

# 華語篇章〈套圈圈〉中的事件結構隱喻 與成語教學<sup>1</sup>

張榮興\*

## 摘要

本文以事件結構隱喻理論來分析〈套圈圈〉一文的篇章結構和隱喻現象，進而說明如何將篇章中的事件結構隱喻應用於成語的教學。根據本文的研究，很多成語的表達與事件結構隱喻息息相關，比如「走投無路、進退維谷、艱難險阻」等成語都與「困難是移動中的障礙」隱喻有關。透過事件結構隱喻的分析，除了可以詮釋篇章的結構，瞭解其所要傳達的語意之外，也可以應用所觀察到的事件結構隱喻之脈絡，將篇章與成語相結合，讓各個不同但卻相關的成語能串連起來，進行系統性的成語教學設計和應用。

**關鍵詞：**成語 事件結構隱喻 華語教學 篇章

## 1. 前言

成語是華語使用者日常生活中經常使用的一種表達方式，通常是由四個字組合而成。成語往往能夠在簡短的數字之內，貼切且在符合情境的狀況下傳達使用者心中所要傳達的概念。由於成語形式簡潔而意思精闢，具有深厚且廣大的中華文化基礎，其內容和華人的民族歷史、風俗習慣、生活環境等密不可分，對華語學習者而言，掌握成語的語意以及正確選擇適當的使用情境，有一定難度。

本文以〈套圈圈〉(呂玉珍, 2011)一文(取自2011年11月6日《聯合副刊》)為例，解析篇章中的事件結構隱喻(Event Structure Metaphor)，探討隱藏

\* 國立中正大學語言學研究所教授。

<sup>1</sup> 本文初稿曾宣讀於2018年9月12至13日「第五屆華文作為第二語言之教與學國際研討會大會」。感謝與會的專家學者以及本期刊兩位審查委員對本文所提出的寶貴建議，並感謝黃惠華、陳康寧、莊敦榮及潘氏草莊在過程中所提供的協助。

在篇章中的涵義，並與成語教學相結合。首先，筆者以事件結構隱喻理論來解析篇章內容，說明文中的來源域和目標域，及其語意成分的對應。例如：「玩家」為「追求者」；「玩偶」為「目標」；「玩偶大小、價值」為「目標的價值」；「玩偶的距離」為「達成目標的困難度」等。然後，運用事件結構隱喻的空間系統來分析它們之間的映射關係。根據 Lakoff (1990, 1993a, 1993b, 1994) 和 Yu (1998) 的解釋，事件結構隱喻簡單來說就是以空間 (space) 為來源域，而以事件 (events) 為目標域的隱喻。接著，筆者將篇章中的內容與成語教學相結合，例如：「小時候只要去夜市，總會駐足在『套圈圈』的遊戲攤位」，可以將這個句子與「流連忘返」、「引人入勝」、「躍躍欲試」等成語連結起來，而「看著那由近而遠、由大而小被擺放在固定位置上，各式各樣的玩偶，第一件事當然是先選定目標……」的內容可以引出：「當機立斷」、「不假思索」、「毅然決然」等成語，同時也可以帶出意義相反的成語，如：「猶豫不決」、「優柔寡斷」、「舉棋不定」等。<sup>2</sup>

透過篇章的分析，筆者試圖將成語的教學和篇章閱讀結合，希望華語學習者能從閱讀一篇 466 個字短文的過程中，理解篇章中的隱喻，有系統的學習數十個相對應的成語，並為華語教材設計者提供參考。

本文的討論順序如下，第二節為文獻探討，先介紹隱喻的相關理論背景，再回顧有關成語教學的研究，第三節將分析〈套圈圈〉篇章中的事件結構隱喻，第四節討論〈套圈圈〉的成語教學設計，第五節為本文的結論。

## 2. 文獻探討

### 2.1 隱喻

隱喻最初被視為是一種用於修飾話語的修辭現象，即透過某個特定的概念來描述另外一個概念的寫作技巧，但 Lakoff and Johnson (1980) 研究發現，隱喻並非只是一種修辭手法，而是人類相當重要的認知機制之一。在認知過程中，隱喻可以使我們在不同事物之間建立關係，加深對事物的理解。概念隱喻理論 (Conceptual Metaphor Theory) 認為：隱喻是從來源域向目標域的映射，前者通常是較具體且熟悉的，而後者通常是較抽象和不熟悉的。兩個概念域不同，但它們的構成成分之間存在著規律的對應關係，也就是隱喻中的映射關係 (Kövecses, 2002: 6)。

Lakoff (1990, 1993a, 1993b, 1994) 提出了事件結構隱喻的理論。他指出人們習慣以空間概念來理解事件的結構，而 Yu (1998: 140) 更進一步指出，在語言裡

<sup>2</sup> 在我們的生活脈絡中，詞彙的理解與表達並非孤立的，而是包含對不同詞彙關係的理解，例如同義和反義關係。根據筆者的觀察與分析，成語的理解與表達也包含對同義及反義成語的掌握程度。

面，事件佔據「時間」的概念，就如同物體佔據「空間」，都是反映了人們利用物體在空間上的位置、移動等概念來理解事件的進行、結束或是狀態改變等不同面向。簡單的說，事件結構隱喻所指的就是在語言裡利用「空間」當作來源域，藉此理解「事件」這個目標域的隱喻。

Lakoff (1993a) 和 Yu (1998) 指出，事件結構隱喻基本上可以分成兩種不同的系統，其一是把狀態本身當作是空間上的位置，而物體狀態的改變可以視為物體在空間上的移動，這系統稱為地點系統 (location-dual)；另外一種系統則是物體狀態改變，並不被視為空間上的位移，而是把狀態視為一個物體，在空間上產生位移，因此稱之為物體系統 (object-dual)。這兩個系統的共通點是「改變是移動」(CHANGE IS MOTION) 以及「原因是力量」(CAUSES ARE FORCES)。與本文分析相關的是地點系統，其事件的各種面向與空間概念的映射關係，說明如下：

(1) 地點系統 (The location-dual) (Yu, 1998: 142)

- a. 狀態是封閉的空間領域 (States are locations bounded regions in space)。
- b. 改變是出入特定地點的移動 (Changes are movements into or out of locations)。
- c. 原因是造成物體位移的力量 (Causes are forces controlling movement to or from locations)。
- d. 行動是自主性的位移 (Actions are self-propelled movements)。
- e. 目標為終點或想到達的地點 (Purposes are destinations desired locations)。
- f. 方法和手段是通往終點的路徑 (Means are paths to destinations)。
- g. 困難是移動過程中的障礙 (Difficulties are impediments to motion)。
- h. 預設的進展是旅行的計畫表；計畫表是一個按照預定時間抵達預定地點的旅人 (Expected progress is a travel schedule; a schedule is a virtual traveler, who reaches prearranged destinations at prearranged times)。
- i. 外在事件是巨大的移動物體 (External events are large, moving objects)。
- j. 長時間有目的的活動是旅程 (Long term, purposeful activities are journeys)。

Lakoff (1993a: 220-221) 指出，事件結構隱喻是複雜且豐富的隱喻系統，上述的映射關係是概括性的分類，每一個映射關係底下還可以進一步細分。以 (2) 「困難是移動中的障礙」為例，其中障礙、地形特徵、負擔、阻力、能源缺乏等概念，都能夠被運用來描述事件進行時所遇到的困難。

## (2) 困難是移動中的障礙

- a. 困難是障礙物 ( DIFFICULTIES ARE BLOCKAGES )  
He got over his divorce.( 他從離婚恢復過來。)
- b. 困難是地形的特徵 ( DIFFICULTIES ARE FEATUERS OF THE TERRAIN )  
It's been uphill all the way.( 這是條艱辛的上坡路。)
- c. 困難是負擔 ( DIFFICULTIES ARE BURDENS )  
He's weighed down by a lot of assignments.( 他被很多任務壓得喘不過氣來。)
- d. 困難是阻力 ( DIFFICULTIES ARE COUNTERFORCES )  
She's holding him back.( 她在阻礙他的發展。)
- e. 困難是能源缺乏 ( DIFFICULTIES ARE LACK OF ENERGY SOURCE )  
We're running out of steam.( 我們快要失去動力。)  
He attacked every weak point in my argument.( 他攻擊我論證中的每一個弱點。)

根據 Yu (1998) 的研究，華語亦有事件結構隱喻的現象。以事件結構隱喻的空間系統來說，狀態的概念被當作是地點，產生了「狀態是封閉的空間領域」、「改變是出入特定地點的移動」這樣的映射關係。華語的「境地」、「境界」、「處境」、「田地」、「困境」、「困處」、「絕境」等詞彙裡，其中「境」、「地」、「處」等詞彙原本都是空間上的概念，但卻用來描述一個人的狀態或事情發展的情形 ( Yu, 1998: 149-150 )。而事件結構的隱喻是人類的普遍認知，許多文章的構成，也都運用了事件結構隱喻來表達。第三節筆者將以〈套圈圈〉為例，說明事件結構隱喻在篇章中所傳達的語意，進而說明事件結構隱喻與成語表達的關聯性。

## 2.2 成語教學

一個語言的學習不應止於課本上的理解，與母語人士溝通才是學習者的最終目的。成語因含有豐富的文化內涵，無論是口語或是書面語，均可見華語母語者的使用 ( Guo, 2017: 91 )。因此，華語學習者若想要融入華人社會，成語的學習是不可或缺的。然而由於缺乏對中華文化深層的了解 ( 李慧妍, 2018 ) 或是因為成語的語意透明度比較低 ( Lin, 2009 ; Liu and Chang, 2021 )，成語往往是華語學習者的難題。

成語教學的議題一直受到學者的重視與關注，例如賴文英（2011: 14）認為成語的教學可以分成兩個階段來執行，一是教師講解成語的典故和文化背景；二是學習者創作新的成語故事，讓成語融入新的社會環境之中，進一步加深學生對成語的了解。王季香、阮黃英（2013: 42）比較華語與越南語的成語，同時透過調查了解越南學生學習華語成語時常見的偏誤。他們指出造成偏誤的主要原因是：學習者不懂華語成語的典故或文化背景，所以常以越南語與華語相對應形象的成語來理解華語成語，而沒有察覺到它們的差異。因此，華語老師需要適時說明兩者的相異之處，幫助學生了解中華文化的特色。此外，俞士汶等（2013）和劉德馨、施孟賢（2022）則嘗試建立成語語料庫，提供教師、本國學生和華語學習者使用。

近年來也有學者從認知語言學的角度來討論華語成語於成語教學。楊孟蓉、周世箴（2008）認為教師在進行成語教學時，面對初階學習者，可以從各類範疇中的原型意象開始建構該範疇的認知脈絡，例如，會鳴叫、體型小、有翅、善飛、歸巢、貪吃、人類獵殺的對象等等特徵，是人們對於鳥類的基本印象，以「鳥」為主體的成語多從這些印象構築而成。因此，華語教師可依以上各種鳥類特性，搭配鳥的圖片，建立一套成系統的教學網絡，比如從「善鳴叫」帶出「鳥語花香」、從「有翅善飛」帶出「高飛遠翔」、從「體型小」帶出「小鳥依人」等。王靖雯（2019）在分析和比較常見的成語教學模式之後，採用了「內容語言整合學習」(Content and Language Integrated Learning, CLIL, 譯為「課立優」)的教學設計，搭配故事創作來進行成語的教學。文中提到，成語教學大致上可從語法和語意兩個層面來說明：語法層面教學將成語視為多字詞，先拆解成語語素，然後說明成語詞的結構，再解說詞義和練習造句；語意層面教學則是將焦點放在單一成語，將成語的出處和典故融入故事中，解釋其含義和語法，最後進行造句練習。文中指出，這樣的教學方式較為單調且缺乏實用，易流於成語故事教學，而忽略了華語學習者的生活背景與成語承載的故事背景不容易接軌的事實。

CLIL 的故事創作設計希望可以彌補這些缺失，幫助學生了解成語實際運用的時機。在教學上，教師先準備圖片、寫作引導表格及故事情節學習單。寫作引導表格詢問學生有關圖片的資訊，包含主角、物品、性格、形容詞、表情、動作、對話、成語等。故事情節學習單引導學生思考故事的主角、涉及的人物、行動及結果、解決方式、故事寓意及標題。通過這樣的教學，讓學生將成語運用於故事的敘事上，進而理解成語的意境。基於同樣的理念，本文將透過事件結構隱喻將不同的成語串連起來並與篇章相結合，為華語老師提供一個新的成語教學方法。

### 3.〈套圈圈〉的事件結構隱喻

在短篇的散文中，因為字數有限，故事要傳達的旨意和內容卻往往十分複雜，要如何在有限的篇幅裡完整的闡述複雜的概念，就成了短篇故事作者的挑戰。不同的作者有不一樣的手法來傳達散文的主旨，而隱喻則是其中一種常見的表達方式。本節以例(3)的篇章為例來說明事件結構隱喻現象及其所要傳達的意義。

#### (3) 套圈圈(呂玉珍, 2011)

小時候只要去夜市，總會駐足在「套圈圈」的遊戲攤位。

看著那由近而遠、由小而大被擺放在固定位置上，各式各樣的玩偶，第一件事當然是先選定目標。在付過錢後老闆會給一個小盆子，裡頭裝著滿滿的藤製圈圈，每個圈圈代表著所擁有的機會次數，所以在遊戲開始前，玩家都會預先設定好一個自己想得到的玩偶，然後開始聚精會神的專注著目標，再將手中的圈圈跟著意念一同擲出。

喜歡這遊戲除了好玩，還有征服感。遊戲中有的玩偶被打中後倒地，有的雖被擊中卻還是屹立原地不為所動，也有站不穩而左搖右晃的。玩家當然是想要那個自己一開始就設定的，過程中有人很好運，輕易的就套中；也有人會放棄原來的，而選了另一個，也會生氣或急躁得亂了陣腳。有的擲完了圈圈就乾脆放棄，也有那一次又一次給自己買機會的，直到自己喜愛的玩偶真正屬於自己，才肯罷休。

這些被選中的玩偶，被帶回後的命也各不相同，運氣好的能夠在主人家裡占有一個屬於自己的位置，被細心呵護、疼愛著。也有那只是一時興起帶回家後一段時日，便藏匿於角落的，更別說那純粹好玩，得到後就丟棄或送人的。

在現實人生裡，我們既是那玩偶，也是玩家。

(聯合報/聯合副刊/2011-11-06)

例(3)的篇章描述了套圈圈的遊戲，在遊戲的過程裡，玩家們會先選定一個特定的目標，為了得到目標物，玩家不斷的丟出圈圈。有些人運氣好或技術好，只丟了一次就能夠成功的獲得目標物，而有些人可能失敗了幾次就轉移了目標嘗試。也有人專注於得到想要的目標，而不斷的購買圈圈，但也有人嘗試到一定的次數後就決定放棄。此外，玩偶也會有不同的境遇，有些人只想享受遊戲的過程，在得到玩偶之後就把戰利品隨便放置或是送給別人，當然也有人是真的想要玩偶，會好好珍惜它們。故事到此看似單純描述遊戲的過程，直到看到「在現

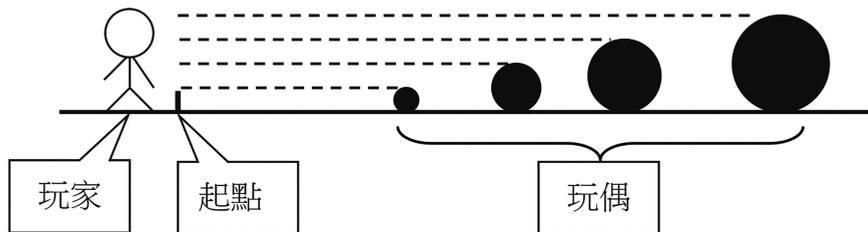
實人生裡，我們既是那玩偶，也是玩家。」的句子，讀者才恍然大悟，原來這個故事其實是把現實人生比喻作套圈圈的遊戲。

文章一開始「小時候去夜市，常會駐足在『套圈圈』的攤位」，表示人受到某種事物的吸引，產生興趣。玩家決定準備進行遊戲，正如同一個人決定開始對某個領域的事物進行追求。在套圈圈的時候，先要選定一個想要的目標物，即是人們會先決定一個要努力追求的目標，再開始努力。在遊戲的過程裡，丟出去的圈圈可能會套中目標，也有可能一直丟不到想要的，如同人們可能會一下子就成功達到目的，但是也有人怎麼試也不會成功。

遊戲的過程中有人會轉移目標到其他的玩偶上，也有人對想要的玩偶非常執著，如同有人會因為失敗或其他原因改變原本的志向，也有人會朝著一開始就設定的目標，而一直勇往直前。有些人在遊戲的過程中會氣急敗壞而亂了陣腳，如同在努力過程中遇到挫折會感到生氣沮喪。有人一下子就放棄不玩，但也有人則是很執著的一次一次的購買更多圈圈，不斷嘗試直到成功為止，如同人生中有努力沒多久就決定放棄，也有人不管幾次都願意一直進行下去。

最後，玩偶的命運也大不相同，如同人們達到目標後，對目標的心態也會有所轉換。有些人會一直珍惜呵護好不容易得到的玩偶，如同有些人追求到心儀的對象或事物，會加倍愛護；但有些人則是想要享受遊戲的過程，玩偶帶回家後就被放在角落棄置不顧，這就如同有人只是想要享受征服感，所以達到目標之後，就失去興致，不再理會得到的東西。

根據篇章的內容，套圈圈的攤位上擺放了一排排的玩偶，有大有小、有遠有近。較近的比較容易套中，但是相對來說體積比較小且價值較便宜；放在比較遠的玩偶通常體積比較大，價格較高，也比較難套中。這些玩偶，是人們想要追求的目標。玩家首先會站在起始點上，選定一個玩偶當作標的，接著把圈圈向前丟，希望圈圈可以成功的套中目標，如圖一所示。圈圈從玩家所在的位置出發，與想要得到的玩偶隔著一段距離，要通過這段距離而且方向沒有偏離才可能成功套住。



圖一：「套圈圈」遊戲的示意圖

在這篇故事中，圈圈需要通過一段距離才能夠到達目標物所在的地點，玩家成功套住玩偶後才能夠將它帶回家，這個隱喻呈現人生對目標的追求。事件結構隱喻常把事件比喻作一段旅程（亦即「長時間有目的的活動是旅程」的映射關係）。在旅程中從起點出發，經過一段距離之後抵達終點；旅程的起點對應到事件的開始，而中間的路徑則是對應到事件的過程，旅程的終點則是對應到事件的結束。在這個篇章中，圈圈從起點通過一段路徑之後抵達目標物，跟旅程的概念相同。

所謂的目標，可能是追求到喜歡的人、完成一個困難的挑戰等各種抽象的概念，但玩偶是實際存在的物體，在此處用來比喻人生當中想要追求的各種目標。這概念正好符合了「目標是想要的物體」以及「達成目標是獲得想要的物體或移除不想要的物體」的事件結構隱喻。

透過事件結構隱喻的分析，套圈圈的整個遊戲過程和追求目標事件的過程相互呼應。首先，套圈圈的玩家參與遊戲，準備嘗試得到玩偶，而追求者則是準備嘗試各種方法達成目標，所以玩家與追求者相互對應，玩偶與目標相互對應。故事提到玩家在進行遊戲時會「將手中的圈圈跟著意念一同擲出」，表示圈圈是帶著玩家想要得到玩偶的意念一起前進，所以圈圈在故事中象徵著玩家的意念，因此對應到追求目標者對於目標的意志。因而「有的擲完了圈圈就乾脆放棄，也有那一次又一次給自己買機會的……」這段話，其實就是指有一些追求者的意志被消磨光後就會放棄，但也有一些追求者的意志堅定，不會輕易放棄。

「看著那由近而遠、由小而大被擺放在固定位置上，各式各樣的玩偶」描述了在攤位上擺放的玩偶。根據一般人对套圈圈遊戲的理解，攤位上離玩家較遠的玩偶較大而且較貴，而在近處的玩偶通常較小而且比較便宜。玩偶與目標對應，遠而大的玩偶較珍貴，卻難以到手，需要花費玩家更多的精神，如同遠大的目標需要花費的時間和精力較多，也更難以達成；而近距離的玩偶比較小，也比較好到手，對應到追求目標的事件上，則象徵著比較容易達成的目標需要花費的時間跟精神較少，價值也較低。所以說，空間上的遠近與玩偶之間價值的關聯，對應了達成目標的困難度以及目標本身的價值。

故事裡「過程中有人很好運，輕易的就套中；……直到自己喜愛的玩偶真正屬於自己，才肯罷休。」，說明了有的人很輕易就可以套中想要的玩偶，有些人卻怎麼樣也無法成功，對應到追求目標的事件，就是指有的人能夠輕易達成預定的目標，有的人卻怎麼樣都無法達成。當然成功套中玩偶的人，會很高興享受那征服感和成就感，但是一直無法套中玩偶的人，有些會乾脆改向其他玩偶下手，而有些人會開始生氣，甚至自亂陣腳，另一些則是乾脆完全放棄，圈圈用完之後就不再繼續挑戰。不過也有人能夠耐住性子，一直挑戰直到拿到一開始設定的玩偶為止。遊戲中種種情緒、心境和過程的改變，對應到一個人在追求目標的過程

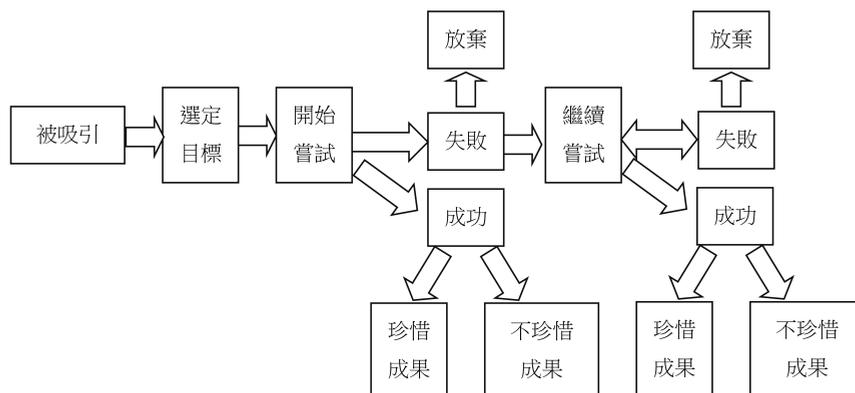
當中，各種可能會發生的情況，有人可以輕易達成目標，有人卻很難達到目標，有些人會突然改變目標，有些人會因為一直無法完成而生氣急躁，有人會放棄，也有人會一直挑戰直到成功。

「這些被選中的玩偶，被帶回後的命也各不相同，……」所要表達的是，玩家把玩偶贏回去之後，會有不同的心態變化，玩偶也會有不同的境遇。有些人會把玩偶放在一邊不理會，甚至送人，而有的人則是會把玩偶好好珍藏。這樣的關聯也可以對應到追求目標的事件上，達成目標之後的不同後續發展。有的人達成目標後，對於得手的事物並不留戀，因此棄置不顧，而有的人則是會好好珍惜。由此可見，作者以套圈圈來隱喻人生所追求的目標，來源域為套圈圈，目標域是追求目標，兩者之間的映射關係說明如表一：

表一：套圈圈和追求目標的映射關係

| 來源域(套圈圈)   | 目標域(追求目標)    |
|------------|--------------|
| 玩家 / 圈圈    | 追求者          |
| 玩偶         | 目標           |
| 玩偶大小、價值    | 目標的價值        |
| 玩偶的距離      | 達成目標的困難度     |
| 遊戲過程的心境變化  | 追求目標的過程的心境變化 |
| 放棄玩遊戲      | 放棄追求目標       |
| 改丟別的玩偶     | 追求其他目標       |
| 得到玩偶後的心態變化 | 達成目標後的心態變化   |

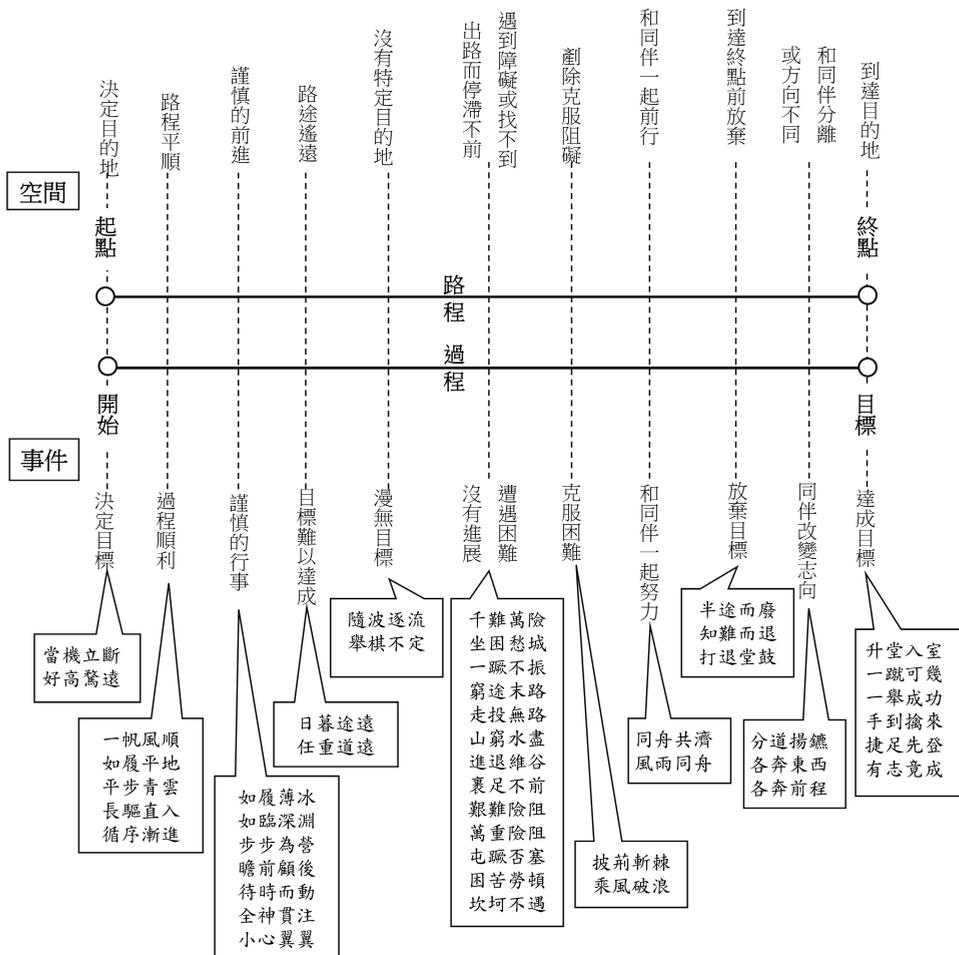
玩家代表追求目標的人，玩偶代表目標，而圈圈代表追求者的意念，丟圈圈的數量，表示嘗試的次數。當玩偶與玩家的距離較大時，也就表示達成目標的困難度較大。獲得玩偶後的心態變化，對應到一個人達成目標後的心態變化。圖二說明了〈套圈圈〉中「困難是移動的阻礙」的隱喻與追求目標事件的關聯性。



圖二：「困難是移動中的障礙」的隱喻與追求目標事件的關聯性

#### 4.〈套圈圈〉的成語教學設計

透過前一節的分析，我們觀察到〈套圈圈〉背後的事件結構隱喻。這個事件結構隱喻呈現為一路徑的空間概念，在這個路徑裡有旅行者欲前往的目標，然而也充滿障礙和挑戰，途中所面對的困難，也會造成旅行者心態的變化。〈套圈圈〉的事件結構可大略分成數個階段，每一個階段都能找到對應的成語。我們知道每個成語都有自己獨立的內涵，足以表述豐富的內容。然而，仔細觀察就會發現，成語與成語之間事實上蘊含了無形的事件結構，將不同但具相關的成語編織成有系統的結構，例如：「一帆風順」、「步步為營」、「窮途末路」、「日暮途遠」、「半途而廢」等成語都運用了空間的路徑來呈現其意涵。<sup>3</sup>圖三呈現了事件結構隱喻與不同成語之間的關聯性。



圖三：事件結構隱喻與不同成語之間的關聯性

<sup>3</sup> 並非所有的成語都建立在事件結構隱喻的基礎上，有些成語有其不同的概念隱喻結構，例如「磨杵成針」、「易如反掌」等。

圖三以事件的時間順序來呈現相關的成語，然而成語的使用，除了事件的結構之外，也需要注意語境是否合宜。因此，在成語教學時，教師可以透過事件結構來設計情境，然後再帶入相關的成語。由於對某一個成語的理解與表達也包含對其同義及反義成語的掌握，因此教師可以依照學生的學習情形，適時帶入同義或反義的成語，例如在「過程順利」的階段，可以帶出「一帆風順」、「如履平地」等同義的成語，也可以帶出「千難萬險」、「進退維谷」等反義的成語。

以路徑的空間概念來分析成語，我們不難發現，每個階段的空間位移所對應到的事件，都可以找到相關的成語，這樣的結構其實很適合用來進行成語教學，學生可以脫離死背硬記的成語學習模式。教師可以先把路徑的概念說明清楚，讓學生了解成語彼此之間其實存在著某種關聯性，而且每個成語除了有其來源的故事之外，還可以有路徑的想像。

有關路徑的空間概念說明，教師依據〈套圈圈〉的文本脈絡，說明套圈圈中追求人生目標的隱喻，而在追求的過程中，難免會遇到困難，此時可以把「困難是移動中的障礙」的概念帶入，並在講解每個階段的變化時，引入適當的成語。教師可以透過事件結構的隱喻，把不同的成語串聯起來，以增進學生對成語的了解。因為成語在路徑的不同階段都扮演重要的角色，教師在講解時，不僅要教成語的意義，還可以將其連結到人生的故事。不同的事件結構階段和套圈圈的活動以及成語的對應，可呈現如表二。

表二：不同的事件結構階段和成語的對應

| 對應的事件結構階段           | 套圈圈的活動   | 對應成語   |
|---------------------|--|--|
| 被特定事物、活動、領域等吸引而產生興趣 | 小時候只要去夜市，總會駐足在「套圈圈」的遊戲攤位。  | 流連忘返、引人入勝、躍躍欲試                               |
| 選定要前進的目標            | 看著那由近而遠、由大而小被擺放在固定位置上，各式各樣的玩偶，第一件事當然是先選定目標…                                    | 當機立斷、毅然決然、不假思索、猶豫不決、優柔寡斷、舉棋不定、好高騖遠           |
| 決定目標後開始動手朝想要的特定目標努力 | ……每個圈圈代表著所擁有的機會次數，所以在遊戲開始前，玩家都會預先設定好一個自己想得到的玩偶，然後開始聚精會神的專注著目標，再將手中的圈圈跟著意念一同擲出。 | 全心全意、專心致志、一心一意、聚精會神、心無旁騖、心無二用、全神貫注、屏氣凝神、專一不移 |
| 努力的過程中，目標的反應各不相同    | …遊戲中有的玩偶被打中後倒地，有的雖然被擊中還是屹立原地不為所動…  | 不為所動、屹立不搖、安如泰山、應聲而倒                          |

|                   |  |  |
|-------------------|--|--|
| 輕易的就達成目標          | …玩家當然是想要那個自己一開始就設定的，過程中有人很好運，輕易的就套中…                   | 手到擒來、囊中捉鱉、探囊取物、易如反掌、輕而易舉、垂手可得、                         |
| 改變原本設定的目標，朝其他目標努力 | …也有人會放棄原來的，而選了另一個…                                     | 轉移目標、心猿意馬、見異思遷、三心兩意、                                   |
| 遭遇到困難而感到急躁、生氣     | …也會生氣或急躁得亂了陣腳…   | 自亂陣腳、氣急敗壞  |
| 得不到目標的人可能會放棄      | …有的擲完了圈圈就乾脆放棄…   | 知難而退、打退堂鼓、半途而廢、虎頭蛇尾、善罷甘休、心灰意懶、萬念俱灰、望之卻步                |
| 得不到目標的人不放棄繼續努力    | …也有那一次又一次給自己買機會的，直到自己喜愛的玩偶真正屬於自己，才肯罷休…                 | 百折不撓、愚公移山、精衛填海、有志竟成、磨杵成針、鍥而不捨、水滴石穿、心堅石穿、南山可移、捲土重來、再接再厲 |
| 得到想要的目標後，對其十分重視   | 這些被選中的玩偶，被帶回後的命也各不相同，運氣好的能夠在主人家裡占有一個屬於自己的位置，被細心呵護、疼愛著。 | 愛不釋手、寵愛有加、掌上明珠   |
| 僅是一時興起，得到之後就不去珍惜  | …也有那只是一時興起帶回家後一段時日，便藏匿於角落的，更別說那純粹好玩，得到後就丟棄或送人的。        | 束之高閣、置諸高閣、打入冷宮   |

我們可以從表二清楚看到〈套圈圈〉中的事件結構以及成語之間的關係。教師可以結合表二的概念到成語的教學上，用成語來取代或增添故事內容的描述，下面的例子用來說明成語如何運用到華語的教學，在下面的例句，a 是原文，b 是引入成語後的句子。<sup>4</sup>

- (4) a. 小時候只要去夜市，總會駐足在「套圈圈」的遊戲攤位。  
 b. 小時候只要去夜市，總會在「套圈圈」的遊戲攤位流連忘返。
- (5) a. 看著那由近而遠、由小而大被擺放在固定位置上，各式各樣的玩偶，第一件事當然是先選定目標。  
 b. 看著那由近而遠、由小而大被擺放在看起來垂手可得的位置上，各式各樣的玩偶，第一件事當然是當機立斷，先選定目標。

<sup>4</sup> 當我們用成語來取代或增添篇章的內容時，若讀起來覺得不順或語意上有點奇怪，教師正好可以利用這樣的機會，引導學生探索影響成語使用的因素。

- (6) a. 在付過錢後老闆會給一個小盆子，裡頭裝著滿滿的藤製圈圈，每個圈圈代表著所擁有的機會次數，所以在遊戲開始前，玩家都會預先設定好一個自己想得到的玩偶，然後開始聚精會神的專注著目標，再將手中的圈圈跟著意念一同擲出。
- b. 在遊戲開始前，玩家都會預先設定好一個自己想得到的玩偶，有一些玩家會舉棋不定，有些則好高騖遠，把目標設定在比較大的玩偶。
- (7) a. 然後開始聚精會神的專注著目標，再將手中的圈圈跟著意念一同擲出。
- b. 然後開始聚精會神/屏氣凝神的專注著目標，再將手中的圈圈小心翼翼地跟著意念一同擲出。
- (8) a. 遊戲中有的玩偶被打中後倒地，有的雖被擊中卻還是屹立原地不為所動，也有站不穩而左搖右晃的。
- b. 遊戲中有的玩偶應聲而倒，有的雖被擊中卻還是屹立不搖，也有站不穩而左搖右晃的。
- (9) a. 玩家當然是想要那個自己一開始就設定的，過程中有人很好運，輕易的就套中；……
- b. 玩家當然是想要那個自己一開始就設定的，過程中有人一帆風順/長驅直入，輕易就手到擒來/一舉成功；……
- (10) a. 也有人會放棄原來的，而選了另一個，也會生氣或急躁得亂了陣腳。
- b. 也有人會半途而廢，而選了另一個，也會生氣或急躁得亂了陣腳。
- (11) a. 有的擲完了圈圈就乾脆放棄，……
- b. 有的擲完了圈圈就乾脆知難而退/打退堂鼓，……
- (12) a. 也有那一次又一次給自己買機會的，直到自己喜愛的玩偶真正屬於自己，才肯罷休。
- b. 也有那一次又一次鏗而不捨/捲土重來/百折不撓的，直到自己喜愛的玩偶真正屬於自己，才肯罷休。
- (13) a. 運氣好的能夠在主人家裡占有一個屬於自己的位置，被細心呵護、疼愛著。
- b. 運氣好的能夠在主人家裡占有一個屬於自己的位置，被主人愛不釋手、寵愛有加。
- (14) a. 也有那只是一時興起帶回家後一段時日，便藏匿於角落的，更別說那純粹好玩，得到後就丟棄或送人的。
- b. 也有那只是一時興起帶回家後一段時日，便束之高閣，更別說那純粹好玩，得到後就丟棄或送人的。

上述 11 個例子是依據〈套圈圈〉所列的順序，教師介紹過這個篇章所涉及的事件結構隱喻後，就可以順著此脈絡將相關的成語引入到篇章中，將成語應用到〈套圈圈〉後，全文呈現如(15)：

## (15)

小時候只要去夜市，總會在「套圈圈」的遊戲攤位流連忘返。

看著那由近而遠、由小而大被擺放在看起來垂手可得的位置上，各式各樣的玩偶，第一件事當然是當機立斷，先選定目標。在付過錢後老闆會給一個小盆子，裡頭裝著滿滿的藤製圈圈，每個圈圈代表著所擁有的機會次數，所以在遊戲開始前，玩家都會預先設定好一個自己想得到的玩偶，有一些玩家會舉棋不定，有些則好高騖遠，把目標設定在比較大的玩偶。目標設定後，接著開始聚精會神／屏氣凝神的專注著目標，再將手中的圈圈小心翼翼地跟著意念一同擲出。

喜歡這遊戲除了好玩，還有征服感。遊戲中有的玩偶應聲而倒，有的雖被擊中卻還是屹立不搖，也有站不穩而左搖右晃的。玩家當然是想要那個自己一開始就設定的，過程中有人一帆風順／長驅直入，輕易就手到擒來／一舉成功；也有人會半途而廢，而選了另一個，也會生氣或急躁得亂了陣腳。有的擲完了圈圈就乾脆知難而退／打退堂鼓，也有那一次又一次鏗而不捨／捲土重來／百折不撓的，直到自己喜愛的玩偶真正屬於自己，才肯罷休。這些被選中的玩偶，被帶回後的命也各不相同，運氣好的能夠在主人家裡占有一個屬於自己的位置，被主人愛不釋手、寵愛有加。也有那只是一時興起帶回家後一段時日，便束之高閣，更別說那純粹好玩，得到後就丟棄或送人的。

在現實人生裡，我們既是那玩偶，也是玩家。

然而，有必要注意的是，上面成語應用的示例，並不意味著成語結合到〈套圈圈〉的篇章中就表示比原文好，而是希望透過事件結構的隱喻，有系統地進行成語的教學，並引導學生思考追求人生目標的概念隱喻和成語表達的相關性，以提升學生學習成語的成效。Cooper (1999) 認為，讀者主要是透過語境來理解成語的意義，本文將成語放進篇章的脈絡中，希望幫助華語學習者了解成語的意義和使用的時機。華語學習者在有脈絡且清楚的語境中學習成語，可以更深入理解其中的意涵。由於成語有字面義、引申義、比喻義等不同用法，本文將篇章的內容與成語教學相結合，目的就是讓學生可以透過篇章中的語境了解成語的用法，教師也可以適時補充不同的語境，讓學生深入了解成語的不同功能和使用時機，以減少成語的誤用。

## 5. 結論

認知與語言密切相關，語言的結構反映了人的認知思維。本文透過 Lakoff (1990, 1993a, 1993b, 1994) 的理論視角，挖掘出〈套圈圈〉的事件結構即路徑的空間概念。此事件結構隱喻說明了人生在追求目標的過程中，會碰到各種艱難的挑戰和轉折，就像一個的旅程會碰到各種事件，為達目標，旅人會做必要的應對跟調整。透過本文的分析，華語學習者將能更加了解成語的使用情境，並從中觀察到不同階段的路徑和遭遇可與不同的成語相搭配，進而掌握成語的功能和表達。

此外，在篇章解析的過程中，文本以相關的映射關係為基礎，加入了與路徑思維相關的成語，希望透過事件結構隱喻將不同但有關係的成語串連起來，讓華語的學習者可以透過事件結構隱喻了解不同成語之間的相關脈絡，也能觀察到不同成語之間的同義或反義關係。

## 引用文獻

- Cooper, Thomas C. (1999). Processing of idiom by L2 learners of English. *TESOL Quarterly*, 33.2: 233-262.
- Guo, Jiaqi. (2017). Learning Chinese idioms: a luxury or necessity for the curriculum? *Teaching and Learning Chinese in Higher Education: Theoretical and Practical Issues*, ed. by Lu Yang, 83–108. London: Routledge.
- Kövecses, Zoltán. (2002). *Metaphor: A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Lakoff, George and Mark Johnson. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lakoff, George. (1990). The invariance hypothesis: Is abstract reason based on image-schemas? *Cognitive Linguistics*, 1: 39-74.
- Lakoff, George. (1993a). The contemporary theory of metaphor. *Metaphor and Thought* (2nd edition), ed. by Andrew Ortony, 202-251. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lakoff, George. (1993b). The metaphor system and its role in grammar. *CLS*, 29: 217-241. Chicago: Chicago Linguistic Society.
- Lakoff, George. (1994). What is a conceptual system? *The Nature and Ontogenesis of meaning*, ed. by William F. Overton, and David S. Palermo, 41-90. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Lin, Jia-yi. (2009). What makes Chinese idioms so difficult to understand? : A study of the semantic transparency of Chinese idioms. *Journal of Chinese Language*

Teaching, 6.2: 163-188.

- Liu, Te-hsin, and Tai-wei Chang. (2021). Semantic transparency in Chinese idiom processing. *Taiwan Journal of Chinese as a Second Language*, 23: 97-121.
- Yu, Ning. (1998). *The Contemporary Theory of Metaphor: A Perspective from Chinese*. Amsterdam: John Benjamins.
- 王季香、阮黃英。(2013)。〈漢越成語對比分析及其教學建議〉。《臺灣華語教學研究》，第6期，31-48。
- 王靖雯。(2019)。〈故事創作引導成語學習：一個「課立優」的教學示例〉。《臺灣華語教學研究》，第18期，53-84。
- 呂玉珍。(2011)。〈套圈圈〉。《聯合副刊》，2011年11月6日。
- 李慧妍。(2018)。〈漢語「酒」成語的文化意涵與教學研究〉。《臺大華語文教學研究》，第6期，1-46。
- 俞士汶、羅鳳珠、朱學鋒、王雷、常寶寶、砂岡和子、姜柄圭。(2013)。〈漢語成語及典故知識庫在語文學習中的應用〉。《臺灣華語教學研究》，第2期，13-36。
- 楊孟蓉、周世箴。(2008)。〈譬喻運作的圖示解析於中文成語教學之應用〉。《華語文教學研究》，第5卷第1期，29-44。
- 劉德馨、施孟賢。(2022)。〈建置構式成語語料庫輔助華語教學－兼論同型構式和近義構式〉。《華語文教學研究》，第19卷第1期，95-121。
- 賴文英。(2011)。〈《世說新語》的成語化機制及其教學應用〉。《華語文教學研究》，第8卷第2期，1-26。