

國立政治大學中國文學系

碩士學位論文

The background features a large, light gray watermark of the National Chengchi University logo. The logo is circular with a five-petaled flower in the center. Inside the flower, the Chinese characters '政大' (National Chengchi University) are written. The outer ring of the logo contains the text 'National Chengchi University' in English and '國立政治大學' in Chinese.

二次元文化中的動漫詞彙研究
——以臺灣網路傳媒為中心

指導教授：宋韻珊 博士

研究生：董 驊 撰

中華民國一〇七年一月

謝辭

如果你問我寫論文辛不辛苦，我會跟你說「辛苦，而且累斃了」，但辛苦總伴隨著一些收穫，在這個過程中也激發了不同的思考，得到了以前沒有的知識，看到了以往沒看到的東西。一切想來還真的有點不真實，當口委宣布論文通過的時候，雖然表面上平靜，但內心還是相當的激動，因為這是四年前的我無法想像的事情。

那時候才剛上碩一，對於學術的一切還是懵懵懂懂，也不知道未來自己該研究哪個領域，只知道自已對於中文系本科的經史子集不太上手，直到碩一下學期，意外的選上了宋韻珊老師的「語言與文化」這堂課，一開始只是對於語言中的文化現象頗有興趣，但在老師的引導之下，逐漸地發現自己對於語言的變化是有相當大的興趣，自此之後開始與語言學結下了緣分。

自從那個學期後，開始大量閱讀有關漢語語言學相關的書籍，最初是宋韻珊老師推薦給我的三本語用學理論及符准青先生的詞彙學，或是自己去圖書館翻找的文化語言學、社會語言學等，直到這時候才了解到自己想要的是什麼。在累積了一定的理論基礎時，便去找老師談了一下自己對於碩論的想法，便在那時候確立了做動漫相關的詞彙研究的志向。在論文撰寫的過程中，老師除了提醒一些論文寫作時該注意的地方之外，對於內容並沒有太大的意見，很謝謝老師讓我有自由發揮的空間，當有問題的時候也很有耐心的解答，讓一介阿宅圓了自己的學術夢想。

論文成形的過程是一條很漫長的路，無論是物質上或心理上受到了很多人的幫忙。首先要先感謝我的父母的支持，讓我能夠專心地面對論文這個大關卡，不用為了生活瑣事而煩惱，雖然總是被催促著「你的論文到底什麼時候才會寫完？」、「什麼時候才會畢業？」，但我想這應該是他們表達關心的一種方式；當論文卡關心情煩躁時，慕櫻總是不厭其煩地聽我抱怨和安撫我浮動的情緒；當分析詞彙碰到有疑義的地方時，好兄弟李冀也總是認真地和我討論，並給了我許多的建議；謝謝瑾俐及系桌的學弟妹們，練球及吃宵夜成為了我每周最期待的事情；最感謝的還是宋韻珊老師，您對我的信任與肯定，讓我在學術之路上找回了成就感，而且每當天氣有變化時，總是叮嚀我要照顧好自己，讓人覺得相當的溫暖。

當然還有很多事物必須要一併感謝，但我一時之間無法用三言兩語敘述，只能感謝老天爺的安排讓你們來到我的身邊，謝謝你們，你們都是我的貴人。

摘要

二次元一詞源自於日語，「次元」和「維度」的概念有些許相同，指人們周身所構成的空間，一次元由線段構成，二次元由平面構成，而三次元則構成了空間。由動畫、漫畫及遊戲作品以平面的媒體所表現的虛擬角色，其構成具有二維空間的本質，而常被稱為「二次元」，而「三次元」則被指稱為人們所生活的現實空間。而我們直接借用這兩個詞，作為區別動漫世界與現實生活的對應詞，而由這些載體所構成的文化圈統稱為「二次元文化」。二次元文化的涵蓋範圍相當的廣闊，以動畫、漫畫、輕小說及遊戲等為出發點，除了可以解析文本結構、情節安排、人物個性、創作動機及作者所採用的手法之外，可延伸出同人誌、迷群體、商品化及不同載體之間的相互改編等不同面向的議題。

台灣人對於日本事物的接受度相當高，「哈日族」一詞的產生正反映著這種現象，舉凡生活日用、飲食習慣及娛樂產品等深深的影響著我們的生活，而動漫也是其中的一環，無論是電視台所播放的動畫、書店會出現的輕小說或是新聞報導中的動漫相關展覽以及地方政府設立的動漫專區，都顯示了台灣對於日系動漫有著相當的親和性，然而動漫並不只有作為娛樂或產業上的意義，而是屬於整個二次元文化的一環。

本文以搜尋引擎作為主要工具，以實體書籍和網路百科詞條作為詞彙的來源，在單音詞、雙音詞及多音詞三個部分共選了 9 個與動漫相關的詞作為討論中心，並以四大報電子版新聞標題及 Facebook 作為語料擷取的對象，對這些詞彙的語用特質及文化進行探討，首先追溯這些詞彙產生的源流、文化背景及詞義內涵，並分析詞彙的結構，最後探究在傳媒發達及資訊流播迅速的社會環境中，這些詞彙為何會被使用。

本論文透過分析 9 個與動漫相關的詞彙的構詞方式及語用現象，並且探討這四大報電子版新聞標題及 Facebook 中的語用現象及文化心理，總結出台灣的漢語使用者中，對於這些詞彙的使用會因意義及文化底蘊上的差異而有所揀選，另外這些詞彙與前輩研究者對台灣日語詞彙發展研究中，所總結出的加綴、衍生、轉類及轉義有相同之處。

語言與文化是相互發展的，而文化會帶來語言的接觸，動漫是一種外來文化，與二次元文化接觸同時產生漢語與日語之間的接觸，帶來了許多不同於以往的新概念，本文以台灣網路傳媒為中心，分析較常被使用動漫詞彙，以期許能夠提供動漫與語言學相關研究的方向。

關鍵詞：二次元、動漫、文化

目次

謝辭.....	I
摘要.....	II
第一章 緒論.....	3
第一節 研究動機與目的.....	3
第二節 研究範圍及限制.....	5
一、研究範圍.....	5
二、研究限制.....	5
第三節 研究方法.....	6
一、比較法.....	6
二、歸納法.....	6
第四節 文獻回顧.....	7
一、語用學.....	7
二、社會語言學.....	8
三、詞彙學.....	10
四、動漫次文化研究.....	12
第二章 二次元文化與語言學.....	16
第一節 二次元文化的流行.....	16
第二節 二次元文化的各種研究面向.....	18
一、迷文化.....	19
二、載體研究.....	19
三、作品評論及研究.....	21
第三節 二次元文化與語言學.....	21
一、詞彙學與二次元文化.....	22
二、語用學及二次元文化.....	23
三、社會語言學及二次元文化.....	25
本章小結.....	27
第三章 動漫詞彙的詞彙學探析.....	29
第一節 常見動漫詞彙詞源探析.....	29
一、如何定義「常見」.....	29
二、詞彙篩選、檢索方法及結果.....	31
第二節 動漫詞彙之意義與結構.....	32
一、詞源探析.....	32
二、構詞及構詞法.....	39
第三節 動漫詞彙的使用語境.....	51
一、討論作品內容.....	52
二、討論角色的特性（屬性）.....	53

三、討論作品面向的群體.....	54
四、創作經驗及現象分析.....	55
本章小結.....	57
第四章 動漫詞彙的傳播、轉變及影響.....	59
第一節 網路作為傳播媒介.....	59
一、網路的發展.....	59
二、網路傳播.....	60
三、網路社群.....	61
四、網路傳播媒體.....	61
第二節 動漫詞彙意義的轉變.....	62
一、保留基礎意義.....	64
二、詞義縮小及擴大並存.....	66
三、詞義指稱範圍擴大.....	70
四、同義詞的衝突.....	79
五、現象歸納.....	81
〈一〉衍生.....	82
〈二〉轉類.....	83
〈三〉轉義.....	84
第三節 動漫詞彙的使用所展現的各種面向.....	86
一、借詞及傳播媒體.....	86
二、使用者心理.....	87
三、語言的發展.....	88
本章小結.....	88
第五章 結論.....	90
第一節 研究動漫詞彙的意義.....	90
一、動漫詞彙的傳播：語言接觸與傳播媒介的演進.....	90
二、動漫詞彙的應用展現的創造性.....	91
第二節 本文的侷限性及未來待開展之議題.....	92
一、詞彙的使用族群.....	92
二、對於新詞的態度.....	92
參考書目.....	94
附錄一 用語列表.....	105
附錄二 篩選檢索結果列表.....	108
附錄三 ACG 語料列表.....	112
附錄四 FACEBOOK 及新聞標題語料列表.....	115

第一章 緒論

台灣對於日本的動漫接受度相當高，有不少研究者以動漫迷群、社團活動及文本進行深入的探討，取得了不少成果，然而在動漫詞彙的詞彙語義及語用背景的研究上是較少人關注的。現今社會在網路社群及網路傳媒的普及下，源源不絕的詞彙被挖掘、創造及使用，動漫詞彙自然也是對象之一，筆者擬以網路社群以及網路傳媒作為研究對象，觀察現代漢語中的動漫詞彙在社群網路(如 Facebook)及新聞媒體中的使用情形，並探討這些詞彙的原始意涵、構詞方式、語用特質、傳播影響及社會文化面向。本章將分別說明研究動機及目的、研究範圍及限制、研究方法，最後綜述本文欲參照的相關學科及研究。

第一節 研究動機與目的

語言早在文字出現之前，就扮演著人們用來表達思維以及相互溝通的角色，而語言是由音義結合的符號系統，現代漢語音義結合的最小單位是語素(一說詞素)，語素(詞素)組成了詞，詞在不同位置上所具有的功用也不同。歷來學者對於詞的定義各有不同，符准青認為詞要具有「有意義」¹、「能單說或用來造句的最小單位」²、「固定的語音形式」³三個基本元素。詞作為表達概念而生，而詞彙就是「語言中所有的詞和所有的相當於詞的作用的固定結構的總匯。」⁴。詞彙的發展始終處於一種變動的位置，可以因應不同需求增減，而社會的發展正是其中一個原因。

索緒爾在其著作《普通語言學教程》中，針對語言學的各方面進行論述，其中著眼於「語言」及「言語」的不同功能做了概念上的釐清：

語言是什麼？在我們看來，語言和言語活動不能混為一談，它只是言語活動一個確定的部分……，既是言語機能的社會產物，又是社會集團為了使個人有可能行使這機能所採用的一整套必不可少的規約。⁵

所謂的言語活動，是個人與社會交際的必要手段，語言就是在這之中固定下來的部分，成為一種「規約」，可見一個語言系統的構成，社會的影響力是不可或缺的。而陳原指出「語言伴隨著人類社會形成，而產生的語言是一種社會現象」⁶，語言除了反映政治、經濟、社會發展之外，亦展現了人們對於多元文化的理解及包容，而由人們所使用的詞

¹ 符准青，2008，《現代漢語詞彙》，臺北：新學林出版公司，頁2。

² 同上，頁3。

³ 同上，頁4。

⁴ 葛本儀，2014，《現代漢語詞匯學》，北京：商務印書館，頁2。

⁵ 索緒爾，2014，《普通語言學教程》，北京：商務印書館頁16。

⁶ 陳原，2001b，《語言與社會生活》，臺北：臺灣商務印書館，頁101。頁109。

彙中正可以反映這種現況。

台灣人對於日本事物的接受度相當高，「哈日族」一詞的產生正反映著這種現象，舉凡生活日用、飲食習慣及娛樂產品等深深的影響著我們的生活。聊天時偶爾會冒出幾個日語詞彙，街上時不時就會出現以日語假名書寫的招牌，有些產品的外包裝上甚至會煞有介事的使用日語來介紹，據說只要這樣做銷量都會增加(不管它到底是不是真正的日本貨，也不管該段介紹的文法及語用合不合使用習慣)，似乎「日本」幾乎成了品質的保證。

在求學階段，動畫與漫畫更是學生們討論的話題，筆者自中學開始接觸日系的動畫及漫畫，起初只是抱著看看及打發時間的心態來觀看這些作品，但沒有想到一看之後深深著迷。直到上了大學，網路的使用頻率愈趨頻繁，於是開始上一些有關二次元⁷相關的討論區去看看，從那時候起就開始接觸到一些動漫專用的詞彙，如：「萌」、「宅」、「控」等常見詞彙，也開始去了解這些用語在討論區被使用時背後所代表的意義。那時，這些用語僅會出現在討論區中，能了解這些詞彙的大多數都是這個圈子的人，具有「隱語」⁸的性質。

近年來網路傳播發展迅速，加上手機行動網路技術的成熟，各種訊息傳播的速度呈現爆炸性的進展，動漫詞彙透過各種管道逐漸流傳開來並被大眾廣泛的使用，在網路社群中被廣泛的使用，成為了「流行語」，使得詞彙的意義及語用內涵逐漸的被擴大。雖說詞義擴大是社會發展中，因交際或容受新概念的需要而產生的正常現象，然而也潛在著一個問題：概念是否能被清晰的理解？很多動漫詞彙源自於日語漢字，其使用的對象及概念也是經歷多年的積累之後才逐漸成熟並為人所知。這些詞彙在漢語文化圈中通常是既有的字詞，因此許多人在使用時可能會直接套用漢語中的概念，或是只取部分的原義，而這種理解方式與原始意義產生了距離。以「萌」為例，其意原是一種對於人物角色愛好的心理狀態，並無一個明確的概念，僅使用於動漫的場域，但是近幾年使用的範圍及對象有了相當大的改變，在動漫的場域使用時或許是這些角色具有「可愛」的特質，因此被使用時大多指稱可愛的事物，指稱對象從動漫人物角色的範疇擴充到現實世界上。

語用學中「語境」是時常被討論的概念，構成一個有效性的對話，除了對於語言的知識需要有一定的理解，諸如語法、語音等「語言語境」之外，對於背景知識也必須要有一定的了解，也就是「非語言語境」⁹，假若這些因素不成立的話，彼此之間對於話語的理解是容易產生問題的。這種情況也可以套用在詞彙的使用上，如果彼此對於一個詞彙使用上有不同理解的話，溝通也很容易產生落差。對於身為長期在二次元世界的觀察者來說，動漫詞彙意義的泛化或是被片面理解其實是有一些感觸，而且動漫的詞彙相較於網路流行語來說，是較少被注意到的一塊領域，因此才興起了研究動漫詞彙的想法，

⁷ 二次元係指由動畫(Animation)、漫畫(Comics)、遊戲(Games)及小說(Novel)等平面文本載體，簡稱為ACGN，然小說(Novel)是近幾年才被歸入，因此也有只稱ACG的情形。而由這些載體所構成的文化圈子統稱為「二次元文化」或「ACG文化」。

⁸ 隱語又稱秘密語，是一種特殊的社會方言，它是某些群體為了對外人保密而可以創制的一種暗語，是一種補充性交際工具。它沒有自身的語音和語法系統，對於一般人來說較為晦澀，但其大多數是可以理解的。詳見曹德和〈隱語詞彙構造規律探津〉《江蘇教育學院學報》，1995年第1期，頁46-48。

⁹ 可參看冉永平，2012，《語用學：現象與分析》，北京：北京大學出版社，頁12-13。

期望更多人在對這些詞彙有正確的理解後，進而對二次元文化產生深入探究的興趣，讓社會大眾了解到動漫其實是有其內在理路的。

本文以台灣地區的動漫次文化¹⁰中，在社群網路及傳媒中常被使用的動漫詞彙的語用特質及文化進行探討，擬分為數個層面進行討論，分述如下：

〈一〉追溯動漫詞彙產生的源流、文化背景及詞義內涵。

〈二〉探究在傳媒發達及資訊流播迅速的社會環境中，動漫詞彙被使用原因。

〈三〉分析近六年(2011-2016)現代漢語中的動漫詞彙在社群網路(如 Facebook)及新聞中的使用情形，並針對詞性、詞彙結構及構詞法進行分析。

〈四〉嘗試探討動漫詞彙在各個媒體的語用特質及文化心理。

第二節 研究範圍及限制

一、研究範圍

本文將著眼於社群網路及新聞媒體，所使用關涉動漫領域詞彙的文化、詞彙性質、意義演變及語用特質幾個方面。動漫屬於次文化範疇，在主流文化中的資訊的傳播，除了出版商有系統的譯介熱門作品，以及部分由同好者撰寫的介紹性的書籍之外，大都是以電腦網路、手機為主要媒介。熱門作品的譯介，可以讓讀者接觸到動畫、漫畫、遊戲等以聲光及畫面來呈現的直接體驗；同好者撰寫的介紹性書籍，讓動漫領域內比較不為人所知，但又容易引起讀者興趣的資訊，以簡單易懂的語言來介紹；至於電腦網路及手機，則是可以透過一定的關鍵字，直接取得大量的資訊，不管是新聞、部落格文章或是網路社群中的熱門議題。

二、研究限制

由於動漫詞彙的流播，主要還是透過電腦網路及手機，在彈指間資訊量相當龐大，取材及論證必須要依賴或引證網路上的資料，但網路上的資料要驗證可靠性其實是有難度的。另外動漫相關領域的研究，除了近年來有出版社引進日本知名評論家，如東浩紀、大塚英志的作品之外，在巴哈姆特及交通大學通識中心的推廣之下，逐漸的為人所知，讓動漫作品能夠被深入的探討，然而東浩紀是以整個動漫文化做為討論中心，大塚英志則是以社會觀察為主，對於本文來說只有部分可以取材，至於巴哈姆特與交大通識中心推廣的動漫研究仍集中在作品探討或技術論文，因此在紙上材料來說是有些侷限的。

至於詞彙研究，以目前取得的文獻來看，集中於外來詞及網路流行語這兩個部分，其中大部分都集中在中國大陸的學位論文，雖有提及動漫相關詞彙，但是對文化及語用層面並未有深入的討論。若是直接面對動漫詞彙，除了愛好者群體「傻呼嚕同盟」出版的《御宅學》及《ACG 啟萌書：萌系完全攻略》有些許的討論之外，目前並不多見，因此在討論時會以較近期的語言學、詞彙學等學科研究成果作為分析的依據。

¹⁰ 次文化係某一文化中，少數人共同具有並積極參與的信仰、價值和規範系統。次文化與所謂的主流文化間的關係，是從屬的和較弱勢的關係。次文化也像一般文化一樣，是集體創造的結果，為個人身分和群體身分建立提供了條件，可以憑特殊的風格表現便。詳參：戴維·賈里·茉莉亞·賈里著 周業謙、周光淦譯，1999，《社會學辭典》臺北：貓頭鷹出版社，頁 682。

第三節 研究方法

本文所需的材料，大都是蒐集而來。對於資料蒐集，盧昆宏(2002)談及資料的收集可以分為「第一級資料」和「第二級資料」兩種：

「蒐集資料可分為兩類：第一類是為了專題製作所需而收集(調查)的資料，此類型資料包含實驗過程或結果的數據(如：溫度、硬度、沸點、壓力、膨脹係數、觀察數據……等；第二類資料則為次級資料，即與自己專題相關的參考文獻或資料、數據等(需經檢索才可得到)。」¹¹

第一級資料屬於原始資料，經由各種方式(如問卷調查、實驗等)，以研究目的為中心所得出的第一手數據；第二級資料廣義來說則是屬於已經存在的資料，但尚待研究者去擷取、過濾及分析。本論文的資料蒐集以語料、詞義及期刊研究文章為主，在資料層級歸屬上為「第二級資料」。本文擬以 Google 搜尋引擎及國內現有的資料庫來蒐集材料。動漫詞彙的意義方面，由於意義都是經過時間堆疊而成，在不同的時間點可以有不同的變化，因此除了參考「傻呼嚕同盟」出版之系列書籍之外，擬再以網路上中文及日語的資料進行比對，觀察其異同。語料方面，對於語料擷取的目標對象預計有：(1)Facebook 的使用者直接發文及轉貼文章(使用 Google 搜尋，限定網域：zh-tw.facebook.com)(2)新聞知識庫 2.0 所網羅的四大報(聯合、中時、自由及蘋果)新聞標題。搜尋時酌以添加輔助字元來縮小蒐集的範圍，避免語料取樣上的誤差。除了蒐集本文所需的資料之外，對於提到的詞條進行分類統計，並以兩種研究法處理蒐集而來的資料。

一、比較法

在收集大量材料後，則需要使用比較法來處理所獲得的材料。王錦堂認為比較法的目的是在於「發掘其共同點，或各具有之特點、特質，並非只是比較其優劣長短是非而已。」¹²，可見比較法是著眼於同一性質事物的不同方面，透過一定的方法而找出其中差異點，以深入探討本質的一種方法。推而言之，比較法的最基本原則是「比相同」及「比差異」兩個方面，「比相同」可以對相似的情況進行推演，而「比差異」則可以避免對象與現象的混同。

而本文所使用之比較法將從以下切入：詞性、詞義、使用對象。詞性的比較，可以作為推導構詞法的敲門磚；詞義的比較，則可探討詞義是如何演進與語境的變化；對象的比較，可以了解文化及社會的因素。

二、歸納法

語料在經過蒐集整理及比較之後，需要從中去發掘現象，因此必須要使用歸納法來

¹¹ 盧崑宏，2002，《專題製作與報告撰寫》臺北：華泰文化，頁 90。

¹² 王錦堂，1997，《大學學術研究與寫作》臺北：東華書局，頁 97。

擷取背後的訊息，王錦堂曾對歸納法提出看法：「歸納法乃由事實中發掘原理。事實係特別的，原理乃一般或普通的，所以歸納是由特別到通則，由特殊以推知普通——由特殊之事實以推知普通之原理。」¹³，筆者透過整理並分析常見之動漫詞彙，歸納出這些詞彙的使用環境、方式及可能的語用心理，並探討次文化詞彙與社會的互動關係。

第四節 文獻回顧

本文以詞彙作為基底，將對詞性、詞義、使用者及使用心理等方面，期待能挖掘出現今媒體大量使用的背後的原因，然而針對動漫詞彙的研究資料較少見，因此在主要論述上會以詞彙學、語用學、社會語言學所提出的概念及理論為基礎，旁及文化語言學對文化與語言關係的看法，佐以流行語研究及動漫相關研究作為佐證的材料。

詞作為句中能使用最小的單位，而意義上的差異能夠影響人們彼此之間的溝過程，在這背後「能指」與「所指」扮演著相當重要的功能。索緒爾 (1999) 提出「概念」及「音響形象」這兩個語言中必然具備的現象，表示語音及意義本質上的區別，然而這個區別卻又具有相互呼應的性質，因此索緒爾使用「能指」與「所指」來取代「概念」及「音響形象」，認為這樣能夠表明兩個術語彼此間的對立及與所從屬的整體間的對立。但能指與所指之間的關係不一定是固定的，因為語言是具有變動性質的，只要人們同意，能指與所指之間的關係便會改變。另外索緒爾對於語言研究，提出了「歷時語言學」與「共時語言學」這兩個概念，表示語言的狀態和演化的階段，這兩個概念對於詞義研究來說，是有相當大幫助的。

一、語用學

一個詞的使用，必然會涉及人與人之間的言語行為，在不同的情境之下，人們的文化背景、溝通能力及詞的背後所隱含的意義可能會影響到人們對於話語的理解，這之間的細微差別，是語用學研究的範圍。相較於語法學及語音學，語用學做為一門學科是較為後起的，語用學的研究內容，索振羽 (2014) 認為有「語境、指示詞語、會話含義、預設、言語行為、會話結構」¹⁴等六個方面，研究方法有形式化的「純語用學」、以語言關聯性為主的「描寫語用學」及具實用價值的「應用語用學」，而傳統語言學的研究是較少照顧到這些領域的，語用學研究為語言交際中話語意義及表達精準度提出了研究方法和一些原則，促進了語言研究的新發展。

姜望琪《當代語用學》系統性地介紹了語用學的理論以及作者對該理論的看法。作者指出語用學是在英美發展起來的，因此對於漢語使用者來說，會給他們在學習上帶來一些麻煩，因此在書寫上用力上盡可能的結合漢語使用者的習慣，並嘗試以語用學去分析漢語的使用。該書最後一章節有「中國的語言研究」一項目，藉由爬梳古代的文獻，認為中國的語言研究其實起步的很早，如《爾雅》、《說文解字》對於詞義的歸納及使用方式，只是缺乏完整的理論建構才無法發展成自有的體系，然而對此作者並不憂心，認為中國傳統的重歸納及意義，在語用學的發展中是有其用武之地的。

¹³ 王錦堂，1997，《大學學術研究與寫作》，頁 97。

¹⁴ 索振羽，2014，《語用學教程》北京：北京大學出版社，頁 14-15。

索振羽《語用學教程》對於語用理論的介紹雖不如姜望琪詳細，但對於重要的語用理論如語境、會話含意、會話結構及預設等理論仍有清楚的說明。索振羽認為只研究語言系統和語言結構是不夠的，必須要研究語言的應用，除了提高人們對於語言的運用及認識，也有利於「縮小社會語言學、心理語言學等學科之間的距離，並對修辭學和文學研究大有助益」¹⁵，因此除了西方語用學家所列舉的材料之外，還引入了劇本這種以對話為中心的文本作為例證，如「語境」一章引用老舍《茶館》、「會話結構」一章引用錢鍾書《圍城》及曹禺《雷雨》等，對漢語使用者來說是相當具有親和力的材料。

冉永平《語用學：現象與分析》相較於前面兩本以介紹語用學理論為中心的著作來說，多出了一些不同的理論及生活實例的印證，他認為語用學離不開語言使用的語境因素，「根據不同的交際目的、交際對象選擇不同的語言形式」¹⁶，但這些形式並不是絕對的，在日常生活中人們會利用其他特殊方式來傳達語義，另外影視作品等也會使用一些新奇的方式來傳達背後的意義，因此作者大量引用英語及漢語語料，藉以說明語用學的基本議題、概念及理論，材料涉及社會流行語、廣告語、報章雜誌及文學作品等，意在讓讀者感受日常生活中豐富的語用現象，逐步養成思考及分析的能力。

以上三本語用學讀本各有不同的特色，姜望琪對於理論的介紹及評介十分豐富，冉永平則是大量引證生活材料，而索振羽則是介於二者之間，因此理論的對照部分應該是以姜氏作為參考，實例分析上會參考索氏和冉氏的方法，三者相輔相成。

二、社會語言學

陳原(2001c)指出社會語言學是一門「邊緣科學」，而「邊緣科學」主要是就現實生活的需要而產生的，「不是單純意義上的社會學，也不是單純意義上的語言學，更不是社會學的語言學或社會的語言學……它把語言當作一種社會現象，放在整個社會生活中加以考察，從社會生活的變化與發展去研究語言變化發展的規律。」¹⁷，祝曉瑾(2013)也持有類似的看法「以真實的語言使用情況為依據，探索語言與社會的關係。……有別於傳統語言學，和人文社科聯繫密切。」¹⁸，說明了語言和社會的發展是息息相關的。一個詞語的接受及使用，必然涉及文化、經濟、政治等多方面因素的影響，如果它無法為社會大眾所接受，便會迅速消失在歷史的洪流之中，動漫詞彙亦然，因此本文欲引入社會語言學的一些概念及方法，試圖解釋動漫詞彙使用的背後因素。

陳原有《語言與社會生活》、《在詞語的密林裡-應用社會語言學》及《語言與語言學論叢》三本與社會語言學相關的著作，收錄了作者從事社會語言學研究以來的單本著作及論文。《語言與社會生活》分為「語言與社會生活」、「社會語言學」及「社會語言學方法論」三個部分，「語言與社會生活」主要是從生活所見的語言現象切入，闡述一些語言現象，本章第一節開宗明義指出語言是一種社會現象，人與人的交際離不開語言，當社會急速演進時，語言必然要使用某些方式來應對，而這通常會直接反映在詞彙應用上。「社會語言學」部分則是介紹了一些社會語言學的理論，從學科定義、學科內容及

¹⁵ 索振羽，2014，《語用學教程》，頁 14-15。

¹⁶ 冉永平，2012，《語用學：現象與分析》北京：北京大學出版社，頁 1。

¹⁷ 陳原，2001c，《語言與語言學論叢》，臺北：臺灣商務印書館，頁 1-2。

¹⁸ 祝曉瑾，2013，《新編社會語言學概論》，北京：北京大學出版社，頁 1。

實際面對的狀況下手，闡述了社會語言學的部分面貌，作者將這些總結為「有關社會語言學若干理論的問題和若干實際問題的探索」¹⁹。「社會語言學方法論」是作者在講座時與聽眾的對答紀錄，主要從變異、文化、交際、定量等四個方面，也就是語言的社會變化、文化背景、語言與非語言的交際及數據資料的分析，來說明進行社會語言學在研究時必須要注意到的一些面向。

《在詞語的密林裡-應用社會語言學》一書分為兩個部分，第一個部分直接從詞彙下手，節選了兩百個詞，對其文化背景及意義作一番考察。而第二個部分則是討論語言和人的關係，是單篇小論文的合輯，從第一到第十三章作者探索了若干語言現象與範疇，除了一些作者經過多年觀察所發現的特殊現象外，不乏與前述《語言與社會生活》相類似的篇章，但在內容上又有所增益，可做為補充。

《語言與語言學論叢》是陳原單篇論文的彙編，內容與時代的跨度相對較龐雜。內容除了上述二本書所關涉社會語言學的領域之外，混雜了辭典學、語言訊息學、量化測定、語言規範及中國早年所推動的拉丁化運動都被包含在其中，總體而言與本文的內容相關性不大，因此只採用和社會語言學相關的部分。

祝畹瑾主編《新編社會語言學概論》則系統性的介紹了社會語言學理論。社會語言學的興起與人類學、社會學有著直接的關係，而社會語言學研究的對象就是語言的使用者，所覆蓋的領域相當的龐雜。本書編者力求在相當龐雜的學科領域之中，試圖為讀者及研究者呈現一個清晰的概況，從基本的社會語言學理論建構及方法，到語言的演變、語言與性別關係、雙語現象及語言規劃等都有清晰的介紹，其中也不乏與語用學相交集的範圍，可見其多元面貌。

總體來看，陳原先生雖然有介紹一些社會語言學的理论，但仍然偏重在實例方面，也因為時代的關係，行文時帶有一些唯物史觀的痕跡；相較之下，祝畹瑾書中對理論的敘述比較有層次，所徵引的資料來源也相當的廣泛。本文和社會語言學相關的範圍主要在語言與社會關係、言語社區與語言接觸，因此在撰文時理論對照部分將以祝畹瑾為中心，實例分析的則會參考陳原的方法。

然而社會語言學所關注的面向是「從不同社會科學的角度來考察語言的使用與變異」²⁰，主要研究對象是社會中語言現象的存在狀況，如地域、性別、年齡、職業等，但對於個別民族(族群)的狀況並未多加論述，因此在西方有「人類語言學」這一以沒有文獻史料的民族作為考察對象的語言學分支，而在中國有學者提出了「文化語言學」的想法。邢福義認為文化語言學是語言學與文化學的交叉學科，「是研究語言和文化的關係的科學」²¹，研究內容相當的廣泛，除了語言與文化之間的關係外，也反過來討論如何從文化研究語言，而本文的研究對象是動漫詞彙，屬於外來語及外來文化的範疇，因此會採用一些文化與語言交流中詞語借用的概念。

對於詞語借用的現象，邢福義在《文化語言學》一書中有專節討論，認為詞語的借用是一種文化交流的記錄，而文化的交流是一種比物質交換更普遍的行為，因為它深入

¹⁹ 陳原，2001b，《語言與社會生活》，頁101。

²⁰ 蘇新春，2015，《文化語言學教程》，北京：外語教學與研究出版社，頁7。

²¹ 邢福義主編，2000，《文化語言學》，武漢：湖北教育出版社，頁1。

到社會的各個層面，既可以反映社會文化的變遷、新概念的傳入之外，也有可能產生只屬於某地的「區域變體」，是相當複雜的現象。蘇新春《文化語言學教程》則是從詞彙與文化的關係著手，分析詞彙背後的文化意義，但他認為這是一個困難的工作，因為詞的文化意義的內在與外在時顯時隱，「當同一個詞或詞義從不同側面顯示那深藏的文化內涵時，往往會給人面目全新的感覺。」²²，有時候還會表現為詞與詞群間的巨大文化差異。

三、詞彙學

對於「語言」的組成，詞彙是不可或缺的，詞彙學就是試圖探詢詞彙所建構體系的學問。竺家寧(2009)認為詞彙學是一門既古老又新鮮的學科，古老的地方在於它是最早產生專著的學科，如《爾雅》和《方言》，前者對詞釋義，後者考證詞的來源；而新鮮的地方，就是傳統詞彙學目的性太強，「傳統的詞彙學只局限在資料的收集和分類上，一直沒有建立科學的、嚴密的理論體系」²³，無法對於詞彙的各方面有通盤的了解。但若要建立體系，葛本儀(2003)則指出「除了需要引進現代語言理論之外，也必須在溯源的同時進行探流的工作。」²⁴，因此訓詁學對於詞彙研究的成果是不可或缺的，在交相配合之下期望能對研究有新的開拓。

詞彙是由詞組成的，符准青(2008)認為詞的基本特徵是具有「在語言中有意義的能單說或用來造句的最小單位，它一般具有固定的語音形式」²⁵，葛本儀(2014)則認為「詞是語言中一種音義結合的定型結構，是最小的可以獨立運用的造句單位」²⁶，二位學者都著眼於「音義結合」以及「最小的造句單位」，是一個「凝固的整體」²⁷。詞的語音性質是可以直接被確定的，但是在意義的識別上是一個較難處理的問題，雖然目前的詞彙學研究將詞的意義分為「詞彙意義」、「語法意義」及「色彩意義」三種，但在主觀判別上容易產生分歧，且三者並不是獨立存在，而是相依相連的。另外在最小的造句單位方面，必須要識別出詞與詞素兩者的差別，所謂詞素就是指構成詞的最小單位，而有時候詞素本身也具有詞的性質，但詞與詞素兩者是共同發展的，葛本儀認為「詞素構成的詞進入語言中發生變化從而帶動了詞素的發展變化」²⁸，詞素雖然無法直接參與語言交際，然而它也是在語言活動中發生的。

竺家寧《漢語詞彙學》認為詞彙學的內容必須包含「詞形、詞義、詞變、詞用」²⁹四個方面，詞形指詞的構詞型態，詞義則是各種意義系統的研究，詞變指的是歷時變化，詞用則是具體使用上的關係；此外又將詞分為三個層次：詞素、詞及詞組，詞素為有意義的最小單位，詞是組成句子的最小意義單位，而詞組是由詞組成的不成句語言單位。該書先由詞的概念出發，簡要的介紹上述關於詞的概念後，再對詞的各方面進行探討，其中「複音節詞的結構」一章占了相當大的篇幅，以漢語構詞為中心，探討詞的詞義、

²² 祝曉瑾，2013，《新編社會語言學概論》，頁 75。

²³ 竺家寧，2009，《漢語詞彙學》，臺北：五南出版社，頁 1。

²⁴ 葛本儀主編，2003，《漢語詞彙學》，濟南：山東大學出版社，頁 1。

²⁵ 符准青，2008，《現代漢語詞彙》，臺北：新學林出版股份有限公司，頁 2。

²⁶ 葛本儀，2014，《現代漢語詞彙學》，北京：商務印書館，頁 2。

²⁷ 陳原，2001b，《語言與社會生活》，頁 9。

²⁸ 葛本儀主編，2003，《漢語詞彙學》，頁 14。

²⁹ 詳見竺家寧《漢語詞彙學》，頁 1-2。

用例及發展變化，是對於傳統訓詁學的補強³⁰。此外書中有「新詞的衍生與發展」一章，說明了新詞發展的意義，並援引當時兩岸流行的詞彙，從語音、構詞及翻譯問題等角度進行分析，雖說所羅列的詞彙和本文的目標不同，但筆者以為竺先生所使用的方法有相當大的幫助。

葛本儀主編的《漢語詞彙學》為集多人之手而成的詞彙學專著，從基本的字、詞及詞素下手，再接著對於常見單音詞與多音詞、單義詞與多義詞等性質分類，再針對漢語中的字、詞、詞素的歷時演變進行文獻上的爬梳。接著試圖將漢語中複雜多變的單音詞及多音詞從結構、成分及要素三個方面解析，並將合成詞從結構關係、詞性關係及語義關係等不同的角度進行拆解歸類。最後再將詞放入動態發展及運用的體系當中，對於慣用語、歇後語、同義詞、反義詞等方面的運用舉出了大量的實例，並從歷時與共時的角度分析詞彙的演變及發展，該章節作者王軍列舉了網路及報刊流行語兩大類，對於流行語的認識是本文可以參考的，但作者認為對於這些變化快速的詞彙，必須採取整理及規範化的手段來約束使用者，這筆者持保留意見。

《現代漢語詞彙學》則是作為葛本儀根據自己的研究成果所寫作而成的專書，章節安排相較於《漢語詞彙學》而言，區分是較細緻且面向也不大相同。除了詞、詞素、詞彙等基本概念的釐清之外，對於詞形(造詞、構詞、構形)、詞義(概念、類聚、詞群)及演變(類型、動態形勢)等都有立專節討論，並援引中國大陸時下的用語來討論。總體來說，《漢語詞彙學》是以詞義為中心討論其動態發展、使用方式及周邊問題，在論述上較嚴謹，而《現代漢語詞彙學》對於詞形、詞義及詞變都有論及，是較均衡的，內容較精要。

符准青《現代漢語詞彙》一樣先從定義下手，然而和前書不一樣的地方在於書中是直接從詞開始，除了對於「詞」的概念有明確的定義外，也援引了一些常見判別詞的方法，並提出這些方法的疑難所在；對於「詞彙」此一名詞作者認為是「包括語言中的詞和固定語」³¹，而且具有一定的結構性；而「詞彙學」則是具有多種面向的學科，總的來說是具有實踐作用的。在對名詞作解析之後，再從詞的構造(單音、多音)、詞義(單義與多義、同義及反義等)、熟語等角度對漢語中的詞語現象進行分析。

總的來說，內容安排上符氏與葛氏二人是相差不多的，只有次序及詳略之別；但在熟語的部分則是二書差異點較多的地方，符准青認為它們是屬於「固定語」的範疇，包含成語、歇後語、諺語及慣用語四個方向並舉出了相當多的實例並分析來源、構詞法及意義的轉變，而《漢語詞彙學》中則是以「固定短語」稱之且僅引些許例子，並未多加說明。此外，在第十章介紹了詞典學，認為詞典的編纂和詞彙學有著密切關係，「詞彙學的深入研究在不同程度上促成了各種詞典的產生……解決詞典編纂中的各個問題有參考、指導的作用」³²，內容上以詞典類型、釋義為主，旁及一些編纂上會遇到的問題(選詞、注音、編排等)，都有深入淺出的說明。

動漫詞彙進入閱聽人的視野，根據筆者的觀察大約是在智慧型手機及行動網路技術發展成熟之後，只消在螢幕上點擊數次就可以取得想要的資訊，而且社群網路及資訊

³⁰ 書中認為詞形問題是傳統訓詁學中最貧弱的一環，因此補充說明。

³¹ 符准青，2008，《現代漢語詞彙》，頁12。

³² 同上，頁302。

整合平台大量出現，要如何增加「點擊率」成了各家媒體重要的課題，其中一個方法就是在文章標題(及內容)使用對閱聽人來說較新奇的詞語，而動漫詞彙就是其中一個對象，在大量使用之下除了讓更多人認識這些詞彙外，甚至在這些詞彙的基礎上創造出更多的詞或改變使用對象，使之充滿著鮮活的生命力。刁晏斌《當代漢語詞彙研究》和前述詞彙學相關著作不同，並不是著眼在詞彙學中各種概念的歸納，而是直接將漢語中較新的詞彙作為觀察對象。刁晏斌認為詞彙是交際中最活躍的要素，當今漢語詞彙除了現存詞之外，當代的新生詞語是值得關注的，而新詞具有「詞群多、簡縮詞語多、外來詞語多」³³這些特色，而且產生速度快、流動性相當高，因此書中便從這些新詞的語素開始，從新語素及語素詞³⁴的產生開始，對於新詞的造詞法、新詞義的產生及常見語用詞³⁵周邊的問題進行探討。書中所選用的材料大都以中國大陸常用的詞彙為主軸，從報章材料到網路文章都是取材的對象，和本文的取材目標有重合之處，另外資料歸納也相當清楚明白，可以做為論述時的參考。

四、動漫次文化研究

〈一〉專書

在台灣「宅」或「御宅」都被拿來指稱成天待在家的人，或是針對玩遊戲、看動畫及看漫畫的人，已經混同了日語與漢語的概念，並且大量的被使用，除此之外一些動漫詞彙被使用的相當廣泛，而這背後和動漫詞彙最初的成因、如何傳入與如何進入人們的視野有相當大的關聯。「動漫」所形成的文化和日本的大量輸出不無關係，也在全世界造成了不小的旋風，直至今日「追番」仍是愛好者群體無法捨棄的活動，影響力也不可小覷。「次文化」一詞來自社會學，指稱存在於社會的非主流文化，本文對動漫詞彙的來源、意義及使用方式的探討，必須討論動漫次文化的內在理路，但因動漫次文化是由日本發跡，因此在參考書籍時會兼用台灣及日本的資料。

岡田斗司夫《阿宅，你已經死了》一書標題來自於一場座談，岡田自稱「宅王之王」卻提出「御宅已死」在當時引起很大的風波，他認為御宅之所以存在是「『高度消費社會』和『國民們勤勉成性』」³⁶兩個條件的並存，但如今這兩個條件都已將喪失了。全書以綜藝節目「電視冠軍」作為開場白，點出當時御宅群體表現出來的外在形狀和以往的不同，再從「御宅」及「萌」兩個常常被使用的詞彙，討論其起源、內容及變遷。並舉科幻為例，表示早期科幻迷的行動力及實踐力在今日已經看不到，作為「迷」的自我認同也一同消失了，同樣的問題也出現在御宅這個群體上。作者以深入淺出的文字，輕鬆幽默的筆調呈現許多現象，以及作為一個「宅王」對於現今御宅們的期許。

陳仲偉《日本動畫的全球化與迷的文化》以日本動畫的歷史文化與產業發展，結合了近年來日本動畫的全球化現象，指出文本、參與者及生活實踐正是動畫發展的根基。全書分為四個章節，首先討論與全文相關的背景資料：全球化的概念與日本動畫如

³³ 刁晏斌，2013，《當代漢語詞彙研究》，頁6-8。

³⁴ 作者提出語素詞這一概念，主要是認為這些新詞在拆解後，是同時具有傳統意義上的造詞功能「詞素」以及具有「詞」的意義，但是這些必須要在特定語境底下才可以成立，脫離語境便不復存在，因此稱之為「語素詞」。

³⁵ 作者提出極端詞語、軍事詞語及網路詞語這三個方面。

³⁶ 岡田斗司夫著 談璞譯，2009，《阿宅，你已經死了》，臺北：時報出版，頁9。

何全球化的可能。全球化的特性使得人們得以分享及取用不同地區的文化資源，但常常與文化侵略連結，因為它往往對地區性的文化產生衝擊，但作者認為這不能輕易的下定論，「文化全球化不應該只是『擴散化』，而是要能在地生根，產生實踐力。」³⁷，一個文化要能成功地進入各地，必須仰賴各地與該文化的接受，並擦出不一樣的火花。接著以手塚治虫為典範，切入日本動漫發展的特質與日本社會糾纏不清的關係，指出日本在二戰後動漫強盛的原因，是「迷」群體的自發性活動，對於作品的認同與共鳴是支撐產業的強力要素之一。然而，日本動漫在進入各地被接受時，常常會引起正反兩方的討論，陳仲偉以此作為基點，試圖去思考日本動漫稱霸全球的原因及對地區文化產業的衝擊，這就是第三個部分所要討論的對象。最後，以前述的全球現象為基點，回頭檢視台灣動漫產業的狀況，並討論研究者、觀賞者及同好之間的關係，認為在詮釋這些問題時，「Otaku 文化」是無法迴避的。

傻呼嚕同盟《御宅學》從御宅一詞的起源談起，說明日語中「Otaku」在日語漢字中通常寫作「御宅」，這個詞本來只有在動漫同好圈中流傳，但在 2005 年《電車男》這部暢銷書及電影引起的風潮，並在大眾媒體的推波助瀾下廣為所知，但通常指的都是些負面的形象。實際上「御宅」這一族群涉及的次文化發展的淵源可以溯源自二次大戰後的日本動畫，不管是巨大機器人到萌系角色，或是名導演們的興起，在這之間都是環環相扣的。除了動畫之外，遊戲、模型和影片製作也是書中討論的重點，「電玩主機爭霸」一章從 SONY 與 SEGA 兩家遊戲公司糾纏不休開始，講述各家主機的興衰史，而動畫和遊戲始終密切融合，「電玩遊戲」對人的影響力也持續上升；「宅經濟」一章敘述了日本漫畫的形成過程，從分工、成本、業務流程、商業結構與經濟規模都是討論內容，以及日本政府如何運用動漫「行銷日本」。

《「御宅族」的精神史－1980 年代論》由日本評論家大塚英志以在《諸君！》雜誌上連載的文章為基礎上重新構思和刪改的。他用自身的經歷，來寫出 1980 年代與「御宅」們相關的周邊事件，這些事件在作者的眼中其實非常複雜、非常嚴肅甚至是非常沉重的事，無論是色情漫畫雜誌、宮崎勤殺人事件、奧姆真理教……乃至於昭和天皇駕崩、海灣戰爭、民族主義等，在這些事件的細節間「御宅」們隱然的存在，「我唯一的目的，是將 1980 年代當作一個必須經過的隘路加以描述。」³⁸，因為「御宅」們遇到的困境，當時人也同樣面對著。然而大塚英志並不認為將時間設定在 1980 年代能夠把話說清楚的，因此他希望讀者能夠進入「戰後」或「近代」的語境之中去理解這些事件。綜觀全書，或許是因為由連載文章集結而來，提供的資料量相當龐雜，再加上翻譯的文句稍嫌不順，在連續幾篇文章之間比較不能夠抓出一個連續的脈絡，但是仍然可以找出一些蛛絲馬跡。以宮崎勤殺人事件為例，相關討論的文章分散在各章節之中，但隱隱然可以從對天皇的認同、房間中的收藏品及供詞等幾個方面去建構出整個事件的全貌與後續影響，只是在閱讀上會稍稍吃力。

有別於其他書籍，東浩紀《動物化的後現代－御宅族如何影響日本社會》一書討論的中心是御宅族與後現代社會的關係。全書共分為三個部分，首先討論了御宅族的特徵，

³⁷ 陳仲偉，2009，《日本動畫畫的全球化與迷的文化》，臺北：唐山出版社，頁 9。

³⁸ 大塚英志著 周以量譯，2016，《「御宅族」的精神史－1980 年代論》，北京：北京大學出版，頁 345。

東浩紀認為御宅族這種高度視覺化、資料取向且帶有部分反社會化傾向的群體，本身就是一種後現代主義的顯著特徵，御宅族的產生乃是當代社會思潮發展下的必然現象。到了第二部分〈資料庫式動物〉，直指該書的討論核心：資料庫式的消費。書中引用了大塚英志的「故事消費論」，認為動漫作品背後的「大敘事」到了後現代隱然崩解，而取而代之的反而是由各種要素構成的人物角色「擬象」，御宅族在欣賞動漫電玩時，依靠的是一種類似動物的「欲望」與「需求」，東浩紀認為這是一種「不是沉溺於癖好的性的主體(無意識的人類)，而是更單純且物質、近似藥物中毒者的行動原理。」³⁹，這使得接受者(讀者、閱聽人等)從傳統的「知識人」層級的欣賞作品，轉變到「動物」式的反射式欣賞作品。最後一個部分作者利用網路資訊的特殊性來解釋「看得見」與「看不見」之間的對立，因為網頁的特殊性消除了這種對立，形成了一種「超平面的世界」。網路上的資訊，就像是「平行世界」一般，於「平行世界」中的每一個都是「事物」都是真實的存在，彼此可能相互影響，但又沒有真假之辨，「沒有所謂最後的審級(按：指分析後的結果)，只有盡量讓看不到的東西被看見，以極盡可能從資料庫裡挖出更多擬象的另一種欲望的抬頭」⁴⁰。

〈二〉學位論文

目前台灣有提及動漫次文化的學位論文，可以概略分成下列幾個方向：第一，以動漫「迷群體」為研究對象，如楊若暉《台灣 ACG 界百合迷文化發展史研究》、楊曉菁《台灣 BL 衍生「迷」探索》；第二，以載體及其生產為討論中心，如李衣雲《斷裂與再生—對台灣漫畫生產的初探》、黃靖嵐《「帝國」的浮現與逸出—日本漫畫產業於台灣的「全球在地化」實踐》；第三，對日語外來詞彙的研究，如方逸珮《台灣日語外來流行新詞之演變與融入》；第四，網路語言的傳播現象的探討，如謝韻清《網路語言認知對語言行為改變研究》，其他還有對於單篇動漫作品的討論及青少年閱讀教育等。

而中國方面則集中於下列幾個方面：第一，動漫相關產業研究，如甄業萍《動漫產業市場營銷問題論析》、張亮《我國動漫出版產業研究》；第二，動漫的藝術手法，如姚婷的《動漫語言研究》；第三：動漫中的外來詞，如石聰慧《動漫文化中的日源外來詞研究》、李艷《動漫語言研究》；第四，動漫對社會的影響，如楊文虎《日本動漫對中國青少年的影響》、解立《動漫亞文化與青少年犯罪關係研究》，另外還有動漫平台發展及製作技術等內容。綜合中國與台灣的討論方向來看，與本文較相關的是日語外來詞及網路語言兩個方面，因為直接涉及本文欲討論動漫詞彙的來源、認知及創造的問題。

以日語外來詞為討論中心的有方逸珮《台灣日語外來流行新詞之演變與融入》、石聰慧《動漫文化中的日源外來詞研究》、李艷的《動漫語言研究》三篇論文。方逸珮《台灣日語外來流行新詞之演變與融入》認為台灣人對於日本的文化接受度相當高，會有意識地取用具有日本元素的東西，連詞彙也不例外，然而詞彙被借用後詞義發生改變，往往無法解讀正確意涵，因此作者利用報紙、問卷蒐集了一批當時常見詞彙，並直接分析語料現象(衍生、轉義、加綴及轉類)及屬性(詞義擴張、內部結構及評價等)，而這是本文可以參考的研究方式。

³⁹ 東浩紀著 褚炫初譯，2012《動物化的後現代—御宅族如何影響日本社會》，頁 135。

⁴⁰ 同上，頁 163。

石聰慧《動漫文化中的日源外來詞研究》則從動漫文化下手，從日本動漫的發生到傳入中國先進行背景資料上的梳理，再從詞彙借用的角度切入，將動漫借詞從譯介(借形、音譯、音譯兼意譯)、特徵(語音、語法、詞義等)及社會影響(語言、文化等)進行了一系列的論述，整篇論文在結構上是相當完整的，但是在對於詞義的解釋、動漫詞彙流行的原因及社會影響三個方面的論述還是稍嫌簡略，筆者認為可有再深化的空間。

李艷《動漫語言研究》則是從動漫詞彙的來源起始，羅列了日、港、台三種動漫詞彙可能的來源，並以詞義的分布、詞的變化及語法詞三個特點作分析，並探討了動漫語言背後的生成因素及青少年的次文化，和前述石聰慧一文比較，詞彙結構分析的部分稍嫌薄弱，但在分析流行的原因時除了語言內部的因素外，又觸及到了迷群心理、經濟文化及青少年價值等議題，是較獨到的觀點。

網路語言部份則有謝韻清《網路語言認知對語言行為改變研究》一篇，主要目標是探討網路語言現象和語言行為及使用態度之關聯與差異。文章首先釐清了網路語言的定義及網路語言與認知行為之間的關係，引證了 David Crystal 之說法，認為網路語言能夠展現電子性、交互性及全球性的特徵。此後又論及網路語言的創造及各種形式的網路詞語，並討論人們言語行為對於網路語言的使用態度，筆者認為在網路語言的概念釐清上是可以參考的。

〈三〉期刊論文

目前所見期刊論文以中國大陸期刊居多，就研究內容來看可以分為詞彙及現象探討兩個部分。詞彙部分又多集中於「宅」與「萌」兩個詞及其延伸詞義進行探討，如高嵐嵐的〈日語「御宅族」=漢語「宅男/宅女」?〉對於日語「御宅」一詞的起源、變化及進入漢語文化圈之後所發生的詞義變化進行了扼要的梳理；汪瑋嘉的〈從「御宅族」一詞看中日文化的差異〉對於中國及日本的御宅族群體分析其共性，以及挖掘御宅族文化背後所隱含的社會文化差異；黃宇雁的〈「萌」與「萌え」一試析中國流行文化對日本文化的受容〉對於漢字「萌」及日語「萌え」進行了考察，認為現今萌一字的使用是和原義有所偏差的，另外也對日本的萌文化產生的原因進行推論，指出萌文化和江戶時代的藝術探討團體神道教的泛神信仰有關連。

現象部分亦聚焦於「宅文化」及「萌文化」，如歐陽敏、向盼盼〈論「御宅族」現象的合理維度及消費主義隱憂〉追溯了御宅文化的起源，認為御宅族是個癡迷某項事物的群體，但又對御宅族通俗化、娛樂化的消費行為提出了批判，認為會因為這種消費行為喪失了選擇的能力；朱琴〈萌文化流行的心理原因解析〉認為萌文化具有草根性和顛覆傳統審美思想的特徵，而其流行因素可歸結於內心的孤獨與對於本真自我的追求，但筆者以為這篇文章和二次元的萌文化有點距離，然而在心理分析尚具有參考價值。

第二章 二次元文化與語言學

本章將立基於先行研究對於二次元文化的流行、所開展的研究面向及其與語言學之關係，對現有的研究進行討論。台灣由於特殊歷史文化因素，對於日本文化有著藕斷絲連的關係，日式風格的動畫、漫畫及遊戲作品接受度相對較高，其中的前因後果值得探討。另外前輩學者對於次文化語言的研究，多基於網路的發展，然而網路語言的發展迅速，各個不同的次文化領域所產生的用語及詞彙量相當紛雜，因此在取樣上通常會以個別網站或個人所見作為取樣，但這也容易造成不全面的問題；中國大陸部分學者曾經利用搜尋引擎所得之數據結果進行推測，然而所使用的搜尋引擎由中國大陸自行開發，在數據的產生及結果的推論上可能會有誤差，但就資料蒐集的方法而言值得參酌。其中的一些用語在網路發展後使用率激增，尤其是在社群平台及網路媒體大量出現，和言語社區理論的內容有相似之處，因此本文認為有需要對這兩個方面進行歸納整理，在其中尋繹出讓動漫詞彙進入語言學視野的可能。

第一節 二次元文化的流行

二次元一詞源自於日語，若要理解該詞意義，必須要從「次元」一詞著手。「次元」和「維度」的概念有些許相同，指人們周身所構成的空間，一次元由線段構成，二次元由平面構成，而三次元則構成了空間。由動畫、漫畫及遊戲作品以平面的媒體所表現的虛擬角色，其構成具有二維空間的本質，而常被稱為「二次元」⁴¹，而「三次元」則被指稱為人們所生活的現實空間。台灣直接借用這二詞，作為區別動漫世界與現實世界的對應詞，而由這些載體所構成的文化圈統稱為「二次元文化」。

二次元影響的層面相當多元，不管是以架空的世界進行創作或對真實事件進行改編以娛樂讀者之外，也可以作為行銷宣傳的工具及作為群體的標示意義。陳仲偉《日本動漫畫的全球化與迷的文化》(2009)指出日本在 2002 年時已佔有全球動畫市場 60% 的比例，連好萊塢日本動畫片也急速攻佔票房，漫畫也在世界各地掀起狂潮，其影響力不可小覷。而日本各行各業也不乏將動漫作為宣傳的工具，無論是與知名作品合作、繪製特色吉祥物或將某些事物「萌化」⁴²來引人注目，如著名的神社「伏見稻荷大社」曾和《いなり、こんこん、恋いろは》(台譯：《狐仙戀愛入門》)此一作品進行合作宣傳，在動畫

⁴¹ 日語維基百科中作「2次元」，以物理學及數學上二維平面作為主要意義，但獨立出了「転用」一項：漫画・アニメのキャラクターなどについては、一部で二次元という言い方が多用されている。これは、キャラクターが主に、平面（2次元空間）の絵・画像で描写されているからである。(試譯如下：與漫畫、動畫一類的角色相關，在部分二次元意義上是常被使用的。這是指角色是以平面繪畫或以圖像描繪出來的。)。可參見：<https://ja.wikipedia.org/wiki/2次元>，2017年1月30日20時05分。

⁴² 「萌化」又稱為「萌擬人化」，指對非人類的動物、軍事武器、國家或地區、交通工具、建築物、作業系統、電腦軟體、網站等依據其性質，把受仿物「描繪成具有與人相似的形體」形式的人型模樣，且該人形大都會具有原型物的特性，屬於二次創作甚至多次創作的其中一種手法，然而萌擬人化與一般程度的擬人化不同的地方在於，萌擬人化通常要求對有關擬人化角色進行額外加工改造。詳見：「萌擬人化」條目，網址：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/萌擬人化>，2017年1月30日下午09時39分。

播出其間在神社放置該作品的看板；熊本縣於 2010 年邀請當地出身的作家小山薰堂及設計師水野學設計出來的熊本熊(くまモン Kumamon)作為當地的吉祥物，志在宣傳並推廣當地的經濟發展，當今之時，熊本熊除了在日本當地成功的打出知名度之外，在海外也作為九州的觀光大使廣為人知，背後的公關及經濟效益是相當可觀的；除此之外，日本政府在 2016 里約奧運閉幕式時，播出一支宣傳短片宣傳 2020 東京奧運，片中出現了由任天堂(Nintendo)發行的 Super Mario 系列遊戲主角馬力歐，知名動漫作品《ドラえもん》主角哆啦 A 夢，而日本首相安倍晉三更配合片尾出場，此舉除了顯示日本的高超動畫技術並創造話題性之外，突出了日本作為二次元文化輸出大國的指標性意義。

而台灣多利用二次元角色作宣傳，地方政府(或活動單位)會邀請插畫家或繪師以該活動(或該地區)的特色設計出角色作為宣傳圖標，吸引人們的目光，期望激起民眾深入了解且願意參與活動的興趣，以目前最為人所知的「迷路小瑪在萬金」為例，該項合作原是屏東科技大學漫研社長 Simon 想在屏東推展動漫活動，且認為萬金的聖誕季的氣氛最適合，經接洽與屏東縣政府合作，於 2014 年底推出「小瑪」一角色，且結合萬金聖母殿、吾拉魯滋部落等觀光景點設置立牌及活動戳章，獲得廣大好評。除了小瑪之外，Simon 也配合東港鮭魚文化觀光季設計出櫻花蝦擬人角色「絢櫻」、高雄捷運宣導人物「高捷少女」等，吸引了許多人的目光，達成了宣傳效果。

然而台灣人為何對這些二次元角色的接受度何以如此之高？筆者以為這些角色的特質與日本動漫角色的風格⁴³有類似之處，且在日常生活中尤以日本動漫為大宗，李衣雲(2012b)指出日本的漫畫在台灣幾乎佔據了90%的市場，年輕一代的讀者所接受與認同的大部分都是日本漫畫，但為何台灣人對於日系風格是如此習慣？李衣雲(2012a)指出這和漫畫審查制度使大量盜版日本漫畫進入台灣，以及台灣漫畫家吸納日本漫畫文法是有關係的，其中的脈絡值得探討；楊若暉(2012)在討論台灣漫畫研究時亦指出：「台灣漫畫問題的角度而言，絕不能忽略日本動漫對台灣動漫界的影響力。」⁴⁴，因此以下扼要梳理台灣接受日本動漫作品的歷史脈絡。

台灣漫畫的歷史並不是很長，然而台灣漫畫受日本影響是有跡可循的，閱讀即是媒介，李衣雲(2012a)認為在1922到1923年間奠定基本形式的兒童漫畫，透過雜誌、報紙、租書業等方式漸漸傳入台灣，如《台灣日日新報》報導欄中除了提供日本內地的讀物資訊外，《台灣日日新報 夕刊》更於1933年常態性連載故事性漫畫，而這些漫畫也同步於日本雜誌連載，可見當時台灣漫畫與日本雜誌的同步率。在1945年後日本漫畫因為政治性的因素逐漸轉往檯面下，台灣漫畫在這個時期開始萌芽，這個時期的漫畫以反共政治諷刺漫畫及兒童漫畫為兩大主軸，1953年《學友》雜誌的發行奠定了兒童漫畫的基礎，也帶動了漫畫連載的風潮(李衣雲2012a、陳仲偉2006)，而反共漫畫則以展覽及比賽作為主軸。1960年代是台灣漫畫的發展的最高峰，但也在同時期跌到谷底，此時期承繼著1950年代以來的漫畫雜誌並起的風潮，漸漸形成了一定的讀者群，洪德麟(2003)指出，當時

⁴³ 李衣雲(2012a)曾比較日本漫畫與美國漫畫的差異，就人物造型而言，美國漫畫主角幾乎都是寫實主義風格，而且都穿著緊身衣式的制服(costume)，而日本漫畫人物身體較纖細，有固定的象徵性用品和服裝。詳可參閱李衣雲，2012，《漫畫的文化研究－變形、象徵與符號化的系譜》，頁 72。

⁴⁴ 楊若暉，2012，《台灣 ACG 界百合迷文化發展史研究》，國立中興大學碩士論文，頁 2。

《東方少年》採取「一日一書」的方式對抗《漫畫周刊》取得成績，使得當時台灣漫畫家發表的園地轉向單行本⁴⁵，這也使漫畫的流通管道從書店購買轉向以租書店租借的形式，開拓了潛在的讀者群。然而隨著漫畫審查制於1966年的推行，打擊了台灣漫畫家創作的動機，漫畫送審曠日廢時，又不一定會通過，出版社只好將目標轉往盜版海外的漫畫，隨著1975年國立編譯館開放日本漫畫送審，許多未經過改作的盜版日本漫畫出現在市面上⁴⁶，使得讀者接觸到了1970年代最新的日本漫畫文法，自此之後日本漫畫在台灣占有優勢地位，李衣雲(2012b)指出就算1990年台灣漫畫有復興之勢，但在比例上是一比十，更不用說1970-1980年代台灣漫畫幾乎絕跡之時。

總而言之，台灣對於日式漫畫風格接受度高，正如前文所述，國民政府施行漫畫審查制施行後台灣漫畫創作減少，使得台灣漫畫創作逐漸走下坡，而1970年代之後出版商為了商業考量大量盜版日本漫畫送審，使得年輕的讀者容易接觸到當時日本最新的漫畫作品，另外李衣雲(2012b)又另外提出了兩個面向，一是有地緣關係的因素，由於日本漫畫相較於歐美漫畫，在引進成本及時間考量上相對較簡易，二是日本在台統治五十年，其文化對於台灣人來說有著親和性的緣故，因此日本漫畫很容易被接受，相較之下歐美漫畫比較不吃香。

而動畫⁴⁷部分，以目前能取得的資料而言，大都集中於產業的發產及技術演進，並未如前述漫畫一般有明確的歷史序列，諸如作品的傳入、流行狀況或被大量接受的關鍵事件，但若以目前有線頻道的分布來看可知，明確定位播放日本動畫的僅有Animax頻道，而其他的頻道通常是以兒童取向作品為先，在熱門時段（通常是下午六時到七時之間）才撥放知名動畫作品，傳統無線三台在熱門時段亦是如此，從中可以觀察到電視台播放的目標族群仍在兒童及部分青少年⁴⁸。因此筆者推測，台灣對於日本動畫的接受，僅在於名號已經打響的作品上，相較之下非主流作品的接受，仍然以動漫迷群體為主。

第二節 二次元文化的各種研究面向

二次元文化的涵蓋範圍相當的廣闊，以動畫、漫畫、輕小說及遊戲等為出發點，除了可以解析文本結構、情節安排、人物個性、創作動機及作者所採用的手法之外，可延

⁴⁵ 陳仲偉(2006)更提到，台灣單行本流行的原因是當時漫畫雜誌無法容納人才輩出的狀況所發展的新形態，詳見《台灣漫畫文化史》，頁 54。

⁴⁶ 李衣雲(2012b)提到，盜版漫畫的成本較低，對出版社而言最大的開支是在印刷費，因此可以大量的送審，但為何日本漫畫通過的比率遠高於台灣本土漫畫則無從得知，有偽造審查通過證明書、審核者喜歡日本漫畫及省成本這三個說法，詳見《讀漫畫—讀者、漫畫家和漫畫產業》，頁 40。

⁴⁷ 在台灣，所有以平面連續圖像構成的動畫作品通常被稱為「卡通」(Cartoon)，但這二個詞所指涉的概念並不相同。就形式而言，余曜成(2015)指出今日動畫是源自於 Cartoon，早期的 Cartoon 以長型手繪賽璐璐片為基底，現今動畫技術進步，但也基於連續圖像的繪製及利用人眼視覺暫留的特性播放；就內容而言，有一說是以具有諷刺性意味與否，但這個認定方式爭議較多。總而言之，「卡通」所具有的內涵較「動畫」來的大，然而日本以アニメ(Anime)稱呼其國內作品，筆者推測這是與歐美卡通切割的方式，而本文所提及之動畫，是以日本作品做為討論對象，因此後文所稱「動畫」代指日本動畫。

⁴⁸ 可以從「卡通」這一詞印證，如註 46 所述，台灣以卡通代稱所有平面連續圖像的作品，而這些作品集中於兒童頻道播放這方面而言，隱含這些作品的觀賞族群年齡層偏低，但近年日本動畫題材多元，有面向社會問題及軍事權謀等內容，觀賞的目標對象顯然不是兒童，因此筆者以為此種稱呼方式有待商榷。

伸出同人誌、迷群體、商品化及不同載體之間的相互改編等不同面向的議題。前章文獻回顧曾整理了台灣對二次元文化研究的幾個面向，但僅在日語外來詞及網路語言兩個方面有所著墨，因其直接涉及本文欲討論動漫詞彙的來源、認知及創造的問題，並未探討二次元文化相關研究內容，因此本節將以台灣目前已發表的學位論文或已出版的研究專書為探討對象，歸納現階段台灣研究者對二次元文化的理解方式。

一、迷文化

「迷文化」一詞由「粉都」(fandom)而來，陶東風(2009)指出 fandom 有兩個意義，一個是專指粉絲群，一個指愛好本身，而這兩個皆是迷文化的內容，綜而言之是指某種文化的愛好者群體。Fiske (2011)認為迷對於文本的參與是狂熱的，他們的「著迷」會驅使他們去生產自己理想中的文本，他們可以解讀文本中的每一個細節，並快速的建構自己的快感，Matt Hills(2009)也有類似看法，他認為這些群體專注於明星、電影等事物，「他們會可以用各種有趣的方式解讀媒體文本，其解讀手法甚至可能出於意料之外」⁴⁹。此外，如果迷的文化解讀能力越強，就越能夠識別出某個語境，藉此建構出意義，將之作為新的文化資源，產出新的意義。然而陳仲偉(2009)認為，Fiske 的迷仍停留在二元對立及離開文本的層面上，而動漫的迷就有如岡田斗司夫所提的「進化的迷」，他們並不僅僅是接受者，還是實踐者，他們除了觀賞動漫作品，而也會提出對作品的想法，將之實踐於日常生活。

目前所見與迷文化相關的研究有陳仲偉及楊若暉兩位先進，前者著有《日本動漫畫的全球化與迷的文化》一書，而後者撰有《台灣 ACG 界百合迷文化發展史研究》一篇對百合⁵⁰迷群研究的學位論文。陳仲偉的研究對象是日本動畫的全球化，除了歸因日本動畫生產的特色及傳媒的推波助瀾之外，動漫迷也占了很重要的一環，迷的文化與日本動畫文本特色的結合，將會產生超越傳播機制的力量，而這股力量就是促使日本動畫在全球各地生根、形成文化實踐的真正動力，然後對台灣在地的動畫的發展進行省思，是比較全面性的觀察。楊若暉一文目標在建構初步的百合文化發展史，考察日本原生百合文化的源流發展、日本百合文化經由網路傳播路徑流通到華文圈的移動脈絡，乃至於華文圈百合文化從網路流通到進入台灣出版市場的土著狀況。文中首先針對「百合」一詞進行定義上的考證，然而各個迷群之間對於定義的理解有爭議，因此提出「象限式定義法」試著解釋百合的定義是可以各自區別，亦可以合而為一體。而百合文化在台灣在接受是透過日本作品的譯介，吸收內化後創造出在地生產的百合作品，百合作品除了滿足女性迷群的情慾需求，從中得到女性成為主體的閱讀快感之外，也反映出台灣社會深層結構中仍存在著的「看不見的天花板」的困境。

二、載體研究

載體，即作為乘載某物的媒介。二次元文化由動畫、漫畫及遊戲（簡稱為 ACG）三種呈現方式大相逕庭的載體構成，從人物角色、文化背景及文本解析等都是迷群體所關

⁴⁹ Matt Hills 著 朱華瑄譯，2009，《探究迷文化》，台北縣，韋伯文化國際出版有限公司，頁 ix。

⁵⁰ 楊若暉於文中引用日本網路辭典及專門著作，指出「百合」一詞是指女性的同性愛，但應與女同性戀一詞有所區隔，因女同性戀有其社會意義，詳見《台灣 ACG 界百合迷文化發展史研究》，頁 15-18。

注的對象，其中漫畫又具有源頭性的地位，張資敏(2017)指出，日本現代漫畫的發展早於動畫及遊戲製作，電視動畫有七成以上改編自漫畫，而遊戲的設計風格及消費市場也可見到動漫消費者喜好的蹤影。而近年來時興跨媒體製作，同一作品在不同的載體上發行也漸漸的成為常態，然而不同的載體上有不同的呈現方式，其箇中奧妙值得探討。

台灣漫畫的研究成果相當豐富，對於漫畫史、漫畫的功能、價值評判、讀者群、符號系統及藝術風格等方面皆有建樹，但對於「漫畫」這個載體的表現形式及其周邊研究目前較少見，目前以李衣雲《漫畫的文化研究——變形、象徵與符號化的系譜》、《讀漫畫——讀者、漫畫家和漫畫產業》二書較為全面。

漫畫研究，首先得先定義「漫畫」是為何物。它是圖像與文字結合的產物，但仍有其他類似形式的作品與之類似，如圖像小說⁵¹、輕小說⁵²等，在不同文化體系下也會有不同的區分方式和共通的特質，然而李衣雲《漫畫的文化研究——變形、象徵與符號化的系譜》將焦點放在漫畫的表達形式，即漫畫作為一種符號的表達體系，「作者與讀者、讀者與讀者間有一套漫畫的文法體系，這個體系將事物變形、符號化形成圖像後，與文字結合的即是漫畫，這整個漫畫文法體系可以被視為漫畫的『形式』。」⁵³，該書前三章從圖像的符號化、構圖差異及解釋共同體的角度切入剖析漫畫文法體系的特質，漫畫作為一個符號化的載體，作者必須要讓讀者理解符號的規則，讓讀者「習慣」其表達體系，才有背後的解釋共同體的產生，而這也是同人誌的源泉。此後也指出了台灣因為一些歷史的因素導致台灣漫畫產生了「斷裂」及「吸納」兩種特殊的現象，讓台灣漫畫充滿著日本漫畫文法，如何從中突破並創新表達形式則是值得深思的問題。

一部好的漫畫作品的產生，除了故事題材及繪製風格吸引人之外，也要有漫畫家的創作、讀者的閱讀及讓漫畫能夠在市場流通的相關產業，諸多環節缺一不可，這些對生活在現代的人來說是理所當然的事情，但在台灣早年除了管制漫畫之外，當時漫畫的流通及出版大都走地下化路線，社會也瀰漫著漫畫是有害書籍的氛圍，李衣雲以社會學的角度結合自身的經歷著成《讀漫畫——讀者、漫畫家和漫畫產業》⁵⁴一書從漫畫的定義說起，作者指出許多人都想要為漫畫下一個定義，而漫畫種類繁多無法完全概括，最後只淪為「通論」式的說法。而漫畫的特質直接反映在圖像，而人們日常的認知也靠著視覺處理，因此漫畫是較容易理解及閱讀的，「我們不必經由抽象文字的轉換，只要運用

⁵¹ 圖像小說(Graphic Novel)，一詞的內涵一直在演進，大約是以連續的圖像及文字來敘說一個長篇的故事，和漫畫較為不同的在於圖像小說具有文學性的特點。

⁵² 輕小說一詞為和製英語，是一種盛行於日本的通俗文學體裁，可以解釋為「可輕鬆閱讀的小說」。輕小說以特定故事描繪手法所包裝的小說，其手法的特色在於提高故事傳遞給讀者的效率。通常使用動漫畫風格作為插畫的一種娛樂性文學作品，行文多使用讀者慣常口語書寫，淺顯易懂，所涵蓋的題材相當多，有如青春、校園、戀愛、奇幻等，其中也有部分作品是由ACG作品改編。詳見：榎本秋，2011，《如何成為輕小說作家》，台中：銘顯文化，頁8-41。

而輕小說能不能作為一個文類在網路上時常被討論，它是一個介於動畫與漫畫之間的產物，而有網友認為其核心在於魅力和角色設定，詳請參閱PTT-Light Novel板的文章，本文不另行討論，網址：<https://www.ptt.cc/bbs/LightNovel/M.1404314415.A.C16.html>。

⁵³ 李衣雲，2012a，《漫畫的文化研究—變形、象徵與符號化的系譜》，新北市：稻香出版社，頁3。

⁵⁴ 該書原標題為《私と漫畫の同居物語》，於1999年出版，而《讀漫畫——讀者、漫畫家和漫畫產業》則是在前書基礎上加入了閱讀經驗與多年來的觀察心得。

自己平日賴以理解世界的行動體系，便能自動詮釋。」⁵⁵。這些圖像會隨著社會環境及時代變遷，在呈現上會有一些差異，反映出當時的時代精神，作者指出這是日本之所以為「漫畫王國」的特質所在，而台灣漫畫當前最大的問題在於內容不吸引人及出版環境的不利，一如上文所述，台灣的漫畫市場因為漫畫審查制度導致日本漫畫逐漸攻佔讀者的眼球，相較之下本土漫畫並不吸引人，而且漫畫家及出版商之間沒有共識是台灣漫畫生產的另外一項不利因素，因此作者期許台灣漫畫在題材及表現手法上，逐漸拓展出融合台灣及日本漫畫特色的道路，吸引更多人才投入。

三、作品評論及研究

作品評論在二次元文化相關研究中成果是相當豐富的，傻呼嚕同盟曾集結在已發表的動漫評論出版成《動漫 2000》、《動漫 2001》兩本專書，內容從角色、情節鋪陳、分鏡、內容意涵……等各個視角，提供讀者較為深入的觀察層面和多元化的欣賞角度，跳脫了情報誌⁵⁶的書寫形式。而後隨著網路逐漸普及，動漫資源取得方式相對較容易，另外許多平台提供了人們發表文章及與他人互動的空間，於是各式評論文章也越來越多，如知名網站「巴哈姆特」即是個例子。有些評論或許觀點獨到，但流通的管道僅止於在網路上不斷地轉載，這也是其侷限所在，若有一個公開發表的平台，除了讓發表人能夠與評論人及群眾互動外，也能讓社會大眾知道二次元的領域是極具研究價值的，因此交通大學教授梁世佑於 2012 年開辦「國際御宅學術研討會」，並於 2014 年開始與巴哈姆特合作設立「巴哈姆特論文獎」，讓有志於 ACG 研究的研究者發表研究論文，梁世佑曾言：「我們一直在試圖找尋一個方式，能夠用學術或知識的角度來介紹 ACG 文化，希望將其當作一門學問來討論，可以成為一種正面的娛樂，以及具有知識交流價值的文化領域。」⁵⁷，可見 ACG 文化雖作為次文化，但也是具有學術討論價值的。會議目前已舉辦五屆，於會議中發表的論文內容相當多元，涵蓋作文本分析、價值評判、藝術手法、製作技術及社會議題等諸多方面，而會後亦將已發表之論文集結成冊出版（目前已出版五冊），對於後進研究者而言是相當有價值的。

第三節 二次元文化與語言學

前節以二次元文化研究為中心，歸納台灣目前已發表的學位論文或已出版的研究專書為探討對象，梳理出載體研究、迷文化、文本分析等幾個層面，可見二次元文化內涵之豐富。當這些層面為人所知後，一些僅止於迷群體中使用的語言及詞彙逐漸浮上檯面，融入了日常之中，再藉由網路及傳播媒體的擴散，形成許多有趣的語言現象，涉及使用的群體、使用者及使用內容，因此本節將以語言學中詞彙學、語用學及社會語言學與二次元文化相互關涉之處為討論中心，尋繹出讓二次元文化進入語言學視野的可能。

⁵⁵ 李衣雲，2012b，《讀漫畫——讀者、漫畫家和漫畫產業》，新北市：稻香出版社，頁 36。

⁵⁶ 情報誌通常有固定主題，提供周邊的資訊給讀者，如 ACG 相關情報誌通常會刊載作品的發售日期、內容大要或周邊商品的販售地點、參考售價等等，甚至會有面對面訪談、ACG 相關活動報導等，內容相當豐富，如《開拓動漫畫情報誌》即是一例。

⁵⁷ GNN 新聞〈「第 3 屆御宅學術研討會」暨「首屆巴哈姆特論文獎」圓滿落幕〉，網址：<https://gnn.gamer.com.tw/6/105126.html>，2017 年 2 月 20 日，15 時 06 分。

一、詞彙學與二次元文化

語言有語音、詞彙及語法三種性質，語音作為詞彙載體，而詞彙也具有語法的功能。詞在漢語來說，是最小、且可獨立使用的音義結合單位，作為符號與事物之間形成對應關係，而詞素則是詞產生的基礎，詞素又稱語素，是詞的構成基礎單位，為最小的音義結合體，詞與詞素的差別，符准青(2008)認為詞與詞素之間有著意義上的聯繫，而葛本儀(2015)則認為必須要從實際的使用情況來分析，有些詞的詞素意義在漢語的發展階段中已經丟失。

而詞彙就是指詞及固定用語的總和，葛本儀(2014)指出詞彙的功能與性質就是做為造句的材料，對於語言的組成來說是不可或缺的。詞彙又分成兩種：基本詞彙及一般詞彙，基本詞彙是形成語言的基礎，使用頻率高且社會交際中最穩固的，可作為新創詞彙的基礎元素；而一般詞彙相對而言較不穩定，會隨著社會發展而有所變化。但基本詞彙和一般詞彙是相互依存、共同發展的，彼此之間可以視需求而相互轉化的，豐富了語言的內容。然而社會變化快速，隨著人們認識新事物及新現象，原有的詞彙無法表達新概念時，就需要創制新詞或借用外來詞。

邢福義(2015)認為新詞的創制根源於「需要」，從本質上是一種過渡性詞語，各個時代都有屬於各個時代的新詞語，但新詞語若要進入詞彙系統中，則需要經歷一段接受的過程，「這個過程，可能會很長，也可能在較短的時間內完成。它一旦為社會所需，盡管在被承認的問題上可能存在障礙，但最終將得到全社會的認可。」⁵⁸，葛本儀(2014)也有類似的看法：「人的認識和思維活動不但可以促使一個詞的產生，而且更能夠決定一個詞能否被社會所約定。」⁵⁹。刁彥斌(2013)認為當代漢語的新生詞彙和各種新語素有關聯，新語素大約有兩個方面：新生語素、新義語素，這些語素的來源又可分為：外來語、方言、社區語素⁶⁰、舊素新用及舊詞生新素等五個方面，而與二次元文化相關的有外來語及舊詞生新素兩個方面。二次元文化根源於日本，其流行引入了大量的詞彙，使許多表示新概念的詞彙進入人們的視野，李亞群(2013)分為借型及借音兩類，但就實際狀況來說，應該還要加入借義一類，以下舉例略敘之。

日語中有許多由漢字構成的詞⁶¹，在翻譯時直接借用其字形及字義，或對字形稍加改造後採用漢語讀音後為人所用，如：「萌」一詞源自於日語「萌え」(Moe)，原是漢語中本有的詞，指事物的初始及植物萌發的狀態，而日文中燃え(Moe)一詞用來形容對自己喜歡的二次元角色所產生的一種熱情澎湃的精神狀態，而萌え與燃え同音，在輸入法選取漢字時容易出現問題⁶²，後來二個詞產生了分化，燃え被專指熱情澎湃的情緒，萌え就用於對角色的喜愛之情。萌え被譯介時，後面的假名え被去除，直接取「萌」一字使用，此為借型之例。

⁵⁸ 邢福義主編，2015，《現代漢語》，北京：高等教育出版社，頁140。

⁵⁹ 葛本儀，2014，《現代漢語詞彙學》，頁56。

⁶⁰ 社區語素是刁氏標舉的概念，指的是不同華語言與社區的語素。

⁶¹ 通常這些漢字是被改寫過的中文字詞，但是在意義上有別，意義被借用後直接進入原字的義項，因此被稱之為「和制漢語」。

⁶² 根據網路資料，有打錯字、日文輸入法亂跳等說法，二次元界對此沒有一個統一說法。

日語面對外來語時，會將外來語直以假名轉換之，如「控」是日語「コン」的音譯詞，是「コンプレックス」(Complex 情結)的縮寫，原是心理學的用語，在二次元文化中則是指對某標的物具有源自內心，且不可控制的偏好，此乃借音之例。

意譯在翻譯特殊用語時，比較能讓讀者以第一印象解讀出意義，又如「病嬌」一詞是日語合成詞，原文作「ヤンデレ」(Yan de re)，是由病態「病んでる」(Yan de ru)和嬌羞「デレ」(De re)兩詞所構成的合成語，可以理解成是對配偶佔有欲極強，為了得到對方的喜愛，或是防止對方移情別戀而不擇手段，翻譯時取其意義並縮略之，此乃借義之例。

這些詞彙在日語中的意義在被譯介後為漢語使用者所用，最初大都流行於 ACG 愛好者之間，但在網路傳媒發達之後，各種訊息傳遞管道逐漸被開發，使得這些詞彙進入大眾的視野，然而可能由於對詞彙使用範圍不甚了解，或是在翻譯時無法準確的表達出原有意義，產生了衍生詞義、轉義、轉類或詞綴化的現象，筆者以為這是詞彙學可與二次元文化連結之所在。

二、語用學及二次元文化

如前章文獻回顧所言，詞彙的使用，是人與人之間的言語行為中不可或缺的要素，在不同的文化背景之下，人們彼此間對於詞的理解及其背後所隱含的意義，可能會直接影響到人們對於話語的理解，在二次元文化與大眾的交流中亦然，其中涉及了語用學中語境、會話含意及流行語三個方面。

〈一〉語境

冉永平(2012)將語境分為「語言語境」和「非語言語境」，「語言語境」指稱語言的上下文，舉凡語音、語法等皆是，是最狹義的語境理解；而「非語言語境」是語言以外的因素，包括情景、背景知識等，情景即一些交際環境中一些臨時性質的因素，如人、事、時、地、物等，而背景知識則是指交際的先備知識及特定訊息；索振羽(2014)則分為上下文語境、情景語境及民族文化傳統語境，但內容上和冉氏相去不遠。

語境一詞最初是由波蘭語言學家馬林諾夫斯基(Malinowski)提出，將語境分為二類：文化語境及情景語境，前者指社會文化的背景，後者指言語行為發生時的具體語境。而弗思(Firth)創立了較完整的語境理論，索振羽(2014)認為，弗思的理論是著眼於「意義」，此意義不限於詞彙意義和語法意義，還包括語境中的意義，擴展了馬林諾夫斯基的概念；其後韓禮德(Halliday)就弗思的理論，提出「語域」一術語，指出「話語的範圍(field)」、「話語的方式(mode)」及「話語的風格(tenor)」⁶³一同構成了一段話語的情景語境，而海姆斯(Hymes)更進一步發展語境學說，指出人們使用恰當話語必須有「交際能力」，這種交際能力是由人和社會環境構成的。

語境研究，是為了清楚的了解到話語在不同語境中的恰當表達和準確理解，人們在言語交際過程中，如果只通過言語交際形式，則聽話人往往不太能準確理解說話人的真正意思，索振羽(2014)指出「要準確理解說話人的話語所傳遞的信息，僅理解言語形式的『字面意義』是不夠的，還必須依據當時的語境推導出言語形式的『言外之意』。」

⁶³ 索振羽，2014，《語用學教程》，頁 18。

64。以「絕對領域」⁶⁵一詞為例，只憑字面推導詞義是無法了解其內涵，必須去閱讀相關資料後才能了解其源流、定義及歸屬等等，這樣與人交流時才不會產生理解上的落差，而更進一步的套用於動漫愛好者談論特定作品及角色的語境後，可以了解交際雙方背後對於角色的喜愛之情或是對相關特性的偏好，否則僅是一個專有名詞。

〈二〉會話含義

在訊息的傳遞中，很多訊息都不是透過話語直接傳遞，也就是指說話人並不使用符號直接點明，因此訊息接收方必須要根據相關語境因素進行類推，以獲取符號之外的意義，即會話含意。會話含意由格賴斯(Grice)提出，據姜望琪(2011)所述，格賴斯認為字面上「明說的意義」和所謂常規意義接近，但常規意義有時也決定暗含的意義，而暗含的意義是由當下會話參與者所共同決定的，格賴斯稱之為「合作原則」⁶⁶，另外又提出了「數量、質量、關係、方式」四個準則，即充分的訊息、真實的訊息、訊息的關聯性及訊息提供的方式⁶⁷，冉永平(2012)指出，這些原則及準則的規範性並不如語法規則一般，可以遵守，亦可以違背，而違背時就有可能產生一定的會話含意。據索振羽(2014)，格賴斯認為會話含意有「可取消性」、「不可分離性」、「可推導性」、「非規約性」及「不確定性」⁶⁸五個特徵，會話含意如果脫離了某種前提，則會話含意會被取消；而會話含意會依附於話語形式，不能從話語中分離出去，此外脫離了特定語境則會話含意會不盡相同，而它又是訊息接收者根據話語的字面意義及部分準則推導出來的，由此推知，如果一個對話可由字面上可推知其訊息意義的，則不具備會話含意的性質。

傳播媒體及社群網路其實也存在著「會話含意」，媒體將訊息傳遞給閱聽人，筆者以為這並不是單向的將訊息傳給閱聽人，而是在和閱聽人進行「對話」，試圖引起閱聽人的共鳴，透過電視及報紙是無法實現「對話」的功能，然而媒體與閱聽人之間存在著距離，因此要如何實現「會話含意」？傳統電視及報紙媒體或許可用讀者投書的形式，但存在著不夠及時及無法同時刊載多人的意見，此時網路社群平台提供了一個與閱聽人交流的管道，實現了與閱聽人直接「對話」的可能，以 Facebook 為例，Facebook 提供了粉絲團的功能，而媒體可以透過經營粉絲團來累積人氣，並在一篇篇新聞連結底下直接和閱聽人互動交流，一篇篇的新聞連結（及內容），提供了媒體與閱聽人、閱聽人與閱聽人之間交流的「語境」。

「醉翁之意不在酒」一句話若沒有附著於一個特定的語境，它僅是一句典出歐陽脩〈醉翁亭記〉的名句，但若媒體提出了一個新聞，閱聽人產生共鳴並回覆了此句話，則

⁶⁴ 索振羽，2014，《語用學教程》，頁 16。

⁶⁵ 根據傻呼嚕同萌(2007)，絕對領域源自於知名動畫作品《新世紀福音戰士》，作「A.T. Field」，原指牢不可破的防護罩，但在萌文化興起後，專指過膝長襪到迷你裙下襬之間所裸露的大腿部分，詳見《ACG 啟萌書—萌系完全攻略》，頁 75。

⁶⁶ 格賴斯在提出會話含意之後，「合作原則」受到矚目，然有學者認為合作原則並不具有普遍性，亦不能當作交際行為的原則，於是許多學者提出了他們的看法，是為「新格賴斯會話含意理論」，如列文森(Levinson)的量原則、信息原則、方式原則等，而索氏也提出了得體原則及幾項次準則，然這不是本文討論的對象，詳請參看《語用學教程》第四章。

⁶⁷ 冉氏相較於姜氏及索氏，對於此四個準則有較詳細的說解及例證，詳見冉永平，2012，《語用學：現象與分析》，頁 57。

⁶⁸ 索振羽，2014，《語用學教程》，頁 65-69。

會產生另外一層意義，它儘管違反了上述格賴斯所提出的數量、質量及關係準則，但恰恰違反了這些準則，使它產生了言外之意，此時其他閱聽人若有相同想法也會附和之，而此時又符合了上述會話含意的五個特徵，因此筆者認為，會話含意對於本文來說是不可忽略的。

〈三〉流行語

所謂流行語，即是一定時間、範圍及社會群體中被廣泛使用的詞語，冉永平(2012)認為流行語本身除了社會學及社會語言學之外，亦是語用學該涉足的領域，「在很多場合下，社會用語、流行語等地出現語使用已構成一定的社會語用現象。」⁶⁹，流行語的出現通常反映著一個時代的社會文化現象，豐富了漢語的語言表達形式。

而在網路的蓬勃發展之下，逐漸的改變了人們對於語言的使用方式。網路除了提供資訊之外，也發展出了全新的交流形式，林綱(2014)指出，在網路的虛擬空間之中，人們表達情感、思想的方式與現實生活中的表達習慣不同，加上文化、年齡等條件的制約，逐漸形成了異於現代漢語的用語，因此「網路語言」一詞應時而生。謝韻清(2014)指出網路語言的特點，即以現代漢語為主體，其中穿插符號、數字、注音等等作為輔助型態，有別於一般定型或正規文字形式的特殊訊息。王炎龍(2009)認為網路語言是基於網路媒體技術的新型語言，對於傳統語言的發展是一個較新的命題。而在網路平台上發展的流行語即是「網路流行語」，李亞群(2013)認為網路流行語具有「即時性」、「陌生化」、「簡明性」、「形象性」及「靈變性」⁷⁰等特點，其中即時性及靈變性筆者以為對於網路流行語發展更形重要，因為這兩個特性點出了現今流行語傳播的特色。

二次元文化由日本傳入，由於網路的即時性，以及為了滿足閱聽人的需求，大量的翻譯作品唾手可得，也有豐富的討論內容，因此帶動著一批詞彙的使用及流行，這些詞彙對於非 ACG 愛好者來說，是相對較新穎的概念，而越新穎的概念越能吸引目光，吸引目光的多寡直接影響新詞彙的使用，滿足使用者求新求變的個性化心理需求，甚至在原有的基礎上改造、泛用或加上自己特有的解釋。以「宅」為例，該詞日語作「お宅」(Otaku)，其原始意義為「貴府上」，或是同好者之間相互稱呼的敬語，萌文化興起指稱「為了興趣而足不出戶」⁷¹的愛好者，然而在引介進入漢語文化圈後，「興趣」意義消失了，只剩下「足不出戶」一義，自此之後「宅」一詞廣為人知，因此舉凡待在家從事活動者皆被稱為「宅」，或是以「宅男(女)」自稱，或指稱特定群體，此種語用現象值得注意。

三、社會語言學及二次元文化

社會語言學考察的對象是人的言語行為，祝曉瑾(2013)指出社會語言的研究必須明白使用某一語言形式的使用者及使用環境之間的關係。語言和社會的發展是息息相關的，一個詞語的接受及使用，必然涉及多方面的社會因素，如上文所述，一個新詞的產生會有兩種結果，一是經常被使用而進入一般詞彙的範疇，一是無法為社會大眾所接受，便會迅速消失在歷史的洪流之中，成為歷史詞彙，而源自於日語的動漫詞彙亦然，這些現象背後的成因是值得探討的，而本文的研究對象為網路傳媒及社群網路中的動漫詞彙使

⁶⁹ 冉永平，2012，《語用學：現象與分析》，頁 164。

⁷⁰ 李亞群，2013，《漢語網路流行語中的日源動漫借詞研究》，湖北師範學院碩士論文，頁 2-4。

⁷¹ 然而此詞亦帶有「不修邊幅、骯髒、偏執」等具有歧視性的意義。

用，直接涉及社會語言學的有語言與社會關係及語言接觸兩個層面，而網路社群的詞彙使用與言語社區概念相關，因此必須探討由網路社群所形成的言語社區：網路言語社區。

〈一〉語言與社會關係

陳原(2001a)認為，語言是一種社會現象，又是一種重要的社會交際工具，人們社會生活中的一切會直接反映在語言上，「特定時間和空間的一個特定社會中的一切，都會確切地反映到這個社會所使用的語言中」⁷²。然而社會是變動的，語言會隨著社會的需要而產生變動，其中詞彙是最活躍的，因為它反映新概念，或賦予舊詞新義，或取代舊有詞彙，或直接借用外來詞彙，顯示著語言是隨著社會變化在調節的，這種調節的機制更賦予了語言鮮活的生命力，使語言能夠穩定地在社會交際中被使用，如果企圖使用不符合社會期待的語彙，則是不會被社會群體所接受的。

而語言及文化是要相互配合的，有什麼樣的文化就會產生什麼樣的語言，陳原(2001a)指出，如果語言無法配合文化，則語言必然會被迫做出一些讓步，以調整到適合交際的程度。二次元文化的流行，帶來了許多新穎的外來詞彙及概念，而部分詞彙中又有日本漢字的存在，則現代漢語要做出相對的調整，尤其在詞彙意義及使用方法上，除了要符合人們的使用習慣，也要照顧到外來語的原始意義。

〈二〉語言接觸及借詞

語言的接觸是一個開放性社會必然產生的現象，葉蜚聲、徐通鏘(2011)認為語言接觸的現象通常反映在詞彙的借用上，而這和詞彙學產生了關涉之處，然而詞彙學著重於詞的產生、意義的增減、構詞及使用現象幾個層面，而社會語言學則是著眼於這些詞彙借用的社會文化背景。由動畫、漫畫及遊戲構成的二次元文化雖是次文化，然而次文化與主流文化所使用的語言仍然是現代漢語，在溝通時使用的語法、語音仍然是相同的，然而主流文化在進行對次文化闡述時，必須要使用次文化的語彙⁷³。然如前述所言，二次元文化用語大都源自於日語，透過各種翻譯手段進入主流文化，主流文化才得以使用這些概念，因此筆者以為這就是建立在文化交流上的語言接觸。

借詞用以表示原有詞彙系統中並不存在(或沒有該義項)的概念，而在不被需要後，是否會消失於歷史的洪流之中？陳原(2001b)認為某些借詞只是曇花一現的東西，只有專指某民族事物的名稱或動作不會消亡，然而筆者認為這要視情況而定，當社會一直需要某個借詞表示某概念，甚至由該概念派生出許多新意義時，該借詞就不會消失，直到有更精確或更新穎的詞能夠表達該詞的內涵，並為大眾所熟知時，該詞才會退場。

〈三〉網路言語社區

言語社區理論源自於西方社會語言學術語 *Speech community* 一詞，徐大明(2004)指出言語社區有一定的原則：社區第一性、語言規範一致性、語言態度的一致性，而林綱(2014)歸納為：大體圈定的區域、穩定且適量的人群、與社會語言不同的符號體系。就空間上而言，社區又可分為區域性社區和非區域性社區，區域性社區主要指有一個相對

⁷² 陳原，2001a，《語言與社會生活》，頁 21。

⁷³ 語彙和詞彙的概念有差別，沈陽(2005)認為語彙是包含了「詞」及「語」兩種元素，詞即最小可使用的語言單位，而語是指意義及用法相對凝固的語言片段，包含熟語及固定詞組。詳見沈氏著〈語言的建築材料——語滙〉，《語言學十五講》，北京：北京大學出版社，頁 123。

明確地理位置的空間，而非區域性社區則不以明確的空間規範為依歸，強調人們之間的交際，產生的基礎在於高度互動與情感連結。在此基礎上，林綱(2014)提出了網路言語社區的概念，認為網路言語社區有三個特性：網路語言使用限制、穩定的言語人口及一致的態度及言語行為。網路語言使用範圍僅限於網路社群或虛擬平台，雖說其形式是介於口語與書面語的之間，但實質上還是屬於口語的範疇，並不適合用在書面語；而網路社群的使用者，撇除人頭帳號或分身一類的特殊因素，其使用者人口是相當的穩定，他們享有網路提供的自由空間，雖說彼此之間的人際關係相對鬆散，但也因此網路社區並沒有明顯的社區界線。另外使用者對於語言態度及語言行為相識有比較一致的態度，網路構成了與現實不同的文化形態，而網路語言也是在這個情境之下萌芽，因此使用者對此有著一定的共識，畢竟它與現實與眾不同，隨心所欲的使用，也代表著某些個性化的需求，能夠顯示出虛擬身分的個人價值。

本章小結

本章第一節從二次元文化切入，探討了台灣為何能夠如此接受日本動畫及漫畫的原因，在梳理相關資料之後發現，這種狀況大約形成於 1970 年代國立編譯館開放日本漫畫送審，而出版商為了商業利益及成本考量，大量盜版日本當時的漫畫送審，使得日本漫畫通過審查的數量，相對於台灣本土漫畫而言是較高的，使得讀者習慣於日本的漫畫風格及文法，以及台日的地緣關係及文化親和性，使得日式風格相較於歐美風格，接受度更高，連帶影響到其他形式的載體及創作者，動畫及輕小說即是一例。

而二次元文化在台灣生根發展後，逐漸有研究者注意到其特殊性，因此第二節從台灣對於二次元文化的相關研究著手，將筆者所能取得的文獻分成迷文化、載體研究及作品評論與研究三大類，主要目的在檢視前輩研究者對於該項主題的貢獻。迷群體在次文化中佔有不可或缺的地位，他們著迷於某些事物，並從中開展出屬於自己的文本及論述，在二次元文化中亦然；載體研究目前以漫畫為多，主要是從日本漫畫的漫畫文法切入，旁及其不同時期的風格、日本漫畫的接受史及對台灣漫畫的影響，而這與讀者的接受是有相當大的關聯；作品評論及研究在二次元文化中的分量相當重，但是要有系統的發表及出版是相當不容易的，因此巴哈姆特設立的論文獎對於研究者來說是有相當大的激勵性。由於二次元文化涉及的層面很多，這些成果對於後續的研究是有相當大的幫助，甚至可以從中開展出新面向的議題。

本章最後一節則試圖連結二次元文化與語言學各學科之間的相關處，在詞彙學方面主要是日語外來詞彙的使用及創造的部分，二次元文化的詞彙最初大都流行於 ACG 愛好者之間，但在網路傳媒發達之後使得這些詞彙進入大眾的視野產生了轉義、擴大解釋或詞綴化的現象；語用學方面則是在語境、會話含意及流行語上立基，二次元文化相關用語屬於流行語，使用有其特定語境，在脫離特定語境則會產生理解上的落差或誤用的情形，而會話含意主要是在詞彙的使用者之間，若沒有共同的理解，則所使用的話語背後含意可能不會成立，通常在性格或穿著打扮方面的詞彙；社會語言學方面則在語言與社會關係、語言接觸與借詞及言語社區三個方面，詞的借用有其社會需要，而文化的流行必然有其背後的社會因素，二次元文化的流行使致相關用語被使用，這些詞大多是由

日語借用而來，文化上的接觸使得語言也產生了接觸；而言語社區則體現在網路社群對於相關詞彙的使用，在網路社群中，詞的使用有範圍限制，而使用者也有一定的默契，與言語社區的概念有相合之處。



第三章 動漫詞彙的詞彙學探析

本章將從常見動漫用詞的語源著手，首先擬以搜尋引擎及資料庫收集語料，並統計哪些詞彙出現的頻率較高。再以初步的統計結果為依據，就漢語及日語兩方辭典為對象，詞彙的基本義(辭典義)、常用義這兩個方面著手，探詢動漫詞彙在被大量使用前的狀態，並舉例證說明該詞是如何被使用的⁷⁴；再者，說明用例的同時，除了嘗試拆解詞的結構，分析其構詞法之外，也會對其實際使用的語境進行初步的歸納，因為語境對本文來說，是重要的立基點。

第一節 常見動漫詞彙詞源探析

一、如何定義「常見」

動漫詞彙的交流大都形成於動漫迷群（通常以「宅」稱之）的交流中形成的。而他們的交流空間除了實體活動外，還有虛擬的網路空間，這些詞彙也漸漸透過網路傳播並逐漸被接受的，甚至非動漫迷群也受到影響並參與其中。這些詞彙的實際出現日期並沒有辦法進行準確的界定，本文僅能就現有資料挖掘這些詞彙的源頭及其後續演變，而在詞彙的意義選擇上，盡量貼近目前動漫迷群認可的說法。

而要如何選擇「常見」之動漫詞彙，王大闊(2014)以關鍵字搜尋的條目數、動漫網站對於動漫作品的分類方式及動漫迷群經常使用等三個方面的結果為依據篩選，並採取關鍵字檢索的方式，以中文百度、Google 及日文 Google、Yahoo!等四個搜尋引擎進行檢索，並將檢索合併加總後，歸類出 15 個「流行語」並對之進行釋義⁷⁵。然而王文在處理資料搜尋方式時未臻明確，首先並未說明動漫網站是指哪個網站，是單一站台的分類或是多個站台綜合比對的結果，以及分類的依據或標籤(tag)的數量。再者，文中以 ACG 流行語作為討論對象，並列舉出「萌」一詞的搜索結果為第一位，但「萌」在漢語中是已然存在的詞素，有萌發、萌生、萌芽及萌動等常見用法，並不是在 ACG 才出現的，然文中並未說明是否排除之。而在用日文網站檢索時是用何種語言關鍵字搜尋，因日本漢字及中文字在字形上雖然相像，在筆畫及字體上會有書寫的差異另外若遇到日本漢字與假名的組合時，漢語借用時有省略假名只借形的狀況，添加假名與否在搜尋結果上會產生差異；另外有些詞彙是假名轉漢字、假名音譯及假名意譯等狀況，以假名或轉換(翻譯)後搜尋的結果也會不相同，但王文對此並未多作說明。除此之外其他研究動漫詞彙的論文僅只提到一些詞彙，更未說明是如何選擇，因此王氏在處理方法上雖有些許不周延之處，但相較之下是別開生面，在方法上給予筆者一些啟發。

而「常見詞彙」的定義，這是相當主觀的，可能因為生活環境及網路使用習慣等個人因素影響對於「常見」的認知，然而在另一方面，在網路發達的時代，「常見」也是一種傳播媒體以及使用者共同建構出來的現象，需要大量的統計資料才能得出相對客觀的結果，因此在搜尋引擎檢索出的資料數量是最直接的反應。然而搜尋引擎的熱門程度

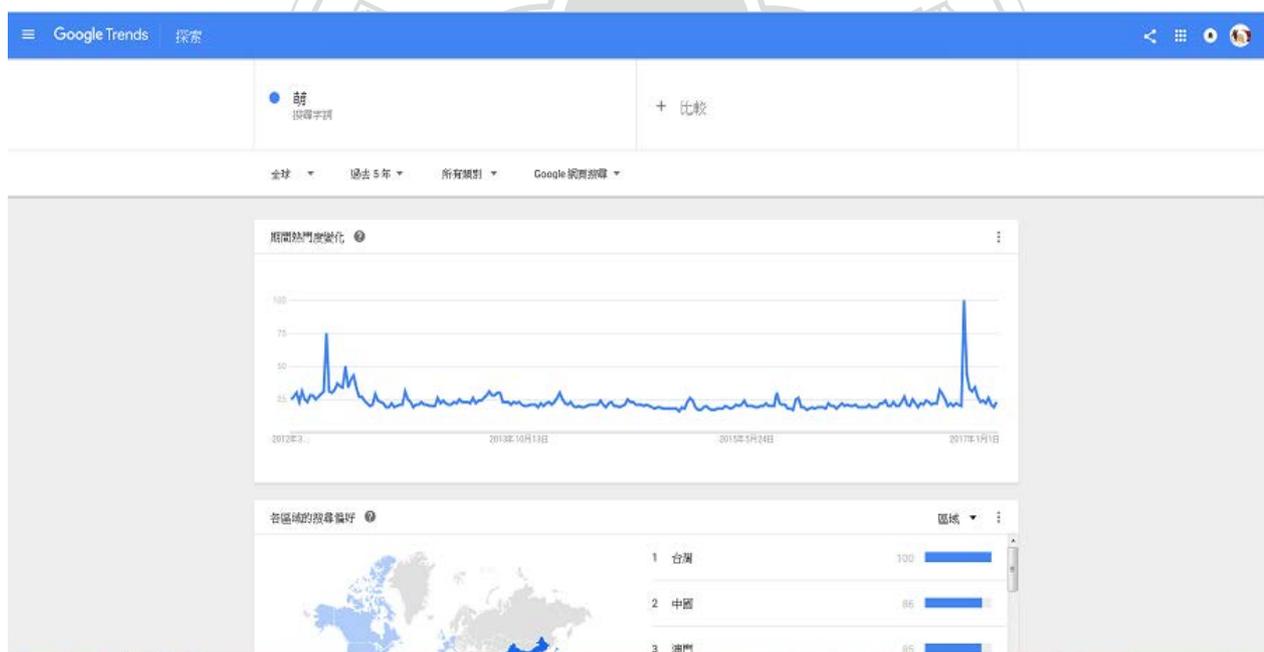
⁷⁴ 由於本文所選擇的詞彙多出於次文化，若辭典中無所需材料則改採網路資料。

⁷⁵ 詳見王大闊，2014，《日本 ACG 亞文化流行語研究》，東北師範大學碩士論文，頁 2。

與否也會間接影響搜尋的結果與精確度⁷⁶，根據日本網路公司 Members 的統計⁷⁷，2016 年亞洲搜尋引擎市場以 Google 占大宗，可見亞洲使用者對於該搜尋引擎的信任度相當高，若將範圍縮小至中文使用者最多的三個國家：台灣、中國及香港來看，除中國長年封鎖 Google 服務之外，台灣及香港使用者也大多是以 Google 進行搜尋，而本文將採用 Google 作為資料檢索的目標搜尋引擎原因在此。

搜尋引擎在被使用者頻繁的搜尋之下，會產生數量相當龐大的關鍵字，這些關鍵字可以隨使用者創造，然而在這之中必定有時常被使用者搜尋的關鍵字，無論該關鍵字是否是專門領域的術語，只要能夠進入人們的視野，多少會引起查找的動機，如果更能配合特殊語境的話其效果更不可限量，這或許可以作為「常見」的前提。但這個前提是須要配合特殊語境的，特殊語境下的關鍵字搜尋熱度是有期間限制的，只要語境被消滅或不再熱門，則該關鍵字的使用程度會漸漸走下坡，若一個字詞若能被穩定地作為關鍵字使用，則表示該字詞已經廣泛地被社會大眾接受，甚至在生活中一定程度上的被使用，而筆者認為這可做為是「常見」的條件。

但要如何在搜尋引擎中定位「常見」？這就需要該搜尋引擎的提供者長年收集資料並統計之，Google Trend 就有著類似的功能。Google Trend 中文作「Google 搜尋趨勢」，提供網路使用者查詢某一關鍵字在一段時間之內的熱門度變化，附圖 1 是筆者以「萌」



附圖 1

一字作為關鍵字的分析結果，圖中折線圖的部分是近六年「萌」這個字的搜尋期間熱門度變化⁷⁸，如果需要更長時間的資料（最早可追溯至 2004 年），則可以在功能列中進行

⁷⁶ 其背後所涉及的除了搜尋引擎所使用的設備之外，也有商業利益的考量，以關鍵字廣告為例，它是目前最熱門的行銷手法，可以根據業主的需求及預算進行客製化設計。

⁷⁷ 〈2016 年海外檢索エンジンシェア新常識！日本・中国・台湾・香港・他 7 カ国〉，來源網址：<http://blog.members.co.jp/article/19220>，2017 年 2 月 28 日，下午 14 時 47 分。

⁷⁸ 期間熱門度變化，根據 Google Trends 的說明，是指特定區域和時間內最高點相關的搜尋熱門度，最高的字詞熱門程度將得到 100 分，50 分表示字詞熱門程度只有一半，0 分則表示字詞熱門程度不到最高

選擇，而折線圖的下方是地區分析，系統預設是以全球作為分析對象，圖中所見，台灣在所有曾經搜尋「萌」一詞的國家中搜尋頻率是最高的，其後接著是澳門、中國、日本及香港等（圖中未顯示），如果需要針對個別國家進行分析的話則可以在功能列最左側「全球」部分的下拉式選單進行選擇。此外還有類別分析及搜尋目的分析這兩個功能，類別分析是指將關鍵字置於不同領域⁷⁹中，觀察其熱門程度，然而本文的分析目標要確切區分是在何種分類之中是不容易的，因此擬將觀察所有類別中，同一關鍵字的熱門度變化；而搜尋目的分析主要是提供 Google 不同平台的檢索熱門度，但與本文目標對象不符，因此這個功能於此並不多作說明。

二、詞彙篩選、檢索方法及結果

詞彙選擇的部分，以目前所見大都是源自於動漫中對於角色各種方面特質的歸類（簡稱為「萌屬性」）以及專用詞語，因此本文擬以傻呼嚕同盟《ACG 啟萌書》所提及之「萌屬性」、維基百科中「萌屬性」⁸⁰及「日本動漫迷術語列表」⁸¹二條目及萌娘百科「萌屬性」⁸²條目所列舉之相關詞彙進行檢索及熱門度分析⁸³（三個網站所列之用語詳見附錄一），分為單音詞、雙音詞及多音詞三個項目，就搜尋結果及熱門程度平均大於 20% 以上作排序，計各擷取三至四個詞彙做為後文分析及比對的對象。

然而如上文所述，將採三個不同網站所收集之專用詞進行檢索及熱門度分析，然不是所有的詞彙都是動漫領域專用的意義(或源自於動漫領域)，而動漫在進行創作時必然會採用一些現實生活的元素，因此在搜尋時，會依是否有專用意義、是否與常用義重疊及是否與現實元素重疊進行初步的篩選，篩選的結果如附表二第一欄所列。在經過初步篩選後，將進行第二階段的篩選，第二階段的篩選擬先以標題搜尋及內文搜尋兩項結果來判斷，本文擬採 Google 搜尋引擎作為進一步篩選資料的主要工具。

然 Google 搜尋引擎在進行檢索工作時，並未將標題及內文分開進行檢索，而是將二者的檢索結果混合，因此將採取檢索語法「allintitle:」⁸⁴及「allintext:」⁸⁵以區分之，詳細結果如附表二第二及第三欄。而且在檢索時筆者發現兩個問題，首先，有些詞在動漫中有專用的意義，但在檢索時發現部分詞彙的構詞方式、字型及常用意義有著重疊（或類似）之處，導致要區分出專用意義十分困難，因此根據初步篩選所設下的條件，將予以剔除。再者，標題的結果數字多寡與內文檢索的結果並不一定呈現正相關，如雙音詞「機娘」⁸⁶的標題檢索僅一萬五千筆，但在內文檢索的結果則有一千四百萬筆；而「正

熱門程度的 1%。假設某時間區段 A 字詞被搜尋一百萬次為最高，得到 100 分，若 B 字詞被搜尋了五十萬次，則 B 字詞的分數是 50 分。

⁷⁹ 如人文與社會、工作與教育、工商業、娛樂、飲食等 25 個類別。

⁸⁰ <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Category:萌屬性>。

⁸¹ <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/日本動漫迷使用術語列表>

⁸² <https://zh.moegirl.org/zh-hant/萌屬性#>。

⁸³ 詞彙選擇目標將限定於因二次元文化中興盛而開始流行（或發源於作品），通常有其特殊意義，若不排除之，則會影響搜尋精確度及分析結果，其中單音詞更需特別注意，因單音詞在字型上會與現有漢語詞彙系統中有重合之處，如「妹控」之「妹」即是一例，若以「妹」一字作搜尋，則會與「同父母(或其中之一)，年齡較小的女性親屬」及「年輕女性」這兩個概念的使用方式重合。

⁸⁴ 將目標關鍵字於標題列進行搜尋。

⁸⁵ 將目標關鍵字於網頁內文進行搜尋。

⁸⁶ 指具有少女外表的機械人角色。

太」標題檢索為五十五萬五千筆，內文檢索僅多了六萬四千筆，可見就標題及內文檢索並不能判斷出某詞的是否「常見」。然而要如何解決這個問題？筆者將採用 Google Trend 關鍵字搜尋的熱門度作為第三個判斷的基準，在熱門度變化之中，要如何判斷某些詞彙是相當穩定的被檢索，就要連同查看其周邊相關詞彙在同樣區間中的熱門度曲線，筆者嘗試在附表二隨機挑選數個字詞⁸⁷做熱門度分析，根據檢索結果發現，若是與動漫相關的詞彙，其搜尋熱門度除了特殊節日或特殊事件外，通常最低熱門程度維持在 20 分附近（或以上），即與最高搜尋次數的字詞相比，其搜尋次數最高次數之 20% 上下，而本文研究目標是以 2011-2016 年做為目標區間，因此擬以「六年內平均是否在 20 分以上」作為基準，如果平均在 20 分以下則不予以採用。

在根據以上條件篩選過後，根據符合條件的結果標題搜尋及內文搜尋結果予以排序，分別依序取前五位，再取兩者共同具有者，得出結果如下表 1 所示：

	標題搜尋	內文搜尋	六年平均熱門度 20 分
萌	124 萬	2800 萬	有
宅	79 萬	3770 萬	有
控	43 萬 5 千	5040 萬	有
腹黑	46 萬 7 千	88 萬 1 千	有
同人	49 萬	1680 萬	有
動漫	39 萬 8 千	154 萬	有
男性向	29 萬 4 千	1360 萬	有
女性向	37 萬 5 千	1580 萬	有
幼馴染	31 萬 6 千	165 萬	有

表格 1

在單音詞部分選出「萌」、「宅」、「控」三詞；在雙音詞部分選出「同人」、「動漫」、「腹黑」；多音詞部分選出「男性向」、「女性向」、「幼馴染」，以下將分析所篩選出詞彙的源流及意義。

第二節 動漫詞彙之意義與結構

動漫詞彙經歷了各種方式進入使用者的視野，在一定程度上失去了原有的樣貌，而詞義在使用時可能被使用者解釋並派生出更多的意義，因此以下將前節篩選出的詞彙進行詞源及意義上的探析。

一、詞源探析

〈一〉單音詞

1. 萌

在漢語中已有「萌」一詞，如《說文解字·卷一·艸部》：「萌，艸芽也，從艸明聲、

⁸⁷ 除了前述「萌」之外，加上「宅」、「控」、「正太」、「蘿莉」等目前新聞媒體及網路平台常用的單音及雙音詞。

⁸⁸《禮記·月令》：「生氣方盛，陽氣發泄，句者畢出，萌者盡達。」⁸⁹由上述引文而言，有著草木初生之芽或者生長的意義。而日文中萌え (Moe) 一詞，《廣辭苑》有如下解釋：

も・える【萌える】

- ①芽が出る。
- ②利息がつく。⁹⁰

此處的萌える的原始意義是做動詞用，本指植物發芽的狀態，後派生出利息增加的意義。而我們現今所使用之「萌」是由「萌える」省略表示動詞的假名える後直接使用，在 ACG 中大都用來形容對自己喜歡的角色所產生的一種熱情澎湃熱血上湧，「導致全身有如燃燒般發熱」⁹¹的精神狀態，可以被理解為個人因著人物（各種性別的角色皆可，也有可能是非人的角色）的某些特徵而萌生起像燃燒般的共鳴感覺。而這層意義反而近於同音不同字的詞燃える (Moeru)：

も・える【燃える】

- ①炎が立つ。燃燒する。
- ②火の燃え立つような光を放つ
- ③気力・情熱・感情が盛んに起こる。
- ④真夏の陽光・熱気が強く盛んで、燃え立つようである。⁹²

燃え亦作動詞，指火燃燒的狀態及燃燒時出現的火光，也可當作被激起的情緒或夏季酷熱的陽光快讓人燒起來的樣子。萌え與燃え同音，但為何要以「萌」表示而不是用「燃」表示？對此其實眾說紛紜，王大闊《日本 ACG 亞文化流行語研究》一文中整理出數種說法，但其中有兩種是動畫作品中的角色名字，另外則是與 Windows 系統內建的 IME 輸入法選字機制，以及愛好者主觀區分萌え與燃え兩種不同的熱血情緒，然而以上說法並沒有一個定論⁹³。

岡田斗司夫(2009)認為要定義「萌」是相當不容易的，因為這個詞包含相當複雜曲折的感覺，只是用來方便而已，但他也指出「萌」除了主觀的表達對角色的喜愛之外，亦能把對喜歡角色的感性套用在自己身上。而約莫在 90 年代之後逐漸被套用在遊戲作品上，而遊戲作品為了吸引玩家的購買，創造出大量的「屬性」，使得「萌」的內涵更進一步的擴大，「萌」遂漸行於動漫愛好者之間。

「萌」可以用做動詞、形容詞和名詞等各種的詞性。「萌」作形容詞時，意思是「可

⁸⁸ 許慎撰，徐鉉校，2009，《說文解字》，北京：中華書局，頁 22。

⁸⁹ 孫希旦，2007，《禮記集解》上冊，北京：中華書局，頁 431。

⁹⁰ 新村 出編，2008，《廣辭苑》第六版，東京：岩波書店，頁 2533。

⁹¹ 傻呼嚕同盟，2007，《ACG 啟萌書-萌系完全攻略》，台北：木馬文化事業，頁 48。

⁹² 同上註。

⁹³ 王大闊，2014，《日本 ACG 亞文化流行語研究》，頁 3。

愛」⁹⁴，作動詞時則有兩種情形，不及物動詞可以當作「被可愛的性質所迷」，作及物動詞時，可以當作「喜歡」、「愛慕」等意。做名詞時，可以表示「萌」的整體概念，如某部作品的愛好者群體自稱「萌友」，或「廢萌」表示某一人物空有「萌屬性」而毫無個性。

「萌」並不只有可愛一個意義，前文提及「萌」是某種情緒，而在動漫愛好者可能會認為「萌」根源於人的妄想和感動，是不容易下明確的定義及範圍的，也不會被既有的形象所束縛，但大致上可以從身體、服飾、髮型、性格、年齡等區分出許多不同的「萌屬性」，而萌屬性通常是指二次元角色而言，若套用到現實社會中的人們身上情況也是有的⁹⁵，有愛好者認為這樣「無法構成萌屬性」⁹⁶。

2. 宅

宅一詞在漢語中存在已久，有名詞及動詞兩種用法，但大都以「房屋」(名詞)或「居住」(動詞)作為常用義。然而目前新聞媒體除了這兩個意義外，另外有「宅男」、「宅女」及「御宅族」的用法，此一用法是源自於日語「おたく」(お宅)。然而日語のおたく最初是作為敬稱來使用，《廣辭苑》詞條有如下解釋：

- ①相手の家の尊敬語。
- ②相手の夫の尊敬語。
- ③相手または相手の尊敬語。⁹⁷

以這三條而言，大略就是指對於對方的居所、丈夫及對方本人的稱呼，都是第二人稱的尊敬語，但在這之外又別列了一條與上述三者完全不同意義的解釋：

- ④(多く片仮名で書く)特定の分野、物事にしか関心がなく、その事には異常なほどくわしいが、社会的な常識には欠ける人。仲間内で相手を〔御宅〕と呼ぶ傾向に着目しての称。⁹⁸

大約是指關心特定領域的事物，對這些事物有著異常詳細的了解，但缺乏社會常識的人，在指涉這些群體是會用片假名表示，《廣辭苑》在此特別指出了「お宅」是指對於某些領域的狂熱者。這個詞的起源，據傻呼嚕同盟(2013)指出，最早出現在1982年的動畫作品《超時空要塞 Macross》中男主角對於女主角的稱呼，而後在1983年社會學家中森明夫在雜誌上發表一系列御宅研究的文章，直接使用「御宅」作為動漫迷及科幻迷的稱呼，

⁹⁴ 然而對於大多數人來說，「萌」大多會和「可愛」畫上等號，因為市面上的商業取向作品為了吸引消費者購買作品及周邊，因此迎合大眾口味的「賣萌」作品數量不在話下。

⁹⁵ 這邊要與Cosplay做區分，Cosplay原是Costume Play的所寫，指人們為了表示對角色的喜愛之情，模仿角色的服裝及外型裝扮自己，而文中套用萌屬性是指刻意使用某些特色來吸引人注意。

⁹⁶ 引自維基百科「萌」條，網址：<http://zh.wikipedia.org/wiki/萌> 2017年3月9日22時。此一說法僅只代表某些愛好者的看法，並不是定論，而筆者認為只要能夠顯現出個人特色即可。

⁹⁷ 新村出編，2008，《廣辭苑》第六版，頁360。

⁹⁸ 同註97。

但在中森明夫筆下的御宅族群大都具有陰暗負面的形象，引起讀者一陣譁然。「御宅」族群在 1988、1989 年所發生的宮崎勤連續殺人事件後，人們對「御宅」的形象理解愈來愈偏向陰暗、不合群，甚至被冠上「犯罪預備軍」的稱號，這種負面形象直到 90 年代外國動漫迷逐漸增加，以及岡田斗司夫在東京大學開設相關的課程後，這種負面形象才漸漸好轉。

然而目前常見「御宅」意義已和最初產生時的意義不同，岡田斗斯夫(2009)所定義的御宅是要了解自己喜愛的東西，也要具有「強韌的精神力和豐富的智慧來對抗世人歧視的眼光」⁹⁹這種強烈的意識和自負，但在現今「萌」速食文化當道的時代，這種精神已然消亡。正如筆者在上一詞條「萌」所言，自 90 年代開始發展之後，「萌」的內涵不斷的擴大，因此消費者也機械性的選擇符合自己口味的作品，製作方也從各種屬性中挑出受大眾歡迎的元素來製作商品。

而這時對於「御宅」的論述逐漸也圍繞著「萌」，東浩紀(2012)提出「資料庫消費論」¹⁰⁰，指出現今許多作品都是在一個「資料庫」中挑選出各種元素來組合，而御宅族就憑著自己的喜好，如動物本能般的選擇合乎喜好的作品。而傻呼嚕同盟(2013)提出了「屬性符碼」的概念，認為受到喜愛的角色都可以分析出所含有的屬性符碼，只要角色「萌得起來」，所屬作品、角色故事及角色發展定位等都無關緊要，對於消費者和生產者來說，這些「屬性符碼」都是方便的。對於消費者來說，因為這些符碼具有辨識度，容易在網路上擷取相關的資訊，而生產者以各種受大眾喜好的符碼生產作品，可以保障獲利的基礎，岡田斗司夫曾喊出「御宅已死」的基礎就是建立在這個現象上。但這個以「萌」為主的御宅型態會不會持續存在，端看御宅群體們能否持續認同這樣的形態。

3. 控

日語中以「コン」表示「コンプレックス」(Complex) 的縮寫，漢語則借用音近詞「控」代表之。情結一詞在各個領域中皆有不同的定義，但在精神分析學上是指一種藏在人類無意識中強烈的衝動，而後衍生出各種意義相近的用法，如省籍情結、處女情結等，但這一「情節」應是派生出的意義，表示人們對於某些事物的強烈堅持。在動漫中「コン」(控) 通常前面通常接名詞，表示對某一類事物有著不可控制的強大偏好，常用在對人的方面，如「ロリコン(蘿莉控)」、「シスコン(姊控或妹控)」及「ショタコン(正太控)」等¹⁰¹。

〈二〉雙音詞

1. 動漫

在日本並無「動漫」的說法，稱漫畫為マンガ(漫画 Manga)，而電視動畫稱為ア

⁹⁹ 岡田斗司夫著 談璞譯，2009，《阿宅，你已經死了》，臺北：時報出版，頁 126。

¹⁰⁰ 資料庫消費論一說根基於大塚英志的「故事消費論」(原文作「物語消費論」)而來，所謂故事消費論，即是將深層大敘事拆解成許多小故事後，透過商品的形式販賣，而消費者以消費各種小故事，來建構背後的大敘事；而「資料庫消費論」則是從深層結構中提取出各種元素(屬性)，將這些元素(屬性)組合成各種表層資訊，而讀者(消費者)就是在表層資訊中去發現深層，但這個深層並沒有固定的結構。

¹⁰¹ 如果所愛好的事物非人物，或具有性意味情節，在日語中通常會以「フェチ」(フェティシズム的縮寫，英文作 fetishism)表示，根據《廣辭苑》，「フェチ」表示對於某種事物的宗教性崇拜外，也表示對於異性身上的裝束有著異常的愛好(異性の衣類・装身具などに対して、異常に愛着を示すこと)，例如「足控」通常會寫成「足フェチ」，詳見《廣辭苑》第六版，頁 2218。

アニメ(Anime, 源自 Animation 的縮寫)。¹⁰²「動漫」流通於漢語使用者之間, 在台灣及中國大陸對該詞的理解有歧異性, 余曜成《動漫透視鏡》(2015)指出台灣在 80 末至 90 年代在校園中興起的動畫、漫畫相關社團的命名, 並沒有使用動漫一詞, 反而是在簡稱時才會出現「動漫」或「卡漫」等稱呼, 而台灣媒體上泛稱的「動漫」大都是動畫與漫畫的合稱¹⁰³。李豔(2011)則指出中國大陸在 1996 年以前並沒有「動漫」一詞, 只有漫畫、動畫及卡通得到普遍的稱呼, 並沒有統一, 但到 1998 年後隨著專業雜誌《動漫時代》的誕生, 「動漫」一詞得到普遍的流傳。然而李文引用《新華新詞語詞典》的說法, 認為動畫大都是從漫畫改編而來, 日本能夠成為經典的作品, 能得到普遍的流傳的原因大都是由漫畫改成動畫, 因此文中認為動畫與漫畫的關係緊密, 所以將兩者統稱為「動漫」¹⁰⁴。

近年來「ACG」一詞相當流行, 前文曾提及這是動畫、漫畫及遊戲的英文簡稱, 但 ACG 一詞是由台灣人所創, 根據余曜成《ACG 動漫迷の株式會社》(2006)的考證, 是由台灣動漫評論團體「傻呼嚕同盟」的成員 Alplus 在 1995 年於中山大學 BBS 站提出的新概念, 並在數年間廣為人所知, 並回傳至日本。因此有時候在稱呼動漫及其周邊文化時, 也會以「ACG」代稱之, 和前述「動漫」一詞的合併簡稱概念類似。

2. 同人

「同人」一詞, 在漢語中最早可溯源自《易經》的同人卦:「離下乾上, 同人於野, 亨。利涉大川, 利君子貞。」¹⁰⁵, 指與人和睦相處。在 1930 年時, 魯迅以「同人刊物」來稱呼《語絲》周刊¹⁰⁶, 指《語絲》是非商業性的自編刊物。日語中也有「同人どうじん」(Doujin), 該詞指志同道合的人(同じ志の人¹⁰⁷), 即「同好」之義, 也有許多社團以「同人社」為名, 但現今用於動漫中的「同人」, 是指不以商業營利為目的, 對於正式出版的動漫作品進行二次創作, 然而在日常語用中除了動漫作品之外, 文學作品、電影及遊戲等都是「同人」進行二次創作的對象。

因此在「同人」的基礎上派生出了「同人誌」、「同人創作」及「同人社團」等詞彙。「同人誌」指由前述二次創作所衍生出來的刊物或書籍(通常是自費出版), 在一定的場合之內分送或販售給志同道合的讀者;「同人創作」則是泛稱所有二次創作的行為, 但近年來也有自創角色的同人誌作品, 為區別這兩種同人誌作品, 前者稱為「改編同人

¹⁰² 另外有動畫(どうが Douga)一詞, 但所表示的意義和アニメ完全不同, 「動畫」泛指所有會動的圖像, 像具有配音以及音樂的電視動畫有時也涵蓋在內, 包含的範疇較アニメ大。

¹⁰³ 余氏以「合稱」定義之, 然而筆者認為應是「合併二者概念的簡縮語」, 但還是有動畫、漫畫拆開使用的情況, 尤其是特定載體或特定作品的時候。但單一動畫作品的接受者如果被認為是兒童的話, 大都還是以「卡通」稱之, 詳註 47。

¹⁰⁴ 余曜成(2015)提到另外一種可能, 即這個詞(的內涵)有可能是中國原創, 企圖保有中國在動畫的主體性。中國在 1995 年之後有「5155 工程」, 即建立五個動漫出版基地, 出版十五套大型系列兒童動漫圖書, 創立五本動漫刊物(但這些刊物後來都停刊)。有在地漫畫家認為, 認為這對於 1980 年後出生的年輕讀者來說, 無疑是個令人失望的舉措, 詳見新浪新聞專訪〈一個動漫人經歷的動漫潮〉, <http://news.sina.com.cn/c/sd/2009-12-15/140219264622.shtml>, 2017 年 3 月 17 日, 上午 11 時 54 分。

¹⁰⁵ 李學勤主編, 2000, 《周易正義》, 北京: 北京大學出版社, 頁 86。

¹⁰⁶ 魯迅〈我和《語絲》的始終〉:「……《語絲》初辦的時候, 對於廣告的選擇是極嚴的, 雖是新書, 倘社員以為不是好書, 也不給登載。因為是同人雜誌, 所以撰稿者也可行使這樣的職權。……」, 2005, 《魯迅文集》第四卷, 人民文學出版社, 頁 169。

¹⁰⁷ 新村 出編, 2008, 《廣辭苑》第六版, 頁 1813。

誌、後者稱為「原創同人誌」¹⁰⁸；「同人社團」¹⁰⁹則是指有類似創作的想法或對作品的認同的人所組成的團體，在團體中可以交流創作靈感、對作品的想法或相關資訊等。

3. 腹黑

腹黑一詞源自日語はらぐろ (Haraguro) 的漢字，有名詞及形容詞兩種用法，《廣辭苑》解釋如下：

はら-ぐろ【腹黑】

はらぐろいこと。

はら-ぐろ・い【腹黒い】

心根がよくない。心に悪だくみがある。いじわるい¹¹⁰

作為形容詞時有「心地不良」、「心中有最糟糕的想法」一類的意思，作名詞時指由前述思想而發生的事情。簡言之，是指表面與人和善，但工於心計的人物。隨着動漫作品中對於「腹黑」類型角色的重新演繹，腹黑也發展成了兩種面向，一種維持「腹黑」的原意，指野心勃勃或者心狠手辣，為達到自己目的會不擇手段，甚至殺人不眨眼，這類角色通常具有爭議性；另外一種較為中性，角色通常只是有着壞心眼、喜歡惡作劇或是整人一類的行為，性格上較前者溫和許多¹¹¹，萌屬型中有「腹黑」通常是指這一類人物。

〈三〉多音詞

1. 男性向

男性向一詞由日語「男性向け」(だんせいむけ Dansei muke) 省略假名後直接借用漢字而來。日語辭典中目前尚未收錄「男性向け」，在紙上材料中也尚未看見明確的定義，但在維基百科中「男性向けアニメ」(男性向動畫)詞條可以看出一些端倪：

青年漫画を原作とした作品やオリジナルの作品の場合はパンチラ・下ネタなどの性的表現や子供にはわかりづらいマニアックな内容など、主な顧客層である成人男性のアニメファンを満足させる……。¹¹²

¹⁰⁸ 王大闊(2014)認為，因為同人志大都是自費出版的，具有很大的創作自由，因此促使了同人作者開始創作原創作品，由於這些作品大都出於同人作者之手，保留了「不以正式商業性為目的(按：應是指以營利為優先的販售行為。)」的傳統，所以被粉絲認同為「同人」，即「原創同人」。「原創同人」的出現，帶給 ACG 領域中具有高度才能的人才一個展演的空間，而有些同人團體也獲得了巨大的成功，甚至轉為正式公司，如前身為 Type-moon 社團的 Notes 有限公司所出品的 Fate 系列深獲好評。

¹⁰⁹ 同人社團的概念，在早期是以純文學的唱和居多，這一類社團純粹因理念相同、個人之間的交好而組織起來，而這些社團也會發行創作的刊物。雖說這與今日以二次創作為主軸的同人社團不同，但在志同道合的精神這點上是不變的。

¹¹⁰ 新村 出編，2008，《廣辭苑》第六版，頁 2104。

¹¹¹ 萌娘百科指出，腹黑型角色通常會具有相當高的 IQ 及 EQ，以及具備各種道具或特殊技能，他們通常表面上會出手相救，但實際上通常是看著他人忙成一團為樂。詳見：萌娘百科「腹黑」條目：<https://zh.moegirl.org/zh-hant/腹黑#>，2017 年 3 月 17 日 16 時 45 分。

¹¹² <https://ja.wikipedia.org/wiki/男性向けアニメ>，2017 年 3 月 20 日，下午 1 時 12 分。

該詞條認為男形象作品是在青年漫畫原作或原創作品中加入具有性意味的描寫，而這些動畫作品是以成年男性動畫迷作為主要消費者。而該詞條下也列出了符合男性向動畫作品的一些特徵，如播放時段大都在深夜，呈現模式以OVA或電視放送，題材以機器人、萌系或後宮(ハーレム, Ha-remu)等大部分男性喜好的元素。一般而言，作品的表現手法與角色設定也會刻意迎合男性閱聽人，作品中女性角色通常比男性角色多，而女性角色身上都可以個別分析出各種「屬性」及性格，且不時會有服務觀眾的畫面（即具有性意味的動作或話語），而作品中人氣最高的也大多是女性，相較之下男性角色為了增加觀眾的帶入感，特色相對不明顯¹¹³。

2. 女性向

女性向一詞來源如同男性向，由日語「女性向け」(じょせいむけアニメ Josei muke)省略假名後直接借用漢字而來。目前所見紙上材料也尚未看見明確的說法，仍借用維基百科統整後的資料：

小学校就学前の女子児童を対象にした、それまでの魔法少女ものを含む女性向けアニメーションと異なり、その切り口は主人公の年齢や立場、同性愛など多種多様に及ぶとされ。¹¹⁴

引文指出，女性向作品和以學齡前女童為對象，諸如以魔法少女作為題材的動畫不同，主要的切分點主要在主角年齡、位置及同性愛等多種多樣的題材。這邊的同性愛涵蓋了男性或女性的同性愛，男性是薔薇（BL），女性為百合（GL）。台灣目前最早紀錄「百合」一詞以傻呼嚕同盟《COSPLAY・同人誌之秘密花園》為最早：「百合是指GL——『女同性愛漫畫』……『百合族』指『女同性愛者』。」¹¹⁵，可見百合是女性想像中的女性之間的戀愛作品；BL向則是女性想像中的男性之間的戀愛作品。女性向和少女向（少女向け，Shoujo muke）的不同之處，少女向通常是以女性為主角的浪漫愛情故事，而女性向則是在這之上開展出更多不同的方式，也有反轉（化用）男性向作品的屬性，如一位女性角色同時周旋於數個男性角色之間的逆後宮（逆ハーレム）即是一例。

3. 幼馴染

幼馴染一詞直接借用日語字形「幼馴染」(おさなじみ, Osana najimi)表示「小時候在一起玩，感情很好。」¹¹⁶的意義，並沒有愛情上的色彩，而漢語中有類似的詞彙「青梅竹馬」及「總角之交」，兩方所表示的概念並不完全相同。刁彥斌《當代漢語詞彙研究》(2013)認為等義詞必須是詞彙意義、語法意義和色彩意義都完全相同的詞，「青梅竹

¹¹³ 這是比較狹義的說法，而廣義上的男性向作品也包含少年向作品，如運動、推理或戰鬥等，但這些作品的目標閱聽人比較模糊，甚至也有女性愛好者。

¹¹⁴ <https://ja.wikipedia.org/wiki/女性向けアニメ>，2017年3月20日，下午3時05分。

¹¹⁵ 傻呼嚕同盟，2005，《COSPLAY・同人誌之秘密花園》，臺北：大塊文化，頁226-227。然而楊若暉(2012)認為該書未探討詞源，而且定義相當粗略，與百合迷群所認知有出入，詳見楊若暉，2012，《台灣ACG界百合迷文化發展史研究》，頁11。

¹¹⁶ 原文作：「幼い時、仲良く遊んだ人。」新村出編，2008年，《廣辭苑》，頁351。

馬」、「總角之交」雖是指兒時玩伴，然原始意義上是有性別上指稱的，「幼馴染」並沒有限定性別，泛指從小就玩在一起的玩伴，涵蓋了「青梅竹馬」及「總角之交」所指稱的對象。

現今日本動漫作品中「幼馴染」是一種廣受歡迎的屬性，通常指的是從小就互相熟識的男女雙方，而且通常都具有戀愛的元素（甚至是初戀情人），傻呼嚕同盟《ACG 啟萌書》(2007)指出，幼馴染的設定在 70 年代末期就非常盛行，這種設定的最大特色就是合理化不可能配對在一起的人，而且這種模式容易讓視聽者產生帶入感，畢竟二人是最熟悉且沒有血緣關係的異姓，「故事的重心多半集中在『兩個對彼此太過熟悉的人，如何從朋友升格成情侶』的過程上。」¹¹⁷。1990 年代開始的美少女遊戲開始使用這種設定，通常作品中的「幼馴染」大都具有幾種背景設定：雙方住得很近、同學校甚至同班、會互相開玩笑、有一些共同的秘密等。

二、構詞及構詞法

構詞即是詞的內部結構的問題，葛本儀 (2014)指出，構詞所要研究的對象是已經存在的詞，對現有的詞彙進行觀察和分析，總結出詞的內部結構。而內部結構的分析是在將詞拆解至詞素階段後，依據所知的詞類進行分析，並歸納出某一詞在何種詞類的情況下具有何種意義，以及何種詞類時的使用及構詞方式。

詞類是詞在語法上的分類，沈陽(2005)指出，不同語言中各種詞類的分布都是有差異的，因此在區分出詞類的數量上不一定會完全一樣，「漢語差不多有十五種，比英語多分出了狀態詞、區別詞、量詞、方位詞、助詞、語氣詞等。」¹¹⁸，然而在大方向上一定會有一些共同的詞類，如名詞、動詞、副詞、形容詞、代詞及連接詞等。而構詞會涉及詞類與詞類之間的組合，所構成的新詞即是「複合詞」，複合詞與詞在功能上而言是相同的，因為它們具有同性質的語法功能，即成為一個新的構句單位。

以下擬對前文所節選出的九個詞進行分析，在單音詞部分，由於本身即具有詞及詞素兩種性質，因此會分成兩個部分，第一個部分分析作為詞時的使用狀況，第二個部分將收集作為詞素構詞時的各種形式，並進行初步的分類及拆解，在分類及拆解後並歸納之。而雙音詞及多音詞部分，則先進行拆解，後依據組合意義及拆解後個別詞的意義比較之，以判別該詞本身是詞組或是詞素，如果是詞素，將進一步查詢是否有以該詞作為詞素構詞，若有，再進一步分析構詞法；若是詞組，則會分析構詞方式（如並列、偏正、主謂或述賓等），並收集語料觀察實際使用情形。以上用例將以二次元文化中常用的形式為主，現實生活中產生的變化形式將留待第四章一併討論。

〈一〉萌

「萌」一詞如同前節所言，在漢語脈絡下具有草木初生之芽或者生長的意義，但在二次元文化流行後，從日語中借來形容對於某些讓人喜愛的特質，以及某種對於角色喜好的的情緒，可見「萌」是一個可獨立使用的詞。使用情形略舉數例如下：

¹¹⁷ 傻呼嚕同萌，2007，《ACG 啟萌書—萌系完全攻略》，臺北：木馬文化事業，頁 156。

¹¹⁸ 沈陽，2009，《語言學常識十五講》，北京：北京大學出版社，頁 192。

1. 最近被初音萌到。¹¹⁹
2. [閒聊] 有人萌口罩女的嗎?¹²⁰
3. [閒聊] 二次元萌的感覺的根源是來自?¹²¹
4. 日本的英文課本好萌!¹²²

初音是 Yamaha 所開發的 Vocaloid 電子音樂語音合成軟體中的女性虛擬角色，例 1 的發文者欲表示自己被初音的某些角色特質所吸引，因此將「萌」一詞作不及物動詞使用，意為「被可愛的性質所迷」，來表示被初音的某些特質所迷；但也有將「萌」作為及物動詞使用，可以當作「喜歡」、「愛慕」等意，如例 2 所示，該句欲詢問網友有沒有人喜歡有戴口罩的女角色；例 3 是某網友發表文章，想要和大家討論二次元中「萌」這種感覺是如何產生的，此處「萌」作為名詞使用，表「萌」這個詞的所有概念；例 4 是說明了日本的英文課本中，繪製了許多具有動漫風格的角色形象插圖，而這些角色相當的吸引人們的眼球，激起觀看者覺得「萌」的情緒，因此此處的「萌」作為形容詞使用，不過這邊所表示的概念約略可作「令人覺得興奮的」解。以下以表格歸納上文所討論的內容：

	詞性	意義
萌	及物動詞	喜歡、愛慕。
	不及物動詞	被某種特質所迷。
	形容詞	令人覺得興奮的。
	名詞	表示萌的整體概念。

表格 2

而萌除了作為單獨使用的詞之外，亦具有可成詞詞素的性質，以上表的意義為基礎構成了許多詞彙，將按照雙音及多音詞的順序羅列實例如下：

5. 【閒聊】笨手笨腳的女僕，萌點在哪裡？¹²³
6. 最萌大賽，又稱「萌戰」……萌戰的冠軍被稱為「萌王」。¹²⁴
7. 賣萌……原本是 ACG 界詞彙「萌」的引申詞彙，即「刻意顯示自身的萌」。¹²⁵
8. 廢萌是指一部作品或者一個角色形象單純是為了賣萌而賣萌。¹²⁶
9. 「對萌系美少女沒興趣的人」適合看哪些動畫？¹²⁷

¹¹⁹ <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=222690>，2017 年 3 月 16 日，下午 2 時 45 分。

¹²⁰ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1469624094.A.1AB.html，2017 年 3 月 16 日，下午 2 時 46 分。

¹²¹ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1465295190.A.24C.html，2017 年 3 月 17 日，下午 3 時 44 分。

¹²² https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1459859355.A.217.html，2017 年 3 月 17 日，下午 3 時 46 分。

¹²³ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1484928923.A.981.html，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 20 分。

¹²⁴ <https://zh.wikipedia.org/wiki/萌>，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 23 分。

¹²⁵ <https://zh.moegirl.org/zh-hant/賣萌#>，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 36 分。

¹²⁶ <https://zh.moegirl.org/zh-hant/廢萌#>，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 38 分。

¹²⁷ <https://news.gamme.com.tw/1398850>，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 39 分。

10. 萌死，又稱致死性萌物症候群……。¹²⁸

11. 你們一定都記得，當初多少人被這一幕徹底萌殺……。¹²⁹

例 5 提到的「萌點」是由詞素「萌」與表示所在、要處的「點」構成，二字分別表示修飾與被修飾的關係，為偏正結構合成詞，意義為「讓人覺得萌的所在」；例 6 則出現了「萌戰」及「萌王」二詞，皆為偏正結構合成詞，由詞素「萌」與表示比賽、爭鬥的「戰」及表示贏家的「王」構成，前者為「最萌大賽」的另一種說法，後者指最萌大賽的優勝角色；例 7 則說解了「賣萌」一詞的意義，該詞是由表示顯露、顯現之動詞「賣」與詞素「萌」構成，二字分別為述語及賓語，為述賓結構合成詞，表示 ACG 作品中刻意讓角色顯露出自身的「萌」；例 8「廢萌」與「賣萌」有著相關性，由詞素「萌」與表示無用的「廢」構成，二字為修飾與被修飾的關係，為偏正結構合成詞，表示角色只會賣弄各種萌來吸引閱聽人的眼球而毫無個性，或指作品沒有劇情只靠具有萌屬性的角色來充場面；例 9 的「萌系」是一個概念較大的詞，由詞素「萌」與表示某種分類名稱的「系」構成，強調以「萌」為中心的整體分類概念，為偏正結構合成詞，該詞泛指具有萌性質的角色（通常指女性角色）；例 10「萌死」是個較誇飾性的說法，由詞素「萌」與表示逝去、消亡的「死」構成，二字為述語及補語關係，為述補結構合成詞，意義為（被萌系角色／產品／作品）萌到無法自拔；而例 11 的「萌殺」由詞素「萌」與表示奪取生命的「殺」構成，二字為述補結構合成詞，與「萌死」所表達的概念類似，相似的地方在於閱聽人同樣都產生了被殺死的感覺，但二者差別在於「萌殺」賦予了角色能動性，讓角色主動攻破閱聽人，「萌死」相較之下是閱聽人主動去接收角色訊息。

在多音詞方面，以萌作為素構詞的實例，相較於雙音詞的數量而言並不多，試舉例如下：

12. 鋼彈鐵血孤兒新 MS 的駕駛是個萌妹子！……。¹³⁰

13. 〈二次元萌屬性你知道哪些 盤點最全萌屬性攻略〉¹³¹

14. 萌擬人化是擬人化的一種形式……將原本的特點加入萌的元素並強調之。¹³²

例 12 中的「萌妹子」是由詞素「萌」和表示年輕女性的「妹子」構成，二字分別是修飾與被修飾的關係，為偏正結構合成詞，意義為「讓人覺得萌的女孩子」；例 13「萌屬性」是由詞素「萌」和表示共同性質的「屬性」構成，同樣是修飾與被修飾的關係，為偏正結構合成詞，意義為「讓人覺得萌的各種人物特徵」；而例 14「萌擬人化」，是由詞素「萌」和表示賦予事物人物形象地的「擬人化」構成，亦是修飾與被修飾的關係，為偏正結構合成詞，意義為「將事物賦予萌系人物形象」。這些多音詞有個共同的特點，「萌」通常都被固定在詞語的第一個字，即「萌+N」或「萌+V」，後面再接續要表述的

¹²⁸ <http://zh.uncyclopedia.info/wiki/萌死>，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 42 分

¹²⁹ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1465564837.A.F60.html，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 50 分。

¹³⁰ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1447300278.A.F3C.html，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 59 分。

¹³¹ <https://kknews.cc/zh-tw/comic/lx8j9e.html>，2017 年 3 月 18 日，下午 4 時 17 分。

¹³² <https://zh.wikipedia.org/wiki/萌>，2017 年 3 月 18 日，下午 4 時 22 分。

概念而成，雖有「蘿莉萌」、「正太萌」等「N+萌」的構詞方式，但數量不多。以下以表格歸納上文所討論的雙音詞及多音詞內容：

	詞性	構詞法	結構	意義
萌點	名詞	合成詞	偏正結構	讓人覺得萌的所在。
萌戰	名詞	合成詞	偏正結構	最萌大賽的另一種說法。
萌王	名詞	合成詞	偏正結構	最萌大賽的優勝角色。
賣萌	動詞	合成詞	述賓結構	作品中刻意顯露出角色自身的「萌」。
廢萌	名詞	合成詞	偏正結構	賣弄各種萌來吸引閱聽人，但毫無個性。
萌系	名詞	合成詞	偏正結構	泛指具有萌性質的角色。
萌死	動詞	合成詞	述補結構	(被萌系角色/產品/作品)萌到無法自拔。
萌殺	動詞	合成詞	述補結構	(被萌系角色/產品/作品)萌到像被殺死。
萌妹子	名詞	合成詞	偏正結構	讓人覺得萌的女孩子。
萌屬性	名詞	合成詞	偏正結構	增加角色萌度的各種人物特徵。
萌擬人化	名詞	合成詞	偏正結構	將事物賦予萌系人物形象。

表格 3

總而言之，「萌」一詞在漢語中已然存在，原意為萌發或生長的意義。然今日所使用之「萌」源自於「燃える」，「燃える」大都用來形容對自己喜歡的角色所產生的一種熱情澎湃的情緒，可以被理解為個人因著人物（各種性別的角色皆可，也有可能是非人的角色）的某些特徵而萌生起共鳴感。今日所見之「萌」是由「萌える」省略假名的使用法，在漢語的 ACG 語境中可作為及物動詞、不及物動詞、形容詞及名詞使用，以及作為可成詞詞素與其他詞素進行構詞，這些詞皆為合成詞，在合成後大多做為名詞使用，應用於相關領域。

〈二〉宅

「宅」在漢語的脈絡中，有著居所、居住之意，然而在動漫的語境中，借用日語「お宅」，用來指涉兩種人物，一是動漫作品的愛好者，二是對於某些事物鑽研甚深者，二者都可以宅稱之，即宅的狹義及廣義說法。可見「宅」本身是具有意義的。在使用上，「宅」可以單獨使用，亦可作為詞素與其他詞素構成合成詞，使用情形略舉數例如下：

15. 【問題】在公司會暴露自己是個宅嗎？¹³³
16. 【問題】要怎麼讓另一半接受自己是宅？¹³⁴
17. 〈跨年、連假防無聊 10 大動漫 沒看過這些枉為宅！〉¹³⁵

¹³³ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1428981750.A.DC5.html，2017 年 3 月 31 日，下午 4 時 54 分。

¹³⁴ <https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60076&snA=3761179&tnum=5>，2017 年 3 月 31 日，下午 4 時 55 分。

¹³⁵ <http://game.ettoday.net/article/837287.htm>，2017 年 3 月 31 日，下午 4 時 58 分。

18. 〈宅問宅答 NO！你搞錯了！ 御宅十大冤案 &御宅真正定義。〉¹³⁶

以上四例中的「宅」都當作名詞使用，指得是「ACG 作品的愛好者」，而例 18 中的「御宅」則是「宅」的另外一種寫法，在日語中「おたく」轉換成漢字後可以寫作「お宅」或「御宅」兩種形式，若以漢語結構來分析的話「御」一字應為前綴，但在意義上「御宅」一般都指 ACG 的愛好者。而宅作為詞素構詞時，以下試舉例：

19. 〈宮崎駿評日本動漫產業：因為充斥著宅男而走向沒落〉¹³⁷

20. 〈熱愛 ACG 不分性別，盤點一下動漫界中的宅女們。〉¹³⁸

21. [閒聊] 身邊的正常朋友知道自己是動漫宅嗎??¹³⁹

22. 〈宅宅到底是哪宅？「御宅族」和「家裡蹲」的差別〉¹⁴⁰

例 19 及例 20 中的「宅男」與「宅女」二詞由詞素「宅」，分別與表示生理性別男性的「男」及生理性別女性「女」構成，二字分別是修飾與被修飾的關係，為偏正結構合成詞，指稱熱愛動漫的男、女性。「宅」原初並未定義性別群體，舉凡熱衷於 ACG 等皆被稱為「宅」，「宅男」一詞的來由，日本通常將男性御宅族直接稱為オタク男(或男オタ)，而在台灣被認為是從日劇《電車男》中男性御宅族的形象而來，但現今廣泛使用的「宅男」已被擴大解釋及渲染，將於後文討論之。而「宅女」的狀況比較特別，在日語中通常以「オタ女」(或女オタ)直接稱呼女性御宅族，而台灣的「宅女」一詞源流目前尚未看到相關說法，但筆者認為這是為方便稱呼女性御宅族而創制的詞彙；而例 21 的「動漫宅」由表示動畫及漫畫兩個概念的簡縮詞素「動漫」及詞素「宅」構成，二個詞素分別是修飾與被修飾的關係，為偏正結構合成詞，指稱宅群體中特別喜愛動漫作品的人們，而「動漫」一詞若替換成「軍武」、「鐵道」後，這時的該詞指稱的對象是對這些領域的愛好者，前者「宅」是以狹義解釋，後者是廣義解釋。「御宅族」則是以「御宅」作為詞素與表示群體的「族」構成，如同前面幾例，為偏正結構合成詞，而「宅宅」一詞是「宅」的重疊形式，屬並列結構，而此重疊形式表示 ACG 愛好者的群體，是台灣創造的獨特形式，「御宅族」與「宅宅」兩者形式不同，但表達的概念基本上相同。以下以表格歸納上文所討論的內容：

	詞性	構詞法	結構	意義
宅	名詞			(1)動漫愛好者 (2)對某些事物鑽研甚深者
宅男	名詞	合成詞	偏正結構	生理男性的御宅族。
宅女	名詞	合成詞	偏正結構	生理女性的御宅族。

¹³⁶ http://www.wahouse.com.tw/viewthread.php?id=8382&sch_st1=216&sch_st2=232&sch_st3=0，2017 年 3 月 31 日，下午 5 時 00 分

¹³⁷ <https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60037&sn=712382>，2017 年 4 月 1 日，上午 00 時 00 分。

¹³⁸ <http://www.twgreatdaily.com/cat92/node664667/26389>，2017 年 4 月 1 日，下午 11 時 10 分

¹³⁹ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1475416451.A.090.html，2017 年 4 月 1 日，下午 11 時 16 分。

¹⁴⁰ <http://www.dailycold.tw/5737/宅宅到底是哪宅-御宅族-家裡蹲/>，2017 年 4 月 1 日，下午 11 時 13 分。

動漫宅	名詞	合成詞	述賓結構	指稱宅群體中特別喜愛動漫作品的人們。
宅宅	名詞	合成詞	偏正結構	指稱宅群體，台灣特有形式。
御宅族	名詞	合成詞	偏正結構	指稱宅群體。

表格 4

總而言之，「宅」一詞在漢語中亦是現存詞，原意為居住或房屋的意義。然我們所使用之「宅」源自於「お宅」，「お宅」大多用以表達某人對於 ACG 或某件事物鑽研甚深。今日所見之「宅」在漢語的 ACG 語境中仍以 ACG 愛好者作為指稱對象，以及作為可成詞詞素與其他詞素進行構詞，這些詞皆為合成詞，在合成後大多做為名詞使用。但前述的行為大都具有「在家」這種共通特質，因此近年有逐漸與「在家」以及「房屋」結合的趨勢，將於後文討論。

〈三〉控

「控」在漢語的脈絡中，為具有張引弓弦、控制、控訴等義的多義詞，然而在動漫的語境中，借日語「コン」的音，並以同音字形「控」，表示對於某些元素、人物特質或身分性格等有著不可控制的強大偏好，可見「控」在 ACG 的語境之下是具有新的義項。在實際使用上，「控」是具有意義的詞，亦可作為詞素與其他詞素構成合成詞，使用情形略舉數例如下：

23. 【部落閣話題】你是哪一種控？¹⁴¹
24. [閒聊] 《僕少女》，主角的父親算什麼控¹⁴²
25. 〈自從我不小心在班上大喊：我控雙馬尾！！〉¹⁴³
26. [閒聊] 大家有控什麼特殊屬性嗎？¹⁴⁴

就以上用例來看「控」的使用可分為動詞及名詞兩種情形。以名詞使用時，表示「強大偏好」這件事本身，但通常都是以問句的形式出現，在問句後通常後面會接續各種「屬性」的回應（所舉用例都是文章標題，回應都是內文），例 23 及例 24 即是這種用法；做為動詞時，代表「對某物產生強大偏好」的行為本身，例 25 及例 26 即是此種使用方法，但與名詞用法不同的是，動詞的使用法並不一定是以問句作結，亦可作為對事實的陳述。而「控」作為詞素構詞的情況，以下試舉例說明：

27. 〈妹控就是正義！動漫中最讓人心動的【TOP10 妹妹】〉¹⁴⁵
28. 〈不只有妹控還有兄控，動漫中極具戀兄情結的十大妹紙！〉¹⁴⁶

¹⁴¹ <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=439337>，2017 年 4 月 3 日，下午 9 時 11 分。

¹⁴² https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1424613411.A.805.html，2017 年 4 月 3 日，下午 9 時 15 分。

¹⁴³ <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2201626>，2017 年 4 月 3 日，下午 9 時 20 分。

¹⁴⁴ https://www.ptt.cc/man/C_Chat/DE98/DF5/DCC5/M.1289675770.A.537.html，2017 年 4 月 3 日，下午 9 時 22 分。

¹⁴⁵ <http://acg.ad2iction.com/?p=39125>，2017 年 4 月 3 日，下午 9 時 54 分。

¹⁴⁶ <https://read01.com/kLoQM5.html>，2017 年 4 月 3 日，下午 9 時 57 分。

29. 我也不知道為什麼，看著看著就變狂三控了。¹⁴⁷

控作為詞素構詞時，通常都是後置的形式，前面通常都是接續 ACG 中的屬性、人物或事物等，構詞的活性是相當大的，一般常見是偏正結構合成詞，通常構詞後整個詞組作為名詞使用，表明自己是對於該項事物的偏好已經強大到無法自拔。但是否有將「控」前置的可能？這種使用方法是有的，但若將「控」置於前方，則上舉三例中的句子皆不成立，因「控」前置則是作為動詞使用，構詞方式會從偏正結構變成述補結構，「妹控」成為「控妹」、「狂三控」成為「控狂三」等，然此種情況通常會在「控」之前加上主詞構成句子，如：「他控狂三」、「你控兄」等，無法作為獨立的詞使用，因此「控」置前的構詞方式筆者以為並不成立。

〈四〉動漫

「動漫」一詞是漢語使用者創造的詞，根據使用者的不同習慣，使這個詞有「動畫作品」及「動畫及漫畫」這兩種意義，前者的形成是有著政策、產業及文化上的習慣，後者則是兩個概念合稱。就構詞法上而言，前者是不可拆分的雙音節偏義詞¹⁴⁸，可作為詞素構詞；後者雖是概念上的簡縮詞，但該種情況下「動漫」可作為一個詞使用，並可以拆出「動」及「漫」兩個詞素，兩個詞素經拆分後也與原義有相關，屬於並列結構合成詞，亦可作為詞素構詞。作為詞使用狀況舉例如下：

30. [討論] 關於《日常》這部動漫¹⁴⁹
31. 【閒聊】用三句話解釋這部動漫¹⁵⁰
32. 〈一句話代表了這部動漫〉¹⁵¹
33. [閒聊] 動漫作品中，1男2女的戀愛關係是最常見嗎？¹⁵²
34. 2017 第五屆-TICA 台北國際動漫節～動漫無敵～¹⁵³

在上述例子中，例 30～32 皆是指動畫作品而言，例 30 欲討論的是由搞笑漫畫改編成動畫的《日常》這部作品，例 31 是討論《Angel Beats!》這部由遊戲改編成的動畫，例 32 則是討論要如何用一句話代表文中所提到的動畫作品；而 33 及 34 兩例則是指動畫及漫畫兩種不同的載體，例 33 是文章作者想要討論動漫作品中的戀愛關係，而例 34 是台北動漫節的網頁宣傳標語，而以上例子中的「動漫」全部都作名詞使用。而「動漫」昨

¹⁴⁷ https://www.ptt.cc/man/C_Chat/DE98/DF5/D5DF/M.1376743050.A.BD9.html，2017 年 4 月 3 日，下午 10 時 10 分。

¹⁴⁸ 一說中國泛稱所有動畫相關作品為「動漫」的原因，最早來自於「會動的連環畫」及「由漫畫改編成的動畫」這兩個概念，李莉(2011)、李艷(2011)、李天聰(2014)、石聰慧(2014)等皆有提到類似的內容，最後都轉變成動畫作品的統稱。

¹⁴⁹ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1474220153.A.58E.html，2017 年 4 月 5 日，上午 11 時 49 分。

¹⁵⁰ <https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=42154&snA=4459>，2017 年 4 月 5 日，上午 11 時 52 分

¹⁵¹ <https://kknews.cc/zh-tw/comic/gv26vve.html>，2017 年 4 月 5 日，上午 11 時 53 分

¹⁵² https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1488088938.A.7F2.html，2017 年 4 月 5 日，下午 12 時 00 分

¹⁵³ <http://www.ccpa.org.tw/tica/>，2017 年 4 月 5 日，下午 12 時 05 分

為詞素使用時，則會有以下情形：

35. 「最有印象的動漫角色之死 TOP20」日本網友票選結果公開¹⁵⁴
36. 〈動漫作品中最膩的 5 個梗〉¹⁵⁵
37. 動漫精品也有 OUTLET？告訴你輕鬆擁有動漫周邊的好方法。¹⁵⁶
38. 〈看日票選十大熱血番，熱血動漫你喜歡哪個？〉¹⁵⁷

「動漫」作為詞素構詞時，可前置亦可後置，如果採取前置，則後方通常會接與動漫相關的事物，如角色、作品、人物或周邊商品等名詞詞素，形成偏正結構合成詞，用來表示與動漫作品之間的連結；若採取後置方式構詞，則前方的詞素大都是形容詞詞素，如熱血、感人等，亦為偏正結構合成詞，用來說作品的性質。

〈五〉同人

「同人」在漢語中最早可追溯自《易經》的同人卦，指與人和睦相處，而現今用於動漫中的「同人」意義借自日語，是與志同道合的人一同對正式出版的動漫作品進行二次創作的活動。就構詞方式而言，前者卦象中的「同人」為述補結構，後者則是偏正結構，經拆解後可分出「同」與「人」兩個有意義的詞素，可見「同人」一詞是為合成詞。以下列舉後者目前的使用狀況：

39. 官方逼死同人¹⁵⁸
40. [閒聊] 黑猴子居然出了食戟之靈的同人¹⁵⁹
41. 〈二創與同人 遊走灰色地帶〉¹⁶⁰

由上述例子可見，「同人」作為詞使用時，如果沒有特別指定是何種形式或在內文說明時，大多是指「同人創作」此一較寬泛的概念，就如例 39 所示，該例欲表示的概念是官方作品太過優秀（或是設定太過完美），導致同人創作沒有太大的發揮空間；若是指定形式，此時「同人」同時會成為詞素發揮構詞的功能：

42. [閒聊] 你的名字 史上最強同人誌出現!!!¹⁶¹
43. 〈同人本記得收好 一不小心可能就變成公開處刑〉¹⁶²
44. 【討論】各位對同人小說的購買意願？¹⁶³

¹⁵⁴ <https://gmn.gamer.com.tw/5/108415.html>，2017 年 4 月 5 日，下午 3 時 44 分。

¹⁵⁵ <http://www.teepr.com/618628/sharonlian/動漫作品中最膩的 5 個梗/>，2017 年 4 月 5 日，下午 3 時 50 分。

¹⁵⁶ <http://acg.ad2iction.com/?p=29196>，2017 年 4 月 5 日，下午 3 時 52 分。

¹⁵⁷ <https://kknews.cc/zh-tw/comic/jqb9zy.html>，2017 年 4 月 5 日，下午 3 時 54 分。

¹⁵⁸ <https://zh.moegirl.org/zh-hant/官方逼死同人#>，2017 年 4 月 6 日，上午 11 時 42 分。

¹⁵⁹ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1436278597.A.54A.html，2017 年 4 月 6 日，上午 11 時 48 分。

¹⁶⁰ <https://castnet.nctu.edu.tw/castnet/article/7482?issueID=539>，2017 年 4 月 6 日，上午 11 時 50 分。

¹⁶¹ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1484452410.A.A39.html，2017 年 4 月 6 日，下午 12 時 7 分。

¹⁶² <https://news.gamme.com.tw/1371307>，2017 年 4 月 6 日，下午 12 時 15 分。

¹⁶³ <http://www.student.tw/topic/126365-【討論】各位對同人小說的購買意願?/>，2017 年 4 月 6 日，下午 12

45. 【C78】東方 Project 同人音樂心得¹⁶⁴

「同人」作為詞素構詞時大部分都是前置，除了「同人誌」、「同人作（品）」及「同人本」等常見的用法外，由於性質的關係，其後的詞素大約與文藝、載體形式或相關活動等相關¹⁶⁵，如：文章、小說、音樂、動畫、漫畫、圖等，視原作的性質會有不同的形式，如「東方 Project」所涵蓋的範圍相當廣，其原作是橫向射擊遊戲，但後來有愛好者組成團體，針對原有故事進行延伸創作，包含動畫、音樂、輕小說等形式，其中不乏知名作品及團體。然而也是有將「同人」後置的情形，通常前方都是指稱作品、角色或內容性質，如：「果青同人」¹⁶⁶、「鳴雛同人」¹⁶⁷及「百合同人」等，就上述構詞形式而言，皆是偏正結構合成詞。

〈六〉腹黑

「腹黑」一詞源自於日語，在漢語中有「口蜜腹劍」、「心機重」等近似的說法，在動漫中通常表示角色別有圖謀，或是喜歡用各種方式作弄人。在日語時即是由「腹」及「黒い」兩個詞素構成的合成詞，若以漢語的構詞法拆解之，「腹」及「黒」兩個詞素皆已存在於漢語中，且與原詞意義相關，是主謂結構合成詞。以下列舉「腹黑」作為詞的使用狀況：

46. [問題] 小惡魔和腹黑的差別在哪邊？¹⁶⁸
47. 〈動漫人物屬性盤點，腹黑、三無、傲嬌……你好哪一口？〉¹⁶⁹
48. 〈日本動漫中最腹黑的 10 個角色 惡魔系大聚集！〉¹⁷⁰

「腹黑」作名詞時，表示「一肚子壞水」、「心地不良」這一類的屬性內涵及其所作所為，前兩例即是作為名詞使用，如例 46 是網友欲討論「小惡魔」及「腹黑」這兩個屬性差異在何處，通常小惡魔性格以讓人出醜較為常見，他們的行為讓對方覺得又好氣又好笑，而腹黑通常都是指該角色的所做所為是有目的性的。而例 48 中，「腹黑」前加了程度副詞「最」，以形容詞的形式出現，用來形容具有該屬性的角色。由上述例子可知曉「腹黑」作為名詞時可單獨使用，作形容詞則必須有被形容的名詞存在，而以下是「腹黑」

時 23 分。

¹⁶⁴ <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=567528>，2017 年 4 月 6 日，下午 4 時 23 分。

¹⁶⁵ 「同人女」是比較特殊的用法，這個詞起源於日本，泛指進行同人誌創作的女性群體，這個群體的創作目標並不止於 ACG 領域，影視作品、文學作品或歷史事件等都是創作的目標。

¹⁶⁶ 果青，是日本輕小說《やはり俺の青春ラブコメはまちがっている》的台版翻譯《果然我的青春戀愛喜劇搞錯了》的簡稱。

¹⁶⁷ 在同人作品中，通常把兩個人的名字放在一起，則代表著這兩個人是被湊在一對，彼此之間有著戀愛關係，俗稱 CP。鳴雛，是日本動漫作品《火影忍者》（《NARUTO -ナルト-》）中的角色漩渦鳴人與日向雛田的姓名簡稱，本來只是作品同人們所認同的主角鳴人與眾多女性角色的配對組合之一，但兩人的配對關係隨著該作品的完結被確立，此時從同人配對升級為官方配對。關於配對一詞可參看：

<https://zh.moegirl.org/zh-hant/CP#>，2017 年 4 月 6 日 16 時 45 分。

¹⁶⁸ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1425363597.A.E0B.html，2017 年 4 月 7 日，下午 4 時 33 分。

¹⁶⁹ <https://read01.com/oyR3R6.html>，2017 年 4 月 7 日，下午 4 時 35 分。

¹⁷⁰ <https://www.juksy.com/archives/45838>，2017 年 4 月 7 日，下午 4 時 39 分。

作為詞素構詞時的情形：

49. 【二次元美少女票選】125 位動漫女主角中，誰最適合「腹黑系」的后座？¹⁷¹
50. 〈動漫里的那些腹黑角色，你認識幾個？〉¹⁷²
51. 〈這是誰家的腹黑屬性的二次元帥哥？快來領走〉¹⁷³
52. [閒聊] 有天然黑這種屬性嗎？¹⁷⁴

「腹黑」作為詞素時多為前置，作為修飾之用，後接「系」、「角色」、「屬性」等詞，因此這一類詞皆為偏正結構合成詞，除此之外亦可接角色名稱，然接角色名稱通常都不會單獨成詞，只能在特定語境中使用。而「天然黑」一詞較為特殊，是省略了「腹」這個詞素，以「黑」代表腹黑的概念，再加上表示與生俱來、無自覺的「天然」一詞所構成，亦為偏正結構合成詞，表示某角色會不自覺地做出(或講出)很心機的行為或話語。此外在 ACG 作品中有「粉紅切開來都是黑的」的成句，源自於日語「腹黑ピンク」(Haraguro Pink)，句子中的「黑」有雙關意義，除了表示顏色的黑之外，亦表示「腹黑」的概念，此句表示只要粉紅色頭髮的角色通常都有腹黑的屬性¹⁷⁵。

〈七〉男性向

「男性向」一詞源自於日語，在日語時即是由「男性」(Dansei)及「向け」(Muke)兩個詞素構成的合成詞，借用到漢語時只省略「向け」中的假名，而漢語中也有前述兩個詞素，因此仍然屬於合成詞的範圍，但較特殊的是「男性向」原始的意義是「面向男性閱聽人」¹⁷⁶，因此「向」應為述語，「男性」則為補語，此種構詞方式屬賓語提前的述賓結構。以下列舉「男性向」作為詞的使用狀況：

53. [問題] 有沒有男性向男主角是高富帥的戀愛作品？¹⁷⁷
54. [動漫雜誌] 男性向與女性向的魔法少女¹⁷⁸
55. [達人專欄] 淺說寫作——男性向？女性向？小說風格的選擇與形塑？¹⁷⁹

「男性向」在單獨成詞時都作為名詞使用，通常與「女性向」對舉，目前所見之例大多都是此種情形，就如例 54 和例 55 皆是在討論男性向與女性向的差別所在，或欲釐清兩者的概念內涵及區分方式。而例 53 則是在討論男性向作品中的主角是否有高富帥，且

¹⁷¹ http://www.books.com.tw/exep/activity/vqef/stat.php?act_no=0000000116，2017 年 4 月 8 日，下午 4 時 19 分。

¹⁷² <https://kknews.cc/zh-tw/comic/lzx3q92.html>，2017 年 4 月 8 日，下午 4 時 21 分。

¹⁷³ <http://www.ifuun.com/a2016114538455/>，2017 年 4 月 8 日，下午 4 時 22 分。

¹⁷⁴ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1491615981.A.E93.html，2017 年 4 月 8 日，下午 4 時 26 分。

¹⁷⁵ 此句有「粉切黑」的簡縮說法，會如此設定通常都是作者欲將「反差萌」的極限拉到最大，亦即在可愛的外表之下有著黑暗的性格。詳可參閱萌娘百科「粉紅的切開來裡面都是黑的」詞條，<https://zh.moeirl.org/zh-hant/粉紅的切開來裡面都是黑的#>。

¹⁷⁶ 即以男性作為該作品的目標客群。

¹⁷⁷ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1482933901.A.3BC.html，2017 年 4 月 10 日，上午 11 時 29 分。

¹⁷⁸ http://blog.civa.me/2010/05/blog-post_30.html，2017 年 4 月 10 日，上午 11 時 34 分。

¹⁷⁹ <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=3028530>，2017 年 4 月 10 日，上午 11 時 35 分。

劇情走向是戀愛風格的作品，主要是因為符合這兩種條件的作品，都被認為是女性向的。作為詞素構詞時，由於「男性向」所指涉的範圍較大（亦可說概念較模糊），因此通常都是以概念較寬泛的上位詞進行構詞，試舉例如下：

56. [閒聊] 推薦&求推薦不錯的男性向戀愛漫畫¹⁸⁰
57. 〈日宅：男性向作品現在已經不熱門了嗎〉¹⁸¹
58. 〈《人氣男性向同人誌排行》領先 18 禁本的超強搞笑本〉¹⁸²
59. [商業遊戲推廣] 漢化版男性向年齡限制遊戲推廣（上）¹⁸³

例中的「漫畫」、「作品」、「同人誌」及「遊戲」等都是比較寬泛的概念，與「男性向」構詞時構成偏正結構合成詞，而此時「男性向」表「面向男性的」，表示限定用法，如果要再進一步限縮指涉範圍，則會在兩個詞素中間插入更明確的詞素，如「男性向漫畫」的內容分類相當廣泛，如要指定「戀愛」這種內容類別，則會將「戀愛」插入中間以明確之。

〈八〉女性向

「女性向」一詞與「男性向」同樣源自於日語，在日語時即是由「女性」(Josei) 及「向け」(Muke) 兩個詞素構成的合成詞，借用到漢語時只省略「向け」中的假名，而漢語中已有「女性」及「向」兩個詞素，因此仍然屬於合成詞的範圍。與「男性向」一詞相同之處在於，「女性向」原始的意義是「面向女性閱聽人」¹⁸⁴，因此「向」應為述語，「女性」則為補語，此種構詞方式屬補語提前的述補結構。以下列舉「女性向」作為詞的使用狀況：

60. [閒聊] 看女性向有啥丟人的？¹⁸⁵
61. 乙女向應分類為一般向或女性向呢？¹⁸⁶
62. [閒聊] 女性向、賣腐、BL 定義到底是？¹⁸⁷

「女性向」在單獨成詞時亦為名詞使用，但與「男性向」不同，通常「女性向」較少與「男性向」對舉，目前所見大都是單獨作為討論的核心，而且討論的面向除了探討現象之外，或釐清「女性向」中一些較模糊的概念，如例 62 即是在討論目前動漫市場中何謂女性向的問題。而作為詞素構詞時，「女性向」所指涉的範圍亦較廣泛（亦可說概念較模糊），因此通常都是以概念較寬泛的上位詞進行構詞，試舉例如下：

¹⁸⁰ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1450230937.A.14D.html，2017 年 4 月 10 日，上午 11 時 56 分。

¹⁸¹ <http://www.bunnygo.net/?id=38922>，2017 年 4 月 10 日，下午 12 時 01 分。

¹⁸² <http://news.gamme.com.tw/1353366>，2017 年 4 月 10 日，下午 12 時 02 分。

¹⁸³ <http://minoyin.pixnet.net/blog/post/29456670>- [商業遊戲推廣] 漢化版男性向年齡限制遊戲推廣（上），2017 年 4 月 10 日，下午 12 時 05 分。

¹⁸⁴ 即以女性作為該作品的目標客群。

¹⁸⁵ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1429975362.A.64D.html，2017 年 4 月 11 日，下午 3 時 50 分。

¹⁸⁶ <https://www.doujin.com.tw/forums/showtopic/2066>，2017 年 4 月 11 日，下午 3 時 56 分。

¹⁸⁷ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1481223869.A.C4E.html，2017 年 4 月 11 日，下午 3 時 59 分。

63. 〈【ask 時間】請問男性向小說與女性向小說的是(什)麼〉¹⁸⁸
64. 〈錯把腐女當乙女，女性向手遊開發中常犯的那些錯誤〉¹⁸⁹
65. 〈少女情懷的 2015《2015 年女性向作品動畫續篇》〉¹⁹⁰
66. [問題] 求畫風華麗唯美的女性向動畫¹⁹¹

例 63~66 中的「手遊」(手機遊戲的簡稱)、「小說」、「作品」及「動畫」等都是比較寬泛的概念，與「女性向」構詞時構成偏正結構合成詞，而此時「女性向」表「面向女性的」，表示限定用法，如果要再進一步限縮指涉範圍，則會在兩個詞素中間插入更明確的詞素，如「女性向手遊」所包含的內容分類相當廣泛，如要指定「戀愛」這種內容類別，則會將「戀愛」插入中間，形成「女性向戀愛手遊」，但通常插入的類別詞素大約不會超過兩種，這些大部分是開發商宣傳的主要特色，若主要特色超過兩種，筆者以為反而會失去焦點。

〈九〉幼馴染

「幼馴染」一詞借自日語，表示從小玩在一起的玩伴，在日語中是由「幼」、「馴」、「染」三個詞素組合而成的合成詞，在漢語中有「青梅竹馬」及「總角之交」等近似意義，但「幼馴染」應是包含兩者的概念。以漢語的角度而言，與前述「男性向」、「女性向」等合成詞不同，若將三個音節的詞素拆解解析之，雖說在漢語中都找到相同的詞素，但除了「幼」勉強與原意相關之外，其他二字與原意相去甚遠，就算將「幼馴」或「馴染」組合在一起也無法表示特定意義，因此筆者認為「幼馴染」自身即是三音節單純詞。以下列舉「幼馴染」作為詞的使用情形：

67. [閒聊] 幼馴染要成功 回憶梗果然很重要¹⁹²
68. 〈修羅場的戰爭！天降 VS 幼馴染誰更強？〉¹⁹³
69. 〈你知道什麼是幼馴染嗎？動漫中 8 對青梅竹馬大盤點！〉¹⁹⁴

「幼馴染」單獨成詞時皆作為名詞使用，通常會出現在特定幾種情境：「幼馴染」的概念解釋、與其他身分的角色對比及討論「幼馴染」角色身上的特質等。上述例子中若不特別說明的話，通常要視作品性質來認定是男性或女性角色，而在目前大都是就女性角色而言，可見現在的「幼馴染」通常都被解釋為從小到大都在一起的男女性角色，因此在使用時有與「青梅竹馬」交替使用的情形。而「幼馴染」作為詞素構詞的狀況相較前

¹⁸⁸ <http://dora2009.pixnet.net/blog/post/38026510->【ask 時間】請問男性向小說與女性向小說的是，2017 年 4 月 11 日，下午 4 時 15 分。

¹⁸⁹ <https://read01.com/jNGPjG.html>，2017 年 4 月 11 日，下午 4 時 16 分。原標題作「手游」，更正為「手遊」。

¹⁹⁰ <https://news.gamme.com.tw/985680>，2017 年 4 月 11 日，下午 4 時 19 分。

¹⁹¹ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1431029559.A.46C.html，2017 年 4 月 11 日，下午 4 時 23 分。

¹⁹² https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1452956781.A.F34.html，2017 年 4 月 12 日，上午 11 時 54 分。

¹⁹³ <http://www.forum.gamme.com.tw/thread-69019-1-1.html>，2017 年 4 月 12 日，上午 11 時 59 分。

¹⁹⁴ <https://kknews.cc/zh-tw/comic/96jn5.html>，2017 年 4 月 12 日，下午 12 時 01 分。

文所舉 8 個詞來說是較少的：

70. [閒聊] 廢材傲嬌幼馴染¹⁹⁵

71. 「……幼馴染屬性的女主角，她和男主角的相處模式……。」¹⁹⁶

以目前能見到的例子來說，大概只有例中的兩種情形，一個就是形容「幼馴染」角色身上所具有的其他屬性，此時代表各個屬性的形容詞大部分都前置，構成偏正結構合成詞；而第二種情形就是將「幼馴染」歸類，成為一個「幼馴染屬性」，此時幼馴染前置，為並列結構合成詞。在特定的作品情境下，有「百合幼馴染」、「幼馴染大勝利」或「幼馴染回合」的情況，然這僅止於特定語境之下才會有意義。此外日語中有「幼馴染系+○」的構詞方式，但目前並未在漢語語料中發現有「幼馴染系」此種使用方式，尚待進一步的觀察。

第三節 動漫詞彙的使用語境

索振羽(2014)指出「語境是人們運用自然語言進行言語交際的語言環境。」¹⁹⁷，此外也需要發話方及接收方能夠準確表達及理解話語的環境下，才能構成有效的溝通，雖說語用學專著中對於語境的分類有不同的見解，但情境及背景知識都是作為分析對話的因素，二次元文化是由作者、作品、出版方、讀者及周邊商品做為基礎元素，再加上背後產出的各種用語及論述所構成，而這同時也是動漫詞彙使用的背景知識所在，愛好者在討論時使用的詞彙大多是彼此熟悉的用語及雙方都有興趣的題材，這構成了彼此之間的對話情境。而愛好者之間要如何知悉他人有與自己相同的喜好？在網路不發達的時代，可能是參與社團活動，抑或是參加大型的動漫相關展覽（如同人誌展售會等），以尋求對作品的共同認同感的愛好者；而現今網路平台繁多且具即時性，不乏知名的論壇及站台，只消在平台上發表文章即可吸引同好聚集，甚至號召在線下（即日常生活中）進行各式各樣的活動，如 PTT C_chat 版每年固定在版上號召版友參加聚會，而在會後有參加的版友亦會在版上發表心得文章與其他版友互動。

然對於沒有背景知識的非愛好者來說，這些用語或許是無法理解，或是就字面解讀的一知半解，且多數時候對於話語背後語境的理解會因人而異。因此以下將試舉出數個和前文所舉詞彙相關的對話，並嘗試歸納出幾種較常見的動漫詞彙使用語境，而語料來源主要採用 PTT 文章（含推文）、個人網誌頁面的討論及網路社群等數個來源，因無論是討論區、BBS 或個人網誌，大部分都有回應文章的功能，除了針對文章內容進行討論外，也可以與作者或其他網友交流其他資訊，如此一來一往便構成了對話，然而文章內

¹⁹⁵ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1461606138.A.563.html，2017 年 4 月 12 日，下午 3 時 50 分。

¹⁹⁶ https://www.ptt.cc/man/C_Chat/DCC2/D5D5/D86B/D4C0/DE34/M.1246764523.A.6BE.html，2017 年 4 月 12 日，下午 3 時 59 分。

¹⁹⁷ 索振羽，2014，《語用學教程》，頁 21。

容及討論的部分內容長短不一，且不一定與主題相關，因此在擷取語料時將採取部分節錄，並酌予省略無關之文字。

一、討論作品內容

由於動畫及漫畫的作品不斷的推陳出新，使得閱聽人可接收到的作品訊息量不斷的增加，但每一部作品都有其目標對象，而目標對象在觀看該作品之後，如有疑問之處或想與他人分享心得時，便會透過一定的管道將訊息傳達給其他同好，而網路提供了最便捷與多樣化的平台，讓使用者能夠第一時間「發文」與其他網友進行交流。甚至發表心得，並提供「推」、「噓」及「→」三種不同型態的標誌讓「鄉民」可以根據自己對某篇文章的喜好來與作者進行互動。其中 C_Chat 是討論 ACG 的專版，版上對於 ACG 作品無論新舊，只要能引起鄉民的共鳴都是討論的對象，以〈[閒聊]請問您要來點兔子嗎？01 短短小心得〉一文為例：

久仰這部大名，之前板上在瘋的時候沒跟追，現在生活太鬱悶決定來補番。
短暫看完第一集的感想就是：他○的這是什麼意圖使人變成蘿莉控的番啊啊啊啊……果然苦悶的人生就是需要蘿莉……我是說萌萌的動畫來治癒啊～¹⁹⁸

文章作者欲與鄉民們分享觀看《請問您今天要來點兔子嗎？》（《ご注文はうさぎですか？》）這一部由漫畫改編成動畫的作品第一集的心得，文中使用了「蘿莉控」及「萌萌」兩個由「控」、「萌」兩個字所構成的詞彙，前者表示對於作品中的可愛蘿莉角色的喜愛之情，以及對蘿莉這個屬性可能會產生無法自拔的喜好，後者則是用來形容對作品的整體風格。而在文章之下有鄉民們的推文，其中有對於「蘿莉控」及「萌萌」這兩個詞的回應：

推 hinaer: 你就是蘿莉控 (略)	03/21 16:42
推 MiyamotoRuri: 以上都是蘿莉控	03/21 16:49
推 r02182828: 我不是蘿莉控 但我是智乃控	03/21 17:41
推 minoru04: 她們不是國中生嗎 不算蘿莉惹 (略)	03/21 17:41
推 newglory: 記得去看 nico 彈幕版，才能感受到它的威力	03/21 18:32
→ newglory: http://ppt.cc/upwy 345 萬再生.....萌番的里程碑啊	
推 BSpowerx: 可是瑞凡，這部沒有一個角色是蘿莉	03/21 21:05 ¹⁹⁹

¹⁹⁸ https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1426927106.A.9DC.html，2017 年 4 月 18 日，下午 4 時 12 分。

¹⁹⁹ 同註 198。

冉永平(2012)指出，在言語交際中，會話是具有一定的目的性的，「會話不是說話人所進行的雜亂無章的語句堆砌，它總會伴隨一定的目的，或者說具有一定的意圖。」²⁰⁰，在上述鄉民的推文中，可以看出大部分都是對發文者提出的「蘿莉控」一詞看法及相互討論作品中角色是否有這種特質，可以認為發文者提出的「閒聊」的目的達成了（但原作者並未在推文中與其他鄉民互動），而推文之中的相互討論構成了對話；另外有一名網友對於「萌萌的動畫」這點提出更進一步的材料，指出這部動畫是相當的有人氣的，但後續並無其他鄉民回應，因此針對「萌」這個題材的對話就至此為止。

二、討論角色的特性（屬性）

動漫作品中，一部作品要吸引觀眾觀賞所需具備的特質除了劇情設定及繪製風格之外，人物的性格塑造及其外在的衣著樣貌也是必備的元素。當一部作品被熱烈討論時，對於角色特性（屬性）的討論自然會成為閱聽人們的討論的話題，除了討論單一作品中的角色之外，亦有將多個作品中，有類似個性的角色合併一起討論的內容，如〈為什麼動漫作品的青梅竹馬是最弱屬性？〉一文：

動畫、漫畫作品之中，青梅竹馬角色一直是「王道」屬性之一。……可是，近年來這個趨勢有所改變。青梅竹馬在動漫作品中開始節節敗退。鐘情多年的男主角往往被不知從哪裡來的女主角強勢搶走……更甚者，青梅竹馬角色近年更有路人化跡象。……。²⁰¹

文章中認為，青梅竹馬（幼馴染）這個曾經的王道屬性，在近幾年的作品中有節節敗退甚至是路人化的趨向，文章作者更以「韋斯特馬克效應」為例，認為青梅竹馬的屬性不會成功是有生物學上的理據，然而「義妹」（無血緣關係的妹妹）似乎不受這個影響，但作者也表示這些討論並不一定能代表所有作品的實際情況，而「韋斯特馬克效應」只是試圖為青梅竹馬最後不能與男主角在一起的結局提出一個相對較科學的解釋。而文章下方的討論也相當熱烈，有從作品角色來討論，也有從「套路」這點切入，文章作者也嘗試與網友進行互動，以下各舉一例說明之，例中所示之「團長」即為文章作者，回應以前加箭頭並低一階表示：

匿名：個人覺得是就劇情而言難有突破吧，缺乏戲劇性。……想要有自己空間的作者通常主力不會選青梅竹馬吧。讀者也看膩了常見的發展，進一步導致作者難寫，最後造成的就是青梅竹馬老是當砲灰的現狀（攤手）。

→團長：你說的理由算是很有說服力。特別是有關戲劇性的部份。另外個人認為那些非青梅竹馬的主角的另一個優勢就是帶來很強的刺激感。……最近某部修羅場（按：應是指《我女友與青梅竹馬的慘烈修羅場》）的小說的青梅竹馬是少見的例外。千和的表現非常強勢。

²⁰⁰ 冉永平，2012，《語用學：現象與分析》，北京：北京大學出版社，頁 55。

²⁰¹ http://www.thesosblogger.com/2012/06/blog-post_15.html，2017 年 4 月 25 日，下午 8 時 39 分。

匿名（即不願顯示名稱）網友就青梅竹馬的套路提出了看法，認為是近幾年來青梅竹馬的劇情在創作上很難突破既有框架，正是因為這個「王道屬性」可寫的內容已經被寫盡了，而讀者也看膩了類似的套路，導致創作者在創作上無法有新的進展，因而造成了全淪為砲灰的命運。文章作者也深表認同，並認為非青梅竹馬的角色是可以帶來很強的刺激感（筆者以為是有更多書寫及操作的空間），但也舉出了一部小說中的青梅竹馬是少見的例外。而也有網友直接從角色的特性來發表意見：

Wyvern：提到青梅竹馬，我直接會想到水瀨名雪……至於幼馴染會失利，除了太熟悉以至於缺少感覺，大概是得不到的東西會比較好的劣根性導致（恩，還有女主角光環）。

→團長：……個人也覺得這個因素有關。人總是不懂珍惜已得到的東西。²⁰²

而 Wyvern 網友則提到了由 Key 製作的作品《Kanon》中的女性角色水瀨名雪，該角色在作品中即是主角的青梅竹馬，對主角抱有好感，但該角色為何被該網友提到，可能只有體驗過該作品的閱聽人才有辦法理解。此外他也提出對幼馴染類型的角色慘遭失敗的命運提出了看法，認為除了男女兩人太過於熟悉之外，另外還有女主角光環及一種自以為是的距離美感，就這個點文章作者深表認同。在這篇文章之中，文章作者除了發表文章表述自身意見外，也對網友提出的問題或觀點進行交流，網友彼此之間也有互動，相較於前文討論作品一小節中，PTT 的文章作者並未出現而言，算是較完整的對話。

三、討論作品面向的群體

ACGN 作品為了照顧到不同的閱聽人，通常會在內容上區分出觀眾的群體，年齡、性別、題材及風格等皆是常見的區分標準，其中性別較常被作為區分作品的第一道判準，但有些作品是能照顧到兩方的。究竟要如何從作品內容明確區分出「男性向」或「女性向」，在愛好者群體之中通常會有諸如「角色繪製風格」、「劇情描寫」、「男女性角色比例」等幾個較粗略的標準。假設某作品走萌系風格、女性角色多於男性角色及裸露鏡頭較多，通常會被認為是「男性向」作品；而另外某作品以女性為主角，周旋於眾多美型男性角色之間，且心理描寫較細膩者，會被認為是「女性向」作品。但是否男性一定喜歡男性向作品，女性則一定喜歡女性向作品？這個問題並無正確的答案，完全取決於個人喜好，然還是有人對此產生疑問，甚至有些微的刻板印象，如巴哈姆特「女性向遊戲哈拉版」的〈【問題】沒問題吧〉一文：

如果有男生在玩女性向遊戲
但是確認他的性向沒問題
那他的心態是甚麼？²⁰³

²⁰² http://www.thesosblogger.com/2012/06/blog-post_15.html，下午 9 時 20 分。

²⁰³ <https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=579>，2017 年 4 月 19 日，下午 3 時 18 分。

這段文字即帶有一些刻板印象，認為女性向遊戲只能給女性玩，如果男性玩了女性向遊戲就會被懷疑性向方面或心態上是否有問題。無論這段文字是有心或無意為之，都引起了網友的討論，大多不贊同發文者的論點（以節錄方式為之）：

zoe0910：你說的女性向遊戲是指"乙女取向"還是"BL取向"？如果是前者，那沒什麼問題呀~就跟女生也愛看少年漫畫一樣……況且乙女向遊戲「基本上」都比男性向遊戲正常些……如果你指的是後者，那我真的不太了解了…因為就算是女生也有很多人不能接受，何況是男生……。

natsuuda：為什麼會擔心男生玩女性向遊戲，心態或性向上就出現問題了呢？遊戲做出來就是給人玩的，女性向是一種分類，主要是針對女性的市場……。

tn710949：（引用 natsuuda 文字，略）本人也是同意版主（按：指 natsuuda）的想法 像我自己也是男性玩家 也喜歡玩這種類型的遊戲……。

natsuuda：（引用 tn710949 文字，略）……很多人心裡都有一些固定的觀念，覺得男生／女生就應該怎麼樣，不應該怎麼樣之類的……與其在意遊戲類型，我覺得注意有沒有過度病嬌或偏激的內容還比較實際點。²⁰⁴

由於發文者的文章被認為是有性別刻板印象的，於是回覆的網友對此提出了一些意見，指出發文者的盲點。據所節錄的文字的論點大約有二個方面，一是認為遊戲歸遊戲，個人性向歸個人性向，「女性向」只是一種開發商面向市場的方便分類，不必對性別與性向去討論，畢竟在這之中還包括個人喜好的問題；二是比起討論性別與性向的問題，更應該要注意遊戲的內容題材適合與否，zoe0910 首先提出了這一點，但並未明確界定出「正常」及「不能接受」的內容，而 natsuuda 雖然是接續與 tn710949 的討論內容，但也指出了需要注意「過度病嬌」或「偏激的內容」兩點，算是對 zoe0910 的補充說明。在這個討論中，雖說發文者的目的是想要詢問他人的意見，但在發文之後並未與回覆文章的網友進行互動討論，僅有網友彼此之間的互動，是較可惜之處。

四、創作經驗及現象分析

創作在二次元文化中是很重要的一環，如果沒有作者創作出作品，就沒有讀者的回饋，以及相關產品的銷售行為，更遑論由熱情讀者所開啟的同人創作。因為同人志大都是自費出版的，不以商業營利為主要目的，具有相當廣闊的創作空間，同人創作可分為兩種，一種是由某部作品的角色延伸的二次創作，另一種是原創同人誌。不管是商業性作品或同人作品都是面向讀者的，一部作品的成功與否，來自於讀者對於作者創作動機的認同，甚至有些作者會直接開設網路平台與讀者進行交流。以下以巴哈姆特創作平台上，網友湛藍琴海討論輕小說創作的文章〈淺說寫作——男性向？女性向？小說風格的選擇與形塑？〉為例：

²⁰⁴ <https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=579>，下午 3 時 31 分。

所謂的「男性向」與「女性向」，姑且不論定義，其實這些名詞的出現，應與出版社的包裝攸關。……事實上，有許多作品也並非能以「男女性向」來概括，是故除非有外在壓力，不然是不需要過於介意這種問題的。……至於該如何有理想的拿捏與調合，端看作者的功力了。

……雖然風格的形塑，往往需有一定的寫作資歷……無論風格是否已經定型，都可以去選擇「自己期望的」風格。……文風往往是自然形成的，精心刻意地塑造大可不必，僅要依順自己的心意用心創作，長期筆耕，自然會有所成果。²⁰⁵

本篇文章欲討論的是有關作品的風格及所面向的讀者群問題，作者直接點出了這是出版社的包裝，雖說面向男性或女性讀者的寫作方式的確會有不同，但也有不能明確區分的時候，除非有外在的要求，不然是不用在意的；而風格的形塑則要看創作者本身的根柢，不用刻意去塑造某種文風，因為無論是何種風格都會有優缺點的，只要順著自己的方式寫下去，總有一天會有成果。而文章下方的回應，大略都針對文中所提的風格塑造及面向男性（或女性）的寫作素材等作為回應，以下各舉一例說明之，例中所示之「湛藍琴海」即為文章作者，回應以前加箭頭並低一階表示：

駱駝商旅：感覺上這些是輕小說的文風@@!?!沒看過輕小說，比較常看武俠或者是西方文學，不過武俠裡面當然還是有像上述所說的友情義氣跟很多女角這樣 0.0

→湛藍琴海：因為巴哈多數創作者都是寫輕小說，也常看到相關的討論，自然會以輕小說元素舉例了。其實我雖然看過大量動漫，但真正的「輕小說」（多指原作）卻很少，而武俠更幾乎是沒看過，一本完整的都沒有……。²⁰⁶

深藍烈火：在下以為，與其說是為了滿足市場需求，不如說是想要投機取巧，畢竟賣萌賣肉賣後宮，比費盡心思想出並完成高質量好作品簡單多了……。

→湛藍琴海：這也是，只是寫賣萌賣肉（按：此指對女性角色的身體描寫），都不思考劇情，確實是很投機取巧的方法，甚至可以說是偷懶了……。²⁰⁷

網友駱駝商旅由於沒有看過輕小說，所以對於原文內所述的文風塑造提出疑問，但他表示內文所述的元素在西方文學及武俠小說中其實有類似之處，而文章作者表示巴哈姆特上多數創作者寫得都是輕小說，所以才以輕小說為例；第二例中，網友深藍烈火對於男性向的寫作元素提出看法，他認為賣萌賣肉一類的作品並不單是滿足市場需求，比起高質量作品來說較容易書寫，而文章作者認為這也可能是另外一種原因，不思考劇情安排是很投機取巧（偷懶）的事情。本文作者是網路小說作家，也是同人小說作者，在與網友互動時大多以自己的經驗出發，去探討現今輕小說寫作的各種現象，無論是寫作經驗或現象分析都有獨到的見解，因此就對話的功能性及目的而言，該篇文章是相當成功的。

²⁰⁵ <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=3028530>，2017年4月28日，下午12時11分。

²⁰⁶ 同註205，下午4時19分。

²⁰⁷ 同上。

本章小結

本章首先以從「常見詞彙」之角度切入，而「常見詞彙」的定義，這是相當主觀的，可能因為生活環境及網路使用習慣等個人因素影響對於「常見」的認知，而在網路發達的時代，「常見」也是一種傳播媒體以及使用者共同建構出來的現象，因此在搜尋引擎檢索出的資料數量是最直接的反應，由於 Google 在亞洲許多國家的使用頻率較高，因此本文將採用 Google 作為資料檢索的目標搜尋引擎。搜尋引擎在經年累月之下產生龐大的關鍵字群，在這之中必定有時常被使用者搜尋的關鍵字，只要能夠進入人們的視野，多少會引起查找的動機。若一個字詞能被穩定地作為關鍵字使用，則表示該字詞的接受度是相對高的，可做為是「常見」的條件，另外輔以 Google Trend 搜尋趨勢，來做為篩選的手段。

詞彙選擇的部分，以傻呼嚕同盟《ACG 啟萌書》所提及之「萌屬性」、維基百科中「萌屬性」及「日本動漫迷術語列表」二詞條及萌娘百科「萌屬性」詞條所列舉之相關詞彙進行檢索及熱門度分析，分為單音詞、雙音詞及多音詞三個項目，以搜尋結果及熱門程度平均大於 20% 以上作為篩選條件，在單音詞部分選出「萌」、「宅」、「控」三詞；在雙音詞部分選出「同人」、「動漫」、「腹黑」；多音詞部分選出「男性向」、「女性向」、「幼馴染」等詞。

而在第二節將前節篩選出的詞彙進行詞源及意義上的探析。動漫詞彙經歷了各種方式進入使用者的視野，在一定程度上失去了原有的樣貌，而詞義在使用時可能被使用者解釋並派生出更多的意義及新詞，因此本節分為兩部分，第一部分對於該詞進行源流上的考證及意義上的解析，試圖找出被篩選詞彙在最初被使用時所具有的意義；第二部分則將分析構詞法，構詞法即是詞的內部結構的問題，而內部結構的分析，是將詞拆解至詞素後，依據現有的詞類進行分析，並歸納出某一詞在何種詞類的情況下具有何種意義，以及何種詞類時的使用及構詞方式。在單音詞部分，分析作為詞單獨使用及詞素構詞時的各種狀況。而雙音詞及多音詞部分，則先行判別該詞為詞組或是詞素，以內文歸納的情形而言，大多屬於合成詞，但在一定情況下可以做為構詞的詞素。

第三節的部分則歸納了四種使用動漫詞彙的使用語境，分為討論作品內容、角色觀察、目標群體及現象觀察等四種情形，試舉出數個和前文所舉詞彙相關的語料，討論作品部分由於動畫及漫畫的作品不斷的推陳出新，每一位閱聽人所接觸到的作品並不一定相同，他們在觀賞作品之後，如有疑問之處或想與他人分享心得時，便會利用網路平台，利用「發表文章」的功能提出自己的看法，也能利用網路的即時性與其他網友進行交流，只要能引起他人共鳴之處都是討論的對象；角色特性的討論在動漫作品中不算少數，人物的性格塑造及其外在的衣著樣貌會作為閱聽人對於該人物的第一印象，當一部作品被熱烈討論時，對於角色特性（屬性）的討論自然會成為閱聽人們的討論的話題；ACG 作品為了照顧到不同的閱聽人，通常會在內容上區分出觀眾的群體，「男性向」或「女性向」是最為常見的區分標準，但有些作品是能照顧到兩方的，或是處於中性地帶。究竟要如何從作品內容明確區分出男性與女性取向的作品，通常會有「角色繪製風格」、「劇情描寫」、「男女性角色比例」等幾個較粗略的判準，但並不一定適用於所有作品；創作

在二次元文化中是很重要的一環，作者創作出的作品，連帶影響了各種層面，更遑論由熱情讀者所開啟的同人創作。無論是商業性作品或同人誌，作品的成功與否，來自於讀者對該作者的作品內容、畫風或人物設定的認同。前述四個語料分別來自 PTT 文章（含推文）、巴哈姆特個人頁面、個人部落格文章及討論區等四個來源，會採取這些來源，主要是來自於這些站台都有提供文章作者與讀者互動的功能，於此之中便產生了對話語境。但所舉四例並無法涵蓋所有二次元文化中各個層面，僅止於讀者、作品與作者三個面向，有關業界、商品行銷及社會氛圍等較深入的題材，限於時間、篇幅及能力目前暫不討論。



第四章 動漫詞彙的傳播、轉變及影響

本章第一節將先從動漫詞彙傳播的可能方式進行討論，擬以目前流行的社群網路、新聞媒體及紙上材料三個途徑作為討論的中心。而第二節擬以前章詞義分析及歸納的結果為基礎，以時下社群網路及新聞媒體作為語料擷取對象，觀察標題（或內文）所使用的與前章相同的詞彙是否有意義上的改變，並分成兩部分探討，意義部分將分為保留基礎意義、詞義擴大與縮小並存、詞義指稱範圍擴大及同義詞衝突三種情況，詞性變化部分再由所列舉之材料進行分析；第三節則探討進入漢語詞彙系統中的動漫詞彙，經歷過台灣社會文化洗禮之後是如何變化的，並討論其背後可能蘊含的社會文化面向。

第一節 網路作為傳播媒介

現代社會處於一個不斷發展且變化迅速的時期，而通訊傳播的方式亦隨著時代的進展有所演進。電腦網路及行動設備尚未普及時，人們只能靠著報紙、收音機及電視新聞獲得新的資訊，現在只消能夠接收網路訊號的設備，即能迅速的獲取大量的資訊，迎來資訊數位化的時代。然而報紙、收音機及電視新聞等傳統媒體並未完全消失，而是透過較先進的資訊技術建構傳播的平台，雙管齊下，諸如電子報、網路廣播等都是較常見的方式。而詞彙的傳播速度亦隨著網路普及率上升、資訊平台不斷的開發及社群網路的興起，能在短時間之內進到網路使用者的視線之內，而使用者亦可以對詞彙進行獨到的詮釋或賦予新的意涵，但這些新穎的意義是否能夠廣泛流播，接受度佔了重要因素，接受度高則使用頻率不在話下，甚至可以進入日常交際的使用，反之則是曇花一現，隨著時代的演進消逝。以下將對上述所提及的傳播方式進行前景式的論述，先以網路的發展作簡單的討論，然後探討在網路作為主要傳播工具的現代，傳統媒體是如何與時俱進的。

一、網路的發展

網路起源於冷戰時期美國國防部所設立的 APRANET，APRANET 採用「封包交換」²⁰⁸ 技術，確保傳遞資料的完整性，然而在此時的電腦都是大型電腦，一般使用者並沒有能力取得，直到個人電腦(PC)出現並普及後，使用者開始有了網路的需求。網路作為一種媒介時，檔案的傳輸是透過「超連結」進行，超連結即是發送端對所要傳遞的訊息設定一組文字（或數字）作為連結，使用者只需點選連結就可以獲得資訊，而這種特性讓使用者得以在不同的連結之中進行不同文本的閱讀，也造就了早期網路發展的特色：單向閱讀。然而單向閱讀也造成了網路發展的困境，據 Melvin L. DeFleur 及 Everette E. Dinnis (2012)所述，2001 年發生了網路泡沫化，對於網路的質疑聲浪四起，其中以吸引眼球為

²⁰⁸ 封包交換(Packet switching)是一種傳輸技術，主要在發送端將訊息切割成多個封包，由不同路徑傳遞到接收端組合成一個完整的訊息，若有封包在傳遞過程中失落，發訊端則會再次傳送相同的封包。詳閱：Melvin L. DeFleur, Everette E. Dinnis 著 戴皖文審定 王筱琨/勤淑瑩譯，2012，《大眾傳播概論》，臺北：雙葉書廊有限公司，頁 261。

目的單向閱讀被認為是與網路生態不符合，因此在 2005 年召開 web 2.0 高峰會，主張讓使用者與設計者之間可有協作的機制，讓使用者創造出更大的個人價值。而現今的網路處於 web3.0 時代，除了使用者在網路平台上發揮個人價值外，平台提供者也會依據使用者的需求，提供他們可能會有興趣的內容，以及發展各種以往被認為在網際網路中不能實現的目標，諸如物聯網、人工智慧等。

二、網路傳播

網路傳播，即以網路作為傳遞的工具，以使用者及資訊提供者作為主體所展開的活動，南宏師、張浩(2008)指出網路傳播對於傳播理論有著兩點突破，一是訊息的傳遞與接收之間的角色區分被打破，並不是傳統所謂訊息傳播者及訊息接收者兩種單向的角色，此外這兩個角色間存在著互動關係，訊息的內容可依據不同的意見而有不同的呈現。²⁰⁹二是傳播方式的多樣化，現今對於圖片、文字、音頻等內容基本上都可以以網路作為呈現的載體，成為多樣化的大眾傳播工具，實現了媒體與不同群體之間的傳遞功能。²¹⁰此外人們在現實生活中的語言交際，容易受到外在身分的制約，言行一致常常受到要求。但網路傳播是一種開放性的傳播，使用者可以自訂一個身分來參與網路上所有活動，所使用的語言文字自然也不必符合身分舉止，但也要符合大多數網路使用者的約定俗成的「習慣」，這種「習慣」即網路語言。

在語言的交際中，有著口頭語及書面與兩種形式，張有軍於〈口頭語？書面語？—網路語言對語體二分法的挑戰〉(2009)一文中指出口頭語有「結構的不完整性和說話者與說話場合的緊密依存性」²¹¹；而書面語則反之，「語言結構完整，語言使用者不依賴於說話場合」²¹²，但網路語言的特徵恰恰位於二者之間。網路語言是在網路作為傳遞工具的情況下所產生的另類現象，它的表現形式是以書面文字產生，但所表現的內容卻是網路使用者的獨特用語。這些用語有著共性和殊性，共性在於所使用的語法和文字通常會有一個主要語言為基礎，並結合該地區文化作為共同的背景知識，使日常的交際可以暢通無礙；而殊性在於，語言文字的使用會隨著使用者參與不同的群體有著不同的變化，而詞彙是最直接的反映。

不同群體皆有其特殊用語，而這些特殊用語具有秘密語的性質，劉中富(1998)指出，秘密語與公眾交際的性質不同，屬於「非公眾交際」²¹³的範圍，「無論使用常規的語言形式，還是未依定的表達目的而使用具有修辭色彩的語言變異形式，都不有意識地迴避局外人，只是有特定的受話對象而已……局外人一旦接受這些話語形式，也能聽懂或讀懂。」²¹⁴而網路語言亦同時具有兩種特性，它採用漢語的文法及書寫符號（即「常規語言形式」），對於局外人而言就算不是很了解某些詞彙的實際內涵，他們也可以看得懂文字及語意。但這些詞彙同時也起著身分識別的功能，若要加入某群體，則必須熟悉該群

²⁰⁹ 南宏師、張浩，2008年，《網路傳播學》（北京：國防工業出版社），頁126。

²¹⁰ 同上註。

²¹¹ 張有軍，2009，〈口頭語？書面語？—網路語言對語體二分法的挑戰〉，《US-China Foreign Language》，頁5。

²¹² 同上註。

²¹³ 劉中富，1998，《秘密語》，北京：新華出版，頁1。

²¹⁴ 然劉中富也提出了另一種秘密語的性質：「而有時它卻使用非常規的，甚至是有意歪曲的語言的變異型式……以達到內部交際的目的。」。同上註。

體內部的特殊表達方式及用語涵意，如此較容易取得該群體內部人員的認同。

然而網路具有開放性，除非刻意設定閱讀權限，否則所有網路使用者皆可以取得各種資訊，因此一些在網路普及前，只在特定群體內部使用的詞彙逐漸的不再具有秘密性，詞彙的各種意涵也被公開，但要如何使用在特定語境下仍有一定的秘密性，因此筆者認為這是一種「部分秘密性」。動漫詞彙的傳播即是在上述背景之下開始廣泛流傳。

三、網路社群

社群一詞譯自 **community**，亦被稱為群體，是指因為有著共同價值觀而聚集的社會單位。一般而言社群是比家還要大的社會單位，當一群人為了達到目標或解決問題時，群體就能發揮聚集的功效，彼此之間可能需要同時面對信念、風險等問題，而這也在在的影響到社群參與者的身分認同。

網路社群的形成也有類似的過程，當使用者在接收訊息的同時，他們可以透過特定的平台來交流意見，甚至對訊息進行傳播，在這之中可以找到與自己所關心的事項及相同目標的網友，南宏師、張浩(2008)指出這是一種「網絡中的群體傳播」²¹⁵，此時一個社群隱然成形，但這個社群突破了傳統社群的時空限制，也跨越了社經地位的界線，只要有網路，人人都可以成為這個社群中的一份子。但網路上提供類似功能的平台眾多，部落格、論壇及討論區都具有類似的功能，在使用群體上還是有一定的差別，此時社群網站的就發揮了聚集的效果。現今知名的社群平台有 **Facebook**、**Google+**、**Twitter** 及 **Plurk** 等，提供了各種聯繫及交流的管道。此類網站通常通過朋友之間的聯繫串聯彼此的關係，使用者彼此間的社交圈會不斷地擴大和重疊，並在最終形成龐大的社群。

社群網站為資訊的交流與分享提供了新的途徑，以 **Facebook** 為例，舉凡網站的超連結，除非使用者設定隱私瀏覽（即限定觀看對象），否則都是即時的公開在網站上，每一位網路使用者皆可以查找該網站，甚至在連結底下與訊息發布者進行對話交流；另外，該網站提供了「建立社團」的功能，除了讓使用者可以簡易的方式號召志同道合的朋友建立群組，進行交流及分享資訊，亦可透過「舉辦活動」活動的功能號召各地的網友參與活動，此即「網路社群」（亦可稱為「虛擬社群」）。

社群網站與眾多社群平台的差別在於，社群網站通常都有一定的知名度及龐大的使用人數，對於非該網站會員的使用者來說，在選擇使用平台時，親朋好友是否有在使用該社群網站通常會作為考慮因素之外，此外龐大的使用人數及簡單的操作亦是口碑上的保證，甚至有業者透過社群網站進行商業行銷，然而社群網站為人詬病的是隱私方面的問題，若不熟悉設定方式則所有個人資訊容易外流；而各式社群平台的優點在於多樣性，不同的平台都有其特色功能以吸引網路使用者加入，如痞客幫(**pixnet**)、隨意窩(**Xuite**)等，然而這些平台的知名度較大型社群網站低，而且對於人際關係的拓展及社群的形成幫助有限，但若使用者經營得宜，亦可發展成龐大的社交網路。

四、網路傳播媒體

語言以及語言的使用是傳播的重要核心，當然人們在進行交際時，會使用兩種語言形式來溝通，一種是口頭語言，一種是非口語。口頭語言即人類日常生活中的言語行為，彼此之間透過一種有系統，並承載一定社會意義的符號，此種符號會隨著社會的演進不

²¹⁵ 南宏師、張浩，2008，《網絡傳播學》北京：國防工業出版社，頁 195。

同而複雜化；而非口語則是排除口頭言說之外的溝通模式，舉凡手語、肢體語言及旗語等皆是非口語的範圍。但無論是口頭語或非口語，在訊息的傳遞上有類似的方式，訊息傳播者首先要具有傳遞特定意義訊息的動機，以各種方式「編碼」，將這些特定意義依附於符號或動作，並將訊息「傳送」給接收者，最終接收者將這一組訊息進行「解碼」以了解傳播者的意圖。

Melvin L. DeFleur ,Everette E. Dinnis(2012)認為，從古到今人們一直設法將訊息保存或傳遞到遠方，「除了速度與閱聽眾的多寡外，現今大眾媒體的功能與舊日相去無幾。」²¹⁶，人與人之間的交際雖是基本的傳播方式，但在科技載體輔助之下突破時空的限制，可以用多元化的形式承載訊息，無論是文字形式的書信及報紙，抑或是圖像、聲光及影像，最終的目的在於將訊息傳遞給遠方的接收者，這就是媒體的所扮演的角色。而網路普及相關技術的演進，訊息發布者與接收者之間的時間差逐漸減少，接收者可以最即時的接收訊息；此外，數位化的技術越來越成熟，許多媒體利用電腦軟體製作出結合多種媒體形式的訊息，透過網路迅速地傳播，以滿足閱聽人對於此類訊息的需求，亦利用社群網站提供的嵌入功能，在訊息的下方與閱聽人進行互動，除了顯示該媒體對於閱聽人的親和性外，也同時在增強自己的影響力。媒體在網路的輔助之下將訊息向世界各地傳遞，時空上的優勢使媒體拓展了自己的傳播空間，因此接收者並沒有辦法迴避網路媒體對自己生活的影響，他們需要網路媒體提供的資訊，從中獲得符合自己需求的訊息，亦透過網路發出自己的聲音，可見網路作為一種新的訊息傳遞方式，對於現代人來說是不可或缺的。

第二節 動漫詞彙意義的轉變

詞彙是音義的結合體，一經結合之後會具有相對的穩定性，然而它又做為一種語言的材料活躍於言語之中，經過使用者的接受後，可能會隨著當時的社會文化進行變化，因此葛本儀(2014)認為在這相對穩定之中，又會不斷的變化，「詞義的發展演變和語言中其他的成分一樣.....它既可表現為歷史的變化，也可以是臨時的變化.....。」²¹⁷，而這些變化最初都是一種臨時的變化，臨時的變化主要是人們在交際的過程中，會創制一些新的語言成分，或創造全新的詞彙、或就原有的詞彙基礎上進行改造，亦可通過各種手段使詞彙的義項增加（或減少），這些手段豐富了詞義系統。而動漫詞彙的情況相較之下較特殊，這些詞彙大都以日本漢字形式表示，在原始意義上屬於外來語借詞，然而這些漢字在漢語的文字系統中通常都是已經存有的詞素，而這些詞在台灣社會環境下，作為詞素衍生出各種不同的構詞形式²¹⁸，這些詞素在詞素義上或保留了該詞在二次元文化中的基礎意義，或在基礎意義上加入了別具個人特色的解釋，經由前述各種形式的傳

²¹⁶ Melvin L. DeFleur ,Everette E. Dinnis 著 戴皖文審定 王筱琬/勤淑瑩譯，2012，《大眾傳播概論》，臺北：雙葉書廊有限公司，頁 13。

²¹⁷ 葛本儀，2014，《現代漢語詞彙學》，頁 175。

²¹⁸ 孫銀欣認為這些詞素屬於「移植詞素」，移植詞素是指從其他某一個民族的語言之中，選取本民族語言系統中原來沒有的某些詞彙，並按照本民族語言的特點和要求，以適當的方式進行不同程度的改造，詳見孫銀欣，2013，《現代漢語詞素系統研究》，北京：中國社會科學出版社，頁 58。

播媒體，進入了閱聽人的視野。本節將分為兩個方向，對前章所篩選出的詞彙根據實際使用的情況進行分析，第一是將以意義的轉變作為討論的中心，分為「保留基礎意義」、「詞義縮小及擴大並存」、「詞義指稱範圍擴大」及「同義詞衝突」四種情況，並舉出社群網路及新聞媒體的實際應用例證；而第二則是將以第一部份的材料，先以構詞法進行拆解分析，再探討在特定構詞形式下，該詞素的詞性是否與原詞產生了變化。以下擬以「新聞知識庫 2.0」²¹⁹所列出之四大報（聯合報、中國時報、自由時報及蘋果日報）之電子版新聞標題及社群網路(Facebook 為主)二者做為資料來源，時間限定 2011 年 1 月 1 日起至 2016 年 12 月 31 日止，但因 facebook 的隱私機制的緣故，將以公開的粉絲專頁之公開訊息（含貼文、介紹）作為語料來源²²⁰。

詞彙系統是開放的、動態的，葛本儀(2003)認為動態是語言的基本屬性，而這個屬性又要回歸於人們對於語言的態度，人們依賴語言進行交際及思維，每個人的習慣模式不同，因此所選擇的語言材料不同，如果沒有這些需求，則語言風格、個人色彩等差異性就不存在，因此語言是動態的，並無所謂靜止的語言，而語言系統中變動最大且最頻繁的就是詞彙。「在共時狀態下，詞彙系統中的要素與外界發生關係，被不同的人使用於不同場合和目的。每個從系統取出的詞都會因語境和使用者的認識不同、目的不同而產生正常變體和超常變體²²¹.....在聚合關係中的分布位置也不是固定不變的，他會隨著變體的導向產生新的聚合關係.....。」²²²，這種變化可以直接反映在新詞的產生、舊詞的消亡及詞義的變化，而本文所關注的焦點在於詞義的變化。

漢語接受外來的詞素前，都要經歷過一些改造和調整，以便符合漢語使用者的習慣及需求，以便於使用及進行構詞。而在各種傳播媒體的推波助瀾下，人們接收為數不少的外來語詞彙，這些外來語詞彙為方便表達新概念之外，使用者對該詞彙意義的理解可能會因人而異，如同前文不斷提到的，若這些因人而異的理解廣為人所知，則原詞的意義可能會產生分歧，或取而代之。尤其是前文所提到的由動漫而來的日語詞彙部分會採用漢字作為書寫符號（或漢字與假名的組合），因此在引進時大多直接照搬（或省略假名），使人們不必再進行改造或調整的手續就能使用這些詞彙。然而這些詞彙所採用的漢字在漢語中已是現存的詞素，通常這些詞素的意義是不會有太大的變化，但在作為詞使用時可能會因不同的語境，使得適用性範圍或詞義指涉的對象發生了變動，下文將以前文所舉之九個詞彙作為語料搜尋的基礎，並以所搜尋的語料為對象，進行現象的歸納及討論。

²¹⁹ 該資料庫由大鐸資訊代理，結合報紙標題索引及單篇剪報全文影像，是為查找報紙資訊的時可利用的工具，收錄聯合報、中國時報、自由時報、蘋果日報等十五份知名的新聞媒體。網址：http://hunreq.com/ttsnewsc/ttsnewskm。

²²⁰ 因擷取語料對象主要在於一般網路使用者，因此新聞媒體所經營的粉絲專頁將予以排除。

²²¹ 在本段文字中並無解釋何謂正常變體及超常變體，但在《漢語詞彙學》書中 753 頁及 772 頁分別以「常規義位變體」及「非常規義位變體」說明之：「常規義位變體，即義位在語言運用中產生的變體沒有改變原有的語言意義和所指，與本體相等或相近，只是某些靜態義素有所流動或凸現」（頁 753）、「非常規義位變體，是指義位本體進入言語中後，在原有義位的基礎上超出其意義範疇，產生了與原義位不同的新的義位變體，是詞與指稱對象之間關係的改變。」（頁 772），而義位變體形成的原因有語言系統內部機制的作用（交際功能的變化、詞義系統的自我調適）、語境的解釋和制約、心理機制及邏輯依據等，詳請參看葛本儀主編，2003，《漢語詞彙學》頁 782-794。

²²² 葛本儀主編，2003，《漢語詞彙學》，頁 639。

一、保留基礎意義

基礎意義與漢語詞素中的基本義不同，基本義屬於多義詞的範疇，據符准青《現代漢語詞彙》(2008)書中第四章所言，多義詞的各種義項可分為：本義、基本義、引申義及比喻義四種，基本義指得是現今常用的意義。基本義和本義兩者的差別在於，本義是在古典文獻中所見之最初的意義，有些本義尚在使用，此時基本義與本義一致，但若本義已經消失或不再使用，則是兩者不一致的情形。本文的基礎意義，即該詞彙進入台灣漢語系統時所被認識的意義，即二次元文化在日本發展時被使用的意義。通常這種詞彙具有意義上的不可取代性，或是在台灣社會中並沒有類似的用法的，使得使用者必須使用該詞才能表達概念或所指涉的事物，如男性向、女性向及同人三個詞即是，以下將依序討論。

「男性向」一詞如前文所言，是指性質為「面向男性」的ACG作品，而「女性向」同理，指性質為「面向女性」的ACG作品及相關產業，二者在內容風格上有相當大的差別。目前在台灣漢語系統中，尚未發現類似的詞彙或更能精簡表達兩者概念的詞，而在新聞標題搜尋中僅搜尋到一篇以「女性向」為題的新聞²²³：

72. 〈動漫祭揭幕 萌系退燒 女性向興起〉²²⁴

該標題為新聞內容中的一小部分：「萌系美少女已不再獨霸，以女性客群為訴求的女性向興起」²²⁵，文中提及萌系美少女，明確指出「開拓動漫祭」向來以男性作為主要客群²²⁶，然此處提到「女性向」，表示是相對於「萌系」的另外一類，表示記者觀察到在以男性為主的動漫祭中，面向女性群體的內容逐漸興起，是一種較新奇的現象，於此並沒有脫離二次元文化的範圍。而Facebook的搜尋結果大體上亦不脫此範圍：

73. 「今天這場本來就是女性向真人配對大宗場」²²⁷

74. 「《浮士德的噩夢》和《五月茉莉》團隊……為中心的女性向遊戲……。」²²⁸

75. 「這次要向大家介紹繪師是鈴音れな……她的作品有男性向與女性向的……。」²²⁹

76. 「目前成員有……主要創作男性向同人誌及相關周邊。」²³⁰

²²³ 若以「以男性為……」或「以女性為……」等字詞做搜尋則得出的結果遠遠超過「女性向」及「男性向」，推測前者應是台灣所習用的語法形式。

²²⁴ <http://news.ltn.com.tw/news/life/paper/469915>，2017年5月22日，下午12時28分。

²²⁵ 同上註。

²²⁶ 開拓動漫祭(簡稱FF)的目標讀者群以男性為多，而台灣同人誌販售會(簡稱CWT)而是以女性做為目標讀者群，但為何會有如此明確的區分，CWT主辦人鄭文福先生表示這是目標讀者群的差異，詳見王佩迪主編，2016，《動漫社會學：本本的誕生》，臺北：奇異果文創事業有限公司，頁128-129。

²²⁷ <https://www.facebook.com/HornyDragonTW/posts/540316196079110>，2017年5月22日，下午12時38分。

²²⁸ <https://www.facebook.com/iro.dang/posts/962534567192962>，2017年5月22日，下午12時40分。

²²⁹ <https://www.facebook.com/PIXIVday/posts/563864347045585>，2017年5月22日，下午12時50分。

²³⁰ <https://www.facebook.com/pg/奶昔工房-Milkshake-Work-682253868507286/about/>，2017年5月22日，下午

Facebook 上的搜尋結果仍以 ACG 相關的內容為大宗，如例 73 中的同人誌場合、例 74 中的遊戲作品、例 75 中的繪師及例 76 中的同人誌社團介紹等，另外也有網友自行創作的小說以及一些介紹性的文章。然在查找資料的過程中，發現面向男性受眾的作品中標明「男性向」的情形並不多，不標「男性向」可能這與多年來 ACG 作品大多數是以男性閱聽人作為主要觀眾，因此被理所當然地認為不需要，但近幾年以女性受眾為中心的作品快速的增加，在介紹作品時大都會特別標示「女性向」，如「女性向小說」、「女性向遊戲」等，除了與多數男性喜好的內容形式作區別外，筆者認為此亦是為吸引潛在的女性客群的手段。

「同人」一詞，在漢語中最早可溯源自《易經》的同人卦，日語中也有「同人どうじん」(Doujin)，該詞指志同道合的人。雖說「同人」是漢語中現存的詞彙，但現今用於動漫中的「同人」，是指與志同道合的人不以商業營利為目的，對於正式出版的動畫、漫畫、文學作品、電影及遊戲作品等進行二次創作，甚至也有原創的作品，就四大報的搜尋結果而言，大都不脫此範圍：

77. 〈電玩說書人跨越遊戲與主流社會：做孫中山的同人〉²³¹
78. 〈ABL 組同人樂團 唱出動漫想像力〉²³²
79. 〈駁二同人誌創作展 首獎萬元〉²³³
80. 〈應付同人誌展數十萬人潮／軟銀基地台 用氣球升空〉²³⁴

例 77 中以「做孫中山的同人」的句式，說明製作以孫中山先生的相關史料作為遊戲製作的素材，是為對史料的再次詮釋；而例 78 的「同人樂團」的主要目的是對 ACG 歌曲進行翻唱、改編等，二者皆屬於二次創作的範圍。而後二者則是較常見的用法，表示對於以平面刊物（無論是紙本或電子）作為載體的二次創作或原創作品。但在這之中也有以「志同道合」作為闡發重點，如故宮主辦的「同人書畫交流」²³⁵中的「同人」即是。至於 Facebook 上對於「同人」一詞的使用相當多：

81. 「發現了一個超高水準的同人作……故事內容也極具原作風格」²³⁶

1 時 00 分。

²³¹ <https://www.ptt.cc/bbs/Old-Games/M.1404012961.A.9B5.html> 2017 年 5 月 22 日，下午 4 時 00 分。（資料來源原為聯合新聞網，但聯合新聞網中該文的連結已失效，因此採用 PTT 轉載之文章。）

²³² <https://tw.news.yahoo.com/abl-組同人樂團-唱出動漫想像力-192838667.html>，2017 年 5 月 22 日，下午 4 時 50 分。（資料來源原為中時電子報，但中時電子報中該文的連結已失效，因此採用雅虎轉載之文章。）

²³³ <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20121108/34628564/>，2017 年 5 月 22 日，下午 4 時 54 分。

²³⁴ <http://news.ltn.com.tw/news/world/paper/804387>，2017 年 5 月 22 日，下午 5 時 06 分。

²³⁵ <http://news.ltn.com.tw/news/supplement/paper/811743>，2017 年 5 月 22 日，下午 5 時 09 分。

²³⁶ <https://www.facebook.com/TIGER.I.DRAGON/posts/180366398755169>，2017 年 5 月 22 日，下午 5 時 19 分。

82. 「同人誌及動漫相關網站上以初音未來為主題的插圖也受到注目……。」²³⁷

83. 「如果是女性提督這絕對是一本具有參考價值的同人本。」²³⁸

由於 Facebook 為公開的社群網站，因此許多使用者會借此一平台張貼活動訊息及宣傳商品，同人創作也不例外，就目前所觀察，「同人」一詞也大多指向二次創作的作品，使用上都會搭配所使用的載體或最終呈現的方式，如「同人誌」、「同人文」或「同人小說」，但也有較泛指性的用法，如例 81 中的「同人作」及「同人本」即是。

綜上所述，「男性向」與「女性向」兩個詞彙在新聞標題中被使用的狀況僅有一例，但嘗試以「以男(女)性為……」此一句式搜尋所得之結果較多，推測後者是較習用的語法形式；而「同人」一詞在新聞標題中所得出的結果相較之下多一些，所指涉範圍不脫二次元相關的創作內容，若以「志同道合」作為關鍵字搜尋，所得之結果與前二詞的狀況類似，然而「志同道合」僅是現今「同人」的部分意義。

然以 Facebook 的使用狀況來說，由於是開放式網站，因此相關社團、同好或商家皆以不同的目的使用詞彙，從作品分享(評論)、活動宣傳至商品販售訊息皆有之。總體上來說，兩個平台所得出的使用語境仍圍繞在 ACG 相關的內容，意義指向也相當的穩定，截至目前(2017年6月6日)尚未觀察到有超出的部分，但網路是開放的空間，或許往後會發展出特殊的用法。

二、詞義縮小及擴大並存

詞義除了隨著使用者的理解有擴大情形外，也有隨著使用者理解的不同而有縮小及擴大的情形同時存在，「動漫」一詞即有這種現象。「動漫」一詞在台灣及中國兩地所使用的方式不同，在中國「動漫」現已成為一個單義詞，泛指動畫相關作品；而在台灣原先是作為兩個不同載體的簡稱，簡稱是為人們對於音節較多的詞語進行改造的手段之一，在一定條件下可視為「縮略語」，王立廷等(1998)指出縮略語即是一種詞的簡化形式，它必須要具有「有自己的原詞語」²³⁹、「保留原詞語中的部分字詞」²⁴⁰、「在原詞語的意義上完全相同或基本相同」²⁴¹及「比原詞語簡短」²⁴²四個性質。就前章考察結果，「動漫」的原初形式為「動畫+漫畫」，且所指的意義同於原初形式，又保留了原初形式中的字詞，完全符合王立廷等所提出的四種條件，因此可見「動漫」一詞是為縮略語，但後來單稱「動畫作品」的意義被引入後，兩種使用方式都各有擁護者。

但近年來就筆者的觀察，在網路上使用「動漫」一詞所代表的意義相當模糊，有時指動畫與漫畫，有時單指動畫，有時則會泛指日式動漫風格的相關事物，有時涵蓋了所有以二維平面繪製的作品，甚至自行合成意義，因此以下將先以網路新聞媒體的新聞標題作為考察對象：

²³⁷ <https://www.facebook.com/ema22516643/posts/405710486148397>，2017年5月22日，下午5時25分。

²³⁸ <https://www.facebook.com/kancollection/posts/6044988797479867>，2017年5月22日，下午5時30分。

²³⁹ 王立廷等著，1998，《縮略語》，北京：新華出版，頁27。

²⁴⁰ 王立廷等著，1998，《縮略語》，頁31。

²⁴¹ 王立廷等著，1998，《縮略語》，頁32。

²⁴² 同前註。

84. 〈台北書展 首日湧 6.6 萬人 動漫館搶翻天〉²⁴³
85. 〈日流行文化軟實力 日動漫觀光聖地 邀全球海選〉²⁴⁴

例 84 及例 85 的「動漫」皆代表了「動畫+漫畫」這兩個合併的意義，台北書展動漫館所展出的有國內外各式 ACG 商品供愛好者購買，而展場內所舉辦的簽書會及簽名會也多與 ACGN 作品相關；日本動漫作品有時候會以現實生活的場景作為舞台，當該作品聲名大噪時，作品中所出現的場景會成為粉絲朝聖的目標，而日本政府為宣傳觀光與出版商合作，讓日本及海外讀者票選心目中最喜歡的動漫場景，經過投票後列入旅遊書之中，並規劃出路線讓旅人參考。但除了「動畫+漫畫」的用法之外還有其他衍生的用法：

86. 〈動漫歌姬藍井艾露台灣首唱 宅粉今夜高潮惹〉²⁴⁵
87. 〈台灣動漫有沒有好的主題曲〉²⁴⁶
88. 〈動漫家掃貨逼的 Uni：彩色鉛筆不停產〉²⁴⁷
89. 〈日 pixiv 網站 發掘素人動漫新星〉²⁴⁸
90. 〈平價童裝比可愛 動漫穿上身〉

上例 86 及例 87 的「動漫」皆專指動畫作品，前者所提及的藍井艾露是日本知名歌手，為許多知名動畫作品主題曲獻唱；而後者由標題並無法看出，但內文所論述的對象是動畫作品的主題曲，因此可知標題中之「動漫」即指動畫作品；例 88 中敘述生產色鉛筆的 uni 公司因為「動漫家」掃貨的緣故，將停止「停產色鉛筆」的計畫，而此處的「動漫家」一詞應為記者自創，在其他新聞材料中並無類似的用法，推測是結合了「動畫師」與「漫畫家」兩種職業身分的合成詞；Pixiv 為廣大繪畫創作者提供了展示的平台，提供網友及創作者之間交流的橋樑，而人氣創作者可能會被業界挖角，例 89 標題即是在敘述此種現象，而此處「動漫新星」中的「動漫」一詞的構詞上應似例 88，同為合併概念，指「畫漫畫」及「繪製動畫片」兩種不同的職業進路；而例 90 的「動漫」從標題中的「童裝」及「可愛」及內文綜合判斷，應指以三維平面繪製的可愛人物。

筆者於資料庫中擷取 2011 年至 2016 年，四大報的新聞資料一共 730 筆（聯合 80

²⁴³ <http://news.ltn.com.tw/news/life/paper/557436>，2017 年 5 月 22 日，下午 7 時 43 分。

²⁴⁴ <http://udn.com/news/story/6812/1966023>，2017 年 5 月 22 日，下午 7 時 48 分

²⁴⁵ <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20151024/718358/>，2017 年 5 月 22 日，下午 7 時 53 分。

²⁴⁶ <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20120723/34386855/>，2017 年 5 月 22 日，下午 7 時 58 分。

²⁴⁷ <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/finance/20151203/36932488/>，2017 年 5 月 23 日，上午 10 時 43 分。

²⁴⁸ <https://tw.news.yahoo.com/日pixiv網站-發掘素人動漫新星-181634226.html>，2017 年 5 月 23 日，上午 11 時 43 分。（資料來源原為中時電子報，但中時電子報中該文的連結已失效，因此採用雅虎轉載之文章。）

筆、中時 170 筆、自由 272 筆、蘋果 208 筆)，經觀察後共擷取七例作說明，而此七例中，先分別舉出「動畫」或「動畫+漫畫」兩組用法共四個標題，在舉出與之相異的用法，這些用法多少和原始意義上有所聯繫，然它們或擴大使用範圍，或自創新義，或混合其他概念；在使用的語境上而言，除了「動漫祭」、「動漫展」或「動漫產業」一類的專門報導可以根據性質來判定之外，只要撰稿人認為自己所報導的內容屬於「動漫」的範疇即用之，是沒有限定性的。

而在 Facebook 中，筆者採用「動漫 site:zh-tw.facebook.com」作為關鍵字語法搜尋，目的在於使搜尋到的結果較貼近台灣 facebook 使用者，就粉絲專頁來說，較常使用「動漫」一詞通常集中於一些類型的專頁：各校動漫社、愛好者群體、活動專頁等幾個類型，以政大動漫社為例，在粉絲專頁中的貼文通常會將「動畫」及「漫畫」兩個不同載體切分，在使用方法上較一致：

91. 想要認識更多的偶像動畫嗎？

那就來參加星期四的偶像動畫專題 ver. 1.5 吧！！²⁴⁹

92. 我們這次受到邀請去了進擊的巨人展玩耍

場內的漫畫原稿和超還原的道具、巨人超霸氣！²⁵⁰

兩則貼文的指向相當明顯，例 91 是指偶像為主題的動畫作品，而例 92 則是指《進擊的巨人》這部漫畫作品的手稿，貼文中較少出現「動漫」一詞，以筆者目前看到只有在推廣講座活動提到的講題〈ACG 動漫與 2.5 次元文化〉，此處的「動漫」顯然是配合前面 ACG，在此可以「動畫+漫畫」作解釋。而愛好者群體的狀況因成員來自於四面八方，每個人使用習慣較為不同，有堅持不該以一代全、分別使用、統稱及共存等，在呈現上較為多樣：

93. 〈可以觀看動漫影片的網站〉²⁵¹

94. 「明明都是動漫為什麼差這麼多！5 種動漫周邊的差別待遇！」²⁵²

95. 「本聯盟是以動漫遊戲(ACG)為主的音樂創作團體……。」²⁵³

96. 「偽動漫迷無論動畫或漫畫都會叫成「動漫」。而動漫迷則是叫動畫為動畫，漫畫為漫畫，需要把兩者統稱的時候才會把兩者合稱為動漫。」²⁵⁴

例 93 中「動漫」由於該文章底下列出了許多可以觀看動畫作品的網站(如：巴哈姆特動

²⁴⁹ <https://www.facebook.com/NCCUAC/posts/1315555085165707>，2017 年 5 月 24 日，下午 4 時 53 分。

²⁵⁰ <https://www.facebook.com/NCCUAC/posts/939867032734516>，2017 年 5 月 24 日，下午 4 時 57 分。

²⁵¹ <https://www.facebook.com/notes/尹君の回憶/970530409722354>，2017 年 5 月 24 日，下午 9 時 58 分。

²⁵² <https://www.facebook.com/vsmediataiwan/videos/1329396120441431/>，2017 年 5 月 24 日，下午 10 時 08 分。本段文字由影片中截錄。

²⁵³ <https://www.facebook.com/pg/acgcomposers/about/>，2017 年 5 月 27 日，上午 10 時 57 分。

²⁵⁴ <https://www.facebook.com/notes/anime日本動漫綜合情報網アニメーション/動漫迷還是偽動漫迷/1053018401463315/>，2017 年 5 月 24 日，上午 11 時 50 分。

畫瘋)，加上標題中所提示的「影片」二字，以及網友在文章下面的留言中也不斷提到「片源」、「影片」等詞，應是指動畫作品而言；而例 94 是由影片所擷取的文字，該影片內容大約談及看主流及非主流動畫作品的差別待遇問題，而下方網友也紛紛留言提及自己的經驗，這些留言中有「在家看動漫」（白毛思）、「我的第一部動漫」（Jelly Chew）、「我可是愛日本動畫愛到……。」（楊宇民）及「看個動畫就被說宅」（陳彥任）等一類的文字，因此在本篇貼文中「動漫」即指動畫作品，且和「動畫」一詞一同被使用；例 95 的使用較為明確，直接指名動漫遊戲為 ACG，可直接判別此處動漫即「動畫+漫畫」兩個不同載體的簡稱；例 95 來自於一篇專頁管理員以〈動漫迷還是偽動漫迷〉為題寫成，內容相當具有爭議性，其中第一個論點認為不該稱呼動畫或漫畫「動漫」，只有統稱時才可以用，但下方留言並未對此產生討論，而是另外一篇專頁轉貼該文章時有網友附和：「看動畫就動畫，看漫畫就漫畫，動漫兩個字混在一起講總覺得怪怪的」（Hsin Lin）²⁵⁵、「每次都很想噴動漫這詞，完全不把遊戲改編的動畫當人看」（紙袋陳）²⁵⁶，前者呼應原始文章內容，而後者將文中所言「動漫」解讀成「會動的漫畫」，因此才提出由遊戲改編的動畫此一概念。

而活動貼文方面，與粉絲團一類使用的狀況相較之下較嚴謹，通常會依據活動的內容形式決定該活動的主題：

97. 「2002 年 10 月起舉辦第一屆……固定於每年的寒暑假盛大舉行的動漫嘉年華會。」²⁵⁷
98. 「我們是竹田動漫季籌辦委員會 是由各個民間社團組成……」²⁵⁸
99. 「桃園國際動漫大展」邁入第六屆，2017 年以「動漫科技城 遊戲夢園地」為主題，讓臺灣的動漫夢想由桃園起飛迎向世界……。」²⁵⁹
100. 「寒假真正唯一專業性的動漫展覽～由中華動漫出版同業協進會主辦的「台北國際動漫節」歡迎漫迷朋友前來共襄盛舉！」²⁶⁰

這些活動專頁一定程度上，會依據活動團隊對該種形式的理解，來決定要使用何種詞彙，但就目前所收集之語料而言，活動專頁中的「動漫」一詞的意義還是相對較穩定的，無論是例行性、地方性或全國性的活動皆然，凡出現「動漫」一詞通常都至少代表「動畫+漫畫」的概念，推測是這些活動是對所有民眾開放，必須要在用詞上字斟句酌以彰顯活動內容之故。

以上討論了新聞媒體（四大報）與社群網路（Facebook）兩個群體對於「動漫」一詞使用的狀況。四大報對於「動漫」的解釋較多元化，除了專指動畫作品及作為簡稱外，

²⁵⁵ https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1742240149434815&id=1474922826166550，2017 年 5 月 24 日，上午 11 時 56 分。

²⁵⁶ 同註 253。

²⁵⁷ <https://www.facebook.com/pg/ffrontier/about/>，2017 年 5 月 26 日，下午 12 時 07 分。

²⁵⁸ <https://www.facebook.com/pg/takedaas/about/>，2017 年 5 月 26 日，下午 4 時 11 分。

²⁵⁹ <https://www.facebook.com/pg/TY.ACGT/about/>，2017 年 5 月 26 日，下午 4 時 17 分。

²⁶⁰ <https://www.facebook.com/pg/tca.tw/about/>，2017 年 5 月 26 日，下午 4 時 25 分。

亦有對兩者進行擴大解釋，如前述 Pixiv 網站的及童裝的新聞，納入了職業及所有可愛人物，另外也有記者自行合併創造的詞彙，「動漫家」一詞即是，推測可能作為吸引閱聽人眼光的手段。而 Facebook 反而較集中於「動畫」及「動畫+漫畫」兩個意義的使用，相較於四大報新聞，較集中於特定的群體及語境，因此以粉絲專頁作為採取語料的對象，大致上分成三種類型：各校動漫社、愛好者群體及活動專頁，各校動漫社對於各載體區分較細緻，使用「動漫」一詞時通常做為合併簡稱使用；活動專頁則要看主辦單位對於該活動的性質掌握，但大致上對「動漫」一詞的使用也常做合併簡稱使用，有時也旁及同人誌的創作；至於愛好者群體則要看該粉絲團內的風氣，有單作「動畫」解，也有作為各種二次元作品的統稱，也有人認為必須區別使用，亦有一篇文章內多種說法共存的情形。總而言之，「動漫」一詞的使用並沒有固定的語境，只要與之相關時皆有被使用的情形，且詞義時而擴大時而縮小，具有相當的彈性。

三、詞義指稱範圍擴大

詞義的變化有擴大、縮小及轉移三種情形，詞義擴大指得是詞義所指稱的客觀事物（概念）的範圍發生了由小到大的變化；詞義的縮小則反之，指稱的範圍是由大到小；轉移則是所指稱的事物（概念）發生了新舊交替的變化。就詞彙而言，有單義詞及多義詞之分，單義詞只具有一個義項，因此在派生新的意義時，只接反映在義項增加，在追尋發展脈絡上較多義詞單純；多義詞的改變並不是同時的，可能在某個階段產生某些詞義的變化，詞義的變化可能是直接在舊有的基礎上增加，或是削去舊有的義項。就經由動漫引進的日語詞彙而言，就有單義及多義的情形；然在經過改造，並進入漢語的詞彙系統中時，對原有詞素的意義而言是增加的，但其意義所指稱的範圍會隨著使用者的習慣的不同而有所改易，下文將探討詞義擴大的現象，就前文所列之詞彙，「萌」、「控」及「宅」三詞的變化最為明顯。

〈一〉萌

「萌」一詞在漢語中已然存在，原意為萌發或生長的意義。然今日所使用之「萌」，源自於「燃え」，燃え在大都用來形容對自己喜歡的角色所產生的一種熱情澎湃的情緒，可以被理解為個人因著人物（各種性別的角色皆可，也有可能是非人的角色）的某些特徵而萌生起共鳴感。而萌え與燃え同音，因為一些緣故讓燃え一詞變成了萌え，今日所見之「萌」是由「萌え」省略假名的使用法。「萌」這個詞包含相當複雜曲折的感受，對角色產生「萌」的感覺是不易用文字定義的。以較泛論的角度來說，被認為「萌」的角色大都具有可愛的特質，但「萌」並不只有可愛一個意義，「萌」在不同詞類的情況下具有不同的意義。對於漢語中的「萌」來說，外來意義的加入無疑是詞義的擴大，然此外來詞意義之根源卻和漢語的意義有類似之處（著眼於萌發及草芽二者，詳第三章），但卻並不是根源於漢語使用者的直接派生義，因此筆者認為此一情形是相當特殊的。在為人所知之後受到廣泛的使用，使得詞義所指涉的範圍有擴大的情形，以下先以新聞標題作為探討對象：

101. 〈木村扭扭秀腋下 賣止汗劑也萌〉²⁶¹
 102. 〈是萌還是醜？星二代挨罵 爸媽跳腳〉²⁶²
 103. 〈Shoo 學生女 餓鬼 Look 也萌〉²⁶³

當「萌」做為單音詞使用時，可作為動詞、形容詞及名詞使用，分別代表不同的意義，最初所指涉的對象為二次元的人物。然在新聞標題中，雖也有對於二次元相關的描述，但目前大多是對於現實人物的描述，如例 101 中的「萌」是形容日本明星木村拓哉於止汗劑廣告舞蹈的表現；例 102 中的「萌」則是與「醜」對舉，而該篇新聞內文另外也有關於小孩子美與醜的描述，因此判別此處的「萌」應是指「美」或「可愛」；例 103 則形容韓星的小孩在等待食物時的表情，該新聞內文中有「可愛破表」一詞來形容表情，此處的「萌」應是指稱「可愛」。上述三例中的使用都是形容詞。但在與其他詞類結合後，產生各式各樣不同的用法，萌作為後置詞素的情形舉例如如下：

104. 〈Angelababy 好萌 幫彭于晏蓄鬚〉²⁶⁴
 105. 〈張韶涵耍萌扮學生 睽違 10 年重披制服〉²⁶⁵
 106. 〈鷓鴣菜回來了？洪金寶演呆萌爺 一秒變殺手〉²⁶⁶
 107. 〈反差萌！ 大狗咬奶嘴睡覺 實在好可愛？〉

「萌」做為後置詞素時，前可加程度副詞以加強「萌」在該情境中的意義，以目前所見以「好、超、最、太」所使用的頻率較大，例 104 中之「萌」在該新聞內文中與「可愛」互見，因此好萌之義為好可愛；而前置動詞詞素時，則表示以「以萌為主之各種目的性動作」，「賣、耍、扮、裝」較為常見者，例 105 中「耍萌」表示耍弄可愛的外表以完成某事，根據內文則是指女歌手扮學生拍戲；「呆萌」是較特殊的例子，呆與萌二形容詞成並列結構，內文中又與「古錐」互見，表示「又呆又可愛」，例 106 中表示洪姓男演員在戲中表現出此種特質；「反差萌」則是在動漫中已有的使用方式，表示角色某些形象與所表現出的行為有著巨大的差異性，此種差異性造成「萌」的感覺，但例 107 中的意義稍微又些不同，適用範圍擴大到寵物犬，且「可愛」與「萌」互見，義為大狗像小孩子一樣咬奶嘴睡覺，這種反差讓人有可愛感。除了上述例子之外，亦有其他將名詞至於萌之前，如「城市萌」或「商品萌」一類的用法，然此類用法大多適用於特定活動

²⁶¹ <http://showbiz.chinatimes.com/showbiz/110511/112011030400036.html>，2017 年 5 月 28 日，上午 10 時 5 分。

²⁶² <http://udn.com/NEWS/ENTERTAINMENT/ENT1/8882073.shtml>，2017 年 5 月 28 日，上午 10 時 12 分。

²⁶³ <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20151206/36938964/>，2017 年 5 月 28 日，上午 10 時 16 分。

²⁶⁴ <http://showbiz.chinatimes.com/showbiz/110511/112012101000039.html>，2017 年 5 月 28 日，上午 10 時 25 分。

²⁶⁵ <http://ent.ltn.com.tw/news/paper/1033995>，2017 年 5 月 28 日，上午 11 時 01 分。

²⁶⁶ 王雅蘭，2016 年 3 月 13 日，〈鷓鴣菜回來了？洪金寶演呆萌爺 一秒變殺手〉，《聯合報》C4 版。（電子版新聞連結已失效）

的語境，脫離該語境後不易理解，因此於此暫不討論。

「萌」作為前置詞素時，所產生的用法相較於後置，所產生的用法更富有創造力，通常以並列結構的形式出現，與動詞、名詞、及副詞等進行構詞：

108. 〈新古典舞團《小王子 3.0》 萌萌惹人愛〉²⁶⁷
109. 〈林嘉欣 VOGUE 攝影展 回味自己舊照 拒為當年萌樣打分數〉²⁶⁸
110. 〈萌系美精靈 地主第 1 美女 孫延在全能爭金〉²⁶⁹
111. 〈長澤雅美變高中美女 萌翻一票人〉²⁷⁰
112. 〈秀智萌扮大胖子 失重心糗摔跤〉²⁷¹
113. 〈日本毛孩電影市場大 票房號召力萌寵勝偶像〉²⁷²

葛本儀(2013)指出複合詞中的重疊式之意義都與詞根詞素有著一定的聯繫，因此此處萌以重疊式出現，詞義基本與萌無異，但又有有強調萌的意味²⁷³，如例 108 中用以形容該舞團為兒童設計的劇碼《小王子 3.0》；與外貌相關的名詞進行構詞時，「萌」是作為形容詞詞素，大都表示某種事物被認為有「萌」的特質，「萌樣」為「萌的樣子」縮略型，用以表示外在形象，例 109 中用以表示該名藝人年輕時候的模樣，再者有「萌系」一詞如例 110 所示，該詞原用於對動漫的角色繪製風格而言，但在該篇新聞中與「清純可愛」互見，可見此處的萌系是表示人的外貌風格，此外有「版、值」分別表示外貌的相似性及被量化後的結果，如「萌版○○」或「萌值破表」等；若加上表示程度的詞素，亦表示加強情境的意義，「萌翻」一詞的詞素「翻」為虛化的詞素，在動漫中用以表示對「萌」的加強意味，但例 111 中的用法「萌翻」與前者稍有不同，「翻」一詞素仍具有「傾倒」意義，且「萌」與內文中「清新脫俗」對應，表示該明星的氣質迷倒眾人，另外「萌殺」也代表類似意義；與後置動詞結合成並列結構是常見的用法，用以表示兩種同時的動作，「以萌的樣子做某種動作」並後接與動作相關的名詞²⁷⁴，例 112 中的「萌」亦是與內文的「可愛」互見，「萌扮大胖子」表示「以可愛的樣子扮演大胖子角色」，除「扮」之外也有「爭、穿、喊、玩、變、拚、畫」等例子；與一般性名詞作結合是較常見的，此時「萌」詞素起形容詞的作用，通常表示「可愛的某物」，如例 113 中的「萌寵」即可愛的寵物，該標題說明日本以寵物作為主題的電影比偶像劇有票房號召

²⁶⁷ <http://news.ltn.com.tw/news/supplement/paper/925606>，2017 年 5 月 28 日，下午 8 時 04 分。

²⁶⁸ <http://www.chinatimes.com/newspapers/20160915000562-260112>，2017 年 5 月 28 日，下午 8 時 11 分。

²⁶⁹ <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20141002/36120772/>，2017 年 5 月 28 日，下午 9 時 13 分。

²⁷⁰ <http://udn.com/NEWS/ENTERTAINMENT/ENT5/8405948.shtml>，2017 年 5 月 28 日，下午 9 時 20 分。

²⁷¹ <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/entertainment/20120809/34427179/>，2017 年 5 月 28 日，下午 9 時 35 分。

²⁷² <http://www.chinatimes.com/newspapers/20160828000493-260117>，2017 年 5 月 28 日，下午 9 時 38 分。

²⁷³ 然而中國網友有「萌萌噠」的用法，有著名的成句「今天沒吃藥，感覺自己萌萌噠」，用以表示某人「非常」的舉動，但被借到台灣後大都被用為「萌萌」的語氣加強用法。

²⁷⁴ 然而也有不後置名詞的情況，此種狀況筆者以為該名詞是足夠說明整體概念的，如「85 隻皮卡丘上身 渡邊直美萌熱舞」（<http://ent.ltn.com.tw/news/paper/1021287>，2017 年 5 月 30 日，上午 9 時 20 分。）的「熱舞」即是。

例。

除了前述所舉之例外，亦有一些自創性的用法，如「美萌」²⁷⁵即是並用了兩個形容詞，表示「又美又萌」；或以「萌」代替成語中的某一字，如「裝萌賣傻」²⁷⁶即是從「裝瘋賣傻」而來，表示裝可愛及裝傻；或是與名詞結合後成為節目名或角色名，如「奇萌子」(2017 燈會吉祥物)、《萌學園》(節目名)即是；抑或是採用諧音雙關用法，如「視覺系萌人」²⁷⁷表示某人既是名人又具有萌的特質。整體來說「萌」一詞的活性相當強，可與許多不同的詞類進行構詞，且使用範圍從二次元角色擴及現實生活。刁彥斌(2013)指出求新求變是當今語言使用的重要訴求，新的等義詞出現滿足了人們的需求，綜觀上述例子可發現「萌」作為「可愛」使用占了相當大的比例，可見萌對於媒體來說是較新穎的，並在「可愛」一義上與現有的詞形成等義，且相較於「可愛」又是更精簡的表達形式，就筆者的觀察有逐漸取代「可愛」的趨勢。

但在 Facebook 上的搜尋結果相較新聞標題而言，「萌」的詞義指稱範圍擴大是兩者兼有的現象，但所產生的新詞相較於新聞標題是較少的，以下先以單詞使用以及做為後置詞素為討論對象：

114. 「最近越看吾郎越覺得萌啊~萌得很可愛！」²⁷⁸

115. 「雷姆配上眼鏡(°一°〃) #好萌 #雷姆萬歲」²⁷⁹

116. 「實力演繹撒嬌賣萌抱大腿。」²⁸⁰

117. 「用呆萌貓咪征服全世界吧！」²⁸¹

在 Facebook 上，以目前所見可以做為動詞及形容詞使用，而例 114 中的兩個萌分別作為動詞與形容詞使用，與「可愛」互見且並列使用，前者形容稻垣吾郎這位藝人，而後者則是「產生了覺得萌的情緒」；程度副詞加上「萌」的使用也如同新聞標題般常見，「好、超、最、太」等皆有人使用，例 115 中認為雷姆這一動畫角色戴上眼鏡後很萌，此處的萌無法明確定義，與「萌」最初在動漫中出現時的涵義類似；如果前置動詞的話，以「賣萌」最常出現，「扮、耍、裝」相較之下較少，例 116 中的「賣萌」是對於一支影片中貓熊抱飼育員大腿的評語，然而與動漫中「賣萌」意義上有不同之處，動漫中的「賣萌」指有目的性的顯示自身的萌²⁸²，然而影片中的貓熊並不是有目的性的賣弄牠

²⁷⁵ 〈李敏鎬《藍海傳說》首播 收視破 10 年紀錄 全智賢 0 台詞美萌完勝〉，<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20161118/37455677/>，2017 年 5 月 30 日，上午 9 時 25 分。

²⁷⁶ 〈喬治克隆尼當老爸？ 裝萌賣傻躲拷問〉，<http://ent.ltn.com.tw/news/paper/878923>，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 10 分。

²⁷⁷ 〈日歷史名人 化身視覺系萌人〉，<http://news.ltn.com.tw/news/world/paper/594977>，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 12 分。

²⁷⁸ <https://www.facebook.com/hotjpdrama/posts/989120004477302:0>，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 15 分。

²⁷⁹ <https://www.facebook.com/RE.Remu%20/posts/560831230762477>，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 19 分。

²⁸⁰ <https://www.facebook.com/iPanda.Chinese/videos/1675798165769952/>，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 24 分。

²⁸¹ <https://www.facebook.com/RelaxOnityan/posts/1318667424869368>，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 24 分。

²⁸² 詳見萌娘百科「賣萌」，網址：<https://zh.moegirl.org/zh-hant/賣萌#>，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 28 分。

自身的特點，而是影片觀看者對於貓熊抱大腿行為之評價，屬於間接的認定，近似於「裝可愛」的含意；「呆萌」如同上文所言，屬於雙形容詞的並列結構，表示「又呆又可愛」，例 117 中用於評價《貓咪大戰爭》這款遊戲的風格。

而「萌」作為前置詞素時，除了重疊式外，大多接續名詞構詞：

118. 「小編拿到立繪……原因不是塗裝，而是那對萌萌的雪橇犬耳朵」²⁸³
119. 「日本女高中生制服，也是要搭配不同髮型才有萌點呢！」²⁸⁴
120. 「這位可愛健康的小萌貓是暮色森林固定餵養的浪浪……。」²⁸⁵
121. 「在日本動漫圈引起一陣旋風的萌系人氣可愛聲優……。」²⁸⁶
122. 「狗狗錄到睡著的口愛萌樣~~你可千萬別錯過!!!」²⁸⁷

立繪即 ACG 作品的人物外型設定圖，由於都是採取站姿所以稱立繪，例 118 中管理員認為該角色設定中的雪橇犬耳朵是能立即辨認該角色的特徵，而「萌萌的」是對該特徵的強調；萌點是二次元文化中所歸納出，會讓閱聽人覺得「萌」的各種特點，而這些特點又被稱為「萌屬性」，例 119 中認為轉貼連結中日本女高中生的制服，必須要搭配各種髮型才會有「萌點」；「萌+名詞」是 Facebook 搜尋結果中佔最多的，而名詞的對象大約集中於動物、幼兒及各類人物，而萌的意義多集中於「可愛」，例 120 中所示以貓作為對象，說明這隻可愛的小流浪貓是由一家店固定餵養，欲徵求好心人收養；「萌系」一詞已於上文提及有兩個方面，一個是表示動漫人物的繪製風格，一是用以說明人的外貌特徵，例 121 此處用以形容日本高人氣聲優（配音員）小倉唯外在的形象；「萌樣」一詞也是用於形容外貌特徵，然而與「萌系」有著些微的不同，前者著眼事物所表現出來的外在樣貌（較偏動態），而後者則是整體所呈現出的風格（較偏靜態），例 122 中的萌樣用以表示節目中的狗錄到睡著的樣子呈現給人的感覺。

綜上所述，「萌」在新聞標題中及在 Facebook 上的使用方式及構詞情況分別有不同的特色，奧雲蘇林(2009)指出新聞標題中的詞語選擇會引起閱聽人的注意，並把握新聞中有趣的事實及最新鮮的部分，因此新聞標題對於「萌」的構詞有著各種發揮，除了「萌」是能表達「可愛」這一概念的最精簡形式，除了用以表達對事物的情感之外，並附加了動作及外在形象一類詞素，在有限的版面空間表達多重概念，於此達到以最新鮮的詞彙來引起閱聽人的閱讀動機，但這些新創的詞彙是否能夠被持續被使用下去則待時間的驗證；但在 Facebook 上，反而沒有如此多樣化的呈現，以形容事物的外貌為多，且較貼近日常生活，推測應是社群網站給予使用者相當大的空間表達個人感受之故。就二方面的詞義及使用範圍而言，使用範圍從二次元人物擴及到現實生活所有的事物上，詞義方面

²⁸³ <https://www.facebook.com/battleshipgirl1/posts/719536061522440:0>，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 42 分。

²⁸⁴ https://www.facebook.com/Nexalon/posts/446340558765058?stream_ref=10，2017 年 5 月 30 日，上午 10 時 53 分。

²⁸⁵ <https://www.facebook.com/langlangdontcry/posts/728219630655758>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 31 分。

²⁸⁶ <https://www.facebook.com/sakuragaku/posts/952835241457761>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 40 分。

²⁸⁷ <https://www.facebook.com/ZongYiDaReMen/videos/1029519917077191>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 43 分。

則會因語境縮小或不變，但在細部仍有些差異，「萌」在新聞標題常用於影視人物及寵物的描述中，通常是作為「可愛」的精簡形式；但在 Facebook 中，指稱對象為人物時要視整個貼文情境而定，若是指稱其他事物的話亦為「可愛」的精簡形式，可見「萌」一詞已深入人們心中。

〈二〉控

「控」在漢語中，是為具有張引弓弦、控制、控訴等義的多義詞，然而在動漫的語境中，則代表源自於日語 Complex 的假名縮寫「コン」借詞，並以同音字形「控」表示之，表示對於動漫中某些事物或特質有著無法自拔的喜好，因此可見「控」在 ACG 的語境之下，對漢語中現存詞而言是新的義意。「控」一詞在日語中通常指稱對象為人物，但在漢語中並沒有對象性的差別，由於有著「喜好」此一層面的意義，因此引申出對於某種事物的愛好（或作為愛好者的統稱），作為詞素構詞時通常置於名詞之後：

123. 〈「文具控」出書 探訪台灣原創文具〉²⁸⁸

124. 〈3C 控張小燕 新手機必買〉²⁸⁹

125. 〈周傳雄眼鏡控 花 50 萬珍藏 40 副〉²⁹⁰

126. 〈SOGO 挑逗抹茶控 伊比利豬駕臨微風〉²⁹¹

由於漢語現存詞之中只有「愛好者」可以表示類似的概念，而「控」的出現無疑是給這個概念更精簡的表述方式，從新聞標題可以看出「控」一詞被廣泛的使用，只要對於某些事物（無論具體或抽象）產生喜好皆會被掛上「○○控」之名，如例 124 中的「抹茶控」、「眼鏡控」、「文具控」、「3C 控」等，在 Facebook 也有相同的情況：

127. 「貓控們注意！阿愣來攻擊了！！「貓耳阿愣」登場！」²⁹²

128. 「有溫柔的哥哥真好...有這種哥哥我想我也會變兄控……。」²⁹³

129. 「草莓控的我真的是整個失控，完全不想拍照只想吃草莓。」²⁹⁴

130. 「劇中兩人將展現各自的“制服姿”，制服控的粉絲們必看喔！」²⁹⁵

131. 「……中毒最深的就是因為是臉書控，所以常愛講「覺得◎◎」……。」²⁹⁶

相較於新聞標題主要吸引的族群是閱聽人，社群網站的目標較多元化，從商家專頁到個人頁面的貼文使用「○○控」的目的性各有不同，商家通常會與該店的商品性質作結合

²⁸⁸ <http://www.chinatimes.com/newspapers/20131011000742-260115>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 53 分。

²⁸⁹ <http://www.zzkorea.com/thread-19926-1-1.html>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 55 分。（資料來源原為聯合新聞網，但聯合新聞網中該文連結已失效，因採使用論壇轉載之文章。）

²⁹⁰ <http://ent.ltn.com.tw/news/paper/630927>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 58 分。

²⁹¹ <http://udn.com/news/story/7270/1598919>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 59 分。

²⁹² <https://www.facebook.com/tw.kadokawa/posts/10152936822906143>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 25 分。

²⁹³ <https://www.facebook.com/yebai0813/posts/1640403676180980>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 27 分。

²⁹⁴ <https://www.facebook.com/bobo5210/posts/1080877481971201>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 32 分。

²⁹⁵ <https://www.facebook.com/hotjpdrama/posts/1018114618244507:0>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 33 分。

²⁹⁶ <https://www.facebook.com/berrywaberry/posts/889929571041503>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 37 分。

進行宣傳，如「貓控」一例即是在宣傳模型商品；而個人頁面則是具有個性化色彩的，如例中的「臉書控」、「草莓控」、「制服控」即是。然而二種傳播方式具有共同特點，即前置的名詞詞素大都相當的生活化，即便不在目標語境中的訊息接收者也可以一目了然，也可以輕易的代換其他名詞，可見「控」一詞的使用已被大多數使用者所接受。

〈三〉宅

宅一詞在漢語中存在已久，有名詞及動詞兩種用法，但大都與房屋或居住等相關意義。然而目前除了這兩個意義外，另外有「阿宅」及「御宅族」等含意，此一用法是源自於日語，起初是作為敬稱使用，用於對方的居所、丈夫及對方本人的稱呼，都是第二人稱的尊敬語，但現在大多數情況都用於與二次元文化或對於嗜好的強大執念相關層面，一定程度上帶有輕蔑的意味，然而在進入漢語後，與房屋及居住的概念相結合後產生變化，以下先討論「宅」作為詞的使用情形：

132. 〈採筍 賞蝶 學花藝…暑假別宅在家〉²⁹⁷

133. 〈東海開「御宅學」 逾百名學生搶修〉²⁹⁸

134. 〈阿宅隨時 Call 速食披薩熱到家〉²⁹⁹

135. 〈徐嬌的星空很宅〉³⁰⁰

例 132 中的「宅」是動詞用法，然並非全然是居注意義，後接「在家」此一表地點之名詞，表示「待在室內」，是取「居住」的動作部分，而亦可替換為各種室內場所，如宿舍、辦公室等；例 133 中的「御宅學」一詞中的「御宅」，根據內文可知該詞意義是面向二次元文化的，較近似於日語「お宅」意義（「御」為做為美化語詞頭のお轉換為漢字而成），御宅學顧名思義表示是與 ACG 相關的知識體系，從生產者端到消費者端都是討論的對象；「阿宅」是「宅」前加上助詞詞頭「阿」而成，指稱對象通常指對於二次元及其相關周邊的愛好者，可自稱亦可別稱³⁰¹，通常這些愛好者都被認為會待在家中不愛出門，然在例 134 此處與速食披薩「熱到家」呼應，整體而言是指稱披薩的外送服務，可見此處的「宅」是著眼於「待在家的人」這一普遍現象；「很宅」的「宅」則是作為形容詞使用，加上程度副詞「很」以加強語氣，通常用以表示人們多種在室內的活動的觀感，在例 135 中則用以形容該名演員有看漫畫的嗜好，較貼近「宅」被引進之初的意義。以上例子除了御宅外，都有居所、待在室內的意味，此種情形在作為詞素構詞時依然存在：

²⁹⁷ <http://paper.udn.com/udnpaper/PID0016/218672/web/>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 43 分。

²⁹⁸ <http://news.ltn.com.tw/news/life/paper/530696>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 49 分。

²⁹⁹ 楊雅民，2011 年 2 月 6 日，〈阿宅隨時 Call 速食披薩熱到家〉，《自由時報》C31 版。（電子版新聞連結已失效）

³⁰⁰ <http://blog.sina.com.tw/samqvh/article.php?entryid=618937>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 54 分。（資料來源原為中時新聞網，但該文連結已失效，因此採用部落格轉載之文章。）

³⁰¹ 如岡田斗司夫《阿宅，你已經死了》及傻呼嚕同盟《台灣阿宅啟示錄》二書的標題即是，可指個人，亦可指整個群體的共有現象。

136. 〈亞曼達滿腦子愛犬 收工急當宅女〉³⁰²
 137. 〈「宅童」沉溺網路 蕭萬長憂心〉³⁰³
 138. 〈市川紗椰反差萌 混血靚顏自曝動漫宅〉³⁰⁴
 139. 〈工具人與肥宅－失意男人心事〉³⁰⁵

「宅女」如前章所述，通常指稱生理女性的動漫愛好者，但根據例 136 的內文，此處的「宅女」是與「愛犬」呼應，當指「待在家的女性」，用以說明該藝人收工後回家總是急著回家與愛犬相處；例 137 「宅童」亦是取「待在家」作為構詞的中心，說明時下網路科技進步，對於孩童來說有莫大的吸引力，導致他們都待在家不肯出門，除了童之外，亦可代換為各種身分的人物；「動漫宅」則是廣義的用法，此種用法已見於日語，表示對於某些愛好的執著，如鐵道、偶像、模型等皆是，換言之，舉凡會讓人癡迷的事物皆可為「宅」，由兩個名詞詞素組合而成，例 138 中所示即表示對動漫的癡迷；「肥宅」一詞源自於 PTT，通常都針對男性而言³⁰⁶，是具有歧視性意味的詞³⁰⁷，例 139 的「宅」則著眼於「待在室內」的人，而實際空間則需視報導內容而定，此外「肥」也可以代換各種形容詞或疊加，如「臭宅」、「魯宅」、「魯肥宅」等，但這些都屬負面詞彙，不太會在新聞標題上出現。而 Facebook 上也是有相似的情形：

140. 「我一直認為，Lativ 是造成宅者恆宅的原因之一」³⁰⁸
 141. 「他說，趕完了訂單，他要宅在家裡當一個月的植物人……。」³⁰⁹
 142. 「我承認...我真的很宅……一有空就想賴在家一直做甜點……。」³¹⁰
 143. 「今年最後一天你會在哪儿度過呢？是要當個宅宅在家看電視……。」³¹¹

例 140 中「宅者恆宅」一句中出現了兩個動詞用法，但兩者的意義有些差別，前者表示「待在室內」的行為，後者表示「持續待在室內」，表示 Lativ 提供的不用出門就可以購物的服務很方便（然而也有個預設前提，即讀者要知道 Lativ 這個服飾品牌及其網站提供的服務）；例 141 的「宅在家」之「宅」如同前文所述，是非全然是居住意義的動詞

³⁰² <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20130604/35060850/>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 58 分。

³⁰³ <https://tw.news.yahoo.com/宅童-沉溺網路-蕭萬長憂心-213000760.html>，2017 年 5 月 31 日，下午 4 時 49 分。

³⁰⁴ <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20160607/37256140/>，2017 年 5 月 31 日，下午 5 時 01 分。

³⁰⁵ <http://paper.udn.com/udnpaper/PID0004/288714/web/#6L-6750281L>，2017 年 5 月 31 日，下午 5 時 13 分。

³⁰⁶ 詳見 PTT 鄉民百科「肥宅」條目：<http://zh.pttpedia.wikia.com/wiki/肥宅>，2017 年 5 月 31 日，下午 8 時 17 分。

³⁰⁷ 但以筆者目前在 PTT 的觀察，肥宅的歧視性意味有減低的趨勢，甚至作為自謙詞使用的情形。

³⁰⁸ <https://www.facebook.com/TsFM.Style/posts/362125213797986>，2017 年 5 月 31 日，下午 8 時 33 分。

³⁰⁹ <https://www.facebook.com/pg/孫媽媽獅子頭的宅男董事長--855548841210635/posts/>，2017 年 5 月 31 日，下午 8 時 35 分。

³¹⁰ <https://www.facebook.com/dcard.tw/posts/1031375583617378>，2017 年 5 月 31 日，下午 8 時 39 分。

³¹¹ <https://www.facebook.com/SunGuts/photos/pb.840304849371131.2207520000.1459281368./971260492942232/?type=3>，2017 年 5 月 31 日，下午 9 時 5 分。

用法，表示「待在室內」，是取「居住」的動作部分；「很宅」之「宅」亦如同前文所言，是形容詞加上程度副詞的構詞方式，通常用以表示人們多種在室內的活動的觀感，在例 142 中用以形容發文者喜歡待在家做甜點，大約有「居家的」意味；例 143 的「宅宅」是作為名詞的「宅」的重疊式，是一個指稱範圍較大的詞，在室內做任何事的人都可以被稱為「宅宅」，可作為自稱使用，此外有「宅宅的」作為形容詞使用，可用於自稱或形容他人，這兩個詞都帶有些許自我貶損或嘲弄的意味。而在作為詞素構詞方面，除了與動漫相關的情境外，「宅」大概都有居家、室內等的意味：

144. 『可是因應這些宅男宅女的存在而被過度吹捧的「宅經濟」……。」³¹²

145. 「在一位動漫宅的朋友推薦的前提下，B 某我看了這套《Nice Boat》……。」³¹³

146. 「御宅藝……是一種由御宅族或日本偶像支持者所表演的舞蹈或打氣動作」³¹⁴

所謂「宅經濟」有兩個層面的意思，廣義上而言即因應居家生活型態所發展出來的經濟模式，通常以網路作為各種行為的媒介及手段，狹義上是指以「御宅族」等動漫相關活動為主要客群目標的產品開發模式，但在例 144 該篇貼文的脈絡中應是就前者而言，因此可知該段文字中的「宅」是針對在家的人而言，而由此可推知「宅男」及「宅女」應是指待在家中的男性及女性們；而例 145 中的動漫宅的用法也如同新聞標題部分所言，舉凡會讓人癡迷的事物皆可為「宅」，動漫只是其中的一環，但這種以「宅」表示對事物癡迷的構詞方式並不多見，在搜尋時僅有少數的「鐵道宅」、「技術宅」等，推測是「迷」一詞所表示的概念是較為人所熟知的；「御宅藝」則是由日語「オタ芸」(Otagei) 意譯而來，這個詞使用對象如同例 146 中所言，較限定於動漫及偶像相關的支持者，換言之僅只會出現於相關語境。

綜上所述，本小節以指稱範圍擴大為討論中心，討論了「萌」、「控」、「宅」三個詞在新聞標題及 Facebook 中所使用的現象。「萌」的原始意義與植物生長相關，後被借表示內心中萌發的喜愛之情，一般是就角色而言，並無法給出明確定義，但通常這些角色都被認為是「可愛」的，且具有某些特質，因此衍生出了「萌系」、「萌文化」、「萌屬性」等內容，然而在被借到台灣之後除了用於動漫相關領域外，「萌」一詞著眼於「可愛」並被廣泛的使用，對象舉凡動物或嬰幼兒等都可以「萌」表示可愛之義，而在新聞標題的部分更產生了「萌+動詞」的特殊構詞法；「控」是日語借音詞，原表示對人物特質有著不可自拔的喜好，適用範圍二次元或三次元皆可(對象非人物時則不會以控稱之)，然而在台灣已經泛稱所有可以產生愛好的事物，如食物、寵物、日用品或顏色等；「宅」一詞原指動漫愛好者，這些人通常被認為有著待在家不出門的習性，在被借到台灣之後與原本具有「居住、房屋」的「宅」在意義上有混同，因此在使用上除指稱 ACG 愛好者之外，舉凡「待在室內」或「在室內做某事」都會以「宅」稱之。

³¹² <https://www.facebook.com/notes/大田出版/只想一個人不行嗎單身宅度報告書/10150403724315390/>，2017 年 5 月 31 日，下午 9 時 7 分。

³¹³ <https://www.facebook.com/notes/顧元松/school-days-正是因為發生在成年前夕的高中校園才更凸顯出年少輕狂的現實後果/684499811577735/>，2017 年 5 月 31 日，下午 9 時 13 分。

³¹⁴ <https://zh-tw.facebook.com/zhangzhesheng/posts/10152646506344531>，2017 年 5 月 31 日，下午 9 時 18 分。

四、同義詞的衝突

同義詞是詞與詞之間，依據相同（或相近）的關係形成一種意義上的聚合，葛本儀(2003)中認為，同義詞的產生是由於人們在日常生活中的語言表達及詞彙系統日積月累的結果。而同義詞又分為近義詞和等義詞，前者表示兩個詞在語法義或詞彙義上大部分都相同，但在色彩義上是兩者有別的³¹⁵，抑或是兩個詞具有重複的義項；而後者的特點在於概念義、語法義及色彩義上完全相同，「在交際中的作用完全一樣，因此，在具體的語境中，完全同義詞都是可以互換互用的」³¹⁶。刁彥斌(2013)指出，現代是個等義詞大量出現的時期，各種各樣的「新等義詞」不斷產生，這些等義詞的產生刁氏認為是漢語運用中的「復歸與趨新」³¹⁷，在語言表達中求新（或復歸）都是人們尋求多樣化表達形式的途徑，而這些需求給予了等義詞相當大的運用空間。然而等義詞要在語言交際中如何揀選？一般而言，發話者會根據符合當下情境或特殊需要，在靜態的詞義類聚系統中選擇能夠精確表達概念的詞進入當下語境，「同義詞組中的每一個個體在本組中以及在整個詞彙系統中都有自己的價值和位置，它們進入動態語境，也同樣都有適合自己的位置，體現自己獨有的功能。」³¹⁸。「幼馴染」及「腹黑」二詞的狀況與前面其他詞，相較之下被使用的情況是較少的，筆者認為可能和在漢語系統中，已經存有同義詞的狀況有關。

「幼馴染」在日語當中是指幼時在一起的玩伴，該詞的詞義雖然沒有產生改變，然而這個詞是較晚進入人們所認知的詞彙系統，因現存詞彙中已有「青梅竹馬」一詞表示類似的概念，且典出於李白〈長干行〉，相較之下後者較「雅」³¹⁹且有文化上的連結，因此在使用上人們還是習慣以後者作為第一優先使用。「幼馴染」在四大報中並無搜尋結果，但改換「青梅竹馬」作為關鍵詞搜尋，結果顯示為 29 筆，表示「幼馴染」一詞並未廣為人所知，因此僅能擷取 Facebook 的使用狀況：

147. 「幼馴染什麼的最棒啦～」³²⁰

148. 「雖然爆豪與綠谷是幼馴染……，從 4 歲那年就一直沒變過。」³²¹

³¹⁵ 詞彙意義指的是人們對於現實生活中的客觀事物、現象的認知，並反映在詞義中，因此它與表示的概念有著對應性，然人們對於詞的概念掌握的程度，每個人不一定相同，但這些「不完全概念」並不會逾越「完全概念」的內涵；語法意義指詞的詞類（詞性）和語法功能；色彩意義所涵蓋的範圍有語體、感情、形象、時代等，在使用時可以讓聽話人理解其中蘊含的言外之意。詳請參閱：葛本儀，2014，《現代漢語詞彙學》，頁 128-129。

³¹⁶ 葛本儀，2014，《現代漢語詞彙學》，頁 147。

³¹⁷ 詳見刁氏著《當代漢語詞彙研究》，頁 100。

³¹⁸ 葛本儀主編，2003，《漢語詞彙學》，濟南：山東大學出版社，頁 589。

³¹⁹ 這個說法源自於葛本儀《漢語詞彙學》中「漢語詞彙的語用探析」一章中對於同義詞的使用原則，除了上文提到的符合當下情境的「準確性」之外，還有「求美原則」，葛氏認為「準確性」是作為語境中同義詞的替換原則，而「求美」則是審美性的原則，兩者並不一定有先後次序或兼而有之的狀況，有時求美原則會反過來制約同義詞的選擇，詳見《漢語詞彙學》第四編，頁 591-592。

³²⁰ <https://www.facebook.com/YouAreStupid1412/posts/1428912767132154>，2017 年 6 月 3 日，上午 10 時 55 分。

³²¹ https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=277556009271238&id=277554432604729，2017 年 6 月 3 日，上午 10 時 57 分。

149. 「推薦給喜歡幼馴染青春滋味的你。」³²²

在例 147-149 中，「幼馴染」一詞的使用語境及其意義是相當的穩定，這些語境涵蓋了 ACG 各個領域及同人創作，只有少數作品及動態指涉現實生活的事件，而意義則是廣義及狹義並存，除了傳統的男女二人外，也有百合(女性二人)及薔薇(男性二人)等描寫，並沒有太多派生意義。

另外，「腹黑」一詞在目前有兩種趨向，一種是指野心勃勃或者心狠手辣，為達到自己目的會不擇手段，甚至殺人不眨眼的人；另外一種較為中性，角色通常只是有着壞心眼、喜歡惡作劇或是整人一類的行為。現存詞彙中已有「心機」或「口蜜腹劍」一類的詞表示類似的概念，因此四大報中僅少量出現：

150. 〈指原莉乃腹黑 推特惡搞渡邊麻友〉³²³

151. 〈江國賓螢幕腹黑男 戲外痴情種〉³²⁴

152. 〈插畫家二潤 腹黑療癒室開個展〉³²⁵

153. 〈腹黑／攻心計〉³²⁶

例 150 新聞標題的內文中有提及「心機重」及「藉機摧毀」兩個關鍵詞句，因此採取「腹黑」一詞作為標題即指事主的心態是有所圖謀的；例 151 則是指該名演員在戲中飾演大都是為利益而不擇手段的角色，因此此處「腹黑」也是指角色特性而言；然例 152 及例 153 中「腹黑」所指涵義並不明確，根據內文判斷，前者指稱工作室名稱亦說明了作者的創作風格「黑色幽默」，而「黑色幽默」即採取嘲諷手法批評現實並呈現給讀者，因此是對「有所圖謀」這一方向的解釋，而後者內文說明「外表善良、溫柔親切，但內心城府很深或工於心計的人……。」³²⁷，因此此處「腹黑」也是「有所圖謀」之義。就上述四例而言，「腹黑」一詞詞義的狀況是相當穩定，僅例 152 中是跟作者創作動機連結，另外 Facebook 搜尋的結果羅列如下：

154. 「有人要和我比誰最腹黑了阿」³²⁸

155. 「是一個被極度高估的星座……腹黑，深沉，陰暗。」³²⁹

156. 「請問在學生會長是女僕中，Maid latte 的哪一個女僕實際上是個腹黑的孩子？」³³⁰

³²² <https://zh-tw.facebook.com/TongLiComic/posts/1489961991031464>，2017 年 6 月 3 日，上午 11 時 01 分。

³²³ <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/entertainment/20140922/36099887/指原莉乃腹黑 推特惡搞渡邊麻友>，2017 年 5 月 28 日，下午 10 時 51 分。

³²⁴ <http://www.chinatimes.com/newspapers/20140622001277-260112>，2017 年 6 月 3 日，下午 10 時 53 分。

³²⁵ 王捷，2016 年 3 月 24 日，〈插畫家二潤 腹黑療癒室開個展〉，《自由時報》AA02 版。

³²⁶ 林庭瑤，2012 年 12 月 21 日，〈腹黑／攻心計〉，《聯合報》A23 版。

³²⁷ 同上註。

³²⁸ <https://www.facebook.com/noblesse.taiwan/posts/1710446809205464:0>，2017 年 6 月 4 日，下午 3 時 45 分。

³²⁹ https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1144695125642114&id=289755647802737，2017 年 6 月 4 日，下午 3 時 52 分。

³³⁰ <https://zh-tw.facebook.com/animategamer/posts/1129190470476656>，2017 年 6 月 4 日，下午 4 時 3 分。

157. 「他真的很會，而且本身就超腹黑還自黑」³³¹

158. 「墾丁十九首反而是我歷年來看過最腹黑的課次……。」

以所有的搜尋結果而言，「腹黑」一詞的使用並沒有一個特定的語境，有用於小說創作、偶像影視、動畫作品及各種評論等方面，大都集中於描寫人格特質，但不若新聞媒體中大都著重於「有目的性的腹黑」，Facebook 上反而不一定著重於目的性，無目的性的壞心眼、愛捉弄人等情形也使用「腹黑」一詞；此外也有派生用法，如例 158 中該粉絲團管理員用於描述〈墾丁十九首〉課次沒重點，但因作者有名氣所以很受出題者青睞，此處的「腹黑」就筆者推測應該是針對「沒重點又愛考」的目的性出題而言。

綜上所述，無論是「腹黑」或「幼馴染」，在詞義上是相當穩定的，並無劇烈的變化或派生意義，而語境上「腹黑」的使用語境變化較大，擴及小說、評論及影視作品等層面，但大多數都是針對人物性質作為描寫對象，僅一例作為對課次的批評。然在使用頻率上則與台灣漢語系統中的現有詞彙有著數量上的明顯差距，以新聞標題搜尋結果而言，「腹黑」在搜尋結果總數為 15 筆（「幼馴染」無資料），若以「心機」取代「腹黑」作關鍵字搜尋則有 617 筆，其搜尋結果總數超過「腹黑」40 倍之多；若以「青梅竹馬」取代「幼馴染」作關鍵字搜尋則有 472 筆，可見「腹黑」或「幼馴染」二詞在新聞標題中是無法取代現存詞彙的。

若以 Facebook 的搜尋結果而言，「腹黑」搜尋結果總數為 2510 筆，若以「心機」代之，則有 3690 筆；「幼馴染」之搜尋結果總數僅有 12 筆，但若以「青梅竹馬」作為關鍵詞搜尋則有 472 筆，可見人們還是習慣使用「心機」及「青梅竹馬」描述「腹黑」或「幼馴染」二詞所代表的概念³³²。

五、現象歸納

前面四小節就第三章所列之詞彙，進行新聞標題及 Facebook 的使用進行考察。如同第二章探討台灣對於漫畫的接受時所述，台灣因為特殊的文化因素，對於日本相關的事物接受度相對較高，而漫畫審查制的施行也讓日本漫畫趁勢而起，因此造就了台灣社會習慣日式的漫畫文法及用詞。此外隨著傳播方式的演進，網路技術的發達讓最新的動漫作品及影視節目能夠及時地呈現在閱聽人的眼前，且透過熱心網友或電視台翻譯後加註字幕，讓閱聽人不必懂日語也能觀賞節目，然在觀賞節目的同時必然會直接接收到一些特有的新詞；然而作品的數量繁多，介紹及評價文章的重要性隨之增加，也成了閱聽人決定要不要觀賞節目的關鍵因素之一，於此同時一些相關的詞彙亦會隨著介紹的文章被讀者認識。

無論影音的直接傳遞或是透過文字間接性的傳遞，新詞彙逐漸的滲透到大眾的日常生活，而日語的詞彙有時會具有漢字的形式（文中所列除「動漫」之外都具有如此特性），相較於其他語言需要經過翻譯人員轉譯外，這些日語詞彙讓閱聽人第一眼就可以辨認，

³³¹ <https://www.facebook.com/svtdinosaurw/posts/744235409058854>，2017 年 6 月 4 日，下午 4 時 8 分。

³³² 然而「腹黑」在 Facebook 中的搜尋結果總數僅有約 1.2 倍的差距，不若「幼馴染」的差距動輒接近 40 倍，是一個相當有趣的現象，筆者認為應是「幼馴染」則是描述人物關係的詞彙，而「腹黑」為描述人格特質的詞彙，使用上較貼近日常生活所致，但僅止於推測，須待更多語料以證明之。

對於台灣的漢語使用者來說是較親切的。這些詞彙經過一些處理後進入使用者的視野，能不能被使用者接受對這些詞彙而言是相當重要的課題，要端看這些詞彙對整個現有詞彙系統來說，無論是詞形或意義上是否有著不可取代性，以前文所舉之「萌、宅、控、同人」四者為例，它們在漢語中是現存的詞彙，但用在形容人物或表示嗜好方面的意義反而是從日語引入，於此有著不可取代性，並在這些意義基礎上發展出更特別的構詞方式或全新的解釋；然而也有引入後與原有詞彙或概念衝突的情形，如果與該詞衝突的現存形式有文化上的底蘊，或是與習用構詞形式有不相合之處，如「幼馴染」與「青梅竹馬」、「心機」及「腹黑」等即是；若是該詞本身是具有歧義的詞彙，則端看使用者所接受的是何種意義，以及使用者群體所理解的是何種意義，但就筆者的觀察而言通常是會並存的，如「動漫」及「動畫」即是。

當與動漫相關的詞彙被接受後，進入台灣漢語體系，然而這些詞彙起初是流行於特定的語境，如第三章後半所列舉之「討論作品內容、角色觀察、目標群體及現象觀察」四種，在一定程度上是有群體限制的，此時新聞媒體及社群網路就扮演著傳播這些詞彙的媒介，如前文所述，網路具有即時性的特質，對此新聞媒體能夠第一時間將資訊呈現在閱聽人眼前，而社群網路亦可即時呈現使用者的文字。而兩者雖說在受眾上可能有所區隔，但有著吸引目光的共同目的，因此對於外來詞的詮釋或融入地方色彩，或有獨樹一格的詮釋，並衍生出了許多在原有詞彙形式下並不存在的內容，如「萌」幾乎成為「可愛」的另一種說法，而「萌+動詞」此種將「萌」做為副詞的簡縮用法亦是前所未見。

方逸珮(2010)對於時下由日語譯介新詞的使用進行了分析，歸納出日語新詞在台灣有衍生、轉類、轉義及加綴等四種變化型，認為這四種變化型是新詞進入日常生活的指標，若從前文所列之語料觀察，皆有與四種變化形有相類似之處，因此以下將以分別歸納之。

〈一〉加綴

「加綴」現象就目前觀察僅有「宅」及「萌」二詞有加上前綴的現象，當兩者作形容詞使用時，前綴可加「很、超、好」等程度副詞，另外宅作為名詞可加上綴詞「阿」成「阿宅」，或是虛化的形容詞「肥宅」及「死宅」，然這些虛化的形容詞通常帶有輕蔑或自貶的意味。

〈二〉衍生

衍生是較常見的現象，即從現有的詞彙向外延伸出新的詞彙，「藉由衍生可以演變、產生出許多新詞，具有詞義擴張的功能」³³³，然而就本文所探討的詞彙中，經觀察發現詞彙的衍生，大都建立在溝通的需要或求新求變這兩點上，而在溝通的需要上又會尋求精簡的形式，因此造就了「萌」、「控」、「宅」三個單音詞有許多的衍生詞。

「萌」日語原形「萌える」，作動詞使用，但僅指草木生長，對於角色的情感通常以「萌え」表示，作為形容詞使用，但進入台灣之後，除了形容詞之外，同時也出現作為動詞、名詞及副詞的用法。做動詞時分為兩種情形，及物動詞可以作為對某些特質(或人物)產生共鳴感，如「被初音萌到了」，而作不及物動詞時，可以當作「被可愛的性質所迷」，如「他萌正太」；作名詞時，可以表示「萌」的整體概念，如「萌系」等；而與

³³³ 方逸珮，2010，《台灣日語外來流行新詞之演變與融入》，輔仁大學翻譯所碩士論文，頁 55。

動詞連用時則轉為副詞，表示以「萌」的樣子做某事，如「萌扮」、「萌喊」等。

「宅」在動漫領域中是對愛好者的一種稱呼，帶有輕蔑的意味，但作為漢字詞進入後，與原有之「住宅」、「居住」概念混同，衍生出只要在家都是宅，僅作為現象的指稱，如「宅童」、「宅媽」、「宅男」及「宅女」等³³⁴；而後又從「待在家」衍生出「待愛室內」的行為，如「宅在家」、「宅在宿舍」等即是；如果是用於待在室內不外出的族群，有重疊形式「宅宅」及加前綴形式「阿宅」，而這兩者亦可以用於 ACG 愛好者；而因應網際網路發達，在家就能消費即享受服務，形成了龐大的商機，而「宅經濟」一詞原指以御宅族作為銷售群體的現象，現今作為此種消費現象的總稱；作為形容詞時，用以形容他人「喜歡待在室內」的行為，如「你好宅」，可見「宅」一詞的應用相當的廣泛。

「控」是「コン」音譯詞，在日語中表示對於人物有著不可自拔的喜好，通常是就年齡及外在體型而言，因此有「正太控」、「蘿莉控」或「兄控」等說法，對於人之外，甚至有性意味的都以「フェチ(Fechi)」稱之。然而進入台灣後，並不限定在人身上，舉凡各種令人不可自拔的喜好皆用控表示之，如「抹茶控」、「制服控」、「粉色控」等。

綜上所述，此三詞的衍生都具有兩階段的變化，皆立基於原有意義的基礎上，第一階段先注焦於原詞的某一個特點，並擷取某一個部分作為核心，萌集中於「可愛」、宅集中於「在家」、控集中於「喜好」並應用之。在應用之後，又會隨著人們的理解擴大解釋並使用至日常生活各個部份，如萌可以指可愛的動作、宅可以指人及在室內的行為、控則指各種喜好，可見此三詞已然深入使用者的心中，因而產生了台灣漢語使用者的特殊性用法³³⁵。

〈三〉轉類

轉類，即詞類的轉換，據《修辭通鑑》所言「轉類即在語言表達中，故意將某一類詞轉為其他詞類來使用。詞的轉類，也就是某詞詞性的一時性轉化。」³³⁶，就前文的觀察出現在單音詞的數量較多，且在轉類之後並只有少數是「一時性」的轉化，多數則具有逐漸普及的現象。

「萌」日語原形「萌える」，作動詞使用，但僅指草木生長，對於角色的情感通常以「萌え」表示，作為形容詞使用，但進入台灣之後，除了形容詞之外，同時也出現作為動詞、名詞及副詞的用法。做動詞時分為兩種情形，不及物動詞可以當作被可愛的性質所迷，如「被萌到了」，而作及物動詞時，可以當作「喜歡」、「愛慕」等，如「他萌正太」；作名詞時，可以表示「萌」的整體概念，如「萌系」等；而與動詞連用時則轉為副詞，表示以「萌」的樣子做某事，如「萌扮」、「萌喊」。

「宅」的日語原型「お宅」原作名詞使用，狹義上表示動漫愛好者，廣義上指稱各種事物的愛好者，如「動漫宅」、「鐵道宅」，但在台灣除了名詞之外，亦可作為動詞及

³³⁴ 方氏文中認為「宅」一詞本身無義，居住及住宅的概念是聯想而來，但「宅」一字已於甲骨文中出現，表示建造房屋的動作，而後衍生出居住及房屋作為常用義；另外「おたく」一詞最初的確是沒有指稱性別，是一總稱，但「宅男」及「宅女」在日語中有類似的說法，並不是進到漢語（原文做「中文」）後才衍生出來的。詳見：方逸珮，2010，《台灣日語外來流行新詞之演變與融入》，頁 56。

³³⁵ 當然中國大陸的漢語使用者也有類似的現象，然而因為一些文化因素的關係，在使用上會有一些差異性，如註 271 所言之「萌萌噠」是地區方言的諧音，後被用以指稱異於平常的行為。

³³⁶ 成偉鈞、唐仲揚、向宏業主編，1996，《修辭通鑑》，臺北：建宏出版社，頁 785。

形容詞使用，如「宅在家」表示待在家裡、「你好宅」形容人的行為有宅的特質。

「控」的日語原型「コン」是作為「Complex」日語音譯的縮寫，表示對於人物的癡迷情節，作為名詞使用，如「蘿莉控」、「正太控」等，在台灣大多承襲此種用法，然而有少數作為動詞，表示癡迷的這種行為，「我控雙馬尾」即是。

「動漫」一詞有泛稱及簡稱兩種使用方式（於轉義部分討論），大都作為名詞使用，然而日語中有「アニメ化」（動畫化）一詞，表示將漫畫、遊戲或小說等作品製作成動畫，義近於「改編成動畫」，因此有愛好者直接沿用了習慣用法，產生了「動漫化」一詞，此時「動漫」是作為動詞使用，以較精簡的形式直接表示「改編成動畫作品」這一概念，然而這種用法目前僅見於二次元相關領域，並不普及。

「男性向」及「女性向」，用以指稱動漫作品所面向的受眾群體。在日語原文「男性向け」、「女性向け」中是名詞+動詞的詞組，動詞後再接所要表示的名詞，表示「面向男（女）性的○○○」，但在進入台灣後，漢字後方的假名被去除，直接以「男（女）性向○○」呈現，就詞彙結構而言是偏正結構，「男（女）性向」作為形容詞修飾後方名詞，表示該詞是由詞組變化而來；除形容詞之外亦可當作獨立的詞使用，用以表示「男（女）性向」這一個整體的概念，但獨立使用時通常是建立在討論大類別中的個別現象，如第三章所舉出的例子中有討論小說寫作及各種作品。

「同人」一詞在漢語中的意義，最早可溯源自《易經》的同人卦，表示與人和睦相處；在日語中的「同人」，是表示志同道合的人，而現今所知用於動漫中的「同人」即是由此而來，表示志同道合的人聚集在一起，不以商業營利為目的，對於各種作品進行二創或原創，是為名詞。在動漫中的「同人」意義進入台灣後，在意義上並未有太大的轉變，僅詞類多出了作為修飾語的形容詞，除了作為各種活動或相關產物的修飾語外，如「同人本」、「同人誌」或「同人音樂」等，亦可單獨使用，作為「同人」整個領域的現象，如「官方逼死同人」、「做孫中山的同人」等。

綜上所述，「萌」、「男性向」及「女性向」三者原為動詞；「控」、「宅」及「同人」原為名詞；「動漫」的意義分歧，但仍屬於名詞。然進入台灣後，都產生了轉類的現象，用以表示不同的概念，其中「萌」一詞的轉類最為多元，且在轉類的同時也產生了轉義的現象，使用的頻率也相當的高，除了新聞標題之外，也可見於歌曲的名稱，可見這個詞的詞義已經融入了台灣日常用語之中。

〈四〉轉義

轉義，即是藉由各種翻譯手段進入詞彙系統的詞彙，所指稱的意義與原詞產生了差距，甚至與原詞的指稱範圍分道揚鑣。前文所列之詞的指稱範圍，在進入台灣之後大都具有大小不等的改變。

「萌」一詞「衍生」部分已言及二次元中通常指稱對角色的情感，是一種較模糊的詞，然而在進入台灣漢語使用者的視野後，大都著眼於可愛，有時亦成為可愛的代名詞，所指稱的對象從二次元的人物角色擴大到各個層面，舉凡能引起情緒者皆稱為「萌」；「宅」在動漫領域中是對愛好者的一種稱呼，帶有輕蔑的意味，但作為漢字詞進入後，與原有之「住宅」、「居住」概念混同，僅作為「待在家」這一現象的指稱，而後又從「待在家」衍生出「待在室內」這一較廣泛的指稱；「控」是「コン」音譯詞，在日語中表

示對於人物有著不可自拔的「情節」，對人之外產生的「情節」，然而進入台灣後，舉凡各種令人不可自拔的喜好皆用控表示之，指稱的範圍有擴大的現象。

「腹黑」在日語中原指他人的所作所為是有所圖謀的，甚至為達成目的不擇手段，是一較負面的詞，進入台灣後，雖說使用頻率不高，但所指稱的意義有縮小及正面化的趨向，「有所圖謀」這一層的意義逐漸消失，不管是有無目的之「心機」皆可用腹黑代之，於前文中例 154 亦用以形容自身個性，推測與「小惡魔」的概念有混同。

「動漫」是所有例子中唯一由日語轉譯再進行改造的詞，在中國是作為所有動畫的泛稱，而台灣原是作為「動畫+漫畫」的縮略形式，但也有受到中國影響而當作「動畫」泛稱的情形，二者都作為名詞使用。然而除了專指動畫作品及作為簡稱外，亦有對兩者進行擴大解釋，除了將「動漫」泛稱所有以二維平面的繪製作品外，也藉此衍生其他意義，如「動漫家」一詞應是指「動畫師」與「漫畫家」兩種職業身分；「動漫新星」中的「動漫」一詞的意義應似例 88 為合併概念，指「畫漫畫」及「繪製動畫片」兩種不同的職業進路。

「幼馴染」原意為幼時的玩伴，並沒有區分性別，而台灣的詞彙系統中有「青梅竹馬」的概念，典出於李白〈長干行〉，性別上是一男一女，並有愛情上的聯繫。就「玩伴」這一點上，這兩個詞彙在意義上有相重疊之處，且「幼馴染」相較之下，除非刻意的使用，否則範圍仍集中在二次元相關領域，但在性別的指向性上漸漸與「青梅竹馬」中一男一女及男女情感上結合的趨勢。

總而言之，詞彙的轉義除了與原有詞彙系統中的詞彙產生關涉之外，文化內涵及使用習慣也會讓原有的詞義產生了變化，「萌」與「宅」二者即是漢語詞彙系統中現存的詞，在與外來詞的意義融合之後產生了新的用法及語法形式；「腹黑」雖說與原有詞「心機」產生重合，但其原有的負面意義有逐漸弱化，所指稱的對象從第一到第三人稱皆有之；「動漫」則是混同了兩個不同使用族群的用法，並自創新詞；「幼馴染」則是與「青梅竹馬」在性別及情感上的意義產生了融合。以下以表格表示上文所提及的詞彙變化：

	加綴	衍生	轉類	轉義
萌	✓	✓	✓	✓
宅	✓	✓	✓	✓
控		✓	✓	✓
動漫		✓		✓
腹黑				✓
同人			✓	
男性向			✓	
女性向			✓	
幼馴染				✓

表格 5

第三節 動漫詞彙的使用所展現的各種面向

一、借詞及傳播媒體

陳原(2001c)指出，任何新詞的出現一定有其社會意義，且也最容易在日常生活中察覺：「由於社會語境發生變化而引起的語言變異中，最容易被人察覺的是新詞語的誕生」³³⁷，新詞語的出現通常代表著新概念的傳入或舊有概念的革新，而新概念的傳入也代表著社會是隸屬在一個開放性的環境之中。在全球化的時代中，語言彼此之間的接觸相當的頻繁，訊息的流通即在轉瞬之間就會完成，其數量是呈現爆炸性的增長，然而在一個語言中並不是每一個訊息能夠找到一個對應的詞來表示，因此「借用」成了重要的手段。

祝畹瑾等(2013)認為借用可以理解為語言照搬的現象，「指一種語言中的某個語言形式擴散到另一種語言中」³³⁸，就本文所提及的日語詞彙而言，照搬的部分應屬「借音」及「借義」兩種借用的方式，但是這些「照搬」並不一定只採用特定一種方式或是，亦有可能同時具有。主要原因在於日語詞彙中有純漢字、漢字加假名、純假名的三種書寫形式，第一種形式對於漢語使用者來說，縱然在細部的結構或書寫方式有差異，但外型是較容易理解的，因此在借用時大多以「借義」為主要手段；第二種形式的詞彙，在借用時與前者所採用的手段大體上相同，在假名的部分通常都會被去除；而第三種在借用時，除了音義同時借用的情形外，亦有借義之後再賦予漢語的詞彙形式，並沒有一定。

而新詞進入初期大多流傳於少數人之間，其傳遞的速度要視當時的傳播方式而定，現今新詞的傳遞方式除了電視媒體及報章雜誌外，網路亦佔有重要的地位。由於技術的演進及普及，網路上各種資訊唾手可得，資料的流通幾乎可於轉瞬之間完成，而結合文字、聲音及影像三者的網路新聞媒體為了獲取閱聽人的視線，在標題中使用或創造新詞或使用流行詞是趨勢之一，為現有詞彙系統注入了新的活力。此外社群網路的使用者更是同時扮演著新詞彙的引介、傳播及創造者的角色，在這個群體中，所有使用者依循著一定的語言態度及行為模式，林綱(2014)將網路上各個平台及社群的語言使用現象歸納為「網路言語社區」，他指出網路言語社區是一個超越了時間和空間的限制，由網路使用者共同建構的虛擬社區，而這個社區中依循著一定的準則及對網路語言的使用態度。

可是筆者認為社群網路僅是作為一個「母群」，起了聚集使用者的作用，使用者所使用的語言及詞彙有著一定的社會默契，而母群之下有著各個「子群」，在 Facebook 中即是各大粉絲團及社團，這些子群對於新詞的創造及傳播起了先導的作用，而使用者不一定參與單一的子群，因此新詞在各個子群之內被接受後，又會隨著使用者的使用進入多個子群，達成了詞彙傳播的目的，若新詞能被大多數人接受，則就有進入日常語用之可能³³⁹。

³³⁷ 陳原，2001c，《語言與語言學論叢》，頁 293。

³³⁸ 祝畹瑾，2013，《新編社會語言學概論》，頁 268。

³³⁹ 然而這些在網路上流行的新詞，其形式是介於口語與書面語之間，但實質上還是屬於口語的範疇，雖說被網路使用者認可，但網路使用者並不代表社會的各個階層，因此要進入日常語用範圍還得經過社會大眾的檢驗而定，實際上還是有一定的難度。

二、使用者心理

由於二次元文化及網路技術的發展，使得許多新詞逐漸的進入人們的視野，這些新詞通常都是漢語詞彙系統中，無法找出概念與之對應的詞，而對二次元文化不熟悉的人而言，這些詞是相當的新穎。除了表達新概念的詞彙之外，亦有詞彙逐漸取代原有的表達形式，而這些詞彙通常都具有精簡的形式。張慧美(2006)指出，網路上的交流是依循著效率原則，表現在用語上力求精簡，即具有「簡潔性」的特質³⁴⁰，以本文所列之詞彙為觀察對象，在單音詞的部分最為明顯，「萌」幾乎取代「可愛」的說法、「宅」涵蓋了「待在某處(的人)」的行為及對象、「控」也大量使用於表達「愛好者」的情境，此外「動漫」則用於各種與二次元文化相關的形式及繪製風格，並不只有表達「動畫」或「動畫+漫畫」的概念，這些詞涵蓋範圍相當的廣，就原始詞而言是一個由靜態到動態的發展，孫銀新(2013)認為這是一種詞義由明確到模糊的變化，「由於增減了一部分語義特徵，或詞素意義的內容有了一定程度的變化，這樣，對人或事物現象的反映就變得較間接」³⁴¹，簡而言之即具有「模糊性」的特質。

只要新詞能夠受到使用者的認同，自然就有進入日常語用之可能，然而使用者對新詞背後的接受除了受到網路很大的影響外，這些詞背後所代表的文化，亦會影響人們對於詞彙的接受程度，就本文所探討的動漫相關詞彙而言，其後所代表的是日本 ACG 作品及其周邊文化，誠如第二章第一節所言，台灣人對於日本相關事物的接受度較高，而且因為一些歷史因素讓人們習慣閱讀日本的漫畫，且隨著時代的演進及傳播技術的進步，日本最新的動漫作品大量的進入台灣，讓新世代的愛好者可以很容易的透過各種管道取得相關資訊，而各大搜尋引擎及社群網路在這之中扮演著不可或缺的角色，王大闢(2014)認為這些愛好者對於相關的詞彙具有較強的接受力和傳播力，當他們在網路上運用這些詞語時，無意間擴大了詞彙的傳播範圍。

動漫相關詞彙，最初也是僅流行於愛好者之間，作為愛好者彼此交際的「秘密語」存在，成為了解彼此對話背後涵意的預設條件之一。然而隨著這些詞彙逐漸為人所知後，其使用及交際的範圍亦逐漸擴大，除了滿足動漫愛好者之間的交際需求外，也讓非愛好者也有了與愛好者之間有了交流的渠道，前者可以知道後者的文化內涵，而後者亦可推廣自己的嗜好。然而詞彙在傳遞時，大都會衍生出個人化的解釋及用法，這些個人化的解釋對於原有的詞義而言是較新的，起初大多也都流行於少數人之間，但若有知名人物和人氣影片使用，讓更多人知曉這些新穎的用法後，更會加快此種用法的傳播速度，並在這之中衍生出更新穎的形式，但新穎的形式是否能夠持續存在還得視大環境而定，如前文所舉之「萌+動詞」的形式目前僅見於新聞標題。

³⁴⁰ 趙玉英(2003)曾就網路語言現象進行分析，認為網路語言為了快速傳遞訊息且提高閱讀效率，所形成的網路新詞具有簡約化和直觀化的特質，是為一種語言的經濟性。而語言的經濟性，據姜望琪(2005)最早由 Zipf 所提出(提出時稱省力原則)，Zipf 從用詞的經濟開始討論，因為用詞研究是理解整個語言過程的關鍵，可以從說話人和聽話人兩個角度討論，而用詞的經濟是對說話人而言，因為它不需要花費更多的力氣去掌握詞彙，但聽話人則反之。其後法國語言學家 Martinet 對此頗為稱道，詳請參看姜望琪，2005，〈Zipf 與省力原則〉，《同濟大學學報》第 16 卷第 1 期，頁 89-91。

³⁴¹ 孫銀新，2013，《現代漢語詞素系統研究》，北京：中國社會科學出版社，頁 273。

三、語言的發展

陳原(2011b)指出語言是一種社會現象，亦會隨著社會的變化而發展，隨著全球化的腳步，不同文化間的交流愈趨頻繁，許多新事物及新概念隨著文化交流傳入，新詞也隨之進入了語言使用者的視野中，葛本儀(2014)更指出社會發展表現在詞彙上，「詞彙的發展不但在某種程度上說明了語言的發展，而且也可以從許多方面反映著社會的發展」³⁴²，這是因為而這些新事物新概念在現有詞彙系統中並不一定能夠找到對應詞之故，源自於二次元文化中的詞彙亦然。這些詞彙在網路普及後迅速的傳播，原本屬於秘密語的詞漸漸地不再具有秘密性，對應動漫相關話題的語境也逐漸擴大至日常生活之中，因此也促進了各種新形式的產生，這些新的形式對應著不同語境而生，在不同的語境之中有著不同的涵意。

這些新形式符合「新創詞」的概念，竺家寧(2009)認為新創詞是利用已有的構詞材料，依照漢語的構成規律所構成。就前文所列之例，這些詞的外在形式已然存於漢語系統之中，屬於現有的構詞材料，然而在構成規律上除了依循原有規律外，也吸收了新的法則，如動詞及形容詞詞素的連用即是。然而這些新穎的形式及解釋能不能繼續保存，還是得端看能否「約定俗成」，方逸佩(2010)指出新詞是否能夠進入常用詞彙，必須要受到人們的價值觀及社會風俗的檢驗，這又會涉及人們對於這些經由網路引進、創造的新詞的態度。本文所探討的是與動漫相關的詞彙，目前所取得的相關文獻而言大約有兩種不同的態度，一是認為新詞的大量創造與次文化的發展有關，政府應該採取管制的手段來抑制「影響社會風俗」的新詞發展，李天聰(2014)認為應該從根本上管制對青少年有害的詞語和表達方式；二是對於網路語言發展現象採取引導的態度，張慧美(2006)認為網路語言是以一種全新的模式進入生活，但也帶來了大量的語法及語體上的破壞，因此必須正視其存在及使用場合的問題；李艷(2011)認為由新詞可以窺探青少年的價值觀及次文化的趨向，有利正確對待動漫語言，如有必要則可編輯辭典歸納之；王炎龍(2009)則認為網路語言的傳播及使用需要一定性的規範。

而筆者認為，外來詞彙在台灣演變及發展是語言中的正常現象，因為這是一種符合交際需要的轉變，就如陳仲偉(2009)在書中所言及日本的動漫作品到了各國都有其在地化的發展，然而每個詞彙都有其原始的涵義及文化意義，因此在追求在地化（或個性化）的同時不應無限上綱。

本章小結

本章第一節首先略述網路與傳播的關係，網路最初是作為軍事用途，主要在發送端將訊息切割成多個封包，由不同路徑傳遞到接收端，組合成一個完整的訊息，而當時使用的大型電腦一般人並沒有能力取得，直到個人電腦普及後網路需求才開始出現。早期的網路發展主要在「超連結」，使用者只需點選連結就可以獲得資訊，而這種特性讓使用者得以在不同的連結之中進行不同文本的閱讀，但最終造成了網路泡沫化，為解決這個問題召開了多次高峰會，確定了現今使用者與設計者協作的機制，並提供使用者個人化的資訊。而網路傳播，顧名思義是以網路作為傳遞訊息的媒介，以使用者及資訊提供

³⁴² 葛本儀，2014，《現代漢語詞彙學》，頁199。

者作為主體所展開的活動，這是對於傳統傳播理論有著角色及方式的突破，此外也不需要因為外在身分而改變語言的使用，因此「網路語言」就此逐漸發展其多樣化的面貌。

在網路之下發展的社群即網路社群，當使用者在接收訊息的同時，他們可以透過特定的平台來交流並傳播訊息，跨越了傳統社群的時空限制，而網路上提供類似功能的平台眾多，在使用群體上還是有一定的差別，此時社群網站就發揮了聚集的效果；另外，傳統的媒體在科技輔助之下，可同時使用文字、影像、聲音等多元的形式包裝訊息，透過網路迅速地傳播，以滿足閱聽人對於此類訊息的需求，但也造成接收者並沒有辦法迴避網路媒體對自己生活的影響，他們需要網路媒體提供的資訊，從中獲得符合自己需求的訊息，亦透過網路發出自己的聲音，可見網路作為一種新的訊息傳遞方式，對於現代人來說是不可或缺的。

第二節則是就第三章所列之詞彙，以四大報新聞標題及 Facebook 作為語料的來源，討論這些詞彙在台灣的应用，就觀察結果而言，「萌」與「宅」是所列詞彙中發展及變化最多的，而其他詞或與現有的同義詞發生衝突，或因理解的不同有並存之現象，可見並不是所有的詞彙都得到了很好的應用及發展，最終以加綴、衍生、轉義及轉類四種現象歸類之。

第三節則就從「借詞與傳播媒體」、「使用者心理」及「語言的發展」三個方面探討源自於動漫的詞彙為何會有第二節中的發展現象。在全球化的時代中，語言彼此之間的接觸相當的頻繁，「借用」成了描述新概念的重要手段，就本文所提及的日語詞彙而言，借用部分應屬「借音」及「借義」兩種借用的方式，而這些詞起初僅流傳於少數人之間，但在電視媒體及社群網路中大大小小的子群推波助瀾下，產生了進入日常語用的可能。這些詞彙最初作為愛好者之間的秘密語，使用時通常有預設的語境及條件，要進入日常語用必須要得到社會的認可，這涉及人們對於背後代表的文化的接受程度，在詞彙經歷了長短不等的社會考驗後進入了台灣人的視野，也產生了不同的變化形態，這些大都是原始詞語中所未見的型態，雖說這是語言發展的一環，但這些新型態亦需要受到社會風俗檢驗，因此人們對網路語言的態度成了依據。

第五章 結論

日本二次元文化發展已久，所包含領域相當廣泛，除了 ACG 作品本身之外，製作到銷售都是相當重要的一環，在業界也有一定的影響力。而台灣的二次元文化受日本影響很深，因此也引入了許多以日本二次元文化中相關的詞彙，並伴隨著傳播媒體及網路平台，漸漸的進入人們的視野。

本文選取了九個與動漫有關的詞彙，追溯了其原始意義及在動漫語境下的應用，再比對四大報網路新聞標題及 Facebook 的使用實例，試圖分析這些詞彙與其原始意義的差距及其變化之處，並嘗試分析這些詞彙的使用背後所蘊含之社會文化現象。以下分別就研究動漫詞彙的意義與價值、本文的侷限性及未來可開展的議題來兩部分來說明。

第一節 研究動漫詞彙的價值

由二次元文化而來的詞彙，受到網路媒體及網路社群的影響，開展出了許多新穎的形式，筆者根據本文的研究結論，說明研究動漫詞彙的價值所在，分為以下幾點：

一、動漫詞彙的傳播：語言接觸與傳播媒介的演進

語言作為人類的交際工具，當它作為不同民族或文化之間的交流工具時，語言接觸的狀況必然產生，薩丕爾《語言論》指出：「語言，像文化一樣，很少是自給自足的。交際的需要使說一種語言的人和說鄰近的或文化上佔優勢的語言的人發生直接或間接的接觸。」³⁴³，而語言的接觸往往先反映在詞彙上，在得到多數人的認可之前，都僅流通於少數人的言語之間，若它們能夠適應社會的需求，就可以為大眾所使用，豐富了語言的內涵。而動漫詞彙的發展正是建立這個基礎上，日本的動漫產業及文化對台灣而言，是一個較新穎且又強勢的文化，當動漫作品及文化輸入台灣之時，許多日語與漢語產生了接觸。日語在發展上曾借鑒漢字及其讀音，因此在詞彙上，有純漢字、漢字+假名及純假名三種型式，除了假名是要經過學習或譯介才能了解外，前二者對於漢語使用者來說是不用學習就能夠依字型識讀，相較於其他外語是較特殊的型態。這些詞彙就「字」上來說是台灣漢語使用者能夠識讀的，但是做為一個「詞」時所表達的意義不一定如字面上所示，因此對於原有的詞彙系統而言是新的，因此詞彙系統必然對此採取調整、變動和更新的手段以吸納之。

而傳播工具的演進更促進了語言及文化上的交流，當影像及聲音的傳送技術未成熟時，傳播的速度會受到外在的環境及設備差異有所限制，自從「網路」出現後，它突破了時間及空間的限制，將資訊快速的呈現在網路使用者的眼前，但早期的網路交流主要是以單向的資訊提供及閱讀，在初期可能提供了一些商機，然最後也導致了網路泡沫化的結果，但因為有了網路泡沫化，人們才開始意識到網路的各種可能性，因此 Web2.0 的協作機制及 Web3.0 的大數據分析及物聯網等都是其發展的結果。此外，在網路的發展過程中，各種通訊協定及多媒體傳遞技術越來越成熟，使用者可以輕易地依照自己的

³⁴³ 愛德華·薩丕爾著 陸卓元譯，2000，《語言論》，北京：商務印書館，頁 173。

意志來閱讀符合自身需求的資訊或自行加工資訊，並透過管道將資訊傳遞出去，讓更多人看到，在傳遞資訊的過程中，使用者同時扮演了接收者與傳遞者的雙重角色，而傳統的媒體也利用這個特性來擴大自身的影響力。

而在資訊的傳遞及接收的過程中，除了使用者彼此的直接傳遞外，網路平台更提供了短時間內「擴散性」傳播的可能，個人網誌、網路社群或網路論壇等都是可以利用的工具，本文以現今最知名的網路社群平台 Facebook 為語料蒐集的目標，擷取對象為各個公開的貼文及頁面介紹，發現詞彙的使用及創造是會隨著群體、語境及目標對象有著多元的發展，甚至有同個概念不同詞彙同時並存的情形。

二、動漫詞彙的應用展現的創造性

如同上文所言，語言的接觸往往先反映在詞彙上，這些詞彙在得到多數人的認可之前，都僅流通於少數人之間，而本文所討論的動漫詞彙，原先是作為日本二次元相關的文化傳播的環節之一，起初是作為愛好者之間交際的用語，在特定的語境中產生特定的會話含意，可以作為識別是否為同好的秘密性標記詞彙，因受到傳播工具的限制，流通的範圍及速度受到很大的限制。然而網路普及後，二次元相關的資訊內容都公開於各個站台，無論是詞彙的意義、文本內容或業界資訊都可以即時的呈現在網路使用者的眼前，除了讓更多人了解到二次元文化的面目外，也讓這些詞彙得到了很好的傳播。

以本文所列舉之詞彙大都與動漫有相關，大致可分為四種類型，一是大多用於的人物角色，是用來形容角色的外貌、身分及特質，如「萌」、「腹黑」；二是用於載體性質，如「男性向」、「女性向」、「同人」及「動漫」；三是用於現象，如「控」、「宅」；四則是對於身分的表示，如「幼馴染」。筆者於第四章以「加綴」、「衍生」、「轉類」及「轉義」歸納九個詞彙的應用現況，發現用於形容角色與現象的詞彙得到很好的發展，這些發展都是就原始的意義為依歸，或與現有詞的意義結合、或擴大解釋或應用範圍，發展出獨到的用法，甚至有取代原有詞彙的勢頭，推測應是適用性較廣的緣故，相較之下其他詞彙的僅在載體的性質上圍繞，或是與漢語中的概念有所衝突，因此得不到較好的發展是可以理解的。但是四大報的標題及 Facebook 所創造出的新用法上還是有一些差異的，四大報標題由於需要在有限的版面內表達多種概念，以吸引閱聽人點閱文章，因此出現了「副詞+動詞」此種複合式用法及一些新創縮略詞，而這種現象在 Facebook 用例中並不多見，應是 Facebook 並未在發表貼文版面上有太多限制，再加上其社交性質所致。

然而這些獨到用法及新創詞能不能為大眾所接受，仍然還有觀察的空間，正如本文不斷的強調，一個詞彙要成為常用詞，或因特殊需要而產生的詞彙及形式是否能存在，必須要經歷社會文化的認可，否則只能沉入時間的洪流之中，而且詞彙發展是動態的，隨時都會有可能產生新的意義及形式，筆者認為這是值得注意的。

第二節 本文的侷限性及未來待開展之議題

本文以動漫作為核心，首先討論了台灣對於這兩個載體的接受，並試圖將這兩者與語言學結合，以尋覓出做為討論對象的可能性。再者以維基百科、萌娘百科及傻呼嚕同盟所編輯之書籍作為詞彙的節選來源，並以 Google Trend 作為篩選的依據，以單音詞、雙音詞及多音詞三個部分，每部分節選三個，計九個詞彙，追溯這些詞彙的原始意義及目前在動漫中的使用實例，再以台灣現階段影響力較強的四大報及 Facebook 上對九個詞彙的應用作對比，發現這些詞彙在台灣的發展，構詞方式有轉變外，在詞類及意義上都有獨到的應用。

本文的詞彙擷取是以實體書輔以現有的網路資料作為依歸，原初的想法是對比兩者會比較有參考價值，但實際上這兩者僅能涵蓋較常出現及被使用的詞語，此外無論是實體書或網路資料都有著作者或網路群體的主觀選擇，因此在擷取上僅能就所見的進行進一步的處理及分析。另外，因本文是以網路傳媒作為討論的對象，因此在擷取數據與語料時會使用搜尋引擎及新聞資料庫這兩種工具。前者能夠在短時間之內列出所有搜尋結果，但在搜尋結果中會涵蓋一些無關的資料或僅搜尋到關鍵字中的某個字元，而要過濾這些無關的資料是較困難的；而後者在搜尋單音詞時，要排除無關的搜尋結果也是有困難的，主要在於本文所列之單音詞都是現存的詞，而也有以該詞為詞素所構成的詞，因此筆者僅能就能力所及盡量剷除無關之詞彙。以上即本文的侷限之處，而以下則是筆者認為未來有待開展的議題，將分為兩點說明：

一、詞彙的使用族群

本文是以網路傳媒上動漫相關詞彙的使用作為討論的對象，在新聞標題及 Facebook 上擷取相關的語料。在擷取語料的時候發現一個很有趣的現象，如果是動漫相關的語境之下，使用詞彙的人大多是愛好者，但在意義的精確度上會因為群體的不同有所差異，而群體的聚集通常要具有共同的知識基礎及語言上的共同認知，以「動漫」為例，會產生「動畫+漫畫」及「動畫的總稱」這兩種意義上的不一致，有可能是對於詞義的判別及認知差異，若是一般的使用語境就比較沒有如此差別，而是直接將意義直接擴增到整個二次元的範疇，而不是在於載體上的討論，在這之間筆者認為有此種「認知差異是否與該群體的年齡組成有關係？」是個可以開展的議題。

二、對於新詞的態度

新詞通常用於表述新的概念，不同的文化中有不同的詞來表示該文化中的某種概念，然而這些新詞在未被認知之前僅流通於少數群體之間，動漫相關的詞彙亦然，然而網路使用者眾多，獲得資訊的管道也不少，因此對於新詞的傳遞的速度相較於以往而言，是有大幅度的進展。而與此同時，依使用者的認知所創造的新詞或新解釋也愈來愈多，有些甚至還直接被運用在報章雜誌上，於此產生了兩個問題：愛好者與一般群眾之間對於

詞彙意義認知的差別，以及對於新詞的日常運用方面的態度，由於筆者僅能取得學術著作中對「網路語言」的態度，期望未來研究者能有所開展。

以上兩點，為未來可待開展的議題，期許本論文能夠提供未來研究者一些參考。



參考書目

一、專書

- 刁晏斌，2013，《當代漢語詞彙研究》，北京：中國社會科學出版社。
- 大塚英志著 周以量譯，2016，《「御宅族」的精神史—1980年代論》，北京：北京大學出版。
- 王錦堂，1997，《大學學術研究與寫作》，臺北：東華書局。
- 王立廷等著，1998，《縮略語》，北京：新華出版。
- 王炎龍，2009，《網路語言的傳播與控制研究》，四川：四川大學出版社。
- 冉永平，2012，《語用學：現象與分析》，北京：北京大學出版社。
- 王佩迪主編，2016，《動漫社會學：本本的誕生》，臺北：奇異果文創事業有限公司。
- 成偉鈞、唐仲揚、向宏業主編，1996，《修辭通鑑》，臺北：建宏出版社。
- 余曜成，2006，《ACG 動漫迷の株式會社》，臺北：電腦人文化。
- 余曜成，2015，《動漫透視鏡—動漫與產業研究之旅》，臺北：商訊文化。
- 李學勤主編，2000，《周易正義》，北京：北京大學出版社。
- 李衣雲，2012a，《漫畫的文化研究—變形、象徵與符號化的系譜》，新北市：稻香出版
- 李衣雲，2012b，《讀漫畫—讀者、漫畫家和漫畫產業》，臺北：群學出版社。
- 沈陽，2005，《語言學常識十五講》，北京：北京大學出版社。
- 邢福義主編，2000，《文化語言學》，武漢：湖北教育出版社。
- 邢福義主編，2015，《現代漢語》，北京：高等教育出版社。
- 岡田斗司夫著 談璞譯，2009，《阿宅，你已經死了》，臺北：時報出版。
- 東浩紀著 褚炫初譯，2012，《動物化的後現代—御宅族如何影響日本社會》，臺北：大鴻藝術出版。
- 竺家寧，2009，《漢語詞彙學》，臺北：五南出版社。
- 南宏師、張浩，2008，《網絡傳播學》北京：國防工業出版社。
- 姜望琪，2011，《當代語用學》，北京：北京大學出版社。
- 洪德麟，2003，《台灣漫畫閱覽》，臺北：玉山社。
- 孫希旦，2007，《禮記集解》上冊，北京：中華書局。
- 孫銀欣，2013，《現代漢語詞素系統研究》，北京：中國社會科學出版社。
- 祝畹瑾，2013，《新編社會語言學概論》，北京：北京大學出版社。
- 索振羽，2014，《語用學教程》，北京：北京大學出版社。
- 索緒爾，1999，《普通語言學教程》，北京：商務印書館。
- 張資敏，2017，《宅經濟誕生秘話》，臺北：奇異果文創事業有限公司。
- 符准青，2008，《現代漢語詞彙》，臺北：新學林出版股份有限公司。
- 許慎撰 徐鉉校，2009，《說文解字》，北京：中華書局。
- 陳仲偉，2006，《台灣漫畫文化史》，臺北：杜葳廣告。
- 陳仲偉，2009，《日本動畫畫的全球化與迷的文化》，臺北：唐山出版社。
- 陳原，2001a，《語言與社會生活》，臺北：臺灣商務印書館。

- 陳原，2001b，《在詞語的密林裡-應用社會語言學》，臺北：臺灣商務印書館。
- 陳原，2001c，《語言與語言學論叢》，臺北：臺灣商務印書館。
- 陶東風，2009，《粉絲文化讀本》，北京：北京大學出版社。
- 傻呼嚕同盟，2007，《ACG 啟萌書－萌系完全攻略》，臺北：木馬文化事業。
- 傻呼嚕同盟，2005，《COSPLAY·同人誌之秘密花園》，臺北：大塊文化。
- 傻呼嚕同盟，2013，《御宅學》，臺北：平裝本出版有限公司。
- 新村 出編，2008，《廣辭苑》第六版，東京：岩波書店。
- 溫端政主編，2006，《漢語語彙學教程》，北京：商務印書館。
- 葉蜚聲、徐通鏘，2011，《語言學綱要》，臺北：書林出版有限公司。
- 葛本儀，2014，《現代漢語詞彙學》，北京：商務印書館。
- 葛本儀主編，2003，《漢語詞彙學》，濟南：山東大學出版社。
- 鄒嘉彥、游汝傑，2003，《漢語與華人社會》，香港：香港城市大學出版社。
- 榎本秋，2011，《如何成為輕小說作家》，臺中：銘顯文化事業有限公司。
- 趙毅衡，2011，《符號學原理與推演》，南京：南京大學出版社。
- 劉中富，1998，《秘密語》，北京：新華出版。
- 盧崑宏，2002，《專題製作與報告撰寫》，臺北：華泰文化。
- 戴維·賈里、茱莉亞·賈里著 周業謙、周光淦譯，1999，《社會學辭典》臺北：貓頭鷹出版社。
- 薩丕爾著 陸卓元譯，2000，《語言論：言語研究導論》，北京：商務印書館。
- 蘇新春，2015，《文化語言學教程》，北京：外語教學與研究出版社。
- John Fiske 著 王曉珏 宋偉杰譯，2001，《理解大眾文化》，北京：中央編譯出版社。
- Matt Hills 著 朱華瑄譯，2009，《探究迷文化》，台北縣，韋伯文化國際出版有限公司。
- Melvin L. DeFleur ,Everette E. Dinnis 著 戴皖文審定 王筱琄/勤淑瑩譯，2012，《大眾傳播概論》，臺北：雙葉書廊有限公司。

二、期刊論文

- 汪瑋嘉，2011，〈從「御宅族」一詞看中日文化的差異〉，《合肥學院學報》第 28 卷第 6 期，頁 57-60。
- 林綱，2014，〈網路語言的演變與網路言語社區分析〉，《華語文教學研究》第 11 卷第 2 期，頁 59-85。
- 姜望琪，2005，〈Zipf 與省力原則〉，《同濟大學學報》第 16 卷第 1 期，頁 87-95。
- 徐大明，2004，〈言語社區理論〉，《中國社會語言學》第 1 期，頁 18-28。
- 高嵐嵐，2010，〈日語「御宅族」=漢語「宅男/宅女」?〉，《博奇·博記文學選刊》第 1 期，頁 66-67.71。
- 張有軍，2009，〈口頭語？書面語？－網絡語言對語體二分法的挑戰〉，《US-China Foreign Language》，頁 5-8。
- 張慧美，2006，〈網路語言之語言風格研究〉，《彰化師大國文學誌》第 2 期，頁 331-359。
- 黃宇雁，2012，〈萌與萌え－試析中國流行文化對日本文化的受容〉，《浙江外國語學院

學報》第3期，頁15-19。

趙玉英，2003，〈網絡語言與語言的經濟性〉，《外語電化教學》第94期，頁16-19。

三、學位論文

方逸珮，2010，《台灣日語外來流行新詞之演變與融入》，輔仁大學翻譯所碩士論文。

王大闊，2014，《日本ACG亞文化流行語研究》，東北師範大學碩士論文。

石聰慧，2014，《動漫文化中的日源外來詞研究》，遼寧大學碩士論文。

李天璵，2014，《日本動漫語言研究現代日本動漫語言高頻詞彙的使用及其擴散研究》，中央民族大學湖南大學碩士論文，2007年。

李亞群，2013，《漢語網路流行語中的日源動漫借詞研究》，湖北師範學院碩士論文。

李莉，2011，《動漫語言研究》，江西師範大學碩士論文。

李艷，2011，《動漫語言研究》，湘潭大學碩士論文。

奧雲蘇林，2009，《台灣與中國大陸報紙國際新聞標題研究》，銘傳大學應用中國文學系研究所碩士學位論文。

楊若暉，2012，《台灣ACG界百合迷文化發展史研究》，中興大學碩士論文。

謝韻清，2014，《網路語言認知對語言行為改變研究》，中國文化大學文學院華語文教學研究所碩士論文，2014年。

四、報刊

王捷，2016年3月24日，〈插畫家二潤 腹黑療癒室開個展〉，《自由時報》AA02版。

林庭瑤，2012年12月21日，〈腹黑／攻心計〉，《聯合報》A23版。

楊雅民，2011年2月6日，〈阿宅隨時 Call 速食披薩熱到家〉，《自由時報》C31版。

五、網路資源

維基百科：「萌擬人化」條目 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/萌擬人化>，2017年1月30日 21時39分。

維基百科(日語)：「2次元」條目 <https://ja.wikipedia.org/wiki/2次元>，2017年1月30日 20時05分。

維基百科(日語)：「男性向けアニメ」條目 <https://ja.wikipedia.org/wiki/男性向けアニメ>，2017年3月20日，下午1時12分。

維基百科(日語)：「女性向けアニメ」條目 <https://ja.wikipedia.org/wiki/女性向けアニメ>，2017年3月20日，下午3時05分。

維基百科：「萌」條目 <https://zh.wikipedia.org/wiki/萌>，2017年3月17日，下午4時23分。

維基百科：「萌屬性」條目 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Category:萌屬性>，2017年3月7日 16時45分。

偽基百科：「萌死」條目 <http://zh.uncyclopedia.info/wiki/萌死>，2017年3月17日，下午4時42分。

萌娘百科：「賣萌」條目 <https://zh.moegirl.org/zh-hant/賣萌#>，2017年5月30日，上

午 10 時 28 分。
萌娘百科：「腹黑」條目 <https://zh.moegirl.org/zh-hant/腹黑#>，2017 年 3 月 17 日，
16 時 45 分。
萌娘百科：「CP」條目 <https://zh.moegirl.org/zh-hant/CP#>，2017 年 4 月 6 日 16 時 45 分。
萌娘百科：「粉紅的切開來裡面都是黑的」條目 <https://zh.moegirl.org/zh-hant/粉紅的切開來裡面都是黑的#>，2017 年 4 月 6 日 17 時 45 分。
萌娘百科：「廢萌」條目 <https://zh.moegirl.org/zh-hant/廢萌#>，2017 年 3 月 17 日，下
午 4 時 38 分。
PTT 鄉民百科：「肥宅」條目 <http://zh.pttpedia.wikia.com/wiki/肥宅>，2017 年 5 月 31 日，下
午 8 時 17 分。
〈『輕小說是什麼？』的一點觀感〉，PTT-Light Novel 板，
<https://www.ptt.cc/bbs/LightNovel/M.1404314415.A.C16.html>，2017 年 2 月 15 日，23
時 53 分。
GNN 新聞〈「第 3 屆御宅學術研討會」暨「首屆巴哈姆特論文獎」圓滿落幕〉，
<https://gnn.gamer.com.tw/6/105126.html>，2017 年 2 月 20 日，15 時 06 分。
〈2016 年海外檢索エンジンシェア新常識！日本・中国・台湾・香港・他 7 カ国〉，
<http://blog.members.co.jp/article/19220>，2017 年 2 月 28 日，14 時 47 分。
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=222690>，2017 年 3 月 16 日，下午 2
時 45 分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1469624094.A.1AB.html，2017 年 3 月 16 日，下午 2 時
46 分。
<http://news.sina.com.cn/c/sd/2009-12-15/140219264622.shtml>，2017 年 3 月 17 日，上午
11 時 54 分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1465295190.A.24C.html，2017 年 3 月 17 日，下
午 3 時 44 分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1459859355.A.217.html，2017 年 3 月 17 日，下
午 3 時 46 分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1484928923.A.981.html，2017 年 3 月 17 日，下
午 4 時 20 分。
<https://news.gamme.com.tw/1398850>，2017 年 3 月 17 日，下午 4 時 39 分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1465564837.A.F60.html，2017 年 3 月 17 日，下
午 4 時 50 分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1447300278.A.F3C.html，2017 年 3 月 17 日，下
午 4 時 59 分。
<https://kknews.cc/zh-tw/comic/lx8j9e.html>，2017 年 3 月 18 日，下午 4 時 17 分。
<https://zh.wikipedia.org/wiki/萌>，2017 年 3 月 18 日，下午 4 時 22 分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1428981750.A.DC5.html，2017 年 3 月 31 日，下午 4
時 54 分。

<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60076&snA=3761179&tnum=5>，2017年3月31日，下午4時55分。

<http://game.ettoday.net/article/837287.htm>，2017年3月31日，下午4時58分。

http://www.wahouse.com.tw/viewthread.php?id=8382&sch_st1=216&sch_st2=232&sch_st3=0，2017年3月31日，下午5時00分。

<https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60037&sn=712382>，2017年4月1日，上午00時00分。

<http://www.twgreatdaily.com/cat92/node664667/263892017>，2017年4月1日，下午11時10分。

https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1475416451.A.090.html，2017年4月1日，下午11時16分。

<http://www.dailycold.tw/5737/宅宅到底是哪宅-御宅族-家裡蹲/>，2017年4月1日，下午11時13分。

<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=439337>，2017年4月3日，下午9時11分。

https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1424613411.A.805.html，2017年4月3日，下午9時15分。

<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2201626>，2017年4月3日，下午9時20分。

https://www.ptt.cc/man/C_Chat/DE98/DF5/DCC5/M.1289675770.A.537.html，2017年4月3日，下午9時22分。

<http://acg.ad2iction.com/?p=39125>，2017年4月3日，下午9時54分。

<https://read01.com/kLoQM5.html>，2017年4月3日，下午9時57分。

https://www.ptt.cc/man/C_Chat/DE98/DF5/D5DF/M.1376743050.A.BD9.html，2017年4月3日，下午10時10分。

https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1474220153.A.58E.html，2017年4月5日，上午11時49分。

<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=42154&snA=4459>，2017年4月5日，上午11時52分。

<https://kknews.cc/zh-tw/comic/gv26vve.html>，2017年4月5日，上午11時53分。

https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1488088938.A.7F2.html，2017年4月5日，下午12時00分。

<http://www.ccpa.org.tw/tica/>，2017年4月5日，下午12時05分。

<https://gnn.gamer.com.tw/5/108415.html>，2017年4月5日，下午3時44分。

<http://www.teepr.com/618628/sharonlian/動漫作品中最膩的5個梗/>，2017年4月5日，下午3時50分。

<http://acg.ad2iction.com/?p=29196>，2017年4月5日，下午3時52分。

<https://kknews.cc/zh-tw/comic/jqb9zy.html>，2017年4月5日，下午3時54分。

<https://zh.moegirl.org/zh-hant/官方逼死同人#>，2017年4月6日，上午11時42分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1436278597.A.54A.html，2017年4月6日，上午11時48分。
<https://castnet.nctu.edu.tw/castnet/article/7482?issueID=539>，2017年4月6日，上午11時50分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1484452410.A.A39.html，2017年4月6日，下午12時7分。
<http://www.student.tw/topic/126365-【討論】各位對同人小說的購買意願？/>，2017年4月6日，下午12時23分。
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=567528>，2017年4月6日，下午4時23分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1425363597.A.E0B.html，2017年4月7日，下午4時33分。
<https://read01.com/oyR3R6.html>，2017年4月7日，下午4時35分。
<https://www.juksy.com/archives/45838>，2017年4月7日，下午4時39分。
http://www.books.com.tw/exep/activity/vqef/stat.php?act_no=0000000116，2017年4月8日，下午4時19分。
<https://kknews.cc/zh-tw/comic/lzx3q92.html>，2017年4月8日，下午4時21分。
<http://www.ifuun.com/a2016114538455/>，2017年4月8日，下午4時22分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1491615981.A.E93.html，2017年4月8日，下午4時26分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1482933901.A.3BC.html，2017年4月10日，上午11時29分。
http://blog.civa.me/2010/05/blog-post_30.html，2017年4月10日，上午11時34分。
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=3028530>，2017年4月10日，上午11時35分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1450230937.A.14D.html，2017年4月10日，上午11時56分。
<http://www.bunnygo.net/?id=38922>，2017年4月10日，下午12時01分。
<http://news.gamme.com.tw/1353366>，2017年4月10日，下午12時02分。
<http://minoyin.pixnet.net/blog/post/29456670-〔商業遊戲推廣〕漢化版男性向年齡限制遊戲推廣（上）>，2017年4月10日，下午12時05分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1429975362.A.64D.html，2017年4月11日，下午3時50分。
<https://www.doujin.com.tw/forums/showtopic/2066>，2017年4月11日，下午3時56分。
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1481223869.A.C4E.html，2017年4月11日，下午3時59分。

<http://dora2009.pixnet.net/blog/post/38026510-> 【ask 時間】 請問男性向小說與女性向小說的是，2017 年 4 月 11 日，下午 4 時 15 分。

<https://read01.com/jNGPjG.html>，2017 年 4 月 11 日，下午 4 時 16 分。

<https://news.gamme.com.tw/985680>，2017 年 4 月 11 日，下午 4 時 19 分。

https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1431029559.A.46C.html，2017 年 4 月 11 日，下午 4 時 23 分。

https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1452956781.A.F34.html，2017 年 4 月 12 日，上午 11 時 54 分。

<http://www.forum.gamme.com.tw/thread-69019-1-1.html>，2017 年 4 月 12 日，上午 11 時 59 分。

<https://kknews.cc/zh-tw/comic/96jn5.html>，2017 年 4 月 12 日，下午 12 時 01 分。

https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1461606138.A.563.html，2017 年 4 月 12 日，下午 3 時 50 分。

https://www.ptt.cc/man/C_Chat/DCC2/D5D5/D86B/D4C0/DE34/M.1246764523.A.6BE.html
2017 年 4 月 12 日，下午 3 時 59 分。

https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1426927106.A.9DC.html，2017 年 4 月 18 日，下午 4 時 12 分。

<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=579>，2017 年 4 月 19 日，下午 3 時 18 分。

http://www.thesosblogger.com/2012/06/blog-post_15.html，2017 年 4 月 25 日，下午 8 時 39 分

<http://news.ltn.com.tw/news/life/paper/469915>，2017 年 5 月 22 日，下午 12 時 28 分。

<https://www.facebook.com/HornyDragonTW/posts/540316196079110>，2017 年 5 月 22 日，下午 12 時 38 分。

<https://www.facebook.com/iro.dang/posts/962534567192962>，2017 年 5 月 22 日，下午 12 時 40 分。

<https://www.facebook.com/PIXIVday/posts/563864347045585>，2017 年 5 月 22 日，下午 12 時 50 分。

<https://www.facebook.com/pg/奶昔工房-Milkshake-Work-682253868507286/about/>，
2017 年 5 月 22 日，下午 1 時 00 分。

<https://www.ptt.cc/bbs/Old-Games/M.1404012961.A.9B5.html>2017 年 5 月 22 日，下午 4 時 00 分。

<https://tw.news.yahoo.com/abl 組同人樂團-唱出動漫想像力-192838667.html>，2017 年 5 月 22 日，下午 4 時 50 分。

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20121108/34628564/>，2017 年 5 月 22 日，下午 4 時 54 分。

<http://news.ltn.com.tw/news/world/paper/804387>，2017 年 5 月 22 日，下午 5 時 06 分。

<http://news.ltn.com.tw/news/supplement/paper/811743>，2017年5月22日，下午5時09分。

<https://www.facebook.com/TIGER.I.DRAGON/posts/180366398755169>，2017年5月22日，下午5時19分。

<https://www.facebook.com/emmae22516643/posts/405710486148397>，2017年5月22日，下午5時25分。

<https://www.facebook.com/kancollection/posts/6044988797479867>，2017年5月22日，下午5時30分。

<http://news.ltn.com.tw/news/life/paper/557436>，2017年5月22日，下午7時43分。

<http://udn.com/news/story/6812/1966023>，2017年5月22日，下午7時48分

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20151024/718358/>，2017年5月22日，下午7時53分。

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20120723/34386855/>，2017年5月22日，下午7時58分。

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/finance/20151203/36932488/>，2017年5月23日，上午10時43分。

<https://tw.news.yahoo.com/日pixiv網站-發掘素人動漫新星-181634226.html>，2017年5月23日，上午11時43分。

<https://www.facebook.com/NCCUAC/posts/1315555085165707>，2017年5月24日，下午4時53分。

<https://www.facebook.com/NCCUAC/posts/939867032734516>，2017年5月24日，下午4時57分。

<https://www.facebook.com/notes/尹君の回憶/970530409722354>，2017年5月24日，下午9時58分。

<https://www.facebook.com/vsmediataiwan/videos/1329396120441431/>，2017年5月24日，下午10時08分。

<https://www.facebook.com/pg/acgcomposers/about/>，2017年5月27日，上午10時57分。

<https://www.facebook.com/notes/anime日本動漫綜合情報網アニメーション/動漫迷還是偽動漫迷/1053018401463315/>，2017年5月24日，上午11時50分。

https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1742240149434815&id=1474922826166550，2017年5月24日，上午11時56分。

<https://www.facebook.com/pg/ffrontier/about/>，2017年5月26日，下午12時07分。

<https://www.facebook.com/pg/takedaas/about/>，2017年5月26日，下午4時11分。

<https://www.facebook.com/pg/TY.ACGT/about/>，2017年5月26日，下午4時17分。

<https://www.facebook.com/pg/tca.tw/about/>，2017年5月26日，下午4時25分。

<http://showbiz.chinatimes.com/showbiz/110511/112011030400036.html>，2017年5月28日，上午10時5分。

<http://udn.com/NEWS/ENTERTAINMENT/ENT1/8882073.shtml>，2017年5月28日，上午10時12分。

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20151206/36938964/>，2017年5月28日，上午10時16分。

<http://news.ltn.com.tw/news/world/paper/556693>，2017年5月28日，上午10時20分。

<http://showbiz.chinatimes.com/showbiz/110511/112012101000039.html>，2017年5月28日，上午10時25分。

<http://ent.ltn.com.tw/news/paper/1033995>，2017年5月28日，上午11時01分。

<http://news.ltn.com.tw/news/supplement/paper/925606>，2017年5月28日，下午8時04分。

<http://www.chinatimes.com/newspapers/20160915000562-260112>，2017年5月28日，下午8時11分。

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20141002/36120772/>，2017年5月28日，下午9時13分。

<http://udn.com/NEWS/ENTERTAINMENT/ENT5/8405948.shtml>，2017年5月28日，下午9時20分。

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/entertainment/20120809/34427179/>，2017年5月28日，下午9時35分。

<http://www.chinatimes.com/newspapers/20160828000493-260117>，2017年5月28日，下午9時38分。

<http://ent.ltn.com.tw/news/paper/1021287>，2017年5月30日，上午9時20分。

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20161118/37455677/>，2017年5月30日，上午9時25分。

<http://ent.ltn.com.tw/news/paper/878923>，2017年5月30日，上午10時10分。

<http://news.ltn.com.tw/news/world/paper/594977>，2017年5月30日，上午10時12分。

<https://www.facebook.com/hotjpdrama/posts/989120004477302:0>，2017年5月30日，上午10時15分。

<https://www.facebook.com/RE.Remu%20/posts/560831230762477>，2017年5月30日，上午10時19分。

<https://www.facebook.com/iPanda.Chinese/videos/1675798165769952/>，2017年5月30日，上午10時24分。

<https://www.facebook.com/RelaxOnityan/posts/1318667424869368>，2017年5月30日，上午10時24分。

<https://www.facebook.com/battleshipgirl1/posts/719536061522440:0>，2017年5月30日，上午10時42分。

https://www.facebook.com/Nexalon/posts/446340558765058?stream_ref=10，2017年5

月 30 日，上午 10 時 53 分。
<https://www.facebook.com/langlangdontcry/posts/728219630655758>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 31 分。
<https://www.facebook.com/sakuragaku/posts/952835241457761>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 40 分。
<https://www.facebook.com/ZongYiDaReMen/videos/1029519917077191>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 43 分。
<http://www.chinatimes.com/newspapers/20131011000742-260115>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 53 分。
<http://www.zzkorea.com/thread-19926-1-1.html>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 55 分。
<http://ent.ltn.com.tw/news/paper/630927>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 58 分。
<http://udn.com/news/story/7270/1598919>，2017 年 5 月 31 日，上午 10 時 59 分。
<https://www.facebook.com/tw.kadokawa/posts/10152936822906143>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 25 分。
<https://www.facebook.com/yebai0813/posts/1640403676180980>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 27 分。
<https://www.facebook.com/bobo5210/posts/1080877481971201>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 32 分。
<https://www.facebook.com/hotjpdrama/posts/1018114618244507:0>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 33 分。
<https://www.facebook.com/berrywaberry/posts/889929571041503>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 37 分。
<http://paper.udn.com/udnpaper/PID0016/218672/web/>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 43 分。
<http://news.ltn.com.tw/news/life/paper/530696>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 49 分。
<http://blog.sina.com.tw/samqvh/article.php?entryid=618937>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 54 分。
<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20130604/35060850/>，2017 年 5 月 31 日，上午 11 時 58 分。
<https://tw.news.yahoo.com/宅童-沉溺網路-蕭萬長憂心-213000760.html>，2017 年 5 月 31 日，下午 4 時 49 分。
<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20160607/37256140/>，2017 年 5 月 31 日，下午 5 時 01 分。
<http://paper.udn.com/udnpaper/PID0004/288714/web/#6L-6750281L>，2017 年 5 月 31 日，下午 5 時 13 分。
<https://www.facebook.com/TFSM.Style/posts/362125213797986>，2017 年 5 月 31 日，下午 8 時 33 分。

<https://www.facebook.com/pg/孫媽媽獅子頭的宅男董事長--855548841210635/posts/>，
2017年5月31日，下午8時35分。

<https://www.facebook.com/dcard.tw/posts/1031375583617378>，2017年5月31日，下
午8時39分。

<https://www.facebook.com/SunGuts/photos/pb.840304849371131.2207520000.1459281368./971260492942232/?type=3>，2017年5月31日，下午9時5分。

<https://www.facebook.com/notes/大田出版/只想一個人不行嗎單身宅度報告書/10150403724315390/>，2017年5月31日，下午9時7分。

<https://www.facebook.com/notes/顧元松/school-days-正是因為發生在成年前夕的高中校園才更凸顯出年少輕狂的現實後果/684499811577735/>，2017年5月31日，下午9時13分。

<https://zh-tw.facebook.com/zhangzhesheng/posts/10152646506344531>，2017年5月31日，下午9時18分。

<https://www.facebook.com/YouAreStupid1412/posts/1428912767132154>，2017年6月3日，上午10時55分。

https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=277556009271238&id=277554432604729，2017年6月3日，上午10時57分。

<https://zh-tw.facebook.com/TongLiComic/posts/1489961991031464>，2017年6月3日，上午11時01分。

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/entertainment/20140922/36099887/>指原莉乃腹黑 推特惡搞渡邊麻友，2017年5月28日，下午10時51分。

<http://www.chinatimes.com/newspapers/20140622001277-260112>，2017年6月3日，下午10時53分。

<https://www.facebook.com/noblesse.taiwan/posts/1710446809205464:0>，2017年6月4日，下午3時45分。

https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1144695125642114&id=289755647802737，2017年6月4日，下午3時52分。

<https://zh-tw.facebook.com/animategamer/posts/1129190470476656>，2017年6月4日，下午4時3分。

<https://www.facebook.com/svtdinosaur.tw/posts/744235409058854>，2017年6月4日，下午4時8分。

附錄一 用語列表

〈一〉單音詞

《ACG 啟萌書》	宅、萌
維基百科－「萌屬性」	妹、萌
維基百科－「日本動漫迷使用術語列表」	抖、控、痛、萌
萌娘百科－「萌屬性」	萌

〈二〉雙音詞

《ACG 啟萌書》	人妻、上司、下僕、大食、女王、女侍、女兒、女神、女僕、不良、仇人、元氣、內褲、天使、少女、主人、巨乳、幼女、正太、冷酷、巫女、制服、妹妹、姐姐、怪力、社長、金髮、長身、苦命、軍人、軍服、弱氣、恩人、海派、班長、病弱、眨眼、馬尾、強氣、教師、笨拙、部下、圍裙、惡魔、無口、虛弱、敬禮、旗袍、熟女、熱褲、緞帶、學妹、學姊、貓耳、貧乳、繃帶、臀部、臉紅、繼母、護士、蘿莉
維基百科－「萌屬性」	人妻、女僕、巨乳、平胸、正太、呆毛、巫女、虐戀、班長、病嬌、酒窩、馬尾、偽娘、御姊、眼鏡、無口、番長、傲嬌、僕娘、熟女、髮箍、激突、貓人、獸耳、蘿莉
維基百科－「日本動漫迷使用術語列表」	兄貴、巨乳、正太、同人、次元、百合、呆毛、乳搖、姊貴、胖次、捏他、病嬌、追番、配對(CP)、鬼畜、偽娘、動漫、御姐、推坑、無口、無印、番長、黑化、傲嬌、腰斬、腹黑、僕娘、實況、旗標、監督、廢萌、壁咚、歷女、貓耳、貧乳、聲優、薔薇、獵奇、顏藝、壞掉、獸耳、獸迷、蘿莉、蘿蔔、變態
萌娘百科－「萌屬性」	人妻、人偶、人偶、下僕、口癖、女王、女兒、女僕、不幸、元氣、天使、手刀、

	斗篷、世仇、主人、巨乳、正太、母親、白化、白虎、吊眼、宅女、百合、老師、西裝、呆毛、巫女、兔耳、制服、和服、妹妹、姐姐、玩偶、虎牙、長身、長直、長槍、冒失、垂目、室友、後宮、毒舌、要照、修女、冤家、弱氣、浴衣、班長、病弱、病嬌、草帽、隻眼、馬尾、偽娘、兜帽、剪刀、御姐、捲髮、眼鏡、貧乳、部長、富裕、惡魔、無口、無目、短髮、短褲、絲襪、貴族、傲沉、傲嬌、暗戀、腹黑、槍械、精靈、熟女、鄰居、髮帶、髮飾、學生、機娘、貓耳、貓嘴、糟糕、繃帶、獸人、獸耳、護士、魔女、蘿莉
--	---

〈三〉多音詞(二字以上)

《ACG 啟萌書》	三角關係、口頭禪、女侍服、女僕服、女醫師、天涯孤獨、天然呆、月之裡側、水手服、幼兒體型、未亡人、白色實驗衣、光源氏計畫、同性關係、同班同學、多重人格、吸血鬼、男人婆、男裝麗人、禿額頭、兔女郎裝、受虐狂、性轉換、近親愛、青梅竹馬、背包式書包、虐待狂、修女服、特殊癖好、財團獨生女、啦啦隊服、婚外情、教師服、淚汪汪、眼鏡娘、笨蛋毛、被附身、軟綿綿、麻花辮、絕對領域、過期蘿莉、過膝長襪、歌德蘿莉、瘋狂科學家、改造人、學生會長、學校泳裝、機械人、醫師服、雙性共有、雙馬尾、護士服、魔法少女、魔法師、體育短褲、
維基百科－「萌屬性」	大和撫子、女巨人、女性獸人、天然呆、少女系、吊襪帶、妹妹頭、泡泡襪、青梅竹馬、冒失娘、姬髮式、絕對領域、黑長直、歌德蘿莉、膝上襪、學生泳衣、燈籠褲、雙馬尾、獸人正太、獸人蘿莉、魔法少女、戀妹情節

<p>維基百科－「日本動漫迷使用術語列表」</p>	<p>大和撫子、女性向、子供向、中二病、天然呆、世界系、主角威能、史庫水、巨大娘、布魯馬、幼馴染、光源氏計畫、同人女、男性向、性轉換、治癒系、空氣系、冒失娘、後宮型作品、逆後宮型作品、御宅族、御宅藝、殺必死、絕對領域、萌擬人化、超級變形、黑長直、電波系、腐人類、裸體圍裙、領便當、總集篇、獸人正太、獸人蘿莉、魔法少女</p>
<p>萌娘百科－「萌屬性」</p>	<p>千金小姐、大和撫子、大腿襪、大蝴蝶結、女僕裝、女漫畫家、小學生、中長髮、天然呆、天然萌、水手服、包子頭、布魯瑪、幼馴染(青梅竹馬)、打工妹、吊帶襪、同班同學、死庫水、死神鎌刀、低腰褲、兵器娘、吸血鬼、巫女服、美少女、美少年、姬髮式、迷你裙、高額頭、混血兒、異色瞳、連褲襪、麻花辮、單車褲、萌擬人化、過膝襪、僕少女、歌德蘿莉裝、雌雄同體、齊瀏海、眯眯眼、遮眼髮、學生會長、蟑螂毛、歸國子女、轉學生、雙性戀、雙馬尾、雙螺旋、關西腔、魔法少女、魔法師、魔法帽子、剪刀手、攝像機</p>

附錄二 篩選檢索結果列表

〈一〉單音詞

	標題搜尋	內文搜尋	過去 5 年期間平均熱門度在 20 分以上	備註
萌	124 萬	2800 萬	有	
控	79 萬	3770 萬	有	
宅	43 萬 5 千	5040 萬	有	
抖	44 萬 4 千	141 萬	有	與常用義重疊
痛	69 萬	3170 萬	有	與常用義重疊
妹	132 萬	3760 萬	有	與常用義重疊

〈二〉雙音詞

	標題搜尋	內文搜尋	過去 5 年期間平均熱門度在 20 分以上	備註
下僕	77000	61 萬 9 千	無	
口癖	79500	71 萬 4 千	有	
大食	42 萬 9 千	4580 萬	有	與常用義重疊
元氣	39 萬 2 千	90 萬 5 千	有	
兄貴	35 萬 2 千	90 萬 5 千	有	
幼女	45 萬 8 千	138 萬	有	
正太	55 萬 5 千	61 萬 9 千	有	
吊眼	11800	111 萬	無資料	
同人	49 萬	1680 萬	有	
次元	48 萬 6 千	4080 萬	有	與天文學常用義有重疊
百合	42 萬	2530 萬	有	與花名有重疊
姊貴	1980	73 萬 6 千	無資料	
呆毛	59400	122 萬	有	
乳搖	16600	48 萬 4 千	有	常用義相同
兔耳	14 萬 9 千	50 萬 8 千	有	
怪力	77800	69 萬 5 千	無	與寶可夢重疊

長身	88 萬 8 千	220 萬	有	與衣服有重疊
長直	85300	5320 萬	無資料	
冒失	9760	56 萬 8 千	有	
垂目(垂眼)	10540	67 萬 6 千	無資料	
後宮	35 萬 6 千	145 萬 3 千	有	與常用義重疊
毒舌	36 萬 5 千	106 萬	有	
弱氣	6640	46 萬 5 千	無	
捏他	47400	75 萬 7 千	有	
病弱	52700	65 萬 8 千	有	
追番	42900	1790 萬	有	不同領域常用義重疊
病嬌	30600	44 萬 3 千	無	
配對(CP)	17 萬 5 千	81 萬 2 千	有	與常用義重疊
偽娘	86400	65 萬 3 千	有	
強氣	1690	91500	無資料	
動漫	39 萬 8 千	154 萬	有	使用方式重疊 但意義不同
御姊(姐)	64400	115 萬	無	
推坑	32200	96 萬 2 千	有	
無目	15 萬 8 千	4060 萬	有	與魚種及設計術語重疊
無口	85700	80 萬 8 千	有	
無印	53 萬 1 千	1860 萬	有	與品牌名重疊
黑化	36 萬 9 千	1230 萬	有	與顏色重疊
傲沉	1640	57 萬 1 千	無資料	
腰斬	29400	56 萬 5 千	有	與歷史上刑罰重疊
傲嬌	82200	44 萬 5 千	有	
腹黑	46 萬 7 千	88 萬 1 千	有	
僕娘	32700	1630 萬	無資料	
精靈	49 萬 8 千	96 萬 3 千	無	多領域常用義重疊
廢萌	3110	105 萬	無	
壁咚(源自少女漫畫)	15 萬 8 千	79 萬 7 千	無	
機娘	15700	1400 萬	有	
貓人	14 萬 4 千	425 萬	有	與現實裝扮方

				式重疊
貓耳	86600	85 萬 1 千	有	
貓嘴	9870	55 萬 2 千	有	
薔薇	50 萬 6 千	2810 萬	有	與花名重疊
獵奇	56900	62 萬 4 千	有	
顏藝	7950	21 萬 9 千	有	
壞掉	29 萬	64 萬 1 千	有	與常用義重疊
獸人	57000	64 萬 7 千	有	
獸耳	12900	41 萬 2 千	無	
獸迷	2840	54 萬	無資料	
蘿莉	23 萬 1 千	41 萬 1 千	有	

〈三〉多音詞

	標題搜尋	內文搜尋	過去 5 年期間 平均熱門度在 20 分以上	備註
女性向	37 萬 5 千	1580 萬	有	
女性獸人(女獸人)	80(1190)	12 萬 2 千 (52 萬 5 千)	無	
子供向	7440	1200 萬	無	
中二病	38 萬 8 千	2710 萬	無	
天然呆	88700	66 萬 9 千	無	
天然萌	35000	191 萬 1 千	無資料	
史庫水	851	15500	無	
死庫水(學校泳裝)	9170(7710)	43 萬 2 千 (50 萬 8 千)	無(無資料)	
巨大娘	25600	76 萬 1 千	有(日本)	
布魯馬	1640	475 萬	有	
幼兒體型	348	22 萬 8 千	無資料	
幼馴染	31 萬 6 千	165 萬	有	
同人女	21 萬 1 千	71 萬 3 千	有	
兵器娘	4700	76 萬 2 千	無資料	
男性向	29 萬 4 千	1360 萬	有	
性轉(換)	5130(52300)	2470 萬(50 萬 9 千)	有(有)	
治癒系	31400	81 萬 4 千	無	
空氣系	4610	80 萬	有	

冒失娘	1340	28 萬 2 千	無資料	
逆後宮	8550	51 萬 2 千	有	
美少女	47 萬 6 千	2010 萬	有	常用義重疊
御宅族	25800	76 萬 2 千	無	
御宅藝	177	54 萬 8 千	無	
殺必死	2080	44 萬 8 千	有	
異色瞳	3190	43 萬 5 千	無	
眼鏡娘	62200	65 萬	有	
笨蛋毛(呆毛)	3240	93 萬 2 千	無資料	
絕對領域	25900	92 萬 7 千	無	
萌擬人化	1490	64 萬	無資料	
超級變形	4950	156 萬	無資料	
黑長直	8500	52 萬 3 千	有	
過期蘿莉	41	68100	無資料	
電波系	10500	1740 萬	有	
僕少女	40500	723 萬	有	
歌德蘿莉	1580	70100	無	
腐人類	1600	74 萬 4 千	無資料	
總集篇	10600	41 萬 6 千	有	
雙馬尾	37800	60 萬 2 千	無	常用義重疊
獸人+正太	178	23900	無資料	
獸人+蘿莉	88	28 萬 3 千	無資料	
魔法少女	40 萬 1 千	1190 萬	有	
魔法帽子	9840	139 萬	有	
戀妹情節(妹控)	70(10 萬 8 千)	35 萬 3 千(118 萬)	無資料(有)	

附錄三 ACG 語料列表

詞	用例
萌	最近被初音萌到。
	萬物皆可萌。
	傲嬌到底哪裡萌了？。
	日本的英文課本好萌！
萌點	【閒聊】笨手笨腳的女僕，萌點在哪裡？。
萌戰	最萌大賽，又稱「萌戰」……萌戰的冠軍被稱為「萌王」。
賣萌	賣萌……原本是 ACG 界詞彙「萌」的引申詞彙，即「刻意顯示自身的萌」。
廢萌	廢萌是指一部作品或者一個角色形象單純是為了賣萌而賣萌。
萌系	「對萌系美少女沒興趣的人」適合看哪些動畫？
萌死	萌死，又稱致死性萌物症候群……。
萌妹子	鋼彈鐵血孤兒新 MS 的駕駛是個萌妹子！……。
萌屬性	〈二次元萌屬性你知道哪些 盤點最全萌屬性攻略〉
萌擬人化	萌擬人化是擬人化的一種形式……將原本的特點加入萌的元素並強調之。
宅	【問題】在公司會暴露自己是個宅嗎？
	【問題】要怎麼讓令一半接受自己是宅？
	〈跨年、連假防無聊 10 大動漫 沒看過這些枉為宅！〉
	〈宅問宅答 NO！你搞錯了！ 御宅十大冤案 & 御宅真正定義。〉
宅男	〈宮崎駿評日本動漫產業：因為充斥著宅男而走向沒落〉
宅女	〈熱愛 ACG 不分性別，盤點一下動漫界中的宅女們。〉
動漫宅	[閒聊] 身邊的正常朋友知道自己是動漫宅嗎？？
宅宅、御宅族	〈宅宅到底是哪宅？「御宅族」和「家裡蹲」的差別〉
控	【部落閣話題】你是哪一種控？
	[閒聊] 《僕少女》，主角的父親算什麼控
	〈自從我不小心在班上大喊：我控雙馬尾！！〉
	[閒聊] 大家有控什麼特殊屬性嗎？
妹控	〈妹控就是正義！動漫中最讓人心動的【TOP10 妹妹】〉
兄控	〈不只有妹控還有兄控，動漫中極具戀兄情結的十大妹紙！〉
狂三控	我也不知道為什麼，看著看著就變狂三控了
動漫	[討論] 關於《日常》這部動漫
	【閒聊】用三句話解釋這部動漫
	〈一句話代表了這部動漫〉

	[閒聊] 動漫作品中，1 男 2 女的戀愛關係是最常見嗎？ 2017 第五屆-TICA 台北國際動漫節～動漫無敵～
動漫角色	「最有印象的動漫角色之死 TOP20」日本網友票選結果公開
動漫作品	〈動漫作品中最膩的 5 個梗〉
動漫精品(周邊)	動漫精品也有 OUTLET？告訴你輕鬆擁有動漫周邊的好方法。
熱血動漫	〈看日票選十大熱血番，熱血動漫你喜歡哪個？〉
同人	官方逼死同人。
	[閒聊] 黑猴子居然出了食戟之靈的同人。
	〈二創與同人 遊走灰色地帶〉
同人誌	[閒聊] 你的名字 史上最強同人誌出現!!!
同人本	〈同人本記得收好 一不小心可能就變成公開處刑〉
同人小說	【討論】各位對同人小說的購買意願？
同人音樂	【C78】東方 Project 同人音樂心得
腹黑	[問題] 小惡魔和腹黑的差別在哪邊？
	〈動漫人物屬性盤點，腹黑、三無、傲嬌……你好哪一口？〉
	〈日本動漫中最腹黑的 10 個角色 惡魔系大聚集！〉
腹黑系	【二次元美少女票選】125 位動漫女主角中，誰最適合「腹黑系」的后座？
腹黑角色	〈動漫里的那些腹黑角色，你認識幾個？〉
腹黑屬性	〈這是誰家的腹黑屬性的二次元帥哥？快來領走〉
天然黑	[閒聊] 有天然黑這種屬性嗎？
男性向	[討論] 女性向/男性向的區分標準？
	[動漫雜誌] 男性向與女性向的魔法少女
	[達人專欄] 淺說寫作—男性向?女性向?小說風格的選擇與形塑？
男性向戀愛漫畫	[閒聊] 推薦&求推薦不錯的男性向戀愛漫畫
男性向作品	〈日宅：男性向作品現在已經不熱門了嗎〉
男性向同人誌	〈《人氣男性向同人誌排行》領先 18 禁本的超強搞笑本〉
男性向遊戲	[商業遊戲推廣] 漢化版男性向年齡限制遊戲推廣（上）
女性向	[閒聊] 看女性向有啥丟人的？
	乙女向應分類為一般向或女性向呢？
	[閒聊] 女性向、賣腐、BL 定義到底是？
女性向小說	〈【ask 時間】請問男性向小說與女性向小說的是(什)麼〉
女性向手遊	〈錯把腐女當乙女，女性向手遊開發中常犯的那些錯誤〉
女性向作品	〈少女情懷的 2015《2015 年女性向作品動畫續篇》〉
女性向動畫	[問題] 求畫風華麗唯美的女性向動畫
幼馴染	[閒聊] 幼馴染要成功 回憶梗果然很重要
	〈修羅場的戰爭！天降 VS 幼馴染誰更強？〉

	〈你知道什麼是幼馴染嗎？動漫中 8 對青梅竹馬大盤點！〉
廢材傲嬌幼馴染	[閒聊] 廢材傲嬌幼馴染
幼馴染屬性	「……幼馴染屬性的女主角，她和男主角的相處模式……。」



附錄四 Facebook 及新聞標題語料列表

詞	用例
萌	〈木村扭扭秀腋下 賣止汗劑也萌〉
	〈是萌還是醜？星二代挨罵 爸媽跳腳〉
	〈Shoo 學生女 餓鬼 Look 也萌〉
好萌	〈Angelababy 好萌 幫彭于晏蓄鬍〉
耍萌	〈張韶涵耍萌扮學生 睽違 10 年重披制服〉
呆萌	〈鷓鴣菜回來了？洪金寶演呆萌爺 一秒變殺手〉
反差萌	〈反差萌！ 大狗咬奶嘴睡覺 實在好可愛？〉
萌萌	〈新古典舞團《小王子 3.0》 萌萌惹人愛〉
	「小編拿到立繪……原因不是塗裝，而是那對萌萌的雪橇犬耳朵」
萌樣	〈林嘉欣 VOGUE 攝影展 回味自己舊照 拒為當年萌樣打分數〉
萌系	〈萌系美精靈 地主第 1 美女 孫延在全能爭金〉
	「在日本動漫圈引起一陣旋風的萌系人氣可愛聲優……。」
萌翻	〈長澤雅美變高中美女 萌翻一票人〉
萌扮	〈秀智萌扮大胖子 失重心糗摔跤〉
萌寵	〈日本毛孩電影市場大 票房號召力萌寵勝偶像〉
萌得	「最近越看吾郎越覺得萌啊~萌得很可愛！」
好萌	「雷姆配上眼鏡(°一°〃) #好萌 #雷姆萬歲」
賣萌	「實力演繹撒嬌賣萌抱大腿。」
呆萌	「用呆萌貓咪征服全世界吧！」
萌點	「日本女高中生制服，也是要搭配不同髮型才有萌點呢！」
萌貓	「這位可愛健康的小萌貓是暮色森林固定餵養的浪浪……。」
萌樣	「狗狗錄到睡著的口愛萌樣~~你可千萬別錯過!!!」
宅	〈採筍 賞蝶 學花藝…暑假別宅在家〉
	〈東海開「御宅學」 逾百名學生搶修〉
	〈阿宅隨時 Call 速食披薩熱到家〉
	〈徐嬌的星空很宅〉
宅女	〈亞曼達滿腦子愛犬 收工急當宅女〉
宅童	〈「宅童」沉溺網路 蕭萬長憂心〉
動漫宅	〈市川紗椰反差萌 混血靚顏自曝動漫宅〉
	「在一位動漫宅的朋友推薦的前提下，B 某我看了這套《Nice Boat》……。」
肥宅	〈工具人與肥宅—失意男人心事〉
宅者恆宅	「我一直認為，Lativ 是造成宅者恆宅的原因之一
宅在家	「他說，趕完了訂單，他要宅在家裡當一個月的植物人……。」

很宅	「我承認...我真的很宅……一有空就想賴在家一直做甜點……。」
宅宅	「今年最後一天你會在哪儿度過呢？是要當個宅宅在家看電視……。」
宅男/宅女	「可是因應這些宅男宅女的存在而被過度吹捧的「宅經濟」……。」
御宅藝	「御宅藝……是一種由御宅族或日本偶像支持者所表演的舞蹈或打氣動作」
文具控	〈「文具控」出書 探訪台灣原創文具〉
3C控	〈3C控張小燕 新手機必買〉
眼鏡控	〈周傳雄眼鏡控 花50萬珍藏40副〉
抹茶控	〈SOGO挑逗抹茶控 伊比利豬駕臨微風〉
貓控	「貓控們注意！阿愣來攻擊了!!「貓耳阿愣」登場！」
兄控	「有溫柔的哥哥真好...有這種哥哥我想我也會變兄控……。」
草莓控	「草莓控的我真的是整個失控，完全不想拍照只想吃草莓。」
制服控	「劇中兩人將展現各自的“制服姿”，制服控的粉絲們必看喔！」
臉書控	「……中毒最深的就是因為是臉書控，所以常愛講「覺得◎◎」……。」
動漫	〈台北書展 首日湧6.6萬人 動漫館搶翻天〉
	〈日流行文化軟實力 日動漫觀光聖地 邀全球海選〉
	〈動漫歌姬藍井艾露台灣首唱 宅粉今夜高潮惹〉
	〈台灣動漫有沒有好的主題曲〉
	〈動漫家掃貨逼的 Uni：彩色鉛筆不停產〉
	〈日pixiv網站 發掘素人動漫新星〉
	〈平價童裝比可愛 動漫穿上身〉
	「偽動漫迷無論動畫或漫畫都會叫成「動漫」。而動漫迷則是叫動畫為動畫，漫畫為漫畫，需要把兩者統稱的時候才會把兩者合稱為動漫。」
	「2002年10月起舉辦第一屆……固定於每年的寒暑假盛大舉行的動漫嘉年華會。」
	「我們是竹田動漫季籌辦委員會 是由各個民間社團組成……」
「桃園國際動漫大展」邁入第六屆，2017年以「動漫科技城 遊戲夢園地」為主題，讓臺灣的動漫夢想由桃園起飛迎向世界……。」	
「寒假真正唯一專業性的動漫展覽～由中華動漫出版同業協進會主辦的「台北國際動漫節」歡迎漫迷朋友前來共襄盛舉！」	
動漫影片	〈可以觀看動漫影片的網站〉
動漫周邊	「明明都是動漫為什麼差這麼多！5種動漫周邊的差別待遇！」
動漫遊戲	「本聯盟是以動漫遊戲(ACG)為主的音樂創作團體……。」
同人	〈電玩說書人跨越遊戲與主流社會：做孫中山的同人〉
同人樂團	〈ABL組同人樂團 唱出動漫想像力〉

同人誌	〈駁二同人誌創作展 首獎萬元〉
	〈應付同人誌展數十萬人潮／軟銀基地台 用氣球升空〉
	「同人誌及動漫相關網站上以初音未來為主題的插圖也受到注目……。」
同人作	「發現了一個超高水準的同人作……故事內容也極具原作風格」
同人本	「如果是女性提督這絕對是一本具有參考價值的同人本。」
腹黑	〈指原莉乃腹黑 推特惡搞渡邊麻友〉
	〈江國賓螢幕腹黑男 戲外痴情種〉
	〈插畫家二潤 腹黑療癒室開個展〉
	〈腹黑／攻心計〉
	「有人要和我比誰最腹黑了阿」
	「是一個被極度高估的星座……腹黑，深沉，陰暗。」
	「請問在學生會長是女僕中，Maid latte 的哪一個女僕實際上是個腹黑的孩子？」
	「他真的很會，而且本身就超腹黑還自黑」
	「墾丁十九首反而是我歷年來看過最腹黑的課次……。」
女性向	〈動漫祭揭幕 萌系退燒 女性向興起〉
	「今天這場本來就是女性向真人配對大宗場」
	「《浮士德的噩夢》和《五月茉莉》團隊……為中心的女性向遊戲……。」
	「這次要向大家介紹繪師是鈴音れな……她的作品有男性向與女性向的……。」
男性向	「目前成員有……主要創作男性向同人誌及相關周邊。」
幼馴染	「幼馴染什麼的最棒啦～」
	「雖然爆豪與綠谷是幼馴染……，從4歲那年就一直沒變過。」
	「推薦給喜歡幼馴染青春滋味的你。」