

Партикулярии в теоретико-игровой семантике Яакко Хинтиikka

Научный руководитель – Кондратьев Константин Владимирович

Сташевски Марк Зенонович

Студент (бакалавр)

Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия

E-mail: OperatorasLST@gmail.com

Говоря о представлении мира, П.Ф. Строссон акцентирует внимание на том, что он содержит конкретные вещи, конкретные эпизоды в истории, конкретные события [2]. Коммуникация, которая происходит между людьми, основана на идентификации таких сущностей может быть успешной на основании того, что мы способны распознавать таковые и совершать высказывания о них [1]. Мышление о мире и взаимодействия людей происходят по концептуальной схеме, под ней подразумевается возможность человеческого мышления опознавать какие-то объекты на элементарном уровне и успешно коммуницировать с другими людьми в обыденном языке [1, 2]. Эти индивидуальные вещи, события и сущности Строссон называет партикуляриями. Соответственно, идентификация партикулярий составляет необходимое условие для взаимодействия через язык. Как мы уже отметили, распознавание индивидуальных объектов значимо именно для коммуникации, где выделяется распознавание партикулярии говорящего и слушателя: говорящий дает распознающее обозначение партикулярии, а слушатель способен, или не способен её распознать.

Рассмотрим процесс распознавания, который Строссон называет демонстративной идентификацией [2]. Мы или слушатель можем локализовать индивидуальный объект и понять, о чем конкретно идет речь в ходе взаимодействия, однако в случае если объект недоступен непосредственно, используется контекстуальная идентификация. Допустим, что существует некая β -партикулярия, которая не может быть распознана самостоятельно, тогда для этого используется ссылка на α -партикулярию. Характеристикой данной схемы будет то, что в ходе коммуникации говорящий для обозначения β -партикулярии вводит референцию на α -партикулярию т.к. её можно опознать без ссылки на ту же β -партикулярию. Можно назвать α -партикулярию независимой. Это означает, что в данной схеме α -партикулярии онтологически первичны или являются базисными для нашего взаимодействия [2].

Мы можем представить процесс распознавания партикулярий как некую игру, которая происходит между говорящим и слушающим. Выигрышем можно обозначить обнаружение конкретной партикулярии и распознавание её как говорящим, так и слушающим, проигрышем будет соответственно невозможность её идентифицировать. При этом мы можем допустить, что в игре отсутствует выигрышная стратегия т.к. возможно, что говорящий хочет указать на такую партикулярию, чье существование нельзя верифицировать, к примеру утверждает, что есть некий «квус». Данный подход, который был развит Я. Хинтиikka и назван теоретико-игровой семантикой [3, 4] позволяет несколько нагляднее представить процесс коммуникации без прямого указания на конкретный объект. Во-первых, Хинтиikka считает, что главной целью языковых игр является установление связи между языком и реальным миром [4], в данном случае такое определение подходит для процесса идентификации т.к. процесс взаимодействия в рамках обыденного языка и направлен на установление партикулярий. Во-вторых, то, что Хинтиikka называет обнаружением можно характеризовать как необходимость сделать нечто воспринимаемым, как если бы он действительно обнаружен в ходе непосредственного восприятия. Но безусловно у этого

есть свои трудности т.к. не всякая вещь может быть обнаружена напрямую, как допустим α -лучи. Тогда, мы говорим о том, что Хинтикка называл «внешними» играми [3] на исследование мира и верификацию или фальсификацию определенных утверждений, через поиск подходящих индивидов. Допустим, что мы хотим идентифицировать партикулярию «река Енисей», выигрышем будет обнаружение, которое можно выразить в истинном атомарном предложении [3], ход говорящего отмечается дизъюнкцией, с помощью которой совершается выбор необходимого индивида. Относительно последнего будет продолжаться игра. Возвращаясь к вопросу о партикуляриях, последовательность игры, которая происходит между говорящим и слушающим состоит из ходов, где говорящий начинает с высказывания, которое принимает или не принимает слушающий т.к. ему необходимо понимать контекст для обнаружения партикулярии в речевых актах говорящего. Важно установить контекст или соответствующую область поиска т.к. если мы хотим обозначить партикулярию «река Енисей», то необходимо ввести контекст, что мы имеем в виду водные объекты.

Соответственно, мы можем представлять процесс идентификации партикулярий в теоретико-игровой семантике и рассматривать онтологические обязательства, которые возникают по ходу игры.

Источники и литература

- 1) Макеева Л.Б. Язык, онтология и реализм. М., 2011.
- 2) Строссон П.Ф. Индивиды Опыт дескриптивной метафизики. М., 2009.
- 3) Хинтикка Я. Логико-эпистемологические исследования. М., 1980.
- 4) Game-theoretical semantics. London, 1979.