

國立台東大學
兒童文學研究所碩士論文

指導教授：游珮芸 先生



日本奇幻文學《破天神記》系列研究

研 究 生：黃郁菡

中華民國九十七年六月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書
系所別：兒童文學研究所

本班 黃郁菡 君

所提之論文 日本奇幻文學《破天神記》系列研究

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件
 博士學位論文

論文學位考試委員會：

(學位考試委員會主席)

林玉堂

林信甫

游佩芸

(指導教授)

論文學位考試日期：九十七年六月二十四日

國立台東大學

- 附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。
2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 (所)
_____ 組 96 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。
論文名稱：日本奇幻文學《破天神記》系列研究

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
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	國家圖書館
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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鈎選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：游佩芬 (親筆簽名)

研究生簽名：黃郁菫 (親筆正楷)

學號：919500112 (務必填寫)

日期：中華民國 97 年 7 月 25 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。」

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所
_____組 96 學年度第 二 學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目： 日本奇幻文學《破天神記》系列研究

指導教授： 游珮芸

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

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

授權人： 黃郁菡

簽名： 黃郁菡

中華民國 97 年 07 月 25 日

感謝的話

在台東的七年，就要暫時告一段落了，心中充滿了不捨之情。

感謝兒文所所有的老師，總是無限的包容，不管是學術上的研究，或是生活上的困難，都不忘關心，這應該是兒文所最大的特色吧！這裡就像是一個大家庭般，每個人進到這裡，都捨不得離開。

感謝台東的同窗及好友，因為有你們，論文才能順利完成。在頭腦快要被成堆的書壓扁時，還有人可以陪著一起喝下午茶，聊著無聊的是非，真的是非常幸福的事情。

感謝我的家人，如果沒有綺綺，論文該如何開始呢？如果沒有哥哥，誰來跟我討論論文？如果沒有爸媽當我最強大的後盾，誰來撫平我內心的不安？真的很謝謝你們。而最後要感謝一直陪伴著我的尚儒，有你幫忙校稿，論文將更為完整。

在論文完成之際，感覺到還有許多不足之處，而這也將是我人生中重要的學習課題。兩年雖匆匆流逝，但精彩萬分，一同陪我走過的人們，我將由衷的感謝。

日本奇幻文學《破天神記》系列研究

摘要

日本奇幻文學作品因其文化背景，融入了對於神祇及妖魔鬼怪的想像，因此作品具有神秘感。在神話與傳說軼事的交互融合下，荻原規子的奇幻文學創作《破天神記》系列，堪稱經典之作。以日本神話作為架構的《空色勾玉》，取材自古籍中的角色原型，在新作之中展現出全新的風貌，提供讀者不一樣的神祇形象。《白鳥異傳》以日本傳說中的英雄人物倭建命作為主角，企圖扭轉眾人對他既定的看法，並在結局給與新的人生。《薄紅天女》則是將時空背景拉至奈良末期至平安初期，當時是個充滿神秘色彩的時代，當時怨靈縱橫，百鬼夜行，主角為了尋求生命的真諦，毅然踏上追尋之旅。在三部作品中，荻原以其豐富的學識，將所知所學融入於作品之中，打造屬於自己的奇幻文學。而筆者在閱讀之餘，因其獨特的日本色彩，興起探究文本的想法。

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

在結論部分，筆者重整上述章節所研究的結果，並歸結整部作品所傳達的意義有四：輝闇對立的消弭、刻板印象的打破、愛與寬恕的展現、生命真諦的追求。而在多元媒體下，奇幻文學開始與其他媒體結合，在聲光影音的刺激下，筆者認為最終應該還是要回歸書面文本的閱讀。最後筆者肯定在兒童文學中的神話再創，但認為作者應該放入參考的依據，以提供讀者做更深入的閱讀。

關鍵詞：少年小說、日本奇幻文學、神話、荻原規子

The Research in *Magatama Sanbusaku* of Japanese Fantasy and its Series Books

Abstract

The texts of Japanese Fantasy are mysterious and appealing due to the integration of god-spirits and ghost-imaginings. With combination of traditional myths and legends, Noriko Ogiwara's work pieces of *Magatama Sanbusaku* and its series are considered as the classic in Japan.

Sorairo Magatama, which is under basic frame of Japanese Myths, is originated from the prototype of ancient books characters that a brand new appearance displayed provides a different image of god-spirits to readers. *Hkucho Iden* is based on a Japanese traditional hero called Yamatotakeru-no-mikoto, trying to reverse the fixed view of his image, and rendering a new life upon him at the end. The story line of *Uubeni Tennyo* is traced further back to times of the end of Nara jidai and early days of Heian jidai. Back then it was a particular period full of unknown mystery and haunted spirits. The leading character determinedly embarks on a journey to search for truth of life. Within these three pieces, Noriko creates her own style look of fantasy with application of her rich knowledge in fantasy field. For readers they are able to arouse the passion through the contact with its series.

The main focus of this thesis is on origin of Japanese fantasy. From this point of view, story materials and aspects are the centered discussion of the text analysis. Then the discussions on how the intertextuality skill of myths, legends, and anecdotes are presented, and how the meanings and images of god spirits are constructed is elaborated in the text analysis. Finally based on the Joseph Campbell's myth theory, the attention

goes to the growing process of children in young adults novels through big adventures.

This thesis concludes with the discovery of four meanings, they are respectively the elimination of light and darkness, breaking stereotype, reveal of love and forgiveness, and pursuit of life. Furthermore, as much concerned with fantasy, the suggestion to authors who enjoy writing fantasy stories is to put more references as further reading materials for readers. Besides, in today society with multi-media in every corner, paper based texts cannot be replaced.

Key Words: Young Adult Novel, Japanese Fantasy, Myth, Noriko Ogiwara



目錄

第壹章 緒論	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	6
第三節 研究方法與限制.....	8
第四節 文獻探討.....	10
第貳章 荻原規子與《破天神記》系列	17
第一節 日本奇幻文學介紹.....	17
第二節 荻原規子與文本介紹.....	21
第三節 《破天神記》系列中的奇幻手法.....	29
第參章 現代新神話的再現	37
第一節 日本神話概觀.....	37
第二節 文本中的互文手法.....	40
第三節 神物的意義.....	46
第四節 再現神祇.....	53
第肆章 少年追尋與成長的歷程	57
第一節 少年形象的塑造.....	59
第二節 追尋之路的啟程.....	68
第三節 啟蒙(自覺)的儀式.....	74
第四節 英雄冒險的回歸.....	82

第五章 結論.....	86
第一節 從《破天神記》系列出發.....	87
第二節 追尋奇幻文學的蹤跡.....	92
參考文獻.....	96



第壹章 緒論

第一節 研究背景與動機

一、研究背景

「有一本書，你十八年前讀它，十八年後你依舊難忘……，日本人心中永遠的奇幻文學經典¹。」如同書封上所寫的，這套書《空色勾玉》(空色勾玉)、《白鳥異傳》(白鳥異伝)、《薄紅天女》(薄紅天女)被歸為日本兒童文學界奇幻文學的經典，日本人認為這是一部在年輕時可閱讀，而在懷孕生子後，亦可以再介紹給自己孩子閱讀的書籍，並從中獲得啓發，因此可以謂之經典。本部作品也曾獲得不少獎項，而《空色勾玉》曾獲得「日本兒童文學者協會新人獎²」，亦可窺見對此作品的肯定。如此風靡於日本的書籍，美國也在 1993 年翻譯引進，首要翻譯為第一部《空色勾玉》，英譯名為 *Dragon Sword and Wind Child*，造成極大的迴響與討論。然而則直到了十八年後的 2006 年才由城邦文化引介進入台灣，不過同樣的吸引了許多對奇幻文學愛好者的注目。其餘兩部也在《空色勾玉》引入大受好評後，陸續於台灣出版。

作者荻原規子(荻原規子)畢業於早稻田大學教育學系國語國文學科畢業，在日本文學方面的造詣與喜愛，讓荻原在創作此部作品上產生很大的影響，第一部《空色勾玉》的主要軸線便圍繞在日本創始時的神話故事³。荻原再三閱讀《古

¹ 荻原規子(Noriko OGIWARA)，辛如意譯，《空色勾玉》(空色勾玉)(台北市：城邦文化，2006年11月)，書封。

² 該獎開始於1949年，主要在鼓勵文學創作上的新人。1951年至1960稱做「日本兒童文學者協會兒童文學新人獎」，1966年至1967年改為「日本兒童文學者協會短篇獎」，1968年至今改為「日本兒童文學者協會新人獎」。

³ 日本神話是經由皇室整理，然後編纂成具有完整架構的故事，這些故事分別記載於和銅五年(西元712年)完成的《古事記》上卷，以及養老四年(西元720年)完成的《日本書紀》第一卷與第二卷中。參看小島瓊禮(YOSHIYUKI KOJIMA)，程義譯，《日本神話故事》(日本のしんわ)(台北市：星光，2001年3月)，頁12。

事記⁴》之後，認為神話中的故事已臻於完美，無法再畫蛇添足，然而於《延喜式⁵》卷第八的〈祝詞⁶〉得到靈感後，荻原決定同樣以神話作為主題，並融入《延喜式》中的黃昏女神作為闇神的原型，展現出與《古事記》大相逕庭的風貌。荻原更再次提到，《空色勾玉》中塑造出的主角狹也，為闇族人的身份，而以闇族為中心的構想，則是來自《延喜式》中的大祓式禱文⁷。從接受一切污穢，但地位崇高的闇神作發想，而能夠與祂分庭抗禮的象徵，唯有光明，亦為光輝的存在。因此《空色勾玉》以渾沌未開時，高光輝大御神和闇御津波大御神彼此間的愛恨情仇為開場，並以勾玉的流轉作為三部作品的串連，因此在接下來的兩部作品中，皆有勾玉的出現，雖然台灣將此作品稱做《破天神記》系列，在日本則叫做《勾玉三部作》，有更為清楚的表明勾玉在此部作品中的重要性。

第二部《白鳥異傳》的初步構思，則源於作者於《常陸國風土記⁸》傳說中，對人物倭建命的好奇所展開的故事，裡面的主角小俱那則為倭建命的化身，但是卻又融入荻原對其人不同的想像。第三部《薄紅天女》則因荻原於高二時，閱讀了《更級日記⁹》所引發的構思。雖然故事以日本神話或傳聞軼事作為背景，但荻原也不遑論受到西方思潮的影響，她自己也於《空色勾玉》後序中表明，寫作

⁴ 西元 674-677 年，天武天皇繼位不久，命令近臣稗田阿禮參照「帝紀」的天皇宗譜及民間流傳的文字記錄「舊辭」為藍本，以編纂正確的皇室歷史紀錄，其後由太安萬侶加以潤飾後，於 712 年完成一共三卷的《古事記》。其間天武天皇更命令川島皇子，模仿中國形式的歷史書籍，於 720 年完成三十卷的《日本書紀》。參看武光誠(TAKEMITSU Makoto)，蔡瑪莉譯，《日本神話圖解》(日本人なら知っておきたい古代神話)(台北市：商周，2007 年 9 月)，頁 16-17。

⁵ 《延喜式》是平安時期中期(西元九〇五年；延喜五年)由醍醐天皇命藤原時平、藤原忠平等人進行編制的律令條文，其中對於官制儀禮等有詳盡規定，為研究古代日本史的重要文獻。參看上註，頁 81。

⁶ 「祝詞」是日本神道教在各種節日所進行的祭神儀典中，由神官對神明朗誦的禱詞，藉以拔穢祈福。參看小島瓊禮，程義譯，《日本神話故事》，頁 81。

⁷ 大祓式的祭神禱文是列舉諸神名，並經由各方神明將人們的邪惡污穢驅至大海，再由根底之國的女神承接污穢，讓一切漂流而去。而這種表現，正是「付諸流水」觀念的日本人所持有的感動神傳。參看荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 340。

⁸ 在《古事記》和《日本書紀》完成的前後，大約是西元七一三年左右，日本朝廷命令全國各地編錄地誌；今日流傳下來的《常陸國風土記》(今茨城縣)及《播磨國風土記》(今兵庫縣)，都是當時編纂的。參看小島瓊禮，程義譯，《日本神話故事》，頁 19。

⁹ 平安時代，能夠擔任後宮女房(女官)者都是貴族出身的女性，這些有高度文學修養的女房經常寫一些散文、物語或日記式的文章，並廣泛流傳於上流社會間，這便是女流文學。《更級日記》即為此時作品。

尤其深受 C.S.路易斯(C.S. Lewis)的啟發。C.S.路易斯曾說到：「最想要看的故事不是期待他人來寫，而是靠自己創作¹⁰」，其原因因此抱持著這樣的想法，開始創作屬於自己的文學作品。

二、研究動機

由於西方思潮的引進，以及傳播媒體的強烈感染力，因此我們對於奇幻文學並不陌生，像是《魔戒三部曲》(*The Lord of the Rings*)、《黑暗元素三部曲》(*His Dark Materials Trilogy*)、《納尼亞傳奇》(*Narnia*)、《哈利波特》(*Harry Potter*)系列都是我們所熟識的奇幻文學作品。多數西方國家，因為閱讀奇幻文學而引發的熱潮，甚至將文本改編成電影，以壯闊的場景，獨特的人物造型，企圖吸引觀眾的視線，上述四部都已有電影形式的作品產出。而【魔戒三部曲】史詩般的世界架構，更是深植於大眾的心中，許多人在觀賞了電影之後，再度回過頭來閱讀文本。之後也陸續有更多的作品被改編，像是 2008 年上映的《星塵¹¹》(*Star Dust*)、《奇幻精靈事件簿¹²》(*The Spiderwick Chronicle*)，也是由奇幻小說所改編。

但相較之下，鄰近於台灣的日本，雖然經常被視為現今少男少女在衣著、科技、飲食、行為舉止上所追尋的對象，尤其是偶像劇、動畫、漫畫，更是深入我們的日常生活之中，然而對於其國家的奇幻文學作品，卻不能廣泛為大眾所熟知，至多列入小眾文學，成為 ACG¹³迷或同人誌¹⁴創作者的愛好。雖然日本奇幻

¹⁰ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 336。

¹¹ 描述由精靈仙境與石牆鎮民所開展的故事，兩地居民彼此知道對方的存在，在九年一次的集會中，鎮民能夠穿越阻隔兩地的石牆，進入仙境。而故事於生長在石牆鎮的崔斯坦為了取得墜落的流星，跨入仙境後展開。參看尼爾·蓋曼(Neil Gaiman)，蘇韻筑譯，《星塵》(*Star Dust*) (台北市：繆思，2005 年 6 月)。

¹² 故事發生在葛雷斯家三姊弟中，在爸媽離婚後，他們和媽媽一起搬到姨婆在鄉下的老宅。沒想到這裡竟發生了一連串古怪的事，為了調查這些事件，他們發現了記載精靈的怪書，在解謎的過程中，故事開始進行。參看荷莉·布萊克(Holly Black)，林宴夙譯，《奇幻精靈事件簿(1-5)》(*The Spiderwick Chronicle*) (台北市：天下遠見，2008 年 2 月)。

¹³ ACG 是動畫 animation、漫畫 comics、電玩 game 三項類別的合稱縮寫。

¹⁴ 指 ACG 愛好者對所愛作品延伸創作的書籍、刊物。

文學也曾有改編成電影，像是《陰陽師¹⁵》系列，風靡程度卻無法與【魔戒三部曲】相提並論。日本雖然在電影方面無法與西方匹敵，但是將文本改編成漫畫、動畫、電玩的能力，卻是有目共睹的，像是水野良的《羅德斯島戰記¹⁶》即為具代表性的作品。而通常台灣青少年接觸日本奇幻文學的管道，也不外乎由此而得，不過若是沒有接觸 ACG 的人，對這塊領域將是相當的陌生。

由於奇幻文學源於西方世界，因此受到西方的影響，日本奇幻文學也存有西方奇幻的影子，但是除此之外，日本也有作家致力於傳統文學的改寫，將固有的日本精神，融入作品中，像是夢枕貳的《陰陽師》系列，還有菊地秀行的《亡者之劍¹⁷》系列，都以古日本作為寫作場景，具有神秘氛圍的色彩。而《破天神記》系列更將時代拉到神祇存在的神話世界中，不可探知的想像空間，更是引人入勝。

在《破天神記》系列引介進入台灣後，筆者也在親人的引介之下，開始閱讀起這部作品。然此部作品前後四大本，將近兩千頁的厚度，若要看完，非得花上極多的時間，所以需耗費閱讀的時間相對極長，原先稍有排斥，想先束之高閣，待心血來潮再詳加閱讀。但是筆者在讀後卻深深為之吸引，一發不可收拾，因此在短暫的時間內就閱讀完畢。此作品文字之優美，雖譯者功不可沒外，然而最大的吸引力，莫過於作者在情節劇情鋪陳的功力，還有人物角色的深度刻畫，另外更融合了神話元素，在在讓人沈浸於作者所營造的廣闊世界中。在閱讀過後，因為作者荻原援引了日本神話做為故事架構，並於書末都會說明寫作的源由及動機，讓筆者興起對於日本神話世界的好奇，因此促使燃起研究此文本的想法。

¹⁵ 故事描述日本平安時代，當時世界仍明闇未分，人、鬼、妖怪魔物等等雜相共處。陰陽師安倍晴明於皇宮陰陽寮任職，與好友源博雅一同解決許多不可思議的怪奇事件。參看夢枕貳，茂呂美耶譯，《陰陽師》（台北市：繆思，2003-2008年）。

¹⁶ 以戰國時期的日本作為基架，融合「奧州（陸奧）」元素。主角奧州牙月繼承人牙月嗣人死於戰國時代一百年前，為了復興家業，利用秘術而復活。而在亂世的旅程中，遇見了稱為「魔王」的織田信長，並與他展開對抗。參看菊地秀行，高胤曉譯，《吸血鬼獵人D》（台北市：城邦文化，2003年06月）。

¹⁷ 是以架空世界之中的詛咒之島羅德斯為舞臺的劍與魔法奇幻故事，內容敘述劍士帕恩從無名小卒到羅德斯騎士的成長歷程。參看水野良，哈泥蛙譯，《羅德斯島戰記(1-7)》（台北市：蓋亞，2005年5月）。

第一部作品《空色勾玉》於 1988 年推出，隔年即獲得「日本兒童文學者協會新人獎」，因此在日本對此書的定位，歸於兒童文學的作品。而歸屬於兒童文學一環的少年小說，也隨著兒童逐步成長的過程，成為兒童書過渡到成人書的橋樑，從少年小說中，兒童將能夠體會到真實的人生，並有勇氣去面對成長的歷程。在《兒童文學故事體寫作論》中，林文寶提到：「兒童不可能永久停留在理想裡，他必須走向真實的人生；而真實的人生卻是矛盾的，他需要相當的時間去適應；在這段適應的時期，他是需要引導和說明的¹⁸。」而少年小說通常所服務的對象從青春期 12、13 歲開始，到約國中畢業 15、16 歲，稱為少年期的階段。「少年期是孩子半幼稚、半成熟向青年期過渡的突變時期。儘管這一時期的主導活動仍是學習，但比之童年期，社會化活動的因素顯然大大增加，追求個性的發展和情緒的不穩定性是少年人突出的特點¹⁹。」所以少年小說所提供的，是一種少年時期情感宣洩的管道，孩子可以從中獲得啟發，並邁向成熟的人生。

少年小說所選的執筆對象，多以此年齡層的少年為主，還有把故事架構放在他們的生活圈，成人則為輔助性的角色，藉以吸引他們來閱讀。然而顯而易見的，文本中的主角以少男少女為主，荻原也在序中提到：「少男少女主角的煩惱及必須克服的艱難險阻，其實可說是今昔相同的²⁰。」所以抽離掉神話軼事的元素，通篇亦可稱為少年小說。當然這樣的作品如果為一般的少年小說，又有何看頭呢？勢必要有不同的元素來點綴，才能吸引更廣大的閱讀群。因此，在閱讀文本時，筆者感到好奇的是，文本中有哪些奇幻元素，讓我們流連忘返？更進一步的，作者如何融入神話元素在當代的奇幻文學作品中？如何塑造少男、少女及神祇的形象？在逆境下，他們是如何突破自我而成長呢？這是此研究所關切的重點。

¹⁸ 林文寶，《兒童文學故事體寫作論》（台北市：富春文化，1993 年 3 月），頁 304。

¹⁹ 周曉波，〈兒童文學體分類的歷史性與新機點〉《中國當代兒童文學文論選》（廣西，接力出版社，1996 年 7 月），頁 560。

²⁰ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 15。

第二節 研究目的與問題

一、研究目的

日本在二次大戰後受到西方思潮的影響，因此作家在將其奇幻的概念融入於作品之中時，大多無法跳脫西方奇幻架構模式，像是場景的設定多為廣拓的原野，有城堡、圍籬，並以斧頭、手杖作為武器或施展魔法的媒介，裡面充斥著怪獸、矮人、精靈或巨人。除了擇取自西方元素，日本作家也會從中國的典籍之中取材，像是小野不由美的《十二國記²¹》系列，就是源於《山海經²²》中，然而除此之外，也有作家致力於將其日本的元素，寫入作品中，像由神祇、巫女或是妖魔鬼怪所營造出來的神秘感，並使用符咒來施展法力，使日本的奇幻作品充滿了詭譎感，如夢枕獫的《陰陽師》系列或是京極夏彥的《巷說百物語²³》系列等，都因為融入了日本特有的文化氛圍，而讓人耳目一新。

而日本作家更進一步的融合西方的元素，創造出自己的作品，像是荻原另一部作品《西方善魔女》，在角色、服飾、國家設定上不同其他之作，還曾出現獨角獸，全書具有強烈的西方色彩，雖然此部作品已經發行許久了，但也直到最近才受到青睞而以漫畫形式引進台灣。其後雖然陸陸續續也有其他奇幻作者的作品進入，像是恩田陸的《常野物語²⁴》系列，寫作手法則有獨特的風格，不以誇張的人物刻畫或背景描述為重，而以溫馨的筆法，寫出淡淡的溫柔及懷舊氛圍。

在廣泛的取材方向中，最令筆者感到興趣的，莫過於日本作家如何融入屬於自己國家的文化於作品中，來營造出獨特的氛圍，讓人在閱讀之後，能夠感受到這就是日本的奇幻文學。因此在第貳章中，除了介紹荻原規子的生平及創作動機

²¹ 內容描述一位高中女學生捲入異世界的經過，並帶出十二個國家的興衰史。參看小野不由美，王華琳譯，《十二國記》（台北市：尖端，2005年4月）。

²² 《山海經》是中國先秦古籍，記載了許多詭異的怪獸以及光怪陸離的神話故事，一直被認為是一部荒誕不經的書。有些學者則認為《山海經》不單是神話，而且是遠古地理，包括了一些海外的山川鳥獸。

²³ 以江戶時期作為時代背景，周遊於列國的作家百介為了蒐集怪談，在一棟屋後遇見了幾個身份如謎的人物，引領著百介進入光怪陸離的世界中。參看京極夏彥，蕭志強譯，《巷說百物語》（台北市：角川，2004年11月）。

²⁴ 一群身懷不可思議能力的「常野」一族，他們能夠背誦龐大的書籍資料、能得知遠方的事情、能夠長壽百年。故事描述他們暗藏於在平凡人之間所發生的事。參看恩田陸，高詹燦譯，《常野物語(1-3)》（台北市：城邦文化，2007年5-9月）。

外，筆者更進一步的觀看文本中的奇幻元素，並進行分析。

接著第參章把重心放在神話的部分，筆者首先放在日本神話之概要介紹。神話故事經由荻原之手，加以詮釋與改編，變成目前的三部作品，由書中可見日本神話故事的架構，而神話自古以來皆為眾人之精神糧食，也是先民在勞動生產中所產生的經驗，在閱讀時可得到心靈的成長。除此之外，神話故事也蘊含了無限的想像，對於未知的過往，我們雖無法探究，卻也是因為這種神秘感，卻促使文學作家將裡頭的元素融入於現代的作品當中，以期達到吸引他人或滿足自我對於想像的渴望。接續探討小說裡面神社的形象，故事中的神祇，因為以小說的模式現身，在刻畫上也有其獨特的表現手法。另外於神話之中所抽取的神物，在此書中也有重要的用途，而這些神物所代表的意義為何，也是令人好奇之處。

在第肆章中，一開始先對少男少女的形象作研究。在古老的社會中，男女受到了強大的規範與束縛，如《空色勾玉》中的少女狹也被賦予巫女的角色而必須替眾人祈福，但是在內心轉折下為了追尋亙古之愛，毅然決然離家的轉變，著實讓人感到詫異；而少男雖為女主角所追尋的對象，但是另一方面又不時在堅強自我的個性，這種成長的轉變也十分有趣。除了探討少年形象外，他們如何在冒險的旅程中，突破內在與外在的重重障礙，蛻變成長而堅定自我的內心，這也是筆者所關注的重點。

二、研究問題

根據研究目的，筆者歸結出主要研究問題如下：

- (一) 文本中所使用的奇幻手法為何？
- (二) 文本中如何融入神話元素？
- (三) 文本中的神祇及神物存在的意涵為何？
- (四) 文本中少年及神祇的形象如何被塑造？
- (五) 少年追尋與成長之過程為何？

第三節 研究方法與限制

在本研究開始前，筆者先進行初步的資料蒐集與閱讀，因為此文本的定位為奇幻文學作品，因此會先對針對此方向進行蒐集；接下來由於文本是以日本的神話為架構，為了更深一層的瞭解文本中的神祇及整個神話故事的脈絡，對於日本神話也必須要有概括的瞭解，又日本神話是囊括於日本文學之中，對於日本文學的相關資料也必須進一步的研讀。

由於此文本的架構主要為日本神話，因此筆者企圖尋求作者在改寫文本的重點為何，作者運用了哪些手法來進行文本的寫作，而完成全新的作品；最後回歸到文本最初的本質，此文本的內涵即為少年小說，而少年小說所著重的便在於「成長」這一塊園地，這也是文本中所意欲呈現的重點所在。

一、研究方法

(一) 資料蒐集與整理

以五大方向的資料為蒐集的範圍。

1. 西方奇幻文學的相關文獻整理。
2. 日本奇幻文學及神話的相關文獻整理。
3. 互文性的相關研究。
4. 角色形象的塑造相關研究。
5. 少年成長議題的相關研究。

(二) 文本分析法

此研究藉由文本分析法來作為主要研究方法，以中譯文本《空色勾玉》、《白鳥異傳》、《薄紅天女》為主，先將文本的各章節內容以人物、場景和事件作歸類、

整理，再開始進行文本的細部探討。第貳章著重在荻原規子的生平簡介及創作動機，並觀察文本中所使用的奇幻手法；第參章著眼於日本神話的介紹，分析文本中如何使用互文性手法將神話融入其中，還有神祇的形象如何塑造，並分析神物的意義；第肆章則著重在文本中主要角色形象的塑造，還有利用坎伯英雄冒險理論就少男、少女的成長歷程作探討。

二、研究限制

本研究限制主要有三。

1. 語文能力的不足：因為此文本為日本作品，筆者限於日文能力不足，只能以中譯本進行研究，另外如有關於此文本的相關文獻可能無法得知，所以可能會有所疏漏之處，是為限制一。
2. 文獻蒐集的不易：礙於台灣相關日本神話文獻不足，只有零星幾本書和日本文學史中有提到，其餘則需搭配網路資料，因此在資料的解讀與蒐集上會有困難，是為限制二。
3. 文化思想的落差：由於文本援引了日本神話、傳說及軼事作為基架，而作者本身又具有濃厚的文學背景，勢必將日本文化的思想融入文本中，由於文化的差異，因此筆者在解讀上恐有落差，是為限制三。

第四節 文獻探討

奇幻文學經歷了多樣的改寫與再造，創生了不一樣的文學想像空間，而其援引的方向，多從神話、童話、民間故事著手，像是《破天神記》系列則是由日本神話的雛形纂寫而成。在此節中，筆者試圖先從西方幻想文學的源頭談起，以瞭解奇幻概念的生成與變化，並針對研究主題互文及少年成長二大方向的相關論文，進行討論，以提供筆者研究時的參考方向。另外，關於研究主題的論述，則於各章節時再深入討論。

一、西方幻想文學的起源

要有兒童文學的出現，必須先有兒童概念的形成。根據歷史學家的研究，在十六世紀以前的西方國家，是沒有兒童的概念，亦即兒童沒有主體性，沒有自己獨有的興趣和需求，通常被認為是具體而微的成人，因此兩者之間是模糊沒有分界的，因此，也就沒有兒童文學的類別。在十六世紀到十八世紀的兩百年之間，雖然斷斷續續有關於教養兒童的道德書和禮儀書出現，但真正為兒童所寫的書，則是直至十八世紀英國人紐伯瑞(John Newbery)的出現，才將成人與兒童所閱讀的書籍分開。紐伯瑞在第一個為兒童出版的書頁上，寫上了「娛樂」字眼，把兒童書從教養的禁錮中解放出來²⁵。

雖然成人一開始丟給兒童極具教條式的書籍，但是對兒童來說，樂趣和想像力的需求不會因此而消失，縱使成人持續的壓迫兒童，兒童還是能從眾多的書籍中，挑選出自己所愛，並埋頭閱讀而感到快樂。像是 1726 年的《格列佛遊記》(*Gulliver's Travels*)及 1791 年的《魯賓遜漂流記》(*Robinson Crusoe*)，雖然並非為兒童所寫，但兒童卻深深為裡頭豐富的幽默感及冒險歷程感到趣味，並模仿主人

²⁵ 葉詠琍，《西洋兒童文學史》(台北市：東大，1982 年 12 月)，頁 4。

翁所經歷的事件作為玩樂²⁶。

在經過漫長的歲月，兒童和成人的概念逐漸被明確區分開來，彭懿在《世界幻想兒童文學導論》當中提到：「近代的一個重要特徵，就是『兒童的發現』²⁷。」這也是對於兒童觀的轉變，認為成人與兒童是不同的個體，而將兩者分開來看待。「兒童的生活是行動性的，充溢著喜悅，閃爍著歡快，這是因為兒童沒有失卻成人已經丟掉的豐饒的想像力和感受性的緣故。²⁸」這點出了成人和兒童最大的不同點在於兒童具有豐富的「想像力」，而幻想文學就是根基於此產生，因此彭懿認為兒童文學的起源亦即幻想文學的起源，因為兒童對於任何事物的想像感知，使其成為真實可能，才能讓幻想文學蓬勃壯大。

歷史上首度被承認為幻想文學的作品，在十九世紀的英國出現。這時候有三位重要的人物為兒童寫出驚異世界的作品，亦即路易斯·卡洛爾(Lewis Carroll)的《愛麗絲漫遊奇境記》(*Alice's Adventures in Wonderland*)，查爾斯·金斯萊(Charles Kingsley)的《水孩兒》(*Water Babies*)，喬治·麥克唐納(George MacDonald)的《北風的後面》(*At the Back of the North Wind*)，這也被認為是真正的兒童文學出現。

《愛麗絲夢遊仙境》中，卡洛爾打破理性時期對一切事物都有跡可尋的脈絡概念，打造非理性、無邏輯的地底世界，而顛覆既定的想法，讓讀者無法理性的思考下一步會如何。另外兩部作品也被認為是幻想文學的佳作，但也有人批評裡頭尚有傳達基督教教義的色彩存在，不過由於在幻想與現實中來回穿梭的設定，正是作者想像力大放異彩之處。而麥克唐納的寫作手法，甚至影響到後來的奇幻作家 J.R.R.托爾金(J.R.R.Tolkien)和 C.S.路易斯。三位作者都在故事中營造出想像的世界，不同於以往的故事，必須要在真實世界中找到驚奇，這打破以往的傳統，

²⁶ 保羅·亞哲爾(Hazard, Paul)，傅林統譯，《書·兒童·成人》(台北市：富春文化，1998年5月)，頁98-103。

²⁷ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》(台北市：天衛文化，1998年12月)，頁11。

²⁸ 同上註，頁11-12。

成功的勾起兒童的樂趣，讓兒童能從真實空間進入虛幻想像的園地。

然而也有學者認為，「十九世紀的『以兒童為讀者』(child-as-reader)也被定義為一種救贖讀者的概念。兒童生而擁有知覺訊息的能力，為靈魂紛擾的成人增加挽救感受力的可能²⁹。」或許兒童並不如成人所預期，充滿感知與想像力，但由於時代背景的轉變，成人將心靈上感性的缺乏，與現實生活當中理性的縱橫，轉而促使成人相信兒童不同於他們，認為兒童是天真純潔、充滿想像的，而為兒童創生出富有幻想空間的作品，而成人也將對於自己童年的懷念寄託於此。或許兒童正如以往所認知，是能夠感知書中所傳達的奇異幻象，亦或只是成人為了滿足心靈的空虛，所賦加於兒童身上的想法，但種種的因素，開始成就了多數人對於幻想文學的追求，並沈醉於天馬行空的世界之中。

其實觀看幻想文學的內涵，可以覺知裡面有神話、童話、民間文學的影子在裡面。神話是遠古時代先民流傳下來的精髓，在對抗大自然的力量之時所產生。在《歡欣歲月》(*The Unreluctant Years*)之中，李利安·H·史密斯(Lillian H. Smith)將神話(Mythology)加以定義：「神話這個語詞是從希臘語而來的，含有『故事』的意味，由於希臘最古老的故事，是關於諸神和人們的事情，因此大家就把古代的人們，對自然現象的神秘，以及圍繞自己身邊和世界，加以說明的故事將之稱為『神話』³⁰。」由於神話擁有神秘的色彩，使得當代文學家喜愛利用神話中的元素來創生新的文本，像是有名的北歐威爾斯神話，就多次作為寫作文本的參考。

民間故事(folktales)也是奇幻文學的取材來源。民間故事不知道起源於何地，但是經過具有創造力的人創造故事之後，在口耳相傳的過程中，一再地轉化而傳承下來。民間故事的影響力極大，已經成為日常生活中經常引用的文本，而民間

²⁹ Deborah Cogan Thacker and Jean Webb, 楊雅捷、林盈蕙譯,《兒童文學導論—從浪漫主義到後現代主義》(*Introducing Children's Literature: From Romanticism To Postmodernism*) (台北市:天衛文化,2005年10月),頁66。

³⁰ 李利安·H·史密斯(Lillian H. Smith),《歡欣歲月》(*The Unreluctant Years*) (台北市:富春文化,1999年11月),頁133。

故事也成爲了童話的題材。而童話(Fairy tales)則是具有魔法的故事，有小精靈、神仙貫穿其中，這些都是現實生活當中不可能出現的事物，但是這些元素也延續到幻想文學之中，成爲故事中令人驚異的成分。

至於幻想文學(fantasy)的定義，以李利安的說法認爲：「所謂幻想文學，誕生於獨創的想像力之中。那種想像力是一種超脫了由我們五官所感之的外界事物引致的概念，形成更為深刻的心理活動³¹。」由此可知，超乎我們所及的概念或想法，在文學中形成獨特之處，也成就了幻想文學的生成。

幻想文學的腳步隨著時間來到現代，隨著二十世紀《哈利波特》系列的出現，使得世紀中風靡的《魔戒三部曲》和《那尼亞傳奇》重新得到注目，對於幻想文學的討論也增多，而幻想文學的命名，也逐漸轉化成奇幻文學，主要以小說作爲承載的形式。筆者認爲只要蘊含「奇」特之意，以豐富的想像力構築出現實世界之不可能，皆可稱之爲當代的奇幻文學，像是科幻、玄幻、武俠小說等，都可以包含在內，但可能會因不同的寫作題材而有所區別。

二、相關論文探討

(一) 互文相關論文

1. 關凱玲 (2004) 《奇幻文學的探索旅程—以《黑暗元素三部曲》爲例》

此文本以菲力普·普曼的《黑暗元素三部曲》作爲研究對象，而此三部曲則以彌爾頓的《失樂園》作爲取材藍本的奇幻故事，企圖要從黑暗面來詮釋「人性中的真實」。而彌爾頓的《失樂園》的原始架構，又來自於《聖經·創世記》中夏娃與亞當的神話。關凱玲從場景的架構，角色的形塑，黑暗事物的描寫，故事的原型，英雄的成長歷程，一一探究文本的內容與結構，歸結出作品的四個觀點，分別爲新神話的次世界、鮮明生動的角色形象、故事本身存在著真實及真實生活

³¹ 李利安·H·史密斯，《歡欣歲月》，頁 328。

中的英雄特質。普曼除了打造多元的空間場景，也將故事主角生動的呈現出來，尤其是精靈的創生，更是吸引了讀者的目光，而關凱玲也認為故事本身雖為小說的型態出現，但是卻是反應真實人生的最佳寫照。而最後也提到，當人類的心靈隨著時代的演進，愈感貧乏與孤單時，更需要新的英雄與新的神話。

2. 林巧蕾（2006）《神話與奇幻之間—《威尼斯三部曲》之神話再現》

在凱·麥爾的《威尼斯三部曲》中，林巧蕾發現了神話的遺跡，作者引用了埃及、希臘羅馬神話以及聖經故事開拓了自己的新神話。因為擁有神話、歷史、傳說的研究與學識，讓凱·麥爾有極其豐富的創作元素和想像。林巧蕾先探討神話與奇幻文學之間的關係，並針對文本中的神話，對照原生神話與改寫的部分進行比較與分析，並就文本中的魔幻情節、特殊角色與第二場景的部分做深入的研究。在最後歸納出由於現代科學的發達，人人講究實事求是，要產生傳統神話已不可能，要讓神話再現生機，唯有將神話轉型，而在轉型的同時，也應該將原生神話的保存與改寫神話之間作說明，協助讀者釐清兩者之間的差異。另外，讀者應該要掌握住創新的元素，才能讓人耳目一新。最後則提出神話與科學之間的關係，認為因為有神話才有更多的想像，而科學的創新則源於無限的想像，兩者是並存而共生的。

3. 余曉琪（2007）《《魔法森林》、《吸墨鬼》、《發條鐘》中互文性研究》

余曉琪認為近來的作品中互文性更為普遍，作者不但明確的展現互文性所在，甚至將此作為寫作的策略之一，將前文本引入文本中，以引發更多的閱讀樂趣。余曉琪將互文手法分為戲擬、仿作、引用及拼貼，分別探討《魔法森林》、《吸墨鬼》、《發條鐘》文本中的互文性。並引發經典童話逐漸被作為互文的題材，而融入到奇幻小說的想法，而不同的讀者在閱讀時，會因為既定的想法，而產生更

為豐富的差異性，使互文的網絡逐漸向外延伸。

前兩本論文所歸結出的重點雖然不大相同，但同樣的都肯定新神話的誕生，並強調新神話的不可或缺，不管是為了心靈上的慰藉，亦或因應科學的想像，都催促著文學作家將更多的神話元素融入於文學作品之中，而這也是新時代的奇幻文學作家所關注的重點。第三本則從互文性來觀看文本互相的援引及挪用，而前兩本論文正是將重心放在神話元素融入現代文本的現象，雖然並沒有以互文的觀念來討論，但顯而易見文本互植的想法。筆者所要探討的正是以互文性來觀看文本中的神話元素如果融入文本，這三本論文可以給與協助。

(二) 少年成長與追尋相關論文

1. 賴珮宜 (2006) 《從絕望奔向希望－少年在亂世中的追尋與成長》

賴珮宜認為在少年成長的旅途中，會因為受到挫折而感到絕望，但此時少年會啟動種種的防衛機制，在似乎沒有希望的環境下，打起精神來渡過難關，而逐漸的走向希望。根據佛洛伊德的說法，人因為自我與外界產生衝突，為了調和內心的焦慮，而有一套防禦機制，賴珮宜藉此來闡述少年陷入絕望時的宣洩。接著，少年開始進入空白期，以思考下一步該怎麼辦？最後才進入到最後階段－希望的出現，並肯定了自己的生命價值。賴珮宜認為少年的旅程是沒有終點的，直至死亡前，都還會有一連串的考驗，但是在追尋的過程，假定戰勝絕望，必定會有所成長。

2. 呂得輝 (2006) 《少年小說中啓蒙與成長的心靈捕手－以九歌現代少兒文學獎得獎作品為例》

呂得輝認為啓蒙與成長為少年小說中永恆的主題，並從選取文本中歸納出成

長啓蒙的三部曲－衝突、逃避與認同。由於青少年經歷自我認同的關卡，而與他人或自我產生衝突，並開始展開逃避的旅程，如果在最後能夠突破難關，則能認同自我，並展開新的人生。而在研究中，呂得輝還提到青少年如能得到他人的協助，將有助於度過困窘的難關。

3.吳亞馨（2007）《賈桂琳·威爾森作品研究－少女成長的經驗》

吳亞馨認為賈桂琳·威爾森擅長以細膩的觀察來描寫兒童和青少年在成長過程中會面臨到的諸多問題，而作品中尤以女性作為主角，作者以探討人物角色的形塑及成長經驗作為主要方向。在成長過程，兒童必須要面臨許多問題，並在內心形成煩惱，吳亞馨分別從兩個面向來談論成長經驗的必要過程：找到自我價值和勇敢尋求外援，藉此來肯定自我的存在。

以少年成長與追尋相關的論文，皆強調少年在成長的過程中，必須要經歷艱困的問題，並克服內在與外在的衝突之後，才能正視自我、肯定自我，並追尋到自己生命的價值。在上述的論文中，雖然歸結出的結論相似，但是所提出的思考面向還是不同，可提供筆者研究時的參考方向。

第貳章 荻原規子與《破天神記》系列

在第一節中，筆者主要先介紹日本奇幻文學的開端，對日本奇幻的起源有初步的瞭解。而此部研究文本為《破天神記》系列，為日本奇幻文學作品，在進入文本之前，勢必需瞭解作者背景，由其人觀其文，因此第二節介紹作者荻原規子的生平事蹟，從中瞭解荻原創作的源由及背景，並簡述此部文本的大要。在第三節中，延續第二節，主要探討此部文本之中所出現的奇幻手法，以瞭解荻原所營造的奇幻空間。

第一節 日本奇幻文學介紹

一、日本奇幻文學的發源

日本的奇幻文學源於日本神話和傳說中的神祇與魍魎妖魅所構築而來，而其特殊的神道信仰，也使日本的奇幻文學具有獨樹一幟的風格。由皇室編纂的《古事記》和《日本書紀》中，將蒐集而成的民間傳說，隨後再添加上皇室為神子孫的情節，組織而成日本的神話故事，因其中富含有豐富的想像空間，還有神祇間延伸的愛恨情仇，提供給創作者寫作時想像的素材。此外，日本的神道文化，歸結於人民崇尚多神信仰而來，認為萬物有靈的觀念，也就是俗稱的「八百萬之神」³²，凡是觸及大自然有關的力量，抑或人所不能及的特殊現象，都會被當作有神靈附著於上來祭祀，因此，祖先靈或過世的人，也會被歸為神的一種，甚至連語言都有「言靈」的存在，被認為一旦話說出口就會產生力量³³。不過由這些神社所幻化出來的故事，經過時間和空間的演變，與當地的風土民情產生融合，而有所差異。

³² 武光誠(TAKEMITSU Makoto)，張維君譯，《日本神道文化圖解》(日本人なら知っておきたい神道)(台北市：商周，2008年3月)，頁20。

³³ 葉怡君，《妖怪玩物誌》(台北市：遠流，2006年9月)

除了神祇的借用，對於妖怪的好奇也引發人類極大的想像，「畏懼妖怪的民俗，起源於人類對於靈魂及不可解的自然威力，樸素的恐怖心和虔誠的信仰³⁴。」因此在日本有著多樣種類的鬼怪傳說，令人驚奇。在平安時期（西元 794 年~1185 年）這個階段，正是一個人鬼共處的時代，當時因為崇德天皇冤死異鄉而引發了怨靈事件，由怨靈產生的妖魔鬼怪，在皇室之間作祟，讓人有無限的聯想，加上當時又多年流行瘟疫，病死及餓死的人數不勝計算，使人們更加相信為怨靈所引起。在當時，因為中國將陰陽五行的觀念傳到日本，使得日本開始崇尚陰陽師，更設立了「陰陽寮」，當時最為人津津樂道的，便是陰陽師安倍晴明，為了對抗怨靈所傳頌的故事，也含藏神秘的色彩。於 12 世紀初所完成的口傳文學集《今昔物語集》，因包含了印度故事、中國故事和日本故事，將多種人物，甚至神鬼妖怪都寫進去，都成為日後日本奇幻文學取材的方向。

日本平安時期是一個聚集無邊想像的階段，此時的文學也顯現出奇幻的影子，像是目前已改編多次的《竹取物語》即為最佳的典範。《竹取物語》描述的是在竹子中的發光女嬰「輝夜姬」，因為犯錯被降下凡間的故事。輝夜姬因貌美而吸引了男子的求愛，但是她都無動於衷，最後，月宮終於派人來迎接她回去，輝夜姬因此披上霓裳羽衣而返天，故事中以竹子作為傳送器，還有霓裳羽衣可以使人漂浮，使這篇故事成為幻想經典。除此之外，日本的地方傳說，讓台灣人耳熟能詳的，不外乎浦島太郎、桃太郎的傳說，兩者也經常被改編成兒童文學的作品，其中也蘊含有奇幻的色彩。來到龍宮的浦島太郎，竟然在回到人世間後，一夕之間變成白髮蒼蒼的老人，讓人覺得不可思議；而從大桃子中出生的桃太郎，帶著雞、猴子和狗伙伴浩浩蕩蕩的前往驅魔，也成為千古傳頌的故事³⁵。以上這些神話、傳說、物語或古典文學，加上特有的神道文化思想，使得變化出的日本奇幻文學作品，總是帶點神秘的色彩。

³⁴ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 262。

³⁵ 茂呂美耶，《傳說日本》（台北市：遠流，2007 年 9 月）

二、近代幻想兒童文學的開啓

奇幻故事早已流傳久遠，而東洋的獨特文化也使其奇幻文學和西洋相異，雖然日本很早就有這樣的故事，對於兒童文學的產生，卻是十九世紀末才逐漸嶄露頭角。有人認為兒童文學作家巖谷小波的《黃金船》可作為第一部日本現代兒童文學，但也有人質疑其內容不脫勸善懲惡的道德規勸。因此另一說法則為小川未明的童話《赤船》為兒童文學的起點³⁶。小川善用詩意且具象徵性的方式來呈現童話世界，並營造出詭譎與神秘的氣息，而其代表作《紅蠟燭與人魚》，描寫出人和人魚生活的故事。關於人魚的傳說，在日本神話中早有記載，自古日本便以此作為神秘的素材，勾起讀者的想像。雖然小川被譽為第一人，但其實他本身也非為兒童而創作，而是為具有童心的成人所寫，只是故事中的幻想，也引起兒童的注目和喜愛。二十世紀早期的童話作家宮澤賢治，創作出幻想與現實並具的童話作品，最著名的莫過於《銀河鐵道之夜》，在虛實之間，半夢半醒的幻想世界中，主角體驗了生命之旅，送了朋友最後一程。以目前的觀點來看，小川未明及宮澤賢治的作品都具有幻想的成分，但是當時的日本卻尚無「fantasy」一詞的概念。

在日本最早推出「幻想故事」概念的，於瀨田貞二的評論〈幻想故事之必要〉中所提出，之後也開啓了日本對於幻想故事的重視。而在二次大戰後，幻想概念由西洋植入日本後，第一部幻想故事的生成，即為乾富子的《樹蔭下的小矮人們》，故事場景是發生在日本的現實世界中，但在角落裡加入了幻想的空間，小矮人的生活於此展開。乾富子希望以構築的想像世界，激發兒童對於小矮人的憐憫與關懷，雖然是虛構的故事，卻因為場景的設立在現實生活中，而有更為深切的感受。作者塑造小矮人的想法取材自西方精靈的概念，但是現代的小矮人卻沒有任何的法力，可是本身的存在，就是一種不可能，因此也帶有奇幻的想像。進入八〇年代後，由於受到歐洲文化的思想，日本作家在故事中加入魔女這類的

³⁶ 宮川健朗(Takeo Miyakawa)，黃家琦譯，《日本現代兒童文學》（台北市：三民，2001年4月），頁5-6。

角色，像是角野榮子的《魔女宅急便》，即為最佳的例子。由於作者曾經在巴西待過，因此作品流露出一種歡樂的基調，故事將現實與幻想的因素結合，描述古老一族的魔女怎樣在真實社會中生存，由於故事的指涉對象為兒童，因此主要以少女的成長作為書寫的重點。

觀看現代的奇幻文學，更發展出多元的類型，像是加入了吸血鬼、狼人系的故事，如菊地秀行《吸血鬼獵人 D》系列。另外，對於歷史的好奇，也演變出新一代的神話或傳說奇幻，作者會自行詮釋有興趣的歷史，並添加情節來滿足自己的想像力，像是目前極其著名的夢枕獏《陰陽師》系列，將陰陽師安倍晴明剷除日本妖魔鬼怪的傳說編寫成小說，成為奇幻文學的鉅作。近來十分受歡迎的小野不由美以《十二國記》系列受到重視，小野創造了另一個架空的世界，並設定以中國周朝為藍本的服飾和制度，故事從現實社會開展，以虛幻的「蝕」作為連結，使主角活躍於另一世界中。而最近新興的奇幻作家恩田陸的《常野物語》系列，將古老神秘的「常野」一族融入真實生活中，虛實交雜的錯覺，使人閱讀時不覺有強烈的奇幻色彩。由於日本不斷吸收外來文學，並加上自己國族的特性，使其奇幻文學相當豐富，任何的題材都有可能成為作者的創作靈感，而奇幻文學作品不只兒童、青少年喜愛，更是受到成人的青睞。

而在《破天神記》三部曲中，荻原規子就善用神話、傳說和軼事來編織故事，並且利用夢來連結真實與幻想間的模糊地帶，文本中的神祇甚至能夠和人同處於一個空間中。在荻原幻想出的世界中，雖然有很多不可能，卻也是再真實不過的人生，在主角們充滿勇氣與愛的追尋中，讀者也隨之掉入奇幻的漩渦之中。在下一節中，我們將探討《破天神記》三部曲中所使用的奇幻手法，以深入瞭解文本。

第二節 荻原規子與文本介紹

一、荻原規子其人

荻原規子 (Noriko Ogiwara) 1959 年出生於日本東京，畢業於都立立川高中及早稻田大學教育學系國語國文學科。在創作《空色勾玉》之前，荻原從未嘗試發表過任何作品，但由於大學時代一同參加兒童文學社團的友人，在獲得出版社的青睞後，決定推出關於兒童文學系列的作品，因此開始尋找作家，而找上了荻原規子。

荻原在國小時期，就陸續閱讀不少奇幻之作，像是《長襪子皮皮》(*Pippi Langstrump*)及《杜立德醫生》(*Doctor Dolittle*)，而當時也早已閱讀了影響她之後極深的《那尼亞傳奇》，並著迷於 C.S. 路易斯所建立的廣闊世界觀，而這部作品有七冊之多的龐大架構，使荻原在心中也設定了好的作品的篇幅要長，由此可見荻原的作品多為長篇小說的形式；除此之外，對於神話《古事記》及希臘羅馬神話的嗜讀，也持續的影響著她。在國中階段，荻原不只一次拿起《納尼亞傳奇》，甚至在多次閱讀後，一再地改變對於文本的想法。

自高中起，荻原就熱衷於閱讀日本古典文學，而且也十分喜愛國外的作品，除了閱讀英國兒童文學及偵探推理外，荻原開始接觸國外的青少年小說，甚至拿起了《哈比人歷險記》(*Hobbit*)，繼而開始閱讀《魔戒三部曲》。由於西洋與日本的摻雜混合閱讀，使得荻原在接觸到英國奇幻作家所著關於克爾特神話³⁷時，開始回想起日本神話的內涵。而荻原在參加大學考試時，因為閱讀了更多有趣的作品，使得她開始恐懼與《納尼亞傳奇》漸行漸遠，擔心再也無法感受到真正兒童文學的樂趣了。

上了大學之後，她又再度重讀了《納尼亞傳奇》和《魔戒三部曲》，對於《納尼亞傳奇》，她看到了作者所融合的基督教色彩，並認為這是一部四十歲以上都

³⁷ 即為不列顛群島，包含愛爾蘭、威爾斯等地所特有的一個神話體系。

可以閱讀的作品；而對於《魔戒三部曲》的看法，不再只是認為都是老頭子的故事，而是年輕人充滿熱血的冒險旅程，並由他們來推動整個故事的行進。在閱讀了這麼多的書後，荻原瞭解到，奇幻文學除了童書表層所傳達的意涵之外，還有更深的意義存在，因為有這些意義，而能讓作品反覆的被閱讀，並使讀者思考，而這也奠定了荻原日後創作的深度思考。但由於奇幻文學幾乎都為英譯作品，她不安可能無法再熱衷於奇幻的世界，但是這個想像的空間對荻原而言，又十分的重要，因此最後她決定：「那麼，就自己來創造可以熱衷的世界吧³⁸。」從這個想法開始了荻原的創作。而當她閱讀了國外奇幻文學作品，感受到基督教對於各方神明的崇敬，也使荻原反觀自己國家的神明，並希望將此部份作為創作的依據。

畢業之後，在兒童文學社團的友人邀請下，荻原開始了第一部作品的寫作，一開始她打算寫關於西洋風格的故事（《西方善魔女》的原型），但是某次在搭乘公車的路上，看到了窗外日本美麗的綠野風光，心中浮現了國家的美好，因此希望能創作跟日本相關的作品，就是這樣的契機，而使得《空色勾玉》得以誕生。

《空色勾玉》為她的第一部創作小說，由於市場上第一次出現以日本神話作為故事架構的作品，因此甫一推出就受到極大的好評，荻原規子自此被譽為與小野不由美、上橋菜穗子³⁹並稱的三大奇幻女作家。另外與勾玉互有關連的兩部作品《白鳥異傳》、《薄紅天女》，亦含藏著荻原對於古典文學的熱愛，將感興趣的傳說、軼事融入於文本之中，最後，完成了《破天神記》系列。除此之外，荻原自述《風神秘抄》在某種意義上，算是第四部。荻原將《風神秘抄》的時空背景設定在平安末期時的平治之亂⁴⁰期間，當時少年草十郎與少女系世為了拯救源氏，利用笛子和舞蹈結合的表演，所產生的巨大力量，來扭轉未來的命運，並尋求生命的意義。雖然此書已經沒有勾玉的出現，但於文本中鳥彥王這個角色的塑造，如果閱

³⁸ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 335。

³⁹ 日本奇幻文學《守護者》系列的作者。內容描述在兩個世界（人類與精靈世界）中，皇室皇子在成為新一代的精靈守護者後，所發展出的故事。

⁴⁰ 發生於 1159 年，描述後白河天皇時期，源氏不滿於平氏的封位較高，所引發的政變。

讀過《空色勾玉》的讀者，隱約可見荻原所藏入的關連性，而荻原也曾表示，希望能再創作接續的時代作品。

另外，荻原還發表了《西方善魔女》系列，後來更由漫畫家桃川春日子改編成漫畫，內容也是以善惡的對立作為故事開展，還有少男少女堅強內心的成長歷程作為主要基調，但是較為獨特的部分，則是探討了宇宙萬物和平共生的理念，還有科技高度發展的反思，當閱讀到最後，將會有意想不到的驚異發展。但是目前台灣僅有東立出版社出版漫畫，小說並無中文版。除上述，荻原尚有小說《此乃王國之鑰》（暫譯）（これは王国のかぎ）和《樹上的搖籃》（暫譯）（樹上のゆりかご）及散文集《幻想的 DNA》（暫譯）（ファンタジーの DNA）三本作品，前兩本小說所描述的，為青少年時期的少女，所遭遇的驚異事件，甚至安排主角跑到天方夜譚的世界中，這三本作品皆未引介入台灣市場。除了上述作品外，《空色勾玉》曾被多次改編成廣播劇和音樂劇，還有《西方善魔女》在經過漫畫改編後，也走向動畫改編的路線⁴¹。

在荻原的創作中，除了《白鳥異傳》及《樹上的搖籃》以 16、17 歲的青少年為主角外，其餘作品的主角所位處的年齡為 14、15 歲，主要原因則是荻原希望能寫出給少年們看的作品。因為少年時期是一個心智不成熟的階段，他們將在遭到挫折後，並經歷問題解決，而邁向成熟的人生，因此好故事所呈現的，能夠帶領他們成長。而荻原夢想能到遙遠地方冒險的氣息，因此希望將想像中意欲體會的全部寫出來，因此致力於奇幻事件的描寫上，而她認為，如果內心滿足了之後，將會更有元氣來面對人生。這種成長小說與奇幻元素的結合，成就了她的奇幻文學創作⁴²。

對於作品的堅持與努力，荻原也曾多次獲得兒童文學獎。以下則為作品曾獲

⁴¹ <http://srg.gateau.jp/ogiwara/> 2008/4/20

⁴² 上述作家資料整理自《破天神記》系列後序及日本 Moe 雜誌 2008 年 5 月號荻原規子專訪。

得的獎項：

《空色勾玉》第 22 回（1989）日本兒童文學者協會新人賞

《薄紅天女》第 27 回（1997）赤鳥文學賞

《風神祕抄》第 46 回（2006）日本兒童文學者協會賞

第 53 回（2006）產經兒童出版文化 JR 賞

第 55 回（2006）小學館兒童出版文化賞

二、《破天神記》人物簡表及內容概要

本論文以荻原規子主要作品《破天神記》系列作為研究的文本，分別為《空色勾玉》、《白鳥異傳》及《薄紅天女》三部。以下先就出場人物做一概略的表格，除了主要角色之外，另外以出場的次數多寡及與主角的關係密切度，區分出主要配角及次要配角。

書名	《空色勾玉》	《白鳥異傳》	《薄紅天女》
主要角色	狹也、稚羽矢	遠子、小俱那	阿高、苑上
主要配角	照日王、月代王	菅流	藤太
次要配角	輝神、闇神 闇族族人	鳥彥、七掬、象子 明姬、皇子、百襲姬	阪上、仲成、千種

（一）空色勾玉

故事的背景發生於在高光輝大御神⁴³和闇御津波大御神⁴⁴的愛恨情仇之後，因此天地劃分成輝闇兩族，輝神的變生神子力圖殲滅闇族，戰亂仍頻。女主角狹也，住在一個由輝神所統治下的豐葦原⁴⁵中，狹也自小就非常崇尚光明，但是卻因為土蜘蛛⁴⁶的出現，而開始產生了變化，土蜘蛛告訴狹也，她是一個闇族人，並將前世的勾玉交給她，讓狹也無法接受。狹也在巧遇了月代王⁴⁷後，決心隨著月代王來到輝宮之中，希望能堅定自己嚮往光明的心，但卻發覺自己永遠不可能成為月代王的所愛，心灰意冷之下，決定要尋死，不過在混入宮中的闇族人鳥彥的勸說下，打消了念頭，並服從內心的渴望，開始親近自然，放開胸懷到水池游泳。在水中，狹也遇到了化為鯉魚精的稚羽矢，並疑惑此人是誰。期間，鳥彥被照日王⁴⁸發現潛入宮中當僕童，決定要將鳥彥作為獻祭⁴⁹的替身，此時，狹也覺得輝宮十分恐怖，在內心掙扎之下，決定要作一個闇族人。狹也為了要拯救鳥彥，誤闖入神殿中，卻發現困擾自己長久以來的夢境，在此出現了，而夢中的人，竟然就是稚羽矢。稚羽矢在狹也的幫助下，離開了神殿，並決定要違抗照日王的命令，護送狹也回到闇族中。來到闇族的稚羽矢，開始學習正常人的生活，並練習劍術，學習使用大蛇劍。闇族和輝族的戰役勢不可免，但是因為身為輝族的子民，稚羽矢受到任何的傷害，經過一天後都會快速的痊癒，所以開始受到闇族人的懷疑。為了削弱闇族人的勢力，照日王變身小女孩潛入闇族人中，並挑撥離間，使闇族人愈來愈不相信稚羽矢，而僕役奈津女遭到照日王殺害，照日王將之嫁禍給稚羽矢。當狹也看到奈津女的屍體，也認為是稚羽矢所為，不受信任的結果，使稚羽矢發狂失去控制。後來狹也發覺自己錯怪稚羽矢，決定要找回稚羽矢。找到稚羽

⁴³ 簡稱輝神，日本神祇，亦即《古事記》中的伊邪那岐命。

⁴⁴ 簡稱闇神，日本神祇，亦即《古事記》中的伊邪那美命。

⁴⁵ 在人神共存的世界中，人類所生存的地方，即為豐葦原。

⁴⁶ 文本中服侍闇御津波大御神的子民被稱為土蜘蛛。

⁴⁷ 日本神祇，亦即《古事記》中的月讀命。

⁴⁸ 日本神祇，亦即《古事記》中的日照大御神。

⁴⁹ 輝族人在大祓式儀式中會選擇一位替身作為犧牲，將所有的污穢灌注在替身身上，並放火燒掉，以保持輝族人外在的青春美好。

矢後，狹也卻再度被月代王抓走，被關入了殿中，狹也將勾玉交給鳥彥，請他拿給稚羽矢，在大家還來不及將狹也救出，照日王就早一步將她殺死了。

稚羽矢決定要到閻界把狹也帶回，他將勾玉吞下，成功的來到閻界。此時稚羽矢才知道自己的任務，他告訴閻神，父神希望她重回天上，但是身軀已經腐朽的閻神，告訴稚羽矢她不願回到天上，而閻神也不放走狹也，好不容易，在死去的岩夫人幫忙下，稚羽矢和狹也才逃離了地底，回到地上。在輝神震怒稚羽矢沒有達成任務時，閻神藉由狹也身軀告訴輝神，她無法拋棄千千萬萬的子民，雖然沒有她在身邊，但是輝神卻有得力的兩位神子陪伴，最後，閻神和輝神終於和解，閻與輝自此歸於和平。而稚羽矢向輝神請求了死亡，與狹也一起生活在豐葦原中。

（二） 白鳥異傳

故事發生在古老日本，當時神祇初離地上，各國鼎立。在三野橘氏一族之中，兩位主角遠子和小俱那，自小就生活在一起，作任何事情都形影不離，因此兩人有深厚的感情。身為三野橘氏的一族人，即為輝族的後裔，有責任要鎮伏真幻邦大王，而巫女預言遠子的堂姐明姬，注定要嫁給大王。皇子大碓命奉命來迎娶明姬，卻愛上了明姬，明姬謹守自己的任務，拒絕了皇子，但悲劇卻因此而展開。在皇子即將要離開三野時，決定要收小俱那作為自己的御影人（替身）。小俱那開始受到御影人的訓練，由皇子的侍衛七掬來教導他，雖然小俱那學習力強，卻有一項缺點，十分害怕蛇和打雷。四年後，小俱那在皇宮內發現了明姬，但卻淪為僕役的下場，皇子知道後，決定要謀反，在逃亡往三野的過程中，小俱那作為替身讓皇子逃走。之後，大王為了逼小俱那說出皇子的去向，殘忍的鞭打小俱那，而此時大王的妹妹百襲姬無意間見到了他。百襲姬將小俱那救回，並告訴小俱那他也是皇子，是她的兒子，小俱那得知自己的身世後，感到很不安。

之後，小俱那希望能回到皇子身邊，百襲姬非常生氣，並讓他繼承了大蛇劍，

而小俱那自此才知道自己是大王和百襲姬的兒子，是無法被公開的秘密。皇子震怒於自己被認為是假皇子，決定要與小俱那決鬥，小俱那爲了保護自己，發動大蛇劍力量殺死大碓命。大巫女認為小俱那會造成橘氏毀滅，要遠子和明姬的妹妹象子一同尋找散落四方的五塊勾玉。遠子和象子走到了伊津母國，遇到了勾玉的傳人菅流，取得第一個勾玉——嬰玉，象子決定留在伊津母國學習當一個巫女，之後由遠子、菅流及好友，一同尋找勾玉，一群人在日牟加國取得了第二個勾玉——生玉。遠子希望由她自己殺死小俱那，終結這場悲劇，但是她卻沒有勾玉的力量，遠子決定潛入皇宮，偷走明姬姐獻上的勾玉，而她也見到了大王，並得到了第三個勾玉——顯玉。在此時，菅流也在大王所居住的都城取得了第四個勾玉——暗玉。

得到玉之御統的遠子，開始尋找小俱那，走過之處，都遭到小俱那的破壞，最後終於追到小俱那，但遠子卻因爲瞭解到自己的感情，而無法下手殺死他，之後遠子就消失了，並將玉之御統留給了菅流。之後，換成小俱那尋找遠子，找到遠子後，兩人終於敞開胸懷，坦承對彼此的感情。但是化作亡靈的百襲姬，卻不願遠子待在小俱那身邊，小俱那爲了保護遠子，不再利用力量，並決定終結大蛇劍的力量，而遠子決定要支持小俱那的決定。沒有利用大蛇劍力量的小俱那，死於戰役之中，最後，卻靠著融於自身血液中的勾玉——幽玉，使用了生之御統，復活回到遠子的身邊。雖然三野橘氏在戰役中消失了，但是橘氏的血脈還是繼續在各地延續下去。

（三） 薄紅天女

故事發生在日本奈良時期，當時古老的日本，京城百鬼夜行，邊境的蝦夷族和京城爭戰不休，故事開始於武藏的兩位男孩——阿高和藤太。阿高和藤太像是雙胞胎似的形影不離，但是兩人卻是叔姪的關係。在藤太認識了千種之後，再加

上阿高會轉變意識成爲綺薩兒後，阿高開始對自己的身世感到不安，決定要到蝦夷尋找答案。來到蝦夷的阿高被視爲是綺薩兒，讓他感到十分恐懼，便想逃離此處，但是卻被阻攔，女長老讓阿高得知過去母親和父親的故事。而藤太爲了找回阿高，從父親身邊取得了勾玉，成爲同樣在尋找阿高的京城將士阪上田村麻呂的侍衛，與他一同尋找阿高。阿高在與藤太會合後，不幸的，在蝦夷照顧他的僕役利鄉爲保護他而死亡，死前希望阿高能夠終止綺薩兒所帶來的戰爭，因此阿高決定前往京城遏止怨靈事件。

京城正處於怨靈流竄的時期，爲了保護皇族的生命，公主必須撤離到遠方的神宮。公主苑上認爲自己是不被重視的人，爲了證明自己有能力保護皇族，因此讓弟弟賀美野代替她到伊勢神宮，自己留下來捍衛皇族的安全。苑上扮成男裝與大臣之女仲成一同前往東北方，決定要遏止災禍的來臨，路程中，脫隊的苑上爲了趕去與仲成會合，誤入了異界之中，卻被阿高救了出來，經過溝通後，苑上也知道了阿高和藤太就是他們所要阻止的災禍，但是最後苑上決定要相信救她的人。三番兩次遭到怨靈攻擊的苑上，終於瞭解到怨靈是從皇族而來，並一直在攻擊現任皇子，因此盼望阿高能夠去伊勢神宮拯救賀美野。

仲成爲了保護皇族的醜聞不被公開，決心要讓阿高和妖怪同歸於盡，阿高生氣的發動了力量，燒毀了神殿，得救了之後，藤太卻因爲要搶回勾玉而受了重傷，阿高十分自責，認爲都是自己的錯，並決定要犧牲自己終結災難。來到京城的阿高，在見到倭帝後，得知怨靈附於東宮皇子身上，阿高便與皇子展開激戰，最後，怨靈和阿高都消失了。不過，皇子並沒有死，而苑上也找回了阿高，阿高在激戰的最後一刻，體悟到只要想回來就能回來。在經過這場戰役後，倭帝決定要找一個四神⁵⁰相應之地作爲新京城，即爲平安京。而阿高在離開之前，從皇宮偷走了苑上，兩人回到了武藏一起過著幸福的生活。

⁵⁰ 亦即玄武、朱雀、青龍、白虎四神。

第三節 《破天神記》系列中的奇幻手法

一部好看的奇幻文學作品，最重要的除了內容的深度之外，作者還要善用奇幻手法，才能引致讀者流連忘返於書中。在佛斯特的《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*)中提到，奇幻作家在創作時所使用的方法有幾種：「例如：將神、鬼、天使、猿猴、怪物、侏儒、女巫等引入日常生活；將平常人引進到無人之境，或引進到過去、未來、地球的內部，或第四度空間中去；深入人格的裏層及分割人格；最後，嘲仿及改編另一作品⁵¹。」因此奇幻文學中多少會存在非人的生物，並會自成一族，亦或成為文本中關鍵性的角色；除此之外，奇幻文學中幾乎不可缺少的，莫過於「魔法」的存在，而這也是兒童最感興趣的部分，「魔法」可讓所有不可能的事情變可能，而「魔法」如何展現則需要豐富的想像力，像 J.K 羅琳就成功的營造了《哈利波特》的魔法世界。除上述所言，奇幻的手法含括甚多，以下筆者分別從五個方向來探討研究文本中所出現的奇幻手法：

一、第二世界

第二世界的理論是源於《魔戒三部曲》的作者 J.R.R 托爾金，相對於此還有第一世界的存在，他將第一世界視為神所創造的世界，亦即我們目前生存的這個世界。而第二世界則是人不滿足第一世界，而用幻想所創造出來的世界。第二世界中的一切雖為虛構，但是卻真實的反映了我們的人生。而從第二世界理論脫胎出來的則為「High Fantasy」的想法，相對於此則有「Low Fantasy」的存在，兩者主要的不同點，在於故事發生的場景及處理非合理事件的態度。「Low Fantasy」呈現了第一世界中所發生的不可能之事，所強調的是能帶給讀者驚奇的感受，像是帕·林·特拉弗斯(P. L. Travers)的《隨風而來的瑪麗阿姨》(*Mary Poppins*)，裡

⁵¹ 佛斯特(Forster E. M.)，李文彬譯，《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*) (台北市：志文，2002年1月)，頁145。

面的主角瑪麗·包萍不是真實生活中的人物，而是我們所謂的魔女，作者將她自然的融入我們所生存的世界中，而發生於她身旁的事件，引起我們的好奇與想像；「High Fantasy」則是發生在異世界中的事物，在這個世界中有自行運轉的規律，像是《魔戒三部曲》的世界，完全獨立於真實的世界之外。在日本的季刊《幻想文學》中，風間賢二將「High Fantasy」分成三大類：「一、與現實相距遙遠、隔離的異世界。二、與現實世界擁有一條不確定的國境線的異世界。三、包容在現實世界之中的異世界。」在第一類中，風間又將之分成四種類型，其中之一則為「距離我們遙遠的過去」⁵²。而《破天神記》系列展開的背景，正屬於此。

《空色勾玉》展開的背景是在人神共存的遠古時代，當時還是由神統治人類的階段，並且神會以人身的方式與人類相處，並住在真幻邦所建立的輝宮之中。

真幻邦此地的稱呼，據說源自於地理位處豐葦原的中央，並曾有一條通往天界之道而來。傳說高光輝大御神回天宮時，在這塊土地上遺留下最後的足跡。如此說來，這個群山環繞、南北狹長的盆地，確實像腳踏過的形狀。在如此腳印上，現在漸有輝宮這個赫赫有名的廣大宮殿，以及臣民家宅聚集的唯一「都城」⁵³。

此故事正是以日本神話中，神世七代的第七代神明，稱作伊邪那岐命和伊邪那美命這對夫妻神的故事最為背景，伊邪那岐命為了挽回妻子而派遣了孩子天照大御神和月讀命，還有須佐之男命到人間來⁵⁴，而須佐之男命即為《空色勾玉》的主角。《白鳥異傳》的主角即是神話中著名的英雄人物倭建命，荻原對這位日本武尊相當感興趣，因此以倭建命作為男主角的原型，完成了這部作品，而文本

⁵² 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 88-94。

⁵³ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 72。

⁵⁴ 收錄日本神話的兩本著作《古事記》和《日本書紀》中，所命名的神名稍有不同，本論文所提到的以《古事記》中的命名為主。

中也將倭建命東西爭伐的情節寫入，作為故事的支架。另外一本《薄紅天女》的年代雖然沒有如上述兩本遙遠，但是相對於我們而言，也是無法窺見的過往年代，舞台是設立在奈良時期，以桓武天皇所引發的怨靈事件作為背景。

這三部作品的年代都非我們當代社會之中，裡面的人物多數都是從神話和傳說中脫胎而成，荻原把對這些時空、人物的好奇心，利用想像力串連起來，重新打造了另一個新神話。關於這三部所使用的互文手法，筆者將於第參章中會有更詳細的著墨。

二、魔法

「所有的魔法都有一些共通的特色。『法力』(mana)是指幾乎萬物中皆具備的魔法力量，這些概念被稱為『魔法的初始理念』⁵⁵。」因此魔法的施放需要有力來支持，通常魔法師藉助自然的力量，如地、水、風、火等，在咒語的言說之中，將力量凝聚於語言。通常魔法師可以只憑藉自身念咒來展現法力，但有些則需要媒介才行，像是手拿權杖或魔法棒。在奇幻文學中，因為擁有魔法的存在，滿足了讀者的想像力。《哈利波特》系列能夠大放異彩，正是以魔法的魅力來吸引眾人。

觀看在《破天神記》系列中，場景並非在一個人人皆能使用魔法的空間中，除了神祇擁有神力之外，多數人並沒有被賦予神力來施展法術，但是卻存有兩樣重要的神器——大蛇劍和勾玉，主角可憑藉大蛇劍來轉化巨蟒的能量，並引發劇烈火焰；而勾玉的力量更為強大，除了可以展現力量外，在《空色勾玉》中，更成為連結陰陽兩界的傳輸媒介，男主角稚羽矢就是利用勾玉從陰界救回女主角狹也；而《白鳥異傳》裡，勾玉甚至可用來治癒傷痛，或是作為瞬間移動的工具，

⁵⁵ 作家文摘出版社(Writer's Digest Books)，林以舜譯，《奇幻文學寫作的十堂課》(*The Writer's Complete Fantasy Reference*) (台北市：城邦文化，2003年4月)，頁85。

成爲貫串三部的的主要神器。

而在文本中的巫女除了負起祭祀的工作外，也具有占卜的能力，這也算是魔法的一環，但是占卜無法攻擊他人，只能預知未來或窺看過往，但卻非百分之百的正確，偶而會有疏漏之處。在《白鳥異傳》中，大巫女預言了男主角小俱那將成爲毀滅國家的人物，但是卻因爲女主角遠子的存在而扭轉了命運。這或許也表現了荻原反對宿命論的想法，占卜只能給與人一個方向，但不能代表真理。

三、變身

「變身是一種人類最原始的願望。厭世、憧憬或是出於逃避的目的，我們每一個人都曾渴望過變身。然而我們卻無法衝破上帝賜給我們的軀殼，只能憑想像，獲得一種虛構的變身⁵⁶。」在這裡的變身不是代表灰姑娘變成公主，非裝扮或頭銜的改變，而是徹徹底底的從人的身份變成另一種生物或另一個人，或是靈魂脫殼附身到另一個形體中。表現的形式也有很多種，像是之前的一部日劇「父女七日變」，就是一對父女因爲某種非自然不可思議的力量，彼此轉換了身體，以體驗對方的生活，從而達到關懷或站在對方角度思考的目的，這種形式的手法，常見於電影與電視之中。另外，也有受到血液遺傳影響的狼人，因爲無法擺脫自身的命運，而會在月圓時變身爲狼人，像是向達倫(Darren Shan)的《魔域大冒險》(Demonata)系列，就是因爲主角的家族受到詛咒，會變身爲狼人所展開的故事。在奇幻文學之中，藉由作者奔馳的想像力，我們也能夠融入於文本之中，體驗到主角變身的感受。

在《空色勾玉》中，稚羽矢在尙未見到狹也之前，因爲一直被關在神殿之中，所以靈魂經常會無意識的脫離自己的身體，並附身到動物的身上，藉此到外面的世界遊玩，稚羽矢會如此，或許正是因爲自身過份壓抑所激發的能力，因爲無法

⁵⁶ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 162。

逃離，只好利用其他方式來解決欲望。當稚羽矢教導狹也變身時，她閉上眼睛，想像動物的形體，在稚羽矢的催促下，狹也在瞬間瞭解到，「其實就是探尋出狹也那無時無刻不想飛逸遠離的靈魂所在，然後為它打開自由之窗⁵⁷。」人或許都有一絲的想望，想逃離自己的身體，解除外在的羈絆，而這樣的能力在引導之下都能達成。而照日王爲了挑撥閻族人和稚羽矢之間的關係，在文本中也曾變身為小女孩小鹿的模樣，混入閻族人中，但因爲小女孩給人的形象就是天真、純潔，因此閻族人不察，相信了小鹿的無辜，使女僕奈津女遭到了照日王的殺害。這也提醒我們，眼見不能爲憑。

還有另一種形式的變身，亦即分身的存在，這代表「二」的概念，也就是我們俗稱的雙重人格，除了本身自我的意識外，還有另外一個意識共存於同一個身體之中。在《薄紅天女》中，男主角阿高的母親綺薩兒，爲了拯救兒子，犧牲了自己的身軀，但靈魂卻與阿高共存，然而因爲同時有兩個人格的存在，當阿高得知自己內在有另一個人格，開始造成阿高的徬徨不安，但也因爲分身之謎，促使阿高走向解謎的旅程。

四、夢境

每個人都會作夢，對於夢境的解碼，可以有個人獨特的見解，但是夢絕對是有意義的存在，如心理學家佛洛姆(Erich Fromm)所言：「夢所以是重要的，乃因爲我們絕不會夢見任何微不足道的東西，即使夢以一種將夢的重要信息，隱藏於微不足道的表面語言表現出來⁵⁸。」因此在文本中，荻原藉由夢境的呈現，來暗藏即將發生的事情，或與現實生活作連結。

在《空色勾玉》中，作者荻原一開始就以作夢來展開故事。狹也夢到自己身

⁵⁷ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 135。

⁵⁸ 佛洛姆(Erich Fromm)，葉頌壽譯，《夢的精神分析》(The Forgotten Language) (台北市：志文，1996 年 11 月)，頁 30。

陷於火焰之中，並一直都是六歲小女孩的身份，最令她恐懼的，莫過於在夢中所遭遇的場景和見到的巫女，而且這個巫女沒有影子，讓她十分驚慌。直至狹也遇到稚羽矢時，驚覺夢中的巫女與場景呈現在她的面前，但在真實世界中的相遇，稚羽矢卻有了影子，由此來展現現實和夢境的差異。在《白鳥異傳》中，遠子的堂姐明姬夢到白鳥在空中飛過，當時大巫女認為這是一種宿命，代表明姬注定要嫁給真幻邦大王，而隨後遠子看到了遠方的白鳥，卻有不祥的預兆，並產生自己彷彿在明姬夢中的混亂錯覺。在《薄紅天女》中，亦有利用夢來表現的情境，當主角阿高的叔叔藤太遭到攻擊而受到重傷，在生死交替的模糊地帶，朦朧中夢見摯愛千種，透過夢似乎與現實世界作了連結，千種告訴他千萬要活著來找她，不可穿越夢境相見，否則就再也見不到面了。在夢中雖然可以有真實的感受，但畢竟不是真實，而是一個虛幻的地方，當身陷其中就無法脫離了。

荻原所要表現的夢境，是一種預知夢，在夢中的場景，代表著某種預兆，但也非全然的真實，荻原藉由夢的情境來釋出一點線索，吸引讀者去閱讀及解碼，主角所作的夢代表的意涵為何？而夢的另外作用，即是成為異世界的連結方法，筆者認為這有點類似托夢的意思，在人死後，靈魂可出竅到別人的夢中，而作夢可以開啓這扇陰陽之門。

五、藝術形象

荻原在本部作品之中，融入令人印象深刻的藝術形象，而這些藝術形象增添了文本的豐富性，並吸引我們閱讀的目光，像是祭祀神祇的神社巫女、愛子深切的母親亡靈和引發災難的京城怨靈。在文本中的巫女，具有相當神秘的色彩，她們住在深山之中，以祭祀神明及傳達神諭作為生活目標，是位居一族的精神象徵，並通常具有占卜的能力，能夠預知未來的事情，但是通常也較為強勢，因為居處在封閉的生活空間，致使她們堅持自己所見，而往往無視於他人的想法。在

《白鳥異傳》中的大巫女，因為一開始預知了明姬即將成為鎮伏大王的妃子，但卻沒有看見大碓皇子的存在，而後兩人從宮中逃出，大巫女相當不滿明姬的行爲，認為她罔顧天意，才會招致災禍。雖然我們會認為巫女不通情意，但是從反向思考，因為巫女的職責正是祭祀神明，以神明爲天，在《空色勾玉》中，岩夫人提到狹也和稚羽矢兩人的關係時，曾說：「神在沒有獲得巫女前無法成為真神，巫女在沒有得到神前無法成為真正的巫女⁵⁹。」因為神與巫女的關係密切，才使得巫女如此看重這樣的關係，而惱怒明姬的過錯。

出現於《白鳥異傳》中的亡靈，爲主角小俱那亡母百襲姬的靈體，她能夠在生者面前顯靈，並做言語的溝通，可是晚上才能現身，這表示生者與死者相異的存在空間。會於死後還留在世界上而沒有離開的亡靈，大多是因爲對於塵世還有眷戀，亦或還有遺願尚未完成，不捨得離去。但這樣的亡靈因爲執念太強，還有強烈的佔有欲，像是百襲姬最後因爲思想的扭曲，而寧願殺死自己所愛的兒子，也不願他人得到。但是最後因爲小俱那愛的寬恕與包容，終使百襲姬能夠升天，而不用繼續留在世上因怨恨而感到痛苦。

而被筆者稱做怨靈的，則是由層層詛咒所堆積而成的靈體。在《薄紅天女》之中，環繞整本書中的災禍，持續的侵擾著京城的皇室，並有向外傷害平民老百姓的可能。京城這個地方，百官權力鬥爭、互相殘殺，而爲了登上皇太子之位，皇子之間甚至兄弟相殘，因此孕育了無數的怨念，層層悲傷及怨恨累積，使得怨靈凝聚而成。怨靈所引起的災禍，致使皇室之人紛紛喪命，而災禍開始之時，恰巧與綺薩兒拒絕進宮進獻明玉的時間相同，因此綺薩兒也被認爲是引致禍害的原因。因爲綺薩兒不滿於自身必須背負巫女的宿命，寧願當一個平凡的女孩子，留在心愛的人的身邊，殊不知因爲如此，讓愛人被誤會通敵而喪命。悲傷的綺薩兒在情緒崩潰之下，對京城發出了惡意，使得怨靈因此成形。造成怨靈的原因，追

⁵⁹ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 273。

根究底下，都是由人類的野心所招致，爲了自己的慾望而犧牲他人，終究會引來不幸。

上述五種奇幻文學的手法，增添了閱讀的豐富性，也拓展了對文學的想像空間，荻原將奇幻手法交融使用，以展現自己作品的風貌，除此之外，書中神秘的藝術形象，像是巫女、亡靈及怨靈的描寫，更使作品具有日本奇幻的色彩。另外，關於神祇的形象，也將在下一章中有深入的討論。



第參章 現代新神話的再現

在《空色勾玉》當中，最讓人驚奇的是，荻原利用日本磅礴的神話傳說作為創作的素材，營造出耳目一新的故事，成為新一代的神話，此外，《白鳥異傳》及《薄紅天女》中，作者也運用自己深厚的文學基礎，於傳說及軼事中尋找寫作題材。在本章中，筆者著重的重點，在於荻原如何把既有的元素融入於這部文本之中，而這些互文性的技巧讓此部作品產生什麼樣的效果？在本章第一節筆者必須要先對日本神話做概括的介紹，在對於神話有先行的印象後，才能對文本進行探究。第二節則進入到文本中互文性的探究，將文本中出現的互文性手法，做一整理。第三節則觀看曾經於神話之中出現的神物，在文本中的意義為何。第四節所關注的，則是神話中的神祇，在經過作者之手，展現出怎樣的形象。

第一節 日本神話概觀

在武光誠的《日本神話圖解》中，曾對日本神話下定義：「神治時代被稱為草木也能說話表達的時代。神與人類、人類與自然萬物間能夠自由對話交流的時代就是神治時代，而記載這些時代歷史更迭的就是日本神話⁶⁰。」在遠古時代的事，我們已經不復記憶了，但是人生於世上，總會去探究過去的生活，人如何、為何存在的意義，還有一些自然界所未能解釋的現象，總是讓人感到疑惑，為了回答這些問題，想像力因此而奔放，因此就有神話的出現。但是在日本，神話被當作學術名詞來使用，是源於明治三十七（一九〇四）年，東京大學的教授高木敏雄的《比較神話學》出版之後，才有人使用「神話」一詞，而在此之前，在江

⁶⁰ 武光誠，蔡瑪莉譯，《日本神話圖解》，頁 13。

戶時期的學者，則多使用「古傳」或「古傳說」、「神代之事」、「古史」來稱呼⁶¹。

日本的神話故事多出自於《古事記》、《日本書紀》和《常陸國風土記》之中，主要以遠古時代作為描寫。但是除此之外，因為日本的多神信仰，認為萬事萬物都有神靈的存在，因此日本神祇包羅萬象，也有經過神化的平凡人，這些神或人則各自流傳於民間之中，並未寫入上述三本著作中。《古事記》分成上、中、下三卷。上卷即神代卷，描述天地初始之時，首先是「高天原⁶²」系的神話。日本神話當中，並沒有創造世界的唯一之神，因為日本人認為世界當中，還有許多自然產生的神，有別於基督教傳統信仰的一神教，日本是屬於多神信仰。在世界之始，就如同雞蛋般混沌未明，並沒有天地之分，也沒有陰陽的區別。然而經過一段時間，當中澄明的部分就變為天，沈重的部分則沈澱於地，世界就此而成形⁶³。

天地成形之後，開始有了神祇的出現。日本的神話故事是由具有龐大身軀的「另一世界的神」為始，上古時代最先出現的神有三系統五位創世神⁶⁴，在一開始的神皆為獨身之神，亦即沒有性別、性別不明或沒有配偶的神，但是在神世七代⁶⁵的後半階段中，開始出現了夫妻神，也就是神世七代的第七代神明，稱作伊邪那岐命和伊邪那美命這對夫妻神。由於兩位神祇的神格最低，隨後，在另一世界的眾神命令下，夫妻神創造了大八洲的日本列島，而日本在這兩位神祇的創造下而誕生，成為了與日本人類息息相關的神祇⁶⁶。

⁶¹ 劉崇稜，《日本文學史》（台北市：五南，2003年1月），頁20。

⁶² 古代日本人認為，自己居住的世界為「葦原中國」，而神居住的天庭為「高天原」。

⁶³ 武光誠，蔡瑪莉譯，《日本神話圖解》，頁29。

⁶⁴ 另一世界的，稱為五別天神。第一系統：造化三神有天之御中主神（第一個出現的神）、高御產巢日神、神產巢日神（產靈之神）；第二系統：美葦芽彥知神；第三系統：天常立神（為了連結神世七代所創造的神）及神世七代。參看武光誠，蔡瑪莉譯，《日本神話圖解》及小島瓊禮，程義譯，《日本神話故事》。

⁶⁵ 於五位神社後出現的神，與人類生活息息相關。分為國常立神、豐雲野神、泥土神和巢土神、角蝕神和生野神、大殿兒神和大殿部神、御面足神和敬畏神、伊邪那岐命和伊邪那美命。參看上註。

⁶⁶ 《日本書紀》的大八洲產生順序：淡路島、豐秋津洲（本洲）、四國、九洲、佐渡島、越島、大島、兒島；《古事記》：淡路島、四國、隱岐島、九洲、壹岐、對馬、佐渡島、豐秋津洲。參看註64。

在創造出日本列島後，夫妻神又再度創造海洋、河川、山丘……等自然景物，以豐饒這塊大地。在最後，爲了創造人類生活所必需的火神迦具土神時，母神伊邪那美命在生育的過程中，卻不幸被燒死了。傷心不已的伊邪那岐命爲了要將妻子帶回，便前往死者的黃昏之國，但是卻在那裡窺見了身體已經腐爛且爬滿屍蛆的妻子，被丈夫看到模樣的伊邪那美命覺得很羞愧，並且非常生氣，便命令泉津醜女追捕丈夫，最後伊邪那岐命從中逃了出來。然而也因爲如此，生者的世界開始與死者的世界產生了對立。

從黃泉之國逃離出來的伊邪那岐命覺得身上充滿了污穢之氣，決定要浸到海水中，利用祓儀式淨化自己的身體，祂尋遍了整個日本列島，終於找到在筑紫（現今的九州）日向的一處海岸。因爲禊祓而獲得淨化的伊邪那岐命，陸續在此誕生神祇。最後，祂開始洗淨雙眼和鼻子，此時開始產生了合稱爲三貴子的天照大御神、月讀命與須佐之男命，這也是夫妻神最後生下的子神。伊邪那岐命在生下他們後，便將統治權賦予他們，便前往另一個世界了。而本部作品也是由此三位神祇還存在的世界中所開展。

第二節 文本中的互文手法

互文性(intertextuality)理論主要由法國後結構理論家克里斯蒂娃(Julia Kristeva)所提出，她認為「每個文本的外觀都是用馬賽克般的引文拼嵌起來的圖案，每個文本都是其他文本的吸收和轉化⁶⁷」。這代表所有的文本都是之前文本的再造與集合，也說明了全新的故事裡，不管再怎麼樣的創新，都會有之前歷史記憶的影子存在。因此，我們經常在閱讀文本時，看到相似的故事情節，有時文本也會藉以顛覆情節來展現，像是圖畫書《三隻小豬的真實故事》(*The true story of the three little pigs*)⁶⁸，就是以童話〈三隻小豬〉進行顛覆。

而我們在閱讀的過程，也會不斷的將先前的知識，納入自己的觀念體系之中，成為全整的閱讀網絡，而這種理解文本的過程，被法國理論家羅蘭·巴特(Roland Barthes)稱作「閱讀的循環記憶⁶⁹」，因此閱讀模式是非線性的，而是在互文本間找到散落於四方的相關連接點，將之串聯而成的閱讀網絡。

法國理論家吉拉爾·熱奈特(Gérard Genette)延續克里斯蒂娃對於互文性的概念，而發展出超文性(hypertextuality)的想法，確實的釐清過去經常被混淆的兩種關係。互文性指的是一個文本之中存在著另外一個文本，兩者是共存的關係，最常被我們所見的，即是引用的概念，文字原封不動的移植到新文本中，並明確的標明出處，而另外一種則是暗示或抄襲，而這必須端賴讀者有意識的察覺，是不明確的互文現象；而超文性則是指文本的派生，亦即其中一個文本是從另外一個文本產出，但是原文本並非切實的出現在產出的文本中，而是以微妙的關係聯繫著，主要的手法則是戲擬(parodie)和仿作(pastiche)。由這兩種文本的關係之中，可以瞭解文學作品皆是模仿與轉換而來的⁷⁰。眾理論家依然把這互文性和超文性

⁶⁷ 王瑾，《互文性》(桂林：廣西師範大學，2005年9月)，頁40。

⁶⁸ 雍·薛斯卡(Jon Scieszka)，藍·史密斯(Lane Smith)繪，方素珍譯，《三隻小豬的真實故事！》(*The true story of the three little pigs*) (台北：三之三，1999年5月)。

⁶⁹ Wilkie-Stibbs, Christine, "Intertextuality and the Child Reader." *Understanding Children's Literature*. Ed. Peter Hunt. 2nd, (London: Routledge, 2005), p174.

⁷⁰ 蒂費納·薩莫瓦約，邵焯譯，《互文性研究》(天津：天津人民，2003年1月)，頁20-57。

統稱為互文性，因此在此筆者依舊將論文的文本關係，統一稱作互文性。以下筆者將觀看文本中最常見的二種手法：引用和戲擬。

一、引用

引用主要是將已有的一段文字放入到目前的文本當中，藉此來引出正文來，但是如果沒有將引用的出處標示出來，就會造成抄襲的可能，也會引發法律責任的問題。在《空色勾玉》一書中，都會在每章的第一頁加入日本的古典詩詞，有《詞花和歌集》、《古今和歌集》、《萬葉集》……等，像是第壹章水少女的引言：「瀨水湍流急，重重丈波磬岩阻，川勢猶奔瀑；縱為石分兩相歧，終思誓逢續前晤。《詞花和歌集》崇德院⁷¹」雖然與內文無正面的相關，但是卻是作者對於此章的感悟，藉由這首和歌，可以去體會作者寫作時意欲表達的情感。

另外在《薄紅天女》之中，則是在分部的前面加上了引言，在第二部苑上如此寫道：「……此時，貴居深宮之帝女獨立廉畔，倚柱眺庭之間，聞一男子如自語，遂甚感興趣，欲知瓢箪迎風搖曳何方……《更級日記》菅原孝標之女⁷²」這段傳說正是荻原最為好奇的地方，她直接引用《更級日記》中的文字，讓讀者可從中體悟文本之間的關連性，原文本的精神，荻原也沿用到現有文本之中。對於卷首語的使用，「它包含和概述了一部分錯綜複雜的文本⁷³」，所以從這些蛛絲馬跡之中，我們可以更深入的去瞭解這部文本。

二、戲擬

在蒂費納·薩莫瓦約的《互文性研究》一書中，將戲擬解釋為「對原文進行轉換，要麼以漫畫的形式反應原文，要麼挪用原文。無論對原文是轉換還是扭曲，

⁷¹ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 25。

⁷² 荻原規子(Noriko OGIWARA)，辛如意譯，《薄紅天女》(薄紅天女)(台北市：城邦文化，2007年4月)，頁 407。

⁷³ 蒂費納·薩莫瓦約，邵煒譯，《互文性研究》，頁 54。

它都表現出和原有文學之間的直接關係⁷⁴。」但是戲擬常被認為是一種顛覆的表現，也就是對原文本的反向思考，而這也是多數人對此的認知，不過戲擬應該是在原文的背景之下，所創生的新文本，不管戲擬的成果是可笑、滑稽或嚴肅的，都是戲擬的表現。

而戲擬的表現手法在《空色勾玉》中是顯而易見的，荻原挪用了日本神話中夫妻神對立的源由及過程，作為整個故事開展的背景。裡面的主角狹也則是荻原新創的人物，荻原安排她與神話故事中三貴子之一的稚羽矢⁷⁵相遇，並在故事行進中產生情愫並相戀，這跟須佐之男命在神話中會打敗八岐大蛇，而迎娶神的女兒奇稻田姬大不相同。而照日王與月代王彼此之間的曖昧關係，與狹也因為仰慕月代王而追隨而去的情節，亦是荻原所想像編纂出來的。

荻原為了讓狹也與稚羽矢相遇，編入父神伊邪那岐命因為看到母神伊邪那美命逃離黃泉之國之後，心中感到愧疚並孤單，決定要找回母神，因此派遣三貴子到地面，希望將天地打亂，回到天地混沌的狀態。但是，這樣的結局就會跟現實所呈現的狀況不同，因此在最後荻原讓母神原諒了父神，但是母神深感身軀早已腐朽，無法隨父神而去，更重要的是，母神的溫柔之心，不忍世界回到原點，而讓生命消失。因此天之國與黃泉之國，依然是兩分而沒有結合的，因此人也有生死的觀念，這也符合了神話最後的結果。

如果對希臘羅馬神話熟識的讀者，可能會注意到，夫妻神追尋的過程與到冥府尋妻的歐夫斯的故事相近，歐夫斯是太陽神阿波羅和史詩謬思卡莉歐的兒子，後來與尤莉緹結婚。但是很不幸的，尤莉緹有天被毒蛇給咬死了，愛妻的歐夫斯為了救回尤莉緹，不惜進入冥府，希望能帶回心愛的妻子。受到感動的天父地母，答應讓他帶回妻子，但是要歐夫斯在回到地面時，不可回頭看妻子，否則將喪失帶回妻子的機會，然而，在路途中，歐夫斯忘記這項約定，尤莉緹也就無法跟著

⁷⁴ 蒂費納·薩莫瓦約，邵煒譯，《互文性研究》，頁41。

⁷⁵ 日本神祇，亦即《古事記》中的須佐之男命。

回到地面。不過最後的結局，讓歐夫斯因故而死，兩人終究在冥府團員⁷⁶，這與日本神話中的夫妻神沒有在一起的情節，不大相同。而相同的互文指涉，也出現在後來稚羽矢到地府尋找狹也的情節上，藉由這樣的方式，最後讓輝神和闇神無法在一起的遺憾，得到了補償效果。

除了在情節上的差異外，荻原也賦予角色豐富的生命。由於對神話故事的喜愛，荻原也加入了不同於神話的想像，而這些想像，引領我們進入這個文本當中，尤其在人物角色的形塑上，更與神話大不相同。神話中的須佐之男命是一個鬚鬚長至胸口的魁武男子，被號稱為粗獷神，雖然如此卻十分愛哭，因此在神話中父神對他的行為相當苦惱，因此才答應讓他去尋找母神。但是在《空色勾玉》裡，稚羽矢從一開始就被塑造成一個不食煙火、未出過宮殿的人，甚至剛開始連性別都難以區分，出場就是以女性的形象展現，直到開始與狹也一起冒險，並與闇族人同吃人間的食物，才逐漸變成具有男子氣概的樣貌。另外在神話中沒有太多著墨的月讀命，則成為文本中狹也和稚羽矢相遇的重要關鍵。

另一部作品《白鳥異傳》，荻原曾於《薄紅天女》後序中提到：「很想表達的是《常陸風土記》出現的『鹿邑』及『飽田』傳說，還有我個人心中描繪的倭建命⁷⁷。」倭建命是日本神話中的英雄人物，被稱為日本武尊，本名為小碓命，他被描述成一位力大無窮且善用智謀的男子，是日本景行天皇⁷⁸的兒子，因為弑兄而被父皇懼怕，因此被派遣去討伐熊襲⁷⁹，在神話中是充滿神秘色彩的人物。倭建命在東征過程因為惹怒海神，為了讓祂平息，獻出了自己的愛妃弟橘比賣命，最後又在征戰的過程中受了傷，因而英年早逝，因此在神話中是一個悲劇英雄，而在日本也經常將他作為英雄的原型來進行劇本的改寫。

在《白鳥異傳》中的倭建命，由於加入了荻原對其人的好奇與想像，將他的

⁷⁶ 黃晨淳編，《希臘羅馬神話故事》（台中市：好讀，2001年9月），頁133-136。

⁷⁷ 荻原規子，辛如意譯，《薄紅天女》，頁211。

⁷⁸ 日本第十二代天皇，在位時間從71年7月11日到130年11月7日。

⁷⁹ 「熊襲」是日本神話當中的一個部族，以南九州為根據地抵抗大和王權，後來歸順。

身世更爲複雜化，讓他成爲兄妹所生的不倫之子，但是荻原在《常陸風土記》看到了倭建命與愛妃的有趣的互動描寫，不同於東征西討的情景，而是在於生活中細節的著墨，引發了打破悲劇人物的想望，所以在故事最後荻原扭轉了小碓命的命運，將日本武尊的命運轉移給同父異母的弟弟宿禰。讓小碓命在遇到女主角遠子後，而有了不一樣的人生和開展。

在《更級日記》中，曾描述菅原孝標之女於父親行經任職途中所聽到的竹芝傳說裡，有關於公主的故事，由於荻原對於公主形象的喜愛，而構思出《薄紅天女》這部作品。在過去在深宮裡的公主如果因爲愛上了小伙子而出走，通常下場都非常悲戚，但是竹芝傳說中的公主，行徑則是十分的大膽，追尋著自己所愛而走，而結局則相當的幸福圓滿，由於對這位公主的行爲感到趣味，才有《薄紅天女》的女主角苑上的出現。而除此之外，這本書中更加入了許多歷史人物，像是坂上田村麻呂、阿弓流爲⁸⁰等，但是荻原對此書的想像更爲奔放，她安排坂上跟著男女主角一同冒險，並且在故事最後加上他以征夷大將軍的角色出現，在閱讀時更增添了史實與虛構的交錯複雜。

而這也是此部作品的互文手法高明之處，在真假之間讓人分辨不清，但是利用了多項的歷史元素，融入到自己的創作之中，除了吸引大眾閱讀，更是對於過去記憶的保留。這或許也可以說明，爲何日劇「義經」、「大奧」能受到觀眾的熱烈反應，對於神秘的過往，大家都有一窺究竟的慾望。原文的大量轉換，並加油添醋的融入不同的情節與想像，使之成爲全然不同的故事，而這種戲擬的手法，也讓我們有了全新的感受，當然也會使我們有進一步閱讀原文的慾望。

除了以上兩種互文的表現之外，還有一種派生文本也是文本中相當重要的部分，也就是導讀、作者序、譯者序、後記和改版後記。因爲此部文本爲翻譯日文的作品，所以必須在推薦給不同國家的人閱讀時，考慮到國籍、文化之間的差異，

⁸⁰ 坂上田村麻呂，出生於天平寶字2年（758年），卒於弘仁2年陰曆5月23日（811年6月17日），是日本平安時代的武官。因討平東北陸奧蝦夷的功勳，被封爲征夷大將軍。阿弓流爲，爲蝦夷族的族長。

尤其這部作品在神話、傳說的著墨上不少，如果沒有對這些部分有概略的瞭解，恐怕無法瞭解到作者在創作上的用心。這也是派生文本看似可有可無，實則位居全文、全書要角之處，而在後記和改版後記中，荻原對每部文本的源由作了簡略的介紹，提供讀者閱讀完這部作品後，在延伸閱讀時，可以依循的一個方向。

當然，如果沒有這些部分，恐怕在閱讀文本的過程引發誤讀產生，我們可能會以為神話中的須佐之男命真的是貌如女子，或是以為倭建命最後有好的結局，加上這些「解釋」，可以提醒我們，能以更為文學性的角度來閱讀這部作品，文學的本質即為虛構，雖然文本中參雜了許多互文的內容，但是卻不能當作真實的神話內容來看待。

「互文手法告訴我們一個時代、一群人、一個作者如何記取他們之前產生或與他們同時存在的作品。互文手法同時也體現了這種記憶有多重要，而且總是追隨他人足跡的一番努力有多困難⁸¹。」但互文性也提供了對於歷史記憶保留的一種方式，文學作者可以將這些記憶融入到作品之中，藉此來引發他人對於原先文本的閱讀欲望，而將前文本代代的保留下來。

文本間的互文性，與讀者的先備經驗有極大關連，通常互文本的取用，來自於經典文本或童話故事，現代的作家喜愛利用安徒生或格林童話進行文本的轉化與顛覆，以達到不同的效果，但是如果讀者沒有讀過這些文本，自然無法體悟到互文的效果，由於經典童話已經成為大眾讀物，多數人自小都有閱讀過，所以能夠在閱讀新文本時得到連結。當然如果沒有瞭解文本中所使用的互文手法，似乎也是無傷大雅，但是如果能夠瞭解，則會在閱讀文本的過程中得到更多的樂趣。

⁸¹ 蒂費納·薩莫瓦約，邵煒譯，《互文性研究》，頁 58。

第三節 神物的意義

日本神話中，曾流傳三樣神器，分別為八咫鏡、草薙劍、八尺瓊勾玉，這三者被視為施展法力的法寶，後來由天照大御神傳給了天皇的祖先神武天皇⁸²，成為日本皇族的鎮國之寶，而三神器也象徵著日本王權，據說天皇必須要擁有神器才算掌有權力。而八咫鏡出現，是因為當時天照大御神受到須佐之男命的驚嚇，躲入了岩戶之中，當時天地頓時陷入黑暗之中，為了將天照大御神引出所製。而草薙劍的流傳，則是因為眾神為了懲罰須佐之男命驚嚇到天照大御神，而將他流放，來到地上的須佐之男命，為了拯救獻祭的女子，在砍殺八岐大蛇後，於蛇尾之處所發現的大劍，之後將此劍獻給了天照大御神，這就是草薙劍。

另外，八尺瓊勾玉主要是由天照大御神所擁有，在《古事記》中所提到的勾玉，稱為「八尺之勾瓏之五百津久御須麻流之珠」，是由一連串珠子所串起，作為裝飾之用，到後來因為日文中「玉」與「靈」發音一樣，所以也被視為珍貴的物品。在小說之中，荻原取了其中兩者作為原型，亦即勾玉和大蛇劍，下面就從兩者進行探討：

一、勾玉

勾玉作為串連整部作品的象徵物，勢必有它的功能存在，也有不可抹煞的重要性。一開始勾玉的出現，代表著事件的起始，岩夫人將勾玉交給了狹也，雖然狹也不願意承認自己的身世，但是與勾玉相連的命運，卻無法抹煞。拿著勾玉，好像承認自己閻族人的身份，狹也想要將它丟棄，才能以乾淨無暇的身份，跟隨月代王回輝宮，但是命運的輪軸似乎已經開始轉動，狹也無法將之丟棄。

隨著故事的進展，狹也逐漸認同了自己身為閻族人的身份，在陷入囹圄的困境中，她決定將勾玉送給稚羽矢，希望能作為重逢時的依據，卻不料自己卻死於

⁸² 神武天皇為日本神話中第一任天皇，天照大御神的後裔。

照日王的手裡。一心只想要追尋狹也的稚羽矢，卻沒有辦法進入地府，由於稚羽矢生為輝族的子民，無法死亡，而會一直蛻變重生。因此岩夫人告訴他：「那麼，你吞下手中那塊勾玉吧，它是狹也的一部份，無論距離多遙遠，都會與她的魂魄一繫相連⁸³。」勾玉連結了陰陽兩地，將稚羽矢送到陰界，並成功的帶回了狹也，但是勾玉卻因為稚羽矢吞入肚中，與他融為一體，自此輝族的皇族後裔之中，都會擁有勾玉的力量，這在其他兩部作品中，可窺見一斑。對狹也而言，這塊勾玉的出現，使她開始思考自身存在的意義，究竟是要奔向光明，亦或追求自我的本質，最後，她終究尋得了答案。

荻原在創作的手法上，將三部作品以順序的方式推進，而勾玉也隨之流轉。在《白鳥異傳》中，荻原首度提到勾玉的由來：

女神在前往黃泉途中曾駐足思考：「啊，我就要這樣走向陰間，將邪惡之子留在陽世了嗎？」於是女神重返地上，又創造了幾位神子，讓祂們具有力量來鎮伏邪惡之子的狂暴心靈，然後才又前赴黃泉。那時的眾神子就是橘氏的始祖，女神將掛在胸前的玉串首飾分贈祂們作為印證。這串首飾原本由八塊勾玉連綴而成，就是所謂的明、暗、幽、顯、生、嬰、輝、闇。女神在拆散首飾時自身留下一塊，輝神也保存一塊，其餘六塊則分給眾神子⁸⁴。

由於小俱那無法控制大蛇劍的力量，而在各地引發戰火，遠子決定要蒐集玉之御統，來與大蛇劍相抗衡。在文本中也提到：「據說玉石的總數有五個，或有八個——根據不同傳說而數目有別，就像流傳至今的習俗中有串起橘子來驅邪避

⁸³ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 316。

⁸⁴ 荻原規子(Noriko OGIWARA)，辛如意譯，《白鳥異傳》(白鳥異伝)(台北市：城邦文化，2007年1月)，頁 247。

兇的方式一樣，由勾玉串聯成的首飾稱為『玉之御統』⁸⁵」傳說中，當四塊勾玉集合一起，就能夠讓一切死亡，但蒐集到第五塊，則能讓一切復活。身無寸鐵之力的遠子，希望能獲得勾玉的力量，但是在一開始卻無法成為玉主，而「嬰玉」的繼承人菅流，則獲得擔任玉主的資格。菅流接著又拿到了「生玉」，兩塊玉石所產生的力量強大，更讓遠子感到自身的不足，並非常懊惱為何沒有屬於自己的勾玉。遠子急切的希望能得到勾玉來證明自己，因此決定要進皇宮偷取堂姐明姬所獻上的「明玉」，卻意外成為勾玉的主人，但是有趣的是，此塊勾玉卻從明玉轉變成「顯玉」，而明玉卻消失了。

守護橘氏一族的勾玉，像是擁有自己的生命一般，它會選擇屬於自己的主人，來轉換自己的屬性。人在猶疑不決之時，經常需要他人的鼓勵來行動，不僅是擔心自己所做的決定是錯的，也覺得自己沒有能力去達到，得到勾玉的遠子，就像是得到了加持一般，更有勇氣去追尋自己的目標。而菅流也從古老的神祇身上取得了「暗玉」，將這四塊勾玉串連而得到「死」之御統。

在與遠子相聚後，急於拯救小俱那的遠子，卻無法得到第五塊勾玉，原因在於閻神不希望有超越死的力量，這樣會讓世事逾越常軌，而釀成禍害。因此當小俱那決心要自己對抗大蛇劍的力量時，卻無法逃離一死，因為沒有大蛇劍的身軀，就是一介凡人。不過作者已於《空色勾玉》作了伏筆，小俱那的血統正是輝族的後裔，而融於血脈之中的「幽玉」，與四塊勾玉相應，成為了「生」之御統，使他從鬼門關回來。而勾玉也隨著與大蛇劍力量的詆毀，而消失了。雖然勾玉在此似乎已經不見蹤跡了，但是作者並沒有遺忘在日高見國⁸⁶的「明玉」，在最後一部中，依然有勾玉的存在。

《薄紅天女》中的勾玉，正是遺留於人世間的最後一塊勾玉——「明玉」。

⁸⁵ 荻原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 186。

⁸⁶ 亦即蝦夷族所居住之處。

事件的開端，雖非由勾玉所引發，但卻與勾玉有很大的關連。由於傳說的流傳，使得輝族的後裔都認為擁有勾玉的少女，就是拯救皇族的救星。但是皇族並沒有主動去尋找他們所需要的救贖，只是被動的等待，使得蝦夷公主綺薩兒決定服從自己內心的渴望，與平凡的士兵相愛。但是卻將勾玉的使命留給了主角阿高，雖然阿高百般的不願意接受這樣的命運，但是與勾玉相連的命運，卻無法切割，而他身為男兒身，不能成為巫女，因此無法代替母親執行鎮壓的任務，但是綺薩兒將體內的力量轉換給了阿高，使他具有變換異獸並發動力量的能力。雖然阿高決定要挽救皇族，但是卻免不了要犧牲自己，與京城的怨靈同歸於盡，不過因為苑上的呼喚，讓阿高利用勾玉的遞送，將怨靈所產生的強大力量相抵，而活著回來。

二、大蛇劍

作為文本中破壞性武器，勢必也蘊含有強大的力量，大蛇劍所具有的靈力，是能與勾玉匹敵的。大蛇劍為何稱作大蛇劍？顧名思義即與蛇有所關連，除了因為劍從蛇尾所取出外，因為在大蛇劍裡還駐留著蛇的靈體，於釋放能量時，會展現出蛇的樣貌，在天空飛舞。

在中國的傳說中，蛇與龍為相同之物，具有崇高的地位，是中國人象徵皇室之物，皇帝更會在自己的黃袍之上，繡上飛舞的龍，以表示至高無上的身份。而日本龍的形象，雖從中國流傳過去，與日本蛇的形象融合，卻多半被認為是邪惡的化身，最有名的即為八岐大蛇的傳說。

八岐大蛇擁有八個頭，每年都會來吃掉村中山神之子的女兒，八岐大蛇的形象被描述為「眼似紅色酸漿，有八頭八尾，身上長了藤蔓、檜木和杉樹，身長跨八座山頂、山谷，腹部經常淌血⁸⁷。」須佐之男命為了殺死他，準備了八桶濃郁的酒，吸引了八頭蛇來飲用，大蛇喝完便醉倒於桶中，須佐之男命便趁此機會將

⁸⁷ 小島瓊禮，程義譯，《日本神話故事》，頁 75。

八顆頭給砍下，這隻危害村民的大蛇，才被解決掉。雖然《破天神記》系列中並無八岐大蛇的傳說，但是劍中所含有的力量，卻是不可小覷的。

大蛇劍雖取其神話原型，但來源卻與之大不相同。文本中提到，閻神因為在生產火神時被燒傷，憤怒的輝神為了替妻子報仇，憤而抽起自己身上的劍，殺死了火神。「沾滿火神鮮血的劍上，燒烙了當時遺留的憤怒、仇恨和詛咒，它成為殘存在這世上最可怕的洞悉。無論是輝族或閻族，大蛇劍的力量都不隸屬於任何一方⁸⁸。」由於狹也的前世狹由良公主被照日王擄走，並帶走大蛇劍，這把劍就成為了祭祀的靈體，並沈睡於輝宮之中。

在《空色勾玉》中，稚羽矢被照日王指使在輝宮守護神劍，並裝扮作巫女的模樣，在狹也轉念希望成為閻族人後，決定要偷走在輝宮的神劍，而作為守護大蛇劍的正統巫女，狹也喚起了沈睡中的大蛇劍，將封印力量釋放出來。「巨蟒一看似狂喜又苦痛，如癡如醉、舞動不已的一條青白色大蛇。蛇舞已近似瘋狂，就在青黑的雲際中，牠四處亂竄，足以令人驚駭至死⁸⁹。」釋放出的大蛇，像是擺脫了長久的束縛，於黑暗中噴出激情的火焰，想將一切燃燒殆盡。雖然狹也不想作為守劍的巫女，卻無法擺脫既定的命運，而唯一能夠驅使劍的稚羽矢，也與大蛇劍脫離不了關係。

每次驅使大蛇劍的力量，周遭的環境都會遭到火焰的嚴重燒毀，雖然稚羽矢能夠驅使大蛇劍，卻無法控制損毀，也無法控制大蛇劍利用稚羽矢來施展法力。稚羽矢無時無刻都必須承受劍的脅迫，而在心智軟弱之時，大蛇劍就會反客為主來控制稚羽矢。由於狹也不相信稚羽矢並未殺害閻族人，使得稚羽矢的心靈受到了傷害，便完全與大蛇劍融為一體，釋放出極大的能量，造成了無可挽回的傷害。大蛇劍就像是人內心中邪惡的象徵，如果沒有壓制，就會爆發出來，造成彼此間

⁸⁸ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 110。

⁸⁹ 同上註，頁 155。

的傷害，由於稚羽矢無力承受內心的脆弱，便被大蛇劍完全的操控。

而在《白鳥異傳》中亦同。小俱那一直很害怕打雷和蛇，在看到祭祀於伊勢神殿之中的神體——大蛇劍後，才恍然瞭解到自己害怕的是什麼，原來就是自己不可告人的身世，生為大王和其妹百襲姬的兒子。小俱那消極的承認自己詛咒的血統，認為自己不應該存活於世界上，因此在接受了大蛇劍後，也間接的接受宿命。

雖然小俱那接受了大蛇劍，並開始進行無限度的破壞，所到之處都經過火焰的侵襲，但他的心中卻藏著一絲的希望，期盼有人來阻止他的行為。由於大碓皇子十分震怒小俱那成為了正統的皇子，決定殺死小俱那，但是小俱那身上強大的劍力，就在此刻崩解：「就在小俱那醒悟大碓皇子已將自己全盤否定時，他的內心起了某種反彈。就是因為信任皇子、欣賞皇子，這股激情的逆流才化成恐怖的力量，心門衝飛、心扉碎散⁹⁰。」而為了保護自己的劍力，反向殺死了大碓皇子。在此時的小俱那，已經心灰意冷，幾乎放棄了對抗大蛇劍的意念，而接受劍的操弄。

但是堅持追尋小俱那的遠子，秉持著將他殺死的信念，感應到小俱那的蹤跡，然而此刻，小俱那竟以等待已久的姿態，期盼著遠子終結他的所作所為。小俱那也第一次憑藉著自己的意志，壓制了大蛇劍的力量，但卻是遠子先放棄殺死小俱那。與大蛇劍的對峙，便從此時開始，小俱那瞭解自己是有能力克制大蛇劍的，但是母親附著於劍力之上，使他無法完全的割捨掉劍的力量，直到最後，為了活著回來的小俱那，將大蛇劍的力量轉移到同父異母的哥哥身上，才徹底的擺脫劍力的控制，也真正的作回自己。

⁹⁰ 荻原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 210。

三、勾玉與大蛇劍的相遇

勾玉在這三部中，都賦予了重要的責任，亦即具有由死到生的力量，但是這並非隨意就能啟動的，而是需要主角們強烈的意志力，才能夠喚起不可思議的法力，勾玉正蘊含著主角為了追尋自我的勇氣，雖然勾玉引發了自己的命運，也引領著他們走向開闊的生命。而大蛇劍的存在造成了許多的不幸，並代表邪惡的象徵，觀看此項神物的來源，正是因為傷害火神所造就出來的，劍裡混合著悲傷、邪惡及詛咒，當解開封印時，就像是突然喚起了潛藏在內心的傷痛，不可自拔。大蛇劍代表著人內心最脆弱的部分，蠢蠢欲動的準備爆發出來。

在文本中治癒性的「勾玉」與破壞性的「大蛇劍」，成為互補的神器，由大蛇劍所帶來的傷痛，將由勾玉來撫平，而其實這也象徵著，男主角所遭遇的不幸事件，將由女主角來治癒與安慰。在文本中，我們可以見得大蛇劍所帶來的不啻為毀滅，並決定要終結所有帶向「死」的境界，然而勾玉所帶來的，卻是「生」的美好，生死相對立的概念，轉而成為必須要互為補足，就如同「創造之下，必有毀滅」，兩者之間緊緊的扣在一起。

第四節 再現神祇

從另一個世界的神，到神族對立的天津神和國津神⁹¹，日本神祇展現了多元的風華。不論是伊邪那岐命、伊邪那美命這對夫妻神，因為生死分離所展開的尋妻之旅；亦或粗獷神須佐之男命降世所犯下驚嚇到天照大御神的罪行，和除掉八岐大蛇的經歷；另外以大國主命⁹²發展出的出雲神話，也與日本天皇的正統地位，緊密結合。

雖然日本神話以將日本皇權正統化為目標，但是過程中所發展的故事卻精彩絕倫，每當閱讀神祇之間明爭暗鬥，亦或神的愛情故事，讓人閱讀後感到莞爾，正因這些神祇所表現的行爲，貼近我們平凡人，所以才能產生共鳴。出現在文本中的神祇身影，企圖去勾起我們對古老神話的興趣，雖然牠們並非文本中的主要角色，但就如同紅花需綠葉來陪襯，沒有這些神祇，勢必使文本缺乏可看性。因此，在這節之中，筆者將從文本中搜尋到的日本神祇進行探究，以瞭解他們用何種形象出現在新一代的小說之中。

一、輝神與闇神

在《空色勾玉》中，以伊邪那岐命、伊邪那美命作為人物原型的輝神和闇神，傳說中，兩位神祇的身軀，被認為是巨大到可以覆蓋整個日本列島。「像這樣的神明，是無數個靈魂的集合體，原本牠們是沒有形體的神靈，但有時候會以形似人類的姿態出現⁹³。」所以兩介神祇並沒有以人身出現於文本之中，荻原利用隔空喊話及替身轉話的形式，讓他們將神諭傳遞給世間的人民，雖然在文本中出場的機會甚少，但兩者之間的牽絆，卻是組成整本作品的主要背景。

輝神賦予了稚羽矢重要的使命，因為他無法忍受沒有闇神的陪伴，希望闇神

⁹¹ 天津神為管理天上的神，國津神為管理地面的神。

⁹² 亦為神話人物，於《古事記》記載中為須佐之男命嫡傳第六代子孫。

⁹³ 武光誠，蔡瑪莉譯，《日本神話圖解》，頁 24。

能回到她的身邊。對於輝神而言，世間的生命就如塵埃一般，拂之即去，揮之則來，他不會在乎已然存在的生命，因為本身即為創造生命的神靈，對他而言，當閻神不在他的身邊，是最為難熬的感受，為了讓閻神回到他的身邊，輝神甚至希望能回到天地混沌，宇宙一體的狀態，輝神本質上的烈燥性，也直接表現在見到閻神毀滅的容貌，而被驚嚇脫逃的行爲上。

閻神非常生氣輝神敵不過夫妻之情，只在乎顏面之容的美善，所以撂下狠話，流傳著「女神詛咒著地上，說要一天殺掉一千人才痛快，男神就這麼回應，說要一天建上一千五百間產房⁹⁴。」才使得天地分隔。但是孕育大地的母神，在見到稚羽矢時，卻不願回到輝神的身邊，「豐葦原的生命，生生世世輪迴重逢，與時同行，因此大地需要母神，需求一位能產育、給予慈愛的女神。我不能就此讓時光倒流、停住時間，因為我的子民將全部因此失去性命⁹⁵。」已經成為大地之母的閻神，對於豐葦原千千萬萬的子民與花草樹木，都含藏著母親對子女不忍傷害的愛。不過在瞭解到輝神真的有心要攜手相伴，閻神才決定原諒輝神之前的行爲，並告訴輝神：稚羽矢與狹也的結合，就是代表他們倆的相繫。母神所展現的寬容大度，抑制了輝神的熾烈性格，輝與閻自此才趨於平和。

雖然輝神和閻神引發天地分離的結果，但是最後兩者卻和平共處，使得豐葦原呈現安樂美好的生活，由此我們也可以窺見日本民族對於生死觀念的見解，人活著之時，終趨於死亡，兩者是密不可分，但是如能以平常心來對待，以珍視凡世的態度來生活，自然的接受死亡的降臨，如此一來，生死的界限將趨於模糊，而不讓人感到恐慌。

二、照日王與月代王

⁹⁴ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 50。

⁹⁵ 同上註，頁 328。

以天照大御神及月讀命作為原型的照日王與月代王，在《空色勾玉》中多所著墨。因為當時的時代背景為人神共處的時代，因此兩者以人身的姿態與平民生活在輝宮之中，主要的任務也亦為替父神斬除闇族人，但卻不知道輝神的最終目的，即為喚回闇神。從輝神雙眼幻化出的兩位神祇，雖然皆為眼睛所產，但是性格卻迥然相異，兩位神子每次見面幾乎都怒顏相對，尤以照日王熾烈的性格，更是為甚。當狹也初次遇見月代王時，對其外在有所描述：「此人相當高挑修長，看來就像年輕的杉木精。不過隨著滿月的朦朧月光流瀉下，才發現他並非泛泛精靈之輩，而是身份更為崇高的神聖人物⁹⁶。」以月為名的月代王，連出場都在月光撒滿大地之時，以孑然一身的姿態，矗立於林木之中。「從光可鑑人的頭盔接近兩頰之處，可約略窺見這位神子的面龐細緻，鼻梁高挺，眼神溫柔得難以言喻。而且行像是如此典雅、如此優美，同時卻又令人感到排山倒海的力量⁹⁷。」狹也第一次見到月代王時，甚至覺得此人簡直不像是常人，實在是太過俊秀了，這或許是荻原有意區隔神與人的差別，神子不食人間煙火，使得面容與世人大為相異，而在性格的描寫上，則是傾向於平靜、沈穩的樣貌，月代王不容易發怒，總是安靜的思考，就如月亮般散放柔和的光芒，因此當輝神派遣祂們下凡來滅絕闇族時，祂卻開始產生疑惑，這真的是輝神的主要目的嗎？

而反觀照日王的外貌，雖然同樣奪目鑑人，但所散發出的卻是刺目的光芒。「她頭上的眾髮髻插著數根黃金長簪，掛下的垂飾在臉龐輕晃閃亮，深紅和明紫的幾重霓裳綴著一排皓珠，上面輕罩著羽衣般飄然的銀絲薄絹，耳上飾著鮮豔奪目的翡翠大玉。然而，這些都遠不及女王豔光四射的炫目鋒芒⁹⁸。」熱情十足的照日王，隨時都散放活力，而激烈的性格，就如同太陽四射的閃耀，令人眼睛無法直視。但是照日王直率的個性，卻也蒙蔽了她的心靈，使她堅持自己所秉持的

⁹⁶ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 54。

⁹⁷ 同上註，頁 55。

⁹⁸ 同註 96，頁 73。

信念。在照日王與月代王的對話中，可見一斑：

月代王嘆息說：「我知道地上只要有光亮，妳就會代替父神盡到職責——可是除此之外，一切對妳來說難道只是戲耍？」

「不行嗎？」照日王回過頭，月代王又問：

「那麼，到了父神降臨再顯神威之日的黎明，妳會做什麼？」

照日王剎時像被攻破心防，但她仍不假思索地回答道：「我會一直做同樣的事，時時刻刻崇敬、遵從父神。若能有幸在身邊拜見祂長久不曾瞻仰的面容，那才是我真正的心願。」⁹⁹

照日王根深蒂固的想法，已經沒有辦法改變，而她對於輝神的仰慕之情，而滋生了戀父情結，致使她憎恨並不想去相信輝神想要讓閻神回到大地來。因此在行為的表現上，照日王是以較為極端並激烈的手段來行事，甚至在最後，還殺死了狹也，希望狹也到地底去告訴閻神，別再重回大地。照日王一心追尋著父神的神影，並堅持自己的想法，卻無法體認到月代王對她的愛意，月代王在帶領狹也進到輝宮中時，似乎有些許的目的是要觸怒照日王，希望照日王將目光多放在他的身上。照日王的目光追尋著輝神，而月代王則追尋著照日王，狹也則追尋著月代王，這樣的輪迴轉變，使他們一直都處於停滯不前的狀態，直至這一刻，水少女狹也遇見了風少年稚羽矢，才有了轉變。

從這些神祇的行為之中，我們可以感受到荻原所營造的神祇與常人別無兩樣，同樣會為情所苦，為愛所傷，並且不斷的追尋冀盼的目標，但有時也會得到悵然若失的回應。在神話的世界中，我們所閱讀到的，是真實的人類世界，而非高高在上無法觸及的境界。

⁹⁹ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 147

第肆章 少年追尋與成長的歷程

誠如作者荻原所言，如將此部的神話因素抽離，這部作品亦為一部少年小說，然而當把這個故事放在神話的框架下運作時，裡面新創的人物與改寫的神社在互相的激盪之中，意外的融合在一起，展現與古老神話不同的風情。在神話學大師喬瑟夫·坎柏(Joseph Campbell)的《千面英雄》(*The Hero with A Thousand Faces*)當中，認為神話中及當代英雄們的生涯都有驚人的相似性，並將將英雄的旅程歸納為四階段的冒險模式：召喚、啓程、歷險和回歸¹⁰⁰。

英雄從他日常生活所居住的地方出發，受到召喚被引誘、非自願或自願性的離開，走向歷險的門檻。一開始他遇到了門檻守衛，開始降服或安撫這個力量，或活著進入黑暗的領域，或是被殺死。而在英雄跨越了歷險門檻後，開始進入陌生但是親切力量所組成的世界，有時會嚴厲的磨練他，有時會提供他神奇的援助。而當他抵達神話循環的低點時，將會經歷極致的痛苦，最後獲得報償，並開始回歸。如果英雄得到祝福，將會在保護之下出發，否則則必須經歷逃跑並被追趕，超越的力量必須要留在跨越回歸的門檻出現，當英雄自恐怖的國度浮現時，他將帶回恩賜使得塵世更新。

在單一神話的簡單規模中所產生的種種變化，是無法形容的。許多故事獨立存在，並在整個循環的一兩項典型要素（試煉的主題、脫逃的主題、綁架新娘）上加以發揮，其他的故事則把幾個獨立的循環串成一個系列（例如奧迪賽的故事）。相異的角色或情節可能會融合，單一要素也能自己重複，在許多變化之下再度出現¹⁰¹。

雖然神話之中有相似的英雄冒險歷程，但是情節的變化與角色的差異，在拼湊之下，呈現出不同的故事。

¹⁰⁰ 喬瑟夫·坎柏(Joseph Campbell)，朱侃如譯，《千面英雄》(*The Hero with A Thousand Faces*) (台北市：立緒文化，2006年11月)，頁25-26。

¹⁰¹ 同上註，頁262-263。

而這也與培利·諾德曼(Perry Nodelman)在《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)中所提出的在家／離家／返家的模式¹⁰²有異曲同工之妙。坎伯也認為：「英雄神話歷險的路徑，乃是成長儀式準則的放大，亦即從『隔離』到『啟蒙』再到『回歸』，它或許可以被稱作單一神話的原子核心¹⁰³。」因此少年們往往在對家感到無聊，或被外面的世界所吸引，因而離家，在經過冒險歷程的啟蒙與儀式，經過身心的成長之後，而回到家中，而這個家不一定為具象的家，有可能是代表抽象的意涵，亦即心靈的回歸。這種形式也是兒童文學最普遍的情節。

在此章第一節中，一開始筆者先介紹少年的形象如何被塑造，從中去瞭解他們在文本中所展現的個性，而個性的展現將會影響他們在旅程中對待事情的態度；於第二節始，將利用坎伯英雄冒險的歷程，來闡述少年追尋與成長的經過，第二節中筆者將冒險模式的召喚和啟程合併談述，第三節則討論冒險過程中的啟蒙儀式，第四節則觀看少年回歸之後的心靈成長與改變，以思考作者所要傳遞的追尋目標為何。

¹⁰² 培利·諾德曼(Perry Nodelman)，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*) (台北市：天衛文化，2003年12月)，頁184。

¹⁰³ 喬瑟夫·坎柏，朱侃如譯，《千面英雄》，頁29。

第一節 少年形象的塑造

在一部小說之中，吸引讀者的部分，除了主題的鮮明、情節的安排之外，人物形象的塑造，也會帶給讀者鮮明的印象，如果人物刻畫的成功，將會加深讀者對於此部作品的感受。這些角色在文本中或哭、或笑，亦或爲了堅持目標而向前邁進，又則遭遇困難而退縮，就好像我們周遭的常人一般，閱讀時感受到親切感；另一方面，我們也會因爲認同書中的人物，或者與他們有相同的生活經驗，繼而將自己的影子投射在他們的身上，化身於主角與其人物遨翔於書海的王國之中。

在故事之中，通常人物的設計上可分爲扁平人物及圓形人物，扁平人物在描寫上，非善即惡。像是白雪公主中的繼母皇后，她一心一意的想要殺死白雪公主，用盡各種方法來對付她，我們無法看到皇后的另外一個面向，而僅僅只能判斷她是個惡人。通常在童話故事中，作者所設計的人物都爲扁平型，在故事中的性格少有變化，但在小說之中卻不盡然，小說家所塑造出的人物，必須要具有圓形人物的特徵，就像是一顆球的每一個角度，都能被我們所觀看到，而每個面向所融合起來的，才是這個完整的人物。在佛斯特的《小說面面觀》中提到，小說中的人物之所以與一般常人不同，在於我們無法從一個人的外在去瞭解他內在的思考、想法，但是如果小說家願意，則可以任意展現一個人所有的部分，包括不欲人知邪惡、醜陋的一面¹⁰⁴。

而少年小說中的人物，因爲是以小說的方式行筆，角色當然也具有圓形人物的特質。裡面的角色性格不會侷限於單一面向，我們從閱讀之中，瞭解到作者所進行的動態間接刻畫及靜態直接刻畫，經過抽絲剝繭而瞭解這個人物，並且在情節的演進之中，慢慢的觀察他們的轉變。但是我們要從文本的哪些方面，去瞭解作者塑造人物的方式呢？

張子樟在《少年小說大家讀》中如此說道：

人物塑造(characterization)是指作者協助讀者認識人物的方法，也是作者介紹人物出場的方式。通常，作者能做的最簡明的方法就是刻畫人物的長相

¹⁰⁴ 佛斯特，李文彬譯，《小說面面觀》，頁 67。

與個性。描繪人物的情緒與道德特點，或呈現他（她）與其他角色的關係，則是較為精細、有效的方法¹⁰⁵。

因此，張子樟提出幾個觀察小說人物的方向，分別為：人物的動作或作為、相貌、言談、故事中人物相互的評估與作者的直接描述¹⁰⁶。以下筆者將從這幾個面向來觀看《破天神記》中的少女與少男角色，他們在作者之手如何被塑造出來，以瞭解他們不同面向的姿態，而最後從中觀察他們有什麼共通的特質。

一、堅忍性情的少女

在荻原筆下的少女，似乎都具備坦率大方的個性，對於自己所追求的目標，會義無反顧的向前邁進。當然，也會因為結果而悲傷受挫，一而再，再而三的更改自己的決定。不過，這也與目前當下的少女無異，她們不再只躲在他人背後，而更加勇於追求自己內心的渴望。荻原突破性的角色塑造，吸引了許多國高中女學生來閱讀。

（一）狹也

在《空色勾玉》中，可以從閱讀這段文字得知，荻原是怎麼從外在描述狹也的外貌及個性：

狹也算是體型纖瘦，但從身上穿的靛青色莊稼服裡伸出來的手腳，卻顯得健康結實，衣服看來吃苦耐勞的模樣。小巧的鵝蛋臉上閃動著感情豐富的明眸，她的容貌雖引人側目，卻又予人一種飄忽且捉摸不定的印象。不過狹也看似爽朗奔放，其實潛藏著處世機靈的機警，這種特質若是心思細膩的人就會感覺出來。她會擁有這樣的個性，是源於身為養女的成長經驗得來的智慧。她瞭解在長輩面前必須拘謹有禮，並且不要自以為是地大露鋒芒¹⁰⁷。

¹⁰⁵ 張子樟，《少年小說大家讀》（台北市：天衛文化，2007年5月），頁60。

¹⁰⁶ 同上註，頁60。

¹⁰⁷ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁60。

狹也被描述成一位相當健康有精神的女孩，但具有十分纖細的個性，做任何事情會經過思考，不會大刺刺的隨意行事。因為宿命的安排，使得她最終還是被月代王所吸引，但是要脫離自己的家鄉而去，並非能夠說走就走，狹也的心中也經過了一番的掙扎，然而爲了服從內心的渴望，狹也毅然決然的前往輝宮服侍月代王。但是，在看到照日王及月代王的曖昧互動之後，狹也才瞭解到自己根本無法介入兩人之間。雖然如此，她卻極度想要擺脫宿命所決定的一切，並且十分不滿月代王對她所下的結論，認爲自己就是狹由良公主的轉生，因此發出了這樣的想法：「我所做的一切，無論這人還是那人都說不是第一次。同樣的是重蹈覆轍，死而復生。太狡猾了——我覺得好不公平。對我來說，這些全部都是第一次，明明就是我自己摸索過來的¹⁰⁸。」

當狹也整天待在宮中內心抑鬱之時，在鳥彥的鼓勵之下，狹也親近了自然的美好，之後更在聽到大跋式的儀式流程後，無法接受輝族犧牲別人洗淨自己污穢的想法，這才瞭解到自己的本質是屬於闇族人。因此當狹也遇見稚羽矢時，已經確立了自己身爲闇族人的信念，以堅定的語氣對他說：「請將那把不祥的劍給我。我打算拿著它去擊毀關住鳥彥的鐵籠，也將把我自己困住的牢籠——我的這個愚蠢又充滿妄想的牢籠——一併擊毀，然後回到闇族¹⁰⁹。」一旦狹也下定了決心，似乎就沒什麼可以改變她的意志了。

（二）遠子

遠子也是一位活力充沛的少女，在一出場，是如此的描述她的：「高興就盡情歡笑、悲傷時縱聲哭泣，這名少女原本就是這種性格，乳母多多女希望她別失了顏面，但她根本就不當一回事¹¹⁰。」她似乎不怎麼在乎別人的眼光，真情至性的坦率情感，流露於她所表現的行爲之中。而在小俱那受到欺侮的時候，更是以強悍的態度斥罵他人：「快給我滾開，還是想要我去告狀？那樣可不會輕易就饒過你們嘍。給我記清楚沒？下次再敢作弄小俱那，就把你們從族裡通通趕出去¹¹¹。」個性較爲凶悍的遠子，爲了堅持自己的信念之時，不會感到畏懼，甚至擁有與強權對

¹⁰⁸ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 83。

¹⁰⁹ 同上註，頁 146。

¹¹⁰ 荻原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 27。

¹¹¹ 同上註，頁 44。

抗的勇氣。

除此之外，遠子爲了不讓別人看輕，甚至穿著男性的服飾，希望能被他人以男性的方式對待，就連行爲舉止上，也喜愛戶外活動更甚於室內的紡織刺繡，如果以文本中的時代背景來看，這樣的女性或許會被認爲是特立獨行，但是遠子卻堅持自己的想法。而從另外一件事情，也可以看出遠子的個性。在小俱那離開遠子之時，遠子曾經承諾不願變成女人，而也真的到再次見到小俱那時，月事才第一次到來，在心理影響生理的情況下，遠子固執的性格，由此展露無遺。

遠子爲了要完成自己所許下的承諾，一心一意要親自手刃小俱那，但是在過程中，也遇到時不我與的情況，不過遠子卻很快的就轉了念頭：「雖然我全心全意追尋小俱那，卻不該以爲所有人都依照我的想法，當然了，這世界又不是只爲我而轉動¹¹²。」這也可以看出遠子思想單純的個性，雖然在追尋的過程受挫，卻能夠快速的復原，並繼續往目標邁進。

(三) 苑上

苑上雖處於宮廷之中，並爲尊貴的公主之身，但難能可貴的是，她卻無嬌縱之氣，也同樣具有率真的個性，這可從外貌上的特徵一窺一二：「倭帝注視著她，這個面泛櫻紅、眸瞳露出好強又率直的少女，絲毫沒有皇后的昔日身影，那強烈的眼神毋寧說是得自父親，不過倭帝對此漠不關心¹¹³。」但是因爲生長的环境都在宮中，而宮中多半以皇子爲貴，公主的身份則比較不被重視，這也造就了苑上退縮的個性，並對自己不太有自信，直至大臣之女仲成的出現。仲成以男子的裝扮出場，與其他柔弱的女子成爲強烈的對比，開始扭轉苑上原先無能爲力的看法，認爲自己也有能力守護皇族，因此她以堅定的口氣對仲成說：「我明白會帶給妳困擾，可是還是希望能把握機會。我已經受夠了，失去太多重要的人，無法相信祈禱就能解決事情，不是祈求而已，我想實際付諸行動¹¹⁴。」苑上也同樣具有勇往直前的個性，她不要坐以待斃，而是能夠去付出。

苑上自此開始朝著自己的目標前進，她希望能夠盡一己之力去幫助皇族擺脫

¹¹² 荻原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 270。

¹¹³ 荻原規子，辛如意譯，《薄紅天女》，頁 215。

¹¹⁴ 同上註，頁 239。

怨靈的侵襲，而在得知阿高正是仲成所說的災難之時，卻不會盲目的去厭惡一個人，她會以親身感受去思考：「不應該墨守成規。照理來說，我應該要聽信仲成的主張，不過現在我還是相信自己的感受¹¹⁵。」由此觀之，苑上所具備的特質，正是擁有體恤他人的胸懷，當京城裡的人都認為阿高帶來災難，只有她會站在阿高的角度去思考。到了故事結尾，從他人的角度也可以瞭解到對苑上的評價：「她不會為一點小事氣餒，就是鬧點意見也會有辦法解決¹¹⁶。」苑上是個縱然情勢艱困，也會向前邁進的女孩。

荻原筆下的少女形象，都具有堅持自己的想法而大步向前的個性，就算遇到挫折而哭了，也會立刻將眼淚擦乾，並站起來繼續自己的理念。此外，都會為了自己所愛而展現堅忍的性情，並不會只是依賴著對方生活。三部作品中的少女，都各自散放出自我的魅力，令人讀了為之動容。

二、尋求自我的少男

在三部作品中的少男，與同齡的少女相比，個性似乎較為溫和，並且一出場都有些懵懵懂懂的，抓不到自己的生存方向。但是在故事的演進中，他們都遇到需要克服的事件，不管是內在或外在的，過程中，我們可以看到他們的轉變，慢慢的從男孩蛻變成男人。

（一）稚羽矢

以須佐之男命作為人物原型的稚羽矢，起先在荻原的筆下，被塑造成具有神祇不食煙火的風采，並散放出明亮的光輝，以完美無暇的模樣出現，因此在第一次見到稚羽矢的狹也，從她眼中所映出的樣貌，是這樣的：

不過，她的確就是狹也夢中所見的那位秀色美女，身形較狹也略微高挑，氣質端正、略帶清瘦的面容中蘊含著稀世罕有的幽雅淨美。她的眼眸是清澈而暗默的，含著一抹悲哀到無法言欲的憂傷，而且這名少女的雙手雙腳都被麻

¹¹⁵ 荻原規子，辛如意譯，《薄紅天女》，頁 285。

¹¹⁶ 同上註，頁 399。

繩網綁起來，原來她是被囚之身¹¹⁷。

當時的稚羽矢，由於長期被關在神殿之內，雖然偶而會借用動物的身體，到外面的世界遊蕩，但是極少有機會與人類有所接觸，所以缺乏人情世故，就像一張白紙一般，因此對任何事情的發展都無關痛癢，而且他也會經常說出令人啼笑皆非的話語。從文本中的一段對話可見：

「我叫狹也，是妳皇兄的女官。」狹也調侃自己般地說出名字。

「狹也……」稚羽矢在口中試唸著，接著道：「狹也，妳跟皇姊很像。」

狹也哭笑不得地看著對方，「妳是從哪一點看我才這麼說的？」

稚羽矢天真答道：「因為妳不是老婆婆嘛。」

狹也又變得有氣無力，「我懂了，看來就算是妳，也有許多是不太清楚呢。」

「或許是吧，不過，我除了自己以外還知道很多事。」¹¹⁸

在一開始，稚羽矢對這個世界是陌生的，直到狹也將他帶出神殿之中。輝神神子爲了要保持青春，所以不吃人類所食，因此在外觀上，都會較爲潔淨無暇，不過，來到閻族之後的稚羽矢，因爲開始與人類一同用餐，在外觀上也有了轉變，之後，狹也就曾經這麼想：「稚羽矢的外表，感覺就像她以前想像的土蜘蛛¹¹⁹。」

對任何事情都漠不在乎的稚羽矢，在進入人類世界之中，接觸了誤解、寬恕與愛的歷程，而逐漸摸索出自己的道路，他開始聽取內心的聲音，找尋方法去滿足心中的渴望。

（二）小俱那

與遠子相較之下，小俱那是一個沈默安靜的男孩，他不擅長表達自己的想法，多數時候都是以忍耐來度過，又因爲出身未明的緣故，更造就了他缺乏自信的個性，凡是都認爲這都是人生境遇中在所難免的事而漠然接受，並不會強力去爭奪

¹¹⁷ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 130。

¹¹⁸ 同上註，頁 132。

¹¹⁹ 同註 117，頁 281。

或抵抗。由於小俱那經常受到欺侮，讓遠子十分擔心，但又無法阻絕，因此遠子希望小俱那能夠變得堅強，讓她能夠安心。小俱那瞭解了遠子的想法，也決定要變得堅強，因此決定要前往都城，擔任皇子的御影人。

荻原對於小俱那的外貌並無太多的描繪，但對於他的個性，可以從多處綜觀。當小俱那接受御影人的訓練之時，師父七掬因為也曾經教導過皇子，因此從他的角度，多次將小俱那與皇子做比較：「小俱那無論腳再痛也從不抱怨，亦不會因為習武過於艱苦而想家，就連發脾氣都不曾有過，對於傳授的技巧很快就能融會貫通，也能靈巧地活用招數¹²⁰。」由此可看出小俱那是個忍耐度極高的人，他不會因為一點苦頭而打退堂鼓，反而認真的學習。七掬也曾經對皇子提及：「皇子無論何事都會直接表達情緒，練倦了就抱怨、表現好就沾沾自喜，可是那孩子並非這種個性，即使面貌相似，性情卻截然不同¹²¹。」因為對於身世的不瞭解，讓小俱那對自己總有某種不確定感，並且無法產生歸屬感，而這也轉化在個性上，小俱那不太會表現出喜怒哀樂，總是暗自壓抑自己的情感。而在他自己的思考過程，也總是流露出消極的想法：「但我絕不會忘記，我所能做的一切並非是自己該享的權利，而是完全來自他人的盛情厚意，其實我不過是個連父母都不要的孩子¹²²。」不過雖然如此，他卻擁有纖細的心，對於他人的感受能夠觀察入微，他能夠體認到七掬被指派來教導他的不滿，而這或許與他總是安靜的觀看這個世界有關。

當小俱那決定擔任皇子的替身，讓大家逃離之時，他慢慢開始有了自己的想法，認為自己就是為了要變強才跟隨皇子來到宮中，而成為強者的具體表現，則必須要實際有所作為才能凸顯：「我必須讓大家安全抵達久久里，如果失敗，就永遠不能領悟留在這裡護駕的意義，也不會明白到真幻邦學習的真正理由。我是為了變強才來到都城，必須無畏無懼一成為一位真正的強者才行¹²³。」在經過替身事件後，小俱那才踏出了突破自我的第一步，體認到自己對他人是有所幫助的。

從他人對小俱那的評述，及小俱那內心的想法，我們可以逐漸勾勒出小俱那的個性。因為缺乏歸屬感，使小俱那表現出來的行為和想法，都一再地表現出消極的一面。但在小俱那瞭解到自己最想保護或珍惜的事物之後，他內在的自我才

¹²⁰ 荻原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 88。

¹²¹ 同上註，頁 90。

¹²² 荻原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 107。

¹²³ 同上註，頁 122。

覺醒，並能夠更爲無懼的面對一切。

(三) 阿高

在文本的前半段，荻原設定了阿高和藤太兩個對比的角色，並一再的描述兩人的情感，如同雙胞胎行事的阿高與藤太，雖然做任何事情都同時行動，感情也十分融洽，但是外表和性格卻大不相同：

這對搭檔走在枯野燒盡、萌生新芽的草原上，兩人個頭齊高，穿著短襖衣、綁腿護手，全身上下輕快裝扮，手足如苗木般修長。然而，藤太有一頭硬髮和兩道凜眉，眼瞳漆黑涼澈；相對的，阿高的細軟柔髮色澤較淺，面貌略似少女十分秀美，眼瞳是清透的淡褐色，兩人相貌可說明顯不同。

他們總是一起行動，但就像對待少女的態度般，叔父藤太總是一步在先，阿高往往跟隨在後。藤太比較積極有勁，又時常微笑，從各種角度來看都屬於平易近人的類型。不過阿高那種超然如貓的性格，的確有不少少女為之著迷。

124

雖然有如藤太般朗健個性的伙伴，然而阿高的個性並沒有因此而受影響，還是較爲淡然處之，不過兩人個性互爲補足，彼此間所發展出的情誼，十分的融洽。但是在阿高得知自己潛在的靈魂之時，兩人之間開始產生縫隙，阿高開始對自己產生不確定性，並且想要逃離藤太及家鄉：「我身上明顯有異質存在，那不屬於竹芝族，而是母親族血的印證。藤太一直知道這事，他很清楚，卻一直隱瞞不說。毫不知情的我還傻呼呼的以爲自己跟他相同，大搖大擺地住在竹芝……¹²⁵」在阿高的內心開始徬徨猶疑，並開始對自己的存在感到不安。

爲了尋找真正的自己，阿高決定要到蝦夷。但是蝦夷人卻把他當作母親綺薩兒看待，並認爲他過去的十七年都是枉然，讓他十分的沮喪，雖然差點受到控制，但是阿高卻不願受到過去的束縛，堅持要做自己，不願成爲綺薩兒的替身，並發出義正言詞：「蝦夷人全當我是綺薩兒，認爲她的意志絕對就是我的想法，光顧著

¹²⁴ 荻原規子，辛如意譯，《薄紅天女》，頁 28。

¹²⁵ 同上註，頁 75。

想任意利用別人。然而我不可能為蝦夷而活，雖不希望蝦夷毀滅，但也不想去消滅倭國天子¹²⁶。」對於蝦夷這個闊別十七年才來到的地方，阿高自然對此處也沒有深厚的感情，僅有的只是將對母親的情感投射於此。阿高雖然對任何事情都十分漠然，也曾經動搖過，但是相較於前兩部作品的男主角，對於自己內心的渴望，卻能夠快速的做出判定。連在最後時刻，阿高都能當機立斷的決定要偷走苑上，而沒有猶豫。

三、小結

三位少男的個性些許不同，但相較於少女坦率直言的個性，荻原筆下的少男，就較為安靜內斂，並且不善於表達內心的感情，而且大半時候，都需要少女的推動，才會發覺自己真實的感受。少女的存在，對少男而言，是不可缺少的關鍵人物；但是沒有少男，少女又缺少了向前推進的動力。由此觀之，在此部作品之中，裡面的少男少女是互為扶持，相互彌補的，就像是日月一般，缺一不可。而筆者認為，作者荻原擅長利用對話來推演劇情，並在事件的進行之中，從中去刻畫人物的形象。我們可以從故事中角色對彼此的評述，或者主角內心自我的獨白，進而瞭解這個人物的內在及外在的情緒轉變。當然，荻原也會言及每個人的外在特徵，而這些特徵多與內在性格相契合，較無突兀的描寫。

¹²⁶ 荻原規子，辛如意譯，《薄紅天女》，頁 127。

第二節 追尋之路的啓程

筆者將英雄冒險模式中的召喚與啓程於此節中談述。「神話之旅的第一階段——我們前面稱做『歷險的召喚』——象徵命運已在召喚英雄，並把他的精神重心從他所在社會的藩籬，轉移到未知的領域¹²⁷。」英雄在進行冒險之路前，勢必會有一個契機，使他們脫離原先所要走的道路，將他們引入前所未有的旅途之中，而這就是坎伯所謂的召喚。在命運的召喚之下，英雄逐漸瞭解到自己必須要啓程前往試驗之路，以剷除心中的迷惘，去尋求內心深處的渴求。

在三部曲中的少年們，一開始都處於自己所遵循的生活模式之中，雖然內心的情感都有所匱乏，並蠢蠢欲動想要逃離目前的現狀，但是卻尚未有勇氣去排除一切前進，直到契機的出現，將帶領他們進入下一個階段。

一、歷險的召喚

對稚羽矢來說，如果沒有狹也的出現，或許他將會待在神殿之中，永無止盡的守護著大蛇劍，並無法解脫這樣的束縛，而狹也正是稚羽矢轉變生命的關鍵人物，在狹也確立了內心的感受後，也召喚著他一同前往冒險之路。當他逃出神殿之後，內在的自我也開始覺醒，長期被繩索禁錮的他，發自內心的感嘆：「皇姊，封住我的繩索解開了。我只想求個解脫，它就輕而易舉地鬆開了。然後——我才發覺一件事，到現在為止，我連一個期盼都不曾有過¹²⁸。」這正是稚羽矢內心最真誠的想法，爲了遵循這樣的理念，稚羽矢不惜與照日王和月代王爲敵，並開始了他在閩族中備受歧視的艱苦歷程。

在遠子的世界中，一直以小俱那爲追尋的方向，她內心期盼著小俱那回來，並遵守著不成爲女人的承諾。但是在家鄉三野因爲皇子的叛變，導致了戰火綿延的局勢，而被派遣來鎮壓的小俱那，被當作真皇子的身份前來，使得整個場面更爲混亂。在一陣兵荒馬亂的場面下，憤怒的皇子前去赴約，而被小俱那所殺，整個三野也陷入戰爭之中。在這樣的環境之中，大巫女指示遠子前往其他國家尋找橘氏人，以拯救整個因爲小俱那所引起的局面。由於這個契機，使得遠子得以在

¹²⁷ 喬瑟夫·坎柏，朱侃如譯，《千面英雄》，頁 58。

¹²⁸ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 153。

眾人皆在守護家園的情況下，外出展開旅程去尋找勾玉，還有尋找能殺死小俱那的戰士。雖然遠子是以尋找勾玉和戰士為主，但是在她的內心深處，堅持著自己必須要親手殺死小俱那，而因為這樣的信念，致使她在艱困的旅途之中，能夠不被打倒的向前行。

對於小俱那而言，就算安逸的在家鄉度過一生，也是有可能的，但是身世之謎的牽引，加上大碓皇子的出現，致使小俱那有了機會離開家鄉三野，擔任皇子的御影人，這也使他更為接近自己身世之謎的地方，從而揭開身世的神秘面紗。最先，小俱那抱持著要變強的想法，以達到與遠子的承諾，而跟隨著皇子的腳步離開，開始在外漂流的日子，雖然他不知道前方有什麼悲傷的事情等待著他，但是冥冥之中的召喚，使他遠離了家鄉。

阿高生活在武藏之時，還是個逍遙自在的少年，祖父沒有告訴他的身世，而生性淡薄的阿高，雖然對於自己的親生父母感到好奇，但是卻也抱持著就算不知道，也能夠愉快的度過一生的想法。但是母親所背負的沈重宿命，卻不允許阿高如此度過此生，命運的枷鎖已經束縛了他，因此就算阿高不願意離開家鄉，也會有人強行將他帶走。當阿高得知沈睡在內心當中的綺薩兒時，令他十分驚恐，而這也使他意識到自己注定與平凡人不同。為了解開身世之謎，除了前往母親的國度蝦夷，似乎也沒有其他辦法能做。在百般的無奈之下，阿高只好決定服從命運的召喚，離家尋找自己的生存之路。

《薄紅天女》的女主角苑上，是一個身份尊貴的公主，但是生處於皇室之中，因為重男輕女的緣故，使她一直處於被忽略的狀態，心理不平衡的苑上，堅持自己也有能力去保護受怨靈侵擾的皇室。但是世事並非盡如所願，公主的身份使她不能冒險留在宮中，只能前往神殿受人庇佑，心灰意冷的苑上就算自己內心有再大的不甘願，似乎也無法扭轉自己的未來。不過，就在見到女扮男裝的仲成之後，使苑上燃起了一絲的希望，或許自己有辦法可以待在宮中，她要求弟弟賀美野與她交換身份，讓她留在宮中為皇室盡一份力，而事情也按照苑上所想進行。然而為了要阻止災禍的降臨，仲成讓苑上跟隨出外，公主的冒險之旅也正式展開。因為苑上不願接受命運的安排，堅持自己有能力與皇室共進退，秉持這樣想法的少女，開啓了自己生命的旅途。對苑上而言，自己所開創的道路，比別人鋪好的路更為珍貴。

二、拒絕召喚

除了循規蹈矩的接受召喚之外，有些主角們也並非一開始就接受命運的召喚，甚至會拒絕召喚，而前往另一個方向。對狹也而言，闇族人的出現代表著命運的齒輪開始轉動，但是狹也卻不願意接受召喚，因為當時一心想要追尋月代王 的她，內心無法接受自己是闇族人的身份，所以她並沒有在第一時間就加入到闇族人的行列之中，必須要等到聽取自己內心的渴求之後，才毅然決然的認定自己的身份。「它毋寧是刻意對內在某種等待的未知空虛，要求以最深刻、高超、豐富 答案回應的絕佳拒絕：一種對生命所提供條件的徹底打擊或拒絕，結果某種轉化的力量把問題帶到另一個廣大的新層面，在那裡問題終於突然得到解決¹²⁹。」因此拒絕召喚也有可能是一種轉機，由於狹也進入了不屬於自己的地方，才能夠體悟到自己真正的需求。

三、超自然助力

在冒險的開始，因為自身能力的不足，因此少年們都受到外在的援助，而這些庇護者，除了保護他們之外，另一方面也象徵啓發的意義，這些角色代表的是和善與保護的力量。而通常這樣的角色，都由老婦人或老頭來扮演，像是《魔戒》之中的魔法師甘道夫，就隨行保護主角的安全；亦或《哈利波特》中的校長鄧不利多，不時於暗中協助哈利波特免於危機。而在童話故事中，最常見的則為神仙教母的援助。

在《空色勾玉》一開始，狹也不想要加入闇族人的行列，當狹也被遴選為輝宮女官之時，因為本質為闇族人而遭到守護輝族神鏡巫女的排斥，憤而想將狹也殺死。此時，幸而有烏彥這個保護者的出現，讓她得以免於傷害。之後雖然烏彥的肉體被燒毀，但是烏彥在稚羽矢的協助下，得以進入烏鴉的體內，繼續保護狹也。當狹也和稚羽矢逃離輝宮之後，進入了闇族的領地之內，而智慧長者岩夫人，也引領狹也去瞭解自己的能力——擁有鎮魂、召喚祥和神靈的力量。雖然狹也相當厭惡戰爭，也因為將稚羽矢捲入這場輝闇之間的戰役感到懊惱，但是聽了岩夫人一席話而逐漸去思考：「這正是一股巨大的洪流哪。從現在起，妳也將會有一天

¹²⁹ 喬瑟夫·坎柏，朱侃如譯，《千面英雄》，頁 66。

領悟到什麼是身不由己，若不願隨波逐流，那麼連洪流的盡頭也無法看清¹³⁰。」雖然狹也百般的不願意，但是只有繼續往前走，才能看透生命的價值與意義。

另一方面，稚羽矢在進入闇族之中，等於是羊入虎口般的危險，畢竟不屬於闇族的他，是受到眾人的唾棄的。此刻，闇族的伊吹王決定要教導稚羽矢練劍，來學習駕馭大蛇劍的能力。成為稚羽矢師父的伊吹王，在稚羽矢受到狹也誤會而力量爆發時，甚至爲了拯救稚羽矢免於自我毀滅而犧牲自己。

而同樣的角色，也曾出現於《白鳥異傳》之中。遠子爲了要達到成爲戰士的目標，在旅途中遇到了無數次轉生的岩夫人，由此也可以窺見荻原對於生命輪迴的想法，並藉此將《空色勾玉》和《白鳥異傳》接軌。經過了久遠的日子，岩夫人在此處也扮演了生命導引者的角色，藉此來讓遠子瞭解輝與闇長久以來互相抵制的宿命。另外，文本中也塑造了菅流這個角色，菅流握取了勾玉的力量，使他得以擔任遠子冒險旅程中的保護者，因爲他的存在，使遠子度過無數的危機，像是當遠子差點被亡靈的魂魄所吸走時，就是菅流拯救了她。

而在《薄紅天女》之中，苑上的救援者，正是阿高。當苑上離開王宮在外之時，循著皇室血統而來的怨靈，將苑上逼到了死亡的境界，在閃電轟然而下之時，開啓了異界的通道，而逃亡中的苑上就這樣誤入了異界。而同樣化做黑馬在異界之中徘徊的阿高，意外的將苑上救回，之後當苑上被怨靈所纏身，阿高就成爲了將她救回的援助者。另外，對於阿高而言，時時刻刻關心他的人，就是他從小的玩伴藤太，藤太爲了將阿高帶回，也離家前往蝦夷，甚至爲了搶回阿高的勾玉，不惜犧牲自己的性命，不過幸而最後並無喪命。

這些圍繞在主角身邊的救援者，將自身的力量借給主角，使主角們能夠完成他們的冒險，而背負使命的英雄，也在啓程之後，將受到安全的保護。就如同坎伯所言：

儘管無限的力量似乎可能受到人生門檻的過程與生命的覺醒危及，但是保護的力量總是一直存在內心的至聖所，甚至蘊涵於我們不熟悉的世界特徵中，或者就隱藏在這些特徵的背後。只要我們瞭解和信任，則互古永存的保護者

¹³⁰ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 203。

便會出現。因為英雄回應了他自己的召喚，並隨著後續的發展繼續勇敢走下去，所以他會發現所有的無意識力量皆為他所用¹³¹。

這些少年身邊的智慧長者、戰士或玩伴，將伴隨著他們，持續到完成自己的生命旅程。而英雄之所以稱之為英雄，正是因為展現對於生命的強韌，與不放棄希望的決心，才能夠吸引眾多援助者，無怨無悔的前來幫助。

四、進入鯨魚之腹

在《白鳥異傳》之中的小俱那，並沒有外來的援助，使他得以在保護之中完成冒險。為了讓叛逃的大碓皇子脫離，小俱那讓自己成為真正的替身，代替皇子的身份前去殺敵，而在那一刻，他的心意已決，將自己的生命置之於度外。然而，這算是一個轉折點，讓他有機會進入皇宮，見到皇帝，從而遇見自己的親身母親，而小俱那的母親正是皇帝的妹妹百襲姬。百襲姬一心想給與小俱那最好的東西，並認為他比大碓皇子更有資格擔任太子，母親對兒子望子成龍的想法，讓百襲姬不惜違背身為齋宮巫女守劍的職責，堅持小俱那必須要執掌大蛇劍的能力。

從小就怕蛇及雷電的小俱那，當看見劍的靈體時，才瞭解到自己一直所害怕的正是大蛇劍，因此完全沒有辦法面對它，直至百襲姬告訴他，必須要擁有劍的能力，才能獲得父親的認同，此刻，小俱那才恍然大悟，原來自己最抗拒，不願意面對的現實，正是自己為皇帝和妹妹百襲姬亂倫所生的孩子。由此也意識到為何自己會懼怕大蛇：「牠就是我，讓我最恐懼、最作嘔的其實就是我自己¹³²」，這道無法通過的門檻，使小俱那憤而衝入祭祀神體之處，而被大蛇吞入肚中。

被吞入腹中的情節，在神話故事中常常得以見到，在坎伯的《千面英雄》中提到：「神奇門檻通道為進入再生領域轉折點的這個概念，是鯨魚之腹這個世界性子宮意象所象徵的意義。英雄不具征服或撫平門檻的力量，反而被吞入未知領域，幾乎已經死去¹³³。」小俱那無法在外在的世界之中得到平靜，只能再度回到象徵「鯨腹」的世界性子宮中，就像是躲回母親的子宮中，尋求心靈的安穩。進入到蛇肚

¹³¹ 喬瑟夫·坎柏，朱侃如譯，《千面英雄》，頁 74。

¹³² 萩原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 182。

¹³³ 同註 131，頁 93。

中，小俱那覺得自己已經與蛇、劍融為一體，舉起劍的小俱那認為如果將此劍劃破鱗腹，自己也會跟著死亡，但是已經衝破內心藩籬的他，只能接受這樣的命運，重新破繭而出。「這個普遍的神話主題，把重點放在是門檻通道是一種自我消滅形式課題上。……在這裡英雄並不往外追求，超越過有形世界的侷限，反而走向內在以求再生¹³⁴。」小俱那雖然自此而再生，但卻背負了更為沈重的命運，接下來還有更為艱困的道路等著他。

五、小結

六位少年都各自踏上了自己的冒險之路，他們或是為了滿足內心的期盼而勇往直前，亦或在不預警的情況下展開冒險，但是就如同千千萬萬的英雄一般，已經離開正規的道路，邁向另一個旅途，但是卻無法預測未知的未來。雖然無法得知最後的結果，而且在冒險的旅途勢必碰上危險與艱困，但是在召喚的那一刻起，已然堅定了信念。如坎伯所言：「冒險本身就是它自己的回報—但它必然是危險的，同時擁有正負面的可能性，而這些都是不能控制的。我們是遵循自己的路，而不是父母親的路。所以我們是在一個沒有保護，超越我們所知的一個更高力量的領域中¹³⁵。」冒險的過程勢必充滿危險，而內心也會經歷恐懼的威脅，在內外的壓迫攻勢之下，每位少年都將遭遇痛苦的煎熬，但是這就是英雄所必須承受的過程，在經歷之後，將會成爲一個全新的人。

¹³⁴ 喬瑟夫·坎柏，朱侃如譯，《千面英雄》，頁 95。

¹³⁵ 喬瑟夫·坎柏(Joseph Campbell)著，朱侃如譯，《神話》(*The Power of Myth*) (台北市：立緒文化，1996 年 10 月)，頁 269。

第三節 啓蒙（自覺）的儀式

一開始懵懵懂懂的少年們，爲了尋求自己的生命之路，或服從召喚，或被迫啓程，展開了冒險的旅途。但是，他們所要尋求的是什麼呢？如果處於一成不變的生活中，亦能過活，不過，正是因爲內心中產生了疑惑：自己爲什麼而活？從何而來？萬般的繁複思緒理不清，爲了讓內心的問題明朗化，而使他們踏上了冒險旅程。而世界成千上萬的少年們，同樣也會思索著相同的問題，在內心的衝突與矛盾，一再地侵擾著自己，但如能在挫折與危機中度過，則會擁有更深層的體悟。

而少年小說的功用上，正是要提供少年們，作者所體悟出的歷程，讓他們從中去學習如何度過苦惱的青春歲月。誠如張子樟所說的「啓蒙故事」存在的意義：「故事中主角認知、頓悟的過程，就像參加了一個爲他或她舉行的『啟蒙儀式』（initiation）。經過這些儀式的洗禮，他或她便正式成爲人類社會的成員，進而對人生的奧秘有更深一層的領會。有自己的思想和主張，不再完全受他人或社會環境所左右¹³⁶。」筆者認爲，人無時無刻都在成長，都會因爲困頓而退縮，因煩惱而緊閉心房，如何像毛毛蟲般從痛苦的蛹中，破繭而成美麗的蝴蝶，都是需要學習的，不只是少年，成人亦同。

在此節之中，筆者將探討少年們在冒險中歷經的「啓蒙儀式」，而這些使他們自覺與成長的關鍵，將使他們有什麼樣的轉變？心路歷程將是如何變化？

一、走入試驗之路

當英雄們在召喚的引領下，展開了冒險旅途，他們在守護者的保護下，度過了種種的危險，但是，在守護者之外的世界，猶如一片荒蕪的土地，他們害怕踏出保護的世界外，因爲那代表著，自己必須要獨立去面對。「一旦跨越了門檻，英雄便進入一個形相怪異而流動不定的夢景，他必須在此通過一連串的試驗。這是神話歷險中最令人喜愛的階段¹³⁷。」

心地善良的狹也十分厭惡戰爭，並且在內心一直無法說服自己成爲閻族的公

¹³⁶ 張子樟，《少年小說大家讀》，頁 17。

¹³⁷ 喬瑟夫·坎柏，朱侃如譯，《千面英雄》，頁 100。

主，覺得沒有能力去承擔偉大的使命，因此躲在闇族人的保護之下，遲遲不肯面對。抗拒身為公主的念頭，在當闇族人破壞封鎖地神的神鏡，希望被輝神所拘禁的神明能重回大地，讓荒蕪的世界重現生機時，更加的浮現。地神被放出後，因為感應到稚羽矢的輝族氣息，而十分的憤怒，並開始狂亂的殺害人民，稚羽矢為了保護自己，利用大蛇劍殺死了地神，稚羽矢也因此而受了傷。狹也雖身為闇族人，卻對地神的攻擊相當的不滿，而更因為地神第二次的襲擊，讓忠心的勇士正木為了保護她而死，情緒完全的崩潰。雖然狹也在從輝宮逃出後，認為自己是屬於闇族人，但是來到了闇族，卻又不能開懷的接受自己的身份，因為無法認同自我，因此在內心中不時的產生衝突。

雖然稚羽矢違背了皇姐照日王的命令，跟隨狹也前往闇族，但其實他內心所期盼的具體想法，並沒有實現出來。而他最喜愛做的事，頂多融入動物的身體之中，隨其穿越於林木之間。但是在闇族之中，必須要成為與他們相同的常人，亦即也要上戰場共同作戰，因此稚羽矢曾多次因為地神或敵人的攻擊而受傷。然而稚羽矢因為身為輝神神子之故，就算受了重傷也不會死亡，只會進入蛻變的沈睡狀態，並忍受痛苦的再三折磨。更悲慘的是，因為他會蛻變的能力，讓闇族人感到恐懼，並厭惡他的身份，下意識的排擠他，就算他盡心的去協助作戰，依然沒有得到回報。上天所給予稚羽矢的試驗之路，並不好走。稚羽矢也在體會了生命的可貴之後，而喪失了與動物交換身份的力量，這對他而言是重創，因為那代表著已經無法自由行動。在最愛的馬——明星死了後，他終於開始產生了煩惱，思索著為何每個人都可以死亡，但只有他不被允許去見闇神，這讓他思考自己活在世上的使命。

遠子開始旅程之後，一直堅持著自己才是打倒小俱那的人，但是因為菅流的出現，使她的內心開始動搖。菅流作為勾玉的傳人，擁有操控勾玉的力量，加上拿到了岩夫人的生玉之後，能夠將兩塊玉的力量融合展現。反觀遠子卻完全沒有力量可以施展，只能依附菅流的保護，讓她感到十分的挫折，並懷疑起自己是否有能力打倒小俱那，而自己所遵循的方向究竟對不對。雖然如此，但是最後她決定要潛入宮中，拿取明姬的勾玉，證明自己也有能力作為玉主。從皇宮中拿到自己的勾玉之後，遠子確信自己才是唯一打倒小俱那的人，並從菅流身上得到了玉之御統，成為戰士。

在衝破「鯨魚之腹」的籬藩後，小俱那獲得了大蛇劍的力量，但他只能以消極的態度去面對，而因為他繼承了大蛇劍的強大力量，使得大王，也就是小俱那的父親，十分畏懼他，因此將他派遣去爭討蠻夷，由此小俱那開始了東西奔波的戰事。然而打仗並非他所樂見，但他只能活在劍的力量下，無法擺脫劍的操弄。而母親在自縊後，更化做怨靈跟隨在小俱那身邊，以操控小俱那的能力，希望能協助小俱那掌控世界。小俱那縱有萬般的無奈，卻又沒有辦法將自己的母親推開，因為他知道，這是母親愛的表現。在試驗之路上，他就像是進入無解的迷宮之中，無法繞出。

當阿高來到母親的故鄉蝦夷時，必須面對完全被當作綺薩兒的再生，讓他十分的苦惱，在陌生的環境、陌生的人所包圍下，簡直是動彈不得。蝦夷族的巫女爲了讓阿高心中沈睡的綺薩兒甦醒，利用古老的巫術，將阿高的意識逼入深層的內心之中，誘使他在潛意識層中關於綺薩兒的記憶浮現。在游離於幻夢之中，阿高瞭解了母親的過往，並感受到母親對於必須罔顧自身的期盼，去服從族內所賦予的使命。當蝦夷族與倭人爲了搶奪勾玉女神而發生征戰時，阿高的父親勝總受傷而與綺薩兒相識，綺薩兒才初次感受到身爲平凡女孩的美好，並期待與他共度此生。不過這個願望並沒有達成，勝總就被當作通敵而處死，悲傷至極的綺薩兒也崩潰了。而這樣的心情完全無遺的傳送給阿高，阿高無法承受這樣的心情，便化做異獸逃離。在此阿高所必須面對的，不僅是此世沈重的期盼，還有母親所遺留的悲痛記憶，雖然他不願放棄做自己，卻又無法擺脫前世的宿命。

對苑上而言，這場試驗之路是殘酷的。當她開始冒險旅程後，卻三番兩次遇到怨靈的攻擊，當被襲擊時，苑上雖然感到疑惑，但是卻沒有想到，原來背後的源由與皇室密切相關。在皇室之中，明爭暗鬥波濤洶湧，爲了成爲唯一的皇太子，兄弟之間不惜相殘，只爲了得到帝位。而苑上的父親，也因此殺害了自己的弟弟，所以才導致親王不甘莫名的罪名，在死後化做怨靈繼續糾纏著正統皇子。然而女扮男裝，又攜帶弟弟賀美野的寶劍，苑上因此被作爲替身當成攻擊的對象。在得知真相之時，無法置信的苑上，才瞭解到爲何仲成要遏阻玉主進入，因爲那代表著，將會揭發皇室中醜陋的過往，還有必須要承擔殺害善良的惡名。此刻的苑上內心十分掙扎，當阿高爲了他而陷入危險時，苑上還冒出了邪惡的念頭，希望阿高就此遭受不測。原先想爲皇室盡一份心力的苑上，不能接受自己反而使皇室陷

入危機，因此苑上感到十分的掙扎與不安。

少年們都在左右為難的情況下，進行內心的拉鋸戰，不管是做什麼事情，似乎都難以跨出，因為勢必將會傷害到另外一方。

二、跨越生命門檻

當英雄面臨內心的掙扎之時，如能突破自己的界限，將會獲得更高層次的領悟，而此時的英雄，就如同跨越生命的門檻，雖然艱困，但又如獲得解脫般的自由，並瞭解到自己內心真正的渴望。

狹也在稚羽矢帶她到金琵琶花草原後，感受到源源不絕的生命力，花草欣欣向榮的展現美好的姿態。狹也雖然無法接受地神所帶來的傷痛，但是開都王告訴她，地神是因為被禁錮而性格被扭曲，如果豐葦原沒有了地神，將會一片荒蕪。狹也經過萬般的掙扎後，最後才真正瞭解到自己所喜愛的，正是四季更迭，生命循環的大地。她對稚羽矢說道：「你們輝神神子擁有的是另一種美，就是永恆不變。然而，那屬於天上之物，並不適合豐葦原，因此希望你們不要破壞豐葦原，希望你能瞭解這個國家現有的美感—所以，我的族人才奮起作戰，我也必須參與他們才行¹³⁸。」如果輝神要破壞美好的土地，將所有生命殺害，這並非狹也所樂意見到的，由於有了這層的體會，讓狹也確定了自己前進的方向。

因為照日王的挑撥離間，大家都誤會稚羽矢殺了奈津女，而狹也也誤會了他，讓稚羽矢頓時無法接受，力量在情緒的操弄下，失去了控制，雖然在伊吹王的制止下而停止破壞，但是伊吹王也因此而犧牲。稚羽矢認為閻族已經沒有他的容身之處，而離開了閻族，心中充滿迷惑的他，不瞭解為何自己被賦予這樣的力量，為了解開自己身世的迷惑，潛到海底的最深處去詢問海神，自己活在世上的使命為何？但是卻一無所獲。但是在狹也找到他後，告訴他如果真的必須要選擇被父所殺，亦或殺父，她寧可選擇後者。稚羽矢的心中也確立了自己的意願，決定不要再因為不確定的事情苦惱，他說了：「如果這是無法避免的命運，與其坐以待斃，還不如拿起劍奮力一揮，就算與皇姊和皇兄正面對決—這也是我選擇的命運之路

¹³⁸ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 P242。

¹³⁹。」在此刻，稚羽矢已經沒有迷惘了。

成為戰士的遠子，一路追逐著小俱那，最後終於找到了他。但是在準備要殺死他的時候，卻驚覺小俱那竟然也在等待著這一刻，讓遠子十分的錯愕，原來小俱那也期盼著別人來結束他的生命。在那時，遠子才瞭解到，自己無法下手殺死他，甚至完全喪失了活著的動力，因為原先所支持她的，就是殺死小俱那這個想法。無法面對自己的遠子，開始選擇逃避，她留下玉之御統，化名成宮兒隱身於漁村之中，希望能忘記所有的一切。但是這種深刻的感情，如何能說忘就忘？就在小俱那追尋而來時，遠子才真正瞭解到，自己無法面對的，正是喜歡小俱那的心情，因此，遠子跨越了自己內心的掙扎，決定要坦然面對真實的心情，勇敢的去愛。

當在船上再度見到遠子之後，小俱那猛然發覺自己深埋於內心之中的渴望浮現出來，他瞭解到自己非常想見遠子，並且初次利用自身的能力，將劍的力量封鎖起來。原先只求一死的他，因為遠子的出現，才知道都是因為自己在逃避著面對所有的事情，才會任由劍來操弄他。因此，當遠子消失之時，他轉換了新的想法，決心要再度找到遠子，而原先已經藏在心中的牽絆，又再度連接起來。原先消極承受的態度，轉變成積極的尋求。

化做異獸的阿高，因感受到綺薩兒的記憶而迷失自我，直至藤太將他喚回現實世界之中。但是舅舅阿弓流為告訴他，如果他沒有學會操控力量，將會再度迷失於異界之中，與異獸融為一體。阿高聽了這些話，內心一度感到動搖，因為他害怕無法做自己，只會成為禍害，但是藤太卻鼓勵他，無論如何兩人都不能分離。雖然阿高持續感到迷惑，但是在蝦夷族的侍女為他而死後，留下了遺願，希望阿高能夠終止這場戰場。既然沒有辦法改變身世，那只有由自身去扭轉命運，因此阿高毅然決定前往京城，來遏止這場無止盡的戰爭。

身為皇室的一員，苑上固然不願見到皇室受到傷害，但是逃避是不能改變事情的，苑上最終體悟到這個道理。雖然她不願意接受怨靈來自皇族，然而如果事情一直不解決，將會有更多的人喪生，連自己的弟弟賀美野也會遭受攻擊，如果要扭轉局勢，唯有揭開怨靈的真相，並消除怨靈的存在。下定決心之後，苑上請

¹³⁹ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 P282。

求阿高的協助，既然怨靈來自皇族，勢必無法由皇族消滅，需要靠外來的力量才有辦法，縱然將會傷害到皇族，但是唯有正面迎戰，才能徹底改變。跨出這一步的苑上，必須要凝聚極大的勇氣，才能做出這樣的決定。

三、愛情的覺醒

愛情故事歷久彌新，愛情也是神話中永恆不變的主題。亞里士多芬尼(Aristophanes)認為在最早期的生物中，只有兩種人類組成，亦即男人和女人，而男人和女人又有三種組合方式：男人和女人、男人和男人、女人和女人，但是諸神將他們撕開成兩個。在人類被分成兩個之後，卻一直想要擁抱另外一半。因此在我們一生當中，就是在不斷的尋找並擁抱我們的另一半¹⁴⁰。而少年小說中亦然會加入愛情的議題，來闡述兩性之間相處的磨和，當他們在歷經人生的試驗時，同樣也在追尋永恆的真愛，少年們會因為愛情而獲得力量，而有勇氣來完成他們的使命。

雖然經過幾世的輪迴轉生，都讓水少女愛上了月代王，而水少女嚮往光明的本質沒有改變，讓這世狹也依然追尋著月代王的光芒。不過，因為有了風少年的出現，使得狹也得以找到自己真正的愛情，而不是一再的追尋得不到的光芒。狹也在誤會稚羽矢殺了奈津女後，使得稚羽矢離開了閻族，懊惱不已的狹也，才真正的瞭解到自己此世所要追尋的愛情。在眾人都不看好狹也去尋找稚羽矢時，岩夫人說道：「不過若以大蛇劍居中，你也必須承認狹也和稚羽矢是兩極化的一對，彷彿正是對方的另一半。無論是互相給予或互相奪取，他們必須向對欠缺不全的對方拿取彼此所沒有的部分以求完整¹⁴¹。」而在狹也找到稚羽矢後，也發自內心的闡述心聲：「你和照日王及月代王完全不同，你既知道哀悼逝去的人，也厭惡你爭我奪，明明是不死之身，卻能理解我們所稱的『人情』，甚至還會體諒別人¹⁴²。」因為稚羽矢與狹也有相同的感受，才能夠更加的契合，瞭解彼此的需求，在吐露之後，狹也感覺到內心十分的安心，因為這一世不用再尋尋覓覓的追尋得不到的愛情。

¹⁴⁰ 喬瑟夫·坎柏，朱侃如譯，《神話》，頁 93。

¹⁴¹ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 273。

¹⁴² 同上註，頁 283。

而稚羽矢在愛情方面十分的遲鈍，完全沒有感受到狹也對他的心意，直至狹也被照日王所殺。當稚羽矢看到死去的狹也，壓抑著情緒，以輕聲的口吻對照日王說道：「絕不原諒妳¹⁴³。」透露出他對狹也其實非常在乎，才會說出這麼強烈的字眼。而在追殺照日王的過程，稚羽矢才瞭解到，其實狹也一直都在默默的守護著他，他瞭解到因為狹也帶他離開輝宮，讓他有了自我，「直到先前，我總認為自己才是孤獨的，因為在記憶裡，從久遠以來我就一直是獨自度過。然而，為什麼我不能盡早發現狹也來到了身邊，她已為我不知來過多少次，反反覆覆一死而復生。我現在明白了，沒有狹也，我連獨自一人都談不上……¹⁴⁴」為了狹也，稚羽矢以堅定的口氣，決定要去闖國。

對於遠子而言，小俱那一開始只是玩伴而已，但是彼此間的牽絆又極深，早在小時候，遠子就以小俱那的保護者自居，並認為自己最為瞭解他。兩人雖然分開有四年之久，但是卻不時的想起對方，而遠子更為堅持，甚至許下再次見到小俱那時，不成為女人的承諾。就在前去準備殺死小俱那的那一刻，荻原以遠子月事的來臨，象徵她對於小俱那情感的轉化，還有對於愛情的覺醒。而因為察覺到自己對於小俱那的感情，不再是兄妹之情，更讓她無法面對自己，因為那代表長久以來所堅持的理念，無法貫徹。而小俱那在小時候同樣以同伴的態度對待遠子，但是唯有分離之後，並且在痛苦的煎熬之中，才徹悟唯有遠子才能毫無理由的關懷他，並瞭解他的想法。當遠子不願殺他，並消失無蹤後，小俱那決定化消極為積極，立誓要找到遠子。

阿高和苑上兩人，一開始根本不可能相識，一個為鄉村的少年，一個為高高在上的公主，身份的懸殊極大，但是卻命運讓他們相遇。在文本的起始，阿高對於任何女孩子都不感興趣，而在苑上出現時，對於女性的遲鈍，使他沒有察覺到苑上外顯的女性特質，直至苑上表明身份，才突然被敲醒。但是阿高卻仍舊沒有把苑上當作女孩子看待，還是以平常心對待苑上，這不同於對待其他女孩的態度，就連藤太都說：「因為那小子知道妳是女孩後竟然態度沒變，能讓他有這樣反應的女孩，實在少見喔¹⁴⁵。」或許阿高並沒有察覺到對苑上的觀感，但是卻在兩人共同

¹⁴³ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 310。

¹⁴⁴ 同上註，頁 315。

¹⁴⁵ 荻原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 356。

的旅程中，情感已經產生了變化。而相較於苑上，卻對於阿高對她的看法十分敏感，尤其當她得知皇室的作為後，相當介意阿高會如何看待她，這也表示她很在意阿高。兩人之間互相扶持的平穩進展，讓彼此成為心靈的依靠，因此才有勇氣去完成艱困的使命。

四、小結

從啓蒙的儀式中可觀之，這部文本中所強調的，不外乎六位主角對於愛的追尋，不管是追求「大愛」的和平，亦或從「小愛」中找到心靈的依歸。在試驗之路中，每個人都必須經歷內在的掙扎，當能夠真正迎向挑戰，便跨越了門檻，走向另一個階段，但這條必須要跌跌撞撞，並且反覆的自問及摸索，才有辦法完成。每位主人翁唯有瞭解到，只有繼續往前走，才能看清生命的真諦，並清楚的知道自己被賦予的職責為何。



第四節 英雄冒險的回歸

「當英雄的探索在穿透源頭，或由於某位男女主角—人類或動物—的恩典完成後，歷險者仍然必須帶著轉變生命的價值歸返社會¹⁴⁶。」在這段旅程的最後，英雄必須要面對最後的關卡，如果能夠突破，將完成冒險的探索，並從中得到收穫，並展開新的人生。在文本中的少年，最後有的必須要面對死亡的挑戰，有的則是要承受愛人死去的悲痛，但他們如何處理自己內心的無助？在通過死亡的考驗之後，迎接他們的未來，會是如何呢？

一、死亡的考驗

當狹也被照日王一劍刺死後，回到閻神懷抱的狹也，見到美麗的大地，並領悟到自己已經死去，無法再回到人間了。然而她仍舊懷念稚羽矢，認為沒有了他，再次看到金琵琶草原，已經喪失意義了。她一再地告訴自己，放下執念吧！在女神的御手下，將會撫慰自己的心靈，不過，她仍然期盼再度見到稚羽矢一面。而稚羽矢為了追尋狹也，毅然吞下勾玉，當時的稚羽矢，已經超脫了死亡，他認為，如果世上沒有狹也，就沒有意義了。兩個互相追尋彼此的個體，終於在閻國得到了依歸。但是當閻神見到稚羽矢時，感到十分震怒，她認為稚羽矢是輝神的爪牙，侵入了閻國之中。「如果勝利的英雄贏得女神或神社的讚賞，而且又被明確授權攜帶某種濟世的萬靈丹回到塵世來，那麼他在歷險的最後階段，便會得到所有超自然贊助力量的支持¹⁴⁷。」因此兩人雖然被包圍在閻神之中，顯然無法逃脫出來，但是已經死去的伊吹王，在此刻變成救援者，準備將兩人救出。而最後岩夫人也犧牲了自己的生命，代替狹也成為替身，兩人才順利的逃脫出來。這也呼應英雄為了完成使命，將會得到天地萬物的協助。

而小俱那和遠子這對戀人，當再度相逢之時，卻又必須面對死亡的別離。小俱那為了要擺脫母親對他的束縛，決意不再利用大蛇劍的力量，但是這表示小俱那會喪失庇佑，必須以肉體之身來迎接戰爭，而任何的一刀一劍，都有可能使他

¹⁴⁶ 喬瑟夫·坎柏，朱侃如譯，《千面英雄》，頁 206。

¹⁴⁷ 荻原規子，辛如意譯，《空色勾玉》，頁 209。

喪命。但是爲了能夠與遠子在一起，小俱那認爲唯有切斷劍的牽絆，消滅母親的執念，才有可能安穩過活，爲了完成這個心願，小俱那把生死看透，決心放手一搏。而另一方面，遠子已經瞭解到劍的力量，即爲死的力量，不僅破壞鄉里國家，也隨之逐步破壞小俱那的內心。當百襲姬侵入夢中告訴遠子，武尊的生命注定極爲短暫，如果沒有她化做異獸保護小俱那，小俱那早在大王派遣的刺客襲擊下死亡。

聽了百襲姬的話，遠子開始左右爲難，如果小俱那脫離劍力，將會回復自己的意志，但也代表生命的易碎；但是如果繼續使用劍力，將永遠無法與小俱那在一起，因爲百襲姬善妒的心態，完全不允許其他女人靠近小俱那，視子如己的對待已到病態的程度，甚至還希望遠子讓出身軀。遠子不願意百襲姬佔據小俱那，但這將會使小俱那邁向死亡，但她也瞭解到，雖然百襲姬對小俱那的愛已經扭曲，但是同樣都是爲了保護小俱那。瞭解這點的遠子，不願意像百襲姬一樣，以自己自私的慾望，去要求小俱那符合她的期盼，因此決定要信任小俱那，無論小俱那會生或死，都遵從他最終的決定。雖然這個決定十分艱困，但是對遠子而言，愛一個人正該如此。

而阿高也同樣必須面對死亡的威脅，爲了要消弭京城中的怨靈，阿高瞭解到必須要利用身上的力量，與怨靈相抗衡。除了這樣的辦法，阿高別無選擇，爲了要讓所有錯位的軌道回歸，只能犧牲自己的性命。另一方面，苑上在得知怨靈的真正面貌，頓時無法接受，因爲那正是皇室中所有詛咒的凝聚，在不斷的累積之下，化做形體顯現，並且由皇太子承擔，皇太子因此而遭到仇恨所吞噬。在這樣的處境中，苑上必須面臨弑兄的束縛之中，還有阿高即將死去的痛苦，因此苑上希望伴隨阿高而去。然而阿高不願意如此，那將會使苑上陷入更痛苦的淵藪之中，因爲等於是苑上親手將至親皇太子殺死。彷彿宿命的安排，阿高別無選擇的走入死亡之中。

二、生命的回歸

回到人間的稚羽矢，必須要面對輝神的質問，究竟有無完成傳達神諭的使命，雖然稚羽矢傳達了，但是闇神不願意見到千萬的生命因爲私欲而喪生，因此藉由狹也之口來回應輝神。闇神告訴輝神，雖然牠們不能在一起，但是輝神之子和闇

神之女的結合，所代表的正是兩人的再度結合，有何不可呢？聽從了闇神的話，輝神決定帶領照日王和月代王回到另一個世界。而稚羽矢在經過這趟旅程後，請求父神能夠賜予死亡，與豐葦原的人們一同生存並老去，最後回歸女神的身邊休息，並再度經歷生命的循環。稚羽矢和狹也在這趟旅程中，稚羽矢找到了自己真正的期盼，不是長生不老的生命，而在能在有限的人生中，尋得更有意義及價值的生活，更重要的是，要能與相愛的人攜手共度；而狹也爲了接近光明，一再地反覆追求不屬於自己的愛情，終究能在遇到稚羽矢後，體認到心之所屬，不僅如此，狹也也認同自己身爲公主的身份，並終止這場無止盡的戰爭。

因爲百襲姬怨恨小俱那即將離她遠去，決定要玉石俱焚，既然得不到，也要毀滅，因此百襲姬進入了將士宿禰的軍隊中，並將劍力移轉到他的身上。已經沒有力量的小俱那爲了不要使跟隨他的士兵受到傷害，認爲劍力正是毀滅一切的根源，因此決定正視自己內心的軟弱，前去將劍力剷除。視死如歸的小俱那，完全沒有想到還能從鬼門關回來，因爲他內心的堅強戰勝了一切，並瞭解到如果誠心的想回來，就能夠再度回來，而文本中重要的守護物——勾玉，因爲小俱那純正的輝神血統，而產生了呼應，使他獲得了生之御統的力量，得以回到世上來。在經歷一連串的考驗，遠子欣喜小俱那能夠回到他的身邊，並體悟到，最美好的人生，就是能與相愛的人所共度，並感嘆的說：「我們今後就能在這片土地上開拓生根，寧靜而踏實地過日子。也唯有這種經歷，我們才能領悟這種美好¹⁴⁸。」雖然宿命讓他們兩人邁入苦難之中，但是最終鬆手讓他們獲得解脫，並鼓勵活下去的希望。

當阿高決定玉石俱焚時，卻沒想到聽到了苑上的呼喚，讓他有了由死到生的希望，決定勢必要回去，因此將手中的勾玉遞交出去，就在有了求生意志的時候，勾玉成爲了消弭力量的媒介。而在此所展現的，正是對於生命的追求，因爲有所期盼，才能真正的從死亡之中超脫出來。而苑上在跟隨阿高的過程中，早就認定自己一生只會喜歡他，並嚮往與心愛的人共度的美好人生，但是身爲公主的身份，使她無法輕率的離開，不過就在阿高離開時問苑上願不願意跟他離開時，苑上決定服從內心所願，跟著阿高共度生活。在兩人經歷了漫長的歷練後，同樣也瞭解

¹⁴⁸ 荻原規子，辛如意譯，《白鳥異傳》，頁 268。

到，平凡的日子是最幸福的。

三、小結

在三部文本中，主角們都經歷了死亡的挑戰，或許如果就這樣死去，就能獲得解脫，不用再受盡痛苦的折磨；但是他們都不願意放棄重新獲得生命的希望，雖然在冒險的旅途中，苦嘗肉體和心理的折磨，但是經歷過後，也瞭解到有美好的事物等待著。荻原最終所傳遞的，正是主角們最終追求的平靜安寧的日子，雖然不會轟轟烈烈，但是幸福卻隨之蔓延。



第五章 結論

奇幻的起源來自人類無限的想像力，因為對於許多事物的不瞭解，所以開始去臆測另一種不存在的可能性。作為奇幻文學常見的承載形式——小說，更增添了發展的空間，小說中的情節鋪陳、角色塑造、場景設計、空間架構……等，以變化多端的姿態展現，這些都是作者精心思考所發展出來的。讀者在閱讀時，能夠盡興的徜徉於書籍的世界之中，無拘無束的享受個人時光，並嘗試體驗日常生活中所不可能發生的事物。而這也是奇幻文學所必須存在的道理，人都會有想像力奔流時，但是卻非每個人都是作家，當作家將作品寫出來，便滿足了人們內心的空缺，並有動力在現實中繼續生活。

除了作為內在的填補作用外，科學也是奇幻的延續。當人類幻想能夠與鳥兒遨翔於天際時，為了能夠實現這樣的可能，便開始進行發明，因此早在十五世紀時，義大利人達文西就開始創造與鳥類翅膀相同構造的飛行器。又或者為了快速在地面上移動，而有了腳踏車、機車及汽車的出現。人們為了滿足內心追求的渴望，而思考著無限的可能性，而這些想像力的發酵，將帶領我們進入更高科技的時代。

因為奇幻文學存在的必要性，而使得更多的作品因應而生，但是作者所傳遞的想法，並非只適用於虛幻的世界，更可以借鏡到真實的生活中。在本章的第一節，筆者將歸結二、三、四章的研究內容，並提出能夠深入研究的其他面向，並延伸討論文本中所要傳遞給讀者的想法。在第二節中，首先筆者將回歸到神話的本質，思考神話在兒童文學中的價值與意義；接續探討多元時代的奇幻文學作品，如何以更為寬廣的方式現身於讀者面前，並展現不同的風貌？而奇幻文學作為兒童文學作品，是不是必須以兒童作為主角？又或者利用奇幻的點子是一種手段，是為吸引更多兒童讀者來閱讀作品？以上是本章中所要討論的重點。

第一節 從《破天神記》系列出發

一、章節歸結討論

從上述研究中，在第二章筆者從作者的生平來切入，企圖從人物事蹟來了解作品的寫作方向，筆者認為荻原規子希望能帶給讀者不一樣的想像世界，而這個作品必須與日本國民有所聯結，成為具有代表性的奇幻文學。因此經過西方文學的洗禮後，荻原最終將焦點回歸到日本，從傳說及神話中取材，以其豐富的想像力，將神祇的世界與奇幻文學串連起來。而筆者企圖分析文本中所具有的奇幻元素，雖然文本不能從第二世界的框架跳脫出來，但是以神話的元素作為開展，卻成為此部文本的獨特之處，如將古老神話中的神物——勾玉、大蛇劍作為驅使魔法的媒介。

此外，日本對於妖魔鬼怪的想像，也隨著作家之筆，進入到文本之中，像是行走於人類世界的怨靈，也有所著墨，它們具有千變萬化的形體，成為耐人尋味的存在。除此之外，作家也企圖揭開巫女的神秘面紗，希望給這些藏於神社之後的人物，有得以發聲的機會，巫女雖然被賦予侍奉神祇重大的責任，並擁有與神祇溝通的管道，但是也有像常人一般的心思，希望能獲得重視。在抽絲剝繭的過程中，筆者歸納出了五項文本中奇幻手法：第二世界、魔法、變身、夢境及藝術形象，但是筆者在這部份的討論還有更進一步的空間，期待後輩能夠以更具深度的探討，探究除了上述五項之外，與日本奇幻文學相關的作品，是具有何種特色，能代表日本的國族特色，讓人為之吸引。

在第三章中，筆者嘗試從文本中追蹤討論與原生神話的關連性。此部文本構築於日本神話之上，荻原將對神話的熟稔行入文中，但是表現出的情節卻與神話大相逕庭。這樣的互文性手法，於當代作家作品之中，隨處可見，而最為明顯的，莫過於使用童話故事進行文本的顛覆，像是灰姑娘、白雪公主的原型，經常出現在創新的文本之中。而從研究中可見，荻原有意識的將古典文學融入於作品中，企圖引發讀者的好奇，進而去重新認識原生文本，藉此來發揚日本文學的美好，更進一步以此寄託自己的想像世界與意欲傳達的想法。古典與現代激盪出的火花，從勾玉和大蛇劍的全新意義上，及神祇的再現，可見一斑。從原生文本延伸

的創新文本，能帶給讀者全新的想像，並吸引讀者重新閱讀原生文本，並從不同的角度去認識歷史。但是研究此部份需要牽扯到日本文化的知識，而因為筆者在這方面能力不足，因此如果有想要更進一步的研究，可以朝向文化研究來討論。

而在第四章中，筆者回歸到少年小說的本質來觀看此部文本。雖然荻原希望呈現新神話的世界，但是她也十分強調，能夠帶給處於青春期的少年們，成長所需要指引的方向。在此階段的少年，幾乎都會經歷徬徨不安的時期，有時需要旁人的協助，給與智慧的指點，有時則靠著自己如瞎子摸象般的前進，雖然無法得知前方的道路為何，但是慢慢的會海闊天空，逐漸知道自己想要的到底是什麼。我們從文本中的主角歷險的過程，也如親身體驗一般，共同經歷了青少年的時光，如此的猶疑不決，但是一旦作了決定，卻又如此堅定。荻原似乎要告訴千千萬萬的青少年們，不要害怕面對挫敗與考驗，而是要勇敢的向前邁進，不管結果如何，不會讓自己後悔才是最重要的。

筆者認為荻原雖選擇了神話作為基底，但是最終想要呈現的，還是真實人類的世界，不管是神祇的世界，抑或主角的生活，都與我們息息相關，不可分割，而這也透露出荻原對於人類的愛與關懷，還有對於生命價值的肯定。

二、《破天神記》系列傳達之意義

荻原規子在閱讀了國外作品對於神話的借用，決定把對於日本文學的熟稔，轉化於自己的作品之中，並將自己的想法，融入於故事情節。而一本作品意義的展現，端賴讀者在反覆閱讀的過程中，所咀嚼思考過的回饋，正如張子樟所言：「閱讀是一種獨自沈思的活動，讀者擔任的是詮釋文本的角色。文本只是『成品』，必須經過閱讀，經想像力（或意識）去重新構築其世界，才能提升為真正的藝術品或『美學客體』的出現¹⁴⁹。」筆者絕非此部作品的第一位讀者，而對於文本中作者所要呈現的真正意涵，也無法完全臆測，但經過反覆閱讀後，筆者作為一位讀者，也擁有自己對於此部文本的詮釋與看法，以下則是筆者從文本中所歸納出來的四個意義。

¹⁴⁹ 張子樟，《少年小說大家讀》，頁 43。

一、輝闇對立的消弭

許多英雄冒險故事都以二元對立的架構來作為開展，此部作品雖乍看之下略有此意，但是仔細閱讀，卻發現別有他意。因輝神與闇神間的愛恨情仇，致使天地劃分，並開始族與族之間無止盡的戰爭，輝族瞧不起闇族生命的短暫，而闇族則憤怒輝族對生命的濫殺，兩族因為觀念的不同，因此產生了對立。但是在輝神與闇神冰釋前嫌後，透露出和平共處的想法。在其餘兩部中，都以主角們與在京城的大王作為對立。大王們正是具有正統輝族的血液，急躁狂熱的性格，需要位處於鄉野間的闇族後裔，來擔當鎮伏的責任。但是經過長遠的歲月，總是高高在上的大王們，已經養尊處優的拒絕前往，而只是殷殷期盼著他人的解救。主角們在尚未見到大王時，都十分厭惡他，認為都是因為大王派人強力爭奪的緣故，才致使悲劇的開始，但是當見到大王時，卻又不禁思索此人的境遇。

文本中雖然都以輝闇對立為主，彼此間互相怨恨，並以戰爭作為發洩的手段。但是戰爭的發生，受到連累最深的，不外乎千千萬萬的百姓們，因此在文本中可見對於反戰的思想，雖然主角們都為了保護自己珍視的人事物，而必須挺而作戰，但其實他們都是不願意戰爭的，因為傷害到的，不僅只是自己的內心，還有無辜的百姓。因此在最後都以男女主角們的結合，代表輝與闇之間對立的消弭，以趨於和平的狀態，終止戰爭的傷害。

二、刻板印象的打破

從第肆章第一節中，我們不難看出，作者所塑造出的角色形象，女性都具有相當積極的想法，並會以實際行動來力行。雖然此部作品是構築於神話、傳說及軼事之上，但是作者企圖打破對於兩性所需扮演的刻板印象，將新時代的想法放入，顛覆既有人物的概念，透露出女性並非依附於男性之下，而是具有積極向前的能力；而男性則非完全獨立自主，則是需要女性的協助或引導，才會逐漸摸索出自己的道路。

企圖扭轉男女性別刻板印象的作品，於當代十分常見，而這樣的想法已經根植於作家心中，因此在作品中便流露出這樣的概念。在追求兩性平權的時代，我們將以更多元的角度，去觀看每個人行為的展現，並逐漸能夠接受具陰柔特質的男孩，或是擁有陽剛氣概的女孩，而且男孩和女孩兩者之間，不再是附屬關係，

而是互相提攜的成長。在閱讀荻原的作品，可使我們不會侷限於既定的框架之中，以活躍的想法去面對變化多端的時代。

二、愛與寬恕的展現

貫串於全書的「愛」，不管是對大愛的追求，或對小愛的依賴，都是支持整部作品的中心思想。像是輝神和闇神因愛而生恨，因恨而疏離，但是最終還是瞭解到，恨是無法解決兩神心中積悶已久的死結，還是需要愛來寬恕錯誤的行為，才能回到和平的原點。而在文本中的主角們，都在冒險的旅程中，經歷了內在與外在的傷痛，而最佳的萬靈丹，則是用愛來撫平這一切，而自己也瞭解到，唯有用寬恕，才能使他人也從痛苦的深淵中解放出來。

三、生命真諦的追求

少年們一直不斷追尋的，除了能夠撫平傷痛的愛以外，還有對於短暫人生的追求，而不想過漫長而無意義的人生。在此，筆者想到於《永遠的狄家》中，曾對於生命的流轉有深刻的譬喻：

太陽從海洋中吸了些水上去，變成雲，接著雲又變成雨。雨水落到溪中，溪水不斷前行，又把水送回海洋。這就好比一個輪子。任何東西就好比是輪子的一部份，轉了又轉，從來不停。……我們卡住了，因此沒有辦法繼續前進。我們掉下來了，被留在途中。……你要活著，就不能脫離死亡。所以妳不能把我們目前這種情況，叫做活著。我們只是一種存在，如同路旁的石塊一樣，是一種簡單的存在¹⁵⁰。

從上述可得知，千古以來人類所追求的不死生命，在經過思想的洗鍊之後，最終都回歸到——人活著就要死，如果一直在無止盡的生命中輪轉，感受到的不會是快樂，而是痛苦的。

在文本中，我們也時而可見主角對於生命的追求，雖然都曾因為無可避免的

¹⁵⁰ 奈特莉·芭比特(Natalie Babbitt)，漢聲雜誌譯，《永遠的狄家》(*Tuck Everlasting*) (台北市：漢聲文化，1991年11月)，頁77-78。

挑戰，而必須面臨死亡，但是爲了與所愛的人繼續生活，而存有強烈活下去的意志，而能再度回到人世間來。然而生命的長度與富裕的生活並非他們所考量的，能夠在短暫的生命中，尋得最大的幸福感，並愉快的生活，才是真實的願望。因此才有小俱那甘於放棄皇子的頭銜，亦或苑上樂於拋棄公主的地位，這一切只爲了追求歸於平淡而幸福的生活。



第二節 追尋奇幻文學的蹤跡

一、神話中的「兒童文學」

神話爲什麼要存在呢？有了神話對我們的生活有何幫助？我們不禁會想要問這樣的問題。於《日本神話故事》中，提到：「神話引導我們轉向內在的追尋，我們從神話中接收象徵性符號所傳遞出來的訊息，從而引導我們認識自己的生活，如此一來，神話就與我們身處時代和環境產生密切的關係和意義¹⁵¹。」從神話中廣博的知識裡，我們可以借鏡到現代生活，去思考如何生活，在《閱讀兒童文學的樂趣》中也提到，聖經的故事對於基督教徒而言是真實的，而這也是他們所信仰的神話，對於所相信的真理，就會成爲遵循的規臬，所以說「神話就是在告訴我們生存之道：相信什麼以及如何行止¹⁵²。」

由於古老神話已經歷時久遠，多數人早已忘記這些神話的存在，但是也有人力挽狂濤，繼續在現代社會中，找尋神話生存的重要性，像是神話大師坎伯，就企圖於從各地神話中的隱喻和象徵之中，去思考人生的意涵與價值。而另外一種人，則是兒童文學作家，他們從神話之中，找到創作的靈感，而這些神話與自身的價值觀契合，或適合來表達小說的內涵。在《破天神記》系列中，荻原選用創生日本列島的神話，夫妻神伊邪那岐命及伊邪那美命互相仇視而分離的故事，來表達生死區隔的想法。而不同國家的作家，也從民族的神話中找到代表國家的精神象徵，進而融入於作品之中。

不過古老的神話在經過作家之手，多數所呈現出來的，已經失去神話的原貌，而是全新的故事。培利·諾德曼曾對此提出看法，他認爲作家爲了在作品中加入賦予兒童的教育概念，可能會扭轉了神話中原先傳達的想法，而恐有導致失真的可能；雖然反過來說，也有因爲改變了神話，而加入其他彌補的教育價值。

筆者肯定在目前的兒童文學作品中所藏入神話的軌跡，作品以全新的面貌展現，並加入作者的思想體系，勢必吸引更多讀者閱讀。但是如果讀者缺乏某一文化的背景知識，將無法獲知作品中所隱含的神話，所以筆者認爲應該於文本之前

¹⁵¹ 小島瓊禮，程義譯，《日本神話故事》，頁3。

¹⁵² 培利·諾德曼，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁294。

或之後的附註中，加以說明作者的創作歷程，是擷取了何種部分，靈感從何而來，讓讀者能夠獲得有跡可尋的線索，如果對於原生神話產生好奇，就能夠進一步的閱讀。而筆者認為《破天神記》系列，因為荻原規子於後註中多方的提示與說明，讓對於日本神話感到陌生的讀者，能夠破除霧裡看花的茫然，有方向去尋找更多相關的資料。

神話因其特殊的故事情節，有些怪誕荒謬，令人閱讀時感到愉悅好奇，並產生無限的想像空間，這也是神話吸引兒童的緣故，所以如果將此作為奇幻文學的靈感來源，將帶給讀者不一樣的神話世界。

二、多元媒體下的奇幻文學

隨著時間進入二十一世紀，多元媒體的影音結合充斥於市場，而且生活中包含食衣住行都已經與電子結合，人類正式進入電子 E 世代。作為傳播資訊的媒介——網路，更是讓人脫離不了對電腦的依賴，我們藉由網路購物、吸取或搜尋知識……等，在知識爆炸的現代，人類就像在大海中漂浮，企圖抓住網路這根浮木，藉此在社會上生存。

在網路世代流行之前，人類所關注與喜愛的，則是電視的感官刺激，也就是電視時代的推崇。在電視時代發展時，電視是十分新鮮的產物，因此大眾聚集於電視前面，共同觀賞電視節目，以獲取更多的社會資訊。但是緊接著電腦的發明，還有網路的興起，電視被視作阻礙想像力與創造力的發展，而反觀網路，則有多數人認為，是讓人想像力奔馳之地，因為採取的互動式操作，可使人藉此相互交流。不過當然亦有人持反對的意見，認為電視與網路都是破壞口述能力的罪魁禍首。對於電視與電腦存在的優劣辯證，在 David Buckingham 的《童年之死——在電子媒體時代下長大的孩童¹⁵³》(After the Death of Childhood: Growing up in the Age Electronic Media)之中，有更為精彩的討論。

不過我們不能否認的是，因為網路的出現，使得青少年與兒童在思想的構築上有了巨大的改變，他們獲得易於發言的平台，以更為迅速的時間，汲取眾多人的想法，以匯集成自己的意見，因此在網路世界，兒童得以擺脫父母與師長所侷

¹⁵³ David Buckingham, 楊雅婷譯，《童年之死——在電子媒體時代下長大的孩童》(After the Death of Childhood: Growing up in the Age Electronic) (台北市：巨流圖書，2004年11月)。

限的框架，盡情的遨翔於其中。由於想像力對於兒童的重要性，使得他們在虛擬的世界中，找到屬於自己的一片天。看準這點的電腦遊戲公司，便開始發展大規模的冒險遊戲，企圖吸引青少年與兒童，進入想像的世界中。而電腦公司製作遊戲的取材方向，正是朝向奇幻文學而來。

奇幻作家以豐富的想像力，打造引人入勝的架空世界，在裡面還有精靈、矮人、噴火龍……等多樣的生物，伴隨著主角一同冒險。然而這些文字的呈現，必須在閱讀的過程中，刺激讀者的想像力，才有辦法逐漸以圖像的方式成形。電腦公司相中奇幻文學中的廣闊世界，還有冒險的過程，開始網羅人才進行設計，以故事作為原型，打造擬真的奇幻世界，並呈現在遊戲者的面前。奇幻文學的轉化，無非是反應現代人對於視覺感官刺激的追求，人們希望文字能夠以圖像的方式，現身於眼前。

以奇幻文學作為故事基架的電玩遊戲，多以 RPG¹⁵⁴ 的形式呈現，玩家可以化身於故事中的主角，並利用電腦特效所製作出的魔法，與互動式的對話模式，於五光十射的虛擬世界中，一償冒險的乾癮。而除了電玩遊戲的興盛外，電影事業的發展，也帶動人們對於奇幻文學創作的熱潮，創作者吸收了這些感官刺激，更融入於作品之中，所以多元媒體與奇幻文學之間，在現代社會實則為互惠的模式。而這正是為何《魔戒三部曲》在改編成電影後，又再度帶動閱讀的風潮。還有在日本這個動漫產業蓬勃發展的國家，多方的改編與挪用，成為其文化走向，一部奇幻文學作品，有可能改編成為漫畫、動畫，甚至是電影，像是《陰陽師》系列就是最佳的例子。

不過，電玩遊戲作為現代人紓壓的活動，自然不可能只有兒童在參與。雖然奇幻文學作為兒童文學的起源，經常被認為裡面的人物必須以兒童作為主角，否則就不可稱為兒童文學，但是筆者卻不這麼認為。通常要吸引兒童讀者來閱讀，需要有他們所熟悉的部分作為引介，而角色年齡的相仿，就成為作者的設定之一。奇幻文學的故事演進，通常是迷濛而危險的，而就如兒童與少年的成長歷程一般，無法預知，這種相似度，也促使作者喜歡將主角的年齡設定於青春期到成人之間，這是一段摸索的時期。不過冒險的模式，卻是不分大人、小孩都會喜愛的，大人

¹⁵⁴ RPG 的全稱為「Role Palying Game」，意即角色扮演遊戲之意。可分為桌上角色扮演遊戲及電腦角色扮演遊戲，在本文中所指為後者。

能夠在虛構的世界中獲得緊張世界的紓壓，而小孩則能夠拓展自己的想像空間。

在經過上述的討論後，筆者認為在多元媒體的時代下，我們無法避免聲光影音的吸引，而去追求對動畫、電玩或電影的喜好，因為我們正暴露於這樣的環境下。但是在同時，我們應該停下腳步，回歸到書面文本上面，文字的呈現形式，能夠使我們靜下心來思考，作者所傳遞的訊息，還有依靠自身想像力的營造，所幻化出來的場景與生物，將會是多變而與眾不同的。



參考文獻

一、研究文本

1. 荻原規子。辛如意譯。《空色勾玉》(空色勾玉)。台北市：城邦文化。2006年11月。
2. ____。辛如意譯。《白鳥異傳(上)(下)》(白鳥異伝)。台北市：城邦文化。2007年1月。
3. ____。辛如意譯。《薄紅天女》(薄紅天女)。台北市：城邦文化。2007年4月。

二、參考文本(按人名筆畫排列)

(一) 日文譯本

1. 小野不由美。王華琳譯。《十二國記》。台北市：尖端。2005年4月。
2. 小川未明。周姚萍譯。《紅蠟燭與人魚》。台北市：小魯。2004年08月。
3. 水野良。哈泥蛙譯。《羅德斯島戰記(1-7)》。台北市：蓋亞。2005年5月。
4. 角野榮子。王蘊潔譯。《魔女宅急便》。台北市：東方。2006年08月。
5. 京極夏彥。蕭志強譯。《巷說百物語》。台北市：角川。2004年11月。
6. 恩田陸。高詹燦譯。《常野物語(1-3)》。台北市：城邦文化。2007年5-9月。
7. 宮澤賢治。歐千華譯。《銀河鐵道之夜》。台北市：小知堂。2000年12月。
8. 菊地秀行。高胤曉譯。《吸血鬼獵人D》。台北市：城邦文化。2003年06月。
9. ____。陳惠莉譯。《亡者之劍(1-3)》。台北市：城邦文化。2007年7-11月。
10. 荻原規子。辛如意譯。《風神秘抄》。台北市：城邦文化。2007年12月。
11. ____。桃川春日子繪。《西方善魔女(1-7)》。台北市：東立出版社。2005年9月-2007年12月。
12. 夢枕獯。茂呂美耶譯。《陰陽師》。台北市：繆思。2003-2008年。

(二) 西文譯本

1. C.S.路易斯(Lewis, C.S.)。彭倩文譯。《納尼亞傳奇(1-7)》(*Narnia*)。台北市：大田。2005年9月。
2. J. K.羅琳(Rowling, J. K.)。皇冠編譯組。《哈利波特(1-7)》(*Harry Potter*)。台北市：

- 皇冠。2007年10月。
3. J.R.R.托爾金(Tolkien, J.R.R.)。朱學恆譯。《魔戒三部曲》(*The Lord of the Rings*)。台北市：聯經。2002年12月。
 4. 丹尼爾·笛福(Defoe, Daniel)。《魯賓遜漂流記》(*Robinson Crusoe*)。台北市：風雲時代。2006年7月。
 5. 尼爾·蓋曼(Gaiman, Neil)。蘇韻筑譯。《星塵》(*Star Dust*)。台北市：繆思。2005年6月。
 6. 向達倫(Darren Shan)。陳穎萱譯。《魔域大冒險(1-7)》(*Demonata*)。台北市：皇冠。2005年6月-2008年6月。
 7. 帕·林·特拉弗斯(Travers, P. L.)。任以奇譯。《隨風而來的瑪麗阿姨》(*Mary Poppins*)。台北市：志文。1994年8月。
 8. 奈特莉·芭比特(Natalie Babbitt)。漢聲雜誌譯。《永遠的狄家》(*Tuck Everlasting*)。台北市：漢聲文化。1991年11月。
 9. 查爾斯·金斯萊(Kingsley, Charles)。《水孩兒》(*Water Babies*)。台北市：天衛文化。1998年5月。
 10. 荷莉·布萊克(Black, Holly)。林宴夙譯。《奇幻精靈事件簿(1-5)》(*The Spiderwick Chronicle*)。台北市：天下遠見。2008年2月。
 11. 菲力普·普曼(Pullman, Philip)。王晶譯。《黑暗元素三部曲》(*His Dark Materials Trilogy*)。台北市：繆思。2007年10月。
 12. 強納森·斯威夫特(Swift, Jonathan)。《格列佛遊記》(*Gulliver's Travels*)。台北市：商周。2005年8月。
 13. 喬治·麥克唐納(MacDonald, George)。王曉陽、藍藍譯。《北風的後面》(*At the Back of the North Wind*)。台北市：正中書局。2003年9月。
 14. 路易斯·卡洛爾(Carroll, Lewis)。《愛麗絲漫遊奇境記》(*Alice's Adventures in Wonderland*)。台北市：商周。2005年08月。
 15. 雍·薛斯卡(Scieszka, Jon)。藍·史密斯(Smith, Lane)繪。方素珍譯。《三隻小豬的真實故事》(*The true story of the three little pigs*)。台北市：三之三。1999年5月。

三、中文專書（按人名筆畫排列）

1. 王瑾。《互文性》。桂林：廣西師範大學。2005年9月。
2. 朱自強。《日本兒童文學論》。濟南：山東文藝。2007年1月。
3. 朱自強、張錫昌編。《日本兒童文學面面觀》。湖南：湖南少年。1994年5月。
4. 吳靜吉。《人生的自我追尋》。台北市：遠流。1994年9月。
5. 林文寶。《兒童文學故事體寫作論》。台北市：富春文化。1993年3月。
6. 林文寶、徐守濤、陳正治、蔡尙志。《兒童文學》。台北市：五南。1996年9月。
7. 茂呂美耶。《平安日本》。台北市：遠流。2007年5月。
8. ____。《傳說日本》。台北市：遠流。2007年9月。
9. 常若松。《人類心靈的神話：榮格的分析心理學》。台北市：貓頭鷹。2000年11月。
10. 張子樟。《少年小說大家讀》。台北市：天衛文化。2007年5月。
11. ____。《寫實與幻想》。台北市：國語日報。2001年10月。
12. 張清榮。《少年小說研究》。台北市：萬卷樓。2002年12月。
13. 傅林統。《兒童文學的思想與技巧》。永和市：富春文化。1998年12月。
14. ____。《少年小說初探》。新店市：富春文化。1994年9月。
15. ____。《美麗的水鏡》。桃園縣：桃園縣立文化中心。1996年6月。
16. 彭懿。《世界幻想兒童文導論》。台北市：天衛文化。1998年12月。
17. 黃晨淳編。《希臘羅馬神話故事》。台中市：好讀。2001年9月。
18. 葉怡君。《妖怪玩物誌》。台北市：遠流。2006年9月。
19. 葉詠琍。《西洋兒童文學史》。台北市：東大圖書。1982年12月。
20. 劉崇稜。《日本文學史》。台北市：五南。2003年1月。

三、中譯專書（按英文字母排列）

（一）日文譯本

1. ATSUSHI KAWAI (河合敦)。劉錦秀譯。《日本史圖解》(はやわかり日本史)。台北市：城邦文化。2005年7月。

2. Diamond (日本鑽石社)。陳念雍譯。《圖解日本史》(三日でわかる日本史)。台北市：城邦文化。2005年10月。
3. TAKEMITSU Makoto (武光誠)。蔡瑪莉譯。《日本神話圖解》(日本人なら知っておきたい古代神話)。台北市：商周。2007年9月。
4. ____。張維君譯。《日本神道文化圖解》(日本人なら知っておきたい神道)。台北市：商周。2008年3月。
5. Takeo Miyakawa (宮川健朗)。黃家琦譯。《日本現代兒童文學》。台北市：三民。2001年4月。
6. YAMAKITA Atsushi (北山篤)。王書銘譯。《魔法的十五堂課》(まほ、まじゅつ)。台北市：城邦文化。2005年8月。
7. ____。高詹燦譯。《東洋神明事典》(とよ神明事典)。台北市：城邦文化。2005年8月。
8. YOSHIYUKI KOJIMA (小島瓊禮)。程羲譯。《日本神話故事》(日本のしんわ)。台北市：星光。2001年3月。

(二) 西文譯本

1. Campbell, Joseph (喬瑟夫·坎柏)。朱侃如譯。《千面英雄》(*The Hero with A Thousand Faces*)。台北市：立緒文化。1997年7月。
2. ____。朱侃如譯。《神話》(*The Power of Myth*)。台北市：立緒文化。1996年10月二版。
3. ____。李子寧譯。《神話的智慧》(*Transformations of Myth Through Time*)。台北市：立緒文化。2006年4月二版。
4. Deborah Cogan Thacker and Jean Webb。楊雅捷、林盈蕙譯。《兒童文學導論—從浪漫主義到後現代主義》(*Introducing Children's Literature: From Romanticism To Postmodernism*)。台北市：天衛文化。2005年10月。
5. David Buckingham。楊雅婷譯。《童年之死—在電子媒體時代下長大的孩童》(*After the Death of Childhood: Growing up in the Age Electronic Media*)。台北市：巨流圖書。2004年11月。

6. Erich Fromm (佛洛姆)。葉頌壽譯。《夢的精神分析》(*The Forgotten Language*)。台北市：志文。1996年11月。
7. Forster E. M. (佛斯特)。李文彬譯。《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*)。台北市：志文。2002年1月。
8. Hazard, Paul (保羅·亞哲爾)。傅林統譯。《書·兒童·成人》。台北市：富春文化。1998年5月。
9. Nodelman, Perry(培利·諾德曼)。劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)。台北市：天衛文化。2003年12月二版。
10. Smith, Lilian H. (李利安·H·史密斯)。傅林統譯。《歡欣歲月》(*The Unreluctant Years*)。台北市：富春文化。1999年11月。
11. Townsend, John Rowe (約翰·洛威·湯森)。謝瑤玲譯。《英語兒童文學史綱》(*Written for Children: An outline of English-Language Children's Literature*)。台北市：天衛文化。2003年1月。
12. White, Michael (麥可·懷特)。莊安琪譯。《托爾金傳》(*Tolkien a Biography*)。台北市：聯經。2002年11月。
13. Writer's Digest Books (作家文摘出版社)。林以舜譯。《奇幻文學寫作的十堂課》(*The Writer's Complete Fantasy Reference*)。台北市：城邦文化。2003年4月。
14. 蒂費納·薩莫瓦約。邵煒譯。《互文性研究》。天津：天津人民。2003年1月。

四、學位論文(按人名筆畫排列)

1. 余曉琪。《《魔法森林》、《吸墨鬼》、《發條鐘》中互文性研究》。台東大學兒童文學研究所。2007年6月。
2. 吳文薰。《女性成長之孤獨、希望與自我覺醒—從凱瑟琳·帕特森三本作品談起》。台東大學兒童文學研究所。2000年6月。
3. 吳亞馨。《賈桂林·威爾森作品研究—少女成長的經驗》。台東大學兒童文學研究所。2007年1月。
4. 呂得輝。《少年小說中啓蒙與成長的心靈捕手—以九歌現代少兒文學獎得獎作品為例》。台東大學兒童文學研究所。2006年7月。

5. 林巧蕾。《神話與奇幻之間—《威尼斯三部曲》之神話再現》。台東大學兒童文學研究所。2006年6月。
6. 葉虹彤。《麥克·安迪《說不完的故事》中的第二世界場景架構與追尋過程》。台東大學兒童文學研究所。2001年6月。
7. 賴珮宜。《從絕望奔向希望—少年在亂世中的追尋與成長》。台東大學兒童文學研究所。2006年7月。
8. 關凱玲。《奇幻文學的探索旅程—以《黑暗元素》三部曲為例》。台東大學兒童文學研究所。2004年9月。

五、中文期刊資料（按人名筆畫排列）

1. 林晶。〈論兒童幻想小說的基本特徵〉。《兒童文學學刊》第6期下卷。台北市：天衛文化。2001年11月。頁145-162。
2. 周曉波。〈兒童文學體分類的歷史性與新機點〉。《中國當代兒童文學文論選》。廣西：接力出版社。1996年7月。頁560。
3. 奇幻基地編。〈日本神話：神的世界等於人的世界〉。《奇幻魔法總動員》奇幻特刊：1。台北市：城邦文化。2002年11月。
4. 奇幻基地編。〈架空的王國：日本奇幻文學概述〉。《恐怖總動員》奇幻特刊：4。台北市：城邦文化。2003年8月。
5. 張子樟。〈出神入化的幻想世界：認識奇幻文學〉。《小作家月刊》157期。台北市：國語日報。2007年5月。

六、外文期刊資料

1. 南谷佳世。〈荻原規子〉。《MOE》第343期。株式會社白泉社。2008年5月。頁90-95。
2. Wilkie-Stibbs, Christine. Intertextuality and the Child Reader. Understanding Children's Literature. Ed. Peter Hunt. 2nd. London: Routledge. 2005. p168-179.

七、網路資料（按搜尋時間排列）

1. http://applepig.idv.tw/kuon/furu/text/kojiki/kojiki_top.htm 2008/3/20 新定古事記

2. <http://applepig.idv.tw/kuon/link/link02.htm> 2008/3/20 日本神話關聯 SITE
3. <http://nihonsinwa.at.infoseek.co.jp/index.htm> 2008/3/20 日本神話の御殿
4. <http://www.ffoundation.com.tw/> 2008/3/22 奇幻基地
5. <http://srg.gateau.jp/menu.htm> 2008/3/25 荻原規子網站
6. <http://www.lucifer.tw/index.php> 2008/4/17 路西法地獄

