

“打+NP”构式的认知拓扑机制研究^{*}

覃友号

四川外国语大学英语学院, 重庆

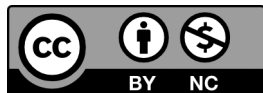
摘要 | 动词“打”的能产性丰富, 词义逐渐泛化, 与不同NP匹配其意义则不同。本文基于意象图式的认知拓扑机制分析了“打+NP”构式搭配的变化。研究发现: (1) “打+NP”可基于不同的意象图式变体划分为要素类推、要素凸显以及类推和凸显的融合形式; (2) “打”的能产性与人的能动体验认知以及社会的发展密切相关, 由于新兴事物的出现, 人们会对“打”形成新的拓扑图式变体, 并形成引申义; (3) 除了词典上的24种释义, “打”结合不同的NP还可表达“惩罚、降价、忍受、调整”等认知含义。

关键词 | “打+NP”; 构式; 意象图式; 认知拓扑

Copyright © 2023 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



“打+NP”构式是汉语中常见的一类形式, 其构式成分“打”是人类从古至今生存发展的基本动作行为。但随着历史的演变, 人类物质及精神生活的丰富以及人们对“打”的能动体验, 动词“打”逐渐由其原义演变为引申义用法, 这体现了“打”的能产性。

例 1:

(1) 通康集团向国安队提供通康钙, 为国安队加油打气十分难能可贵。^[1]

(2) 用老百姓的话说, 开始新几天, 过后外甥打灯笼——照旧。

(3) 他们还利用休息时间打草鞋、上山采药,

增加收入。

(4) 婺源县立足自身资源优势, 打生态品牌, 大力开发有机食品。

由例 1 可知, 动作“打”的词义在逐渐细化与泛化, “打”不仅表示与物体撞击这一物理动作, 还可基于人的主观能动性和类推思维, 与不同范畴的 NP 相结合形成抽象的引申用法。笔者在北京语言大学语料库 (BCC) 中检索发现一共有 127183 条关于“打+NP”的语例, “打”的常见搭配用法有: 打“老虎”、打黑车、打脸、打太极、打官司、打交道、打雷、打电话、打介绍信、打旁权、打酒、打草稿、打主意、打仗、打官腔、

^{*} 本文系四川外国语大学重点学科科研项目“动态范畴化理论视角下网络流行语的研究”(SISU2022XK067) 的阶段性成果。

[1] 本文例句均出自北京语言大学 BCC 语料库 (<http://bcc.blcu.edu.cn/>)。

打比喻、打马虎眼、打手势、打嗝儿、打球、打扑克等。这足以说明“打+NP”的用法之多，人们对“打”的体验之深刻。

“打+NP”属于“V与NP”研究的一类，而对于“V与NP”的相关研究在学界已有一定的成果。例如，英汉语中“V+事件NP宾语”的论元结构问题（柏晓鹏等，2015：2-13）、[V+非受事NP]构式的历时演变考察（李艳芝等，2018：147-160）。此外，蔡满园等（2022）基于修补的原子理论考察了“V+NP+PP”结构的歧义动因。亦有学者基于具体句式，研究了“V+NP”的认知演变机制，如“吃+NP-p”语义网络的概念隐喻、转喻分析（黄洁，2015：26-31）、“吃+NP”构式的转隐喻研究（褚瑞莉等，2020：107-115）。以上研究为“V与NP”的研究路径提供了不同的视角，深化了对该类型研究的认知。本研究发现“打+NP”的意义已经由本义向其他抽象领域衍生，其组合之义并非“打”与NP二者的简单相加（如“打知名度”“打饥荒”等），而是发生了用法意义上的延伸，并有一定的频率出现，根据Goldberg（1995；2006）的观点，我们可将其称为“打+NP”的构式组合，本文将基于构式视角并运用基于意象图式的认知拓扑机制对“打+NP”的延伸机制进行解析，尝试深化“打+NP”构式的认知研究。

一、“打”的相关研究回顾

在研究“打+NP”构式之前，既往学者已对“打”的来源、词义泛化及虚化做了一定的探究。“打”除了用作动词，表“撞击”的动作之外，也在逐渐虚化为介词。徐时宜（2001）从历时维度，对“打”作介词的用法追根溯源，发现在唐宋时期就有作介词的用法的迹象，直至近代乃至现代，“打”作为介词经常在口语中使用；祝建军（2002）探究了“打”的来源，发现“打”字语义逐渐泛化，后接名词逐渐由具体到抽象领域延伸，且其实体动词的语义逐渐模糊，但该研究未触及“打”词义泛化的认知理据；白云（2007）也从历时视角考察了动词“打”等词的虚化等级梯度，发现其等级性跟频率、语义先行以及人的主观认知有关；张江丽等（2011）通过问卷调查和语料库研究，分析了如何让学习者习得“打”的多义性；庄会彬（2014）发现“打”是由古汉语动词前缀演化

而来，认为“打”与众多名词搭配、具体意义的解读跟宾语的情景植入有关（Langacker，2008：272）。例如“打柴”，我们会联想到该情景中的“参与者”，如人、器具、树木、场地等。“柴”会激起“打”的一个具体情景，进而将“打”植入到“打柴”这一情境中。但若遇到“打时间差、打知名度、打主意、打马虎眼、打官腔”这一类抽象引申表达，我们则很难进行具体的情景植入。以上研究为“打”的多义性探析提供了启示，本文认为“打”的延伸义确实跟特定的宾语有关，即“打”与不同的宾语搭配会产生不同的拓扑意象，其义项会随宾语发生变化，这与人的体验认知和主观能动性的类推思维密切相关。而人的体验感知跟客体互动形成的意象图式密不可分。基于构式视角，根据施春宏（2016）的说法，可研究“打+NP”构式成分之间的互动关系进而揭示“打”的多义性，因此本文尝试以意象图式的认知拓扑机制揭示“打”与NP之间的动宾配合理据。

二、“打+NP”构式的理论基础

（一）动词“打”的意象图式认知拓扑机制

由于动词构式具有原型性和多义性，在“打+NP”构式中，“打”结合不同类型的NP则会产生不同的构式意义。这种构式意义并非自动生成，而是“打”以其动词的本义为原型，其延伸意义可通过个人的语义百科知识观连接而来（Evans & Green，2006：216-217），但语义百科观背后的潜在认知机制又是什么呢？Goldberg（1995）指出，构式也具有体验性，是人基于客观世界的体验认知而形成构式多义，具体可理解为认知拓扑体验，本文认为“打+NP”在人脑中形成意象图式时，其中经历了基于基本意象的认知拓扑过程。“打+NP”的延伸机制可以理解为一种基于认知拓扑的不变原型而不断分裂的词义演变，即“打+NP”构式延伸的多义性之间存在着意象拓扑要素的共性。

认知拓扑是指用拓扑学原理解释认知语言学的语言机制及其相关理论。拓扑学最初是研究数理空间的分支学科，即空间几何形状在发生形变后还能保持相对位置不变的拓扑性质。如今认知语言学对拓扑学进行了较多应用，如心理空间的

拓扑映射关系 (Fauconnier, 2002: 325)、语法意义的拓扑性质 (Talmy, 2006)、空间语法的拓扑性 (Evinson & Wilkins, 2006: 29, 512)、基于游戏理论的认知拓扑研究 (Van den Berg et al., 2010)、基于人与电脑的认知拓扑映射 (Meng et al., 2013)。丁旭辉 (2006) 将拓扑变换称为“同胚的变形”, 该原理可进一步运用到翻译过程, 解释翻译中“变”与“不变”的拓扑变换关系。

“同胚变换”的核心观点如今逐渐被引入到认知语言学领域, 文旭等 (2017) 指出, 语言也同样具有拓扑空间, 语言形式具有拓扑等价性, 从而形成认知拓扑语言学, 可揭示诸多语言现象和认知理论中的拓扑性。比如词义结构衍生具有拓扑性质 (施春宏, 2012: 114-127)、在空间语法中也具有空间和认知的拓扑属性 (肖燕、邓仕伦, 2012: 71-76)、“图形、背景”的空间范畴具有拓扑转换关系 (李云兵, 2020: 3-20)。此外, 赵耿林 (2017) 也指出心理学已证实人类的认知活动具有拓扑性, 而语言是认知的表征, 因而认知拓扑就成了语言拓扑的体验基础。吕公礼等 (2016) 也阐述了心智和语言建设中的拓扑变换涉身假设, 原型与非原型之间存在拓扑变换关系。概而言之, 认知拓扑语言学是认知语言学跨学科研究的结果, 为认知语言学的研究提供了一条新的通道。

同理, 在“打 +NP”义项之间也存在认知拓扑变换机制, 施春宏 (2012) 揭示了词义结构之间的拓扑特征, 也就是原型义项与引申义项之间存在着共同的拓扑属性, 在这种共同的拓扑属性下发生着词义的衍生用法, 而词义的衍生是基于意象图式的类型特征为拓扑基础的, 即意象图式具有拓扑性 (Brugman & Lakoff, 2006: 109-139)。意象最简单的解释就是某物不在场时, 人依然能够在心智中获得其印象的能力, 进而抽象成意象图式。意象图式并非仅指具体的场景, 还包括抽象的图式和概括性的图式, 由于人具有主观能动性, 进而在大脑中有了类推性抽象图式, 并以此建构人们的身体经验 (王寅, 2007: 173-175)。此外, 意象图式也具有体验性, 有助于我们理解抽象概念, 意象图式是

具体概念与抽象概念以及其推理过程的一个重要想象机制 (覃修桂, 2017: 45-53), 所以意象图式成了词义延伸的认知拓扑基础。同样, 动词“打”是典型的行为动词, 根据“打”的基本体验认知, 人脑亦会产生相对应的基础意象图式, 而基于意象图式的认知拓扑机制则有助于理解“打”的抽象含义。根据《现代汉语词典》(第7版)的释义, 动词“打”的本义为用手或器具撞击物体, 其基本义未涉及具体的事件, 只有动作的施受关系和力的作用, 即一个完整的动作事件。不难发现“打”这一动作涉及的意象图式有: 手或器具、施力方向、施力者、受力者、接触点、形变 (弹性形变、塑性形变) 等。当大脑形成动词“打”相应的基本意象图式后, 进而会形成相应的原型范畴, 再形成概念转码表征为语言文字, 也就形成了现实、概念、语言基于拓扑不变性的拓扑变化关系 (张雪梅、刘宇红, 2019: 8-14)。针对不同的语言结构, 拓扑原胚会根据其具体特点而发生变化, 王怿旦等 (2021) 针对具体的研究对象提出了三种拓扑“等效体”, 即共享要素、极限关系以及二者的融合形式。本文基于“打 +NP”意象拓扑的特点并结合了上述的拓扑“等效体”用法 (以下称为基于拓扑不变量的意象图式变体), 考察“打 +NP”的拓扑延伸意义。

(二) “打 +NP”延伸义项的意象图式拓扑分类

本文结合“打 +NP”构式词义的演变特点及其基本意象图式的特点, 对“打”的语义延伸进行拓扑演变阐释, 以发现意象之间的共性, 即“打”的多义性是根据意象图式拓扑而联系在一起的。由于基本的意象图式是认知拓扑的拓扑不变性基础, 施春宏 (2012) 将其称为基于拓扑不变量的图式变体 (schematic variation)。“打”的拓扑不变量延伸假设可归为以下几类拓扑图式变体结构: 基于意象图式的认知拓扑要素类推、认知拓扑要素差别性凸显以及意象要素类推和要素凸显的融合。根据“打 +NP”构式的多义拓扑变换关系以及《现代汉语词典》(第7版)的释义, “打”作为动词时的24种释义关系可表征为拓扑分类释义图, 如图1所示。

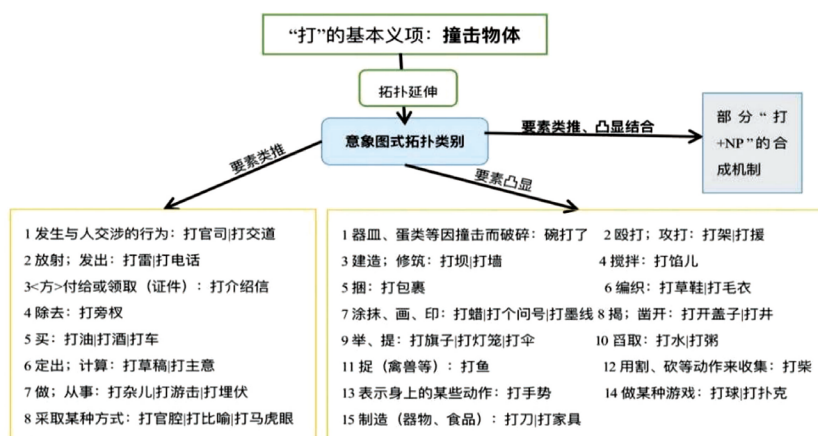


图 1 “打”的意象图式拓扑分类

根据意象图式的拓扑要素分类，动词“打”的拓扑要素类推义项可分为 8 类，要素凸显可分为 15 类，而要素类推和凸显的融合与具体的“打 + NP”有关。由动词“打”的基本释义可获得“打”的动觉意象体验，而其他拓扑意象图式都可基于“打”的基本意象要素拓扑而来。第一类是基于“打”的基本意象图式的拓扑类推图式变体，即要素类推后的抽象动觉图式。义项 1 指“发生与人交涉的行为”，该义项跟动词“打”的基本释义的意象具有共同的意象要素，因为“打”的整个动觉意象过程会涉及具体的“参与者”：施力方向、施力者、受力者、接触点、形变等，而人与人在交涉时，其行为亦会涉及交互的施受双方，给对方造成影响等拓扑意象，所以义项 1 所涉及的意象是对动词“打”基本意象的拓扑抽象思维类推，引申为人的社交关系。例如“打官司”：发生利益冲突的被告人和原告人到法庭同对方争论辩白，其关系亦可看作交互的双方，其意象交互的关系也具有意象要素类推的特点。义项 2“放射、发出”是对“打”基本意象的动作方向和施力过程的类推，因为动作“打”和“放射、发射”都有施力者、力的朝向等，最后作用于某个接触地。例如“打电话”，同样会将话音电流发送（作用）到某地，所以具有意象要素类推的特点。义项 3“<方>付给或领取（证件）”亦类推了动词“打”的基本意象，将施力者、施力方向、受力者类推为施事者、受事者以及二者方向的拓扑抽象类推。义项 4“除去”也是对“打”基本意象的类推，是对“打”的动作产生形变这一结果，及施力者和方向的要素

类推。义项 5“买”亦是对动词“打”基本动觉意象中力的施受双方的要素类推，因为在买卖交易中，亦有买方和卖方，所以类推为“打”的施受方。同理，义项 6“定出；计算”、义项 8“采取某种方式”都是对动词“打”的抽象认知意象拓扑类推，因为“定出，计算、采取的方式”是大脑心智的操作过程，其心理动作也会涉及到大脑中抽象意象的交互，是对“打”基本意象中“手或器具”的抽象类推拓扑，所以类推引申为“定出，计算、采取打方式”。例如“打马虎眼”，涉及到采取做事的方式及其态度，因而也是对“打”的抽象意象拓扑类推。同理，义项 7“做；从事”也会涉及到施事、受事之间的交互，亦是对“打”基本意象的认知拓扑类推。

意象图式拓扑变体的第二类是“打”的基本动觉意象的要素拓扑凸显（如施力方向、施力者、受力者、接触点、形变），但有的义项凸显的是“打”的基本意象的部分动作过程或方式，而有的则是对结果或意图的拓扑凸显，即义项各自凸显拓扑的施力方式、作用物和效果以及意图都有差异性。如义项 1“器皿、蛋类等因撞击而破碎”中的意象会涉及到撞击时力的方向、力的施受、作用点等，但该意象更加凸显“破碎”这一形变的结果或影响，例如碗打了。义项 7“涂抹、画、印”也是对“形变”结果的凸显，比如“打墨线”，指墨水作用于物体后印下的痕迹，凸显要素“印”的痕迹。同理，义项 8“揭；凿开”亦是对结果的凸显，如“打井”，因为“井”是对地面施力后形变的结果。义项 2、3、4、5、6、9、10、11、12、13、14、15 也是因

为特定的目的而对“打”的基本意象的过程要素进行凸显,比如义项“殴打”(如打架)、“建筑”(如打坝)、“搅拌”(如打馅儿)、“捆”(如打包裹)、“编织”(如打草鞋)、“举、提”(如打旗子)、“捉”(如打鱼)、“制造”(如打刀)等。以上义项所涉及的动作同样与“打”的基本动觉意象相似,都涉及力的施受方,力的作用点方向等,但它们各自拓扑凸显的施力方式、作用物和效果以及意图仍有差异性,例如“打旗子”更加凸显对旗子施加向上的力,其意图是将旗子举起;又如“打鱼”,虽然也涉及力的施受双方、作用方向、力的作用点等,但更加凸显“捉住”这一施力效果和意图。而第三类拓扑意象图式变体是“打”结合不同NP而形成,具有要素类推和要素凸显融合的特点,例如“打鸡血”,这里的“打”是要素凸显义项9“举、提(如打伞、打旗子)”再次要素类推而来,形成抽象拓扑的“提升”之义,而此处的“鸡血”则是对人们精神面貌的要素凸显,指人的精神和情绪就像打了鸡血一样高涨,因而“打鸡血”可表达提升精气神之义。以上阐释是“打”的基本义项延伸为其他引申用法的拓扑分类,但“打”与不同“NP”相结合会共同形成意象图式的拓扑变体,“打”的具体拓扑义项类别最终有赖于其后NP的特点。

三、“打+NP”构式的具体演变阐释

(一)“打+NP”的要素类推拓扑演变

动词“打”的基本释义呈现出的意象图式可理解为A施力作用于B的动觉过程,即动觉意象图式,以达A施力之目的或效果,这就形成了认知主体对“打”的基本意象图式,认知主体在与客观现实的互动体验后形成认知模型,这种基本认知模型为理解“打”的抽象引申义提供了认知依据。人的认知能够对意象图式进行要素类推,之后形成具有拓扑不变量的图式变体,最后形成人的概念、语言表征。

例2:推诿、低效率,“请示、汇报、打官腔”是群众深恶痛绝的“衙门病”。

例3:有些供应商在设备无法满足要求的情况下打马虎眼。

例4:我往往不打腹稿就开始写,写完一段再

想第二段。

例2中的“打官腔”是指言者说一些冠冕堂皇的话来应付或者推诿自身的责任。“打”在这里不是“击打物体”之义,而是根据意象拓扑的要素类推机制,取义项“采取某种方式”之义,是对“打”的基本动觉意象的抽象拓扑类推。而“官腔”是指过往官场上的一些辞令或口吻,亦是对言者说话方式的意象要素拓扑类推,即“打官腔”拓扑类推了官场上推诿的说话方式,最终言者大脑中形成“打官腔”说话方式的抽象意象图式。例3中,“打马虎眼”是指比较粗心大意的做事方式。在该词中,

“打”亦是“采取某种方式”之义,是对“打”基本意象的要素类推拓扑演变,表示“做事的方式”,而“马虎眼”也是对“马虎”一词的意象要素类推。徐时仪(2005)考察发现“马虎”一词的语源来自“邪戾怪物”“邪忤、麻胡”等词,指难以名状的怪物,固引申出“模糊”义,最后引申称作“马虎”,故而有做事“模糊、马虎”之义,而“马虎眼”则是对“马虎”引申义意象的要素类推拓扑演变,表示粗心大意,所以“打马虎眼”表示“采取粗心大意的做事方式”。例4中,“打腹稿”指说话人在构思、盘算欲表达的内容。此处的“打”也是意象要素类推用法,取的是义项“定出;计算”之义,而“腹稿”也是对稿纸上内容的拓扑类推,表示言者构思的想法和内容,所以“打腹稿”也是“打+NP”要素拓扑类推的一类。

(二)“打+NP”的要素凸显拓扑演变

除了意象拓扑的要素类推机制,动词“打”由其基本意象向其他引申义项进行意象拓扑演变时,亦可对意象的要素进行凸显。“打”与不同类别的NP结合时,用不同的凸显要素与之匹配,进而形成“打”的其他引申义项。

例5:话音未落,背着打草鞋的一行和尚,就擦衣而入。

例6:第二天,她利用午饭时间,学打毛衣。

例7:中国不怕打仗,但不会去打师出无名的战争。

例8:静脉输液俗称“打点滴”。

例5和例6中的“打”可根据其基本意象拓构成义项“编织”之义,该义项重在凸显“编织”过程的作用对象。“打”的基本动觉意象中有力的施

受关系、作用对象以及施力的动作过程，而“编织”过程亦有力的施受关系，但施力的过程形式要素有别，更加凸显编织的作用对象。“草鞋”和“毛衣”并非“打”的施力对象，而是草鞋、毛衣未成形之前的丝织细线，所以“打草鞋、打毛衣”都是对整个拓扑意象的部分要素进行凸显。例7中的“打仗”，指手执武器与敌人进行击打、拼杀的动觉意象过程。此处的“打”是对其基本意象的要素凸显，表“攻打”之意，而攻打的对象本应该是敌人，但在“打仗”一词中，“仗”本就是一种武器，这里用“仗”作为“打”的宾语或者对象，旨在凸显作战过程中“仗”这一拓扑意象要素。又如例8中的“打点滴”，“打点滴”是指给病人输液的过程，也是对动觉意象过程的要素凸显。输液是指药的液体从药瓶滴落并到达输液管里，最后输送至人的身体的动觉意象过程，而“打点滴”重在凸显液体滴落的动觉意象过程，故称之为“打点滴”。

（三）“打+NP”的要素类推、凸显融合拓扑演变

部分“打+NP”合成后，其过程涉及意象图式的要素类推和意象要素凸显的融合演变。

例9：这些维护朝廷法纪的侠义之士，都要“打老虎”，更要“捕老鼠”。

例10：包头市工商局还在全市范围内开展了“打黑车”专项行动，已立案查处4起出租车非法从事客运活动的案件。

例11：西服革履的男子如同打鸡血般高喊成功“秘诀”、兜售致富良药。

例12：这些公司在前期，拼命打知名度、凸显高科技含量、做广告。

例9中“打老虎”是指惩处那些有权势之人的贪污腐败之行径。这里的“打”本是要素凸显“殴打”之义，而该例的“老虎”是其意象要素凸显含义，指有权势之人。由“打”的基本义可知，用手击打物体，可致受事者产生形变或影响，而若用手或器具殴打人或动物则会产生痛苦之体验，拓扑为痛觉的意象，所以“殴打”可作为惩罚人的手段，进而“殴打”的意象要素可拓扑类推为“惩罚”的含义。而“老虎”给人的意象则是凶猛残忍的，以老虎的意象来凸显权势之人的蛮横、残忍，所以“打老虎”之用法是要素类推和要素凸显的融合，以表达对权

势之人的惩戒。又如例10“打黑车”，其义指惩罚、整治违法经营的商用车辆。这里的“打”是由要素凸显之义“殴打”再次类推融合后的“惩罚”之义，是对“打”的基本义意象要素类推、凸显的融合，而颜色“黑”可喻指非法之义（张祝祥、杜凤兰，2007：47-50），所以“黑车”意象凸显的是非法运营车辆的含义，最终“打黑车”就有了打击治理非法运营车辆之含义。例11“打鸡血”，是指提升精气神之义。这里的“打”是由“打”的拓扑凸显要素“举、提（如打伞、打旗子）”的意象拓扑要素类推而来，形成抽象的“提升”之义，而这里的“鸡血”则是对人们精神面貌的要素凸显，指人的精神和情绪就像打了鸡血一样高涨，最后形成要素类推和要素凸显融合下的“打精神”之义。例12中，“打知名度”是指提高名气或影响力之义。这里的“打”同样是由“打”的凸显要素“提、举”及其对“提、举”的意象拓扑类推，表示提升，而“知名度”也是对影响力的要素凸显，表示公司对受众的影响力，侧重于“量”的评价，即用“度”来凸显公司对公众影响的广度和深度，进而表达“提升品牌的影响力”之意。

四、“打+NP”的意象图式拓扑统计及其发现

“打”是人类生存发展中最频繁的动作之一，那么“打+NP”的意象图式拓扑要素的范畴类别有何特点？基于BCC语料库随机检索出来的语料，笔者对“打+NP”构式中的拓扑意象图式进行了范畴分类，发现“打”后的名词涉及社会、生活等诸多方面，既可抽象也可具体。笔者以“打+NP”进行检索，并从BCC语料库多领域子库随机下载了10000条语料，之后用SPSS软件随机筛选了1100条，剔除无关语例（如介词、量词用法）后还剩925条，最后对“打”后接名词的意象图式拓扑要素进行了分类。图2为925条语料中“打”的本义用法以及三种意象拓扑用法的分类统计，图3为拓扑分类中涉及的具体义项。

图2是语料标注呈现的整体分布，其中“打”的本义用法较少，而要素凸显用法最多，要素类推、凸显与类推融合用法相对较少。图3呈现的是动词“打”本义用法以及基于意象图式的拓扑义项分布。由图3可知，在要素类推分类中，“放射/发出”

以及“买”的用法相对较多。通过观察具体语例,笔者发现“放射/发出”多表“打电话、打视频”之义,而“买”多表“打车”之义。而在“要素凸显”这一类别中,以下义项用法频率较高:“殴打/攻打”,如打仗,打人等;“身上动作”,如打哈欠、打手势等;“涂抹/画/印”,如打白条、打记号等;“舀

取”,如打水、打油等;“做游戏”,如打篮球、打电子游戏、打麻将等。“凸显+类推”的要素融合的用法也相对较多,例如打鸡血、打知名度、打边炉等。以上统计表明“打”的引申用法较多,表明社会上新事物逐渐增多,概念化主体对动词“打”的体验认知逐渐丰富。

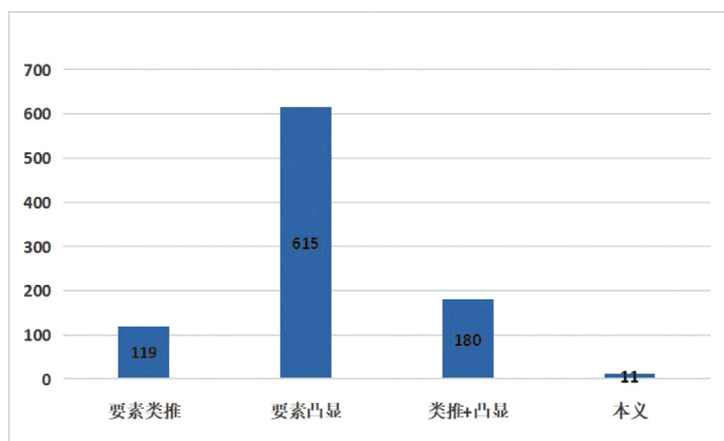


图2 “打”的本义用法以及三种意象拓扑用法的分类

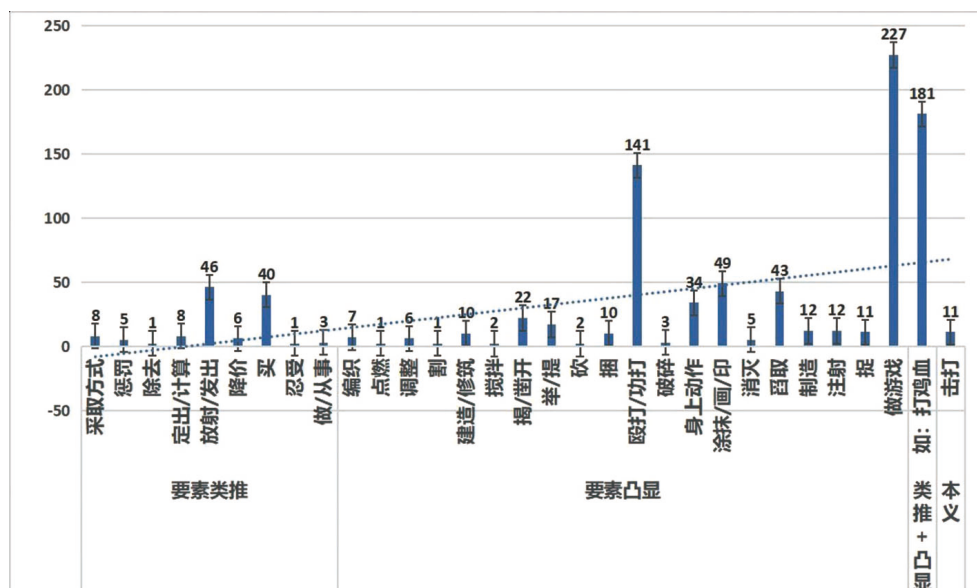


图3 “打”的拓扑分类中涉及的具体义项

值得注意的是,笔者在对语料进行具体分类标注时,发现部分用法是字典释义不曾包含的,这也证明了认知语言学的观点,意义来源于概念化主体对现实的体验认知(王寅,2015:2-11),但现实世界在不断变化,说明“打”的体验用法在与时俱进,在要素类推和要素凸显的基础之上进行拓展,

语料中的“打”还有惩罚、降价、忍受/承受、点燃、消灭、注射、吃、调整等含义,具体用法示例如下:

(1) 表示惩罚

例13:包头市工商局还在全市范围内开展了“打黑车”专项行动,已立案查处4起出租车非法从事客运活动的案件。

例 14: 这些维护朝廷法纪的侠义之士,都要“打老虎”,更要“捕老鼠”。

(2) 表示降价

例 15: 平价卖,价格便宜当然是一个竞争的筹码,但是宗旨并不在打价格。

(3) 表示忍受,承受

例 16: 怎么你刚翻身就想把粮食囤起来,让国家为难,让缺粮兄弟打饥荒呢?

(4) 表示点燃、触发

例 17: 他听见她的发动机噼啪的响动,打着了火。

(5) 表示消灭

例 18: 看看是否真是“越打越多”。开始打害虫了。不到半天时间,就扑灭了地里的害虫。

(6) 表示注射

例 19: 持之以恒的体育锻炼、遵医嘱服药或打胰岛素、血糖监测不能误。

(7) 表示吃

例 20: 今晚打边炉~好饱,星期三晚上要去华技学校表演了。

例 21: 天气太冷不愿下车,乖乖呆车里,等妈妈买菜打火锅。

例 22: 抗战时,全家逃难,家境不好,只有周末“打牙祭”,吃荤菜。

(8) 表示调整

例 23: 多名工作人员拦截,仍选择向右侧打方向盘并加速行驶,属于放任事故发生致胡某死亡。

通过以上语料分析,“打”结合具体的语境还有如上所举之用法。可总结得出,人们多样化的生活体验是动词“打”义项延伸的社会因素,“打”的引申用法可基于其基本意象图式的体验拓扑而来;“打”与不同 NP 结合拓扑形成具有共性要素的图式变体,再表征为不同的引申义,这体现了人的主观能动性和身心的体验认知能力。

五、结语

行为动词“打”伴随着人类的生存和发展,其延伸意义来源于人类对动作“打”基本意象图式的拓扑体验,体现了“打”的语义的丰富性和能产性。本文基于意象图式的认知拓扑性考察了行为动词“打”与不同 NP 形成的构式意义。本文发现“打”的 24 种释义可根据不同的意象图式变体划分为要

素类推、要素凸显以及“打+NP”中要素凸显和类推的融合形式。本文结合 BCC 语料库统计分析,发现部分释义是“打”与时俱进的结果,如惩罚、调整、忍受等释义。该研究为“打+NP”构式的研究提供了视角,后续研究可继续基于认知语言学和多种语料库可视化统计方法,揭示动词“打”义项之间的关系。

参考文献

- [1] Brugman C, Lakoff G. Cognitive Topology and Lexical Networks [M] // Geeraerts D. Cognitive Linguistics: Basic Readings. New York: Mouton de Gruyter, 2006: 109-139.
- [2] Evans V, Green M. Cognitive Linguistics: An Introduction [M]. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- [3] Evinson S C, Wilkins D P. Grammars of space: Explorations in Cognitive Diversity [M]. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- [4] Fauconnier, Turner. The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities [M]. New York: Basic Books, 2002.
- [5] Goldberg A. Constructions: A Construction Grammar Approach to Argument Structure [M]. Chicago: The University Of Chicago Press, 1995.
- [6] Goldberg A. Constructions at Work: The Nature of Generalization in Grammar [M]. Oxford: Oxford University Press, 2006.
- [7] Langacker R W. Cognitive Grammar: A Basic Introduction [M]. Oxford: Oxford University Press, 2008.
- [8] Meng S, Cheng Rengui, Liu Yonglin. Cognitive Topology Mapping based on HumanComputer Interaction [J]. Journal of Internet Technology and Secured Transactions, 2013, 2 (1/2): 123-130.
- [9] Talmy L. The relation of grammar to cognition [M] // Geeraerts D. Cognitive Linguistics: Basic Readings. New York: Mouton de Gruyter, 2006: 29-67.

- [10] Van den Berg E, Fecko M A, Samtani S, et al. Cognitive topology control based on game theory [C] //Milcom 2010 military communications conference, 2010: 1869-1874.
- [11] 白云. 论常用动词虚化程度的等级性——以“吃”“打”“看”“听”“走”的虚化为例[J]. 语文研究, 2007(3): 22-26.
- [12] 柏晓鹏, 薛念文. 多语言视角下汉语“V+事件NP宾语”的论元结构研究[J]. 外国语(上海外国语大学学报), 2015, 38(5): 2-13.
- [13] 蔡满园, 刘若男, 王辰玲. 原子理论视域下V+NP+PP特殊结构的歧义动因[J]. 现代外语, 2022, 45(5): 611-620.
- [14] 褚瑞莉, 张京鱼. “吃+NP”构式的转隐喻机制研究[J]. 外国语文, 2020, 36(2): 107-115.
- [15] 丁旭辉. 翻译的“不变性”和“可变性”研究: 一种拓扑学视角[J]. 西南民族大学学报(人文社科版), 2006(4): 237-240.
- [16] 黄洁. “吃+NP_{-p}”语义网络建构及主观性阐释[J]. 外语与外语教学, 2015(2): 26-31.
- [17] 李艳芝, 吴义诚. [V+非受事NP]表达式的构式演变[J]. 现代外语, 2018, 41(2): 147-160.
- [18] 李云兵. 朱坝羌语静态空间范畴的表征与认知[J]. 民族语文, 2020(5): 3-20.
- [19] 吕公礼, 布占廷. 语言涉身性的原型论与语言构造的拓扑变换原理[J]. 外语学刊, 2016(3): 28-36.
- [20] 覃修桂, 高旗. 意象图式及概念隐喻的哲学认识论意义——以汉语温度概念域为例[J]. 中国外语, 2017, 14(2): 45-53.
- [21] 施春宏. 词义结构的认知基础及释义原则[J]. 中国语文, 2012(2): 114-127.
- [22] 施春宏. 互动构式语法的基本理念及其研究路径[J]. 当代修辞学, 2016(2): 12-29.
- [23] 王寅. 20世纪三场语言学革命——体认语言学之学术前沿[J]. 外国语文研究, 2015, 1(2): 2-11.
- [24] 王寅. 认知语言学[M]. 上海: 上海外语教育出版社, 2007.
- [25] 王怿旦, 刘宇红, 张雪梅. 隐喻、转喻与隐转喻的认知拓扑升维研究[J]. 外语研究, 2021, 38(4): 18-22.
- [26] 文旭, 赵耿林. 认知拓扑语言学: 认知语言学的新趋势[J]. 东北师大学报(哲学社会科学版), 2017(4): 2-6.
- [27] 肖燕, 邓仕伦. 空间语法中的空间关系表征[J]. 外国语文, 2012, 28(3): 71-76.
- [28] 徐时仪. “打”字的语义分析续补[J]. 辞书研究, 2001(3): 66-74.
- [29] 徐时仪. “马虎”探源[J]. 语文研究, 2005(3): 35-39.
- [30] 张江丽, 孟德宏, 刘卫红. 汉语第二语言学习者单音多义词习得深度研究——以动词“打”为例[J]. 语言文字应用, 2011(1): 112-121.
- [31] 张雪梅, 刘宇红. “语义三角”的认知拓扑性探析[J]. 外语学刊, 2019(2): 8-14.
- [32] 张祝祥, 杜凤兰. 英汉基本颜色词“黑”“白”的认知语义分析[J]. 外语与外语教学, 2007(5): 47-50.
- [33] 赵耿林. 语义缺省的认知理据——拓扑连通性[J]. 外国语文, 2017, 33(6): 87-92.
- [34] 祝建军. 近代汉语动词“打”的语义泛化[J]. 烟台大学学报(哲学社会科学版), 2002(3): 354-360.
- [35] 庄会彬. 现代汉语轻动词“打”的来源刍议[J]. 语言教学与研究, 2014(3): 67-74.

The Research of Cognitive Topological Mechanism on “Da+NP” Construction

Qin Youhao

School of English Studies, Sichuan International Studies University, Chongqing

Abstract: The verb “da” abounds in meanings, whose lexical meanings become gradually diversified and differ in meanings if matched with different NP. This paper, based on the mechanism of image schema and cognitive topology, has analyzed the collocation extension of “da+NP” construction. The analysis yields the following findings. First, “da+NP” construction, based on different kinds of image schematic variations, can be categorized into following types: the imitation of key factors, the stress of key factors, and the composed form of the two of the former. Second, the abundant meaning of “da” is closely relevant to human’s subjective initiative embodied cognition and social development. The new topological schematic variation will be formed by the new emergence, and subsequently the connotation-suggestive meaning will be formed. Third, apart from the 24 meanings in dictionary, “da” combined with different NP, has the cognitive meaning of “punish, cut price, tolerate, adjust, and the like.”

Key words: “Da+NP”; Construction; Image schema; Cognitive topology