

國立台東大學兒童文學研究所

碩士論文

指導教授：杜明城 先生

童年的失落與成長

試析約翰·康納利《失物之書》

研究生：陳瑜君 撰

中華民國九十八年六月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書
系所別：兒童文學研究所

本班 陳瑜君 君

所提之論文 童年的失落與成長：試析約翰·康納利《失物之書》

業經本委員會通過合於



碩士學位論文



博士學位論文

條件

論文學位考試委員會：

楊茂雄

(學位考試委員會主席)

溫若悅

杜明財

(指導教授)

論文學位考試日期：98 年 6 月 29 日

國立台東大學

附註：1. 一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 系(所)
組 九十七 學年度第 二 學期取得 碩士 學位之論文。

論文名稱：童年的失落與成長——試析約翰·康納利《失物之書》

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或
上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下
載或列印。

☐同意 ☐不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授
權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請

文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
	☒		

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行
權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與
不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：杜明明 (親筆簽名)

研究生簽名：陳璿君 (親筆正楷)

學 號： 1696002 (務必填寫)

日 期：中華民國 98 年 7 月 4 日

1.本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2.依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議:研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲
於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本:2008/05/29

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所
_____組 97 學年度第 二 學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目： 童年的失落與成長— 試析約翰·康納利《失物之書》

指導教授： 杜明城

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文（含摘要），非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：陳瑜君

簽 名： 陳瑜君 中華民國 98 年 07 月 02 日

謝 誌

文學世界是豐美的，在研究論文的過程中，我看到坎伯所說的一句話：追隨自己內心的喜悅。這一句話真的說到我的心坎裏。在閱讀兒童文學的作品時，總是能夠帶給我一種喜悅的感覺，激發我對生命的熱情。

幸運的還不只如此，在這裡，我遇見學識淵博且各具特色的老師們，可愛的阿寶老師有間藏書量令人稱羨的書庫；風趣的楊茂秀老師，總能將故事信手拈來，並說得有趣動聽且富哲學味；美麗典雅的游珮芸老師帶領我進入以往未曾接觸過的日本兒童文學世界；睿智解惑的郭建華老師則為我開啟兒童文學導論的一扇窗，讓我得以一窺究竟。

溫柔婉約的吳美瑛老師引領我一探青少年文學的啟蒙與成長，還有最感謝溫文儒雅的杜明城老師引領我遨遊於通俗小說中生活哲思的趣味，得以在這塊知識園地自由地呼吸，並從中汲取養分，進入知識殿堂的另一個層次。並在百忙之中還得看我的論文，每一次的討論，老師總是讓我有很大的空間發揮，在細節部分作溝通，指點我從不同的角度來審視我研究上的盲點與迷思，讓我在整合論文時，感受到鼓勵的力量。

這篇論文得以完成，還得感謝口考老師楊茂秀老師、溫宏悅老師，

謝謝他們對於這篇論文的指點與建議，讓這篇論文能更具可看性。

感謝彥芬學姊及所辦的每一個人協助我們學習，讓我們這兩年的修課事務可以順利完成。

感謝我的老公這二年來無怨無悔的支持，讓家依然充滿愛、潔淨與歡樂；感謝我的女兒臻宜，體諒媽媽這段期間沒有太多時間可以陪伴妳，妳總是能獨立又持續地認真長大；感謝同學們，因為認識你們我的生命因而更加寬廣；最辛苦的日子也是最值得回憶的時光，更讓我靜思體會著，生命的興味所在，生活的不可思議。

瑜君 誌於2009年夏天



童年的失落與成長——試析約翰·康納利《失物之書》

陳瑜君

國立台東大學兒童文學研究所

中文摘要

《失物之書》是一部探討「童話」、「自我認同」和「成長」之間的好書。作者引用經典童話故事，運用個人想像力，自然穿插；創造出童話王國的變奏曲，成為少年主角建造個人世界的磚石，其冒險歷程貫穿整個架構。生動的奇幻場景和令人難忘的角色，為神話、傳說、童話等注入新的生命與方向。藉由主角大衛在空間、場景和心態的轉換，一步步邁向成長與啟蒙之路。

研究結果發現奇幻文學展現的歷險模式有如少年主角與青少年讀者共同參與一場從童年過渡到成年的旅程。主角從自創的世界，透過故事呈現自我的恐懼與心魔。從失落逃避走向勇敢面對，反映出青少年期自我認同的可能發展歷程。

文本中以全然不同的方式來觀看每個部份。意圖透過閱讀，在離家與回家的過程間，讓青少年讀者藉由文本，暫住在少年主角的意識裡面，為同理心鋪路。經由失落的恐懼、改變生活，統合內在與外在的衝突。

因此，奇幻文學雖以奇異國度為舞台，以幻想為手段，卻呈現積極的想像，強調人不可耽於逃避，應積極地以純真的人性找回人本應有的樣貌與生活，期許人們的失落都能再度尋回。

關鍵詞： 奇幻童話、失落、成長

Loss and Growth in Childhood—An Analysis of John

Connolly's *The Book of Lost Things*

Chen, Yu-Chun

Graduate Institute of Children's Literature, National Taitung University

Abstract

The Book of Lost Things is a good book that discusses “fairytale”, “self-identity” and “growth”. The author of this book introduces his personal imagination into classical fairytales in a very natural way to create a variation of a fairytale kingdom, on which the young main character, David, relies to build his own world and take an adventure through it. The lively and fantastic scenes as well as the unforgettable characters have injected new vigor and directions into classical myths, legends, and fairy tales. Through transitions of space, scene, and mindset, David gradually takes on the path to growth and enlightenment.

Research result showed that this work of fantasy literature brings teenage readers into David's adventure of a journey from childhood to adulthood. In the world created by David himself, he unveils his own fear and self-constraints through the stories. From loss and avoidance, he gradually faces them with courage. This is a reflection of a potential development of self-identity during adolescence.

This research viewed each part of the book from a completely different angle. Through this text, teenage readers can temporarily go with the mind of the main character and feel the empathy for him while looking for the way home. Through the fear of loss and change of life, they can gradually integrate and resolve internal and external conflicts.

This work of fantasy literature uses an exotic world as the stage and fantasy as the means, but it presents positive imaginations and stresses that people should not evade but seek with a pure human nature to regain the life they used to live and the look they used to have, hoping that they can find all the lost things.

Keywords: fantasy fairytale, loss, growth

目次

第一章 緒論

第一節 研究動機與背景.....	1
第二節 研究目的與問題.....	5
第三節 研究方法與步驟.....	9
第四節 研究範圍與限制.....	10

第二章 文獻探討.....12

第一節 相關論文.....	12
第二節 相關論述.....	18
第三節 引用觀點.....	25
第四節 作者介紹.....	31

第三章 失落的開始..... 39

第一節 失落的親情.....	40
第二節 變動的環境.....	47
第三節 幻想與真實間的擺盪.....	56
第四節 失落後的出走.....	61

第四章 英雄的追尋之旅.....65

第一節 探索的開端.....	65
第二節 歷險的啓程.....	71
第三節 冒險的啓蒙.....	83
第四節 回歸後的成長.....	93

第五章 場景、角色與情節.....103

第一節 自然場景的營造·····	106
第二節 社會場景的架構·····	111
第三節 人物角色的塑造·····	122
第四節 巧妙情節的安排·····	137
第六章 結論 ·····	142
第一節 變調的童話·····	143
第二節 從失落到成長·····	150
參考文獻	



第 壹 章 緒 論

第一節 研究背景與動機

童話，如同一面魔鏡，其中蘊含浪漫元素，是現實與幻境的走廊，是召喚想像力與創造力的媒介，是兒童過渡到成人所共有的記憶。基於此，童話能讓人從中攫取更多的詮釋及想像空間。童話穿越時間之鏡，流傳世界各地，每個童話故事都結合了各地方的現實與幻想在其中，童話的情節與角色是帶給童話散發獨特魅力的要素。而像童話這樣超乎現實的奇幻世界，吸引了孩子純真而富於想像的心。

羅伯·寇爾斯(Robert Coles)說：「一個故事中的角色(會)深深潛入他們(讀者)的心靈生活¹。」長大迄今，許多人心中依然留存著白雪公主、灰姑娘、小紅帽、糖果屋……那些充滿著美麗與幸福、光明與勇氣的情節，陪伴著大家的童年時光。

長大後，就算找不到親吻後會變王子的青蛙，也遍尋不著會勞師動眾尋找遺落在舞會上鞋子的王子……。但是，我依舊熱愛那些曾經深深觸動心弦的童話，「從此過著幸福快樂的日子」自始自終依舊是我所憧憬的美麗幻象。

近年來在童話省思的熱潮下，網路、報章熱烈的討論熟悉童話的「秘辛」故事，「令人戰慄的格林童話」、「透視恐怖的格林童話」，童話被賦予了新的觀點。各家學派雖以不同角度來剖析童話，但最能引人矚目的應該算是「精神分析」的層面了。

白雪公主變成一個驕傲自大、與父親有不倫之戀的女孩，青蛙王子與公主最

¹ 羅伯·寇爾斯(Robert Coles)著，吳慧貞譯，《故事的呼喚》(The Call of Stories)，(台北：遠流，2001)，頁 222。

後變成一對心生嫌隙的怨偶，藍鬍子交給妻子的鑰匙原來象徵著女人的貞操帶，小紅帽與大野狼在床上的對話、野萵苣放下長長的秀髮當樓梯，好讓王子可以爬上塔樓竟然是性暗示……。

諸如此類的情節，顛覆了傳統童話那如夢似幻般的劇情，初次看到這些「驚人情節」的我，簡直無法與我腦海中純真的白雪公主、長髮姑娘連結在一起，是幻滅？是驚悚？是害怕？……使我久久不能接受這樣的「童話」詮釋。

身為教師的我，遍尋童話的定義、特質與主題，更是堅持「童話」應有他正確、有趣並對兒童有益的主題。凡是樂觀進取，或以服務為目的，為正義而奮鬥等發揚倫理、啓迪思想、美化人生和積極奮鬥的，皆是可取的主題；它可以提示兒童去認識人生、體驗人生。

如格林童話中的〈睡美人〉敘述公主受到巫婆的詛咒而昏迷了一百年。結果最後遇到愛她的王子，得以復活。讀完故事後總希望學生能體會「罪惡雖然暫時會戰勝善良，但是愛必定會在最後戰勝邪惡」。

反覆在時代變遷與自我意識中掙扎，幾經細讀原版故事情節，發現故事的內容往往含有很深的涵義，以「很久很久以前……」、「從前有一座古老的城堡……」，這些象徵著超脫現實生活，時空背景與現實距離的遙遠。「善有善報，惡有惡報」是格林童話強調的重點，故事的結局一定是正面的快樂結局，象徵著正面力量獲勝，邪惡之力消逝²。但是故事中巫術、毒藥、詛咒、殺戮……，在這些童話中，不時仍能瞥見那些驚悚的面貌。

人物形象通常都是善惡分明、容易明瞭的，好仙女代表願望，壞巫婆代表衝動，飢餓的大野狼代表恐懼，智者代表良知，動物殘暴代表內心的嫉妒……等等，都屬於象徵手法。而在人性探索方面格林童話所呈現出來的形象通常都是非常極端的，沒有居中的和諧。在在揭露了童話故事所蘊含的歷史背景與社會價值觀，

² 雪登・凱許登（Sheldon Cashdan）著，李淑珺譯，《巫婆一定得死》，（台北：張老師，2001），頁45-65。

再次審視後來看到的這些童話故事，其實都在口傳或轉述中，一次又一次的被美化了。

回想我們從小就看著純真、良善的改編童話長大，被灌輸著這些著名童話中主角的既定形象，也許長久以來也就無可抗拒的接受童話世界與邏輯，今日社會的變遷日以萬計，只固守一種思想、角度的意識形態，似乎太過固執，當今有這樣一本衝擊我們對公主與王子命運印象的書，更有機會讓孩子經由另一扇窗去看世界，是否對人性的透視能有更多不同層面的價值體系的想法在心中滋生？

步入社會後，「推理小說」是我休閒的最愛，在眾多推理小說的類型中，約翰·康納利(John Connolly)的作品令我有另闢蹊徑的獨特感，他的佈局詭譎，如詩般濃郁而細緻的文字，驚人獨特的場景描寫，不時滲入超自然的神秘元素，使得情節格外迷離。

正當我拜讀完他的《奪命旅人》、《罪惡森林》兩本著作後，引領企盼他的其他作品引進時，卻發現他 2006 年作者的最新作品《失物之書》(*The Book of Lost Things*)，榮登博客來網路書店文學小說的 2007 年度百大之最。封面上男孩蹲坐在一本翻開的書頁上，看似無助的埋頭哭泣，書本內頁卻有無數藤蔓攀爬而出。書名寫著：The Book of Lost Things—失物之書。

書中講一個少年的故事：主角大衛在母親過世後相當悲傷，便遁入自己讀過的書本與童話故事構築的世界裡，將自己的恐懼、悲傷與心魔呈現出來。約翰·康納利以其獨特的寫作風格，讓主角大衛踏入他施了咒的森林裡，沿著蜿蜒路徑所走出的旅程，跟格林兄弟構思出來的內容同樣險惡又令人忐忑……作者運用傳統童話透過想像力展現青少年面對當前社會上無情殘酷議題失落的苦悶與成長。

看完《失物之書》又再次喚起我對「童話」的衝擊。作者—約翰·康納利在書中中文版作者序中曾言：「這是為成人寫的書，探討的是童年³…」由於科技日新月異發展，兒童和成人在心智上逐漸慢慢靠近，在外在形式上也越來越相似，

³ 約翰·康納利(John Connolly)著，謝靜雯譯，《失物之書》，（台北：麥田，2007），頁 14。

兒童變得成人化，成人也變得兒童化⁴。兒童文學工作者黃秋芳認為現代成人和兒童的界限模糊了，「兒童文學」和「成人文學」這兩大文學板塊正以不安定，同時也不確定的速率在拉近差距，相互靠近、相互影響⁵。所以在現代文學創作與閱讀的作品中，我們發現，成人的閱讀習慣加入許多童稚的需要，而兒童的閱讀習慣同樣也加入更多的思考與深入的可能。

約翰·康納利以成人迴身轉進童話，書中將神話、童話和現實生活結合在一起，在故事的敘述中，隱藏著許多成長過程遭逢的衝突點，故事的情節藉由流傳的老童話-小紅帽、糖果屋、白雪公主……揭開序幕，作為一位暢銷全球擁有「愛爾蘭驚悚大師」地位的作家，跨足青少年文學領域，作者在寫作技巧上有何獨到之處？文本中呈現了什麼樣的終極關懷？對於青少年的啓蒙與成長，又有什麼樣的啓發呢？勾起了研究者的好奇心。



⁴ 尼爾·波士曼 (Neil Postman) 著，蕭昭君譯，《童年的消逝》，(台北：遠流，1998 年)，頁 3。

⁵ 黃秋芳，〈在「小說」與「童話」邊緣——從「小說童話」看「兒童」與「成人」兩大文學板塊相互靠近〉，《兒童文學學刊》，第 7 期，(台北：萬卷樓圖書，2002 年 5 月)，頁 177-197。

第二節 研究目的與問題

馬景賢在〈少年小說淺談〉中說：「一個少年小說家，可以把自己的童年在故事中重現，重新把自己的經驗寫在故事中，把童年經驗和回憶撰寫成小說的，在世界上著名的兒童文學家作品中，實不勝枚舉，而且不少是得過兒童文學獎的作品，由這點也可以看出，童年是作家寫作的寶藏⁶。」

楊孝嶸在〈社會問題與少年小說的社會功能〉裡提到：「少年小說不一定要描寫完美無缺的英雄人物，不一定要追求無缺點處事方式，但是必須要努力扮演你每一個自己的角色，由認識自己，喜歡自己做出發點，而能夠努力發展自己，將少年本身的情境充分的發揮，而能面對問題，努力以赴，以謀求問題的解決⁷。」我們可以在眾多的文本裡找到小說家童年生活的點點滴滴，間接的也記錄了童年到青少年時期自我最真實的，包含了人性的光明面與陰暗面的成長的歷程。

《失物之書》這本書是作者約翰·康納利想探討童年與悲痛、從童年到成年的變遷，但是成書之後，卻發現整本書幾乎全在挖掘自己的童年，而且還深深受書籍與故事的影響。他提到：「我深入探究了自己的過往、自己在童年與成年期的種種恐懼。創造出來的東西讓我自己驚奇不已。我不禁覺得，這本書把自己潛意識裡所醞釀的大量素材具體呈現出來了。我只盼望其他人也能在本書中窺見自己的影子⁸。」

就如同馬景賢所言，約翰·康納利把自己的童年在故事中重現，重新把自己的經驗寫在故事中，把童年經驗和回憶撰寫成小說，藉由書中說出故事對作者造成的衝擊、啓蒙與成長。

張子樟說：「十二到十五歲的青少年身心發展極為神速，一方面情緒不甚穩

⁶ 傅林統著，《兒童文學的思想與技巧》，（臺北市：富春文化，1998 年），頁 232。

⁷ 《兒童文學的思想與技巧》，頁 230。

⁸ 《失物之書》，頁 313。

定，另一方面對生理變化又極端好奇。這個階段的青少年具備了冒險、叛逆、尋求自我認同和強烈同情心等特色，同時也具備了逐漸發展成熟的認知、推理和抽象思考能力，能夠接觸多樣的外來刺激或挑戰⁹。」

張子樟認為接觸讀物難免多少會牽涉到功能問題，尋找樂趣、增進了解與獲得資訊是專家公認的閱讀功能，讀少年小說亦是如此。讓青少年藉由閱讀少年小說，了解到作者所欲傳達的啓蒙與成長意義。人生苦短，並非每個人都有機會領略到人生的各種酸甜苦辣。此時若能借助他人的啓蒙與成長的經驗，進一步了解生命的積極意義，既省力氣又不傷身，何樂而不爲？何況廣泛的閱讀還能潛移默化改變氣質¹⁰。

青少年讀者讀到這類和他們現實生活上相關的作品時，不只感到在經驗上十分親切，心靈也會產生某種程度的契合，便會藉由書中的少年主角的表現，思考種種切身問題，學習縝密思考和調整生活的價值觀。

台灣社會急遽變遷，青少年面對各式各樣的衝擊，價值觀認同已與先前大大不同，而且問題日趨複雜。他們的需求值得我們關心，他們的思想值得我們重視。約翰·康納利在《失物之書》中將自己的童年爲時代留下一些探詢的軌跡與成長過程的紀錄。

從《失物之書》閱讀中看到一場精彩的歷險旅程，最終打敗邪惡勢力的英雄代表著克服困難成長的自我，藉由童話故事的改寫呈現光明與黑暗，澄清自我的渾沌價值。書中蘊涵的主角經歷，讓人深刻反思自身所處的地位與實際生活所遭遇的問題。讀者在閱讀時，與大衛共同經歷了一次又一次的追尋，在每一個已完成的英雄旅程當中，讀者可以找到支撐自己立足的觀點與處世的態度。

張子彰說：「作家在爲青少年寫作時，不能也不應該避開現實社會的種種矛盾、問題衝擊及人世間的陰暗面，....以及他們造成的困惑、痛苦、不安、壓力等

⁹ 張子樟，《回顧中的省思－少年小說論述及其他》（馬公市：澎湖文化局，2002年），頁86。

¹⁰ 張子樟，《少年小說大家讀－啓蒙與成長的探索》，（台北：天衛文化，2007年）頁30。

等。這樣的作品才能與青少年的現實生活貼近並且有濃烈的時代色彩¹¹。」

約翰·康納利《失物之書》中的大衛，像愛麗絲為追尋帶懷錶的白兔而一腳墮入地洞般穿過地底花園，走入一則又一則的童話，又像陶樂絲般踏著尋母的黃磚道，在守林人和騎士的先後相伴下，意欲尋得國王，親見《失物之書》，以解母親所在之謎¹²。康納利跟上時代潮流，將「奇幻」在這一波「純真童年」的改革風潮中重回兒童文學的羽翼。

自奇幻文學在英國出現了一個嶄新的轉換期，查爾斯·金斯萊(Charles Kingsley, 1819-1875)、路易斯·卡洛爾(Lewis Carroll, 1832-1898)和喬治·麥克唐納(George McDonald, 1824-1905)等人不循格林兄弟在虛構的民間故事中尋找驚異的途徑，而是主動建構一個全新的幻想世界，意圖藉創作以批判當時社會。作家內心反射的幻想國度逆轉了現實與其產生的矛盾，並充分凸顯真實與虛幻的弔詭，於是脫離理性原則，以構築一個無邊想像的可能世界。

透過幻想性文本的閱讀來調合兒童脫離現實約束的渴望及成人追憶童年的需求；與現世相異的架構世界成為奇幻文學經典的時空設計。1950年代托爾金(J. R. R. Tolkien, 1892-1973)的《魔戒》(*The Lord of the Rings*)與C. S. 路易斯(C. S. Lewis, 1898-1963)的《納尼亞傳奇》(*The Chronicles of Narnia*)則可視為此一傳統在邁入二十世紀的正式接棒。

隨著科學知識與其他學科的引入，使得奇幻文學在構築「第二世界」時有了更多的創作模式，「戰爭、冒險、恐怖或災難」、「面對異者」（如異維度活物、奇異環境）、「追尋與探索」（未知、真實、人性、思想、烏托邦、終極信仰）、「預測或反省人類處境」（正面負面的預言、藉未來反省現今困境、反烏托邦）¹³等議題深入探討人類對未知處境的恐懼、人的本質及心靈探險等哲學的反省，其奇幻潮流持續至今仍未見消退之勢，並且更以跨媒體的方式滲入大眾文化；而廣

¹¹ 《回顧中的省思—少年小說論述及其他》，頁 87

¹² 《失物之書》，頁 16。

¹³ 陳瑞麟著，〈科幻與哲學的親密關係〉，見李葉華主編，《科幻研究學術論文集》，頁 29。

獲普羅大眾青睞與閱讀的奇幻文學也在出版策略的扶助之下躋身當代的主流文類。

約翰·康納利的《失物之書》，更勝一籌，它除了有如黑暗版的《說不完的故事》尼爾·蓋曼的《星塵》和凱斯·唐納修的《失竊的孩子》及2006年橫掃西班牙影壇，拿下多項奧斯卡大獎的「羊男的迷宮」的特點，用奇幻想像將兒童所熟知的「格林童話」引入映襯現實的苦難和恐懼，隱含成長的意味，著重大衛經歷不同的生活變化後，心智的成長和價值觀的釐清驗證。

約翰·康納利將個人的價值觀、生活哲學、教育觀，透過主角一次次的冒險、生活體驗來呈現，經由閱讀呈現對生命的未來更深一層的思考。其實這也是約翰·康納利所特意形塑的兒童形象，在我們看起來平凡的事件，約翰·康納利用它擅長的筆觸來呈現他的故事。故事直接的魅力、現實的感覺，大大的提高了它的趣味性。

所以，研究者希望透過對約翰·康納利作品的研究，達到尋找孩子們想像的世界、童年紀錄以及他們「啓蒙」與「成長」的軌跡。也希望現實中的孩子，能透過對《失物之書》文本的閱讀，對書中主角一次次的冒險，體驗生活，豐富現實孩子的經驗，成就孩子自己的成長。利用《失物之書》文本內容跟現實生活結合、無限想像空間的特質，來導引孩子自己創造自我的生活美學。

研究者認為這些寫作的題材反映出約翰·康納利心目中的某些成長意涵，文本中的角色藉由克服成長過程必須面對的失落及恐懼，並且在希望的實現以及理想的破滅之間獲得內心的成長，使主角的自我認同逐漸成熟。研究者希望透過主題與情節的分析，從這部作品中，尋找出作家在表現手法上呈現的特色，並了解文本中情節的安排、角色的設計，推論作家安排這些因素的用意，探討作家欲呈現的主題。研究者欲了解：

- (一) 作者以童話變奏曲形塑的奇幻世界呈現出現實世界中青少年哪些問題與困境？

- (二) 少年主角處理所面臨的失落與恐懼的過程，呈現哪些意義？
- (三) 少年主角旅行冒險前後蛻變的差異，對青少年隱含哪些意涵？
- (四) 作者以何獨特的創作手法表達對青少年終極的關懷？

第三節 研究方法與步驟

一、研究方法

文本分析法

把文學文本作為批評的本體對象，旨在分析作品、對作品的形式與內容加以統整研究，再對文字、構成意象進行進一步的分析。

二、研究步驟

(一) 蒐集作品

研究的文本，計一本

(二) 蒐集相關理論論述與整理

本研究採取「文本分析法」，將研究文本視為批評的對象，旨在分析約翰·康納利的作品，在此以艾瑞克森心理社會期發展論和坎伯的神話原型理論為研究之依據，呈現文本閱讀與分析的文學性探索為主。

(三) 約翰·康納利作品分析研究

研究者將以艾瑞克森心理社會期發展論及幻想兒童文學導論透過坎伯《千面英雄》(*The Hero with A Thousand Faces*)裡英雄的旅程，從啓程、啓蒙到回歸著重在其作品所呈現少年成長的過程，分析說明少年冒險時和歸來後的生活體驗，就坎伯提出「英雄探險旅程」的觀念，來驗證約翰·康納利書中主角的成長。本研究希望一方面藉由理論的引證，一方面藉由文本的分析，用敘事的方式，來撰寫

此論文，希望對於少年的成長有所助益。本研究共分為六章節：

第一章緒論，說明研究動機、研究問題、研究方法與限制。第二章文獻探討以艾瑞克森心理社會期發展論和坎伯的神話原型理論為研究依據，分相關論文、相關論述、引用觀點、作者介紹來分析。第三章失落的開始，探尋主角離家原因及分析離家後，可能面臨哪些生活上的衝突與困境。第四章英雄的追尋之旅，以喬瑟夫·坎伯（Joseph Campbell）《千面英雄》理論，再以「啓程—啓蒙—回歸」觀點結合「在家／離家／返家」模式，針對主角旅行冒險中遭遇的一切意圖，分析文本中主角旅行冒險前後蛻變的差異，也就是「成長」的過程。第五章場景、角色與情節，探討作者在場景的架構、情節的安排、角色的塑造與刻劃上從神話傳說、童話故事等取材，加上自己的巧思創意與生花妙筆，創造出與眾不同的幻想故事。第六章結論，研究者將綜合前幾章論點，對於作者賦於神話、傳說、童話等新的生命與方向，顯現本論文的主題—「失落與成長」。

第四節 研究範圍與限制

文學中的文本意義並非視為一成不變，而是藉由閱讀與文本結構交互作用的結果。換句話說，對讀者導向的批評家而言，以往批評家視為理所當然的事情，卻是他們不遺餘力所要探索的問題：究竟讀者在閱讀一個虛擬敘事時發生了什麼事¹⁴？

但在此對作品的詮釋分析上，僅能呈現個人對約翰·康納利作品的觀點，並不能代表一般大眾。由於約翰·康納利的作品，以謀殺、驚悚、懸疑寫作著名，首部《奪命旅人》出道就獲夏姆斯獎（Shamus Award）首位非美籍得獎者，並奠定其「愛爾蘭驚悚大師」之地位，爾後作品陸續得獎，並改拍為電影。而《失物之

¹⁴ Robert C. Allen 編，李天鐸譯《電視與當代批評理論》，頁 93-4。

書》為康納利在其 2005 年改變文風的代表作，運用經由口耳相傳流傳至今的經典童話內容，以奇想的元素和綺麗的情節展現對人生的失落紀錄與恐懼反應，其敘事手法就幻想文學而言頗具特殊性。

國內探討約翰・康納利作品的文章除了網路上的評論文章外，甚少有相關論述，如何去收集這些資料，及如何引用，是本研究可能遭遇的困難；因研究者本身語言能力受到限制，故研究者將以中文文本為主。



第貳章 文獻探討

第一節 研究論文方面

約翰·康納利的《失物之書》最早出版於 2005 年，中譯本則在 2007 年的夏天才在台灣問世。由於出版時間很短，雖然在網路上已經有許多讀者的撰稿評論，但在期刊上尚無單篇論著，也沒有研究論文，更沒有任何以作者約翰·康納利作為研究對象的論文。是以在做文獻回顧時，研究者僅針對與《失物之書》內容相關的議題，來找尋相關文獻。

一、以「兒童文學」與「坎伯的英雄歷程」相關的主題作為研究者，
分別是：

侯錦鳳在其碩士論文中〈蛻變與成長——試析麥克·安迪《火車頭大旅行》及《十三個海盜》〉¹⁵以《火車頭大旅行》及《十三個海盜》為論文研究對象，此二書屬現代幻想文學作品，作者借取「第一世界」為基模，運用個人的想像力，創造出豐富多變的「第二世界」場景。侯錦鳳試圖從自然環境和社會環境兩方面分析文本中「第二世界」的場景架構。

接續套用坎伯的英雄歷程「啟程—啟蒙—回歸」三階段，結合「在家／離家／回家」模式，分析作者如何塑造吉姆·波坦的童話英雄形象，並分析主角在經歷這些冒險旅程後自我的成長與蛻變，也就是吉姆·波坦的「追尋」過程。

何易儒同樣以奇幻文學作為討論文本，在其〈《追蹤師三部曲》中的成長研

¹⁵ 侯錦鳳，〈蛻變與成長——試析麥克·安迪《火車頭大旅行》及《十三個海盜》〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2006 年）。

究¹⁶，弗萊將四季對比人生，人類將自然中的秩序反映在生活。坎伯將自然界的象徵意義加以解讀，對應人的內在轉變，「英雄之旅」成為歷險的最佳詮釋。歸納卡羅·皮爾森歷險的啓程、探索、回歸中各種心理變化並加以分析，以內在原型的進化說明少年內心呈現的成長層次與感受。

王淑芳的〈成長的旅程－以意·奈士比特中譯本為例〉¹⁷則是從意·奈士比特的生平，及所寫的兒童故事來探究孩子的成長過程，並以坎伯在千面英雄中所提成就一個人成為英雄必經的過程，從啓程、啓蒙到回歸，來探討文中孩子的成長，並用卡羅·皮爾森的英雄的六種生活原型，來驗證文本裡回歸到現實生活中孩子成長的過程。

梁麗雯在其碩士論文〈意·奈士比特作品研究--以台灣中文譯本為例〉¹⁸意·奈士比特一手打造的總是和孩子的生活經驗有密切關係。作品都是以描寫兒童的家庭生活與冒險的故事為主，其中還包含魔法歷險的故事。她的寫作特色是在於能夠貼近的描寫兒童的性格，能以特殊寫作方式將寫實與幻想結合與特殊的敘事觀點等。

她所創作出的兒童家庭冒險故事在現代幻想文學史上具開創性意義。其後的幾位著名的奇幻文學作家C.S.路易士與J.R.R.托爾金都曾受其影響，連當今譽滿全球的《哈利波特》小說作家J.K.羅琳都自承她所創作的魔法世界靈感也是從意·奈士比特的幻想作品而來。

劉麗珠以東西奇幻文學〈奇幻文學東西對照看－《西遊記》與《魔戒》英雄歷險之主題研究〉¹⁹來做比較，採用榮格「集體無意識」觀念來看待兩部作品，作者自作品中流露出遠古神話的母題，讀者則經由隱喻、象徵等途徑，尋獲其原型。

¹⁶ 何易儒，〈《追蹤師三部曲》中的成長研究〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2008年）。

¹⁷ 王淑芳，〈成長的旅程－以意·奈士比特中譯本為例〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文2005年）。

¹⁸ 梁麗雯，〈意·奈士比特作品研究--以台灣中文譯本為例〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2006年）。

¹⁹ 劉麗珠，〈奇幻文學東西對照看－《西遊記》與《魔戒》英雄歷險之主題研究〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2007年）。

再根據坎伯的「世界神話觀」對英雄的冒險提出歷程的歸納：啓程、啓蒙和回歸。以此為軸，進行分析比較《西遊記》與《魔戒》此兩部作品，將其結果應用於兒童文學其他文本的閱讀鑑賞上。

杜惠玲在其碩士論文中〈荒野冒險小說中的生態觀---以《手斧男孩》系列為例〉²⁰雖較少奇幻場景，但以魯賓遜類型小說為原型發展的荒野冒險小說。文中以魯賓遜類型小說為出發點，發現在該系列作品當中的生態觀。

第四章以坎伯(Joseph Campbell)的《千面英雄》(*The Hero with a Thousand Faces*)為根基，將布萊恩的荒野求生歷程英雄化，看他如何經歷冒險的開啓、經過，並發現布萊恩在荒野生活當中的改變---明白自然法則、自然萬物的價值以及對人類罪行的反省。

黃郁菡的〈日本奇幻文學《破天神記》系列研究〉²¹從日本奇幻文學的源由出發，觀看日本作品多從哪些方面取材，並探討文本中「奇幻」的部分。接續探究作者所援引的神話、傳說或軼事，如何以互文性的手法在文本之中被呈現，並對神物的意義及神祇的形象做進一步的探討。最後，以坎伯神話理論來思考少年小說中的追尋過程，觀察少年們如何在冒險的旅途中，脫穎成長，並展開新的人生。

張淑敏在其碩士論文中〈《危險心靈》的探討〉²²雖不是奇幻作品，但針對侯文詠的作品《危險心靈》當作研究的文本，深入探討書中主角謝政傑反抗教育制度的歷程，以約瑟夫·坎伯 (Joseph. Campbell) 經典之作《千面英雄》一書的〈英雄的歷程〉概念，來探討《危險心靈》中主角謝政傑的英雄冒險經歷，並將他在抗爭時的心靈旅程，分啓程、啓蒙及回歸三個階段，以角色、事件和結果來解析文本。

以上八篇論文中，皆以約瑟夫·坎伯 (Joseph. Campbell) 經典之作《千面英雄》

²⁰ 杜惠玲，〈荒野冒險小說中的生態觀---以《手斧男孩》系列為例〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2007年）。

²¹ 黃郁菡，〈日本奇幻文學《破天神記》系列研究〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2007年）。

²² 張淑敏，〈《危險心靈》的探討〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2007年）。

一書的〈英雄的歷險〉概念，分啓程、啓蒙及回歸三個階段，來思考少年小說中的追尋過程，觀察少年們如何在冒險的旅途中，脫穎成長，並展開新的人生。

在作者創造出豐富多變的「第二世界」場景。坎伯將自然界的象徵意義對應人的內在轉變，「英雄之旅」成爲歷險的最佳詮釋。分析歷險中各種心理變化，呈現少年內心成長的層次與感受。驗證文本裡回歸到現實生活中孩子成長的過程。

其中杜惠玲的《手斧男孩》和張淑敏探討的《危險心靈》，雖不是奇幻作品，但將少年主角在野外求生歷程及抗爭時的心靈旅程英雄化，看他如何經歷冒險的開啓、經過，以角色、事件和結果的改變——明白自然法則、自然萬物的價值以及對人類罪行的反省。亦可提供研究者在分析《失物之書》少年主角「追尋之旅」的多面向心理歷程做參考與比較。

二、以「兒童文學」與「幻想小說中少年成長旅程」相關的主題作爲研究者，分別是：

許建崑在《遠見雜誌》第一百三十八期所發表的〈穿越時光隧道的壯舉——讀意·奈士比特童話四書〉²³文中表示意·奈士比特不僅讓故事中的孩子穿梭想像和歷史中，也讓之後的讀者進入她筆下穿越時空的世界，並感受到她文中的熱情。

關凱玲同樣以奇幻文學〈奇幻文學的探索旅程——以《黑暗元素三部曲爲例》〉²⁴提到《黑暗元素三部曲》中兩個主要人物，經過一連串的試煉與考驗，通過種種的關卡，成爲自己的英雄，也成爲眾人的英雄。

林巧蕾的〈神話與奇幻之間——《威尼斯三部曲》之神話再現〉²⁵碩士論文則是探討神話與奇幻文學之間的關係，並針對文本中的神話，對照原生神話與改寫的部分做比較與分析；另外就文本中魔幻情節、特殊角色與第二場景的部份再做深

²³ 許建崑，〈穿越時光隧道的壯舉——讀意·奈士比特童話四書〉，《遠見雜誌》138期，1997年12月，頁196-197。

²⁴ 關凱玲，〈奇幻文學的探索旅程——以《黑暗元素三部曲爲例》〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2004年）。

²⁵ 林巧蕾，〈神話與奇幻之間——《威尼斯三部曲》之神話再現〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2005年）。

入的探究。

張志維的〈說書人再現——試析《墨水心》〉²⁶文本將幻想文學的真實與虛幻，以經典童話故事的互文敘事方式，自然穿插。故事裡有最生動的奇幻場景和令人難忘的角色，完美的鋪陳出喜悅、恐懼與陰謀陷阱，是一部奇幻冒險故事，也是一本有關於「書」的絕妙小說。

張嘉蕙在其碩士論文中〈奇幻文學角色的失衡與平衡——以《地海》和《黑暗 元素》三部曲為例〉²⁷從「離家——失衡」、「歷險——調適」、「回歸——平衡」三個部分，探討共通的歷險模式如何表現少年主角離家到回家的心理變化，反映出青少年期的心理發展歷程。

以少年成長與追尋相關的論文，皆強調少年在成長的過程中，必須要經歷艱困的問題，並克服內在與外在的衝突之後，才能正視自我、肯定自我，並追尋到自己生命的價值。在上述的論文中，不論是許建崑對意·奈士比特貼近兒童性格的描寫、結合寫實與幻想的寫作方式與特殊敘事觀點的論述；闕凱玲分析《黑暗元素三部曲》中的少年主角，通過試煉與考驗，成為自己和眾人的英雄。林巧蕾比較與分析《威尼斯三部曲》對照原生神話與改寫的部分；或張志維對分析《墨水心》以經典童話故事的互文敘事方式及生動的奇幻場景和令人難忘的角色，鋪陳出完美的喜悅、恐懼與陰謀陷阱。雖然歸結出的結論相似，但是所提出的思考面向還是不同，可做研究者研究時的參考方向。

其中張嘉蕙分析《地海》和《黑暗元素》三部曲，從共通的歷險模式「離家——失衡」、「歷險——調適」、「回歸——平衡」三個部分，探討點皆在突顯青少年週遭同儕衝突、霸凌事件、人際關係變動、面臨選擇的心理掙扎、與成人社會的衝突，尋找個人定位，適應複雜的成人社會、因週遭人事物的改變所引發的成長危機與困擾、在旅途中所產生的質疑困惑反應青少年自我追尋時產生的認同危

²⁶ 張志維，〈說書人再現——試析《墨水心》〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2007年）。

²⁷ 張嘉蕙，〈奇幻文學角色的失衡與平衡——以《地海》和《黑暗 元素》三部曲為例〉，（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2007年）。

機……反映出青少年期心理發展歷程，與本研究有相似之處。

但是研究者所分析《失物之書》的少年主角所處的生活環境卻與當今青少年的生活情境更為相似與雷同，除上述之衝突外，尚有面對長期臥病的親人、少子家庭、因家庭人員變動產生心理變化所引發的生理失調、面對失落的恐懼產生質疑與不適應，另一方面主角的意識與價值觀的逐漸發展產生對權威的反抗……在在更是圍繞著當今青少年的身邊。

幻想是青少年逃避困難最常用的方法，作者以少年主角自行建造的奇幻童話王國提供青少年讀者另類的淨化撫慰空間，當重新回歸真實，作者卻只用一章，寫盡人生，與之前主角總是榮耀回歸的過程大不相同，更能呈現青少年真實生活的面向。與張嘉蕙分析《地海》和《黑暗元素》三部曲少年主角的歷險過程相比較，更能真實接近和凸顯當今青少年在生活上困境與問題。

第二節 相關論述

一、彭懿的「世界幻想兒童文學導論」

彭懿指出「真正的兒童文學」是幻想文學（Fantasy，亦有譯作奇幻文學）。幻想文學與童話是兩個不同的概念，前者的形態是小說，後者則是故事。彭懿解釋：

與民間故事一樣，童話也是一元性的，而幻想文學是多元的。它的結構不再是僵硬一成不變，人物性格也更加豐富，故事的敘事形態也起了很大的變化。童話是將人們心中共通存在的非現實部分，原封不動地昭示於外部，以此為背景進行敘述，而幻想文學則是採取向作者一個人的內部世界進入的敘述方式²⁸。

「幻想文學」不但是一種文學型態的演進，同時也是一種人格心靈成長成熟與人類社會文化格局的變遷演進。以一種超越理性藩籬的能量，在現實與想像邊緣自由流動。學習和擁有，讓我們「一切擁有」的魔力消失了。可是，魔力的消失是人生發展的問題，是成長的必然結果。

少年必須學會放棄兒童期的放縱自由，模仿成人社會，從連結個人與環境的具體學習，轉為「抽象思惟」。但是喜歡魔力，需要童話，成為少年「魔力消失」的立即反應和補償。當「魔力消失」已然成為事實，「尋找魔力替代」將成為少年成長過程中急需的課題。奇幻創作者開始用一種更精細的現實摹寫，呈現深入反覆的心理衝突，對照少年多面向的成長困境和需要。試著用一種童話般的手法來表現「奇幻」，呈現人生的極端情境。

一如「童話」的天馬行空，在現實與幻想之間穿走，但又循著嚴謹的「小說」規則，結構緊密，人物生動，尤其在奇幻的設想、顛覆的價值底下，漾動著鮮明的作家風格，刻畫每一個不大不小的少年，在試探與學習之間的啟蒙，在失落與成長之間的擺盪……。

²⁸ 彭懿著，《世界幻想兒童文學導論》，（台北：天衛文化，1998年），頁27。

因應少年「觸碰現實」與「心理刻畫」的需求，「奇幻文學」的創作模式運用「想像力」和「遊戲精神」的本質，打破古典童話僵硬固定的敘述形式，結構靈活多樣，塑造典型人物，並且具體展現作家個人風格及魅力。

榮格認為兒童有一種與生俱來用心敘述故事的能力，他們以這種「作為幻想的故事」來充當認識世界的手段。……而兒童文學所謂的「虛構的物語」，就正是依賴了兒童這種日常性的「心的物語」才得以成立的。……「心的物語」是童年的一種遊戲。……兒童最終是通過遊戲這種形式，來接受「虛構的物語」，並進行重構的²⁹。

彭懿在書中強調奇幻文學的功能與價值為：

（一）逃避---幻想的逆轉

型態心理學告訴我們，現實世界和故事世界建立在認識的基本法則。「桎梏重圍」就是故事世界所謂的基本法則，奇幻文學帶給我們的驚異就是「逆轉」基本法則，使因基本法則而被迫形成的觀點，產生矛盾。如果基本法則對人類精神是一種束縛，那逆轉的奇幻文學就是心理逃避的最有效方法，E·S·羅勃金比喻：空虛是一座心的牢獄，而幻想則是逃避那座牢獄的方法³⁰。

文學意義上的逃避是幻想的逆轉。但往往使人有一種陳腔濫調的批評，「脫離現實」是最為典型的評擊。含著敵意和蔑視的歪曲，將奇幻文學扣上「逃避現實的文學」的帽子，逃避文學的「嚴肅」和「秩序」。但自J·R·R·托爾金、F·英格麗思、風間賢二皆為『逃避』正名，從另一層意義上來說，「逃避」為幻想文學的一大特徵之一，逃脫現實而渴望鑽進幻想文學的世界，即逃脫殘酷而醜陋（現實）的世界，盼望進入一個溫馨絢麗（非現實）的世界，是一種精神上的憧憬，而非麻木不仁的迷幻。

（二）淨化--積極探究心靈的隱密世界

²⁹ 《世界幻想兒童文學導論》，頁 32

³⁰ 《世界幻想兒童文學導論》，頁 38

幻想文學的一大特徵--逃避，即為逃脫制約，掙脫束縛，獲得解放。但是從心的牢獄裡逃避，遠非想像的那麼簡單，如果制約是深深的根植於自我認識和世界觀中，就需要逆轉它。

我們借助逃避--想像力的翅膀來實現，探究自我的心靈背後——一個誰也不知曉的隱密世界，所以在幻想文學中積極的意義在於它呈現、重建我們的現實，它擴展了現實和奇幻世界之間的罅隙，體驗與現實的斷絕，而達到重新認識現實的目的。陳腐的觀念以及習慣的惰性時常阻礙了人的視線，藉由閱讀精彩的作家作品，在不同國度、不同背景、不同創作者的經營、重疊、演繹下，讀者各自以自己的生命體驗來詮釋書中的哲理。

嘗試另外一種更深、更遠、更多元的挑戰。成為療傷止痛的「心靈雞湯」，讓污穢不堪的視野重新淨化，不再如麥克·安迪的《默默》中，那一群被灰衣人盜竊時間的人，以致所有人都忙忙碌碌，失去人生意義；忘了我們在世界所處的位置。

讀者閱讀奇幻文學，不論是闖入腥風血雨的魔幻王國，或掉入異次元空間，故事的中心是讀者，因清楚的從旁看見改變行為的主角，所以能把自己從自我主義中拯救出來，而遍觀奇幻文學創作者，在反應現實世界，揭露世界的弊端，描寫世界的紛爭和崩潰時，總對少年主角經常流露出特別的寬容和關懷，藉由作者人生觀的第三隻眼，構築支撐想像的心像，將我們的心和現實世界連接起來，指出唯有自我認同的奮鬥和無私大愛的犧牲才是回家之路。

（三）慰藉—陪伴成長的重要角色

英國著名的小說家、文藝評論家佛斯特在《小說面面觀》說：「故事要求讀者的好奇心；人物要求讀者有人情味和價值觀；情節要求讀者的智慧和記憶力；那麼，幻想對讀者有什麼要求呢？它要求讀者付出一點額外之物。它強迫我們去做

一種與一般藝術作品所要求的不一樣的適應，一種額外或附加的適應³¹。」

奇幻文學異於一般文學的地方在於它有一個深邃而熠熠閃耀的核心——內在宇宙，作家描繪的世界不是肉眼可見的，而是聳立在心靈深處的內在宇宙。當作家在內在宇宙中源源不斷的構思作品之際，想像力變得強烈而刺激，將真實透過想像力與外在的世界相連，也緊緊內在的宇宙。

由近來奇幻文學或影音媒體如此風迷全球，受到歡迎與熱愛，成人在荒涼的現實生活裡，開始依賴自由馳騁的奇幻世界，歇息、喘氣、回憶。可知奇幻文學是所有年齡層的人們不可或缺的心靈食糧。奇幻文學的特質具有自身的法則、常規，而孩子具有想像力和驚異的天性，所以他們更容易接受並充分領會和理解。

對於成長中的少年來說，它更是一種精神食糧，因他們自身不安定的存在，導致他們厭惡樊籠般的日常生活，幻想文學利用想像力的能源，將少年從夢中解放出來，憑藉想像力轉移到另一個世界。所以奇幻文學在少年的成長過程中，扮演著相當重要的角色。

約翰·康納利以寓言式的奇幻人生書寫《失物之書》，穿梭在虛幻與現實中，創造出現實與奇幻、夢幻與另類童話合一的特殊空間，刻劃鮮明的人物性格，使得作品充滿瑰麗的想像空間，到最後所有的繁華都歸於落塵；所有的神奇異想都牽引著少年主角大衛找回真實的自己。

將藉由彭懿在《世界幻想兒童文學導論》書中強調奇幻文學的功能與價值，來探究作者在奇幻與寫實交盪的《失物之書》，嚴密動人的結構、成功的人物塑造，以及豐沛的創意和風格，藉著魔法力量摹寫少年主角在經歷失落後的逃避到成長過程中如何淨化自己心靈隱密的世界——種種的衝擊、轉折、蛻變……，超乎經驗世界的心理變化過程，是否讓青少年讀者藉由閱讀對生命的未來能有更深入的思考？勇於承認人類本性難以規避的衝突，積極挑戰生活幻滅的糾結困境，建立屬於自己的思考模式與價值，尋覓另一條解決的道路？

³¹ 佛斯特著，李文彬 譯，《小說面面觀》，（台北：志文，1995），頁 140。

二、Sheldon Cashdan的「巫婆一定得死」

Sheldon Cashdan在《巫婆一定得死》中，明言指出他寫作本書的三個目的為³²：

（一）以不同的角度理解童話故事

童話是一則永不結束的故事，因為它會隨著時代歷史遞嬗，改變意涵。所以它可以引起不同年齡、身分和各行各業的喜愛。而童話的敘事特質：破題快、內容常帶幽默、鮮明的人格特質、一定的情節架構、重複性高的模式、明確的結尾和蘊藏魔法元素更是吸引兒童的閱讀興趣。童話對於孩子的重要性與價值，相信早已被大家所肯定。

Sheldon Cashdan以兒童心理發展的觀點來看待和剖析童話之於兒童心理發展的重要性與必要性，及童話所描述的情節內容或觸及的主題內涵所隱含的意義，提出「童年的七大罪」：虛榮、貪吃、忌妒、色欲、欺騙、貪婪與懶惰。在童話故事情節中由主角或惡角（多是女巫）所引發這七項大罪在兒童讀者眼中，代表孩子內心邪惡的自我，與另一半好的自我相對抗，故事的結局當然邪惡終究失敗，罪惡亦被制裁，孩子心中的衝突也在閱讀童話的過程中獲得合理的解決，並獲致道德心靈上的成長。

當今多元文化的社會，自我與他者必須重新反思與打造，作者從遠古的迷信、恐懼的心理原型、當代的民間信仰、奧秘的信念、象徵論、持續的祈望和社會評論等不同面向，呈現主題或角色形塑與行為歸因上的差異，來提供不同角度的理解方式。

（二）重新造訪童話故事並揭露刻意被掩蓋的隱藏意義

童話最初的吸引力可能是它能取悅孩子一神奇魔幻的冒險故事，但是它的魅力卻持久不衰，則因為它能反映兒童內心世界發生的事件，幫助孩子處理成長過程中必須面對的內心衝突，幫助孩子處理每天生活中不可避免的掙扎。

³² 《巫婆一定得死》，頁7。

人類生活中的秘密，善與惡、美與醜、罪與罰、夢想、神蹟、魔法、祕密、不可思議的事件……充滿在童話故事中，故事中女巫的恆定出現，顯示成長的追尋是永無止境的冒險歷程。孩子在閱讀故事時，面對故事裡的惡魔、女巫…橫行霸道，孩子可以學習到抗衡生活負面事件的能力。而最終當故事結束，惡魔、女巫的被馴服，使孩子能面對自我與他者的分化，學習統合內在與外在的衝突。

孩子內在的衝突與掙扎的本質究竟為何？精神分析學認為絕大多數都根源於伊底帕斯情節，即戀母或戀父情節。在部份童話故事確實包括性慾的描寫，但是在幼小孩子的生活中，性絕對不是他們最關切的問題。孩子擔心的是交朋友、如何做好功課、如何不讓父母生氣、如何和兄弟姐妹得到一樣的愛，在父母心中的地位是否一樣？擔心自己會不會因為做錯事或說錯話而惹惱父母被拋棄，所以會影響他們生活中重要角色互動的衝動與想法，才是他們最關切的主題。

除了精神分析觀點外，另一詮釋的觀點，則是將焦點集中在孩子的自我意識，與他人的親密關係，尤其是孩童與父母或同儕的關係，所以童話故事中的許多情節，如【糖果屋】中的韓森和葛娜德的貪吃、【白雪公主】中的後母及白雪公主的虛榮、【灰姑娘】中的仙杜麗拉與姐姐們的忌妒……常反應其內心慾望的對抗。

「被拋棄」是童年最大的恐懼，甚或延續到成年。兒童常幻想會因為表現出罪惡的特質，而被拋棄，或遭到更恐怖後果的威脅。但是兒童的天性使他們常會不由自主的出現不適宜的衝動和想法，如果父母或老師能不著痕跡的讓孩子注意到背後隱藏的罪惡，可以幫助孩子渡過故事中可怕的部分並解決他們內心正面和負面的衝突，也同時讓孩子了解，不適宜的想法與衝動不會讓他們遭到父母的拒絕。幫助孩子面對心中的恐懼—被拋棄，面對自我肯定的成長。

（三）探究故事的根源

童話故事就像童年的心理劇，它提供孩子一個演練內心衝動的舞台，孩子在聆聽童話故事時，會不自覺的把它自己內心各部份投射到故事中不同角色身上，在各角色身上尋找內心對立的特質人物，將內心衝突的力量幻化成故事中各角色

的衝突，連結平時隱而不見的感覺，這些衝突製造出情緒上的現實感，就跟實際生活中遭遇的事件感覺一樣真實。

童年故事不僅是童年生活的一部份，也是成年生活的一部份。來自童話故事的主題和意象經常存在我們的思考與談話中，不論是工作場合上相似的衝突—權力、控制、忌妒的重新看待，亦或近年來的心理疾病治療過程—如何幫助病患與自己童年的感覺和缺陷和解，都是將故事運用到生活中，幫助解決內心的衝突。

透過童話根源的接觸和解读，了解人類深層心理的旅程，發展出緩衝引發情緒異常或衝突困擾的方法，但制式化的加工複製相同性質的思緒，卻壓抑了童話的無窮想像空間。生活中需要透過愛的藝術與想像力的催化，使個人能在變遷的道德觀或教條規範的社會裡，擁有因應變動脈絡的心智。

童話的不朽與魅力，不僅於培育兒童的道德功能，更是成人世界的娛樂選項，由現今後現代科技與網路文化下，仍然需要古老童話可見一般。童話故事成為網路文化的一種文本類型，讀者可以參與、改編、共寫故事的情節和走向，如此經由童話裡多元角色的同理模擬與替代取用，其實都是人類對後現代認同的一種新興議題。

《失物之書》中最精妙的地方，在少年奇幻歷險過程中，康納利運用我們再熟悉不過的經典童話故事，揉合、重塑、拼貼成為少年自己的想像國度。在童話裡，我們經由做白日夢、想像與遊戲的隱喻，來面對潛意識的衝突，嘗試解決現實生活的困境與抵抗壓抑。

研究者想藉由Sheldon Cashdan以兒童心理發展的觀點來看待和剖析，童話之於兒童心理發展的意義。少年主角在挫敗、失落、傷害的經驗裡，得以從自己讀過的童話故事創造出一個世界，透過故事世界將自己的恐懼與心魔表現出來，從童話的遊戲情境中尋求脫困的靈感與智慧，進而「不斷」的擴展人生認同的廣度與深度，持續與邪惡的力量不斷的斡旋抗衡，提供青少年讀者，追尋更美好的生活。

第三節 引用觀點

本研究進行文本探索時，以文本分析法為主，並以 Joseph Campbell 的神話原型理論、Erikson 的心理社會期發展論探討少年主角歷險的啓程、探索、回歸中各種心理變化為何？並加以分析說明處於過渡期青少年的內心成長的關係？奇幻文學又以何風貌協助處於現實生活中青春期的青少年渡過所面臨的困擾與衝突？

本研究文本中少年主角的歷險模式與 Joseph Campbell 在《千面英雄》所提出之神話英雄歷險模式相似，因此研究者擬以《千面英雄》所提出之神話原型理論為主要引用論述。心理學家榮格（Carl G. Jung）³³，從原始社會收集世界各地分別產生的神話傳說，發現到人類共通的「集體無意識」以及由此形成的「原型」（archetypes），做為神話學探索的理論根據，深深影響 Joseph Campbell。所以在談《千面英雄》前，先介紹榮格的心理學。

一、Jung 心理學

卡爾·榮格（Jung，或譯作容格），現代瑞士心理學家。認為人的心靈包含有意識的自我（ego）、無意識兩大部分。有意識的自我是由記憶而有連續性的。無意識也稱潛意識，是指那些在正常情況下根本不能變為意識的東西，比如，內心深處被壓抑而無從意識到的慾望。正是所謂「冰山理論」：人的意識組成就像一座冰山，露出水面的只是一小部分（意識），但隱藏在水下的絕大部分卻對其餘部分產生影響（無意識）。

榮格認為無意識又分為個人無意識及集體無意識。個人無意識包括個人的種種情結，只有造成有害行為的情結，榮格才視為心理疾病。榮格派理論視無害的情結為普通健康心理的多元變化。情結有很多種，但是任何情結的核心都是一個

³³ Carl Gustav Jung 著，龔卓軍譯，《人及其象徵：榮格思想精華的總結》（*Man and his Symbol*），（台北市：立緒，1999），頁 2-64。及 C.G.Jung 著，劉國彬、楊德友合譯，《榮格自傳-回憶·夢·省思》（台北市：張老師，1997），頁 3-19，199-287。

共通的經驗模式，如果一個人有意識的自我與無意識相互矛盾無法整合，則會產生精神病的症狀，如恐懼症、戀物癖、或憂鬱症。

他認為人的心理發展是和往昔有關的，而且不單是個人的往昔，也和種族的往昔甚至和有機界的整個漫長進化過程有關。基於這點，榮格發現了在人類的精神世界裡存在著一種共有的潛意識－集體潛意識。他相信潛意識透過夢帶給我們的智慧比實際意識的洞察力更優越。榮格更認為夢和指揮人類行為及帶給人類行為動機的原動力有關，並把這些人類不分種族與生俱來的原動力稱為”原型” (archetypes)。

榮格認為集體無意識就是本能和原型，他相信是與生俱來的、自己不知覺的、普遍人人都有的，包括人類整體經千百年累積在無意識中的。其證據是榮格在世界各地所收集的人類共同的象徵。他考察不同民族的宗教、神話、傳說、童話、與寓言得到所有人類共有的原型。他相信這些無意識原型存在於各種行為中，我們可從各種行為和夢境中找到它。

他相信神仙故事中的角色常常代表這些原型。他認為「所有的原型都有一個積極的、可愛的、光明的、往上的一方面」，也有「消極的、不可愛的、往下的一方面。」這與他的「陰影」觀念相符，他相信陰影包括個人和集體無意識消極的一面，也就是我們所壓抑或忽略的罪惡和缺點，因為這些罪惡和缺點不符合我們的自我觀念，或者還不知道，所以把它壓抑了。

榮格認為集體無意識是所有人類所共同享有的，所以是宇宙性的。可是，因為它是無意識，所以不是所有人都可以探知得到。榮格視無意識為人性的基本構造，個人無意識和自我都建造在其上，其中的內容可視為人基本問題，如生命、死亡、意義、快樂、與恐懼，也可能有靈性方面的觀念。所以在個性化可能發現超出個人經驗的象徵。

二、Campbell 的神話原型理論

美國神話學大師喬瑟夫·坎伯（Joseph Campbell）³⁴在《千面英雄》追溯了幾近全世界的神話中，有關英雄歷險和轉化的故事。他認為「英雄自日常生活世界外出冒險，進入超自然奇蹟的領域；他在那裡遭遇到奇幻的力量，並贏得決定性的勝利；然後英雄從神秘的歷險帶著給予同胞恩賜的力量回來³⁵。」

坎伯指出神話的英雄所成就的是「世界性、歷史性和集體性的勝利」，通常都是獨一無二，其冒險為整個社會帶回獲得新生的方法，如耶穌基督，佛陀，為世人帶來宗教思想上的改變。從全世界及許多歷史階段的故事中，可以找出一種特定、典型的英雄行動規律，基本上，他甚至可以說成是只有一個原型的神話英雄，他的生命被許多地方的民族複製了。

傳說中的英雄通常是某種事物的創造者，例如新時代的創建者，新城市的創建者，新生活方式的創建者等。為了發現新的事物，人們必須離開舊有環境，而去尋找像種子般的觀念，一種能醞釀帶來新事物的觀念³⁶。

英雄的歷險，呈現一種心象的追求，離開現有的世界，深入、遠行，尋找平日生活世界欠缺的東西，深沉探索、試煉，成就非凡的英雄，發掘真正的生命心靈。坎伯在《千面英雄》中將英雄區分為戰士英雄、愛人英雄、國王英雄與暴君英雄，救贖世界的英雄以及聖徒英雄等五種模式，並認為英雄的出生地，或是他回歸人群實現成人事蹟前所流放的偏遠之地，乃是世界的中點或軸心。

就如同漣漪從水底噴泉而來，宇宙的種種形物也是從此源頭，以同心圓向外擴展開來。英雄從核心出發，去了解自己的命運，他的成人事蹟把創造的力量注

³⁴ 喬瑟夫·坎伯（Joseph Campbell）曾公開表示跟隨榮格門下做研究獲益良多，他融通了人類學、考古學、生物學、文學、心理學、比較宗教學、藝術、流行文化等不同領域的知識，完成了其獨特的神話見解，也奠定其在神話學領域一代宗師的地位。

³⁵ 喬瑟夫·坎伯（Joseph Campbell）著，朱侃如譯，《千面英雄》，（台北：立緒文化，1997年，頁25）

³⁶ 《千面英雄》，頁26-7。

入世界³⁷。由此可知英雄神話原型的典型結構與榮格在世界各地考察不同民族的宗教、神話、傳說、童話、與寓言得到所有人類共有的原型，反映了集體無意識就是本能、原型、與生俱來的且普遍人人所有的。

再者，其在《千面英雄》中所提出的神話英雄歷險模式隔離—啓蒙—回歸，即是英雄對自我進行內在探索的追尋旅程。我們必須效法為數眾多的英雄人物，通過普世共有的歷險過程，以便再次見證那向來已被揭示的各中道理。了解人的心靈目標在目的、力量、困境和智慧各方面的同一性。從中供給個人自我所欠缺的力量，開展個體自我意識。

故將從 Joseph Campbell 在《千面英雄》所提出之神話英雄歷險模式，來討論文本中少年主角的歷險成長，協助青少年自我追尋與成長，找回遺忘已久的自信，讓青少年重新肯定自我、超越自我。

三、Erikson 心理社會發展理論

Erikson 強調每一個人類的生命都是在某一個進化時期及某一傳統層次中開始，個人由於體質、思想和情緒成長的力量而逐漸預備好去面對某一項生命任務，新的生命任務帶來了新的危機，成功的克服危機，將繼續下一個生命週期，若在危機中失敗，生命週期將造成損傷，使未來的危機更加惡化。每一個危機都為未來的危機做準備，也為成人的人格奠定基礎。

艾瑞克森的心理社會發展理論³⁸，強調社會對發展中人格的影響，包含了生命全程的八個階段。其中第五個危機是青春期的成人期早期(大約 11 至 20 歲)為認同危機，認同危機的產生，是由於每一個青少年都必須在童年的殘留與對成年的憧憬中，製造出一個自己的重心感與方向 (central perspective and direction)，與一個行

³⁷ 《千面英雄》，頁 365-9。

³⁸ 艾瑞克森 (Erikson) 著，康綠島譯，《青年路德》(台北：遠流，1989 年)，頁 303-16。及蘇建文等著，《發展心理學》，頁 540-61

得通的統一感，他必須在自己對自己的看法與別人對自己的判斷和期望之間，找到一個有意義的相同點³⁹。

每一個階段皆包含了一個人格中的「危機」，是一種對自己及環境的態度，而非一精神的結構或實體，在人的意識及潛意識中可以經由分析得知，每一個階段都有一個兩極的動態比率，過與不及都不當。如不平衡的自主會導致不可理喻的固執，而不當的積極主動會造成自我中心。該階段中發展的議題，它不僅對該階段發展的特別重要，且在後來的生命中，該議題仍會以某種程度地持續著。

這些隨著成熟時間表而浮現的危機，必須有令人滿意地解決，才能夠獲得健康的自我發展。想成功地解決每一階段中的危機，必須在正面特質與相應的負面特質之間取得平衡。雖然正面特質應佔居主導地位，但某種程度的負面特質也是必要的。例如：嬰兒的危機在於基本的信賴對基本的不信賴。人們必須去信賴這個世界和這個世界中的人們，但人們也需要學習某些不信賴，以保護他們自己免於危險，每一個危機的成功結果，便是發展出一種特殊的「美德」或力量。

艾瑞克森強調社會與文化對青春期發展的影響頗大，認為發展認同是一個必需花費時間及精力透過閱讀、旅行，提供時間去反思、去發展新的方向、價值及目的。強調認同發展的心理及社會觀點有：

- (1) 發展個人一致性與連續性的感覺。
- (2) 它可能是意識與潛意識的歷程，強烈易受傷的感覺可能轉變成對成功的預期。
- (3) 在生理、心理及社會的狀況都配合的情況下才可能發展。
- (4) 認同的發展與自己的過去、現在與未來都有關連。

包含了心理的成長與發展及造成衝突的事件，注意到發展中關鍵時間內的重要影響者，在發展認同中的認同對象，提供了衝突的解決之道。要成功的解決危機，人們的發展必需提昇成一種心理力量或德性，德性是一個老觀念。它比道德能提供的潛力更大，當個體面臨危機時，提供了一個增加內在統一的感受，清楚

³⁹ 《青年路德》，頁 8-9。

的判斷及有效的功能。艾瑞克森對正向力量的重視是有別於佛洛伊德，德性不只是病態的抗拒、忍受，而是一種簡單、高貴的道德，它是正向發展的力量。認同的感覺同時包含了正向及負向的元素。

元素中包含了我們想要成爲的或我們應該要的，而在負向的社會環境下不可能提供健康的元素給發展中的男女，缺乏健康的認同會展現出敵意，包含了性、家庭背景等觀點。社會關係是每一個階段的中心，在前五個階段中與雙親、家庭及同儕的互動是發展的關鍵。

艾瑞克森指出人格的發展：遵循先天決定的步驟前進，並在這個發展範圍中與個人或機構互動。對認同的感受如同對自我發展及展現的感受，而ego被視爲一個潛意識的組織者，在生命中的各階段處理自我的整合。環境太快的剝奪了他的一切，沒有自我認同則會失去存在的感受。如同在《青年路德》中，艾瑞克森描述了路德這位一度極爲恐懼的孩子，如何在研究基督熱愛中，重新恢復基督誕生（Nativity）最中心的意義。以內省的方法揭露了人在童年熱愛與憤怒之中的限制，以使人能更安全的控制人類的衝突⁴⁰。

研究者在此將以艾瑞克森的心理社會發展理論中的青春期的成人期早期(大約 11 至 20 歲)，認同與認同混淆的危機，經由文本中的幻想所描繪出的現實，一種根基於現實生活中的問題或困境，少年主角追尋心靈的自我認同，企圖在自創的魔法王國裡獲得內心平衡，經歷人我衝突，釐清自己的方向並且堅持到底，尋找到自我的定位、價值與人生目標，對現實生活中的青少年決定自己的自我意識(我是誰?)或者經歷角色的混淆，尋求認同感，提供另一種思考的方向。

⁴⁰ 《青年路德》，頁 302。

第四節 作者介紹

一、 生平介紹

約翰·康納利⁴¹（John Connolly）生於1968年5月31日愛爾蘭都柏林，曾於愛爾蘭三一學院就讀英文系，並於都柏林市立大學（Dublin City University）主修新聞學，取得新聞學碩士學位，之後五年在愛爾蘭時報（The Irish Times）擔任自由記者。曾經擔任記者、酒保、地方公務員、服務生，以及倫敦哈洛德百貨公司的雜工。

1999年，康納利當時剛滿三十歲，以一位沒沒無聞的愛爾蘭記者，在他擔任記者採訪之餘所完成的《奪命旅人》（Every Dead Thing），成為出版界的傳奇。這本小說創下了英國繼《輕聲細語》後最高的新人預付版稅記錄，英國Hodder Headlin出版社以35萬英鎊簽下他的前兩本小說；而美國Simon & Schuster旗下的Atria則以一百萬美金搶下他的處女作《奪命旅人》。這本書與湯瑪斯·哈里斯的《人魔》同一年出版，媒體評價和讀者反應毫不遜色，並且使他成為史上第一個贏得夏姆斯獎的非美籍作者。奠定其「愛爾蘭驚悚大師」之地位。

二、 成名的傳奇過程⁴²：

康納利長年為愛爾蘭時報撰稿，但始終無法滿足創作慾。於是他以序章為發想核心，提筆開始創作《奪命旅人》，前後修改過四十餘次。當「彈盡援絕」，已經沒有經費出遠門收集資料的時候，書才完成一半。毫無經驗的康納利決定孤注一擲，把稿子寄給英國幾乎所有的經紀人和出版社，殊不知這是出版大忌：拿未完成的小說投稿，一旦被拒，日後即使寫完，編輯或經紀人也不會願意再看第

⁴¹ 轉引《失物之書》封面底頁之作者介紹

⁴² <http://blog.roodo.com/grayhawk/archives/2912403.html>，〈見證一則傳奇的開始：約翰·康納利〉2007年3月27日

二次。果不其然，他收到如雪片般湧來的退稿信，還有編輯拿起紅筆，在退稿條上寫上對此書恨之入骨的批評，康納利看了簡直難過得不知如何自處。只有一位伯樂看出他的潛質，那就是英國首席通俗小說經紀人達利·安德森（Darley Anderson）。安德森告訴他：「我覺得你有潛力，如果你把故事寫完，我願意再看一次。但是請在你真的想完成這本小說的前提下繼續，而不是以利益為考量。」

康納利果真寫完了《奪命旅人》，安德森也成了他的經紀人。精明的安德森挑選之前沒看過這本書的出版社，把稿子送去，掀起一場空前的版權爭奪戰，一舉把康納利送上國際文壇第一線。倏乎十年過去，康納利已是英國家喻戶曉的驚悚名家，第六本帕克探案《陰魂不散》（*The Unquiet*）也即將出版。想起這一路走來的峰迴路轉，至今他仍覺得《奪命旅人》能夠出版有些不可思議。

從小就如「食字獸」，啃下一本一本兒童文學的康納利，志願是成為作家。但現實不從人願，長大之後，康納利當過酒保、百貨公司職員、公務員、記者，多采多姿的工作生涯，最後才成為作家。這些豐富的工作經驗，正是每個作家夢想的人生體驗。康納利當酒保時，工作的酒吧位在愛爾蘭的「相親聖地」，周圍的人大多絕望、寂寞、沒什麼尊嚴，這經驗讓他感覺很糟。一直到當上記者，康納利才覺得人生出現轉機，儘管記者與作家還是有很大差別，但康納利對自己有了前所未有的信心。

康納利非常自謙的覺得當記者時表現並不特出，但他覺得自己確實當作家當得比記者做得好。康納利自覺受到美國推理小說作家詹姆斯·李·伯克（James Lee Burke）啟發很深，他認為伯克的語言，改變了他對犯罪小說的看法。康納利有次到美國採訪伯克，伯克告訴他：「作家要學會同時忘掉掌聲與噓聲。」這句話康納利謹記在心，受用至深。

被譽為「左手寫驚悚，右手寫跨類型」，康納利覺得寫推理與寫獨立小說的不同處為獨立故事比推理系列有更多自由，可以創造新形式與新角色；寫「派克系列」，相對起來輕鬆舒服，因為他對書裡主要人物就像對自己一樣熟悉，但他

仍嘗試在每一集都讓派克故事有點變化。康納利的下一本書是派克系列的第 7 本，名為（The Reapers），在這一集裡，他將讓主角派克退到幕後，讓前幾集的配角天使與路易（一對亦正亦邪的男同志情侶搭檔）跑出來。他認為寫作最重要的是不斷嘗試新東西，而不要落入固定的、簡單的選項。康納利談到他的寫作習慣有點「宅」，只能以單調形容。每天早上 9 點，爬上他住處頂樓的工作室，開始連續工作 4 到 5 個小時，每天強迫自己寫一千字，或完成兩章的校對。

他在寫一本書前，從不先計畫，而是下筆之後，靠一次一次的修改，逼近自己心目中的作品。康納利引用海明威的話說出自我的創作方式「世上沒有偉大的作家，只有偉大的改寫者。」他認為：寫作是硬底子的行當，只有規範自己每天坐下來，苦幹實幹，才能把書生出來⁴³。

三、寫作風格與作品簡介：

康納利的小說佈局詭譎，不時滲入超自然的神秘元素，使得情節格外迷離。而他運用如詩般濃郁細緻的文字、驚人的兇殘場面、獨特的場景描寫，締造了全球三百萬冊銷量，售出二十餘國版權。他的作品常被拿來與美國恐怖小說大師史蒂芬·金的作品相提並論，雖然兩者的寫作風格迥異。康納利的小說中，以菜鳥派克系列最為著名。這個背負原罪的警探，始終無法擺脫妻女慘死、父親自殺的陰影，在過去的糾結中，他面對一個又一個棘手的難題、詭異的殺手。

以《奪命旅人》為首的「菜鳥派克探案」系列已完成了 6 本。國內臉譜出版社以驚人的高價擊敗強勁對手，一舉簽下五本帕克探案，迄今已翻譯四本。從《奪命旅人》的紐約探案和沼澤緝兇，《罪惡森林》（*Dark Hollow*）的身世溯源和未了懸案，《嗜殺族》（*The Killing Kind*）的緬因風景和邪教佚事，《蒼白冥途》（*The White Road*）的南方森林和種族議題，《黑暗天使》（*The Back Angel*）的善惡交戰與人骨教堂。在國際書評對他精湛脫俗的推理佈局能力與濃郁細緻的文字盛讚不

⁴³ 上述作家資料整理自時報資訊<http://www.infotimes.com.tw/>，《書人物》（寫作宅男全球跑宣傳--約翰·康納利），記者劉梓潔／e-mail採訪 2007 年 7 月 14 日。

已時，康納利又另闢蹊徑，完成兩部獨立的跨類型小說——《魔鬼的日子》（*Bad Men*）外海小島和創始神話，到第二部獨立長篇《失物之書》（*The Book of Lost Things*）戰時英國和童話國度。

本論文以康納利主要獨立的跨類型小說《失物之書》作為研究的文本，對於其驚悚著作《奪命旅人》、《罪惡森林》、《嗜殺族》、《蒼白冥途》及《黑暗天使》不在研究範圍內，遂不多作介紹。僅閱讀康納利的作品，而歸結出他的作品特色為⁴⁴：

1.寫作態度嚴謹，對於故事舞台，考據嚴實，寫景功力高超，地方色彩掌握得無懈可擊，不論是曼哈頓或布魯克林街景、維吉尼亞州的靜謐小鎮、濕熱的南方沼澤，乃至於緬因州廣袤的原始暗林和酷寒的冰封國度，皆讓人讀來身歷其境。

2.將恐怖小說的靈異元素大膽融入作品，在時空、事件和線索上的佈局操弄，實驗揉合、破除疆界。在《奪命旅人》中，帕克透過黑人靈媒見到妻女的鬼魂，並接收其陰陽眼異能。及至續作《罪惡森林》，他目睹亡魂的次數更多，化身復仇天使的使命隱然成形。到了第五集《黑暗天使》，主角對抗的邪惡勢力已經提升到宗教和神話的形上層次。跳脫寫實的束縛，探討更終極的善惡議題。

3.擅於營造怵目驚心的駭人意象：例如依照古典醫書殺人的奪面旅者，或者被母親性虐待導致仇視女性，綁架少女作為育種工具，逍遙法外三十年的複製殺人魔。以蜘蛛殺人的反派牧師。

4.主角的兩位搭檔是男同志情侶：白人「天使」是個高級竊賊，黑人「路易」則是半退休的職業殺手。他們亦正亦邪，不按法理行事的作風和兼具黑色幽默和多元思維，為小說提供了道德辯證的思考空間。

5.文字濃郁而細緻：英國《泰晤士報》形容他 writes like an angel，《獨立報》稱讚他的文字如詩，絕非溢美之詞。尤其主角帕克的自省和內心獨白尤其細膩

⁴⁴ 約翰·康納利(John Connolly)著，劉麗真譯，《奪命旅人》（*Every Dead Thing*），（台北：臉譜，2007），頁 7-8。

深刻。就敘事的節奏而言，康納利顯得沉穩而不躁進，不一味追求好萊塢式的橫衝直撞，但更有凝聚爆發力的氣勢。

6.隱含對民間故事與童話興趣⁴⁵：《奪命旅人》描繪「旅人」時，運用盜走孩子及邪惡女巫的意象。《罪惡森林》以大篇幅童話比喻和慣例為出發點，寫到黑暗森林、藏匿的孩子、林中妖怪。

以下就主要研究之文本《失物之書》內容概要介紹：

約翰·康納利在《失物之書》中運用許許多多的童話故事，來呈現主角大衛的想像力與內心感受而創造寫實童話奇幻故事的變奏版，建造大衛個人內心世界的一磚一瓦，故事中關於善與惡、光明與黑暗、失落和復得、悲傷和勇氣的故事中說明人生中所會面對的「失去」以及「擁有」的兩個大不同的面向。

主角大衛的母親隨著歲月的流逝，病魔無情的摧殘，大衛看著病魔一天一天的侵蝕著他的母親。一分一秒的「失去」他的母親，母親走後，父親沉沒在失意之中。他哀傷欲絕，遂在母親生前最喜歡的童話故事裡尋找慰藉。那時歐陸戰火方起，納粹的轟炸行動不斷，大衛的同齡朋友紛紛撤離倫敦，他也和父親避居鄉間。然而父親愛上了先前照顧母親的護士蘿絲，不久生下男孩喬奇，一家四口搬到蘿絲祖傳的鄉間古宅。大衛討厭蘿絲，怨恨喬奇，更覺得父親不應該移情別戀。他開始聽見架上的書本悄聲低語，還會突如其來的暈眩昏厥，醒時依稀記得一個異於現實的天外國度。

一日大衛與蘿絲爆發劇烈口角，父親罰他關房禁閉。那個房間裡書架環伺，據說原本屬於蘿絲的伯父強納生。他年輕時家中收養了妹妹安娜，兩人後來雙雙失蹤，再也找不到下落。夜裡大衛聽見母親向他呼喚，要他到塌陷花園，穿越時空去解救她。這時一架納粹轟炸機墜毀在後院，等大衛再睜開眼，已經置身另一個時空。高大的守林人帶他穿越森林，走過迷途孩童死後長出的人面花叢，衝破人狼帶領的兇殘狼群，抵達外面插滿金屬利刀的小屋。守林人說，很久很久以前，

⁴⁵ 《失物之書》，頁 316

有一個聰明美麗的紅衣女孩常穿越森林，前去探望祖母，她因為太過聰明，村裡頭的男人都看不上眼，卻在一天森林漫步時瞥見一頭英挺的公狼，並且馴服了牠。後來她和公狼生下半人半狼的後代，並且引誘其他少女和狼族結合，這就是兼具人類智慧和狼族獸性的人狼一路波的由來。

大衛一心只想回家，守林人決定帶他去晉見城堡裡的國王，相傳他的「失物之書」，收盡天下所有魔幻事物，肯定能讓男孩回家。但是國王年老力衰，已經無法掌管國家，人狼首領王者勒華想要取而代之，號召各方狼族大軍，浩浩蕩蕩向城堡開拔。同時穿梭於兩個世界的駝背人陰魂不散，宣稱只要大衛說出弟弟的名字，就可以讓他回家，讓母親重生。

大衛歷經千辛萬苦，破解把守橋樑的齟齬謎題，遇見挖鑽石礦卻備受欺壓的無產階級勞工七矮人，見識白雪「公主」的蠻橫潑辣、醜態百出，被女獵人追捕，差點被動手術改造成人頭狐狸身的合體獸，後來又與遭到流放的騎士羅蘭結伴而行，目睹屍橫遍野的沙場，協助小村莊對抗蟄伏甦醒的恐怖巨蟲。大衛和羅蘭終於抵達騎士的冒險終點，一個女巫長眠的移動城堡，外面長滿荊棘，相傳會隨月圓月缺而騰空飛行。羅蘭的戀人拉斐爾進入之後便沒再出來，羅蘭隻身進入，大衛聽見母親的呼喚，也鼓起勇氣進去，只見母親沈睡在石頭祭壇上，而四周有無數遇害的騎士屍首，也包括羅蘭和拉斐爾，他這才知道那根本不是母親，而是女巫的陷阱。

最後他終於抵達國王城堡，卻偷聽到國王與駝背人的密談。原來國王就是當年失蹤的強納森，他因為討厭妹妹安娜而與駝背人達成協議，他得以成為夢想王國的主宰，駝背人則吃掉安娜的心。「失物之書」只是強納森在現實生活的點滴紀錄。駝背人在地底構築錯綜複雜的迷宮，那裡是他的邪惡刑場，他認為邪惡早在人類誕生時便已存在，只需加以誘引即可使人性畢露。無數年來他成功引誘心懷怨恨的孩子，讓他們出賣自己應當保護的弟妹，換取永生，持續其殘忍的惡行。

狼族大軍終於攻入城堡，危急中駝背人向大衛吼叫，要他說出弟弟名字，便可保證他性命。最後大衛開口說：「他的名字是，我弟弟。」頃刻天地變色，國王被王者勒華所殺，但路波原本即源於強納森意識深處的恐懼，他一死路波亦隨之死亡。駝背人終於壽命已盡，在尖嘯中化作無數甲蟲蜘蛛，而城堡傾頹，眾人盡皆逃竄。這時守林人再度出現，帶領大衛回到當初他來到這裡的樹洞，送他回現實世界的家。

大衛醒來，發現自己在醫院裡，身旁是衣衫不整，頭髮凌亂而滿臉倦容的蘿絲。他輕聲喚她，張開乾澀的口，說出的第一句話：「對不起」。此後時光飛逝，世事無常。大衛的父親與蘿絲離婚，獨自到鄉間釣魚隱居。大衛進大學唸書，喬奇投筆從戎，兩人情同手足。駝背人死前的預言逐一應驗：「你關心而深愛的人，你的愛人、孩子，將紛紛倒下，你有再多的愛也無能為力。」人生果然充滿喜樂，也有無盡悲傷；有勝利和滿足，也有苦難和追悔。父親在釣魚時心臟病發逝世，喬奇在遠方的戰場上嚥下最後一口氣，和其他夢想榮耀的同袍為國捐軀，而大衛自己的妻子愛麗森也死於難產，帶著才出世幾小時的嬰兒離開人間，最後只剩下大衛孤身一人，他成了作家，寫了一本叫做《失物之書》的故事，搬回蘿絲舊宅照顧蘿絲，與孩童相伴終老。

一天夜裡，大衛復又聽見架上書冊的呼喊，他爬進塌陷的花園，回到那個夢想的國度。守林人等著迎接他，他驚覺守林人的容貌竟與父親無異，而且守林人眼中的倒影不再是孱弱老人，而是一名青年，因為在父親的眼中我們永遠是孩子。他們重返小屋，房門打開，黑髮的愛麗森懷抱嬰兒笑臉相迎，彷彿才剛誕生。因為人類的一生在那個國度只是轉眼一瞬，而每個人都有自己夢中的天堂。在沉沉的黑暗中，大衛闔上雙眼，一切失落的皆已復得。

約翰·康納力穿梭在現實與幻想之間的「童話」世界，描繪出大衛在試探與學習之間啓蒙，在失落與成長之間擺盪。在詩意的文字、夢幻般的畫面之中，利用寫實童話奇幻的故事，娓娓道出一位少年追尋自我的成長過程。其充滿想像的

妙筆點出善與惡、希望與現實、盲目與清醒之間的界線竟然是如此模糊，十分發人深省。扉頁上記錄著：「每個大人心裡都住著一個孩子，而每個孩子心裡，都有個未來的成人靜靜等候⁴⁶。」他的作品創造出鮮明詭麗的意象和多元投射的人物，都是為了突顯豐富深刻的主題，這並不只是「兒童文學」，同時也是「成人文學」。

約翰·康納利的作品中多以強烈的人性取勝，不以魔法的神奇取寵，他擅長於運用對比手法和內心獨白，使其作品具有獨特奇趣的哲理風格。每每產生讓人感受心有戚戚焉。約翰·康納利激發孩子的想像力，以書中的魔法事件隱喻現實世界的生活，鼓勵透過故事將自己的恐懼與心魔表達出來，就能鼓起勇氣面對。

《失物之書》這部融合童話、驚悚、寓言與成長故事的小說，為康納利的創作生涯開啓全新篇章，不僅銷量攀至顛峰，也是他寫作以來最滿意、最喜歡的一部作品。最讓他受寵若驚的，是讀者對這部作品的反應，康納利本以為這是一個很私密的童年故事，沒想到每個人的童年都有類似經驗。每個人成長過程中，都有過各式各樣的「失落」，所以，「閱讀」是一種面對生存現實的方法，…讓讀者更敏銳感受外在世界⁴⁷。愛書的小孩嘗試在書裡尋求克服與填補這些失落，這個過程形塑了他們觀看世界的方法，鼓勵他們用挑戰的新眼光來觀看世界。

⁴⁶ 《失物之書》，扉頁，無頁碼

⁴⁷ 《失物之書》，頁 316-7

第三章 失落的開始

奇幻文學包含著超自然的要素，以小說的形式展開故事⁴⁸。一部小說的開始就是一道門檻，把我們存在的真實世界與小說家的幻想世界分隔開來。因此小說的開頭必須如常言所道：要能「引人入勝」⁴⁹。蔡尚志對故事開端則認為：開端是整個故事情節的起點，是引起後面一連串衝突、困難第一個事件。開端具有爆發及開啓情節的作用，是後來一系列事件的引爆點；它確定了衝突、困難的性質，也決定了情節發展的方向和途徑，更埋伏了人物行為發展的趨勢⁵⁰。

許多小說理論家將衝突或鬭爭（struggle）稱為小說的「基本動作」⁵¹，所以小說是由大小不同的衝突堆積而成，然後加以一個一個化解的過程。衝突的設計功力是推動情節發展的動力，亦是使讀者繼續閱讀的吸引力。佛斯特（E.M.Forster）說：「情節也是事件的敘述，但重點在因果（Causality）」⁵²。而製造因果關係的主角，就是置身於「衝突」之中的人物，所以作者在塑造少年主角的個性及故事情節上，不是引發或製造衝突者，就是被賦予解決問題或衝突的任務。藉由種種不同程度的衝突呈現，更容易吸引讀者融入緊湊的情節、突顯角色的性格，顯示主角思索解決衝突的方法及心態的轉變過程。

綜觀奇幻文學中的少年主角，在故事開端平穩的生活起了變化，生活上遭逢一連串的問題衝突，心裡開始起了掙扎，當其無法以現有經驗、能力解決時，為了求取心理的平衡，往往逃離現實環境中（被迫或自願離家），讓自己的心跨出安全秩序的世界，在一個未知或陌生的領域去冒險，通常是進入一個充滿奇幻生物與事件的國度，一個階段一個階段地去挖掘尋找解決問題、衝突的方法。於是少

⁴⁸ 《世界兒童幻想兒童文學》，頁 25

⁴⁹ 大衛·洛吉(David Lodge)著，李維拉譯，《小說的五十堂課》(The Art of Fiction)(台北縣：木馬文化，2006)，頁 15。

⁵⁰ 蔡尚志著，《兒童故事寫作研究》（台北市：五南，1992），頁 165。

⁵¹ 李喬著，《小說入門》（台北市：時報文化，1986），頁 197-8。

⁵² 《小說面面觀》，頁 114。

年主角踏上 Joseph Campbell 在《千面英雄》中所提到的「召喚」，尋找屬於他自己的英雄冒險之旅。

每個少年所處的時代背景、社會環境和家庭生活不同，其所遭遇的問題衝突不盡相同。不論少年主角歷經何種衝突困擾，「轉變」是歷程的關鍵，本章將以《失物之書》的主角大衛為主要的探討對象，經由作者巧妙安排的衝突或問題，從失落的親情、變動的環境、幻想與真實的擺盪等三個面向來分析少年主角在文本開頭所面臨的失落，呈現青春期的青少年面臨的成長困擾。

第一節 失落的親情

「家庭」是社會體系運作的基石，是個人社會化發展的起點。父母、家人會因為親情的存在而給予高度的寬容及機會，個人在人生中獲得最大的快樂、最深的滿足、最強烈的進取心及內心深處的寧靜感，莫不來自充滿愛的家庭。這樣的感受也將養成一個人的性格表現甚至是人生態度。

面對當前社會亂象－就業機會少、休無薪假、卡奴跳樓、燒炭自殺……讓人怵目驚心。由於無知、疏忽、私心、迷惘，父母死亡或遺棄的社會案件層出不窮，家庭關係遭到瓦解。未成年者喪失父母的保護和完整的家，面對現實或心靈層面的危機，一夕成為孤兒，頻頻發生；又或者由於時代的快速變遷，生活價值觀的改變，未成年者雖有父有母和完整的家庭，卻未受到珍愛照顧，並且在精神和肉體上備受威脅、沒有安全感，甚至虐待，缺乏父母的照顧，和父母產生疏離感，成為Carol S. Pearson所說的「心理上的孤兒」⁵³。

⁵³ 在此意指心理上的孤兒，雖有父有母，卻未能受到父母的愛護，因而成為另一種形式上的孤兒。參見Carol S. Pearson 著，張蘭馨譯，《影響你生命的十二原型——認識自己與重建生活的新法則》（Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World）（台北市：生命潛能，1994），頁 83-4。Carol S. Pearson 認為：在尚無保護自己能力時，就缺乏父母照顧和保護的孩子便稱為孤兒，可能是父母過世、被父母遺棄、被父母忽視或虐待，

不論上述何種孤兒，皆是在無法自衛之前喪失父母的照顧和安全成長的家，被父母獨自拋下或漠視的未成年者，將激起童年時期最大的恐懼：被拋棄。而且這種恐懼可能延續到成年，觸發我們內心的「孤兒原型」。在馬文·柏吉斯（Melvin Burgess）的《瞞藥》（Junk）、艾登·錢伯斯（Aidan Chambers）的《在我墳上起舞》（Dance On My Grave）、吳爾芙（V.E Wolf）的《檸檬的滋味》（Make Lemonade）等，寫實小說作者透過不同的文本呈現現實生活中不同類型的親子關係或是刻劃不同的家庭型態，以反映人生百態，突顯當今社會的家庭問題。然而《失物之書》屬於「主流幻想文學」的第二類⁵⁴，故事舞台屬於非現實的幻想故事，文本中的少年主角與父母的親子關係及家庭型態與真實生活是否有所不同？將在本節中討論。

一、漫長的「失去」過程

觀察奇幻文學中的少年主角，多半是無家、破碎或處於不安的家庭環境中。與父母相處的記憶微乎其微，更無論生活於父母呵護之下。但是大衛從小沉浸在愛、溫馨與安全的幸福家庭中，他有個喜歡閱讀並且從小用美妙聲音唸故事給他聽的母親。

母親常常邊說邊捧著書，指間戀戀滑過書皮，……讓母親頓時想起自己多愛他們（書本），然後以指間輕撫他們的臉一樣。對大衛而言，母親的嗓音好似一首歌，不時即興變化，展現前所未聞的奧妙。待年歲漸長，音樂對他漸行重要（雖說份量仍不敵書本），母親的嗓音較不像歌了，更像是交響樂曲，能依著熟悉的主題和旋律無盡延伸變奏，隨著她的心情和興致變化無窮。（p. 29）

媽媽喜歡閱讀故事的獨到見解和習慣影響了大衛。母親覺得要是沒有人高聲朗讀和專注閱讀，那在現實世界中，故事就不存在。故事就像鳥喙裡的種子，深植大衛心中，又像樂譜上的音符，時常對大衛演奏著動聽的樂曲。大衛在那裡充

甚至是在完整的家庭長大，卻未受到珍愛照顧，並且在精神和肉體上倍受威脅、沒有安全感的人。
⁵⁴ 《世界兒童幻想兒童文學》，頁 92

滿了甜蜜的氣氛，所有的需要都被愛和關懷滿足了。

大衛的母親長期臥病在床，預期心理會讓原本的感受更強烈，也會放大想像與真實的失落感。大衛穿梭在兩個世界，一個是過去以為理所當然的安全世界，一個是母親可能死去的可怕世界。大衛的生活猶如墮落凡塵的孤兒。渴望重回天真的原初狀態，那種像童稚般的天真，在那裡所有的需要都被慈愛的父親或母親型的人物照顧妥貼⁵⁵。大衛以否定心理來逃避母親生病的事實，相信母親的命運跟自己的行為息息相關，只要他的作息固定並努力遵守，母親就會活著。

他祈禱。他盡量聽話，以免母親得為他犯的過錯受罰。……下床時，總讓左腳先著地，才放下右腳。刷牙時，總是數到二十，次數一滿就立刻停下不刷。碰浴室水龍頭與屋內門把時，總要固定碰滿幾次：奇數很不好，偶數就不打緊，……頭撞上了什麼，為了維持偶數原則，他就會多撞一回——偶爾還得反覆撞個幾次，……………（p. 27-28）

在母親病最重的那一年，他每天早上起床的第一件事，就是把相樣的東西從臥房搬往廚房，晚上睡前再全部搬回臥房，包括一冊小開本格林童話選集、翻得老舊折角的《磁力》漫畫集；童話集還得精確擺在漫畫本正中央。晚上，兩本書的側邊要緊靠臥房地毯一角安放；一到早上，則擺到廚房裡他最愛的那張椅子上。（p. 28）

大衛相信藉著這些方法，上帝一定可以幫助母親活下去。但是母親還是走了，大衛氣憤自己努力不夠，生氣上帝為什麼沒有幫助他，促使母親過世。重回幸福生活的渴望與被拋棄的感覺並存。大衛不再相信牧師說的話，因為他不要一個看不見、摸不著，不能相伴閱讀的母親。他不再相信上帝。

縱使不斷重複例行作息，卻還是沒能保護母親。他事後回想，是不是哪一項沒做好？……現在母親就為這付出了代價。因此深感失敗而羞愧不已，大衛這才

⁵⁵ 卡蘿·皮爾森(Carol S. Pearson)，徐愼恕、朱侃如、龔卓軍譯，《內在英雄：六種生活的原型》(The Hero Within)（台北新店市：立緒，2000），頁 40。

哭了起來。(p. 30)

牧師講道時說些什麼都無所謂了：他說母親到了更美好更幸福的天地，苦痛終於了結。(p. 35)

母親過世後，生活一切模糊，鄰居、親友的來去紛紛。恍如在夢中，感覺每件事都是如此空洞、毫無意義。大衛陷入絕望中。大衛護衛媽媽的書本，將自己放逐在書本裡，尋覓母親的記憶，企圖在書籍與閱讀中尋求跟母親的連結。努力緊抓著舊事物不放，愈顯現害怕消逝與流失⁵⁶。

追求永恆是我們的本能之一，不希望失去所愛，是我們感情的根源；神即是以這種不受限的永恆，滿足了人類的願望。一但我們信賴、習慣的人事物不再存在，被消逝的恐懼所襲擊，會促使人拼命的追求永恆與安全感，但是生活中的不順遂，往往不如所願：當其不願面對既成的事實，只會不斷的強迫自己，最後他只接受一個事實，那就是事情照樣進行，大衛在書籍中尋找從前跟媽媽一同閱讀的幸福感覺，尋覓另一個熟悉的世界。而他的意志消失殆盡。生命力失去了平衡。如果死亡被認為是可以預防的，悲傷和哀悼的期間和嚴重度也會變得更為複雜，解救的幻想和神奇思考可能會佔據思緒⁵⁷。

小說能反映真實的人生百態，在《失物之書》中反映著真實人生的某一面向，其所呈現的家庭是現代的家庭，少年主角原本擁有一個完整、溫馨的家，由主角與父母關係的描寫可看出主角擁有一個甜蜜回憶的童年。所以大衛的離家出走並非遭遇父母惡意遺棄或虐待，而是面臨人生重大課題之一如何面對死亡。

大衛的失落起因於失去慈祥的母親，卻不願學習放下和信任新的方向，使其生命有所轉化，不願接受生命中某種程度的痛苦和犧牲，是生命必然而非全部的事實。

⁵⁶ 弗里茲·李曼(Fritz Riemann)，楊夢茹譯，《恐懼的原型》(Grundformen Der Angst) (台北市：台灣商務，2003)，頁 141。

⁵⁷ Charles A. Corr & Donna M. Corr編，李閏華·張玉仕·劉靜女譯，《死亡與喪慟》(Handbook of Childhood Death and Bereavement) (台北：心理，2001)，頁 163。

面對內心的孤單與欠缺安全感，使得少年主角覺得自己被拋棄，產生棄兒心態。造成日後親子關係的日漸疏離、互動貧乏，甚至摩擦與衝突。正反映青少年期親子關係的緊張與疏離，以及青少年因找不到人分享心事、覺得無人能了解自己想法的孤兒心態。

二、失去後的失落

如何面對死亡當然與我們如何回應生命中所有的小死亡有關——在特定時間和地點失去朋友、家庭、愛人、工作機會、希望、夢想或信仰系統，都讓我們學習面對死亡和失落⁵⁸。在漫長的疾病過程，家庭資源常會消耗殆盡。少年主角掙扎於時好時壞的疾病過程中，特別是當父親或母親一次又一次的在死亡和穩定的邊緣擺盪。大衛和爸爸在母親生病的漫長時間中，目睹著母親受疾病折磨的過程與看顧母親時父子身心疲累。

在最後那幾個月，……醫生開的藥讓她虛弱不適，……有時大衛甚至不確定媽媽是否還認得他。她開始散發奇特的氣味：……聞起來像許久未穿的舊衣。夜裡，她會因痛楚而高喊出聲，爸爸會試著抱住她並試著安撫。……最終，她病勢過重而不能待在自己房裡，來了輛救護車將她帶往一家不太像醫院的醫院——因為那兒似乎從沒人復原過，從沒人再踏進家門；病人只是愈來愈安靜，直到最後只剩一片死寂、一張張躺過的空床。

雖然那「醫院」離家很遠，可是每隔一天，爸爸下班返家跟大衛共進晚餐後，就會上那裡去；一週至少兩次，大衛會伴著爸爸開著老福特車去，即使往返車程讓他做完功課、吃過晚餐後，只剩少的可憐的個人時間。爸爸同樣疲憊不堪。大衛心想，爸爸不知哪來的氣力？每天清晨起床為他做早餐、上班前先送他到校、回家、泡茶、幫忙他解決功課難題，之後還要探望母親、返家、給他晚安吻，讀一個小時的報紙後才拖著身子上床。

⁵⁸ 《內在英雄：六種生活的原型》，頁 65。

有一回，大衛夜半醒來，喉嚨乾渴得很，就到樓下拿水喝。他聽到客廳一陣鼾聲，探頭一看，發現爸爸竟在扶手椅上睡著了，……。大衛相信，爸爸全副衣裝、離床老遠的倒頭就睡，肯定不是第一次。（p. 35-6）

即使死亡終究到來，一切都將告一段落，卻仍讓人覺得死亡似乎不可能真的發生。漫長疾病過程的結束，可能會有解脫的感覺，但也可能導致日後的罪惡感或其他不良的反應。

大衛記得自己在母親過世不久後，竟有種近乎「解脫」的感覺——只能這麼形容，而這感覺讓大衛覺得自己壞透了。……媽媽過世，擺脫了纏身病痛，父子兩人也不需再長途往返於那一棟黃色建築——人們在那裡凋零；再也不用昏睡於椅子上；再也不用囫圇吞下晚餐。……不消幾天，這種解脫感消失無影。因媽媽生病而需要配合的那些事全不用再做了。他不禁高興，但也隨之倍感罪惡，而這種罪惡感不但延續數月不減，反之變本加厲。（p. 35-7）

父母死亡造成的次級失落在開始或許比已逝父母的缺席帶來更大的不安。尚存父母處在自己的壓力中，情緒上可能無法兼顧少年主角，對少年主角而言實際上是失去父母雙方。基本的照顧、安全和養育，可能在最需要的時候，都無法得到滿足。對少年主角而言，許多的改變都接踵而來。

爸爸雇了豪爾太太來清掃房子，……。不過總忙得沒有時間跟他說話。...或問他當天過得好不好。豪爾太太四點一過就離開，而爸爸最早要到六點才從任教大學回來，有時拖得更晚。……………（p. 37）

Silverman和Worden在兒童與父母死亡研究中指出，兒童不止是處理父母死亡，也連帶需面對生活方式的死亡。原生家庭中許多的夢都伴隨著死者死去⁵⁹。為貼近已逝父母，主角常會有某些行為。他們可能選擇父親的食物，或穿已逝父母喜歡的衣服。藉由選擇逝者特別喜歡的活動，感覺自己仍與逝者相伴。保持與逝者的親近和連結。

⁵⁹ 《死亡與喪慟》，頁 168。

大衛獨自困守空屋，……有時候他會坐在爸媽以前共用的臥房裡。媽媽的衣服還留在其中一個衣櫃裡。洋裝和裙子一落落整齊排著，眯著眼使勁瞧，看來幾乎像人。大衛用手指掃過這些衣服，讓他們颼颼一動，瑟瑟作響，想起媽媽穿起那些衣服走動時，布料就是那樣擺動。他會躺在靠左邊的枕頭上（媽媽習慣睡在這一側），試著將自己放在媽媽從前靠頭的同一位置……………（p. 37）

少年主角常會創造一個方法轉換與逝者的關係，藉由想法、作夢和視覺化，與逝者進入一個照顧和保護的互動關係。

媽媽曾告訴他，這些老故事的世界與我們的世界平行共存：偶爾，分隔這兩個世界的牆變得薄弱，兩者便開始融而為一。

故事…開始呼喚大衛。他聽到故事說話的聲音：一開始只是輕聲細語，接著便放大音量、逼人留神。（p. 34）

三、成為孤兒

從廣義的孤兒觀點來看，凡是未受到父母關懷保護的未成年者，皆可稱為孤兒。觀察奇幻文學中的少年主角多半是以孤兒的姿態出場，如《哈利波特》系列中的哈利波特、《默默》中的默默、《地海古墓》的恬娜、《黃金羅盤》的萊拉、《納尼亞魔法王國：獅子、女巫、魔衣櫥》中的彼得等四人不論是雙親死亡、下落不明或被迫暫時離開父母身邊，皆為屬於雙親缺席的孤兒。又如《墨水心》的美琪、《奧秘匕首》的威爾或《地海古墓》則是屬於單親缺席的孤兒。而《失物之書》文本中的少年主角大衛的處境，則是屬於單親缺席的孤兒。

大衛的母親生病了，疾病一點一滴緩慢而漫長的奪走母親生命。文本一開始寫道：

很久很久以前（故事都該這樣開場），有個男孩失去了母親。

事實上，所謂「失去」的過程相當漫長。奪去他母親生命的病，像個賊兮兮、怯生生的東西，從內裡悄悄慢慢的啃齧，緩緩耗盡裡頭的光亮。（p. 27）

大衛的母親雖然不像其他文本的少年主角的父母，一開始即失蹤或死亡，而是受緩慢而痛苦的疾病折磨而死，大衛終究成爲一位孤兒。而我們從文本中發現大衛身爲父母感情融洽的幸福家庭中的獨子，享受父母無微不至的呵護，而成爲孤兒的原因則是現實生活中時常發生的因病過世。小家庭結構及漫長的生病養護過程更是現代家庭常需要面對的問題。

研究者發現奇幻文學的少年主角常常被塑造成「孤兒」形象，少年主角的父母往往是全部或部份處於「缺席」的狀態下，讓少年主角遠離原本的家庭環境，造成心靈上的失落與疏離。在一個缺乏神話精神的年代，追求物質生活的社會，心靈的追求，總是存在於這個世界的外緣，必須遠離現實才能尋得。英雄旅程的開端也常源於受原本社會排擠，看似因爲無所用於社會而被迫出走，實際上正是深入探尋自我的絕佳時機。遠離社群，獨自追尋，向外尋求際遇的轉換與探險，向內則是自我的探索與挖掘。

現代文學的基本主題就是這種疏離和絕望的經驗⁶⁰。張子樟在《走出傷痕》中引述了多位學者的說法指出：「疏離是所有人類歷史中，最典型的世界性與永久性的現象。」……「再也沒有一個術語比『疏離』更能廣泛使用來說明當代人的絕望與抑鬱⁶¹。」英雄之旅的開端始於各種層面的「隔離」狀態，也就是卡蘿·皮爾森所說的：「建立在疏離上的，也就是將自己與世界及他人分離⁶²。」所以孤兒角色在奇幻文學上是放逐無用，自我探索的第一步。

第二節 變動的環境

我們常稱青年期爲狂飆期（疾風怒濤期），意在指出青年人情緒表現強烈，

⁶⁰ 《內在英雄》，頁 2。

⁶¹ 張子樟，《走出傷痕——大陸新時期小說探論》（台北市：三民，1991），頁 42。

⁶² 《內在英雄》，頁 3。

不穩定，具有暴起暴落的兩極特徵；榮格則將青少年期列為人生的第二階段，認為這個時期的青少年心理尚不夠成熟，在面臨許多人生抉擇時，可能陷入許多不安的情緒之中，然其所面臨的許多困擾並不全與外部事物有關，還包括內心精神世界的困擾，而這些困擾往往是由性本能所導致的神經平衡失調，同樣也可能是由極端敏感的緊張所導致的自卑感⁶³。

死亡確實是我們生命中最大的破壞事件。它讓家庭關係進行一場新整合，生活基本的平衡受到衝擊。尤其對情緒不安、面臨困擾的青少年這個時期，當親人過世時，青少年所處的環境和內心的精神世界，其對青春期的青少年造成何種成長困擾？

一、社會環境的變動

（一）時代環境

大衛所處的時代背景為第二次世界大戰時期的英國。德國於 1933 年希特勒號召納粹黨徒（西元 1920 年成立）反共，納粹黨迅速壯大，到西元 1933 年已成為國內第一大黨，德國總統興登堡依憲法慣例邀希特勒出任內閣總理。執政期間解散反對黨，高唱種族主義，排擠猶太人。西元 1935 年廢除「凡爾賽條約」，以「大砲重於奶油」為口號，發展大型工業，擴充軍備，並建立強大海陸軍和大型公共建設來解決失業和經濟問題，為向外侵略做好準備。

德國於西元 1936 年 3 月進軍萊因河非武裝區，1938 年 3 月合併奧國，繼而兼併捷克蘇臺德區。西元 1938 年 9 月 29 日慕尼黑協定，希特勒、墨索里尼，英國首相張伯倫和法國總理達拉第會商，決定德國接管蘇臺德區。但是德國繼續於 1939 年 3 月併吞捷克後，英法不再姑息德國，放棄姑息主義，並保證支持波蘭獨立。希特勒在西元 1939 年 8 月 23 日與蘇聯簽訂互不侵犯條約，在免除雙線作戰有恃無恐下，於 9 月 1 日揮軍波蘭，英法毅然對德宣戰，第二次世界大戰爆發。

⁶³ 常若松著，《人類心靈的神話—榮格的分析心理學》，（臺北市：貓頭鷹，2000），頁 268-71

西元 1940 年 4 月起，德國利用飛機和坦克，以閃電戰術席捲歐陸。歐陸只剩英國在首相邱吉爾的領導下頑強抵抗。

這是一九三九年十一月。街上的警察比以往更多，四處是軍裝畢挺的男人。沙袋層疊堆靠窗戶，倒鈎鐵絲網盤繞於地，恍若猙獰的彈簧。德森式防空避難小屋散居在家家戶戶的庭院裡，公園裡已挖出戰壕。白色海報隨處張貼滿，內容是燈火管制的提醒、國王下達的宣告、對參戰國的指示。

大衛認識的孩童多已離城。他們大批挨擠在車站裡，外套上繫著棕色行李標籤，即將前往農場與陌生的城鎮。他們一離開，城鎮顯得空蕩許多，人心顯得更加惶惶不安，而這種感覺似乎掌控了滯留在城裡的人們生活。不久，轟炸機就會來襲。（p. 43）

大衛認識的同儕朋友都將要從倫敦撤離，遣送至鄉間避難。孩童隨著年歲漸長，其生活重心逐漸由家庭向外擴張，同儕的地位在青少年的心目中是日益重要。施常花提到：少年渴求同伴，企望為同伴所接受、所尊重、所認同的心理增強，並期望能在團體中為同儕所肯定、所認同、所歸屬於團體一份子的感受⁶⁴。

同儕間因個人特質、性格的不同，在日益頻繁的互動或接觸中，將會在青少年間製造一些衝突、摩擦和困擾，於是如何解決衝突、化解彼此歧見，將成為青少年是否能發展出良好社會適應能力的考驗與挑戰。青少年期積極尋求獨立自主，並開始在想法、看法上與父母產生出現歧異，內心產生無人能理解他的想法，出現心理上的失落與空虛，而此時期的青少年被期望能像大人一般的懂事與自我負責，亦是其另一項困擾，面對這些壓力時，若能與友伴在一起互吐心事，埋怨他人的不是，亦是能紓解情緒，尋求支持。

然而在文本的開端，少年主角幾乎是處於沒有同伴或相處得來的朋友。文本中的大衛身為家中的獨子，本身即無兄弟姐妹之間的衝突、爭執的考驗。之後再

⁶⁴ 施常花，〈論少年小說欣賞的教育心理療效功能〉（林良等著，兒童文學叢刊 2《認識少年小說》（台北市：中華民國兒童文學學會，1986），頁 24。

加上後來母親長期臥病，與父親奔波忙於照顧母親。母親過世後，大衛周圍並沒有陪伴、支持的同儕團體，可以訴說心中的失落與恐懼。觸使大衛只能沉迷於與母親熟悉的故事中尋求慰藉。又逢環境的變動，大衛早已和朋友慢慢疏遠的感情，更找不到機會建立同儕團體的感情與發展人際關係的機會。

母親過世後，爸爸承諾他，不會讓他跟別人一樣被遣離，大衛免除了與父親分離的撒離遣送。避免大衛因時代的變動，又要面臨另一次離開親人的失落。但也因為依賴的母親不在了，而社會環境又如此動盪不安，疏離的同儕團體無法給予肯定、認同和支持，所以更無紓解情緒的管道，使得大衛將對母親的依賴轉換成對爸爸的依賴。爸爸成了他生命中的救援者。

（二）居住環境

位於倫敦市中心的家，為空襲轟炸的重點，爸爸為安全及另外的原因而搬離倫敦的家。大衛起初不想搬家，要遠離大衛成長的家，也代表要遷離原本與媽媽生活的處所，遠離和母親相伴、留存思念記憶的家。

但為了生活上的安全，全家還是遷居到倫敦西北邊羅絲的祖傳老宅。局勢越來越危急，爸爸花在工作地點的時間比家裡長，有時候一連兩三天不回家睡。甚少時間陪伴大衛，使大衛更加思念母親。大衛在陌生的環境中更覺得孤單失落，完全沉溺依賴於故事的世界中。

這個新世界讓人痛苦的無法負荷.....這個世界和故事裡的世界不一樣。.... 就不情願當這個世界的一份子。（p. 37-8）

大衛搬到新的住所，屋子有三層樓高，前後皆有大庭園，四周密林環繞，屋齡已超過好幾代。比大衛原來的家大上三倍。大衛的臥房位於大宅最高處，低矮的小房間，房間裡滿是書本和書架。房間結構奇特。天花板低矮，混亂無章，不該傾斜之處卻有斜坡，房內漆成淺藍色，屋內尚有玩具木箱、大衣櫃、五斗櫃。覆蓋房子前後的大片長春藤穿牆而入，鬚根自上方牆腳處向下蔓延，牢牢攀住窗櫺內側。

大衛曾試著用剪刀切斷藤蔓丟棄，但不消數日，長春藤重返，比先前長得更壯更長，更加牢固。蟲子會趁機入內，甲蟲群聚廚櫃裡，地蜈蚣在抽屜裡探險，老鼠在隔板後來去匆匆。自然天地和屋裡世界的分界變得模糊不清。屋子四周草坪和樹林，隱身樹群和森林裡。靠近樹林邊緣的草坪裡，崁著一座低於地表得凹陷花園，有些像無水的游泳池，花園的石材建物因長期失修：石壁有些不小的裂縫，某個角落的砌石整個崩塌，留了個大開口，連大衛都能硬擠進去。

大衛到達新住所，在居住環境上與先前大不相同，卻如同所讀過的童話和民間故事，彷彿故事裡的野狼、巫婆、食人巨魔突然會在樓下現身。依傍著房子的森林跟書中描繪的是如此的相似，很難想像不是同一個。大衛如同生活於童話故事中的場景。相處的人亦不同。雖然有從倫敦撤離來的孩子，可是大衛卻不想跟他們來往；沒有同儕朋友的兒童，常會在經歷家庭成員死亡時，出現羞愧和異常的感受⁶⁵。他們在大衛身上嗅到某種疏離和悲傷，所以跟他保持距離。而大衛本身亦不知該如何結交朋友，與同儕相處，恰當的表達內心的想法。只能寄情於新舊書本中，故事取代了現實環境中同伴的相伴，特別是那些老舊的童話故事。

他在房間的舊書中發現有些書跟他自己的類似。而且部份故事是手工添寫上去的，其中的插畫精心繪成。卻遍尋不著增添這些圖文的作者。大衛不分晝夜猛讀這些故事，有些故事對他而言相當陌生，同時卻又幾乎與他熟記在心的故事遙相呼應。他迫切尋覓訊息，對這些舊書愈來愈入迷，就更想多認識這些書的前任主人--「強納生·陶維」。

這些書顯然屬於某個跟自己（大衛）很相像的人。（p.55）

他（強納生）跟你一樣喜歡讀書。說起來有點好玩，他愛童話故事，可是那些故事又嚇得他心驚肉跳。問題是他最害怕的也是他最愛不釋手的。他很怕野狼。.....強納生會做惡夢，夢見野狼猛追著他。還不是普通的狼喔！因為那些狼是從他讀的故事變來的，所以會說人話。（p.58）

⁶⁵ 《死亡與喪慟》，頁 164。

大衛覺得他和強納生・陶維是這麼的相像。喜愛童話故事，作惡夢，害怕故事中會說人話的狼從書中跳出猛追他。……………

坐在窗邊椅櫃，心想強納生從前也做過這位置，走過屋裡同一條走廊，在同一間廚房用餐、在同一個客廳裡玩耍，連睡的床都跟大衛同一張。……強納生就像是穿行過大衛世界的隱形魂魄，……自己每晚正跟一名陌生人共枕。……卻也因為兩個這樣相像的男孩能以某種方式同享這種聯繫，也有些開心。（p. 59）

大衛從小到大，除了父母親外，從未有跟別人如此親密的感覺，由此可知少年主角並不希望自己是孤單、沒有同伴的，相反的，在他們心底渴望找到志同道合的朋友，期待能與朋友互相的陪伴。在如童話故事般場景的新居住環境，尋找強納生・陶維的事蹟成為大衛在新環境生活中的重要寄託。

二、家庭環境的變動

（一）羅絲的出現

母親過世讓兒童在感情上覺得被拋棄，現在更具體帶來恐怖的現實困境。這個困境讓兒童聯想到，他們在生命不同時期都會經歷到的被遺棄恐懼。兒童爲了抗拒被遺棄的恐懼，會尋求兒童精神分析家馬格麗特・瑪勒（Margaret Mahler）所說的「安全堡壘」（safebases），也就是能夠讓他們覺得安全的人。孩童在能夠自立自強，獨立生活之前，需要知道這世界哪些人是他們可以依賴的。

大衛在母親過世後，又因長期與同儕團體保持疏離，所以其依賴的重心全然放於爸爸身上。

畢竟，現在只剩他們倆了，兩人得相依為命。（p.37）

他仍舊依習慣過日子，但不似以往那樣一板一眼，只要連碰門把或水龍頭兩次，左手先，再來是右手，維持偶數就滿意了。早上下床或下樓梯時，他還是試著先讓左腳著地，…若是太隨性，不知道還會出什麼事，說不定會影響到父親。謹守常規慣例，即使沒能挽救媽媽，無形中卻救了爸爸一命。現在就只剩他倆，

重要的是，別冒太多風險。（p.38）

媽媽過世後，只剩大衛和爸爸，因為只有彼此相倚相依，兩人更為親近。（p.59）

大衛企圖照顧父親。竭盡所能作一個好孩子，只為了保護自己和父親不受進一步的傷害。企圖在擾亂的生活中找到些許的自控感。但是，就在媽媽過世五個月三週又四天，爸爸和大衛在特法加廣場普羅咖啡廳用餐時，爸爸介紹羅絲給大衛認識。羅絲也在這天正式闖入了他與爸爸兩人的生命裡，而大衛的怪病開始發作了。

大衛害怕羅絲將要取代逝去的母親在家中的地位，也擔心因新的關係而失去父親的關心，或爸爸再婚後可能接踵而來的改變。大衛渴望完全擁有父親的愛，不願任何人取代他心中唯一的母親。而在他最喜歡的格林童話故事中，就有超過一打的故事是女巫經常是惡毒繼母的化身，講述後母如何虐待主角：嘲弄，不給東西吃，或強迫完成不可能的工作等等.....。後母不但有女巫般的心腸，甚至還像女巫一樣會使用魔法來做壞事。所以大衛從一開始即排斥羅絲，怪她沒有讓母親活下來、挑剔她的食量、討厭她望著爸爸的樣子、直呼爸爸名字的方式.....就在驚瞥爸爸和羅絲兩人偷偷親吻時，大衛昏倒了。.

前一刻，大衛手臂長伸，種子順著手臂飛灑出去，兩隻胖鴿子在他袖口那兒啄食，但下一刻他已平躺在地，爸爸的外套墊在他頭下，.....爸爸跟大衛說他昏倒了，大衛覺得爸爸說的肯定沒錯，只不過現在腦袋裡出現了之前不存在的聲音和低語，還隱約記得森林景致和狼群嚎叫。（p.39）

那晚，大衛躺在房裡，腦袋的低語與書本的聲音合鳴。他得用枕頭蓋住耳朵，才能掩去那些嘖嘖喳喳的噪音。

爸爸曾帶大衛去看家庭醫生班森醫師，但是找不出毛病。轉介到大醫院後，最後才來到莫白力醫師診所，他是個心理醫生。但是莫白力醫師問大衛一堆關於家裡、媽媽和爸爸的問題、暫時失去知覺的事，問大衛是否記得什麼？

大衛認為，醫生執意相信怪病的發作讓他失去知覺，且重獲意識前不會記得任

何事情，反而漏問了最重要的問題。其實根本不是。大衛考慮告訴莫白力醫生，他發作時看見了怎樣的奇風異景，醫生卻又開始問起媽媽的事。大衛不想談媽媽了，再也不要了，尤其要跟個陌生人講，更是不想。醫生也問到羅絲，問大衛對她的觀感，但大衛不知如何回答。她不喜歡羅絲，也討厭爸爸跟她走在一塊，但他不想告訴莫白力醫生，免得醫生轉告爸爸。（p.42）

自母親過世以來，第一位向他詢問是否想念媽媽的人，竟是個陌生人，大衛是如此的想念媽媽，卻無法回答。對於羅絲的討厭也一樣不敢暢快欲言，深怕爸爸生氣。而昏倒時看見的奇風異景，更無法向人訴說。內心再次出現被拋棄的恐懼卻不知如何紓解與表達，最後承受不了的恐懼竟以失控的行為呈現，而自母親去世以來的幻見形影卻越來越清晰。

會談末尾，大衛哭個不停，連他自己也不懂為什麼。他哭狀慘烈，甚至流出鼻血。看到血，他心驚肉跳，不禁尖吼大叫，跌落在地，全身顫抖不已，一到白光掃掠過腦海。他以雙拳擊打地毯，莫白力醫師去找人幫忙時，他還聽到書本不滿的嘖嘖聲。爸爸衝了進來，接著大衛眼前一片漆黑。那短暫如幾秒鐘的黑暗，其實維持了好一陣子時間

大衛在黑暗中聽見一個女聲，像是，媽媽的聲音。一個人影走近，但不是女人，而是長臉、身形佝僂的男人，從他所屬世界的暗影中現身。

而他笑意盈盈（p. 42）

（二）喬奇的加入

爸爸和大衛在泰晤士河畔啃薯條時，爸爸告訴他羅絲懷孕了，大衛覺得他的世界即將改變了。爸爸和羅絲要結婚了。其實從生活中的點點滴滴，大衛老早有異樣的感覺。但當爸爸告訴大衛時，大衛仍然感到震驚深怕自己會再度發作。

大衛放下薯條不吃一味道嚐起來怪怪的。他感覺腦袋裡有股壓力漸漸爬高，有一刻以為自己會再度發作，從板凳上跌下，可是不知怎地，他仍好端端坐著。（p. 46）

縱使爸爸向大衛保證愛他和媽媽的心永遠不變，訴說這幾個月以來和羅絲在

一起，對他（爸爸）很有幫助。而且向大衛保證羅絲人很好，也很喜歡大衛，希望大衛給她一次機會。爸爸的真情祈求，並沒有得到大衛的回答。大衛的心裡雖然渴望有弟弟或妹妹，但是他希望是爸爸和媽媽的孩子。他覺得這不能算是他的弟弟或妹妹。是羅絲生的。根本不一樣。複雜的情緒折磨著大衛。

現在爸爸多了羅絲和新生兒，大衛卻沒有其他人，只有自己。（p. 59）

大衛並沒有向爸爸說出心裡的孤單與害怕，只是默默的接受這個結果。但是卻決心不喜歡羅絲，不論羅絲作如何的努力。

因為爸爸的要求，他盡力做到相敬如賓，可是就是無法喜歡她，痛恨她現在竟然成了自己的一部份。不只是因為她取代了或打算取代媽媽的位置（雖說這就夠糟了），她還不顧食物定量配給的壓力，盡想在晚餐準備他喜歡的菜色，真討厭，他希望贏得大衛的好感，卻讓大衛更加厭惡。（p. 54）

他有些氣自己竟然鬆懈了對羅絲的戒心。雖說換來一些資訊，他卻不希望換來羅絲以為兩人之間已一切太平，才怪，一點都不是。……大衛試著說服自己，喬奇人在這裡不是他的錯，他可沒要求到這世上來。不過，大衛還是沒辦法逼自己多關愛他一些。每次看到爸爸抱著新生兒，自己體內就有股撕裂的感覺。（p. 59）

母親過世後，大衛和爸爸兩人相依為命，互為生命中最重要的人，而羅絲和喬奇的加入，使得原本簡單、單純的家庭，起了變動。大衛覺得自己不再是爸爸心中最重要的人物，看到爸爸和羅絲、喬奇融洽、親密的生活，又看到爸爸和羅絲疼愛體弱多病的喬奇，日夜忙碌，變得脾氣焦躁，疲累不堪也無所謂使得大衛更不願接納羅絲在家中的地位。雖然如此一來，大衛擁有隨心所欲的自由，一方面雖然感激因喬奇而得這份自由，另一方面卻又因關注缺缺而忿恨不平。

青少年時期，對於雙親的關愛存在與否，呈現出一種「限制與自由」的矛盾，青少年渴望脫離對父母的依賴，尋求自己的獨立自由，但是在生活上又無法不依賴父母，而且他們不希望失去父母的關愛，因此矛盾心態便油然而生。

大衛所處社會環境的變動是個無法抗拒的悲哀戰爭時代，所以大衛必須離開

他與母親共同成長的家，而立足的環境又非他所能選擇。其家庭變動的情形（父母再婚）在現實環境中更是時有所見。少子化的小家庭，疏離的同儕團體及缺乏和諧的人際關係猶如當代的青少年。處在這個政治、經濟紛擾的社會。多重失落悲傷無時無刻不滲入到他們內在及外在的世界中，這種震驚讓青少年孤立又迷失的被鎖在一個有著傷害及恐懼的環境中，被凍結在一個痛苦而無法超越的精神受創困擾裡，不知如何處理在現實生活中所產生的負面情緒，以及尚未學會如何在人我的差異間調整自己，迫使內在情緒上出現問題。如：忌妒和憎恨。

人類演化至今，相處關係變得複雜，社會組織化後，外在的衝突轉為內心的抑制，人類屈就於道德規範下，本能性的情緒無法利用肉體戰鬥當做宣洩途徑，壓抑下的心理反應成為憎恨式的恐怖力量。憎恨的力量包含憤怒、嫉妒、仇恨等，諸多而交錯的感受。憎恨可以使精神亢奮，讓情緒獲得發洩的快感，並帶有懲罰的意味，以自己的道德觀去判斷他人的是非過錯。所以憎恨如同一把熊熊的烈火，可以消滅敵人卻又容易傷害自己。這股恐怖的力量自內增生，嚴重時會扭曲一個人的心智，讓人失去理智。文本中藉由大衛的經歷表現出青少年處於現代變動的社會及家庭環境上所面臨的問題。

第三節 幻想與真實間的擺盪

青少年既不是兒童，也不是成人的角色。無法享受成人社會的便利性，同時被迫放棄兒童期所擁有的東西，產生內在壓力與衝突。這個階段的青少年面臨生理與心理的巨大改變，而且不再像過去是一個享受照顧、服從命令的依賴者，週遭環境所加諸在青少年身上的種種要求與期待，對青少年而言，有別於以往所經歷的生活，因此青少年必須學習適應新的變化，調適自己的心理狀態，否則容易產生茫然無措，不知如何紓解衝突等種種困擾，因而造成心理的失落，如同 Erikson

所提出的發展危機。

一、失落後的逃避

Perry Nodelman 所提出故事的普遍情節模式：「在家/離家/回家」。說明家提供安全與舒適，但重複與單調的生活模式卻也是個無聊且乏味的地方。青少年需要依附家庭成長，受限於父母的管教約束，無法完全依憑自己的意念行事，但其追求冒險的刺激感，嚮往獨立的心，渴望體會更寬廣的世界，需藉由空間的轉換（即脫離熟悉的家）前往陌生的世界進行探險追求。

奇幻文學中的少年主角，選擇「離家」的原因很多，有的為一成不變的生活尋找刺激感與成就感，如《地海古墓》《黃金羅盤》中的恬娜、萊拉等人。有的是在「安穩」「冒險」中選擇冒險，如《地海巫師》《地海彼岸》的格得和亞刃。雖然絕大多數的幻想小說都開始於現實世界，現實生活中的少年主角或將被引入神奇的幻想世界，又或者異世界的離奇異常，侵入人們現實中的生活。與現實生活不同的幻想世界卻充滿著陌生、超自然而神祕莫測的驚奇感。林晶認為「開始於現實的幻想小說建立了一個彼岸的幻想世界與真實世界分化為兩個次元的二元結構。這兩個世界彼此涇渭分明。」⁶⁶而幻想小說的二次元結構和童話的一次元性的基本的區別在於童話中的界定可以模糊渾沌的，但在幻想文學中必須將兩個世界作合理的鏈接或轉換。

每個人都會作夢，對於夢境的解碼，可以有個人獨特的見解，但是夢絕對是有意義的存在，如心理學家佛洛姆(Erich Fromm)所言：夢所以充滿意義，乃因為我們擁有翻譯、解釋它的鑰匙，夢就含有一種可以為人了解的信息。…因為我們絕不會夢見任何微不足道的東西，即使夢以一種將夢的重要信息，隱藏於微不足道的表面語言表現出來。…事實上任何心理活動的表現都會出現於夢境裡，…也就

⁶⁶ 林晶，〈論兒童幻想小說的基本特徵〉，《兒童文學學刊》第6期下卷，2001年11月，頁145-162。

是說，把夢當做我們在睡眠狀態下，各種心理活動的有意義與重要的表現⁶⁷。」在文本中，大衛生活於現實生活中，在現實生活中的人、事、物的改變卻常藉由夢境的呈現，來暗藏即將發生的事情，或與現實生活作連結。

在《失物之書》中，大衛自母親過世後，即開始聽到故書呼喚。當羅絲走進他的生命裡，怪病開始發作。在特法加廣場之後，大衛又昏倒了兩次，每次都比前回久，而每回都在大衛心頭留下更怪異的影像：

牆垛上旗幟翩飛的城堡、樹皮滲血的密林；一個匆匆一瞥未能看清的人形，駝背襤褸，穿過這個奇異世界的陰影而來，等候著。（p. 40）

讓大衛覺得更恐懼的是，他入睡後，愈來愈常夢見他命名為「駝背人」的人物。

對方正穿越與大衛窗外極為相似的森林。駝背人會前進至樹木生長線邊緣，眼望立於大片綠地上的一棟屋子，那棟又跟羅絲的房子沒兩樣。他會在夢裡跟大衛說話。……「我們正等著呢。歡迎啊，陛下。新國王萬歲！」（p. 52）

在大衛看完強納生書中的故事，探知強納生對於童話的愛好與恐懼。又發現強納生和安娜失蹤了，大衛臆測他們失蹤的原因，又想起媽媽過世前，住家當地一個叫比利·戈丁的男孩某天放學回家的途中失蹤了，後來得知在鐵道那頭發現屍體和比利死前發生很慘的事。那晚，大衛躺在床上：

夢見狼群和小女孩；一座傾頹城堡內，老國王在寶座上沉睡。鐵道沿著城堡延展，有人正穿過鐵道旁的高大蔓草而來。一個男孩、一個女孩，還有駝背人，消隱於地底。大衛聞到水果軟糖和薄荷糖的味道，還聽到小女孩哭著，直到行近的火車掩蓋她的聲音為止。（p. 62）

大衛的爸爸花在工作地點的時間愈來愈比待在家裡長，有時一連兩三天不回家睡。喬奇的體弱多病讓羅絲吃不消，現況的壓力讓羅絲不再對大衛萬般容忍，

⁶⁷ 佛洛姆(Erich Fromm)，葉頌壽譯，《夢的精神分析》(The Forgotten Language)，（台北市：志文，1996），頁 30-1。

大衛的情緒也愈見低落。大衛開始連連做著「白日夢」。

世界因而突然變得很詭異。在房裡玩、看書，或在花園散步的時候，事物突然變得閃爍不清。牆壁會消失，書本從手上跌落，花園讓山坡與高大灰樹所取代。他發現自己身處新天地，一個有暗影和冷風的微光地帶，瀰漫野生動物的氣味。有時候他甚至聽到多重聲音。眾聲呼喚他，聽來有些熟悉，一旦想凝神傾聽，那幻覺及稍縱即逝，他便回到自己的世界。最奇怪的是，其中一個聲音聽來像媽媽的。那聲音說起話來最嘹亮、最清晰。她從幽暗裡朝她呼喚，召喚他，告訴他自己還活著。（p. 64-5）

夢中的場景已讓大衛覺得嚇人。但夢中的駝背人卻在真實世界出現了。

有個人影在大衛房間走動。……………那行影稍顯駝背，彷彿長年躡手躡腳，身體蜷扭、脊椎曲彎，手臂像是歪扭的樹枝，十指蜷曲，……………鼻子又窄又彎，頭頂著彎帽。（p. 66）

透過夢似乎與現實世界作了連結，那夜，大衛躺在床上，媽媽的聲音從花園的黑暗中傳到耳畔，喚著他的名，告訴大衛一定要來找她。大衛那時便了解，時候就快到了，他一定得進去那個地方。他終究得面對裡頭的東西。（p68）

大衛所要表現的夢境，是一種預知夢，在夢中的場景，代表著某種預兆，但也非全然的真實，大衛藉由夢的情境來釋出一點線索，吸引讀者去閱讀及解碼，主角所作的夢代表的意涵，即是成為異世界的連結方法，而作夢則是開啓這扇跨越之門的吸引力。

大衛面臨的選擇也是青少年必將面對的困擾之一：在無法預知未來的情況下必須決定自己未來的發展方向，在尋找個人的定位的旅途上，人或許無法選擇原本的生活環境，但是自己卻可以選擇未來的生活方式，人必須依自己的意向選擇未來，並給予自己成長的空間。

二、拯救任務

我們在眾多的奇幻文學中發現，少年主角都肩負特定的使命，在《說不完的故事》中「虛無」襲擊幻想國，幻想國女王說：奧特里歐是唯一能找到挽救幻想國的救世主的人。奧特里歐接受女王的託付，展開一連串的追尋旅程，最後才發現少年巴斯提安就是救世主。《獅子·女巫·魔衣櫥》中的納尼亞王國流傳著預言，將會有四個人類來納尼亞幫他們消滅女巫，彼得等四人無意間進入納尼亞王國，為他們帶來無窮的希望，最後也真的完成了任務。《地海彼岸》的亞刃尋找地海諸多厄災的亂源，依循古老卻無人明白的預言，直至追尋結束，才知亞刃即為預言的繼任者。《黃金羅盤》中的萊拉及《奧秘匕首》的威爾也無可避免的捲入艾賽列公爵對抗「無上權威」的戰爭中。

由上述可知，平凡的少年主角，踏上漫長且艱辛的追尋旅程，完成使命。不論是拯救他人或恢復世界的和平，少年主角都扮演著不可或缺的角色，而其追尋的任務是否成功都決定國家或人民未來的命運。而《失物之書》中的大衛在經過一連串的失落，拒絕對現實變化的接受，藉由個人的想像力，使故事開始變化。想像力是一種創造力，大衛透過它和夢幻般的幻想，開始走入一個又一個超現實的夢境與世界。宣洩在現實中受壓抑的潛在慾望。

「希望母親活著，回復原來的家庭溫馨」是大衛最深切的渴望，母親過世後，大衛在心理上是空虛的，E·S羅勃金一個意味深長的比喻：空虛是一座心的牢獄，而幻想則是逃避那座牢獄的方法⁶⁸。父親的再婚，羅絲、喬奇的出現，更使得大衛感覺父親也離他而去，忌妒、憎恨的情緒一發不可收拾，愈發渴望母親還活著，希望能尋回母親。在夢中大衛一再的聽見母親的召喚，即是一種內心的祈求。

大衛踏上旅程時，是依憑自己的意志，以及當時心中單純的渴望—拯救母親，並了解自己的選擇最後導致怎樣的結果。大衛因原來的生活環境遭受破壞，而進入奇幻國度，原本希望單純找回自己溫馨的家庭，是非常個人的意願。卻在追尋的旅途中，青澀、能力有限的大衛，卻出乎眾人意料之外，沒原由的成為拯

⁶⁸ 《世界幻想兒童文學導論》，頁 38。

救他人或國家的唯一人選。

你是國王的貴賓，…他成了眾所矚目的對象。仕女停下腳步，手掩著嘴竊竊私語談著他。……長者朝他微微領首，小男孩帶著些許敬畏望著他。(p. 256)

文本中現實環境中的大衛，身處第二次世界大戰中，除了住家環境、同儕團體及無法正常上學外，仍然感覺不到戰爭的壓力，覺得事不關己。

晚餐時，爸爸又談到戰爭。大衛仍然感覺不到戰爭已開打。即使在電影院可以看到新聞影片報導戰役片段，然而交戰場景都在遠方，比大衛原先期待的要單調多了。戰爭聽來相當刺激，到目前為止卻與現實迥然不同。的確，噴火戰鬥機和颶風戰鬥機組成飛行中隊常飛躍屋子上方，英倫海峽上空也總有激戰。這陣子，德軍戰鬥機反覆突擊南方的小型機場，甚至在倫敦東區的克里波門聖吉爾斯教區投彈，儘管如此，大衛還是覺得跟這一切很有距離。不像發生在自家後院。(p61)

當大衛進入奇幻國度，其個人無法自外於所處環境的社會衝突，身為該社會團體的一份子，少年主角無可避免的接下拯救國家的追尋任務，因為當國家或社會的安全面臨威脅和破壞時，少年主角原有的希望及任務亦無法達成。可知文本亦呈現出青少年必須隨年齡的增長肩負起社會責任與義務。就是了解個人在社會群體中扮演的角色。

文本中反應出青少年已不再處處受保護，開始發現成人社會的衝突與黑暗面，並且了解需要重新適應社會環境加諸在他身上的責任與義務，它亦意味著青少年一步一步走向成人期，加入國家社會這個大團體。而文本也反映青少年與成人社會的衝突，必須學習如何在社會團體中尋找個人定位的同時，適應複雜的成人社會。

第四節 失落後的出走

林怡君指出：旅行是由家到達或經過你不熟稔的地方，藉由認識「他者」（Others）或試圖「變成他者」（becoming others）以回歸「自我」（Self）、建構自我的過程。簡言之，旅行是「自我」和「他者」相遇的過程。而旅行永遠是一個行進中的過程，處於進行式；當真正變成他者（找到另一個家）或回歸自我（回家）時，旅行便結束了，直到另一次的離家⁶⁹。在少年主角的追尋旅行或是冒險都是以「家」為起點與終點，形成一個無盡的循環，而經過這冒險的過程（追尋），少年主角已經變得和啟程前大不同，而在這啟程與回歸間的差異就是「追尋」，即是冒險或旅行的意義所在。

培利·諾德曼談到：「孤兒之所以普遍出現在兒童小說中，顯然是因為大人非常關切孩子的自主和安全感問題。孤兒雖必須獨立，但也可以自由自在去冒險，無須受大人的保護的約束；不過他們也同時面臨缺乏父母關愛的危險與不適⁷⁰。」

《哈利波特神秘的魔法石》中哈利因為父母雙亡，不得不住到阿姨家，但是阿姨一家人根本不將哈利當家人看待，在毫無溫暖、只有痛苦的居住環境中，促使哈利無時無刻想要逃離。又如《說不完的故事》巴斯提安曾經擁有一個美好溫馨的家庭，但是母親過世後將這一切都畫上句點，父親一直籠罩在不可親近的悲傷中，巴斯提安認為無人注意關心他的存在，甚至當他在閣樓冷到牙齒都打顫時，他心裡卻想著「回家？不要，不可以！要他回家，他寧願去死⁷¹。」家對這些少年主角而言簡直是恐怖的地獄。

在現實環境中，有的兒童真的離家出走，有的則是在想像中離家出走。「離家出走」似乎充滿危險、越軌的行為，但事實上幾乎所有的兒童都曾想像過這富於冒險的行為，或許是受不了父母的高期待、高壓力，或承受繼父、繼母的生理與心理虐待，或家庭沒有溫暖，或是受同儕的引誘……。只是真正行動的究竟還

⁶⁹ 林怡君，〈愛麗絲的旅行：兒童文學中的女遊典範〉，《中外文學》，第12期，1999年5月，頁84。

⁷⁰ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁183。

⁷¹ 麥克·安迪，廖世德譯，《說不完的故事》，（台北：遊目族，2000年），頁135。

是不多！大衛的離家理由與哈利、巴斯提安類似卻不盡相同。和父母的期待、生活的壓力無關，而是因為喪母後的環境轉變，失落、悲傷、忌妒和憎恨一所引發的行動。

在前三節的敘述中，文本開端少年主角所遭遇的問題與衝突所反映的正是現實生活中青少年可能面臨的成長危機或困擾，這些危機促使少年主角離開熟悉的環境並向外進行探險，而這些青少年的成長危機或困擾是從何而來？而在少年離家的同時，遠離安穩的生活，踏上未知且充滿危險的旅程，其少年孤兒的離家對青少年的成長發展又有何啓示？

一、心理的失落

在第一節「失落的親情」探討中，得知少年主角因為面臨母親長期臥病而終至死亡，主角不止是處理父母死亡，也連帶面對舊有生活方式的死亡。原生家庭中許多的夢都伴隨著死者死去，而使青少年與父母的關係產生變化。第二節「變動的環境」中，少年主角所處社會環境的變動是個無法抗拒的時代，所以主角被迫離開他與母親共同成長的家，而立足的環境又非他所能選擇，而少年主角又因同儕互動貧乏，缺乏友誼慰藉的支持。對其家庭變動的憤怒（父母再婚、新成員的加入……），促使青少年沉迷於內心世界。讓青少年被鎖在一個不知如何處理現實生活中所產生的負面情緒，迫使內在情緒上出現問題。如：忌妒和憎恨。

在第三節在「真實與幻想間的擺盪」中，少年主角在經過一連串的失落，拒絕對現實變化的接受，透過夢幻般的幻想，開始走入一個又一個超現實的夢境與世界。發現成人社會的衝突與黑暗面，明白社會環境加諸在他身上的責任與義務，必須學習如何在社會團體中尋找個人定位，同時適應複雜的成人社會。

所以，文本中所描述的衝突與困擾，反映青少年在父母、同儕和社會環境等關係的改變，因而產生心理的矛盾與衝突。而文本產生的衝突與矛盾，與青少年正處於青春發育的高峰期，身體的顯著變化與心理的急劇發展，是他在兒童時期

所未曾經歷過的，因此陌生的變化為青少年的適應帶來了很多新的問題和困難⁷²，再者，青少年在面對週遭人、事、物的改變時，所引發成長危機與困擾，正反映出青少年在調適心態以適應週遭環境變化的過程中，所產生的各種心理失落現象。

三、離家—隔離

家庭是滿足人類多種基本需求的單位，具有經濟、地位、教育等功能，其中的地位功能是指，家庭賦予個人一連串的地位，例如個人的世襲歸屬地位，甚至於個人的興趣、價值觀念、生活習性及社會成就亦無不受家庭之影響⁷³。而少年主角以孤兒的身分離家探險，他們不僅離開父母亦放棄所屬社會的地位。這樣的離家舉動，正意謂他們放棄了心中無用的權威形象，代之以自己主導自己的生命⁷⁴。

少年主角離開原本衝突不斷的環境，代表他們向兒童期告別，終結自己受父母保護的階段，朝向自立自主。與熟悉的生活模式完全脫離，失去舊有的人際關係及社會地位，而成一無所有的人。這種與舊有生活模式切斷，如同Joseph Campbell所說：當原來熟悉的生活領域以及舊有的概念、理想和情緒的模式已不再適用，這就是跨越門檻的時候到了，此時象徵著命運已在召喚英雄，並把他的精神重心從他所在的社會蕃籬，轉移到未知的領域⁷⁵。

象徵人類學家Van Gennep曾指出，所有的成長或「過渡」儀式（rite of passage）主要包括三個階段：隔離、過渡和回歸團體，而此階段正為「隔離」階段，個人或群體自社會結構中原先某個特定的位置、某種文化狀態，或者兩種情況脫離⁷⁶。由此可知，少年主角的離家是成長過渡儀式中的第一步驟的象徵—與俗世隔離。同時也意味著少年主角回應命運的召喚踏上追尋旅程的開始。

⁷² 王煥琛・柯華葳著，《青少年心理學》，（台北市：心理出版，1999），頁8、136。

⁷³ 張宏文著，《社會學》，（台北市：商鼎文化，1997），頁264。

⁷⁴ 《影響你生命的十二原型——認識自己與重建生活的新法則》，頁88。

⁷⁵ Joseph Campbell, Bill Moyers著，朱侃如譯，《神話》，（臺北：立緒文化，1997），頁52、58。

⁷⁶ 劉玉玲著，《青少年發展_危機與轉機》，（台北市：揚智文化，2005），頁9。

第四章 英雄的追尋之旅

在現代社會中，青少年族群是被重視的一群。他們的思考方式標示著世代間的差異。不知不覺已成為一種次文化的代表。在電子媒體的包圍之中，習於影像的直接灌輸，缺少了是非價值的判斷與思考能力的培養。資訊傳播的速度造成學習知識倍數成長，卻加速童年的消逝。

青少年帶著一個空虛、缺少處世哲學的自我，貼近生活的體驗變得遙遠不可多得，在面對人生的迷惘、失落，與自己相處等問題都不停的讓他們對人生產生質疑。生命是短暫且珍貴的，自我追尋更是十分重要。「隔離」是英雄旅程明顯的催化劑，「召喚」則是旅程的另一個誘發點，誘引人離開特定的社會情境，以進入自己的孤寂中，尋找個人內在的生命中心。當人感覺被拋離生命中心時，就是開始冒險之旅的時候。英雄若有所失，即是冒險的開端。英雄要跨越的是邁向新生的門檻⁷⁷。召喚是持續不斷的呼喚，或是一連串有意義的巧遇，像是命運對英雄發出的吶喊，召喚他往自己生命中心的方向前進。

第一節 探索的開端

從前一章可知，由於喪母的悲痛、欠缺友誼的支持、社會環境遭受破壞和家庭組織變動等因素，使得少年主角的心理產生失落。正如坎伯所說：「一般的英雄歷險是從失去某些事物的人，或覺得較社會正常人缺少某些東西的人開始的⁷⁸。」少年主角被迫或自願離家，尋找解決困境的方法。

⁷⁷ 黛安·歐思本 (Diane K. Osbon)編，朱侃如譯，《坎伯生活美學》（臺北新店：立緒，1997），頁 100。

⁷⁸ 《神話》，頁 212-3。

此時，身為孤兒的少年主角，跨出追尋的旅程，來到Van Gennep提及的成長儀式第二階段「過渡」。人類學家Victor Turner也指出：過渡階段或處在這個階段的人，屬性必定曖昧不明，因為這個階段或這些人，滑出了文化空間裡一般定位身份或階級的分類網路。⁷⁹必須適應一個沒有原來身分地位和支持的陌生環境。

在這場充滿考驗與試煉的追尋過程中，少年主角將面對各種衝突與困難。隨著情節的發展，衝突將越趨激烈與困難。整個過程將變化多端與曲折。充斥緊張、驚險、刺激的氛圍。而在歷險過程中，少年主角並非一直信心滿滿，毫無畏懼的邁向追尋終點。其中是充滿困惑、懷疑、逃避心理，還有遇到強敵生命受到威脅、或是認識同伴共同對抗敵人的冒險活動。因此將就少年主角剛進入奇幻國度後展開追尋探索時，心理呈現想家時的退縮與逃避、和無法尋獲返家後的猶豫與不安等不同角度來呈現青春期的青少年面臨的成長困擾。

一、想家

當少年主角剛踏入奇幻國度時，只是位平凡、能力普通的少年孤兒，沒有足夠的信心與能力，來面對未知或無法預測將來的命運時，他們會有恐懼、不安與想回家的念頭。少年主角對於自己選擇離家的念頭產生了懷疑和不安。

大衛待在漆黑樹幹中，靜伏不動。媽媽的聲音不見了，只剩隱約的樹葉摩擦聲，遠方急流過石聲。不見德軍航機的痕跡，毫無存在的跡象。他忍不住想回頭，回屋裡喚醒爸爸，傾訴所見。

（《失物之書》，頁 77）

但是經過上次大衛發現有人影在他房間走動，隨後他找爸爸上樓尋找，卻只尋獲一隻喜鵲，爸爸看著大衛仍有疑慮的眼神，又徹底的檢查床底，打開衣櫥，探看隔壁浴室，甚至瞧瞧書櫃後面頂多容一手伸進的空間。更和大衛一起搜查頂樓所有房間和其他樓層，確定屋裡只有家人。雖然爸爸找不到異狀，但是大衛卻深信房間裡的喜鵲是他看見的人影幻化而成，就像老故事中的人物能隨時變身或

⁷⁹ Van Gennep 和Victor Turner 的說法皆引自《青少年發展_危機與轉機》，頁 9。

變形一般。但是爸爸不相信，他和爸爸之間產生了疏離感。

大衛要帶回證物，讓爸爸相信他所說的人影和夢見的奇幻世界是存在的。大衛走出空心的樹幹前進尋找奇幻世界的事物作為證據來證明他所說的情形是事實，而非僅是他個人的幻想。

大衛進入奇幻王國即遭到路波的攻擊獵殺，所幸遇到守林人的搭救，和森林反撲的協助，而能安穩的躲在守林人的小屋堡壘內過夜。但是大衛感覺那種沉寂並非安寧與平靜。

男孩察覺到一種奇特的紛雜感受。當然，有恐懼，以及某種痛心懊悔——當初糊里糊塗離開安全的家，踏進這個新世界。不管多困難，他想回到自己熟知的生活，卻也想多瞧瞧這塊土地，何況，還沒找到能解釋媽媽聲音的緣由。這就是逝者必定經歷的遭遇嗎？他們也許只是在前往他處的途中，路過這土地？媽媽困在這裡嗎？是不是弄錯了？或許她命不該絕，而現在她在此苦撐，希望有人找到她，帶她回到所愛的人身邊。不，大衛不能回頭，還不行。樹上已經做了標記，等他找到關於媽媽的真相，還有這世界跟她存不存有何關係後，他就會去找回家的路。（《失物之書》，頁99-100）

帶回證據讓父親相信自己的能力和懷疑尋找母親是否困於此地的意念，支撐著大衛對於自己選擇離家舉動的肯定信念。但是另一方面，大衛卻開始想念起爸爸了。

不知爸爸是否開始想念他了？這念頭讓他濕了眼。……說不定正在搜索他。自己雖然不在場，卻因此在爸爸的生活中增加了存在的份量，這份認知讓他有種滿足感。現在爸爸也許比較擔心他，而沒那麼在意工作、密碼或是羅絲、喬奇。（《失物之書》，頁100）

由上述可知，在追尋的初期，少年會懷疑自己離家追尋的決定是否正確，會想起家人對自己的呵護，懷念以往熟悉、安全的家庭生活。可看出少年在面對威脅、冒險時，會想念由家帶來的安全感，另一方面，在旅途初期所產生的懷疑與

困惑，也反映少年在展開自我追求時的認同危機：對於自我的決定與判斷感到懷疑與不確定。此外不論是母親或父親向來是子女生活的主要照顧者，離家前的家庭生活正代表少年主角的兒童期，因此在對未來茫然無知及面對重大決定時，想念家庭及雙親，都反應出少年對家庭及雙親的依賴性。所以，「想家」是少年尚未脫離依賴家庭及雙親的兒童期過渡到獨立自主的成年期的特徵。

二、關閉回家之路

少年主角進入奇幻國度，必將面臨一連串的試煉與挑戰。少年主角在一個陌生與未知的領域去冒險，旅途中一連串來自敵人死亡威脅的考驗、為找不到達成任務的方法而感到恐懼、絕望，大多數的人在面對接連不斷的困難挑戰時，都會心生退卻和逃避的心理，此時大多會選擇一條安全的路--「回家」，中斷追尋之旅，不願接受冒險的挑戰。

但是，一再退縮與逃避對於少年主角深入個人心靈探索的追尋使命，不僅沒有幫助，同時也無助於解決問題。甚或造成自我的迷失。旅途中因少年主角剛開始信心不夠又能力不足，對於接連不斷的挑戰感到疲累與挫折，出現了負面情緒，阻礙了少年繼續冒險的決心，作者在文本的開始，為了阻斷少年主角逃避的心理及幫助少年主角勇敢面對心底的恐懼，正視自我的迷失，會將少年主角返回現實世界的通道關閉，斷絕少年主角返家繼續尋求庇護和依賴的心，讓少年主角直接面對挑戰、接受試煉，完成追尋的旅途。

少年主角在視野裡盡看到自己的無助，此時孤兒原型的內在認知力量顯現，當他認為外在力量無法幫助他獲得成長，幻滅能喚來向自己內心求助的正面動力。幻想破滅時，才會促使我們離開依賴的安全範圍從事探索之旅，為自己的生命尋找新的答案⁸⁰。

否定外在的同一時刻，追尋者對內在的信任漸增，少年主角走入孤兒原型裡

⁸⁰ 《影響你生命的十二原型》，頁 44。

只信任自己。對外界全然信任換來的是完全的絕望，孤兒用阻斷信念的方式跳脫無知和否定的循環，當他深入探究痛苦根源的同時，他便有機會豁然對痛苦和失落的執著有了全面的瞭解。

在文本中，大衛步出樹洞，前進數步，忽然聞到像在路邊見到的死貓味，大衛打起冷顫，又見到被火焰吞沒、頭顱焦黑、咧嘴白牙的槍砲手屍體，看到想採回當證據的花心像熟睡的孩童臉蛋的花朵，一聽大衛靠近就驚醒尖叫，露出帶刺的葉背包裹自己。大衛直覺別碰那些刺。隨之而來又一股惡臭，見一無頭有皮毛，穿著衣服的動物。森林地面殘留動脈濺灑出來的血跡。

正當大衛短短幾分鐘就目睹兩具屍體，讓他反胃起來。回身想走回那棵進入奇幻國度大樹時：

樹幹的巨洞竟在他眼前消失了，那棵樹縮回原先大小，他眼睜睜看著樹皮似乎不停增長、覆蓋過洞，掩蓋回他的世界的通道。它成了巨樹森林的另一棵樹，而這些樹如此相像，難分彼此。大衛摸摸樹身，東壓西敲，希望能重起大門，返回自己原來的生活，卻是徒勞。他就快哭出來，不過心裡明白一哭起來就完了，他會變成一個離家千里的小男孩，無力又恐懼。（《失物之書》，頁80）

當然少年主角不會在第一次遇到失敗就放棄，所以不論大衛或守林人都在樹上做了記號，尤其守林人還幫大衛在綁樹的粗線上加上不好聞的黏稠灰色塗液，防止森林中的動物或鳥兒來咬繩子。不僅大衛，連觀看文本的讀者亦或覺得這樣的記號應該萬無一失。就在大衛在森林及守林人的保護之下，好不容易逃過路波的獵食。在小屋中安然度過一夜。守林人再度帶大衛到達做記號的巨樹環繞的林間空地，尋找進入奇幻國度的巨樹洞口時：

目光所及，每棵樹上皆有繩子為記，而大衛的鼻子告訴他，繩子全塗了守林人用來防止動物嚙啃的難聞物質，無法分辨哪棵樹能通往他的世界。他多走幾步想找出自己鑽身而出的空洞，可是每棵樹樣貌雷同、樹皮平滑，連唯一可辨認的凹洞和節瘤都填滿了、改變了。（《失物之書》，頁103-4）

大衛第二次返家的希望又失敗了。但緊接著出現的景象，讓大衛了解有人刻意阻擾他回家的路，而且他用的方法又引起大衛極大探索的興趣。

曾蜿蜒穿過森林的小徑也消失無蹤，讓守林人頓失方位。德軍轟炸機也了無痕跡，它在地上刻出的痕跡也給填平了。大衛心想這肯定耗了幾百個小時、費了許多功夫才有這個成果，怎麼可能一夜完成？地上竟然連個腳印都不留？（《失物之書》，頁104）

怪異的森林景象，讓守林人和大衛詫異不已。而最引起大衛好奇之心的舉止是，守林人口中戴彎帽的駝背騙徒，不是把綁在樹上的粗繩拿走，而是在每一棵樹上綁上一模一樣的繩子，甚至繩子外面全塗上守林人防止動物嚙啃的難聞物質，讓守林人和大衛無法分辨哪棵樹是通往大衛的世界的出口。至此，大衛返回原來世界的通道完全被斷絕，而且是被人刻意關閉。

人類常有一種習性，當擁有時不覺得可貴，一旦失去，又汲汲營營要將它追回，這是大衛此時心中怪異的感受；當守林人試著勉強他回家時，他盡想待在這塊土地找尋媽媽；一待返歸自己世界的方法不在了，他反倒突然很渴望回去。

大衛在連續遭受尋找返家失敗後，瀕臨絕望的邊緣。此時守林人提及這個國度的國王可能知道大衛返家的方法，國王有一本他最珍愛的《失物之書》，裡面含藏國王的一切知識，在時局不佳或有疑慮時，國王便會尋找書中的指引。大衛轉變了態度，重新燃起了希望，勇往直前踏上追尋之路。

斷絕少年返家的通道，也如同向青少年宣示：逃避挑戰與試煉對於自我成長是於事無補的，唯有突破個人內心的恐懼，勇敢面對青春期的變化，才能順利跨進成人期。

第二節 歷險的啟程

翻開《失物之書》的第一頁，即寫著一個男孩為挽救「失去」母親所做盡一切的努力展開故事情節，故事的內容突顯出青少年對於喪失親人後情緒無法轉化接受新環境的問題及黑暗面。作者約翰·康納利為現代青少年所面臨到的壓力及痛苦發聲，呈現故事中「少年主角」如何從自己的「悲傷、失落、忌妒與憎恨」轉化為成長的歷程。研究者將以坎伯《千面英雄》的啟程一章中歷險的召喚、超自然的助力、跨越第一道門檻和鯨魚之腹，作為大衛歷險的第一階段啟程的論點。

一、心靈的召喚

心靈在時間的流逝中日復一日的沈眠，直到在生活的步調中有了不同的轉變，心靈才有機會接受命運的召喚，踏上一條與原先不同的生命之路，於是探索心靈之旅開始啟程，往心靈深處去了解自己內在的潛能與力量，衝破思想的局限，在更多不同面相的世界冒險，尋找生命的原動力及成長的力量，如坎伯所說：

神話英雄的旅程可能湊巧是在地球上；不過基本上，它是內在的過程——進入心靈深處去克服那晦暗不明的阻力，而失去已久、為人遺忘的力量也會再度恢復，作為轉化世界之用。

（《千面英雄》，頁 27）

少年小說著重「成長」要素，作者在塑造主角的性格及故事情節上，必定引發主角的內心衝突，而在衝突中去思索解決的方法，一步一步地去挖掘自己內心陰暗未知的面相，對社會的陰暗面尚未了解的少年來說，讓自己的心跨出安全世界的秩序，在一個陌生與未知的領域冒險，在冒險的過程了解自己心靈的衝突所在。從童稚懵懂的心要過渡到獨立成熟，少年必須一次又一次去重視面對成長過程中所經歷的各式各樣的困擾與挑戰，培養出自我負責的態度及獨立的精神。

大多數的人在面對困難的挑戰時，大都會選擇一條比較安全的路去走，不願接受冒險的挑戰，心靈中潛在的英雄基因便會沈眠於深層意識之中，而只有敢面

對危險的人才能將英雄的基因喚醒。《失物之書》中少年主角大衛在面對悲傷時，一開始也採取逃避的方式，逃匿於他和媽媽喜愛的童話故事中，但是環境的轉變及新成員的加入家庭又使他的安全堡壘再次動搖，繼而夢幻中的故事場景不斷的出現，直至聽到媽媽的呼救，他終於決定採取面對，他的冒險心靈被激發出來，而正式踏上英雄的旅程，去找尋內心真正的自己，心靈中真正想說的話，他不再受到世俗規範的限制，他開始追尋另一種不同的生活，打破世俗強加給予的枷鎖，堅持自己的追求，啓程之前處處感受到環境的壓迫，終將勇往直前接受挑戰，因難的砥礪，心靈在各式各樣的煎熬中反覆地鍛鍊，於是脆弱幼稚的心靈即將死去，獨當一面的英雄氣概正在心中萌芽，如坎伯所說：

在我們想要找到可憎事物之處，我們便會找到神祇；在我們想要殺害他人之處，我們便會殺死自己；在我們想要向外馳遊之處，我們便會來到自己存在的中心；在我們想要獨處之處，我們便會與整個世界同在。（《千面英雄》，頁 22）

追尋英雄已尋找到的軌跡勇往前進，踏出最困難的第一步，讓脆弱自私虛妄的自我死去，培養堅強勇敢大愛的心靈，便會和亙古永存的英靈站在一起。

二、 歷險的召喚

多數兒童奇幻文學中的主人翁都是永遠或暫時和父母分離的孤兒，例如《綠野仙蹤》中的陶樂絲、《清秀佳人》的紅髮安妮、《吹夢巨人》的蘇菲亞、《哈利波特》中小哈利、《怪桃歷險記》小詹姆斯也面臨父母雙亡的悲慘人生等等。主角也可能是部份或暫時的孤兒，如《金銀島》的吉姆·霍金斯、《地板下的小矮人》中的小男孩，《湯姆的午夜花園》中的湯姆以及《波提拉與偷帽賊》中的亞瑟等等，他們因機運或選擇而和父母分開，無法享受到父母的溫情擁抱。而其追尋的旅程，第一步往往是英雄在一次錯誤的事件開展而來。

（一）一次大錯

「一次大錯——顯然是絕無僅有的機會——開展出一個意料之外的世界，個人則開始和未知力量間聯絡。」（《千面英雄》，頁 51）

歷險的召喚是啓程的第一步，就是在英雄的一次錯誤事件下展開，而後他的生命便與周遭眾人有所不同。《尼爾斯奇遇記》中頑皮的尼爾斯偷懶，抗拒不和父母上教堂，又惡作劇抓住小矮人，終於嚐到報應，被生氣的小矮人變成小矮人，糊裡糊塗跟著家中的白鵝離家，展開冒險之旅。《怪桃歷險記》中小詹姆斯好不容易得到奇異老人送給他一個裝有許多魔力綠色小顆粒的紙袋，正想改變自己痛苦悲慘的奴僕生活，卻一個不小心滑倒了（一次大錯），那些小顆粒的魔力從紙袋中灑出，溜到地底下了，造福了別人，而非小詹姆斯自己。如坎伯所說：

「歷險的召喚」——象徵命運已在召喚英雄，並將他的精神重心從他所在的社會藩籬，轉移到未知的領域。這種寶藏與危機並存的致命地帶，可以從遙遠的地方、森林、冥府、海裡、天上、秘密島嶼、巍峨山頭、或深沉的夢境等多種意象呈現出來；但它總是一個充斥著怪異多變體、無法想像的折磨、超人的行為和極樂的地方。」（《千面英雄》 頁 58）

小說的主角大衛（英雄）在受到冒險的召喚之前，生活即受惡夢和不斷的家庭衝突所苦，第二次世界大戰依然持續進行，這年暑假漫長緊張，爸爸繁忙的工作愈加吃緊，有時一連好幾天不回家，小喬奇一樣的難纏，使羅絲筋疲力竭，大衛自己的情緒也愈見低落，大衛與羅絲彼此之間的關係也到達臨界點，爸爸和羅絲也不時擦撞碰出小火花，家裡充滿火藥味，大衛竟看到夢境中的駝背人現身他的房間，翻閱他的書籍……，但是爸爸找不到駝背人的蹤跡，不相信他的話。

而在一次的犯錯事件——大衛躺在屋後的蔽蔭裡看書。羅絲來找大衛，羅絲好言的打招呼，大衛卻一句「你想怎樣？」當大衛覺得自己太無禮又魯莽，正想道歉時，只見羅絲怒氣高漲的數落大衛只會成天看書，對家庭毫無貢獻，還如此說話無禮，自以為是。大衛怒意直指羅絲，在還沒意識到自己說話之前，半真半假的話、粗言侮辱、自喬奇出生以來所有壓抑下來的憤怒，全混在一起。話早已從口中源源而出：

「妳又以為你是誰？你又不是我媽，憑什麼這樣跟我說話。我本來就不想來

這裡住。我只想跟爸爸在一起。我們兩個人本來好好的，然後你就出現了。現在還加了喬奇。你覺得我只算個絆腳石，哼，妳也擋了我的路啊，還有爸爸的！就像我一樣，他還愛著我媽。還想著她。爸爸永遠不會像愛媽媽那樣愛妳，永遠不會。不管妳做什麼或說什麼。爸爸還愛她。**還、愛、她。**」羅絲打了他。即使羅絲喚他、歉聲連連，他頭也不回。直至爸爸回家，又遭爸爸的責備和處罰。

（《失物之書》，頁 72）」

因這個犯錯事件，大衛開始處於困難的處境，他的命運便和以往的生活不同，冒險之路開始召喚他。

（二）冒險的召喚

大衛的內心如同活人卻被釘死在棺材中，他覺得爸爸的處置方式不公平，他雖然有錯，可是出手打人也不對。大衛原本的個性非常溫和但是他對羅絲和喬奇卻有著無法言說的厭惡，面對事情，他有自己的想法，表面上雖是接受爸爸的處罰沒有反抗的行動，但內心卻忿忿不平，無法平息。使得奇異的景象和聲音遂不斷浮現：

房間出現一個裂洞，將這個世界的結構扯裂兩半，他看到那頭的另一個國度。有座城堡，碉堡處旗幟飄揚，士兵踏著正步，長長隊伍魚貫過大門。接著城堡不見了，由另一座城堡起而代之。城堡的四周圍繞著東倒西歪的樹木，比第一座更加陰暗、輪廓模糊，唯一的巨塔為城堡主體，像手指一般指直向天。最頂端的窗戶亮著，大衛感覺那裡有些什麼，怪異又熟悉。它以媽媽的聲音向他召喚：

大衛，我沒死，來我這裡，救救我。（《失物之書》，頁 74）」

媽媽的呼喚不斷傳來，而被父親責備後，喪失希望的他仿佛像死亡一般，不敢奢望爸爸會再相信他的話，他的潛意識開始強烈想脫離現況，於是他一把抓住晨褸離開房間，隨著聲音跑到草地。

大衛理性的意識本想離開房間尋找媽媽的聲音，但潛意識中「家」在他心中成了無止無盡的衝突和牢不可破的監獄，於是他越走越遠，無意識地走向草地的

遠端，也就是花園所在。大衛離開房子愈來愈遠，此時冒險之路已開始召喚他，他的靈魂開始受內在未知力量的引導，正如弗洛伊德所說，生命中的大錯是絕無僅有的機會，它們常是展現慾望與衝突受到壓抑的結果。

（三）甦醒的英雄

英雄是能夠奮戰超越個人及地域的歷史局限，達到普遍有效之常人形態的男人或女人。（《千面英雄》 頁 18）

約翰·康納利在創作大衛這一位英雄的形象時，呈現的是一個現代青春期的少年主角。因此主角的形象是一個時下常看到的年輕人形象，但這樣的角色要如何塑造成一位英雄，作者便是利用衝突及對立的事件來使大衛人格及自尊受到羞辱，讓他的內心真正想法處處受到阻礙，於是他潛藏的意識開始反思，想找出造成痛苦的錯誤在那裏，而這一份痛苦逼得他尋找解脫的方法，這樣的情況之下他開始個體成長的過程，開始踏上英雄的旅程，如坎伯所說：要從這種心理上不成熟的狀態，進化出自我負責、自信的勇氣，則需要一次死亡與再生。那就是所有英雄歷險的基本主題，也就是脫離某種境界並發現生命的來源，以將自己帶入另一個更多采多姿而成熟的境界⁸¹。

主角經過長久的悲傷，在面對與繼母衝突之下，內心的掙扎及想脫離束縛的心愈來愈強烈，累積的情緒壓力及反抗力量開始躍起主導少年主角的行為，而這一份壓力反應在少年主角睡覺時一直在作夢，來隱喻他心中滿是憤恨、怨氣及疑惑，從他發生衝突之後在房間看到的幻影及母親呼喚他的描述可以看出他心中的徬徨，該何去何從的想法一直瀰漫在心中，冒險之手正伸出召喚著他。

三、超自然的助力

坎伯說：對於進入英雄冒險旅程的人而言，首先會遭遇的人物「乃是提供他護身符以對抗即將經歷之龍怪力量的保護者（經常是一位乾癟的小老太婆或老頭）。」（《千面英雄》，頁 71）

⁸¹ 《神話》，頁 213

《睡美人》故事中好心的三位仙女；《灰姑娘》中備受欺凌的小女兒也多虧神仙教母的幫忙，她才能參加王子的舞會。《說不完的故事》中巴斯提安獲得孩童女王的「奧鈴」，它能夠達成心中所有的願望。英雄踏上追尋的旅程，首先會遇到的人物，便是提供他護身符以對抗即將經歷之龍怪力量的保護者（助力）。如坎伯所說：

我們只要了解和信任，則互古的保護者便會出現。英雄回應他自己的召喚，並隨著後續的發展繼續勇敢走下去，所以他會發現所有的無意識力量皆為他所利用，是自然之母本身支撐此一巨大的工作。（《千面英雄》，頁 74）

這個角色在英雄受到歷險的召喚時，扮演著英雄命運中「和善」與「保護」的力量。在大衛的冒險旅程中，守林人就是大衛旅途中最重要的保護者之一，他就是大衛的第一個助力，對大衛而言，正如坎伯所說：

「超自然的救援者以男性形象出現的情形，也並非不常見。在神仙傳奇中，他可能是林中的小傢伙、某個男巫、隱士、牧羊人或鐵匠，他們現身提供英雄需要的護身符或忠告。」（《千面英雄》，頁 74）

守林人又高又壯，肩膀寬闊、頭髮黑短，穿著幾乎及膝的棕色皮靴、獸皮製的短外套，雙眼極綠，看來像是森林所幻化成的人形，右肩扛著斧頭。成為坎伯所說的「宇宙之母」，他是保護英雄的角色，自大衛進入奇幻國度開始一直保護少年主角到達森林邊緣，為幫助大衛過橋，獨立對抗狼群，大衛過橋後，只見狼群將他拖進林子裡，在地上留下一道血跡。在旅途中，守林人告訴大衛兩個故事。第一個是「小紅帽的故事」為他的國家帶來了一路波的新破壞勢力，造成國家現在岌岌可危。顛覆了大衛對童話中小紅帽善良可愛的形象，和野狼最終死亡的下場結果。

第二個故事是「糖果屋」訓誡大衛千萬要小心，「看上去，聞起來，可能很甜美，但是卻藏有毒素。」（《失物之書》頁 110）。衝擊著大衛對童話故事美好結局的憧憬和故事中角色的認同（故事中為繼父要吃掉小孩非繼母所為）。

對於大衛一直深感罪惡，是否是他的例行作息出了差錯而使媽媽因而死亡的陰影，一直纏繞著他，也使他進入異世界後，這個作息一直沒有改變。而守林人對大衛的這個行為說：

「我們都有自己的例行工作。不過，他們得有個目的，有個我們可驗收、能得到安慰的成果，不然就毫無用處。沒有的話，他們就像囚籠裡的動物只能來回踱步一樣。就算不是瘋了，也是瘋狂的前奏。」……「規則和固定作息都很好，但要能給你滿足感。你真的能說碰觸和數數對自己有好處嗎？」大衛搖頭。「不能吧。可是不做的話我會怕。害怕可能的後果。」（守林人說）「那就找你做完有安全感的。你跟我說過有個新弟弟，那就每天早晨看看他，照顧爸爸和繼母，照料園裡的花朵或窗檯上的盆栽。找比你弱小的人，試著給他們安慰。把這些事當成自己的固定作息、調節生活的規則。」（《失物之書》頁 101-102）。

縱使大衛一時仍無法接受，但卻點出了大衛的心結之一。而大衛也將原先的固定作息的習慣停止。

直到最後王者勒華入侵王國，守林人再度現身解救，並帶著大衛離開城堡，回到大衛首度進入這個世界的森林。尋獲標有細繩的樹與再度現身的樹洞。勸大衛返回自己早已下定決定返回的世界。在英雄的冒險旅程，只要了解和信任，那麼亙古永存的保護者便會出現。

故事中第二個保護者的角色是白雪公主的七個小矮人，約有三呎高，身穿藍色短外衣、黑褲、及膝黑靴。頭戴長筒藍帽，帽間有個再也不響的小鈴。肩扛尖鋤，鼻子紅通通，鬍鬚短而白，共有七人。大衛逃過狼群的追殺，正在路邊吃點麵包，補充體力。七個小矮人帶大衛回家，並供給食物和住宿，讓大衛避開狼群的追蹤。

途中告訴大衛他們因受不了白雪公主老吃光他們的食物而製造毒蘋果讓白雪吃後昏睡，而欲嫁禍給後母，後母卻因正在毒害另一人而有不在場證明。且因為低估了劑量，被突如其來的王子親吻救了白雪公主。但是王子先是被甦醒的公主，

罵他太放肆而打了一巴掌，再來，王子便聽她臭罵不停，結果沒與她結為連理，反倒爬回馬上，朝落日揚長而去，自此沒再見過。某次審判，基於不當挑釁伴以罪證不足，七個小矮人被法官判緩刑需終身照顧白雪公主，若白雪公主再出任何事，他們會被處於絞刑。矮人們渴望能找到另一個王子，來帶走白雪公主委託大衛幫他們尋找王子，他們不惜重金補償，只要願意帶走白雪公主，甚至願意將整個（鑽石）礦坑送給王子。再度顛覆大衛對童話故事中善良美麗的白雪公主與和氣待人、關懷白雪公主的七個小矮人和邪惡後母的看法。在矮人小屋中亦得知「金髮歌蒂拉」真正的下場。並從矮人口中得知：「逃走，再也沒人看到」和「永遠幸福快樂」的重新意義。

文本中第三個助力是羅蘭，身穿銀制護胸甲，上頭飾有一對太陽圖符，頭戴銀制頭盔。馬鞍一側懸劍，另一側是一張弓與裝滿的箭筒，馬鞍上還掛著同樣帶有雙日圖示的盾牌。羅蘭的父親不認同他和他的生活方式，暴怒之下將他驅離出領土，羅蘭便長征，尋找好友拉斐爾。途中幫助剷除大衛心中懼怕那未成形的怪物，並解開夢中呼喚大衛的媽媽的聲音來源，讓大衛終於明白確定媽媽已死。幫助大衛慎重思考駝背人的協議。免於懊悔終生。

對於羅蘭執著於對拉斐爾的下落，就像大衛執著於媽媽的呼喚。羅蘭對於拉斐爾的生死心知肚明，卻一定要查明他出了什麼事，在查明以前他無法安心。大衛在羅蘭的身上看到自己的作為，明明已親眼目睹母親死亡，卻依循媽媽呼喚的聲音來到這奇幻國度中，企盼尋回失去的母親。

四、跨越第一道門檻

門檻是英雄冒險的一道關卡，門檻「代表英雄現有領域或生命的侷限」；在門檻之外則代表「黑暗、未知和危險」。在命運化身人物的引導和協助下，英雄在歷險中前進，直到在力量增強區域入口遇到「門檻守衛」為止。主角為了解決困境，被迫來到充滿怪異生物與奇特事件的陌生環境，跨入未知的行程，或是跨越門檻，

讓主角身處在幾乎與原來世界完全相反的境地，門檻具有保護性意義，如坎伯所說：

「一般人不僅對停留在既定的界線內感到滿足，甚至感到驕傲，而大眾的信念使他有種種理由害怕跨入未開發領域的第一步。」（《千面英雄》頁 81）。

個人只有前進越過這些界線，才可進入一個全新的經驗領域。英雄和一般人不同，英雄勇敢的跨越門檻，與外在的未知、不明的危險搏鬥對抗，才可以進入一個全新的經驗領域，而且能夠完成使命、歷劫歸來，故「門檻」可以視為少年主角邁向成長之路的關卡。

大衛聽到媽媽求救的呼喚，決心要拯救母親，在凹陷花園的角落，他將自己塞過牆洞，進入了黑暗，大衛進入了異世界，無異是進入一個和舊經驗完全不同的國度。大衛身在樹幹裡頭，眼前是拱形洞口，再過去則是幽暗林地。景色是如此的恐怖、怪異和離奇。落葉紛紛，緩慢旋落於林間地面。地面只見帶刺樹叢和扎人荊棘，卻不見花朵。景色都是深淺不一的綠與棕的組成，奇異霧光撫照，彷彿黎明將至或一日將盡，天際無星，密雲遮蔽星群。空氣初聞清新，但一深呼吸，剎時銅腥與腐敗的金屬苦味。像路旁的死貓，毛皮扯裂、開腸破肚。

目睹森林黝暗，樹木巨大，孩童花心的花朵，站立的狼群路波。森林反撲獵殺，一陣綠色長索混亂扭動，觸鬚捲繞腿部、長嘴與喉頭，將狼群和狼人拖投入空中或困鎖在地，愈捆愈緊直到所有掙扎止息。也出現現代東西：德國 Ju88 雙引擎轟炸機、口徑三 0 三步槍、炸彈瞄準器、馬克 V 形坦克（第一次世界大戰的遺跡）及無數的死亡：受困的駕駛員緊貼在座艙裂損的玻璃上，頭顱焦黑、咧嘴揭露滿口白牙，散發惡臭、身首分家穿衣服的動物、神話故事中的角色駭比狩獵生物、齷爾狩獵駭比、駭比齷爾狩獵狼群、小矮人謀殺白雪公主及金髮姑娘歌蒂拉的真正死因、鹿女孩被殺及砍頭製成標本的過程、揮刀砍斷女獵人身體和右手逃命、看到女獵人創造的野獸動物向她撲擊，撕扯啃咬，將之碎屍萬段。

直到殺死怪獸和女巫後，大衛一改往常害怕、逃避、被保護的懦弱態度，挺

身繼續前往尋找「失物之書」的國王，他要尋找回到現實世界的方法，殺死怪獸和女巫的同時，也是本我甦醒的時候。如坎伯所說：

在完成精神試煉的儀式過程時，就等於一次死去和誕生，所以稱之為轉化，而召喚總是揭開了轉化奧秘的簾幕。原來熟悉的生活領域以及舊有的概念、理想和情緒的模式已不再適用，這就是跨越門檻的時候到了。（《千面英雄》 頁 52）

五、鯨魚之腹

除了門檻，坎伯還提出「鯨魚之腹」的概念。他認為神奇門檻通道為進入再生領域轉折點的這個概念，是鯨魚之腹這個世界性子宮意象所象徵的意義。英雄不具征服或撫平門檻的力量，反而被吞入未知領域，幾乎已經死去。門檻通道是一種自我消滅形式課題，英雄並不往外追求，超越過有形世界的局限，反而走向內在以求再生。（《千面英雄》 頁 93-95）

研究者認為「守林人的小屋堡壘」、「荊棘雕堡」以及「國王的城堡」奇幻國度中的三處，宛若坎伯所提到的「鯨魚之腹」的概念。首先，大衛進入異世界內，是要尋找媽媽，但是進入異世界就遇到守林人和狼群，守林人保護大衛不受狼群的獵食，躲入守林人四周圍著低矮木籬。住屋以森林的原木搭成。門在正中央，兩側有窗，斜屋頂一端有石砌煙囪。夜空下，房子的輪廓好似刺蝟，蓋滿木製或金屬刺棍，削尖的棍子和鐵條塞在原木間，或穿原木而過。走近後，大衛看到牆壁裡，甚至屋頂上，有片片玻璃和銳石，屋子像是灑滿了鑽石一般，在夜光下閃閃發光。窗戶橫條層層戒備，巨釘從門的內側穿刺而出，所以要是猛摔在上頭，免不了瞬間刺死的危險的堡壘。守林人問及大衛在此的原因和目的。大衛告訴守林人他是來尋找媽媽的。

「我許久未見女人穿越森林，如果她人在這裡，那她一定是找到了通像這世界的其他管道」（《失物之書》，頁 96）

隔天，守林人帶大衛來到他作記號的巨樹環繞的林間空地。大衛正是穿過此處，進入守林人的世界。卻無法發現作記號的大樹空洞和炸燬的得軍轟炸機。當大衛得知他無法反歸自己的世界，卻突然渴望回去。急著詢問守林人，最後守林人終於說：

「聽說國王有一本《失物之書》，是他堆珍愛的東西。他一直把書藏在皇宮的王座室裡，除了自己以外，不准任何人看那本書。我聽說那本書裡含藏了國王的一切知識，時局不佳或有疑慮時，他便尋求書的指引。或許裡頭也有你該如何回家的答案。」（《失物之書》，頁 105）

隔天當大衛和守林人在從小屋堡壘出發時，他們出走時原訂的目標改變了，尤其對大衛而言，生命的重心不再只是尋找媽媽，而是前往國王的城堡，尋獲「失物之書」探索返回自己的世界的方法。

「荊棘城堡」城堡中有一讓女巫施了法而沉睡長年的女子，此城堡會隨月亮週期而移動，城堡由多刺蔓藤包覆，大約半個月前無聲無息，毫無支撐的情況飄移過空（村莊上空），城堡的黑暗形影有如雪上污漬，帶有某種詭奇的氛圍，讓人將它當成一個輪廓而非碉堡實體。當羅蘭進入「荊棘碉堡」尋找拉斐爾，完成他的目的。他要大衛在生火處等他，若是破曉未回，就騎著他的坐騎離開。大衛不小心打了盹，隨即發夢。突然驚醒，大衛決定進入城堡，他站著面對荊棘，正當不知如何下手，卻聽見許久未聞媽媽的聲音。

進入碉堡，經過無數個恐怖的房間、幻影，曾有一度考慮逃離碉堡，但是深知即使想逃離，荊棘亦不會讓他離開，媽媽的呼喚卻再度響起，大衛又想起進入異世界的目的，直到走到一間房間中央處有高起的石祭壇上，一名女子躺在祭壇上，一身穿絲絨紅洋裝的沉睡女子。四周布滿男人屍骸棘刺穿過胸膛，從胸甲迸出，離地十呎就像困在棘刺織網中、衰竭乾涸的蒼蠅。亦發現羅蘭和拉斐爾的身體穿刺在荊棘上，離地十呎。最後大衛以巨蟲的爪子和荊棘殺了女巫。安置了羅蘭與拉斐爾的屍體。當大衛騎著羅蘭的坐騎「席拉」離開碉堡，轉往森林。

穿越樹林時，棲息在樹林的東西對大衛恐懼不已。即使樹梢蹲著的駝背人，也以全新的眼光看待大衛了。

到達「國王的城堡」，駝背人百般的引誘，但是當大衛發現「安娜」和「失物之書」的秘密，見識過國王城堡底下的房間和駝背人的地底巢穴；地底部滿滿是小小頭顱的巨大房間、長型地窖：厚玻璃箱、會心電感應的蜘蛛房間、永無止盡梳著長銀髮女人的房間：死亡之眼的房間、裸身的一對男女、懷疑和不忠的房間、水塘大廳：每個水塘呈現王國不同的角落發生的事情……大衛已經決定了，他要如何告訴駝背人弟弟的名字了。也化解自我的忌妒憎恨之心。

埃利希·諾伊曼為遠古時代歸納出一個普遍的象徵公式：「女性＝身體＝容器＝世界」，其中「像深壑、洞穴、深淵、峽谷、深處那樣的象徵，在無數神話和儀式中，他們扮演需要使之肥沃的大地子宮的角色。」他還提到「洞穴代表著歷史上那些文化象徵的自然形式，如神殿、村莊和城鎮、窗櫺、圍欄和牆。（院門和房門是母性容器功能的進口。）」⁸²無論是小屋堡壘、荊棘碉堡或高聳的國王城堡，大衛跨越門檻通道，進入未知的地域，在「鯨魚之腹」概念中變形，自我一步步覺醒，並超越自我。

⁸² 埃利希·諾伊曼，李以洪譯，《大母神》（The Great Mother）（北京市：東方。1998年），頁33~53。

第三節 冒險的啟蒙

大多冒險故事呈現的形式：故事一開始會安排小英雄因為發生危機，小英雄必須離家，並遭遇困難重重的旅程。而離家所遭遇的場景通常是小英雄不熟悉或充斥異國風味的環境。在旅途中，小英雄需要一位忠誠的好夥伴，有時是好友般的當地居民，有時是代理父親般的角色，他會給於小英雄各種協助。小英雄也會有一些特殊的裝備，以應付旅途危險。當小英雄持續進行這段旅程，各種危險會一再的降臨小英雄的身上，威脅其追尋的發展。故事終末時，小英雄會獲得其應得的報償，諸如財富、名譽等等。

在《失物之書》中，故事的發展正如上述冒險故事的模式，「離家」是一個不可或缺與取代的必要環節，經由「離家」此階段，少年主角方能經歷種種考驗，遭遇各種危難，獲得啟蒙，進而蛻變成長。少年主角在冒險過程中面臨許多挑戰，藉此突顯少年主角擁有堅毅不凡的勇氣與智慧。在這個啟蒙之旅中，大衛成為英雄。

一、心靈的啟蒙

英雄繼續往前走，而前面是一片黑暗、未知，危險的氣氛瀰漫著週遭，他在那裏遇到困難與試煉，此時該繼續抗爭？還是屈服認錯呢？心靈只有在掙扎的時候才能得到啟發，個人要將童稚的心靈轉換成熟負責便需經歷一連串的試煉，在苦難的磨難中尋求消解痛苦的方法，培養堅忍的毅力及不退縮的精神。當英雄跨越門檻之後，便開始在未知的世界中去認識自己內心的世界，在與試煉者的互動中去尋覓自己心靈陰暗的未知之地，他克服未成熟心靈的焦慮和恐懼，在幽暗難解的心靈密道中穿梭冒險，突破一個又一個的阻礙，找尋真正的自己，這是心靈的啟蒙，也就是個人心靈的重生，如坎伯所說：

最初啟程進入試煉之地，只是代表啟明這條漫長且非常危險路徑上初期征戰

時刻的開端。現在龍怪已被斬殺，驚人的障礙一次又一次的不斷通過。此時，將有許多初期的勝利、無可抑制的狂喜、以及短暫瞥見樂土的時光。（《千面英雄》，頁111-2）

大衛在面臨反抗或屈服的抉擇點時，他選擇困難的反抗之路，想要對社會及國家有所貢獻，他挺身而出反抗誘惑，便開始受到一連串困難的試煉，他必需克服心中的懦弱與恐懼，一步一步地去探索層層交疊的心靈世界，他要誠實不逃避地面對試煉者的測試，才能映照出內在的英雄。如坎伯所說：

當意識的障蔽已被消除，他便免除所有的恐懼，不為無常所限。這是存在於我們每個人內在的解脫潛能，任何人都可以藉成為英雄而達到此一狀態。（《千面英雄》，頁161）

能找到真正的自己的人便是英雄，他能突破內心的無知與限制，為協助社會的進化貢獻出自己，毀滅自己以成就更崇高的目的，超越所有對立的概念，於是英雄不再害怕面對困難，他將從恐怖夢魘中脫身而出。

英雄在啓蒙的過程會遇到鼓舞他的意志的女神，女神是英雄要去認識的人，他在遇到她之後，心靈將受到她的嚮導，突破原先生命的局限，向生命的更高層次邁步前進，在女神的協助之下他掙脫生命的束縛，如坎伯所說：

與女神（化身為每一位女性）相會，是英雄贏得愛（即慈悲，命運之愛）之恩賜的終極能力測試，而這就是令人愉悅、包藏永恆的生命本身。（《千面英雄》，頁125）

英雄遇到他生命中的女神之後，他的生命領域將隨之擴展，他的意志力將因她而更加強壯堅定，成為開創新世界的英雄。大衛生命中的女神是安娜，羅絲的爺爺收養的小女孩，小女孩的爸媽死於火災，羅絲的爺爺將安娜帶來，跟自己家人共同生活。但是當時羅絲的伯父強納生，卻忿忿不平，痛恨安娜的來到。有一天，十四歲的強納生和七歲的安娜卻一起失蹤，從此遍尋不著。大衛在未來到奇幻國度之前，一直在揣測強納生和安娜的失蹤原因。

到達後見到國王和傳說中的「失物之書」才發現強納生因憤恨和忌妒安娜，遂與駝背人訂下協議，將安娜帶至這世界來，強納生當上了國王，駝背人卻竊取安娜的壽命，她成了一個沒有心臟，沒有生命，只有靈魂和空的軀殼被裝在玻璃瓶中，隨著歲月的流失逐漸消逝變成透明。

見到安娜的遭遇，大衛終於明白自己差點犯下的的大錯也瞭解駝背人恐怖的協議內容。但是安娜聽到強納生將被狼群殺掉，卻是恐懼傷心。讓大衛充滿了訝異。

「他是我哥哥。不管他對我做什麼事，我都愛他。他定下協議時年紀還小，憤怒又不懂事。要是能倒轉時光，取消做過的事，他肯定會這樣做的。我不想看到他受傷害。」（《失物之書》頁 281）。

安娜的仁慈大方，讓大衛看到自己自私忌妒的一面，差一點就成了狡詐殘酷的強納生。大衛在遇到安娜之後，生活領域被她帶到更寬廣的境界，去認識和體會不同的心靈如何在相同的愛之下掙扎著，由於對因受忌妒受害者（安娜）的更多了解，幫助大衛更加深入探索面對自身的悲傷與失落，繼而化解對羅絲、喬奇的忌妒之心。正如坎伯所說：

心打破了宇宙的局限範疇，而達到一種超越所有形相——所有的象徵，所有的神——經驗的領悟；一種對無可遁逃之虛空的體悟。（《千面英雄》，頁 200）

只有打破舊的自己，才能重生新的自己，生命最大的成就便是讓自我死去，將自己的生命奉獻給更遠大的目標，才能幫助自我或社會的進步。

二、 試煉之路

英雄開始面臨一連串的艱難考驗。任務和試煉是傳奇與神話中不可或缺的元素，故事的主角每完成一次嚴苛的任務或挑戰，就代表英雄又克服一項自身的缺點，也距離成功之路更近。

（一）、作夢

大衛在經歷召喚、便開始在重重的困難中冒險，遇到障礙及危險便需勇敢地

去排除，他必須克服心中的焦慮和恐懼去面對挑戰，因冒險而得到啓蒙與心智的開發，而在冒險之前所獲得的助力也讓他發現到生命的支持力量，如坎伯所說：一旦跨越了門檻，英雄便進入一個形相怪異而流動不定的夢景，他必須經歷一連串的試煉，這是神話歷險中最令人喜愛的階段。它產生了一部充滿奇異考驗與痛苦試煉的世界文學。。（《千面英雄》 頁 100）

每一次困難的考驗都是人類進入內在的心靈迷宮中，進行一場黑暗危險的旅程，而考驗將帶給他心靈上的困境及干擾，他會發現自己置身在象徵人物的景觀中（任何一個人物都可能吞噬他），而這一份困境及干擾，作者早在大衛尚未進入異世界時，以其作夢的景像呈現告知大衛。

這些夢如同坎伯所述在每晚的夜夢中，我們仍會碰到亙古存在的危難、怪獸、試練、秘密救援者以及嚮導人物不謀而合，作者創作出這個作夢的情節讓大衛反思自己處境的整體寫照，也是解救他自己必備的線索。

作者用夢的象徵意義來表達出大衛的心靈困境，家庭對大衛而言只是居住的場所，生活中充滿無止盡的衝突和困擾，生命找不到活路的感覺窒息著他的身心，大衛覺得家中的所有人都在逼迫著他，甚至自己也是逼迫自己的劊子手，他想逃卻逃不出這樣的生活空間，他不知道該如何走下去，茫茫然的未來，天羅地網般的壓制沒有自由的選擇權，佛洛伊德在《夢的解析》中提到，夢在內心深處具有引導我們自身行動的本能、感覺及慾望，但我們對此種本能卻未能察覺，而這種本能即為潛意識。

作夢的目的是讓我們發洩壓抑於潛意識的衝動，積壓心靈深處是一種本我的顯現，每一個試煉情節，便是作者的巧思及創意所在，也是故事中最引人入勝的階段。「對於生活難道我們不能選別條路嗎？」大衛心靈深處脆弱地喊著，顯露出軟弱、無助的他尚未學會堅強，但等到他進入奇幻國度後，每完成一次的困難試煉，代表他又克服一項自身的缺點，也就是坎伯所說「淨化自我」的階段。

（二）、「人」與「自我」的衝突

古代戰士之王以斬殺怪物為己任，光芒四射的英雄對抗龍怪的公式化說法，的確是所有發動聖戰者自我辯護的偉大設計。（《千面英雄》，頁 373）

隨著冒險旅程的開展，大衛每旅行到一處，就必須面臨新的考驗。這些精心設計的情節，處處透露出作者的巧思，故事的趣味性自然就隨著主角歷險的一舉一動而漸漸升高。

研究者認為大衛面臨的試煉一是生理（外在）與心理（內在）上的衝突，幾乎都是外在試煉引發心理的考驗，兩者密不可分，同時存在，相互影響，嚴厲地考驗著他。呂肯絲（Lukens）認為兒童文學中的衝突有四種：人和自我的、人和人的、人和社會的、人和自然的⁸³。若藉此分類來說明，研究者發現大衛的試煉集中在兩部分，大部分是個人與自然的衝突（主角與自然抗爭），另一則是個人與自我的衝突（主角心理的自我掙扎）。

作為一個英雄形象，「勇氣」是成就英雄的條件之一，當遇到未知或危險時，勇氣便自英雄內心凝聚，擊退迎面襲來的種種困境。如坎伯所言：

神話英雄不是已成事物，而是將成事物的佼佼者；他要展殺的龍怪正是保持現狀的怪獸。…英雄從渾沌不清中浮現，但是敵人的力量既大又顯著；他是敵人、龍怪、暴君，因為他把屬於自己地位的權威轉變成自己的優勢。…英雄的行為便是不斷的破壞當下既成的事物。這個循環的過程不斷運轉；神話的重點便放在成長的層面。（《千面英雄》，頁 368-9）

當兒童離開了家，離開了父母，反而會很客觀的，很清楚的看出自己和家的關係，尤其是和父母的關係，更能瞭解自我的態度能力。大衛面對未知的旅程，經由這樣的試煉，發現、同化他的對立面，也就是他沒有懷疑過的自我，他必須把自己的舊經驗、美德、外貌、和生命拋開，一步步克服自己心中的恐懼，一再調整克服自己性格的缺點，讓自己變得更好。英雄的基本行為就是在清除障礙，當擋在前方的障礙困境一個一個被突破清除，經由這樣的過程，少年主角才會蛻

⁸³ 廖卓成，《童話析論》（臺北：大安，2002 年），頁 116。

變成長。

冒險故事中探索未知世界的旅途，正契合一趟內心的旅途。隨著主角越來越深入禁忌的領域，讀者也跟著來到自我未知的領域。故事中大衛被迫面對衝突和危險——嚇人的狼群、陰險的駝背人、凶惡的女獵人、恐懼、死亡或放逐——讀者也被迫面對心理上的掙扎與威脅。如此一來，冒險故事便讓少年有機會面對威脅他們自我意識與自我地位的內在力量。當主角一一通過考驗，正如坎伯所言：

「最初啟程進入試煉之地，只是代表啟明這條漫長且非常危險路徑上初期征戰時刻的開端。現在龍怪已被展殺，驚人的障礙一次又一次的通過。此時將有許多初期的勝利、無法抑制的狂喜、以及短暫驚見樂土的時光。」（《千面英雄》，頁111-2）

值得一提的是，在大衛的試煉過程中，尤其是第一段旅程中，大衛極想念家鄉，他害怕再也見不到爸爸，再也回不去原來的世界，這樣「思鄉」、「思親」的念頭在遭遇困境之時、面臨生死交關之際，尤其顯得特別強烈。正與《綠野仙蹤》中桃樂絲努力尋訪的目的相同——要回到自己的故鄉堪薩斯州；《尼爾斯奇遇記》中小矮人的尼爾斯展開冒險之旅，只要他能好好照顧白鵝，讓白鵝能平安回家，他就夠恢復原來的模樣，當然也就能回到朝思暮想的父母身邊，回到他所熟悉的家園。「家」對於外出冒險的孩子而言不再是一個束縛無趣之處，「回家」反而轉化成為主角面對困境時最強大的支撐力量。

三、與女神相會

在一般童話故事中，男主角奮勇殺死怪物或噴火龍後，救出受難的公主或完成艱鉅的任務回歸後，公主的父親才會有所獎賞或恩賜。英雄在歷險途中將和年輕完美的異性相遇，她將在旅途的終點等待英雄的到來，成為英雄的獎賞，而她象徵英雄心中完美的女神。如坎伯所言：

「在所有障礙和食人魔都被征服後，終極的歷險通常以勝利英雄之姿與世界

皇后女神的神秘婚姻來代表。」(《千面英雄》，頁 113)

在《失物之書》中的大衛碰到的不只是一般童話世界中的女神，還有碰到危險女神。正如坎伯所言：

英雄歷險普世神話的整個意義在於，作為所有男女的一般典範，不論他們是屬於那個階段。因此，它是最廣義的語言組合而成的。個人所要做的只是去找出自己與人類此一概括性原則的相關位置，並讓它協助自己通過障礙之牆罷了。誰是他的食人魔？他在哪裡？這些魔怪都是其人類本性中未解謎團的反射影像。他的理想是什麼？這些都是他對生命執著的病癥。(《千面英雄》，頁 127-8)

第一個試煉大衛是否具有超越障礙的智慧與能力的危險女神為女獵人。騎著高大黑馬，頭罩兜帽，一身秋季森林色，盡是各色黃褐與綠，左手握短弓。兜帽放下，圍巾鬆開，露出底下的面孔。是女人的臉，膚色紅潤素淨，薄唇，面容嚴肅，頭髮鬆垮的纏綁頭上，髮色帶黑、白、銀，像是獾的毛皮。

女獵人住的石屋，房子外觀簡單，未加修飾，有矮窗與挑高屋頂，一側有間大馬廄。房屋內四壁覆滿首級，全數架在木板，盯固石牆上。多數為動物首級，有鹿、狼、路波。其他都是人頭。有些是青年，有三個老男人，其餘多是小孩：男孩、女孩，雙目由玻璃珠替代，在燈光中熠熠閃亮。房間末端有座壁爐，一旁有張乾草單人床墊。緊靠另一面牆有張小桌、一把單人椅。

房間另外一端鉤子上掛有肉乾，看不出是獸肉或人肉。兩張大橡木桌子佔居中心位置，桌上沾有血漬。桌面有鎖鏈、手銬，還有皮製綁帶。桌旁有一整架子老舊但銳利乾淨的刀、刀、手術用具。桌子上方懸有一整組金屬和玻璃管，擺在設計繁複的框架中，半數跟針一樣細，其餘則粗大如手臂。架上瓶子形形色色，大小不一，有些盛滿透明液體，其餘則用來貯放器官。裝眼球的瓶子幾乎滿至瓶口，彷彿硬扯出眼眶但視力未給奪走，看來簡直活生生的。另一瓶裝了之女人的手，帶有金色婚戒，紅色指甲油正緩緩剝落。第三只瓶子裝了半顆腦袋，暴露出內在的運作結構，上有彩色大頭針作記號。

由女獵人居住的場所和先前砍殺鹿女孩的舉止來看，女獵人以尋找及製造強壯又有智慧的新獵物，滿足自身狩獵技巧的訓練及樂趣。大衛忘了守林人和七個小矮人的叮嚀，受到蘋果的誘惑，被女獵人所抓，但是從守林人所講的第二個故事中，學得智慧，慫恿女獵人將自己改造成最偉大的獵人——人馬獸，大衛才得以脫逃而出。最後女獵人亦被她改造的人獸合體的動物撕啃而死。

另一位危險女神則為荊棘碉堡的女巫。「荊棘碉堡」中有一讓女巫施了法而沉睡長年的女子，此碉堡會隨月亮週期而移動，碉堡由多刺蔓藤包覆，大約半個月前無聲無息，毫無支撐的情況飄移過空（村莊上空），它矗立於森林中央，週遭的樹木全頹倒地，彷彿歷經大爆炸。城垛四處閃著金屬光芒。食腐肉的鳥盤旋於碉堡上。

棕色藤蔓爬滿碉堡，纏繞中間高塔，覆住牆面與城垛，還生著暗色荊棘，少說有一呎長，比手臂還粗。城門大開，但是藤蔓橫阻了入口。城牆頂端的荊棘高掛男人的頭顱，多數為骷髏頭，可供辨識的彷彿血肉不存，只剩一層薄如紙的灰皮包覆。入口荊棘砍斷即生，劈斬藤蔓，藤蔓絲毫未傷。

另一房間與大衛現實世界中的房間一模一樣，還可看見親人快樂生活。走廊底為一大寢室，圓頂狀的天花板由四樁巨型石柱支撐，覆滿帶刺藤蔓，房內一箱箱珠寶、錢幣、寶劍、盾牌……因黃金與寶石熠熠生輝。房間中央高起的石祭壇上，躺臥一身穿絲絨紅洋裝的沉睡女子。四周布滿男人屍骸棘刺穿過胸膛，從胸甲迸出。

碉堡的女巫幻化出媽媽的嗓音和媽媽的外貌，要大衛親她，大衛親吻她的頰時，卻聽到羅蘭的警告，此時女巫的臉蛋又轉變成羅絲，要大衛親吻她的嘴，大衛及時拿出巨蟲的爪子，毀了女巫的雙眼和顏面，最後被荊棘刺中女巫的心臟，雕堡中華麗的房間和長廊頓時不見，只剩塵埃滿佈的石塊和崩塌的牆垣。

大衛最後殺死女巫，終於解開媽媽呼喚聲音的來源與真實性。也化解大衛對自己生命執著的病癥。如坎柏所言：

人類意識對生命期待的觀點，事實上絕少與生命的現實一致。而我們往往傾向於掩飾、漂白和重新解讀：把所有軟膏裡的蒼蠅和菜湯裡的頭髮，都想像成是某個令人不悅傢伙的過錯。（《千面英雄》，頁128）

正如大衛將在現實世界的家庭不幸，都歸咎於羅絲和喬奇的身上，而拒絕接納他們成爲一家人。

四、終極恩賜

英雄出外冒險，他探索的目標包括有形的財富、寶藏等，無形的如名譽、榮譽、權力、勝利、社會秩序或是愛。英雄在旅程結束前，將得到終極的恩賜，如《金銀島》吉姆·霍金斯會離家去海上冒險爲的是尋找寶藏，書末他如其所願得到海盜頭子的寶藏；而《說不完的故事》巴斯提安所追求的是生命的愛；《默默》小女孩默默終於奪回大家被灰衣人奪走的時間，大家又可以常常到圓形劇場了；《綠野仙蹤》陶樂絲的三個旅伴不但各自得到他們所需的優秀的腦子、善良的愛心以及無畏的勇氣，而且都當上國王，連陶樂絲都得到回到坎薩斯的方法等等。

虛構的夢境正是坎伯所說是來自夢者的生命能量，而大衛夢中出現的「城堡旗幟飄揚」、「新國王萬歲」、「駝背人」、「媽媽的呼喚」、「強納生」、「安娜」……代表的是他個人所處的環境局限，當他努力尋求突破困境時，跨越困境的門檻，超越原先的自己，讓自己成長茁壯，如坎伯所說：

突破個人局限的巨痛乃是精神成長的巨痛，藝術、文學、神話與禮拜、哲學及苦修的鍛鍊都是幫助個人突破局限的視域，以進入不斷擴大理解的工具。（《千面英雄》 頁200）

大衛在經歷一連串的冒險之後，並沒有得到有形的物質如：財富、寶藏，.... 研究者認爲最重要的恩賜是大衛終於經由這些試煉，慢慢認清自我，進而超越自我。大衛原先以爲長大就是累積與擁有，在經歷一連串的人性試煉之後，他體悟到長大也是意味著不斷地失去，失去了單純及天真，由純真的孩童世界進入詭譎多變

的成人世界，嚴苛的人性試煉凝聚他的生命能量，這些生命的能量透過虛幻的夢境顯現出來，呈現出他心靈的轉換及成長。



第四節 回歸後的成長

展開追尋旅程後，少年主角的心理狀態經歷懷疑、恐懼與不安。面對強大的敵人威脅與挑戰，一路上的試煉與關卡困難重重。少年主角歷盡艱辛，才通過層層考驗。坎伯說：英雄做了超越正常範圍內的成就與經驗的事，藉此學習去經驗超常態的人類精神生活，然後回到現世傳播訊息⁸⁴。英雄跨越門檻的旅程是通過陌生但又異常親切的力量所組成的世界，主角離開熟悉的環境，外出到未知的領域冒險，經歷了重重困難的試煉與考驗，得到了自我的成長或是自我理念的實踐。這段旅程終究要回歸，回歸到其出生之地或是內在心靈的故鄉，成為自己的英雄或是眾人的英雄。

一、心靈的回歸

冒險的旅程到了最後的階段——回歸，心靈的回歸代表著個人的自我已死，本我覺醒。英雄在歷險的磨難中體會到解決問題的答案，他必須把這一份至高無上的領悟回饋給社會，宣示給眾人知道。如坎伯所說：

當英雄的探索在穿透源頭，或由於某位男女角色——人類或動物——的恩典而完成後，歷險者仍然必須帶著轉變生命的價值歸返社會。（《千面英雄》頁206）

如何讓迷惘大眾了解這個至高無上的智慧呢？這是英雄最困難的任務，因先知先覺者必受嘲弄及排擠，與眾不同者必定孤獨，英雄妄想要把真理告知眾人，那他可能在這個過程中犧牲或為真理殉難。大衛踏上追尋自我成長的旅程後，便一路上受到旅程中不同的助力、試煉者、女神角色的磨練與轉化成長，英雄的心在迷惑中拚命尋找答案及解決的方法。如坎伯所說：

來自黑暗、不可以言語形容的宣示，要如何轉換成光明世界的語言呢？如何在二度空間的表面，呈現三度空間的形相，或在三度空間的意象中，呈現多層面的意

⁸⁴ 《神話》，頁 212

義呢？凡是試圖以成雙對立的概念定義啓示，都必然是毫無意義的，我們要如何才能把啓示翻譯成非「是」即「否」的語言呢？又要如何才能把虛空生萬物的訊息，告訴那些堅信感官是檢驗真理唯一證據的人們呢？（《千面英雄》，頁232）

大衛從各種獵殺、偷襲、幻滅和攻擊中存活下來，並且戰勝試煉者困難的挑釁，但要如何以他人可以接受且相信的語言來表達呢？於是英雄應選擇不屈不擾繼續奮戰還是沈默以對？這是英雄回歸時最大的問題。

二、 外來的救援

當英雄的探索旅程完成時，有的英雄拒絕回歸，有的英雄意欲歸返，卻被神祇或惡魔憎恨，因而展開一場活潑生動的追逐。多數的英雄完成冒險後多會選擇回歸，大衛並不例外，但是歷險後的回歸都不是靠自己的力量。

當大衛回答駝背人，喬奇的名字叫「弟弟」後，駝背人號叫、皮膚迸裂，他的生命終於走到了終點。大衛正閉上眼準備受死，守林人出現了，趕緊帶大衛快速離開正往地底崩塌的王國。直來到大衛首度進入這個世界的森林。如坎伯所說：

英雄必須藉外來的助力，才能從超自然的歷險中歸返。換言之，塵世必須把他找回來。因為心靈深處的喜悅是不會因為清醒狀態的紛亂自我而輕易放棄的。（《千面英雄》頁220）

當大衛完成追尋的旅程後，大衛明白自己雖然不喜歡現實的生活環境，但他仍需回到現實的世界去完成他的人生，此時對他心靈再次伸出救援之手的是守林人。守林人以一種理解的角度及輔佐的角色來繼續協助大衛了解回歸到現實世界前的疑惑，如文中大衛告訴守林人：

「離開的時候到了，可是我不確定自己真想走。」「我覺得還有更多東西可以看。我不希望事情回復原來的模樣。」守林人告訴他：「有人在另一頭等著你。你得回去找他們。他們愛你。沒有了你。他們的生活會變得更貧乏。你有個父親和弟弟，還有一位樂意當你的母親的女士—只要你願意接受。你一定要回去，不然

他們的生活會因為少了你而有深深的缺憾。就某方面來說，你自己早已經下了決定。你拒絕駝背人的協議，選擇在自己的世界而非在這裡生活。」（《失物之書》，頁303）

守林人對大衛現實生活的分析及勸說，讓大衛願意再回現實世界中。大衛的回歸多虧了外力的救援，如坎伯所說：

如果被召喚的人一味拖延——把自己封閉在完美存有狀態的至福中（類似死亡）——則明顯的救援便會發動，而歷險者也就歸返了。」（《千面英雄》，頁220）

三、跨越回歸的門檻

大衛踏上追尋之旅與回歸到家，引起周遭親友及警方不小的騷動。墜機之後，見不到他的人影，懷疑被墜機之火燒死，又遍尋不到屍骸，更害怕他被綁架了，搜尋房子、花園、森林，連朋友、警方，甚至眼見他們痛苦而憂心的陌生人，都一同協助搜遍田野、房間，最後才在往地底花園牆壁後方的隱蔽空間找到他，而且好幾天陷入昏迷。如坎伯所說：

英雄歷險離開我們熟知的領域，進入黑暗之中；他要不是在那兒完成了歷險，就是身陷囹圄或危險，和我們失去了聯繫；他的歸返世界被描述成從遙遠的彼岸回來。（《千面英雄》，頁230）

大衛在異世界經過一連串的奮戰，得到越多的啓示，也越明白他以往的悲傷心態和失落的行為所形成的忌妒和憎恨心理。因為媽媽逝世的問題不是因某人、某事做的不夠好才產生的，大衛體認到他如果是受害者，那麼誰是加害的兇手呢？是上帝、爸爸、蘿絲、喬奇亦或是自己，如果自己也是兇手，那兇手能憎恨別人嘛嗎？當他心智愈清醒時他所思考到的問題便愈多，他反覆思索著在他追尋的旅程上發生的事情。

當大衛清醒後，發現自己躺在金屬床上，而睡在他身旁椅子上照顧她的人，竟是蘿絲。她的衣服皺巴巴，頭髮油膩未洗。大衛想說話卻發出嘶啞的聲音，羅

絲睜開眼睛，她哭了，流下淚水，有些淚水滴在大衛臉上，淚落進嘴裡，大衛嚐到了。羅絲輕撫大衛的臉頰不住的哭，大衛握住蘿絲的手，說了：「對不起。」說完這一句話後便墜回無夢的沉睡中，他用他最大極限的心力體會到他經過這段追尋歷程後最想說的話，這句話背後呼應著坎伯所說：

像我們一樣的大多數人，卻會製造出一個錯誤且終究無法自圓其說的自我意象來，把自己看成是世界的例外現象，不如他人的罪惡那麼深，並以個人代表良善為由，合理化個人無可避免的罪惡。這種自命正義的態度，不僅導致對個人本身的誤解，也造成對人類和宇宙本質的誤解。（《千面英雄》，頁253）

覺悟後的他知道自己以往的行為是多麼的幼稚，讓他的心靈感到震驚、迷惑及荒謬，他理解到沉醉於以往的生活是無濟於事的，一切的問題在於放下與信任，大衛對羅絲及喬奇厭惡的迷思，深怕他們瓜分爸爸對他的愛，想全然擁有爸爸的心，使家庭生活永遠充滿衝突、對立、憤怒、爭吵。大衛明白自身的問題後，他不再沉溺於忌妒與憎恨之中，他知道這一切要有改變，唯有自己先改變，就如而坎伯所說：

歸返英雄的第一個問題是，在達到靈性滿足的心象體驗後，還要把無常的苦樂、生命的陳腐、平庸、冷漠、虛偽、貪婪視為真實，……就如同夜晚有意義的夢境，在白天的陽光下便可能會覺得好笑一樣，詩人和先知也會發現，自己在眼神清醒的陪審團面前只是個傻瓜罷了。（《千面英雄》，頁232）

大衛領悟後的心靈發現當大家相互指責對方的不是時，認為自己都是良善的，別人都是罪惡的，於是紛擾爭吵之下最後仍是無解。如坎伯所說英雄將來自黑暗無法用言語形容的宣示，轉換成光明世界的語言，將崎嶇難懂的心靈問題尋找出來，把困難的試煉後所得到的智慧表達給迷惘的眾生知道，這便是歷險歸來的英雄最重要的任務。

四、自在的生活

羅伯森 (Georges Robertson) 指出：「我們返回的家從未是我們當初所離開的那個家。隨我們回家的行李將永遠改變它——行李中所聚焦的記憶、影像、品味和物件將銘記其回歸的所在。」⁸⁵ 林怡君更指出：旅行的結構本來就是一個圓，原點、終點往往只有一線之隔，跑得太快可能只是原地踏步。……對一個「移動者」而言，原點與終點是沒有任何不同的。唯有「旅行者」會從他者身上獲得改變，真正到達某處，回家（回歸自我）時，這個家（自我）跟旅行前已有所不同⁸⁶。回歸點與出發點因為旅行行為而產生的差異，可以說是旅行的本質與真義的所在。

大衛在追尋結束後，帶著不一樣的自我歸回，研究者將以「自我的成長」、「戰勝恐懼的自我」以及「情感的滿足」三方面來檢視大衛的「差異」。

（一）自我的成長

成長的關鍵來自於個人對自我及他人的深刻了解，除了時時刻刻反省自我之外，我們還可以藉由他人的眼睛來認識自己、審視自我。大衛在一連串的冒險旅程後，身體和心智都成長了，正如在《失物之書》中大衛歸來，回到他自己的家後，羅絲和爸爸都覺得這件事情讓大衛脫胎換骨：讓他變得更沉靜、更為人著想，對羅絲更為熱情。對羅絲在大衛與他父親這兩個男人的生活之間，試著尋找自己的定位而衍生的種種難處，大衛更能體恤。他對突來的噪音和潛在的危險反應較為機敏。對那些比他弱小的人愛護有加，特別是同父異母的弟弟喬奇。（《失物之書》，頁308）

大衛好像變了一個人，做起事來比以前穩重多了。藉由爸爸和羅絲的眼睛，就可以明白大衛的旅程告一段落後，他的性格有了極大的轉變。在旅行中，一個人學習到許多其他生命的繁複變化，並不斷在世界這本大書中發現新的課題；空

⁸⁵ 胡錦媛，〈遠離非洲，遠離女性：《黑暗之心》中的旅行敘事〉，《中外文學》，第27卷第12期，1999年五月，頁100。

⁸⁶ 林怡君，〈愛麗絲的旅行：兒童文學中的女遊典範〉，頁85。

氣的改變以及旅行俱隨的運動對於身體和心靈都有助益⁸⁷。英雄勇於冒險，與恐龍敵對，並尋得真實自我這顆珍寶。雖然探詢的旅程總是孤寂的，但到達目的地時，則會得到與自己、他人以及地球合而為一的回饋。

每次在生命中面對死亡的時刻，就是與恐龍敵對，而我們每次選擇走出絕境，並朝向深處探問「我是誰？」的時刻，我們便擊潰了恐龍。我們為自己和文化再造更新的生命，我們改變了世界⁸⁸。

研究者將大衛的自我成長分為三個面向，分別是智慧、仁慈與勇敢來探討：

1. 大衛的智慧

大衛雖然只是一個青春期的少年，他的聰明才智卻在歷險過程中一一展露出來：利用看過的神話故事和故事書解開謎語，逃過齟爾設置的真假橋、利用守林人說的故事想出慫恿女獵人自行改造成人馬獸而後逃出其魔掌、荊棘城堡內飯廳巨型橡木桌上豐盛佳餚，香氣四溢，但見桌上滿佈死蟲屍骸，觀察所得及時停止食用的慾望、了解王者勒華被賦予的生命關鍵、偷偷觀看強納生國王的《失物之書》內容，在最緊要關頭告訴駝背人喬奇的名字是「弟弟」等等，常常會令大人一籌莫展的問題，而他靈機一動，就想出絕妙好計。大衛因旅行不僅增長了許多知識和智慧，也在旅途中面對無數次的死亡，他已不再如第一次面臨媽媽死亡時，那麼驚慌失措了，他知道有些時刻死亡是必須的，人力無法掌控的。但是每個人必需要掌控內心的邪惡，沒有人可以逼別人作壞事，只有自己想做時，壞事才會成真。正如康拉德所言：「人們離家而學習生活。你旅行，旅行就是勝利！你將帶著如許的智慧返家⁸⁹。」

2. 大衛的勇敢

冒險之旅中，有好幾次都是靠他冒著生命危險，才化險為夷，解除危機。例如他自願且隻身誘惑怪獸至教堂廣場，最後燒死怪獸及牠的小孩，挽救村莊的安

⁸⁷ 〈遠離非洲，遠離女性：《黑暗之心》中的旅行敘事〉，頁 99。

⁸⁸ 《內在英雄》，頁 2。

⁸⁹ 〈遠離非洲，遠離女性：《黑暗之心》中的旅行敘事〉，頁 97。

危；也勇敢的面對自己的恐懼，並且消滅了恐懼。

駝背人變身老人口吐唾沫成冒泡小池顯影挑撥大衛和爸爸的感情，大衛堅持不信，未受駝背人幻影巫術的欺騙一揮劍傷了老人；也如同一劍砍斷了自己對爸爸的疑惑和不信任感。信任是支持他返回家最重要的支持力。

最驚險的一次是隻身進入荊棘碉堡利用巨蟲的爪子割瞎女巫的雙眼而後消滅女巫。女巫一開始幻化成媽媽的形體，這也是大衛內心最誠至的渴求，但是就在大衛親吻女巫的臉頰，發現那躺在高壇上的女人的眼神，並不是媽媽，大衛猶如大夢初醒，也更加的憤怒，是夢碎後的絕望，讓他鼓起最大的力量，割瞎了女巫的雙眼，這些表現都需要極大的勇氣，大衛勇於克服心中的恐懼，不僅尋獲日夜召喚自己的媽媽的呼救聲的來源，也解救了另一個受困於女巫控制的女人軀體。

大衛看到她的臉。她看來不再像羅絲，髮絲轉為銀色，皮膚又老又皺，身上傷口散發一股潮濕、陳腐的氣味。她的下顎鬆垂在皺巴巴的胸前。她嗅聞大衛，鼻翼微動，試著發話。起初她的聲音微弱，聽不到說些什麼。大衛傾身靠近，……………大衛這回聽明白了。「謝謝你。」她輕聲說。（《失物之書》，頁243）

倚在荊棘上的身子，在大衛眼前崩化為塵埃。房間內滿佈男人的屍骸，而女巫最後竟喪生在一個少年主角手中，一再顯現大衛過人的勇氣。

3. 大衛的仁慈

仁慈之心為大衛開創了一個個光明的未來。正是因著一路的險阻與試煉，英雄才幡然悟見自己的面目和真性情。通過了層層嚴厲的考驗，英雄終於脫胎換骨，成為一個強壯、睿智、沈穩、自信的人。而故事末了，也必會強調英雄內在的收獲，遠勝過外在可見的財富或冠冕等戰利品⁹⁰。大衛的爸爸和羅絲最後分道揚鑣（離婚），大衛和爸爸搬至溪畔的小屋，而羅絲和弟弟同住在那間大宅，大衛時常去看望羅絲和弟弟。弟弟喬奇遠行異地為聲譽與榮耀所懷的夢想效力，跟其他青年

⁹⁰ 寇特勒(Jeffrey A. Kottler)，黎雅麗譯，《旅行，重新打造自己》（臺北：天下遠見，1998年），頁13。

在泥濘的戰場上一同死去，年老孱弱的羅絲由大衛照料，直至死去。

羅絲死後，將自己的房子留給大衛。那時房價不菲，他原本可以賣掉，反倒搬了進去，他會跟前來拜訪的孩子們談談故事和書本，告訴他們故事想被敘說，書本想被閱讀。

（二）戰勝恐懼的自我

巨蟲和盤踞荊棘碉堡的女人，其實就某方面來看，那些怪物正是大衛自己的恐懼，大衛將生命賦予了自己的恐懼，也將恐懼帶入了奇幻國度中。就像書中的強納生國王，隨身帶來自己的恐懼、夢想和夢魘，而這塊土地讓它們成真。這就是路波誕生的緣起。

牠們是強納生最深的恐懼：從他童年最早的時光開始，他厭惡能跟人一樣行走說話的狼和野獸的故事。駝背人將他移送進王國來，那樣的恐懼也緊隨而至，於是狼開始變身。狼本身不怕駝背人。（《失物之書》，頁278）

在大衛的冒險中，他戰勝了恐懼，他的憤怒和悲痛讓他做到成年男人所無法成就的事情。他也開始能掌控自我的憤恨和忌妒。大衛將冒險旅程中處理恐懼、憤恨和忌妒的方式繼續帶入生活的每一個片刻中。正如坎伯所言：

超凡的英雄不只是持續宇宙發生循環動力的人，也是再度打開慧眼的人；他能在所有來去無常的事物，以及世界萬花筒的歡愉和痛楚中，再度看見那宇宙的「唯一存有」（One Presence）。這層觀照需要更深的智慧，其結果不是一種行動模式，而是意味深長的象徵模式。前者是一把貞潔的劍，後者的象徵則是權仗，或是律法之書。（《千面英雄》，頁378）

大衛聽到安娜儘管強納生背叛她，讓駝背人吃了她的心，任她在地窖的罐子裡腐朽。依然對他沒有任何怨恨之外，而且擔心害怕路波殺害強納生。

「他是我哥哥。不管他對我做什麼事，我都愛他。他定下協議時年紀還小，憤恨又不懂事。要是能到轉時光，取消做過的事，他肯定會這麼做。我不想看到他受傷害。如果狼群成功取代男人和女人來統治這裡，那些人會怎樣呢？活在承

裡的一切全會被他們撕裂，這裡所剩一丁點美好，也會消失。」（《失物之書》，頁281）

大衛看到這長期在陰暗角落罐子裡女孩的智慧、容忍、寬恕與大愛，身受感動與改變。當駝背人再度威脅利誘大衛說出弟弟的名字，不然將殺死大衛後，跨回現實世界去殺死大衛的弟弟時，大衛義無反顧的回答：「不行，我不准你那樣做。」縱使駝背人再度用指甲深深劃進大衛的手臂，抓住他，逼問大衛弟弟的名字，而啃斷強納生國王的王者勒華也走向他，大衛心想自己死定了，但是他依然回答駝背人：「他叫做『弟弟』」。駝背人激憤填膺的將自己絲成兩半，王者勒華也在強納生國王斷氣的剎那，皮膚像老舊的泥片剝落，身上全像殘破的野獸雕像，再也沒有他人的恐懼來賦予生命了。大衛的大愛戰勝了駝背人和路波，改變了奇幻國度和自己的世界。

（三）情感的滿足

1. 友情的獲得

大多數的英雄完成他的「追尋」旅程，就必須面臨抉擇：「回家」或「留下」。主角都無緣再和冒險旅程中遇見的夥伴相見，讓他必須面臨「離別」之苦，例如愛麗絲從夢中醒來，夢中一切奇遇化為烏有；陶樂絲回到堪薩斯後也無法再見到稻草人、錫樵夫和獅子了；巴斯提安無法再見到奧特里歐、月童等。

故事末了，大衛選擇了「回家」，他和冒險旅途中所遇到的各式各樣的良善人物都成為朋友，像善良不多言的守林人，明明對國王的《失物之書》及騙徒的協議，有所懷疑，但是面對被憤怒與傷痛吞噬的大衛，他選擇要親自帶領大衛到國王那兒去，在沿途讓大衛看清自己身處何種險境，了解自身的心靈困境，若順從悲憤的內心，而屈服於駝背人的奉承討好、甜言蜜語，將造成何種終身遺憾。

當大衛要返回現實世界時，終於勇敢的向守林人詢問，當初給他穿著的小男孩衣服，是守林人的孩子嗎？守林人微笑著回答，「他們全是我的孩子，每個失落的與每個尋回的，每個活過的與每個逝去的，全部都是。全部。全以他們自己

的方式同屬於我。」（《失物之書》，頁304）所以這趟追尋旅程，並非只有大衛走過，而走過這一路旅程的人，也並非每一個都成功。但是不論哪位少年主角需要跨越奇幻國度來追尋者，守林人都將以同樣的助力幫助他成長，只是是否成功，仍然決定於少年主角自我內心成長的力量。

最後大衛走向那棵老樹，回頭望著守林人問：「我還能回得來嗎？」守林人的回話很詭異：「到最後……大多數的人都會回到這裡。」（《失物之書》，頁305）似乎暗示大衛，他們會再見面。

2. 尋覓愛的真義

故事開頭大衛只是一個遭逢喪母的孤兒，他經由不斷的冒險旅程讓自己的智慧和勇氣成長，直到「失物之書」和駝背人協議的內容揭曉，原來駝背人遊走於內心充滿憤恨與哀傷小孩的夢中。要成為英雄並不容易，在大衛的想法中，他從來沒有想要成為英雄，但是在一次次的冒險歷程中，他學會了信任，更加了解愛的真諦，並非一再要求，而是要互相了解包容，也更進一步的了解內在困惑的自我情懷。

隨著作者的筆鋒，讀者可以發現大衛身上體現著英雄人物的美好品德和思想情感，如他的正直義氣、勇敢機智和仁慈善良等等。他還有常人的喜怒哀樂等心理狀態和性格特徵，如畏懼死亡的威脅，讓讀者感到更親切、生動、活潑，也更令人喜愛。

當離開的字句出現，那不祇是一則「故事結局」的語句而已，逃家的秘密慾望因滿足而暫時平撫、消弭，少年主角和同情他受眾者象徵性地「回家了」；他們在奇遇、磨難和危險的歷程中已然分享到違抗禁制的逃家樂趣，而此違抗的意志也終於在圓滿的結局中獲得舒緩與成長了。

第五章 場景、角色與情節安排

打開一本書，我們就走入了一個幻想世界，幻想，本身就是文學作品的特質之一。時代、作者、文本與讀者環環相扣，作者就像個建築師，一磚一瓦逐字砌出小說裡的世界。從路易斯·卡洛爾的《愛麗絲夢遊仙境》、意·奈希比特的《許願精靈》、C.S.路易斯的《納尼亞傳奇》系列、麥克·安迪的《說不完的故事》到J.K 羅琳打造《哈利波特》魔法世界。作者在小說中打造一個屬於自己的幻想境界，無異讓讀者充滿著期待與想像。

《失物之書》打造了屬於自己的黑色幻想天地，童話的題材讓讀者充滿熟悉感，故事中的主角因喪母的悲傷和痛楚，父親旋即再婚的驚愕和衝擊，對繼母及新生兒弟弟的嫉妒與憎恨……深刻的恨意引領自己進入幻想世界，讓讀者的思緒亦步亦趨跟隨主角進入渾然未知的領域中。作者藉由童話、神話與傳說，闡述嫉妒、恨意產生的人性黑暗面，利用現實與虛幻交融不分，增添了故事的起伏。近期的青少年小說不再只像過去那樣只呈現美好的世界，議題也充滿新的觀點。《失物之書》的故事帶有血腥與黑暗，研究者想藉由作者如何從場景選擇、人物分析、與巧妙情節的安排來探討文本中對青少年追尋旅程的啟發。

進入虛幻的環境需要有個通往奇幻世界的起點與關口，虛幻想像的奇境不受現實的時間與空間限制，它打破了人、生物、非生物的界限，可以很肯定的是無法去查證它的真實存在與否，更不能去探討它的合理性。

張清榮在《少年小說研究》中指出小說的結構時空背景從「時間」、「空間」、「時間交錯」三方面來呈現。由於研究文本中時間並無錯置的設計，亦非時空交錯的背景，研究者認為文本中人物活動範圍廣闊，且在不同的空間轉換發展，因此將重點放在「空間」這方面的範圍來討論。

「場景」即是少年小說情節發展的空間背景，是情節進行的依據，人物附著

的空間。因此「場景」應包含「環境」(時空)、「場地、景物」(狹義的場景)、場面(人物、細節)等三大方面。「場景」可以用來告知少年小說的發生地點，促進情節的發展，塑造少年小說的氛圍，也可以映帶少年小說人物的心情，烘托人物的身分⁹¹。

魏飴認為環境是人物活動的歷史舞台，環境的描寫是小說內容的有機組成部分，小說環境可分為兩種：一是自然環境(提供人物活動空間、表現人物的思想情感)，一是社會環境(居室場景、風土習俗、社會關係等等)⁹²。方祖燊亦在《小說結構》中提出小說中許多主要的情節的發展，人物的塑造，不能專靠平鋪直敘的描寫，必須讓小說裡的人物在「真實的人生舞台上活動」，因此，小說家必須描寫人物生存和活動的環境。人物生活的外在世界(環境)和內在世界(心理)是息息相關的。他認為小說家描寫環境主要是在表現人物和故事的時代背景或生活環境，社會狀況、自然景物、情節氣氛、戰爭場面⁹³。

兩人的說法不謀而合。既然第二世界要「真實」地反應第一世界，作者在書寫第二世界時，模擬第一世界之場景，所以才會借取第一世界的地形與景物。正如泰瑞·布魯克斯(Terry Brooks)指出：

奇幻故事之所以能夠令人接受，因為作者將真實一點一滴地編織在想像之中，構成個人的見聞。詳實的描寫可以為想像賦予實體，而且這點對於不存在的世界而言最為重要——至少對於身處故事外的讀者而言確是如此。因此讓讀者了解一個世界的景致、味道、氣味、聲音和感覺，是非常重要的事⁹⁴。

故研究者將《失物之書》中第二世界的故事場景架構分為兩部分來分析：一是自然場景，一是社會場景。

彭懿指出《哈比人歷險記》的最大貢獻是打破了二十世紀兒童幻想文學的公

⁹¹ 張清榮，《少年小說研究》，(臺北：萬卷樓，2002年)，頁251-2。

⁹² 魏飴，《小說鑑賞入門》(臺北：萬卷樓，1999年)，頁183-7。

⁹³ 方祖燊，《小說結構》(台北：東大圖書，1995年)，頁458-62。

⁹⁴ 泰瑞·布魯克斯(Terry Brooks)，〈如何成為出色的奇幻作家〉，《奇幻文學寫作的十堂課》(台北：奇幻基地，2003年)，無頁碼。

式——伊·內斯比特模式，托爾金首先在《哈比人歷險記》（*The Hobbit*）徹底實踐了他的第二世界的理論，也就是「在現實世界和非現實世界的衝突下展開故事⁹⁵。」

《魔戒》如今在世界上已擁有數千萬的讀者。將其推上最高峰，達到了一個極致輝煌的成就。它的誕生給予幻想文學和架空世界的小說深遠的影響，使他們完成了一大成長，他創造了一個「中間之國」（Middle-Earth）的架空世界，那是個遠離塵囂世俗，可以從悠遠的太古歷史，追溯到現代的世界，它擁有獨自的地理、語言、文化、氣候、居民、習俗等，一個真正幻想文學的世界就此誕生了。

托爾金創造了一個讓讀者宛如身臨其境的真實世界，它描繪了包括河谷、高山、森林、荒原…等地形，我們並沒有辦法在現實世界找到和其相符合的地點，但是這些地形都和現實世界的地形、樣貌如此相似。

約翰·康納利精心構思了一場場變換的場景，創造出虛幻和寫實交錯的世界，主角在經歷這些奇異的地域時，接二連三的危機潛藏其中，讓讀者為他捏一把冷汗。讀者也被這些場景牽引著，擺脫一切、投入其中，跟著大衛進行一次終身難忘的探索之旅。

在《失物之書》文本中，約翰·康納利安排了第一世界的飛機，如 Ju88 雙引擎飛機、口徑點三〇 三步槍槍彈、炸彈瞄準器、馬克 V 形坦克（第一次世界大戰的遺跡）...等進入奇幻國度，並詳細描繪了邊界、深淵、峽谷、森林、城堡、石屋...等等地理建築，利用這些地形地物和第一世界的相似性，創造一個讓讀者感覺如此相似的真實世界，彷彿與大衛一同遊走於奇幻國度中。

⁹⁵ 《世界兒童幻想兒童文學》，頁 98。

第一節 自然場景的營造

大衛將自己塞過從凹陷花園石壁裂縫的牆洞，進入黑暗。他張開雙眼，石磚和灰泥消失了。接觸到的場景是大衛身在樹幹裡頭，眼前是拱形洞口，再過去則是幽暗林地。這與現實世界截然不同的地理景觀讓大衛大開眼界。他在尋母旅程中見識到與原本世界不同的景觀、社會、族群，隨著探索旅程中的際遇，也改變了對人、地、事、物的見解。

一、自然景觀

「守林人的森林」：落葉緩慢旋落於林間地面。地面只見帶刺樹叢和扎人荊棘，景色都是深淺不一的綠與棕組成，奇異霧光映照，彷彿黎明將至。森林黝暗，樹木巨大，灰色的樹幹毫無枝樑，至少高一百呎，才突然茂生成濃密龐大、大多光禿無葉的樹冠。有些樹很像老橡樹，有松果垂掛；另一棵有如大椰誕樹，銀色葉片的底部滿是簇簇紅莓。亮紫花卉高立於草，葉片有黃有橘，花心好似熟睡孩童的臉孔。合起的眼、微啓的嘴、一雙鼻孔。若被驚醒則尖聲高叫，同時用葉子裹住自己，露出尖硬帶刺的葉背，上頭有微亮的黏液。這些花是森林紀念那些在林中迷路而死亡的孩子，他們的血滲入地裡，最後會集體群簇像孩子恐懼的表現，長出這樣的花朵。森林能體會失去孩子的傷痛。

「世界邊界」北方和西方有山脈橫亙，但山頂幾乎終年覆雪，無法跨越。南邊是廣闊黑海，可是鮮少有人能在上頭遠航，因為那裡是海怪「水域之龍」的領地，時遭暴風雨與巨浪侵襲。國王城堡在東邊好幾哩外，這區間的區域人稀少，偶有小聚落點綴其中。一道深淵分隔了守林人的森林和往東過去的領地，得跨過深淵才能繼續前往國王城堡的旅程。

「黑褐色廢墟」為熔化的的住家，而非荒廢，只剩石砌煙囪還佇立，變成黑

褐色但完整無損。牆上留有冷卻硬化熱熔的液滴，和崩陷而塌落變形的窗戶。

「佈得的深淵」位於森林邊緣，一片高原前方，有幾百呎深，四分之一哩寬，細如銀線的河流蜿蜒流過。峽谷壁上似有鳥鳴的回音。為一種比鳥類還要龐大的生物—佈得....也就是駭比，是催殘王國此帶的新起惡勢力，穿梭於峽谷間。他們尚不敢貿然攻擊地面上生物，若跌入可怕深淵，他們會從空中把獵物拉起，搶食著將獵物扯裂。沿河流峽谷走，緊靠森林邊緣，走約半哩，上面有唯一一座跨越深淵峽谷的橋。

「齷爾的兩座橋」原為一座由繩子結成，以長短不一的細長薄木板為底的橋，旁邊空地上有小屋與幾間馬廄的殘跡，莊園已遭遺棄。馬廄外躺著一具馬屍，大部分的肉已挑離骨頭。兩座橋樑間有塊石板，上面刻了些字。

一者以實為謊，

一者以實皆謊。

一路為死，

一路為生。

問個問題，

指引帶路。

（《失物之書》，頁 119）

齷爾設置的兩座橋，兩座一為真，一為假，考驗旅人，希望旅人解不出謎語，通關失敗得以大飽口服。

大衛進入奇幻國度發現其所遭遇的人地事物，與現實世界似曾相似，像「守林人的森林」的描繪跟大衛住在羅絲大宅時常躺在窗椅櫃上翻閱強納生的書，向下凝望前方的森林，書中手工添加的故事情景人物彷彿正在森林中顯現，那些對大衛而言陌生卻又與他熟知的故事遙相呼應。「森林」是童話世界最詭譎多變的場景，其間有無窮想像的空間。迷途孩童死後長出的人面花叢顯示眾多的孩童在這個世界裡迷途喪生，如同現實世界般的生活。「世界邊界」直指出大衛追尋的唯一方向，西方、北方和南方都有不可克服的天然阻礙，更明確指出大

衛唯有向東方前進，始有返家的希望。深淵分隔了守林人的森林和往東過去的領地，得跨過深淵才能繼續前往國王城堡的旅程。國王城堡在東邊好幾哩外，這區間的區域人稀少，偶有小聚落點綴其中。彷彿暗示在此區間，大衛將有重重的難關有待考驗。

守林人講述「黑褐色廢墟」的由來，讓人無法不聯想到「韓森與葛娜德」，但其中母親的惡毒想吃子卻轉變成父親的行為，兄妹的角色轉換成姐弟，故事的結尾：姐姐燒了巫婆的巧克力薑餅屋，快活的在自建的森林小屋過活，弟弟因對姐姐又妒又恨，沒回到姐姐身邊，走向一條每向前走一步，便隱滅無蹤的小徑，最後依舊喪命森林女巫口中。故事中的父親角色轉變，彷彿象徵大衛對爸爸處理他與羅絲爭執的不滿。而弟弟在故事中遊手好閒，作白日夢，等姐姐供應獵物，整天什麼事也不做，從早到晚只顧著哭，想念媽媽，想念以前的日子，不想花心力擁抱新生活，似乎也引喻暗諷大衛在現實世界中搬到羅絲老宅後的生活方式。而最終弟弟的下場似乎也暗示，當珍惜當下所擁有的幸福，對於昔日的生活過度留念、追尋，最後終將依無所有，提醒大衛要步步為營，避免被誘惑所害。

「佈得的深淵」中的佈得也就是駭比為希臘神話裡貪婪無厭的鳥身女妖。大衛曾在希臘神話中讀過他們的故事，總覺得他們不屬於這個故事，卻出現。對於童話世界中，突然出現希臘時代的生物感覺突兀。

「齷爾的兩座橋」，齷爾為維堪斯地那維亞民間傳說中，住在山間或洞穴裡，長相似人的醜惡生物，會偷小孩。大衛總因故事裡有齷爾而深感著迷，在奇幻國度中齷爾現身出謎題考驗旅客，而大衛卻因解開齷爾的謎題，選對了橋，而對自己深具信心。

二、自然現象

自然環境是「空間」要素，是不易改變的，那麼自然現象的發生可能因為人為、氣候、地形等因素改變，則是暫時的，不同的時間可能會發生不同的自然現

象，可算是隨「時間」要素改變。故研究者將故事出現的自然現象整理為下列幾種：

「奇異霧光」：許久以來，太陽隱沒難見，天際僅現極弱微光。彷彿黎明將至，或一日將盡。而這世界的光照強度頂多如此。這樣的光度，第一印象會讓大衛和讀者懷疑是否朝北遠行，來到冬夜綿延數月的北極，但是再仔細一想，即使在北極，漫長黑夜也有夏日永晝加以調和。所以這並非只是模擬北極的景象，其中的「太陽隱沒難見，天際僅現極弱微光」，仿若夢寐中的情景，似乎也象徵大衛此時內心悲觀的想像和心態及此處充滿恐怖與危機。

「銅腥腐敗」的空氣：大衛走出空心樹洞，空氣最初聞來清新爽淨，可是他一深呼吸，剎時就注意到一點別的、較不討喜的東西。大衛的舌頭幾乎嚐得到那氣味：由銅腥與腐敗所合成的金屬苦味。像某天與爸爸在路旁看到毛皮扯裂、開腸破肚的死貓。像極了這新天地的夜空。原來是一隻穿著衣服的動物，不久之前，身首分家，殘留動脈濺灑出來的血跡味。大衛進入奇幻國度中看到的第二具屍體，陰森可怕的氣息及怪異的屍首像「銅腥腐敗」的空氣瀰漫其間。

「會哆嗦流血的巨樹」：樹幹巨洞在大衛眼前消失了，樹皮不停的增長、掩蓋了大衛回他的世界的通道。大衛內心一急，拿起一端突出地表的扁平大石，用最尖銳的邊緣敲挖樹幹，直至樹皮龜裂、剝落在地。大衛感覺到樹打著哆嗦，像人突遭重擊而發顫那樣，內裡的白皙木髓轉紅，血般的汁液開始從傷口滲出，順著樹皮的紋理和裂縫流淌，垂滴落地。守林人看見連忙制止，將手貼在受傷的樹木軀幹上，檢查創口，像輕撫馬或狗兒一般拍了拍樹。跪下摘取地苔塞入大衛敲挖的洞裡。跟樹說：「沒事了，老傢伙。很快就會復原」，大樹即不再發抖了。頗有童話故事的景象，大樹像人一般會感受，受傷痛苦害怕會發抖，經治療安撫又恢復如常。也昭顯守林人慈祥關愛的個性。

「自衛的森林」當路波率領狼群圍攻守林人，森林群起反撲，沿著樹幹移動的形影盤繞如蛇。一段長春藤自低處枝桠伸展而出，繞過狼頸，緊箍毛皮，繼

之將那狼強扯高拋入空。一陣綠色長索混亂扭動，觸鬚捲繞腿部、長嘴與喉頭，將狼群和狼人拖投入空或困鎖在地，愈捆愈緊直到所有掙扎止息。在現實世界中，大衛看到自己臥室的窗戶。長春藤幾乎圍繞了整個窗框，使房間愈來愈像大自然的一部分。他注意到長春藤在他窗戶那裡最為茂密，卻幾乎沒碰同一面牆的其他窗戶，一反常態，常春藤並非散布在屋牆下側，反而沿著窄徑筆直攀向大衛的窗口，有如童話裡帶傑克到巨人哪裡的豌豆莖。這長春藤似乎很清楚自己的目的地。現實與奇幻世界的長春藤彷彿都在自衛自己的地盤。

「大爆炸」草地焦黑，地面破土處處，劇烈翻攪，樹木砍倒，樹身削尖，似是要建成防禦工事。滿地散落片片盔甲，破損不堪的盾牌、破裂的劍。是激戰後的殘景。一台馬克 V 行坦克卻無駕駛，光潔嶄新，還不曾動用過，彷彿剛從某地新鮮出廠。泥濘場子上看不見車輪軌跡和死亡屍體。大爆炸為大衛進入奇幻國度時最後一眼的現實世界景象，而坦克是先前在翻看第一次世界大戰史時，插放於書頁中，被剪下的圖片。大衛將最後一眼所見的爆炸，幻想造成的傷害景緻與先前書頁中所見的坦克結合，而出現在奇幻國度中，不僅羅蘭驚訝，連大衛也頗覺納悶。

方祖燊在《小說結構》中提到描寫環境在渲染氣氛，加強情節。…它是表現某一種環境的情調或色彩：有的是悲傷，有的是淒涼，有的是緊張，有的是恐怖，有的是煩悶，有的是熱鬧，有的是喜悅，都含有人們濃厚的感情或意緒在內⁹⁶。作者借取大衛現實生活中的場景（巨宅前的森林、....）、故事（小紅帽、糖果屋、..）、圖片和想像幻化成奇幻國度的自然景觀配合多變的自然現象，隨著場景轉換，讀者跟著大衛邊看邊學邊問，他從悲傷、失落、絲毫不想學習、接受和改變的心態慢慢迫於環境的轉變，巧妙運用童話故事中的人、地、事、物的穿插呈現，並且將大衛在現實生活中的點點滴滴加入其中，改變不少見解與觀念，當然最重要的是他想勇往直前的強烈慾望產生了，讓大衛的冒險更具成長性與挑戰性。

⁹⁶ 方祖燊，《小說結構》（台北：東大圖書，1995 年），頁 490。

第二節 社會場景的架構

複雜多變的幻想世界，時空背景的錯置安排引領著讀者進入神秘的氛圍，而故事中奇幻角色的出沒更為奇幻文學增添魔力。彭懿將幻想文學的藝術形象分為六類：妖精、魔女、怪物、怪獸、妖怪、幽靈，豐富多變。第二世界的居民通常會和第一世界的居民擁有不同的外表或特殊能力，例如《許願精靈》中小孩從沙子裡挖出了一隻長相奇特的怪物，牠擁有一個讓孩子歡呼尖叫的魔力，就是它能將孩子說的願望當場成真。

在托爾金「中土世界」中有哈比人與各式精靈、半獸人，《波提拉與偷帽賊》中精靈的女王波提拉個子雖小卻擁有魔法妖怪和幽靈，《怪桃歷險記》裡吃到神奇綠顆粒而得到魔力，身體變大又能說人話的昆蟲等等。每一項都還可以再細分，因為奇幻文學中的角色每一類都可以不斷衍生下去，相較於第一世界居民特徵的單調，奇幻文學中的角色就顯得變化萬千。

在研究文本中，約翰·康納利雖然沒有在故事中加入特殊的魔法、巫術或咒語等，但他還是創造出與眾不同的第二世界。研究者將提出故事中出現的居室場景、風土習俗、社會關係及居住族群等，對於這些主要族群也因為居住的地理環境不同，進而發展出不同的特殊社會文化。

一、地理建築

「守林人的小屋」四周圍著低矮木籬。住屋以森林的原木搭成。門在正中央，兩側有窗，斜屋頂一端有石砌煙囪。夜空下，房子的輪廓好似刺蝟，蓋滿木製或金屬刺棍，削尖的棍子和鐵條塞在原木間，或穿原木而過。走近後，大衛看到牆壁裡，甚至屋頂上，有片片玻璃和銳石，屋子像是灑滿了鑽石一般，在夜光下閃閃發光。窗戶橫條層層戒備，巨釘從門的內側穿刺而出，所以要是猛摔在上頭，免不了瞬間刺死的危險。

「白雪公主與七個小矮人的家」兩間房，一個壁爐、一個小水槽、一個開放式火爐和兩張床，一張白雪公主睡，另一張在火邊的角落裡，七人合睡，三個睡床頭，四個佔床尾。火爐旁有張坐椅。屋外有間小工作棚除放工具和釀麥牙酒。七個小矮人白天在右邊大山丘後面一個很隱密的礦坑挖礦，旁邊有棵樹上刻了隻眼當標記。

「女獵人的石屋」房屋內四壁覆滿首級，全數架在木板，釘固石牆上。多數為動物首級，有鹿、狼、路波。其他都是人頭。有些是青年，有三個老男人，其餘多是小孩：男孩、女孩，雙目由玻璃珠替代，在燈光中熠熠閃亮。房間末端有座壁爐，一旁有張乾草單人床墊。緊靠另一面牆有張小桌、一把單人椅。房間另外一端鉤子上掛有肉乾，看不出是獸肉或人肉。

兩張大橡木桌子佔居中心位置，桌上沾有血漬。桌面有鎖鏈、手銬，還有皮製綁帶。桌旁有老舊但銳利乾淨的刀、刀、手術用具。桌子上方懸有一整組金屬和玻璃管，擺在設計繁複的框架中，半數跟針一樣細，其餘則粗大如手臂。架上瓶子形形色色，大小不一，有些盛滿透明液體，其餘則用來貯放器官。裝眼球的瓶子幾乎滿至瓶口，彷彿硬扯出眼眶但視力未給奪走，看來簡直活生生的。另一瓶裝了隻女人的手，帶有金色婚戒，紅色指甲油正緩緩剝落。第三只瓶子裝了半顆腦袋，暴露出內在的運作結構，上有彩色大頭針作記號。就像現實世界的開刀房、手術室、標本陳列館.....。

「荊棘城堡」為一女巫長眠的城堡，，此城堡會隨月亮週期而移動，城堡由多刺蔓藤包覆，毫無支撐的情況飄移過空，城堡的黑暗形影有如雪上污漬，帶有某種詭奇的氛圍，讓人將它當成一個輪廓而非碉堡實體。一座中心塔約二、三十呎寬它矗立於森林中央，週遭的樹木全頹倒地，彷彿歷經大爆炸。城垛四處閃著金屬光芒。食腐肉的鳥盤旋於碉堡上。棕色藤蔓爬滿碉堡，纏繞中間高塔，覆住牆面與城垛，城門大開，但是藤蔓橫阻了入口。城牆頂端的荊棘高掛男人的頭顱，多數為骷髏頭，可供辨識的彷彿血肉不存，只剩一層薄如紙的灰皮包覆。入

口荊棘砍斷即生，劈斬藤蔓，藤蔓絲毫未傷。

城堡內部中庭由黑白圓石混鋪。雕飾階梯，巧奪天工雕飾細緻的兵器，全鏽蝕無用立於樓梯旁。城牆下方馬廄只有馬匹骸骨及臭味，中央高塔兩側，臥鋪空蕩，廚房冰冷烤箱、碟子和馬克杯隨意擺放，塔門處躺臥剛死騎士，遺骸在甲冑內虛成空殼。塔頂石地一條近似百呎長廊，左右多座房間，內有巨大天鵝絨帷幔、沙發椅子、大鋼琴、雙胞胎男童圖像及複製版本……等。飯廳巨型橡木桌上豐盛佳餚，香氣四溢，但見桌上滿佈死蟲屍骸。另一房間與主角現實世界中的房間一模一樣，還可看見親人快樂生活。走廊底為一大寢室，圓頂狀的天花板由四樁巨型石柱支撐，覆滿帶刺藤蔓，房內一箱箱珠寶、錢幣、寶劍、盾牌…因黃金與寶石熠熠生輝。房間中央高起的石祭壇上，躺臥一身穿絲絨紅洋裝的沉睡女子。四周牆面布滿男人屍骸棘刺穿過胸膛，從胸甲迸出，離地十呎就像困在棘刺織網中衰竭乾涸的蒼蠅。

「國王城堡下的房間」

- 1.棄置不用的地牢：散灑著骸骨
- 2.放滿酷刑器具的房間：將囚犯架在上頭、拉扯他們直到驚聲尖叫的刑架、打碎骨頭的拇指夾、蓋子上嵌進釘子的鐵處女，形狀猶如博物館的木乃伊棺木。任何放進裡頭的人都會痛苦慘死。
- 3.放巨型沙漏的房間：每個玻璃柱球都跟房子一般高，頂端柱球的沙寥寥無幾。沙漏的木頭和玻璃看來非常陳舊。對某人或某物來說，光陰不斷流逝，幾乎將消耗殆盡。
- 4.巨型沙漏房旁邊的小房間：簡單的床、帶污漬的床墊，上有灰毛毯，對面牆上有一列帶刀的武器、匕首、劍與刀，依據長度遞減一字排開。另一面牆覆滿大小與形狀不等的玻璃罐。其中一個隱約發光。自天花板垂掛約 20-30 個帶血而濕漉的狼鼻。綠色玻璃罐內裝著一個沒有心臟困身罐中死去女孩的幽魂屍體。金色長髮與藍眼，發著微光，身穿簡單的白色長睡衣。長袍左胸有個洞，洞的

四周有污漬。

「駝背人的地底王國」，在城堡下方深處蔓延。是駝背人世界的中心，是一切事物誕生與逝亡的所在。

- 1.滿是小小頭顱的巨大房間：每個頭顱上記著迷途孩子的名字，因為駝背人爲了取小孩的命而定下許多協議。整個房間溢滿迷失的男孩女孩是慘遭遺忘與背叛的靈魂。
- 2.長型地窖：儲放一長排厚玻璃箱，每個箱子裡都有個身體懸浮在偏黃的防腐液體裡。裡面的每一個人物都有個不堪言狀的故事。其中的馬尼厄思，是駝背人最鍾情的故事之一。不擇手段尋求財富，迸裂燒灼的皮膚，腫大膨脹的嘴巴、喉嚨、肚腹與肺部，是生性貪婪的證據——溶化的黃金濺入馬尼厄思嘴裡，衝下喉嚨，燙傷血肉，灼燒骨頭。痛處不堪想像，直到馬尼厄思肚裡填飽黃金，滿到白齒後頭都有黃金咕嚕起泡。
- 3.會心電感應的蜘蛛房間：每隻龐大無比，直徑超過四呎，尖牙帶有劇毒，才放一滴毒液到井裡，就曾奪走整村人的命。駝背人常利用牠們來獵殺無意闖入地道的人。找到入侵者時，蜘蛛會將他們捆在蜘蛛絲裡，帶回蛛網重重的房間，在那裡讓人慢吞吞死去，蜘蛛以他們爲食，一滴一滴將之榨乾。
- 4.永無止盡梳著長銀髮女人的房間：人們會在他眼中看到自己的投影，目睹自己死去的那一刻，因此能得知自己何時會死，死法如何。我們因爲不知道自己何時會死，死法如何。所以我們都懷著長生不死的夢想，當你知道自己即將在何時何種方法死亡，將開始寢時難安，無法享受，任何生命帶來的歡愉，受死亡陰影日夜折磨著，終將行屍走肉，空無喜樂，只剩恐懼與悲傷。
- 5.裸身的一對男女的房間：走離正路而迷途的小孩，男人和女人會在房間的黑暗中跟小孩低聲說些小孩不該知道的，有關深夜裡子女就寢時，大人會一起辦的曖昧事。小孩純真的心靈就凋零了。在他們還沒有準備好以前，受迫進入成年期，天真給強奪去，陰毒思想的重壓之下，心靈爲之崩垮。很多孩子長大之後便成

了作惡多端的男女，墮落就此散開而來。

6.懷疑和不忠的房間：在明亮的房間裡，只點綴一面鏡子。從婚床上盜走某個丈夫或妻子，留下他們安睡中的伴侶，逼其坐在鏡子前，鏡子會透露他們伴侶所有隱藏不宣而不可告人的秘密：已犯下和想犯下的所有罪過。縈繞良知的所有背叛，還有未來可能的背叛。當受俘的丈夫或妻子被送回床上，對於房間、鏡子、駝背人已全不復記憶，只留存自己熱愛並認為也愛自己的對象，已大不同自己向來所相信的模樣。懷疑與不忠的陰影恐懼開始糟蹋侵蝕著婚姻生活

7.水塘大廳：大廳中滿是清澈的水塘，每個水塘呈現王國不同的角落發生的事，駝背人藉由水塘對城堡內外發生的事，瞭若指掌。潛入一個池塘，便在水池映現的那個地點現身。不論是城堡底下或遠方的房間或田野。而駝背人最愛不釋手的酷刑就是把男人或女人抓來，尤其是大家庭的，將抓來的男女掛在水塘房間的鎖鏈上，在他們眼睜睜看著時。獵補殺害其家人，一個接著一個，每一回謀殺後，聽其俘擄連聲求饒，但是不論他們如何尖叫哭喊，乞求他的慈悲，他一條命也不會放過，他會把那些傷心悲痛的男女帶到最深的地窖裡，把他們留在那裡，因寂寞與傷痛而瘋狂。

這些地理建築的描繪都是作者模擬第一世界中，加上自己的創造幻想，創想像故事的地圖。如「守林人的小屋」鞏固得像戰地堡壘一般，凸顯奇幻國度的生存環境瞬息萬變，危機重重。怪異的惡勢力不斷興起，摧毀著國度的安危。「女獵人的石屋」，大衛長期照顧臥病的母親，時常進出醫院，石室內的大橡桌，刀、刀、手術用具、整組如針或手臂粗大的金屬和玻璃管，跟醫院手術房的設備幾乎相像，架上瓶子形色大小不一，有些盛滿透明液體，其餘則用來貯放器官。有只瓶子裝了半顆腦袋，暴露出內在的運作結構，上有彩色大頭針作記號，著實像科學實驗室。房屋內四壁覆滿首級，多數為動物首級，有鹿、狼、路波。其他都是人頭。有些是青年，有三個老男人，其餘多是小孩：男孩、女孩，雙目由玻璃珠替代，在燈光中熠熠閃亮，又像專門收集頭部藝術品的展覽館，殘暴成性的行為，

陳列在石屋的牆面上。大衛旅行至奇幻國度中的詭異古堡，其頂樓的房間即是大衛在現實世界的模樣，位於巨宅的閣樓，呼應「荊棘城堡」中女巫老愛施法將公主困於閣樓上。高塔裡的睡美人，則是女巫的化身。「國王城堡下的房間」和「駝背人的地底王國」，呈現人類殘酷、貪婪、自私、恐懼、悲傷、懷疑、不忠、寂寞、嫉妒、怨懟……………的面貌。

二、居住族群及社會文化

（一）人類

奇幻國度中的人類，在外形上與現實人類幾乎沒有差別，將在下一節中分別探討，在此不再多作敘述。

（二）狼群

彭懿在世界幻想兒童文學導論中提到：怪獸是怪物基因突變的一脈分支。他們不再單純是一種恐怖與邪惡的化身這種想像中的生物被賦予了更多人性的魅力。……把人的幻想延伸到一片前所未有的高度。⁹⁷文本中的狼群來自強納生的恐懼想像力所召喚幻化而成的怪獸，而且將其帶入奇幻國度中。原來國度中尋常的狼群，各自擁有生活、狩獵、繁殖的地盤。路波現身後，一切產生巨變。

第一隻路波（王者勒華）的產生：強納生最害怕野狼。恐懼創造出個人版本的小紅帽故事。小紅帽與狼生下愛的結晶一路波，沒那麼像狼，比較像人，成了第一隻路波，叫「王者勒華」，狼國大軍的首領。原來身形像隻大野狼，隨著時間狼群開始變身，剛開始相當緩慢。咆哮與怒吼慢慢演變成話語的東西；開始試著像人一般行走，接著臉開始轉變，迅速機警的智能變得更加敏銳。

小紅帽產下眾多路波後，亦開始引誘更多夢想與狼共枕的女孩進入森林，但是再也沒有人看見過這些女孩，因為路波最後會將產下他們的人吞食掉。而後母狼與路波的生下的結晶，毛皮黝黑，臉部比野獸更像人，外表和直覺偏近母親那方，是族類中最龐大凶殘的，算是劣質變種。大如小馬，上下顎大的可環扣男人

⁹⁷ 《世界幻想兒童文學導論》，頁 245。

的胸膛。常擔任狼群斥候。

路波來到這個世界以前，狼群通常為15-20為一群，各自生活。路波現身後，狼群數量大增，紛紛結黨聚群、擴張地盤；殘酷勢力抬頭。以前大概有近半數的幼狼會夭折，因為數量的關係；幼狼需要的食物比父母多，一但食物短缺，他們就會餓死。所以有時父母會殺了出現疾病或瘋癲的幼狼，大體上狼父母會跟小狼分享食物、護衛他們，對他們付出關懷和溫情，稱的上是稱職的父母。

但是路波帶來對付小狼的新手段：同一窩中只餵養2-3隻，甚至不到的強壯幼狼，體弱者就被同伴吃掉了。如此一來，狼群保有健壯的身體，卻本性大改。互相爭鬥卻毫無忠誠可言。只能依賴路波的統治讓他們免於失控。

年輕的母狼跑得比同齡公狼快，是優秀的獵人，致命的敵人。而正常的狼群通常以母狼為首，但是路波卻篡奪這個自然秩序。路波中也有母狼，但是重要的決定由王者勒華和他的嘍囉來決定。傲慢導致他們悖逆千年來的雌性本能，驅動他們的只剩權利與慾望。

隨著路波狼群的壯大，王者勒華妄想稱王，他開始身著金白色夾雜的華麗襯衫，下半身穿著亮紅及膝馬褲。他以後腿站立起身，直立如人。耳朵尖端長了一團毛，形狀卻與人差不多，口鼻比狼短。眼神最能昭顯他介於狼人之間的掙扎：狡猾卻具自知之明。隨著時間的變化，越來越幻化成人形，到最後臉上除了雜亂毛髮和微凸鼻嘴之外，容貌幾乎與人相差無幾，而想張嘴怒嚎，冒出來的聲音卻是扼住的咳聲。

王者勒華結合北方白狼、東方黑狼和西方灰狼加入狼族大軍，共同包圍強納生國王的城堡，一整隊的狼群，在半人半獸的生物領導之下，專心致志要為自己奪取王國，妄想建立這個世界的新秩序、新王國。

大衛目睹強納生放任且任由其恐懼日益橫行壯大的路波，使國度的安危、秩序面臨分崩離析，悖逆千年來的自然秩序，致使整個國度的新起惡勢力愈加猖獗至王國瀕臨滅亡。

（三）怪獸

黃色巨大形體，少說有十呎，身體波波隆起如巨蟲，每波隆起都嵌著黑色粗毛，毛的末梢都是銳利如剃刀的倒鉤。射箭攻擊怪獸，一陣燒灼肉身的臭味升起，氣味恐怖，令人紛紛遮蔽口鼻，想隔絕惡臭。烏黑液體汨汨自傷口淌出，在箭焰熱氣中嗤嗤作響。駭人的獸面蜘蛛般黑眼成堆密擠，有些大有些小，眼睛下方有個吮動的嘴，鼓隆著一排排利牙。

一聞到村人及血脈中流動的鮮血，他口鼻之間像鼻子的洞全抽動著，嘴巴兩側各有兩隻守臂，每臂末端有三個一串的鉤爪，牠利用鉤爪便能將獵物拖進嘴裡。橫越林地時，嘴發出吸吮聲。像醜惡的巨型毛毛蟲伸向可口的葉片一樣抬起身子時，一絲絲透明的黏液便從上半身垂滴下來。他抬高的頭部距地面有二十呎，露出下半身及雙排多刺黑腳，貼著地用腳將自己往前推。從口部到尾部長達三十呎。

國王派出擊殺怪獸的第一隊士兵，全慘遭殺害。地上留有黝黑腐臭的骯髒東西，將士兵的矛和劍都溶解了，將士兵的肉從骨上吸走，留他們屍骨懸掛於樹。羅蘭與大衛聯合村中的村民奮力要消滅怪獸，怪獸獨追大衛，最後大衛將怪獸誘至教堂廣場，而此時怪獸卻腹部爆裂，後代一一湧出，最後點燃油溝及小屋爆裂物，一舉殲滅所有怪獸。

此怪獸為大衛在為一首談及某騎士尋找黑塔過程的詩想像驚世駭俗的怪獸時，卻喚起自己想像力中所懼怕的東西，大衛亦如同強納生一般將懼怕帶入了國度，所不同的是大衛敢面對並且打敗了自己的恐懼，而不是被自己恐懼所控制。最後又如同綠野仙蹤的陶樂絲獲得東方女巫的銀鞋般的帶著怪獸的巨爪，擊敗另一個心中的恐懼。

（四）女巫

奇幻文學及童話裡的女巫大多來自神話，傳說等，成為傳統故事在現代作品中的投影。現在更多的被稱為魔女（*sorceress*）。一般來說，她們是擁有強大魔力，令人畏懼的角色。她們往往代表正義或邪惡中的一方，而且正義的女巫往往是外表

可愛或者美麗的，邪惡的女巫往往是妖艷的，醜陋的或者根本就不是人形。例如童話綠野仙蹤中，南國魔女就是美麗善良的，屢屢幫助主角；而西國魔女就是醜陋的，奴役主角並想搶奪她的魔力鞋。

研究者認為《失物之書》中的女巫是高塔中的睡美人幻化而成，她擁有一般對女巫會施展魔法的特質，住在荊棘碉堡中。大衛從踏入碉堡大門的那一刻起直走到長廊盡頭的大寢室，第一次見到名女子躺在祭壇上，覺得她就是沉睡中的公主，女巫魔咒的受害者。但一轉身卻看到拱頂房間裡佈滿男人屍骸。羅蘭和拉斐爾離地十呎，穿刺在荊棘上。羅蘭終於揭開朋友失蹤的真相了。

大衛的怒意壓過恐懼，盛怒讓他不再想逃之夭夭，這一刻，他變得更像男人而非男孩，大幅邁向成年期。（《失物之書》，頁239）

眼見羅蘭被刺在牆上，讓他想與女巫當面對質，要女巫為他朋友的慘死付出代價。卻聽見媽媽呼喚的聲音，大衛登上祭壇，低頭望見沉睡女人的臉竟然是媽媽。大衛聽見媽媽的聲音。「親親我，我們就能再度相會。」大衛親吻冰冷的頰，猛一抽身，卻聽見羅蘭，盡最後的努力說出：「大衛。當心哪！」，此時，大衛再低頭望向沉睡的女子，發現她不是媽媽，臉蛋變成了羅絲，爸爸的情人。髮絲並非紅色而為黑色，一啓唇，以像蛇嘶嘶氣息說話。

大衛情急之下，拿出巨蟲的爪子，劃破女人的臉，傷口大張，卻沒有血流淌而出，因為她的血脈中無血。她尖聲大叫，壓住傷口，大衛又再度出擊，由左至右一割，女巫盲了眼，大衛想奔回長廊，卻被翻騰的藤蔓擋住出去的路。女巫咬牙切齒飛向大衛，手指往大衛直撲而來。快速的封住任何逃逸的去路，將大衛逼回荊棘處。

她嘶聲著說：「你是我的了。我會愛你，而你會以死回報我的愛。」最後女巫張開尖牙向大衛喉嚨衝刺而去，大衛猛向地上一撲，女巫像個腐爛水果一般荊棘刺穿心臟、身側、右手。女巫瞬間從幻化的羅絲轉變成老女人，向大衛說聲謝謝後，崩化為塵埃。

故事中，女巫扮演媽媽的召喚，引誘大衛跨入奇幻國度，原以為大衛如同其他男人一般，卻不料大衛體會到羅蘭喪失摯友的心情，大衛對於羅蘭死亡的憤怒遠遠戰勝了恐懼，也在大衛為羅蘭復仇的剎那，大衛成長了，第一是消滅了心中不願承認的事實—媽媽已死。其二是對於心中羅絲的壞形象亦隨女巫死亡而終結，以一個全新的視野來觀看羅絲，而不是將其視為奪走爸爸的愛的敵人。

（五）幽靈

在西方，幽靈即Ghosts，不是一個模稜兩可的渾濁，它指明確在生者面前顯靈的死者，一種來自另一世界的訪問者或超現實的幻影。喚起了我們驚異的感覺。故事中的幽靈是使我們相信來世的一種象徵，也就是說，幽靈不單單是生命這一生物現象，而是意味著人類生命的目的，是超越這個世界的命運象徵⁹⁸。

在《失物之書》中的安娜，即是一個幽靈的角色，因為哥哥強納生嫉妒她，夢想除去她，強納生帶安娜到奇幻國度，告訴駝背人安娜的名字，強納生變成國王，安娜則被駝背人強行將安娜往地洞裡拖，吃掉安娜的心。將安娜的靈魂困於玻璃中。安娜的壽命就會啟動駝背人的新生命，直至玻璃瓶中的小孩靈魂逐漸消逝，駝背人又將開始物色下一個犧牲者。

安娜的出現，解開大衛心中的懷疑和覺醒，駝背人的協議，充滿謊言和殘酷，說出嫉妒的弟妹名字，即是宣判他們的死亡，而自己也必須囚禁在無限的懊悔世界中，受良心的苛責，而為駝背人的傀儡國王，連求一死亡也須駝背人的准許。而身陷玻璃瓶中的安娜，善良的本性和大愛，依然為哥哥強納生的安危擔憂，顯現強納生的嫉妒與殘酷，也讓大衛看清自己行為的一面。

（六）佈得（Harpies）（也就是駭比）：

希臘神話裡貪婪無厭的鳥身女妖。由峽谷的上升氣流支撐，滑行過空，光裸、近似人的腿，腳趾頭怪異的拉長，像是鳥爪般彎曲。牠的雙臂大開，巨大的皮褶垂下為翅，穿梭峽谷間。空中翻筋斗，優雅卻詭異駭人。長長白髮在空中飛舞。

⁹⁸ 《世界兒童幻想兒童文學》，頁 277

唱起歌來，嗓音非常高亢美妙。擁有女人的形體，老邁，身上是鱗片而非肌膚，面部像女人只是更長更瘦，無唇的嘴讓尖牙永遠外露。總之仍算女性。當其狩獵時以漸小的圓圈繞行下降，直到突然收束翅膀，讓身形成為流線，快速落下，伸展帶爪的腿，襲擊岩壁，有一棕色小哺乳動物在其爪裡掙扎，從岩石間給猛然拉開，腳掌朝空揮動不已。擄掠者突然轉向，往峽谷凸岩進食外露尖牙猛力刺進獵物，大快朵頤，扯下大塊染寫的毛皮，發出勝利尖鳴。是懦弱的東西，不敢貿然攻擊地面人類，但若掉入深淵則會遭搶食者扯裂。

（七）齧爾（Trolls）：

堪斯地那維亞民間傳說中，住在山間或洞穴裡，長相似人的醜惡生物，會偷小孩。比守林人矮小，但身形漸碩十分寬壯，膚如象皮，又粗又縐。沿著脊椎生有高突骨板，如恐龍的背，面貌似猿。擺明是醜陋不堪的猿類，住在橋下，神出鬼沒的形影，考驗旅人，盼旅人通關失敗以大飽口福。

約翰·康納利並未像托爾金在《魔戒》中建立一個完全獨立的第二世界，他創造奇幻國度內的社會環境，是以主角大衛在現實生活中的種種事物彼此互為關聯而建立的世界，不論是狼群路波、佈得、齧爾、怪獸、女巫、幽靈安娜，作者早已在大衛尚未進入奇幻國度前的現實生活中，事先埋下伏筆。所以其社會文化也與現實世界中大衛的生活上相似，在童話世界中過「現實」的生活。這凸顯作者在文本中隱含的另一個主題——童話中也有現實的一面。

第三節 人物角色的塑造

小說角色的創造反映出作者的思想情感，角色人物以作者現實生活為基礎，作者可以不受時間和空間的限制，自由自在的描繪出故事中的角色，並深入這些人物的內心世界加以描寫，因此角色必定有鮮明的特徵及性格，才能吸引讀者的目光。

佛斯特（Edward Morgan Forster）認為小說中人物的刻劃應該包括「扁平人物」和「圓形人物」，扁平人物很單純，可一言以畢之，僅依循單純的性質被創造出來；而圓形人物的生命深不可測，能夠「以令人信服的方式給人以新奇之感」。將兩者結合，則是「使人物和作品的其他面水乳交融，成為一和諧的整體⁹⁹」。人物是為了解演故事而存在的。要使故事富有精采的魅力，就得靠人物精采的演出。

《失物之書》是一部奇幻童話寫實小說。主角經過一連串的歷練，從「啟程」、「啟蒙」、「回歸」的結構，獲得生命的真理。其中角色、情節取材自於大眾耳熟能詳童話故事、神話故事的人物外，故事中除了有人類、女巫、駭比、鼯爾、巨蟲等，還有作者自創的駝背人、路波等，這些角色保有民間傳說的原型特色，隨著時代的轉變，作者將這些民間傳奇人物賦予新的生命。

楊昌年認為：神話的傳奇式的人物已隨著時代而過去，要使讀者認知人物是活生生的人，和讀者一樣的人，他們和現代人一樣的具備著各種優、缺點，由於人性的調適不當，人物行事的是非善惡因時空環境的不同而表現有異¹⁰⁰。《失物之書》將童話故事的角色轉化成現實生活中的人物，從人物的情緒反應與優缺點來表現角色的個別差異，符合現實人性的缺陷，能使這些角色更貼近讀者的生活。

現代幻想文學強調以事實為基礎，以現實世界的人物，變化的性格呈現。在

⁹⁹ 《小說面面觀》，頁 92-105。

¹⁰⁰ 楊昌年著，《現代小說》（台北：三民，1997），頁 26。

小說裡，一切情節、場景、思想和情緒等，都不可能離開人物而單獨存在，作者的思想、感情，都是通過對人物的塑造來表現的。透過故事呈現鮮明個性的人物，加上曲折奇巧的故事，呈現作者所想表達的觀點。

如魏飴所說：小說並不以某一個人物的喜怒哀樂之情來感動讀者，也不提倡通過作者直接站出來抒發激情來激發讀者，而重在作者以敘述故事、塑造形象的表述過程中浸透情感的汁液，造成一種強有力的內在情感氛圍來感染讀者¹⁰¹。換句話說，小說作品要擁有精采的故事，其中人物的描述要比生活中的人物更趨於複雜化、典型化，往往是以鮮明獨特的人物形象來打動、感染讀者。

結構主義敘事學代表性人物格雷馬斯（Greimas）把故事結構中具有功能作用的人物稱為「角色」，根據他們在作品中不同的功能區分為三組六種行動者，為二元對立的結構單位：主體（subject）（實施行動的媒介）和客體（object）（那一行動的對象或目的）、發送者（sender）（引發或促動事件）和接受者（receiver）（從事件中受益或注明事件的效果）、反對者（opponent）（通過反對主體或與主體競爭去延緩或阻礙事件）和幫助者（helper）（通過支持或協助主體去推進或深化事件）¹⁰²。

單個人物是對諸多功能在組合上的組織，故事中的那些人物就能根據他們的演示而加以分析：單一個人物反覆產生同一種功能是「單一功能」；當一個人物為不同的事件產生不同的功能時是「變化功能」；當一個人物為一個事件產生一個以上的功能時，是「多重功能」；當一個人物的功能並不明顯或在回述中被修正時是「未定功能」¹⁰³。

在故事的多個事件中，現實世界中的喬奇和莫白力醫生、校長、班傑明先生等人一直都是扮演「接受者」的功能，也就是「單一功能」。一個人物並不是總

¹⁰¹ 魏飴，《小說鑑賞入門》，（台北：萬卷樓，1989），頁 127。

¹⁰² 史蒂文·科恩(Steven Cohan)、琳達·夏爾斯(Linda M. Shires)，張方譯，《講故事：對敘事虛構作品的理論分析》，（臺北：駱駝，1997 年），頁 75。

¹⁰³ 《講故事：對敘事虛構作品的理論分析》，頁 77。

以同一種方式產生功能。在故事文本中，在不同的事件上，角色的功能大多會發生變化，並非單一功能。例如大衛在前往「守林人小屋」時是「接受者」，但是在與怪獸作戰時又是「幫助者」之一；羅蘭出現時是「發送者」（要大衛當隨扈，尋找荊棘碉堡）後來又轉變成「幫助者」的功能（救出陷入地底洞穴的大衛）。研究者依據以上角色的功能，將研究文本中的角色分爲五種類型來分析：守護者、解救者、新女性、惡魔、國王。

一、盡職慈愛的守護者--守林人

大衛一進入奇幻國度，作者就安排大衛遇到守林人，因為守林人是文本中不可或缺的靈魂人物之一，和大衛的關係是亦師亦父亦友。身材又高又壯，肩膀寬闊、頭髮黑短，穿著幾乎及膝的棕色皮靴、獸皮製的短外套，雙眼極綠，看來像是森林所幻化成的人形，右肩扛著斧頭，是森林的守護者。守林人和常人一樣，將樹林當自己的王國對待。對森林中的所有生物，待之以應得的尊重。對於妄想建立新王國的王者勒華，嗤之以鼻，認為人類理應統管這一切。對於妄想建立新王國的路波，全力抵擋。

「會是哪門子秩序？」「狼群的新秩序？掠食者的新秩序？就因為你用後腳走路，不代表你就是人。你耳上穿金戴銀，也不表示你就成了王。」（《失物之書》，頁88）

守林人平時的例行工作即是每天早晨，確定斧頭乾淨銳利。看顧房子，門窗是否緊閉無虞。照料自己的地，除去雜草，確保土地澤潤。穿越森林，清理步道，保持步道暢通，當樹木遭受破壞時，盡全力補救。這是他每天的例行作息，當做好這些事他就覺得是一種滿足和享受。

守林人初次在大衛拿著銳石在敲挖樹幹，致使樹皮龜裂、剝落在地。樹直打著哆嗦發抖，如血般的汁液流淌而下的情形下相遇。但是對於大衛的行為並沒有大聲斥喝或責怪，只是靜靜打量他，雖曾制止：「別這樣，這些樹不喜歡」，最後還說道：「我猜你不知情。」

守林人感覺樹林一直在變化，國度中除了日以俱增妄想稱王的危險路波外，尚有奇怪的生物，蠢蠢欲動。隨後背著大衛急忙返回守林人的堡壘小屋，在小屋前更爲了大衛將與狼群展開對決。幸經森林的自衛，長春藤將狼群擊退，守林人和大衛得以安全進入小屋中。當晚，守林人將床讓給大衛睡，自己將斧頭放於手邊，在火邊的椅子上打盹。隔天一早用完早餐，守林人護衛大衛到原先穿越的巨樹空地，卻發現有人刻意在每棵巨樹上綁上相同的記號，而使大衛無法返回現實世界中。

守林人隨後引領並陪伴大衛踏上旅途去尋找回家的指引之書--《失物之書》。沿途守林人向大衛介紹了國度內像孩子花朵、國土的疆界、路波的由來和野心、及篡奪違反自然秩序的法則。傲慢導致他們悖逆千年來的雌性本能，驅動他們的只剩權利與慾望。不斷竄升的權力慾望，使王者勒華妄想稱王，渾然不知自己的生命有賴國王的賦予，最後竟變成泥塊龜裂而死。大衛由此獲得許多寶貴的知識--尊重自然法則即是其中的一種。

沿途除了不斷躲避狼群的追捕。又遇另一摧殘王國此帶的新起惡勢力一駭比，希臘神話裡貪得無厭的鳥身女妖。通往國王的城堡，必須跨越深淵上的橋，但是橋邊的馬廄莊園早已人去樓空。原本深淵上只有一座橋，但是出現了酷似人類的醜惡生物一齷爾，設置了第二座橋，需解開謎語才可安全過橋，若不幸通關失敗，選錯了橋，掉落橋下，齷爾將大飽口福。

在此大衛第一次展現能力，在最後關頭解出了謎語，過了橋。但是守林人爲阻擋狼群的追擊，獨立奮戰，終至寡不敵眾，被狼群拖進森林。守林人從一開始護衛大衛至此後與大衛分離。大衛開始獨自一人走上追尋之途。

在與守林人相處的期間，守林人除在身體上保護大衛，亦常在觀念上給於大衛許多不同的看法。大多數人當處於嚴重壓力下，或是當試著達成極爲重要的目標時，會訴諸於輕微的強迫性行爲型態。這種型態會降低行爲的效率和彈性，也

會損害自我導向的能力¹⁰⁴。大衛在現實世界中，嚴格遵守固定作息，企盼能幫助母親活下去，但是母親依然過世，大衛深深自責，亦將固定作息帶到奇幻國度時。

但是守林人卻點出「規則和固定作息都很好，但要能夠給我們滿足感和安全感」，縱使大衛一時還無心像守林人所說，真心為喬奇和羅絲付出，而獲得滿足感，但是大衛已漸漸停止那些無意義的固定作息。

當守林人和大衛一起冒險時，發生任何困難，守林人總是盡心盡力的照顧大衛。直到大衛在選擇齟爾設置的橋時，只問了一個問題，就解出謎題，選擇了正確的橋。在現實世界中，生活處處充滿悲傷和不快，使得連最親近的父親都不再相信自己，而這次靠自己的解題獲救，使大衛再次對自己的能力充滿信心。

在青少年的成長過程中，父親是男孩的主要學習對象，其言行對男孩具有相當影響力。大衛在現實世界中，由於爸爸工作繁忙，幾乎由媽媽陪伴，甚少有機會向爸爸學習，但是到了奇幻國度，從上述幾段描述便可清楚感受到守林人對大衛的關切之深，宛若父子親情。守林人的告知「看上去、聞起來，可能很甜美，但是藏有毒素。」或看到守林人面對妄想稱王的路波，嚴詞譴責。「在這裡稱不了王。」「如果你想試試看，我會一把解決你和你所有的兄弟姐妹」「人不以人為食。」「你的行為正暴露了本性。」，都深深影響著大衛。

所以當大衛日後見到心中未成形的怪獸長相，面對女獵人、女巫幻影時，他都以鎮定不慌的一貫態度視之，以勇敢的心面對困難、恐懼的挑戰。在冒險旅途中，讓大衛見識到外面世界的新奇不同，當然也了解必須勇敢面對重重的危機與無法預測的困境。

二、扭轉命運的解救者—羅蘭

在神秘有趣，充滿幻想和創造力的童話故事中，常出現一、兩位智者，他（她）們豐富的生活經驗，能為人指點迷津；他（她）們洞悉人性，說話富哲理，而這

¹⁰⁴ Robert C. Carson & James N. Butcher 著，游恆山譯，《變態心理學》（Abnormal Psychology and Modern Life），（台北市：五南，1993 年），頁 209~210

些智者往往年紀較大，協助主角完成艱難的任務，被稱為「智慧老人」。在文本中，研究者認為羅蘭就是智慧老人的化身。

大衛離開女獵人的住所，在路上遇見羅蘭。身穿銀制護胸甲，上頭飾有一對太陽圖符，頭戴銀制頭盔的騎士。馬鞍一側懸劍，另一側是一張弓與裝滿的箭筒，馬鞍上還掛著同樣帶有雙日圖示的盾牌。在路上與大衛巧遇，羅蘭發現原來大衛就是砍斷繩子，弄得齟齬七竅生煙，跨越深淵的勇敢機智男孩。遂邀大衛結伴同行，尋找友人拉斐爾下落，遍尋荊棘城堡。當完成任務後，保證大衛前往宮廷的旅程安然無恙。

途中遇到國王派出為消滅怪獸的軍隊，遭怪獸全軍覆沒，屍身垂掛於樹上，只剩血跡斑斑的骨骸，戰場上出現一台突兀的剛出廠的馬克V行坦克。大衛驚訝不已，連羅蘭也難掩恐懼之情。這些疆域原本危機四伏，生活不易，又因奇幻國度變的異常詭譎，新起的威脅，沒人知道他們來自何方；連國王自己也一頭霧水。駝背人化身的老人吐露「怪獸」的情形和第一次幻化影像挑撥大衛與爸爸的關係。大衛憤慨、悲傷，感覺深遭背棄。他的身體被一種他之外的東西所控制，因此失去了自己的意志。他手臂自行舉起向老人劈砍而下傷了老人。老人退步，恢復原形。大衛隨即認出是到過他房間的駝背人。

大衛向羅蘭坦承自己很氣憤，腦中還想不到什麼，就出手了。羅蘭告訴大衛：

你一定得學會控制自己的衝動。劍想要人使用，想要見血。這是刀劍鍛造出來的原因。刀劍在世上並無其他目的。如果你不控制它，它就會掌控你。（《失物之書》，頁172）

羅蘭告訴大衛的話，就如同將利劍比成心中的衝動，人在對事情尚未了解清楚時，所做的衝動決定，往往會如利劍一般，傷人又傷己，若不控制好衝動，衝動就會掌握了個人的心智。大衛對於遭受羅蘭不追擊傷人的「野獸」，非常不解。與故事中的士兵和騎士會屠惡龍及怪獸。他們勇猛無懼，不會逃離死亡的威脅的情形大不相同。羅蘭告訴大衛：

活在世上充滿脅迫和危險我們挺身面對自己必須面對的，有時即使得冒著個人生命的危險，仍得犧牲小我完成大我。可是我們不會無故捨棄生命。我們每個人只有一回人生可過，只有一條命可奉獻。無望的時候，浪擲生命並無光榮可言。（《失物之書》，頁173）

在現實環境中必須要量力而為，必須面對的責任，責無旁貸。但是無力可為的情形下，必須懂得有所選擇和轉念。就如同對於媽媽的死亡，要選擇面對而非自責和自欺。

大衛在途中知道了羅蘭尋找荊棘城堡的任務，也發現對拉斐爾非比尋常的愛情。而羅蘭對新宗教的批評滿腔怒火與辛酸。心想是否如他一般，在遭逢不幸時，尋求過這個新宗教的幫助，但是並沒有如願，便轉身背棄。媽媽過世後，坐在教堂裡，聽牧師講神，亦有這種感覺。羅蘭告訴大衛：

我害怕死亡，然而我更怕別人死亡。我不想失去他們；他們活著的時候，我十時為他們操心。有時候，我因為可能失去他們而憂慮過度，甚至連他們存在的事實都不能讓我真正開懷。（《失物之書》，頁200-201）

羅蘭的話就是他對媽媽的感受，大衛一想到失去媽媽就驚懼不已，耗了許多光陰在恐懼上，以致無法全心享受兩人共度的最後時光。

兩人一同來到小聚落幫助村民共同對抗怪獸，在對抗的過程中大衛發現怪獸即為他本身惡夢的片段所給予的生命，躺在他想像力暗處的東西終於成了形。滿村的追著他跑。最後大衛誘怪獸進入教堂空地，將怪獸與牠生出的小獸統統燒死。大衛此刻深覺奇幻國度是個陌生又熟悉的奇特組合，彷彿他的來到多少改變了這個世界的本質，自己原來的生活樣貌影響了它。

再度踏上旅途時，駝背人又將大衛拖入地底洞穴危言聳聽的挑撥中似乎暗指羅蘭與拉斐爾是「同性戀」，且對大衛有非分之想。而在現實世界中，大人總是警告大衛要遠離那種人，而現在他在奇幻國度中，卻與其中一個為伍。讓大衛心生厭惡與懷疑。駝背人又訴說自己如何斬殺狼群斥候，救了他。可以幫助他回到

現實世界，只要親口說出弟弟的名字。大衛雖然知道駝背人不可信任，一定隱瞞許多事情，耳中亦響起羅蘭叮嚀的話：

「那你得自己決定該怎麼做，不過，要記得，天下沒有白吃的午餐。村民在家園的殘跡中搜尋有用物資時才學到這點。凡是都得付出代價。達成共識之前，先查明代價為何，才是明智之舉。……」（《失物之書》，頁220）

可是「回家」的念頭卻不斷湧現，尤其在他得知僅需將討厭的弟弟名字說出來，大衛心動了，地洞坍塌和羅蘭的呼叫聲中斷了大衛說出弟弟名字的舉動。駝背人挑撥大衛與羅蘭的信任情誼，幾乎成功。直至羅蘭主動向大衛表白，他與拉斐爾之間的感情，及希望能與大衛恢復互信互敬的情誼。

我對拉斐爾的情感是我個人的感受，就屬我一人的。我愛他，別人只需要知道這個，其餘皆與他人無涉。至於你呢，你是我的朋友。你很勇敢，也比外表及你自己相信的來得堅強。你困身於生疏的地域，只有一名陌生人為伴，卻已成功抵擋狼群、齧爾，打敗了將整個武裝部隊趕盡殺絕的怪獸，還有你稱為『駝背人』的曖昧承諾。經歷這一切，我還不曾見你絕望過。當初我同意帶你去見國王，我還以為你會成為我的我的重擔，沒想到你卻證明自己的確值得敬佩與信賴。我反過來希望也能證明自己配的上你的敬意與信任。」（《失物之書》，頁224）

兩人最終都在荊棘碉堡尋獲各自的答案—拉斐爾與媽媽的呼喚聲。雖然羅蘭因此而喪生，大衛卻再一次的肯定自己的能力。

三、顛覆傳統的新女性—白雪公主、女獵人

1. 白雪公主和七個小矮人：文本中的白雪公主與童話故事中纖細、甜美、溫柔、勤勞的白雪，截然不同，又壯又胖，臉上塗了厚厚的白粉底，髮色烏黑，雙唇抹了紫口紅，身穿粉紅洋裝，洋裝大的足以容納一座小型馬戲團。上面飾滿緞帶、鈕釦、蝴蝶結，分不清那些是脫衣用，哪些是純裝飾。雙腳擠在至少小三號的絲質拖鞋中，戒指幾乎陷沒在手指的肥肉裡。嗓音像地處巨大海溝中發出的低沉卻

又高亢的聲音。一笑起來將下巴埋進胸前，弄出了圈圈贅肉，讓整顆頭像是溶化了一般。

白雪公主整天不做其它事，只等著七個小矮人回家準備晚餐和巴望先前吻醒她的王子斬殺龍後回來娶她或等待另一個王子的出現前來迎娶她。小屋裡原本勤奮、善良和處處保護白雪的七個小矮人，因白雪公主老吃光他們的食物，想讓白雪一覺不醒，製作獨蘋果卻謀殺未成，被判緩刑，得挖礦終身供養白雪公主。若白雪再有意外，則七個小矮人將被處絞刑。

白雪公主寧可與想謀害他的七個小矮人同住在小屋裡，也不願回家跟爸爸繼母同住，嫌父母無趣的要命，而且地方太小。大衛到達白雪公主的家時，白雪公主即詢問大衛是王子？貴族？或等著繼承大筆遺產的貴族兒子？當了解大衛什麼都不是時，即露出嫌惡，不屑一顧的神情。大快朵頤的吃起小矮人辛苦幫她準備的豐盛晚餐。看到餐桌上再無一物可食，白雪公主即起身離開，旋即往火邊椅坐下，立即睡去。

在文本中的白雪公主發胖、懶惰和指使七矮人忙碌的形象，隱約道出大衛對後母產後發福、指責大衛不幫忙家事的意涵。而其寧可與想謀害她的七矮人同住在小屋裡，也不願回家跟爸爸繼母同住，嫌父母無趣的要命，又可看出青少年對離家的渴望。

2.女獵人：騎著高大黑馬，頭罩兜帽，一身秋季森林色，盡是各色黃褐綠。左手握短弓。兜帽放下，圍巾鬆開，露出底下的面孔。是女人的臉，膚色紅潤素淨，薄唇，面容嚴肅。頭髮鬆垮的纏綁頭上。髮色帶黑、白、銀，像是獾的毛皮。不斷在森林中尋覓新獵物。

巧遇三名外科醫生，獲得自創藥膏，能將切斷的部分接回身軀，再度完整如初，於是開始著手改造人獸合體的新獵物。有著孩子身體與各類獸頭，和人類頭部與動物身體的生物。前者五官不搭調的搭在人類較寬大的身體，行動笨拙，彷彿駕馭不了自己的四肢。後者會想要脫逃，逃入森林中，遂變成女獵人練習狩獵

技巧的最佳獵物。

讓大衛不寒而慄。最後大衛回想讀過的故事，也憶起守林人提過的薑餅屋。運用每個故事可取之處，人馬獸的合體加上女獵人的虛榮，成功的逃離女獵人的掌握，而女獵人最終死於有著孩子身體與各類獸頭，五官不搭調的搭在人類較寬大的身體的合體獸嘴中。

作者以女獵人在文本中的作為顛覆童話中「小孩都夢想當動物」的美夢，陳述真正成了動物後所要過的生活，依然如現實生活中，需面臨飢餓，恐懼和被獵殺的命運。

四、人性恐懼的惡魔—駝背人

許多民族都有不同的惡魔角色，大部分傳說裡的魔鬼具有能操控人意志並會設下許多誘因引起人貪念的能力。原始民族裡，人們相信萬物皆有靈，不論災難、禍害、疾病等都與惡魔劃上等號。惡魔是邪惡的化身，它可幻化成各種形體，甚至在國家集團中，異民族也被視為惡魔一族。人們會將神秘、未知而令自己感到的恐懼的力量視為危險又邪惡超自然力。嚴格來說，原始時代，惡魔並無固定的形象，只是人們口耳相傳的危險力量。

惡魔會誘發人的貪念或惡意，這些都是人的原罪，現在惡魔的形象逐漸演變成邪惡的角色，讓惡魔的形象更加自由。惡魔是從人心浮現出來，心生歹念，被當成受到惡魔的操控或蠱惑。惡魔擁有超自然邪惡的力量，但祂卻無法完全掌控人類，因為人擁有「善」的一面，惡魔必須要讓「惡」掩蓋過「善」，方能決定人的方向。

研究者認為《失物之書》惡魔角色代表人物是駝背人。他是個高深莫測的神祕人物，形影稍顯駝背，彷彿長年躡手躡腳，身體蜷扭，脊椎曲彎，手臂像是歪扭的樹枝。十指蜷曲，臉龐成半月，下巴彎起，碰上彎曲的鼻梁。粗糙黑髮，一身金與綠，纏以圖飾繁複的金腰帶，還有彎如蛇身的金匕首，頭戴彎帽，隨時想

掠奪眼前所見。他遊走獵捕壞夢連連、善妒、憤怒又驕傲的孩子。他是人類恐懼與原罪的總和。守林人稱他為騙徒，會偷走小孩，而且從此沒有人再見過他們。

大衛第一次看見駝背人時，駝背人進入大衛的房間翻閱大衛正在閱讀的書籍，忽然聽見喬奇的哭聲，喜出望外，彷彿喬奇像垂掛在樹的熟透蘋果，一股不祥之感頓然升起。而在大衛踏入奇幻國度後，駝背人即一再的阻擾大衛回家。

首先將守林人幫大衛回家所在的樹幹上所做的記號，完全複製在每一棵樹上，使德國轟炸機了無痕跡，也使蜿蜒穿過森林的小徑消隱無蹤。斷絕大衛返家的希望。接著幻化成老人挑撥爸爸與大衛的感情：

老人朝地上呸吐一聲。唾沫落地處的草地嘶嘶作響。那液體擴散開來，在地上形成噗噗冒泡的小池。小池裡映出爸爸、羅絲和寶寶喬奇的樣貌。他們開懷的笑著，連喬奇也是。他讓爸爸高拋在空，就像大衛小時候一樣。「你知道嗎？他們才不想你呢。他們一點也不想你，還很高興你一走了之呢。你讓爸爸有罪惡感，因為你老讓他想起媽媽。可是他現在有新家庭了；你不在，他就不用擔心你或你的感受。他早已把你拋在腦後，就像忘記你媽媽一樣。」（《失物之書》，頁170）

大衛回家之路雖然受阻，但是回家的意願依然不變，雖然旅途一路走來，失去了守林人、碰到脾氣暴躁的七矮人和白雪公主，殘酷無人性的女獵人，但是依然繼續前往尋求《失物之書》的國王城堡，無非是希望能藉由《失物之書》尋得回家的路，因為家對大衛依然有著愛他的爸爸。但是看到小池的幻影後憤慨、恐懼、悲傷身遭背棄的哀傷轉為憤怒掌控著大衛，揮刀割傷駝背人，顯示對駝背人指控的事實反駁與不相信，但是心中卻升起一股自我懷疑，對於駝背人的指控，「我遍行於你的夢境。我知道你朝思暮想的一切、你感受到的一切，還有你恐懼的一切。我知道你是個惹人厭，善妒、滿懷恨意的小孩。儘管如此，我原本還打算幫你，本來要幫你找媽媽，可是你竟然割傷我。你是個可怕的孩子。」（《失物之書》，頁171）

從沒有人對大衛的行為說過這些指責，自己真是惹人厭，善妒、滿懷恨意的

小孩嗎？離開守林人後，再也沒有聽過媽媽的聲音，駝背人真的能幫我找到媽媽嗎？在大衛跟隨羅蘭消滅巨蟲後，駝背人將大衛拉入地底洞穴，告訴大衛，他時時在保護他，阻擋狼群對他的襲擊，並且挑撥他與羅蘭的感情。

駝背人惹人厭地咧嘴笑。「…嘖、嘖。你見過他放在墜鍊裡的相片嗎？『拉斐爾』，他要找的人不就叫這名字？對年輕男子來說，真是個好名字哪。你知道嗎，他們非常親近呢。哦—非常親密唷。」 「也許他想要你當他的新朋友。」…「你知道嗎，你晚上入睡時，他老望著你呢。他覺得你好俊美喲。他想要貼近你，比貼近還近喔。」（《失物之書》，頁214-215）

大衛不懂駝背人得言外之意，可是那種說話的方式讓大衛覺得骯髒下流。大衛憤怒的阻止駝背人那樣說羅蘭。駝背人眼見無法破壞羅蘭在大衛心中的地位，接著開始恐嚇誘惑此時身心疲憊困惑的大衛。

「別跟我說該怎麼做，小鬼。只要我想，就能扯掉你的頭，用來妝點我的餐桌。……等我吃個夠，就在你頭顱上打個洞，往裡頭插跟蠟燭。你這小子不太聰明，是吧？你來到自己摸不清楚的世界，你明知某人已死，卻跟著聲音窮追不捨。你再也找不到回家的路，…」 「牠（王者勒華）一直跟蹤你。…牠們的時代來了。連國王都知道，沒有力量阻擋他們。在他們又找到你之前，你最好回到自己的世界。我可以幫你。把我想知道的告訴我，天黑之前你就會在自己床上安安穩穩。你家裡將會諸事順遂，而且你的問題會煙消雲散。只消回答一個問題，我可以保證你父親會愛你，就只愛你一人唷。」（《失物之書》，頁215-216）

駝背人在首次以找到媽媽的條件並無法誘惑大衛，第二次即轉變為可以送大衛回現實世界和使爸爸只愛他一人作為條件，大衛在經歷之前的歷險磨難，想到未來的不確定性及了解沒有辦法找到媽媽，遠離爸爸的寂寞感群湧而至，大衛想回家了。駝背人的挑撥和欺騙幾乎快成功了。大衛開始嫌惡與羅蘭同行，懷疑羅蘭對自己的居心，盼望快點離開，告訴駝背人弟弟的名字。縱使羅蘭感覺到大衛的轉變，依然苦口婆心的勸大衛要三思駝背人的曖昧承諾。

最後，羅蘭向大衛表達他對拉斐爾的情感是個人的感受，與他人無關並對大衛沿途的勇氣與智慧表示肯定與佩服，希望彼此能繼續互信互諒的願望。才又破解駝背人挑起大衛的絕望之心及朋友間的最怕的「惡」念——懷疑、不信任。

荊棘碉堡的一戰，大衛將自己帶入奇幻國度的恐懼消滅了。但是羅蘭喪生，大衛尋找媽媽的夢醒了，終於向自己承認，自己其實從頭到尾始終明白媽媽死了，卻只想相信顛倒的事實。就像媽媽生病時，希冀能因日常慣例讓媽媽好好活著。那全是錯誤的期望。也是毫無根據的夢想，與他跟蹤至此的聲音一樣虛幻不實。他無法改變自己離開的世界，初到這世界，以為事情可能改變，但是最終讓他灰心喪志。現在大衛只想回家，只希望國王的失物之書能指引回家的路，而免除與駝背人談條件。

大衛到達城堡，翻開了失物之書，赫然發現強納生竟然就是國王，國王苦苦哀求一死讓大衛了解與駝背人定下協議的昂貴代價，而追尋駝背人的足跡，讓他來到城堡底下的幽暗地牢與房間，遊歷殘酷、不人道的刑具房間，怵目驚心的刑架，讓大衛無法不聯想受刑者的痛苦慘死，在大衛反胃快速穿過之時來到巨型沙漏房間，頂端柱球的沙，幾乎消耗殆盡，象徵光陰不斷流逝。在此發現了安娜，也了解駝背人利用協議來控制無實權的統治者，利用被嫉妒、背叛的年幼者重新啟動駝背人生命的計時，架上無數的玻璃瓶裝載著無數迷途小孩的靈魂。

遊歷駝背人的地底巢穴，其中的邪惡與恐怖遠比酷刑具與困身罐中死去女孩的幽魂更令人毛骨悚然。大惡、小惡全是駝背人生活不可或缺的事情，利用人心的慾望，「貪心」、「嫉妒」、「懷疑」、「背叛」、「寂寞」、「憎恨」、「欺騙」……而出賣他們理應保護的孩子而挾制人心，是其暗中掌政的力量。對於揚言要反抗他的人，他會許下承諾，說終將會釋放他們以及為了協議而犧牲的孩子，宣稱能讓罐裡的脆弱人形復活。就跟強納生·陶維一樣。大多數人很快了解到，與駝背人訂定協議將萬劫不復。

在佛教中，對人而言所謂的「惡」乃是由人類自身中產生的慾望，也就是自

我²⁴。不論過去、現在、未來，邪惡始終在一旁窺視，伺機而動，人心「惡」的力量愈大，終將讓世界受到惡魔的奴役。大衛在險些面臨死亡之前發現，唯有克勝自我心中的惡魔：恐懼、憎恨、憤怒，才能掌握自己的命運！

五、與惡魔簽訂契約的國王--強納生

老態龍鍾的男人，戴著鑲有紅寶石沉重的金冠。雙目半閉，呼吸非常淺促。國王高舉皺巴巴的手，手背全是紫血管與棕色斑點。抓住大衛的肩膀，整個上半身幾乎全倚在男孩身上。輕如鴻毛。國王有一本守林人和羅蘭提過的那本《失物之書》，當大衛偷聽完國王與駝背人的談話，對於《失物之書》更是好奇。國王珍惜他的程度比王位更甚，駝背人卻稱它一無是處。

在大衛翻開《失物之書》也就是強納生國王最珍愛的書。守林人曾暗示大衛從中可能可以找到回家的方法，大衛歷經萬難，僅存最後回家的希望所歸。但是就在大衛滿懷期待下打開書中第一頁，卻發現內容為飾有鉛筆繪成的大房子：有樹、花園、長窗，微笑的太陽。一男一女的火柴棒人形，手牽手站在前門邊。

另一頁，找到倫敦劇院一場表演的票根，底下以孩子的字跡寫著：「我的第一場戲！」隔壁頁是一張海邊碼頭的明信片。明信片很舊，看起來偏棕白而非黑白。往後的多頁，呈現黏貼於上的花朵、一撮狗毛、照片、圖畫、洋裝的布料、塗成金色但難掩基底金屬的斷鍊。從別本書撕來描繪屠龍騎士的一頁，還有男孩親手寫的關於貓與鼠的詩。詩寫得差強人意，不過至少押了韻。

大衛一頭霧水。書中的資料全屬於他的世界而不是這個世界，是某個生活的象徵物與紀念物品，這生活跟自己的不相上下。他繼續看下去，讀到一連串日記的條目，其中有關學校、海邊、花園、大蜘蛛……而再繼續往下的的日記卻滿含失意和憤怒，提及有一小女孩來家中，可能成為妹妹。男孩因大家的注意力全集中在新來者而忿忿不平。有懊悔，也有對只有「我、媽咪、爸比」時光的懷念。

大衛讀至此，感同身受，卻也起了反感。這男孩對於小女孩，以及父母將她

帶入自己的世界，滿懷憤怒，強烈的轉而變為全然的恨意。

「為了擺脫她，我什麼都願意做。」日記裡寫道，「我捨得把玩具和每本書給人。我情願放棄自己存的錢。我下輩子每天掃地。我願意賣了自己的靈魂。只要她能滾得遠遠的！」最後一條日記最短，只這麼寫著：「我決定了。我要下手了。」（《失物之書》，頁264）

強納生出賣安娜的靈魂給駝背人，成為奇幻國度的國王。他將安娜遠遠的趕離父母的家，但是自己也付出了昂貴的代價受困於這個世界，遠離了最愛的爸媽。雖名為國王，卻只是駝背人的傀儡，對於帶來的恐懼一路波，只想安然躲於城堡中，放任其大量的違背自然法則而生存，最終連死亡都得利用欺騙（大衛）求得駝背人的同意，如此順從駝背人，最後卻換得駝背人的出賣，喪命於自己的恐懼——王者勒華的狼牙下。

《失物之書》中大衛在追求自我成長的歷程中遇到形形色色的人物，鮮明的角色塑造，支撐了整部作品的主要架構，構成一個幻想卻帶有真實性的世界。因個性不同，人物之間的衝突性亦不斷。反映出作者的思慮脈絡，成為故事發展的線索。各種人物在作品中起著不同的作用，有些具有襯托出故事的神秘性，有些則成為製造事件或成為事件發生的關鍵點，大衛藉由各個人物的特性和觀點角度去看待這些衝突，化解衝突的過程成為大衛成長的歷練。

第四節 巧妙的情節

人生在世，每個人或多或少都會渴望能有一次英雄的冒險。而閱讀就是心靈冒險生涯的開始，也是隨時隨地都可從事的內在冒險。讀者可隨著故事中的主角，經歷一關又一關的困難險阻，完成一次又一次的試煉任務。

追尋可能是朝向某處的實質旅程，也可能是主角內心深處的內在旅程。但是不論是心靈上或肉體上的亦或其旅程的長短遠近，此一旅程必然艱鉅、危險、無法規避。旅程中的終點放置了一種貴重的物品，它的價值對英雄或對依賴英雄的人極為重要，而此一追尋目標是推動與發揮主角本色的原動力。主角必須走完這段追尋目標的旅程，才能說追尋已告結束。

現代幻想文學的特色之一就是重視因果情節的童話故事，不再只是平鋪直敘鋪陳故事。在研究文本中，情節變化多，故事不斷開展，因此結構曲折有致，波瀾起伏，情節安排上可見作者的巧思與幽默，尤其是伏筆的埋設更是俯拾皆是。

一、衝突的設計

呂肯絲（Lukens）認為衝突（conflict）就是兩股力量對抗，她強調衝突為情節的重心。當衝突發生，作者必須思考合理的方式來排除困難，當現實環境不足以構築說服性強的解決之道時，作者便需借助奇幻之境。讓冒險故事的主角在現實世界中遭受挫折困難，到奇幻世界走一趟，主角藉由神力、魔法或奇蹟解決困境。

如第二章所言，約翰·康納利安排主角大衛經由「人和家庭」的衝突而離家，在歷險過程中，「人和自然」、「人和自我」的衝突不斷出現考驗大衛，其中以「人和自我」的衝突佔大多數，他必須一一解決突破障礙，才能繼續往下一旅程前進。當衝突出現時，其解決之道並非靠魔法之助，衝突的解決必須令人意想不到但是又合情合理，故事在看似合乎「邏輯」下發展進行。

冒險故事的發展達到緊要的關頭，也就是到高潮時，常讓故事中的主角陷入

某種困境或掉落陷阱。如後有路波的追捕，前有駭比、齷爾的為難。女獵人要將大衛與狐狸施行合體手術、羅蘭和大衛面對奇幻國度的新興勢力--怪獸、羅蘭進入荊棘碉堡尋找拉斐爾，大衛久候不見羅蘭，隨即進入尋找.....，經歷更可怕的危機，才獲得安全或完成任務，藉此擺脫成長的坎坷、苦惱、困惑，同時體驗成長的見聞、喜悅、得失。約翰·康納利充分發揮了冒險小說特有的魅力，他讓冒險的過程不斷交織懸疑、熟悉與驚奇的元素，讓讀者又驚又喜又憂。

二、 曲折的過程

大衛的歷險一路上充滿了驚奇和懸疑，爲了在這不斷穿流的情節和事物的發生有動人心弦的戲劇性，作者則用「伏筆」預作暗示，以平衡過分驚奇所造成的突兀感。伏筆（foreshadowing）就是暗示情節發展的一些線索，使整個故事的構想都不會脫節，也就是每個情節之間都要有合理的連接，而逐漸達到高潮。

研究者認為約翰·康納利有許多細微的地方處理得極為仔細，看似漫不經心的幾筆，實則含有深遠意味，爲後面的情節巧妙的做了鋪墊。如：大衛遇到羅蘭尋找荊棘碉堡的任務，在大衛進入奇幻國度之前，大衛搬進羅絲的大宅裡，在他的新房間中，有冊詩集，發現其中幾首詩還不錯。有一首談及某騎士（只不過在詩裡面，別人換他為「貴公子」^①）以及他尋找某座黑塔的過程、塔內的秘密。（頁49）便開始和大衛經歷的冒險相互作用，這相互的作用來自大衛閱讀過的詩本《貴公子羅蘭來到黑暗塔》、要前往國王城堡，必須越過守林人森林邊緣的深淵，當大衛和守林人到達深淵時，大衛聽到峽谷壁上似是鳥鳴的回音，守林人稱其「佈得」「也就是駭比^②是摧殘王國此帶的新起惡勢力。」「駭比」大衛複述。「你看過這樣的生物嗎？」守林人問。「沒有。不算看過。」可是我讀過他們的故事。我在希臘神話裡看過。不知為何，我覺得他們不屬於這個故事啊，但他們卻在這裡……（《失物之書》，頁117）

大衛和守林人來到通過深淵的唯一橋樑，但是出現了兩座橋。「是齷爾。^③」

守林人說，「因此有了第二座橋啊…。」「是謎語。」大衛說。「不過，是什麼意思呢？」守林人問。答案很快揭曉。大衛總因故事裡有齷齪而深感著迷，卻從沒見過他們。在他心目中，他們是住在橋下、神出鬼沒的形影，考驗旅人，盼旅人通關失敗以大飽口服。（《失物之書》，頁118-9）

在現實世界的房間裡寫著「貴公子」詩集和紀錄「駭比」、「齷齪」希臘羅馬神話放在一起，其中「貴公子」便是羅伯特·布朗寧於1855年的長篇敘事詩《貴公子羅蘭來到黑暗塔》的同名主角。而「駭比」為希臘神話裡貪婪無厭的鳥身女妖、「齷齪」為斯堪地那維亞民間傳說中，住在山間或洞穴裡，長相似人的醜惡生物，會偷小孩。當你看完後面的部分不經意地回頭推敲時，就會發現其實事前已經埋下伏筆，使得情節既出乎意料又合乎情理，十分耐人尋味。

在本文本中，最大的核心事件應該是大衛如何轉化自我的心態，作者在一開始就對讀者賣一個關子：「故事可不肯輕易被否絕，開始呼喚大衛。他們似乎在大衛身上認出（或許他自己也漸漸認為）好奇、富創造力的特質。他聽到故事說話的聲音。」（《失物之書》，頁34）故事一開始就出現的「駝背人」一直是謎般人物，他如影隨形地一直跟著大衛，出現在大衛夢中和房間、守林人口中的騙徒，甚至將大衛來到的林間空地的每棵樹都綁上和守林人為大衛返家所綁的繩子記號一模一樣，阻斷大衛返回現實世界的機會。

可是其本尊一直到大衛和羅蘭同行遇到激戰後的殘景與全新的馬克V型坦克才出場，大衛赫然發現無所不能的駝背人竟然只要他親口說出弟弟的名字。這個情節轉折很大，但是在故事開始不久，作者就埋下了伏筆，羅絲的伯父「強納生」和收養的妹妹「安娜」離奇的失蹤事件，暗示著「大衛」與「弟弟喬奇」的命運。

又如：在大衛發現無法返家，守林人告知可東行前往尋找國王的《失物之書》尋求解救，當大衛和守林人好不容易從大批路波死亡追獵關口死裡逃生，來到深淵，守林人獨自擋下狼群，讓大衛過橋，回頭只望見守林人背狼群拖入林中。大衛卻失去同伴，將如何繼續冒險呢？

接續羅蘭適時出現同行，解除許多大衛遭遇「駝背人」利誘的危機，但是羅蘭的任務亦為兩人經歷更可怕的危機埋下了伏筆，這行為造成大衛又不得不再次孤家寡人以逃避路波的追殺。更妙的是駝背人卻暗地裡轉變成保護大衛。

作者為提高戲劇效果，一路上的歷險中，必須在適當的階段上將故事轉變為一個新的場面。每一個階段都有新的危機產生、或人物有所糾葛、計畫的進行有所頓挫等等，以增加故事的可讀性。大衛的追尋和每個階段的人物言行、場景所在是息息相關，因而交錯出彼此間密不可分的命運：大衛與守林人——在森林中抵抗路波、駭比、齷爾，大衛與羅蘭——消滅恐懼幻化的怪獸和幻化媽媽聲音的女巫，大衛與駝背人——利用人類大惡、小惡展現挾制力量，大衛與國王——在充滿嫉妒、憎恨下協議的結果。「駝背人」的超大誘惑，在故事終了，他卻成為大衛對恐懼、憤恨與嫉妒掌控得宜的大功臣，這期間的大轉折，前文都留下不少伏筆，讀者並不會有一頭霧水、無所適從之疑慮。

研究者認為文本中很多表面上無心的巧合，卻是作者用心經營，情節前後呼應的伏筆。無怪乎守林人會說：「大多數人最終都會回來。」（《失物之書》，頁311）這正好可作為對作者之情節安排環環相扣的讚語。

三、另類大結局

培利·諾德曼（Perry Nodelman）指出成人文學和兒童文學最大的差別在於結局主角有沒有回家，他說：「離家後會邁向成長的故事，通常是給大人看的；而離家後反而能保住某些純真的故事，通常是給青少年看的；至於找到一個安全的家，並可像小孩般自由自在徜徉其中的，則是兒童小說的高潮¹⁰⁵。」所以給兒童看的書圓滿的大結局是必要的。在傳統童話故事中，無論奇遇多麼離奇古怪或可怕，故事終了，主人翁得到報答，壞人得到應得的報應，也就是「善惡終有報」，這樣才符合兒童「伸張正義」的強烈要求。壞人得到懲罰，等於從主人翁的世界

¹⁰⁵ 《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 184。

消除了罪惡，才能讓主人翁過著幸福快樂的日子。

托爾金把幻想文學的功能分為「逃避」、「淨化」和「慰藉」，逃避也就是幻想的逆轉，從巨大的危險、現實中的醜惡病死中逃離出來，淨化則是藉由描繪出真實的不同面相，一個成功的奇幻故事將可以淨化熟悉的日常經驗，將平凡無奇的東西變得神奇，讓變得污穢不堪的視野重新乾淨起來，慰藉則來自於幸福結局的快意¹⁰⁶。幸福美滿的結局就是一種逆轉，在文本中大衛最後終於選擇回家，大家團聚一堂，結局幸福美滿的符合幻想文學的「慰藉」功能。

傅林統說：「冒險小說是向未知的世界的挑戰；是兒童對於自立的欲求而向外邁出些許的步伐；是由於兒童憧憬成人的世界，而採取的探究行動；是人類在生與死、愛與恨、善與惡之間的掙扎搏鬥；是兒童在成長中，克服種種艱難的行動¹⁰⁷。」

約翰·康納利在反映現實的敘事和描寫中，使用或插入熟悉的童話情節，以及一些超自然的現象。這種獨特的風格不僅是一種高超手法的展現，也能引起讀者強烈的閱讀興趣，提升閱讀的趣味，也擴展了讀者的想像空間。

奇幻故事除了提供樂趣、增進了解、獲得訊息外，由於作者具有常人不及的想像力，可以在無限廣闊的想像空間進進出出，讀者隨著其揮舞的魔筆，徜徉在美醜兼具的現實或幻想世界中，領會人生的轉化。作者們各自表述的理念，表達手法不盡相同，人世間總有痛失至愛的時刻，而《失物之書》所展現的是我們「愛」與「被愛」的起點¹⁰⁸。

從大衛對羅絲、喬奇的轉變態度，研究者認為康納利相信「人性本善」，對失落與恐懼、嫉妒與憤恨、善良與邪惡之間，他試圖指出：不逃避與諒解，多閱讀與同理心，讓「愛與被愛」的感覺豐盈。在這樣的氛圍中成長的孩子，他們在講求公理、正義與紀律之際，也更懂得用愛與憐憫，溫情與關懷來滋潤這個世界。

¹⁰⁶ 《世界兒童幻想兒童文學》，頁 40-41。

¹⁰⁷ 傅林統，《少年小說初探》（台北：富春，1994 年），頁 75。

¹⁰⁸ 《失物之書》封底

第六章 結論

童話，是失物之書的靈魂。隨著一頁頁的閱讀，康納利擷取許多童話及其他作品，透過大膽改造的技巧，逐漸變成最吸引人的橋段，加上那籠罩全書，彷彿訴說著一則童話的溫柔筆觸，亦讓文字與故事之間，營造出絕佳的共鳴感。就故事大體而言，《失物之書》是一本關於成長的小說。但是與其他青少年成長的奇幻主題不同，裡頭的情節更加黑暗而多元，各種背叛、誤解與悔恨的元素散佈其中，使得《失物之書》呈現出獨特的成人取向面貌。其中關於對故事與書本的渴求與逃遁，很容易讓人與自我相互映射，使讀者與書產生共鳴。然而就「成長」而言，《失物之書》不打算只是停留在青少年成長至成人的部份而已。在全書的最後一個章節，康納利以淡然的態度，迅速描述了主角接下來的人生。無奈而失去所愛，進而發展至晚年遲暮的情節，發展得如此之快，卻也因此而意外的有著強烈的真實感，在情感的部份，反倒展現出更為強烈的渲染力。

《失物之書》裡的主角大衛，與繼母、父親發生爭執後，進入奇國異地的森林裡冒險，這個森林是作者約翰·康納利施了魔咒的森林…這座森林裡不僅有白雪公主和睡美人，還有小紅帽、糖果屋、七矮人…，只是他們並不是我們熟悉的模樣，他們屬於另一個故事，是大衛的故事也是作者的故事。不同於一般奇幻童話的主因，在於大衛在幻想國度當中，仍然必須「現實」地生活：他要面對不可避免的死亡威脅、無所不在的欺瞞誘惑，沒有可以絕對信任的伙伴，也沒有可以讓自己瞬間進入無所不能的法寶；大衛在看似奇幻的背景當中，進行了人生最要緊的學習過程：面對「失去」。《失物之書》這種沉重的主題，包覆在一個帶著童話色彩的故事當中，讀來有如詩一般的哀傷惆悵，《失物之書》是本以另類角度觀看的童話變奏曲。

第一節 變調的童話

一、失物之書--關於童話

格林兄弟曾在其中一本故事集的序言提過：「同樣的故事會在每個社會與每個年代衍生出自己的版本。」¹⁰⁹「童話」長久以來在民間流傳、而後被一再簡化、壓平、填塞進制約模式與「皆大歡喜」結局或者著重「故事小啓發」。這些作品有的原來是可以容納許多解讀空間的精采寓言，有的是包裹著許多人生經驗及成長告誡的恐怖傳奇，但爲了將它們變成成人認爲適合孩童也可以讀的故事，所以這些作品常被刻意修改，原意盡失，有些時候，甚至還會產生某種偏差價值觀，讓閱讀的孩子們，愈來愈偏離現實的世界。

爾後大量出現於市面的《恐怖的格林童話》之類書籍，雖然「顛覆」了原來我們已然熟知的童話，但是否如此就更有價值呢？似乎也不一定。當然，當我們讀到原來白馬王子可能有戀屍癖、灰姑娘的姊姊爲了穿玻璃鞋不惜削掉自己腳掌肌肉等等，這些所謂「還原真貌」的駭人故事，似乎總覺得還是少了點兒什麼——除了原來熟悉幸福歡樂的故事上，增加了黑暗與血腥之外。

《失物之書》遵循著前人的腳步，說著相仿的故事。但是，跟這些經典童書不同處，在於失物之書散發的黑色氣息，它那充滿血腥味道的隱藏暗喻，體驗與現實生活裡所想像的「童話世界」完全不同的童話故事，每個傳說角色的遭遇都帶著現實中的慾望與憂傷，每個角色傳誦的故事都充滿了現實當中的無奈與奸險。

大衛闖入的世界就這樣的出現了許多變調的童話。約翰·康納利擷取大量童話典故，將之改編，重釋新意。小紅帽不再是單純的小女孩，她不但色誘野狼，甚至與其發生性關係，產下路波。白雪公主的毒蘋果，原來是七個小矮人意圖謀殺白雪的傑作。高塔的睡美人，則是女巫的化身。大衛在現實世界的房間，位於

¹⁰⁹ 《失物之書》，頁 315

巨宅的閣樓，呼應童話故事裡，女巫老愛施法將公主困於閣樓上的模式。奇幻國度中的詭異古堡，其頂樓的房間即是大衛在現實世界的模樣，而古堡中的女巫貌似後母，更是大衛不滿後母想像化的呈現。這些童話故事，正是主角大衛內心恐懼的象徵。

同樣地，書中其他的怪物，則是來自所有曾經踏入奇幻國度孩子的具體想像，他們驚懼的心靈，創造了靠雙腳走路的野狼、長著孩子臉的花朵、人面鹿身的女孩、和殘殺成性的森林獵人！

在《失物之書》當中，康納利昭顯了一個關於童話與成長的重要關係：童話僅是一種美化與掩蓋現實當中種種心碎與痛楚的方式，在年幼時我們閱讀這樣的故事以保有純真與喜樂，但隨著年齡的增長，我們無法耽溺於其中。因為在現實當中，我們必須面對無法避免的成長問題，必須從被別人保護的角色轉而站上保護別人的位置，此時童話的層層糖衣將會剝落，顯露出其中歪曲、醜惡、被長期掩蓋，但確實存在的內裡，這些成份其實是我們被原來美好結局的甜蜜所惑而一時忘卻的深刻恐懼，唯有面對它們，以及坦然面對現實當中的不完美事件，才能得到真正的自我成長。

二、失物之書--戰爭與成長

小說中對於二戰的描述極少，至多只是一架飛機墜落在後花園，引發的熊熊大火和不時出現在奇幻國度中的第一世界的飛機，如 Ju88 雙引擎飛機、口徑點三〇 三步槍槍彈、炸彈瞄準器、馬克 V 形坦克（第一次世界大戰的遺跡）…。那麼，作者為何要將時空設定在二次世界大戰？因為戰爭的發生往往是我們無法掌控的，有些變化突然的讓人措手不及，有些變化明知它在慢慢醞釀，而我們卻無力改變它。大衛穿牆而入奇幻國度，遠離了一場戰爭，卻又陷在奇幻國度中另一場人、狼之戰。戰爭迫使世界走向一個新的紀元，一如大衛的旅程，讓他學會了成長。

書中的大衛本來只是個單純、普通的孩子，他善忌、膽小、面對挫折容易放棄，故事開始時，大衛以一種類似強迫症的方式生活，他希望只要規則正確，就可以挽救母親的性命；如同「童話」中的故事。善惡終有報。遵循著正道而行，遠離誘惑，就保證安然無恙。故事中的老國王若生病，只要其中一個兒子勇氣十足、忠心誠意的去尋找靈丹妙藥或生命之水，就能救國王一命。

大衛自認為自己很勇敢，媽媽更是堅強。但是，在現實世界只有勇氣畢竟是不夠的，這個世界並不因此而能如「童話」般事事如願。隨著故事推演，他必須學著去面對、解決不同的難題與挫折，不管是逃離森林女獵人的捕殺、幫助村莊消滅巨蟲、深入古堡對抗邪惡女巫...。大衛學習到如何處理恐懼的方式，對好友死亡、及強納生國王自私的憤恨與悲痛，使他開始學會能夠掌控自身的恐懼、憤恨與忌妒。大衛從進入奇幻國度中及目睹一連串的死亡：

1. 受困的駕駛員緊貼在座艙裂損的玻璃上，頭顱焦黑、咧嘴揭露滿口白牙，散發惡臭，還漸轉焦黑。(頁 78)
2. 身首分家的動物，大約男人體型。有衣物和毛皮。穿衣服的動物。指尖帶爪，腿部似犬，森林地面殘留動脈濺灑出來的血跡，發出濃烈的金屬苦味。(頁 80)
3. 突然之間，狼群裡一隻較為低等的狼難耐口欲、躍身而起。守林人轉身，斧頭一舉，那狼一聲尖吠便倒地而亡，頭手幾近分身。(頁 90)
4. 駭比狩獵。(頁 116)
5. 齷爾狩獵駭比。(頁 118)
6. 駭比、齷爾狩獵狼群 (頁 123)
7. 狼群撲襲守林人，將其拖進林子，在地上留下一道血跡。(頁 124)
8. 遇小矮人，聽其謀殺白雪公主及金髮姑娘歌蒂拉的死法 (頁 132)
9. 鹿女孩被殺及砍頭、制成標本的過程 (頁 146)
10. 揮刀砍斷女獵人身體和右手逃命，看到女獵人創造的野獸動物像她撲擊，絲扯啃咬，將之碎屍萬段。(頁 159-161)

11. 目睹荊棘穿刺羅蘭死亡（頁 240）

12. 怪獸爪子殺傷女巫，女巫被荊棘穿刺心臟而死（頁 243）

到後來爲了自保，殺了想要搶劫的盜匪....。當大衛的刀從盜匪的身上狠砍下去的一刻起，他就不再是孩子了。讀者們幾乎是親眼目睹一個孩子轉變成大人的重要時刻。那一刻，大衛就如同是戰場上的年輕軍人，終於看到生活中的殘酷與無情、終於明白自己失去了什麼、還有終於學會對生命無常的尊重。

康納利似乎想藉著這種設定告訴我們：現實生活當中有太多變故，是我們無法掌控與預期的，這些變化或許有好有壞，有的突然得讓人措手不及，也有的明明看得出端倪卻硬是無能爲力阻止它發生。正視它們、接納它們，因爲它們的確確是生活的一部份；逃避只會讓我們的心歪斜進入一種扭曲的負面輪迴當中，如同奇幻國度中的強納生國王一個坐困遺世城堡當中的王者，自以爲一切太平，殊不知城外的世界早已處處異變、惡獸橫行，自以爲城牆固若金湯，只要躲藏其中就可以高枕無憂，但是當年背叛他人的惡行報應，如今降臨自己身上一駝背人通敵叛變。最後帶著悔恨死於自己的恐懼之下一王者勒華的尖銳白牙之下。

三、失物之書--駝背人與故事

書中的神祕人物：駝背人，是所有故事的源頭，一切的開端，伴隨著人類說出的第一個故事而來。他力量龐大，藉著每一次人們口耳相傳的故事而永生，因爲不同的傳說、耳語，有了不同的力量。在現實生活中，有些孩童會因爲有了弟妹而擔心爸媽對自己的愛變少了，對新出生的弟妹總有著一絲絲的忌妒；對父母則有一絲絲的怨恨，而書中的駝背人就是利用這樣子的感情原罪，綁架欺騙小孩子進入另一個世界中。

當大衛進入了城堡，也潛入了駝背人的地底世界，在那裡有一千個房間，每個房間都有自己的故事，那些故事充滿貪婪、恐懼、悲傷、墮落、懷疑、不忠、背叛.....，小惡、大惡，全是駝背人生活不可或缺的東西，故事彰顯了這世界真

實存有的恐懼，同時這也是童話故事中最缺乏的部份。

駝背人明白一切、洞悉所有孩子的歡樂與恐懼，他利用恐懼，一次又一次擴大故事國度的邊界。他像現實世界的政治說客、軍火商、狗仔隊，靠著一張嘴，讓人們自相殘殺，踩著別人的屍首，得到利益。駝背人在書中，代表著我們每個人心中的邪念，我們都曾怨恨、嫉妒、恐懼、貪婪，我們放縱它，它就控制了我們，我們控制它，才能控制自己。如同駝背人所言，人類總是放任邪惡在心中滋生，沒有人能逼使他人做壞事，除非是內在邪心促使自己想，所以才出手。

在控制內心邪惡的過程中，我們需要經歷掙扎、痛苦與抉擇才能學會寬容及成長。只是，駝背人是所有開端，卻不是結尾。每個故事也會因為不同的人訴說，有了不同的想像與結局。大衛的故事裡，有怪物、有戰爭、有恐懼、失落、難過，但他的故事中，同樣擁有著騎士、正義、勇氣、與成長！

他的成長，改變了奇幻國度的結局。太陽隱沒難見，恐懼與無止境的微光消失，落日的天際映成了紫、紅、橙，慢慢長日將盡，感覺臉上涼風徐徐，一片安祥。銅腥腐敗的空氣也被樹皮、鮮草與花朵盛放的氣味取代。奇幻國度的土地脫胎換骨，沒有似人的野獸、沒有像孩子般的花朵、沒有尚未成型的惡夢伺機等待，更沒有孩子血濺暗處，不得安息的靈魂。他創造了希望的世界，一個光明足以驅逐黑暗的國度。

大衛最終沒有接受駝背人的協議，縱使，駝背人告訴他，真實的世界將不會是完美，他的人生也將會有更多東西要失去。最後一章描寫了大衛之後的生活，他的人生果如駝背人預期的並不順遂，但他卻坦然的接受了這個不完美世界，並且好好的生活著。

四、失物之書--關於失落

每個孩子心中都渴望著愛與被愛。故事剛開始時，大衛只是一個害怕失落的小孩。當母親病痛時，他明白了失落。當父親跟新媽媽相戀、結婚；當新弟弟誕

生時，他懼怕失落。失落啃食了大衛的笑容，放大了大衛的心魔。大衛討厭新家庭的一切，他希望新母親、新弟弟可以從他的生活中消失。

他讓失落的恐懼力量佔據了他的靈魂，他藉由不自然的昏厥，讓自己逃開生活中難以承受的痛。但是，失落是人生的一部份，人生，則是所有故事的一部份。當大衛終於找到國王，尋得失物之書，才發現原來失物之書不是一本神奇的魔法書，而只是一個男孩的遺憾與懊悔。那是一本日記、一本相簿、一本回憶，那是一個男孩在背叛了妹妹之後，唯一存留下來的證據。

這時我們明白，原來人人都有一本失物之書。它可以是書中老國王對於過往遺憾的記錄、也可以是讀者們家中的相簿、日記、部落格，甚至是讀者心中不曾說出的祕密。失物之書暗指所有我們失去的人、事、物，所有在我們心中佔了一席之地的人。所有我們錯過的遺憾、所有我們無法改變的事實、所有我們心疼的傷痛。所有我們擁有過的、美好的、燦爛的一切。

作者約翰·康納以充滿視覺性、血腥、黑暗的筆法，用一則又一則改編的經典童話故事，帶領我們進入他的世界。大衛就是約翰童年回憶的化身，而大衛的經歷，就是作者心中最深沈的夢囈。作者細膩隱喻的筆觸，對於大衛心境轉變上細膩的描述及這本書的結尾，都讓我們看到世界真實與黑暗的一面，卻也讓我們在大衛的身上，重新體會面對失去的勇氣、對人的寬大及親情的重要。當年邁的大衛重遊奇幻國度，所有他關心的人都在那裡笑盈盈地迎接他的到來。然後，大衛開心地笑了，滿足地闔上了雙眼。

奇幻國度，或許是孩童最可怕的想像之地。卻是每個成年人，一心嚮往的純真之地。主角在一連串的追尋過程中面對自己的失落、恐懼……來到最終的目的地王宮時才發現王位背後的祕密，而傳說中充滿智慧的失物之書卻是當初國王來到這國度時所珍藏對於另一個國度的記憶。原來當初那麼想要一股腦丟棄的，在捨去後卻變成最懷念那部份，在我們不斷想要跟過去作切割的時候，是否忘了那才是現在的基礎，當我們想要擁有全部的關愛的眼神或所有資源時卻忘了知足和

分享才是最大的財富，小時候我們從童話裡得到的是想像力和警惕，長大後在生活裡卻學不會反省和教訓，人們用最單純的故事就能告訴孩童簡單的道理，大人在複雜的生活中，卻仍不懂得珍惜。

書中大部分利用童話、神話與現實交錯描述男孩心理如何逐漸往殘酷、黑暗、血腥的方向轉而邁向寬容、光明、付出的喜樂，書中最終的結局是好的，大衛並沒有如強納生國王一般出賣了自己的弟弟。終結了奇幻國度中的駝背人、國王、怪獸、與自我的恐懼……大衛走出自己心裡的陰影，勇敢面對人生中的一切。《失物之書》中彰顯了童話保持甜美滋味的重要意義，同時也明白地指出美好童話當中的不足。倘若我們無法瞭解、控制與轉念現實當中所有因慾念而起的失落以及因失落而起的心碎及惡念，那麼我們就不會真的擁有什麼。我們應如大衛一般，在童話世界裡的失落情節，學習面對現實中的擁有與失去，在編織自己的成長課題當中披荊斬棘地面對與學習。



第二節 從失落到成長

奇幻文學的舞台常設置在充滿魔法的虛構世界，因此常有人批評奇幻文學是逃避、拒絕面對現實生活的文學，彭懿在《世界幻想兒童文學導論》書中強調幻想文學的一大特徵，逃脫現實而渴望鑽進幻想文學的世界，即逃脫殘酷而醜陋（現實）的世界，盼望進入一個溫馨絢麗（非現實）的世界，是一種精神上「逆轉」基本法則的憧憬，而非麻木不仁的迷幻。是積極淨化探究心靈的隱密世界，嘗試另外一種更深、更遠、更多元的挑戰。藉由作家描繪的世界將真實透過想像力與外在的世界相連，映照現實生活，從而達到重新認識現實的目的。¹¹⁰

班都拉（Albert Bandura）在其所提出的社會學習論指出，青少年透過觀察歷程就能進行學習，並不需要個人親身體驗並直接受到獎懲。經由觀察學習，被觀察者，亦即示範者的行為就成為觀察者的「楷模」，再經由自我系統的作用，觀察者模仿了被觀察者的行為表現，編碼儲存在於個體內部，進而顯現相似的行為，此種觀察學習歷程可稱之為「模仿的歷程」¹¹¹。

閱讀文本即是一種模仿學習。培利·諾德曼（Perry Nodelman）說：「文學文本替孩子重現整個世界，以及他們自己在該世界中所處之地位。如果重現得夠逼真，就會變成兒童讀者所相信他們身處的世界¹¹²。」青少年在閱讀文本的過程中，容易對少年主角產生認同，觀察主角大衛從失落、恐懼轉變到憤恨和忌妒的遭遇，可能撫慰讀者自身不安的情緒。大衛找到一個方法，從自己閱讀的書和故事創造出一個世界。透過故事將自己的恐懼與心魔表現出來，如此一來他就能鼓起勇氣面對恐懼，而其抵禦邪惡的過程，則可能協助讀者解決和調適心理的困境。

這種藉由閱讀文本幫助讀者適應變化和面對問題的方式，正是所謂的書籍療

¹¹⁰ 《世界幻想兒童文學導論》，頁 37-41

¹¹¹ 引自《青少年發展—危機與轉機》，頁 29

¹¹² 《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 115。

法，Henry Olsen認為閱讀療法尤其適用幫助青少年適應世界和面對問題，這是因為它提供青少年一條面臨困境時的安全途徑。閱讀有益我們的心理健康；特別是閱讀奇幻小說更能幫助我們調適各種變化，發展認同感和判斷力¹¹³。

如同書中少年主角大衛，「幻想」是青少年逃避困難最常採用的方法。他們利用幻想來否定現實中的困難，找尋快樂。但事實上，研究者認為「幻想」是一種思想上的演練，在幻想中練習處理真實世界的問題，是人人每天常做的事，在腦中預先演練即將發生的狀況和因應措施或設想處理步驟，以便做好各種心理準備。成人深怕青少年沉溺於其中，造成消極、不肯面對現實的心態。但是不能否定它在幫助青少年學習面對和解決成長困境上的積極涵意。

進而誠如前所分析，約翰·康納利發揮想像力之極致，為讀者創造出一個豐富多變的幻想世界。以「童話世界」的國度、廣大無垠充滿恐怖、危險的森林為舞台，讓童話人物般的國王、白雪公主、睡美人、羅蘭、鹿女孩、駝背人、路波、會飛的荊棘碉堡等在那裡登場，展開不可思議的冒險故事。雖然是非現實的幻想故事，但並不全都是架空的和神秘的，其伴隨著大量的現實，情節的運轉也無一絲勉強之處。像這樣巧妙地揉和現實和想像，再加上超自然的元素，以及發人深省的哲學議題，用一種更精細的現實摹寫，呈現深入反覆的心理衝突，對照少年多面向的成長困境和需要。試著用一種童話般的手法來表現「奇幻」，呈現人生的極端情境。正是約翰·康納利的作品會風靡全世界的最大理由。不管是老少，只要吸引進它那無邊無際的空想世界裡，大家都能心悅誠服的接受，而他那環環相扣、合情合理的情節，更賦予他的故事最大的魅力。

羅青認為三大浪漫派思潮「自由、平等、博愛」其實就是少年小說的基石。在文學上，「自由」表示題材的開放，意謂著拋棄固定的形式、固定的題材，寫以前不太寫，不敢寫的東西；「平等」表示人物無論貴賤，什麼都可以成為寫作

¹¹³ 海柏撰。吳正芬譯。〈科幻小說中時光之旅——對青少年身心發展所呈現的多元意義〉。收於趙天儀等著。《兒童文學與兒童語言學術研討會：少年小說論文集》，（台北：富春，1999），頁43

的對象，並可依自己情況的需要去創造新形式，其特色為「平中見奇」；「博愛」則表示萬物與作者「同情」，也就是指對所有的產生同情心¹¹⁴。如同約翰·康納利所言：小說讓我們暫住在他人的意識裡面，為同理心鋪路；而同理心對我來說，是好人的特點之一¹¹⁵。

幻想故事之所以吸引人，主要是作者用奇妙的想像，創造了一個完全新奇的故事，匪夷所思，令人十分嚮往。正如安妮莫爾（Annie E. Moore）在她的《兒童文學的新與舊》一書中：「幻想作品之不同於其他作品，在於它有股清芳之氣，充沛在無邊無際的奇妙與神異之中，令人耳目一新¹¹⁶。」奇幻文學作家泰瑞·普萊契曾經說過：「奇幻文學不是只有巫婆和魔杖，而是能以全新的角度看這世界。一個恰到好處的玩笑，勝過一篇長篇嚴肅爭論¹¹⁷。」在文本中，即使是黑暗的現實或教化的描述，約翰·康納利都能夠讓讀者津津有味的深思著，被吸引進他所創造的獨特世界中，他以高明的手法，將我們生存的現實破碎成細部，讓我們能用全然不同的方式來觀看每個部分。

傅林統指出：「奇幻」所以風行，乃因撩起兒童內心對未知世界的憧憬和嚮往，以及對「奇異之力」期待和熱望的心。為了迎合兒童，或說出所有人類的期望，奇幻故事不斷創新，這種情況於今尤為熾熱¹¹⁸。《失物之書》並不是一本單純顛覆童話的奇幻故事而已。在《危險心靈》裡面的謝政傑說了「我一直以為長大就是累積與擁有，從來沒有想過，長大很可能也意味著不斷失去。」這個世界依然如此的運轉，新生的生命填補了逝去的生命，然而每個小孩的童話終有變調的一天。沒有絕對的完美，也不一定會有童話故事美好的結局，每個孩提時代的夢想也不一定會有著落。在生命途中，我們所產生的憤怒與恐懼也需要我們自己如同大衛自身將怪獸打敗一般一一的克服。但卻也因為生命中我們不斷的在失去，

¹¹⁴ 張子樟等著，《認識少年小說》，（臺北市：天衛文化，1996）頁 220-8。

¹¹⁵ 《失物之書》，頁 317

¹¹⁶ 轉引葉詠琨，《兒童文學》（台北：東大，1986 年），頁 170。

¹¹⁷ 泰瑞·普萊契，謝其濬譯，《蒂芬妮的奇夢之旅》（台北：小天下，2004 年）導讀詞。

¹¹⁸ 傅林統，〈奇幻文學的歷史和現代發展（之五）〉，國語日報，2006 年 5 月 14 日，4 版。

讓我們知道我們曾經所擁有的。

每個人是否曾經仔細思考過自己是什麼時候、什麼事情讓自己成爲一個大人。大人與小孩之間的界線是什麼呢？直到闖上《失物之書》的最後一頁，研究者有一點點小小的體會，是關於「恐懼」的部分。我想也許懂得恐懼、能面對恐懼、乃至於可以克服恐懼的能力是自己是否成長的指標之一。這也是大衛和老國王有不同命運的原因。大衛花了32章的時間想辦法從森林的冒險脫困（那就是一段面對自身恐懼，繼而努力克服的過程），但他漫長的人生卻只在最後一章就結束了。在當今社會快速變遷，不受傳統道德羈絆的人類，心靈處於焦慮不安，脆弱的人性，對未來的發展茫然無知，更需藉由小說充當現實生活的一面鏡子。即使小說的時空與現實不同，我們仍然可以在書中找到和現實相互呼應的元素；同時，小說家也常透過小說，爲我們指出在真實世界中人們未曾察覺，或刻意忽視之處。小說讓我們能暫住在小說家的意識裡面，以同理心感受作者的見識與氣度及對於現實生活的觀察。

康納利用其擅長的驚悚小說中的寫作特色，融合奇幻和童話的方式，促使我們思索關於如何克服傷痛與失落、孩子如何以各種方式含納未來成人的種子、童年創傷如何影響成年後的自我……等等人生課題，利用主角大衛參與民間故事與童話的改編之旅，以故事人物參與故事情節，和同一世代的人分享他的「看見」。表面上故事是講給大衛聽的，而其實大衛才是真正挑選故事過程與結局的人。展現小說像三稜鏡的功能，讓世人感受那「看不見」的力量。閱讀完《失物之書》，對兒童而言，除享受童話奇幻的樂趣外，亦參與從童年過渡到成年的挑戰。對成人來說，無疑開創出一條使讀者更加了解自己的路境，在兒童文學的創作上亦別具啟發性。康納利以其擅長的寫作特色並熟用故事中的故事推動情節的創作風格無疑是一種創作樂趣，也能帶給讀者與作家學習到更多自我發掘的途徑。

參考書目

一、研究文本

Connolly, John (約翰·康納利) 著。謝靜雯譯。《失物之書》(*The Book of Lost Things*)。台北市：麥田。2007 年。

二、參考文本（依外文姓氏字母順序排列）

Burgess, Melvin (馬文·柏吉斯) 著。連雅慧譯。《嗑藥》(*Junk*)。台北市：小魯文化。2000 年。

Connolly, John (約翰·康納利) 著。劉麗真譯。《奪命旅人》(*Every Dead Thing*)。台北市：臉譜。2007 年。

—。蘇瑩文譯。《嗜殺族》(*The Killing Kind*)。台北市：臉譜。2007 年。

—。蘇瑩文譯。《罪惡森林》(*Dark Hollow*)。台北市：臉譜。2007 年。

—。蘇瑩文譯。《蒼白冥途》(*The White Road*)。台北市：臉譜。2009 年。

Donohue, Keith (凱斯·唐納修) 著。朋瑩、朱孟勳譯。《失竊的孩子》(*The Stolen Child*)。台北市：遠流。2007 年。

Ende, Michael (麥克·安迪)。李常傳譯。《默默》(*MoMo*)。台北市：小暢書房。1990 年。

—。廖世德譯。《說不完的故事》(*The Never ending story*)。台北市：遊目族文化。2000 年。

—。李常傳譯。《十三個海盜》(*K. Thienemanns Verlag; Stuttgart-Wien-Bern*)。台北市：遊目族文化。2000 年。

Funke, Cornelia (柯奈莉亞·馮克) 著。劉興華譯。《墨水心》(*Ink Heart*)。台北市：大田。2005 年。

Hohlbei, Wolfgang (沃夫岡·霍爾班) 著。劉興華譯。《童話月球》(*Märchen Mond*)。台北市：奇幻基地。2003 年。

- Lewis, C. S. (C. S. 路易斯) 著。彭倩文譯。《獅子・女巫・魔衣櫥》(*The Lion, the Witch, and the Wardrobe*)。臺北市：大田。2002 年。
- Le Guin, Ursula K. (娥蘇拉・勒瑰恩) 著。蔡美玲譯。《地海巫師》(*A Wizard of Earthsea*)。台北市：繆思。2002 年。
- 。蔡美玲譯。《地海古墓》(*The Tombs of Atuan*)。台北市：繆思。2002 年。
- 。蔡美玲譯。《地海彼岸》(*The Farthest Shore*)。台北市：繆思。2002 年。
- 。段宗忱譯。《地海奇風》(*The other Wind*)。台北市：繆思。2002 年。
- Meyer, Kai (凱・麥爾)。劉興華譯。《威尼斯三部曲之一：水后》(*Die Fließende Königin*)。台北市：允晨文化。2003 年。
- 。《威尼斯三部曲之二：石光》。劉興華譯。(*Das Steinerne Licht*)。台北市：允晨文化。2003 年。
- 。《威尼斯三部曲之二：玻璃字》。劉興華譯。(*Das Gläserne Wort*)。台北市：允晨文化。2003 年。
- Pullman, Philip (菲力普・普曼) 著。王晶譯。《黃金羅盤》(上)(下)(*The Golden Compass*)。台北市：繆思。2002 年。
- 。王晶譯。《奧秘匕首》(上)(下)(*The Subtle Knife*)。台北市：繆思。2002 年。
- 。王晶譯。《琥珀望遠鏡》(上)(下)(*The Amber Spyglass*)。台北市：繆思。2002 年。
- Pratchett, Terry (泰瑞・普萊契) 著。謝其濬譯，《蒂芬妮的奇夢之旅》。台北：小天下。2004 年
- Rowling, J. K. (J. K. 羅琳) 著。彭倩文譯。《哈利波特：神秘的魔法石》(*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*)。台北市：皇冠。2000 年。
- Tolkien, J. R. R. (J. R. R. 托爾金) 著。朱學恆譯。《魔戒前傳：哈比人歷險記》(*The Hobbit*)。台北市：聯經。2001 年。

___。朱學恆譯。《魔戒》(*The Lord of the Rings*)。台北市：聯經。2001 年。
Woodson, Jacqueline(賈桂琳·伍德生)著。柯惠琮譯。《其實我不想說》(*I Had' t Meant to Tell You This*)。台北市：小魯文化。2003 年。

三、中文專書（依中文姓氏筆劃排列）

方祖燊著。《小說結構》。台北市：東大。1995 年。
王煥琛·柯華葳著。《青少年心理學》。台北市：心理出版。1999 年。
朱蓓蓓編。《人類童年的夢》。台北市：業強。1992 年。
李喬著。《小說入門》。台北市：時報文化。1986 年。
杜聲鋒著。《皮亞傑及其思想》。台北市：遠流。1997 年。
杜麗燕著。傅偉勳/韋政通主編。《皮亞傑》。台北市：東大。1995 年。
林文寶·徐守濤·陳正治·蔡尚志合著。《兒童文學》。台北市：五南。1996 年。
周英雄著。《小說·歷史·心理·人物》。台北市：東大。1989 年。
周慶華著。《故事學》。台北市：五南。2002 年。
胡錦媛，〈遠離非洲，遠離女性：《黑暗之心》中的旅行敘事〉，頁 100。
常若松著。《人類心靈的神話—榮格的分析心理學》。台北市：貓頭鷹。2000 年。
張春興著。《教育心理學——三化取向的理論與實踐》。台北市：台灣東華書局。
1994 年。
張宏文著。《社會學》。台北市：商鼎文化。1997 年。
張子樟著。《少年小說大家讀：啟蒙與成長的探索》。台北市：天衛文化。2007 年。
___。《回顧中的省思—少年小說論述與其他》。馬公市：澎湖文化局。2002 年。
___。《閱讀與觀察：青少年文學的檢視》。台北市：萬卷樓。2005 年。
___。《走出傷痕—大陸新時期小說探論》。台北市：三民，1991 年。
___。《認識少年小說》。台北市：天衛文化。1996 年。
張清榮，《少年小說研究》。台北：萬卷樓，2002 年。
彭駕驛著。《青少年問題探究》。台北市：國立編譯館。1985 年。

- 彭懿著。《世界幻想兒童文學導論》。台北市：天衛文化。1998 年。
- 傅林統著。《兒童文學的思想與技巧》。臺北市：富春文化。1998 年
- 。《少年小說初探》。台北：富春。1994 年。
- 葉詠琍，《兒童文學》。台北：東大。1986 年。
- 廖卓成，《童話析論》。台北：大安。2002 年。
- 楊昌年著。《現代小說》。台北：三民。1997 年。
- 趙天儀等著。《兒童文學與兒童語言學術研討會：少年小說論文集》。台北：富春。1999 年。
- 齊若蘭、游長山、李雪莉著。《閱讀：新一代知識革命》。台北市：天下雜誌。2003 年。
- 蔡尚志著。《兒童故事寫作研究》。台北市：五南。1992 年。
- 劉玉玲著。《青少年心理學》。台北市：揚志文化。2002 年。
- 劉玉玲著。《青少年發展——危機與轉機》。台北市：揚智文化。2005 年。
- 魏飴著。《小說鑑賞入門》。台北市：萬卷樓。1989 年。
- 蘇建文等著。《發展心理學》。台北市：心理。1991 年。

四、中譯本專書（依外文姓氏字母順序排列）

- Allen, Robert C.（羅伯·艾倫）編，李天鐸譯。《電視與當代批評理論》。台北市：遠流。1993 年。
- Bettelheim, Bruno(布魯諾·貝托漢)著。西南師大中文所研究生譯。《童話的魅力》（*The uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*）。重慶：西南師範大學。1991 年。
- Brooks, Terry（泰瑞·布魯克斯），〈如何成為出色的奇幻作家〉，《奇幻文學寫作的十堂課》。台北：奇幻基地，2003 年。
- Campbell, Joseph（喬瑟夫·坎伯）著。朱侃如譯。《千面英雄》（*The Hero with A Thousand Faces*）。台北市：立緒。1997 年。

- Campbell, Joseph (喬瑟夫·坎伯) & Moyers, Bill (莫比爾) 著。朱侃如譯。
《神話》(*The Power of Myth*)。台北市：立緒文化。1997 年。
- Carson, Robert C. & Butcher, James N. 著。游恆山譯。《變態心理學》(*Abnormal Psychology and Modern Life*)。台北市：五南，1993 年。
- Cohan, Steven (史蒂文·科恩)、Shires, Linda M. (琳達·夏爾斯)。張方譯。《講故事：對敘事虛構作品的理論分析》。臺北：駱駝。1997 年。
- Coles, Robert (羅伯·寇爾斯) 著。吳慧貞譯。《故事的呼喚》(*The Call of Stories*)。台北：遠流，2001。
- Corr, Charless A. & Corr, Donna M. 編，李閏華·張玉仕·劉靜女譯，《死亡與喪慟》(*Handbook of Childhood Death and Bereavement*)。台北：心理。2001 年。
- Cashdan, Sheldon (雪登·凱許登) 著。李淑珺譯。《巫婆一定得死——童話如何形塑我們的性格》(*The Witch Must Die : How Fairy Tales Shape Our Lives*)。台北市：張老師文化。2001 年。
- Escarpit, D. 著。黃雪霞譯。《歐洲青少年文學暨兒童文學》。台北市：遠流。1989 年。
- Engel, Susan (蘇珊·恩傑) 著。黃孟嬌譯。《孩子說的故事：了解童年的敘事》(*The Stories Children Tell: Making Sense of the Narratives of Childhood*)。台北市：成長基金會。1998 年。
- Erikson (艾瑞克森) 著。康綠島譯。《青年路德》。台北：遠流。1989 年。
- Forster, E. M. (愛德華·佛斯特) 著。李文彬譯。《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*)。台北市：志文。1978 年。
- Fromm, Erich (佛洛姆)，葉頌壽譯。《夢的精神分析》(*The Forgotten Language*)。台北市：志文，1996 年。
- Goldman, Linda (琳達·高曼) 著。陳重仁譯。《打破沉默—幫助孩子走出悲傷》(*Breaking the Silence*)。台北市：張老師。2001 年。

- Herman, Judith Lewis (朱蒂斯·赫曼)。楊大和譯。《創傷與復原》(*Trauma and Recovery*)。台北：時報文化。1995 年。
- Jung, Carl G. etc (卡爾·榮格) 等著。黎惟東譯。《自我的探索》(*Man and his Symbol*)。台北市：桂冠。1991。
- Jung, Carl G. (卡爾·榮格)。龔卓軍譯。《人及其象徵：榮格思想精華的總結》(*Man and his Symbol*)。台北市：立緒文化。1999。
- Jung, Carl G. (卡爾·榮格)。劉國彬、楊德友合譯，《榮格自傳-回憶·夢·省思》。台北市：張老師。1997 年。
- Kottler, Jeffrey A. (寇特勒)，黎雅麗譯，《旅行，重新打造自己》。臺北：天下遠見。1998 年。
- Lukács, Georg (盧卡奇) 著。楊恆達編譯。《小說理論》(*Die Theorie Des Romans*)。台北市：唐山。1997 年。
- Lodge, David (大衛·洛吉)。李維拉譯。《小說的五十堂課》(*The Art of Fiction*)。台北縣：木馬文化。2006 年。
- Lerner, Richard M. 著。黃德祥主譯及校對。《青少年心理學》(*Adolescence : Development, Diversity, Context, and Application*)。台北市：心理。2006 年。
- Nodelman, Perry 著。劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)。台北市：天衛文化。2000 年。
- Orenstein, Catherine (凱薩琳·奧蘭絲坦) 著。楊淑智譯。《百變小紅帽：一則童話的性、道德和演變》(*Little Red Riding Hood Uncloaked*)。台北市：張老師文化。2003 年。
- Osbon, Diane K. (黛安·歐思本) 編，朱侃如譯，《坎伯生活美學》。臺北新店：立緒。1997 年。
- Pearson, Carol S. (卡蘿·皮爾森) 著。張蘭馨譯。《影響你生命的十二原型——認識自己與重建生活的新法則》(*Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World*)。台

- 北市：生命潛能。1994 年。
- 。朱侃如、徐慎恕、龔卓軍譯。《內在英雄：六種生活的原型》（*The Hero Within : Six Archetypes We Live By*）。台北市：立緒文化。2000 年。
- Postman, Neil (尼爾·波士曼) 著。蕭昭君譯。《童年的消逝》（*The Disappearance of Childhood*）。台北市：遠流。2001 年。
- Riemann, Fritz (弗里茲·李曼) 著。楊夢茹譯。《恐懼的原型》（*Grundformen Der Angst*）。台北市：台灣商務。2003 年。
- Rodari, Gianni (喬安尼·羅達立) 著。楊茂秀譯。《幻想的文法》（*La Grammatica Della Fantasia*）。台北市：成長基金會。2008 年。
- Ross, Elisabeth Kubler & Kessler, Dave (伊莉莎白·庫柏勒·羅斯 & 大衛·凱思樂) 著。張美惠譯。《當綠葉緩緩落下：生死學大師的最後對話》（*On Grief and Grieving : Finding the Meaning of Grief Through Five Stages of Loss*）。台北市：張老師。2006 年。
- Rowe, Townsend, John (約翰·洛威·湯森) 著。謝瑤玲譯。《英語兒童文學史綱》（*Written for Children : An Outline of English-Language Children's Literature*）。台北市：天衛文化。2003 年。
- Smith, Lilian H. (李利安·H·史密斯) 著。傅林統編譯。《歡欣歲月—李利安·H·史密斯的兒童文學觀》。台北縣：富春文化。1999 年。
- Thacker, Deborah Cogan & Webb, Jean 著。楊雅捷、林盈蕙譯。《兒童文學導論：從浪漫主義到後現代主義》（*Introducing Children's Literature : from Romanticism to Postmodernism*）。台北市：天衛文化。2005 年。

五、中文期刊（依中文姓氏筆劃排列）

- 林晶。〈論兒童幻想小說的基本特徵〉。《兒童文學學刊》第 6 期下卷。2001 年 11 月。頁 145-162。

林怡君，〈愛麗絲的旅行：兒童文學中的女遊典範〉。《中外文學》。第12期。1999年5月。頁84

胡錦媛。〈遠離非洲，遠離女性：《黑暗之心》中的旅行敘事〉。《中外文學》。第27卷第12期。1999年5月。第97-100頁。

郭鏗莉。〈兒童文學與旅遊〉。《人本教育札記》(2000年7月，133期)。頁35-7。

許建崑。〈穿越時光隧道的壯舉—讀意·奈士比特童話四書〉。《遠見雜誌》138期。1997年12月。頁196-197。

黃秋芳，〈在「小說」與「童話」邊緣——從「小說童話」看「兒童」與「成人」兩大文學板塊相互靠近〉。《兒童文學學刊》。第7期。(台北：萬卷樓圖書，2002年5月)。頁177-197。

廖炳惠。〈旅行、記憶與認同〉。《當代》(2002年3月，175期)。頁84-105。

蔡美玲。〈自我與自由的魔幻表演：凝視〈地海巫師〉與〈44號神秘怪客〉〉。《兒童文學學刊》(2002年11月，8期)。頁117-40。

蔡淑芬，〈超越魔法的迷思：論《地海巫師》系列中的巫術、道家哲學與生態意識〉。《東華人文學報》(2004年7月，6期)。頁223-254。

劉鳳芯。〈任意門，不只是門：連接現實與幻想的過道〉。《誠品好讀》(2002年5月，21期)。頁104-6。

羅葉。〈魔法即是詩的語言—奇幻小說〈地海巫師〉的啟示〉。《文訊》(2002年7月，201期)。頁32-3。

六、論文集（依中文姓氏筆劃排列）

伊利阿地(Mircea Eliade) 著。陳炳良譯。〈啟蒙儀式與現代社會〉。收於陳炳良 王宏志 李小良 成雲峰 劉燕萍 蘇彩英 合譯。《神話即文學》。台北市：東大圖書。1990年。

施常花。〈論少年小說欣賞的教育心理療效功能〉。收於林良等著。《兒童文學叢刊2《認識少年小說》》。台北市：中華民國兒童文學學會。1986 年。

海柏撰。吳正芬譯。〈科幻小說中時光之旅——對青少年身心發展所呈現的多元意義〉。黃玉蘭著。〈豎琴在《緬甸的豎琴》裡〉——談英雄人物的淨化歷程。以上兩篇均收於趙天儀等著。《兒童文學與兒童語言學術研討會：少年小說論文集》。台北縣：富春文化。1999 年。

陳瑞麟著。〈科幻與哲學的親密關係〉。見李葉華主編。《科幻研究學術論文集》。新竹市：交大。2004 年。

七、學位論文（依中文姓氏筆劃排列）

王淑芳。《成長的旅程——以意·奈士比特中譯本為例》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2005 年。

何易儒。〈《追蹤師三部曲》中的成長研究〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2008 年。

杜惠玲。〈荒野冒險小說中的生態觀——以《手斧男孩》系列為例〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2008 年。

林巧蕾。〈神話與奇幻之間——《威尼斯三部曲》之神話再現〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2006 年。

侯錦鳳。〈蛻變與成長——試析麥克·安迪《火車頭大旅行》及《十三個海盜》〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2006 年。

梁麗雯。《意·奈士比特作品研究——以台灣中文譯本為例》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2006 年。

張嘉蕙。〈奇幻文學角色的失衡與平衡——以《地海》和《黑暗 元素》三部曲為例〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2007 年。

張志維。〈說書人再現——試析《墨水心》〉。台東大學兒童文學研究所碩士論

文。2007 年。

張淑敏。〈《危險心靈》的探討〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2008 年。

黃郁菡。〈日本奇幻文學《破天神記》系列研究〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2008 年。

劉麗珠。〈奇幻文學東西對照看——《西遊記》與《魔戒》英雄歷險之主題研究〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2007 年。

關凱玲。《奇幻文學的探索旅程——以《黑暗元素三部曲》為例》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2004 年。

八、報紙

傅林統。〈奇幻文學的歷史和現代發展（之五）〉。國語日報。2006 年 5 月 14 日。4 版。

九、網路資源

<http://www.sinobooks.com.tw/fantasy/library/reader009.htm>

（奇幻魔術城）（2005.09.20）

<http://www.ylib.com/readit/req-sec2.asp>（Ylib 遠流博識網）（2005.09.20）

（表皮下的黑暗元素及現實的童話——漫談《黑暗元素三部曲》）、

（奇幻文學簡介）、（巫師、古墓的彼岸——關於【地海】（Earthsea）系列）

<http://www.lucifer.tw/>

（路西法地獄）（2005.10.08）

<http://www.books.com.tw/activity/magic/index.html>

（奇幻文學館）（2005.09.11）

<http://www.ffoundation.com.tw/modules/news/>

（奇幻基地）（2006.06.11）

<http://blog.roodo.com/grayhawk/archives/2912403.html>

(灰鷹巢城) (2007.03.27)

<http://www.infotimes.com.tw/>

(時報資訊) (2007.07.14)

