

体验哲学和认知语言学对句法成因的解释

来源：英特网 时间：2005-7-7 9:17:08

王寅 李弘

【内容提要】体验哲学是认知语言学的哲学基础，主要提出了三条基本原则：心智的体验性，认知的无意识性，思维的隐喻性，这对于语言的成因具有较大的解释力。本文重点介绍和论述体验哲学和认知语言学对于句法成因的新观点。

【摘要题】语言学

【关键词】认知语言学/体验哲学/语言起源/认知语法

1 概述

人类的语言是从哪里来的？是从天上掉下来的吗？不是。这就批判了上帝创造语言的观点。人类的语言是从哪里来的？不是人的头脑里固有的，这就批判了语言天赋论。认知语言学认为语言是人们对现实世界体验的基础上通过认知加工而逐步形成的，是主客观互动的结果。在现实与语言之间存在“认知”这一中介，可表示为：现实—认知—语言（L & J:1999；王寅：2001,2002）。其实这一思想我国古人早有论述，荀况（约前298-238）认为：事物的名称必须经过人们的“待天官之当簿其类”（天官：感官；簿：接触。该句意为：由感官接触所感觉到的对象），以及“心的征知”（心：思维器官；征：验证、考察。该句意为：心有验证的作用，即有对感觉印象进行分析、辨别的作用），然后才能给事物确定一个正确的名称，这就叫做“稽实定数”（稽：考察；数：制定名称并使它与实际符合的法度），也就是说根据对客观事物的实际认识而确定事物的名称。刘勰说过：“惟人参之”，“心生而言立，言立则文明，自然之道也。”这可谓为当今认知语言学的先声。本文主要论述体验哲学和认知语言学对于句法成因的解释力（注：笔者将另文论述体验哲学和认知语言学理论对于语音、词汇、词法、隐喻等方面的解释力。）。

2 句法成因解释

认知语言学家认为人类语言的句法结构是体验和认知的结果，人们在各种类型的身体经验，特别是“力量—动态型(Force-Dynamic)”，的基础上逐步建立起抽象的意象图式，然后基于其上逐步形成了基本句法结构，因此可用人类的基本认知能力（主要是空间理解能力）以及普遍的认知机制（如：注意、扩散、隐喻、认知模型、意象图式、激活等）来解释句法系统。

2.1 Lakoff的论述

Lakoff(1987:354)曾将动觉意象图式分为六类：容器图式、部分—整体图式、连接图式、中心—边缘图式、始源—路径—目的图式、其他图式（上下、前后、线性等），并在此基础上建立了“形式空间化假设(Spatialization of Form Hypothesis)”（简称：SFH）。他认为：概念结构是从物理空间到概念空间的隐喻映射的结果。人们基于感知（主要是视觉、触觉）逐步认识了自己所生存的空间，形成了有关空间结构和动觉运动等意象图式，影射入人们的头脑后就形成了范畴和概念结构。Lakoff根据上述六种动觉意象图式进一步论述了SFH的主要内容（为论述一致起见，此处稍有改动）：

- (1)一般的范畴是根据“容器图式”来理解的；
- (2)层级结构是根据“部分—整体图式”和“上—下图式”来理解的；
- (3)关系结构是根据连接图式来理解的；
- (4)范畴中的辐射性结构是根据“中心—边缘图式”来理解的；
- (5)有关运动的范畴和概念是根据“始源—路径—目的地图式”来理解的；

(6)前景-背景结构是根据“前-后图式”来理解的；

(7)线性的数量级阶是根据“上-下图式”和“线性顺序图式”来理解的。

我们通过现实世界中的体验，如：视觉感知、环境体验、移动身体、发出动力、感受力量等，在空间意象图式的基础上，还形成了许多其它的基本意象图式，因此，认识一般就经历了从空间到其它、从具体到抽象的过程，人们在此基础上逐步形成了抽象思维、复杂推理的能力，从而逐步形成认知模型和语义结构。因此SFH这一主要意象图式，对于研究认知模型、概念系统、语义结构具有关键作用。

上述范畴和概念结构经过一系列的隐喻映射后就可逐步形成下述一些句法结构：

- (1)句法范畴可像其它范畴一样，在结构上可用“容器图式”来描写；
- (2)层级性的句法结构可通过“部分-整体图式”来描写。母节是整体，子节是部分；
- (3)语法关系和共指关系在结构上可用“连接图式”来表征；
- (4)“中心词+修饰语”结构可用“中心-边缘图式”来描写；
- (5)“主语+谓语+目的状语”结构可通过“始源-路径-目的地图式”来描写；
- (6)句法上的“距离”可用“线性图式”来描写。

因此，认知语言学认为句法结构直接与概念结构相对应，这也就是句法象似性的理论依据。

2.2 Mark Turner的论述

Mark Turner(1996:157)认为：人们依靠感知程式(Sensory Modalities)、运动能力、感觉和概念的范畴化产生出了像“意象图式”和“跨越大脑中不同分布活动的动态融合连接(dynamic integrative connections across different distributed activities in the brain)”一类的抽象结构，然后通过寓指(Parable)把抽象的故事结构（注：Mark Turner(1996:141)的术语为Story Structure，他所说的Story包括：事件(event)，动作(action)，施事者(agent)，受事者(patient)，还包括：观点(viewpoint)与焦点(focus)）、意象图式、力量动态等。）映射到基础句法结构之中。婴儿出生后有一点遗传结构(a little genetic structure)，可有助于他把事体映射到语言中去，但句法本身与句法遗传指令无关，它是来自身体经验和寓指。现实生活中不同的具体事件，可产生出一个抽象的故事结构，基于其上则可形成抽象的句法结构。抽象的故事结构（包括意象图式）与抽象的句法结构同构，句法结构对应于故事结构。

故事结构	句法结构
施事者+! 动作+受事者	S+V+O

图1

因此，句子就是抽象的故事结构的具体化，一个基本句型就是来自一个故事的基本形式。这一观点与原型范畴理论结合起来，就能解释更多的句法现象。句法系统是基于原型结构，不断通过隐喻发展进化，逐步扩展成了一个动态的、适应性很强的语法系统，能适应许多复杂表达的需要。例如我们可说：

- (1)“人打人或物”，这里的“打”本意为“用手或器具撞击别人或物体”，如“打人”“打鱼”、“打鸟”、“打鼓”、“打刀”、“打屁股”，等。
- (2)由于“打”时，往往要挥动手臂，这一动作也是人们制造东西时的常见动作，因而通过动态性的隐喻映射系统扩展出“建造、制造”的意义，如：“木工打家具”、“打烧饼”，乃至“打包裹”、“打草鞋”、“打毛衣”，等。
- (3)在“挥动手臂”的基础上，又出现了“打柴”、“打哈欠”、“打帘子”、“打信号”、“打手势”、“打扑克”、“打麻将”，等。进而有了“用手臂干活”或“动指头干活”的意义，如：“打灯笼”、“打伞”、“打旗子”、“打招呼”、“打算盘”，等。
- (4)从“挥动手臂”还可隐喻性地延伸出“其他事物晃动”的意义，如：“打秋千”。
- (5)其后所接成分还可进一步通过隐喻作抽象化理解，如：“打交道”、“打官司”、“打起精神”、“打主意”、“打草稿”、“打马虎眼”、“打官腔”、“打比喻”、“打掩护”、“打成右派”、“打成反革命”，等。
- (6)主语部分也可作隐喻性的扩展，如说：“鸡在打鸣”、“瓦片打漂”、“雨打芭蕉”、“风浪打船”、“天在打雷”、“天在打闪”等等。

在上述的原型事件结构中，原型的施事者是有生命的，宾语可是有生命的或无生命的，然后扩展至抽象概

念，受事者可不再含有直接受事之义；而且还可将有生命的施事者扩展成无生命的，等等。汉语中的“吃”也十分典型：从“人吃饭”可隐喻性或换喻性地表达为：机器吃油、船吃水、吃食堂、吃小灶、吃山、吃水、吃空额、吃工资、吃救济、吃父母……等（王寅，2001:212）。

汉语的动宾结构从语义上分析可有十几种关系，在孟琮(1984)所编著的《动词用法词典》中定义了14个宾语语义格：受事（钓鱼）、对象（教育孩子）、结果（盖房）、工具（捆绳子）、方式（存定期）、处所（来苏州）、时间（熬夜）、目的（筹备运动会）、原因（避雨）、致使（改变关系）、施事（下雨）、同源（唱歌）、等同（担任书记）、杂类（闯红灯）。根据高云莉、方琰(2001)的调查，从语义上说汉语动词后面的宾语分布情况为（他们取《动词用法词典》中前150个动词统计了所能搭配的宾语类型，由于一个动词后面可能有多种用法，因此百分比总和不是100%）：

宾语	百分比	宾语	百分比
受事	65%	方式	6.7%
对象	32%	致使	6%
结果	19%	目的	4.7%
工具	13%	原因	3.3%
处所	12%	等同	2.7%
施事	8.7%	时间	1.3%

图2

可见，常规宾语主要是“受事”和“对象”，其它用法可视为是通过隐喻不断扩展的结果，逐步形成了一些非常规宾语。常规宾语和非常规宾语一起构成了汉语中宾语的辐射型语法范畴，从而形成了一个动态性的、适应性很强的宾语语法范畴，从而可满足很多表达的需要。

2.3 Langacker的观点

他(2000)认为句法结构来自人类概念化了的“典型事件模型(Canonical Event Model)”，而典型事件模型又是来自人们对许多场合下的各种类型的身体经验的概括认识，主要是“力量—动态(Force-Dynamic)”，还包括知觉、思维、情感，等。“典型事件模型”主要包括两个典型的参与者(Participants)：施事者和受事者。这一模型可用以下两个模型来表示：

(1)弹子球模型：一个生物体或物体A（the Energetic Head能量源）在某空间运动过程中撞击另一生物体或物体B（the Tail of the Action Chain动作链尾），A将其能量传递给了B，B在力的作用下发生了某种反应或状态变化。在这个模型中主要有四个成分：空间、时间、物体、能量，前两者构成一个场景(Setting)，物体存在于空间之中，能量交互随时间而变。笔者将弹子球模型图示为：



图3

(2)舞台模型(Stage Model)：观察者(Viewer)如同观众在台下观看演员表演，目光前视时就形成了一个视觉注意区，可称为“舞台表演区(Onstage Region)”，舞台道具和背景都在这一区域之中，但注意力常常主要集中在正在舞台上表演的演员身上。



图4

Langacker(2000)将舞台模型与弹子球模型结合起来表示典型事件模型，图示如下：



图5

其中V=viewer;AG=agent,PAT=patient,虚线箭头表示知觉关系,双箭头表示能量传递时的互动关系,大括号界定了观察者的最大视野,或叫“范围(scope)”,方括号表明舞台表演区,黑体表示舞台区中被特别聚集的角色。

Langacker(2000:205)后来将这种典型事件模型形象化地图示为：

附图

H1N466. JPG

图6 MF=Maximal Field;V=Viewer;

OS=Onstage Region;F=focus

这就相当于一个人V向前方注视，形成了一个视野MF，在其视野中有一个重点注意区，叫舞台表演区OS，注意的集点常常在于正在舞台上表演的角色F。

这类典型事件模型是在对常规事件进行概念化的基础上形成的，也是一个ICM，由此就形成了语言中一个限定分句的原型结构。

1. 若仅将注意力集中在两个参与者的互动关系上，不考虑其他因素，就形成了一个主谓宾结构(SVO)：

[1]The boy kicked the ball.

若要将动作发生的地点表达出来，则出现了地点性状语，如：

[2]The boy kicked the ball on the playground.

若要再将动作发生的时间表达出来，则可再加上时间性状语，如：

[3]The boy kicked the ball on the playground in the afternoon.

[3]中on the playground, in the afternoon是“场景”，是图4和图6中的场景(Setting)或舞台表演区(OS)（相当于图5中方括号里的区域）之内的内容。讲话人（也含听话人）V，相对于被突显的演员来说属于台下人物(Offstage)，舞台上表演的两个角色分别成为分句的主语和宾语，可用第三人称表示施事者和受事者。讲话人和听话人都处于舞台表演区之外，但仍在整个范围（Scope，相当于图4整个图，图5中的大括号，图6中MF，也叫“最大视野”：Maximal field of view）之内。

2. 从图3所示弹子球模型可见，典型事件是一种能量交互，具有及物性，受事者从施事者处获得能量之后，就可能要发生各种变化，这种变化在英语中就用宾语补足语来表示，就自然出现了SVOC的句型，此时就囊括了图3所标出的各部分内容，例如：

[4]The boy kicked the ball out of the field.

[5]He pushed the door open.

3. 从图3可见，交互作用是发生在参与者之间的，但在很多场合下可能只有施事者，而没有受事者，此时人们仍将注意力集中于“人或物在空间的运动，而没有受事者”这一情形，可图示为：

附图

H1N467. JPG

图7

这种概念原型结构就产生了不及物动词的句型，人或物是mover，编码成主语，如：[6]Joe came. 人或物移动时会与“来源”、“路径”、“目标”等概念有关，这些概念的存在自然就会在图7的基础上形成相应的表达，例如：

[7]Joe came from the classroom to the store through the bridge.

在图7的基础上还可隐喻性地扩展出下列表达：

[8]He meditated.

[9]I ache.

[10]The ice melted.

4. 这一句型的特例就是用形容词来突显关系，如：

[11]The apple is ripe.

5. 在图4和图6的舞台表演区内，如果参与者的数量和关系发生变化，就可形成双宾语句型，如：

[12]He gave me a book.

6. 讲话人也可把注意力从表演者移至场景，此时场景就成为主要图形，起到参与者或类似于参与者的作用，例如：

[13]September witnessed a series of surprising events.

7. 人们亦可对主要图形作抽象化或虚化处理，在英语中就演变出用there和it作主语的句型：

[14]There was an eagle on the roof.

[15]It is snowing big flakes.

8. 若改变图4和图6中V与Setting或OS的相对位置，即变换讲话人或听话人的视角，就会获得不同的体验结果，也就出现了一个限定分句的不同表达方法，如：

(a) 若调整V与Setting或OS的相对位置和观察角度，对同一事态就有不同的理解和描述，如：

[16]The scar extends all the way from his wrist to his elbow.

[17]The scar extends all the way from his elbow to his wrist.

(b)如果淡化V，其不在MF之内，英语可用there be句型表示，这与第7点所述基本相同：

[18]There is a house in the valley.

a house和in the valley的关系就是F和OS的关系，句中没有出现观察者V（注：比较：There is a house every now and then through the valley.句中虽没有出现但仍可想像出一个观察者V来，因为只有V才能through the valley，而且只有在他的视野中房子才能有忽隐忽现的情形。

Lakoff(1987:462)主张将there视为一种没有确定的和抽象的场景，在分句中起主语作用。)

(c)如果强化V，使其移入到OS中，则可用第一人称来叙述：

[19]I have seen the scar extending all the way from his wrist to his elbow.

[20]I have seen a house in the valley.

3 评述

我们知道，在不同的语言社团中人们对相同的事件会有不同的感知方式和认识能力，映射的结构和程序也不尽相同，因此对同一基本事件，在不同语言中能映射出相同的或不同的句法结构，这就形成了相同或不同的语法形式，如在语言中都有一些普遍存在的语法现象，如：主语、谓语、宾语等；但也有一些不同的语法现象，如某些语言中有宾格形式（Accusative：主语使动和宾语受动有不同的语法标记），作格形式（Ergative：及物与不及物的主宾语有不同的形式）等，而在其他语言中就没有。例如日语中将动词置于宾语之后，可能是由于日本人对舞台区上的两个参与者更感兴趣，然后再考虑到他们之间的动作关系，这是由于不同的认知方式所决定的。

即使同一语言社团中，不同成员也会有不同的感知方式和认识能力，甚至同一个人不同时间、不同场合也可能会有不同的感知方式和认识能力，其结果也会直接影响到语言运用，就可能使用不同的句法形式，但只要能完成交际需要，能为社团成员所接受则可。若不能，交谈双方就须不断协商纠正，调整对话。因此，感知范畴和概念范畴既具有稳定性，也具有动态性，句法也是如此，为确保有效交际，须有一定的稳定性，但也有很大的差异性。它们不必完全同一。因此，不同语言社团中的句法不一定具有普遍性，在这一点上，认知语言学家与乔氏理论之间存在较大的差异。

另外，许多哲学家和语言学家对乔氏的语言自治观、句法自治观、语言天赋观持否定态度，既然语言和句法不是天赋的、也不是自治的，那么究竟从何映射而来？如何映射而来？不同流派的学者对此有不同的答案。上述三位认知语言学家都一致认为句法结构是来源于人类对现实世界的体验（注：另外芬诺罗撒(Fenollosa)曾提出“现实是句法映射的基础”的观点，他直接说到了句法最原始的出处，但忽视了人的认知作用，有明显的客观主义倾向，这是不妥的。），但在论述的角度和分析的细度上存在一定的差异。

Lakoff主要从空间角度论述了句法成因，人类在对空间各种关系认识的基础上逐步形成了一些意象图式化的概念结构，并在此基础上形成了句法结构。Langacker(2000:24)认为句法结构是来自概念化了的典型事件模型，而典型事件模型又是来自对现实世界的体验。而Turner则认为句法结构不是直接来自概念结构，因为句法中有很多奇怪的形式，在概念上都找不到相对应的东西，也不能在功能上作出圆满解释，因此他运用了“故事结构(Story Structure)”这一术语，其中包括较多的内容，并认为该术语可能比概念结构所含的内容更多。笔者认为，在句法中存在的许多奇怪形式，如果在概念结构中找不到对应的东西，在故事结构中就一定找到对应物？Turner对此也语焉不详。

但是，故事结构和概念结构都包含了意象图式，都具有一定的抽象性，因此两者也有共通之处，笔者觉得这两者可能是从不同角度进行的论述，或是对概念化程度有不同理解而得出的结论。Turner的“故事结构”不等于现实生活中的具体事件，而是经过抽象加工形成的，这里就包含了人类的认知作用。但是Lakoff的形式空间化假设和Langacker的概念化了的模型则更强调了人类的心智处理能力和认知加工过程，似乎比Turner的故事结构具有更高的概括性，解释力也就更强。或许，在语言中可能会同时存在这两种情况。

Langacker的弹子球模型和舞台模型相对于Lakoff的形式空间化假设概括力更大，他尝试运用两个模型就可将英语的几个基本句型以及其他句型解释清楚，而Lakoff在对空间关系分析基础上建立起来的形式空间化假设却只能解释部分具体的句法结构。

因此，Lakoff, Langacker, Turner的三种观点再结合原型范畴理论，具有更强的解释力，可更为有效地、更为圆满地解释语言的句法结构。它们的共通之处就是：人类在对现实世界体验的基础上通过认知加工而逐步形成了句法，它是主客观互动的结果。也就是说，“现实—认知—语言”这一模式对句法具有强大的解释力。若句法结构真的是建立在与其同构的空间意象图式、概念结构、故事结构之上，那么就能批倒天赋说，有助于回答语言学家着迷了几十年的问题：儿童为什么能在有限的时间内和条件下把语言掌握得那么好！

【参考文献】

- 1 Lakoff, G. Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind [M]. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- 2 Lakoff, G. & Mark Johnson. Philosophy in the Flesh—The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought [M]. New York: Basic Books, 1999.
- 3 Langacker, R. W. Foundations of Cognitive Grammar vol. II: Descriptive Grammar [M]. Stanford, California: Stanford University Press, 1991.
- 4 Langacker, R. W. Grammar and Conceptualization [M]. Berlin: Mouton de Gruyter, 2000.
- 5 Turner, M. The Literary Mind [M]. Oxford: OUP, 1996.
- 6 高云莉, 方琰, 浅谈汉语宾语的语义类别问题 [j]. 语言教学与研究, 2001 (6).
- 7 孟琮. 动词用法词典 [M]. 上海辞书出版社, 1984.
- 8 王寅. 语义理论与语言教学 [M]. 上海外语教育出版社, 2001.
- 9 王寅. Lakoff & Johnson 笔下的认知语言学 [J]. 外国语, 2001 (4).
- 10 王寅. 认知语言学的哲学基础: 体验哲学 [M]. 外语教学与研究, 2002 (2).

文章来源: 人大复印资料

【大 中 小】【关闭】



- [上一条: 儿童语言障碍的语言学研究 \(7-7\)](#)
- [下一条: 语言学研究的现状和发展趋势 \(7-7\)](#)

相关专题: 无

相关信息: -

尚无信息

- [2007-2008年度国家文化出口重点项目目 \(5-7\)](#)
- [“一语双文”的理论基础和面临的困难一简 \(5-1\)](#)
- [IT-常用词汇 \(3-18\)](#)
- [四大名著的外文译名 \(1-20\)](#)

[>>更多](#)

[关于本站](#) [站长信箱](#)

版权所有: 语言学守望者 2004-2008

2004-2008 enterwang.com. All Right Reserved. 宁ICP备05001070号