

隐喻构式“打X牌”的语义与历时研究

梁斯语

辽宁省沈阳市沈阳师范大学 文学院

[摘要]从构式语法的维度看,“打X牌”是个具备句法、语义和语用属性的语法构式。“打X牌”构式表示为达到某种目的,经过打牌般的权衡后,选择某方式/策略入手。在语用中因主语和X的不同,显示出语义偏移的特点,是一种有效的语言策略。“打X牌”构式是基于人们日常生活中的娱乐活动“打牌”逐步构式化而形成的,这个过程中隐喻机制发挥了作用。

[关键词]“打X牌”;语义;历时;隐喻机制

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.11.989

引言

“打牌”是用纸牌玩游戏或赌博的意思,其正常扩展用法,如:打了一手好牌、打错了牌、打一通宵牌,在日常生活尤其是口语中可见。然而“打X牌”这一并非打牌本意,其用法也与前者不同的句法构式在语言运用中也广泛存在,尤其是在杂志、网络媒体中频繁出现。

(1) a. 地方台打出了好的全国牌。

b. 靠!这手段,打情感牌。

吴颖、秦亮(2010)¹在《“打X牌”的形成机制及篇章功能》一文对在对“打X牌”的句法分布、语义特征进行分析的基础上,着重探讨了其形成机制与篇章功能,并提出“打X牌”首先模拟了原型词“打牌”的语义和框架,伴随着“打”、“牌”以及这一结构的虚化,形成了“打X牌”短语结构。这其中既有语言自身演化的规律——隐喻机制的作用,也有语用需要的驱动。

本文要解决的问题在现有研究基础上,拟分析以下问题:

1. “打X牌”的构式义为经过打牌般的选择后,采取某种手段/方法而达到某种目的。人们不采用更直接的表达方式而要这么说,有什么特殊的表达效果呢?

2. “打X牌”这一构式产生于何时,是如何发展至今的?

3. “打牌”这一整体概念能否体现隐喻机制对“打X牌”的影响呢?

本文的语料来自BCC语料库。

一、“打X牌”构式语义分析

(一) 构式义

“打X牌”的构式语义为“为达到一定目的,经过打牌般的比较,选择采取……方法、措施”。

(二) 影响构式义的因素

张治(2008)²提出,语义偏移是指在某一语境中,两个语言片段A、B(A修饰B)经常同现,当表性质的修饰片段A(多为形容词)不在该语境中出现时,A所表示的性质特征就会隐含到被修饰的片段B中,给人感觉就是被修饰片段B发生了语义偏移,从原来的中性义向性质A(A往往代表它本身所属的语义标尺的一端,相对于该标尺的另一端A',A出现的频率更高)发生偏移(A端可能是积极义,也可能是消极义)。

我们在BCC语料库中共找到896条符合“打X牌”隐喻构式语料,其中表贬义的有158条,表中性义的有738条。由此可见,有的“打X牌”发生语义偏移,有的没有语义偏移。

1. 与“打X牌”的主语有关

① 主语为除中国大陆外的其他国家和地区或该地区的政治人物(立场不同)

我们在BCC语料库中共找到896条符合“打X牌”隐喻构式语料,筛选出主语为除中国大陆外的其他地区和国家的语料有56条,其中表贬义的有54条,占96%,表中性义的有2条,占4%。

可见“打X牌”构式中,当主语为除中国大陆外的其他国家和地区或该地区的政治人物,即主语与说话者立场对立时,

大概率为贬义,暗含算计、政治上勾心斗角的意义。例如:

(2) a. 安倍爱打经济牌,但却忽视了合作共赢的要义。

b. 单从美国方面的言行来看,依旧是传播中国威胁论,主打民主牌,扩散“中国威胁论”。

例(2)中的“打经济牌”“打民意牌”“打民主牌”单独出现时为中性义,指把经济、民意、民主作为手段,但主语为与说话者立场不同的地区或人物时,即“安倍”“香港”“美国”时,“打X牌”的意思变为在政治上利用某种手段去打击别国,含贬义色彩。

2. 主语为其他

当主语不属于第一种情况时,“打X牌”没有发生语义偏移。例如:

(3) a. 《深海之战》盗版泛滥的同时也积累了相当数量的影迷粉丝,宣传上打亚洲3D技术和河智苑等明星牌。

b. 气候人口只有三点四万的陕西省佛坪县,打生态牌,巧挣特色钱。

例(3)中的主语不是除中国大陆外的其他国家和地区或该地区的政人物,因此“打亚洲3D技术和河智苑等明星牌”“打生态牌”仍表示中性义,指把亚洲3D技术和河智苑等明星、生态作为手段去宣传电影、挣钱。

(三) 从X角度分析

1. X为感情类的抽象名词

我们在BCC语料库中共找到896条符合“打X牌”隐喻构式语料,筛选出X为感情类抽象名词的语料有105条,占比17.7%,其中表贬义的有88条,表中性义的有17条。

可见“打NP牌”构式中,当NP为感情类的抽象名词时,大概率为贬义,暗含占便宜、逃避责任、不劳而获以及算计的意义。例如:

(4) a. 骗子利用老人的心理,大打感情牌,达到骗钱的目的。

b. 若不是,那我只能理解为转移焦点打温情牌,拨弄拥护者的感性去对付质疑者的理性。

例(4)中的“感情”“温情”单独出现时表示中性义,指某种情感,但进入“打X牌”构式时,即“打感情牌”“打温情牌”的意思变为利用感情,走捷径达到目的,含贬义色彩。

2. X为其他

当X不属于第一种情况时,“打X牌”构式没有发生语义偏移。例如:

(5) a. 今年春晚哈导演是打明星牌,凡是有过人气的大星小角都上台了。

b. 为了提高销量,各大品牌打出了低价牌。

例(5)中的“明星”“低价”单独出现时表示中性义,进入“打X牌”构式时,即“打明星牌”“打出了低价牌”的意思变为用明星、低价的策略办春晚、提高销量,没有发生语义偏移。

二、“打X牌”构式的历时分析

“打牌”一词最早出现于宋代,意为锻造挂牌,例如:

(6) 鞅人止有虎头金牌、银牌，或有劳自出金银，请于鞅主许其自打牌，上镌回回字，亦不出于“长生天底气力”等语尔。(彭大雅《黑鞅事略》)

后经元、明、清三代逐步引申为一种娱乐/赌博活动。例如：

(7) 虽则是打牌儿出野村，不比那吊名儿临拘肆。(元曲)

(8) 滑甫抿着嘴一笑道：“和局就是堂子里碰和，别省人叫做打牌。”(清·旅生《痴人说梦记》)

“打牌”随着白话的兴起开始扩展，“打X牌”结构开始出现，但其用法并不固定，理性义为玩一种游戏。例如：

(9) 间以打贍军酒牌为名，人多用巨舟，自潘葑、五本、乐社等坊场载酒以来，散在内外酤卖。(清·徐松《宋会要辑稿》)

(10) 范星圃道：“被一位老爷拉去打了一夜的牌。”又问有没有事件，那家人回道：“没有甚么事，就是通裕胡老爷今晚清在国兴。”(清·诞斐《栲杞萃编》)

“打”是玩乐、游戏的意思，“X”可以由词和短语充当，“牌”是一种赌具，“打X牌”构式超越了“打”“X”“牌”这三个元结构要素，形成了为达到某种目的，如打牌般的权衡博弈后，选择用X这种方式实施。

在BCC语料库中搜索“打*牌”，在多领域范围内得到2862条语料，其中表示隐喻的、有明确年份的语料有491条，使用“历时检索”统计出该构式历年的使用频率。

“打X牌”构式自1963年产生起至1991年，均含有贬义色彩，主语多为除中国大陆外的其他国家和地区或该地区的政治人物，均在谈论国际政治局势的语境下使用，用于新闻语体。例如：

(11) a. 高乐派“保卫新共和联盟”机关报《民族报》今天直率地警告肯尼迪，要他不要“试图打出分裂巴黎和波恩的牌”。(《人民日报》1963年)

b. 报刊普遍认为，苏联以戈尔巴乔夫访法为舞台发起的这个外交主动行动的真正意图仍然是“打西欧牌”，以离间欧美关系。(《人民日报》1985年)

《人民日报》(1984)对“打牌”之说做出了如下解释：时下国际上颇为流行所谓“打牌”之说。一会儿讲这个国家打那个国家的牌，一会儿讲那个国家打这个国家的牌。意思无非是说某一个国家借助或者利用另一个国家来对付第三国。这种比喻，如果用于描述超级大国为了争夺霸权而在国际关系中大搞纵横捭阖的做法，也无不可。但是若是把不管什么国家处理对外关系都看成是“打牌”，那就近乎荒谬了。

可见在当时“打X牌”构式是作为描述国家与国家之间利用的手段而存在的。

1992年后“打X牌”逐渐由贬义发展为中性义，主语类型日益丰富，X的范围扩大，可用于新闻语体、政论语体、网络媒体，使用频率增加。

三、“打X牌”构式的隐喻机制分析

隐喻理论由Lakoff和Johnson³等人提出，认知语言学把隐喻定义为用一个认知域的概念去表达另一个认知域的概念。吴念阳(2009)⁴认为结构映射是域映射的假设：当人们阅读延伸隐喻时，他们会构建源域到目标域的映射，而且他们试图通过在原始域和目标域相联系的系统中做一致的结构性的映射。

“打牌”的原始义为打造/挂着牌子，后引申为用纸牌玩的游戏或赌博活动。打牌是一项娱乐活动，玩家在牌桌上自己或分成敌我双方进行博弈，要想赢得这场游戏，不仅掌握打牌技巧还要有一定的运气。不同地域打牌的规则也不同，抓牌的时候抓到“大小王”比抓到小牌好，随着玩家们不断打出“单牌”“对牌”“龙”“炸弹”，各种策略被悄悄地运用。牌局

结束，产生赢家和输家。

在“打X牌”构式的使用中，人们根据表达的需要，突出其典型特征，将“打牌”的目的、背景、条件、主体等特征在不同的句子中凸显出来，如表1所示。

变量	始源域 (“打牌”)	目标域 (“打X牌”)
主体	玩家	实施方法的人/事
客体	牌友、对手	实施方法影响的人/事
目的	赢牌	达到某种目标
背景	牌桌	实施方法的外部环境
条件	运气、牌技	实施方法的主客观因素
数量策略	几张牌 牌技	几种方法 如何使用方法
大小	王牌、底牌	方法的优劣
评价	牌品	实施该方法是否道德

表1 “打X牌”的始源域和目标域

(12) 美国为把俄处理科索沃危机的政策完全纳入北约轨道，对俄先后打出三张牌：第一张牌是凭借北约的军事优势，对南联盟进行空中打击，毫不理会俄罗斯的反应；第二张牌是声称解决科索沃问题以及将来建立自由统一的欧洲，没有俄罗斯的积极参与是不能成功的，以表承认俄的大国地位；第三张牌是将俄处理科索沃危机政策与对俄经援挂钩。——人民日报1999年

例(12)一定程度上反映出“打X牌”是由“打牌”这一行为隐喻变化而来的。美国作为玩家，对手是俄罗斯，背景是美苏冷战，目的是将俄处理科索沃危机的政策完全纳入北约轨道，美国为了达到这一目的“打出了三张牌”，也就是实行三个方法：凭借北约的军事优势，对南联盟进行空中打击，毫不理会俄罗斯的反应、声称解决科索沃问题以及将来建立自由统一的欧洲，没有俄罗斯的积极参与是不能成功的，以表承认俄的大国地位、将俄处理科索沃危机政策与对俄经援挂钩。然而这些方法是道貌岸然的、不道德的，就像牌桌上出阴招、拉帮结派、牌品不好的牌友一样，从熟悉的、有形的、具体的“打牌”的概念来认识生疏的、无形的、抽象的、罕见的“策略、方法”，从而建立起这两个不同概念系统之间的联系。

结语

学者Richards指出：“好的语言是一种完满的实现，能表达人的感知本身不能表现的事情。源于日常经验的认知系统构成了语言运用的心理基础”(转引自赵艳芳, 1994⁵)。“打X牌”构式是由“打牌”的泛化使用而逐步结构化的结果，因此当人们再提起“打感情牌”“打产业牌”“打环保牌”时，头脑中不会浮现打牌时的场景，而是无意识地使用，这是隐喻机制发挥作用的结果。

参考文献：

- [1] 吴颖, 秦亮. “打X牌”的形成机制及篇章功能[J]. 苏州大学学报(哲学社会科学版), 2010(04): 140-144.
- [2] 张治. 汉语中性格式的语义偏移[J]. 汉语学习, 2008(3): 48-53.
- [3] Lakoff, Johnson. 我们赖以生存的隐喻[M]. 浙江大学出版社, 2015.
- [4] 吴念阳. 隐喻的心理学研究[M]. 上海百家出版社, 2009: 60.
- [5] 赵艳芳. 隐喻的认知基础[J]. 解放军外国语学院院报, 1994(2): 30-34