

Spis treści

Wstęp	1
1. Wprowadzenie	13
1.1. Lingwistyka ewolucyjna	14
1.2. Ewolucja języka	19
1.3. Złożoność i emergencja	35
1.4. Dlaczego symulacje	42
1.5. Jakie symulacje	53
2. Gry językowe	79
2.1. Ogólna charakterystyka	80
2.2. Gry językowe Wittgensteina	82
2.3. Cykl semiotyczny	86
2.4. Problemy konwencjonalizacji	97
2.5. Strategie	104
2.6. Wybrane modele	116
3. Ewolucyjny model gry w nazywanie	135
3.1. Podejście hybrydowe	136
3.2. Charakterystyka modelu	138
3.3. Przejście biolingwistyczne	144
3.4. Dynamika modelu	152
3.5. Efekt Baldwina	155
3.6. Wnioski	169
4. Wieloobiektowa gra w nazywanie	173
4.1. Synonimia i homonimia	174
4.2. Charakterystyka modelu	190
4.3. Obliczenia numeryczne	197

Spis treści

4.4. Synonimy i homonimy w modelu	203
4.5. Szumy a dystrybucja słów	209
4.6. Wnioski	213
5. Model na adaptatywnej sieci ważonej	219
5.1. Model na sieci złożonej	220
5.2. Charakterystyka modelu	222
5.3. Symulacje komputerowe	226
5.4. Tryb jednojęzykowy	229
5.5. Tryb wielojęzykowy	237
5.6. Wnioski	245
Podsumowanie	251
Bibliografia	259
Computational modelling of language evolution (Summary)	285