

ISSN 2075-0404

東吳中文線上學術論文

第五十期

中華民國一〇九年六月

Soochow Journal of Chinese literature online

No.50

June 2020



東吳大學出版

Published by

SOOCHOW UNIVERSITY

第五十期

中華民國一〇九年六月

Soochow Journal of Chinese literature online

No.50

June 2020

發行人 潘維大
Publisher: Pan, Wei-ta

編輯委員會
Editorial Board

編輯委員：鍾正道（召集人・東吳大學副教授）
EDITORIAL COMMITTEE: Chung, Cheng-tao
連文萍（東吳大學教授）
Lien, Wen-ping
謝靜國（東吳大學助理教授）
Hsieh, Ching-kuo
叢培凱（東吳大學助理教授）
Tsung, Pei-kai

執行編輯：王雅慧助教
EXECUTIVE EDITOR: Wang, Ya-hui

東吳大學出版
臺灣 11102 臺北市士林區臨溪路 70 號
*Published by Soochow University, No. 70,
Lin-hsi Road, Shin Lin, Taipei, 11102
Taiwan, Republic of China*

東吳中文線上學術論文

第五十期

中華民國一〇九年六月

目 錄

【博碩士生論文】

- 論「罔兩問景」之性別理論：兼以陳雪〈異色之屋〉為討論個案
.....蔡知臻.....1
- 論《莊子》與《荀子》對「名」的思考——兼論對教育意義的啟
發
.....潘君茂.....17
- 論〈沒卵頭家〉的疾病書寫與敘事治療
.....黃慧鳳.....35
- 電玩《金庸群俠傳》改編方式研究
.....沈孟琳.....53

論「罔兩問景」之性別理論： 兼以陳雪〈異色之屋〉為討論個案

蔡知臻*

提 要

莊子的寓言故事「罔兩問景」揭示的是邊緣對主體的探問與發聲，讓極容易被忽略的「罔兩」能夠在模糊與消亡間堅持對「景」提出自己的疑惑並尋求解答，如此一來，罔兩的主體便能夠被看見並找到其位置。當代性別研究者將此寓言中對於主流結構發聲的詮釋，放置於同性戀族群對現今異性戀主流社會的框架當中，給予性別研究另一種理論的支援與嘗試。本文以陳雪小說〈異色之屋〉為理論的實踐個案，且將指出，「罔兩問景」性別理論是思想與性別研究之間可行的一座橋梁，它不僅給了性別理論「東方視野」，更讓同志文學的閱讀策略多開一條新路，然小說〈異色之屋〉在「反含蓄」美學表現上大量使用性愛情節與感官書寫，並以「自殺」作為極端反含蓄的策略；而含蓄策略雖少，但在文本敘述上的對話、言談，還是能夠發現其中的規訓力道。

關鍵詞：莊子、罔兩問景、性別研究、陳雪、含蓄美學

* 國立臺灣師範大學國文學系博士生



一、前言：寓言體書寫的多元詮釋

《莊子》是由眾多「寓言故事」所集結而成的思想專書，在先秦時期為道家思想的重要經典，直至今日更影響中華文化與思想脈絡甚深。《莊子》一書共分內篇、外篇、雜篇三部分，然內篇的〈齊物論〉則可謂莊子思想中最重要的一篇章。因此，本論文將試圖以莊子〈齊物論〉中的寓言故事如何影響後來文學、文化理論的發展為旨，並藉由個案的研究來印證之。

中國寓言時序長遠，歷史悠久，然「寓言」一詞即首見於《莊子·寓言》：

寓言十九，重言十七。卮言日出，和以天倪。寓言十九，藉外論之。¹

寓言即寄寓的言論，而為何寄寓之言十句有九句讓人相信？即在於藉助於客觀事物的實際來進行論述。郭象云：「言出於己，俗多不受，故借外耳，肩吾連叔之類。」²可見如果是自己說出之言，被接受的機率是小的，但是藉由寄託或是舉例，在論述的過程中將增加說服力，也更能打動人心，使之信服。翁小芬曾指出，《莊子》中的「寓言」僅強調文章的寄託性，而無明確的界定，以致於古人對「寓言」的範圍劃分極寬，幾乎一切有寄託之意的文學作品都可稱之為「寓言」。³但其實在詮釋寓言故事時，如能合理詮釋其因果辯證的關係，並說明故事其中的隱含意義，本就為一可行之方案或詮釋方法。所以不管是隨意曼衍或引重之言，都是藉他者來闡明思想主張的一種文學表現方式，其共同點在於強調「寄託性」。⁴

劉人鵬、白瑞梅以及丁乃非於 2007 年出版《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》一書，即探討莊子寓言中「罔兩問景」的故事引發之同性愛在社會、或是主流情境下「罔兩性」的問題，是一性別與思想的交鋒，更提供研究同性愛、同志文學的學者一套性別研究的方法論，而不是一再的援引西方女性主義、酷兒等理論，這是關於「寓言故事—寄託性—客觀論述」極佳的範式，也反映劉美紅曾指出的：寓言是一種以隱喻為實質的寄言出意的手法，這種手法通過精心建構的故事情節展示言說背後的深意，寓言實質上是以故事情節擴充了的隱喻，要理解作者背後的深意，關鍵是透過粗顯的喻詞領會其精微的喻

¹ 王先謙，《莊子集解》（臺北：東大，2008.10），頁 255。

² 王先謙，《莊子集解》（臺北：東大，2008.10），頁 255。

³ 翁小芬，〈「寓言」及「寓言小說」的定義與範疇〉，《東海大學圖書館館訊》117 期（2011.06）頁 65。

⁴ 翁小芬，〈「寓言」及「寓言小說」的定義與範疇〉，《東海大學圖書館館訊》117 期（2011.06）頁 65。



論「罔兩問景」之性別理論：

兼以陳雪〈異色之屋〉為討論個案

義。⁵本文無意挑戰前行研究對於「罔兩問景」寓言的既定詮釋，而是梳理劉人鵬等人提出的性別理論，並更進一步搭配其他既有研究成果進行探討並提問，最後以陳雪的小說〈異色之屋〉為例，分析小說中「形—影—罔兩」之間的互動、箝制、以及含蓄力道的的作用關係。本文將指出，「罔兩問景」性別理論是思想與性別研究之間可行的一座橋梁，它不僅給了性別理論「東方視野」，更讓同志文學的閱讀策略多開一條新路，然小說〈異色之屋〉中的「形」為傳統的家、「影」為同性情誼「友愛」的家、「罔兩」為女女同性愛及其成家，且在「反含蓄」美學表現上大量使用性愛情節與感官書寫，並以「自殺」作為極端反含蓄的策略；而含蓄策略雖少，但在文本敘述上的對話、言談，還是能夠發現其中的規訓力道。

二、「罔兩問景」及其性別理論

「罔兩問景」的性別理論來自於學者劉人鵬⁶、白瑞梅⁷以及丁乃非⁸，而「罔兩問景」來自於《莊子·齊物論》以及《莊子·寓言》：

罔兩問景曰：「曩子行，今子止；曩子坐，今子起。何其無特操與？」景曰：「吾有待而然者邪？吾所待又有待而然者邪？吾待蛇蚺蝮翼邪？惡識所以然？惡識所以不然？」⁹

眾罔兩問於景曰：「若向也俯而今也仰，向也括而今被髮，向也坐而今也起，向也行而今也止，何也？」景曰：「搜搜也，奚稍問也？予有而不知其所以。予，蝮甲也，蛇蛻也，似之而非也。火與日，吾屯也；陰與夜，吾代也。彼，吾所以有待邪？而況乎以有待者乎！彼來則我與之來，彼往則我與之往，彼強陽則我與之強陽。強陽者，又何以有問乎！」¹⁰

關於「罔兩」的詮釋，郭象云：「景外之微陰」。¹¹向秀云：「景之景也」。¹²大致可以分為兩種說法。但晁福林在其論文指出，郭象云：「景外之微陰」是有問題的，影外如何存有「微陰」或是「重陰」呢？所以他認為，這樣的注疏似乎太過恍惚，不切實際，就人的感官來說，無論如何是找不出影外的陰的，光照物而生影，影即是影，是要有一定的亮度，影之外的明亮處與影並不混淆，更不會產生「微陰」。而他認為，向秀云：「景

⁵ 劉美紅，〈焦慮與逍遙：對《莊子·齊物論》中兩則寓言的解讀〉，《廣西社會科學》2009年3期，頁39。

⁶ 劉人鵬，國立清華大學中國文學系教授。

⁷ 白瑞梅，國立中央大學英美語文學系教授。

⁸ 丁乃非，國立中央大學英美語文學系教授。

⁹ 王先謙，《莊子集解》（臺北：東大，2008.10），頁25。

¹⁰ 王先謙，《莊子集解》（臺北：東大，2008.10），頁259-260。

¹¹ 王先謙，《莊子集解》（臺北：東大，2008.10），頁25。

¹² 王先謙，《莊子集解》（臺北：東大，2008.10），頁25。



之景也」才是正確的說法，就同一光源照射，形產生影，影自然會產生影子的影子，以致本文之創建，即在於討論注疏的正誤，更提出晁之見解。¹³劉人鵬等人在解釋寓言時，也使用向秀之注「景之景也」，說明罔兩即影子的影子，但並不反對郭象注的解釋，以致本文亦以向秀為主、郭象為輔，兩者皆採用並進行詮釋與理解。

在此則寓言中，罔兩問於景「何其無特操與？」特操即是獨特的意志與想法，可見罔兩認為影子沒有自己的主體性，而是隨著「形體」而侍，形體左、影子就左；形體右、影子就右。「惡識所以然？惡識所以不然？」是影子無奈的回答，從中可以發現「形」、「影」得到了二元辯證的確立性，但此時的「罔兩」何在？它既沒有主體、更沒有形體，只能依存在形影之間，而成為「邊緣的邊緣」，以致，罔兩被認為沒有個性，形體難以輪廓，在影子的邊緣，世人看不見的地方，苟且偷生。¹⁴而第二篇關於「眾罔兩」的集體發聲，在於說明了「罔兩」可被閱讀或是看見的可能，「眾」的力量不在於人多構成的群眾意義，而是由於罔兩們面目不清但堅持提問的態度，所以罔兩的提問，是對於主流結構關係的再挑戰，而閱讀不同的罔兩，更能發現其多元面貌與展演的異質性。

劉美紅認為，「影子的影子」隱喻的是人類的困惑與焦慮以及試圖通過尋根究底來自我解圍的衝動，而影子的隱喻恰恰宣告了人類這種努力的徒勞和無謂。¹⁵這樣的觀念恰恰可以運用在性別理論上，從中找出極度邊緣的「同志」如何反應在「形—影—罔兩」之中。許維賢曾感嘆，這些年來我們確實已聽／看見同志書寫以瘖啞的聲音、幽幽地質詢，一直迂迴地圍繞著「同志」的影子發出囁語，或淺淺的乾笑。¹⁶而受到傳統的中國文化影響，「默言寬容」一直是處事的態度與方法，這受到傳統儒家思想很深的影響。這種所謂「儒家修辭」的寬容與默言，真的是一種「含蓄的包容」嗎？還是一種「含蓄的驅逐」？劉人鵬等人提出了「含蓄美學」的問題，說明其實「不說的力道」反而比「說的力道」還要更強大，歧視感更重。舉例來說，當小孩向父母親出櫃，說明自己的性取向時，父母或許不會責備，但會提出一些問題，包括「你真的不會喜歡男／女生嗎？」「親戚家的小孩下個月要結婚了，什麼時候輪到你？」之類的話語，甚至關於同性的議題在家中可能變成禁忌話題，連談都不願意談。父母的反應確實呈現了「默言寬容」的態度，非公開接納，符合「儒家修辭」的精神，但對小孩來說，時時刻刻都在接受含蓄策略帶來的規訓壓力與恐同狀況，期待自己從主流下的「不正常」回至所謂的「正常」，而這力道不外乎是強大的，無論因家人、或是主流社會。

¹³ 晁福林，〈讀《莊子·寓言》札記〉，《中國文化研究》1期（2002年），頁150-151。

¹⁴ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁39。

¹⁵ 劉美紅，〈焦慮與逍遙：對《莊子·齊物論》中兩則寓言的解讀〉，《廣西社會科學》2009年3期，頁40。

¹⁶ 許維賢，〈現代中國「同志」的修辭學——從郁達夫的《茫茫夜》到王小波的《革命時期的愛情》和《東宮·西宮》〉，《中外文學》38卷3期（2009.09），頁152。



論「罔兩問景」之性別理論：

兼以陳雪〈異色之屋〉為討論個案

「罔兩問景」裡的焦慮與無奈是芸芸眾生的真實寫照。紛繁複雜，多變不定的事讓人有一種無所適從的焦慮。在這種焦慮的驅使下，人們開始尋求自我解圍的路程，試圖在紛繁多變的世界背後理出一個確定的頭緒使自己心安理得；同時又隱於是非爭論，希望通過說服他人以說服自己。¹⁷同志們在社會當中是不可忽略的一群體，他們的無所適從就如同罔兩的詢問，是焦慮的、也希望透過說服別人進而肯定自己。「同性愛」作為一個社會問題和健康問題，被清末民初漢五四知識分子提了出來，「恐同症」也迅速同時在中國蔓延開來，¹⁸許維賢曾處理「同志」修辭學的問題，經由彙整過後，「同志」的語意功能至少帶有五個層面按著中國歷史輾轉不斷「流變」：首先是前現代中國辭源學意義上所謂「志趣相同」或「志向相同」的人，然後發展成民初的「政治理想相同的人」、演變成建國後泛尊稱和「多指信仰同一主義的人」、到現在大陸官方媒體「特指同一個政黨的成員」和全球華語媒體泛稱的「同性愛」。¹⁹而從此可以發現，「同志」一詞的多元意思跟現今單指「同性愛」是不同的。經由劉人鵬等人及許維賢的討論，並對應「罔兩問景」莊子寓言後，「形—影—罔兩」的分為指攝，請見表一：

表一、「罔兩問景」及其性別意涵

形	主流社會中的人	包括異性戀、同性戀、雙性戀、跨性別等，但表面上看去皆是異性戀（偽異性戀之意）
影	同性情誼的「友愛」	僅限於同性的交友。包括同性情誼、兄弟情義、姊妹情誼
罔兩	同性愛與同性戀	同性之間的情慾交流

劉人鵬等人認為，「同志的罔兩性不是另類『現身』是否可能的問題，而是試圖著去勾勒、描述那讓我們各從其類、安分守己的力道，那些使得同志駐留在魑魅魍魎領域裏而沒有社會位置的力道。²⁰」這段話直指含蓄美學的恐慌與效應，默言寬容並不是一種肯定，而是沒有任何肯定的回覆，這使得罔兩們更不確定其主體位置，而影的「友愛」

¹⁷ 劉美紅，〈焦慮與逍遙：對《莊子·齊物論》中兩則寓言的解讀〉，《廣西社會科學》2009年3期，頁40。

¹⁸ 許維賢，〈現代中國「同志」的修辭學——從郁達夫的《茫茫夜》到王小波的《革命時期的愛情》和《東宮·西宮》〉，《中外文學》38卷3期（2009.09），頁154。

¹⁹ 許維賢，〈現代中國「同志」的修辭學——從郁達夫的《茫茫夜》到王小波的《革命時期的愛情》和《東宮·西宮》〉，《中外文學》38卷3期（2009.09），頁156。

²⁰ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁6。



雖被主流社會所接受，但卻沒有主體性的呈現。1950 年代左右的臺灣同志文學作品，在許多的敘事過程多以隱晦、不清的筆調訴說同性情慾的場景或情節，而許多的學者將這種現象歸因於「現代主義式」的書寫策略，受到西方文化的牽引，但卻忽略的中國傳統主流社會的問題。而在「罔兩問景」的寓言當中，則提供了我們另一個視角的閱讀，筆者認為這可以算是種「東方視野」，也歸功於傳統中華文化下的「儒學思想」。

劉人鵬、丁乃非曾以杜修蘭的小說《逆女》提出含蓄美學在說中的作用力道，並分析「女同志自殺」情節的「不含蓄美學敘事策略」。²¹解嚴後（1987-）的臺灣文學場域已不再受控於戒嚴時期，加上臺灣社會的多元開放，許多小說家筆下的同志文學作品日趨「不隱晦」，身體、情慾等書寫面向大開，包括邱妙津、紀大偉、陳雪等。然白瑞梅在研究陳雪〈尋找天使的翅膀〉亦採用「反寫實、反含蓄」來說明這篇小說的書寫策略，更提供了一種「婆的閱讀」方式。²²有鑑於此，本文將延續上述的前行研究，以陳雪小說〈異色之屋〉為討論文本，進行「罔兩問景」性別理論的研究，從中分析「形—影—罔兩」在小說中的不同體現與面貌，並分析（反）含蓄美學在敘事情節中的規訓力道及造就之影響。

三、個案討論：陳雪〈異色之屋〉的（反）含蓄美學

本文欲討論臺灣小說家陳雪的小說〈異色之屋〉，此篇小說出自於陳雪的首本小說集《惡女書》，²³說明其中的含蓄美學的敘事操作為何，並分析小說中如何安置「形—影—罔兩」並讓三者產生互動關係。這樣的研究，是透過特定的臺灣小說文本，開始重新思考寬容與含蓄的介面，作為一種主流美學及倫理價值，如何維護既定的「合宜」性關係，而將異議的性滯留於魑魅魍魎的國度裏。²⁴然在 1990 年代中期大量出現感官、身體、情慾書寫的作品，包括李昂、邱妙津、洪凌等女同志文學作品，而到了新世紀後，緊接是李屏瑤的《向光植物》直指人心，更轉化了女同志文學的「悲情」而面向「陽光」。然為何著重以陳雪的小說來討論（反）含蓄美學的問題，在於在同時代的作家當中，陳雪在反抗意識與肯認女同志主體的書寫策略相對其他文本來說是積極、用力、且呈現極端性格的，排除洪凌小說中高度的科幻意識，我們不能忽略陳雪小說與社會的對話與意涵。因此藉由「罔兩問景」的性別理論首度檢視其「形—影—罔兩」之互動與（反）含蓄美學在小說中的呈顯與隱現，是一種探討美學與倫理意義的驅動力，然這個理論的本

²¹ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁 3-43。

²² 白瑞梅，〈陳雪的反寫實、反含蓄〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁 45-66。

²³ 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07）。

²⁴ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁 7。



論「罔兩問景」之性別理論：

兼以陳雪〈異色之屋〉為討論個案

質，就是從主流框架下，看見非主流、正面與背影的不同差異，且邊緣的主體不再只是邊緣，而是可以發聲、對抗、起事的，就如同陳雪小說創作的中心主題：看見女同志、與主流對話，增加同志主體的被肯認，而這樣的研究意義將不同於單純的感官書寫、身體情慾等「表象的」討論面向，而是更深層的去挖掘臺灣社會既有的存在問題，並試圖從文學作品中得到詮釋的空間。

關於《惡女書》的前行研究部分，劉亮雅的研究〈九〇年代臺灣的女同性戀小說——以邱妙津、陳雪、洪凌為例〉²⁵於《惡女書》出版後即發表，主要探討的包括承載女同志悲情傳統的邱妙津、惡女形象的陳雪、以及「酷異」科幻的洪凌，爬梳三位的小說創作於九〇年代臺灣同志文學上的特殊地位與引領風騷的現象，開啟陳雪研究的開端，更讓後續對陳雪研究之人有參考性與啟發性。爾後陳雪的小說研究主題開展甚多，有情慾²⁶、空間²⁷、以及瘋狂²⁸、鬼魅²⁹的分析。當然，陳雪仍持續不間斷的創作小說，最新的小說《無父之城》³⁰以偵探懸疑為軸心，也參雜政治、宗教、歷史記憶等情節。然特別醒目的是，陳雪小說的主題多呈現「激進」和「極端」的異端性格，而不是「隱晦」或是「偷渡」同性情慾，《惡女書》書名的直白即可看見。從這些前行研究與近期作品可以發現，陳雪小說的解讀視野豐碩，也能夠激發研究者不斷挖掘。

「含蓄」是傳統詩學／美學理想之一，除了傳統意義之外，沒有提及的是，比喻性地說，含蓄會有影子，以及難以察覺的影外微陰「罔兩」，這些無法說、說不出來、難以辨識、不被承認的種種罔兩形式，都難以察覺。所以本節的分析藉「含蓄」與當前酷兒政治連結，特別是「華人傳統對於同性戀默言寬容」之說，探討它作為一種修辭策略，以及敘事機制，一種美學理想，一種言行典範，所隱藏／揮舞的力道以及效應。³¹〈異色之屋〉小說中，敘事者（我）與伴侶陶陶訴說回憶，是一段關於大姨與小姨還有一個孩子的故事，而這異色之屋裡住的皆為「女人」。這是一個以「另類家庭」為主的小說，在敘事的過程中，敘事者認為這是「我的城邦」³²、「我的城邦，只住宅著女子。從來如

²⁵ 劉亮雅，〈九〇年代臺灣的女同性戀小說——以邱妙津、陳雪、洪凌為例〉，《中外文學》26卷2期（1997.07）頁115-159。

²⁶ 駱玉玫，〈女同志的情慾書寫：以陳雪《惡女書》、《蝴蝶》為例〉（臺中：國立中興大學臺灣文學與跨國文化研究所碩士論文，2012）。

²⁷ 胡媛雅，〈邱妙津、陳雪、張亦絢女同志小說中的性別與空間〉（臺北：國立臺北教育大學臺灣文化研究所碩士論文，2012）。

²⁸ 劉思坊，〈魅／媚相生——論施叔青與陳雪的瘋狂敘事〉，《臺北教育大學語文集刊》15期（2009.01）頁207-239。

²⁹ 劉亮雅，〈鬼魅書寫：臺灣女同性戀小說中的創傷與怪胎展演〉，《中外文學》33卷1期（2004.06）頁165-183。

³⁰ 陳雪，《無父之城》（臺北：鏡文學，2019.09）。

³¹ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁8。

³² 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁59。



此。」³³「這房子雖大，只容得下同類。」³⁴「盡可能卑賤殘酷地活，活在我的城邦」³⁵等，這樣的自白呈現出敘事者認為的「家」或者是「城邦」已和原本定義下的「家」不同。傳統文化下的「家」，通常都是由父（生理男性）母（生理女性）與小孩組成，但這個異色之屋所住的皆為女性，也就是大姨小姨，訴說著她們為同性伴侶事實，呈現了「異同」的對照性，也是「非傳統」對「傳統」的價值挑戰。關於罔兩問景中罔兩的詢問，既是對影的特殊性提出反思，更進一步對形正面挑戰。所以從上述的描述可以得知，〈異色之屋〉中的「形—影—罔兩」之內涵，請見表二：

表二、陳雪〈異色之屋〉的罔兩問景性別意涵

形	傳統的家	由一男一女所組成的傳統家庭，存有法律保障之關係（結婚證書），並具有繁衍與養育下一代之能力與義務
影	同性情誼「友愛」的家	姊妹情誼。例如姐妹同居，且不會造成傳統家庭的反對與異議
罔兩	女女同性愛及其成家	女同志所組成的家庭，以「愛」為基礎，不具生殖能力，有養育能力，但兩者無法律上的伴侶關係

根據表二可以發現，「家」形式的多元性因同志的罔兩性而有上表的表現，家的定義與標準本該有所差異，呈現的方式也趨向不同。

〈異色之屋〉中的家庭，呈現的是女女同性愛之家庭面貌，文中大量以「性愛」作為「反含蓄」的美學實踐，雖然如此，含蓄美學的力道依然足夠，且讓這個「城邦」的女主人一個換過一個。在城邦中的性愛情節，作者毫不保留的全力描繪：

我俯身貼近她，她赤裸的身體隨意攤放在床面，金黃色細長的四肢極自然地伸展開，我凝視著她，許久許久，難以相信這是兩個星期才初見的女孩，如今她像一株繁殖力極強的植物，瞬間蔓延擴張，占滿整個屋子。³⁶

³³ 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁 60。

³⁴ 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁 63。

³⁵ 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁 66。

³⁶ 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁 59。



論「罔兩問景」之性別理論：

兼以陳雪〈異色之屋〉為討論個案

不知多少次交歡後仍令我癡狂的她，微張的嘴濕潤地穿梭於我的身體，下體氾濫大量的體液讓我口渴不已，每一根陰毛都在飛舞，舞得我頭昏眼花，幻影叢生。

過度的熱情幾乎燒毀了我。

她走進我陰道的迷宮裡，奔跑著、跳躍著，完全不在乎出口，她要的只是過程。

高潮。

比高潮更高的，

接近死亡。³⁷

小說中不避諱同性情慾展演的描述與情節，並用女女同性情感的爆發占滿整個屋子作為比喻，使其情感濃郁至讓人窒息之感。器官與毛髮的描述也令人害羞，包括「微張的嘴濕潤地」、「下體氾濫大量的體液」、「陰毛都在飛舞」、「走進我陰道的迷宮裡，奔跑著、跳躍著」等描述，完全沒有要「含蓄不言」之感，陳雪反其道而行，把所有的「不想含蓄」寫出來，呈現小說豐富的感官張力與色彩濃度。

女同性戀的自殺情節，在小說中扮演重要的角色，在於「反含蓄」的激烈表現，是因受到社會的恐同修辭所影響。主流霸權的含蓄如何壓制並規訓，以及弱勢的「不當」含蓄，如何能夠成為另類能動主體創造空間。³⁸筆者設想，小說中的高中女學生自殺情節，是一種受到含蓄壓制並規訓後，所反射的「奪回主體掌控權」的敘事策略，更是一種從被動到主動的過程，凸顯小說反抗的能動性。〈異色之屋〉中記錄了兩名女高中生自殺的情節，前行研究已指出，如此之敘事安排是 1994 年北一女學生的自殺新聞事件³⁹。以下的引文可以看到一種社會的含蓄默言創傷與女同志的反抗意識，是小說中的「她們」用自殺的極端手段親手結束自己的生命：

無數的年輕女孩這樣那樣莫名死去，不到數日人們便會忘卻她們的死訊，然後再有人死去……還會死去……

然後我明白那種死訊。

「她們說。

這世界的本質不適合我們。」

³⁷ 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁 59-60。

³⁸ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁 9。

³⁹ 俞珊，《臺灣女同志小說研究》（臺中：國立中興大學中國文學系碩士論文，2016），頁 123。



陶陶吟誦著她們的遺言猶如一首詩。

多年年死了一個女孩如今屍體早已灰飛煙滅而我獨活著，在她遺下的屋內。⁴⁰

引文中談到了「本質」的問題，在於這樣的社會存在著某種標準與框架，不符合本質者即被歸類為異樣的，或是奇異的。然筆者則疑惑，所謂的本質是如何定義的，從「罔兩問景」的理論來看，本質為「形」，是異性戀社會，或是傳統的家之定義，然而不適合我們的，是反本質的，脫離了社會所期待的「形」，而是「景下的罔兩」，為女女同性戀之狀態，或組成的「異質的家」。然改變本質是辛苦的，但對於這些本質主義者／社會（恐同修辭）卻在有形或無形（反含蓄／含蓄）中傷害不同展演表現、遠離本質狀態之人，甚至讓人走上絕路、想離開這個只有本質的社會，這不就是一種含蓄美學下的規訓傷害嗎？回到小說，敘事者害怕、憂傷，亦擔心所有人的消逝，剩下的依然只有自己，那個待在異色之屋的自己。但從另一的角度想，異色之屋的包容度是大的，可以接納多種不屬於社會本質的人們，更以寬闊、包容的心歡迎他們。

自殺是對含蓄美學的激烈反動，是反含蓄的激進表現，規矩端莊或規訓的含蓄是一種力道，就像本質社會（包括家庭、學校、環境）對北一女高中生的含蓄，它可以帶來沉重、無法承受的羞辱感。總而來說，「反含蓄」在陳雪的小說當中可謂精彩，也因「罔兩問景」的性別理論而更清楚看到「形—影—罔兩」的互動關係與同志文學中女同志的罔兩性。

含蓄委婉間接性的表達方式，如果又成為一種制約力，假設共享某個空間的一群人都只有一心，那麼，秩序就可以用一種不需說明的含蓄力道，使得秩序中心之外的個體，喪失生存或活躍的可能。⁴¹而在含蓄的規訓上，〈異色之屋〉也不乏有之，而且力道足夠，甚至帶有些許反諷意味：

村人們製造出一則則傳言邪說來形容那屋子。說大姨夜裡翻山越嶺奔跑不休，永不需要睡眠，說小姨專吸童男精血以維繫她絕世的美貌。……

那屋子，甜言蜜語，鬼影幢幢，她們三人的城。⁴²

傳言邪說的功用在於真是假無法確認，引文中村人製造出來的傳言，而這裡的村莊就是一種有共同秩序的空間，然「異色之屋」成為了村莊中的「秩序中心之外的個體」所以不被接受。雖不直接了當的直指敘事者與伴侶陶陶，是一種「含蓄寬容」的表現，但無法否認的是，妖魔化她們的傳言內容，卻是另一種「恐同」、「規訓力道」的表現，並

⁴⁰ 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁70。

⁴¹ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁11。

⁴² 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁62。



論「罔兩問景」之性別理論：

兼以陳雪〈異色之屋〉為討論個案

視她們為異類，不知情的人們還真以為這家住著妖魔鬼怪，而這種規訓的力道表現出村人希望她們能與其他村人們一樣，有個「正常的」家庭模式，而不是現在的樣子。緊接下一引文：

「那屋子的女人們。」

這是村人給她們的名字。女人的屋子、女人的糕餅、女人的孩子……村人既嫌惡又好奇，膽顫心驚地私下議論紛紛。自此，連天氣都走了樣。⁴³

「女人的、女人的……」，這樣的指稱存有貶抑之感，但又不失真實狀況，異色之屋中確實是由女人所建立的一個家，「既嫌惡又好奇，膽顫心驚地私下議論紛紛」，由於是私下，所以對於敘事者及其伴侶就達成所謂的「含蓄」標準，但這樣的私下難道久了之後她們會不清楚嗎？在這樣的氛圍生活，無形的規訓力與壓力漸漸形成，時間長了必定會造成當事者傷害與憂心。在臺灣，「寬容」與「含蓄」的修辭與政治依然強有力道，雖然總也是經過包裝變形的，特別是在環繞著家庭—社會連續體的性事、個人與情感等方面。⁴⁴所以從上引文可以看到，雖然文中的情節都有所謂的「含蓄」，但在含蓄背後，造就的是更大的傷害，或是不可抵擋的規訓能力。

「默言寬容」的世界其實含蓄地假設了一個默默進行著的一種超過一切的、放諸四海而皆準的更重要的秩序。⁴⁵而這個社會秩序，卻埋藏或消弭了「罔兩」的位置，可見含蓄美學無論在以前或是現在都存在不可忽略的地位，在無形或有形之間影響甚深。

四、結語

本文試圖從中國思想經典《莊子》出發，討論〈齊物論〉中的寓言故事「罔兩問景」作為性別理論的可能及其實踐。「罔兩問景」性別理論出自於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非三位學者，也多已有許多理論實踐的論文出刊，但理論會因不同的文學文本而有不同的實踐方式，也呼應了「眾罔兩」雖為罔兩，但皆有不同的形式與展現，本文觀察自我定位為「酷兒」的陳雪第一本小說集《惡女書》中的〈異色之屋〉作為個案，分析與討論「形—影—罔兩」三者在小說中的辯證互動，以及之間的含蓄、反含蓄美學策略。本文已指出，「罔兩問景」性別理論是思想與性別研究之間可行的一座橋梁，它不僅給了性別理論「東方視野」，更讓同志文學的閱讀策略多開一條新路，然小說〈異色之屋〉中

⁴³ 陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07），頁72。

⁴⁴ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁34-35。

⁴⁵ 劉人鵬、丁乃非，〈含蓄美學與酷兒攻略〉，收錄於劉人鵬、白瑞梅、丁乃非著《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06），頁34。



的形為傳統的家、影為同性情誼「友愛」的家、罔兩為女女同性愛及其成家，且在「反含蓄」美學表現上大量使用性愛情節與感官書寫，並以「自殺」作為極端反含蓄的策略；而含蓄策略雖少，但在敘述上的對話、言談，還是能夠發現其中的規訓力道。



徵引文獻

一、傳統文獻

〔清〕王先謙，《莊子集解》（臺北：東大，2008.10）。

〔清〕郭慶藩，《莊子集釋》（臺北：萬卷樓，1994）。

二、近人論著

（一）專書

王叔岷，《莊子校詮》（臺北：中研院史語所，1988）。

陳雪，《惡女書》（臺北：印刻，2018.07）。

陳雪，《無父之城》（臺北：鏡文學，2019.09）。

劉人鵬、白瑞梅、丁乃非，《罔兩問景：酷兒閱讀攻略》（桃園：中央大學性／別研究室，2007.06）。

（二）單篇論文

吳肇嘉，〈莊子「齊物論」思想之根據與工夫〉，《當代儒學研究》第七期（2009.12）頁75-107。

晁福林，〈讀《莊子·寓言》札記〉，《中國文化研究》1期（2002年），頁150-157。

翁小芬，〈「寓言」及「寓言小說」的定義與範疇〉，《東海大學圖書館館訊》117期（2011.06）頁62-72。

許維賢，〈現代中國「同志」的修辭學——從郁達夫的《茫茫夜》到王小波的《革命時期的愛情》和《東宮·西宮》〉，《中外文學》38卷3期（2009.09），頁149-203。

劉亮雅，〈九〇年代臺灣的女同性戀小說——以邱妙津、陳雪、洪凌為例〉，《中外文學》26卷2期（1997.07）頁115-159。

劉亮雅，〈鬼魅書寫：臺灣女同性戀小說中的創傷與怪胎展演〉，《中外文學》33卷1期（2004.06）頁165-183。

劉思坊，〈魅／媚相生——論施叔青與陳雪的瘋狂敘事〉，《臺北教育大學語文集刊》15期（2009.01）頁207-239。

劉美紅，〈焦慮與逍遙：對《莊子·齊物論》中兩則寓言的解讀〉，《廣西社會科學》2009年3期，頁39-41。

（三）學位論文

俞珊，《臺灣女同志小說研究》（臺中：國立中興大學中國文學系碩士論文，2016）。

胡媛雅，《邱妙津、陳雪、張亦絢女同志小說中的性別與空間》（臺北：國立臺北教育大



學臺灣文化研究所碩士論文，2012)。

陳慧文，《廬隱的女同性愛文本》(新竹：國立清華大學中國文學系碩士論文，2002)。

駱玉玫，《女同志的情慾書寫：以陳雪《惡女書》、《蝴蝶》為例》(臺中：國立中興大學臺灣文學與跨國文化研究所碩士論文，2012)。



The Gender Theory of "Two Questions ": Discussing Individual Cases with Chen Xue's *House of Different Color*

Tsai Chih-chen

Abstract

Zhuangzi's fable "Two Questions" reveals the edge of the subject's inquiry and sound, so that the extremely easy to be ignored between the "two" can insist on the "view" between the blur and the death of their own doubts and seek answers, so that the two subjects can be seen and find their place. Contemporary gender researchers place this fable's interpretation of the mainstream structure in the framework of the gay community's view of today's heterosexual mainstream society, giving gender research another theory of support and attempt. This paper takes Chen Xue's novel's "House of Color" as a practical case of theory, and will point out that the gender theory of "two questions" is a feasible bridge between thought and gender research, which not only gives the gender theory "Oriental Vision" but also makes the reading strategy of gay literature more open. A new way, but the novel's "anti-subtle" aesthetic performance of a large number of use of sexual plot and sensory writing, and "suicide" as an extreme anti-subtle strategy; Or be able to find the discipline in it.

Key words : Zhuang zi, Ask the scene twice, Gender studies, Chen Xue, Implicit Aesthetics



東吳大學
Soochow University

《中文標算》

東吳中文線上學術論文

《東吳中文線上學術論文》第五十期

論《莊子》與《荀子》對「名」的思考

——兼論對教育意義的啓發

潘君茂*

提 要

先秦儒家以「正名」為秩序建立的依準，《荀子》繼承孔子「名不正，則言不順，言不順則事不成」的理念，開啟一套「用名」的理論基礎，透過「名」的貞定，予以鋪設一條成德之路及秩序世界。再者，藉由名的建構，樹立其理論的內在批判性格，在邏輯、知性的運作基礎上，對外在世界形成一套以名舉實的制名定位。

然而，《莊子》對於「用名」的態度則與《荀子》大相逕庭，《莊子》承繼《老子》對於「周文疲弊」的批判精神，對治「名言」系統所造成的思想網綁與僵化，從更根本處來說，即是對「心知」活動的懷疑與解剖。一如其所謂「與接為構，日以心鬥」，待於成心有異，各自為營，免不了走向「爭」的地步。《莊子》有鑑於「名言」可能致使的險危，透過對心知、名言的批判，期以開設另一條人文化成的新進路，即藉由對於名言符號的剖析，層層瓦解其間固化、甚至衰頹的價值秩序，予以一個文化更新的可能向度。

本論文非以史學角度探討《莊》、《荀》之間的歷史承衍關係，而是以「義理」詮解的視域，透析二者之間對於「用名」態度的討論。二者的對觀，除了二種殊異途徑的走向比較，更在儒、道思想的要義察照中，探討二家在應世理路上的立場選擇。

關鍵詞：《莊子》、《荀子》、名、心知、人文化成

* 臺北市立大學中國語文學系博士生



一、前言

《荀子·非十二子篇》以「蔽於天而不知人」¹批判《莊子》僅用心於超越道體的體證，而無能在世間有所效用。只是，《荀子》對於《莊子》的批判是否建基於相同的脈絡中立論，亦或僅是以己之脈絡凌駕於《莊子》之上來進行判斷，箇中的立場之異，同時也是價值之異。若要釐清《荀子》的批判，並且談出《莊子》的人間關懷，則不得不分殊二家在各自脈絡中的理論走向，即能回應《荀子》對於《莊子》的批判是否具備合法性，甚或只是理論之間的問題所產生的「誤解」。

自牟宗三先生「周文疲弊」說為先秦諸子畫下時代意義，周文疲弊乃是先秦諸子共同的基源問題。孔子、老子等皆針對此問題而發，孔子透過「仁」來回應；老子則以「無」來對治周文疲弊，各自提出不同的思考，以回應時代課題。首先，據勞思光先生《新編中國哲學史（一）》中講述：「今吾人雖不能確斷莊周之生卒年代，但視之為孟子同時之道家首領，大抵無問題。」²而荀子後於孟子，同為先秦儒學之承繼，且另闢蹊徑，其學說多為法家者流所承。本文以《莊》、《荀》對舉，雖其二者時代或有前後序別，然學說內容確明顯有壁壘之分。尤其在應世態度上，兩者可謂大相逕庭，《莊子》承繼《老子》「無名」之說，批判名言所構築的僵化秩序，而《荀子》則在「用名」下足功夫，期以制名導正亂局。兩者以不同的內在理路與思考方式，皆意在秩序的重建，只是，《荀子》加深了對孔子「正名」的堅持，而《莊子》繼《老子》「無」的核心旨趣。兩者在用名的態度上雖不同，卻都希冀走向「人文化成」的新向度，而其間的「化」要透過何種進路，兩者的運思模式所開啟的要義，亦是本文欲探討的範疇。

回顧學界對莊荀語言論述的詮釋，張亨先生在〈先秦思想中兩種對語言的省察〉中述及：

莊子對於語言基本上是抱持不信任的態度，他懷疑語言具有表現絕對真理（道）的功能，也從未客觀地考慮過語言的價值。因此我們發現在《莊子》書中凡是涉及語言（包括文字）的地方，多數是給以不滿的批評。³

接著，對於荀子的語言觀，他則以為：

荀子的〈正名篇〉可以說是中國古代唯一對語言的本質有精密的認識，並且成系統的論述。實際上荀子的興趣不在語言的本身，也不在有些哲學家所持的邏輯觀點。而在於他深知語言為平治社會最重要的工具，因以理性的態度，企圖建構一套符合這一目的的語言。⁴

¹ 〔清〕王先謙撰：《荀子集解》（臺北：華正書局有限公司，1993年），頁262。

² 勞思光：《新編中國哲學史（一）》（臺北：三民書局股份有限公司，2018年），頁243。

³ 張亨：〈先秦思想中兩種對語言的省察〉，《思文之際論集：儒道思想的現代詮釋》（臺北：允晨文化實業股份有限公司，1997年），頁8。

⁴ 張亨：〈先秦思想中兩種對語言的省察〉，《思文之際論集：儒道思想的現代詮釋》，頁20。



論《莊子》與《荀子》對「名」的思考
——兼論對教育意義的啟發

筆者同意張亨先生對荀子語言觀的理念，但其對於《莊子》語言觀的述說則抱持著更為開放的態度，因若將《莊子》全然理解為反語言之論調，則無法開出當今新道家之「人文化成」的詮釋結果。據此，本文將在張亨先生的論述基調中，接著說出莊荀在人文化成的比較上，所展現出的不同風貌。

「名」是心知活動的具象載體，其間，人類的認識方法主要藉以感官經驗，進而形成概念，概念成群則構築體系，並建構一套屬於自己認識的世界與應世的法則。「名」以現代語彙來說，即符號，而此符號系統所構成的綿密網絡，正是人思考與行動的依據，甚至決定了人類觀看世界的方式與態度。儒家以正名為價值依準，名不正則言不順，而道家卻以反名言（此處之反，理解為批判）立論，其背後為兩套認識理論的殊異，儒家強調「志於道，據於德」，說明其最高真理是可以被人所掌握且為用的，而道家主張「道隱無名」、「可道非道」，真理無法為人感官所認知，此二種認識基礎的判別，也影響了二家對於「用名」立場的截然劃分。

承上所述，《莊》、《荀》可以說在儒道二家用名態度上的極端，《老子》雖有「名可名，非常名」一說，主要針對「道論」發言，而《莊子》回溯了「名言」生成的更根本處：「心知」，企圖搖動符碼的內在結構，打破人類既有的思考模型。《荀子》則在「化性起偽」的基礎上，深化孔子的「正名」理念，並且透過「虛壹而靜」的認知心，以其名辯思想引導人類走向禮義正途。

於此，就名言系統的知識論建構意義而言，必然先論及人類認識世界的途徑，亦即「與接為構」的進路：感官經驗。感官經驗的來源除了外感官，眼、耳、鼻、舌、身等直接刺激，而內在的理性思考，更進一步將外感官所接受的刺激形成記憶、意欲等，這些內在理路的運作，即是「心知」的活動。《莊子》、《荀子》對於「心」的探討，雖都含有中性意義「心知認識能力」的概念，但更多時候，《莊子》對於心知的批判是負面意義的。而《荀子》則是肯定心的活動意，提出「天君」、「虛壹而靜」等正面價值評斷。以下，分別就認識論、知識論、與應世思想等三項範疇談論《莊子》及《荀子》「用名」態度的差異。

二、與接為構：認識世界的方法

《荀子·天論篇》：「耳目鼻口形能各有接而不相能也，夫是之謂天官。心居中虛，以治五官，夫是之謂天君。」⁵王先謙注曰：「可以接物而不能互相為用。官猶任也，言天之所付任有如此也。」⁶荀子以為感官各司其職，心居於統攝五官的中央位置，故有天君之稱，亦即心能「制耳目鼻口形」，為一切號令之發端。因此，〈解蔽〉稱：「心者，形之君也，而神明之主也。出令而無所受令。」⁷可見荀子對於心為認識主體的肯定。

⁵〔清〕王先謙撰：《荀子集解》，頁 206。

⁶〔清〕王先謙撰：《荀子集解》，頁 206。

⁷〔清〕王先謙撰：《荀子集解》，頁 265。



《東吳中文線上學術論文》第五十期

而《莊子·齊物論》則提出「與接為構，日以心鬪。」⁸的觀點，說明心知於認識活動的發用係分別物我而形成區辨對立的，心在與物相接後，則有理解、詮釋的意識架構，然因認識個體的殊異，則有不同立場的生成，而不同立場的擷取，彼此之間勢必形成對立爭鬥。這些爭鬥於生命真情實感而言，皆是勞形傷神之舉。

雖然二者皆肯定了心知能力對於認識世界一作用的現象事實，然箇中仍存在著對於「心」的不同評述態度，《荀子》以認知心作為知識論建構的客觀條件：「故人心譬如槃水，正錯而勿動，則湛濁在下，而清明在上，則足以見鬢眉而察理矣。微風過之，湛濁動乎下，清明亂於上，則不可以得大形之正也。心亦如是矣。故導之以理，養之以清，物莫之傾。」⁹在荀子理論中，心僅是一認知能力的主體，雖能區辨善惡，卻無好善惡惡的能力，故以槃水喻心之照見事理之意，卻仍要「導之以理，養之以清」，而導之以理的根據何在？荀子以為是「道」：「何謂衡？曰：道。故心不可以不知道；心不知道，則不可道，而可非道。」¹⁰，荀子所謂的「道」並非天道，荀子之天為自然天，並非價值的終極理據。那麼，荀子所言能匡正心知的道為何？此問題留於後文討論。

承上所述，荀子以為人能知「道」的能力在心的虛壹而靜工夫。〈解蔽篇〉：「人何以知道？曰：心。心何以知？曰：虛壹而靜。」¹¹心如槃水，能照物映物，清濁之別在於虛壹而靜工夫的操持，「虛壹而靜，謂之大清明。萬物莫形而不見，莫見而不論，莫論而失位。」¹²王先謙注：「既虛壹而靜，則通於萬物，故有形者無不見，見則無不能論說，論說則無不得其宜。」¹³依荀子之意，現象界的萬物成形則能見，能見則可論，可論則可作價值評判，而虛壹而靜為心能見物知道的修養前提。並且，有形萬物之名相區別，更是作為倫理秩序網絡的根本基礎。

韋政通先生以為：

從經驗之學的立場，促使荀子發展出隆積習知統類的的一套理論；從認識論的立場，則有正名之作。然這一套理論的展示，實皆以心之「虛能控實」一義為其背據；此「控」字，有知識論中所謂知覺、想像、分析、比較、綜合等的意思。所以荀子虛壹而靜大清明之心，不徒是光晶晶，空洞的大清明而已，此其所以異於莊子之言心者，是由心之情感一面通過工夫翻上來以後的心境、境界；所以虛壹而靜的心在莊子，是終極的目的。而荀子講虛壹而靜，是要求表現、要求成果的，故只是一成知的條件。¹⁴

〈正名篇〉：「所以知之在人者謂之知；知有所合謂之智。」¹⁵王先謙注曰：「知之在

⁸ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》（北京：中華書局，2016年），頁58。

⁹ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁267。

¹⁰ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁263。

¹¹ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁263。

¹² [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁264-265。

¹³ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁265。

¹⁴ 韋政通：《荀子與古代哲學》（臺北：臺灣商務印書館股份有限公司，1992年），頁160-161。

¹⁵ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁275。



論《莊子》與《荀子》對「名」的思考
——兼論對教育意義的啟發

人者，謂在人之心有所知者，知有所合，謂所知能合於物也。」¹⁶人透過感官經驗與心知活動認識世界，以名言對應現象萬物，並約定俗成名實之間的鏈結關係，進而形成一套溝通體系。

而《莊子》以為「與接為構」後所形成的名相世界，框架自身的觀看角度與發言立場，即謂之「成心」，〈齊物論〉：「夫隨其成心而師之，誰獨且無師乎？奚必知代而心自取者有之？愚者與有焉。未成乎心而有是非，是今日適越而昔至也。是以無有為有。無有為有，雖有神禹，且不能知，吾獨且柰何哉！」¹⁷成心人人有之，且有成心方有是非價值判斷，亦即先有立場才能進行價值意義的判準定位。只是，在《莊子》的理論體系中，名與實之間的鏈結，卻不似荀子的立場來得穩固。這與《莊子》承繼《老子》「名可名，非常名」¹⁸的思想旨趣一脈。名言符號與萬物之間的關係，非是能指完全等同於所指，符號所指涉的僅能是概念世界的存有，而非真實世界的存在，循名以舉實的論點，是道家所欲對治的架構。而心知能力作為名言系統的建構前提，更是道家所批判的核心議題所在。

〈齊物論〉：「六合之外，聖人存而不論；六合之內，聖人論而不議。」¹⁹相較於荀子的理論，「有形者無不見，見則無不能論說，論說則無不得其宜」²⁰從認識論意義來說，二者在可感知對象能「論」的態度上是一致的，但《莊子》只說萬物能「論」的可能性，非是萬物必須被論述的必要性，而荀子則將「制名」視作匡正萬物秩序的必要之舉，兩者理論內在結構之辨別由此可見。

綜上所述，莊、荀皆同意心具備認知能力，並且能夠藉由名言為載體，形成一套論述世界的架構，只是《莊子》對於名言的使用抱持著懷疑的立場，而荀子則肯定了名言的價值，二者對於名言立場的差異，即形成了二種不同對待名言的態度，一為「制名」，另一為「無名」。

三、用名態度比較：制名與無名

前文論及荀子的認知心須以道作為價值評斷標準：「心不可以不知道」。《荀子·解蔽篇》：「聖人知心術之患，見蔽塞之禍，故無欲、無惡、無始、無終、無近、無遠、無博、無淺、無古、無今，兼陳萬物而中縣衡焉。是故眾異不得相蔽以亂其倫也。」²¹因認知心存在蔽塞的可能性，若心有蔽塞則所認識的世界之秩序可能導致紊亂，進而名不

¹⁶ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 275。

¹⁷ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁 62-63。

¹⁸ [魏]王弼注，樓宇烈校釋：《老子道德經注校釋》（北京：中華書局出版，2016 年），頁 1。

¹⁹ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁 90。

²⁰ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 265。

²¹ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 263。



《東吳中文線上學術論文》第五十期

正，言不順，最終價值秩序大亂。「何謂衡，曰道。」²²故荀子認為要持衡萬物之秩序，則須依於道，按王先謙注曰：「道謂禮義」²³荀子所依循的並非天道理則，而是人文所訂立之「禮義」價值。李哲賢先生說：

荀子所把握之心為認知心。認知心之主要表現在於成就知識，而知識對於行為之道德與否，並無必然之保證。故荀子言及心之主宰性時，僅表示心對於行為之決定性，大過於其他官能。然此決定性之力量，並非即足以保證人必可向善也。就荀子而言，心可以決定向善，亦可以決定不向善，此即荀子所謂「有中理」、「有不中理」也。故心之主宰性，對於道德而言，並非可信賴者。心之主宰性乃由其認知能力而來，心之主宰性之不可信賴，即是心之認知能力之不可信賴也。故欲使心之認知能力足以信賴，則須先依外在之道，作為權衡，以規正其認知之方向也。²⁴

〈解蔽〉提出認知主體的能力，而〈正名〉則講認知心所當行的路徑。「名定而實辨」，名正而言順，萬物則有序。再者，荀子主張隆禮義，禮義隆則心有所法。〈禮論〉：「禮起於何也？曰：人生而有欲，欲而不得，則不能無求。求而無度量分界，則不能不爭；爭則亂，亂則窮。先王惡其亂也，故制禮義以分之。」²⁵欲求若無窮，爭鬥遂起，故而荀子認為禮義係抑制欲求的外在約束力。〈儒效〉：「先王之道，人之隆也，比中而行之。曷謂中？曰：禮義是也。道者，非天之道，非地之道，人之所以道也，君子之所道也。」²⁶於此可見，荀子之天道非是道德意義之天，而禮義僅是源自人文歷史之客觀法則。

禮義基於名之能正、名實相符。然有名則有別，〈禮論〉：「君子既得其養，又好其別。曷謂別？曰：貴賤有等，長幼有差，貧富輕重皆有稱者也。」²⁷有倫有序，秩序則穩當，故荀子以正名作為一切秩序之淵源。〈正名〉：「故王者之制名，名定而實辨，道行而志通，則慎率民而一焉。故析辭擅作名，以亂正名，使民疑惑，人多辨訟，則謂之大姦。」²⁸李哲賢先生謂：

荀子以為制名之目的有二：一是「明貴賤」；一是「辨同異」。「明貴賤」即是要釐清社會上貴賤尊卑之等級，此即說名荀子所強調的正名之倫理政治作用。至於「辨同異」則在於區別事物或認識對象之同異，乃是出於知識論之需求，具有知識論和邏輯之意義。而荀子又依價值之觀點，分別二者之輕重，以「明貴賤」為較重要，而以「辨同異」為次要。可知，荀子仍堅守孔子正名之原則，倫

²² [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 263。

²³ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 263。

²⁴ 李哲賢：《荀子之核心思想：「禮義之統」及其現代意義》（臺北：臺灣商務印書館股份有限公司，1994 年），頁 79。

²⁵ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 231。

²⁶ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 77。

²⁷ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 231。

²⁸ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 275。



論《莊子》與《荀子》對「名」的思考
——兼論對教育意義的啟發

理政治之訴求始終是具有優位，而邏輯之訴求至多僅具有工具或手段之意義。²⁹

「故知者為之分別制名以指實，上以明貴賤，下以辨同異。貴賤明，同異別，如是則志無不喻之患，事無困廢之禍，此所為有名也。」³⁰王先謙謂：「無名則物雜亂，故智者為之分界制名，所以指明實事也。」³¹從制名原則看出荀子對於辨同異的強調，更在於明貴賤、率民為一的政治內涵指向。制名即主張「有名」之重要，相較於《莊子》之「無名」旨趣，二者可謂為對立之極端。

《莊子》講「無名」，須就天道說，無名脈絡承自《老子》「道隱無名」³²思想，道家把握了道與語言之間的關係，《莊子·齊物論》曰：

夫道未始有封，言未始有常，為是而有畛也。請言其畛：有左，有右，有倫，有義，有分，有辯，有競，有爭，此之謂八德。六合之外，聖人存而不論；六合之內，聖人論而不議。春秋經世，先王之志，聖人議而不辯。故分也者，有不分也；辯也者，有不辯也。曰：何也？聖人懷之，眾人辯之以相示也。故曰：辯也者，有不見也。夫大道不稱，大辯不言。³³

成玄英疏：「夫道無不在，所在皆無，蕩然無際，有何封域也。」³⁴畛為界畔之意，與封同解為界限。六合之外為感官所不能及，承認其存在，卻無法以語言條理；而六合之內即是生命活動的場域，亦即能藉感官經驗形構知識之存在空間，能以語言架構知識體系，形成一概念化世界。只是，透過語言所形構的概念世界，亦是分化切割物物之間連續一體的割裂世界，有分則有界，有界則有限，限制性的概念無法理解超越性道體，這即是《莊子》對語言抱持高度懷疑的立場，故謂：「大道不稱，大辯不言」。相應於《老子》開宗「道可道，非常道；名可名，非常名」³⁵之內涵。

承上所述，語言能辨義、區別、指物等，《荀子·勸學篇》：「物各從其類也」³⁶有名相之別則有類的分殊，《莊子·齊物論》則曰：

今且有言於此，不知其與是類乎？其與是不類乎？類與不類，相與為類，則與彼無以異矣。雖然，請嘗言之。有始也者，有未始有始也者，有未始有夫未始有始也者。有有也者，有無也者，有未始有無也者，有未始有夫未始有無也者。俄而有無矣，而未知有無之果孰有孰無也。今我則已有謂矣，而未知吾所謂之其果有謂乎，其果無謂乎？³⁷

²⁹ 李哲賢：《荀子之名學析論》（臺北：文津出版社有限公司，2005年），頁211。

³⁰ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁276。

³¹ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁276。

³² [魏]王弼注，樓宇烈校釋：《老子道德經注校釋》，頁111。

³³ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁90-91。

³⁴ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁91。

³⁵ [魏]王弼注，樓宇烈校釋：《老子道德經注校釋》，頁1。

³⁶ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁4。

³⁷ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁85-86。



《東吳中文線上學術論文》第五十期

成玄英疏：「類者，輩徒相似之類也，但群生於愚迷，滯是滯非。今論乃欲反彼世情，破茲迷執，故假且說無是無非，則用為真道。是故復言相與為類，此則遣於無是無非也。」³⁸，分類即將相似或相同之物與他物界別，作為一秩序的劃分。然而，《莊子》以齊物論點觀之，回溯萬物被命名界義之前。從時間來看，萬物都有一個開始，再往前追溯，有還未有開始有開始的狀態，更往前追溯，在這「開始之前的未始狀態」之前，也沒有所謂的開始。而就空間意義而言，有與無皆始自無始，而此有與無之無始，亦是無始的。突然有了有與無，並以語言指稱它，究竟所指稱的是真的有無，或不是真的有無。語言能指涉的效度與極限何在？語言能真正符合物之真實嗎？《莊子》層層叩問了語言的本質，直指語言的限制，說明其對概念思維與真實世界鏈結的懷疑，於此，能看出箇中對於「名言」的懷疑主義，與對直覺的肯定，而其理想境地為形上學意義上渾沌未分的一體狀態，亦即人與萬物的一體共在關係：

古之人，其知有所至矣。惡乎至？有以為未始有物者，至矣盡矣，不可以加矣。其次以為有物矣，而未始有封也。其次以為有封焉，而未始有是非也。是非之彰也，道之所以虧也。³⁹

有是非，意味有分別，有分則非一體之道，故言道所以虧。理想狀態的存在狀態，是以為未曾有物的境界，其次是有物但尚無分別的境界，再其次是已有物物之分，卻無是非對立的境界。⁴⁰未曾有物的最高狀態，亦即齊物之最高境界，物物之間並無分割，而是大道未分的非概念化世界，再者，有物卻無分別，意味著大道割裂後，萬物因得之於道而存在，此時亦無語言涉入進行分門別類，最後則是物物之間因名言概念的切割、序列，且有是非價值判斷的生成，謂之道之虧的狀態。於是《莊子》所謂之最高境界：「以為未始有物」，其思想內涵即同於：「天地與我並生，而萬物與我為一。既已為一矣，且得有言乎？既已謂之一矣，且得無言乎？」⁴¹既然萬物與我為一，那還需要語言的指稱序別嗎？雖以「為一」說明其一體之狀態，但就連「為一」之「一」仍舊是以語言來指稱這樣的狀態。《莊子》不停思索著詮釋結構的問題，以語言解釋語言，必然導致詮釋循環的無窮套路，故《莊子》曰：

以指喻指之非指，不若以非指喻指之非指也；以馬喻馬之非馬，不若以非馬喻馬之非馬也。天地，一指也；萬物，一馬也。⁴²

以符號來指稱所不能指稱的物自身，且以為名符其實，固定了符號與物之間的結構關係，在《荀子》而言是正名秩序所需，於《莊子》卻是思維僵化與立場固執之開始。因而其以為：「故為是舉莛與楹，厲與西施，恢恠憭怪，道通為一。」⁴³若能順物之性而

³⁸ [清] 郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁 86。

³⁹ [清] 郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁 81。

⁴⁰ 吳 怡：《新譯莊子內篇解義》（臺北：三民書局股份有限公司，2017 年），頁 58。

⁴¹ [清] 郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁 86。

⁴² [清] 郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁 72-73。

⁴³ [清] 郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁 76。



論《莊子》與《荀子》對「名」的思考
——兼論對教育意義的啟發

使之各自成就它們自己，不以名言綁架其本質發展，不以功利識別其效用，任萬物自然，才是《莊子》「無名」之大要。

綜上而論，《荀子》之「制名」在於取消天道意志後，建基於人類客觀經驗的法則上來談論「名」的必要性，而《莊子》之「無名」則在「照之以天」的無為自然中，論及「名」對於人類世界的宰制與割裂，二者在本體論的論述已然分殊，於後對於「心知」的應用、「名言」的可靠性，以及於應世的姿態上，自然是「道不同，不相為謀」。

四、與接為構之後：兩種人文化成之途

荀子開篇為〈勸學〉，實則為其思想架構鋪墊了一最根本的理論基礎，即為學之重要性，荀子所把握之心為認知心，其主要功能於成就知識，且由惡向善的通路亦在心知，若無知識的累積，則無能化性起偽。「荀子以為人之所不能循理為善，在於無知。由此，荀子遂肯定知識或經驗之學習於成德的必要性，且以為知識乃道德之基礎，有明確的知識，始有合理的行為，係儒家成德工夫中一條由智達德的新進路。」⁴⁴《荀子·性惡篇》：

凡禹之所以為禹者，以其為仁義法正也。然則仁義法正有可知可能之理。然而塗之人也，皆有可以知仁義法正之質，皆有可以能仁義法正之具，然則其可以為禹明矣。⁴⁵

只是，誠如徐復觀先生所言：「認識之心，可以成就知識；而知識對於行為的道德不道德，並沒有一定的保證。於是荀子一方面要靠心知，以使人由知道而通向善；但一方面又要以道來保證心知的正確性。」⁴⁶荀子以認知心所積累之學問知識作為成德工夫之根據，其實只是一種外在行為的合理性要求，不能保證其內在道德的自律體證。雖然如此，仍不可否定知識成就文明之貢獻，以及荀子對於正名制名能建構價值秩序之肯定。

作為一中國哲學史中較以理性思維的哲學家，荀子消除了天的意志性，取而代之以人的決定性，然其化性起偽的主體，即是完全依據於人的客觀理性。韋政通先生更直言：「荀子『不求知天』義，旨在割斷人與天之間的意志、情感、情緒等一切紐帶關係，這樣一面使天還其為自然，一面在說明人的命運，全要由人自身負責；人為善，天不能予之凶；人為惡，天不能使之吉。此便是荀子所說的『天人之分』的二分法。」⁴⁷

如此，人能成德的工夫在化性起偽，而化性起偽之依據在禮義之統，然因認知心為由惡向善之通路提供正面意義，故而化性起偽才有可能，成德才能有所依準。再者，認知心所建構的知識系統，更是為了在制名、正名的路徑上，通向是非價值之彰、萬物秩序之明，最後達到人文化成的終極目的。

⁴⁴ 李哲賢：《荀子之核心思想：「禮義之統」及其現代意義》，頁 196。

⁴⁵ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁 295。

⁴⁶ 徐復觀：《中國人性論史先秦篇》（臺北：臺灣商務印書館股份有限公司，1969年），頁 240。

⁴⁷ 韋政通：《荀子與古代哲學》，頁 60。



《東吳中文線上學術論文》第五十期

綜上而論，高柏園先生以為：「道家痛斥周文之虛偽，所謂「智慧出，有大偽」（老子十八章），則荀子正是要以人文之偽，破斥道家本性自然之說。只是荀子在化性起偽上力斥道家，卻在心的虛壹而靜上傾向道家，此其雖為儒者而又不免歧出者也。由此看來，化性起偽不只是對治道家，同時也是荀子建立人文世界的重要起點。」⁴⁸然而，荀子論心是否如高先生所言傾向道家修養論，伍振勳先生在〈兩種「通明意識」——莊子、荀子的比較〉則提出不同觀點：

若與莊子相較，莊子的「虛壹靜」乃是「為道日損」的一環，意識經由「解心釋神」而通向「冥冥」「無聲」之境，在此境之中乃有「見曉」、「聞和」的通明；相對地，荀子的「虛壹靜」則略近「黃老」道家的修養工夫，乃是「為學日益」的一環，與人文化成的「積善成德」相互為用，仍保有儒者本色。⁴⁹

荀子建立人文世界的方法在化性起偽，說其根柢，即是以制名為主要根據的理論體系。而《荀子·非十二子篇》對於「莊子蔽於天而不知人。」⁵⁰的批判，看似閉塞了《莊子》對於人世的談論空間與話語權力。其實，荀子以為《莊子》之「蔽於天」實則是其成就另一種道家式「人文化成」的開拓進路與向度。

若說《老子》旨在對抗批判周禮的符號濫用與無限擴張，那麼《莊子》承衍了對符碼網絡的批判，並開啟對成心封閉／是非競爭／名言結構，三者間共生結構關係的深度省察。⁵¹從《莊子》氣化流行的世界觀來看，它也可以強調「人文『化』成」，只是《莊子》脈絡下的「人文化成」之「化」，重點不像《荀子》那樣強制透過禮文的規範來「馴化」人的自然生命力，而在於生命不斷地流動與更新之「變化」。⁵²如〈齊物論〉：

物無非彼，物無非是。自彼則不見，自知則知之。故曰：彼出於是，是亦因彼。彼是，方生之說也。雖然，方生方死，方死方生；方可方不可，方不可方可；因是因非，因非因是。是以聖人不由，而照之于天，亦因是也。⁵³

郭象注曰：「物皆自是，故無非是；物皆相彼，故無非彼。無非彼，則天下無是矣；無非是，則天下無彼矣。無彼無是，所以玄同也。」⁵⁴人的思維受限於所認知的世界，亦即人在結構中所觀出的世界必然早有立場的選擇，因著自己所立足的場域發言，而看不見他人所執持的立場，除了物我對立之外，還可能導致爭論、勾心鬥角。人的思考方式受限於主客觀的二分，天下皆知美善，不美不善則生，概念是相對性的，然《莊子》欲泯除相對性的因是因非，解消概念的目的性，同《老子》第一章言：「故常無欲，以

⁴⁸ 王邦雄等編著：《中國哲學史》（臺北：國立空中大學，1995年），頁105。

⁴⁹ 伍振勳：〈兩種「通明意識」——莊子、荀子的比較〉，《漢學研究》第21卷第2期（2003年12月），頁9。

⁵⁰ [清]王先謙撰：《荀子集解》，頁262。

⁵¹ 賴錫三：《道家型知識分子論：《莊子》的權力批判與文化更新》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2013年），頁499。

⁵² 賴錫三：《道家型知識分子論：《莊子》的權力批判與文化更新》，頁501。

⁵³ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁72。

⁵⁴ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁72。



論《莊子》與《荀子》對「名」的思考
——兼論對教育意義的啟發

觀其妙；常有欲，以觀其徼。此兩者，同出而異名，同謂之玄。」⁵⁵物的存在，有其無的妙用，亦有其有的定向，若依目的性觀其用，物則受限於定名之用，如杯子只能作為杯子而用，而不能為其他可能性的存在，如此則閉塞了一物的其他潛能開展。因此，名以定形、循名指實的觀點在道家而言，是封閉存在之本質的牢鎖。《莊子》接著說：

是亦彼也，彼亦是也。彼亦一是非，此亦一是非。果且有彼是乎哉？果且無彼是乎哉？彼是莫得其偶，謂之道樞。樞始得其環中，以應無窮。是亦一無窮，非亦一無窮也。故曰「莫若以明」。⁵⁶

人都受限於其觀看角度的選擇，若能解消名言所纏綁的思維模式，在概念定形之時解構概念的框架，誠如賴錫三先生所說：「《莊子》對人文的批判集中在語言治療，但批判語言符碼所導致的價值神話，並未使《莊子》走向否棄語言的純粹神祕主義，或退回反智論的原始主義。《莊子》的終極立場，在於語言的批判治療中永續地活化語言，而活化語言之路將使《莊子》以另一種創意方式活化了人文。」⁵⁷符碼網絡猶如天羅地網，無時無刻不籠罩著人類思考以及生活的現場，而道家對周文疲弊的批判，對心知名言的僵化，進行深度且反覆的覺察，甚至，可以說「只有在不斷地變化、創造與更新的歷程中，人文才不至於處處擱淺在意識形態的牢籠羅網，此即《莊子》式的人文化成。」⁵⁸

承上所述，《莊子》對於「語言」、「人文」的批判，並非是一種反人文主義的觀點，而是一種「以道觀之」的超越性視域，楊儒賓先生即透過「遊」的主體建立，論述《莊子》之「天人關係」，說明《莊子》並非棄絕人間而徒為精神境界之超脫論：

在日常經驗中，人的經驗乃是與物共在，因此，「與物相處」即成了人生經驗的實相。物構成了不可繞過的「他者」，一種既與氣化主體共感卻又沒被併吞的他者。⁵⁹

誠如楊儒賓先生所言，《莊子》對於「物」的觀看方式，並非一無意義的他者，而是與人共在的和諧關係。

五、《莊》《荀》用「名」比較於教育意義的啟發

從《莊子》與《荀子》用「名」的理路差異比較中，可以見得，從認識層面、知識層面，到應用層面，二者皆開顯出各自的論述觀點。於此，從前文的架構理念所賦予的內容中，實則具備對思考能力、生命意義的教育意味。順此，透過前文的脈絡旨趣，本章遂提出二者在論「名」的要義上對於教育意義的啟發。希冀藉由二者的比較過程，對

⁵⁵ [魏]王弼注，樓宇烈校釋：《老子道德經注校釋》，頁1-2。

⁵⁶ [清]郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，頁72。

⁵⁷ 賴錫三：《道家型知識分子論：《莊子》的權力批判與文化更新》，頁510。

⁵⁸ 賴錫三：《道家型知識分子論：《莊子》的權力批判與文化更新》，頁501。

⁵⁹ 楊儒賓：〈遊之主體〉，《中國文哲研究集刊》第45期(2014年9月)，頁21。



《東吳中文線上學術論文》第五十期

生命價值、思考判斷力等提供深刻的教育內涵。

首先，從思考判斷能力而言，《荀子》在知識建構的理路上，統合感性與知性的能力，架構出經驗與概念之間的和諧，構築一套知識系統，以便名實之間能夠相符，再者，透過循名舉實的和諧過程，框定「名」的使用，亦即「正名」的實現，接著，藉名所構築的秩序世界，提供道德律則穩固而紮實的基礎。這也是教育意義中，對於知識建構、倫理要求的內容。

然而，《莊子》看似對知識的建構無所用心，但是，對於固定化思考的教育模式，著實能活化當中的反省能力與創造能力。透過對語言的反思，不僅在解構名實之間的鏈結上，提供創造能力的想像訓練，亦即掙脫固化的名實相符架構，為主體的思考再行活化的可能。並且，更能在透過對語言的鬆動，為文化更新注入源源不斷的泉水，解消心知僵化的執著模式，期以讓人我、物我的宰制性鬆綁，為制式化的倫理內涵，解套箇中對自我的綁架與標籤，使精神重獲自由。

再者，在生命教育意義上，《荀子》用名的內涵，其實在「化性起偽」的運作中，可以見得箇中對於「向善」的期許。在「性惡」的本能趨動中，欲望確實推動著人的生命動能，然而，欲求不得則可能致使爭鬥的產生，於此，在「名」的界定上，必然要使萬物有序、人我有別，並透過符應「禮義」的合宜行為，為人間秩序提供可靠而持續的運作模式。換言之，在生命教育的要求中，人類的行為勢必要合乎「禮義」的客觀要求，藉由對「道」的學習，對客觀法則的效法，為價值世界帶來秩序化的穩定結構。

反之，《莊子》則在「自然無為」的狀態中，主張「無名」的旨趣。人的生命意義在《莊子》看來，本就是價值的實踐，而此價值的實踐不依於外，而是自然如此，道的內涵就內在於萬物當中，故此，萬物只要依照自己的方式生長、活動，不必以心知概念框架在本質的發展之上，撕去標籤、走出自己的路，就是《莊子》「無名」的實現，亦是《莊子》對生命價值的肯定。

王邦雄先生在《走在莊子逍遙的路上》一書中說：

人間世是「知也無涯」，人的才氣有不同的類型與不同的強度，大家不一樣，而每一個人都以自己做標準，去批判別人，說別人不對——跟我不同的人就是不對。但是莊子告訴我們：所有不同的聲音，都是來自於共同的源頭，都是「天籟」。所以我們說人物天真，且人間和諧，老子叫「精之至也」、「和之至也」（《道德經第五十五章》）。人人真誠，相處才會和諧，只有通過真誠而來的和諧才是真的；否則不叫和諧，那叫妥協。妥協是不會長久的，現在是利害交關只好妥協，到明天又從頭來過。⁶⁰

概念區別經驗世界，將之概念化為具備不同意義的內容，並且加諸是非判斷，爭端於焉而起。每個人都有「成心」，有成心則形成立場，「儒墨之爭」正是立場之爭。然而，《莊子》以為「絕對客觀」的標準在人間是無有可能的，畢竟人各有相對的價值選擇，不可能有公正第三方作為裁量的依準，於此，人能做的，只能透過無為的修養，達至不以概

⁶⁰ 王邦雄：《走在莊子逍遙的路上》（臺北：臺灣商務印書館股份有限公司，2004年），頁50-51。



論《莊子》與《荀子》對「名」的思考
——兼論對教育意義的啟發

念，而以直觀的方式應世，在應物無累，與物和諧的狀態中，以最洽當的姿態生活著。

從符號學的立場而言：「符號是被認為攜帶意義的感知：意義必須用符號才能表達，符號的用途是表達意義。反過來說：沒有意義可以不用符號表達，也沒有不表達意義的符號。」⁶¹這立場即可說明《荀子》對於「名」的重視，人類世界不脫符號運作，於此，正名即是人類社會運作的根基與前提：

荀子特別重視教育，認為教育關係到國家的興衰、安危、榮辱，也關係到移風易俗，使人棄惡從善。「教育」為人類生存與發展之重要工具，國家之盛衰，民族之隆替，以及社會的和諧進步，皆有賴教育的促進。教育的功能，可以培養每個個體適應社會環境，獲致安和平穩的生活，最重要的理想是，引導人類邁向完美理想的境界。⁶²

《荀子》對於「名」的重視，同時建基在對「禮義」、「教育」的著墨，甚至以為人類棄惡從善的依據，必須從「積習」來談，此觀點即是對「化性起偽」的呼應。

綜上而論，可以見得，《莊子》與《荀子》對於「教育」的立場，亦是藉由對「名」的價值分判而來，《莊子》在「無名」的理念中，活化人類思考與文化內容，而《荀子》則透過「制名」的要求，符應孔子「正名」的理念，並深化「為學」的重要性，期許人人成聖成賢。

六、結語

由此可知，《荀子》對《莊子》「蔽於天而不知人」的批判，其實以自身的理論系統來架構在對《莊子》的理解，於此，才會造成《莊子》人間世性格的式微。但是，深究二者理論系統，即可知曉，《莊子》與《荀子》在根本處就有著不同的預設。

從認識論的討論中，《莊子》與《荀子》皆肯定了心知的認識能力，不同的是，《莊子》批判心知活動所構築的權力結構關係，其中，心知鼓盪欲望所造成的爭與鬥，在權力關係角力中，減損了真情實感的生命活力，使人陷溺於欲求的迴圈當中，不得自拔；而荀子則肯定心知具備認識、區辨的能力，並以為係由惡通向善的途徑，並且，心為五官之統攝，為人的認知主體。

再者，從知識論的範疇而言，荀子以為心知所積累的知識，能夠作為架立世界秩序的前提，故特重積習為學之效度，並且，藉由知識所區辨之名，進行制名正名的價值世界建立要旨。並透過隆禮義的要求，加深強化制名正名的穩定結構關係，最後達成政治之理想，人文化成之成德目標。反之，《莊子》則建立在反名言的立場，批判名言所遮蔽的真理與物自身，也批判符碼網絡所構築的權力空間，期望以「損」的無為工夫，鬆動「名實」之間的固定鏈結，也解剖符碼構築的權力網絡，而成就其道家式的人文化成。

⁶¹ 趙毅衡：《符號學》（臺北：新銳文創股份有限公司，2012年），頁2。

⁶² 黃嬌娥：《荀子積偽重學的教育思想》（臺北：輔仁大學哲學研究所碩士論文，2012年），頁73。



《東吳中文線上學術論文》第五十期

最後，在應世理路的進路上，莊荀二者在表層上看似毫無交涉，一為積極肯定名言的效用，另一懷疑符碼表象化概念化世界的作用，但在人文化成的深層結構中，二者皆在「化」的轉升中，為世界提供了其學說的價值與意義，一為化性起偽的成德之路，另一則是氣化流行的齊物世界。甚至，在教育意義上，二者亦是透過對「名」的不同態度，而有「無為」與「重學」的區別。《莊子》與《荀子》對用「名」的態度，從與接為構中認識世界、進入世界，轉出制名的倫理秩序，以及無名的一體流行，二者對名的態度雖為極端，卻共同指向了對人類如何存在的價值回應。



徵引文獻

傳統文獻

- 〔魏〕王弼注，樓宇烈校釋：《老子道德經注校釋》（北京：中華書局，2016年）。
- 〔清〕郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》（北京：中華書局，2016年）。
- 〔清〕王先謙撰：《荀子集解》（臺北：華正書局有限公司，1993年）。

近人論著

（一）專書

- 王邦雄等編著：《中國哲學史》（臺北：國立空中大學，1995年）。
- 王邦雄：《走在莊子逍遙的路上》（臺北：臺灣商務印書館股份有限公司，2004年）。
- 李哲賢：《荀子之核心思想：「禮義之統」及其現代意義》（臺北：臺灣商務印書館股份有限公司，1994年）。
- 李哲賢：《荀子之名學析論》（臺北：文津出版社有限公司，2005年）。
- 吳怡：《新譯莊子內篇解義》（臺北：三民書局股份有限公司，2017年）。
- 韋政通：《荀子與古代哲學》（臺北：臺灣商務印書館股份有限公司，1992年）。
- 徐復觀：《中國人性論史先秦篇》（臺北：臺灣商務印書館股份有限公司，1969年）。
- 張亨：《思文之際論集：儒道思想的現代詮釋》（臺北：允晨文化實業股份有限公司，1997年）。
- 勞思光：《新編中國哲學史（一）》（臺北：三民書局股份有限公司，2018年）。
- 趙毅衡：《符號學》（臺北：新銳文創股份有限公司，2012年）。
- 賴錫三：《道家型知識分子論：《莊子》的權力批判與文化更新》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2013年）。

（二）期刊論文

- 伍振勳：〈兩種「通明意識」——莊子、荀子的比較〉，《漢學研究》第21卷第2期（2003年12月），頁1-30。
- 楊儒賓：〈遊之主體〉，《中國文哲研究集刊》第45期（2014年9月），頁1-39。

（三）學位論文

- 黃嬌娥：《荀子積偽重學的教育思想》（臺北：輔仁大學哲學研究所碩士論文，2012年）。



Comparing the Thought of the Ming in *the Zhuangzi* and *the Xunzi* : Also on the inspiration of educational significance

Pan Chun-mao

Abstract

Pre-Qin Confucianists use zhengming ("rectification of names") as the basis for the establishment of order. The Xunzi inherited Confucius' sentiment – "if names are not correct, language is not in accordance with the truth of things. If language is not in accordance with the truth of things, affairs cannot be carried on to success" – as the theoretical basis for a system of yongming ("use of names"). The correct definition of ming (name) is necessary to establish a pathway to de (virtue) and an orderly world. Also, the construct of the ming sets the internal critical characteristic and the operational basis of the logic and understanding of the external world, which positions one to proceed with "the regulation of names," to "use the name to raise the real."

However, the Zhuangzi holds a different position from the Xunzi about yongming. Deeply influenced by the Mozi, the Zhuangzi is critical towards the "decline of the manners of Zhou," and hold a rigid stricture of thought on the system of mingyan (clarification of names), which is essentially a suspicion and autopsy of the activity of xinshi (mental perception). As stated in the Zhuangzi, "our encounters with others then leads to interactions, and daily there is the striving of mind with mind," the formation of the contentious spirit and the protective hedging of self-interest will inevitably come to competition (or zheng). The Zhuangzi saw the potential risks with the clarification of names, and therefore provided a critical analysis on mental perception and the clarification of names to deconstruct the rigidity and even degenerating system of orderly values, and to provide a possible new vector for cultural renewal.



論《莊子》與《荀子》對「名」的思考
——兼論對教育意義的啟發

This paper does not take the historical perspective to discuss the hereditary relationship of the Zhuangzi and Xunzi, but rather to take the yili (doctrine, or argumentation) as a framework for interpretation, and analyze their respective attitudes toward yongming. Apart from comparing the two different routes, this paper further aims to weigh upon what positions may be appropriate for the Confucianist and Daoist schools to take regarding the observance of essential principles in secular context.

Keywords: Zhuangzi , Xunzi , the Ming , xinzhì , Renwenhuacheng



東吳大學
Soochow University

《中文標算》

東吳中文線上學術論文

《東吳中文線上學術論文》第五十期

論〈沒卵頭家〉的疾病書寫與敘事治療

黃慧鳳*

提 要

在現代與傳統、城市與偏鄉的二元對比中，王湘琦的小說〈沒卵頭家〉描寫偏鄉村民的一場神秘怪病，這個疾病導致村民的身體產生變異，村民依過往的風俗習慣，選擇以巫醫療法來面對困難。然而城鄉的差異與知識權力的不平等，囿限了村民的思維與行徑。尤其在醫病間相對弱勢的患者角度裡，主人翁吳金水病體治癒後，留下的卻是內心無法填補的缺憾，揭示出象徵體制下傳統價值觀的傳承與影響，這樣的深層心態實有待深入的關注與探討。因此本文擬從偏鄉病人的身體變異出發，剖析鄉民面對疾病的心理與行為，現代醫學與知識介入後的差異碰撞，以及主人翁選擇「殘身」導致心靈匱缺的補償推力，最後藉由小說結尾的光明導向，提出一個敘事治療的詮釋途徑。

關鍵詞：王湘琦、疾病書寫、醫病關係、心靈匱缺、敘事治療

* 靜宜大學閱讀書寫暨素養課程研發中心助理教授



一、前言

王湘琦(1957-)¹〈沒卵頭家〉曾獲得 1987 年第一屆「聯合文學小說新人獎」短篇首獎²，從當時評審委員的評論³可知，〈沒卵頭家〉是一篇有關疾病書寫⁴的少有喜劇性作品，說是一部黑色喜劇也不為過。1989 年徐進良導演將此作翻拍為電影《沒卵頭家》⁵，讓〈沒卵頭家〉再次受到關注與肯定。但是除了喜劇的成份外，〈沒卵頭家〉文本背後想傳達的主題意涵更值得深究。

有關王湘琦的研究並沒不多，先行研究者林運鴻曾從資本主義與階級的面向研究〈沒卵頭家〉，道出「資本主義」是一條難以避免的道路，成功摧毀以血緣關係建立的傳統漁村，從事進步現代民族國家的黑狗港建設，反應了台灣社會對西方現代性「進步主義」的首肯面向，以及對「資本主義」可能觸及的發展與破壞，保有批判與接納的雙重態度。⁶李宗霖則從被診治的「身體」，談及醫生作家的離島書寫研究，從國家理性的

¹ 王湘琦臺灣師範大學生物系、高雄醫學院學士後醫學系畢業，是一位精神科專科醫師，也是一位小說創作者，著有《沒卵頭家》、《俎豆同榮》、《骨董狂想曲》、《日出三角湧》等作品。

² 王湘琦在醫學系課堂上的觸發，讓他寫就的〈沒卵頭家〉，具有醫療的視野，讓讀者更了解血絲蟲病(Filariases)的病源、病徵、傳染途徑與好發的環境。此篇小說榮獲第一屆聯合文學小說新人獎，原載於 1987 年 11 月份的《聯合文學》。本文使用的版本是王湘琦，《沒卵頭家》(台北市：聯合文學，2005 年 12 月)。以下引文皆同此註，僅標明頁數。

³ 評審施淑女言：〈沒卵頭家〉這個短篇裡，初試身手的王湘琦以喜劇面目引起人們的注意。對習慣於接受嚴肅、沉重，以至於大聲疾呼的作品的讀者來說，它那接近傳統喜劇的滑稽、風趣和明快，毋寧是個溫煦的、歡喜的感受。評審白先勇則言：〈沒卵頭家〉題材是我根本沒想到的東西，那麼的處理法子，題材之新，沒想到；效果之滑稽，它達到了。我看了以後，一直覺得太可笑了，台灣的小說裡，喜劇太少，它是一個非常好的題材，背後也有意義在裡頭。詳王湘琦，《沒卵頭家》，封底頁。

⁴ 有關疾病書寫的作品不少，如李欣倫《有病》、黃文成《紅色水印》、楊達〈無醫村〉、蔣渭水〈臨床講義〉、周金波〈水癌〉、劉大任〈杜鵑啼血〉、平路〈血色鄉關〉、李昂〈彩妝血祭〉、吳錦發〈消失的男性〉、張啟疆〈如廁者〉、駱以軍《第三個舞者》、聶華苓《桑青與桃紅》……等；研究論著也日漸增多，如李欣倫，《戰後台灣疾病書寫研究》(台北：大安出版社，2004)、唐毓麗，《罪與罰：台灣戰後小說中的疾病書寫》(台北：花木蘭出版社，2014)、唐毓麗，《身體的變異：疾病書寫的敘事研究》(台中：晨星出版有限公司，2015 年 1 月)、王幸華，〈日治時代疾病書寫研究：以短篇小說為主要分析範疇(1920-1945)〉(台中：東海大學台灣文學研究所博士論文，2006 年)、林佩珊，〈詩體與病體：台灣現代詩疾病書寫研究 1990~〉(台中：中興大學台灣文學研究所碩士論文，2010 年)等。

⁵ 導演徐進良 1989 年的電影《沒卵頭家》(Boss Noballs)是由林桂瑛擔任編劇，馬如風、陳松勇及陸小芬等當紅演員主演，電影內容與王湘琦小說〈沒卵頭家〉所傳達的主題精神大體是一致的，但仍有不同之處。電影增加金水嫂與村長夫人阿福嫂的對比，強化了妻子支持的重要性，也就是在夫妻關係中，妻子的支持足以影響一個男人的成敗，金水嫂的不離不棄，成為吳金水在事業奮鬥的強力後盾，而阿福嫂對村長的冷言對待，甚至攜子出走的決絕態度，比村人的訕笑更具殺傷力，以至村長最後選擇自殺結束生命。

⁶ 詳林運鴻，〈解嚴後台灣小說中的資本主義體制與階級意識〉(花蓮：東華大學中國語文學系博士論文，2014 年)，頁 62-64。



病徵、國與家的衝突等面向進行研究。⁷翁智琦的碩論談 80 年代小說史脈絡下的鄉土喜劇小說，認為這篇小說建構了一個落後又神秘的鄉土空間，強調現代化社會下知識理性與精神理性的課題，大體而言這時期的鄉土喜劇小說，隱然接續了 70 年代鄉土文學強調的批判與寫實的精神，雜揉了現代主義與寫實主義的寫作方式，並以喜劇形式進行文學美學的革新。⁸唐毓麗則從疾病書寫談離島現代性的矛盾，認為此篇小說承繼臺灣新文學「以病體隱喻國家」的書寫系統與脈絡，讓眾人理解對抗/預防疾病涉及了政治、經濟與文化動態的全貌，也從島內外的觀點探討疾病與現代性的關聯⁹，頗有可觀之處。本文立基於前人的研究基礎，並試圖從身體疾病的隱喻，心理匱缺的補償以及敘事治療的不同角度切入文本，期望以不同的閱讀詮釋面向，提出一個敘事治療(narrative therapy)的詮釋途徑。

〈沒卵頭家〉這部悲喜交織的作品，呈顯了城市與偏鄉、身體與心理、患者與醫方的不同權力位階與關係。但王湘琦不僅是一位作家，更是一位醫學系養成的知識份子，小說在嘻笑怒罵中，不僅提供了一個見證身體疾病與心理疾病的例子，也同時在敘事治療上提供了一個面對困境的成功案例。此一文本的書寫與發表，或可說是一種「文學的見證」¹⁰，召喚讀者的行為，讓讀者透過閱讀參與涉入文本事件，省思或類比自身的相關問題，引起共感共鳴，甚至促發思維及行動的改變，倘若理想讀者能在閱讀文本的同時，得到某種啟發，也有可能達到敘事治療的力量。

就此，本文試著從看見問題(病體)入手，隨著小說人物的對話與行為，剖析人物面對問題的擇取面向(巫醫療法或西方醫學)，疾病隱含的階級問題與資本失衡的結構體系，心理疾病的推拉動因，以及問題背後的知識權力、社會脈絡與文化意涵，並從敘事治療的路徑提供一個閱讀的詮釋面向。

二、疾病的日常與奇觀

⁷ 李宗霖，〈被診治的「身體」—醫生作家的離島書寫研究〉(嘉義：中正大學台灣文學研究所碩士，2014年)。

⁸ 翁智琦，〈八 0 年代小說史脈絡下的鄉土喜劇小說研究〉(新竹：清華大學臺灣文學所碩論，2011 年)，頁 114-115。

⁹ 唐毓麗，〈離島的現代性：從〈沒卵頭家〉的疾病/疾病書寫談現代性的矛盾〉《身體的變異：疾病書寫的敘事研究》(台中：晨星出版有限公司，2015 年 1 月)，頁 162-204。

¹⁰ 「文學見證」因而不是休閒藝術，而是危機藝術：在時間的長流裡，它不只是一個紀念儀式，更是藝術的契據，嘗試將「意識的落後」提升到參與事件的層次……因此文學見證不能只是一個陳述，因為任何陳述必定落在事件之後，而是一個意識與歷史間的行動交鋒，調適整合文字與未整合事件影響之間的搏鬥。根據卡繆的設想，這種意識與歷史間的行動交鋒，驅使藝術家把文字轉化為事件，將出版變成一種行動。這使藝術成為常態性的義務。詳費修珊 (Shoshana Felman)、勞德瑞 (Dori Laub) 著，劉裘蒂譯，《見證的危機—文學、歷史與心理分析》(TESTIMONY: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History)(台北：麥田，1997 年 8 月)，頁 170。



王湘琦〈沒卵頭家〉將小說設定在 1952 年澎湖離島的黑狗港，一個相對於大城市的偏遠鄉下虛構場域，一個相對傳統、原始（primitive）的前現代社會。讓靠海維生的傳統討海居民，「合理的」染上一場神秘怪病。在王湘琦的筆下，這個怪病讓身體最私密的器官腫大成了無可迴避的凝視焦點，疾病由個人而群體的擴散，成了黑狗港嘆為觀止的奇觀。

依傳統的日常慣習，村民從馬公重金禮聘巫師及乩童來消災解厄。黃天師將疾病歸因於村民的太過縱慾，訓誡男人要「徹底禁絕房事」，這是神明的懲罰和警示，採用民俗療法要村人把畫了符的黃紙貼在身上，並命令村人籌錢起醮。小說將求神起醮的過程描繪得有如嘉年華奇觀，黃天師爬了四十九級的刀梯，徒子徒孫跳火的跳火、穿嘴的穿嘴，使盡渾身解數，呈現宗教神秘的文化現象與靈療奇觀。可是過了 3、5 個月，村民貼符、起醮等行為並沒有解決村人腫大的身子，反而大得更離譜，連走路都困難起來。主角吳金水雖然對這神秘怪病有所警覺，但仍究逃不了黑暗勢力的逼近。從剛開始像感冒到發燒、頭痛、噁心、畏光、肌肉痠痛……直到近乎絕望地意識到怪病已降臨他身上。村裡套著米袋行走的人日漸增多，身體疾病造成的行動不便，使出海的船隻愈來愈少，討海的居民逐漸喪失謀生的能力。

在王湘琦的筆下，黑狗港的村民被典型化為智識未開的本土居民，極少接受現代教育，對於身體疾病的知識相對缺乏，神秘怪病造成生活上的不便與失能，許多人哀嘆連連，卻仍有人樂天的自我解嘲：「乾脆改叫大卵葩村吧！台灣的有錢有閒的，說不定不怕路遠也要來看！到時候……大人五塊、小孩三塊——生活就可以過了。」¹¹在打趣笑鬧的嘲笑聲浪中，討海人的日子隨著浪潮起落。這群染上神秘怪病的居民，一開始依照傳統生活的信仰文化經驗，集體無意識(Collective Unconscious)地尋求傳統宗教儀式¹²的協助，將身心托付給最原始的宗教力量。在作者預設的時空裡，黑狗港處於前現代巫醫同源的文化體系，身體被非科學的想像——因為過度縱慾觸怒神明，因此求神起醮的儀式變得重要，如此村民才得以回到祖先的智慧傳統，達到靈療的效果¹³。

但後來王湘琦神來一筆，讓解厄的黃天師也罹患同樣的疾病，面對村民的求助，黃

¹¹ 同註 2，頁 10。

¹² 榮格認為宗教具有普遍性，而這一見解致使他將宗教視作集體無意識的表現。在這一點上榮格注意到宗教實際上指的是兩個不同方面。首先，宗教是指宗教經驗，即與神的直接接觸，即他所謂的神應（numinosum），……它常常出現在夢境、幻覺或神秘經驗之中；第二，宗教包括宗教實踐、教義與儀式，而榮格認為這些對於保護人們在與神的直接接觸中免遭傷害是非常必要的。於是對榮格來說，宗教經驗和宗教實踐都是心理現象，而它們的內在和外在的源泉都來自集體無意識。詳羅伯特·霍普克（Robert H. Hopcke）著，《導讀榮格》（A Guided Tour of the Collected Works of C. G. Jung），（台北：立緒文化，1997 年），頁 65。

¹³ 傳統醫療仍有其存在的意義，一如簡銘宏採訪田雅各時寫到：「各民族自有其傳承已久的傳統醫療的經驗與知識，有其無法抹滅的治療效果。」方靜娟、簡光明、簡銘宏、林秀蓉、季明華，《醫護文學選讀》（台北：五南圖書出版股份有限公司，2010 年 1 月），頁 245。



論〈沒卵頭家〉的疾病書寫與敘事治療

天師坦言無法再通鬼神，要去「台灣」找醫生救助。這樣的結果等於宣告傳統療法的徹底失敗。身為一個學西醫的「文明人」，王湘琦將神秘怪病發生的場域虛擬在台灣離島的馬公離島黑狗港，一個「房舍擁擠、通衢又臭又濕，雞、鴨隨處尿尿，水溝不通！蚊蟲多得夭壽！¹⁴」的落後的環境中，而神秘怪病—血絲蟲病(filariasis) 便好發在這樣衛生環境較差的區域，尤其在台灣醫療史中，澎湖、金門早年曾有感染此病的實例¹⁵，因此小說場景設定在此，寫出了「文明人」對落後區域、民智未開村民的刻板印象，同時也批判巫醫療法的荒謬與迷信。

傳統民俗療法的失敗，使村民不得不面對現實又棘手的問題。在質疑中接受馬公(澎湖本島)白先生的調查與清掃環境的要求，並迎接白先生仲介來的「有興趣的」台灣醫學院的幫忙。都市來的台灣大醫生經過一翻調查，以啟蒙者的姿態發表對神秘怪病的科學知識：

這是血絲蟲 *Wuchereria bancrofti* 引起的象皮腫。它的病理……我是說 Pathological basis 是血絲蟲阻塞了淋巴管……關於血絲蟲的 Life cycle 和病媒，也已研究出來。蚊蟲——蚊仔是引起傳染的媒介。所以……撲滅蚊仔是治本的良策……

剛開始病的、腫的不大的，可以吃藥把蟲殺死。至於……腫得快七斤的那種……要嘛……只有開刀了。割割去，割割去……¹⁶

這篇夾雜諸多英文的科學報告，對智識未開、教育不普及的村民來說，聽到的重點只有「蚊子」與「割去」這幾個無法理解與接受的關鍵字。醫生強調公共衛生的重要，撲滅蚊子、避免蚊蟲叮咬是最重要的預防方法¹⁷，亦如現今登革熱疫情、茲卡病毒一樣。然而醫生理性的宣說，卻引發黑狗港村民一陣大騷動：「又是蚊仔吹的！騙肖，阮莫信！」「要割卵，也需要大醫師嗎？閹雞、閹豬嫂仔還熟練一點呢！」¹⁸醫生所謂：「腫得太大可以開刀割去」的現代治療方法，明顯與村民的價值思維產生衝突，村民強烈質疑割除的路徑，大多男性村民選擇「保留」身體重要部位，過著「保持現狀」的生活型態。

¹⁴ 同註 2，頁 10

¹⁵ 早年台灣澎湖、金門等地居民曾感染此病，近年則幾近絕跡成為歷史名詞。可參詳李汝和主修，《臺灣省通志》卷三：政事志衛生篇，(台中市：臺灣省文獻委員會，1971 年)；許如中總編纂，《新金門志》(金門：金門縣政府，1959 年)，頁 56；金門縣立社會教育館編，《金門縣志》上冊(金門縣政府，1992)，頁 189。許雪姬總編纂，《續修澎湖縣志》(澎湖：澎湖縣政府，2015)，頁 144。

¹⁶ 同註 2，頁 15，16，17。血絲蟲是一種微小、線狀的寄生蟲，會經由病媒蚊叮咬吸血時而進入人體；人類感染血絲蟲引起的病症稱為血絲蟲病 (filariasis)，又稱為象皮病(Elphantiasis)、淋巴絲蟲病 (lymphatic filariasis)。詳〈非洲地區常見熱帶醫學疾病流行概況系列報導 (三) 血絲蟲病 / Filariasis〉《疫情報導》Vol. 16 Issue 11，頁 531-532。

¹⁷ Chris Baker 著，許夢芸譯：《文化研究智典》(台北：韋伯文化國際出版有限公司，2007 年 1 月)，頁 32。從生物醫學到生物心理社會模式的轉換，被標示在一個相關的轉換上，也就是從孤立的身體轉換到處於環境脈絡中的身體，以及從治療轉換到預防。

¹⁸ 同註 2，頁 8，15。



吳金水不同於一般村民，面對身體的「全身」與「殘身」，大部份村民選擇「全身」卻造成「殘生」，吳金水選擇「殘身」卻有了「新生」。小說中吳金水是拾魚嫂的遺腹子，嗜書如命近乎廢寢忘食，幼年替長生伯的交通船搬貨，換來入學馬公國校的機會。吳金水喜歡外面世界的書，喜歡台灣老師上課的論調：「討海人常翻船溺水，主要不是拜神不誠、起醮熱不熱鬧的問題；氣象預報、海上聯絡不發達是主要原因！」成為「知識的信徒」的吳金水，勸母親別再拜神、別再參加起醮活動。然而這些「異常的」行為卻被村人視為毒蛇猛獸，村人因此稱其為「反者金水」，說金水中邪了，恐怕會走上金水爹的路(葬身海裡)。拾魚嫂在酸民的碎言下憂心病倒，差一年就畢業的吳金水只好休學，在黑狗港當起伙計加減魚貨，漸漸地對做生意有了心得。

面對神秘怪病，「知識的信徒」「反者金水」，確定「開刀後可以恢復完全輕便的行動」、「可以去打魚」、「可以工作無礙」後，無視村人的鄙夷、堅定地表明願意開刀割除！¹⁹將危機化為轉機，一步步收購四處告貸不便者之船，成立來旺船隊，移駐馬公，添置設備聘僱船員，直接對台灣做生意，加上重視氣象、通訊設備，也顧及員工福利，吳金水口袋日深，逐漸成為地方上有名望、有地位的大人物，人們口中的「澎湖首富」。

王湘琦透過疾病的書寫，呈現了疾病的日常與奇觀。故事若發展至此，我們可以說這是一篇破除迷信及傳統思維的勵志小說，見證了勇敢革新者的成功經驗，宣揚現代知識教育的重要。

三、疾病的階級與結構

從醫治身體疾病的能力上，巫醫敗西醫勝的結果，有著抑中揚西、諷刺迷信的意圖，然而〈沒卵頭家〉的意涵不僅如此。神秘怪病造成的奇觀是小說的伏筆，暗示離島偏鄉正日益擴大的問題。亦如賴和〈蛇先生〉一文，除了破除傳統迷信思維，也揭露西醫的負面形象，以及政府的不當施政²⁰。

小說中西方醫學介入黑狗港後，西醫探索病因、找尋傳染病源，進行臨床醫學的治療實踐。但是這個由城市(馬公)仲介而來的(台灣)現代「文明」，衝擊著傳統村民，挑戰著居民原本的生活秩序與價值觀，在王湘琦筆下，台灣來的大醫生穿著「現代化」「高尚」「有身份」象徵的衣著，如天神般戲劇性地降臨，但高傲且無視他人尊嚴的態度²¹，

¹⁹ 發燒到腫大要一定的時間，依小說時間，吳金水應該不至於嚴重到行動不便。

²⁰ 賴和〈蛇先生〉一文最後以科學證實秘方的無效與迷信，卻也潛藏著日本殖民政權抑中揚西的醫學態度。

²¹ 「台灣 XX 醫學院的大醫師，在村人歡呼歌頌、頂禮膜拜聲中，像神一般降臨了黑狗港。這些台灣來的大醫師個個西裝革履，薄薄的頭髮油晃晃地服貼著，右手提著一只上好牛皮的かはん(公事包)，胸前風衣鈕釦故意鬆開幾個的地方掛著神氣的カメラ(相機)。當他們從駁船上跨下碼頭時，並沒有正眼去瞧歡呼的村人，只是略略不自然地用日語交談著。好像眼前這等歡迎歌頌的場面並不怎麼樣……或是見多了，或是理應如此的樣子。」同註 2，頁 13。



論〈沒卵頭家〉的疾病書寫與敘事治療

這些醫生以「學術免費」為權柄，說著「是你們拜託我們來的」「科學研究當然沒有畫畫符那般簡單容易」的話語，欠缺醫學倫理的素養，由此應可看出王湘琦在文本中為台灣大醫師刻意塑造的負面形象，這些城市來的知識分子，擁有知識與權力位階，以科學之名來黑狗港治病，對病體診療時，挾著高傲的姿態，以及觀光客獵異搜奇的心態，對比出醫病角色上下階級的權力差異，突顯大醫生的「高傲自大」與小村民的「無知愚昧」。

小說刻意營造的二元對立，突顯城鄉居民的階級差異、智識差異，也強化了文本中鄉土語境與現代化的並置與衝突，使作品帶有諷刺性與批判性。在城鄉失衡的階級結構中，黑狗港村民面對強勢文明的介入，多數村民對西醫仍心存芥蒂，無法全然信賴。相信西醫而去動刀割除者，僅有吳金水及村長兩人，其他村民對於兩人「勇敢」行為則感到驚異、無法苟同，甚至排擠且盡情地訕笑：「夭壽呵——這金水……想作太監不成？」²²，兩人離港去城市開刀的場面，村人誇張的有如送喪般悲傷淒涼。由此可見，醫生專業的病例報告並沒有讓所有村民接受，醫病間的病理學識落差極大。

倘若因此指陳村民的無知與迷信，相對地，正突顯出黑狗港(離島偏鄉)文化、經濟、社會資本、資源的缺乏面向，間接指出城鄉資本不平等的既定事實²³。設若王湘琦以離島黑狗港居民集體的身體變異，象徵著傳統偏鄉的共同的隱憂，隱喻現實社會諸多有待解決的偏鄉問題²⁴，又將城市來的大醫生設定為「拯救者」、「啟蒙者」，讓現代醫學介入改變傳統偏鄉的神秘疾病，的確標舉出傳統對現代性不得不接受的一面。但正是在這樣失衡的階級結構裡，城市醫生以現代科學醫療知識之名，合理地診斷、研究、窺視黑狗港居民的重要部位，他們的醫學專業掌握了黑狗港人民的病情，也掌握著黑狗港居民的未來。

在相對封閉、原始的黑狗港裡，群體日益嚴重的身體疾病，病灶包含環境衛生、知識教育、醫療、政治、社會、經濟資源上的諸多問題，直接、間接地導致神秘疾病(問題)的發生，讓人看見偏鄉離島的失能與失勢。而小說中一次次的衝突情節，也象徵著傳統村民對現代化文明的質疑，不斷交戰碰撞的戰場裡，流著傳統思維與現代新思維杆格的血跡，村民身體留下的傷疤也道出尊嚴的捍衛與維護。

然而王湘琦〈沒卵頭家〉的文學隱喻不僅如此，關心家國的作者往往在文學中寄託自己的思想²⁵，在 1952 年的邊地場域，神秘怪病是否就是國體動盪的隱喻²⁶，身體的病

²² 同註 2，頁 17。

²³ 正如翁智琦所言：「鄉土空間雖處於時代進步的『邊緣』，卻能夠反操作，具備批判中心的力量」。同註 8，頁 110-111。

²⁴ 唐毓麗也提及：「小說中刻意淡化村民對政策或政符當局的批判性，但政府的失能，不言自明地證實它是病原滲透、導致村民苦病的最大禍首。同註 9，頁 179。

²⁵ 陸遊即曾以「身」病隱喻「國」亂。〈病戒〉一詩寫到：「憂身如憂國，畏病如畏亂……禍福在呼吸，恐懼兼寢飯。人所忽不省，我思嘗熟爛。夜臥不安席，晨起寧待旦？雖云親藥石，得失每參半。人情



史是否象徵著國族史的發展。這個神秘的身體疾病，是否可以套在 1950 年代台灣反共時期的社會脈絡中，類比之後不得不接受的美援的「拯救」，或是早於 1980 年代的某個看似模糊卻具隱喻性的時空，同樣在不平等的階級結構裡，在政治地位失衡的情勢中，日益嚴重的問題若不解決，疾病與主體終將一起沉淪的窘境。

鄭炯明(1948~)〈癩〉一詩即以國家版圖比喻人體：「開始的時候只有米粒那麼大/沒有注意/不久變成紅紅的一塊/有點癢/也不曾認真治療/於是它像三十年代的日本軍閥/瘋狂的在我身上/擴張它的版圖…(中略)…/二十多年了/每當看到鏡中的他/痛苦的用手在抓/那個面目全非的形象時/除了咬牙/我還有什麼話可？」癩的蔓延正如現實社會的時代問題，一開始未在意，卻隨著時日的增長，變得嚴重而難以解決，亦如今日台灣的主體性議題。

在不平等的醫病關係、不平等的城鄉資本結構與權力空間場域，這些來自權力中心的現代「真理知識」形成一種上位權力，在現代化、屬於城市的、知識的凝視中，城市來的醫生以研究為名，以居高臨下的俯瞰視角，以學術免費的說詞，使村民私密的疾病與問題，被迫攤在陽光下檢視。城市來的醫生以「科學理性」的「真理」權力來「征服」人，把人鑄造成「順民」(docile bodies)，支援被製造的「全面的」、「一體的」真理知識，²⁷其間實有著值得商榷與反思之處。醫生以壓迫的姿態介入偏鄉邊地，看似拯救了偏鄉病體，卻無法救治人的心理。在失衡的關係、失衡的資本結構裡，醫生治癒了吳金水與阿福身體的病，但內心的病卻才開始萌芽。

正因如此，從古自今許多有意識的醫生選擇投入文學的行列(如魯迅、賴和等等)，凝視病體、診治病體也許容易，但治療與照顧人的內在心理更為重要，透過文學的書寫，有時可以將社會的病灶、人的精神狀態進行較深入的書寫，並引起閱聽人的關注與重視。小說中神秘疾病的發生與傳播，具有讓此類問題被放大看見，並引起關注的積極作用與意義。就此，筆者認為吳金水身體痊癒、事業成功，應不是王湘琦在意的事。王湘琦更在意的，應該是吳金水內在心理層面的精神問題。

四、心靈的匱缺與補償

在醫療過程中，彼此同理、相互尊重與信賴的良好醫病關係是很重要的。然而當醫

喜一快，往往觸剽悍。收功寧使遲，覆敗不可玩。」宋·陸游著，錢仲聯校注：《劍南詩稿校注》，頁 4197。

²⁶ 唐毓麗認為〈沒卵頭家〉這篇疾病文學以疾病為核心，「突顯療癒病根、改善國情的中心主旨」。同註 9，頁 200。

²⁷ 此觀點參詳麥克·懷特(Michael White)大衛·艾普斯頓(David Epston)著，廖世德譯，《故事、知識、權力——敘事治療的力量》，(台北：心靈工坊，2001 年 4 月)，頁 23。



論〈沒卵頭家〉的疾病書寫與敘事治療

病雙方立場不同，知識權力與位階不對等時，時常出現不同的價值選擇。在現代醫療體系中，醫生為了解決問題，病體是可以割除的，甚至具有教學價值。但這個專業的病例報告，忽略了病體對病人的特殊意義，尤其這個重要部位對村民(他者 the other)具有象徵意義，正如拉康在精神分析學上所謂的生殖器崇拜(phallicism)，菲勒斯(phallus，陽具)：「寓指男性的權力和力量，作為父親的隱喻和象徵。」²⁸這個重要部位發生變異的嚴重性更甚於其他。

即便是選擇開刀的吳金水與阿福，仍然受到傳統價值思維的制約，本著「死要全屍」的觀念，想要拿回割除的東西死時一起下葬。但不幸的，因為沒錢繳 8、9 仟元的開刀費，被迫接受台灣醫生「學術免費」的醫療契約。經濟的弱勢，只能羞恥又沮喪的空手回家，彷彿生命的光來了又走開，當初的勇氣消了氣，換來了灰暗的一面。對吳金水與阿福而言，身上割除的重要部位被「買走」成為醫學院研究教學的教材(標本)，並沒有感到一絲的榮耀，或是慶幸不用繳錢的心態，反而在內心留下一輩子的缺憾與「沒卵」的無奈。

即便吳金水後來成為大老闆，光鮮亮麗的外表下仍有著一顆脆弱的玻璃心：

現在——吳金水口袋裡的鈔票是愈來愈多了。在地方上，也是有名望、地位的大人物。然而——他還是「沒卵頭家」！他每念及此，便不禁汗涇背脊，一種深深的刀銳的羞辱油然而生。²⁹

坐在閃亮氣派的朋馳轎車內，人的地位被拉抬，但內在的精神心理仍舊脆弱，身體的「殘缺」，在吳金水心靈產生匱缺(lack)，30年前那個付不起 8000 元的窮小子，與今日的大老闆一樣在乎自己流落在外的那個東西，因此吳金水不遠千里到台灣醫學院，不惜捐 100 萬元取回當年被割去的標本。當他帶著失而復得的「寶貝」，神采飛揚地回到故鄉時，一吐怨氣地自語著：

今後誰敢再呼你爸甚麼『沒卵頭家』，你爸一定抓他來朝拜這個東西。沒燒三根香，叩三個響頭，你爸絕不放他休！³⁰

「頭家」是下層階級對上位老闆的命名稱呼，一個象徵權威的符碼，但加上「沒卵」，反而形塑出負面的意涵，成為沒氣魄、沒骨氣、沒能力的老闆，這樣的稱呼的確是具有鄙夷的成份。因此「沒卵」二字的去除顯得極其重要，有重拾尊嚴的積極意義，但文字上的去除、言語上的去除，並不真正等於具體物質上的「有卵」頭家。標本的取回也不代表存有，而只是一種替代性的補償存在。

²⁸ 王先霽、王又平主編，《文學批評術語詞典》(上海：上海文藝出版社，1999年2月)，頁510。

²⁹ 同註2，頁21。

³⁰ 同註2，頁24。



這場標本爭奪戰，讓新舊時代不同的價值觀浮上檯面。首先在全身的問題上，孝經：「身體髮膚受之父母，不可毀傷」，強調身體健全的重要性，因為愛惜自己的身體、讓長者安心就是孝道的一種展現。而新時代的「器官捐贈」則有違這樣的理念，也悖反傳統「死要全屍」的文化觀。其次是金錢觀的問題，小說裡黑狗港的年輕人無法理解，金水伯竟然花一百萬老遠跑去台灣，換回那個泡在藥水裡不堪用的東西，錢花得太不值得，給村子蓋座水泥籃球場也不必那麼多錢。

身處新舊世代的吳金水，當年以反者之姿不顧輿論，勇於割除具有象徵男性權威的重要部位，為生命找到革新的力量，卻無法「跟上」新世代「器官捐贈」的新思維。吳金水對那個「不堪用的東西」仍有著深深的渴望(Desire)，這個東西對吳金水具有意義，尤其是在父權結構的象徵秩序中，「陽具的權力被視為是主體存在的必然條件³¹」。我們不難理解吳金水的想法是立基於傳統價值觀的，有其歷史與文化的脈絡成因，或許顯得有點非理性，卻是「身體的殘缺」造就的「心靈的殘缺」的補償心態，而「身體殘缺」造就的自卑感，也相對地促使吳金水比別人更加努力。正如阿德勒「自卑—優越」的「推拉」式動因論所言：

人的一切活動的基本動力、基本目標是「追求優越」。人之所以追求優越，是由於存在「自卑情結」(inferiority complex)。一個人越感到自卑，自我意識就越明確，追求優越的欲望也就越強烈。阿德勒把這種反抗叫做「補償」(compensation)。一般地說，自卑感和追求優越，是一反一正，一推一拉，迫使每個人在一生中不斷奮鬥，力圖取得更大的成就。³²

因此取回那個「不堪用的東西」，不能單純以落伍的全屍觀念來概括批評，某方面來說這是「自卑感—優越」過程中，一個找回尊嚴的重要確立儀式(definitional ceremony)³³，攸關信心的重建與心靈的重整。³⁴

但文本中並沒有讓這個儀式輕易地進行，追討回的標本雖然貼著「吳金水」的名字標籤，但仔細看上頭的帝王痣即知是村長阿福的。這使得尊嚴重建的儀式無法順利完成。為了找回自己的東西，吳金水二度來到台灣 XX 醫學院，人們眼中「沒卵頭家?!」

³¹ Chris Baker 著，許夢芸譯，《文化研究智典》(台北：韋伯文化國際出版有限公司，2007年1月)，頁177-178。

³² 詳陳慧，《弗洛伊德與文壇》，(廣東：花城出版社，1988年12月)，頁104-109。

³³ 尤卓慧、岑秀成等編，《探索敘事治療實踐》，(台北：心理出版社，2005年10月)，頁79-83。

³⁴ 某些看似不科學的行為，實有著心靈療癒的作用。王浩威〈心靈真正的撫慰〉一文曾針對九二一地震後民眾收驚行為提出自己的看法：「這一切民間醫療其實才是人們心靈真正的撫慰」「身為一位專業人員，希望能提供更多和更好的助人服務，而不是去強制改變那些長龍排列的方向。民間所需要的，自然就會理直氣壯地存在下去。」該文指出「在過去的調查裡，心理或壓力問題達到看診標準的臺灣民眾，真正尋求專業協助的約略是百分之四」詳王浩威，〈心靈真正的撫慰〉《自由時報》自由副刊，2000年10月8日。



「卵葩爭奪戰?!」的可笑爭奪戰再度引爆。

吳金水就讀醫學院的兒子(吳丁旺)在學校面臨左右為難的困境，最後為了盡孝道，向父親提出「休學陪父一起爭奪那東西」的想法，吳金水才自覺糊塗地說出當年「不能有後」、收養吳丁旺的真相，並進而說出自己的願望：

我吳金水到現在還拼命賺錢的原因，是一個畢生最大的心願未了！我自己受的凌遲不想黑狗港後代子孫再受，我打算在黑狗港建一座設備不亞於台灣的好醫院，而且——我們不要再靠外面請來的大醫師了，我要黑狗港自己的子弟來當醫師，我要黑狗港有自己的醫院，有自己的醫師！³⁵

吳金水希望兒子念及養育之恩，幫忙他完成這個「重拾尊嚴」心願。因此吳金水從醫學院再次回到黑狗港，雖然是空手而回，背脊卻是挺直的。心中的匱缺遺憾形成的動力，讓自卑的他如此拚命努力，最後在精神上轉念，將個人的缺憾，放在黑狗港的高度上，將希望寄託在養子吳丁旺上，冀望於未來黑狗港有自己的醫院、醫師，找回黑狗港的尊嚴。若此黑狗港村民將不再受到外面的人宰制，淪為被凝視的客體他者，將成為有尊嚴的主體，自己決定自己的未來。這個轉化的心理過程，正是一種心靈匱缺的替代性補償，是被壓抑、疏導、轉移乃至昇華的過程。過去吳金水在人際互動中被壓抑的內在煩惱，從主觀感受的自卑感中慢慢被疏導，一步步在事業的成功上得到轉移，獲得價值肯定，並在養子身上得到昇華的希望，使吳金水得以把「小我」的困境放下，解決「大我」的問題，如此選擇「殘生」使「全生」更有意義，展現了主人翁拋開身體囹圄的積極革新面向，以及黑狗港村民重拾尊嚴、走出被宰制命運的光明面。

五、敘事的翻轉與治療

在王湘琦設定的小說場域，村民質疑吳金水尚未有子嗣竟然選擇「自宮」其來有自，村民無法擺脫傳統主流價值觀的規訓，認為現代化的開刀割除，就等於自廢武功，是命脈的閹割，是男性尊嚴的棄置。在重視傳宗接代的社會體系，對於「閹割去勢」往往容易在心理上形成焦慮。但小說中吳金水的焦慮卻不在傳宗接代，而是行動不便無法生活的焦慮。王湘琦的小說文本提供了一個面對困境的成功案例，而這個獨特案例也可以成為敘事治療的借鏡，讓被召喚的讀者由局外人投身問題的情境，省思相關問題。

筆著試著從敘事治療的詮釋途徑來探看吳金水的翻轉力量，從動彈不得的觀念囹圄中，找尋被建構的歷史脈絡，看見問題泥淖的源由。在傳統社會主流價值觀的規訓中，異性戀是正常的，男主外、女主內是正常的，結婚生子是生常的，但放眼今日則不然。回溯此價值觀的社會脈絡與歷史成因，在傳統父權體系中，有著「不孝有三無後為大」

³⁵ 同註 2，頁 32。



³⁶的重要規訓，亦即無法傳宗接代是有瑕疵的，是不孝順的³⁷。而《孝經》中孔子與曾子有關孝道的對話則強調：「身體髮膚，受之父母，不敢毀傷，孝之始也。」華人社會對死生大事有許多儀式與禁忌，人們在傳統思維的脈絡裡，不自覺地自我規訓(self-discipline)「死要全屍」，面對意外造成的「死無全屍」，在喪葬時會特別為亡者縫補化妝，以各種形式象徵身體無痕無病，因此對於西藏文化裡的天葬是驚異且難以接受的。

由此我們應該可以同理黑狗港村民的行為，一如唐毓麗所言，「充分地顯示文化異質性的事實，也表現了底層庶民對於現代化權威的直接挑釁與質疑」，「人們要切割文化的傳承關係，揚棄自己立足的歷史與傳統，不是那麼容易」³⁸。雖然不容易，但仍有改變的可能。正如麥克·懷特所謂「問題的外化」(externalizing the problem)，把人和問題清楚分開(problem is the problem, person is not the problem)，細心檢視人與問題之間互相作用的動力與方向。對黑狗港的村民而言，疾病的醫療問題受到預設性的語言習慣和看不見的社會文化協調模式等社會性「控制」，只要有人認為「有」問題，事實上已「實行」了某種認知，行使了「權力」³⁹。也就是這個主流知識—正式規定(normalizing judgment) 成為權力論述時，不斷地被複製與傳承，成為人們遵奉的準則，甚至是唯一真理時，人們的自我塑造與認同往往受「知識真理」的壓制而不自知。亦即選擇開刀割除那個東西，在傳宗接代的慣習與文化模式的責任規訓中，便是不智的選擇。

問題外化則有助於打破慣性思考，突破常民的生活經驗軌道，讓個體與問題有了分道揚鑣的可能。就像《沒卵頭家》電影中的一句對白：「你們不知道，敢去割卵葩的，才是有卵葩的。」如此吳金水才得以向那些界定他、規定他的「真理」挑戰，不同流俗地選擇割去病體，拒絕主流知識客體化(objectifying)或「物化」(thingifying)⁴⁰ 自身和自己的身體，從而迎來身心靈的自由。

如果我們以德西達解構(de-construction)的原理來探討主流論述的影響，可以發現強化生殖器的傳後功能，的確有其正向影響性(Positive impact)，使人們更加懂得保護這個重要的器官，使人類生命得以不斷繁衍。但不可否認地也有其負向的影響(Negative

³⁶ 十三經注疏《孟子·離婁上》。孟子曰：「不孝有三，無後為大。舜不告而娶，為無後也，君子以為猶告也。」在中國禮儀上，所謂不孝有三，是指一、阿諛曲從，陷親不義。二、家貧親老，不為祿仕。三、不娶無子，絕先祖祀。

³⁷ 正如科奇布斯基(Korzybski)的名言「地圖不是地方本身」，他認為我們對事情的了解，或者我們賦予它的意義，都是由事情的接受背景決定，也受限於這個接受背景。換句話說，就是由我們賴以構成世界地圖的前提與預設的網絡所決定，並受限於這個前提與預設網絡。詳麥克·懷特(Michael White)大衛·艾普斯頓(David Epston)著，同註 28，頁 3。

³⁸ 同註 9，頁 178，199。

³⁹ 同註 28，頁 VI。

⁴⁰ 同註 28，頁 34。



論〈沒卵頭家〉的疾病書寫與敘事治療

impact), 使人們過度看重這個東西的「象徵」, 以至於發生問題時成為人們心中的阻礙與負擔。因為這個開刀割去的「異常」選擇, 並不代表必然的絕子絕孫。小說中吳金水雖然選擇割除, 卻以領養的方式讓自己有了傳後的香火, 有了「丁旺」的未來。因此主流論述有其背後構成的環境與歷史成因, 但卻不是唯一的知識與「真理」。

刻板印象有時就是一種被典型塑造的虛假真理, 因此人們心中偏鄉離島的落後、髒亂、缺乏知識……等刻板印象, 並不是政治正確的。在吳金水父子身上, 我們看到了偏鄉離島內部的知識面與革新面, 以及吳金水的存在功能與意義(the meaning of existence)。吳金水悖離傳統主流價值觀, 選擇割去象徵男性權威的器官, 相信「危機就是轉機」, 絕處逢生的吳金水為自己開闢了一條謀生的出口, 翻轉了悲劇的走向。雖然吳金水個人的委屈(拿不回自己在乎的那個東西)是無從解決了, 但吳金水不願黑狗港的後代子孫再受同樣的凌遲, 因此 30 年後有了權力身份的吳金水, 展現了頭家的氣魄, 他期盼在黑狗港建立不亞於台灣設備的好醫院, 要黑狗港自己的子弟來當醫師, 使黑狗港有自己的醫院, 有自己的醫師, 不要黑狗港再被他者(the other)物化、研究、窺視。小說中吳金水將身體與心靈的缺憾, 轉化為對故鄉土地的大愛, 並期待養子吳丁旺幫他完成這個心願⁴¹。這具有革新力量的父子, 突破了原本的限制(遺腹子的出身、無卵的未來), 讓結局有了光明的尾巴。由此吳金水的去中心, 透過對養子的期待, 達到放下桎梏的療效, 也解構了傳統主流價值觀的權力。

然而, 黑狗港村民質疑現代西方醫學, 不願割除病體, 以至行動不便無法出海捕魚, 卻不代表黑狗港未來的蠻荒黑暗; 另一方邊, 接受現代新思維、新知識的吳金水與村長兩人, 卻也不表示未來的必然光明。同樣遭遇神秘怪病, 村長阿福本為村裡的權力中心者, 選擇勇敢割除的改革行為卻受到村民排擠訕笑, 手術後村長在旁人的眼光和錯誤的認知中被孤立, 一夕之間, 喪失了向前的勇氣。村長割除了陰囊, 象徵的權力也被去勢, 最終無法忍受村人的冷語訕笑, 竟羞恥絕望地選擇自殺。正如阿德勒個體心理學所言, 重點不是過去的發生了什麼(創傷經驗), 而是我們賦予經驗什麼意義, 我們如何運用它⁴²。

對比村長與吳金水兩人, 同樣受到訕笑的吳金水, 「運用」了這個「挫敗的經歷」, 最後飛黃騰達。也就是, 主人翁不管過去經歷什麼傷痛經驗, 那不會導致必然的因果, 人們仍有選擇並決定未來的能力。借用高夫曼的說法(Goffman, 1961), 這些失落在主流故事之外的生活經驗稱為「獨特的結果(unique outcome)」⁴³。吳金水只是黑狗港眾多村民中的一個人, 他獨特的成功經驗卻足以成為典範, 讓身陷困境的人們接受現在的自己, 燃起希望與勇氣, 跳脫既定的思維一反常軌地走向「獨特的可能性」, 對未來有所企盼, 進而達到心靈療癒的作用。

⁴¹ 同註 2, 頁 32。

⁴² 岸見一郎、古賀史健著, 葉小燕譯, 《被討厭的勇氣》(台北: 究竟出版社, 2014 年 11 月), 頁 1-62。

⁴³ 同註 34, 頁 18。



王湘琦〈沒卵頭家〉小說中黑狗港的未來會如何？我們並不知道，是否真的有了自己的醫院、自己的醫師，不再受外人的欺凌？想必會有讀者好奇關心，甚至期待澎湖能有自己的大醫院與醫師⁴⁴。韋恩·布斯((Wayne C. Booth 1912~)曾言：「現代小說要比過去的小說更加努力接近生活本身。讓讀者自己作出選擇，迫使讀者像主人公一樣面對著每一個決定，這樣，獲得真理時，或者由於主人公的失敗而失去真理時，讀者就會更加深刻地認識到真理的價值。」⁴⁵王湘琦結尾的留白，當能引發讀者思考，現實生命的未來在每位讀者心中，每個人都可以進行反思反省，接續故事，選擇相信自己的能力，為故事進行不同的詮釋與解讀，進而達到翻轉的可能。這個過程就是一種重寫(Rewrite)的敘事治療，讓讀者在閱讀的過程中重構自我認同，重寫自己的故事，療癒自己，欣賞自己的奮鬥故事，勇敢努力走向更光明的未來。

六、結語

〈沒卵頭家〉中村民面對神秘怪病，依循傳統慣習求助巫師乩童，但巫師最後罹病逃走的結果令人咋舌。從醫治身體疾病的結果來比較，「西醫勝巫醫敗」有著抑中揚西、諷刺迷信的意圖。而潛藏的隱喻象徵也令人玩味，神秘怪病或可隱喻為偏鄉離島在經濟、社會資本的缺失，或可說是家國動盪的隱喻，一個在政治地位失勢的情勢中，問題已然日益嚴重的一面，若在思維上不進行突破改變，不解決或割捨，疾病與主體性終將一起沉淪。

吳金水選擇割除病體，以知識突破傳統鄉土語境的囿限，成立來旺船隊，添置通訊設備、聘僱船員，重視氣象，某種程度可說是突破傳統的表現，展現了革新的力量。但在黑狗港年輕人眼中，吳金水卻無法「跟上」新世代「器官捐贈」的新思維，仍受到死要全屍的傳統思維影響，囿限於過去的主流價值觀，看似矛盾，卻正突顯價值觀的難以撼動。正如未來學專家宋玫玫所指出，時代演進的過程中，改變速度最快的是科技，接下來是政治、經濟，再來是社會與教育，最慢的則是人的價值觀。吳金水在科技、知識教育的層級改變是快於傳統價值觀的，然而面對大眾根深蒂固的傳統思維，吳金水仍承受著眾人異樣的眼光，在眾人(與個人承襲內化)的主流價值標準裡被丈量。

但真正的問題不在於擺脫傳統、不在於「跟上」新世代的思維，如此容易陷入另一個主流價值的窠臼。重點在於找回尊嚴、重拾信心，才能翻轉出屬於自己的、而非被主

⁴⁴ 目前澎湖等離島的醫療資源仍相對缺乏，澎湖縣政府為承租民間救護直升機辦理急重症病患護送就醫、返鄉安寧照護，特制定「澎湖縣申請直升機緊急救護自治條例」，以解決偏鄉離島的醫療落差問題，民眾在法令規定下，縣政府會負擔直升機執行各項救護工作的費用。詳植根法律網：<http://www.rootlaw.com.tw/LawArticle.aspx?LawID=B20009000000100-0890706> 瀏覽日期：2019.02.26。

⁴⁵ W.C.布斯著，華明、胡曉蘇、周實譯，《小說修辭學》，北京：新華書店，1987年10月》，頁325。



宰的生命力量，也是本文以敘事治療進行文本詮釋的原因。

由本文論述推演，表面上身體疾病的康復，不代表內在心理的健康。主角吳金水勇敢的革新行為，迎來事業與財富的成就，但「沒卵頭家」的稱號裡，映照著吳金水內心極大的缺憾。這個內在精神的匱缺，吳金水想藉由「標本」的取回進行替代性的補償，藉此重建創傷的心靈，拾回自己的尊嚴。然而重建的儀式在取回村長阿福的標本後，才讓吳金水警醒，個人的缺憾事小，眾人的缺憾事大，從小我到大我，一個觀念的昇華轉化，展現了主角拋開身體囹圄的積極革新面向，以及黑狗港走出被宰制命運的光明面。

不同於佛洛伊德的因果論，在〈沒卵頭家〉小說中，主人翁的成敗與過去的創傷經驗沒有必然的關係，因此我們不應該被過去的價值框架所束縛，甚至畫地自限，如何面對問題、讓危機化為轉機才是重點。在小說中，吳金水活出了獨特的成功案例，他不同流俗的行為與精神轉化，正是敘事治療的良好借鏡，讓理想讀者、被召喚的讀者反身思考類似的問題情境，看見生命歧路裡的不同可能，從而活出真正的、而不是被宰制的自我。



徵引文獻

一、近人論著

(一)引用專書

- Chris Baker 著，許夢芸譯，《文化研究智典》(台北：韋伯文化國際出版有限公司，2007年1月)。
- W.C.布斯著，華明、胡曉蘇、周實譯，《小說修辭學》，北京：新華書店，1987年10月。
- 方靜娟、簡光明、簡銘宏、林秀蓉、季明華，《醫護文學選讀》(台北：五南圖書出版股份有限公司，2010年1月)。
- 王先霽、王又平主編，《文學批評術語詞典》(上海：上海文藝出版社，1999年2月)。
- 王湘琦，《沒卵頭家》(台北市：聯合文學，2005年12月)。
- 李汝和主修，《臺灣省通志》卷三：政事志衛生篇，(台中市：臺灣省文獻委員會，1971年)。
- 李欣倫，《戰後台灣疾病書寫研究》(台北：大安出版社，2004)。
- 岸見一郎、古賀史健著，葉小燕譯，《被討厭的勇氣》(台北：究竟出版社，2014年11月)。
- 金門縣立社會教育館編，《金門縣志》上冊(金門縣政府，1992)。
- 唐毓麗，《身體的變異：疾病書寫的敘事研究》(台中：晨星出版有限公司，2015年1月)。
- 唐毓麗，《罪與罰：台灣戰後小說中的疾病書寫》(台北：花木蘭出版社，2014)。
- 莊永明，《台灣醫療史：以台大醫院為主軸》(台北：遠流，1998)。
- 許如中總編纂，《新金門志》(金門：金門縣政府，1959年)。
- 許雪姬總編纂，《續修澎湖縣志》(澎湖：澎湖縣政府，2015)。
- 陳慧，《弗洛伊德與文壇》(廣東：花城出版社，1988年12月)。
- 麥克·懷特(Michael White)大衛·艾普斯頓(David Epston)著，廖世德譯，《故事、知識、權力——敘事治療的力量》(台北：心靈工坊，2001年4月)。
- 費修珊(Shoshana Felman)、勞德瑞(Dori Laub)著，劉裘蒂譯，《見證的危機——文學、歷史與心理分析》(TESTIMONY: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History)(台北：麥田，1997年8月)。
- 羅伯特·霍普克(Robert H. Hopcke)著，《導讀榮格》(A Guided Tour of the Collected Works of C. G. Jung)(台北：立緒文化，1997年)。
- 蘇珊·桑塔格，《疾病的隱喻》(台北：麥田,城邦文化出版，2012年10月)。

(二)引用論文

1.期刊論文



論〈沒卵頭家〉的疾病書寫與敘事治療
〈非洲地區常見熱帶醫學疾病流行概況系列報導（三）血絲蟲病 / Filariasis〉《疫情報導》 Vol. 16 Issue 11，頁 531-532。

2. 學位論文

- 王幸華，〈日治時代疾病書寫研究：以短篇小說為主要分析範疇(1920-1945)〉(台中：東海大學台灣文學研究所博士論文，2006年)。
- 李宗霖，〈被診治的「身體」—醫生作家的離島書寫研究〉(嘉義：中正大學台灣文學研究所碩士，2014年)。
- 林佩珊，〈詩體與病體：台灣現代詩疾病書寫研究 1990~〉(台中：中興大學台灣文學研究所碩士論文，2010年)。
- 林運鴻，〈解嚴後台灣小說中的資本主義體制與階級意識〉(花蓮：東華大學中國語文學系博士論文，2014年)。
- 翁智琦，〈八〇年代小說史脈絡下的鄉土喜劇小說研究〉(新竹：清華大學臺灣文學所碩論，2011年)。

3. 報紙文章

王浩威，〈心靈真正的撫慰〉《自由時報》自由副刊，2000年10月8日。

(三) 電子媒體

植根法律網：

<http://www.rootlaw.com.tw/LawArticle.aspx?LawID=B200090000000100-0890706> 瀏覽日期：2019.02.26。



Discussion on “No Scrotum Boss” the Disease Writing and Narrative Therapy

Huang Hui-feng

Abstract

In the binary contrast between modernity and tradition, city and partiality, Wang Xiangqi's novel “No Scrotum Boss” describes a mysterious disease in a black humor way, which causes the villagers' body to mutate. In accordance with past customs and habits, choose to face difficulties with folklore therapy. However, the differences between urban and rural areas and the inequality of intellectual power limit the thinking and behavior of villagers. Especially in the perspective of patients with relatively weak medical conditions, the main body Wu Jinshui's body is cured, leaving behind the insufficiency of inner heart, revealing the inheritance and influence of traditional values under the symbolic system. Attention and discussion. Therefore, this paper intends to analyze the psychology and behavior of the rural people in the face of the disease, the psychological conflicts between the modern people and the knowledge, and the compensation thrust of the master's choice of "residual body" leading to the lack of mind. Through the light guidance at the end of the novel, try to propose a reference aspect of narrative therapy from the perspective of the reader's interpretation.

keyword : Wang Xiangqi , Disease writing, Medical relationship , lack, narrative therapy

電玩《金庸群俠傳》改編方式研究

沈孟琳*

提 要

金庸大師的武俠小說問世自今，已經成為華人圈中的共同記憶，而他也從未止步於小說這個載體，多方授權於電影、電視劇與電玩，將其中的瑰麗世界以多種形式呈現給閱聽眾。而電玩因自身的條件：主體客群為年輕男性、情節推動快速、追求愛情等等，與武俠小說有著諸多相通之處，是以金庸小說改編的電玩蓬勃發展至今。

在眾多改編電玩的轉化過程中，《金庸群俠傳》選擇開放性世界的關卡設計，迴避十四部小說的時間前後問題，並以多位自創角色作為連貫整體劇情的推手，替玩家參與劇情合理化，同時加入探索與練功系統，帶來苦盡甘來的成就感，讓玩家更願意研究各式各樣的武功招式。原本就對金庸武俠小說有所認識的玩家，透過不同媒體的二次體驗，更能夠具體享受武俠世界的美好，至於因為原著字數豐厚而卻步的閱聽眾，也可以因為先體驗過電玩內容，對十四部小說有了初步概念，再去挑選自己感興趣的部分即可，省去花費大量時間閱讀後發現劇情發展不合自己胃口的窘境。透過改編的二次體驗與電玩特殊的互動性，《金庸群俠傳》與原著相輔相成，在台灣武俠電玩史上開創出前所未見的有趣世界，其改編方式值得分析研究，以作為後世作品的典範。

關鍵詞：《金庸群俠傳》、金庸、電子遊戲、小說改編

* 東吳大學中國文學系碩士生。



一、前言

《金庸群俠傳》¹是發行於個人電腦上的單人中文角色扮演電玩，使用滑鼠與鍵盤操控。劇情方面包含金庸²十四部³小說中的主要情節，並加入少量自創元素。玩家將扮演一位穿越到金庸武俠小說世界的少年，與其中各位武林豪傑互動，邀請特定人物一同遊歷江湖⁴，集齊「飛雪連天射白鹿，笑書神俠倚碧鴛」⁵的十四本「天書」後，才能夠回到真實世界。

金庸的武俠小說自問世以來，經常受到華人圈的邀請改編電影、動畫和電視劇，保留文字的魅力，增添影像與聲音的多重表現，利用各種媒體特色給予觀眾截然不同的享受。金庸本身的知名度可說是票房的保證，而這些改編作品藉其招牌的同時也能反過來為之宣傳，兩者相輔相成，囊括更加龐大的觀眾群，將其影響力擴展至小說難以觸及的年齡層與女性群體。在各項跨媒體的傳播之中，電玩亦不落人後，《金庸群俠傳》是為一款具有標的性的作品。

之所以選擇《金庸群俠傳》作為研究對象，乃因即便之前已有電玩《笑傲江湖》⁶出現，然此部有著各方面的缺點，如亂改原著、劇情交代混亂、戰鬥系統設計不良、遊玩模式貧乏等，改編的不甚理想，研究價值相較薄弱，因此選擇這款時間稍後、且將十四部小說同時納入同一款電玩裡的作品，其在二十年後傳出即將復刻的消息，足見其依然留存於玩家的心目中。目前筆者尚未見到前人對此部電玩有專門研究，即使提及也以之後的延伸電玩《金庸群俠傳 online》為主，並注重於網路遊戲對社會環境之影響。而其他改編自金庸小說的電玩，多以單部小說為主，再無十四部混合與使用開放性世界的高自由度作品出現。本文試著分析《金庸群俠傳》如何改編原著、改編的意義，及對後來金庸武俠小說改編電玩的影響。

二、《金庸群俠傳》與原著關係

（一）金庸原著的傳播情況略述

金庸的十四部小說時至今日，已然成為武俠世界中最具知名度的代表，在華人圈中成了共同經驗，還被翻譯為英文小說，紅到西方世界。在《新晚報》上連載第一部《書

¹ 河洛工作室於 1996 年發行。

² 本名查良鏞（香港，1924-2018），武俠小說泰斗。

³ 按照出版順序為：《書劍恩仇錄》、《碧血劍》、《射鵰英雄傳》、《雪山飛狐》、《神鵰俠侶》、《飛狐外傳》、《白馬嘯西風》、《鴛鴦刀》、《倚天屠龍記》、《連城訣》、《天龍八部》、《俠客行》、《笑傲江湖》、《鹿鼎記》。

⁴ 《金庸群俠傳》中出自金庸小說的登場人物，請見附表一。

⁵ 這幅對聯為金庸本人於《鹿鼎記》的後記中，以創作的武俠小說的首字排列而成。

⁶ 智冠科技公司於西元 1993 年出品。



劍恩仇錄》以來，各個職業、年齡、國家的讀者紛紛寫信給他，上至七八十歲的老婆婆，下至八九歲的孩子，職業從銀行經理、律師、大學教授到工人都有，熱情的談論小說內容；到《射雕英雄傳》問世時正式引爆熱潮，1958年時香港各大報爭相刊登，每一節還未脫稿，編輯們就嚴正以待，甚至曼谷的有些報社等不及從香港搭乘班機買回的報紙，利用地下電台的設備拍發電報回曼谷，這在小說史上恐怕也是難得一見的盛景。⁷報紙上的連載正式完結後，金庸沒有了截稿壓力，重新整理讓小說結構更加完整，1979年時交由台灣的遠景出版社正式出版。遠景出版社隨後推動「金學研究」，讓作品從通俗走向經典化、學問化，掀起一陣研究熱潮，「金庸的作品是文學作品，是俗文學的傳統與雅文學的表現的合璧。」⁸不只是紅於一時、恰好抓住當時讀者口味的消費性作品，而是雅俗之間完美的平衡，既擁有能永久流傳的經典性，也擁有當世強大的推廣力量。版權之後移交給遠流出版社，該出版社更加大力推動，推出多種開本：大字本、精裝本、袖珍本、文庫本等等，也請漫畫家將之漫畫化，對應各類消費群推出不同用途的商品，深入普及到社會的每一個角落，使其作品能為任何階層的人們津津樂道。在金庸之名已成為銷售量的保證後，也隨著科技的進步，授權予電影業者、電玩業者作媒體轉換，不再侷限於文字之中，讓對於文字不敏感的人也能享受精彩的武俠世界，多少說上一點劇情或人名，由此可見金庸對於自己的作品在各種媒體上改編，抱持開放的態度。

同時他對於學界的研究也十分重視，在華人圈中召開的金學研討會，他幾乎都會參與，當場以作者的身份回應，如在1998年5月，由淡江大學、東吳大學與漢學研究中心合力舉辦的「縱橫武林—中國武俠小說國際學術研討會」；或者出席各種宣傳活動，如2003年陝西電視台舉辦的「華山論劍」節目，他手持「武林盟主」令劍，在各大媒體上搏得巨大版面，又如2005年遠流出版社舉辦「金庸同樂會」，他也參與讓讀者現場發問與主持親筆簽名活動。⁹在內部的自我要求，外部的積極推廣雙重因素下，金庸的武俠小說在世界上掀起風潮，實至名歸。

（二）金庸武俠小說適合改編為電玩的原因

電玩為「電動玩具」的簡稱，泛指一切以電能為驅動，從而獲得娛樂效果之物。此處專指依託於各種電子媒體（電腦、手機、電視遊樂器等）的「視訊遊戲」。視訊遊戲結合了音樂、文字、圖像，去敘述一個故事，或多或少的改變或組織人的內在經驗，並追求聲光特效的感官刺激，乍看之下與電影十分類似，但多出了一項「互動性」：玩家必須藉由可輸入資訊的設備（滑鼠、鍵盤、觸控螢幕、遊戲手柄等）親自行動以推展劇情，而行動的高明與否，則是電玩給予玩家的挑戰，「互動性所帶來的是讓玩家不只是個旁觀者，而且是作為一個實質的參與者。遊戲的過程因為玩家的行動決定不同而產生

⁷ 參考自何菲：《金庸小說接受史研究——接受美學的個案探討》，（中國：四川大學文學與新聞學院碩士論文，2007年），頁25-頁28。

⁸ 朱寧嘉：〈金庸武俠小說文學定位的思考〉，《華文文學》1991年第1期，頁46。

⁹ 參考自張依寰：《金庸小說「射雕三部曲」研究》（台灣：國立中興大學中國文學系碩士論文，2007年），頁32-頁35。



不同的變化。」¹⁰這些變化——亦即為挑戰——讓玩家獲得挫折感或成就感，例如在限制時間中操控角色走到指定地點，如果沒有走到，則電玩給予懲罰，如果走到，則給予獎勵，玩家將為自己的選擇迎來相應的結果，改變劇情的走向。但無論如何，這些變化都只存在於電子媒體裡，電玩准許我們做任何想做的事，卻不必擔心對現實造成任何後果，而這正是它的一大魅力。¹¹在武俠小說的世界中出現死傷情節是家常便飯，藉由電玩互動性的懲罰機制，能讓玩家不受到真正傷害、又確實付出代價（損失生命值、金錢、貴重物品等），不再將小說中出現的人物當作一連串文字組成的幻影，更深刻體驗情節上出現衝突時主角內心的兩難。

1. 武俠小說的特色容易改編成劇本

從小說改編成電玩，是將原先以文字呈現的具體內容，逆轉回抽象的故事劇情與論述，經過選擇、組合、轉換、擴大或縮小等，再透過電玩的媒體特性重新產出的過程。由於兩者適合的敘事方式有所差異，或多或少影響了最終呈現面貌，同時具有重複及差異、熟悉和新穎交雜的雙重特質，這若有似無的既視感，正是改編文本才能感受到的樂趣。至於重複接觸同一文本在不同媒體上的原因，大約可分為兩種：

首先，由於重複收看的閱聽眾事先知曉文本內容，因此相較於不熟悉或全新的內容，不論是情緒效果或滿足感的尋求與獲得，均能近乎完美地衡量與預測，等於提供了一個安全可信賴且無風險的娛樂形式。再者，藉由已知內容的熟悉感，重複收看提供人們對安全性和掌控感的需求，接收過程中也比處理新資訊內容所需的認知負荷更低，更容易滿足放鬆的需求，此兩種需求亦是娛樂體驗很重要的前提。¹²已經擁有對於劇情與情緒的高度掌控後，閱聽人接著會把注意力轉移至媒體的表現特性上，以電玩的狀況而言，玩家將會專注對話、動作、聲音、影像、場面景致與可互動的機制，比對所想像的小說內容，以多感官的體驗方式再次進入小說世界，這些重複體驗的內容二度強化、細節化的刻印在記憶中，達到情緒與感官上的滿足。

武俠小說的情節推展快速，動作戲充足，涉足地域廣大，這些特色給予電玩許多表現的材料，由於電玩依靠數目龐大的互動性來演出，節奏緊湊能持續抓住注意力，使玩家保持耐心探究劇情上的伏筆；大量武打場面給予感官刺激，吸引玩家花費時間、心力鑽研，延長遊戲壽命；利用多變的景色避免單一景致產生審美疲勞，以及渲染小說中以文字來描述的情境氣氛，無怪乎此後以武俠小說為題材的電玩蓬勃發展，至今熱潮不減。

2. 與男性電玩的特色相合

¹⁰ 黃建文：《電玩遊戲熱衷者的行動意義——以家用主機遊戲的玩家為研究》（台灣：國立政治大學社會學研究所碩士，2008年），頁10。

¹¹ 參考自梁啟新《玩-樂：電玩遊戲中互動機制設計之研究》，（台灣：國立交通大學建築研究所碩士，2008年），頁7-頁10。

¹² 石安伶、李政忠：〈雙重消費、多重愉悅：小說改編電影之互文／互媒愉悅經驗〉，《新聞學研究》（2014年1月），頁12-頁13。



電玩《金庸群俠傳》改編方式研究

在西元 1996 年時「電玩」是男性玩家專屬的玩具，年齡聚集於十二歲至三十歲之間，內容以軍事、特務、掠奪為主題，女性電玩雖不能說掛零，卻多是化妝、舞會、扮家家酒為主題，兩者之間最明顯的分別即為暴力元素的多寡。雖然目前已有電玩業者注意到女性市場，推出許多以女性為主角的戰士角色¹³。但整體而言，男性的比例仍舊為重¹⁴，尤其包含爭鬥元素的武俠電玩，女性玩家在當時經常忽略不計。男孩既為主要消費群，製作組為了獲得最大收益，使用各種方式讓玩家產生認同感是一項重要課題，玩家對主角有越深的認同，越容易將自我帶入電玩世界中，保持興趣遊玩下去。是以男性電玩配合當時的主流意識「父權至上」，通常帶有傳統父權觀念的幾種特色：選擇男性作為主角，以男性視野為主，握有話語權；展現力量，壯碩的身軀和火力強大的武器有高頻率的出場機會；美女的青睞，且美女不會比男主角聰明，避免挑戰男子的驕傲及自尊心，並以愛情為動機幫助男主角成就事業；遠大到常人不會碰觸的目標，解除國家、世界、宇宙危機等。

金庸的武俠小說全數以男性為主體，是作者著力突出的核心形象：

綜觀金庸筆下的男主人公，或是崇尚儒家的「達則兼濟天下」的胸懷，擁有著自覺的愛國熱忱與對受苦大眾的悲憫；或天生俠義心腸，鋤強扶弱；或崇尚道家的恬淡自然，嚮往與世無爭的生活；或對坎坷命運的不斷抗爭，反抗違背人性的封建禮法。而這些只是性格的不同，他們的人生底色是相同的，都具有高度的忠義心，強烈的是非觀，在涉及原則問題上不卑不亢，毫不含糊。¹⁵

這些男性主角共有四種特色：一是以拯救蒼生為己任，《射鵰英雄傳》中的郭靖胸懷天下，抗擊金兵，保衛南宋，體現儒家「達則兼濟天下」的思想，大多數的電玩主角同樣為了守護家人、朋友和世界而拚上性命，滿足男性玩家犧牲小我、完成大我的自我實現需求；二是擁有路見不平、拔刀相助的勇氣，《倚天屠龍記》內張三丰出手救下了常遇春和周芷若，《金庸群俠傳》貼合此種思想，安排玩家進入各部小說中替角色排除各種疑難雜症，援助他們從血光之災中脫身，如初見苗人鳳即是神龍教人圍剿的驚險場面，需要玩家助拳才能免於一死；三是出世思想，《笑傲江湖》中的令狐沖對於尋常禮教嗤之以鼻，結交眾多魔教人士，而電玩的本質即是一切建構於虛擬數據之上，無論正邪僅是劇情安排，可以隨時抽身，《金庸群俠傳》也在一開始給予離開遊戲世界回歸現實的任務，將玩家抽離成上帝視角；四是男性主角始終佔據道德制高點，並成為「一種文化隱喻，一種家國、民族、精神、價值的文化符號。因此，所有的故事情節圍繞男主人公的人生理想和價值追求而展開」¹⁶，電玩的主題絕大多數也和保家衛國、飛黃騰達、

¹³ 例如《古墓奇兵》的蘿拉、《太空戰士》第十三代的雷光、《刺客教條 III：自由使命》的艾芙琳，提高了女性玩家遊玩的選擇。參考自林宇玲：〈線上遊戲與性別建構〉，《新聞學研究》第 108 期，2011 年 7 月，頁 51-頁 58。

¹⁴ 以我國電競團體台北暗殺星為例，隊員平均年齡二十三歲，一位女性玩家；華義 Spider 平均二十四歲，兩位女性玩家；曜越太陽神平均二十四歲，一位女性。

¹⁵ 劉洋：《論金庸小說的性別敘事》，（中國：河北大學文藝學碩士論文，2015 年），頁 6。

¹⁶ 劉洋：《論金庸小說的性別敘事》，（中國：河北大學文藝學碩士論文，2015 年），頁 10。



青史留名有關，本作電玩的結尾「在三十年後的今天，在洛陽城的街道上佇立著一座石像，一個武林史上最偉大的神話人物，他（指玩家）雖然已經走了，但他的生平事蹟，將永遠流傳於江湖中，而不少初涉江湖的小夥子，更是以他為奮鬥的目標。」塑造了此種萬人敬仰的偉岸形象，滿足玩家功成名就的欲望。

金庸小說裡男性為主體，而女性角色相對成為客體，作為陪襯與助力存在，無論她們的個性如何多采多姿，一旦遇上愛情，其心思舉措全部以愛情為動機，極少再有其他原因。趙敏原本野心勃勃，愛上張無忌後隨即拋棄多年打下的政治基礎，甚至與父親兄弟決裂；霍青銅才識、胸襟皆高出陳家洛一大截，卻甘願傾盡一切輔助陳家洛的事業。男性電玩亦同，女性角色的視野大多局限男角身上，思考方式從博得男性喜愛出發，服務男性追求更高的人生價值而沒有決定權力，以免搶走男性影響國家大事（劇情走向）的決斷權，迎合傳統父權「男主外，女主內」的思想。《金庸群俠傳》裡女性偏少數，出場共八十五位人物¹⁷裡只有十一位，分別是黃蓉、程英、瑛姑、紫衫龍王、小龍女、程靈素、藍鳳凰、阿紫、王語嫣、滅絕師太、定閒師太，而她們的武功在本作中以威力¹⁸觀之，都沒有排上前五名¹⁹，威力最高乃程英的「玉簫劍法」，總計七十七種招式中排名第二十一位；王語嫣甚至沒有任何攻擊招式，而是作為強力的輔助人員，專職補血、解除異常狀態，並且在戰場上存活時，加乘我方隊員武力、防禦、隨機傷害等等；阿紫的「毒王掌法」甚至排名倒數第二。在武力為主要描寫的故事中卻武力低微，由此可見女性既不是主要成員，也不被期待作為戰鬥人員，而是後勤人員，必須依附擁有力量的男性才能在江湖上行走，滿足男性作為保護者的心態，和金庸的男女主從觀念有諸多相通之處。

原著中透過男性凝視描繪女性的外貌，將後者置於賞玩地位，香香公主的美貌足以使兩軍停止交戰，相貌平平的程靈素卻付出再多也得不到心儀對象的心，女人的美貌是首要價值，承襲了傳統男性的「尤物」心態；男性電玩亦是如此，女性作為愛慾的投射對象，容貌是她們存在的唯一價值，《金庸群俠傳》主角見到霍青桐時，心想「哇！這馬子正點！」，之後便不問前因後果，自告奮勇應諾替她從金輪法王處奪回《可蘭經》，暗忖「為妳赴湯蹈火在所不辭」，可見女性受到喜愛與否，容貌是關鍵因素，個性、才識、抱負等非優先考慮對象。此點與金庸的男權思想相合²⁰，金庸雖然給予筆下女性許多走出閨房的機會，如小龍女從幽深的古墓走向廣闊的外界；或者主控幾場戰鬥，黃蓉主持幾場海戰，但仍不脫「女人是男人的點綴」思維，女人的容顏為男人存在，是男人的一枚勳章。《神鵰俠侶》中的楊過、《倚天屠龍記》的張無忌和《鹿鼎記》最後有七位妻子的韋小寶，都是多女追一男的情況，而《金庸群俠傳》依據原作改編，女性角色比例少，武功威力不突出，且需被保護、被拯救，都讓她們成為二線角色。

¹⁷ 全人物請見附表一。

¹⁸ 《金庸群俠傳》中，表示武功所能造成傷害高低的數值。

¹⁹ 前五名為野球拳、葵花神功、降龍十八掌、辟邪劍法、玄鐵劍法。

²⁰ 詳情可參考陳燕玲：《從「黃蓉」論金庸的女性主義書寫》，國立台南大學國語文學系碩士論文，2009年，頁48-頁53。



電玩《金庸群俠傳》改編方式研究

遊玩《金庸群俠傳》之前，玩家大多閱讀過或至少聽過原著的重要橋段，在遊玩之時，他們的期待裡就包含「成為大俠」，使用小說中的帥氣招式來救死扶傷，或打家劫舍，替有好感的女性排除萬難，探查小說內提到的秘境等。為了以其角度鋪展劇情，滿足種種期待，製作群在設計上有明確目標，主角設定為「年輕、男性、學生」；替這些招式做出各種吸睛特效，而武俠小說不只在招式名稱已有設定，相對強弱、使用方式也能從原文敘述中理解，在設計戰鬥要素時存在許多先備資料可用，如降龍十八掌在原著中就明確描述使用拳掌、使用需有深厚內力等，電玩就將威力調整的十分剛猛，所有招式裡排行第四，但消耗的內力也非常可觀。這些設計在在反映出男性電玩價值觀：力量強大受到追捧，尋求美麗女性，破解機關獲取大量金錢或寶物等等。武俠小說多以武功絕學的拚搏達成偉業，男性電玩亦是偏好使用血腥暴力展現自我，在推進故事的方式上兩者不謀而合。無論在性別選擇上，或人生志業與意義的實現方式上，以及對待女性的態度上，金庸武俠小說都和男性電玩高度重疊，有許多現成材料可供取用，作為改編對象再適合不過。

三、《金庸群俠傳》對原著改編的情況

（一）開放性世界

金庸的十四部小說中，《射鵰英雄傳》、《神鵰俠侶》及《倚天屠龍記》，《雪山飛狐》、《飛狐外傳》及《書劍恩仇錄》，《天龍八部》與《笑傲江湖》，《碧血劍》與《鹿鼎記》這四組可看出明顯的時間前後外，它們與其他部都是不明前後的，也就是說在金庸的武俠世界裡，立足於同一個時間點上，但互不干涉。因此《金庸群俠傳》無論以何部小說開頭鋪展劇情，都會產生時間悖論，是以製作組採用「開放性世界」解決此問題。「開放性世界」指的是一種關卡設計，在遊戲世界中沒有任何邊界，也不存在明確的時間改變，玩家可以隨意漫遊。這類遊戲雖然有目標，但允許玩家無視目標，並且這些目標散落在整個遊戲世界中，當玩家到達時才會觸發一連串的事件。在《金庸群俠傳》中，故事交由玩家去選擇，由任何一部小說開始皆可，甚至可以完全不管劇情，在整個遊戲世界中隨意行走，參觀原著中的經典場景，例如華山、少林寺、俠客島等等，是一種玩家走到哪裡，故事就從哪裡開始的遊玩方式，製作組利用這種遊戲機制處理時序問題，將傳統文本二維的敘述方式轉為三維的立體形式，可說是十分巧妙。三維的敘述方式讓編劇有更多解構原著的空間，能將人物關係導果為因，例如遇到平一指時，如果田伯光在場，後者會殺了前者；如果田伯光不在場，則平一指會要求玩家殺了田伯光，玩家需要決定留下誰，解決事件時多出數種選擇。雖說平一指在《笑傲江湖》裡死亡，田伯光是起因，但兩人從未見過面，遊戲世界裡這麼兜攏之下，倒是給了平一指報仇機會，編劇的巧思讓人會心一笑，也展現了改編電玩劇本特殊的敘述方式。

不過也因為開放性世界的自由特性，幾乎無法預測玩家會做出何種舉動，因此這種



關卡類型特別注重時間邏輯。《金庸群俠傳》裡，製作組使用三種方式引導玩家在正確的時間點走到正確的地點：(1)地形阻隔：玩家在探索地圖時會遇到水域及多個島嶼，例如金毛獅王謝遜所在的冰火島，想通過水域就必須取得船隻，但船被放在《雪山飛狐》的雪洞旁，玩家必須千里跋涉才能尋得。這是為了避免玩家一開始就取得最強的武功招式或武器，破壞遊戲的平衡和體驗。(2)邏輯不通：到達冰火島後，玩家經過探索發現金毛獅王身處一座山洞之中，且誤會主角欲奪屠龍寶刀，主角只覺得莫名其妙並未發動攻擊，在謝遜的床舖上尋得「一撮金毛」便離開了。玩家若對原著有所了解，對屠龍寶刀的威力很難不生歹念，然而以遊戲內的主角立場而言，貿然向一位武功高手挑戰簡直自不量力，此時讓玩家動手搶奪，於情於理都說不過去。(3)取得關鍵道具：玩家接著漫遊時會發現一處山洞，盡頭連接著崑崙仙境，內有中了玄冥神掌寒毒的張無忌，言談間會提到他十分想念義父謝遜，此時將「一撮金毛」交給他，張無忌會欣然加入隊伍之中，在武林世界中替主角助拳。關鍵道具散落在整個遊戲世界裡，是為了考驗玩家搜查的細心程度，線索之間的連結能力，增加探索樂趣。這些小小限制無損開放性世界的自由度，又避免產生時間悖論，是後世許多電玩常用的方法。

開放性世界雖有著諸多好處，卻也有不可忽視的缺點，玩家如果選擇多部角色參與同一事件，對原著不熟悉的情況下，可能導致印象出現偏差，譬如胡斐替張無忌助拳之類無厘頭的情形，實際上兩人分屬《雪山飛狐》和《倚天屠龍記》。又在最終劇情時，十大善人（周伯通、黃藥師、洪七公、郭靖、黃蓉、丘處機、張三丰、喬峰、玄慈方丈、苗人鳳）或十大惡人（歐陽鋒、金輪法王、裘千仞、慕容復、何太沖、唐文亮、任我行、左冷禪、岳不羣、洪教主）將夥同圍剿主角，脅迫他交出十四部天書，玩家可能會因而認為他們有交集，日後閱讀原著時成為阻礙。

更甚有武功絕學出現在錯誤時空的情況，玩家向段譽攀談時問及他父親逼他練什麼武功導致要逃家，段譽竟然回答：「叫什麼『六脈神劍』的。」邀請他偕行後還能直接得到六脈神劍劍譜。段家實際的家傳武功應是「一陽指」，六脈神劍為一陽指達四品時方可入門的高階指法，連保定帝也只耳聞父親提及，「幼時曾聽爹爹說起，我段氏祖上有一門『六脈神劍』的武功，威力無窮。但爹爹言道，那也只是傳聞而已，沒聽說曾有哪一位祖先會此功夫，而這功夫到底如何神奇，更誰也不知。」²¹彼時段譽只是個初涉江湖的少年，連一陽指也毫無認識，直到上天龍寺解毒時恰好窺見《六脈神劍經》，才歪打正著練成。加上他之所以能習得六脈神劍，得先有北冥神功吸收來的雄厚內力，這個跳級修練、本末倒置的情況令人匪夷所思。或許編劇礙於改編時吃緊的文本空間，只得省略段譽結識鍾靈、闖入瑯環福地前的劇情，改為隨主角瞎闖無量山洞見到神仙姐姐，磕了一千個頭，習得北冥神功及凌波微步後，又在出口前遇到一隻大青蛙，意外吞入腹中才明白是莽牯朱蛤，就此百毒不侵。接著將原著裡段譽被鳩摩智囚禁的時間改為伴隨主角四處遊歷，行至燕子塢時，聽見王語嫣那聲嘆息，續上他和王語嫣、慕容復糾纏不清的三角關係。但是武俠小說既用「武」加上「俠」名之，代表武技與人品不可分

²¹ 金庸：《天龍八部（一）》，（台北：遠流出版股份有限公司，2005年四版），頁407。



割，金庸的武俠世界中，武技總伴隨角色遭遇和心境變化，或習得，或失去，或精進，如《神雕俠侶》楊過斷臂之後，才獲得神雕教導練就玄鐵劍法，成為一代大俠。段譽在遊戲中說著「忽然我爹要我練武，學打人殺人的法子，我自然覺得不對頭」的天真言論，卻已經擁有上乘武功，編劇這項安排造成了嬰兒舞刀般的荒謬感。開放性世界雖然擁有高度自由的時空安排方式，但不能違背邏輯推演，製作組力求展現各種武功，人物與劇情必要時可以犧牲，可是邏輯不通的安排，忽略了武學環環相扣的嚴謹之處，更會令玩家誤以為一陽指與六脈神劍是無關的兩套武學，既然將武功做為賣點，這般處理上有失細膩。

（二）對原著作品剪裁編輯的特色

如何在有限的遊戲資源裡說明清楚起承轉合，大大考驗改編者對於劇情長短疏密的敏銳度。原著一本字數十萬起跳，想將十四部小說納入一款電玩之中，考量到劇情長度與成本，只得挑選最為精彩的部分，其餘部分簡述而過。系列作品由於劇情張力強、事件多，在遊戲中就會有較大的篇幅，反之單部小說或銷量相對低的作品，則會甚少著墨。《金庸群俠傳》採用三種方式應對，第一種：只出現象徵物，如《鴛鴦刀》，無任何人物出現在此部電玩中，其劇情以主角尋得一對彎刀，至某處山洞內破解機關後結束。第二種：改寫成電玩世界觀，以《雪山飛狐》和《飛狐外傳》為例，玩家在闖王洞中尋得《雪山飛狐》一書，裡面有字條寫著：「自受到金先生恩惠以來，即無時無刻不想著今生該如何報答。日前自惡人手中奪回《雪山飛狐》一書……今日看見此書書名，覺得非常有意思，內人分娩日子將近，如果生下男孩，就叫他胡斐吧。哈！『飛狐』，『胡斐』，有意思！胡一刀留。」原著裡「飛狐」名號的由來是胡斐在絕境中獲得寶刀，反將賊人打退，眾賊「總覺此人行事神出鬼沒，人所難測，『飛狐』這外號便由此而傳開了。」²²。這種縮減文本的方式一來避開角色繁雜的困境，二來強化遊戲世界觀，在改編電玩中常可見到。第三種：擷取精彩橋段，如《俠客行》，遊戲中玩家遇到石破天時，他像個叫化子似的衣衫襤褸，練功練到走火入魔、忽冷忽熱好不痛苦，取來玄冰碧火酒給他服下後，便能將他帶到凌霄城，碰上賞善罰惡使者來送銅牌，打敗白萬劍後代其前往俠客島喝臘八粥，因石破天不識字，只覺得石壁上的〈俠客行〉線條像蝌蚪（實際是經脈穴位的路線圖），照著運行內息意外練成神功。遊玩過此電玩後，將能知道主要人物和劇情，如果對這段劇情產生濃厚興趣，則讀者能根據情節、角色名字或關鍵物品名稱去搜尋完整小說，深入金庸筆下富有魅力的人物劇情，反之若對劇情感覺平平，也不必在閱讀大量文字後才能知道來龍去脈，透過《金庸群俠傳》即可得知精彩橋段，內容也能說上一二。

重點劇情若挑的不好，容易造成人物塑造並不完整，玩家若非對原著熟悉，會無法深入角色內心，對角色做出的言行不明所以。《連城訣》中，狄雲被誣陷入獄，聽聞師妹戚芳嫁予他人憤而自盡，幸得獄卒丁典所救，並得知連城訣之秘，越獄後逃入西川坐

²² 金庸：《飛狐外傳》，（台北：遠流出版股份有限公司，2005年四版），頁788。



困雪山，之後解開連城訣密碼得知寶藏藏於天寧寺中，各路人馬齊往搶奪。在《金庸群俠傳》中，改編為主角意外救出狄雲，狄雲絕望地認為自己是一位不幸之人，所愛之人與自己無法牽手，朋友被暗殺，父親又是惡人，因而心灰意冷對人生不再留戀，往事全由他口述而過，密碼則出現於一位毫不相干的人物「北醜」家中，之後主角去到天寧寺，發現各路人馬聚集而來，混戰一番後《連城訣》的劇情就此結束。玩家雖能感受其絕望，卻無法更加深入剖析其內心的掙扎，與渴望復仇的念頭，僅會認知為一位失意年輕人。又如楊過十六年經歷的滄桑因篇幅無法演繹，劇情改編縮減為楊過與姑姑失散，在周伯通處發現蜜蜂翅上的刺字，而循著線索找到谷中的小龍女，十六年的沈重思念被輕易帶過，自然也無法體會楊過失而復得的狂喜之情，心理轉折的深度十分可惜的被簡化。這點是開放性世界電玩常見的缺點，玩家如同一位過客，與角色沒有太深入的互動。由於資源限制，在情節上幾乎不可能達成分配比例相同的願景，編劇選擇情節的眼光特別重要，造成角色心理巨大轉折的部分不應該口述而過，最好以電玩「互動性」來演出，玩家選擇電玩是為了體驗故事情節，而不是閱讀電子小說。

《天龍八部》以高達一百二十一萬字來描寫主題：佛教八苦之一「求不得」。喬峰一心想作忠義之人，替北宋立下血汗功勞，無奈身為半個契丹人，兩者難全之下唯有自殺一途，應證人世常會因為命運的荒謬和不公，使求索的目標成為插入胸口的兩截斷箭，唯有脫離人世才能擺脫痛苦的思想；段譽對於「神仙姐姐」的驚鴻一瞥，使其一生追逐著容貌相似的王語嫣，最後幡然醒悟自己真正愛的是幻影，無怪乎始終追不到那位「神仙姊姊」；王語嫣激發自身潛力與勇氣踏出曼陀山莊，追尋摯愛遠至他國，對方卻不屑一顧，展現愛不只有兩情相悅一種樣貌，也有可能毫無回報；慕容復生於亡國之家，自小受到復國大業的洗腦，不惜任何手段，最後不僅失敗還發瘋，反證佛教的核心概念「執著即是苦」。《天龍八部》細心刻劃俗世的無可憑依感，以及人定勝天只是一針安慰劑、某些事情早已注定的惆悵²³。然而在《金庸群俠傳》中，慕容復準備在丐幫眾人前揭發喬峰身世時會遭到主角阻攔，喬峰一無所知的繼續穩坐丐幫幫主之位；慕容復拂袖而去後，王語嫣留下來為他對自己不加憐愛而難過，段譽出言安慰一番，王語嫣終於因為他的癡情動了芳心，兩人濃情蜜意的前往無量山洞。這一通改編完全避開原著裡四人悲涼的結局，可是喬峰義膽忠肝卻受命運玩弄的辛酸，慕容復執著至入魔的怨恨，王語嫣發覺自己在表哥心中毫無分量、抑鬱尋死的悲傷，段譽雖貴為大理皇帝卻不得所愛的遺憾，也完全沒有呈現。甚至可以說，本作編劇以打趣的角度將段譽、王語嫣和慕容復之間的情感簡化為年輕人的三角戀，愛情原本只是敘述工具，此時卻反客為主取代「求不得」成為主要表述的議題，使焦點從求索不得的痛苦，轉移至男歡女愛。這四人以生命詮釋身不由己的無奈，命運的不可控制性，到了本作裡被拆開散放後，對於原著主題的敘述力道減弱至幾乎無法察覺，很明顯編劇既沒有抓到全書深層的思想，又為了迎合主要消費者對於愛情的想像：一味地付出就能抱得美人歸，使演出浮泛於表層情慾，沒

²³ 參考自王觀海：〈淺析《天龍八部》中喬峰的悲劇形象〉，《現代語文》2008 卷 28 期（2008 年 10 月 5 日），頁 106-頁 108。

有思考深度，錯置主題對於改編作品而言是一項無可推託的錯誤。

（三）創造不同的角色視野

《金庸群俠傳》能自行輸入文字代號，成為玩家在這款電玩中的稱呼。此點以 1996 年時間點觀察，屬於相當新奇的設計，在當時的單機電玩界中很少見到如此設計，直到今天依然屬於少數。由於劇本設計之因，主角名字通常具有意義，或暗藏伏筆，或暗示性格，給予這方面的自由容易造成劇情的荒謬；另外電玩本身設計之因，倘若出現罕見字，導致字庫無法顯示之時，將可能造成亂碼，一款電玩受到容量限制，不可能也沒必要將整部字典搬入，因此單機遊戲通常不會見到有此設計。此款電玩特意設計命名機制，在顯示遊玩資訊的面板²⁴上即以此名稱標示，安排玩家自己的姓名在電玩世界中出現，代表著所操控的角色；非玩家角色²⁵也以此設定與玩家互動，將自我投影於金庸的武俠世界中，更容易沈浸於環境氣氛，滿足玩家想當「大俠」的欲望。閱讀傳統文本時，讀者總是看著事件發生毫無作為，後果皆由書中角色自行承擔，但電玩的命名機制使 NPC 的讚揚或譴責直指玩家，玩家失去了原著角色這層保護殼，無法再將責任推諉編劇，玩家會意識到行為的重要性，更加謹慎對待每一項選擇。迫使玩家必須動起腦子解決問題，正是電玩特殊的敘述技巧與價值。

遊戲中有善惡值的機制，依據玩家的選擇計算數值，濟死扶傷，排憂解難可以增加道德點數，犯下偷盜或傷人罪行則降低點數。原著中的出場人物各個形象出彩，行事風格也大異其趣，其中不乏正義與邪惡的分類，武俠小說使用大篇幅在詮釋「俠」字²⁶，「……『俠』比『武』應該更為重要，『俠』是靈魂，『武』是軀殼。『俠』是目的，『武』是達成『俠』的手段。與其有『武』無『俠』，毋寧有『俠』無『武』。武功好的俠士自是相得益彰，但沒有武功的尋常人也可以成為『俠』。」²⁷雖然原著中對於每位角色都有定位，例如岳不羣是偽君子、郭靖為濟世扶傾的愛國俠士、周伯通乃老頑童等等，然而他們的行為就如作者所稱揚或貶損嗎？田伯光於原著《笑傲江湖》中被塑造為一位淫賊，可到了《金庸群俠傳》裡，主角與他接觸並邀請他加入隊伍時，兩人會結伴尋歡作樂。「淫」本是一項受撻伐的舉動，然而此處卻能夠選擇同行與否，不禁令玩家反思「淫」是否真的十惡不赦。電玩特殊的敘事觀點同時從多個視野看待一個事件，本作中以現實中的自我、遊戲中的自我兩者並存的方式，檢視行為及後果的意義，現實裡常人皆知不可以殺人搶劫，遊戲內有時卻必須如此，多重思維模式激發玩家對人性複雜性的思辨，正和金庸於《鹿鼎記》中展現的人性多層次樣貌相通，許多事情的對錯皆為相對，不只有單一答案，善惡值展現了中立的思維，是非對錯盡由玩家自行思索，在善與惡之間擺盪，更像真實、普通的人性，不僅增強了電玩的特色「互動性」，也使玩家更認同自己正控制

²⁴ 介紹人物身體狀態、攜帶物品、更改遊戲設定、儲存檔案等等的面板，一般稱為選單（MENU）。

²⁵ 即 Non-Player Character，簡稱 NPC，指非玩家所能操控的人物，對於劇情推展有著相當重要的作用。

²⁶ 江怡靜：〈遊俠與超越—金庸小說對俠文化的繼承與辯證〉，南華大學文學系碩士論文，2012 年。

²⁷ 佟碩之：〈金庸梁羽生合論〉，《諸子百家看金庸（肆）》，台北：遠流出版股份有限公司，1997 年 10 月二版，頁 180。



的主角。

（四）「穿越」合理化玩家進入遊戲世界的原因

《金庸群俠傳》採用玩家扮演一覺醒來穿越至武俠世界的少年設定。「穿越」指由一個世界進入到另一個世界，後者的規則通常與前者有所差異，是一個從未見過、有新奇感的地方，這點與人們對於閱讀小說和遊玩電玩的感受十分相似，同樣離開現實世界進入劇情塑造的情境中，反應了閱聽眾脫離現有世界的想望，而這正是娛樂的其中一個元素。閱讀小說時不必擔心其中不美滿的情節發生於自己身上，遊玩電玩時更進一步，玩家即使做了什麼也不必負起責任。「穿越」讓玩家知道場景正在轉換，故事即將開始，使玩家的心態有所準備，增強身歷其境之感，模糊現實與虛擬的界線，快速的沈浸於劇情塑造出的氛圍裡。少年時期正是急速擴大對世界的認知、卻又無法自主的年紀，這種渴望逃離對自身只有限制的世界的心情，「穿越」恰好能夠實現，對男孩有著莫大的吸引力。

玩家可以邀請特定人物進入隊伍，一同遊歷整個武俠世界，因此常會遇到別部小說人物，穿越進入另一部小說的場景事件中，這無不是種趣味。例如玩家能帶著田伯光跑去不近女色的少林寺，偕同郭靖與黃蓉向周伯通「討教」，讓居住雪山的胡斐見識大漠風光等等，只有將十四部小說聚合在一部電玩之中才能做到。這些在原著中不可能出現的情景，暗暗滿足了玩家對於角色的憐惜。小說中的人物大多有著坎坷的人生，玩家的介入對他們而言是另一種機會，使他們的過程、結局不再像原著那般慘烈。玩家在幫助角色的同時也能反思，自己若有不同的選擇，是否會選擇另一個選項？電玩的互動性點出「選擇」的權利及價值，使玩家珍惜自己的選擇。

（五）其他自創劇情

電玩重現原著中的文字魅力有其限制存在，畢竟主要呈現方式為互動性，因此改編電玩的定位大多在推廣原著上，可是這不代表改編的劇本可以草草了事，其文字仍應保持一定文學水準，同時符合原著所塑造的氛圍與背景。《金庸群俠傳》裡，玩家與段譽對話時，如果隊友中有王語嫣，則段譽會說：「兄弟，讓我加入你吧，我想跟王姑娘在一起。」選擇不讓他加入，則主角會回絕道：「很抱歉，段兄。王姑娘的風采也挺令小弟著迷的。」揶揄了段譽的癡心，亦襯托出王語嫣的容貌十分出色。主角與各個小說人物間的用詞有作刻意區隔，主角如同現代人一般，會提到「自閉症」、「經驗點數」等現代用語，小說角色的用語則接近明清白話小說，例如謝遜與張無忌重逢時喊「吾兒」，不是「我的兒子」。兩邊雖然能夠對話，卻能夠強烈感受到時代、地域不同，亦暗示會使用現代詞彙的人，與主角同樣都是「穿越者」，一再暗示主角不屬於電玩世界，莫忘自身尋找天書的任務，營造出現代人看小說人物的荒謬喜感。

除去主角與金庸原著中的人物外，還有軟體娃娃、南賢、北醜、孔巴拉四位遊戲自創角色，他們不僅給予玩家幫助及提示，同時也肩負貫穿整個劇本的任務。智冠娃娃在



一開始就點出主角身份，與為何穿越電玩世界，給予玩家終極的目標：回到現實世界；南賢則明確指示玩家，收集十四本天書才能達此目的，並給予劇情的關鍵提示；北醜大多提示物品座標，不過偶爾會有說謊部分，顯示此人物的特色；孔八拉為霹靂堂堂主，坐鎮台灣島上，原著裡並無出現過台灣，特意將台灣的存在帶入電玩世界中，可說是製作群的土地認同與彩蛋。這四位角色均出現在最後的聖堂，道破他們並非《金庸群俠傳》中的人物，並藉他們之口，說出製作群的感言，打破以往電玩大多使用跑馬燈的展現方式，是一種相當另類的「後記」，這些自創劇本優秀的融入金庸的武俠世界中，不僅將十四部小說龐大的劇情串連起來，同時額外增加許多年輕族群喜愛的笑料元素，將內容增添得更為豐富。

四、結語

《金庸群俠傳》本身的資源文件並無加密，因此許多對此作品的愛好者與粉絲，運用遊戲之系統製作許多同人作品，並開創之後許多武俠小說改編電玩的典範，如《天龍八部》、《真倚天屠龍記》、《金庸群俠傳 online》、《笑傲江湖 online》²⁸、《金庸無雙》（同人作品）等等，不勝枚舉。自行設定姓名的系統也影響之後的《俠客風雲傳》，並分別增加了「姓」與「名」兩欄，NPC 將據此設定稱呼玩家，如「某公子」、「某兒」、「某孽徒」等等不同變化，讓互動性加強一步。以及戰棋式戰鬥方式也沿用，格子從正方形擴增為六邊形，成為河洛工作室在武俠改編電玩上的傳統。

本作在由小說改編為電玩上，秉持著忠於原著的精神，貼合眾角色的經歷，將他們的故事以剪裁、縮寫或成為背景資料的方式（如上文提及的《連城訣》使用故事中的故事方式講述）呈現，從未出現任意扭曲角色性格的情況（例如前段提到的田伯光是位採花大盜，儀琳沒有出場的情況下，他便維持嬉鬧於花叢中的性格與舉動，沒有直接變成和尚無欲無求又去勢的狀態，但依然諷刺著正派人士道貌岸然的嘴臉）盡力展現精彩的武俠世界，讓玩家以別於文字的方式遊歷，使得武林不再只能從文字敘述中想像，能有明確的形象寄託。為了解決十四部時間點矛盾問題，所使用的開放性世界於二十多年前也是難得一見的機制，在處理劇情上巧妙地避開顧此失彼的窘境，並給予後世電玩新一種描述故事的方式。全部交予玩家決定的設計讓這款電玩擁有高度的自由，玩家不只是看電影般順著編劇的安排走下去，而是真正的受到電玩世界中的規則束縛，需要親自探索、挖掘與思考，去適應、甚至將規則轉化成助力，藉由互動性營造出過往的媒介（小說、電影、電視劇等）截然不同的沉浸感。雖然有科技限制、劇情連貫問題、劇情進展速度拿捏失當等瑕疵，但在改編電玩中仍是一個好範例，值得後來的作品借鏡。

²⁸ 艾玩天地於 2013 年出品。



徵引文獻

一、近人論著

(一) 專書：

- 佟碩之：〈金庸梁羽生合論〉，《諸子百家看金庸（肆）》，台北：遠流出版股份有限公司，1997年10月二版。
- 金庸：《天龍八部（一）》，台北：遠流出版股份有限公司，2005年四版。

(二) 學位論文：

- 江怡靜：《遊俠與超越—金庸小說對俠文化的繼承與辯證》，南華大學文學系碩士論文，2012年。
- 何菲：《金庸小說接受史研究——接受美學的個案探討》，四川大學文學與新聞學院碩士論文，2007年。
- 梁啟新：《玩-樂:電玩遊戲中互動機制設計之研究》，國立交通大學建築研究所碩士，2008年。
- 陳燕玲：〈從「黃蓉」論金庸的女性主義書寫〉，國立台南大學國語文學系碩士論文，2009年。
- 黃建文：《電玩遊戲熱衷者的行動意義——以家用主機遊戲的玩家為研究》國立政治大學社會學研究所碩士，2008年。
- 張依寰：《金庸小說「射雕三部曲」研究》，國立中興大學中國文學系碩士論文，2007年。
- 張宏旗：《運動電玩消費者行為研究——以2007年台北電玩展為例》，國立台灣師範大學運動與休閒管理研究所碩士，2007年。
- 張錦洲：《從結構理論詮釋線上遊戲經營者與玩家的行為》，淡江大學資訊管理學系碩士，2005年。
- 劉洋：《論金庸小說的性別敘事》，河北大學文藝學碩士，2015年。

(三) 期刊論文：

- 石安伶、李政忠：〈雙重消費、多重愉悅：小說改編電影之互文／互媒愉悅經驗〉，《新聞學研究》，2014年1月。
- 王觀海：〈淺析《天龍八部》中喬峰的悲劇形象〉，《現代語文》2008卷28期，2008年10月。
- 朱寧嘉：〈金庸武俠小說文學定位的思考〉，《華文文學》1991年第1期。



林宇玲：〈線上遊戲與性別建構〉，《新聞學研究》第 108 期，2011 年 7 月。

附表一

書劍 恩仇 錄	碧血 劍	射鵬 英雄 傳	雪山 飛狐	神鵬 俠侶	飛狐 外傳	白馬 嘯西 風	鴛鴦 刀	倚天 屠龍 記	連城 訣	天龍 八部	俠客 行	笑傲 江湖	鹿鼎 記
霍青 桐	袁承 志	郭靖	胡斐	小龍 女	胡斐			張無 忌	狄雲	段譽	石破 天	令狐 沖	韋小 寶
	洪教 主	黃蓉	苗人 鳳	楊過	苗人 鳳			何太 沖		王語 嫣	龍島 主	田伯 光	
		歐陽 克	閻基	金輪 法王	閻基			王難 姑		慕容 復	木島 主	藍鳳 凰	
		程英		周伯 通	程靈 素			胡青 牛		虛竹	張三	岳不 羣	
		周伯 通		洪七 公				范遙		阿紫	李四	林平 之	
		丘處 機		瑛姑				楊逍		游坦 之	白萬 劍	莫大	
		洪七 公		黃藥 師				殷天 正		玄慈 方丈		左冷 禪	
		瑛姑		歐陽 鋒				唐文 亮		岳老 三		平一 指	
		裘千 仞		一燈 大師				韋一 笑		薛慕 華		定閒 師太	
		黃藥 師						謝遜		蘇星 河		天門 道長	
		歐陽 鋒						紫衫 龍王		丁春 秋		余滄 海	
		一燈 大師						成昆		喬峰		東方 不敗	



								張三 豐				風清 揚	
								滅絕 師太				丹青 生	
												禿筆 翁	
												黑白 子	
												黃鍾 公	



Video game“*Heroes of Jin Young*”

adapted from a novel analysis.

Shen Meng-lin

Abstract

Jin Yong’s Wuxia fictions have become the collective memory of the Greater China since the beginning of his legacy. However, he doesn’t limit himself by the written goods. Through different medium such as movies, television series, and video games, much more people could experience the magnificent worlds built by Mr. Jin. Among those medium, video games thrive the most for their similarities with Wuxia. Having young male as the target audience, faster progressing through plots, and emphasizing romance all make video games stand out.

“*Heroes of Jin Young*” stands out from numerous video games adapted from Jin Yong’s novels. By creating several new characters and breaking the chronological order of the original series, the game rationalizes the fact that players involved in the plots and pull players into the fantastic open-world. Exploration and workout systems provide the sense of achievement to players and encourage players to develop their unique combinations to overcome different obstacles. People who already read some of Jin Yong’s novels can re-experience the Wuxia world through visual and acoustic presentations. Others who hold back from reading because of the enormous word count can get a taste of the magnificent universe and use the game as the reference to find the parts that attract them the most in the original fictions. With game makers’ interpretations and the interactive nature of video games, “*Heroes of Jin Yong*” and Jin Yong’s fictions complement each other. They created a fascinating world



in the history of Taiwanese Wuxia video game. The way the game adapted from fictions worths further analysis and research, and it is a great model for future game development.

Keywords : “*Heroes of Jin Young*”, Jin Young, Video game, adapted from a novel

東吳中文線上學術論文

第五十期

編輯者／東吳中文線上學術論文編輯委員會

發行者／東吳大學教務處註冊課務組

臺北市士林區臨溪路 70 號

電話：(02) 2881-9471 轉 6037

中華民國一〇九年六月出版

ISSN 2075-0404

Soochow Journal of Chinese literature online

No.50

CONTENTS

June 2020

The Gender Theory of "Two Questions ": Discussing Individual Cases with
Chen Xue's House of Different Color

..... Tsai,Chih-chen.....1

Comparing the Thought of the Ming in *the Zhuangzi* and *the Xunzi* : Also on
the inspiration of educational significance

.....Pan,Chun-mao..... 17

Discussion on "No Scrotum Boss" the Disease Writing and Narrative Therapy

.....Huang,Hui-feng.....35

Video game "*Heroes of Jin Young*" adapted from a novel analysis.

.....Shen,Meng-lin.....53

Department of Chinese Literature

SOOCHOW UNIVERSITY

TAIPEI TAIWAN

Republic of China