1. **movement 论元位移**

**Brief Intro:**

生成语法有关位移的操作与理论从其诞生的一开始便已存在，例如最早期的转换生成规则中的转换规则，就涉及到了移动的操作。随后在句法层级结构的应用之后，句子中成分的位移 则显示的愈加清晰，尤其是对不同成分位移至不同的句法投射位置上，生成语法规定了位移 的不同属性，即论元位移，中心词位移以及非论元位移。这三种位移分别代表了，假设以 X-bar 为例，位移成分移至 TP 标志语和补足语的位置（论元位移）、中心语（中心词位移） 以及高于 TP 的投射层级上（非论元位移）。当然，本节内容主要涉及论元位移，也就是 NP 位移，其基本概念是一个成分从其论元的位置上移至另一个论元的位置上，具体例子如 被动句，提升动词结构等。从句法抽象概念如格，题元，句法投射等过渡到具体的位移需要 一定的适应和理论消化，应尽量理解每一种位移背后的逻辑及原因是什么。

1. 基本概念

1.1 本质：Syntactic Objects从论元位置 移到 另一个论元位置

论元位置：Spec, TP; VP complement spec Theta role V complement NP NP

Theta 位置：

1.2 移位存在的阶段：D-S -> S-S

1.3 移位的动机: Case-driven & EPP

Extended Projection Principle 拓展的投射原则：所有的 IP （句子）都必须有（结构）主语 [Spec, IP]。 吃了。 pro-drop PRO

[TP John tries [TP (PRO) to do ...]]

Control construction - Control theory

Raising construction

ECM construction

1. **Passivization** 被动结构

‘Bill was attacked. 张三被打了。

除了被动动词不赋予宾格以外，被动动词亦不赋予外题元角色。Passive verbs do not assign an external theta-role.

1) D-S：（）打（被动）了NP张三 caseless。

2) S-S：张三被打了t。

**3) Burzio generalization**：假设一个动词没有外题元角色（agent），则这个动词不能赋予内论元宾格，反之亦然。

1. Case filter
2. 被动动词 没有外论元；赋予内论元宾格的能力被吸收。会附加带有被动的形态。
3. Bill was attacked
   1. D-S was attacked Bill. (Bill is caseless, EPP).
   2. S-S Bill was attacked.
4. **Raising construction** 提升结构
   1. Raising verb + non-finite TP
   2. Raising verb + finite TP
5. **He** **seems** to win the game.
   1. D-S: [TP seems [TP to [VP he win the game.]]]
   2. D-S: [TP seems [TP he to win the game.]] TP EPP
   3. S-S: [TP he seems [TP to win the game.]] Case; EPP
6. Seem [CP ... THEME] be likely appear

a. D-S [IP [I ] seems [IP-theme he to win the game]]

b. D-S It seems [CP that he wins the game.]

It expletive

a) D-S It seems [CP-theme that he wins]

1. **Unaccusative hypothesis** 非宾格假说：非宾格动词不能赋宾格。

1) 不及物动词

a. 非作格动词 unergative：Agent dance run John dances

b. 非宾格动词 unaccusative: theme arrive die John arrived.

V arrived NP John

c. UTAH：题元角色的句法位置是固定的。Agent Spec THEME comp

2) John arrived

i. D-S [V arrived] [DP John]

ii. S-S John arrived.

1. **VP Internal Subject Hypothesis (VISH)** 
   1. Subject base-generated at the Spec of VP.
   2. Those boys [VP [QP all t] [V’ [V play games.] Quantifier floating
   3. [QP All [NP those boys]] [VP [t ] play games. QR