

網路新興語言<耍>之語意辨析：以批踢踢語料庫為本

On the semantic analysis of the verb *shua3* in Taiwan Mandarin: The PTT corpus-based study

胡雪滢 Hsueh-ying Hu
國立政治大學語言學研究所
Graduate Institute of Linguistics
National Chengchi University
104555001@nccu.edu.tw

鍾曉芳 Siaw-Fong Chung
國立政治大學英國語文學系
Department of English
National Chengchi University
sfchung@nccu.edu.tw

摘要

本研究旨在釐析漢語操弄類多義動詞<耍>之義項關聯，兼以框架語意與認知機制運作等方式，探討漢語多義動詞<耍>之語法功能與論元結構、<耍>+NP 搭配詞分析以及語意延伸。透過收羅網路論壇語言為大宗之批踢踢語料庫為本，處理 1000 筆之多義動詞<耍>。結果可分為二：(一)多義動詞<耍>之義項可歸納成六種，而第六種「刻意持續貌」為新興浮現之語意。多義動詞<耍>之句法結構以[主語+<耍>+NP]為主，而與其搭配的內部語意角色呈現典型<施事，受事>與非典型<施事，客體>之細膩差異。(二)新興浮現之語意源自操弄類動詞的概念框架而漸漸虛化，符合認知機制運作中從具體延伸至抽象的情況，且此情形與身體經驗有關。

Abstract

This current paper aims to explore the usages of the manipulative verb *shua3* and its semantic extension on the Internet forum. PPT corpus, which sorts out the various articles from the famous online forum in Taiwan, is adopted to be the main source of the data. 1000 tokens of *shua3* are teased out and treated. Additional technologies such as *Antconc* and *TaiwanDH* were also employed to analyze the data. Two major findings are found in this paper. First, six senses of the verb *shua3* occur in the data. The sixth sense “continuing the situation” is the newly emergent meaning due to the frequent usage on the Internet forum. Second, syntactic

behaviors and collocation of the verb *shua3* are exploited to explain the semantic extension. The results show that the emergent meaning of the verb correlates with the conceptual frame and the frequent use of the strong collocation in the form of “*shua3*+NP.”

關鍵詞：多義詞 語意延伸 操弄類動詞「耍」 網路論壇語言 語言科技應用

Keywords: polysemy, semantic extension, manipulative verb *shua3*, internet forum language, language technological application

一、緒論

定義上，多義詞為單一語言形式具有兩個或多個相關義項[12]。此般概念在早期語言學研究存在許多爭議，有些學者認為多義詞僅是詞彙歧異在笑話或戲謔語中呈現的效果[13]。而如何看待多義詞不同派別的語言學學門亦有差異，結構語言學家不認可多義詞同一形式能伴隨多種語意，他們認為「一種形式，一種語意」(one form, one meaning)；生成語言學家則認為定義語意的特徵並不會變化。然而，隨著理論的發展，多義詞的研究不再視為語意研究的限制，反而具有重要的地位能夠觀察語言與認知上的表現。

就其發展而言，比較常見的多義詞研究方法可分為三種模式：(1)古典模式：多義詞為分散的意義單位，所有的語意成分都可以區別為縮略語[14]；(2)認知模式：多義詞的每個義項為一類別，類別之間因認知原則如隱喻、轉喻、泛化與意象圖式轉變等，互有關聯[1], [3], [4]；(3)計算語言模式：辭典無法將任一多義詞的釋義闡釋完整，需靠詞彙消歧。而透過語料庫偵測一個字詞可能的語意及其與字典釋義間的關聯[7]。

三種方法的著重之處各不相同。然就現在多義詞的研究而言，採取古典研究方法藉以分析每個義項的研究為數愈少，理由在於很多多義詞的義項其實無法切割清楚，套入他們的公式裡說明。認知研究較能夠從原型概念或文化隱喻解釋義項之間的關聯，說明語意延伸的機制。而計算語言相關的研究方法則可以透過大量的文本處理，剖析多義詞的使用情形，然有所限制之處在於如何訓練機器消除歧義是此研究方法面臨的挑戰。

本研究旨在以語料庫為本辨析漢語多義動詞 <耍>以及其在網路論壇後所接的 NP 如何搭配而產生之語意延伸。以下將會先行回顧過往針對多義動詞與語意延伸之研究，再探索批踢踢語料庫中漢語多義動詞 <耍>的使用情形。

二、文獻回顧

(一)多義動詞的相關研究

多義詞的研究常以名詞與動詞兩種詞類為主，其中本研究欲探索之多義動詞與詞彙語意學的研究緊密度很高，能夠相互呼應。透過辨析動詞所具的事件類型、論元結構內語意角色，以及與語法結構互動情形，各義項間如何關聯或怎麼關聯確是多義詞研究相當重視的議題。

目前華語的多義動詞研究，多半分為兩大類：1. 以認知為本研究、2. 以模組屬性/框架理論/語料庫為本等多重研究為主。以認知為本的研究傾向以隱喻轉喻解釋語意延伸。林素朱[8]以認知角度探索動詞「出」義項之間的關聯，同樣以隱喻及轉喻概念為主，兼以意象圖式與框架理論佐證其語意分析。蕭惠貞[6]兼以概念融合理論探究多義詞「洗」的基本義和延伸義關係。漢語動詞的多義現象普遍且複雜，而且還有獨特的詞彙延伸文化意涵。歐德芬[9]檢驗獨立義項是否皆由原型義項映射而出，目的在於探究個別義項間的關聯連性。以認知與法為主，兼採原則性多義理論（Principled Polysemy, PP）與次義項理論。「看」的七個義項可從兩大類談起一為「感知即活動」轉喻中具探望、拜訪、診治、觀察的語意。「身體即心智」隱喻則有見、取決於、認為的語意。

近年來，越多學者採用以模組屬性/框架理論/語料庫為本研究，探討多義動詞。許尤芬[16]全面性的探討動詞「發」的論元結構、語義與句法關係、語義成分與語義延伸機制。最後，以中介語語料庫觀察並分析畫與學習者使用此動詞的偏誤率。胡韻庭[17]以構式與詞彙語意之間的互動探討多義動詞「帶」其多種語意之關聯，又討論語意延伸的過程是如何產生。周書平[15]探討漢語多面向動詞「擠」如何以空間範疇解釋語法與語意之間的關係。動詞「擠」透過語意側重理論與概念基模的推演，可得出其四種事件類型：移動、空間配置、移除，以及身體接觸。

(二)語意延伸機制

然詞義之所以演變靠得不是義項單獨成義，而是在與它在語言裡如何使用，有許多義項其實是在使用浮現，此為語言動態說的一種概念。針對於此，有幾位學者亦提出動詞的語意的確為動態且往外展延。如陶紅印[11]進一步探尋呈現動態的原因之一可能來自心理詞典（mental lexicon）的擴張或收縮，他認為認知中的心理詞典，倘若有某個詞的使用頻率越高，該詞語法語意越趨靈活，越能夠使原本在語法中的樣態變化；此外，他提及這樣變化所延伸而出的擴張路徑會依認知上的原型（prototypicality）原則，具體而言，論元擴展應從最核心到次心，到再次核心。

近期學者處理語意延伸機制時多採納 Lakoff & Johnson[5]提出的概念隱喻理論，如前述本篇所回顧之林素朱、歐德芬、蕭惠貞等人的研究皆以認知中隱喻與轉喻機制探討

語意延伸的路徑。隱喻與轉喻為語意延伸重要的機制之一，此二者可反映認知過程與解釋不同文化語境下語言使用情形。

而本篇研究所關注的另一議題網路語言，與語意延伸同樣有關聯。早期人們對網路影響語言的多樣性多所存疑，甚至認為網路會削弱一個語言應用的特色，但之後學者認為網路恰好能讓語言更具多樣性[19],[20]。由於人與人之間面對面的溝通方式產生改變，以電腦為中介(computer-mediated communication, CMC)的溝通模式益發蓬勃，連帶也改變了語言使用的習慣，因此許多以前不會做此使用的語言行為，演變成新興的表達方式，而表達方式跟社會文化亦息息相關。Su[21]曾以臺灣 BBS 論壇為觀察對象，其發現特殊的語言使用如注音文，與科技變革、語言習慣以及社會因素有關，然其未對這樣的情形進行更深的語言分析。Crystal[20]針對網路語言的特色歸納出五項特徵：圖像特徵(graphic features)、書寫特徵(orthographic features)、語法特徵(grammatical features)、詞彙特徵(lexical features)、言談特徵(discourse features)、語音特徵(phonetic features)及音韻特徵(phonological features)。他認為網路語言在使用上仍須以文本為主，才能結合此五項特徵分析。

經回顧上述相關研究，可發現雖研究方法多元，以語料庫為本而非僅單純佐證理論的研究尚待發展。又新興網路語言如何促使語言使用浮現及語意延伸的現象亦是本研究關注的面向。因此，本研究將會以下列兩點研究問題探索：

- (1) 漢語多義動詞 <耍>在批踢踢語料庫中所呈現之義項、語法功能、論元結構的分布為何？
- (2) 從語意延伸的角度而言，新興浮現的<耍>+NP 結構是如何在網路論壇受到使用？又其中是經由何種機制促使語意延伸？

三、研究方法與工具

本研究針對前述之兩點研究問題的研究假設為：

- (1) 漢語多義動詞 <耍>在語法功能上多半後接 NP，NP 通常為人類或具體物件，而後以此為中心開始向外擴張的語意多半後接的為事件、狀態抑或情緒。
- (2) 擴張語意的證據可由網路論壇頻繁使用的結構<耍>+NP 說明，其延伸的路徑乃經由框架語意下的概念結構與隱喻機制，促使這樣的結構可用以表達抽象概念或心理狀態。

本研究以語料庫為本，所用之語料庫為臺灣大學語言學研究所語言處理與人文計算實驗室 LOPEN 計畫底下的批踢踢¹語料庫。該語料庫為自動收集、隨時更新的動態語料庫 (dynamic corpus)，其蒐羅資料年份從 2001 年始迄今，從批踢踢納入了三十七個看板文章至語料庫。由於其所涵蓋的語料太過龐大，本研究處理的語料起始點為截至 2016 年 4 月 30 日隨機搜尋 2000 筆，接著進一步篩選掉內容完全重複的筆數與不具句法功能且無法判定論元結構的標題、含有大量表情符號以括弧附註說明不看，共 200 筆，如下列範例一至三，剩餘筆數為 1800 筆。

(範例一) 內容重複只保留一筆

207 媒體捕捉的畫面不外乎溫馨接送情耍恩愛，雖然每回總剛好在宣傳期

208 媒體捕捉的畫面不外乎溫馨接送情耍恩愛，雖然每回總剛好在宣傳期

(範例二) 標題

看書 | 搭肩 | 運動 | 睡著 | 耍溫柔 | 裝豪邁

(範例三) 大量表情符號或以括弧附註說明

¥_¥◎◎/不要耍我/ノ二几\ノ

我不是那個意思啦 (耍賴)

而剩餘的 1800 筆貼入 excel 後，以 RAND 函數隨機排序，取前 1000 筆為本研究之研究語料，1000 筆語料亦會於批踢踢語料庫內建之 Jseg 斷詞，以便參考。最後，語料收集與初步處理方式彙整為下表 2，整理完之 1000 筆語料將在 excel 以本研究關注的幾項議題一一在下個小節處理：(一) 語料庫與各家辭典釋義所呈現之義項增修、(二) 語法功能與論元結構 (三) <耍>+NP 搭配詞分析、(四) 語意延伸

四、分析與討論

(一) 義項

初步觀察各家辭典對於動詞<耍>的釋義，有的羅列五種語意、有的則為三種語意。因此，本研究主要以《中文詞彙網路》的語意為準觀察，歸納動詞<耍>的基礎語意包

¹ 批踢踢為佈告欄系統導向 (bulletin board system based) 的系統，包含了兩萬多個看板供使用者分享與討論，其基本語言結構的單位為 po 文，包含標題、文章本身與推噓文。

含「遊戲、玩樂」；「玩弄、賣弄」；「手持特定工具進行演出及展現技巧」，而較屬於延伸義之「展現並使用後述負面手段進行特定事件」；「使用負面能力或特質達到目的」等兩項語意皆保留了主語[+操弄]的本質。因此，這樣的關聯可以合理推論它們可能由「手持特定工具進行演出及展現技巧」此項語意延伸而得，語意延伸會在最後一小節詳細討論。

表 3. 各家辭典對動詞<耍>之釋義

	教育部重編國語辭典釋義	漢典釋義	國語小字典	中文詞彙網路釋義
1. 遊戲、玩樂（進行遊戲，通常從過程中得到樂趣） (e.g.<耍>了一會兒)	◎	◎	◎	◎
2. 玩弄、賣弄、捉弄	◎	◎	◎	◎
3. 展現並使用後述負面手段進行特定事件(e.g.<耍>脾氣)	◎	◎		◎
4. 手持特定工具進行後述演出並展現技巧，多指武藝活動(e.g.<耍>槍)			◎	◎
5. 使用負面能力或特質達到目的 (e.g.<耍>威風)				◎

然而，筆者在實際語料中發現<耍>廢、<耍>甜蜜或<耍>幼稚²等這些例子擁有頗高詞頻，而目前辭典所歸納的語意並不能含括這類常用來描述狀態刻意持續的複合詞。因此，綜合《中文詞彙網路》的語意與實際語料出現的例子，筆者增修了第六項語意「刻意持續貌」至動詞<耍>之釋義，除了透過批踢踢語料觀察分布外，筆者亦採用中研院平衡語料庫、新聞語料庫加以佐證新增義項的存在，見表 4：

表 4、三種語料來源之動詞<耍>之義項增修之差異

	批踢踢語料庫	中研院平衡語料庫	聯合知識庫 與知識贏家
--	--------	----------	----------------

² 實際語料統計<耍>廢、<耍>甜蜜或<耍>可愛的 MI 值分別為：3.409、3.922、4.163，更足以見其搭配的顯著以及研究的價值。

語意義項	頻率	語料數 (%)	頻率	語料數 (%)	頻率	語料數 (%)
6.刻意持續貌	475	47.5%	8	15.38%	250	50.00%
2.玩弄、賣弄、捉弄	264	26.4%	11	21.15%	65	13.00%
5. 使用負面能力或特質達到目的	141	14.1%	11	21.15%	73	14.60%
4. 展現並使用後述負面手段進行特定事件	91	9.1%	8	15.38%	62	12.40%
3.手持特定工具進行後述演出並展現技巧，多指武藝活動	24	2.4%	11	21.15%	49	9.08%
1.遊戲、玩樂（進行遊戲，通常從過程中得到樂趣）	5	0.5%	3	5.77%	1	0.20%

從批踢踢語料庫語料分布來看，以「刻意持續貌」的語意佔語料數的比例最高，再者依序為「玩弄、賣弄、捉弄欺騙後述對象」、「為特定目的而使用後述負面能力或特質」、「展現並使用後述負面手段進行特定事件」、「手持特定工具進行後述演出並展現技巧」，最後為僅佔五筆的「遊戲、玩樂」語意。為了進一步驗證第六種語意的浮現為批踢踢語料庫展現之有趣現象，筆者考察中研院平衡語料庫中<耍>的分布，共有 54 筆，篩去不在本研究範圍內的 2 筆剩 52 筆，結果呈現在表 4。

中研院平衡語料庫因其語料性質以及當時使用語言的情形，第六種語意在此語料庫中分布比例低。筆者更進一步觀察較貼近日常生活的新聞語料，以聯合知識庫與知識贏家³資料庫為語料來源，隨意搜羅 2001 年至 2016 年 4 月 30 日為區間，預設搜尋先剔除如玩耍、吉貝耍等不符合本研究預觀察對象，各搜 250 筆，共 500 筆的語料，之後以 Liu 等人[2]開發之台灣數位人文小小讚處理這 500 筆語料。結果顯示在新聞語料分布中，第六種語意的比例亦佔多數，見表 4：

比較上述之不同結果能夠推知漢語多義動詞<耍>在網路論壇，相較於其他較典型之語

³ 聯合知識庫 (<http://udndata.com/>) 為聯合報系成員提供之媒體資料庫平台服務，共含 11 種不同的報章雜誌，起始年可追溯至 1951 年；知識贏家 (<http://kmw.chinatimes.com/>) 則整合中時報系《中國時報》、《工商時報》、《中時晚報》之新聞，收錄自 1994 年 1 月 1 日起。

意，轉往以浮現而出的新興語意為主，開始大量使用在日常語言中。此現象亦合乎浮現語法觀的核心概念，其認為語言常是透過經常性的用法，大量使用後進而改變或延伸原本的語法結構，而呈現動態變化的過程。以下，筆者將更進一步觀察動詞<耍>的語法功能是否反映細微的差異。

(二) 語法—語意互動情形

漢語多義動詞 <耍>在語法功能上多半只能當謂語使用，而此動詞呈現兩種脈絡：一為及物動詞，如<耍>人、<耍>雙截棍及<耍>廢等；二為不及物動詞，如<耍>了一下。從結構上看，及物動詞表現的句法結構較為多樣，有下列幾種：[主語+<耍>+NP]、[主語+把+NP+<耍>]、[主語+把+NP+當+NP2+<耍>]、[NP+被+(主語)+<耍>(了)]、[NP+用來+<耍>]、[NP+讓+主語+<耍>]、[主語+給+NP+<耍>]；不及物動詞的句法表現則有[主語+<耍>(了)]。這些句法結構在實際語料呈現的分布、語意角色及對應義項，如表 5 所示。

表 5、動詞<耍>之句法結構分布、語意角色及對應義項

句法結構	數量&語料 (Num& %)	語意角色	對應義項					
			M1	M2	M3	M4	M5	M6
[主語+<耍>+NP]	115 (11.5%)	<施事, 受事>		✓ (11.07%)	✓ (2.92%)			
	707 (70.7%)	<施事, 客體>				✓ (11.07%)	✓ (17.15%)	✓ (57.79%)
[主語+把+NP+<耍>]	3 (0.3%)	<施事, 受事, 結果>		✓				
[主語+把+NP+當+NP2+<耍>]	37 (3.7%)	<施事, 受事, 目標>		✓				
[NP+被+(主語)+<耍>(了)]	126 (12.6%)	<受事, 施事>		✓				
[NP+用來+<耍>]	1	<受事, 施事>		✓				

	(0.1%)							
[NP+讓+主語+<耍>]	2 (0.2%)	<受事,施事>		✓				
[主語+給+NP+<耍>]	4 (0.4%)	<受事,施事>		✓				
不及物動詞								
[主語+<耍>(了)]	0.5%	<施事>		✓				

由〈表 5〉之實際語料的呈現結果而言，動詞<耍>主要以[主語+<耍>+NP]句式佔有 82.2% 的高比例，相比之下，其它句式則呈現零星分布。[主語+<耍>+NP]在語法功能上可以使用表完成的時貌標記「了」，如「一抬頭就看到我室友又在耍笨」或表進行的標記「在」如「耍了一下棒子」。然就句式結構下的語意角色，多義動詞 <耍>卻有細微差異。意即，語料呈顯多半為<耍>+NP 結構，但一類<耍>的語意後面只能搭配具體物件或有生命的物體，此為典型的「VO 類型」(佔 11.5%)；另一類相同結構的動詞<耍>展現之持續語意，語意搭載的訊息卻是由後面 NP 中所隱含的事件或狀態為主導，此則為非典型的「VN 類型」(佔 70.7%)。因此，句式結構的確跟動詞語意緊密相連，如觀察下列例句 (1) - (9) 所示。

- (1) [這男的_{施事}]根本擺明<耍>[妳_{受事}]啊。
- (2) [小弟_{施事}]<耍>[白癡_{客體}]把 BIOS 裡的 USB 關起來。
- (3) [SOLER _{施事}]運用人性把[海港城的貪婪份子_{受事}]<耍>的[團團轉_{結果}]。
- (4) 如果[國民黨_{施事}]敢再把[人民_{受事}]當[白痴_{目標}]<耍>，絕對會再次上街頭。
- (5) 請繼續租屋，[租客_{受事}]別被[賤商捐客_{施事}]<耍>了。
- (6) 姊姊名言：[妹妹_{受事}]就是用來<耍>的。
- (7) [法官_{受事}]是這樣讓[他_{施事}]<耍>著玩的？
- (8) [千斤之體_{受事}]是給[妳_{施事}]這樣<耍>的嗎？
- (9) 大型火龍跟著出現，[他_{施事}]也配合<耍>了幾下。

[主語+<耍>+NP]句式中搭配<施事，受事>的語意角色對應義項為「玩弄、賣弄、捉弄欺騙」與「手持特定工具進行後述演出並展現技巧」為主，如例句（1）的「妳」為受欺騙對象；而<施事，客體>組合對應則出現「展現並使用後述負面手段進行特定事件」、「使用負面能力或特質達到目的」、「刻意持續貌」等三種義項，反映當此組合在網路論壇使用時，句式與語意之間的互動不固定，比如例句（2）展示的便是施事者小弟有意志地持續「白癡」這樣的狀態，而致使後續事件發生。而其他句式結構如例句（3）至（8）多為被動句式，語意角色皆為<受事，施事>且對應到的義項相當一致為「玩弄、賣弄、捉弄欺騙」，迥因在此種句式結構下所展現的語意受事者為被影響及欺騙的對象，為焦點信息，而執行此過程的施事者，出現或不出現都可；例句（9）為不及物動詞用法，因此只對應到「遊戲、玩樂」的語意。

（三） <耍>+NP 內部搭配詞分析

如前述分析，漢語多義動詞 <耍>句式[主語+<耍>+NP]擁有兩類不同的語意角色組合，其一為<施事，受事>，反映「VO 類型」；另為<施事，客體⁴>反映「VN 類型」。接下來，筆者欲從動詞 <耍>的論元結構中的參與角色進一步佐證細微差異亦有不同的語意特徵。整體而言，動詞 <耍>的論元結構為二價論元需要施事者（agent）與受事（patient）及客體（theme）。<施事，受事>組合中施事者多為有生命類，而受事則可以是有生物，如法官、警察、網軍等或具攻擊性的物件，如蝴蝶刀、雙截棍、折疊刀等，受事必為受到影響之人事物；而<施事，客體>搭配的類別為手段、技巧、目的、狀態、特質、結果、價值、儀態、權力等，客體常為一種性狀、事件、抽象事物。

⁴ 關於論元結構之語意角色中的受事（patient）與客體（theme），歷來學者有諸多辯證，有的學者如 Dowty 在 1991 提出語意角色僅有原型施事與原型受事兩種。然本研究為凸顯，動詞<耍>其後所接是否有 [+affected]或[+state]、[+event]特徵，故區別二者。

表 6. 動詞 <耍>的論元結構的受事語意特徵

語意角色	語意特徵	頻 率	比 例	種 類	比 例
<施事, 受事> L[+affected] [+concrete]	有生物 (e.g. 老百姓、法官、警察等)	91	11.1%	3	2.0%
	具攻擊性物件 (e.g. 楊家槍、大刀、鋼棍等)	23	2.8%	13	8.6%
<施事, 客體> L[+state] L[+event] L[+abstract]	手段 (e.g. 老千、延長戰術、詭計、陰招等)	86	10.5%	12	7.9%
	技巧 (e.g. 花式刀法、魔術手法、特技等)	31	3.8%	15	9.9%
	目的 (e.g. 大牌、離職等)	53	6.4%	3	2.0%
	狀態 (e.g. 廢、笨、憂鬱等)	466	56.7%	87	57.6%
	特質 (e.g. 公主病、文青、慫等)	30	3.6%	10	6.6%
	價值 (e.g. 婦人之仁)	1	0.1%	1	0.7%
	儀態 (e.g. 狠臉、威風、派頭)	5	0.6%	3	2.0%
	權力 (e.g. 特權、威權等)	36	4.4%	4	2.6%
	總數	822	100%	151	100%

(四) 語意延伸

綜合表 4 至表 6 呈現的結果，可發現在批踢踢語料庫新興浮現的第六項語意「刻意持續貌」佔的比率相對其他義項多（47.5%），搭配使用的語意角色——客體的語意特徵亦相當多元。然若要深究此語意何以浮現及延伸，單靠句法結構或歸因於網路語言的不正規，無法說明何以人們漸漸開始使用這樣的結構。本小節擬由動詞<耍>所呈現的框架、概念結構（conceptual structure）以及延伸而出的結構（extended structure）解釋動詞<耍>「刻意持續貌」語意何以能夠浮現。

首先，漢語動詞<耍>屬於手部操弄類動詞（manipulation verb），這類動詞包含意圖程度不等或具有權威性的操弄者（manipulator），而被操弄者（manipulaee）為受到影響且有一定程度的抗拒，且通常為實體。二者的關係取決於操弄者是否接觸被操弄者，而成功的操弄來自於施事性低（low agentivity）的被操弄者。此一事實也證明我們從語料

庫分布上所見的動詞<耍>被操弄者的語意角色多為受事或客體。更進一步，整理並參考 FrameNet，操弄類動詞相應的框架為「Manipulate_into_doing」，其核心框架成員有操弄者（manipulator）、被操弄物件（goods）與被操弄的人（victim）、致使結果（Resulting_action），見圖 1。

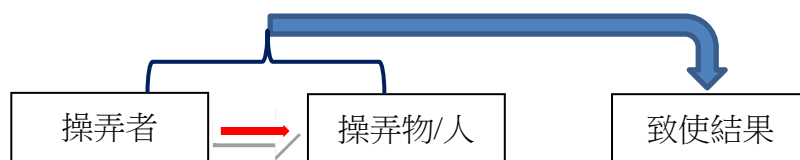


圖 1、操弄類動詞的概念結構

而動詞<耍>的六個義項除卻「遊戲、玩樂」與本身已為隱喻意涵的「玩弄、賣弄、捉弄」在本小節不予討論外，僅檢視另外四個義項符合操弄類動詞的概念結構。其中筆者認為語意延伸是以第三個義項「手持特定工具進行後述演出並展現技巧」為核心，因為此語意在語料呈現中包含完整的概念結構及語意特徵[+操弄]、[+目的]，如下列例句（10），「他」為操弄被操弄物「雙截棍」的人，而最後導致車輛閃避的結果：

（10）他在下坡路段放手耍雙節棍，後方車輛避之唯恐不及。

此義項逐漸往外延伸，保留操弄者的施事性，被操弄的實例不再只局限於具體物件或人，而虛化成手段或能力，這段時期動詞<耍>仍具有致使某種事件或達成目的之語意存在，如例句(11)、(12)：

（11）柯文哲就是在<耍>這些小手段要騙那些自以為很潮的腦殘選民。

（12）黃安返台就醫，爆出<耍>特權喬病房等爭議。

然到第六個浮現而出的語意時，操弄與被操弄之間的關係弱化後，僅保留操弄者可操控的特徵，便可藉由此特徵表達抽象概念，甚至情緒表達。因此，語料中符合第六個語意多半表達某種刻意為之的狀態，但這此狀態是否能導致某事發生或帶有目的性則未必，如例句（13）的「耍廢」其實是刻意什麼事都不做的意思。

（13）這幾天連假所以回家<耍>廢。

而語料同時亦反映出在使用上，幾乎偏中性或負面的狀態皆可用<耍>+NP 的結構表達。若狀態本身為正面如「可愛」一詞，與動詞<耍>搭配使用後常有諷刺的意味，如「團團、圓圓、和圓仔這一家，吃飽睡睡飽吃，唯一功能就是<耍>可愛而已」此句。

以上推測符合認知機制中當用以表達具體延伸至抽象概念時，與身體經驗有關。

Sweetser(1991)指出心智操作源自肢體操作，因為語意延伸造成動詞<耍>能夠表達抽象，而後透過隱喻「狀態是物件」的運作，才浮現了這樣的語言使用現象。

五、結論與應用

本研究以批踢踢語料庫為本，兼以框架語意與認知機制運作等方式，探討漢語多義動詞<耍>之語法功能與論元結構、<耍>+NP 搭配詞分析以及語意延伸。整體來說，結論可分兩部分說明：(一)就批踢踢語料庫的分布而言，動詞<耍>共有六個義項，以新興浮現而出的語意佔大部分且多半呈現[主語+<耍>+NP]句式，其中又因不同的語意角色組合如〈施事，受事〉與〈施事，客體〉而有「VO 結構」與「VN 結構」細微的語意區別，而與之搭配的受事/客體的語意分類有生物體、具攻擊性的物件、手段、技巧、目的、狀態、特質、結果、價值、儀態、權力等十分多樣。(二)探討何以在網路論壇語言「刻意持續貌」如何浮現及使用，筆者從其操弄類動詞的框架推測語意延伸的路徑，該路徑亦與隱喻機制有所關連。在使用上，<耍>+NP 此種結構則大部分帶有負面意涵。為了實際測試這樣的使用情形，進一步支持與驗證本研究的論述，附錄一所收錄的前測問卷旨在測試母語人士對此使用情形的語感判斷。

然本研究因時間而有所限制，以下羅列幾項懸而未決的面向供未來研究參考：

- a. 本研究使用批踢踢語料庫為特定語境，反映網路論壇使用之語言。相形之下較局限於單一語料庫，未來可跨語料庫互相參照。
- b. 本研究尚未能解釋某些示例如「耍了一個中二」、「耍一些不切實際的幻想和浪漫」諸例複合詞語意透明度仍相當高的現象。若與計算語言學相結合，或可統整 NP 共現詞產生之特徵，而以 topic models 的概念去分析什麼樣類型的文章，常會出現這樣的組合。
- c. 未來研究可朝<耍>+NP 是否開始詞彙化繼續探索。

六、致謝

本篇文章的完成感謝科技部專題研究計畫「觀念·話語·行動：數位視野下中國/台灣多元現代性研究--多元族群文化對現代台灣華語文之影響」(MOST 104-2420-H-004-034-MY2)的支持與協助。

參考文獻

- [1] C. Fillmore, "Toward a Descriptive Framework of Spatial Deixis," in *Speech, place, and action: Studies of deixis and related topics*, R. Jarvella, Ed. Chichester, West Sussex: Wiley, 1982, pp.31-59.
- [2] C. Liu, G. Jin, Q. Liu, W. Chiu, and Y. Yu, "Some chances and challenges in applying language technologies to historical studies in Chinese," *International Journal of Computational Linguistics and Chinese Language Processing*, vol.16, no. 1-2, pp. 27–46, 2011.
- [3] G. Fauconnier and M. Turner, "Polysemy and Conceptual Blending," in *Polysemy: Flexible Patterns of Meaning in Mind and Language*, N. Brigitte et al., Eds. Berlin & New York: Mouton de Gruyter, 2003, pp.79-94.
- [4] G. Lakoff, *Women, fire and dangerous things: What categories reveal about the mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- [5] G. Lakoff, M. Johnson, Lakoff, and J. Lakoff, *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.
- [6] H. Hsiao, "Semantic analysis of "Xi": sequencing and pedagogical implications," *Journal of Chinese Language Teaching*, vol. 10, no. 4, pp. 47-80, Dec. 2013.
- [7] A. Kilgarriff, "I don't believe in word senses," *Computers and the Humanities*, vol. 31, no. 2, pp. 91-113, Mar. 1997.
- [8] S. Lin, "On semantic relatedness of the Mandarin polysemous word Chu," M.A. thesis, National Chengchi University Univ., Taipei, Taiwan, 2001.
- [9] T. Ou, "A cognitive study of the senses of the Chinese polysemous verb 'kan'," *Language and Linguistics*, vol. 15, no. 2, pp. 159–198, Jan. 2014.
- [10] E. Sweetser, S. R. Anderson, J. Bresnan, B. Comrie, and W. Dressler, *From etymology to Pragmatics: Metaphorical and cultural aspects of semantic structure*. United Kingdom: Cambridge University Press, 1991.
- [11] H. Tao, "'Eating' and emergent argument structure," *Studies in Language and Linguistics*, vol. 3, pp. 21-38, Mar. 2000.
- [12] J. R. Taylor, *Linguistic Categorization: Prototypes in linguistic theory*. New York: Oxford University Press, 1989.

- [13] B. Victorri, “La polysémie: un artefact de la linguistique?,” in *Revue de sémantique et pragmatique*, 1997, pp. 41-62.
- [14] A. Wierzbicka, “Prototype save: On the uses and abuses of the notion of ‘prototype’ in linguistics and related fields,” in *Meanings and prototypes: Studies in linguistic categorization*, S. Tsohatzidis, Ed. London: Routledge, 1990, pp. 347-367.
- [15] 周書平, 「漢語多面向動詞『擠』的語意研究」, 國立清華大學, 碩士論文, 民國 92 年。
- [16] 許尤芬, 「中文多義詞『發』之語義探討: 以語料庫為本」, 台北市立教育大學, 碩士論文, 民國 91 年。
- [17] 胡韻庭, 「構式與詞彙語意之互動: 以框架理論為本之漢語多義詞『帶』的研究」, 國立交通大學, 碩士論文, 民國 91 年。
- [18] 劉純睿, 「批踢踢語料庫: 建置, 設計與應用」, 國立臺灣大學, 碩士論文, 民國 93 年。
- [19] D. Crystal, *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- [20] E. Jim, “Cyberspeak: the death of diversity,” *Asiaweek*, vol.16, pp.15, 1998.
- [21] H. Su, “The Multilingual and Multiorthographic Taiwan-Based Internet,” in *The Multilingual Internet: Language, Culture, and Communication Online*, D. Brenda and C. H. Susan, Eds. Cambridge, Oxford: Oxford University Press, 2007, pp.64-86.

附錄一：網路語言實際使用調查

本問卷測試母語人士對此使用情形的語意判斷

網路語言實際使用調查

親愛的同學您好：我是政治大學語言所碩一學生，本份問卷想要瞭解網路用語的實際使用情形。請你先填妥基本資料後，依照語意判斷每個句子，若陳述之句子符合你平常使用情形或曾聽過別人這麼使用的話請圈選 **5**，最不符合圈選 **1**。本份問卷採匿名形式，所得資料將進行整體分析以及學術上的使用，請你放心填答。

國立政治大學語言所

指導教授：鍾曉芳

學生：胡雪滢謹上

一、基本資料

1. 性別 男生 女生
2. 年齡 _____歲
3. 身分別 學士 碩士 博士
4. 每日使用網路平台時數 3 小時以內 3-5 小時 5 小時以上
5. 慣用網路平台 Facebook Twitter 批踢踢
其他：_____

二、語意測試

題目敘述

非 不 普 還 非
常 符 通 算 常
不 合 符 符
符 合 合
合

1. 如果全是女生感覺會一直尖叫耍三八。	1	2	3	4	5
2. 每天就是唱歌喝酒跳舞耍 high，我真的沒有酒不行。	1	2	3	4	5
3. 趕快建立自己的事業，別整天都在耍 OL 可愛。	1	2	3	4	5
4. 她說她生氣我投機耍小聰明。她覺得很受傷。	1	2	3	4	5
5. 社會氣氛厭惡「倚小賣小」使潑耍蠻，已經到了臨界點。	1	2	3	4	5
6. 老師又不是聖人，他們也是會耍蠢然後惱羞成怒的普通人啊。	1	2	3	4	5
7. 我最可愛的二姊不管我怎麼耍幼稚總是會跟我一起附和。	1	2	3	4	5
8. 那兩人早就互相有意思，只是一個耍傲嬌，一個大木頭。	1	2	3	4	5
9. 男方一直望著天空耍憂鬱，女方狂滑神魔，看不出男方有多幽默。	1	2	3	4	5
10. 讓我們在召喚峽谷一起耍熱血吧。	1	2	3	4	5
11. 升大四之後我一定要瘋狂耍廢到畢業。	1	2	3	4	5
12. 當事情忙的告一段落就會開始耍糜爛，少則一日多則一周。	1	2	3	4	5
13. 再有禮貌本質上還是一樣在耍憨啊！	1	2	3	4	5
14. 想嘗試一個人旅行不是耍孤僻是更真實地為了面對自己。	1	2	3	4	5
15. 一把年紀了還在那邊跟人家耍公主病是怎樣？	1	2	3	4	5
16. 原以為是他在耍無聊，點訊息才發現不對勁。	1	2	3	4	5
17. 不該讓自己由著性子耍孤僻，斷了許多朋友。	1	2	3	4	5
18. 不斷的在臉書上面耍甜蜜一直放親密照片。	1	2	3	4	5