



ἘΠΕΚΕΙΝΑ

International Journal of Ontology
History and Critics

MARCO CARAPEZZA

Come si gioca ai giochi linguistici?

EPEKEINA, vol. 2, n. 1 (2013), pp. 225-249
Mind and Language Ontology

ISSN: 2281-3209

DOI: 10.7408/epkn.epkn.v2i1.49

Published on-line by:

CRF – CENTRO INTERNAZIONALE PER LA RICERCA FILOSOFICA
PALERMO (ITALY)

www.ricercafilosofica.it/epekeina



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License.

Come si gioca ai giochi linguistici?¹

Marco Carapezza

Se consideriamo l'uso effettivo della parola vediamo qualcosa di fluttuante. Nelle nostre considerazioni contrapponiamo questo fluttuante a qualcosa di più saldo. Come quando, del quadro sempre mutevole di un paesaggio, si dipinge un'immagine fissa.²

In quest'articolo ci concentreremo su alcuni aspetti della nozione wittgensteiniana di gioco linguistico (*Sprachspiel*), nella convinzione che essa non sia solamente un nobile antenato nell'albero genealogico dell'attuale riflessione filosofica sul linguaggio,³ ma che in quella nozione si trovi una prospettiva parzialmente differente rispetto al modo in cui si è tradizionalmente sviluppato il dibattito, per esempio, sul ruolo del contesto nella comprensione degli enunciati. L'obiettivo di questo lavoro consiste nello sviluppare un aspetto della nozione di gioco linguistico che risulta abbastanza evidente se si torna a leggere Wittgenstein: la necessità di ripensare radicalmente gli strumenti con i quali affrontare l'analisi delle pratiche linguistiche. In particolare l'esigenza di trovare appropriati modelli di analisi che possano rendere conto del carattere multimodale dei simboli che usiamo nel parlare, mettendosi al di fuori di una tradizione che ha cercato di individuare l'unità minima dell'analisi linguistica nell'enunciato. Ora non vi è dubbio che si tratta di proposte solo in fase embrionale e, quindi non in grado di competere con le eleganti sottigliezze delle analisi semantiche tradizionali.⁴ Ciò nonostante non possiamo fare a meno di notare come da un lato, abbiamo una tradizione di ricerca straordinariamente ricca, dall'altro dobbiamo confrontarci con fenomeni importanti che, però, non sappiamo bene come trattare.

A tal fine l'articolo presenterà la nozione di gioco linguistico, facendola interagire con due tradizioni interpretative: una che vede il gioco linguistico come un'evoluzione della nozione di *calcolo*, l'altra invece

1. Quest'articolo rielabora alcuni temi che sono al centro di CARAPEZZA e BIANCINI 2013.

2. PG I § 36.

3. Cfr. BIANCHI 2003, 15.

4. Cfr. PREDELLI 2005, IV.

che considera il gioco linguistico come un'attività linguisticamente innervata tesa a ottenere un certo effetto pragmatico in un contesto sociale.⁵ Quest'ultima interpretazione, che diremo allargata, si basa su tre aspetti del gioco linguistico: topicalità, normatività allargata, e multimodalità.

1. Gioco linguistico

In Wittgenstein sono presenti differenti accezioni di gioco linguistico, che hanno dato luogo ad almeno due differenti interpretazioni della nozione. La prima di queste tende a considerare il gioco linguistico come un calcolo: un insieme di termini tenuti assieme da regole sintattico-grammaticali. La seconda interpretazione propone una concezione più ampia della nozione e identifica il gioco linguistico come il campo delle possibili interazioni che sono legate tra loro dall'esistenza di un possibile punto di attrazione che possiamo individuare nelle *ragioni* e negli scopi che giustificano l'adozione da parte del soggetto di differenti strategie all'interno delle quali le regole sono continuamente adattate dai soggetti coinvolti.

1.1. Calcolo, gioco linguistico e bambini

La prima occorrenza di «gioco linguistico» la troviamo nel *Big Typescript*:

Un gioco linguistico semplice è il seguente. A un bambino (ma può anche essere un adulto) diciamo «luce» accendendo la luce elettrica in una stanza, poi, spegnendo la luce, diciamo «buio». Eventualmente lo facciamo più volte con enfasi e variando i tempi. Poi magari andiamo nella stanza attigua e di là accendiamo la luce nella prima stanza, inducendo il bambino a comunicare [dire] «luce» o «buio».⁶

Come per molti altri termini del lessico wittgensteiniano, «gioco linguistico» viene introdotto senza darne alcuna definizione. In particolare, nel passo sopra riportato, Wittgenstein sta sottoponendo a dura critica la teoria semantica del *Tractatus* secondo la quale ogni enunciato è un'immagine di un fatto ed è costruito secondo alcune regole

5. DURANTI 2002, 194-219.

6. BT §46, 2 annotazione che proviene dal Ms 113, 45 r, cfr. BIANCINI 2011.

di calcolo relative alla forma logica delle lingue e del mondo. Queste regole di formazione possono essere desunte, almeno parzialmente, attraverso un complesso percorso di analisi dalle caratteristiche del lingua. Il passo sopra citato, infatti, continua mettendo esplicitamente in dubbio l'assunto principale della teoria semantica del *Tractatus*, ovvero la concordanza tra fatto del mondo ed enunciato:

In questo caso devo dire che «luce» o «buio» sono enunciati [Sätze]⁷?
Be', faccio come mi pare. E la concordanza con la realtà?

La sostanziale revisione della teoria semantica del *Tractatus*, portata avanti da Wittgenstein dalla seconda metà degli anni '20, iniziò con i problemi posti da un importante corollario della corrispondenza tra enunciato e fatto, e cioè l'indipendenza logico-ontologica degli enunciati elementari. Questo corollario svolgeva un'importante funzione nell'architettura dell'opera poiché garantiva un termine al processo di analisi delle espressioni linguistiche. Questo termine era proprio la proposizione elementare nel suo rapporto di relazione diretta con il mondo. L'indipendenza degli enunciati elementari rafforzava anche un altro assunto centrale nel *Tractatus* che individuava nell'enunciato, o come altri preferisce nella proposizione, l'unità minima del discorso dotato di senso.

Abbandonata l'indipendenza delle proposizioni elementari, Wittgenstein cerca di preservare l'idea che il linguaggio poggi su un qualche tipo di calcolo cercando di individuare nel carattere sistematico della lingua la matrice del calcolo. La stessa nozione di grammatica in una prima fase sembra tesa a mostrare il funzionamento di un insieme di proposizioni sistematicamente collegate. Gli scritti dei primi anni trenta, dalle *Philosophische Bemerkungen*, alle *Wittgenstein's Lectures, 1930-32*, alla *Philosophische Grammatik* e al *Big Typescript* – benché in queste due la questione si faccia più complicata per le complesse vicende legate alla loro stratificazione –, offrono buoni esempi di questa persistenza dell'idea del «calcolo» che viene spostata dal singolo enunciato alle relazioni tra le proposizioni del sistema che garantirebbero la possibilità di confronto con la realtà.

7. Utilizzerò il termine «enunciato» per tradurre il termine tedesco *Satz*. Mantenere l'uniformità della resa in italiano di un termine così filosoficamente sensibile, mi pare l'opzione che rispetta di più le scelte del filosofo.

Posso solo descrivere giochi linguistici o calcoli. [...]

Un nome ha significato, l'enunciato ha senso nel calcolo cui appartiene. [...] di un enunciato m'interessa solo il contenuto. L'enunciato ha il proprio contenuto in quanto membro di un calcolo.⁸

L'esempio dell'ottaedro dei colori, spesso utilizzato in questo periodo, rende bene cosa significhi un sistema di enunciati e fornisce una rappresentazione sinottica delle regole grammaticali che lo caratterizzano: «L'ottaedro dei colori è una rappresentazione perspicua delle regole grammaticali».⁹ Infatti attraverso l'ottaedro vediamo le possibilità grammaticali di un uso corretto dei termini che usiamo per parlare dei colori:

l'ottaedro dei colori è usato nella psicologia per rappresentare lo schema dei colori. Ma in realtà è una parte della grammatica, non della psicologia. Essa ci dice ciò che non possiamo fare: possiamo parlare di blu verdastro, ma non di rosso verdastro.¹⁰

Le regole che presiedono ad un sistema, per esempio la grammatica dei colori, sono dunque date, e l'uso competente della lingua evita espressioni prive di senso come sarebbe appunto l'espressione «rosso verdastro». Si tratta infatti di colori complementari dalla cui miscela non avremo un colore differente rispetto ai due che lo costituiscono – come nel caso dell'arancione che risulta dalla miscela di rosso e giallo – ma un indebolimento del grado di saturazione del colore dominante.¹¹

Assieme all'ottaedro dei colori nelle opere dei primi anni trenta, una metafora molto utilizzata per descrivere il carattere sistematico della lingua è quella degli scacchi. Si tratta di una metafora già utilizzata per la lingua da Saussure nel *Corso di Linguistica generale*.¹²

8. PG I 26.

9. BT 94, 8.

10. WL 21.

11. È da notare che Wittgenstein abbia reso il sistema dei colori attraverso un modello basato su quattro colori primari, ispirandosi alla doppia piramide di Alois Hofler, e non attraverso il modello dei tre colori primari (giallo, rosso e blu), che è il modello più comunemente adottato. Cfr. WILDE 2002.

12. Cfr. la nota 30 di T. De Mauro in SAUSSURE 2005. Difficile dire se Wittgenstein conoscesse Saussure. Di certo vi sono diverse consonanze.

Nel *Blue Book* (1933-34) troviamo, con un'oscillazione terminologica, un'altra accezione di gioco linguistico, destinata ad esaurirsi però in quest'opera:

I giochi linguistici sono modi di usare i segni, i modi più semplici di quelli nei quali noi usiamo i segni della nostra complicatissima lingua quotidiana. I giochi linguistici sono le forme di lingua con le quali un bambino comincia ad usare le parole.¹³

Ma già dall'anno successivo, nel *Brown Book* (1934-35), la nozione di gioco linguistico assume un significato differente. Da notare che, almeno nelle prime attestazioni del termine, si mantiene sempre il riferimento ai bambini, il che fa riflettere su quanto la nozione di gioco linguistico sia collegata con l'esperienza dell'insegnamento elementare del filosofo negli anni venti.

Dopo aver detto che i giochi linguistici sono simili a ciò che nella lingua chiamiamo giochi, Wittgenstein osserva:

Ai bambini si insegna la loro madrelingua mediante tali giochi, che hanno il carattere divertente dei giochi. Noi, tuttavia, consideriamo i giochi linguistici non come parti incomplete di una lingua, ma come lingue [*languages*] in sé complete, come sistemi completi di comunicazione umana.¹⁴

Nella stessa opera, troviamo un esplicito riferimento al fatto che la funzione di un gioco, può essere compresa solo all'interno dell'intera prassi del linguaggio:

Ciò che caratterizza un ordine come tale, o una descrizione come tale, o una domanda come tale, etc., [...] è il ruolo dell'enunciazione [*utterance*] di questi segni entro tutta la prassi [*practice*] del linguaggio.¹⁵

Con un cambiamento abbastanza radicale, il sistema di enunciati si trasforma nella prassi. Franco Lo Piparo¹⁶ ha sostenuto, in modo convincente, come il passaggio alla cosiddetta nozione antropologica

13. *BLB* 17 [26]. Nel corso di quest'articolo il termine tedesco *Sprache* sarà tradotto come lingua. Per le ragioni di questa scelta cfr. CARAPEZZA 2008.

14. *BRB* § 5.

15. *BRB* § 48.

16. Cfr. LO PIPARO 2009.

di gioco linguistico sia intrecciata all'influenza che l'opera di Gramsci poté avere sul filosofo tedesco grazie alla lunghe conversazioni con Piero Sraffa, esplicitamente ricordato nella Prefazione alle *PU*.

Nelle *PU* la nozione di gioco linguistico appare già nei primi paragrafi, esplicitamente in § 7, riprendendo i termini in cui la questione era stata posta già nel *Blue Book*, con i riferimenti al linguaggio primitivo e ai bambini.

Possiamo anche immaginare che l'intero processo dell'uso delle parole, descritto nel § 2 sia uno di quei giochi mediante i quali i bambini apprendono la loro lingua materna. Li chiamerò «giochi linguistici» e talvolta parlerò di un linguaggio primitivo come di un gioco linguistico.

Il paragrafo cui si fa riferimento nel corpo della citazione, è quello celeberrimo in cui Wittgenstein immagina un muratore che deve eseguire una costruzione e il suo aiutante che gli porge mattoni e lastre regolandosi sulla base di un linguaggio composto solo da termini come 'lastra', 'mattoni', che designano gli oggetti di cui il muratore ha bisogno. Nell'architettura delle *Ricerche* il passo serve a Wittgenstein a criticare quei modelli che considerano l'ostensione come la funzione privilegiata per istituire il rapporto tra linguaggio e mondo.

Il passo (§ 7) si conclude con una pseudodefinitione del gioco linguistico estremamente ampia, che ci mette sulla strada giusta per comprendere che la natura del gioco linguistico è indissolubilmente legata alle pratiche umane e definire quello sarebbe come voler definire queste: «Chiamerò "gioco linguistico" anche tutto l'insieme costituito dalla lingua e dalle attività di cui è intessuta».

1.2. Giochi linguistici e giochi regolati

Max Black¹⁷ ha distinto tra un'interpretazione ristretta (*narrow*) e un'interpretazione allargata (*broad*) del gioco linguistico. L'interpretazione ristretta sottolinea l'esistenza di un nucleo di regole costitutive per ogni gioco, cioè quelle che caratterizzano il gioco in modo tale che modificandole si gioca un altro gioco. Se io giocassi a scacchi modificando per esempio il modo in cui si muove il cavallo o l'alfiere,

17. BLACK 1979.

non starei giocando a scacchi, ma ad un altro gioco. Il che non toglie che anche un gioco retto da regole costitutive, come sono gli scacchi, possa avere anche regole inessenziali¹⁸ che potrebbero essere modificate senza intaccare la struttura del gioco. Senza voler risalire alle origini degli scacchi, o alla loro iconografia medievale, per esempio della Cappella Palatina di Palermo, dove si vedono chiaramente scacchiere rettangolari, va ricordato che anche in tempi recenti sono state introdotte significative modifiche al gioco. La mossa iniziale del pedone che può spostarsi di due case è una recente modifica delle regole e la sua introduzione non ha comportato alcuna significativa discontinuità del gioco stesso.¹⁹

Analogamente si potrebbe dire che ogni gioco linguistico è costituito da un insieme di proprietà semantiche, fornite dalle regole del gioco e indipendenti dalla singola partita. Un gioco linguistico come il comando è costituito da un appropriato insieme di regole ed atti corrispondenti (per es.: l'uso del modo imperativo, un tono di voce assertorio), e da un insieme di proprietà semantiche che sono sensibili al contesto perché dipendono da un insieme di regole pragmatiche. Nel caso del comando, per esempio, il fatto che chi ordina qualcosa abbia l'autorità o comunque il potere di farlo, e non sia per esempio un bambino che gioca, o ancora che l'ordine sia appropriato alle circostanze.

Il persistente uso della metafora scacchistica per descrivere la lingua è uno dei possibili argomenti a favore dell'interpretazione ristretta del gioco linguistico.

Quindi «capire una proposizione» è come «padroneggiare un calcolo»? Dunque come saper moltiplicare? Credo di sì.²⁰

La comprensione di una proposizione non è forse analoga alla comprensione di una mossa degli scacchi in quanto tale?²¹

Una seconda conseguenza della metafora scacchistica riguarda le relazioni tra i giocatori ed il gioco. Gli scacchisti giocano secondo regole sintattiche basate sulla loro abilità a trarre inferenze appropriate circa

18. *PU* §§ 562-564.

19. *SLUGA* e *STERN* 1996, 176.

20. *BT* 35, 3.

21. *BT* 36, 6.

le condizioni della partita mentre vanno giocando. L'appropriatezza di una mossa dipende dalla disposizione dei pezzi sulla scacchiera, e non altera le regole costitutive del gioco. Una mossa può essere considerata giusta o sbagliata rispetto all'obiettivo di vincere la partita, invece una mossa che contravviene alle regole non è una mossa degli scacchi. Volendo continuare a sviluppare l'analogia con il linguaggio, ciò equivarrebbe al fatto che in un gioco linguistico dobbiamo considerare il contesto di uso di parole e frasi come un apparato esterno grazie al quale possiamo pronunciarci circa l'appropriatezza pragmatica dell'uso, ma non circa il loro senso che è dato sintatticamente dalle regole e non pragmaticamente.

Un terzo punto della metafora scacchistica riguarda la rappresentazione di ciò che significhi essere un soggetto coinvolto in un calcolo o in un atto di comunicazione. Lo scacchista fa inferenze relative a ciò che vede sulla scacchiera, spesso i grandi scacchisti giocano molte partite contemporaneamente, grazie al fatto che in una partita non vi è storia significativa e ogni configurazione è indipendente dalle modalità cui vi si è arrivati. Ma, data una configurazione, bisogna analizzarla calcolando le mosse più opportune. A differenza del linguaggio, è banale dirlo, il gioco ha un unico obiettivo previsto dalle sue regole, potremmo dire interno al gioco degli scacchi: la vittoria sull'avversario.

Un corollario di questa immagine è dato dalla sostanziale monodimensionalità del gioco degli scacchi. In una scacchiera è predefinito cosa sia una mossa del gioco e ogni mossa ne segue un'altra in uno spazio ed in un tempo predeterminati. Leggendo una rivista di scacchi si vede facilmente come una partita possa essere ben descritta attraverso una sequenza di formule ben formate.

In un passo del *Brown Book* Wittgenstein mostra una piena consapevolezza delle questioni relative alla linearità (intesa nel senso della monodimensionalità):

Quantunque sotto certi aspetti, ci sembri meramente estrinseco e inessenziale il carattere lineare dell'enunciato, questo carattere e caratteri consimili hanno un ruolo rilevante in ciò che noi, come logici, pendiamo a dire su enunciati e proposizioni.²²

Se la metafora scacchistica si presta a individuare alcune carat-

22. BRB § 130.

teristiche della lingua e del gioco linguistico, le regole della cucina esemplificano, invece, altre caratteristiche:

Perché non dico arbitrarie le regole del cucinare, e perché sono tentato di dire arbitrarie le regole della grammatica? Perché il cucinare è definito dal suo scopo, mentre non lo è l'uso della lingua. Perciò l'uso del linguaggio è autonomo, in un senso nel quale il cucinare o il lavare non lo sono. Infatti, chi cucinando, si attiene a regole diverse da quelle giuste, cucina male, ma chi si attiene a regole diverse da quelle degli scacchi, gioca *un altro gioco*. E chi si attiene a regole grammaticali diverse da questa e quest'altra non dice il falso, ma parla d'altro.²³

Vedremo che proprio questa nozione di arbitrarietà, come sinonimo di autonomia, del sistema linguistico sarà messa in discussione nella versione più tarda della nozione di gioco linguistico quando il collegamento con la pratiche umane metterà in crisi questa nozione. Da notare che nel passo si fa riferimento all'*uso* della lingua, mentre negli anni successivi si parlerà generalmente dei differenti usi della lingua.

Volendo riepilogare gli elementi caratteristici individuati:

normatività ristretta il gioco linguistico è giocato obbedendo a un certo numero di regole costitutive grazie alle quali ogni segno esprime un proprio significato letterale, conforme alle regole. Le ragioni del gioco linguistico sono interne al gioco stesso.

intersoggettività il gioco è giocato da parlanti ascoltatori che traggono inferenze dal significato letterale delle parole usate in una particolare situazione.

monomodalità il gioco linguistico è inteso come un insieme di mosse che possono variare all'infinito, rispettando le regole, e in certi casi particolari pure modificando le regole, senza però retroagire sulla natura di ciò che consideriamo una mossa del gioco linguistico.

23. BT 7, 12. Cfr. anche PG X, 133.

2. Quanti tipi di enunciati?

Questa interpretazione del gioco linguistico è estremamente restrittiva e può essere considerata come il tentativo di forzare la nozione fino ai suoi limiti, ma è anche coerente con molte letture proposte del paragrafo 23 delle *Philosophische Untersuchungen*:

Ma quanti tipi di enunciati [Sätze] vi sono? Diciamo asserzione, domanda e ordine? – Di tali tipi [Arten] ne esistono innumerevoli: innumerevoli differenti tipi d'impiego di tutto ciò che chiamiamo «segni», «parole», «proposizioni». E questa molteplicità non è qualcosa di fisso, di dato una volta per tutte; ma nuovi tipi di linguaggio, nuovi giochi linguistici, come potremmo dire, sorgono e altri invecchiano e vengono dimenticati [...].

Qui la parola *gioco* linguistico è destinata a mettere in evidenza il fatto che il *parlare* un linguaggio fa parte di un'attività, o di una forma di vita.

Secondo la lettura di Baker e Hacker²⁴ in questo passo Wittgenstein sta indebolendo il concetto di enunciato (o proposizione) come presentato nel *Tractatus* in dialogo con Frege e Russell, cioè come una struttura linguistica dotata di valori di verità.

La lettura standard sostiene che nel passo sopra citato Wittgenstein abbandoni l'idea di bipolarità come essenza della proposizione e cerchi di ampliare la nozione di enunciato includendovi altri tipi di costrutti linguistici.²⁵ Così la seconda domanda del § 23 è interpretata come un elenco di possibili, differenti, atti linguistici: asserzione, domanda, ordine. In quest'elenco solo il primo è esprimibile in termini di valori di verità, mentre gli altri due tipi di enunciato andrebbero valutati in termini di altre proprietà date dall'uso in «una forma di vita», da intendere, in questo caso, come il contesto esterno che si aggiunge all'atto linguistico per dargli senso compiuto. In un affresco di questo tipo, il gioco linguistico svolge il suo ruolo connettendo un insieme di attività linguistiche (asserzione, domanda e ordine) alla forma di vita, cioè all'ambiente nel quale queste attività trovano posto.

24. BAKER e HACKER 1983, 85-87.

25. GLOCK 1996, 89.

3. Giocare ai giochi linguistici

Nell'interpretazione che abbiamo chiamato «allargata», il gioco linguistico è invece considerato come un pattern dove aspetti strettamente verbali, prosodici, gestuali, e tutti gli altri aspetti che appartengono al «parlare» sono fusi assieme in modo tale che non è possibile separare il significato di un singolo segno linguistico/verbale dagli altri componenti del gioco linguistico che a quel segno sono connessi.

In questa interpretazione la pseudodefinitione del § 7 gioca un ruolo significativo, in particolare la conclusione «l'insieme costituito dalla lingua e dalle attività di cui è intessuta» dove il ruolo della congiunzione 'e' non è quello di congiungere oggetti appartenenti a differenti domini, ma quello di enumerare elementi che appartengono allo stesso insieme, che hanno però a che fare con diversi modi nei quali essi sono dati.

Un esempio della differenza è dato dall'uso della 'e' nelle diverse espressioni:

Amo gli arazzi e i tappeti

Amo i tappeti e i colori con cui sono tessuti.

Arazzi e tappeti indicano oggetti differenti che pure possono essere ad un piano differente considerati arredi, *i tappeti e i colori o i fili* di cui sono intessuti stanno invece in un rapporto di tipo differente, posso indicare con termini differenti parti del tappeto ma come pura astrazione.

Da un punto di vista esegetico, l'interpretazione più ampia del gioco linguistico ha il vantaggio di rendere conto meglio del § 23 delle PU, che non a caso Backer e Hacker trovano oscuro e per certi versi incoerente e, dal loro punto di vista, hanno perfettamente ragione.

Consideriamo il problematico inizio del passo: dopo aver enumerato un ristrettissimo campionario (solamente 3) di enunciati. Wittgenstein si chiede: «Ma quanti tipi di enunciati vi sono? Di tali tipi ne esistono *innumerevoli*: innumerevoli tipi differenti d'impiego di tutto ciò che chiamiamo “segni”, “parole”, “proposizioni”».

Apparentemente troviamo uno scarto anche semantico tra la prima parte della frase e la seconda.

Il termine «tipo» infatti ha due differenti riferimenti, per due volte sembra riferirsi agli enunciati, poi, nella stessa frase, si riferisce ai

tipi di impiego non degli enunciati, ma dei segni linguistici. Parlare degli enunciati non è la stessa cosa che parlare dei loro differenti usi, osservano Baker e Hacker,²⁶ assumendo che Wittgenstein stia qui cercando di mostrare l'irriducibilità del concetto di enunciato a quello di costruito bipolare e lo faccia mostrando la varietà di tipi di enunciati.

Il passo consente però una lettura assai più radicale in direzione dell'ampliamento suggerito. L'intento di Wittgenstein non è quello di estendere il concetto di enunciato, ma di provare ad adottare una diversa tipologia di analisi: non l'enunciato ma l'uso dei segni.

Il paragrafo 23 continua con una lunga elencazione di giochi linguistici:

Considera la molteplicità dei giochi linguistici contenuti in questi e altri esempi:

- c) Comandare, e agire secondo il comando -
- a) Descrivere un oggetto in base al suo aspetto o alle sue dimensioni -
- c) Costruire un oggetto in base ad una descrizione (disegno) -
- a) Riferire un avvenimento -
- a) Far congetture intorno all'avvenimento -
- c) Elaborare un'ipotesi e metterla alla prova -
- b) Rappresentare i risultati di un esperimento mediante tabelle e diagrammi -
- a) Inventare una storia; e leggerla -
- c) Recitare in teatro -
- c) Cantare in girotondo -
- a) Sciogliere indovinelli -
- a, c) Fare una battuta; raccontarla -
- b) Risolvere un problema di analisi applicata
- a) Tradurre da una lingua all'altra
- a, c) Chiedere, ringraziare, imprecare, salutare, pregare.

Notiamo subito l'estrema varietà dei giochi linguistici proposti. Abbiamo qui classificato i giochi a seconda della loro relazione con

26. BAKER e HACKER 1983, 87.

le tipologie di enunciati. Alcuni sono giocati con le parole (a), altri con differenti sistemi di notazioni (b), altri ancora utilizzando contemporaneamente differenti sistemi di notazioni e facendo ricorso a gesti e particolari intonazioni e prosodie (c). Non vi è un criterio di classificazione dei giochi. Il comando non può che essere linguistico, l'agire può invece prescindere da qualunque atto verbale. L'aspetto più strano di questa lista è forse il fatto che non tutti sono riconducibili a tipi, o a usi, di enunciati. I giochi linguistici non coincidono con atti linguistico-verbali ma con atti pragmatici.

Wittgenstein non identifica i giochi linguistici con gli atti linguistici, ma adotta una prospettiva più ampia che tiene conto del fatto che la lingua innerva tutte le nostre pratiche e non è riducibile ad enunciati verbali. Ed è, invece, a queste pratiche che bisogna fare riferimento per identificare l'unità minima dell'analisi.

Un'interpretazione allargata del gioco linguistico tende dunque a spostare l'attenzione su questi punti:

Topicalità: il gioco linguistico è relativo a ciò che è diretto ad uno scopo che raramente è interno al linguaggio;

Normatività allargata: le regole applicate nel gioco linguistico sono spesso adattamenti di regole preesistenti, o regole che vengono create nel corso del gioco stesso,

Multimodalità: il gioco linguistico è multimodale nel senso che utilizza la proprietà dei simboli di miscelare differenti diversi sistemi di segni in un'unione che solo il nostro addestramento a separare i fenomeni strettamente linguistici dagli altri ci impedisce di vedere.

4. Topicalità

Consideriamo il paragrafo 69 delle *Philosophische Untersuchungen*:

Come faremo a spiegare a qualcuno cos'è un gioco? Io credo che gli descriveremo alcuni *giochi*, e poi potremmo aggiungere: «questa, e simili cose, si chiamano giochi» E noi stessi ne sappiamo di più? Forse soltanto all'altro non siamo in grado di dire esattamente cos'è un gioco? – Ma questa non è ignoranza. Non conosciamo i confini perché non sono tracciati. Possiamo – per uno scopo particolare – tracciare un confine.

Il gioco linguistico dunque può essere definito in relazione a uno scopo preciso e solo quando è considerato in contesto particolare.

Ciò che caratterizza un certo elemento del gioco, in quanto tale, può essere identificato soltanto contestualmente dell'identificazione del gioco stesso. Identificazione che è relativa all'individuazione dello scopo del gioco stesso, o comunque al senso che esso riveste per i partecipanti. È davvero un peccato che una nozione come quella di *contesto di situazione* di Bronislaw Malinowski non abbia l'attenzione che meriterebbe tra gli studiosi di teoria del linguaggio.²⁷ Si tratta di una nozione che, scrive l'antropologo: «indica, da un lato, che la concezione di *contesto* dev'essere allargata e, dall'altro che la *situazione* in cui le parole sono pronunciate non può mai essere trascurata e considerata estranea all'espressione linguistica».²⁸

Con una leggera forzatura possiamo ritrovare gli elementi del contesto di situazione nella *topicality* di Michael Pelczar che ha così definito una *topical expression*:

[un'espressione] che esprime differenti contenuti nei diversi contesti d'uso, in modo che qualsiasi contenuto sia espresso in un certo uso dipende da ciò che è in questione (*under discussion*) nel contesto di quell'uso.²⁹

Seguendo un celebre esempio di John Searle, consideriamo alcuni usi del termine «tagliare».

Tagliare le torta
tagliare il prato³⁰

Abbiamo due accezioni di tagliare apparentemente dipendenti dal nome che funge da complemento oggetto: la torta si *taglia* in modo differente dall'erba. Ma può darsi il caso che ci si trovi in un negozio che vende prati e, in questo caso, *tagliare* l'erba vada inteso nel senso di *tagliare* orizzontalmente come si fa di solito con i prati, oppure nel senso di tagliare longitudinalmente un pezzo di prato. L'individuazione della topicalità del gioco linguistico, è essenziale per comprendere il senso di un'espressione.

27. DURANTI 2002, 195-203; KORTA 2010, 1646-1660.

28. MALINOWSKI 1923, 344 e cfr. MALINOWSKI 1935.

29. PELCZAR 2000, 487.

30. Cfr. SEARLE 1980.

Pelczar analizza l'uso di un termine polisemico come *prendere*.³¹

Immaginiamo due amici che parlano del loro amico Smith. Ed uno dei due dica: «Smith ha preso il virus». Di solito quest'espressione si riferisce al fatto che *Smith ha contratto il virus*, ma se parliamo di un amico, ricercatore medico, che è stato in Kenya allora l'espressione potrebbe invece veicolare il fatto che Smith sia riuscito a isolare un esemplare di virus, se non tutti e due i casi.

La *topicalità* ha il ruolo di ritagliare i confini del gioco in modo da caratterizzare un gioco come un certo tipo di gioco. Allo stesso tempo possiamo dire che si tratta di quel tipo di gioco perché è quello che, presumibilmente, stanno giocando i giocatori.

Non dobbiamo pensare la topicalità come un *type* che precede il gioco e gli dà forma; ma il gioco particolare nel suo contesto d'uso crea la sua topicalità peculiare e in particolare le condizioni per la sua comprensione.

5. La normatività dello «standing man»

Una caratteristica di questo concetto di normatività applicato ai giochi linguistici consiste nel fatto che talvolta le regole applicate per comprendere un gioco linguistico emergono durante il gioco linguistico nell'interazione dei parlanti. Nelle nostre considerazioni dobbiamo, infatti, considerare quei casi in cui ciò che è stato effettivamente compreso può essere descritto solo mentre si partecipa al gioco linguistico.

Consideriamo per un momento due sequenze di numeri:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, ecc.

1, 3, 5, 7, 9, 12, 24, 36, 37, 38, 39, 40, 41, etc.

Sono serie corrette? A prima vista si direbbe: no. La topicalità di quest'articolo, entro cui è posta la questione, offre indizi del fatto che la risposta potrebbe invece essere «sì».

La prima è la successione delle file dei posti nei voli Alitalia dove le file 13 e 17 non sono contate per motivi di superstizione; la seconda è la serie del numero di rose che si era soliti regalare un tempo.

31. PELCZAR 2000, 492.

In ambedue i casi, per esempio, se leggo la successione delle file di posti all'interno di aereo Alitalia, difficilmente penso a un errore, ma più probabilmente provo ad immaginare una regola che ne dia conto. Spesso abbiamo a che fare con competenze sulle regole che non si basano sulla semplice adesione a un materiale dato, ma coinvolgono l'abilità a identificare la topicalità del gioco.

Le regole di un gioco linguistico non sempre sono conosciute in anticipo, ma spesso sono il risultato di inferenze e abduzioni tese ad identificare il gioco in corso e a immaginare un gioco possibile. La comprensione delle regole è relativa ad ogni genere di elemento percepibile nell'ambiente, sia esso un segno verbale, un tono di voce o un gesto. Non vi è, infatti, un insieme di elementi significativi dati a priori, ma ogni insieme dipende dalla decisione pragmatica di giocare un certo tipo di gioco. Ed è perciò che un ruolo importante vi ha la comprensione che i partecipanti hanno del gioco stesso.³²

Consideriamo un caso recente che prendiamo dalle cronache di questi giorni. A piazza Taksim a Istanbul nell'ambito di una dura contrapposizione tra il governo islamista di Erdogan ed una piazza che gli si oppone, un giovane coreografo, Erdem Gunduz, ha messo in scena una singolare forma di protesta, per cui è stato chiamato *standing man*: infatti, è stato per ore, in piedi, immobile, con la faccia rivolta al grande ritratto di Atatürk, il fondatore della repubblica turca. A poco a poco altri gruppi di persone si sono aggiunte a questa singolare forma di protesta che, efficacemente fotografata, ha fatto il giro del mondo. Non v'è dubbio che si tratta di uno straordinario atto di comunicazione, e possiamo descriverlo come un gioco linguistico, anche in assenza di alcun enunciato. Vi troviamo, infatti, tutte le caratteristiche del gioco linguistico, compresa la linguisticità sia pure nella scelta del silenzio linguistico. Ciò che davvero è interessante in questa scena è come le altre persone hanno compreso il gesto di Gunduz le cui regole non erano certamente date prima che egli desse vita all'azione. Il che non vuol dire che fosse un'azione al di fuori di una grammatica, ma questa grammatica è emersa nel corso dell'azione. Proviamo ad enumerare alcune caratteristiche di quest'azione: a) La prolungata immobilità del

32. Una idea analoga la troviamo nei comportamenti governati da pattern come descritti da SELLSARS 1954, 209.

coreografo, che presa isolatamente è poco significativa, soprattutto in un paese islamico con correnti religiose fortemente contemplative; b) la direzione dello sguardo rivolto verso il ritratto di Atatürk, si tratta di un segnale forte a condizione che venga considerato come tale. La piazza infatti è grandissima e le ragioni per essere rivolti verso quel lato della piazza avrebbero potuto essere differenti; c) La protesta in corso e lo sgombero della piazza da parte della polizia nello stesso giorno. Si tratta di una serie di indizi che necessitano però di una forte operazione abduittiva per essere messi assieme. Ci sono altri elementi utili a rendere possibile questa interpretazione, probabilmente alcuni pattern ormai famosi nel mondo: lo sconosciuto ragazzo cinese che in piedi fronteggia una colonna di carri armati a piazza Tienanmen a Pechino, l'eco del solitario suicidio di Jan Palach a piazza San Venceslao a Praga.³³ Nessuno di questi indizi è evidentemente dirimente, nè vi è alcuna garanzia rispetto al fatto che fossero proprio questi pattern da utilizzare per comprendere quel gioco. Il cercare ed il trovare gli indizi necessari alla identificazione non stanno nella successione cronologica di quando si cerca qualcosa che si è smarrita, ma il cercare è un'abduzione, intesa con Peirce come «processo di formazione di un'ipotesi esplicativa».³⁴

Una seconda caratteristica di una normatività allargata la troviamo in questo passaggio:

Si può imparare a conoscere gli uomini? Sì, qualcuno può farlo. Non però attraverso un corso d'insegnamento, ma attraverso l'*esperienza*. – Può un uomo insegnarlo ad un altro? Certo. Di quando in quando può dargli il *suggerimento* giusto. – questo è l'aspetto, qui, dell'«insegnare» e dell'«imparare». – Ciò che s'impara non è una tecnica; s'imparano giudizi corretti. Esistono anche regole, ma non formano un sistema e solo l'esperto può applicarle correttamente. A differenza delle regole di calcolo.³⁵

La normatività in questione non è legata alla acquisizione delle regole, ma all'apprendimento di giudizi corretti, cioè che riguardano casi singoli che solo dopo addestramento variabile possono divenire

33. LICATA 2011, 107.

34. Cfr. le acute pagine di ВЕССИО 2003.

35. *PU* II, XI 193 [297].

una tecnica. Il che non vuol dire che non possa darsi una tecnica anche basata su regole, ma semplicemente che non è sempre tramite le regole che noi impariamo molte attività regolate. Vi sono giochi linguistici con differenti margini di individuazione. Sta al soggetto scegliere il pattern più adatto.

Il soggetto coinvolto in un gioco linguistico non è il parlante-ascoltatore: egli è il partner di un'interazione comunicativa basata sulla sua abilità ad agire in un pattern nel quale spesso le regole devono essere intuite grazie ad un processo di abduzione a partire dal materiale presente in un certo momento nel gioco. La partecipazione al gioco linguistico non è un'attività che può essere definita una volta per tutte, ma a seconda del gioco vi è un differente grado di riconoscimento dei pattern caratteristici del gioco da un lato e elaborazione e costruzione di senso a partire da alcuni indizi provvisoriamente considerati come pattern dall'altro.

6. Multimodalità

La terza caratteristica del gioco linguistico è la multimodalità. Sebbene tendiamo a pensare all'atto linguistico riducendolo alla sua dimensione sintattico-semantica (l'unica che può essere rappresentata tramite scrittura), Wittgenstein ci invita a considerare l'effettivo svolgersi delle pratiche linguistiche e come esse mettano in campo, contemporaneamente, differenti risorse espressive come le risorse corporee, le prosodie, i toni e i gesti, addirittura gli oggetti, e quanto può risultare utile alla finalità espressiva.

Consideriamo il caso di un tappezziere che deve ritappezzare un divano ed ha bisogno di una stoffa di colore verde il più possibile simile a quella del divano originale. Posto che il tappezziere non è uno studioso di rifrazioni ottiche, è facile immaginare che chiederà al suo aiutante di comprare una stoffa del colore del campione. Quel pezzo di stoffa non fa parte della lingua parlata, ma in quel contesto particolare svolge lo stesso ruolo che potrebbe svolgere il nome del colore, come scrive il filosofo nelle: «la cosa più naturale e che produce minor confusione, è l'annoverare i campioni tra gli strumenti della

lingua». ³⁶

Il gioco linguistico attrae oggetti trasformandoli in strumenti della lingua. Da un lato la lingua «linguisticizza» pezzi di mondo, dall'altro la dimensione linguistica in se stessa appare sempre più difficilmente riducibile alla lingua che emerge dalle descrizioni linguistiche tradizionali che non tengono nel dovuto conto il fatto che gli atti linguistici si presentano sempre con un carattere sinestetico e multimodale. Solo di recente il carattere sinestetico della lingua parlata è stato posto al centro della riflessione teorica, tradizionalmente il ruolo dei gesti e dei tratti sopra e sottosegmentali è stato spesso dimenticato o sottovalutato ³⁷ e non solo negli studi di semantica ma anche negli approcci pragmatici alle analisi linguistiche. Va comunque ricordato il gruppo di studiosi che si richiamano all'opera di Antoine Culioli, che considerano tre diversi ordini di fenomeni a partire dai quali guardare ai fatti linguistici, i fenomeni verbali, relativi al proferimento linguistico, i fenomeni linguistici, relativi alle regole che organizzano una certa lingua particolare ed il livello del *langagier* in cui ricadrebbero quei fenomeni, dalla gestualità alla prosodia, tipici delle lingue che esulano però dalle regole della lingua. ³⁸

C'è un nesso profondo tra l'approccio monodimensionale alla lingua e il ruolo che ha giocato la scrittura come grande matrice di metafore e modelli intorno alla lingua. Le nostre analisi linguistiche tendono a considerare, al contrario di quanto avviene nelle nostre effettive interazioni discorsive, l'aspetto del gioco linguistico più direttamente rappresentabile tramite scrittura. ³⁹

Se optiamo, invece, per un paradigma basato sul gioco linguistico dobbiamo tenere presente il carattere multimodale e sinestetico dell'atto linguistico. Per Wittgenstein la questione è strettamente collegata a quella dell'inizio un gioco linguistico: «Qual è la reazione primitiva con cui inizia un gioco linguistico? La reazione primitiva potrebbe essere uno sguardo, un gesto, ma anche una parola». ⁴⁰

Wittgenstein non sta suggerendo una priorità logica o cronologica

36. PU § 8, 16.

37. Cfr. GUMPERZ 1992, 229-259, ALBANO LEONI 2009.

38. Cfr. LA MANTIA, *Lessico della teoria delle operazioni enunciative*, in corso di stampa.

39. Cfr. ALBANO LEONI 2009, CUCCIO e FONTANA 2011.

40. PU II, XI 185 [285].

dei gesti,⁴¹ scrive infatti: «Suona come un'ovvietà, se dico che colui che crede che i gesti siano segni primari alla base di tutti gli altri, non è in grado di sostituire la proposizione più ordinaria con dei gesti».⁴² I gesti svolgono infatti funzioni complementari a quelle svolte dalle parole, in relazione alla costruzione di senso dell'atto pragmatico. Wittgenstein non è interessato a definire i criteri di identificazione degli elementi che andrebbero analizzati in questo paradigma, ma mette a fuoco la questione interrogandosi su un fenomeno volatile ed apparentemente assai marginale, quello dell'*atmosfera* che rende ogni parola, una «parola giusta».

Nelle *Letzte Schriften*⁴³ il filosofo s'interroga sui termini *Sabel* e *Säbel*, due varianti per 'sciabola'. Da un lato si riferiscono allo stesso genere di oggetti, dall'altro hanno una differente atmosfera. E Wittgenstein conclude chiedendosi: «hanno o non hanno lo stesso significato?». Johnston,⁴⁴ commentando questo passo, scrive: «potremmo dire che ogni parola ha un proprio "volto", o un'atmosfera».

Consideriamo quest'altro passo delle *PU*:

In che modo trovare la parola 'giusta' In che modo la scelgo tra le altre parole? È vero che qualche volta accade come se paragonassi le parole secondo sottili differenze del loro profumo: *Questa* è troppo..., *quest'altra* è troppo..., *questa* è la parola giusta. Ma non sempre devo pronunciare giudizi, dar spiegazioni, il più delle volte potrei limitarmi a dire: «semplicemente non va ancora».⁴⁵

In questi casi, si chiede Wittgenstein, come si fa a trovare la parola giusta?

La recito. Ma cosa posso imparare in questo modo, cosa ripeto? – Gli accompagnamenti caratteristici. Primariamente: gesti, espressioni, toni di voce.

Ma cos'è un accompagnamento caratteristico? Wittgenstein enumera gli accompagnamenti caratteristici di una parola (gesti, espressioni del volto, tono di voce) e conclude che il giudizio decisivo su una

41. Tesi che è comune, oggi, sostenere nelle scienze cognitive, cfr. CORBALLIS 2002.

42. *BT* 13, 13.

43. *LSPP* § 726.

44. JOHNSTON 1998, 113.

45. *PU* II, XI 186 [287].

parola può essere dato solo considerando il suo campo. Il pieno valore (semantico) di una parola può essere dato solo una volta che il gioco linguistico viene considerato nella sua interezza.

Ancora, un altro esempio: due amanti si dicono dolci sciocchezze l'uno con l'altro utilizzando lo strano tono che si è soliti utilizzare in questi casi, una sorta di *baby talking* espresso accentuando prosodie e movimenti facciali necessari per esprimere quelle prosodie. Il significato di quelle conversazioni è strettamente legato a quelle situazioni e difficilmente può essere sostituito da altre prosodie, forse più facilmente lo potrebbero le parole usate. Wittgenstein si chiede: «non è forse perché sono gesti?». ⁴⁶

Sembra chiaro che per Wittgenstein il gesto e le qualità vocali sono parti del simbolo e non sono collocabili in una generica coloritura della comunicazione verbale, né tantomeno possono essere ricompresi nei cosiddetti fenomeni paralinguistici.

Negli ultimi anni si è assistito ad un interessante sviluppo della riflessione sul ruolo dei gesti (gestuali, facciali o corporei) nel parlare. Uno sviluppo nel quale si sono incrociati gli studi sulle lingue dei segni e quelli sul ruolo dei gesti in tutte le attività linguistiche. Che i gesti accompagnassero le lingue verbali è sempre stato un fenomeno evidente, sebbene poco studiato, inaspettato era invece che nelle lingue dei segni i parlanti facessero ampio ricorso a gesti per accompagnare i segni caratteristici di quelle lingue. Tanto nelle lingue segnate quanto nelle lingue verbali il ruolo dei gesti è molto simile.

McNeil⁴⁷ ha descritto alcune importanti funzioni dei gesti, che ritroviamo in ambedue le modalità, tra queste il *catchment*: una pratica gestuale diffusissima che consiste nella ripetizione durante una conversazione di gesti con caratteristiche ricorrenti che non hanno valore referenziale ma servono a mostrare e allo stesso tempo riaffermare la coesione del discorso su un particolare tema. Esse dunque sono interne alle pratiche discorsive, ma sono fuori dalla trattazione «linguistica» delle stesse.

Allo stesso McNeil si deve la proposta di *growth point*, come unità minima linguistico-gestuale che possa rendere conto dell'effettiva

46. *LSPP* § 712.

47. Cfr. Mc NEIL 2005.

modalità discorsiva e del suo radicamento in un corpo. Da lui definita come «unità di descrizione dinamica che combina in modalità variabile di cognizione visiva (*imagery*) con contenuti linguistico-categoriali». ⁴⁸

Un'altra nozione, quella del *Pragmeme*,⁴⁹ proposta da Jacob Mey, dà conto del carattere sinestetico e multimodale della nozione e si propone come unità minima dell'atto pragmatico considerato come totalità costituita da parole, gesti, movimenti corporei, prosodie, regole sociali e condizioni ambientali significative per la conversazione.⁵⁰

Questo tipo di proposte, se da un lato rendono conto della multimodalità con cui si presenta l'atto linguistico, sembrano considerare però i giochi linguistici come *type* o altre costruzioni ideali di un'azione linguistica, e non, come ci pare rintracciabile in Wittgenstein, pattern autoregolati che guidano i partecipanti a riconoscere il fine del gioco linguistico.

L'enunciato può essere compreso solo in quanto facente parte di un gioco e partecipa assieme ad altre attività dello scopo peculiare del gioco. Il gioco, è utile ribadirlo, non è indipendente dall'enunciato e, infatti, lo stesso atto linguistico si pone come un elemento essenziale del pattern che contribuisce a crearlo. Dunque non è il contesto che serve a chiarire il senso dell'enunciato, ma l'enunciato con la sua straordinaria possibilità articolatoria è uno degli principali strumenti che ci permette come animali linguistici di agire nella nostra forma di vita.

In conclusione, come nella reinterpretazione del vangelo di Giovanni all'inizio del Faust di Goethe, possiamo dire con Wittgenstein: «La lingua è un raffinamento "In principio era l'azione"». ⁵¹

Marco Carapezza
Università di Palermo
marco.carapezza@unipa.it

48. mcneilllab.uchicago.edu/writing/growth_points.html

49. Cfr. MEY 2009, 747-53; MEY 2010; CAPONE 2010a; CAPONE 2010b.

50. Cfr. CARAPEZZA e BIANCINI 2013.

51. UW 24.

Riferimenti bibliografici

- ALBANO LEONI, F. 2009, *Dei suoni e dei sensi. Il volto fonico delle parole*, Il Mulino, Bologna.
- BAKER, G. and P. HACKER 1983, *Analytical Commentary of the Philosophical Investigations. Understanding and Meaning vol.1. Exegesis*, Blackwell, Oxford.
- BIANCHI, C. 2003, *Pragmatica del linguaggio*, Laterza, Roma-Bari.
- BIANCINI, P. 2011, "From Umgebung to Form of Life: a Genealogical Reading", in *Forms of life and Language Games*, ed. by J. PADILLA GÁLVEZ and M. GAFFAL, Ontos Verlag, Frankfurt.
- BLACK, M. 1979, "Wittgenstein's Language-games", in *Dialectica*, 33, pp. 337–357.
- CAPONE, A. (ed.) 2009, *Perspective on Language Use and Pragmatics*, Lincom, Munich.
- 2010a, "On the social practice of indirect reports (further advances in the theory of pragmemes)", in *Journal of Pragmatics*, 42, pp. 377–391.
- (ed.) 2010b, *Pragmeme*, Special issue, 42.
- CARAPEZZA, M. 2008, «La distinzione tra lingua e linguaggio e la riflessione wittgensteiniana su Sprache», in *Il logos nella polis*, a cura di F. GIULIANI e M. BARNI, Aracne, Roma, p. 159-209.
- CARAPEZZA, M. and P. BIANCINI 2013, "The linguistic game: calcolous or pragmatic act", in *Perspectives on linguistic Pragmatics*, ed. by A. CAPONE and M. CARAPEZZA, Springer, Berlin.
- CORBALLIS, M. 2002, *From Hand to Mouth*, Princeton University Press, Princeton.
- CUCCIO, V. e S. FONTANA 2011, «Spazio cognitivo e spazio pragmatico: riflessioni su lingue vocali e lingue dei segni», in *Esercizi filosofici*, 6, p. 133-148.
- DURANTI, A. 2002, *Antropologia del linguaggio*, Meltemi, Roma.
- GLOCK, H.-J. 1996, *A Wittgenstein Dictionary*, Blackwell, Oxford.
- GUMPERZ, J. 1992, "Contextualization and understanding", in *Rethinking context: language as an interactive phenomenon*, ed. by A. DURANTI and C. GOODWIN, Cambridge University Press, Cambridge.
- JOHNSTON, P. 1998, *Il mondo interno*, La Nuova Italia, Firenze.
- KORTA, K. 2010, "Malinowski and pragmatics: Claim making in the history of linguistics", in *Journal of Pragmatics*, 40, pp. 1645–1660.
- LICATA, I. 2011, *La complessità. Un'introduzione semplice*, Duepunti, Palermo.
- LO PIPARO, F. 2009, "Gramsci and Wittgenstein: an intriguing connection", in *Perspective on Language Use and Pragmatics*, ed. by A. CAPONE, Lincom, Munich, pp. 285–320.
- MALINOWSKI, B. 1923, «Il problema del significato nei linguaggi primitivi», in OGDEN *et al.* 1966, p. 333-383.

- MALINOWSKI, B. 1935, *Coral Gardner and their magic*, Routledge, London.
- MC NEIL, D. 2005, *Gesture and thought*, The University of Chicago Press, Chicago.
- MEY, J. (ed.) 2009, *Concise Encyclopedia of Pragmatics*, Elsevier, Oxford.
- 2010, “Reference and the pragmeme”, in *Journal of Pragmatics*, 42, pp. 2882–2888.
- OGDEN, C. K. e I. A. RICHARDS 1966, *Il significato del significato*, Il Saggiatore, Milano.
- PELCZAR, M. 2000, “Wittgensteinian Semantics”, in *Nous*, 34, pp. 483–516.
- PREDELLI, S. 2005, *Context. Meaning, Truth, and the Use of Language*, Oxford University Press, Oxford.
- SAUSSURE, F. D. 2005, *Scritti inediti di linguistica generale*, a cura di T. DE MAURO, Laterza, Roma-Bari.
- SEARLE, J. 1980, “The Background of Meaning”, in *Speech Act. Theory and Pragmatics*, ed. by J. SEARLE, F. KIEFER, and M. BIERWISCH, Reidel, Dordrecht.
- SELLARS, W. 1954, “Some reflections on language-game”, in *Philosophy of Science*, 21, pp. 204–228.
- SLUGA, H. and D. STERN (eds.) 1996, *The Cambridge Companion to Wittgenstein*, Cambridge University Press, Cambridge-New York.
- VECCHIO, S. 2003, «Provarci e riuscirci. Aspetti del conoscere in Peirce», in *Segno*, 247-248, p. 93-108.
- WILDE, T. 2002, “The 40 dimension – Wittgenstein on colour and Imagination”, in *Persons. An Interdisciplinary Approach. Papers of the 25th International Wittgenstein Symposium*, ed. by C. KANZIAN, J. QUITTERER, and E. RUNGALDIER, ALWS, Kirchberg am Wechsel, pp. 284–286.
- WITTGENSTEIN, L. 1953, *Philosophische Untersuchungen*, ed. by G. E. M. ANSCOMBE and R. RHEES, Blackwell, Oxford; trad. it. *Ricerche Filosofiche*, a cura di M. TRINCHERO, Einaudi, Torino 1981. *PU*.
- 1958, *The Blue and Brown Books*, ed. by R. RHEES, Blackwell, Oxford; trad. it. *Libro blu e libro marrone*, a cura di A. G. CONTE, Einaudi, Torino 1983. *BLB, BRB*.
- 1969, *Philosophische Grammatik*, ed. by R. RHEES, Blackwell, Oxford; trad. it. *Grammatica Filosofica*, a cura di M. TRINCHERO, La Nuova Italia, Firenze 1990. *PG*.
- 1980, *Wittgenstein's Lectures 1930-1932*, ed. by D. LEE, Blackwell, Oxford; trad. it. *Lezioni 1930-1932*, a cura di A. G. GARGANI, Adelphi, Milano 1995. *WL*.
- 1982, *Letzte Schriften über die Philosophie der Psychologie / Last Writings on the Philosophy of Psychology*, ed. by G. H. VON WRIGHT and H. NYMAN, Blackwell, Oxford; trad. it. *Ultimi scritti 1948-1951. La filosofia della psicologia*, a cura di A. G. GARGANI, Laterza, Roma-Bari 1998. *LSPP*.

- WITTGENSTEIN, L. 2001, *Logisch-philosophische abhandlung/Tractatus Logico-Philosophicus*, ed. by B. MC GUINNESS and J. SCHULTE, Suhrkamp, Frankfurt; trad. it. *Tractatus logico-philosophicus*, a cura di A. G. CONTE, Einaudi, Torino 2009. *TLP*.
- 2005, *The Big typescript TS 213: German-English Scholars' Edition*, ed. by C. G. LUCKHARDT and A. M. E., Blackwell, Oxford; trad. it. *The Big typescript*, a cura di A. DE PALMA, Einaudi, Torino 2002. *BT*.
 - 2006, *Causa ed effetto*, a cura di A. VOLTOLINI, Einaudi, Torino. *UW*.