

Ludwiga Wittgensteina gry językowe

Autor tekstu: **Olgierd Żmudzki**

Ludwig Wittgenstein był filozofem, który za swojego życia opublikował tylko jedną książkę: „Traktat logiczno-filozoficzny.” [1] Inne ważne jego rozważania takie jak „Niebieski i Brązowy zeszyt” [2] i „Dociekania filozoficzne” [3] zostały opublikowane dopiero po jego śmierci. Mimo tego jest uznawany niemal powszechnie za najwybitniejszego filozofa XX wieku, a wspomniana na wstępie książka za najwybitniejsze dokonanie wspomnianej dziedziny tego wieku. Jego poglądy zostały opisane w ponad 6000 książek. Żaden inny filozof wspomnianego stulecia nie cieszył się porównywalnym zainteresowaniem. Niemala jego część zajmowała się omawianiem teorii gier językowych, których założenia przedstawił w swoich nieopublikowanych za życia rozważaniach. Komentatorzy omawiając zachowane uwagi Wittgensteina na temat wspomnianych gier, wskazują na ich fragmentaryczność, przedstawienie tylko pewnych wstępnych ich założeń. Ważnym ich elementem było podkreślenie roli codziennego języka w sposób zgodny z różnymi przejawami realnego życia.

Cz I

W przedstawionych tu rozważaniach punktem wyjścia będzie książka Marty Wołos [4], w której omawiając różne aspekty wypowiedzi Wittgensteina na temat gier językowych, autorka bardzo trafnie wyodrębniła trzy płaszczyzny. Zbliżają nas one do możliwości dalszego formułowania i rozwijania tej teorii, opierając się o te urywki, które pozostawił sam Wittgenstein. Są to:

„(1) „mikromodel gry językowej”, czyli schemat pojedynczego zdarzenia „gry językowej”. Na składniki tego modelu złożą się między innymi Wittgensteinowskie słowa — klucze, takie jak na przykład „reguły gry językowej”, „posunięcia w grze językowej”, czy „uczestnik gry językowej”. Obszarem odniesienia będą tu stosowane w językoznawstwie modele komunikacji językowej.

(2) „Makromodel gry językowej”, czyli mapa rodziny „gier językowych”, głównie w świetle teorii aktów mowy.

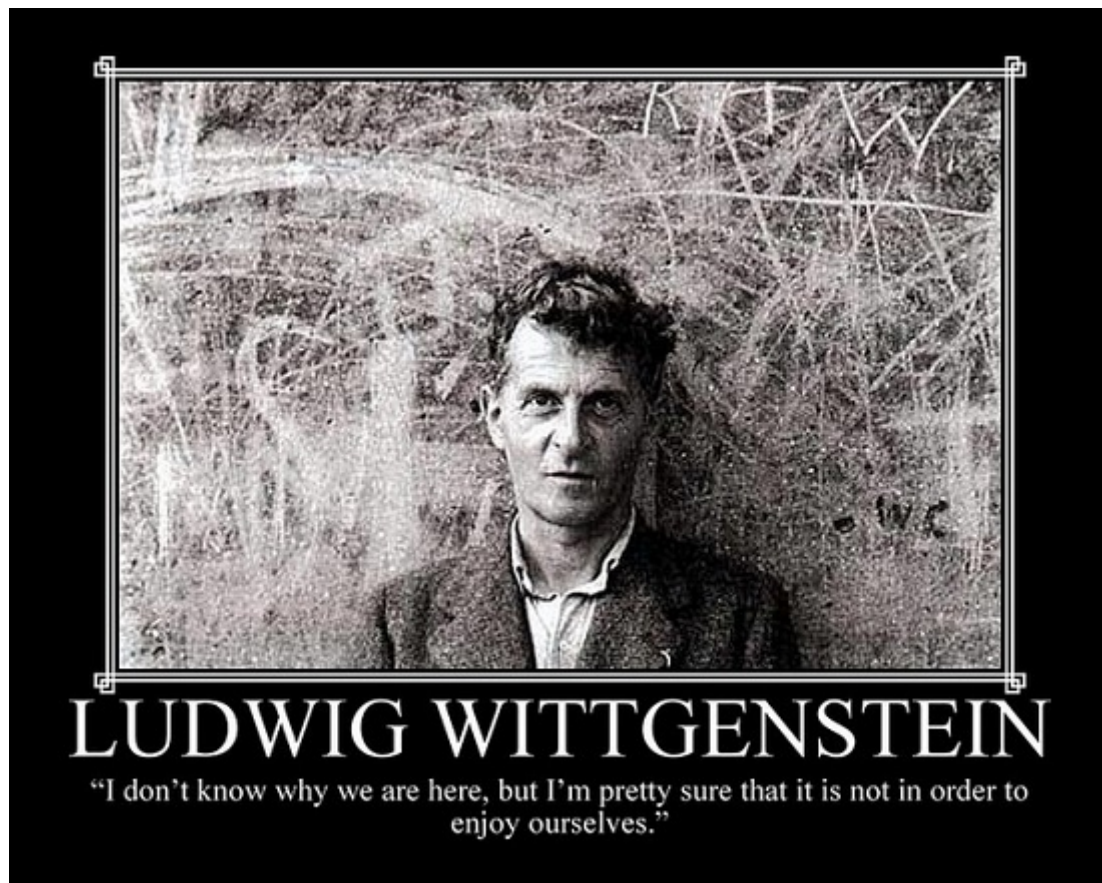
(3) Model „form życia”, jako kategorii nadrzędnej, zawierającej w sobie „gry językowe” — na poziomie faktów społecznych.” [5]

We wspomnianej książce omawiane są kolejno te poziomy. W naszych rozważaniach także podejmiemy się ich omawiania, co pozwoli na sformułowanie hipotezy, jak mogłaby wyglądać teoria gier językowych w sytuacji możliwości wykorzystania działań różnych językoznawców i filozofów działających w drugiej połowie XX wieku. Omawiając drugi poziom, czyli makromodel gry językowej, rozszerzymy nieco rozważania wspomnianej autorki. W przypadku mikromodelu gry językowej i modelu „form życia” przedstawimy zupełnie inną argumentację.

Wittgenstein zwracał w swoich rozważaniach uwagę na brak możliwości tworzenia języka prywatnego. Język był w jego opinii zawsze używany do kontaktu z innymi. Sądzymy, że jest używany w dwojaki sposób.

Po pierwsze jest on wyrazem obserwacji i opinii jakiegoś człowieka, który stara się przy jego pomocy wyrazić swoje myśli. Opiszemy to w pierwszych dwóch rozdziałach tej części.

Po drugie jest sposobem na funkcjonowanie, na dostosowanie się do jakichś społecznych struktur. Będzie to przedmiotem rozważań w rozdziale trzecim.



Rozdział 1 mikromodel gry językowej.

Nasze wypowiedzi w dużym stopniu polegają na wyrażaniu naszych myśli i skutków obserwacji otaczającego nas świata. W omawianym tu modelu pojawia się ich prosta funkcja, którą będą głównie opisy realnego świata. Przykładami mogą być:

- Biały kot pije mleko,
- czarny pies szczeka,
- czerwony samochód jedzie.

Zarówno podmiot, orzeczenie, jak i określenia w takim modelu mogą być weryfikowane przy pomocy wzroku, słuchu lub dotyku w realnym świecie. Sam Wittgenstein podkreślał rolę nawet pojedynczych wyrazów np. „belka”, których wypowiedzenie wystarczało do przekazania ważnej aktualnej sytuacji na jakiejś budowie. Można w tym miejscu przytoczyć także opis polowania realizowanego przez pewne plemię, w którym brał udział Bronisław Malinowski. Słyszał on wypowiedziane przez tubylców różne słowa — zwroty niezbędne do realizacji działań niezbędnych dla udanego polowu. Mamy w obu przypadkach do czynienia z językiem ograniczonym do działań w realnym świecie, który jest opisywany przez różne słowa — zwroty. Ciągle jeszcze istnieją języki ludów, w których ze względu na ich strukturę nie można tworzyć pojęć abstrakcyjnych. Wszystkie elementy wykorzystywane do słownych wypowiedzi, odnoszą się w tych językach do realnego świata. Znaczna część tekstów, z którymi spotykają się uczniowie w pierwszych klasach szkół podstawowych, także opiera się na słowach, których desygnaty można znaleźć w otaczającej rzeczywistości. Jednak obok nich pojawiają się także i inne, które można zaklasyfikować do kolejnego modelu gier językowych.

Ważnym elementem mikromodelu gier językowych jest posługiwanie się słowami, których znaczenie jest ustalone wcześniej i posługując się jakimś językiem musimy się ich nauczyć.

Rozdział 2 makromodel gier językowych.

Znaczenie słów, które pojawiają się w makromodelu gier językowych różni się zasadniczo od mechanizmu, który funkcjonuje w mikromodelu. W tym pierwszym istnieje możliwość znalezienia ich

odniesień do otaczającego nas świata. W modelu, który zaczynamy omawiać posługujemy się pewnymi hipotezami, których istnienie czasem może być problematyczne. Pojawiają się przy ich realizacji dwie funkcje:

Pierwsza obejmuje różnego typu relacje międzyludzkie, jak i człowieka wobec otaczającego go świata.

Przykłady:

- Ala ma kota.
- To jest kot Ali.
- Adam kocha się w Ewie.
- Widok tych gór bardzo mi się podoba.

Zarówno — ma -, — kocha — jak — podoba — i im podobne nie istnieją w realnym świecie. Pojawiają się zarówno w codziennym życiu jak i w opisach naukowych, jako opisy relacji. Używane w takich znaczeniach słowa znajdziemy w każdym słowniku, będą zrozumiałe dla każdego użytkownika języka.

Drugie znaczenie — funkcja polega na wykorzystywaniu w wypowiedziach różnego typu metafor. Ich rola i znaczenie w wypowiedziach została opisana przez Georga Lakoffa i Marka Johnsona [6]. Natrafiamy w związku z tą sprawą na ważne problemy związane z określeniem znaczeń różnych słów. W słownikach językowych obok typowych, wręcz oczywistych, pojawiają się uzupełnienia związane z używaniem niektórych słów w idiomach, co zmienia ich podstawowe znaczenia. Jednak słowniki nie potrafią opisać wszystkich możliwości związanych z użyciem różnego typu metafor. Przykładami ich używania mogą być zdania:

- od ust sobie odejmę,
- podzielę się z wami wiadomością.

Natomiast w przypadku posługiwaniem się słowem — czas — będą to:

- czas to pieniądz,
- to urządzenie zaoszczędzi ci wiele godzin,
- zainwestowałem w nią dużo czasu.
- nie mam czasu do stracenia,
- zaczyna brakować ci czasu,
- Musisz oszczędzać czas.

Makromodel gry językowej polega na dokonywaniu w językowej wypowiedzi wyboru sposobu wyrażenia bardziej złożonych myśli czy opinii o świecie. Podsumujemy tę część rozważań możliwością pojawienia się dwóch różnych językowych gier:

1. Użycie słów określających relacje międzyludzkie i ludzi ze światem będących hipotezami czasem trudnych do zweryfikowania w otaczającym świecie. Słów, które przeważnie nie zmieniają swoich znaczeń w stosunku do tych, znajdujących się w powszechnie zrozumiałych słownikach.

2. Użyciem słów w ich znaczeniach metaforycznych, nie ujmowanych w jakichkolwiek słownikach. Celem ich używania jest przedstawienie możliwie dokładne myśli. Jednak taka wypowiedź obarczona jest możliwością niezrozumienia, jeśli osoba do której się zwracamy, potraktuje słowo używane metaforycznie w sposób dosłowny — zgodny ze znaczeniem słownikowym.

3. Akty mowy

Pierwsze rozważania opisujące różne funkcje wypowiedzi przedstawili jeszcze pod koniec XVIII wieku w 1788 roku Thomas Reid w „Essays on the Active Powers of Man”, a na przełomie XIX i XX wieku Adolf Reinach (1883-1917), który określił swoje rozważania teorią aktów mowy. Jednak dopiero John Langshaw Austin (1911-1960) przedstawił swoją teorię aktów mowy [7], która upowszechniła się z drugiej połowie XX w. Teoria ta została później rozwijana przez jego następców, z których najbardziej znani są John Rogers Searle i Paul Grice. Podstawę teorii Austina stanowi rozróżnienie między performatywami (aktami performatywnymi) i konstatacjami (stwierdzeniami). Pierwsze z nich podlegają kryterium skuteczności, nie można określić ich prawdziwości. Należą do nich takie akty jak: udzielanie ślubu, nadanie tytułu naukowego, orzeczenie sądowe, ale także obietnica, prośba, rozkaz itp.

Austin ponadto wyodrębnił trzy funkcje aktów mowy:

- lokucję (aspekt lokucyjny) — to po prostu samo wypowiedzenie zdania i rozumienie treści zgodnie z systemem, bez odwołań do czynników zewnętrznych (sytuacji, kontekstu,

nadawcy, odbiorcy);

- illokucję (aspekt illokucyjny) — uwzględnia nadawcę, gdyż określa intencję, z jaką wypowiedzenie zostało wyprodukowane, illokucja jest mierzona poprzez swoją skuteczność (fortunność); można wyznaczyć pewne warunki fortunności illokucji;
- perlokucję (aspekt perlokucyjny) co z kolei oznacza nie do końca zamierzony skutek wypowiedzenia, taki jak np. zdenerwowanie, rozbawienie czy poczucie zlekceważenia u odbiorcy lub różne inne stany emocjonalne czy myślowe.

Jeden z następców Austina, John Rogers Searle [8], zwrócił baczniejszą uwagę na odróżnienie aktów mowy, których znaczenia są odbierane przez odbiorcę bezpośrednio bez odwoływania się do elementów spoza kodu językowego, od takich, dla zrozumienia których niezbędne jest odwołanie się do szeroko rozumianej sytuacji. Pierwsze z nich nazwał aktami bezpośrednimi, drugie zaś pośrednimi. Jego zdaniem siła illokucji i perlokucji aktu mowy odgrywa pierwszorzędą rolę, a akty mowy można podzielić na następujące typy: — asercje — wyrażanie sądów nadawcy o stanach, należą do nich choćby wątpliwości lub pewność, — dyrektywy — nakłanianie, czyli inaczej to, co ma spowodować odpowiednie działanie odbiorcy, więc głównie rozkazy, prośby, nakazy, zakazy, — komisywy — podejmowanie wobec odbiorcy pewnych zobowiązań przez nadawcę, np. obietnica, która jest dawana z intencją jej spełnienia, — ekspresywy — wyrażanie, okazywanie stanów psychicznych nadawcy; do najbardziej skonwencjonalizowanych należą kondolencje jako wyrażanie żalu i gratulacje jako wyrażanie radości, — deklaratywy — wywołanie dzięki wypowiedzeniu zmian w rzeczywistości, nowych stanów, kreowanie rzeczywistości, a więc mianowania i odwołania, nadania godności, tytułów i stopni, udzielenie ślubu, orzeczenie rozwodu czy nabycia spadku. Warto też wspomnieć o propozycjach, jakie do teorii aktów mowy wniósł Paul Grice. Jest on twórcą teorii implikatur konwersacyjnych. Jest to sposób opisu aktów pośrednich, wskazanie możliwości odczytywania intencji nadawcy nie wyrażonej wprost. Jego teoria opiera się na założeniu, iż mówienie jest kooperacją rozmówców, działaniem, współpracą między nadawcą i odbiorcą. Zasada kooperacji Grice'a brzmi "Uczyń swój udział konwersacyjny w przewidzianym dla niego momencie takim, jakiego wymaga zaakceptowany cel lub kierunek rozmowy, w którą jesteś zaangażowany"[9].

Zauważmy, że opisane wyżej akty mowy mogą wykorzystywać różne opisane wcześniej gry językowe. Mogą być tworzone jako wyrażenia proste opisujące elementy realnego świata. Ale także różne relacje międzyludzkie lub człowieka wobec otaczającej go rzeczywistości, a ponadto wykorzystywać do wyrażania myśli metafor w różnych formach.

Rozdział 3 Model „form życia”.

Wittgenstein zwracał w swoich rozważaniach na wielość możliwości pojawiania się gier językowych. Przedstawione wcześniej mikromodel i makromodel językowych gier, a także akty mowy opisują posługiwanie się nimi przez pojedynczego użytkownika języka, który realizuje przy ich pomocy różne swoje cele. Użytkownik języka może być aktywny w wyborze sposobu opisu otaczającego go świata i relacji międzyludzkich, które opisuje i wyraża. Żyjąc w społeczeństwie musi się natomiast przystosować do wykonywania reguł, także językowych, które sprawiają, że wspomniane społeczeństwa skutecznie realizują postawione przez ich przywódców zadania. Znajomość języka danego społeczeństwa (społecznych grup) polega na podobnym lub wręcz takim samym rozumieniu słów czy to politycznej ideologii, czy panującej religii, a obok nich także i innych spajających dane społeczeństwo struktur. W XX wieku mieliśmy do czynienia z tworzeniem specyficznych języków, które wręcz podporządkowywały nawet całe narody ideologii nowych przywódców. Nie przyjmowanie takiego nowego języka wykluczało ze społeczeństwa, które taki język nowych władców społecznych przyjęło. W grze językowej obowiązującej w strukturach społecznych wyrażanie swoich opinii i znaczeń odrębnych od używanego języka było i w niektórych wypadkach nadal jest eliminowane. Pojawienie się nieco tylko innych interpretacji znaczeń słów używanych w opisach podstaw przykładowo różnych religii czy doktryn politycznych prowadziło, a i nadal prowadzi do konfliktów, także staje się podstawą dla pojawiania się religijnych wojen.

Cz II Prawda w opisie gier językowych.

W ocenie gier językowych możemy posłużyć się słowem prawda, by je bliżej określić. Jednak co słowo to oznacza? Przedstawimy jego znaczenia w trzech segmentach. W pierwszym z nich omówimy znaczenia emocjonalne, subiektywne i obiektywne. Kolejne bardzo specyficzne posługiwanie się tym słowem omówimy w segmentach drugim i trzecim.

Segment pierwszy

I Prawdy emocjonalne:

1. przerywniki;

Słownik języka polskiego wypełniając pauzę, daje mówiącemu czas do namysłu nad wyborem jakiejś formy, segmentuje tekst mówiony na odcinki:

„Trzeba, prawda, uczyć, prawda, pamięć tych pomordowanych i wywiezionych”
wyraz emocji własnych;

Gdy mówimy -Ta prawda najbardziej mi się podoba.

3. wywoływanie emocji u innych;

Gdy mówimy — Uwierz mi, tylko ta prawda jest najprawdziwsza z prawdziwych!

II Prawdy subiektywne.

Warto w tym miejscu przedstawić wstępne uwagi, z książki Georga Lakoffa i Marka Johsona: [10] „Subiektywizm może być niebezpieczny ponieważ może doprowadzić do utraty kontaktu z rzeczywistością. Subiektywizm może prowadzić do nierzetelności, ponieważ polega na osobistym punkcie widzenia, zatem może prowadzić do uprzedzeń”:

4. osobisty punkt widzenia; Gdy sami wymyślamy jakieś tłumaczenie zjawisk otaczającego świata lub gdy ktoś przedstawia wytwór swojego punktu widzenia;

5. prawdy konsensualne (autorytetów); to koncepcja, w myśl której prawdziwość, to akceptowalność danego zdania przez osobę wyróżnioną (autorytet w danej dziedzinie, specjalistę, eksperta);

6. prawda powszechnej zgody; Prawda opierająca się na zgodzie powszechnej, dane zdanie jest prawdziwe wtedy i tylko wtedy, gdy jest akceptowane przez ogół osób kompetentnych w danej kwestii. W sprawach potocznych kryterium prawdy będzie tu więc opinia (większości) „przeciętnych” członków społeczeństwa posługujących się tzw. zdrowym rozsądkiem, natomiast w sprawach specjalistycznych — opinia (większości) ekspertów w danej dziedzinie; gdy występuje między nimi różnica poglądów, kryterium tym może być opinia uzyskana w wyniku dyskusji zwieńczonej porozumieniem.

III Prawdy obiektywne.

W ich definiowaniu korzystaliśmy z rozważań Bolesława Chwedeńczuka [11]

7. korespondencyjna teoria prawdy (oczywistość); Prawda polega na zgodności opinii i zdań z aktualnym stanem zdarzeń, prawdziwość danego nośnika prawdy polega na jego zgodności z rzeczywistością

8. prawda pragmatyczna; sensowna myśl daje nam dyrektywy działania, myśl jest prawdziwa, gdy działanie podjęte zgodnie z nimi okazuje się skuteczne, w przeciwnym razie jest fałszywa.

9. prawda koherencyjna; Sąd jest prawdziwy wtedy i tylko wtedy, gdy jest elementem koherentnego systemu sądów. System taki jest koherentny wtedy i tylko wtedy, gdy sądy do niego należące wzajemnie się uzasadniają.

Przedstawione wyżej 9 znaczeń, to tylko część definicji tego słowa, które zgrupowaliśmy w tym segmencie. Używając ich na co dzień przeważnie nie podkreślamy, którym z jego znaczeń się posługujemy. Natrafiamy w związku z tym na tłumaczenie, że prawda to prawda, czasem przez duże P, czasem przez małe. Te różnice czasem udaje się dostrzegać, ale przeważnie starannie ukrywamy, którym (którymi) znaczeniem (znaczeniami) w jakiejś wypowiedzi się posługujemy. Z jednej strony, jak widzieliśmy, istnieje wiele znaczeń tego słowa, z drugiej używając go w jednym, a nieraz w kilku ich znaczeniach, nie określamy dokładniej, których z nich używamy, nie zawsze potrafimy także zorientować się, które z nich używają inni w swoich wypowiedziach.

W artykule „Zmysłowe nastroje” Janiny Seubert i Christiny Regenbogen [12] możemy przeczytać, jak funkcjonuje mózg, i że są w nim: „rejony...w których stwierdza się aktywność, [które] nie są związane z jedną tylko modalnością zmysłową, lecz przetwarzają informację pochodzącą z różnych źródeł... nasz mózg potrafi w ułamku sekundy złożyć dane pochodzące z różnych źródeł w jedno wrażenie”.

Zmierzamy tu do wskazania, że wymienione wyżej 9 znaczeń używanych pojedynczo nie

wyczerpują aktualnego użycia słowa — prawda. Nieraz mamy do czynienia z używaniem znaczeń emocjonalnych wraz z subiektywnymi, które dodatkowo starają się sprawiać wrażenie znaczeń obiektywnych. Takie manewry znaczeniowe, by osiągnąć różne zamierzone wcześniej cele, żeby były skuteczne, są starannie przed rozmówcami ukrywane.

Segment drugi

Prawda jest niezwykle często używanym słowem w rozważaniach logiki, zwłaszcza współczesnej. Warto wskazać w niej postacie Gottloba Fregego, następnie Bertranda Russella i omawianego bliżej w tych rozważaniach Ludwiga Wittgensteina. Istotne będzie tu podkreślenie, że prawda w rozważaniach logicznych posiada znaczenie głównie, a może nawet wyłącznie, formalne. W różnych logicznych konstrukcjach jest przeciwstawna fałszowi. Logik nie podejmuje wysiłku, by dla używanej w rozważaniach prawdy znajdować potwierdzenia w realnym świecie. Jednak analiza różnych wyrażeń prowadzi logika do obserwacji, że używanie niektórych zwrotów nie odbywa się z pełną świadomością skutków, jakie niesie jakaś wypowiedź. Wspomniany wcześniej Frege zauważył istnienie zjawiska mylenia predykatów ze znaczeniem jakiegoś pojęcia. Powstaje jak to określa błąd kategorialny. „Istnienie Boga nie da się wywieść z pojęcia "Bóg, bo nie należy ono do treści tego pojęcia. Nie można używać istnienia do definiowania treści pojęcia, podobnie jak przestronność i zamieszkalność nie służą tak jak belki, cegły i zaprawa do budowy domu" [13]

Wyjaśnijmy przedstawiony przez Fregego problem na prostym przykładzie. Jeśli twierdzimy, że krzesło na którym siedzimy i stół przy którym siedzimy istnieją, to będą twierdzenia oczywiste i wręcz banalne. Bez takiego twierdzenia zarówno krzesło jak i stół będą istnieć, co możemy potwierdzić wzrokiem, czy dotykiem. Natomiast twierdzenie, że Bóg istnieje, jest co prawda (nomen omen?) w sensie gramatycznym zdaniem sensownym, jednak wypowiedzenie go, nie powołuje tym samym Boga do istnienia i nie potwierdza jego istnienia. Podobnie użycie poprawne gramatycznie zdań ze słowami Zeus, św. Mikołaj, krasnoludek, jednorożec nie wywołują ich istnienia w realnej rzeczywistości. Jeśli przyznajemy im status realnego istnienia, to w takiej sytuacji istnieje podejrzenie, że tracimy z taką rzeczywistością kontakt.

Segment trzeci

Bardzo specyficznym sposobem posługiwania się słowem — prawda — jest deklaracja dążenia do niej. Próba osiągnięcia jakiegoś celu legitymizujemy często twierdzeniem dążenia do prawdy. Nasze dotychczasowe rozważania wskazały 10 jej znaczeń. Do których z nich dążą ci, którzy takie dążenia deklarują? Prześledźmy kolejne możliwości.

- Winniśmy wykluczyć prawdę opisaną w segmencie drugim naszych rozważań. Oddzielanie prawdy od fałszu w logicznych konstrukcjach trudno byłoby wykorzystać jako przedmiot dążeń i działań.
- Wykluczmy także prawdę wykorzystaną jako przerywnik w wypowiedzi (prawda nr 1)
 - Trudno byłoby sobie wyobrazić stawianie sobie jako celu działań korespondencyjnej teorii prawdy. Potwierdzanie stanu rzeczy z obserwacjami nie wydaje się się dla jakichś większych celów interesujące. (prawda nr 7)
 - Podobnie wygląda sytuacja z prawdą koherencyjną, która polega na badaniu zgodności różnych elementów z całością. Choć w tym wypadku dążeniem do prawdy może być wskazywanie niezgodności przedstawianych przez innych takich elementów całego systemu, którego zwartości ktoś broni twierdząc, że robi to w właśnie w imię prawdy. (prawda 9).

Jakimi prawdami posługujemy się twierdząc, że do nich dążymy? Pozostając w kręgu prawd obiektywnych będą to :

- Prawdy pragmatyczne. Klasycznym już przykładem będzie walka o upowszechnienie teorii heliocentrycznej. Dążyli do prawdy o systemie planetarnym ze Słońcem w środku Kopernik a po nim Galileusz i Kepler. W efekcie prawdą powszechnie przyjętą stała się hipoteza układu planetarnego zgodnego z ich sugestiami. Sednem ich działań było dążenie do prawdy pragmatycznej. Przy pomocy teorii heliocentrycznej można bowiem dokładniej obliczyć tory planet i innych niebieskich ciał i stworzyć zrozumiały i przejrzysty ich model. (prawda nr 8)
 - To co nam się podoba nierzadko na wyrost nazywamy prawdą (prawda nr 2)
 - A następnie staramy się do niej przekonywać innych (prawda nr 3)
 - Najczęściej jednak dążenia do prawdy mają miejsce w obronie głoszenia czyichś subiektywnych poglądów. Mogą to być poglądy nasze, których będziemy zaciebie bronić, ale

w większej skali będą to poglądy wymyślone przez politycznych przywódców, kapłanów tworzących różne religie, czy inicjatyw społecznych w mniejszej skali. Przedstawiliśmy wcześniej opinię Lakoffa i Johnsona bardzo sceptycznie oceniające poglądy subiektywne. (prawda nr 4)

- prawdy subiektywne są wzmacniane, gdy wspierają je różnego typu eksperci, na których można się powoływać w ich obronie (prawdy nr 5)

- jeszcze silniej można bronić prawd, które się upowszechniły w społeczeństwach. Dlatego tak trudno było upowszechnić teorię heliocentryczną, bo obserwacja słońca co dziennie wschodzącego i zachodzącego jej przeczyła, a dodatkowo nieruchomość Ziemi była motywowana odpowiednio wybranymi cytatami z biblii. Mieliśmy w tym wypadku do czynienia z konfliktem między prawdą korespondencyjną a pragmatyczną. Pierwsza sugerowała nieruchomość Ziemi, druga broniła innej diametralnie różnej koncepcji.

Gdy wrócimy na moment do aktów mowy Austina, to pojawiło się przy ich omawianiu ważne stwierdzenie. Niektóre akty mowy nie można oceniać posługując się jakimiś kryteriami ich prawdziwości. Czy takie rozróżnienie obejmuje wszystkie gry językowe i czy są wśród nich takie, które nie można oceniać jako prawdziwe lub nie? I na jakiej podstawie?

Cz. III Gry językowe a prawda

Podajemy w tej części problem wykorzystania kryterium prawdy do wyjaśniania różnych aspektów gier językowych. Zastanowimy się w jakim stopniu możemy to kryterium wykorzystać.

Przedstawiliśmy wcześniej w I części tych rozważań wstępne założenia teorii gier językowych takie, jakie można wydobyc z rozważań Wittgensteina. Prowadzą one do wniosków wynikających z różnych wypowiedzi tego filozofa, że działania filozoficzne i językowe winny ograniczać się jedynie do opisu treści dostrzeganych w różnych językowych grach. Przy takim założeniu wszystkie ludzkie wypowiedzi tworzą różne językowe gry. Można zauważyć istniejące między nimi podobieństwa rodzinne, ale czy są one od siebie niezależne, a rządzące nimi reguły są, albo nie są przekładalne na inne? Wittgenstein w swoim dorobku nie przedstawił kryteriów, które pozwoliłyby porównywać różne gry językowe, czy ustalać ich hierarchię. Stąd wniosek podkreślany przez wielu komentatorów jego rozważań o wstępnym jedynie zarysie teorii gier językowych, który przedstawił. Bo na czym miałoby polegać określenie jakiejś wypowiedzi językową grą? W świetle rozważań I części możemy jedynie taką wypowiedź określić jako przykład mikro lub makromodelu lub którejś z „form (społecznego) życia”. Ponadto mógłby to być opis relacji międzyludzkich lub człowieka do otaczającego go świata, moglibyśmy zauważyć użycie w wypowiedzi jakiejś formy metafory, a następnie zdefiniować ją jako przykład jednego z aktów mowy. I właściwie to wszystko, co dają w praktyce zastosowania pierwszych zarysów teorii gier językowych.

Przedstawiony w części II przegląd znaczeń i funkcji prawdy będziemy starali się wykorzystać teraz do ocen różnych gier językowych. Zauważmy, że w teorii aktów mowy konstatacje podlegają kryterium prawdziwości; można ocenić, czy dana wypowiedź jest prawdziwa czy fałszywa. Natomiast performatywy temu kryterium nie podlegają, są one działaniami językowymi, które tworzą, kreują rzeczywistość. Prześledźmy, jaka istnieje możliwość określania gier językowych w oparciu o kryteria prawdziwości. Jakie temu kryterium się poddają, a które nie.

- W przypadku mikromodelu językowych gier kryterium ich prawdziwości nie jest trudne do zlokalizowania. Będzie nim korespondencyjna teoria prawdy (prawda nr 7 w Segmentie I rozważań o prawdzie). W ramach mikromodelu opisywana jest realna rzeczywistość, czyli możliwa jest weryfikacja wzrokiem, dotykiem, czy innymi zmysłami podmiotu, orzeczenia czy określeń jakiegoś zdania opisującego świat wypowiedzianego w ramach tej formuły.

- Realizacja makromodelu odbywa się przy pomocy słów — terminów będących opisami, a w praktyce hipotezami na temat stosunków międzyludzkich czy relacji człowieka wobec otaczającego go świata. Używanie metafor mających przedstawić precyzyjnie myśli poważnie utrudnia orientację, na ile mamy do czynienia z wypowiedziami podlegającymi ocenie prawdziwościowej. Akty mowy jak wynika z ich definicji służą realizacji różnych działań dla których niezbędne jest używanie języka, czyli także tworzenie językowych gier. Część takich działań, jak zauważyliśmy wcześniej, nie poddaje się ocenom prawdziwościowym.

Zajmiemy się teraz problemem, jak oceniać w oparciu o kryteria prawdy fakty istotne dla życia społecznego. Zastanówmy się nad tym, jak powstają różne teorie rozwiązań tego życia, które następnie stają się podstawą do tworzenia się politycznych ideologii. Także jak powstają fundamenty różnych religii. W jednym i drugim wypadku ich powstanie jest efektem, jak to oceniamy, starannie

ukrywanych subiektywnych rozważań i koncepcji tworzonych przez politycznych lub religijnych liderów (prawdy nr 4).

W systemach totalitarnych takich jak nazizm, czy komunizm dla wspierania tworzonej ideologii tworzono różne słowa, nadając im specyficzne znaczenia. A celem takich manewrów było podporządkowywanie intelektualne i językowe społeczeństwa, które było zmuszane do uczenia się specyficznych w danych systemach językowych gier. Określenie opisanych wyżej manewrów właśnie mianem gier językowych podkreśla ich odrębność. Pozwala się im przyjrzyć jako osobnym całościom. Wskazać na reguły, które są ich podstawami.

I tym właśnie gry językowe różnią się na przykład od aktów mowy. Na poziomie makro zakresy ich działań pokrywają w wielu wypadkach. Jednak, gdy przychodzi do analizowania gier organizujących życie społeczne, tylko formuła gry językowej jest dostatecznie pojemna.

Prześledźmy takie możliwości używając różnych znaczeń słowa — prawda, próbując dokonać sprawdzenia prawdziwości różnych językowych gier. Twierdzimy, że mechanizm dokonywania tego typu analiz jest niemal identyczny, gdy będziemy omawiać czy to różne ideologie społeczne, jak i fundamenty intelektualne różnych religii.

Jak posługiwanie się słowem — prawda — wygląda z punktu widzenia osób wierzących w jakąś z form religii, czy zwolennika jakiegoś społecznego ruchu?

Zauważymy, że jest on przekonany o prawdziwości poglądów, które głosi. Jakie rodzaje i znaczenia słowa prawda do tego używa? Przede wszystkim subiektywne. Skoro on te poglądy uważa za słuszne, więc dla niego są słuszne (prawda nr 4 — subiektywna). Przekonuje się o ich słuszności także obok własnego przeświadczenia także zauważając różnych ekspertów, którzy takie przekonania podzielają (prawda nr 5). Im liczniejsza jest grupa mająca podobne poglądy (w przypadku chrześcijaństwa to ponad 1 miliard ludzi na całym świecie), tym pewniejsza będzie jego opinia o słuszności prawd wspomnianej religii (prawda nr 6). Silne są w przypadku religii motywacje emocjonalne. Osobom wierzącym ich religia się podoba (prawda nr 2) i starają się związane z nią emocje przekazywać innym (prawda nr 3). Konflikt różnych prawd pojawia się, gdy zaczniemy analizować prawdy religijne przy pomocy kryteriów prawd o charakterze obiektywnym. Dla osób wierzących w religię monoteistyczną istnienie jednego Boga i jego oddziaływanie na świat jest czymś oczywistym (prawda nr 7). Natomiast to, co wspomniana religia upowszechnia jako dowody takich działań, jest całkowicie niezrozumiałe dla osób nie religijnych lub wierzących w inne postacie religii. Podobnie jest z możliwościami praktycznego wykorzystania tego, co wierzący nazywają prawdami wiary (prawdy nr 8). W przypadku Biblii będącej podstawą trzech wielkich religii, znaleziono w niej ponad 100 różnych wewnętrznych sprzeczności, co dowodzi, w jak małym stopniu realizuje ona zasadę koherencyjną (prawda nr 9).

W przypadku systemu nazistowskiego ogłaszanie w jego ramach dążenia do stworzenia Tysiącletniej Rzeszy podważyła klęska Niemiec w II Wojnie Światowej. System komunistyczny załamał się, gdy praktyka ekonomiczna wykazała słabości przejęcia i dysponowania całą własnością w gospodarce przez państwo i odrzucenie własności prywatnej oraz mechanizmów rynkowych. Prawdy głoszone przez nazistów i komunistów zostały więc przez społeczne wydarzenia zweryfikowane, jako fałszywe. Wszędzie tam, gdzie u samego źródła znajdowały się działania o charakterze subiektywnym, możemy napotkać wątpliwości w ocenach takich zjawisk, które zgodnie z przytoczonym wcześniej cytatem z wypowiedzi Lakoffa i Johnsona prowadzą do możliwych nierzetelności a nawet zrywania kontaktu z realnym światem.

Zastanówmy się teraz jak wyglądają opisane wyżej religijne i społeczno — ideologiczne gry językowe z punktu widzenia tych, którzy w nie nie grają. W tym miejscu dochodzimy do wniosków, że różne gry językowe różnią się bardzo od siebie, mimo pewnych — jak to zauważył Wittgenstein — rodzinnych podobieństw. Gdy przyjrzymy się różnym grom językowym realizowanym w szerszym społecznie kontekście, to napotkamy na ciekawe zjawisko. Jest ono możliwe do uchwycenia tylko w takim wypadku, gdy różne językowe gry będziemy opisywać jako oddzielone od innych całości rządzące się swoimi wewnętrznymi prawami. Jak wielkie są to różnice prześledzimy na bardzo charakterystycznym przykładzie, którego istnienie wcześniej już zasygnalizowaliśmy w drugim segmencie II części tych rozważań. Chodzi o analizę logiczną twierdzeń posługujących się słowami — jest, czy — istnieje. Niemal wszystkie religie, na czele z monoteistycznymi, posługują się mechanizmem tworzenia świata transcendentnego, używając wspomnianych w poprzednim zdaniu słów do potwierdzania, a w istocie kreowania postaci Boga, bogów i różnych postaci światów transcendentnych.. Frege, jak przedstawiłmy wcześniej, takie działania określa jako występowanie błędu kategorialnego. Bez jego popełnienia nie sposób wykreować świata różnego od realnego, który by w ramach religijnych doktryn sterował tym realnym. W biblii natrafiamy w związku z tym na niezwykle szczere twierdzenie: „Na początku było słowo...”

I rzeczywiście, bez manipulacji słowami nie sposób byłoby stworzyć podstaw większości religii. Jak więc wynika z tych rozważań, religijna gra językowa posługuje się innymi mechanizmami używania słów i inną logiką od tej powszechnie stosowanej, zwłaszcza w matematyce, łamane są w jej ramach zasady logicznego myślenia.

Czy przykładowo osoba areligijna może oceniać różne postacie religii, jako nieprawdziwe twierdzenia o świecie? Czy polityczny przeciwnik nazizmu, czy komunizmu może zasadnie twierdzić, że ideologie te są nieprawdziwe? Zwolennicy — wyznawcy jakiejś religii, czy politycznej ideologii twierdzą, że to w co wierzą, jest ich zdaniem prawdziwe. Nasze rozważania zmierzają do podkreślania wielości gier językowych. I różnicy spojrzeń na nie, raz z punktu widzenia uczestnika jakiejś gry lub po drugie z punktu widzenia obserwatora takich gier, grających w grę zupełnie inną. A mogą one się bardzo poważnie między sobą różnić. W efekcie pojawia się sytuacja, gdy uczestnik jakiejś gry jest przekonany, że jej reguły są dla niego i innych w tę grę grających prawdziwe. A z punktu widzenia osób grających w inne gry, mogą być oceniane, jako nieprawdziwe. A więc gra językowa, w którą my sami gramy, jest punktem odniesienia do twierdzeń prawdziwościowych. Jest to jednak punkt widzenia subiektywny.

Możemy jednak dotrzeć do obiektywnych kryteriów, przy pomocy których możemy oceniać różne językowe gry. Takie gry w ramach których nie występują zjawiska łamania prawideł logiki, zasługują naszym zdaniem na pozytywną ocenę. Nie zasługują na nią te, które wspomniane zasady łamią. Nie ocenimy więc pozytywnie różnych postaci religii, czy społecznych ideologii, które swoje podstawy opierają na różnego typu manipulacjach językiem, będące przeważnie swoistym wyrazem widzi mi się szamanów, proroków, czy społecznych przywódców, którzy swoimi pomysłami powoływali do życia czy to religie, czy wspomniane społeczne ruchy.

Przy pomocy gier językowych prezentowany jest także stan wiedzy w różnego typu naukach. Czym różnią się gry, w które grają naukowcy, od religijnych, czy opartych na społecznej ideologii? Pierwsza z tych różnic polega na zupełnie innym stosunku do logiki. Te z nauk, które nie stosują się do rygorów rozumowań logicznych tracą jej status. Czy zdarzało się, że niektóre z nauk posługiwały się mechanizmem tworzenia swoich podstaw wykorzystując do tego słowa — jest - , czy — istnieje? Można przytoczyć wiele faktów, że niektóre z nauk ścisłych z takich manewrów językowych korzystały. Klasycznym tego przykładem był eter, w którym jakoby był zanurzony cały świat (wszechświat). Jednak nauki tym różnią się od dziedzin — gier językowych o korzeniach ideologicznych, że rezygnują z niektórych elementów stworzonych do wyjaśniania zjawisk świata, gdy okazuje się, że nie są one przydatne w świetle kolejnych naukowych odkryć i osiągnięć. Z posługiwania się eterem do opisu świata naukowcy zrezygnowali. Obecnie tę funkcję przejęła teoria o czarnej materii i czarnej energii. I podobnie jak w sprawie eteru bardzo trudno udowodnić ich istnienie. Podobnie wyglądał problem z tzw. bozonem Hiccka. Hipoteza o jego istnieniu została potwierdzona dopiero po 50 -ciu latach od momentu jej sformułowania. Cechą gier językowych realizowanych przez nauki jest dążenie do sprawdzania hipotez stworzonych w celu wyjaśniania nie zrozumiałych jeszcze zjawisk. Natomiast w przypadku religii czy różnych ideologii wszelkie próby weryfikacji ich podstaw są blokowane.

Zakończenie

Przedstawiliśmy w tych rozważaniach jedną z możliwych hipotez, jak mogłaby się rozwinąć teoria gier językowych, której wstępne założenia przedstawił Ludwig Wittgenstein. Przedstawiając jej różne płaszczyzny funkcjonowania staraliśmy się przedstawić znaczenie samej formuły językowych gier. Niezależnie czy mamy do czynienia z ich postacią mini, makro czy bardziej społecznie rozbudowaną, ich funkcją jest realizacja zasad i osiąganie celów, które sprawiają, że w taką grę gramy i że w nią grają inni.

Kluczowym elementem naszych rozważań nie jest zasygnalizowany przez Wittgensteina problem ich podobieństw rodzinnych, lecz dzielących je różnic, co najlepiej było widać, gdy porównywaliśmy religijną grę językową z grami opartymi na jakiejś społecznej ideologii, a następnie grami realizowanymi przez różne nauki. Różne traktowanie w ramach tych gier kryterium prawdziwościowego pozwoliło wskazać dzielące je olbrzymie różnice.

Jedną z ważniejszych książek opisujących rozwój nauki w XX była Thomasa Kuhna „Struktura rewolucji naukowych” [14]. Ważnym wnioskiem w niej przedstawionym była niekompatybilność teorii naukowej po dokonaniu rewolucji z teorią starą, odrzuconą w wyniku dokonania takiej rewolucji. Pojęcia starej teorii, używane w niej słowa, terminy, w nowej nabierają zupełnie innych niż uprzednio znaczeń. Ta myśl wydaje się nam szczególnie ważna, gdy poruszamy problemy różnic

między grami językowymi. Otóż to, co tworzy sens — zwłaszcza językowy — jakiejś gry, może być niezrozumiałe, całkowicie nieprzekładalne na słowa używane do opisu innych gier.

I tu dochodzimy do samego sedna problemu teorii gier językowych. Wynika bowiem z niej, że nasze poznanie musi się rozpadać na wielość różnych punktów widzenia świata — właśnie językowych gier. A dalszy wniosek, to uświadomienie sobie, że grając w którąś z nich, w istocie nie potrafimy znaleźć wspólnego języka z kimś, kto gra w inną. Możemy to zjawisko obserwować w toczonym od stuleci sporze o istnienie Boga. Dla osób grających w religijną monoteistyczną grę językową takie istnienie jest sednem wiary. Natomiast dla tych, którzy grają w grę językową, którą moglibyśmy nazwać ateistyczną, istnienie Boga jest wątpliwe, a jak to określił Richard Dawkins jest urojeniem [15]. Jak ten spór ocenić w świetle naszych rozważań? Która stron sporu ma rację? Możemy w istocie tylko opisać, zgodnie z sugestiami Wittgensteina, jak wygląda problem z punktu widzenia którejś z językowych gier. Bo gdyby osoba wierząca w istnienie Boga nagle utraciła taką wiarę, to tym samym zaczęłaby grać w inną językową grę. Podobnie stałoby się z ateistą, który nagle by uwierzył w istnienie Boga. Także i on zmieniłby tym samym grę językową, w którą zacząłby grać dla opisu świata. Podkreślmy fakt istnienia którejś z wielu możliwych gier językowych, w które przedstawiając jakiś problem gramy. Wniosek końcowy polega na wskazaniu, w ramach jakiej z tych gier go wyprowadzamy.

Jeśli mamy być konsekwentni, to w filozofii będąc przeświadczonym o walorach poglądów jakiegoś filozofa, musimy podjąć decyzję odrzucenie poglądów filozofów pozostałych. Nawet wstępne założenia teorii gier, które pozostały w zapisanych rozważaniach Wittgensteina pozwalają wysuwać taki właśnie wniosek. Stąd niektórzy komentatorzy osiągnięć Wittgensteina wskazują, że był filozofem, który zlikwidował całą filozoficzną tradycję i postawił pod znakiem zapytania dorobek wszystkich działających przed nim filozofów.

*

[1] Ludwig Wittgenstein Traktat logiczno-filozoficzny Warszawa Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012

[2] Ludwig Wittgenstein Niebieski i Brązowy zeszyt: szkice do dociekań filozoficznych Wydawnictwo SPACJA Warszawa 1998

[3] Ludwig Wittgenstein Dociekania filozoficzne Wydawnictwo PWN, Warszawa 2004

[4] Marta Wołos Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa Wydawnictwo Universitas , Kraków , 2002

[5] Marta Wołos op. cit. s.13

[6] Georg Lakoff, Mark Johnson Metafory w naszym życiu. PIW: Warszawa 1989.

[7] John Langshaw Austin Mówienie i poznawanie: rozprawy i wykłady filozoficzne, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 1993

[8] John Rogers Searle, Mowa jako działanie w : Umysł, język , społeczeństwo, Warszawa Wydawnictwo WAB Warszawa 1999

[9] Paul Grice: Logika i konwersacja. „Przegląd Humanistyczny” 1977 z. 6.

[10] Lakoff Johnson op. cit. s. 216

[11] Bolesław Chwedeńczuk Spór a naturę prawdy Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1984

[12] Janina Seubert i Christina Regenbogen „Psychologia dziś” nr 2 / 2012)

[13] Gottlob Frege Pisma semantyczne Wydawnictwo Naukowe PWN Warszawa 2014 s. 12
Omówienie w: Marek Maciejczak Zwrot językowy w filozofii. Od Fregego do Searla Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej Warszawa 2010

[14] Thomas Kuhn Struktura rewolucji naukowych, PWN Warszawa 1968

[15] Richard Dawkins Bóg urojony Wydawnictwo CIS Warszawa 2011

Olgiert Żmudzki

Magister filologii polskiej. Pracował w przeszłości w Bielsku-Białej, m.in. w Beskidzkim Towarzystwie Społeczno-Kulturalnym, jako redaktor, a w byłym FSM-ie, jako kierownik rozgłośni zakładowej. Od 20-tu lat był pracownikiem Działu Zbiorów Specjalnych Książnicy Beskidzkiej (poprzednia nazwa: Wojewódzka Biblioteka Publiczna). W tym czasie prowadził działalność publicystyczną, w kraju m.in. z miesięcznikiem "Opcja na prawo". Za granicą, w Kanadzie, współpracował z "Gazetą", największym prywatnym dziennikiem



polonijnym wychodzącym w Toronto (opublikowano tam ok. 200 jego artykułów). Na łamach tego pisma przedstawiono ponadto w odcinkach jego książkę pt. "Uniseks - tabu XXI wieku" - poruszającą problemy kryzysu współczesnej rodziny i różnych odmian feminizmu. Obok działalności pisarskiej jest także fotografikiem. Obecnie na emeryturze.

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 13-04-2015)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,9832) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,9832>)

Contents Copyright © 2000-2015 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2015 Michał Przech

Właścicielem portalu Racjonalista.pl jest Fundacja Wolnej Myśli.

Autorem portalu jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie elementy tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki prezentuje.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl