

МОВНА ГРА У ТЕОРЕТИКО-ІГРОВІЙ СЕМАНТИЦІ

Проводиться аналіз поняття мовної гри Л. Вітгенштайна та виділяються його характерні риси. Розглядається поняття гри теоретико-ігровій семантиці Я. Хінтіккі та аналізується його зв'язок з мовною грою.

Ключові слова: мовна гра, семантична гра, теоретико-ігрова семантика, Л. Вітгенштайн, Я. Хінтікка.

Звернення до проблеми мовної гри пояснюється тим, що кінець ХХ століття ознаменований зміною стилю наукового мислення. Структурно-системні, типологічні та інші, раніше домінуючі у філософії підходи вивчення мови відходять на другий план. Одночасно у феномені мовної гри яскраво проявляється креативна здатність носіїв мови. Також поняття "мовної гри" виступає системо-утворюючим в сучасних семантиках, саме на ньому ґрунтуються семантика можливих світів та теоретико-ігрова семантика.

Проблема мовної гри як явища останнім часом активно розробляється не тільки філософами, а й представниками інших наукових галузей – від математики до лінгвістики. Феномен мовної гри, що є універсальним для всіх мов, привертає увагу як вітчизняних, так і зарубіжних дослідників.

Поняття мовних ігор розглядається у багатьох роботах сучасних вітчизняних та зарубіжних філософів, логіків та лінгвістів. Серед філософів, які розглядали ідею мовної гри можна виділити Л. Вітгенштайна, У. Джеймса, Ч. Пірса, Г. Райла, П. Уінча та ін.

Серед логіків, які займалися вивченням мовних ігор слід виділити М. Дамітта, Д. Девідсона, С. Кріпке, Д. Остіна, Я. Хінтікку та ін.

На пострадянському просторі дослідження і цьому напрямку проводили Л. А. Боброва, А. Ф. Грязнов, І. Ф. Михайлов, Т. Н. Панченко, В. В. Петров, О. Д. Смірнова, З. А. Сокулер, та ін.

Метою дослідження виступає аналіз поняття мовної гри Л. Вітгенштайна та його інтерпретація в теоретико-ігровій семантиці Я. Хінтіккі.

Аналітико-філософський підхід до осмислення природи мови (виражений у концепції "мовної гри"), орієнтований в першу чергу на виявлення її семантичних і прагматичних аспектів, був запропонований Л. Вітгенштайном в "Філософських дослідженнях". Вітгенштайна цікавить не стільки сама мова, дослідження якої в рамках класичної раціональності численні та неоднозначні за завданням, методам і результатам, скільки використання суб'єктом мови як у процесі комунікації, так і в процесі пізнання.

Здогади про те, що важливо брати до уваги "динаміку" мови, її роботу, функції, вживання помітні ще в "Логіко-філософському трактаті": "Питання в філософії: «Для чого власне ми використовуємо це слово, це речення?» – Завжди веде до цінних результатів" [2, с. 64].

Поняття "мовної гри" являється основою концепції комунікативної практики, запропонованої Вітгенштайном в роботах пізнього періоду творчості (перш за все, в "Філософських дослідженнях"). Він звертався до мови з метою побудувати методологічний апарат, що дозволяє домагатися прояснення філософських проблем, результатом чого має бути їх знання.

У "Філософських дослідженнях" Вітгенштайн намагався перейти до аналізу прагматичного, діяльнісного аспекту мови, тобто мови в її реальному вживанні, відмовившись від аналізу її сутнісної природи. Цей підхід можна було б реалізувати лише запропонувавши новий, принципово інший метод. В основу цього підходу і лягло те, що стало відомим як концепція "мовних ігор". Саме поняття мовної гри у Вітгенштайна не має однозначного визначення.

З одного боку, мовною грою він називає єдине ціле: мови і дії, з якими вона переплетена. Особливість концепції мовних ігор полягає в тому, що її використання передбачає як розгляд цього поняття, так і застосування відповідного методу. Мовна гра стає конструкцією, методологічним прийомом, що дозволяє моделювати ту чи іншу ситуацію застосування мовленнєвої діяльності. Я. Хінтікка зазначає, що для розуміння концепції мовної гри важливим є розрізнення значення понять "вживання слова" і "вживання мови": "Під першим філософи мають на увазі використання слів для утворення висловлювань і для позначення. Кажучи ж про використання мови, філософи за звичай мають на увазі різні мовні або мовленнєві акти, які здійснюються шляхом написання або артикуляції висловлювань. Таким чином вживання мови полягає в написанні або промовлянні чогось" [7, с. 246–247].

Таким чином, поняття мовних ігор, судячи за задумом Вітгенштайна, виявляється універсальним, тобто таким, що застосовується до будь-якого виду мовленнєвої діяльності.

Можна помітити, що в основу поняття мовної гри покладена аналогія між поведінкою людей в іграх як таких і в різних системах реального дії, в які вплетена мова. Їх подібність полягає в тому, що і там, і тут передбачається заздалегідь вироблений комплекс правил, що становить так званий "статут" гри. Цими правилами задаються можливі для тієї чи іншої гри (системи поведінки чи форми життя) комбінації "ходів" або дій. Разом з тим правила визначають "логіку" гри не жорстко, передбачаються варіації, творчість.

З іншого боку, під мовними іграми розуміються моделі (зразки, типи) роботи мови, її варійованих функцій. Подібно всяким моделям, призначеним для прояснення ускладненого, незрозумілого, "мовні ігри", виступають в концепції Вітгенштайна насамперед як найпростіші або спрощені способи вживання мови, що дають ключ до розуміння більш складних і видозмінених випадків. Розуміння мовних ігор як "найпростіших форм мови" збережено в "Філософських дослідженнях" і наступних роботах філософа. Причому постійно підкреслюється, що корінним формам мови властивий нерозривний зв'язок з життєдіяльністю: "Мовною

грою я буду називати також ціле, що складається з мови і дій, в які він вплетений" [3, с. 83]. Це і є головна ідея концепції мовної гри: будь-яка мова, яка відіграє центральну роль або більш-менш очевидну роль у нашій семіотичній практиці, може розглядатися як правило наведенням практики. Вони не випадкові дії, не випадково запропонованих слів, а дії, які зобов'язані своєю легітимністю, актуальністю і навіть існуванням набору правил, що визначають їх використання.

Також мовна гра розглядається як особливий вид діяльності, який дозволяє описувати властивості навколишньої дійсності крізь призму множини речень. Відповідно до робіт Вітгенштайна пізнього етапу, характерною особливістю мовних ігор виявляється відмова від єдиної логічної форми мови. Він показує залежність логіки людського мислення від значень і смислів слів, фраз, які ми вживаємо: "Значення фрази для нас характеризується її вживанням" [1, с. 113].

Таким чином, мовна гра невідривно пов'язана з діяльністю. На думку Вітгенштайна, мовна гра – це буття нашої (і будь-якої) мови. Значення висловлювань більше не залежить від об'єктів реального світу і від суб'єкта, тепер воно визначається мовною грою. Значення висловлювань здобувається у процесі його вживання і визначається контекстом мовної гри. Поняття мовної гри не є чітко визначеним, оскільки сам Вітгенштайн задає його методом мовної гри. Будь-яка мовна гра має свої правила, однак вона не повністю і не строго ними визначається. Ідея правил мовної гри загалом постає проблематичною в концепції Л. Вітгенштайна.

Вище зазначені характерні риси мовної гри лягли в основу розуміння гри в теоретико-ігровій семантиці Я. Хінтікки.

У рамках напрямку теоретико-ігрової семантики першопочатково мовна гра розуміється як головний і єдиний можливий спосіб пізнання людиною себе і навколишнього світу. Процес набуття нових знань проходить у постійній конфронтації двох протидіючих начал: суб'єкта і навколишньої дійсності. Пізнання через гру може відбуватися як від практичного досвіду до теоретичних висновків, так і від ідеальної конструкції до реальної її верифікації. Розвиток логічної складової концепції "мовних ігор" американським логіком С. Кріпке знайшло своє місце в побудові семантики "можливих світів".

Окрім семантики "можливих світів", концепція "мовних ігор" Вітгенштайна мала найбільший вплив на розвиток теоретико-ігрової і критеріальної семантики. Слід зазначити, що більшість сучасних семантик певним чином торкаються концепції "мовних ігор" Вітгенштайна, за рахунок використання поняття "семантичної відносності", яке фіксує можливість набуття відмінного істиннісного значення певним висловлюванням в залежності від того, що вважати для нього найбільш важливим і визначальним.

Засновником і центральною фігурою теоретико-ігрової семантики традиційно вважається Я. Хінтікка. Продовжуючи ідеї Л. Вітгенштайна, він критично підходить до розуміння визначальної ролі ситуації дійсності і функціонального аспекту в цілому в процесі пізнання і мовного спілкування між суб'єктами. В результаті аналізу кванторних пропозицій, тобто

пропозицій, що включають логічні оператори, які описують співвідношення внутрішньої структури висловлювання (відношення між суб'єктом і предикатом), Хінтікка приходиться до висновку про те, що теорія "мовних ігор" Вітгенштайна не дозволяє дати не тільки пояснення, але і опис подібних пропозицій.

Недоліком теорії Вітгенштайна, на думку Хінтікки, є заперечення німецьким філософом особливої творчої ролі мовця в процесі мовлення. Вказуючи на суб'єктивізм теорії "мовної гри" Вітгенштайна, Хінтікка пише, що пропозиції являють собою не точні образи реальності, а лише приписи щодо побудови таких образів в нашій свідомості. Природа, "форма життя" тільки вказує мовцеві на головні способи і шляхи конструювання знань про світ, що реалізуються в мовній формі.

Головна відмінність ігрової теорії Я. Хінтікки полягає у провідні ролі суб'єкта в процесі пізнання, здатного вибрати один із запропонованих шляхів або навіть створити свій власний підхід. За Вітгенштайном, подібну роль виконує мовна гра як функціональна система, і в основі будь-якої мовної гри лежать когнітивні процеси. Хінтікка ж наполягає на активному характері людського пізнання, заснованому на взаємодії суб'єкта і реальності, і представляє собою своєрідну гру суб'єкта з природою.

Що стосується концепції "мовних ігор", навіть не зважаючи на те, що Я. Хінтікка високо оцінював поняття гри, запропоноване Л. Вітгенштайном, інтерпретація цього поняття набула у нього відмінних рис. В. Садовський та В. Смирнов у зв'язку з цим зазначають: "Якщо у Л. Вітгенштайна лінгвістична гра є лінгвістичним спілкуванням суб'єктів у визначених життєвих ситуаціях..., то у Я. Хінтікки ігрова ситуація – це ситуація взаємодії суб'єкта і природи" [5, с. 21].

Мета гри у теоретико-ігровій семантиці – вирішення проблеми встановлення істинності висловлювання [8]. З кожним реченням Хінтікка асоціює гру "Суб'єкта" і "Природи". Висловлювання істинне, якщо "Суб'єкт" володіє виграншою стратегією, і хибне, якщо такою стратегією володіє "Природа". Такі правила визначають "семантичну гру" мови і "гру дослідження світу" в цілому [8, с. 59]. Отже, діяльність людини, пов'язана з визначенням існування чи не існування тих чи інших об'єктів в цілому, і мовна діяльність зокрема, являє собою не просте сприйняття і відображення, а ігровий процес "пошуку і виявлення", так як, на думку Хінтікки, жоден результат не може бути детермінований заздалегідь. В логічній теорії така гра відома як гра пошуку істинності версифікатора та фальсифікатора, слід пам'ятати, що Хінтікка не розглядає ігри на встановлення істини, оскільки, на його думку вони не належать до кола проблем логіки.

Досліджуючи можливість існування інших світів, Хінтікка виділяє два види мовних ігор: 1. "Суб'єкт" намагається виграти в "грі дослідження світу"; 2. "Суб'єкт" намагається дізнатися, чи може світ бути таким, щоб він міг виграти гру такого роду. Головною відмінністю названих типів є ступінь активності "Суб'єкта" в процесі пізнання. Перший тип ігор являє собою шлях отримання знань про реально існуючі, доступні для безо-

середнього сприйняття об'єкти дійсності. "Суб'єкт", виконуючи по черзі з "Природою" ігрові ходи, пізнає лише те, що дано самою "Природою" в досвіді "Суб'єкта". Вступаючи в гру другого типу, "Суб'єкт" вивільняється від обмежень отриманого досвіду існування в "Природі", намагаючись самостійно змодельовувати навколишню дійсність.

В ході будівництва "модельного" світу "Суб'єкт" активно використовує знання, отримані в ході ігор першого типу. Однак трансформації з "кімнатних ігор" підлягає не інформація про досліджуваний світ, а отримані знання в процесі попереднього пошуку шляху. Я. Хінтікка називає другу групу ігор "іграми на відкритому повітрі". Назва обумовлена тим, що, вступаючи в гру, "Суб'єкт" обмежений не зовнішніми "природними" лімітами, а тільки межами своїх можливостей (а точніше, межами мозку), які відкриваються "Суб'єкту" в "кімнатних іграх". Саме в іграх "на відкритому повітрі" найбільш висока ймовірність перемоги "Суб'єкта" над "Природою", у зв'язку з можливістю пізнання не тільки реальних, але і існуючих імовірнісних світів, що несуть в дійсності більше істини.

Таким чином, мовні ігри Я. Хінтіккі являють собою ментальні моделі, беручи участь в яких, носії мови прямо або опосередковано через деяку абстракцію, позбавлену зв'язку з непостійною матеріальною субстанцією, створюють образ світу. Причому характер мовної гри, а саме здатність / нездатність суб'єкта "вийти з кімнати", відмовившись від керівника свідомістю ззовні стереотипів категорій, що нав'язують хибні знання, спричиняє велику дію на створюваний образ.

В. Петров, порівнюючи семантику "можливих світів" (теоретико-модельну) і теоретико-ігрову семантику, зазначає: "Якщо теоретико-модельна семантика достатньо жорстко регламентує природну мову, то теоретико-ігрова семантика більшою мірою орієнтована на експлікацію процесів і подій" [4, с. 21]. Теоретико-ігровий підхід дозволяє інтерпретувати проблеми, що належать до компетенції семантики тексту (аналоги, дискурсивні феномени тощо).

Теоретико-ігрова семантика Я. Хінтіккі є більш процесуально-орієнтованою, ніж теоретико-модельна семантика, оскільки використовує в процесі аналізу істиннісного значення певного висловлювання – поняття гри, яке являє собою головну інтерпретаційну одиницю і вводить в дослідження нові параметри ("пам'ять", "інформаційна множина"), які згодом слід використовувати в семантичному аналізі. Теоретико-ігрова семантика є більш зручною для аналізу, а сфера її інтерпретації більш широкою, ніж теоретико-модельної семантики.

Найважливішими у концепції теоретико-ігрової семантики можна визначити такі положення: розуміння мови не як точного, фіксованого відображення навколишньої дійсності, а як такої, що динамічно розвивається і видозмінюється за допомогою гнучких правил, приписів з конструювання подібного відображення в нашій свідомості; ствердження мінливості зовнішньої форми та відносної стабільності когнітивних процесів; визначення мовної гри як ментальної моделі, яка репрезентує функціональну високорівневу структуру світу; вказівка на гнучкість репрезентації мовної гри, реалізованої в концептуальних моделях.

Загальновідомо, що природу мови можна розглядати з двох точок зору. З одного боку, ми можемо вважати, що мова – це універсальний посередник між людиною і світом, т. з. універсалістська позиція. А з іншого – мова розглядається як числення. "Відповідно до універсалістської концепції, мова (говорючи словами Вітгенштайна «єдина мова, яку я розумію») – «це посередник між мною та світом, який не може бути усунений... я не можу вийти за межі своєї мови і побачити її з боку»" [6, с. 48]. Таким чином, ми не можемо обговорювати в мові відношення, які пов'язують мову зі світом. Тобто, ми не можемо говорити певною мовою про семантику цієї ж мови.

У розробці теоретико-ігрової семантики Хінтікка спирався на ідею Л. Вітгенштайна щодо мовних ігор. Головне, що взяв Хінтікка з робіт Вітгенштайна – це те, що слова (зокрема у Хінтікки – квантори) асоціюються з діяльністю, яка присвоює їм значення, тобто слова часто мають значення тільки у контексті певних дій.

Головна ідея теоретико-ігрової семантики полягає в тому, що розгляд формули набуває форми мовної гри, в якій гравцями виступають квантори. "Мовна гра – поняття, яке виражає розумову діяльність, що виражається в описі світу, об'єкта, предмета тощо через цілісну замкнуту систему речень, організовану сукупністю правил, недотримання яких призводить до припинення мовної гри" [9].

Розглядаючи логіку першого порядку, постає цілком закономірне питання: які дії можна розглядати як такі, що поєднуються з кванторами. Для вирішення цієї проблеми Хінтікка приймає ідею Вітгенштайна, відповідно до якої об'єктом мовної гри стає те, що можна "шукати і віднайти" [3, с. 83]. Застосувавши цю ідею до кванторів і перетворивши їх на такі об'єкти як значення, Хінтікка створив свою теоретико-ігрову семантику. Однією з головних цілей теоретико-ігрової семантики, для Хінтікки, було її використання для розгляду природної мови, так, наприклад, він розглядав запитання, анафори тощо. Хоча найбільшого розповсюдження та вжитку теоретико-ігрова семантика здобула саме серед математичних логіків.

Отже, в межах цієї статті розглянуто інтерпретацію поняття мовної гри в теоретико-ігровому підході. Було встановлено, що по-перше, в теоретико-ігровій семантиці головна увага приділяється мовній грі у формалізованих мовах, а не у природній, як це було у Л. Вітгенштайна, тобто замість слів гравцями стають квантори. По-друге, гра в теоретико-ігровій семантиці передбачає можливість як повної, так і неповної інформації, а саме можливість аналізу ігор з неповною інформацією і зближує семантичну гру в логіці з мовною грою. По-третє, ігри в теоретико-ігровій семантиці є визначеними, тобто наявні метатеоретичні правила, в той час як мовні ігри хоча і мають правила, однак вони не визначають однозначний хід мовної гри. По-четверте, на відміну від мовної гри, гра в теоретико-ігровій семантиці повинна обов'язково бути скінченною та антагоністичною.

Однак, головна ідея мовної гри залишається незмінною: висловлювання безпосередньо пов'язані з діяльністю, і значення висловлювань можливе лише в контексті певних дій.

Список використаної літератури:

1. Витгенштейн Л. Голубая книга. Лекции и беседы об эстетике, психологии и религии [Текст] / Л. Витгенштейн. – М. : Дом интеллектуальной книги, 1999. – 128 с. 2. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат [Текст] / Л. Витгенштейн // Философские работы / пер. с нем. М. С. Козловой и Ю. А. Асеева. – М. : Гнозис, 1994. – Ч. I. – С. 1–73. 3. Витгенштейн Л. Философские исследования [Текст] / Л. Витгенштейн // Философские работы / пер. с нем. М. С. Козловой и Ю. А. Асеева. – М. : Гнозис, 1994. – Ч. I. – С. 75–319. 4. Петров В. В. Язык и логическая теория [Текст] / В. В. Петров // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 18. Логический анализ естественного языка. – М. : Прогресс, 1986. – С. 5–23. 5. Садовский В. Н. Я. Хинтика и развитие логико-эпистемологических исследований во второй половине XX века (Вступительная статья) [Текст] / В. Н. Садовский, В. А. Смирнов // Хинтика Я. Логико-эпистемологические исследования. – М. : Прогресс, 1980. – С. 5–32. 6. Хинтика Я. Проблема истины в современной философии [Текст] / Я. Хинтика. // Вопросы философии. – 1996. – № 9. – С. 46–58. 7. Хинтика Я. Языковые игры для кванторов [Текст] / Я. Хинтика. // Хинтика Я. Логико-эпистемологические исследования. – М. : Прогресс, 1980. – С. 245–280. 8. Hintikka J. The game of language: studies in game-theoretical semantics [Текст] / Ja. Hintikka. – Dordrecht : Reudal, 1983. – 437 p. 9. Stanford Encyclopedia of Philosophy [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://plato.stanford.edu>.

Надійшла до редколегії 11.06.2014

A. A. Ильченко

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ТЕОРЕТИКО-ИГРОВОЙ СЕМАНТИКЕ

Проводится анализ понятия языковой игры Л. Витгенштейна и выделяются его характерные черты. Рассматривается понятие игры в теоретико-игровой семантике Я. Хинтики и анализируется его связь с языковой игрой.

Ключевые слова: языковая игра, семантическая игра, теоретико-игровая семантика, Л. Витгенштейн, Я. Хинтика.

G. O. Ilchenko

LANGUAGE-GAME IN GAME-THEORETIC SEMANTICS

This article offers a review and analysis of language-game and determines the characteristics. In the article author considers the notion of game in game-theoretic semantics and analyzed its relation with language-game.

Keywords: language-game, semantics games, game-theoretic semantics, Ludwig Wittgenstein, Jaakko Hintikka.