

„Widzę tylko znaki”. O kompetencji gier językowych

„Język potraktowany jako system milknie”

Elias Canetti

Procesy przemian kulturowych, dokonujące się we współczesnych społeczeństwach medialnych, odznaczają się w znacznym stopniu zwizualizowaniem relacji komunikacyjnych (por. Jäger 2006: 2). Wszechobecność obrazu zdaje się potwierdzać McLuhanowski koniec „galaktyki Gutenberga” i wzrastającą dominację mediów audio-wizualnych, w coraz pełniejszym zakresie wykorzystujących udogodnienia technologiczne. Stan ten prowadzi do formułowania pośród medio- i kulturoznawców często przesadnie radykalnych tez o zwycięstwie mediów elektronicznych nad mediami drukowanymi, czy też wręcz o „zwycięstwie obrazu nad pismem” (por. Böhme 2004: 7).

Niniejszy tekst nie jest przyczynkiem do krytyki mediów i medialności, szczególnie tej ikonicznej (wizualnej) w czasach „niepewności antropologicznej” (Baudrillard), lecz próbą odmiennego spojrzenia na kwestię szeroko rozumianej kompetencji komunikacyjnej (lingwistycznej), której modyfikację te media pośrednio lub bezpośrednio spowodowały. W tym celu odwołam się do przedstawionej przez niemieckiego badacza Jana Geорга Schneidera propozycji przeformułowania pojęcia kompetencji językowej w opozycji do uprzedmiotowiających „teorii dwóch światów”¹, próbujących

¹ Teorię bądź też model „dwóch światów” zaproponowała niemiecka filozof Sybille Krämer (2001). Przypisuje ona teoriom lingwistycznym, hołdującym zasadzie „dwóch światów”, następujące cechy charakterystyczne: tworzenie dualistycznego schematu pojęciowego (podział na język i mowę, uniwersalny schemat i usytuowane w czasie i przestrzeni zastosowanie) oraz twierdzenie, że zarówno logicznie, jak i genealogicznie język zawsze poprzedza mowę,

precyzyjnie rozgraniczać między duchem a ciałem, sferą wewnętrzną, mentalną i zewnętrzną, materialną, myśleniem a działaniem. Koncepcja ta bazuje na wittgensteinowskich przemyśleniach dotyczących pojęcia gry językowej, reguły i problemu prywatności języka, które uwzględniają zarówno wymiar działania, jak i medialności (por. Schneider 2008: 40).

Według Ludwiga Jägera (por. 2006: 5) mitem bazowym epistemologii semiotycznej jest przekonanie o możliwości pozamedialnego, a przez to niewypaczonego postrzegania i poznania istoty rzeczy – rzeczywistości lub też jej reprezentacji – przez samodzielny (niezależny, suwerenny), dysponujący władzą semantyczną nad „nieodczarowanym uniwersum sygnifikatów” podmiot poznający. Wittgenstein w swoich późnych dziełach postuluje odejście od „przesądu kryształowej czystości” poprzez zmianę sposobu patrzenia:

Im dokładniej przyglądamy się rzeczywistemu językowi, tym silniejszy staje się rozdźwięk między nim a naszym postulatem [kryształowej czystości logiki]. Rozdźwięk ten staje się nieznośny; zanoszi się teraz na to, że postulat stanie się czymś pustym. – Wszliśmy na gładki lód, gdzie brak tarcia, i gdzie warunki są zatem w pewnym sensie idealne; ale z tego właśnie powodu nie umiemy tam chodzić. Chcemy chodzić, a więc potrzeba nam *tarcia*. Zatem z powrotem na szorstki grunt! (Wittgenstein 1953/2005: 71)

U podstaw niniejszych rozważań leży obecna od jakiegoś czasu w dyskursie filozoficznym i kulturoznawczym koncepcja postrzegająca medium nie jako przekaźnik, swoisty środek transportu myśli, idei, informacji itp., lecz jako element współuczestniczący w konstytuowaniu sensu obiektu mediatyzacji (por. Krämer 2000; 2001; Jäger 2000). W związku z powyższym media nie mają typowego dla przedmiotów lub narzędzi charakteru statycznego, lecz jako mniej lub bardziej kompleksowe, społecznie ukonstytuowa-

kompetencja performancje. Umiejętność mówienia bazuje więc w sposób konieczny na wiedzy językowej. Adwersarze takiego w swoim założeniu deprecjonującego rolę performancji podejścia do kwestii językowych (np. Wittgenstein, Ryle, Krämer) podkreślają dobitnie, że każde zastosowanie schematu, każda jego realizacja zawsze poza ten schemat wykraczają. Dlatego język, bądź też zmiany językowe, cechują pewne nieprzewidywalne, niemożliwe do skalkulowania elementy, które można wprawdzie opisać, ale nie objaśnić w rozumieniu Chomsky'ego (por. Schneider 2008: 64–65). Obszerniej na ten temat piszę w Szczepaniak (2013).

ne procesy względnie formy działania są fenomenami dynamicznymi (por. Schneider 2006: 80–81). „Przypisanie im tak aktywnej roli w procesie komunikacji jest logiczną konsekwencją reprezentowanej przez tę koncepcję tezy o zawsze medialnym przekazie myśli” (Szczepaniak 2013: 196). Medialność jest więc warunkiem koniecznym intencjonalności, każda myśl, każde przesłanie, krótko: wszelkie treści komunikacji manifestują się w jakiejś materialnej formie, poprzez znaki (por. Schneider 2006: 82). Ten fundamentalny dla teorii mediów fakt dostrzegł i w sposób charakterystyczny dla siebie wyraził Ludwig Wittgenstein. W jego *Dociekaniach filozoficznych* czytamy:

A gdyby ktoś rzekł: „Skąd mam wiedzieć, co on ma na myśli, przecież widzę tylko jego znaki?”, to odpowiem: „A skąd *on* ma wiedzieć, co ma na myśli – przecież on też ma tylko swoje znaki?” (Wittgenstein 1953/2005: 197).

W procesie komunikacji posługujemy się różnymi systemami znaków i mediami. Zrozumienie przekazywanych treści możliwe jest tylko na płaszczyźnie performancji, w odniesieniu do konkretnego użycia – zastosowania słów w konkretnych grach językowych.

Fakt specyficznej medialności każdego aktu komunikacyjnego – tak oczywisty z dzisiejszej perspektywy – nie zawsze znajdował swoje potwierdzenie w teorii języka. W koncepcjach zorientowanych generatywistycznie wszelkie formy medialności pozbawione zostały statusu obiektu badań. Lingwistyka chomskiańska nie uwzględniała w ogóle konstytutywnej roli medialności znaku językowego w procesie poznania (por. Szczepaniak 2013: 194–195). Materialność znaku językowego stracił z pola widzenia także pozostający pod wpływem myśli Chomsky’ego kognitywizm lingwistyczny, traktujący np. pismo jako zwykły środek do transportu neutralnych medialnie myśli (por. Jäger 2000: 26; 28). „Paradoks zniknie dopiero wtedy,” – twierdzi Wittgenstein (1953/2005: 147) – „gdy zerwiemy radykalnie z ideą, jakoby język funkcjonował zawsze w *jeden* sposób; jakoby zawsze służył temu samemu celowi: przekazywaniu myśli – czy będą to myśli o domach, bólach, dobru i złu, czy o czymkolwiek”.

W dobie dowartościowania zjawisk z obszaru performancji zmianie uległa także optyka postrzegania zagadnień związanych z medialnością: me-

dia traktowane są jako fenomeny posiadające własną dynamikę, w znacznym stopniu niepodlegające kontroli. Dlatego ważna jest znajomość specyfiki danego medium, umiejętność posługiwania się nim: pojęcie medialności łączy się więc w sposób konieczny z pojęciem kompetencji (por. Schneider 2008: 3). Ramy niniejszego artykułu nie dopuszczają jednak szerszej prezentacji krytycznej debaty wokół pojęcia kompetencji, która – w „mentalistycznym” rozumieniu Chomsky’ego – odrzucona została w niektórych koncepcjach (np. w integracjonizmie Harrisa) wraz z pojmowaniem języka jako systemu znaków².

Próbie swoistej „rewitalizacji” pojęcia kompetencji podjął niemiecki lingwista Jan Georg Schneider (2008). Nie odrzucając całkowicie wymiaru systemowego języka, lecz kwestionując jego prymat w badaniach lingwistycznych, twierdzi, że „langue” nie jest dla „parole” przesłanką czy też podstawą ani w sensie logicznym, ani genealogicznym. Relację między obydwojma wymiarami postrzega On jako relację między schematem a jednostkowym zdarzeniem, między regułą a zastosowaniem, kompetencję językową definiuje zaś jako kompetencję gier językowych (por. Schneider 2008: 5). Równocześnie wyróżnia jej trzy aspekty: kompetencję tworzenia typów, kompetencję projekcji i kompetencję transkryptywną. Dla niniejszych rozważań szczególnie interesujący jest trzeci wariant, gdyż bezpośrednio łączy się z zagadnieniem (multi)medialności i kompetencji medialnej.

W praktyce stosunkowo rzadko mamy do czynienia z przekazem monomedialnym – z reguły konfrontowani jesteśmy z komunikatami multimedialnymi. Ważne staje się w tym kontekście wykształcenie odpowiedniej kompetencji, która umożliwi/pozwoli na możliwie adekwatne posługiwanie się mediami w różnych użyciach, formach i kombinacjach – w różnych grach i przestrzeniach medialnych. Dla tak postrzeganej kompetencji wittgensteińska koncepcja gier językowych staje się nośnym modelem opisu. Pojęcie gry językowej nie doczekało się wprawdzie jednoznacznej i precyzyjnej definicji – Wittgenstein wystrzegał się wszelkich ostatecznych dookreśleń – można jednak wyróżnić kilka elementów konstytutywnych dla niego. Przytoczę je za Martą Wołos (2002: 42):

„Gra językowa to:

² Szerzej na temat rozumienia pojęcia kompetencji przez Chomsky’ego por. Szczepaniak (2011).

- kompletny system ludzkiej komunikacji;
- złożony z języka i czynności, w które jest wpleciony;
- polegający na powtarzających się w czasie aktach grania;
- przedstawiający sposób, w jaki form języka rzeczywiście używa się w życiu”.

Pojęcie to szczególnie akcentuje wymiar działania oraz społeczny charakter posługiwania się mediami, w szczególności językiem. „Gry językowe” jako „wyćwiczone” praktyki w mniejszym lub większym stopniu określane są przez reguły. Formułują one kryteria poprawności dla danej gry, nie są przy tym dla grających narzucanymi niejako z zewnątrz standardami: gra językowa nie jest „ograniczona zewsząd regułami [...]. Reguła stanowi jakby drogowskaz” (Wittgenstein 1953/2005: 61).

Owa koncepcja Schneidera osadzona jest w szerokim kontekście badań zorientowanych kulturoznawczo, postulujących łączne rozpatrywanie teorii mediów i teorii znaków, gdyż – jak pisze (2008: 7) – systemy znaków w ich aspekcie materialnym są jednocześnie mediami.

W tradycji Zachodu kompetencja gramatyczna (językowa) rozumiana była najczęściej jako *knowing-that* – *knowing how*, którą całkowicie stracono z pola widzenia. W związku z tym powstawało mylne wrażenie, że umiejętność mówienia polega na wiedzy propozycjonalnej (por. Schneider 2008: 52), znajomości zbioru reguł, które są swego rodzaju samoistnymi bytami, niezależnymi od kulturowo i społecznie usankcjonowanych praktyk. W rzeczywistości, nabycie pewnej kompetencji działania nie jest równoznaczne z umiejętnością sformułowania reguły, według której działamy. Fakt, że dopiero Arystoteles wypracował i sformułował zasady poprawnego argumentowania, nie oznacza bynajmniej – jak pisze Schneider (2008: 49), że przed Arystotelesem ludzie nie potrafili logicznie myśleć i argumentować. Nie jest ważna znajomość reguły czy też umiejętność jej wyrażenia, lecz poprawne zastosowanie jej w konkretnym użyciu, w konkretnej grze, w trakcie której reguły są niejako na nowo tworzone, bądź też zmieniane:

Czy analogia między językiem i grą nie daje nam tu pewnej wskazówki? Łatwo możemy sobie przecież wyobrazić ludzi, którzy zabawiliby się na łące grą w piłkę w taki oto sposób: rozpoczynają różne znane gry, niektórych nie doprowadzają do końca, od czasu do cza-

su rzucają piłkę bezcelowo do góry, żartem gonią się, rzucają w siebie piłką itd. A teraz ktoś powiada: przez cały czas ludzie ci grają w piłkę, a więc przy każdym rzucie kierują się określonymi regułami.

A czy nie zdarza się też, że gramy i – *make up the rules as we go along*?

A nawet, że je zmieniamy – *as we go along* (Wittgenstein 1953/2005: 60).

Znajomość konstytutywnych dla danego użycia (dla danej gry) aspektów normatywnych ma wobec powyższego charakter implicytny (por. Schneider 2008: 64). Wiedzę tę nabywamy – w różnym zakresie i stopniu – „wrastając” w społeczne praktyki komunikowania. Efektywna praktyka staje się przesłanką swojej własnej teorii.

Wszelka próba rekonstrukcji pojęcia kompetencji (językowej) swój początek musi mieć w opisie performancji (por. Stetter 2005: 214; Schneider 2008: 5). Tak rozumiana kompetencja ma więc naturę pragmatyczną: jest umiejętnością polegającą na adekwatnym uczestnictwie w konkretnych praktykach komunikacyjnych, społecznych grach językowych, tj. zgodnym z regułą realizowania roli nadawcy, bądź też odbiorcy poprzez prawidłowe posługiwanie się wyrażeniami językowymi. Łączy się przy tym w sposób konieczny z aspektem medialności.

W dynamicznym ujęciu medium nie jest postrzegane li tylko jako narzędzie, środek do celu, lecz jako specyficzna forma działania, proces i warunek konieczny (lecz niewystarczający) w celu ukonstytuowania obiektu mediatyzacji (por. Stetter 2005: 70). Medium oferuje osobie poruszającej się w nim, posługującej się nim, pewną przestrzeń gry – od umiejętności gracza zależy, jaki w jakim zakresie ta przestrzeń zostanie wykorzystana. Tak rozumiane media łączą się z pojęciem kompetencji i – jak pisze Stetter (2005: 72) – przynależą do porządku zdarzeń performancyjnych.

Kompetencja gier językowych to umiejętność konstruowania i odczytywania tekstów rozumianych jako kompleksy znaków różnorodnej proveniencji semiotycznej. Już w roku 1994 Sabine Gross zwróciła uwagę na fakt, że uważana za dominującą funkcja litery, polegająca na zaspokajaniu „skłonności semantycznej”, wyparta została przez funkcję zaspokajania „skłonności semiotycznej” (por. Gross 1994: 46). Wiąże się to nierozłącznie z uznaniem roli wymiaru materialnego (wizualnego) znaków w procesie konstytuowania znaczeń (sensów). W naszej semiosferze kod digitalny kooperuje coraz

ściślej z kodem analogowym, tj. obrazami, grafikami, typografią itp. Teksty, w szczególności te realizowane w procesie komunikacji wspomaganą komputerowo, stają się w związku z tym wytworami coraz bardziej multimodalnymi i multimedialnymi: znaki dyskursywne nie stoją obok znaków niedyskursywnych, lecz współdziałają z nimi (por. Fix 2007: 181) i tworzą w ten sposób mniej lub bardziej skonwencjonalizowane struktury znaków, które w procesie recepcji postrzegane są całościowo. Jak pisze Gross (1994: 89) – czytania, tj. rozumienia tekstów, nie da się podzielić na komponenty wizualne i kognitywne. Czytanie nie jest więc wyłącznie procesem recepcji tradycyjnego tekstu pisanego (por. Szczepaniak 2013: 199).

Jeżeli przykładowo potraktujemy pismo nie jako zwykły środek służący do możliwie wiernego zapisu języka mówionego, lecz jako jedno z mediów wizualnych, przez co zawiesimy głęboko zakorzone w dyskursie krytycznym wobec wizualności przeciwstawienie obrazu językowi, ikony logosowi, myślenia wyobrazeniowego, „powierzchnowego” w modusie wizualnym myśleniu tekstowo linearnemu, naukowemu w modusie dyskursywności językowej (por. Jäger 2006: 8), możliwe będzie dostrzeżenie podobieństwa między pismem a obrazem i w konsekwencji zbieżności między kompetencją językową a obrazową (wizualną). To pragmatyczne spojrzenie na wzajemne relacje między językiem i obrazem umożliwia płynne przejście do zagadnienia multimedialności – jednego z centralnych aspektów kompetencji gier językowych.

W konkretnych praktykach komunikacyjnych doświadczamy języka najczęściej w połączeniu z innymi systemami semiotycznymi, przede wszystkim z różnymi wariantami ikoniczności. Pomocny w opisie tego typu zjawisk wydaje się być rozwinięty przez Ludwiga Jägera (2002) model transkryptywności. Bazuje on na teoretyczno-poznawczym założeniu, że wszelkie odwołanie się do świata (światów) możliwe jest wyłącznie w ramach kulturowo usankcjonowanych systemów symbolicznych, w zależności od medialnych systemów prezentacji. Wszelkie praktyki symboliczne traktowane są w związku z tym jako procesy transkrypcji – procesy, w których jedne znaki konfrontowane są z innymi znakami, nie zaś z rzeczywistością „pozajęzykową” (por. Schneider 2008: 228). Konfrontacja ta ma wymiar intra- lub też intermedialny (por. Schneider 2008: 229). Dla niniejszych rozważań, odwołujących się do zagadnienia multimedialności, istotny jest

przede wszystkim wymiar drugi. Intermedialne praktyki transkryptywne według Schneidera wiążą się bezpośrednio z wittgensteinowskimi gramami językowymi – pojęciami „o rozmytych brzegach” (Wittgenstein 1953/2005: 53). „W jednej i tej samej grze językowej mogą zostać użyte różne media, które wzajemnie się krzyżują, przenikają, uzupełniają lub też komentują i objaśniają” (Szczepaniak 2013: 200). W odniesieniu do relacji między obrazem a pismem/tekstem Aleida Assmann (2006: 193) wyróżnia trzy możliwości:

1. wzajemne wykluczenie ideologiczne w kontekście antagonistycznych ram kulturowych;
2. wzajemną suplementację: w jednych rodzajach tekstu (np. w historyjkach obrazkowych) pismo podporządkowuje się obrazowi, w innych, gdzie obraz pełni funkcję ilustracyjną, stymulującą postrzeganie, dominuje pismo;
3. wzajemne przenikanie się, nakładanie, krzyżowanie uzupełnianie pisma i obrazu jako równoległych i równoważnych kodów.

Pierwszy z przykładów obrazuje „symetryczne” połączenie tekstu pisanego z obrazem (wariant nr 3 w powyższej typologii). Dopiero po równoczesnej recepcji poszczególnych pratektów, przynależących do różnych systemów przekazu semiotycznego, możliwe jest prawidłowe odczytanie informacji i aktywowanie tkwiącego w tekście potencjału komicznego.

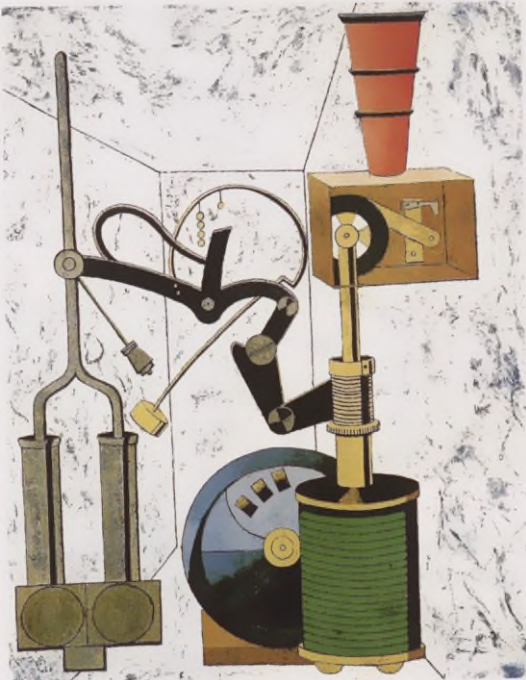
Jednym z najprostszych przykładów kooperowania dwóch mediów są podpisy pod obrazami. Nierzadko dopiero ich lektura umożliwia właściwą interpretację, „odczytanie” obrazu, bądź też przynajmniej wskazanie kierunku poszukiwań. Tytuł dzieła stanowi w takim przypadku integralny element kompozycji. Proces ten można zanalizować w następujący sposób: w ramach intermedialnego procesu transkryptywnego dany pratekt (obraz dadaisty Francisca Picabii; Elger 2005: 91) dzięki transkrypcji (podpis pod obrazem, będący swego rodzaju uzupełnieniem, komentarzem, który sugeruje odbiorcy erotyczną wymowę dzieła przedstawiającego jakąś konstrukcję) staje się dla odbiorcy w pewnym zakresie możliwy do odczytania. Tekst oryginalny (wyjściowy) staje się zrozumianym przez odbiorcę skryptem: możemy dostrzec dwie odrębne części maszyny, które symbolizują płeć żeńską (naczynie zielone) i płeć męską (szary mechanizm połączony z brązowym tłokiem). Jak pisze Elger (2005, 90), „praca Picabii jest w rzeczywistości



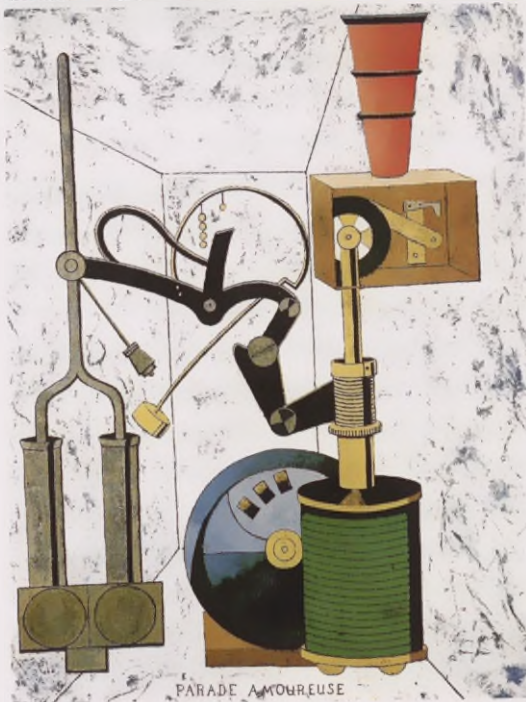
Przedziały posłów. PKP ma obowiązek w każdym pociągu zarezerwować sześć miejsc dla parlamentarzystów („Agora” 2009, nr 48)

ironicznym komentarzem, symbolizuje też rolę płci w nowoczesnym industrialnym społeczeństwie”. Choć prątekst w aspekcie czasowym poprzedza proces transkrypcji, ale to właściwie dopiero dzięki niemu konstytuuje się, staje się czytelnym skryptem (por. Schneider 2008: 229–231).

Bardziej kompleksowe relacje między obrazem a tekstem możemy prześledzić w tekstach reklamowych. I tak na przykład w dwuczęściowej reklamie jednego z koncernów samochodowych poprzez wykorzystanie obrazów (zdjęcie małego dziecka w pierwszej części, zdjęcie samochodu w drugiej) oraz charakterystycznych elementów graficznych (kolorowa, „dziecięca” typografia) podjęto próbę wytworzenia u odbiorcy przekonania o wyjątkowości i atrakcyjności oferty wyprzedazy nowych („młodych”) samochodów z rocznika 2009. Komponenty wizualne nie tylko ilustrują tekst pisany, mają także potencjał argumentacyjny (perswazyjny).



(obraz bez podpisu)

(obraz z podpisem: *Parade amoureuse* - Parada miłości)

Podsumowanie

Chcemy wprowadzić pewien porządek do naszej wiedzy o użyciu języka: porządek służący określonej celowi; jeden z wielu możliwych porządków, nie zaś porządek *w ogóle* (Wittgenstein 1953/2005: 77).

Kompetencja gier językowych uwzględnia fakt, że w konkretnym użyciu mieszają się z sobą odmienne systemy symboliczne. Najczęściej są to gry obrazu z językiem w celu stworzenia całościowego tekstu (por. Schneider 2008: 243). Zrywa tym samym z tradycją dychotomicznego przeciwstawiania dyskursywności i ikoniczności (por. Szczepaniak 2013: 201).

Medialne działania transkryptywne umożliwiają odczytanie danego systemu symbolicznego lub też jego fragmentu (por. Jäger 2002: 29) – odczytanie rozumiane jako swoiste zrekonstruowanie znaczenia, w pewnym sensie także jego ukonstytuowanie.

Bibliografia

- Assman A. (2006). *Wie Buchstaben zu Bildern werden*, [w:] *Die Sichtbarkeit der Schrift*, red. S. Strätling, G. Witte, München, s. 191-202.
- Böhme G. (2004). *Theorie des Bildes*, München.
- Elger D. (2005). *Dadaizm*, tłum. J. Wesołowska, Kolonia.
- Fix U. (2007). *Stil – ein sprachliches und soziales Phänomen. Beiträge zur Stilistik*, Berlin.
- Gross S. (1994). *LeseZeichen. Kognition, Medium und Materialität im Leseprozess*, Darmstadt.
- Jäger L. (2000). *Die Sprachvergessenheit der Medientheorie. Ein Plädoyer für das Medium Sprache*, [w:] *Sprache und neue Medien*, red. W. Kallmayer, Berlin–New York, s. 9–30.
- Jäger L. (2002). *Transkriptivität. Zur medialen Logik der kulturellen Semantik*, [w:] *Transkribieren. Medien/Lektüre*, red. L. Jäger, G. Stanitzek, München, s. 19–41.
- Jäger L. (2006). *Bild/Sprachlichkeit. Zur Audiovisualität des menschlichen Sprachvermögens*, „Sprache und Literatur“ 98, s. 2-24.
- Krämer S. (2000). *Über den Zusammenhang zwischen Medien, Sprache und Kulturtechniken*, [w:] *Sprache und neue Medien*, red. W. Kallmayer, Berlin–New York, s. 30–56.
- Krämer S. (2001). *Sprache, Sprechakt, Kommunikation. Sprachtheoretische Positionen des 20. Jahrhunderts*, Frankfurt a. M.
- Krämer S. (2003). *Schriftbildlichkeit oder: Über eine (fast) vergessene Dimension der Schrift*, [w:] *Bild – Schrift – Zahl*, red. S. Krämer, H. Bredekamp, München, s. 157–176.
- Schneider J.G. (2006). *Gibt es nichtmediale Kommunikation?*, „Zeitschrift für Angewandte Linguistik“ 44, s. 71–90.

- Schneider J.G. (2008). *Spielräume der Medialität. Linguistische Gegenstandskonstitution aus medientheoretischer und pragmatischer Perspektive*, Berlin–New York.
- Stetter Ch. (2005). *System und Performanz. Symboltheoretische Grundlagen von Medientheorie und Sprachwissenschaft*, Weilerswist.
- Szczepaniak J. (2011). *Medium – Kompetenz – Medienkompetenz. Einige linguistisch fundierte Bemerkungen zu einer neueren Sicht auf alte Begriffe*, „Linguistics Applied” nr 4, s. 87–95.
- Szczepaniak J. (2013). „Mówienie jest częścią pewnej działalności, pewnego sposobu życia”. *O kompetencji lingwistycznej jako kompetencji gier językowych*, „Acta Neophilologica” XV (1), s. 193–202.
- Wittgenstein L. (1953/2005): *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa.
- Wolos M. (2002). *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*, Kraków.

Notka o autorze

Jacek Szczepaniak – adiunkt w Katedrze Germanistyki Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, autor rozprawy doktorskiej pt. *Językowe środki wyrazu komizmu w wybranych tekstach aforystycznych Karla Krausa, Eliasa Canettiego i Stanisława Jerzego Leca w ujęciu pragmalingwistycznym* (Frankfurt/M. 2002). Zainteresowania naukowe: pragmatyka językowa, lingwistyka tekstu, problemy wartościowania i perswazji w języku prasowym, medialne aspekty manifestacji stanów emocjonalnych (emocje jako gry językowe).

„Widzę tylko znaki”. O kompetencji gier językowych (streszczenie)

W poniższym artykule przedstawiona została jedna z możliwości nowego spojrzenia na pojęcie kompetencji lingwistycznej, bazująca na koncepcji gier językowych Ludwiga Wittgensteina. W opozycji do „mentalistycznego” postrzegania kompetencji językowej jako uniwersalnej gramatyki zakodowanej w genomie podkreśla ona znaczenie aspektów performatywności i medialności. Rozumienie treści komunikacji w sposób konieczny odwołuje się do tego, jak używamy słów w konkretnych grach językowych, jak poruszamy się w różnych systemach znaków i przestrzeniach medialnych.

Zaproponowana przez niemieckiego badacza Jana Georga Schneidera koncepcja kompetencji gier językowych bazuje na najnowszym, ukierunkowanym kulturoznawczo badaniach dotyczących zagadnień medialności (w tym przede wszystkim transkryptywności w ujęciu Ludwiga Jägera), performatywności i teorii języka. Istota kompetencji gier językowych, szczególnie kompetencji transkryptywnej, przedstawiona zostanie na wybranych przykładach (obraz Francisa Picabii, tekst reklamowy).

„All I can see is signs”. What we know about the competence in language games (summary)

The below article presents one of the possibilities of a new look at the notion of linguistic competence based on the concept of language games by Ludwig Wittgenstein. In contrast to „mental” perception of language competence as universal grammar encoded in genome, it underlines the importance of performativity and mediality. The understanding of a message content refers necessarily to how we use words in specific language games and how we cope with various sign systems and media spaces.

The concept of language games competence proposed by a German researcher Jan Georg Schneider is based on the latest, culture related research concerning mediality issues (including in particular transcriptivity as presented by Ludwig Jäger), performativity and theory of language. The essence of language games competence, in particular transcriptive competence, will be presented based on selected examples (painting by Francis Picabia, advertising text).