

# 目 錄

圖錄.....	V
表目錄.....	
論文摘要.....	
第一章 緒論.....	1
研究動機.....	1
內容架構.....	3
語料來源與取捨.....	3
研究方向.....	5
第二章 文獻探討.....	7
辭典釋義.....	7
學者研究.....	11
<打>字的歷史起源.....	11
<打>的詞素性質.....	12
<打>的詞彙結構.....	14
<打>的語義研究.....	17
第三章 <打>字的語法定位.....	27
Operator verb.....	28

依存語法 ( Dependency Syntax ) 中的詞彙功能 ( Lexical Function ) 與 Oper <sub>i</sub> ( operator verb ) .....	28
生成語法 ( 徐 , 1988 ) 的 operator ( 算符 ) .....	31
Quirk et al . ( 1985 ) 的 operator .....	32
Oper <sub>i</sub> ( operator verb ) 與 opetator .....	33
Light verb .....	43
給予 .....	49
感到 .....	56
繼續 .....	58
小結 .....	72
第四章 異族相似性與同族相似性 .....	75
<打、弄、搞>的異族相似性 .....	75
徒手動作動詞「打、拍、敲」的同族相似性 .....	88
小結 .....	102
第五章 <打>字語義分析 .....	105
生成詞義 .....	106
事件結構 .....	107
經驗知識結構 .....	109
語義誘迫、共同複合 .....	111

「打+名詞」基本語義之生成.....	114
語義成分框 1:接觸 N.....	119
語義成分框 2:透過媒介.....	120
語義成分框 3:有伴隨者.....	120
義素框 A:引發生理或心理活動.....	121
義素框 B:參與  活動.....	122
義素框 C:製造.....	123
語義成分框 4:利用 N.....	125
語義成分框 5:可學習.....	125
義素框 D:使用.....	126
義素框 E:有技能.....	127
語義成分框 6:改變內部狀態.....	128
義素框 F:處置.....	129
語義成分框 7:造成位移.....	129
義素框 G:碰觸.....	130
語義成分框 8:向外位移.....	131
義素框 H:取得.....	131
義素框 I:排除,使脫離.....	132
「打+名詞」概括義素之關係.....	136

「打+名詞」語義之引申.....	142
轉喻 ( metonymy ) .....	145
<打>選擇搭配的典象來源.....	148
「打+名詞」之非「碰觸」義的延伸途徑及關聯.....	152
「打+動詞」的語義.....	167
小結.....	171
第六章 總結.....	175
總述.....	175
問題.....	176
參考書目.....	179

# 圖

# 目

# 錄

【圖一】運算子動詞與關鍵詞之句法結構樹狀圖.....	29
【圖二】關鍵詞「壓力」之句法結構樹狀圖.....	35
【圖三】關鍵詞「同情」之句法結構樹狀圖.....	36
【圖四】運算子動詞「加以」之句法結構樹狀圖.....	37
【圖五】關鍵詞「同情」之句法結構修正樹狀圖.....	37
【圖六】<打>字語義虛實數線示意圖.....	72
【圖七】前景、背景對比圖.....	98
【圖八】<打><拍><敲>前景顯著性之「照片」形象圖.....	100
【圖九】生成詞彙(Generative Lexicon)語義表達系統.....	107
【圖十】「打+名詞」語義流程圖(一).....	116
【圖十一】「打+名詞」語義流程圖(二).....	135
【圖十二】<打>之「打球」類概念搭配對象圖.....	144
【圖十三】水平施力物體位移作功圖.....	151
【圖十四】垂直施力物體位移作功圖.....	151
【圖十五】「打球」事件概念之形象圖式.....	152
【圖十六】「打全壘打」類「打+名詞」延伸過程.....	153
【圖十七】「打底線」類「打+名詞」延伸過程.....	154

【圖十八】「打前鋒」類「打+名詞」延伸過程.....	154
【圖十九】「碰觸」義素成員聯繫圖.....	157
【圖二十】「引發生理或心理活動」義素成員聯繫圖.....	159
【圖二十一】「製造」義素成員聯繫圖.....	162
【圖二十二】「使用」義素成員聯繫圖.....	164

# 表 目 錄

【表一】<打>字之辭典釋義整合表.....	9
【表二】「打+名詞」與「打+動詞」語義相似初表.....	67
【表三】<打><弄><搞>語義特徵表.....	76
【表四】<打>與<弄>和<搞>「動作解析度」及「表達事件概念純度」之互補分布表.....	87
【表五】<打><拍><敲>語義特徵強度表.....	90
【表六】「打+名詞」語義成分與概括義素綜合說明.....	133
【表七】「打+名詞」概括義素之顯現與隱現語義成分.....	138
【表八】「打+名詞」與「打+動詞」語義相似表.....	168

# 論文摘要

<打>是現代漢語中語義相當紛繁複雜的動詞，許多「打+名詞」形式的語詞，<打>的語義已非基本的「碰觸」或「撞擊」義，而「打+動詞」形式的語詞，<打>的語義更是虛泛到像個詞綴。本論文的主力即在<打>的語義研究，並兼及<打>的語法定位。

在<打>的語法定位方面，本文認為<打>並非是個義無定義的虛動詞或運算子動詞 (operator verb)，從語法化 (grammaticalization) 的角度來看，light verb 是個更恰當的說法。

在語義方面，首先透過比較同樣是語義虛泛的<打>、<弄>、<搞>三個異族相似詞，支持「語義虛化並不是詞綴化或功能化唯一條件」的假設；同時比較<打>、<拍>、<敲>三個同族相似詞，突顯<打>字基本的語義特徵。本論文的重點是<打>的語義分析，利用生成詞彙 (Generative Lexicon) 的觀念，分析「打+名詞」的形式，得到<打>有[接觸 N]、[利用 N]、[造成位移]、[改變內部狀態]、[向外位移]、[可學習]、[透過媒介]、[有伴隨者]等八個語義成分，及「接觸」、「取得」、「製造」、「處置」、「有技能」、「使用」、「排除、使脫離」、「參與活動」、「引發生理或心理活動」等九種義項，這九種義項還能借轉喻 (metonymy) 和隱喻 (metaphor) 的方式衍生出更豐富的語義。除了「打+名詞」形式的語詞，本文也觀察到「打+動詞」與「打+名詞」有語義上的相似性，不同之處在於，在「打+名詞」中，<打>與後接的名詞共同合成 (co-composite) 語義，而在「打+動詞」中則表現為「打+動詞」整體的語義。



# 第一章 緒論

## 研究動機

「她流下了傷心的眼淚」、「她傷心的流下了眼淚」，這是一次課堂上老師提出來的二個句子，問題是：哪一個句子比較“合理”？選前者的有之，選後者的也不乏其人；最微妙的是，大家的心中都自有一把「合理」的天平，天平的一端是語詞的排列組合，另一端則是「語感」的砝碼。正是「語詞的排列組合」與「語感」引人對漢語的語言現象產生一探究竟的興趣。絕大多數的語言系統，都有一套語言規則，或謂之「語法規則」，這一套語法規則規範著語言現象，如語音、詞彙、語法的形成，是一套有「跡」可循，而且層次井然、脈絡分明的規則；「語詞的排列組合」正是依循這一套語法規則所產生的語言現象之一。至於「語感」，則是某一套語言系統的母語使用者所共有的認知系統，這種認知能力常為母語使用者所不察，只有在判斷一個語音、詞彙或句子等「合不合理」時才會跳出來宣示它的存在（謝，1994：13）。這個認知系統的先天機制如何形成，我們不得而知；但可以確定的是，在一連串不斷的知識學習與經驗累積中，某種語言的母語使用者，形成了一種普遍（universal）的「專家知識」（expert knowledge）（曾，1997：90），使得母語使用者

對某一語言現象有不約而同（或謂大同小異）的解讀模式<sup>1</sup>。語法規則是一套經過整理的系統，而「語感」又在這一整理過程中發揮相當的作用；因此，探討任何一種語言現象，企圖為該現象找出一可循之脈絡時，「語感」是不可或缺的工具之一。

不厭其煩的申述「語感」與「語法」的關係，是為了給本篇論文探討的主題“打樁”。是的，就是<打>這一個字，<打>在現代漢語中使用範圍之廣，詞義之複雜，真是“打遍天下無敵手”，堪稱漢語動作動詞中之佼佼者。舉凡<打>與其他詞語的結合能力、<打>與相關動詞的語義特徵、<打>字的基本語義內涵、<打>字語義的演變過程等，都是本論文所感興趣，而欲一探究竟的問題。對上述諸問題進行分析討論時，除了各種理論依據及研究方法之外，「語感」也是解析論證時不可少的基礎。尤其在涉及語義部分時，語感或所謂的專家知識，為研究過程中的分類、論述提供了相當的經驗基礎，因此，對於<打>字各種語言現象<sup>2</sup>的解釋，客觀驗證有之，主觀的想像也不可避免，只圖能提出一個可自圓其說，並能博得其他「專家」認同的說法。下文將進一步交代本論文的內容架構、語料來源、研究方向及限制。

---

<sup>1</sup> 「專家知識」的運用範圍當然不限於語言，舉凡能透過知識學習和經驗累積而擅長的學科，都有「專家知識」用武之地。

<sup>2</sup> 限於詞彙及語義的層次

# 內容架構

本論文的主力放在<打>的語義研究，並兼及<打>的語法定位。第二章的文獻探討將指出<打>最主要的研究“賣點”是語義現象及語法現象。第三章將從兩篇關於<打>的研究出發，探討「虛動詞/運算子動詞」是否存在於漢語中，及<打>是否為一「虛動詞/運算子動詞」的問題，然後以語法化（grammaticalization）的角度，給<打>一個較好的語法定位。第四章首先延續第三章的內容，比較同樣是語義籠統虛泛的<弄>和<搞>與<打>的異同，然後比較同屬「徒手動作」子語意場的<拍>和<敲>與<打>的異同。第五章進入本論文的重點，即<打>的語義分析，在生成詞彙（Generative Lexicon）觀念的指引下，先由「打+名詞」“打頭陣”，解析<打>可能具有的語義成分，以及不同的語義成分內容形成的義項，接著借轉喻（metonymy）和隱喻（metaphor）之助勾勒<打>的語義延展圖，最後比較「打+動詞」與「打+名詞」在語義上的類似和差別。第六章則是總結與檢討。

# 語料來源與取捨限制

為了達到語料搜集的全面性，我們同時參考台灣和大陸兩地的語料。研究進行之初，我們是透過辭典來認識<打>千變萬化的語義，因

此辭典裡的詞條是第一個語料來源，台灣地區出版的辭典，我們採用的是《國語活用詞典》，大陸地區用的是《現代漢語詞典》。基於地區風土民情、文化習俗的差異，以及古今用語普遍性的不同，對於辭典中標注是方言用法的詞彙，如《現漢》中有「打奔兒、打喳喳、打的、打謊、打腳、打愣、打零、打問、打牙祭、打眼、打佯兒、打烊、打藥、打皺、打嘴」，我們是有條件的採用，主要是因為由於空間、文化上的隔閡，雖然有辭典釋義的幫助，但某些詞彙我們仍無法找到語感上的共鳴，若將這樣的詞彙強行納入我們的語料中，無論在語義分析還是結構分析，都會造成困擾，而且可能得出誤差更大的結果，這不是我們所樂見的。此外，隨著使用語言的社會歷經文化變遷以及新觀念的加入，舊有的詞語常孳衍出引申語義而收錄在辭典中，大部分詞語的原生語義較能表現構詞成分之間的語義關係，引申語義則否，因此我們只選取詞語最初始的原生語義。

辭典之外，中研院的《平衡語料庫》及白話語料庫是我們的第二個語料來源。口語性極強的<打>，一些習慣性的用法是在篇章段落裡體現的，只列詞條的辭典勢不能承擔這麼重的負擔，這就要靠語料庫來補足了。《平衡語料庫》採集台灣地區的報章、雜誌、教科書等書面語，白話語料庫則匯集兩岸小說作品，兩種語料庫大量輯錄<打>的各種可能用法。語料庫上下文的搭配可幫助我們觀察<打>融在語境中而隱藏起來的語義成分，這在比較同樣是「徒手動作」子語義場的<拍>和<敲>與<打>的異同，及同樣是語義籠統虛泛的<弄>和<搞>與<打>的異同時有很大的幫助。

我們探討的現象主要是現代漢語中的<打>，因此古籍語料不在我們的檢索範圍中，但在第三章要由歷史演變的角度看<打>的語法化問

題時，我們引用了一些古籍語料，這些語料是拜學者胡明揚先生的整理之賜，胡先生「主要採自歷代比較接近口語的三十幾種著作」，得<打>字的各種用例約一千個，這些語料主要用於觀察<打>字用法的歷史演變，並不是我們語義分析的對象。

## 研究方向

選用的詞語，限於「打+名詞」及「打+動詞」兩種結構形式，「打+動詞」中屬於並列式的詞語，如：打鬧、打罵、打鬥等，由於「打」的語義仍不離基本的「撞擊」義，而述補式的詞語，如：打破、打消、打倒、打敗等，則由於述語和補語之間的語義關係明確，因此都將不在本論文的討論範圍中。討論分析的內容以「打+名詞」和「打+動詞」顯示的原生語義為主，並嘗試說明哪些種類的名詞或動詞是<打>習慣的搭配對象，至於語用方面的引申語義，本論文也暫且擱置不予討論。

## 第二章 文獻探討

### 辭典釋義

在語言的各個層次中，〈打〉以語義表現最為精采。〈打〉的語音及字形的歷史淵源，向來就是令學者疲於考據而仍得不出定論的問題，早在北宋時代的古文大家歐陽修就曾發出「至於名儒碩學，語皆如此，觸事皆謂之打，而偏檢字書，了無此字」的浩歎，頗有〈打〉的使用已經“泛濫成災”的意思。現代語言學者對〈打〉的研究，著力較深的部分通常是語義，因為〈打〉的語義可說是既豐富，又虛泛，《現代漢語詞典》（以下簡稱《現漢》）列出〈打〉的 25 個義項，《漢語大詞典》歸納出 35 個義項（不包括介詞、助詞<sup>3</sup>、姓氏的用法），少一點的如《國語活用詞典》（以下簡稱《活用詞典》）及《漢語常用詞用法詞典》（以下簡稱《用法詞典》）也還有 10 個義項；更少的只有三至五個義項，如《辭海》（中華本）有 5 個義項，《辭海》（東華本）有 4 個義項，《中文大詞典》只有 3 個義項。最有意思的是，無論義項多寡，到最後總會有「助動詞」、「某種動作的代稱」、「表示動作的泛稱」或者「與某些動詞結合成為一個詞，表進行之意」之類的義項，尤其

---

<sup>3</sup> 指古典戲曲劇本中，用在疊字間作襯字。

是像《現漢》這樣“努力”界定出二十幾個義項，最終仍不免有「做某種遊戲」、「表示身體上的某些動作」、「採取某種方式」這樣語帶含糊的語義，不免讓人覺得辭典的編纂者在解釋<打>時，似乎都注定要面臨詞窮的窘境。我們試將上述幾部工具書中的義項做一整理，製作一個可顯示其包含關係的表，如下所示：

現代漢語詞典	國語活用辭典	漢語常用詞用法詞典	辭海（中華）	辭海（東華）	中文大詞典
用手或器具撞擊物體	敲擊	用於敲、拍、擊等動作行為	擊也	敲擊 拍打	擊也
毆打、攻打	戰鬥	以拳腳或器具攻擊他人		攻擊 攻打	
建造 修築		通過一定手段做某事			
製造（器物、食品）	製作		製造 創作		製造 創作
塗抹、印、畫					
定出 計算				某種動作的代稱	
舉、提	撐開	用於舉、提、揭、開等動作行為	舉而持之		
揭、鑿開					
買	購買	取、買			
舀取	取汲		取	某種動作的代稱	
捉（禽獸等）		捕捉、收穫			
用割 砍等動作來收集			取		

做、從事		從事某種			
做某種遊戲		行為、工作、活動或遊戲			
表示身體上某些動作	表示動作的泛稱	表示身上的某種動作或狀態			
編織	編織				
放射、發出		放射、發出			
器皿、蛋類因撞擊而破碎	砸碎				
	注射	注射、輸入			
			助動詞	與某些動詞結合成為一個詞，表進行之意	助動詞
發生與人交涉的行為					
攪拌					
捆					
付給或領取（證件）					
除去					
採取某種方式					
定（某種罪名）					

【表一】<打>字之辭典釋義整合表

上表所列六部工具書裡的義項，互有重疊的有 20 個義項。20 個



義項中，分析最精細的《現漢》包含了 18 項，其次的《活用辭典》的義項，與《現漢》的 18 項中有二分之一是一致的，沒有合併《現漢》中某幾個義項為一個的情況，並且比《現漢》多了「注射」這一個義項。《用法詞典》、《辭海》（中華本）、《辭海》（東華本）、《中文大詞典》則較多合併《現漢》中某幾個義項為一個的情況，如：《用法詞典》以「通過一定手段做某事」來涵蓋「打牆」和「打刀、打家具」的語義，而在《現漢》是以「建造、修築」和「製造（器物、食品）」兩個義項來表示；又如「打稿」、「打傘」、「打水」、「打魚」在《現漢》中分屬「定出、計算」、「舉、提」、「舀取」、「捉（禽獸等）」四個義項，但在《辭海》（東華本）中卻同屬「某種動作的代稱」這個義項；《辭海》（中華本）與《中文大詞典》的「擊也」一義，除了「撞擊」本義，也包含「攻擊、毆打」義；而在《現漢》、《活用辭典》、《用法辭典》和《辭海》（東華本）及《中文大詞典》多了「助動詞」一項，說明〈打〉後接動詞的用法。從以上的舉隅可以看出，辭典編纂者對〈打〉語義的認定存在著不太一樣的標準，形成一種或見樹、或見林的情形，《現漢》和《活用辭典》傾向見樹式的分析，而《用法詞典》、《辭海》（中華本與東華本）則偏屬見林式的分析；然從表列所示，我們還是感覺到，無論是見樹式還是見林式的方式，都還不夠全面，無法含括〈打〉的所有語義現象，且對於後接動詞的〈打〉，僅以「助動詞」三個字一筆帶過，卻沒有說明〈打〉在當中的語義，還是很難讓人滿意的。

## 學者研究

歷時的研究內容是關於<打>字的起源，包括讀音和字形，這方面的研究有賴於經傳典籍的考據，而結果通常是像「應該」、「可知」、「起碼」或「大概」之類含有不確定成分的推論，一方面是因為典籍的散佚使得賴以考訂的證據難以掌握，一方面也是文白的差異，文籍難以全面反映口語上的使用情況使然。

共時的研究內容則包含詞彙和語義兩方面。詞彙學的研究以<打>的詞素性質（黃，1985、王，1987、鄭，1996及1997、方，1979）及<打>形成之詞彙的結構（黃，1985、王，1998、李，1982）為主。

## <打>字的歷史起源

「<打>字何時出現？」是一個無解的問題，只知現存可考的文獻中，最早出現<打>字的是東漢王延壽的《夢賦》：「撞縱目，打三顙。」口語中流行的<打>字應當更早誕生才是，而至晉代郭璞（276-324）注解《方言》時，已有意識地用<打>字來訓釋別的詞語，可知<打>字在晉代已經是通俗常用字了。（胡，1984：155-156）

<打>字的讀音在歷代韻書中曾三易其音，《切韻》錄<打>字讀音是「德冷反，又都定反」，也就是讀如「等」、「定」的音；《一切經音義》錄的讀音是「音頂」，到了宋代歐陽修的《歸田錄》則謂「不知因何轉為丁雅也」，「丁雅」反切就是現在所讀的<打>音（胡，1984：160-161）。台灣閩南方言在口語中用「拍」不用<打>，<打>只有文言

的讀音，則閩南方言中是否原來並沒有<打>字，而是自北方官話借用產生？這個問題值得結合更多的漢語方言語料加以研究；本論文的研究重點不在這方面，對於這個問題將存而不論。

## <打>的詞素性質

<打>的詞素性質使語言學者感興趣的原因多半在於，<打>有為數不少的後接動詞形成的詞彙，字、辭典對這類詞彙裡的<打>，最常給的定義就是「助動詞」，如《辭海》(中華本)、《中文大詞典》。王(1987)稱這一類的<打>為動詞的前附號，「前附號」是指附加於詞、詞組、或句子前面以表示其性質的語法成分(王，1987：263)，附加於詞、詞組、或句子後面的就是「後附號」；換句話說，前附號或後附號就是一種本身喪失了實在的意義，而常附於詞、詞組、或句子之前或之後的記號(王，1987：271)。王先生並指出漢語裡有三種記號，依據它們可附加於其上的詞項之多寡分為「用途是活的」的記號(可加於一切及物動詞、數目字、或姓及排行 之前)，如：所、第、的、得、們，「用途極占優勢」的記號(可加於多數的家常稱呼、名詞或動詞之前或之後)，如：阿、兒、頭，及「用途是偶然的」的記號(可加於某些動詞或名詞之前或之後)，如：打、頭(王，1987：280)。前二種記號相當於一般定義下的詞綴，王先生的言下之意，當是認為後接動詞的<打>也是一種詞綴(前綴)了。黃(1985)的看法與王力先生如出一轍，黃先生認為後接動詞的<打>是虛詞素，虛詞素是「一些輔助成分，不帶任何意義」、「它們只是一種附加音節，主要得看後面的詞根來決定這個詞語的意義」(黃，1985：52-53)。

如果我們容許詞語可分為實詞和虛詞兩類（劉，1996：3），並承認有實在意義的詞和詞素是實詞，而沒有實在意義的詞綴是虛詞，則王（1987）的記號和黃（1985）的虛詞素是虛詞。同樣認為<打>是個虛詞的還有鄭（1996、199?），不同的是，鄭著眼於「打+名詞」的形式中，<打>字無定義，而總是占據句子中述語所在的位置，具有語法上的組合作用，因而稱這類<打>字為虛動詞；如果能構成龐大數量的「打+名詞」的<打>是個虛詞，想必比「打+名詞」更難離析其語義的「打+動詞」裡的<打>也定當是個虛詞了。我們對於「<打>是個虛詞」的說法不太滿意，就王（1987）的說法來看，我們想問，<打>既是動詞的前附號，標示著動詞的性質，為何不是所有的動詞前都能附加<打>字？而且<打>後接的動詞已清楚明白顯示其為動詞的性質了，何勞<打>再附加上去標示呢？這與後綴「—化」有「動詞化」的作用是不太一樣的。就鄭（1996、199?）的說法來看，我們想問的是，既然<打>字無定義，完全依賴其後接的名詞<sup>4</sup>限定其意義，那麼賦予<打>字語義的名詞如何決定<打>的語義是此而不是彼？為何不是所有的名詞都能與<打>結合？如果<打>是個虛詞，為何普通動詞所具有的句法性質（如：後接時貌標記「了、著、過」、可重覆），<打>字也都具備？如果<打>是虛詞，而虛詞「主要用來表示語法意義」（胡，1992：240），則<打>的語法意義為何？光說「在結構上充當述語成份，對動元產生組合作用」（鄭，1996）就是<打>的語法意義，恐難讓人滿意，這種解釋充其量只能算<打>的語法作用，卻還是不能說明<打>的語法意義到底為何；若謂<打>字與名詞的組合是約定俗成，沒有理據可言，這也是不夠嚴謹的說法。

---

<sup>4</sup> 鄭稱<打>是及物虛動詞，後接的名詞是受及物動詞支配的賓語，我們對於這一點有不同的看法，詳細情形將在下一章加以討論。

方（1979）則從語義可否獨立及活動能力兩方面著眼，認為<打>是個語義可獨立（因而是「詞」，不是「詞素」）活動能力極強（因而是個活潑字<sup>5</sup>）的詞（方，1979：74-80）。方先生的著眼點不只在於「打+動詞」的形式，而是全面地觀察<打>與詞或詞素的結合情況，因此<打>的語義雖然貧乏，字無定義，但仍無損其為詞而非詞素的身份。

以上學者對<打>字的見解，於語義虛泛方面是一致的，至於<打>的詞素性質，則有「詞綴」和「詞」兩派看法。我們認為，<打>的語法性質，也許並不是單純用「詞綴」或「詞」就可以一語道盡，且對於<打>語法性質的考察，也應該結合<打>的所有構詞現象，即同時考察「打+名詞」和「打+動詞」兩種形式，方能做出周全的描述。

## <打>的詞彙結構

黃（1985）認為<打>字形成的詞語，基本上都是合成詞<sup>6</sup>，合成詞的兩種構詞法<打>字都有，即實詞素與實詞素合成、實詞素與虛詞素合成。實詞素與實詞素合成的形式有「打+名詞」、「副詞+打」、「打+補語」三種，虛詞素與實詞素合成的形式是「打+動詞」。我們無法認同

---

<sup>5</sup> 英文是versatile。

<sup>6</sup> 黃（1985）對於「合成詞」並沒有嚴謹的定義。如果我們接受詞彙結構的層次是單純詞（自由詞根）、合成詞（粘著詞根+詞綴）、複合詞（詞根+詞根）三個層次，則從黃（1985）對「合成詞」構詞法的描述「合成詞在構詞法上的分類，一般說有兩種：一種是實詞素與實詞素合成，不包含輔助成分；一種是實詞素與虛詞素合成，其中的虛詞素就是一些輔助成分，不帶任何意義」來看，我們推斷黃（1985）是將「實詞素與實詞素合成，不包含輔助成分」的「複合詞」，視為「合成詞」了。

的是「打+名詞」的「打傘、打水、打飯」等詞的內部結構與「打+動詞」的「打量、打扮、打算」等是一樣的，「打量、打扮、打算」等詞語的構詞成分離合性很低，而「打傘、打水、打飯」的離合性卻很高，這是複合詞在句法上的一種可能表現；如果說「打傘、打水、打飯」與「打量、打扮、打算」一樣是合成詞，那是不能讓人信服的。

李（1982）從歷史句法的角度分析一些存在著爭議的詞語的內部結構，這些詞語包括「養病、救火、打拳、打仗、打算盤、打野外、打圍」，促使李先生做成此類詞語內部是動狀結構之結論的主要觀點有二：一是現代漢語某些詞彙的內部結構是古代漢語句法結構的凝結，因此「漢語中的句法構詞法完全受句法結構關係制約」（李，1982：66），二是分析現代漢語詞彙的結構時，應分析構詞成分之間的結構關係（亦即構詞成分之間的語法意義，如：修飾、支配、表示經驗等），而非一成不變地從句法位置上著手，凡「動詞+名詞」形式就是動賓式結構、凡「形容詞+名詞」形式就是偏正結構等。因此，古漢語中修飾動詞的狀語可以後置（如：子擊磬於衛、夫大塊載我以形），那麼受句法結構制約的詞彙內部有動狀結構也就不足為奇了。

王（1998）提出更多的判別式區辨述賓結構和狀中結構<sup>7</sup>，證明李（1982）認為是動狀結構的詞語其實更類似述賓結構，而非狀中結構；另一方面，王（1998）也透過考察歷史句法進一步證實「打拳、養傷」等是述賓結構，而非動狀結構。王（1998）和李（1982）考察歷史句法的角度不太一樣，李（1982）只看到古漢語中有狀語後置於動詞的

---

<sup>7</sup> 李（1982）所稱之動狀結構又稱作「逆序狀中結構」，因此王（1998）以區分述賓和狀中結構的結果來推導述賓結構與動狀結構之不同。

句法現象，因此認為「以拳練打」、「從四面圍捕野獸」的結構關係應反映在「打拳」和「打圍」上；而王（1998）則除了細分可置於動詞

之前的狀語的語義格（如：工具、原因、目的 等）之外，還區別前置狀語和後置狀語的形式，即是否帶介詞標記；換句話說，由於古漢語中不存在無介詞標記的工具名詞置於動詞之後的動狀結構，也不存在無介詞標記的方式狀語置於動詞之後，因此「打拳」、「打圍」等不屬於動狀結構。

複合詞的內部分做述賓式、述補式、並列式、偏正式 等結構，這是公認的定論<sup>8</sup>，但對於某些由於詞義變遷，以致結構關係晦澀難明的詞語，其內部結構應當為何則莫衷一是。我們認可李（1982）的論點：分析結構應以結構成分之間的結構關係（即語法意義）著眼，但有二個條件：一是所謂的結構關係應是深層語義關係，而非表面的句法現象，二是這樣的結構分析應在短語以上的結構體進行。構詞法處理的應是詞與詞素的結合問題，因此無論是李（1982）還是王（1998），或其他任何試圖為某些複合詞做句法結構分析的研究，其實都是在論證那些複合詞在句法上的變化現象，而不是真正的在考察複合詞的內部結構。

---

<sup>8</sup> 定論如此，但我們並不苟同。在構詞層次探討複合詞的內部結構，其結果應該是詞素和詞的結合模式，至於述賓式、述補式、並列式、偏正式等等，其實是複合詞在句法上的變化現象；當然，我們也不否認複合詞的內部結構有某種程度的句法投影，但「投影」並不能就當做是複合詞內部結構的本質。若一定要描述「動詞+名詞」形式的複合詞具有類似句法「動賓」式的結構，只能說這是動詞和名詞在語義上的關係，卻不能直陳「動賓式」是複合詞的內部結構。

## <打>的語義研究

俞（1991）將<打>的義項分成七個，七個義項之下再作次分類，其結果如下：

- |                        |                 |
|------------------------|-----------------|
| 一、1a 打人                | 3e 打牌           |
| 1b 打鳥                  | 3f 打天下          |
| 1c 打刀、打櫃子、打造<br>軍器     | 3g 打地鋪          |
| 1d 打戳子                 | 3h 打漿子          |
| 1e 打臉兒（<打>是<br>塗、抹的意思） | 四、4a 打盹兒        |
| 1f 打後掌兒                | 4b 打飽嗝兒         |
| 1g 打鼓                  | 4c 打太極拳         |
| 1h 打水、打酒               | 4d 打哆嗦、打元宵      |
| 1i 打錢、打麥子              | 五、5a 打杈兒        |
| 1j 打票                  | 5b 打電報、打報告      |
| 二、打棍子、打槍               | 5c 打西瓜          |
| 三、3a 打對子               | 5d 打碗           |
| 3b 打架、打仗               | 六、6a 打傘         |
| 3c 打出手                 | 6b 打旗           |
| 3d 打水球/籃球/手球/<br>排球    | 6c 打蓋兒（「打開」的意思） |
|                        | 6d 打針           |
|                        | 七、7a 打扣兒        |
|                        | 7b 打毛活          |

對於這七個義項及其分類是如何形成，俞先生並無任何說明，看起來像是一種隨心所欲的分類方法，而且往往在我們似乎就要歸納出其規律或邏輯時，忽然就發



現用在接下來的義項或次分類已經是行不通了，如 3a~3f，可以說都含著「有對手」的語義特徵，但 3g、3h 卻與 3a~3f 完全不一樣，教人不知 3g 和 3h 置於第三類義項的考量何在；又如俞先生稱 4d 是一種表示「搖」的動作，「打哆嗦」我們勉強可以理解，但「打短兒（作短工）」、「打奔兒（停頓）」、「打滑兒」、「打交道」、「打攪」也屬於 4d，就令人不明其所以了；再如第二類義項的特點在於以「工具」做為<打>的賓語，「打倒輪兒（開倒車）」、「打官司」、「打扇」、「打算盤」都屬於第二類義項，為何「打傘」、「打針」、「打旗」、「打牌」就不能置於第二類義項之下呢？雖然俞先生試圖將<打>如一盤散沙的義項做一歸納，並大大減少<打>的義項數量，但俞先生的歸納方法顯然沒什麼系統性，恐怕很難禁得起考驗。

胡（1984）整理了歷代較接近口語的著作三十幾種，搜羅其中<打>字的用例，並歸納出動詞<打>的四個主要義項及其次類義項，其結果如下（胡，1984：165-169）：

#### 捶擊

（ ）捶擊使之損傷、破碎或死亡

1. 用棍棒捶擊
2. 雷電、浪、雨水等自然力量襲擊
3. 用擊殺等方式捕獵

（ ）抽象意義上的捶擊

4. 思想感情上刺激
5. 吃掉、喝掉

6.用棍棒等驅趕

7.驅除

8.擊破

9.聲色味等刺激

10.用藥物殺傷

11.在政治等方面攻擊、貶斥

12.為了某種目的疏通官府

13.磨損

( ) 互相捶擊

14.格鬥

15.爭訟

( ) 捶擊器物使發聲

16.捶擊(樂器)

17.捶擊(某種器具)使發出引起注意的聲音

18.擊(節)

19.演奏

20.演唱

21.舉行(某種雜有鼓樂的典禮儀式)

22.生理上受到某種刺激後發出(某種聲音)

- 23.用特定的口音、方式說（話）
- 24.發出（似樂器發出的某種聲音）
- 25.拍擊（電訊器具）拍發（電報）等
- （ ）在勞動過程中捶擊以達到某種預期效果
- 26.在農業等加工過程中捶擊
- 27.收割、收穫
- 28.擊落（果實）砍割（柴草）
- 29.削去一部分（價錢）
- 30.徵收（租稅）
- 31.結（籽）
- （ ）在鍛造過程中捶擊
- 32.鍛造、冶制
- 33.使併合
- 34.結交，混合
- （ ）在土建工程中捶擊
- 35.用捶擊的方式修築
- 36.挖掘成（某種工程）
- （ ）在製作過程中捶擊
- 37.製作（木器等）

38.雇用或使用（某種交通工具）

39.編制

（ ）捶擊使射出（某種娛樂器具）

40.擊射

41.發射（武器等）

42.發射（雷電等）

43.投擲

44.從事（賭賽）

45.發送（書信）

46.注射

47.投射（目光等）

（ ）捶擊（燃石）使發火

48.捶擊取火

49.在旅途中取火做飯

50.在旅途中略進飲食，稍事休息

51.在旅站歇宿

（ ）在拓印過程中捶擊

52.捶拓

53.壓印

54.填寫或書寫（草稿、帳單、便條等）

55.塗抹（油、粉等）

56.彈動帶色線繩印出（線條）

#### 攻戰

57.攻戰

58.劫掠

59.詐騙（錢財等）

60.蒙騙

61.募化

62.衝撞

63.來回奔走遊蕩

#### 揮動手臂

（ ）揮動手臂做某種動作

64.揮動手臂作捶擊姿勢

65.用手臂揮動

66.晃動

67.用手舉起

68.撐起

69.掀起

70.垂掛下來

71.攪拌

72.用瓢勺等舀取

73.領發

74.購買

75.折疊、捆綁

76.捲折

77.鋪設（臥具）

（ ）用手比劃

78.用手比劃

79.比劃（線條）

80.表演（某種姿態）

81.做（某種相見禮節的姿勢）

82.採取（特定的坐臥姿勢）

83.伸展手足作出（特定的姿勢）

84.發出（顫抖等）

（ ）做旋圈、翻滾動作

85.做（旋轉動作）

86.做（翻滾滑跌等動作）

87. 在水裡做（拍擊、翻滾等動作）

（ ）編繞繩索等結成扣

88. 結（結、扣）

89. 結束、截止

（ ）用手指撥弄

90. 撥弄（算盤）

91. 計算（帳目等）

92. 心裡計算、心想

93. 丈量（地畝）

（ ）從事某種勤務

94. 從事（某種勤務）

95. 過（某種不正常的生活）

虛化動詞

96. 和動詞連用，構成多音節動詞

97. 跟量詞“一”和動詞連用，表示一次動作

98. 和形容詞連用，表示具有某種性質

胡先生並指出，<打>字在初唐之前的使用，基本上還只是「捶擊」的意思，到了唐以後，尤其是白話文學發達的宋、元、明時期，<打>字語義有了多方面的發展，且今日的各種用法，在當時已基本具備。「這種現象說明，在口

語中<打>字的各種用法起源一定還要久遠，不過在俗文學出現以前，在典雅的文辭中沒有使用罷了。」(胡，1984：162)，面對<打>字如此浩繁的資料，胡先生這項搜集歷史語料的壯舉，實在嘉惠後學良多，這一部分語料雖然只是取樣性質，但仍一定程度地呈現了<打>字語義的歷史發展面貌，因此我們將在第三章探討<打>字的語法化(grammaticalization)問題時，借重胡先生的整理成果。令我們稍嫌不滿意的是，對於後接動詞的<打>，胡先生也是用「虛化動詞」一語概括，指出其作用只是「和動詞連用，構成多音節動詞」、「跟量詞“一”和動詞連用，表示一次動作」、與「和形容詞連用，表示具有某種性質」(胡，1984：196-200)，似乎對於如何解釋<打>字的這種用法也無計可施，所以就用「虛化動詞」來交待了事。從歷史語料看來，<打>字後接動詞的確沒有什麼規律性，不過，如果比較現代漢語的語料，就可歸納出一個大概的規律性，這個發現將在本論文第三章及第五章有所闡述。

下一章將正式進入本論文的研究主題：打。



### 第三章 <打>字的語法定位

無庸置疑，「打毛衣、打傘、打哈欠」中，<打>的語法範疇還是動詞，我們要給<打>在動詞這個語法範疇中定個位，其實一方面也是試圖論證漢語動詞範疇中，是否存在「虛動詞」這個次範疇。<打>字的語義在演進過程中，從各別獨立的具體語義，到與名詞結合的多義性，再到與動詞結合的模糊，無論是語義的變化影響了構詞的形式，還是構詞形式影響了語義變化，<打>字這種既具體又模糊的語義特性總是令人一頭霧水，不明所以，因此有學者視<打>為已詞綴化的記號（王，1987），或者是個徒具語法功能的虛（動）詞。「虛動詞」這個觀念不見於一般的文法書中，它是句法上的偶然現象，還是普遍的語法觀念，我們不得而知。在鄭（1996）的文章中，「打（草稿）」、「吃（苦頭）」、「走（國際化）」、「搭（關係）」以及「感到（高興）」、「加以（安慰）」、「接受（訪問）」等兩組差異性大於相似性的詞都被處理成虛動詞的一種：運算子動詞（operator verb），其因緣何在？漢語是否真正存在鄭（1996）定義之下的「運算子動詞」或「虛動詞」？本章將從兩篇以<打>為虛動詞/運算子動詞的論文開始，先釐清何謂「運算子動詞（operator verb）」，並附帶觀察與「打」同樣是運算子動詞的另一組詞「加以、感到、接受」的本質，藉此還原這些“似是而非”的運算子動詞之本性，進而探討<打>字的語法性質，作為揭開本論文研究之序幕。

# Operator verb

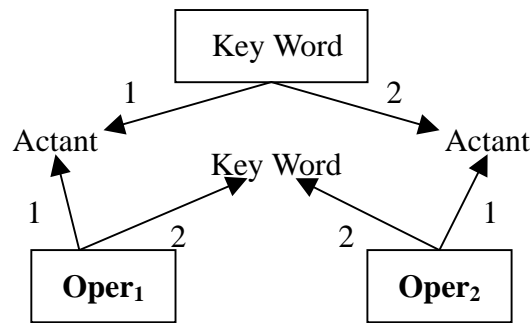
在依存語法 (Dependency Syntax) 中, operator verb 是運算子動詞, 而運算子動詞是虛動詞; 在生成語法 (Generative Grammar) 中, operator 是算符; 在 Quirk et al. 的英語語法書中, operator 從屬於述語 (predicate), 相當於助動詞 (auxiliary) 究竟 operator verb 是何許「詞」? 漢語是否有 operator verb 或所謂的虛動詞? 且看以下的分析。

## 依存語法 (Dependency Syntax) 中的詞彙函數 (Lexical Function) 與 Oper<sub>i</sub> (operator verb)

鄭 (1996) 以依存語法 (Dependency Syntax) (Melcuk, 1988) 為理論架構, 提出漢語中有一種特別的動詞: 運算子動詞 (operator verb<sub>i</sub>)。「運算子動詞是“虛動詞”, 我們就意義與功能兩方面, 給虛動詞下一個 (臨時性的) 定義: 虛動詞本身在意義上並不表示動作行為、心理活動、社會活動、事物發展、或變化的概念。它只能在結構上充當述語成分, 對動元產生組合作用。」提出的例子是:「感到」+ 滿意、「加以」+ 安慰、「打」+ 雞蛋; 其後又特別針對<打>做更詳細的研究分析 (199?)。我們將從依存語法的理論層面檢視「詞彙函數」及運算子動詞, 同時比較其他語法理論中的 operator 與依存語法中運算子動詞的異同, 並給<打>的語法屬性重新定位。

運算子動詞 Oper<sub>i</sub> (Operator Verb<sub>i</sub>) 在依存語法中是詞彙函數

(Lexical Function, LF)<sup>9</sup>的一種， $i$  可以是 1，也可以是 2； $Oper_i$  表示一種虛動詞 (empty verb)，該動詞在深層句法中的第一行為者 (DSynt-actant : Deep Syntactic actant) 是關鍵詞<sup>10</sup>的第  $i$  個行為參與者，而其第二行為者 (2<sup>nd</sup> DSynt-actant) 就是關鍵詞本身<sup>11</sup>。 $Oper_i$  與關鍵詞的行為參與者之間的關係可以下圖表示：



【圖一】運算子動詞與關鍵詞之句法結構樹狀圖

雖然 Melcuk (1988) 強調詞彙函數最主要的作用是描述詞彙的共存限制 (restricted lexical co-occurrence)，但我們覺得，詞彙函數似乎要包辦構詞、句法、語義等各方面的語言現象。如  $S_0$ <sup>12</sup>其實是在描述構詞現象，在「 $S_0$  (to invite) = invitation」中，「to invite」和「invitation」的語義相同，而「invitation」是由動詞「to invite」

<sup>9</sup> 詞彙函數是一種語義和句法的關係 (semantico-syntactic relation)，以數學中的函數式表示為： $f(W) = \text{value}$ 。 $f$ 代表一種詞彙函數， $W$ 是關鍵詞， $\text{value}$ 是與關鍵詞有 $f$ 關係的詞項，如： $S_0$  (to move) = movement。

<sup>10</sup> 關鍵詞是在表層形式上位於虛動詞/運算子動詞之後，充當虛動詞/運算子動詞的「賓語」的成份。

<sup>11</sup>  $Oper_i$  stands for an empty verb such that its 1<sup>st</sup> DSynt-actant is the  $i$ -th participant in the situation denoted by the key word  $W$  and its 2<sup>nd</sup> DSynt-actant is  $W$  itself. (Melcuk, 1988 : 62)

<sup>12</sup>  $S_0$  is a substantival derivative. (Melcuk, 1988 : 62)

轉化 (conversion) 而來的名詞；**Syn**<sup>13</sup>則描述詞義現象，在「**Syn** (for instance) =for example, e.g.」中，關鍵詞「for instance」和值詞「for example」或「e.g.」是同義的；而**Magn**<sup>14</sup>則似乎同時描述了句法和語義關係，在「wholeheartedly agree」中，「wholeheartedly」是「agree」句法上的狀語，表示的是「to agree」的程度，所以用 LF 表示就是：**Magn** (to agree) =wholeheartedly；至於 **Oper**<sub>i</sub>，則是在描述句法上句子成分之間的位置關係，主要是動詞與其主語和後接補語之間的結構位置。MTM<sup>15</sup>的詞彙函數遠不止這幾種，而是有五十種之多；既然有 **Syn** 表示同義的詞彙函數，就應該還有別的詞彙函數表示反義；有 **So** 表示動詞變名詞，也應該有別的詞彙函數表示名詞變成形容詞、形容詞變副詞、名詞變動詞；有 **Magn** 表示程度加深，那麼也應該有別的詞彙函數表示程度變淺或不變。除了像個大雜燴之外，詞彙函數與在深層句法結構樹狀圖中擔任節點的其他詞位<sup>16</sup>，在性質上也有很大的差別：同樣都可在結構樹狀圖中擔任節點，無論是 full lexeme、fictitious lexeme、還是 multilexemic phraseological unit，都是可以直接在句子裡運用的語言單位，換句話說，這三者都是詞項，而 lexical function 的性質則比較類似相關語言單位之間的轉換操作機制，不是可以直接運用的語言單位。

---

<sup>13</sup> **Syn** is a synonym

<sup>14</sup> **Magn** means 'very', 'to a high degree'. (Melcuk, 1988 : 63)

<sup>15</sup> MTM (Meaning-Text Model) 是依存語法的主要架構，meaning是指純粹由“語言”所傳遞而不包含“語言”以外（如說話者的邏輯分析能力、語用能力、百科知識）的訊息；text則是指所有的“語言”符號（如詞、詞組、句子等），即話語（utterance）的具體形式。MTM處理訊息（即內容）和形式的符號表達系統（symbolic representations）。(Melcuk, 1988)

<sup>16</sup> 在MTM的深層句法結構樹狀圖中，節點是以概念化的詞位 (generalized lexeme) 來標記的，如有實質意義的詞位 (full lexeme)、依照現有的構詞法而臨時創造出來的詞位 (fictitious lexeme)、複詞位用語單位 (multilexemic phraseological unit) 如成語、慣用語、及詞彙函數 (lexical function)。

詞彙函數打散了構詞、構句、語義等語言規則的層次，我們只能看出比句子小、比單詞大的語言單位之間的關係，除此之外，實在看不出詞彙函數對語言分析有何實用之處。


依存語法的詞彙函數無法圓滿地交代運算子動詞的性質和功能，我們轉向生成語法（Generative Grammar）和 Comprehensive Grammar（Quirk et al.，1985）借鏡，看看 operator 的真面目為何。

## 生成語法（徐，1988）的 operator（算符）

operator 在生成語法理論中，指的是 wh 語跡（wh-trace）的先行語（antecedent）（徐，1988：317）。假設在深層結構中，wh 詞位於 X 位置，在表層結構中，wh 詞移到了 Y 位置，而在原來 X 位置上留下了痕跡，這個痕跡就是 wh 語跡，1（深層結構）和 1-1（表層結構）兩個句子可以說明這樣的移位過程：

Y X  
1. he said something.

1-1. what did he say t<sup>17</sup>



在表層結構中，位於 Y 位置的 wh 詞就是位於 X 位置的語跡的先行語，也就是 operator。「wh 詞語總是位於句首，句子之外，相當於邏輯量詞的位置，所以有算符（筆者按：即 operator）之稱」（徐，1988：319）。wh 語跡是一種空語類（empty category），受其先行語 wh 詞的

---

<sup>17</sup> 小寫 t 表示語跡（trace）

約束 (bind)<sup>18</sup>。簡單地說，在生成語法理論中，operator=wh 詞=wh 語跡的先行語。Operator 和 wh 語跡有類似照應的關係 (anaphora)<sup>19</sup>。

「照應成分 (anaphor) 本身不能用來獨立指稱某一對象，而要靠句中其他詞語做中介，間接指稱」(徐，1988：375)。這樣看來，照應成分和先行語的關係，是語言形式 (form) 上的聯繫，而非語義上的聯繫。

## Quirk et al. (1985) 的 operator

Quirk et al. 將句子分解成兩個部分：主語 (subject) 和述語 (predicate)，並指出 operator 和 predication 是述語的兩個分支 (subdivision)。Predication 是含有主要動詞及其補語<sup>20</sup>的成分。operator 在句子中相當於助動詞 (auxiliary)：當句子中有兩個助動詞時，最靠近主語的助動詞就是 operator；若句子中只有一個助動詞，該助動詞就是 operator。Operator 在句子中主要是作為肯定直述句與疑問句和否定句之間的橋樑，Quirk et al. 稱之為「操作功能 (operational function)」。這種功能清楚地體現於沒有助動詞的肯定句轉換成否定句或疑問句的過程中：沒有助動詞的肯定直述句要轉成疑問句或否定句時，以「do」作為形式助動詞 (dummy auxiliary)，其作用就是發揮 operator 的操作功能。

---

<sup>18</sup> 在生成語法理論中，「約束」是各類名詞詞組的共指關係。

<sup>19</sup> 在生成語法理論中，照應關係是存在人稱代詞或反身代詞 (照應語) 與其先行語之間的關係，是一種照應語與先行語共指或同指 (coreference) 的關係。(徐，1988：189-193)

<sup>20</sup> 狹義的補語是動詞性詞組或形容性詞組類型的成分，表示行為的結果、量、性狀的程度、可能等；廣義的補語則是把賓語也看作是一種補語，生成語法採廣義的看法，Quirk 的看法也如是。

Operator 是個只起語法功能，不具語義內容的語言單位。

## Operator (operator verb) 與 operator

無論是生成語法的 operator 還是 Quirk et al. 的 operator 都共有一個特點：operator 是一個有限的集合 (set)，集合中的元素是列舉得完的，且集合中所有成分的語法表現都很一致。生成語法的 operator 只限於 wh 詞：who、which、what、where；Quirk et al. 的 operator 只限於助動詞：will、have、do、be。而鄭 (1996, 199?) 的 operator verb 則似乎不是有限的集合，至少到目前為止還不能肯定是有限的集合，因無論是 Melcuk 還是鄭都沒有對整個語言事實做系統的分析，只是為了說明該現象而舉出一部分語言事實來佐證而已，因此，我們還不敢斷言所謂的 operator verb 是否是有限的集合。此外，無論是生成語法中 wh 語跡的先行語，還是 Quirk et al. 指出的緊跟在主語之後的助動詞，operator 都是語法上的功能詞彙，不是語義上的語義單位，跟鄭的 operator verb 是很不一樣的<sup>21</sup>。由此看來，所謂的 operator verb 或 empty verb 並不是 operator；而無論 <打> 是不是虛動詞/運算子動詞，<打> 也絕對不會是 operator<sup>22</sup>。

姑不論依存語法本身的問題，鄭 (1996, 199?) 以依存語法為理

---

<sup>21</sup> 下文將會討論鄭對“虛動詞”所下的定義有矛盾不能解釋之處，其中之一是在鄭的研究中，其所謂的虛動詞/運算子動詞（如“感到”、“加以”）其實不純粹只有語法上的結構功能，而是含有詞彙語義在內。

<sup>22</sup> 下文將會討論<打>的定位及其功能。

論架構所做的分析有幾點可議之處：

- 1 最高節點的選擇：在 MTM 的架構中，深層句法表達式 (Deep-Syntactic Representation)<sup>23</sup>是從句義的觀點說明一個句子的組織形式<sup>24</sup>。而在語義結構（語義表達式的主要結構）中，可做為結構樹狀圖之最高節點的語義單位，是包括述詞 (predicates)<sup>25</sup>、數量詞 (quantifiers)<sup>26</sup>、邏輯關係詞 (logical connectives)<sup>27</sup>的功能詞 (Functors)，換個角度來看，即所有指稱物體類別的名稱 (Names of classes of objects)<sup>28</sup>都不能作為最高節點。這樣的結構也反映在句法結構中，亦即，句法結構也應以功能詞 (Functors) 為最高節點。在 Melcuk (1988) 的例子中，關鍵詞的句法結構樹狀圖（參看【圖一】）都是以具有事件語義的關鍵詞為最高節點的，如：visit、doubt、trial、blow、trip。而鄭(1996, 199?) 卻以只有名稱 (name) 語義的關鍵詞，如：包裹、證明信等為最高節點，並分析這些關鍵詞與其論元的關係，及在<打>的表層句法結構和深層句法結構中所擔任的論元順位。Melcuk 用 actant 來指稱普遍被接受的「論元 (argument)」概念，「-ant」是表示「做 之人(物)」，所以前文中一直把 actant 翻譯成「行為參與者」。無論是依存語法還是格語法 (Case grammar)，論元(或

---

<sup>23</sup> MTM的語言表達式有七個層級，由深到淺分別是：語義表達式、深層句法表達式、表層句法表達式、深層詞彙表達式、表層詞彙表達式、深層語音表達式、表層語音表達式。

<sup>24</sup> A deep-syntactic representation specifies the organization of a particular sentence, considered from the viewpoint of its meaning. (Melcuk, 1988 : 59)

<sup>25</sup> 包括：relations, properties, actions, states, events, etc.

<sup>26</sup> 包括：'all', 'there exist', and all numbers.

<sup>27</sup> 包括：'and', 'or', 'if', 'not'...

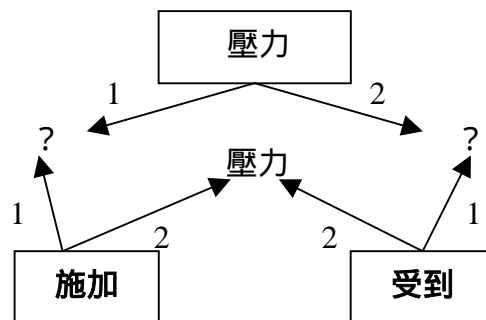
<sup>28</sup> 包括所有的專有名詞 (proper names)。



actant )都是根據與動詞的關係而確定其語義作用的句子成分，亦即，有動作意味，或能表示事件概念的詞才有可能規定論元（或 actant ），也才能在深層句法結構中做為結構樹狀圖的最高節點，而像「證明信」、「包裹」等表示實質物體概念的詞，是不可能帶有論元的；即使不是<打>的結構，其他的例子也有難以解釋之處，如：

➤ Oper<sub>1</sub>（壓力）= 施加

Oper<sub>2</sub>（壓力）= 受到、遭受



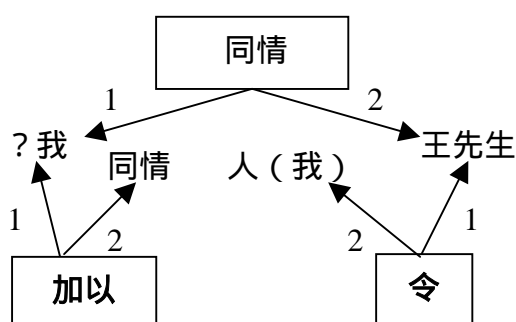
【圖二】關鍵詞「壓力」之句法結構樹狀圖

以「壓力」為關鍵詞時，雖然我們可以想像「壓力」存在的狀況是甲方讓乙方有壓力，但除非把句子改為「甲方“壓”乙方」，才可以指定「甲方」為第一行為參與者，「乙方」是第二行為參與者；或者修改可以帶論元（或行為參與者）的詞項的“身份”，讓諸如“壓力”、“證明信”、“包裹”、“保證”等的詞彙也能帶上論元，否則，很難說明在不改變意思的情況下，「Oper<sub>1</sub>（壓力）= 施加」和「Oper<sub>2</sub>（壓

力)= 受到」的第一行為參者是怎麼產生的。因此，鄭（199?）將「證明信」、「包裹」帶上了論元，使其做為句法結構樹狀圖的最高節點是個有待商榷之處。

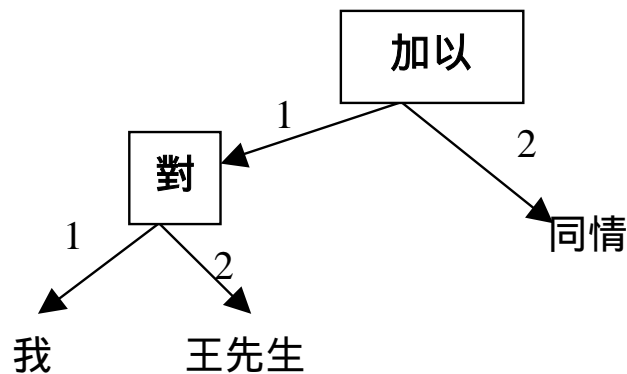
➤  $Oper_1$ （同情）= 加以、予以、給予

$Oper_2$ （同情）= 令人、使人、受到



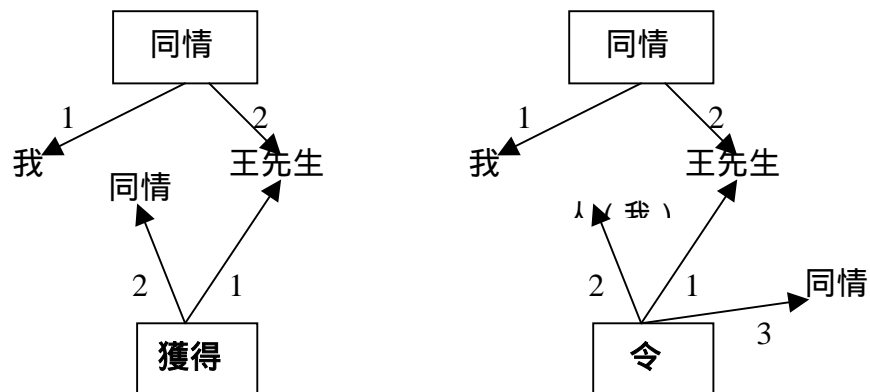
【圖三】關鍵詞「同情」之句法結構樹狀圖

而在以「同情」為關鍵詞的例子中，“「加以」是  $Oper_1$ ”要成立的先決條件是有「我加以同情」的句子，但這樣的句子無論在表層結構或在深層結構，似乎都不存在，「我對王先生（的遭遇）加以同情」是一個比較能被接受的句子，然而，以 MTM 的樹狀圖來表示這個句子的深層句法結構，應該得到以下的結果：



【圖四】運算子動詞「加以」之句法結構樹狀圖

如上圖所示，「加以」在深層句法結構中的第一行參與者不是簡單的「我」，而是「我對王先生」。此外，同樣是由「我同情王先生」轉化而來，「王先生令人同情」和「王先生獲得同情」的深層句法結構也是不太一樣的。把「令人、使人」當作是“一個”  $Oper_2$  很難讓人接受，試看下圖的分析：



【圖五】關鍵詞「同情」之句法結構修正樹狀圖

「獲得」做為  $Oper_2$  很容易以 MTM 的深層結構樹狀圖表示出來，「令人」卻是一個本身即帶有論元（或行為參與者）的詞彙，在「王先生令人同情」的句子中，「王先生」是主語，是「令」的第一個行為參與者，第二個行為參與者是「人」，而非「同情」。

因此，是「令」而非「令人」是  $Oper_2$ ，關鍵詞「同情」是第三個行為參者，而非第二個。

- 2 關鍵詞的語法和語義特性：在 MTM 中，關鍵詞是虛動詞 (empty verb) 在深層句法中的第二行為參與者，這些行為參與者共同一致的特徵是，它們都是由動詞轉化而來的名詞 (deverbal nouns)，而在以虛動詞為述詞的句子中擔任虛動詞的直接賓語，並具有論元的功能。英文的動詞可藉由形態上的變化，或是否受限定詞的修飾，受狀態動詞 (即形容詞) 或副詞的修飾 等語法特性，來區別同一詞形的詞彙是動詞或名詞。如上述例子：

(1) I paid Mary a brief visit.

(2) ? I visited Mary briefly.

(1) 句中的 **visit** 受限定詞 **a** 修飾，也受狀態動詞 **brief** 修飾，具有名詞的功能；而 (2) 句中的 **visit** 有時態上的變化、受副詞 **briefly** 修飾、後面直接加賓語 **Mary**，顯示出動詞的特徵。漢語動詞的典型特徵則是：受副詞修飾、能被否定、可形成 A-not-A 問句、能加上「了」、「著」、「過」、「正在」等情態標記 (aspect markers) (Huang et al., 1994 : 100)。以鄭 (199?) 的例子為例：

(3) 張三負責訪問李四。

(3-1) \*張三負責不訪問李四。

(3-2) \*張三負責訪不訪問李四。

(3-3) \* ? 張三負責訪問過李四。

句中的「訪問」不能被否定 (3-1)、不能形成 A-not-A 問句 (3-2)。

不能加情態標記「過」(3-3), 顯示「訪問」在語境中喪失了動詞的典型特徵, 而成為名物化的動詞。

從語義上看, 以虛動詞為述詞的句子和以關鍵詞為述詞的句子, 表示一樣的事件類型, 而且事件參與者也一樣, 如:

(4) I paid Mary a visit. = I visited Mary.

(5) 張三負責訪問李四 = 張三訪問李四<sup>29</sup>

在鄭 (199?) 的例子中, 與<打>搭配的關鍵詞本身就是名詞, 當然不具動詞的特徵, 因此得不出以關鍵詞為述詞之相應的句子, 更談不上「名物化」:

(6) 張三打一封證明信給李四。

(6-1) \*張三證明信給李四。

(7) 張三打了一個包裹。

(7-1) \*張三包裹了一個。

因此, 鄭 (1996、199?) 以**包裹、證明信、籃球** 等名詞作為 Oper<sub>i</sub> 的關鍵詞, 以此得出「Oper<sub>i</sub> (關鍵詞) =<打>」, 是值得再詳加討論的。

3 虛動詞與論元的選擇限制: 鄭 (1996) 曾指出, 以諸如「高興」等為關鍵詞的運算子動詞如「表示、感到、覺得、顯得」, 兩者之間有語義上的重疊, 都表示「心理活動」; Melcuk (1988) 在「empty

---

<sup>29</sup> 這兩句似乎有時態上的區別, 本文於此略過不考慮。

verb」的註釋中也明確指出，虛動詞的語義是與語境<sup>30</sup>的意義重覆或重疊的<sup>31</sup>。這些現象說明了，語言組成成分之間的搭配選擇模式是為了表達某種知識訊息(或意義)的，不同語言組成成分的組合，應該是有某種理據可循的，不會有「不可論證的語言現象」(張等，1996)。因此，如果只是指出<打>與「雞蛋、籃球、證明信、包裹」等的組合是由於<打>是 Oper<sub>i</sub>，卻不能說明造成這種搭配組合之任何合於認知概念的原因，那是不能教人信服的。

- 4 虛動詞的語義生成：上文提到 Melcuk (1988) 在 empty verb 的註釋中指出虛動詞的語義和語境的意義有重覆或部分重疊的現象，這個現象值得注意的地方是，虛動詞和什麼樣的語境搭配組合，才會發生語義重疊或重覆的現象？虛動詞是動詞的一個次類，無論其詞彙意義還是語法意義，都應該與一般動詞的特性相當；因此，若虛動詞的語義需依賴於語境，甚至有重疊或重覆的現象，那麼虛動詞所依賴的語境應該是一種以一般動詞為重心的語境，亦即虛動詞要靠著與動詞搭配，才能獲得使其成為動詞的詞彙意義和語法意義。雖然有的研究指出「進行、加以、作」等動詞後面所接的動詞賓語具有名詞的性質(鄭，1996；朱，1986；陳，1987)，但那只是結構表層的現象，在意義的深層中，那些出現在賓語位置的動詞仍保留著一般動詞的意義和特性，如：相對於名詞的指稱性，動詞擁有的是陳述性(馬，1998)；名詞的語法特徵是空間性，動詞的語法特徵是時間性(張，1988)；名詞透過轉喻映射來衍生新

---

<sup>30</sup> Melcuk所謂的「語境」是指與虛動詞搭配的語言成分而言，如：虛動詞“pay”在“pay a visit / attention”中的語境是“visit or attention”。(Melcuk, 1988 : 90)

<sup>31</sup> a linguistic expression X empty in context A if X is implied by A. and the meaning of X repeats, or duplicates, a part of the meaning of A. (Melcuk, 1988 : 90)

詞義，而動詞主要透過隱喻延伸產生新詞義<sup>32</sup>（Huang, 1994）。如果<打>是個虛動詞，那麼<打>在「打雞蛋、打籃球、打證明信、打包裹」中如何與後接的名詞發生語義重疊或重覆，是很令人費解的。

- 5 虛動詞的必要性：在依存語法中，運算子動詞/虛動詞的語義要依附於關鍵詞來體現（見註 23），而且運算子動詞/虛動詞的語義與關鍵詞的語義部分重疊或重覆，則運算子動詞/虛動詞在以關鍵詞為句義重心的句子中，並不是必要的構句成分，試看英文例句：

- a. I paid Mary a visit.
- b. I visited Mary.
- c. Mary received a visit from me.

a.、b.、c.三個句子的語義基本上都一樣，也就是都傳達 b 句所表達的意思，換言之，運算子動詞/虛動詞（pay 和 receive）的缺席並不會造成無法表達 b 句要表達的意思，運算子動詞/虛動詞在構句過程中並不是必須的組成成份。反觀<打>，<打>非但在構句過程必不可少，甚至在構詞的層次就已不可或缺，要表達「編織毛衣」的意思，非得用「打毛衣」這樣的語言形式才能表達，沒有了<打>，「毛衣」本身並不能表示「編織毛衣」的意思；在句子「杜梅打著毛衣過來看了一眼。」中，沒有了<打>，我們根本不知道句子何所謂：「\* 杜梅毛衣過來看了一眼」。其差別就在於，<打>與「毛衣」各是語義完整且獨立的語言單位，它們在句中分別擔任不同的語法功能和語義角色，

---

<sup>32</sup> 上述是對動詞和名詞作廣義性的區分，並不否認動詞和名詞之間也有分界模糊的地帶。（馬，1994；譚，1998；高、徐，2000；張，1988）

因此在句子中沒有任何一個成分是可被刪略掉的；而詞彙函數中的運算子動詞/虛動詞的語義卻無法自足，不但語義依附於關鍵詞之上，甚至與關鍵詞語義重疊，因此在句子中可有可無。可見將<打>視為運算子動詞/虛動詞是很不妥當的，甚至於漢語中是否真的存在著運算子動詞/虛動詞，我們也是存疑的。

我們再從鄭(1996, 199?)對「虛動詞(運算子動詞)」下的定義，來看鄭將<打>分析為「運算子動詞」會有什麼樣的問題。「運算子動詞是“虛動詞”，我們就意義與功能兩方面，給虛動詞下一個(臨時性的)定義：虛動詞本身在意義上並不表示動作行為、心理活動、社會活動、事物發展、或變化的概念。它只能在結構上充當述語成分，對動元產生組合作用。」(鄭，1996)這是鄭對「虛動詞」下的第一個定義，其後鄭又下了第二個定義：「虛動詞是及物動詞，必須支配賓語。它具備了語法功能，但本身之概念義卻由其賓語之概念義所決定。」(鄭，199?)以第一個定義來看，作為「動詞」的一類，「虛動詞」不表示廣義上動詞所能表示的行為動作義，即意味著「虛動詞」沒有詞彙意義，再加上「虛動詞」只有結構上的功能，這樣的虛動詞幾幾乎等於詞綴了。詞綴是「不具有實在的詞彙意義，只用來構詞」(劉，1996：8)，「黏著而非自由的，不具有明確的詞彙意義而具有語法意義」(湯，1991)，「只能附加於詞根、詞幹和詞基的附加成分，不能獨立成為詞(word)，沒有詞彙意義」(朴，1999)的語素。在朴(1999)的研究中，漢語的詞綴是完全沒有詞彙意義而虛位化的虛位詞(empty morphemes)，這些虛位詞即使與詞根組合成詞了，也不因為附加於有詞彙意義的語素上而體現出任何詞彙意義，如：「老—」，「—子」。



然而，對於第一個定義的體認卻又與鄭的第二個定義矛盾了，首先，在第二個定義中，虛動詞與賓語搭配組合後就有了概念意義，與詞綴不一樣；其次，在第二個定義中，虛動詞是及物動詞，但如果虛動詞並不表示「動作行為、心理活動、社會活動、事物發展或變化」等動詞應有的基本動作、行為、活動概念，虛動詞怎麼能「及物」，又怎麼能「支配」賓語呢？此外，鄭又說「虛動詞的語義，其實是一種搭配義，『義』無定『義』，隨著同現的賓語而變動」(鄭，199?) 這個說法意味著，虛動詞之支配賓語的能力是同現的賓語賦予的，而非虛動詞本身的語義要求虛動詞必須支配賓語；這種「支配」關係的發生，與一般「及物動詞」支配賓語之關係的發生，是兩條走向完全相反的路，試看「吃」，「吃」本身的語義要求可以被吃的東西為其論元之一，並在句法上體現為「動賓」結構的詞組(如：吃飯)，動詞「吃」和賓語的支配關係是動詞本身的屬性；而在鄭的虛動詞中，虛動詞得與其他的語言成份組合後，本身才具有概念意義，虛動詞的「及物」性若不是在與其他的語言成份組合成詞之後產生，就是組合成詞之前已有及物性；如果前者成立，則虛動詞的及物性並非與生俱來，不是虛動詞本身的屬性，然則「『及物性』在和名詞(或賓語)組合後才產生」卻是個很不自然的推論；如果後者成立，就如同上文我們有的疑問：不表示動作、行為、活動的動詞，如何具有及物性？

## light verb

鄭認為虛動詞本身不帶詞義，只有語法上充當述語成分的功能，但並沒有考慮或說明虛動詞與後接成分搭配的普遍原則。如果虛動詞與後接成分的搭配沒有什麼原則，那麼何以「感到高興、加以安慰、

進行討論」是可以的組合，而「感到討論、加以高興、進行安慰」卻是不被接受的組合？事實上，即使是一致公認的虛詞，如：了、過、著，也不是毫無選擇性的與其他的語言成分搭配組合；因為是有選擇性的，所以語法學家可以為之歸納出語義，如：「了」表示完成、「過」表示經驗、「著」表示持續等。「選擇」分兩方面，句法上的選擇及語義上的選擇。如果不考慮語義選擇，人類語言的規則將會很簡單，「我吃飯」、「我吃桌子」、「石頭吃花」將都是能說的句子，因為它們都符合 SVO 詞序、每個句法位置上詞項的詞類也都符合要求。然而，我們知道人類自然語言不只是一些句法規則的彙集而已，其中還牽涉到語義限制選擇的有機作用，因為有語義的限制，人類語言才有“跡”可循，才能真正發揮思想交流的功能。所以，即使是語法功能詞如「了、著、過」，也會要求語義能與之諧和 (harmonious) 的詞語來搭配，如「認識」是個動作瞬時完成的動詞，不具有動作持續性，所以不能跟表示持續的「著」搭配，也不能跟表示經驗的「過」搭配。因此，單憑虛動詞的語法功能來界定虛動詞是 operator verb，並不能很周詳地描述虛動詞這一類詞的特性，也不能對這一類詞的成員作出區隔。

陳 (1987) 提出「代動詞 (pro-verb)」作為測定動作動詞名性強弱的輔助框架，並指出「代動詞」的特點是：

1. 出現在動詞前使動詞降為賓語。
2. 這一類動詞的成員有限。
3. 主要用於文體風格上的需要，使動詞轉為更全面的，可與更多項目發生聯繫的動名詞。

這種看法與定出 operator verb 這一種動詞次類的看法如出一轍，都

是歸納這些動詞在句法上的共同功能，從這個角度出發而為動詞再分出「代動詞」或「operator verb」這一個次類。從名稱上也可看出作者認為「代動詞」所以能自成一個小類的原則，既然是「代\_\_詞」，我們不妨看看最典型的「代名詞」是什麼：趙（1968）指出代名詞與其他詞類最主要的區別在於：

1. 代名詞指的不是人或物，而是指詞或說話的情況。
2. 有些像代名詞的詞，是代替動詞或副詞詞語的。

從第 1 點我們可以知道，當代名詞指的是詞的時候，它是在篇章（discourse）中起照應（anaphora）功能的照應語（anaphor）；當代名詞指的是說話情況時，它具有指涉（reference）的功能，在語言和真實世界中架起連接的橋樑。從第 2 點我們則知道，「代動詞」或「代副詞」不像代名詞可以指涉真實世界中的物體，它們只有代替動詞或副詞的替代功能（substitution）。無論是照應、指涉、替代，都說明「代\_\_詞」本身不具有獨立的詞義，只有句法，甚至是篇章上的功能。陳稱「加以、作出、進行」是「代動詞」，顯然是認為這些詞的意義虛泛，而又「代表」某種動作，故謂之「代動詞」，但並沒有考慮到「加以、作出、進行」與其搭配的動作動詞之間更深的語義關係。

如果換個角度，從語義選擇或語義限制的角度，重新審視鄭的「運算子動詞」和陳的「代動詞」與所搭配的詞語的關係，就能發現，無論是「運算子動詞」還是「代動詞」都不是好的名稱，因為它們不能體現這類動詞的語義特徵。Huang et al.（1994）在前人所作有關「名物化動詞」研究的基礎上，提出「虛化動詞（light verb）」，說明這一類動詞並非只是語法化的標記（grammaticalized markers），它們還保留本身的語義特徵，與搭配的詞語之間有更深層的語義選擇關係。

「動詞、形容詞名物化」是一場有悠久歷史的大筆仗，這場筆仗的來龍去脈在胡（2000）中有很清楚的描述，我們不打算參加這場筆仗，但仍無礙於我們選擇自己的立場和觀點。我們認為在主、賓語位置上的動詞或形容詞是名物化（nominalization）了的，並不因為它們位於主、賓語的位置上就成了名詞。名物化「只是動詞的一種特殊用法，在歸類上也仍然是動詞，只是在具體的句子中用如名詞，取得了一部分名詞特性：可以做主語或賓語、可以受帶顯性標誌“的”的定語修飾；但是還保留一部分動詞特性：可以受副詞修飾、可以帶賓語」（胡，2000：34），這是說，名物化的動詞還是動詞性的，它與純粹的名詞最大的差別在於無論是否名物化，它都對論元的角色有一樣的要求（程，1999）。如：

a. He watched the movie.

a'. He enjoys watching the movie.

b. 大軍破壞了這個城市

b'. 大軍對這個城市的破壞

在英文例子中，動詞 watch 要求主事者（agent）和目標（goal），這兩個論元無論在主要動詞句（a）中，還是在名物化動詞句（a'）中都沒有改變；在中文例子裡，動詞「破壞」要求主事者和受事者（patient），這兩個論元也同樣都在主要動詞句（b）和名物化動詞句（b'）中出現；而純粹的名詞則不能、也無法要求論元。與其爭論位於主、賓語位置的動詞是否轉變成了名詞，倒不如思考是否是由於主、賓語本來就有強烈的[+N]性質，所以進入主、賓語位置的詞語若非[+N]

的名詞，就是被“漂白”成[-V]的動詞<sup>33</sup>（程，1999），但[-V]並不表示就是[+N]，亦即[-V]的動詞不見得就是名詞。

有了這樣的「名物化」觀念後，我們再來看看「進行、加以、作（出）」等所謂的「虛化動詞」（朱，1986）或「代動詞」（陳，1987）。

朱（1986）的「虛化動詞」有以下幾項特點：

- 虛化動詞的意義虛化
- 虛化動詞加在雙音節名詞或名動詞<sup>34</sup>之前，可造成動賓結構以充任謂語。
- 使介詞結構後面的名動詞複雜化，以適應結構上的要求，如：\*把這些資料整理 把這些資料加以整理
- 虛化動詞可做為受事或與事前置的標記，如：把資料加以整理（標記前置的受事「資料」） 對審判員進行培訓（標記前置的與事「審判員」）。

陳（1987）的「代動詞」有以下的特點：

- 相當於表達時、體、態的語法詞，如：「作（做）出」是已成體、「加以」表處置態、「進行」是進行體。
- 造成動賓結構（賓語由雙音節的動詞充任），使動詞賓語具有名詞性。

---

<sup>33</sup> 英語以形態變化來表示動詞的名物化，漢語沒有形態變化，而以句法手段來表現，這就是造成「位於主、賓語位置的動詞是名詞還是動詞」問題的癥結。

<sup>34</sup> 朱（1986）稱「進行調查」當中作為賓語、兼有動詞和名詞雙重性質的「調查」為「名動詞」。

➤ 使受事前置以突出信息。

以上特點是「虛化動詞」或「代動詞」的句法表現，不可謂沒有意義，但有二點應該澄清：一是朱（1986）或陳（1987）所謂的「動賓結構」是表層的句法現象，並無深層的及物性關係（鄧，1984），真正的及物性關係存在於表層的動詞賓語和介詞賓語（介詞後接的名詞）之間；二是位於賓語位置的動詞不是名詞性的，理由如上所述，此處的動詞只能說是[-V]的，卻不能因此而導出「[-V]的動詞是[+N]的名詞」這樣的結論。

Huang et al. (1994) 的 light verb 雖然也叫做「虛化動詞」，但已跳出爭論名物化或名詞化的框框，轉而觀察 light verb 與搭配的詞語之間的語義關係。為了區別朱（1986）和 Huang et al. (1994) 的「進行、加以、給予、作」的性質，我們沿用「虛化動詞」來表示朱（1986）的概念，用 light verb 來表示 Huang et al. (1994) 的觀念。

light verb 的語義弱化 (bleach) 以動詞作為表層結構的賓語形式，這兩點與虛化動詞或代動詞的特點並無二致，但 Huang et al. (1994) 更進一步指出，light verb 最初始的動詞本質仍存在 light verb 的詞彙內容中，亦即 light verb 傳承了原始動詞語義所蘊涵的論元類型，如：「進行」的典型論元是表示「活動」的過程型論元 (processal type argument)，「做」的典型論元是目的型的論元 (objectival type argument)，如「工作、決定」(Huang et al., 1994; 102-103)。雖然 light verb 的詞彙形式以後接動詞為主，但既然它們的典型論元可以是名詞<sup>35</sup>，再加上前文所述，賓語位置有強烈的[+N]性質，我們認為

---

<sup>35</sup> 這一類典型論元能幫助不合 light verb 語義要求的動詞進入 light verb 的賓語

可以將 light verb 的搭配對象擴大到純粹的名詞，而不只是侷限在動詞。這樣一來，light verb 就是指那些語義弱化，尚未成為一個完全的虛詞（功能詞）<sup>36</sup>，對搭配的論元有語義上選擇限制的動詞。以下我們以同樣的原則檢視鄭或陳提到的「運算子動詞」或「代動詞」。

鄭、陳都指出，「運算子動詞」或「代動詞」都以「動詞」當賓語<sup>37</sup>，劉（1996）歸納可以動詞（短語）、形容詞（短語）充任賓語的動詞有：「進行」、「加以」、「給予」、「給以」等表示處理意義者，「感覺」、「感到」、「希望」、「以為」、「認為」等表示心理狀態者，以及「開始」、「繼續」、「打算」之類的動詞（劉，1996：247）。我們隨機選擇表示處理意義的〈給予〉，表示心理狀態的「感到」，以及「繼續」等三個詞，利用中研院平衡語料庫，以「給予」、「感到」、「繼續」為關鍵詞輸入檢索語料，簡單觀察它們與補語<sup>38</sup>之間的語義關係，藉此一探鄭定義之下的運算子動詞「感到、加以、接受」之究竟。

## 給予

在〈給予〉的 489 筆語料中，我們發現〈給予〉的補語不限於動詞<sup>39</sup>，而其詞義也不能用「處理」一言以蔽之。當〈給予〉的補語是動詞時，

---

位置，如：\*縣政府在冬山河進行放水燈 縣政府在冬山河進行放水燈活動（Huang et al.，1994：103）

<sup>36</sup> 虛詞或功能詞的討論詳見後文。

<sup>37</sup> 鄭的〈打〉、〈吃〉、〈走〉除外，這些是可以接名詞為賓語的運算子動詞。

<sup>38</sup> 在以下的分析和討論中，除非特別註明，否則本文採廣義的「補語」定義，將「賓語」包括在「補語」內。

<sup>39</sup> 本文視形容詞為狀態動詞，是動詞的一類，所以此處所謂的「動詞」也包括「形容詞」。

其詞義確實是「處理」，而且可以用「加以」替換，例句如下：

- (1) 併成一條環境教學步道，給予編寫成環境教學步道手冊。
- (2) 能潛藏於各學科中，千萬不要給予內容窄化，
- (3) 研讀基本資料，並給予整理、分類，再給予去蕪存菁。
- (4) 活動記錄給予表格化或圖式化 等具體化之記錄。
- (5) 我們要針對問題的所在，給予適當安排而調整，才可以獲得改善。
- (6) 少用肥皂，減少皮膚的傷害，平時可給予輕輕的按摩，
- (7) 或對缺乏工作技能者再給予適當訓練。
- (8) 各位舊雨新知繼續對《計算中心通訊》給予批評與鼓勵。
- (9) 充實通訊內容的同時，希望讀者能繼續給予支持、鼓勵。
- (10) 是的，希望對我們提出的索賠全部給予解決。

以上例句用「加以」替換後，意思並沒有多大的改變，差別也許只在於，用<給予>時，其動詞補語在句法上有比較強的名詞性，而「加以」的動詞補語則相對的名詞性比較弱。此處所謂的「名詞性」並不是指這些原本是動詞的補語變成了名詞，而是指這些動詞「在意義上（被）當作一種事物」的性質（胡，2000：30）。程（1999）曾指出類似「『他的笑』和『這種快』這樣的動名／形名結構在短語層次上所具有的[+N]性是由功能語類如指別詞賦予的，但其中的『笑』和『快』卻保留了各自原有的性質，並沒有名詞化」（程，1999：132），這個說法為我們



的思考帶來一點啟發，亦即<給予>後面的動詞補詞之所以有比較強的名詞性，也許是由於<給予>賦予的，因為<給予>的典型論元就是一些表示事物的名詞，這在下文將有清楚的呈現，此處我們先看原來以<給予>為主要動詞的句子，換成<加以>之後仍然可以成立的句子：

- (1-1) 併成一條環境教學步道，加以編寫成環境教學步道手冊。
- (2-1) 能潛藏於各學科中，千萬不要加以內容窄化，
- (3-1) 研讀基本資料，並加以整理、分類，再加以去蕪存菁。
- (4-1) 活動記錄加以表格化或圖式化 等具體化之記錄。
- (5-1) 我們要針對問題的所在，加以適當安排而調整，才可以獲得改善。
- (6-1) 少用肥皂，減少皮膚的傷害，平時可加以輕輕的按摩，
- (7-1) 或對缺乏工作技能者再加以適當訓練。
- (8-1) 各位舊雨新知繼續對《計算中心通訊》加以批評與鼓勵。
- (9-1) 充實通訊內容的同時，希望讀者能繼續加以支持、鼓勵。
- (10-1) 是的，希望對我們提出的索賠全部加以解決。

<給予>的補語除了動詞外，也可以是名詞，此時，<給予>在句子中仍保留其基本的「給予」的意思，但並不是所有的名詞都可以做為<給予>的補語；是否能做為<給予>的補語，跟<給予>所要求的來源論元（Source）和目標論元（Goal）有關。我們的觀察是，權力大的、多

數、賣方、優秀的、富有的、使用者、支援者、能思考 的論元，都能做為來源而「給予」，相對的一方就是「給予」的目標，而所「給予」的東西則視來源論元的特性而定，可以是具體的物品，如：金錢、贈品、物資等，也可以是抽象的事物，如：政策、獎勵、支援、評價、機會 等。部分例句如下（例句中以曲線標誌者為來源論元）：

➤ 來源：權力大者 目標：權力小者

- (11) 有了好學生，只要國家給予好的師資，好的設備
- (12) 天命給予人們必要的具體指示
- (13) 而美國標準局也一樣，偏重應用而不給予學位
- (14) 但願我企業主管多鼓勵、多給予員工成長的機會。
- (15) 希望家長們能多給予孩子們實際的愛與關懷。

➤ 來源：多數 目標：少數

- (16) 台灣研究又多了一個園地，希望大家能給予支持，一起來耕耘和灌溉這個園地。
- (17) 感謝他們在過去幾個月期間慷慨的給予「台灣研究室」在人力和精神的支援。
- (18) 在各界議論紛紛下，給予北市一廳改多廳電影院一個月改善期限。
- (19) 特別對台灣省總工會的會員，在三年來給予他的支持，表示由衷的感謝。

(20) 希望公營事業員工能給予支持，這是國家走向更進步層次必須走

➤ 來源：賣方 目標：買方

(21) (持) 公教福利證 (或服務證) 至該店購書，給予九折優待。

(22) 我們給予顧客種種刺激、說服，希望他能有購買的

(23) 若一次購買二千個以上該公司將給予折扣，而各圖書館所需的  
user license

➤ 來源：優秀者 目標：平庸者

(24) 研究員張偉仁先生前往四川、北京等地給予輔導。

(25) 但現在墓中這位哲人所給予世界的光明，將永遠存在。

(26) 你需要有個你所信任的人或是團體給予你情緒上的支持，助你一臂之力。

(27) 經外科醫師建議，請精神科醫師來，給予心理輔導。

➤ 來源：富有者 目標：匱乏者

(28) 執意陪他渡過軍中枯澀的生活，她給予他精神糧食。

(29) 只在兩淮鹽商資金緊缺的時候給予慷慨的借代。

(30) 反而在那位御史潦倒之後，還常常給予經濟上的幫助。<sup>40</sup>

(31) 歐市十二國領袖對於給予蘇聯十億美元的人道援助表示支持。

➤ 來源：能思考者 目標：不能思考者

(32) 為了尊重自然，人類應給予補償。

(33) 我們應該給予此書很高的評價。

(34) 上海市政府已決定保留 300 多座給予維護，有商社、教堂及別墅。

我們發現，<給予>後接動詞表示「處置」義時，論元的語義特徵也符合<給予>搭配名詞時的論元特徵，如前文舉出的(1)~(6)句的來源論元是能思考者，目標論元是不能思考者；第(7)句和第(10)句的來源論元是優秀者，目標論元是平庸者；(8)、(9)句的來源論元是多數，目標論元是少數。這樣看來，「處置」義的<給予>和「給予」義的<給予>當是一個<給予>，而不是二個<給予>。

綜而言之，能與<給予>的基本義搭配的來源論元和目標論元之間，有「上對下」的關係，除了上述具有[+權力大]、[+富有]、[+優秀]等語義特徵的論元可做為來源外，我們還可以隱喻（metaphor）的方法

---

<sup>40</sup> (29)、(30)兩句的來源要在更大的篇章段落中找，但從兩句的語境，我們還是可以正確地說出來源論元具有[+富有]的語義特徵。

找出更多可分別擔任來源和目標論元的語義特徵。

<給予>除了有「處置」和「給予」義之外，還有「伴隨」之義。「伴隨」義存在於惹起論元 (causer) 與受事 (patient) 論元之間，亦即，受事論元是伴隨著惹起論元而來的。通常惹起論元表示一種事件，所以不一定具有 [+生命] 的語義特徵，惹起者可能對目標論元發生影響，而受事論元是惹起論元廣義上的「後果」，此一「後果」發生或作用於目標論元上，例句如下（加底線者為有位移的受事）：

➤ 來源：事件

- (35) 創造性壓力的背後永遠給予我們一則「訊息」。
- (36) 就是因為新生命的誕生能夠給予全家希望。
- (37) 間接表現一副軟弱無能的實態，遂給予英人可乘之機。
- (38) 百姓的回饋給予新聞局員工莫大的鼓勵。
- (39) 日本官吏雖執法嚴苛，卻多清廉守法，給予臺灣同胞的印象不言而喻。
- (40) 並將撞球列為特種行業，給予撞球一種不良形象及永不翻身地位

<給予>的「處置」、「給予」、「伴隨」三個義項並不是互不相關的義項，A 施加於 B 的處置行為 C，相當於 A 將 C 給予 B；當 A 不是有生命、有意志的行為動作者而是事件時，C 就是伴隨 A 發生的（表示後果）事件，這一事件作用於 B 之上，也相當於 A 將 C 給予 B。再比較一下分別表示「處置」、「給予」、「伴隨」義的例句，就可以看出這三個義項之間微妙的關係：

**處置：**我們（A）要針對問題（B）的所在，給予適當安排（C）而調整，  
**給予：**希望家長們（A）能多給予孩子們（B）實際的愛與關懷（C）。  
**伴隨：**創造性壓力（A）的背後永遠給予我們（B）一則「訊息」（C）。  
藉由分析語料，我們不但看到了<給予>所搭配之論元在特徵上的一致性，也看到論元的“形象”呈現的系統性：由具體物質的給予（如：經濟上的幫助、師資、設備），到抽象事物的給予（如：鼓勵、支持、希望、機會），再到處置的給予（如：安排、訓練），我們可以肯定的駁斥「<給予>的語義（只）是『處置』」及「<給予>是運算子動詞或代動詞」的說法。<給予>對論元還是有語義選擇的限制。

## 感到

以<感到>為關鍵詞的語料有 792 筆。作為<感到>的補語，除了表示心理狀態的動詞或名詞之外，也有表示身體狀態的動詞。在表示心理狀態的動詞或名詞中，以負面的、消極的心理狀態動詞為多，如：悲哀、痛楚、失望、委屈、恐懼、不安、難過、憤怒、窒息、緊張、枯燥、厭倦、羞怯、惶恐、壓迫感、羞辱感、，正面的、積極的心理狀態動詞較少：興奮、驕傲、溫暖、落實、心安、高興、好美、幸福、悅樂、充實、欣慰、溫馨、興趣、重要性、和祥之氣。

除了表示心理狀態的動詞外，表示生理感覺或反應的動詞也不少，如：

(1) 心裡迷迷糊糊的，又感到上官虹的雙手也還抱著自己。

(2) 突然之間，小腹上感到一陣劇痛，像甚麼利器插了進來。

(3) 但這時兩人都感到胸口塞悶，氣喘難當。

(4) 有些人沒有明顯的疾病，卻經常感到腸胃衰弱。

此外，<感到>的後面也可以接子句，整個短語結構表示經驗者（Experiencer）的心智活動或對某一件事分析思考後產生的感想或結論，例句如下：

(5) 每每使人感到，這是一位具有撥弄乾坤於股掌，舒卷

(6) 怎麼做都不對，他們都不滿意，就會感到做他們的兒子、學生好難。

(7) 同時他又感到妳對他太多的愛與期待。

(8) 農民變懶只不過是因為被共了產，不再感到自己是翻了身的主人。

(9) 我感到把好好的鋼條拿去煉成了渣子，實在

(10) 是基於擔心反動派獨裁，但他感到戈巴契夫出賣也是主因。

將以上例句中的<感到>換成「認為」之後，語義也是可以成立的：

(5-1) 每每使人認為，這是一位具有撥弄乾坤於股掌，舒卷

(6-1) 怎麼做都不對，他們都不滿意，就會認為做他們的兒子、學生好難。

(7-1) 同時他又認為妳對他太多的愛與期待。

(8-1) 農民變懶只不過是因為被共了產，不再認為自己是翻了身的主人。

(9-1) 我認為把好好的鋼條拿去煉成了渣子，實在

(10-1) 是基於擔心反動派獨裁，但他認為戈巴契夫出賣也是主因。

透過語料的分析，我們再一次看到<感到>與<給予>相似的現象：論元特徵的一致性，以及論元“形象”的系統性（生理感覺 心理感覺 心智思考），這兩個現象幫助我們推翻「<感到>是運算子動詞或代動詞」的說法，同時從語料中也可以看出，<感到>的補語不限於動詞，子句也可以做為<感到>的補語。

## 繼續

以<繼續>為關鍵詞的語料有 1152 筆，其中一類可做為其補語的動詞（短語）有[+可持續]的特徵，例句有：

- (1) 才能證明這個思想與理念有繼續存在的必要。
- (2) 學術領導者是否繼續名實相符。
- (3) 有很多人無法在專業上繼續進步，到某種階段就停下了。
- (4) 兩位痊癒的癲癇病患者，目前繼續在安納達溫定居、工作。

另外一類補語具有[-可持續]及[+可重覆]的特徵，<繼續>與這些動詞短語組合，有「展開新階段並持續下去」的意思，<繼續>以後的動作



或狀態與原來在進行的動作或存在的狀態有某種程度的不同，例句如下：

- (5) 於 1984 年轉赴羅徹斯特大學醫學院繼續創造研究生涯的另一個高峰。
- (6) 我們也繼續參加很多國際的學術聯合組織。
- (7) 而且要隨著他的年齡成長繼續增添內容。
- (8) 北市中正盃柔道賽，今天上午將繼續展開個人組的比賽。

另有一類補語是「V+下去」或「下去」，在「V+下去」中，動詞可以是 [+可持續] 也可以是[-可持續]的，如例句(9)-(12)：

- (9) 即使是無意義的謊言，也要繼續走下去，人才有解救的可能。
- (10) 他敲了，沒有很耐心的繼續敲下去。
- (11) 將會鼓勵製作單位繼續盜拍下去。
- (12) 我們不會放棄的，這個行動會繼續進行下去。

當<繼續>後面直接加「下去」時，我們可以從上下文中找出要「繼續」

的動作是什麼，例句中的括號部分是筆者補加上去的，如：

- (13) 但我們確定中研幼稚園是要繼續（經營）下去的。
- (14) 這種情形要是繼續（存在、發展）下去的話，不但所得分配的差距會
- (15) 抽煙真的是，要是繼續（抽）下去真的是將來很危險。

「下去」這個趨向補語有兩種引申義，「表示已在進行的動作繼續進行」及「用於形容詞後，表示某種狀態的開始或繼續」(劉，1996：311)無論哪一個引申義，都與<繼續>的語義相容，所以由「下去」組成的短語也能做為<繼續>的補語。

以上的語料分析說明了，現代漢語中所謂的虛化動詞並不是「代動詞」或「運算子動詞」，它們的不同點在於，這些「虛化動詞」並不是語義完全空虛的動詞，而是保留著基本語義，對其論元有語義選擇的限制，只有與其語義相容的(動詞)論元才能進入「虛化動詞」補語或主語的位置；而「代動詞」或「運算子動詞」則是一種「形式動詞」，在篇章中替代(substitute)已出現過的詞彙項目(lexical item)，但本身不具有獨立的語義，因此不會主動對其論元有語義選擇限制。所以，鄭(1996)提出漢語中「感到/表示/覺得/顯得(滿意)」、「加以(安慰)」、「負責/接受(訪問)」、「實行(追究)」、「進行(討論)」等是運算子動詞/虛動詞，在意義上不表示任何行為動作或活動的概念，這樣的結論並沒有真正說明漢語中這一類動詞的本質屬性。

除了「感到、加以、接受、實行」等動詞之外，鄭(199?)還指出另外一種支配非謂詞關鍵詞的運算子動詞：打(草稿)、吃(苦頭)、走(國際化)、搭(關係)。前文已稍有論及在這一類所謂的運算子動詞/虛動詞中，動詞和名詞的語義各自獨立又互相依存，少了動詞或少了名詞都將無法構成動詞和名詞整體所表達的語義，這與「感到、加以、接受、實行」等動詞的情形是不一樣的。關鍵詞少了「感到、加以、接受、實行」等動詞時，並無損本身語義的完整性，且「感到、加以、接受、實行」確實也在構句時發揮了組合作用，但「打、吃、走、搭」等動詞則是在構詞層次上，與所謂的「關鍵詞」產生語義搭配的組合關係，而非語法上的組合關係，然後再到句子層次與其

他的語言單位組成一個句子。更且，「打草稿、吃苦頭、走國際化、搭關係」也不是真正的動賓結構，動詞對名詞並沒有語義上的支配關係，不能將這些語詞看作是句法上的短語結構，既非短語結構，就不能將動詞自結構中獨立出來看它的語義或語法功能，而應該由動詞和名詞組合的整體去觀察，若謂「打、吃、走、搭」是運算子動詞/虛動詞，「只能在結構上充當述語成分，對動元產生組合作用」(鄭，1996)，那是混淆了構詞和構句的層次，並且忽略了這類語詞和語句形成的先後順序，對於「打、吃、走、搭」等動詞的本質屬性，並沒有正確的交代。

經過以上的討論，我們將否定「『打』」、「進行」是運算子動詞/虛動詞」的理由整理簡述如下：

- 若運算子動詞/虛動詞在意義上不表示動作行為、心理活動、社會活動、事物發展或變化的概念，則「進行」等動詞並不是運算子動詞/虛動詞，因「進行」等動詞仍保有其最初始的動詞性的語義，對於要與其搭配的語言成分（論元）有語義選擇的限制。
- 若運算子動詞/虛動詞只能在結構上充當述語成分，對動元產生組合作用，則「打」等動詞不是運算子動詞/虛動詞，因「打」等動詞在詞彙的層次就已與所能搭配的名詞組合完成，而非構成短語，既不單獨擔任述語的功能，與名詞的組合也不是語法上的結構關係，而是語義上的生成關係。
- 若運算子動詞/虛動詞的語義是義無定義，隨著同現的賓語而變動，則「打」和「進行」等動詞不是運算子動詞/虛動詞，因對「打」等動詞形成的語詞來說，名詞若缺少了「打」等動詞

語義就不能自足；「打」等動詞若不與這些名詞組合，也不能生成組合後所產生的語義，「打」等動詞語義之生成是與所搭配的名詞共生，而非被動的；對「進行」等動詞來說，其語義並不隨著與其組合的名物化動詞而有所改變，即「進行」等動詞語義之生成是自有而非被動的，因此能對後接的（名物化）動詞作語義上的選擇。

運算子動詞是種沒有獨立語義，非在「句子」這樣的結構體中方能顯出其功能與意義來的虛動詞，<打>顯然不是這樣的虛動詞。<打>以其原始基本義及由基本義延伸出來的引申義在語言使用中運用時，是一個獨立的語言使用單位，如：

#### 基本義

- 陳國平一再高喊我沒有打警察。【平衡】
- 媽媽在外面打我的門，但我大聲叫她走。【白話】
- 蠟燭被移到一邊，沙爾索打著鼓。【平衡】

#### 引申義

- 建築了房屋，風雨打不透。【平衡】
- 將光往下壓，照在地上，避免直接打在行人臉上。【平衡】
- 每一句話，都深深的打進她的心中。【白話】

除此之外，<打>要在構詞的層次與別的語言單位組合，共同合成

(co-composite) 語義<sup>41</sup>之後，才進入句子的層次，作為構句的一個組成成分。在詞彙層次，「打字結構」的組合形式有以下幾種：

- 打十動作動詞，如：打坐、打掃
- 打十變化動詞，如：打開、打倒、打斜
- 打十名詞，如：打領帶、打靶
- 動作動詞/狀態動詞十打，如：踢打、痛打、毒打

從詞彙生成的歷史角度來看，當<打>可獨立運用於句子中時，以後接名詞為最基本的表達式 (expression)，當這種詞序成為習慣性用法並固定了下來 (Hopper, 1996: 223)，「打十名詞」的形式就成為最早具有能產性的詞彙結構。<打>紛繁多樣的義項一方面在「打十名詞」結構的語詞中生成並固定下來，一方面與動詞組合形成新的詞彙結構；因此我們推論，在以<打>為構詞成分的組合中，<打>並不是依賴於其後附的成分方能顯出其功能和意義的虛動詞或運算子動詞，而是以「碰觸」為基本語義，以「打十名詞」的形式延伸出大部分的延伸語義，理由如下：

1. 根據胡 (1984) 的整理，「現存文獻中最早出現<打>字的是東漢王延壽的《夢賦》：撞縱目，打三顙」(胡, 1984: 152)，<打>的意思是「用棍棒捶擊」(胡, 1984: 169)。由此可知，<打>的基本語義是「捶擊」、「撞擊」，這是一種用手或器具碰觸物體的動作，說明這個動作不能不提及動作所觸及的物體或對象，所以「打十名詞」會是一基本義在語言符號上最基本的表現形式。

---

<sup>41</sup> 關於<打>的生成語義在第五章有詳細的討論。

➤ 婢無故犯我，我打其脊。【晉：搜神記】

➤ 以如意打唾壺，壺口盡缺。【劉宋：世說新語】

2. 除了「撞擊」、「攻擊」義（最遲形成於六朝時候）之外，〈打〉大部分的義項在宋元時代即已生成。在胡（1984）的整理中，「打」的語義分成「捶擊」、「攻戰」、「揮動手臂」、「虛化動詞」四大類，「捶擊」類有十一個次類共 56 種語義，「攻戰」有 7 種語義，「揮動手臂」有六個次類共 32 種語義，而「虛化動詞」則有三種用法。在唐五代及之前出現的〈打〉，以「捶擊」類的語義最多，共有 17 種語義；「攻戰」類語義有 3 種；「揮動手臂」類語義有 2 種，總計在唐五代及之前出現的〈打〉共有 22 種語義。到了宋、元時代，〈打〉的新語義大量生成，「捶擊」類的〈打〉產生了 19 種新的語義，「攻戰」類的〈打〉有 3 種新語義，「揮動手臂」類的〈打〉有 19 種新語義，總計宋、元時代生成 41 種新的語義，此後的元、明時期產生 20 種新語義，比宋、元時代少了一半，可見〈打〉的各種用法在宋、元時代就已基本具備（胡，1984：162）。

3. 義項生成之初以「打十名詞」的形式居多。在胡（1984）的整理中，〈打〉最早見於文獻中的新語義，以後接名詞的形式為主，且並非固定與某個名詞搭配，而是與多種名詞搭配都獲致相同的語義，如：  
**擊落（果實）、砍割（柴草）**：產生於晉代（胡，1984：182）

➤ 元超兄弟大洛度，上桑打樁為苟作。【郭茂倩《樂府詩集》

**晉懷帝永嘉初謠】**

- 要花時打些個去，不要你錢。【明：古今小說】
- 山中打柴之人，也敢稱聽琴二字。【明：警世通言】
- 可將我人參果打兩與他吃。【明：西遊記】
- 八戒你去打馬草的，怎麼這般狼狽回來？【明：西遊記】
- 我們摘花兒，打果子，一個人常走的。【清：紅樓夢】

**製作：產生於宋代（胡，1984：184）**

- 造舟車者曰打船、打車。【宋：歸田錄】
- 家裡又喚打竹家火（即「竹傢伙」）的，做一個結結果果的大竹籃。【明：警世通言】
- 裡面都是合著地步打的床几椅案。【清：紅樓夢】
- 我便買羊頭打旋餅請你。【明：元曲選】
- 打兩角酒來吃，回些麵來打餅。【明：水滸傳】

**雇用或使用（某種交通工具）：產生於宋代（胡，1984：185）**

- 光侍者謂師曰，師叔若學得禪，某甲打鐵船下海去。【宋：景德傳燈錄】
- 錢大王打轎，新往開封府拜滕大尹。【明：古今小說】
- 咱們說定了幾時，我叫女婿打了車來接了去。【清：紅樓夢】

這顯示<打>在語句中自成一個語言單位參與語句語義的形成，另一方

面也可見<打>之所以具有這些新語義，並非被動地依賴後接的成分來顯示，而是<打>與後接的名詞共同合成（co-composite）。

4. 早期生成之「打十動詞」而留存於現代漢語中者，與「打十名詞」的義項有共通之處。在胡（1984）的第四類「虛化動詞」中，<打>有3種用法，分別是<打>與動詞連用，構成多音節動詞（p.196）；<打>跟量詞“一”和動詞連用，表示一次動作（p.199）；及<打>與形容詞連用，表示具有某種性質（p.200）。第二種用法在現代漢語中已不復使用，第三種用法如今也僅剩下「打緊」、「打橫」、「打滑」、「打斜」等算是常用的。至於第一種用法「『打』與動詞連用構成多音節動詞」，雖然最早見於唐代的文籍中，但數量上卻以宋明時期為最多。在宋明時期使用的「打十動詞」中，與<打>搭配的「動詞」幾乎沒有什麼限制，整個結構的語義相當於「動詞」所表示的次類動作，如：

- 打熬起精神，寫成家書一封。（打熬：熬忍）
- 且說宿太尉打擔了御酒。（打擔：擔）
- 太太回來看了才敢打動，這不該偷了去。（打動：碰動）
- 郡王將封簡子去臨安府，即將可常、新荷量輕打斷。（打斷：斷決）
- 二人打看得韓夫人房內這般這般。（打看：觀看）

但真正保存在現代漢語中的「打十動詞」卻不多，而且無論是保存下來的，還是後來形成的「打十動詞」，其語義大部分與「打十名詞」中



<打>的義項有相似之處，如：

打+名詞	義項	打+動詞
打主意	心理活動	打算、打聽、打量
打瞞、打瞌睡	生理活動	打坐、打滾、打拚、打噎
打毛衣、打洞、打草稿	製造	打印、打包、打造、
打冰、打蛋、打道	處置	打點、打掃、打理、打磨、打疊
打官司、打交道、打招呼	參與 活動	打商量、打劫、打賭

【表二】「打+名詞」與「打+動詞」語義相似初表

我們推測這種相似性來自於「打+動詞」的結構在形成語義時，提取了<打>與名詞搭配時所生成的義項；而當<打>與動詞結合後，兩者語義交集的結果，是對動詞的動作概念作更精細的畫分，亦即「打+動詞」表達的是動詞部分一種較特殊的動作或行為，如「賭--打賭」、「算--打算」、「量--打量」、「坐--打坐」，每一組的前半部都與後半部有著近似上下層詞的關係，很像「貓--波斯貓」、「椅子--沙發」、「烹調--炒」、「喝--牛飲」這樣的關係（張，2000）。正是由於<打>帶著與名詞搭配所得的語義和動詞的語義<sup>42</sup>發生交集，一方面縮小了動詞所表達的概念

<sup>42</sup> <打>與名詞搭配所得的語義，得自<打>和名詞的語義關係，<打>和動詞之間則看不出有「處置」、「參與活動」、「製造」等語義關係，這些語義是存在「打+動詞」的結構中的。

範圍，一方面造成「打+動詞」和「打+名詞」有語義上的相似性。

那麼，<打>是個語義虛化、只有句法作用的功能詞嗎？

功能詞的產生途徑之一，是實詞（即名詞或動詞）失去其典型的範疇特性（de-categorization），轉變成具有較強的句法特性而成為句法上的功能詞；但即使實詞經過語法化取得了較多的句法特性，源頭詞本身仍保留其詞彙方面的意義和用法（Hopper, 1991），如：「用」的動詞用法（請用飯）和介詞用法（用筷子吃飯）共存，雖然「用」取得了介詞的功能和用法，但無損動詞「用」原來具有的詞彙意義首用法。在語料中，我們確實發現<打>有雙重語義特性，一重是很實在的語義，表達很明確、很具體的動作，如：打人、打球、打毛衣；另一重則是較虛泛、不易被獨立出來解釋的語義，如：打扮、打算、打量。暫且不管是否還有介於這兩重特性之間的語義，先假設語義實在的<打>為普通動詞，以「打<sub>普通</sub>」表示，語義較虛泛的<打>是功能詞，以「打<sub>功能</sub>」表示，則「打<sub>普通</sub>」和「打<sub>功能</sub>」產生的淵源可能有二種情形，一種是「打<sub>普通</sub>」和「打<sub>功能</sub>」分別產生、同時存在；另一種情形為「打<sub>普通</sub>」經過語法化（grammaticalization）形成「打<sub>功能</sub>」。在第一種情形下，我們認定「打<sub>普通</sub>」和「打<sub>功能</sub>」是兩個各別獨立的語言單位，不一定是同時產生，但分別不受另一方的影響而存在；這種情形並不能解釋為何「打官司、打交道、打招呼」與「打劫、打賭、打商量」、「打主意」與「打算、打聽、打量」、「打嗝、打瞌睡」與「打坐、打滾、打拚」等有相似之處，因為如果「打<sub>普通</sub>」和「打<sub>功能</sub>」是各自獨立產生的，在語言經濟的原則下，「打<sub>普通</sub>」和「打<sub>功能</sub>」的語義應該會有清楚的區別，它們的句法範疇也應該盡量有明顯的區隔，就像「花錢」

的「花」和「玫瑰花」的「花」一樣<sup>43</sup>。第二種情形則意味著「打<sub>普通</sub>」和「打<sub>功能</sub>」有語源上的聯繫，而且傳承的方向是「打<sub>普通</sub>」→「打<sub>功能</sub>」；這一種情形比較能說明為何<打>與名詞搭配和與動詞搭配會有語義上的相似性。

實詞完全語法化的結果是產生一個新的功能詞。語法化不是瞬間完成的變化，而是包含著一連串逐漸改變的變化，因此語法化有程度高低之別（Hopper, 1996:220）。Hopper（1996）引 Heine & Reh（1984）指出，一個語言形式（form）若語法程度越高，則語義和語用的複雜性及表達力就越低，而句法上的意義和功能則越顯著。現在我們來考慮「打」是否經過完全的語法化而衍生出了一個句法上的功能詞。

從表層結構上看<打>的句法特徵，與動詞搭配的<打>在句法上的變異比與名詞搭配的<打>來得少，<打>搭配名詞時在句子中出現的位置較靈活，如：「她打了一件毛衣」、「她毛衣沒打完就去睡了」、「他正在打字」、「她已把那二行字打完了」（《現代漢語離合詞用法詞典》<sup>44</sup>，1995：151）；而<打>搭配動詞時則固定只能緊鄰在動詞之前，如「她打扮得很漂亮」、「\*她扮打好了，就出門去了」、「\*姐姐稍微打個扮就很漂亮」<sup>45</sup>。某些同樣也表示動作者自體動作的「打+動詞」，<打>與

---

<sup>43</sup> 從文字產生的歷史角度來看，「花錢」的「花」和「玫瑰花」的「花」同形異義，很可能是經過「假借」的造字程序形成。不過，「假借」也正好為我們做了很好的示範，亦即，當必需用同形字來表達互不相涉的概念時，這兩個同形字應該有所區別，或者是語音上的區別，或者是語法上（如：詞類）的區別，如此才不會造成混淆。

<sup>44</sup> 以下簡稱《離合詞典》。

<sup>45</sup> 我們當然可以從詞彙學的角度說「打毛衣、打字」是詞組結構，因此<打>和名詞的可分離性強，而「打扮、打掃」是複合詞，因此<打>和動詞的可分離性很低。<打>為了表達相關的意思而與動詞搭配的情形變得有強制性（obligatory），這也是語法化的一個現象（Hopper, 1996:23，原文是：the more a form is grammaticalized the more its use becomes obligatory in some contexts and ungrammatical in others）。

動詞的可分離性介於「打毛衣」和「打扮」之間，這些「打+動詞」中的動詞不像「打+名詞」中的名詞那樣可提到<打>之前做為話題，或成為「把」的表面結構賓語，但<打>和動詞之間可以中插一些成分，使得動詞部分帶點名詞的性質，如：「打賭--我跟他打了一個賭」、「打岔--我們談五分鐘的話，他就打了兩次岔」（《離合詞典》，1995：138）。句法上的特徵如此，我們再看語義方面的特徵。

前面的分析指出，「打+動詞」和「打+名詞」有語義上的相似性。語法化的一個現象是「持續 (Persistence)」，當一個實詞轉變成意義虛化的功能詞(虛詞)之後，原本實詞所具有的意義及詞彙史(lexical history)上的特性仍會遺留一些痕跡和影響在功能詞(虛詞)上(張，2000)，語法化的程度越低，實詞遺留的痕跡就越明顯。我們採較嚴謹的標準，當一個實詞完全虛化到不但原本的詞彙意義都模糊難辨了，而且連語法範疇(category)也改變時，就是產生了一個功能詞(虛詞)。除了語義的虛化，語法化還牽涉到一個詞彙形式(form)逐漸失去其原本的範疇屬性的過程(de-categorialization)。當一個詞彙形式失去了它大部分的典型的範疇屬性，而仍在句法上發揮一定功能時，它很可能就是轉屬另一種範疇了。通常這種情形是以名詞或動詞轉屬其他範疇(副詞、介詞、助動詞/能願動詞)的方向進行，而不會是反過來的方向(Hopper，1996：231)，例如「把舵」的「把」是普通動詞，可後接「著、過」等助詞或補語，能重疊，也容許將「舵」提前形成話題，如：

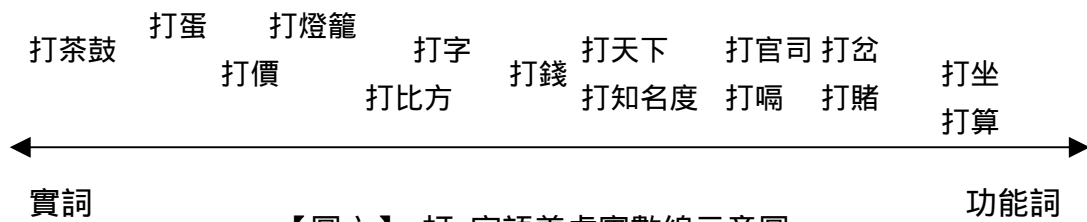
- 由於船長親自把著舵，所以這次航行非常順利。【離合詞典，下同】
- 他雖然當了十年水手，可是從未把過舵。
- 在遠航中一定要把好舵。
- 您幫我們把把舵吧。
- 舵把穩了，船才不會左右搖擺。

而「把衣服洗乾淨」的<把>就沒了上述動詞「把」的語法屬性，只有介詞的功能，而且形成一個句式（construction）（張，1996），含有「處置」的意思，這樣的「把」就是比較典型的功能詞。

與動詞搭配的<打>大部分失去動詞典型的句法特性，但在語義上仍保留著與名詞搭配時所生成的義項，所不同的是，這些義項在<打>與名詞搭配共同合成（co-composite）<sup>46</sup>之後，成為<打>的可能語義；一旦<打>與動詞搭配，這些可能的語義就與動詞的語義發生交集，一方面造成動詞部分的下層語義，一方面使得「打+動詞」這個結構的語義相似於<打>和名詞之間的語義關係，更詳細的討論和說明參見第五章「『打+動詞』的語義」一節。在論元選擇方面，與名詞搭配的「打」有最大的自主權，不必依賴其他的語言成分就可以選擇論元，選出來的論元直接表現為「打」表層結構上的賓語；而與動詞搭配的「打」自主權較低，是「打+動詞」的整體結構在選擇論元，選出來的論元體現在語境（句子）中。我們不確知這樣的<打>在詞彙史（lexical history）上演化的絕對進程是否已到達完全的功能詞，但可以肯定的

<sup>46</sup> 「共同合成」的內涵見第五章「生成詞義」一節。

是，它的相對進程已經很接近功能詞了。那些可中插一些成分的「打+動詞」中的<打>，則離功能詞 還有一段距離。「打+名詞」中，「碰觸」義的<打>是實實在在的動詞，處於離功能詞相對最遠的一端；在每一個義項中，越典型、名詞所指越具體的結構，它的<打>越靠近實詞端，而經過轉喻或隱喻途徑、名詞所指越不明確的結構，它的<打>就越接近功能詞端，用一條數線可表示如下：



【圖六】<打>字語義虛實數線示意圖

## 小結

我們看到，<打>從與名詞搭配到與動詞搭配，它的語義自主性在與名詞搭配時，是獨立地與名詞共同合成（co-composite）的原生語義，而與動詞搭配時，則是取於原生語義，用於縮小了概念範圍的動詞而得交集語義，且在交集語義中，<打>的語義還是隱藏在「打+動詞」的整體語義裡，在句子結構中才看得出<打>的語義對「打+動詞」整體語義的影響，不像在「打+名詞」中<打>的語義清楚明白呈現在整體語義中；其間的語義分量是由重到輕，由多到少，形象一點的表示就是：

「V N」 「V V」<sub>1</sub>。它的搭配能產性，在與名詞搭配，做為普通動詞時是最高的，與動詞搭配時則產能有限，且在新詞形成的過程中，仍以「打+名詞」的形式居多；若謂與動詞搭配的<打>是個功能詞或虛詞，則它至多是個不完全的功能詞，從語義、從結構上看，<打>都是當普通動詞的時候多、作用大，當功能詞的時候少、作用小，即使是那些非典型普通動詞的<打>，對於搭配的論元還是有語義上的選擇限制，無論是「打+名詞」中的<打>對名詞的選擇，還是「打+動詞」對主語或賓語的選擇，這樣的語法特性，與稍前我們所定義的 light verb 「語義弱化，尚未成為一個完全的虛詞（功能詞），對搭配的論元有語義上的選擇限制」相去不遠，因此我們借用 Huang et al. (1994) 提出的「虛化動詞（light verb）」來命名，以表示其介於普通動詞和功能詞之間的特性。





## 第四章 異族相似性與同族相似性

在上一章中，我們看到<打>字由於語義虛泛，尤其是後接動詞的形式，其語義相當於動詞部分的下層語義，<打>字似乎只起到構成多音節詞的作用；甚至在大量的「打+名詞」形式中，也由於<打>字基本的「撞擊」義已模糊難辨，致使<打>常被認為是虛動詞、記號、或者是詞綴。本章一開始將先延續前一章的問題，透過比較<打、弄、搞>這三個具有異族相似性的詞，支持我們的一個基本假設：語義虛化並不是詞綴化或功能化的唯一條件。接下來第二部分將比較<打、拍、敲>這三個具有同族相似性的詞，透過比對異形近義詞來突顯<打>字基本的語義特徵，為下一章的討論暖身。

### <打、弄、搞>的異族相似性

<弄>和<搞>是現代漢語中「意義很籠統」(趙，1968：331)的兩個普通動詞，這使得動作行為非常不一樣的<打>、<弄>和<搞>三個詞有了相似性；然而<弄>和<搞>的“籠統”與<打>是非常不一樣的，與<

弄>和<搞>搭配的賓語及補語<sup>47</sup>的數量和類型有限，<打>可以搭配的賓語和補語則比較豐富，我們希望透過異族相似詞組的比對，呈現<打>字的語彙性質。由於<弄>和<搞>的語料較<打>為少，且語境的搭配也較有限，因此我們採取先比較<弄>和<搞>，找出兩者明顯的語義特徵，再加入語義類似的<打>的語料來觀察比較的方式進行<打>、<弄>、<搞>的對比，對於<打>的語料，並不限於其形式是<打>的詞彙或<打>的詞組。比較的結果如下表所示：

	打	弄	搞
事件類型		事件結果	事件過程
創造性	肢體動作造成	腦力、心智活動造成（設法）	腦力、心智活動造成（存心、策劃）
獲取	以勞力獲取	以智力獲取	
偏正式複合詞的修飾成分	用力地	不經心地	
補語	身體上的傷害	無意達致的結果	從事、進行的活動的結果
		設法達致的結果	心智運轉的結果

【表三】<打><弄><搞>語義特徵表

#### 事件類型

<sup>47</sup> 此處「補語」是狹義的補語，指位於動詞之後補充說明動作之結果、程度、數量等的語法結構。

<打>、<弄>、<搞>後接名詞時表達出很不一樣的事件類型。<搞>

後接的名詞以抽象名詞為主，這些抽象名詞表示有規模、有計劃、有組織的活動，<搞>與這類名詞搭配表達有計劃地安排並從事或進行某種活動：

- 在辦公室中搞羅曼史得不償失。
- 周、陳的本意只是說搞建設要量力而行。
- 她隨劉在湖南農村搞農村調查。

<搞>即使搭配具體名詞，事件的焦點仍然是「過程」，因為這些具體名詞實際上是表示一股潮流或行為，<搞>與之搭配表達的是潮流的盲目風行，或行為的全力實踐：

- 所有連隊都搞小煉鐵爐。
- 鋼鐵公司也想搞土爐子。
- 用秦始皇的方法完成任務，十天搞個小水庫，很可愛，但有血腥味。

<搞>的時間補語也顯示<搞>著重於事件的過程：

- 然而人民工社搞了 20 年，把那十來個縣搞得一片蕭條。
- 先搞十年文革，再搞十年改革開放。
- 業者應該定個合理的營業時間，不要搞到凌晨三、四點。

<弄>後接的名詞以具體的不定指(nonidentifiable)<sup>48</sup>(陳,1987a)

---

<sup>48</sup> 「不定指成分」是說話人預料聽話人無法將說話人所指的對象跟語境中其他同

名詞為主，這個具體名詞指涉行為者想要獲取或備製的物體，<弄>與之搭配表達以某種手段想方設法去實現，或者以一種刻意的心態去完成兩種相反的行為，著重於事件的結果：

- 或是堆起一堆土，再弄塊木板寫上幾個字，插在土堆上。
- 這些都是世界上常見的花，我弄得到，別人也弄得到。
- 大家渴死了，身上又沒帶什麼錢，趕緊弄幾箱可樂來。
- 肚子餓了，就隨意弄些什麼東西來吃。
- 不論如何我要想法弄些錢來，我不信弄不到。

<弄>後接名詞時，著重事件的結果，隱現事件的經過，因此達致結果的過程或方法為何是不太清楚的：

- 那你在家裡面弄個小餐盤，小朋友也吃得很開心。
- 又帶他去看醫生，弄飯給他吃，讓他好好睡一覺。
- 一部分人為爭取在 14 英畝區裡弄一座獨立式住宅

<弄>後接抽象名詞，也表達一種結果：

- 弄個像樣的國讓人心甘情願去愛
- 要求候選人選後不要再弄什麼大規模的謝票活動。
- 請他們弄個消息，在上登一登，出點風頭。

<打>後接名詞表達的事件類型，比<弄>和<搞>複雜得多。無論是與

---

類成分分開來時所用的名詞性成分，如：「那天，一輛草綠色的解放牌卡車悄無聲息地滑至淮海別墅顧而已家門 車停穩後，只見跳下一群身著去掉了領章、帽徽的空軍服裝的人。他們一進屋，就把手守好每扇門窗，拉好窗簾」（陳，1987a：82）其中加底線部分是在文章中第一次出現，是不定指成分。

具體名詞還是抽象名詞搭配，<打>與搭配的名詞可表達能持續進行的事件，如：打架、打官司、打仗、打麻將、打電腦；也可表達預期結果產生的事件，如：打形象、打知名度、打結、打井；可表達一均質的狀態，如：打赤腳、打赤膊、打光棍；或表達一瞬間完成並持續狀態的動作（張，2000a），如：打燈籠、打傘。

<打>、<弄>、<搞>與名詞搭配表示事件概念的方式不同，其差異在於，<打>與搭配的名詞在語義上有互補的作用，可清楚描繪諸如：什麼樣的動作、使用了什麼工具、造成了什麼結果等等的事件細節；並非每一個搭配組合都蘊含所有的附屬事件，但都包含足夠的訊息供我們了解具體的動作或行為是什麼。相較之下，<弄>和<搞>與搭配的名詞則傾向於描述事件的輪廓，我們只知道<弄>的搭配組合呈現的是一種結果，<搞>的搭配組合呈現的是一種活動，至於造成結果的行為是什麼，或者活動的進行方式、活動的結果為何，我們並不清楚，試看兩組例句：

➤ 我去打點熱水來。

我去打飯來。

➤ 我去弄點熱水來。

我去弄飯來。

不管是「打水、打飯」還是「弄水、弄飯」，結果都是一樣的，但用<打>時，說話者知道要到何處去取東西，用<弄>時，說話者則有種不確定性，不確定何處有他要的東西，但他會設法去取得，聽話的人大概也會預期等到熱水或飯來，可能需要一點兒等待的時間。我們用這兩

組例句是要說明，<弄>和<搞>語意上有很大的模糊性，這樣的模糊來自於它們表達的是事件的輪廓，卻不觸及細節部分的附屬事件，因此較難讓人想像出具體的行為或動作為何；而<打>與名詞的搭配組合所表達的事件類型雖然比較雜，但卻包含了造成它所表達事件的附屬事件，使得<打>的語義有較強的明確性，因此它的動作或行為也比較具體。

### 創造性

<弄>後接名詞可表達「備製」的結果，「備製」的物體是原本不存在的，需經過一些加工手續，這是<弄>的創造性。<弄>的創造原動力可來自於腦力或心智活動，是動作行為者想方設法去創造備製的：

- 因為我婆婆實在很好，她從來沒有要我弄東西，她都弄了一桌叫我吃。
- 你們要喝什麼，我去弄。
- 我不是設計問卷的料子，弄了一份聽說比大學聯考還難的問卷。
- 你們的具有古老傳統和獨特魅力的飯給我弄一點吃吧。

<搞>搭配名詞表達有計劃地安排並從事或進行某種活動，活動的成形是動作行為者有一心中預期的目標，既而規劃藍圖，然後著手進行。使一個活動展開並進行下去是<搞>的創造性，其原動力也來自於腦力或心智活動，與<弄>不同的是，<搞>有存心、策劃之意，而<弄>比較傾向臨時起義，著手進行前並不花太多的準備或謀劃的工夫。<搞>的例句如下：

- 客家人幾乎一直都在搞「革命」
- 跟毛主席走的站這邊，搞合作化，這樣自然無人敢不入合作社了。
- 鑒於四川西部的藏民已搞過叛亂，便有預見地說

<打>後接名詞表達的事件中，其中一類是預期產生結果的事件。動作完成後產生一原來不存在的物體，這是<打>的創造性，其原動力大部分來自於行為動作者的肢體動作<sup>49</sup>；這股原動力造成了<打>和<弄>、<搞>之間最大、最明顯的差異：

- 不用一口井乾了，再打另一口井。【白話，下同】
- 索性在那蒲公英黃的粉牆上打了一個鮮明的綠手印。
- 安安分分的靠在沙發裡打毛衣，好一副賢妻良母的樣子。

### **獲取**

<弄>後接名詞還可表達「取得」的事件概念，被取得的物體是早就存在的，行為者只是讓該物體產生位移。<打>後接名詞也能表達類似的概念，不同的是，<弄>是花了心思去獲取的，如：

- 不論如何我要想辦法弄些錢來
- 她們經常在外埠弄些男人回來
- 現在要弄個學位，無論自己去讀或雇槍手代做論文

而<打>則是以勞動手腳去獲取的，如：

---

<sup>49</sup> 我們說「大部分」，是因為有些結果並不一定由肢體動作來造成，如：打知名度、打形象。

- 我去幫你打油吧。【白話，下同】
- 有人把臉盆洗乾淨，到伙房打了四五斤飯和一小盆清水茄子。
- 叫他等著，就提桶打熱水來給他洗。

### 偏正式複合詞的修飾成分

複合詞的內部詞法結構，無論是自成一格，迥異於詞組結構，或是模仿詞組的句法結構，或是詞和詞的句法組合詞彙化的結果，都不能否認複合詞的結構有相當比例的句法結構的投影（湯，2000；王，1998；劉，1990；周，1994）。偏正式複合詞的構詞成分有著「修飾語」和「中心語」的關係，修飾語相當於句法中狀語或定語的功能。

以<弄>為構詞成分之一的複合詞不多，除了四字格的成語或熟語（如：舞文弄墨、裝神弄鬼、含飴弄孫、弄假成真 等）之外，就以偏正式的複合詞為主，如：撥弄、嘲弄、逗弄、賣弄、耍弄、玩弄、舞弄、戲弄、愚弄，這些複合詞的修飾語和<弄>從意識方面互相補注<弄>的心態（許，2000），在「玩弄感情」中，「玩弄」隱含著不經心、不認真的態度；在「玩弄兩面手法」中，「玩弄」則有故意施展的意圖；「賣弄」是有意的展現，「逗弄」是輕鬆、沒有心機的引逗。無論從正面的有意還是從反面的無意來修飾<弄>，我們可以發現這些修飾成分都是心理/心智上的態度或意識，這與<弄>搭配名詞表達之事件概念的特徵不謀而合，顯示<弄>的深層語義含有「心智活動」的語義特徵。

<打>構成的偏正複合詞，修飾語則從完全不同的角度來修飾<打>。先看例詞：抽打、痛打、拍打、武打、拷打、毆打、毒打、扑打、鞭打。這些複合詞的修飾語或者說明<打>的動作方式（如：抽打、



鞭打、拍打、拷打)，或者強調<打>的動作規模（如：毒打、痛打），而都繞著「耗費力氣」這樣的特徵來修飾<打>；這種特徵是生理/體力上的勞動，與前面指出<打>的創造原動力來自於肢體動作，及憑手腳勞動去獲取的語義特徵相一致，顯示<打>的深層語義含有「體力勞動」的語義特徵。

## 補語

<弄>和<搞>的補語語義特徵，與前面討論的幾項事件概念有很大程度的相容性；<打>則由於表達的事件概念較複雜，補語的語義特徵也相應地較豐富，為了與<弄>和<搞>作比較，我們只看可明顯與<弄>和<搞>區別的補語，也就是和肢體動作或體力勞動有關的補語。

<弄>表達的事件類型是結果，造成此結果出現的因素與心智活動有關，以<弄>為中心語的複合詞顯示<弄>的行為動作可能出於有意，也可能出於無意。<弄>的補語語義也呈現出「設法達致」和「無意中達致」兩種結果：

### ★無意中達致的結果

- 做到的人會責怪孩子不聽話，而把關係愈弄愈糟。
- 他不許，但女兒執意要去，已經弄到父女反目的地步。
- 蘭州火車站外黑漆漆的，走路得小心，弄不好會踩著倒在那兒起不來的人。

無意中達致的結果常出現於表處置的「把」字句或表遭遇的「被」字

句，與<弄>同現的「把」字句中，有一部分的補語是因無心之失造成的結果；而「被」字句強調的是被害者的遭遇，並不限定肇事者是有意而為的，因此部分的「把」字句和「被」字句與「無意中達致的結果」的補語，在語義上是相容的<sup>50</sup>：

- 相信你一定被眾多漫畫絢麗的封面弄得眼花撩亂。
- 我想他一定被我們的話弄得很緊張。
- 在學校時，您還亂踢水，把我弄得溼答答、髒兮兮的。

#### ★設法達致的結果

<弄>多半是針對關係、觀念、事件、情況 等進行心智運轉，並以能夠了解、明白為目標，因此補語通常是「(不)清楚、(不)明白、(不)懂」等：

- 剛對園中的事務與院方關係弄清楚不久就要易人了。
- 很希望得到媽媽的肯定，於是十分聰敏的弄熟了媽媽「想聽」的話
- 下定決心非把事情弄個水落石出不可。

---

<sup>50</sup> 從另一個角度來看，語料中「被 弄得眼花撩亂」、「被 弄得很緊張」、「把 弄得溼答答、髒兮兮的」的結果，也可視為是肇事者有意而為的；但也不排除本來並無意要造成「弄得」的結果，如：「漫畫絢麗的封面」可能原來只是要吸引讀者的注意力，但並沒預料到眾多漫畫擺在一起卻造成了把讀者弄得眼花撩亂的結果；又如：「我們的話」可能只是陳述一件事，並不預設要「把人弄得很緊張」的存心；「亂踢水」可能只是為了好玩，也不見得是故意要把人「弄得溼答答、髒兮兮的」才去踢水。

<搞>表達的事件類型為過程，是經過一番事前的規劃與安排，然後開展並進行的活動，所以<搞>最主要的補語是表示活動進行的結果：

➤ 靠了無遠弗屆的共產黨組織，合作化運動搞得聲勢浩大、迅猛異常。

➤ 人民公社搞了 20 年，把那十來個縣搞得一片蕭條。

➤ 一個躍進幾乎搞得幾億農民家家乾淨、徒具四壁。

從例句看得出來，由於<搞>進行的是有組織、有規模的活動，因此結果通常是大好或大壞，如：轟轟烈烈、熱熱鬧鬧、天翻地覆、一團糟、亂七八糟 等。<搞>有另外一類補語，語義與<弄>的補語重疊，說的是意識上有意的或無意的運作結果，其間細微的差別在於，<搞>對於造成結果（通常是反面的、令人不快的結果）的肇因有責備之意，似乎令人不滿的結果本來應該是可預防的，如：

➤ 混凝土或廢土的車輛更是把院裡的路面搞得破損、泥濘不堪。

➤ 他們這種忽冷忽熱的個性，常把周圍的人搞得不知所措。

➤ 而後又因送工作人員水梨，結果又收回，搞得自己小氣名聲遠播。

而<弄>只將焦點放在「無心」之上。至於為了了解、明白一種狀況、觀念、關係等而運轉心智的結果（通常是「搞清楚/搞不清楚」），則與<弄>的「設法要達致」的結果沒有很明顯的差別，所以這類補語我們就略過不討論了。

<打>表達的事件概念有較具體的動作性，它的創造性和獲取物體

的原動力，及複合詞的修飾語，都指明<打>是「體力勞動」的動作，因此相關補語的語義就圍繞在肢體動作對物體或人體造成的傷害或影響上：

- 他只揮出一記右拳，就將葛混混打得不省人事。
- 上菜不小心，把一碗熱湯打翻了。
- 手槍啪！的一下被他打掉。
- 公主就使出她的十八般武藝，把巫婆打得落花流水。

<打>被認為語義空虛，是由於研究者著眼於<打>所構成的複合詞為數頗多，且表達的事件概念紛歧，多數已不具備「撞擊」本義的語義特徵；<弄>和<搞>之所以「意義很籠統」(趙，1986：331)，是由於<弄>和<搞>的動作解析度很低，我們只知它們表示「做」的意思，具體的動作為何我們卻模仿不出來，就像「虛指(nonspecific)」或「無指(nonreferential)」的名詞<sup>51</sup>無法對應到真實世界中某個具體事物一樣(陳，1987a)。比較一下，我們可以發現，<打>無論是否表達「撞擊」的本義，它所指涉的動作都較單純，較無太多的步驟或複雜的過程；而<弄>常指涉動作的結果、<搞>則指涉含有步驟或複雜過程的動作，兩者都分散了對整個事件當中「動作」部分的注意力，因此動作的具體性很低，試看例子：

---

<sup>51</sup> 若名詞所指對象是一個虛泛的概念，其實體在語境中不一定存在，則該名詞為「虛指成分」，如：邵某欲買一台錄相機，可奔波多日沒買到合適的。若名詞的表現對象不是語境中的某個實體，則該名詞為「無指成分」，如：他在新雅餐廳當臨時工。

- 打結、打電腦、打傘、打水
- 弄飯、弄個學位、弄把槍
- 搞社會主義、搞高級合作社、搞土高爐

綜而言之，<打>和<弄>、<搞>在動作解析度與事件概念純度上呈互補分布，<打>的動作解析度高，所表達之事件概念的純度低；<弄>和<搞>的動作解析度低，所表達之事件概念的純度高，它們的互補分布可表解如下：

	打	弄、 搞
動作解析度		
表達事件概念之純度		

【表四】<打>與<弄>和<搞>「動作解析度」及「表達事件概念純度」之互補分布表

「動作解析度」是具體動作的可想像模仿程度，事件概念的表達純度是具體行為投射在語言表達形式上的豐富性。<弄>和<搞>的動作解析度低，所以我們“做”不出<弄>和<搞>的具體動作；<打>的事件概念表達純度低，因此<打>的複合詞能產性高；反過來看，<打>的動作解析度高，因此我們很容易想像、做出<打>的動作，而<弄>和<搞>的事件概念表達純度高，因此複合詞的能產性低，主要用作句中的主要動詞。

# 徒手動作動詞「打、拍、敲」的同族相似性

從基本語義的角度來觀察，〈打〉、〈拍〉、〈敲〉形成一個最小的徒手動作語義場<sup>52</sup>（賈，1992），這個子語意場描述徒手觸擊物體的動作，有別於其他的徒手動作子語意場，如：〈拿、端、提〉、〈拾、撈、摘、抽、挖、掏〉、〈扔、甩、投〉、〈按、揉、掐〉等（賈，1992：183-189）。在語義限制不那麼嚴格的語境下，這三個徒手動作動詞可互換而不會造成病句，如：「他打/拍/敲了我一下」。雖然如此，我們還是能感覺這三種徒手動作的細微差別，這樣的差別不但存在〈打〉〈拍〉〈敲〉的詞彙語意中，也投射在它們的句法表現上，要明白說出〈打〉〈拍〉〈敲〉的具體差別為何並不是件容易的事。曾（1997）以模糊理論「同族相似性」的觀念，對提手旁落體運動動詞〈拋、投、擲、扔〉的異同做出精采而有趣的闡述，藉由比對異形近義詞的語義特徵，我們得以較容易地指出隱藏在近義詞彙背後的差別。蔡等（1996&1996a）、Liu（1999）、Chief et al.（2000）、Chang et al.（2000）、Liu（2000）等人一連串的近義詞組研究則給我們帶來很實用的啟發。在語料庫提供大量共時語料的幫助下，透過觀察近義詞組在句法表現上的差異，一方面提取足供辨識近義詞組中不同詞彙的語義特徵，另一方面則利用發現的語義特徵來解釋詞彙的種種語法表現。這也說明詞彙語義與句法結構

---

<sup>52</sup> 本來〈捶〉、〈擊〉應該也屬於這個最小子語意場，但由於〈捶〉的手部姿勢特殊（拳頭狀）、動作方式及施力方向（垂直向下）明確，而〈擊〉在現代漢語中幾乎沒有口語用法，使得〈捶〉和〈擊〉極容易和〈打〉〈拍〉〈敲〉區別開來，因此在「徒手動作」這個子語義場內，我們不討論〈捶〉和〈擊〉。

之間並非各自為政，而是存在著互動關係，並且詞彙語義在決定句法結構上居於主導的地位（蔡等，1996a）。

在這一小節，我們將對<打><拍><敲>進行剖析，藉以幫助我們認識「打」基本語義的屬性，方法是觀察語料及其句法表現，從它們或同或異的語法行為中，找出這三個徒手動作動詞共同的及各別突出的語義特徵，共同性可說明它們同屬一最小子語義場的淵源，各別突出性則能解釋它們在特定語境中勝出的優選條件（曾，1997：65）。雖然中研院的平衡語料庫提供了很便捷的統計功能，但我們不對語料進行數據的統計分析，因一方面語料庫有語料重覆的現象，這樣統計出來的數據恐怕不太精確；再一方面是，<打><拍><敲>都多多少少有延伸的用法，當我們只想針對它們共同的基本「觸擊」義進行分析比較時，語料庫的過濾功能並不能為我們做語義的篩選，倒不如以人工的方式，在瀏覽語料的過程中讓語感驅動，可隨時比較不同語料的差異；三方面是，<打><拍><敲>的語料數差距頗大，且當我們參考白話語料庫時，還能發現平衡語料庫所沒有的語料類型，要同時參考兩種語料庫的語料，勢必得在統計上讓點兒步；因此，<打><拍><敲>在某項語義特徵上的顯著性（salience）或強度，我們採用曾（1997）的方法，用 0 和 1 表示相對最弱與相對最強，並在 0 和 1 之間微調，標示<打><拍><敲>語義特徵強度的趨向。在我們的語義特徵強度表中，強或弱是相對值，是<打><拍><敲>三者互相比較出來的，在某項語義特徵中得到 1 的動詞，並非意味著該動詞總是表現出某種語義特徵，在不同的語境中，語義特徵是有可能減弱或消失的（如：義素干擾與義素脫落<sup>53</sup>），但在與其餘二個動詞的比較下，該動詞的某種語義特徵相對地突

---

<sup>53</sup> 如「乾洗」一詞中，「乾」對「洗」產生了干涉作用，使「洗」的基本義素之一[+用水]脫落了，「洗」只剩下[+去污]的義素（王，1998：134）。

顯，使我們很容易憑著該語義特徵給出一個合法合理的例句，而對於強度相對較弱的動詞來說，可能就困難些，反之亦然。

	打	拍	敲
碰觸面積	0.8	1	0.5
碰觸物體的鄰近性	0.3	1	0.8
情緒反應	0	1	0
引發聲響的目的性	0.3	0.5	1
試探的意圖	0	0	1
教訓的意圖	1	0	0.3
使用工具	1	0	0.5
破壞性、傷害性	1	0	0
表現為前景的顯著性	1	0.3	0.5

【表五】<打><拍><敲>語義特徵強度表

## 1 碰觸面積<sup>54</sup>

<sup>54</sup> 在比對<打><拍><敲>的語義特徵時，我們曾考慮這三個動作在「接觸時間長短」上的差異，但我們發現，<打><拍><敲>的接觸時間長短差異不大，三者都是不能持續但可反覆的動作。能反覆多少次，端看動作者的意願及動作當時的情況而定，有耐心的人或無人應門的情況下，敲門次數可能多一點，反之就少一點；又如拍手以示喝采時，真心的人可能拍得久一點，而表示禮貌的人可能只拍幾下虛應故事，又或有人制止時也可能拍得少一點。如此看來，「接觸時間長短」並不構成區別<打><拍><敲>三種動作的條件，我們無法證明接觸時間最長的是<打>或<拍>或<敲>、接觸時間最短的是<拍>或<敲>或<打>，因此「接觸時間長短」不是很好



- 他只揮出一記右拳，就將葛混混打得不省人事。【平衡】
- 在他肩上重重地拍了一掌。【平衡】
- 他只是用手指及肘在地板上敲著打著。【平衡】

人體中做出<拍>這個動作的典型部位是手掌，手掌與物體接觸的界面是一個平面；做出<打>動作的部位以拳頭為代表，即使是工具，與物體接觸的界面還是比<拍>的面小，但比<敲>以指頭或指關節接觸物體形成的點界面大，用工具<敲>的時候，著重於工具尖端在物體面上的碰觸，如：「我的高跟鞋敲擊著路面，發出清楚而單調的聲響」、「氣得曹老頭用手杖敲地板，說想當年，他是什麼什麼大人物」【平衡】，接觸面還是一個點，因此<拍>的接觸面積最大，得 1 的值；<打>其次，得 0.8；<敲>最小，得 0.5。

## 2 碰觸物體的鄰近性

- 由於燈光集中打到台上，台下的觀眾是很難看清楚。【白話】
- 觀眾都忍不住拍起手來。【平衡】
- 沈虎禪在外面敲了好久的門，懶殘大師都不相應。【平衡】

「碰觸物體的鄰近性」指發出動作的主體與所碰觸的物體之間的距離遠近。<拍>所碰觸的物體總是近在咫尺的，甚至不必伸直手臂就可以接觸到，在收集到的語料中，<拍>的碰觸面若不是動作者自己身上的部位（手、頭、胸脯、屁股、大腿），就是他人身上的部位（肩頭、手），或者是就在身邊的物體（桌子）；<敲>所碰觸的物體距離發出動作的主

---

的語義特徵，我們不予考慮。

體可以稍遠一點，在語料中，<敲>的碰觸面可以是動作者自己或他人身上的部位（頭），更常見的是一扇門或窗，想像一下，伸直了手臂，我們還是可以敲門、敲窗，並能達到敲門或敲窗的目的（即發出聲響引起注意），但要拍門或拍窗可能就不太容易了；而<打>所碰觸的物體距離發出動作的主體就可以更遠了，貼身肉搏的拳打腳踢不必說，近的可以是兩座山頭相望的距離，遠則可遠至兩座城市、兩個國家的萬里之遙，「打電話」、「追光打在她身上」【白話】的距離就比「拍手」、「敲門」遠多了。因此，<拍>距離碰觸的物體最近，得 1 的值，<敲>雖稍遠，但仍是手臂可及的範圍，得 0.8 的值，而<打>的遠可遠到視力所不及的地方，距離最遠，得 0.3 的值。

### 3. 情緒反應

- 氣得趙樹理當場拍了桌子。【平衡】
- 弟弟看了，高興得拍起手來。【平衡】
- 共和國主席葉爾辛也不免兔死狐悲，用手拍老戈的手，以示安慰。

#### 【平衡】

在語料中，以<拍>為主要動詞的詞組常做為「得」字的補語，用於表現某種情緒反應，通常是生氣時拍桌子，或者是高興了拍手<sup>55</sup>，

---

<sup>55</sup> 在比對出「情緒反應」這個語義特徵的過程中，我們感覺「情緒反應」與<拍>之間似乎有著redundancy的關係，這是類似「歌」要用「唱」來表現，「舞」要用「跳」、「話」要用「說」來體現的關係。我們認為表現高興、生氣、親膩或安撫等情緒反應的動作就是<拍>，這能幫我們說明為何<拍>的詞組常做為表現情

如上面例句。當動詞重疊時，重覆的動作通常會透露出親膩或安撫的表示，如：「他拍拍我的手臂，鼓勵的笑笑說」<sub>1</sub>、「何伯母拍拍我的手，親切的說」<sub>1</sub>、「我用手拍拍它，試圖讓它靜下去」<sub>1</sub>、「伸過手去在她手背上輕輕地拍拍，撫慰地，同時也帶著點倦怠的意味」(以上語料出自【白話】)。<sub>1</sub><打>和<敲>做為情緒上的反應表現則不那麼突出，因此<拍>得 1 的值，<打>和<敲>我們給予 0 的值。

#### 4. 引發聲響的目的性

- 乙組同學看了全大笑起來，拍手叫好。【白話】
- 大雨打在小松樹的頭上，身上。【平衡】
- 一陣急促的敲門聲驚醒了他。【白話】

<敲>的動作引發聲響的目的性最明確，在語料中，用來表示<敲>引發聲響之特性的表達式比<拍>和<打>多，常見的有：

- \* 以「得」補語表示，如：鉛筆敲得紙片叭叭響。【平衡】
- \* 以狀語表示，如：一邊篤篤篤地敲著樹幹，一邊沿著樹幹作螺旋式的旋轉；兒子上樓去了，腳跟乒乒乓乓敲著地板。【平衡】
- \* 以數量補語表示，如：叮！噹！鐘聲敲了十二響，一道光芒掃過玩具儲藏室；大鑼有氣無力地悶敲一聲，實在令人為之氣結。【平衡】

在延伸用法中，聲響常被當作可發出<敲>動作的主體，如：

---

緒反應的狀態動詞的補語，或者<拍>的語境常透露出某種情緒的原因。除了<拍>和「情緒反應」有redundancy的關係外，<敲>與「引發聲響的目的性」、「試探的意圖」，以及<打>與「教訓的意圖」之間也有redundancy的關係。(畢永峨老師指出此處<拍>與「情緒反應」或<敲>與「引發聲響的目的性」、「試探的意圖」，或<打>與「教訓的意圖」之間的關係更像是tendency，我們認為此說也很合理，特此記述，以備日後作另一方向的思考導引。)

- 江太太的話一句一句的敲在她的心上。【平衡】
- 可是那男性的啜泣聲沈重的敲在她心上。【平衡】
- 雨聲敲碎了長夜，也敲碎了我的記憶。【平衡】
- 鋼琴的琴聲，叮叮咚咚的，敲擊著夜，如一串滾珠走玉。【平衡】

<拍>也會發出聲響，但除了鼓掌表示歡迎、支持、高興之外，引發聲響並不是動作的目的；<打>和<拍>差不多，而更重視「碰觸」的瞬間動作，發出響聲只是動作必然的物理現象，只有在表示聲響所造成的震撼力量時，才會以<打>來描述動作，如：「每一句話，都深深的打進她的心中，她覺得背脊發冷」【白話】。因此<敲>的「引發聲響的目的性」最強，我們給 1 的值，<拍>較弱，得 0.5 的值，<打>更弱，得 0.3。

## 5. 試探的意圖

- 再把房子裡的瓷磚一一敲過，空心的打個叉。【平衡】
- 先用爪子抓住樹幹，再用嘴在樹幹上敲一敲，他的樣子，就像醫生給人看病。【平衡】
- 窗內的小姐敲敲板壁，叫醒了在窗前發愣的我。【白話】

「試探或引起注意的意圖」與「引發聲響的目的性」關係密切。聲音是最容易引起注意的，在戲劇中，如果要測試一個人是否已入睡，最常見的就是輕聲喊那人的名字；而如果要探測是否有人住在屋子裡，最常見的方法就是敲門弄出聲音來。因此，「引發聲響的目的性」最強的<敲>也有最強的「試探意圖」，<拍>和<打>雖然也可能發出聲響，但都沒有試探的意圖，因此在「試探的意圖」中的值都是 0，<敲>則是

最強的 1。

## 6. 教訓的意圖

- 好像軍人子弟都管得很嚴，眷村打得兇啊，一打從村子頭打 【平衡】  
衡】
- 這乍聽似乎很對，但如果一味用打和罵的教育，會不會把孩子教好， 【平衡】
- 廚子發現了，用燒紅的火筴敲我的頭 【白話】
- 不理她，誰知她的棍子馬上就往我頭上敲了一下，還直嚷著：  
我是老師， 【平衡】

在表現教訓的意圖時，<打>常和「罵」一起出現，語境中也常可見「犯錯、處罰、管教、不打不成器、凶」之類的字眼；受到教訓、挨打是件不幸的遭遇，所以<打>也常出現在「被」字句中，如：「弟妹做錯了事，也不是我的錯，為何被打的是我，被罵的也是我」、「前天晚上江潮陽和蔡松茂被打的消息傳出後，大進村民個個都感到氣憤」、「就是我們班的暴力，從國一到國三，被打的都是同樣一些人」【平衡】；嚴厲的教訓不會只是蜻蜓點水式的做做樣子，所以描述<打>動作規模的數量補語常常是「一頓」或者「一巴掌」<sup>56</sup>，如：「不幸的是，被媽知道了，狠狠的打了一頓」、「我錯怪了阿普，昨晚這麼結結實實的打了他一頓，原來他把狼皮送了給阿曼」、「處長，我對不起你，你打我

---

<sup>56</sup> 「手掌」雖然是<拍>的典型動作部位，但拍在人身上時，並沒有教訓的意圖，而且力道也不會太大；如果用手掌去碰觸人體，帶著教訓的意圖，而且力道大到足以使人生疼，那就是<打>了，如：爸爸打了他一巴掌。

兩個巴掌，開除我好了」【平衡】。在<敲>的語料中也可見「教訓」的意味，不過看來都是意思性的小處罰，沒有使對方受到傷害的性質，教訓的意圖不是很強烈；而<拍>則不見有教訓的意圖，至少在我們的語料中沒這樣的傾向，因此<打>的教訓意圖是 1，<敲>雖有教訓意圖但很弱，我們給予 0.3 的值，<拍>則是 0。

## 7. 使用工具

- 莊親眼見到陳國平被幹員以槍擊打圍毆，至莊上前保護時，亦一併被毆。【平衡】
- 我調皮的馬上爬到樹上，摘下一個個芒果打人，直到奶奶罵人了【平衡】
- 用摺扇在伯健手腕上敲了一下說：“還沒有圓房呢”【白話】
- 爸爸用煙斗敲敲何書桓的手臂說：「野心是一件很可愛的東西」【白話】

在表中，<打>在「教訓的意圖」和「傷害性、破壞性」（詳見下文）方面有最大的值，要達到有效的教訓效果和傷害性或破壞性，除了力道要夠大之外，利用工具可更容易達到目的，因此<打>在「使用工具」這一項上得到 1 的值；教訓意圖稍弱的<敲>如果要製造出夠大的聲響，除了用指關節敲堅硬的物體之外，利用工具更有事半功倍的效果，如：「因為不會用，就拿來當玩具，在桌上亂敲亂打，製造的噪音會引得全餐廳的人都」，「他們突破以往用打擊棒敲木琴的方式」【平衡】；

上引兩例【白話】的語料既無教訓意圖，也沒發出聲響，用了工具，卻以<敲>的方式表達，其差別就在於<敲>的力道不大，不致造成傷害或破壞。在「使用工具」中，<打>的動機最強，我們給 1 的值；<敲>較弱，我們給 0.5 的值；<拍>沒有明顯的動機，我們給 0 的值。

## 8. 破壞性、傷害性

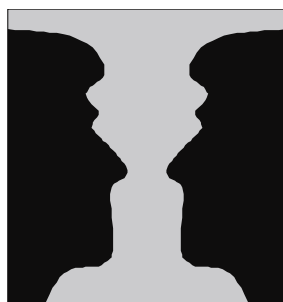
- 被學生打的那個老師死啦。【平衡】
- 當場就有數人被這些天上落下來的石頭，打得腦漿迸裂，成了肉餅。

### 【平衡】

在基本的觸擊或碰觸義中，<打>是手部動作動詞中力道最大的，再加上<打>使用工具和教訓意圖的動機最強烈，其結果就是造成的傷害或破壞最嚴重，在語料中，「得」字後面的補語幾乎都是傷害性的，程度輕一點的是「疼、腫起了一塊、全腿紫黑」，更嚴重的是「臉骨搖搖欲墜、口吐鮮血、鼻青臉腫、死去活來、送醫院、腦漿迸裂」等；甚至在延伸的用法中，如打擊、比賽、戰爭等，表示結果的補語也多是「落花流水、節節敗退、慘敗而歸、焦頭爛額、無力招架、灰頭土臉」之類災情慘重的字眼，因此<打>在「破壞性、傷害性」方面最強，得值為 1。在<敲>和<拍>的語料中，僅見有傷害或破壞可能性的是<敲>：「那鑷刀一般的嘴喙一旦敲在頭上，必定瞬間斃命」、「捉住她的頭，猛力地往桌子上敲，最後揪起她的頭髮向門邊一摔」，這兩個例句的傷害性來自工具的特殊性以及使用的力度大小，第二個例句的<敲>如果換成「撞」，語意亦相去不遠，可見傷害性並不是<敲>的必然結果，因此我們認為<敲>和<拍>的「傷害性、破壞性」最弱，得值為 0。

## 9. 表現為前景<sup>57</sup>的顯著性

前景 ( foreground ) 相對於背景 ( background ) 而來，是最靠近觀察者，形象最顯著的部分，換句話說，前景是最容易被觀察到的；背景則是遠離觀察者，形象較隱晦，較不易被觀察到的部分。以下圖為例，如果我們看到的圖形是隻花瓶，則黑影部分是背景；若我們看出來的是兩人相對，則黑影部分就成了前景。



【圖七】前景、背景對比圖

前景和背景的對比在<打>、<拍>、<敲>的語料中，也呈現出不同的句法表現。我們假設，較多充任狀語以描述或限制主要動詞之動作內容的詞語，是較隱晦不顯著的，這樣的詞語在語境中是起背景作用的；而較少充任狀語，總是做為主要動詞在句子中起作用的詞語，則是較顯著、在語境中起前景作用的。刪除狀語，並不會影響基本語義的表達，只是語句聽起來比較單調、比較生硬，就像一部戲沒有配樂一樣；而刪除主要動詞，就會令人不明所以，猶如只聽電影原聲帶卻沒看過電影，就比較難以了解音樂要表達的氛圍或情緒是什麼。

---

<sup>57</sup> 前景 ( foreground ) 和背景 ( background ) 在語言學上本來是信息結構的概念，此處我們所謂的「前景」和「背景」是來自「相片」的靈感，指的是顯著或隱晦的程度。



在語料中，<打>以做為句子中的主要動詞為主，有各式各樣從不同的角度或面向來限制或描寫<打>的狀語，而以<打>構成的動詞短語卻鮮少充任狀語（就「碰觸」義的<打>而言），如：

- 把牠抓到前面來輕輕的打著牠的耳光。【平衡】
- 他只是用手指及肘在地板上敲著打著。【平衡】
- 這種滋味如同馬蹄一般踢打著他瘦骨嶙峋的胸肋。【平衡】

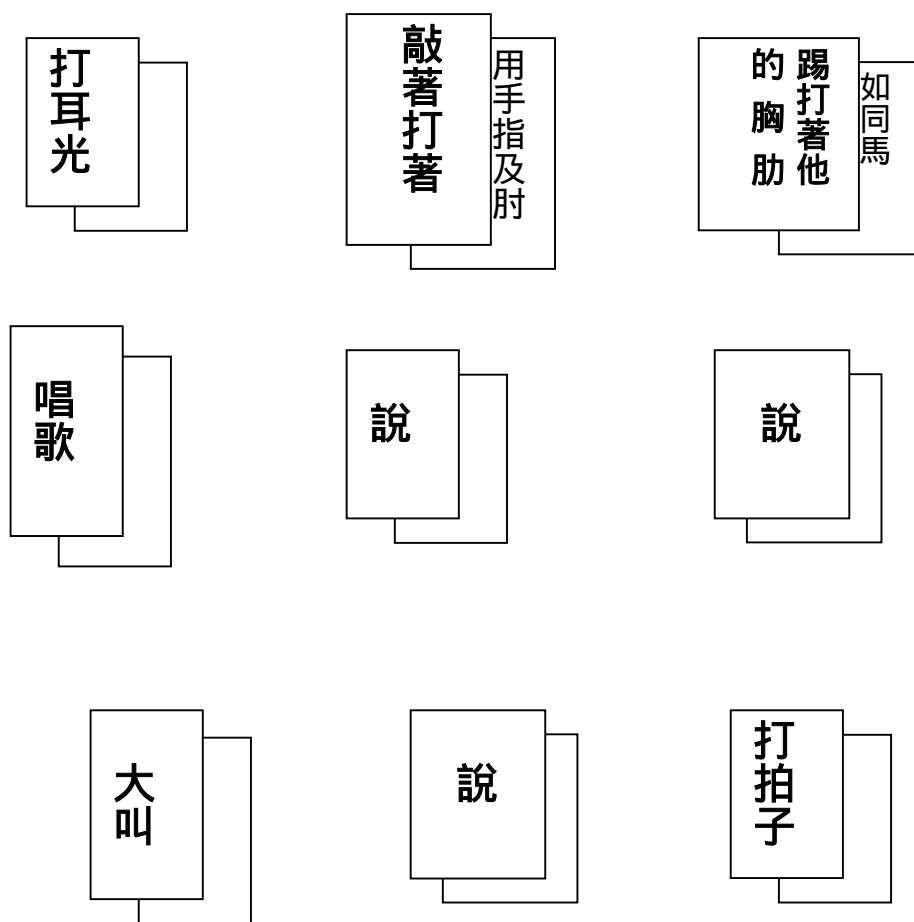
<敲>雖然也以主要動詞為其在句子中的主要功能，但比起<打>來，<敲>有較多充當狀語的可能：

- 到後來發現不通，就開始鼓盆而歌，敲著盆子唱歌。【平衡】
- 楊蔭走了過來，敲著門說：「念琦，請你開門好不好？」【白話】
- 爸爸用煙斗敲敲何書桓的手臂說：野心是一件很可愛的東西【白話】

<拍>的情形與<敲>大同小異：

- 菲力立刻坐下，拍著桌子大叫：「伙計，送菜單來。」【平衡】
- 半天後才拍拍周雅安의 膝頭說：好了，周雅安，你母親 【白話】
- 小菊拍著手打拍子，跟弟弟一起唱。【平衡】

如果將主要動詞和狀語形象化，用「照片」的概念範疇來比擬，則以上幾個例句的主要動詞和狀語在「相片」上的配置如下所示：



【圖八】<打><拍><敲>前景顯著性之「照片」形象圖

這些「相片」顯示了<打>的事件概念在語句中有較顯著的效果，因此總是擔任前景的角色，而受到各種背景（狀語）的烘托；而<敲>和<拍>的顯著性則弱一點，在扮演背景的角色上有較大的空間。

那麼，為何<打>作為前景的顯著性較強，<拍>和<敲>相對較弱呢？我們可以從二方面來觀察。首先是結合前面比對出來的語義特徵。到目前為止，我們比對出了八個語義特徵，其中「碰觸面積」和「碰觸物

體的鄰近性」是動作的自然物理現象，不是影響動作顯著性的因素。在「情緒反應」這一項中，<拍>的強度值是 1，顯示<拍>的動作常伴隨情緒反應而產生，這一項特徵也成了<拍>的動作表情，即<拍>可做為表達情感或某種暗示的動作以襯托主要動詞，如：「東尼用左手拍了拍大腿說：真道理；奇奇拍了一下頭說：有啦；我開始拍手歡呼」。<敲>在「引發聲響的目的性」特徵中有最大的強度值，這項特徵也使<敲>較容易成為背景動作去陪襯主要動作，如例句所示：敲出節奏以配合歌唱，或敲出聲音以引起注意。<打>比起<拍>和<敲>來則有較強的「教訓意圖」和「破壞性、傷害性」，在我們的語感中，「教訓」和「破壞、傷害」都是能量很強的動作，<打>具有這樣的特徵，這就使它不太容易“躲”起來當背景，反而需要其他的說明來顯示「教訓」或「破壞、傷害」的程度，因此<打>有較顯著成為前景的優勢。

第二個觀察面是動詞指涉事件端點（endpoint）或過程（process）的特性。上面所舉的最後一個例句「小菊拍著手打拍子」可清楚看出<打>和<拍>在指涉事件的端點和過程上的對比。「拍著手」指涉整個事件（拍著手打拍子）的動作過程，而「打拍子」是這個動作過程的目的，有較強烈的事件端點性；除此之外，從<打>和<拍>在相似的引申用法上，也可比較出二詞在指涉動作的過程或端點上的差異。比較「打廣告」和「拍廣告」，「打廣告」是採取某種宣傳手法替商品、事物、甚至是人製造知名度，在「打廣告」這個詞彙中，宣傳的手法為何，我們並不清楚，只知道結果是被推銷的事物為人所知了，這是端點性質的事件。「拍廣告」則是一種「用攝影機把人、物的形象照在底片上」（現漢，1996：944）的行為，是由一連串的動作組成的過程，在語料中，

<拍>最主要、大量的引申用法，就是這種「攝錄」義的<拍>，如：拍電影、拍戲、拍照、拍片，與<打>相較，<拍>是指涉事件過程多於指涉事件端點的。<敲>的情況與<拍>差不多，也是指涉事件過程多指涉事件端點的。

<打>的動詞短語鮮少充任狀語，再加上<打>較多地指涉事件的端點，使<打>作為前景的顯著性較<敲>和<拍>來得優越，因此我們給<打>的值是 1；<拍>除了動詞短語能充任狀語外，又能明顯地指涉事件的過程，故作為前景的顯著性最差，我們給予 0.3 的值，<敲>介於<打>和<拍>之間，其值是 0.5。

## 小結

我們在上一章指出<打>的語義雖然有虛化的傾向，但並不是已經完成語法化的過程而成為功能詞或虛詞，我們也提出一個較嚴謹的標準，從語義和語法特性兩方面來鑑定功能詞或虛詞的形成；<弄>和<搞>雖然語義籠統，但做為普通動詞這一範疇成員的性質並沒有改變，不損其為實詞的資格，亦即語義虛泛籠統並不是確定虛詞或功能詞的唯一準則。<打>與<弄>和<搞>的比較，使我們更清楚地看出<打>的固有特徵，也明白了表面上的現象不能真實反映語義的本質屬性或特徵。<打>紛繁的語義並不是漫無章法地衍生，而是在限制中做了最大效能的發揮，實際的情況將於下一章詳細討論。

在<打、拍、敲>形成的最小徒手動作子語義場中，我們看到異形近義的<打、拍、敲>在基本「碰觸」義的語義特徵上，及語義反映在句法結構上的異同，這些現象不只是孤立地存在於「碰觸」義中，而是同時投射於延伸出來的非「碰觸」義中，如「拍手」之指涉事件過程的特徵，也投射到「攝錄」義的「拍電影、拍廣告、拍戲、拍照」上；<打>的教訓意圖引申為「處置」義，如「打蛋、打價、打道」、「使用工具」的特性投射在「打傘、打燈籠、打領帶、打比方、打馬虎眼」上，「破壞、傷害」的特性投射在「打胎、打蛔蟲、打食」上，「指涉事件端點」的特性投射在「打毛衣、打井、打結、打草稿、打洞、打形象、打知名度」及「打飯、打錢、打油、打魚、打水」上。<打>豐富的語義特徵造成「處置」、「使用」、「取得」、「排除」等義素以及大量詞彙的形成，詳細情況我們將於下一章進一步討論。



## 第五章 <打>字的語義分析

<u>普通話</u>	<u>吳方言</u>
打門	敲門
打稻	攢稻
打槍	開槍
打魚	捉魚
打毛衣	結絨線衫
打雷	雷響
打短工	做短工
打草	斫草
打酒	敲酒
打票	買票

以上所引是胡（1984）列出來的普通話和吳方言在<打>字用法上的差異。胡（1984）指出<打>字在吳方言中的使用基本上限於「捶擊」的意思，非「捶擊」義的引申用法少，且有些還是從普通話借入；此外，許多普通話用<打>表示的動作，吳方言是以其他的動詞來表示，顯示普通話的<打>語義範圍比吳方言要廣（胡，1984：163）。在台灣

<u>台灣國語</u>	<u>閩南方言</u>
打噴嚏	拍咳嗽
打蛋	敲卵
打電話	敲電話
打摺子	拈襠
打毛衣	刺蓬紗
打雷	陳雷
打坐	坐禪
打氣	灌風
打針	注射（針藥）
打手機	呼機仔

本章將從「打+名詞」的形式起，一步步分析<打>的基本語義、延伸語義，及<打>在「打+動詞」形式中的語義貢獻。

## 生成詞義

Pustejovsky (1995) 提出「生成詞彙」(Generative lexicon) 的觀念。「生成詞彙」是一個語義表達系統，其內部結構包含 4 個層次，即：

1. 論元結構 (Argument Structure)
2. 事件結構 (Event Structure)
3. 經驗知識結構 (Qualia Structure)
4. 詞彙屬性結構 (Lexical Inheritance Structure)

以上 4 個層次是詞語 (word) 語義表達式 (representation) 的結構，這些表達式在語境 (context) 中如何產生複合語義 (compositional interpretation)，則由以下三種語義轉換的生成機制 (generative devices) 來完成：

- ▲ 語義誘迫 (type coercion)<sup>58</sup>
- ▲ 選擇約束 (selective binding)

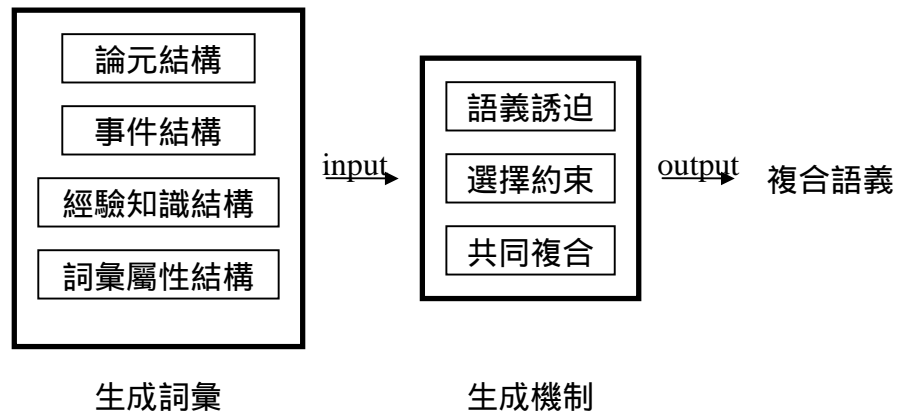
---

<sup>58</sup> 原文為 type coercion，「type」指的是語義類型 (semantic type)，故本論文將 type coercion 譯作「語義誘迫」。



▲ 共同複合 (co-composition)

生成詞彙、生成機制、與複合語義之間的關係，可以下圖表示：



【圖九】生成詞彙 (Generative Lexicon) 語義表達系統

## 事件結構

事件結構說明動詞所表達的事件概念。動詞的語義根據其所表達的事件類別可分為動作 (action)、狀態 (state)、過程 (process)<sup>59</sup> (鄧, 1984 : 67) 三類；但在一個事件中，並不是只有事件類別在決定語義，事件內部結構的特質 (internal configurational properties of the event) 也能決定語義。亦即，動詞所表達的概念並非單一事件，而是由從屬事件 (subevent) 構成的複合事件。假設動詞所表達的概念是  $e_3$ ， $e_1$  和  $e_2$  是構成  $e_3$  的從屬事件， $e_1$  和  $e_2$  就是  $e_3$  的事件內部結構。事件結構有二個特點：

<sup>59</sup> 動作動詞說明活動，包括物質方面的和精神方面的；狀態動詞說明性質和狀況；過程動詞說明狀態的變化 (鄧, 1984 : 67)

1. 從屬事件有時間性：行為動作最顯著的特點表現在時間方面( 陳，1988 ) 根據從屬事件發生時間的先後， $e_3$  所表達的事件可以有以下 3 種：

➤  $e_1$ 和 $e_2$ 的發生有時間上的先後順序， $e_2$ 的發生有待 $e_1$ 的完成。

這種事件是「exhaustive ordered part of」，含有這種事件結構的動詞，一般是表示因果的動詞( causatives )，如：**build**，或是表示動作或狀態開始的啟始動詞( inchoatives )，如：**begin**。

➤  $e_1$ 和 $e_2$ 是同時發生的事件，這種事件是「exhaustive overlap part of」，如：**accompany**。

➤  $e_1$ 和 $e_2$ 也是同時發生的，但 $e_1$ 的發生時間早於 $e_2$ ，這種事件是「exhaustive ordered overlap」，如：**walk**。( Pustejovsky, 1995 : 69-70 )

2. 從屬事件有事件中心性( headedness )：從屬事件的事件中心性是指在整個事件中，居於主導地位的從屬事件性質，通常是有發生時間先後關係的事件，其從屬事件才有中心性，如在exhaustive ordered part of事件中，**build**以 $e_1$ =action，也就是「蓋出一棟房子」的過程為中心事件<sup>60</sup>( head event )；同樣是exhaustive ordered part of事件，**arrive**就以 $e_2$ 為中心事件，因為 $e_2$ 表示的是最後「到達」的狀態，正是**arrive**的主要語義所在。在exhaustive ordered overlap事件中，**walk**<sup>61</sup>以 $e_1$ ，即「腿」的移動為中心事件。具有中心性的從屬事件正是動詞的語義焦點( focus )所在。

---

<sup>60</sup>  $e_2$ =state，也就是「蓋出一棟房子」的過程完成後，「有一棟房子留存( exit )」的狀態。

<sup>61</sup> **walk**由 $e_1$ ：腿部的移動和 $e_2$ ：身體的移動這兩個從屬事件組成，兩個事件都是action。

## 經驗知識結構

在生成詞彙的四個語義表達層次中，經驗知識結構由形式（formal）成分（constitutive）功能（telic）主事（agentive）四種角色（role）組成，這四種角色說明了每個詞項（lexical item）意義的最主要內涵，其定義如下：

- 成分：指組成物體（object）的內容或成分。
- 形式：指物體的外觀。
- 功能：指物體的作用或功能（purpose and function）。
- 主事：指物體產生或發生的因素。

經驗知識結構指出了語言使用者擁有的詞語知識（knowledge of words），亦即詞語外延（extension）的內在屬性（attributes）（Liu et al.，1995:93），也為不同語境裡的詞語提供了一套詞義解釋的方法（Liu et al.，1995:93）Pustejovsky（1995）舉了英文的 **use** 和 **enjoy** 為例，說明經驗知識結構所表達的語義內涵：

**use：**

- 1a. John used the new knife on the turkey.
- 1b. Mary has used soft contact lenses since college.
- 1c. This car uses unleaded gasoline.
- 1d. My wife uses the subway every day.

**enjoy：**

- 2a. Mary enjoyed the movie last night.
- 2b. John quite enjoys his morning coffee.
- 2c. Bill enjoyed Steven King's last book.

在 **use** 的例子中，根據 **use** 後接的補語 ( complement ) 所提供的經驗知識 ( quale )，語言使用者可以補出 **use** 所省略 ( ellipse ) 的動作。在 ( 1a ) 中，**knife** 的功能是「cut」，因此我們知道 ( 1a ) 的意思是「用新刀子「切」火雞」；同理，( 1b ) 中 **soft contact lenses** 的作用是「visual aid」，其功能角色 ( telic role ) 是 wear，所以 ( 1b ) 的意思是「戴」隱形眼鏡」；而 ( 1d ) 的意思是「搭地下鐵 ( travel on the subway )」。在 **enjoy** 的例子中，句子中省略了的動作，也是由 **enjoy** 後面的補語來指明，亦即，( 2a ) 是 enjoy「watching」the movie；( 2b ) 是 enjoy「drinking」coffee；( 2c ) 是 enjoy「reading」Steven King's book<sup>62</sup> ( Pustejovsky, 1995:87-88 )。

Liu et al. ( 1995 ) 則將經驗知識結構應用於漢語「趕十 NP」的語義解釋，如：

- 3a. **趕公車**：趕著搭公車 rush to catch the bus  
公車 [Telic = running on a fixed schedule]
- 3b. **趕報告**：趕著寫報告 rush to finish the paper  
報告 [Agentive = writing]
- 3c. **趕比賽**：❶ 趕著參加比賽 rush in playing game  
❷ 趕著看比賽 rush in watching games  
比賽❶ [ Agentive = playing]  
❷ [ Telic = entertaining / watch]

---

<sup>62</sup> 雖然 Pustejovsky 指出 enjoy 隱藏了動作，但我們也可如此解讀 enjoy the movie 所蘊含的意義：我們可以在「看」電影的過程中得到樂趣，因此 enjoy「看」電影的過程；我們也可以從「電影」的內容中得到樂趣，因此 enjoy「電影」。當然，我們也不能否認，要 enjoy「電影」，不能只靠電視或報紙上的廣告，必須真正到電影院去「看」了電影，才能享受到「電影」帶來的樂趣；因此，enjoy the movie 和 enjoy watching the movie 是分不開的。

3d. **趕書**：趕著寫書 rush in writing the book

書[ Agentive = writing]

3e. **趕歌**：趕著作曲 rush in composing the song

歌[ Agentive = composing]

3f. **趕戲**：趕著拍戲 rush in producing the show

戲[ Agentive = producing]

從以上的中、英文例子中可以發現，運用經驗知識結構來解釋詞義時，要在語境中進行，亦即要靠語境來決定選用詞語的經驗知識角色 ( quale role )。在 ( 3d ) ( 3e ) ( 3f ) 中，「書、歌、戲」除了有上述的主事角色 ( Agentive role ) 外，也各有其功能角色：書[ Telic = reading ]、歌[ Telic = singing ]、戲[ Telic = watching ]，而「趕十 NP」的結構選用的是 NP 的 agentive role。那麼，語境如何選擇詞語的經驗知識角色？詞語的經驗知識角色又是如何產生合格的 ( well-formed ) 的語義？語義誘迫、選擇約束<sup>63</sup>、共同複合就是幫助語義生成 ( generate ) 的機制。

## 語義誘迫、共同複合

1. **語義誘迫**：語義誘迫的基本假設是，動詞的語義類型維持不變，是一個「元項」<sup>64</sup> ( meta-entry ) ( Pustejovsky, 1995:92 )，

---

<sup>63</sup> 選擇約束是用以生成形容詞與其所修飾的名詞之間語義的機制，本論文不擬加以介紹或討論。

<sup>64</sup> 徐烈炯 ( 1988:147 ) 提出元語言 ( metalanguage ) 來定義自然語言的意義。在語義學上，語義特徵就是用來定義任何自然語言語義的元語言。本論文採用「元語言」的觀念來定義「元項」，亦即「元項」是統攝相關概念的詞彙項目 ( lexical entry )。

其內部論元一律表示一個命題 (proposition), 要求某種句法形式 (syntactic form) 作為其論元<sup>65</sup>, 有符合動詞語義類型的論元形式, 就能與動詞組合產生合格 (well-formed) 的語義; 反之, 若論元形式不符合動詞的語義, 則動詞會根據語義類型限制 (typing restrictions) 誘迫補語產生出符合動詞的語義<sup>66</sup>。亦即, 補語在動詞的詞彙管轄之下 (lexical governance from the verb) 改變了語義類型 (type shifting) (Pustejovsky, 1995:111-112)。以 *John began a book* 為例 (Pustejovsky, 1995:115-117), 動詞 *begin* 要求具有「事件意義類型」的補語, 而表達物件的語言形式 (form) 一般是以動詞為主, 但 *book* 本身並不符合這樣的要求, 所以 *begin* 會誘迫 *book* 產生「事件」的意義, 也就是 *reading/writing a book*; 而 *book* 之所以能產生「事件」的意思, 則是由於 *book* 的經驗知識結構具有主事和功能這兩種角色, 其中的功能角色 ([Telic = reading]) 使 *book* 能滿足動詞 *begin* 的要求<sup>67</sup>。上文所述的「趕+NP」中,「趕」有 [+時間性], 時間性是動詞的特徵 (名詞的特徵是空間性), 所以「趕」誘迫名詞中具有 [+時間性] 的 agentive role 或 telic role, 使詞組中的名詞指涉事件, 而非物體。中文也有類似的現象, 如:「開飯」是「開始吃飯」的意思,「飯」表達的是一種「用飯」的事件, 而非「飯菜」的意思; 又如台灣話中的「辦桌」是「備辦酒席」的意思,「桌」轉指置放其上的菜肴

2. **共同複合**: 共同複合可用來說明邏輯多義 (logical polysemy) 的現象。邏輯多義是互補多義 (complementary polysemy)

<sup>65</sup> 在句法層面, 該形式是作為動詞的補語 (廣義的補語)。

<sup>66</sup> 這裡所謂的語義類型限制, 就是語境。

<sup>67</sup> *John began a book*當然有可能是 *John began writing | to write a book*,

現象的一種。互補多義是指同一個詞項的詞彙意義在不同的語境中表現出不同、但基本義一樣的意思；而邏輯多義是指基本義與延伸義的詞類（category）都一樣的詞項的多義現象。如：英文 **bake**、**cook**、**fry** 都有二種意思，一是「creation」，一是「change-of-state」，且「creation」的意思包含（embed）在「change-of-state」的意思中，這兩種意思的核心語義成分有很多重疊的部分；究竟 **bake**、**cook**、**fry** 表現的是「creation」的意思，還是「change-of-state」的意思，要靠語境來決定。當 **bake**、**cook**、**fry** 後接的補語是自然物（natural kinds），如：蘿蔔時，動詞所表現的是「change-of-state」的意思；當動詞後接的補語是人造物（artifacts），如：蛋糕時，動詞所表現的是「creation」的意思。共同複合以動詞本身並非多義為前提，一方面呼應語義誘迫中，「動詞的語義類型基本上不變」的基本假設，一方面說明動詞的聯併語義（conflated sense）是詞組上的現象（phrasally），而非詞彙上的現象（lexically），亦即詞彙表面上的多義現象，很可能是由於某些習慣的語境搭配出來的結果（Pustejovsky, 1995:126）。與語義誘迫不同的是，動詞與句子中的其他成份<sup>68</sup>透過共同複合來產生延伸的意思，這是一種雙向交流產生的語義，而語義誘迫則是動詞誘迫所管轄的補語改變語義，這是單向指定產生的語義。

我們將在下一節中利用「生成詞彙」的詞義生成模式來檢視<打>及與其搭配組合成詞的詞彙成份的語義關係。

---

<sup>68</sup> 動詞除了與後接的補語共同複合產生延伸語義外，也可能與介詞組或主語等其他的句子成分共同複合，如：laugh at（嘲笑）、stay up（熬夜）。

# 「打+名詞」之基本語義及語義成分

以生成詞彙的觀念來說，詞語的多義並非詞彙本身的現象，而是透過與其他詞語的組合，在語境中產生的現象。試看，<打>脫離了「打球」、「打撲克」、「打牌」、「打秋千」等語境，就沒有了「玩」的意思；脫離了「打毛衣」、「打草鞋」等語境，就沒有「編織」的意思；脫離了「打蠟」、「打問號」、「打墨線」、「打格子」、「打戳子」、「打圖樣」等語境，就沒有「塗抹、畫、印」的意思；脫離了「打刀」、「打家具」、「打燒餅」等語境，就沒有「製造（器物、食物）」的意思（《現代漢語詞典》，1996：224）。既然詞語的多義是詞組的現象，那麼我們假設<打>的基本語義其實並沒有 25 個之多，也就不足為奇了。接下來的問題是，<打>的基本語義到底是什麼？<打>有幾種語義？這些語義是屬於一個<打>的語義，還是屬於不同的<打>的語義？

我們認為，<打>的基本語義只有一個，就是「撞擊」。《現漢》對「撞擊」一詞的釋義為：撞。而「撞」的意思是：運動著的物體跟別的物體猛然碰上（《現漢》，1996：1656）。分解「撞」的定義，可知「撞擊」所表達的事件內容至少涉及下列概念：

- 力源（運動著的物體）：產生撞擊動作的力量來源，通常是有生命、能有意圖的個體。
- 工具（運動著的物體）：「撞」的語義內涵裏並沒有「工具」這一成分，但試從「力源」的角度再分析——運動著的物體是撞擊力量的來源。促使物體運動進而跟「別的物體猛然碰上」的力量有二種來源，一是自發的力量，運動的物體本身就是力源；一是外力，獨立於「運動著的物體」而存在的力源，這一股力量對物體作功



使之運動，進而跟「別的物猛然碰上」。當力源來自於外力時，「運動著的物體」就是工具。因此可以給「工具」定義為：輔助撞擊動作進行或完成的物體。

- 動作方式（猛然）：除了力源、工具、動作對象和結果之外，可以說明撞擊動作的內容。
- 動作方向（碰上）：力源施力的方向，撞擊施力的方向一般是向外。
- 動作對象（別的物體）：撞擊動作所觸及或處置的物體，可以是有生命的個體，也可以是沒有生命的個體。
- 結果：「結果」的成分也不在「撞」的語義內涵中，但從物理學的觀點來看，撞擊是一種力的作用，「作用力」作用於物體上時，物體自身會產生一股「反作用力」，「作用力」越大，「反作用力」也越大；如揮木棒（運動著的物體：作用力）去跟一面牆（別的物體）「撞擊」（猛然碰上），其結果是木棒應聲而斷，這就是「牆」的反作用力對「木棒」作用的結果。因此，從「跟別的物體」和「猛然碰上」可以預見一種「後果」：它是撞擊動作完成之後產生的、不同於動作之前的結果或狀態。

我們以「撞擊」所涉及的事件概念內容及其所表示的語義關係為參考模式，將「打+名詞」的語義納入這個模式中，透過對「打+名詞」的語義、<打>的實際動作、及名詞所表示的物體三者之間相互關係的分析，我們得到如下頁所示的「『打+名詞』語義流程圖」。



前文提到，<打>的基本語義是「撞擊」，「撞擊」基本上是一種「接觸」的動作，只是「撞擊」的力道很大，而<打>的力道則可大可小，因此語義流程圖中第一個語義成分框就是「接觸 N」。而在遍檢所有「打+名詞」之後，我們得到一個初步印象，即「打+名詞」所表示的基本事件概念中，動作的進行幾乎都離不開「物體」。在「撞擊」的事件內容所涉及的概念中，「物體」以幾種方式或身份顯示：力源、工具、動作對象；「力源」是使動作發生的主體，「工具」是協助進行、完成動作的物體，「動作對象」則是具體動作所涉及的目標。無論力源、工具、還是動作對象，都與「打+名詞」所發生或進行的動作有直接的關係，並且顯現在「打+名詞」的表層詞彙結構中，試比較：

1. 我丈夫每天打四次電話回家說，他是如何愛我。【平衡】
2. 要吃荷包蛋最簡單，把蛋打在屋外的任何地方 【平衡】
3. 打他的錢比你胛子打蛔蟲都難。【白話】
4. 表哥穿著黃運動衣，戴著黃帽子，用力的打著鼓，好神氣呀。【平衡】
5. 杜梅打著毛衣過來看了一眼。【白話】

上面五句中，灰色框中的是力源，是引致動作發生的主體，而以底線標注的則是工具或動作對象，第 1 句的「電話」是工具，第 2 句的「蛋」第 3 句的「錢」和「蛔蟲」、第 4 句的「鼓」是動作觸及的對象，第 5 句的「毛衣」則與上述的「電話、蛋、鼓」等都不一樣，「電話、蛋、錢、蛔蟲、鼓」在動作發生以前就已存在，所以<打>能對這些具體存在的物體進行某種動作；而「毛衣」雖然也是具體的物體，但在「打毛衣」的動作完成之前卻不存在，我們可以想像，句中的「杜梅」手中拿著的是——團毛線，或許還有毛衣的半成品，卻不會是一件已經成形的毛衣，因此，「打毛衣」的動作其實是對「毛線」進行的。在

「打毛衣」的事件中，「毛衣」不是動作直接涉及的對象，而是動作的主體透過「毛線」這種媒介完成動作以後形成的物體，我們認為「打毛衣」的事件含有「透過媒介」的語義特徵，因此在語義流程圖中有「透過媒介」這個語義成分框，其他類似的事件還有「打井」、「打結」、「打字」等。

名詞所表示的物體在「接觸」的事件概念中可能扮演兩種角色，即：工具與動作對象。力源對「工具」的接觸是基於「利用」的目的，如：「打算盤」、「打領帶」，因此語義流程圖中有「利用 N」的語義成分框。對物體的利用又可根據其複雜度而分為須透過學習的「利用」，和無須學習的「利用」，如「打領帶」是需經過學習的，而「打燈籠」則不必學習，因此語義流程圖中有「可學習」的語義成分框。而力源對「動作對象」的接觸則可能是單純的接觸，如：「打鼓」、「打高爾夫球」，或者含有處置、影響物體的意圖，如：「打穀」、「打胎」、「打油」等。後者對物體產生不同的影響，在「打+名詞」中，這樣的影響可能是改變物體內部的狀態，如「打穀」，或者造成物體的位移，如「打胎」、「打油」，因此在語義流程圖中有「改變內部狀態」、「造成位移」、「向外位移」等語義成分框。

以上所述是必須透過物體來進行或完成的動作；另外有些「打+名詞」所表示的事件概念不是透過物體，而是與「人」有關的活動，如：打仗、打架、打瞌睡等，不同的是動作涉及的「人」數有多有寡，因此「有伴隨者」也是語義流程圖中的一個語義成分框。

這個流程圖顯示「打+名詞」基本語義的生成是循著一定途徑的。在流程圖中，方框裡的内容是源自「撞擊」事件概念的相關語義成分，姑稱之為「語義成分框」，語義成分框有著「檢查過濾」的作用；我們假設在這些語義成分框裡除了語義成分外，還有兩種符號牌子：「十」和「—」，「十」代表被檢查的「打+名詞」組合具有語義成

分框中陳述的語義特徵，「—」則表示被檢查的「打+名詞」組合不具備語義成分框中陳述的語義特徵。這兩種符號決定進入語義成分框的「打+名詞」離開語義成分框之後的「去向」，拿到「十」牌子的「打+名詞」向下走，得到「—」牌子的則向右走。每一個「打+名詞」的組合從起點開始，經過一關關語義成分框的檢查過濾，最後來到以橢圓形框表示的「義素框」，標誌著「打+名詞」中〈打〉的概括義素（general seme），也是「打+名詞」最基本的語義。

下面以「打領帶」、「打結」、「打燈籠」、「打官司」、「打呵欠」、「打冰」、「打胎」、「打高爾夫球」、「打油」等九個「打+名詞」的組合為例，說明流程圖中八個語義成分框（以阿拉伯數字表示）所代表的語義特徵、這九個組合在這個流程中的「走向」，以及各個所屬義素框（以英文字母表示）的內涵。

## 語義成分框 1：接觸 N

「打+名詞」的組合從起點出發後，首先進入「接觸 N」的語義成分框，在這個語義成分框中檢查〈打〉所涉及的動作，是否會接觸〈打〉所帶的名詞。例如「打領帶」和「打結」，「打領帶」時，人體的手一定要接觸到領帶才能進行或完成「打領帶」的動作；可是「打結」的時候，「結」是動作結束以後形成的，並不是人體的手接觸到「結」去進行「打結」的動作，所以「打領帶」和「打結」離開「接觸 N」的語義成分框後就得分道揚鑣了，「打領帶」得到「十」的牌子向下走，「打結」得到「—」的牌子向右走。

## 語義成分框 2：透過媒介

「打結」離開「接觸 N」的語義成分框後向右走，接著進入「透過媒介」的語義成分框，在「透過媒介」的語義成分框中檢查「打+名詞」所表達的事件是否需要媒介參與才能完成。「打結」的事件過程需要一條繩子或類似繩子的東西經過某種方式的纏繞，然後才能形成一個「結」，所以「打結」在「透過媒介」這個語義成分框中得到「十」的牌子，離開這個語義成分框後向下走，最後到達「製造」的義素框。而同樣在「接觸 N」語義成分框中得到「—」牌子來到「透過媒介」語義成分框的「打呵欠」和「打官司」，則無需透過媒介就能完成動作，所以在「透過媒介」的語義成分框中得到「—」的牌子，離開這個語義成分框之後向右走，進入「有伴隨者」的語義成分框。

## 語義成份框 3：有伴隨者

「打+名詞」在進入語義成份框 3 之前，已在「接觸 N」和「透過媒介」兩個語義成分框中得到二個「—」了，到達語義成分框 3 的「打+名詞」，在<打>和名詞之間已看不出有具體的動作與對象的關係，因此我們檢驗完成這些「打+名詞」的動作所需之具體的條件：有無伴隨者，即是否需要二人以上才能完成「打+名詞」所表達的事件。在「打呵欠」中，「呵欠」是個人生理上的反應，無須牽涉他人即可完成，因此在「有伴隨者」的語義成分框中得到「—」的牌子，離開這個語義成分框後向右走，最後到達「引發生理或心理活動」的義素框；而與「打呵欠」一路來到語義成份框 3 的「打官司」，其事件概念則牽涉到至少三個人：

原告、被告、仲裁者；這是一個須要伴隨者（comitative）<sup>69</sup>才能完成的事件，因此在「有伴隨者」的語義成份框中得到「十」的牌子，離開之後向下走，最後到達「參與 活動」的義素框。

## 義素框 A：引發生理或心理活動

進入義素框 A 的「打+名詞」具有[-接觸 N，-透過媒介，-有伴隨者]的語義成分結構。具體動作的發生無需藉助任何主事者以外的媒體或人物即可完成，這樣的動作最典型的是施事（agent）自體的動作，如：「打呵欠、打瞌睡、打寒顫」是施事者的生理活動，「打主意、打哈哈」是施事者的心理活動<sup>70</sup>。〈打〉在這種語境中生成「引發生理或心理活動」的概括義素。在生理活動中，「打+名詞」隱現了引發該生理活動的原因，如：因為疲倦了所以「打瞌睡」或「打呵欠」<sup>71</sup>，因為受寒或心生恐懼而「打寒顫」；而在心理活動中，「打+名詞」則隱現引致該心理活動的誘因，如：因為渴望擁有某一件事物而「打起主意」來，因為想要緩和氣氛而「打哈哈」。

**基本成員：**打寒顫、打嗝、打呵欠、打瞌睡、打滾兒、打盹兒、打呼嚕、打鼾、打噴嚏、打哆嗦、打哈哈、打主意

---

<sup>69</sup> 本文所謂的「伴隨者」不是狹義的「志同道合」的伙伴，而是廣義的在事件進行中有互動關係的行為進行者。

<sup>70</sup> 筆者以「排他法」來區別「心理活動」和「生理活動」，即凡不是經過思考、自然發生的活動為「生理活動」，反之即是「心理活動」。

<sup>71</sup> 從生理學的觀點來看，「打呵欠」是因為缺氧而造成的反射動作，不見得是疲倦所致；然無論是缺氧還是疲倦，總是「打呵欠」的原因。

## 義素框 B：參與 活動

進入義素框 B 的「打+名詞」具有[-接觸 N, -透過媒介, +有伴隨者]的語義成分結構。「打+名詞」所表達的事件要有共事者才能進行或完成, 如:「打官司」要有利害關係的兩造才打得起來、「打工」要有人提供工作機會才打得成、「打架」也要有對手才能打。我們不太容易將<打>和名詞分開來具體說明<打>的動作是什麼, 名詞表示的事物是什麼, 以及<打>和名詞在實際情境中的關係又是什麼; 有些名詞可能本身即表達一事件概念而具有動作性, 如:(打)仗、(打)混戰、(打)招呼, 這個特點可以從能夠與「打+名詞」搭配的數量詞看出端倪。除了少數例外, 如:打照面、打招呼等, 大部分「打+名詞」能與數量詞「一場」搭配, 如例句所示:

- 打了好幾場大敗仗
- 花王公司就知道配合行銷之生力軍打了一場勝仗
- 對曾出生入死打過這場戰爭的老一輩來說
- 這是那這場架就打起來了(原文如此)
- 讓他們和香港政府打一場官司

陳(2000)指出「場」這一個動詞單位詞的「基本語意就是將所發生的動作從開始到結束視為一個整體的時段, 強調其時間性, 同時也表現所搭配的動詞詞組之空間上的規模性。」(陳, 2000: 86)至於「打招呼」所能搭配的單位詞, 除了語料中出現的「個」和「聲」外, 我們還能想到的是「下」:

- 偶爾途中相遇, 我們都少不了要向她打一聲招呼
- 與朋友打個招呼後, 我與孫子來到湖邊划船



➤ 我去跟朋友打一下招呼，馬上就回來<sup>72</sup>

「聲」除了可以說是動作的結果，也能說明「打招呼」這個動作的量，或者和「下」一樣具有「短時」的語意成份；而「個」更是一最通用的名詞單位詞（陳，2000）。這些語料說明，進入義素框 B 的「打+名詞」中，<打>字後面的成份在語言形式上可能表現出名詞的特徵，但在語義上有表達事件概念的潛力，與動詞<打>組合並共同合成（co-composition）後，就具有動作「佔有時間」的特性。除此之外，在義素框 B 中的「打+名詞」最重要的特徵，就是要有「伴隨者」，「打招呼」、「打照面」的伴隨者較單純，只要除了施事者之外的一個伴隨者即可達成；「打工」、「打交道」的伴隨者可多可少；而「打仗」、「打混戰」、「打官司」等的伴隨者則總要有一定以上的人數，才能形成以「場」來描述的規模。總而言之，<打>和後接的成分共同合成「參與 活動」的概括義素，活動的性質或類別表現在表層詞彙上，並隱現「伴隨者」。

**基本成員**：打仗、打工、打混戰、打官司、打交道、打架、打招呼、打會、打照面、打獵

## 義素框 C：製造

進入義素框 B 的「打+名詞」具有[-接觸 N，+透過媒介]的語義成分結構。具體動作實際涉及的對象，是產生名詞所表示之物體所需的原料或工具，這一成分隱現在「打+名詞」中，而以「成品」顯現在表層詞彙結構上，<打>在這種語境中生成的概括義素是「製造」。

---

<sup>72</sup> 此例句為筆者自己造的。

「製造」的事件結構可以二個從屬事件來表示： $e_1$ =製造， $e_2$ =產出產品。 $e_1$  是生產製造的過程， $e_2$  是生產製造的過程完成後留存的狀態或結果。在時間上， $e_1$  是先發生的事件， $e_2$  是  $e_1$  完成後才發生的事件，所以  $e_1$  和  $e_2$  構成了因果關係，屬於「exhaustive ordered part of」的事件，而以  $e_1$  為中心事件，這是<打>在「打毛衣、打字、打結」中生成「製造」義的原因，名詞部分則補足完整的「製造」事件所需之附屬事件，亦即「產生產品」。我們發現，與<打>共同複合生成「製造」義的名詞，其 agentive role 就是更精確的製造方式，如：

刀 { Formal=用具  
Agentive=製造  
Telic=切

燒餅 { Formal=食物  
Agentive=烤  
Telic=吃

牆 { Formal=實體  
Agentive=築  
Telic=屏障

草鞋 { Formal=衣物  
Agentive=編織  
Telic=穿

這些名詞的 agentive role 與「製造」義發生重疊，從而強化<打>的「製造」義，並影射<打>的具體動作為「烤（燒餅）」、「築（牆）」、「編織（草鞋）」。

以「製造」而不以「產生」為義素框 B 命名的原因在於，「製造」與名詞的組合搭配蘊涵著「過程—結果」的複合事件。「打毛衣」其實包含著「編織毛線」和「製成毛衣」的從屬事件，而「產生」只能表達結果事件（resultative event），不能完整精確地表示「打毛衣」的事件結構，因此我們取「製造」而捨「產生」。

**基本成員**：打毛衣、打字、打井、打洞、打眼兒、打家具、打草鞋、

打牆、打壩、打包裹、打刀、打燒餅、打首飾、打結、打報告。

## 語義成份框 4：利用 N

「打領帶」在「接觸 N」的語義成份框中得到「十」的牌子向下走，進入「利用 N」的語義成份框，在這個語義成份框中受檢查動作的主體在接觸名詞所表示的物體之後，是否使用該物體進行某種動作以達到某種目的。如前文所述，「打領帶」的動作主體直接接觸「領帶」，並以某種形式的方法「使用領帶」以達到「讓領帶附著或固定在脖子上」的目的，所以「打領帶」在這個語義成份框中得到的是「十」的牌子，離開「利用 N」的語義成份框後向下走到達「可學習」的語義成份框；而同樣在「接觸 N」的語義成份框中得到「十」牌子的「打冰」則在「利用 N」的語義成份框中得到「—」的牌子，因為「打冰」的動作過程並不使用「冰」來進行某種動作、達到某種目的，而是直接對「冰」採取行動，令「冰」發生變化，所以「打冰」在此得到「—」的牌子，離開「利用 N」的語義成份框後向右走。

## 語義成份框 5：可學習<sup>73</sup>

在語義成份框 4 中得到「十」牌子的除了「打領帶」外，還有「打燈籠」，<打>的動作都要接觸到名詞所表示的物體，並利用該物體以達到某種目的。不同的是，「打領帶」的動作和「打燈籠」的動作有程度難易之分，「打燈籠」是個無須經過學習即能表現的動作，而「打領帶」

---

<sup>73</sup> [+可學習]也蘊涵著[+須學習]的特徵，因此不排除可以「須學習」來描述這一類動作的語義特徵（謝謝畢永峨老師為筆者指出這一點）。

則得有人講解示範，施事者才能表現出「打領帶」的動作。因此，進入語義成分框 5 的「打+名詞」在此處接受檢驗<打>對名詞所表示之物體的運用，是否須經過學習，亦即，該動作是否為一具有「可學習」特徵的動作，「打燈籠」在語義成分框中得到「—」的牌子，離開之後向右走，最後進入「使用」的義素框；而「打領帶」則得到「十」的牌子向下走，最後進入「有 技能」的義素框。

## 義素框 D：使用

進入義素框 D 的「打+名詞」，具有[+接觸 N，+利用 N，-可學習]的語義成分結構。在表層詞彙結構上顯現的名詞，是施事者為了遂行某種目的而利用的工具，如要遮陽或遮雨得用「傘」、要照明得用「燈籠」或「火把」，要改變車行方向得轉動「方向盤」才行，這些動作很單純，人們第一次做這些動作時，只要稍加模仿即可做出，無須特別的講解或示範。<打>在這種語境中生成的概括義素是「使用」的意思。

生成「使用」義的「打+名詞」，情形類似生成「製造」義的「打+名詞」，名詞的 telic role 相當於更精確的使用動作，如：

傘	Formal=用具	燈籠	Formal=用具
Telic=撐		Telic=提 \ 點	

這些動作不是單純的握或拿，如用筆、用刀、用筷子時的動作只是手指與手掌的配合，而用傘、用燈籠、用扇子時的動作，則另外要運用到手腕或手臂來配合，這是這一類名詞的工具特性比其他名詞強的原因。

「打+名詞」生成的「使用」義，與「用」所表達的事件最大

的不同是，「用」對工具的動作很單純，就是「手」拿著或握著工具而已，至於「用」了工具之後的動作是什麼，則有賴於具體的動作動詞來說明，且工具成分隱現在表示動作之動詞的語義中，從動詞的詞彙意義中可推導出來（周國光，1997(3)：216），如：「用刀」的動作很單純，就是握著一把刀罷了，握著刀可能是切菜、也可能是殺人、或者是砍柴；反過來看，從「切菜」和「砍柴」的意義中，可以推導出動作的完成有賴於使用「刀」這種工具；而在「打十名詞」中，<打>既表示「使用」，又表示具體的動作，且整個詞組並隱現著使用該物體的目的，所以我們知道「我們打著手電光柱晃來晃去找著一個個淋浴龍頭」【白話】和「母親和家裡的人打著燈籠來尋找」【平衡】的句子中，「打著手電光柱」和「打著燈籠」是為了要照明；知道「跟曉晴打電話時，都只說兩句」【平衡】的句中，「打電話」是為了要溝通聯絡。

**基本成員：**打燈籠、打秋千、打傘、打扇、打電話<sup>74</sup>

## 義素框 E：有 技能

進入義素框 E 的「打+名詞」，具有[+接觸 N，+利用 N，+可學習]的語義成分結構。在表層詞彙結構上顯現的名詞，如同義素框 D，也是具體動作施行的憑藉，如把液體或藥物注射進有機體中，要利用「針筒」來完成；想玩裝置在小型機器裡的遊戲，要透過「電動玩具」才能遂行，不同的是，這些名詞表示的是一種具有[+有規則可循]特徵的事物，如：「打麻將」、「打牌」、「打算盤」<sup>75</sup> 等都有一套「遊戲

---

<sup>74</sup> 「打電話」是個語義內容很豐富的詞組，當「電話」之前有修飾性的定語時，「打電話」可能會帶上[+可學習]的語義特徵而成為義素框 E 的成員，如：「打國際電話」。

規則」，不懂相應的遊戲規則就無法進行該動作。因為有規則，所以必須學習，此一特徵可以用表示「能力」的「會不會」來發問而突顯，如：「她會不會打領帶？」、「你會不會打麻將？」、「王奶奶會不會打電腦？」從以上的提問我們也可以看出，「打+名詞」生成的語義隱現對施事者角色的指定，如「你會不會打領帶？」這一句話可以對女性、對小男孩問，但不太會對成年男性發問，因為「打領帶」似乎是成年男性的專長；「你會不會打電腦」則可能是對中、老年人發問，「打電腦」似乎是年輕人的專長；「打針」大概是護士的專長，所以「你會不會打針」比較可能用來問不是護士的人。「專長」是一種「熟能生巧」的技能，換句話說，就是要學、要練習，所以<打>在這種語境中生成「有 技能」的概括義素。

**基本成員**：打領帶、打牌、打麻將、打躲避球、打槍、打電動玩具、打針、打電腦、打臘、打算盤

## 語義成分框 6：改變內部狀態

「打冰」離開「利用 N」的語義成分框後來到「改變內部狀態」的語義成分框，「改變內部狀態」的語義成分框檢查<打>接觸名詞所表示的物體後，是否令物體發生內部本質上的狀態變化。所謂的「內部本質」是從物體整體的靜止狀態來看的，若物體在靜止的情況下發生狀態變化，「改變內部狀態」的語義成分框會給予「十」的牌子，如「打冰」令「冰」「化整為零」，「整」或「零」都是「冰」的一種靜止狀態；「打冰」離開「改變內部狀態」語義成分框後向下走，到達「處置」的義素框。

---

<sup>75</sup> 「打算盤」除了有「撥弄算盤以計算」的意思外，還有和「打主意」類似的意  
思，此一衍生的意思將在下文討論，此處只取其基本的「撥弄算盤以計算」的  
意思。

## 義素框 F：處置

進入義素框 F 的「打+名詞」，具有[+接觸 N，-利用 N，+改變內部狀態]的語義成分結構。典型表示「處置」義的句法結構是「把」字句，「因為「把」字句是表示處置和影響的，因此句子裡不僅要有表示處置或影響的動作的動詞，而且要有說明處置或影響的結果(或打算如何處置或影響)的成分」(劉，1996：419)，可見「處置或影響」和「結果」之間具有邏輯上的相關性。〈打〉的動作在接觸名詞所表示的物體之後欲改變其內部狀態，必須對該物體有所處置，因此〈打〉在「打+名詞」的語境中生成「處置」的概括語義，並隱現處置之後的結果。

**基本成員**：打冰、打蛋、打道<sup>76</sup>、打折扣、打價<sup>77</sup>、打穀、碗打了<sup>78</sup>。

## 語義成分框 7：造成位移

「打胎」跟「打冰」一起離開「利用 N」的語義成分框後，由於「打胎」並不涉及「胎」內部本質的變化，亦即「打胎」前和「打胎」後的「胎」，其靜止狀態都未改變，發生變化的是「胎」所處的位置，因此「打胎」進入「造成位移」的語義成分框，在這個語義成分框中，接受檢查名詞所表示的物體在被接觸後，是否發生位移，亦即「打+名詞」的動作過程是否導致名詞表示的物體改變原來所處的位置。除了名詞所表示的物體是否發生位移之外，該物體原來所處的位置也是「造成位移」語義成分框要檢

---

<sup>76</sup>打道：封建時代官員外出或返回時，先使差役在前面開路，叫人回避。（現代漢語詞典，1996：225）

<sup>77</sup>打價：還價。（現代漢語詞典，1996：226）

<sup>78</sup>〈打〉義為：器皿、蛋類等因撞擊而破碎。（現代漢語詞典，1996：224）

查的特徵，亦即，物體原始的位置是否依附於另一個物體之上或之內，從而構成一個「部分—整體」的關係，如「打胎」的「胎」，其原始位置是附著於「母體」內，「胎」與「母體」形成「部分--整體」的關係，「打胎」的動作使「胎」位移離開了「母體」；而在「打高爾夫球」中，「高爾夫球」是一個不依附於任何其他物體的獨立個體，在這項特徵中得到一個「—」的牌子，所以離開「造成位移」的語義成分框後，前進的路線不同於「打胎」，「打胎」向下走，而「打高爾夫球」向右走，到達「碰觸」的義素框。

## 義素框 G：碰觸

進入義素框 E 的「打+名詞」，具有[+接觸 N，-利用 N，-造成位移]的語義成份結構。在「打+名詞」中，名詞所表示的物體是<打>的動作著落觸及的終點，<打>在這種語境中生成「碰觸」的概括義素。語義成分結構顯示，義素「碰觸」受到[ -利用 N，-造成位移]的限制，只能表示單純的「碰觸」動作；雖然「使用」、「處置」及下文的「排除，使脫離」和「取得」等義素也有「+接觸 N」的語義成分，但受到不同語義成份的限制，因此「碰觸」所表達的動作事件不同於「使用」、「排除，使脫離」或「取得」表達的動作事件。「碰觸」的方式有很多種，<打>如何碰觸名詞表示的物體，由動詞<打>與各個名詞共同複合生成，如：與「鼓、槲子的、鬼、落水狗、屁股」等名詞複合生成的是「擊打」式的碰觸，與「鋪蓋捲兒」複合生成的是「捆紮」式的碰觸，與「餡兒、糰子<sup>79</sup>、漿」等名詞複合生成的是「攪拌」式的碰觸。

---

<sup>79</sup> 糰子：糰糊。（現代漢語詞典，1996：228）



**基本成員**：打鼓、打高爾夫球、打靶、打落水狗、打屁股、打樁。

## 語義成份框 8：向外位移

位移有兩種，一是向內的位移，即物體向動作者移動；一是向外的位移，即物體離開其原來附著的物體。「打胎」在「向外位移」的語義成份框中得到「十」的牌子，也就是上文所述，「胎」離開了原來依附的「母體」，是向外的位移，離開「向外位移」的語義成份框後向下走，最後到達「排除，使脫離」的義素框；而「打油」則是「油」向著動作者位移，為向內的位移，所以在這個語義成份框中得到「—」的牌子，離開「向外位移」語義成份框後向右走，最後到達「取得」的義素框。

## 義素框 H：取得

進入義素框 H 的「打+名詞」具有[+接觸 N，-利用 N，+造成位移，-向外位移]的語義成份結構。「位移」是物體外部狀態的變化，物體本身的內部狀態並沒有本質上的改變，這是義素框 H 的「打+名詞」中名詞表示的物體與義素框 F 中名詞表示的物體最基本的不同，<打>在這種語境中生成「取得」的概括義素。在義素框 H 中的「打+名詞」於動作完成後，動作施行者對物體的關係是「占有」關係，表現為物體位移的終點，並隱現在「打—名詞」中；而取得「占有」權的各種手段則由<打>與名詞表示的物體共同複合生成，如：與「水、粥」等名詞生成「舀取」義，與「油、酒、車票」等名詞生成「買取」義。

**基本成員**：打水、打油、打酒、打粥、打飯、打錢<sup>80</sup>、打魚、打醬油、打天下。

## 義素框 I：排除，使脫離

進入義素框 I 的「打+名詞」具有[+接觸 N，-利用 N，+造成位移，+向外位移]的語義成份結構。義素框 I 中名詞表示的物體與義素框 H 中的物體一樣，<打>的動作使其發生外部狀態的「位移」變化，並在本質上沒有改變，有別於 F 義素框中的名詞物體。而義素框 I 與義素框 H 最大的不同在於物體位移的方向，義素框 I 中的物體具有[+向外位移]的語義特徵，以物體原始所在位置為參考點，離該參考點而去是為「向外位移」，<打>在這種語境中生成「排除，使脫離」的概括義素，並隱現動作者「欲除之而後快」的意圖及物體位移的終點；而義素框 H 以物體最後到達的終點為參考點，物體向著終點靠近是為「向內位移」。

**基本成員**：打胎、打蛔蟲、打食<sup>81</sup>、打旁杈<sup>82</sup>。

以上對八個語義成份框和九個概括義素框的說明，可得到如下之簡表：

---

<sup>80</sup> 打錢：賣藝的人向觀眾收錢。（現代漢語詞典，1996：227）

<sup>81</sup> 打食：用藥物幫助消化或使腸胃裡停滯的東西排出體外。（現代漢語詞典，1996：228）

<sup>82</sup> 打旁杈：除去旁枝。（現代漢語詞典，1996：224）杈子：植物的分枝。（現代漢語詞典，1996：133）

	接觸 N	利用 N	改變 內部 狀態	造成 位移	向外 位移	可學 習	透過 媒介	有伴 隨者
A 引 發 生 理 或 心 理活動	—						—	—
B 參 與 活動	—						—	+
C 製 造	—						+	
D 使 用	+	+				—		
E 有 技 能	+	+				+		
F 處 置	+	—	+					
G 碰 觸	+	—		—				
H 取 得	+	—		+	—			
I 排 除 使 脫 離	+	—		+	+			

【表六】「打+名詞」語義成分與概括義素綜合說明表

「引發生理或心理活動」、「參與活動」、和「製造」以是否「接觸 N」與其他七項義素區隔，前二者以「是否透過媒介」與後者區別後，再以是否「有伴隨者」相互區別；「使用」和「有技能」以是否「利用 N」與「處置」、「碰觸」、「取得」和「排除、

使脫離」區隔，彼此再以是否「可學習」相區別；「處置」是具有「改變內部狀態」之語義成分的義素，「碰觸」、「取得」、「排除、使脫離」則否。「碰觸」以是否「造成位移」與「取得」和「排除、使脫離」區別，最後，「取得」與「排除、使脫離」互相以是否「向外位移」區分開來。

經過八個語義成分框的檢查過濾後，我們把「打領帶」等九個「打+名詞」填入它們在語義流程圖中最後到達的義素框，可得到如下所示之圖：



以上的分析可以說明，〈打〉的九個義項並非無中生有，而是以共同複合的方式衍生來的。〈打〉所搭配的名詞表面上駁雜不純，沒有規則，實際上卻是分門別類、有條有理，不同門類的名詞為〈打〉提供了不同語義生成的語境，等到習慣成自然，〈打〉就獲得了這九個互有關聯的義項，並且這九個義項大部分以「接觸」為其核心語義<sup>83</sup>。

## 「打+名詞」概括義素之關係

Berlin 的研究證明，人類的心智範疇與真實世界的範疇有相當程度的吻合（梁等，1994：44）。人類對自然事物進行範疇劃分時，通常是在基本層次（basic level）進行。假如我們要告訴朋友在動物園看到哪些動物，我們大概會這樣描述：「我在動物園看到猴子、老虎、鯨魚、企鵝、大象、熊、等」；而比較不可能這樣描述：「我在動物園看到台灣獼猴、灌叢樹猴、金錢豹、孟加拉虎、抹香鯨、等」，雖然這些稱呼對於說話者事實上看到的動物有更精確的特徵描述；也不太可能這樣描述：「我在動物園看到哺乳類動物、兩棲類動物、靈長目動物 等」，這一類的稱呼概括了說話者看到的動物在生物學上的特徵，但聽話者一定不會滿意這樣的敘述。「猴子、老虎、鯨魚 等」是「動物」這一範疇的基本層次，也就是「在分類等級體系中處於中間層次」（梁等，1994：46）。位於基本層次的詞語多在自然語境中

---

<sup>83</sup> 「參與 活動」這一義項可視為人際關係方面的接觸；「引發生理或心理活動」的接觸義則不明確，可能是因為名詞部分的所指不是實在的物體使然。

被大量地、不自覺地運用，而非基本層次的詞語則需要特殊的語境來協助詞語的運用與理解。形成基本層次的基本決定因素是格式塔感知 (gestalt cognition)，也就是「部分—整體」構造的感知。人類對自然整體事物的知識，是建立在「部分」上的：建立在該事物產生功能 (function) 的部分上；建立在決定該事物之形狀或性狀而被反映和感知的部分上；也建立在決定著人類以何種原動性活動 (motor activity) 與事物發生相互作用的部分上 (梁等，1994：64-65)。這些「部分」是一整體事物與人類活動發生最直接交互作用的部分，因此也是最突出 (salient)、最易於理解和掌握的部分。從對物體整體知識的建立，進一步到對完整事件過程的感知，我們可以說，「格式塔感知」是一種擷取完整事件中構成及物性關係 (transitivity relations) 的部分，忽略或隱藏隨機性關係 (circumstantial relations) 部分的過程，在語言表達上構成前景 (foreground) 和背景 (background)，以利語言交際的經濟與順暢。從「打+名詞」形成的九個概括義素中，我們可以發現每一個義素都相當於一個格式塔的「部分—整體」構造：隱去背景、突出前景；同時九個概括義素又共同形成一個完整事件的格式塔框架。九個概括義素所顯現和隱現的語義成分，及動詞<打>的動作內涵可整理如下表：

	顯現的語義成分	隱現的語義成分	<打>的動作內涵
引發生理或心理活動	生理或心理反應	引致反應的原因	生理或心理反應表現在外的動作
參與 活動	活動的性質或類別	伴隨者	參與 (活動)
製造	成品、產物	原料、材料，	「製造」的過

		或憑藉的工具	程、方法、手段
使用	所憑藉的物體或工具	使用物體或工具的目的	「使用」的具體動作
有 技能	憑藉的物體或工具	施事者的角色、行為的規則	運用工具或物體的具體動作
處置	處置的對象	處置的結果、物體改變的狀態	「處置」的動作
碰觸	動作的目標	動作憑藉的工具	「碰觸」的動作方式
取得	動作的目標、對象	物體位移的終點	「取得」的方法
排除，使脫離	動作的目標	主事者的意圖，物體位移的起點	「排除，使脫離」的手段

【表七】「打+名詞」概括義素之顯現與隱現語義成分表

表中「隱現的語義成分」是各概括義素表達之事件的背景，它們不出現在「打—名詞」的表層詞彙結構中，但說話者選用與各義素相對應的「打—名詞」時，要不是在語境上，就是在潛意識中意識到隱現的背景，試看下面例句：

**引發生理或心理活動：**

1. 出了機場大門，冷不防打了哆嗦，冷呀！【平衡】
2. 盧生打了一個哈欠，有些睏倦的樣子。【平衡】
3. 熊貓火了，回頭再撲教授，教授打了愣，牠已到跟前。【平衡】
4. 後來因潘嫌所提供的明牌失靈，因恐潘嫌打其座車主意而將車子收回。【平衡】

**參與 活動：**

5. 剛剛還看到你們在一起收拾玩具，怎麼打起架來了？【平衡】



6.我私下先向家扶中心的服務小姐打過照面，她善解人意的笑納了。【平衡】

7. 他流落到江西一處山溝裡，給人打短工謀生。【平衡】

**製造：**

8. 因此特別忌諱食物打結，而包粽子，沒結怎麼包？【平衡】

9.他認為我外角球打全壘打的希望不大。【平衡】

10. 並且用電腦工整的打字，然後對某一個你喜歡投入行業的 【平衡】

**使用：**

11.當天下午，清吉仔穿了雨衣又打著傘，一直在屋外佇候。  
【平衡】

12.又親自半夜裡打著火把去深谷溝捉石蛙。【平衡】  
【白話】

**有 技能：**

13.那女生每次跟他們玩，都笑我們不會打排球。【平衡】

14.專長是彈鋼琴，打桌球。【平衡】

15.常自作主張請醫師幫他「打一針」，其實這樣也較易感染  
B 型肝炎。【平衡】

**處置：**

16.心術不正的算命佬，把好好的一份感情打了。【平衡】

17.又把蛋和蔥拿出來，又切蔥又打蛋，一丁點兒休息的時間都沒有。【平衡】

**碰觸：**

18.他非常像昨晚打了我一棒的流氓，我不能斷定。【白話】

19.司儀把「打磬，送法師回寮」錯說成「打法師，送引磬

回寮」。【平衡】

8. 你記得爸爸打你耳光時，你是怎麼咬了他的指頭嗎？【平衡】

取得：

9. 你們打了飯，都過來一起吃。【白話】
10. 病號圍著餐車伸著搪瓷盒打粥。【白話】
11. 小三和幾個男同學去擲骰子打香腸，一些女同學去買烤玉蜀黍吃。【平衡】

排除，使脫離：

12. 她讓那個顯然也是來打胎的姑娘坐她的位子。【白話】
13. 瞧他那樞鼻縮眼樣兒，打他的錢比你胛子打蛔蟲都難。【白話】

上面所引的例句，以底線標註的是在「打—名詞」中被隱現，而在語境中出現的語義成分。第 1 句引起「打哆嗦」的原因是「冷」；第 2 句盧生「打哈欠」是因為有點「睏倦」；第 3 句教授「打愣」是因為「熊貓」突然再撲向他而然；第 4 句要「打其座車主意」是因為「明牌失靈」，想找樣值錢的東西來抵的緣故；以上「冷」、「睏倦」、「熊貓」和「明牌失靈」都是引致「生理或心理反應」的誘因。第 5 句「打架」的主事者是「你們」；第 6 句「打照面」這個動作的參與者有二人，即「我」和「服務小姐」；第 7 句中「他」「給人」「打短工」，可見「打工」要有提供工作的一方和做工作的一方；在「參與 活動」的三個例句中，語境都指出了事件的參與者是複數，亦即要有「伴隨者」，事件才能完成。第 8 句「包粽子」要用「繩子」捆紮「打結」；第 9 句「打全壘打」當然是要用「球棒」去擊「球」；第 10 句「打字」是以「電腦」打出來的，「電腦」還沒普及之前可能用的是「打字機」；「繩子」、「球棒」、「電腦」、「打字機」等是義素「製造」隱現的原料或工

具。；第 11、12 句無論在句子中，或在「打+名詞」中，都沒有說明動作「打傘」和「打著火把」的目的是什麼，但從語境中我們可以推導出「打傘」的目的是「遮雨」，因「打傘」和「穿雨衣」並列，而且句中主人翁站在屋外，可見得屋外是下著雨的，「穿雨衣」是為了「擋雨」，「打傘」的目的也應該如是；至於「打火把」的目的則是為了「照明」，因為語境告訴我們場景是「半夜裡」，半夜裡視線不明，「打火把」當然是要「照明」，「遮雨」和「照明」的目的都隱現在「打+名詞」中，有賴我們根據語境推導出來。

第 13、14 句突顯了「打排球」和「打桌球」是一種技能，第 14 句用「不會」來否定這種能力，第 14 句則指明「打桌球」是一種跟「彈鋼琴」一樣的「專長」，而第 15 句則指出「打針」得由「醫師」等醫護人員施為<sup>84</sup>，這三個例句都暗示出能從事「打排球」、「打桌球」、「打針」等行為的，都是某種相對上的特定人物，且必須經過訓練或學習才行。第 16、17 兩句中「處置」的對象是「好好的一份感情」和「蛋」，從語境中可以推導出處置之後的結果是「感情破裂了」以及「蛋破了」。第 18 句「流氓」以「木棒」打說話者；第 19 句是用「棒槌」打「法師」和「磬」，第 20 句「爸爸」用「手」打兒子一個耳光；「說話者」、「法師」、「磬」、「兒子」是義素「碰觸」動作所及的目標，而「木棒」、「棒槌」、「手」是動作所憑藉的工具。第 21、22、23 句在「打—名詞」中都沒有出現「飯」、「粥」、「香腸」位移的終點，但語境中都說明了終點正是發出動作的人。第 24、25 句的「胎」和「蛔蟲」是

---

<sup>84</sup> 在我們的生活經驗中，「打針」得由醫護人員施為除了是因為醫護人員受過專業訓練之外，也由於藥劑是受管制，不是一般人都能取得的。這兩種因素是相生相成的，並不會與本文所謂的「+可學習」的語義特徵衝突，為了給「打針」類的「打—名詞」歸納出全體適用的語義特徵，我們將焦點放在「受過訓練」的語義成分上，但也接受「受管制」這一事實。

動作者不想保留而欲排除的東西，它們位移的起點是「姑娘」的身體和「胛子」。

這九個義素除了自成一個「部分—整體」的構造之外，又共同構成一個更大事件的格式塔框架，這個事件可描述如下：主事者使用工具去處置受事者，使受事者發生位移或狀態變化，從而產生一新的結果。這個事件包括一連串相關的動作：使用 處置（受事）位移（受事）變化 產生（結果），也包括整個事件的相關參與者：主事者、工具、受事者、結果，這些參與者並可透過轉喻（metonymy）或隱喻（metaphor）的方式引入其他的參與者，如：主事者引入起點或終點，工具引入原料或方法，受事者引入與事 目標或終點，詳細的情形將在下一節加以討論。

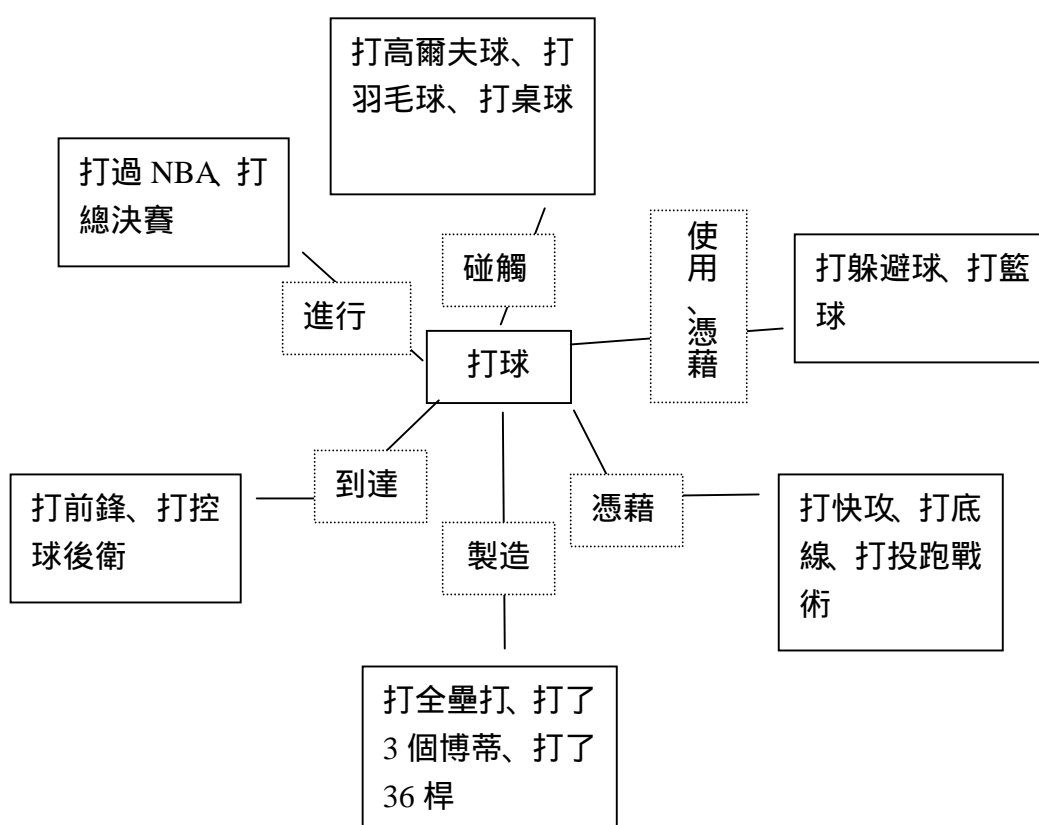
## 「打+名詞」語義之引申

- 在基本上是一個打快攻得分的球隊，打列陣慢攻反而不能發揮，而小馬龍卻習慣打華盛頓型的慢攻。
- 這一回合郭吉雄前九洞打了三十六桿，後九洞演出更是完美無瑕，打了三個博蒂的三十三桿。
- 因為他們可以把崔斯勒調去打小前鋒，而安排波特、安吉和戴維斯打後場車輪戰。
- 假如現在就打決賽，他們將和湖人開戰。
- 媽媽提議要去打羽毛球，我一聽，便趕緊起床。

➤ 那女生每次跟他們玩，都笑我們不會打排球。

以上的例句是可以構成「打球」這個整體事件概念的從屬事件。選「打球」作為這一節討論的開場白，一方面是因為「打球」具有很完整的格式塔結構，具體的結構成分有觸擊的對象（球）、工具（球具）、施事（力源），這些成分在〈打〉最早出現的用法中，就已隱含在事件概念內，如：「卻捉蒼頭奴，玉鞭打一百」【樂府詩集】與「以如意打唾壺」【世說新語】都含有力源、工具、對象，這些結構成分及其間的互動聯結關係，經過延伸之後，不斷在「打+名詞」的結構上或語義上出現，因此「打球」成為我們說明衍生語義之起源的最佳範例。另一方面是因為在語料中，我們能見到以「打+名詞」來表達一個事件不同方面的，以「打球」這個事件最多。在「打球」事件中，打球過程中運用的策略可以與〈打〉組合，如：打快攻、打底線、打投跑戰術；球打出去之後的結果或成績可以與〈打〉組合，如：打全壘打、打了3個博蒂、打了36桿；球手在運動場中所處的位置可以與〈打〉組合，如：打前鋒、打控球後衛；如果進行的是打球比賽，則比賽的類別或性質也可以與〈打〉組合，如：打過NBA，打世界冠軍的總決賽，打雙循環主客體賽；最後，不同的球類也與〈打〉組合，形成不同的「打+名詞」，如：打籃球、打躲避球與打高爾夫球、打羽毛球、打桌球。在這些組合中，〈打〉除了有「打球」的意思外，也有上一節分析出來之各種義素的語義特徵：「快攻」、「投跑戰術」等是比賽過程中所運用的策略，〈打〉有「憑藉」的語義特徵，我們將之視為是「使用」義素的衍生；「全壘打」、「3個博蒂」、「36桿」是成績，要透過球手以球棒或球桿將球擊出才能獲致，「球棒、球桿、球」等是造成此結果的媒介，〈打〉因而有「製造」的語義特徵；「前鋒」、「後衛」為地點，是球可能被運行到達的地

方，球手必須置身於「前鋒」或「後衛」才能打到球，<打>有「到達」的語義特徵，我們將這個語義特徵視為是「碰觸」義素的衍生；「NBA」、「世界冠軍總決賽」是球賽的性質，性質是個體或事件本身的屬性，不牽涉其他的事物，因此我們認為<打>在此處具有「進行」的語義特徵；而「高爾夫球、羽毛球、桌球」與「躲避球、籃球」之不同，是因為打球的方式不同，後者是打球的人直接接觸球體，也就是以手拿著球在進行「打球」的動作，「球」可視為「工具」，而<打>具有「使用」或「憑藉」的語義特徵；前者則除了有打球者的手和球體之外，還有擊球的用具，如：高爾夫球桿、羽毛球拍、桌球拍，打球時是球桿或球拍去擊球，<打>因此有「碰觸」的語義特徵。把<打>的語義特徵加註上去後，可得到如下之圖：



【圖十二】<打>之「打球」類概念搭配對象圖

不管接在<打>後面的名詞是什麼，<打>的意思都還是「打球」中

的「碰觸」義，也是<打>的基本語義「撞擊」。<打>的本義並沒有改變，只是事件的焦點轉移了，使得本義的焦點也跟著轉移，因而呈現出同一個意義而有細微的差別（張，2000a：10）。

## 轉喻（metonymy）

前文提及過，完整的事件包括及物性關係的部分與隨機性關係的部分。在「打球」的事件中，<打>與事件中不同關係的部分組合，表達「打球」事件不同方面的屬性，並因而生成語義特徵不同的義素。<打>這種意義的衍生，可以「轉喻」的觀點來解釋。

在認知模式理論的範疇劃分中，轉喻是「一種用次範疇、範疇成員或次模式來理解整個範疇的情形」（梁等，1994：112），要被理解的範疇與用來理解之的次範疇之間是鄰近關係。因為本體（被理解的範疇）和喻體（用來理解的次範疇）的毗鄰性，使本體被隱去，而喻體則代替本體為人所感知、理解，如：「白宮」代替「美國政府」、「華爾街」代替「美國金融中心」、「布衣」代替「平民百姓」、「巾幗」和「鬚眉」分別代替「女子」和「男子」等；至於日常語言中運用轉喻的例子更是俯拾皆是，如：「我昨天打電話到美國」，事實上是打電話給當時身在美國的某人，而非打電話給「美國」這個國家；「你出去運動，把肚子消化消化」【平衡】中，「肚子」代替的是胃裡的食物；「對曾出生入死打過這場戰爭的老一輩來說」【平衡】，「老一輩」是年歲、輩份，用來替代年紀大的人；「船艙內涼涼的空調催人欲眠」【平衡】，「空調」本來是調節空氣流通的機器，此處用來代替這種機器送出來的「空氣」；「十五年前，大眾電腦初成立」【平衡】，以品牌加上商品的「大眾電腦」來代替生產這種產品的「公司」。

王（2000a）從認知語言學的角度，討論「吃食堂」一類 VO

格式中 O 的性質問題，根據 V 和 O 之間的關係來劃分 VO 格式的原型（即 O 是 V 的受事），從而確認「食堂」不是處所賓語，也不是方式賓語，而是受事實語的轉喻形式。王（2000a）對「吃食堂」類 VO 格式中 O 性質的確認，與「以訊息為本的格語法（Information-Based Case Grammar, ICG）」（林，1992）之精神不謀而合。在 ICG 系統中，論元（argument）有必要論元與選用論元之分，必要論元是就動詞的語義內涵定出來的，能夠滿足動詞語義的內涵，而選用論元則否（林，1992）。例如：「吃」的語義內涵要求作出該動作的論元，及可以成為該動作「吃」的對象的論元，因此主事（agent）和受事（patient）是「吃」的必要論元。至於以什麼方式來「吃」，或者在哪裡「吃」，則不構成定義「吃」的條件，因此「用筷子」、「用碗」等工具（instrument），或「在食堂」、「在館子」等處所（location）屬於「吃」的選用論元。以 V 和 O 之間的關係來劃分 VO 格式的原型，並確定必要論元的角色，就某方面來說，這是承認了語言現象的規律性；而據此分析非原型 O 的成因，則驗證了語言與心理認知、文化知識等非語言因素的互動關係。

根據學者的研究，本體和喻體大概有以下幾種關係：

王（2000a：58）：

- 用部分指整體：大鬍子哈哈地笑著。
- 用整體指部分：他拿起電話，按了建國飯店號碼。
- 用產地指產品：事兒成了我請你喝茅台。
- 用容器指內容：他一連吃了三大碗。
- 用工具指使用者或動作：小李的姐夫也是個筆桿子。
- 用所在地指人、物：申辦奧運會落選，整個北京都憋著一口氣。



- 用作者指作品：讀點兒魯迅。

王 ( 2000 : 30-31 ) :

A 相符關係—

- 器皿與所盛之物：冷碟—涼菜、拼盤—多種涼菜拼成的菜。
- 物飾名稱與穿戴者：裙釵—婦女、便衣—便衣警察。
- 處所與機構：衙門—舊時的官府。
- 地點與人：門房—看門人、朱門—富貴人家。
- 事件與參與者：大會將於五月進行—大會 ( 與會者 ) 通過了一項重要決議。
- 社會團體、單位與其成員：檢修工廠—工廠 ( 工人 ) 罷工。
- 作者與其作品：偉大的詩人普希金—閱讀普希金。
- 知識領域與對象：語法學—語法。
- 作為與結果、處所等：建築—建築物、打扮—打扮出來的樣子。
- 形式與內容：厚厚的一本書 ( 形式 ) —一本有趣的書 ( 內容 ) 。
- 具體與抽象：飯碗—職業、胃口—食慾。

B 相連關係—

- 部分與整體：人手—做事的人、耳目—探子、朝夕—天天。
- 種概念與屬概念：老人—父母、女人—妻子。
- 單數與複數。
- 特徵與具有者：鬚眉—男子、蛾眉—美人。
- 材料與製成品：丹青—繪畫、狼毫—毛筆。

Ahrens et al ( 1998 ) :

A meronymic extension

- 以全蓋偏：這把刀很鋒利。（刀—刀刃）
- 以偏蓋全：花園裡種了好幾棵杜鵑花。（花—樹）

#### B 轉喻延伸

- agentivization：卡瑞拉斯今年四月的台北音樂會由中國時報主辦戶外轉播。（媒體—發行機構）
- product instantiation：鄉公所的公務員，不少是開賓士上班的。（廠牌—產品）
- grinding：每當媽媽要我吃苦瓜時，我立刻逃之夭夭。（單數—複數）
- portioning：但願很快在國語日報上看到您的想法和做法。  
（媒體—內容）

冬天吃火鍋真是一大享受。（容器—食物）

這個孩子的頭腦不錯。（器官/身體部位—功能）

- space mark-up：在和平東路下車。（路標—區域）
- time mark-up：試問，聯考以前還是聯考以後快樂。（事件—時點）

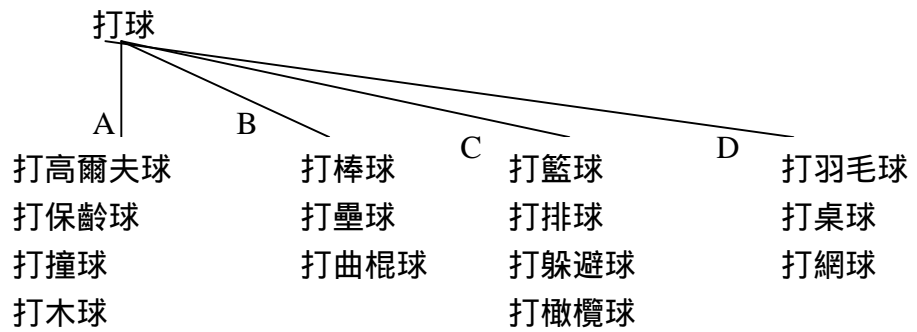
所謂一日斷食法，是在前一天晚飯過後，即不再進食。（物體—過程）

## <打>選擇搭配的對象來源

現在我們以「打球」為例，看看「打球」這一事件構成的格式塔結構中，各組成部分如何與「打球」的概念發生關係，並進而形成「打+名詞」。首先，我們先區分「打+各種球類」的「打+

名詞」，如：打高爾夫球、打棒球、打籃球、打羽毛球 等。

<打>與各種球類合成的語詞大致可分成四類，我們將之視為是「打球」的次範疇，其範疇成員有：



A 範疇成員共享的典型特徵 (prototypical character) 是：需使用球具，行為者至少一人；B 範疇成員共享的典型特徵是：需使用球具，行為者是二個彼此對立的團隊，行為者分別扮演進攻和防守的角色；C 範疇成員共享的典型特徵是：無需使用球具，行為者是二個彼此對立的團隊，行為者隨時轉換其進攻或防守的角色；D 範疇成員共享的典型特徵是：需使用球具，行為者至少二人。其中，A、B、D 範疇有「使用球具」這一共享特徵，B、C 範疇的共享特徵為「行為者是二個對立的團隊」，而在「扮演進攻或防守角色」的特徵上有細微的差異：B 範疇的二個對立團隊在一定時間（以「場次」為單位）內固定分別扮演進攻和防守的角色，而 C 範疇的二個對立團隊則是隨時在轉變其進攻或防守的角色。這四個次範疇除了各別的共享特徵外，還有一個固有特徵 (inherent character)，更精確的說法應該是，這四個次範疇都繼承「打球」的一個固有特徵，即，在真的觸擊到球體之前，得有「揮」的前置動作，「觸擊」才能實現，試想，如果沒有「揮」的前置動作而只有「碰觸」，那會是什麼樣的動作呢？很明顯的，那是「摸」、「撫」、「揉」、「捏」一類的動作。「揮」這個預備動

作是<打>的「碰觸」義的固有特徵，因此是「碰觸」義素框中基本成員的共享特徵，也是「碰觸」義隱喻<sup>85</sup>用法的基礎。

「當棒球確實被擊中之後，就會形成一個飛行軌道——那就是說，會出現一個細而長的軌道，一個堅硬的物體沿著該軌道迅速有力地飛行」(梁等，1994：148)這一段話描繪的是球體被擊中後飛行軌道的「形象圖式」(image schema)；這個形象圖式提供了一個很有意思的啟發：「球體被擊中之後」的飛行能量從何而來？讓我們來看看球棒擊中球之前的運行軌道如何。在這之前，容我們先稍稍複習一下國中理化的「功與能」。

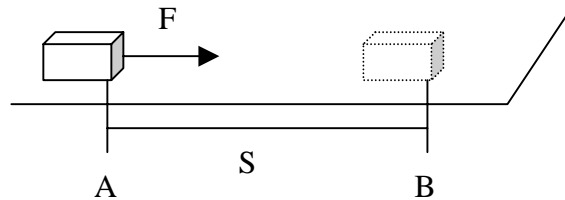
在物理學上，物體有維持它原有運動狀態的特性，亦即，一切物體若不受外力的作用，則靜止的物體永遠靜止，運動的物體永遠作等速度運動，這就是有名的「牛頓第一運動定律——慣性定律」。然而，在 A、B、C、D 四個次範疇中，我們可以看到球體在被擊中而飛行前，可以是處於靜止狀態的，如 A 次範疇，也可以是處於運動 (dynamic) 狀態的，如 B、C、D 次範疇。球體的飛行意謂著它的運動狀態發生了變化。當物體受到外力時，它的運動狀態就會改變，如：對一個靜止的球施力（打或踢），可以使它的速率改變（如打高爾夫球）；而對一個在運動中的球施力，則可以改變其運動方向（如打棒球），這就是「牛頓第二運動定律——運動定律」。

觀察一下 A、B、D 三個次範疇成員的動作，我們可以得到一個動作的圖象：球棒、球桿、球拍擊球之前，必經一「揮」的動作，而後才有觸擊球的<打>動作，然後就看到球飛出去，或向前滾動（打撞球），「揮」這個動作為球體提供了飛行或滾動的能量，而「揮」的能量則來自於力源對球棒、球桿、球拍等球具所作的「功」。若有一力  $F$  作用於物體之上，並在作用的過程中使物體

---

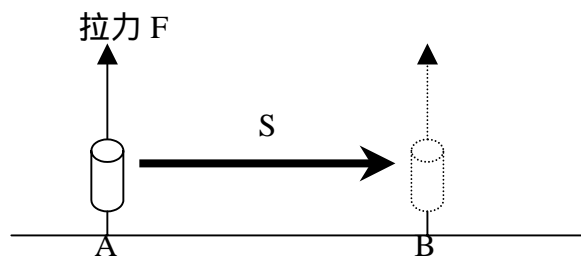
<sup>85</sup> 關於「隱喻」理論的介紹和闡釋，可參閱曾（1997）和李（2000）。

沿著力的方向移動一段距離  $S$ ，則該力  $F$  對物體「作功」，而物體則由於狀態改變(運動位置改變或運動速度改變)而具有動能  $E$ ，如【圖十三】所示：



【圖十三】水平施力物體位移作功圖

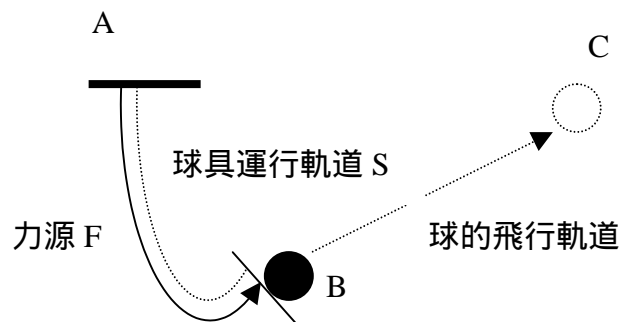
若是手提水桶在水平方向上行走  $S$  的距離，此時手的拉力  $F$  對水桶的作用方向是垂直向上，但水桶的移動方向是水平的，作用力和物體的移動方向不是平行的，則手的拉力對水桶不作功，如【圖十四】所示：



【圖十四】垂直施力物體位移作功圖

在「揮」的過程中，球員將球具提高，並用力放下手臂，在這段由高而低的軌跡中，力與球具如影隨形，對球具作功，使球具具有動能，這股動能在接觸到球的那一剎那傳遞到球上，因而使球具有動能，並以飛行的方式展現動能。因此，「打(球)」的動作實際上是「揮(運行)—打(觸及)」的過程，而「打球」的事件概念則至少蘊含著「運行」、「觸及」、「飛行」等三個從屬

事件，這一事件概念可以下面的形象圖式表示：



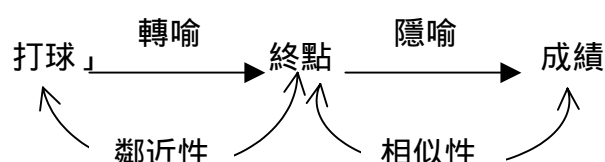
【圖十五】「打球」事件概念之形象圖式

A、B、C 分別是球具的起始位置、球具與球接觸的位置、及球飛行的目標。從 A 到 B 是「揮」動作運行的軌道，力源 F 對球具做功，使球具具有動能，球具在 B 點與球碰撞上，並將動能傳遞給球；從 B 到 C 則是球的飛行軌道，力源和球具都離開了球，球以在 B 點獲得的動能向前飛行。我們用這個形象圖式想表明的是，「揮」的運行軌道如同球的飛行軌道一般，也是一個細長的軌道，這一個細長的軌道對於「碰觸」義素框成員的延伸提供了很重要的隱喻基礎，詳細的情形將在下文闡述。

## 「打+名詞」之非「碰觸」義的延伸途徑及關聯

【圖十五】的形象圖式顯示其含有如下的結構成份：球具、球體、球具運行或球體飛行的軌道、力源、目標。我們以「工具」稱呼「球具」在「打球」事件中扮演的角色，以「位移本體」稱呼「球體」扮演的角色，以「軌跡」稱呼「球具運行的軌道」，以「路徑」稱呼「球體飛行的軌道」，以「主事者」稱呼「力源」，以「終點」稱呼「目標」；這些名稱便於我們以一個類名來統攝眾多相似的概念，這種統攝方式就某方面來說，其實是一種「隱

喻」機制的使用，例如：策略、各種用具、方式 在特定語境中，都可視之為「工具」；目標、產品、結果、成績 可視之為「終點」。在「打球」的次範疇中，以各種球類為與<打>組合的基本成員，【圖十五】中的結構成份由於是「打球」事件的從屬概念，因此可透過轉喻和隱喻的機制生成與<打>組合的延伸成員，就如從衣著上可以看出一個人的身份地位，所以用「布衣」代替「平民百姓」，從相貌特徵可以辨別一個人的性別或容貌，所以「娥眉」代替「美女」、「鬚眉」代替「男子」。就本論文收集的語料所見，成績可做為與<打>組合的延伸成員，「成績」以「終點」做為隱喻的來源，而終點是「打球」的從屬概念，其延伸過程如下：



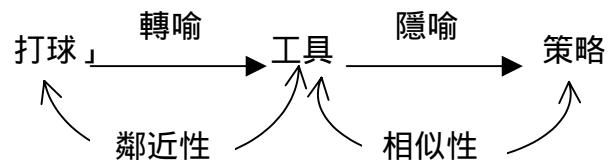
【圖十六】「打全壘打」類之「打+名詞」延伸過程

因此，<打>加上某種球類成績的術語，我們就可以知道打的是什麼球，結果如何，如：

- 這一回合郭吉雄前九洞打了 36 桿。【平衡】—高爾夫球
- 打了三個博蒂的 33 桿。【平衡】—高爾夫球
- 萬一打了全壘打，常連帶的把人家的窗戶打破。【平衡】—棒球
- 爸爸常打小球給我們接。【平衡】—羽毛球
- 現在他需要做的是如何打好網前低吊球和如何加大腳步幫助自己 【平衡】—網球

如果要了解球員或球隊某方面的專長，可從球員或球隊擅長的打法或採用的策略窺知一二，策略以「工具」做為隱喻來源，而「工

具」為「打球」事件的從屬概念，有如下的延伸過程：

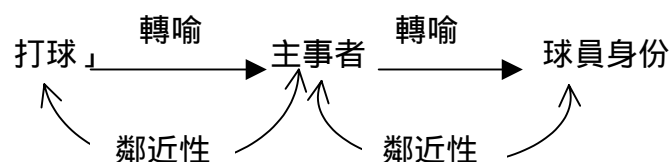


【圖十七】「打底線」類之「打+名詞」延伸過程

例句如：

- 這使擅長打底線的王思婷佔盡便宜。【平衡】
- 而小馬龍卻習慣打華盛頓型的慢攻。【平衡】
- 在基本上是一個打快攻得分的球隊，打列陣慢攻反而不能發揮。【平衡】
- 地主隊就以非洲中鋒奧拉裘旺為主，大打內線戰，而公牛的喬頓也不甘示弱。【平衡】

如果我們要知道球員在球賽中所負責的任務，可由球員在球場上所佔據的位置，或謂球員的角色來表現，球員的身份以「主事者」做為轉喻的來源，而「主事者」是「打球」事件的從屬概念，有著如下的延伸過程：



【圖十八】「打前鋒」類之「打+名詞」延伸過程

例句如：

- 因為他們可以把崔斯勤調去打小前鋒。【平衡】



- 他打的是控球後衛，但也是得分主力。【平衡】

除此之外，不顯示在形象圖示之中，而與「打球」事件相關如比賽的類型，也能透過轉喻的途徑取代「球」成為<打>字的組合對象，並傳達出「打球」的意義，我們要知道某個球員的資歷，可以從球員參加過或能參加的比賽類型來了解該球員的水準，例句如下：

- 其中二年打過大聯盟。【平衡】
- 他打過 NBA 和 ABA，也幹過教練、籃球評論員。【平衡】
- 讓甲組學生球員能同時打社會甲組聯賽與學校聯賽。【平衡】
- 湖人在費城打世界冠軍的總決賽第六戰。【平衡】

「比賽類型」、「打法或策略」、「身份、角色」等如同「布衣」、「娥眉」、「鬚眉」一般，有「突顯 (salient)」的特性，藉由這些突顯的特徵，人們可以了解相應概念的內涵。

在得出【圖十五】的形象圖式之前，我們花了一點篇幅說明「揮」的動作在「打球」事件中的重要性，並指出「揮」形成的細長軌跡是「碰觸」義素框中延伸成員的隱喻基礎<sup>86</sup>。讓我們先看幾個例子：

- 把牠抓到前面來輕輕的打著牠的耳光。【平衡】
- 敲了木魚或打了茶鼓，僧人魚貫而入。【平衡】
- 八成投在國防上面，買武器、訓練大軍要打中共。
- 民進黨執政，中國會打台灣嗎？
- 囚室，伏案桌前，聆聽潮打孤城。
- 阿姨宣判我該戴眼鏡時，猶如一記響雷，打在我的心頭上。
- 曙光如聚光燈一般先打在翠綠的山峰。

---

<sup>86</sup> 有些動作不像「打球」可以分解成「揮」、「觸及」、「飛行」等三段動作，也不一定形成「軌跡」和「路徑」兩段運動路線，但基本上都有「形成一細長軌道（軌跡）」的特徵。在做推演時，我們將以這個特徵做為與「打球」動作的相似性連結。

- 雨水不停地打在車窗上。
- 閃入我腦海的念頭就是去打那隻翹尾巴的鳥兒。

### 打耳光、打鼓

「揮」是觸及球之前的預備動作；打人耳光時，得先揚起手，再將手迅速放下觸及別人的臉頰，這個「揚起手—迅速放下手」的過程形成一個細長的軌跡，類似「揮」所形成的軌跡，「打鼓」的情形也類似，因此以<打>來表達「V 耳光」、「V 鼓」的動作。

### 打中共、中國打台灣

在武器不發達的古代中國，打仗的方式是貼身肉搏的。敵對的兩軍各在戰線的兩邊互相對陣，等將軍一聲令下，雙方人馬再向前衝殺，遇到一個殺一個，遇到兩個殺一雙，人馬向前衝殺的過程形成一個細長的軌跡，類似「揮」，是遇到敵人之前的前置動作；在大國攻小國的戰役中，大國總要從自己的領土跋涉一段路程到達小國的領地，才能攻打小國，這一段跋涉的路程也是一個細長的軌跡；由於衝殺過程或跋涉路程形成的細長軌跡與「揮」形成的軌跡有相似性，因此<打>透過隱喻可以指涉「攻擊」的概念。

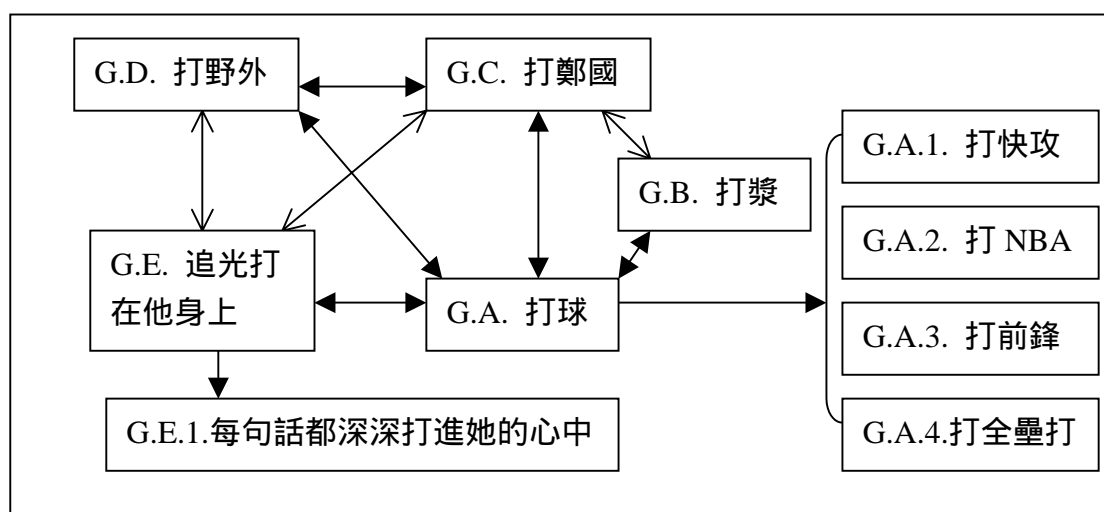
### 潮打孤城、響雷打在心頭上、曙光打在山峰上、雨水打在車窗上

這一類運動的運動路線是由位移本體行進造成的「路徑」：潮水一波波向岸邊洶湧的過程類似球飛行到達終點所形成的路徑；聲音要藉由空氣之類的媒介才能從 A 處傳遞到 B 處、響雷的聲音在空氣中傳遞而後到達心版上的過程，形成一個位移本體行進的路線；光線從光源照射到物體上，也是一種（光線）行進的過程；雨水由天上落到車窗或其他物體上，這個從天而降的過程也是位移本體「雨水」行進造成的路徑。這些路線都類似「飛行」的路徑，因此<打>透過隱喻可以表達這些動作過程。

## 打鳥

「鳥」是在天上飛，或者棲息在樹上的生物，無論動靜都距離人類很遙遠，因此小孩子利用彈弓向鳥兒投射石子，而大人則利用弓箭或槍向鳥兒發射箭或子彈；石子、弓箭、子彈從器械發射出去至擊中鳥兒，之間飛行的過程形成一個細長的軌跡，<打>透過隱喻也能表達「射擊」的概念。類似的還有「打靶」。

我們可將義素框 G 中各成員之間的聯繫以下表表示：



【圖十九】「碰觸」義素成員聯繫圖

**G.A** 打球、打鼓、打靶、打落水狗、打屁股、打樁<sup>87</sup>、打簾子、打春<sup>88</sup>、打鬼、打嘴

**G.B** 打餡兒、打糰子、打漿<sup>89</sup>

<sup>87</sup> 打樁：把木樁、石樁等砸進地裡，使建築物基礎堅固。（現代漢語詞典，1996：229）

<sup>88</sup> 打春：舊時府縣官在立春前一天迎接用泥土做的春牛，放衙門前，立春日用紅綠鞭抽打，因此俗稱立春為打春。（現代漢語詞典，1996：225）

<sup>89</sup> 打漿：攪拌紙漿，使纖維分散開，均勻地懸浮在水裡，是造紙的重要工序。（現代漢語詞典，1996：226）

G.C 打鄭國、打援<sup>90</sup>

G.D 打野外<sup>91</sup>、打前站<sup>92</sup>

G.E 追光打在她身上、潮打孤城、

G.E.1 每一句話都深深的打進她的心中、為什麼這孩子竟能如此深深的打進他心中

G.A.中的成員是最基本的「碰觸」義的成員，可以形象圖式【十五】來說明動作的過程；G.B.列出來的是「攪拌」型態的碰觸，攪拌時以棒子或任何細長的工具（筷子、湯匙、鏟子、竹竿）將物體翻動；G.C.與G.A.間的關係在於形象圖式【十五】中A-B這一軌跡的相似性隱喻映射，在G.C中的成員，可得出「攻打」的碰觸義，「攻打」一詞必以主事者，即發動攻擊行動的一方，為基本句型的主語，那發動攻擊行動的一方必是經歷一段行軍路線，亦即形成一細長軌跡的前置行動（pre-action），才能大軍壓境，攻打敵國。G.D.的成員，是「到達」型的碰觸，G.D.與G.C.類似，「到達」目的地必經一番長途跋涉，形成一細長的軌跡，G.D與G.A.的聯繫也在這一細長的軌跡上經隱喻映射形成。G.E是「降落」、「照射」型的碰觸，以自然或物理現象為動作的主體，與G.A的聯繫在「降落、投射、照射」所形成的細長路徑上。G.A、G.B、G.C、G.D、G.E兩兩互相聯繫，G.B以細長的工具與形象圖式【十五】的細長軌跡建立相似關係；G.C、G.D、G.E則以前置行動形成的細長軌跡，或位移本體行進的路徑，與形象圖式【十

---

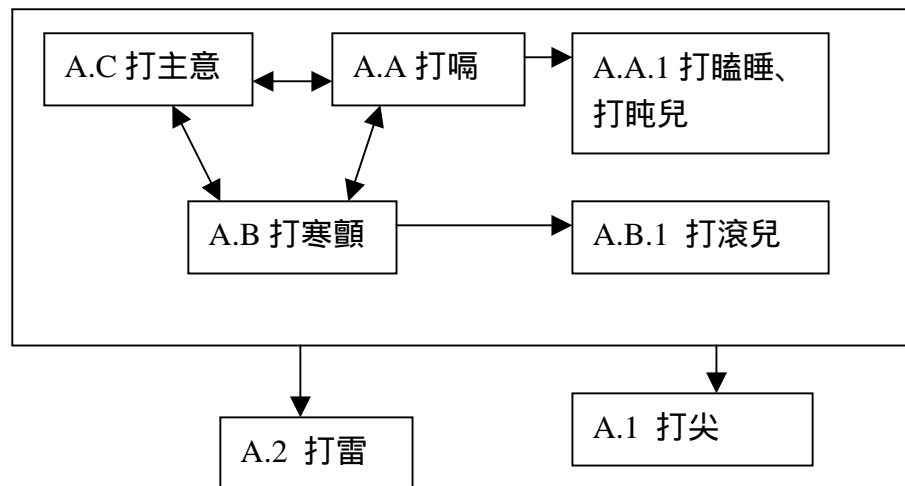
<sup>90</sup> 打援：攻打增援的敵軍（現代漢語詞典，1996：229）

<sup>91</sup> 打野外：到野外演習。（現代漢語詞典，1996：229）

<sup>92</sup> 打前站：行軍或集體出行的時候，先有人到將要停留或到達的地點去辦理食宿等事務，叫打前站。（現代漢語詞典，1996：227）

五】建立起相似關係。最後，G.A 的相關概念由於毗鄰性而轉喻延伸，得到 G.A.1、G.A.2、G.A.3、G.A.4；G.E 則延伸出更抽象的 G.E.1，在 G.E.1 中的<打>是一股無形力量的碰觸，碰觸的目標或對象也是抽象的精神或心靈。

義素框 A 的基本成員以人體生理或心理的(反射)動作為主，我們認為這種動作也藉由形象圖式【十五】而與義素框 G 的成員聯繫框架建立關係。先看義素框 A 內部的成員聯繫框架圖：



【圖二十】「引發生理或心理活動」義素成員聯繫圖

**A.A** 打嗝、打呵欠、打呼嚕、打鼾、打噴嚏、那馬打了響鼻

**A.A.1** 打瞌睡、打盹兒

**A.B** 打寒顫、打哆嗦、打愣

**A.B.1** 打滾兒、打晃兒<sup>93</sup>、打挺兒<sup>94</sup>、打躬作揖、打圈子、打轉兒、

<sup>93</sup> 打晃兒：（身體）左右搖擺站立不穩。（現代漢語詞典，1996：226）

<sup>94</sup> 打挺兒：頭頸用力向後仰，胸部和腹部挺起。（現代漢語詞典，1996：228）

打把勢<sup>95</sup>、打拳<sup>96</sup>

A.C 打主意、打哈哈、打起精神、打其座車的主意

A.1 打尖<sup>97</sup>、打先鋒、打頭陣、打問訊、打游擊、打拍子、打光腳、打光棍、打赤膊

A.2 打蔫兒<sup>98</sup>、打苞<sup>99</sup>、打雷、打閃<sup>100</sup>

A.A 是人體的第一類生理動作，這些動作都發生在上呼吸道的部位，以「打嗝」為例，「打嗝」是一種多餘的空氣從胃裡冒到喉頭而排出體外的生理經驗，空氣從胃裡冒到喉頭，這一路經過的是一細長的管道；「打呵欠」是因為環境中二氧化碳濃度過高，大腦得不到足夠的氧氣，我們藉由「打呵欠」這個深長的呼吸動作來獲取大腦所需的氧氣，而氧氣從體外被我們大口地吸進肺部，這中間也是經過一細長的管道；「打噴嚏」是由於呼吸道上的黏膜纖毛有異物附著，為了排出那使人不舒服的異物，我們用「打噴嚏」的動作使異物從鼻腔排出，異物一路經過的是鼻腔這一細長的管道。「打瞌睡」、「打盹兒」雖不是發生在上呼吸道的動作，但表現在與上呼吸道毗鄰的眼睛上，因此我們認為 A.A.1 是透過鄰近性的轉喻途徑延伸而來的。A.B 是人體的第二類生理動作，這一類動作發生於身體軀幹，典型的動作是身體受到外界的刺激，而由大腦對自律神經（意志不能控制的神經）下達命令，使身體產生 A.B 類的反射動作來提醒我們針對外界的刺激對身體採取保護措施，以免身體遭受更重大的傷害；動作的反應由大腦

---

<sup>95</sup> 打把勢：❶練武術❷泛指手舞足蹈。（現代漢語詞典，1996：225）

<sup>96</sup> 打拳：練拳術。（現代漢語詞典，1996：228）

<sup>97</sup> 打尖：旅途中休息下來吃點東西。（現代漢語詞典，1996：226）

<sup>98</sup> 打蔫兒：植物枝葉萎縮下垂。（現代漢語詞典，1996：227）

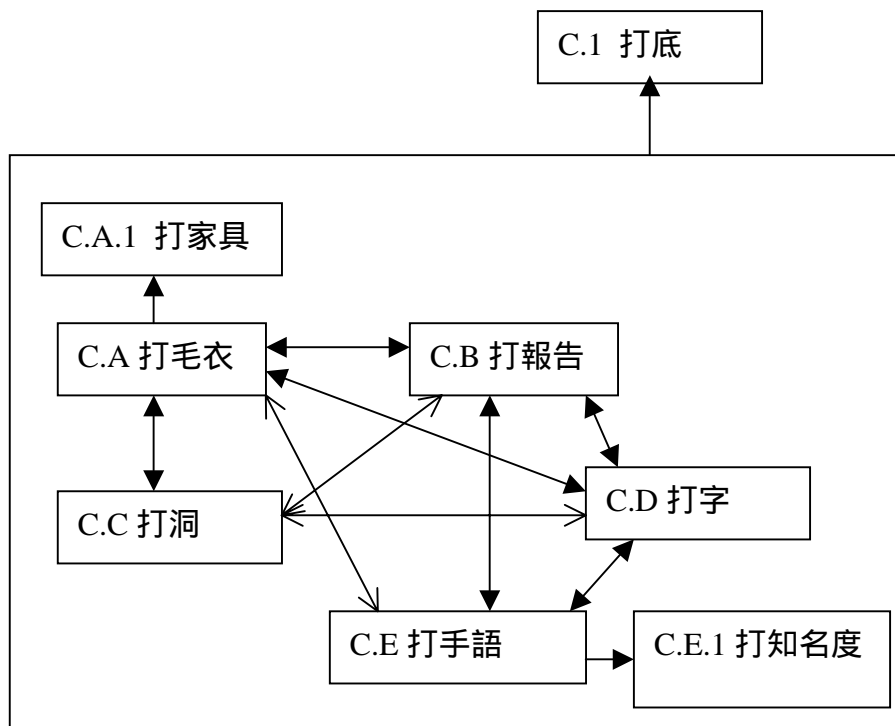
<sup>99</sup> 打苞：小麥、高粱等穀類作物孕穗。（現代漢語詞典，1996：225）

<sup>100</sup> 打閃：雲層發生放電現象。（現代漢語詞典，1996：228）

下達神經，再到達軀體而表現出來，我們可以將這個命令傳輸的路徑視為一細長的軌道；A.B.1 的成員以其表現為四肢或軀幹的動作，而與 A.B 建立起轉喻延伸的途徑。A.C 是人的心理活動，因為心理與生理是生物行為一體之兩面，而與 A.A 和 A.B 這兩類生理活動因相近關係而轉喻延伸形成。A.1 的成員雖也是個人的獨立行為，但已不限於是身體上的動作了，而是個人的某種抽象行為；A2 則是從人體生理上的自然反應轉移到自然界事物的自然現象，包括植物生命周期中的某一環節，如「打蔦、打苞」，和天氣的物理現象，如「打雷」、「打閃」。

#### **B.A** 打仗、打工、打混戰、打官司、打交道、打架、打招呼、打會、打照面、打獵

義素框 B 的成員以需要「伴隨者」的動作為主。義素框 B 與義素框 G 的關係不是明顯地建立在形象圖式的相似性上，而是建立在兩者的動作行為者數目相似的特點上。由「碰觸」義延伸出來的「攻擊」義，也就是 G.C 的「打——名詞」所表達的概念，其事件的內容涉及二個以上的行為動作者，而義素框 B 的成員也要求二人以上的行為者才能遂行動作，因此義素框 B 與 G.C 有了聯繫。



【圖二十一】「製造」義素成員聯繫圖

**C.A** 打毛衣、打草鞋、打包裹、打地舖、打場子<sup>101</sup>、打格子、打井

**C.A.1** 打家具、打牆、打壩、打刀、打燒餅、打首飾、打結

**C.B** 打報告、打白條<sup>102</sup>、打電報、打保票、打草稿

**C.C** 打洞、打眼兒、打孔

**C.D** 打字、打成績、打鉤、打問號、打圖樣兒

**C.E** 打手語、打手勢、打暗號、打指令、打信號

<sup>101</sup> 打場子：跑江湖的曲藝、雜技演員用敲鑼鼓、吆喝等方式把觀眾招引來圍成圓形的表演場地，叫做打場子。（現代漢語詞典，1996：225）

<sup>102</sup> 打白條：❶開具非正式的收據等❷收購時用單據代替應付的現款，日後再予以兌付。（現代漢語詞典，1996：225）



### C.E.1 打知名度、打形象、打不出名堂

### C.1 打底、打底子<sup>103</sup>、打著火苗、打譜<sup>104</sup>、打伙兒<sup>105</sup>、打泡<sup>106</sup>

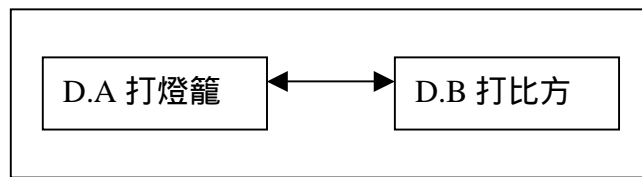
義素框 C 中<打>的基本語義是「製造」，而名詞是表示「製造」的成果；在形象圖式【十五】中，我們視球體飛行的終點目標 C 是動作的最後結果，「打全壘打」等「打—名詞」的形成便有跡可循，而義素框 C 便可藉 G.A.4 與義素框 G 建立聯繫。在「製造」義的成員聯繫框架中，製造出來的東西基本上是一種容器，或類似容器的事物。C.A 中的名詞是可容納具體事物的類似容器的物件：「毛衣」容納人體的上半身軀、「草鞋」容納人體的足部、「包裹」容納一些體積小的東西、「地舖」容納整個人的身體、「場子」容納表演雜藝的人和其道具、「格子」容納一些符號、「井」容納地下水。C.A.1 中與<打>組合的名詞則是一些具體的物件，經由某種方式製造產生出來。C.B 的名詞是容納抽象事物如知識、訊息的容器—媒體：「報告」容納的是有組織、有架構的知識或訊息、「電報」容納要告予人知的消息、「白條」容納買賣交易中有關貨物之數量、價格等資料。C.C 中的名詞是一種兩端開放的容器，可使細長的繩索「穿」透。而 C.B 所隱含的抽象內容物則成為 C.D 中<打>字的搭配對象，C.D 中的名詞多為以線條構成的符號，這些符號蘊含著約定俗成的意義，如「成績」以數字為主體，代表評價的結果；「鉤」表示正確等意義、「問號」表示疑問。C.E 以更抽象的載體，如：手語、手勢、暗號等作為承載訊息的容器；C.1 的名詞則是某種動作的結果。

<sup>103</sup> 打底子：❶畫底樣或起草稿❷墊底兒❸奠定基礎。（現代漢語詞典，1996：225）

<sup>104</sup> 打譜：❶按照棋譜把棋子順次擺出來，學習下棋的技巧❷訂出大概的計劃。（現代漢語詞典，1996：227）

<sup>105</sup> 打伙兒：結伴；合伙。（現代漢語詞典，1996：226）

<sup>106</sup> 打泡：手腳等部分由於磨擦而起泡。（現代漢語詞典，1996：227）



【圖二十二】「使用」義素成員聯繫圖

**D.A** 打燈籠、打秋千、打傘、打扇、打電話、打釘<sup>107</sup>、打炮、打夯<sup>108</sup>、打擂台、打場<sup>109</sup>、打卦<sup>110</sup>、打肥皂、打粉底、打方向盤、打把

**D.B** 打比方、打官腔、打馬虎眼、打啞謎、打隱語、打聯俄容共的口號、打非主流策略、打著藍旗反藍旗、

義素框 D 的基本語義是「使用」，與<打>搭配的典型名詞是表示工具的名詞；「工具」是形象圖式【十五】的結構成分之一，G.A.1 由於這一結構成分與 G.A 發生鄰近性和相似性關係而延伸出來，而義素框 D 也透過「工具」這一結構成分自成一格。D.A 中與<打>搭配的名詞多是典型表示有特殊用途之工具的名詞，如照明用的燈籠、遮陽遮雨用的傘、通訊用的電話、砸實地基用的夯，有些名詞則因為其可提供某種用途，因而也被視為一種工具，如表示場地的「擂台」、「場」，表示清潔用品的「肥皂」，可使車子改變方向的「方向盤」。相對於 D.A 中表示具體物體的名詞，D.B 中的名詞是表示抽象之策略的名詞，主事者採用某種策略，或憑藉某種方法來完成某種特殊的行為，如「打比方」是一種特殊的說話、敘述行為，以比喻的方式，「用一事物來說

<sup>107</sup> 打釘：採礦、開隧道等爆破工程中，用釘子在岩石上鑿孔。（現代漢語詞典，1996：227）

<sup>108</sup> 打夯：用夯把地基砸實。（現代漢語詞典，1996：226）

<sup>109</sup> 打場：麥子、高粱、豆子等農作物收割後在場上脫粒。（現代漢語詞典，1996：225）

<sup>110</sup> 打卦：把卦扔到地上，根據卦象推算吉凶。（現代漢語詞典，1996：226）

明另一件事件」<sup>111</sup>；「打官腔」是一種特殊的交際應對行為，用的是「說一些原則、規章等冠冕堂皇的話」的方法「對人進行應付、推托、責備」<sup>112</sup>；「打啞謎」也是一種特殊的說話、敘述行為，以「沒有明確地把意思說出來或表示出來」<sup>113</sup>的方式來陳述事情。

#### **E.A** 打領帶、打牌、打麻將、打槍、打電動玩具、打針、打電腦、打蠟、打算盤

義素框 E 中的名詞與 D.A 中的名詞一樣，是表示具體物體的名詞，不同的是，義素框 E 中的名詞與<打>組合後，表示某種有規則可循的技巧，因為是技巧，所以有表現好壞的差別，如：

- 他的身體練得很強壯，槍打得最準確，軍禮行得好漂亮。【平衡】
- 好，張同學，那你這個電動打得很好，你功課是不是很好呢？【平衡】
- 我心不在焉，俄羅斯方塊打得亂七八糟。【平衡】
- 她又學會了打麻將，，經常把一個月底工資輸得精光。【白話】
- 這面上的漆打得還可以。【白話】

第三個例句的「俄羅斯方塊」是電動玩具中的一種遊戲，與「電動（玩具）」有鄰近性，因此可以被借來代指電動玩具；相同的情況也發生在「打針」上，根據語料所見，除了工具「針」能與<打>搭配形成「打+名詞」之外，裝在針筒裡的藥劑也可與<打>搭配，如：打速賜康、打麻藥、打一針強心劑、打鎮靜劑，而那種用大藥瓶吊起來打的針劑則以藥水注射的形式——「點滴」——與

<sup>111</sup> 現代漢語詞典，1996：225。

<sup>112</sup> 現代漢語詞典，1996：226。

<sup>113</sup> 現代漢語詞典，1996：228。

<打>搭配。

**F.A** 打冰、打蛋、打道、打折扣、打價、打穀

**F.A.1** 碗打了、把好好的一份感情打了，打落冷宮

在義素框 G 的成員中，有一類成員具有「攻打」的碰觸義，「攻打」是一種帶有破壞力的行動，發動攻擊行動的一方藉此對受侵略的一方施以懲戒，就某方面來說，「攻打」含有「處置」的意圖，這是義素框 F 與義素框 G 得以聯繫的途徑。「攻打」必有最後的結果，或無功而返，或凱旋而歸，或兩敗俱傷，或一敗塗地；「處置」也暗含有期望被處置的對象發生某種結果的意涵，如「打冰」期望結冰的水面被鑿開一個洞、「打道」期望道路上沒有閒雜人等阻礙去路、「打價」期望價錢變得更便宜；一些並非有意識去處置，但也在無意中造成某種後果的行為，由於導致物體或某種現象受影響而發生變化，與「處置」的行為「殊途同歸」，因此也用<打>來表現，如 F.A.1 所示。

**H.A** 打水、打油、打酒、打醬油、打粥、打飯、打錢、打魚、打天下

**I.A** 打胎、打蛔蟲、打食、打旁杈

義素框 H「取得」與義素框 I「排除、使脫離」不同之處在於其位移的方向，義素框 H 中的名詞所表示的物體向著主事者移動，而義素框 I 中的名詞所表示的物體則離主事者而去，向著一個不確知的、與主事者相反的方向移動。這兩個義素框中的名詞在整個動作過程中最突出的變化是所處位置的轉移，這一個特徵可以用形象圖式【十五】中球體飛行的軌跡，亦即「位移本體」位移經過的「路徑」來比擬說

明：在形象圖式【十五】中球從 B 點位移到 C 點，在位移起點和位移終點之間建立一位移的路徑：義素框 H 的成員如「打錢」<sup>114</sup>，位移本體「錢」從觀眾的口袋轉移到賣藝人的托盤中；義素框 I 的成員如「打胎」，位移本體「胎」從母體內轉移到母體外；這兩種位移都建立一個位移的「路徑」，與形象圖式【十五】「路徑」這一個結構成分相似，因此我們認為，義素框 H「取得」與義素框 I「排除、使脫離」與義素框 G「碰觸」在形象圖式【十五】上取得語義上的聯繫。

## 「打+動詞」的語義

我們在「打+動詞」的結構裡，也看出<打>與名詞搭配時生成的語義，先看例子：

	打+名詞	打+動詞
生理現象	打寒顫、打挺兒、打把勢、打拳	打坐 打滾 打揼 打顫、打跌、打噎、打前失、打轉、打混
心理現象	打主意、打起精神	打算、打聽、打量、打探
處置	打蛋、打冰、打道	打點 打扮 打掃 打理、打磨、打發、打包
碰觸	打球、打靶、打鼓	打擊、打砸
參與 活動	打仗、打官司、打雜兒、	打擾、打賭、打商量、打

<sup>114</sup> 釋義參照註23。

	打照面	劫
取得	打柴、打油、打水	打撈、打獵
製造	打毛衣、打字、打洞	打印、打造

【表八】「打+名詞」與「打+動詞」語義相似表

「打+名詞」和「打+動詞」的內部結構有很明顯的不同，大部分的「打+名詞」是可分解的詞組結構，第一欄粗體字所示的語義是<打>與名詞搭配共同複合生成的<打>的語義；而大部分「打+動詞」則是不可分的詞彙，第一欄粗體字所示的語義是「打+動詞」整體的語義，甚至可說是「打+動詞」在容許的語境裡隱藏的語義，如：

- 鬧得她面黃唇白，在地上打滾，疼痛不堪。【平衡】
- 過了小橋左轉便可找到他家，我卻打轉了許久，硬是找不到那個地址。【平衡】
- 自主的社會，請大家一起來打拚。【平衡】

這些「打+動詞」顯示的是身體上的動作，猶如「打+名詞」中發生於身體軀幹的 A.B 類生理動作。

- 孫悟空打聽了之後，才知道這地方，四季都熱。
- 我們在廣場上進行過募款活動，打算資助那些遲早得逃亡的學生。
- 不免向對方打量了幾眼，越覺他質樸內定，眉清目秀。

這些「打+動詞」雖然可能表現作外顯的行為，但從句子裡我們可以接收到「心理活動」的訊息，如「打聽」有收集資訊的目的、「打算」有計劃、安排的含意、「打量」有弄清楚動機，與「打+名詞」的「打主意、打起精神」等屬同一類的動作行為。

- 認為去當義工是無聊或打發時間的一樁事。
- 屋子裡外打掃後，又噴上殺蟲藥水。
- 然而當一切都打理就緒了，卻因罹患肝癌，而四處求診。
- 她們抱怨衣服永遠少一件，又擔心打扮太漂亮，會變成辦公室的花瓶。

這些「打+動詞」能造成一個實體或狀態發生變化，如「打掃」能使環境變乾淨、「打理」可使情況變得有秩序、有條理、「打扮」可使人改變外貌，這些情形相當於「打+名詞」的「打蛋、打道、打冰」。

- 情緒失控的打砸分公司商品展示場洩憤。
- 雨點正單調的、細碎的打擊著窗子。【白話】

「打砸」、「打擊」同「打靶、打鼓」的<打>一樣表示「碰觸」的動作，這一點無須我們多費筆墨去描述，值得一提的是，「打擊」的具體碰觸動作在語料裡並不多見，而是以「攻擊、使受挫折」的語義見長，如：「由市區的民生等九個派出所各自繪製的打擊犯罪宣導車」、「政府因中壢事件與美麗島事件的打擊，情治單位人員突訪陳啟禮」，雖然如此，我們仍可將「攻擊、使受挫折」的語義視為經過延伸的「碰觸」義。

- 我不想打擾他們，就在一旁坐下。【白話】
- 我敢跟你打賭以你調解不成。【白話】
- 我們不打劫別人的東西也好了，終不成倒被別人打劫了去。【喻世明言】

從語境當中可以看出，這些「打+動詞」的動作牽涉到二個人以上的人際互動，想想看我們能不能打擾一張桌子，能不能跟天氣、跟貓狗打賭，能不能打劫提款機裡的錢？當然不能，因為動作對象或伴隨者

必須是個人，動作才能成立，這一點與「打+名詞」的「打仗、打官司、打雜兒」之「有伴隨者」的語義成分是一樣的。

- 船整個不見了，原來沈入海中，經打撈拖吊上岸後，才發現車葉裂了。【平衡】
- 花錢雇了人背東西到山上去打獵，就是獵到了什麼野豬獐子 【白話】

「打撈」是要將水裡的東西取出來，「打獵」是在野外捕捉鳥獸的行為，這兩個「打+動詞」都有著使物體向著動作者位移的目的性，與「打+名詞」的「打柴、打油、打水」一樣。

- 任何一家歐洲小廠出品服飾，只要打印巴黎或米蘭英文字樣，都能躋身名牌。
- 業者為了節省本，採取在地下工廠打造車體。

「打印」和「打造」的目的或結果，都是產生一種原來不存在的東西，這也與「打+名詞」的「打字、打毛衣、打洞」類似。

我們知道了「打+動詞」與「打+名詞」有語義上的相似性，不同之處在於，這些語義代表的是<打>在「打+名詞」中的語義，是<打>與名詞共同複合生成，卻與名詞的語義有明顯的區別；而在「打+動詞」中，這些語義卻是「打+動詞」整體表達出來的語義，<打>與動詞之間的語義，相較之下較不明確，如「打毛衣」是「編織毛衣」的意思，我們能清楚指出<打>是「編織」的意思，卻無法說出「打撈」的<打>在「把沈在水裡的東西取上來」(《現漢》，1996：227)中是哪一部分意思。那麼，如何說明「打+動詞」與「打+名詞」有語義上的相似性呢？我們試做這樣的假設，假設<打>所有可能的語義都是先在



「打+名詞」的組合中生成並固定下來，這些可能的語義成為<打>的隱性語義特徵，當有同類概念需要語言形式表達時，已可表達類似概念的<打>成為組合成分之一的首選，然後再選出表相應動作的動詞來搭配，以表達更精確的動作；<打>對「打+動詞」語義的影響在於將「打+動詞」的語義做類目歸屬的劃分，有如「沙發是一種椅子」或「椅子是一種家具」這樣的描述，我們可以說「『打算』是一種算計的方式／動作」、「『打量』是一種度量的方式／動作」等。做這樣假設的理由，在探討<打>是否為功能詞／虛詞時已經論及，我們再將之簡述如下：

1. <打>最早出現的結構形式是「打+名詞」，且該結構形式表達的基本語義是「碰觸」。
2. 除了較基本的「碰觸」義和「攻擊」義，<打>其他大部分語義在宋、元時期已基本具備，且這些語義以「打+名詞」的形式存在；「打+動詞」的結構形式相較之下仍是少數，且當時的語義也還未固定下來成一系統。
3. 早期形成的「打+動詞」結構式而留存在現代漢語中的，語義上與「打+名詞」有共通之處，且近、現代形成（未見於古籍中）的「打+動詞」形式，其語義也不出「打+名詞」的範圍。

## 小結

生成詞彙（Generative lexicon）帶給我們幾點啟發：

1. 事件結構 (event structure) 指出一個語言形式 (form) 並非就代表一個完整的事件，而是包含著較小的附屬事件，這樣的事件結構在語言表達 (expression) 上發揮了既精簡又模糊的作用，精簡的作用在於不必用太多的詞彙去表達事件的每個細節，如「蓋房子」的概念就不需要一個表示建造、一個表示出現一棟房子、一個表示房子留存的動詞來表達；模糊的作用在於一個詞彙可包含相關而必要的概念，而說話者都能夠心領神會，如「蓋 (房子)」一個字就包含了建造過程、結果出現、狀態留存的階段，可達到用最少的成本、獲取最大利益的效果。
2. 知識經驗結構 (qualia structure) 試圖分解由真實經驗塑造出來的語感，同時肯定語感做為被省略或隱藏之語義的顯影劑的作用。語感並不是一團渾沌不明的感覺，知識經驗結構其實就是語感的格式塔結構，只要掌握了 formal、constitutive、telic、agentive 四種 role，主要的、基本的語義就不言自明了。
3. 共同複合 (co-composition) 解釋語境對於詞語多義現象的形成有積極明顯的作用，多義並不是詞語的自然現象，也不是個別詞語的獨立現象，而是詞語長期浸淫在習慣性的語境中形成的結果，但這個結果也只是一種潛能，詞語還是要透過語境搭配才能體現出其眾多潛能中的一種。這不但替一個字得孕含多種意義的沈重負擔解套，而且承認語言單位之間互相依存，並非各自為政。

這些啟發促使我們在面對從來沒有人為<打>的多義現象做出有論證過程的系統說明下，大膽地勾勒<打>的語義輪廓，架構<打>的語義系統。我們不見得能預測什麼樣的新概念會以<打>來表

現，或者推斷有任何一個屬於「處置」義、「碰觸」義、「取得」義、「排除」義 等下層的概念一定會選擇<打>為其表現形式，但至少我們給<打>看似雜亂無章的語義現象理出了個頭緒，提出一套解釋，雖非盡善盡美，卻是一種可能。

## 第六章 總結

### 總述

本論文以運算子動詞 (operator verb) 為引子，展開一連串對<打>的研究，包括<打>的語法範疇 (category) 特性，及<打>的語義系統。具體的成果簡述如下：

- 透過語料的觀察和歸納，本文認為「給予」、「感到」、「繼續」等詞語並不是義無定義、徒具語法功能的運算子動詞或代動詞。進一步可以推論，漢語中並不存在鄭（1996）或陳（1987）定義下的虛動詞或代動詞。
- 從語源上同時觀察「打+名詞」和「打+動詞」的詞彙，這兩種形式不但在語義上有微妙的關聯，在論元選擇上也有一致的角色要求，這說明<打>並非運算子動詞或詞綴，而是 light verb。
- 「打、弄、搞」的異族相似性為「<打>不是運算子動詞、不是詞綴、不是記號」的說法提供旁證，意義籠統或虛泛並不是功能化或詞綴化的唯一條件，應該同時考慮語法範疇方面的變化，才能下最後的結論。

- <打>字基本「碰觸」義的語義特徵投射在非「碰觸」義的義素中，這說明<打>形成的大量詞彙並非無中生有，其眾多的語義也不是毫不相干。<打>的多義是詞組現象 ( phrasally )，是<打>與語境搭配出來的結果。
- 「打球」的概念成份，包括：主事者、工具、位移本體、軌跡、路徑、終點等，是與<打>組合成詞的對象延伸的基點。「揮」是<打>字「碰觸」義的固有特徵，也是「碰觸」義隱喻用法的基础；而「揮」形成的軌跡，或位移本體形成的路徑，更是「打」的非「碰觸」義延伸的源頭。

## 問題

行文至此，即使我們還意猶未盡，也該畫下句點了。在寫作過程中，為了研究的順利進行而採取了一些權宜之計，我們期許將來能有更成熟的思慮以補強原本的不足：

- <打>字與相關詞彙如<弄>、<搞>、<拍>、<敲>等的句法現象：本論文在第四章藉以提取語義特徵及特徵強度值的方法，是觀察搭配的語境，這樣的研究結果有很濃的主觀成分；若能輔以句法現象的系統說明，將能為研究結果帶來更強的說服力。（感謝蔡美智老師給予的指點）

- 元語言( meta-language )和「打球」的形象圖式( image schema )：  
本論文第四、第五章中用以描述語義特徵或語言成分的元語言是靈光乍現的產物，而「打球」的形象圖式也像個未經雕琢的粗胚，很直觀，但都缺乏較高的概括性，可能無法毫無障礙地應用到其他的現象上。若有可能，應該研擬一套甚至可描述所有徒手動作動詞語義特徵的元語言及形象圖式，如此一來，也許就能架構一個完整的現代漢語徒手動作子語義場。(感謝畢永峨老師給予的建議)
- 語義成分或語義特徵的層級性( hierarchy )：我們在「『打+名詞』語義流程圖」中設置了八個關卡(語義成分框)及九個出口(義素框)，雖然已儘可能地發掘了足以區別不同的「打+名詞」語義的特徵，但仍不免有解釋不周致的地方，主要關鍵在於這些語義成分或特徵的次序安排有欠周詳。若能改善分析「打+名詞」語義成分或特徵的方法，或許能彌補疏漏之處。(這也得感謝蔡美智老師的高見)

雖然我們努力嘗試勾勒一個完美的架構，提出一套周全的說法，但都無法避免百密一疏的漏洞和弱點，再加上主客觀因素上的力有未逮，本論文還有些存而未論的問題留待更深入的研究：

- 在方言中形成的詞彙，如：打屁、打秋風、打牙祭、打烊等，<打>與後接成分之間的語義關係是否與本文的分析一致？是，則本文提出的語義架構可更臻完善；若否，則接下來要研究的就是其生成機制為何？本文的架構是做小幅度的修改即可，或者得另起爐灶才能容納這些詞彙？
- 國語<打>與閩南方言<打>的關係為何？閩南話中的「拍」是否能

對應到國語的<打>？能對應和不能對應的詞語之間有什麼牽制？  
普通話<打>與閩南話<打>的關係又如何？國語<打>、普通話<打>  
和閩南話<打>的歷史淵源孰近孰遠？

- 「打+名詞」與「打+動詞」的詞彙結構為何？
- 在語言歷史上也曾是個常用詞，因而常被用來註解其他動作動詞的<擊>與<打>在歷史發展上的消長為何？在什麼情況下<打>取代了<擊>而成為功能最強的註釋詞？
- 漢語<打>和英語 hit 的語義對比結果為何？英語 hit 語義延伸的認知因素與漢語的<打>有何異同？

本論文在寫作之初，即抱定另闢蹊徑，自成一格的宗旨，因此文中不見亦步亦趨地跟隨某一派語言（語義）大師的理論，也無語義學專門術語的鑽研闡釋，這樣的率性是本文的弱點，也是旁人批駁的利基。在享受發現和創造的樂趣之餘，我們相信，「語感」是跨語言的認知機制，其普遍性古今中外皆然，因此當我們第一次聆受隱喻（metaphor）和轉喻（metonymy）的觀念時，就能毫無障礙地心領神會，並能毫無困難地加以推演發揮。我們深信，寫作這篇論文的經驗，以及在過程當中曾乍現的靈感火花，將會在日後，當我們在另一個時空下與某位語言學大師的理論相遇時，發出「對了，你說中我的感覺了」的會心微笑；那時候，我們的體會將會更深刻、更成熟。這許是本論文的價值所在。

# 參考書目

## 中文部分

方師鐸，1979，《國語結構語法初稿》上冊，台中：東海大學。

丁邦新，1980(中譯本)《中國話的文法》，趙元任，1968(原著)，《A Grammar of Spoken Chinese》，香港：中文大學。

鄧守信，1984，《漢語及物性關係的語意研究》，台北：學生書局。

王力，1987，《中國語法理論》，台北：藍燈。

徐烈炯編著，1988，《生成語法理論》，上海：上海外語教育出版社。

胡壯麟、朱永生、張德彙編著，1989，《系統功能語法概論》，湖南：湖南教育出版社。

胡裕樹，1992，《現代漢語》，台北：新文豐。

蘇新春，1992，《漢語詞義學》，廣東：廣東教育出版社。

賈彥德，1992，《漢語語義學》，北京：北京大學出版社。

謝國平，1994，《語言學概論》，台北：三民。



梁玉玲、楊靜寬、王稼鈞，1994（中譯本），《女人、火與危險事物：範疇所揭示之心智的奧秘》，Lakoff, George. 1987（原著）*Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About The Mind*. 台北：桂冠圖書公司。

劉月華等，1996，《實用現代漢語語法》繁體字版，台北：師大書苑。

曾惠雯，1997，《你知道為什麼我們說<抽>空、<投>考、<插>班嗎？—漢語提手旁動詞之語義分析》，碩士論文，台北：國立台灣師範大學華語文教學研究所。

朴庸鎮，1999，《現代漢語之詞法與句法的界面》，博士論文，台北：國立台灣師範大學國文研究所。

李明懿，2000，《現代漢語方位詞「上」的語義分析》，碩士論文，台北：國立台灣師範大學華語文教學研究所。

陳珮嘉，2000，《漢語動詞單位詞與動詞搭配關係之初探》，碩士論文，台北：國立台灣師範大學華語文教學研究所。

李行健，1982，漢語構詞法研究中的一個問題—關於“養病”“救火”“打抱不平”等詞語的結構，《語文研究》，第2期，61-68。

胡明揚，1984，說“打”，《語言論集》，第二輯，151-202。

黃坤堯，1985，說「打」，《書目季刊》，19(1)：46-56。

朱德熙，1986，現代書面漢語裡的虛化動詞和名動詞，《第一屆國際漢語教學討論會論文選》，10-16。

陳寧萍，1987，現代漢語名詞類的擴大—現代漢語動詞和名詞分界線的考察，《中國語文》，第5期，379-389。

陳平，1987a，釋漢語中與名詞性成份相關的四組概念，《中國語文》，第2期，81-92。

張伯江，1988，名詞功能游移研究，《句法結構中的語義研究》，30-39，北京：北京語言文化大學。

陳平，1988，論現代漢語時間系統的三元結構，《中國語文》，第6期。

劉叔新，1990，複合詞結構的詞彙屬性—兼論語法學、詞彙學同構詞法的關係，《中國語文》，第4期，241-247。

俞敏，1991，“打”雅，《語言教學與研究》，第1期，4-13。

湯廷池，1991，漢語的「字」、「詞」、「語」與「語素」，《漢語詞法句法三集》，1-57，台北：台灣學生。

林甫雯，1992，ICG 中的論旨角色，《中文詞知識庫小組技術報告 92-01》，台北：中央研究院資訊科學研究所。

周荐，1994，複合詞構成語素的選擇，《中國語言學報》，第7期，46-54。

鄭雅麗，1996，虛動詞的概念：現代漢語的運算子動詞，《中教學報》，第22期。

蔡美智、黃居仁、陳克健，1996，語料庫為本的語義訊息抽取與辨析：以近義詞研究為例，《第九屆中華民國計算語言學研討會論文集》，281-294，台南：成功大學。

蔡美智、黃居仁、陳克健，1996a，由近義詞辨義標準看語意、句法之互動，

《第五屆中國境內語言暨語言學研討會論文集》，167-180，台北：政治大學。

鄭雅麗，1997，從「打」一詞分析現代漢語的運算子動詞。

張莉萍等，1996，詞彙語意和句式語意的互動關係，《第五屆中國境內語言暨語言學研討會論文集》，221-238，台北：政治大學。

周國光，1997，工具格在漢語句法結構中的地位，《中國語文》，第3期。

王洪君，1998，從自由短語的類比看“打拳”“養傷”的內部結構，《語文研究》，第4期，1-11。

馬慶株，1998，指稱義動詞和陳述義名詞，《漢語語義語法範疇問題》，70-84，北京：北京語言文化大學。

譚景春，1998，名形詞類轉變的語義基礎及相關問題，《中國語文》，第5期，368-377。

王艾泉，1998a，語義干涉和義素脫落，《句法結構中的語義研究》，132-143，北京：北京語言文化大學。

程工，1999，名物化與向心結構理論新探，《現代外語》，第2期，128-144。

沈家宣，1999，轉指和轉喻，《當代語言學》，第1期，3-15。

高芳、徐盛桓，2000，名動轉用語用推理的認知策略，《外語與外語教學》，第4期，13-16。

張麗麗，2000，從認知角度探討漢語中及物動詞的複合，《第七屆中國境內語言暨語言學國際研討會論文集》，49-68。

張麗麗，2000a，漢語動詞詞彙語義分析：表達模式與研究方法，《中文計算語言學期刊》，5(1)：1-18。

許德楠，2000，並列式詞語在構詞中的自補自注功能，《語言教學與研究》，第2期，72-77。

王銘玉，2000，隱喻和換喻，《外語與外語教學》，第1期，27-31。謝之君，2000，隱喻：從修辭格到認知，《外語與外語教學》，第3期，9-12。

王占華，2000a，“吃食堂”的認知考察，《語言教學與研究》，第2期，58-63。

鄒智勇，2000，典型理論及其語言學意義，《外語與外語教學》，第6期，12-14。

湯廷池、湯志真，2000，華語複合動詞的內部結構與外部功能，《第六屆世界華文教學研討會論文集》第一冊，280-298。

胡明揚，2000，關於“名物化”的問題，《廣州華苑學術版 華文教學與研究》，第1期，29-35。

## 英文部分

- B., Heine, Reh M., . 1984. *Grammaticalization and Reanalysis in African Languages*. Hamburg: Buske.
- Quirk, Randolph et al. 1985. *A Comprehensive Grammar of English Language*. New York: Longman.
- Mel'cuk, Igor A. 1988. *Dependency Syntax: Theory and Practice*. Albany: State University of New York Press
- Pustejovsky, James. 1995. *The Generative Lexicon*. Cambridge: MIT Press.
- Hopper, Paul J., 1991, "On Some Principles of Grammaticization". *Approaches to Grammaticalization*. Vol.1:17-35.
- Huang, Shuanfan, 1994, "Chinese as a Metonymic Language", *In Honor of William Wang*, 223-252. Taipei: Pyramid Press
- Huang, Chu-ren, Meily Yeh, and Li-ping Chang. 1994. "Two Light Verbs in Mandarin Chinese—A Corpus -based Study of Nominalization and Verbal Semantics". *Sixth North American Conference on Chinese Linguistics (NACCL VI)*. 100-113. University of South California.
- Liu, Mei-Chun, Chu-Ren Huang, Ching-Yi Lee. 1995. "Lexical Information and Beyond: Constructional Inferences in Semantic Representation". *Working Papers on Chinese Semantics. Vol. 1.* (漢

語動詞語義研究論文集 ) 85-96.

Hopper, Paul J., 1996, "Some recent trends in grammaticalization", *Annual Review of Anthropology*, 25:217-36.

Ahrens et al., 1998, "Meaning Representation and Meaning Instantiation for Chinese Nominals". In paper from *Computational Linguistics and Chinese Language Processing*, 3(1):45-65. Taipei.

Liu, Meichun, 1999, "Lexical Meaning and Discourse Patterning: The Three Mandarin Cases of 'build'", *Cognition and Function in Language*. 181-199. Standfore:CSLI.

Chief, Lian-Cheng et al., 2000, "What Can Near Synonyms Tell Us?" *Computational Linguistics & Chinese Language Processing*. 5(1):47-60.

Chang, Li-Li, Keh-Jiann Chen, Chu-Ren Huang, 2000, " Alternation Across Semantic Field: A Study of Mandarin Verbs of Emotion". *Computational Linguistics & Chinese Language Processing*. 5(1):61-80.

Liu, Mei-Chun, et al., 2000, "When Endpoint Meets Endpoint: A Corpus –based Lexical Semantic Study of Mandarin Verbs of *Throwing*". *Computational Linguistics & Chinese Language Processing*. 5(1):81-96.

## 工具書

周何主編，1990，《國語活用辭典》，台北：五南。

林尹、高明主編，1990，《中文大辭典》，台北：中國文化大學。

楊慶蕙，1995，《現代漢語離合詞用法詞典》。北京：北京師範大學出版社。

中國社科院語言研究所編，1996，《現代漢語詞典》，北京：商務印書館。

李曉琪等編，1997，《漢語常用詞用法詞典》，北京：北京大學出版社。

夏征農主編，《辭海》中卷，台北：東華。

徐中舒主編，《漢語大字典》繁體字本第三卷，台北：遠東。

熊鈍生主編，《辭海》中冊，台北：中華書局。

廈門大學中國語言文學研究所編，1993，《普通話閩南語詞典》，台北：台  
笠。

國立編譯館主編，2001，《台灣閩南語辭典》，台北：五南。

《 中 央 研 究 院 平 衡 語 料 庫 》

<http://www.sinica.edu.tw/ftms-bin/kiwi.sh>.

《瓊瑤小說語料庫》

《三毛小說語料庫》

《王朔小說語料庫》

《余秋雨小說語料庫》

《蘇童小說語料庫》

《阿城小說語料庫》