**Теоретико-игровая семантика Я.Хинтикки**

Блинов А.К.

В основе теоретико-игровой семантики лежат, с одной стороны, математическая теория игр, а с другой—теоретико-модельная семантика. Как и эту последнюю, теоретико-игровую семантику интересует отношение M |= tS . Однако, в отличие от теоретико-модальной семантики, M |= tS анализируется в терминах игры, которая, говоря неформально, интерпретирует предложение S посредством процесса вычисления истинностного значения, направленного от предложения как целого к его частям. Эта игра, представляющая, таким образом, нашу основную интерпретационную (семантическую) единицу, вводит в рассмотрение параметры нового вида (такие, как "память" и "информационное множество"), которые исследователь затем стремится использовать в семантическом анализе. Все это приводит к тому, что семантика становится более процессуально-ориентированной. И неудивительно, что при таком подходе поддаются трактовке анафорические явления, дискурсивные феномены и вообще проблемы, входящие в компетенцию семантики текста. Совершенно чсно, что такие характеристики и инструменты анализа отсутствуют в теоретико-модельной семантике, где любые феномены процессуального характера не могут не оставаться исключением[22] .

Новизна теоретико-игровой семантики — если сравнивать ее с теоретико-модельной — носит относительный характер. С одной стороны, представляется, что многие интерпретационные правила теоретико-игровой семантики нетрудно перефразировать в терминах рекурсивных определений истинности[23] . Однако в некоторых случаях теоретико-игровой аппарат приводит, по-видимому, к более естественной терминологии анализа семантических феноменов, чем аппарат теоретико-модельной семантики, основным инструментом которой является рекурсивное определение истинности.

Но даже и в этих случаях статус теоретико-игровой семантики как концептуального аппарата анализа естественного языка напоминает статус игровой семантики в математической логике. А там, скажем, игровые кванторы естественнее считать расширением теоретико-модельной семантики, чем конкурирующей с ней альтернативой. Иными словами, хотя феномены, связанные с дискурсом, в теоретико-игровой семантике доступнее для анализа, чем в традиционном теоретико-модельном подходе с его рекурсивным определением истинности, это вряд ли свидетельствует о каком-то общетеоретическом превосходстве теоретико-игровой семантики над теоретико-модельной.

Стоит подчеркнуть сложности метатеоретического сравнения даже таких относительно тесно связанных подходов, как теоретико-игровая и (обычная) теоретико-модельная семантика. Свойства языка, которые естественнее анализируются средствами теоретико-игровой семантики,—это, как правило, феномены, от которых исследователь, приверженный теоретико-модельному подходу, сознательно абстрагируется. Присущая тексту связность, иные факты, относящиеся к лингвистике текста, и даже многие анафорические феномены не представляют интереса для сторонников традиционной теоретико-модельной семантики, сосредоточивающих внимание на условиях истинности. Например, с точки зрения интуиции нс подлежит сомнению, что анафорическое выражение (по крайней мере в большинстве случаев) анализируется по ходу семантической интерпретации позже, чем его антецедент, однако из этого факта вовсе не обязаны вытекать следствия, затрагивающие условия истинности.

В чем связь, по мнению Хинтикки, теоретико-игрового определения истины с теоретико-игровой семантикой? Основные черты предлагаемого теоретико-игрового определения истины (ТИОИ) таковы:

i . В нем используется понятие выигрышной стратегии (а не победы в игре, как это понимает, например, Даммит[24] ) — правила, определяющего, какой ход должен сделать игрок в каждой возможной игровой ситуации для того, чтобы достичь победы вне зависимости от того, какую стратегию изберет соперник.

ii. Оно не сводится к формальным (но интерпретированным) первопорядковым языкам. Хотя в естественных языках кванторы ведут себя иначе, чем в них, ТИОИ может быть распространено на них, как и на другие логические языки.

iii. Теоретико-игровая интерпретация кванторов (предложенная Ч.С.Пирсом) используется во всех случаях, когда неприменимо тарскианское определение истины.

iv. ТИОИ дает условия истинности первопорядковых предложений, формулируя их в терминах игровых стратегий, которые сами приводимы к логическому анализу и формулировке в логических терминах (функции Сколема).

v. Собственно понятие истины является при теоретико-игровом подходе вспомогательным, поскольку при нем определяется значение квантифицированных предложений путем определения их условий истинности (таким образом Витгенштейн использует понятие языковой игры в концепции "значение как употребление"). Следует различать игры на поиск истины ( truth - seeking games ) (т.е. эпистемические игры) и игры на установление (или верификацию) истины ( truth - establishing games ) (т.е. семантические игры), где условия истинности в определенном смысле даны заранее.

ТИОИ демонстрирует сильные и слабые стороны прагматистской концепции истины: верно то, что истина не может заключаться в независимо существующих отношениях корреспонденции между языком и миром. Таких отношений, по мнению Хинтикки, не существует: они могут лишь устанавливаться путем использования языка, т.е. семантическими играми. Однако неприемлемо прагматистское требование, согласно которому релевантными являются те действия, с помощью которых мы обнаруживаем, что является истинным. Такое требование связано с неразличением игр на установление истины и на поиск истины, и непониманием того, что последние не являются конститутивными для понятия истины.

[22] Johnson Laird Ph. Formal semantics and psychology —In "Processes, Beliefs, and Questions" (S. Peters and E Saarinen (eds)) Dordrecht: D Reidel, 1982; Johnson-Laird Ph. Mental Models. Cambridge, Cambridge University Press, 1983.

[23] См ., например : Hintikka J. Game theoretical semantics: Insights and prospects —"Notre Dame Journal of Formal Logic", 1982, vol. 23, p. 219—241.

[24] Реacocke С. А. B. Game-theoretical semantics, quantifiers and truth. —In: "Game-theoretical Semantic" (E. Saarinen, (ed.)) Dordrecht: D. Reidel, 1979; Peасосke С. А. В. The theory of meaning in analytic philosophy.— In: "Contemporary Philosophy" (G. Flaistadt (ed.)). The Hague: Martinus Nijhoff, 1983.