

國立臺東大學兒童文學研究所
碩士論文

指導教授：藍劍虹 博士

《夢中之島》青少年小說創作研究



研究生：蕭慕純 撰

中華民國一〇七年十二月

國立臺東大學兒童文學研究所
碩士論文

《夢中之島》青少年小說創作研究



研 究 生： 蕭慕純 撰
指導教授： 藍劍虹 博士
中華民國一〇七年十二月



國立臺東大學

學位論文／畢業創作考試委員審定書

系所班：兒童文學研究所碩士班

本班 蕭慕純 君

所提之論文《夢中之島》青少年小說創作研究

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：



(學位考試委員會召集人)







(指導教授)

論文學位考試日期： 108 年 1 月 15 日

國立臺東大學

附註：本表一式二份經學位考試委員會簽後，分別送交系所辦公室及註冊組存查。



國立臺東大學博、碩士學位論文授權書

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 一零七 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：《夢中之島》青少年小說創作研究

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。

電子檔公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

本論文因申請專利或發表(未申請者本條款請不予理會)需延後公開，依「教育部100年7月1日臺高(二)字第1000108377號函」，延後公開合理期限最多不超過五年。

☐ 本論文已申請專利並檢附證明，專利申請案號：_____；

☐ 本論文準備以上列論文投稿期刊。

延後公開日期：民國_____年_____月_____日。

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，本人同意視同同意授權。

指導教授姓名：莊劍虹 (親筆簽名)

研究生簽名：葉義純 (親筆正楷)

學 號：10500109 (務必填寫)

日 期：中華民國 108 年 1 月 15 日

1. 本授權書(得自 http://portal.lib.nttu.edu.tw/lp.asp?CtNode=714&CtUnit=148&BaseDSD=52&mp=1&xq_xCat=10 下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。
2. 依據 91 學年度第一學期第一次教務會議決議：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:2018/03/16



誌謝辭

創作是一個美好卻孤獨的過程，能在這樣的時光裡得到陪伴與支持是何等幸運。

台東是個溫柔地接納了我的曠野，在大山大海面前，生命的重量和死亡的痛苦似乎變得平靜而輕柔，可以像哈金的詩寫的那樣耐心地活，像鳥和魚，專心把每天過成最好的日子，謝謝這個美好的地方給我的寬慰，讓創作的過程對我而言不只是一個故事，也是生命的治療和恢復。

謝謝兒童文學研究所的同班同學們，喜歡各位總是以看透一切的務實態度來面對人生，讓我感到自己並不孤單，能和這樣的大家一起上課、一起一邊說著各種「還是休學算了」、「人生好難」這種消極的話，一邊卻又認真努力的好好畢業，真的是很開心的事，謝謝這兩年中有大家，也祝福同學們不要輸給人生，繼續在現實中奮鬥，努力掌握自己想要的將來。

感謝所有兒文所的師長們，在過程中不吝惜給與指教和見意，沒有文學相關經驗的我獲益良多，特別感謝我的指導教授藍劍虹老師，總是在討論中提出本質性的問題，也給我很大的自由，能夠打破許多既定框架去思考，感謝口委游珮芸老師與林玲遠老師，用心的給我很多建議與提醒，雖然最終的作品仍有許多尚待完善的地方，但若是沒有課程與師長給予的想法，創作與完成的過程必然會失色許多，感謝系所師長與系辦人員提供的支持與鼓勵，讓這些知識與思想的沈澱成為我寶貴的資產。

大學畢業後工作了幾年，最終決定放下全職的工作花時間唸書，能夠來到離家車程七八小時的台東，要特別感謝我的家人們，謝謝和我在小說閱讀上志趣相投的弟弟，也謝謝支持我的爸媽，你們全心的支持和包容，讓我能夠成為今天的自己，無論我去到多遠的地方，這樣一個家永遠都是堅固的基石，也謝謝在天上的外公在繪畫和藝術上給我的啟發和鼓勵，希望這份完成學業的喜悅能和家人們分享。

在台東唸書給我大量開車翻山越嶺的機會，在此特別感謝陪伴我長途的車程台中的朋友們，以及家鄉的大家和遠方的朋友精神上的陪伴和支持，幫助我去到自己也沒想過的遠方，回想一切，真心想列出一長段像電影尾聲的感謝名單，也忍不住想說那句老話，要感謝的人實在太多了，還是謝天吧！感謝上帝給我如此多的祝福與愛，帶領我走過每一段不容易的路。“耶和華是我的牧者，我必不致缺乏”（詩篇23：1），感謝一切有形或無形的供應、感謝每個相遇的人與事，也感謝這段奇異美好的路，願自己謹記一切，讓這些成為邁向下一段旅途的基礎。



《夢中之島》

青少年小說創作研究

蕭慕純 撰

國立臺東大學兒童文學研究所

摘要

本創作論述，以筆者創作的成果——《夢中之島》為討論對象。本書以一場旅程帶出主角「我」的心理狀態，在專門狩獵鯨魚的島嶼桑卡上經歷對於自我、群體和社會的互動歷程，本書試圖透過「後設」與「圖像設計」的形式，在小說中體現故事的多種面貌，也開放讓讀者詮釋的空間，讓讀者能構成屬於自己的理解，甚至不同的故事。

本書以青少年小說中常見的「旅行」與「冒險」為故事主軸，卻有許多和此類型不同之處，這些反應了網際網路的世代中，一種個人與社會疏離的狀態，另一方面，故事中透過「重相」的概念，讓不同角色之間互相對照、呼應，帶出自我之間的對話。

故事的主題藉著死亡展開，鯨魚的獵殺、主角與親人的死別等等，其中的每角色都以自己的方式面對傷痛和現實所帶來的挑戰，透過與外在環境的對抗、與困難的對抗，關注青少年小說中「自我成長」的議題，也在過程中邀請讀者一起參與，在文本中留下自己獨特的閱讀痕跡。

關鍵詞：後設、圖像設計、旅行、冒險、重相、青少年小說、自我成長



Study on the Creation of the Adolescent Fiction

Island of dreams

Mu-Chun Hsiao

Abstract

This discourse discusses the fictional creation by the author, titled *Island of Dreams*. This book makes the readers embark on a journey into the mindset of the protagonist, “I,” who undergoes an interactive experience with the self, social groups, and the society on a whale-hunting island called Sonca. This fiction attempts to use “Metafiction” and “image design” to represent the multifaceted aspects of the story and leaves room for readers to make their own interpretations. In doing so, readers can construct their own understanding or even create a different story by themselves.

The main storyline revolves around themes that are commonly seen in adolescent fictions: “travel” and “adventure.” However, the book is distinctive from typical books on such genres in many aspects. The book reflects a type of social alienation of individuals in the Internet age. In addition, the story makes use of the concept of multiplicity, so that different characters contrast with and echo one another to evoke a dialogue between selves.

The theme of the story unravels itself through death—the killing of whales and the death of and separation from the protagonist’s loved ones. Each character confronts suffering and challenges posed by the reality in their own way. Through such confrontation with the external environment and difficulties, this book pays tribute to the theme of “self-growth” in adolescent fiction and invites readers to participate in the journey and leave their unique reading traces in the text.

Keywords: Metafiction, image design, travel, adventure, multiplicity, adolescent fiction, self-growth



目錄

第一章 緒論	1
第一節 創作背景與動機	1
第二節 創作目標	2
第三節 創作方法與流程	3
第二章 文獻探討	4
學理探討	4
第三章 創作自述與脈絡	6
創作自述	6
創作脈絡	7
第四章 創作概念與發展	10
第一節 形式的探索：未定的名字、邊界的穿越	10
第二節 意義的追尋：倒影、白鯨與書寫	9
第三節 層次與變化：失去、告別與成長	11
第四節 視覺風格	12
第五章 製作說明	13
第一節 製作流程	13
第二節 書籍製作說	14
第六章 結論與建議	15
參考文獻	17



圖目錄

圖1-1	《BLAME!》單行本漫畫	11
圖1-2	《BLAME!》概念插畫集	11
圖2	three A玩具包裝設計	11
圖3-1	《夢中之島》外側書封	13
圖3-2	《夢中之島》內側書皮	13
圖4-1	《夢中之島》內頁手繪插圖1	15
圖4-2	《夢中之島》內頁手繪插圖2	15
圖5-1	《夢中之島》羅夏墨跡測圖示意1	15
圖5-2	《夢中之島》羅夏墨跡測圖示意2	15
圖6-1	《夢中之島》書內標籤1	16
圖6-2	《夢中之島》書內標籤2	16



第一章 緒論

第一節 創作背景與動機

在12-18歲這個年齡段中，一個人可以說是經歷生理和心理的重大轉變，此時期相對於兒童時期有更多對於自己內在的關照，那麼此階段以青少年為受眾的文本又是怎樣的呢？當今熱門的青少年讀物，筆者認為可以往兩方面思考，一方面為教育者預設的青少年讀物，另一方面為青少年自身有興趣閱讀的讀物，前者通常有較多積極正向的核心價值，也具有較強的教化意圖，後者則可能根據每個人的喜好不同而沒有任何限制，其中或許也包含許多成人所「禁止」的讀物，此時期的年輕讀者可能已經開始閱讀成人的文學讀物，例如文學經典或是成人小說，另一方面也可能接觸許多純粹以娛樂為目的的作品，例如言情小說、網路小說或近年流行的輕小說，筆者反思自身青少年時期的閱讀體驗，認為華文的青少年小說通常在形式上較為固定，雖然教育者所推廣的類型立意良好，較為注重文章表達，但也有無趣、缺乏與青少年經驗共鳴的感受，而娛樂性高的小說則在文學上的要求不高，故事常見固定模式，在兩者都尚有不足的狀態下，筆者在青少年時期最多閱讀的，反而不是一般設定上給青少年閱讀的小說，而是成人為主的文學作品，對於這樣狀態的思考，讓筆者希望嘗試一些可能性，能否在故事內容和形式上不受到青少年小說這一概念的限制，又或者能既保有青少年小說中對該年齡族群狀態的關切，這一點是筆者在這次創作中想去挑戰與嘗試的路徑。

圖像在兒童讀物中相當常見，從繪本到圖文書，都能看到文字與圖像的相互作用，更有許多作品在形式上和內容相輔相成，互相構成豐富的詮釋空間，而以青少年為主的讀物除了漫畫以外，通常以文字為主，圖像多是輔助故事敘述的功能，本次創作希望能將書本與圖像納入，使故事內容與圖像有更多意義上的連結，嘗試讓設計與視覺在文字為主的故事中扮演更多樣的角色，一方面呼應故事內容，另一方面也讓表現形式更豐富，故透過圖像設計、後設文本與書本設計的方式來探索紙本上故事形式的更多可能。

第二節 創作目標

本次創作預計達成以下目標：

一、探索故事創作的形式

探險與冒險是青少年讀物中常見的主題，對於未知場所的探索也往往是對於自我的理解過程，本創作希望延續這樣的核心，但在形式和切入點上尋求突破，沒有名字的主角「我」經常和事件保持距離，總是透過間接的方式來了解周圍的環境，這樣的隔離讓外在環境和內在書寫構成一種呼應，雖然本作在主題上承襲了冒險、旅行的主軸，也給予故事環境較為夢幻的設計，但主角對事件的參與、反應或是對島嶼本身的描寫則希望具有真實感，讓故事本身帶有的符號引導讀者思考自身和環境，加上文本中後設和書寫的形式，希望創作能在故事內容上與形式上都能有所創新，給讀者趣味與思考的空間。

二、圖像的詮釋與遊戲性

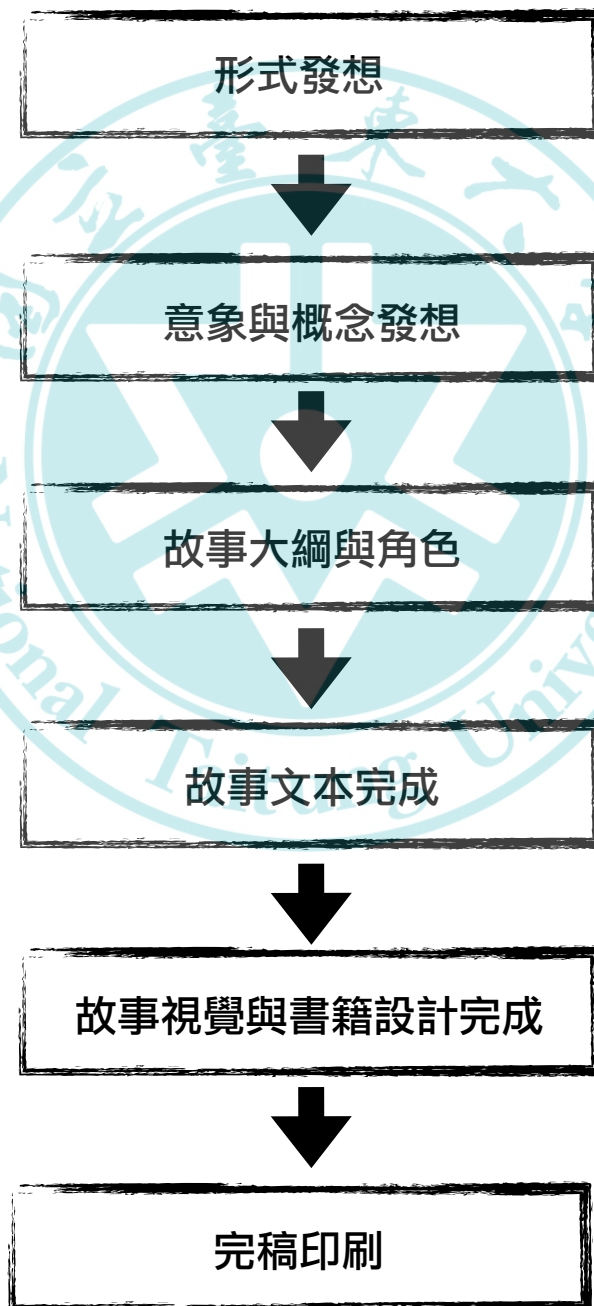
本創作中涵蓋有多種不同意義與形式的圖像，希望讀者能從書本與細節的設計上體會故事，而在與心理呼應的墨跡圖像中，也邀請讀者加上自己的想像，始之成為自己獨特的閱讀痕跡，讓圖像、書本設計和文字構成一種變化的遊戲性，相比於單純的文字小說，讀者可以有參與在作品中的空間。

三、內心狀態的觀照

本次創作希望關照個人內心的變化，因此在意義與形式上都借鏡許多心理學相關的符號，例如羅夏墨跡測試與榮格心理學理論中的影子等等，藉由外在環境對照人物的內心，也透過不同人物彼此交互的參照來看出自我辯證與重組的過程，作為故事主軸的探險主題不只是外在的，也是對內心世界的探索，在一個易於閱讀的故事背後，希望也帶出更深層次的思考可能。

第三節 創作方法與流程

為達成本創作的目的，《夢中之島》預計從對於心理成長與意識討論的相關作品中搜集資料，特別對於書本設計的可能性與讀者介入的遊戲性來思考，再漸漸形成議題相關的脈絡，以此發展人物與故事，構成完整的創作，以下每個步驟之間皆可能修改反覆，已完成作品的最佳狀態。



第二章 文獻探討

學理探討

一、後設小說形式探討

本次創作由於在形式上希望有更多讀者介入的空間，並且與讓形式主題有所呼應、深化議題，故在文體上多處採用了後設的形式。

作為數位化的現代作者與讀者，不得不注意數位化時代下的作者與讀者關係已逐漸改變的事實，因應創作路線與閱讀習慣的改變。¹

文本可經由讀者的意識貫穿起來，重新延伸、改寫，賦予新的意義，這也正是網路時代的特性之一，在無數的資料中去重組、結選出自己的理解與看法，這不只是外在的活動，更是一種內在觀念的成形過程，在情感或敘事的斷裂與跳接中，我們會本能地去填補空白，自己找出解釋，而這正是產生遊戲與趣味之處，也是能與後設、解構式的思維呼應之處。

後設的形式在文學著作中，可以看到更多具體的例子，例如卡爾維諾（Italo Calvino）的《如果在冬夜，一個旅人》中，對讀者作者和文本角色的挑戰，或是他在《看不見的城市》裡，透過不停的轉述，用符號建構了一個個城市的形象，而馮內果（Kurt Vonnegut）的《第五號屠宰場》，則是以時空的跳接來敘述故事，另一部近期特別的作品《S》，則是電影導演 J.J. 亞伯拉罕（J. J. Abrams）的創作，採用道具一般的實物，以兩位讀者在書中做的筆記與故事中的物件，例如明信片、地圖等等展開故事的全貌，另外艾蜜莉·葛拉菲特（Emily Gravett）的繪本《再一遍》則是以後設的架構，打破了書與現實的界線，然而在華文作品中，尤其是青少年文學中，則不常見這樣的作品，這些作品試圖打破傳統的敘事概念，讓人重新思考故事的可能性，也讓本次創作嘗試能否找到新的形式去架構一本書，帶給讀者閱讀的樂趣。

二、文學中的青少年心理與重相探討

本次創作中，關注於青少年如何理解自我與獨立，筆者認為這是一個孤單而帶有某種暴力的過程，例如在村上春樹的小說《海邊的卡夫卡》中，主角少年田村卡夫

¹蕭仁隆。《非線性文學論》。台中市：白象文化，2014，頁33。

卡透過象徵意義上的殺父奪母來確立自身的獨立性，其中伊底帕斯的隱喻和心理歷程連結，帶出割斷臍帶似的自立形象，在這個急於確立自我的年紀，世界既是充滿驚喜、值得冒險的，卻也是危機四伏與黑暗的，因為相對於兒童，青少年正在經歷對各種意義的重塑，往往開始重新審視自己的家庭、父母的關係、自我的價值等等，可以說是人格與世界觀重要的形塑階段，本創作希望透過故事的內容能帶出這樣的自我觀照。

在文學中有「鏡像」、「重像」的概念，透過兩個或數個不同的人物來作一種自我的對照，例如西遊記中的孫悟空與六耳獼猴、紅樓夢中的賈寶玉和甄寶玉等等，他們可能有截然不同的外表或個性，但卻在核心上有相同之處，彼此形成一種對照，進而能把他們個性中主要的特性表達得更全面，這點也和西方心理學家榮格(Carl Gustav Jung)提出的“人格面具”(Persona)或“陰影”(Shadow)的概念呼應，榮格提出自我與陰影的整合是形成完整健康自我的過程，也稱之為個性化或個體化(Individuation)，也是自性的實現(Self Realization)，本創作中的角色對於他們所處的環境與世界做出各自的反應，主角「我」和她的雙胞胎兄弟阿澈、燈塔管理者K和影子都是彼此的重像，透過這樣雙面的人格展現，讓自我形塑的主題和故事形式有所連結，透過角色與世界的對抗與分離、對自我理解與接納，來形塑故事的脈絡和主線，讓議題的展示更加多元。

三、心理與圖像關係探討

心理和圖像有著許多密不可分的關係，也因此心理學上，由瑞士精神醫生赫曼·羅夏克(Hermann Rorschach)編製的墨跡測試，正式使用成對的墨水痕來理解受測者的人格，透過個人對圖像的理解與心理學家的分析來了解人的心理特質，本次創作延伸了羅夏測試心理圖像的象徵意義，使用墨跡圖為故事章節之間的分隔，始之與上述人格重相構成視覺與文本的呼應，另外讀者可以加上自己的聯想繪畫，讓故事和個人有更多互動與聯繫。

本次創作中有許多資訊隱藏在圖像與書籍設計中，藉此將書中與書外的界線模糊，在詮釋與對文本的塗改、甚至破壞中形成一種遊戲性，因此，如何定義書本與現實的關係，也是遊戲之一，透過這些文本中的“空白”和“缺失”，讀者可以自由的解讀和線索，構成一種讀者與文本的互動，蕭仁隆在《非線性文學論》中引述德希達(Derrida)的話，提到這種後設性質中遊戲的本質，以及讀者重新闡述文本的活動：

德希達認為解構閱讀的目的就是對文本的「空白」和「盲點」進行破譯與遊戲。...以傳統文本為寄託，借傳統閱讀來進行重複、重建與解釋原文，此即是雙重閱讀。...讀者和作者共同具有讀者和作者的雙重身分。²

這樣的雙重身分，使讀者能在閱讀中產生自己的詮釋，不同的詮釋也將形成故事不同的面貌，這也是本次創作想達成的嘗試。

第三章 創作自述與脈絡

創作自述

筆者曾於2013-2015在非營利機構擔任國高中青少年輔導，在這些過程中，看到科技和網路在時下兒童青少年間造成的影響，此階段的孩子原本就在經歷身心的重大變化，網路則可能強化自身與群體的疏離感，筆者觀察到部份青少年由於個性關係，缺少正面與團體相處的能力，而手機、電子產品則可能令這樣的孩子更難有機會練習真實地與人互動，同時也對於自身心理沒有足夠的調適能力，筆者認為健康的心理需要有來自群體、來自他人的回饋，如此個體才能適當的調整自己、並在團體中感到舒適，當缺乏適當的支持關係，這些青年可能過度專注於自身，並且找不到合理的參考基準來調整、平衡自我，以至於對於融入群體感到更困難，根據這樣的觀察，筆者在創作時心中青少年的形象，並不是陽光燦爛或青春的，反而是較為沈重與尖銳的狀態，這樣的成長掙扎並不是壞事，甚至是必須經過的過程，於是在這樣的思考下展開創作，希望對自身、對關照過的青少年族群有一些成長的反思，也在文學上探索不同的可能性。

在台東就讀研究所期間，東部的海與風景帶給筆者很深刻的印象，希望將這樣的視覺感受放進故事中，尤其是綠島上除了自然風景外，更有許多時代與歷史的痕跡，這一點和故事中希望帶出的一種戰後的痕跡頗有呼應，筆者兒時生長在台銀為駐台美軍家屬設計的社區，位於機場附近飛機最後降落的航線上，附近有民航的水桶機場和空軍基地，飛機起降時發出巨大的轟鳴，經常讓落地窗隨之顫動，如果人們剛好在對

²蕭仁隆。《非線性文學論》。台中市：白象文化，2014，頁152。

話，就必須暫停下來捂上耳朵等待飛機過去才能繼續，雖然兒時的我沒有直接接觸戰爭的記憶，但卻透過居住環境和許多間接的事物和這樣的歷史連結，這種兒童和戰爭、和成人世界之間隱晦的關係，也是筆者想切入的角度之一。

由於大學就讀美術系，就業後也從事設計、影視相關的工作，筆者對於視覺的印象經常比起故事轉折來的強烈，也就是對於氣氛、意象的掌握經常先於情節與戲劇性，這是之後在寫作過程中發現的情況，這些經歷使我意識到視覺對於敘事的影響，加上過去曾經參與影片拍攝和戲劇後台的經驗，也讓我對於戲裡戲外、上台台下的情境很有興趣，在創作時加上了後設與製作角度的思維，也在創作時對於節奏和場景轉換的思考成為過程中的一大考量，一方面希望能將視覺與感受的部分表達的完整，另一方面也希望能在故事性上有突破，能將情節節奏把控好，並且具有閱讀的樂趣，視覺的符號和文字的符號如何構築故事，將這樣的過程與讀者建構自己想法的過程相互對照，是本創作想做的嘗試，也是想透過作品思考的問題，由於三年間參與雜誌美編中，對於書籍印製與印刷品的設計經驗，使我最終希望本次的嘗試以書籍的形式呈現，其中文字與視覺的元素互相穿插，如同電影裡配樂、攝影、演員的合作呈現，希望書中也能看見不同形式的媒材一起展演的可能。

創作脈絡

一、主題發想

本作的構思起始於對海和島嶼的想像，一開始只有一個海邊小鎮和鯨魚的印象，孤獨的島嶼和孤獨的鯨魚似乎和個人的內心呼應，具有某種象徵性，隨著概念的發展延伸，漸漸構成一個較為科幻的世界觀，也加入了更多影射真實世界的議題與結構，例如娛樂產業、商業剝削、審查與身份等等，隨著故事漸漸進展，形成最終的樣貌，或許就像故事中的麥斯威爾妖，在他完全成形前，連作者自身也不清楚作品最終的長相，而這個成形的過程讀者是不可或缺的，故事中一些後設的對話正式對讀者的邀請，他們可以對故事有自己的解讀、對插頁的羅夏圖隨意塗鴉，留下自己獨特的足跡。

一開始構思的主軸是以形式和互動性為主，但後期考慮材質、設計等技術性問題，將重心漸漸往故事核心上移動，在幾度嘗試不同的方式後，決定將文本作為主幹，形式為故事的輔助來進行創作，也因此故事文本的比重比起一開始的規劃，篇幅要增加

許多，在人物塑造與細節上也嘗試更豐富、細緻的設定，將互動和形式保留在文體和書籍設計中，以探索自我的形成為主題，直面自我和世界的挑戰，採用虛實交替的手法，並從中延伸變換出不同的內容，豐富架構的同時給讀者適度的引導，核心關注青少年對自我的定位與追尋，內容分為多個層次，互相穿插，故事輪流由不同角色轉述，讀者可以根據線索尋找與答案。

本次創作的另一重點是形式上的實驗，也能作為對讀者自身的反映，自我的映照，書中的角色分別象徵了讀者、作者與文本本身，故事的進行也象徵讀者對作品的介入與改寫，並且讀者在其中能透過這一過程反觀自己與自己所處的世界，帕特里沙·渥厄（Patricia Waugh）在《後設小說—自我意識小說的理論與實踐》中提到：

如果，作為單個的人來說，我們如今擔任的是「角色」而不是賓格複數的「自我」（selves）的話，那麼對小說中人物的研究，就可以提供一種有用的模型，有助於理解小說之外的世界上存在的主體性結構狀況。³

....為了讓我們知道文學虛構是怎麼創造想像世界的，後設幫助我們理解我們日復一日所生活其中的現實是怎麼同樣被構成的，怎麼同樣被「寫成」的。

而在這樣對世界的關照中，也帶出主體性形成的過程，以及獨立思考的能力，青少年小說中常有的共同主題之一，便是對自己身分觀念的形成與認同，是一個探索自我為何物、並且接受之的過程：

個體的意識和身分認同是在與他人的對話中、與社會和文化環境的接觸中形成的。⁴

自我的形成是一的動態的狀態，本創作希望體現思想的流動性，除了文字書寫，本創作也將書籍設計包含在敘述手法之內，試圖讓讀者可以在閱讀中主動探索、思考，形成一種界限的跨越，故事與現實、讀者與作者的變換，增加閱讀的可能性，在主角「我」與讀者「你」之間，試圖構築新的可能性，雖然這樣的斷裂、跳脫較為挑戰讀者的閱讀與理解，但仍舊希望能以這樣的形式嘗試不同的書寫，讓讀者有更多思考、組合故事的空間。

³ 帕特里沙·渥厄（Patricia Waugh），錢競，劉雁濱譯。《後設小說—自我意識小說的理論與實踐》。板橋：駱駝，1995，頁3。

⁴ 約翰·史蒂芬斯（John Stephens），李英譯。《青少年小說中的身分認同觀念：對話主義構建主體性》。安徽：時代出版，2010，頁1。

二、角色建立

由於本作架空的世界觀和自我探索的感受，角色們沒有太多的故事背景，幾乎可以說是一種懸空、陌生的形象，這一點和筆者接觸過的少年小說較為不同，主角「我」沒有名字，在故事的開頭似乎對周遭的一切都感到疲憊，對於人和事都不太熱衷，和她相處最多的燈塔管理人K看似友善，但其實也對周圍的世界和自我不太在乎，雖然故事發生在偏遠的海島上，但這些角色都帶有某種都市中的疏離感，這些特質與孤獨、自我探索的主題呼應，加上筆記式的文體構成故事的基調。

青少年時期，無論在生理或心理上，都會經歷相當大的變化，可以說是一個從「亂」中重組秩序的過成，青少年在兒童蛻變為成人的過程中，有相當的不安定性，他們此時經歷許多身體、心靈的矛盾，既是絕望、混亂的，但也同時充滿機會和可能，他們透過不斷偽裝和掩飾來表現真實，也總是對於自己的本質感到不安，這一時期的自我追尋也反應在青少年小說的題材中，也是本創作想關心的議題，約翰·史蒂芬斯（John Stephens）在《青少年小說中的身分認同觀念：對話主義構建主體性》中提到

青少年小說關注個人成長、成熟與自我觀念的發展，因而常常反映主體性形成的複雜心理狀態。⁵

少年小說中，往往關注青少年成長的方向，但本創作想關注成長的過程，也就是一種紛亂的情境，這其中複雜的特質、過程中連續的自我對話，都和本次創作後設、解構相關的形式相呼應，以文體中非線性的、紛雜的特性，回應主題中青少年成長的心境變化。

故事中使用人物重相的角色設計概念，主角「我」與雙胞胎阿澈相對，燈塔管理人K與影子相對，少女三月與男孩兔子相對，他們之間或有對於世界、自我或意義的不同體會與看法，「我」關注於自我的獨立和對童年、對死亡的釋懷，K和影子則對現實的世界有不同的反應和解讀，三月和兔子雖然一起對抗制度，但也抱著不同的心理，而這三對不同的自我之間因為主軸事件產生交會，漸漸推動故事情節，希望能以此帶出不同角度的思考，也讓故事的層次更豐富。

⁵ 約翰·史蒂芬斯（John Stephens），李英譯。《青少年小說中的身分認同觀念：對話主義構建主體性》。安徽：時代出版，2010，頁59。

第四章 創作概念與發展

第一節 形式的探索：未定的名字、邊界的穿越

對於沒有確定名字的事物，我們只能以各種方式去描述、指認他，這個拼湊資訊、形成概念的過程和青少年時期對與自我有能夠呼應之處，透過與環境、他人的互動，去反思、確立自己究竟是怎樣的人，也在不同的資訊中做出選擇，這一點在網路世代更是必經的過程，以此為概念基礎，作品中希望以未知形體的“妖”來將自我觀照的狀態具象化，以心理分析使用的羅夏墨跡測試為圖像基礎，開放給讀者想像與描繪的空間，麥斯威爾妖（Maxwell's demon）的概念來源於熱力學的一種假設，兩個空間中有一道牆，牆上有個小門，而假想的妖能決定何時將之打開，使空間的亂度（熵 entropy）不會持續增加，麥斯威爾妖似乎維繫了一種平衡，在故事裡看似用來打亂原有的秩序，但其實是在透過混亂這種新生的、年輕的動力來平衡過於固定、僵化的系統，讓社會不是機械，而是有生命的有機物。

故事中場與外界存在著一層隔膜，要通過需要得到授權，如同其中人與人的意識，需要權限才能通行、共享，這些分隔象徵了一種自我與外界、非語言與語言的邊界，當這些邊界被穿越、轉化，也就如同我們將自我轉變成他人可理解的狀態，讓雙邊的資訊都能對外產生功能，構成理解、互動的可能性，故事中也正是對兩個空間、兩個意識之間的過渡，在形式上就是書中與現實的過渡，後設的文體邀請讀者介入文本的世界，透過妖的形成和書籍的設計讓兩個世界有另一些聯繫，增加作品的可能性。

第二節 意義的追尋：倒影、白鯨與書寫

本次創作中反覆出現的概念即是「倒影」，主角與阿澈是一組自我的重像，K和影子亦然，他們都是一種自我分裂與重組的寫照，從心理學的角度，榮格提出影子的概念，一個人不自覺得會壓抑某部分的自我，這部分的自我就會像人格的影子一樣，在潛意識或某些情況下出現，本作中出現的倒影也或多或少是如此，兩個人彼此擁有對方所缺乏的特質，因此而互相排斥，卻又在相同之處互相彌補對方的不足，這種矛

盾的狀態，最終以互相接納、理解化解，如同一個健康的人格或多或少需要接納、承擔自己的影子，或者至少能夠理解，而非將影子排除在自我之外，如此才能順利的統整自己，並且給予自我一個新的定義，作品中以羅夏墨跡測試圖來和這個概念呼應，作為人物心理成長、變化，並可以藉此打開新的一章的視覺象徵。

故事中獵鯨的主角「莫比迪克」，互文了赫爾曼·梅爾維爾（Herman Melvill）《白鯨記》（Moby-Dick; or, The Whale）中的鯨魚，牠作為一種人類慾望追尋的象徵，卻對每個人都有不同的意義，引出每個人對於成功與名利的想像，本創作中透過獵鯨的娛樂、轉播的特性，展現網路世代娛樂與利益、與個人越發緊密的關係，人人都有透過平台成功的可能，然而名利的「白鯨」卻不是能任人掌控的生物，故事中牠可能帶來獨立與自由，卻也可能招致死亡或破壞。

《夢中之島》以第一人稱書寫的方式展開，讀者透過主角的敘述體驗故事，其中主角經常意識到「書寫」這件事的影響，進而反覆的與自己、與讀者對話，將書中與書外的邊界模糊，在這個過程中漸漸建構出對自我與週遭的理解和認知，這種後設的書寫方式能連結到書中的圖像與書本設計，讓讀者思考的同時能有不同的閱讀體驗。

第三節 層次與變化：失去、告別與成長

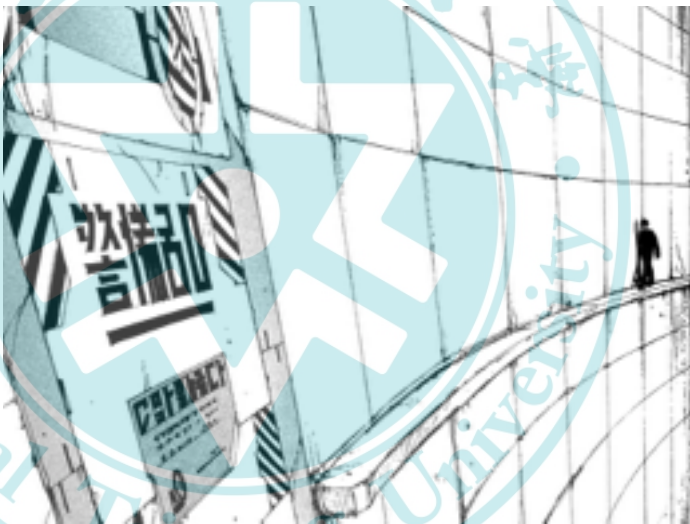
在故事中與人互動的通行的權限裡，可以看到三個遞進的層次，一是一般的接觸感知，二是意識的局部共享，三是核心意識的介入，同樣的生成鯨魚的「場」也有外膜以內、燈塔和燈塔核心三個結構，環境就如同角色們的內心，隨著故事進展越來越深入、縮限在關注的焦點上，也只有直面真實的核心才能迎來真正的突破和成長，主角「我」對於童年與親近之人的分離也可看作一個過程，從不諒解、逃避到接受，只有當她接納與放下過去之後，才能展開真正屬於自己的旅程。

本次創作中，多處出現「死亡」的意象，從鯨魚、主角與爺爺的回憶到與雙胞胎兄弟的關係，這些「死」蘊含有自我的整合與消亡的概念，自我的獨立往往需要一個排除依附的過程，也必須認清自身不段變化的事實，這樣的體會也是青少年時期會經歷的，而在此之外，死亡有具體標明時間流逝的意義，是一種和童年、過去分別的意象，筆者不希望將作品中的死亡當作娛樂的效果處理，故以較為隱晦、象徵的方式使之交融在故事中，希望帶出另一種成長的面相。

第四節 視覺風格

本次創作的視覺風格，配合故事的構成共有三種形式，一種是配合筆記的性質的黑白手繪稿，此類為輔助故事內容之功能，第二種則是書本作為故事中物件的設計，例如書上出現的商標、貼紙或是燒過的痕跡等等，讓作品本身就像是故事中出現的一個物品，第三種則是讀這能參與的圖像，表現形式為羅夏墨跡測試圖，讀者可以任意繪畫、塗改成自己看見的型態，而墨跡測試的意象也延伸到書封設計與島嶼的地圖上，讓外在的環境和故事中角色的內心呼應。

手繪風格與標誌設計中，本作參考少年科幻漫畫與玩具包裝作為一個起點，從黑白線條、筆觸的應用中漸漸整合適合的表現形式，例如圖1-1與1-2中貳瓶勉的漫畫作品《BLAME！》和圖2中threeA公仔的包裝設計：



上圖1-2《BLAME！》單行本漫畫

左圖1-1《BLAME！》概念插畫集

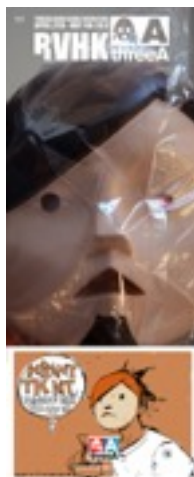


圖2

左圖 2 threeA玩具包裝設計

第五章 製作說明

第一節 製作流程

本章說明本作製作流程，簡圖如下：

書籍尺寸版型

本次創作在書籍的形式上做過一些思考和研究，但最終為配合故事筆記、手稿的形式，仍舊採用筆記本常見的A5右翻書格式，方便閱讀之餘也和主題呼應。

章節分頁

本書共分成八個章節，篇幅三萬字，從第零章開始，每章節以插圖和羅夏墨跡圖作分頁，配合故事展開提供視覺線索和引導。

資料搜集與文本完稿

由於本書主軸對於島嶼、未知的想像，創作過程中參考了許多島嶼相關的資料，例如介紹各種特殊地區的《地圖之外》（Off the MAP，Alastair Bonnett著）、關於偏遠海島的《寂寞島嶼》（Atlas der abgelegenen Inseln，Judith Schalansky著）等等，其中書封海島選用了《寂寞島嶼》中的小拉帕島作為原形，曾經有人因為夢中未知的語言而最終被引導至這座島，和本次創作的概念有呼應之處，因此使用了這樣的島嶼外型，在地區、內容上的資料搜集完成後，經由故事線來構成書中的世界，在類型小說的題材上也略有借鏡，例如科幻小說關於意識和網路的概念、生物和機械的關係等等，讓故事內容更完整。

排版與完稿

本次創作使用電腦繪圖製作所有相關插圖，也利用電腦軟體繪製圖像與落版，以便後期與印刷廠商溝通互動，繪圖使用Photoshop、Illustrator，排版使用Indesign，過程中由於書本的設計和故事內容有關，需根據排版狀況做調整，雖然過程中有許多變數，但最終可以因電腦程式的便利性順利完成。

第二節 書籍製作說明

本次創作書籍形式與故事形式密切相關，以下為設計說明：

1. 雙重書封，內外不同：

外側書封為島嶼圖和書名，打開後書本身為一代有燒痕的白底書皮，呼應故事的開頭：「我已經記不清自己究竟寫了幾本，又總共燒掉了幾本，或許這是一種無謂的嘗試，一種幼稚的幻想，但誰知道呢...說不定你真的存在。」



圖 3 -1

圖 3 -2

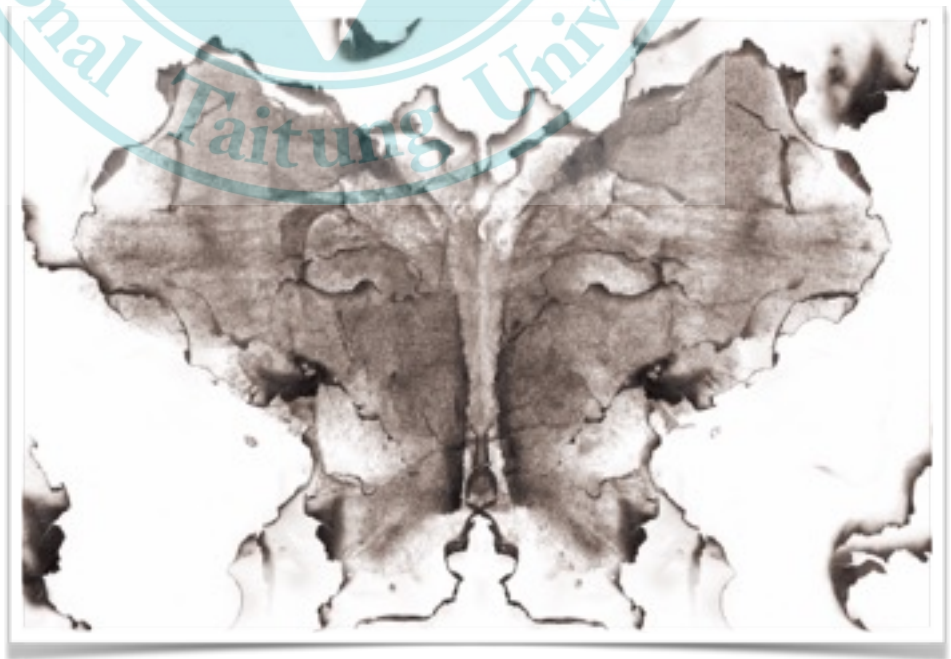


圖3-1為外書封，圖3-2為內側書皮，兩圖皆為展開狀，內側書皮上的燒痕也構成一幅羅夏克墨跡測試圖。

2. 手繪插圖：

配合故事手稿、筆記的方式使用隨筆速寫的風格，補充故事視覺上的想像。
如同下圖5-1、圖5-2之風格。



圖4-1 內頁手繪插圖1

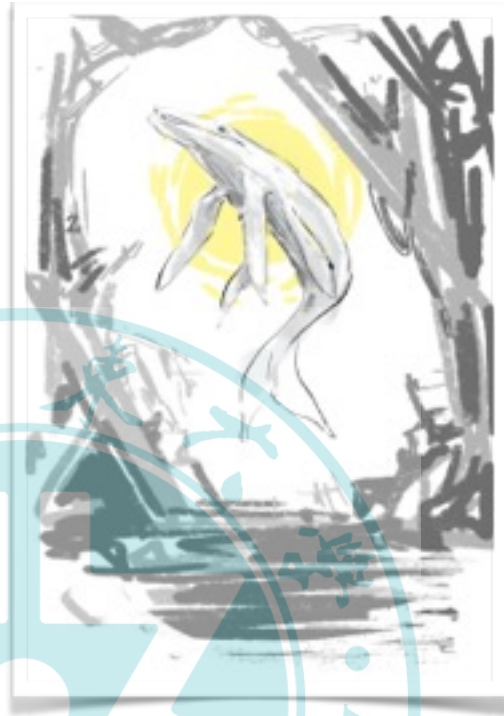


圖4-2 內頁手繪插圖1

3. 羅夏克墨跡圖：

以心理分析為意象，讀者可以透過每章節的墨跡畫出自己的「妖」，讓故事增加互動性，也讓讀者留下自己的閱讀痕跡。



圖5-1



圖5-2

圖5-1為墨跡圖原狀，
圖5-2加上手繪線條，構
成自己理解的圖像。

4. 標籤設計：

書內以數個標籤設計對應故事裡之組織，將故事世界向外延伸，與書籍設計構成完整的整體。



圖6-1



圖6-2

圖6-1與圖6-2分為作品中「組織」與「中央管制」的標籤。

第六章 結論與建議

書寫如同語言一樣，能讓人從另一個角度審視自我，也在這樣的審視中整合、調整自己，我們將記憶與自己的想法整理成一個給自己的故事，這些可以是個人的，也可以是群體的，筆者在思索書寫與故事的關係時，經常感受到這些故事對於人格和社會的力量，本次的創作《夢中之島》中，也讓主角透過這樣的方式來與自我、外界對話，在這些過程中找到自我與故事的意義，筆者認為這樣的過程相當可貴，在當今混亂的資訊和瞬息萬變的世界中，甚至可能連自己也是不穩定的存在，但卻可以在這樣的書寫裡找到一個下錨之處，可以和現實有一個緩衝與銜接之處，這一點是筆者在書寫過程中同樣體會到的。

本次創作中有許多富有象徵意涵的事物，例如白鯨、島、永遠同一面朝上的硬幣、燈塔等等，筆者認為其中許多不乏為自己閱讀與體驗的轉化和再現，這些符號性的象徵對故事固然有特定的功能與意義，但對於筆者自身有更多層次的意涵，在書寫故事的同時，能將自我內在的思維具體展現出來，是相當愉快的體驗，同時也呼應了故事中內在與外在的互通，對於筆者而言，其中除了故事的設計與安排，也同時看到自身兩年間在台東就讀台東大學兒童文學研究所的歷程縮影，期間對於自我、生死的思考，

以及再次回顧反思自身的青春時光，都讓《夢中之島》對筆者具有獨特的意義，雖然其中尚有許多不足之處，但仍對於能完成故事非常感恩。

本次創作過程中多次經歷概念的反轉和巨大變化，這點是當初所沒有預計到的，在前期資料整理較為發散，缺乏有系統的規整，使製作上花了較多時間將主線與內容定調，在研究方面也因為面向的廣大而使個別都不夠深入，力道不集中，可能會有紛雜、重點不明的問題，加上由於筆者自身的經歷習慣從視覺出發，反而在故事轉折安排上較無法精準，需要經過許多修正才能讓節奏保持，另外在故事的戲劇性上，其中的冷與熱、角色情緒表達的拿捏也尚不成熟，或有許多部分或卻易造成年輕讀者的困惑，而在視覺上，筆者認為尚需花更多時間將分散於不同層次的視覺符號在風格上統整，使之有更多完整性，也將故事的張力在真實面延伸，綜合以上，筆者希望自己能記取此次創作的寶貴經驗，繼續深入研究與創作之路。

參考文獻

一、參考文本

1. J. J. Abrams，顏湘如譯。《S》。台北市：寂寞出版，2014。
2. Jennifer Chambliss Bertman，卓妙容譯。《獵書遊戲》。台北市：親子天下出版，2016。
3. Italo Calvino，吳潛誠譯。《如果在冬夜，一個旅人》。台北市：時報出版，2014。
4. Kai Meyer，賴雅靜譯。《隱頁書城》。台北市：寂寞，2016。
5. Matthew Skelton，夏荷立譯。《隱字書》。台北市：高寶出版，2007。
6. Kurt Vonnegut，陳柵樵譯。《第五號屠宰場》。台北市：麥田出版，2016。
7. Peter Mendelsund，應寧譯。《當我們閱讀時，我們看到了什麼》。北京：北京聯合出版公司，2015。
8. Alastair Bonnett，黃中憲譯。《地圖之外》。台北市：臉譜出版，2016。
9. Judith Schalansky，劉燕芬譯。《寂寞島嶼》。新北市：大塊文化，2013。
10. Herman Melvill，鄧欣揚譯《白鯨記》。台北市：桂冠出版，1994。

二、參考專書

1. 蕭仁隆。《非線性文學論》。台中市：白象文化出版，2014。
2. John Stephens，李英譯。《青少年小說中的身分認同觀念：對話主義構建主體性》。安徽：時代出版，2010。
3. Patricia Waugh，錢競，劉雁濱譯。《後設小說—自我意識小說的理論與實踐》板橋：駱駝出版，1995。

