

Titel: Knud Togeby translation of OSG, [9-40Tog] 109-0110

Citation: "Knud Togeby translation of OSG, [9-40Tog] 109-0110", i *Louis Hjelmslev og hans kreds*, s. 1. Onlineudgave fra Louis Hjelmslev og hans kreds:
https://tekster.kb.dk/catalog/lh-texts-kapsel_109-shoot-workidacc-1992_0005_109_9-40Tog_0110/facsimile.pdf (tilgået 20. juni 2024)

Anvendt udgave: Louis Hjelmslev og hans kreds

Ophavsret: Materialet kan være ophavsretligt beskyttet, og så må du kun bruge det til personlig brug. Hvis ophavsmanden er død for mere end 70 år siden, er værket fri af ophavsret (public domain), og så kan du bruge værket frit. Hvis der er flere ophavsmænd, gælder den længstlevendes dødsår. Husk altid at kreditere ophavsmanden.

Elle résulte sans doute d'une particularité de structure qui se révélerait plus sûrement si nous étions plus renseignés sur la structure spécifique des langues non usuelles. On est porté à supposer que la raison en est dans la possibilité de formation de signes et les règles très larges qui régissent la formation d'unités de grande étendue (phrases, par ex.) dans toute langue usuelle, et qui a d'autre part pour effet que la langue permet des formulations fausses, illogiques, imprécises, laides et immorales aussi bien que des vraies, logiques, précises, belles et morales. Les règles grammaticales de la langue usuelle sont indépendantes de toute échelle d'évaluation, logique, esthétique ou éthique, et elle est surtout indépendante de tout but spécifique.

Quand on veut étudier la frontière entre langue et non langue, on est tout d'abord tenté de croire que le jeu est voisin de cette frontière, sur laquelle même il se trouve peut-être. Pour se prononcer sur la structure du jeu, comparativement à celles des langues, il n'est pas sans intérêt de comparer la manière dont ces structures ont été évaluées jusqu'ici, indépendamment l'une de l'autre, des côtés linguistique et logistique. Les logisticiens ont appuyé sur le fait que qu'un jeu, le jeu d'échecs par ex., est un système de transformation de même principe structural qu'une langue (par ex. une langue de signes mathématiques) et sont plus enclins à considérer le jeu comme exemple-type, normatif, pour la compréhension d'une langue. Du côté linguistique, on a ~~mis~~ l'analogie en ce que le jeu est un système de valeurs analogues à des valeurs économiques, et considéré la langue et d'autres systèmes de valeurs comme normatives pour la compréhension du jeu. Ces deux points de vue ont leur explication dans les données historiques. La théorie des signes de la linguistique prend son point de départ dans la métamathématique de Hilbert dont l'idée était de considérer le système de signes mathématiques comme un système de figures d'expression, sous élimination totale de leur contenu, et de décrire ses règles de transformation comme les règles d'un jeu, sans égard à leur interprétation possible. Ce qui fut

1.98