencia cotidiana sea necesario emplear la máxima eficiencia de las referencias para que se dé un efectivo uso de ésta.

¹⁰⁵ Particularmente se emplea la palabra “divagarse” por la forma en que aprendemos a crear relaciones entre ideas y desenvolvemos con éstas, que es una dinámica parecida al sentido común de la palabra divagarse, es decir, saltar de un tema a otro por encontrar algún parecido entre contextos. Por ende, se emplea esta palabra bajo el sentido de “interconectar ideas para su tránsito por medio de parecidos de cualquier tipo”.

paso del tiempo sólo nos acostumbramos a tratar con una limitada cantidad de posibles consideraciones, que son las situaciones que se nos presentan.

Sin embargo, podemos ahora desarrollar la segunda problemática que habíamos dejado pendiente, que es la emergencia o acaecimiento de otras consideraciones en situaciones donde parecería no ser posible el darse una idea inesperada.

Una de las situaciones que mejor ejemplifica esta cuestión son las personas que padecen autismo, donde específicamente para el caso de quienes poseen el síndrome de Asperger, no es que estos individuos sean incapaces de reconocer elementos en la realidad como los demás, sino que, como se menciona comúnmente al explicar este síndrome, estas personas “entiende el mundo de una forma diferente”. Esta expresión queda muy bien para los objetivos de este trabajo ya que permite preguntarnos: si una persona con síndrome de Asperger, dispone de las mismas capacidades lógicas de detección de elementos en el mundo que los demás y únicamente “entiende todo de manera diferente”, ¿qué tanto podríamos indicar que lo que ocurre es que esta persona simplemente emplea otras posibilidades para interconectar ideas?

Para plantear un ejemplo del cual servirnos: al una persona entender las expresiones únicamente de manera literal, se pueden presentar situaciones como al estar esperando un turno en un consultorio médico y que a esta persona se le comente “Por favor, tome un asiento”, donde este individuo puede literalmente tomar una silla en sus manos en lugar de sentarse. Esta acción es lógicamente una interpretación posible de esa expresión, una inclusive más coherente con la limitada información que se nos da que con respecto al “sentido común”, ya que al interpretar esa frase como se esperaríamos, que es entender que se nos exhorta a sentarnos, en realidad se requiere tomar esa expresión como una referencia; es decir, la interpretación literal sólo emplea los elementos que la situación muestra, a saber, entender gramaticalmente qué se está expresando, pero la interpretación cotidiana va más allá de lo únicamente gramatical, ya que se espera que la frase sea una guía de divague para llegar a otra interpretación.

Con este ejemplo podemos encontrar una de las razones por las que Wittgenstein desarrolla las *Investigaciones filosóficas*, o al menos uno de los problemas que mejor se resaltan, a saber, que la comunicación humana no parece desarrollarse en un sentido estrictamente lógico, ya que podemos aprender cómo jugar ajedrez, por mencionar un ejemplo, pero siempre podemos usar las mismas piezas para jugar algo completamente distinto, que propiamente es lo que describíamos en el primer capítulo con respecto a cómo las reglas de los juegos nos muestran cómo interpretar sus elementos y, por ello, no podemos considerar que una palabra deba usarse siempre de una forma específica, sino que hay tantos usos posibles como situaciones uno pueda imaginar y que sólo en su uso se revelan esos detalles.

Justamente esta situación es la que nos permite dar cuenta de que no hay garantía para considerar que no podemos encontrar otras posibilidades de interpretación, pero que sí es importante remarcar que, por acostumbrarnos a una específica forma de relacionar ideas por aprender e imitar a otros, se tiende a ignorar la habilidad de ver otras consideraciones.

En la vivencia cotidiana podríamos decir que nos desarrollamos bajo una especie de código secreto, ya que esperamos que las personas entiendan las ideas que expresamos como apoyos para llegar por relación al sentido que queríamos dar a entender, lo cual se da por la facilidad que tenemos para interconectar ideas, aunque como tal son interpretaciones que rebasan o sobre pasan la lógica de los contextos individuales y que nos acostumbramos tanto a esto porque todas las otras personas hacen lo mismo y no llegamos a ver otras posibilidades.

Por tanto, es así que nos acostumbramos a manejar las interpretaciones que esperan los otros dentro de la enorme ambigüedad de posibilidades, aunque no por ello se garantiza la incapacidad de ver otras interpretaciones, lo que se evidencia con la inevitable manifestación de un malentendido que puede y ha ocurrido en algún momento de nuestra vida.

Gracias a este último desarrollo, podemos remarcar una de las ideas mencionadas para pasar al último problema que se pretendía explicar, a saber, si

constantemente nos desenvolvemos como si trabajáramos con un código secreto, esperando que las demás personas entiendan por divague la idea que queremos decir, ¿cómo afecta esto a la perspectiva del lenguaje?

Aquí podemos comentar no sólo lo que hemos visto que expone Wittgenstein en las *Investigaciones filosóficas* con respecto a considerar el lenguaje, o al menos los juegos de lenguaje, como algo sin límites determinados, sino que también podemos agregar por lo mencionado en el problema anterior que, al considerar un lenguaje como un sistema completo o cerrado en sí, con una estructura clara de cómo opera, ya sea un idioma, un juego de mesa, un código de programación, etc., debido a las capacidades cognitivas y costumbres de las personas, podemos notar que en el uso cotidiano del lenguaje siempre se rebasa la misma reglamentación que siguen, dicho de otra forma: siempre rompemos los lenguajes.

Como ejemplo podemos suponer una partida de ajedrez donde uno de los jugadores realiza un movimiento inadecuado y pierde una pieza valiosa, podemos imaginar que la respuesta de ese jugador puede ser comentarle a su rival “Rayos, qué tonto fui, no vi eso” en un sentido de risa o inclusive de una forma más agresiva como “¡Maldita sea, ¿por qué moví ahí?!”. Con estos ejemplos se pretende mostrar que las ideas que surgen al jugar ajedrez no están limitadas únicamente a los movimientos legales e ilegales de las piezas, sino que también se dan otros múltiples sentidos por la facilidad de divague de las personas. Es decir, la vivencia que tenemos al jugar ajedrez siempre va más allá de las reglas de éste, como lo muestra la sensación de diversión, enojo, tristeza, curiosidad, etc. que los jugadores pueden vivir y que estas interpretaciones no están especificadas en las reglas del ajedrez como tal, o incluso el lograr objetivos particulares en la partida, como ganar sin usar la dama, son elementos que no están contemplados del todo en las reglas, pero podemos desarrollar y entender sin problemas.

Al ligar esto último con lo que plantea Wittgenstein y lo que se expuso en el primer capítulo con respecto a que jugamos múltiples juegos a la vez, nos permite darnos cuenta de que el señalamiento que hace Wittgenstein es la muestra del análisis directo de la lógica de cómo las personas emplean una estructura para

comunicarse muy parecida a un lenguaje, es decir, bajo un sistema fijo de normas, pero que se emplea de manera incoherente por entremezclar otros sistemas, como si fueran más bien algo menos rígido como las estructuras de los juegos, y que, como ocurre en muchos juegos, la forma en que los jugadores quieren desenvolverse afecta también las reglas, por lo que resultó de mayor coherencia tratar la forma en que las personas se comunican con la dinámica de juegos en lugar de reglas efectivas por esa ruptura que se realiza.

En otras palabras, el intento de Wittgenstein por analizar el lenguaje tuvo que recurrir a un sistema más flexible porque no nos desenvolvemos igual que una computadora, siguiendo las normativas que se establecen, sino que entremezclamos reglas de diferentes sistemas por la facilidad cognitiva que tenemos, por lo sencillo que nos resulta divagarnos, por lo que podemos considerar que el lenguaje sólo ayuda a dar forma a las ideas, pero éstas se manifiestan por múltiples elementos más allá de la normativa que un sistema puede plantear, causando una ruptura en el lenguaje que, por la costumbre, inclusive no llegamos a notar.

Con esto damos por concluidas las cuestiones inesperadas y pasamos a la exposición de las conclusiones finales.

4.3 Conclusiones finales.

El objetivo de esta investigación era profundizar en cómo podemos distinguir diferentes niveles de sentido en una situación -lo que ahora podemos describir como las necesidades lógicas que determinan los “estratos”- sin que esto nos confunda, además de profundizar en por qué podemos distinguirlos cuando se manifiestan en grupo.

La forma en que se pretendió tratar esto fue a partir de la propuesta de D.E. con respecto a que el sistema de los juegos de lenguaje que describió Wittgenstein era un sistema emergente, es decir, se desarrollaban nuevos juegos que previamente no se conocían. A partir de esta estructura se trabajó una especie de

fenomenología, o un análisis de cómo los fenómenos se le presentan a los sujetos, para determinar por desglose lógico cómo se da el desenvolvimiento de los juegos desde los contextos, interconexiones o ideas más simples y directas, que en este caso hemos visto que son los juegos del “estrato sensible” que describen percepciones físicas, hasta alcanzar las situaciones más complejas o abstractas dentro del “estrato abstracto”.

Si bien este trabajo parece plausible desarrollarlo con problemas de educación, psicoanálisis, lenguaje, hermenéutica, gnoseología u ontología, no es de interés particular para esta investigación tratar esos temas, como se ha detallado a lo largo de múltiples notas mencionadas en el trabajo, sino únicamente la descripción lógica de la emergencia de las ideas, el delimitar cuáles son las necesidades estructurales que posibilitan la consideración, detección y desarrollo de nuevas ideas para la experiencia de una persona bajo la estructura de la interconexión de elementos.

Es decir, lo más relevante es la delimitación de, con respecto a la problemática de los diferentes niveles de sentido que son los “estratos”, qué es lo que posibilita que una persona pase de sólo poder detectar estímulos a “estratos” más complejos, los cuales necesitan disponer de una gama distinta de las experiencias sensibles aunque formadas a partir de éstas; el cómo la interacción estructural de ciertos elementos por sus capacidades desarrollan estos movimientos de manera inherente, investigar la lógica del desglosamiento de ideas.

Gracias a la propuesta de Wittgenstein sobre los juegos de lenguaje, así como la problemática que se expone en D.E. con respecto a considerar a los juegos de lenguaje como un sistema emergente, pudimos desarrollar las cuestiones que originaron el interés en este trabajo, lo cual fue lo expuesto en el tercer capítulo con respecto al desglose de las necesidades lógicas, la formación de los “estratos lógicos” y la descripción de sus características, los contextos que cada “estrato” posibilitan, etc. Sin embargo, ahora que disponemos de este trabajo reflexivo, podemos retomar algunas ideas dentro de la exposición de los planteamientos de Wittgenstein y D.E. y complementarlas con lo expuesto en el tercer capítulo.

Por ejemplo, en relación a lo que se comentó en el primer capítulo sobre cómo al desarrollarnos en un contexto se da una especie de eclipse de otras consideraciones, al contrastar esto con los otros dos capítulos podemos agregar que la estructura de la “red ejecutante”, gracias a que fomenta el desarrollo eficiente de un contexto, propicia esta dinámica de eclipsar consideraciones en la vivencia de las personas, lo cual puede traer como consecuencia una especie de ceguera cognitiva, en el sentido de que dificulta ver otras perspectivas al desarrollarnos en una situación, incluyendo la posibilidad de divagarnos y considerar otras interpretaciones.

La estructura ejecutante fomenta considerar las situaciones que vivimos de manera aislada, minimizando cuánto efectivamente un contexto puede afectar a otros, lo cual ayuda a reconocer con facilidad justificaciones o creencias por ser complicado considerar otras situaciones que contradigan el sentido que se dibuja en las situaciones.

Otra cuestión que podemos comentar es con respecto a lo que mencionamos en D.E. sobre el desarrollo de creencias como los elementos necesarios para justificar o darle sentido a otras ideas que consideramos y aprendemos, al retomar esto con la exposición del desarrollo de los “estratos” es que podemos establecer que parte de esa necesidad puede mantenerse por la forma en que se conforma nuestra experiencia como una sucesión o legado, en el sentido de la emergencia de nuevas consideraciones a partir de las experiencias que ya teníamos, lo que facilita la interpretación de las necesidades de las creencias por formarse estas a la medida de la única perspectiva de mundo que disponemos.

Sin embargo, agregando a esto lo que mencionamos en el tercer capítulo con respecto a la formación de una “red explicativa” que expande a desfoco la perspectiva de nuestro mundo, podemos establecer que es en el desarrollo de una lógica “explicativa” que uno puede considerar otras posibilidades y causar la pérdida de necesidad en algunas creencias que se tenían.

Debido a que el reconocimiento que tenemos de experiencias se da en una estructura evolutiva o de emergencia referencial, hay una tendencia a darle más

solidez a algunas creencias, ya que se ven coherentes dentro de la perspectiva más directa del mundo que tenemos, aunque podrían darse otras posibilidades que harían decaer la importancia de esa expectativa, pero es con el ejercicio del “estrato abstracto” para considerar casos plausibles de la realidad donde somos capaces de consultar esas otras consideraciones y así evaluar de mejor forma las creencias que formamos junto con nuestras decisiones.

Ahora que hemos visto el proceso en que se desarrolla la experiencia, en relación a las dos ideas que anteriormente acabamos de comentar, podemos agregar que, así como habíamos considerado que no hay un desarrollo tan determinado de la “estructura ejecutante y explicativa” por afectar más el ambiente o la suerte contextual, lo mismo podríamos mencionar sobre la “red ejecutante y explicativa”.

La forma en que se desarrollan las experiencias de una persona es por medio del reconocimiento de fenómenos, por ello se comentó que los juegos que aprendemos no se dan en una estructura, sólo se reconocen y es hasta formar una expectativa del mundo que una persona efectivamente puede elegir cómo desenvolverse en una situación de manera más sólida y precisa, y gracias a lo que recientemente comentamos con respecto a cómo la dinámica ejecutante y explicativa pueden fomentar o limitar la perspectiva de una persona con respecto a las posibilidades del mundo, podemos mencionar que también no se da una formación estructural de una red, sino que las descripciones que hemos expuesto de D.E. y lo desarrollado en el tercer capítulo sobre cada red son las características que se manifiestan por la facilidad de interconexión de contextos que una persona tenga al formar un “sentido común”.

Es decir, como tal la descripción de la “red ejecutante y explicativa” son los polos que reflejan la facilidad o dominio de las personas para relacionar ideas y sus consecuencias en su interacción con el mundo, pero no son estructuras que se sigan al pie de la letra. La “red ejecutante” es la muestra de las características de una persona que no desarrolla más allá de lo necesario la habilidad de interconectar ideas, mientras que la “red explicativa” es lo contrario, por lo que no debe considerar a la dinámica ejecutante y explicativa, junto con las redes de cada

uno, una descripción precisa del comportamiento humano, sino como la descripción lógica del proceso de interconexión de matices que se lleva a cabo.

No se trata de la formación de un esquema lógico puntual para desarrollarse en la existencia y elegir cómo comportarnos, sino que en el simple reconocimiento de elementos y en el desglosamiento de nuestra experiencia se dan estos elementos lógicos como la manifestación de las facilidades que uno dispone para reconocer y actuar en el mundo.

En relación a la idea anterior, podemos mencionar que el planteamiento descrito en D.E. con respecto a la posibilidad de interconectar matices con base en qué tan detallada o ambigua es la situación es más bien por la capacidad de atención que tenemos de reconocer fenómenos, en el sentido de que las situaciones que no involucran muchos detalles permiten que consideremos más matices posibles, mientras que pasa lo contrario cuando el contexto es muy complejo o involucra muchos elementos. No es que en sí mismos los matices nieguen o excluyan otras ideas, sino que la interconexión del “ahora” realmente es la atención que podemos darle a una vivencia, donde no podemos estar al tanto de todo a la vez, a veces algo es tan sencillo que podemos pensar otras cosas, otras veces requerimos detallar más en algo y debemos dejar de lado algunos fenómenos para enfocarnos mejor, así como también ese rango de atención se puede ver afectado por qué tanta facilidad tenemos para reconocer divagues posibles de una idea a otra, el qué tan eficientes somos para notar fenómenos fuera de los más resaltables.

La penúltima idea que se pretende agregar es considerar a la “lógica intrínseca” como la lógica de las ideas con la que uno se desenvuelve cuando no se dispone experiencia más allá de las percepciones físicas, distinguiendo esto del considerar que uno comprende o sabe de esta lógica, lo cual sólo puede darse hasta la formación de todos los “estratos” y de un “sentido común”.

Finalmente podemos comentar la última de estas conclusiones, la cual es la consideración de tomar las ideas sobre la “red ejecutante y explicativa” como las perspectivas del mundo que tenemos, manifestadas principalmente por las creencias, donde éstas describen la lógica del mundo con las que las personas

pueden desarrollarse en base a la totalidad de fenómenos que han percibido en sus vivencias.

Hemos encontrado que el proceso por el que se adquieren experiencias provienen del desarrollo de nuevas consideraciones a partir de nuestras capacidades cognitivas para detectar estímulos y recordar éstos, donde eventualmente vamos dando cuenta de coherencias que nos permiten detectar nuevos fenómenos y hasta predecir algunos. Junto con este movimiento se van dando predicciones sobre la realidad, las cuales se ven afectadas por la facilidad que la persona tiene para reconocer y considerar ideas, cosa que llega a su máxima expresión al formar un “sentido común”, o haber adquirido una experiencia suficiente para lidiar regularmente con la mayoría de las necesidades, donde se puede dar la efectiva toma de decisiones.

Las consideraciones que tenemos del mundo se evidencian a través de la facilidad que tenemos para reconocer fenómenos, necesidades y expectativas, donde éstas siguen las estructuras lógicas que determinamos como “ejecutante” y “explicativa”.

Bibliografía.

Ariso, José María (2013), *Más allá de la distinción categorial entre conocimiento y certeza objetiva* en *El yo amenazado: ensayos sobre Wittgenstein y el sinsentido*, Ed. José María, Madrid, España, editorial Biblioteca nueva.

Bergson, Henri (2006, 1ra edición), *Materia y memoria*, trad. Pablo Ires, Buenos Aires, editorial Cactus.

Beuchot, Mauricio, *Elementos esenciales de una hermenéutica analógica*, Instituto de investigaciones filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México, artículo en internet: <http://www.scielo.org.mx/pdf/dianoia/v60n74/v60n74a6.pdf>

Chica Perez, Víctor Hugo (21 de mayo de 2015), *Wittgenstein y el método de análisis por tipos proposicionales* en *Sobre la certeza*, Medellín, Colombia, artículo en internet: <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n52/n52a08.pdf>

Frege, Gottlob (1984), *Estudios sobre semántica*, trad. Ulises Moulines, Madrid, editorial Orbis.

Husserl, Edmundo (2013), *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, nueva edición y refundición integral de la traducción de José Gaos por Antonio Zirión Quijano, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Filosóficas, Fondo de Cultura Económica.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2010), *Fenomenología del espíritu (edición bilingüe)*, trad. Antonio Gómez Ramos, Universidad Autónoma de Madrid, Abada Editores.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2011), *Ciencia de la lógica (Vol. I)*, trad. Felix Duque, Universidad Autónoma de Madrid, Abada Editores.

Kant, Immanuel (2010), *Crítica de la razón pura*, trad. Pedro Ribas, Madrid, editorial Gredos.

Moore, S. E., *Defensa del sentido común y otros ensayos*, trad. Carlos Solis, 1983 por la presente edición, Ediciones Orbis, impreso en España.

Morin, Edgar (2001, 6ta edición), *El método, la naturaleza de la naturaleza, tomo II*, trad., Ana Sánchez y Dora Sánchez García, Madrid, editorial Cátedra.

Morin, Edgar (2001, 6ta edición), *El método, la naturaleza de la naturaleza, tomo III*, trad., Ana Sánchez y Dora Sánchez García, Madrid, editorial Cátedra.

Peirce, Charles S., *El ícono, el índice y el símbolo*, trad. Sara Barrena, 2005, consultado en internet: <https://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html>

Peirce, Charles S., *Pragmatismo*, trad. Sara Barrena, 2005, consultado en internet: <https://www.unav.es/gep/PragmatismoPeirce.html>

Quine, *Hablando de objetos*, trad. Mario Bunge y Emilio O. Colombo, inicialmente publicada en el libro, compilado por M. Bunge, *Antología Semántica*, Buenos Aires, Eudeba, 1960, pp. 45-77.

Reeder, Harry P. (1984), *Language and experience: description of living language in Husserl and Wittgenstein*, Washington, D.C., University Press of America & The Center for Advanced Reseach in Phenomenology.

Santibáñez Yáñez, Cristian (consultado el 1 de octubre de 2020), *Certeza animal, ¿Un tercer Wittgenstein?*, Santiago, Chile, artículo en internet: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-04622011000200010

Valtierra Pinedo, Milton (2020), *La dinámica emergente de los juegos de lenguaje*, Guanajuato, México, tesis de licenciatura.

Wittgenstein, Ludwig (1976, primera reimpresión), *Los cuadernos azul y marrón*, trad. Francisco Gracia Guillen, Madrid, editorial Tecnos, versión electrónica: <https://lenguajeyconocimiento.files.wordpress.com/2014/03/wittgenstein-cuadernos-azul-y-marron.pdf>

Wittgenstein, Ludwig (1994, primera edición), *Observaciones sobre los colores*, trad. Alejandro Tomasini Bassols, Madrid, Universidad Nacional Autónoma de México, ediciones Paidós.

Wittgenstein, Ludwig (1997, primera edición), *Observaciones filosóficas*, trad. Alejandro Tomasini Bassols, Universidad Autónoma de México, México, D.F.

Wittgenstein, Ludwig (2009), *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Carlos Ulises Moulines, Madrid, editorial Gredos.

Wittgenstein, Ludwig (2009), *Sobre la certeza*, trad. Josep Lluís Prades y Vicent Raga, Madrid, editorial Gredos.

Wittgenstein, Ludwig (2009), *Tractatus logicus-philosophicus*, trad. Jacobo Muñoz Veiga e Isidoro Reguera Pérez, Madrid, editorial Gredos.