

Analogický argument v prospech autorskej tvorby fiktívnych postáv

TRAJDA, NICOLO

Abstrakt: Cieľom tohto článku je zdôvodniť prijateľnosť tvrdenia, že fiktívne postavy sú naše výtvary. Základným východiskom pritom bude logicko-sémantická analýza používania fiktívnych mien. Postup argumentácie však bude nepriamy, pomocou analógie medzi referenciou a tvorbou v prípade fiktívnych entít a referenciou a tvorbou v prípade matematických entít. Fikcia ako predmet takejto analýzy je niečím mlhavým, ako však ukážem, niektoré jej všeobecné rysy vyniknú jasnejšie v porovnaní s predmetmi z exaktnejšej oblasti v obdobnej úlohe. Vedľajším cieľom článku je načrtnúť všeobecnú teóriu sémantiky a tvorby „pomyselných objektov“.

Kľúčové slová: fiktívne postavy, matematické entity, referencia, tvorba.

Úvod. Tento článok sa venuje problematike fiktívnych mien a fiktívnych postáv. Prídavné meno „fiktívny“ je odvodené od latinského slova *fictum* čo je *supinum* (neurčitý tvar slovesa, vyjadrujúci dej alebo stav, ktorý je cieľom istého pohybu) latinského slovesa *finigo* (vymýšľať si, predstierať, konať ako by niečo bolo skutočné). V súlade s tým sú fiktívne postavy v istom zmysle vymyslené a existencia fiktívnych postáv ako referentov (či extenzií) fiktívnych mien je nanajvýš predstieraná. V súčasnej analytickej estetike sa diskutuje o tom, či fiktívne postavy existujú, a ak existujú, či sú vytvorené autormi, alebo či sú večné. V tomto článku budem argumentovať v prospech tvrdenia, že fiktívne postavy (chápané ako zmysly - nie ako extenzie fiktívnych mien) sú naše výtvary. Základným východiskom pritom bude logicko-sémantická analýza používania fiktívnych mien vo fikcii a v diskurze o fikcii (paradigmatickým príkladom fiktívneho mena je *Sherlock Holmes*).

Moja argumentácia však bude nepriama. Budem argumentovať pomocou analógie medzi referenciou a tvorbou v prípade fiktívnych entít a v prípade matematických entít. Fikcia ako predmet takejto analýzy je niečím hmlistým a vzpierajúcim sa exaktnej analýze. Ako však ukážem niektoré jej všeobecné rysy vyniknú jasnejšie v porovnaní s predmetmi z exaktnejšej oblasti v obdobnej úlohe, pričom touto exaktnejšou oblasťou bude matematika. Možno sa to bude zdať ako zbytočné cyklistické šliapanie do kopca, zostup z tohto kopca bude o to rýchlejší, a možno aj jednoduchší. Vedľajším cieľom článku bude načrtnúť všeobecnú teóriu sémantiky a tvorby „pomyselných objektov“, akými sú matematické aj fiktívne entity.

Štruktúra článku je nasledovná: V prvej časti práce odliším fiktívne postavy od podobných „úkazov“. V druhej a tretej časti stručne uvediem čitateľa do diskusie o probléme fiktívnych mien a fiktívnych postáv zo sémantického a ontologického hľadiska, a poukážem na možnosti jeho riešenia. Zároveň uvediem dôvody v prospech určitého riešenia a zareagujem na jednu námietku

proti takémuto riešeniu. V štvrtej časti sa budem venovať analýze označovania a tvorby matematických entít, a následne v piatej časti uvediem zásadné podobnosti a odlišnosti fiktívnych postáv a matematických objektov. Výsledky práce zhrniem v šiestej časti.

1. Rozdiely medzi fiktívnymi indivíduami a podobnými fenoménmi. V tejto časti práce vymedzím fenomén fiktívnych indivíduí a fiktívnych mien v kontraste s príbuznými, no odlišnými fenoménmi. Zameriam sa na tri takéto fenomény (či druhy entít): možné indivíduá, mýtické indivíduá a skutočné indivíduá. V každom prípade poukážem na evidentné odlišnosti, pričom sa nebudem pokúšať o vyčerpávajúcu špecifikáciu týchto odlišností.

Fiktívne indivíduá nemožno stotožniť s možnými indivíduami. K fiktívnym indivíduám totiž možno zaradiť aj nemožné indivíduá. Nič mi nebráni v napísaní príbehu o guľatom štvorci, ktorý je živou bytosťou: vo fikcii je dovolené takmer všetko. O takýchto indivíduách sa možno vyjadrovať tak, ako keby sme si ich vedeli predstaviť, aj keď si ich v skutočnosti predstaviť nevieme.

Fiktívne indivíduá sa tiež líšia od mýtických indivíduí. Otázka existencie jednotlivých mýtických indivíduí *de re* generuje ťažko verifikovateľné hypotézy. Mýtické indivíduá majú tendenciu sa nám skrývať, alebo im pripisujeme vlastnosti, ktoré nám zabraňujú ich vnímať štandardnými zmyslami. Rozdiel medzi fiktívnymi a mýtickými indivíduami je však intersubjektívny. Medzi mýtické indivíduá možno zaradiť aj objekty novodobých kryptozoológických záznamov, ako napríklad „Príšera z jazera Loch Ness“, o ktorej existujú príbehy konštatujúce skúsenosti s týmto indivíduom, pričom niektoré z nich sa predkladajú ako „autentické“ (nejde teda o intencionálne výmysly, ktoré svoju povahu výmyslov otvorene priznávajú). Napriek tomu však dané príbehy nedokazujú existenciu tohto indivídua (v tomto prípade možno aj celého druhu). V prípade fikcie a fiktívnych mien je spravidla fiktívna intencia zrejmalá.

Fiktívne indivíduá sa líšia od skutočných indivíduí *prima facie* tým, že skutočné indivíduá existujú ako konkrétne entity v aktuálnom svete; v prípade fiktívnych entít je ich existencia ako konkrétnych aktuálnych entít vylúčená. V súvislosti s tým, fiktívne mená sa od vlastných mien líšia tým, že v prípade vlastných mien vieme s istotou (alebo s vysokou pravdepodobnosťou) určiť a nájsť skutočne existujúce indivíduum, ktoré je referentom daného mena. Istú problematizáciu predstavuje historická referencia (napr. Sokrates; k problému historickej referencie pozri (Tichý 1988, 261-270)).

2. Uvedenie do sémantického a ontologického problému fiktívnych mien. V súvislosti so sémantikou fiktívnych mien a ontológiou fiktívnych postáv si treba položiť dve otázky:

(a) Referujú na niečo fiktívne mená?

(b) Ak áno, akej povahy sú entity, na ktoré fiktívne mená referujú?

Otázka (a) úzko súvisí s otázkou, či existujú fiktívne postavy. V odpovedi na túto otázku sa zvykne implicitne predpokladať „princíp referencie“ (Novák, L. (2014)): „nemožno hovoriť o tom, čo nie je“, čiže podmienkou referencie je existencia skutočného „vonkajšieho objektu“. Treba však upozorniť, že niektoré teórie argumentujú skôr v prospech fiktívnych postáv ako abstraktných entít, ktoré nemožno priamočiaro považovať za referenciu fiktívnych mien v zmysle ich extenzie.

Odpovede sa na otázku existencie fiktívnych postáv sa delia na dva typy:

1. „Realistické“ - keďže rozumieme týmto slovám a rozpoznávame v nich mená objektov, ktoré sú začleňované do zmysluplných a väčšinou aj bezrozporných kontextov, tak na niečo referujú. Zároveň nepredpokladáme, že ich niekde vo svete nájdeme. Existujú preto inak ako skutočné individua.

Pomerne štandardné rozčlenenie realistických teórií predložili Kroon a Voltolini (2018) v hesle „Fictional Entities“ na *Stanford Encyclopedia of Philosophy*:

(i) Meinongianizmus: Táto koncepcia bola uvedená do diskusie ako prvá, na začiatku 20. storočia. Jej tvorca, Alexius Meinong, prisudzoval každej predstave na základe jej určitej zložky (*intencionálny obsah*) na tejto predstave nezávislý predmet, ktorý sa ale nemusí vyskytovať v stavoch vecí, a preto je charakterizovaný ako „neexistujúci, ale jestvujúci“.

(ii) Posibilizmus: Fiktívne entity nie sú aktuálne existujúce, ale možné. K predstaviteľom tejto pozície možno zaradiť autorov ako David Lewis, Gregory Currie, či Fredrik Haraldsen. Ako som stručne naznačil vyššie, fiktívne postavy môžu byť aj logicky nemožné. Posibilizmom sa preto v tejto práci nebudem zaoberať (zároveň však netvrdím, že ide o fatálny argument proti posibilizmu).

(iii) Teórie abstraktných entít: (a) abstraktný artifaktualizmus - predstaviteľka Amie Thomasson, (b) realizmus rolí: Currie (ktorý ale k abstraktnosti pridáva aj možnosť), Lamarque a Wolterstorff.

Pozície z (iii) sú najbližšie k pozícii zastávanej tomto článku. Podľa môjho názoru však nemajú dostatočný sémantický základ, keďže väčšina z nich argumentuje sémantický negatívne (námietskami) alebo skôr ontologicky.

2. „Anti-realistické“: Tieto odpovede sa okrem princípu referencie zakladajú ešte na ďalšom

princípe: „existencia je len jedna“ (je len jeden pojem existencie). Na základe týchto dvoch princípov možno čiastočne motivovať tvrdenie, že fiktívne individua neexistujú vôbec a sémanticky sú bezvýznamné.

Prvým predstaviteľom tohto prístupu v 20. storočí bol Bertrand Russell s eliminatívnou (alebo presnejšie reduktívnou) stratégiou. Táto stratégia bola založená na jeho teórii určitých deskripcií, ktorú možno zhrnúť do troch bodov na príklade vety „Apolón je mladý“:

1. Meno „Apolón“, tak ako všetky vlastné mená, je nahraditeľné za nejakú určitú deskripciu, v tomto prípade „boh slnka“.
2. Vetu obsahujúcu určitú deskripciu možno analyzovať pomocou kvantifikátorov, predikátov, či logických spojok. Výraz pre deskripciu sa interpretuje ako druhové meno, v tomto prípade „existuje jediný slnečný boh a on je mladý“. Takto si Russell dokázal zachovať svoj „robustný zmysel pre realitu“.
3. Takto analyzovaný výrok je zmysluplný, ale podľa všetkých dostupných faktov nepravdivý.

Obidve základné pozície vyvolávajú otázky. Pri realistických pozíciách je to napríklad otázka „ako sa vôbec dozvedáme o takýchto individuách?“ (Čo je hlavný problém, ktorým sa budem nižšie zaoberať.) Pri anti-realizme sú to neuspokojivo zodpovedané (či vôbec nezodpovedané) otázky: „prečo by mal byť len jeden pojem existencie?“, „ak sú fiktívne mená sémanticky bezvýznamné, ako je možné, že ich zdanlivo zmysluplne používame v komunikácii?“, „ako je možné, že zdanlivo hovoríme o tom istom, ak v skutočnosti nehovoríme o ničom?“

3. Návrh sémantického riešenia. Sémantické riešenie, ktoré do istej miery zachováva naše bežné porozumenie fiktívnym menám, bolo predložené v článku Glavaničová (2018, 61). Glavaničová uvádza paradox spočívajúci v tom, že na základe predpokladov „Nikto nemôže byť detektívom a zároveň fiktívnou postavou“ a „Nikto nemôže byť vytvorený a zároveň neexistujúci“ sú nasledujúce výroky protirečivé:

Sherlock Holmes je detektív.

Sherlock Holmes je fiktívna postava.

Sherlock Holmes bol vytvorený Conanom Doylem.

Sherlock Holmes neexistuje.

Aj keď sa nám zdá, že všetky sú v nejakom zmysle pravdivé. Navrhuje preto jemnejšiu sémantickú analýzu pomocou supozície *de re* a supozície *de dicto*, ku ktorým uvediem dva typy príkladov:

1. Rozdiel supozícií *de re* a *de dicto* na príklade formálneho zápisu modality nutnosti:

(i) nutnosť *de re* „o veci“: $\forall x(Rx \rightarrow \Box Sx)$

(ii) nutnosť *de dicto* „o výpovedi“: $\Box(\forall x(Rx \rightarrow Sx))$.

2. Rozdiel supozícií *de re* a *de dicto* na príklade výskytov vlastnosti „byť čestný“:

(i) *de re* výskyt: „Karol je čestný“;

(ii) *de dicto* výskyt: „Byť čestný je žiaduce.“

Glavaničová obhajuje *de re* antirealizmus a *de dicto* realizmus rolí nasledovne. *De dicto* realizmus motivuje napríklad tak, že môžeme mať rôzne postoje k fiktívnym postavám.¹ Ďalším dôvodom je fakt, že existuje mimo-vedecký diskurz o fiktívnych postavách aj vedecký diskurz o fiktívnych postavách (v literárnej teórii). Oba druhy diskurzu predpokladajú intersubjektívnu zdieľateľnosť významu (hovorenie o tom istom, kvantifikácia cez fiktívne postavy). Zároveň možno uviesť nasledovné dôvody pre *de re* antirealizmus: Tie najznámejšie fiktívne postavy sa nám zatiaľ nepodarilo nájsť v skutočnosti. Okrem toho, existuje známa Kripkeho námietka proti novej plnohodnotnej referencii fiktívnych mien: „čirý objav, že tu v skutočnosti bol detektív, ktorý vykonal všetko, čo Sherlock Holmes, nedokazuje že Doyle písal o tomto človeku“.

Tuto analýzu na základe uvedených tvrdení prímam, ale sama o sebe ešte nie je uspokojivá, vyvoláva totiž dve nasledujúce (spolu súvisiace) otázky:

(a) Je skutočne pravda že fiktívne mená vôbec na nič nerefekujú?

(b) Ako vôbec autori fiktívnych príbehov „prichádzajú“ k fiktívnym postavám?

Otázka (a) je narážkou na prípady toho, čo budem nazývať *fingerujúca referencia*, čiže referencia k nejakému prípadu-znázorneniu, alebo vo všeobecnej semiotickej terminológii, *tokenu*, prostredníctvom jazykového výrazu príslušného pojmu, na základe vizuálneho *typu*² ktorý sa viaže

1 Vráťane neutrálneho postoja „myslieť na fiktívne postavy“.

2 Ako doplnok uvediem nasledujúcu semiotickú analýzu výskytov pojmov *typ* a *token* na niekoľkých úrovniach, aby nedošlo k nedorozumeniu:

(i) *typ*: jedna idea, ktorá sa viaže na jeden „znázorniteľný“ pojem

(ii) *token*₁: viacero ideálnych geometrických útvarov rovnakého druhu – a to ako usporiadané alebo neusporiadané topologické množiny

k tomuto pojmu skúsenosťou s prípadmi takejto referencie, alebo, a čo je pre skúmanie vnímania fiktívneho príbehu z textu dôležité, so znalosťou na základe opisu (*knowledge by description*).

Pre ilustráciu uvediem dva výroky, ktoré majú byť prípadmi vyššie uvedeného:

„Sherlock Holmes spadol zo strechy“ (vo filme) - predpokladá „fingujúce de re“

„Sherlock Holmes je fiktívna postava“ - de dicto

Inými slovami, výpoveď obsahujúca supozíciu *de re* ktorá je fingovaná, je výpoveďou o „veci“, o ktorej vieme, že neexistuje, a aj tak výpovede o nej sú zmysluplné a v nejakom zmysle môžu byť aj pravdivé. Tvrdiť však, že „ja som fiktívna postava“, ako to robil Jeffrey Goodman vo svojej prednáške „*Why fictionalia and their kin cannot be abstracta*“ a fingovať existenciu seba samého je, ako vieme od mnohých osobností ktoré zaznamenali takúto seba-reflexiu „Ja“³, nezmyselné. Druhý prípad Glavaničová nepopiera, zdá sa však, že popiera, že ide o prípad referencie.

4. Analýza označovania a tvorby matematických entít. Domnievam sa že celý problém možno vyjasniť a asi aj vyriešiť „okľukou“ cez riešenie podobných problémov vystávajúcich v súvislosti s matematickými objektmi. Napríklad „trojuholník ABC, v ktorom úsečky $AB = 5$ cm, $BC = 3$ cm, $CA = 3$ cm; existuje iba de dicto“ teda iba „pojmovo“, ako konštrukcia, presnejšie – individuový pojem.⁴

Podstatné je však to, že k takémuto trojuholníku môžeme referovať iba „fingovane“. To, k čomu referujeme, nie je tento trojuholník „sám o sebe“ alebo iba jeho viac alebo menej aproximatívne *stváranie*, ktoré môžeme čo najpresnejšie zostrojiť (alebo vypočítať jeho obsah), keď sa budeme riadiť jeho algebraickým zápisom, ktorý najlepšie slúži na zachytenie takýchto „*ideálnych predobrazov*“ - typov, ktoré si ani nevieme poriadne predstaviť.

Upozorňujem tu ale na dva typy kontextov výpovedí o takýchto objektoch v prirodzenom jazyku: v prvom sa snažíme upriamiť predstavivosť prijímateľa informácie na nejaký všeobecný aspekt daného objektu, bez toho aby sme fingovali výskyt tohto objektu v časopriestore. V druhom naopak fingujeme výskyt v časopriestore, práve v takomto prípade môže vystupovať vo fiktívnych príbehoch okrúhly štvorec a podobné objekty.

(iii) token2: ako znázornenie – nakreslený alebo narysovaný geometrický útvar, figúra nejakej veci (figúra človeka)

3 Myslím tým známe postavy z dejín filozofie, ako svätého Augustína a Reného Descarta.

4 Mohlo by sa zdať že v analógii z fiktívnymi postavami je na úrovni Sherlocka Holmesa, ale pri striktnnejšej analýze zistíme že je skôr na úrovni chudej ľudskej figúry vysokej asi 1,5 metra. Sherlockovy Holmesovy by sa viac približoval taký istý trojuholník len by sme o nom tvrdili že úsečky, z ktorých je zostavený, sú napr. červenej farby.

V nasledujúcom texte predložím všeobecnú analýzu ktorá by mala platiť pre fiktívne aj matematické objekty. Úrovně analýzy vzťahu pojmu a konkrétneho stvárnenia:

1. „Konkrétne stvárnenie“: a) ako predstavované, b) ako nakreslený obrázok, c) ako herecké stvárnenie.
2. Ideálny predobraz: Typ, ktorý rozpoznávame v jeho jednotlivých prípadoch. Sú naňho naviazané pravidlá zvyčajného spájania do väčších celkov, ktoré ale môžu byť tvorivo porušované fantáziou.
3. Individuový pojem – konštrukcia role $((1 \tau)\omega)^*n$ (Duží, Materna, 2012, 109)

Je zrejmé, že 1 (c) sa nevyskytuje pri väčšine matematických objektov. Za analógiu hereckého stvárnenia by sme azda mohli považovať počítačové animácie alebo mechanické modely nejakých dynamických matematických modelov v oblasti aplikovanej matematiky. Tým sa však približujeme k tomu, čo majú modelovať.

Zvážme ďalej nasledovnú argumentáciu, rekonštruovanú podľa Kvasz (2018):

A1: Všetci ľudia majú schopnosť vnímať tvary predmetov.

A2: Schopnosť vnímať tvary predmetov vedie za priaznivej inštrumentálnej praxe k idealizácii jednoduchých geometrických útvarov.

Z1: Všetci ľudia sú vedení za priaznivej inštrumentálnej praxe k idealizácii jednoduchých geometrických útvarov.

B1: Idealizácie jednoduchých geometrických útvarov poskytujú pravidlá konštrukcie týchto geometrických útvarov.

B2: Pravidlá konštrukcie jednoduchých geometrických útvarov vedú k potrebe symbolického zápisu týchto pravidiel konštrukcie.

Z2: Idealizácie jednoduchých geometrických útvarov vedú k potrebe symbolického zápisu ich konštrukcie.

Z1: Všetci ľudia sú vedení za priaznivej inštrumentálnej praxe k idealizácii jednoduchých geometrických útvarov.

Z2: Idealizácie jednoduchých geometrických útvarov vedú k potrebe symbolického zápisu ich konštrukcie.

Z: Všetci ľudia sú vedení za priaznivej inštrumentálnej praxe k potrebe symbolického zápisu konštrukcie jednoduchých geometrických útvarov.

Ad A2: Ladislav Kvasz v Kvasz (2018, 855), v poznámke pod čiarou spomína, že uvádzanie do inštrumentálnej praxe matematiky prebieha v škole. Ja však uvediem príklad ešte z predškolského veku. Za posledné desaťročia sa rozšírila doba inštrumentálnej praxe v narábaní s jednoduchými geometrickými útvarmi aj na najskoršie detstvo. A to vďaka detskej hračke nazývanej „vkladacie puzzle“, vyskytujúcej sa aj vo forme krabíčky, ktorá má v jednej doske vyrezané geometrické tvary, ku ktorým sú zodpovedajúce trojrozmerné tvary, „kocky“. Hra spočíva v tom, že rodič dá dieťaťu podnet, aby upratalo tieto „kocky“ do krabíčky. Pri prvých pokusoch sa mu nemusí dariť, ale pri istej dávke trpezlivosti sa mu podarí do krabíčky vložiť všetky „kocky“. Pri opakovaní tejto činnosti, ak ju chce čo najrýchlejšie zvládnuť, musí prísť na nejaké *pravidlá*, podľa ktorých sa mu bude dariť v tejto činnosti. Musí prísť na to, že trojuholník zapadá do trojuholníka, kruh do kruhu, prípadne kruh do trojuholníka (kružnica vpísaná do trojuholníka) a podobne. Z tohto príkladu by malo byť zrejmé, ako môže začínať inštrumentálna prax, ako potom prebieha uvádzanie do nej (že sa tu s pribúdaním skúseností s podobnými predmetmi a požiadavkou presnosti „vyrysuje“ príslušný invariálny tvar), a že tu nie je potrebné postulovať žiadny proces rozpamätávania sa na idey a podobne.

Ad B1: Tým je myslené, že pri presnej konštrukcii nejakého geometrického tvaru sme nútení objaviť ďalšie *pravidlá*, napríklad tie ktoré sú obsiahnuté v Euklidových Základoch.

Ad B2: Tak ako je vysvetlené v Kvasz (2000). Na tomto mieste je dobré zdôrazniť podobnosť medzi matematickými a fiktívnymi objektami spočívajúcu v tom, že tak ako v prípade matematických objektov napríklad pravidlá tvorby kruhov ako aproximácii na základe ideálneho kruhu (štvorca, trojuholníka a iných geometrických tvarov) vyjadruje analytická geometria, cez sústavy súradníc ako rámcom, algebraickými vzorcami. Podobne aj fiktívne objekty, ak daný príbeh nemá byť len suchým opisom dejov, by mali byť zasadené do nejakého rámca-kontextu, ktorý bude poskytovať prípadnému čitateľovi pomôcku pre živšie predstavovanie toho príbehu. Tuto vlastnosť obidvoch druhov objektov nazvem „potreba rámca“.

Z týchto predpokladov neformálne vyplývajú aj pre vyššiu fantazijnú činnosť tieto dôsledky: Dôsledok (A) Všetko, čo si predstavujeme, je vytvorené zo zmyslovo poznaného, ktoré je modifikované našimi prirodzenými tendenciami.

Dôsledok (B) Každý „obraz“ sa viaže na nejaký pojem, ako zdôrazňoval Husserl (pozri Koťátko (2014, str. 519) – ale naopak to neplatí, iba niektoré pojmy sa viažu na nejaký „obraz“, a aj tak sú tieto pojmy plnohodnotnými pojmami.

Dôsledok (C) Tak ako rozpoznávame geometrický útvar v jeho jednotlivom prípade, tak podobne si tvoríme všeobecnú predstavu geometrického tvaru z jednotlivých prípadov.

Dôsledkom (A) chcem „aristotelovsky“ tvrdiť, že všetko, čo je v mysli obsažne apriórne-

vrodené je „neracionálne“, teda pudové. To, čo je „racionálne“ apriórne-vrodené je bezobsažné, teda je to rozum ako „analyzátor“, ktorý tvorí pojmy a rôzne „záchytné body“ pre naše myslenie.

Pri dôsledku (B) je uvedené slovo „obraz“ v úvodzovkách, pretože nemusí ísť len o vizuálny obraz. Toto slovo sa používa aj na označenie vnemov alebo predstáv pochádzajúcich z ostatných zmyslových orgánov.

Toto všetko zabezpečujú dve kognitívne procesy ktoré sa vyskytujú aj pri tvorbe fiktívnych postáv:

1. imaginácia v matematike - predstavy jednoduchých geometrických útvarov alebo spomienka na znázornenia.
2. fantázia v matematike – od jednoduchých „vizuálnych“, ale predtým nevidených geometrických útvarov v predstavách po pridávanie ďalších priestorových dimenzií a prostredníctvom nich aj mnoho-rozmerných útvarov.

Takéto chápanie matematiky vychádzajúce z tejto argumentácie možno zhrnúť podľa Franklin (2014, 5) takto:

1. Určité reálne vlastnosti vo svete (pomer, symetria a podobne) patria medzi predmety matematiky.
2. Neexistujú žiadne abstraktné objekty (v platonistickom zmysle pre akauzálne entity v nefyzickej sfére) a nepotrebujeme ich postulovať.
3. Aplikovaná matematika je ústrednou oblasťou pre reflexiu v rámci filozofie matematiky.
4. Existujú matematické pravdy priamo zodpovedajúce fyzickej realite (ako najvýraznejší príklad sa uvádza riešenie „Problému siedmich mostov mesta Kráľovec“ od matematika Leonharda Eulera.).
5. Najjednoduchšie matematické pravdy môžu byť overované aj zmyslovým vnímaním, zatiaľ čo na overovanie tých na vyššej úrovni abstrakcie alebo zložitejších sú potrebné „rozumovešie“ metódy.

Pre minimalizáciu „ontologických záväzkov“ tu na účely tohto článku navrhujem chápať výrazy ako „reálne vlastnosti vo svete“ a „fyzickej realite“ v zmysle „entity spoznané našou skúsenosťou z vonkajšou realitou“, aj keď pripúšťam ich metafyzickú interpretáciu pri riešení niektorých iných problémov.⁵

⁵ Na otázku „Ak matematické konštrukcie sú len produktmi našej fantázie, ako to že sa tak dobre hodia na intersubjektívne dostupný opis prírodných zákonov?“ zastáva autor tohto článku názor že prírodné zákony existujú samostatne a sú odlišné od ich matematického zachytenia, tiež sa dá tvrdiť že matematické konštrukcie sú jadrami analógií medzi rôznymi zákonitosťami z rôznych oblastí, ale ani jednu z týchto zákonitostí alebo prírodných zákonov nevystihuje úplne.

Pokiaľ ide o aplikácie matematických poznatkov na realitu v práci Franklin (2014, 225) sú spomenuté dve všeobecné podmienky: Ako prvé, vhodnosť (validita a reliabilita) zvoleného matematického modelu, podlieha potrebe dôkazu, ktorým sa má dokázať čo najvyššia pravdepodobnosť zhody zo skutočnosťou na základe dielčích fyzikálnych predpokladov (čoho najvýraznejším príkladom je aplikácia Minkovského a Riemanovho modelu priestoru na časopriestor v rámci Einsteinovej teórie relativity). Po druhé, „zvyčajne je zložitá situácia v reálnom svete modelovaná jednoduchým matematickým modelom, ktorý je možnou štruktúrou, približujúcou sa (v priamom a merateľnom matematickom zmysle) skutočnej štruktúre.“

5. Zásadné odlišnosti fiktívnych postav a matematických objektov. Je zrejmé, že musia existovať nejaké zásadné odlišnosti, ktoré nás odvádzajú od hľadania tých zásadných podobností, o ktoré tu ide. Ide o nasledovné:

A1. matematika: Pri rutinnej práci ide o voľnú tvorbu nových výrazov podľa pravidiel danej syntaxe – nespočetné kombinácie výrazov, z ktorých si len vyberáme, aj keď sa očakáva zavádzanie nových symbolov pre jednoduchší zápis a manipuláciu (a to hlavne pri vzniku novej oblasti matematického bádania).

A2. fikcie: Očakáva sa „fantazijná invencia“ na úrovni sémantiky.

B1. matematika: zápis aj všetky implikácie musia byť bez rozporné.

B2. fikcie: ako bolo naznačené vyššie, pripúšťa sa aspoň *contradictio in adjecto* či oxymoron, prípadne aj rozsiahlejšie rozpory za účelom vyvolania dojmu absurdity a chaosu, alebo vyústenia do úplne zarážajúcej pointy.

Podľa vyššie uvedeného rozlíšenia dvoch typov kontextov do ktorých sú uvádzané pomyselné objekty:

C1. Matematické objekty sa častejšie uvádzajú do kontextov prvého typu – samotné matematické objekty možno považovať za zovšeobecnené aspekty fyzicky existujúcich vecí.

C2. Samotné fiktívne postavy ako Sherlock Holmes sa nemôžu vyskytnúť v prvom type kontextov, keďže sú svojimi rekvizitami „esenciálne“ naviazané na druhý typ kontextov. A to najvýraznejšie:

D1. V matematike ide o to vyjadriť danú informáciu čo najpriamočiarejšie.

D2. Vo fikcii sa snažíme vo veľkej miere hlavne zapôsobiť na estetické vnímanie a prežívanie čitateľa či diváka.

Na otázku po povahe prírodných zákonov existujú minimálne dve metafyzické odpovede, ktoré v tomto článku, pre zložitosť ich vyjadrenia, nebudú uvedené. Pre zhrnutie diskusie pozri Carroll (2016).

6. Zhrnutie výsledkov argumentácie a záver. Výsledky argumentácie zhrniem formou argumentu z analógie podľa (Bielik, 2016):

pozitívne: Matematické objekty sú pomyselné objekty. De re antirealizmu a de dicto realizmu rolí. Tvorba založená na typoch získaných z skúseností. "Potreba rámca".	Fiktívne objekty sú pomyselné objekty. De re antirealizmu a de dicto realizmu rolí. Tvorba založená na typoch získaných z skúseností. "Potreba rámca".
negatívne: Pri rutínnej práci voľna tvorba nových výrazov podľa pravidiel danej syntaxy Zápis aj všetky implikácie musia byť bezrozporné. Ide tu o to, vyjadriť danú informáciu čo najpriamočiarejšie to čo sa chce dokázať: Matematické objekty sú tvorené nami zo skúsenosti	Očakáva sa "fantazijná invencia" na úrovni sémantiky. Rozpor sa pripúšťa snažíme vo veľkej miere hlavne zapôsobiť na estetické vnímanie a prežívanie
===== [Pravdepodobne]	
	Fiktívne entity sú tvorené nami zo skúsenosti

Bližšie špecifikované, je to argument z analógie *a fortiori* - „z väčšieho na menšie“ (alebo, v tomto prípade, „z exaktnejšieho na menej exaktné“). Záverom chcem vyzvať čitateľa, keďže nejde o deduktívny argument, aby sa sám zamyslel nad súvislosťou týchto predpokladov. Zároveň si je autor vedomý nedostatočnosti čiastkovej argumentácie, ktorú by bolo treba viac rozvinúť.

Literatúra

- BIELIK, L., (2016): Abduktívna analógia a archeológia, *AMESH*
- CARROLL, J. W. (2016): Laws of Nature, In: Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*
- DUŽÍ, M., MATERNA P (2012): *TIL jako procedurální logika: průvodce zvědavého čtenáře Transparentní intensionální logikou*. 1. vyd. Bratislava: Aleph-
- FRANKLIN, J. (2014): *An Aristotelian Realist Philosophy of Mathematics*, New York: PALGRAVE MACMILLAN.
- GLAVANIČOVÁ, D. (2018): Fictional Names and Semantics: Towards a Hybrid View. In: Stalmaszczyk, P. (ed.): *Objects of Inquiry in Philosophy of Language and Linguistics*. Oxford: Peter Lang, 59 - 73
- KOŤÁTKO, P. (2014): Propozice, obrazy a fikční světy, *Filosofický časopis*, 62, (4), 507–522
- KROON, F., VOLTOLINI, A, (2018) : Fictional Entities, In: Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- KVASZ, L. (2000): Epistemologické aspekty dejín klasickej algebry. *Filozofia*, 55, (10), 788-808.
- KVASZ, L. (2018): O vzťahu vizuálneho myslenia a inštrumentálnej praxe v matematike, *Filosofický časopis*, 66, (6), 845-876
- NOVÁK, L. (2014): Můžeme mluvit o tom, co není?. *Studia Neoaristotelica*. 11 (3), 36-72.
- TICHÝ, P. (1988): *The Foundations of Frege's Logic*. Berlin, New York: De Gruyter.