

首页 → 专题频道 → 神话研究 → 少数民族神话研究

## 神话研究的认知视角

发布日期：2006-12-15 作者：吴晓东

[【打印文章】](#)

**【内容提要】**本文尝试用认知理论来研究神话及其相关语篇。文章简单回顾了语境的研究历史，引入了认知语境的概念之后，通过心理图式来说明认知语境在语篇记忆、理解、回述中的作用。文章还运用认知语言学关于概念形成的范畴化理论与原型理论来说明神话、表演等概念的模糊性，最后文章论述了认知的隐喻性思维对神话起源的作用以及对神话深层结构研究的作用。

**【关键词】**神话认知语境心理图式范畴化隐喻

认知 (cognition)，指人类获得知识的过程。这个过程涉及到人是怎样记忆，怎样理解话语，怎样形成概念等等，这就自然而然与包括神话在内的口头叙事有很密切的关系，因为口头叙事本身就是一种比较特殊的话语。本文拟从认知语境、范畴化、隐喻等方面来讨论一下认知与包括神话在内的散文体形式的口头叙事在语篇理解、文类界定、神话思维等方面的关系。

### 一、认知语境：语境在头脑里

在民族志方法的影响下，口头叙事的研究者越来越注重语境的研究，试图将抽出来的文本放在其生存的语境中来加以阐释，以达到一种“在水中看鱼”的效果。语境的介入，是为了更好地阐释，这里简单回顾一下语境的研究历史和目前语境的研究状况，来看看在借用语言学的语境概念的时候还有什么值得关注。

语境 (context) 研究大致经历了四个阶段。

语境一开始是指上下文。单独看一个词或一句话，可能会出现歧义，或含义不明确，将这个词或句子放在上下文中来看才能确定它的含义。比如，I am going to the bank这句话，可能是指“我要去银行”，也可能是指“我要去岸边”，其确切意思有时可以从说话的上下文得以确定。如果上下文提到钱，则可能是指去银行，如果上下文提到河，船等词，则可能是指去岸边。那么，上下文便构成了这个句子存在的环境，即语境。上下文语境，是语言本身。

1923年人类学家马林诺夫斯基 (Malinowski) 在研究太平洋岛屿部落语言的时候发现上下文语境阐述有局限性，便提出了情景语境 (context of situation) 的概念。<sup>[1]</sup> 有一些话语只有在具体的情景语境中才能理解。比如“把这个拿去”这句话中的“这个”是什么，仅仅根据上下文语境 (包括口语时的前言后语) 可能也推测不出它的确切所指，而在具体的情景中它的意思则可能很明确，比如说这句话的时候说话人拿着一个刚摘下的野果，那“这个”指的就是野果。情景语境已经不是语言本身了，它是语言发生时的周围情境，是语言之外的东西。这样，语境的研究视野大大地扩展了。在将情境语境具体化方面，Firth和Hymes都做了比较深入的研究，Firth的语境包含参与者的言语行为和非言语行为、相关事物及非语言性、非人格性的事件，即相关客体，还有言语行为效果。Hymes的语境构成则包含话语的场景、参与者、目的、顺序、基调、交际手段、规范以及文类等内容。

马林诺夫斯基没有直接提出文化语境 (context of culture) 这样一个术语，但他已经看到了文化对语言的作用，他认为情境与文化都能帮助理解说话者的言语。语言哲学家兼语用学家Searle把语境理解为话语必要的背景知识总合，人类就是靠这种背景知识思考判断话语并获取话语的意义。<sup>[2]</sup> 这说的其实也就是文化语境。

认知语言学的发展，使语境的研究进入到了认知阶段，提出了认知语境 (cognitive context) 的术语。认知语境是一种心理性的语境，按语言学家的说法，语境在头脑里。认知是人类获得知识的过程。一个人从出生开始，就慢慢对外界进行感知，不断地根据自己的直接经历和间接学习对物质世界形成认识。这样，头脑中就形成了无数的概念，比如，什么是草，什么是走，什么是做买卖，等等。这些储存于人脑里的对外界事物的认知，对人们的言语交流起着决定性的作用，当某些认知在言语交流时起到阐释语义的作用时，我们便将他们看做一种语境，即认知语境。我们以“讲故事”为例，人们在具体的生活中会逐渐对讲故事这一行为形成认知，也就是形成“讲故事”的概念，知道讲故事是怎么回事。但对“讲故事”的认知本身还不是语境，只有当这一认知对其他语句的理解起到辅助作用的时候，它才成为语境，也就是认知语境。认知语用学学者强调认知语境的作用在言语理解方面要远远大于具体的情景语境。

认知语境与上下文语境、情景语境以及文化语境关系密切，它其实就是这些语境在头脑中的投射。前者是储存在人头脑里的东西，而后者是一种客观存在。需要强调的是，储存在大脑里的世界与客观世界不完全等同，这一方面表现在大脑可以形成比较抽象的概念，而客观世界都是具象，比如世界上没有抽象的河，只有一条条具体的河。另外也表现在个人的差异性，还是以“讲故事”为例，在人们

的认知中，讲故事的大致情境是一个讲述者给另一个人或几个人讲述大致真实或虚构的事情，但当“讲故事”这个概念被激活时，每个人所想象的意境不一定相同。有的人可能想象一位老者坐在火塘边给几个小孩讲，而有的人可能想象的可能是大家围坐在炕上讲，个人都会将之与自己最熟悉的场景联系起来。所以，同坐在上海某大学的教室里，来自西北的同学与来自西南的同学在听一个与讲故事有关的语篇时，其理解可能产生差异。

认知语用学认为，言语交流中，起决定性作用的，不是具体情境语境或较为抽象的文化语境，而是认知语境。比如，在完全黑暗的房间内，两个人也可以通过语言交流；我们听收音机，没有什么手势等具体的情境语境的情况下，我们也能理解话语。这就是认知语境在起作用。同样，对具体的口头文本或书面文本的理解，以及对某一文本的复述过程，主要是靠个人的认知语境在起作用。一部电影，音也有了，境也有了，可你不一定能看得懂。一个异文化族群的仪式录像，不可说其语境不完善，可你也不一定能看得懂其含义，关键就在于认知。所以，如果把口头叙事当成一种话语，一种交流行为，那我们在关注具体的一些语境的同时，认知语境也必须纳入我们的研究视野中来。语境，无论是一开始语言学里的概念，还是人类学、民俗学对它的意义延伸，都是为了更好地理解或阐释。认知语境，能更好地帮助我们理解一则包括神话在内的口头叙事文本，也能更深入洞察其演变规律。

## 二、心理图式与神话故事的理解

认知语境这一术语多少还有点抽象、模糊而不好把握。认知学科的研究者们分别从人工智能、认知心理学、认知语言学等不同的角度提出了知识草案（knowledge script）、心理图式（psychological schema）、框架（frame）等术语，有利于对认知语境的具体把握。这些术语在内容上很接近，很多学者都认为它们几乎是等同的概念。也有少数学者强调这些术语的区别，认为心理图式比知识草案复杂，几个知识草案可以组合成一个心理图式。

心理图式是真实世界的状态、事件或行为的典型结构概念化或经验化的结果，它描述了人们对惯常发生的事件、活动和行为形成的某种期待或预料。具体来说，心理图式由许多空位（slot，有的人译为“槽道”）组成，这些空位填满了默认值（default value，有的人译成“缺席赋值”），比如“看电影”在人们的心理图式中，大致包括买票，进场，找位子，观看，散场等内容，这些内容就是默认值。当听众听到某一个关键词汇的时候，就会激活他大脑中的心理图式，如果一个听众在听到“看电影”的时候，而“看电影”又是故事的主题的话，那么买票，进场，找位子，观看，散场等内容就是听众所期待的。认知研究者通过大量的试验发现，心理图式在语篇处理中具有指导作用，被测试者在回述语篇的时候，心理图式有明显的组织作用。

为了说明心理图式在理解中的作用，我们先来看看下面这段话，并试图理解它：

这个过程实际上是极其简单的，首先你要将东西分成不同的组。当然，一堆也可以，这就看你有多少要做了。如果缺少所需设施，你必须到别处去找，这是第二步，否则你一应俱全。不要干得太多，这一点很重要。这也就是说，一次干少些比干多些要好。这一点在短期内看起来似乎并不重要，但却容易产生混乱。一个错误的代价同样是很高的。在开始的时候，这一过程就将变得复杂。然而，很快它又将成为生活的一方面。很难预见这种任务在不久的将来会不复存在，而且没有人能够这样说。在这个过程完成之后，要将材料再次分成不同的组。然后将他们放在适当的地方，终究它们要被再次使用，而这一过程也必将重复。毕竟这是生活的一部分。[\[3\]](#)

听完或读完这一段话之后，没有多少人会感到这很容易记忆和理解。但如果在讲这一段话之前告诉听众这是在谈论“洗衣服”，情况马上就会大不一样。现在我们可以返回去再读一下这段话，感受一下心理图式的作用。

之所以会这样，是因为人们在长期的生活中，已经对洗衣服这一行为有了一定的认知，在头脑中有一个洗衣服的心理图式。即洗衣服应该是怎样的，怎样洗会使工作更容易一点，等等。这一头脑中的心理图式，当它被作为一段言语的框架，它就成了语境。“洗衣服”这个标题作为一种语境，可以驱动人的自上而下的加工，易化言语理解。[\[4\]](#)因为这一语境是储存在头脑中的，是靠后天的经验习得的，我们便称之为认知语境。上面这一段话在这一认知语境的框架下，自然更容易理解和记忆。

如果以某一心理图式作为语境，这一图式就是一个框架，民间故事的标题或开头语往往就是暗含了整个故事的框架。比如“狗为什么要撵山羊呢？”这样的民间故事开头（这样的开头往往被用来作为故事的标题），当听众听到这样的句子的时候，就会激活头脑中“狗撵山羊”的心理图式。在这一图式中，会有很多默认值，如猎犬、嗅觉、跟踪、发现猎物等。这一故事所讲述的，应该就是将与这些默认值相关联的事情，听众对故事的发展有一个期待，也就是对这一心理图式中的空位的填补。当然，事情没有那么简单，在填补这些空位的时候，还有一个符合与不符合空位的问题。

下面是笔者在贵州排烧苗寨调查所搜集的两则故事，用来说明空位的填补。

过去，仙人叫狗、山羊各式各样的动物来一起跳月，跳三天三夜。山羊跳不好，不小心踩死了狗的崽。狗就到狮子、海里的龙王那里去告状。山羊认为狗要赔得太多，就说：“那我到山上去住算了。”狗偷偷趁山羊睡觉的时候，把洋葱敲碎，放在山羊的蹄子夹夹里。这样，狗就能闻到葱的气味，找着山羊了。[\[5\]](#)

山羊呢，以前大家来跳舞，来吃牯脏。吃牯脏呢，不管哪样野兽都来跳舞，野猪也来，山羊也来，样样都来，狗也来，样样都来跳舞。狗的崽崽也来，那些山羊和那些野猪呢，它们跳得很。要把戏，边跳边耍。好了，要把戏呢，踩了那个狗崽。狗崽哭！站着哭，又睡在地下哭，哭得不得了。狗讲，你踩我的崽了，坏了。评理，看你怎么搞，评理呢，要多多钱。要那么多嘞，山羊就怕了，野兽就怕了。山羊讲，要这么多，哪个给得了你！我干脆跑算了。你跑嘛，我还比你狠！你先跑，明天我马上找你，你过人栽那个韭菜，你臭韭菜；你过那块栽大葱大蒜的地，你臭大葱大蒜。我闻那个来找你。山羊的脚夹绿绿茵茵的，臭那个。[6]

在这一标题中，“狗撵山羊”心理图式可以激活人们头脑中的一些默认值，比如猎犬通过嗅觉发现猎物、山羊躲避猎犬。两个语篇中的划线句子，就是默认值“山羊躲避猎犬”的体现，而斜体部分，则是默认值“猎犬通过嗅觉发现猎物”的具体体现。人们在记忆和理解这两个语篇的时候，起作用的主要是“狗撵山羊”心理图式，如果一个人对狗如何狩猎这样的事情没有任何认知的話，那么再理解这两个语篇的时候就会发生困难。如果大脑里已经有了相关的图式，他就会与他头脑中的默认值进行对比，符合了就将信息填补到图式中的空位里，否则，就排斥到图式框架之外。如果叙述者漏掉某个环节，听众也会通过图式的作用自行补充，达到理解的目的。

需要解决的一个问题是，每一个词语都会成为一个故事的语境，那么，哪一个词语才会真正成为整个故事的语境呢？我们目前不知道人是怎样选择这一关键词汇，但我们知道，人具有这种能力。在民间讲故事，讲述者可能给定一个故事的名称，也可能不给定故事的名称，在没有给定故事名称的情况下，故事的开头则非常关键，它往往包含了作为整个故事语境的关键词汇。

心理图式不仅包括关于行为的概念，也包括名称概念。名称概念在不同的地方或族群，有可能不一样。比如“老鼠”，在大城市，一般是一个比较笼统的概念，而在贵州三都县的排烧苗寨，这一概念是由不同的鼠类组合而成的。在那里，老鼠分家鼠与野鼠，野鼠又分为nen<sup>31</sup>tsau<sup>31</sup>和nen<sup>31</sup>thau<sup>35</sup>ne<sup>51</sup>，分别有不同的名称。他们在讲述《耗子取谷种》这一则神话故事的时候，他们用的是nen<sup>31</sup>tsau<sup>31</sup>这个名称，这样才能激活相应的心理图式。

下面是笔者2005年7月30日晚上在贵州三都县排烧苗寨调查时吴农爹老人讲述的关于“耗子取谷种”的故事：

那个是人去上面的天上神那里去要，要来嘛到那个岩岩上面打落。打落了，哪个都去不成了。请耗子去，请耗子去嘛，那样，到后来，耗子又讲，我去要种来送你们，你们才得种。二天[7]，我要点，我要尖尖去，剩根根[8]送你们。

讲完这个神话后，吴农爹强调取谷种的老鼠种类说：“是那个小小的，在田埂那个啊，那个小小像老拇手在田埂那个才是，那个大大像手杆那个不是，那个吃空[9]。过去老人讲那种。那个小小的，那种小种的耗子去要种子米来，那个大的会吃空。过去它讲我要尖尖，还要剩几线送你们做种。那个要完的是人家[10]，不是我们，你们碰到人家你们（可以）打。人家比较大个，我们是小个的。”从吴农爹的话我们可以看出排烧苗族对这两种耗子的生活习性很了解，一种只吃一线谷子的一小点，另一种吃一线谷子的全部。排烧人所讲述的耗子取谷种，是明确指的只吃一小点的那种。以上神话故事的划线部分，完全是由于对“nen<sup>31</sup>tsau<sup>31</sup>”这种耗子的认知所决定的。排烧人一听到“nen<sup>31</sup>tsau<sup>31</sup>”这个词，激活的图式会是一种很小的老鼠，它的特性是只吃一线谷子的尖尖部分，不吃完。以上划线的故事内容是他们所预料的。

用汉语来讲述这个文本的时候，如果对老鼠没有类似排烧人那样的认知，听众所激活的关于老鼠的心理图式就不一样，那么，以上故事的划线部分就不属于心理图式的默认值，这则神话故事在传播中划线部分发生演化的潜在可能性就会很大。

心理图式在文本的理解方面，具体除了空位与默认值以及单个概念的认知之外，还体现在故事图式上。故事图式是关于故事的整体结构的，要阐明故事图式，还得先说说故事语法。

故事语法（story grammar）是语言学家从神话、民间故事等口头叙事中提出来的一个术语，研究故事语法的目的是为了分析故事的结构，帮助人们更好地理解故事。这个术语明显处于语言学家的习惯，它其实是一种比喻，指的是故事的结构。1975年，Rumelhart提出了故事语法理论，它的这一套语法包括一系列构成故事的句法规则和一系列决定故事语义表征的语义解释规则。不过他的这一套语法只适合分析单一情节的少数故事。后来，Mandler和Johnson以此为基础，对故事语法进行了一些改进，较为详细地阐明了故事的内在结构，使之成为一种适于分析具有完整结构的简单故事，特别是口头流传的神话之类故事的有效工具。1980年，Mandler和Johnson为了描述故事的深层结构与表层结构的匹配关系，又提出了故事转换语法，这套语法包括删除规则（deletion rule）和换位规则（movement rule）[11]

Rumelhart(1975)在研究故事结构的时候首先使用了“故事图式”这一术语。[12]但他所指的实际上还是故事语法，Mandler认为，故事图式是一种心理结构和加工机制，它是由反映故事内部结构的期待构成的，故事图式是对故事语法的心理反映。人们在听和读了许多故事，了解了故事中的事件链及事件间的各种关系后，逐渐形成故事图式。[13]笔者在贵州三都排烧苗寨做田野研究时搜集了很多和自然有关的故事，这些故事大多都是解释自然现象的，如蚯蚓为什么颈部有一白圈？人为什么要打鸟？人为什么要吃鱼？水牛为什么喜欢踩一些烂地方？狗为什么要撵山羊？在这些故事中，有一种思维上的定式，绝大部分都属于同一故事图式，这种图式呈现出一种二元对立的結構，就是在解释两种动物或人与某种动物的关系时，总是以“冤家”的模式来出现。如：《人为什么要吃人鱼》说的是鱼在水里拉屎拉尿，人让它们上岸来拉，它们说不行，所以人要吃鱼；《蚯蚓为什么颈部有一白圈？》说蚯蚓偷了太阳的项圈（蚯蚓颈部有一白圈），所以太阳要出来会把蚯蚓晒死；《螃蟹与水牛的故事》说螃蟹用它的大夹子帮人穿了水牛的鼻子，现在水牛最喜欢踩那些

