

# Les jeux de langage sont irréductibles

**Auteur : Foucault, Michel**

## Présentation de la fiche

Coteb043\_f0632

SourceBoite\_043-35-chem | Wittgenstein.

LangueFrançais

TypeFicheLecture

Références bibliographiques[Wittgenstein Ludwig, Philosophical Investigations, The German text with an English translation by G.E.M Anscombe, Wiley-Blackwell, first edition 1953, second edition 1957.](#)

RelationNumérisation d'un manuscrit original consultable à la BnF, département des Manuscrits, cote NAF 28730

## Références éditoriales

Éditeuréquipe FFL (projet ANR *Fiches de lecture de Michel Foucault*) ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle).

Droits


- Image : Avec l'autorisation des ayants droit de Michel Foucault. Tous droits réservés pour la réutilisation des images.
- Notice : équipe FFL ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle). Licence Creative Commons Attribution - Partage à l'Identique 3.0 (CC BY-SA 3.0 FR).

Notice créée par [équipe FFL](#) Notice créée le 12/01/2021 Dernière modification le 23/04/2021

---

des pures de langage sont irréductibles<sup>632</sup>

- les positions définissent 3 types de phrases : assertion, question, ordre. Et il est affirmé que la question est irréductible parce que les autres peuvent y être ramenés. Par ex : la question "Est-ce que l'événement est à la maison" peut être ramenée à un ordre : "Je me demande si..."

- Wittgenstein objecte que cette possibilité de substitution ne rapproche pas les uns des autres les différents langage-games. On ne peut pas les transformer en phrases de ce même contexte ni même en un : d'un côté on veut une information ; de l'autre on veut en donner une. 

A mi-voix, on pourrait transformer la phrase affirmative en une question : "Il pleut"  
→ "Est-ce qu'il pleut ? Oui !"

- Il y a à mi die une quantité  
innombrable de jeux de phrase. Et ce n'est  
pas en lice : il y a des jeux qui  
apparaissent ; d'autres qui disparaissent

(In vestigation)

rr 72 et 12 de l'éd.  
anglaise.

§ 23