

國立台東大學兒童文學研究所
碩士論文

指導教授：杜明城 先生

《向達倫大冒險》系列中的角色與恐怖因素探討

研究生：沈武儀 撰

中華民國九十七年七月

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 沈武儀 君

所提之論文 《向達倫大冒險》系列中的角色與恐怖因素探討

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

張子樟

(學位考試委員會主席)

游佩芸

杜明雄

(指導教授)

論文學位考試日期：97 年 7 月 14 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 系(所)
_____組 九十六 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：《向達倫大冒險》系列中的角色與恐怖因素探討

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

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

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

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

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請
文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

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

指導教授姓名：杜明坤 (親筆簽名)

研究生簽名：沈武儀 (親筆正楷)

學 號：1693011 (務必填寫)

日 期：中華民國 96 年 7 月 29 日

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

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

授權書版本:2008/05/29

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 _____組 96
學年度第二學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目：《向達倫大冒險》系列中的角色與恐怖因素探討

指導教授：杜明城

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

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

授權人：沈武儀

簽名：_____

中華民國 97 年 07 月 29 日



海藍色的夢

就在今年，我終於完成這篇論文了。望著窗外不可思議的藍天與海洋，四年多的日子，彷彿做了一場美麗帶點憂鬱的夢。

能夠完成這一篇這篇論文，首先要感謝我的指導教授杜明城老師，在自我放逐一年多以後，老師仍願意費心的指導與鼓勵我。也要感謝張子樟老師及游珮芸老師對我論文的包容並提供寶貴的意見，使我收穫良多。能在兒研所上課是一種福氣，感謝所上每位老師的指導，引領我從一個文學的門外漢，可以一窺這浩瀚無垠的文學天地。

感謝我親愛的家人，你們是我最大依靠。

感謝我的朋友們，讓我知道我身邊都是貴人。

感謝玉美老師與振益老師，願意接受我任性的要求。

感謝一路看著我走過的人們。

謝謝所有兒研所的伙伴們。



《向達倫大冒險》系列中的角色與恐怖因素探討

沈武儀

國立台東大學 兒童文學研究所

摘 要

原始社會對大自然的力量充滿敬畏和恐懼，仰賴崇拜各種精靈鬼神以獲得安全感，因此孕育出具有民族性的神話傳說及民間故事，具有恐怖特質的角色也從人的幻想中產生出來。吸血鬼迷信於中古世紀的歐洲廣為流傳，是歐洲最具代表性的恐怖角色，然而不因時代變遷而銷聲匿跡，反而在科學與理性主義盛行的歐洲社會中，更加活躍於各類的創作中。

本研究係以英國作家向達倫一系列作品中，以吸血鬼為題材所創作《向達倫大冒險》（*The Saga of Darren Shan*）小說為研究文本，在第壹章說明當代幻想文學興盛所產生的研究動機。第貳章，從青少年文學的教育性與消遣性產生原因，探討冒險小說融合恐怖因素與冒險情節的關連性，並藉由恐怖文學的源流及發展，分析出文學引起讀者恐懼的因素。

該文本中是以歐洲傳說的各種鬼怪為主軸，除了有吸血鬼、惡魔、女巫等等的多種奇幻角色，並加上作者自創的人物，影響故事的發展。所以，在第參章中，從角色塑造的起源與選擇，剖析故事主要人物的重要性及魅力。第肆章，從文本中的情節發展歸類出「未知、神秘的恐怖」、「血腥、暴力的恐怖」、「憎恨的恐怖」、「絕望的恐怖」等四種恐怖因素。第伍章，歸納出文本恐怖因素產生的意涵所呈現的社會現象，並省思恐怖文學研究的意義。

關鍵詞：奇幻文學、恐怖、恐懼、吸血鬼、向達倫

Research on The Characters and The Horror Elements in “The Saga of Darren Shan” Series

Woo-Yih Sen

Graduate Institute of Children’s Literature, National Taitung University

Abstract

Under the grand and destructive power of Nature, the feelings of awe and horror overwhelmed every ancient society, and gradually fused into worship toward supernatural spirits, as well as various types of myth and folklore, from which emerge characters with horrible attributes. As the symbol of terror in Europe, *Vampire* legend spreads over the Middle Ages, and never fades out since then; even in recent epoch of science and rationalism, it’s still popular in every genre of literature.

This research stresses upon the text of English novelist Darren Shan’s “The Saga of Darren Shan” series, which inherits the traditional European *vampire* legend. In Chapter1, the prosperous phenomena of the contemporary fantasy literature and the motives of this research are outlined. In Chapter 2, this research probes into the correlation of horror elements and adventure plots in adventure novels through juvenile literature’s educational and recreational attributes. Also, horror elements in literature are analyzed through groping the origins and developments of horror literature.

In “The Saga of Darren Shan” series, various European folklore-originated monsters, which including vampires, demons, witches, and other fantastic characters, emerge with the proceeding of plots. Thus in Chapter3, the importance and fascination of the characters mentioned above are discussed through the analysis and comparison of their origins and author’s intention. In Chapter4, the horror elements of literature are induced into four type: ” unknown, mysterious ”,”bloody, violent”,” hateful ”, and ” despairing ”. In Chapter5, the sociological meanings and influences derived from this text’s horror elements are probed and evaluated.

Keywords: *fantasy literature, vampire, horror, Darren Shan*

【目 錄】

第壹章 緒論	01
第一節 研究動機背景與重要性	01
第二節 研究問題	04
第三節 研究範圍限制與方法	06
第四節 文獻探討	08
第五節 文本介紹	11
第貳章 青少年文學中的恐怖文學	21
第一節 青少年文學的產生	21
第二節 何謂恐怖文類	25
第三節 恐怖文學的讀者反應	27
第四節 文學中的恐怖因素分類	30
第五節 小結	35
第參章 《向達倫大冒險》中角色人物探討	37
第一節 角色原型	37
第二節 角色的塑造	44
第三節 角色的性格及衝突	49
第四節 角色的選擇	56
第五節 小結	59
第肆章 《向達倫大冒險》中的恐怖因素探討	60
第一節 未知、神秘的恐怖	60
第二節 血腥、暴力的恐怖	68
第三節 憎恨的恐怖	73
第四節 絕望的恐怖	77
第五節 小結	84
第伍章 結論	85
第一節 恐怖因素的產生	85
第二節 恐懼的社會意涵	87
第三節 回顧與展望	89
參考書目	91

第壹章 緒論

第一節 研究動機、背景與重要性

一、研究動機與背景

青少年不論是在精神或生理上都喜歡尋求冒險刺激感，這與青少年不穩定的情緒、叛逆及尋求自我認同的心態有關，極欲證明與成人之間並無差距。因為時代快速變遷，青少年接觸的資訊也愈來愈廣、愈加複雜，近年來青少年常與犯罪、暴力犯罪、藥物濫用劃上關連，青少年問題日益嚴重，社會難免會持以負面態度看待青少年問題。多數人會認為兒童到青少年階段是天真單純，因為他們大部分的時間都是在學校學習，生活以課業為中心，青少年問題必然是受到社會與成人影響，媒體就是帶給他們最容易獲得資訊的管道，不論平面報章雜誌或書籍、多媒體影像以及網際網路都是亂源，社會卻無法嚴格控管媒體所提供的內容。

青少年是介於兒童期與成年早期之間的重要過渡時期，個體本身會經歷相當重大的身心變化，雖然外表已逐漸成熟的青少年，仍須長期接受教育與社會的成長。青少年的生活並不是我們所想像的那麼單純美好，在學校必須要面臨課業及人際關係的壓力，離開校園後又必須面對家裡以及社會給予的束縛，如果我們都只提供青少年虛構美好的事物，想要藉此告訴他們：「世界是美好的！」是不是會讓青少年成為溫室的花朵？大多數的人一定不認同這樣的作法，過去給兒童及青少年的文學盡量避免殺人、性愛、血腥殘暴的描寫，主張朝理想主義發展，1959年《蒼蠅王》描述了生活在島嶼上孩子們罪惡與墮落，讓讀者怵目驚心，生活或許可以像《湯姆歷險記》裡那樣優游快樂，但是當湯姆與好友們在小島時，也必須面對現實的考量，光憑著夢想是容易破滅的。

人是充滿好奇的動物，面對未知或被告誡不可處碰的禁忌有強烈的慾望去追求或嘗試。多元性的社會，會產生特有的產品，例如恐怖、驚悚類型的影視及文

類，雖然是給一般民眾觀賞，但是不可否認的，兒童或青少年是最主要訴求的對象。在 80、90 年代，台灣曾流行起殭屍電影，坊間有關驚悚、血腥、恐怖的小說、電影也不勝枚舉，不論是亞洲或是好萊塢每年都會推出眾多的恐怖電影出品，隨著時代演進，情節更加誇張、渲染恐怖更加嚴重，卻不會因為內容太過恐怖使閱聽者怯步，相反的更加吸引人。在出版品中，鬼怪小說、懸疑小說、驚悚小說比比皆是，必然有相當的閱聽人數才會會那麼多作品產生。

近年來風靡全球的《哈利波特》系列小說，以過去令人聞之色變的巫師做為故事的主軸。中世紀末時期，黑死病流行，導致歐洲社會混亂，人們普遍缺乏安全感、彼此互不信任，更是認定巫師是社會亂象來源並指稱其為魔鬼的同路人，經過數個世紀，J.K 羅琳打造文學中的魔法世界，讓讀者重新定義巫師的角色。《向達倫大冒險》以吸血鬼為主題的小說，過去吸血鬼文學大多被歸類為恐怖文學，帶有濃厚的傳說色彩，脫離不了死亡和情慾，《向達倫大冒險》系列小說如同《哈利波特》，跳脫一般對吸血鬼文學既有印象。雖然過去有關巫師或吸血鬼為主的題材屢見不鮮，但是在現代的兒童或青少年文學中，這些角色多半扮演可愛令人容易親近的角色，這些可怕神秘的角色擁有特殊的能力，是作家可以發揮無比想像力並加以著墨的題材，陰暗的心理加上不死之身的吸血鬼，也能成為兒童或青少年崇拜的對象。

二、研究的重要性

自工業革命以來，機械的發明促使科技呈現飛躍式的成長，文明愈進步，物質慾望愈趨膨脹。廚川白村認為，近代的時代精神是科學精神，科技的發達使人們相信科學萬能的時代來臨。因為人們過於仰賴機器，生活漸漸遠離自然，在追求高效率時代的同時，無窮無盡的物質慾望，使生存競爭更加激烈，導致人心陷於深沈苦悶之中。¹過於講究科學的時代影響了十八世紀末以後的文學思潮，浪漫

¹廚川白村著，陳曉南譯，《西洋近代文學思潮》（台北：志文，1996），頁 28-29。

主義興起，排斥理性、著重幻想與感情的內容，成為人們抒發情感的寄託，也為奇幻文學開啓了大門。

隨著時代的轉變，奇幻文學產生許多面貌，不論是在內容或是角色取材都更加多元。近年來奇幻文學作品暢銷，反應現代人追求刺激的心理。眾聲喧嘩的時代，奇幻文學作品不斷推陳出新，出版商為了讓產品暢銷熱賣，無不絞盡腦汁，費心宣傳，一套小說能夠在眾家之中脫穎，除了強調作家本身的文筆功力外，不外乎作品本身的內容情節與創意是否能出奇制勝。在書商強力宣傳促銷之下，使得《魔戒》、《哈利波特》、《龍騎士》、《地海傳奇》、《向達倫大冒險》等小說深受讀者歡迎，就連青少年熱中的線上遊戲，如《魔獸世界》、《暗黑》、《楓之谷》等，都脫離不了奇幻的世界。人們可以在幻想國度中，有了新的角色、新的生活，各類新興奇幻文學裡，《向達倫大冒險》特別引人注意。大多數的奇幻小說，會以中古世紀的角色、場景、建築作為故事鋪成的背景。《哈利波特》系列小說，主角設定為現代青少年的哈利波特，但是他進入巫師的世界後，場景轉換成具有浪漫主義色彩的霍格華茲古堡，使讀者忘卻故事的時代背景與現實社會的關連性。《向達倫大冒險》故事情節緊連著現代社會，主角向達倫在少年時期變成一個半吸血鬼，經歷與親人朋友生離死別、體驗愛情，讓身為吸血鬼的主角面臨身份與現實的衝擊，更能貼近青少年的心靈，達到成長目的。

《向達倫大冒險》系列小說與其他奇幻小說大相逕庭，故事以歐美傳說代表人物「吸血鬼」為主角，除了特有的恐怖血腥，也讓讀者體會以現代背景描寫的吸血鬼世界，藉由吸血鬼與吸血魔的戰爭，企圖闡述生命與死亡的意義。並從主角向達倫冒險犯難過程中，面臨親情、友情的衝擊，體悟人生的矛盾與人性的黑暗。張子樟認為：少年小說不僅能展現人性中的光明面，陰暗面也得顯現出來。²希望藉由本論文研究探討這一套在全球暢銷的小說，除了分析其特有的恐懼要素，並帶領年輕讀者一窺《向達倫大冒險》的恐怖世界。

²張子樟著，《少年小說大家讀：啟蒙成長與探索》（台北市：天衛，1999），頁 14。

第二節 研究問題

奇幻文學的內容範疇甚廣，其中的恐怖文類，最受矚目。過去恐怖文學無法在文學中站一席之地，只能被視為通俗、娛樂的作品，從十九世紀末，恐怖文學內容轉向人心黑暗面的探討，引起讀者心中深層的恐懼感，讓恐怖文學逐漸受到重視。雖然過度渲染血腥與暴力的情節，會讓讀者產生不安的情緒，但恐怖文學逐漸成為一種受到大眾歡迎的文類，也是青少年讀者追求刺激的文類。閱讀文學可以提升人的精神層面，但是閱讀成為人們娛樂消遣的同時，人們該如何面對恐怖文學中讓人驚恐的情節呢？

《向達倫大冒險》作者從小喜歡看恐怖驚悚小說，連帶影響他的創作，所以創作裡的世界也像是一部驚悚故事，兇惡的、殘忍的角色充斥其中。本系列小說以吸血鬼為題材，作者重新定義吸血鬼的印象，提供了讀者許多新奇的觀感，使讀者見識到了作者的想像力。但相較於一般青少年小說而言，《向達倫大冒險》顯得更加血腥、黑暗。大多數給兒童青少年看的文學作品，雖然有提到生命或死亡、性、感情、親情等題材，但對於殺戮卻盡量不去碰觸。《哈利波特》裡，佛地魔用魔法殺死許多巫師，但不見極度血腥的畫面；《蒼蠅王》裡西蒙的死亡、小豬的慘死以及拉爾佛被野蠻孩子追殺，已經讓人心驚膽跳；《向達倫大冒險》中的吸血鬼與吸血魔的對戰更為慘烈，作品將血淋淋的畫面毫不掩飾呈現在讀者面前，增添了讀者心中恐懼的情緒。

時代、作者、文本與讀者環環相扣，作者像是建築師，一磚一瓦逐字砌出小說裡的世界。麥克·安迪建立《說不完的故事》裡的幻想國；J.K 羅琳打造《哈利波特》魔法世界；《納尼亞傳奇》的王國引領讀者一步一步建構國度的規範。作者在小說中打造一個屬於自己的幻想世界，無異使讀者充滿著期待與想像。《向達倫大冒險》打造了屬於自己黑色幻想天地，吸血鬼的題材讓讀者充滿刺激感，故事中的主角以寫日記的方式，描述自己進入吸血鬼世界的過程，讀者的思緒亦步亦趨跟隨主角進入恐怖未知的領域中。作者藉由吸血鬼一族為求生存而引發的衝

突，闡述殺戮產生的人性黑暗面，利用角色之間的仇恨，增添了故事的起伏。近期的青少年小說所不再像過去那樣只呈現美好的世界，議題也充滿新的觀點。《向達倫大冒險》故事帶有血腥而黑暗，作者並從角色設計、與情境安排來增添故事的恐怖性，是本系列小說最重要的特質。

當前奇幻文學盛行，各種題材不斷產生，《向達倫大冒險》能成為一套暢銷小說，必定有其重要特色。本論文將從《向達倫大冒險》系列小說探討以下的問題：

- 一、青少年文學的產生來探討青少年追求恐怖文學的情緒反應。
- 二、作者如何將傳說中的恐怖鬼怪加以變形，塑造成故事中主要的人物。
- 三、角色之間的衝突產生的原因，以及角色選擇的關係。
- 四、從情節中，找出作者如何詮釋文本中的恐怖因素。
- 五、恐怖因素產生的意涵所呈現的社會現象，並省思恐怖文學研究的意義。



第三節 研究範圍限制與方法

一、研究範圍限制

本研究以《向達倫大冒險》系列小說為研究範圍來探討書中的恐怖情節及其價值。向達倫除了創作《向達倫大冒險》，過去曾出過《愛猶瑪卡》(*Ayuamarca: Procession of the Dead*)、《地獄之界》(*Hell's horizon*)二本小說，不過尚未在台灣上市。目前新作《魔域大冒險》系列小說仍陸續出版中。鑑於《向達倫大冒險》是以吸血鬼為主題，作者向達倫對恐怖情節、角色的迷戀，本論文主要探討《向達倫大冒險》中角色的原型、性格分析，分析文本中的恐怖情節。

恐怖文學種類相當多，本論文蒐集的文本只限於以吸血鬼為主題的創作為主。一般而言，給兒童看的文本中的吸血鬼，大多屬於可愛、可親的，像是亞奇·聶比緒(Jackie Niebisch)的《吸血鬼學校》系列、水木茂的《鬼太郎-吊兒郎噹吸血鬼》、艾力克·尚瓦桑(Eric Sanvoisin)的《吸墨鬼》系列等。故事情節比較複雜、恐怖的創作大多比較趨近成人文學，例如雪利登·拉芬努(J. Sheridan Le Fanu)所著的《女吸血鬼·卡蜜拉》、布蘭姆·史托克(Bram Stoker)的《德古拉》安·萊絲(Anne Rice)的《夜訪吸血鬼》，近期描寫吸血鬼著名的長篇小說有日本奇幻文學作家菊地秀行所創作《吸血鬼獵人D》。本論文將綜合各類以吸血鬼創作的加以比較。

二、研究方法

本研究擬採用文本分析法，欲從《向達倫大冒險》文本中所呈現的恐懼要素，探求恐怖文類企圖喚起閱聽眾在閱讀過程中的恐懼特質。研究進行步驟如下：

(一) 先閱讀有關恐怖類型及相關研究文本，釐清恐怖小說的定義。

從各恐怖小說相關研究中，找出恐怖小說具有的特色及如何引起讀者不安的

原因，並釐清奇幻文學中，恐怖文類的定義與源流。

（二）界定《向達倫大冒險》為奇幻文學的恐怖文類。

奇幻文學的範疇相當廣，眾多的奇幻文學作品中，天馬行空的情節裡，皆圍繞文本故事中的一個主軸延伸，本論文將從《向達倫大冒險》所帶給讀者閱讀的恐懼要素為主要表現特徵，來界定其為恐怖文類。

（三）蒐集相關傳說，探討角色原型。

奇幻文學中的角色常採用民間傳說中的精靈、鬼怪等加以變形。《向達倫大冒險》中出現了吸血鬼、吸血魔、女巫、狼人、龍、小矮人等多種角色，本研究將針對部分角色蒐集相關傳說，探討角色原型。

（四）解析角色的必要性與恐怖因素。

從其他相關恐怖小說中的角色加以分析歸納異同處，企圖解析文本中選擇這些角色的必要性與恐怖因素。

（五）將故事情節歸類出「未知、神秘的恐怖」、「血腥、暴力的恐怖」、「憎恨的恐怖」、「絕望的恐怖」等四種恐怖因素。

現代心理學家將人的基本情緒歸納為五類：快樂、憤怒、厭惡、恐懼、內疚。恐懼，是人類對未知及危險的共通情感。當生命受到威脅時，會感到害怕，人類卻又擁有一項動物所沒有的能力，那就是思考：人類會對未來思考，思考活著、思考死亡、思考結果。因此，人類對未知事物的恐懼，大過於所有的物種。人類對於恐懼的事物來自於既有的印象，恐怖小說會採用人的恐懼心理特徵。本研究從文本中恐怖情節的線索與發展分成四類，把故事情節歸類出「未知、神秘的恐怖」、「血腥、暴力的恐怖」、「憎恨的恐怖」、「絕望的恐怖」等四種恐怖因素。

（六）歸納分析結果，探討恐怖文類產生的意涵與呈現的社會現象。

雖然人們對恐怖小說大多抱持不安的態度，甚至會禁止兒童或青少年沈迷於其中，但科技發達之際，恐怖小說能在文學中佔有一席之地，必定有其產生的意涵而呈現的社會現象，值得深思研究。因此，希望藉由本研究能提供讀者及作者在詮釋少年小奇幻小說中恐怖因素的策略。

第四節 文獻探討

一、吸血鬼文學

《向達倫大冒險》以吸血鬼為主題加以延伸發展，吸血鬼源自於歐洲民間傳說，在十四世紀隨著瘟疫的肆虐，吸血鬼的迷信蔚為風潮，隨著十八世紀工業革命迅速的發展，愚昧無知的迷信漸漸被世人遺忘。但在十八世紀末的浪漫主義興起，英國的浪漫主義派承襲怪異幻想文學的「哥德式」小說，大膽放縱幻想，作品題材從古代及中古世紀汲取靈感，在十九世紀初，浪漫主義者對超自然現象興趣極為濃厚，詩歌裡再現吸血鬼。這些詩歌中的吸血鬼一改過去傳說邪惡恐怖的形象，往往以少男少女型態出現，充滿濃厚的情慾色彩，然而詩歌的讀者畢竟不多，拜波里道利於 1819 年在一本雜誌發表《吸血鬼》的小說之賜，漸漸掀起一股吸血鬼文學的風潮，《吸血鬼》也提供日後吸血貴族的原型。

十九世紀中葉以後，歐洲大部分國家裡，民眾對一再炒作的吸血鬼題材感到厭倦，唯獨英國人感到興趣盎然。在強烈追求物質生活的維多利亞時代，幻想作品成為英國民眾逃避現實的寄託，在故事中社會虛偽的道德規範可以不受約束，所以這類故事大行其道。在這樣的氛圍中，堪稱吸血鬼小說的里程碑，愛爾蘭作家雪利登·拉芬努（J. Sheridan Le Fanu, 1814-1873）所寫的中篇小說《女吸血鬼卡蜜拉》於 1871 年問世，亦是日後吸血鬼小說的原型。這部《女吸血鬼卡蜜拉》小說影響了後來布蘭姆·史托克（Bram Stoker, 1847-1912）在 1897 年寫的《德古拉》（*Dracula*），德古拉也成為吸血鬼的代名詞。

《女吸血鬼卡蜜拉》與《德古拉》都以歷史人物當作原型來塑造吸血鬼形象。《女吸血鬼卡蜜拉》中，作者巧妙利用吸血鬼特性，將卡蜜拉描寫成淫盪的女人，故事結局，邪惡終究被消滅，這部作品中作者用吸血來象徵女性之間曖昧不明的同性戀關係，吸血不再只是單純的肉體接觸，整部小說充滿懸疑的獨特魅力，邪不勝正的結局，也符合當時的道德觀。《德古拉》是部傳統哥德式的小說，運用中

古世紀城堡的場景，情節模仿英雄救美的騎士故事，史托克爲了製造逼真的氣氛，採用新聞體的寫法，故事背景是發生在十九世紀末的英國，小說援用相當多真實資料及醫學新知，開創幻想文學先河。³

經過幾十年，吸血鬼的形象慢慢轉變，藉著戲劇的演出及吸血鬼系列電影推出，吸血鬼由誕生的歐洲轉移到美國，吸血鬼成爲美國通俗文化的一部份。隨著美國文化的傳播，吸血鬼的傳說傳遍了世界各地，吸血鬼的題材也在電影中獲得新的轉變重生。美國無拘無束的幻想，使吸血鬼文學開啓新的視野，除了史蒂芬·金（Stephen Edwin King）寫過吸血鬼爲題材的小說，安·萊斯（Anne Rice）1973年著作的《夜訪吸血鬼》完全跳脫一般吸血鬼小說的恐怖模式，藉由一名記者對吸血鬼的採訪，對吸血鬼世界及生命做哲學性的思考，我們可視《夜訪吸血鬼》一書爲純文學作品。

然而吸血鬼文學仍然承襲了民間傳說的部分特點，例如懼怕陽光、沒有影像、睡在棺木中、害怕十字架及大蒜…等。但在文學中，吸血的意象暗指情慾親密關係，包括男女、同性及亂倫，所以大多數的吸血鬼文學被歸類爲成人文學。在今日，吸血鬼已經世俗化了，吸血鬼出現在文學、電影、戲劇和漫畫中，爲了符合各個年齡層，吸血鬼的角色也跟著變化。西方的兒童文學裡，吸血鬼題材的作品甚多，但已經與成人文學中猙獰恐怖的吸血鬼形象相去甚遠，反而是變得可愛讓孩童更容易接受。2000年《向達倫大冒險》系列小說中，擁有過去吸血鬼對鮮血、黑暗執著的特質，卻少了對情慾問題的描寫，賦予吸血鬼小說新生命。《向達倫大冒險》系列小說描寫主角向達倫在少年時期變成一個半吸血鬼，在吸血鬼世界的冒險故事，雖然訴求對象是以青少年爲主，但是小說中的吸血鬼，並不會像是兒童文學中的吸血鬼那麼單純可愛，反而添加複雜劇情，加深讀者的印象。

³ Marigny, Jean 著，吳岳添譯，《吸血鬼-暗夜裡尋找生命》（台北：時報，1995），頁 68-82。

二、相關論文及研究

國內對吸血鬼文學研究的論文數量不多，大部分是研究文本中社會或是兩性問題，鮮少針對文本中的吸血鬼角色或是恐怖因素做探討。時報文化出版社於 1995 年發行 Jean Marigny 所著的《吸血鬼-暗夜裡尋找生命》，是當前台灣出版品中，對吸血鬼傳說與吸血鬼文類做最詳盡的整理。作者從各民族神話裡，尋找出吸血精靈的傳說，並以歷史事件的發生，歸納出吸血鬼迷信產生的原因。《吸血鬼-暗夜裡尋找生命》中的吸血鬼資料完整，是日後的研究吸血鬼文類重要的參考書籍。

《向達倫大冒險》系列小說於 2005 年出版最後一集《命運之子》，是一部新興的吸血鬼小說。梅慧玲在 2006 年的《英雄的旅程-向達倫大冒險之研究》，為台灣第一篇以該文本作為研究對象的論文。作者以坎伯的千面英雄去分析向達倫成為英雄的必經過程，該篇論文視向達倫冒險過程為青少年成長的歷程，藉由克服死亡恐懼達到成就自我。

游婷瑜的《日本恐怖漫畫之恐怖元素研究》論文中，對恐怖文類加以分析，藉由研究閱讀恐怖漫畫之文獻探討與直接參與觀察方法，解析日本恐怖漫畫之恐怖元素。該篇論文從閱聽者的反應情緒解析人類閱讀恐怖文類的動機，並為恐怖文本建立參考架構：「垂直-平行」的思考價值。文中對西方與東方的恐怖文本做一番整理與分析，並將恐怖文本與其他文類建立關連，是台灣論文中少數對文學中恐怖元素做深入的研究。

奇幻基地出版的《恐怖總動員》，文中介紹了恐怖文學的定義及東西方的恐怖文類，並從恐怖電影找出共同的恐怖元素。書中也介紹了吸血鬼文學的發展，也淺談恐怖動畫及電玩等議題，是一本綜合文學與娛樂的刊物。

第五節 文本介紹

一、研究文本

《向達倫大冒險》(*The Saga of Darren Shan*)是英國作家達倫·歐沙納希(Darren O'Shaughnessy)的系列小說作品，全系列共有12本。小說以作者筆名「向達倫」為主角，描述主角在少年時期變成一個半吸血鬼，進入吸血鬼的世界，展開一連串冒險故事。第一本《怪奇馬戲團》(*Cirque du Freak*)在2000年著作完成，皇冠出版社於2002年7月在台灣地區出版繁體中文版，並陸續出版，直到2005年4月發行第十二本《命運之子》(*Sons of Destiny*)。

作者本身喜歡「恐怖」的故事，尤其是史蒂芬·金的作品，連帶影響他所創作的作品都具備驚悚、可怕的情節。達倫·歐沙納希認為，一部好的冒險小說的境界應該是：既不能完全脫離黑暗，但要懂得如何凝視黑暗面。在創作《向達倫大冒險》系列小說的過程中，作者以問卷的方式與讀者產生互動，瞭解讀者的想法。當第一本《怪奇馬戲團》受到讀者廣大的歡迎後，作者成為暢銷作家，並配合書商到世界各地宣傳。為了貼近各地讀者的距離，達倫·歐沙納希在網路以向達倫的身份設立自己的部落格⁴，作者並在部落格上說明自己是書中的真實人物，具有吸血鬼身份，隨時回答讀者的問題，讓讀者能直接與書中虛擬的人物交談。

達倫·歐沙納希在二十八歲開始推出的《向達倫大冒險》系列小說，成結合時下流行的網路資訊，與年輕讀者的互動。童心未泯的作者，一直是以青少年的心情來創作這個系列小說，這樣的心境反映在作品的創作靈感當中，所以故事中的情節與人物有時會帶有趣味及追求刺激的意味，例如故事中的人物名字「Tiny Desmond」字母可以組成「destiny」(命運)；「Harkat Mulds」重組字母後變成另一個角色「Kurda Smahlt」。故事發展也能配合現實發展，像是《暗夜盟友》內容裡，向達倫回到學校唸書，除了歷史課以外，最感到興趣的就是電腦課，藉此暗示作

⁴向達倫部落格網址為：<http://darrenshan.blogdrive.com/>

者本身真的是故事中擁有電腦技能的向達倫。結合現實與虛幻的情節，是本系列小說的特色，也是讓讀者感到興趣的重要因素。

二、文本內容簡介

《怪奇馬戲團》(Cirque du Freak)

向達倫是一名平凡的學生，他有一位好友分別為史提·阿豹、鍾湯米和毛阿倫。有一天，毛阿倫帶來怪奇馬戲團的傳單，上面寫著『膽小者請勿嘗試！需預約購票，並符合資格限制！』。四人決議一起湊點錢，交給史提去買票。但史提只能買到兩張，大家決定史提可以拿一張，另一張票由史提連將兩張紙拋向空中，抓中票的就可以去看。冥冥之中有聲音幫助達倫拿到了票，於是星期六晚上達倫和史提一起到廢棄的劇院看怪奇馬戲團表演。

進入陰森的劇院後，他們遇到了怪奇馬戲團的老闆-大高先生。大高先生帶領他們二人進入會場，一連串的表演讓兩個驚呼連連，直到鬼不理拉登表演的時候，史提突然變得異常緊張。表演結束後，史提要求達倫先回家，達倫擔心史提安危，偷偷跟蹤史提，發現他與鬼不理拉之間的對話。從對話過程，他得知鬼不理拉登是吸血鬼，而史提要求鬼不理讓他變成吸血鬼，鬼不理測試史提的血後，發現史提的血充滿邪惡，不肯將史提變成吸血鬼，史提氣憤表示總有一天要殺掉鬼不理！

回家後，向達倫對鬼不理的蜘蛛-八夫人十分感興趣，他決定偷八夫人。向達倫學會操控八夫人，一天，向達倫將蜘蛛秀給史提看，達倫的妹妹安妮突然衝進房間，受到驚嚇的八夫人咬傷史提，使史提陷入昏迷中，無奈之下，達倫只好去找鬼不理，鬼不理提出條件交換：達倫必須成為吸血鬼並做鬼不理的助手。達倫痛苦的答應了，鬼不理為達倫注入吸血鬼的血，達倫成為半吸血鬼。鬼不理讓達倫假死，騙過人所有，但是這事被史提識破了。史提以為讓他中毒這事是達倫和鬼不理的陰謀。史提決心成為吸血鬼獵人，獵殺吸血鬼，從此以後，向達倫便跟

隨鬼不理四處流浪。

《鬼不理的助手》(*The Vampire's Assistant*)

向達倫跟著鬼不理到處流浪，身為半吸血鬼的達倫拒絕吸食人血，使得身體愈來愈虛弱，向達倫厭倦吸血鬼孤單的世界，讓他無法像正常人交朋友，於是鬼不理帶向達倫回到了怪奇馬戲團。他在馬戲團認識了許多新朋友，並與他的室友蛇孩兒-伊萊·風成為要好的朋友，他們一起幫馬戲團處理雜務。

他們結識了一名在馬戲團附近徘徊的小孩，名叫山姆·圭斯特，山姆非常羨慕馬戲團的生活，一直想要加入。不久，高深莫測的泰尼先生出現並帶著一群小矮人，讓他們加入馬戲團，並要伊萊和達倫幫小矮人找食物。在尋找小矮人食物時，認識了瑞奇·維奇 (R.V.)，他是環保戰士 (NOP) 的一員。向達倫送兩張票給山姆和 R.V.，讓他們可以欣賞怪奇馬戲團表演，但是 R.V.對其中的狼人、八夫人咬死的羊感到懷疑。在某一天晚上表演結束後，達倫發現 R.V. 正在剪開關著狼人籠子的鎖，凶猛的狼人咬斷 R.V.的雙手並從籠子跑出，狼人發現正想跟著怪奇馬戲團一起流浪的山姆，於是開始獵逐山姆。

最後狼人吃掉山姆的大部份內臟，在山姆未尚死去之前，鬼不理告訴達倫說，只要在山姆死掉之前將山姆的血吸到一滴不流，就可以保有山姆部份的靈魂。為了讓山姆的靈魂繼續存在，達倫終於吸了山姆的血，繼續跟著怪奇馬戲團到處流浪。

《地下血道》(*Tunnels of Blood*)

一天，「吸血鬼將軍」普蓋拿出現在怪奇馬戲團，並與鬼不理談論一些事情之後，鬼不理就變得魂不守舍，他決定帶達倫及蛇孩兒離開怪奇馬戲團到一個陌生城市去。

在這陌生城市裡，向達倫認識了黛比·害拉，他們一下子就變成好朋友，並與黛比有了情愫。但是鬼不理每天晚上總是鬼鬼祟祟的外出，在這時候，這城裡接二連三發生了一連串離奇的命案，這些屍體的血被榨乾！達倫和蛇男孩開始懷疑鬼不理，他們偷偷跟蹤鬼不理，達倫和鬼不理在一個屠宰場裡與一名紫皮膚的男子-魔路發生爭鬥而逃走，魔路是個可怕的吸血魔，魔路離開時乘機抓走蛇男孩。

達倫爲了救蛇男孩伊萊，於是告訴魔路要用黛比交換伊萊的要求，就在聖誕夜，達倫和魔路兩人來到黛比家，當魔路準備殺掉黛比時，他發現在床上的不是黛比，而鬼不理也從衣櫥衝出來和魔路戰鬥。最後鬼不理把魔路殺了，也順利救出伊萊。

《魔山印石》(*Vampire Mountain*)

過了六年的安穩日子後，達倫和鬼不理動身前往吸血鬼山，出席十二年一次的聚會。離開前，泰尼先生要兩個小矮人隨他們去吸血鬼山，雖然鬼不理不高興，但也只能無奈的接受。

前往吸血鬼山困難重重，吸血鬼視這段路爲一種磨練，到達吸血鬼山至少要好幾個月，途中景色荒涼，有崎嶇怪石和冰天雪地。他們在途中遇到普蓋拿和狼群，而向達倫還遇到一頭喝了吸血魔血的大黑熊，並發生戰鬥，狼群和小矮人也加入戰鬥，其中一名小矮人被熊壓死了。另一名小矮人開口說話，並告訴他們泰尼先生要傳達一個非常可怕的消息：吸血魔大王夜晚即將來到！

當他們抵達吸血鬼山後，向達倫認識了許多吸血鬼及即將升爲吸血鬼王子的柯達·史摩特，在吸血鬼山中，向達倫發覺整座山充滿未知的通道及廳室，最特別的是王子廳中收藏著關係整個吸血鬼一族存亡的紅色橢圓形石頭-『血石』。在吸血鬼會議中，鬼不理因爲注血給未成年的孩子而引發爭議，處罰是要鬼不理面對死亡，向達倫挺身而出，接受王子的挑戰以證明自己是否夠資格可以成爲吸

血鬼。因為向達倫願意接受考驗，鬼不理可以免其死罪，只是向達倫不知道，在嚴苛的試煉無法中途退出，失敗的下場只有死亡。

《死亡審判》(*Trials of Death*)

向達倫爲了要向吸血鬼王子們證明自己有能力成爲吸血鬼一族，於是接受四項生死難關的考驗。在全部十七個考驗項目中，向達倫首先抽到了『水迷宮』，他將受了吸血鬼教官-布凡內的指導，在審判過程中但他卻因爲太緊張而在迷宮中慌了手腳！千鈞一髮之際，向達倫找到X記號的按鈕，才得以脫困。

向達倫抽到第二項測試是『針尖路』。他必須需要通過一條很長很狹窄的山洞，裡面滿是尖利的鐘乳石和石筍，只要一點聲響便會掉落，向達倫憑藉半吸血鬼速度及體質，奮力拚搏了一個半小時，才遍體鱗傷通過考驗。

經過狂歡會的休息後，達倫接受第三項測試『火焰廳』。女吸血鬼艾拉・賽爾教導達倫如何在通滿火焰的金屬房間中活著度過十五分鐘。被火燒的傷痕累累的達倫，成功通過考驗，但是他的頭髮和眉毛也都被大火燒得精光。

最後的測試，也是最危險的『血豬陣』。但被火燒傷尚未復原的向達倫在測試中，雖然殺死了一頭凶猛的野豬，卻也動彈不得，就在另一頭野豬準備攻擊向達倫時，小矮人莫哈凱衝進場內，殺死另一頭野豬，向達倫也因此意外違反吸血鬼的法律，必須接受死亡審判。

向達倫接受發現柯達・史摩特的建議，利用通道逃出吸血鬼山，在逃亡途中，向達倫意外發現柯達・史摩特竟然與吸血魔結盟，柯達殺害了普蓋拿，企圖抓拿向達倫。

《吸血鬼王子》(*The Vampire Prince*)

爲了躲避吸血魔追擊而掉落到山溪裡的向達倫，順著強勁的水流一路被沖離

了吸血鬼山。他最後被沖上了溪岸，渾身是傷，命在旦夕。冰天雪地裡，幸好小狼魯迪發現了奄奄一息的向達倫，與另一匹狼-條紋幫助向達倫進入狼群社會中，狼群帶著向達倫一同生活，並幫助他逐漸康復。

向達倫爲了揭發吸血鬼將軍柯達的陰謀，決定在科達加冕成爲史上最年輕的吸血鬼王子之前回到吸血鬼山。向達倫藉由一匹老母狼-瑪格達的帶領下，避開了埋伏在吸血鬼山通道內的吸血魔，順利進入吸血鬼山內。在奈西霸的協助下，揭發科達的陰謀，向達倫利用他會操控蜘蛛的特殊能力，幫助吸血鬼殺死躲在通道內的吸血魔，但是艾拉在這場戰役中身亡，布凡內也損失他剩下僅有一隻好的眼睛。科達接受死亡審判前，透露一件重大消息：吸血魔王已經降臨。向達倫雖然揭發科達叛變有功，但是仍需接受審判，唯一可以使達倫脫離困境的方式就是讓他成爲吸血鬼王子。

薄暮獵人 (*Hunters of the Dusk*)

向達倫成爲吸血鬼王子六年來，他一直住在吸血鬼山的大廳學習各種知識，泰尼先生突然造訪，泰尼先生告訴吸血鬼：『吸血魔王到目前爲止都還只是個半吸血魔，在接下來的十二個月當中，有三個吸血鬼將會和吸血魔王有三次接觸，只有他們具有改變宿命的的能力。吸血魔王將會有三次機會落在你們的手中，如果能把握其中任何一次機會把他殺了，就會贏得這場戰爭。如果你們失敗了，就只剩下最後一次的大對決，到時候所有吸血鬼的命都會賭在那一場戰役裡。而扛起吸血鬼一族命運的獵人，必須是拉登·鬼不理以及他的助手向達倫，還有在途中另一位獵人。』矮人莫哈凱決定跟隨向達倫，參與這場『疤之戰』。

在搜捕吸血魔王的途中，向達倫面臨吸血鬼的『淨血期』，身體開始快速成長，但依舊是個半吸血鬼。當他們遇到吸血魔的盟友『血寵物』的攻擊時，一名達倫從未見過面的吸血鬼王子-梵加·馬奇出面幫助，梵加就是第三名搜捕吸血魔王的

獵人，四人一起拜訪世界上最美又最醜陋的女人-伊芳娜夫人。伊芳娜夫人決定陪同他們一起旅行，一行人決定回到怪奇馬戲團。而後，向達倫、鬼不理、梵加與莫哈凱發現吸血魔的行蹤，雙方進行激烈的戰鬥，梵加放過身為吸血魔的卡南・哈思。卡南是梵加的弟弟，他趁機救走吸血魔僕人，伊芳娜夫人告訴鬼不理一行人，說：『那個假僕人就是吸血魔王。』

於是向達倫等人決定離開怪奇馬戲團，繼續踏上搜捕吸血魔王的旅途。

《暗夜盟友》(Allies of the Night)

向達倫、鬼不理以及莫哈凱為了追蹤吸血魔王的蹤影，又再次回到鬼不理出生的城市，但是這次有人設了圈套，讓外表看起來只有十五歲的向達倫必須去學校報到，否則教育單位的官員會窮追不捨。

無奈的向達倫只好重拾書包回學校上課，第一天就碰到了他的初戀情人－黛比・害拉，但是黛比竟然是他的英文老師！

當鬼不理和向達倫利用夜晚進入地下水道搜尋吸血魔時，向達倫的同學卻一個接一個被殺害了！向達倫遇上了攻擊人類的吸血魔，他出手救援，自己卻受了傷，正在千鈞一髮之際，被一個中年男子所救，向達倫猛然發現救他的人竟然就是他當年的死黨－史提・阿豹！史提也想加入獵殺吸血魔的行列，鬼不理卻堅持他的血是不好的，不願史提加入，但是終於拗不過大家的要求，還是勉為其難的接受了史提。

然而當他們進入地下水道要獵捕吸血魔時，卻被數十名吸血魔圍困，黛比也被當作人質擄走，這時向達倫才發現原來史提早已成為半吸血魔的。雖然向達倫制服了史提，卡南提出給時間讓向達倫一群人逃亡時間交換史提生命，於是向達倫開始展開逃亡。

《黎明殺手》(*Killers of the Dawn*)

向達倫一行人在地下道死命的逃脫吸血魔的追殺，想不到又遭到史提陷害，成為倫敦警方的頭號通緝犯，警方包圍住向達倫等人躲藏的公寓。而在驚險的圍剿行動中，向達倫、鬼不理和莫哈凱被警方逮捕關進了監牢，梵加則抓走愛麗斯·伯吉斯探長當作人質。在警局內，吸血寵物摩根故意放走向達倫，向達倫便救出了鬼不理及莫哈凱，他們成功脫身逃出警局後，儘管沿途遭遇民眾強大火力攻擊以及警察的圍捕，他們還是有驚無險地將警方甩開，並且成功地和梵加會合，一同深入吸血魔王位於地下坑道的巢穴，但是鬼不理的腳已經受傷了。

吸血魔早已在地下道的人工洞穴中設下一個危險的高台等候向達倫他們到來，於是在洞穴內展開一場死鬥，鬼不理成功的殺死了吸血魔王，但卻也從高台墜落被鐵樁刺穿身體並遭受烈火焚身而死。雙方達成協議暫時停戰，史提離開之前，告訴向達倫，真正的吸血魔王就是史提自己。

《靈魂之湖》(*The Lake of Souls*)

鬼不理戰死之後，傷心的向達倫又回到了怪奇馬戲團，然而小矮人莫哈凱的惡夢卻一天比一天嚴重。泰尼先生告訴他們，唯有找出灰皮膚小矮人的身世之謎才能治好他。

這時愛麗斯與黛比建立一支人類部隊來對抗吸血寵物，並要與吸血鬼結盟。原本向達倫要帶領愛麗斯與黛比到吸血鬼山去談結盟一事，但向達倫放心不下莫哈凱，決定陪莫哈凱一起揭開身世之謎。於是向達倫及莫哈凱進入了泰尼先生設立的拱門，進入了一個荒蕪詭異的世界，尋找『靈魂之湖』。

向達倫及莫哈凱成功殺死一頭黑豹，從黑豹身上找到下一個目標的線索，他

們來到沼澤區藉由伊芳娜夫人的協助，取得巨大蟾蜍的膠球，伊芳娜告訴他們必須到『醜怪神廟』取得聖水。在途中，向達倫及莫哈凱遭受龍的攻擊，幸好被史皮·阿不拉救走，史皮擁有撈過死人的網子，可以幫莫哈凱在『靈魂之湖』撈出前世的靈魂，於三人一起同行。

達倫、莫哈凱及史皮在『醜怪神廟』取得聖水，卻炸毀了『醜怪神廟』及炸死裡面所有的人，他們三人幸運的『醜怪神廟』下方神秘通道脫逃，來到一間泰尼先生為他們準備的避難室，莫哈凱這時發現原來他們身處在地球的『未來』！

『靈魂之湖』周遭都是龍在看守，向達倫使用膠球及聖水引開龍的攻擊，莫哈凱成功的撈出自己的靈魂，才知道自己前世竟然是吸血鬼叛徒-柯達·史摩特，經由泰尼先生的協助，他們兩人回到屬於他們的世界。

《暗黑之王》(Lord of the Shadows)

達倫、莫哈凱回來後，跟著怪奇馬戲團來到向達倫的故鄉，向達倫探聽到他妹妹安妮生了一子，仍舊住在原來的地方，向達倫的父母已經搬離傷心地，在這裡，向達倫認識名叫達里斯的小孩，並與小時候的好友鍾湯米相認。

在鍾湯米的足球賽，吸血寵物摩根及吸血魔 V.R. 進入場中殺了許多人，包括鍾湯米。向達倫企圖跟蹤物摩根及 V.R.，但卡南·哈思及史提早在等著向達倫，向達倫遭受達里斯用弓箭槍射傷，向達倫趁混亂中負傷逃走。養傷其間，向達倫進入最後的『淨血期』，成為完全的吸血鬼，大高先生告訴向達倫，誰贏得這場『疤之戰』將成為可怕的暗黑之王。

怪奇馬戲團突然遭受吸血魔攻擊，大高先生被摩根槍殺，伊萊的兒子向兒被 R.V. 抓走，向達倫抓了達里斯想要用他來交換向兒，向達倫重新踏進那間廢棄的劇院。在劇院裡，史提扭斷向兒的脖子，向達倫氣憤之下，決定殺了史提的兒子達里斯，但是史提卻告訴他，達里斯的媽媽就是向達倫的妹妹向安妮。

《命運之子》(Sons of Destiny)

當向達倫得知達里斯是自己的外甥後，無法痛下殺手，爲了解救達里斯不被催化成爲吸血魔，決定與向安妮見面，並將達里斯變成吸血鬼。

足球場內，怪奇馬戲團遭受偽裝成警察的血寵物攻擊，於是愛麗斯號召血盟友與血寵物進行對決。達倫和史提最後決鬥，泰尼先生顯得很興奮，而最後當達倫刺中史提的要害，史提奄奄一息之際，泰尼先生說出一切秘密：達倫和史提都是泰尼先生的兒子！泰尼先生爲了造就一位力量強大的暗黑之王，一直不斷的在暗中幫助兩邊的發展，就連一開始鬼不理幫達倫注血，也都是泰尼先生的蠱惑。

因爲泰尼先生和伊芳娜、大高先生都可以預見未來，所以他們必須遵守他們無法掌控的一些法則。泰尼先生爲了要一個可以體現他的意志、不受宇宙規律干擾、也不受人性規範所束縛的人類，所以他一開始要是人類，然後變成吸血鬼或吸血魔。在泰尼先生幫助下，他帶領族人統治天下，然後兩人再一起控制整個宇宙的運行。這就是泰尼先生的陰謀。

達倫聽了急欲擺脫暗黑之王的命運，於是故意製造機會給史提，讓史提再次舉刀刺殺達倫，達倫最後抱著史提摔入河中，兩個人都死了。達倫死後落入靈魂之湖，經過漫長時間後，伊芳娜去將達倫釣起，帶他去見泰尼先生。

伊芳娜以自己的懷孕做爲籌碼，交換達倫變成泰尼先生的小矮人。達倫變成小矮人後，伊芳娜留給他一件東西，並把達倫送回過去的怪奇馬戲團：達倫還是人類時第一次去過的怪奇馬戲團。

達倫知道伊芳娜的用意後，把小時候的自己嚇跑，不讓自己有機會去偷八夫人，這樣達倫就改變小達倫的命運了！

最後達倫決定把伊芳娜偷偷給他的東西-『達倫的日記』，請大高先生留給另一個長大後的達倫，讓另一個達倫可以按照日記的內容出版成書，阻止吸血鬼和吸血魔對抗的『疤之戰』發生。

第貳章 青少年文學中的恐怖文學

第一節 青少年文學的產生

一、具有教育性的青少年文學

早期文化的傳播主要仰賴口述方式，藉由耳朵獲取訊息，兒童學得的知識是成人口述的教育，父母扮演教育家及神學家的角色。口述的內容大抵是寓言、民間傳說、神話或童話故事，都隱含了人生哲學、道德教訓、集體潛意識及眾人的內心期望。而後雖然文字的出現，改變人們教育兒童的方式，但對一般老百姓而言，可以學習文字的機會仍然有限，文字的應用一直是作為統治者有利的工具，識字文明是文化制約歷程的產物，中國秦始皇焚書坑儒，清朝的文字獄以及中國大陸的文化大革命對人民思想的箝制，都可以瞭解，為了鞏固領導階級的權力，統治者會大規模地、制度性地控制言論、文字作者或傳播、發行者。

尼爾·波茲曼在《童年的消逝》一書中認為，從前將兒童視為縮小的成人，進入成年期，在於可以駕馭語言，表達自己的能力，但印刷術和大眾識字創造新的溝通環境。中古歐洲只有教會人士才有權力學習書籍的知識，兒童可以進入教會學校學習文字及閱讀。在文盲的世界中，無須嚴格分辨兒童和成人，學校教育興起後，閱讀創造成人生命的提前到來，在文字的世界中，身為成人暗示著他們得以有機會接觸文化的秘密⁵。成人與兒童之間的差異逐漸劃分，所以出現專門為兒童所寫的書籍，我們可以稱為該類文本為兒童文學，包含童謠、童話、故事、戲劇等。這些使用在教學上的書籍，我們稱為教科書，提供小孩能夠學習識字及傳遞道德或宗教準則的工具。當然，青少年又與童年混淆不清，不論在教會學校或是中國的私塾、書院，兒童與青少年仍無法劃分。兒童文學與青少年文學的概念確實非常模糊，童年及青少年的界線隨著時代而變遷，取決而成人對兒童的態度，幾世紀之前，青少年並無異於成年人。藉由印刷術發明，改變了兒童及青少

⁵ ostman, Neil 著，蕭昭君譯。《童年的消逝》（台北：遠流，1994），頁 34。

年的劃分，改寫了「成長」的概念，也影響了知識的普及與傳播。過去人類所有的傳播活動皆在社會的脈絡下進行，印刷術的興起，文化傳播方式改變，經過幾世紀，兒童進入閱讀年紀的時間不斷在轉換，各個成長階段也不同，因此青少年文學中產生了各種的書籍。

二、具有娛樂性的青少年文學

兒童大多能接受成人為他們寫的書籍，但是也會索取自己喜歡的書籍。人的心靈總是充滿冒險、富想像力及追求知的本能，對教條式、道德式的書籍感到索然無味，雖然大多數的兒童喜歡可以激起內心溫馨感動、體會真實美好的書籍，卻掩蓋不了追求刺激的心靈。十四世紀的歐洲，閱讀騎士小說、冒險英雄故事是高階社會及中產階級最喜歡的消遣之一，印刷術的發明，使得這些小說很快散佈到民間各層。這些娛樂性質很高的文學正式被大眾所接受是在十六世紀，人們也承認中產階級的小孩在學習的同時也有接受娛樂的權力，但並沒有專門為青少年或兒童書寫娛樂性的故事。D. Escarpit 所著的《歐洲青少年文學暨兒童文學》(1989)認為，專屬兒童及青少年的文學一般認為源自貝洛，以童話為主。十八世紀，教育家視兒童為特殊個體，兒童需要特殊的文學，英國書商約翰·紐伯瑞(John Newbery)是第一位出版兒童文學及青少年文學的書商，這些書多半是道德教育的書籍。歐洲主要國家也興起了探討教育的熱潮，為了保護兒童及青少年的心靈，出版想讓兒童及青少年閱讀的小說或故事，刪去了無稽的內容。童話演變成故事，是為達到教育目標而帶有寫實的特性，但缺少了神奇、想像力等受歡迎的成分，青少年不滿這些說教意味濃厚的作品，進而轉向成人文學的世界中。十八世紀浪漫主義的風潮，許多奇幻文類的產生，讓這群年輕的讀者有另一種選擇。十九世紀浪漫主義將過去的童話和民間故事連接起來，尋求另一種幻想世界，讓兒童及青少年能毫無限制的放縱自己的想像力，想像重新被找回，讓兒童及青少年可閱讀的文學種類更廣。

二十世紀電子媒體的產生，為世界創造新的閱讀方式，大量圖片式的訊息產

生，使敘述變得表象。尼爾·波茲曼認為過去成人對某種資訊有絕對的控制權⁶，他們依照兒童的發展，分段提供給兒童，所以給予兒童的資訊都是經過成人整理、整合和管理。語言是經驗抽象敘述，而圖像則是展現實物，給人們直接視覺刺激，於是文字和影像之間產生了衝突，區分成人和兒童的藩籬逐漸消逝。電子媒體傳播大量的訊息，使一般人不需要具備複雜的心智能力即可取得，人們可以在短時間得到想要的資訊，不管是否合適，這扇科技大門，打開了人們毫無限制的視野與想像力。一覽無遺的背後，人類的秘密不再存在，兒童的純真消失、道德觀被稀釋，成人的權威及兒童的好奇心沒有存在的必要，成人不再扮演生命導師的角色，從電子媒體中，兒童甚至獲得的知識比成人豐富。過去兒童必須接受成人提供的是非判斷準則，使兒童得以控制發展尚未形成的心靈。如同成人可以掌握童話故事表達的方式，修改殘忍、暴力的情節，兒童可以不帶恐懼吸收這些訊息，讓童話更適合兒童的需要。在閱讀文字的社會裡，讀者欣賞文本可快可慢，也可隨心所欲停留在每段句子，細細品味雋永。然而當前的電視電影畫面，無視年齡差異的心理需求，將每件事毫不隱藏的傳達給每一個人，每個影格迅速傳送到人們的眼睛裡，讓人無法停歇，像是符號連續的暗示。於是顧及兒童心智發展，政府制訂了相關規範，以劃分閱聽者。

根據《台灣兒童及少年福利法》⁷，所稱兒童及少年，指未滿十八歲之人；所稱兒童，指未滿十二歲之人；所稱少年，指十二歲以上未滿十八歲之人。

在第二十六條（兒童及少年行為之禁止）明訂：

兒童及少年不得為下列行為：觀看、閱覽、收聽或使用足以妨害其身心健康之暴力、色情、猥褻、賭博之出版品、圖畫、錄影帶、錄音帶、影片、光碟、磁片、電子訊號、遊戲軟體、網際網路或其他物品。

第二十七條又提到：出版品、電腦軟體、電腦網路應予分級；其他有害兒童及少年身心健康之物品經目的事業主管機關認定應予分級者，亦同。

前項物品列為限制級者，禁止對兒童及少年為租售、散布、播送或公然陳列。

第一項物品之分級辦法，由目的事業主管機關定之。

⁶ Postman, Neil 著，蕭昭君譯。《童年的消逝》（台北：遠流，1994），頁 111。

⁷ 於 2003 年 05 月 28 日公布。

台灣行政院新聞局依據《出版品及錄影節目帶分級辦法》第五條，出版品之內容有下列情形之一，有害兒童及少年身心健康者，列為限制級，未滿十八歲之人不得閱聽：

- 一、過當描述賭博、吸毒、販毒、搶劫、竊盜、綁架、殺人或其他犯罪行為者。
- 二、過當描述自殺過程者。
- 三、有恐怖、血腥、殘暴、變態等情節且表現方式強烈，一般成年人尚可接受者。

早期台灣出版品部分只區分普遍級與限制級兩類，政府也無法依照年齡層的差別明確指出何種適合兒童或青少年閱讀的出版品。但 1999 年，行政院新聞局依據《電視節目分級處理辦法》訂定了以下四級：

普遍級：一般觀眾皆可觀賞。

保護級：未滿 6 歲之兒童不得觀賞，6 歲以上 12 歲未滿之兒童須父母、師長或成年親友陪伴輔導觀賞。

輔導級：未滿 12 歲之兒童不得觀賞，12 歲以上 18 歲未滿之少年需父母或師長注意輔導觀賞。

限制級：未滿 18 歲之人不得觀賞。

2004 年，行政院新聞局發佈的《出版品及錄影節目帶分級辦法》也用類似方式分級，希望藉以保護兒童及青少年尚未發展成熟的心靈，免於遭受影響波及。

在各文類中，並無明顯規範閱讀年齡分級，這也是許多成人所擔心的。出版業者為了刺激買氣，借言論自由之名，讓色情與暴力等煽動感官刺激的訊息充斥在小說圖書、漫畫、網路、影音光碟、遊戲軟體之中。許多學者及家長擔心，在兒童及青少年心智發展尚未成熟前，這些色情、暴力之不良傳媒或出版品會扭曲了兒童和青少年的性觀念及價值觀，這也是目前兒童及青少年文學必須面臨到的問題及難關。

第二節 何謂恐怖文類

在坊間書店裡，恐怖類的書籍有固定的讀者，恐怖電影、電視劇也有一定的票房，這些恐怖類的出版品在大眾口語稱為恐怖文類。恐怖文類產量頗眾，甚至在通俗文學佔有一席之地，一般常將超自然、鬼怪、驚悚、血腥等類型的文本視為恐怖文類，卻未能明確定義恐怖文類的範疇。

根據教育部國語辭典對「恐怖」一詞解釋：害怕、畏懼。後漢書·卷七十二·董卓傳：「帝見卓將兵卒至，恐怖涕泣。」西遊記·第三十二回：「心無罣礙；無罣礙，方無恐怖，遠離顛倒夢想。」

在文學上，大家總是認為恐怖小說難登大雅之堂，只能算是通俗文學的一種。

《大不列顛百科全書》定義：氣氛陰森、題材恐怖、通常包含暴力事件，並且意圖使觀眾在閱讀後產生毛骨悚然的感覺，這一類的作品均屬恐怖文學。

Howard Phillips Lovecraft⁸：人類最古老而強烈的情緒，便是恐懼；最古老而強烈的恐懼，便是未知。所以恐怖文類可以引起閱聽人感到恐懼不安的情緒，在各個民族，都流傳著許多鬼怪、懸疑、奇幻的恐怖故事。每個人心中蘊藏著原始的、無法消除的恐懼感，通常和死亡、報應、黑暗、邪惡、暴力毀滅相關。

《外國鬼怪文學名著大觀》：人類本來就受到一種來自於本能的、無意識的驅策，總設法想一些已存在的、客觀的情況及更加可怕的事物，以此尋求心理的平衡。當知道自己處於安全無虞的環境時，恐懼感成為一種讓人們仔細享受和品味安全的樂趣。⁹

因此，讀者閱讀恐怖就是在尋求一種刺激，雖然文明不斷的進步，但恐怖文類仍相當受到歡迎，人們總是往往希望可以尋求不一樣的精神感受。許多恐怖小說把表現超乎想像的神秘境界和驚世駭俗的恐怖心理緊緊合為一體，形成另一種讓人膽顫心驚的閱讀氣氛，以尋求精神上的暫時解脫。

一般認為恐怖文類包含超自然的元素或是有源自於民間傳說的鬼魅、妖怪、或是巫婆等角色，這些元素與閱聽者認定相當。傅林統在《少年小說初探》（1994）

⁸霍華·菲力普·洛夫克萊夫特（H.P. Lovecraft，1890-1937），美國恐怖科幻小說家。

⁹朱乃長、朱海宏編譯，《外國鬼怪文學名著大觀》（上海：上海遠東出版社，1995），編譯者序頁6。

一書中，將恐怖類型的小說歸類為怪奇小說，他認為：兒童的心理特徵是喜歡幻想，鬼怪的形象本來就存在於他們混沌的、物我一體的幻想世界中，所以雖然恐怖，但也很喜歡，這就是兒童們的本性使然。

傅林統將怪奇小說分「怪奇而不恐怖的作品」，認為這類的作品應該是：

- 一、故事主角是讀者期待的英雄，而不是恐懼的鬼魅。
- 二、怪奇的事件感覺不是發生在身邊，而是在遙遠的異域。
- 三、故事雖然緊張恐怖，但那是正邪善惡的對決，不是魑魅害人，更不是邪氣瀰漫。
- 四、故事雖然怪異，但仍然循著常理發展。
- 五、氣氛明朗不陰森。

他又另分「既怪異又恐怖的小說」，認為「恐怖」是怪奇小說的本質，以《聊齋誌異》的〈畫皮〉及愛倫坡《黑貓》為例，強調內容的怪異及恐怖性。

《外國鬼怪文學名作大觀》認為恐怖小說是包含有恐怖因素的科幻小說、社會小說、黑色小說、荒誕小說及鬼怪故事：

「怪故事」是超自然的故事（supernatural stories），包括所有的那些無法用自然規律解釋、神奇莫測、不可思議的事件或現象，使人覺得怪誕荒唐、毛骨悚然或神秘怪異。「怪故事」就是故事情節裡有鬼魂出現或作祟的故事。這兩者都會讓人產生恐怖的感覺，因此成為「恐怖小說」（horror stories）。¹⁰

現代社會，恐懼感不同以往，人的恐懼來自於文明所產生的效應，段義孚認為，現代人的恐懼來自於「擔心未來」，包括自己和人類的未來。人類總有一種「明天會更差」的不自在感，覺得未來保證會帶來的只有生態危機、種族衝突、世界性飢荒與核子災難。¹¹這些恐懼感給了作家很好的題材發揮，故事的角色不再是鬼魅，有可能是人類本身、自然界生物的反撲，或是來自於人類研發的病毒對人類生命的吞噬，以及在外星球不知名的生物。所以，恐怖文類除了有描寫超自然的類型外，還包含社會驚悚的、科幻的、恐怖懸疑的文類，足以滿足各類型的讀者。

¹⁰朱乃長、朱海宏編譯，《外國鬼怪文學名著大觀》（上海：上海遠東出版社，1995），編譯者序頁2。

¹¹段義孚著，潘桂成等譯，《恐懼-人類生活中無所不在的恐懼感》（台北：立緒文化，2008），頁380。

第三節 恐怖文學的讀者反應

恐懼是人類最原始而強烈的情緒之一，自古以來，恐懼伴隨著人類形影不離。遠古時期，人類對大自然的無知與敬畏，產生了生存的恐懼。民智未開化的時期，對於無法解釋的大自然現象，例如洪水、天旱、地震、閃電，具有威脅性的環境，使人感到懼怕，人們認為這些奧秘的現象各有神靈掌管，因為人們無法掌握自己的命運，害怕死亡，藉由巫術、宗教和科學，思索克服、減緩、戰勝或是約束恐懼的對策。

人類本來就有一種來自於本能的、無意識的驅策，總是設法想一些比已存在、客觀的情況更加可怕的事物，以此來尋找心理的平衡。因此，雖然文明的進步，但恐怖小說仍相當受到歡迎。在各個國家、各個民族就有許多神話傳說、地方軼事以及大量口耳相傳的民間故事等，這些作品富有想像力、情節生動奇特，它們源遠流長的歷史反映了人類對未知領域積極探索的精神意願，又從一個方面透露出人類內心的焦慮和恐懼。當我們知道自己處在安全無慮的環境之中的時候，恐懼之感就成為一種讓我們仔細享受品味安全的樂趣。

民間故事保留了人類的幼年期的恐懼。民間故事本身不分成年人或兒童，屬於該民族人民所擁有，早期是由人們口耳相傳，直到有學者將其紀錄下來，才得以永久保存。德國語言學家格林兄弟廣泛收集民間文學的文獻、資料、傳說、神話，編著《兒童與家庭童話》（即《格林童話》）於 1812 年問世，遭受到當時的人們一連串的批評，因為其中收錄了許多隱含色情、暴力、血腥、殘忍的復仇等等不適合由父母唸給孩子聽的情節。而後陸續改寫，刪去不適宜的內容，現今大家耳熟能詳的格林童話，其實是格林兄弟所編修的最後一版，也就是第七版的故事情節，其中有許多橋段早已經和初版不甚相同。格林童話題材源自於民間，民間文學具有廣泛的人民性，包含教育、警世、意味，被人民口述傳播，經過數百年來的加工，更能貼近人民的生活而受到喜愛。《格林童話》其主題不外乎正邪善惡之別，表達人追求美好的願望，並鼓勵人們去熱愛生活。故事中的角色鮮明，善惡一目了然，通常以弱小者擔任主角，為善的化身，惡的角色以巫婆、魔鬼、強

盜、繼母或是兄弟姊妹居多，雖然這些故事大部分表達直接，卻也保存了民族文化的特性。例如中國民間故事的《虎姑婆》、《格林童話》中的〈七隻小羊〉，都在告訴兒童們，別輕易相信陌生人，但這些故事反映它產生的淵源，在中國老虎是人民恐懼的來源之一，在德國，狼對人們的威脅感比較大。所以各民族氣氛不同，這些故事便在不同的環境下產生了不同的恐怖產物。

十八世紀下葉起，工業革命改變歐洲的面貌，新的社會，使得人們不再相信過去的想法和迷信。但在這時期，由於社會過於強調功利，一股反動的力量興起，浪漫主義蔚為風潮，可視為對啟蒙運動時期的實證主義和工業革命的否定。英國浪漫主義派承襲怪異幻想文學的「哥德式」(Gothic)小說，強烈反對理性主義和唯物主義，他們從中古世紀汲取靈感。十九世紀，浪漫主義者對超自然現象感到喜愛，維多利亞時代的英國對幻想和恐怖作品的興趣更是濃厚。工業時代，人們只汲汲營營追尋的價值只有金錢和工作，幻想作品成為人們逃避現實社會的方式，在故事中，諷刺社會秩序和道德規範，成為民眾情感的宣洩¹²。英國女作家瑪麗·雪萊(Mary Shelley, 1797-1851)著名的小說《科學怪人》(*Frankenstein*)描寫一位優秀的醫學生維多·法蘭克斯坦(Victor Frankenstein)為尋求生命的奧秘，透過一連串的研究與實驗，而成功地利用無生命的物質來創造出生命。他以屍體製造出一個有著人形的「怪物」(monster)，這個怪物誕生後做出許多可怕的事情而導致一系列的災難，這部小說對當時瘋狂追求科學的時代掀起軒然大波，警告世人過份以科學探求神的力量，會引起大災禍。後世有部份學者認為這篇小說可視為恐怖小說或科幻小說的起源。哥德小說可以說是恐怖電影的鼻祖，更重要的是，它使我們今天習慣地將哥德式與黑暗、恐怖聯繫在一起。

當時十九世紀後半的幾十年，鬼怪故事風行英國社會各階層，在這些故事中暗喻對社會的批判，但卻也隱藏著男女情愛的情慾情節，於是這些恐怖作品漸漸流於媚俗，過份強調性與暴力，使得哥德式小說沒落。十九世紀末，英國作家開始探索恐怖小說的創新手法和表現方式，轉向人類心靈的探索與解析極端的心理狀態，捨棄了荒誕不經的哥德式小說，進入普通人的意識或潛意識中，將人類心

¹² Marigny, Jean 著，吳岳添譯，《吸血鬼-暗夜裡尋找生命》(台北：時報，1995)，頁 68。

靈的陰暗面彰顯出來，讀者對恐怖的認同從對超自然的現象轉到對自我認識的過程。近二百年來，以英美為代表的西方恐怖小說更是發展迅猛，產生各式的恐怖小說等，美國作家愛倫坡(Edgar Allen Poe,1809-1849)曾說：「把滑稽提升到怪誕，把可怕發展到恐怖，把奇特上升到怪異和神秘。」《恐怖總動員》一書中，認為愛倫坡為「現代恐怖文學鼻祖」，愛倫坡作品展現生者與死者的糾纏、人類與內心恐怖的糾纏，並創造了本格派推理小說成功的典範。雖然愛倫坡被譽為推理小說之父，但他的恐怖小說更讚為一絕，影響後來許多恐怖小說家的風格。

恐怖小說雖然稱不上主流文學，但在大眾文化的需求下，始終能滿足許多人在心理上獲得某種閱讀的快感。當代恐怖小說廣受讀者的喜愛，各類型小說家也開始接投身這塊領域，他們運用各種手法及題材來豐富自己的作品，無疑給恐怖小說注入添新的活力與光彩，恐怖小說成為一個多元化的文類。恐怖小說加入了許多特殊元素，展現不同面向，傳統哥德式小說，大多以古老的年代，陰森的古堡作為背景，描寫神秘的兇殺情節。現代社會恐怖大師斯蒂芬·金，將社會現實面加入了人性醜陋面與恐怖融入在一起，緊湊的情節、氣氛的營造，常能引起讀者焦慮不安的閱讀情緒。作家在追求恐怖極致的同時，已賦予小說更豐富的社會內容。面對科學技術的提高，使人們一方面充分享受物質文明的成果，一方面卻擔心無法掌控科技，且因為人類因文明的進步帶來自然的破壞，因此在內心產生莫名的焦慮和恐懼，這些內容自覺或不自覺地隱含在當代恐怖小說裡，衍生出科幻類的恐怖小說，多樣的恐怖文類，留給讀者更多元化的閱讀選擇。

第四節 文學中的恐怖因素分類

各類型的小說都含有令人恐懼不安的情節，利用這些恐怖因素使作品更具故事性及刺激性，尤其是恐怖文類更以這些因素為主軸，企圖挑戰讀者的情緒。

《恐怖總動員》認為恐怖文學要擁有三個元素：

「邪惡」、「意料之外、無法預測、無法控制」、「危險」。「邪惡元素」可能是邪靈或是角色擁有邪惡的特質，使人感到害怕，通常這種邪惡的特質與我們民間道德、傳說及宗教的禁忌有關，具有警告世人的意味。「意料之外、無法預測、無法控制元素」是人類最初的恐懼，當人想掌握身邊所有的事物時，面對無法掌控的事，有可能危害生命。「危險元素」是直間面對，血肉模糊的危險，也有可能是心裡狀態慢慢瓦解，甚至是心理的恐懼。¹³

游婷瑜的《日本恐怖漫畫之恐怖元素研究》（2003）將恐怖小說、電影、漫畫主題分成十二類：「肉體性恐怖」、「醫學性恐怖」、「生物性恐怖」、「哥德式恐怖」、「黏稠噁心式恐怖」、「情色式恐怖」、「偏執式恐怖」、「精神心理式恐怖」、「懸念式恐怖」、「神性、與瀆神式恐怖」、「神秘學及超自然現象式恐怖」、「災難式恐怖」。

保羅·紐曼認為恐懼由四個部分組成：神經質或憂慮的主觀體驗；生理變化；外部效應，如顫抖和緊張；逃離或避開某種情境的傾向。¹⁴我們不難發現，恐怖文學的元素，意在引起閱聽者恐懼的情緒，儘管恐懼的是真實存在，它卻是一種變化多端、飄忽不定的感覺。自原始時代人類害怕自然的力量，直到科學時期，人們確信世界變化不是由鬼神操控的，但人類的恐懼不會因為時代演進而消除，反而因為新的時代，產生不同的憂慮，這也是文學家獲取靈感的來源。

恐怖文學大抵含有以下四種引起讀者恐懼的因素：「未知、神秘的恐怖」、「血腥、暴力的恐怖」、「憎恨的恐怖」、「絕望的恐怖」，以下針對這四種恐懼加以說明。

¹³ 奇幻基地編輯部編，《恐怖總動員》（台北市：奇幻基地出版，2003），頁9。

¹⁴ 引自 Newman, Paul (保羅·紐曼) 著，趙康、余洋譯，《恐怖：起源、發展和演變》（上海：上海人民出版社，2004），序言 ix。

一、未知、神秘的恐怖

人類對無法預測事物存在著恐懼感，這些未知的事物包含陌生的環境、神秘的人物以及事件發生的不可預期性。未知、神秘包含對超自然力的敬畏與害怕，人類對無法解釋的事或某種遭遇，歸咎於神靈的懲罰或是鬼魅的作祟，雖然恐懼來自於心理因素，但真實的威脅源於外在的環境，從神話故事可以發現這些端倪。例如中國傳說水神的共工觸倒不周山天柱，導致天降大水，反映水神的神性，屬於神話傳說較為原始的部分。由共工發洪水的神性可見，共工代表的是洪水水神，其形成源于初民對洪水的畏懼與崇拜，是初民對洪水巨大破壞力加以神化、人神化的產物。

除了對大自然的畏懼，生活的不熟悉情況也會引發恐懼。在恐怖故事中常以人煙罕至、陰暗的角落、不可探測的地點當作故事的背景，例如古宅、破廟、廢墟、荒島，甚至是與生活息息相關而又孤立封閉的地點，像是學校的廁所、住家的地下室等等，哥德式的恐怖小說也大多用古堡、墳場、森林等地點為描寫的對象。這些地方通常會使人產生威脅感，也是人們認為成長過程中會遭遇潛在的威脅：陌生環境、猛獸攻擊。成人為了避免兒童碰到危險，會設下限制，以恐嚇方式讓兒童對陌生的環境產生不安與戒心，所以成人會藉由口述床邊故事或民間傳說，告誡兒童未探索知、神秘事物的危險性。雖然這些故事殘忍的情節點到為止，但成人得承認，這些驚悚的故事對小孩已經產生嚇阻作用，那就是對未知、蠻荒的世界保持尊敬害怕的心理。

當人們對自然的崇敬而建立自己的信仰後，精靈、妖怪、神靈等迷信產物一一產生。善惡二元論的劃分，邪惡一方，更是文人墨客筆下取材的來源，神秘的情節、邪靈侵襲讓恐怖小說增添幾分宗教色彩。黑暗與光明、善良與邪惡彼此相互攻訐交戰，也成為消滅異端的最好藉口，我們可以從中古世紀女巫的迫害，可以了解到宗教上的排他性。為了確保統治者的權力，加強宗教的正當性是必要元素，因此渲染惡魔的罪刑，讓神秘的迷信思想無限蔓延。

各民族都有自己的迷信傳說，成為邪靈的方式也不相同，這與民族間文化的差異有絕對的關係。鬼神的祭拜儀式與禁忌習俗，是恐怖小說最好的題材，犯了禁忌而遭邪魔的詛咒，或是惡靈轉世、靈魂附身、鬼怪作祟等等情節，利用恐怖的故事來警惕驚嚇讀者，在許多恐怖文類屢見不鮮。

理性主義的興起、工業革命後科技發展今，人類了解的愈多，更知道自己的渺小與無知。求知心的慾望下，醫學、生物、科學、天文等等，都是人們汲汲營營想獲得新知的領域、努力追尋真理，於是人類未知的恐懼來源更廣泛：外星生物是否會攻擊地球？生物會反撲嗎？新的病菌對人的危害有多大？科學發展到底會有極限嗎？神秘的恐懼不再只是對的超自然力感到害怕，新的時代終將會有新的未知恐懼產生。

二、血腥、暴力的恐怖

當今恐怖電影或文本大多遵循著「有血就大賣」這樣的規律，所以劇情中充斥著大量的血腥畫面，這樣的風格大行其道。血腥、暴力是人類最直接強烈的恐懼感受，是恐怖文類最基本情境，包含著對死亡恐懼、對生命的追求。原始時代，人們必須面臨自然的災害與猛獸的攻擊，於是藉由武力獲取食物的來源及生存的方式，必定面臨肢體的破壞與軀體的殘破等血腥的畫面。

血腥會讓人直接聯想到利用強迫暴力的方式掠奪生命，這些畫面通常是危險的情境，會使閱聽者產生噁心、厭惡及恐懼的感受，這些感受是強烈而且直接的。過去民間故事不乏渲染血腥的情節，單純直率的描寫，反應了民間故事的樸質，血腥恐怖情節強化了反派的邪惡壞心，殘忍的懲罰是最直接了當的方式，告誡聽眾邪不勝正的道理。

許多文學中不乏血腥暴力情節，企圖與可怕的、殘酷的現實結合在一起，展現激烈而強制性的力量，成為一種新的美學。演變至後來，過份強調直接的刺激導致變成混合色情與性虐待的情節，並含有偷窺的意念。拜媒體之賜，狼人咬人、兇手割喉、炸彈將人炸的開腸剖肚的情景已屢見不鮮。各種奇形怪狀的死法成為

當前恐怖文類最需要絞盡腦汁的地方，這些露骨的血腥場面旨在令閱聽者把事件投射到自身而坐立難安，讓這些畫面在腦中盤繞不去。血腥殘酷不僅是人類社會的暴力表徵，也是大自然最原始的生存法則，並讓讀者對死亡的意象感到恐懼！

三、憎恨的恐怖

生物爲了生存競爭，產生鬥爭的過程，每一個行動都可以得到明顯的益處。人類演化至今，相處關係變得複雜，社會組織化後，外在的衝突轉爲內心的抑制，人類屈就於道德規範下，本能性的情緒無法利用肉體戰鬥當做宣洩途徑，壓抑下的心理反應成爲憎恨式的恐怖力量。憎恨的力量包含憤怒、嫉妒、仇恨等，諸多而交錯的感受。憎恨可以使精神亢奮，讓情緒獲得發洩的快感，並帶有懲罰的意味，以自己的道德觀去判斷他人的是非過錯。所以憎恨如同一把熊熊的烈火，可以消滅敵人卻又容易傷害自己。因此，這股恐怖的力量可自行增生，嚴重時會扭曲一個人的心智，讓人失去理智。

憎恨的心理源自於人性的慾望與邪念，引發報復的心理，把復仇行動具體化後，將挑起潛藏在人心深處邪惡、殘暴、血腥與驚悚的一面。愛倫坡的《阿蒙帝拉度的酒桶》將人因憎恨而扭曲的心描寫的淋漓盡致：故事中的主人翁一直被一位名叫福爾杜那多的男子羞辱，於是假借品酒之名，將福爾杜那多捆在地窖並用砌上石頭將洞封住。這個故事不帶任何血腥，也沒有任何鬼魅妖怪，但主角利用人性的弱點精心策劃的復仇行動，讓人不寒而慄。

許多宗教信仰將萬物注入人性後，各種精靈鬼怪如同人類有喜怒哀樂，人死後的靈體也成爲一種超自然力。如果人在生前有遺願尚未完成，或帶著怨恨死去，死後的靈魂將成爲惡靈在人世間作亂。這些惡靈因爲懷著憎恨的心使面目變得猙獰可怕，並用極端恐怖的方式傷害人類。這些宗教傳說，成爲恐怖文類取材的最好內容。在過去傳統道德觀裡，人們相信寬容是一種美德，是不允許人們將憎恨而害人的行爲合理化，因爲人心過份的慾求會殃及自己的靈魂，惡魔將趁虛而入，蠱惑人類做出可怕的行爲，如同因爲嫉妒而仇視他人。許多民間故事中，敘述嫉

妒產生的憎恨而犯下罪刑。

四、絕望的恐怖

恐怖文類的深層恐懼莫過於破壞人類心理的期望，絕望帶給人們沈重的心情。當人們所處的狀況，無論怎麼做都無力改變環境的惡劣時，而讓外在因素的操控結果，造成一種否定消極的自我概念。

絕望式的恐怖是探討精神心理層面的現實問題，更能深入讀者的精神狀態，引起讀者不安惶恐的情緒。人類對事件發生與結果，總會有預期的心理，藉由掌控事物，讓自己精神處於準備狀態中。當事件發生與自我判斷出現落差，造成心理極大的衝擊而心灰意冷，失去希望，對生命及未來意興闌珊，甚至自我放逐陷入永無止盡的迴圈。

廚川白村認為，十九世紀後的歐洲，科學主義讓人們對宗教信仰產生了懷疑，法國大革命的長年血腥戰亂，讓歐洲人顯露驚恐疲憊的狀態。人們厭倦一切不安的因素，對未來世界陷入絕望，於是這種厭世悲觀的傾向，被稱做「世紀的痼疾」，¹⁵這種風潮很快的反映在各類文學上。現代恐怖文學仍然保有這種悲觀絕望的傾向，並將過去外在的恐懼要素轉向探討人內心的心理恐懼，將恐懼和人心靈纏繞在一起，使恐怖氣氛加劇。愛倫坡筆下的《紅死病的面具》（*The Masque of the Red Death*），故事中有一種怪病在全國蔓延，並致人於死地。主人翁普勞斯王為了免於遭到感染，率領了許多貴族、貴婦們躲進巨大的城堡內，城堡四周築起了堅固高聳的城牆。城外，紅死病正肆虐著，城內與城外的世界截然不同。一群人畏懼紅死病在城堡內夜夜笙歌，但一名穿著喪服的男子出現，當普勞斯王高舉著寶劍，企圖奮力打倒他時，才發現紅死病早已侵入城堡中。人類的絕望、死亡的陰影如影隨形，亦步亦趨！

¹⁵廚川白村著，陳曉南譯，《西洋近代文學思潮》（台北：志文，1996），頁 73。

第五節 小結

在言論自由的台灣，各類出版品琳瑯滿目，台灣自 1999 年 1 月 25 日出版法廢止後，只要營利事業登記證上業務種類有相關業務即可發行，言論自由情況下，許多書商出版各種文類都有。2004 年行政院新聞局發佈的《出版品及錄影節目帶分級辦法》，我們會發現在條文涵蓋範圍籠統，內容充斥著自由心證的字眼。另外整篇條文並沒有提到分級是由那個有官方授權的機構，只要求業者要自行先分級，或由「財團法人中華民國出版品評議基金會」協助分類。分級最初目的，主要是希望兒童與青少年在閱讀上能有清新的內容，如何界定暴力與色情，卻沒有明確的規範。大眾傳播媒體為求生存相互競爭，使媒體內容充滿暴力和色情刺激感官，以提昇收視率和閱讀率，從中得到商業利益。因為出版品內容分類模糊不清，青少年容易取得通俗、娛樂性的小說或是漫畫等相關刊物，但情節充斥著有非常露骨的性愛場面或是殘忍的兇殺過程，容易誤導心智尚未成熟的兒童及少年。

《向達倫大冒險》定位為青少年小說，故事圍繞著吸血鬼，雖然主角為青少年，內容不乏血腥及暴力的情節，人性的刻畫與殺戮的無情是故事的特點，過程中包含青少年成長的歷程，並對死亡意義及生命的真理有另一番解釋。

張子樟認為：少年小說設定年齡為十至十八歲，這一段年齡的孩子處於快速成長的轉變期，面臨許多困惑與期待。青少年小說也是塑造人格的小說，在結構上與成人小說並無不同。不同處在於書寫文字上，為兒童文學及成人文學搭起一座橋樑。

張子樟並將少年小說分成十一類型：

1.辨認善惡 2.體驗愛情 3.經歷考驗 4.友情試煉 5.戰爭洗禮 6.死亡威脅 7.面對恐懼、克服恐懼 8.環保與自然生態 9.歷史尋根 10.人性的折射 11.愛的尋覓。¹⁶

《向達倫大冒險》主角遭遇生命重大的轉變，為了拯救好朋友性命而成為半吸血鬼，過程中面對人生的衝擊、友情和親情的轉折、死亡的體驗及是非對錯的

¹⁶張子樟著，《少年小說大家讀：啟蒙成長與探索》（台北市：天衛，1999），頁 19-26。

判別與抉擇，內容涵蓋「辨認善惡」、「體驗愛情」、「友情試煉」、「經歷考驗」、「戰爭洗禮」、「死亡威脅」、「面對恐懼、克服恐懼」、「人性的折射」等幾個類型，詮釋青少年成長的考驗，是一部帶有恐怖情節的少年成長冒險小說。筆者在第參章探討《向達倫大冒險》中角色人物的結構，在第肆章分析情節的恐怖因素。



第參章 《向達倫大冒險》中角色人物探討

第一節 角色原型

小說角色的創造反映出作者的思想情感，角色人物以作者現實生活為基礎，經過藝術加工後，運用典型化虛構出來。作者可以不受時間和空間的限制，自由自在的描繪出故事中的角色，並深入這些人物的內心世界加以描寫，因此角色必定有鮮明的特徵及性格，才能吸引讀者的目光。在榮格的理論中，原型（archetypes）是集體潛意識最重要的組成部分，又稱原始模型。對於原型，我們可以視為典型的人類經驗。無論是民間故事、童話或神話常常都反映出一些共同的模式，可以分析出基本的對立關係。這些源自於民族的文化或宗教的角色，隨著文學在時代的變遷，我們仍可以在通俗文學發現這些原型角色經過變形而生存在各種文本中。

《向達倫大冒險》是一套恐怖冒險小說，主角經過一連串的歷練，從「出發」、「歷程」、「回歸」的結構，獲得生命的真理。其中角色取材自於大眾耳熟能詳歐洲民間故事的鬼怪，故事中除了有吸血鬼、狼人、女巫、毛蜘蛛、海盜、巨龍等，還有作者自創的吸血魔、護血人等，這些角色保有民間傳說的原型特色，隨著時代的轉變，作者將這些民間傳奇鬼怪賦予新的生命。楊昌年認為：神話的傳奇式的人物已隨著時代而過去，要使讀者認知人物是活生生的人，和讀者一樣的人，他們和現代人一樣的具備著各種優、缺點，由於人性的調適不當，人物行事的是非善惡因時空環境的不同而表現有異。¹⁷《向達倫大冒險》將傳說故事的角色轉化成現實生活中的人物，從人物的情緒反應與優缺點來表現角色的個別差異，符合現實人性的缺陷，能使這些角色更貼近讀者的生活。

以下將探討《向達倫大冒險》中，貫穿整篇故事主要人物的原型架構。

一、傳說中的恐怖角色-吸血鬼

¹⁷楊昌年著，《現代小說》（台北：三民，1997），頁 26。

《向達倫大冒險》小說中，雖然是以吸血鬼為題材的小說，但文本中的吸血鬼與一般人的印象落差相當大，能符合吸血鬼神秘氣質莫過於的是一出場的**鬼不理·拉登 (Larten Crepsley)**，他的外表卻仍迥異於傳統的吸血鬼形象。鬼不理又高又瘦、皮膚蒼白，頭髮很短而且是橘色的，他的臉頰下方有塊很大的疤，一直延伸到嘴唇附近，看起來好像刻意把嘴張得很開，披著紅色的披風，睡在棺材中，但他學識淵博，瞭解事情甚廣，他為向達倫注血，帶領向達倫進入吸血鬼領域。雖然後來出現了吸血魔及其他的吸血鬼角色，但都是由傳統吸血鬼變形而成。

吸血鬼是歐洲民間著名的恐怖鬼怪，《西方現代幻想文學論》：**吸血鬼是血和鬼的複合體。**¹⁸自古以來，人們對黑暗有股無名的恐懼，於是創造了許多在夜裡出沒的鬼魅與妖怪，在各個國家或民族都有類似的幻想產物。人們對黑夜的無知如同懼怕死亡到來，期待黎明的出現象徵渴求生存，所以這類妖怪通常隱身在幽暗中，畏懼陽光，卻迷戀活人的血液。血是代表生命力的象徵，這些渴血妖怪吮食人類的血液帶走人們的生命，並利用鮮血產生力量以供己用，於是這些妖怪成為死亡的代名詞。從古希臘神話的吸血神、各民族的嗜血精靈，到後來的吸血殭屍。對於部分宗教而言，血液是生命的連結，身體的靈魂，演化到後來的吸血鬼，是失去靈魂，半夜從墳墓裡爬起來的死屍。

吸血鬼是歐洲文明的產物，發端於民間傳說迷信，結合了宗教信仰，並因十四世紀的黑死病肆虐歐洲，人們大量的死亡，使得吸血鬼的迷信蔚為風氣，逐漸蔓延開來。人們相信這些死去而靈魂受到詛咒的人，會在夜裡離開棺材，四處尋找生人覓食，在日出之前回到墳裡，復活和鬼魅等原始迷信遂告相連。而後，逐漸出現了許多與吸血鬼相互聯繫的事件和人物，使得吸血鬼的形象更加清晰明顯，也讓文人作家找到可以發揮的對象。

十九世紀浪漫主義作品中鬼怪形象常蒙上一層情慾色彩，因而改變了吸血鬼的形象，詩歌中的吸血鬼大多代表致命的女人，讓人心甘情願體驗快樂與死亡。¹⁹愛爾蘭恐怖小說家雪利登·拉芬奴(Joseph Sheraton Le Fanu) 於 1872 年出版的恐怖吸血鬼小說《女吸血鬼卡蜜拉》，把女主角卡蜜拉描寫成面貌姣好、氣質優雅的女

¹⁸彭懿著，《西方現代幻想文學論》（上海：少年兒童出版社，1997），頁 236。

¹⁹Marigny, Jean 著，吳岳添譯，《吸血鬼-暗夜裡尋找生命》（台北：時報，1995），頁 79。

子，與被害人蘿拉有曖昧不清的同性情誼，故事中的吸血鬼有如鬼魅般幻化成黑貓似的怪物，從受害者的脖子附近吸食血液，更可以長生不老、青春永駐。文中也提到因失去愛女而四處追捕卡蜜拉的將軍費力，這角色也成為《德古拉》（又譯：卓九勒）中凡赫辛教授的雛形，專門獵殺吸血鬼的獵人因此而產生。

德古拉可算是世界上知名度最高的吸血鬼。《德古拉》是英國作者布萊姆·史塔克(Bram Stoker)的小說於西元 1897 出版的一本吸血鬼小說。史塔克研究歐洲地區的故事與民故事，並以一位十五世紀匈牙利的暴君穿刺王弗拉德(Vlad Tepes)當作藍圖而寫成的。內容以主角強納森·哈克(Jonathan Harker)的日記內容呈現，吸引人慢慢地進入他以第一人稱描述的可怕故事。

《德古拉》(Dracula) 為神秘的吸血鬼樹立了鮮明的形象：

他的面孔有鷹鉤的特徵。瘦瘦的鼻梁高起，鼻孔高拱的出奇，天庭飽滿，顴骨一帶頭髮長得稀稀疏疏的，別處卻十分濃密。他的眉毛非常多，幾乎連在鼻子的上方，頭髮叢生，往各個方向捲著。大鬍子底下露出的嘴部不動而看起來相當冷酷，白牙尖利的古怪，凸出在嘴唇上，那兩片紅潤的嘴唇，以他這年紀的人而言，顯得生命力大得驚人。其餘：他的耳朵是蒼白的，耳廓上部尖得不得了。下巴寬大有力，兩頰瘦而堅牢。整體效果是灰白得非比尋常。²⁰

《德古拉》一書影響到後來的吸血鬼形象幾乎以德古拉為藍本。二十世紀，《德古拉》搬上舞台，藉由戲劇、電視、電影的傳播，使得吸血鬼活在世人的面前，德古拉成為一位傳奇人物。美國電影工業發揚了吸血鬼文化，吸血鬼題材也愈廣，不只侷限取材於《德古拉》這部小說，更廣泛增添各地的文化背景，隨著時代的演變，吸血鬼的形象愈來愈現代化，「牠」存在各種文類中，舉凡電視、電影、文學、漫畫，都可以看見「牠」的身影。

這些陰晦華麗的作品到了現在，作者自覺與反思，使得作品中心的吸血鬼更為多樣化。為了貼近人們的意識型態，吸血鬼形象產生各樣變化，不再是人們害怕的對象，就某部分來說，這種暗夜的異能者，反而令人產生好感。

比較起《向達倫大冒險》中的吸血魔，吸血鬼顯得可愛多了。吸血鬼每次只

²⁰Stoker, Bram 著，劉鐵虎譯，《卓九勒》(Dracula) (台北：大塊，2007)，頁 25。

吸吮少量的人血，並不會殺害人類，但吸血魔不同，吸血魔總是喝完人血後再殺掉人。因為吸血魔喝了過多的人血，所以外貌上產生了變化，吸血魔的眼睛、指甲、嘴唇都是鮮紅色，甚至連皮膚呈現紅紫色。作者創造的新的吸血怪物，使得吸血魔成為《向達倫大冒險》最令人畏懼的角色。

二、人性底層的恐懼-惡魔

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

在多神教的時代，並沒有惡魔的存在，只有分成具有善意和惡意的神，神會帶來恩惠賜福於人們，但也會帶來災難，搗亂人類的生活，全憑神旨意。希臘神話所記載的特洛伊戰爭，希臘與特洛伊苦戰多年夾雜著希臘眾神之間的角力，人類的福禍主宰於神明的喜怒之中。為求生存，人們必須以各種方式讓神靈高興，祭祀成為各民族之間重要的民間活動。敵對種族所崇拜神明，被視為具有「惡」的本質，如果「惡」的力量強大，會使敵人茁壯，所以敵對種族的神是邪惡的神。

二神教強化了正義與邪惡的對立。古代波斯帝國的瑣羅亞斯德教²¹是二元論的宗教，主張善惡二元，有善神和惡神的存在，黑暗與光明對抗，神明的立場變得更明確。到一神教—基督教的出現，只崇拜一個神，對於其他宗教的神都視為異端，這些異端的神會讓世界變惡，因為牠們會影響人的意志。在中世紀，歐洲傳教士或僧侶認為自己是真理的捍衛者，所以利用異教的傳說中能引起恐怖的事物，來加強宗教的權威。傳教士展現天堂與地獄的分別，強調惡魔會誘發人的貪念或惡意，這些都是人的原罪，必須透過祈禱與救贖才能淨化靈魂。這些宗教儀

²¹ 瑣羅亞斯德教(Zoroastrianism) 曾被伊斯蘭教徒貶稱為「拜火教」，在中國稱為「祆教」。

式暗示了信仰的迫切性並且要遠離其他的神，也讓基督教普及化。²²

毫無疑問的，現在惡魔的形象從早期的惡神，逐漸演變成邪惡不被崇拜的角色，讓惡魔的形象更加自由。惡魔是從人心浮現出來，心生歹念，被當成受到惡魔的操控或蠱惑。惡魔擁有超自然邪惡的力量，但祂卻無法完全掌控人類，因為人擁有「善」的一面，惡魔必須要讓「惡」掩蓋過「善」，方能決定人的方向。

《向達倫大冒險》惡魔角色代表人物是泰尼·戴斯蒙 (Tiny Desmond)。他是個高深莫測的神祕人物，有一頭白色的短髮，帶著粗厚的眼鏡，一身亮黃色的西裝搭配時髦的綠色長靴，長的很胖，樣子非常怪異。擁有一隻奇特會發光的心形手錶。把姓名連在一起，戴斯泰尼就變成了命運(Destiny)先生。泰尼先生是一個時間的旅行者，熱愛的莫過於混亂，他是人類恐懼與原罪的總和。如同《惡魔事典》中所認定的形象：惡魔。這個字眼彷彿深沉黑暗令人生懼，卻又有著某種甘美誘人的聲音。如今已被用於許多涵義上。²³

向達倫第一次遇到泰尼先生時，他覺得泰尼先生是個溫和又奇特的男人，但在身旁的蛇男孩伊萊卻恐懼的一直發抖著，當泰尼先生勸向達倫可以不在乎小孩子的性命而喝小孩的血，向達倫才理解泰尼先生的恐怖！

他簡直是惡魔！不只是性格差、心腸壞，幾乎可以說是被惡魔附身，邪惡到了極點，我可以想像他殺了數以萬計的人，也彷彿聽到那些人痛苦的慘叫聲。《鬼不理的助手》，頁 113)

泰尼先生告訴吸血鬼和吸血魔，未來的「疤之戰」將決定這兩個種族的存亡。因為泰尼先生的預言，讓吸血鬼和吸血魔陷入滅族的恐懼當中，他們雖然討厭泰尼先生，卻又不得不將他的話奉為圭臬，努力依照他的預言進行獵殺活動，雙方戰事慘烈無比。直到最後，向達倫才明白，這一切都是泰尼先生的詭計，泰尼先生想創造一位暗黑之王，使未來成為一個混亂和乖戾之美的世界。

泰尼·戴斯蒙是所有人心中的惡魔，他代表著慾望、邪惡、及復仇，他雖然有

²²Newman, Paul(保羅·紐曼)著，趙康、余洋譯，《恐怖：起源、發展和演變》(上海：上海人民出版社，2004)，頁 64-65。

²³山北篤、佐藤俊之、桂令夫、田中天、遙遠志、牧山昌弘等著，高胤曉、劉子嘉、林哲逸等譯，《惡魔事典》(台北：奇幻基地，2007)，頁 3。

奪取人生命的能力，但他不曾親手殺害任何一個人，更創造出兩個人類——向達倫和史提。泰尼先生利用蠱惑方式讓向達倫拿到怪奇馬戲團的門票，煽動鬼不理為向達倫注血，興起史提對向達倫的嫉妒心與對鬼不理的仇恨心，製造吸血魔與吸血鬼彼此間的猜忌和戰爭。在佛教中，對人而言所謂的「惡」乃是由人類自身中產生的慾望，也就是自我²⁴。不論過去、現在、未來，邪惡始終在一旁窺視，伺機而動，人心「惡」的力量愈大，終將讓世界受到惡魔的奴役。向達倫在死亡前發現，唯有克勝自我心中的惡魔：恐懼、憎恨、憤怒，才能掌握自己的命運！

三、與惡魔簽訂契約的女性-女巫

蠻荒時代，人們相信有魔法的存在，能操作魔法並以特異能力，如咒語或魔藥，傷害人類的女子，被稱做女巫（Witches）。

「女巫」形象，源自於原始社會中從事社會活動並扮演智者的女性。²⁵女巫的形成與民間信仰有關，借助神靈附體的力量，替人祈禱驅邪治病的專業人員，通常以上了年紀的婦女居多，所以又叫做巫婆。中世紀前，這些女巫受到社會的敬重。中世紀時，歐洲因社會困苦、疾病肆虐，造成人心惶惶，人們相信有股邪惡的魔力正在危害生命，加上基督教對異教的醜化，使這些女巫成為惡魔的同路人，中世紀宗教改革期間，女巫淪為犧牲者。

《向達倫大冒險》中被稱做女巫的是伊芳娜夫人，她擁有過去傳統女巫的特質，住在洞穴中，周圍的池塘圍繞著青蛙，外貌卻相當詭異。向達倫第一次見到她時，覺得伊芳娜的模樣像是個野人，作者花一大篇幅來描寫伊芳娜夫人的外表。

她真是我見過最醜最邋遢的女人。個子很矮，一頭深色長髮亂蓬蓬的。她結實的肌肉成塊糾結，兩腿又粗又健壯。耳朵長得很尖、鼻子很小，看起來根

²⁴山北篤、佐藤俊之、桂令夫、田中天、遙遠志、牧山昌弘等著，高胤曉、劉子嘉、林哲逸等譯，《惡魔事典》（台北：奇幻基地，2007），頁 393。

²⁵Bartstow, Anne Llewellyn 著，嚴韻譯，《獵·殺·女巫》（台北：女書，1991），頁 161。她們用符咒或藥劑為人治療、接生、墮胎、預卜未來、給失戀的人提供建議、詛咒、消除詛咒、為鄰居排解紛爭——鄉村和都市的治療者的工作涵蓋了我們所稱的魔法及醫療範圍。

本只是嘴巴上多兩個洞，眼睛也是細細小小的。當她靠近時，我看見她的眼睛一顆眼珠是棕色，另一顆是綠色的，更怪異的是顏色還會互換…。

她身上毛髮多到不像話，手臂和腿都覆滿黑毛，眉毛向兩條粗大的毛毛蟲，連耳朵鼻孔都冒出濃密的毛髮，她還長了一臉濃密的落腮鬍，而鼻子下那兩撇八字鬍更是又尖又長，直像兩把劍。…她穿的居然是繩子。又長又粗的繩子纏繞在胸部和下身，臂膀、腿和肚子都露在外面。(《薄暮獵人》，頁 125-126)

作者重新塑造女巫的形象，使讀者拋開對過去既定的女巫印象。伊芳娜可以隨心所欲變化外貌的，平常是全身覆滿毛髮的邋遢矮女人，也可以是一位窈窕的金髮美人，身上的白色禮服微微搖曳，但她常以醜陋的外表示人，因為美貌對她來說毫無意義，外表是她的世界裡最不重要的東西。這一點，可以解釋過去女巫總是擁有醜陋的外表，只是她們選擇的形體。伊芳娜是泰尼·戴斯蒙先生將自己的血液注入到母狼的中而生下，所以伊芳娜擁有狼的野性特質，當她生氣時，外貌會變成一隻撕牙裂嘴的狼。伊芳娜遺傳泰尼先生的魔法的力量，而且可以預見未來。

故事中，伊芳娜扮演向達倫的良知者，雖然她不參與吸血鬼和吸血魔之間的戰爭，但她不願意看到世界淪為仇恨世界。她不斷告訴向達倫未來世界的模樣，並表示暗黑之王將是史提或向達倫其中一人，在史提和向達倫死去後，伊芳娜決定讓自己懷有吸血鬼和吸血魔的下一代，為和平貢獻自己的力量。

第二節 角色的塑造

《向達倫大冒險》敘述一個青少年轉變成吸血鬼的歷程，過程中遇到形形色色的人物，鮮明的角色塑造，支撐了整部作品的主要架構，構成一個幻想卻帶有真實性的世界。張子樟認為：少年小說人物較為單純，但人物塑造、人物的衝突、人物的類型與成人小說一般考究。人物的塑造可以從角色的動作、長相言談、他人的評估與作者的描述等表現出來。²⁶各個角色的塑造，反映出作者的思慮脈絡，藉由角色的互動與重要性，都可以成為故事發展的線索。《小說概說》從不同角度將人物分成：主要人物、次要人物、正面人物及反面人物、中間人物、靜的人物、動的人物、虛的人物、實的人物等等。²⁷人物在作品中起著不同的作用，有些人物具有襯托出故事的神秘性，有些人物則成為製造事件或成為事件發生的關鍵點。

《向達倫大冒險》角色人物可區分成「普通能力者」、「特殊能力者」、「超能力者」等三類，作者從長相外貌、性格特色刻畫出不同形象，下探討將各類重要的關鍵人物。

一、普通能力者

普通能力者是指一般的人類。向達倫原本過著人類的生活，在學校有一群好友，卻因故轉變成為吸血鬼，必須放棄原有的身份，向達倫的內心渴望回到人類，也希望和正常人交朋友。雖然鬼不理成為吸血鬼已久，但對他們過去身為人類時光充滿懷念依戀，對出生的故鄉仍心有所繫。故事中的人類認為吸血鬼世界只是如恐怖故事般虛幻不真實，被吸血魔殺害的人只是連續殺人犯或邪教組織的犧牲者，人類無法將這些受害者與吸血魔聯想在一起，人類是一群無知而被動者，當吸血鬼與吸血魔戰爭波及到人類的生存時，人類才意識到生存受大極大的威脅，因而參與「疤之戰」。

²⁶張子樟著，《少年小說大家讀：啟蒙成長與探索》（台北市：天衛，1999），頁 60。

²⁷劉世劍著，《小說概說》（高雄：麗文，1994），頁 70-85。

向安妮 (Annie Shan) 是向達倫的妹妹。有一點煩人，但是大多數都很識相，兄妹兩人感情很好，所以能發現向達倫表情或情緒任何的異狀，向安妮喜歡打破沙鍋問到底，也因為她突然闖進向達倫的房間，使得八夫人受到驚嚇咬傷史提，從此改變所有人的命運。向安妮扮演著引發事件的起始點，如同一般的故事，次要人物的魯莽衝動使主角面臨災難，也將自己牽扯進主角命運的漩渦中。史提為了報復向達倫，設法讓向安妮未婚生子，並讓安妮的兒子企圖殺害向達倫，向安妮全然不知這一切衝突的原因，只能默默承受悲慘的事實。

山姆·圭斯特 (Sam Grest)，向達倫成為半吸血鬼後交到的第一位人類朋友，喜愛動物和新奇的事物，對怪奇馬戲團莫名的著迷，想要離家出走加入馬戲團，卻慘遭狼人攻擊致死。山姆是故事中第一個死亡的角色，死亡的殘酷、人類力量的軟弱一覽無遺。山姆的死也讓向達倫對生命有新的體驗，並使吸血成為合理化的重要關鍵。

黛比·害拉 (Debbie Hemlock)，向達倫的初戀女友，有著一頭烏黑的長髮和黝黑的膚色，因為自己的姓「害拉」(Hemlock) 有「毒人參」的意思，所以很討厭自己的姓。與向達倫相識在鬼不理出生的城市，差一點成為吸血魔的食物，當六年後向達倫再次回到這個城市時，黛比已經成長成為一個成熟的女性，向達倫外貌卻改變不多。吸血鬼的長壽與人類生命短暫產生強烈的對比，吸血鬼將會看著心愛的人年老死去，心理必須承受孤單的感受。黛比的出現，是向達倫感情的羈絆，不論面臨何種危難時，向達倫總是會考慮黛比的安危，使向達倫陷入兩難的抉擇。

愛麗斯·柏吉斯 (Alice Burgess)，身材高大魁梧有著白色短髮的女警官，對於自己管轄的城市中出現恐怖的殺戮，誓言追查到底。不相信世上有吸血鬼這件事，但看到吸血魔殘忍的殺戮，改變原始的想法，追隨向達倫一起對抗吸血魔，

並組織一群人類成為忠實的「血盟友」，幫助吸血鬼對抗吸血魔。愛麗斯是人類中對混亂世界感到憂心的先驅，企圖以人類的力量改變這社會，愛麗斯不甘只受命運擺弄，因為她的號召，使人類正視「疤之戰」會對世界產生的重大影響。

二、特殊能力者

特殊能力者是異於人類並擁有超越人類能力的角色，也是《向達倫大冒險》主要的人物結構。從怪奇馬戲團演員的特殊能力便預告故事人物的種類將不平凡，因為這群特殊能力者，使得故事發展更加多元化。

向達倫(Darren Shan)，故事的主角，本來是個普通的學生，擅長踢足球，擁有正常的家庭生活，因為成為吸血鬼後，不論是在聽力、視力及體力都獲得強大的力量。因為吸血鬼的生長速度緩慢，使向達倫面臨親情與愛情的困境。從向達倫的身上可以看到吸血鬼的悲哀與榮耀。

鬼不理拉登 (Larten Crepsley)，向達倫的師父，故事中第一個出現的吸血鬼。鬼不理擁有一隻巨大的毛蜘蛛『八夫人』，能用心電感應操控它，也是讓向達倫和史提成為吸血一族的關鍵人物。鬼不理是吸血鬼敬重的意見領袖，並影響向達倫最深的角色。

史提·李訥 (Steve Leonard)，曾經是向達倫在學校裡的好朋友，但向達倫內心很害怕史提像是惡魔的性格。史提是故事中最主要的反面人物，為了復仇加入吸血魔並成為吸血魔王，頭腦聰明卻充滿邪惡暴戾，連吸血魔也不能認同史提的殘忍個性。直到最後一刻才發現自己與向達倫是兄弟關係，並悲慘的結束一生。

伊萊·風 (Evra Von)是向達倫加入怪奇馬戲團結交的第一個朋友。伊萊一個蛇男孩，大約十四、五歲，年紀與向達倫相近，全身佈滿了綠、金、黃、藍的鱗片，因為長相怪異，有一段悲慘的童年。向達倫因為與伊萊的結識，在向達倫展開新的人生之際，讓向達倫逐漸可以接受自己易於常人的身份。伊萊與向達倫的情感像是手足般親密，當史提殺掉伊萊的兒子向兒時，向達倫欲殺了史提的兒子達理斯作為報復的手段。

小矮人莫哈凱 (Harkat Mulds)和向達倫同時期加入怪奇馬戲團，莫哈凱原本是泰尼·戴斯蒙一群小矮人中的其中一位，在他開口說話以前，向達倫都叫他「左腳」。他為了幫泰尼先生傳達吸血魔王到來的訊息，並跟著達倫和鬼不理一起去吸血鬼山。哈凱拯救向達倫兩次，卻也害向達倫必須接受死刑，後來成為向達倫的好朋友。為了尋找身世之謎，他和向達倫一起到靈魂之湖尋找他的靈魂，並才發現莫哈凱的前世是柯達·史摩特。莫哈凱扮演重要的次要角色，陪同主角一同冒險犯難，雖然他的靈魂是背叛吸血鬼的柯達，但卻是向達倫最忠實的伙伴。

梵加·馬奇 (Vancha March)所有吸血鬼王子當中最野蠻、最保守的一個。在吸血鬼中，他也被認為是極端份子。篤信吸血鬼應該按照傳統方式過日子，所以他的衣服只用自己捕殺的動物皮做成，他也從來不碰煮熟的肉，飲料也只喝新鮮的水、牛奶和血。喜歡以徒手攻擊，擅長使用星鏢。一身破爛衣裳和髒兮兮的綠髮是他的標記。本名為梵加·哈思，與吸血魔**卡南·哈思 (Gannen Harst)**是親兄弟，梵加曾經是半吸血魔，因為無法勉強自己繼續殺人而退出吸血魔行列，卡南為此救了梵加一命，兄弟間的情感不言而喻。兩人身在敵對的陣營中，梵加是吸血鬼王子，卡南則是吸血魔貼身護衛，彼此的內心在親情與種族爭鬥中掙扎，梵加與卡南的下一代將在伊芳娜的肚中孕育而生，並化解雙方數百年來的歧見，締造和平的新契機。

三、超能力者

超能力者擁有超自然的力量，角色地位遠在「普通能力者」、「特殊能力者」之上。超能力者是全知者，以超然的角度去觀看吸血鬼與吸血魔的紛爭，不幫助任何一方，並有預知未來的能力。故事中擁有超能力者是泰尼·戴斯蒙 (Tiny Desmond)、他的兒子害不了你·大高 (Mr.Hibernius Tall) 和女兒伊芳娜夫人 (Evanna) 三人。泰尼先生的能力大過大高先生和伊芳娜夫人，泰尼先生擁有一隻奇特會發光的心形手錶，當他拿著這個手錶時，彷彿握住每一個人的心臟，每一個人的生命掌握在他手上，對於任何災難總是幸災樂禍。

相形之下，大高先生和伊芳娜夫人雖然遺傳泰尼先生，擁有強大的魔力，卻無法操控任何人的生死，只能預知死亡並死者哀傷。雖然泰尼先生個性邪惡，但大高先生和伊芳娜夫人內心卻是善良的，大高先生最終還是參與了「疤之戰」而犧牲生命，伊芳娜暗示向達倫如何擺脫命運拯救世界，伊芳娜並讓自己受孕懷有梵加·馬奇與卡南·哈思之子，企圖化解吸血魔及吸血鬼的戰爭，藉以對泰尼先生做出反抗的行為。

第三節 角色的性格及衝突

《向達倫大冒險》角色個性鮮明，因為個性不同，人物之間衝突性不斷。張子樟說：少年小說中分為「個人與自我衝突」、「個人與社會衝突」、「個人與個人衝突」及「個人與自然的衝突」。²⁸向達倫從平凡的男孩演變成吸血鬼，拋棄原本人類生活而去面對吸血鬼的世界，過程中有許多衝突產生，由向達倫的角度去看這些衝突，為故事情節增添不少張力與起伏。

一、追求恐怖與自我衝突關係

《向達倫大冒險》系列小說以第一人稱敘述向達倫從人類變成吸血鬼的冒險歷程。文本中，向達倫像是以寫日記方式，將自己的角色演變的過程及心理衝突記錄下來。剛開始向達倫只是一名平凡的男孩，如一般男生一樣喜歡追求刺激的心理、喜好運動和娛樂嗜好，向達倫自述自己喜愛看的漫畫，從這些漫畫中，透露出向達倫的性格。

我有好多好看的系列漫畫：《超人》、《蝙蝠俠》、《蜘蛛人》和《閃靈悍將》。而《閃靈悍將》這個漫畫是我的最愛。主角是超級英雄，但曾經是個在地獄的惡魔。其中有幾部畫得實在是恐怖，但其實啊，要是不恐怖，我還不迷呢，這就是我喜歡它們的原因。（《怪奇馬戲團》，頁 36）

《超人》、《蝙蝠俠》、《蜘蛛人》和《閃靈悍將》這些漫畫中的主角都有特殊能力，平日卻必須將自己特殊的身份隱藏。向達倫也表示自己非常喜愛恐怖的感覺，所以特別喜愛《閃靈悍將》，除了因為《閃靈悍將》故事暴力血腥，向達倫崇

²⁸ 《少年小說大家讀：啓蒙與成長》，頁 68-74。

- 一、個人與自我的衝突：描寫主角內心的自我掙扎，為了達成某個目標，對抗內在的衝突與個人傾向。
- 二、個人與社會的衝突：個人與自我衝突的故事會延伸為個人與社會的衝突。這類的衝突主要是主角（有時主角的家人或親密伙伴）對抗社會主流的習俗與價值觀。
- 三、個人與個人的衝突：指兩個角色力爭同一個目標，或主角之一決心阻止另一個角色達到目標。
- 四、個人與自然的衝突：描寫主角在荒原、及地掙扎求生，常出現於大難不死，主要敘述主角與自然力量的抗爭。

拜這個“是超級英雄，但曾經是個在地獄的惡魔”的主角²⁹。當向達倫發現吸血鬼這個“惡魔”真的存在在這世上，喜愛恐怖的心理突然消失，取而代之的是害怕、恐懼。而後向達倫被鬼不理注血，向達倫由人類轉變成半吸血鬼，爲了避免傷害他愛的親人與朋友，他選擇以假死遠離他所愛的家人，並要與他所恐懼的吸血鬼爲伍。向達倫內心的衝突與掙扎不斷，雖然身體已經演變成吸血鬼對血由強烈欲求的體質，卻依然渴望變回人類。

現在我最需要的，也是我最害怕的就是血。如果我喝了人類的血，那就再也不能回頭了，直到我死前，都會是吸血鬼。如果我不喝話，有可能會在變回普通人類，也許吸血鬼的血在我體內會慢慢消失。（《鬼不理的助手》，頁 36）

向達倫最終屈服於他成爲吸血鬼的事實。向達倫試著讓自己更能像個吸血鬼，卻因爲擁有半人半吸血鬼的身份，使他存有人類悲憫的心，因而對逝去的生命感到難過。

向達倫在怪奇馬戲團的期間負責爲小矮人找食物，向達倫必須殺掉老鼠當作是小矮人的食物，所以利用老鼠對吸血鬼友善而捕捉老鼠，向達倫爲自己的行爲及老鼠的死去感到悲傷，卻仍然必須去做，這段敘述讓讀者感受到向達倫內心的衝突是每天都會一再重複上演（每天爲小矮人收集食物）。

「殺掉牠們讓我很難過，但是工作就是工作，任何人在生活中都得去作自己不喜歡的事情。」（《地下血道》，頁 22）

馬戲團的成員各司其職，不論是幕前表演的藝人或幕後的工作人員，每個人都要肩負起維持馬戲團的責任，雖然需要面對自己不願意卻必須得做的事情，不論是當下或是未來。或許這份「工作」讓自己陷入兩難的情境，卻必須屈就於現實考量。「工作」可能是一個歷程、一個考驗，唯有突破這個考驗，才能體驗其價值。

²⁹ 《閃靈悍將》(*Spawn*)是部美國漫畫，自 1992 年開始發行，即創下一百七十萬本的銷售記錄，在全世界的發行之量也超過了八千萬本。故事正邪清楚、黑白對立，以及邪不勝正的結局。漫畫的主角『閃靈悍將』有時做好事、有時做壞事，無論做好事、做壞事都會有一群人死亡或受傷，畫面充斥著血腥與暴力，該漫畫最常用的顏色是 blood，黏黏稠稠的血。而使用的對話文字也多半粗俗不雅。

《鬼不理的助手》裡小男孩山姆·圭斯特遭狼人攻擊瀕臨死亡，向達倫爲了保留山姆·圭斯特的靈魂記憶而必須喝光他的血液。這樣的作法讓向達倫感到很困惑，但向達倫最後還是聽從鬼不理的建議而吸血，向達倫對死亡的意義有不同的詮釋方式。吸收山姆·圭斯特的靈魂能保留他生命部分的記憶，使向達倫可以坦然面對山姆·圭斯特的死亡，內心衝突的轉變，使他成爲真正嗜血的野獸。

二、革命性與社會衝突關係

社會是由一群人所構成的，爲達和諧的社會秩序，人們必須要有相同共識並犧牲個人部分利益，在這樣的社會中大部分的關係是和平的，但這些價值、規範會與個人產生衝突。

向達倫成爲吸血鬼一族後，逐漸瞭解到吸血鬼的制度，雖然有許多吸血鬼不喜歡部分的規定，但卻必須遵守，因爲只有吸血王子才能更改規定。吸血魔因爲不喜歡吸血鬼受階級控制的制度而從吸血鬼一族獨立出去，獨立過程時發生一場慘烈的戰役。後來吸血鬼與吸血魔簽下停戰協議，但泰尼先生預言將來會出現一位吸血魔王，將帶領吸血魔滅掉吸血鬼一族。因爲這個預言使吸血鬼和吸血魔更勢不兩立，彼此敵視對方，但雙方陣營中有部分人希望吸血鬼和吸血魔可以化解紛爭、和平相處。

即將晉升爲吸血王子的吸血將軍柯達爲了促使吸血鬼和吸血魔和平，成爲首位和吸血魔結交的吸血鬼，爲了追求和平，科達努力想改變吸血鬼的傳統。柯達闡述自己對和平的理想：

柯達：「我認為吸血鬼太過拘泥於從前的生活方式，我們應該要往前進，適應二十一世紀的生活方式。最主要的是，要認真努力和疏遠的同胞—吸血魔—維持和平。」（《魔山印石》，頁 149-150）

在吸血鬼的世界，吸血王子有至高無上的權利，唯有成爲吸血王子才能改變吸血鬼的制度。雖然王子的決定並不是全體吸血鬼共同意志的表現，但吸血王子的地位卻是吸血鬼的價值觀與信仰的體現。柯達是追求改變吸血一族的改革者，

將面臨到許多吸血鬼和吸血魔的反對，尤其吸血鬼不能認同吸血魔爲了吸血而殺掉人類，吸血魔也不能接受階級制度，雙方必須讓步。向達倫原本相當認同柯達追求改革的作法，但他發現柯達爲了改革而殺了普蓋拿，讓向達倫無法接受柯達的作法。爲了保護吸血鬼一族，向達倫決定冒著因臨陣脫逃而被處死的懲罰，回去吸血鬼山舉發柯達。柯達最終必須面臨死刑，但他臨刑前的一席話，影響了吸血鬼對體制堅持的想法。

柯達：「全體族人未來的命運，比起任何一個個人來說，都要來得重要，如果可以保全其他族人的性命，就算殺死十幾個、上百個像普蓋拿一樣的人，我也不會猶豫。」（《吸血鬼王子》，頁 191-192）

作者鋪成這一段，爲往後的劇情留下伏筆，使向達倫認同族人的生存大於個人犧牲。爲了使吸血鬼一族生存下去，必要的殺戮行爲是允許的，就算失去自己所愛的人也在所不惜。當吸血鬼和吸血魔之戰變得更加難以控制，雙方關係惡化加劇，也讓史提藉由這股氛圍進行他的復仇活動。種種的過程不禁向達倫體認，柯達當時因反叛活動而處死後，吸血鬼與吸血魔反而需要付出更大的代價。

三、角色個人與個人衝突關係

（一）手足的衝突-史提

《向達倫大冒險》最主要的反派角色是史提·李訥。史提曾經是向達倫的好朋友，從小脾氣就非常暴躁，是個個人見人怕的小孩，史提喜歡到處興風作浪、跟人打架和偷竊。與向達倫一起去怪奇馬戲團之後，改變了他和向達倫未來的命運，也讓他們兩個人反目成仇。

史提想成爲吸血鬼做鬼不理的助手，鬼不理認爲史提的血充滿邪惡，不願意將史提變成吸血鬼，史提對鬼不理的拒絕非常憤怒。

史提說：「我會拋棄友情，因為當吸血鬼還是比較重要。假如你不答應，我會告訴警察，等我成爲大人，我要當獵殺吸血鬼的人！」（《怪奇馬戲團》，頁 105）史提和鬼不理的衝突自此展開，史提一心想要殺掉鬼不理，當史提成爲吸血

魔王後，命運注定史提和向達倫其中一人將成為暗黑之王。經泰尼先生告知，才知道史提和向達倫都是泰尼先生的兒子，史提和向達倫雖然是兄弟關係卻要彼此相爭，獲得勝利者將成為殘暴無情的統治者，並帶著仇恨毀滅人類。最終，向達倫與史提同歸於盡，劃下兩人衝突的句點。

（二）親子的衝突-鬼不理

向達倫從小就非常喜愛蜘蛛，他在怪奇馬戲團看到鬼不理的蜘蛛一八夫人，起了覬覦的心，趁鬼不理沈睡偷走八夫人，因此種下成為吸血鬼的禍因。為了解救被八夫人咬傷的史提，向達倫答應成為鬼不理的助手，向達倫接受鬼不理注血成為半吸血鬼。成為半吸血鬼的向達倫，無時無刻都想脫離吸血鬼的身份並離開鬼不理的身邊，但他無法這樣做，因為向達倫必須接受鬼不理的指導才能學習吸血鬼的生活。在一次對話過程中，向達倫道出他心中對鬼不理的不滿：

「我真的很感謝你，」我很生氣，諷刺的說著最後一句話，「你把我變成怪物，把我的人生搞得亂七八糟，我真的很感謝你。」（《鬼不理的助手》，頁 49）

在學習當吸血鬼助手的期間，向達倫痛恨鬼不理讓他成為吸血鬼，無法過正常人的生活，想趁白天鬼不理熟睡時，用樁子刺穿鬼不理的心臟。但向達倫無法這樣做，因為他需要鬼不理的幫助。當鬼不理上台表演，向達倫操控蜘蛛在鬼不理嘴邊結網，向達倫突然起心動念，想要利用八夫人殺掉鬼不理。

我可以命令八夫人咬他。

這主意使我很吃驚，要殺掉鬼不理這件事…。我在這個地方，正掌握著鬼不理的性命，只要一點點『失誤』就行了，我可以宣稱這是個意外，即使不是意外，也沒有任何人能夠證明。（《鬼不理的助手》，頁 145）

但向達倫還是沒有殺掉鬼不理，雖然向達倫認為是因為怕被大高先生（馬戲團團長）發現意圖。也許是向達倫還需要鬼不理教他如何生存，或向達倫不想殺人，但主要原因是鬼不理在向達倫心中已經產生了感情，亦師亦友，更像是父子之間的情感。雖然事後鬼不理告訴向達倫，他是在考驗向達倫，這點讓向達倫非常生氣。自此以後，向達倫除了懷疑鬼不理濫殺人類而計畫與蛇男孩伊萊殺掉鬼

不理之外，就不再有殺鬼不理的念頭。

鬼不理與向達倫之間的衝突情結，由原本向達倫對鬼不理的懷恨演逐漸演變成情同父子的相處，如同鬼不理與他的師傅奈西霸的情感像是向達倫與鬼不理的縮影。向達倫曾說鬼不理愈來愈像奈西霸，鬼不理認為這是一種稱讚，兒子會仿效父親的作為一樣。雖然向達倫不願意承認，但鬼不理在他心中已經取代父親這個角色，不論何時何地，鬼不理也會關心著向達倫。向達倫挑戰死亡審判時，鬼不理表面裝作不關心向達倫的表現而不願意與其他吸血鬼打賭，但鬼不理卻說，假如向達倫失敗，他將吃掉自己的斗蓬。聽到這樣說法，向達倫感到相當開心，就像獲得平時不輕易表露情感而嚴肅父親的肯定。當向達倫因脫逃而必須面對死刑的判決，這時鬼不理挺身而出，保護向達倫：

鬼不理大叫：『…誰想對付我的助手，得先把我解決掉！而且我以一切神聖之名發誓，我一定會跟他拚到最後一口氣為止！』（《吸血鬼王子》，頁 211）

這一番話，將鬼不理心中對向達倫的舐犢之情顯露無遺，甚至爲了保護向達倫，鬼不理不惜違背吸血鬼最重視的傳統。後來向達倫雖然晉升成爲吸血鬼王子，地位比鬼不理高，但他仍對鬼不理相當尊敬。

鬼不理：『在他們眼裡，你是個王子，而在我看來，你怎麼樣都只是個乳臭未乾的死孩子，沒事喜歡到處偷人蜘蛛。』

鬼不理其實從未忘了我的地位，對我總是以禮相待…。鬼不理和我有著奇特的關係，就像父子一樣，其他吸血鬼不敢講的話他都有資格講。我要是少了他的話就會找不到方向。（《薄暮獵人》，頁 33-34）

鬼不理的死對向達倫打擊很大，鬼不理臨死之前囑咐向達倫，別被憤恨左右生命，鬼不理瞭解向達倫，是唯一可以看透向達倫的人，他知道在他死後，將沒有人可以取代他在向達倫心中的地位，並給予向達倫指引。

鬼不理說：『絕對不要變成像史提或 R. V. 這個樣子。如果你變得和他們一樣，我在天堂的靈魂是無法安息的。』（《黎明殺手》，頁 210）

鬼不理知道向達倫會因爲他的死，心中充滿仇恨，如果被仇恨支配的話，向

達倫的人格將扭曲變質。雖然泰尼先生是向達倫的親生父親，泰尼先生希望可以
和向達倫一起統治世界，但在向達倫的心中，真正的父親是鬼不理，所以與史提
最後的對決，向達倫不願意成為充滿仇恨的暗黑之王，讓世界淪為恐懼世界，因
而選擇犧牲自己的生命，成就鬼不理的遺願。



第四節 角色的選擇

《向達倫大冒險》中有吸血鬼和吸血魔兩種吸血的角色，吸血魔是從吸血鬼中脫離出來。如果社會是生態的縮影，那麼《向達倫大冒險》則構成了一個捕食性食物鏈系統。在這個食物鏈的最高層是吸血鬼和吸血魔，以捕食人類為生，吸血一族像是原始叢林的獵食者—狼一樣屬於生物鏈上層的掠食者。《向達倫大冒險》認為吸血鬼和狼是親戚，有血緣關係，「傳說我們是同種，就像猿和人類…」（《魔山印石》，頁 59）。在這食物鏈一環中，吸血鬼充分展現狩獵本性，向達倫成為半吸血鬼，自述：「打獵是我的本能…」（《地下血道》，頁 24）。吸血魔單純只是想獲取食物，不顧整體的秩序，而人類在故事中擔任食物供給者，就像是被獵食或被圈養的動物。人類在《向達倫大冒險》世界中所扮演的角色，無法由別種生物所替代，為了維持生態系的穩定性，吸血鬼成為保護人類的守護者。

鬼不理：『吸血魔就是…在古時候，吸血鬼藐視人類，就跟人類把動物當餌食一樣，竟然拿人類當餌食。常常一星期把兩、三個人的血吸到一滴不剩，也不是稀有的事。…』（《地下血道》，136 頁）

『說它們邪惡也不完全對。對人類來說，他們的確很邪惡，但是對吸血鬼而言，吸血魔與其說生來就是魔鬼，還不如說是誤入歧途的兄弟。』

『善惡這東西就在於從什麼角度來看…』（《地下血道》，頁 139）

對人類而言，吸血魔是可怕邪惡的。吸血魔數量遠比吸血鬼少，所以吸血鬼默許吸血魔為了吸血殺害人類，但吸血魔為了「疤之戰」的勝利，努力吸收同伴，幫一些具有企圖心的人注血，成為吸血魔的一群。除此之外，吸血魔聽從史提的建議，廣納想要獲得吸血魔能力的人類，組成一支人類軍團，稱為「血寵物」。身為人類的黛比及愛麗斯對血寵物的出現及壯大感到憂心，血寵物像是將靈魂賣給了惡魔，為滿足個人慾望而對人類進行殺戮。

黛比：『他們似乎比吸血魔更邪惡。他們的主人至少還稍微有那麼一點點的良心，但那些血寵物就只會逞兇鬥狠而已。如果吸血魔贏了疤之戰，血寵物也不太可能會願意就此停戰。…』（《靈魂之湖》，頁 45）

為了能使人類安全的生存下去，愛麗斯決定組織另一支人類軍隊「血盟友」，

與吸血魔和血寵物對抗。「血寵物」的成員組成大多是社會中堅份子，心術不正、貪得無厭並充滿野心，致力追求至高無上的權力。血寵物希望可以藉由吸血魔的力量達到自我的目的，卻又不受吸血魔嚴苛法規範，可以使用非肉搏武器，逐漸成為社會一股隱性的威脅。「血盟友」則是由街友、流浪漢、無業遊民、乞丐等，一群被社會忽視的社會邊緣人組成，他們的存在只是一般人的麻煩及眼中釘。在吸血魔激增的影響下，造成這群社會邊緣人死亡人數增加，卻沒有任何人關心他們。所以當群體感到危險時，其他個體會感受的這股恐懼感，這種刺激會影起全體的激烈反應。血盟友發現除了必須靠自己的團結，還得依附在吸血鬼的力量才能夠生存下去。

吸血魔與吸血鬼受到傳統法律的影響，與敵人交戰時，不得使用非肉搏性的武器，也不能用偷襲的方式攻擊對手，手刃敵人的方式雖然血腥殘忍，但卻因此更重視生命的價值，符合戰士德行。³⁰血盟友與血寵物可以利用各種新式的武器，如槍砲彈藥...等非自然的武器殺死敵人。在人類的進化過程中，武器發明破壞了殺人的潛能與社會壓抑之間的平衡，利用槍砲的武器射殺敵人，會使情緒受道德觀的懲罰性減弱，並大大提升因速度而得到的快感。人造武器成為一種不愉快的發明，也改變了人類道德標準。吸血一族與人類的衝突，從雙方使用武器方式的差異，讓彼此的心結漸漸成形擴大。

人與人的友誼經常伴隨著攻擊性，只有在大眾共同利益下，才會將這種機能隱藏起來。人類與吸血鬼之間互相依附、共存共生，雖然人類需要靠吸血鬼庇護，但人類對吸血鬼並不可能全然接受，沒有任何一方願意成為對方的食物，在存亡迫切之際，只得組織某種利益團體。戰爭總會有結束的一天，人類勢必面臨吸血鬼吸食人血的天性及超乎常人的強大能力。吸血鬼的威脅性，將是人類隱藏的恐懼；人類不畏懼陽光而且可以使用各式武器，也會成為吸血鬼的大患。人類與吸血一族短暫的和平共處，將埋下未來另一場人類對吸血一族戰爭的不安因子。

³⁰ Lorenz, Konrado，王守珍譯，《攻擊與人性-從演化論的觀點看攻擊性》（台北：遠流，1990），頁 217。

作者從向達倫和莫哈凱尋找靈魂之湖的過程中，暗示了人類與吸血一族未來的命運。二百多年後的地球，疤之戰已經結束，未來的世界成為一片荒蕪，動物進化成可怕具有攻擊性。在這個詭異世界中，已經看不見吸血魔與吸血鬼，唯一類似人類的種族是棕膚白眼、髮色粉紅的庫拉西卡人。庫拉西卡人沒有吸血魔與吸血鬼作為生命安全的後盾，庫拉西卡人必須找到另一個安全的依藉，所以取而代之的是對醜怪的崇敬，利用活人祭祀醜怪以獲得醜怪尖牙裡毒液的力量。

在一陣混沌後，世界將回到自然狀態下，沒有人可以預期未來世界的走向，宇宙會按照自己的法則進行下去，仍會有新的種族取代世界領導的地位。吸血鬼或吸血魔是否會滅族不得而知，依附在吸血族的人類，持續依附在其他種族旁而生存下去，食物鏈結構會重新調整，人類的位置將轉換。吸血鬼山住了近千年的護血人，外表近似庫拉西卡人類，護血人或許是由泰尼先生從未來世界帶回來的人類。這群護血人是吸血鬼忠實的僕人，負責吸血鬼火葬的儀式及負責照顧吸血鬼屍體的工作，並提供人血供吸血鬼食用。護血人在未來世界不容易得到食物，所以被泰尼先生帶到吸血鬼山，幫助處理吸血鬼葬禮並吃他們的內臟生存下去。

柯達：『護血人是腐生生物，他們吃死掉的吸血鬼的內臟——包括心臟和腦漿。』（《死亡審判》，頁 124）

如同吸血鬼需要人類的血，這些護血人需要吸血鬼的內臟一樣的道理，人類和吸血鬼的生存結構將改變，不再只是單純的食物鏈，彼此各取所需，構成一個互補性的食物關係。

西霸：『護血人不過只是照他們自己的方式過日子的怪人。別忘了吸血鬼也喝人血，達倫。人類怨恨吸血鬼是不對的，同樣的，吸血鬼輕視護血人也是不對的。』（《死亡審判》，頁 127）

《向達倫大冒險》複雜微妙的食物關係，構成了吸血鬼、吸血魔與人類角色選擇的要件。吸血鬼和吸血魔差異只在於是否會殺害人類，人類完全處於被動的角色。但在未來的世界，人類也可以吃吸血鬼，讓人類躍升成為獵食者的角色，「疤之戰」後，最終的得利者將是一直處於劣勢的人類。

第五節 小結

《向達倫大冒險》中，作者從民間傳說鬼怪獲取設計人物的靈感，以現實人物為基礎，創造許多角色，將一般人的性格賦予在這些角色身上，並把握其心理特質及精神狀態，使故事中的人物更具真實感。

劉世劍認為：人物是小說整體形象體質的核心。沒有人物的小說，或者是說絕對沒有人物的小說實在不堪設想。小說中一切細節、場面、故事、背景、氣氛、情緒、意念，都無法離開人物孤立存在。人物是文學作品，也是小說主體形象，是小說思想結構的中心。人物支持著小說一切“部件”，形成一個有機的藝術整體，一個美的藝術世界。³¹

人物是小說中最重要的架構，反應作者創作的思想情感。作者從人物性格的塑造，製造故事情節的發生，例如文本中，向達倫對蜘蛛的喜愛而去偷取八夫人；向安妮個性莽撞，導致史提被八夫人咬傷；史提偏激易怒的性格，成為向達倫最大的敵人…等。所以人物的產生，為故事注入了生命，也為情節帶來高低起伏。

從人物的塑造可以發現，作者重新定義恐怖的角色。文本中，有各式各樣的奇特人物，外表的形象並不代表內心的邪惡。例如像是灰皮膚的小矮人，是向達倫最忠實的伙伴；怪奇馬戲團中，怪模怪樣的人物，都擁有一副好心腸；雖然吸血魔外表可怕，也會殺害人類，但是他們是忠於自己的傳統理念過生活。故事中恐怖角色並沒有具體的形象，因為恐怖是來自於人心邪惡的念頭。

《向達倫大冒險》系列小說人物描寫，主要是在於角色的心理刻畫，利用人類的心理表徵去闡述作者對生命的意涵與人性的探討。當故事中的人物遭遇到憤怒或是恐怖的情境時，內心的陰暗面顯露無遺，R.V.由溫和的環保戰士轉變成滿懷仇恨的吸血魔，史提心中充斥著嫉妒不滿的心，向達倫的憤怒將毀滅世界…。人心的光明與陰暗面常在一瞬間同時顯露，讓故事中的人物產生兩難的抉擇。這些角色的心理反應，如同我們在現實中的真實反應，作者將人物的議題轉向內心的探討，使人對人性有更深一步的反省與思索。

³¹ 劉世劍著，《小說概說》（高雄：麗文，1994），頁 64。

第肆章 《向達倫大冒險》中的恐怖因素探討

第一節 未知、神秘的恐怖

人類對未知的事物及世界感到恐懼，透過像是宗教的崇拜、民間習俗的儀式來克服跨越恐懼感，象徵人的成長。游婷瑜（2003，《日本恐怖漫畫之恐怖元素研究》）認為：「未知」與恐懼、「成長」與恐懼，都是人類與恐懼間最基本的形式關係。換言之，人類的生活與成長中是少不了，或是依賴某種程度的恐懼來刺激自己。這層依賴關係的存在，正是解讀人類恐怖閱讀動機的基本根源。各民族都有類似的儀式，例如台灣卑南族的猴祭，藉著刺猴培養少年的膽識及殺敵的氣概，象徵青少年跨進成人的門檻，即將面臨新的世界。

從各個民族的禁忌與傳說，衍生出許多妖魔鬼怪，除了表達對萬物的崇敬以外，也顯示出各民族的原始恐懼。如中國傳說中的殭屍、日本民間故事的河童、歐洲神話的海妖等，邪惡的事物反映出每一個民族生活的差異與恐懼。

一、原始的恐懼

從原古時代至今，人類不斷探求自然的奧秘，想要掌握未知的領域，恐懼在心理上與好奇心比較接近，對神秘的事物充滿好奇並心存恐懼感，於是藉由祭祀、崇拜敬畏鬼神以尋求心靈的平安，民間傳說的鬼怪源自於人害怕的情緒與迷信。

西方傳說的吸血鬼是邪惡的超自然生物。人類可能會變成吸血鬼，一說是被吸血鬼咬了就會變成吸血鬼，也有說是喝下吸血鬼的血才能變成吸血鬼。大部分吸血鬼的文本作品，將吸血鬼描寫成嗜血的怪物，民間傳說裡，吸血鬼是活死人，會吸盡人類的血液，人們總是帶著恐懼看待吸血鬼。

洪凌對吸血鬼有一番解釋：

吸血鬼是沈澱東歐民族傳統、集體潛意識、天主教的洗禮儀式等，融貫出最

具代表性的吸血鬼圖像，永生不朽，以鮮血為食，恐懼宗教符號（十字架、聖水、祈禱文），唯有以木樁戳胸方能致死，日後的作者衍生出種種不同的致命死角：陽光、火焰、斷首…，有變形為異獸能力，精神感應力與操控力極強一足以使獵物迷醉地投入懷抱。³²

吸血鬼可說是歐洲原始恐懼演化以及人類畏懼死亡的匯集。主角向達倫尚未受血變成半吸血鬼前，對吸血鬼的世界感到陌生恐懼，他認為沒有人會願意並成吸血鬼，因為吸血鬼給人既定的觀感是：在夜裡出沒，吸吮人血維生。《吸血鬼：暗夜裡尋找生命》一書提到，歐洲人曾視吸血鬼為撒旦的幫凶，靈魂受到詛咒，在十八世紀後開始，吸血鬼有三大特徵：

- 一、吸血鬼是一個「附體的鬼魂」，而不是空中遊蕩的幽靈，不是魔鬼。
- 二、吸血鬼夜裡從墳墓裡出來吸活人的血，以便延續還魂後的生命。
- 三、吸血鬼殘害過的人，死後也會變成吸血鬼。

《向達倫大冒險》，以吸血鬼為議題，從歐洲人原始的恐懼為出發點，撰寫主角的冒險的歷程。一開始，向達倫仍保有過去歐洲人對吸血鬼傳說的恐懼印象，吸血鬼像是一種致命的傳染病，一旦染上便無法治癒。當史提與向達倫一起看完怪奇馬戲團表演後，史提拋下向達倫到後台尋找鬼不理，要求鬼不理讓他變成吸血鬼。聽到史提的要求，讓向達倫相當驚訝、害怕：

我很害怕鬼不理，也很害怕史提。我是說，他竟然想變成吸血鬼！有那個瘋子想要成為吸血鬼？（《怪奇馬戲團》，頁 108）

星期一到了，又是上學的日子，我實在好擔心，不曉得該怎麼跟史提交代，不曉得他到底會作何反應。此外，上週末我睡眠不足（看到真正的吸血鬼後，非常驚訝害怕，難以入睡），感到疲倦，全身軟弱無力。（《怪奇馬戲團》，頁 110）

向達倫害怕史提更甚於害怕吸血鬼，向達倫擔心史提變成吸血鬼後，將成為冷酷無情的惡魔，殺死人類。

³² 洪凌著，《魔鬼筆記-科幻、魔幻、恐怖、怪胎文本的混血論述》（台北：萬象，1996），頁 101。

我想，我跟史提這段友情，只怕到此為止。史提跟鬼不理之間的對話，讓我心裡發毛，而且鬼不理說史提是惡魔。畢竟，史提想當吸血鬼，殺死人類，吸取他們的血，這讓我很擔心。我怎麼能跟這種人作朋友？（《怪奇馬戲團》，頁 112）

而後，向達倫跟史提承認他躲在後台偷看一事，並向史提表達他心中的不安：

『史提，你想要成為吸血鬼耶！如果那時你變成吸血鬼來追殺我，那我怎麼辦？吸血鬼都先從他們認識的人類下手，不是嗎？』（《怪奇馬戲團》，頁 139）

被吸血鬼咬後，將會失去原本的意志，讓生命受到詛咒，外型及心智漸漸同化成爲吸血鬼。《德古拉》中，哈克的妻子米娜被德古拉伯爵將吸血鬼的印記留在喉嚨上，靈魂因此受到污染，爲了解救米娜並消滅這個惡魔，努力追捕德古拉伯爵。向達倫接受鬼不理的注血，成爲半吸血鬼，渴望吸血的慾望不斷湧現，吸到阿倫的血時，讓向達倫體會血的美味，但體內的嗜血魔性讓向達倫感到害怕不安。

就這樣，我把眼睛閉上，讓血流到我嘴裡。血的味道實在太可口。至於喝了多少血或是對阿倫造成多大的傷害，我倒無暇顧及。（《怪奇馬戲團》，頁 203）

當向達倫看著妹妹安妮的脖子，覺得口乾並想咬下，一股強烈的吸血慾望將佔滿向達倫的身體，使他無法克制自己，他知道自己將成爲吸血鬼，一個惡魔。

鏡子裡的自己，我完全認不出來，是張扭曲又醜陋的臉。眼睛充滿血色，皺紋很深，還有邪惡的笑容。我靠近鏡子，仔細凝視那張臉。沒錯，那個人確實是我，但不是平常的我，好像我的身體有兩個性格：一個普通的人類和兇暴的夜行性野獸。……我害怕地看著安妮——我居然想咬她！我差點吃掉自己的妹妹！（《怪奇馬戲團》，頁 208-209）

向達倫害怕體內潛藏的吸血鬼因子會傷害自己所愛的家人，所以決定以假死的方式脫離「人類」的生活跟著鬼不理四處流浪。向達倫對於吸人的血仍相當排斥，他認爲當他開始吸人血的時候，他將失去自由的靈魂，成爲一個完整的「惡魔」，再也無法恢復人性。

人類對吸血鬼的恐懼不僅在於它的超自然能力引發的恐懼感，吸血鬼永恆不朽的生命更是令人害怕。十九世紀後詩人、作家重新改寫吸血鬼的形象，吸血鬼揮別醜陋邪惡的外表，改以俊男美女的形象出現，但不變的是吸血鬼隱含的恐怖象徵，晝伏夜出的角色侵蝕了人類的信念與勇氣。吸血鬼的存在，是人類恐懼永無止盡的循環，吸血鬼未知的世界，成為作家發揮的空間。

二、未知的世界

小說裡的環境，與人物和情節發展緊密結合著，透過環境的塑造，營造出氣氛，並讓故事中的人物與場景產生共鳴，讀者可以藉由作者字裡行間的安排，勾勒出作品的全景。《向達倫大冒險》中，安排了「怪奇馬戲團」、「地下水道」、「吸血鬼山」、「異世界」、「靈魂之湖」五個未知的場景，讓故事中的人對這些環境產生焦慮不安的感受，作者利用這些地點的特殊性，使故事增添緊張、不安的氣氛，加強故事恐怖的張力。

（一）「怪奇馬戲團」

怪奇馬戲團是由一群怪異的表演藝人組成，也是《向達倫大冒險》故事的開始。馬戲團緣起時間已經不可考了，但表演內容多元豐富，深受許多民眾喜愛。一般大眾聽到馬戲表演即聯想到的動物表演以及各種不同的人物秀，利用特殊而怪異的表演方式吸引觀眾的目光。向達倫的歷史老師道敦先生認為怪奇馬戲團利用身體殘缺或畸形的人物來博取客源，所以怪奇馬戲團是充滿壞蛋的大本營，禁止向達倫他們去看。但向達倫和史提因為受到傳單的吸引而偷跑去看怪奇馬戲團的表演，怪奇馬戲團總是以廢棄的建築物做為表演的地點，向達倫和史提對此感到既興奮又害怕。馬戲團就像是一個禁制之地，向達倫和史提挑戰禁忌，藉由克服權威及恐懼表達自己已經可以一窺成人的世界。

怪奇馬戲團充滿各種特殊能力的人，有老闆大高先生、狼人、排骨男亞歷、

大肚皮拉姆、鬍子小姐楚斯卡、生肢男寇馬、鋼牙葛莎、蛇男孩伊萊...等等。向達倫成了半吸血鬼，無法與正常人生活，於是鬼不理帶他跟著怪奇馬戲團一起生活，在這群怪異人物中，向達倫才有「家」的感覺。怪奇馬戲團是向達倫經歷過重大的人生轉捩點，象徵進入另一個成長階段，所以當小男孩山姆·奎斯特表達想要加入後，向達倫就像當時道敦先生的口氣告誡山姆：「等你成為大人」！這個禁區不是每個人都可以跨越的，最後山姆死在怪奇馬戲團的狼人獠牙下。

（二）「吸血鬼山」

向達倫成為半吸血鬼後，為了使吸血鬼可以認同他的身份，便和鬼不理返回吸血鬼山，參加吸血鬼王子的會議。滿懷興奮及緊張的心，讓向達倫感到不安，就這樣他和鬼不理展開了艱苦危險旅程，前往沾滿鮮血的寒酷異地。

吸血鬼山遠離物質文明，座落在崎嶇多岩、地勢險惡的地方，連動物也很罕見，吸血鬼必須以最傳統的方式到達吸血鬼山。

鬼不理：「這種旅程等於是種淘汰弱者的手段。吸血鬼在某些方面是殘忍的，我們不會去扶持那些無法支撐自己的人。」

「生命是一種挑戰，只有能應付挑戰的人，才是真正懂得活著的意義。」（《磨山印石》，頁 36-37）

向達倫克服路上的旅程的艱困，並遭遇發瘋的黑熊攻擊，終於抵達吸血鬼山。吸血鬼山就像一個巨大的蜂窩，由許多如迷宮般的通道組成，每個房間大廳的牆壁覆蓋長年的灰塵污垢。吸血鬼組織像是蜜蜂一樣嚴謹，每個人各司其職，雖然向達倫進入的吸血鬼的宮殿，但為了獲得同伴的認同及自己的榮耀，他必須通過吸血鬼的審判，吸血鬼山是向達倫挑戰自我的關鍵地方。

（三）「地下水道」

人們對黑暗、看不見的地方總是會有恐懼感，作者設計與人們生活非常貼近的地點—地下水道營造出恐怖的氣氛。地下水道是現代都市不可或缺的公共設

施，主要是處理全都市的污水，地下水道像是城市的靜脈血管，錯落有致的構成地下網絡，當地表是乾淨無污，但是在地下水道永遠是陰暗污穢。

幽暗潮濕的地方最容易讓人產生壓迫和窒息的感覺。吸血魔選擇地下水道為躲藏的地點，利用地下水道的特性，可以像鬼魅般出現在任何角落，並為向達倫一群人設計一連串致命的陷阱。向達倫和鬼不理在地下水道遭遇吸血魔三次，第一次追捕瘋狂的吸血魔—魔路，迷宫似的通道骯髒冰冷的水，讓向達倫感到恐懼與絕望不斷湧上心頭。第二次向達倫等一群人被吸血魔設下的陷阱所騙，在地下水道展開逃亡的行動，水道的每個角落彷彿都站著死神，他們沿著水道匆忙逃命，在身心俱疲下躲避吸血魔和吸血寵物的襲擊，營造出永無止盡的閉塞感。鬼不理喪命在第三次的遭遇中，地下水道如同蜘蛛在城市裡結的網，等待獵物陷入。地下水道是城市的黑暗角落，潛藏著許多未知的恐懼，無限延伸到每一個人的心理底層深處，啃食著人類的靈魂。

（四）「異世界」

異世界泛指與現在存在的時間與空間不同的地方，是作者創造自己獨特的詭譎空間，從異世界也可看出作者創作脈絡及中心思想。異世界的構成大多是利用魔法能力經由某種媒介讓主角進入這個世界當中。例如《說不完的故事》培斯提安經由利用魔法書進入幻想國；《納尼亞傳奇》可從神奇的衣櫥到達另一個世界；《哈利波特》有一個九又四分之三月台可進入魔法世界。《向達倫大冒險》中，向達倫與莫哈凱透過具有魔法能力的泰尼先生製造出的拱門進入異世界。

這個異世界中一片死寂，萬物缺乏生氣，各種動物進化後變得非常兇殘暴戾，例如：類人猿的動物摺倒一頭野豬般的動物，並狼吞虎嚥了起來；黃色小猴子會用利爪和牙齒戳瞎獵物；長了尖銳長牙的松鼠、可怕的黑豹、鱷魚、蟾蜍、水蛇、老鼠、龍...等。世界變成肉食性動物的天下，每一種動物都具有攻擊性，在這個世界，向達倫和莫哈凱必須隨時要提高警覺，以防止被不知名的動物襲擊。

這個充滿暴力、弱肉強食的地方，是作者心目中預見未來的世界。文明將會

消失，恐怖、暴戾、殘忍將充斥在地球每一個角落，讓向達倫重新省思吸血鬼和吸血魔之間的戰爭，為未來帶來末日式的恐慌。

（五）「靈魂之湖」

靈魂之湖是只屬於亡者和受詛咒之人的安息之處，莫哈凱從靈魂之湖找到他前世的靈魂，解開他的身世之謎。向達倫死後，在靈魂之湖漂浮著，不斷重複死前史提用刀捅進身體的痛苦感覺。

在許多宗教思想裡「靈魂」是存在，原始民族相信每個人都擁有一種相似的靈魂，這些居住在人類體內的靈魂能離開且遷居到他人身上。³³不同的宗教對死後靈魂的去向有不同的解釋，古埃及人相信靈魂並不會隨著肉體一起死亡而消逝，而且還會回到原來的肉體達到永生。西方受到基督教影響，認為靈魂是不滅的。從原始時代，萬物皆有靈的信仰影響到後來人類社會的發展，不論是宗教、文學、藝術、建築...等等，將死後的世界具體化。基督教分天堂與地獄之別，某些民族則相信宇宙充滿各種靈體，有善良和邪惡的，善良的靈魂將飛往天際成為星辰，犯錯的魂魄則會在人世間遊蕩徘徊，重複生前所受的苦難藉此為自己的罪刑付出代價。因此，死後的靈魂去處宗教為人類設的一種道德禁制。吸血鬼有自己的信仰，也相信死後會兩個世界。

鬼不理：「我們相信有極樂世界，它就在星星那一邊，如果我們的生活過得很好，死後的靈魂就會飄離這個世界，經過數以萬計的星星和銀河，最後抵達宇宙另一端的美麗世界，那就是極樂世界。…如果生活過得不好，靈魂就得注定留在這世界，作為亡靈，永遠徘徊在地表上。」（《鬼不理的助手》，頁 55）

向達倫死後，無法掙脫地球的束縛，靈魂便一直停囚禁在散發惡臭的靈魂之湖裡，永生永世只能在湖水深處無聲無息的迴旋。在靈魂之湖裡，向達倫體會到靈魂之湖的可怕，過往的記憶不斷重複著吞噬向達倫，過去每一刻痛苦的回憶快要逼瘋向達倫。

³³ Freud, Sigmund 著，楊庸一譯，《圖騰與禁忌》（台北：志文，1998），頁 98。

我的目標是要變成我記憶中的那個向達倫，完完全全讓自己融入過往的時光，我不願意再去想那些曾經犯下的罪。先前我已經發瘋過了，也恢復正常，我希望能夠再次發瘋，不過，這次請讓瘋狂徹底把我吞噬。（《命運之子》，頁150）

向達倫在靈魂之湖絕望的感受，讓人體會到孤獨無援的恐怖，假如生命是有限的，那麼死後的靈魂是否也有存在的時間限制呢？人都會走向生命的終點，大部分宗教認為，死亡後的靈魂會因生前的善惡決定靈魂的去處，所以生前努力行善拯救自己的靈魂，使自己的靈魂乾淨，讓死後進入極樂的天堂。



第二節 血腥、暴力的恐怖

原始時代，自然界資源豐沛，人類可以從大自然中獲取食物，當人類從採集生活演變到狩獵時代，象徵人將自己的地位提高，人類無可置疑地將自己的地位提升到主宰性的優勢物種，以前所未有的效率獵捕大型的危險動物，包括長毛象、野牛和熊。³⁴人類本來就是自然界的一種動物，本身就具有攻擊性，在史前時代，爲了求生存，人們不需要約束這種本能，以利於與其他物種競爭，避免被大自然所淘汰。

文明不斷進步，人類必須壓抑攻擊性本能，並利用心理的機制控制行爲。人的攻擊天性卻不會因此而消失，當人們對內心的壓制力量失效時，潛伏在內心中的攻擊慾望會被喚醒，殘酷的暴行將顯露無遺，並利用暴力的手段，侵略被其他人。爲了符合群體道德規範，人類會號召成員進行宣洩的活動，例如各種競技比賽，讓身心獲得抒發的出口。這種現象是一種適度而相對無害，並使進攻性傾向獲得滿足，而參與的成員也可以因此增強凝聚力。³⁵所以在文明的社會裡，受到社會秩序的影響，血腥和暴力的攻擊性雖然受到嚴加限制的行爲，卻也容易成爲侵略者操弄的最佳方式。

一、內心的期待

人類的競爭活動會發展成遊戲，利用遊戲或競賽方式滿足身體及心理成長的各項需求。例如小朋友很喜歡玩捉迷藏的遊戲，經過時代的轉變，這個遊戲仍然是歷久彌新，雖然每個地方都有不同的遊戲方式，但擺脫不了的，總是一個人當「鬼」，剩下的人躲藏被抓。遊戲過程中，躲藏的人隱身在角落中，心跳加速、血液加快，心中充滿期待、興奮與害怕的心理，雖然擔心會被抓到，孩子們對這遊戲總是樂此不疲，不論是當「鬼」的，或是被抓的角色，都會讓孩子們感到刺激。

³⁴段義孚著，潘桂成等譯，《恐懼-人類生活中無所不在的恐懼感》（台北：立緒，2008年），頁89。

³⁵ Freud, Sigmund 著，熊凱莉譯，《論文明》（台北：華城，2003），頁130。

許多幼兒心理學家認為兒童遊戲是出自於本能，兒童可以藉由遊戲探索周遭的環境以滿足好奇心，兒童無法直接參與成人的活動，仿效成人行為成為學習各種技能的最好方式。幼兒最初的遊戲是為了滿足感官所受的刺激，隨著年齡的成長，遊戲方式漸漸變得複雜，與團體中的成員競爭更加激烈，人們可以從過程中，將抑制已久的攻擊本能釋放，像性衝動或任何其他強烈本能，可以產生一種理智強烈滿足的特殊感覺。³⁶

《向達倫大冒險》喚醒了讀者原始的攻擊性，隨著主角向達倫變成捕食人類血液的「獵人」一吸血鬼時，劃開人類的血管，大口吸吮飲血，濃郁的血氣味從咽喉冒出，彷彿回到了過去茹毛飲血的時代，於是讀者也融入血腥和暴力的恐怖情境當中。

假裝我是其中的怪物，而馬戲團老闆是個很卑鄙的傢伙，不分青紅皂白就亂鞭打下屬，不管他們有沒有犯錯都一樣。每個怪物都很恨他，但是他很強壯而且又很邪惡，大家只好默默吃著苦。直到有一天，我實在被揍得太慘，忍無可忍，便搖身一變，變成狼人，把他的頭給咬掉！（《怪奇馬戲團》，頁 39）

向達倫在課堂上幻想自己變成恐怖的角色，做出兇惡殘忍的舉動，尋求刺激的心理，這時的向達倫只是普通的學生，卻展現內心兇殘並具有攻擊性的一面，故事一步一步進入恐怖的畫面，並讓殺人的行為具有正當性，使讀者容易拋開道德觀，接受故事中血腥殺戮的動機。

人類心中的有負向而且黑暗的心理，當外在的環境及氣氛不斷強化其動機，將使邪惡的念頭轉成具體的行為。作者除了使讀者的心理可以接受向達倫為正義而殺人的正當性之外，《向達倫大冒險》運用許多詳細描述屍體支解的畫面，藉由向達倫的視點去觀看血腥的場景，加強故事恐怖性。一場屠宰場的畫面，可以看出向達倫內心的轉折與期待：

這房間的天花板上，掛滿了一隻隻用銀鉤子垂釣的動物屍體。它是一間冷凍室，是用來讓屍體保鮮用的。

³⁶Lorenz, Konrado 著，王守珍譯，《攻擊與人性-從演化論的觀點看攻擊性》（台北：遠，1990），頁 239。

整個房間都充滿了血腥味。雖然我很清楚，這裡吊的全都是牲畜的屍體，但是還是忍不住把它們想像成是人類。（《地下血道》，頁 128）

向達倫爲了攻擊鬼不理，躲在屠宰場裡，屠宰場的動物屍體暗示他將殺死鬼不理的行動會很血腥，但人死後和動物的屍體沒有兩樣，向達倫利用這種方式說服自己讓行爲合理化。

在強光和血色的混和下，這些屍體都散發著一種鮮豔的紅光；在這個地方，你可不想當個素食者！（《地下血道》，頁 128）

血腥的畫面逐漸變成一種美麗的色彩。紅色具有暴力、攻擊性的色彩融入向達倫的體內，不悅噁心的感受轉化成一種愉快的享受，將獵殺的行爲昇華，把恐懼感提升爲毀滅的力量。這時的向達倫成爲一隻高度危險性的嗜血猛獸，助長了他想要殺掉鬼不理的企圖心。相較於向達倫需要外在的因素來說服自己，吸血魔魔路本身就是殺人魔，他不需要受到道德良心的規範，魔路可以直接表現出他對血腥殘忍的喜愛：

魔路：『我打算先吸乾那胖子的血，然後活生生得剝掉他的皮，把他和其他屍體一起留在冷藏室裡。那些無知的可憐人類，就會吃到人肉，這不是個最棒的玩笑嗎？』（《地下血道》，頁 159）

人類對同類的殺害行爲受到社會秩序的約束，轉變成內心的壓抑，在道德觀感下，這種掠奪同類生命的念頭成爲一種懼怕的心理，人們不敢正視這股攻擊衝動。向達倫在觀看魔路準備殺害黛比時，因爲是旁觀者，所以沒有道德的顧忌，可以徹底釋放心中殘暴的惡魔，享受不用擔負責任的罪刑。

當他靠近他的獵物時，我的肚子開始翻攪起來，而眼睛仍舊盯著他看。就算他沒有命令我看，我也無法把視線移開。這雖然是很恐怖的景象，卻相當吸引人，就像在觀看一隻蜘蛛近距離獵捕蒼蠅一樣…（《地下血道》，頁 159）

因爲社會不斷進化，人類行爲已進入標準化模式，破壞性的行爲需要受到管束，成就一個平衡的生存系統，所以用道德理智去規範放肆的心，人之所以高貴，是因爲人如動物的攻擊特性，已被良知抑制住了！

二、殺戮的血腥

人類從石器時代爲了生存，克服飢寒和被野獸吞吃的危險，於是必須學習具有攻擊行爲。隨著生物的演化，個人經驗和學習所扮演的角色也隨之增加，而本能行爲雖不失其重要性，卻變成愈單純。人類有社會組織時，爲了保護群居組織的需要性，並謀取團體的利益，誘使兩個團體之間會彼此激烈的攻擊對方。因爲爭鬥的行動獲得好處，至少是爲了固守種族的利益。

攻擊性實在與生俱來，爲了保存生命的結構不可少的部分。吸血鬼與吸血魔之間的「疤之戰」受到戴蒙先生的暗示，必須要滅掉另一個種族才能獲得生存，雖然他們彼此不認同這樣的作法，有違意願，但爲了群體的價值，雙方勢必面對面發生一場激戰。戰爭現在被指責爲邪惡的罪刑與致命的行爲，在原始時代看來，不過與自然相符，順應生存的方式。顯然的，社會的演化，讓攻擊行爲沒有合法的出路，保持和平生活是人類首要任務，失序的發洩情緒攻擊，只能隱身到幕後，或是躲在文學作品中。

自古以來，戰爭是可怕的，戰場上，只有一方是贏家，輸家必須面對殘忍的對待，因爲泰尼先生的預言，吸血鬼和吸血魔爲了生存而必須戰鬥，於是揭開了一連串的殺戮，「疤之戰」總共發生五次的戰役。

第一次戰役，柯達·史摩特爲了尋求吸血魔和吸血鬼的合作而叛變殺了吸血鬼將軍普蓋拿。向達倫返回吸血鬼山揭發科達的陰謀，於是吸血鬼群起對付躲在吸血鬼山洞中的吸血魔，向達倫用長矛刺殺一個吸血魔，當他看到吸血魔生命漸漸消失時，向達倫覺得自己是個恐怖、無人性的傢伙。

或許他該死，或許他罪無可赦，死了正好大快人心。不過，他也有可能是個普通人，就像我和其他吸血鬼一樣，因為聽從命令才會來到這裡。不論他該不該死，我根本沒有權力啊！我沒有權力認定一個人該死，然後就把他給殺了，可是我卻已經把他殺了。（《吸血鬼王子》，頁 138）

這次戰役，向達倫對奪取一條生命感到相當害怕，也因爲向達倫召喚蜘蛛攻

擊吸血魔，使得吸血魔全軍覆沒，向達倫內心卻感到不安。

『這是不對的。』我這麼告訴自己。把吸血魔給殺了是一回事，我們別無選擇，但為此高興卻是不對的。見到吸血鬼大肆屠殺還樂此不疲，我心裡深處隱隱約約感到不安。（《吸血鬼王子》，頁 141）

控制本能的行為的必要條件是，對釋放它的刺激情境有充分認識。在下列環境情況，戰鬥性刺激可被預期的引發出來。第一個是，個體作為自己表同的社會團體被外界所威脅。第二個主要刺激是，令人厭憎的敵人出現，而且這個敵人威脅了個人、家族、群體的價值。就像一種防衛機制。第三種原因是鼓動的領袖形象。³⁷

吸血魔和吸血鬼視為威脅對象，引發雙方的戰鬥性，吸血魔王的產生，更加遽了吸血鬼對生存的危機感，讓攻擊性變強。當向達倫發現伊芳娜夫人與吸血魔接觸時，除了要將吸血魔全部消滅，並打算連伊芳娜夫人一起殺死，殺戮的行為已經讓心失去了理智去判斷是非。這是吸血鬼與吸血魔第二次交戰，向達倫一心只想殺死吸血魔，過去內心的不安早已消失的無影無蹤。在地下水道，雙方發生了第三次、第四次交戰，戰況愈演愈烈，在「疤之戰」預言的氣氛下，雙方將殺戮當成是高貴的英雄行為，只要能獲勝，一切的道德被拋在一旁。當史提利用欺騙的方式害死鬼不理，於是雙方鑄下不可彌補的裂縫，仇恨的心蒙蔽的良知。

史提利用湯米誘騙吸血鬼進入足球場，雙方展開最後一次也是最猛烈的戰鬥。因為道德的瓦解，使這場戰役犧牲了許多無辜的受害者，屠殺式的攻擊是對群體生命的剝奪，由於團體的戰鬥誘發出極端的殺戮方式。史提殺死年幼沒有反抗力的向兒，在本能防衛機制下，這種攻擊方式燃起了敵人報復的心，怪奇馬戲團全所有的人對吸血魔進行反抗的行動。最終，雙方都沒有佔到便宜，呈現兩敗俱傷的結果，史提和向達倫雙雙死於河中。

³⁷ Lorenz, Konrado 著，王守珍譯，《攻擊與人性-從演化論的觀點看攻擊性》。（台北：遠流，1990），頁 240-241。

第三節 憎恨的恐怖

一、嫉妒式的憎恨

嫉妒是由自私所產生一種狹隘的排他和仇他心理，嫉妒的產生是因為比較。

史提出身於單親家庭，在小的時候父親便離家出走，他與母親相依為命，但與母親相處不融洽。史提的生命的過程中沒有父親這個角色，所以他對能擁有父親的渴望度比向達倫高。求學階段，嚴格的歷史老師道敦先生便是史提情感的寄託，道敦先生對史提有著父親與兒子般的溺愛。史提自幼就在沒有安全感的環境下長大，個性具變得具有侵略性，常以暴力的行為表達自己的能力，藉以掩飾自卑的心理，導致他很喜歡殺人與戰爭有關的事情。史提沒有任何兄弟姊妹，成長過程必自己學習獨立自我，他無法從家人中獲得快樂和幸福的感覺，使他渴望能得到別人對他的尊重與認同。

向達倫的家庭狀況正好與史提相反，向達倫家中幸福溫暖，擁有關愛他的父母以及他疼愛的妹妹，享受愛人與被愛的關係。雖然向達倫自幼與史提是好朋友，但向達倫的媽媽卻不喜歡他與史提在一起，向達倫的媽媽叫史提為「野孩子」，向達倫認為自己與史提關係也只是童年好玩伴。

在史提徬徨無助的童年遇到擁有令人害怕能力的吸血鬼—鬼不理。史提先向鬼不理提出要變成吸血鬼的要求，使他可以擁有吸血鬼的力量，卻被鬼不理拒絕，向達倫為救史提接受鬼不理的注血反而變成吸血鬼的一員，讓史提無法諒解，認為向達倫背叛他、搶走他的位置，史提一輩子無法原諒向達倫，他對向達倫說：

「遲早我會長大。到時我會有力氣、有膽量，我會花一輩子鍛鍊身體和精神，然後，等到那天來臨時……，我會找到你，把你殺掉！」

「我會成為世界上第一個獵殺吸血鬼的人。」

「當我看到你們，我會拿鋼樁刺進你們的心臟，把你們的頭砍掉，然後燒成灰燼，撒向河中。我會確定你們死掉，不會再從墳墓裡回來！」（《怪奇馬戲

團》，頁 237)

史提一舉一動出發點在於害怕被拋棄，當他希望落空時，不滿的情緒擴張，使他強烈憎恨鬼不理並嫉妒向達倫。他千方百計努力提身自己的能力，爲了想像吸血鬼擁有強大的力量，史提加入了吸血魔一方，更成爲吸血魔王。在嫉妒心及報復心的作祟之下，他對吸血鬼展開滅族的行動，加強了彼此仇視敵對的情緒。

史提相信自己會成爲暗黑之王，前提之下必須親手殺了向達倫，爲了獲得至高無上的權力，史提想盡辦法要殺掉向達倫。在最後一役，史提生命走到盡頭，向達倫將成爲暗黑之王，導致世界的毀滅，但向達倫要打破泰尼·戴斯蒙對未來的控制，於是向達倫利用了史提的嫉妒憤怒的心：

我的確是和鬼不理先生串通好了，不讓你當他的助手。我們兩個把你當笨蛋一樣耍，而且我還玩得很開心。你誰也不是，你什麼東西也不是，你活該。如果鬼不理先生還活著，他一定會和我們其他所有人一樣嘲笑你。(《命運之子》，頁 137)

史提眼中重新燃起了憤怒的火焰將手裡的刀一次、一次的刺進向達倫的腹部，於是兩個可以成爲暗黑之王的人，一起喪命，結束了泰尼先生對未來命運的掌控。史提終其一生想獲得父親的愛與認同，但卻被鬼不理嫌棄，又被他真正的父親泰尼先生嘲笑、拋棄。他這一輩子能擁有父愛只有在學校的時候，道敦先生對他的疼愛，無奈受到惡魔泰尼先生影響，讓他走上不歸路，懷著絕望痛苦結束一生。

二、復仇的憎恨

Where vice is vengeance follows. (邪惡永遠追隨著復仇)～西方諺語

復仇的結果只有心靈的毀傷與良知的折磨。《向達倫大冒險》是青少年冒險小說，故事的主角向達倫處於青少年階段，有著青少年容易受情緒影響而產生的行爲偏差問題。向達倫正直血氣方剛年紀，一遇到挑釁，甚至是對方惡意的攻擊，

憤怒的心促使他展開報復。向達倫第一次開始有報復的心是在與鬼不理流浪到一個城鎮，向達倫與當地的小孩比賽玩曲棍球，因為向達倫是半個吸血鬼，體能優於人類，敵隊的小孩丹尼在比賽過程中試圖阻止向達倫得分，於是使用小動作影響向達倫：

敵隊的隊長丹尼早想對我犯規了，不過我的動作太敏捷，跟他的差距太大，毫不費力就在他的球杆和腳邊打轉。他於是對我下手愈來愈重，捶打我的胸部又踩我的腳，甚至用手肘撞我的手臂，我其實一點都不痛，但是這卻把我惹毛了，我最討厭這種輸不起的卑鄙行為。

最後，丹尼朝我的要害掐了下去，這簡直讓我無可忍受！就算是吸血鬼，也會有弱點的…他看到我狼狽的樣子，大笑了幾聲，立刻又把球搶走了。

幾秒鐘後，我站了起來，寫一直衝腦門，怒氣再也控制不住。（《鬼不理的助手》，頁 42）

向達倫控制不住自己的脾氣，於是將丹尼的腳踢斷，周遭的男孩非常害怕，大家都嚇呆：

全場的人在心裡頭，對這樣的我不…向達倫…這個怪物，都感到很恐懼。

（《鬼不理的助手》，頁 42-43）

男孩認為的「怪物」是可以將丹尼踢斷腳的向達倫，但對向達倫而言，就算自己的能力高於普通人，心卻如一般人會以報復的手段面對不合理的事。擁有吸血鬼優異的體能極強大的力氣，更使得他容易變成受情緒控制的「怪物」，在此，故事也為向達倫心中埋下復仇的種子。

向達倫進入怪奇馬戲團一段時間後，逐漸認識許多朋友，其中一位叫瑞奇·維奇（Reggie Veggie），綽號叫『R.V.』，R.V.曾經是環保戰士，個性友善，對環境保護和虐待動物的議題相當關注。當他發現向達倫竟然殺害羊隻，在發現被關在怪奇馬戲團的狼人後，開始對向達倫的友情產生懷疑。R.V.釋放狼人過程中受向達倫的阻撓而被狼人咬斷雙手後，就相當憎恨向達倫，他認為是向達倫讓他失去原本的人生，於是決定成為吸血魔，將斷去的雙手裝上致命的鉤子，誓殺向達倫，

只要可以對向達倫進行復仇的任何事情，R.V.都願意做。R.V.呈現了人性醜陋的復仇心態，充滿仇恨的心理改變了他的人生，也將他推入痛苦的深淵。向達倫看到受因仇恨而扭曲自己人性的 R.V.：

這個曾經為和平大自然四處奔走的人現在看起來並不太快樂…，我第一次遇見他的時候，R.V. 是個真誠、有奉獻熱忱的人，為了拯救世界免於污染而不斷奮鬥。然後，他變成一頭發瘋的野獸，一心一意只想報斷手之仇。現在，他什麼也不是一只是個衣衫襤褸的可憐傢伙罷了。（《命運之子》，頁 91）

當史提扭斷向兒的脖子，這時 R.V.才發現自己復仇的憎恨已經讓無辜的小孩受到牽連，史提卻希望他殺害向兒的行為可以激起向達倫仇恨，讓向達倫殺死史提的兒子達里斯，也就是向達倫的外甥。R.V 看清自己的靈魂被仇恨的惡魔控制，他選擇從這痛苦中解脫，他釋放了黛比，並犧牲自己的生命解救了他曾經非常憎恨的向達倫，在 R.V.臨死前，他的靈魂獲得救贖：

R.V. 慢慢舉起雙手，他凝視著眼前這一隊金銀色的尖鉤，臉上露出了喜悅的光彩。『我的手，』他輕柔的說。…『我看見它們了。我的手回來了。現在一切都沒事了。我又恢復正常了，老兄。』然後，他的雙手頹然落下，笑容和淡紅色的雙眼凝結在臉上，靈魂靜靜飛像另一個世界。（《命運之子》，頁 115）

向達倫看到 R.V.死後平靜的表情感到高興，假如 R.V.繼續活著，R.V.擁有吸血魔的長壽，他將帶著犯下罪刑的痛苦繼續活下去，R.V.受的折磨將是數百年之久。從 R.V.身上，向達倫也明白自己若殺了史提，痛苦與仇恨將折磨自己的心靈一輩子，甚至牽連到自己的種族與人類。在靈魂之湖中，向達倫發現仇恨將吸血鬼和吸血魔帶上戰爭之路，朋友和敵人的死他都要負責，假如可以再一次選擇，向達倫會是著尋求和平的途徑解決，一旦走上殺戮的道路就難以回頭了！一個敵人的死只是開端，皆下來會將敵人的同伴消滅殆盡，然後就輪到人類。謀求和平不必靠武力，利用暴力的方式強迫另一方，只會產生仇恨，終將導致毀滅。

第四節 絕望的恐怖

絕望的恐怖包含對死亡的恐懼及未來的絕望，人在生命過程中，會臨對許多挑戰，除了必須克服外在嚴苛環境與追求自我個人的成長，青少年文學以正向的意義探討生命的價值，去克服內心的恐懼。

一、死亡的恐懼

對死亡感到恐懼的心理，基於兩種不同的要素，第一項是針對死前肉體所感到的痛苦。另一項是，死亡讓生命突然中斷所以恐懼。審視死亡，真正令人感到恐懼的試人類在剎那間想到，死亡意味著「這個、現在存在的、有意識的自我」消失不見了。³⁸《向達倫大冒險》中，向達倫面臨許多死亡的威脅，有些直接威脅到自己，也有些威脅則是他身邊周遭的朋友或是敵人，不論是哪一種威脅，都將直接面臨到死亡。

表 4-1 向達倫大冒險中受到死亡的威脅：

集數/項別	書名	死亡的威脅	死亡者	恐懼要素
一	怪奇馬戲團	八夫人的咬史提	向達倫假死	肉體
二	鬼不理的助手	狼人的攻擊向達倫與山姆·圭斯特	山姆·圭斯特	生命的中斷
三	地下血道	魔路要向達倫以黛比·害拉交換蛇男孩的生命	魔路	生命的中斷
四	魔山印石	大黑熊的攻擊	一個小矮人及大黑熊	肉體
五	死亡審判	1. 死亡審判「水迷宮」、「尖針路」、「火焰廳」、「野豬陣」 2. 吸血魔的追殺	1.野豬 2.普蓋拿	1.肉體 2.生命的中斷
六	吸血鬼王子	1.圍捕吸血魔 2.審判科達	1. 吸血魔、艾拉·塞爾 2.科達	1. 生命的中斷 2. 生命的中斷
七	薄暮獵人	襲擊吸血魔	吸血魔	生命的中斷

³⁸柳澤桂子著，呂美汝譯，《生死書-死亡的生命科學》（台北：究竟，2004），頁 29。

八	暗夜盟友	被吸血魔誘騙到下水道，兩方發生激戰	吸血魔與血寵物	肉體
九	黎明殺手	洞穴中與吸血魔王惡戰	鬼不理	生命的中斷
十	靈魂之湖	尋找靈魂之湖，遭遇黑豹巨大蟾蜍、飛龍及庫拉西卡人攻擊	黑豹、庫拉西卡人及史皮	肉體
十一	暗黑之王	1. 吸血魔在足球場的屠殺 2. 史提殺了向兒	1.湯米 2.向兒	生命的中斷
十二	命運之子	史提與向達倫決一死戰	史提、向達倫	肉體

向達倫將死亡的威脅轉變成爲生命的一種挑戰，藉由克服這些的阻礙，達到自我成長的目的。

人的一生中，都會面臨到死亡，不論是家人、朋友或自己，死亡的恐懼是對從生命分離的恐懼。向達倫成爲半吸血鬼後，他必須與他的家人分離，所以利用假死的方式離開他原本的生活，在抉擇的過程中，向達倫的內心十分痛苦被傷，他把握與每一個人相處的時光，像是真正瀕臨死亡的人，爲離別做準備。

一看到大家的臉，我就淚水直流。我看著爸爸、媽媽或安妮，才知道自己真的很愛他們，以後將看不到家人，我的生活會變得很空虛。（《怪奇馬戲團》，頁 213）

向達倫放棄了自己人類的生活，展開生命的另一個階段，山姆・奎斯特的死讓向達倫體驗另一段分離的恐懼，感受生命逝去的可怕及死亡的殘酷。山姆是向達倫人類朋友中最要好的一位，卻必須眼睜睜的看著山姆死去，向達倫無法接受失去好友的痛苦。鬼不理要向達倫喝了山姆的血，吸收他的靈魂，讓靈魂活在自己的體內，利用保留對死者的記憶與情感，去面對山姆的死亡。

當遇到生存危機時，人內心軟弱無力感油然而生，爲了讓生命延續下去，寧可讓記憶不斷承受痛苦的折磨。《地下血道》裡，因爲鬼不理和向達倫破壞魔路殺害人類的計畫，魔路爲了報復而綁走蛇男孩伊萊，向達倫請求魔路放了伊萊：

向達倫哀求：『你已經抓到我，就不需要他了。如果你放他走，想想看，這對他至少已經是個恐怖的惡夢：因為我死在這裡，他會一輩子活在這個記憶裡；

那會是相當沈重的負擔，一定比他自己死掉還痛苦。』（《地下血道》，頁 197）

伊萊受到向達倫和鬼不理的牽連，被魔路抓走並狠狠折磨，向達倫看到後，非常痛苦也感到愧疚。他擔心魔路殺了伊萊，內心不願意再見到朋友的死亡，於是提出用自己生命交換伊萊的生命，雖然向達倫有可能喪失生命，但他卻更害怕面對伊萊死亡的痛苦。

生命本身是成長和衰退的起伏，它是會改變的，否則它根本就不是生命。因為變化的發生是不可避免的，我們也因此變得焦慮，焦慮使人尋求安全，或相反的去冒險，這是值得好奇的。因此，對恐懼的研究不只限於對退卻與防禦工事的研究，它或多或少也在尋求對成長、勇敢和冒險的瞭解。³⁹生命與死亡為一體兩面，如同白天與黑夜，生生不息，死亡是無可避免的，不論是自己或是周遭的人，看著生命的逝去，直接強烈的印象是恐懼。人類對死亡的認知和感受，也受到人類精神進化的影響，對屍體的恐懼由具象變成抽象，因此即使對眼睛沒看到的死亡景象，也會感到害怕。那種害怕不只是針對他人，而是聯想到自己的死亡。⁴⁰

鬼不理與吸血魔王對抗中，從高台跌入充滿火焰的鐵樁，那些鐵樁並沒有馬上讓鬼不理喪命。鬼不理垂死前血流如注、被烈火焚燒，讓他淒厲的慘叫著，死前的那一幕，深深烙印在向達倫心中，彷彿自己親身體驗鬼不理死前痛苦的過程，一輩子都無法忘掉，這樣的感受，甚至比自己的死亡更來的可怕。

向達倫為了證明他有能力加入吸血鬼的行列而接受吸血鬼的「死亡審判」，但如果未能通過這些考驗，將受到在死亡大廳接受樁子刺穿心臟致死的處決。向達倫必須接受五種大自然的考驗，向達倫完成了其中三個。第一關是「水迷宮」，向達倫必須拖著一塊沈重的石頭在注水的迷宮尋找出口，若未能在十五分鐘內離開迷宮，水將充滿迷宮任何一個角落，向達倫則有可能淹死在其中。水是無色透明的，在水中無法自在的活動，所有感覺的敏銳度會降低，卻能更清楚聽到自己的呼吸及心跳聲。面對無法掌控時，人會驚慌失措，向達倫在水迷宮歷練了人對水

³⁹段義孚著，潘桂成等譯，《恐懼-人類生活中無所不在的恐懼感》（台北：立緒，2008），頁 23。

⁴⁰柳澤桂子著，呂美汝譯，《生死書-死亡的生命科學》（台北：究竟，2004），頁 22。

的恐懼感及生死瞬間的判斷，得以完成「水迷宮」的審判。

第二關「針尖路」，挑戰人對尖銳器物官能上的恐懼。尖銳的東西會使人產生不安的焦慮感，針尖路是個又長又窄的鐘乳洞，佈滿尖銳無比的鐘乳石和石筍，任何聲響都會讓鐘乳石掉落，會刺穿身體導致死亡。所幸在這項審判中，向達倫能保持冷靜，雖然被鐘乳石及石筍刺傷身體，也驚險的過關。第三關「火焰廳」，火焰廳是個金屬製造的寬廣房間，地板到處是洞，審判開始後，吸血鬼會在大廳外面點燃猛烈的火焰，用巨大的風箱讓火焰由地板的管子灌進房間，向達倫必須在火焰廳待上十五分鐘，讓自己別被火燒死。雖然向達倫有驚無險的度過火焰廳的審判，但他的腳嚴重燒傷失去了知覺，影響他的行動，讓他在第四關「野豬陣」面臨遭受野豬長牙刺穿身體而死亡的威脅。

這四個審判過程，是向達倫成長為英雄角色的關鍵點，每一個審判都是挑戰人類精神最原始的恐懼感，他卻在「野豬陣」敗下陣來。向達倫必須接受死刑的懲罰，他無法克服對死亡的恐懼，於是選擇逃避，逃離吸血鬼山，但他卻發現柯達的背叛，他害怕吸血魔的追殺，於是選擇從河流逃走。流浪的過程中，向達倫和狼群生活在一起，他發現狼對生命的重視，以及對同伴的包容，所以向達倫在群體利益的考量下，選擇回來揭發柯達的陰謀並接受懲罰。

這樣的抉擇，讓他與史提最後對決的時候，克服死亡的恐懼，向達倫認為只要能讓吸血一族不被消滅，個人的犧牲不算什麼，死亡不再是可怕的。向達倫死後復活變成小矮人，他希望運用自己的力量消弭吸血鬼和吸血魔的戰爭，於是他回到過去將自己的日記交給大高先生，希望藉由日記將泰尼先生的陰謀告訴世人，向達倫並不會為自己身為小矮人的短暫生命感到難過，因為他已經領悟生命的意義，微笑的面對死亡。

二、對未來的絕望

向達倫進入哈凱的夢境中，見到吸血魔王，這是來自外來片段的景象，女巫

伊芳娜告訴向達倫說：

『未來黯淡無光，達倫。總共有兩條路都是蜿蜒崎嶇多災多難，鋪滿死者的靈魂。在其中一個可能的未來當中，吸血魔王會成為黑影之王及黑暗統治者。在另一個未來當中…，黑影的主人會是你。』（《薄暮獵人》，頁 69-171）

伊芳娜明白告訴向達倫，未來將是黑暗之王統治。

不論如何做，都無法改變時間，女巫伊芳娜：『時間就像拼圖，有一個大盒子裡面裝了幾萬個拼圖，幾十億的碎片——那是未來。盒子的旁邊有一塊大板子，整幅拼圖有一小部分拼出來了——那是過去。深處在現在的人每次都要做決定的時候，就等於盲目的把手伸進盒子裡，拿出一塊拼圖的碎片，放到板子上去。一旦放上一塊小拼圖碎片，拼圖最終的形狀和外觀設計會受到影響，花時間去揣想如果放上去的事另一片碎片，整幅拼圖會變成什麼模樣，這是毫無用處的。』（《靈魂之湖》，頁 109）

歷史告訴我們，人類的戰爭總是不曾間斷過，一再反覆的現象起因於人的天性，無法改變過去所發生的事。

伊芳娜說：『宇宙保持著一個自然的秩序。過去的關鍵事件無法改變——只有相關的人可以改變。』『…二次世界大戰已發生過了，因此你無法回到過去，不讓它發生——但是你可以回到過去，殺死阿道夫·希特勒，宇宙會立刻創造出另一個人取代他的角色。』（《命運之子》，頁 167）

我們無法改變象徵人類恐懼的泰尼先生，科技的進步使人類自大到以為無所不能，不知道大自然的反撲，豈是人類能反抗得了。不論在任何環境下，人們總會對所處的情境產生懷疑害怕，人類想掌握未知的領域，新的恐懼即產生。如同段義孚所言：

人類的心靈是一種福中帶禍的天賦。一方面，它向我們呈現一個巨大的、有秩序和美麗的世界，但另一方面，它可以讓我們欲想到混亂、邪惡和充滿死亡的未來。⁴¹

⁴¹段義孚著，潘桂成等譯，《恐懼-人類生活中無所不在的恐懼感》（台北：立緒，2008），頁 390。

英國作家威爾斯（Herbert George Wells, 1866-1946）在 1895 年創作《時間機器》一書，內容講述一位時間旅行者乘坐自己發明的時間機器遨遊到了西元八十二萬二千七百零一年的未來世界。威爾斯以十九世紀的科學基礎勾勒出對未來世界的想像，反應當時社會對資本主義追求功利的反思與渴望一個烏托邦世界，但也隱藏著對未來世界的不安與恐懼感。威爾斯描寫西元八十二萬二千七百零一年的未來，人類將演化成兩個不同的種族，快樂美麗的地上種族－「埃洛依人」與獵食埃洛依人的黑暗種族－「摩洛克人」。

《向達倫大冒險》向達倫爲了幫助小矮人莫哈凱尋找前世身份，經泰尼先生的協助進入了詭異至極的世界，必須到達「靈魂之湖」撈出莫哈凱前世的靈魂。後來向達倫和莫哈凱發現這片荒蕪、滿是怪物的荒原是未來。

不同於威爾斯花木繁盛的未來世界，向達倫勾勒另一番的未來情景：

荒原上空，燃燒著一顆明亮的太陽，讓這一片貧瘠的土地和荒蕪的岩石丘陵更爲顯眼。地表上大多被一種粗糙的紅色沙塵所覆蓋，底下乾燥的土壤因此窒息。（《靈魂之湖》，頁 109）

《時間機器》與《向達倫大冒險》都相信未來的人類會繼續演化，變成另一種生物，人類也將回到像過去時代，藉由原始的採集狩獵獲取食物。在這個未來的世界中，向達倫和莫哈凱必須獵殺一隻凶猛的黑豹，去世界最大隻蟾蜍住的地方取的膠球，他們途中還遭受龍的攻擊，所幸被一個海盜救起，他們在「醜怪神廟」目睹庫拉西卡人的活人祭祀：

醜怪是一個不可思議的怪物，那個東西之前一定曾經是人，或者是人類的後代。牠有一張人的臉，只不過牠的頭是一般人類腦袋的六、七倍大。而且，牠還有幾十隻手掌。牠沒有手臂—沒有腿，也沒有腳—只有一大堆手掌向針墊的針頭一樣伸出來。那怪物寬好幾公尺，身長則大概有十到十一公尺。牠的身體像隻巨大的蛞蝓，越靠近尾巴的部分越細…

醜怪繞行完所有膜拜牠的人之後，又回到最前面那個男孩的身邊。他又把頭高高舉了起來，靠向前去，伸出一大根粉紅色的舌頭，上頭還滴著濃稠的口

水。牠舔了舔那男孩的臉。那男孩並不畏縮，而是面帶驕傲的笑著。……用牠的肉身活生生將男孩勒死，整個舉動就像紅尾蟒勒殺牠的獵物一樣。（《靈魂之湖》，頁 151-153）

未來世界將回到原始充滿未知與恐懼的時代，利用活人祭祀祈求可怕的神祇消災賜福，就像庫拉西卡人對醜怪的祭拜，以獲取醜怪的毒液，這些毒液具有致命的爆炸威力，可以提供庫拉西卡人保衛自我並攻擊獵物或敵人使用，醜怪成為庫拉西卡人生存的力量來源。

《向達倫大冒險》對未來的世界感到憂心，吸血鬼與吸血魔之間的「疤之戰」，將左右世界的未來，不論結果如何，殘忍的暗黑之王都將降臨而毀滅世界。雖然向達倫為了避免他與史提其中一人變成暗黑之王，而與史提同歸於盡，但討厭穩定世界的泰尼先生仍繼續擾亂世界。泰尼先生幫助人類科學家經由基因複製創造龍，當人類、吸血鬼與吸血魔相繼滅亡後，便輪到龍統治世界。人類相信自己可以掌握世界甚至是生命，企圖取代上帝創造出新的生命或讓已消失的物種復活。科學及醫療不斷快速的進步，人們雖然慶幸這種結果，但卻也擔心這股科技力量的反撲，複製動物及複製人類，成為當今社會道德觀的挑戰。《科學怪人》怪物對創造牠的人進行反撲復仇，《科學怪人》企圖警告人們，不要挑戰造物主的權威，以免被反噬。

代表混沌不安的泰尼先生，終將控制未來，他不會消失，也不會安於現狀。看到人類的死亡與混亂是泰尼先生的樂趣，將未來世界變成荒蕪一片是他的計畫，雖然向達倫回到過去，將自己抽離吸血鬼與吸血魔的戰爭，但終將會有人取代這個悲慘的命運。人類對未來充滿矛盾與懷疑，不確定性加深了人們對生存意義的懷疑，產生了絕望念頭。《向達倫大冒險》未來的世界是龍的世界，在西方，龍代表邪惡與毀滅的形象，經歷戰爭與痛苦的洗禮，極端之惡將引領世界走向毀滅的一端，陷入無止盡的恐懼深淵中。

第五節 小結

《向達倫大冒險》中，不論是場景設計、情節安排，瀰漫著恐怖的氣氛，讀者從字裡行間似乎可以嗅到令人作嘔而不悅的血腥氣味，故事從人物發展到情節的產生，都讓人產生不安的情緒。情節與人物息息相關，文本中以吸血鬼為主角，暗示著故事背景大多都是在黑暗之中發生，帶有濃厚的神秘色彩，而吸血鬼吸食人血的特性，將會造成無情的殺戮。

「吃」原本是使身體獲得滿足感，並維持個體的生命。但是故事的吸血鬼與吸血魔之間分歧的起始點卻是對「吃」的不合，人類的血液成為爭論的議題。「吃」和「血」兩者都是象徵生命的延續，可以看見文本的情節主軸圍繞著如何繼續生存。故事中的角色，像是回到史前時代，人類與吸血一族必須藉由原始的攻擊行為才能獲得生存權利，於是展開了可怕的爭戰。文本中的情節區分成「未知、神秘的恐怖」、「血腥、暴力的恐怖」、「憎恨的恐怖」、「絕望的恐怖」四種恐怖因素，主要都是圍繞在對死亡的恐懼。不論是吸血魔與吸血鬼，血寵物或是血盟友，都害怕失去生命，想盡辦法在這一場可怕混亂的戰役中生存下來。作者利用視覺、嗅覺、聽覺、以及其他感官的敘述來描寫恐怖因素，展現對人類心理底層的恐懼。人類面臨到生存的競爭時，外在的環境威脅與內在的焦慮，會驅使人性中所蘊藏著原始的本能顯露出來。人類擁有豐富的心智，當心理狀態陷入極度的恐懼時，心中的惡魔將帶來罪惡與仇恨，扭曲人的心性，於是迷信與禁忌油然而生。

恐怖文學的擁有許多讓人恐懼害怕的因素，讀者不需要身歷其境去面對這些恐怖畫面，只需藉由閱讀的行為，將追求刺激的心靈在文本中釋放，體驗沒有道德約束、殘忍無情的殺戮。在《向達倫大冒險》中，跟隨著向達倫克服恐懼的過程，進入作者所建立的吸血鬼世界中！

第五章 結論

第一節 恐怖因素的產生

《向達倫大冒險》作者以自己筆名作為主角，撰寫出一系列精彩刺激的奇幻冒險故事，用第一人稱的自述與內心獨白的掙扎，為讀者構築出一個恐怖、血腥、黑暗、殘酷、現實的迷人想像世界。吸血鬼的題材、主角的勇氣、人性與殺戮戰爭後的意義發人省思，永無止盡的恐懼在閱讀後仍縈繞在讀者心中久久不散去，成為這一系列小說受歡迎的原因。人最主要的恐懼並不在死亡，而是循環不止的衝突，操弄這些戰爭是複雜的人類心理所帶來的仇恨、潛藏在心中的惡魔。在各個時代中都會產生代表毀滅的暗黑之王，人們似乎無法擺脫這樣的命運，唯有自我察覺，才看清憎恨的真正面目，擺脫宿命的束縛，就像故事中的向達倫在死前說的：「去你的，命運！」，藉此表達不受命運的掌控。

作者以恐怖冒險小說的方式闡述他對生命的態度，恐怖在故事中佔極重要的成分並帶有濃厚的教訓意味，這樣的元素與作者的生長背景和創作方式有關⁴²。回顧人類社會的發展，從原始時代發展至今，我們可以發現恐懼在社會中扮演警告、教育的重要地位，過去的人從恐懼中發展出一套民間禁忌，使部落擁有了群體的秩序，成人保有禁忌的秘密，使他們可以對兒童設下許多限制。毫無疑問的，成年人一直壟斷了兒童某些行為模式以便建立準則性的規範，甚至會以超自然力來恐嚇教育兒童，這些恐懼多少也成為民間習俗的一部份，許多成年人自己就生活在恐懼當中，他們想出驚嚇孩童的怪物、巫婆和鬼，自己多少也信以為真，感覺在自然的和人文的環境都存有敵意，也感到恐懼的教育能使孩童「服從、適應、生活」⁴³。

⁴²作者本名達倫·歐沙納希（Darren O'Shaughnessy），一九七二年七月二日出生於倫敦的工人階層家庭，母親是一名小學老師。他目前定居於倫敦。根據作者說法，史蒂芬金的驚悚小說一直是他的最愛，達倫的母親是小學老師，所以每次一完成初稿，他都會印個十幾份加上一些問卷，請他母親的學生試閱，藉此得到不少的迴響和靈感。目前設有個人網站與讀者互動。

⁴³段義孚著，潘桂成等譯，《恐懼-人類生活中無所不在的恐懼感》（台北：立緒，2008），頁 62。

《童年的消逝》與《童年之死》都認為媒體的產生，讓成人與童年之間的界線消失，破壞了成人的權威及秘密，並摧毀「童年」這一個觀念。雖然有許多成年人這樣的現象感到憂心，努力分隔這些媒體的內容，事實上，這種的保密方式，在資訊爆炸的現代並無法有效的控管，兒童或青少年可以藉由電視或網路突破成人為他們設下的禁忌，甚至和成人一樣擁有獲得相同資訊的能力，並可以利用網路（如：部落格、留言版、討論區）成為文化或新資訊的快速傳播者。

資訊傳播遠比過去變快許多，在電子世代，兒童及青少年學習使用電子產品的能力接受度也比家中的成年人來的快。傳播媒體選擇可以接受它們的閱聽者年齡變廣，人數也遽增，媒體訴求的對象更廣大，更容易塑造一種廣泛性的新文化。透過書籍、電視、電影及網路傳播，各種文類易於宣揚傳播，恐怖文類也不例外，舉凡殭屍、異形、怨靈…等等，各民族中的恐怖角色、恐怖傳說，已經不受種族或地域限制，人們可以學習新的恐懼，原本未曾接觸過的恐懼事物，藉由媒體的推波助瀾之下，產生全球性的恐怖文化：吸血鬼幻化成蝙蝠在夜裡飛舞著；月光下出沒的狼人隱身在黑暗中發出駭人的嚎叫聲；廢棄的公寓裡，懷著怨念的鬼魅伺機而動；死屍正要從墳場裡起身；殺人魔在街上尋找下一個被害人；外星生物從天而降準備毀滅人類…。這些怪物已經從文字、影像中被釋放出來，搭著媒體的傳送，已散佈到每一個人的心中，增添了人們心中恐懼的元素。

我們無法將恐懼明確的具體化，因為恐懼會隨著時間、空間形成各種新的形象。原本不屬於當地的恐怖事物，藉由媒體的散佈，橫跨高山、遠渡重洋，展現了新生命。有趣的是，這些新的魔物獲得不同的魔力，卻又受到不同民族的道德禁忌規範著，連帶著創造出許多新奇可怕的怪物，不論是小說、漫畫、電影、電玩、玩具…等等，都將這股風氣移植過去，「恐怖」可以融入各種題材中，創作手法更加多元，新的恐怖要素將不斷產生！

第二節 恐懼的社會意涵

古時候的人讚嘆大自然的偉大，以崇拜敬畏的心去看待萬物，文明的進化，科技發展，使人類遠離自然，蠻荒之地的神秘感不在，宗教神話被打破，使得人們的道德觀受到影響。追求物質生活的同時，人類競爭對象不再是大自然，過去開荒闢地、對抗洪水猛獸的時代已經過去，少了神祇的庇佑，人們尋求科學的協助創造新的偉大力量，醫學的進步，讓許多疾病得以控制，破解了惡魔與巫婆的詛咒；人類擁有造物主的神力，可以將生命的延長，人們開始懷疑宗教的力量。

交通工具發達後，編織緊密的人際關係，複雜的社會，人與人的相處變得多元化，人們的恐懼不再是過去隱身於高山森林裡的精靈妖怪，而是心中的惡魔。傳統道德約束人類本能的力量漸漸薄弱，許多人對道德開始抱持著懷疑。昔日寬容的宗教觀式微，當災難一發生，強烈的嫉妒心、憎恨心及恐懼感會因為文化差異將人性撕裂，例如 2001 年九月十一日美國發生恐怖攻擊事件後，許多國家對外地人從友善的態度轉變成仇恨猜忌，以武裝自己驅趕恐懼，或是藉由摧毀的方式加強安全感。現在的世界維持一種假性的平靜，但堅強的外在表徵掩飾不了內心的軟弱，內心過度的壓抑，使恐懼感增強，人們憂心著人口過剩、糧食短缺、資源不足…等問題，加上人類物質慾望的需求與日俱增，會讓未來將更加混亂、邪惡，變成一個充滿仇恨的世界。生存競爭的壓力比過去時代更激烈，人們無法抒解心中的苦悶，轉而尋求各種刺激來振奮身心，人們在這種刺激感官的狀態下，最容易顯現兇殘獸性的一面，變成一種病態的心理，一味追求強烈的刺激，只會使自己陷入這樣的情境中。《向達倫大冒險》以「怪奇馬戲團」為故事的起源，馬戲團是人們尋求精神刺激下的產物，看著馴獸師與老虎危險又親密的接觸、空中飛人玩命式跳躍、小丑戲謔的表演，所有不切實際的世界就在馬戲團的帳棚一一發生了，人們可以帶著滿足的笑容離開，卻又不必去承擔馬戲團背後的道德問題。用馬戲團的場景，揭櫫了現代人內心的矛盾情節。

相同程度的刺激久了以後，感覺會漸漸麻痺，於是必須加強刺激程度，才能使精神官能再次甦醒。文明的進步，各種新奇怪異的刺激方式不斷推陳出新，以恐怖電影為例，血腥、殘暴的畫面一次比一次加重，配樂所營造的氣氛，讓閱聽

人身心承受極大的恐懼，體會魂飛魄散的感覺；或是在恐怖文本中，利用性愛情節來渲染暴力、血腥的程度，使讀者獲得一種突破道德禁忌的快感。當成年人發現過度的所帶來的社會問題，於是成人希望築一道高牆，劃分成年人與兒童或青少年的差異，例如用年齡來限制吸菸、飲酒的權利。但成人是兒童仿效的對象，對青少年而言，正處於發展中的關鍵期，青少年身體即將進入成熟期，所以亟欲展現自我能力，並挑戰成人的權威，這些成人給予的外在壓力被視為一種禁制，過度的壓抑遏止，會讓青少年採取一種矛盾的態度，想接觸卻又害怕，人類是慾望強烈的生物，慾望會使人們破壞典章制度，當其中一個人去做這種行為，無疑對其他的人有鼓舞的作用。

從青少年行為表現上，我們不難發現他們擁有各種正向及負向的思維及行為模式，也容易受到外在的環境誘惑影響，青少年是處於確立自我形象及地位的階段，尋求刺激已證明自己和成年人之間沒有差距。不論是書籍或媒體都具有暗示及煽動的能力，會讓青少年暴露在性與暴力的威脅環境下，青少年自制力較薄弱，不太接受傳統的價值觀念，在好奇心的驅使下，嘗試各種被成人視為禁制的行為，大部分的成人認為：青少年問題大多與個人社會化有關，不重視道德權威和宗教信仰是叛逆的行徑。

青少年喜歡不依照傳統卻又可以得到他人的尊重，亦正亦邪的情境模式最符合他們的心理，青少年希望可以精神上的滿足並宣洩過剩的精力，但又必須符合社會之序下，電視、電影、電玩、漫畫、小說成為青少年最喜歡的「靜態」消遣，快節奏的視覺資訊加上狂野的內容，更能讓青少年獲得心靈的解放，不置可否的，暴力、血腥、恐怖的題材，是青少年娛樂的主流文化。每年假期，商業公司所發行的娛樂產品，舉凡格鬥的遊戲、恐怖電影、奇幻小說...等等，莫不以青少年為主要訴求對象，商業活動改變了人們的文化型態，社會的走向不再全都由成人決定，而是被成人視為難以控制的青少年決定文化的方向！

第三節 回顧與展望

從原始時代流傳的傳說、神話、民間故事是奇幻文學的起源，奇幻文學含有豐富的幻想色彩，恐怖文學為其中的支流。在理性與科技發達的時代，幻想文學不被時代的洪流淹沒，反而更加蓬勃發展，過去被視為不登大雅之堂的恐怖文學，也能成為受歡迎的文類。傅林統認為奇幻文類的小說在理性主義盛行的時代更加蓬勃是因為：「被嚴格因果規律控制的時代，人們愈想在這種制式的思想規則中，找出它的縫隙脫身而出，翱翔在漫無邊際的幻想世界中，或許這種尋求自由想像的欲求，不僅是怪奇小說發展的基礎，更是人類思想發達的酵母！」⁴⁴

現在社會人們內心的壓抑，遠比十九世紀更沈重，於是人們更希望藉由奇幻文學來讓自己思緒脫離現實世界，《向達倫大冒險》系列小說就在這股思潮的推波助瀾之下，成為廣受全球青少年讀者歡迎的著作。比起過去的青少年小說，《向達倫大冒險》書中以令人心生恐懼的吸血鬼為主要角色，探討的主題是以身為青少年的向達倫為出發點所面臨的問題為主，讓青少年的讀者可以產生共鳴，因而提供了青少年認識自己、體會人生、觀察世界的機會。

不同於一般的恐怖文類，吸血鬼轉變成正義的形象，但卻可以擁有邪惡的本質，符合年輕人追求刺激的特性，從青少年喜好電玩的遊戲可以得知，血腥暴力的情節，更能獲得認同。讀者可以藉由向達倫獲得吸血鬼的力量，於是，主角不再是恐怖故事中的被害者，而是令人聞之色變的加害人。在重視物質生活的影響下，作家筆下的人物不需要是絕對的善類，人們不喜歡被動的角色，相信自我心靈的追求遠比受命運擺佈更來的可貴，「以牙還牙，以眼還眼」的衝動是允許的，宗教式的道德規範無法約束人的行為，唯有自我覺醒，才能讓置身於恐懼之外。

從向達倫和史提的發展，會發現恐怖與邪惡來自於人對權力慾望的渴望，永無止盡的貪念帶來的憎恨，殺戮的產生只是開始剝奪生命。人都有原始的攻擊性，這股獸性被社會的道德觀掩蓋住，也是人們最不願意被揭開的一面，當黑暗的心

⁴⁴傅林統著，《少年小說初探》（台北市：富春，1994），頁 163。

從潛意識底層被挖掘出來，人類將成為虎視眈眈的猛獸，在角落等待獵物！

許多文類的小說都有恐怖的元素，只是多與寡而已。從過去的冒險小說中，也可以找到許多恐怖情節，作者達倫·歐沙納希認為，一部好的冒險小說的境界應該是：既不能完全脫離黑暗，但要懂得如何凝視黑暗面。文學發展中，恐怖文學向來就不被主流重視，只被當成低俗的消遣文學，但隨著時代變遷，愈來愈多的作家投入這塊領域，使得恐怖文學成為一種流行產物，在坊間書局，都可以看到特別為恐怖文類設的專區。作品眾多之中，也有出現許多良莠不齊的作品，為了刺激銷售，有些書籍充斥情色、暴力、血腥情節，法律對文字的容許多遠比影像來的高，所以兒童及青少年容易取得這一類的作品，在台灣，任何一家連鎖的便利商店都有販賣便於攜帶的恐怖小說，就像言情小說一樣，恐怖小說已經過於浮濫。

在一片紅海的市場，如何開創新的契機，是許多作家亟欲突破的困境。《向達倫大冒險》系列小說是英國年輕作家達倫·歐沙納希（Darren O'Shaughnessy）以筆名為主角創作的首部長篇小說，故事內容及寫作手法新穎，雖然尚未達到可以在文壇上成為屹立不搖之作，但該系列小說帶有未來預言式的恐懼，結合時下流行的奇幻冒險內容，都能激發讀者的興趣。同時故事中，現實與幻想交錯，掠取靈魂似的恐懼感瀰漫在字裡行間，處處充滿驚奇的情節，使讀者愛不釋手。

社會快速變遷，不受傳統道德羈絆的人類，心靈處於焦慮不安，對未來的發展充滿絕望，脆弱的人性，是當代恐怖文學企圖撕裂的一環。恐怖文學可以反映出社會黑暗的一面，當人們處於單純快樂的同時，隱藏在心中的恐懼已悄悄的在恐怖文類中滋生蔓延，中國人敬畏鬼神，但對此類的文本鮮少太多的關注。歐美日這些國家的恐怖文學研究已經有一套脈絡系統，或許是受到「子不語怪力亂神」根深蒂固的影響，使台灣對恐怖文學研究相對弱勢。可期待的是，台灣對恐怖文學研究已經開始萌芽，雖然還是與恐怖電影、電玩連結在一起，並以外國恐怖文類為研究對象，小說創作者也是相當多，但仍舊脫離不離迷信與血腥成分，期盼未來的日子，台灣的恐怖文學可以走出自己的一片路，造福愈來愈多的恐怖迷！

參考書目

一、研究文本：

1. 向達倫著。荷西譯。《怪奇馬戲團》。台北：皇冠。2000 年。
2. 向達倫著。荷西譯。《鬼不裡的助手》。台北：皇冠。2005 年。
3. 向達倫著。荷西譯。《地下血道》。台北：皇冠。2005 年。
4. 向達倫著。荷西譯。《魔山印石》。台北：皇冠。2005 年。
5. 向達倫著。荷西譯。《死亡審判》。台北：皇冠。2005 年。
6. 向達倫著。吳俊宏譯。《吸血鬼王子》。台北：皇冠。2004 年。
7. 向達倫著。雷藍多譯。《薄暮獵人》。台北：皇冠。2005 年。
8. 向達倫著。吳俊宏譯。《暗夜盟友》。台北：皇冠。2005 年。
9. 向達倫著。吳俊宏譯。《黎明殺手》。台北：皇冠。2004 年。
10. 向達倫著。吳俊宏譯。《靈魂之湖》。台北：皇冠。2005 年。
11. 向達倫著。吳俊宏譯。《暗黑之王》。台北：皇冠。2005 年。
12. 向達倫著。吳俊宏譯。《命運之子》。台北：皇冠。2005 年。

二、中文專書：(依中文姓氏筆畫排列)

1. 王樹人著。《歷史的哲學反思-關於「精神現象學」的研究》。台北：淑馨。1989 年。
2. 方祖燊著。《小說結構》。台北市：東大圖書。1995 年。
3. 李惠加著。《青少年發展》。台北市：心理。1999 年。
4. 何欣著。《西洋文學史》。台北市：五南。1996 年。
5. 呂應鐘、吳岩著。《科幻文學概論》。台北市：五南。2001 年。
6. 林守為著。《兒童文學》。台北市：五南。1991 年。
7. 林政華著。《兒童少年文學》。台北市：富春。1991 年。
8. 林政華著。《瓶頸與突破：兒童少年文學觀念論集》。台北市：富春。1995 年。
9. 洪凌著。《魔鬼筆記-科幻、魔幻、恐怖、怪胎文本的混血論述》。台北：萬象。1996 年。
10. 常若松著。《人類心靈的神話-榮格的分析心理學》。台北市：貓頭鷹。2000 年。

11. 張子樟著。《少年小說大家讀：啓蒙與成長的探索》。台北市：天衛。1999 年。
12. 傅林統著。《兒童文學的思想與技巧》。台北市：富春。1998 年二版。
13. 傅林統著。《少年小說初探》。台北市：富春。1994 年。
14. 彭懿著。《西方現代幻想文學論》。上海：少年兒童出版社。1997 年。
15. 彭懿著。《世界幻想兒童文學》。上海：天衛。1998 年。
16. 楊昌年著。《現代小說》台北：三民。1997 年。
17. 劉世劍著。《小說概說》高雄：麗文。1994 年。
18. 鄭明嫻著。《通俗文學》台北：揚智。1997 年。
19. 鍾肇政著。《西洋文學欣賞》。台北：志文。1975 年。

三、中文編著：

1. 朱乃長，朱海宏編譯。《外國鬼怪文學名著大觀》。上海：上海遠東出版社。1995 年。
2. 奇幻基地編輯部編。《恐怖總動員》。台北市：奇幻基地出版。2003 年。

四、中譯著作：(依外文姓氏字母順序排列)

1. Bartstow, Anne Llewellyn(安·勒維琳·巴斯托)著。嚴韻譯。《獵·殺·女巫》。台北市：女書。1991 年。
2. Buckingham, David 著。楊雅婷譯。《童年之死：在電子媒體時代下長大的孩童》。台北市：巨流。2004 年。
3. Colbert, David (大衛·寇伯特)著。鍾友珊譯。《哈利波特的魔法世界》。台北市：貓頭鷹。2002 年。
4. Defoe, Daniel (丹尼爾·狄福)著。《魯賓遜漂流記》。台北縣：華文。2003 年。
5. Escarpit, Denise 著。黃雪嚴譯。《歐洲青少年文學暨兒童文學》。台北：遠流。1989 年。
6. Escarpit, Robert 著。葉淑燕譯。《文學社會學》。台北：小知堂。2005 年。
7. Freud, Sigmund 著。楊庸一譯。《圖騰與禁忌》。台北：志文。1998 年。
8. Freud, Sigmund 著。熊凱莉譯。《論文明》。台北：華城。2003 年。
9. Fromm, Erich 著。孟祥森譯。《生命的展現-人類生存情感的分析》。台北：遠流。

- 1989 年。
10. Kristeva, Julia 著。彭仁郁譯。《恐怖的力量》。台北：桂冠。2003 年。
 11. Le Fanu, J. Sheridan 等著。王若英譯。《世界恐怖小說選 I》。台北：遠流。1990 年。
 12. Lorenz, Konrado 著。王守珍譯。《攻擊與人性-從演化論的觀點看攻擊性》。台北：遠。1990 年。
 13. Marigny, Jean 著。吳岳添譯。《吸血鬼-暗夜裡尋找生命》。台北：時報。1995 年。
 14. Mordell, Albert 著。鄭秋水譯。《心理分析與文學》。台北：遠流。1987 年。
 15. Newman, Paul(保羅·紐曼)著。趙康、余洋譯。《恐怖：起源、發展和演變》。上海：上海人民出版社。2004 年。
 16. Phillips, Adam 著。王麗娟譯。《恐懼與專家-亞當·菲立普論精神分析中的互動關係》。台北市：究竟。2000 年。
 17. Postman, Neil 著。蕭昭君譯。《童年的消逝》。台北：遠流。1994 年。
 18. Rice, Anne O'bren 等。陳玉鳳譯。《親愛的德古拉-終極吸血鬼》。台北：躍昇。1994 年。
 19. Skal, David J.著。吳杰譯。《魔鬼 SHOW 恐怖電影寫真》。台北：書泉。2007 年。
 20. Smith, Lillian H.著。傅林統編譯。《歡欣歲月-李利安·H·史密斯的兒童文學觀》。台北縣：富春。1999 年。
 21. Stoker, Bram 著。劉鐵虎譯。《卓九勒》(*Dracula*)。台北：大塊，2007 年。
 22. Wells, Herbert George (威爾斯)。章燕編譯。《時間機器》(*The time machine*)。台北縣：大步。2001 年。
 23. William Golding (高汀) 著。楊耐冬譯。《蒼蠅王》(*Lord of the flies*)。台北：志文。1998 年。
 24. Writer's Digest Books (作者文摘出版社編輯部) 編。林以舜譯。《幻想文學寫作的 10 堂課》。台北市：奇幻基地。2003 年。
 25. 段義孚著。潘桂成等譯。《恐懼-人類生活中無所不在的恐懼感》。台北：立緒。2008 年。
 26. 柳澤桂子著。呂美汝譯。《生死書-死亡的生命科學》。台北：究竟。2004 年。

27. 桐生操著。周素芬譯。《揭開殘虐人物的恐怖面紗》。台北：旗品。2000 年。
28. 山北篤、佐藤俊之、桂令夫、田中天、遙遠志、牧山昌弘等著。高胤曉、劉子嘉、林哲逸等譯。《惡魔事典》。台北：奇幻基地。2007 年。
29. 荒俣宏。劉名揚譯。《歐洲怪談奇幻導覽-女巫與妖精之旅》。台北：尖端。2004 年。
30. 廚川白村。陳曉南譯。《西洋近代文學思潮》。台北：志文。1996 年。

五、相關論文：(依出版年排列)

1. 游婷喻。《日本恐怖漫畫之恐怖元素研究》。世新大學傳播研究所。2003 年。
2. 梅慧玲。《英雄的旅程－《向達倫大冒險》系列之研究》。國立台東大學兒童文學研究所碩士論文。2007 年。

