

Основным переключателем строки является д р у г о й — последнее слово текста. Буквальное значение этого местоимения — «не-этот» — указывает на неопределенность референта в тексте, «различает» знак и референт. Это значение предполагает область референтного перебора, в которую входит и говорящий («этот, а не другой»). Таким образом, отрицается единственность и суверенность говорящего (ср. негодование Обломова на Захара: «Значит, я для тебя все равно что другой?»), что также делает проблематичным его высказывание: ср. *Он охотно помогает другому, но? Я охотно помогаю другому.*

Вместе с тем сам «другой» определен как единственный индивид — как Другой. В отличие от имени *лодка* в (9) местоимение *другой* — это твердый десигнатор, оно обозначает существующий и единственный объект. Существующий — потому что объект входит в область референтного перебора, и единственный — потому что он определен своей ролью в ситуации. Другой — это Любящий, «тот, кто в данном возможном мире любит вас искренно и нежно». Сингулярность Е-мира придает единственность и фигуре Любящего — не индивидуализированной, но персонализированной. Пассивная конструкция (VI) также предполагает определенность и персональность агента-«автора». Более стандартными представляются фразы *Здание построено Растрелли* и *Тропа протоптана первопроходцами*, чем ? *Здание построено каким-то итальянским архитектором* и ? *Тропа протоптана слонами.*

Таким образом, Другой представлен как личность, и уже поэтому он обладает не атрибутивным, а субстанциональным существованием. Единственность Другого и создает момент различения: индивидуальный объект различается с его неопределенным текстовым обозначением, реальный мир разделяется с областью семантической референции. Это абсолютное различие, эквивалентное последнему самоотрицанию текста: оно устанавливает не другой текст, а не-текст.

С другой стороны, реальный мир различается с миром говорящего. Другой — это существующий и единственный индивид, но он неизвестен и неопределим для говорящего. Мир Другого — это фрагмент реального мира, но этот фрагмент не совпадает с миром говорящего. В этом и состоит функция этого персонажа: введение Другого производит переключение из актуального мира говорящего в реальный мир как множество эпистемически допустимых миров. Существование говорящего в этом «большом» мире уже не предполагается.

Таким образом, в данном варианте переключения Е-мир вписан в реальный мир: именно реальный мир ответствен за существование объектов и положений дел, не предусмотренных моделью говорящего («метаконтекст случая — весь мир» [13]). Допуская существование Другого, говорящий предоставляет ход Богу в игре реального мира.

Если искать образ мира, соответствующий этой игре, то это будет не урна с шарами, а скорее «волшебный сундук», из которого можно извлечь все, что угодно, в котором исчезают и появляются сами зрители. Предметы из сундука достает фокусник, задача же зрителей — «описать мир», определить, какие предметы в данный момент (до выемки) находятся в сундуке. Не зная всего содержимого сундука, зрители могут быть уверены в одном: любой предмет, вынутый фокусником, может радикально изменить их «картину мира». Именно в этом смысл модели «изменяющегося мира», которую предлагает Хинтиikka для теоретико-игрового обоснования Е-миров [6, с. 241]. Представление о мире как о сфере игры человека со Случаем было близко и Пушкину [14].

Важно, однако, что эта модель есть модель самого текста как пространства возможных текстов. В этом смысле она не вложена в текст, а извлечена из него. Она возникает в стратегии различения, когда чисто номина-