

«Логика и философия языка»

19 апреля 2012 – 15.30



В.В. Долгоруков

ИНТЕРАКТИВНАЯ КОМПОЗИЦИОНАЛЬНОСТЬ: ДИНАМИЧЕСКИЕ И ТЕОРЕТИКО-ИГРОВЫЕ МОДЕЛИ АНАФОРЫ

Тезисы доклада

Данный доклад является дополнением к работе Г.Санду (см. [Sandu 1997]), в которой он сравнивает два подхода к обработке анафоры – подход, использующий динамическую логику (Гронендейк и Стокхоф) и подход, использующий IF-логику (Санду и Хинтикка). К двум вышеперечисленным подходам, как мне кажется, нужно добавить и модель Кларка и Парика (см. [Clark&Parikh, 2007]). Моя задача показать, что несмотря на разность моделей (первые две из них – семантические, последняя – прагматическая, первая модель основана на динамической логике предикатов, последние две пользуются формальным аппаратом теории игр) – все они не вступают в противоречие с принципом композициональности; по крайней мере, с одним из вариантов прочтения этого принципа – интерактивной композициональностью. Принцип композициональности утверждает, что значение целого является функцией значения частей и способа их синтаксического соединения, интерактивная поправка состоит в том, что значение трактуется динамически – как совокупность интерактивных процессов. Как отмечает А.-В.Питаринен, «значение – есть форма интерактивных процессов, которая порождает тотальную сумму всех действий, возможных и актуальных, которые осуществляются, или могут осуществиться, или осуществляются, или могли бы осуществиться в ходе игры в различных контекстах и в варьирующемся окружении» [А.-В.Питаринен 2007, 232]).

С точки зрения экстерналистской установки все три модели обладают хорошим экспликативным потенциалом, в пользу третьей модели есть и интерналистские аргументы – некоторые исследования дают основания полагать, что интерактивная композициональность соответствует психологически реальным процессам обработки значения (см. [12]). В целом, схема Парика и Кларка предполагает сложный механизм обработки анафоры, включающий в себя семантические модули прочтения и модуль принятия решения на основании контекстуальной информации. Как мне кажется, такая модель является хорошим примером того, как работает интерактивная композициональность. Именно модель Кларка и Парика указывает на возможность отождествления интерактивного и когнитивного прочтения принципа композициональности. «В свою очередь, — отмечает Е.Г.Драгалина-Черная, — перспектива не семантического, но когнитивного истолкования принципа композициональности открывается, на мой взгляд, динамической трактовкой контекста как процедуры оценки предложения. Применяя локально принцип композициональности на каждой стадии оценки предложения, мы будем иметь дело не столько со значениями его частей, сколько с контекстно-зависимыми потенциалами значений» [Драгалина-Черная Е.Г. 2009 , 82-83]. В модели Кларка и

Парика явным образом присутствуют и «контекстно-зависимые потенциалы значений» и «динамическая трактовка контекста».

Теория игр становится не только инструментом формализации, но и моделью хорошо отражающей психологическую реальность, а именно вовлеченность конкурирующих процессов в обработку естественного языка. На примере модели обработки анафоры можно показать 1) каким образом теоретико-игровые конструкции могут моделировать интерфейс между синтаксисом и семантикой; и 2) как согласуются между собой принципы композициональности и контекстуальности. Этот подход также можно экстраполировать и на более широкий класс феноменов – от коммуникативных импликатур и теории вежливости до проблем анализа многозначных выражений и стабильности языкового значения (см. P.Parikh «Language and Equilibrium», R. Clark «Meaningful Games»). Подход к анафоре Кларка и Парика является хорошим примером того, что в теоретико-игровой перспективе дихотомия экстернализм\интернализм становится не такой явной. Поэтому теоретико-игровой подход к моделированию значения, опирающийся на интерактивное прочтение композициональности, можно рассматривать как формальное воплощение витгенштейновской концепции «значения как употребления», как продолжение линии, критикующей «августинианскую концепцию языка».

Литература

1. Драгалина-Черная Е.Г. Контекстуальность и композициональность. От принципа Фреге к когнитивным семантикам // РАЦИО.ru. 2009. № 2. С. 66-84
2. Swinney D.A., Lexical access during sentence comprehension: (Re)consideration of context effects // Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior, Volume 18, Issue 6, December 1979, Pages 645-659
3. Clark R., Parikh P. Game Theory and Discourse Anaphora // Journal of Logic, Language and Information, Vol. 16, 3, 2007. ftp://www.ling.upenn.edu/facpapers/robin_clark/discourse-games.pdf
4. Sandu, G. (1997). On the Theory of Anaphora: Dynamic Predicate Logic vs. Game-Theoretical Semantics // Linguistics and Philosophy, 20(2), 147-174.
5. Groenendijk J. and Stokhof M. (1991), Dynamic Predicate Logic // Linguistics and Philosophy 14: 39-100.
6. Hintikka, J. and Kulas J. (1985). Anaphora and Definite Descriptions. D. Reidel, Dordrecht.
7. Lewis, D. (1969). Convention: A Philosophical Study. Harvard University Press, Cambridge,
8. Hodges, Wilfrid. 1998. Compositionality is not the problem. Logic and Logical Philosophy 6:7-33. <http://www.logika.umk.pl/lp/06/hodges.pdf>.
9. A.-V. Pietarinen ed. 2007, Game theory and linguistic meaning, Elsevier.
10. Parikh P. Language and Equilibrium, 2010.
11. Clark R. Meaningful Games, 2012.
12. Corey McMillan, Megan Reilly Neville Ryant, Delani Gunardena, Robin Clark, Murray Grossman, Converging neural evidence for strategic decision-making during resolution of pronoun reference, http://www.cfn.upenn.edu/~coreymc/downloads/mcmillanAnaphora_CUNY2010_final.pdf