國立台東大學
兒童文學研究所碩士論文

指導教授：張子樟 先生

《蘭格童話》中願望類型童話的相關研究

研究生：陳巧宜 撰

中華民國九十五年七

國立台東大學兒童文學研究所

碩士論文

《蘭格童話》中願望類型童話的相關研究

研 究 生：陳巧宜　撰

指導教授：張子樟 先生

中華民國九十五年七月

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 陳巧宜 君

所提之論文《蘭格童話》中願望類型童話的相關研究

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文口試委員會：許建崑

（口試委員會主席）

郭建勇

張子樟

（指導教授）

論文口試日期：95年7月10日

國立台東大學

附註：一式二份經考試委員會簽後，送交系所辦公室及教務處註冊組存查。

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 系(所)
組 九十四 學年度第 二 學期取得 碩士 士學位之論文。
論文名稱：以蘭嶼童話為中心與鄰近類型童話的比較研究

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予下列單位：

同意	不同意	單　位
☑	☐	國家圖書館
☑	☐	本人畢業學校圖書館

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。

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：張子樟　(親筆簽名)
研究生簽名：陳巧宜　(親筆正楷)
學　　號：93001118　(務必填寫)
日　　期：中華民國 九十五 年 七 月 十二 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:2005/06/09

謝辭

「開始就會有希望」這是放在心裡的一句話，同時挪作 MSN 的暱稱好一陣子。從去年寒冷的冬天，在聖母瑪麗亞之光三坪大的房間裡，論文之旅啓程了，雖然應該是一個人單獨的修行，卻一點也不孤單，希望這頁謝辭與我的文字，儘可能表達這一段美好的旅程。

要先謝謝你，新生報到的第一天就決定要和我一起共同居住，被我取了一個那麼沒創意的外號——小刀，卻還樂得三不五時掛在嘴邊叫，兩年的同居生活，當謝師宴結束之後在溫泉池裡，我對你說：「其實老師能夠讓你開心過兩年，真該謝謝他了。」你紅著溫泉燙過的臉對我說：「謝謝你！」我不解的問你爲什麼謝我，你給了我一個比 42 度水溫還燙的答案。

再來要謝謝的是你，在前後兩天黑心會議的夾縫時間中，硬是坐了兩趟飛機來看我口考，手持攝影機用心的紀錄。我知道自己很任性、脾氣很壞，雖然我的「知道」往往只是一種宣告「我就是這樣，不然想要怎樣啦！」的意義，每次的衝突逼得你一再地讓步，謝謝你，你的寬容成就了我的一切。

你們是我遇過最純真的一群朋友，相片紀錄的只是片刻的快樂，有太多的畫面與感動是留在心裡，就像那天我送你去坐火車時，想把你離開台東的模樣拍下來，卻忘了帶相機，正感到可惜的時候，你指著腦袋說：「記在這裡就好了。」謝謝你開口說想要我多印一本論文給你；謝謝你在我論文口考後，捎來一封令人溫暖的簡訊；謝謝你堅持要幫我看過一遍英文摘要；謝謝你生了病還特地來看我的口考；謝謝你在我亂開玩笑時，只有一直傻笑（弄臣公主的最大職責）；謝謝你願意真誠地跟我說聲恭喜；謝謝你人在台北了，還是持續地派間諜觀察我們；謝謝你們讓我有說不完的謝謝。

最後該來謝謝每一位老師。雖然每次給你東西看，反應都很難預料到，但是口考那天你又突然感性起來，就像少年小說最後一堂課，你突然聊起自己的身體，不知道台下多少人偷偷拿面紙，當晚一堆人陪你回家吃西瓜，謝謝你掛念我會不會沒工作、嫁不嫁得出去。謝謝在出國前仍然惦記我的楊老師；謝謝永遠有問必答的杜老師；謝謝阿寶老師對我是有所期待的肯定；謝謝讓我迸發出論文點子的游老師；謝謝那天下午陪我一字一句看論文的郭老師；謝謝很辛苦來參加戰鬥營的許老師，那麼誠懇地看完我的論文，謝謝你們給我最快樂的學習經歷。最後要謝謝我的媽媽，我知道她愛我的，她讓我機會和世界見面，作我想成爲的那個人，作我永遠的避風港。

然而這只是一張謝辭，小刀在台東車站前眼淚打轉那一刻，我都沒哭了，現在就不會因爲謝辭而哭的，所以你也別哭。「好好說再見」現在也許學不會，但只要每次要離別時，快約好下一次見面的日期，我們就不用跟對方說「掰掰」而是「下次見」。

《蘭格童話》中願望類型童話的相關研究

作者：陳巧宜

國立台東大學 兒童文學研究所

摘 要

願望類型童話在世界各地的民間童話中普遍存在，但針對此類型童話研究的並不多，本研究以《蘭格童話》為研究文本，在兩項選本條件下選出十七篇願望類型童話。

在願望類型童話中元素（包括願望本身、許願者、許願精靈）的整理分析中，本研究發現童話創作者對許願的動機和許願者角色的類型存在著創作的偏好及普遍性，願望大都是屬於需要型的願望，而許願者則以地位低下的市民為最多；願望精靈是願望類型童話的特色，本研究為願望精靈做了分類，並發現故事的情節與願望精靈類型亦有所關聯；更由於許願精靈的存在，使得弗萊對虛構文學所定義的模式，在此未能得到驗證。

本研究利用普羅普的結構學的分析發現，願望類型童話中有共同常見的函數項組（Function Pairs），顯示願望類型童話除了故事元素之外，在情節創作上有其共同特徵，因著此研究，研究者亦在結論中提出普羅普第二項、第三項原則的修正看法，並在普羅普的三十一個函數項(function)外增加十個函數項。

關鍵字：願望、蘭格童話、普羅普、結構型態學

Research of Wish-motif Fairy Tales of Andrew Lang's Fairy Books

Abstract

The wish-motif is a popular mode in the fairy tales, yet the relative research is rare. This research takes Andrew Lang's Fairy Books as original research texts. Under two specific conditions, 17 wish-motif stories are chosen.

From coordinating and analyzing the elements within fairy tales of wish-motif, including wishes, wishers, wish-fairies (the character gives the wishes), some of facts are found. The creators of fairy tales treated motives of wish and characters of wisher somehow in common habitually. The researcher can find wishes are almost want-type wishes rather than need-type wishes. The researcher can also find that most of wishers in stories are citizen (ordinary people at that time), the lowest level of Brahmanism.

This research categorizes "wish-fairy", the key roles of stories of wish-motif, and finds that the category of wish-fairy does have the connection with the development of the plot. Furthermore, the existence of wish-mode fairy tales affects the models defined by Northrop Frye which cannot be demonstrated in the sample of stories.

Analyzing stories by Vladimir Propp's Structural Morphology theories, common Function Pairs can be found. This fact shows that besides the elements of the stories, fairy tales of wish-motif share common features of the plot. The researcher also suggests modifications of theory #2, theory #3 of Vladimir Propp's theories and 10 additional Functions for the fairytales of wish-motif.

keyword： Andrew Lang's Fairy tales, Structural Morphology, Vladimir Propp, Wish

《蘭格童話》中願望類型童話的相關研究

第一章　緒論

第一節　願望的背後　1

第二節　打開願望黑盒子　3

第三節　願望類型童話文本　5

第四節　研究的法寶　10

第二章　爲什麼要許願

第一節　欲望的出口　12

第二節　欲望成就了願望　17

第三節　許願動機的相關學說　23

第四節　童話中許願的動機　29

第三章　願望的兩端

第一節　誰是許願者　32

第二節　許願精靈的類型　41

第三節　小結　44

第四章 願望類型童話的結構型態

第一節　童話結構的相關理論　47

第二節　普羅普學說的應用　60

第三節　普羅普第二項通則　62

第四節　願望類型童話的新增函數項　65

第五節　普羅普第三項通則　66

第六節　願望類型童話特有的函數項組合　72

第五章　結論與限制

第一節　研究發現　74

第二節　研究限制　79

第二節　研究建議　81

參考文獻　82

附錄一：表一：十七篇童話的情節表單

表二：十七篇童話的願望外顯類型　85

表三：十七篇童話的願望內涵類型　123

表四：十七篇童話的函數項　125

附錄二：*Morphology of the Folktale* 中函數項的中文翻譯　142

NTTU Library

表格目錄

表一：參考文本 6

表二：需要型與需求型的願望統計 14

表三：許願動機 26

表四：許願者的階級 30

表五：階級的異動 31

表六：虛構文學的模式 35

表七：許願精靈的類型 38

表八：新增的函數項 62

表九：函數項組合 66

NTTU Library

第一章　緒論

第一節　願望的背後

「願望」題材是研究者喜歡的童話類型之一。童話中善良的主角，意外地幫助了一位擁有魔法的人之後，獲得了許願的機會，藉著許願，主角得到一個不同目前人生的境遇，也許能娶到公主或許當上國王。有趣的是，同樣的機會落到反角身上，由於反角的壞心，沒幫助那擁有魔法的人，還落井下石，導致自己最後陷入更悲慘的人生。讀者簡易地獲得一個價值判斷的標準，還會因此產生想幫助他人的念頭。誰曉得，我們哪天是不是也會遇到擁有魔法的人呢？

除了有願望類型的童話，許願更是生活中經常遇到的課題，例如每年一次的生日願望，在短暫的蠟燭熄滅之前，想出三個願望，在心中默念完後，前兩個願望說出來，最後一個則放在心裡，願望才有成真的機會。有多少人會相信這個儀式能真的使願望成真呢？但這已經成爲一種習俗，藉著許願的機會，壽星把祝福說給朋友、家人聽，或是將願望當作未來一年努力的目標。

但是如果真的能碰到許願精靈時，究竟會許什麼願呢？如果我是書中的主角，我該怎麼許願呢？意・奈士比特（Edith・Nesbit, 1858-1924）的作品《許願精靈》*Five children and it*，五個小孩無意之間發現許願精靈──沙仙。沙仙答應他們每天可以實現一個願望，於是他們極盡想像力的要求，想著許什麼願望才會給他們最大的快樂，許下的願望包括翅膀、城堡、食物、財富……等等，原本是期待會使他們快樂的，但這些願望非但沒帶給他們快樂，反而惹來一大堆麻煩，鬧了一大堆笑話。小孩子許的願望、獲得的教訓，是不是一種普遍現象呢？都是看這類書會想到的問題，兒童文學的功能之一——教育兒童，應該希望把孩子導向人性善良的那一面，所以在作品裏，對於人性貪惡的那一面加以撻伐。得到許願的機會時，有些主角難免會出現貪念，願望成真後卻讓主角變得更不快樂，都是這類型的故事共同的特色之一。

主張人性本惡的思想家荀子認爲人帶有的天生劣根性，在童話中如果讓主

角，都因爲自身的條件不同而許下不同的願望，這其中是否有沒有共同的人性之惡存在呢？許願過程也是有趣的部份，什麼樣的角色擁有魔法完成願望的呢？眾多的願望可以分類嗎？會不會因爲主角身分背景影響到許願的動機呢？

同樣的願望類型的童話，許願過程的精采程度端看作者創新的寫作功力，但不免會有些規則不斷的出現。俄國民間故事研究者弗拉基米爾・普羅普（Vladimir Propp, 1928－1968）歸納出的三十一個函數項（function）清楚指出民間童話會有規則可循，願望類型的童話是否可能有一套函數項，它符合普羅普的三十一個函數項？或者能發展出自己一套的函數項呢？

以上這些疑惑是引起研究本研究的主要動機，希望藉由這次的研究，能夠呈現願望類型童話的面貌。

NTTU Library

第二節　打開願望黑盒子

「願望」（wish） 是兒童文學作品中經常出現的題材之一，書中主角因爲幫助他人（通常是具有法力的人）而意外得到一個許願的機會。願望成真後，有些主角似乎得不到預期的快樂；有些卻因爲願望獲得更高貴的身分，但最終主角都會領悟一個人生道理。某些兒童文學作品中經常表露出教育意涵，作者透過主角在故事情節中得到一些教訓，企圖讓讀者明瞭一些做人處世的道理。同樣的在願望類型童話，有些作者也讓書中主角經歷一場許願的過程，願望成真後的種種情節，讓讀者從中得到一個教育機會，從古至今的兒童文學作品中，「願望」就成了一個經常使用的主題之一。

一、教育意涵

作爲教育兒童的兒童文學作品，正面教育的意義是不容忽視的，在《人性八惡》中列出的八惡—怠惰、憤怒、情欲、貪吃、驕傲、貪婪、嫉妒和絕望[1]，是人必須避免產生的惡習，同時也是人的原欲。佛洛伊德（Sigmund Freud, 1856—1939）的學說中，提到「原我」（id）、「自我」（ego）和「超我」（superego）三個部分，他說：

> 自我發展的方向是從認識本能（原我）而至控制它們，從服從它們而至壓抑它們。超我的作用部分在控制原我的活動，主要則在參與自我的工作，幫助它完成任務[2]。

兒童未經教育前較易缺乏克制原欲的能力，在逐漸社會化的過程，利用學校教育加強對「原我」的約束力，壓抑「原我」的種種欲望，逐漸懂得如何控制「原我」的方法。

---

[1] 原本是由中古時期的義大利哲學家多瑪斯・阿奎納（Thomas Aquinas, 1225-1274）首先提出人性七惡的說法，《人性八惡》一書是以這七惡再加上一項「絕望」。
John Updike 等著，廖月娟等譯，《人性八惡》（台北市：聯經，1997 年 10 月）。

[2] 王溢嘉編譯，《精神分析與文學》（台北縣：野鵝，1980 年 9 月），p.22。

除了不斷成長時伴隨而來的社會約束力與學校教育之外，文學作品也是做爲學習管道的一種方式。「願望」類型作品裡的主角毫不保留地將欲望宣洩出來，有些主角因爲過於貪心，在故事末了得到教訓。「閱讀」讓讀者在一個安全虛構的想像空間，盡情釋放「原我」遵循「快樂原則」（principle of pleasure），而後隨著童話隱含的教育意義，得到學習的機會。

二、探究願望法則

在第一節中所提到的幾個問題，都是和童話的結構相關，願望類型的作品的情節有些很相似，多讀幾則願望類型的童話後，讀者甚至可能預測到下一則的結局。分析許願的過程，發現其中有幾個重要的情節安排與人物經常會在故事中出現，其中似乎有些規則可循。不同作品卻有一些相似的情節，所以在細讀幾本願望類型的作品後，擬定本研究之研究問題如下：

1. 民間童話中的願望類型童話與欲望的關係爲何？
2. 許願的動機與善惡的關係爲何？
3. 許願者藉著願望改變了什麼？
4. 各篇願望類型童話的許願精靈有什麼差別？
5. 《蘭格童話全集》中的願望類型童話的結構是否符合普羅普的理論？
6. 願望類型童話有無別於其他主題童話的特色？

第三節　願望類型童話文本

本研究的文本是採用「商周出版有限公司」2004 年發行的《蘭格童話全集》共十二冊。《蘭格童話全集》收集各國童話，採集的範圍是目前市面上最廣的一套童話，在十二冊童話故事集的每一本書背上寫著：

> 「蘭格窮其二十五年的時間，採集和編輯來自世界各地的民間童話故事，完成 12 冊的世界童話全集鉅著。從早期以歐洲童話為主，延伸到非洲、日本、俄國、美洲印地安、波斯、中國，數量之多，範圍之廣，令人嘆為觀止。」

選擇這一套叢書的原因，是希望提供研究者在挑選文本時，不會侷限在某一國家的文本上，儘量獲得較多國家對願望類型童話的創作表現。《蘭格童話全集》除了有收錄個人性創作的童話——安徒生，其餘均是民間故事流傳下來的，民間故事具有集體創作的特色，也是增加本論文在普遍性的研究價值。

（一）蘭格生平介紹

> 生於蘇格蘭塞爾寇克郡(Selkirk)，聖安德魯大學傑出校友(St Andrews University)，長年在倫敦執教，在《朗文》(Longman）雜誌專欄寫作，以文學批評著稱，文學地位崇高，與同時期作家如史帝文生等人有許多互動。他的興趣相當廣泛，他的《伊利亞德》(1882)和《奧德塞》(1879)譯本評價非常高，是重要的荷馬學者。他也是著名的詩人，有《特洛伊的海倫》(1882)，另外兩部小說《該隱的記號》(The Mark of Cain, 1886)和《擺脫者》(The Disentanglers, 1902)。他為史考特（Scott）和洛克哈特（Lockhart）寫作的傳記是現在的定本，而他也想與法國的佩羅（Perrault，鵝媽媽作者）以及格林兄弟分庭抗禮。他從事大量的人類學和宗教研究，著有《習俗與神話》(Custom and Myth, 1884)；《神話、

文學和宗教》(Myth, Literature, and Religion, 1887）以及《宗教的形成》(The Making of Religion, 1898)。他採擷許多知名的童話故事，編著為《藍色童話書》(Blue Fairy Book, 1889)，而後陸續編寫兒童童話故事集，包括膾炙人口的圓桌武士、天方夜譚等。他也著有風格獨特的《蘇格蘭史》[3]。

東華大學英美文學系蔡淑芬老師在網路文章上寫著：

Andrew Lang’s Fairy Books是英國第一套收集來自全世界各地的童話和名間傳說選集。作者安德魯‧蘭格(Andrew Lang ，1844-1912）是維多利亞時期一位極富盛名的報章專欄作家。

安德魯‧蘭格在民間故事收集的貢獻是備受肯定，但是在台灣的知名度卻不比格林兄弟來得高，國內研究安德魯‧蘭格的童話的專文不多，僅限於在書籍介紹中提到蘭格的生平，對於他的學術成就，就不多見了。本研究使用《蘭格童話全集》作爲研究文本，希望表達對安德魯‧蘭格收集民間童話的努力且觸及各國廣度的肯定。

（二）文本介紹

《蘭格童話全集》一共有十二冊，分別以顏色命名爲書名，翻譯來自世界各地的童話故事，彙集成冊，每本書的選題沒有地域或語言的區分。

十二冊童話在城邦讀書花園網站上有介紹：

《橘色童話》一書共收錄了三十三篇童話故事。編著蘭格先生希望透過本書，帶讀者一探羅德西亞（Rhodesia)、烏干達（Uganda)、旁遮普(Punjab)、日德蘭半島(Jutland)、美洲印地安等我們較不熟悉之地區

[3] http://www.cite.com.tw/authors_search.php?authors_id=6911, 查詢日期：2006年7月12日

所口耳流傳的民間故事。此外，書中亦收錄有大家耳熟能詳的安徒生童話〈醜小鴨〉、杜諾瓦夫人〈白鹿公主〉等。《粉紅色童話》(The Pink Fairy Book)除了大家熟悉的丹麥、德國、法國童話以外，也收集了日本、印第安和中國的童話，在一本書裡，我們看到不同的民族馳騁著同樣的豐富想像，講述美麗又驚奇的冒險故事。《棕色童話》(The Brown Fairy Book)收集了來自波斯、埃及、印度、巴西、澳洲、冰島和美國等地的童話，包括輕鬆詼諧的〈老鼠嫁女兒〉，也有哀愁美麗的〈地精魯伯查〉，還有充滿神奇冒險的〈玫瑰對柏樹做了什麼〉。《紫羅蘭童話》中收錄了大量的故事，其中包括另一個版本的〈美女與野獸〉，〈挪威的棕熊王子〉，這個故事是來自於愛爾蘭；亦收錄《威爾斯民間故事集》(Mabinogion)中其中一則有關亞瑟王傳奇的故事，〈爾雯公主贏娶戰〉。其他故事則多來自於遠方異國，如印度、葡萄牙、不列塔尼，及斯堪地那維亞。《紫色童話》裡收集了來自許多國家的故事，包括賽爾維亞、羅馬尼亞、俄羅斯、斯堪地那維亞、非洲、義大利、日本，以及其他世界各地，內容有「通特威拉德的傳說」、「史基皮泰羅」、「詩琴手」、「心懷感激的王子」、「黎明仙子」等。《紅色童話》(The Red Fairy Book, 1890)翻譯且編輯世界各地民間童話的作品。取材範圍甚廣，除了著名的《傑克與豆樹》、《萬苣姑娘》、《吹笛人》以外，也蒐集法國、俄羅斯、德國、丹麥、羅馬尼亞地區的童話。在蘭格幽默的筆調下，故事裡的每個角色都躍然紙面，生動活潑。《橄欖綠童話》一書共收錄了二十九篇童話故事，這些故事並非我們所常見或耳熟能詳的，但是卻相當珍貴，帶領我們一探不同國家或地區所流傳下來的故事。取材來自於土耳其、印度、丹麥、亞美尼亞等地，也有來自法國大作家安那托爾．法朗士(Anatole France)筆下的作品。《金色童話》收錄了來自世界各地的故事，包括匈牙利、波蘭、俄羅斯、冰島、美國印第安人的傳統故事，以及用德語、法語、英語寫成的故事。本書不僅收錄大家耳熟能詳的〈國

王的新衣〉〈豌豆公主〉〈拇指姑娘〉〈錫兵〉〈夜鶯〉等等，也輯錄了數篇杜諾瓦夫人創作的故事，部分故事取材自《格林童話》與《安徒生童話》。《玫瑰童話》裡收集了來自許多國家的故事，包括羅馬尼亞、匈牙利、非洲、德國、法國、希臘，以及其他世界各地，內容有「可愛的伊蘭卡」、「賽家七兄弟」、「小小野玫瑰」等。《綠色童話》收集來自世界各地著名的童話故事，包括大家耳熟能詳的「青鳥」、「三隻小豬」、「神奇的天鵝」，以及各國民間故事。《銀色童話》(The Grey Fairy Book, 1900)是蘭格編著的第六部世界童話作品。本書收集了包括德國、法國、希臘、義大利、立陶宛、非洲好幾個地方的故事。特別值得一提的是，《巴薩的三個兒子》這則故事中，還包含了另一則故事《索卡西亞美女》，其手法就像東方藝術家喜歡在象牙內一層一層雕刻般[4]。

（三）選本條件

爲求突顯「願望」在故事中的重要性，才能從多個面向探討「願望」的面貌，研究者在挑選文本時，發現一篇童話裡雖然有出現「許願」，但不能因此就納入討論的文本，例如〈白雪公主〉中的母后在故事一開端就向天許了一個願，接著如願地生下白雪公主，後來故事就沒有出現和願望相關的情節了。研究者便思考〈白雪公主〉適合拿來討論「願望」嗎？「願望」在整篇故事中佔得比例過小，母后的願望一達成，就再也沒出現其他願望或後續相關情節。研究者在挑選文本時勢必要訂出規則，不能單靠童話中有「我希望……」或是「願望」這些詞彙出現時，就當做研究的文本。所以十二本童話故事中，依據下列兩項條件下以細讀的方式挑選出十七篇童話。

第一個條件：許願者爲童話中的主角；

第二個條件：許願爲情節主軸的童話。

[4] http://www.cite.com.tw/authors_search.php?authors_id=6911 查詢日期：2006/7/12

下列的表一就是根據上述兩項條件下選出的作品：

書名	篇名
《藍色童話》1	〈魔戒〉〈灰姑娘〉〈阿拉丁神燈〉
《綠色童話》2	〈神奇的懷錶〉〈鼻煙盒〉〈漁夫和他的妻子〉
《玫瑰童話》3	〈阿羅〉〈石匠〉
《銀色童話》4	〈佛杜納都斯與神奇錢包〉
《金色童話》6	〈火絨盒子〉
《紅色童話》8	〈白國的三位公主〉
《粉紅色童話》9	〈明眸少女〉
《棕色童話》10	〈人魚與小王子〉
《橘色童話》11	〈魔鏡〉〈偷窺天堂的國王〉〈聰明的貓〉
《紫羅蘭童話》12	〈四件禮物〉

表一：參考文本

NTTU Library

第四節　研究的法寶

本研究首先以文獻探討故事相關理論，擬定從「願望本身」、「許願者」、「許願精靈」、「故事的結構型態」四部份作爲研究方向。第一部分「願望本身」主要是從許願的動機來討論，因爲人會有「願望」的產生和「欲望」應有直接關係，拉岡（Jacques-Marie-Emile Lacan, 1901-1981）談欲望、宗教談人性七惡的原罪說、人本心理學談動機，本研究借用以上三種學說來討論許願的動機。第二部份願望類型童話的「許願者」，便以許願者的階級與能力兩部分作分析，談階級時是用封建時代的階級劃分，統計許願者以哪些階級居多，許願者透過願望實現有無改變階級二個問題。許願者的能力則由弗萊（Northrop Frye, 1912-1991）依據主角能力對虛構作品分類的方式，討論許願者的能力與文學風格的關聯。第三部分的「許願精靈」，因爲找不到適用的類目，研究者自行依故事描述訂出三種類目，製表分類後，再分析同一種類的許願精靈在不同童話中有沒有出現雷同的情節，試圖發現不同類的許願精靈對故事發展有沒有異同的影響。第四部份「童話的結構型態」是用普羅普（Vladimir Propp, 1928－1968）的學說作爲分析方法，把每篇童話實際代入函數項（function），檢驗普羅普四項通則的適用性，進一步地歸納出願望類型童話有無別於其他主題故事的特殊性。

本研究共用到五種理論：拉岡的欲望論、人性七惡、人本心理學、弗萊的原型理論和普羅普的型態學。

研究進行步驟：一、細讀十七篇童話並製作情節表（見附錄依的表一）；二、以各學說所列出之題目爲依據，將十七篇童話進行分類並製作表格統計；三、根據各項統計結果後加以分析與申論。

第一章爲緒論，整理出在研究前的一些關於「願望」的想法，爲什麼對「願望」感興趣的原因，要藉著這個研究回答心中的困惑，研究的文本是《蘭格童話全集》中的願望類型童話，有其採樣的準則，借用五種學說分析進行詮釋。

第二章和第三章討論到「許願動機」、「許願者」、「許願精靈」三個部分，首先由文獻探討中，看人的欲望與願望的關聯，願望正代表著許願者深層的欲望，

什麼樣的願望經常出現在童話中，許願者以階級與能力最爲分類的標準，什麼人會許什麼願，得到的結果有隱含的意義。許願精靈的分類是研究者自行設定類目，將許願精靈分類後，再看一次每一篇童話，發現到許願精靈的種類和故事情節存在著一種必然的關係。

第四章則以普羅普理論作爲研究文本的方法，把每一篇童話挑出情節後代入函數項。討論到各函數項的定義不清、互相矛盾，令研究者在歸類時不時有疑惑產生的原因。普羅普四項通則中的第二、三通則在本研究都發現有所衝突之處，什麼衝突？爲什麼衝突？都在第四章的敘述中。

第五章是結論與建議，總結前三章的研究發現，並且說明在研究過程中遇到的研究限制，可能造成研究不夠嚴謹的問題。最後是建議未來研究者可以再繼續研究的方向，和盡量彌補本研究的不足之處。

NTTU Library

第二章　爲什麼要許願

第一節　欲望的出口

願望類型的故事裡的許願者有一個共同目的——想要補充自己缺乏的某一部份或是強化它。在金錢方面，擁有多少財富才能滿足呢？每次買樂透時，都會暗自許下中大獎的願望，至於能中多少獎金呢？當然是越多越好。在美貌方面，再美的人總還是會嫌自己哪部分不夠完美，羨慕別人眼睛比你大、腿比你長，因爲難以滿足現況的心態，讓窮人想要變成富有、富人想要更富有、醜人想要變成美人、美人想要更美、弱勢想要變成強勢……等等。

(一)現實的不滿足成爲潛意識的願望

精神分析大師佛洛伊德（Sigmund Freud, 1856~1939）曾提出夢是潛意識的願望滿足，人們壓抑現實生活中無法滿足的念頭，也許可以在夢裡完成了內心的渴望，適當地紓解部分壓抑，有助心理狀態的健康。20 世紀法國最具影響力的思想家—雅克‧拉岡（Jacques-Marie-Emile Lacan, 1901-1981）在談欲望時也提出與佛洛伊德對於欲望相似的看法：「由於本能的某些內容與社會現實不相容，故而常常被壓抑進入潛意識，成為一種潛意識的願望。[5]」研究者認爲所謂本能的某些內容，意指的應是欲望，當欲望無法在現實中實現或不見容於社會，會變成內心的渴望，成爲潛意識的願望，所以現實的不滿足會成爲潛意識的願望。

(二)創作與欲望

除了將壓抑的欲望昇華至夢中得到解放外，藝術創作也是另一個解放的管道，將深層的思想展現在創作上，以完成創作者的欲望解放。

> 佛洛伊德在其「勇敢的信念」下，將常將文學作品「化約」(reduced)成精神官能症（neurosis）的表現，他認為，作家之所以提筆，是想藉著作品為其「受挫的慾望」找尋一種「替代性的滿足」，文學作品乃是

[5] 王國芳、郭本禹著，《拉岡》（台北市：生智文化，1997 年 8 月），p.187。

「與現實相反的幻覺」，但它不像其他幻覺，「幾乎可以說是無害而有益的」，因為「幻覺是它追尋的唯一目標，除了少數為藝術著魔的人外，藝術從不敢對現實的領域作任何攻擊。」文學作品的主要功能之一是當作「麻醉劑」，它具有夢的特徵—佛氏稱之為「內在自欺」的扭曲[6]。

民間故事的形成可視爲創作，故事最初由一個人口頭創作，口傳的過程中經過填補、增修、情節化後，原作者已經不知名，成了民間故事世代相傳。因此民間故事可看成是原創作者以及轉述者某種欲望的表現，而以願望作爲故事題材，更是將對現實不滿足的欲望藉創作（欲望抒發）表現出來。

洪汎濤的《童話學》[7]中，界定童話與民間故事的區別，在於作者已不可考的童話是屬於民間童話[8]，但是從安徒生、王爾德等人各自創作的童話就不具民間故事的特色，民間童話最大的價值之一，便是那具匯集眾人思想、集體創作的交流，能流傳至今更可見民間童話深受世人喜愛。

從民間採集而來的童話，前身爲民間故事，有著口頭流傳、非單一作者的特色，創造故事的人們將他們潛意識裏的願望轉化成創作欲，有些化身成故事中的主角，完成現實中不可能的任務；有些則是藉著故事反諷社會不公。而聽故事的人，藉由童話中願望成真的情節產生移情作用，從童話中貪心的或太過愚蠢的主角犯下一些錯誤之中，學習到教訓，也可從故事中帶來撫慰人心和教化的意義。

(三)拉岡欲望三元論

欲望的產生來自於對生活中的不滿足，以拉岡的欲望論分需要、欲望和需求三個面向，也許更能了解欲望的產生：

需要、欲望和需求三者之間的關係，拉岡首先承認，需要是生物性的，

[6] 王溢嘉編譯，《精神分析與文學》（台北縣：野鵝，1980 年 9 月），頁 28-29。

[7] 原文詳見：洪汎濤著，《童話學》（台北市：富春文化，1989 年 9 月）。

[8] 民間童話的定義和古典童話是相同，本研究所提的民間童話所指的都是古典童話。

> 它總是指向一個維持生存的特殊物件，當人們得到這個物件時，需要便得到了滿足。需要來源於生命的匱乏（lack）[9]。

「需要」是維持生命的基本條件滿足，像是植物需要陽光、空氣和水才能獲得成長的機會。維持人的基本條件，就不像植物這麼簡單了，隨著社會水準與文化涵養的不同，每個人需要的基本生存條件不一樣，在科技水平高的社會環境下，「如何使用電腦」是一項基本生存技能；同樣的生存技能就不是原始部落必須擁有的。固然基本的生存條件會因人而異，但是拉岡提到的「需要」是屬於生理方面，就不會有上述的情況出現，如何維持一個人生命，才是拉岡主張的「需要」。除維持生命的基本需要外，卻不能滿足人內在的渴求，於是拉岡指出：

> 需要是一種被節奏化了的生理功能，它總是傾向于成為新的需要或成為需求。從個體發展來看，嬰兒的哭聲最初只是獲得需要滿足的訊號，漸漸地，嬰兒發現，哭聲不僅可以得到需要的物件，而且可以得到母體的愛撫與關注。於是，哭的內涵不斷豐富起來並逐漸被語言所代替。需要的物件總在變化，似乎永難滿足，因為此時的需要已不再是一種單純的對某一物件的需要，而變成一種需求。這樣就完成了從匱乏到需要再到需求（語言出現）的發展過程[10]。

由上述可知，一開始的需要是從「感到飢餓」發現的，這是一種對生理的基本需要，隨著一段時間後食物消化了，又感到飢餓而哭泣，此時得到母親再度給予的食物，這是嬰兒一開始爲了生存學會的能力。慢慢地，小孩發現哭泣能解決食物的問題，便開始有更多對外在的要求，但在沒有語言能力之前，嬰兒學會了如何透過不同哭泣的表現表達各式各樣的需要，只是在滿足生理需要的過程中，

[9] 王國芳、郭本禹著，《拉岡》（台北市：生智文化，1997 年 8 月），p.189。
[10] 王國芳、郭本禹著，《拉岡》（台北市：生智文化，1997 年 8 月），p.190。

同時也產生了超過生理方面的要求，也許從挑剔食物開始，「吃」不再只是用來填飽肚子，對口感的要求漸漸提高，對待食物的看法，已經從生理的滿足變成了心理的享受。拉岡認爲開始有需求的產生與語言出現是同時期的。

> 因為需求是以語言的形式提出的，而聆聽需求的他人是主體難以完全控制的，因此，需要與需求之間就不可能是百分之百的對等關係。在二者之間的斷裂處便誕生了欲望。拉岡說：「在由需要轉變為需求的過程中，哪部分遺漏的、不能表達需求的需要，就被人們體驗為欲望，欲望誕生於需要與需求之間的間隙。[11]

從拉岡的理論可以發現，他將「需要」定義成維持生命的必要要求，「需求」則是等到語言出現後所產生的非維持生命的要求，且兩者之間若沒有得到百分百對等關係，其間就產生「欲望」。俗語說「人心不足，蛇吞象」，要知足、知道適可而止，彷彿是一件難事，滿足了一個層級的需求後，又妄想著更高層級的滿足。應用在願望類型的童話中，便不難解釋出爲何一個已經衣食無匱乏的角色，仍然會希望嘗遍山珍海味的欲望產生了。

綜合以上的理論，研究者歸納出需要型與需求型兩類，並定義需要型是對生活上的基本要求；需求型則是以滿足心理層面的享受爲主。

但是人是群居的動物，欲望的由來也許不是自身引發的，所謂「人比人，氣死人」的社會行爲，他人所擁有的很容易會變成爲個人對自身的不滿，在尋求欲望滿足的過程中，不斷產生的欲望，有時是自發不滿所造成的，有時卻是羨慕他人所擁有而產生的。

> 拉岡曾說：「我一直發現我的欲望存在於我的外部，因為我所欲望的總是某種我所匱乏的東西，及相對於我的他人（other）。」（Sarup, 1992,

[11] 王國芳、郭本禹著，《拉岡》（台北市：生智文化，1997 年 8 月），p.191。

pp. 68-69)。拉岡認為每一個人的欲望的實現總是或者依賴自然界，或者依賴他人。因此可以肯定地說，一個人的欲望就是「他者的欲望」（Lacan, 1968, p. 75；*Leavy*, p. 211）[12]。

人所擁有的事物有些是可以量化的，例如財產五百元與五百萬元的區別。美醜雖沒有統一的量表可測，但在社會大眾的眼光是有一定的標準美可循，一但在羨慕的情緒下卻得不到滿足，這之間便會產生欲望了。

很多欲望都投射到願望類型的童話中，當主角許願時，許願目的以拉岡的理論，可以將願望本質分成兩個部分，一種是對生活基本要求的需要型，如一個瀕死的人期望能有一頓食物或是一個安全無虞的空間。第二種是爲滿足心理層面享受的需求型，因爲他者的欲望而許願，如〈白雪公主〉裏的後母，雖然已經是個公認的美人，但卻因爲白雪公主比她美而產生想殺掉白雪公主的行動。

[12] 王國芳、郭本禹著，《拉岡》（台北市：生智文化，1997 年 8 月），p. 197。

第二節　欲望成就了願望

當得到許願的機會時，是過度貪心地要求或是會安分地補足基本的缺乏呢？判斷願望是否貪心的標準是什麼呢？拉岡在談人的欲望時，將滿足生理需求的歸於「需要」，超過需要的要求是爲了滿足心理層面的享受就稱爲「需求」。以這二分法的方式來界定願望，雖然略嫌粗糙，但可以幫助我們來檢視《蘭格童話全集》中願望類型童話中的願望型式。

依照拉岡的欲望論做爲類目，針對十七篇童話中的願望內涵進行分類（詳細資料於附錄中的表二），列表如下。

故事名稱	需要型	需求型	總計
〈魔戒〉	1	3	4
〈灰姑娘〉	0	1	1
〈阿拉丁神燈〉	3	6	9
〈神奇的懷錶〉	2	7	9
〈鼻煙盒〉	0	4	4
〈漁夫和他的妻子〉	0	6	6
〈阿羅〉	2	3	5
〈石匠〉	0	6	6
〈佛杜納都斯與神奇錢包〉	0	2	2
〈火絨盒子〉	1	1	2
〈白國的三位公主〉	0	3	3
〈明眸少女〉	0	2	2
〈人魚與小王子〉	0	4	4
〈魔鏡〉	0	2	2
〈偷窺天堂的國王〉	0	1	1
〈聰明的貓〉	0	3	3
〈四件禮物〉	0	3	3
總計	9	57	66

表二：需要型與需求型的願望統計

由表二得知，《蘭格童話全集》中的所有願望類型童話，故事情節安排中共有六十六次許願機會，其中有五十七次是需求型願望，佔了 86.3%，可見《蘭格童話全集》中的角色所許的願，絕大部分都是需求型的願望。

除了〈灰姑娘〉與〈偷窺天堂的國王〉這兩篇童話中僅有一次許願機會且同

爲需求型之外，其餘十五篇童話皆有多次許願機會。研究者整理出十七篇中僅有五篇童話〈魔戒〉、〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉、〈阿羅〉、〈火絨盒子〉屬於需要型與需求型並存；其餘十篇皆爲需求型。

一、童話的願望簡介

（一）全部是需求型

這類型的童話，主角一得到可以許願的機會，就會許下現實中不可能擁有的條件，比如黃金、城堡等等，滿足對富裕生活的享受。

1. 〈灰姑娘〉的灰姑娘因爲沒有華麗的衣服可以參加王子的舞會，教母完成她的心願。
2. 〈鼻煙盒〉裡的四次願望，三次是主角許下的，另一次是壞心的皇后許的。年輕人在無意間撿到可以許願的鼻菸盒後，許下的三次願望，都是和財富有關，很多黃金、一座城堡和回復富人的生活。這個年輕人一開始是個到處旅行的人，會到處旅行的人最後卻想和公主快快樂樂住在城堡裡，可以推測年輕人之所以到處旅行，可能是因爲沒有家人或是很窮，所以當他得到許願機會時，就積極解除他對財富匱乏的危機。
3. 〈漁夫和他的妻子〉這篇童話可以說是典型人心貪婪的故事。漁夫在無意間捕到一條比目魚，比目魚苦苦哀求漁夫放過他，並聲稱自己是一位被詛咒的王子，漁夫聽了之後放過比目魚，回到家中告訴妻子這段奇遇，漁夫的妻子馬上要求漁夫再回去向比目魚要求願望，比目魚答應實現願望。漁夫的妻子一開始想要把原本破舊的茅房變成木屋，願望立刻成真的喜悅，讓妻子一次比一次更貪心，落得最後的下場是變回原本的貧困。
4. 〈石匠〉裡的石匠原本是個知足快樂的人，有一天到富翁家做事突然動了想成爲有錢人的念頭，一位山裡的精靈就幫他完成心願。石匠對富有的日子開始厭煩時，看到馬路上的王子，就想成爲王子，但是願望太容易完成時，會讓人越來越貪婪，許下的願望都是一次比一次權力更大的

地位，直到成爲一顆石頭時，才發現當一個人的好。這個童話類似《老鼠娶親》的情節安排，總是想要追求最好的，一路的追尋後才發現做自己最好。

5. 〈佛杜納都斯與神奇錢包〉中的佛杜納都斯因爲走投無路、飢寒交迫情況下，遇見了財富女神，當財富女神要送他一份禮物時，他不假思索地回答：「要變得非常有錢。」原本的困境不但得以解除，還要求要變得非常有錢，便超過了需要型願望的標準。

6. 〈白國的三位公主〉原本應是窮漁夫的兒子在年幼時就成爲國王的養子，長大之後歷經一番歷險，和白國最小的公主結婚，過得很幸福。卻動念想回故鄉探望父母親，公主送他一只可許兩個願望的戒指。他第一個願望便是瞬間回到故鄉，第二個願望卻浪費掉在要求公主立即現身，讓自己無法再回到白國。又得經過一番歷險，主人公才得到一個可以許願去任何地方的神物，才得以回到白國與公主在一起。

7. 〈明眸少女〉則是一則善惡對立分明的童話，明眸少女是被後母凌虐的美麗女孩，因爲在森林把食物分給小矮人，而得到小矮人贈送三個願望。後母希望自己的醜女孩也能有這般好運，於是吩咐醜女孩也去森林，卻沒想到醜女孩的自私不願分享食物給小矮人，但小矮人也送她三個願望。在研究願望類型的童話時，〈明眸少女〉算是十分特殊的一則，小矮人都有送兩人三個願望，但是許願精靈同時也是許願者，小矮人替她們倆人決定願望的內容，也直接決定她們的命運。

8. 〈人魚與小王子〉的小王子爲了逃避人魚，決定出去遊歷。途中連續遇見獅子、黑熊和黃蜂，三段與動物的奇遇，因爲王子的善心分享食物，獅子、黑熊和黃蜂都送他可以變身的法寶。接著小王子靠著變身讓他心儀的公主漸漸地愛上他，最後也是靠著變身躲開人魚、趕走敵人並且與公主完婚。

9. 〈魔鏡〉的黑人高帕尼在森林裡因爲救了一條蟒蛇，蟒蛇在感恩之際，

送給高帕尼一個可以實現願望的稀寶魔鏡，第一個願望便是回到故鄉，第二個願望是成爲國王。

10. 〈偷窺天堂的國王〉因爲好奇心驅使，國王想偷窺天堂的願望，跟隨剛死去僧侶一窺天堂的面貌，五分鐘的天堂之旅，國王不太清楚自己看見什麼，回到人間時，一下子從年輕變成一位老人，一問之下才知道，天堂的五分鐘是人間的七百年，讓他懊悔不已。

11. 〈聰明的貓〉年輕人聽從怪物的指示到了藏著許多寶石的湖裡，但是將可以許願的寶石偷偷藏起來，怪物一離去，年輕人立刻許願最棒的駱駝和華服，然後想娶公主時，國王下一道難題—「打造一座可以耐得住火烤但又可以讓珍禽異獸住在裡面的冰宮！」年輕人也是靠著寶石許願完成而娶到公主。怪物利用公主的愚昧奪回寶石，年輕人立刻帶著父親遺留下的藍鷹、獵犬和貓咪出發，在藍鷹、獵犬和貓咪的合作下讓寶石回到年輕人手裡，年輕人立刻許願要一座皇宮和公主到他身邊。

12. 〈四件禮物〉蒂芬妮被阿姨禁止和貧窮的丹尼斯談戀愛，正傷心不已時，遇到一位可憐的老婦人，她分享食物給她，於是得到第一項禮物，讓蒂芬妮可以隨時見到丹尼斯，不過丹尼斯漸漸厭煩了；蒂芬妮再許下要變聰明的願望，但卻讓丹尼斯反而感到害怕；蒂芬尼發現美貌才是男人重視的，於是祈求擁有美貌，沒想到卻替自己惹來眾多追求者的困擾；最後一項禮物是蒂芬尼大徹大悟之後，一個會讓眼淚變珍珠的法寶，當眼淚變成珍珠時，讓蒂芬尼看見阿姨和丹尼斯的貪婪，讓她了解到自己應該安心當一個窮鄉下女孩。

這十二篇童話中的許願者，從一開始得到許願機會，就許下需求型的願望，灰姑娘要的是華服，鼻煙盒的年輕人和佛杜納都斯要的是財富；漁夫的妻子、石匠、〈魔鏡〉的高帕尼、國王、〈聰明的貓〉的年輕人要的都是權力。內心最渴望的那一部份，在許願精靈的幫助下完成，漁夫的妻子不甘心自己是如此貧窮，於是把握住許願的機會，第一個願望是先改善住的品質，後來食髓知味，願望一次

比一次貪婪！

許了願改變了命運，不只是一般的凡夫俗子會有妄想，貴爲一國的國王，仍然有內心壓抑的渴望，〈偷窺天堂的國王〉中的國王想提早見到天堂的模樣，好奇心換來歲月彈指間消逝，天堂五分鐘人間的七百年，真是得不償失。

（二）需要型與需求型並存

得到許願的機會有時並不是突然好運得來的，是貿著生命危險得到的，所以許下的第一個願望通常是解救自己離開危險的地方，或因爲許願惹來殺身之禍，只好靠著許願解救自己。

1. 〈魔戒〉中的主人公是園丁的兒子，得到那枚馬上實現任何願望的魔戒，便許下要得到最華麗的船和體面的排場，風光地在外旅行，碰到了對手時，許下一艘破爛的船送給他。巫師對園丁的兒子眼紅，利用公主的愚笨，用一條紅色小魚換到魔戒後，便發願讓園丁的兒子一貧如洗。園丁的兒子靠著小老鼠偷回魔戒，之後馬上許下回復以往的風光並回到祖國。
2. 〈阿拉丁神燈〉的阿拉丁的願望從一開始是滿足飢餓的需要型願望，等他愛上了公主，就希望自己的身分可以和公主匹配，於是願望一次比一次貪心，到後來還因爲聽信妖言致使神燈精靈離開他。
3. 〈神奇的懷錶〉裡的傑尼克一開始也是先許下滿足飢餓的需要型願望，接下就希望能有豪宅居住，滿足豪宅對他來說還不夠，開始向國王與公主炫耀他的財富而因此娶了公主，日子一久公主發現傑尼克的無趣，於是計劃偷到可以許願的懷錶，遠走他鄉，傑尼克還是靠著因好心救回的貓與狗拿回了懷錶，傑尼可立即許願讓海水吞沒公主的海上皇宮。
4. 〈阿羅〉的主人公是一位被皇后遺棄的年輕王子，本來已經被食人魔刺死了，沒想到被具有神力的馬載到仙子們的家，於是被救活了。大仙子還嫁給了年輕的王子，看似幸福的生活，年輕的王子卻決定出去遊歷，仙子妻子送了他一把可許願的髮束，做爲護身符。年輕王子第一個願望

是滿足基本飲食與居住的需要，年輕王子爲想要過一般平民的生活，把自己搞得窮酸的樣子，進了皇宮做僕人，並且得到一個綽號—阿羅，後來還許願完成國王給的難題，因此成爲公主的丈夫，公主很嫌棄骯髒的阿羅。國家爆發戰爭，阿羅也想參戰，大家取笑他，阿羅私下許願成爲勇猛的戰士，並因此贏得戰爭，國王爲了感謝這位神秘的戰士，便依約割下耳朵送他，如此的情況又發生兩次，阿羅總共得到國王耳朵、鼻子和手指，阿羅終於公開身分，再許一次願望把國王的耳朵、鼻子和手指全回歸原處。

5. 〈火絨盒子〉的士兵因爲愛慕公主的美貌，便許願在深更半夜把公主帶到他面前，等到國王發現士兵這樣的行爲時，下令將他吊死，士兵還是靠著火絨盒子許下不要被吊死的願望才脫離困境。

童話中的角色雖然能有好運得到許願機會，但是許願的好運氣也同時惹來惡人的眼紅。〈魔戒〉中的主角透過許願，從一貧如洗的平民搖身一變成了駙馬爺，可以實現願望的魔戒也引來了巫師的覬覦，當巫師如願偷得魔戒時，主角立刻又回到貧窮的狀態，最後還是靠著再次奪回魔戒才能恢復富貴的身分。

另一種是第一個願望是需要型後，接下來接下來願望就全屬需求型的。阿拉丁和傑尼克一開始得到許願精靈時，都是處於生活品質極差下，第一個願望便是滿足不再飢餓的需要型願望，接下來才開始許需求型的願望。

二、小結

以拉岡的欲望論中的定義，將願望分成需要型與需求型兩類。《蘭格童話全集》中的十七篇願望類型童話，共有六十六個願望，有五十七次是需求型願望，佔了 86.3%，可見童話中的角色一旦有許願的機會，絕大部分的願望都是許下需求型的願望，可推論童話中的角色，對滿足心理層面的享受遠遠大於生活基本的需要。

其中以願望全部都是需求型的童話有十二篇，也是佔十七篇的多數。從故事一開始得到許願機會，第一個願望就許下需求型的，灰姑娘要的是美麗的舞會服

裝和行頭，鼻煙盒的年輕人和佛杜納都斯要的是金錢；漁夫的妻子、石匠、〈魔鏡〉的高帕尼、國王、〈聰明的貓〉的年輕人要的都是權力。內心最渴望的那一部份，在許願精靈的幫助下完成，漁夫的妻子不甘心自己住在不起眼的小屋子，於是把握住許願的機會，第一個願望是把茅屋變成木屋，一下子就願望成真，更食髓知味地願望一次比一次貪婪，等到她許下成爲天神時，是貪婪的極致了，比目魚懲罰她回到原本的貧困，聽故事的人不免替她婉惜，其實只要別那麼貪心，還是可以保有比目魚給她的好運啊！

需要型與需求型並存的童話中的角色雖然能有好運得到許願機會，願望實現了但也同時惹來殺身之禍，〈火絨盒子〉中的士兵，因爲藉著許願，如願地對公主一親芳澤，但也同時惹火了國王，國王下令將士兵吊死，危難之際士兵還是靠著許願脫離險境。

另一種是第一個願望是需要型後，接下來願望就全屬需求型的。阿拉丁和傑尼克一開始得到許願精靈時，都是處於生活品質極差下，第一個願望便是滿足不再飢餓的需要型願望，接下來才開始許需求型的願望。

當人迷失在沙漠時，「水」是一個多麼珍貴的東西，但是在水源不匱乏的城市中，就不覺「水」的重要。從上面列舉的兩個例子中得知「水」是不變的，變的是環境和人心，一件物品是否重要，端看人如何看待它，擁有時不會察覺其珍貴，等到失去才會懂得能明瞭這樣的人生道理，有些人需要經過實際生活體驗得來，有些人則可以藉著閱讀，去領悟書中的道理。童話能百年流傳，一代傳給下一代，有它足以保存下來的價值，其中的價值不乏有教化人心的用意。夢想成真時的快樂，是因爲完成夢想前所花的心血如今有了回饋，快樂與努力是存在著一定的正比關係。在童話裡，許願精靈用手輕輕一指，即刻夢想成真，滿足許願者的欲望，但是得來的太容易，快樂也持續不久，也許才會有一個接著一個的願望不斷地出現，沒有辛苦的栽種怎麼會覺得珍貴呢？

第三節　許願動機的相關學說

上一節使用拉岡的欲望論的觀點將願望以二分法分成需要型與需求型兩個類目，將十七篇童話中的六十六次願望分類，此部分僅討論到願望本身，本節則進一步探討許願動機。動機是促使一個人完成某件事的潛在動力，不同人在不同的情況下，同樣許下需求型的「一棟豪宅」的願望，會因許願者的動機會有差異，其間的差異便是善惡。動機有善惡之分，雖然在多元的世界中，經常以二分法的觀點看事件是不夠周全，但是民間童話中的社會風氣不像我們實際生活的世界那麼複雜，且民間童話多以第三人稱敘述故事，其中的善惡判斷在某些部分故事中是明顯被張揚著，研究者須先確定好判斷的標準，在針對六十六個願望進行善惡的判斷。許願動機其中的善惡分別，李幼蒸在《欲望倫理學》中剖析拉岡的欲望學說，指出「拉康（拉岡）認為，『原罪』感即與不可滿足的欲望息息相關[13]。」不見容於現實的欲望，或許帶有不可告人的念頭，但不代表所有的欲望都是不健康的思想所引發的，善惡的概念是相對的關係，有惡就有善，因此許願動機應該可以使用善惡來區分。

動機的善與惡，在惡的部分，研究者舉出原罪的說法，也就是人性七惡。相對於七宗罪，天主教列出了七德行（謙卑，溫純，善施，貞潔，適度，熱心及慷慨）[14]。原本應該將善與惡依人性七惡和七德行兩個對比關係作爲類目，但是在實際分類時，卻遇到不易分類的問題，七德行比較偏向於在討論美德行爲上，很難實際運用到許願的動機討論上。故此，研究者提出人本心理學談動機的學說來取代善的類目，因爲人本心理學的動機論相信人會往更高更偉大理想前進，運用在本論文對於善的類目會比七德行來得恰當，因此許願動機的善與惡，就以人本心理學的動機論與人性七惡兩種學說作爲類目。

（一）人性七惡

原罪的說法，起於教會對人類的訓示，中古時期的義大利哲學家多瑪斯・阿

[13] 詳見：李幼蒸著，《慾望倫理學：佛洛伊德和拉康》（嘉義縣：南華管理學院。1998 年 6 月）。
[14] http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%83%E5%AE%97%E7%BD%AA　查詢時間：2006/2/15

奎納（Thomas Aquinas, 1225-1274）首先提出人性七惡的說法，這七項致命的罪惡是：怠惰（sloth）、憤怒（anger）、情欲（lust）、貪吃（gluttony）、驕傲（pride）、貪婪（avarice）與嫉妒（envy）[15]。七宗罪屬於人類惡行的分類。

七項罪惡是人類天生或是後天造成的惡習，社會的約束力與教育的部份功能是改正這七項罪惡，導向正向的人生態度上。在教育部國語線上辭典[16]查詢七惡的中文解釋如下：

怠惰（S）：懈怠懶惰。

憤怒（An）：生氣、發怒。

情欲（L）：泛指人的一切嗜好、欲念。

特指男女間的情愛之欲。

貪吃（G）：愛吃東西而不知節制。

驕傲（P）：傲慢自大而輕視他人。

貪婪（A）：貪求無度，不知滿足。

嫉妒（E）：因他人勝過自己而心生妒恨的心理狀態。

七惡之說出現在創作當中並不是新鮮事，例如電影 seven（火線追輯令）就是近年來著名的例子。

七惡化做願望類型童話中的許願動機，研究者將各自表現的動機定義如下：

怠惰（S）：能夠輕易完成自己原本應做的工作。

憤怒（An）：報復某人。

情欲（L）：爲了滿足愛人或得到愛人。

貪吃（G）：滿足對吃的欲望。

驕傲（P）：塑造自己高高在上的形象。

貪婪（A）：不停地要求更優於眼前的事物。

嫉妒（E）：將他人所擁有的奪爲己有。

[15] 詳見：John Updike 等著，廖月娟等譯，《人性八惡》（台北市：聯經，1997 年 10 月）。p.1
[16] http://140.111.34.46/dict/ 查詢時間：2006/5/4

（二）人本心理學

人本心理學之父亞伯拉罕・哈羅德・馬斯洛（A. H. Maslow, 1908-1970） 認爲人類行爲的心理驅力不是性本能，而是人的需要，需要是驅使人類的動力。在談需要層級理論之前，又針對動機理論提出他的看法：

> 動機是驅使人從事各種活動的內部原因。有外部動機和內部動機之分。外部動機指的是個體在外界的要求或壓力的作用下所產生的動機，內部動機則是指由個體的內在需要所引起的動機。馬斯洛的動機研究主要集中在內部動機即由基本需要引起的動機上（126）。

馬斯洛區分出兩種不同的動機，匱乏性動機和成長性動機。匱乏性動機指的對基本需要缺乏或匱乏性需要，基本需要指的是「在某種可以察覺的程度上是由體質或遺傳決定的」全人類共同的需要，具有似本能的需要（130）。成長性動機則是一種自我實現的表現，爲人類獨有的動機。

馬斯洛將人的需求分爲三大互相重疊的類別：意動需要（Conative needs）、認知需要（Cognitive needs）和審美需要（Aesthetic needs）。三項類別中，馬斯洛特別重視意動需要的探索。在他認爲，意動需要可以分爲由低到高排列的五個不同階層。它們依次爲：

(1) 生理需要（Physiological need）：與維持生命有關的需要。例如飢餓、口渴、痛苦的逃避和性欲的緊張等。屬於最基本的需要，如果生理需要無法滿足時，其他的需要就會被通通拋在腦後了。

(2) 安全需要（Safety need）：避免危險和生活有保障的需要。換句話說，避免危險的生活環境、穩定的工作、有基本的儲蓄、生活住家的安全、社會制度的穩定關係。

(3) 歸屬與愛的需要（Belongingness and love need）：在友情方面，渴望能有一個或一個以上的知心好友，在群體中有歸屬感，獲得社會或團體一定

程度的認可；在家庭方面，則希望有真心相愛的對象，共同組織一個家的向心力。這項動機與人性七惡中的情欲（L）有易生混「淆的可能性，研究者將兩者的差別定於「歸屬與愛的需要」索求偏向於希望得到朋友或是家庭的支持與愛；「情欲（L）」則是得到心儀對象的愛。

(4) 尊重的需要（Esteem need）：當滿足上述三方面的需要，尊重的需要就成爲人的生活的重心，一心渴望得到這項需求。它包括自尊、自重和爲他人所敬重。就像是希望自己能夠勝任愉快地完成自己所擔負的工作並因此有所成就，從而希望得到他人和社會的高度評價，獲得一定的名譽和成績。

(5) 自我實現需要（Self-actualization need）：要到上述所有需要都獲得滿足之後，動機的發展就會進入到最高層級——自我實現的需要。關於這一需要的內涵，這項動機可以算是人對於發揮自我肯定和完成自我最高價值的欲望，也就是一種要將人的最高潛力得以實現的決心。等到人到了這個階段可以說成是一個人創造自己成爲世上獨一無二的價值，成爲他所能夠成爲的一切[17]。

馬斯洛提出的五個層級有高低之分，必須得到某一層級的滿足，才會有能力或是心思去要求某一層級的上一個層級，意指生理需要是迫切優先於其他四個層級，一個人在生理需要滿足後，需要性才會向上至另一個層級。但層級之間存有絕對的對應關係嗎？研究者同意人本心理學對人類動機的分類，但對於馬斯洛主張層級間有絕對高低的關係，持保留態度。人因爲有思想而與其他動物不同，對需要的先後並非全是依照需要層級理論所言，不一定需要在滿足生理需要後，才會有其他的需要。人類獨特具有的堅定意志與自尊的特性，會使得一個即使沒錢的人仍具有被他人尊重的需要。故本論文僅只借用需要層級理論的五個層級爲類目，不會對五個層級作價值高低的判斷，且不延伸五個層級對應關係的理論。

[17] 原文出自於：彭運石著，《走向生命的巔峰—馬斯洛的人本心理學》（台北市：城邦文化，2001年1月）。

從人性七惡與人本心理學的文獻探討中，研究者匯整對解釋願望的觀點，以許願者對欲望需求背後的動機或內涵，人本主義的馬斯洛傾向主張人的欲望除了與動物共有的第一類需要之外，更提出人類所獨有的第二類需要，而這類需要是一種心理的需求動機，例如愛的需求、社會認同的需求、甚至自我實現等等，馬斯洛也主張這些動機都是向上的力量。除此之外義大利哲學家多瑪斯・阿奎納對七惡的陳述也多是對自身的不滿足感或是對他者所發出的內在心理欲望，例如憤怒、驕傲、貪婪、嫉妒等等。這二種分類的方向分別由人性善的一面有別於動物實現自我潛能的人本心理學作爲善的類目；另一方面惡的類目則舉出屬於原罪的人性七惡。

然而童話做爲一種民間教育觀念傳遞的教材，成人藉由童話傳達做人處事的觀念給兒童，藉由童話中對壞人的懲處來抑制人類本性的惡或是後天環境滋生出的惡，在好人有好報約定成俗的觀念下的社會觀，自然影響說故事者對於童話故事中的善惡判準。許願者在什麼動機下許願？許了什麼願？說故事的人安排了怎樣的後果給許願者呢？下一章將針對上述問題做進一步的探討。

第四節　童話中的許願動機

動機是趨使人執行某件事的理由，例如因爲想得到父母的讚美，所以認真讀書;因爲想得到上司的肯定，所以賣力表現，動機在刑事上更是重要的證據之一，就因爲動機就是動力，讓人遲遲不肯放棄某各念頭的堅持。十七篇童話中的每個願望，背後都有一個動機，爲什麼要許這個願望？是爲了滿足誰，自己還是他人呢？

本節的分類細目分別善與惡爲兩大類，在第二章第三節中針對許願動機，對於善與惡分別以人性七惡爲惡的類目，人本心理學的動機論視爲善的類目。

人性七惡：怠惰（S）、憤怒（An）、情欲（L）、貪吃（G）、驕傲（P）、貪婪（A）與嫉妒（E），與人本心理學的生理需要（PN）、安全需要（SN），歸屬與愛的需要（BLN），尊重的需要（EN），自我實現需要（SAN）共十二種細目。依據此細目，十七篇童話的許願動機羅列如下：

故事名稱	S	An	L	G	P	A	E	PN	SN	BLN	EN	SAN
〈魔戒〉		1				1	1			1		
〈灰姑娘〉			1									
〈阿拉丁神燈〉			1			3	2	1	1	1		
〈神奇的懷錶〉		1	3			2	1	1	1			
〈鼻煙盒〉		1	1			1	1					
〈漁夫和他的妻子〉						6						
〈阿羅〉								1			2	2
〈石匠〉							5		1			
〈佛杜納都斯與神奇錢包〉						1				1		
〈火絨盒子〉			1						1			
〈白國的三位公主〉										2	1	
〈明眸少女〉		1										1
〈人魚與小王子〉	1		1						1		1	
〈魔鏡〉										1		1
〈偷窺天堂的國王〉						1						
〈聰明的貓〉			1			1				1		
〈四件禮物〉			3									
總計	1	4	12	0	0	16	10	3	5	7	4	4

表三：許願動機

在六十六次的許願中，許願動機以貪婪（A）爲最多數，情欲（L）及嫉妒（E）分列第二、三位，七惡中的「貪吃」與「驕傲」分別爲零。

（一）貪婪（A）

不滿足眼前所擁有的，貪心地要求更多。貪婪的心態是多數得到許願機會的許願者的動機，藉著許願得到夢想中的事物。

例如〈魔戒〉中國王給主角一道難題—出遠門歷險，主角與宰相的兒子誰先回來就可以娶到公主。主角得到許願的機會，他要求要頂級豪華並裝滿珠寶黃金的願望，儼然超過一般船的價值，便是貪婪。〈阿拉丁神燈〉中的主角爲了得到國王的允諾將公主嫁給他，藉著許願已經完成了國王的難題，但卻要求更體面的派頭，最後還因爲貪婪地希望皇宮更豪華而失去神燈。

〈漁夫和他的妻子〉更是貪婪的最佳範例，漁夫的妻子靠著漁夫向比目魚許願來完成她的欲望，卻因爲貪婪不知滿足，一次比一次要求更偉大的地位，最後落得回歸到漁夫妻子的身分。

（二）情欲（L）

許願動機爲情欲均是爲了滿足愛人的欲念，包括許願是爲了得到心儀之人的歡心，或是爲了得到與心儀之人一樣地位。

在〈灰姑娘〉裡，灰姑娘難過自己沒有美麗的禮服參加王子的舞會，許下希望得到美麗的禮服好參加王子的晚宴，動機是爲了獲得王子青睞，故研究者將灰姑娘的許願動機分類到這個類目中。其他像是〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉、〈鼻煙盒〉、〈火絨盒子〉和〈聰明的貓〉共五篇，主角都是男生，他們在故事一開始的角色設定都是一般的平民老百姓，一般而言，都是無法擁有娶到公主的能力，但透過許願精靈的幫助，在眾多的願望之中，其中都有一個願望是爲了娶到公主或贏得國王歡心而許下的願望。

〈四件禮物〉的主角是一位鄉下女孩，她爲了獲得愛人的好感，在意外獲得老婆婆的幫助，故事中全部三個願望都是爲了獲得愛人的心（情欲）爲動機而許下的願望。

（三）嫉妒（E）

羨慕他人所擁有的，恨不得自己也可以得到，嫉妒的力量經常是帶傷害性的。歸結十七篇童話的許願動機是以嫉妒爲出發點的有兩個類型：

1. 嫉妒他人：〈石匠〉中的主角因爲不斷看見比他更強的身分，看見有錢人就想成爲有錢人；看見王子就想成爲王子；看見太陽威風就想成爲太陽……，最後才發現「人」雖然微不足道卻勝過岩石，於是發願做回人，才結束嫉妒的心理狀態。

2. 反角掠奪：〈魔戒〉、〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉與〈鼻煙盒〉共四篇，都有反角出現掠奪許願精靈成功的情節，在反角利用計謀搶到許願精靈後，反角第一個許的願望動機就是嫉妒，希望把許願精靈成功奪走後並將自己藏身起來，把原本屬於主角的好運通通變成自己的。

（四）貪吃（G）與驕傲（P）爲無

也許可以猜測，童話中的許願者對食物的需求並不是那麼匱乏，通常只要求一頓溫飽，並沒有想要瘋狂地吃。至於驕傲是傲慢自大而輕視他人的心態，十七篇童話的許願者在身分地位上或是心態上並沒有出現。

第三章　願望的兩端

第一節　誰是許願者

第二章就產生願望本身的欲望與許願動機兩個部分討論後，本章轉而進一步將焦點放在許願者和實現願望的許願精靈兩個角色上。並不是每個人的願望都會相同的，許願者本身的條件與願望的內容應該會有所關聯的，例如很窮的人也許會想許下變得很有錢的願望；現實環境上看來很有勢力的人，也許會想利用許願得到心儀對象的青睞。

民間童話是由一般市井小民在茶餘飯後之際而發展出來的一項集體創作，說故事的人容易將自己的心情投射到主角的境遇上，或是以熟識的人作爲角色發展參考的對象，拿來諷刺他人（貴族、富人、討厭的人……），在故事中好好修理他人，滿足自己的情緒抒發。經過口傳文化中的不斷修改，現今讀到的民間童話，可以說是集眾人巧思，其內容可以說是被大家某種程度認同。

童話中的主角被設定成什麼樣的身分，或是擁有什麼樣的特點呢？在許願者類型這一節中，就以「許願者的階級」與「許願者的能力」兩方面分析，試圖對童話中的許願者有更進一步的認識。

一、許願者的階級

在階級不可任意變換的時代，一旦出生在貧窮人家，就注定了一生的階級。每一個階級有著其固定的生活方式。民智未開時，社會結構單純，人民甘於眼前的生活，階級的存在，方便在上位的管理者治理人民問題，而階級最初的立意是便於徵稅，在《社會階層》一書中，**其歷史淵源可追朔至古羅馬帝國時代，當時政府為徵稅之便，劃分人民為不同等級，以便課稅，是為階級制度之始**[18]。

本節的類目採用的是封建時代對階級的分類，三大等級的僧侶（第一等級）、貴族（第二等級）和市民（第三等級）。市民指的是一般尋常百姓，從事士農工商的人，是貴族的相對詞，並將十七篇願望類型童話中的許願者身分與所代表的

[18] 張華葆著，《社會階層》（台北市：三民。1987 年 2 月）。p. 3。

社會階級（class）列表如下：

故事名稱	角色	社會階層
〈魔戒〉	主角：園丁的兒子	市民
	反角：巫師	市民
〈灰姑娘〉	主角：前妻的女兒	市民
〈阿拉丁神燈〉	主角：裁縫的兒子	市民
	反角：巫師	市民
〈神奇的懷錶〉	主角：三兒子	市民
	反角：公主	貴族
〈鼻煙盒〉	主角：旅者	市民
	反角：皇后	貴族
〈漁夫和他的妻子〉	主角：漁夫的妻子	市民
〈阿羅〉	主角：王子	貴族
〈石匠〉	主角：石匠	市民
〈佛杜納都斯與神奇錢包〉	主角：窮人的兒子	市民
〈火絨盒子〉	主角：退伍的士兵	市民
〈白國的三位公主〉	主角：漁夫的兒子	市民
〈明眸少女〉	主角：前妻的女兒	市民
	反角：後母的女兒	市民
〈人魚與小王子〉	主角：王子	貴族
〈魔鏡〉	主角：黑人	市民
〈偷窺天堂的國王〉	主角：國王	貴族
〈聰明的貓〉	主角：喪父的孤兒	市民
	反角：怪物	非人類
〈四件禮物〉	主角：鄉下女孩	市民

表四：許願者的階級　　註：底框加色爲分辨身分用

由上述的表四得知，童話的創造者把許願的機會給了市民，十七篇願望類型童話中，以市民作爲主角爲十四篇佔了高達 82%爲多數。童話的前身爲民間故事，其特色是民間相互口耳流傳，成人說給兒童聽的故事，民間故事充滿幻想，常化不可能爲可能，現實生活中的不如意在民間故事能夠輕易解決，想靠著「許願」來達成內心的渴望，於是幻化成童話中的故事情節。

「門當戶對」的觀念至今仍然存在，在中國若是想由平民身分變換成貴族，男人必須透過科舉制度；女人則以嫁入的婆家決定。工業革命之後，財富和權力

才是決定一個人在社會的地位，但是在封建時代裏，王侯、陪臣、行東、傭工、自由農民、農奴等身份上的區別是由出生決定，並且代代相傳。階級間不許逾越或改變，而財富不過是身份的象徵[19]。所以在工業革命之前的年代，階級是以世襲的方式存在的，一旦出生在窮人家就註定是一個尋常百姓，階級間的置換不太可能，除非立下偉大的事蹟或嫁（娶）到貴族。不然，想當貴族的夢想，就只能在故事裡完成了。十四篇以市民爲主角的童話中，經過許願精靈的幫助後，獲得的改變從下列表五是以「階級改變」爲分類標準而整理出來的資料：

階級的變化	故事篇名	總篇數
獲得貴族身份	〈魔戒〉、〈灰姑娘〉、〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉、〈鼻煙盒〉、〈火絨盒子〉、〈明眸少女〉、〈魔鏡〉和〈聰明的貓〉	九篇
成為有錢人	〈佛杜納都斯與神奇錢包〉	一篇
階級不斷轉換	〈漁夫和他的妻子〉和〈石匠〉	二篇
沒改變過階級	〈四件禮物〉和〈白國的三位公主〉	二篇

表五：階級的異動

（一）以市民爲主角的願望類型童話的階級

1. 獲得貴族身份：

藉著許願的機會，可以使一個市民階級的人一躍成爲貴族身分的童話，〈魔戒〉、〈灰姑娘〉、〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉、〈鼻煙盒〉、〈火絨盒子〉、〈明眸少女〉、〈魔鏡〉和〈聰明的貓〉共九篇。是以市民爲主角的願望型童話中的 53%，佔了半數以上，也許可以推論當時人民擁有對於成爲貴族的潛在欲望，小女孩想成爲公主；小男孩想當上國王。女孩藉著美貌獲得王子或國王的青睞成爲皇后，如同〈灰姑娘〉和〈明眸少女〉；男孩藉著財富的炫耀或是完成任務而獲得國王允諾成爲駙馬爺，如同〈魔戒〉、〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉、〈鼻煙盒〉和〈聰明的貓〉。

2. 成爲有錢人：

不用變成貴族但也能很享受的另一個選擇——有錢人，雖然這並沒有改變階

[19] 范珍輝著，《階級與社會：階級鬪爭論批判》（台北市：正中書局。1980 年 7 月）。p.6。

級，但一個人由貧窮變成富有後，可以直接改變生活條件，吃得好、穿得好又有用不完的錢，這就是〈佛杜納都斯與神奇錢包〉中的佛杜納都斯在面對財富女神時，許下的願望——變得非常有錢，這個願望使他獲得一個神奇錢包，裡頭有拿不完的錢，佛杜納都斯甚至分批從神奇錢包中拿出一次又一次的錢，然後存成一箱再一箱，讓他對金錢覺得永遠不虞匱乏，神奇錢包也變成他們家的傳家之寶，至於能不能成爲貴族，已經不是重點了。

3. 階級不斷轉換：

許願者靠著許願的機會，不斷轉換自己的身份別的有〈漁夫和他的妻子〉和〈石匠〉二篇，這二篇童話的同樣特色是一直不滿意自己前次許的願，所以每次的下一個願望總是比前一個願望表現得更加貪心。〈漁夫和他的妻子〉中的妻子最後是因爲許的願讓比目魚再也不想實現了，妻子最後還是回復到獲得許願機會前的生活條件。〈石匠〉裡的石匠則是因爲在不斷轉換身分後，發現還是當個石匠會比較快樂，才許下要作回石匠的願望。

4. 沒改變過階級：

這十四篇以市民爲主角的許願型童話中，唯一與階級沾不上邊的就是〈四件禮物〉，因爲童話中的主角蒂芬妮所幻想得到的不是階級，而是愛人的心。另外比較特別的一篇〈白國的三位公主〉，主角原本是漁夫一個受詛咒兒子，但一出生就成爲國王的養子，相當於王子的地位，他成年之後的歷險才讓他成爲另一個國家的國王。

（二）以貴族爲主角的願望類型童話

除了討論以市民爲主角的十四篇童話之外，另外三篇以貴族爲主角的童話——〈阿羅〉、〈人魚與小王子〉和〈偷窺天堂的國王〉，這兩篇〈阿羅〉和〈人魚與小王子〉是王子身分，另一篇〈偷窺天堂的國王〉是國王身分。三個人都是代表擁有至高無上權力的地位，但研究者在三篇童話中發現，雖身爲貴族，命運卻不比一般人順遂，〈阿羅〉和〈人魚與小王子〉的主角是不被疼愛的王子年紀輕輕地卻需要出外歷險；〈偷窺天堂的國王〉的主角國王擁有最高的權力的同時，

但卻有堅持想看到天堂的執念。

1. 落難的王子

〈阿羅〉和〈人魚與小王子〉的主角雖然都貴爲一國的王子，但命運卻不像一般的王子能夠享受皇宮生活，〈阿羅〉中的阿羅原本是一國的王子，卻是遭到皇后的厭惡，轉而流浪到仙女居住地地方才獲得解救；〈人魚與小王子〉的王子是國王在生死關頭時答應送給人魚的祭品，逼得王子必須四處躲避人魚，才開始的一場冒險。

2. 固執的國王

〈偷窺天堂的國王〉由故事篇名就略知一二，國王象徵掌握一切權力，但當人世間的新奇事都不再吸引國王了，能夠看見天堂就成了國王日夜牽掛的事。這篇童話有很濃的反諷意味，偷窺天堂的後果是讓國王一下子從年輕變成老邁，白白浪費掉人生的時光。

二、許願者的能力

（一）弗萊的原型理論

因爲集體潛意識的作祟，世界上文學作品似乎存有定律可循，原型的概念正因爲研究文學的學者的努力而更加完整，弗萊的原型理論在《批評的剖析》一書中，就將虛構作品（fiction）簡單分成五類模式，而分類的依據是由主人公（hero）行動的能力：

1. 神話（myth）：主人公是神。
2. 浪漫故事（romance）：主人公的能力比其他人和所處環境都還優越，屬於英雄，比一般人有著不可思議的勇氣與忍耐力。
3. 高模仿（high mimetic）：主人公的能力比其他人強但比所處環境弱，屬於領導者。
4. 低模仿（low mimetic）：主人公的能力不比其他人、所處環境優越，屬於是一般平凡人。
5. 反諷：主人公的能力與智力比一般人低劣。

這五種模式包含所有的虛構作品，原型理論說明了主人公的身分背景與故事的發展有絕對密切的關係，由主人公的能力注定了故事的模式，例如主人公若是一個比一般人智商低劣的人，這部作品便會帶給讀者好笑、輕蔑的反諷意味。

五種模式是用主人公的身分和能力作區分，對於五種模式的風格的定義，在《批評的剖析》裡提到浪漫故事的定義爲：

> 浪漫故事的情節的基本因素是冒險，……浪漫故事的完整形式，無疑是成功的追尋，而這樣的完整形式具有三個主要的階段：危險的旅行和開端性冒險階段；生死搏鬥階段，通常是主人公或者他的敵人或者兩者必須死去的一場戰鬥；最後是主人公的歡慶階段[20]。

基本上是經由這一場冒險，主角公開確立他是英雄的身分，這就是浪漫故事的特色。

童話也是屬於虛構作品，若依照弗萊的理論，試圖歸納出願望類型的童話裡的主角是屬於哪一類較多，對於由主角的能力而判斷的模式，會不會即使主角是屬於反諷作品的一類，能力與智力比一般人低劣，有了許願精靈的幫助，卻不會是一齣反諷的作品呢？或是主角是領導者卻因爲許願的關係，傳達了一種諷刺的意味呢？

（二）童話主角的能力

願望類型的童話與其他童話最不同的一點，便是藉著許願精靈，幫助主角完成他／她心中的欲望，輕易地達成不可能的任務。依據弗萊的模式以主角的能力作分類，研究者根據故事一開始對主角的描述，將十七篇願望型童話分類成表六：

[20] 諾思羅普・弗萊著，陳慧、袁憲軍、吳偉仁譯，《批評的剖析》（天津市：百花文藝，1998 年 11 月）。p.226。

模式	故事名稱
神話	無
浪漫故事	無
高模仿	〈偷窺天堂的國王〉、〈阿羅〉、〈人魚與小王子〉
低模仿	〈魔戒〉、〈灰姑娘〉、〈阿拉丁神燈〉、〈鼻煙盒〉〈漁夫和他的妻子〉、〈石匠〉、〈佛杜納都斯與神奇錢包〉、〈火絨盒子〉、〈白國的三位公主〉、〈明眸少女〉、〈魔鏡〉、〈聰明的貓〉、〈四件禮物〉
反諷	〈神奇的懷錶〉

表六：虛構文學的模式

由表五得知，低模仿的類型共十三篇佔了 76%之多，神話與浪漫故事皆爲零。因此推論願望類型的童話的主角多設定在能力不比其他人和所處環境優越，屬於是一般平凡人，如此一來，許願精靈的神力可以用來幫助主角做平凡人無法完成的事。而神話與浪漫故事的主角，因其本身能力很強，也比所處的環境優越，或許他們本身就可以完成許願精靈能給的幫助，所以不假外人，因此《蘭格童話全集》中的願望類型童話就沒有這兩種模式了。

市民背景的主角因爲所處環境的困苦與能力不足，有了許願的機會，不僅可以一夜致富改善生活品質，擁有娶到公主的財力或是其他夢想的實現，同時可助長故事情節多元發展。民間童話的創造者多爲市井小民，而十七篇童話的主角也大多屬於平凡人，因此不排除市民利用童話作爲滿足內心渴望的外現，藉著主角的歷險滿足幻想。

弗萊在 1957 年發表《批評的剖析》提出這五種模式的說法，他主張不是內容決定形式，而是結構決定內容，一旦設定主角的能力與身分地位後，作家便自然將故事寫成那一模式該有的風格。如此將結構視爲文學中最重要的因素，認爲模式決定一切的看法，是符合文學真正的本性嗎？

綜觀十七篇童話研究者發現，願望類型童話最特別的一點——許願精靈。有許願精靈的幫助，似乎對故事的走向有改變風格的可能，以下就兩點發現進行說明：

1. 低、高模仿的主角創造出浪漫故事的意涵

弗萊認爲主角決定模式，模式決定風格，但若不先看主角，而從風格往後推論至主角，能得到與弗萊相同的論點嗎？《批評的剖析》裡對浪漫故事的定義基本上是主角經由這一場冒險，公開確立他是英雄的身分。若以如此的風格判定十七篇童話，讓原本表五中浪漫故事爲零的情況有了改變。

屬於低模仿的〈魔戒〉中園丁的兒子經由一場出遠門的歷險，途中由於得到魔戒的幫助，完成難題娶得公主；〈阿拉丁神燈〉中的阿拉丁意外得到神燈，神燈讓他搖身一變擁有令國王自嘆不如的貴族生活進而娶到公主，但巫師謀計掠奪神燈，致使阿拉丁出外歷險，成功奪回神燈，自此成爲一個好國王；〈聰明的貓〉具有和〈阿拉丁神燈〉相同的套式，所以不再贅述。這四篇童話的主角是平凡人，在許願精靈的幫助下，完成難題，獲得國王的尊敬以及公主的愛慕。

高模仿的〈阿羅〉是一位落難的王子，被親生母后遺棄，幸好得到仙子的幫助才能起死回生，出外歷險一番後，靠著仙子的具有魔法的髮束，幫助另外一個國家的國王打戰，得到身爲英雄的認同感。

低模仿模式四篇加上高模仿模式一篇，共五篇，在弗萊對模式的定義下，原本都不該屬於浪漫故事的風格，但若以風格爲主的判準，五篇童話都符合浪漫故事的意涵。

2. 高模仿的主角製造出反諷的趣味

反諷模式的主角爲能力與智力比一般人低劣，其故事風格是諷刺人生。但是在十七篇童話中，卻發現具有濃厚諷刺意味，但主角的能力與智力卻是在一般人之上。

〈偷窺天堂的國王〉的主角是一位急於想看天堂的國王，雖然貴爲一國的國王，但心中想看見天堂的欲望，最後讓他得到懲罰。這則童話的諷刺意味十分濃厚，國王的願望達成了，但同時也得到一個極大的懲罰。

（三）小結

由上述兩點可知，單依主角的能力來分模式的理論，是不夠完整的，風格應

該也是相當重要的考量因素，分類模式時，也不能以單線推論，認定主角決定模式，模式決定風格，作家並不是那麼無能的，會被自己所設定的主角影響作品的風格，上述〈魔戒〉、〈阿拉丁神燈〉、〈聰明的貓〉、〈阿拉丁神燈〉、〈阿羅〉和〈偷窺天堂的國王〉六篇童話，便可反證弗萊的模式理論了。

NTTU Library

第二節　許願精靈的類型

願望型童話中不可或缺的角色——許願精靈，它實現了主角內心的願望，才能發展成爲一個故事，成爲願望類型童話的主因。特別要說明的一點是，許願精靈的定義是可以讓擁有者許願的機會，與童話中「獲得神物」的概念不同，神物可能是一頂帽子或其他物質，它有特定的神力或功能可以供人使用，卻不能讓擁有者自行定義。例如〈白國的三位公主〉中，有「一頂帽子、一件外套及一雙靴子」的神物，它可讓穿戴它們的人去心中想去的地方，這三樣東西是屬於神物不屬於許願精靈。

面對將許願精靈的分類時，因爲沒有發現適用的相關文獻，在類目上，研究者自行依童話中塑造的形象及意義，分成器物型、導師型和僕人型三類。

器物型：許願精靈是一個物質，可供擁有此許願精靈的主人許願機會。

導師型：具人形有魔法，有自由意志，在童話裡的身分也許是神仙或是精靈或是其他。許願者提供一個服務後，導師型的許願精靈送許願者許願機會；或是導師型的許願精靈主動想送許願機會給他人。

僕人型：具人形屬於僕人的功能，言聽計從地無條件替主人完成許願內容。

十七篇願望型童話的許願精靈的整理如表七：

故事名稱	許願精靈	類型
〈魔戒〉	戒指	器物型
〈灰姑娘〉	教母	導師型
〈阿拉丁神燈〉	神燈巨人、戒奴	僕人型
〈神奇的懷錶〉	懷錶	器物型
〈鼻煙盒〉	鼻煙盒	器物型
〈漁夫和他的妻子〉	遭魔法作弄成為一條魚的王子	導師型
〈阿羅〉	仙女的一束頭髮	導師型
〈石匠〉	精靈	導師型
〈佛杜納都斯與神奇錢包〉	財富女神	導師型
〈火絨盒子〉	火絨盒子	器物型
〈白國的三位公主〉	戒指	導師型
〈明眸少女〉	小矮人	導師型

〈人魚與小王子〉	獅子 黑熊 黃蜂	僕人型
〈魔鏡〉	魔鏡	器物型
〈偷窺天堂的國王〉	得道高僧	導師型
〈聰明的貓〉	寶石	器物型
〈四件禮物〉	老婆婆	導師型

表七；許願精靈的類型

一、類型探討

由精靈類型的整理中可以發現，器物型六篇、導師型九篇和僕人型二篇。精靈除了以人的形體出現之外，在蘭格童話中，有部分的精靈是依附在某種器物上，而這種選擇以人形或器物作爲精靈存在形式的必要性，顯然與創造童話的內容安排有關，例如如果屬於器物型精靈，經常在故事的情節中便會出現器物主人的更迭（惡人的搶奪），這使故事出現高潮，整理十七篇童話時，發現器物型、神仙型與僕人型的許願精靈似乎存在著以下的特點：

（一）器物型

必然引起惡人搶奪：因爲許願精靈是器物型，握在誰手中，誰就可以得到許願的機會，所以難免會引起其他人眼紅。有〈魔戒〉、〈神奇的懷錶〉、〈鼻煙盒〉、〈魔鏡〉和〈聰明的貓〉共五篇。

主角再次冒險：延續第一項特點，五篇童話的主角共同的特色都是故事中間有一段平靜生活，但因爲神物被搶走，只好再次出發尋回神物，也製造了故事情節的另一波高潮。

（二）導師型

一場空歡喜：主角雖然得到了許願機會，但是因爲貪心或是不懂得如何許願，只有享受到中間許願過程的快樂，到了故事結局時，主角又恢復到故事一開始的生活。例如〈漁夫和他的妻子〉、〈石匠〉和〈四件禮物〉三篇，故事結構十分相似，尤其是〈漁夫和他的妻子〉和〈石匠〉兩篇，許願精靈在過程中雖一直滿足主角的需求，但是最後卻還是讓主角回到最初的樣子。

懲罰：因爲完成願望的是導師型的許願精靈，並不會一味地聽命於主角的願望，如〈偷窺天堂的國王〉裡的國王一直想看見天堂，不管高僧怎麼勸說。結局是國王得到懲罰，只是爲了看天堂五秒而白白浪費自己的青春。〈明眸少女〉裡完成願望的小矮人更是愛恨分明，對於善良的女孩就送她好的願望，至於壞心的女孩，小矮人送的願望狠毒許多，似乎意味著藉由願望結果的好壞來對惡念施予懲罰。

（三）僕人型

僕人型的精靈在研究對象中有〈阿拉丁神燈〉、〈人魚與小王子〉兩篇，但由於只有兩篇，較難得到具有共通性的情節特徵。大致而言僕人型的許願精靈聽命於主人，讓許願者可以隨心所欲的許願。

NTTU Library

第三節　小結

本論文第三章裡研究者許願者類型和許願精靈類型二個方向研究，各得出幾點發現。

一、許願者類型

（一）許願者的階級

十七篇願望類型童話中，用封建時代對階級的劃分分爲三個類目，統計下來，發現以市民作爲主角爲十四篇佔多數。

1. 以市民爲主角的願望類型童話：這類型的市民，研究者關注到的是階級問題，藉著許願精靈的幫助，發現市民一躍成爲貴族身份的童話佔最多數，也許可以推測民間童話創造者們對於可以藉由許願將自己的階級改變的渴望吧。
2. 以貴族爲主角的願望類型童話：願望類型童話以市民爲主角居多，十七篇中僅有三篇是以貴族爲主角，〈阿羅〉和〈人魚和小王子〉兩篇的主角是王子，但都是落難的王子，無法在皇宮裡好好享受，必須在外流浪或躲避。〈偷窺天堂的國王〉則是因爲他執意要看見天堂所犯下的不可彌補錯誤。

（二）許願者的能力

依照弗萊的原型理論，依據主角的能力而分五種模式，得出低模仿的類型共十三篇佔了 76%之多。但是許願精靈角色的出現，改變主角命運和故事風格的可能性增加，於是發現下面兩個特點：

1. 低、高模仿的主角創造出浪漫故事的意涵

研究發現屬於低模仿的〈魔戒〉中園丁的兒子經由一場出遠門的歷險，途中由於得到魔戒的幫助，完成難題娶得公主；〈阿拉丁神燈〉中的阿拉丁意外得到神燈，神燈讓他搖身一變擁有令國王自嘆不如的貴族生活進而娶到公主，但巫師謀計掠奪神燈，致使阿拉丁出外歷險，成功奪回神燈，自此成爲一個好國王；〈聰明的貓〉具有和〈阿拉丁神燈〉相同的套式，所以不再贅述。這四篇童話的主角

是平凡人，在許願精靈的幫助下，完成難題，獲得國王的尊敬以及公主的愛慕。

高模仿的〈阿羅〉是一位落難的王子，被親生母后遺棄，幸好得到仙子的幫助才能起死回生，出外歷險一番後，靠著仙子的具有魔法的髮束，幫助另外一個國家的國王打戰，得到身爲英雄的認同感。

低模仿模式四篇加上高模仿模式一篇，共五篇，在弗萊對模式的定義下，原本都不該屬於浪漫故事的風格，但若以風格爲主的判準，五篇童話都符合浪漫故事的意涵。

2. 高模仿的主角製造出反諷的趣味

〈偷窺天堂的國王〉的主角是一位急於想看天堂的國王，雖然貴爲一國的國王，但心中想看見天堂的欲望，最後讓他得到懲罰。這則童話的諷刺意味十分濃厚，國王的願望達成了，但同時也得到一個極大的懲罰。

二、許願精靈類型

器物型七篇 42%、導師型八篇 46%和僕人型二篇 12%。再進一步研讀十七篇童話後，得出不同類型的許願精靈會有某些共同點存在。

（一）器物型的特色

1. 必然引起惡人搶奪：因爲許願精靈屬於無個人自由意志，誰能擁有它，它便聽命於擁有者。這一點成爲惡人的覬覦想得到許願精靈的原因，處心積慮想搶到許願精靈的行爲，在屬於器物型的許願精靈的童話中有著故事情節上極高的類似性。

2.主角再次冒險：被搶走許願精靈之後，主角變得一無所有，只好再次出外歷險將許願精靈奪回；也是故事情節中另一波的高潮。

（二）導師型的特色

1.一場空歡喜：主角意外得到許願精靈的幫助，享受到從來沒有過的權力，滿足一個接著一個心理深處的欲望，卻因爲太過貪心，到頭來是一場空，又回到故事一開始最初始的生活條件。導師型的許願精靈有較濃的教訓意味，故事一開始總是如願地完成許願者的願望，但到了故事要

結局時，卻又收回對許願者的好處，這類型的童話故事藉著許願者的行爲，頗有傳達一個做人要知足的道理。

2. 懲罰：這項特色不只是讓許願者一場空，真的讓許願者受到處罰，而不只是口頭上的警告，即使在被懲罰之後，許願者要彌補也來不及了。這種童話的教訓意味更濃厚了。

NTTU Library

第四章　願望類型童話的結構型態

第一節　童話結構的相關理論

一、原型與集體潛意識

作者是不具名的童話具有民間故事的特色，以口傳的方式保留下故事，口傳範圍的廣度隨著不同地域種族間的交流而擴大，「王子打敗壞人娶到公主」這類型的童話，經常出現在各國的民間童話，甲地的故事由外地人帶回乙地，又成了乙地的故事，以此類推，追根究底也許有希望考究出一則故事的最初發祥地，但也可能是集體潛意識的關係，讓不同的地方卻有著相同的故事。

「原型」被提出來，是早在兩千多年前柏拉圖就使用過。這個詞出自希臘文archetypos，意為“原始的形式”[21]。在柏拉圖提出「原型」的詞後，許多理論家針對「原型」做深入的探究，透過諾斯羅普・弗萊和卡爾・古斯塔夫・榮格（Carl Gustav Jung, 1875-1961）兩位學者的研究，說明了「原型」實際上在文學的作用。

《人之初文學解析》一書中將原型直接解釋爲「原始思維模式」，進一步幫助我們了解「原型」的實質意義。加拿大文學批評家弗萊在《文學的原型》中說：

> 神話是一種核心性的傳播力量，它使儀式具有原型意義，使神諭成為原型敘述。因此神話‘就是’原型，雖然為了方便起見，我們在提到敘述時說神話，在提到意義時說原型。[22]

弗萊將神話視爲原型，是所有文學形式的初始模樣，人類首先接觸到神話，後來將神話變樣，轉化爲民間故事、寓言、小說等等不同文體，神話是文學的源頭也是文學的原型。

對於原型的研究，中國五四運動的思想家周作人（1885-1967），也提出過他的想法：

---

[21] 黃云生著，《人之初文學解析》（上海市：少年兒童。1997 年 11 月）。p. 18。
[22] 同註解 21，p. 19。

“同一傳說，在甲地為神話者，在乙地則降為童話，大抵隨文化之便而轉移，故童話者不過神話世說之一支，其流行區域非僅限於兒童，特在文明之國，古風益替，此種傳說多為兒童所喜，因得以保存，然在農民社會流行亦廣，以其心理單純，同于小兒，與原始思想合也[23]。”

周作人點出了神話與童話的關連性。但不同的是，神話說的是神的故事；童話則是說人的故事。

（一）榮格的集體潛意識和原型

分析心理學派（analytic psychology）創始者瑞士心理學家榮格，對於佛洛伊德所提出的潛意識學說有更進一步的發現，擴展了潛意識原本的學說，他認爲潛意識並不是單一的，而是有兩種不同的內涵存在，分別爲屬於個體的「個人潛意識」（individual unconsciousness）；另一種則是源發於種族群體的「集體潛意識」（collective unconsciousness）。

透過經驗觀察提出了這種為人類所共有的理解模式。他對於神話學、人類學、宗教以及古代藝術的廣博知識使其能夠發現，許多反覆出現在他的病人夢中的象徵符號和人物形象，與千百年來世界各地的神話和宗教中一再湧現的符號和形象完全吻合[24]。

他對集體潛意識（collective unconsciousness）提出更進一步的說明：

集體潛意識的起源，無論從進化理論或突變理論都可以獲得解釋。既然生存和繁衍機會的獲得性遺傳、物競天擇的自然選擇及胚植的突變都會

[23] 黃云生著，《人之初文學解析》（上海市：少年兒童。1997 年 11 月）。pp.22-23。

[24] Robert H Hopcke 著，蔣韜譯，《導讀榮格》（新店市：立緒文化。1997 年 1 月）。p.3。

> 傳給後代，因此集體潛意識的起源，也可以用人體的進化來說明：它的進化也會隨著大腦的進化而進化[25]。

與榮格持相同論點的還有康貝爾（J. Campbell），他以一隻剛出生的小雞做爲解釋集體潛意識的存在，他指出：

> 剛孵出的小雞，尾巴上仍粘著蛋殼的碎片，看到老鷹（影）時，即會奔馳著尋求掩護（對其他鳥類則無此反應），我們只能將之解釋為小雞繼承了逃避鷹影的本能[26]。

康貝爾提出的「小雞躲避鷹影」例子，指出了剛出生的小雞即使在未受任何知識傳導之前，也能夠有躲避天敵的本能。但這樣動物的例子，能反推到人類身上嗎？又或者人類具備有什麼與生俱來、種族遺傳的知識呢？這一點上，榮格也有提出他的論點，他認爲：

> 人類「並非生來就像白紙」，在人體構造上，我們仍可找出進化早期階段的痕跡，同樣的，人類心靈的構成元素亦依進化學的原理而形成，其行為的先天型態，「在不斷反覆的心理作用之模式中顯現」，楊格（榮格）將這些構成「集體潛意識」的材料稱為「原型」（archetype），它「比有史以來的人類還要古老……至今仍是人類心靈的基礎結構」，在心靈邁向成熟的個體化的過程中，「原型」是結構的因素，亦是主要的調節因子[27]。

---

[25] C. G. 榮格著，劉國彬，楊德友譯，《榮格自傳：回憶・夢・省思》（台北市：張老師文化。1997 年 11 月）。p.16。
[26] 王溢嘉編譯，《精神分析與文學》（台北縣：野鵝。1980 年 9 月）。pp.57-58。
[27] 同註解 26，p.58。

這是榮格對「原型」的看法，榮格的集體潛意識詮釋了不同文化、不同時空之間卻具相似的心理作用與形象。

《精神分析與文學》的一書中，指出了「原型」與神話的關係。

> 「原型」的概念來自人類學家對各民族神話的研究，世界上每個民族都有其本身的神話，雖因不同的時空環境而有其特殊的型態，但各民族不同的神話中常可見相似的主旨，反覆出現某些表象，而導致相似的心理反應及發揮相似的文化功能。此等主旨及心象即是「原型」，換句話說，原型乃是人類「普遍的象徵」(universal symbols)。譬如旭日象徵誕生、創造，落日象徵死亡，水象徵淨化與滌罪，黑色象徵邪惡、陰鬱，紅色象徵血、猛烈、混亂，綠色象徵生長與希望，圓象徵完整與統一等。這些象徵反覆出現在時空相距甚遠，彼此沒有過接觸或歷史影響的各種文化中。楊格（榮格）的原型觀念無疑地是來自人類學家，但他所著重的則是心理學而非人類學方面[28]。

對「原型」的定義，簡單歸結有三種說法，一是原始的形式；二是原始思維模式；三是普遍的象徵，三種定義或多或少具有些相似性，但不可否認的，在討論藝術創作（包含文學）時，「原型」是必然被討論的主題。譬如說在設計課程時，學生設計作品時，有無「原創」是作品成功與否的因素，現今的創作者大多極力地想找出未被使用過的「原型」當作自己的「原創」，創造出自己的風格，無奈的是，許多創作者仍脫離不了既有「原型」已存在的事實，而走不出自己的風格。

個人潛意識有區別的是，集體潛意識是由許多個「原型」組成的，集體潛意識是歷代遺留下具有傳承性，也是跨民族、跨地域式的，正因爲集體潛意識的作用，我們才發現同一故事原型，在各國卻有不同說法的產生，也說明了故事裡一再被重複情節與人物，的確存在一些固定的套式（formulas）與樣式（patterns）。

[28] 同註解 26，p.69。

二、普羅普的民間故事形態學

對於民間故事的研究，起初都是以研究「故事的起源、發展」與「故事分類」兩種，真正對故事本質進行研究是從俄國形式主義研究者弗拉基米爾・普羅普（Vladimir Jakovlevic Propp）開始，普羅普 1932 年在列寧格勒大學教授語言，1938 年研究興趣轉爲民俗學方面，並有 *Morphology of the Folktale*（1928）、《童話故事的歷史根源》（1946）、《俄羅斯英雄史詩》（1955）、《俄羅斯農民的節日》（1963）、《笑與喜劇問題》（1976）共六本專著，其中公認最具有研究價值的爲《民間故事形態學》。

許多學者對普羅普在 *Morphology of the Folktale* 裡提出的理論給予高度的評價，被認爲是二十世紀文學研究中最具有獨創性的著作，特倫斯・霍克斯（Terence Hawkes）認爲這本書是形式主義學派的重大貢獻之一。

Morphology of the Folktale 在 1928 年出版，直至 1958 年才有英譯本，目前尚未有完整中譯本的出現，許多論及到普羅普學說的書，只是將大綱提要一番，至今最完整的是《中國民間故事型態研究》（1996）是汕頭大學李揚的著作，他不僅介紹普羅普的學說，並且進一步使用中國民間故事驗證，相當具有實用性的論述。

Morphology of the Folktale 一書中，提到了幾點重要的理論，包括角色（dramatis personae）與行動領域（spheres of action）、函數項（function）、回合（move）三種拆解民間故事的手法，再加上四項通則，構成普羅普對民間故事研究理論的貢獻。以上幾點理論中，最廣爲人知也最常被應用的便是函數項[29]（function），function 華文譯成功能、結構點、函數等等。

（一）角色（dramatic character）與行動領域（spheres of action）

[29] 《形名學與敘事理論》一書及許多中文著作，將 function 翻成「功能」。普羅普以結構主義分析民間故事的型態時，以三十一個 function 加上回合（move）的概念，歸納出六式的結構式。研究者鑑於普羅普歸納出三十一個 function 後的用法，認為將 function 中譯為「函數項」較為適合。

閱讀各國童話時，常見到一些固定的模式，例如「毒龍搶奪公主，王子出發拯救公主」、「巫婆拐騙妹妹，哥哥出發尋找妹妹」，兩個故事的角色雖然不一樣，只是擔任壞人的角色從毒龍變成巫婆、受害者從公主變成妹妹、主角從王子變成哥哥，擔任某一種角色的人物雖然有變動但卻對故事情節產生相同的意義—「由一個反角擄走一個受害者，主角便出發尋找」。

由此我們可以發現，如果想替故事找出某種模式作爲定律時，研究「某一種角色變換的種類」的意義並不大，因爲每個故事的不同，會歸納出很多角色，即使得到了一個結論：例如反角都是由「巫師、巫婆、毒龍、蟒蛇」擔任。但這個結論的貢獻意義並不大，因爲只要有一部作品中的反角是以上述四種人／動物之外，定論不攻自破。

所以在研究故事時，重點應該要放在角色的分類上。在《形名學與敘事理論》一書中舉出三則例子：

1. 沙皇以一蒼鷹賞賜主角，蒼鷹負載主角飛至另一國度。

2. 一老人以一駿馬贈送主角，主角騎馬至另一王國。

3. 巫師贈給伊凡一艘帆船，伊凡乘船飄渡至另一王國。[30]

三則相較之下，發現人物的身分雖然有改變，但基本故事的情節以及角色之間的關係都是不變。角色的內容是屬於「可變項」(variable)，故研究的重點應該是「不變項」(constant)，故事中的不變項也就是函數項，對角色的研究，便採取以分類的方式歸類。

關於角色的分類，普羅普將所有的童話中的角色歸納成七種：

1. 反角

組成要素：惡行；和主角進行不同形式的戰鬥或是糾纏；追逐。

2. 資助者

組成要素：準備傳遞神物；供應主角擁有神物。

3. 助手

[30] 高辛勇著，《形名學與敘事理論》(台北市：聯經出版。1987 年 11 月)。p. 31。

組成要素：主角的的載送；將不幸或是缺乏的情況消除；從追逐中拯救；解決難題；主角的變貌。

4. 公主（被尋求者）與他父親

組成要素：指派難題；烙印；揭穿；認可；懲罰第二等的反角；結婚。從每一個相對應的函數項無法正確地描述公主和她的父親。通常國王是因爲對求婚者的不友善而給難題。國王通常還會屢次地折磨（命令折磨）僞主角。

5. 差遣人

組成要素：發送（連結事件）。

6. 主角

組成要素：出發去尋找；對資助人的需求做出反應；結婚。第一種函數項是典型的尋找者型的主角；其餘的函數項是受害者型的主角。

7. 僞主角

組成要素：也包含出發去尋找，對資助人的需求做出反應和另一項特別的函數項（對手無功要祿）[31]。

這七種角色分類在童話中有各自該負責演出的情節，稱它爲角色的行動領域（spheres of action），例如指派難題給主角的通常是國王；僞裝是主角然後想搶功勞的通常是僞主角；提供神物的服務通常是資助者等等，如此一來，將童話中的角色作一系統的分類，不同則童話中人物因爲七種角色的分類，可以得到一種共同的行動領域，幫助研究者分析文本的依據。

（二）函數項（function）

普羅普在敍述文學上的研究中，對故事保留結構特徵—人物、情節、結局，以結構主義的方式分析文本後，驗證出民間故事的確存在著一些共同特徵。他將組成故事最小的結構部份，命名爲 function，在研究故事的型態時，著眼點應該是角色分類與角色行動領域上，才能找出一個或多個模式。分析故事時，以故事

[31] V. Propp, *Morphology of the Folktale*, 1968. pp.79-80

的情節爲最小單位，而故事組成單位在童話中的組合和排列位置，作爲研究的重心。普羅普提出 function，意指童話中的「常數」或「不變項」(constant)，一百個俄國民間故事所整理出的 function，最多是三十一項，每個故事都不脫離這三十一項 function，只是包含 function 的多寡。

根據普羅普四條通則中的第三條，可以確立普羅普所列出的三十一項函數項的順序不會有顛倒的可能，以下就是三十一項函數項：

1. 離家 β absentation
2. 命令 γ interdiction
3. 違命 δ violation
4. 打探 ε reconnaissance
5. 傳遞 ζ delivery
6. 欺詐 η trickery
7. 幫兇 θ complicity
8. 惡行 A villainy

8a. 欠缺 lack

9. 間介 B mediation

10. 初步對策 C beginning counteraction

11. 出發 ↑ departure

12. 資助者第一次行動 D 1st function of the donor

13. 主角之反應 E the hero’s reaction

14. 獲得神物 F possession of a magical agent

15. 載送 G transference

16. 鬪爭 H struggle

17. 烙印 J branding

18. 勝利 I victory

19. 補足欠缺 K lack liqttidated

20. 回歸↓ return

21. 追逐 Pr pursuit

22. 拯救 Rs rescue

23. 不露身分歸來 O unrecognized arrival

24. 對手無功要祿 L unfounded claims

25. 難題 M difficult task

26. 解決 N solution

27. 認出身分 Q recognition

28. 揭穿對手 Ex exposure

29. 變形 T transfiguration

30. 懲罰 U punishment

31. 結婚 W wedding

以上三十一個函數項看似簡單，但其實在每一個函數項中仍可分成數個子項，例如第一個函數項—離家，就有三個子項，年長者離家；父母死亡；年少者離家，所以對函數項的認識不能僅只在上述的三十一個，函數項的各子項也是研究的重心，詳細各函數項的子項可參照附錄二。

目前台灣學術界對於普羅普函數項理論的應用，還僅只在三十一個函數項，連上國家圖書館的全國碩博士論文資訊網，以「普羅普」爲關鍵字查詢，查到三篇論文：

1. 中國文化大學西洋文學研究所鄭任瑛的「以普羅普的觀點探討格林童話中童話象徵與「拯救」情節主題的意義」
2. 東海大學中國文學系徐蘭英「邊緣敘事——周芬伶小說研究」
3. 淡江大學西洋語文研究所鍾瑞菁「在「灰姑娘」的陰影下：《仕女圖》中的童話嘲弄」

這三篇研究論文對於普羅普學說的應用，是著重在各個函數項的部份進行深入探討，並沒有談到普羅普的回合（move）的概念。而回合的概念雖然不常被提到，

但在研究者如果要對故事進行應用時，便會發現回合的重要性，可幫助我們理解故事的結構式。

（三）回合（move）

由於函數項的觀念未能完整支持民間故事有一種原型存在的論點，普羅普提出回合（move）的概念，也就是說一則故事中，會由一個或一個以上的回合所組成，普羅普對回合下的定義是：

> 從「釁端」到「結局」而成一段落的發展過程可稱為一「回合」(move)。一則童話可能由一「回合」構成，也可能由數「回合」構成，分析故事的第一個步驟即是分析其「回合」數目。「回合」之間又可能有不同的關係形式，下一「回合」可能與上一「回合」頭尾銜接，連續緊湊；但有些故事裏兩「回合」可能相互重疊，或是一「回合」發展未完之際又穿插入另一「回合」，直到後者敍述完畢再重新拾起前回話題，如此等等[32]。

回合的提出可以增強原本函數項論點的不足(但是回合裡的函數項的排列仍然是不會巔倒的)。現在拿一則童話做爲解釋，故事一開始是家中的妹妹被巫婆擄走，大哥出發去尋找，卻被巫婆陷害住進地窖。接著二哥也出發，但也還是被巫婆關進地窖。最小的哥哥也出發，由於他的聰明，結果成功地救回兩位哥哥和妹妹。這一則故事依照普羅普回合的定義，可解釋成在妹妹被巫婆擄走爲單線式的故事結構，大哥、二哥和三哥共構成三個回合，最後由三哥終結三個回合回歸到結局。

普羅普對型態學的研究，不僅是提出函數項，重點是在函數項加上回合論點的增強，使得他的理論更完整，六個的結構式[33]如下：

1. 一行動直接跟隨另一個。接近（類似）這款的結合方式的計畫如下：

---

[32] 高辛勇著，《形名學與敘事理論》(台北市：聯經出版。1987 年 11 月)。p.35。

[33] 原文請參照 V. Propp, *Morphology of the Folktale*, 1968. pp.93-94

Ⅰ. A ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ W*

Ⅱ. A ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ W^2

2. 新的回合在第一個回合的終止之前開始。其動作被插曲式的回合所打斷。在插曲完成之後，第一個回合也跟著完成。計畫是：

Ⅰ. A ＿＿＿＿＿＿ G・・・・・・・・・K ＿＿＿＿＿＿ W*

Ⅱ. a ＿＿＿＿＿＿ K

3. 一個插曲進行中，本身也可能被打斷，在這種例子中會導致相當錯綜複雜的計畫。

Ⅰ. ＿＿＿＿＿＿ ・・・・・・・ ＿＿＿＿＿＿ ・・・・・・・

Ⅱ. ＿＿＿＿＿＿ ・・・・・・・ ＿＿＿＿＿＿

Ⅲ. ＿＿＿＿＿＿

4. 一個故事可以同時從兩個惡行開始，在第二個被完全清算之前，其中的第一個可能先被完全清算。如果英雄被殺並且神物被從他那裡被偷走，那麼首先謀殺事件會被清除，然後該竊行也被清算。

A_2^{14} { Ⅰ. ＿＿＿＿＿＿ K^9

Ⅱ. ・・・・・・・・ ＿＿＿＿＿＿ K^1

5.兩個回合可能共用一個結局。

Ⅰ. ＿＿＿＿＿＿ ・・・・・・・ }＿＿＿＿＿＿

Ⅱ. ＿＿＿＿＿＿

6. 有時一個故事包含兩個尋求者（見 No.155，”兩個 Ivons--士兵的兒子們”）。在第一個回合的中間是男主人公（英雄）們的部分。他們通常與預兆被區分在一個標路下。 這個路標會當作一種分離的元素。（在路標的區隔下,我們以標誌來標明。 不過有時，路標會集合成一件簡單的附件。）在區別上，那些英雄經常給彼此一個東西：一個信物（一把湯匙，可以端詳的玻璃，一塊頭巾）。我們將會辨示出一個信物和訊號 Y 之間的轉移。這樣的故事計畫是：

Ⅱ. ＿＿＿＿＿＿

Ⅰ. ＿＿＿＿＿＿ ＜Y }＿＿＿＿＿＿

・・・・・・・ Ⅲ. ＿＿＿＿＿＿

以上共六式的結構式，研究者保留對原文的翻譯，而不加以擅自命名，是爲了保留其解釋定義的彈性空間。在《中國民間故事型態研究》中，作者有替這六式結構式命名，也許可有助於讀者快速掌握這六式結構式的重點。

1. 直接接續式

一個回合完結後，另一個回合接續開始。

2. 中間插入式

一個回合完結之前，插入另一個回合。第一個回合隨後再接續完成。

3. 輪流插入式

各個回合交叉進行，導致較為複雜的型態。

4. 先後結束式

故事開始，兩件惡行一併出現，結束則一前一後。

5. 共同結束式

兩個回合有一個共同的結局。

6. 路口分手式

有時一個故事中出現兩個尋求者。在第一個回合中間，他們分頭行動[34]。

（四）民間故事的四項通則

由於普羅普以俄國民間故事中的一百則爲文本，在敍事文學方面的研究，提供日後研究者閱讀童話時分析情節和人物角色上的應用，讓我們意識到雖然經由不同作家所各自創造的文學作品，但確有某種程度的共通相似性。同樣主題的發展不同面貌，由不同國家所口傳的童話，但卻有某種程度相同樣式的存在。普羅普便是從一百個俄國民間故事去歸納出童話中的恒常性，試圖找出一個原始故事的結構。

普羅普研究民間故事後提出了「簡單形式」（simplification of form），在 *Morphology of the Folktale* 中提出四條通則：p.p.21-23

1. 所謂角色的函數項，在故事是中穩定不變的，是故事的常態元素，不管故事如何組成、由何人組合，它的地位是獨立的。它們組成了一個故事的基本成分。
2. 目前已知童話的函數項總數是有限的。

[34] 李揚著，《中國民間故事型態研究》（廣東省：汕頭大學。1996 年 6 月）。pp. 248-249。

3. 函數項的先後次序或因果關係總是如出一轍的。

4. 考慮到童話的結構，所有的童話都是同屬一個型態。

四項通則是使用角色、行動領域、函數項和回合的觀念將童話解構之後所得的通則，研究者認爲這四項通則是普羅普學說繼函數項之後的重大發現，也由於這四項通則的重要性，使得研究者將《蘭格童話全集》中的願望類型童話做函數項分類後，是否普羅普學說可以再本研究得到再一次驗證的動機。

（五）小結

由普羅普的觀點，他將一百則民間故事作分類後歸納出四項通則，既然在一百則民間故事可以得到一個共同概念的原型，如果將焦點集中在同一主題（motif）類型的童話時，利用結構主義的手法拆開一個故事中諸多情節（plot），應該也能找到一個屬於主題式的原始故事的結構；或至少歸納出不同故事中或許擁有一些共同概念函數項的存在。

第二節 普羅普學說的應用

當時普羅普以一百則俄國民間故事爲文本，經過他的分析後，得出一套完整的理論，並撰文 *Morphology of the Folktale* 一書。1928 年出版，初版時爲俄文，直至 1958 年才有英譯本出現，之後才開始出現更多不同國家的譯本。義大利文（1966）、波蘭文（1968）、羅馬尼亞文（1970）、法文（1970）和德文（1972），才將普羅普的學術成果真正在國際間展露頭角，而引起廣大的討論。後來的結構主義敘事學家特茲福坦・托多羅夫（Tzvetan Todorov，1939－）和格雷馬（A. J. Greimas，1917－1993），都是以普羅普理論爲基礎，加以修正成爲結構主義敘事的理論。

> 美國民俗學家阿藍・都迪斯（Alan Dundes，1934－）將語言學的概念注入普羅普的理論體系中，使之進一步精確化、科學化，並運用於北美印地安人民間故事的研究中，取得令人矚目的成果，其專著《北美印地安民間故事形態學》*THE MORPHOLOGY OF VORTH AMERICAN INDIAN FOLKTALES* 發表後，在民間文學界引起了較大的反響[35]。

目前普羅普的學說陸續被引用到童話及其他文類的研究上，阿藍・都迪斯將之運用在驗證北美印地安民間故事；李揚將之運用在驗證中國民間故事，分別獲得許多研究成果，無論結果是證明或反證普羅普的學說，皆是以普羅普學說爲研究基礎而出發，都可以說明普羅普的學術貢獻。雖然 *Morphology of the Folktale* 一書，自從英文版本問世之後，陸續出現不同語言的版本，但是目前尚無簡體版或繁體版的譯本，可以使中文閱讀者方便了解書中的內容，較爲可惜。在《中國民間故事型態研究》一書中，作全面性地介紹普羅普學說的精要，但還是缺乏全文閱讀可以提供的知識基礎，研究者試圖將本論文使用到 *Morphology of the Folktale* 一書的內容，將英文版本中譯於附錄二。

[35] 李揚著，《中國民間故事型態研究》（廣東省：汕頭大學。1996 年 6 月）。p.10。

現在，研究者將《蘭格童話全集》中的願望類型童話，應用在普羅普理論上的實踐，將附錄表一的情節表單套到函數項中，並附記上每個函數項的號碼，得出附錄的表四。

普羅普對於民間故事的研究貢獻，具有相當份量的研究價值在於他提出三十一個函數項以及提出四項通則。本論文第四章便以普羅普的學說爲架構，一開始持著「不質疑普羅普學說」的態度，將每一個情節分類到函數項時，本著「這個情節一定是屬於三十一個函數項的其中一項」的觀點，但卻還是會有無法自圓其說的困境，發現在研究文本中有無法歸類的函數項存在。

分類十七篇願望類型童話的函數項之後，標註上各函數項的次序後，以回合的概念得到函數項式，卻也發生函數項的先後次序不能符合普羅普四項通則的第三項通則的情況。

因此在本研究中有兩點研究發現，第一點是十七篇童話出現了無法歸類的函數項，違反了普羅普第二項通則；第二點是十七篇童話中有數篇童話的函數項順序未能依照普羅普第三項通則，呈現一個有先後次序或因果關係的法則，以下就針對兩點的研究發現詳文說明。

第三節　普羅普的第二項通則

目前已知童話的函數項總數是有限的。

The number of functions known to the fairy tale is limited.

Morphology of the Folktale

普羅普在分析完一百則俄國民間故事之後，得到了這一項通則，這項通則若真的成立，等於宣告現存的童話中的情節已經沒有超出那一百則俄國民間故事的情節之外。實際上普羅普對各函數項的定義，是這一項通則成立與否的基礎，研究者發現，當時普羅普在定義和解釋函數項時，所用的文字[36]所表達的意義經常出現模棱兩可的現象，這使研究者在檢驗文本的過程中，有比較大的解釋彈性與空間，可能比較容易籠統地讓這一項通則成立。研究者首先針對三十一項函數項對願望類型故事分析所得的結果如下：

一、各函數項定義間的互相矛盾

在做十七篇童話的函數項編碼時，發現到普羅普三十一項函數項存在一些讓研究者難以正確清楚地分類的困擾。

1. 定義範圍不明確：三十一個函數項除了函數項十（爲了抵消而同意 C）、函數項十一（出發↑）、函數項二十（回歸↓）、函數項二十三（不明確的來人 O）、函數項二十四（宣稱假主角 L）、函數項二十五（艱難的任務 M）、函數項二十七（主角的確認 Q）和函數項二十八（假主角的暴露 Ex），共八個函數項沒有子項，其餘二十三個函數項都各自有子項。其函數項的定義範圍令人疑惑的地方，有些函數項的定義明確，但也有不少模稜兩可之處。

普羅普三十一項功能（function，在本研究中譯爲函數項）之指涉範圍有很大的差別，如 Nathhorst 就指出，功能 Ex（假主人公人被揭露）

[36] 研究者是利用第二手資料——英文翻譯本，文本的解讀，也許因為俄文的隔閡，造成研究者的誤讀，翻譯英文本的時候，才產生了本研究提到的問題，但所幸李揚在《中國民間故事型態研究》中提出多位理論家的看法，支持本研究在多項疑點上的相同意見。

只覆蓋了一個很小、很特殊的範圍，而其它一些功能的範圍卻非常大[37]。

例如函數項一「缺席」，三個子項的定義爲年長者不在家、父母死亡、年輕的成員自行離家，清楚的定義可以幫助研究者輕鬆且無疑慮的分類。

2. 不同函數項、相同的定義範圍：有些不同函數項則出現雷同的意義，例如函數項八「惡行 A」中的 A^2（反角惡行搶奪或取走了神物）和函數項十四「獲得神物」中的 F^8（神物被奪）兩個函數項指涉的行爲太過相似，造成分類上的困擾。
3. 指定／未指定執行者（何種角色擔任執行者）的函數項：函數項如果定義的十分清楚，必然會使得研究者在分類時沒有灰色地帶，三十一個函數項各自還有許多子項，許多子項有明確說明執行者（以普羅普歸類出的七個角色）是誰，有些則無。例如函數項八「惡行 A」便有明確指定執行者爲反角，但是函數項十九「補足欠缺 K」的十一個子項卻沒有說明角色的部份。

以上三點對於研究者分類上，必然會出現很多分類不準確或不確定感的研究限制，礙於語言的障礙，只能將英文版本作爲第一手資料來源，俄文在轉譯成英文時，也許已經稍微偏離普羅普原來的意思，這都是語言轉譯之間的誤解。但是對以上三點的疑慮中的第一點，在《中國民間故事型態研究》中已經提出多位學者相同的看法。

第二點及第三點的提出是研究者對十七篇童話分類時，實際遭遇到的問題。研究者在判斷神物（在本研究，神物代表的就是許願精靈）被偷時，「是該分類在 A^2 或是 F^8？」時，盡量以不違反普羅普第三條通則「函數項的先後次序或因果關係總是如出一轍的。」爲判斷標準。所以是以這項函數項的前一個函數項數字爲參考依據，也就是說若前一個函數項爲八到十三之間，便會選擇將「神物被

[37] 李揚著，《中國民間故事型態研究》（廣東省：汕頭大學。1996 年 6 月）。pp.234-235。

偷」分類在函數項十四 F[8]。

二、超出既有三十一項之外的函數項

普羅普提出第二項通則，研究的文本是 1928 年之前的民間故事，這項通則應是適用於 1928 年之前的民間故事，安德魯・蘭格所編選的《蘭格童話全集》出版時間比普羅普提出學說的時間還要早[38]，但本研究卻發現了有無法套入現有三十一項函數項的難題。李揚《中國民間故事型態研究》一書對中國民間故事特有的情節，自行擴大編碼補充到普羅普三十一個函數項，例如函數項八（缺乏 a）的 a^1 缺乏新娘，有一則故事是缺乏新郎，李揚加上 a^{1*} 作爲缺乏新郎的代表。諸如此類的編碼共二十二個[39]，從上述編碼的行爲可以清楚表示李揚認爲普羅普原有的三十一個函數項無法涵蓋五十個中國民間故事。

NTTU Library

[38] 安德魯・蘭格出生於 1844 年，死於 1912 年，因此推論出的結果。
[39] 李揚著，《中國民間故事型態研究》（廣東省：汕頭大學。1996 年 6 月）。pp. 33-36。

第四節　願望類型童話的新增函數項

研究者在整理《蘭格童話全集》十七篇願望類型童話時，也遭遇和李揚相同的問題，將之列舉出來並試圖編碼。

十七篇童話共有十個未能歸類到普羅普的函數項內：

故事名稱	編碼	函數項定義	函數項補充
〈魔戒〉	L-01-003-01	「資助者向偽主角請求幫助」	D^{7-}
〈灰姑娘〉	L-01-076-01	「主角等待被尋獲」	Pr^{8}
〈漁夫和他的妻子〉	L-02-404-01	「資助者收回給主角的神物」	F^{10}
〈石匠〉	L-03-160-06	「主角回復到故事一開始的生活狀況」	U^{1}
〈魔鏡〉	L-11-014-01	「主角對資助者的恩惠導致被他人詛咒」	E^{11}
	L-11-020-01	「對主角的詛咒成真」	U^{2}
	L-11-020-02	「主角死亡」	U^{3}
〈偷窺天堂的國王〉	L-11-021-03	「主角提供其他形式以求滿足匱乏」	K^{-}
	L-11-025-02	「主角得到宗教式的救贖」	U^{4}
〈四件禮物〉	L-12-295-01	「主角自願放棄神物帶來的好處」	F^{11}

表八：新增的函數項

八項新增的函數項沒有與李揚新增的二十二個函數項重複。研究者在函數項定義上，也明確地指定角色，免卻未來其他研究者產生分類的灰色地帶。

〈魔戒〉中的「輔助者向僞主角請求幫助」，其實是願望類型童話常見的一項函數項，資助者通常就是願望類型童話中的許願精靈，他不僅對主角請求幫忙，也經常以同樣方式向僞主角求助，主角善良地或誠實地幫助了資助者，得到了許願的機會；僞主角惡毒地或貪心地對待資助者，得到的悲慘的惡果。像著名的〈金斧頭與銀斧頭〉，故事中有兩位角色相對應地表現出「誠實」與「虛僞」，本研究中的〈明眸少女〉也是類似的情節，主角的善良得到了三個好的願望；僞主角的惡毒得到了三個壞的願望。

第五節 普羅普的第三項通則

函數項的先後次序或因果關係總是如出一轍的。

The sequence of functions is always identical.

Morphology of the Folktale

第三項通則是四項通則中最常被當作研究重點的一則，被認爲是普羅普學說中具有某些科學發現所產生的那種令人吃驚的效果[40]，這項通則包含了兩個重要觀念—先後次序與因果關係。

先後次序：三十一個函數項具有先後次序，故事必定依三十一項函數項的順序發展。一則故事不一定會包含所有的函數項，但函數項的先後必定依照普羅普排列的順序。

因果關係：函數項之間存在著因果的關係，表示某函數項出現後必然會出現相對應的函數項關係。

兩個重要觀念是否在本研究能夠成立呢？

在研究者的閱讀經驗中，未經正式研究前就已經存在的閱讀心得，發現部分童話的重複性相當高，同一件事會一再被執行，也就是說兒童讀物經常出現的「重複性」。在本研究開始進行開始應用函數項的理論時，發現兩點特殊的情況。

1. 重複出現：函數項如果要保持有先後次序，代表函數項出現的次序在單一回合中只能一次，但是〈阿羅〉童話中，主角利用神物補足欠缺之後懲罰反角，再以神物補足欠缺懲罰反角，如此循環共三次，讓函數項的次序無法以小排到大。
2. 因果關係：三十一個函數項，並不是各自獨立的。函數項之間的關係有一種爲因果關係，意指的是某一個函數項出現會導致另一個函數項出現的因果關係，例如函數項三（違禁 δ）與函數項三十（懲罰 U）是一組因果關係的函數項。但是實際在故事裡卻不一定成立，在〈灰姑娘〉童話中，灰姑娘的後母不准她參加舞會，她利用教母爲她準備的華服去參

[40] 李揚著，《中國民間故事型態研究》（廣東省：汕頭大學。1996 年 6 月）。p.221。

加舞會了，這是一個違禁的函數項，可是故事結局灰姑娘並沒有被懲罰，因果關係似乎沒有那麼絕對。

對於這兩點特殊情況，普羅普當時就已經發現了，普羅普認爲：

> 在童話故事中，某些功能（function）可以從固定次序中消掉，某些功能可以重複，但這並不影響功能的固定次序[41]。對此，荷蘭學者弗克馬（D. W. Fokkema）和易布思（E. Kunne Ibsch）指出：但在我們看來，這的確影響固定次序，因為這兩個“例外條款”理論上能使我們把功能的固定次序規律應用於次序顛倒了的童話上，也就是說，以功能三十一開始、以功能一結束的那種童話（消掉功能一到功能三十；在功能三十一之後，早些時候消掉的功能三十得到重複；在功能三十之後，早些時候消掉的功能二十九得到重複，等等）。在普羅普提供的例子中，也有次序顛倒的功能出現，不過範圍較有限。總之，這兩條例外條款，即功能可以消掉或重複的條款，使固定次序的法則變得“不可證偽”了[42]。

兩位學者所提出的看法，是一個邏輯推理所得的辯證，事實上，在本研究十七篇童話並沒有出現這樣完全的倒置的情況出現。

不過這兩項例外條款，在本研究中，的確對函數項的次序造成干擾，以下就以「先後次序」和「因果關係」分別評論。

一、先後次序

函數項如果一旦確立故事情節安排的時序關係，某些函數項必定發生在某些函數項之後那樣的固定，也等於是找到了一個故事的原型。

《中國民間故事型態研究》對函數項有無按照順序的研究也指出，即使不排除普羅普兩項例外條款加以驗證，就故事整體而言，也尚未發現有任何故事的函

[41] 李揚著，《中國民間故事型態研究》（廣東省：汕頭大學。1996 年 6 月）。p. 221。
[42] 佛克馬‧蟻布思著，袁鶴翔譯，《二十世紀文學理論》（台北市：書林。1987 年 11 月）。pp. 32-33。

數項排列完全符合普羅普所訂的順序。

在函數項順序上，普羅普對於有順序不符合的情況的觀點，他稱之爲倒置順序（Inverted Sequence），只有少數部分故事會出現，並認爲這並不打破他的順序定律。**事件的順序，按照普羅普的意思理解，在這裡指的是行動的順序；所謂故事的規則，應指敘事中行動的順序**[43]。諸多事件發生串成一篇故事，事件與事件之間有因果或是時序的關係存在，理論上，故事的發生應有一定程度是符合邏輯。但是生活週遭所發生的事件，實際上是多維空間在進行，有很多事件是同時異地發生的，時間上是相同的，卻在不同空間發生。遇到要將多維空間所發生的事件，用文字或語言描述時，便會面臨一維與多維的矛盾處，因爲人類的語言及敘事是一維的，講述者面臨同時進行的兩件事件的敘述時，必須要決定先講述其中一事件，於是產生先後次序的關係，也就是共時的函數項有排列上的自由。

憑上述這一點就已經影響到順序的排列，如果加上民間故事在口傳過程中的種種失誤、竄改、遺忘和講述者個人將故事情節化等等的影響，順序關係的穩定性很容易被打破。

如果要保持普羅普的函數項順序定律，李揚提出了三個前提條件：

1. **必須被邏輯關係中的因果和內在關係決定制約其順序（位置）；**
2. **是歷時地、接續地、單一線性地發展；**
3. **沒有被講述者或者紀錄者人為地情節化**[44]。

這三個前提，表示李揚贊成故事的敘述的順序應是有一定時間順序規則，只要能滿足這三個前提，普羅普的函數項順序有機會可以成立的。但這三個前提要同時滿足的機會，在民間童話上機會很小。

《蘭格童話全集》中的十七篇願望類型童話，各篇童話的函數項順序都有部分在回合內的位置產生倒置，並沒有發現一篇完全符合順序的童話。

函數項之間應是存在著一種時間順序的絕對關係，例如命令必先發生在違命

[43] 李揚著，《中國民間故事型態研究》（廣東省：汕頭大學。1996 年 6 月）。p.223。
[44] 李揚著，《中國民間故事型態研究》（廣東省：汕頭大學。1996 年 6 月）。p.224。

之前；鬪爭必然發生在勝利之前；欠缺出現在補足欠缺之前等等，普羅普將之稱爲“函數項組”（Function Pairs）[45]。三十一個函數項中的函數項對如下：

次序	先	後
2－3	命令 γ	違命 δ
4－5	打探 ε	傳遞 ζ
6－7	欺詐 η	幫兇 θ
8－19 8a－19	惡行 A 欠缺 8a	補足欠缺 K
9－10	間介 B	初步對策 C
11－20	出發 ↑	回歸 ↓
12－13－14	輔助者第一次行動 D	獲得神物 F
16－18	鬪爭 H	勝利 I
17－27	烙印 J	認出身分 Q
21－22	追逐 Pr	拯救 Rs
24－28	偽主角無功要祿 L	揭穿對手 Ex
25－26	難題 M	解決 N

表九：函數項組合

普羅普提出的十二組函數項組，符合一般的邏輯思考。十二組函數項組在一則童話中是否會成雙成對出現呢？或是前後關係的重點是在於有前必有後或是有後必有前？

以本研究十七篇童話爲例，綜觀附錄表四發現，有前者未必定要有後者，因爲可以也許是某項任務未完成，例如是國王下了一道難題給主角，主角卻解決不了；主角從家中出發最後卻無法再回到故鄉；主角被壞人追逐卻遲遲未有人拯救他；反角打探主角的消息卻一無所獲等等，例如：〈魔戒〉國王對公主下一個命令，卻沒有出現違命，原因是因爲命令的限制變成了對主角的難題。

但研究者發現故事中若有後者函數項，出現前者函數項的機會比較大。例如，函數項十二（輔助者第一次行動 D）與函數項十四（獲得神物 F）之間的關係，十七篇童話有十二篇童話都出現這一組函數項組。函數項二十六（解決 N）

[45] V. Propp, *Morphology of the Folktale*, 1968. p.64

與函數項二十五（難題 M）這一組函數項組，有三篇童話〈阿拉丁神燈〉、〈阿羅〉和〈聰明的貓〉符合。

另外一組函數項組，函數項十七（烙印 J）和函數項二十七（認出身分 Q）出現了只有一篇童話符合的情況，十七篇童話中有五篇的主角到故事結尾處面臨被認出身分之際，憑藉的不全都是函數項十七（烙印 J）的幫助。〈灰姑娘〉是因爲遺留在舞會現場的那一雙玻璃鞋；〈阿羅〉的主角則是因爲自己主動表明身分；〈明眸少女〉是因爲主角哥哥破除魔法才讓主角現身；〈人魚與小王子〉的主角是因爲憑藉著神物的幫助才證明自己的身分。唯一符合這組函數項對的只有〈偷窺天堂的國王〉主角因爲面貌變得太老無法被認出，最後是靠著一枚戒指才確認身分。

一篇童話由數個回合組成，在每一個回合裡，函數項的順序還是要保持先後次序，某些單一回合的函數項其故事複雜性就足夠構成一則短篇故事，觀察回合內的函數項順序，發現部分回合內的順序有按照普羅普的順序；有些則無，詳細函數項排列請參照附錄表四。其中倒置現象出現最多次的是函數項八（惡行 A）和函數項十一（出發↑）兩個，照普羅普的順序定律，反角對主角施行惡行之後，後來主角才離家。但是七篇童話〈魔戒〉、〈神奇的懷錶〉、〈阿羅〉、〈佛杜納都斯與神奇錢包〉、〈明眸少女〉、〈魔鏡〉和〈聰明的貓〉中的主角，都是在離家出發之後，才遇到反角的惡行對待。

二、因果關係

生活的許多事情存在著因果關係，例如：「酒醉」是果；「喝酒」是因，函數項之間也存在著因果關係，如下列：

1. 一因一果：函數項十三（主角之反應 E）與函數項十四（獲得神物 F）；
2. 一因多果：函數項一（缺席 β）可能引致函數項三（違命 δ）或是函數項六（欺詐 η）；
3. 一果多因：函數項三十（懲罰 U）可能是函數項三（違命 δ）或是函數項八（惡行 A）的結果；函數項三十一（結婚 W）可能是函數項二十六

（解決 N）或是函數項十八（勝利 I）的結果。

十七篇童話相較於函數項的先後次序或因果關係兩項檢驗條件下，比較多則童話的函數項關係符合因果關係。例如函數項十三（主角之反應 E）和函數項十四（獲得神物 F）之間的關係在討論先後次序時已經得到證實，因果關係再次說明這兩個函數項成雙成對出現的理由了。

具有一因多果特質的函數項一（缺席 β），〈灰姑娘〉主角的母親去世、〈阿羅〉主角的父親去世、〈明眸少女〉主角的母親去世和〈聰明的貓〉主角的父親去世，四篇童話都出現函數項一（缺席 β）的因，卻只有〈聰明的貓〉一篇童話出現相對應的果函數項六（欺詐 η）。

一果多因的函數項三十（懲罰 U）出現在〈魔戒〉、〈灰姑娘〉、〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉、〈鼻煙盒〉、〈阿羅〉、〈明眸少女〉、〈人魚與小王子〉八篇，每一篇都出現相對應的因的函數項。另一個一果多因的函數項三十一（結婚 W）出現在〈魔戒〉、〈灰姑娘〉、〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉、〈鼻煙盒〉、〈阿羅〉、〈火絨盒子〉、〈白國的三位公主〉、〈明眸少女〉、〈人魚與小王子〉、〈聰明的貓〉共十一篇，以函數項十八（勝利 I）爲因的有：〈魔戒〉、〈阿羅〉、〈火絨盒子〉、〈人魚與小王子〉四篇；以函數項二十六（解決 N）爲因的有：〈阿拉丁神燈〉、〈聰明的貓〉兩篇；另外兩個函數項皆無的是〈灰姑娘〉、〈神奇的懷錶〉、〈鼻煙盒〉、〈白國的三位公主〉、〈明眸少女〉五篇童話。

第五節 願望類型童話特有的函數項組

本研究的文本對象是願望類型童話，因爲侷限在這一特殊的範圍內，理應會有其特有固定的函數項存在故事中，形成「願望」這一類型童話的定義。也就是說一篇童話中若無出現此函數項，便不屬於願望類型童話。分類十七篇童話時，發現有部分函數項經常出現，在本研究中可以指出兩點願望類型童話與其他類型童話的差異處。

一、經常出現的「函數項組」

1. 第一組是{函數項十二（資助者第一次行動 D）→函數項十三（主角之反應 E）→函數項十四（獲得神物）}：〈魔戒〉、〈灰姑娘〉、〈阿拉丁神燈〉、〈神奇的懷錶〉、〈漁夫和他的妻子〉、〈佛杜納都斯與神奇錢包〉、〈火絨盒子〉、〈白國的三位公主〉、〈明眸少女〉、〈人魚與小王子〉、〈魔鏡〉、〈聰明的貓〉〈四件禮物〉共十三篇童話。
2. 第二組是{函數項八 a（欠缺 a）→函數項十九（補足欠缺 K）}：〈魔戒〉〈阿拉丁神燈〉〈神奇的懷錶〉〈鼻煙盒〉〈漁夫和他的妻子〉〈阿羅〉〈石匠〉〈佛杜納都斯與神奇錢包〉〈火絨盒子〉〈偷窺天堂的國王〉共十篇童話。

這項整理資料是以「函數項組」爲單位，若是以單一函數項爲單位，如函數項十四（獲得神物 F），得到的結果是十六篇童話，除〈偷窺天堂的國王〉沒有明顯指出主角得到神物，其餘童話必然出現函數項十四（獲得神物 F）。

以「函數項組」爲判斷故事結構的標準，是爲較嚴格的。十七篇童話必定存有上述兩個「函數項組」的其中一組或同時存有兩組。應該可以推論願望類型童話的共同情節特徵有兩點：一是得到神物（許願精靈）、二是借神物補足欠缺。兩項特點正好說明願望類型童話與其他類型童話的差異，故事中「許願精靈」和「許願」乃爲關鍵性的情節。

二、函數項與「許願精靈類型」的相關性

既然許願精靈是願望故事的重要角色，那麼故事情節很可能因爲精靈類型的

不同而有類型的特徵，例如在本研究第三章第四節，針對許願精靈類型的研究發現——「器物型的許願精靈經常引起惡人搶奪」，經由利用函數項的檢驗，也的確顯示了這樣的相關性傾向。研究中共有六篇器物型的願望類型童話，以五篇童話函數項表中，都有函數項八（惡行 A）中的 A^2—反角惡行搶奪或取走了神物，唯一沒有此項函數項的童話是〈火絨盒子〉。

值得一提的，〈火絨盒子〉不屬於民間童話，是安徒生個人創作的童話，這裡的發現也許可以解釋爲個人創作與集體創作的差異處，集體創作的民間童話是經過許多人一再潤飾及修改，對於許願精靈是器物型的，「誰擁有它，它就聽令於誰」的特性，在一般大眾心中也許會出現搶奪的欲望，或是製造搶奪情節，讓故事更增加可看性。

相對地，導師型許願精靈的童話共八篇，沒有任何一篇出現函數項八（惡行 A）中的 A^2—反角惡行搶奪或取走了神物，故可以知道導師型的許願精靈不會有被搶奪的情節。

以上兩點研究發現，是利用普羅普學說爲基礎，對在十七篇童話進行研究，所歸納出的見解，藉此，研究者試圖形塑出願望類型童話的基本樣貌。

第五章 結論與建議

第一節　研究發現

一、願望類型童話的社會文化內涵

（一）需求型願望爲欲望的出口

民間童話乃是一種長時間集體創作的結果，口傳的過程中不斷地被講述故事者修改，最後才衍生出一種令多數人接納的版本，這一個版本背後存在著民間童話所屬文化或族群的集體潛意識。本研究發現《蘭格童話全集》中願望類型童話的願望內涵有 86.3%屬於需求型的願望，由此觀點看《蘭格童話全集》中願望類型童話的客體的研究，這樣子的結果反應了人們從童話的創作與流傳中所要追求以滿足欲望的內容，經常是超過生存所需要的基本條件，也就是說願望類型童話所以足以流傳且深受聽眾喜愛的要件之一，在故事內容上必須存在著某種人們不可及或可及而非必要的欲望。

（二）願望的善惡

童話創作在文化上經常具備著教化人心的功能，研究者以此觀點看願望類型童話中善、惡願望的研究，我們可以了解社會文化對欲望追求與警惕——善的願望反應了人心所追求，而惡的願望顯然具有對人心的警惕作用。

善的願望在本研究中共有 23 個，其中各種外顯形式（馬斯洛的需求層級）五種層級大致平均分布，顯示在善的追求上，並沒有明顯的高低優劣之分，都是人們希望追求的，不過其中較爲突出的是「歸屬與愛的需要」這一項，佔善形式的 30.4%，從故事反應人心的觀點看，似乎代表了這一層需要，是（當時代）社會文化最普遍、鼓勵追求或是得不到的欲望形式。

至於惡的部分，在全部 66 個願望中有 43 個，外顯形式上以七惡中的貪婪（佔 37.2%）、情欲（28%）、嫉妒（23.6%）三項爲最多，這種結果顯示了在社會文化中最被警惕或批判的三種欲望，藉著願望故事的流傳達到教育警示的作用；而七惡中的驕傲和貪吃兩項則沒有出現過，推論也許滿足超級豪華的口腹之欲不及其

它欲望來得迫切;許願精靈帶來的好處讓許願者不只想以此驕傲更進一步想得到權力（情欲）的渴求，因此被研究者解讀成其他的惡，又或許這是兩種最能被當時代普世所接納與容忍的「惡的欲望」。

（三）許願者的階級

研究者由願望主體的研究中發現，如果視童話中的主角爲童話創作者身份的反映，那麼，市民爲最普遍的階級，在十七個故事中的 23 個許願者，市民階級佔了 74%，或許說市民——這個最低的社會階級是最需要許願的，民間童話是市民的發聲器，代替了市民說出心裡的話。貴族無法成爲許願者，也可能因爲貴族沒有直接參與到民間童話的創作，乃至於民間童話無法呈現出貴族這一階級的深層欲望。

十七個故事中有九個故事（佔 53%）試圖透過許願改變許願者的階級——成爲貴族。可見在民主未開化一個階級流動困難的條件下，階級的改變（提昇）是一個平民百姓的常見的欲望，而這或許也是願望類型故事得以發揮與流傳的重要來源，人們藉著願望類型故事暫時滿足了在社會上階級難以改變的現實，童話創作者更以此作爲願望主體（許願者）更深一層的情節演譯動機。

二、願望類型童話的創作特色

（一）「天上掉下來的禮物」——許願精靈

願望類型童話在創作上有一個角色是必需存在而與其他類型不同的，研究者稱之爲「許願精靈」，它是願望主體的另一個重要的部分，願望類型童話中的願望所以可以實現、完成，是透過許願精靈而非俗世的「努力」，這也使願望類型故事變得更吸引人，或者說更符合人性最深沉的欲望——只要許願、不勞而獲。但許願精靈雖然使願望的實現變得輕而易舉，它爲創作者省卻了營造主角達到結局的努力奮鬥過程的情節，卻沒有使得願望故事情節變得簡單，反而因爲它的存在而變得更錯綜複雜、引人入勝，故事不只是正角和反角之間的鬥爭，研究發現，許願精靈的類型也同時牽動了故事情節的演變。

本研究中，依許願精靈的形象和意義將之分成三類：器物型、僕人型、導師

型。其中器物型的許願精靈（神物）總是引起主角和反角對該器物的爭奪，故事情節往往繞著爭奪過程發展，或製造另一波的故事高潮；僕人型則以無怨無悔地服伺主人爲主，故事情節大都在幫助其主人完成某種志業或達到某種階級的轉變；導師型的許願精靈則經常讓主角通過許願過程得不順利得到教訓（或懲罰），教化意味是三種許願精靈類型中最爲明顯的。

而童話創作者選擇的許願精靈類型，似乎也已爲故事本身反應的社會意義埋下伏筆，在所研究的十七篇願望類型童話中，以導師型的精靈最多，佔了全部的46%，似乎可以佐證童話是一種民間的教育素材，人們可以從導師型精靈身上獲得某些教訓，其次是器物型的精靈，佔 42%，研究者推測願望型童話除了教育意涵之外，器物型精靈「不問好壞，許了願就實現」的特徵，反映了世人對不勞而獲的潛在欲望，器物型精靈正符了故事聆聽者的這種期待。

（二）虛構文學模式的顛覆性

研究者認爲願望故事是一種具特殊性的故事類型，除了前述許願精靈角色所創造的特殊性之外，願望故事在某一種程度也顛覆了虛構文學的一般模式。弗萊在 1957 年提出了虛構作品的五種模式，他認爲虛構故事一旦設定了主角的能力和身份地位後，內容形式便被確立，在他的觀點中，越是地位高的主角越能創造出高模仿、浪漫型種種讓凡夫俗子「可望不可及」的內容，但在本研究中卻可以看到了不少低模仿的主角（如平民或平民的兒子）創造出了浪漫故事意涵，反之，也可以看到高模仿的主角（例如國王）製造出了反諷故事的趣味。這顯示了願望故事在虛構文學的創作上顯然創造了某些顛覆性的創作空間。當然這種空間實則是由願望故事中的要角「許願精靈」的存在所產生的質變——一個平民藉著精靈的神力，使他憑添了高模仿性主角的高能力，而使情節模式可以產生這種顛覆性的能力和空間。

三、普羅普的型態學研究

（一）函數項的修正觀念

將十七願望類型童話用普羅普分析民間故事的方法進行研究，分類函數項的

過程中，發現了普羅普對於函數項定義不明的灰色空間，令研究者在實際應用時，遇到了分界不明的疑慮。故指出函數項三點互相矛盾之處，一是定義範圍不明確；二是不同函數項卻有相似度極高的定義範圍；三則是部分指定、部分不指定執行者的函數項，以上三點對研究者分類函數項時，易產生困擾。

分類函數項過程時，遇到了超出原有三十一項函數項的新函數項，所以新增十個函數項，並改正普羅普定義函數項時的缺失，十個函數項有明確指定執行者，定義也各自有具體的範圍。但也許會因此失去適用的彈性空間，普羅普有無可能當時在定義函數項時，也考量到這一點，才會將部分函數項定義空間擴大，以方便分類時使用呢？

完成分類函數項之後，帶入回合的觀念，檢驗普羅普四項通則中的第三項通則，十七篇童話都無法符合第三項通則「函數項的先後次序或因果關係總是如出一轍的。」研究者以「先後次序」和「因果關係」兩點分析「爲何十七篇童話皆無法符合函數項的順序關係呢？」，研究發現多維空間發生的事件在經過一維方式的敘述時，令共時性的函數項卻有先後次序的關係，以及口傳文化時的變異，造成童話無法合乎邏輯順序的可能性之一。

（二）願望類型童話的特殊性

本研究不僅以普羅普的學說作爲故事情節的研究方法，另外發現願望類型童話特有的函數項組合，第一部分的結論是歸納出願望類型童話經常出現的「函數項組」爲第一組是函數項十二（資助者第一次行動 D）→函數項十三（主角之反應 E）→函數項十四（獲得神物）；第二組是{函數項八 a（欠缺 a）→函數項十九（補足欠缺 K），十七篇童話至少擁有其中一組，這兩個函數項組代表了童話故事情節中的「獲得許願精靈的幫助」和「利用許願解決缺乏」，兩項函數項組說明了「許願精靈」和「許願」是願望類型童話的主要情節。

第二部份的發現——函數項與「許願精靈類型」的相關性，許願精靈的類型分爲器物型、僕人型和導師型。十七篇童話有六篇器物型的願望類型童話，以五篇童話函數項表中，都有函數項八（惡行 A）中的 A^2—反角惡行搶奪或取走了神

物。對於許願精靈是器物型的，「誰擁有它，它就聽令於誰」的特性，在一般大眾心中也許會出現搶奪的欲望，或是製造搶奪情節，讓故事更增加可看性。

相對地，導師型許願精靈的童話共八篇，沒有任何一篇出現函數項八（惡行A）中的 A^2—反角惡行搶奪或取走了神物，故可以知道導師型的許願精靈不會有被搶奪的情節。

NTTU Library

第二節　研究限制

本研究使用內容分析法以量化方式將文本依題目分類製作表格統計，在信度（reliability）方面，編碼者爲求得達到「穩定性」（stability），相同內容均有做兩次以上的編碼；「再現性」（reproducibility）方面則因爲編碼者只有一位，在分類的工作上「一致性」容易招來質疑；「正確性」（accuracy），在分類細目上，談由欲望產生願望是採用拉岡「欲望論」；許願動機是採用人性七惡與馬斯洛的人本心理學；願望主人是採用弗萊的原型理論；精靈類型則是以研究者自行定義的分類；願望類型童話的情節分析則是採用普羅普 *Morphology of the Folktale* 中的函數項，所以除了許願精靈類型的分類用研究者自行分的類目之外，其餘的分類均是以已存在的學說做爲分類的基礎。

本研究以《蘭格童話全集》十七篇願望類型童話爲研究的文本，《蘭格童話全集》的取材雖然是以各國童話爲主，但普遍性仍然不夠，對每一個國家的取樣不夠豐富，像研究者小時候熟知的《金斧頭和銀斧頭》也沒有收納在其中，實爲遺憾。故本研究所做出的研究發現，並無法推論到全部的願望類型童話上。

普羅普的函數項分類上，更由於編碼者只有研究者一人，也許容易產生判準前後不一的情況，李揚在《中國民間故事形態學》一書中，統計出每一篇民間故事的函數項最少六個，最多有高達五十五個，且每一篇民間故事都是以全文進行分類的方式。而本研究選擇一開始對童話全文做了刪減成情節表單（附錄一）後，以情節表單劃分的情節作標準進行函數項的分類，研究者的作法與李揚是不同的，李揚所選取的民間故事的篇幅比本研究文本的篇幅小很多，故研究者採取先從全文挑出重要情節後才做函數項的分類。

對普羅普學說的參考與閱讀，是以第二手資料，即俄文翻譯的英文本，作爲參考書籍，李揚的《中國民間故事形態學》中也有對普羅普學說的重點翻譯，提供本研究的參考資料，但不完全採取，研究者採用的翻譯是儘量保留其英文的彈性解釋空間，不採取再度將英文翻成較爲口語化的詮釋方式。但翻譯的中間所造成部份轉譯意思含糊，也是本研究的限制。

以上的研究限制，都是本研究難以規避的可能缺陷，但以研究願望類型童話的學術論文在台灣尚無出現時，研究者希望未來可以引起更多學者的注意，透過對願望類型童話的研究，試圖對寫作風格、文學敘事和文學結構上的探討，對這種常見的童話類型和創作題材，藉本研究起拋磚引玉的作用。

NTTU Library

第三節　研究建議

本研究藉用結構主義對文本解構的觀點分析文本，將願望類型童話分成四個部分——「願望本身」、「許願者」、「許願精靈」、「故事的結構型態」，並運用相關理論探討這四個研究子題，爲的是對願望類型童話做進一步了解，發掘其背後所潛藏的人性心理；對未來後續的研究者有幾個方向可以建議：

首先，許願精靈既然是願望類型童話的主要特徵，後續的研究者可就許願精靈作更細緻的研究；再者，願望所觸及的是人心深層的欲望，願望童話對兒童的人格教育功能可能產生什麼更具體或深遠的影響，也是值得進一步研究的；當然，如果能以本研究爲基礎對全世界的願望型童話有更大規模的取樣或對在地的願望童話的專一性研究，都可以補足本研究所無法觸及的普遍性或特殊性。另外，本研究是以願望類型童話爲研究主體，未來的研究者也可針對其它類型的文學作品進行研究。

NTTU Library

參考文獻

壹、中文部份

研究文本

1. 安德魯・蘭格著。黃意淳譯。《蘭格童話全集》。台北市：商周出版有限公司。2004 年 6 月。

理論專著

1. 王國芳、郭本禹著。《拉岡》。台北市：生智文化事業有限公司。1997 年 8 月。
2. 王溢嘉編譯。《精神分析與文學》。台北縣：野鵝出版社。1980 年 9 月。
3. 李幼蒸著。《慾望倫理學：佛洛伊德和拉康》。嘉義縣：南華管理學院。1998 年 6 月。
4. 李揚著。《中國民間故事型態研究》。廣東省：汕頭大學出版社。1996 年 6 月。
5. 洪汎濤著。《童話學》。台北市：富春文化事業股份有限公司。1989 年 9 月。
6. 范珍輝著。《階級與社會：階級鬪爭論批判》。台北市：正中書局。1980 年 7 月。
7. 高辛勇著。《形名學與敘事理論》。台北市：聯經出版事業公司。1987 年 11 月。
8. 張華葆著。《社會階層》。台北市：三民書店股份有限公司。1987 年 2 月。
9. 黃云生著。《人之初文學解析》。上海市：少年兒童出版社。1997 年 11 月。
10. 彭運石著。《走向生命的巔峰—馬斯洛的人本心理學》。台北市：城邦文

化事業股份有限公司。2001 年 1 月。

11. 彭懿著。《西方現代幻想文學論》。上海市：少年兒童出版社。1997 年 11 月。

中譯理論專著

1. 布洛克著。談谷錚譯。《封建社會Ⅱ》。台北市：桂冠圖書股份有限公司。1995 年 4 月。
2. C. G. 榮格著。劉國彬，楊德友譯。《榮格自傳：回憶・夢・省思》。台北市：張老師文化事業股份有限公司。1997 年 11 月。
3. 佛斯特著。李文彬譯。《小說面面觀》。台北市：志文出版社。2002 年 1 月。
4. 佛克馬，蟻布思著。袁鶴翔譯。《二十世紀文學理論》。台北市：書林出版有限公司。1987 年 11 月。
5. John Updike 等著。廖月娟等譯。《人性八惡》。台北市：聯經出版事業公司。1997 年 10 月。
6. Murray Stein 著。朱侃如譯。《榮格心靈地圖》。台北縣新店市：立緒文化事業有限公司。1999 年 1 月。
7. 諾思羅普・弗萊著。陳慧、袁憲軍、吳偉仁譯。《批評的剖析》。天津市：百花文藝出版社。1998 年 11 月。
8. Robert H Hopcke 著。蔣韜譯。《導讀榮格》。台北縣新店市：立緒文化事業有限公司。1997 年 1 月。
9. Robert P. Weber 著。林義男主譯。《內容分析法導論》。台北市：巨流圖書公司。1989 年 4 月。

網路資源：

1. http://zh.wikipedia.org/ （查詢日期：2006/2/15）

2. http://140.111.34.46/dict/ （查詢日期：2006/5/4）
3. http://www.cite.com.tw/authors_search.php?authors_id=6911（查詢日期：2006/7/12）
4. http://www.lib.ndhu.edu.tw/libhtml/Moon/M094/M09412.htm（查詢日期：2006/7/12）

貳、西文部份

1. V. Propp, *Morphology of the Folktale*, 1968.

NTTU Library

附錄

編碼說明：書名簡稱-冊別-頁數-次序，如：L-01-001-01　蘭格童話：L

表一：童話情節摘錄

故事名稱	編碼	原文
〈魔戒〉	L-01-002-01	「因為我愛的人是園丁的兒子，」公主大膽說出心裏的話。 國王聽了這話以後，先是非常生氣，繼而輕泣歎息，園丁的兒子怎麼配得上高貴的公主呢？但宮主堅持己見，無論如何也不聽國王的勸告嫁給宰相的兒子。
	L-01-002-02	國王緊急召見大臣們來商量。「陛下，您可以這樣做，」大臣們建議：「如果您要除去眼中釘的話，那就送園丁和宰相的兒子出遠門去歷練，誰先回來，誰就可以娶到公主。」
	L-01-003-01	旅行了好些日子，宰相的兒子在一座水池旁，遇見一位衣衫襤褸的老婦人坐在石頭上向他乞討：「年輕人，你好啊！」 宰相的兒子沒有理會老婦人。 「可憐可憐我吧！我快要餓死了。來這裏三天，沒有人施捨過我。」 「你這個老巫婆，別擋路，」他高聲說：「我不會幫你。」說完就揚長而去。
	L-01-003-02	那天晚上，園丁的兒子也騎著他的跛腳灰馬來到池邊。 「年輕人，你好啊！」老婦人向他打招呼。 「您好！」他親切地回答。 「年輕人，你可憐我，施捨我好嗎？」 「我的錢袋在這兒，全都給您吧！上馬來，坐到我後面，您的腳很累了吧！」
	L-01-004-01	老婦人馬上向她的救命恩人說：「恩人，這是你得到賞賜的大好機會。你到南城門外，會看到三隻顏色不同的狗，分別是白色、黑色和紅色。你得宰了他們，用火燒化。再把燒剩的灰依照狗的顏色放到顏色相同的袋子，然後到王宮前大叫，說你是阿爾巴尼亞來的神醫，不但可以治好國王的病，還可以讓他恢復以往的體力。國王的御醫一定會罵你是個不學無術的騙

		子，還會用各種手段來阻撓你去見國王，不過你要憑自己的智慧讓國王接見你，要求他派三頭騾來扛木頭，越多越好，再要個大鍋子，治療的時候除了你和國王，其他人絕對不可在場。大鍋子的水開了，你就把國王丟進鍋裏煮，等到煮的只剩骨頭時，把骨頭拿出來按照人體的結構排好，打開裝狗灰的三個袋子，灑在排好的骨架上，國王就會死而復生，並且回到二十歲的模樣。他要賞賜你的時候，你什麼都不要，只要求一枚可以實現任何願望的魔戒。現在就去，記住我的吩咐。
	L-01-005-01	「不，我只要那枚可以馬上實現任何願望的魔戒。」「唉！」國王歎氣說:「那枚神奇的戒指是我的最愛，但是，現在它屬於您了。」國王把戒指給了園丁的兒子。
	L-01-006-01	園丁的兒子回去向老婦人辭行後，對魔戒說:「我要繼續旅行，給我一艘最華麗的船，船身用黃金打造，還要有銀制的桅杆，錦緞裁成的帆，配上十二名穿著講究、相貌高貴的水手；掌舵的工作由海神負責。至於貨艙呢，裏頭要裝滿鑽石、紅寶石、翡翠以及紅寶石。」
	L-01-006-02	幾天後，竟然在外面碰到對手，也就是宰相的兒子，他這時已經把盤纏用盡，還淪落到幫人搬垃圾打零工維生。
	L-01-006-03	（園丁的兒子）命令魔戒說:「魔戒，魔戒，聽我的吩咐，做一艘用爛木頭和破布搭起的帆船，找又病又弱的水手，一個斷手，一個缺腳，一個駝背，一個瘸，一個瞎，其他的人則是面貌醜陋，刀疤滿身。馬上就去做。」 宰相的兒子登上這艘可怕的船，還好海上吹的是順風，將他送回祖國。
	L-01-008-01	美麗的公主和園丁的兒子就結為夫妻。
	L-01-008-02	但是黃金船的船長開始懷念海上旅行的日子，便告別了公主獨自出海。
	L-01-008-03	「我一定要得到這個戒指，」巫師開始計畫。他到海邊抓了幾條非常美麗的紅色小魚，帶著魚到皇宮窗外叫賣著:「有誰要美麗的紅色小魚？」 公主聽到聲音，派了女僕去問巫師:「魚怎麼賣呢？」「一隻銅戒就好。」

		「銅戒，你真傻，我上那兒去找一隻銅戒？」 「就在公主房的座墊下。」 女僕回來之後，把事情告訴公主。 「那個瘋老頭不要金也不要銀……」她說。 「那他要什麼？」 「他要您房間墊子裏藏的銅戒。」 「那就找出來給他吧！」公主說。 女僕找到黃金船長不小心留下來的魔戒，用他交換巫師的魚。
	L-01-009-01	巫師就開始對魔戒發號施令：「魔戒，魔戒，服從新主人的命令，我要你把那艘黃金船變成黑色木頭，把水手變成怪物，再把掌舵的海神趕走，還要讓船艙的貨全變成黑貓。
	L-01-009-02	從此之後，他到處漂流，一個島接著一個島，漂流過無數港口，似乎每個人都在嘲笑他。過沒多久，他的錢就花光了，船上的水手和可憐的黑貓最後只能靠著葉子和樹根維生。流浪了很久很久，船停泊在一個住滿老鼠的小島岸邊。
	L-01-011-01	「船長，」老鼠們要求：「請趕快離開我們住的小島吧，否則我們都會被吃光的。」 「我答應你們，」船長回答：「不過有一個條件，你們先得幫我找回被偷的戒指。如果做不到的話，我就把船上所有的貓趕到島上，你們一個也活不了。」
	L-01-012-01	等到他（巫師）發現時，三隻老鼠早就帶著魔戒走了。
	L-01-013-01	「魔戒，魔戒，」園丁的兒子下令：「聽我的命令，將我的船恢復原狀。」 魔戒精靈把黑船變回華麗的黃金船，綢緞帆，俊美的水手跑到銀桅旁開始工作，駛回離開已久的祖國。
	L-01-013-02	船長上岸後趕到宮殿時，邪惡的巫師正在睡覺，公主見到失散已久的丈夫，兩人緊緊擁抱。巫師來不及逃跑，被船長用繩子牢牢綁住。 第二天，巫師被綁在背上馱滿核桃的野騾子尾巴後面拖著走，終於一命嗚呼，和騾子背上的核桃一樣四分五裂。
〈灰姑娘〉	L-01-070-01	這位紳士的第一任妻子可以說是天底下最溫柔的女人，他們生下的女兒遺傳母親所有的優點，沒有人比她更善良溫柔。
	L-01-070-02	她（繼母）自己的女兒和丈夫前妻所生的漂亮女兒一

		比，顯然不討人喜歡，她很在意這件事，就常找機會虐待這個可憐的小女孩，要她做家裏吃力的工作，洗盤子、擦桌子，還要打掃全家人的房間。姐姐們都有豪華的房間，又新又美的床鋪，還有可照遍全身的大穿衣鏡，小女孩則被趕到破爛的閣樓睡覺，裏面只有一張稻草鋪的床。
	L-01-072-01	姐姐問她：「灰姑娘，你不想去參加舞會嗎？」「喔，你們別開我玩笑了，像我這樣根本不配去。」「沒錯。」姐姐們說：「人家只會笑你是個灰姑娘。」
	L-01-072-02	灰姑娘的教母在這時出現，看到淚流滿面的灰姑娘，問她發生什麼事：「我希望……我希望……嗚……」她傷心得連話都說不清楚。她的教母是個仙女，看得出灰姑娘的心事，就問她：「你是不是很想去參加舞會？」 她長歎了一聲，終於說：「嗯……是啊。」
	L-01-072-03	「好，我想辦法完成你的心願。」教母說。「到菜園裏摘一顆南瓜來。」灰姑娘馬上去摘了一顆長得最好的南瓜來給教母，…… 教母再輕輕一點，把灰姑娘的破衣服瞬間變成絢麗高貴的衣服，然後又拿出一雙世界上最美麗的玻璃鞋讓她穿上。
	L-01-073-01	教母叮嚀她說，不管發生什麼事，一定要在午夜前回來，因為十二點一過，她的馬車會變回南瓜，駿馬和車夫會變回老鼠，僕役會變回蜥蜴，連她身上的衣服也會恢復到原來破舊的模樣。
	L-01-075-01	灰姑娘陶醉在美妙的氣氛哩，忘了教母的叮嚀，也沒有注意時間，等到時鐘敲了十二下，她才驚醒過來，用最快的速度，像受驚的小鹿般逃離皇宮，王子想要追她，但還是錯過了，只撿到灰姑娘在匆忙離去時遺落的一隻玻璃鞋。
	L-01-076-01	王子過沒多久就鄭重宣佈，誰能穿上這只鞋，她就娶她為妻。
	L-01-076-02	輪到灰姑娘的兩位姐姐時，不管她們多努力想要把腳塞進去，都沒有成功。
	L-01-076-03	他（使者）請灰姑娘坐下，將鞋套在她的腳上，發現竟然剛好合腳，又確定她沒有塗蠟在腳上來騙人時，更是目瞪口呆。
	L-01-076-04	現在兩個姐姐知道灰姑娘就是舞會上的美麗公主

		時，不禁慚愧地跪在地上，請求灰姑娘原諒她們以前種種惡毒的對待。灰姑娘扶姐姐們起來，緊緊抱著她們，也哭著說：「我真心原諒你們，也希望得到你們的愛。」
	L-01-078-01	灰姑娘被請回皇宮見王子。王子幾天不見到他，覺得她更美了，幾天後就和灰姑娘結婚。灰姑娘不但漂亮，心腸也一樣善良，不計前嫌地請姐姐們到皇宮來這在一起，還安排兩人和皇室的貴族結婚，從此和家人一起過著幸福美滿的生活。
〈阿拉丁神燈〉	L-01-079-01	從前有個小男孩叫阿拉丁，家裏靠裁縫維生。生性懶散的阿拉丁整天無所事事，只知道和在街上和其他同樣遊手好閒的孩子們玩耍。
	L-01-079-02	這個人來自非洲，是個法力高強的巫師，他低下頭親吻阿拉丁說：「我是你叔叔，我一看到你就知道你是我哥哥的兒子。你先告訴媽媽，叔叔要去家裏拜訪。」
	L-01-080-01	第三天，巫師帶阿拉丁出城，走了很久，來到一個很漂亮的花園。……經過一整天的跋涉，阿拉丁感覺累了，很想回家，但是巫師不斷編各種理由騙他，繼續帶著阿拉丁走向不知名的地方。
	L-01-080-02	巫師再燃燒的火苗上灑了一把粉墨，嘴裏念念有詞。這時，地面開始震動，在他們眼前裂開來，然後出現一塊石版，石版中間還有一個銅環。
	L-01-081-01	巫師的臉色緩和下來，對他說：「別怕，聽我的就是了。那顆石頭下藏著稀世珍寶，世界上除了你之外，沒有人可以碰，不過你要照我的指示去做。」……把裏面的油倒掉，把燈帶回來。」說完，巫師就把戴在手上的戒指送給阿拉丁，祝他順利達成任務。
	L-01-081-02	（阿拉丁）快到洞口時，巫師喊著：「快點兒！先把燈給我！」阿拉丁不聽他的話，非得先出洞後才願意把燈交出來。氣急敗壞的巫師在火上灑更多的粉，嘴裏喃喃自語，洞口再度牢牢地封起來。
	L-01-081-03	阿拉丁被關在黑暗的洞穴裏兩天，一邊哭一邊後悔。最後，他合掌向神禱告，做這個動作時，摩擦到假叔叔還來不及取回的戒指。地上居然冒出一個身形魁梧、長相可怕的精靈，對他說：「主人，你想要什麼東西？我是戒奴，願意聽從你的命令。」
	L-01-082-01	阿拉丁又驚又怕地回答說：「帶我離開這個地方！」
	L-01-082-02	（ 阿拉丁）母親看到燈（神燈）上面沾滿了灰塵，

		想要擦亮後再賣個好價錢，就在她擦燈的時候，又冒出一個長相可怕的精靈，問她想要什麼東西。
	L-01-083-01	阿拉丁的母親嚇昏了，阿拉丁連忙把燈拿過來，豪不畏懼地說：「拿點東西來吃。」
	L-01-083-02	吃完後，阿拉丁把精靈帶過來的銀餐具一個一個賣掉，直到全部賣掉，再命令精靈送來另外一套。母子倆靠著神燈過了好幾年衣食無虞的生活。
	L-01-083-03	受到好奇心驅使的阿拉丁，很想見公主一面，但是公主一直戴著面紗，要看到她的臉都很難。於是阿拉丁想辦法躲到澡堂後，從門縫裏偷窺。當公主把面紗取下，走進澡堂時，見到她美如天仙的臉孔，阿拉丁馬上就愛上她了。
	L-01-083-04	不過阿拉丁還是說服她（母親）去找蘇丹，提出與公主結婚的要求。母親只好拿出手帕，包了阿拉丁從洞穴花園中摘下的那些絢麗奪目的水果寶石去王宮。
	L-01-084-01	宰相當然不願意，因為他希望公主能嫁給自己的兒子，便請求蘇丹等三個月之後再做決定，在這段時間，他的兒子會想辦法賺取更多的財富。蘇丹答應宰相的要求，便向阿拉丁的母親說他允許這件婚事，不過要她三個月之後再來。
	L-01-084-02	阿拉丁耐心地等了將近三個月。有一天，當他母親進城買油時，發現城內歡天喜地，便問人在慶祝什麼事。「你不知道嗎？宰相的兒子今晚就要和公主結婚了」
	L-01-084-03	（阿拉丁）一擦燈，精靈出現說：「請告訴我您的願望。」阿拉丁說：「蘇丹違反了對我的承諾，把公主嫁給宰相的兒子。我命令你今晚把新郎和新娘帶來這裏。」
	L-01-084-04	「讓新郎待在屋外，明天早上在讓他上床。」當精靈把宰相的兒子丟到外面時，阿拉丁對公主說：「別害怕。如果不是妳父親不公平的話，你現在嫁的人應該是我。不過，我不會傷害妳。」
	L-01-085-01	宰相的兒子也坦白地說，雖然他很愛公主，但如果要再經歷同樣的事的話，他寧可和公主分開。蘇丹答應他的請求，全國上下於是停止各項慶祝活動。
	L-01-086-01	（蘇丹）看到阿拉丁母親窮酸的樣子，蘇丹實在不想讓公主嫁給這樣的人家，便和宰相商量。宰相說，如果提出一項沒有人做得到的要求，就可以讓阿拉丁打

		退堂鼓。蘇丹便向阿拉丁的母親說：「君無戲言，不過告訴妳的兒子，叫他先準備四十盆珠寶，用四十個黑奴扛著，然後用數不清的白奴領進宮。我會等他的回音。」
	L-01-086-02	阿拉丁把精靈叫出來辦事，八十個奴隸一下子就把他們的小房子擠滿。阿拉丁命他們兩人一排，跟著他的母親往宮裏前進。衣著華麗的龐大隊伍，每個人腰間裝滿美麗的珠寶，頭頂著黃金盆，沿途吸引大批觀看的人潮。
	L-01-086-03	阿拉丁先召喚神燈精靈：「幫我準備香精浴，有華麗刺繡的衣裳，一匹最俊美的馬，二十個隨身僕人。再安排六名美麗的女奴伺候我母親。然後準備一萬條黃金，分裝在十個袋子裏。」
	L-01-087-01	（阿拉丁）命令精靈說：「我要一座用大理石打造的宮殿，再用碧玉、瑪瑙和所有最珍貴的寶石裝飾。宮殿中央要有一個圓頂大廳，四面的牆用金磚和銀磚砌，每一面都有六扇鑽石與紅寶石做成的格子窗，只留一扇窗不要完成，宮裏還要有馬、馬廄、馬夫和奴隸。快去辦吧！」
	L-01-088-01	阿拉丁溫文有禮的舉止贏得所有人的喜愛，他被任命為軍隊統帥，打贏許多場戰役，但都沒有因此而驕傲自滿，過了好幾年平靜滿足的生活。
	L-01-088-02	巫師在看過宮殿後，馬上知道這是燈神的傑作，心中氣憤無比，決定要搶回神燈，把阿拉丁重新變回貧困的小混混。
	L-01-088-03	此時，阿拉丁出宮打獵，八天後才會回來，正好給了巫師可乘之機。他買了一打銅油燈，放在籃子裏，走在宮外叫賣著：「舊燈換新燈，舊燈換新燈……」一下子就有一大群人跑出來換。……公主不知道這個油燈的神奇，很高興地讓僕人把燈拿去換。
	L-01-089-01	等到夜晚來臨，才拿出神燈，擦一擦，精靈出現，巫師命令他把宮殿和公主搬到遙遠的非洲。
	L-01-090-01	「我不在乎宮殿，但是我的女兒，你一定要找到她，否則我還是會把你的頭砍下來。」阿拉丁哀求蘇丹給他四十天的時間找到公主，如果失敗的話，將任憑處置。
	L-01-090-02	魔戒精靈出現了。「精靈，你要救我的命，幫我把宮殿和公主找回來吧！」「這不是我能力範圍做得到的

		事，」精靈回答：「我只是戒奴，這件事要燈奴才有辦法。」「至少你可以帶我去找我的宮殿，到我親愛的公主的窗下。」話說完，他就來到非洲，在公主常坐的窗下疲累地睡著了。
	L-01-091-01	公主把酒杯放到唇邊時，巫師已經拿起杯子把酒喝光，喝完後就被毒死了。
	L-01-091-02	（阿拉丁）走到死掉的巫師身旁，從他胸口拿出神燈，命令精靈將所有事物原封不動搬回波斯。
	L-01-092-01	非洲的巫師有個弟弟比他更邪惡，法力也更高強。他為了替哥哥報仇，來到波斯，去找一個聖婦，名叫法蒂瑪。……還把臉畫成法蒂瑪的樣子，再戴上她的面紗，最後又把她殺了滅口。
	L-01-092-02	公主老早就想見法蒂瑪，馬上去請她上來。……公主帶法蒂瑪參觀宮殿，問她感覺如何，她回答說：「真是太美了。不過，我認為還少一樣東西。」「是什麼東西呢？」公主問。「如果大鵬鳥的蛋掛在大廳圓頂正中央，這個宮殿才會真正的完美。」
	L-01-093-01	他（阿拉丁）去取神燈，召喚精靈出來，要求給他鵬鳥蛋。精靈一聽大怒，氣得宮殿因此而震動。「可惡！難道我為你做的還不夠嗎？你竟然要我把我師父吊在大廳裏！你和公主本來會因此被燒死，不過，這不能完全怪你，那個被你毒死的非洲巫師的弟弟現在假扮聖婦法蒂瑪，就住在你的宮殿裏。這個要求就是他慫恿公主提出來的。你要小心，他會殺了你報仇。」說完，精靈就消失了。
	L-01-093-02	阿拉丁去找公主，說他頭很疼，希望找法蒂瑪來治病。當巫師走近時，阿拉丁拿起刀子刺進他的心臟。「你在做什麼？」公主大叫：「你殺了聖婦！」阿拉丁回答說：「你錯了，這不是聖婦，而是另一個邪惡的巫師。」
	L-01-093-03	阿拉丁和公主終於可以平靜地生活。
〈神奇的懷錶〉	L-02-045-01	排行第三的弟弟名叫傑尼克，他一向被認為是三兄弟中腦筋最差的一個，幾乎什麼事情都做不好，只會待在火爐前，把自己弄得一身灰。他也要求父親讓他出去遊歷三年。
	L-02-045-02	當傑尼克走上旅途，他偶然經過了一片草原，在那裏，有一群牧羊童正要殺死一隻殺死一隻狗來取樂，他請求他們別動手，讓他收留這只狗。牧童們答應

		了，於是他繼續前進，身後就跟著那只狗。走了不遠，他又看到有個人正要弄死一隻貓，他為貓兒求情，後來，這貓也跟著他了。最後，在另外一個地方，他又救了一條蛇，蛇也懷著感激之情跟在他們身後。
	L-02-045-03	蛇告訴傑尼克說：「別老這樣走下去了，你們不如跟我來吧！現在正當秋天，我們蛇類都要遁入地底下準備冬眠，可我還有一項任務，那就是尋找我的主人，他是眾蛇之王。」……蛇王會問你想要什麼東西作為報償，你可千萬記得，向他求取那個掛在牆上的表。他將為您帶來無法想像的財富。您只需要用手摩擦，對他說出心中的要求，不管是什麼東西，都會立即出現，百試不爽。
	L-02-045-04	傑尼克按照這樣做了。他果然成了這只神奇懷錶的主人。
	L-02-046-01	當時他肚子很餓，他想：「要是能坐在草地上，吃著剛剛烤好的熱麵包，外加一塊上好的牛排，再配上一小瓶美酒，那就再好不過了。」他開始摩擦起手中的表，說時遲那時快，一頓豐盛的美餐就擺在他眼前。
	L-02-046-02	當黃昏來臨的時候，傑尼克心想：「這時要是有間舒適的小屋，裏面有張床，還有一頓好吃的晚餐那就太好了。」他再度摩擦起那個懷錶，轉眼間，他想要的東西都出現。
	L-02-047-01	他想著：「要是我能擁有一間三層樓的房屋，裏頭有漂亮的家俱，最好還有金、銀花瓶當作裝飾。」一邊想著，他摩擦起那個懷錶，剎時間，這些東西全部呈現在眼前。
	L-02-047-02	上過第一道菜，傑尼克就請求父親當主人，邀請國王與公主到此用餐。他手撫著懷錶，心中企求著一輛金銀裝飾的馬車，六匹拉車的馬兒，鞍轡上還鑲著尊貴的寶石。……國王和他的女兒對這輛馬車感到十分豔羨，他們欣然跨上馬車，受邀到傑尼克的宴席。
	L-02-047-03	傑尼克又再度摩擦懷錶，希望能在門口為國王鋪出一條大理石做成的迎賓大道，全長共有六哩。
	L-02-047-04	（傑尼克）他又拿起懷錶，祈求一間更漂亮的華廈，共四層樓高，佈置得金碧輝煌，牆上還掛滿了豪華的深紅色錦緞。筵席上則羅列著國王不曾吃過的各種山珍海味。
	L-02-047-05	上甜點的時候，國王開口向傑尼克的父親提親，希望

		能將公主下嫁給這一位富有的年輕人。……他們當下就舉行了婚禮，……這位公主妻子獨自留下來，跟傑尼克待在一起。
	L-02-048-01	傑尼克的腦筋不太靈光，在很短的時間裏，公主就對這位丈夫感覺十分不耐煩。……傑尼克把全部的事情都告訴她，從此之後，公主就處心積慮地要得到那個懷錶。
	L-02-048-02	有天晚上，她果然得手了，她立刻撫摸著表，想要依台四匹馬拉的車子，……回到她父親的皇宮。
	L-02-048-03	（公主）她拿出懷錶摩擦幾下，海中便升起一座城堡，還有一座橋，從城堡通向岸邊。當公主踏進了海中宮殿，她再度摩擦著懷錶，拱橋隨即消失不見。
	L-02-048-04	（傑尼克）他所擁有的一切也都全部消失不見了。只有當初他在路上解救的一貓一狗還留在他的身邊。
	L-02-048-05	在沙灘上，(傑尼克）他對兩隻小動物說：「狗兒，你很會游泳，而小貓咪的身子很輕，讓牠坐上你的背，……手腳俐落地把我的懷錶給叼回來。」
	L-02-049-01	這兩隻動物聽命行事，……（公主）於是將懷錶所在一隻皮箱裏，……（貓）將皮箱又啃又咬，弄破了一個大洞，並且用嘴巴含住了表……這貓兒就神不知鬼不覺地溜出門外，跟牠的狗同伴會合去了！
	L-02-049-02	狗和貓終於成功地將寶貝交回主人手中。
	L-02-049-03	傑尼克撫摸著懷錶，祈願海水吞沒公主的海上皇宮，這話立刻應驗了。
〈鼻煙盒〉	L-02-163-01	從前有個年輕人，他一生大部分的時間都在旅行。
	L-02-163-02	有天他在路上走著，撿到一個鼻煙盒。
	L-02-163-03	當他打開盒蓋時，鼻煙盒忽然說了句話：「你想要什麼？」
	L-02-163-04	「我想在帽子裡裝滿黃金！」年輕人這樣回答。結果，帽子裡果然立刻裝滿了金塊。
	L-02-164-01	「我想要一座城堡：黃金為牆、鑽石為瓦，裡面佈置得富麗堂皇。」……正對著國王的宮殿，房子裡裡外外都正如他的願。
	L-02-164-02	當國王早上起床的時候，……國王穿好衣服就過去拜訪那個年輕人。
	L-02-164-03	年輕人很豪爽地告訴他（國王），自己是一位頗有勢力的王子，……甚至房子分他住也沒有關係。
	L-02-164-04	國王羨慕不已，隨即把公主嫁給了他，於是這小倆口

		就快快樂樂地住在那棟金光閃爍的房子裡。
	L-02-164-05	但是皇后十分忌妒這年輕人和她女兒能有這般享受。……誰知當他們（公主與年輕人）沉睡時，那位僕人(被皇后買通)就把盒子給偷走了，交給了皇后。
	L-02-165-01	皇后早已想好了答案：「我要你把我和我先生，以及所有的僕人，連同那間漂亮的大房子一起搬到紅海邊上，至於公主和他的丈夫，可以留下來不管。
	L-02-165-02	年輕人覺得他不能坐著空等待，一定得儘快找回那個盒子。
	L-02-165-03	有人跟他說，最好去問月亮，……最後總算來到月亮居住的地方。
	L-02-166-01	於是年輕人離開了月亮的家，又走呀，……最後總算來到太陽居住的地方。
	L-02-167-01	於是這個可憐的年輕人又動身了，……最後總算來到了風的居處。
	L-02-168-01	風回答說：「見過。」……但是年輕人毫不退縮……最後終於到達那個地方。
	L-02-168-02	他（年輕人）詢問一位僕人：「你們需要一個園丁嗎？」……於是他走進去，向管家自我推薦，十分慶幸地獲得了這份工作。
	L-02-168-03	最後他終於認識了一位女僕，她知道鼻煙盒的事情。於是他千方百計地勸女僕，把它拿出來讓他開開眼界。
	L-02-168-04	這位女僕真的辦到了。而當她把盒子放回原處時，……他躡手躡腳，偷偷進入了房間，拿走了鼻煙盒。
	L-02-169-01	「我想要和我美麗的宮殿一起回到原來的地方，而壞心眼的國王和皇后，還有其他人，都沉入海底！」
〈漁夫和他的妻子〉	L-02-394-01	從前從前，有一個漁夫和他的太太住在海邊的一間小茅屋裡。
	L-02-394-02	有一天，他從水裡拉起了一樣東西，那是一隻碩大的比目魚。魚兒開口對他說：「求你放我回去吧！我不是一隻真正的魚，而是一個遭到魔法作弄的王子，殺了我有什麼好處呢？我的味道並不好，請你把我放回水裡，放我一條生路吧！」……（漁夫）就幫牠解下魚鉤，放回水裡去了。
	L-02-395-01	太太說：「你有沒有跟牠要求任何東西嗎？」 丈夫說：「沒有啊！我得跟牠要求什麼？」

		這位小婦人就說：「我一輩子都住在這個又小又髒的茅屋裡，難受極了，你至少應該跟牠要一棟木屋吧！現在去把牠從水裡叫出來，跟牠說你想要擁有一間木屋，牠一定能變出來給你！」
	L-02-396-01	他站在岸邊說：「昨天的王子，今天的比目魚，請你來到這裡。有些事情我不敢開口，但是我太太非要我說。」
	L-02-396-02	比目魚果然出現在水面上，問道：「她想要什麼？」 「唉！」漁夫回答：「她說我不該放你走，除非你給我一些回報，她說她不想住在小茅屋哩，想要換一間木屋。」 比目魚說：「回去吧！我會如她所願！」
	L-02-396-02	像這樣平靜地過了一兩個禮拜，太太對丈夫說：「我覺得這間屋子太小了，院子和花園也不夠大，我想比目魚應該給我一間更大的房子才好，石頭砌成的城堡倒不錯！你現在就去找比目魚吧，要求牠給我們一座城堡！」
	L-02-397-01	他站在那裡說道：「昨天的王子，今天的比目魚，請你來到這裡。有些事情我不敢開口，但是我太太非要我說。」
	L-02-397-02	比目魚出現了，問道：「她現在想要什麼？」 「喔！」愚夫半帶羞澀地說：「她想要擁有一間石頭築成的城堡。」 比目魚說：「回家去吧！她已經站在城堡前面了！」
	L-02-398-01	第二天破曉，太太就醒來了……，說道：「起來吧！看看窗外！難道你不想成為領主嗎？去找那隻比目魚吧！對牠說你想當領主。」
	L-02-398-02	他站在那裡說道：「昨天的王子，今天的比目魚，請你來到這裡。有些事情我不敢開口，但是我太太非要我說。」
	L-02-398-03	比目魚出現了，問道：「她又想要什麼？」 「哎呀！」愚夫回答：「她說她想要當領主。」 比目魚說：「回去吧！她已經是領主了！」
	L-02-399-01	「不！」太太浮躁地說：「我的雄心大得很呢！現在一切已經無法滿足我了！去找那隻比目魚吧！告訴牠：雖然我身為領主，但是我真正想當的是國王！」
	L-02-400-01	漁夫感到身體發冷，又有點害怕，說道：「昨天的王子，今天的比目魚，請你來到這裡。有些事情我不敢

		開口，但是我太太非要我說。」
	L-02-400-02	比目魚探出頭來，問道：「這次她想要什麼？」 「哎呀！比目魚，我太太說她想要當國王。」 比目魚回答說：「回去吧！她已經是國王了！」
	L-02-400-03	太太說：「你還站在那裡做什麼？雖然我現在是國王，但是我更想當教皇，你現在就去對比目魚說！」
	L-02-401-01	漁夫全身發顫，說道：「昨天的王子，今天的比目魚，請你來到這裡。有些事情我不敢開口，但是我太太非要我說。」
	L-02-401-02	比目魚出現了，說道：「她又想要什麼？」 「哎呀！她說她想要當教皇。」 比目魚回答說：「她已經是教皇了！」
	L-02-403-01	新的一天又開始了，太陽昇起，朝霞滿天。太太坐在床腳欣賞著窗外的美景……這時她忽然靈光一閃：「哈！難道我不能喝令太陽昇起，讓整個世界跟著醒來？」於是她很興奮地用手肘推著她的丈夫，說道：「醒來吧！快去找比目魚，告訴牠，我要當天神！」
	L-02-403-02	雖然漁夫聽不到自己的聲音，但是他還是站在海邊大叫：「昨天的王子，今天的比目魚，請你來到這裡。有些事情我不敢開口，但是我太太非要我說。」
	L-02-404-01	比目魚現身了，問道：「這回她想要什麼？」 「哎呀！她想要成為天神哪！」 比目魚回答說：「回去吧！她已經回到小茅屋去了！」
〈阿羅〉	L-03-101-01	很久很久以前，國王和皇后生有一子。國王非常疼愛自己的兒子，但壞心眼的皇后連看他都嫌煩。不幸的是，王子十二歲時，國王去世了，自此王子便被孤獨地遺留在人世間。
	L-03-101-02	有一天，年輕的王子服喪完畢後，吩咐下屬準備做大型狩獵。皇后假裝很高興兒子能走出喪父的陰霾，表示自己也想陪兒子一起去。……當黎明號角響起時，皇后已和眾人等在一起了。
	L-03-102-01	不過天黑後，皇后和王子發現只剩下他們二人漫遊在陌生的地方。……遇到一名男子（專吃人肉的妖魔），……母子倆跪下來求對方放過他們，……食人魔看到貌美的皇后便心軟了，他答應不傷害皇后，不過他二話不說地將男孩刺死，並把他的屍體綁在馬上，野放到森林裡。
	L-03-102-02	妖魔不知道那是匹神馬，否則一定不會笨到把王子綁

		在馬背上。馬兒載著王子的屍體直奔回仙子們的家，然後用蹄子敲門。
	L-03-102-03	仙子們連忙開門放馬進來，並幫馬背上的王子解開繩子。她們圍著男孩，稱讚他的俊美，……:「我們讓他復活吧，然後當他是我們自己的兄弟。」
	L-03-102-04	不久之後，男孩成長為男人，年紀最大的仙子對妹妹們說:「我就嫁給他吧，他將成為我們真正的兄弟。」年輕的王子娶了仙子，兩人一起幸福地在城堡中生活，然而王子雖然深愛著妻子，卻仍然十分渴望去見見世面。這份渴望越來越強烈，王子最後終於承受不住了。
	L-03-104-01	最後他妻子，也就是年紀最長的仙子說道:「如果你真的要離我們而去，那麼請帶著我的一束頭髮吧，有需要時，你會發現這頭髮很好用的。」
	L-03-104-02	他（王子）心想:「我若在這裡睡著，一定會被野獸吃掉的。可是我和馬都累了，再也走不動了。」接著王子突然想起仙子送他的禮物，便拿出髮束說:「我想在這兒有座城堡，還有僕役、晚餐，以及任何能讓我舒服地渡過今晚的東西，除了這些，我還要一間馬房及飼料給我的馬兒。」剎時間，他的面前便如其所願地出現一座城堡。
	L-03-104-03	王子就這樣旅經許多國家，最後來到一處某位偉大君主統治的國度。…… 「我是個外地人」王子答到:「而且窮得要命。我是來求你們賞我工作做的。」 ……皇后說道:「……現在只缺一名看鵝的人。告訴他（王子），如果願意的話，可以來幫我們看哦。」王子回答說自己很樂於當看鵝人，於是他們給了他一個綽號—阿羅。
	L-03-105-01	有一天，由於提供麵粉的幾個大磨坊出了事，城裡的麵包缺貨，國王的軍隊也沒麵包可吃。
	L-03-105-02	（國王：)「如果你（廚子）能成功地烤出麵包，我就把女兒嫁給你，否則就等著人頭落地吧。」
	L-03-105-03	國王對廚子下令時，……阿羅便說:「陛下，請別擔心，我來幫您烤麵包吧。」
	L-03-106-01	（阿羅）手裡拿著髮束走進廚房。看哪！廚房裡放著山一般高的麵包，有四、五、六次的出爐份量，而第七次的麵包還在烤箱裡等著拿出來呢。

	L-03-106-02	公主一聽到自己要嫁給阿囉，忍不住傷心地哭了，並宣稱自己永遠不會嫁給髒兮兮的阿羅。國王不理會女兒的哀求，還是舉行了盛大的婚禮，……當夜晚來臨時，他（阿羅）與平時一樣睡在鵝群中。
	L-03-106-03	戰爭便爆發了，……阿羅拋下鵝群去找國王，表示自己也想參戰。
	L-03-106-04	阿羅設好馬鞍後，跟在國王的貼身士兵後騎著。沒多久他停下來對眾人說：「我的馬沒法再走了，妳們自己去打仗，別管我了，我就留在這裡，塑些小泥兵去作戰吧。」…… 他們一離開視線，阿羅便拿出髮束，發願擁有世上最精良的盔甲，最銳利的劍及最迅捷的戰馬。
	L-03-108-01	戰役結束後，國王對阿羅（大家並不知那位戰士是阿羅）的及時相救表示感激，並問他想要什麼賞賜。「我只要您的指頭，陛下」阿羅答道。於是國王砍下自己的小指給了阿羅。
	L-03-108-02	第二天，國王又出兵打另一場戰役。阿羅再度騎著跛馬出現。……接著他第二次發願，取得比之前更精銳快捷的武器及部隊，然後飛馳趕上眾人。……幾分鐘後，勝利就投向國王的人馬。
	L-03-108-03	國王第一件事就是感謝武士（阿羅）及時搭救，並問他想要什麼禮物。「陛下的耳朵」阿羅回答說。國王無法不守信，便割下耳朵給了武士。
	L-03-109-01	第三天，同樣的事又發生了，這回武士要了國王的鼻子作為酬禮。
	L-03-109-02	晚上國王從戰場回來時，發現阿羅坐在路上塑泥人，阿羅站起來對他說：「你知道我是誰嗎？我就是那個骯髒的看鵝人，然而你卻把你的手指、耳朵和鼻子給了我。」
	L-03-109-03	他對國王說：「您把女兒許給我，實在非常慷慨，我非常感激您；不過我在家鄉已經娶妻了，我更愛我的妻子，我想回去看她。我就許個願作為離別的禮物吧，願你的耳朵鼻子和手指，都能回歸原處。」
	L-03-109-04	說完阿羅與所有人道別，返回仙子妻子的身邊，此後二人幸福相伴，直至終老。
〈石匠〉	L-03-158-01	從前有個石匠，……長久以來石匠一直過得很滿足快樂，也沒什麼奢求。
	L-03-158-02	山裡頭住了一個精靈，精靈有時會跑到人間，用各種

		方式幫助世人發財。
	L-03-158-03	有天石匠背著墓碑到一名富翁家，他在富翁家看到各種作夢都沒想過的漂亮東西，突然覺得自己每天做的這份工作，便得越來越辛苦沉重。石匠告訴自己：「唉，如果我能變成有錢人，睡在掛在絲幔、垂著金色纓穗的床上，不知道會有多麼幸福。」
	L-03-158-04	接著有個聲音回答他說：「我聽到你的願望了，你將成為一個有錢人。」
	L-03-159-01	他的小木屋不見了，取而代之的是一座擺滿漂亮傢俱的華麗宮殿，……富裕的新生活令他很快便忘卻了從前的日子。
	L-03-159-02	不過石匠覺得很無聊，……這時有輛小馬車經過，拉車的是穿著藍銀制服的僕役，馬車上坐了一名王子，王子頭上還有人幫他撐著金傘遮陽。
	L-03-159-03	「哇，如果我是王子就好了。」
	L-03-159-04	山林精靈的聲音說到：「我聽見你的願望了，你將成為一名王子。」 於是石匠成為一位王子。
	L-03-159-05	不過石匠還不滿足，……儘管頭上有遮陽的大傘，他的膚色還是日益變黑，石匠憤怒地吼道：「原來太陽比我還威風。噢，如果我是太陽就好了。」
	L-03-159-06	山中精靈回答道：「我聽見你的願望了，你將成為太陽。」
	L-03-159-07	然而不久之後，他就厭倦自己的神力，……他生氣地叫著說：「是雲擋住我的光線嗎？難道雲比我厲害嗎？噢，如果我是雲，就比任何東西都強了。」
	L-03-160-01	山中精靈回答說：「我聽見你的願望了，你將成為雲。」
	L-03-160-02	可是他還是覺得不夠，便連著好幾天、好幾個星期地降雨，……只有山側的巨石不為所動。「原來石頭比我還厲害？噢，真希望我能變成石頭。」
	L-03-160-03	山中精靈又回答了：「我聽見你的願望了，你將變成石頭。」
	L-03-160-04	有一天，他聽到腳底下傳來一陣奇怪的聲音，他低頭一看，發現是一名石匠拿著工具在挖鑿自己。……他憤怒地大吼說：「難道一個微不足道的人類，竟可以勝過岩石嗎？噢，但願我是一個人。」
	L-03-160-05	山林精靈答道：「我聽見你的願望了，你將成為一個人。」

	L-03-160-06	石匠再次揮著汗，幹起石匠的工作。他睡的是硬床，吃的是粗茶淡飯，但學會了知足常樂，不再嚮往成為別人或想要的事物。石匠不再奢求自己沒有的東西，或想高過別人，他終於瞭解了快樂的真諦，從此之後，石匠再也沒有聽見山林精靈的聲音。
〈佛杜納都斯與神奇錢包〉	L-04-072-01	從前從前，在塞普勒斯島上的法瑪格斯塔市，……佛杜納都斯還不到十歲的時候，他的父親就把所有的財富都花光了，半毛錢都不剩。
	L-04-073-01	時間慢慢過去，佛杜納都斯都已經十六歲。……佛杜納都斯回答：「該是我自己出去賺錢的時候了。」……一個機會很快便來臨了，佛杜納都斯也明智地立刻抓住這個機會。這個工作是擔任佛蘭德斯伯爵的侍衛。
	L-04-073-02	其中一位羅伯特的侍衛想了一個詭計，打算把佛杜納都斯趕走。羅伯特告訴佛杜納都斯，說伯爵很討厭他，打算把他殺掉。佛杜納都斯都信以為真，便打包了自己的精美服飾與錢財，趁著天亮之前逃走了。
	L-04-073-03	他遊歷了很多大城鎮，日子過得不錯，可是因為他太慷慨，又不特別聰明，所以很快就發現自己身無分文。……直到來到一片濃密的樹林，……他在這座林子待了整整兩天，沒有東西吃，也找不到水喝，他衝過來又撞過去，但找不到出路。
	L-04-074-01	他聽到遠方傳來野獸的吼叫，心裡覺得很害怕，便爬到一棵高大的樹上，…… ……可是獅子走了沒多久後，又來了一頭熊。…… ……一劍刺死了熊。
	L-04-074-02	「我是財富女神，」她說：「我要送你一份禮物。你想要智慧、力量、長壽、財富、健康，或是美貌？仔細考慮一下，然後告訴我你想要什麼。」
	L-04-074-03	他（佛杜納都斯）很快地回答：「好心的女神啊，請讓我變得非常有錢吧，那嘿我就永遠不會像現在一樣挨餓了。」
	L-04-074-04	女神拿出一個錢包，告訴佛杜納都斯說，以後他或是他的子女只要把手往錢包裡一探，就會拿到十個金塊。可是一旦佛杜納都斯與他的子女都死了，這個錢包的魔力就會消失。
	L-04-076-01	佛杜納都斯心想他最好確定一下女神所說的是不是真的，就拿出錢包，往裡面一瞧。錢包裡的確有十塊

		閃閃發亮的金子。
	L-04-076-02	就這樣，很快地，一年的時光過去了，佛杜納都斯忙著享樂，……一旦他想起雙親，便動手準備回家探視父母。……他便幸運地遇到一位老人。……他答應陪著佛杜納都斯回去塞普勒斯，只是有一個條件：在出發到那樣遙遠且陌生的島上之前，必須讓他先回自己的家鄉探視，並停留幾個星期。佛杜納都斯同意老人的條件。
	L-04-077-01	而佛杜納都斯在短短不到五分鐘內，便愛上老人的小女兒卡珊卓，他認為她是全世界最美麗的女人。 「請你把她嫁給我當妻子吧！」他對老人說：「讓我們大夥一起回到我的故鄉法瑪格斯塔。」
	L-04-077-02	可是當一行人回到塞普勒斯後，佛杜納都斯才知道，他的父母都已經過世。
	L-04-077-03	十二年過去了，佛杜納都斯與卡珊卓一起在法瑪格斯塔生活，也生了兩個小男孩。他們擁有一間美麗的大屋子，以及一切他們想要的東西。
	L-04-077-04	但是，佛杜納都斯終於厭倦了待在家裡的日子，打算再度離家，去看看外面的世界。…… ……不消幾天，船就進入了亞歷山卓港。…… ……（佛杜納都斯）便前往一家金鋪，花了五千鎊，買了一個金子做的大杯子。蘇丹收到這份禮物之後非常開心，便訂購了一百箱的香料送給佛杜納都斯。
	L-04-078-01	他去面見蘇丹，請求蘇丹准許他行經這個國家。蘇丹立刻答應他的請求，還交給他幾封寫給其他國王的親筆信，以免將來佛杜納都斯旅行到其他國家時會受到刁難。
	L-04-078-02	佛杜納都斯再次體會到到自由闖蕩世界的快樂，所以他決定一天都不浪費，立刻出發。
	L-04-078-03	終於，他又像之前厭倦了待在家裡一樣，開始對漂泊流浪的生活厭倦起來，於是他回到亞歷山卓城，……他所做的第一件事就是去拜訪蘇丹。
	L-04-078-04	佛杜納都斯說完自己的歷險故事之後，蘇丹說：「嗯，你的確看過許多新奇的事物，但是我要讓你看一件更稀奇的物品。」……佛杜納都斯看到裡面空蕩蕩的，只有一頂紅帽子，很像土耳其士兵戴的那種帽子。
	L-04-079-01	「但這看起來沒什麼價值啊，」佛杜納都斯回答：「光是今天一天，我就看過至少一打比這個更棒的帽子。」

		「啊，」蘇丹說：「你根本不曉得自己在說什麼。任何人只要把這帽子戴在頭上，就可以瞬間抵達任何他想去的地方。」
	L-04-079-02	佛杜納都斯把帽子戴在頭上，不加思索地便許願來到那艘即將駛回故鄉法瑪格斯塔的船上。
	L-04-079-03	佛杜納都斯漸漸變老，……給他們（佛杜納都斯兩個兒子）看那只錢包與那頂帽子，並且對他們說：「千萬不要弄丟了這些珍貴的寶物。……」
	L-04-080-01	他（佛杜納都斯）過世許多年，還一直受到法瑪格斯塔居民的懷念。
〈火絨盒子〉	L-06-342-01	一位士兵在馬路上邁著大步，他肩上揹著背包，腰間繫著長劍，因為他剛打完了仗，現在正要回家。 他在路上遇見了一位老巫婆，她長得十分醜陋，下唇甚至垂到胸部！
	L-06-342-02	「你看見那兒的那棵大樹嗎？」巫婆指著旁邊的一棵樹，……「去拿錢呀！」那巫婆回答：「聽好！當你來到樹底下，你會發現自己置身於一間大廳中。……會看見三道門，……第一間房間，屋子中央有一口大箱子，上頭坐著一隻狗，眼睛就像茶碟一樣大。……打開那口箱子，裡頭全都是銅幣，……如果你想要銀幣，你就必須走進第二個房間，那兒也有一條狗，眼睛像水車輪子一樣大。……但是如果你喜歡金幣，也沒問題。等你進入第三個房間，要拿多少就有多少。雖然看守箱子的那條狗，眼睛就像哥本哈根的圓塔一般大！」
	L-06-343-01	那巫婆回答道：「我一個蹦子也不要！你只要把一隻老舊的火絨盒子帶上來給我就行了。那是我祖母上次下去時，遺忘在那裡的。」
	L-06-343-02	於是士兵爬上那棵樹，從樹洞中垂落下去，…… 他打開了第一道門。……把銅幣塞進口袋裡，直到在也裝不下為止。……走進第二道門，……把先前拿的銅幣全都扔掉，抓起銀幣將口袋和背包塞得滿滿的。……他走進第三個房間，……把袋子和背包裡的銀幣全都扔掉，再抓起金幣塞進去，……於是他又回頭去取那火絨盒子。
	L-06-345-01	巫婆把他拉了上來。……那士兵立刻砍下她的腦袋，這就是那巫婆的下場！他用她的圍裙把所有的金幣都包裹起來，捆成一個包袱背在肩上，然後把那火絨

		盒子放進口袋，就進城了。
	L-06-346-01	現在他有錢了，穿著錦衣華服，……但是他總是在花錢，卻沒有再賺進半毛錢，最後他終於床頭金盡，身上只剩下兩個先令了。……突然之間，他想起他有個火絨盒子，……現在士兵知道這火絨盒子是個怎樣的寶物了。如果他摩擦它一下，那頭坐在銅幣箱上的狗就會出現；如果摩擦兩下，看守銀幣的那頭狗就會現身；如果摩擦三下，守衛金幣的狗就會出現。
	L-06-347-01	他擦出一點火星，轉眼之間，那頭眼睛像茶碟大的狗出現了。 「我知道，現在已經是深更半夜，」那士兵說：「但是我很想跟公主見上一面。」
	L-06-347-02	他話才出口，那狗兒已經跑出門外去了。那士兵還沒來得及轉身，那狗兒就把公主帶來了。……那士兵忍不住親吻了她。
	L-06-348-01	但是到了早晨，當國王和皇后正在喝茶時，公主對他們說，昨晚她做了一個非常奇怪的夢，夢中有一條狗和一個士兵，那狗馱著她到了什麼地方，而那士兵則親吻了她。
	L-06-348-02	第二天晚上，（王后）他就派了一位女侍在公主床邊守著，看看這到底只是一個夢，還是真有其事。
	L-06-348-03	女侍匆匆穿上膠鞋，跟在他們後頭。……她用粉筆在門上劃了一個大大的十字，……當牠（狗）看見士兵的門上被劃了一個記號，便拿起一枝粉筆，在城裡每一扇門上都畫了個大大的十字。
	L-06-349-01	（王后）她在袋子裡裝滿了最細小的蕎麥，將它繫在公主的脖子上，然後她在袋子上剪了一個小洞，不論公主走到哪兒，一路上都會留下穀粒的痕跡。
	L-06-349-02	那狗兒並沒有注意到穀粒從城堡一路灑到士兵的窗前，牠背著公主，跳進屋裡。
	L-06-349-03	他們逮捕了士兵，把他關進大牢。 ……獄卒告訴他：「你明天就要被吊死了。」……更糟的是，他把那個火絨盒子留在客棧裡了。
	L-06-351-01	第二天早晨，……那士兵對他(路過的鞋匠學徒)說：「在我被送到刑場之前，不會有什麼好看的。如果你能跑到我住的地方，幫我把我的火絨盒子拿來，我就給你四個先令。」 那鞋匠學徒樂意賺這四個先令，於是他取來了火絨盒

		子，交給士兵。
	L-06-351-02	現在那士兵已經站上了絞刑臺，當他們正要把繩結套到他的脖子上時，他表示在受刑之前有個小小的請求，希望國王能夠成全。他很想在臨死之前抽一小管菸鬥。
	L-06-351-03	於是他拿出他的火絨盒子，在上頭摩擦了一下、兩下、三下。瞧啊，眼前出現了三條狗，…… 「快救救我，不要讓我被吊死！」那士兵喊道。此話一出，那三條狗便撲到審判官和議員身上，咬住他們的腿、手臂或鼻子，把他們拋到半空中，掉下來時便摔成了肉泥。
	L-06-352-01	所有的人異口同聲地喊道：「好阿兵哥，我們願意奉你為主，讓你迎娶美麗的公主！」…… 公主走出了碉堡，成了皇后，這使得她十分開心。
〈白國的三位公主〉	L-08-187-01	這是個男嬰（窮漁夫的受詛咒孩子），國王收養他之後，把他當作自己的兒子一樣扶養長大。有一天，男孩請求國王，讓他與自己的生父一起出海捕魚。
	L-08-187-02	男孩就發現自己口袋裡的手帕不見了，於是想回船上找找。但是就在他回到船上不久，船就開始飛速前進，……最後來到很遠很遠的白色海岸。他上岸走了一段路之後，遇見一個留著長長白鬍子的老人。
	L-08-188-01	「那麼，好，」老人說：「如果你沿著這個海岸再走遠一點，你會看到三位公主被埋在土裡，只有頭部露出地面。……然後你走到第三位公主面前，照她所求去做，那將帶給你好運。」
	L-08-188-02	「現在，」她（第三位公主）說：「你到城堡去。為了我們，你要讓山妖鞭打一個晚上。如果你可以承受得了，那麼我們就自由了。」 「好，」年輕人說：「我一定會盡力去做。」
	L-08-190-01	第一天晚上，來了一隻有三頭三臂的山妖，他極其殘酷地鞭打年輕人，但是他忍著讓山妖打完。接著，他就拿魔法瓶，為自己塗抹傷口。塗完後，他就拿起劍，奮力殺死山妖。 第二天早上，……公主們的身軀已經有一半露出地面。
	L-08-190-02	當天晚上，事情又以同樣的方式進行，不過這回出現的六頭六臂山妖，他鞭打得比前晚的山精還要兇狠。但是，隔天早上，年輕人看到公主們膝蓋以上的身軀

		已經露出地面。
	L-08-190-03	第三天晚上，來了一位九頭九臂的山妖，年輕人被打到昏了過去；山妖就把他抓起來吊在牆上，不小心碰到魔法瓶，把它打翻了，剛好灑了年輕人一身，於是他又變得如往常一樣強壯。他立刻拿起劍，把山妖殺死。翌日離開城堡後，公主們已經完全站在地面上。他就選了最小的公主為皇后，和她一起快樂地生活。
	L-08-190-04	然而，他（年輕人）中就想回家探望一下父母親。……於是她（第三位公主）說：「你要答應我一件事，你只能聽你父親的話，而不要聽你母親的話。」他答應了。於是她給他一隻戒指，這個戒指可以讓他許兩個願。
	L-08-190-05	他許願回到家裡，立刻就發現自己已經回到家了。
	L-08-191-01	他的母親要他去皇宮拜見國王，……因為他的母親不斷懇求，最後他終於去了。
	L-08-191-02	他來到皇宮，衣著與裝扮比國王還華麗，國王很不高興，就對他說：「好，你見到我的皇后，但是我卻沒見過你的皇后。我不相信她會比我的皇后漂亮。」
	L-08-191-03	「我希望她正在這哩，這樣你就會知道了。」年輕國王一說完，她立刻就出現在那裡。
	L-08-191-04	她對他說：「你為何不牢記我的叮嚀呢？我要你只聽父親的話。我現在必須立刻回去，你已經浪費了兩個願望。」
	L-08-192-01	年輕國王感到十分痛苦，日夜都在想，如何能再度回到皇后身邊。「我一定要努力找到白國，」他想著，並且開始到世界各地旅行。
	L-08-192-02	獸王送給他（年輕國王）一雙雪鞋。「你穿上這雙鞋子，」他說：「就會看到我哥哥，……他是萬鳥之王，你向他請教。……」
	L-08-192-03	鳥王就把所有的鳥叫來問，但是大家都不知道。……鳥王說：「那麼我借你一雙雪鞋吧。你穿上這鞋，將會見到我的哥哥，……他是海魚之王，你可以請教他。……」
	L-08-192-04	魚王就吹號角把魚都召來，大家不知道白國在什麼地方。最後來了一條很老很老的狗魚，對他說：「是的，我對白國很熟，……明天早上我就要回去那裡，皇后因為國王在外地，所以即將嫁給另外一位國王。」
	L-08-193-01	魚王說：「離這裡不遠處的荒野有三個兄弟，他們站

		在那裡已經一千年了，為了一頂帽子、一件外套及一雙靴子而爭搶不休。任何人若擁有這三樣東西，就可以讓自己隱形，如果他想去任何地方，只要許願，就可以到那裡。你可以告訴他們，你想試試，那麼就能夠決定哪一位會贏得這些東西。」
	L-08-193-02	國王向他道謝後就走了，並且按他的指示去做。……當他戴上帽子、外套及靴子後，就說：「下回見面時我在告訴你們結果。」然後他就許願，希望自己離開。
	L-08-193-03	皇后起初沒有認出是他，……但是當她見到她給他的戒指時，又驚又喜。接著呢，他們就舉行了婚哩，全國上下都在討論這件喜事。
〈明眸少女〉	L-09-290-01	很久很久以前，有一對夫妻生了兩個小孩，一個男孩，一個女孩（明眸少女）。後來，妻子死了，丈夫再娶。他的新任妻子有一個女兒，長得又髒又醜，……繼母對女孩非常刻薄。
	L-09-290-02	小女孩到了野地之後，……有個戴著紅帽子的小矮人，立刻從土堆裡面跳出來說：「是誰在破壞我家的屋頂？」 「哦，是我，一個可憐的小女孩，」她說：「我媽媽叫我到這裡來摘石楠花，如果你願意幫我的話，我就把一些午餐分給你。」
	L-09-291-01	小矮人把餅吃光後就說：「你是個善良的小女孩，現在我要給你三個願望。不過，我會為你選擇三個願望。第一個願望是，……變得更美，美到天底下沒有人能像妳一樣。第二個願望是，每一次只要你一開口說話，就會有一個金幣從你口中掉出來，而妳的聲音有會變得像天籟一樣的美妙。第三個願望是，你會嫁給一個年輕的國王，變成王后。此外，我會給你一頂帽子，妳要小心收好，等到哪天妳遇到危險，只要把它戴在頭上，就能化險為夷。」
	L-09-291-02	繼母問她，到底怎麼變美的，她於是老實地說（因為她向來只說實話），……但是，她並沒有告訴繼母，自己和小矮人分享食物的部份。
	L-09-291-03	（繼母）：「……那麼，我也應該吩咐我女兒去那裡，如此一來，她也會變得比較漂亮。」
	L-09-292-01	才一會兒功夫，戴著紅帽子的小矮人就出現了，他說：「是誰在破壞我家的屋頂？」 ……醜女孩說：「這些午餐剛好夠我一個人吃，假如

		你想要某些東西的話，你可以吃我一頓棍子。」於是，她就把手裡的棍子舉起來，往小矮人的頭上打下去。
	L-09-292-02	「好狠毒的女孩！」小人兒說：「……我會給你三個願望，不過，我會替你選三個願望。第一個願望是，……變得更醜，天底下再也沒有人比你更醜的。第二個願望是，每次只要妳開口說話，就會有一隻大蛤蟆從妳嘴巴跳出來，而且，你的聲音也會變得像牛一樣嘶啞。第三個願望是，我希望妳會死得很悽慘。」
	L-09-293-01	（明眸少女的）哥哥出門要外面的世界闖蕩，最後在王宮裡面找到一份差事。……他告訴宮裡的同伴說，因為他家裡有個很漂亮的妹妹。……傳到國王的耳裡，……因而命令哥哥回家把妹妹帶回來。
	L-09-293-02	當他們（哥哥和兩位妹妹）航行到海上，……妹妹依照母親的吩咐，把姊姊推到海裡。
	L-09-293-03	他（哥哥）不敢跟國王稟告真相，……他決定還是回去，假裝一切如常。
	L-09-295-01	過了新婚之夜以後，……房間裡面到處都是癩蛤蟆，而且，他看到新娘子的真面目時，更是暴跳如雷。於是，國王下令把哥哥丟到一個蛇窩裡。
	L-09-295-02	話說她（明眸少女）跌落海裡，……她把小矮人送他的帽子戴在頭上，結果，她馬上變成一隻鴨子，跟在哥哥的船後面游啊遊啊，並在第二天晚上來到王宮。
	L-09-297-01	廚子卻在排水溝的盡頭佈下網子，鴨子出來時，就被他一把抓住。
	L-09-297-02	在蛇窩裡的哥哥夢到妹妹變成鴨子游到王宮來，卻因沒有人幫她把鴨嘴砍掉，而無法恢復人形。……他砍下一截鴨嘴，……轉眼間，明眸少女就站在哥哥面前。
	L-09-297-03	這個壞心的妹妹被釘在一個大木桶裡，被六匹馬托著跑，就這樣一命嗚呼。國王對明眸少女相當心儀，不但立刻娶她為王后，還任命哥哥為首相。
〈人魚與小王子〉	L-10-146-01	很久很久以前，曾經有個國王統治著海邊的一個國家。……他的群島發生了叛亂，所以他必須離開王后，親自去平亂。……國王便航行出海。
	L-10-146-02	船就觸了礁，……眼看再過不久，船就會斷裂好幾塊，大家都會沉到海底。
	L-10-146-03	（人魚）對著國王說：「只有一個方法可以讓你脫離險境，就是你必須答應要把你的第一個孩子給我。」……他的手下都跪下來求他答應，救救他們的

		命。 他只好勉為其難地點頭答應。
	L-10-148-01	王後生下了一個兒子。
	L-10-148-02	因為他雖然已經十六歲了，卻從來不曾踏出王宮花園一步。他開始積極地準備旅行所需要的東西，……他跟爸爸媽媽道別，接著就出發了。
	L-10-149-01	到了黃昏，他覺得累了，……一種東西迅速地躍過空中，一隻獅子站在他面前。 …… 獅子說：「給我一些食物！我的吃飯時間已經過了，我餓得要命。」 王子很慶幸獅子並沒有要吃他，高興地拿起放在地上的皮囊，從裡面拿出一些麵包跟一瓶酒。 吃飽後，……王子跟獅子肩並肩著沉沉睡去，直到隔天太陽升起。
	L-10-149-02	獅子搖醒王子說：「我必須走了。在我離開之前，擱下我的耳朵，小心保管好。假如你身陷危險，希望自己變成一隻獅子，這個願望就會馬上實現。你明白好心有好報的道理。」
	L-10-150-01	（當晚）就在他快要閉上眼睛時，他聽到附近的樹叢發出很大的聲音，好像有個又大又重的身軀正在穿越它們，王子起身轉過頭，看到一隻巨大的黑熊向他走來。 ……（黑熊）只說：「我很餓，給我一些東西吃。」 王子拿起放在蕨類堆上的皮囊，解開皮繩，拿出第二瓶酒及另外一條麵包，王子和善地對熊說：「我們可以一起吃。」…… ……於是他們倆便肩並肩地躺在一起，一動也不動地熟睡到隔天太陽出來。
	L-10-151-01	（黑熊）對他說：「我必須走了！但是在那之前，你先割下我的耳朵，當你遇到危險，希望變成一隻熊時，你的願望就能實現。。你曉得好心有好報的道理。」
	L-10-151-02	（當晚）在他的頭正上方，他聽到一陣嗡嗡的聲音，一隻大黃蜂正停在金銀花的枝頭上，……（大黃蜂）只說：「我餓了，給我東西吃。」 王子從他的皮囊裡拿出最後一條麵包，跟最後一瓶酒，然後他們一起吃晚餐。……於是他收起翅膀、縮起腿，便跟王子一起熟睡到隔天早上。

	L-10-152-01	他說：「從我翅膀拔下一根毛。假如你遇到危險，想要變成一隻黃蜂，你的願望就會實現，好心有好報。」
	L-10-152-02	（王子到了一個宮殿）很快便得知國王只有一個女兒，她很痛恨男人，從來不允許他們出現在她面前。
	L-10-153-01	（晚上）他拿出黃蜂的毛，變成一隻黃蜂飛到樓上，……進到公主的房間，然後又變回人的樣子。
	L-10-153-02	（公主）便大聲尖叫：「一個男人！一個男人！」但是，當守衛急忙趕來之後，只看到一隻黃蜂在房裡到處嗡嗡飛著。……於是他們下了個結論，覺得公主一定是做了惡夢，就告退出去。門才一關上，黃蜂就不見了，只有一個英俊的年輕人站在那裡。
	L-10-153-03	這次公主比之前叫得更大聲：「我就說有個男人藏在某個地方！」她的尖叫讓守衛又跑了回來，……他們決定，不管接下來她會叫得多大聲，他們都不管了。
	L-10-153-04	公主現在也很清楚守衛不會再幫她了，……所以，第三次她看到王子站在面前時，她不叫了，只是安靜地坐在床上，害怕地盯著他看。
	L-10-153-05	他聽僕人提過公主鍾愛花鳥，便開始稱讚她的花園。……王子果然讓公主愛上他，她發誓非王子不嫁，並且告訴他一個秘密：三天之後，她的父親將會出發去打仗，而把他的劍留在公主的房裡；誰能找到劍並能帶回去給他，就能娶公主做為獎賞。
	L-10-154-01	（王子）對公主說：「我將跟國王一起出征。假如我沒有回來，每天晚上帶著你的小提琴到海邊彈奏，這樣，住在水底的海怪，也許會因為聽到音樂而上來找你。」
	L-10-154-02	三天後國王帶著一大群人要去打仗。……他叫著說：「第一個從我女兒的房間把我的劍帶回來的人，不僅能娶她為妻，而且也將在我死後成為我的繼承人。」
	L-10-154-03	紅武士、王子和其他幾個人，便掉頭像風一樣快地騎馬回王宮去。……（王子）許願希望自己變成獅子。……於是他輕易地趕過其他人，很快就到宮殿門口。他又連忙變成黃蜂，往公主的房間飛去，在那裡他又變回了人。公主告訴他劍藏在窗簾後面，他將劍拿下，……拿著劍便跑下樓去。
	L-10-154-04	起先紅武士試著用武力把劍搶走，卻發現自己根本不是王子的對手，於是他決定先放棄，等待下一個好機會。

	L-10-154-05	機會很快就來了。那一天天氣很熱，王子覺得口渴，再看到一條流向大海的小溪，……他鬆開劍（國王的劍），趴到地上，好好暢飲一番。不幸地，……（人魚）用手抓住他，海浪頓時淹沒了他們兩個。……（紅武士）把劍繫上腰間，帶去給國王。
	L-10-156-01	戰爭很快就結束，國王凱旋歸來，……卻看不到他心愛的人在父親後面的隊伍裡，……國王告訴她，紅武士公平地贏得她，隔天就要為他們舉行婚禮。
	L-10-157-01	月光閃亮地照在海面上，似乎在召喚她過去，所以她便帶著小提琴緩緩走向海邊。
	L-10-157-02	（人魚）:「你聽！你聽！那是你的舊情人在拉琴。」……（王子）他說:「我什麼也沒聽到，把我抬高一點，我才可能聽得到聲音。」 ……人魚把他帶到陸地上，又問:「你現在總算可以聽到了吧？」 「水還在我耳朵裡，再等一下，好像可以聽得到了！」他一邊說，一邊伸手到胸前拿出絨毛，變成一隻黃蜂，飛進公主的口袋。人魚整晚都在海上漂浮，卻無法找到王子，他在也沒有回到她身邊，人魚再也沒看到王子。
	L-10-158-01	公主趕快領著他到大廳，……公主對大家說:「這裡有個人吹牛說，他有不得了的本事，甚至比紅武士還要厲害。……例如他宣稱他可以變成一隻獅子，但是我一點也不相信。」她轉向紅武士繼續說:「我知道你研究過法術，請你讓他看看什麼是真本事，好讓他慚愧。」
	L-10-158-02	就算使盡所有方法，他（紅武士）還是沒有辦法變成一隻獅子。 公主說:「好吧，變成獅子或許太難了，那你變成一隻熊吧！」但是紅武士並不覺得這會比較容易。 她又建議:「那你再試試變成黃蜂好了，我在書上看過，會魔法的人一定都會這一樣。」於是，紅武士開始像黃蜂嗡嗡地叫了起來，但還是無濟於事。
	L-10-158-03	公主對王子說:「現在輪到你了，讓我們瞧瞧你是不是可以變成一隻獅子。」一會兒，一隻兇猛的野獸站在大家面前，……公主又命令他再變回人，才一秒鐘，一個年輕人就取代了原來的獅子。 公主又說:「現在變成一隻熊！」一隻熊便對紅武士

		張牙舞爪逼近著，嚇得他躲到公主後頭。 ……公主又下了一個新命令，熊再度恢復人的模樣。
	L-10-159-01	國王驚訝地說不出話來，開始懷疑事實的真相，便說：「其實是他把劍取回來的嗎？」 公主回答說：「沒錯，就是他！」
	L-10-159-02	隔天紅武士被處以絞刑，國王為公主與王子重新舉行一場新的結婚喜宴。
〈魔鏡〉	L-11-013-01	很久很久以前，在塞納鎮出現白人以前，那兒住著一個名叫「高帕尼」的男人。 有一天他出門打獵，看到一幅奇特的景象：一隻巨大的蟒蛇逮到一頭羚羊，用牠的身體將羚羊纏住；那頭做困獸之鬥的羚羊，則用牠的羚角將蟒蛇的脖子插到一棵樹上，因為插得太深了，兩隻動物都動彈不得。
	L-11-013-02	（兩隻動物都向他求救）高帕尼想了一會兒，便用他的長矛將羚羊刺死，讓蟒蛇重獲新生。
	L-11-013-03	蟒蛇說道：「請您在今晚月亮出來時回到這裡，到時我要享用這隻羚羊，並按照諾言給你獎賞。」
	L-11-014-01	「是啊，」那隻垂死的羚羊開口說：「牠會賞賜你的，但聽好！你的報酬就是滅亡！」
	L-11-014-02	（蟒蛇）說道：「現在請和我一起到匹塔國吧！那是我的國家，我會賞給你所有你想要的財寶。」
	L-11-015-01	他們一直往下走了好幾天，直到黑暗的盡頭，他們終於掉進一個美麗的國度。…… 那男子微笑著說：「我是引薩托，在我的國度裡，我是以人類的形體現身，如同你現在所見到的，這裡是匹塔國，我是掌管此地的國王。」…… ……到了明天，他就可以任意挑選匹塔國的財寶。
	L-11-015-02	每當高帕尼遇到困擾時，他總會請教這隻黃蜂（父親靈魂附體且極為聰明）該怎麼辦才好。……對牠說：「米吉，明天我該向引薩托索取什麼樣的禮物呢？……」 「嗡—嗡—」黃蜂叫著說：「向他要求『稀寶魔鏡』。」
	L-11-016-01	高帕尼一連三天都給國王同樣的答案，最後引薩托終於含著眼淚，將這面亮鐵打造的魔鏡賞賜給他。
	L-11-016-02	他向國王道別，並對魔鏡說：「稀寶魔鏡，稀寶魔鏡，請帶我回到地面上」 ……他又對魔鏡說：「稀寶魔鏡，稀寶魔鏡，請你帶我回到我的村莊！」

	L-11-017-01	那天晚上，他又向父靈化身的黃蜂請教，他該向稀寶魔鏡要求什麼呢？ 「嗡—嗡—」黃蜂說：「難道你不想成為像引薩托那樣了不起的領袖嗎？」 於是高帕尼笑著拿起魔鏡：「稀寶魔鏡，稀寶魔鏡，我想擁有像匹塔國引薩托那樣偉大的城鎮，我要成為這裡的國王。」
	L-11-017-02	當這個新城鎮裡的百姓看見高帕尼，全都歡天喜地的呼喊他為國王。
	L-11-017-03	他的女兒夏沙沙一直逼問父親，何以一夜之間變得如此偉大。最後他終於將秘密全盤托出，甚至把稀寶魔鏡交給她女兒保管，…… 於是夏沙沙將魔鏡藏在她的枕頭底下。
	L-11-019-01	許多年來，高帕尼將國家治理得很妥當，所有百姓都愛戴他，他再也不需要稀寶魔鏡為他實現願望了。
	L-11-019-02	這時白人來到這個國家。……白人的首領叫做雷，是一個非常聰明狡猾的男人，……他召喚一名叫做布陀的忠僕，對他說：「你到鎮上去，設法找出使高帕尼偉大的秘密是什麼。」
	L-11-019-03	但後來高帕尼的女兒夏沙沙愛上了叛賊布陀，告訴他魔鏡的秘密。……他偷偷地摸索夏沙沙的枕頭底下，結果發現了那面魔鏡，並將它盜走，逃回白人領袖雷的陣營。
	L-11-020-01	高帕尼讓自己鎮定下來，並從籃子裡取出黃蜂。 「喔…！父靈啊！」他說：「現在我該怎麼辦才好？」 「喔！高帕尼啊！」黃蜂嗡嗡地說：「現在已經沒有辦法了，因為被你殺死的羚羊所說的話已經實現了。」
	L-11-020-02	於是白人擊敗高帕尼的人民，將他們和國王以及夏沙沙一同賜死。
〈偷窺天堂的國王〉	L-11-021-01	從前有一個國王，有天他出門打獵時，在山上某個荒涼的地方遇到一個僧侶。……國王問僧侶能否讓他偷窺天堂一眼。
	L-11-021-02	僧侶回答說，這個要求非常為難，說不定還是一件非常危險的事，……但他也警告國王，不相信天堂的存在以及好奇心，是兩件非常危險的事。
	L-11-021-03	無奈國王還是不肯罷休，他允諾僧侶，假如僧侶能為他祈禱（國王想看見天堂的願望）的話，他會一直提供食物給他。僧侶答應了，兩人就此告別。

	L-11-022-01	時間一天天的過去，國王始終遵守承諾送食物給年老的僧侶，……有一天，國王聽說那位僧侶病得很嚴重，即將不久人世，……這位奄奄一息的僧侶回答說，假如國王前來參加他的喪禮，等到他入土之後，大家都離開了，請國王走過來，將手放在墳墓上，這樣一來，僧侶就會遵守他的諾言，讓國王看一眼天堂。
	L-11-022-02	直到所有人都離開，只剩下他（國王）一個人。他走上前去，將手放在墳墓上，大地立刻龜裂開來，……那位僧侶站了起來，要國王跟隨他，兩人一起沿著一條漆黑的通道走了幾步路。接著他停下腳步，嚴肅地轉向國王，然後用手將一條厚重的簾幔揭開。
	L-11-022-03	然而當僧侶終於放下簾幔時，國王立刻掉頭離開這個地方，他已經看到天堂了。
	L-11-024-01	窺視那驚人的景象，大約五分鐘後又回到地上。
	L-11-024-02	當他走進皇宮大門，……這時有一位皇宮內侍走過來，問他為什麼擅自跑到皇宮。……坐在王位上的國王召喚他（偷窺天堂的國王）上前，當他走上前的同時，卻從守衛發亮的盾牌上看見自己的身影，他嚇得往後退！他已變得又老、又跛、又髒、又邋遢！
	L-11-024-03	他的身上只剩下一樣皇家的象徵物，那便是他右手上的戒指，他用顫抖的手將它取下，並交給國王。 ……國王轉身對那位老人說：「老人啊！擁有這枚戒指的國王，曾經在七百年前統治過這裡。但據說他失蹤了，從此下落不明，你是從哪兒得到這枚戒指的？」
	L-11-025-01	於是這位老人搥胸頓足、呼天搶地的哭了起來，因為他知道，不願耐心等候見證天堂，已經讓他受到懲罰了！
	L-11-025-02	在那兒（叢林裡）過了二十五年祈禱和靜坐的生活，直到有一天，死亡天使降臨在他面前，慈悲地赦免了他，因為他已經通懲罰的洗滌與淨化了。
〈聰明的貓〉	L-11-118-01	從前有個老先生和他兒子住在平原邊的小屋裡。……最後終於被病魔擊倒，一病不起。…… ……他說：「我知道我將不久於人世，我沒有什麼東西好留給你，除了藍鷹、貓咪和獵犬以外。但如果你好好利用牠們，這輩子你就不愁吃穿了。……」
	L-11-118-02	兒子終於振作起來，召集了獵犬、貓咪和藍鷹，告訴母親他會獵些東西回來，然後就出門了。
	L-11-119-01	「年輕人，」怪物開口說（這個陌生人是一隻怪物）：

		「你向來是個乖兒子，如今應該有好報。別怕，跟我一起到那座波光粼粼的湖泊吧。」 ……「走進水裡，然後閉上眼睛！你將會發現自己慢慢地沉到水底，但只要鼓起勇氣，一切都會沒事的。能打撈多少銀兩隨便你，之後我們再一起平分。」
	L-11-119-02	於是少年勇敢地踏進湖裡，……少年將它拿起來瞧個仔細，但就在他抓起的同時，寶石居然說起話來。 「只要握著我，你所有的願望都將實現。」寶石說：「但請把我藏在你的頭巾裡，然後告訴怪物你已經準備上去。」
	L-11-120-01	「怎樣，銀子在哪裡啊？」翹首盼望的怪物問。 「啊！老大，我該怎樣說才好呢？我被眼前所有光彩奪目的東西給震懾住了，我只能呆若木雞地站著，一動也無法動。然後我聽到有腳步接近的聲音，所以嚇壞了，便叫你拉我上來。」 「你就和其他的人一樣窩囊。」怪物說道，一怒之下轉頭就走。
	L-11-120-02	當怪物離去之後，少年便從頭巾裡拿出那顆寶石，看著它說：「我想要全天下最棒的駱駝和最華麗的衣裳。」
	L-11-120-03	年輕人回答：「我會一五一十解釋給妳（母親）聽。但現在請您先到皇宮去，告訴國王我想要迎娶他的女兒。」
	L-11-121-01	「我兒子派我來向您提親。」她說。 國王看著她，心想婦人一定是瘋了。但國王並沒有命令守衛趕她出去，而是一臉嚴肅地回答她：「在你兒子娶走公主以前，請他先為我打造一座可以耐得住火烤但又可以讓珍禽異獸住在裡面的冰宮！」
	L-11-121-02	（年輕人）從頭巾底下取出那顆寶石。 「我想要一間可以生火取暖且充滿珍禽異獸的冰宮。」
	L-11-122-01	當少年的母親來稟告國王任務已經達成時，國王給予她極大的尊榮，並要她轉告她兒子，婚禮即將於隔天舉行。
	L-11-122-02	少年終於厭倦待在宮殿裡了，他告訴妻子，隔天他要出去打獵幾個鐘頭。
	L-11-122-03	他的前腳才一出門，伺機多日的怪物後腳就跟上來。……他在公主面前展示美麗的玉石、迷人的紅寶

		石和稀有的珍珠！從來沒有任何人擁有這樣的寶石，這點公主相當肯定，但她卻把眼睛撇到一邊，不想讓怪物看出她有多麼地想要。……怪物同樣漠然地回答：「但我父親留給我一條晶光閃閃的寶石項鍊，其中有一顆最大且刻著奇怪文字的寶石卻失蹤了。我聽說它在妳丈夫的手中，假如妳能幫我弄到那顆寶石的話，你就可以隨意擁有這些珠寶。……」
	L-11-124-01	到了那天晚上，……（公主）她回答說：「……由於明天就是我的生日了，那麼有一樣東西是我非常想要的。」 「那是什麼東西呢？妳當然可以立刻擁有它！」少年急切地問。 「那就是幾天前從你的頭巾裡掉出來的閃亮寶石，」……
	L-11-124-02	少年起先並沒有回話，接著他緩緩地開口說：「既然我已經答應妳了，我就得說到做到。但妳能不能發誓絕對不能讓他離開妳的身邊，而且會一直安全地保存他呢？……」
	L-11-125-01	隔天早上少年又出門打獵了，一直虎視眈眈的怪物雖然知道，但還是等到很晚才上門。當他敲起皇宮大門時，……「立刻帶他過來！」公主大叫著，並從座墊上一躍而起，完全忘了她昨晚的決心。…… 「妳得手了嗎？」怪物小聲地問，……「是的，就在這裡呢！」她一面回答，一面從腰帶取出寶石，放在其他的珠寶當中。
	L-11-125-02	在怪物離開不久後，便發生了一樁奇怪的事。公主不小心碰到房間的牆壁，原本牆壁會倒映出爐火的溫暖紅光，但現在她卻發現她的手變濕了。……這時，驚慌失措的仕女跑下來，大聲嚷嚷著：「夫人！夫人！怎麼回事啊？宮殿正在消失當中！」
	L-11-126-01	他（少年）一看到這幅景象，嚇得愣站在那兒。他立刻明白一定是公主違背了誓言，…… 「妳已經背叛且毀滅了我，」他意志堅定地說：「我要獨自去把我的好運找回來！」
	L-11-127-01	藍鷹站在他的手腕上，獵犬和貓咪則尾隨在後，就這樣少年走了一段漫長的路，並向每一位路人打聽敵人怪物的下落。……藍鷹飛得如此之高，過了好幾個小時才回來，牠告訴他的主人，怪物正在一個靠海的遙

		遠國度，躺在一座豪華的宮殿睡覺。
	L-11-127-02	「明天，」他說：「你飛去怪物的宮殿，然後趁他熟睡的時候搜查他的全身，把那顆刻有奇怪符號的寶石找出來，然後帶回來給我。三天之後，我會在這裡等你。」 「好的，但是貓咪必須跟我去。」藍鷹回答。
	L-11-131-01	啊！少年多麼高興看到牠們帶著那顆魔法寶石回來啊！
	L-11-131-02	他立刻許願要一座皇宮，但這回，他要的是綠色大理石打造的皇宮。接著他又許願公主和她的女僕一起出現。
	L-11-131-03	他們共度了許多年，直到老國王駕崩之後，便由公主的丈夫繼承他的王位。
〈四件禮物〉	L-12-286-01	以前的法國不列塔尼半島叫做穀牆區，那兒住了一個婦人叫芭波，她和她的外甥女蒂芬妮整天照料農莊的作物和牲畜。……她整天拼命工作，到後來竟然變成守財奴，腦袋裡只裝著錢，自己和外甥女蒂芬妮衣食非常簡單，只求溫飽。她非常厭惡窮人，認為他們全是懶鬼，一無事處。
	L-12-286-02	當她看見姪女在牛欄和在布洛鎮打零工的丹尼斯說話時，她有多生氣。她抓住姪女的手，用力地將她拉到一旁，開口教訓她：「你這女孩子，丟不丟臉啊？外面一堆人等著買銀戒指討你歡心，你卻浪費時間和這個窮小子聊天。」
	L-12-287-01	蒂芬妮不敢違背阿姨的命令，心情沉重地往河邊走去。 ……旁邊突然傳來一陣棒子輕輕敲打的聲音，她抬頭一看，見到有位陌生的矮個兒老婦人站在眼前。
	L-12-288-01	把她要當晚餐的一小塊麵包和培根肉拿出來。 「拿著，」她說：「無論如何，您今天一定要吃好一點。」
	L-12-288-02	「幫助人的人，也值得被幫助。」她回答：「妳還紅著眼眶，因為守財奴芭波不准你和布洛村的丹尼斯說話。別難過了，你是個好女孩，我送你一樣東西（長形的別針），讓妳每天都可以和他見面。」
	L-12-288-03	一開始，鄧尼斯高興地教蒂芬妮唱歌，又把心中各種賺錢的計畫告訴她，兩人都覺得在一起的時間咻地一下子就過去了。可是慢慢地，丹尼斯覺得想說的話都

		說完了，他變得和多數男孩一樣，開始喜歡吹噓自己，不懂得聆聽別人。甚至有時後乾脆不出現，隔天才告訴蒂芬妮他昨天臨時必須進城工作。
	L-12-289-01	給蒂芬妮別針的神仙就站在那裡，看見她走過來，淘氣地一笑，開口說：「怎麼啦，美麗的小姑娘，你現在隨時都能見到情人，怎麼反而看起來不快樂呢？」 「他對我厭倦了，」蒂芬妮抖著聲音回答：「他每次都找藉口放我鴿子。啊，親愛的老婆婆，光能見到他還不夠，我希望讓他高興，把他留在我身邊。您知道他很聰明，請幫助我，讓我比他更聰明。」
	L-12-289-02	（老婆婆）「好吧，拿著這個羽毛，把羽毛插在頭髮上，你就會像所羅門王一樣聰明。」
	L-12-290-01	以前不論到哪裡，都是他說了算，可是現在他卻愈來愈害怕蒂芬妮的伶牙俐嘴。
	L-12-291-01	她寂寞可憐地坐在火爐邊，望著赤紅的餘燼發呆。然後用力將頭上的羽毛扯下來，兩手抱住頭，傷心地放聲大哭。 「我光是聰明有什麼用，男人就喜歡美貌。我要的應該是美貌啊，可是太遲了，丹尼斯永遠都不會回來了。」
	L-12-291-02	「既然妳這麼希望擁有美貌，你就擁有吧。」突然冒出這聲音，她環顧四周，發現老婆婆靠在手杖上。 「把這項鏈戴上，只要有這條項鍊在妳脖子上，妳就會是全世界最美麗的女孩。」神仙婆婆說。
	L-12-291-03	現在她完全不怕被麗姿或其他女孩比下去，因為現在她是全世界最白皙亮麗的女孩。
	L-12-291-04	途中她遇到一輛豪華馬車，上面坐了一位年輕人。 「哇，好美麗的女孩呀！」年輕人見到蒂芬妮，忍不住讚嘆。「嗯，全國沒有一個女孩比得上她，沒有人可以當我新娘，除了她。」 ……蒂芬妮被綁住了，……年輕人已經找來一位神父，準備幫他和蒂芬妮主持婚禮。
	L-12-292-01	女孩頭上還插著可以讓她變聰明的羽毛，所以她看看門，就知道在木製嵌板上有個裂縫，……她碰碰衣服上的銅製別針，讓城堡裡的人都著魔似地走去菜園數甘藍菜，這時候女孩趕緊走出小門，但她不知道該往哪裡去。
	L-12-292-02	可憐的女孩只好拖著疲憊的身子，蹣跚地走在小路

		上，……（農舍）年輕人見到美麗的蒂芬妮，開始爭風吃醋吵了起來。……她用力將鍊釦打開，把項鍊拿下，往正在小溝中咕噥哼叫的野豬脖子套進去。這時原本追著她的腳步聲停住了，年輕人轉而追著野豬跑，因為拿下項鍊後，她的美貌魅力也消失了。
	L-12-293-01	接下來幾天她全身疲憊、悶悶不樂，幾乎無法好好工作，更慘的是，鄧尼斯幾乎不來找她。 ……嘴裡小聲地自言自語：「我不應該冀望能隨時隨地見到丹尼斯，因為沒過多久他就會厭倦我。我也不應該祈求有張伶牙利嘴，因為這反而會嚇到他。我也不應該要求美貌，這只會給我帶來煩惱。啊，如果還能向神仙求禮物，我這次一定更聰明，知道該選擇什麼了。」
	L-12-294-01	「那我就成全妳。」突然出現一個老婆婆的聲音，她好像就隱形站在蒂芬妮的手肘上說話，「妳回家後看看衣服右手邊的口袋，妳會發現一個小盒子。用盒子裡的香膏擦擦妳的眼睛，妳會發現自己擁有價值連城的寶藏。」
	L-12-294-02	她馬上抹了香膏塗在眼睛上，這時芭波阿姨正好走進來，……當她一進屋子見到外甥女站在鏡子前，火氣就上來了，……最後她克制不住，放聲大哭。突然，她驚喜地發現，撲簌撲簌落下的眼淚竟然變成一顆顆圓滑閃亮的珍珠。
	L-12-294-03	丹尼斯正好打開門進屋。 ……「親愛的，快點哭，快點掉眼淚啊。」她不斷催促著蒂芬妮。「這是為妳自己好，也是為我們好。」說著，芭波阿姨捧著圍裙接珍珠，而丹尼斯則拿著帽子裝。 蒂芬妮見到他們這麼貪婪，覺得快要窒息，無法忍耐下去了。…… 兩人立刻出門（賣珍珠），把蒂芬妮拋在家裡。
	L-12-295-01	「都在這裡，所有的東西，」她哭著說：「這些都是您的。我不想再見到它們，但是我學到它們給我的教訓了。有人美麗，有人富有，有人聰明，可是我應該守本分，安心當一個窮鄉下女孩，為自己所愛的人努力工作。」
	L-12-296-01	此後，蒂芬妮在也沒見過老婆婆。她決定原諒丹尼斯賣掉她的眼淚，還好丹尼斯及時回頭奮發向上，變成

		一個好丈夫，辛勤守本分地工作。

NTTU Library

表二：十七篇童話的願望類型

故事篇名／許願機會	願望類型／附錄表一的編碼
〈魔戒〉／4	需求型：要求一艘華麗的船／L-01-006-01 需求型：要求破爛的船／L-01-006-03 需求型：迫害他人／L-01-009-01 需要型：安全需要／L-01-013-02
〈灰姑娘〉／1	需求型：得到一身華服／L-01-072-03
〈阿拉丁神燈〉／9	需要型：離開黑暗的地底／L-01-082-01 需要型：飲食需要／L-01-083-01 需求型：要求帶來新娘和新郎／L-01-084-03 需求型：要求珠寶和黑奴／L-01-086-02 需求型：要求華服、馬匹和僕人／L-01-086-03 需求型：要求富麗堂皇的皇宮／L-01-087-01 需求型：奪人財富／L-01-089-01 需要型：回復原來的富有／L-01-091-02 需求型：要求一顆鵬鳥蛋裝飾／L-01-093-01
〈神奇的懷錶〉／9	需要型：一頓晚餐／L-02-046-01 需要型：一間小屋、一頓晚餐／L-02-046-02 需求型：要求豪宅／L-02-047-01 需求型：要求金銀裝飾的馬車／L-02-047-02 需求型：要求大理石的迎賓大道／L-02-047-03 需求型：要求更豪華住家／L-02-047-04 需求型：前往另一個地方／L-02-048-02 需求型：藏身起來／L-02-048-03 需求型：致他人於死地／L-02-049-03
〈鼻煙盒〉／4	需求型：要求黃金／L-02-163-04 需求型：要求皇宮／L-02-164-01 需求型：陷害他人、奪人財富／L-02-165-01 需求型：報復／L-02-169-01
〈漁夫和他的妻子〉／6	需求型：要求一棟木屋／L-02-396-02 需求型：要求一棟城堡／L-02-397-01 需求型：要求成為領主／L-02-398-03 需求型：要求成為國王／L-02-399-01 需求型：要求成為教皇／L-02-400-03 需求型：要求成為天神／L-02-404-01
〈阿羅〉／5	需要型：要求食物與居住／L-03-104-02 需求型：要求完成不可能任務／L-03-106-01

	需求型：要求成為勇猛的戰士／L-03-106-04 需求型：要求成為更勇猛的戰士／L-03-108-02 需要型：要求痊癒他人傷口／L-03-109-03
〈石匠〉／6	需求型：要求成為有錢人／L-03-158-03 需求型：要求成為王子／L-03-159-03 需求型：要求成為太陽／L-03-159-05 需求型：要求成為雲／L-03-159-07 需求型：要求成為石頭／L-03-160-02 需求型：要求成為一個人／L-03-160-04
〈佛杜納都斯與神奇錢包〉／2	需求型：不再挨餓、有錢人／L-04-074-03 需求型：瞬間抵達目的地／L-04-079-02
〈火絨盒子〉／2	需求型：把公主帶來／L-06-347-01 需要型：解除被吊死的下場／L-06-351-03
〈白國的三位公主〉/ 3	需求型：瞬間抵達目的地／L-08-190-05 需求型：要他人立刻出現面前／L-08-191-03 需求型：瞬間抵達目的地／L-08-193-02
〈明眸少女〉／2	需求型：變得更美、開口有金幣掉出和聲音像天籟、嫁給年輕國王／L-09-291-01 需求型：變得更醜、開口有蛤蟆跳出和聲音嘶啞、死得淒慘／L-09-292-02
〈人魚與小王子〉／4	需求型：變身成為一隻黃蜂／L-10-153-01 需求型：變身成為一隻獅子／L-10-154-03 需求型：變身成為一隻黃蜂／L-10-157-02 需求型：變身成為一隻獅子、熊／L-10-158-03
〈魔鏡〉／2	需求型：回到家鄉／L-11-016-02 需求型：成為國王／L-11-017-01
〈偷窺天堂的國王〉/ 1	需求型：看到天堂／L-11-021-03
〈聰明的貓〉／4	需求型：最棒的駱駝和華服／L-11-120-02 需求型：建造一座冰宮／L-11-121-02 需求型：要求一座皇宮／L-11-131-02 需求型：要求他人出現／L-11-131-02
〈四件禮物〉／3	需求型：隨時見到心愛的人／L-12-288-02 需求型：比心愛的人聰明／L-12-289-01 需求型：擁有美貌／L-12-291-01

表三：十七篇童話的許願動機

故事篇名／許願機會	內涵類型／附錄表一的編碼
〈魔戒〉／4	貪婪／L-01-006-01 憤怒／L-01-006-03 嫉妒／L-01-009-01 歸屬與愛的需要／L-01-013-02
〈灰姑娘〉／1	情欲／L-01-072-03
〈阿拉丁神燈〉／9	安全需要／L-01-082-01 生理需要／L-01-083-01 情欲／L-01-084-03 情欲／L-01-086-02 貪婪／L-01-086-03 貪婪／L-01-087-01 嫉妒／L-01-089-01 歸屬與愛的需要／L-01-091-02 貪婪／L-01-093-01
〈神奇的懷錶〉／9	生理需要／L-02-046-01 安全需要／L-02-046-02 貪婪／L-02-047-01 情欲／L-02-047-02 情欲／L-02-047-03 貪婪／L-02-047-04 嫉妒／L-02-048-02 嫉妒／L-02-048-03 憤怒／L-02-049-03
〈鼻煙盒〉／4	貪婪／L-02-163-04 情欲／L-02-164-01 嫉妒／L-02-165-01 憤怒／L-02-169-01
〈漁夫和他的妻子〉／6	貪婪／L-02-396-02 貪婪／L-02-397-01 貪婪／L-02-398-03 貪婪／L-02-399-01 貪婪／L-02-400-03 貪婪／L-02-404-01

〈阿羅〉／5	生理需求／L-03-104-02 尊重的需要／L-03-106-01 自我實現的需要／L-03-106-04 自我實現的需要／L-03-108-02 尊重的需要／L-03-109-03
〈石匠〉／6	嫉妒／L-03-158-03 嫉妒／L-03-159-03 嫉妒／L-03-159-05 嫉妒／L-03-159-07 嫉妒／L-03-160-02 安全需要／L-03-160-04
〈佛杜納都斯與神奇錢包〉／2	貪婪／L-04-074-03 歸屬與愛的需要／L-04-079-02
〈火絨盒子〉／2	情欲／L-06-347-01 安全需要／L-06-351-03
〈白國的三位公主〉／3	歸屬與愛的需要／L-08-190-05 尊重的需要／L-08-191-03 歸屬與愛的需要／L-08-193-02
〈明眸少女〉／2	自我實現的需要／L-09-291-01 憤怒／L-09-292-02
〈人魚與小王子〉／4	情欲／L-10-153-01 怠惰／L-10-154-03 安全需要／L-10-157-02 尊重的需要／L-10-158-03
〈魔鏡〉／2	歸屬與愛的需要／L-11-016-02 自我實現的需要／L-11-017-01
〈偷窺天堂的國王〉／1	貪婪／L-11-021-03
〈聰明的貓〉／3	貪婪／L-11-120-02 情欲／L-11-121-02 歸屬與愛的需要／L-11-131-02
〈四件禮物〉／3	情欲／L-12-288-02 情欲／L-12-289-01 情欲／L-12-291-01

表四：十七篇童話的函數項

4-1

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈魔戒〉	L-01-002-01	命令	γ^1	2
	L-01-002-02	難題 出發	M ↑	25 11
	L-01-003-01	輔助者向偽主角請求幫助		
	L-01-003-02	輔助者第一次行動 主角的反應	D^7 E^7	12 13
	L-01-004-01 L-01-005-01	獲得神物	F^2	14
	L-01-006-01	載送	G^2	15
	L-01-006-02	偽主角落魄	I^2	18
	L-01-006-03	懲罰偽主角 主角返回	U ↓	30 20
	L-01-008-01	結婚	W	31
	L-01-008-02	出發	↑	11
	L-01-008-03	欺詐 反角拿走神物	η^1 A^2	6 8
	L-01-009-01	反角使主角失去黃金船	A^7	8
	L-01-009-02	欠缺金錢	a^5	8a
	L-01-011-01	間介	B^1	9
	L-01-012-01	補足欠缺	K^7	19
	L-01-013-01	主角回到祖國	↓	20
	L-01-013-02	懲罰反角	U	30

4-2

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈灰姑娘〉	L-01-070-01	母親去世	β^2	1
	L-01-070-02	命令	γ^2	2
	L-01-072-01	資助者迎接並質問主角	D^2	12
	L-01-072-02	主角回答資助者	E^2	13
	L-01-072-03	神物自動出現	F^6	14
	L-01-073-01	命令	γ^2	2
	L-01-075-01	違反命令	δ^2	3
	L-01-076-01	主角等待被尋獲		
	L-01-076-02	偽主角無功要祿	L	24
	L-01-076-03	認出身分	Q	27
	L-01-076-04	赦免	U neg.	30
	L-01-078-01	結婚	W	31

NTTU Library

4-3

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈阿拉丁神燈〉	L-01-079-01			
	L-01-079-02	打探	ε^1	4
	L-01-080-01	欺詐	η^1	6
	L-01-080-02	幫兇	θ^3	7
	L-01-081-01	反角企圖摧毀主角	D^8	12
	L-01-081-02	惡行	A^{15}	8
		主角通過難關	E^1	13
	L-01-081-03	獲得神物	F^5	14
	L-01-082-01	載送	G^2	15
	L-01-082-02	補足欠缺	K^6	19
	L-01-083-01			
	L-01-083-02			
	L-01-083-03	禁令	γ^1	2
		違命	δ^1	3
	L-01-083-04	幫兇	θ^3	7
	L-01-084-01			
	L-01-084-02			
	L-01-084-03	懲罰	U	30
	L-01-084-04			
	L-01-085-01			
	L-01-086-01	難題	M	25
	L-01-086-02	解決	N	26
	L-01-086-03			
	L-01-087-01			
	L-01-088-01	結婚	W	31
	L-01-088-02	欺詐	η^3	6
	L-01-088-03	反角奪得神物	A^2	8
	L-01-089-01	惡行	A^7	8
	L-01-090-01	難題	M	25
	L-01-090-02	載送	G^1	15
		解決	N	26
	L-01-091-01	懲罰	U	30
	L-01-091-02	奪回神物	F^8	14
		回歸	↓	20
	L-01-092-01	打探	ε^3	4

NTU Library

	L-01-092-02			
	L-01-093-01	幫兇	θ^2	7
	L-01-093-02	懲罰	U	30
	L-01-093-03			

4-4

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈神奇的懷錶〉	L-02-045-01	出發	↑	11
	L-02-045-02	資助者第一次行動	D^4	12
	L-02-045-03	主角釋放被囚者	E^4	13
	L-02-045-04	獲得神物	F^1	14
	L-02-046-01	補足欠缺	K^6	19
	L-02-046-02			
	L-02-047-01			
	L-02-047-02			
	L-02-047-03			
	L-02-047-04			
	L-02-047-05	結婚	W	31
	L-02-048-01	打探	ε^1	4
	L-02-048-02	反角奪得神物	A^2	8
	L-02-048-03	惡行	A^7	8
	L-02-048-04	助手幫助	K^2	19
	L-02-048-05			
	L-02-049-01			
	L-02-049-02	奪回神物	F^8	14
	L-02-049-03	懲罰	U	30

4-5

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈鼻煙盒〉	L-02-163-01	出發	↑	11
	L-02-163-02	資助者迎接並質問主角	D^{2}	12
	L-02-163-03	主角回答資助者	E^{2}	13
	L-02-163-04	獲得神物	F^{5}	14
	L-02-164-01	補足欠缺	K^{6}	19
	L-02-164-02	結婚	W	31
	L-02-164-03			
	L-02-164-04			
	L-02-164-05	神物被奪	A^{2}	8
	L-02-165-01	惡行	A^{7}	8
	L-02-165-02	出發	↑	11
	L-02-165-03	打探	ε^{2}	4
	L-02-166-01			
	L-02-167-01			
	L-02-168-01	傳遞	ζ^{2}	5
	L-02-168-02	奪回神物	F^{8}	14
	L-02-168-03			
	L-02-168-04			
	L-02-169-01	懲罰	U	30

4-6

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈漁夫和他的妻子〉	L-02-394-01	輔助者請求一條生路	D^4	12
	L-02-394-02	主角之反應	E^2	13
	L-02-395-01	缺乏金錢	a^5	8
	L-02-396-01			
	L-02-396-02	神物自願出現	F^6	14
		願望達成	K^6	19
	L-02-396-02	欲求不滿	a^6	8
	L-02-397-01	願望達成	K^6	19
	L-02-397-02			
	L-02-398-01	欲求不滿	a^6	8
	L-02-398-02	願望達成	K^6	19
	L-02-398-03			
	L-02-399-01	欲求不滿	a^6	8
	L-02-400-01	願望達成	K^6	19
	L-02-400-02			
	L-02-400-03	欲求不滿	a^6	8
	L-02-401-01	願望達成	K^6	19
	L-02-401-02			
	L-02-403-01	欲求不滿	a^6	8
	L-02-403-02	輔助者收回給主角的		
	L-02-404-01	神物		

4-7

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈阿羅〉	L-03-101-01	國王去世	β^{2}	1
	L-03-101-02	出發	↑	11
	L-03-102-01	惡行	A^{14}	8
	L-03-102-02	間介	B^{5}	9
	L-03-102-03	拯救	Rs^{9}	22
	L-03-102-04	結婚	W	31
	L-03-104-01	出發	↑	11
		獲得神物	F^{6}	14
	L-03-104-02	欠缺	a^{5}	8
		補足欠缺	K^{5}	19
	L-03-104-03	變形	T^{1}	29
	L-03-105-01	難題	M	25
	L-03-105-02			
	L-03-105-03			
	L-03-106-01	解決	N	26
	L-03-106-02	結婚	W	31
	L-03-106-03	補足欠缺	K^{5}	19
	L-03-106-04	反角在比賽中被打敗	I^{2}	18
	L-03-108-01	懲罰	U	30
	L-03-108-02	補足欠缺	K^{5}	19
		反角在比賽中被打敗	I^{2}	18
	L-03-108-03	懲罰	U	30
	L-03-109-01	懲罰	U	30
	L-03-109-02	認出身分	Q	27
	L-03-109-03	赦免	U neg.	30
	L-03-109-04	重返婚姻	W^{2}	31

4-8

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈石匠〉	L-03-158-01			
	L-03-158-02			
	L-03-158-03	欲求不滿	a^6	8
	L-03-158-04	願望達成	K^6	19
	L-03-159-01			
	L-03-159-02	欲求不滿	a^6	8
	L-03-159-03	願望達成	K^6	19
	L-03-159-04			
	L-03-159-05	欲求不滿	a^6	8
	L-03-159-06	願望達成	K^6	19
	L-03-159-07	欲求不滿	a^6	8
	L-03-160-01	願望達成	K^6	19
	L-03-160-02	欲求不滿	a^6	8
	L-03-160-03	願望達成	K^6	19
	L-03-160-04	欲求不滿	a^6	8
	L-03-160-05	願望達成	K^6	19
	L-03-160-06	回復		

4-9

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈佛杜納都斯與神奇錢包〉	L-04-072-01	出發	↑	11
	L-04-073-01			
	L-04-073-02	惡行	A^{9}	8
	L-04-073-03	資助者第一次行動	D^{8}	12
	L-04-074-01	主角征服敵人	E^{9}	13
	L-04-074-02	欠缺金錢	a^{5}	8
	L-04-074-03	獲得神物	F^{1}	14
	L-04-074-04	主角使用神物擺脫貧窮	K^{6}	19
	L-04-076-01			
	L-04-076-02	間介	B^{2}	9
	L-04-077-01	結婚	W	31
	L-04-077-02	離家	β^{2}	1
	L-04-077-03	出發	↑	11
	L-04-077-04			
	L-04-078-01			
	L-04-078-02			
	L-04-078-03			
	L-04-078-04	奪得神物	F^{8}	14
	L-04-079-01			
	L-04-079-02	回歸	↓	20
	L-04-079-03			
	L-04-080-01			

4-10

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈火絨盒子〉	L-06-342-01	出發	↑	11
	L-06-342-02	有敵意的角色企圖摧毀主角	D^{8}	12
	L-06-343-01	欺詐	η^{1}	6
	L-06-343-02	主角通過考驗	E^{2}	13
	L-06-345-01	懲罰	U	30
	L-06-346-01	獲得神物	F^{5}	14
	L-06-347-01	間介	B^{2}	9
	L-06-347-02			
	L-06-348-01	烙印	J^{1}	17
	L-06-348-02			
	L-06-348-03			
	L-06-349-01	追逐	Pr^{6}	21
	L-06-349-02			
	L-06-349-03	拯救	Rs^{9}	22
	L-06-351-01			
	L-06-351-02			
	L-06-351-03	勝利	I^{2}	18
	L-06-352-01	結婚	W	31

4-11

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈白國的三位公主〉	L-08-187-01	出發	↑	11
	L-08-187-02			
	L-08-188-01	資助者第一次行動	D^1	12
	L-08-188-02			
	L-08-190-01	主角的反應	E^1	13
	L-08-190-02			
	L-08-190-03	結婚	W	31
	L-08-190-04	出發 命令 獲得神物	↑ γ^2 F^1	11 2 14
	L-08-190-05	回歸	↓	20
	L-08-191-01	違命	δ^2	2
	L-08-191-02			
	L-08-191-03			
	L-08-191-04			
	L-08-192-01	出發	↑	11
	L-08-192-02	載送	G^3	15
	L-08-192-03			
	L-08-192-04			
	L-08-193-01	奪得神物	F^8	14
	L-08-193-02			
	L-08-193-03	重返婚姻	W^2	31

4-12

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈明眸少女〉	L-09-290-01	母親去世	β^{2}	1
	L-09-290-02	出發	↑	11
		資助者第一次行動	D^{1}	12
		主角之反應	E^{2}	13
	L-09-291-01	獲得神物	F^{6}	14
	L-09-291-02	偽主角出發	↑	11
	L-09-291-03	偽主角之反應	E^{2}	13
	L-09-292-01			
	L-09-292-02	獲得神物	F^{6}	14
	L-09-293-01	出發	↑	11
	L-09-293-02	惡行	A^{12}	8
	L-09-293-03			
	L-09-295-01			
	L-09-295-02	變形	T^{1}	29
	L-09-297-01	主角的確認	Q	27
	L-09-297-02			
	L-09-297-03	懲罰	U	30
		結婚	W	31

NTU Library

4-13

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈人魚與小王子〉	L-10-146-01	命令	γ^2	2
	L-10-146-02			
	L-10-146-03			
	L-10-148-01			
	L-10-148-02	出發	↑	11
	L-10-149-01	資助者第一次行動	D^6	12
		主角的反應	E^2	13
	L-10-149-02	獲得神物	F^9	14
	L-10-150-01	資助者第一次行動	D^6	12
		主角的反應	E^2	13
	L-10-151-01	獲得神物	F^9	14
	L-10-151-02	資助者第一次行動	D^6	12
		主角的反應	E^2	13
	L-10-152-01	獲得神物	F^9	14
	L-10-152-02	禁令	γ^1	2
	L-10-153-01	違命	δ^1	3
	L-10-153-02			
	L-10-153-03			
	L-10-153-04			
	L-10-153-05			
	L-10-154-01	命令	γ^2	2
	L-10-154-02	難題	M	25
	L-10-154-03	鬪爭	H^2	16
	L-10-154-04			
	L-10-154-05	追逐	Pr^5	21
	L-10-156-01	對手無功要祿	L	24
	L-10-157-01	拯救	Rs^9	22
	L-10-157-02			
	L-10-158-01	揭穿對手	Ex	28
	L-10-158-02			
	L-10-158-03	勝利	I^2	18
	L-10-159-01	認出身分	Q	27
	L-10-159-02	懲罰	U	30
		結婚	W	31

4-14

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈魔鏡〉	L-11-013-01	出發	↑	11
	L-11-013-02	資助者第一次行動	D^4	12
	L-11-013-03	主角之反應	E^4	13
	L-11-014-01	羚羊詛咒主角		
	L-11-014-02	獲得神物	F^1	14
	L-11-015-01			
	L-11-015-02			
	L-11-016-01			
	L-11-016-02	回歸	↓	20
	L-11-017-01	補足欠缺	K^6	19
	L-11-017-02			
	L-11-017-03			
	L-11-019-01			
	L-11-019-02	打探	ε^1	4
	L-11-019-03	惡行	A^2	8
	L-11-020-01	對主角的詛咒成真		
	L-11-020-02	主角死亡		

NTU Library

4-15

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈偷窺天堂的國王〉	L-11-021-01	其他型式的匱乏	a^6	8
	L-11-021-02	禁令	γ^1	2
	L-11-021-03	主角提供其他形式以求滿足匱乏		
	L-11-022-01	違命	δ^1	3
	L-11-022-02	載送	G^3	15
	L-11-022-03	完成看到天堂的願望	K^4	19
	L-11-024-01	回歸	↓	20
	L-11-024-02	變形	T^1	29
	L-11-024-03	烙印 認出身分	J Q	17 27
	L-11-025-01	救贖		
	L-11-025-02			

4-16

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈聰明的貓〉	L-11-118-01	父親去世	β^{2}	1
	L-11-118-02	出發	↑	11
	L-11-119-01	欺詐	η^{1}	6
		反角企圖毀滅主角	D^{2}	12
	L-11-119-02	主角通過考驗	E^{1}	13
	L-11-120-01	獲得神物	F^{6}	14
	L-11-120-02	補足欠缺	K^{6}	19
	L-11-120-03	難題	M	25
	L-11-121-01			
	L-11-121-02	解決	N	26
	L-11-122-01	結婚	W	31
	L-11-122-02	出發	↑	11
	L-11-122-03	打探	ε^{1}	4
	L-11-124-01	惡行	A^{2}	8
	L-11-124-02			
	L-11-125-01			
	L-11-125-02	惡行	A^{7}	8
	L-11-126-01	出發	↑	11
	L-11-127-01	奪回神物	F^{8}	14
	L-11-127-02			
	L-11-131-01			
	L-11-131-02	補足欠缺	K^{5}	19
	L-11-131-03			

4-17

故事名稱	編碼	函數項	代碼	次序
〈四件禮物〉	L-12-286-01	命令	γ^2	2
	L-12-286-02			
	L-12-287-01	資助者第一次行動	D^1	12
	L-12-288-01	主角之反應	E^2	13
	L-12-288-02	獲得神物	F^9	14
	L-12-288-03	主角受到神物的擺佈	θ^2	7
	L-12-289-01	獲得神物	F^9	14
	L-12-289-02			
	L-12-290-01	主角受到神物的擺佈	θ^2	7
	L-12-291-01	獲得神物	F^9	14
	L-12-291-02			
	L-12-291-03	惡行	A^4	8
	L-12-291-04			
	L-12-292-01			
	L-12-292-02	主角受到神物的擺佈	θ^2	7
	L-12-293-01	獲得神物	F^9	14
	L-12-294-01			
	L-12-294-02			
	L-12-294-03			
	L-12-295-01	回復		
	L-12-296-01			

附錄二

Morphology of the Folktale 的函數項中文翻譯

1.家庭成員之一離家（定義：缺席。代數：β）

β^1：年長者不在家

β^2：強化離家（缺席）的代表形式是以父母死亡

β^3：有時候年輕的家中成員自行離家

2.一個給主角的禁令（定義：禁令。代數：γ）

γ^1：“你不可以打開這個衣櫥”（159）”照顧好你的弟弟，不要冒任何險，保持安靜”（159）。（我只有舉出兩個例子，還有其他禁令）

γ^2：反轉形式的禁令，可用命令或建議為代表

3.違反禁令（定義：違規。命名：δ）

違規的類型與於禁令的形式乃是相對的。函數項 2 和函數項 3 組成「成對」的元素。

4.反角企圖刺探（定義：刺探。命名：ε）

ε^1：刺探的目的針對：尋找的小孩的位置或有時是找珍貴的物品等等。

ε^2：當預期中的受害者詢問反角的時候，刺探的反轉形式就發生。

ε^3：某種刺探的接觸形式，經其他的角色的參與，會出現在不同的場合中。

5.反角收到與受害者有關的訊息（定義：交付。代數：ζ.）

ζ^1：反角直接得到他要的答案。

ζ^2-ζ^3：資訊收集的反轉或式其他的形式，會召喚與之相對應的答案。

6.反角企圖欺騙受害者以便可以擁有他或他的財物（定義：詭計。代數：η）

η^1：反角利用說服力。

η^2：反角假裝藉著指點如何應用魔法手段展開行動。

η^3：反角利用其他的詭計或強迫的方法。

7.受害者對詭計屈服，因而不經意地幫助其敵人（定義：串通。代數：θ）

θ^1：主角同意反角所有的勸說（例如：拿戒指，做個蒸氣澡、去游泳等等） 有人提過那些應被禁止的規定的總是被（主角）打破，相反的，欺詐性的建議要求總是得以被接納和滿足的。

θ^2-θ^3：主角”配合”魔法的施行或其他方式，做出機械性反應（例如：睡著，或使自己受傷等等的反應）可以注意到這個函數項也可能是個別存在的。沒有人使主角睡著：主角讓自己理所當然地睡著，以幫助反角完成任務。

8.惡行造成了家庭成員的傷害或受傷（定義：惡行。代數：A）

A^{1}：反角惡行施予某人

A^{2}：反角惡行搶奪或取走了神物

A^{3}：反角搶奪或毀壞農作物

A^{4}：反角在白天行搶

A^{5}：反角其他形式的搶奪

A^{6}：反角造成肉體上的傷害

A^{7}：反角造成突然的消失

A^{8}：反角要求或誘拐他的受害者

A^{9}：反角驅逐某人

A^{10}：反角命令某樣物品要丟到海裡

A^{11}：反角在某人或某物施咒

A^{12}：反角造成一個取代

A^{13}：反角命令一件謀殺案必須完成

A^{14}：反角執行謀殺案

A^{15}：反角拘禁或扣留某人

A^{16}：反角強迫一段不合理的婚姻關係

A^{xvi}　兄弟要求他的姐妹成為他的新娘

A^{17}：反角造成一個威脅的慘忍行為（如吃人）

A^{xvii}　姐妹打算吃掉她的兄弟

A^{18}：反角在夜晚時作怪

8a.家中的一個成員缺乏某物或企求擁有某物（定義：匱乏。代數：a）

9.不幸或匱乏造成知名度，主角隨著要求或指示而被接觸；他被允許前往或他被派遣（定義：調解，有關聯的事件 代數：B）

B^{1}：呼救之事被規定，結果跟著主角被派遣

B^{2}：主角直接被派遣

B^{3}：主角被允許離家

B^{4}：不幸被公布

B^{5}：被放逐的主角被由家中移置離家

B^{6}：主角宣判死型是暗中被釋放

B^{7}：輓歌出現

10.搜尋者同意或考慮後決定對抗（定義：開始對抗 代數：C）

11.主角離家（定義：出發 代數：↑）

12.主角遭測試、質問、攻擊等等，這是為他接收神物或援助作準備（定義：資助者第一次行動 代數：D.）

D^1：資助者測試主角

D^2：資助者迎接並質問主角

D^3：一個將死或已故的人要求提供服務

D^4：一個囚犯乞求其自由

*D^4：與先前一樣，伴隨著資助者的初期監禁

D^5：主角被要求憐憫而被靠近

D^6：爭論者要求分配財物

D^7：其他的要求

D^8：有敵意的生物（角色）企圖摧毀主角

D^9：有敵意的生物與主角戰鬥

D^{10}：神物被展示給主角看，以便提供一種交換

13. 主角對未來資助者的行為作出反應（定義：主角之反應 代數：E.）

E^1：主角禁得起（或禁不起）某個測試

E^2：主角回應（或不回應）某個祝福

E^3：他提供（或不提供）服務給一個死者

E^4：他釋放了一個受俘者

E^5：他向一個哀求者展示他的憐憫

E^6：他完成了一個爭論者之間的分配和調停

E^7：主角做了一些其他的服務

E^8：在敵人使用了相同的策略的攻擊下，主角解救了自己

E^9：主角征服（或未征服）其敵人

E^{10}：主角同意交換，但立即使用交換的神物之神奇力量來對付對方（交換者）

14.主角學會使用神物（定義：獲得神物 代數：F.）

F^1：神物直接地轉換

F^2：神物被指出其所在

F^3：神物被備妥

F^4：神物被售出和買進

F^5：神物偶然的落入主角之手（被主角發現）

F^6：神物出自其自願地突然出現

F^7：神物被吃或被喝

F^8：神物被奪

F^9：多種角色將自己任由主角處置

15.主角被轉移、遞送、或被引導至某物件的尋找失敗（定義：載送 代數：G）
G^1：主角飛經天際
G^2：主角在地面或水面旅行
G^3：主角被引導
G^4：有路徑被展示給主角
G^5：主角用一般溝通的方法
G^6：主角追踪血跡

16. 主角和反角直接交戰（定義：鬪爭 代數：H）
H^1：他們在一開闊地戰鬥
H^2：他們在競賽中交手
H^3：他們賭紙牌

17.主角被烙記（定義：烙印、作記號 代數：J）
J^1：一個烙記烙到身上
J^2：主角收到一個戒指或毛巾

18.反角被擊敗（定義：勝利 代數：I ）
I^1：反角在公開的戰鬥中被打擊
I^2：反角在比賽中被打敗
I^3：反角輸了牌局
I^4：反角在稱重中輸了
I^5：反角沒有戰鬥而被殺
I^6：反角直接被放逐

19.一開始的不幸和匱乏被清除（代數：K）
K^1：藉使用武力或智慧，所尋之物被掌握
K^2：經迅速的行動交換，所尋之物同時為數人所獲得
K^3：藉（誘餌）聳恿之助，獲得了所尋之物
K^4：取得要求之物是先前的行動的直接結果
K^5：藉著使用神物，立即取得所尋之物
K^6：使用神物戰勝貧窮
K^7：所尋之物被抓取
K^8：某人身上的咀咒被打破
K^9：被殺之人復活
K^{10}：被俘之人獲釋

20.主角返家（定義：返家 代數：↓）

21.主角被追趕（定義：追趕、追捕　代數：Pr）
Pr^1：追趕者在跟在主角後面飛
Pr^2：他要求有罪的人
Pr^3：他追趕主角，很快的把自己變成各種動物
Pr^4：追趕者（龍的妻子等等）變成誘人之物並將自己放在主角的必經之路上
Pr^5：追趕者試著吞沒（毀滅）主角
Pr^6：追趕者試圖殺死主角
Pr^7：追趕者啃噬在主角逃亡時藏身的樹

22.從追趕者手上解救主角（定義：拯救　代數：Rs）
Rs^1：主角被帶離經過天空
Rs^2：主角溜走，在其追趕者的路上放置障礙物
Rs^3：主角在飛翔時，變成一些東西好讓別人認不出來
Rs^4：主角在飛行的途中隱藏自己
Rs^5：主角被鐵匠們藏起來
Rs^6：主角在飛行中快速的變成動物或石頭救了他自己
Rs^7：他避免了變身母龍的誘惑
Rs^8：他不容許自己被吞沒
Rs^9：他從毀滅他生命的企圖中被救
Rs^{10}：他跳到另一個樹

23.主角，別人認不出來，到了家或另一個國家（定義：認不出來的抵達 代數：O）

24.偽主角提出沒有根據的聲明（定義：無根據的聲名　代數：L）

25.主角被賦予困難的任務（定義：困難的任務 代數：M）

26.任務被解決（定義：解決 代數：N）

27.主角被認出來（定義：辨認 代數：Q）

28.偽主角或反角曝光（定義：曝光 代數：Ex）

29.主角被給予新的外貌（定義：變形　代數：T）
T^1：神物或幫手的方法直接造成了一個新外貌

T^2：主角蓋了一個很讚的宮殿
T^3：主角穿上了新衣服
T^4：合理化和幽默的形式

30.反角被懲罰（定義：懲罰 代數：U）

31.主角結婚並登上王位（定義：婚禮 代數：W）
W*：一個新娘和王國立刻獎賞給主角，或主角接受一半的王國…而全部的王國來自死去父母
W*既然有時主角並不是娶公主，所以有時他只是結縭而沒有得到王位
W_*有時，正好相反，故事提到只有登基為王（而沒有結婚）
w^1：如果在婚禮前反角的新行動短暫地干擾了婚禮，那麼故事的第一段會結束在訂婚，或者作一個結婚的承諾
w^2：和前例相反，一個結了婚的主角失去他的妻子；該婚姻便作為要求的結果重新開始??（任命重新開始的婚姻）
w^0：主角有時接到錢財的回報或其他形式的補償，取代了娶公主

NTTU Library