

彭杉杉：虚构、假装与抽象对象（2017）

原出于虚构作品中，指称虚构对象的专名通常被称为虚构名称。虚构名称是否指称虚构对象，虚构对象是否存在，我们何以能够有意义地谈论虚构对象，含有虚构名称的命题真值如何等问题是持续多年的哲学讨论。

持有抽象对象理论观点的 E. Zalta 认为，虚构名称指称抽象对象，我们依据抽象对象的性质、关系等来断定相关命题的真值。而持有假装游戏理论观点的 K. Walton 则不承诺虚构对象，主张虚构名称没有指称对象，我们只不过是假装虚构名称有意义，假装虚构对象存在，我们根据假装游戏断定命题的真值。

虽然在本体论承诺上不同，但 Zalta 主张对象理论与假装理论的分歧可以融合。依赖于行为模式和性质模式的虚构对象是抽象对象，假装理论者承认行为模式和性质模式，由此，Zalta 论证虚构对象是 Walton 已然承认的实体。在消除两个理论本体论承诺分歧的基础上，Zalta 主张假装游戏理论可以嵌入对象理论中，而对象理论也可以被理解成是假装游戏理论的形式化方案。

而 Walton 并不在本体论上承诺抽象实体，假装游戏理论的核心是我们仅仅是假装虚构对象存在，这与 Zalta 主张虚构对象是抽象对象的观点大相径庭。第二，Walton 主张虚构对象的性质是假装的，不实存的性质，这与 Zalta 的性质模式也是不相同的。第三，Zalta 以抽象对象作为定义项所给出的定义不符合假装理论的思想。第四，Zalta 定义的故事算子 Σ ，作为“在故事中”的符号表达，这并不能完全涵盖假装理论的多重游戏的主张。

虽然 Zalta 有关抽象对象理论与假装游戏理论可以融合的论证存在缺陷，但是，这并不代表二者不能融合。通过分析两个理论的哲学背景可以看出，Zalta 与 Walton 都在一定程度上承认虚构对象是非存在的假装对象。以假装对象 $F!x$ 为本体论共识，融合方案在 Zalta 的形式化系统 PLM 上加入假装算子“P!”，并引入相关公理模式，建构了融合两种理论的形式化方案 PPLM。这一方案对于虚构对象的本体论地位、同一性问题及含有虚构名称的命题真值都可以做出一致且合理的解释。

关键词：虚构名称，虚构对象，抽象对象理论，假装游戏理论