

从工作方面探讨感知的十个论点：

一种罗西-兰迪式/维特根斯坦式观点

杰夫 伯纳德著

周劲松译

本文关注的是感知（perception）。本文提出了一种复杂的理论模式来探讨作为工作的符号活动。工作（work）是费卢齐奥·罗西-兰迪（Ferruccio Rossi-Landi）的符号学思考中的一个核心概念。本文表明了如何将“工作”转换为“符号工作”（sign work）以清晰阐明“感知”这一理念（不论在心理学领域之内还是之外，人们对“感知”的定义常常是模糊的）。通过运用罗西-兰迪有关“内部”（internal）和“外部”（external）符号的观点——二者之间的关系是社会再生产中的关键要素——本文对所探讨对象做出了拓展。进一步地，本文参考维特根斯坦这位“潜隐不彰的符号学家”（crypto-semiotician）的著作，对二者之间的区分进行了深入分析。借助贝泽尔（Bezzel）对维特根斯坦的阐发，本文对看（looking）和看见（seeing）这一“工作”中的种种“游戏”关系做出了梳理。

一、为什么是罗西-兰迪式社会符号学？

意大利哲学家费卢齐奥·罗西-兰迪是我称之为现代符号学领域中“第四种”、“社会构成”以及/或者“社会进化”思潮的杰出代表。他一生致力于系统建构一种独立并具有高度原创性的符号理论，这与他真正意义上的社会-哲学思想体系相辅相成，其基本方面在他的主要著作《意识形态》（*L'ideologia*, 1981 [1978]）中得到了充分体现。罗西-兰迪的社会符号学以塑造“共同话语”（*parlare comune*）概念为出发点（1961），通过对语言工作和符号工作进行概念梳理，发展出了关于材料和语言生产——或者，专门地说，关于符号生产——的“类同模式”（*homology model*），而最终，所有这一切都被嵌入集约的社会再生产之中，也就是说，成了分配层面的一个核心方面（符号交换=交流活动）。罗西-兰迪有关这些话题的论述，在诸如《语言学与经济学》（*Linguistics and Economics*, 1975）和《哲学方法与符号思想》（*Metodica filosofica e scienza dei segni*, 1985）等书中有着精心呈现。在人类活动这一普遍框架中，他义无反顾地以符号作为有机核心，这首先使得罗西-兰迪的系统在聚合层面的社会符号学中具有一席之地——该方面的无限可能性今天只得到了初步发掘，其次，这避免了“理想式”（*idealistic*）符号学中各种内在的危险，也就是说，避免了滑入无边无际的“泛符号论”（*pan-semiotism*）思维。我的看法是，他的义无反顾，使得他摆脱了索绪尔主义/结构主义的精神性倾向，摆脱了皮尔斯符号学中有时具有的形式主义倾向，并且摆脱了——就描述已经社会化了的符号系统和操作而言——生物进化方法的缺点，与此同时，他的义无反顾为针对它们的整合指明了道路。（相关综述，参看 Bernard 1991）

二、从工作到符号工作

对于社会，我们应该用对象之物来论说。因此，在拟定即使对心理符号学论题也能适用的社会符号学话题过程中，我是从罗西-兰迪（尤其是其 1975, 1985 著作中）的观点出发，不过在这一看法的结尾处则换成了我自己的说法；论点 3 和论点 4 会针对我自己基于罗西-兰迪式模式而有所拓展的样式给读者一个提要。在一切自我进化的社会性之初都有“工作”（work）的存在（这是一个人类学概念，与作为其历史性阐发的“劳动”[labor]相对。）“工作”需要一个必要条件：材料、工具、工人、加工、目的，以及产品（这可以被称为工

作的“有机构成”[organic composition])。“最为纯粹的”公式是这样的：通过加工来改变材料以产生出产品（也就是，工人，工具，预设意图）。这是 A 轮工作。当 B 轮工作发生，结果，通过使用 A 的产品作为材料和 B 的产品作为工具对该材料进行加工而生产出第三个产品来，就会进入 C 轮工作：生产工具的工具，对人类的界定便是如此。有了这种东西，不论一切的材料依赖性如何，“自由王国”(the realm of freedom)就出现了。于是，符号(sign)可以按照材料(=符指[signans])和所指物(signatum)来描述，它和产品(=符征[signum])结为一体，但却是通过类似于之前的符号工作加工而得以结为一体（而且结为一体之物保持不变）。从辩证法的意义上说，这个过程，在表型层面上，可以被看做社会给定的某实体（所指物=论点），通过材料对比(=符象)的中介作用，变成了社会结果，即符号本身（符征=综合）。那么，关键就在于区分符号生产和符号再生产。另外一个讨论领域，就是控制符号系统和操作的各种不同规则（内在的，即规定，符号使用规范，即程序），但是，在这里，我无法深入到如此复杂的问题。为了理解后边部分，首先，必须强调，符号生产的一个部分发生在个体内部（内部符号工作），另一部分发生在外部（外部符号工作）。这两种类型，尽管又一次地是类同的，却不得不根据特定的工作类型反反复复地彼此关联，即，内部化和外部化（参看 Bernard and Withalm 1987; Bernard 1994）。

三、社会再生产，包括符号在内的社会再生产

符号在社会再生产（social reproduction）中起着核心作用。按照罗西-兰迪（1975:65, 1985:38）的说法，总体而言，社会再生产包括材料的生产、交换和消费这一三元活动。其中，交换表现出二重性，即，显见的材料交换和符号交换=交流活动，而后者又是一种三元活动，包括符号生产、更贴切意义上的交换以及消费。尽管这种三元关系和第一种三元关系类似，其关键所在则是中介层面。必须注意的是，进一步的三元活动都是共同建构性质的，譬如，基础的、包括符号在内的中间结构的以及上层建筑的三元活动；或者说，这些活动的总合表明，社会是通过社会实践/工具性/历史而发展自身的，或者，如我所说：社会实践₁把自身变成了社会实践₂，从而产生出与第一个三元关系（材料/加工/产品）类同的一个总体上的三元关系。因为这个问题无法在此探讨，我将只限于关于材料和符号生产的三元关系，只限于隐约地指出这一事实：罗西-兰迪，尽管对意识形态有着广泛关注（1981[1978]），对上面所说的这种划分——即，内部和外部符号工作——却语焉不详。然而，要涉及“脑力工作”（brain work），他那种模式的逻辑必须由意识形态来完成。那么，如果第二个三元关系（此刻明确了，就是：外部符号生产）是第一个三元关系的交换范畴引申而来并包含于其中的，则第三个三元关系同样地就是第二个三元关系的交换范畴引申而来并包含于其中的。换言之，符号交换可以分成外部和内部符号交换=总体上的意识形态交换，后者由意识形态生产、交换和消费这种三元关系加以描述，与其他三元关系又具有了类似性。内部符号，或者“观点”，因为基于材料、生命活力处理基础之上，不得而被外化，变成外部符号，以得到交流，而为了在完全意义上达到那个目的，后者便不得而被内化，被接受者变成内部符号。（表面上，理论问题是由思想的唯我论立场提出来的；但此问题的答案是：当进行思考的时候，时间点 t_1 上的某人 p_1 生产出内部符号，把信息传递给时间点 t_2 的某人 p_1 ，从而把自己变成了 p_1 信息的接受者 p_2 。思考是自我交流活动！）

四、总体的类同模式

社会性的方面，以加工—工具的方方面面为核心，依赖的是无数多样的加工品；显见意义上的加工品以及符号活动—交流活动范畴中的加工品，语言文字符号和非语言文字符号统统在内。按照罗西-兰迪的看法（参看 1975:107），通过工作（以及其后延续无尽的工作）从零层次（未受碰触的性质）开始，以下十个层次——在形成四个表述层次和产品储

存之间有四个辩证飞跃——发展而构成了社会再生产的整个机制：

1. 前符号性要素 (pre-significant elements)
2. 不可化约的符号性要素 (irreducibly significant elements)
3. “整件” (whole pieces)
4. 工具和句子(tools and sentences)
5. 工具的总合 (aggregates of tools)
6. 机制 (mechanisms)
7. 复杂且自足的机制 (complex and self-sufficient mechanisms)
8. 总体的机制或自动装置 (overall mechanisms or automata)
9. 不可重复的 (单一的) 生产 (unrepeatable [singular] production)
10. 全球性生产 (global production)

罗西-兰迪在“材料和语言生产之间类同性” (homology between material and linguistic production) 这个例子中揭示了不同生产领域内在的结构—生成相似性。根据论点 3, 这里我想再进一步, 拟出一个“总体的类同模式” (General homology model), 对他的各项稍作调整, 但最重要地, 把外部和内部符号工作的区分, 也就是意识形态生产, 系统地囊括进来。该模式包括三个性质类同的十层次分级 (其中, “复杂而综合的”简写为 c/a [complex and aggregated]; “属于一个生产单位的”简写为 o.p.u. [of a productive unit]):

A) (狭义意义上的) 产品

- 1) 物质要素, 对象要素, c/a 对象要素, 工具, c/a 工具, 机械, 复杂机械, 自动装置, 原型 M , 所有对象系统 o.p.u.;
- 2) 符号产品: 外部符素 e , 符号, c/a 思想素, 超级符号, c/a 超级符号, 文本, 合成的文本机制, 次级符码/符号子目录, 原型 S , 所有符号系统 o.p.u.;
- 3) 精神产品: 符号要素 i , 思想素, c/a 思想素, 观点, c/a 观点, 思想意识要素, 复杂的思想意识机制, 意识形态 P , 意识形态 N , 所有意识形态系统 o.p.u.

(其中: 符素 e =外部符素, 符素 i =内部符素, 原型 M =材料原型, 原型 S =(外部) 符号性原型, 意识形态 P =贬义意义上的意识形态, 意识形态 N =中性意义上的意识形态)。

产品总合形成了材料文化, 符号产品总合形成了得以表现的文化, 精神产品总合形成了精神文化。最为普遍意义上的产品 (A_{gen}) 包括了狭义意义上的产品 (A_{sp})、符号产品 (S) 和精神产品 (M); 然而, 三者就辩证意义上来说彼此是一环扣着一环的, 所以它们的关系就会是: $A_{gen}=d\Box(A_{sp}(S(M)))$ 。由此而来便有了符号学核心任务之一, 而其他符号学潮流却大都未曾注意到的, 那就是, 对包括层级之间符码转换在内的“产品共在” (co-presence of artefacts) 加以考察。ⁱ

五、“感知”, 最为模糊的术语之一

我们的基本理论部分就谈到这里。此刻要谈到的是“感知”, 无疑这并非一个符号学概念。譬如, 在西比奥克 (Sebeok, 1986) 卷数众多的符号学百科全书中, 是找不到这个条目的。这个术语的科学史关联最多的是心理学, 而其中, 感知理论尤其被当作核心内容。在这样一种历史样式中, 经过大致的辨别和重新表述, 人们可以分析出两种主要潮流来: 第一种是站在分析一边的联想理论式的, 倾向于经验论; 第二种是站在综合一边的完型理论式的, 倾向于天生论。前者通过强调人如何把感受要素合并到更大的单位来描述人如何感知 (无论其是

什么的某事物), 后者则采用一种唯我论的观点: 心理完型是在其整体性之中并且是以一种相当直接的方式获得的。对两种立场而言, 都有对人类行为观察而来的证据, 并且二者都仍然处在论辩之中。然而, 正是这一点表明, 对于一个如此丰富而模糊的讨论对象而言, 二者都不过是偏颇的理论罢了。不过, 有趣的是, 从符号学的角度来, “阐释”(interpretation) 这个术语常常也出现在种种枝蔓旁生的意义中出现。其他符号学概念, 比如“含义”(sense) 和“意义”(meaning), 也是如此。这些术语的身份状况至今仍不清楚。采取用一个词条来做总结这样一种干脆利落的方式, 可以见到如下语句: “感知, 即种种感觉, 通过这些感觉, 在感知功能之外, 对象的意义通过感觉分配得到把握”。原文如此! ? 或者, 譬如以莱恩(Laing)、菲利普逊(Phillipson) 和李(Lee) 在《人际感知》(*Interpersonal Perception*, 1966) 这部充满启发的书为例, 按其做法, 几乎所有符号学例子都心照不宣地被包括在内了, 同时, 也被弄得含混不清了。日常语言中“感知”的使用范围更为宽阔, 当然, 这种情况也让人更为恼火。事实上, 有时这还包括了最为极端的话题在内, 就像——譬如在德语中——*Interessen wahrnehmen* (表示“代表或捍卫利益”)。似乎很明显, 一个术语首先在日常语言和特定科学社会圈子之间摇摆, 其次在意义的两极之间(从极广义到极狭义) 摇摆, 极其需要语义学方面的以及, 特别是, 符号学方面的澄清。尽管语义学方面的澄清能够对“感知”目前为止在不同用法中可能或应该意味的东西做出分析和系统化, 但这项耗时漫长的工作不会再这里展开, 而之前根据不同符号学潮流所做的一种通盘思考至少是得到了赞许的。¹¹ 因为以上理由, 我们认为在本文语境中, 社会符号学观点是不可或缺的。

六、为什么以维特根斯坦加上贝泽尔为辅?

核心意义上, 我们的符号观是罗西-兰迪式的。但因为罗西-兰迪关注的焦点主要是社会再生产中的符号工作, 感知这个术语在他的著述中只如惊鸿闪现。不过, 我们可以用他的相关话语作为切入点, 譬如, 他描述了如何辨识属于未经触及性质而在此前不为人知的对象(Rossi-Landi 1986:158), 其中, 他清楚表明, 感知也是一个加工流程, 受到社会所引申出各种规则的制约。并且, 从理论角度看, 要是他对这个话题有更广涉猎, 凭着他对维特根斯坦的熟稔(尤其参见 Rossi-Landi 1966, 1982), 是能够为可能成为他关键见证者的人产生丰富的启示的: 罗西-兰迪欣赏(尤其是早期的) 作为唯物主义哲学家的维特根斯坦, 他从维特根斯坦关于语言使用(以及普遍意义上的符号使用) 理论中汲取甚丰, 他承认维特根斯坦是一位潜隐不彰的符号学家, 因为维特根斯坦的语言游戏概念, 终极意义上说, 与符号系统并无二致, 同时, 他认为维特根斯坦是关于语言异化方面的重要理论家。根据所有这一切, 我断定, 参考维特根斯坦, 尤其是其《逻辑哲学论》(*Tractatus*, 1921, 1922)——该著作除了认识论和语言理论这些主要部分之外还包括了认识论(草案) 在内, 是十分合适的。不过, 我必须补充说, 我们需要的这个草案的样式, 允许直接“翻译”成社会符号方面的——即, 符号工作——术语。这个起过渡作用的样式已经由克里斯·贝泽尔在其名为“作为一种语言游戏的感知”(Wahrnehmungsspiel als Sprachspiel, 1992) 的文章中提供了, 这篇文章首先重建了维特根斯坦关于感知的观点, 然后按照被理解为先前的、属于语言游戏(或普遍意义上的符号游戏) 组成部分的“感知游戏”, 对其进行了梳理。在这种关联之中, 人们不得不注意到, 贝泽尔的确可谓始作俑者, 首先, 他描绘出了维特根斯坦哲学或许最为真实的面貌(Bezzel 1988), 从而沟通了“维特根斯坦 I”和“维特根斯坦 II”之间若干明显的不一致之处, 其次, 在这一过程中, 他鲜明地凸显了维特根斯坦中的符号学核心——作为符号学家的维特根斯坦(又参 Nagal 1989)。不过, 就本文所要做的事情而言, 似乎已经显而易见的是, 与心理学家散漫的概念不同, 维特根斯坦/贝泽尔感知游戏理论所体现的维特根斯坦式感知理论, 接近于有意简化了的“感知”理解所起的作用, 因为维特根斯坦以不懈的观察和分析如实地——用罗西-兰迪最喜欢的比喻之一来说, 即“深入骨子里地”

(pared to the bones) ——呈现了现象。

七、感知，确切意义上说

按照贝泽尔（1992）的重构，维特根斯坦从起初并无区别的一个视野出发，对“看见”和“看”进行分辨：“看见”——无论其如何被激活——是一种消极意识，与之相比，“看”则是聚焦于理解可能被感知或被感知之物相关部分一种行为，或者是把某物看做某物的对所看见之物的一种积极建构，其结果是“无名概念”（nameless concept，感知之物）。然而，在这条抵达真正符号层面的廊道上，有三个主要台阶（且让我们在此称之为位置 P₁、P₂ 和 P₃），即：

P₁，视野空间中对象的最初输入，或者是总体意义上感知的最初输入；

然后是 P₂，即对象（无论其如何被选中，有可能是不自觉的）在形象和想象之间空白之处的印记——还不是符号，但有成为符号，换言之，是潜在的符号，或者是罗西-兰迪所谓可能通过精神性符号工作纳入内部符号的“符号残余”（sign residue）；

最后是 P₃，严格意义上的符号活动印记（表达），即，符号游戏中所纳入的东西。

符号性表达 P₃ 是语言游戏的出发点，语言游戏是对各种感知行为的一种反作用。不过，总结起来，这个过程，维特根斯坦说，是嵌入“生活形式”（forms of life）之中（或者如罗西-兰迪的说法，嵌入社会实践之中）的“交互行为”（an interplay of movements）。按照贝泽尔的说法，感知现在成了他称之为“感知游戏”（perception game）的一个行为，需要进行双重分析：一方面，它在被激活的消极性（事物状态=意识状态）和伴随“无名概念”这一结果的行动本身之间来回往复，另一方面，它在 P₁、P₂ 和 P₃（我感知，我感知表达行为，我感知符号性表达）这几个点之间来回往复。“感知游戏可以被定义为包含在语言游戏中的人类行为方面的细腻结构，而且是它建构了语言游戏”（Bezzel 1992: 27）。也就是说：感知是“感知—行动”（perception-action），它被嵌入感知游戏加语言游戏这个（辩证的）总体之中，同时，它也嵌入社会实践之中：

你可以说感知游戏是一个“循环的”游戏，但并不像感知生理学中那样，是那种自由漂浮的、自主的“感知循环”意义上的……因为感知—行动无法与日常生活实践隔离开来。它依赖于整个的“生活形式”，一旦我们学会了“语言”，后者便对我们的每个感知行为实施反作用，共同影响它。在这一意义上，只有感知游戏—语言游戏这个循环是真正的循环。（Bezzel 1992: 28）

最终，“游戏”建造出一个（可分析的）单位：

感知游戏和语言游戏，分析到最后，是不可能彼此分隔的，这是我们与世界之间绝非静态关系的一种表达。世界—符号之间被固化了的（形而上学的）关系将是一件荒谬的事情。（Bezzel 1992: 30）

八、以人类为中心型的工作三元关系

从工作方面探讨“感知游戏”首先要求再次回退到罗西-兰迪，他以材料、加工、产品这种基本三元关系对如此这般的工作所进行的简要描述已经引用如前。但梳理出“条件型的”（situational）或“人类中心型的”（anthropocentric）三元关系来描述特定工作条件下特定的工作循环，也是可能的。罗西-兰迪对这些三元关系描述如下：工作有机构成的六要素，首

先，

构成了三元关系中核心方面，即工作加工中的（辩证）否定方面，的真实表述。事实上，一般性地，有一个工人，有他想要达成的一个结果，他选择材料并通过工具对之实施加工操作，并以这种方式获得产品。所以，我们可以构想出另外一种三元关系，来表现工作条件：这种三元关系由工作本身、材料与工具、产品构成。这一框架表明了必定是人类中心性的工人的视角事实上的样子。（Rossi-Landi 1985:15）

这就是由工人完成的所谓“生产工作”（productive work）三元关系。其次，还有一种从工人角度出发的变体形式，罗西-兰迪对之解释说，他的观点是

即便是六个方面的表述仍然可能简化为三条：“工人”，“加工”和“产品”。要达成这三个基本要素，把“目的”放在工人中，把“工具”与“工人”和“加工”放在一起（事实上，它是二者之间的纽带）；再把“材料”和“加工”放在一起——“加工”如果不是对某物的加工，就毫无意义。显然，六个方面以及它们所化成的三个方面，可以说，代表的正是工人的视角。这是非常合乎规则的：我们每个人，作为工人，都可以说“我在为生产出特定产品而工作”……这是一种人类中心的立场，按照这一立场，一个想要工作的人，带着他头脑中的某个目的、运用手中的某个工具去工作，必须是已然存在的。（Rossi-Landi 1995: 142）

第一个三元关系可以表述成 $W_{pr}-M/I, -P$ （工人实施生产工作，材料/工具，产品），第二个可以表述成 W_r-O_w-P （工人，工人的加工，产品）。这两种三元关系，当然地，也可以用于符号工作；譬如，（就如 Bernard and Withalm 1987 所阐述的）“交流活动工作者”（communication workers）的工作活动而言，第一个三元关系代表了发送者的视角，第二个代表了接收者的视角（完整的，即双向的，交流活动中，的确是有角色交换的）。

九、外部的和内部的符号工作，确切意义上说

下一个中间步骤应该是从其“有机构成”（organic composition）方面来描述符号工作。就像在显见的材料工作情形中一样，它必定有至少且不多于六个不可节略的组成部分。对于外部符号工作而言，它们是：

- 1) “符号工作者”（sign worker）；他已经着手操作
- 2) “工具”（instruments），即，符码、程序、细则，以及使用和选择适当符号传递者的所有知识和方式；而且他有着特定目的，也就是，已经知道
- 3) 社会环境中符号运用的“功能”（functions），即，符号活动、交流活动以及，最终的，社会实践中的社会交换；他把自己拥有的工具运用于
- 4) “材料”（materials），即（外部）符号表征和符号所指的总合；并且，他不仅是工作，而且是进行专门的工作，即
- 5) “符号工作加工”（sign work operations）来提供产品，事实上，
- 6) “产品”（product）就是外部符号，就是之后能够得到交流的东西。

内部符号工作，或意识形态工作、“脑力工作”方面，广义地说，六个组成部分是：

- 1) 意识形态工作者（the ideology worker）（脑力工作者）；他已经着手操作
- 2) “工具”（instruments），还是符码、程序、细则，但并不全然和之前相同，加上他整

- 个的生命活力配置；而且他有着特定目的，也就是，已经知道
- 3) 内部符号运用，或者思想的“功能” (functions)，即，内部的和外部的符号活动，加上内部化和外部化，以及，最终的，交流活动（即便是自我交流活动，参看第 4 点结尾的应用）；他把自己拥有的工具运用于
 - 4) “材料” (materials)，即（内部）符号表征和符号所指的总合；并且，他不仅是工作，而且是进行专门的工作，即
 - 5) “意识形态工作加工” (ideology work operations) 来提供产品，事实上，
 - 6) “产品” (product) 就是内部符号，就是他思考所需要，最终，也是他产生和交流外部符号所需要的东西。

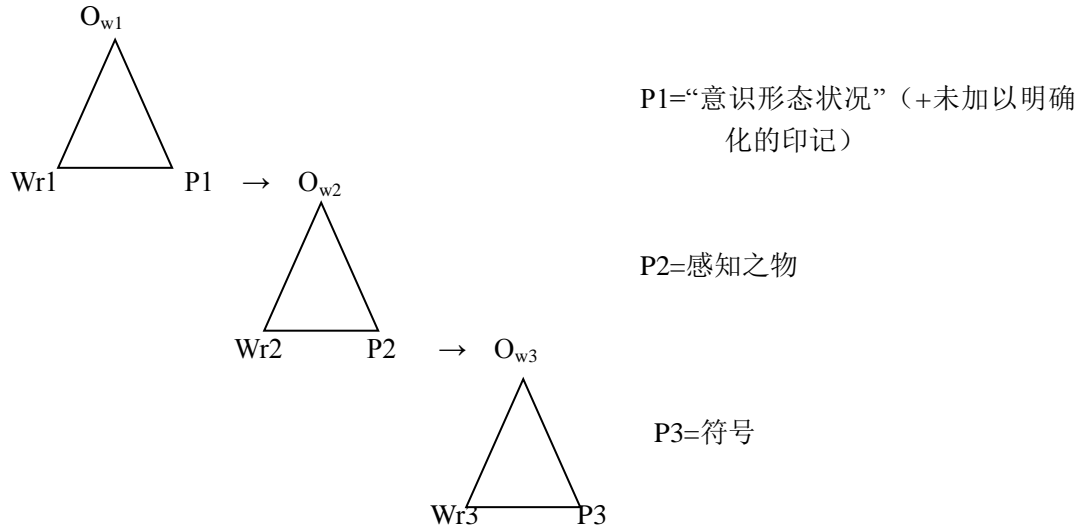
不言而喻，“意识形态”在这里必然不是按照更为晚近的贬义意义来理解，而是按照“经典的”综合的意义来理解的，如罗西-兰迪在《意识形态》一书中所做的那样，一方面，它包括了哲学、系统和直觉的世界观、行为模式、情绪与感觉，另一方面，它还包括“错误的思考”，虚伪与欺骗、谎言与蒙昧主义，“常识”、幻觉与神话等等，也就是所有形式的“虚假意识”。按照这种最为宽泛的理解，于是，“意识形态”，当然而然地，是在各种内部符号、象征、标志、指示之中被精细表达的，而它们并不一定直接与外部符号对应。很多时候，两个符号领域之间，常常还需要“翻译”（翻译工作）方可达成。

十、作为符号工作的感知

基于上述元素，现在，我们有可能建构作为符号工作的“感知工作” (perception work) 模式，因为已经清楚了，在感知中，如维特根斯坦所观察和分析的那样，前符号性和符号性事物状况之间存在着一直的相互作用。就前符号性事物状况而言，我认为应把它们划入“符号素” (signaletic) 领域，包括从初始的技术意义上的“单纯符号” (nothing-but-signals)，到更为复杂的那些，直到不同级别的前符号（譬如 Bentele 1984 一书“符号演变层级模式” [strata model of signal evolution] 中那些；有关的简要描述，参看 Bernard 1996:27）。就该类型工作的有机构成而言，“工作者”是感知工作者（之后真正地变成了严格意义上的符号工作者），使用“工具”，即他整个的心理—生理和认识配置，还包括文化方面规定化了的感知原则在内；他的“目的”是对特定的向外对象（由此，他处在“接收者”的位置）以及，最终，它们（最广泛意义上的）“感知”合成，做出认同加内化；他加工“材料”，即，符号，也就是将变成罗西-兰迪意义上的“符号残余” (sign residues) 的符号，之后是元符号表征 (proto-signantia) 和元符号所指 (proto-signata)，以及最终的，符号；他的符号素“加工” (1, 2, 3) 是要产生“产品”，即，第一个是包括（对象）初始的、未加明确的印记在内的意识状况，第二个是感知之物，或者明确化了的印记（维特根斯坦所谓的“无名概念”），第三个是它在符号游戏中所包含的东西，即，作为感知最后行为，使之成为一个符号。既然，对于这一切来说，他都是“接收者”（无疑的“积极的”接收者），面对实际上作为他的“世界”的“发送者”，那么，用于描述所发生情况的三元模式，根据本文第 8 点，就是第二种三元模式，即条件型三元关系 $Wr-O_w-P$ 。鉴于整个过程至少涉及三个阶段，我们可以通过三个三元关系来对它们进行描述，即： $Wr_1-O_{w_1}-P_1$ ，其中 P_1 是意识状况加最初未加明确的印记，然后是 $Wr_2-O_{w_2}-P_2$ ，其中， P_2 是感知之物，或明确化了的印记，最后是 $Wr_3-O_{w_3}-P_3$ ，其中， P_3 是符号游戏中所包含的符号，即，内部符号系统（参看图示 1）。

在这三个步骤中，第一个工作循环的“产品”（意识状态，尤其是，带有未加以明确的印记的意识状态）作为“材料”（将成为元符号表征和/或元符号所指的符号残余）进入第二个工作循环的“加工”，又一次地，第二个工作循环的“产品”（感知之物）作为“材料”（元符号表征和/或元符号所指将成为符号表征和/或符号所指，将把符征变成它们必定嵌入符号系统

之中的辩证综合)进入第三个工作循环。尽管存在着一直的“来回往复”(维特根斯坦所说的“行动交互”,最终,在社会实践中它更大地嵌入)这一事实,这是对感知中实际发生了情形的一种清醒而本质性的描述。进一步的分析有可能表明在这种“来回往复”之中的若干细节,譬如:某些对象“受到摒弃”,已经成为符号的对象之间的区别,以及对于哪些我们无须考虑习惯化的不同程度,等等。但这已经是另一个话题了。



(图示 1 感知/符号框架)

本文原题为 “*Ten theses on perception in terms of work A Rossi-LandianWittgensteinian point of view*”, 原刊载于 *Semiotica*, 2009 (173): 155-168
