леднее время все более заинтересованное внимание лингвистов. В рамках последней был разработан целый комплекс процедур, ведущих к так называемому разрыву герменевтического круга. Понимание в этом случае становится активным процессом, требующим от интерпретатора использования определенных операций, которые обеспечивают вхождение в понятийный мир текста. Установка на активное понимание реализуется, например, в рекомендации искать вопросы, содержащиеся в тексте, и отвечать на них, используя достигнутый уровень понимания [10].

Основной результат рассмотренного круга ПС-построений — это внедрение в концептуальный аппарат науки представления о том, что ДК — какова бы ни была их онтология — могут рассматриваться как семантические объекты sui generis. Однако от такого внедрения до создания ПС-теории, способной усилить описание семантических свойств языковых выражений (синонимии, осмысленности, аномальности и т. д.), т. е. внести вклад в лингвистическую семантику, пролегала дистанция огромного размера, обусловленная прежде всего слишком высокой степенью абстрактности, присущей логико-философскому варианту ПС.

1.3. Подобная абстрактность радикальным образом преодолевалась в ПС-построениях, предложенных в начале 70-х годов в ИИ, где, собственно, и возник сам термин «процедурная семантика», принадлежащий У. Вудсу. В радикальных формулировках типа «мы не только должны рассматривать производство и понимание естественно-языковых высказываний как процессы, описываемые в алгоритмических терминах, но сами наши высказывания следует считать частями программ, результатом которых является изменение бихевиоральных предрасположений других людей» [11, с. 256] естественно-языковым высказываниям в качестве их семантики были сопоставлены алгоритмические процедуры-предписания, неважно, воплощенные ли в нейронных или электронных сетях. В условиях ограниченных предметных областей систем ИИ (например, в модели мира BLOCKS, в которой «бытовал» знаменитый SHRDLU Т. Винограда [12]) тезис «высказывания суть программы» оказался практически осуществимым, тем более, что сам мир SHRDLU и ряда других ИИ-систем начала 70-х годов (скажем, моделирующих понимание высказываний по поводу игры в «крестики-нолики» или приготовления бутербродов) был акциональным par excellence. Процедурно задавалась семантика даже таких, например, выражений, как *красный куб*, *на котором стоит пирамида* [2].

Демонстрацию практической возможности построения достаточно детальных ПС-описаний естественно считать основным — с точки зрения истории ПС — результатом развития ее «программистского» варианта. За эту возможность, однако, приходится платить дорогой ценой: система, в которой вся сколько-нибудь неэлементарная семантика задается специализированными и детализованными процедурами, оказывается чрезвычайно чувствительной к изменению предметной области в том смысле, что смена ее приводит практически к необходимости радикальной переделки системы. Мало того, что это технологически бесперспективно, это с очевидностью когнитивно неадекватно. «Естественная» когнитивная система человека перестраивается с одной предметной области на другую достаточно (хотя и не безгранично) легко, и семантика в ней, по всей вероятности, представлена не только и не столько в виде специализированных процедур.

1.4. Такого рода соображения, соответствующие принципиальной ценностной установке современного ИИ на «нечерноту ящика», привели во второй половине 70-х — начале 80-х годов к формированию когнитивного варианта ПС, представленного прежде всего работами Т. Винограда [1,

[2] По сути дела, процедурное описание семантики таких именных групп выглядело как алгоритм распознавания, что впоследствии дало основание инкриминировать данному варианту ПС незамысловатый верификационизм [13]. Такие единицы, как *КУБИК* (BLOCK), *ПИРАМИДА*, *КРАСНЫЙ*, *РАВНОСТОРОННИЙ* входили все же в системе Винограда в исходную субкатегоризацию мира.