

Kog Sem in the lab.

Pierce

Triadic Sign. 3 dele:

- Object
- Representation
- Meaning

Der findes 3 måder de enkelte dele kan stå i relation til hinanden på:

- Iconic
- Indexical
- Symbolic

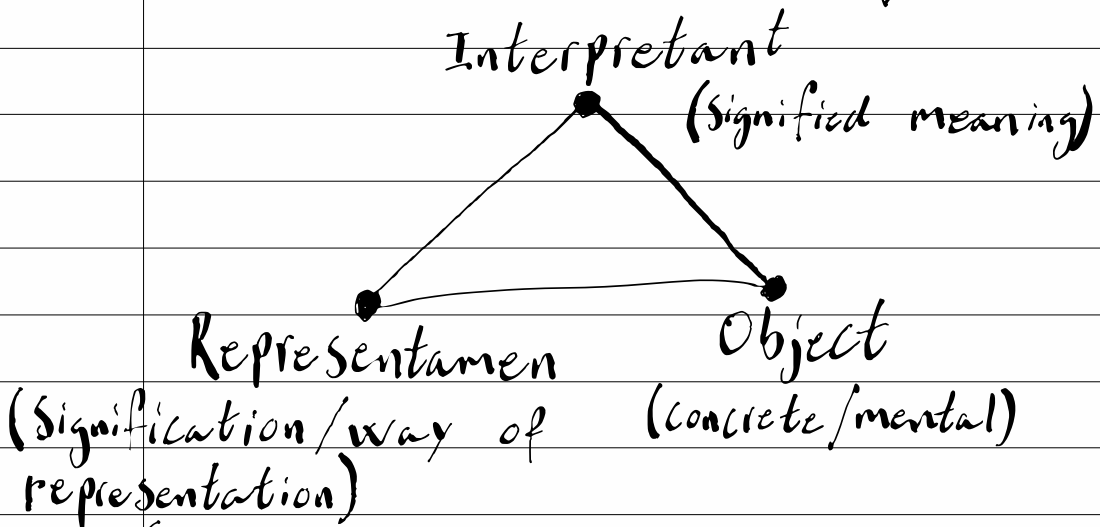
3 experimental approaches to semiotics:

- Referential semiotic games
- Coordination ——— || ———→
- Referential linguistic games

Iconicity

- System-level
- Structural

C. S. Peirce's triadic sign:



{ Similarity \Rightarrow Icon

{ Convention \Rightarrow Symbol (most normal)

{ Factual relation \Rightarrow Index

Relation mellem R & O

Eksempler:

Icon: drawing of an object, a map

Index: Smoke, foot print, pointing!

Symbol: words, the color 'red' to indicate danger

"Rigtige" tegn kan indeholde elementer af flere kategorier.
ex. Skilte har ofte både ikonisk og symbolisk betydning.

Semiosis = meaning-making

Motiverede tegn = Icon & Index

Experimental Semiotics (ES)

Undersøger meningskabelse i menneskelig kommunikation.

Hvordan kan vi opnå viden om sprogets opståen og udvikling?

Non-verbalt pr. definition (pga. Galantucci og Garrod) for at undgå konventioner.

How do symbolic systems emerge from motivated signs (icons/indexes)?

ES fokuserer på interaktion, hvor man ikke har mulighed for at benytte konventionelle kommunikationssystemer og hvordan nye systemer opstår

ES metode:

- kontrollerede omgivelser/observationer.
- Rigtige mennesker.
- kommunikative opgaver, ofte små spil.
- Ingen brug af præ-etablerede tegn.

Problemer for ES (Slide 20)

- Man trækker stadig på de erfaringer med sprog
- Længt fra naturligt / lack of ecological validity.
- Meget forskellig tidslighed. Nogle timer vs. evolutionær tid
- Svært at generalisere til større systemer / sprog.
- ...

Referential semiotic games (RSG)
Coordination semiotic games (CSG)
Referential linguistic games (RLG)
Se Slide 22-30!

RSG

- Communication forms (CF): Open
- Referents (R): Closed

Undersøger opståen og udvikling
af simple kommunikations-systemer

CSG

- CF: Open
- R: Open

Samme som RSG

RLG:

- CF: Closed
- R: Closed

Undersøger mere komplekse systemer,
der er tættere på sproget.

ES Core themes

- Kan sproglige 'properties' forklares ud fra nogle generelle tendenser?
- Hvilken rolle spiller socialitet i sprogets udvikling?
- "Bootstrapping", hvordan opstår kommunikations-systemer

Fay tekst gennemgang

- tidlige sprog er mere "motiverede" = mindre symbolske og mere ikoniske/indreksikalske
- Tegn bliver mindre komplekse, mere symbolske og mere konventionelle over tid, i takt med sprogets udvikling.

Efficiency har at gøre med, hvor lang tid, det tager at afkode et tegn

Effectiveness har at gøre med, hvor præcis information overføres

Bootstrapping = at sætte gang i noget

Iconicity and systematicity.
3 levels. Slide 36

1. Sign \rightarrow referent (Icon)
2. Sign \rightarrow same sign (Symbol)
3. Sign \rightarrow related sign (Systematicity)

Over tid bliver tegn mindre forbundne med referenten og mere konventionelt bestemt. Dermed bliver de mere arbitrære. Slide 37 ✕

Individuelle tegn bliver mindre ikoniske for at tillade en større systematicitet

Systematicity = System-level iconicity

Se slide 38, stort set altid SOV struktur når man mimer, uafhængigt af kultur/sprog.

Structural iconicity refererer til sætningsstrukturer, hvor tegnenes forhold afspejler referenternes forhold således at de placeres i den rækkefølge, som de sker/hændelser/agerer i

Eg "John kom hjem og tog et bad" i stedet for: "John tog et bad da han kom hjem"

Christensen tekst gennemgang.

Manipulation events (e.g. "throw")
vs. / "eat"

Construction events (e.g. "bake")
/ "paint"

transitive event = et "events", der kræver et objekt.

Man kan undersøge struktural iconicitet ved at skifte mellem manipulations- og skabelses verber

Se del 3 af videoen for en gennemgang af teksten

Hypotese:

Construction event \Rightarrow SVO

Manipulation event \Rightarrow SOV

S = subjekt, O = objekt, V = Verbum

"This indicates that participants gesture orders are motivated by the sequential structure of the stimulus scenes rather than a cognitive bias"

Sprog har oftest kun én struktur / S, V, O rækkefølge.

Undersøger ^{også} effekten af alignment
- exp. 2.

- "Interactive alignment can work to make communicative practices simpler and more similar at the expense of iconicity."

(/den procentvise fremkomst)
Undersøger også frekvensen af manipulations- vs. shabelsesverber og ser om det skaber stærkere konventioner

- Exp. 3
- Det gør det.