

JEUX, RAISONS ET MANIFESTATION DE LA COMPREHENSION

Ce texte s'inscrit dans un projet de refonte de l'argumentaire anti-réaliste de Michael Dummett, sur la base non plus d'une approche de la logique à partir des systèmes de déduction naturelle de Gentzen, mais d'une sémantique des jeux, dérivée de la logique dialogique de Lorenzen. (Pour une introduction à cette dernière, voir [4], pour les grandes lignes de ce projet, [5].) Un des arguments les plus discutés de Dummett est celui dans [3], basé sur un réquisit de « manifestation » de la compréhension : un locuteur doit être en mesure de manifester sa compréhension de la signification d'un énoncé par l'usage qu'il en fait. Cet argument a été à l'époque rejeté (par exemple dans [6], [7]) comme étant l'expression d'une théorie réductionniste et béhavioriste de la signification et comme étant motivé par des considérations relevant de l'épistémologie de la communication. Je donnerai en premier lieu quelques arguments à l'encontre cette lecture, en me basant sur [8], pour montrer qu'elle ne correspond pas au textes de Dummett et, surtout, que la force de l'argument de Dummett tient non pas à des considérations *épistémologiques*, mais au lien *conceptuel* qu'il met en lumière entre nos concepts d'assertion, de signification et de justification. Selon cette interprétation, l'argument de la manifestation doit être compris à la lumière d'une théorie de l'assertion (celle de [2], chapitre 10 et [1]), qui prend en compte le fait qu'il est de la nature même d'une assertion, qu'elle est *ipso facto* un engagement à fournir une justification de l'énoncé asserté ; la sémantique des jeux permet justement de reconstruire le processus par lequel de telles justifications ou *raisons* sont fournies contre un adversaire. Je reformulerai donc l'argument de la manifestation sur la base ce nouveau réquisit de « manifestation » : puisque la signification est rendue explicite par les jeux de demande et de donnée de raisons, il n'est donc pas possible de concevoir que deux locuteurs attacheraient à une même assertion deux significations différentes sans être en désaccord sur ce qu'ils considèrent en être les raisons.

[1] R. Brandom, « Asserting », *Noûs*, vol. 17, 1983, 637-640.

[2] M. A. E. Dummett, *Frege. Philosophy of Language*, 2^e éd., Londres, Duckworth, 1981.

[3] M. A. E. Dummett, « The Philosophical Basis of Intuitionistic Logic », dans *Truth and other Enigmas*, Londres, Duckworth, 1978, 215-247 ; traduction française : « La base philosophique de la logique intuitionniste », dans *Philosophie de la logique*, Paris, Éditions de Minuit, 1991, 79-131.

[4] M. Fontaine & J. Redmond, *Logique dialogique: une introduction*, vol. 1, Londres, College Publications, 2008.

[5] M. Marion, « Why Play Logical Games? », dans O. Majer, A.-V. Pietarinen and T. Tulenheimo (dir.), *Games: Unifying Logic, Language, and Philosophy*, Dordrecht, Springer, 2008, 3-26.

[6] J. McDowell, « Anti-Realism and the Epistemology of Understanding », dans H. Parret & J. Bouveresse (dir.), *Meaning and Understanding*, Berlin, de Gruyter, 1981, 225-248.

[7] C. McGinn, « Truth and Use », dans M. Platts (dir.), *Reference, Truth and Reality*, Londres, Routledge & Kegan Paul, 1980, 19-40.

[8] S. Shieh, « On the Conceptual Foundations of Anti-Realism », *Synthese*, vol. 115, 1998, 33-70.