

Universidad de Guanajuato
División de ciencias sociales y humanidades



La dinámica emergente en los juegos de lenguaje.

Tesis de licenciatura.

Milton Roberto Valtierra Pinedo.

Director de tesis: Rodolfo Cortés del Moral

Diciembre del 2019

Introducción:

El propósito de este trabajo es mostrar que, como un desarrollo lógico complementario dentro del planteamiento que efectúa Wittgenstein sobre los juegos de lenguaje, y que se distancia de las interpretaciones usuales de su obra, estos juegos poseen la característica de generar distintos elementos a los que previamente poseían sin una determinación específica, así como encontrar una causa para esto y problematizar esta característica.

Para el desarrollo de este planteamiento se dividirá el presente trabajo en tres capítulos, en el primero se comenzará exponiendo algunas de las ideas sobre los juegos de lenguaje que Wittgenstein plantea en su texto *Cuaderno marrón e Investigaciones filosóficas*, que al mismo tiempo serán los textos principales para este apartado y servirán de base para el desarrollo del resto del trabajo; el segundo capítulo explorará con mayor profundidad la característica que tienen los juegos de lenguaje para generar otros juegos en su relación entre sí, así como algunas propiedades de éstas (para este capítulo se emplearán las *Investigaciones filosóficas* y *Sobre la certeza* como fuentes principales); finalmente, el tercer capítulo se abocará a mencionar cómo la producción de estos nuevos juegos puede afectar al resto de los otros juegos de lenguaje y qué repercusiones tienen estas alteraciones sobre el sujeto y su perspectiva de la realidad (donde se empleará el texto *Sobre la certeza* como la fuente principal), así como también se expondrán las conclusiones de este trabajo.

Finalmente, para destacar con mayor fuerza las ideas de Wittgenstein de las que se proponen en el trabajo, se mencionará brevemente algunos de los términos más relevantes que son originarios de este trabajo cuyo desarrollo reflexivo también forma parte de la propuesta (exceptuando cuando nos remitamos explícitamente a una idea de Wittgenstein durante la reflexión para esclarecer mejor los términos): *Función explicativa, función ejecutante, interconexión, matiz, "juego que se dibuja", base lógica, dominar, ser consciente, "ahora", "entender", lógica intrínseca.*

Capítulo uno: exposición de las ideas de Wittgenstein.

Comencemos con la exposición del *Cuaderno marrón*.

Entre las primeras ideas que menciona Wittgenstein en su texto está el planteamiento de un sistema de comunicación que emplean un albañil, denominado 'A', y un peón, denominado 'B':

Imaginemos este lenguaje:
1) [...] B tiene que alcanzarle a A los materiales de construcción. Hay piedras cúbicas, ladrillos, losetas, vigas, columnas. A grita una de estas palabras, tras lo cual B trae una piedra de una forma determinada.¹

Después de plantear esta forma de comunicación (de aquí en adelante denominada "1"), Wittgenstein llama la atención en que en este sistema la palabra "ladrillo" no tendría la misma función que en nuestro lenguaje de uso cotidiano, específicamente porque esta palabra en 1) sirve para denotar una orden: "Tráeme un ladrillo", mientras que en el uso cotidiano se emplea para nombrar un material de construcción, como en la frase "Esa pared es de ladrillo". Sin embargo, Wittgenstein también comenta que en nuestro lenguaje de uso cotidiano es posible usar la palabra "ladrillo" de la misma forma que se usa en 1) dependiendo de quiénes estén hablando; y a partir de lo anterior comienza a preguntarse qué es lo que define el significado de una palabra, a lo cual comenta que los ejemplos y menciones pasados nos empujarían a considerar dos posibles respuestas: el significado es determinado por el sistema de lenguaje que estemos usando (como al principio parecía ser la diferencia entre el lenguaje 1) y el lenguaje de uso cotidiano), o es determinado por el sujeto, lo que éste considere respecto a la palabra que enuncia (como se muestra en el momento en que vemos que en el lenguaje de uso cotidiano podemos tener varias interpretaciones para una palabra). Después de un desarrollo reflexivo, Wittgenstein llega a mencionar lo siguiente:

A veces pensamos en el significado de los signos como en estados de la mente de la persona que los utiliza, a veces como en el papel que están jugando estos signos en un sistema de lenguaje. La conexión entre estas dos ideas está en que es indudable que las experiencias mentales que acompañan al uso de un signo están causadas por nuestro uso del signo en un sistema de lenguaje particular.²

En base a lo anterior, Wittgenstein comienza a describir que el significado que le damos a las palabras proviene de nuestro conocimiento de cómo se usan éstas en determinados sistemas de lenguaje, denominados "juegos de lenguaje", los cuales son como contextos de comunicación donde en cada uno hay un uso específico para las palabras, causando que, aunque se use una misma palabra en dos

¹ Ludwig Wittgenstein (1976, primera reimpresión), *Los cuadernos azul y marrón*, trad. Francisco Gracia Guillen, Madrid, editorial Tecnos, p. 111.

² *Ibíd.*, pp. 112-113.

contextos diferentes, los usos sobre esa palabra no sean los mismos. Por tanto, nuestro conocimiento sobre estos “juegos de lenguaje” son los que nos permiten considerar múltiples usos o significados para una palabra, como lo es en los casos anteriores con respecto de la palabra “ladrillo” o incluso para relacionar palabras que a primera vista no parecerían tener alguna relación, como lo muestra el mismo Wittgenstein en uno de los ejemplos que plantea sobre una tribu y sus usos para los colores:

Supongan, por ejemplo, que hubiese dos castas: una, la casta de los patricios, que viste ropajes rojos y verdes; la otra, la plebeya, que viste ropajes azules y amarillos. Del amarillo y del azul se hablaría siempre como colores plebeyos, del verde y del rojo como colores patricios. Preguntando sobre lo que tienen de común una mancha roja y una mancha verde, un hombre de nuestra tribu no dudaría en decir que ambos eran patricios.³

Con esto vemos que los significados que una palabra puede tener se manifiestan en su uso dentro de uno de estos juegos de lenguaje: “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.”⁴

Estos juegos de lenguaje los podemos entender como “[...] lenguajes completos en sí mismos, como sistemas completos de comunicación humana”⁵ Y el cómo operan estos juegos de lenguaje es de una manera similar a como operaría un juego ordinario, como, por ejemplo, el ajedrez o saltar la cuerda: se dan una o varias reglas a seguir y se ejecutan.

Ahora, la forma en que las personas aprenden estos juegos de lenguaje es muy diversa: puede ser por adiestramiento de otras personas (como cuando un adulto le comenta repetidas veces a un niño, hasta que finalmente lo hace, que para pedir alguna cosa a alguien más siempre debe decir “por favor”), por el seguimiento de instrucciones (como al leer una guía para ejecutar una actividad), o se inventan por uno o varios sujetos (como cuando los niños inventan un juego o cambian el significado de ciertas palabras). A partir de estas formas de aprendizaje es como los niños comienzan a aprender juego tras juego, hasta que, al llegar a la edad adulta, ya saben una enorme cantidad de juegos de lenguaje.

[...] la imagen que tenemos del lenguaje del adulto es la de una masa nebulosa de lenguaje, su lengua materna, rodeada por juegos de lenguaje discontinuos y más o menos definidos⁶.

³ *Ibíd.*, p. 173.

⁴ Ludwig Wittgenstein (2009), *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Carlos Ulises Moulines, Madrid, editorial Gredos, p. 205.

⁵ Ludwig Wittgenstein (1976, primera reimpresión), *Los cuadernos azul y marrón*, trad. Francisco Gracia Guillen, Madrid, editorial Tecnos, p. 116.

⁶ *Ídem.*

Los elementos involucrados dentro de los juegos de lenguaje, al menos los que se describen en el *Cuaderno marrón*, son lo que Wittgenstein denomina frase o proposición, palabras y reglas. Comencemos con las primeras dos: “Llamaré una frase a todo signo completo en un juego de lenguaje; sus signos constituyentes son palabras.”⁷ Los signos completos son aquellos que permiten expresar algo, y los signos constituyentes son los elementos con los que, en combinaciones específicas, podemos generar esos signos completos. Dependiendo de la naturaleza de cada juego, una frase puede estar compuesta de varias palabras, por ejemplo “Tráeme un ladrillo” es una frase compuesta de tres palabras en nuestro lenguaje de uso cotidiano; o, como en el caso de 1), la frase sólo requiere de una palabra, a saber, “Ladrillo”. Algunos ejemplos que Wittgenstein menciona para ilustrar cómo se manejan las proposiciones son las órdenes, las preguntas, las explicaciones y las descripciones. Sin embargo, es importante resaltar que puede haber diversas formas más de cómo se presentan las proposiciones; un buen ejemplo de esto es como Wittgenstein señala que una frase no se formula solamente con palabras escritas, sino que también se pueden hacer frases con gestos o imágenes, generando proposiciones que no se pueden catalogar en las antes mencionadas, como al hacer una cara que exprese “desaprobación”.

En cuanto a las reglas, se menciona lo siguiente: “[...] lo que caracteriza a lo que llamamos una regla es el ser aplicada repetidamente, en un número indefinido de casos.”⁸ Un ejemplo de esto es como en 1) está presente la regla de que cada vez que A grita el nombre de un objeto, B debe traerle ese objeto, y esto se puede aplicar tantas veces como se quiera. También cabe señalar que las reglas en un juego de lenguaje no son absolutas o rígidas, sino que son flexibles, se pueden cambiar, agregar otras o hasta retirar.

Bueno, lo que yo quería decir con “las órdenes no se mueven en un ámbito limitado” era que ni en la enseñanza del juego ni en su práctica juega un papel ‘predominante’ una limitación del ámbito [...], o, como podríamos decir, el ámbito del juego [...] es precisamente la extensión de su práctica efectiva (‘accidental’).⁹

Esta última idea, “la extensión de su práctica efectiva”, resalta el hecho de que lo que determina realmente la naturaleza de una proposición, para que sea tomada como una pregunta, una orden, una exclamación, etc., es su uso en el juego, el cómo se usa. En los primeros ejemplos veíamos que existen varias interpretaciones para la palabra “ladrillo”, y esto lleva a Wittgenstein a considerar que, como tal, no podemos dar cuenta de una definición inmutable y absoluta de las palabras, sino que sólo podemos dar cuenta de sus usos. Y, así como podemos dar múltiples usos para una sola frase, ya sea una palabra, un gesto, etc., también existe un juego de lenguaje por cada uso, ya que un juego es igual a un sistema completo de

⁷ *Ibíd.*, p. 117.

⁸ *Ibíd.*, p. 131.

⁹ *Ibíd.*, p. 135.

comunicación y una frase es un signo completo dentro de un juego; es decir, las frases dan muestra del juego de lenguaje al que pertenecen. Por lo que el uso de una palabra no sólo se manifiesta al usar un juego de lenguaje, sino que tanto el significado de las frases como los juegos de lenguaje se definen y aprenden por sus usos; es el uso lo que da vida a un juego de lenguaje, lo que genera significado para las frases.

¿Cómo le explicaríamos a alguien qué es un juego? Creo que le describiríamos *juegos* y podríamos añadir la descripción: “esto, y cosas similares, se llaman ‘juegos’”. ¿Y acaso sabemos nosotros mismos más? [...] Pero esto no es ignorancia. No conocemos los límites porque no hay ninguno trazado. Como hemos dicho, podemos –para una finalidad especial- trazar un límite.¹⁰

Es por esto que para Wittgenstein las reglas no son tan predominantes, porque su función es permitir a los usuarios de un juego de lenguaje el poder darle cierta lógica a las proposiciones y así poder dar una interpretación de su uso. “La regla puede ser un recurso de la instrucción en el juego [...] O es una herramienta del juego mismo [...] O [...] como una ley natural que sigue el desarrollo del juego.”¹¹

Otra mención importante acerca del uso de los juegos de lenguaje es que éstos, como sirven para comunicar algo, siempre deben aprenderse con un “otro” que también emplee el mismo juego de lenguaje; los juegos de lenguaje se aprenden al convivir con otros. Esta característica es más fácil de notar a través de las reglas: para jugar un juego de lenguaje debemos conocer las reglas, las cuales nos obligan a entrar a una estructura que no procede únicamente de nosotros mismos, no es una lógica subjetiva, sino que es una lógica que cualquiera puede entender, es intersubjetiva, por lo que seguir una regla es algo que realmente se puede verificar; se puede cometer errores al ejecutar los juegos de lenguaje. “La práctica de usar una regla muestra también qué es un error en su utilización.”¹² De esta forma, para saber que realmente me encuentro jugando uno de estos juegos de lenguaje, necesito jugarlo con alguien más para poder juzgar si me encuentro siguiendo adecuadamente las reglas del juego, causando que no baste con que “yo crea que sigo las reglas” (en el sentido de considerar que si sólo yo sigo la regla entonces me encuentro jugando un juego de lenguaje) ya que el “seguir una regla” es algo que se corrobora al jugar el juego de lenguaje con otro; se corrobora en el uso público donde todos siguen las reglas, “Para que un hombre se equivoque, ha de juzgar ya de acuerdo con la humanidad.”¹³ A partir de lo anterior podemos considerar que, cuando aprendo un juego de lenguaje, no sólo aprendo los elementos de éste, sino que también aprendo a convivir con otro, son cosas que no

¹⁰ Ludwig Wittgenstein (2009), *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Carlos Ulises Moulines, Madrid, editorial Gredos, p. 229.

¹¹ *Ibíd.*, p. 217.

¹² Ludwig Wittgenstein (2009), *Sobre la certeza*, trad. Josep Lluís Prades y Vicent Raga, Madrid, editorial Gredos, p. 649.

¹³ *Ibíd.*, p. 685.

se pueden separar. Esto también nos indica que los juegos de lenguaje que aprendemos no son “aleatorios” o que sean cualquier juego, sino que sólo aprendemos los juegos de lenguaje que tengan una relevancia en nuestro actuar cotidiano, aprendemos los juegos que nos son necesarios para desarrollarnos en el día a día con un otro; un buen ejemplo de esto son los nombres de las personas con las que convivimos: no aprendemos cualquier nombre, sino que aprendemos a qué nombres responden los otros para poder establecer una efectiva forma de comunicación, donde estos “nombres” pueden ser tanto los “nombres oficiales” de los sujetos como algún apodo; se aprende el juegos de lenguaje que sea más conveniente para usarse, ya sea al interactuar con otras personas como al interactuar con otras cosas, como al saber identificar animales, plantas, ciudades, etc. Finalmente, esto nos lleva a considerar que, cuando yo “hable solo” o invente una nueva palabra que nadie más conoce, no implique que me haya “salido” de la lógica de los juegos de lenguaje, no es que me haya inventado un nuevo tipo de lenguaje porque no hay un otro con el cual corroborar las reglas, sino que ese “hablar solo” o la invención de esa nueva palabra tienen su origen en otros juegos que ya he aprendido, y por ello también llevan consigo la estructura que permite que cualquiera pueda entender estos juegos de lenguaje, llevan consigo la estructura de la convivencia; junto con el aprendizaje del lenguaje llevamos también el peso de la convivencia con los otros.¹⁴

Ahora bien, la razón por la que en el párrafo pasado se haya comentado que es importante seguir las reglas y en el párrafo antepasado se haya comentado que las reglas no son lo predominante, es porque en el párrafo anterior nos enfocamos en la descripción de cómo jugar sólo un juego de lenguaje, mientras que en el párrafo antepasado describimos cómo es el jugar en general los juegos de lenguaje, cómo usamos comúnmente los juegos de lenguaje, lo cual requiere manejar múltiples contextos posibles y no sólo atenernos a uno. En la cotidianidad no estamos jugando un solo juego de lenguaje a la vez, sino que nos servimos de múltiples juegos de lenguaje para darle sentido a las cosas que vemos y oímos (un buen ejemplo es el ajedrez: lo que nos lleva a poder jugar ajedrez es el conocimiento de otros juegos de lenguaje, como el poder identificar las piezas, saber cómo se mueven éstas, cómo se manejan los turnos de los participantes, saber cómo se

¹⁴ A propósito de esto, uno de los problemas más interesantes en las *“Investigaciones filosóficas”* es el problema del “lenguaje privado”: Wittgenstein plantea que no podemos desarrollar un lenguaje privado por las razones antes expuestas; pero este “lenguaje privado” no hace referencia a un lenguaje que sólo nosotros conozcamos, como un código secreto, ni a un lenguaje dirigido a nosotros mismos, como el “hablar solo”, sino que se refiere a un lenguaje que sea aparte o paralelo al “lenguaje común”, por usar una forma de diferenciación. Este “lenguaje privado” tendría que ser intraducible al “lenguaje común”, que no se pudiera explicar a alguien más, aunque se intentara, y ni siquiera nosotros mismos podríamos entenderlo, porque tendría que ser “privado”, encerrado en sí mismo, incapaz de interactuar con otros juegos de lenguaje, como se mostrará en este capítulo que es una propiedad del “lenguaje común”. Así, un “lenguaje privado” sería imposible por, precisamente, no poder desarrollarse como un lenguaje, por no poder usarse.

gana y cómo se pierde, etc.)¹⁵, por lo que es bastante común estar agregando, quitando o modificando reglas de algunos juegos de lenguaje ya que tenemos la posibilidad de interpretarlos desde varios otros, y esto termina generando nuevos juegos. Esta es la razón por la que Wittgenstein comenta que hay que seguir reglas pero no son lo fundamental, ya que para comprender realmente un juego de lenguaje hay que ver qué otros juegos rodean a éste, hay que comprender que los contextos de comunicación no son aislados, sino que se dan en grupos, y dependiendo de esos grupos puede que la misma proposición se interprete como un buen chiste o como un grave insulto.

Es decir, el que una palabra del lenguaje de nuestra tribu esté traducida correctamente por una palabra del idioma español depende del papel que juegue esta palabra en la vida total de la tribu: las ocasiones en que se usa, las expresiones de emoción que la acompañan generalmente, las ideas que despierta generalmente o que impulsan a decirla, etc., etc.¹⁶

A partir de lo anterior podemos nosotros considerar que, precisamente, tanto la idea de que los juegos de lenguaje cobran sentido en su uso, como la compleja red de otros juegos que puede haber alrededor de uno sólo para su desarrollo efectivo o interpretación, son las características que permiten a los juegos de lenguaje generar otros juegos distintos a los anteriores y no ser un concepto completamente estático, sino móvil. “Puede decirse que el concepto ‘juego’ es un concepto de bordes borrosos.”¹⁷

Para ilustrar mejor esta característica de generar otros juegos, podemos servirnos de dos ejemplos que el mismo Wittgenstein plantea en el *Cuaderno marrón*:

¹⁵ Me parece pertinente resaltar aquí el hecho de que, como ya se había expuesto, un juego de lenguaje es considerado un sistema completo de comunicación humana, y esto implica que cualquier sistema que permita comunicar algo, cualquier cosa, por más simple o compleja que sea, es considerado un juego de lenguaje. Por esto el ajedrez parece estar formado por varios juegos de lenguaje, ya que identificar las piezas, por ejemplo, es un sistema que nos permite relacionar el nombre de una pieza, como “alfil”, con una figura de madera, plástico o el material que sea; y lo mismo ocurre con el saber cómo se mueven las piezas o cómo funcionan los turnos, ya que éstos nos permiten relacionar una acción con una interpretación que nos indica algo, en este caso que se ha hecho una jugada. Jugamos con muchos, muchos juegos de lenguaje, sólo que no siempre nos damos cuenta de ello porque estamos acostumbrados a considerar como “comunicación” a las ideas que alguien nos dice o que leemos, y no tanto a las ideas que son más “abstractas” o más “obvias”, como el poder identificar que un acontecimiento no intencional, como tirar un vaso, es un “accidente”.

¹⁶ Ludwig Wittgenstein (1976, primera reimpresión), *Los cuadernos azul y marrón*, trad. Francisco Gracia Guillen, Madrid, editorial Tecnos, p. 139.

¹⁷ Ludwig Wittgenstein (2009), *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Carlos Ulises Moulines, Madrid, editorial Gredos, p. 231.

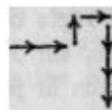
El primero es una extensión del lenguaje 1), denominado 6), en el cual tanto A como B saben de memoria las palabras que designan números desde el uno hasta el diez. Así que, cuando A grita el nombre del objeto que quiere que B le traiga, ahora también puede gritar un número junto con esa palabra, por ejemplo “¡Cinco losetas!”, y B traerá el objeto que se pidió tantas veces como se le indicó con el número; así, en el ejemplo mencionado, B traería cinco losetas.

El segundo ejemplo es otro juego de lenguaje que Wittgenstein llama 33) y lo describe de la siguiente manera: A le da a B una tabla con una serie de indicaciones que debe seguir cuando escuche ciertas instrucciones, la tabla luce como esto:



a	→
b	←
c	↑
d	↓

Y lo que debe hacer B es, cuando A le grite una indicación, ver la tabla y moverse un poco en la dirección en que corresponde la indicación. De esta forma, cuando A formula una instrucción, por ejemplo “aacaddd”, B debe moverse de la siguiente manera:



Sin embargo, Wittgenstein después considera otro juego, denominado 36), que funciona como una variación de 33): después de haberse jugado el juego anterior una repetida cantidad de ocasiones, B termina aprendiéndose la tabla de memoria, por lo que ya no necesita ver la tabla para seguir las instrucciones de A.

En estos dos ejemplos vemos cómo desde un juego de lenguaje previamente establecido se puede desarrollar otro juego por medio de la interacción de distintos juegos que los usuarios previamente conocían: en el primer ejemplo se modifica 1) al empezar a jugar con una nueva regla, a saber, conocer los nombres de los números del uno al diez y emplear estas palabras junto con el nombre de objetos para aumentar la cantidad de objetos que B debe traer por orden; en cambio, en el segundo ejemplo se modificó 33) por medio del uso para generar 36), el cual se efectúa con menos elementos, es decir, B ya no requiere de ver la tabla para efectuar la indicación.

Aquí podemos resumir lo hasta ahora expuesto en el ensayo con respecto a su problemática principal: los juegos del lenguaje tienen la característica de generar otros juegos principalmente porque un juego de lenguaje se define en su uso, en cómo una persona puede expresar algo y cómo los otros interpretan esta expresión,

para lo cual usamos más de un juego de lenguaje a la vez (podemos ver esto al considerar que, de manera muy general, se necesitan de dos conocimientos para poder jugar cualquier cosa: saber las reglas del juego y saber cómo jugar; el primero nos menciona qué podemos y qué no podemos hacer, el segundo nos permite entender las acciones de los otros jugadores como jugadores y saber cómo debemos reaccionar también como jugador. Por poner un ejemplo: al jugar a las escondidas, no sólo necesito saber las reglas, también necesito reconocer a los otros jugadores y su papel como jugadores, en este caso es reconocer quién busca y quienes se esconden). Así como también hay que tener en cuenta que estos juegos no están absolutamente limitados porque se definen por su uso y por sus interpretaciones, y no necesariamente por las reglas, lo que determina que los juegos de lenguaje sean “borrosos” por sólo presentarse en su uso, un uso que puede variar dependiendo de las posibles interpretaciones que hagamos de éste por medio de qué otros juegos de lenguaje conozcamos; son “borrosos” porque el uso y la interpretación, que siempre van de la mano, nunca está definido y siempre podemos dar usos nuevos que conllevan a interpretaciones nuevas. Por tanto, un solo juego de lenguaje no nos menciona mucho, sino que sólo con varios podemos darle un “sentido más claro” a las cosas, lo que nos lleva a jugar varios juegos de lenguaje al mismo tiempo.

De lo anterior podemos ver que, como requerimos jugar con varios juegos de lenguaje, también estamos haciendo otros, ya sea conglomerando diversos juegos de lenguaje para formar otro (como en el caso de decir un chiste: éste surge de entender qué o cuáles juegos de lenguaje se están jugando en una conversación, entender el contexto, y saber jugar un juego de lenguaje que permita al usuario mencionar algo que pueda interpretarse como gracioso; así, el chiste que se dice es un juego de lenguaje distinto de los juegos que surgió), o sólo modificamos otros (nuevamente usando el ejemplo del ajedrez, otro elemento importante para saber jugar ajedrez es poder predecir las jugadas que hará el rival, y para esto uno debe saber cuáles son las jugadas más comunes o las tácticas que otros jugadores suelen usar, por lo que saber jugar este juego involucra haberlo jugado antes para poder predecir al rival. Por ende, cada vez que se juega ajedrez, este juego de lenguaje de predecir al oponente se modifica; es un juego que constantemente está cambiando con cada partida. En ese sentido, la experiencia que uno acumula es un movimiento evolutivo autorreferencial en el juego de lenguaje del ajedrez, este juego del lenguaje constantemente se retroalimenta, y con ello cambia, no es el mismo que antes, pero sólo se ha modificado este juego de predecir, los otros juegos de lenguaje de que consta, como identificar las piezas, no son alterados).

Ahora, en cuanto a la problematización con respecto a esta característica de los juegos de lenguaje, podemos ver que, al menos en los ejemplos que Wittgenstein usa y hemos expuesto, al modificarse un juego de lenguaje puede resultar de dos

maneras: o el juego se vuelve más complejo¹⁸ al involucrar más juegos de lenguaje, como en el caso de 6) que involucraba las reglas de 1) junto con una nueva, a saber, el uso de números en las órdenes; o se vuelve más simple al requerir menos reglas, como en el paso de 33) a 36), donde este último opera con las mismas reglas que aquél excepto por una: en 36) no se requiere ver la tabla.

De esta manera parecería que hay juegos de lenguaje que propician a sus usuarios acercarse a otros juegos, así como hay otros juegos que harían lo contrario: propiciarían a sus usuarios alejarse de otros juegos y centrarse más en ese mismo juego.

Y la pregunta que nos podemos hacer aquí es si realmente esta es la única tendencia que siguen los juegos de lenguaje al producir nuevos juegos o no; y cabría también preguntarse, siendo en el uso donde los juegos de lenguaje se generan y desarrollan, si podríamos determinar bajo qué características de uso se generan los juegos de lenguaje que fomentan el uso de otros juegos, así como también para los juegos de lenguaje que reducen esto.

De cualquier forma, por el momento sí nos es posible mencionar que estas dos tendencias no definen de manera absoluta a un juego de lenguaje, como si ya no lo pudiéramos alterar, sino que siempre podemos generar un juego simple de uno complejo y al revés. Además, este acercar y alejarse a otros juegos de lenguaje no es permanente, sino que sólo se da mientras sigamos jugando estos juegos, y en cualquier momento podemos decidir continuar jugándolos, parar de jugar o jugar de manera distinta. La extensa red de juegos de lenguaje que conocemos siempre está en constante cambio, a veces aprendemos a jugar nuevos juegos como también a veces dejamos de jugar otros, pero en general nos mantenemos jugando un grupo de juegos específicos, como el idioma materno, pero no hay algo completamente fijo en esta estructura.

Nuestro lenguaje puede verse como una vieja ciudad: una maraña de callejas y plazas, de viejas y nuevas casas, y de casas con anexos de diversos períodos; y esto rodeado de un conjunto de barrios nuevos con calles rectas y regulares y con casas uniformes.¹⁹

¹⁸ Aquí vale la pena señalar que, como usamos varios juegos de lenguaje al mismo tiempo, tanto en la expresión de una proposición como en su interpretación, realmente no es posible discernir un juego de lenguaje absolutamente simple. Podríamos decir que siempre jugamos juegos de lenguaje de una forma compleja, a partir de una maraña de juegos que consideramos válidos para cada situación; y esto genera que la determinación de un juego de lenguaje “simple” o “complejo” sea meramente arbitraria y sólo para el contexto donde se especifica esto.

¹⁹ *Ibíd.*, p. 177.

Capítulo 2: sobre la forma en que los juegos de lenguaje generan otros juegos.

Ahora trataremos con mayor profundidad la problemática alrededor de la forma en que se generan otros juegos de lenguaje.

Los juegos de lenguaje, como ya hemos comentado, nos permiten significar la forma en que se usa una expresión, ya sea en palabras, gestos, sonidos, etc. En este sentido, Wittgenstein comenta que los juegos de lenguaje nos permiten “significar” el mundo, reconocer ciertas formas de interpretar actos en el mundo, y, más específicamente, del mundo que se nos presenta, en el que que vivimos y tenemos la necesidad de desarrollarnos, como ya se había mencionado antes en el capítulo anterior.

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 un equivalente a los demás.²⁰

Esto se consigue, según las *Investigaciones*, aprendiendo juegos de lenguaje, o, lo que es lo mismo, aprendiendo formas en que se usa una expresión, aprendiendo proposiciones; lo que involucra tanto aprender qué frases usan los otros, como también el cómo las interpretan. De esto último podemos resaltar varias cosas: primero, que los juegos de lenguaje son usados para dar un orden a nuestro conocimiento de las cosas, “[...] un orden para una finalidad determinada; uno de los muchos órdenes posibles; no *el* orden.”²¹; segundo, tanto el aprendizaje del uso de los juegos de lenguaje como el aprendizaje de sus interpretaciones, se aprenden como relaciones posibles, el posible encadenamiento coherente de una proposición a otra, de una idea a otra²², “[...] es la familia de estructuras más o menos emparentadas entre sí”²³; y tercero, que las funciones más básicas de los juegos de lenguaje son el uso de expresiones y las interpretaciones de éstas, el uso y reconocimiento de ideas.

²⁰ *Ibíd.*, p. 253.

²¹ *Ibíd.*, p. 267.

²² En las *Investigaciones filosóficas*, Wittgenstein señala que nuestro pensamiento está articulado con el lenguaje, que aquél usa a éste como medio para expresarse, por lo que podemos considerar de manera general que todas las ideas que tenemos ya se encuentran en los juegos de lenguaje; así que son equivalentes las palabras proposición e idea. Sin embargo, Wittgenstein no menciona que la totalidad de nuestro pensamiento esté articulada en el lenguaje, sino que sólo nos damos cuenta del uso de los juegos de lenguaje por parte del pensamiento sin que esto nos pueda garantizar que todo el pensamiento está relacionado con el lenguaje; sólo damos cuenta de que el pensamiento emplea el lenguaje, pero no podemos dar cuenta de si todo el pensamiento está en el lenguaje o no.

²³ *Ibíd.*, p. 259.

A partir de lo anterior, podemos relacionar la derivación de otros juegos de lenguaje con este tercer punto, ya que esas dos funciones, el uso y reconocimiento de ideas, se denotan en los ejemplos hasta ahora mencionados: en 6) podemos resaltar que lo que se hace es establecer nuevos elementos que pueden contener las proposiciones, se determina o reconocen nuevas ideas; mientras que en 36) vemos que el elemento más destacable es su uso más eficiente del lenguaje, en comparación con 33), porque B ya no requiere ver la tabla. De aquí podemos notar que estos dos elementos, uso y reconocimiento, son parte fundamental en la derivación de otros juegos de lenguaje, y podemos considerar que los juegos de lenguaje que fomentan el uso de otros juegos corresponden al reconocimiento de ideas, así como los juegos que reducen el uso de éstos corresponden al uso de las ideas.

Parece conveniente detallar más qué implica el reconocimiento y el uso de ideas en los juegos de lenguaje.

En las *Investigaciones* se comenta que, en lo que concierne al reconocimiento, éste funciona de la misma forma que haría una explicación o definición, la cual, como ya hemos mencionado, se basa en aprender cómo se suele usar una proposición. Sin embargo, la explicación tiene la peculiaridad de mostrar el uso de una palabra sin emplearse directamente, señala cómo los otros suelen usarla; es decir, en el uso directo uno debe interpretar a qué se refiere la expresión que usan los otros, mientras que en la explicación se menciona el cómo se usa, evitando que el sujeto tenga que “adivinar”²⁴ su uso. “Podría decirse: una explicación sirve para aportar o prevenir un malentendido”²⁵ Es importante no dejar de lado que una explicación se sigue basando en los conocimientos que una persona o un grupo de personas tengan en relación a los usos para una proposición, y que, por tanto, una explicación no da una definición absoluta, no agota todos los posibles usos para una palabra, sólo menciona los que el sujeto, o el grupo, conocen. Tal como se había mencionado antes: le damos uno de los muchos órdenes posibles a las cosas, pero no el orden. Y, en relación con esta última idea, la explicación no sólo nos revela el orden que otros conocen, sino que también hace mención de dos tipos de órdenes dependiendo de la situación: una situación consiste en dar cuenta del orden más

²⁴ En su texto, Wittgenstein menciona que, a pesar que parezca que el sujeto tiene que adivinar la forma en que los otros usan una proposición, en realidad el sujeto se sirve de una familia de proposiciones que su cultura le ha otorgado y con la cual puede aprender el uso de nuevas proposiciones que otros sujetos dentro su cultura también dominan; sus interpretaciones se guían por una familia de usos, una encadenación de proposiciones semejantes entre sí por su uso, que ya ha aprendido y que los otros también conocen, como ya se había comentado anteriormente al mencionar que todo juego de lenguaje lleva consigo el peso de la convivencia. Por lo que este “adivinar el significado” deja de ser tan ambiguo porque los sujetos tienen una manera de “deducirlo”, por así decirlo.

²⁵ *Ibíd.*, p. 247.

“común” o habitual que uno o varios sujetos conocen para una proposición, como ocurre cuando se pregunta en una tienda por el nombre de un determinado producto, donde se responderá con la palabra con que habitualmente se identifica ese objeto; y la otra situación consiste en mostrar casos menos “comunes” o raros que la primer clase de orden no siempre toma en cuenta. Un buen ejemplo de este segundo tipo se puede encontrar en las adivinanzas, donde se juega con posibles interpretaciones para una palabra; por señalar un caso, en la adivinanza “¿Cuáles son las piernas que no se mueven?” las interpretaciones de la palabra “piernas” son aquí la clave, ya que el uso habitual de ésta es para referirse a “las extremidades de las criaturas con las cuales éstas se desplazan”, pero en este caso la interpretación que debemos hacer es de “extremidades de objetos”, para así llegar a la respuesta que es “las piernas de las silla”.

“Pretendo decir: hay aquí un caso normal y casos anormales. Sólo en los casos normales nos es claramente prescrito el uso de una palabra; sabemos, no tenemos duda, qué hemos de decir en este o aquel caso.”²⁶ Con esto en mente es que Wittgenstein denomina a toda explicación como “sinóptica”: “La representación sinóptica produce la comprensión que consiste en ‘ver conexiones’”²⁷; las explicaciones se basan en “ver conexiones” entre varios juegos de lenguaje. Y, finalmente, como otra característica que podemos destacar de la explicación es la manera en la que ésta genera nuevos juegos de lenguaje, la cual puede ser de dos formas: uno, cuando se obtiene la explicación de una frase, ya sea una definición de una proposición que antes no se conocía (como al buscar al definición de una palabra en el diccionario), o cuando se da muestra de un nuevo uso para una proposición que ya se conocía (como ocurre en filosofía al explicar las distintas formas en que se describe la palabra “ser”, donde cada nueva interpretación da muestra de un nuevo juego de lenguaje); y dos, cuando se desarrolla un juego de lenguaje completamente nuevo para los usuarios, como puede ocurrir en el caso de dos niños que deciden inventar un nuevo juego con una pelota, para lo cual deben describir este nuevo juego entre ellos, han de explicarle al otro cómo se imaginan que puede ser ese juego, creando conexiones con ideas que ya conocían, con usos parecidos a lo que quieren hacer en su nuevo juego²⁸. En relación a esta segunda forma, la explicación es el primer paso para el uso de un nuevo “contexto u horizonte interpretativo”, para introducirse a una “nueva lógica”, por así decirlo, ya que la

²⁶ *Ibíd.*, p. 279.

²⁷ *Ibíd.*, p. 265.

²⁸ Es conveniente señalar que la diferencia crucial entre estas dos formas de generar juegos de lenguaje radica en qué es lo que están explicando: en la primer forma se está determinando posibles usos en que una proposición o idea puede usarse, se describe un elemento; en cambio, en la segunda forma se especifica el conjunto de proposiciones que se usarán para poder llevar a cabo un juego, se describe un horizonte de interpretación. Si efectuamos una analogía con los juegos de mesa, en el primer caso se explicaría una pieza y cómo puede interpretarse dentro de varios contextos (por ejemplo, cuando se usa un sacapuntas como pieza para jugar tanto ajedrez como damas inglesas), mientras que en el segundo caso se describe el juego de mesa que se jugará.

primer forma remite a una aclaración, se introduce un nuevo elemento a alguna de las estructura contextual que ya se conocía, pero no necesariamente se “crea” el contexto como esta segunda forma puede hacer, a saber, dar nacimiento a un contexto que ninguno de los involucrados conocía antes. “La representación sinóptica produce la comprensión que consiste en ‘ver conexiones’. De ahí la importancia de encontrar e inventar *casos intermedios*.”²⁹ En ambos casos se genera un nuevo juego de lenguaje, sólo que en el primer caso ese nuevo juego se subordina a otro juego que previamente conocemos, y el segundo caso genera un juego de lenguaje al que se le pueden subordinar otros juegos que ya conocemos. Y, nuevamente a propósito de esta segunda forma de generar juegos de lenguaje, también podemos comentar que toda disciplina que se base en el desarrollo de conocimiento, como la ciencia y la filosofía, se desarrolla de manera “sinóptica”, da cuenta de nuevas interpretaciones y genera nuevos juegos de lenguaje de una manera explicativa; pero no justifica una idea, en el sentido en que determina de manera absoluta el significado de una proposición, sino que abre el camino a nuevos contextos interpretativos para una proposición por medio las conexiones entre juegos de lenguaje. Tal como Wittgenstein lo señala: “La filosofía no puede en modo alguno interferir con el uso efectivo del lenguaje; puede a la postre solamente describirlo.”³⁰

Ahora, antes de adentrarnos en el uso, es importante resaltar que esta palabra no es la más conveniente para diferenciar esta función de la explicación, ya que, en cuanto a los juegos de lenguaje, la explicación es también un uso de éstos, y para este caso específico sólo nos referiremos al momento en que un sujeto hace uso de una proposición para comunicar una idea determinada; un buen ejemplo del que nos podemos servir para diferenciar la explicación de este “uso” son los insultos: cuando A le comenta a B una proposición que se puede interpretar como un insulto, esperando que B entienda la interpretación de manera insultiva, entonces se desarrolla este “uso”; y cuando A le comenta a B que una proposición puede interpretarse como un insulto o de otra forma, entonces se desarrolla la explicación. Así, podemos mejor mencionar que este “uso” es la “ejecución” de un juego de lenguaje, donde se espera que las otras personas con quienes se juega reconozcan el desarrollo de un juego y lo interpreten de una forma específica; la ejecución es el reconocimiento de un movimiento permitido dentro de un determinado juego de lenguaje.

Una vez hecha esta aclaración, podemos notar que, como una de las características más importantes de la ejecución de los juegos de lenguaje, es que los sujetos deben tener previamente conocimiento del juego de lenguaje que juegan, caso contrario era la explicación donde se introducía a uno o a varios sujetos a un nuevo juego de

²⁹ Ídem.

³⁰ Ídem.

lenguaje. “Sólo se puede decir algo, después de todo, si se ha aprendido a hablar. Así, quien *desea* decir algo tiene también que haber aprendido a dominar un lenguaje”³¹ Y, en relación con esta primera característica, también se resalta el hecho de que la ejecución sólo se desarrolla dentro de un mismo juego de lenguaje y no le es necesario abarcar otros fuera de los que éste involucre; en este sentido, en la ejecución se plantea una limitada y determinada cantidad de proposiciones e interpretaciones posibles que todos los participantes deben seguir, se reconoce y acepta, no se crea, la determinación a un contexto con el cual servirse para interactuar. Como complemento de esta última idea, otra de las características más importantes de la ejecución es que no sólo nos permite entender un determinado juego de lenguaje, incluyendo sus reglas y movimientos permitidos, sino que también nos permite reconocer cuándo alguien más efectúa uno de estos movimientos dentro del juego, nos permite dar cuenta de qué juego de lenguaje están desarrollando los otros ahora, lo cual es muy útil ya que no sólo jugamos con varios juegos de lenguaje cotidianamente, sino que además no jugamos con todos los juegos al mismo tiempo, sólo jugamos con los que para cada situación nos sean necesarios, un ejemplo de esto es que no nos encontramos todo el día pensando en el nombre de un amigo o familiar, sino que sólo recordamos ese nombre en las situaciones donde nos es relevante recordarlo, como al querer saludar a esta persona, al querer mencionar algo respecto de éste, etc., “¿Qué pasa si se pregunta: cuándo sabes jugar ajedrez? ¿Siempre?, ¿o mientras haces una jugada? ¿Y conoces todo el juego mientras haces una jugada?”³²; por eso es sumamente necesario tener la habilidad de reconocer qué juego están efectuando los otros para poder desarrollarnos dentro de ese juego.

Finalmente, como otra característica de esta función está su forma de generar nuevos juegos de lenguaje, la cual radica o en la agilización por el uso de un juego de lenguaje previamente conocido, como el paso de 33) a 36), o la generación de un cambio de interpretación sobre una proposición que sólo se puede dar tras una repetida cantidad de usos. Un ejemplo de esto último se puede dar al aprender a jugar ajedrez: al principio, los jugadores pueden definir al movimiento del “enroque” como un movimiento entre el rey y alguna de sus torres, pero, al ejecutarse varias partidas, después los jugadores pueden terminar agregando una significación negativa al “enroque” porque, cada vez que el oponente efectuaba este movimiento, terminaba generando una posición defensiva mucho más efectiva y, por ende, aumentando la dificultad para capturar al rey del oponente; se le da una interpretación distinta al “enroque” y, con ello, también cambia el juego de lenguaje sobre este movimiento. En este sentido, la ejecución de un juego de lenguaje nos permite “vivir” un determinado contexto, en el cual, retomando el último ejemplo, es posible calificar una jugada como “buena” o “mala” (en referencia a uno como jugador); mientras que la explicación nos permitía “vivir” varias posibilidades,

³¹ *Ibíd.*, p. 389.

³² *Ibíd.*, p. 285.

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.

Parece muy conveniente exaltar que estas funciones o usos de los juegos de lenguaje pueden identificarse como “formas de jugar los juegos de lenguaje”, las cuales no afectan directamente la capacidad de jugar los juegos que conocemos, sino que sólo afectan la forma en que relacionamos los juegos de lenguaje entre sí. Es decir, la forma explicativa y ejecutante no son necesarias para jugar un juego de lenguaje, se puede desarrollar el juego de insultar sin necesidad de la ejecución, pero sí son requeridas para relacionar varios juegos de lenguaje; son necesarias estas funciones cuando la otra persona con quien juego sabe diversos juegos más, y entonces requerimos lograr dar un orden a nuestra interacción, requerimos poder comprender qué juego se está jugando ahora, cuándo cambiamos de juego, etc. Por lo que, primero, podemos considerar que jugar los juegos de lenguaje es algo que se da casi espontáneamente, se da mientras podamos significar o tener ideas sobre el mundo, y que no necesariamente responden a una estructura previa que tengamos de cómo es el mundo, de cómo consideremos que está ordenado; y segundo, podemos mantener a estas funciones con cierta independencia de poder jugar los juegos de lenguaje, aunque no es una independencia absoluta, ya que, al ser “usos” del lenguaje, también pertenecen a éste como otros juegos de lenguaje, y también podemos considerar que estas funciones se mantienen independientes una de la otra y no se requieren mutuamente para desarrollarse. Se menciona esto para aclarar la posible paradoja de que “se requiera la ejecución para desarrollar la explicación”, de que se necesite entender las reglas de la explicación para poder llevarla a cabo (“ejecutar” la “explicación”), causando que la explicación se vea sesgada o incluso anulada por la lógica de la ejecución; pero este problema sólo tiene sentido desde la postura en que estas funciones son necesarias para jugar los juegos de lenguaje, que afectan directamente la capacidad de jugar los juegos, aunque, como ya hemos mencionado, estas funciones no afectan eso, sino a las relaciones entre los juegos, causando que sólo puedan desarrollarse cuando jugamos con varios juegos de lenguaje a la vez. Volviendo a exaltar el planteamiento que hemos hecho sobre estas funciones: la explicación es la exploración de posibles relaciones de un juego de lenguaje con otros, y la ejecución es el reconocimiento de un determinado juego de lenguaje, los movimientos posibles dentro de éste y las significaciones de estos en relación con aquél.

Con respecto a este último párrafo, podemos considerar que, mientras podamos “significar” algo en el mundo, mientras podamos reconocer cosas en el mundo o decir cualquier cosa sobre éste, no podremos dejar de jugar juegos de lenguaje, pero sí podemos determinar cómo relacionamos estas ideas entre sí; podemos determinar un orden para el mundo, pero no podemos evitar tener o ver un mundo, lo que conlleva a que, en ocasiones, el mundo que percibimos no coincida con

nuestro orden, y entonces tengamos que considerar un nuevo orden. “Aprendí una gran cantidad de cosas y las acepté en base a la autoridad humana. Después he descubierto que se veían confirmadas o refutadas por mi propia experiencia.”³³ No elegimos jugar los juegos de lenguaje, eso se da junto con nuestra existencia en el mundo, pero lo que sí podemos elegir es un orden para ese mundo al relacionar los juegos entre sí, elegimos la forma de jugar con los juegos de lenguaje, la cual se da por medio de la explicación y la ejecución.

Ahora, volviendo a las formas de jugar los juegos de lenguaje, aunque ambas funciones sean básicamente contrarias y no se pueden dar al mismo tiempo, es necesario poder manejar ambas en nuestra vida, ya que, como ya antes hemos mencionado, siempre jugamos con varios juegos de lenguaje a la vez, por lo que es indispensable tener una forma de reconocerlos y relacionarlos entre sí. Y para visualizar el desarrollo complejo entre estas dos formas de jugar los juegos de lenguaje, se expondrá un ejemplo de un contexto contemporáneo:

En un texto llamado *El lenguaje e Internet*, de David Crystal, él expone algunas de las formas en que las personas a inicios del siglo XXI, en especial los adolescentes, se comunicaban en las diferentes modalidades que el Internet ofrecía, entre las cuales está la implementación de pequeñas imágenes llamadas “smileys” o “emotes”: “Se trata de combinaciones de caracteres del teclado con el fin de mostrar la expresión de una emoción en el rostro”³⁴ Los “emotes” eran la forma que encontraron los usuarios para desarrollar un juego de lenguaje parecido al que desempeña una mirada en una conversación en vivo, y los más básicos de estos “emotes” son los siguientes: “ :-) ” y “ :- (”, el primero suele usarse para expresar felicidad y el segundo tristeza. Sin embargo, Crystal comenta que hay una enorme cantidad de “emotes” posibles aparte de estos dos, y cada uno con una determinada significación, así que, para que los usuarios del Internet puedan usar estos “emotes”, para poder ejecutar este juego de lenguaje, es necesario que todos los involucrados en la conversación entiendan que estas imágenes denotan una expresión similar a una mirada en una conversación en persona y entender el significado con que el resto de los usuarios emplean estas imágenes, la ejecución de este juego de lenguaje depende de que todos los usuarios en la conversación dominen este juego; y esta restricción implica dejar de lado la visión “sinóptica”, no se debe buscar otras posibles interpretaciones porque la ejecución delimita los movimientos permitidos dentro de un juego de lenguaje, buscar otras interpretaciones altera el desarrollo efectivo de los movimiento realizado por los usuarios.

³³ Ludwig Wittgenstein (2009), *Sobre la certeza*, trad. Josep Lluís Prades y Vicent Raga, Madrid, editorial Gredos, p. 687.

³⁴ David Crystal (2002), *El lenguaje e Internet*, trad. Pedro Tena, Madrid, Cambridge University Press, p. 50.

Sin embargo, para lograr la ejecución de este juego de lenguaje, los sujetos debieron de aprender cómo los otros usuarios usaban estas imágenes, requirieron de una explicación, la cual obtuvieron al buscar conexiones entre juegos de lenguaje que conocían (en este caso puede ser las interpretaciones que les damos a una expresión facial en una conversación en vivo) y este nuevo juego, aprendieron cómo usar estas proposiciones y también cómo suelen interpretarlas los otros. Así, debieron abarcar varios juegos y no restringirse sólo a uno para el aprendizaje de este juego de lenguaje, pero para su ejecución deben restringirse sólo a ese juego; se requieren ambos usos para llevar a cabo los juegos de lenguaje (en el sentido plural de “llevar a cabo varios juegos”), como ya antes se había comentado con respecto a la problemática de interactuar con alguien que conoce tantos juegos de lenguaje como yo, ya que la explicación sin ejecución no nos permite delimitar de qué forma está usando alguien una idea, y la ejecución sin explicación no nos permite establecer juegos de lenguaje comunes con otro, sólo nos atasca en un juego en particular. Por tanto, podemos ver que no sólo estamos jugando, produciendo y abandonando juegos de lenguaje, sino que también constantemente estamos cambiando la forma de jugarlos, ya sea explicativamente como ejecutantemente.

Hablamos de entender una oración en el sentido en que ésta puede ser sustituida por otra que diga lo mismo; pero también en el sentido en que no puede ser sustituida por ninguna otra. [...] En el primer caso es el pensamiento de la proposición lo que es común a diversas proposiciones; en el segundo, se trata de algo que sólo esas palabras, en esa proposición, pueden expresar.³⁵

A partir de lo anterior queda demostrada con mayor fuerza la relación entre la función explicativa y ejecutante de los juegos de lenguaje, como también la relación de éstos con la creación de nuevos juegos, ya sea que fomenten el uso de otros juegos o que los limiten, como ya anteriormente se había comentado; donde las explicaciones tienen una forma “incluyente” de crear juegos de lenguaje porque requiere jugar varios juegos para ver las “conexiones” entre ellos, mientras que las ejecuciones tienen una forma “excluyentes” de generación de juegos por la delimitación a un contexto determinado³⁶. Sin embargo, también es relevante volver

³⁵ Ludwig Wittgenstein (2009), *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Carlos Ulises Moulines, Madrid, editorial Gredos, p. 467.

³⁶ Como otra aclaración pertinente: ambas formas de jugar se desarrollan con varios juegos de lenguaje, por lo que, aunque la lógica de la ejecución exalte el limitarse a específicos juegos, esto no da pie a considerar que a partir de la ejecución ya no aprenderemos más juegos de lenguaje. Ambas formas de jugar sólo aseguran relaciones entre los juegos, la explicativa es “incluyente” porque busca posibles “puntos en común” entre los juegos de lenguaje, ya sean nuevos o que ya conociéramos; mientras que la ejecución es “excluyente” porque busca “jerarquizar” los juegos, reconocer qué juegos se están jugando ahora y qué otros dejar de lado, por lo que no evita que conozcamos nuevos juegos pero sí determina cuáles juegos son “pertinentes” y cuáles no,

a resaltar algunas ideas que anteriormente ya habíamos mencionado y que también se aplican para estas funciones: primero, no son usos absolutos sobre los juegos de lenguaje, se puede explicar un juego de lenguaje como también se puede ejecutar, como ya se había resaltado en el hecho de que en la cotidianidad debemos emplear ambas funciones; y segundo, la explicación o la ejecución se mantienen mientras juguemos esos juegos de lenguaje de esa determinada forma y siempre podemos dejar de jugar así o continuar.

Hasta ahora hemos descrito cómo estas dos funciones interactúan individualmente con los otros juegos, sin embargo, ya que se ha expuesto la relación entre la función explicativa y la ejecutante, podemos pasar a la descripción de cómo ambas formas de jugar los juegos de lenguaje interactúan con éstos.

Como ya se había comentado en el capítulo anterior, los juegos de lenguaje son “borrosos” por presentarse en su uso, donde este “uso” adquiere matices distintos dependiendo de qué juego es el que usamos para expresar ese “uso” y de los otros juegos de lenguaje alrededor de éste, mas estos matices no siempre están presentes para el sujeto o los sujetos dentro del juego de lenguaje, especialmente cuando uno se acerca a un nuevo juego de lenguaje, principalmente por la siguiente razón: es difícil poder visualizar las posibles repercusiones que la interacción efectiva entre varios juegos de lenguaje produzca sobre estos mismos. Por poner un ejemplo: 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” 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 juegos de lenguaje involucrados conviviendo entre sí, como esta convivencia entre sí enfrentada a cada juego de manera particular. Es decir, cuando varios juegos de lenguaje interactúan entre sí, como las reglas del ajedrez, estos van “dibujando” una lógica o contexto específico que vuelve sobre cada juego, o regla del ajedrez en este ejemplo, y le otorgan una interpretación específica; así, las reglas del ajedrez “dibujan” el contexto del “ajedrez”, causando que, a partir de este nuevo contexto, la reglas de cómo mover un caballo, por ejemplo, adquieran una específica interpretación, adquiere un valor y un sentido más “complejo” que cuando se presentaron estas reglas de forma “borrosa”, por lo que la libertad de interpretación

dependiendo de qué juego estamos jugando en el momento y cuáles se pueden subordinar a éste de manera efectiva, ya sean nuevos o que ya conocíamos.

y su facilidad para comprender cómo usar este juego de lenguaje también se vieron afectadas.

Ahora, la explicación anterior plantea el por qué es difícil para alguien que apenas se adentra a un juego de lenguaje el reconocer los matices alrededor de sus reglas, a saber, por la dificultad de conocer todas las reglas individualmente y como conjunto, pero no se hace mención de cómo el sujeto llega a ver esos matices, ya que, a pesar de esta dificultad, al ser juegos de lenguaje deben seguir teniendo la posibilidad de poder aprenderse por llevar consigo la “estructura de la convivencia” que garantiza que otros puedan jugar el juego de lenguaje; lo cual ocurre, precisamente, en la experiencia de usar ese juego de lenguaje. A pesar de la aparente dificultad, el aprendiz del ajedrez, al ir jugando varias partidas y al ir señalándole los movimientos correctos o legales de los ilegales, eventualmente irá dominando la “lógica del ajedrez” para conocer también los matices adecuados alrededor de las reglas del ajedrez; eventualmente irá comprendiendo cómo las reglas del ajedrez interactúan entre sí. “Las reglas no son suficientes para establecer una práctica; también necesitamos ejemplos. Nuestras reglas dejan alternativas abiertas y la práctica debe hablar por sí misma”³⁷ Esto sólo se puede lograr desde el reconocimiento efectivo de cuáles son las reglas y los movimientos legales, desde el reconocimiento de esa “lógica que dibujan” y de los movimientos permitidos dentro de ésta, lo cual sólo puede llevarse a cabo al emplear la función ejecutante. Así, al jugar de manera ejecutante varias veces, es como generalmente podemos ir dando cuenta de este nuevo contexto que los juegos de lenguaje interconectados han formado.

Como otra mención importante antes de seguir profundizando sobre esta cuestión, podemos ver que, cuando varios juegos de lenguaje interactúan en esta “interconexión” para “dibujar un contexto”, donde estos juegos adquieren un matiz específico por pertenecer y ser afectados por el nuevo contexto, esto es realmente el proceso que sigue la función de la explicación para generar un nuevo juego de lenguaje³⁸, en el sentido de un nuevo “contexto u horizonte de interpretación”, por lo que, como tal, podemos considerar que esta “interconexión” de juegos de lenguaje sirve para formar un nuevo juego de lenguaje del que los juegos formadores se vuelven las reglas del juego formado. A partir de lo ahora mencionado también podríamos exaltar que, uno, la diferencia entre las reglas y los juegos de lenguaje es que las primeras ayudan a “dar sentido o dar una lógica” de cómo poder usar la segunda, pero como tal funcionan igual; y dos, que de todos los juegos de lenguaje que conocemos podemos obtener otros juegos tan sólo en el

³⁷ Ludwig Wittgenstein (2009), *Sobre la certeza*, trad. Josep Lluís Prades y Vicent Raga, Madrid, editorial Gredos, p. 681.

³⁸ Cabe señalar que lo mismo ocurre con la ejecución, ya que ésta jerarquiza varios juegos y esta ordenación también es una forma de matizar los juegos relacionados, sólo que en este punto específico la intención de sólo mencionar a la explicación es para explorar la posibilidad de aprender la “lógica que se dibuja” con esta función.

reconocimientos de sus reglas, podemos “descomponer” los juegos que conocemos en los juegos que lo conforman. Ahora, sobre esta última idea, es importante destacar que a partir de las reglas de otros juegos de lenguaje no podemos encontrar un “juego de lenguaje completamente simple o nuclear” ya que, así como un juego deja de ser tan “borroso” al usarse junto con otros juegos, también un juego se vuelve más “borroso” mientras menos juegos haya para apoyar su interpretación, a tal grado que llega un momento donde un juego de lenguaje aislado queda completamente en desuso, como ya se había mencionado acerca del problema del “lenguaje privado”, porque es tan ambiguo que “no dice algo”, no puede comunicar ideas; por lo que podemos considerar que, para empezar a jugar los juegos de lenguaje, no aprendemos un juego simple tras otro hasta poder aprender juegos complejos (porque el primer juego no nos serviría para expresar algo ni para entender algo ya que estaría aislado), ya que para entender un juego necesitamos conocer sus reglas y, como ya habíamos mencionado, las reglas de un juego de lenguaje son otros juegos de lenguaje, por lo que ni es posible aprender un único juego de lenguaje ni aprender más juegos a partir de este único juego, sino que comenzamos a jugar con varios juegos al mismo tiempo. Pero desde la perspectiva contraria, es decir, donde un juego de lenguaje esté rodeado por una gran cantidad de otros juegos (lo que podemos comparar con los “lenguajes especializado”, como lo son la ciencias o la filosofía donde la palabra “nuclear”, por ejemplo, adquiere un muy específico uso), se puede llegar al mismo problema, ya que este juego tiene un matiz tan específico que prácticamente se vuelve inservible para otros usos; así como un juego de lenguaje se vuelve más “borroso” y más fácil de darle un sentido mientras menos juegos haya alrededor de éste, así también mientras más juegos haya alrededor de un solo juego, mientras más matices tenga un juego de lenguaje, menos “borroso” se hace y menos usos puede tener, su sentido o la forma de usarlo queda reducido por su propio contexto altamente definido, y, si llegara a ser completamente específico, entonces su uso queda aislado del resto de los juegos de lenguaje ocasionando que funcione igual que un “lenguaje privado”, lo que significa que deja de ser lenguaje. 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 uno³⁹, sin embargo, también debe entenderse esta

³⁹ Como otra mención interesante con respecto a las ideas de Wittgenstein, en la recopilación de sus últimas notas, denominado *Sobre la certeza*, él comienza a plantear el problema de que pareciera que nuestros juegos de lenguaje no poseen un referente preciso ya que sus significaciones se desarrollan en una ambigüedad que consta de la estructura que estas mismas generan; sólo desde ellas mismas adquieren un sentido, lo que parecería indicar que, uno, no deberíamos poder realmente darle un sentido a las cosas, y dos, que las necesidades de aprender ciertos juegos, de significar algo de manera específica, parecen más bien depender de los juegos que conozco que de algo objetivo. Sin embargo, en base a las últimas ideas expuestas podemos ver que un referente o una definición absoluta no son posibles porque se aislarían y no significarían algo, que, de hecho, el significado no viene de una especificación perfecta, sino de la carencia de éste; así como también que en los juegos de lenguaje persiste una lógica intrínseca, o la “lógica que se dibuja” sobre los

“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 juegos de lenguaje, ya sea un sentido más específico o borroso, mas nunca un sentido completamente absoluto en ninguna de estas dos formas⁴⁰. “Cuando cambian los juegos de lenguaje cambian los conceptos y, con éstos, los significados de las palabras.”⁴¹

Ahora, retomando el problema del párrafo antepasado, podemos notar que la función ejecutante es la más común para entender la interconexión de juegos de lenguaje, en el sentido de que es la forma más “tradicional” por la que aprendemos las cosas, a saber, a través de la experiencia, específicamente una experiencia de “prueba y error”. Sin embargo, también veíamos que esta “interconexión” de juegos de lenguaje es igual a la forma en que la función explicativa puede generar otros juegos, así que aquí podríamos preguntarnos si también podríamos entender la interconexión de juegos por medio de la explicación, ya que es directamente la misma “lógica” en ambas, causando que no tengamos que recurrir a la experiencia de la “prueba y el error”; y, si es así, por qué la función ejecutante es la que usualmente empleamos en la vida cotidiana.

En base a lo hasta ahora expuesto podemos mencionar que, primeramente, sí podríamos comprender la interconexión de juegos de lenguaje por medio de la función explicativa, pero hay que tener en cuenta la razón por la que atribuíamos la dificultad para entender la interconexión de juegos: es difícil poder visualizar las posibles repercusiones que la interacción efectiva entre varios juegos de lenguaje produzca sobre estos mismos. Esta dificultad está basada en que tendríamos que

juegos de lenguaje a partir de las características que hemos exaltado en el trabajo sobre estos, que, si no asegura la necesidad de aprender determinados juegos o de significar algo en concreto, sí asegura la necesidad de poder aprender juegos o de que todos signifiquemos sobre las mismas cosas. Es la lógica que acompaña todo lo que podemos significar y, como nosotros nos encontramos en relación con lo que significamos, que también nos acompañan a nosotros; por lo que tanto nosotros como todo lo demás que comparte nuestro mundo es regido bajo las mismas condiciones o reglas de los juegos de lenguaje, como los matices alrededor de los juegos y las funciones explicativas y ejecutantes, causando que la necesidad de los juegos de lenguaje pase de tener que aprender determinados juegos, a que todo lo que se puede conocer sea significativo y se desarrolle bajo las mismas reglas lógicas.

⁴⁰ Como tal las ideas de un elemento del lenguaje completamente simple, preciso y la capacidad de descomposición de los elementos del lenguaje son ideas que Wittgenstein había planteado en su primer texto representativo el *Tractatus*, y, aunque hemos visto que en las *Investigaciones filosóficas* se opone a estos planteamientos, podemos ver que sólo niega la condición absoluta, ya que para la lógica de las *investigaciones* estas posibilidades todavía son válidas. Es decir, aunque en las *Investigaciones* se nieguen algunos planteamientos del *Tractatus*, esto no implica que aquél esté completamente apartado de éste, sino que también incluye algunas ideas de éste pero con matices distintos.

⁴¹ *Ibíd.*, p. 659.

conocer bien los juegos interconectados, el juego que “dibujan”, y la relación entre estos dos; y la forma en que estas dificultades se manifiestan en la explicación es por medio de las consideraciones que nosotros tengamos sobre los juegos de lenguaje que estemos explicando, es decir, la dificultad radica en los matices que reconozcamos alrededor de estos juegos. El “juego que se dibuja” puede tener matices más o menos acercados a la “interconexión objetiva”, por así llamarle a la forma en que la interconexión se presenta en la ejecución, dependiendo de los juegos de lenguaje que previamente relacionemos alrededor de los juegos que se interconectan; para ilustrar esto con un ejemplo podemos considerar la siguiente situación: si intentamos aprender a jugar ajedrez con la función explicativa, hay que estar al pendiente de bajo qué matices estamos rodeando a los juegos de lenguaje que se interconectan, que en este caso son las reglas del ajedrez, porque podría ser que interpretemos al peón como un elemento insignificante en comparación con las otras piezas, y, al relacionar las reglas del juego entre sí, terminamos “dibujando” un juego de ajedrez donde no es muy importante saber manejar al peón, cuando, en realidad, el peón es una parte clave para el buen desarrollo de una partida. Desde este ejemplo podemos contemplar que el entendimiento de la interconexión de juegos por medio de la función explicativa es como una especie de “predicción” o “suposición”, donde lo que intentamos hacer es ir planteando cómo será el “juego que se dibuje” a partir de lo que conocemos de las reglas, a partir de un planteamiento abstracto de cómo sería mi experiencia al jugar ese juego con esas reglas interconectándose.

Ahora podemos ver la gran dificultad del entendimiento de la interconexión al desarrollarse desde la explicación: depende mucho más de la capacidad de “visualización” o reflexión de un sujeto para poder “suponer” de la manera más efectiva qué experiencias se tendrían al desarrollarse la interconexión; depende de las mismas interpretaciones del sujeto, de cómo éste interprete el mundo, y de un esfuerzo reflexivo para ser lo más “precisos” u “objetivos” con la predicción de la experiencia, tomando aquí la palabra “preciso” y “objetivos” en relación a cómo se desarrollaría la experiencia de la interconexión desde la ejecución. Y desde estas ideas podemos también notar que las dos mayores dificultades para efectuar esto son, uno, que el sujeto debe realizar un esfuerzo por “simular” cada posible evento que pueda surgir en el contexto “dibujado” y cómo éste repercute en cada regla particular, debe hacer pruebas en su mente, en abstracto, de qué pasaría si jugara ajedrez (como sería en el ejemplo del aprendiz que quiere aprender a jugar ajedrez); y dos, que las consideraciones que tengamos del mundo pueden facilitar o limitar las posibles “simulaciones” que podamos hacer, ya que, dependiendo de qué matices les otorguemos a los juegos interconectados, desde qué perspectivas estemos reflexionando, nos podemos acercar o alejar de la “interpretación objetiva”, como ya se mencionaba con el ejemplo del aprendiz que menosprecia al peón o, para exaltar mejor esta idea, estos matices incluso nos permitirían obviar o sobrevalorar algunos detalles que afectan la efectiva reflexión, como puede ser que el aprendiz “obvie” que pueda perder en el juego y no considere con tanta fuerza

estrategias defensivas, o al contrario, que sobrevalore algún aspecto, como el valor de la dama, y termine considerando que es más importante conservar a su dama que mantener una ventaja material efectiva⁴². El problema de la explicación para entender la interconexión radica en el esfuerzo que debe hacer el sujeto para reflexionar sobre las reglas y de cómo interpreta el mundo, qué cosas valora y qué otras da por sentadas; en la explicación se omiten o ignoran ciertos detalles que terminan generando una “vivencia” más o menos aproximada 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 entendemos esos juegos, donde este “entender” son los matices que ignoramos o colocamos que tal vez no sean tan necesarios.

Ahora bien, a pesar de esta ventaja de la ejecución sobre la explicación, también cabe notar que la ejecución tiene la dificultad de sólo poder “presentar” el contexto “objetivo” de la interconexión siempre y cuando podamos tener a la mano las reglas aclaradas por un manual o a alguien que nos comente qué movimientos podemos hacer y qué no; la ejecución depende de algún otro que nos indique el “juego que se dibuja”. Así, a pesar de la ventaja que la ejecución tenga sobre la explicación, podemos notar que en la ejecución se depende mucho más de tener a la mano un referente para entender la interconexión, depende de un instructor que nos señale qué se puede hacer, mientras que en la explicación se abre la libertad del sujeto para poder entender la interconexión desde la simple derivación lógica de sus mismas reglas.⁴³ Aquí también podemos considerar un nuevo problema: ¿qué pasa si, al intentar entender la interconexión de las reglas del ajedrez por medio de la

⁴² En el ajedrez, la “ventaja material” involucra tener más piezas que el oponente, exaltando su valor estratégico, lo cual para el final de la partida cobra mucha importancia ya que, generalmente, sólo se conservan muy pocas piezas, así que para estas situaciones uno prefiere tener aunque sea una pieza o peón más que el oponente, ya que eso puede determinar con mayor fuerza la posibilidad de una victoria o de una derrota.

⁴³ Aquí sería conveniente resaltar que, tanto para el entendimiento de la interconexión por medio de la ejecución como de la explicación, requieren de conocer los juegos que se interconectan; es decir, estas funciones sólo relacionan juegos de lenguaje, no pueden “crear por sí mismos” o “de manera aislada” los juegos, sino que son éstos mismos los que al relacionarse para adquirir significados más específicos pueden formar o “dibujar” nuevos juegos, los juegos son los que generan otros juegos. Se señala esto para evitar la posible confusión de que parezca que la explicación pueda ayudar a entender el ajedrez, por poner un ejemplo, sin necesidad de nada ni de nadie, incluyendo de las reglas del mismo ajedrez; la explicación nos da la oportunidad de aprender a jugar ajedrez por medio de la interconexión de sus reglas sin la necesidad de un instructor que nos indique sus propios matices, teniendo en cuenta que ese “aprender” puede ser más o menos “efectivo” en relación a los matices propios que carguemos sobre esas reglas, pero que no deja de necesitar conocer éstas, necesita esas reglas como los juegos de lenguaje que en su interconexión “dibujen” al ajedrez.

ejecución, mi instructor me enseña mal? Tal como se había señalado en las formas en que la explicación puede generar nuevos juegos, específicamente en la primera forma: una explicación no da una definición absoluta, no agota todos los posibles usos para una palabra, sólo menciona los que el sujeto, o el grupo, conocen; por lo que el aprender a jugar ajedrez por medio de la ejecución tampoco garantiza que aprendemos un “ajedrez puro u objetivo” que todos los demás tengan de referente, no aprendemos un ajedrez que sea “el correcto”, sino que aprendemos a jugar ajedrez según como el otro, en este caso el instructor, sepa jugar, ya sea que haya aprendido bien o mal. Así es como la ejecución tampoco agota toda posible forma en que se presenta la interconexión (y la razón por la que usamos la palabra “objetivo” o “efectivo” entre comillas, porque no hay una objetividad absoluta), pero en estos últimos párrafos mencionamos que es la forma más “objetiva” porque nos ayuda a entender directamente cómo los otros juegan este juego, se presenta claramente su uso efectivo como juego de lenguaje, como una forma de expresar algo a un otro, lo que para la explicación no es tan directo porque “deriva” o reflexiona el “juego dibujado” sin requerir del todo a un otro⁴⁴.

Recapitulando lo expuesto hasta el momento con respecto a la interconexión de los juegos de lenguaje: cuando varios juegos de lenguaje interactúan entre sí, van “dibujando” una lógica o contexto, que también es otro juego de lenguaje, que les permite a los juegos interconectados generar un “sentido” o “uso” más específico de sí mismos, así como también abren la oportunidad de poder usar un nuevo juego. Ahora, el reconocimiento de ese “juego o lógica dibujado”, que involucra también el reconocimiento de los matices de los juegos interconectados, es algo que se consigue por medio de la función explicativa o ejecutante, donde para cada caso hay dificultades específicas: desde la ejecución se aprende esta interconexión por medio de un referente, que puede ser alguien que ya conozca este “juego dibujado”, un libro de reglas⁴⁵, etc., que nos señale los detalles de esta interconexión, la cual es la forma más “común” o directa de aprender esta lógica, aunque estamos sujetos a los específicos matices que el referente nos exponga; mientras que desde la explicación se aprende esta interconexión por medio de un proceso de “simulación” o reflexión de cómo los juegos de desenvuelven entre sí, por lo que no requerimos a algún referente pero este aprendizaje se puede ver afectado por nuestras propias

⁴⁴ No hay que dejar de lado que la explicación sigue trabajando con juegos de lenguaje, los cuales siempre cargan con el peso de la convivencia del otro; así que, aunque para entender la interconexión no necesitamos del todo a un otro presente, sí se está considerando a un otro implícito en los mismos juegos de lenguaje.

⁴⁵ Aquí es pertinente exaltar que cuando se habla de un libro de reglas como referente nos referimos a un libro que nos comente las reglas del juego y además nos dé consejos; las reglas solas como tal no nos van indicando matices específicos sobre cómo interpretar estos juegos de lenguaje, mientras que un instructor, incluyendo un libro que nos dé consejos, sí lo hace al mencionarnos qué jugadas son más pertinentes que otras.

consideraciones sobre las reglas, sobre qué cosas obviamos y qué otras exaltamos más.

Así, desde la ejecución se nos “presenta” la lógica de la interconexión, mientras que en la explicación “desarrollamos” esa lógica. También aquí podemos ver otra razón para que la ejecución sea la forma más “común” de entendimiento de la interconexión: este “presentar” es mucho más sencillo que el “desarrollar”, es mucho más fácil aprender qué se debe y no se debe hacer si alguien te da estas indicaciones que aprender por medio de un esfuerzo reflexivo. Pero, aunque sea más fácil, no siempre es el más conveniente, ya que, como habíamos hecho notar en relación al aprendizaje con un referente, si el referente tiene un error, como al querer aprender física con un libro de hace cuarenta décadas, nosotros aprenderemos ese mismo error; el aprendizaje de la interconexión por medio de la ejecución no nos permite ver con tanta facilidad algún desacuerdo entre los otros juegos que ya conocemos y los que estamos conociendo porque sólo reconoce, sólo nos permite aprender por “prueba y error” o a imitar un sistema; mientras que la explicación sí nos podría permitir encontrar estos errores, nos permitiría ver el libro antiguo de física y, por medio de los matices que actualmente ya tenemos de algunos juegos, poder considerar que cierta información ya no es válida para la ciencia actual.

A partir de esta última idea, sobre la detección de un error, podemos comentar otra característica que se da entre ambas funciones: cuando aprendemos la interconexión por medio de la ejecución, nuevamente poniendo el caso del aprendiz de ajedrez, al momento en que éste efectúa un movimiento que su instructor le comenta es un error, ahí el aprendiz deja de considerar la ejecución de ese movimiento y pasa a preguntarse qué movimiento entonces es correcto; es decir, el tránsito “natural” o más común que efectuamos para pasar de la ejecución a la explicación es por medio del error. 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. Sin embargo, es conveniente resaltar la problemática que anteriormente habíamos mencionado sobre el error: en la ejecución nos cuesta más trabajo detectar errores por encaminarnos a sólo repetir un sistema de pasos, mientras que en la explicación es mucho más sencillo dar cuenta de esto porque nos permite comparar o considerar otros juegos. Esto nos indicaría que, aunque el error sea una forma común por la que pasamos de una función a otra (incluyendo el paso de la explicación a la ejecución, lo cual se puede dar cuando consideramos varias posibilidades contradictorias para un juego, como al calcular mentalmente la suma de varios números y considerar varios resultados en lugar de uno, y es sólo al efectuar directamente la suma en papel, al ejecutar este juego, que las contradicciones desaparecen; el error en la explicación nos

llevaría a buscar en la ejecución la “presentación” de la lógica para acotar mejor nuestras reflexiones), desde la ejecución se muestra una especie de resistencia o dificultad para dar este paso, por lo que el error no nos garantiza un tránsito de una función a otra, sino que sólo plantea la posibilidad del tránsito.

Como complemento a la idea del error, en relación a la posibilidad de tránsito entre funciones, también podemos agregar a los momentos de duda como otra opción para que surja este cambio: en el momento en que nos encontramos ejecutando un juego de lenguaje, como lo puede ser el llevar una agenda, en el caso en que logremos terminar las actividades planeadas para el día, podemos llegar a preguntarnos “¿Y ahora qué hago?”, donde esta cuestión nos obliga a considerar múltiples opciones posibles, es decir, nos permite desarrollar la explicación para ver otros juegos de lenguaje; la duda exalta un momento de posibilidad que nace de la ausencia de juegos. Sin embargo, nos encontramos con algunas problemáticas al considerar detenidamente qué implica que haya una “ausencia” de un juego de lenguaje, ya que, como tal, parece imposible que podamos jugar un juego de lenguaje que incluya un elemento que no se encuentra ahí⁴⁶. Un ejemplo de esto puede plantearse en la situación en que preguntamos a alguien qué hora es: para llegar a formular esta pregunta debió darse el reconocimiento de que “falta” un juego, específicamente el no saber la hora, y esta ausencia sólo pudo haberse notado dentro de otro juego, que en este caso sería un juego para determinar qué hora es; ahora, al desarrollar este juego para saber la hora podemos considerar que éste incluye una regla que implique ver un reloj para leerlo, ya sea de manecillas o digital, para determinar la hora, y, en el momento en que damos cuenta de no poseer un reloj que leer, entonces notamos que no podemos desarrollar la regla y, por ende, tampoco podemos saber qué hora es, lo cual nos lleva a preguntar a alguien más la hora para compensar esta “ausencia” de la regla; pero esta “falta” en realidad se presenta como un error o como un movimiento no válido, se presenta como la incapacidad de desarrollar las reglas del juego para saber la hora⁴⁷. Por tanto, tal

⁴⁶ Para facilitar la comprensión de estas ideas podemos comentar que la intención de esta explicación es resaltar y diferenciar las dos posibles implicaciones que la idea de “falta o ausencia de un juego” puede tener: la primera es que haya un objeto que no podamos significar pero que igual logremos considerar características alrededor de éste, es la consideración de que hay algo fuera de los juegos de lenguaje que de cualquier forma podemos comprender con los mismos juegos, si no directamente, sí alrededor de éste; y la segunda es la discordancia entre el desarrollo de un juego que efectuemos y la expectativa que teníamos de cómo ese juegos usualmente se desarrolla, como en el caso donde olvidamos una palabra que usualmente usamos, es el choque de la costumbre con la ejecución actual por la discordancia entre ambas. Y para exaltar mejor esta diferencia se empleará la palabra “omitir” para la primera implicación y la palabra “faltar o ausencia” para la segunda.

⁴⁷ También, en relación con la nota anterior, podemos mencionar que el juego para determinar la hora no necesariamente debe incluir esas reglas, se pueden considerar otros juegos para matizar de manera distinta esta interconexión, pero es la forma en que aprendimos ese juego y la costumbre la que nos hace considerar que sólo puede haber esas reglas.

como se había insinuado en el ejemplo del aprendiz de ajedrez, el error nos lleva a preguntarnos qué movimiento entonces es correcto, por lo que podemos considerar ahora que las preguntas surgen de los errores y es por esto que ambas posibilitan el tránsito de una función a otra, por surgir aquélla de ésta.

Este último planteamiento también nos permite considerar otras características alrededor de la duda, como el hecho de que, si ésta surge del error, entonces la “ausencia” que delata la duda no es una ausencia del todo, sino una contradicción; en relación a la pregunta “¿Qué hora es?”, esta cuestión no revela la “falta” de una regla, sino que revela que los juegos que estamos llevando a cabo, incluyendo las reglas, se contradicen. Es decir, no jugamos juegos de lenguaje “en partes” o que estén “fragmentados”, los juegos de lenguaje no se pueden “romper”, en el sentido de que se “omita” uno de sus elementos, sino que siempre jugamos con juegos completos en sí mismos, por lo que nunca puede realmente darse una “omisión”, sólo la “falta o ausencia” que, como tal, son errores que surgen de los juegos que empleamos en ese momento⁴⁸; es como armar un rompecabezas al que le falte una pieza, no es que esa pieza faltante no exista, sino que simplemente no está presente ahora, pero podemos buscarla y colocarla⁴⁹. Esto está relacionado con la idea que se había expuesto anteriormente con respecto a que no jugamos al mismo tiempo con todos los juegos de lenguaje que conocemos, sino que sólo usamos los que nos parezcan necesarios para cada situación; sin embargo, ahora podemos exaltar que esa necesidad no empata directamente con lo que queremos, ya que, si consideramos el caso en que hablamos con alguien y olvidamos el nombre de esta persona, no significa que el nombre se haya “omitido”, sino que, dentro de los juegos que estamos usando en ese momento por la necesidad, específicamente el nombre de esta persona no se encuentra entre éstos, sólo “falta”; no estamos dominado ese juego por el momento. La razón para exaltar tanto que los juegos no se “omiten” es para dar cuenta de que, cuando percibimos el mundo, éste no tiene “pedazos faltantes”, no vemos ausencias en la realidad (en el sentido ya antes comentado en la nota cuarenta y seis), sino que la forma en que estamos ordenando o entiendo el mundo, por medio de los juegos que cotidianamente empleamos, es la que manifiesta un error por no coincidir el recuerdo de esos juegos con los que empleamos en ese momento; el error nos lleva a la duda como forma de buscar otros juegos para solucionar la incongruencia con la costumbre (o el ordenamiento

⁴⁸ Esta última idea se explicará mejor en el tercer capítulo del escrito.

⁴⁹ Esta idea con respecto a la imposibilidad de la “omisión” de los juegos también puede resaltarse en las ideas expuestas en la nota treinta y nueve sobre la lógica intrínseca de los juegos de lenguaje: al estar obligados a desarrollarnos, junto con los otros elementos del mundo, al seguimiento de las reglas de la significación, entonces resultaría imposible que encontráramos algo que no pudiéramos significar, o que careciera de significación posible, ya que ese objeto no seguiría la lógica de los juegos, no compartiría la necesidad significativa que los demás poseemos. Así, la posibilidad de juegos “omitidos” se ve negada por la necesidad de significar el mundo que compartimos, ya que, de haber un objeto que no sea posible significar, entonces ese objeto no podría siquiera compartir el mundo con nosotros. Esto también se explicará mejor en el tercer capítulo.

habitual del mundo), que nos hace considerar que “falta” algo, tenemos una expectativa de cómo debería desarrollarse un juego y cuál debe ser la forma del resultado, por lo que la duda es en realidad la remisión al juego de lenguaje que ya esperábamos se empleara.

¿Podemos afirmar que un error *no* tiene sólo una causa, sino también una razón? Lo que viene a querer decir: el error tiene su lugar adecuado en medio de las cosas que sabe correctamente quien se equivoca.⁵⁰

Mas, como otra característica alrededor de la duda, podemos mencionar que no sólo se desarrolla como una cuestión que remite a un juego previsto, sino que también nos puede llevar a considerar nuevos juegos, como lo hacen las preguntas filosóficas que se desarrollan de manera sinóptica o explicativa. Así, podemos mencionar que la duda es otro juego de lenguaje que también se puede desarrollar de manera ejecutante o explicativa en cuanto a qué expectativa tener con la forma en que le damos un orden al mundo⁵¹: la primera nos lleva a hacer preguntas que nos refieran al juego que tenemos previsto emplear, son preguntas ejecutantes porque nos direccionan a juegos de lenguaje que ya conocíamos y nos encaminan a una expectativa de que hay un determinado orden para el mundo; mientras que la segunda son preguntas que nos exaltan a buscar una idea que antes no teníamos, son preguntas explicativas porque nos llevan a ver conexiones posibles y desarrollar nuevos juegos que nos encaminan a una expectativa de que el orden que conocemos no es el único orden posible. “Quien dudara de si la Tierra existe desde hace cien años podría tener una duda científica o bien una duda filosófica.”⁵² Las preguntas ejecutantes, manifestadas en la “ausencia”, son aquellas cuestiones a las que ya estamos acostumbrados, ya teníamos previstas estas imprevisiones y las consideramos como “olvidos momentáneos”, mientras que las preguntas explicativas son cuestiones completamente inesperadas, son errores que nos obligan a desarrollar nuevos juegos. “Hay una diferencia entre un error para el que, por así decirlo, hay un lugar previsto en el juego del lenguaje y una anomalía completa que se presenta excepcionalmente.”⁵³ Y como última característica podemos mencionar que, si las preguntas surgen de la contradicción, y existen contradicciones que ya esperábamos por tener un referente de cómo resolver ese

⁵⁰ *Ibíd.*, p. 661.

⁵¹ A partir de estas últimas ideas podemos mencionar que el error y la duda están íntimamente conectados: no puede haber una duda sin un error ni un error sin una duda; si se diera el primer caso sería igual a una pregunta sarcástica, que como tal no es una pregunta, no busca información nueva, sino que sólo remite a algo que ya se conocía; y si se diera el segundo caso sería igual a una especie de residuo ya contemplado, como al considerar un juego con un dado donde sacar un número par significa perder, y si uno pierde no implica que el juego no sirva, sino que es un resultado que ya se esperaba y sólo se le pone la etiqueta de “error” como algo estilístico para su contexto. Así, al hablar de la duda como un juego que se puede ejecutar o explicar, también hablamos del error como un juego que se puede ejecutar o explicar, y al revés.

⁵² *Ibíd.*, p. 711.

⁵³ *Ibíd.*, p. 819.

error y otras contradicciones que son completamente nuevas, podemos preguntarnos por qué es que este segundo tipo de contradicciones se da, por qué encontramos contradicciones que antes no habíamos considerado como errores. Para dar cuenta de esto debemos recordar que un error se da dentro de un contexto determinado, en el ajedrez se comete un error al no seguir sus reglas, por lo que podemos considerar que cuando intentamos agregar nuevos juegos a un contexto ya determinado, o intentamos cambiar el contexto alrededor de un juego al agregar matices distintos a sus elementos habituales, es en donde podemos encontrar errores, los cuales nos llevarían a desarrollar las preguntas explicativas; la lógica de cada contexto es el referente para determinar que hay un error, ya sea porque se alteró esta lógica con otros juegos o por haber ignorado algo.

Si imaginamos los hechos distintos de como son, ciertos juegos de lenguaje pierden su importancia mientras que otros se convierten en importantes. Así se transforma, poco a poco, el uso de los términos de un lenguaje.⁵⁴

Sin embargo, si a partir de los contextos que “dibujan” los juegos podemos encontrar errores, podemos exaltar la cuestión de cómo determinamos cotidianamente qué juegos serán la base para determinar que otros juegos causan errores, cómo sabemos qué juegos tomar como “base lógica” para determinar cuáles otras cosas son errores; y para contestar eso podemos servirnos de la idea que previamente habíamos mencionado de que los juegos de lenguaje que aprendemos son aquellos que responden a una necesidad y son los que habitualmente usamos, aprendemos los juegos de lenguajes que responder a las problemáticas que encontramos en nuestro día a día, y es esta necesidad y habitualidad la que determina qué juegos tomaremos como “bases lógicas” para luego, alrededor de éstos, considerar otros juegos como errores, así podemos notar que la necesidades que tenemos al convivir con otros no sólo determina qué juegos de lenguaje hemos de aprender, sino que también determina qué “base lógica” tengo en común con los otros. Lo que nos lleva a preguntarnos qué pasa cuando dentro de esta misma “base lógica” obtenemos dos juegos contradictorios, como en el caso en que una experiencia de la vida cotidiana nos enseñe que decir mentiras es malo y otra experiencia nos enseñe lo contrario, y lo que podemos considerar al respecto es que, cuando elegimos uno de estos juegos sobre el otro como válido, elegimos a partir de una pregunta ejecutante que nos remite a alguna de estas opciones que ya conocíamos y, a partir de la opción que se eligió, juzgamos a la otra como falsa o no válida; mientras que, cuando elegimos ambas opciones como válidas, desarrollamos una pregunta explicativa que nos exalta a formar nuevos juegos de lenguaje que nos permitan reestructurar la “base lógica” que consideramos para que ambas opciones sean compatibles. Así, las necesidades y la completitud de los juegos de lenguaje que conocemos nos determinan qué cosas podemos considerar como válidas o

⁵⁴ *Ibíd.*, p. 659.

verdaderas, así como también lo que consideramos contradictorio o erróneo⁵⁵, sin embargo, tanto las necesidades que enfrentamos como los juegos que conocemos están en constante cambio, y estos cambios pueden presentarse en forma de errores que, dependiendo de cómo los tomemos, de cómo juguemos los juegos de lenguaje (ya sea ejecutante o explicativamente), se determinará la forma en que cambiarán los juegos que conocemos, específicamente si se generan más juegos o se reducen; ya sea que se intente “negar el error” al hacer preguntas ejecutantes que nos lleven a una “respuesta” que ya conocemos, causando que se reduzcan los juegos que conocemos junto con lo que conocemos que es verdadero y erróneo, que se “niegue la negación” y el mundo que vemos se haga más simple o delimitado; o que se “acepte el error” al hacer preguntas explicativas que nos lleven a nuevos juegos, causando que se aumenten los juegos de lenguaje que conocemos junto con lo que conocemos que es verdadero y erróneo, que se “acepte la negación” y el mundo que vemos se haga más complejo.

Cualquier prueba, cualquier confirmación y refutación de una hipótesis, ya tiene lugar en el seno de un sistema. Y tal sistema no es un punto de partida más o menos arbitrario y dudoso de nuestro argumento, sino que pertenece a la esencia de lo que denominamos una argumentación. El sistema no es el punto de partida, sino el elemento vital de los argumentos.⁵⁶

Ahora que hemos concluido la explicación complementaria en torno a la idea del error, recapitulando y regresando a los temas expuestos antes de la discusión sobre este último tema, podemos mencionar que el aprendizaje de la interconexión de juegos de lenguaje por medio de la ejecución es más sencillo por sólo tener que replicar un sistema, a cambio de ver con mayor dificultad las posibles relaciones con otros juegos que previamente hemos conocido, ya sea para encontrar errores en el aprendizaje de la interconexión como para encontrar similitudes; mientras que para la explicación es lo contrario, es más complicado aprender la interconexión porque involucra un esfuerzo mayor por parte del sujeto por tener que efectuar un esfuerzo reflexivo, a cambio de poder ver con mayor facilidad las posibles relaciones con los juegos previamente conocidos, incluyendo los resultados de esta relación, a saber, el error o la comparación. En base a estas características podemos exaltar que el aprendizaje de la interconexión desde la ejecución genera un “dominio” de ese contexto o “lógica”, se conocen y desarrollan con gran eficiencia tanto los movimientos posibles como los resultados que estos movimientos pueden generar, ya sea en el reconocimiento por nuestra parte de un movimiento dentro de esta “lógica” y la comprensión de qué reacción deberíamos tener ante este movimiento, como el planteamiento de qué reacción deberá tener el otro frente a determinado movimiento que hagamos (o por lo menos se conoce estas cosas hasta donde se nos enseñó), aunque este desarrollo conlleve a valorar más los movimientos

⁵⁵ Parte de estas ideas ya se podían ver en los planteamientos que Wittgenstein hace en *Sobre la certeza*, a los cuales aludimos muy brevemente en la nota treinta y nueve.

⁵⁶ *Ibíd.*, p. 671.

efectivos sobre el reconocimiento de las reglas, es decir, se presta más atención al efectuar esperado de la interconexión y se obvia o ignoran los elementos que estructuran esta lógica, causando precisamente la dificultad para ver errores; pero no se tiene “consciencia” del contexto, que puede entenderse esto como comprender la interconexión desde la explicación para dar cuenta de tanto mayores matices compatibles alrededor de las las reglas y el “juego que dibujan”, como las relaciones posibles “cercanas” a ésta, entender el contexto donde se desenvuelve la interconexión y ver posibles relaciones entre este contexto con otros, como lo pueden ser la disparidad o completitud con otros juegos (entendiendo “completitud” en el sentido de parecidos o como complementarios para entender mejor la “lógica dibujada”).

Podemos ilustrar mejor esta diferencia entre el “dominio” y la “consciencia” de la interconexión con el siguiente ejemplo: cuando una persona ajena a la filosofía lee por primera vez un libro de esta temática, esta persona puede aprender lo que el texto le menciona por medio de la ejecución, simplemente lee lo que el texto tiene escrito, y este aprendizaje sólo le permitirá entender lo que dice el texto dentro de su mismo contexto, la persona “dominará” las ideas que encuentre en el texto y desde la postura que toma el texto, “dominará” esta conexión porque reconocerá sus límites y se quedará dentro de éstos; sin embargo, una persona que lleva tiempo estudiando filosofía que lea el mismo texto no sólo se quedará con lo que el texto dice desde la postura en que éste presenta sus ideas, sino que relacionará estas ideas con otras previas que tenía para intentar determinar los alcances de los planteamientos del texto en otros contextos, intentará emplear la función explicativa para generar nuevos contextos, esta segunda persona será “consciente” de las ideas del texto, será “consciente” de esta interconexión porque reconocerá sus límites y procurará ir más allá de ellos. A partir de esto último podemos notar la primera dificultad para toda disciplina que se base en el desarrollo de conocimiento, como la ciencia y la filosofía, que no sólo es desarrollarse “sinópticamente”, como ya antes habíamos comentado, sino que también involucra la comprensión de la interconexión de los juegos de lenguaje por medio de la explicación para tener “consciencia” y ver alrededor de la “lógica que se dibuja”, que es una forma de entendimiento más complicada que por medio de la ejecución por no “presentar” esta “lógica”, sino que tienen que “desarrollarla”; así como también podemos dar cuenta de por qué no basta con leer texto de filosofía, que se efectúa desde la ejecución, para desarrollarse de manera filosófica, ya que, tanto la filosofía como también la ciencia, como ya hemos hecho notar, se desarrollan desde la explicación y son una actividad reflexiva que pretenden generar una nueva “lógica”; la filosofía no se aprende al imitar un sistema, sino que es un proceso reflexivo para presentar ese sistema.

Con lo hasta ahora expuesto en este segundo capítulo podemos darnos cuenta de que siempre jugamos con varios juegos de lenguaje, jugamos juegos de manera compleja, ya sea desde la ejecución como desde la explicación, y que siempre

requerimos manejar ambas funciones, pero hay casos donde una de éstas es más conveniente o más práctica que la otra para relacionar determinados juegos. Ahora, debido a que siempre jugamos de manera compleja, esto significa que siempre trabajamos con la interconexión de juegos, un juego de lenguaje siempre incluye varios juegos alrededor de sí, es decir sus reglas, para obtener un sentido o matices específicos y poder usarse, por lo que cuando previamente mencionábamos que podemos jugar juegos de lenguaje tanto de manera ejecutante como explicativa, podemos mencionar ahora que, en realidad, este “jugar” es lo mismo que la comprensión de la interconexión de juegos; cuando aprendemos un nuevo juego de lenguaje, lo que hacemos es relacionar este juego con su reglas para “dibujar una lógica” alrededor de este nuevo juego y poder darle un sentido, sólo que esta “lógica dibujada” también dependerá de los matices que le demos a las reglas que se interconectan. Y esto mismo nos podría llevar a pensar que, como tal, todo juego de lenguaje que conozcamos está interconectado con los otros juegos que conocemos, ya sea que algunos juegos estén más conectados con otros por tener más matices, como que haya algunos juegos que no estén tan conectados por tener menos matices, tal como habíamos visto que Wittgenstein lo plantea en las *Investigaciones filosóficas* al mencionar que vamos formando una red de juegos de lenguaje; y podemos también pensar que para aprender esos juegos debimos de haberlo hecho ya sea por la función ejecutante o por la explicativa, donde cada función nos empuja a aprender nuevos juegos o a reducirlos dependiendo de la forma en que “dominemos” o tengamos “consciencia” de la interconexión, por lo que podemos considerar que la interconexión de juegos de lenguaje es un conjunto móvil que puede articular o desarticular más juegos a éste mismo dependiendo de la forma en que lo relacionemos con otros juegos de lenguaje, dependiendo de cómo jugamos otros juegos. “Cuando empezamos a *crear* algo, lo que creemos no es una única proposición sino todo un sistema de proposiciones. (Se hace la luz poco a poco sobre el conjunto)”⁵⁷

A partir de lo expuesto en este último párrafo podemos plantear la siguiente pregunta: si todo juego de lenguaje que conozcamos está relacionado por medio de la red de juegos que vamos construyendo, y todo juego de lenguaje está interconectado con otros juegos, ¿no significa que toda interconexión está relacionada completamente con la red de juegos que hemos formado? Podemos responder a esta pregunta con un sí pero añadiendo algunas consideraciones importantes: primero, aunque la interconexión forma parte de la red de juegos, aquélla no incluye todos los elementos de ésta, ya que, como habíamos mencionado anteriormente, mientras más elementos o matices haya alrededor de un juego de lenguaje, más preciso se hace, volviendo su uso más limitando causando que su capacidad de relación con otros juegos también disminuya; así, mientras más juegos de lenguaje se relacionen en la interconexión, más va disminuyendo la posibilidad de ésta de relacionarse con más juegos, por lo que la

⁵⁷ *Ibíd.*, p. 681.

interconexión, ya como conjunto de juegos, mantiene cierta distancia de la red, que es otro conjunto de juegos, y aquélla puede conjuntarse con todos los elementos de ésta, pero no al mismo tiempo, su capacidad de conjunción es en posibilidad, no como garantía, y esta posibilidad se reduce con la adjunción y aumenta con la disminución de otros juegos. Tal como anteriormente se había mencionado, no estamos jugando con todos los juegos de lenguaje que conocemos al mismo tiempo, sino sólo jugamos con los que vamos necesitando en cada momento, pero ahora también podemos comentar que esto ocurre así porque, uno, para poder usar un juego de lenguaje necesitamos interconectarlo con otros juegos para darle un sentido a su uso, lo cual disminuye su capacidad de relacionarse con otros juegos y causa que la interconexión se aleje o distancie de otros juegos; y dos, que no podemos atiborrar una interconexión con demasiados juegos porque el uso se haría muy especializado y ya no nos sería tan fácil poder usarlo, por lo que no es posible usar todos los juegos de lenguaje que conocemos al mismo tiempo.⁵⁸

La interconexión es parte de la red de juegos, pero aquélla mantiene algo de distancia o independencia de ésta, aunque no de manera absoluta. Y en base a esta idea podemos también dar cuenta de el porqué no conocemos ahora mismo todo lo que podemos conocer, es la respuesta a la pregunta de por qué debemos desarrollar la explicación para conocer nuevas ideas a partir de las que ya teníamos si parecería que, como ya tenemos la información previa y todas nuestras ideas siempre están interconectadas, ya deberíamos saber todos los resultados o ideas que se pueden obtener de su interconexión; la interconexión, que es la forma en

⁵⁸ En *Sobre la certeza*, Wittgenstein comenta algunas ideas en relación a esto último: al considerar que los juegos de lenguaje no tienen un referente objetivo, comienza a desarrollar planteamientos en torno a cómo usualmente consideramos una idea válida o inválida sin algo exterior que lo respalde, y al desarrollar estos planteamientos Wittgenstein señala que la certeza de nuestras ideas recae en la red de juegos que conozcamos y en obviar o no cuestionar ciertas hipótesis; la certeza de nuestras ideas depende de una creencia sin fundamento sobre otras ideas. Y a partir de lo que se acaba de comentar en el trabajo también podemos agregar que esta ambigüedad es necesaria tanto para poder darle un uso o significado a las ideas, ya que si no se tuvieran por aseguradas algunos matices alrededor de un juego se requeriría de más matices causando que el juego se vuelva demasiado determinado, como por la necesidad que la lógica de los juegos nos garantiza para la significación del mundo; es decir, la lógica intrínseca de los juegos de lenguaje nos garantiza que, por el hecho de nosotros habitar un mundo significable, debe de haber siempre un significado válido alrededor de los juegos, el cual es siempre ambiguo en diferentes grados dependiendo de los matices del juego, pero nunca completamente definido ni indefinido, aunque no necesariamente esa validez es pertinente para el contexto del momento (entendiendo “pertinencia” como la posible coherencia o incoherencia del juego con la lógica del contexto); y con esta validez también podemos dar cuenta de que la lógica intrínseca también nos garantiza que haya una certeza para cada juego, donde esta certeza radica en que siempre habrá un significado ambiguo, siempre habrá una relevancia o una garantía de que este juego se dará dentro del mundo significable. La necesidad de los juegos de lenguaje garantiza la validez y la certeza, pero no una determinada validez o certeza, sino que deben de manifestarse ambas en relación con su grado de ambigüedad, ya sea que sean pertinentes para el contexto del momento o no.

que cotidianamente relacionamos juegos de lenguaje para entender el mundo, no puede dar cuenta de toda la red de juegos al mismo tiempo, sino sólo partes, así, aunque tengamos la potencialidad para comprender la física cuántica con nuestro conocimiento actual, por ejemplo, debemos dar cuenta de esto en el desarrollo de la interconexión para volverlo acto. La red de juegos de lenguaje nos brinda la posibilidad de entender toda la realidad que percibimos⁵⁹, ya sea una realidad física como una ideal (en cuanto a planteamientos científicos, filosóficos, imaginarios, etc.); pero es en la interconexión donde hacemos o proyectamos esa posibilidad a nuestra acción consciente, damos cuenta del conocimiento como acto.

Ahora, como segunda y última consideración en cuanto a la relación entre la red y la interconexión de juegos de lenguaje, podemos comentar que, si esta relación sólo determina la posibilidad de agregar o quitar más juegos a la interconexión, la realización efectiva de esa posibilidad dependerá de la forma en que juguemos o comprendamos la interconexión, a saber, de manera explicativa o ejecutante, ya que estas dos funciones nos permiten jugar con más juegos en el primer caso y jugar con menos en el segundo. La determinación de qué tantos juegos de la red relacionamos con la interconexión está en manos de la forma en que decidamos aprender la interconexión, a saber, de manera ejecutante para “dominarla” o de manera explicativa para ser “consciente”.

Sin embargo, a partir de lo expuesto en este capítulo podemos plantear algunas cuestiones que surgen de la relación de estas ideas, atendiendo sobre todo las ideas de los últimos tres párrafos con respecto a la relación entre la red de juegos de lenguaje y la interconexión: si la forma en que jugamos o comprendemos juegos de lenguaje, es decir explicativamente o ejecutantemente, afecta el desarrollo de la interconexión en cuanto a si relacionar más juegos o no, y la interconexión está conectada con la red de juegos, ¿la forma en que comprendemos la interconexión, o la forma en que desarrollamos nuevos juegos de lenguaje, puede también afectar a la red de juegos, y, de ser esto cierto, cómo se afectaría?; y si la red está formada de juegos de lenguajes, y éstos se van enlazados a la interconexión, donde también adquieren matices específicos, ¿es posible que dependiendo de cómo sea nuestra

⁵⁹ Ahora, en base a lo que hemos comentado en el apartado del error, es conveniente resaltar que la red de juegos nos proporciona la posibilidad de entender la realidad que cohabitamos, pero sigue limitada a una específica visión de ese mundo, que es nuestro mundo; así, la red de juegos es cómo entendemos nuestro mundo y planteamos sus posibilidades, donde éstas se dan dentro de la relación que tenemos con los otros en el mundo que cohabitamos, de mi mundo con el mundo del otro, de mi red con la red del otro, y la interconexión funge como la percepción actual de nuestro mundo manifestando dentro de las posibilidades de la red y, tanto ésta como aquella, dentro del mundo que cohabitamos. La red no abarca todas las posibilidades del mundo, y, dependiendo del grado en que se complejiza o se simplifique la red, también se establecen los límites de qué posibilidades del mundo realmente podemos acceder o no desde nuestro mundo, qué conocimientos consideramos verdaderos o falso.

la red de juegos se vea afectada de alguna forma nuestra posibilidad de aprender interconexiones?; y, como última pregunta, podemos considerar que, si al red de juegos nos permite entender la realidad y ésta puede ser afectada por cualquiera de las dos consideraciones anteriores, ¿cómo se vería afectada la realidad que comprendemos?

Todas estas cuestiones nos servirán como punto de referencia para desarrollar el tercer y último capítulo de este trabajo, el cual abarcará precisamente la relación de la red de juegos de lenguaje con la interconexión, así como también las posibles alteraciones que pueda sufrir la red por la forma en que tendemos a jugar juegos de lenguaje.

Capítulo 3: Sobre la red de juegos de lenguaje y la tendencia de su devenir.

Algunas de las ideas que parecen más convenientes que se retomen para desarrollar con mayor fuerza son aquellas que se han estado comentando en las notas al pie de página treinta y nueve, cuarenta y nueve, y cincuenta y ocho, específicamente en relación a la lógica intrínseca de los juegos de lenguaje.

La lógica intrínseca es el “juego que se dibuja” de la interconexión de las características de los juegos de lenguaje que hasta ahora hemos estado presentando, donde esta interconexión nos permite dar cuenta de manera clara la lógica o las reglas necesarias para el desarrollo de los juegos, y que tanto éstos como sus jugadores deben seguir. Estas reglas, más que caracterizar cómo deben ser los juegos, se enfocan en determinar la garantía de su acaecer y su efectiva relación con el mundo; no se enfocan en determinar qué específicos juegos debemos conocer ni cómo específicamente deberían ser los matices de los juegos, sino que sólo determina que haya juegos⁶⁰.

Entre algunas de estas reglas intrínsecas se encuentran: que la posibilidad de significar algo en el mundo nos incluye por nosotros estar en relación con el mundo, donde esta relación es presentada a partir del reconocernos dentro de éste como otro de sus elemento, pero esta inclusión no sólo se limita a que podamos autosignificarnos y que los otros nos signifiquen como nosotros a ellos, sino que también abarca la mención de que toda cosa que se presente en nuestro mundo siempre será significable, la significación siempre viene acompañada de la estructura de la convivencia con un otro que comparte el mundo con nosotros, y esto asegura la certeza de las significaciones como necesarias en el mundo y que siempre expresan algo de éste; la necesidad de significación se da junto con la garantía de que todo lo que sea significable es parte del mundo y es tan autosustentable como éste, es decir, la necesidad de significado tiene un mínimo de matices que garantiza su validez como significable, donde esta validez está en su límite de ambigüedad que sólo determina al significable como un “es”, “que se da” o “que está”, que es algo que se puede creer o tomar en cuenta como existente en el mundo y como mínima y necesaria manifestación de éste; la mínima ambigüedad permite que sea posible “asegurar” algunos significados sin que haya una necesidad de buscar justificaciones o matices al infinito, pero esta ambigüedad no asegura la pertinencia o la aceptación de los significados en los contextos, y la forma en que “aseguramos” los significados es por medio de la creencia de que éstos “son” (en el sentido de considerarlos como elementos mínimos de la manifestación del mundo) para poder “ignorar” o no tomar en cuenta por el momento otras significaciones, porque con el significado que creemos se satisface la mínima

⁶⁰ Podemos considerar que esta lógica intrínseca son las condiciones ontológicas de los juegos de lenguaje.

necesidad de sentido para determinarnos dentro del mundo y, por tanto, podemos darnos el lujo de no requerir de más significados; la capacidad para “asegurar” e “ignorar” sentidos se da en relación a la ambigüedad de los matices en un contexto, donde mientras más matices haya, más significados se “aseguran” e “ignoran” a cambio de poder articular menos matices, mientras que cuantos menos matices haya, menos significados se “aseguran” e “ignoran” y más matices se podrán articular; 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 juegos 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.⁶¹

A pesar de que estas características rodean la lógica de todo juego de lenguaje, como tal sus usuarios no dan cuenta de éstas en su cotidianidad, no prestan atención a los matices que siempre se presentan en los juegos que usan, y esto se debe a dos razones: la primera es que los usuarios en general sólo “dominan” esta lógica por medio de su desarrollo práctico, es decir, al mismo tiempo en que reconocen el mundo que cohabitan y forman su mundo, también aprenden y efectúan la capacidad de significación, que es el juego más básico (en el sentido de más simple y necesario) que en su mismo presentar se aprende, en la apertura al mundo se da el reconocimiento de la estructura de la significación, el cual, al no surgir de un movimiento reflexivo sino de su presentación y reconocimiento, sólo se puede aprender por medio de la ejecución, y es por eso que los usuarios desarrollan un “dominio” que hace que ignoren las reglas por enfocarse en su efectiva implementación, lo que causa que no reparen en los elementos alrededor de esta interconexión; y la segunda es que la red de juegos de los individuos puede dificultar

⁶¹ Aquí es conveniente señalar que esta lógica intrínseca comparte algunas características con una de las ideas que Wittgenstein plantea en *Sobre la certeza*, específicamente la idea de las proposiciones bisagra: Wittgenstein señala que hay ciertas ideas de las que no podemos dudar y que no tenemos razones para justificarlas del todo, simplemente es necesario dar por hecho estas ideas como base para el resto de los juegos, como en uno de los ejemplos que el mismo Wittgenstein plantea donde considerar dudar de la proposición “Sé que tengo dos manos” sería ridículo porque necesitamos como base para esa duda la misma idea de “manos” que estamos afirmando, necesitamos ciertas seguridades para dudar pero que al mismo tiempo éstas no puedan estar en duda; y la lógica intrínseca cumple con esa característica al ser los juegos más básicos que garantizan el desarrollo de los otros juegos. Junto con esto también podríamos agregar que la posibilidad de dudar de la proposición “Sé que tengo dos manos” dependerá de los matices alrededor de esa interconexión que nos permitan reconocer un error (por ejemplo, considerar que estemos soñando), pero de lo que no podríamos dudar es que esta proposición forma parte de una posible y necesaria manifestación del mundo que cohabitamos y que “es”.

el entendimiento de esta interconexión dependiendo de su estructura, como se había mencionado brevemente en el capítulo anterior con respecto al error y la duda.

Con esto podemos ver que, en cuando al desarrollo de nuestro mundo y de la red de juegos, puede que ciertas formas en que se desenvuelve y estructura nuestro entendimiento de la realidad tenga dificultades para reconocer ciertos matices, lo cual es parte de las problemáticas a las que apuntaban las preguntas planteadas al final del capítulo anterior, y que podemos desarrollar como punto de partida para adentrarnos en las características de la red. Así, en cuanto a estas dos razones por las que los usuarios de los juegos no pueden reconocer del todo esta lógica intrínseca, podemos mencionar que, en cuanto a la primera de estas razones, ésta queda detallada por las ideas planteadas el segundo capítulo en relación al “dominio” y la “consciencia”, mientras que la segunda se expondrá en las reflexiones a continuación.

Retomando lo que se había comentado en la exposición en cuanto al error en el capítulo anterior, la red de juegos es la que posibilita la consideración de qué ideas son válidas o verdaderas y que otras son contradictorias o erróneas, por lo que esta característica tiene un peso importante con respecto a los límites de qué cosas podemos entender, donde la palabra “entender” no debe ser interpretada con el sentido de “posibilidad de conocimiento”, sino como “posibilidad de significación”, que es la forma en que la red, en base a su estructura, matiza y da sentido a los juegos que adquirimos; es la relevancia significativa que le podemos dar a los nuevos juegos que experimentamos dentro de nuestro mundo y su organización, ya sea que efectivamente le demos relevancia a una idea o la tachemos como algo falso.

La red de juegos que hemos formado determina qué juegos consideramos que dicen o significan algo relevante respecto de nuestro mundo y qué otros no, así como también determina los límites de posibilidad de los juegos para articularse alrededor de un sentido, ya sean oportunos o no. Así, como un ejemplo de estas ideas, podemos considerar que la red de juegos de una persona que se desarrolla completamente en el contexto práctico de su día a día puede tomar como un sin sentido, o como algo fuera de lo razonable, la enunciación que hemos hecho acerca de la lógica intrínseca de que toda cosa que podamos pensar tiene un significado, y esto se debe a que esta última consideración es en términos de un contexto filosófico muy distante del contexto práctico, mas no por eso significa que sean completamente ajenos, ya que la red de esta persona hipotética no imposibilita que, a partir de un desarrollo reflexivo o por medio de la función explicativa de los juegos⁶², pueda darle a la enunciación filosófica la connotación o significación que

⁶² Aquí es conveniente señalar que el desarrollo de la función explicativa no se da únicamente con la “consciencia” de una sola interconexión, sino que nos referimos a un desarrollo cotidiano de la explicación sobre la mayoría de los juegos que se desarrollen. Es decir, aunque parezca que nos

hemos estado dándole en este trabajo, sólo hace que le sea más difícil hacer esto porque debe romper o sobreponerse a sus primeras consideraciones que catalogan tajantemente a la afirmación filosófica como algo sin sentido; debe desarrollar una red más compleja o, lo que es lo mismo, ampliar las posibilidades de su mundo para poder “entender” la afirmación filosófica, ya que la red que posee en este momento no le alcanza para considerar otra perspectiva más que como un sin sentido.

¿En que habría de consistir dudar ahora de que tengo dos manos? ¿Por qué no puedo ni siquiera imaginármelo? ¿Qué creería si no creyera eso? No tengo ningún sistema dentro del que pudiera darse tal duda.⁶³

En relación a lo hasta ahora comentado, podemos darnos cuenta de que, a partir del desarrollo que tenga nuestra red, también se van estableciendo los límites de interpretación que podemos darle a los diferentes juegos que conocemos, los cuales nos permiten o imposibilitan desarrollarnos dentro de los diferentes contextos que podemos reconocer en nuestro mundo. Así, si queremos ampliar la red para poder “entender” y poder dar cuenta de los elementos de la lógica intrínseca, como se planteaba al principio de esta reflexión, no hay que dejar de lado las dificultades que habíamos mencionado en el ejemplo anterior, a saber, que el hombre que sólo conoce una vida práctica debe sobrepasar estas mismas consideraciones para poder aumentar sus posibilidades de significación, lo cual involucra que ponga en cuestión gran parte de las ideas con las que se desarrolla habitualmente, a la perspectiva bien estructurada que ya tiene sobre cómo es su mundo, lo cual es muy problemático.

Para que se dé la ampliación de las posibilidades de nuestro “entendimiento” debemos aumentar las posibles relaciones de los juegos de lenguaje que conocemos, poder considerar más matices sobre las diferentes interconexiones que empleamos día a día, lo que nos empujaría a desarrollarnos explicativamente, sólo tenemos el problema de que esta función, en el caso de nuestro sujeto hipotético que se desarrolla en el contexto práctico, se debe enfrentar a la forma ejecutante con la que usualmente se desarrolla en su vida. Ahora, como ya hemos mencionado en el capítulo anterior, la forma en que se presenta el tránsito entre la función ejecutante a la explicativa se da a través del error, sin embargo, también debe recordarse que no todo error genera esta apertura, sino que específicamente sólo el error desde la explicación causa esto; sólo el error que mira a buscar otras posibilidades puede llevarnos a “entender” más juegos y, junto con ello, a generar cambios en la red de juegos, ya que el error ejecutante sólo remite a elementos que

referimos a un solo uso de las funciones para describir la forma de vida de una persona, no hay que olvidar que cotidianamente debemos usar ambas funciones, y estas referencias que hemos hecho son en términos generales en cuanto a qué función de los juegos, ejecutante o explicativa, suele implementarse más a menudo; el desarrollo de la red no se da sólo con entender un par de juegos, se da por medio de la costumbre de cómo solemos aprender juegos.

⁶³ *Ibíd.*, p. 707.

ya previamente habíamos considerado. Por lo que podemos indicar que, para generar un cambio en la red, debemos efectuar el error explicativo.

Hasta ahora parecería que la red de juegos tiene un carácter maleable, como ya se había comentado al final del primer capítulo, que responde al hecho de poder aumentar nuestros límites de “entendimiento” al poder reconocer más significaciones posibles sobre los juegos que ya conocemos o conocer nuevos juegos, pero siempre y cuando podamos desarrollar las preguntas explicativas; de esta forma, podemos ahora preguntarnos si este desarrollo debe darse por decisión propia del sujeto o se puede dar por otras razones. Sin embargo, antes de ocuparnos de contestar esta pregunta, sería pertinente tratar con una problemática relacionada al carácter maleable de la red, en específico, la cuestión de si aumentar nuestros límites de “entendimiento” nos llevaría a afectar nuestra perspectiva cotidiana, lo que nos llevaría también a alterar la “base lógica”, y, si las necesidades de desarrollo de nuestro día a día nos garantizan la “base lógica” para comunicarnos con los otros, y comenzamos a enfrentar necesidades distintas por visualizar otras significaciones debido a que nuestra red es más compleja, ¿es posible que esa “base lógica” se vea alterada o permanecerá igual?

Este es un problema relevante ya que, si la primera de estas opciones se cumple, parecería que tener una red más compleja comprometería nuestra capacidad para desarrollarnos con los otros por el hecho de alterar lo que tomamos como punto de referencia para la convivencia, ya no podríamos tener un contexto en común con los demás; mientras que si se da la segunda opción, entonces parecería que la complejización de la red no afecta nuestras posibilidades para “entender” el mundo ya que éstas siguen siendo las mismas, no podríamos considerar cosas más allá de lo que los otros nos permiten por medio de la “base lógica”.

Para contestar a esta cuestión podemos apoyarnos en la idea de que también hay elementos en la red que, a pesar de no haber garantía de que se mantengan inmutables, son constantes y prácticamente parecen estar fijos, como lo puede ser el lenguaje materno, los cuales dan muestra de que no por efectuar un error explicativo se tiene la garantía de un cambio significativo en la red. Desarrollando esto con mayor precisión podemos mencionar que con el paso del tiempo vamos aprendiendo juegos que, como elementos en la red, poseen una importancia central ya que son el núcleo de otros juegos, como el ya mencionado caso del lenguaje materno junto con otros juegos como las reglas para sumar, el entendimiento de nuestro nombre, el reconocimiento de los familiares más cercanos, etc.; mientras que hay otros juegos que no son tan indispensables y constantemente cambian, como lo pueden ser todos los juegos que nos permiten ubicarnos espacialmente en el presente (por ejemplo, en la mañana podemos ver que estamos en nuestra casa, pero en la tarde notamos que estamos en el centro comercial, así el juego que nos permite ubicarnos en un lugar en concreto constantemente debe cambiar), determinar la fecha y hora actual, reconocer nuestro estado físico actual (si tenemos hambre, sed, calor, frío, cansancio, dolor, etc.), entre otros.

El niño aprende a creer muchas cosas. Esto es, aprende por ejemplo a actuar de acuerdo con estas creencias poco a poco, se forma un sistema con las cosas que cree y, en tal sistema, algunos elementos se mantienen inmutables y firmes, mientras que otros son más o menos móviles. Lo que se mantiene firme lo hace no porque intrínsecamente sea obvio o convincente, sino porque se sostiene en lo que le rodea.⁶⁴

Con esto podemos ver que, a pesar de desarrollar nuevos matices y expandir los límites de nuestro “entendimiento”, seguiremos teniendo como ejes otros juegos por su relevancia en cuanto a la completitud de la red y nuestras necesidades de convivencia con los otros, “No soy yo quien decide qué es una razón convincente de algo.”⁶⁵, por lo que podemos considerar que el “entendimiento” de nuevos juegos no afectará a la “base lógica” que desarrollamos con el otro y aun así nos permitirá tener en cuenta otros matices posibles; durante el desarrollo de nuestra experiencia, la red de juegos formará una jerarquía que nos permitirá seguir interactuando con el otro y considerar ideas más allá de esta convivencia sin que sea necesario que ambas cosas se afecten.

En relación a esto último, podemos hacer la siguiente consideración con respecto a una de las ideas expuestas en la lógica intrínseca de los juegos: la red de juegos, que conforma las posibilidades de nuestro mundo, no es un conjunto aleatorio que se plantea las características de la realidad de manera azarosa, sino que se encuentra jerarquizada bajo un orden que nos permite generar una perspectiva o un sentido de cómo es nuestro mundo, nos permite suponer cómo es el mundo tomando como referente la totalidad del mundo que hemos conocido; las posibilidades de nuestro mundo son nuestra perspectiva de éste.

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.

Así, teniendo en cuenta estos contrastes, podemos retomar la pregunta que habíamos dejado anteriormente, a saber, si el desarrollo de preguntas explicativas debe darse por decisión propia del sujeto o se puede dar por otras razones, mencionando que, para la primera de estas opciones, las personas que se desenvuelven dentro de la ciencia y la filosofía son prueba de poder desarrollarse el error explicativo por voluntad de uno; mientras que para la segunda opción podríamos considerar que, como requerimos implementar tanto la explicación como la ejecución cotidianamente, es imposible que un sujeto se desarrolle sin haber efectuado una pregunta explicativa ya que ésta le es necesaria para su aprendizaje de juegos centrales, por lo que podemos considerar que el error explicativo puede darse por accidente, se presenta por casualidad dentro de las necesidades de

⁶⁴ *Ibíd.*, p. 683.

⁶⁵ *Ibíd.*, p. 713.

convivencia de un sujeto que lo forzarán a desarrollar una red más amplia para el desarrollo de su día a día.

Con esto podemos considerar solucionada esta cuestión; mas, como posible réplica a esta última pregunta, podemos retomar una característica que hemos mencionado en la explicación sobre la posible alteración de la “base lógica” por parte de la red, a saber, “no por efectuar un error explicativo se tiene la garantía de un cambio significable en la red”, lo que nos llevaría a preguntarnos que, si el error explicativo no nos asegura el desarrollo de una red más compleja, pero es la única forma de desarrollar nuevos matices y complejizar la red que poseemos, entonces por qué no garantiza un cambio en la red, qué hace que algunos elementos sean constantes y qué hace que otros siempre se muevan. En cuanto a la cuestión de los elementos constantes, ya tenemos algunas ideas que pueden servir como respuesta: los juegos que se mantienen constantes son aquellos que sirven como núcleos para otros juegos, establecen el sentido más relevante para los otros juegos que conocemos, donde este “sentido” es determinado principalmente por las necesidades que la convivencia con los otros nos plantea. Mientras que, para la cuestión de los elementos móviles, podemos considerar que estos juegos que siempre cambian no son tan indispensables para la red, ya sea porque se desempeñan como matices muy secundarios cuya omisión no altera la interpretación central de los otros juegos, o porque los errores que pudieran generar con otros juegos ya están previstos, es decir, ya están catalogados como un error ejecutante. Siendo así, podemos notar que, si desarrollamos un nuevo juego por medio del error explicativo, pero no tiene ningún impacto o relevancia dentro del resto de la red, entonces este juego no podrá causar que nuestra red se vuelva más compleja.

No aprendo explícitamente las proposiciones que para mí son incuestionables. Puedo *descubrirlas* posteriormente como el eje en torno del cual gira un cuerpo. El eje no está inmóvil en el sentido de que haya algo que lo mantenga fijo, sino que su inmovilidad está determinada por el movimiento en torno a él.⁶⁶

Sin embargo, esto no significa que este nuevo juego sea incapaz de tener alguna relevancia en su momento, ya que, por ejemplo, en una partida de ajedrez en la que se terminó desarrollando una nueva estrategia para un caso muy específico e inusual que permitió llegar a la victoria, esta estrategia tuvo su importancia para su específico contexto, pero fuera de éste, desde la perspectiva de la red o de las posibilidades de nuestro mundo, esta estrategia no es tan relevante.

A partir de lo anterior podemos ver que lo que determina la relevancia de un juego dentro de la red es cómo este juego afecta la perspectiva del mundo del sujeto, ya sea que el juego sea fundamental para mantener ésta o que la ponga en duda. Pero también es conveniente resaltar que el que un juego no sea relevante para la red no determina que ese juego no sea importante para el desarrollo del día a día de un

⁶⁶ *Ibíd.*, p. 685.

sujeto, como se había comentado en el párrafo anterior. Esto se debe a que la red son las posibilidades de nuestro mundo, las diferentes perspectivas con las que podemos interpretar nuestras relaciones en el mundo, pero nuestro mundo mantiene cierta distancia de esas posibilidades, ya que aquél se desarrolla bajo una determinada cantidad de elementos de éste pero no en todas las posibilidades que puede ofrecer al mismo tiempo; nuestro mundo se da en un contexto dentro de la red, no en todos.

Esta última idea también puede explicarse a partir de las características que habíamos señalado al final del segundo capítulo y lo mencionado con respecto a la lógica intrínseca de los juegos: ya que mientras más matices articulemos dentro de una interconexión, más preciso se vuelve el uso de la “lógica que se dibuja” a cambio de que se reduzca la posibilidad de agregar más juegos, así como también ocurre lo contrario cuando una interconexión posee pocos matices, y dado que tenemos asegurado que nunca lograremos alcanzar una interconexión completamente definida ni completamente ambigua porque eso degeneraría en un “lenguaje privado”, 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” (como ya previamente se había comentado al inicio de este capítulo), que se expresa por medio de las características de la lógica intrínseca⁶⁷, 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 mundo⁶⁸.

⁶⁷ Aquí es pertinente señalar que la consideración de “ser” que cada ente significable posee, sólo tiene su estructura o sentido mientras también se den las otras características de la lógica intrínseca; así, podemos considerar que la lógica intrínseca es el juego más ambiguo que podemos considerar de las cosas, cuyo máximo exponente es la característica de “ser”, pero no se reduce únicamente a ésta.

⁶⁸ 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

Ahora podemos ver que hay una diferencia entre las posibilidades de nuestro mundo y nuestro mundo, ya que el primero es prácticamente nuestra memoria que nos permite re-conocer todo elemento del mundo con el que hemos interactuado y la jerarquía que se ha formado en torno a esta interacción, mientras que el segundo es el acaecer o la manifestación actual de la relación que tenemos con los otros con los que cohabitamos el mundo; el primero es el registro y ordenación de todos los contextos que hemos vivido, y el segundo es el contexto que actualmente estamos viviendo, ambos se desarrollan a la par y al inicio son iguales, pero con el paso del tiempo se va notando que el segundo tiene un carácter de espontaneidad que el primero sólo puede reconocer pero no manifestar⁶⁹. Y estas consideraciones también nos permiten comprender por qué pareciera que entre la red y el “ahora” hay prioridades distintas, como se señalaba anteriormente: las prioridades de la red se dan en función de todo lo que hemos conocido, en relación a la lógica que surge de todo lo que conocemos; mientras que las prioridades del “ahora” se dan en función a la interacción actual que tenemos con los otros, en relación a la lógica que surge de lo que presenciamos en su acaecimiento. Así, podemos ver que en ocasiones la red y el “ahora” coinciden o se encuentran desfasados⁷⁰, ya que, en las necesidades que se dan en la relación con un otro, puede que éstas sean precisamente los juegos que ya están en nuestra red y simplemente nos desarrollemos bajo las expectativas que tenemos de cómo interpretar esta situación determinada, así como también puede que las necesidades sean distintas a las que están en nuestra red y debemos generar nuevos juegos.

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

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”.

⁶⁹ También es conveniente señalar que, si el “ahora” es el contextos que estamos dando cuenta, y la red es el registro de los contextos que hemos vivido, entonces sólo podemos saber de la red en el “ahora” precisamente como forma de recuerdo; la red es una especie de registro y expectativa, mientras que el “ahora” es el presente efectivo que estamos viviendo, los registros afectan cómo entendemos el presente, pero es sólo a través de éste que podemos dar cuenta de aquéllos, sólo así podremos “recordar que recordamos” o “saber lo que sabemos”.

⁷⁰ En relación a esta idea podemos comentar que, en cuanto a las necesidades de los juegos explicadas en la lógica intrínseca, éstas sólo nos asegura que, mientras compartamos el mundo con un otro, siempre tendremos un mundo, un contexto, un “ahora”, pero no hay garantía sobre tener una perspectiva o comprensión de nuestro mundo; por tanto, podemos comentar que, en el caso de criaturas sin capacidades cognitivas como las medusas, por ejemplo, éstas no poseen un conocimiento de cómo es su mundo mayor al que se perciben en el presente, su mundo sólo tiene la posibilidad de “ser”, tienen un mundo que cohabitan con el resto de las personas pero del que no son conscientes y no pueden saber algo, sólo lo pueden “vivir”.

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”.

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.”⁷¹; 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.”⁷²; 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 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.”⁷³

No hay que pasar por alto que, en relación al tercer punto mencionado al final del párrafo anterior, se menciona que, en un determinado momento del desarrollo de la red, “generalmente” sólo se encuentran corroboraciones de la perspectiva que tenemos de nuestro mundo, donde este “generalmente” exalta que, a pesar de alcanzar una suficiencia de complejidad de la red para atender la cotidianidad del día a día, siempre pueden desarrollarse nuevos contextos o un nuevo “ahora” que nos lleven a enfrentar necesidades que no teníamos previstas, como ocurre cuando una persona sufre un accidente grave y termina desarrollando un trauma por, precisamente, una eventualidad que nunca había esperado, o que por lo menos no esperaba bajo determinados matices. “Es decir: que una persona razonable dude de eso sólo en tales y tales circunstancias.”⁷⁴

Con esto último podemos finalmente retomar la pregunta que habíamos dejado pendiente en el desarrollo de esta exposición, a saber, por qué el error explicativo

⁷¹ *Ibíd.*, p. 687.

⁷² *Ibíd.*, p. 677.

⁷³ *Ibíd.*, p. 701.

⁷⁴ *Ibíd.*, p. 729.

no garantiza un cambio en la red, y comentar que, ya sea que la duda explicativa se dé por decisión del sujeto o por un acaecer inesperado de las necesidades de su mundo, si los nuevos juegos desarrollados a partir de la explicación no son relevantes o contrastables para la expectativa que genera la red, que sean algo que la red estaba preparada para afrontar, entonces no se generará un cambio en la red, pero, en el caso contrario, sí se alteraría la red y con ello se aumentarían las posibilidades de “entendimiento” del sujeto; entonces, si el desarrollo del error explicativo altera la red o no, eso depende de que las necesidades que encontremos en el “ahora” sean de gran peso para la red. Esto nos permite indicar que existe una cierta relación de dependencia de la red con respecto al “ahora”, ya que es en ésta donde se dan los elementos de aquélla, por lo que, si bien esto no cancela la posibilidad de retroalimentación por parte de la red hacia el “ahora”, ya que en éste sólo se manifiestan los juegos bajo su mínima ambigüedad de “ser” (por no contener toda la experiencia de la red y sólo poseer la experiencia de ese momento) mientras que en relación con la red los elementos del “ahora” pueden adquirir matices más específicos, es la red la que manifiesta las expectativas que tenemos de nuestro mundo sobre el “ahora”, sí podemos mencionar que la red responde a las necesidades que acaecen en el “ahora”, especialmente las más recurrentes, y si una necesidad deja de manifestarse, entonces la red deja de considerar ese juego.

Tal como también se había comentado en el primer capítulo: tanto aprendemos nuevos juegos como dejamos de jugar otros, y lo mismo ocurre con la red. No nos desarrollamos dentro de una lógica precisa, sino que lo hacemos dentro de una lógica ambigua porque, en efecto, los contextos en los que vivimos son cambiantes, así como por el hecho de desarrollarnos con la carencia de absolutos por la lógica intrínseca de los juegos. Y, en relación a esto y a las ideas planteadas en el segundo capítulo al hablar de cómo cuando comenzamos a aprender juegos lo hacemos con varios juegos al mismo tiempo en lugar de un juego simple, podemos agregar que precisamente los primeros juegos que conocemos son todos los que se presentan en el “ahora”, los cuales cargan consigo las características de la “lógica intrínseca”, como la necesidad de cohabitar el mundo (que involucra la estructura de convivencia que se comentaba en el primer capítulo), el significado mínimo de “ser”, la implicación de los juegos como manifestaciones necesarias del mundo, etc.

Como resumen de lo hasta ahora expuesto en el capítulo podemos comentar lo siguiente: los elementos de los juegos de lenguaje van “dibujando” una lógica intrínseca que acompaña tanto a los juegos como a los jugadores y establece las relaciones necesarias entre ambos. Ahora, esta lógica intrínseca no es directamente visible para los usuarios de los juegos ya que, primero, éstos generalmente sólo “dominan” esta interconexión por ser lo mínimo que requieren tanto como miembros del mundo como para desarrollarse en éste, y segundo, la red de juegos que una persona posea puede facilitar o dificultar la significación de estas ideas, ya que es en la red donde se determinan el “entendimiento” que un sujeto posee para

enfrentarse a las necesidades que acaecen en su día a día. Estas posibilidades de significación de la red se van estableciendo jerárquicamente a partir de las necesidades que vamos experimentando a lo largo de los años, generando que haya tanto juegos centrales y constantes como juegos secundarios y cambiantes en la red, lo que permite que se mantenga una “base lógica” para convivir con los otros sin que ésta afecte o se vea afectada por los otros juegos que podemos aprender que vayan más allá de la “base lógica”.

Sin embargo, a pesar de que la red determine cómo usualmente significamos el mundo que se nos presenta, como tal es ésta la que depende de la realidad que acaece, ya que la red es sólo la perspectiva o expectativa de cómo consideramos que se desarrolla nuestro mundo, mientras que el “ahora”, o el “juego que se dibuja” de la saturación de todos los juegos que podemos percibir en su actualidad, es precisamente el desarrollo efectivo de nuestro mundo, y tanto la red como el “ahora” responden a lógicas distintas que a veces coinciden, lo que cuando se da con frecuencia nos hace considerar que hemos desarrollado un “sentido común” o que somos “hombres razonables”, y a veces discrepan, lo que nos lleva a los errores y a considerar nuevos juegos. Es precisamente esta relación de dependencia y reciprocidad la que nos permite desarrollar una red más compleja o nos dificulta lograr esto último, ya que nuestro mundo que se presenta en el “ahora” determina las necesidades de convivencia, pero es la red la que nos proporciona la gama de matices que disponemos para enfrentar estas necesidades, por lo que, dependiendo del contexto que se nos presente, como un contexto filosófico, puede que nuestra red no tenga los matices para significar ese “ahora” más que de algo sin sentido, o puede que tenga los matices necesarios para darle una interpretación efectiva para convivir con el otro⁷⁵.

Ahora, ya que se han expuesto algunas de las características de la red, podemos retomar las preguntas planteadas al final del segundo capítulo para acotar la reflexión actual a los intereses planteados para el trabajo en general.

En cuanto a la primera pregunta formulada, a saber, “¿la forma en que comprendemos la interconexión, o la forma en que desarrollamos nuevos juegos de lenguaje, puede también afectar a la red de juegos, y, de ser esto cierto, cómo se afectaría?”, podemos comentar que, efectivamente, la forma en que desarrollamos nuevos juegos, ya sea de manera explicativa como ejecutante, sí puede afectar la red que poseemos, pero bajo la condición de que esos juegos sean de relevancia para la red y la expectativa que ésta tiene de cómo es nuestro mundo, que esos

⁷⁵ Es conveniente mencionar que tanto la significación de sin sentido como una más compleja son formas efectivas de convivir con el otro, el rechazo o la apreciación son maneras de aceptar la relación con el otro e interactuar con éste; pero empleamos en esta última línea la palabra “efectiva” bajo el uso práctico para demarcar “relación de apreciación” en contraste con el rechazo o el determinar como un sin sentido.

juegos ofrezcan elementos permitentes para satisfacer las necesidades recurrentes que se den en el “ahora”, ya que, de no ser así, no afectarán del todo a la red; si en el desarrollo de nuevos juegos por parte de las funciones, al interactuar con nuestras necesidades de convivencia, generan un cambio significativo en la expectativa de cómo es nuestro mundo, entonces no pasarán desapercibidos por la red y dejarán su marca sobre ésta.

Además de esto, es importante tomar en cuenta que, para los ejemplos con que hemos desarrollado este tercer capítulo, se ha partido desde la perspectiva de cómo aumentar las posibilidades de significación, es decir, cómo una persona que vive en el contexto de su cotidianidad práctica puede llegar a “entender” un contexto filosófico; sin embargo, también podría darse al revés, donde, en vez de usar el error explicativo para hacer más compleja la red, terminemos optando por el error ejecutante para hacer la red más simple. Por lo que ahora tendríamos que agregar que tanto la explicación como la ejecución pueden causar cambios en la red, ya sea para ampliarla, como en el caso del primero, como reducirla, en el caso del segundo⁷⁶, siempre y cuando sean cambios relevantes para la expectativa de la red. Y lo que impulsaría esos cambios son los errores que enfrentemos y la forma que adoptemos para “entenderlos”, el cómo tratamos o lidiamos con las dudas que ponen a temblar las posibilidades de nuestro mundo; la red se ve afectada por el error, donde la primera es el desarrollo histórico-continuo de cómo hemos enfrentado la segunda.

En relación a la segunda pregunta, a saber, “¿es posible que dependiendo de cómo sea nuestra red de juegos se vea afectada de alguna forma nuestra posibilidad de aprender interconexiones?”, podemos comentar que, primeramente, es conveniente hacer una distinción entre “aprender” y “entender”, donde el primero se da simplemente con el hecho de que un juego se presente en el “ahora”, sólo necesitamos que acaezca para aprenderlo y reconocerlo como parte de nuestro mundo; mientras que el segundo es la posibilidad de significación que tenemos para tratar con los juegos que conocemos y hemos conocido, es el planteamiento de qué relación tendrá un juego con respecto a la red. Así, siempre podemos aprender nuevos juegos sin importar la estructura de nuestra red, sin embargo, ya que es la red la que determina las posibilidades de significación, o los matices con los que un

⁷⁶ La forma en que se da la “reducción” de la red (recordando que, en cuanto a los juegos de lenguaje, de lo simple y lo complejo sólo se puede hablar en términos relativos), es mediante la jerarquización en torno a un específico juego que nos permita ignorar o descalificar otros matices alrededor de éste por ya no presentarse como relevantes, y, al mantener esta jerarquía por un tiempo determinado (específicamente el tiempo necesario para verificar que este juego ayuda a desarrollarnos bajo las necesidades que se nos presentan en la convivencia con los otros), ocurrirá que la red deje de considerar esos matices y se centre en los que no se han ignorado, como se había comentado anteriormente en cuanto a que la ausencia de una necesidad genera que deje de considerarse dentro de las posibilidades de nuestro mundo.

sujeto cuenta para enfrentarse a las necesidades que acaecen en el “ahora”, entonces la red puede ampliar o reducir las posibilidades de “entendimiento” de un sujeto, como ya se había comentado al mencionar que la red puede no disponer de los matices necesarios para significar el contexto más que de algo sin sentido, o puede que sea lo contrario y pueda darle una interpretación efectiva.

Teniendo en cuenta estas dos preguntas que hemos retomado, podemos encontrar un problema en la relación entre el “ahora” y la red, ya que en la primera pregunta parece que es aquél quien afecta a ésta, pero en la segunda pregunta es al revés. Siendo así, es conveniente desarrollar una profundización de la relación entre la red y el “ahora” para intentar aclarar esta problemática.

Como se había comentado anteriormente, hay una dependencia de la red con respecto al “ahora” ya que es éste el que determina el desarrollo de aquél, por lo menos al principio, porque también hemos comentado que es la red la que nos proporciona los matices para enfrentar las necesidades del “ahora” debido a que, como tal, sólo se presentan en éste como un “ser”, como ya también se había mencionado; por lo que, en realidad, ambas cosas se dan: tanto es el “ahora” el que afecta la red, como al revés, sólo que esto se hace en momentos diferentes de nuestro desarrollo y por causas específicas. Es decir, podemos considerar que, en un principio, el “ahora” es quien lleva la prioridad para determinar cómo es nuestro mundo, la red depende del “ahora”, pero en un momento posterior, debido a la efectiva complejidad de la red para tratar las necesidades de convivencia que se presentan en nuestro mundo, es la red la que adquiere la prioridad y el “ahora” se vuelve el dependiente.

Sin embargo, es importante resaltar que este movimiento de prioridad del “ahora” a la red sólo se da mientras consideremos que tenemos “sentido común” o somos “hombres razonables”, mientras se sigan confirmando nuestras expectativas y no nos encontremos con un error inesperado, porque, si se da esto último, entonces el “ahora” vuelve a llevar la prioridad. Teniendo en cuenta esto podemos ver que, en base a la perspectiva que tenemos de cómo es el mundo junto con las confirmaciones que nos hacen considerarnos “hombres razonables”, se va generando una lógica que no sólo permite el movimiento de la prioridad del “ahora” hacia la red, sino que también genera una serie de creencias o ideas que precisamente nos hacen considerarnos “hombres razonables” y delimitan con mayor fuerza los juegos que podemos “entender”, la red “dibuja una lógica” donde ésta es el punto de referencia para desarrollarnos en nuestro mundo; pero también puede darse el caso donde en el desarrollo de la red demos cuenta con mayor fuerza de los errores y mantengamos la prioridad en el “ahora”, lo que llevaría a nuestra red a desarrollar una lógica o un “juego que se dibuja” donde no nos consideremos del todo “hombres razonables” ni creamos que conocemos bien cómo es nuestro mundo, sino que se generarán otras ideas que darán paso a otras creencias, la red “dibuja una lógica” donde el “ahora” es el punto de referencia para desarrollarnos en el mundo.

Si analizamos con mayor detenimiento estas últimas ideas, podemos ver que estas dos “lógicas que se dibujan” por parte de la red tienen características muy similares a las funciones ejecutantes y explicativas, ya que en el caso de la lógica que exalta la prioridad en la red se puede ver que lo que hace es ordenar los juegos alrededor de una estructura bien definida, reduce las posibles significaciones del mundo sólo a las que ya conocemos por la red; en cambio, la otra lógica, aquella que exalta la prioridad en el “ahora”, parece considerar como punto de referencia la ambigüedad de significaciones que se presentan en nuestro mundo y la red sólo actúa como una herramienta para dar cuenta de esas significaciones, amplía las posibles significaciones que nuestro mundo ya conocía. Y esto no debería extrañarnos tanto ya que, precisamente, el desarrollo de la red se da a partir de cómo “entendemos” juegos, de los matices que damos cuenta en nuestras significaciones que surgen por la forma en que jugamos esos juegos, de cómo “entendemos” la interconexión, y si la mayoría de los juegos los “entendemos” de manera ejecutante o explicativa, entonces, en el momento de la retroalimentación de la red sobre el “ahora”, los otros juegos que encontremos los desarrollaremos de esa manera.

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”, donde el primero, la articulación sobre sí, es cómo la red estructura esos matices y comienza a formar una expectativa de cómo es nuestro mundo, y el segundo, la articulación para sí, es cómo esos matices se manifiestan en el “ahora” y establecen un parámetro para “entender” lo que acaece en éste (como se había comentado en la nota sesenta y nueve), causando que la red reconozca el rendimiento de sus consideraciones sobre su mundo y nuevamente estructure esos rendimientos, junto con los resultados que obtuvieron en su confrontación con el mundo, sobre la expectativa que ya tenía. 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 (también aquí podemos retomar la nota sesenta y nueve), 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, como se había comentado anteriormente, 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”.

Es precisamente esta característica la que permite que la red se vea afectada por los juegos que “entendemos” en el “ahora” y que, al mismo tiempo, la red pueda delimitar lo que podemos “entender” dentro de los contextos del “ahora”, ya que, cuando “entendemos” algo, el reconocimiento de ese algo se da junto con la confrontación de lo que ya conocíamos, y con ello se da la reflexión y manifestación de la red (por ejemplo, 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 movimiento).

En base a esto también es conveniente reformular la mención que hemos hecho anteriormente en relación a los matices que da cuenta el “ahora”: debido a que el “ahora” y la red se desarrollan conjuntamente, únicamente al inicio de este desarrollo aquél puede dar cuenta de que las cosas “son”, en los momentos posteriores el “ahora” siempre se desarrollará junto con más matices que consideremos apropiado para cada contexto según la jerarquía de la red (por ejemplo, una vez que aprendemos a reconocer un objeto, como puede ser un espejo, nunca más podremos volver a ver ese objeto con el entusiasmo, miedo, curiosidad, etc., con que se presentaron la primera vez); sin embargo, esto no evita que podamos intentar “ver las cosas en sí”, en el sentido de considerar “entender” lo que acaecen en el “ahora” con la menor cantidad de matices posibles, a saber, que las cosas “son”, sólo que sí restringe esta habilidad hasta el grado de asegurar que no se puede efectuar de manera completa, ya que eso sería igual a reiniciar la red.

Con esto podemos ver que la red, y la perspectiva que ésta va formando sobre el mundo, se dan sobre la misma articulación que ésta hace a partir de los matices que va reconociendo, por lo que si la gran parte de los juegos que se han aprendido fueron “entendidos” por medio de la ejecución, entonces la organización que la red dispondrá será muy cerrada o muy concentrada sobre específicos juegos, causando que, en el momento en que la red se articula sobre sí, se generen otros matices que hagan complicado interconectar distintos juegos entre sí y lo que daría origen a una perspectiva o “lógica que se dibuja” donde las cosas son de una determinada manera y tienen un orden que se puede aprender, a saber, el sentido común; mientras que ocurre lo contrario si la mayoría de los juegos que “entendemos” son por medio de la explicación, ya que entonces la organización que la red poseería sería abierta o con una gran apertura a ver otras posibilidades, causando que, en la articulación de la red, se generen matices a los que les sea sencillo interconectar juegos entre sí, lo que daría origen a una perspectiva donde las cosas son complejas y pueden entenderse desde múltiples puntos de vista, y quien da la pauta para esta variabilidad de las cosas son sus mismas manifestaciones en el “ahora”.

A partir de esto podemos determinar que una perspectiva de nuestro mundo formada desde la ejecución genera una “red ejecutante” y desde la explicación una “red explicativa”, donde la primera desarrolla una lógica en base a lo que ésta ya conoce del mundo, su punto de referencia de cómo es el mundo es ella misma; mientras que la segunda posee una lógica en base a lo que acaece en el mundo, su punto de referencia es el “ahora”.⁷⁷ Cada lógica o perspectiva de la red puede facilitar o limitar el “entendimiento” de otros juegos, y esto se pone de manifiesto en cómo cada lógica interpreta al error: desde la red ejecutante, el error es tomado o como una “ausencia” o como algo que simplemente debe ignorarse o considerarse como un sin sentido, en el primer caso se está hablando del error ejecutante y en el segundo del explicativo, donde si un juego no puede desarrollarse bajo condiciones específicas, entonces no tienen sentido, por eso el error más relevante es el ejecutante ya que es el medio por el cual se pueden comprobar las cosas y corroborar que siguen una determinada estructura, aunque no por esto se excluye el error explicativo por completo, como ya se había mencionado en cuanto a que requerimos manejar ambas funciones cotidianamente, sino que se limita a casos muy específicos; en cambio, pasa lo contrario desde la red explicativa, donde el error es considerado o como una “falta” que podría involucrar la revisión de las reglas o como una posible forma para encontrar otra perspectiva, en el primer caso nos referimos al error ejecutante y en el segundo al explicativo, donde si un juego no puede desarrollarse bajo condiciones específicas, entonces se requiere alguna otra condición o condiciones para efectuarse, por lo que el error más relevante es el explicativo ya que es por medio de éste que se pueden buscar otras consideraciones para desarrollar el juego, o incluso para determinar por qué no se puede desarrollar el juego, sin dejar de largo los errores ejecutantes ya que éstos son el referente base.

Con esto en mente podemos desarrollar la tercer pregunta planteada al final del capítulo anterior, a saber, “si al red de juegos nos permite entender la realidad y ésta puede ser afectada por cualquiera de las dos consideraciones anteriores, ¿cómo se vería afectada la realidad que comprendemos?”, mencionando que la perspectiva que la red forma son las consideraciones que tenemos de cómo es

⁷⁷ Aquí es conveniente señalar que, como necesitamos tanto la ejecución como la explicación para nuestro desarrollo cotidiano, es imposible que desarrollemos una red completamente ejecutante ni completamente explicativa, sino que este desarrollo se da en grados teniendo como prioridad a la función que más se use; por tanto, puede haber redes ejecutantes más marcadas que otras, por ejemplo, ya que, si suponemos que dos personas desarrollan una red ejecutante, a pesar que la mayoría de los juegos que conocen los hayan “entendido” por medio de la ejecución, puede darse el caso que una de estas redes haya “entendido” algunos cuantos juegos de manera explicativa mientras que la otra red unos cuantos menos, causando que esta primera red sea menos rígida que la segunda o, lo que es lo mismo, que la segunda red sea una red ejecutante más marcada que la primera.

nuestro mundo, son las expectativas de qué significados esperar y desarrollar en el “ahora”, y son éstas las que caracterizan nuestra comprensión de la realidad, por lo que dependiendo de la red que desarrollemos, ya sea ejecutante o explicativa, se determinará la lógica de nuestra realidad, o como lo hemos estado planteando a lo largo de este capítulo, la lógica de nuestro mundo; tanto la red como los juegos que aprendemos y “entendemos”, que se desarrollan a la par, van determinando qué referente considerar prioritariamente para desarrollarnos en un mundo que no se limita únicamente a “ser”, ya sea la red misma o al “ahora”, donde el primero plantea una lógica donde el mundo tiene una determinada estructura que delimita tajantemente qué matices son relevantes y qué otros no, y el segundo plantea una lógica donde el mundo posee una gran complejidad de formas para organizarse y, por tanto, que dependiendo de esa organización se determine qué matices son convenientes y qué otros no.

Para cada perspectiva se dan consideraciones distintas sobre nuestro mundo dependiendo del punto de referencia que tomen, así, desde la red ejecutante, que toma como referencia a sí misma, nuestro mundo se ve reducido al sentido común, donde cualquier cosa que sea distinta o contradictoria a éste será considerada como un sin sentido, es decir, cualquier error que no sea ejecutante será considerado como una idea fuera de lugar (excepto en muy específicas ocasiones, como cuando una persona tiene que aprender a desarrollar una actividad que no conocía antes); en cambio, desde la red explicativa, que toma como referente al “ahora”, nuestro mundo se desarrolla teniendo en cuenta las posibles articulaciones de sentido sobre las cosas que acaecen, sin dejar de lado la jerarquía que genera la red para efectuar las necesidades de convivir, y precisamente no se deja de lado esto ya que el error explicativo, que depende de la red para dar cuenta de estas contradicciones, es tomado como la mejor forma de considerar otras significaciones, el sentido común es implementado como una herramienta para buscar otras posibilidades sin dejar de lado ésta.

Además de lo anterior, podemos comentar que la forma de la red de una persona, ya sea explicativa o ejecutante, no sólo da muestra de las funciones que suele efectuar mayormente para su desarrollo cotidiano, de los juegos de lenguaje que conoce y cómo los juega, sino que también dan cuenta de su forma de vida; la red no sólo determina qué conocemos o hemos aprendido y cómo lo “entendemos”, también establece cómo nos desarrollamos en cuanto a nuestras acciones y actitudes, es una estructura cognitiva y ética. “Verdadero y falso es lo que los hombres *dicen*; y los hombres concuerdan en el *lenguaje*. Ésta no es una concordancia de opiniones, sino de formas de vida.”⁷⁸ En base a esto podemos considerar que la “lógica que se dibuja” de cada red no sólo establece cuál es el punto de referencia para significar nuestro mundo, sino que también determina

⁷⁸ Ludwig Wittgenstein (2009), *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Carlos Ulises Moulines, Madrid, editorial Gredos, pp. 345-347.

cómo desarrollar nuestras acciones con respecto a las significaciones que hemos adoptado; así, para el caso de la red explicativa, podemos considerar que la gran potencialidad articulativa de los juegos que “entiende” le permitirían desarrollar un estilo de vida más comprensivo y reflexivo, donde el sujeto tendría la facilidad de visualizar un contexto desde su perspectiva como desde la de los otros involucrados; mientras que para el caso de una red ejecutante, debido a que los juegos que “entiende” están muy concentrados en su propia lógica, podemos considerar que se formaría un estilo de vida más cerrado y más inercial, donde el sujeto actuaría por costumbres muy específicas para situaciones bien determinadas y esperaría que los otros también se desarrollen de esa manera.

Inclusive a estas consideraciones de estilo de vida podemos agregar la perspectiva del error ejecutante, donde en la red explicativa se consideraría que, cuando ocurre un error que parece ser ejecutante pero no se logra llegar a la solución esperada, entonces se puede plantear con facilidad que el error no puede desarrollarse ejecutantemente (para ilustrar esto con un ejemplo, cuando uno intenta utilizar un aparato electrónico que no enciende, puede considerar que faltó efectuarse algo, ya sea que el aparato se conecte a la corriente, que se le cambien las baterías, efectuar una combinación específica como presionar un botón durante una determinada cantidad de tiempo, etc., pero, si ninguna de estas opciones es viable porque el producto como tal está defectuoso, podemos preguntarnos cuánto tardaríamos en considerar esta opción en lugar de seguir intentando alguno de los elementos de la lista de qué podríamos haber omitido, y la red explicativa facilita el dar cuenta de esta situación en lugar de seguir intentando “posibles soluciones típicas” hasta el cansancio), mientras que en el caso de la red ejecutante, como la prioridad es la expectativa que se tiene de cómo se desarrolla nuestro mundo, es mucho más difícil optar por un error explicativo y se aferrará al desarrollo del error ejecutante; es decir, la red ejecutante está más apegada a una específica forma de solucionar un problema, causando que desarrolle el error ejecutante una y otra vez aunque lógicamente no sea necesario repetir este proceso tantas veces, mientras que para la red explicativa es lo contrario.

Y, en cuanto a la perspectiva del error explicativo para cada lógica de la red, podemos agregar lo siguiente: para la red ejecutante sólo en muy específicos contextos se considerará razonable desarrollar esto, mientras que en otras circunstancias simplemente se considera como algo sin sentido; en cambio, para la red explicativa es incluso conveniente efectuar el error explicativo ya que el referente para determinar cómo es nuestro mundo es el “ahora” que está lleno de ambigüedades y posibles significaciones (aunque esto no significa que se ignore la jerarquía de la red, sino que en cualquier discrepancia con esta expectativa se puede recurrir al error explicativo).

En relación a estas últimas ideas, también podemos considerar que, a la par de la perspectiva que genera la red, se desarrollan una serie de creencias específicas las cuales podemos diferenciar entre “creencias ejecutantes” y “creencias explicativas”,

donde éstas son las responsables de las estructuras que sostienen las consideraciones que hemos estado señalando en relación a la red ejecutante y explicativa, son las reglas de la “lógica que se dibuja” de cada red. “No son los axiomas aislados los que nos parecen evidentes, sino todo un sistema cuyas consecuencias y premisas se sostienen *recíprocamente*.”⁷⁹

En cuanto a las creencias ejecutantes, podemos mencionar las siguientes: hay una forma correcta de hacer las cosas que marca tanto nuestro comportamiento como nuestras consideraciones, es decir, las cosas deben hacerse de una forma y se les debe conocer también por esa forma; se considera que hay un estilo de vida coherente que si no se desarrolla se está actuando ilógicamente; a pesar de que puedan darse cosas sin sentido, lo que tiene sentido es la norma del mundo, es decir, en general el mundo es racional, por esto lo irracional o sin sentido puede ignorarse; lo racional, al ser la normatividad del mundo, es un conocimiento básico que todos pueden y deben conocer, así, quien no se desarrolle de esta forma puede considerarse como deficiente para el mundo en general; la forma de corroboración de esta generalidad del mundo es en el desarrollo efectivo y práctico de ésta, por lo que la marca distintiva de lo racional es su practicidad; la normatividad práctica que uno tenga puede tener correcciones o plantearse nuevas ideas siempre y cuando éstas se desarrollen bajo las normas de la practicidad y no sean tan ajenas a las anteriores.

Y, en cuanto a las creencias explicativas, podemos mencionar lo siguiente: en base a determinados axiomas o consideraciones dentro de cada situación es que se puede determinar lo “correcto” y lo “incorrecto”, tanto en su efectuar como en su aprendizaje; aunque con lo anterior se descarta la idea de una “verdad absoluta”, o por lo menos una consideración de normalidad fija, y se abra la posibilidad de un nihilismo, todavía se conserva una base práctica de referencialidad que son las mismas características y necesidades humanas (como lo pueden ser los mismos juegos de lenguaje o las necesidades prácticas como comer); todo lo que se puede percibir en el mundo es lógico, se desarrolla dentro de nuestras condiciones de desarrollo, aunque dependiendo del contexto hay cosas más convenientes que otras; las condiciones humanas permiten una gran complejidad que puede generar estilos de vida muy cerrados y otro más comprensivos; las condiciones lógicas son las que nos permiten entender los diferentes contextos que acaecen en el mundo, aunque la condición práctica tiene un lugar base o referencial para la mayoría de los casos; los mismos contextos determinan los elementos para desarrollar su corrección.

Como otra consideración pertinente en relación a estas ideas, no hay que olvidar que los juegos que aprendemos se dan por la necesidad que se presentan en el “ahora”, sin embargo, también podríamos agregar que la forma de aprender esos

⁷⁹ Ludwig Wittgenstein (2009), *Sobre la certeza*, trad. Josep Lluís Prades y Vicent Raga, Madrid, editorial Gredos, p. 681.

juegos también puede estar, si no definida completamente, sí encaminada por el mismo contexto; es decir, cuando uno convive con personas muy dogmáticas, sobre todo en la infancia, es comprensible que esta persona desarrolle una red ejecutante ya que las necesidades de su contexto exaltaban a “entender” los juegos de esta forma, así como puede ocurrir el caso contrario cuando uno convive con personas más reflexivas. De esta forma, la red que desarrollamos, junto con los juegos que conocemos, no sólo dan muestra de nuestra forma de vida, sino que también dan muestra de las formas de vida con las que hemos convivido; la red que vamos formando no sólo genera una perspectiva o lógica de cómo desarrollarnos en nuestro mundo, sino que también plasma esa misma lógica en cada convivencia que tenemos con los otros, con el peso de la convivencia cada juego de lenguaje también carga el peso de la expectativa de la red o de cómo se puede considerar el mundo, la cual es una perspectiva que compartimos a los demás con el simple acto de jugar los juegos.

Ahora, nuevamente no hay que olvidar que estas orientaciones de aprendizaje dentro de los contextos no son garantías, ya que, como se había comentado en relación a las diferencias entre la red y el “ahora”, en éste sólo se desarrollan algunos de los contextos que aquél puede dar cuenta, por lo que en el “ahora” hay algo de ambigüedad que permite desarrollar múltiples significaciones. El “ahora”, a pesar de cargar con el peso de la red, tiene un límite de precisión que no abarca toda significación posible, por lo que siempre está rodeado de posibilidades articulativas; el “ahora” nunca agota sus significaciones, y el peso de la convivencia sólo da muestra de algunas de estas posibilidades para entender el mundo, pero no de todas, por lo que también podemos mencionar que hay múltiples posibilidades de convivencias en nuestro contexto y sólo tomamos en cuenta a algunas, no todas.

En relación a esta última idea, podemos preguntarnos qué hace que reconozcamos una necesidad en nuestras convivencias, ya que pareciera que hay relaciones en el mundo que cohabitamos más influyentes que otras y, por ende, que hay necesidades más relevantes que otras.⁸⁰ Podemos comenzar a desarrollar esta cuestión mencionando que, como tal, toda cosa con la que cohabitamos el mundo cargará con las necesidades de la lógica intrínseca, las cuales serían las necesidades más básicas, pero cualquier otra necesidad que pudiera darse en una convivencia se desenvolverá dentro de los matices que demos cuenta en ese contexto; es decir, es en nuestro “entendimiento” del “ahora” que damos cuenta de una lógica en éste que nos permita reconocer las necesidades que se manifiestan y cuáles tomar en cuenta, por lo que podemos mencionar que, cuando

⁸⁰ Esta cuestión puede ilustrarse mejor a partir de la mención de que parece que reconocemos con mayor fuerza ciertas necesidades al convivir con entes que nos las señalan, como puede ser el caso en el que aprendemos el nombre de una persona porque ésta nos indica que así podemos llamarlo, mientras que al convivir con objetos no parecieran tan marcadas esas necesidades ya que, por ejemplo, éstos no nos indican que debemos llamarlos de cierta forma.

“entendemos” juegos de lenguaje, también aprendemos a reconocer las necesidades de convivencia ligadas a esos juegos.

Esto nos permitiría indicar que es nuestra experiencia la que determina qué necesidades reconocer y desarrollar en nuestro día a día, así como también establece cómo manifestarlas para que otros den cuenta de éstas (por ejemplo, al aprender un idioma, como el español, también aprendemos a manifestar alegría, miedo, enfado, etc., y reconocer cuando otro usuario de este idioma expresa lo mismo al comunicarse con nosotros, y con esto podemos tanto esperar que el otro reconozca nuestras intenciones y actuar conforme a ellas, como reconocer qué intenciones tiene el otro y cómo requiere que interactuamos con él). “Es decir: para que comprendamos sus señales de duda como tales, las ha de dar en casos bien determinados y no en otros.”⁸¹ 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); y en base a esto podemos dar cuenta de por qué a criaturas como los animales se les puede tratar tanto como criaturas peligrosas como criaturas que se desarrollan como los humanos, en el primer caso se desarrollan las condiciones ejecutantes para tratar a los animales bajo las necesidades que se les puede reconocer más fácilmente, a saber, como entes con afilados colmillo, garras, con venenos, etc.; mientras que en el segundo caso se desarrollan las condiciones explicativas para formular que algunos de los sonidos que puede emitir un perro, por ejemplo, son alguna forma de manifestación de sus emociones, como lo puede ser un “aullido de dolor”, causando que se extiendan los límites de necesidades en la convivencia que tenemos con los canes, extendemos nuestro “entendimiento” de los animales.

Y, en relación a estas últimas ideas, también es conveniente señalar que es posible que en la convivencia con otra persona exaltemos una necesidad que ésta no, un ejemplo de esto es como, al dialogar con alguna amistad con respecto a alguna película, podemos discrepar en cuanto a qué elementos son más característicos o importantes para la apreciación del filme, y esto se debe a que, como determinamos las necesidades en relación con los matices que “entendemos”, si al estar hablando de una idea nosotros marcamos matices distintos que nuestra amistad en relación a la interconexión que estamos viviendo, entonces nosotros reconoceremos necesidades distintas a las de nuestro dialogante⁸². E inclusive los matices que

⁸¹ *Ibíd.*, p. 685.

⁸² También podemos agregar aquí que, a pesar de estar conviviendo en el “ahora” con determinados entes, podríamos estar atendiendo necesidades distintas a las de esa misma convivencia, este se debe a que el “ahora” se manifiesta como nuestro foco de atención, como se había comentado en

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.

Ahora, así como puede que nuestro mundo se centre en las necesidades que conoce, también podemos considerar que somos capaces de aprender nuevas necesidades por medio del “entendimiento” de otros matices, lo que, en base a lo que habíamos comentado de que los juegos son una estructura cognitiva y ética, al mismo tiempo nos llevaría a adoptar nuevas conductas que nos parezcan apropiadas para desarrollarnos bajo esas condiciones, aunque esto involucre desarrollar un estilo de vida que antes no manejábamos. Este movimiento puede darse tanto durante un breve periodo de tiempo, como extenderse dentro de la cotidianidad de nuestro día a día (un ejemplo de esto puede verse al comparar las distintas formas en que uno puede convivir con diversos grupos de personas, como entre un grupo de amigos y un grupo familiar, donde para cada contexto adoptamos ciertas conductas que no estaríamos dispuestos a desarrollar en el grupo contrario, y esta actitud se conservará mientras sigamos conviviendo con esas personas, aunque sólo los veamos muy pocas veces), mas es conveniente mencionar que el cambio no es inmediato, sino que lleva tiempo, y ese tiempo es más breve mientras más familiar nos sea el contexto y será más largo mientras más ajeno nos sea, y lo mismo aplica a la destreza o torpeza para desarrollar esa actitud, donde la destreza se da en contextos familiares y la torpeza en los ajenos.

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 desarrollar 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.

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

la nota sesenta y ocho, y, a pesar de estar conviviendo con estos entes, podemos más bien estar recordando una cosa que requiere gran parte de nuestra atención, por lo que en nuestro “ahora”, en realidad, se presenta con mayor fuerza las necesidades de ese recuerdo que de la convivencia.

atendiendo las necesidades de esos mismos juegos⁸³, 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.

Así, podemos dar cuenta del porqué para la red ejecutante se valora mucho más los errores ejecutantes y se degrada a los errores explicativos, y lo contrario para la red explicativa, ya que para ambas perspectivas de la red las necesidades que reconocen no dan espacio para otras posibilidades; al desarrollar una red estamos también conociendo nuestro mundo, el único del que podemos saber algo, por lo que es difícil, si no es que imposible, visualizar algo distinto de éste si no experimentamos ante nosotros algo realmente ajeno como una contradicción, lo que nos lleva a seguir considerando al error como la forma de tránsito entre las funciones ejecutantes y explicativas, pero, 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).

Estas últimas menciones nos permiten considerar que nuestra red puede desarrollarse de tal forma que termine generando una especie de aislamiento, pero esto no debe entenderse en cuanto a que ya no podamos seguir jugando juegos, ya que eso no puede evitarse mientras sigamos cohabitando el mundo, sino que debe entenderse como la determinación de una lógica del mundo que evita que prestemos atención más allá de específicos matices y específicas necesidades. Esta clase de aislamiento lógico puede verse muy claramente en los ejemplos que hemos mencionado con respecto a la red ejecutante, sin embargo, también podemos mencionar que esto mismo se da desde la red explicativa bajo la forma de un relativismo o un nihilismo: cuando una persona termina desarrollando una red explicativa demasiado concentrada, por decirle así, permite que la forma en que se manifiesta su aislamiento lógico pueda verse en la exaltación de que no considere necesario tomar como una base o referente al contexto práctico, es decir, descarta la idea de necesidades prácticas que deba seguir (como comer, dormir, ir al baño, etc.) y considera que las otras personas y él o ella misma no están obligados a efectuar estas actividades, se vuelve un estafalario o un excéntrico; se enfoca tanto

⁸³ Aquí podemos recordar que las necesidades se reconocen junto con los juegos que aprendemos, por lo que no necesariamente todas las personas con una red ejecutante comparten una misma idea de “sentido común”, es decir, dos personas pueden haber desarrollado una red ejecutante, pero si ambos han aprendido juegos distintos, como por el hecho de haber crecido en culturas distintas, entonces lo que consideran como “racional” o “con sentido” será también distinto porque enfrentan necesidades distintas, sólo que lo hacen bajo una lógica en común.

en atender las necesidades de las creencias explicativas que deja de lado cualquier otra necesidad que pueda darse en su convivencia en el mundo, inclusive cuando éstas sean más obvias o apremiantes que aquéllas.

Así, podemos ver que tanto desde la red ejecutante como desde la red explicativa se puede terminar desarrollando un estilo de vida con una lógica aislada, ya sea que sea muy marcada o no dependiendo de la concentración de esa lógica, la cual puede causar que tengamos dificultades en cuanto a la convivencia que llevamos con los otros entes con los que cohabitamos el mundo, ya que, al estar sólo considerando las marcadas necesidades de las creencias de nuestra red, podemos llegar a actuar de una forma que los otros entes no sepan como reaccionar, no se logra establecer la expectativa de “manifestación” y “reacción” que se esperaban dentro de las significaciones de la convivencia, lo que termina causando que los sujetos respondan a este error o anomalía dependiendo de la red que posean, donde una persona con una red explicativa actuaría de manera comprensible e intentaría entender nuestra forma de vida, mientras que una persona con una red ejecutante actuaría por costumbre (donde esa costumbre suele considerar como algo sin sentido a lo que genera un error, por lo que es probable que actúe con agresión).

Conclusiones.

Entre algunas de las primeras ideas que podemos remarcar para este apartado, están la serie de preguntas planteadas cerca del final del primer capítulo a modo de problematizaciones posibles sobre los planteamientos de esta tesis, a saber, “si realmente esta es la única tendencia que siguen los juegos de lenguaje al producir nuevos juegos o no” (refiriéndonos a la estructura de las funciones ejecutantes y explicativas) y “siendo en el uso donde los juegos de lenguaje se generan y desarrollan, si podríamos determinar bajo qué características de uso se generan los juegos de lenguaje que fomentan el uso de otros juegos, así como también para los juegos de lenguaje que reducen esto”.

En cuanto a la primer cuestión, podemos considerar que hay dos formas en que se producen los juegos de lenguaje, la primera sería cuando se presentan en el “ahora” y los aprendemos, y la segunda es cuando la red efectúa el movimiento en sí y para sí, cuando se reestructura y manifiesta, lo que nos lleva a generar nuevos juegos para “entender” el mundo y que propiamente es el “entendimiento” de la interconexión que genera los “juegos que se dibujan”. La primera son las mismas reglas de la lógica intrínseca de los juegos que nos dan muestra de estar envueltos dentro de éstos, son los mismos juegos los que nos muestran otros juegos; mientras que en el segundo es el reconocimiento de un nuevo juego que abre las posibilidades del “entendimiento” al ser un punto de referencia para nuevos matices o usar ese mismo juego como un matiz. Y, ya sea para la primera de estas formas como la segunda, los juegos se adquieren bajo la estructura de la función ejecutante o explicativa, donde para el caso de la primera podemos considerar la forma en que aprendemos la lógica intrínseca, que, como habíamos mencionado, en su mismo presentar se aprende por la ejecución; y para el caso de la segunda es la forma de la red (ejecutante o explicativa) la que delimita bajo qué lógica “entender” los juegos que se nos presentan en el “ahora” y articular nuevos juegos en torno a las creencias de la red. Por lo que podemos decir que los juegos de lenguaje sí siguen esta estructura para desarrollar nuevos juegos, sólo que se hace en diferentes escalas o niveles lógicos, lo que conlleva también diferentes niveles de complejidad y diferentes repercusiones dentro de la red.

Sin embargo, si lo consideramos de manera más detenida, en realidad podemos decir que estas dos formas en que se generan los juegos es la misma: al mismo tiempo que aprendemos un juego que se nos presenta en el “ahora”, lo hacemos desde la estructura de la red, ya que aquél y éste se desenvuelven en el mismo movimiento, como habíamos mencionado en el tercer capítulo con respecto a que el aprender y el “entender” se dan a la par. Así, cada vez que damos cuenta de un nuevo juego, éste siempre se dará en relación a nuestra expectativa de nuestro mundo, siempre estará cargado con los matices que ya conocemos, por lo que podemos mencionar que la generación de nuevos juegos siempre es un proceso de

desenvolvimiento y construcción de la misma lógica de los juegos de lenguaje que parte desde las ideas que ya teníamos, donde las más básicas (en el sentido de más simple y necesarias) serían la lógica intrínseca que se da con el hecho de cohabitar un mundo con los otros, y que en el desarrollo de esta convivencia se va formando la estructura de la red como el desenvolvimiento de la lógica intrínseca sobre los otros que se nos presentan. Lo que implicaría que no podemos conocer directamente ciertos matices sin tener previamente otros⁸⁴, es decir, para “entender” la idea de la libertad para las personas del siglo XVIII necesitaríamos conocer los matices que las personas de esa época consideraban, ya que de lo contrario simplemente “entenderíamos” esta idea desde las consideraciones de nuestra época; el problema de la construcción de los juegos no involucra que no podamos “entenderlos”, ya que eso siempre se da, sino que exalta la dificultad de darle un rendimiento específico a los juegos dentro de un contexto particular por los matices que uno debe conocer. “Nuestro saber forma un enorme sistema. Y sólo dentro de este sistema tiene lo particular el valor que le otorgamos.”⁸⁵

En cuanto a la segunda pregunta, si podríamos determinar bajo qué características de uso se generan los juegos de lenguaje que fomentan el uso de otros juegos y los juegos de lenguaje que reducen esto, primero habría que recordar que el uso de los juegos se da en la significación del mundo, en el desarrollo de nuestra conciencia dentro de las posibilidades del mundo que cohabitamos, y esta significación siempre se da dentro de una construcción de sentido formada por todos los juegos que conocemos, es decir la red, por lo que el uso de un juego de lenguaje siempre viene acompañado de varios otros, como habíamos mencionado en el segundo capítulo sobre cómo los matices determinan el sentido de un juego, ya sea ambiguo o especializado, y lo que propiamente haría la función explicativa y ejecutante no sería fomentar ni reducir el uso de otros juegos respectivamente, sino que estructurarían la interconexión para relacionar los juegos bajo específicos órdenes, en el caso de la explicación es un orden comparativo o que permite la relación de varios juegos, y en la ejecución es un orden jerarquizado o que limita la relación de juegos; no son

⁸⁴ Se menciona “matices” en lugar de “juegos” o “interconexiones” ya que, como se había comentado en el segundo capítulo, no hay juegos incompletos, por lo que no hay juegos que no podamos “entender”, pero es nuestra idea de pertinencia la que nos hace considerar que, si un juego no tiene determinados matices, entonces no lo podemos conocer. Por ejemplo, podemos enseñarles física cuántica a niños de primaria, y éstos “entenderán” esta interconexión con matices que les indiquen que esto es muy complicado, que es revoltoso, etc., por lo que, como tal, sí “entienden” la física cuántica, sólo que no matizan esta interconexión con los elementos que consideramos pertinentes para esta interconexión y, por ende, coloquialmente decimos que ellos no pueden entender la física cuántica; ellos “entienden” la física cuántica como algo muy confuso, pero como este “entendimiento” no es el que esperábamos por nuestra expectativa de nuestro mundo, entonces decimos que no es un verdadero “entendimiento”.

⁸⁵ *Ibíd.*, p. 749.

los juegos en sí incluyentes o excluyentes, sino que es la relación de múltiples juegos la que determina este carácter de inclusión o exclusión, pero tomando en cuenta que no hablamos de la apertura o disminución de un rango límite de juegos, ya que tanto en la explicación como en la ejecución se podrían usar la misma cantidad de matices, sino que nos referimos a la diferencia de cómo estando estructurada la interconexión para “dibujar un juego” se amplía o limita la interacción entre los matices.

Con esta distinción en mente, podemos terminar de desarrollar la cuestión mencionando que lo que determina qué estructura es más conveniente para “entender” el mundo son las necesidades de convivencia, donde éstas pueden empujarnos a “entender” una interconexión de determinada forma, como lo puede ser el uso más básico de las matemáticas que requieren seguir una estructura específica, para lo cual es más conveniente implementar la ejecución, mientras que en otras ocasiones las necesidades nos empujan a visualizar otras posibilidades, como en la ciencia o en la filosofía, donde lo más conveniente es emplear la función explicativa; por lo general, para el desarrollo de las actividades prácticas se requerirá de la ejecución, se requiere “dominar” la interconexión para su uso efectivo, mientras que para las actividades abstractas se requerirá de la explicación, de la “consciencia” de la interconexión para un desarrollo reflexivo. Sin embargo, también hay que recordar que, así como aprendemos juegos, también aprendemos a reconocer necesidades, como se había comentado en el tercer capítulo; por lo que, dentro de una situación específica, una persona puede reconocer una necesidad práctica y otra una necesidad explicativa, y ambas significaciones serían igual de válidas, y la razón de exaltar una en lugar de la otra se da por la pertinencia contextual que la red de cada sujeto le permite considerar. Las necesidades y los juegos se dan a la par dentro del desarrollo de la red, lo que genera que, a pesar de poder reconocer varias necesidades, la expectativa que tenemos de nuestro mundo nos hace valorar más ciertas necesidades que otras, a pesar de que no necesariamente esas necesidades sean las más convenientes, como se había comentado en el tercer capítulo al hablar de que podemos reconocer necesidades que los demás no.

Aparte de esas dos preguntas, es conveniente desarrollar un resumen muy general de lo visto en este trabajo, relacionando las ideas de los capítulos entre sí para dar un panorama más completo de los resultados del desarrollo reflexivo de esta tesis:

Los juegos de lenguaje son la forma en que significamos nuestro mundo, son nuestras ideas, lo que incluye lo que vemos, oímos, sentimos (ya sea una sensación física como tocar algo, como la vivencia de una emoción), lo que decimos, escribimos, pensamos, los movimientos y acciones que hacemos, lo que entendemos de los otros, etc., es todo lo que pasa por nuestra conciencia. Desde que comenzamos a compartir el mundo con los otros y vivimos nuestro mundo,

comenzamos a jugar juegos de lenguaje, específicamente comenzamos con la lógica intrínseca que nos permite considerar que las cosas “son”, y a partir de ese momento constantemente aprendemos y desarrollamos nuevos juegos, así como ignoramos y olvidamos otros, donde este aprendizaje se da en la formación de la red que siempre está interconectando los juegos para generar una expectativa de cómo es nuestro mundo y poder “entenderlo”, y, al llegar a la edad adulta, aprendemos una inmensa cantidad de juegos de lenguaje que nos permiten lidiar con las necesidades de convivencia más usuales que encontramos en nuestro mundo, lo que nos hace considerarnos “hombres razonables”, y nos lleva a establecer una forma de vida basada en la forma de nuestra red, ya sea una red ejecutante o explicativa, que nos permite reconocer y resaltar determinadas necesidades sobre otras, efectuar específicas conductas, considerar una lógica de cómo es el mundo, determinar nuestras posibilidades de “entendimiento”, entre otras.

Mas no hay que dejar de lado que establecer una forma de vida no es lo mismo que determinar al mundo, sino que siempre estamos sujetos a aprender juegos que afecten gravemente las expectativas que tenemos, siempre podemos encontrar errores, ya sean ejecutantes o explicativos, y desarrollar dudas que nos empujen a la formación de otro estilo de vida, pero como tal esto no es tan sencillo, ya que con la formación de la red también experimentamos un aislamiento que hace que nos apartemos de lógicas que no coincidan con nuestra forma de vida; la estructura de la red puede estar tan determinada que aparente que ningún error pueda alterarla, aunque es una apariencia, no una garantía. Las posibilidades de nuestro mundo se dan dentro de las posibilidades del mundo, nos desarrollamos en la convivencia con un otro que tanto nos plantea necesidades como nosotros ponemos sobre él otras, por lo que, aunque pareciera que nuestro mundo no cambiará, eso no depende de nosotros, sino de nuestra convivencia con los otros; nuestro mundo suele omitir que está conformado por otros, y esto puede ocurrir ya que en ocasiones “dominamos” más juegos de los que somos “conscientes” (donde el primero nos lleva a omitir algunos matices por centrarse en el “juego que se dibuja” y su efectivo desarrollo, mientras que el segundo es lo contrario), porque para el desarrollo práctico, que es un contexto muy recurrente en nuestro día a día, requerimos aquél en lugar de éste.

Las posibilidades de nuestro mundo contienen todas estas complicaciones porque nuestro mundo involucra diversos niveles de lógicas que se dan al mismo tiempo, como por ejemplo la lógica dentro de un matiz, de la interconexión o de la “lógica que se dibuja”, del “ahora” y de la red, donde la frontera que los separa es borrosa ya que todos se implican y, en determinados contextos, algunos pueden ser lo mismo visto desde otras perspectivas debido a que algunos de estos niveles es más prioritario que los otros en este determinado contexto, lo que causa que los otros niveles queden subordinados a éste y se omitan algunas consideraciones; el desenvolvimiento de los juegos no repara en notar a todos sus elementos, y sólo en determinados contextos podemos esclarecer algunos de éstos, pero no en totalidad,

por lo que puede que haya matices que ni siquiera podemos dar cuenta que los estamos considerando porque la interconexión que manejamos hace muy difícil su atención, hay creencia que simplemente no podemos cuestionar o siquiera saber que están ahí. Y, teniendo en cuenta que sólo podemos reconocer los juegos que ya hemos usado y los que estamos usando, que es lo que ocurren en el movimiento en sí y para sí de la red, tampoco podemos determinar con exactitud los límites de estos juegos, no podemos determinar los límites de nuestro mundo porque estos se muestran en partes y en la convivencia con los otros, por lo que tendríamos que convivir con todo otro posible para ver estas partes, pero el problema es que, así como nuestra red constantemente cambia, también el otro presenta consideraciones distintas en nuestra convivencia porque es parte del mundo que cohabitamos y, como tal, también se rige bajo esta complejidad articulativa. De lo que no podemos dudar, por ser la más básico, es que tanto nosotros como los otros con los que cohabitamos el mundo “son” y estamos en constante convivencia, y las otras determinaciones que les demos al mundo serán establecidas desde esa idea de “ser” confrontada con las necesidades de convivencia de los otros con los que interactuamos para formar nuestro mundo, y que este desarrollo se presenta bajo la complejidad de los distintos niveles lógicos tanto para los otros como para nosotros por ser elementos del mundo, estamos inmersos en una misma lógica articulable de la que somos parte junto con los otros. Es por eso que no podemos ver un fin o un límite específico, pero sí podemos dar cuenta de su sentido, de su lógica, de la estructura del mundo que es común para todos.

No podemos dar cuenta de los límites de los juegos, de determinar puntualmente todas sus posibles manifestaciones, ya que eso requeriría conocer todo matiz posible y toda posible interconexión de éstos, donde la naturaleza de algunos juegos sólo puede explicarse dentro del terreno de lo táctil, por ejemplo, como una sensación “áspera”, mientras que otros juegos se explican dentro del terreno lingüístico como una “palabra”, y tendríamos que ver las posibles relaciones entre ambos terrenos, lo que va más allá de un simple cálculo o gramática que sólo trabajan bajo una misma naturaleza de juegos. Sin embargo, lo que sí podemos reconocer es la lógica de esta estructura por medio de los juegos que conocemos, ya que éstos siempre cargan con aquélla para su desenvolvimiento, y lograr dar cuenta de sus características e inclusive de lo ajeno a ésta, donde esto último se da bajo matices que señalan un sentido para lo sin-sentido, lo que siempre está condenado a ser falso y no satisfacer su propósito, pero lo que pretende como tal es ilustrar la intención o mostrar metafóricamente el sentido que queremos darle al sin-sentido desde el sentido. No podemos conocer los límites de los juegos, pero sí podemos conocer los límites de su lógica, los cuales están tapizados de matices que evidencian nuestras metáforas inapropiadas para intentar dar cuenta desde esta lógica de lo ilógico (como lo menciona Wittgenstein en el *Tractatus*).

El dar muestra de nuestros juegos de lenguaje nos permite esclarecer, aunque no completamente y no por eso de manera fútil, las capacidades que tenemos para dar

cuenta de nuestro mundo, las posibilidades de nuestro mundo y las posibilidades del mundo, donde se requieren tanto la explicación como la ejecución; mas, dentro de la realidad cotidiana, suele desarrollarse más la ejecución por la conveniencia de convivir con los otros de la manera más fluida posible bajo un específico contexto, sin embargo, si queremos adentrarnos con mayor profundidad a nuevos límites de estas capacidades, es necesario desarrollar con mayor frecuencia la explicación (aunque no lo suficiente como para terminar generando una red explicativa muy marcada que degenera en un estilo de vida excéntrico), ya que es la función que nos permite formar una estructura “incluyente”, y, con el acercamiento apropiado a la ejecución, se formaría un estilo de vida que nos permita mantener los juegos que ya conocemos y desarrollar otros nuevos, evitando el estancamiento en una única posibilidad de interpretación, ya sea la ejecución o la explicación demasiado marcadas. “Una causa principal de las enfermedades filosóficas –dieta unilateral, uno nutre su pensamiento sólo de un tipo de ejemplos”⁸⁶.

“Qué admiten los seres humanos como justificación -lo muestra cómo piensan y viven.”⁸⁷ Y, para dar cuenta de cómo pensamos y vivimos, debemos explicarlo, dar cuenta de nuestros límites de interpretación, por provisionales que sean, para también dar cuenta de nuestro mundo y sus posibilidades, y con ello dar sentido a nuestras justificaciones, a la lógica que opera en nuestro mundo con la que nos servimos para experimentar la existencia.

⁸⁶ Ludwig Wittgenstein (2009), *Investigaciones filosóficas*, trad. Alfonso García Suárez y Carlos Ulises Moulines, Madrid, editorial Gredos, p. 491.

⁸⁷ *Ibíd.*, p. 385.

Bibliografía:

Crystal, David (2002), *El lenguaje e Internet*, trad. Pedro Tena, Madrid, Cambridge University Press.

Fann, K. T. (1992, segunda edición), *El concepto de filosofía en Wittgenstein*, trad. Miguel Ángel Bertran, Madrid, editorial Tecnos.

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.

Kripke, Saul A. (1982), *Wittgenstein a propósito de reglas y lenguaje privado*, trad. Jorge Rodríguez Marqueze, Madrid, editorial Tecnos.

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 (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.