

# An Introduction to the Philosophy of Language

Chap.15 Wittgenstein on the Augustinian Picture

Donglin Sui

[lordblackwoods@gmail.com](mailto:lordblackwoods@gmail.com)

<https://github.com/Gloogger>

2021.5.8

## 15.2 The Augustinian Picture

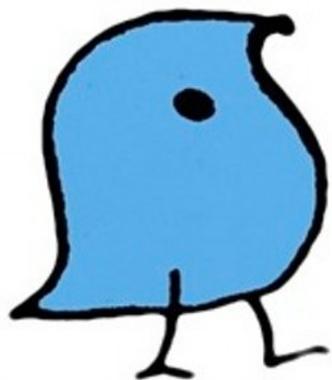
A single view of language:

“当成年人称谓某个对象，同时转向**这个对象**的时候，我会对此有所觉察，并明了当**他们要指向这个对象**的时候，他们就发出声音，通过这声音来指称它。而**他们要指向对象**，这一点我是从他们的姿态上了解到的；这些姿态是所有种族的自然语言，这种语言通过表情和眼神的变化，通过肢体动作和声调口气来展示心灵的种种感受，例如心灵或欲求某物或守护某物或拒绝某事或逃避某事。就这样，我一再听到人们在不同句子中的特定位置上说出这些语词，从而渐渐学会了去理解这些语词指涉的是哪些对象。后来我的口舌也会自如地吐出这些音符，我也就通过这些符号来表达我自己的愿望了。”

# 15.2 The Augustinian Picture

(A1) 在开始语言学习前，学习者可以

- (i) 将她使用的名称识别为名称；
- (ii) 识别出环境中适合被命名的对象；
- (iii) 说出她自己的想法和感受。



(A2) 学习语言的任务分为两个阶段：

- (i) 发现 (discovering) 哪些对象由哪些名称表示；
- (ii) 学会发出正确的声响 (right noises) 以便能够表达她的想法和感受。



## 15.2 The Augustinian Picture

“ (B) 在我看来，我们在上面这段话里得到的是人类语言本质的一幅特定的图画，即：语言中的语词是对象的名称——句子是这样一些名称的联系/组合。——在语言的这幅图画里，我们发现了以下观念的根源：每个词都有一个含义；含义与语词一一对应；含义即语词所代表的对象。”

Anti-Metaphysical Interpretation  
(AMI)

Quasi-Kantian Interpretation  
(QKI)

# 15.3 AMI

“我派某人去买东西，给他一张纸条，上面写着「五个红苹果」。他拿着这张纸条到了水果店，店主打开标有「苹果」字样的贮藏柜，然后在一张表格上找出「红」这个词，在其对应的位置上找出一个色样，嘴里数着一串基数词——假定他能熟记这些数字——一直数到「5」，每数一个数字就从柜子里拿出一个和色样颜色相同的苹果。”



## 15.3 Language-game

语言游戏是一种类似游戏的例程（routine），其中许多过程被简化了，而另一些有助于教会孩子如何使用单词的过程则被强调了。那些可以为单词提供上下文含义的活动以及其中一种单词具有特定意义的活动都被算作是「语言游戏」。

“在使用「含义」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「含义」：一个词的含义是它在语言中的用法。”

Wittgenstein 认为我们**不应该期望我们有能力去定义这个词**，因为不存在一个被所有的游戏，比如棋类游戏、牌类游戏、球类游戏、竞速游戏、奥林匹克比赛等等，所共有的统一特征。

# 补充：《蚱蜢——游戏、生命与乌托邦》

“玩一场游戏，是指**企图去达成一个特定的事态（前游戏目标）**，**过程中只用规则所允许的方法（游戏方法）**，**这些规则禁止玩家使用较有效率的方法而鼓励低效率的方法（建构规则）**，**而规则会被接受只是因为规则让这项活动得以进行（游戏态度）**。或者，用一种较简单，也较易于陈述的说法：**玩一场游戏，意味着自愿去克服非必要的障碍。**”



# 补充：《蚱蜢——游戏、生命与乌托邦》

## 一、前游戏目标 (*prelusory goal* of a game)

如果我们去问跑步运动员参与竞赛的目标，那么她的回答可能是以下三种中的任意一种：

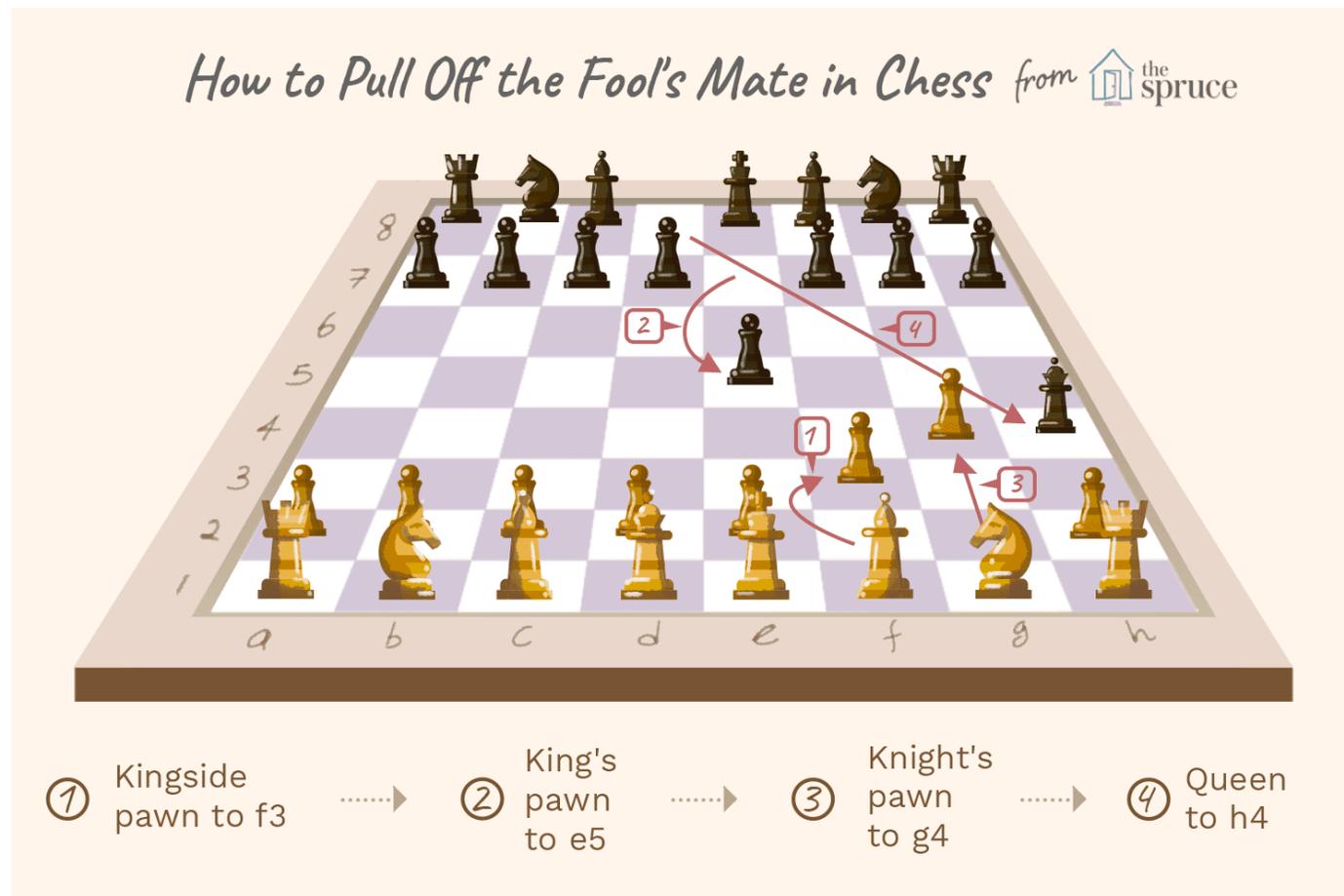
1. 她的目标是参加一场长跑竞赛；
2. 她的目标是赢得这场比赛；
3. 她的目标是领先其他参赛者冲过终点线。

这种**独立于它所指涉或即将指涉的游戏之外的「特定的事件达成状态」**就被称之为前游戏目标 (*the prelusory goal of a game*) 。

# 补充：《蚱蜢——游戏、生命与乌托邦》

## 一、前游戏目标 (*prelusory goal* of a game)

Checkmate!



## 15.3 AMI

Augustinian Picture 过分地简化了语言模型。

“建筑师傅 A 和他的助手 B 用这种语言进行交流。A 在用各种石料盖房子，这些石料是：方石、柱石、板石和条石。B 必须依照 A 需要石料的顺序把这些石料递给他。为了这个目的他们使用一种由「方石」、「柱石」、「板石」、「条石」这几个词组成的语言。A 喊出这些词，B 把石料递过来——他已经学会按照这种喊声传递石料。”

Augustinian Picture:

游戏指的是在一个平面上根据某些规则移动特定对象……

Wittgenstein 给出的批评：

“看来你想到的是棋类游戏；但并非所有的游戏都是那样的。你要是把你的定义明确限定在棋类游戏上，你这个定义就对了。”

# 15.4 QKI

Augustinian view 的错误不在于「想要找出语言的统一本质」，而是在于错误地认为「所有语词的功能都类似名称」：

“奥古斯丁没有讲到词类的区别。我以为，这样来描述语言学习的人，首先想到的是「桌子」、「椅子」、「面包」以及人名之类的名词，其次才会想到某些活动和属性的名称以及其它词类，仿佛其它词类自会各就各位。”

“假定 A 在建筑时所用的工具上都有某种标记；A 向助手 B 出示这样一个标记，B 就递给他其上有这种标记的工具。以这种方式，或以多多少少与此相似的方式，一个名称标示一样东西，一个名称被给予一样东西。——从事哲学的时候对自己说，命名就像给一样东西贴标签——这经常证明是有裨益的。”

# 15.4 QKI



# 15.4 QKI

“我想，现在我们可以说：奥古斯丁所描述的学习人类语言的过程，仿佛是那个孩子来到了一个异族的地方而不懂当地的语言，似乎他已经有了—种语言，只不过不是—种罢了。”

(A1-ii) 在开始语言学习前，学习者可以识别出环境中适合被命名的对象；

(W1) 只有语言使用者 (speaker of a language) 才能够识别出环境中那些适合被命名的对象。

(W2) 世界本身尚未被划分成适合命名的对象。

# 15.4 QKI

## 语言游戏的两个重要特征

### 一、规则

语言游戏会提供一些规则，并且本身也被这些规则所定义。这些规则决定了某个语词该在哪些特殊场景中如何地被使用。一个对象是否能称为「桌子」取决于在不同场景下使用该语词的规则。

### 二、游戏的规则是流动且可更改的

“考虑一下这个说法：「语言里唯一和自然必然性关联的东西是一种任意的规则。这种任意的规则是我们能从这种自然必然性抽出来注入一个语句的唯一的東西。」”

# 15.4 QKI

## 语言游戏与 RT

(RT) 关于任意语言中语词含义的事实，如果能够被知晓，那么原则上这些事实能够被任何一个一开始对于该语言完全陌生、而后进行彻底翻译（radical interpretation）的人知晓。

“孩子学说话时用的就是这一类原始形式。教孩子说话靠的不是解释或定义，而是训练（training）。”

## 15.4 QKI

(Sh\*) 谓词「X 是匹**马**」对于 X 是真的当且仅当 X 真的是匹**马**。

(Sb\*) 被名称「**布西法拉斯**」指称的那个东西 = **布西法拉斯**。

# 15.5 Worries about these Wittgensteinian Views

(QKI) 会带来两个担忧：

- 一、Wittgenstein 可能是一个相对主义者。
- 二、(QKI) 看起来像是某种观念主义 (idealist)

**Thank you for your time!**