

## ВЛИЯНИЕ ОКРУЖЕНИЯ НА ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

Б. Сыпневский

*Университет Роуэна (Кэмден, штат Нью-Джерси, США)*

*Поступила в редакцию 17 мая 2008 г.*

**Аннотация:** В статье представлена попытка создания теории, описывающей влияние ситуативного окружения на коммуникацию. Окружение оказывает существенное влияние на общение между людьми, и последствия этого влияния не всегда можно предугадать. Автор формулирует основные положения теории окружения с точки зрения «лингвистики как точной науки» (Hard Science Linguistics). Под окружением понимают такие объекты, потоки энергии и т. п., которые становятся лингвистически релевантными при наблюдении за участниками коммуникации, но в то же время не являются частью наблюдаемого коммуникативного поведения. Среда образует своего рода матрицу коммуникации. Нельзя создать точную модель человеческого общения, не включая в нее лингвистически релевантные объекты и потоки энергии.

**Ключевые слова:** модель человеческого общения, ситуативное окружение, коммуникативное поведение, «лингвистика как точная наука», матрица коммуникации.

**Abstract:** This paper is a first attempt at an initial theory describing the substantial and unanticipated effect that the surroundings can have on the way that people communicate with each other. «Surroundings» is a technical term in Hard Science Linguistics (HSL) that refers to those objects, energy flows, and the like which are linguistically relevant when we observe people communicating with each other but are not part of the actual communicative behavior that is being observed. The surroundings form the matrix in which people communicate. Some linguists refer to «context» in vaguely similar terms but rarely is «context» elucidated. We cannot accurately model an observation of people communicating with one another without including the linguistically relevant objects and energy flows in the model.

**Key words:** model of human communication, surroundings, communicative behavior, Hard Science Linguistics, communication matrix

### ВВЕДЕНИЕ

В недавно опубликованных работах [4; 5; 6; 7] нам удалось показать, что окружение оказывает существенное влияние на общение между людьми, и последствия этого влияния не всегда можно предугадать. «Окружение» (surroundings) — это специальный термин, используемый в Hard Science Linguistics (HSL, «лингвистика как точная наука») [8, 86; 9], под которым понимают те объекты, потоки энергии и т. п., которые становятся лингвистически релевантными при наблюдении за участниками коммуникации, но в то же время не являются частью самого коммуникативного поведения, которое мы наблюдаем. Среда образует своего рода матрицу общения. Некоторые лингвисты используют отчасти сходный термин «контекст», но его значение редко разъясняется [3]. В своих работах я начинал с исследования остиновских перформативных высказываний [1; 2], которые имеют слабо выраженные связи со специфическими

условиями окружения. Дж. Остин и другие сторонники теории речевых актов время от времени говорят о том, что контекст важен, но никогда не объясняют, почему именно он важен.

Нельзя создать точную модель человеческого общения, не включая в нее лингвистически релевантные объекты и потоки энергии. Включение таких объектов и энергетических потоков позволит избежать проблем, которые могут возникнуть в случае исключения подобных объектов и потоков энергии из модели.

В данной работе влияние окружения описывается в самых общих терминах, что позволяет сформулировать теоретические подходы. Это первая попытка предложить подобную теорию.

Модель отдельного факта коммуникации между людьми в терминах HSL носит название «связка» (linkage)<sup>1</sup>. Каждая коммуникативная связка

© Сыпневский Б., 2008

© Кленина Н., Кашкин В.Б., перевод с англ., 2008

<sup>1</sup> [AB] – связка, включающая дополнительный компонент ([sound systems]) с рядом свойств, обозначаемых угловыми скобками (<>).

выполняет, по крайней мере, одну задачу, определяемую как «задача высшего уровня». Задача — это описание в терминах HSL некоего события или действий, лингвистически значимых для данной связки<sup>2</sup>, т. е. для моделируемого наблюдения. Задача при необходимости может делиться на подзадачи. Коммуникативная связка включает модели всех релевантных коммуникантов, определяемых как «ролевые компоненты» (role parts). Исследователи в области HSL признают, что объекты, потоки энергии и т. п. могут производить лингвистический эффект, который нужно учитывать при создании модели коммуникативной связки. Их можно отобразить, вводя в модель опорные компоненты (prop parts) для обозначения объектов, компоненты для обозначения каналов передачи потоков энергии (channel parts), а также компоненты обстановки (setting parts) для других частей ситуативного окружения.

Когда мы наблюдаем за коммуникантами, они общаются в каком-либо месте на какую-либо тему. Некоторые объекты окружения оказывают лингвистическое воздействие (linguistic effect) на то, как и о чем разговаривают люди. Эти объекты могут иметь свойства, значимость которых может со временем меняться. Например, если двое детей разговаривают об имеющемся у них мяче, мяч может оказывать определенное влияние на их общение. Дети могут разговаривать как собственно о мяче, так и просто сослаться на него в разговоре (point of reference). Предположим, что во время разговора в наличии есть несколько мячей. У каждого мяча есть определенные свойства: такие как место нахождения и, возможно, цвет и размер. Некоторые из этих свойств становятся лингвистически релевантными, другие — нет. Если один из мальчиков сообщает, что ему нужен красный мяч, то цвет мяча будет лингвистически релевантным. Свойства можно представить как свойства опорных компонентов модели, представляющих каждый отдельный объект. У людей также есть свойства, которые можно смоделировать с помощью соответствующих ролевых компонентов.

### ЗАДАЧИ

Если объект или поток энергии влияют на общение в реальности, то соответствующий опорный компонент или канал передачи должны быть включены в коммуникативную связку, если мы хотим создать удовлетворительную модель интересую-

щей нас ситуации. Например, в [5, 174] описан пример общения людей во время приобретения лотерейных билетов. Было обнаружено, что сама планировка киоска или отдела по продаже билетов строго предопределяла коммуникативное поведение продавца и клиентов. Расположение витрины с билетами позволяло некоторым клиентам просто указывать на те билеты, которые они хотели купить [5, 177]. Конечно, если бы перед покупателем не было билетов, или если бы он их не видел, то он не мог бы просто указать на билет (остенсивное указание), что сделало бы невозможным использование такого типа коммуникативного поведения. Описание билетов и указание их местоположения, таким образом, необходимо для создания более точной модели данной ситуации.

Представим себе ситуацию, в которой громкоговоритель или система массового оповещения производит неожиданное воздействие на общение людей. Предположим, что некие друзья разговаривают за едой в клубе. Назовем друзей А и В, обозначим их как опорные компоненты модели [А] и [В]<sup>3</sup>. Третий человек — назовем его С, и обозначим его как ролевой компонент [С]<sup>4</sup>, не принимающий участия в разговоре, — работает с системой массового оповещения, обозначаемой как опорный компонент [аудиосистема]. Во время работы аудиосистема выдает ответную реакцию на действия С в виде громкого пронзительного звука. Эта ответная реакция аудиосистемы заставляет А и В прервать разговор, возможно, для того, чтобы они каким-либо образом прокомментировали эту реакцию. Чтобы смоделировать разговор между А и В, необходимо создать коммуникативную связку (назовем ее [АВ]) с задачей высшего уровня (назовем ее <беседовать>)<sup>5</sup>. Пример такой связки приведен в Приложении. Задача <беседовать> не является простой из-за наличия ответной реакции аудиосистемы, которую можно представить, введя в модель компонент канала передачи, назовем его [ответная реакция]. Если нет ответа аудиосистемы, то <беседовать> не прерывается. Если же обратная реакция аудиосистемы слышна, то в осуществлении задачи <беседовать> наступает перерыв. Эффект, произведенный ответной реакцией аудиосистемы, моделируется как подза-

<sup>3</sup> Сходным образом описан ролевой компонент [В].

<sup>4</sup> У ролевого компонента [С] только одна задача.

<sup>5</sup> Задача высшего уровня <беседовать> определяется как такая задача, при исполнении которой либо [А] выполняет задачу <говорить с В>, либо (v) [В] выполняет задачу <говорить с А>.

<sup>2</sup> Ролевой компонент [А] выполняет три задачи (приведенные в угловых скобках). Их детальное описание не приводится.

дача, выполняемая [А] и/или [В], — назовем ее <комментарий относительно ответной реакции аудиосистемы>. Эта подзадача выполняется, когда <беседовать> прерывается. После <комментария> <беседовать> возобновляется. Если воздействия аудиосистемы, перекрывающей разговор, нет, то не выполняется и прерывающая подзадача.

Наличие или отсутствие опорного компонента или иного подобного элемента модели может, таким образом, значительно изменить общее поведение коммуникативной связки. Это происходит, разумеется, потому, что связка моделирует реальные ситуации, в которых и наблюдалось данное изменение в коммуникативном поведении. Модель — это упрощенное представление наблюдаемой в реальной жизни ситуации, которое может помочь понять всю сложность реального общения. Заметим, что поведение модели непременно меняется, когда объекты или энергетические потоки приводят к изменениям в общении между коммуникантами в реальном мире.

Таким образом, были выявлены два основных типа влияния объектов и энергопотоков на общение между людьми. Если объект или поток энергии оказывает влияние лингвистического характера<sup>6</sup>, то это влияние может как сделать возможным выполнение лингвистической задачи, так и прервать ее выполнение. Если объект или поток энергии прерывает выполнение лингвистической задачи, то в модель необходимо добавить подзадачу, или даже задачу, которая приостанавливает выполнение другой задачи, пусть даже и временно. Если объект или поток энергии способствует выполнению коммуникативной задачи, то необходимо представить объект или поток энергии как компонент задачи так, чтобы задача была невыполнимой до тех пор, пока объект или поток энергии не будут представлены в модели должным образом.

Задача моделирует некоторую часть коммуникативного поведения, которое человек выбирает при общении в реальной жизни. Не существует задач, которые появляются естественным образом; все задачи — результат работы создателя модели. Другими словами, задача — это теоретический

<sup>6</sup> —<беседовать> фактически означает, что задача <беседовать> «выключена» или прервана. Когда случается подобное, то либо [А] выполняет задачу <комментарий по поводу ответной реакции>, либо [В] выполняет задачу со сходным именем. Отметим, что как [А], так и [В] выполняют сходным образом именованные задачи, которые НЕ являются одной и той же задачей. Результаты выполнения двух этих задач могут различаться.

объект, используемый для описания реальности, но сама задача не является частью реального мира<sup>7</sup>, а используется только для представления реальности. Создатель модели сам решает, сколько задач необходимо в определенной модели и как каждая задача должна быть описана. При этом он всегда ссылается на наблюдения за реальным миром. Работа создателя моделей с точки зрения HSL заключается в том, чтобы точно изложить эти наблюдения. Как было показано выше, на выполнение задачи могут оказывать влияние опорные компоненты, каналы передачи или другие элементы ситуативного окружения, а точнее — их свойства, являющиеся воплощениями некоторых характеристик объекта или энергопотока в реальности. Свойства могут со временем менять свою значимость, как, например, в случае с ответной реакцией аудиосистемы. Аудиосистема была представлена в нашей модели как опорный компонент под названием [аудиосистема]. [Аудиосистеме] могут быть приписаны те свойства, которые нам необходимы для моделирования коммуникативной связки. Предположим, что у [аудиосистемы] есть свойство <включено-выключено>, которое представляет состояние аудиосистемы в реальности. Если мы говорим: [аудиосистема] <включено-выключено\выключено>, т. е. что звуковая система (в реальности) выключена, то можно сказать, что данное обстоятельство не будет оказывать лингвистического эффекта на разговор между А и В<sup>8</sup>, так как аудиосистема не может издавать звуков, которые могли бы повлиять на разговор между А и В. С другой стороны, если мы утверждаем: [аудиосистема] <включено-выключено\включено>, т. е. звуковая система в реальном мире работает, то мы, вероятно, захотим приписать [аудиосистеме] еще одно свойство: <громкость>. В зависимости от того, что необходимо в модели, можно приписывать <громкости> различные значения. Для большей точности можно измерять <громкость> в децибелах. Если такая точность не нужна, то можно присвоить <громкости> лингвистическое, а не цифровое значение, например, «тихо», «громко» или «очень громко». Можно также учитывать такое

<sup>7</sup> Когда свойство компонента [аудиосистема] <включено-выключено> находится в состоянии «выключено», либо когда <включено-выключено> включено, а свойство [аудиосистемы] <громкость> находится на низком уровне, свойство [А] <слышать В> имеет положительное значение, как и свойство [В] <слышать А> (они оба могут слышать друг друга). Обратной связи нет. Это пример процедуры образования контекста обстановки.

<sup>8</sup> В случае обратной реакции аудиосистемы, [А] и [В] друг друга слышать не могут.

свойство, как <высота> для описания издаваемого звука. Строго говоря, некоторые из этих свойств могут быть факультативны, их необходимо включать только тогда, когда мы хотим, чтобы модель описания наблюдаемой реальности была более точной.

Мы приходим к выводу, что обычно недостаточно лишь упомянуть о том, что наличие или отсутствие объекта приводят к возникновению лингвистического эффекта. В то же время, иногда достаточно просто включить объект или поток энергии в модель, если объект или энергопоток являются «предметом» моделируемого разговора, например, когда два посетителя музея стоят перед произведением искусства и обсуждают его. Обычно лингвистический эффект обуславливается значением, а чаще даже изменением значения того или иного свойства объекта или потока энергии в определенный момент, зафиксированный в модели<sup>9</sup>. Например, если бы в вышеприведенном случае с ответной реакцией было так: [аудиосистема] <включено-выключено\выключено>, то [аудиосистема] не произвела бы лингвистического эффекта на [АВ], так как если бы аудиосистема была выключена в реальности, она никак бы не повлияла на разговор. Конечно, задача <беседовать> не прервалась бы из-за того только, что [аудиосистема] <включено-выключено\включено>. Это произошло бы только при одновременном соблюдении следующих условий: [звуковая система]<громкость\очень громко> (или при любом другом значении громкости, выбранном в модели для указания на то, что действие аудиосистемы перекрыло разговор между А и В). Таким образом, получается, что лингвистический эффект возникает в результате действия целого комплекса значений свойств, а также изменений значений этих свойств.

### ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Не следует воспринимать лингвистический эффект, производимый значениями свойств опорных компонентов и т. п., как действие какого-либо физического закона, подобного закону всемирного тяготения. В лучшем случае лингвистические эффекты имеют вероятностную природу. Возвращаясь к примеру с лотереей, можно сказать, что наличие лотерейных билетов на витрине способствовало тому, что некоторые покупатели заказывали определенные лотерейные билеты, указав на них. Однако нельзя утверждать, что наличие билетов на витрине *послужило причиной* такого поведения людей. Если бы

это действительно являлось причиной, то и другие клиенты покупали бы билеты, просто указывая на них, но они так не поступали. На самом деле, подобным образом поступила как раз меньшая часть покупателей. Наличие билетов на витрине произвело лингвистический эффект только в отношении некоторой части покупателей, но не воздействовало таким же образом на других.

Как определить, оказывает ли объект или энергетический поток какое-либо воздействие? Ответ на вопрос, производит ли тот или иной объект либо энергопоток лингвистическое воздействие или нет, и если производит, то какое именно, — могут дать только сами общающиеся индивиды, процесс коммуникации которых мы наблюдаем<sup>10</sup>. Например, если бы в отрезок времени, представленный в разговоре [АВ], ответная реакция аудиосистемы наступила в тот момент, когда А и В ели суп, а не разговаривали, то действие аудиосистемы не оказало бы никакого лингвистического эффекта, или эффект мог быть совершенно не таким, как если бы это произошло в то время, когда А и В оживленно беседовали. Также отметим, что простое присутствие объекта в непосредственной близости от коммуникантов не означает, что этот объект будет производить на них лингвистическое воздействие. Но это также и не значит, что объект не даст никакого лингвистического эффекта. Исследователь должен тщательно наблюдать за коммуникантами, чтобы определить, какое именно воздействие оказывает на них объект или поток энергии.

Если в определенном ситуативном окружении находится множество объектов или энергетических потоков, способствующих выбору определенного типа коммуникативного поведения, мы можем ожидать, что наблюдаемые нами коммуниканты выберут именно тот тип коммуникативного поведения, который будет вызван этими объектами или потоками энергии. В таком окружении можно с высокой степенью вероятности предсказать общий тип коммуникативного поведения, но не конкретные его детали, например, слова, используемые в разговоре. В случае с лотерейными билетами место в магазине, где они продавались, было обозначено специальными указателями, там находились предметы, которые характерны только для места продажи лотерейных билетов. Легко было предугадать, что человек, пришедший туда и направившийся к витрине с лотерейными билетами, вступит

<sup>9</sup> Если [А] слышит [В] и наоборот, они беседуют (исполняют задачу <беседовать>).

<sup>10</sup> Если [А] не слышит [В] и наоборот, <беседовать> прерывается.

в коммуникацию с продавцом. В результате такого коммуникативного поведения человек либо купит один или несколько лотерейных билетов, либо заговорит с продавцом о лотерее, например, о том, как получить выигрыш или какие номера выиграли. Менее вероятно то, что он изберет другой тип коммуникативного поведения, например, спросит дорогу, просто решит поболтать и т. д. Хотя купить лотерейный билет можно было разными способами, в том числе и тем, когда не произносилось ни единого слова, стало ясно, что выбор типа коммуникативного поведения при покупке билета стимулировался ситуативным окружением, которое предполагало почти полное исключение других типов и тем коммуникации.

В той ситуации, которую можно смоделировать как задачу в условиях коммуникативной связки, когда объекты или энергопотоки создают помехи лингвистическим действиям, мы можем утверждать, что наличие этих объектов либо энергетических потоков приведет к появлению комментариев по поводу источника помех. В связке [AB] при звуке аудиосистемы можно ожидать комментария как от А, так и от В, или от них обоих. Телефонный звонок во время разговора предполагает, что один из коммуникантов ответит на него, или каким-то образом его прокомментирует. Лингвистический эффект, производимый объектом или энергетическим потоком, приводит к более предсказуемому, в общих чертах, коммуникативному поведению, нежели то коммуникативное поведение, которое он прерывает<sup>11</sup>.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На данном этапе разработки проблемы можно сделать следующие выводы:

1. Объекты и потоки энергии посредством своих свойств могут влиять на общение между людьми в определенные моменты времени. Наши наблюдения подтверждают выводы В. Ингве [8].

2. Объекты и потоки энергии могут как способствовать общению между людьми, так и выступать в роли помехи в конкретных ситуациях. В этом проявляется их лингвистическое воздействие.

3. Коммуниканты сами определяют, какое воздействие оказывают на их коммуникативное поведение те или иные объекты и потоки энергии, и оказывают ли они его вообще. Исследователь в области HSL при помощи создания точной модели

<sup>11</sup> Это описание происходящего в том случае, если [С] выполняет задачу <настройка аудиосистемы>. Мы приводим здесь модель протекания обратной реакции ([обратная реакция]).

коммуникативной связки проясняет, каково это воздействие. Сами же лингвистические эффекты имеют место в реальной действительности.

4. Одни и те же объекты и потоки энергии могут приводить к различным последствиям в коммуникации различных людей в различное время. Эффект может быть, в том числе, и нулевым. В HSL всегда учитывается временной фактор.

Когда мы говорим, что объект или энергетический поток «производят лингвистический эффект», мы имеем в виду то, что в реальности объект или энергопоток тем или иным образом меняют коммуникативное поведение участников общения. Последствия такого воздействия легко проследить на модели коммуникативного поведения. Если исключение из модели объекта или потока энергии снижает точность коммуникативной связки как модели реальной языковой коммуникации, то данный объект или энергетический поток «производят лингвистический эффект». Иначе говоря, если включение точной модели объекта или энергопотока делает модель коммуникативной связки более точным отражением реальной действительности, то данный объект или поток энергии «производят лингвистический эффект» в наблюдаемой ситуации. Если же включение точной модели объекта или энергопотока в модель коммуникативной связки не повышает точности этой модели наших наблюдений за событиями окружающей действительности, то данный объект или энергетический поток не производят никакого лингвистического эффекта, а их модели могут быть удалены из модели коммуникативной связки. В противном случае, объект и энергопоток в модель не включаются. Необходимо учитывать, что модель связки представляет только коммуникативную составляющую человеческого поведения, а не общую сумму иных аспектов поведения.

Приложение

### Модель связки с учетом ответной реакции

В данном приложении приводится упрощенная модель того, что в тексте статьи называлось связкой с ответной реакцией. Приведена также детализация этой связки. Обратите внимание на то, что нумерация строк здесь дается лишь для удобства отсылки, а не является частью модели связки. Связка как модель не претендует на то, чтобы стать окончательным и исчерпывающим описанием. Возможны иные и более успешные способы моделирования данного сценария.

1. [AB][аудиосистема]<включено-выключено><громкость><продолжительность><высота звука>
2. [A]<слышать В><говорить с В><комментировать ответную реакцию>
3. [B]<слышать А><говорить с А><комментировать ответную реакцию>
4. [C]<регулировать аудиосистему>
5. <беседовать> : [A]<говорить с В> v [B]<говорить с А>
6. <беседовать> : [A]<комментировать ответную реакцию> v [B]<комментировать ответную реакцию>
7. [аудиосистема]<включено-выключено\выключено> v [аудиосистема]<включено-выключено\включено> x [аудиосистема]<громкость\тихо> :: [A]<слышать В\да> x [B]<слышать А\да> x [ответная реакция\нет]
8. [ответная реакция\да] :: [A]<слышать В\нет> x [B]<слышать А\нет>
9. [A]<слышать В\да> x [B]<слышать А\да> -> <беседовать>
10. [A]<слышать В\нет> v [B]<слышать А\нет> -> <беседовать>
11. [C] <регулировать аудиосистему> : [аудиосистема] <включено-выключено\включено> x [аудиосистема] <громкость\громко> x [ответная реакция\да]

Автор выражает свою благодарность Ларе Буразер (университет г. Любляна, Словения) и Елене Бухаткиной (Минский государственный лингвистический университет, Республика Беларусь) за ценные комментарии при подготовке данной статьи.

Перевод с английского Н. Клевиной и В.Б. Кашкина  
Университет Роуэна (Кэмпден, штат Нью-Джерси, США)  
Б. Сьпневский, профессор кафедры компьютерных наук

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Austin J.L. *Philosophical Papers* / J.L. Austin. — Oxford : Oxford University Press, 1961.
2. Austin J.L. *How to do things with words*. — 2<sup>nd</sup> ed. / J.L. Austin. — Cambridge : Harvard University Press, 1975 (1962).
3. Searle J. *Speech acts* / J. Searle. — Cambridge : Cambridge University Press, 1999 (1969).
4. Sypniewski B. *Reconstituting Austin's Verdictives* / B. Sypniewski // *Hard-Science Linguistics* / ed. by V. Yngve and Z. Wąsik. — London : Continuum, 2004. — P. 129—141.
5. Sypniewski B. *Lottery Betting* / B. Sypniewski // *Hard-Science Linguistics* / ed. by V. Yngve and Z. Wąsik. — London : Continuum, 2004. — P. 174—187.
6. Sypniewski B. *Austin and Same-Sex Marriage* / B. Sypniewski // *The LACUS Forum*. — Houston, TX, 2006. — Vol. 32. — P. 249—256.
7. Sypniewski B. *Domain Confusion* / B. Sypniewski // *The LACUS Forum*. — Houston, TX, 2007. — Vol. 33. — P. 399—404.
8. Yngve, V. *From Grammar to Science* / V. Yngve. — Philadelphia : John Benjamins, 1996.
9. *Hard-Science Linguistics* / ed. by V. Yngve and Z. Wąsik. — London : Continuum, 2004.

Rowan University — Camden Campus; Camden, NJ USA  
B. Sypniewski, Department of Computer Science