

Jacek Szczepaniak

Katedra Germanistyki

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

„MÓWIENIE JEST CZĘŚCIĄ PEWNEJ DZIAŁALNOŚCI,
PEWNEGO SPOSOBU ŻYCIA”¹. O KOMPETENCJI
LINGWISTYCZNEJ JAKO KOMPETENCJI
GIER JĘZYKOWYCH

Key words: competence, performance, mediality, language game

Wstęp

Zmiany kulturowe, które dokonują się we współczesnych społeczeństwach medialnych, inspirują, a niekiedy nawet wymuszają debaty prowadzone w ramach dyskursów naukowych, w tym także tych zorientowanych lingwistycznie. Szczególnie płodne okazały się dyskusje prowadzone przez językoznawców i filozofów języka – orędowników uwzględnienia kulturowych ram komunikacji językowej w badaniach naukowych, które koncentrowały się na określeniu statusu języka jako obiektu poznania i przedmiotu badań. Kolejny raz zostało postawione pytanie o zasadność intelektualistycznego rozumienia języka, opowiadającego się jednoznacznie za prymatem (uniwersalnego) schematu wobec (jednostkowego) użycia, które z kolei determinuje semantykę pojęcia kompetencji lingwistycznej.

Z racji swojej specjalizacji w niniejszym tekście chciałbym ograniczyć się do syntetyzującego przedstawienia koncepcji badaczy niemieckojęzycznych, które dotyczą zarysowanej wyżej problematyki i które – w porównaniu na przykład z myślą anglosaską – stosunkowo rzadko są obecne w pracach polskich lingwistów.

¹ Wittgenstein [1953/2005: 20].

Kompetencja czy performancja? Odmienne spojrzenia na istotę języka

Próbując opisać dominujące we współczesnym językoznawstwie teorie lingwistyczne, niemiecka filozof języka Sybille Krämer [2001] posłużyła się pojęciem „model/teoria dwóch światów”. Określenie to odniosła do tych koncepcji, które opowiadają się w duchu Platona za tworzeniem dualistycznego schematu pojęciowego (podział na język i mowę, uniwersalny schemat i usytuowane w czasie i przestrzeni zastosowanie) oraz hołdują przekonaniu, że w ramach hierarchicznego porządku zarówno logicznie, jak i genealogicznie język zawsze poprzedza mowę, kompetencja – performancję. Konsekwencją takiego podejścia jest stwierdzenie, że umiejętność używania języka w sposób konieczny bazuje na wiedzy językowej.

Niniejszy, w swym charakterze teoretyczny, analityczno-syntetyczny tekst przedstawia próbę odmiennego spojrzenia na kwestię szeroko rozumianej kompetencji lingwistycznej, które bazuje przede wszystkim na przemyśleniach badaczy odrzucających redukcjonistyczne, deprecjonujące rolę performancji spojrzenie na język.

Przedstawiciele paradygmatu kulturoznawczego w językoznawstwie postrzegają język jako zjawisko kulturowo-społeczne, a nie jako przedmiot badań nauk ścisłych. W celu jego możliwie pełnego opisu odwołują się zatem do innych dyscyplin, na przykład do socjologii, psychologii, filozofii i medioznawstwa.

Koncepcja języka nakreślona powyżej implikuje uwzględnienie aspektów odnoszących się do materialnego wymiaru znaków językowych, czyli do pojęcia medium i medialności, gdyż odrzuca ona możliwość komunikowania pozamedialnego. Wobec powyższego zadaniem językoznawstwa jest opis użycia znaków językowych w konkretnym wariantcie medialnym oraz w relacji do innych mediów i/lub systemów semiotycznych. Celowość tego rodzaju podejścia do kwestii językowych dobitnie potwierdził niemiecki językoznawca Christian Stetter, który w swojej monumentalnej pracy *System und Performanz* [2005] wszelkie wypowiedzi odnoszące się do wewnętrznego systemu języka traktuje jako jałowe, gdyż nie można ich bezpośrednio odnieść do zawsze medialnie zapośredniczonej performancji². Język jest postrzegany więc nie jako twór statyczny, wręcz skostniały, lecz jako dynamiczny, społecznie i kulturowo zdeterminowany konstrukt. System językowy jest wobec tego faktu kulturowo i historycznie ukształtowanym artefaktem, którego – fenomenologicznie rzecz ujmując – nie można doświadczyć bezpośrednio, a jedynie pośrednio, dzięki konkretnemu użyciu języka. Jak piszą Kupietz i Keibel [2009: 39], użycie (realizacja) języka jest dla systemu językowego nie tyl-

² System językowy jako system symboli – symbolami są przy tym, zgodnie z ekstensjonalną koncepcją Nelsona Goodmana, nie tylko wyrażenia językowe, lecz także obrazy, partytury, szkice, diagramy, gesty, ruchy taneczne itp. – osadzony jest, zdaniem Christiana Stettera, wyłącznie w performancji, której korelatem jest kompetencja. W swój wywód niemiecki lingwista wplata także krytykę tych teorii współczesnej lingwistyki, które – bazując na koncepcjach Ferdinanda de Saussure’a – po macoszemu traktowały problematykę opozycji *type – token*, a dokładniej zagadnienie to zredukowały wyłącznie do pierwszego członu.

ko oknem epistemologicznym, ale także jego prymarną przyczyną. Lingwiści kwestionujący założenia „teorii dwóch światów” burzą więc „tylko zamki na lodzie, odsłaniając podłoże językowe, na którym stały” [Wittgenstein 1953/2005: 74].

Fakt specyficznej medialności każdego aktu komunikacyjnego – tak oczywisty z dzisiejszej perspektywy – nie zawsze znajdował swoje potwierdzenie w teorii języka. W koncepcjach zorientowanych generatywistycznie wszelkie aspekty kulturowej i materialnej egzystencji języka zostały pozbawione statusu obiektu badań i potraktowane jako zjawiska peryferyjne (epifenomenalne), które nie są w stanie dostarczyć istotnych informacji o przedmiocie poznania. Lingwistyka chomskiańska nie uwzględniała w ogóle konstytutywnej roli medialności znaku językowego w procesie poznania. Materialność znaku językowego stracił z pola widzenia także pozostający pod wpływem myśli Noama Chomsky’ego kognitywizm lingwistyczny, traktujący na przykład pismo jako zwykły środek do transportu neutralnych medialnie myśli [por. Jäger 2000: 26, 28]. Adwersarze takiego, w swoim założeniu deprecjonującego rolę performancji podejścia do kwestii językowych (na przykład Ludwig Wittgenstein, Gilbert Ryle, Sybille Krämer), podkreślają dobitnie, że każde zastosowanie schematu, każda jego realizacja zawsze poza ten schemat wykraczają.

Podążając tym tropem, odniosę się w pierwszym rzędzie do zaproponowanej przez Jana Geорга Schneidera propozycji „ratowania” pojęcia kompetencji językowej i przeformułowania jej w opozycji do uprzedmiotowiających „teorii dwóch światów”, próbujących precyzyjnie rozgraniczać między duchem a ciałem, sferą wewnętrzną (mentalną) a zewnętrzną (materialną), myśleniem a działaniem. Koncepcja ta, będąca pokłosiem kulturo- i językoznawczych debat na temat medialności języka, bazuje na przemyśleniach Wittgensteina dotyczących pojęcia gry językowej i reguły, które uwzględniają zarówno wymiar działania, jak i medialności. To – moim zdaniem – udana i przekonująca próba przełożenia teoretycznych wywodów austriackiego filozofa na praktykę lingwistyczną³. Wywodów trudnych także z powodów formalnych, gdyż przedstawionych nie w formie spójnej całościowej teorii, lecz raczej fragmentarycznie, „antysystemowo”, jako zbiór „szkiców plenerowych”. W tekstach Wittgensteina na próżno szukać jasnych, precyzyjnych definicji i konsekwentnego stosowania metajęzyka, gdyż jego celem nie było to, „by system reguł dotyczący użycia naszych słów jakoś niesłychanie wysubtelnić albo skompletować” [Wittgenstein 1953/2005: 77].

Przekonanie o możliwości niezapośredniczonego, pozamedialnego, a przez to niczym nieskażonego, „czystego” postrzegania i poznania istoty rzeczy – rzeczywistości lub też jej reprezentacji – przez suwerenny, dysponujący władzą semantyczną nad „nieodczarowanym uniwersum sygnifikatów” podmiot poznający, Ludwig Jäger [por. 2006: 5] określa mianem mitu bazowego epistemologii semiotycznej. Tego typu podejście Wittgenstein w swoich późnych dziełach nazywa „przesądem kryształowej czystości” i opowiada się jednoznacznie za jego odrzuceniem:

³ Szerzej o wzajemnych relacjach między kompetencją, medium/mediałnością a kompetencją medialną piszę w Szczepaniak [2011].

Im dokładniej przyglądamy się rzeczywistemu językowi, tym silniejszy staje się rozdźwięk między nim a naszym postulatem [kryształowej czystości logiki – J.S.]. Rozdźwięk ten staje się nieznośny; zanosi się teraz na to, że postulat stanie się czymś pustym. – Weszliśmy 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].

We współczesnym dyskursie filozoficznym i kulturoznawczym medium nie jest już postrzegane wyłącznie jako przekładnik, swoisty środek transportu myśli, idei, informacji itp., lecz przeważnie jako element współuczestniczący w konstytuowaniu sensu obiektu mediatyzacji [por. Krämer 2000, 2001; Jäger 2000]. Fakt ten wpłynął w oczywisty sposób na zmianę statusu mediów: ze statycznego, typowego dla przedmiotów lub narzędzi, na dynamiczny, charakteryzujący mniej lub bardziej kompleksowe, społecznie ukonstytuowane procesy względnie formy działania [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: medialność jest warunkiem koniecznym intencjonalności, każda myśl, każde przesłanie, krótko – wszelkie treści komunikacji manifestują się w jakiejś materialnej formie, poprzez znaki [Schneider 2006: 82]. Niemożność pozamedialnego zrozumienia świata implikuje z kolei stwierdzenie, że nie ma także języka *per se*: istnieje i funkcjonuje on wyłącznie jako język w jakimś konkretnym medium, jako język mówiony, pisany, język gestów lub technicznie zmediatyzowany, „język ucieleśniony” [por. Krämer 2001: 270]. Wobec powyższego faktu nasz dostęp do kompetencji językowej lub komunikacyjnej możliwy jest wyłącznie poprzez performancję.

Myśl ta w oczywisty sposób kontrastuje z dotychczasowym rozumieniem pojęcia „kompetencja językowa” (lingwistyczna), ukształtowanym przez założenia gramatyki generatywnej Chomsky’ego. Koncepcja ta – powszechnie znana – nie wymaga szczegółowego przypomnienia. Za Krämer [2001: 53] chciałbym tylko wskazać na jej trzy kluczowe aspekty:

1. Kompetencja zawsze leży u podstaw performancji, jest wobec niej nadrzędna jak reguła wobec konkretnego, indywidualnego zastosowania.
2. Kompetencja jest formą języka, performancja jej deformacją: analiza kompetencji to analiza czystego języka, analiza performancji dokumentuje tylko odstępstwa spowodowane czynnikami pozajęzykowymi.
3. Kompetencja jest ukryta, obserwować można tylko performancję.

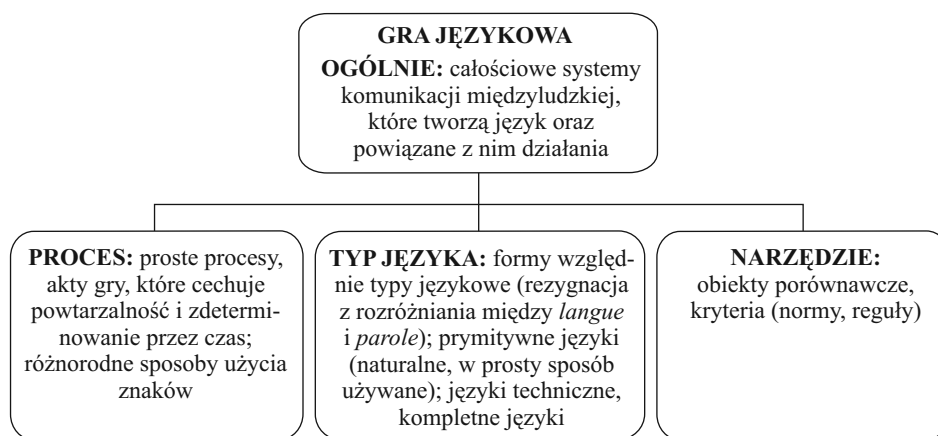
Tak zwany *medial turn* w filozofii przyczynił się także do rozpoczęcia sporu nad naukową przydatnością pojęcia kompetencji w lingwistyce. Paleta poglądów oscylowała między całkowitą negacją a zachowaniem jej w postaci niezmienionej. Swego rodzaju propozycją kompromisową jest wspomniana przeze mnie wcześniej próba redefinicji tego mocno obciążonego pojęcia, przedstawiona przez Schneidera. Odnosi się ona bezpośrednio do koncepcji gier językowych Wittgensteina.

Gry językowe w koncepcji Ludwiga Wittgensteina

Nie sposób w tym ograniczonym z racji objętości tekście szerzej przedstawić metaforę gry⁴, jak i bardziej szczegółowo przeanalizować istotę i znaczenie gier językowych w późnej filozofii Wittgensteina. Należy jednak wymienić trzy elementy, które wydają się być konstytutywne dla pojęcia gry w ogóle, a w szczególności dla gry językowej:

- 1) gry (językowe) są opartymi na regułach działaniami społecznymi, które
- 2) mogą być odnoszone do różnorodnych działań ludzkich i które
- 3) cechuje otwartość i praktycznie nieograniczona różnorodność, obejmująca zarówno gry całkiem prymitywne, jak i bardzo skomplikowane⁵.

Z całą pewnością pojęcie gry językowej wymyka się próbom jednoznacznego i ostatecznego określenia, gdyż nie istnieje zbiór warunków koniecznych i wystarczających, który byłby wspólny dla wszystkich gier (i tylko gier) i umożliwił ich pełne zdefiniowanie. W tym kontekście Aleksander Kiklewicz [2007: 335] mówi o charakterze niealgorytmicznym tego pojęcia: „Widzimy skomplikowaną siatkę zachodzących na siebie i krzyżujących się podobieństw; podobieństw w skali dużej i małej.” Po lekturze pism Wittgensteina można jednak pokusić się o stworzenie swobodnego katalogu cech i aspektów, które są konstytutywne dla gry językowej⁶. W skondensowany sposób przedstawia je poniższy diagram:



⁴ Aleksander Kiklewicz [2007: 335] wskazuje na fakt, że metafora „JĘZYK TO GRA jest dość szeroko stosowana w koncepcjach logiczno-filozoficznych oraz artystycznych, na przykład takich autorów, jak V. Chlebnikov, G.K. Chesterton, F. de Saussure, M. Heidegger, J. Hintikka i in., mimo że w komunikacji potocznej oraz medialnej [...] nie jest odnotowana”.

⁵ Szerzej na temat pojęcia gry i gry językowej zob. np. Gebauer [2009].

⁶ Na temat trudności ze zdefiniowaniem pojęcia gry językowej pisze także Wołos [2002].

Pojęcie gry językowej szczególnie mocno akcentuje wymiar działania oraz społeczny charakter posługiwania się mediami, przede wszystkim językiem. „Gry językowe” jako „wyćwiczone” praktyki w mniejszym lub większym stopniu określone 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]. Jest wielką zasługą Wittgensteina, że nie porzucił on pojęcia reguły, lecz nadał mu pragmatyczny wymiar: reguły z jednej strony konstytuują nasze praktyki językowe, z drugiej ciągle się w tych praktykach zmieniają.

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 czasu 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].

Dla Wittgensteina grą językową jest język w całości, ale także język w swoich pojedynczych realizacjach, zdeterminowanych czasowo i przestrzennie⁷ – grą niepotrzebującą dodatkowego uzasadnienia, realizującą się według własnych reguł w konkretnym użyciu: „*Sam przez się każdy znak zdaje się martwy. Co nadaje mu życie? – Żyje on w użyciu. Czy ma wówczas w sobie tchnienie życia? A może tym tchnieniem jest użycie?*” [Wittgenstein 1953/2005: 182] Nie istnieje więc znaczenie poszczególnych znaków lub ciągów znaków w oderwaniu od ich zastosowania w konkretnych praktykach.

Aby w pełni zrozumieć uniwersum języka, nie wystarczy odwołać się do koncepcji strukturalistycznych i generatywistycznych, gdyż nie uwzględniają one całości: języka, to znaczy znaków wraz z regułami użycia, relacji ko- i kontekstowych, grających, to jest uczestników aktu komunikacji postrzeganych jako indywidualia i istoty społeczne, które zamieszkują „stare miasto” i wykonują określone konwencjami (regułami) czynności.

Gry językowe w rozumieniu Wittgensteina [por. Wittgenstein 1953/2005: 11 i 77] to także proste modele językowe, które ułatwiają bądź też umożliwiają eksplikacje cech typowych dla danego użycia języka: sens i znaczenie poszczególnych wyrażeń mogą być objaśnione tylko w ramach konkretnej gry językowej. Konsekwencją tego podejścia może być ufundowane na praktyce językowej rozumienie lingwistyki jako konstruktywnej gry językowej, w ramach której – na bazie działań abstrakcyjnych – tworzone są modele [por. Schneider 2008: 190]. W porównaniu

⁷ „Na język nasz można patrzeć jak na stare miasto: płatanina uliczek i placów, starych i nowych domów, domów z dobudówkami z różnych czasów; a wszystko to otoczone licznymi nowymi przedmiotami o prostych i regularnych ulicach, ze standardowymi domami” [Wittgenstein 1953/2005: 16].

na przykład z pojęciem aktu mowy koncepcja gry językowej w zdecydowanie większym stopniu pozwala na ukazanie wielowymiarowości zdarzeń komunikacyjnych. Z perspektywy współczesnej teorii działań językowych, która w większym stopniu uwzględnia aspekt perlokucji, może więc stanowić odpowiednią ramę dla opisu czynności językowych jako posunięć/ruchów w interaktywnych grach językowych [por. Schneider 2011: 58].

Kompetencja lingwistyczna jako kompetencja gier językowych

Przed bez mała dwoma dekadami niemiecka badaczka Sabine Gross stwierdziła, że powszechnie uważana za dominującą funkcja litery (zaspokajanie „skłonności semantycznej”) zastąpiona została – przede wszystkim pod wpływem nowych mediów – przez funkcję zaspokajania „skłonności semiotycznej” [por. Gross 1994: 46]. Faktu tego nie można analizować bez uwzględnienia roli wymiaru materialnego (wizualnego) znaków w procesie konstytuowania znaczeń (sensów). W naszej semiosferze kod digitalny kooperuje mianowicie coraz ściślej z kodem analogowym, to jest obrazami, grafikami, typografią itp. Teksty stają się w związku z tym wytworami coraz bardziej 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 ciągi znaków, które w procesie recepcji postrzegane są całościowo. Czytania, to jest rozumienia tekstów, nie da się podzielić na komponenty wizualne i kognitywne. Nie jest więc ono wyłącznie procesem recepcji tradycyjnego tekstu pisanego [por. Gross 1994: 89]. Wobec powyższego konieczne staje się pełniejsze spojrzenie na teksty, które uwzględnia ich inter- i/lub multimedialny charakter.

Koncepcja gier językowych w rozumieniu Schneidera umożliwia właśnie tego rodzaju pragmatyczne postrzeganie wzajemnych relacji między językiem a innymi systemami semiotycznymi, co z kolei pozwala na płynne przejście do zagadnienia multimedialności – jednego z centralnych aspektów kompetencji gier językowych. Tak rozumiana kompetencja jest umiejętnością konstruowania i odczytywania tekstów definiowanych jako kompleksy znaków różnorodnej proveniencji semiotycznej, co nierozdzielnie łączy się z umiejętnością adekwatnego i efektywnego funkcjonowania w przestrzeni inter- względnie multimedialnej⁸.

W konkretnych praktykach komunikacyjnych doświadczamy języka najczęściej w kooperacji z innymi mediami, przede wszystkim z obrazem. Pomocny w opisie tego typu zjawisk wydaje się być rozwinięty przez Ludwiga Jägera [2000; 2008] socjosemiotyczny model transkryptywności. Bazuje on na teoretyczno-poznawczym założeniu, że wszelkie odwołanie się do świata (światów) możliwe

⁸ Ten komponent kompetencji gier językowych Schneider nazywa kompetencją transkryptywną. Ponadto wyróżnia on umiejętność tworzenia wzorców społecznie akceptowalnych (kompetencję tworzenia typów) oraz umiejętność projekcji metaforycznych i przenoszenia określonych wzorców językowych na konkretne sytuacje (kompetencję projekcji) [por. Schneider 2008: 194–245].

jest wyłącznie w ramach kulturowo usankcjonowanych systemów symbolicznych, z uwzględnieniem medialnych systemów prezentacji. Wszelkie praktyki symboliczne postrzegane są w związku z tym jako procesy transkrypcji – procesy, w których jedne znaki konfrontowane są z innymi znakami, nie zaś z rzeczywistością „pozajęzykową”. Konfrontacja ta ma wymiar:

- a) intramedialny (to swoista refleksja metajęzykowa: parafrazy, objaśnienia, eksplikacje, także poprawa własnych błędów) lub też
- b) intermedialny (przetrasponowanie semantyki pierwszego systemu medialnego w drugi, odniesienie na przykład do znaków ikonicznych, które wykorzystane zostaną do komentowania, objaśnienia lub eksplikacji semantyki pierwszego systemu) [por. Jäger 2008: 9].

W procesie transkrypcji prateksty – nietranskrybowane teksty oryginalne – stają się „czytelny” skryptami, ich znaczenie zostaje nie tyle odtworzone, ile jest w ramach danego horyzontu semantycznego współtworzone⁹. Jak pisze Jäger, status skryptu systemy symboliczne (lub też ich fragmenty) otrzymują tylko w procesie transkrypcji, czyli procesie przemiany praskryptów w semantycznie na nowo odczytane skrypty.

Każda transkrypcja jest więc procesem konstytuowania, tworzenia danego skryptu, chociaż sama praktyka odnosi się do systemu symbolicznego, który istniał już przed podjęciem tych działań [por. Jäger 2008: 9].

Dla koniecznej redefinicji pojęcia kompetencji lingwistycznej i poszerzenia jej o aspekty multimedialności szczególnie istotny jest 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.

Przykładem często kreatywnego wykorzystania potencjału wynikającego z wzajemnych relacji między tekstem pisany a obrazem są historyjki obrazkowe: w tym przypadku dopiero po równoczesnym odczytaniu poszczególnych pratekstów, przynależących do odmiennych systemów przekazu semiotycznego, możliwe jest prawidłowe odczytanie pełnej informacji. Innym przykładem kooperowania dwóch mediów są podpisy pod obrazami. Nierzadko dopiero ich lektura umożliwia właściwą interpretację, „odczytanie” obrazu, bądź też przynajmniej wskazanie kierunku poszukiwań. W ramach intermedialnego procesu transkrypcji dany pratekst dzięki transkryptowi (podpis pod obrazem, będący swego rodzaju uzupełnieniem, komentarzem) staje się dla odbiorcy w pewnym zakresie możliwy do odczytania. Tekst oryginalny (wyjściowy) staje się zrozumianym przez odbiorcę skryptem.

⁹ Oczywiście nie zakłada się z definicji, że teksty oryginalne nie są czytelne i zrozumiałe same w sobie. Swoją funkcję mogły zachować np. w kontekstach zapomnianych lub z danej perspektywy nieaktualnych. Możliwe są także alternatywne sposoby (od)czytania pratekstów, które poddają w wątpliwość adekwatność danej transkrypcji. Proces transkrypcji bazuje bowiem na dyskursywnym modusie, w który niejako implementowane są wątpliwości, możliwości korekty bądź też odrzucenia [por. Jäger 2008: 11].

Wnioski końcowe

Koncepcja kompetencji gier językowych to próba nowego, ożywczego spojrzenia na coraz mniej przydatne, tradycyjne, mentalistyczne pojęcie kompetencji językowej. To propozycja ufundowana lingwistycznie i kulturoznawczo, bazująca na założeniu, że języka nie można postrzegać jako abstrakcyjnego, indyferentnego medialnie bytu, niezależnego od konkretnego użycia, że nie można nadal bronić prymatu *langue* i że właściwym przedmiotem badań językoznawczych są zjawiska performancji, gdyż, jak pisał Wittgenstein:

Kierowanie się regułą, komunikowanie czegoś, wydanie rozkazu, rozegranie partii szachów są to pewne zwyczaje (nawyki, instytucje).

Rozumieć zdanie – znaczy rozumieć jakiś język. Rozumieć język – znaczy władać pewną techniką [Wittgenstein 1953/2005: 119].

Kompetencja gier językowych odnosi się zawsze do konkretnych praktyk komunikacyjnych, uwzględniając ich wymiar medialny oraz fakt, że w konkretnym użyciu kooperują ze sobą odmienne systemy symboliczne. Przeważnie są to gry obrazu z językiem w celu stworzenia całościowego tekstu [por. Schneider 2008: 243], które pozwalają na odejście od dychotomizującego spojrzenia na dyskursywność i ikoniczność.

Niezaprzeczalną zaletą pojęcia kompetencji gier językowych z naukowego punktu widzenia jest więc holistyczne spojrzenie na język, łączące aspekty językoznawcze, medioznawcze i komunikologiczne. Reasumując aforystycznie:

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].

Bibliografia

- Fix U. (2007). *Stil – ein sprachliches und soziales Phänomen. Beiträge zur Stilistik*. Berlin.
- Gebauer G. (2009). *Wittgensteins anthropologisches Denken*. München.
- 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: W. Kallmayer (red.). *Sprache und neue Medien*. Berlin–New York, s. 9–30.
- Jäger L. (2008). *Transkriptivität. Zur medialen Logik der kulturellen Semantik*. *Transkriptionen* 10, s. 8–12.
- Kiklewicz A. (2007). *Zrozumieć język. Szkice z filozofii języka, semantyki, lingwistyki komunikacyjnej*. Łask.
- Krämer S. (2000). *Über den Zusammenhang zwischen Medien, Sprache und Kulturtechniken*. W: W. Kallmayer (red.). *Sprache und neue Medien*. 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: S. Krämer, H. Bredekamp (red.). *Bild – Schrift – Zahl*. München, s. 157–176.
- Kupietz M., Keibel H. (2009). *Gebrauchsbasierte Grammatik: Statistische Regelhaftigkeit*. W: M. Konopka, B. Strecker (red.). *Deutsche Grammatik – Regeln, Normen, Sprachgebrauch*. Berlin–New York, s. 33–50.
- 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.
- Schneider J.G. (2011). *Zur Bedeutung der Sprachspielkonzeption für eine kommunikationsorientierte Linguistik*. W: S. Habscheidt (red.). *Textsorten, Handlungsmuster, Oberflächen. Linguistische Typologien der Kommunikation*. Berlin–New York, s. 47–69.
- 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 4, s. 87–95.
- Wittgenstein L. (1953/2005). *Dociekania filozoficzne*. Tłum. B. Wolniewicz. Warszawa.
- Wołos M. (2002). *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*. Kraków.

Summary

„The speaking is part of an activity, or of a form of life”.
Language Competence as Language Games Competence

This paper presents one of the possibilities of a new view 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.