

## Τα «Γλωσσοπαίγνια» στον ύστερο Wittgenstein

Ευθυμία Σακαρέλλου<sup>1</sup>  
Sakarellouefi10@gmail.com

<sup>1</sup> Εκπαιδευτικός Φιλολόγος στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Διδάκτορας Φιλοσοφίας, Διευθύντρια Σχολικής Μονάδας

**Περίληψη.** Ο βασικότερος σκοπός αυτού του άρθρου είναι να παρουσιαστούν τα γλωσσικά παιχνίδια στην ύστερη σκέψη του φιλοσόφου Wittgenstein, να εξετασθεί η έννοια του «γλωσσικού παιχνιδιού» η οποία οφείλεται στον φιλόσοφο αλλά και να γίνει αντιληπτό από που δημιουργείται η ανάγκη για την αναζήτηση τους. Είναι γνωστό στους χώρους της φιλοσοφίας, πως ο Ludwig Wittgenstein επεσήμανε ότι κάθε έκφραση ανήκει σε κάποιο γλωσσικό πλαίσιο, το οποίο είναι αυτό που δίνει στην κάθε έκφραση το συγκεκριμένο νόημά της. Το πλαίσιο αυτό το ονομάζει «γλωσσικό παιχνίδι» Γλωσσικό παιχνίδι δηλαδή ονομάζεται μια συγκεκριμένη χρήση της γλώσσας από κάποιους ανθρώπους για κάποιο σκοπό. Η βασική ιδέα είναι ότι η σημασία μιας λέξης καθορίζεται απ' τη χρήση της στη γλώσσα. Οι ίδιες λέξεις που χρησιμοποιούνται στα γλωσσικά παιχνίδια, μπορούν να χρησιμοποιούνται και σε άλλα με διαφορετικό τρόπο. Τότε όμως έχουν διαφορετική σημασία. Ουσιαστικά, μια τέτοια άποψη οδηγεί στο συμπέρασμα, πως αφού το νόημα μιας έκφρασης καθορίζεται μέσω του πλαισίου στο οποίο ανήκει (και των κανόνων που έχουν τεθεί σε αυτό), άρα και η αλήθεια ή το ψεύδος που καθορίζεται μέσα στα όρια μιας γλώσσας ορίζονται κυρίως από τους πρωταρχικούς κανόνες που τέθηκαν για να καθοριστεί η γλώσσα αυτή. Δηλαδή, η αλήθεια μιας πρότασης καθορίζεται από το νόημα της κάθε «λέξης» που παίρνει από τους κανόνες που χτίστηκαν μέσα στο πλαίσιο που αυτή υπάρχει. Γι' αυτό συμβαίνει η ίδια λέξη που χρησιμοποιείται σε δύο διαφορετικά γλωσσικά πεδία, σε δύο γλωσσικά παιχνίδια όπου ισχύουν διαφορετικοί κανόνες, να έχει διαφορετικό νόημα. Η παραπάνω θεωρία, μπορεί να αποτελέσει χρήσιμο εργαλείο στη διδασκαλία της γλώσσας, των μαθηματικών, της λογικής αλλά και της πληροφορικής

**Λέξεις κλειδιά:** Γλώσσα, γλωσσικά παιχνίδια, νόημα, λέξη, σημασία.

### ΣΗΜΑΣΙΟΛΟΓΙΑ-ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΗΣ

Η σημασιολογία της ανθρώπινης γλώσσας, δηλαδή το πώς με τη γλώσσα μεταβιβάζουμε νοήματα, είναι ένα αντικείμενο που έχει απασχολήσει σε μεγάλο βαθμό τους γλωσσολόγους καθώς και πολλούς φιλοσόφους – ειδικά του 20<sup>ου</sup> αιώνα αλλά και τους επιστήμονες της τεχνητής νοημοσύνης.

Είναι ένα θέμα με το οποίο όσο περισσότερο ασχολείται κανείς, τόσο πιο δύσκολο φαίνεται. Μια θεωρία για τη σημασιολογία της γλώσσας, που φαίνεται πολύ φυσική και είναι μάλλον αυτή που πρώτη έρχεται στο μυαλό του αμύητου, είναι ότι η σημασία μιας πρότασης, συντίθεται από τις σημασίες των λέξεων που την αποτελούν (*αρχή της συνθετικότητας: compositionality*), οι οποίες δίνονται από ορισμούς, όπως αυτούς που βρίσκει κανείς στα λεξικά. Αυτή η αντιμετώπιση έχει τρία βασικά προβλήματα (Saeed, 1997):

1. Αν προσπαθήσουμε να ορίσουμε τη σημασία των λέξεων μιας γλώσσας με τη βοήθεια ορισμών που δίνονται στην ίδια γλώσσα, τότε για να καθορίσουμε τη σημασία μιας λέξης, θα πρέπει να καθορίσουμε τη σημασία του ορισμού της. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει για κάθε λέξη του ορισμού να ανατρέξουμε και πάλι στο «λεξικό» μας για να καθορίσουμε τη σημασία της, κ.ο.κ. Αφού όλες οι λέξεις ορίζονται με τη βοήθεια του «λεξικού» αργά ή γρήγορα θα οδηγηθούμε σε φαύλους κύκλους.
2. Το δεύτερο πρόβλημα είναι το πώς θα εξασφαλιστούμε ότι οι ορισμοί μας είναι ακριβείς. Το νόημα των λέξεων βρίσκεται στο μυαλό των ανθρώπων που μιλούν τη γλώσσα – είναι ένα είδος γνώσης. Η γνώση αυτή μάλιστα – η γλωσσική γνώση – είναι αναμεμιγμένη με τη γενική γνώση μας για τον κόσμο. Επίσης κάθε άνθρωπος έχει διαφορετικές γνώσεις απ' όλους τους άλλους. Αν για παράδειγμα χρησιμοποιούσαμε για τη λέξη «φάλαινα» τον ορισμό: «μεγάλο θηλαστικό που ζει στη θάλασσα και ...» τότε θα λέγαμε για κάποιον που δεν ξέρει ότι η φάλαινα είναι θηλαστικό ότι δεν γνωρίζει τη σημασία της λέξης φάλαινα; Ένα άλλο πρόβλημα είναι το τι γίνεται στην περίπτωση που υπάρχουν διαφορές στο πώς καταλαβαίνουν μια λέξη διάφοροι χρήστες της γλώσσας; Για παράδειγμα μπορεί ένας φυσικός να καταλαβαίνει τη λέξη «ορμή» διαφορετικά από κάποιον που δεν ξέρει φυσική. Τίνος την εκδοχή θα πρέπει να διαλέξουμε σ' αυτήν την περίπτωση.
3. Μια άλλη μεγάλη αδυναμία της θεωρίας μας είναι ότι δεν λαμβάνει υπ' όψη τις ιδιαιτερότητες της περίπτωσης στην οποία χρησιμοποιείται μια λέξη ή πρόταση. Η πρόταση «ωραίος καιρός!» έχει πολύ διαφορετικό νόημα όταν λέγεται μια ηλιόλουστη μέρα και όταν λέγεται μια μέρα που βρέχει καταρακτωδώς (ειρωνικά). Επίσης συνήθως για να καταλάβει κάποιος το πραγματικό νόημα μιας πρότασης πρέπει να χρησιμοποιήσει την κοινή λογική του για να βγάλει κάποια συμπεράσματα. Μπορούμε π.χ. να πούμε στο φίλο μας σε ένα μπαρ «πήγε τρεις η ώρα» και στην ουσία να εννοούμε «Θέλω να φύγουμε».

Έχουν γίνει διάφορες προσπάθειες να αντιμετωπιστούν αυτά τα προβλήματα. Για το πρώτο πρόβλημα έχει προταθεί η χρήση μιας μεταγλώσσας για την περιγραφή των λέξεων. Για το τρίτο έχει προταθεί ο διαχωρισμός της σημασίας μιας λέξης ή φράσης σε δυο συνιστώσες. Μια συνιστώσα ανεξάρτητη από τα συμφραζόμενα που να ισχύει για κάθε χρήση, και μια που να εξαρτάται απ' την περίπτωση. Μια ιδέα είναι οι ορισμοί του λεξικού να περιορίζονται στην πρώτη, και η σχέση με τα συμφραζόμενα να αντιμετωπίζεται χωριστά, με κάποιον άλλο τρόπο. Αυτό όμως δεν είναι καθόλου εύκολο να γίνει.

Ένα άλλο πρόβλημα της σημασιολογίας είναι η μη κυριολεκτική χρήση της γλώσσας. Φαινόμενα όπως η μεταφορά, η ειρωνεία, η υπερβολή κ.α. αφθονούν στη γλώσσα και το νόημα μιας πρότασης στην οποία παρουσιάζεται ένα απ' αυτά τα φαινόμενα δεν μπορεί να συντεθεί από τους ορισμούς των λέξεων που την αποτελούν.

Συγκεκριμένα η *μεταφορά*, είναι ένα φαινόμενο που δεν μπορεί να αγνοηθεί ή να αντιμετωπιστεί ως εξαίρεση (Lakoff G & Johnson M, 1999). Η μεταφορά είναι πολύ βασικό στοιχείο τόσο της γλώσσας όσο και του τρόπου που σκέφτεται ο άνθρωπος. Χωρίς τη μεταφορά η ικανότητα μας για σκέψη και λογικό συμπερασμό θα ήταν μηδαμινή.

## ΤΑ ΓΛΩΣΣΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ WITTGENSTEIN

Μια απ' τις ιδέες που επηρέασαν τη σκέψη μας για τη σημασιολογία της γλώσσας περισσότερο είναι αυτή του «γλωσσικού παιχνιδιού» που οφείλεται στον φιλόσοφο L. Wittgenstein (1889-1951)(Βουδούρης Κ,1977). Στο έργο του «φιλοσοφικές έρευνες» αντιμετωπίζει τη γλώσσα ως μια σύνθεση από γλωσσικά παιχνίδια. Γλωσσικό παιχνίδι ονομάζει μια συγκεκριμένη χρήση της γλώσσας από κάποιους ανθρώπους για κάποιο σκοπό.

Το πιο απλό παράδειγμα που δίνει είναι το εξής: Ας φανταστούμε δυο ανθρώπους, ένα χτίστη και το βοηθό του, που κατά τη διάρκεια της δουλειάς τους χρησιμοποιούν μια πολύ απλή και πρωτόγονη γλώσσα. Η γλώσσα τους περιλαμβάνει μόνο τις λέξεις «τούβλο», «κολόνα», «πλάκα» και «δοκάρι» που αντιστοιχούν στα οικοδομικά υλικά που χρησιμοποιούν. Κατά τη διάρκεια του χτισίματος, ο χτίστης δίνει μονολεκτικές εντολές στο βοηθό του όπως «τούβλο», και ο βοηθός αντιδρά δίνοντάς του το υλικό που ονομάζει αυτή η λέξη.

Η βασική ιδέα είναι ότι η σημασία μιας λέξης καθορίζεται απ' τη χρήση της στη γλώσσα. Εδώ για παράδειγμα η σημασία της πρότασης «τούβλο» για τον βοηθό είναι ότι στο άκουσμά της πρέπει να πάρει ένα αντικείμενο απ' τον σωρό που έχει αντιστοιχήσει σ' αυτή τη λέξη και να το δώσει στον χτίστη.

Ένα άλλο γλωσσικό παιχνίδι που περιγράφει είναι το εξής:

Το παιδί πηγαίνει στο μανάβη και του δίνει το σημείωμα που του έδωσε η μητέρα του. Ο μανάβης διαβάζει στο σημείωμα την πρόταση «πέντε μήλα». Ο μανάβης έχει μάθει να χρησιμοποιεί τη λέξη «πέντε» (και γενικά της λέξεις που αντιστοιχούν σε αριθμούς) ως εξής: Λέει απ' έξω την ακολουθία με τα αριθμητικά που έχει αποστηθίσει από πριν (ένα, δύο, τρία, κτλ.) και για κάθε λέξη παίρνει ένα μήλο και το βάζει στην τσάντα του παιδιού. Όταν φτάσει στο «πέντε» σταματά. Γι αυτό το γλωσσικό παιχνίδι η σημασία της λέξης «πέντε» καθορίζεται πλήρως απ' τον τρόπο που τη χρησιμοποιεί ο μανάβης.

Οι ίδιες λέξεις που χρησιμοποιούνται στα παραπάνω γλωσσικά παιχνίδια, μπορούν να χρησιμοποιούνται και σε άλλα με διαφορετικό τρόπο. Τότε όμως έχουν διαφορετική σημασία. Ας δούμε το ακόλουθο παράδειγμα του Sowa <sup>1</sup> (Sowa J.F.1984) που ενισχύει αυτή την άποψη.

Οι τέσσερις παρακάτω προτάσεις της αγγλικής, χρησιμοποιούν το ρήμα support:

Tom **supported** the tomato plant with a stick.

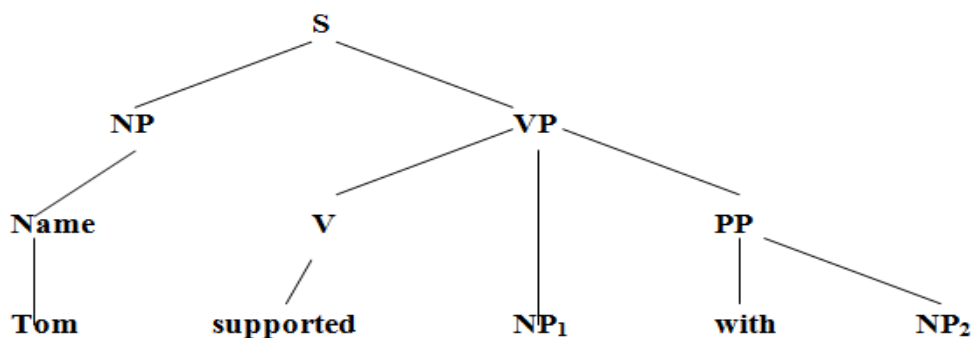
Tom **supported** his daughter with \$10,000 per year.

Tom **supported** his father with a decisive argument.

Tom **supported** his partner with a bid of 3 spades.

---

<sup>1</sup> Sowa, J.F.(1984.) *Concepts in the Lexicon*, <http://users.bestweb.net/~sowa/ontology/lexicon.htm>

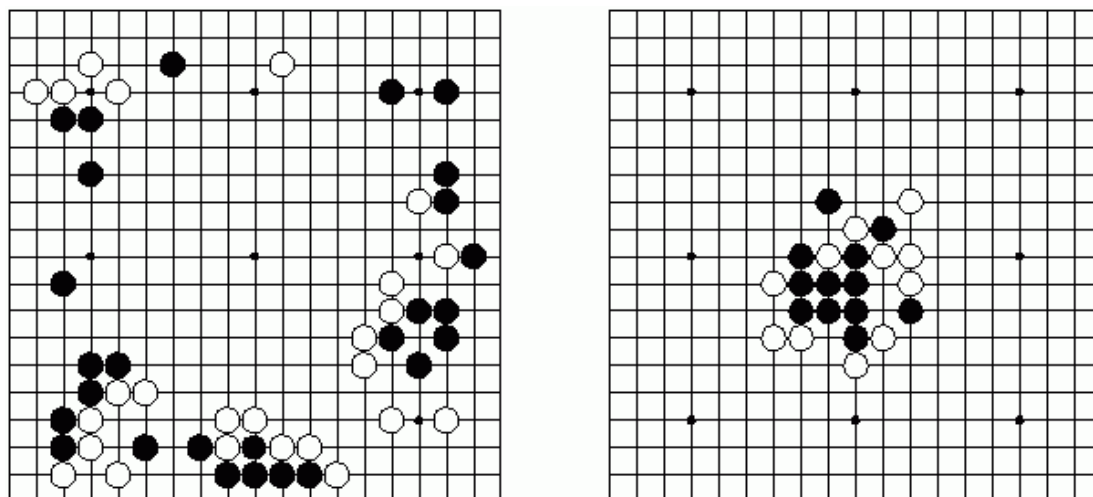


Και οι τέσσερις προτάσεις έχουν το ίδιο συντακτικό δέντρο:

Όμως η λέξη support έχει διαφορετική σημασία στις τέσσερις περιπτώσεις, που για να γίνει κατανοητή πρέπει κανείς να γνωρίζει το υπό συζήτηση θέμα (γλωσσικό παιχνίδι): φυσικά αντικείμενα, οικονομικά, διαφωνίες μεταξύ ανθρώπων, το παιχνίδι bridge. (Αν π.χ. κάποιος δεν γνωρίζει πώς παίζεται το bridge, δεν μπορεί να καταλάβει την τελευταία πρόταση, παρ' όλο που η σημασία των λέξεών της σε άλλα γλωσσικά παιχνίδια του είναι γνωστή.)

Το επιχείρημα αυτό ίσως φανεί ακόμα πιο ξεκάθαρα με την ελληνική πρόταση: «Ο Γιώργος μπήκε στη φυλακή». Η πρόταση αυτή θα έχει πολύ διαφορετική σημασία σε μια συζήτηση για το Γιώργο που ξέρουμε ότι τελευταία είχε κατηγορηθεί για ένα αδίκημα, από ό, τι όταν ακουστεί σε μια παρέα που παίζει monopoly.

Για τον Wittgenstein οι λέξεις είναι *πιόνια* που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλά διαφορετικά παιχνίδια. Ο Sowa επιδεικνύει αυτή την ιδέα με την ακόλουθη μεταφορά. Στην παρακάτω εικόνα φαίνονται δύο θέσεις από παιχνίδια.



Εικόνα 1: Θέσεις απ' τα παιχνίδια go και go-moku

Η πρώτη θέση είναι απ' το παιχνίδι go και η δεύτερη απ' το go-moku. Και τα δύο παιχνίδια παίζονται με τον ίδιο τρόπο: Δύο παίκτες τοποθετούν εναλλάξ πετραδάκια σε ένα πλέγμα 19x19. Όμως ο σκοπός του παιχνιδιού είναι τελείως διαφορετικός: στο πρώτο να περικλείσεις περιοχές με τα πετραδάκια σου, στο δεύτερο να σχηματίσεις πεντάδες σε ευθεία γραμμή. Έτσι, αν και μια κίνηση εξωτερικά φαίνεται ίδια και στα δύο παιχνίδια, η «σημασία» της, ο ρόλος της στο παιχνίδι, είναι πολύ διαφορετική. Έτσι γίνεται και με τις

λέξεις. Η λέξη support χρησιμοποιήθηκε φαινομενικά με τον ίδιο τρόπο στα τέσσερα παραδείγματα παραπάνω, όμως η σημασία της ήταν πολύ διαφορετική γιατί τα «παιχνίδια» όπου χρησιμοποιήθηκε ήταν διαφορετικά.

### **Τι είναι γλωσσικό παιχνίδι**

Μια απ' τις ιδέες που επηρέασαν περισσότερο τη σκέψη μας για τη σημασιολογία της γλώσσας είναι αυτή του «γλωσσικού παιχνιδιού» που οφείλεται στον φιλόσοφο Στο έργο του «Φιλοσοφικές έρευνες» αντιμετωπίζει τη γλώσσα ως ένα συνονθύλευμα από γλωσσικά παιχνίδια.

Τι είναι αυτό που ονομάζεται γλωσσικό παιχνίδι; Πως ορίζεται από τον ίδιο το Wittgenstein;

Κάθε έκφραση ανήκει σε κάποιο γλωσσικό πλαίσιο, το οποίο είναι αυτό που δίνει στην έκφραση το συγκεκριμένο νόημά της. Κάθε φορά που μια λέξη ή πρόταση εκφέρεται δημόσια στην καθημερινή ζωή, το νόημά της μεταβάλλεται. Αυτό το πλαίσιο και η διαδικασία παραγωγής κάτι νέου ονομάζεται από τον Wittgenstein «γλωσσικό παιχνίδι».

Τα γλωσσικά παιχνίδια μπορεί να περιλαμβάνουν προτάσεις, θεωρίες, κανόνες, νόμους, χειρονομίες, βλέμματα, μορφασμούς κλπ. Καταργούν λοιπόν την αυτονομία και την απομόνωση της γλώσσας και την τοποθετούν στη ζωή.

Γλωσσικό παιχνίδι ονομάζει μια συγκεκριμένη χρήση της γλώσσας από κάποιους ανθρώπους για κάποιο σκοπό.

Η έκφραση "γλωσσικό παιχνίδι" είναι συνυφασμένη με τη θεωρία του νοήματος της γλώσσας κατά τη χρήση της, την οποία ο φιλόσοφος εισηγήθηκε κατά την όψιμη φάση της δραστηριότητάς του (Πελεγρίνης, Θ, 2009). Με τον όρο "γλωσσικά παιχνίδια" δηλώνονται τα διάφορα πεδία, στα οποία χωρίζεται η γλώσσα. Τέτοια γλωσσικά πεδία είναι, π.χ., η γλώσσα που μεταχειρίζονται οι Χριστιανοί, η γλώσσα των επιστημόνων, η γλώσσα που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή επικοινωνία μας ή η φιλοσοφική γλώσσα. Οι λέξεις μοιάζουν με τα πιόνια στο σκάκι ή, κατά την έκφραση του ίδιου «το νόημα ενός πιονιού είναι ο ρόλος του στο παιχνίδι». Όπως το κάθε πιόνι, έτσι και η κάθε λέξη υπόκειται σε ορισμένους κανόνες λειτουργίας.

Γι' αυτό συμβαίνει η ίδια λέξη που χρησιμοποιείται σε δύο διαφορετικά γλωσσικά πεδία, σε δύο γλωσσικά παιχνίδια όπου ισχύουν διαφορετικοί κανόνες, να έχει διαφορετικό νόημα - όπως, π.χ., στην περίπτωση της λέξης "πατέρας", που χρησιμοποιείται στη καθημερινή επικοινωνία μας μεν για να δηλωθεί ο άρρεν γεννήτορας, στην Αγία Γραφή δε για να δηλωθεί ο Θεός. Στην πρώτη περίπτωση η λέξη "πατέρας" σημαίνει ένα συγκεκριμένο ον με ορισμένα χαρακτηριστικά που προσδιορίζουν το σώμα του και τα μέρη του, ενώ στη δεύτερη περίπτωση ένα άυλο ον, το οποίο ως τέτοιο στερείται οιαδήποτε χαρακτηριστικών που αναφέρονται στο σώμα.

Η σύγχυση των γλωσσικών παιχνιδιών - για την ακρίβεια, η σύγχυση των κανόνων που ισχύουν σε διαφορετικά παιχνίδια - είναι, κατά τον Wittgenstein η αιτία για τη δημιουργία σοβαρών φιλοσοφικών λαθών και αδιεξόδων. Ο L. Wittgenstein μέσα από μία μακρά πορεία ακαταπόνητης, επίμονης και ανελήτης κριτικής που ασκούσε πάνω στις ιδέες του, τις πρώιμες εκείνες σκέψεις, κέρδισε τελικά μία νέα φιλοσοφία. Η δημιουργία της οφείλεται στη θανάσιμη αυταπάρνηση με την οποία αυτός κατέστρεψε επί πολλά χρόνια την πρώιμη εκείνη φιλοσοφία του. Το πέρασμα στην νέα φιλοσοφία του ήταν γι' αυτόν μια πορεία απελευθέρωσης από τον αρχικό, απόλυτο, άκαμπτο και μονομερή τρόπο σκέψης. Ο

ίδιος λέει: πριν από τέσσερα χρόνια (δηλαδή γύρω στο 1945) είχα την αφορμή να ξαναδιαβάσω το πρώτο μου βιβλίο (την Λογικο-Φιλοσοφική Πραγματεία) και να εξηγήσω τις σκέψεις που περιέχονται σ' αυτό. Ξαφνικά, μου φάνηκε πως θα έπρεπε να δημοσιεύσω όλες εκείνες τις παλιές σκέψεις μαζί με τις καινούριες: αυτές οι τελευταίες θα μπορούσαν να φωτιστούν σωστά μονάχα ιδωμένες με τον παλαιό τρόπο σκέψης ως υπόβαθρο. Και σε αντίθεση με αυτόν. Από τότε που άρχισα να καταπιάνομαι ξανά με την φιλοσοφία, πάνε εκείνο το πρώτο μου βιβλίο (Rhees A& Schriften I, 1960 μεταφρ Ι. Χριστοδουλίδη, Π. 1977).

Τρία κύρια σημεία της νέας φιλοσοφίας του μπορούμε να ξεχωρίσουμε ως τεκμήρια της κριτικής του: το ξεπέρασμα του απόλυτου τρόπου σκέψης, την απόρριψη της ιδεώδους ακριβείας και την απομάκρυνση από την έννοια της ανάλυσης σαν διαδικασίας που θέλει να αποκαλύπτει το αληθινό νόημα των εκφραστικών μορφών Βέϊκος, Θ, 1990 ).

Έντονο το ενδιαφέρον και του πρώιμου και του ύστερου Wittgenstein για τη γλώσσα. Ο πρώιμος πίστευε ότι η συνηθισμένη γλώσσα που χρησιμοποιούμε καθημερινά χαρακτηρίζεται από αταξία και ότι, αν ασχοληθούμε με την κρυμμένη δομή της γλώσσας, θα μπορέσουμε να λύσουμε τους γρίφους τις φιλοσοφίας. Αντίθετα, ο ύστερος πίστευε ότι θα λύσουμε τους γρίφους αν ασχοληθούμε με την επιφάνεια της γλώσσας και ότι τα προβλήματά μας ξεκινούν από την προσπάθειά μας να σκάψουμε κάτω από αυτήν την επιφάνεια. Ο μεταγενέστερος Wittgenstein δεν πίστευε πλέον ότι η γλώσσα είναι προσδεμένη με οποιονδήποτε τρόπο στον κόσμο των αντικειμένων. Αντίθετα, πίστευε ότι η γραμματική είναι αυτόνομη, ότι είναι ελεύθερη να πάει όπου θέλει. Εμείς οι ίδιοι, και όχι ο κόσμος, είμαστε οι κυρίαρχοι. Μπορούμε να κάνουμε ό, τι θέλουμε με τη γλώσσα.

Μέσα στις αμέσως επόμενες δεκαετίες αυτές οι ιδέες επρόκειτο να επηρεάσουν τις νομικές σπουδές, την κοινωνιολογία και την φιλολογία σε όλο τον κόσμο (Edmonds, D. & Eidinow, J 2004 ).

«Ο θεωρητικός άξονας της παραδοχής ενός κοινού λόγου ο οποίος διαποτίζει πλήρως την υποκειμενική συνείδηση καθώς και η οριοθέτηση του νοήματος κατέχει κεντρική θέση και στο ώριμο έργο του Wittgenstein στις Φιλοσοφικές Έρευνες (Grayling, A. 2006 )<sup>2</sup>

Αντίθετα όμως από το πρώιμο έργο του τώρα αλλάζει οπτική και αποφαινεται ότι: «Το νόημα μιας έκφρασης είναι η χρήση της» (Wittgenstein, 1977,9). Αυτή είναι η προτροπή για να επισκοπήσουμε τη χρήση ενός σημείου μέσα στον ευρύτερο γλωσσικό μηχανισμό.

Η χρήση της έκφρασης παράγεται μέσα σε συγκεκριμένα κάθε φορά πλαίσια επικοινωνιακής πρακτικής τα οποία μεταβάλλονται ανάλογα με τους υπαρκτικούς προσανατολισμούς των μετεχόντων. Πρόκειται για τις «μορφές ζωής» οι οποίες σύμφωνα με τη θεωρία του Wittgenstein έχουν πολλαπλές ερμηνείες. Είτε ταυτίζονται με το χαρακτηριστικό τρόπο με τον οποίο κάποιοι χειρίζονται μια γλώσσα, είτε με συγκεκριμένα στοιχεία της συμπεριφοράς μας, είτε σηματοδοτούν ένα πολιτικό μόρφωμα και ένα τρόπο ζωής ιστορικά προσδιορισμένο. Οι μορφές ζωής επιβάλλουν στα μέλη τους μια γενική εικόνα του κόσμου, η οποία αντικατοπτρίζεται και εκδηλώνεται στο επίπεδο της γλώσσας. Εκείνο που δικαιολογεί λοιπόν τις διάφορες χρήσεις της γλώσσας είναι η κοινή μορφή ζωής που μοιραζόμαστε και που βρίσκεται πίσω από αυτές τις χρήσεις.

---

<sup>2</sup> Ο Anthony Clifford Grayling, γεννήθηκε το 1949 και είναι Άγγλος φιλόσοφος. Μέχρι το 2011 ήταν καθηγητής Φιλοσοφίας του Πανεπιστημίου του Λονδίνου, αλλά από το 2011 και μετά δημιούργησε δικό του Κολλέγιο.

Επομένως, είναι φανερό ότι μια πρόταση κατανοείται με πολλαπλούς τρόπους τόσους όσες μπορεί να είναι οι χρήσεις της. Και όπως προαναφέρθηκε, κάθε φορά που μια λέξη ή πρόταση εκφέρεται δημόσια στην καθημερινή ζωή, το νόημά της μεταβάλλεται. Αυτή τη διαδικασία παραγωγής κάτι νέου ο Wittgenstein την ονομάζει «γλωσσικό παιχνίδι». Τα γλωσσικά παιχνίδια όπως ήδη αναφέρθηκε μπορεί να περιλαμβάνουν προτάσεις, θεωρίες, κανόνες, νόμους, χειρονομίες, βλέμματα, μορφασμούς κλπ. Καταργούν λοιπόν την αυτονομία και την απομόνωση της γλώσσας και την τοποθετούν στη ζωή. Τα γλωσσικά παιχνίδια αποτελούν τους αναρίθμητους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους μεταχειριζόμαστε τις λέξεις. Το να καταλαβαίνουμε λοιπόν μια οποιαδήποτε πρόταση σημαίνει ότι καταλαβαίνουμε το γλωσσικό παιχνίδι στο οποίο ανήκει».

Κανένα γλωσσικό παιχνίδι δεν υφίσταται απομονωμένο, αλλά πάντοτε βρίσκεται σε σχέση με το ευρύτερο όλο, από το οποίο λαμβάνει την εγκυρότητά του. Ο όρος «γλωσσικό παίγνιο» δεν νοείται ανεξάρτητα από την έννοια «μορφή ζωής». Η «μορφή ζωής» διέρχεται μέσω των γλωσσικών παιχνιδιών και εκφράζεται με αυτά. Εκείνο που τονίζει ο όρος «μορφή ζωής» είναι ότι τα διάφορα παίγνια της γλώσσας δεν είναι σταθερές περιοχές του λόγου, που διέπονται από αμετάβλητους κανόνες, αλλά δραστηριότητες οι οποίες νοούνται πάντα σε σχέση με το ευρύτερο ζωντανό όλον το οποίο υπάρχει ως η μορφή ζωής των ανθρώπων ενός πολιτισμού. Το όλον αυτό, το οποίο διαφοροποιείται από τους εκάστοτε ανθρώπους που το απαρτίζουν, αποτελεί τη «φυσική» ιστορία του ανθρώπου.

Όπως το γλωσσικό παίγνιο του πιστεύειν (believing) συνάπτεται προς κάποιο όλο, έτσι και αυτό του βεβαιουσθαι δεν πρέπει να θεωρηθεί ως επιφανειακή κατάσταση αλλά σαν μία «μορφή ζωής». *Θέλω να συλλάβω αυτό (το παίγνιο του βεβαιουσθαι σαν κάτι το οποίο βρίσκεται πέρα από κάθε δικαιολόγηση ή μη δικαιολόγηση, δηλαδή κάτι το οποίο έχει σχέση με την προγονική ζωή. Αυτό ακριβώς αποκαλύπτει τον πρωτογενή χαρακτήρα της έννοιας της μορφής της ζωής*<sup>3</sup>.

Κατά τον Ύστερο Wittgenstein, τα κύρια ονόματα έχουν νόημα που δεν ταυτίζεται προς το πρόσωπο ή πράγμα το οποίο ονομάζουν. Το κύριο όνομα δεν είναι ένα σύμβολο άνευ νοήματος, αλλά επιτελεί ορισμένη λειτουργία στην γλώσσα. Γι' αυτό και έχει νόημα. Αποδεχόμενος ο φιλόσοφος αυτήν την θέση, ότι τα κύρια ονόματα έχουν νόημα, επιχειρεί να δείξει πως συμβαίνει αυτό, όταν δεν υπάρχει το αντικείμενο που φέρει το όνομα. Έτσι καταφεύγει στην μέθοδο των γλωσσικών παιγνίων: *«το να μιλάμε μία γλώσσα είναι μέρος μιας δραστηριότητας ή μιας μορφής ζωής», αυτό τονίζεται μέσα από την έννοια του γλωσσικού παιχνιδιού».*

Ο όρος «παίγνιο» χρησιμοποιείται από τον φιλόσοφο αναλογικά, για να διαφωτίσει τη φύση της γλώσσας και το νόημα του λόγου. Πιστεύει ότι στη γλώσσα, παίζουμε παιχνίδια με τις λέξεις και τις προτάσεις. *«Το παίγνιο γλώσσας είναι έν όλον, αποτελούμενον εκ της γλώσσας και των δράσεων μετά των οποίων αυτή συνυφαίνεται».* Είναι «πράξις του λόγου» (speech-act), μία «γλωσσική παράστασις».

Γίνεται λοιπόν αντιληπτό ότι ο Wittgenstein συχνότατα αναφέρεται περί των παιχνιδιών της γλώσσας στα έργα του<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Με τη «μορφή ζωής» θα ασχοληθούμε σε άλλο άρθρο.

<sup>4</sup> Φιλοσοφικά Έρευναι, 7, 23, 65, 130, 166, 656, και σελ.220, 217, 224.

- Παρατηρήσεις περί των θεμελίων των μαθηματικών, 2-5, 43, 78, 94-97, 115-116, 159-160, 195.
- Περί βεβαιότητας, 28, 56, 65, 82, 95, 256.

Η έννοια του παιχνιδιού φανερώνει πιο πολύ από την έννοια της χρήσεως, την κοινωνική φύση της γλώσσας. Είναι μία διασαφητική αναλογία, που έχει σκοπό να μας βοηθήσει να αντιληφθούμε ορθότερα την φύση της σκέψης και της γλώσσας. Και όπως κάθε αναλογία είναι δυνατόν να ερμηνευθεί ή κατά γράμμα ή ευρύτερα, έτσι και το γλωσσικό παιχνίδι. Σ' αυτήν όμως την περίπτωση δεν ενδείκνυται η κατά λέξη ερμηνεία, από την οποία και προσπαθεί να μας διαφυλάξει ο Wittgenstein, σκοπός του οποίου είναι να εξάρει ορισμένες όψεις, οι οποίες φωτίζουν το φαινόμενο της γλώσσας. Άρα τα γλωσσικά παιχνίδια είναι κάτι περισσότερο από τα απλά παιχνίδια και όχι απλώς σταθεροί και αμετακίνητοι κανόνες οι οποίοι διέπουν το φαινόμενο του λόγου. Η σύγκριση της γλώσσας προς τα παίγνια δηλώνει ότι ορισμένες γλωσσικές πράξεις ή γλωσσικές καταστάσεις είναι όπως τα παιχνίδια σε κάποια σημεία, αλλά δεν ταυτίζονται προς αυτά (Κ. Βουδούρη, 1977).

Πως όμως διασαφηνίζεται η υφή της γλώσσας; Ήδη στις Φιλοσοφικές παρατηρήσεις είχε διατυπώσει την άποψη ότι το ερώτημα «τι πράγματι είναι μία λέξις;» είναι εντελώς ανάλογο με το ερώτημα «τι είναι ένα πiónι του σκακιού;» Επίσης μας παροτρύνει να θεωρήσουμε τις λέξεις σαν τα πiónια αυτού του παιχνιδιού και τις προτάσεις σαν τις κινήσεις στις οποίες προβαίνουμε κατά το παιχνίδι.

Η γλώσσα τονίζει ο φιλόσοφος, είναι φαινόμενο το οποίο λαμβάνει χώρα σε τόπο και χρόνο και όχι μία φανταστική και μυθώδης κατάσταση. Κατ' ανάλογο τρόπο με το σκάκι το νόημα μίας λέξης μέσα στη γλώσσα προσδιορίζεται από τους «γραμματικούς κανόνες» οι οποίοι διέπουν την χρήση της στην πρόταση. Έτσι και το νόημα της πρότασης είναι κάτι ανάλογο προς την κίνηση αυτού του παιχνιδιού.

Η σύγκριση αυτή της γλώσσας με το παιχνίδι του σκακιού δείχνει ότι η γλώσσα είναι ένα σύνολο δραστηριοτήτων, πράξεων, οι οποίες διέπονται από ορισμένους κανόνες, οι οποίοι προσδιορίζουν τις ποικίλες χρήσεις των λέξεων σε αυτήν.

Αλλά όπως τα παιχνίδια είναι πολλά και διαφορετικά, έτσι και τα γλωσσικά παιχνίδια είναι πολυπληθή. Αυτό δηλώνει ότι η λειτουργία της γλώσσας είναι πολύπλοκη, και η χρήση του λόγου από μας ανεξάντλητη. Με άλλα λόγια, μπορούμε να χρησιμοποιούμε τις λέξεις και τις προτάσεις με πολλούς τρόπους, για να επιτελέσουμε έργα που δηλώνονται με τα γλωσσικά παιχνίδια. Για να δείξει ο Wittgenstein την πολύπλευρη χρήση του λόγου, παραθέτει παραδείγματα γλωσσικών παιγνίων:

- Περιγράφει την όψιν ενός αντικειμένου ή μετρείν τουτον
- Κατασκευάζει έν αντικείμενον εκ μίας περιγραφης
- Διηγείσθαι έν συμβάν
- Θεωρειν περί ενός συμβάντος
- Σχηματίζειν και δοκιμάζειν μίαν υπόθεσιν
- Πλάθειν διήγησιν τινά, και αναγιγνώσκειν ταύτην
- Παίζειν εν τω θεάτρω
- Άδειν μελωδίας
- Κατασκευάζειν αστειον τι και λέγειν τουτο
- Λύειν έν πρόβλημα της πρακτικης αριθμητικης
- Μεταφράζειν εκ της μίας γλώσσης εις την άλλην
- Ερωταν, ευχαριστειν, καταρασθαι, χαιρεταν, προσεύχεσθαι (Wittgenstein L, 1977)

Οι διαφορετικές αυτές γλωσσικές πράξεις επιτελούν διαφορετικούς σκοπούς. Οι σκοποί τους προσδιορίζονται από τις διαφορετικές καταστάσεις και συνθήκες στις οποίες



βρίσκεται κάθε φορά ο χρησιμοποιών το λόγο. Άρα η διαφορετικότητα του λόγου προσδιορίζεται από το περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα το γλωσσικό παιχνίδι. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι τα διάφορα γλωσσικά παιχνίδια είναι μεταξύ τους τμήματα της σκέψης στεγανώς διαχωρισμένα που αποκλείουν το ένα το άλλο. Η έξαρση της πολλαπλότητάς τους αποσκοπεί κυρίως στο να εμφανίσει τις διαφορές των όψεων του λόγου και να τονίσει το άτοπο της αναγωγής του σε ένα ή λίγα πρότυπα (πράγμα το οποίο έκανε και ο ίδιος στο Tractatus).

Λέει για αυτό το θέμα: *Εάν δεν έχεις ενώπιόν σου την πολλαπλότητα των γλωσσικών παιχνιδιών, ίσως θα τείνεις να υποβάλλεις ερωτήματα ως: Τι είναι ερώτημα; Είναι τούτο η πρόταση ότι δεν γνωρίζω τούτο και εκείνο, ή η πρόταση ότι επιθυμώ να μου πει το άλλο πρόσωπο;* (Wittgenstein L,1977)

Από την παρατήρηση αυτή τονίζεται ότι τα γλωσσικά παιχνίδια δεν είναι δυνατόν να αναχθούν σε κάτι και ότι μεταξύ τους δεν υπάρχουν μόνο διαφορές αλλά και ομοιότητες. Η πολλαπλότητα των γλωσσικών παιχνιδιών, η πολυπλοκότητα του λόγου προέρχεται από την δυνατότητα την οποία έχει ο ομιλών να χρησιμοποιεί τον λόγο κάθε φορά διαφορετικά. Έχουμε δηλαδή πλήθος δυνατοτήτων χρήσεως των προτάσεων.

Έτσι ο Wittgenstein επιμένει περισσότερο στις διακρίσεις μεταξύ διαφόρων γλωσσικών πράξεων (speech-acts)<sup>5</sup>.

Υπάρχει κάτι ιδιαίζον στα γλωσσικά παίγνια το οποίο είναι δυνατόν να τους δώσει ταυτότητα και σταθερότητα. Γι' αυτό ο Wittgenstein δεν θεωρεί ότι το γλωσσικό παιχνίδι είναι κάτι το παροδικό, το ευμετάβολο και επιτόλαιο δημιούργημα, αλλά ότι ανταποκρίνεται σε βαθύτερες ανάγκες των ανθρώπων, έχοντας μία αυτοδυναμία. Όμως η αυτοδυναμία τους είναι περιορισμένη, επειδή δεν υπάρχουν καθ' αυτά, αλλά πάντα σε σχέση με άλλα παιχνίδια. Κάθε παιχνίδι δημιουργείται εντός ενός περιβάλλοντος, «κτίζεται» εντός μίας «γειτονιάς», όπου ήδη υπάρχουν οικοδομήματα προς τα οποία συνάπτεται και επικοινωνεί.

### **Τοπογραφία των γλωσσικών παιχνιδιών**

Υπάρχει μία τοπογραφία των γλωσσικών παιχνιδιών, εντός της οποίας οι λέξεις και οι προτάσεις, χρησιμοποιούμενες, προσλαμβάνουν το ιδιαίτερό τους νόημα.

Η τοπογραφία του γλωσσικού παιχνιδιού περιλαμβάνει: τη γραμματική, τους κανόνες, τη λογική, τον τόνο της εκφράσεως, τα στοιχεία της παραδόσεως και το ανθρώπινο στοιχείο των προσώπων που τελούν τον διάλογο.

Τα γλωσσικά παιχνίδια δεν έχουν μεταξύ τους απολύτως σαφή όρια και δεν αποτελούν αυτόνομες περιοχές της γλώσσας, από τις οποίες η κάθε μία έχει ιδιαίτερη λογική. Παρόλο που ο φιλόσοφος δέχεται ότι υπάρχουν διακεκριμένα γλωσσικά παίγνια, γλωσσικές δραστηριότητες, δεν αναιρεί την πλαστικότητα του λόγου. Η βασική του αντίληψη είναι ότι οι έννοιες δεν έχουν σαφή όρια, ούτε ως εκ τούτου τα παίγνια στα οποία αυτά εισέρχονται. Όπως όμως αντιλαμβάνεται ο φιλόσοφος στα γλωσσικά παιχνίδια, μπορούμε να πούμε ότι καθένα από αυτά έχει ένα όριο, το οποίο εμείς χαράσσουμε για ειδικούς σκοπούς, οι οποίοι υπαγορεύονται από τα ιδιαίτερα γνωρίσματα, τα οποία χρωματίζουν την εντός ορίου περιοχή για κάποιο χρονικό διάστημα.

<sup>5</sup> Δεν έχουμε συνείδησιν τεραστίας ποικιλίας πάντων των γλωσσικών παιχνιδιών της καθημερινής γλώσσης, διότι η εωδυμασία της γλώσσης μας καθιστά τα πάντα όμοια.

Στο σημείο αυτό πρέπει να σημειωθεί ότι η έννοια του «γλωσσικού παιχνιδιού» εξυπηρετεί και άλλον σκοπό στην αντίληψη περί γλώσσας του Wittgenstein. Αυτός κατασκευάζει γλωσσικά παιχνίδια, τα οποία χρησιμοποιεί ως πρότυπα λόγου.

Το γλωσσικό παίγνιο περί των οικοδόμων στην αρχή των Φιλοσοφικών ερευνών είναι πρωτογενές πρότυπο λόγου<sup>6</sup>. Τα πρότυπα αυτά, ως φανταστικές καταστάσεις, ως πιθανές μορφές ζωής, διασαφηνίζουν με τον τρόπο της σύγκρισης τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των ποικίλων πραγματικών γλωσσικών καταστάσεων.

*Τα σαφή και απλά γλωσσικά παίγνια [τα οποία κατασκευάζω] δεν πρέπει να θεωρηθούν ως προπαρασκευαστικές σπουδές για μία μέλλουσα, σύμφωνα με κανόνες, ρύθμιση της γλώσσας... ..αλλά μάλλον προτίθενται ως αντικείμενα συγκρίσεως, τα οποία σκοπεύουν να ρίξουν φως στα γεγονότα της γλώσσας μας, όχι μόνο με τις ομοιότητες αλλά και με τις ανομοιοτήτές του... (Wittgenstein L, 1977).*

Έτσι με την αναλογία του γλωσσικού παιγνίου ο Wittgenstein στοχεύει αφ' ενός να μας απαλλάξει από την αντίληψη περί γλώσσας ως ιδεώδους λογισμού, αφ' ετέρου δε να τονίσει ότι εξαιτίας των γλωσσικών παιχνιδιών ο λόγος μας έχει σταθερότητα και ενότητα και ότι μπορούμε να χρησιμοποιούμε φράσεις ή προτάσεις με το ίδιο νόημα, επειδή τα γλωσσικά παιχνίδια έχουν κάτι το ιδιαίτερο και αποκλειστικό, όσο βέβαια χρόνο εξακολουθούν να γίνονται αποδεκτά και να έχουν κύρος ως μορφές ζωής.

Ένα άλλο ουσιώδες γνώρισμα των γλωσσικών παιχνιδιών, είναι η έννοια του κανόνα. Οι κανόνες στα γλωσσικά παιχνίδια αποκαλύπτουν τον κοινωνικό χαρακτήρα της γλώσσας. Υπάρχουν δηλαδή πρόσωπα, τα οποία εμπλέκονται στις σχέσεις, με κοινές συνήθειες, ήθη, έθιμα. Μέσα στα γλωσσικά παιχνίδια δηλαδή «το ακολουθείν κανόνα τινά» έχει σπουδαιότητα μόνο ως πρακτική ενέργεια. Η γνώση των κανόνων του παιχνιδιού δεν είναι πρακτική δραστηριότητα, ούτε όμως το να σκέπτεται κάποιος ότι το να ακολουθεί τον κανόνα δηλώνει ότι πράγματι συμβαίνει αυτό.

Άρα είναι δυνατόν να έχει κάποιος την δυνατότητα να παίζει ένα παιχνίδι, χωρίς να μπορεί να διατυπώσει τους κανόνες που το διέπουν.

Αυτό συμβαίνει και στην γλώσσα. Το να γνωρίζουν τα διαλεγόμενα πρόσωπα εκ των προτέρων κάποιους κανόνες (λογικούς, γραμματικούς) δεν σημαίνει ότι μπορούν και να τους κατανοήσουν. Το ότι οι άνθρωποι επικοινωνούν, κάνει τους κανόνες του παιζόμενου παιχνιδιού έγκυρους και έχοντας δικαιώματα (Wittgenstein L, 1977).

Κατά συνέπεια αυτό σημαίνει ότι δεν μπορεί ο καθένας να λέει ό, τι θέλει, αλλά ότι η έννοια του κανόνα πρέπει να συναφθεί με την έννοια της συμφωνίας.

Κατά τον Wittgenstein λοιπόν, το να ακολουθεί κάποιος έναν κανόνα, δεν σημαίνει μόνο το να αποδέχεται την κατάσταση μηχανικά και ασυνείδητα (έθιμο, συνήθεια), αλλά το να την αποδέχεται συνειδητά και να την εμπιστεύεται.

Συμπερασματικά η έννοια του κανόνα, αν και διασαφηνίζει όψεις του λόγου, εν τούτοις δεν αποτελεί την ουσία του παιχνιδιού. Περισσότερο δηλαδή το παιχνίδι είναι ως δραστηριότητα και ως ικανότητα του ανθρώπου προς επιτέλεση κάποιου έργου, η οποία αποτελεί μέρος της μορφής ζωής, παρά ως κάτι που προσδιορίζεται μόνο από την έννοια του κανόνα (Wittgenstein L, 1977).

---

<sup>6</sup> Στο «μπλέ και το καφέ βιβλίο» τα γλωσσικά παιχνίδια θεωρούνται ως συστήματα επικοινωνίας, ως ιδεώδεις γλώσσες (17, 103-105).

### Τρόποι λειτουργίας των γλωσσικών παιγνίων

Όπως έγινε αντιληπτό από τα προαναφερθέντα, τα γλωσσοπαίγνια λειτουργούν με ποικίλους τρόπους (Hoche H & Strube W, 1985).

Πρώτα σαν απλά γλωσσικά μοντέλα, που χρησιμεύουν για να συγκριθούν και να διαφωτιστούν πολύπλοκες και προβληματικές καταστάσεις της γλώσσας. Θέλοντας δηλαδή να μελετήσουμε προβλήματα που αφορούν την αλήθεια και το ψεύδος, τη συμφωνία και τη διαφωνία των προτάσεων με την πραγματικότητα, τη φύση του ισχυρισμού, της υπόθεσης και του ερωτήματος, μπορούμε να προσφύγουμε στην παρατήρηση πρωτόγονων μορφών γλώσσας, όπου εμφανίζονται αυτές οι σκέψεις αλλά *δίχως το παραπλανητικό υπόστρωμα εξαιρετικά περίπλοκων διαδικασιών σκέψης. Παρατηρώντας τέτοιες απλές μορφές γλώσσας, βλέπουμε πως εξαφανίζεται, η πνευματική αχλύς, που φαίνεται να τυλίγει τη συνηθισμένη χρήση της γλώσσας* (Wittgenstein L,1984).

Οι προτάσεις ξεκαθαρίζονται, οι αμφιβολίες διαλύονται, καθώς φτάνουμε με την ανάλυση σε προτάσεις που ακριβολογούν απόλυτα, στο ιδανικό μιας τέλεια ακριβούς και ολοκάθαρης γλώσσας – κάτι αναπόφευκτο. Αντί γι' αυτό, μπορούμε να αντιπαραθέτουμε σε προβληματικές καταστάσεις παραδείγματα απλών γλωσσικών παιχνιδιών. Σε περιπτώσεις δηλαδή σύγχυσης και ασάφειας, αβεβαιότητας και αμφιβολίας, το νόημα μπορεί να ξεκαθαριστεί αν δοθεί μία παραδειγματική περίπτωση. Στη θέση της επαλήθευσης μπαίνει τώρα η χρήση: το νόημα μιας λέξης είναι η χρήση της στη γλώσσα (Βέικος Θ,1990).

Δεύτερον, ως ομιλητικές πράξεις, σύνολο δραστηριοτήτων. *Το σύνολο που αποτελείται από τη γλώσσα και τις δραστηριότητες με τις οποίες είναι συνυφασμένη.* (Wittgenstein, 1999).

Το σύνολο αυτό παρουσιάζει απέραντη ποικιλία. Για την πολλαπλότητα των γλωσσικών παιχνιδιών μιλήσαμε εκτενώς ανωτέρω.

Τρίτον, ως «φυσικοί τόποι» μιας λέξης ή πρότασης, γλωσσικό και εξωγλωσσικό περιβάλλον.

Γλωσσικά παιχνίδια δηλαδή είναι οι «λογότοποι», που λειτουργούν γλωσσικά όπως λειτουργούν βιολογικο-οικολογικά οι βιότοποι (Hoche H&Strube W, 1985).

«Λογότοπος» είναι ο φυσικός τόπος μιας λέξης ή πρότασης, το κληρονομικό της γλωσσικό και εξωγλωσσικό περιβάλλον.

Τα γλωσσικά παιχνίδια τα κατανοούμε με τη βασική προϋπόθεση πως *το να φανταζόμαστε μια γλώσσα σημαίνει να φανταζόμαστε μία μορφή ζωής...*



### Η χρησιμότητα των γλωσσικών παιγνίων στην διδασκαλία

Ο Wittgenstein κάνει λόγο για την «πολλαπλότητα των γλωσσικών παιχνιδιών» και σημειώνει κριτικά αλλά και αυτοκριτικά ότι είναι ενδιαφέρον να συγκρίνει κανείς την πολλαπλότητα των εργαλείων της γλώσσας και να εντοπίσει πως θα μπορούσε αυτή να είναι χρήσιμη ακόμα και στα μαθηματικά και ιδιαίτερα στη διδασκαλία τους, κυρίως μέσα από θέματα εποπτείας - τυπικής απόδειξης - σημασιολογίας - σύνταξης.

Στο σημείο αυτό, παρενθετικά αλλά ουσιαστικά, πρέπει να σημειωθεί ότι κατά την περίοδο 1919-1929 ο Wittgenstein βρίσκεται σε μία ιδιαίτερη φάση της ζωής του. Θεωρώντας ότι με το *Tractatus* είχε προσφέρει μία οριστική λύση στα προβλήματα της φιλοσοφίας, επέλεξε να εκπαιδευτεί και να εργαστεί ως δάσκαλος στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Η σημασία της συγκεκριμένης περιόδου δεν πρέπει να υποτιμάται στη συνολική εκτίμηση της μετάβασης από το *Tractatus* στις *Έρευνες*. Η θητεία του Wittgenstein συμπίπτει χρονικά με το Κίνημα της Σχολικής Μεταρρύθμισης στην Αυστρία και οι ειδικές αρχές, τα δόγματα και τα συνθήματα που έχουν διαποτίσει το εν λόγω κίνημα άσκησαν κάποια επιρροή στη σκέψη του φιλοσόφου. Ωστόσο, η σημασία των έξι χρόνων της θητείας του Wittgenstein σε δημοτικά σχολεία της αυστριακής επαρχίας εντοπίζεται κυρίως στη δυνατότητα που του δόθηκε να επανεκτιμήσει τις απόψεις του όσον αφορά την πρόσκτηση και τη χρήση της γλώσσας. Επιπλέον, ιδιαίτερης σημασίας αναδεικνύονται να είναι τόσο η ενημέρωσή του πάνω σε παιδαγωγικά θέματα όσο και οι πολύτιμες εμπειρίες που αποκομίζει από την πρακτική εξάσκηση της διδασκαλίας. Θεωρώ ότι στις *Έρευνες* αλλά και στις *Παρατηρήσεις* για τη Θεμελίωση των Μαθηματικών ο φιλόσοφος επιδεικνύει την εξοικείωσή του με το ρόλο του δασκάλου και αναδεικνύεται ως ένας συγγραφέας που επιδιώκει να εμπλέξει τον αναγνώστη μέσα σε μία διαδικασία αναζήτησης που απαιτεί δημιουργική σκέψη.

Οι αξίες που προτάσσει το Εκπαιδευτικό Κίνημα οριοθετούν έναν νέο ρόλο για το δάσκαλο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μία βασική παραδοχή του μεταρρυθμιστικού προγράμματος ήταν ότι αν ένα παιδί κατανοήσει επαρκώς ένα πρόβλημα μέσω μίας διαδικασίας διερεύνησης τότε θα επιδείξει ένα αγνό ενδιαφέρον για τη συνέχιση της μαθησιακής διαδικασίας. Επιπλέον, ως στόχος της εκπαιδευτικής μεταρρύθμισης τίθεται η προώθηση της ιδέας της ενεργού μάθησης. Το εκπαιδευτικό σύστημα θα πρέπει να είναι προσανατολισμένο όχι μόνο προς την προώθηση της γνώσης αλλά και προς την μύηση σε μία κουλτούρα αναζήτησης και γενικότερα στην καλλιέργεια μίας θετικής στάσης απέναντι στην παιδεία. Κυρίαρχο ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία διαδραματίζει η μέθοδος 'Arbeitsschule' (μάθηση μέσω της πράξης) η οποία συνοψίζεται σε τρεις αρχές διδασκαλίας: η διδασκαλία θα πρέπει: πρώτον, να συνάδει με τη φύση του παιδιού, δεύτερον, να συμπεριλαμβάνει την αυτο-δραστηριοποίηση του μαθητή και τρίτον, να είναι ολοκληρωμένη (integrated), δηλαδή να παρέχει πλήθος των τρόπων χρήσης τους, την πολλαπλότητα των ειδών λέξεων και των προτάσεων, με αυτά που είπαν σχετικά με τη δομή της γλώσσας εκείνοι που ασχολούνται με τη Λογική.

Ο παραλληλισμός που πρέπει να γίνει, είναι μεταξύ της μεγάλης ποικιλίας των γλωσσικών παιχνιδιών και της εσφαλμένης άποψης των «λογοκρατών» καθώς και του συγγραφέα του *Tractatus* ότι η γλώσσα έχει μια και μοναδική λογική δομή.

Ο Wittgenstein χρησιμοποιώντας τον όρο παιχνίδι, δεν υπονοεί ότι οι διαφορετικές γλωσσικές δραστηριότητες της αναφοράς, της περιγραφής, της ερώτησης κ.α. είναι, κατά κάποιο τρόπο, επιπόλαιες ή ασήμαντες. Μάλλον το αντίθετο.

Ο όρος «γλωσσικά παιχνίδια» λαμβάνει ευρύτερο νόημα. Σημαίνει οποιαδήποτε από τις πολλές και ποικίλες δραστηριότητες της χρήσης της γλώσσας στις οποίες καταγινόμαστε: Η έκφραση γλωσσικό παιχνίδι έχει προορισμό να τονίσει ότι το να μιλάμε μια γλώσσα είναι μέρος μιας δραστηριότητας ή μιας μορφής ζωής.

Ο Wittgenstein επιχειρεί να καταδείξει ότι πολλές φορές όταν φιλοσοφούμε πέφτουμε θύματα της γοητείας που η ίδια η γλώσσα ασκεί στη νόησή μας και εγκλωβιζόμαστε μέσα σε εικόνες που μας επιβάλλει η γλώσσα όταν παραγνωρίζουμε ή λησμονούμε τη λογική και

τη λειτουργία της. Τα ερωτήματα που διατυπώνουμε υπό την επήρεια της ψευδαίσθησης του βάθους είναι από μόνα τους παραπλανητικά και μπορούν να μας οδηγήσουν στο τέλειο σκοτάδι. Για τον Wittgenstein τα φιλοσοφικά προβλήματα δεν επιδέχονται λύση ή θεωρητικο-τεχνική πραγμάτευση, αλλά διάλυση και θεραπεία (Davidson, D. 1979).

Οι βασικές αυτές ικανότητες θα πρέπει να επιτρέπουν στον αρχάριο να διακρίνει αντικείμενα εντός του περιβάλλοντός του, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι χρησιμοποιεί πρότυπα, νόρμες ή τη σημασιολογικά φορτισμένη έννοια της ονομάτισης. Η εκπαίδευση μέσω κατάδειξης, σε αντίθεση με την κλασική αντίληψη για τον καταδεικτικό ορισμό, δεν αποδίδει ανώτερου επιπέδου γνωστικές ικανότητες στον αρχάριο, ούτως ώστε να εξηγήσει χαμηλού επιπέδου μορφές συμπεριφοράς. Το παιδί απλώς μαθαίνει να προσαρμόζει τη συμπεριφορά του σε νόρμες, για τις οποίες η απόκτηση επάρκειας στη γλώσσα είναι εκ των πραγμάτων αναγκαία. Ο καταδεικτικός ορισμός, όπως θα έλεγε και ο Wittgenstein, απευθύνεται σε κάποιον που ξέρει τι να κάνει με αυτόν, δηλαδή σε κάποιον που είναι ήδη μυημένος στο περιβάλλον της γλώσσας.

Ένας από τους μίτους που διατρέχουν τη σκέψη του Wittgenstein σε όλες τις φάσεις της διαδρομής της φαίνεται να είναι η αντίληψή του για τη σημασία, το ρόλο και τη λειτουργία της φιλοσοφίας. Η αντίληψή του αυτή θα μπορούσε να διατυπωθεί ως εξής: (1) Ο σκοπός της φιλοσοφίας είναι να δώσει μία ορθή περιγραφή και κατά συνέπεια να φθάσει σε μια ορθή κατανόηση του κόσμου και (2) Μία τέτοια περιγραφή δεν είναι επιστημονικού χαρακτήρα. Δηλαδή η φιλοσοφία δεν είναι επιστήμη, αλλά ένας αυτόνομος κλάδος με τα ιδιαίτερα προβλήματά του που χρήζουν και ιδιαίτερης αντιμετώπισης – προφανώς διαφορετικής από κάθε άλλο κλάδο ακαδημαϊκής έρευνας.

Κατά συνέπεια η φιλοσοφία δεν είναι ιστορία, λογοτεχνία, γλωσσολογία ή ψυχολογία η φιλοσοφία δεν είναι κάποιο είδος επιστήμης. Η φιλοσοφία για τον Wittgenstein είναι η δραστηριότητα διασάφησης των συγχύσεων που προκαλεί η γοητεία της γλώσσας. Αυτή είναι για πολλούς η σημαντικότερη και πλέον καινοτόμος συνεισφορά του στη φιλοσοφία.

Στο χώρο της διδασκαλίας μπορούμε να υποθέσουμε πως αυτή η θεωρία θα ήταν ίσως χρήσιμη στην καθημερινή διαδικασία. Αρχικά, γνωρίζοντας πως οι λέξεις που ο ίδιος ο δάσκαλος χρησιμοποιεί καθορίζουν την πραγματικότητα της σχολικής τάξης μέσα από τις οποίες παρουσιάζονται οι έννοιες. Η προσεκτική και μελετημένη χρήση των ποσοδεικτών μπορεί να αποτελέσει μεγάλη βοήθεια στην κατανόηση νέων εννοιών.

Σε ένα όμως άλλο επίπεδο, η παραπάνω θεωρία, μπορεί να αποτελέσει χρήσιμο εργαλείο ως εξής: το διαφορετικό γλωσσικό πλαίσιο που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, δεν έχει να κάνει μόνο με την προσεκτική χρήση της φυσικής γλώσσας. Θα μπορούσαμε να δούμε σα διαφορετικό πλαίσιο τη δημιουργία ενός πλαισίου όπου η εποπτεία θα μπορούσε να έχει πιο σημαντικό ρόλο στην εκμάθηση μιας έννοιας. Ή ακόμα καλύτερα, η δημιουργία ενός πλαισίου που θα συνδύαζε κατάλληλα εποπτικά μέσα αλλά και τυπικές διαδικασίες θα μπορούσε να αποτελέσει μια πολύ χρήσιμη διαδικασία.

Αυτός, όμως που κατανόησε τη δύναμη και ανέπτυξε τη σκέψη του Wittgenstein αλλά και ξεκίνησε από αυτήν είναι ο Jaakko Hintikka<sup>7</sup>, στο έργο του *Principles of Mathematics*

---

<sup>7</sup> Ο Kaarlo Jaakko Juhani Hintikka, που είναι Φινλανδός φιλόσοφος, γεννήθηκε στις 12 Ιανουαρίου του 1929 στο Vantaa της Φινλανδίας. Είναι καθηγητής της Φιλοσοφίας στο Πανεπιστήμιο της Βοστώνης, όπου συνηθίζει να διδάσκει και τα δύο εξάμηνα του έτους, στους τελειόφοιτους, μαθήματα που έχουν να κάνουν με θέματα από Φιλοσοφία της Γλώσσας, τη Φιλοσοφία των Μαθηματικών, τον Αριστοτέλη, τον Wittgenstein και την

*Revisited* και πιο συγκεκριμένα στην παράγραφο του βιβλίου αυτού, με τον τίτλο *The Game of Logo Hintikka* ο οποίος δουλεύει τα γλωσσικά παιχνίδια στα πλαίσια των λογικών γλωσσών που τα ονομάζει GTS σημασιολογικά-θεωρητικά παιχνίδια (game theoretical semantics) (Hintikka, J. 1996).

Είναι σίγουρο πως τα GTS μπορεί να αναφέρονται σε παιχνίδια μέσα στα αυστηρά πλαίσια μιας λογικής γλώσσας, κάτι που δεν εφαρμόζεται στην καθημερινή σχολική διαδικασία, αλλά το φιλοσοφικό τους συμπέρασμα είναι κάτι που θα έπρεπε να το γνωρίζουν όλοι οι δάσκαλοι.

Και αυτή η πολλαπλότητα (των ειδών και των χρήσεων των προτάσεων) δεν είναι κάτι το σταθερό και δεδομένο άπαξ και διαπαντός. Αντιθέτως, γεννιούνται νέοι τύποι γλώσσας, νέα γλωσσικά παιχνίδια, όπως θα μπορούσαμε να πούμε, και άλλοι παλιώνουν και ξεχνιούνται. (Μία γενική εικόνα αυτού μπορούν να μας δώσουν οι μεταβολές στα μαθηματικά).

Εδώ ο όρος «γλωσσικό παιχνίδι» έχει προορισμό να τονίσει ότι το να μιλάμε μια γλώσσα είναι μέρος μιας δραστηριότητας ή μιας μορφής ζωής. Πώς, όμως, τότε ερμηνεύει ο δάσκαλος στον μαθητή τον κανόνα; (Διότι σίγουρα πρέπει να του δώσει μια συγκεκριμένη ερμηνεία). –Μα, πώς αλλιώς, παρά με λόγια και εκπαίδευση;

Κι αν ο μαθητής αντιδρά σ' αυτά με τον τάδε τρόπο, τότε κατέχει τον κανόνα (ερμηνευμένο κατ' αυτόν τον τρόπο). Τούτο όμως είναι σημαντικό, ότι αυτή η αντίδραση, που αποτελεί εγγύηση της κατανόησής μας, προϋποθέτει ως περιβάλλον ορισμένες συνθήκες, ορισμένες μορφές ζωής και γλώσσας. (Όπως δεν μπορεί να υπάρχει έκφραση προσώπου χωρίς πρόσωπο).

Η ιδέα ότι η σημασία μιας λέξης καθορίζεται απ' τη χρήση της στα γλωσσικά παιχνίδια είναι ιδιαίτερα χρήσιμη και για την κατανόηση της γλώσσας από υπολογιστή. Είναι πολύ δύσκολο να βρει κανείς έναν ορισμό για μια λέξη όπως αυτούς που βρίσκουμε σ' ένα λεξικό που να είναι χρήσιμος για τον υπολογιστή, όμως είναι εύκολο να πούμε στον υπολογιστή τι να κάνει όταν βρει μια λέξη, πώς να τη χρησιμοποιήσει (όπως ο μανάβης τη λέξη «πέντε» στο παράδειγμα που προαναφέρθηκε (βλ. σελ. 3)).

Έτσι τα “conceptual” graphs είναι ένα είδος *σημασιολογικών δικτύων* που επινοήθηκαν το 1984 από τον John Sowa (Sowa J, 1984), ο οποίος εμπνεύστηκε απ' τα “existential graphs” του φιλοσόφου Peirce C. S. (Peirce C. S 1998, *existential graphs* από <http://www.peirce.org>) που αποτέλεσαν ένα σημαντικό σταθμό στην ιστορία της μαθηματικής λογικής. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν – τα conceptual graphs - για παράσταση γνώσης με τρόπο λογικά ακριβή, κατανοητό απ' τον άνθρωπο, άμεσα μεταφράσιμο σε φυσική γλώσσα και αντιστρόφως, και, τέλος εύκολα επεξεργάσιμο απ' τον υπολογιστή. Έχουν υλοποιηθεί και χρησιμοποιηθεί σε πολλές πραγματικές εφαρμογές: αναζήτηση πληροφοριών (information retrieval), σχεδιασμός βάσεων δεδομένων, έμπειρα συστήματα και επεξεργασία φυσικής γλώσσας. Έχουν προταθεί δε ως διεθνές πρότυπο (ISO).

## Συμπεράσματα

Ο μεταγενέστερος Wittgenstein δεν πίστευε πλέον ότι η γλώσσα είναι προσδεμένη με οποιονδήποτε τρόπο στον κόσμο των αντικειμένων. Αντίθετα, πίστευε ότι η γραμματική είναι αυτόνομη, ότι είναι ελεύθερη να πάει όπου θέλει. Εμείς οι ίδιοι, και όχι ο κόσμος, είμαστε οι κυρίαρχοι. Μπορούμε να κάνουμε ό, τι θέλουμε με τη γλώσσα.

Μέσα στις αμέσως επόμενες δεκαετίες αυτές οι ιδέες επρόκειτο να επηρεάσουν τις νομικές σπουδές, την κοινωνιολογία και την φιλολογία σε όλο τον κόσμο (Edmonds, D& Eidinow, J.2004).

Σχετικά με τα γλωσσικά παιχνίδια ο Wittgenstein αναφέρει όπως ήδη αντιληφθήκαμε, ότι δεν έχουν κανένα κοινό εκτός του ότι είναι παίγνια. Αυτή η απάντηση συνδυάζει στοιχεία και των ονοματοκρατών, αποφεύγει δηλαδή και την αυθαιρεσία τους, και των πραγματιστών, με την αλόγιστη τάση τους προς αναζήτηση ουσιών. Έτσι γνωρίσαμε το εμφανές, ότι δηλαδή το νόημα του γενικού όρου της γλώσσας δεν βρίσκεται στο ότι τα πράγματα έχουν κάτι κοινό από το οποίο αναγκαστικά προσλαμβάνουν το νόημά τους, αλλά στο πως αυτό χρησιμοποιείται προκειμένου να μιλήσουμε για μια κατάσταση πραγμάτων, βάσει βέβαια κριτηρίων.

Η «χρήση της γλώσσας»<sup>8</sup> στα διάφορα γλωσσοπαίγνια είναι ό, τι προσδιορίζει το νόημά της. Ό, τι ισχύει για τη λέξη και την έκφραση ισχύει το ίδιο και για την πρόταση: το νόημα μιας πρότασης εξαρτάται από το πώς αυτή χρησιμοποιείται στην πράξη. Είναι το γλωσσοπαίγνιο που δίνει στην πρόταση το νόημά της. Γι' αυτό η ιδιαίτερη κάθε φορά σημασία της εξαρτάται από την ορισμένη χρήση της.

Την τελευταία εικοσαετία η φιλοσοφία του Wittgenstein γνωρίζει μία άνευ προηγουμένου διάδοση. Εκδόσεις, θεατρικά έργα, κινηματογραφικές ταινίες και άφθονες δημοσιογραφικές αναφορές γύρω από τη ζωή και το έργο του συνθέτουν ένα είδος βιτγκενσταϊνικής «μόδας». Αν και αυτή η ατμόσφαιρα δεν συμβαδίζει ούτε με τη φιλοσοφία εν γένει ούτε με τη συγκεκριμένη διδασκαλία, θέλω να πιστεύω ότι εκφράζει μία γνήσια απαίτηση του ανθρώπου στις παρυφές του 21<sup>ου</sup> αιώνα (Κωβαίος Κ, 1996).

---

<sup>8</sup> Για τη «χρήση της γλώσσας» κατά τον Wittgenstein θα αναφερθούμε σε επόμενο άρθρο

**A) ΠΗΓΕΣ**

- Wittgenstein, L. (1977). *Φιλοσοφικές Έρευνες*, μετάφραση Παύλος Χριστοδουλίδης, Αθήνα: Παπαζήση
- Wittgenstein, L. (1984). *Το μπλε και το καφέ βιβλίο*, Αθηναϊκή Φιλοσοφική βιβλιοθήκη, μετάφραση Κωστής Κωβαίος, Αθήνα: Καρδαμίτσα
- Wittgenstein, L. (1992). *Αφορισμοί και Εξομολογήσεις*, μετάφραση Κωστής Κωβαίος, Αθήνα: Καρδαμίτσα
- Wittgenstein, L. (1986). *Πολιτισμός και αξίες*, Αθηναϊκή φιλοσοφική βιβλιοθήκη, μετάφραση Μυρτώ Δραγώνα-Μονάχου, Κωστής Κωβαίος, Αθήνα: Καρδαμίτσα
- Lakoff G., & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh: The Embodied Mind and Its Challenges to Western Thought*, Basic Books
- Sowa, J.F., *Conceptual Structures: Information Processing in Mind and Machine*, Addison-Wesley Publishing Co., Reading, MA, 1984.
- Saeed, J.I. (1997). *Semantics*, Oxford, UK: Blackwell Publishers Ltd
- Βουδούρης, Κ. (1977). *Αναλυτική Φιλοσοφία*, Αθήνα Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
- Βέικος, Θ. (1990). *Αναλυτική Φιλοσοφία*, Αθήνα: Σμίλη
- Rhees, A & Schriften I., (1935-1949 ) *Philosophische Untersuchungen*, 1935-1949, εκδ. G.E.M. Frankfurt/M1960(*Philosophical investigations*, Oxford 1953), Ελληνική μετάφραση *Φιλοσοφικές έρευνες*, Χριστοδουλίδη, Π, Αθήνα 1977, πρόλογος
- Κωβαίος, Κ. (1996). *Όλα κυοφορούνται μες τη γλώσσα, Δοκίμες στη φιλοσοφία του Wittgenstein*, Αθήνα: Καρδαμίτσα
- Πελεγρίνης, Θ. (2009). *Λεξικό της Φιλοσοφίας*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
- Grayling, A. (2006). *Wittgenstein*, μετάφραση: Παπαιωάννου Γ., Αθήνα: Ελληνικά γράμματα
- Davidson, D. (1979). *Truth and Meaning*, μετάφραση Π. Μπασάκου, *Αλήθεια και Νόημα*, γλώσσα Ι, περιοδική έκδοση Κ.Φ.Ε., Εκδότης – διευθυντής: Παύλος Χριστοδουλίδης, *Δευκαλίων* 27/28, 183-205.
- Edmonds, D. & Eidinow, J. (2004). *Η οργή του Βιτγκενστάιν: η ιστορία μίας δεκαπεντάλεπτης αντιπαράθεσης μεταξύ δύο σπουδαίων φιλοσόφων*, Αθήνα: Πατάκης
- Hoche, H. & Strube, W. (1985). *Analytische Philosophie*, Freiburg/Munchen: Karl Alber
- Hintikka, J. (1996). *The principles of mathematics revisited*, Cambridge: Cambridge University Press