

引进与诠释

编者按:任何学科的发展,都离不开继承这一前提条件。继承包括借“他山之石”,实现攻克“本土之玉”的目的。语言哲学的研究当然应该以引进和诠释国外理论、方法为基础和条件。本期刊发范连义先生的《维特根斯坦后期哲学思想中的语用蕴涵》和陈晓茹老师的《从语言哲学维度看施莱尔马赫的语言解释学》,其目的正在于此。维特根斯坦的哲学思想是现代西方哲学史上的一座丰碑。其后期思想凸显日常语言的重要性,认为语言的意义生发于语言的使用过程之中,强调其动态性、规则性以及语言游戏存在的世界和基础——生活形式。同时,语言哲学的引进与诠释对象不能仅仅局限于弗雷格、罗素开创的分析哲学和日常语言哲学领域,值得玩味的还有很多。因此,陈晓茹的文章对于当今中国语言哲学的价值已经超出了其文章本身。

维特根斯坦后期哲学思想中的语用蕴涵*

范连义

(华东师范大学,上海 200062;苏州科技学院,苏州 215011)

提 要:维特根斯坦后期哲学思想具有丰富的语用蕴涵。“意义即使用”表明:没有抽象的语词的意义,语词的意义在于其具体的使用之中;我们不仅能用语言来表达思想,反映世界,而且可以用语词来做事,对世界作出反应;同一个语词在不同的语言环境中有不同的意义和不同的用法。“语言游戏”表明:不同的语言游戏有不同的语言规则,语言游戏依照一定的语言规则进行,而规则的产生和完善必须在游戏中才能得到实现,这就是所谓的语言规则悖论;有些语言规则因为“过时”遭到淘汰,而有些规则则会成为生活形式的一部分。“生活形式”是语言游戏的基础,语言游戏是在生活形式这个大的生活场景中进行的。我们可以怀疑一切,但不能怀疑我们赖以生活的生活形式。语言游戏是否合适要以具体的生活形式为参照。不仅如此,维氏在其后期哲学著作中还多次提到“语词的环境”。

关键词:语用学;语用蕴涵;语言游戏;生活形式

中图分类号: B089

文献标识码: A

文章编号: 1000 - 0100(2008)05 - 0005 - 4

Pragmatic Implications in Later Wittgenstein

Fan Lian-yi

(East China Normal University, Shanghai 200062, China;

Suzhou Science and Technology University, Suzhou 215011, China)

Wittgenstein's later philosophy is rich in pragmatic implicature. "The meaning is its use" suggests that words have no abstract meaning, their meanings are their use, we cannot only use words to reflect the world but also use words to do things and respond to the world. The same words have different meanings in different contexts; "the language game" proposes that different language games have different rules. On the one hand, there are no language rules without language games; on the other hand, language games must be played in accordance with certain language rules. The modification and development of language rules have to be achieved in language games. This is what is called "language rule paradox". Some language rules are dismissed because of their "outdatedness" and some others become a part of the "forms of life". The "forms of life" are the base of language games and language games are played in the "lifeform" contexts. We can doubt anything but the forms of life by which we live.

* 本文系江苏省教育厅 2008年哲学社会科学基金项目“维特根斯坦后期哲学思想与当代语用学”(08SJB740006)的阶段性成果。

A language game is proper or not is determined by the form of life in which it is played. Furthermore, Wittgenstein mentioned many times the notion of "word context" in his later works.

Key words: pragmatics; pragmatic implicature; language games; forms of life

1 引言

语言学界一般认为,语用学肇始于上个世纪30年代的莫里斯(C. Morris)的符号三分说(索振羽 2003,姜望琪 2003,何自然 冉永平 2002,徐盛桓 2001)。上个世纪50年代,奥斯汀(J. L. Austin)言语行为理论的提出使语用学成为一门显学,塞尔(J. R. Searle)对奥斯汀的言语行为理论进行了完善和发展,提出了间接言语行为理论。上世纪六七十年代格赖斯(H. Grice)提出的会话含义理论,80年代斯波伯(Dan Sperber)和威尔逊(Deirdre Wilson)提出的关联理论更是促进了语用学的发展,使得语用学成为一门独立的学科。但我国语言学界在语用学理论引进的时候很少对语用学的哲学渊源的考察。不过,近期李洪儒先生从说话人意义出发,对词语在不同语境中的意义进行了探讨,应该说是语用研究的一个新的切入点(李洪儒 2005: 43);冯光武对格赖斯会话含义理论的哲学基础进行了反思(冯光武 2007: 19 - 26, 2008: 1 - 6),本文的要旨就是通过对维氏后期哲学思想中的几个重要概念进行考察梳理,发现其后期思想中的语用蕴涵,以期能够对此进行解释。

维特根斯坦早期不大关注日常语言,他关注的是语言经过分析之后得出的逻辑结构。在其后期哲学思想中,维特根斯坦对语言进行充分分析的观点进行了批判,强调语言游戏的多样性。他认为,哲学“必须耽留在我们日常思考的事情上”(PI §106)。他的这一思路表明:哲学从原则上应当耽留在日常语言的考察上,而不是去建构所谓的完美的逻辑语言。“当哲学家使用一个词语并试图抓住事情的本质时,我们不断问自己:这个词语在语言里——语言是词语的家——实际上是这样用的么?我们把词语从形而上学的用法重新带回到日常用法。”(PI §116)维氏在其后期代表作《哲学研究》中也有些例子,如命令、叙述、报告、讲故事、问候、感谢、祈祷等等,这些语言游戏因不同的语境具有不同的做事功能。通过阅读维特根斯坦后期的哲学著作,我们可以清楚地感觉到其中的语用蕴涵。

2 “意义即使用 观”中的语用蕴涵

传统意义观认为,语言中的词语是对象的名称,句子则是这样一些名称的联系;每个词都有一个含义,含义与词语一一对应,含义即词语所代表的对象。维特根斯坦认为,对于语言学习者而言,老师以指物定义(ostensive definition)的方式一边指着“桌子”、“椅子”、“苹果”等实物,一边教“桌子”、“椅子”、“苹果”这些词的意义。这是

可以理解的,但是就整个语言来说,词语的意义绝不是它的所指,词语的意义是它们在语言中的应用。语言的“意义即使用 观”是其后期哲学思想中的一个中心思想。“‘五’这个词的意义是什么?——刚才根本不是在谈什么意义,谈的只是‘五’这个词是如何使用的。”(PI §1)“在使用‘意义’一词的一大类情况下——尽管不是在所有情况下——可以这样解释‘意义’:一个词的意义是它在语言中的用法。”(PI §42)

词语的“意义即使用 观”向我们表明,我们在使用语言对世界进行反应,而不是反映——这正是后期维特根斯坦所要强调的。为了说明他的观点,他把词语比做工具:“想一下工具箱里的工具:有锤子、钳子、锯子、螺丝刀、尺子、胶水盆、胶、钉子、螺丝。——这些东西的功能各不相同,同样,词语的功能也各不相同”。罗素等人最喜欢用书桌之类举例来说明词语的意义,维氏用工具来说明词语的意义有着不同的旨趣。书桌的比喻隐含着对语言反映论的理解,而把语言或词语比喻成工具却意在表明:语言的功能不在于反映世界,而在于像使用工具那样对世界作出应对。用言语行为理论来说:我们是在以言行事。我们不仅能用词语来做事,而且同一个词语或句子在不同的环境中有不同的使用。“设想一个图画,上面是一个拳师打拳的某个姿势。而这幅画可以用来告诉一个人他应该怎样站立,应该保持什么姿势;或者告诉他不应该做什么姿势;或者告诉他曾有某个人站在某个地方,诸如此类。”(PI §22)这个生动的比喻表明,一个图像或一个词语、一个表达式本身并不断言任何东西,它可以用来达到许多很不相同的目的。说“灯!在不同的语境中有不同的意义:‘开灯’、‘关灯’、‘灯光太暗’、‘灯光太强’等等。在维特根斯坦看来,词语本身并不指示或意味着什么,词语是其在语言的使用中获得意义的。“每个符号的本身都是没有生命的。什么赋予它以生命?通过使用它获得生命。”(PI §432)维特根斯坦认为,我们不仅能用词来谈论事物,还可以用词来做事:“我们给事物命名,然后我们能够谈论它们——似乎只要有了命名的动作,我们下一步要做什么就确定了。似乎只有‘谈论事物’一件事情。但实际上我们用语句做许许多多的事情,只要想象感叹句和它们完全不同的作用就够了。水!走开!哎哟!救命!好吧!不!你仍然要把这些词称为事物的名称么?”(PI §27)

在维特根斯坦后期的哲学思想中,使用概念代替了意义概念,但这并不是说他把词语的用法等同于词语的意义。因为在维特根斯坦看来,“意义”也是一个日常语

言使用的词,同其他词一样,不止有一种用法。但是就大多数情况来讲,词的用法同词在语言中的使用是一回事:“在使用‘意义’一词的一大类情况下——尽管不是在所有情况下——可以这样解释‘意义’:一个词的意义就是它在语言中的使用”(PI §43)。使用这个概念固然有种种优点,但若把“意义即使用”根据维特根斯坦对“意义”的定义,以为只要把意义都改写为使用,语言意义问题都解决了,那就太容易了(陈嘉映 2003: 190)。奥斯汀认为使用和意义一样宽泛含混,“已经变得经常遭人嘲笑”。在奥斯汀看来,语言是述说现实和理解现实的工具,而不能直接改变现实,使用语言是一种特殊的使用。语词的使用不是一般意义上的泛泛使用,而是一种受规则辖制的行为,它的使用有合适不合适之分、对错之别。奥斯汀提出的言语行为理论及以后语用学中的合作原则和关联理论在某种意义上可以看成对维氏“意义即使用”观的一种发展和完善。对维特根斯坦“意义即使用”的观点,施太格缪勒有一个比较中肯的评价:“尽管维特根斯坦反复谈到个别的词和句子所起的功用,尽管他使用了工具箱这个深刻的类比,我们还得认为他心中想到的几乎总是这些广阔的语境,只在很少的情况下才想到个别的言语行为。另外他也没有对这类行为进行全面的考察。举例说, J. L. 奥斯汀在这一方面作出的研究成果就比维特根斯坦那种不过偶然一提更细致和丰富”(施太格缪勒 1992: 576)。

3 “语言游戏”观中的语用蕴涵

语言游戏(Sprachspiel)这个概念首先是在《蓝皮书》里提出来的,最初是指“孩子刚开始使用语词时的语言方式”、“语言的原始形式”或“原始语言”。《哲学研究》也曾这样说到语言游戏,包括“孩子借以学习母语的诸种游戏”和“原始语言”(PI §7),如一方喊出语词,另一方根据这些语词来行动(PI §2);教的人指着石头教会学生“石头”这个词;跳皮筋、游戏时边玩边唱的那些话(PI §7)。但是语言游戏有比这远为广泛的意义:“我们还将把语言和活动——那些和语言编织在一起的活动——所组成的整体称作语言游戏”(PI §7)。语言的原始形式是和人类其他活动编织在一起的,我们在场景中学会说话,在场景中理解语句的意思。若把语言视为一个大领域,有一个和现实交织在一起的边缘地带,这个边缘地带就是语言游戏。(陈嘉映 2003: 184)。在《逻辑哲学论》中,维特根斯坦认为语言反映世界,是对世界的摹画。而在语言游戏中则说,语言首先是一种活动,是和其他行为举止编织在一起的活动。在图象说里,语言和世界是以一条边相切的方式接触,而语言游戏却是语言和现实难分彼此的大面积的交织。进行游戏意味着遵守规则,但它不是机械地遵守规则,游戏首先是“玩”是“乐趣”。游

戏这个概念有点特别,一方面,游戏自由自在而无目的约束;另一方面,多数甚至所有的游戏都要遵守规则。(陈嘉映 2003: 185)

在语言游戏中,话语由于它们完成语旨的作用而彼此不同。维特根斯坦想让人们明白,语词并非像传统的意义观主张的那样:一个语词的意义就是这个语词所指的对象或其所代表的观念或意象。辛提卡(J. Hintikka)通过研究认为,维特根斯坦在人们能“以言行事”这方面比奥斯汀所看到的现象更为一般(Hintikka 1973: 58)。譬如我们来考察“感谢”这个词,我们就此区分三种情况。第一种情况,某个语言集团完全不知道感谢的风俗习惯。在那里,“感谢”一词失去了它的意义,用维特根斯坦的话说是,这个词失去了它的应用。我们对此种情况不感兴趣。第二种情况,存在着这种习惯,即由于适当的原因而表示感谢,而且是用“谢谢”、“多谢”、“非常感谢”等语词来表达。在这里,我们显然就和奥斯汀的言语行为理论中的以言行事发生了关系。第三种情况,与上一种情况一样,存在着感谢的风俗习惯,但是这种感谢是借助于手势而不是语言来完成的,如打躬作揖。如果将第二种情况与第三种情况加以比较,“感谢”这个动词的描述意义和完成语旨的作用之间的区别就一目了然了。在两种情况下,这个动词都具有一个描述意义,因为它可以用做关于某人表示了感谢的报道。然而这个动词只有在第二种情况下才能具有完成语旨的作用,因为在这种情况下表示感谢的行为或活动只有借助于这个动词才能完成。而在第三种情况下则只是借助于非语言的手势。从维特根斯坦所给的例子我们可以看出,并非所有的语言游戏都有固定、确定的规则,并非所有的游戏都需要界限分明的场地,也并非所有的游戏都有始有终,并不存在人们称为游戏的所有活动所共具有的东西。尽管在我们称为游戏的那些活动之间并不存在什么共同的本质,但它们还是以各种各样的方式彼此联系在一起,并因之而形成了一个大的游戏家族。正如一个家族成员间存在着各种各样的相似性一样,诸游戏间也有重叠交叉的相似性。维特根斯坦把这种相似性称为“家族相似性”。语言游戏千差万别多种多样,我们借助于语言表达可以完成各种各样的行为。

自奥斯汀言语行为理论的提出至塞尔对奥斯汀言语行为理论的发展和完善,其间已经有30年的时间过去了。施太格缪勒认为这“对语言研究者而言是一件令他们感到羞耻的荒唐事,即他们竟然没有远在奥斯汀之前就作出这样一种其本质可以用一句很简短的话来表示的发现:我们借助语言可以行使各种各样的行为。特别值得注意的是,到有一位哲学家发现存在着像言语行为这样的东西时,甚至可能已经是现代哲学中‘语言学转向’几十年以后的事了”(施太格缪勒 1992: 70)。

4 语言“生活形式”观中的语用蕴涵

“生活形式”是维特根斯坦后期哲学中的一个重要概念,可以说,它与“语言游戏”一起构成维氏后期哲学的灵魂。维特根斯坦在其后期哲学中对“语言游戏”论述较多,后人研究得也较多。而他对“生活形式”却论述得很少,在不少研究者看来,生活形式这一概念是一个最难以理解的概念。从其后期哲学思想来看,“生活形式”可以说是一条主线,其哲学思想和相关的一些重要的哲学概念都是在这一基础上展开的。“生活形式”在《哲学研究》中仅仅出现5次。由于维特根斯坦本人没有对“生活形式”这一概念给出任何定义,后来的研究者对此就有多种解释,如 J. Hunter就把它们归为4类(涂纪亮 2006: 6)。

在其前期著作《逻辑哲学论》中,维特根斯坦认为语言反映世界,是对世界的摹画;而在其后期的《哲学研究》中改变了看法,提出了不同的语言观:语词的意义就是它的用法,并把语言比作游戏,是人类生活的有机组成部分。“想象一种语言就是想象一种生活方式”(PI §19),把语言同生活形式紧密地联结在一起。“这里语言游戏一词是为了强调一个事实,即讲语言是一种活动的组成部分,或者说是生活形式的组成部分。”(PI §23)语言被看成一种游戏,人们在语言游戏中学会了语言的使用规则、词的意义即词在语言游戏中的用法。在维特根斯坦看来,“语词含义的通常概念形成了多浓的一团雾气,使我们无法看清语言是怎样起作用的。而在某些运用语言的原始方式那里,我们可以清楚地综观语词的目的以及语词是如何使用的;因此,从这些原始方式来研究语言现象有助于驱散迷雾”(PI §5)。维特根斯坦认为,用语言来说话是某种行为举止的一部分或某种生活形式的一部分。“须得接受下来的东西,给定的东西——可以说——是生活形式。”(PI第二部分第十二节 §233)他的这些话的意思是:作为生活形式的组成部分,语言是我们必须接受的东西。我们应该在语言的使用中学习语言,在“语言游戏中学习语言,而不是抛开语言的使用去寻求语词的意义。维特根斯坦认为,人们寻找语词的意义是一种形而上学的冲动,注定不会有什么结果。“我们不可提出任何一种理论。我们的思考中不可有任何的假设。必须丢开一切解释而只用描述来取代之。”(PI §109),因为“任何解说都像它所解说的东西一样悬在空中,不能为它提供支撑。各种解说本身不决定含义。一条规则的表达——比如一个路标——同我的行动有什么关系?这里有什么样的联系?好,可以是这样:我被训练来对这个符号作出某种特定的反应”(PI §198)。我们在语言游戏中遵守规则,因为在生活中我们就是被这样训练的。

维特根斯坦的语言生活形式观,避开正面回答语词的含义,这是因为许多语词在日常语言中的精妙的用法远非词典所能解释或界定,一个语言游戏只有在一定的生活的场景下才能确定它的意义;另外,语言是变化的,它随着生活场景的变化而发生改变。如果我们知道语词的词典意义而不去关注这些语词在具体生活中的实际用法,是不能掌握这些语词的正确用法的。生活中我们说的“红”字在“红苹果”和“某某的红灯”中的使用明显不同,更没有什么所谓关于“红”的共相的定义,因为我们在生活中就是这样使用的。

参考文献

- 陈嘉映. 语言哲学[M]. 北京:北京大学出版社, 2003.
- 范连义. 维特根斯坦的语言生活形式观[J]. 外语学刊, 2007(2).
- 冯光武. 格赖斯的意义理论——老话题,新解读[J]. 外语学刊, 2007(6).
- 冯光武. 自然语言的规约含义探索[J]. 外语学刊, 2008(3).
- 何自然 冉永平. 语用学概论[M]. 长沙:湖南教育出版社, 2002.
- 姜望琪. 当代语用学[M]. 北京:北京大学出版社, 2003.
- 李洪儒. 试论语词层级上的说话人的形象——语言哲学系列探索之一[J]. 外语学刊, 2005(5).
- 施太格缪勒. 当代哲学主流(下)[M]. 北京:商务印书馆, 1992.
- 索振羽. 语用学教程[M]. 北京:北京大学出版社, 2000.
- 涂纪亮. “生活形式”与“生活世界”[J]. 云南大学学报, 2006(1).
- 维特根斯坦. 哲学研究[M]. 上海:上海人民出版社, 2001.
- 徐盛桓. 语用学导论导读[A]. Jacob, Mey. *Pragmatics: An Introduction*[M]. 北京:外语教学与研究出版社, 2001.
- Hintikka, J. Language-Game for Quantifiers[A]. in J. Hintikka (ed). *Logic, Language-Games and Information* [C]. Oxford, 1973.
- Hunter, J. Wittgenstein's Forms of Life [A]. *American Philosophical Quarterly* [C]. 1968(4).
- Sperber, D. & Wilson, D. *Relevance: Communication and Cognition*[M]. Oxford: Blackwell, 1986.
- Wittgenstein, L. *Remarks on the Foundation of Mathematics* [M]. London: Duckworth, 1980.