

El juego como paradigma para el estudio del lenguaje¹

Carlos-Germán van der Linde
Universidad de La Salle, Colombia

Resumen

La perspectiva inicial de la filosofía analítica en Wittgenstein nunca fue abandonada por éste, tan sólo se transformó en una visión más antropológica, por eso el lenguaje se sigue interpretando como un cálculo, a saber, un movimiento en el sistema del juego cultural. En este marco, La noción de juego resulta análoga a la de lenguaje en un

sentido amplio, pero metodológicamente hablando, la relación entre juego y lenguaje es paradigmática. Entonces, tenemos que la noción de juego se constituye en modelo descriptivo del lenguaje.

Palabras clave

Wittgenstein; filosofía del lenguaje; posición de juego; lingüística; paradigma.

Playing as a paradigm for the study of language

Abstract

The initial perspective of the Wittgenstein's analytic philosophy was never abandoned by he, it only became a more anthropological vision, for that reason the language is continued interpreting as a calculation, that is, a movement in the system of cultural game. In this mark, the game notion is similar

to that of language in a wide sense, but methodologically speaking, the relationship between game and language is paradigmatic. Then, we have that the game notion is constituted in *descriptive model* of the language.

Key words

Wittgenstein; philosophy of language; game position; linguistics; paradigm.

¹ El presente estudio es un aparte de la investigación «El juego wittgensteiniano como paradigma descriptivo del lenguaje corriente», desarrollada en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de La Salle (Bogotá-Colombia), y financiada por esta misma institución, a través de la Facultad mencionada y su Departamento de Investigaciones.

Niemand wird leugnen, daß das Studium des Wesens der Spielregeln für das Studium der grammatischen Regeln nützlich sein muß, da irgendeine Ähnlichkeit zweifellos besteht. -Es ist das

Richtige, ohne ein vorgefaßtes Urteil, oder Vorurteil, über die Analogie zwischen Grammatik und Spiel, und nur getrieben von dem sichern Instinkt, das hier eine Verwandtschaft vorliegt, die Spielregeln zu betrachten. Und hier wieder soll man einfach berichten, was man sieht und nicht fürchten, daß man damit eine bedeutungsvolle und richtige Anschauung untergräbt; oder auch, seine Zeit mit etwas Überflüssigem verliert.

Philosophische Grammatik, § 134.
En: *Ludwig Wittgenstein Werkausgabe*,
Band 2. (Frankfurt am Main: Suhrkamp,
1989.)

I. La categoría de Spielstellung en el nuevo momento del método

El punto de partida para el siguiente estudio es el siguiente: «La noción de juego resulta análoga a la de lenguaje.» Claro está que, metodológicamente hablando, la relación entre juego y lenguaje más que analógica, es paradigmática. De tal manera que la noción de juego se constituye en «modelo descriptivo» de la noción de lenguaje. El modelo muestra la posibilidad de la trama que representa, y al hacerlo la describe. Según nuestro punto de partida, con el *modelo descriptivo del juego* se tendrá en cuenta que, i.e., la diferencia de las piezas de ajedrez la proporciona la multiplicidad de reglas que valen para cada una de ellas, esto se da, afirmará Wittgenstein, de acuerdo con su «posición de juego» (*Spielstellung*). Lo anterior se constituye en paradigma metodológico del estudio del lenguaje.

Spielstellung es la voz alemana empleada por el filósofo austriaco, principalmente, en su libro póstumo *Gramática filosófica*, que se traduce por *posición de*

Juego, categoría que a mi juicio ha sido bastante dejada de lado por la literatura crítica. La posición de juego no es un simple y pasivo estar, la categoría conlleva a una estrategia de ocupar un espacio y ponerse en una cierta relación con el otro, es decir, es una praxis viva del jugador, no el del juego formal, sino del jugador real, de carne y hueso, que se desenvuelve en el gran juego de la cultura, *Urspielskultur*, y en el mismísimo juego de la vida, *Spiel des Lebens*.

A continuación presento una rápida puesta en escena de dicha categoría. Un jugador realiza un movimiento tal que emociona a un espectador alfa, calificándolo de ¡magistral! Este mismo movimiento produce en un espectador beta una sensación de indiferencia o, para evitar valoraciones, una sensación neutral. Al preguntársele a este segundo espectador por un calificativo para dicha jugada, él dirá que es una habitual, es decir, no nota ninguna diferencia entre ésta y las demás jugadas anteriores, i.e., pondría en un mismo rango a este movimiento con cualquier otro de simple trámite.

Entonces ¿por qué las experiencias de los espectadores alfa y beta son tan opuestas, si se hallan observando justamente la misma partida? «Podemos decir que —responde Wittgenstein— es el conocimiento de las reglas del ajedrez lo que diferencia al primer espectador del segundo y que, por lo tanto, el conocimiento de las reglas hace que el primer espectador tenga la experiencia particular que tiene». (*Gramática filosófica*, §11.) De manera que el conocimiento de las reglas que posee el espectador permite reconocer una magistral posición de juego dentro del sistema del ajedrez: «reconocimiento» que a su vez llena de emoción. El conocer las reglas puede postularse como el criterio definidor de que alguien com-



El juego como paradigma para el estudio del lenguaje

prende el juego. En la manera como se ha presentado el planteamiento, el criterio de que alguien comprende un juego radicaría en la capacidad de formular *la* lista de las reglas del juego. Esto sería así en el contexto de que se haya aprendido el juego a partir de reglas explícitas y, en cierta forma, con espíritu ortodoxo.

Lo último conllevaría a definir la noción de juego como *la* lista de reglas, las cuales pertenecen a la gramática de la palabra juego. Es decir, la lista de reglas gramaticales, i.e., de la noción de ajedrez, es y, además, debe ser distinta de la lista de reglas gramaticales de la noción, i.e., de damas chinas. Así pues, *la* lista de reglas será lo que caracteriza a tal o cual juego. De otro lado, el poder formular reglas no será el criterio de que alguien comprende el juego. Tomemos por caso que el espectador beta se interese por el ajedrez. Él observará tantas veces el juego que llegará el momento en que se decida a jugar, y en efecto lo hará de un modo que se afirmará que aplica las reglas. ¿Para este hecho particular no será el criterio de comprensión de un juego, sencillamente, el hecho de que pueda jugar? De seguro que si a beta se le pregunta por las reglas se verá en dificultades, sin embargo, no tiene ninguna imposibilidad lógica para darlas, pues, a través de un dispendioso análisis de reflexión puede hacer conciencia de ellas.

En el caso del espectador beta, el conocimiento del juego no tuvo lugar a través de reglas explícitas. Él al enfrentarse a cada movimiento procede como: *aquí se mueve de tal manera*, descartando tales otras maneras de proceder. Es decir, ese «*aquí se mueve de tal manera*» se constituye en posición de juego, *Spielstellung*, incluso sin la regla explícita, en tanto regla, que la determina. En la medida que un juego

sea jugado se podrá afirmar que se comprende, de la misma manera que un lenguaje se comprende en la medida que se hable. Los gramáticos y lingüistas observaron cómo los hablantes usaban el lenguaje y de ahí dedujeron las reglas gramaticales empleadas, las cuales en pocos casos son explícitas, i.e., piénsese en la adquisición de las lenguas naturales como la materna. Para Wittgenstein se vuelve espacio de reflexión saber «¿cómo están presentes esas reglas [las que definen al juego] presentes en la mente del que intenta jugar al ajedrez?» (*Investigaciones filosóficas*, § 205.) La formulación de esta inquietud es, nuevamente, la pregunta por el criterio que interesó a sus reflexiones de 1932. (Cfr. «*Cuaderno azul*» en *Los cuadernos azul y marrón*, p. 53.)

Tanto la persona quien aprendió el juego de ajedrez por observación como quien lo aprendió a través de reglas explícitas poseen las reglas en potencia, es decir, ambos proceden con las reglas como en la consulta de una muestra o de un cálculo. En la medida en que se utilizan o se necesitan las reglas se van actualizando. Toda persona que haya recibido una educación básica posee potencialmente la regla para la multiplicación: tiene interiorizada la regla que hace que posea las tablas de multiplicar en forma potencial, y al preguntársele por « 2×6 », o « 3×5 », o toda la «*tabla del 7*», o cualquier otra, activará, en otros términos, actualizará la regla para operar en la multiplicación. De esta forma se actualizan los resultados de cada una de las operaciones de las tablas de multiplicar. De igual manera procede el árbitro de un partido de balón pie: él posee potencialmente todas las reglas del juego y en la medida en que se requiera, que una jugada lo amerite, se activa la regla pertinente. Con todo, «esto muestra solamente que en determinadas ocasiones [nuestros jugadores alfa y



beta] pueden enunciar una regla, no que haga uso explícito de ella al jugar». (*Gramática filosófica*, § 43.) Así pues, se puede determinar que el criterio definitorio para la gramática de 'comprender un juegos' será el poder jugarlo.

Consecuente con el proceder metodológico de Wittgenstein, aquí se formula el poder jugar un juego *x* sólo como un criterio definitorio de comprensión. Pero eso implica que éste, en particular, se esté prefiriendo sobre otros criterios de los distintos y posibles casos particulares de la gramática de «comprender tal y tal». Al tomar «poder jugar un juego» como un criterio definitorio se gana el que jugadores, sin importar que conozcan explícita o implícitamente las reglas, participen de la gramática de comprender un juego por el hecho de poder jugarlo. También pone de relieve que a la hora de la conclusión: «Sólo se sabe si alguien comprende un juego, si está en capacidad de enunciar sus reglas», pueda ser ésta tomada como criterio *única-mente* si se cumple la condición: «Sólo es válido el enunciar las reglas de un juego, si se está en la capacidad práctica de jugar el juego que está regido por las mismas». Con esta condición se discrimina entre enunciar reglas con comprensión y un muestrario que contenga *la* lista de reglas del juego nombrado; porque, de lo contrario, no sería clara la diferencia entre «enunciar las reglas de un juego *x*» y «leer las reglas del juego *x* del muestrario», y ambos casos valdrían como criterio de comprensión del juego *tal*.

Con todo, consultar una muestra resulta ser un proceso muy distinto al de jugar un juego, pues, el uso que se hace de las reglas es del todo diferente. Tomemos por caso una muestra en la cual están enlistados todos los nombres de las piezas del ajedrez y en frente de

cada uno están las figuras de las piezas tal como las conocemos en un ajedrez corriente. Además en este muestrario viene relacionada una lista con *todas* las reglas del ajedrez. Sin embargo, no se puede decir que este muestrario constituye el juego de ajedrez. Conviniendo con Wittgenstein, se dirá que la torre no se constituye en torre ni por su forma ni por el material en el que está hecha. La forma de la pieza que reconocemos como torre puede coincidir con la figura a la que se llama «torre» en el muestrario, pero no es esta característica el criterio definitorio de la posición de juego (*Spielstellung*) de la torre en el sistema del ajedrez.

Ya en conversaciones con Waismann (en diciembre 30 de 1929), se define cualquier pieza de juego como la sumatoria de sus reglas en concordancia con las cuales se mueve. Por otro lado, para los efectos del juego es indiferente que se juegue con piezas de madera tallada o de marfil. Igualmente se podría jugar con pirámides de papel todas iguales y del mismo color, con sólo sustituir los signos originarios por otros, i.e., las formas de las piezas se sustituyen por los nombres de las mismas, los cuales se escriben sobre cada pirámide. En este marco formulo la pregunta por una distinción dentro de la clase de los peones, los alfiles, etc. Porque si la posición distingue *entre sí* las distintas piezas, debe distinguir dentro de la clase de los alfiles, no sólo la subclase alfil-negro y alfil-blanco, sino que debe distinguir entre el alfil a la izquierda y a la derecha del rey, y las reglas que establecen los movimientos de estas posiciones deberían establecer también su diferenciación. ¿Por qué no se establece esta distinción al interior de la clase de los peones, los alfiles, etc.? Porque no es una discriminación pertinente para la *posición de juego*. Es aquí donde expongo mi argumento sobre la «perti-

El juego como paradigma para el estudio del lenguaje

nencia de la discriminación para la posición de juego».

Dentro de las preocupaciones de nuestro filósofo se encuentra el uso o aplicación de las reglas, la determinación del espacio significativo a través de las mismas y su arbitrariedad (expresada en el «tener que») o aceptación —que también llamaremos consenso, para acercarnos, así, a su idea de cultura. No se pretende afirmar aquí que el consenso es el fundamento de seguir una regla; no obstante él representa el hecho de que todos los que sigan la misma regla se encontrarán al final del camino: tanto quienes siguen la regla para la suma en esta operación: $(2+3)+4$, como quienes la aplican para $(2+4)+3$ o como quienes lo hacen para $(4+3)+2$, *tienen que* encontrarse en el resultado 9. Es por ello que el consenso no es un fundamento para seguir una regla sino que muestra el punto de encuentro para quienes siguen (o seguirán) reglas semejantes. Ese punto de encuentro es el final del camino de ese tener que cuando se sigue alguna regla en particular de un sistema de reglas (*Regelsystem*).

Supóngase que se presenta a miembros de distintas tribus la forma general $0, \xi, \xi+1$ y que ellos la reconocen. Cuando proceden a seguir la regla, uno muestra su resultado: 0, 2, 4, 6, 8..., otro: 0, 3, 6, 9, 12..., un posterior: 0, 1, 3, 7, 13, 21, 31..., y un último 0, 1, 2, 3, 4... Entonces, ¿se dirá que los tres primeros siguieron erróneamente la regla y que sólo el último la siguió correctamente? No necesariamente. Este caso muestra que el «tener que» de la forma general $[0, \xi, \xi+1]$ es distinto para cada tribu: el consenso es particular en cada tribu. El tener que se sigue particularmente en cada sistema de reglas. Wittgenstein dice que «un juego, un lenguaje, una regla, es una institución» (*Observaciones sobre los fundamentos de la matemática*, 3ª. ed., VI,

§32); institución en tanto que técnica —determinada para cada caso— que permite a quien sigue la regla proponerse algo cuando la sigue, a saber, alcanzar una meta, i.e., un resultado aritmético u obedecer una orden:

Las palabras «lenguaje», «proposición», «orden», «regla», «operación de cálculo», «experimento», «seguir una regla» —dice Wittgenstein— remiten a una técnica, a una costumbre. (*Observaciones*, 3a. ed., VI, § 43.)

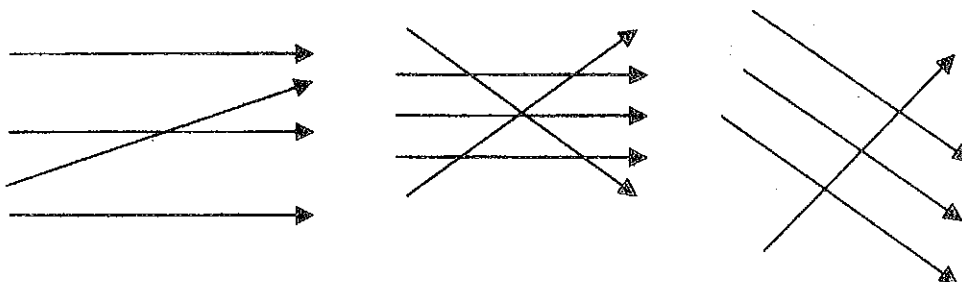
«Tener que» seguir una regla hace parte del adiestramiento para incorporarse a la costumbre; en analogía con las matemáticas, es la conexión con el sistema. Usar las reglas, en un consenso social, es acceder a la cultura. El lenguaje tiene, por así decirlo, su gracia, en otros términos, su propósito (intención), sin la cual su función se derrumbaría. (Cfr. *Observaciones filosóficas*, § 20.) Dentro del *quid* de dicha intención del lenguaje está el poder o no poder acceder al dolor de su diente: ello es la socialización (una de las funciones culturales del lenguaje) a través del signo lingüístico. La imposibilidad o sinsentido de acceder a «su dolor de diente» es algo que está determinado por la gramática de lenguaje. El consenso representa los puntos en común de quienes siguen las mismas reglas; esto es, la coincidencia de intenciones cuando se utilizan los signos del lenguaje.

No se trata de negar el carácter arbitrario, convencional, de los signos sino, más bien, de indicar que la gramática del lenguaje (y aplicación del mismo) otorga determinados significados a los signos, siendo, pues, a aquello a lo que se apunta cuando se emplean éstos. —Un ejemplo es la coincidencia en un punto del prisma cromático cuando distintas personas pronuncian los signos «rot», «rouge», «rosso» y, aún cuan-



do dos personas dicen, «rojo». Tómese por caso la consulta de la muestra de color por parte del tendero. La mues-

tra no obliga a que tenga que ser consultada en tal o cual dirección determinada:



Pero si se quiere consultar la muestra, se está obligado a seguir alguna regla combinatoria. El seguir una regla hace las veces, aquí, de la demostración que conecta esta muestra (proposición) en particular al sistema de colores. Del mismo modo, en una partida de ajedrez no se está obligado a seguir *esta* regla por imposibilidad de aplicar alguna otra, lo que obliga el juego es aplicar alguna de las reglas. Es decir, el juego de ajedrez no obliga a que la partida se tenga que iniciar con *tal* peón o con *tal* caballo, pero sí obliga a que se inicie con cualquiera de los peones o, de las fichas que resguardan éstos, sólo con los caballos, pues la configuración de las reglas da la posibilidad únicamente al caballo de pasar por encima de las otras piezas.

A partir de lo dicho, se tienen dos sentidos desde los cuales se habla de arbitrariedad de la regla: (i) la regla no es arbitraria en el sentido de que no obliga a seguir determinada regla dentro de un abanico de posibilidades de aplicación de distintas reglas, (ii) La regla es arbitraria en tanto que obliga a aplicar algunas de las reglas del abanico de

posibilidades si se quiere jugar algún papel dentro de ese sistema. Asimismo la posición de juego sería la sumatoria de (i) y (ii) por cuanto que al jugar un juego debemos adoptar una posición de juego, *Spielstellung*, escogiendo la que consideramos la más apropiada dentro de este abanico. Se habla pues de una obligatoriedad y creatividad de la noción *posición de juego* en sentido positivo.

El hecho de que el sol salga todas las mañanas obedece a ciertas reglas naturales y el hombre no puede hacer nada para evitarlo, es decir, no puede inventarse otra regla natural para impedirlo. La distinción entre reglas naturales y reglas arbitrarias radica en la independencia o dependencia del consenso de la cultura. Las lenguas de distintas familias lingüísticas se distinguen entre sí a causa de que sus reglas gramaticales son arbitrarias, es decir, cada familia lingüística llegó a determinar sus propias reglas gramaticales. De otro lado, independientemente del consenso de cada familia lingüística, todas las lenguas se producen naturalmente por vibraciones en sus bandas



vocales. Así las cosas, la distinción se plantea en los términos de la antigua disputa del naturalismo y la arbitrariedad del lenguaje, expuesta desde el *Crátilo* de Platón. Toda regla para operar es arbitraria, sólo se puede evaluar la arbitrariedad o no arbitrariedad de la regla en su posibilidad de uso. Es decir, cuando se exponen razones para defender la no arbitrariedad de una regla, *in stricto sensu*, se están dando razones para el uso de dicha regla. Y es en este marco que se deben entender las palabras de Wittgenstein:

Un juego, un lenguaje, una regla, es una institución. (*Observaciones sobre los fundamentos de la matemática*, VI, § 32.)

Una costumbre. (*Op. cit.*, VI, § 43.)

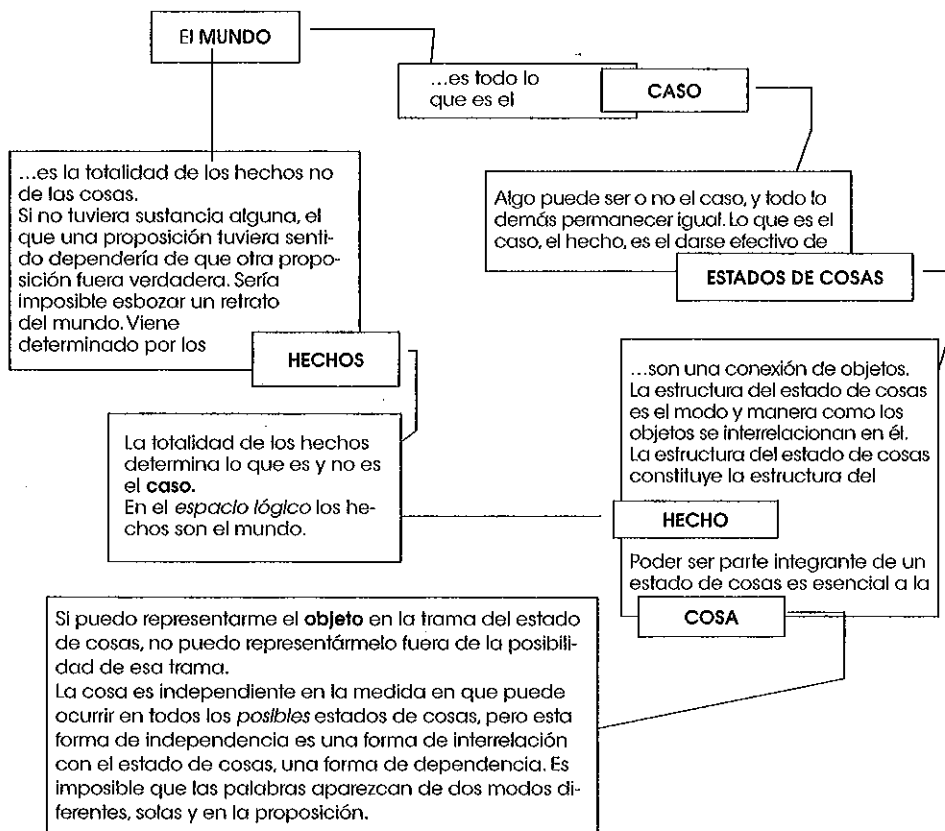
Una convención. (*Gramática filosófica*, § 32.)

II. El espacio significativo en las tres etapas del método

Comenzar a realizar una sistematización de los distintos momentos del pensamiento wittgensteiniano, según el concepto de regla que tiene en mente en cada estadio y la particular determinación del espacio significativo para cada tipo de regla, hace que nos fijemos nuevamente en el *Tractatus*, y con éste resulta inapelable volver una y otra vez sobre la totalidad sustancial del

mundo. Se entenderá en el presente artículo que «ontología» en Wittgenstein es una aproximación hermenéutica a la exposición lógica y figurativa del lenguaje tal como lo entendiésemos el vienés. En aras de una explicación clara que queremos exponer la trama de relaciones existentes entre hechos (mundo, realidad), figura, proposición y pensamiento, como un paso previo para llegar a la conclusión de que el espacio lógico es un requisito necesario entre estas relaciones: los numerales 1 del *Tractatus* [§§ 1-1.21] están dedicados a la composición del mundo, *Welt*, y el caso, *Fall*, y su respectiva equivalencia. Los hechos —que no son unidades simples sino que también son compuestos, por complejos de objetos simples— constituyen el mundo, es decir, el mundo o realidad está compuesto por la totalidad de hechos positivos que son el darse efectivo de estados de cosas (=complejo de objetos simples). Dentro de la teoría de la figuratividad se tiene que podemos hacernos retratos del mundo, a la manera de un modelo, en otras palabras, la realidad es representable en un retrato lógico, de igual manera como es representable o figurable en la proposición. Al mismo tiempo la proposición es signo del pensamiento, es decir, pensamos proposiciones, proposiciones con sentido. Finalmente, el pensamiento es el retrato lógico de los hechos. En el siguiente esquema represento las relaciones ontológicas básicas que se encuentran en el *Tractatus*:





Tal como se pudo notar, los hechos entendidos como realidad son el punto de intersección de las relaciones entre figuración ↔ lenguaje ↔ pensamiento. Ahora, *in strictu sensu*, el punto de conexión entre estas cuatro esferas radica en que, gracias a unas reglas de proyección (=traducción), la trama de los elementos simples del mundo es representable en cada una de las entidades. En otro orden de ideas, extendamos nuestra analogía pictórica: los elementos del retrato (*Bild*) son al retrato mismo como los objetos lo son al estado de cosas (*Sachverhalte*); de la siguiente manera:

Los «objetos» de los estados de cosas son al «hecho», como los «elemen-

tos» del retrato lo son al «retrato»; asimismo los «nombres» de la proposición elemental son al «signo proposicional», como los «elementos» del pensamiento lo son al «pensamiento».

El espacio lógico, *logischer Raum*, es la condición especial donde ocurren los hechos de los que se compone el mundo. Entonces la totalidad de los hechos en el espacio lógico es el lugar donde mundo adquiere sentido. (Cfr. *Tractatus*, § 1.13.) En analogía con la composición del mundo se afirma que la posibilidad de las relaciones entre los elementos de la figuración, el lenguaje y el pensamiento necesita igualmente de un espacio significativo, el cual también

El juego como paradigma para el estudio del lenguaje

se le denominará espacio lógico. Se afirma que el retrato sólo representa cada estado de cosas o, mejor, posibles estados de cosas en el espacio lógico, a saber, el retrato necesita del espacio lógico para representar el darse o no darse efectivo de los estados de cosas. Por lo cual, cuando se habla del retrato como un modelo de la realidad, se está afirmando que no sólo se representa la manera como se interrelacionan los objetos sino que también se figura el espacio lógico donde tiene sentido la interrelación de dichos objetos.

En tanto retrato de la realidad, la proposición es garantía del espacio lógico, pues (i) la proposición en su carácter de retrato también (pre)figura el espacio lógico, (ii) la proposición en cuanto espacio lógico de la realidad es una proposición con sentido y (iii) la proposición con sentido trae intrínseca la posibilidad de su verdad dentro de un espacio significativo, éste es su espacio lógico. El punto (iii) está enmarcado en la teoría de la posibilidad (*Möglichkeitstheorie*) de Wittgenstein. Dentro de esta teoría el espacio lógico se define como un lugar dentro de la posibilidad. Wittgenstein de acuerdo con su pensamiento precrítico de trazar límites, delimita su teoría de la posibilidad entre los límites de un espacio entero, lleno incondicionalmente de verdad, conocido como espacio tautológico, y de un espacio saciado, colmado de imposibilidad, conocido como espacio contradictorio. El espacio lógico es, pues, donde existe la posibilidad de verdad para una proposición. Las posibilidades de verdad de las proposiciones elementales y, por ende, las condiciones de verdad de las proposiciones compuestas tienen lugar en el espacio lógico. Nunca podría existir una posibilidad de verdad en un espacio donde todo lugar esté saturado por la

certeza o por la improbabilidad. Es allí donde cabe la afirmación de Wittgenstein: «La proposición determina un lugar en el espacio lógico». (*Tractatus*, § 3.4.)

Las reglas determinan el espacio lógico y lo hacen significativo para la proposición. Por concurso de las reglas, las proposiciones elementales son condiciones de verdad y falsedad de éstas. Las reglas en el pensamiento logicista del *Tractatus* se constituyen en la sintaxis lógica para la notación de éste lenguaje y para la determinación de su espacio significativo. Las reglas de la sintaxis lógica dictaminan que una verdad incondicionalmente cierta es una tautología y que una verdad incondicionalmente imposible es una contradicción, y que así se determinan los límites del espacio de juego, debido a las posibilidades de verdad de las proposiciones con sentido:

El desplazamiento del pensamiento logicista se encuentra documentado en los cursos que Wittgenstein dictó a partir de 1929. Desde entonces empieza un giro respecto al lenguaje lógico tal como se encontraba presente en el *Tractatus*, mas no con respecto a la lógica como un espacio de reflexión. Ahora su pensamiento se enfoca hacia la aplicación, uso, empleo, del signo lingüístico. Sin querer decir con ello que dicho desplazamiento fue un rompimiento con su primer trabajo: es un desplazamiento de construcción dialéctica. Recuérdense pasajes del *Tractatus* como 3.327 - 3.33 y 3.5 en los que ya hablaba acerca del uso del signo, claro está que con la rigidez que imponía la sintaxis lógica. Entre 1929 y 1935 Wittgenstein sostiene repetidas veces que la proposición es el papel que juega en el lenguaje. Esta aseveración tiene ecos de la noción de sistema: «Un engranaje sólo funciona como tal cuando está



ensamblado con otros engranajes.» (Wittgenstein, *Observaciones filosóficas*, §12.)

Una proposición fuera del sistema de lenguaje no existe, debido a una imposibilidad gramatical, impedimento que es dicho por el filósofo en los términos de que una sola manifestación lingüística no puede ser un juego de lenguaje, es decir, una expresión no puede darse una sola vez por un solo hombre y considerársele un sistema. Además, si hipotéticamente esto fuera posible, se necesitaría de una traducción a nuestro idioma, lo que haría que la oración u oraciones receptoras arrastraran inevitablemente consigo todo el sistema lingüístico al que pertenecen. La proposición aislada del sistema del lenguaje sería un gargarismo inarticulado: una secuencia de signos, de significantes, en rigor, inertes. Tal como le sucede a la cultura occidental con los jeroglíficos mayas y egipcios, si el occidental se maravilla ante ellos es por una intuición suya de que tras ellos hay un sistema. La diferencia entre dicho gargarismo y una oración significativa está en la posición de juego (*Spielstellung*) de esta última ocupa en el sistema de proposiciones. Jugarse esta posición implica (i) dominar (implícita o explícitamente) las reglas gramaticales que valen para ella, (ii) a partir de éstas distinguir su espacio de significación y (iii) aplicar la regla de interpretación, es decir, definir el sentido de la proposición, lo que es lo mismo, poder aplicarla:

Todas las *posibles* posiciones de juego en el ajedrez podrían concebirse como proposiciones que dicen que ellas (mismas) son posiciones de juego *posibles*; o también como profecías: los hombres podrán alcanzar esas posiciones por jugadas que ellos declaran, consensuadamente, de acuerdo con las reglas. Una po-

sición de juego así conseguida es, pues, una proposición demostrada de ese tipo. (*Observaciones sobre los fundamentos de la matemática*, 3». Ed, III, § 67.)

La categoría de «posición de juego» es uno de los conceptos más relevantes, y en sí mismo puede ser el símbolo representativo del giro del pensamiento wittgensteiniano hacia la pragmática abanderada con la categoría de juegos de lenguaje. Infortunadamente dicha noción ha sido negligentemente olvidada o desconocida por los herederos intelectuales del austriaco, asimismo lo ha sido por la literatura crítica. La relevancia de esta noción radica en ser eslabón entre la noción de juego paradigmático y la noción paradigmática de juegos de lenguaje. La *posición de juego* atiende a la multiplicidad lógica de posibilidades significativas dentro del sistema al tiempo que, por esa misma multiplicidad, no descuida el caso particular de ocurrencia.

Así llegamos a la categoría objeto de nuestro interés, a saber, la de «paradigma». El espacio de juego que propone la noción de paradigma es dinámico y su funcionalidad es, más bien, describir el objeto que ocupa este espacio y, por lo cual, mantener una posición de juego a la hora de ser aplicado; siendo éste su sentido positivo. Tomar nuestra propuesta del juego como paradigma para el estudio del lenguaje como un prototipo rígido que pretenda postular que él es la esencia de lo representado sería interpretarlo en un sentido negativo. Tomar en este sentido la propuesta es plantear una analogía entre ella y la noción de *eidós* en Platón. La idea platónica trasciende en nuestra realidad ordinaria y desde afuera la fundamenta, en estos términos ella será objeto de la metafísica. El juego como



El juego como paradigma para el estudio del lenguaje

paradigma no busca fundar una metalógica tal como ocurrió con la anterior versión de la sintaxis lógica del *Tractatus*, lo que conllevaría al monologismo epistemológico que, denuncia Charles Taylor, ha estado colonizando la ciencia moderna desde el siglo XVII.

Por otra parte, la noción de paradigma que se constituye en este apartado funciona a la manera del *ejemplo*, en tanto estrategia investigativa. Según Wittgenstein, el ejemplo señala un lugar en el espacio de juego, es decir, propone una posición de juego y así asegura la existencia de un espacio de significación donde se desarrolla el juego. El ejemplo indica las coordenadas de un punto en el espacio de juego donde tiene lugar un papel jugado, i.e., una aplicación. El Paradigma en tanto ejemplo muestra el camino de cómo se usa o de cómo se comporta un estado de cosas determinado. El recurso al ejemplo siempre comporta un sistema; entonces al igual que la noción de «patrón de medida» (el *Maßstab* de 1930), el paradigma se compara al estado de cosas no sólo con sus puntos extremos sino también con todo el sistema de juego al que pertenece. Al contraponer en su descripción no sólo los puntos extremos sino todo un sistema está pretendiendo ofrecer una visión perspicua del juego de lenguaje o forma de vida implicados. (En este punto estoy presentando una equivalencia entre *Sprachspiel* y *Lebensform*): «El concepto de representación perspicua designa nuestra forma de representación, el modo en que vemos las cosas.» (*Ocasiones filosóficas*, IX, § 188.)

Independientemente de que nuestro objeto de estudio sea el lenguaje; lo que pretendemos constituir en este artículo no es un paradigma estructuralista sino uno lingüístico-filosófico. Bien podría ser estructuralista, en la forma en que en-

tendía Saussure «paradigma». En el *Curso de lingüística general* (1916) se emplea una noción de paradigma para la creación de signos lingüísticos, que está presente potencialmente en cada sintagma. En la lingüística saussuriana el paradigma es todo un abanico de posibilidades y el sintagma es la elección de una de esas posibilidades. Asimismo, los modelos descriptivos propuestos por el paradigma wittgensteiniano son las posibilidades de los sintagmas en un espacio de juego, a saber, el lenguaje. Nótese la simetría entre sintagma y posición de juego. No obstante, el paradigma que presentamos tiene carácter de estudio en tanto que es un instrumento de investigación científica. Entendiendo la lingüística filosófica como un análisis gramatical que apunta a dar claridad a los problemas de lenguaje, Wittgenstein nos dirá que los problemas filosóficos son en gran medida confusiones sobre proposiciones oscuras más una incorrecta delimitación de la expresión del pensamiento: «La filosofía, tal como nosotros utilizamos la palabra, es una lucha contra la fascinación que ejercen sobre nosotros las formas de expresión». («Cuaderno azul» en *Los cuadernos azul y marrón*, p. 56.) Por otra parte, la concepción de una lingüística filosófica de corte wittgensteiniano no es una de tipo normativo, prescriptivo o fundamentalista, ella tiene un propósito más amplio, a saber, la claridad (*Die Klärung*). Por el contrario, la ciencia lingüística tradicional (antes de la lingüística funcional, heredada de la lingüística pragmática) tiende a abordar el lenguaje de una forma normativa; prescribiéndolo a un sistema de reglas estrictas. De esta manera termina constituyendo modelos trascendentales de una forma de vida cuyos márgenes, ya sabemos, siempre serán borrosos.

El espacio que determinan las reglas de juego es un espacio creativo. En el es-



espacio de juego no se determina de antemano el papel que jugará cierto signo, en él está la posibilidad para su uso. El espacio de juego que tiene la reina de ajedrez no es más amplio o más estrecho que el que tiene el alfil en la partida; la distinción radica en que las reglas muestran caminos diferentes en cada caso. La semejanza estriba en que ambos juegan un papel con indeterminadas posibilidades de movimientos. La forma y material de las piezas no son una característica del juego, ellas carecen de importancia para el mismo. Lo verdaderamente esencial es el paradigma de juego que constituye la configuración de piezas. Dicho con rigor, lo característico del juego es el paradigma de *posición de juego* que representa cada pieza.

Dentro del presente espacio paradigmático del pensamiento de Wittgenstein, en la década del 30, lo esencial no es la materialidad del juego o el significante del signo, sino la articulación que alcanza todo signo en su sistema de juego. En consecuencia, el uso estratégico, para unos, o vital, para otros, de los signos dentro del juego, es lo que otorga su significado. Desde nuestra propuesta del juego como paradigma de estudio, el espacio de juego se concibe como el lugar para las posibilidades de aplicación del signo, lo que debe entenderse como su significación. El espacio de juego se constituye en paradigma para la trama de las gramáticas que determinan los distintos signos participantes de un juego de lenguaje: un juego de lenguaje que siempre será una forma de vida.

Retomemos: el primer movimiento del pensamiento wittgensteiniano fue hacia el espacio lógico, el cual está regido por la sintaxis de corte lógico, tal como quedó dicho en su primera obra, el *Tractatus*. El segundo movimiento del

austríaco fue hacia un espacio de juego, diseccionado por la categoría filosófica de juego y la desconocida hasta hoy de «posición de juego», las que son instrumentos de una perspectiva paradigmática, según debe entenderse por lo expuesto sobre ésta. El segundo movimiento se halla principalmente expuesto en sus obras de transición, v.gr., *Observaciones filosóficas*, *Cuadernos Azul y Marrón* y *Gramática filosófica*. El tercer y último movimiento que presentamos aquí es el giro hacia un espacio gramatical, que se halla orientado por las reglas gramaticales de uso, esto es, una visión de corte pragmatista. La dimensión teórica del pragmatismo que se emplea aquí se reduce exclusivamente a su etimología, así pues, se debe entender como práctica, acción y, más en línea con el pensamiento wittgensteiniano, como aplicación o uso, y más aún como la articulación de praxis vital en el marco del gran juego de la cultura.

El gran aporte a esta nueva forma de pensar es la «visión de conjunto». La visión de conjunto inscribe las particularidades, es decir, el caso particular en un marco más general. Dicho en otros términos, la visión de conjunto integra el caso particular, el signo aislado, al conjunto donde tendrá significación:

\forall sistema $s \in$ Sistema S

[esta fórmula se lee: todo sistema menor pertenece a un sistema mayor]

Con todo, entender la gramática de una palabra significa vislumbrar toda la trama de la proposición a la que pertenece. Asimismo, entender el espacio gramatical de una proposición quiere decir que se comprende la gramática del lenguaje, esto es, el juego de lenguaje. De donde el hilo conductor del pensamiento pragmático será *el siste-*

El juego como paradigma para el estudio del lenguaje

ma de reglas gramaticales determina el espacio gramatical del signo usado y, por ende, también su significación. Por consiguiente, al cambiar una o varias de las reglas gramaticales de un signo se cambiará su significado; esta afirmación está guiada por el paradigma del juego, que, como recordamos, al cambiar las reglas de un juego, por ese simple hecho, se habrá cambiado todo el juego: «I might as well question the laws of logic as the laws of chess. If I change the rules it is a different game and there is an end of it.» (*Wittgenstein's Lectures Cambridge 1930-32, Serie A XI, § 53, p. 19.*) Sin embargo, no se debe entender que las reglas sean una entidad que está por fuera del signo y que desde afuera lo determinan. Es decir, las cláusulas «las reglas determinan el significado de un signo» y «el uso de un signo le da su significado» no son contradictorias entre sí. No se debe olvidar que el uso de los signos se hace de acuerdo con las reglas que valen para él y en el espacio significativo donde es viable y verificable su uso:

El lugar de una palabra en la gramática [léase como *posición de juego*] es su significado [...] la gramática describe el uso de las palabras en el lenguaje [...] el uso de una palabra en el lenguaje es su significado. (*Gramática filosófica, § 23.*)

Incluso el recurso a una regla de interpretación está dentro de la configuración de reglas, para un signo *x* resultaría muy extraño que ella perteneciera a otra configuración que no determinara en lo absoluto la aplicación del signo *x* y no obstante fuera su regla de interpretación. El problema es éste: la inicial regla de interpretación₁ necesitará de otra regla interpretativa₂ para su propia interpretación, a su vez la regla interpretativa₂ necesitará de una poste-

rior regla interpretativa₃ y así *ad infinitum*. Este riesgo es el mismo que señaló Aristóteles en su crítica a la doctrina de las ideas de Platón y que se conoce como el argumento del tercer hombre. Denominaremos a la presente crítica «el recurso causalista de la tercera regla.» La crítica a las reglas para interpretar reglas se presenta en el marco de la concepción arbitraria de las reglas gramaticales, que tiene su sustento en postulados como «toda regla para operar es arbitraria», «las reglas gramaticales no le rinden cuenta a la realidad» y «las reglas gramaticales solamente hablan de cómo es la gramática del lenguaje y no les interesa nada más». No obstante, se observan dos niveles de arbitrariedad. El recurso causalista de la tercera regla se plantea en el segundo nivel de arbitrariedad:

Primer nivel de arbitrariedad de la regla gramatical. La arbitrariedad de la regla, y, en este caso la gramatical, se puede empezar a caracterizar por el hecho de la independencia de la gramática con los hechos: «Grammar is not determined by facts»². (*Wittgenstein's Lectures Cambridge 1930-32, Series C, XIV, p. 94.*) Lo determinante es si las reglas concuerdan o no con la realidad, de todas formas el hecho (*Tatsache*) permanece igual. De esto se desprende que, para el año académico 1931-32 en Cambridge, Wittgenstein dé otro giro sobre el *Tractatus*: el abandono del referencialismo. Para este momento el significado de una palabra ya no recae sobre la correspondencia con un objeto (*Gegenstand*), ahora el significado de una palabra está determinado por las reglas gramaticales a las que se recurre. (Cfr.

² Esta misma idea está en la *Gramática filosófica*, § 133: «la gramática no tiene que rendirle cuenta a ninguna realidad». Ambas citas pertenecen al año de 1932.

Wittgenstein's Lectures Cambridge 1930-32, Series C, IX, p. 85.) Ahora la teoría pictórica del lenguaje recae sobre la gramática, ya no es el método de proyección lenguaje-mundo, sino la aplicación del significado de las palabras a través de la gramática la que hace pictórico al lenguaje. (Cfr. *Gramática filosófica*, §§ 55 y 142.)

Segundo nivel de arbitrariedad de la regla gramatical. Wittgenstein en el periodo de 1931 a 1933 vuelve una y otra vez sobre su afirmación: el significado de una palabra está determinada por las reglas gramaticales empleadas para ella. Entonces, ¿qué sucede con las reglas gramaticales para la palabra «es» en «la rosa es roja» y en «dos veces dos es cuatro»? En primera instancia se debe decir que «es» tiene distintos sentidos en ambos contextos, en el primero es cópula «E» y en el segundo es el signo «=» de una ecuación. En segunda instancia se tiene un gran aprieto, a saber, por una parte se comprende que cada uno de los enunciados son casos particulares donde ocurre la palabra «es» y, por ende, su gramática es distinta para cada contexto enunciativo. Pero si se dice que la gramática de «es» realmente es distinta, con ello se dice que está regida por reglas gramaticales distintas y esto va directamente en contravía de la idea de cuerpo de significado (*Bedeutungskörper*). Para esta idea de los cuerpos de significado se considera la posibilidad de una sombra pluri-semántica para las distintas aplicaciones de la misma palabra *x*, cuando se deriva esta palabra *x* a partir de una sola regla. Es decir,

La regla que indica que la palabra «es» tiene significados distintos en las dos oraciones es la misma que permite sustituir «es igual a» por «es» en la segunda [oración], prohibiendo, sin embargo, esta sustitución

en la primera. (*Gramática filosófica*, § 16.)

Al margen de una posible colisión entre una pluralidad de reglas (reglas gramaticales para cada caso particular) y un tipo de regla que determina de una vez los «cuerpos de significado» (una sola regla para todos los casos particulares), se debe declarar que las reglas simplemente constituyen el significado de una palabra y arbitrariamente no tienen responsabilidad de sí más allá de esto se producen contradicciones entre los significados: «Las reglas gramaticales determinan el significado (lo constituyen) y, de esa manera, no son responsables de ningún significado siendo también, en esa medida, arbitrarias.» (*Gramática filosófica*, § 133.)

La arbitrariedad de la regla gramatical planteada en estos términos desencadena en el carácter autónomo de la gramática, evidenciando que la gramática se contiene en sí misma: La justificación de las reglas gramaticales, se querrá buscar en otra regla₂. No obstante, la fisura de inconsistencia surge cuando esta última regla₂ necesita a su vez justificación, esto es, una regla₃; pero ella también necesita de otra regla de justificación, y así *ad infinitum*. De modo que en cada oportunidad que se recurra a reglas gramaticales, gramática, lenguaje, para justificar otras reglas gramaticales, otras gramáticas, otros lenguajes, se estará renovando el *circulus vitiosus*. La cuestión consiste en que esta búsqueda de justificación debe detenerse. Y la forma de hacerlo es suspender la búsqueda de la justificación como algo propio de un campo foráneo a la regla misma y al propio lenguaje. La justificación de las reglas no es una entidad extraña a la regla, ésta la contiene en sí misma. Asimismo la regla no es un estado de cosas independiente a su aplicación, cuando se habla de su arbitrariedad

El juego como paradigma para el estudio del lenguaje

nada tiene que ver con una independencia de su uso. La arbitrariedad debe ser entendida como autonomía.

En lo absoluto, la arbitrariedad de las reglas debe verse como la predeterminación coactiva de los estados de cosas que ellas rigen. Antes bien, debe hacerse la salvedad de que las reglas no son una suerte de entidad preexistente a la conducta que regulan. Un par de consecuencias que se tiene de ello serían contrarias a la doctrina misma de nuestro autor: primera consecuencia, la regla se entendería en el marco de una concepción causalista, segunda, la regla sería concebida a manera de ente abstracto metalógico:

Investigaciones gramaticales son investigaciones conceptuales, que bus-

can describir las *relaciones internas* entre regla y acción, orden y ejecución, dolor y expresión. Ahora, las *relaciones causales* son, por definición, para Wittgenstein, *relaciones externas*. Si una relación es *externa*, ello significa que algo es requerido para ligar los términos relacionados. Por esta razón, uno de los mayores equívocos, al interpretar la gramática de seguir una regla, consiste en concebir la relación entre la regla y las acciones que están en conformidad con ella, como una *relación externa*.³

³ Sílvia Faustino, «El aspecto normativo y el aspecto social de las reglas». En Cabanchick, S.; Pénélas, F. et al. *El giro pragmático en la filosofía*, pág. 133.

Dirección de contacto:

Carlos-Germán van der Linde
Universidad de La Salle, Colombia
Cra 5 N.º 59 A-44
Ed. Fundadores, Nivel J
Bogotá Colombia
cvanderlinde@lasalle.edu.co



Referencias bibliográficas

AA.VV., *Quinto coloquio de la sociedad colombiana de filosofía –la filosofía analítica*, Cali, 3-5 octubre 1983, al cuidado de Lello Fernández y Adolfo León Gómez, Cali, Ediciones de la Fundación para la Promoción de la Filosofía en Colombia, 1985.

CABANCHIK, S.; PÉNELAS, F. ET AL. (2003). *El giro pragmático en la filosofía*, Gedisa, Barcelona. pp. 301.

CALLOIS, R. (1997). *Los juegos y los hombres – la máscara y el vértigo*, FCE, Bogotá. pp. 331. Traducción de Jorge Ferreiro. [Edición original francesa *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard, 1967.]

EIGEN, M. ; WINKLER, R. (1986). *Il Gloco – Le leggi naturali governano il caso*, edición italiana, Adelphi, Milano. pp. IV-332. Traducción de Maria Stein Meyer. [Edición original alemana *Das Spiel – Naturgesetze steuern den Zufall*, München, Piper GMBH, 1975.]

FREGE, G (1974). *Escritos lógico-semánticos*, Editorial Tecnos, Madrid. Traducción de Carlos Luis y Carlos Pereda. [Los textos son ensayos publicados en distintas revistas de filosofía; fueron escritos por Frege entre 1891 y 1923.]

FREGE, G. (1984). «El pensamiento-una investigación lógica». En Frege, G. *Investigaciones lógicas* (49-85), Editorial Tecnos, Madrid. Traducción de Luis M. Valdés Villanueva [Edición original alemana «*Der Gedanke. Eine logische Untersuchung*» ensayo aparecido en *Beiträge zur Philosophie des deutschen Idealismus*, No. 1, 1918-19, pp. 58-77.]

GADAMER, H.G. (1984). «El juego como hilo conductor de la explicación ontológica» en Gadamer, H.G. *Verdad y método – Fundamentos de una hermenéutica filosófica* (143-181), Sígueme, Salamanca. Traducción de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito. [Edición original alemana *Wahrheit und Methode*, Tübingen, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1975.]

HARTNACK, J. (1972). *Wittgenstein y la filosofía contemporánea*, Ariel, Barcelona. pp.V-210. Traducción de Jacobo Muñoz. [Edición original danesa *Wittgenstein og den moderne filosofi*, Copenhagen, Gyldendalske Boghandel, 1962.]

HINTIKKA, J. (1976). *Lógica, juegos de lenguaje e información –Temas kantianos de filosofía de la lógica*, Editorial Tecnos, Madrid. Traducción de Alfonso García Suárez. [Edición original inglesa *Logic, Language-Games and Information*, Oxford, Oxford University Press, 1973.]

HUIZINGA, J. (1997). *Hommo Ludens*, Alianza, Madrid. pp. XII-271. Traducción de Eugenio Imaz. [Título original *Homo Ludens*, Scholvinck, 1954.]

El juego como paradigma para el estudio del lenguaje

- KRIPKE, S. (1989). *Wittgenstein: Reglas y lenguaje privado*, UNAM, México D.F. pp. 148. Traducción de Alejandro Tomasini Bassols. [Edición original inglesa *Wittgenstein on Rules and Private Language. An Elementary Exposition*, Oxford, Basil Blackwell, 1982.]
- MOORE, G.E. (1972). *Defensa del sentido común y otros ensayos*, Taurus Ediciones, Salamanca. pp. XI-372. Traducción de Carlos Solís. [Edición original inglesa *Philosophical Paper*, Londres, George Allen & Unwin, 1959.]
- RUSSELL, B. (1973). *Obras Completas, vol. II: Ciencia y Filosofía 1897-1919*, Aguilar, Madrid. Traducción de Carlos Benito Cardenal, Aníbal Froufe y otros. [Edición original London, George Allen, 1962.]
- TAILOR CH. (1997). *Argumentos filosóficos —Ensayos sobre el conocimiento, el lenguaje y la modernidad*. Paidós, Barcelona. pp. 382. traducción de Fina Birulés Bertrán. [Edición original *Philosophical Arguments*, Cambridge, Mass y Londres, Harvard University Press, 1995.]
- TOMASINI BASSOLS, A. (2002). *Enigmas filosóficos y filosofía wittgensteiniana*, Éde-re, México. pp. 420.
- WAISMANN, F. (1970). *Principios de filosofía lingüística*, UNAM, México. [Edición original inglesa *The principles of Linguistic Philosophy*, London: Macmillan, 1968.]
- WAISMANN, F. (1973). *Wittgenstein y el Círculo de Viena*, FCE, México. pp. VII-239. Traducción de Manuel Arbolí. [Edición original inglesa *Wittgenstein und Wien Kreis*, Oxford, Basil Blackwell, 1967.]
- WITTGENSTEIN, L. (1984). *Los cuadernos azul y marrón (2.º reimp.)*. Editorial Tecnos, Madrid. pp. 230. Traducción de Francisco García Guillen. [Edición original en inglés, *The Blue and Brown Books*, Oxford, Basil Blackwell & Mott, 1958.]
- WITTGENSTEIN, L. (1985). *Zettel*, edición bilingüe alemán-español, UNAM, México D.F. pp. 127. Traducción de O. Castro y C.U. Moulines. [Edición original *Zettel*, Londres, Basil Blackwell, 1967.]
- WITTGENSTEIN, L. (1986-1988). *Investigaciones filosóficas*, edición bilingüe alemán-español, Unam, México D.F. y Editorial Crítica, Barcelona. pp. 547. Traducción de A. García Suarez y Ulises Moulines. [Edición original bilingüe inglés-alemán, *Philosophische Untersuchungen*, Oxford, Basil Blackwell, 1953.]
- WITTGENSTEIN, L. (1992). *Gramática filosófica*, edición bilingüe alemán-español, Unam, México. pp. 968. Traducción de Luis Felipe Segura. [Edición original alemana, *Philosophische Grammatik*, Oxford, Basil Blackwell, 1932 y Frankfurt, Suhrkamp, 1969.]
- WITTGENSTEIN, L. (1994). *Tractatus Logico-Philosophicus*, edición bilingüe alemán-español, ediciones Altaya, Barcelona. pp. 215. Traducción de Jacobo Muñoz e Isi-

doro Reguera. [Edición original bilingüe inglés-alemán, *Tractatus Logico-Philosophicus*, Londres, Routledge & Kenan Paul, 1922.]

WITTGENSTEIN, L. (1997). *Ocasiones filosóficas – 1912-1951*, Ediciones Cátedra, Madrid, pp. XV-465. Traducción de Ángel García Rodríguez. [Edición inglesa original *Philosophical Occasions – 1912-1951*. Indianapolis & Cambridge, Hackett, 1993.]