

А. М. Павлова

ФОРМАЛЬНАЯ ДИАЛЕКТИКА ЧАРЛЬЗА ХЭМБЛИНА И СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ЛОГИЧЕСКИЙ ДИСПУТ*

Аннотация: В статье на примере рассуждения Боэция реконструируется средневековый логический диспут с предписаниями (обязательствами): сначала при помощи подхода Ч. Хэмблина, предложенного им для формализации таких диспутов, затем — на основе его же формальной диалектики. Две формализации служат для анализа правил средневекового логического диспута и правил формальной диалектики и сравнения их логических свойств. Посредством сопоставления этих двух формализаций обосновываются основные выводы статьи. Первый вывод заключается в том, что формализация Хэмблином средневекового диспута не вполне адекватна, потому что хотя и она отражает его наиболее существенные логические характеристики, но некоторые особенности правил такого диспута оставляет за его рамками. Второй вывод говорит о том, что формальная диалектика Хэмблина и средневековый логический диспут опираются на разные логические теории.

Ключевые слова: формальная диалектика, логическая игра, средневековый логический диспут с предписаниями (*obligationes*), диалоговая логика, аргументация, Хэмблин, пересмотр убеждений.

A. Pavlova

CH. HAMBLIN'S FORMAL DIALECTICS AND THE MEDIEVAL LOGICAL DISPUTE

Resume: In this paper we reconstruct a famous Severin Boethius's reasoning according to the idea of the medieval *obligationes* disputation. We create two different formalizations of the disputation: first with the help of Ch. Hamblin's approach specially designed to formalize such logical debates; second, on the basis of his formal dialectics. The two formalizations are used to analyze the logical properties of the rules of the medieval logical disputation and that of their formal dialectic's counterparts. By means of comparing these reconstructions we are able to justify our two main conclusions: that the formalization of the medieval disputation suggested by Hamblin, though does provide a general account of it thus giving a broad view of its basic logical properties, but it fails to reconstruct the full picture of the disputation because it lacks in

Павлова Александра Михайловна — аспирантка кафедры логики Санкт-Петербургского государственного университета.

Pavlova Alexandra — PhD student, Department of Logic, St Petersburg State University.

* Исследование проводится в рамках проекта РГНФ № 14-03-00650.

Более ранняя версия статьи была представлена в форме доклада в рамках международной школы-конференции «Нелегитимная аргументация в интеллектуальной культуре Запада от св. Ансельма до Исаака Ньютона» 5–9.09.2011, Москва, НИУ ВШЭ. Автор выражает признательность участникам конференции В. В. Долгорукову, Е. Г. Драгалиной-Черной, Е. В. Журавлевой, Ю. В. Ивановой, Е. Н. Лисанюк, И. М. Максимовой, П. В. Соколову, С. Риду (S. Read), С. Брауну (S. Brown), С. Эббесену (S. Ebbesen) за плодотворную дискуссию и ценные замечания по докладу.

some the details of it. Another conclusion states that Hamblin's formal dialectic and the medieval logical disputation are based on different logical theories.

Keywords: formal dialectics, game, medieval disputes of *obligationes*, dialogue logic, argumentation, Hamblin, belief revision.

В настоящее время большое внимание уделяется изучению средневековой логики, в частности, средневековых диспутов. Существуют различные подходы к изучению средневековой логики, их можно разделить на три группы. Во-первых, теоретико-филологический, заключающийся в поиске и идентификации манускриптов, в их филологическом анализе. Во-вторых, историко-логический, включающий анализ теоретической значимости на основе сопоставления развития исследуемой тематики на протяжении выбранного отрезка времени. И, наконец, в-третьих, теоретико-логический, заключающийся в сопоставлении современных и средневековых логических теорий [Лисанюк 2008]. В данной статье представлена попытка теоретико-логического анализа средневековых диспутов *de obligationibus* — диспутов с предписаниями или обязательствами (лат. *disputationes de obligationibus*).

Подход, используемый здесь, принадлежит австралийскому логик Ч. Хэмблину и представляет собой попытку формализации такого средневекового логического диспута. Ч. Хэмблин исследовал особенности формальных диспутов и впервые представил свою идею системы формальной диалектики в книге «Fallacies» («Ошибки в рассуждениях»), опубликованной в 1970 г. Несмотря на то, что идеи формальной диалектики Хэмблина, на основе которых здесь планируется построить реконструкцию средневекового логического диспута, были выдвинуты несколько десятилетий назад, на современном этапе они снова приобретают значение в свете исследования аргументации и формальных моделей рассуждений¹. В своей работе Ч. Хэмблин рассматривает диспуты с обязательствами как игры с обязательствами (*obligation games*). Он формализует два основных типа диспута с обязательствами: стандартный, описанный Бурлеем, и альтернативный, представленный Уильямом из Шервуда.

Помимо идей Хэмблина в реконструкции мы будем опираться на операционалистскую трактовку средневекового логического диспута, предложенную К. Дутил-Новазэ [Dutilh-Novaes 2005] с учетом некоторых модификаций этой трактовки [Лисанюк 2012]. К. Дутил-Новазэ в духе теоретико-логического направления предложила реконструкцию диспута с предписаниями на основе современной логики игр, представив его как игру двух агентов, в которой истинность понимается в конструктивном смысле, как это происходит в диалоговой логике Лоренца-Лоренцена, т. е. как наличие

¹ Так, в 2011 г. специальный выпуск журнала *Informal Logic* был посвящен формально-диалектическим идеям Ч. Хэмблина, которые, по мнению журнала, по странному стечению обстоятельств «не получили признания в той мере, в какой они этого заслуживали в междисциплинарном ракурсе. Судьба его идей формальных диалоговых систем и императивов напоминает обратную петлю: они были восприняты в аргументации, затем стали применяться в компьютерных науках, и результаты их применения в компьютерных науках оказали влияние на исследования аргументации в аспекте визуализации и уточнения методов аргументации» [Johnson Walton 2011: iii].

успешной выигрышной стратегии. В этом случае сами предписания рассматриваются как вариант условий игры. К этому же направлению можно отнести реконструкции И. Анджелелли и Ч. Хэмблина, представивших предписания как особый вид диспута в игровой форме. Хэмблин полагал, что ошибки в рассуждениях связаны с правилами, регулируемыми процедуры проведения диалогов на разных уровнях. В своей книге об ошибках в рассуждениях он предпринял попытку это продемонстрировать на примере средневекового диспута с предписаниями, в котором видел разновидность игры, образуемую различными группами правил, и соответственно чреватую ошибками в рассуждениях как нарушениями этих правил [Лисанюк 2012: 136].

Цель данной статьи заключается в том, чтобы попытаться ответить на вопрос, можно ли считать средневековую игру с обязательствами особым случаем системы формальной диалектики, как называет свою систему Ч. Хэмблин. Иными словами, нам предстоит выяснить, является ли формальная диалектика адекватной формализацией средневекового диспута с обязательствами, или концепция Хэмблина не отражает его существенных характеристик, а возможно, даже изменяет их. В связи с этим в статье рассматриваются основные правила средневекового диспута с предписаниями, предложена его формальная реконструкция, уточнены правила, которые Ч. Хэмблин определяет для своей игры с обязательствами, а также обсуждается система формальной диалектики Хэмблина. В процессе этого исследования мы сравниваем средневековый диспут *de obligationibus* с игрой с обязательствами Ч. Хэмблина, сконструированной на основе его концепции формальной диалектики, и выявляем их сходства и различия. На основе результатов такого сравнительного анализа становится возможным ответить на основной вопрос, поставленный в данной статье.

В первую очередь следует сказать несколько слов о самой идее диспута с обязательствами, который представляет собой разновидность средневекового диспута с двумя участниками: оппонентом и респондентом. Основоположения средневекового диспута мы опишем полагаясь на исследование Е. Н. Лисанюк [Лисанюк 2006]. Можно выделить несколько разновидностей диспута с обязательствами, различающихся между собой тем, каким образом участникам надлежит оценивать тезис диспута и соответственно какой линии в его отстаивании придерживаться. Разновидности таких диспутов схоласты именовали по названиям соответствующих тезисов: *positio*, *depositio*, *dubitatio*, *impositio*, *petitio*². Суть диспута, реконструируемая ниже, однако мало меняется в зависимости от подобных трактовок тезиса, поэтому я не стану подробно на этом вопросе останавливаться, тем более, что современная терминология для этого не выработана.

В данной статье я буду рассматривать лишь один, самый базовый и распространенный тип тезиса диспута под названием *positio*. Данный тип состоит из следующих основных структурных элементов:

- (a) собственно предложения *positum*, выполняющего роль тезиса, иногда к нему добавляются дополнительные предложения — факультативные элементы: *casus* и

² В статье приводятся латинские названия, так как устоявшейся терминологии для данных понятий в русскоязычной литературе на данный момент не существует.

retitio — специальные условия, вместе с основным предложением образующие совокупность предложений тезиса — positio;

- (б) последовательности предложений, выдвигаемых оппонентом и предназначенных для того, чтобы респондент их оценивал; такое предложение называли *propositum*;
- (в) совокупности правил отсчета времени диспута, таких, как, например, фраза «*cedat tempus*» (лат. «время вышло»), означающая конец диспута и выигрыш респондента;
- (г) двух игроков — оппонента и респондента.

Оппонент выдвигает некоторое предложение или множество предложений, называемых *positum* и *positio* соответственно. *Positio* представляет собой тезис диспута. Респондент должен оценить данный тезис одним из следующих способов:

- i) возможно истинный;
- ii) возможно ложный;
- iii) суждение с неизвестным логическим значением.

В данной статье мы будем рассматривать лишь первый случай, в котором тезис был оценен как возможно истинный. На основании оценки респондент может принять *positum* или отклонить его. После того, как завершена процедура оценивания тезиса и респондент принял тезис, начинается непосредственно сам диспут. Если респондент не принимает тезис, диспут по данному тезису отменяется.

Можно выделить два типа действий в диалоге, которые представлены двумя ролями: оппонента и респондента. Роль оппонента состоит в том, чтобы задавать вопросы путем выдвижения предложений (б), тогда как респондент обязан на них отвечать посредством их оценивания (i) — (iii), т. е. с точки зрения логического значения, а также в дедуктивном смысле — следует ли данное предложение из тезиса или ранее принятых предложений, или нет. Из этого мы можем заключить, что роли в диспуте *de obligationibus* асимметричны. Можно легко заметить, что сам оппонент ничем не принужден, так как он сам выбирает, какое предложение предлагать респонденту, и, таким образом, он также выбирает ряд стратегий для респондента из всего множества возможных стратегий, в то время как респондент, во-первых, обязан давать ответ и оценивать выдвинутое предложение и, во-вторых, он не выбирает независимо свою стратегию, но ему приходится выбирать одну из стратегий, предварительно отобранных для него оппонентом.

Респондент обязан оценивать данные предложения *propositiones*. Он должен выяснить, является ли данное предложение релевантным по отношению к тезису — *positum* и предложениям *proposita*, принятым им на более ранних шагах диспута. Под характеристикой «релевантное предложение» в средневековом диспуте понимали такое предложение, логическое значение которого может быть уточнено относительно других предложений, которым оно на этом основании считается релевантным. На каждом шаге *n* диспута, начиная с первого *propositum*, *propositum* является «логически релевантным» на шаге *n*, если и только если выполняется одно из следующих условий:

- (1) данное предложение логически следует из конъюнкции тезиса (*positum*), с любыми предложениями *proposita*, принятыми на более ранних шагах диспута;

- (2) данное предложение логически следует из конъюнкции с предложениями, противоположными любым предложениям (*propositum*), которые были отвергнуты на более ранних шагах диспута.

Propositum является «несовместимо релевантным» на шаге *n*, если и только если его отрицание следует из той же самой конъюнкции. *Propositum* является «нерелевантным» на шаге *n*, если и только если на данном шаге он не является ни логически релевантным, ни несовместимо релевантным. Таким образом, каждое оцененное в диспуте респондентом предложение *propositum*, начиная с тезиса, становится принятым им обязательством (*obligatio*), которое таким путем начинает служить основанием для последующих его оценок других предложений *propositum*.

Для каждого шага *n* диспута и для каждого *propositum p* истинным является *p*, если оно логически релевантно на шаге *n*, и ложно, если оно несовместимо релевантно в *n*. Далее, если предложение *propositum* было оценено как истинное, респондент обязан принять его; если же — как ложное, то он обязан отклонить его. Если же *p* является нерелевантным на шаге *n*, то респондент обязан его оценивать согласно своему знанию реальных фактов. Таким образом, если *p* является нерелевантным на шаге *n* и респондент знает, что это на самом деле истина, он должен его принять; если *p* является нерелевантным на шаге *n* и респондент знает, что это на самом деле ложь, он должен отклонить данное предложение; если же *p* нерелевантно и респондент не знает, является ли *p* истинным, или ложным, он должен считать его сомнительным.

Поскольку роли оппонента и респондента не симметричны, как было сказано ранее, постольку им доступны разные типы ходов, отличается и определение выигрыша для каждого из них. Оппонент выигрывает тогда и только тогда, когда респондент допустил противоречие, т. е. на некотором шаге *m* принял такое предложение *propositum*, которое противоречит одному из ранее принятых предложений: либо противоречит *positum* (или же *casus*), либо одному из ранее принятых предложений типа *propositum*. Респондент выигрывает тогда и только тогда, когда время вышло («*cedat tempus*») или игра была остановлена оппонентом. На мой взгляд, любопытно отметить следующее мнение по поводу данного правила игры: «Условие об оговоренном времени связано с выполнимостью (осуществимостью) игры: непротиворечивое множество пропозиций всегда может быть расширено до максимально-непротиворечивого множества пропозиций (ср. Лемма Линденбаума), где все пропозиции языка получают истинностное значение. Но на практике построение таких множеств с учетом человеческих возможностей не выполнимо, поэтому должен быть установлен предел в отношении того, насколько далеко игра может пойти» [Dutilh-Novaes 2005: 387]. Доподлинно не известно, выигрывал ли когда-либо респондент, однако теоретически это возможно, что обеспечивается правилами диспута с обязательствами. Точнее говоря, правила должны гарантировать, что для респондента всегда существует выигрышная стратегия [Dutilh-Novaes 2005: 380]. Однако, как справедливо замечает Лисанюк, о том, какова эта стратегия, респондент может не знать [Лисанюк 2006: 227]. Для того, чтобы у респондента всегда оставалась выигрышная стратегия на протяжении диспута, он должен руководствоваться следующим правилом: не сле-

дует принимать парадоксальное (внутренне противоречивое) предложение в качестве тезиса (positum). Это подтверждается следующим: «Как утверждал сам Бурлей, целью данного условия является как раз гарантия того, что у R (респондента) остается шанс выиграть. Таким образом, R всегда начинает игру с непротиворечивым множеством пропозиций».

Перейдем к формализации, предложенной Ч. Хэмблином. В первую очередь, он определяет язык игры как «конечный язык логики высказываний, основанный на элементарных высказываниях» a_0, a_1, \dots, a_n и «истинностно-функциональные операторы, дополненные несколькими специальными высказываниями» [Hamblin 1970: 260]. Однако стоит заметить, что «на места исчисления высказываний мы могли подставить любой другой конечный язык нормального типа, например, исчисление предикатов первого порядка с универсумом с конечным множеством индивидов и ограниченным многообразием» [Hamblin 1970: 260]. Ч. Хэмблин не представил никакой формализации языка правил. В целом он не особенно заботился об исторической точности и деталях, так как использовал данный тип диспута для того, чтобы проиллюстрировать свою собственную систему формальной диалектики и источник появления некоторых логических ошибок. Поэтому его формализация слегка отличается от других, например, представленных в работах К. Дутил-Новэас и Е. Н. Лисанюк.

Пусть диспут определяется следующим кортежем $\langle \Pi, O, P, F, W, C \rangle$, где Π обозначает множество игроков и состоит из:

роли оппонента и респондента;

O — упорядоченное множество предложений выдвигаемых оппонентом респонденту для оценки.

$O = \{o_0, o_1, \dots, o_n\}$, $n \geq 0$, где n означает место предложения в игре с обязательствами, начиная с o_0 , представляющего собой тезис.

P — это упорядоченное множество предложений — ответов респондента: $P = \{p_0, p_1, \dots, p_n\}$, $n \geq 0$, where n обозначает место предложения в игре с обязательствами, начиная с p_0 , являющегося оценкой тезиса. $P_{j+1} = \{p_0, p_1, \dots, p_{j-1}, p_j, p_{j+1}\}$, представляет собой множество предложений, оцененных респондентом на шаге $j+1$.

F — функция означивания предложений, сопоставляющая элементам из множества O элементы из множества значений $\{1, 0\}$, где 1 значит «истина», а 0 — «ложь», в качестве их значений.

Стоит отметить, что в игре с обязательствами Ч. Хэмблина содержится только два возможных значения (истина и ложь), тогда как в других формализациях можно встретить три логических значения: $\{1, 0, ?\}$, где «?» означает «неопределенное» значение. Можно заметить, что исторически у респондента была возможность «считать сомнительным» то или иное предложение, поэтому формализация, предложенная Хэмблином, не совсем точно отражает средневековый диспут с обязательствами, где было предусмотрено третье значение, помимо истинного и ложного, хотя оно и носило специальный характер. В своей игре с обязательствами Ч. Хэмблин не уделяет особого внимания процедуре оценки, на основе которой респондент решает, принять ли предложение propositum, или отклонить его, что означает автоматическое приня-

тие его отрицания. Иными словами, отклоняя то или иное предложение респондент, автоматически принимает его отрицание, что справедливо также и для игры с обязательствами Ч. Хэмблина. Поэтому тот факт, что для формализации средневекового диспута Хэмблин предусматривает только два значения, отражает суть игры, однако не отражает некоторых ее подробностей.

C — это поле обязательств респондента, такое, что

$C_n = \{p_0, p_1, \dots, p_n\}$, где $n \geq 0$, p_0 — это positum.

$C_j = C_{j-1} \cup p_j$, для каждого $j = 0, 1, \dots, m+1$.

Чтобы точно определить требования корректности для ответов респондента, Ч. Хэмблин в своей игре вводит понятие «поле обязательств», куда «записываются» предложения, принятые респондентом, и отрицания предложений, отклоненных им.

К моему удивлению, в игре с обязательствами Ч. Хэмблина K представляет собой открытое множество истинных, ложных и неясных предложений k_0, k_1, \dots, k_n , ($n \geq 0$), которые формируют общее знание, разделяемое всеми участниками диспута. Таким образом, не совсем ясно, на основании чего респондент должен принимать или отклонять нерелевантные предложения, словно ему приходится самому приписывать им значение «с чистого листа».

Оппонент ходит первым, и его первое высказывание состоит из трех частей: (а) «реальный факт», (b) ‘positum’ и (c) ‘propositum’, как называет их Ч. Хэмблин.

(а) Casus, который в системе Ч. Хэмблина является обязательной частью игры с обязательствами, состоит из слов «реальный факт» и утверждения ‘ B ’, содержащего оценку языка, которая включает описания состояния b_1, b_2, \dots, b_m , где каждый $b_i = a_i$ или $b_i = \neg a_i$.

(b) Positum включает слово ‘Positum’, за которым следует возможное утверждение ‘ C ’, где ‘ C ’ = $\{o_j\}$.

(c) Propositum состоит из слов ‘Propositum Γ ’ и утверждения o_j .

Как можно заметить, в игре с обязательствами Ч. Хэмблина шаг 1 и шаг 2 диспутов с обязательствами объединены в один шаг. Я предполагаю, что причина этого заключается в том, что он берет за основу интерпретацию, в соответствии с которой диспут начинается, только если респондент принимает positio. Таким образом, в системе Ч. Хэмблина респондент вынужден начать игру, так как у него нет никакой возможности отклонить positio, что видно из правил для ответов респондента, которые будут рассмотрены ниже.

Правила ответов: Каждый вклад респондента p_n такой, что

$p_n = \{o_n\} \vee \{\neg o_n\}$, где $n \geq 1$.

Правило окончания: Диспут заканчивается, если и только если:

(1) $P_n \vdash \perp$; или

(2) $P_n \vdash \top$ и

cedat tempus, что означает «время вышло».

Правило выигрыша:

(1) оппонент выигрывает, если и только если $P_n \vdash \perp$;

(2) респондент выигрывает, если и только если, $P_n \vdash \top$ и **cedat tempus**.

ТРУДЫ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

Стоит отметить, что Ч. Хэмблин определяет понятие *cedat tempus*, точно устанавливая число шагов в игре так, что респондент выигрывает, если и только если, $P_n \vdash \top$, где $n=11$.

Правило корректности: Ответ респондента p_n является корректным, если и только если имеет место одно из следующих утверждений:

(1) он является следствием C_{n-1} , или

(2) совместим с C_{n-1} и является следствием B , в противном случае он является некорректным.

Правило корректности показывает, что в отличие от общепринятых интерпретаций и правил Ч. Хэмблин не использует понятие релевантности предложения *propositum* по отношению к высказыванию *positum* или ранее принятым предложениям *proposita*, благодаря наличию понятия поля обязательств (*commitment store*). Таким образом, нет никакой разницы между логически релевантными и логически нерелевантными предложениями, потому что не важно, является оно релевантным или нет, респондент всего лишь обязан выбрать, принять это предложение или же принять его отрицание, но ничего не говорится о его обязанности принимать логически релевантные и отрицать несовместимо релевантные предложения, хотя предложения, сформулированные как реальный факт (' B ') важны, ибо они служат коррелятом оценки ответов респондента как корректных или некорректных, что представлено и определено в правиле корректности.

Рассмотрим пример игры с обязательствами, сконструированный на основе трактата Боэция [Боэций 1990: 163]. Текст, используемый для примера, написан в форме монолога, однако построен таким образом, что его легко представить в виде логической игры:

Оппонент	Респондент	Поле обязательств респондента	Комментарии
1	2	3	4
<p>1) 'Реальный факт': b_1: Все существующее стремится к благу; b_2: Все стремится к подобному; b_3: Что все существующие вещи суть Бог, недопустимо; b_4: Все существующее благо. 2) 'Positum': o_0: Существующие вещи благи по причастности.</p>	<p>1) p_1: Я принимаю предложение «Существующие вещи стремятся к благу». $p_1 = o_1$</p>	<p>$C_1 = \{b_1, b_2, b_3, b_4, o_0, o_1\}$</p>	<p>$b_1 \vdash o_1$. Респондент принимает <i>positum</i> и может выбрать, принять или отклонить <i>propositum</i> I. Так как <i>propositum</i> I нерелевантен <i>positum</i> (хотя Ч. Хэмблин и не использует понятие релевантности, но у него есть правило корректности, выполняющее сходные функции), респондент может оценивать данное предложение в соответствии с общим знанием, но в игре с обязательствами Ч. Хэмблина также нет понятия общего знания (в отличие от самого средневекового диспута).</p>

Продолжение таблицы

1	2	3	4
3. 'Propositum I': o_1 : Существующие вещи стремятся к благу.			Однако данное предложение релевантно особым условиям игры, или реальному факту (casus), поэтому респондент должен принять propositum I, чтобы отвечать корректно.
2) 'Propositum II': o_2 : Существующие вещи благи сами по себе (per se).	2) p_2 : Я отклоняю предложение «Существующие вещи благи сами по себе (per se)» $p_2 = \neg o_2$	$C_2 = C_1 \cup \{\neg o_2\}$; $C_2 = \{b_1, b_2, b_3, b_4, o_0, o_1, \neg o_2\}$	$o_0 \vdash \neg o_2$. «Ибо то, что по причастности бело, само по себе, в своей сущности (in eo quod ipsum est) не бело, и то же относится ко всем остальным качествам. Следовательно, если [существующие вещи] благи по причастности, то сами по себе они никоим образом не благи». Это означает, что, если нечто благо по причастности, оно не благо по субстанции, или само по себе (per se). Propositum II релевантен positum . Таким образом, из positum следует, что propositum II ложен и респондент должен отклонить его.
3) 'Propositum III': o_3 : Все стремится к подобному.	3) p_3 : Я принимаю предложение «Все стремится к подобному». $p_3 = o_3$	$C_3 = C_2 \cup \{o_3\}$; $C_3 = \{b_1, b_2, b_3, b_4, o_0, o_1, \neg o_2, o_3\}$	$b_2 \vdash o_3$. Хотя propositum III и нерелевантен positum , он релевантен специальным условиям игры, или реальному факту (casus), поэтому респондент должен принять propositum III , чтобы отвечать корректно.
4) 'Propositum IV': o_4 : Существующие вещи стремятся к благу.	4) p_4 : Я отклоняю предложение «Существующие вещи стремятся к благу». $p_4 = \neg o_4$	$C_4 = C_3 \cup \{\neg o_4\}$; $C_4 = \{b_1, b_2, b_3, b_4, o_0, o_1, \neg o_2, o_3, \neg o_4\}$	$o_3 \& \neg o_2 \vdash \neg o_4$. Оппонент предлагает респонденту еще раз o_1 для оценки, но на этот раз оно релевантно и по правилам игры (правило корректности) респондент вынужден отклонить предложение.
5) «Победа и окончание»			

Оппонент заканчивает игру, и он выиграл, потому что последний ответ респондента (p_4) был некорректным, так как поле обязательств (C_4) стало противоречивым: p_4 и p_1 вместе составляют противоречие. Это происходит вследствие того, что $p_1 = o_1$

ТРУДЫ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

и $p_4 = \neg o_4$, где $o_1 = o_4$, и мы можем переформулировать по-новому поле обязательств респондента следующим образом: $C_4 = \{o_0, o_1, \neg o_2, o_3, \neg o_4\}$.

Хотя я уже отмечала, что Ч. Хэмблин не использует понятие логически релевантных и логически нерелевантных предложений, я их использовала в вышеприведенном примере, потому что без них у респондента нет никакого правила, которым он мог бы руководствоваться при оценке предложений. В связи с этим в данном примере на шаге 4 респондент вполне мог принять предложение o_4 : «Существующие вещи стремятся к благу», но тогда мы все равно бы получили противоречие в поле обязательств C_4 , так как на самом деле данное противоречие существовало уже на шаге 3 в поле обязательств C_3 , однако в неявном виде, т. е. для своей экспликации требовало логического вывода из предложений, содержащихся в C_3 в качестве предписаний. Однако вновь здесь мы сталкиваемся с той проблемой, что Ч. Хэмблин однозначно и четко не прописал правил вывода внутри системы, но мы будем считать, что в системе действуют правила вывода той логической системы, чей язык мы приняли за основу.

На мой взгляд, Ч. Хэмблин не пишет ничего о процедуре оценки респондентом выдвинутых предложений для того, чтобы лишь подчеркнуть, насколько структурные правила могут влиять на всю систему целиком. Подобная проблема обнаруживается и при рассмотрении его системы формальной диалектики, где он не уделяет особого внимания правилам вывода, в соответствии с которыми игроки могут совершать свои ходы, как если бы либо подобных правил не было вовсе, либо игроки целиком разделяли бы корпус таких правил. Никакой логической модели для своей формально-диалектической игры Хэмблин в явном виде не представил. Поэтому мы можем попытаться принять некоторую логическую систему как базовую и посмотреть, как именно правила игры, определенные Ч. Хэмблином, будут влиять на количество истинных формул, получаемых в данной системе. Такой же подход, как мне представляется, применим и к его игре с обязательствами. Добавим правила, которые помогут определять ответы респондента, а затем исследуем свойства системы.

Начнем с того, что рассмотрим тот же самый пример, но в системе формальной диалектики Ч. Хэмблина:

Раунд	Поле обязательств Р (Пропонент, или Белый)	Р	О	Поле обязательств О (Оппонент, или Черный)
1	p	Com (p)	Com (p)	p
2	p, q	Com (q)	Com ($\neg q$)	$p, \neg q$
3	p, q, r	Com (r)	Com (r)	$p, \neg q, r$
4	$\neg q \& r \rightarrow \neg p, p, q, r$	Com ($\neg q \& r \rightarrow \neg p$)	Com ($\neg q \& r \rightarrow \neg p$)	$\neg q \& r \rightarrow \neg p, p, \neg q, r$
5	$p \vee \neg p, \neg q \& r \rightarrow \neg p, p, q, r$? ($p, \neg p$)	Com ($\neg p$)	$\neg p, \neg q \& r \rightarrow \neg p, p, \neg q, r$
6	$\neg q \& r \rightarrow \neg p, p, q, r$	Resolve ($p, \neg p$)	No (p)	$\neg q \& r \rightarrow \neg p, \neg q, r$

Как видим, между двумя таблицами, отражающими соответственно игру с обязательствами и систему формальной диалектики, есть определенные сходства и различия. В-первых, обе системы носят двузначный характер, что в известном смысле объясняет тот факт, что специальной семантической модели для них не требуется. В своей работе Ч. Хэмблин определяет только синтаксис игры в виде двух уровней системы: первый уровень, или синтаксис языка и правила вывода (которые не совсем четко определены в его системах, как уже было показано ранее), и второй уровень, или структурные правила³. Структурные правила определяют порядок взаимодействия между агентами, в случае игры с обязательствами — между оппонентом и респондентом, и между оппонентом и пропонентом, или Черным и Белым, — в случае формально-диалектической системы. Что касается понятия поля обязательств, в обоих случаях данное поле является динамическим, т. е. представляет собой «множество пропозициональных обязательств, которое изменится в зависимости от ходов, которые игроки совершают во время диалога» [Wells, Reed 2004: 35].

Что касается различий, то здесь в первую очередь следует отметить разницу в организации поля обязательств. В случае игры с обязательствами есть только одно поле обязательств, поле респондента, потому что нам важно следить лишь за его ответами. И это связано со вторым отличием, в соответствии с которым роли в игре с обязательствами являются асимметричными, как уже было сказано ранее, в то время как в системе диалектики они симметричны, за исключением того, что Белый ходит первым. Другое отличие, связанное с полем обязательств, заключается в том, что в случае игры с обязательствами из данного поля ничего нельзя удалить. Это означает, что исключается всякая возможность отказа от своих слов (т. е. предложений, принятых на предыдущих шагах игры), другими словами, в ней невозможен пересмотр убеждений,

Можно предположить, что в игре с обязательствами, вслед за средневековыми диспутами с обязательствами, нельзя взять назад свои слова, т. е. пересмотреть ранее принятые в качестве обязательств предложения, поскольку сам данный диспут можно трактовать как процедуру расширения некоторого множества до некоторого непротиворечивого множества, связанную с идеей сохранения непротиворечивости, как полагает К. Дутил-Новазэ. При этом также существуют и другие точки зрения, рассматривающие диспут с обязательствами как часть теории пересмотра убеждений [Ijtjonsuuri 1994]. Однако, как я уже сказала ранее, мне представляется невозможным пересмотр убеждений в данном диспуте ввиду отсутствия возможности отказаться от своих предыдущих утверждений. Отмечу, что ранее я относила эту характеристику к играм с обязательствам Ч. Хэмблина, но это также верно и для средневекового диспута с обязательствами, хотя следует помнить, что эти два типа диалога не во всем тождественны, как мы уже убедились.

³ Интересно отметить, что синтаксические и структурные правила формальной диалектики Ч. Хэмблина весьма напоминают логические и структурные правила в системе диалоговой логики П. Лоренцена и К. Лоренца соответственно [Lorenzen, Lorenz 1978].

Вместе с тем сторонники того, чтобы считать диспуты *de obligationibus* средневековым аналогом концепции пересмотра убеждений, несколько иначе понимают сам процесс диспута. В частности, как пишет К. Дутил-Новаэс, подобной точки зрения придерживаются Г. Лагерлунд и Э. Олссон [Lagerlund, Olsson 2001]. Отчасти такой позиции придерживается и М. Ирjonsуури [Irgjonsuuri 1994]. Как пишет К. Дутил-Новаэс, с этой точки зрения, множество убеждений респондента — *K* — будет пересматриваться в течение всего диспута, благодаря принятию предложения φ_0 (*positum*). Респондент должен будет включить все предложения, логически следующие из φ_0 в свое множество убеждений *K*, а также исключить все предложения, противоречащие φ_0 и его логическим следствиям. Однако такое понимание не допускает никакой динамики в процессе диспута, соответственно даже если респондент и меняет свои убеждения, то сразу принимая *positum*. Что касается К. Дутил-Новаэс, то она также критикует данную позицию, выдвигая два основных возражения: концептуальное и структурное [Dutilh-Novaes 2005: 373]. Детали этой дискуссии выходят за рамки нашего исследования, поэтому мы оставим это за скобками.

Итак, с моей точки зрения, правила как диспута *de obligationibus*, так и игры с обязательствами, указывают на то, что в них не предусмотрена возможность отказа от своих слов и предыдущих обязательств, тогда как в системе формальной диалектики Ч. Хэмблина это сделать можно. В формально-диалектической игре игроки могут не только вносить обязательства, но также и удалять их путем отказа от ранее принятых предложений, что, однако, создает большие проблемы в части дедуктивной трактовки правил и семантического означивания предложений в рамках данной системы. С полем обязательств также неразрывно связано еще одно отличие между рассматриваемыми системами Ч. Хэмблина, а именно: проблема окончания игры/диалога. Дело в том, что для игры с обязательствами Ч. Хэмблин четко определяет окончание игры и правило выигрыша, в то время как в случае формальной диалектики он не указывает ни первое, ни второе. Это означает, что диалог в системе формальной диалектики потенциально бесконечен и не существует правила для определения победителя. Поэтому я полагаю, что игра с обязательствами и формальная диалектика являют собой два принципиально разных типа диалога: первый представляет антагонистический тип (если рассматривать его именно как диалог, а не просто способ расширения множества истинных предложений или проверки непротиворечивости такого расширения), а последний — неантагонистический, например, что-то вроде убеждения другого игрока. Последнее различие, которое мне хотелось бы упомянуть заключается в том, что в случае игры с обязательствами один из игроков принужден к определенным действиям. Что же касается системы формальной диалектики, она абсолютно семантически открыта, и это означает, что «вовсе не существует такого высказывания, даже тавтологического, которое игрок был бы безоговорочно (*unconditionally*) вынужден утверждать, а также множества высказываний, из которых игрок был бы вынужден утверждать какое-то одно» [Hamblin 1970: 259].

В заключение мне хотелось бы отметить, что хотя игра с обязательствами и основана на средневековых диспутах с обязательствами, я не считаю данную форма-

лизацию в достаточной мере адекватной, так как Ч. Хэмблин пренебрегает весьма значимыми для нее понятиями релевантности и нерелевантности, хотя замещает их и интересным в логико-прагматическом смысле понятием поля обязательств, которому частично удастся компенсировать функции вышеуказанных понятий (к примеру, оценку ответов респондента). Тем не менее без вышеупомянутых понятий достаточно сложно проследить рассуждения респондента. В конечном итоге нам все же пришлось использовать понятия логически релевантных и логически нерелевантных предложений при рассмотрении примера игры с обязательствами. Также нельзя забывать и о серьезных изменениях в структурных правилах диспута, заключающихся в объединении нескольких принципиально различных ходов в один (без возможности для респондента реагировать на каждый из них отдельно). Кроме того, в данной системе респондент обладает гораздо меньшей свободой, так как у него нет возможности сомневаться в предложениях, поскольку система является строго двузначной, в отличие от средневекового диспута, где отклонение нерелевантного предложения не заносится в корпус обязательств респондента. Я полагаю, что в формально-диалектической системе есть понятие *casus*, но оно может появляться только в начале игры перед *positum*, однако в игре с обязательствами отсутствует понятие *petitio*.

Также в конце данной статьи мне хотелось бы еще раз вернуться к проблеме выигрыша в средневековом диспуте и в игре с обязательствами. Как уже было сказано, чтобы у респондента всегда была выигрышная стратегия, он не должен принимать внутренне логически противоречивый *positum*. Однако в нашем примере *positum* не является противоречивым. С чем же тогда связано поражение респондента? На каком шаге он допустил ошибку? Именно этот вопрос, заданный в дискуссии по докладу профессором Стивеном Ридом из Университета Сент-Эндрюс, оказался наиболее интересным. Если мы внимательно посмотрим на диспут, используя понятие релевантности, то заметим, что ни на одном шаге оппонент не предлагает респонденту предложений, нерелевантных либо тезису (*positum*), либо реальному факту (*casus*). Это свидетельствует о том, что после первого шага диалога, все остальные предложения, принятые респондентом, логически следуют из первого шага. Соответственно и противоречие (пусть, возможно, и скрытое) следует искать в первом шаге игры. Таким образом, если мы обратим внимание на первый шаг, то мы увидим, что и *propositum I* является релевантным (и даже больше того — повторением одного из предложений реального факта) реальному факту (*casus*). Соответственно и противоречие нам следует искать среди предложений, выдвинутых оппонентом в качестве реального факта и *positum*. Здесь мы его и находим, однако в скрытом виде, так как нам не хватает подсказки о том, что «то, что благо по причастности, не является благом само по себе (*per se*)», которая должна входить в область общего знания. Подчеркнем, что выявить его посредством правил нам не удастся, так как в формализованной системе Ч. Хэмблина отсутствует множество предложений, составляющих общее знание (множество **K**).

Таким образом, тот факт, что Ч. Хэмблин объединил несколько ходов в начале игры в один, а также отсутствие у него понятия общего знания (множества **K**) и возможности отвергнуть *positum* повлияли на то, что респондент был загнан в ловушку

ТРУДЫ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

оппонентом, так как начиная игру, он автоматически принял все предложения, выдвинутые оппонентом, которые в своей совокупности образовали противоречивое множество. В связи со всем вышесказанным я хотела бы сказать, что, на мой взгляд, ни игра с обязательствами, ни система формальной диалектики, предложенные Ч. Хэмблином, не могут служить адекватными формализациями средневекового диспута с обязательствами, хотя первая из них основана целиком на нем, за исключением понятия поля обязательств.

ЛИТЕРАТУРА

- Бозций 1990 — *Бозций А. М. Т. С. De Helbdomadibus: Каким образом субстанции могут быть благами, в силу того, что они существуют не будучи благами субстанциальными // Утешение Философией* и другие трактаты. М., 1990. С. 161–167.
- Долгоруков 2012 — *Долгоруков В. В. «Экономика языка» против Грайсовой «анархии»: проблема легитимности прагматических ограничений // Рацио.ru. 2012. № 7. С. 77–85.*
- Журавлева 2013 — *Журавлева Е. В. Логические парадоксы и предписания в средневековой логике // Рацио.ru. 2013. № 10. С. 18–20.*
- Лисанюк 2012 — *Лисанюк Е. Н. Полемика и средневековый логический «диспут» // Полемика культура и структура научного текста в Средние века и раннее Новое время / ред. Ю. В. Иванова, П. В. Соколов. М., 2012. С. 130–158.*
- Лисанюк 2012 — *Лисанюк Е. Н. Риторика и формальная диалектика // РАЦИО.ru. 2010. № 3. С. 26–42.*
- Лисанюк 2008 — *Лисанюк Е. Н. Современные подходы к реконструкции средневекового логического диспута // Логико-философские штудии. 2008. Вып. 5. С. 101–110.*
- Лисанюк 2006 — *Лисанюк Е. Н. Средневековый диспут // Логико-философские штудии. 2006. Вып. 4. С. 212–228.*
- Barth, Krabbe 1982 — *Barth E., Krabbe E. From Axiom to dialogue. Berlin, 1982. 337 s.*
- Dutilh Novaes 2005 — *Dutilh Novaes C. Medieval Obligationes as Logical Games of Consistency Maintenance // Synthese. 2005. N 145(3). P. 371–395.*
- Hamblin 1970 — *Hamblin Ch. Fallacies. London, 1970. 326 p.*
- Johnson, Walton 2011 — *Johnson R., Walton D. Introduction: Special Issue on Charles Hamblin // Informal Logic. 2011. Vol. 31, N 4. P. i-iv. URL: <http://www.informallogic.ca/> (дата обращения: 20.07.2013).*
- Lagerlund 2001 — *Lagerlund H. E. Olsson: Disputation and Change of Belief — Burley's Theory of Obligationes as a Theory of Belief Revision // Yrjönsuuri. 2001. P. 35–62.*
- Lorenzen, Lorenz 1978 — *Lorenzen P., Lorenz K. Dialogische Logik. Darmstadt, 1978. 238 s.*
- Spade 2013 — *Spade P. V. Medieval Theories of Obligationes // The Stanford Encyclopedia of Philosophy / ed. E. N. Zalta. 2013. URL: <http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/obligationes/> (дата обращения: 20.07.2013).*
- Uckelman 2011 — *Uckelman S. Obligationes as Formal Dialogue Systems. Proceedings of the fifth starting AI researchers' symposium. Amsterdam, 2011. P. 341–353.*
- Wells, Reed 2004 — *Wells S., Reed C. Formal Dialectic Specification // Argumentation in Multi-Agent Systems First International Workshop. 2004. P. 31–43.*
- Yrjönsuuri 1994 — *Yrjönsuuri M. Obligationes // Acta Philosophica Fennica. Vol. 55. Helsinki, 1994. 182 p.*