

虚拟互动整合作为辩论语篇交流性意义构建的表征策略

段红

(云南师范大学 外国语学院,云南 昆明 650500)

摘要:虚拟互动整合是面对面言语互动的情景框架与特定心理空间的整合网络。本文以表演型辩论为对象,通过对不同辩论阶段言语互动情形的考察,认为虚拟互动整合是辩手序列性独白、论据论证和投票阶段的概念化和表征底层的统一整合模式,对话框架及其虚拟三方对话次框架构成思维、语言和语篇的基本结构。

关键词:虚拟互动整合;意义构建;表征策略

中图分类号:H0-06 **文献标志码:**A **文章编号:**1674-6414(2019)01-0022-07

0 引言

虚拟互动整合(fictive interaction blend)是面对面言语互动的情景框架与特定心理空间的简单整合网络类型(Pascual,2002,2008a,2008b)。这种整合的特殊性在于在实际情形中往往找不到与其概念构型所显示的互动结构相对应的可观察性交流情景,只是通过“虚拟的会话片段转喻性地指示整个心理和情绪状态、活动及事件”(Pasual 2002: 16)。这种想象中的话语不仅具有明确的语法标识,在口语中还往往伴随着语调的转变及表达标记。作为语言实体,这种非真实存在的交流事件中的想象性话语被概念化为自足的话语单位,具备一切语法单位的句法和语义功能。以往研究主要聚焦于机构语篇独白及中西哲学文本对话性独白中所体现的虚拟互动情形(Pascual,2002,2006a,2006b,2008a,2008b; Brandt,2008,2013; Xiang et al.,2016),将虚拟互动整合视为不同类型语篇的话语组织策略(Pasual,2014)。本文所考察的语篇类型为表演型辩论,它是广泛的“仍亟待探索的”面对面话语互动类型的一种(Ilie,1999: 976; Xiang et al.,2016)。更具体地说,表演型辩论属于半机构语篇,兼具随意性谈话的低话题可控性及机构语篇的话轮转换和参与者角色预先设定性。其本质是观众指向的事件,有信息和娱乐功能。所锚定(anchor)的观众群体由三部分组成:一为直接的受话者(观点的所持一方对另一方),二为现场观众(裁定比赛结果的评审及演播室工作人员),三为话语的监听者(电视机前的观众)。通过对不同辩论阶段言语互动情形的考察,本文认为虚拟互动整合是辩手序列性独白、论据论证和投票阶段的概念化与表征底层的统一整合模式。辩论语篇中虚拟互动是与表面上未参与互动的实体发生心理接触的有效途径,我们与他人面对面对话的经验则是体验性概念化及语言结构和内部构型的根本促发机制。

1 辩论语篇的互动情形

论辩中,辩论双方从一个争论点出发在互相辩驳中交替发言,构成两个行为主体,使辩题始终处于双向思维过程中。评委虽然不能直接参与言语辩论的过程,但由于他们才是辩论结果的仲裁者,所以他们构成了辩论的两个行为主体及其成员之间整个交流互动行为的主要意图指向。辩论这种固定化的互动

收稿日期:2018-09-20

基金项目:云南省哲学社会科学规划项目“纳西东巴非单字的概念整合研究”(QN2016047)、云南师范大学博士启动项目“基于‘情绪-叙事’概念整合的叙事语篇结构研究”(2015YI32)阶段性成果

作者简介:段红,女,云南师范大学外国语学院讲师,博士,主要从事认知语言学研究。

• 22 •

模式促发了“虚拟互动”的产生,使言语互动表现为“预先设定的、高度规约化的交流结构”(Atkinson et al., 1979; Adelsward et al., 1987)。Goffman(1981: 137)曾强调说,在辩论场景中多数的沟通交流都不是为了交流,其目标指向为“第三方”(third party)的“展示性话语”(display talk)。辩论中,表面发生的是在正方和反方之间的双价互动(dyadic interaction),实际上则是多方参与的互动交际(Cotterill, 2003)。辩论的互动模式在虚拟的会话参与者之间搭建起一条与“看得见”的交流并存且同等重要的“看不见”的交流渠道。这些虚拟参与者也许与交流场景中的实际参与者并不对应。这种互动不是想象或虚构的,因为它不是对虚幻世界抑或假设性或违实性场景的概念化。相反,它是与“事实”相对应的“虚拟”,由具体情景中实实在在的互动促成(Talmy, 2000),其本质是概念性的。

同样,辩论的默认场景是辩论的一方参与者能用严密周详的推理、准确生动的语言、富有力量和感染力的逻辑来逐步完善己方的立论,挑战或反驳对方的论点。因此,在论辩过程中,优秀辩手一方面往往应能有效预见并设置符合评委心理预期的问题类型,还能巧妙地得出与评委心目中对这些问题的答案相一致的结论;另一方面,通过这些与评委答案一致性为导向的问题规划强有力地打击对手,控制对方话语旋涡运动的方向。这样,论辩中一个个唇枪舌剑的话题回合,就在实际的辩论参与者(正反双方)与时时在“监听”着整个交流过程的“沉默”评委间形成了一条无声的虚拟交流通道。本文分析了辩论话语中的论证片段,话语中虚拟互动结构的构建将表面上没有参与互动的实体植入言语交际的实际场景,使我们能谈论它,并与其发生心理接触。通过辩论实例的剖析,本文尝试再现辩论主要阶段的基本概念化过程。从词法、句法和语篇内容等多个层面的分析,本文认为,无论所分析的例子处于哪个层面,这些例子的会话结构是一致的,并进一步佐证了我们与他人面对面互动的经验影响了经验的概念化及语言结构和使用的内部构型。

2 辩论独白:虚拟三方会话

辩论赛严格的互动规则使辩手们不能以普通面对面讨论的话轮转换方式对相关话题进行辩论。如前所述,辩论比赛进行中,正反方辩手不能直接对话,他们对辩题的观点需以独白式的演讲形式呈现,中途不得被打断。尽管在“规则空间”(Normative Space)或辩论比赛的“现实空间”(Reality Space)中辩手们的辩词以独白形式表征,但本文认为它们不再被话题参与者概念化为序列性独白,而是被识解为实时进行的不同话轮。例如:

(1) 正方 1: 恬恬姐 刚刚混淆了一件事情…… 反方 2: 我们都忘了一件很简单的事情…… 正方 2: 我尝试理解一下 他 想告诉大家什么东西…… 反方 3: 按照 咏开 的理论…… 正方 3: 我听了真是百感交集…… 反方 4: 我们要想弄清楚一件事情…… 正方 4: 我先根据刚刚 乃馨姐 讲, 她说……

例 1 中,辩论双方被表征为话轮的转换,这就允准了他们在称呼对手(而不是评审)时使用各种人称。在这场辩论比赛中,双方辩手依次交替地以“展示性话语”形式指出对方漏洞,维护己方论点。辩论过程中,为指引比赛规则或提醒辩手,主席多次打断比赛进行,但互动框架仍然是独白式辩论阶段所使用的最基本、最底层的结构。合成空间中,辩手们被压缩为代表不同立场的辩论双方,而发生在这场辩论比赛不同时间节点的不同言语事件则被压缩为为了赢得评审选票的单次谈话。

2.1 呼告式呼语是虚拟互动

虚拟互动不仅体现为对话框架及其虚拟三方会话次框架,也实现了以词汇形式呈现的呼告式呼语。它构成了思维、语言的基本结构。呼告式呼语是普通呼语的一种变体,指书面语或口语中对不在场的人、死者、未经驯养的动物、物体或概念等的直接称呼(卢卫中等, 1995)。呼告式呼语通常为名词短语,可以充当句子的任意成分,独立或附着在句子的语法结构上。Kennedy (2003) 将呼语视为一种偏离(aversion),认为辩论中呼语的使用把发话者的对象由原来的受话者转向其他人,在说话者和受话者之间建立起虚拟的“我-你关系”(I-You relation)。如:

(2) 亲爱的, 你 只想贡献 你的 家里,可是我想贡献国家,我想贡献社会。为什么 你 一开始不把这个机

会让给我呢?你把它用了,结果你跑去奶孩子。请问一下,你难道就不能够说你浪费吗?姐姐!

假装与正在被谈论的对象说话是虚拟互动的常见例子。为论证“高学历女士做全职太太是浪费了别人的机会”这一论点,正方辩手分别用“亲爱的”“姐姐”和第二人称“你”来称呼高学历女士,这是一种虚拟互动。这些对同一对象不同呼语的出现,其目的并不是希望那些选择做全职太太的高学历女生真的听见,而意在说给交流情境中的参与者听,此时他们就转变为虚拟的监听者。

2.2 直接引语的虚拟互动

虚拟互动不仅体现在词汇层面,还制约着句法的选择。以直接引语[direct quotation 或 direct reported speech,简称 DRS(参见 Holt,1996; Sams,2010)]为例。Holt(1996:221)认为:“直接引语是有效又经济的话语策略。它不仅可以报道过去发生的互动情形,还能为所说的话提供佐证。”

(3)那其他阿姨怎么讲?(0.8秒)“哎哟!(0.6秒)你看!这考上那么好的学校,还给人家当太太,还在家擦地呢!”

(4)带出来等到你博士毕业了。然后你跟大师说:(1.5秒)“大师!(1秒)我走了!我当全职太太了!我没浪费啊!”

(5)大师一口老血吐在那儿了。(0.9秒)“我还有几年啊?!我就带出来这么几个博士,你带孩子就带孩子,我也不拦你,你非要说没浪费有点说不过去!”

(6)说实话:(1.2秒)“人家两口子的事情,关上门,人家是要演爱情片、动作片还是爱情动作片,那是别人的自由。”

(7)我最大的梦想就是,有一天黄国伦站在台上领某一个辉煌的奖的时候,我可以云淡风轻地笑着说:(1.4秒)“Ladies and Gentleman, it's my husband Vincent Huang.”

辩论语篇中,直接引语的常见语言标记有感叹词[如例(3)中“哎哟”]、称呼语[如例(4)中的“大师”、例(7)中的“Ladies and Gentleman”];常见的非语言标记包括停顿以及对说话者的肢体动作和声音韵律的模拟。有时候,语言的和非语言的标记会同时出现,如例(4)和例(7)就是停顿、肢体动作、声音韵律和称呼语同现的例子。把发话者“自己说的话”概念化为直接引语是由“话语即态度”(SPEAKING AS ATTITUDE)隐喻思维制约的语言现象。相对于以总结形式呈现的话语,这种形式一定程度上增加了论证的客观性。它通过将话语锚定在被报告的语境中探查被报告的发话者的心智状态,使受话者能对报告的事件、过程或状态进行自我评估。通过对当前虚拟互动中不同话语角色的并置,直接引语通过“自身”的话语方式呈现话语角色对辩论话题的立场,借助“话语即态度”隐喻使分裂出的角色“亲自”为话题的某一辩方提供支持性证据。直接引语的虚拟互动整合为话语意图性指向的受话者(辩论中的评委)营造出具身参与感。这种参与感不仅体现为对整个虚拟互动过程的观察,更体现为通过对互动过程的心智模拟所进行的自我评估。

2.3 说明性问句的虚拟互动整合

说明性问句是虚拟互动整合的又一句法表征。按 Chang(1982)的分类,说明性问句属于非标准型问句(nonstandard questions)。类似的名称还有“非真实问句”(non-genuine questions)抑或虚拟问句(fictive/virtual questions)(Langacker,1999; Talmy,2000; Pascual,2002, 2006b, 2014)。这类问句不标准/不真实/虚拟的原因在于:问题的产生并不是真的为了询问或像标准问句一般为了寻求信息。说明性问句不需要受话者给出显性答案。Xiang & Pascual(2016)认为,说明性问句是组织话语的手段,缘起于面对面对话中的真实问题。它具有主体间性,其特征为说话者和受话者角色的转换。说明性问句的处理关乎说话者和受话者认知视角的并置。受话者不得不与说话者紧随其后的或预设的答案进行协商,从而在概念层面上被说服,以实现观点的一致。

(8)恬恬姐刚混淆了一件事情,是什么?浪不浪费和可不可以做是两个不同的概念。你依然可以做这个选择。你有权做这样的选择。我们尊重你的选择。但是你不能说它不是浪费。

在例(8)的话语片段中,说明性问句呈现为特指疑问句,置于话轮转换起始位置并以肯定性陈述句

回答。例(8)是辩论体常见的句法形态及表现方式。说明性问句使说话者为即将展开的整个话轮讨论设置了场景,兼具“引入话题类”(topic-introducing)和“引发讨论类”(argument-prefacing)问题的特征(Ilie,1999; Xiang et al.,2016),这类问句也可出现在脱口秀或哲学语篇的相同位置。例(8)所举的说明性问句主要起到两方面的作用:一方面吸引听众注意,另一方面又让他们在认知层面参与讨论的功能(试比较“恬恬姐刚混淆了浪不浪费和可不可以做两个不同的概念”),问题的答案则在随后的语篇中拓展开来。因此,说明性问句具有递归性。

说明性问句的虚拟性是通过发话者在概念层面的自我分裂实现的。此时,发话者同时承担发问者和回答者的角色,虚拟地参与到与自己的对话中。听众则变成了这场内部谈话(inner conversation)的旁观者。当听到这一话语片段时,听众同时也将在心智上模拟该问题,并从说话者的视角出发,在头脑中得出答案,这个过程使得发话者和听众在达成一致观点之前就在话语流中实现了认知的并置(Gibbs et al.,2008; Bergen,2005,2012; Xiang et al.,2016)。发话者通过问题想传达的信息(“混淆了什么?”)则在紧随其后的讨论中呈现(“浪不浪费和可不可以是做两个不同的概念”)。说明性问句将来自“发话者心理空间”(Speaker Space)和“听众心理空间”(Audience Space)对问题的不同答案在“发话者与听众合成空间”(Speaker-Audience Space)中进行化异为同的认知操作。不同观点的一致性是通过发话者和受话者之间双向的心理模拟实现的,即观点的统一要求发话者在发问之前像受话者考虑问话人的视角一样,心理上接触受话者的背景知识,将他们的观点考虑在内。典型的情况是,发话者会从可能进行的众多心智模拟中挑选他预期受话者会赞同的那项操作来进行展开。也就是Hogan(2013)所说,在发话者的心智模拟中,早已预设了听话者可能进行的认知操作,所以论辩劝服性功能的实现一定程度上取决于发话者的虚拟整合能力。

3 推理来源作为虚拟会话的一方

虚拟互动中,推理来源也可以作为会话参与者与得出结论的推理者互动。这种整合在思维和语言中非常普遍。比如,在日常生活中,我们会谈到能说明问题的特定事件,或我们说事物却反映的是它的所有者,如提到雷电则预示暴风雨的来临。辩论的例子中,辩手用来支撑己方观点的论据就具备这种“自证”功能。Turner(2002)曾分析盎格鲁-撒克逊古诗《十字架之梦》中的复杂概念整合网络。诗中的十字架变成梦中的罪人,诉说着自己的罪行。此时,十字架的言语行为发生在诗人的“做梦空间”(Dream Space)中。Turner(2002)指出,这种意象是一种“生动的常规整合”,观察者对事物历史的推理实际上就是该事物与观察者之间的对话。Oakley等(2008)的研究也展示了推理者如何把表面上互不相关的不同事件串联起来进行推理的过程。辩论体中,常用的论证手法及其内容(如列数据、类比和举例等)常常参与到与推理者的互动中。

(9)中国的高等教育资源那么集中,大师就那么几个,那些专业背后有多少的投入? 同济大学土木工程有一个实验室买了一个多功能振动台,价值1.5亿元人民币,国家投的,而在上面天天使用的那些博士们没花钱……一个风洞设备改造了一下就要1,800万人民币。加州理工学院喷气推进实验室每年的研究经费高达13亿美元。中科院高等物理研究所已经有一个计划,建一个高能粒子对撞机,直径52公里,就要投入30亿美元。这么多全世界顶级的设备是谁在用?就是这些导师们的硕士、博士们……国家投了那么多钱,我们的初衷还是希望你报效一下国家。

例(9)中正方辩手提出一个论点:高学历女士做全职太太浪不浪费的标准是“你用了没有?”他进一步指出,国家投入那么多来培养一个博士却没得到回报就是浪费。为了佐证这一论点,辩手列出了一组数据表明国家在人才培养上的巨大投入。例(9)是一个复杂的概念整合,每一组数据都是一个传统整合。在合成空间中,辩手所列举的不同国家和研究机构投入的具体金额被压缩为具有人文尺度的论据。在辩论比赛的“当前现实空间”(Present Reality Space)中呈现的肯定性数字与比赛之前的“过去现实空间”(Past Reality Space)中国家为人才培养的投入形成同一性映射。更为重要的是,既然我们是靠这些支

持性数据得出“国家为了培养人才确实投入大量经费”的结论,那么这种“数据会说话”(Data As Speaking)的意象就参与到传统的概念整合之中。在这一整合的合成空间中,推理的来源(此例中的数据)与得出结论的推理者处于互动关系中。与此同时,既然评委会成员是比赛的最终评价者,因此可以设想,这些数据一定程度上直接与评审对话。相反,评审正被“邀请”得出这些数据意图引导出的答案。此例中,国家这个抽象的行政单位被拟人化,国家意志则通过辩手之口传达并投射到合成空间中。例(9)中,我们讨论的“数据会说话”意象的整个概念整合是由面对面对话框架所建构的,更准确地说,是被论证的具体辩论框架所建构。

隐喻是另一种实现增强辩词说服力和加深辩词反驳力的语言手段。用隐喻来分析事理、驳斥谬论,往往能取得较好的效果。以孟子为例,他的辩词说理透彻、鞭辟入里、气势宏伟,就和他善于运用隐喻有关。孟子的隐喻把抽象的事物具体化,浅显易懂,寓意深刻。例如,他把齐宣王想称霸比作“缘木求鱼”,把梁惠王所说的“爱民”与邻国对照,称之为“以五十步笑百步”,用“舍鱼而取熊掌”来比喻“舍生而取义”。这种用具体事物喻说抽象的、不好或不便言说的事物的方式能起到说理透彻、反驳有力和感染力强的效果。

(10) 正方 2: 其实我尝试理解一下他想告诉大家什么东西。就是这是你自己的选择。因此,你想怎么做就怎么做。按照这个定义走下去。人生没有浪费。我把肉包子丢给狗,这是我的选择。我想怎么做就怎么做。今天我把钱给烧掉,这是我的选择。因为我想怎么做就怎么做。到最后人生有什么东西是浪费的? 我们做的每一个选择都是自己的选择,所以你们的世界里面没有浪费。

例(10)中,正方 2 辩把刚发言的反方 1 辩的论点逻辑归结为:我是高学历,但是人生是我的,我有选择的自由,无所谓浪不浪费。继而用两个连续的隐喻顺应对方的逻辑进行推导,使得对方的逻辑在其设定的条件下不能成立。把抽象的、不好理解的“高学历女士学到的知识”物化为我们日常生活中熟悉的“肉包子”和“钱”,将“高学历女士不学有所用”比作“把肉包子丢给狗”“把钱烧掉”这些能唤起负面评价的事件。这种隐喻的方式使不同背景的评审更能对辩题所涉的行为进行道德判断,唤起评审对那些学了高尖深知识的高学历女士不选择将所学投入到专业领域而仅为一己私欲选做全职太太还声称“这是我的选择权利”的做法进行负面评价。

4 投票作为虚拟的可观察性交流

辩论比赛的最终评价也以虚拟互动的形式呈现。Coulson & Oakley (2006) 曾研究了一篇政治信件,讨论了“投票即说话”(Voting As Speaking)整合。他们认为,选票和民主选举可将民众的观点传递给政党。Sapir (1986: 104) 也认为 John Doe 投给共和党的支持票传达了某类信息。投票是评审成员之间的交流,涉及虚拟互动整合中大量的压缩。选票首先被拟人化,用来转喻性地代表整体民众而不仅仅是评审自己。这些选票由此获得了用言说方式表达民众观点的能力。合成空间包含评审与辩手之间的言语互动。其中,所有投票支持正方的个体行为总合被压缩为持“高学历女生做全职太太浪费”观点,反之则代表“高学历女生做全职太太不浪费”态度。根据日常对话的文化理解,支持或反对某方的票数越多,声音就越大,就越容易获得观众的信任。

随机选取的大众评审转喻性地代表全体民众。因此,在比赛的“规则空间”中,评审的决定是公正的。他们的选择也是对所有民众的交流。通过主席即时或最终选票情况的报告,评审被识解为虚拟地与正反方辩手的对话。现场和电视机前的观众则是辩手与评审虚拟互动的监听者。在当前进行的“思考现实空间”(Deliberation Reality Space)中,评审的最终决定是在这场比赛的唇枪舌剑中反复多次选择后最终达成的。赛制规定,评审成员无权自己说出决定,只能由主席用非常简短的话语传达他们的意志。因此,评审与辩手或观众的交流互动是通过主席的话语构建彼此的对话。辩手的辩论技能可以导致选票的输赢。辩论有效性与选票情况成正相关。评审的决定被压缩为合成空间中评审和辩手的单次交流行为。综上所述,以对话形式把诸如投票、裁决此类权衡过程概念化为虚拟性谈话,这种方式是一种普遍存在的

交流性意义构建表征策略。

5 结语

Turner(2002)的《十字架之梦》和 Coulson 等人(2006)的“投票即说话”等整合是概念整合理论的著名分析案例,但以往研究常将它们割裂开来单独分析。本文将虚拟互动视为这些整合的统一结构,抛开以往的轶事形符研究路径转而对基本整合类型分析,可能有助于我们理解这些特殊示例的底层操作以及为什么有些整合比另一些整合更成功的原因。研究表明,对虚拟互动网络的新识解方式产生于情景中的诸多限制,植根于现存框架和文化模型以及整体的语境知识。研究中所分析的辩论例子反映出,对辩论主要参与者间以显性和隐性言语方式进行的不同辩论阶段(包括论辩阶段和最后评估阶段)的概念化是一种底层的三方结构。示例中虚拟互动策略的使用由辩论场景中语言的重要性及辩论赛的互动结构和敌对系统促发。因此,辩论涉及不同于客观事实的虚拟事实的概念构建,展示性话语体现了对话框架及其虚拟三方对话次框架构成思维、语言和语篇的基本结构。因此,在建构心智世界过程中,我们不仅需要依赖我们的直接身体经验,更需要我们与他人进行情景化言语交流的社会经验。

参考文献:

- Adelsward, V. , Aronsson, K. , Jönsson, L. & P. Linell. 1987. The Unequal Distribution of Interactional Space: Dominance and Control in Courtroom Interaction[J]. *Text*, 7(4): 313-346.
- Atkinson, J. M. & P. Drew. 1979. *Order in Court: The Organisation of Verbal Interaction in Judicial Settings*[M]. London: Macmillan.
- Bergen, B. 2005. Mental Simulation in Literal and Figurative Language Understanding [G]//B. Lewandowska-Tomaszczyk. *The Literal and Nonliteral in Language and Thought*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 255-278.
- Bergen, B. 2012. *Louder than Words: The New Science of How the Mind Makes Meaning*[M]. New York: Basic Books.
- Brandt, L. 2008. A Semiotic Approach to Fictive Interaction as a Representational Strategy in Communicative Meaning Construction [G]//T. Oakley & A. Hougaard. *Mental Spaces in Discourse and Interaction*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 109-148.
- Brandt, L. 2013. *The Communicative Mind: A Linguistic Exploration of Conceptual Integration and Meaning Construction*[M]. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Chang, S. J. 1982. Non-standard Questions: Polarity and Contrast[J]. *Language Research* (18): 157-170.
- Cotterill, J. 2003. *Language and Power in Court*[M]. Houndmills: Palgrave Macmillan.
- Coulson, S. & T. Oakley. 2006. Purple Persuasion: Conceptual Blending and Deliberative Rhetoric [G]// J. Luchjenbroers. *Cognitive Linguistics: Investigations Across Languages, Fields, and Philosophical Boundaries*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 47-65.
- Gibbs, R. W. & T. Matlock. 2008. Metaphor, Imagination, and Simulation: Psycholinguistic Evidence [G]// R. W. Gibbs. *Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. New York: Cambridge University Press, 161-176.
- Goffman, E. 1981. *Forms of Talk*[M]. Oxford: Basil Blackwell.
- Hogan, P. C. 2013. *How Authors' Minds Make Stories*[M]. New York: Cambridge University Press.
- Holt, E. 1996. Reporting on Talk: The Use of Direct Reported Speech in Conversation[J]. *Research on Language & Social Interaction*, 29(3): 219-245.
- Ilie, C. 1999. Question-Response Argumentation in Talk Shows[J]. *Journal of Pragmatics*, 31(8): 975-999.
- Kennedy, G. A. 2003. Quintilian: The Orator's Education by Donald A. Russell[J]. *Classical World*, 96(3): 340-341.
- Langacker, R. W. 1999. Virtual Reality[J]. *Studies in Linguistic Sciences*, 29(2): 77-103.
- Oakley, T. & S. Coulson. 2008. Connecting the Dots: Mental Spaces and Metaphoric Language in Discourse [G]// T. Oakley & Hougaard. *Mental Spaces in Discourse and Interaction*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 27-50.
- Pascual, E. 2002. *Imaginary Trialogues: Conceptual Blending and Fictive Interaction in Criminal Courts*[M]. Utrecht: LOT.

Pascual, E. 2006a. Questions in Legal Monologues: Fictive Interaction as Argumentive Strategy in a Murder Trial[J]. *Text & Talk*, 26(3): 383-402.

Pascual, E. 2006b. Fictive Interaction within the Sentence: A Communicative Type of Fictivity in Grammar[J]. *Cognitive Linguistics*, 17(2): 245-267.

Pascual, E. 2008a. Text for Context, Trial for Trialogue: A Fieldwork Study of a Fictive Interaction Blend[J]. *Annual Review of Cognitive Linguistics*(6): 50-82.

Pascual, E. 2008b. Fictive Interaction Blends in Everyday Life and Courtroom Settings [G]// T. Oakley & A. Hougaard. *Mental Spaces in Discourse and Interaction*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 79-107.

Pascual, E. 2014. *Fictive Interaction: The Conversation Frame in Thought, Language, and Discourse* [M]. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Sams, J. 2010. Quoting the Unspoken: An Analysis of Quotations in Spoken Discourse[J]. *Journal of Pragmatics*, 42(11): 3147-3160.

Sapir, E. 1986. *Selected Writings in Language, Culture and Personality*[G]. Berkeley: University of California Press.

Talmy, L. 1996/2002. *Toward a Cognitive Semantics: Concept Structuring Systems*[M]. Cambridge: The MIT Press.

Turner, M. 2002. The Cognitive Study of Art, Language, and Literature[J]. *Poetics Today*, 23(1): 9-20.

Xiang, M. & E. Pascual. 2016. Debate with Zhuangzi: Expository Questions as Fictive Interaction Blends in an Old Chinese Text [J]. *Pragmatics*, 26(1): 137-162.

卢卫中,秦洪武. 1995. 试论呼告式呼语[J]. 外语研究(1):35-37.

Fictive Interaction as a Representational Strategy of Communicative Meaning Construction in Debate Discourse

DUAN Hong

Abstract: Fictive interaction blends are simplex blends resulting from the conceptual integration of a mental space with the frame of the face-to-face information. Fictive interaction is presented as the unifying pattern underlying blends previously analyzed separately. This paper focuses on performativedebates, which involves the conceptualization and presentation of: (1) debater’s serial monologues as simultaneous turn-taking, (2) argumentation as speaking, and (3) the evaluation as an observable communication. It’s demonstrated that fictive interaction is the unifying pattern underlying the different debate phases. The conversation frame as well as the subframe of the fictive trialogue constitute fundamental structures of thought, language, and discourse.

Key words: fictive interaction blend; meaning construction; representational strategy

责任编辑:蒋勇军