

文字迷藏 —文字學課堂的創新教學

許秀霞

（臺東大學華語文學系教授）

摘要¹

漢字是世界上最源遠 長的古 文字書寫形式之一，筆者以經學專長，「跨領域」擔任相關課程歷時十餘年。傳統漢字深具美感與哲思，和西方世界的「拼音文字」大不相同；亞洲相鄰地區，如越南、韓國、日本等，受漢字影響極深，因而形成所謂的「漢字文化圈」。然漢字數量之多，且其創造、演進以及類屬區分等內容嚴謹而繁複，常被青春正盛的大學生們歸類為不易研讀的「艱難學

1 本文係教育部108年教學實踐計畫執行成果，計畫編號：PHA1080139。

科」。如何將生澀的學科內容，以趣味且系統的方式引導學生，成為筆者亟思解決的問題。

本課程所謂之「創新」，在於改變傳統以「六書」為順序的教學法，而採用主題活動教學，引導學生動手操作，由活動過程，逐漸積累對文字之知識及理解。本課程主題之設計如下：一、甲骨文貼圖：以具有圖像性的甲骨文，製作通訊軟體之貼圖；二、青銅器文案：為青銅器撰寫行銷文字；三、文字桌遊：以時下流行之桌遊為主軸，帶入文字部件組字、漢字文化等知識；四、生字故事：以國小國語課本之生字為素材，重新改編故事。

歷經一學期碩士班課程之教學實驗，學生上課興趣顯著提高，且能產出極具專業與特色的作品，尤其以5組文字桌遊遊戲最令人驚艷。根據教學意見調查，學生對本門課程的滿意度達86%；91/%認為課程能增進對文字的知識及累積識字量；最喜愛的活動則是「生字故事」。

關鍵詞：文字學，文案，桌遊

The hide-and-seek of the Chinese characters

—Overturn and Innovation of Traditional Literatur

Abstract

Chinese characters are one of the world's most ancient writing styles of ancient scriptures. The author's expertise in classics and "cross-domain" courses has lasted more than ten years. Traditional Chinese characters are deeply aesthetic and philosophical, and are very different from the "Pinyin characters" in the Western world. Adjacent regions in Asia, such as Vietnam, South Korea, and Japan, are heavily influenced by Chinese characters, and thus form the so-called "Chinese character cultural circle." Although the number of Chinese characters is large, and its creation, evolution, and classification are rigorous and complicated, it

is often classified by young college students as an extremely unpleasant "difficult subject." How to guide students in jerky subjects in a fun and systematic way has become a problem that the author is eager to solve.

The transformation of this course is to adopt the theme of active teaching. teachers set the theme. guide students to operate. and accumulate knowledge and understanding of words through the process of activities. The theme of this course is designed as follows: 1. Oracle textures: create stickers for communication software with graphic Oracle; 2. Bronze copywriting: write marketing text for bronzeware; 3. Text board games: Popular board games As the main axis. bring in the knowledge of the characters. characters. and culture of the Chinese characters. Fourth. the story of the new characters: Using the characters in the textbooks of elementary and middle school students as the material. re-adapt the story.

After a one-semester master's class teaching experiment. students' interest in class has increased significantly. and they can produce highly professional and distinctive works. especially the four groups of text board games are the most amazing. According to a survey of teaching opinions. students' satisfaction with this course is 86%; 91/% believe that the course can improve their knowledge of words and accumulate literacy; their favorite activity is "New Word Story".

Key words: Literature, Copywriting, Board games

壹、緒論

漢字是世界上最淵源 長的古 文字書寫形式之一，並且也是當下仍在使用的「表意系統」文字。和西方世界所普遍使用的「拼音文字」系統有所不同，具有獨特性、美感性，亞洲相鄰地區，如越南、韓國、日本等，受漢字影響極深，因而形成所謂的「漢字文化圈」。

時代進入到二十一世紀，隨著華語人口的大幅度提升，這個古老而又迷人的語言也開始綻放它獨特而迷人的風采。根據統計，目前全球華語人口已超過十三億，而學習華語人數則超過三千萬人，約有一百個國家、超過兩千五百所大學教授華語課程。這其中，同樣位於亞洲，且屬於漢字文化圈內的韓國、日本，對於華語的學習更是熱衷。在美國，舊金山的KTSF電視臺更報導了一則對國際華語文教學與研究極具深遠意義的消息：「中文課已成為最熱門的大學外國語選修課程。」因此，將中文豐富的內涵繼續傳承下去，發揚光大，實是相關領域學者責無旁貸的責任。

筆者所任職之華語文學系，學生可依興趣選修華語教學組或文

學組。前者致力推動學生赴海外華語教學實習；後者則以現當代為主，並重視創作與實務應用。不論華語教學或是文學組，文字的使用，成為本系學生展現專業能力的途徑之一。因此能夠正確掌握文字的源流，並且精準的使用文字，以文字傳達心聲情感，此為本系教學的當務之急。筆者於碩士班所教授之「漢字教學專題」課程，係教育部108年補助之教學實踐計畫；藉由計畫宗旨「教學實踐研究係指教師為提昇教學品質、促進學生學習成效，以教育現場或文獻資料提出問題透過課程設計、教材教法、或引入教具、科技媒體運用等方式，採取適當的研究方法與評量工具檢證成效之歷程。」之揭櫫，得以對青年學子望之卻步的傳統文史課程進行改革。

貳、研究動機與主題目的

（一）研究動機

筆者以經學專長，擔任大學部必修課程文字學已近十餘年；碩士班漢字教學專題課程，則為近五年所新開設。能悠遊於深具美感與哲思的文字學領域，是筆者授課最為愉快的科目之一。每一個漢

字，都呈現一幅遠古先民樸實的生活圖像，也都傳達了每個當下所領悟的人生哲理。譬如「教」字，《說文解字·卷三·教部》曰：「上所施下所效也。从支从孝。凡教之屬皆从教。」代表為人師長者，一言一行，都是學生所效法學習的對象。所謂「桃李不言，下自成蹊」是也。又如「乳」字，右半部像女子屈膝跪坐，左半部則象徵媽媽伸出雙手，環抱幼兒於懷中，這是一幅非常生動、溫馨、寫實的母親哺乳圖。學生們如果能在課堂中體會造字圖像，當能對所謂艱澀的學科內容，增加更多深入探討的興趣了！

「文字學」這一門科目，係研究文字的科學。學科內容在說明中國文字發生、演進和特色；探討中國文字的構造的法則和運用的條例；了解中國文字在形體、聲音、意義上的特殊關係；從而明白中國文字的發展與中國文字學發展的方向。如此嚴謹而繁複的內容，對於青春正盛的大學生而言，自屬不易研讀的「艱難學科」一群，是以，如何將生澀的學科內容，以生動有趣的方式引導學生，讓學生理解學科內容，並能之運用於國內小學的語文生字教學，以及對外華語教學的漢字教學課堂，便成為筆者備課時的重要方向。

（二）研究主題與目的

根據張富美（2006）僑委會會務報告，以華語為母語的人士高達 13 億以上，以華語為第二外語的非母語人士也有 11.2 億的人口，聯合國更以華語為聯合國六種國際通用語言之一。因此，世

界各地對華語教師的需求日漸增加。江惜美（2007）認為，「培育稱職的華語教師，是當今刻不容緩的事。華語教師應具備的中文專業，首歸文字學、聲韻學、訓詁學，這三門學科統稱『小學』，亦即文字形、音、義三方面的學問。凡從事華語教學者，都必須具備能解釋中文字的本領，才不至於望文生義，向壁虛構。」

國內語文教學中「生字的教學」亦是如此，教師應能針對漢字的結構、源流、文化內涵等加以著墨。但就筆者的觀察，教學現場的教師們或囿於本身專業；或因為教學時間不足，對於生字教學往往輕忽帶過。低年級重視筆順及字體結構；到了高年級，有些教師著重閱讀理解策略及寫作，對漢字略而不視，甚至只教「詞」，而不教「字」。是以黃沛榮（2003）認為：「數十年來，社會發展迅速，學術研究突飛猛進，科學技術一日千里，但是有關漢字認字、寫字的方法，相較於過去，卻沒有明顯的進步。其中原因固然很多，但是語文學者大多著眼於專精的學術研究，鮮有人投身學術普及化的工作，恐怕也是主因之一。」

為什麼教師不針對字形加以解說呢？根據江惜美（2002）的研究，其原因不外乎：一教師對文字學的根基不夠，無法解說；二、對文字的分類辨認不清，無法分類以述；三、坊間並沒有這一類資料以供參考，只有就蒐集得到的部分進行教學，有的乾脆不提。江惜美建議，教師需要的是有一系列文字學的教學材料。這些材料必須朝點線面三方面設計，作漸進式的教學。如果能針對字的形、音、義進行較詳盡的解說，並列舉生字類別、字音統整、字體演

變，必能收統整學習的效果。

綜觀學者及教學者的看法，臺灣國小語文識字以及對外漢語的漢字教學，目前仍缺乏教一套有系統的漢字教學理論；同時教師們對於文字學專業亦不夠熟悉，以至於在漢字教學的課題上未能深入，無法發展出良好的漢字教學模式。

面對如此富饒深具底蘊的文化，我們如何記憶、傳承、拓展乃至創新當代人文學術的建構與發展？如何在現當代前輩學者的研究成果上向前看，進而深化、轉化我們這個時代的議題。尤其是經典文本回應現當代議題的可能性，除了有關文本的現代性闡發，傳統中文的經濟之學，要兼顧經世與濟民，要與土地相連結，特別是傳統文化本就具有自然科學與人文科學的雙向性，加上長時段歷史過程的觀察，跨領域的學習與對話機制乃屬必要。（廖美玉，2017）

自古至今，漢字教學都是漢語文教學的起點和難點，漢字教學原理包含兩大區塊，一是漢字的構字規律，一是漢字的認知規律。

（許學仁，2007）是以，如何利用跨領域的學習與對話，引導學生掌握漢字的構字與認知規律，是筆者進行文字學、漢字教學專題研究的主要研究目的。在此研究目的之下，筆者提出下列方式，進行課程教學之改變。

參、課程方案建構

廣義的文字之學稱為「小學」，是指形、音、義三方面的綜合研究。林尹（1971）引用宋朝晁公武《郡齋讀書志》云：「文字之學，凡有三。其一體製，謂點畫有縱橫曲直之殊。其二訓詁，謂稱謂有古今雅俗之異。其三音韻，謂呼吸有清濁高下之不同。」到了民國，章太炎先生對於「小學」有很大貢獻，他在《國粹學報》發表〈論語言文字之學〉一文就說：「語言文字之學，此固非兒童佔畢所能盡者，然名為小學，則以襲用古稱，便於指示，其實當名語言文字之學。」後來章氏的學生錢玄同和朱宗萊根據章氏的意見，合編了一本《文字學》，錢氏擔任編《音篇》，朱氏擔任編《形篇》和《義篇》，「文字學」這個名詞，這才算正式啟用了！

筆者所任教之「文字學」一科在華語文學系雖屬必修，但只有一學期2學分的教學時間；相較於中文系長達一學年4-6學分的課程安排，實顯短促。欲在短短36個小時中，將文字的來龍去脈以及應用方式解釋清楚，著實不易。²

筆者於大學部之課程設計，係以林尹的《文字學概說》為教科書，先介紹甲骨文、金文、小篆、隸書、楷書等字形的演變；其次

2 文字學學科非但教學不易；即研究人才亦日漸減少。國科會中文學們曾針對文字學領域的困境與省思進行專題報導，訪問中文學門召集人楊儒賓教授，訪談之結果，以〈中文學門小學類文字學領域的困境與省思〉為題，刊載於《人文與社會科學簡訊》11卷3期，2010年6月。

介紹中國文字學的定義與歷史發展，最後再逐一介紹六書，每一分類進行一到二星期。如此之教學層次分明，具有結構與系統性；但對大學生來說，既要了解文字源流，又須辨識小篆字形，學習負荷甚重。若能「寓教於樂」，將文字源流與小篆字形「化整為零」，以生動有趣的教學活動方案取代講述，將能改變課堂學習氣氛，帶領學生進入文字的殿堂。³

是以筆者採用「專題式學習」（project-based learning），透過小組的互動來促進學習（許喬雯、岳修平、林維真，2010），進行如下之主題教學。

- 一、甲骨文貼圖：以具有圖像性的甲骨文，製作通訊軟體之貼圖。
- 二、青銅器文案：以簡短動人的文字，為青銅器撰寫行銷文案。
- 三、文字桌遊：以時下流行之桌遊為主軸，帶入文字部件組字、漢字文化等知識。
- 四、生字故事：以國小國語課本之生字為素材，重新改編故事。

3 唐永泰（2019）亦言：「傳統的教學法是採以教師為主體的教學方式，教學的主動權全部放在講授的教師，這種教學方式通常架構較為完整，傳授的速度較快，但大部分是單向的知識傳輸，因此師生互動較不足，Barrow（2000）認為傳統教學法學生是被動的知識接受者，極少重視知識的應用及高層次思考技巧的發展。」

本方案結合通訊軟體貼圖、文案、桌遊、故事等契合學生經驗之活動。其中「桌遊」是當今十分盛行的活動，其遊戲內容、規則，皆可依不同目標而設定；且人數彈性、可反覆練習、適合各年齡層，設計優良的桌遊還能兼具創意與美感，讓學生們在愉快且帶競爭的氣氛中「玩中學」，自然而然學習到文字學的相關知識。

本課程獲得教育部108年教學實踐計畫補助，上學期之教學對象為華語系碩士班之學生，下學期為大學部二年級的學生。碩士班授課教材以教師所選編之文字學論文為主，並搭配主題動態式之活動。一學期之課程安排如下：

表1：108學年度華語文學系碩士班「漢字教學專題研究」課程計畫

週次	課程主題與內容	學生專題報告
1	課程說明、中國文字的特性	〈甲骨文反映的殷商社會制度之研究〉
2	※甲骨文貼圖發想	〈甲骨文女部與女性角色變遷之研究〉
3	※青銅器之廣告文案	〈青銅器的介紹〉
4	《說文解字》介紹	《說文解字·敘》
5	※漢字中的鬼神信仰：鬼字大集合	〈從《說文解字》談漢字的鬼神信仰〉
6	漢字中的「酉」文化：與酒相關的文字與文化	從《說文解字》『酉』部字看中國上古的酒文化〉
7	專題演講／對外華語漢字教學策略	
8	專題演講／中華文化核心－漢字書法之美	

9	形聲字的聲符兼義功能	〈論形聲字的形成過程〉
10	※國小生字故事創作：翰林版第五冊	〈由部件分析談漢字教學的策略〉
11	簡體字之由來與簡化規則	〈漢字教學的理論與策略〉
12	專題演講／字源與漢字教學	
13	對外漢字教學探討	〈對外漢字教學的特點、難點以及對策〉
14	專題演講／字本位與詞本位之教材與教學	
15	網路漢字之讀寫教學研究	〈漢字書寫錯誤之分析與教學〉
16	※期中作業成果發表：漢字遊戲	
17	※期末小組成果發表：漢字桌遊	
18	期末小組成果發表：漢字桌遊	

肆、研究方法

傳統文字數量甚夥，漢代許慎所著之《說文解字》收錄9353字；清代《康熙字典》承自有字書以來的歷史學術成果，共收錄49030字；現今教育部為本國中小學生之學習而設計之《常用標準國字》，則收錄4808字。如以機械式之識字與記憶，逐一識讀4808字，恐事倍功半。若能理解漢字的構字規律及漢字的認知規律，則

可在系統且趣味之情境下，協助學生更有效率之認字。

一、研究架構

本研究架構中的「規律整理」，包含「六書規律」、「字形演變規律」、形聲結構的「聲符即本字」規律。延伸至教學，則可歸納為下列主題。

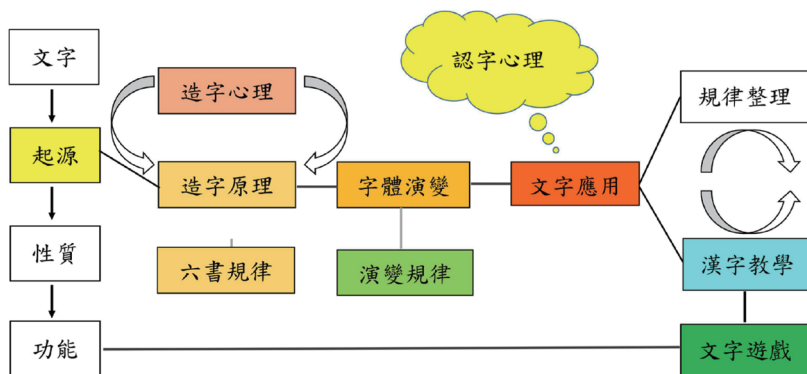


圖1：漢字教學研究架構圖

（一）、善用文字圖畫性之特徵

黃晉書（2006）提到，據王筠統計，許書中所收小篆解作象形的364字、指事的125字、會意的1167字、歸形聲的7690字。其中象形的不及一成，形聲合體字多達八成，已是主體字群。雖然象形文字不及一成，然其描景摹物唯妙唯肖，令人如臨現場。人體器官類

如目；動物類如虎；方位類如東，⁴其字形除了方向不同之外，幾乎一眼就可判別。

（二）、字形演變規律

傳統文字之由來，據《說文解字·序》所論，可以分成下列途徑：「仰則觀象於天，俯則觀法於地，視鳥獸之文，與地之宜，近取諸身，遠取諸物。」許學仁（2007）將《說文解字》540個部首加以分類，得出與人體相關的部首共有197個，佔36.5%。其中，與「手」部相關的部首，即有29個之多是以手的造型，或為單手（手），或為雙手（𠂇、友）；或在上方（聿），或向下覆蓋（爪）；或整隻手臂（尺），或局部特寫（寸）。學生如能熟悉此種字形演變規律，當能有效增加識字量。

（三）、掌握形聲字形符分類、聲符表聲且兼義的功能

傳統漢字之分類為「四體二用」；所謂的四體，指的是「象形、指事、會意、形聲」，這是造字的方法；二用為「轉注、假借」，此兩種為用字的方法（林尹，1971）。據統計資，7000個現代漢語通用字中，屬於「形聲」結構的有5631個，約佔總字的80.5%，這麼多的形聲字在整字的組合上，多採用「1+1」的方式，也就是一個意符加上一個聲符。基於這樣一個語言事實，我們可以

4 本文所使用之甲骨文，皆來自中央研究院甲骨小學堂之網站。網址如下：<http://xiaoxue.iis.sinica.edu.tw/jiaguwen?kaiOrder=949>。又，「東」之本義為囊袋，借為東方。參許進雄《文字小講》，頁515。

借助部件教學，充分發揮部件的組合關係強化學習者對於漢字的記。（張嘉惠、書彥、蔡孟峰、淑萍、廖湘美、黃鏐等，2012）

周克庸（2009）提到，漢字中形聲結構所占的比例最大，而與象形、指事、會意等結構的漢字相比，形聲字所具備的信息，並不如想像中的少。他從形聲字中分解出「會意兼形聲」這一結構的意義，並將之分成四種模式，其中的第四種即會意兼形聲結構中最重要的模式，可稱為「聲符乃字義之源式」。因此，掌握數最多的形聲字組合規律，便能在識字教學上取得捷徑。形聲字之構造規律、識字規律如以下之說明。

1.形符分類的功能

《說文解字》540個部首中，大多為形符。例如，金木水火土山川日月等等，是以，形符即代表分類的概念，如同抽屜的收納功能一般。詩人余光中（1975）以文學的筆觸，生動的傳達了何謂「形符分類的概念」。

杏花。春雨。江南。六個方塊字，或許那片土就在那裡面。而無論赤縣也好神州也好中國也好，變來變去，只要倉頡的靈感不減美麗的中文不老，那形象，那磁石一般的向心力當必然長在。因為一個方塊字是一個天地。太初有字，於是漢族的心靈他祖先的回憶和希望便有了寄託。譬如憑空寫一個「雨」字，點點滴滴，滂滂沱沱，淅瀝淅瀝淅瀝，一切雲情雨意，就宛然其中了。視覺上的這種美感，豈是什麼rain也好pluie也好所能滿足？翻開一部《辭源》或《辭海》，金木水火土，各成世界，而一入「雨」

部，古神州的天顏千變萬化，便悉在望中，美麗的霜雪雲霞，駭人的雷電霹靂，展露的無非是神的好脾氣與壞脾氣，氣象臺百讀不厭門外漢百思不解的百科全書。

美麗的霜雪雲霞，駭人的雷電霹靂，這些天文氣象，均收錄在「雨」部之中，「雨」便是文字家族中的基本字，可由他穿針引線，帶出許多相同「血緣」的文字。

2.聲符兼義：聲符則是聲音的連結，且聲符往往也代表意義的所在。

宋代沈括在《夢溪筆談·卷十四》中提到：「王聖美治字學，演其義以為右文。古之字書皆從左文，凡字，其類在左，其義在右。如水類，其左皆從水。所謂右文者，如𣎵，小也。水之小者曰淺，金之小者曰錢，歹之小者曰殘，貝之小者曰賤。如此之類，皆以𣎵為義。」此即所謂之「右文說」，亦可稱之為：聲符兼義、聲義同源。

又如「戒」字，《說文》：「戒，警也。从𠂔戈，持戈以戒不虞。」所以从「戒」得聲的字，可以有「警戒」的意義。其字例如下：

〈1〉加上「言」〈表示語言〉成為「誡」，是「告誡」之意。（《說文》：「誡，也。」）

〈2〉加上「木」〈表示刑具〉成為「械」，是「桎梏」（在腳上及手上的刑具之意。《說文》：「械，桎梏也」）

〈3〉加上「心」〈表示內心〉成為「懾」，是「警飭」之意。

（《說文》：「𦔁，飾也。」按：飾為飭的誤字）。

如果學生能夠掌握這些聲符的原則，那麼在學習時就能二舉一反三；對於文字的源流與意義，也能具備系統脈絡性的認識。如此一來，學生能夠體會文字產生的時空背景，自然也會喜歡上文字及其所代表的意義，那麼在日常生活中的使用文字，正確率必然大為提高。

3.由「本字」直接轉化成「聲符」的「分別文」

這類形聲字的「聲符」，原即會意兼形聲字的「本字」。其形成狀況為有些字經長期被假借而呈現假借義凝固化，即成為表示假借義的專字，於是人們又在這些字上再增加義符，製造新字以作為表示本字字義的專字。在這類字中，由「本字」直接轉化來的「聲符」，即是音、義兼賅的「表義聲符」。比如「箕」字在甲骨文中本作「」，象簸箕之形。後於其下加上雙手，表示手捧簸箕；再因「其」字被借用為代詞，且漸成凝固化之勢，於是又為「其」增加義符「竹」，表示製作材料，因而造出會意兼形聲字「箕」，以作為「簸箕」義的專字。（周克庸，2009）

二、研究範圍

（一）教材選用

本課程於大學部之教材為林尹先生的《文字學概說》；碩士班則輔以研究論文，相關論文篇目如下。

表2：「漢字教學專題」研討論文篇目

一	甲骨文反映的殷商社會制度之研究
二	甲骨文女部與女性角色變遷之研究
三	青銅器的介紹
四	《說文解字·敘》
五	從《說文解字》談漢字的鬼神信仰
六	從《說文解字》「酉」部字看中國上古的酒文化
七	論形聲字的形成過程
八	由部件分析談漢字教學的策略
九	漢字教學的理論與策略
十	對外漢字教學的特點、難點及其對策
十一	漢字書寫錯誤之分析與教學

（二）研究對象

1. 華語系碩士班學生

碩士班7位學生中，具有華語科系背景者僅有3位，且更有2位外籍生。為照顧半數以上不具文字學學科基礎的學生，是以課程深入淺出，以引起學生興趣為主。而學生的程度不同，也恰能形成對照組，看出學生在教學前後對文字演變規則的掌握，以及其所設計的

遊戲活動的創意。

(三) 研究方法及工具

1.文獻研究法

就文字學演變規律部分，本研究採取文獻研究法，從各種文獻印證字形、以及形聲字聲符演變的規律，並蒐集相關字例。

2.觀察法

針對學生的學習成效部分，本研究採取觀察法、問卷法；分別就行為、言辭兩項，從學生課堂的參與度、分組表現、活動設計呈現過程，蒐集學生對於教師教學設計的看法，以及課堂的學習成效。

3.問卷

本課程之施行成效，由筆者自行設計開放性問卷，以蒐集學生之回饋。

伍、教學成果分析

本教學除了論文研討報告之外，共進行了四項主題活動，茲說明如下。

一、教學活動成果⁵

（一）甲骨文貼圖設計

甲骨文是刻在龜甲和獸骨上的文字，這些龜甲跟獸骨，多在殷虛發現；其辭中有殷代帝王名號，所以也稱為「殷虛書契」，簡稱為殷契或契文；又因為其刻辭均為貞卜之語，故又稱為貞卜文字。

對於傳統文字之由來，許慎《說文解字·敘》曰：「仰則觀象於天，俯則觀法於地，視鳥獸之文，與地之宜，近取諸身，遠取諸物」，是以文字肇造之初，必以圖摹具體事物為主；今日之文字歷經變異轉化，造型方正，線條工整，「雖叵復見遠流，其詳可得略說也。」

徐富昌（2006）認為，從甲骨文以來，漢字的具體構形方式產生了很多變化，從歷時的角度，不同的歷史時期，一個字的形體或

5 本課程學生均已閱讀並簽名同意「教育部補助大專院校院教學實踐研究計畫研究參與者招募方式及告知同意書」，了解於課程中所產生之作品，將收錄於筆者所發表之論文及成果報告之中。

多或少都有些發展和變化。然而，從總體來看，漢字並沒有發生性質的變化，其基本構形特點一直是保持著的。

因此，朱歧祥（2019）認為，有效了解字源的方法，可以先由最接近漢字起源而量又足夠的殷商甲骨文入手。目前有字的甲骨已出土超過十萬餘版，其中認得的甲骨文不超過一千，但在總量和難度仍不是一般學習的人可以掌握的。因此，我們需要透過甲骨文的部首來認識甲骨。近人如日本的島邦男，大陸的唐蘭、姚孝遂等，都曾利用自然分類的方法，歸納出甲骨文部首一百餘字。

雖然甲骨文字形繁多，然其具有之圖畫表徵，以及反映先民生活之特色，仍可以使千年之後的我們，輕易的辨識字形意義。許進雄（2019）對於世界文字有如下的分析：

世界各古老文明的表意文字，都可以讓我們了解那個時代的社會面貌。因為這些文字的圖畫性很重，不但告訴我們那時存在的動植物、使用的器物，也往往可以讓我們窺見創造文字時的構想，以及借以表達意義的事物信息。在追溯一個字的演變過程時，有時也可以看出一些古代器物的使用情況、風俗習慣、重要社會制度、價值觀念和工藝演進等等跡象。西洋的早期文字，因偏重以音節表達語言，以意象表達的字少，因而可用來探索古代社會動態的資料也少。中國由於語言的主體是單音節，為了避免同音詞之間的混淆，就想盡辦法通過圖像表達抽象的概念，多利用生活經驗和聯想來創造文字，因此，我們一旦了解一個字的創意，也就某種程度了解創字當時的社會背景與

生活經驗了。

瑞典著名的漢學家林西莉（2006），則從國外學者的角度提出他對漢字的見解：

對我來說，就漢字創造的外觀對照實物來尋求解釋是很自然的。在考古材料中，我們常常看到一些形象，它們與最初的漢字形態表達了對於現實的相同認識。……

一旦注意到這些形象，我們就會發現，它們在以後的幾千年中反覆出現。中國文化有驚人的連續性。直到今天，我們在廣告、民間藝術和周圍的日常生活中還能看到一些畫面，它們在把握和反映現實方面與三千多年前的文字創造者完全相同。

這些形象是書面語言的基本要素，就像化學周期表中的基本元素一樣，反反覆覆出現在新的和引人入勝的結構中。⁶

透過國外漢學家的觀點，更能印證中國古文字的特性特色。因此，由甲骨文入手，一方面使學生明瞭文字之初造與生活息息相關；一方面又可訓練學生辨識古文字之能力。例如「夢」字，許進雄（2014）說明甲骨文「夢」的各種造型，大多在形容一個睜大眼

6 《漢字的故事》封面折頁對作者的介紹如下：「林西莉(Cecilia Lindqvist)，瑞典著名的漢學家，同時也是教授、作家和攝影家。林西莉女士自1950年代末起學習漢語，師事瑞典知名的漢學巨擘高本漢；60年代初曾留學北京大學，之後並多次造訪中國。旅居亞洲和拉丁美洲多年之後，林西莉回到瑞典擔任專職漢語教師，課餘除了寫作專書介紹漢語及中華文化，也為瑞典電視臺製作多部相關的專題節目。」

睛，好像有所見之狀。這個在床上輾轉反側的人，造型鮮活，很能傳達因作惡夢而驚醒的瞬間。利用這些活潑的甲骨文，做學生發揮創意，其圖畫式及古樸的造型，使用為當今流行的通訊軟體貼圖，饒富趣味。

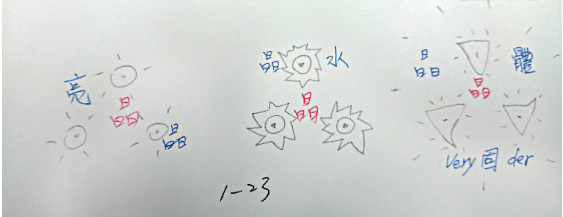
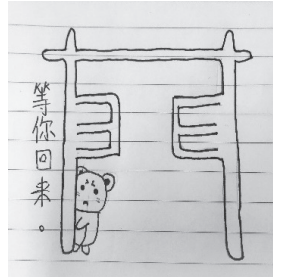
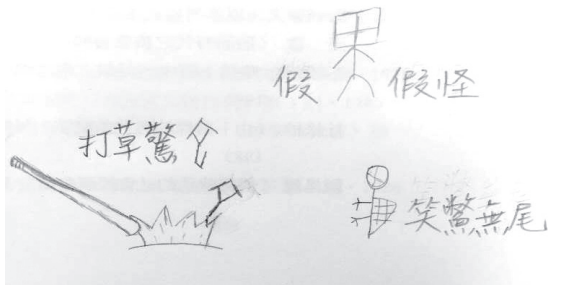
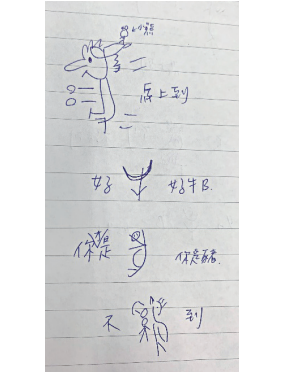
最初頁 1 2 下一頁 最末頁

 甲690 合32212 歷組	 乙1428 合22187 午組	 前6.32.2 合17399 賓組	 前8.5.3 合21384 子組	 前8.13.2 合21623 子組
 後1.6.4 合22145 子組	 後2.3.18 合17451	 林2.29.9 合21534	 簠文60 合12713 賓組	 簠雜65 合17450 賓組
 簠雜65 合17450 賓組	 粹778 合31283	 燕676 合17471	 佚916 合12713 賓組	 庫1213
 鐵121.3 合17378	 鐵113.4 合17380	 鐵117.1 合17264	 中大145	 餘1.1 合13475 賓組

圖2 「夢」的甲骨文各種造型

本課程於第一、二週簡單介紹中國文字、甲骨文產生的背景與特色之後，即發給每組《字字有來頭－文字學家的殷墟筆記》各一本，讓學生們分組討論，找尋最有感覺的甲骨文，進行貼圖的創作，學生創作之成果如下。

表3：甲骨文貼圖創作一覽表

	
此圖以「晶」字為發想起點，呈現「亮晶晶」、「晶水晶」、「晶晶體」等貼圖。	此貼圖為越南學生作品，以「門」字為基礎，一隻可愛的小熊躲在門後面，藉以傳達「等你回來」的心情。
	
此圖以甲骨文的文字融合臺語，創作出「假鬼假怪」、「打草驚蛇」、「龜笑驚無尾」等貼圖。	此圖以動物的甲骨文為設計，融合現代用語呈現「『馬』上好」、「好『牛』B」、「你才是『豬』」及「不『雞』道」等詼諧口語。

（二）青銅器文案之構想

金文從前也稱為鐘鼎文，是指鑄在銅器上面的文字。這些銅器包括觶彝卣簋尊鼎盃盤敦爵……並不是只有鐘鼎兩樣，所以稱為鐘鼎文不十分恰當。而古代把銅叫做金，這些刻在銅器上的文字，現在就叫作金文了。（林尹，1971）

金文是承繼甲骨文以降的文字，是以介紹其載體青銅器，亦是課程重要的一環。青銅器是古代文物中的一個大門類，內容極其廣泛，大致可以分為青銅禮器、青銅兵器和青銅工具、農具四大類。（上海博物館，1995）

青銅器去今久遠，學生們對其器名、功能咸感陌生，更遑論辨識鑄於其上的金文；且本課程之修課學生，僅3位同學曾經修習大學部2學分的文字學課程，是以本單元以介紹青銅器種類與用途為主，再請學生依其造型或功能，撰寫行銷文案，介紹青銅器。

表4：青銅器文案創作

	
圖1【利簋】	圖2【利簋】
尊貴榮耀不凡屬於你的ID 這才是你的名字吧，子貢，獸面紋飾、宴享祭祀，杯觥交錯間，賓主盡歡、樂不可支。	相傳武王征商的厲鬼都在此器，你敢收嗎？ P.S.針對靈異迷的產品



圖3【陶鷹尊】



圖4【觥】

標題：鑄上你的地位，一抹前生
自土啣古，酒腸過，不只於酣飲，
亦可護身。
君王坐席，鷹相側，守衛賢眾者。

標題：一飲而盡，舉杯同歡
勝仗，歡聲雷動。
觥籌交錯間，
誰在乎，壯烈犧牲的英魂？

其中圖1【利簋】，是種圓形深腹圈足的盛食器，是各民族常見的器形。但是到了西周初期，在腹兩側加了耳，有時是四耳，耳下又再加上垂珥，就成為中國特有的器形了！（許進雄，2018）。其主要功能盛放煮熟的黍、稷、稻、粱等飯食。

兩位學生為利簋所創作之文案，一則以《論語》孔子讚美子貢的言論為發想，⁷以「尊貴榮耀不凡屬於你的ID」為標題，並佐以說明：「這才是你的名字吧，子貢，獸面紋飾、宴享祭祀，杯觥交

7 《論語·公冶長》：「子貢問曰：『賜也何如？』子曰：『女，器也。』曰：『何器也？』曰：『瑚璉也。』」

何謂「瑚璉」？根據《禮記·明堂位》記載：「有虞氏之兩敦，夏后氏之四璉，殷之六瑚，周之八簋。」鄭玄注曰：「皆黍稷器，制之異同未聞。」朱熹則在《論語集注》中說：「夏曰瑚，商曰璉，周曰簋簠，皆宗廟盛黍稷之器，而飾以玉，器之貴重而華美者也。」可見孔子以「瑚璉」讚美子貢，「瑚璉」則是裝盛黍稷之類的簋簠。

錯間，賓主盡歡、樂不可支。」兼具創意與典故，令人激賞。另一則則以諧聲聯想，將「利簋」諧音為「厲鬼」，並將畫面以濾鏡處理，調暗色調，營造古老且詭異的氣氛，創作者並自言：「針對靈異迷的產品。」

另兩件作品，分別為「尊」、「觥」撰寫文案。這兩種皆為酒器；「尊」是一種高體的大型或中型的酒器，上口侈大，下有圈足。「觥」則口部一側有流，腹部作橢圓形或長方形，下有圈足或四足，有蓋，蓋住流口的一側往往飾獸頭。

兩位創作的學生，均為華語系本科畢業，新詩創作技巧不凡，既能含括青銅器之功能，又能藉此抒發人生感受，使得冰冷的青銅器，具有了文學的溫度。

（三）生字故事

目前國內國民小學之識字教學方式，可分為「集中識字」和「分散識字」兩大主流。

集中識字是我國識字教學的傳統經驗，符合漢字漢語的特點和識字教學的規律（郭林、張田若，1991）。臺灣學者王基倫（1996）亦提出集中識字之教學，他並認為可以依據漢字的屬性，選用不同的教法。例如：

- 1、象形、指事字單獨認念。
- 2、會意字按義符歸類。
- 3、形聲字按聲符歸類。

江惜美（2002）則認為，為了達到生字教學的活潑、生動、

趣味化。應從點、線、面三部分發展。「點」就是部首教學，可以將部首用圖畫的方式呈現，結合中國文字的特性，介紹相關的書法則等等，針對文字的字形加以解；「線」就是將同音字、同字音、音義相近、音形相近的字等等作有系統的教學。「面」就是從一個字的部首和部件分析，歸納別，明音的變化及字體的演變等等。

江惜美亦對「分散識字」的定義如下：「分散識字又稱語境識字，它是採隨文識讀的方式，依課文出現的生字，累積相關語境的用字方法。由於以課文情境為中心，所以字不離詞，詞不離句，句不離文，因此所認讀的生字能提昇學生的理解和統整能力。」

國內目前語文領域課文生字之教學，以「分散識字」為主，依課文之設計，於每課中穿插10-20個生字左右。生字雖有情境脈絡可循，但彼此之間各自獨立，並無形、音、義等相關系統可資連結，是以小朋友只能土法鍊鋼，一個個認字，而無法以字帶字，建立文字家族概念。且筆者觀察國內小學教育現場，低年級老師普遍能重視筆順及字體結構；但到了高年級，教師們大多著重在閱讀理解策略及寫作上，對漢字略而不教，多讓學生自行練習；有的只教「詞」不教「字」。是以黃沛榮（2012）認為：「近數十年來，漢字教學並沒有長足的進展，主要由於缺乏教學理論作為指引，甚至連漢字學習的目標以及步驟，亦不能建立正確的認識。」

有鑑於此，筆者嘗試引導學生設計「集中識字」之課文，以利小朋友建立「文字家族」的概念。

所謂的「字族文 字」，係指依照文字發展的規律，尋找恰當的偏旁、部首、聲符等具有擴展性的部件，成為字族文的基本字，再利用這些基本字，編寫教材，引導學生識字。經過系統整理的生字，具有相同屬性與類似的意義，因此學生得以認識由基本字組合成的字族，進行字形的歸 及比較，兼具集中 字及以文帶字的優點。

茲舉學生作品說明如下。

課文：《落日與海》

沿著這個天然的良港，
一路向河的上游走去。
發現了一個小小湖泊，
那清淺碧綠的水波，
是無數涓滴的遊樂場。
向下游去的淙淙水聲，
對秋日河谷訴說著離去的悲傷。

眺望日漸西沉的太平洋，
那霞紅灑落澄澈的海，
彷彿映著光明、映著希望。

學生之創作，係參考康軒版本三上的第八、九、十課的內容及體裁。這三課分別描寫了臺灣著名景點的淡水、鹿港、安平；其中第八課〈淡水小鎮〉為新詩文體，於是有了類似的教材設計想法。

本篇課文仿作，以「水」部為主題，分別融入了水部的「沿、

港、河、游、湖、泊、清、淺、波、涓、滴、淙、漸、沉、洋、灑、澄、澈」等18個字。其中包含各種大小不同的水系，如「港、河、湖、泊、海、洋」；形容水質的各種形容詞，如「清淺澄澈」；形容水流的「涓、滴、漸、沉、灑」，以及形容水聲的「淙」等字。透過富有文學及情境的課文內容，認識與「水」主題相關的字，當能為學生搭建識字鷹架，減少其學習負擔，在短時間內累積識字量。

（四）形聲字家族大集合

漢字中形聲結構所佔的比例最大，而與象形、指事、會意等結構的漢字相比，形聲字所具備的信息，並不如想像中的少。因此，通過認真推敲將「會意兼形聲字」從「形聲字」中篩檢出來，恢復其日見湮滅的本來結構面貌，揭示出此類字「兼聲義符」被忽略、遺忘了的義涵，對於識記漢字，把握漢字內在的系統性並進而把握漢字的傳承規律，無疑是會大有裨益的。（周克庸，2009）

學生於課堂討論之結果，舉例如下。

1、敬，肅也

警：戒也。从言从敬，敬亦聲。

儆：戒也。从人敬聲。

2、凡從「句」者都有彎曲的意思，如鉤，為曲鉤也；疍，曲脊也，即駝背；枸，彎曲的樹木。

（五）文字桌遊

桌遊（Boardgame）泛指在桌子上玩的遊戲，無論大人小孩都

能在桌遊中找到樂趣。桌上遊戲的特性，適合多人參與、人數彈性、適合不同年齡層的遊戲規則、遊戲可以反覆練習、遊戲進行方便且安全、密集的社交互動、非戰爭攻擊性的邏輯、具有學習功能、重視創意與美感（陳容瑋、許育光，2016）。

本課程以漢字為主體，以合體字為主的會意、形聲字，占有漢字幾乎九成以上，是以透過部件組合的遊戲方式，能使學生熟悉漢字的組合與意義。本課程於期中分成2組；期末分成3組，共產出五組極具專業與特色的桌遊作品，成果委實令人驚艷。學生桌遊作品名稱及說明如下表。

表5「漢字教學專題」期中、期末專題成果一覽表

專題名稱	五行解字奕
設計者	李○源、蘇○○莊、陳○○絨
專題簡介	
《五行解字奕》是一款以漢字部件為主題，融合東方五行元素、棋弈與西方卡牌戰略的卡牌棋奕類遊戲。藉由桌遊使學習者對漢字組成有基本的認識。盼透過主題式的桌遊輔助課堂，讓教學活動更加生動有趣，引起學習動機，讓學習者體驗漢字的魅力。	
專題名稱	部件亂舞
設計者	張○譽、蘇○傑
專題簡介	
本遊戲結合部件組字原則，試圖讓學生在遊玩的過程中學習漢字，以5種部首和11種部件拼湊出53個漢字，可以讓學生複習與再學習；少部分的字為罕用字，亦可以讓學生作為補充學習，提升學習動機。	

專題名稱	漢字樂透
設計者	何○嘉、吳○治
專題簡介 《漢字樂透》參考墨西哥傳統遊戲Lotería搭配常見甲骨文做為主題，透過賓果的簡易遊戲，讓學生在遊戲中輕鬆學習，藉反覆操練及競賽激發學習積極性及專注力，讓學生更快熟悉漢字及其甲骨文。遊戲人數無限制，適合課堂使用。達到寓教於樂的效果。	

茲以「五行解字奕」桌遊為例，說明其設計構想、遊戲方式。



圖3：「五行解字奕」桌遊封面

本遊戲設計者為碩士班李淇源，以及兩位越南外籍生。⁸其說明如下：

8 「五行解字奕」桌遊成品，最早係李淇源於2018年修習本人「華語教學專題」之作品，歷經試玩、兩次大修改，而成如今之版本。

1.遊戲概覽

五行學說是中國古代樸素的唯物主義哲學思想。他認為宇宙間的一切事物，都是由木、火、土、金、水五種物質元素所組成，自然界各種事物和現象的發展變化，都是這五種物質不斷運動和相互作用的結果。

在五行理論中，木為東方，主仁；火為南方，主禮；土為中央，主信；金為西方，主義；水為北方，主智。故凡具慈善性、生發性的漢字五行為木；具文明禮儀和發熱發光屬性的漢字五行為火；具敦實性和包容性的漢字五行為土；具仗義性和質地堅硬性的漢字五行為金；具智慧和流動性的漢字五行為水。

2.遊戲配件

6×6棋盤*1；陣營棋*36（紅棋*9、藍棋*9、黃棋*9、綠棋*9）
顆；任務卡*106張。



圖4：「五行解字夾」遊戲配件

3.活動回饋

本作品於課堂上試玩時，獲得極大回響，同學們給予之回饋如下：

回應一：遊戲想法設計很棒，富有趣味性。

回應二：能有效提升遊戲者認字與構字的能力，將卡片分為相生相剋卡、五屬性的卡，覺得很特別。

回應三：遊戲本身設計理念很好，但整體構字率偏低，遊戲中偶有陷入膠著的時候會降低遊戲體驗，能力卡的平衡也是可以改進的部分。

二、教學意見調查統計

(一)、教學意見反映結果統計

本校針對教師教學進行教學意見評量，已行之有年；本科目於期末評量之成績與各項比較如下：⁹

表6：108-1學期教師教學意見評量表

項目	得分
該科目平均分數	4.45
教師該學期總平均	4.36
華語系平均	4.30
人文學院平均	4.35
全校平均	4.39

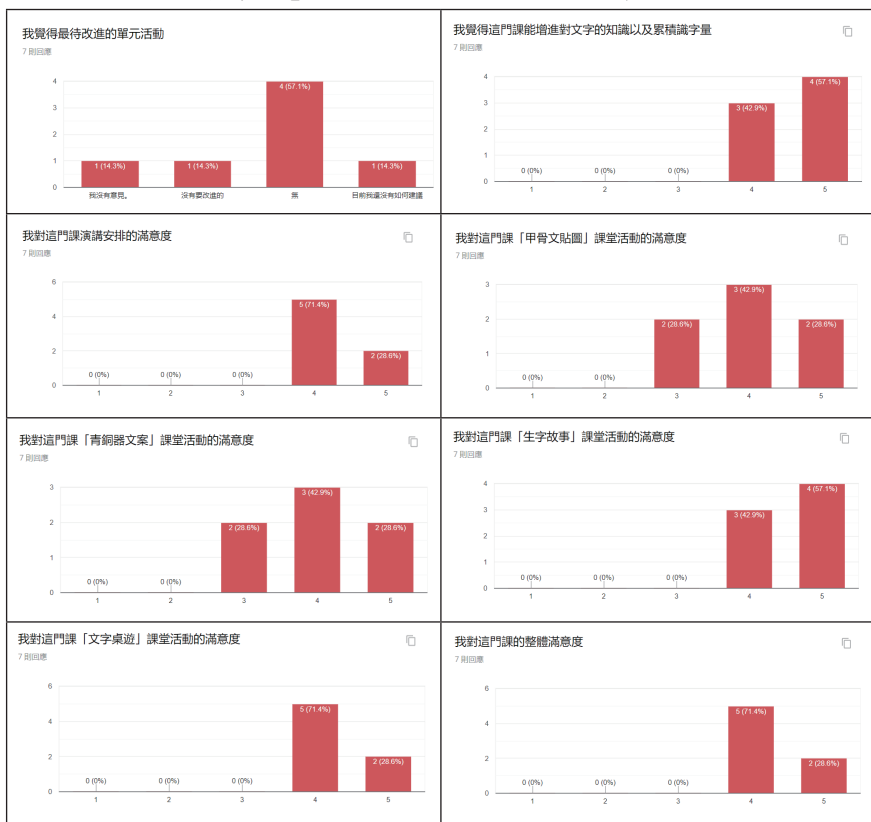
由學生之評量分數可見，本科目之得分，較筆者其它科目，以及系、院、校之平均分數為高。至於開放性意見一筆，內容為：「謝謝老師，老師的教學設計讓我學到許多，相較於大學同學的報告，碩班同學認真準備的報告令我收穫頗豐。」

(二)、課堂意見回饋

針對本學期課程，筆者共設計8個選擇題及2個開放性問題，請學生填答，統計及回饋如下。

⁹ 校務行政系統／教務系統／教學意見反映結果統計，滿分為5。<https://infosys.nttu.edu.tw/webClientMain.aspx>。

表7：「漢字教學專題」課程滿意度課堂調查統計表



開放性問題中，「我最喜歡的單元活動」一題，「生字故事」獲得2票，其餘「漢字桌遊」、「青銅器文案」、「我最喜歡老師上課的時候講到每一個字的來源以及甲骨文的意義」、「舒老師的演講」、「我喜歡的活動是跟大家討論桌遊以及試玩遊戲的活動」各有一票。

第二題開放性問題「我對這門課的建議與回饋」，共有3位同學表達意見，茲摘錄如下。

1.我覺得整體而言，這門課非常有趣，跳脫了傳統教師授課的形式，這門課除了報告外，有諸多需要實際發想、動手實作的環節，靜態如漢字貼圖的發想、青銅器的文案、鬼故事、課文發想，期末各組發表的桌遊也都非常有趣，有的玩法經典簡單、容易上手，有的複雜但富趣味性、過程中有無限的可能，趣味之外還能輔助漢字學習。本學期安排的演講也非常精采，在講者們的分享下，年代久遠的甲骨文都活靈活現了起來，也對對外漢語教教學漢字的部分有了一定的啟發。

2.謝謝老師用心指導，課堂中分享很多老師的經驗、故事及國學知識。

3.上臺報告篇章的選擇可以多一些，考慮選擇時間也可以多一些。

經由上述統計可知，學生對於本門課程滿意度約為86%，與學校問卷之得分4.45相近；至於所喜愛之活動，則見仁見智，各有所好。概因學生之背景、專長不同，所擅長之活動亦有極大差異。例如甲骨文貼圖設計，必須具有美術基礎，方能得心應手；本課程原擬設計足以上市之line貼圖，亦因同學畫圖耗費時間而作罷。

經由一學期之「教學實驗」，筆者之教學評量成績為4.45，得分雖較平均分數為高；然同一科目，筆者於106-1學期之得分則為4.76，較實施創新教學之上學期多了0.31。是否碩士班學生較偏向於「架構較為完整，傳授速度較快」的傳統式教學，對於創新的教學實驗接受度不高？仍待筆者於大學部完整實施之後，再做分析。

陸、結語

「文字」雖是人們天天接觸，一日不可或缺的重要工具；但人們習以為常，反而容易忽略文字的豐富意涵與生活投射；況且文字數量浩如煙海，其演變、分類之規則亦頗為繁複，實在令人望而卻步。教師於教學之時，若能掌握文字構字與認知之規律，並輔以生動有趣的教學方法，當能使青年學子重新正視這項古老的智慧。

筆者108-1學期於碩士班所教授之「漢字教學專題」課程，係教育部108年補助之教學實踐計畫。為符應計畫「提昇教學品質、促進學生學習成效」之主旨，嘗試進行課程變革，採用「專題式學習」，透過小組互動，設計一、甲骨文貼圖；二、青銅器文案；三、生字故事；四、文字桌遊等活動。藉由主題之發想，將學習權交到學生手上，以實作代替講述，由已知帶領未知，讓學生主動學習甲骨文、金文、編纂國小語文故事教材，以及設計時下流行之桌遊等活動。學生們學習興趣高昂，課堂討論熱絡。誠如期末學生回饋所言：

這門課非常有趣，跳脫了傳統教師授課的形式，這門課除了報告外，有諸多需要實際發想、動手實作的環節，靜態如漢字貼圖的發想、青銅器的文案、鬼故事、課文發想，期末各組發表的桌遊也都非常有趣，有的玩法經典簡單、容易上手，有的複雜但富趣味性、過程中有無限的可能，趣味之外還能輔助漢字學習。並能累積文字的試讀與應用能力。

經由期末教學回饋，學生對於本課程翻轉傳統教學之專題式學習反應良好，不同學術背景、國籍之學生，都能於課堂中有所收穫，並讓學習更具樂趣，足證教學之需要創新實踐，方能與時俱進。

參考文獻



一、專書

漢·許慎著，清·段玉裁注，《說文解字注》（臺北：洪葉文化事業有限公司，1998.10）。

上海博物館，《認識古代青銅器》（臺北市：藝術家出版社，1995.8）。

余光中，《聽聽那冷雨》（臺北市：純文學出版社，1974.5）。

林尹，《文字學概說》（臺北市：正中書局，2007.10）。

文達，《教育 政學》（臺 市：三民，1998.8）。

林西莉著，李之義譯，《漢字的故事》（臺北：貓頭鷹，2006.3）。

許進雄，《文字小講》（臺北市：臺灣商務印書館，2014.02）。

許進雄，《戰國重金屬之歌：漢字與文物的故事》（臺北市：臺灣商務印書館，2018.10）。

許進雄，《字字有來頭－文字學家的殷墟筆記·01動物篇》（新北市：字畝文化創意有限公司，2019.6）。

郭林、張田若，《集中識字教學的理論與實踐》（北京：教育科學出版社，1991）。

黃沛榮，《漢字教學的 與實踐》（臺 市：學，2003.3）。

黃晉書，〈《漢字·字原篇》〉（上海：學林出版社，2006.5）。

二、期刊論文

王基倫，〈「集中識字教學」在國語文上的運用〉。《臺北師院學報》9期（1996.06）

江惜美，〈文字學在小學國語教學上的運用〉。《國文天地》，18卷6期（2002.11）

朱歧祥，〈一份提供漢字教與學的參考意見〉，《華語學刊》27期（2019.12）。

周克庸，〈「會意兼形聲」是擁有大量字例的重要漢字結構類型〉，《文史哲》（2009）。

唐永泰，〈問題導向學習教學在國際行銷課程之應用與實踐〉。《教學實踐與創新》，2卷2期（2019.9）。

徐富昌，〈從甲骨文看漢字構形方式之演化〉。《臺大文史哲學報》，64期（2006.5）。

張富美，〈當前僑務施政報告〉。僑務委員會（2006）。

許喬雯、岳修平、林維真，〈專題式學習小組溝通行為與成員角色之研究〉。《圖書資訊學刊》，8卷1期（2010.6）。

陳容瑋、許育光，〈桌遊媒材在家族遊戲治療中的應用初探〉。《輔導季刊》，52卷3期（2016.9）。

楊儒賓，〈中文學門小學類文字學領域的困境與省思〉。《人文與社會科學簡訊》，11卷3期（2010.6）。

廖美玉，〈身在「文學一學門」的我見我思〉。《人文與社會科學簡訊》，18卷3期（2017.5）。

三、研討會論文

江惜美，〈華語教學的現況與省思〉，國立臺北教育大學「多元文化與族群和諧國際學術研討會」，2007.11。

許學仁，〈漢字教學的理據與策略〉，北京：《教育部語言文字應用研究所及國家暨國際推廣領導小組辦公室第八屆國際漢字研討會論文集》。2009.10

高畑勲版的《竹取物語》 ——現代少女的現世謳歌

游珮芸

（國立臺東大學兒童文學研究所副教授兼所長）

摘要

日本動畫導演高畑勲（Isao TAKAHATA，1935~2018）是構築現今日本動畫榮景的先驅，對於動畫界影響深遠。本研究以高畑勲導演的遺作《輝耀姬物語（かぐや姫の物語）》（2013）為研究文本。《輝耀姬物語》改編自日本平安朝時代前期的《竹取物語》；《竹取物語》在日本文學史上被稱為物語之祖，而廣為人知。高畑勲導演如何從古典《竹取物語》建構他的《輝耀姬物語》？《輝耀姬物語》的內容如何呼應高畑勲在動畫表現上的追求，同時演繹他一向關懷的主題？本小論比對《竹取物語》原著與《輝耀姬物語》

的情節，釐清其異同之處，並參照動畫《輝耀姬物語》與《竹取物語》相關研究資料，進而析論高畑勳導演的改編意圖，詮釋他「借古鑑今」的主題意涵。

由分析得知，《輝耀姬物語》與原著《竹取物語》在故事的結構上相仿，但在內容比例上卻相差甚鉅。藉由增減人物角色的戲份，高畑勳導演大量描寫鄉野間的童年時光，可視為導演對於「理想童年」的投射。此外，動畫中的輝耀姬在思維與行動上，都展現了「現代少女」的特質，內在喜怒愛恨分明，生命動能滿溢。同時，對比動畫中「淨土的蒼白」與「現世的多彩」，可視為高畑勳對於現世的肯定。

關鍵詞：輝耀姬物語、改編動畫、理想童年、現世肯定

The Tale of Princess Kaguya by Isao Takahata: A Modern Girl's Earthly Anthem

Abstract

Isao Takahata (1935-2018), a Japanese anime director, was a pioneer in constructing the current prosperity of Japanese animation and had a profound impact on the industry. This study focuses on Takahata's final work, *The Tale of Princess Kaguya* (2013). The film is an adaptation of the ancient Japanese narrative *The Tale of the Bamboo Cutter*, which is considered the progenitor of storytelling in Japanese literary history and widely known. How did Isao Takahata construct his interpretation of *The Tale of Princess Kaguya* based on the classical source material of *The Tale of the Bamboo Cutter*? How does the content of *The Tale of Princess Kaguya* echo Takahata's pursuit of animation and embody his enduring themes of concern? This essay compares the plot of the original

The Tale of the Bamboo Cutter with The Tale of Princess Kaguya, clarifying their similarities and differences, and refers to related research on the animation to analyze Takahata's adaptation intentions and interpret the thematic implications of "learning from the past to understand the present."

Through analysis, it is revealed that The Tale of Princess Kaguya and the original The Tale of the Bamboo Cutter share a similar story structure but differ significantly in content proportions. By adding or reducing the roles and interactions of characters, Takahata extensively portrays the childhood memories in the countryside, which can be seen as the director's projection of an "ideal childhood." Additionally, the character of Princess Kaguya in the animation exhibits the traits of a "modern girl" in her thoughts and actions, with clear expressions of joy, anger, love, and hatred, overflowing with vitality. Moreover, the contrasting portrayal of the "pale purity of the afterlife" and the "vibrancy of the earthly realm" in the animation can be seen as Takahata's affirmation of the present world.

Keywords: The Tale of Princess Kaguya, animated adaptation, ideal childhood, affirmation of the present world

壹、前言

2018年4月5日日本動畫導演高畑勲（Isao Takahata，1935~2018）¹逝世，到5月15日吉卜力工作室在三鷹之森吉卜力美術館為他舉行追悼儀式的那段期間，台灣的媒體有不少高畑勲導演的相關報導。²讓認為吉卜力出品等於「宮崎駿導演作品」的一般大眾，驚覺原來《螢火蟲之墓》（1988）、《兒時的點點滴滴》（1991）等動畫，不是出自宮崎駿導演的之手！埋沒在宮崎駿盛名陰影下的「高畑勲」，一夕間浮上新聞報導的檯面。

-
- 1 高畑勲：日本電影及動畫導演、動畫製片人、翻譯家。1935年出生在日本三重縣，之後在岡山縣長大。1959年東京大學文學部法文系畢業後，進入東映動畫公司。1963-1964年間擔任電視動畫『狼少年』的導演（部分集數），開始獲得賞識。1968年首次擔任動畫電影長片導演，作品『太陽王子霍爾斯的大冒險』雖票房不佳，但作品中的政治思想與角色深度，在青年與成年觀眾群中掀起熱烈迴響，成為當代動畫名作。1971年與小田部羊一、宮崎駿一起離開東映動畫公司，轉入「A Production」，1974年之後，以『世界名作劇場』的系列動畫導演，確立其名聲。1985年德間書店創立分公司吉卜力工作室時，即以製作高畑勲與宮崎駿兩位導演的動畫為其宗旨。於吉卜力時代，高畑勲共執導五部動畫長片：《螢火蟲之墓》（1988）、《兒時的點點滴滴》（1991）、《平成狸合戰》（1994）、《隔壁的山田君》（1999）、《輝耀姬物語》（2013）。2015年以《輝耀姬物語》獲得Tokyo Anime Award 導演獎，同年獲頒法國藝術文化勳章。
 - 2 例如高畑勲過世隔天即有TVBS電視新聞等報導，中央社、中國時報、青年日報、蘋果日報等也陸續報導，網路媒體「每日頭條」、「鏡」、「橙新聞」、「鏡週刊」也有相關報導。

然而，世界的電影與動畫界，早已肯定高畑勲導演的成就與貢獻；2019年2月24日在美國洛杉磯舉行的第91屆奧斯卡金像獎的頒獎典禮上，追悼過去一年逝世的電影人單元中，高畑勲就名列其中。³高畑勲在1959年就投入動畫產業，時當日本戰後動畫產業的始創期，⁴是構築現今日本動畫榮景的先驅之一。他特別講求細膩的寫實表演與日常生活的描寫，對於動畫界影響深遠，在動畫的寫實表現手法上，啟發了多位日本動畫導演。

頭號受影響的人物就是宮崎駿（1941~）；1963年宮崎駿進入東映動畫公司之後，不論在動畫製作或是工會組織，都長期跟隨高畑勲當其左右手；即便後來獨當一面，名聲超過高畑勲，但仍維持亦師、亦友、亦競爭者的關係。⁵宮崎駿動畫之所以廣受肯定，除了在其淋漓盡致的動作演出之外，也因其注重經營冒險故事中的日常

3 頒獎典禮轉播出現高畑勲導演，另一位追悼的日本電影人則是黑澤明導演《羅生門》、《七武士》等片的腳本家橋本忍。（來源：https://www.youtube.com/watch?v=7OCf9U3T0mU&ab_channel=AllAboutMusic%26Movies.2023.02.25）

4 東映動畫公司成立於1956年，1958年推出日本第一部彩色動畫長片《白蛇傳》，開啟了日本戰後動畫產業的新頁。

5 在吉卜力工作室為高畑勲導演所舉辦的追悼儀式上，宮崎駿致詞時幾度哽咽，懷念55年前剛進入東映動畫公司，第一次在雨後的公車亭遇到高畑勲，高畑勲跟他攀談的畫面，至今仍歷歷在目。參見【高畑勲監督のお別れの会】宮崎駿監督のあいさつ全文（來源：『産経新聞』<https://www.sankei.com/life/news/180515/lif1805150033-n4.html#>.2022.09.23）。

生活與角色的內心情感，這些側重即來自高畑勲的真傳。⁶另一位與宮崎駿同年出生的動畫導演富野由悠季，被譽為電視動畫《機動戰士鋼彈》系列之父，他在高畑勲辭世之後的訪談中，言明自己有意識地思考事物出現在畫面上的意義，是受到高畑勲的影響。⁷因執導《謝謝你，在世界的角落找到我》（2016）而獲頒眾多獎項的片淵須直（1960～）導演，在寫給高畑勲追悼文中，開宗明義就表示，他在剛投入動畫產業時，因能與描寫日常生活的高畑勲作品群相遇，開啟了他的眼界，對動畫可能性有更深的認識。⁸以《未來的未來》入圍第91屆的奧斯卡金像獎最佳動畫長片的細田守導演，在奧斯卡頒獎典禮結束後，接受記者訪談時，自我期許成為高畑勲導演

6 參見游珮芸，《動靜收放之間：宮崎駿動畫的「文法」》（台北：星月書房，2010.04），頁168-171。

7 參見『富野由悠季が語る『ガンダム』のリアルを生んだ“高畑勲イズム”「高畑さんは僕にとっても師匠」』2018年4月21日報導（來源：『アニメ＆ゲーム』Oricon News，<https://www.oricon.co.jp/special/51017/2023.03.03>）。

8 參見片淵須直『「現実逃避の樂園」拒否：アニメーション監督・高畑勲さんを悼む』，『毎日新聞』2018年4月10日。《謝謝你，在世界的角落找到我》常會被人與高畑勲的《螢火蟲之墓》相提並論，片淵須直在文中提到，雖然在動畫製作上與高畑勲導演共事只有幾週的時間，但高畑勲對於動畫的美感意識，的確影響了他。

「注重日常生活描寫」動畫的繼承人。⁹

由以上幾位動畫導演的例子可知，當我們談及日本動畫的特色與面貌時，很難略過高畑勲導演的存在；研究高畑勲動畫，實為日本動畫研究的重要課題之一。然而，相較於網路上的報導與粉絲分享文，國內的學術界至今對高畑勲動畫的研究付之闕如，台灣的碩博士論文中，截至目前為止尚未有高畑勲導演的研究；相關的期刊文章也聊聊可數。¹⁰

由此，本小論將以高畑勲導演的遺作、耗時8年耗資51.5億日幣的《輝耀姬物語（かぐや姫の物語）》（2013）¹¹為研究文本，嘗試填補國內高畑勲動畫研究的些許空缺。

9 出自「『未来のミライ』細田守監督、アカデミー賞直後に会 高畑勲監督追悼に万感の思い」細谷佳史採訪撰稿（來源：『シネマトゥデイ』2019年2月26日報導，<https://www.cinematoday.jp/news/N0107091>，2023.04.05）（來源：<https://www.cinematoday.jp/news/N0107091.2022.05.03>）。

10 臺灣期刊論文索引系統中，只有兩篇。阮文雅「《螢火蟲之墓》的多重書寫：戰爭記憶的重塑與轉化」，《文化越界》2010.03，頁95-116。聞天祥「我是高畑勲，不是宮崎駿」，《幼獅少年》235期，1996.05，頁88-92。相較於此，以華藝線上圖書館查詢，有21筆大陸的期刊文章。

11 『かぐや姫の物語』於2013年11月23日於日本公開上映。台灣上映時間為2014年6月13日，上映時官方翻譯片名為《輝耀姬物語》，中國翻譯為《輝夜姬物語》。台灣學者賴振南譯注的《竹取物語》則對應漢字將女主角譯為「赫映耶姬」。本論文採用動畫電影官方版的譯名，接下來談到女主角時，亦將日文「かぐや姫」統一翻譯為「輝耀姬」。

《輝耀姬物語》改編自日本平安朝時代前期（約9-10世紀之間）的《竹取物語》。《竹取物語》被紫式部的《源氏物語・繪合卷》稱為「物語之祖」，在日本文學史上，有其重要的地位。¹²根據朝川明日香的論文，不僅日本的小學、國中與高中的國語教科書，都收入了《竹取物語》所改編的現代譯文或古文，¹³現今坊間至少有十一本由當代作家改寫的繪本。¹⁴

在影視作品方面，以《銀河鐵道999》（1978）著名的松本零士（1938～）早在1981~1982年間就將他的漫畫作品《新竹取物語1000年女王》改編為42集的電視動畫，並於1982年上映電影版。實拍特攝電影，則有1987年由市川崑導演，澤口靖子、三船敏郎掀領主演

-
- 12 關於《竹取物語》之為日本王朝物語及物語之祖的相關研究，在賴振南譯注，《竹取物語》（台北：聯經，2009.07）的「中譯導讀」中有詳細的說明。
- 13 朝川明日香，「月が照らす『竹取物語』の可能性：「月」に着目した『竹取物語』の指導」，『信大國語教育』No.26（2016.11），信州大学國語教育学会，頁13-26。根據朝川的統計，小學課本有三個出版社，中學有五個出版社，高中有十個出版社的版本都收錄《竹取物語》。
- 14 宮川久美，「小学校・中学校古典教材としての『竹取物語』についての考察」，『奈良佐保短期大学研究紀要』特別號（2018）頁11-27。論文中比較了四個版本的國小國語教科書，與五個本本中學國語教科書。皆為主要的民間教科書出版社，光村圖書、教育出版、東京書籍、三省堂，中學國語則多了學校圖書出版社的版本。十一本改寫的《竹取物語》繪本，則有西本鷄介、船崎克彥、岩崎京子、江國香織等作家。

的作品。¹⁵此外，也有許多漫畫與動畫的角色創意來自「輝耀姬」的原型。

高畑勲導演如何跨越千年，從日本人盡皆知的《竹取物語》建構他的《輝耀姬物語》？動畫電影《輝耀姬物語》的內容如何呼應高畑勲在動畫表現上的追求，同時演繹他一向關懷的主題？為解答以上疑惑，本小論將比對《竹取物語》原著與動畫《輝耀姬物語》（DVD及動畫分鏡腳本）的情節，析理其異同之處作為分析的基礎，並蒐羅動畫《輝耀姬物語》與《竹取物語》相關研究資料為輔，進而浮刻高畑勲導演的改編意圖，詮釋他「借古鑑今」的主題意涵。

貳、《竹取物語》的情節與架構

誕生於日本平安朝前期的《竹取物語》作者不詳，但日本文學史學者加藤周一在考據文本的特徵之後認為，一因其文體採用漢字的假名來書寫，語彙有中國文學（包括佛典）的影響，二因結構嚴謹、敘事簡潔、故事富戲劇性，局部的趣味與全體佈局密切相關，

15 1987年《竹取物語》實拍特攝電影是東寶電影公司成立55週年的紀念大片，耗時10年與20億日圓製作費，與加入科幻元素，成為80年代後期的熱門話題。

推測作者是精通漢學的知識份子，且是男性。¹⁶台灣的日本文學研究者賴振南則進一步闡述，《竹取物語》是由「下級官吏所寫的一部富男性色彩的物語」，是日本以「中國的傳奇小說為媒介所創出的第一部物語作品」，但其主要的消費對象仍以「後宮的貴族女性為主」。¹⁷

為了與動畫《輝耀姬物語》作結構與內容的比較，首先簡述《竹取物語》的情節梗概如下：¹⁸

從前有位筏竹、編竹器為生的老翁，一日發現竹林中有發光的竹子，細看發現竹筒內有三寸女童。老翁將她捧在掌心帶回家，交由妻子扶養。之後，又經常在竹林的竹節中發現黃金，逐漸致富。短短三個月，小女孩長成適婚年齡的少女。變成大富翁的竹取翁請來名叫御室戶齋部秋田的長者，替少女取名。少女容貌清麗，世上無雙，所到之處充滿光輝，故命名為「輝耀姬」；竹取翁為其舉行成人禮，大宴賓客。

耳聞輝耀姬姿色的貴公子們紛紛來求婚，但輝耀姬皆不為所動，最後剩下五位貴公子堅持到底。於是輝耀姬分別提出五樣難題寶物，允諾誰若能取得寶物，便與他成親。五樣寶物為：石作皇

16 詳見加藤周一，『日本文学史序（上）』（東京：ちくま学芸文庫，1999.04）。

17 出處同注12。

18 參考賴振南譯注，《竹取物語》（台北：聯經，2009）。葉渭渠主編，唐月梅譯，《竹取物語圖典》（上海：上海文化出版社，2019）。

子——天竺（古印度）的佛祖石鉢、庫持皇子——蓬萊玉枝、右大臣阿部御主人——中國的火鼠皮衣、大伴御行納言——竜頸夜明珠、中納言石上麻呂足——燕窩中的安產貝。事實上，這五樣寶物根本不存在，但五位貴公子卻想盡辦法取得或欺瞞造假，或傾家蕩產，衍生諸多滑稽可笑的失敗情節。

當五位貴公子都知難而退之後，天皇也聽到輝耀姬的傳聞，便派遣使者去求婚，但卻遭拒。輝耀姬並使出隱身術，讓天皇無法帶她回宮。但顧及竹取夫婦的立場，輝耀姬之後與天皇以和歌書信往返三年，逐漸萌生男女情意。但第三年正是輝耀姬降身人間贖罪的最後期限，必須在當年八月十五中秋夜返回月宮。輝耀姬懷著對人世間的親情與愛情依戀，披上天羽衣，在眾多天女的迎接護送下，坐飛轎回月宮。臨別時，輝耀姬送給天皇一封訣別書及一罐長生不老藥，傷心的天皇派人將其帶到最接近天的高山焚燒，之後此山被稱富士山（同音：不死山），所以富士山上至今仍冒著火煙。

《竹取物語》全書分十回，故事結構由「輝耀姬誕生」、「求婚難題」、「升天回月宮」三部分構成，可以說是集古老神話傳說：如唐代傳奇、嫦娥奔月、天人羽衣，還有諸多民間口傳故事的原型：如化身譚、富翁致富譚、難題求婚譚、情歌唱和譚、地名起源譚為一堂。為了更清楚原著側重的內容，我將原文中各回次的名

稱、相關故事原型與篇幅¹⁹做了彙整，製作成表1。

表1 《竹取物語》相關故事原型與各回篇幅

回次	名稱	故事原型	篇幅
一	輝耀姬的出生與成長	化身譚、富翁致富譚	25句
二	王公貴族們的求婚過程 五項難題	難題求婚譚	37句
三	五項難題 佛祖的石鉢	字辭起源譚	25句
四	蓬萊山的玉枝	字辭起源譚	75句
五	火鼠皮衣	字辭起源譚	45句
六	龍頸夜明珠	字辭起源譚	60句
七	燕子的安產貝	字辭起源譚	44句
八	天皇求婚	情歌唱和譚	67句
九	輝耀姬升天	升天譚、天鵝處女譚、 天羽衣譚、貴種流離譚	119句
十	富士山之煙	地名起源譚	15句

（研究者整理製表）

從表1可知，《竹取物語》主要的篇幅多在敘述皇族與官吏等貴公子們為了向輝耀姬求婚，獲得芳心，而去尋訪不存在的寶物；甚至到最後連最高權力者的天皇都加入求婚的行列，即便後來天皇與

19 原文主要由日文假名書寫，現今的原文版本則是以漢字與假名混合呈現，故難以計算字數，在此以斷句為單位，以每回內容中的句子數量來顯示篇幅。另原文有諸多版本，在此以阪倉篤義校訂，『竹取物語』（東京：岩波文庫，1970）為本。

輝耀姬之間漸生情愫，天皇派眾多軍隊防衛，最終仍無法阻止天人來迎輝耀姬返回月宮。

故事盡其諷喻的能事，揭穿貴公子們與權力者的虛偽與狡詐，滑稽地披露其愚昧的行徑。例如，第一位求婚者石作皇子本有心機，一開始就認定即使到天竺，也可能找不到佛祖石鉢，於是一面派人通報輝耀姬，說自己已出發到天竺，卻是只在「大和國」（日本）內走訪，三年後帶回假石鉢，馬上就被輝耀姬識破。又或第二位擅長策略的庫持皇子，則是一面演出出航尋寶的戲碼（三天後悄悄返航），一面在出發前築好隱密工作坊，招請六名工匠來製造玉枝，完成後又派人悄悄把成品送到港口，假裝自己帶著蓬萊的玉枝返航，喬裝疲憊不堪的模樣到輝耀姬家報到，且天花亂墜編造驚險的尋寶歷程，幾乎就要騙過竹取翁和輝耀姬時，六名工匠來追討工資，謊言即時被揭穿。

《竹取物語》對於平安王朝時期，主要的讀者—後宮的貴族女性而言，毋寧是一個痛快至極的故事。他們無法違抗的一夫多妻制，或是女性的價值在於與高貴者結婚的價值觀，都被來自月宮的輝耀姬打破，甚至擁有天下大權的天皇，也無法撼動輝耀姬的意志。從這個角度來看，《竹取物語》或可說是為後宮貴族女性書寫的「成人童話」。

然而，動畫《輝耀姬物語》顯然從不同的角度切入《竹取物語》的改編。動畫的宣傳文案上揭示著：「輝耀姬犯下的罪與罰」（姫の犯した罪と罰）。關於輝耀姬所犯的罪與流放之刑罰，原著

僅輕描淡寫：第九回「輝耀姬升天」中，輝耀姬首次揭露：「我雖是月宮之人，但因前世有些因緣，所以才會降臨人間。」而月世界使者來迎接輝耀姬時，則說：「由於輝耀姬在月宮犯了罪，才會被貶降至卑賤的凡世，在此短暫拘留。如今刑期已滿，所以才來迎接。」²⁰原著中沒有明確說明輝耀姬到底犯了什麼罪。若以原著篇幅所側重的描寫而言，輝耀姬的罪與罰只是敘事上的框架，不是故事的重心。

不過，高畑勲對於原著的疑問與詮釋改編的著眼點，其實並非絕無僅有。日本文學研究者岡崎祥子的〈《竹取物語》研究——以輝耀姬的罪與罰為軸心〉（『竹取物語』研究—かぐや姫の罪と罰をめぐる—）²¹發表於動畫上映前的2009年，以「月」的信仰與禁忌、「竹」的信仰與異界性、輝耀姬角色的象徵等為辯證，並還原平安朝時期眾多皇子皇女造成的宮廷亂象，而歸納出輝耀姬在月宮犯下的罪狀是與「男女關係」有關，因而遭受流放之刑。神道史的學者三橋健則在論著『輝耀姬之罪（かぐや姫の罪）』（2013）中，從富士山信仰、日本神道學的觀點取徑，最後得出輝耀姬在月宮犯了「姦淫罪」的結論。²²三橋健在青土社出版的「特集 高畑

20 此處擷取的第九回的翻譯，請參照賴振南譯注，《竹取物語》（台北：聯經，2009），頁72-80。

21 『岩大語文』Vol.14 岩手大学語文学会，2009年，頁12-20。

22 參照三橋健『かぐや姫の罪』（東京：中經出版，2013）

勲『輝耀姬物語』的世界」（『ユリイカ 詩と批評』2013年12月號）中，也提及「不只是輝耀姬，若說容貌美麗的女子在日本古典中犯下的罪狀，必是姦淫罪，也不為過。」（頁84）對此，高畑勲導演顯然做了不同的推論與詮釋。我將先分析動畫《輝耀姬物語》的情節架構，在此基礎上，進一步討論高畑勲對「輝耀姬的罪與罰」的詮釋意涵，從中窺探高畑勲動畫的特色。

參、動畫《輝耀姬物語》情節架構與原著的比較分析

動畫《輝耀姬物語》的劇本，由劇作家坂口理子²³與高畑勲共同完成。在此以2013年12月由日本徳間書店出版的分鏡腳本（高畑勲『かぐや姫の物語』）與吉卜力工作室製作出品的DVD（台灣由得利影視代理）為依據，整理場次、分鏡數、個段落長度與內容大要，製作成表2，如下。

23 首次創作動畫劇本，主要協助高畑勲。除電視劇、電影、舞台劇的劇本，也寫小說。得獎紀錄：創作電視劇大賞最優（2008）、第二回WOWOW劇本大獎優秀獎（2009）、城戸賞（2010）等。

表2動畫《輝耀姬物語》的分鏡數、段落長度與情節大要

場次	分鏡數	長度 分：秒	內容大要
1	87	7 : 38	竹取翁在竹林發現三寸女童，帶回家交到嫗手中，女童變女嬰。竹取夫婦帶女嬰去要母乳，途中嫗突然有了奶水。女嬰迅速變重、變大。
2	A : 7 B : 52 C : 10 D : 61	0 : 30 4 : 11 0 : 44 5 : 22 (10 : 47)	A 梅花開、蒲公英、瓢蟲、蜜蜂、白紋蝶羽化、女嬰翻身、木蘭花開。 B 女嬰會爬抓青蛙、跌落屋外，學會走路，屋外一群男童取笑，取名「筍」。 C 老鷹飛、樹新芽、紫藤杜鵑花開、親鳥餵食鷓鴣、女童隨翁去筏竹。 D 女童見小山豬群，靠近。母山豬攻擊時，遇少年捨丸解救，女童又變大。女童入男孩群，一起唱童謠，女童唱出不同版本，流淚。黃昏，老翁在竹筒間發現黃金。
3	A : 19 B : 10 C : 18 D : 19 E : 13	1 : 50 0 : 30 2 : 30 1 : 46 1 : 06 (7 : 42)	A 梅雨、家中女童幫忙編竹、夫婦採梅子、女童出去玩到捨丸家、翁欲言又止。 B 盛夏、冠魚狗在枝頭，俯衝捕魚、男孩們跳入水潭、女童也脫衣跳入水中，蟬鳴。 C 夏空入道雲、少女與男孩們口渴，少女瓜田摘瓜，農人來，捨丸帶她躲藏、吃瓜。 D 翁發現竹異樣，砍下，竹節飛出絲綢華服，翁告知妻預備到京城建屋。圓月蟋蟀。 E 翁整裝出發，木通變紫、樹葉漸黃、女孩們打果實、少女背小嬰兒跟男孩們出去採山葡萄，大家在樹上吃葡萄，樹下嬉戲。
4	65	4 : 42	發現綠雉，捨丸追捕，捨丸跌入土崖，少女下去幫忙綁傷口，少女又變大，捨丸：「妳越來越大，我覺得妳會離我們而去。」少女返家，被迫跟翁嫗離開去京城。

5	59	5 : 07	牛棚車上醒來、童女伺候、翁玉穿華服，少女開心奔跑，禮儀老師相模女官出場。
6	64	6 : 44	相模教少女姿儀琴書畫、少女不受教，卻在翁面前表現良好。嫗在宅院後闢陋室菜園、少女到後院找她。初潮。翁喜準備開宴席，不許山上舊友前來。菜園中唱童謠
7	85	9 : 05	相模幫少女化妝，翁請人幫命名「輝耀姬」。輝耀姬盛裝坐帷幕內，宅院眾多男性熱鬧宴會，聽聞議論姬怒將貝殼捏破、衝出房門沿途褪下十二單華服。
8	47	4 : 26	徒步回山里舊屋被佔據、捨丸家族搬離，遇木炭匠。昏倒雪地，醒來時回帷幕內。
9	19	2 : 53	端坐被相模拔眉染齒，安靜聽話學習。追求者禮物，但無動於衷，將竹籠鳥放生。
10	109	12 : 10	因求婚者眾車水馬龍、五貴公子上門、提出五難題。人潮退，準備賞花，相模辭職
11	38	3 : 16	賞花牛棚車進山里，春意盎然，奔跑上山坡大櫻花樹下，撞倒幼童，失去賞花趣。
12	32	2 : 05	回程路上巧遇捨丸偷雞，被人追打。眼看捨丸，無能為力，大雨下。
13	A : 93 B : 51 C : 22 D : 31 E : 29	8 : 36 4 : 11 1 : 22 4 : 20 2 : 02 (20 : 31)	三年後，在後院觀景，倉持皇子帶玉枝前來。工匠來討債，被識破。 與童女玩羽根，右大臣帶火鼠皮衣，試燃，起火。姬沮喪嘆自己亦是廢品。 大伴御行納言航行在海上遇閃電（竜），大風浪，狼狽不堪。 石作皇子帶來一朵紫雲英，花言巧語說要帶姬浪跡天涯，卻被自己的元配抓到。中納言為取得燕子的安產貝從梯子摔下，腰骨折身亡，姬自責不已。月圓陰天。

14	61	6 : 22	帝聽聞姬事蹟，傳姬入宮，姬寧死不從。帝親往，抱住姬，姬隱身。帝知難而退
15	48	5 : 48	姬每晚望月興嘆告知翁嫗，本月十五將回月宮。翁無法接受，準備護姬作戰。
16	A : 46 B : 65 C : 27 D : 7	4 : 42 4 : 50 2 : 15 0 : 58 (12 : 45)	翁雇人防衛、姬告知嫗童謠是曾到過地球的月宮人所唱、嫗幫姬準備牛車回山里。捨丸已婚有小孩、姬與捨丸再相逢、兩人對話，捨丸要姬一起逃。姬褪下華服，跑兩人腳一蹬、起飛、山林美景盡收眼底、緊緊擁抱、遇大圓月、姬突然掉落水中。捨丸亦落地，不見姬，是夢？捨丸妻兒與族人出現，捨丸抱起兒，姬的牛車回程。
17	122	8 : 10	月宮王與天女演奏音樂乘雲來，姬被戴上頭冠披上羽衣，忘卻地球回月宮。

（研究者整理製表）

由表2可知，動畫《輝耀姬物語》與原著《竹取物語》的故事結構，都是由「輝耀姬誕生」、「求婚難題」、「升天回月宮」三部分構成。然而在比例上，卻相差甚巨。原著只用了一回25的篇幅（約百分之5的篇幅），就交代了輝耀姬的誕生與成長甚至到命名宴會。但這一部分的劇情，動畫卻用了7場戲，51分45秒的時間來鋪陳，幾乎是全片兩小時17分²⁴的百分之40。原著《竹取物語》的第

24 片長兩小時17分為官版DVD的資料，扣掉片頭與片尾跑工作人員名單的時間，本片約130分鐘。這邊的百分比率計算，主要想看出改編與原著間內容側重的差異，並非「確切」的數字。因原著的篇幅以句子的數量計，亦非絕對精準的算法。但仍不失為兩相對應比較時，推論的論據。

2回到第7回，佔了超過一半篇幅長度的重頭戲「五位貴公子的求婚難題」，相當於動畫中為10場與13場的內容，共32分41秒，所佔比例不到全片的四分之一。換句話說，原著篇幅的5%，動畫用了40%的時間來鋪成；原著篇幅的55%，動畫卻只用了24%的長度來描寫。至於第三個部分「升天回月宮」描述離別的部分，原著的篇幅約佔23%，相對應的內容動畫則是分散在15場、16場與17場中，約26分43秒，約佔全片19%的長度。即便整體敘事的大架構沒有更動，但因側重的面向不同，高畑勲版的《竹取物語》，儼然是另有寓意的故事了。

從增減人物角色與其戲份來看，高畑勲增添了少年捨丸與其以製作漆器木碗維生的「木地師」²⁵族人。少年捨丸與少女「小竹子」²⁶之間的青梅竹馬之情（後來衍生為愛情），貫穿了全片；少女小竹子也因「木地師」聚落的孩童有了一群童年玩伴，體驗在山林野地玩耍、採集、捕獵食物的快樂時光。這些童年影像的構築，讓

25 「木地師」（發音きじし kijishi），據傳九世紀左右平安朝時代文德天皇的皇太子惟喬親王將製造漆器木碗（盆）的技術傳給在京都北方與洛北各地的山民，而後傳到日本各地。木地師為了尋找適合製碗的木材，一段時間後，會移地而居，除製造漆器外，也燒畑耕作，以漆器碗與平地居民交換生活物品。參見『木地師・光と影もう一つの森の文化』（東京：牧野出版，1997）日本木地師学会。

26 木地師族群的孩子們叫輝耀姬為「竹の子」，若直譯成中文就是「筍」。因其成長的速度如冒出頭的竹筍般迅速。不過在論文中，還是使用官方版DVD的翻譯「小竹子」。

人聯想到高畑勲早年導演的電視動畫作品《阿爾卑斯的少女海蒂》²⁷（1974年），當中海蒂與牧羊少年彼得在阿爾卑斯山奔跑嬉戲的畫面，海蒂初到阿爾卑斯山，在登山過程，一件件脫掉穿在身上的衣服，或在山野間倒立翻轉的畫面演出，在《輝耀姬物語》中也有異曲同工的橋段。本小論礙於篇幅，無法深入舉例剖析，在此僅先指出，《輝耀姬物語》中鄉野童年時光的描寫，實為高畑勲對「理想童年」（在大自然中嬉遊）的投射。

原著中沒有搬到京城描述，但動畫更有邏輯地加入搬到京城豪宅的橋段，並且增添了相模女官一角。相模女官教導小竹子儀態及琴書畫的劇情，讓人聯想到「麻雀變鳳凰」類型的劇情：鄉下（沒教養）女孩經歷禮儀服裝等調教，成為君子好逑的「淑女」，獲得上流社會男子的愛情，而進入上流社會。然而，高畑勲卻以同樣類型的劇情，凸顯小竹子的自然奔放且不受教（但卻資質異稟），控訴社會對於姬（公主/貴族女性）不人性的要求，也衍生出宴會客對輝耀姬的出生低下的質疑（命名宴會上輝耀姬因此怒而出奔），以及輝耀姬在後段劇情兩次質疑自己也是「冒牌膺品」的橋段（火鼠皮衣被燒之後與得知中納言摔死之後）。相對於原著只以三個月時間三寸女童就長大成人，因美貌舉世無雙而獲得世間男子（從平民到天皇）的青睞，筏竹老翁撿來的少女，完全沒有任

27 台灣在1977~1978年間第一次播出時翻譯為《小天使》，主角的名字海蒂換成小蓮，牧羊少年彼得譯成小豆豆。

何躊躇就進入選妃的行列；高畑勲對於「階級地位」的意識昭然若揭。舉例來說，動畫的第11場戲就明顯控訴了不同階級無法跨越的無奈：劇中穿著華服的輝耀姬去賞櫻時，在櫻花瓣如吹雪般飄落的櫻花樹下，開心旋轉，不小心碰撞了一個幼兒，幼兒跌倒，輝耀姬很不好意思要道歉時，穿著破爛的幼兒母親卻搶先跪地叩頭道歉，並帶著幾個孩子迅速離開。即便是鄉野無主的櫻花樹，平民百姓都沒有權利與貴族共享，這讓輝耀姬意識到自己的階級地位與平民不同，這對在渡過鄉野美好童年時光的輝耀姬而言，實為無法言說的痛。於是，劇中輝耀姬失去賞櫻的興致，對著才剛走到櫻花樹下的母親（老嫗）說，她要立刻回家。

至於角色的戲份變動部分，先談天皇。原著中天皇與輝耀姬見面之後「心中只念著輝耀姬一人」，甚至不再理後宮嬪妃，「一心一意寫信差人送至輝耀姬」，「輝耀姬雖未能順從天皇的盛意，回信中依然盛情相應不失情趣」，「就在彼此互通款曲以慰心情之際間，不覺三年已過。」²⁸輝耀姬與天皇之間是有情愫的，輝耀姬在天人來迎將返回月宮前，還特意延遲時間，為天皇寫信並附上訣別和歌：「事到如今時近逼 正值穿起天羽衣 君王之事思慕起 深感哀切心難依」²⁹甚至留下「不死藥」給天皇。³⁰但在動畫《輝耀

28 同注21，頁67-69。

29 同前注，頁83。

30 此處受中國神話「嫦娥奔月」的影響。

姬物語》中，輝耀姬的愛慕之人卻是捨丸（從名字來看也是卑微之民），片中賞櫻歸途中，在牛棚車上與捨丸再相逢時，捨丸因偷雞而被追打，狼狽不堪，強烈對比後面出場的天皇的排場與尊貴。但輝耀姬（應該說是高畑勲）仍選擇捨丸為赴月宮前道別的對象，甚至演出一場雙人飛天的情愛戲³¹，而非與原著中的天皇。更甚者，動畫中輝耀姬因為天皇強行從後抱住她，令她心生嫌惡，而升起「我要回去（月宮）」之念，因而啟動了月宮派使者來迎接的結果。這或許可以看作高畑勲對於「終極的權勢」所衍生的貪婪與妄為的批判。

五位貴公子與指定的寶物，跟原著相同。但出場順序，原著中第一位出場的石作皇子，在動畫中換到第四位。也如原著一般，石作皇子一開始就放棄到天竺去找佛鉢，但在動畫中，他自己承認沒有找到，而是帶來一朵路旁惹人愛憐的紫雲英，代表他愛輝耀姬的真心。他口若懸河高談他願意為愛離開京城和輝耀姬遠走天涯。輝耀姬幾乎被他的說詞打動，這時，卻出現原著中沒有的角色——石作皇子的原配夫人，懼內的石作皇子嚇得跪地求饒。比起原著中五位貴公子，都極力「應付」輝耀姬開出的難題，動畫安排的這場變

31 有關這場飛翔的戲，好並晶的論文「幻想・現實主義・飛翔場面——高畑勲作品讀解試論——」

『渾沌：近畿大学大学院総合文化研究科紀要』近畿大学大学院総合文化研究科（2016.07）頁19-40。）提到，特別秀逸的不是飛翔本身，而是飛翔後回到現實的劇情（捨丸的小孩叫父親，妻子也出現，讓捨丸從私奔的夢，回到現實）。

調，讓輝耀姬更加傷心，原來人世間非物質的樸質「真心」，也可能是假的。此時，老嫗（母親）在帷幕後，對著輝耀姬說道：「就像是一朵野花，把妳摘下，又丟棄。不知有多少的公主（姬），都是這樣被對待，因為太傷心了，最後削髮入佛門。」³²批判著當時男性豪門貴族翻弄女性命運，經常續絃移情別戀的戲碼。

在原著《竹取物語》中老嫗（母親）的角色，完成沒有「發言權」，單獨被提及只有兩次：一開始竹取翁將三寸女童帶回給妻扶養，以及月世界來迎時，老嫗擁住輝耀姬的描寫。其他均是與竹取翁同時出現，一起因輝耀姬拒絕貴公子與天皇求婚而無奈，一起為輝耀姬返回月宮而傷悲，且完全沒有自己的台詞；在竹取翁代表的父權之下，是個無聲的背景視角。然而，動畫《輝耀姬物語》中卻翻轉這樣的設定，老嫗（母親）不僅親自哺乳養育小竹子，不論何時總在一旁以慈愛的眼神關注著她，是孩子最佳的理解者、傾聽者。即便不完全同意竹取翁的安排，但只要愛女開心就好。同時，她不像竹取翁，到了京城之後，就完全換成體面的貴族裝扮，她在大宅院後，特意建了過往生活熟悉的陋室，在當中自炊、紡織，也留了一片自己的菜園，讓輝耀姬在令人透不過氣的上流宅院裡，有一處喘息的空間。老嫗甚至在最後，偷偷安排牛棚車，讓輝耀姬在回月宮前返回山里，是輝耀姬最佳的支持者與精神依靠。動畫中母

32 此處的台詞，是我根據動畫的漫畫版所翻譯。高畑勲『かぐや姫の物語（下）』（東京：間書店，2014），頁147。

親角色（或說是母性）的強化，平衡了原著中輝耀姬一人對峙所有男性的性別力場的傾斜。

肆、現代少女輝耀姬的罪與罰

劇作家坂口理子在接受訪談時表示，她在與高畑勲導演討論劇情之初，就詢問過有關輝耀姬的角色設定，導演回答：「把她想成現代的女性即可。」換句話說，就是以現代的感覺，想像輝耀姬的所處的遭遇下，會如何反應。³³或許也因為如此，動畫中在得知輝耀姬必須返回月宮，竹取翁哀嘆自己對愛女的養育與付出，一切將化為枉然時，竹取翁道：「回月宮？把我們丟下？為何會遭受這般殘酷的對待？我一直都只為了公主的幸福，奉獻自己的心力……。」類似的台詞在原著中也出現，但是動畫中的輝耀姬的這句：「父親大人所祈願的幸福，對我來說是痛苦……。」³⁴卻是原著中所沒有的。面對難過的父親，直白說出如此「大逆不道」的話，當然不是平安朝時代的女子會有的言行。

動畫中的輝耀姬，除了思維上是「現代女子」，形貌上比起其他出場女性與女童，也是現代感十足。幼年時的小竹子與少女小竹

33 坂口理子「壁をこわして、空をとぶ」『高畑勲「世界」を映すアニメーション』文藝別冊（東京：河出書房新社，2018），頁191。

34 同注33，頁203-204。

子，都跟隨捨丸哥哥和男童團體玩在一起。動畫中木地師的族群中也有小女孩們，但是小竹子不和女孩團體在住家附近幫忙家務、照顧小孩、打果實，卻和男童團體爬樹、追綠雉，甚至夏天男童們從懸崖上跳水，小竹子也毫不猶豫脫下衣服，跟著一躍而下，讓男童們吃驚不已。動畫中以行動力展現的小竹子的性格：活潑、野放，而且不受傳統男女界限（分工）的束縛，是一位自主能動性高的現代少女。再者，前面提到的第11場賞櫻花的劇情中，輝耀姬撞倒幼兒，體認到階級間無法跨越的鴻溝之後，失去賞花的興緻，任性地說馬上要回家，也不管老嫗（母親）與女僕才剛到，還沒賞到花。或是聽聞宴會客議論的閒話時，怒而折斷貝殼、奪門狂奔而出的橋段；或是最後與捨丸展現情愛飛翔的畫面，在在展演出一位內在喜怒哀愛恨分明，生命動能滿溢的女性。

這樣的「現代少女」被錯置在平安朝時代，高畑勲導演是如何詮釋她的「罪與罰」呢？根據2009年7月高畑勲在吉卜力工作室提出的企劃書，³⁵其實，在高畑勲剛進入東映動畫公司不久，公司內部曾經企劃要將《竹取物語》改編為動畫，徵求所有內部工作人員的企劃，當時高畑勲就以「輝耀姬的罪與罰」為著眼點，提出簡單的故事梗概發想，但後來這個改編的計畫不了了之，高畑勲的文案也不知去處。沉寂了半世紀之後，高畑勲從動畫新人到世界馳名的動畫

35 高畑勲「企画『かぐや姫の物語』」收錄於『かぐや姫の物語ビジュアルガイド』（東京：角川書店，2013.11），頁100-104。

導演，高畑勲版的《竹取物語》才得以問世。

高畑勲導演推演設定的「輝耀姬的罪與罰」，簡單來說可整理如下：³⁶輝耀姬是清淨光明的月宮之王的女兒。但偶見一位天女，一面唱著歌，一面流淚，十分好奇。因為月宮之人不老不死，原本無憂無慮。這位天女曾到過地球，穿回羽衣之後，本應沒有地球的記憶了，但唱著地球的歌時，仍會流淚。輝耀姬不知不覺中也嚮往「禁忌之地」，而犯了「罪」，其懲罰就是降落到有生死喜怒哀樂的地球來體驗一遭。當她在地球有「我想回去！」的念頭時，表示她已經體認到地球是不該嚮往的「污穢」之地，流放的刑期即滿，月宮世界就會來迎接她回去。

動畫中，月世界的王與天女們來迎接輝耀姬時，月宮之王的形貌似「釋迦如來佛」，而輝耀姬以三寸女童之身，出現在竹林間時，竹子開出如蓮花的花瓣，讓在花瓣中的女童帶有一種神聖的氛圍，竹取翁甚至不知不覺雙手合十禮敬。高畑勲的設定顯然與前面介紹的研究者們的見解相去甚遠。而且，意味深遠的是那首「地球上的歌」，還是孩子們傳唱的「童謠」。這首童謠並非傳統既存的

36 此處的大要彙整自注35的文獻，結合動畫中第16場A段輝耀姬與老嫗的談話。

日本童謠，歌詞是高畑勲與坂口理子所作，³⁷曲調也是高畑勲用初音未來的作曲軟體自創的。³⁸映，我將全部歌詞翻譯如下：

因為歌詞充滿寓意，與高畑勲所要展現的主題意涵相輝³⁵ 高畑勲「企画『かぐや姫の物語』」收錄於『かぐや姫の物語ビジュアルガイド』（東京：角川書店，2013.11），頁100—104。

旋轉旋轉旋轉吧 水車
旋轉旋轉著 把太陽公公叫過來
旋轉旋轉著 把太陽公公叫過來
鳥蟲獸草木花
把春夏秋冬帶過來
把春夏秋冬帶過來
旋轉旋轉旋轉吧 水車
旋轉旋轉著 把太陽公公叫過來
旋轉旋轉著 把太陽公公叫過來
鳥蟲獸草木花

37 日文全文：「まわれ、まわれ、まわれよ、水車まわれ／まわって、お日さん、呼んでこい／まわって、お日さん、呼んでこい／鳥、虫、けもの、草木花／春夏秋冬、連れてこい／春夏秋冬、連れてこい／まわれ、まわれ、まわれよ、水車まわれ／まわって、お日さん、呼んでこい／まわって、お日さん、呼んでこい／鳥、虫、けもの、草木花／咲いて実って散ったとて／生まれて、育って、死んだとて／風が吹き、雨が降り、水車まわり／せんぐり いのちがよみがえる／せんぐり いのちがよみがえる」

38 動畫中音樂相關的內容，詳見該片音樂製作久石讓的訪談，同注35，頁84-85。

開花結果散落
誕生成長死亡
風吹雨落水車轉
生命輪迴又再生
生命輪迴又再生

在動畫第二場的D段劇情中，小竹子和男童團出外玩，跟著大家唱童謠，男孩們很驚訝小竹子竟然會唱這首歌。更離奇的是小竹子唱著唱著，接到了轉調的、大家都沒聽過的「天女之歌」³⁹，而且不知所以地潸然淚下：

輪迴⁴⁰ 輪迴 輪迴吧 遙遠的過去
輪迴 召喚復甦的真心
輪迴 召喚復甦的真心
鳥蟲獸花草木
孕育著人間情
若真心等我歸 我必立刻回

動畫前段出現的這個謎底，一直到臨回月宮前，第16場A段的橋段中，輝耀姬與老嫗的道別對話中，輝耀姬才想起自己降生地球的原委，再度唱起了「天女之歌」。輝耀姬悔嘆自己原本為了「（好好）活著，而降生人間」，卻把時間浪費在跟竹取翁的心意（希望她與高貴公子結婚獲得幸福）對抗，或是滿足於仿造的山林

39 同樣是高畑勳與坂口理子作詞，高畑勳作曲。

40 原文使用「めぐる」這個動詞，直譯有反覆之意，在此我根據上下文，將之譯為「輪迴」。

原野（將菜園想像成迷你山林）。輝耀姬悔恨自己沒有打破束縛，追求自己真正想要的幸福。她即便體驗人間的苦樂哀愁，最終仍肯定人世間的溫情與價值，認為地球非月世界所說「污穢」之地。

對比動畫中展現的月世界的不老不死、淡泊、平靜、無色彩，地球上的生物、植物、人情世故，無不充滿了力與美，生氣盎然。即便有生離死別、求之不得的苦痛，即便有欺瞞虛偽、狡詐殘酷等的人性陰暗面，但人間仍是值得投入、值得珍惜深愛，羽衣天人和輝耀姬的心境都是：「若真心等我歸，我必立刻回」。

然而，日本著名的藝術評論家橋本麻里卻也指出，傳統的繪卷如《往生要集》、《地獄草紙》中都將各種地獄的景況、苦刑等具體精彩地描摹展現，但要說到奈良時代以來日本民眾嚮往的「西方淨土」，卻不曾出現地獄圖般生動的藝術作品。因此，動畫《輝耀姬物語》將月世界影射為佛教「淨土」，卻沒有正面描述、具體想像這個「清淨的理想鄉」，實為可惜。⁴¹

但也因為「淨土的蒼白」與「現世的多彩」，對比如此強烈，動畫《輝耀姬物語》對現世的肯定，更加突出彰顯。誕生與死亡的輪迴如四季更迭的循環，即便世事無常與喜怒哀樂共伴，高畑勲導演所作的兩首歌詞，與輝耀姬在動畫中的「人間體悟」，展現的都是對「現世」的愛戀，動畫《輝耀姬物語》本身可謂是一曲「現世

41 橋本麻里「描き得ない『浄土』」，『ユリイカ詩と批評』12月号通卷638号（東京：青土社，2013），頁155-157。

謳歌」。這也是為何第一次在電影院觀看《輝耀姬物語》時，我深深動容，久久不能釋懷。月宮之人輝耀姬的悔悟，如一面明鏡，映照質問著現代觀眾的我，當「大限」到時，是否能回應，我有好好活過？

伍、小結

本小論主要聚焦於《竹取物語》原著與動畫《輝耀姬物語》的情節比較。介紹了原著架構，再細分比對動畫的內容、長度，從原著與改編內容的差異，析離出高畑勲導演所關注的主題，如「童年與大自然」、「階級批判」、「自主能動的女性像」、「現代少女（少年）形塑」等，這些都可以對應高畑勲導演作品的系譜，做更深入的分析。

例如著名的《螢火蟲之墓》，描寫的是二戰時期空襲下的神戶，當中主角14歲的少年清太，應是1940年代的孩子，但是高畑勲導演在人物設定時，就言明他所設定的清太，要是對映「現代少年」。⁴²動畫電影於1988年上映，也就是終戰四十年後的少年。清太生長在都會區富裕的家庭，不需要為生活煩憂，也不需要幫忙父母

42 高畑勲「『火垂るの墓』と現代の子供たち」『映画を作りながら考えたこと』（東京：徳間書店，1991），頁416-420。這一段論述，主要根據這篇文章。

勞動工作，亦沒有面對逆境、屈辱，需要咬牙隱忍的經驗。所以當他被收留的親戚譏諷、薄情對待時，即無法忍受，帶著四歲的小妹出走，住到防空洞，最終小妹因營養不良而病死。清太少年的心態與行動模式，其實跟戰後日本經濟起飛後的「現代少年」無二致。高畑勳導演認為動畫一向描寫勇敢面對困難，突破挑戰的少年少女，但現實世界中，有時並非光憑勇敢面對就能渡過難關。「現代少年」所處的當今社會（工商業資本主義社會與荒蕪的人心）也有可能如當年的戰場。因此，《螢火蟲之墓》不只是反戰電影，也是現代人思索該如何「聯繫人與人之間」情感的作品。

將戰爭時局下的少年，看作「現代少年」，冀求現代的觀眾觀影後進一步思考現今社會需面對的問題。或者將「現代少女」置入九世紀的平安朝，詰問現代觀眾如何淋漓盡致活出有限的生命。如此，高畑勳導演作品的基調，多是要求觀眾退一步客觀地審視自己的人生。以動畫《輝耀姬物語》而言，既然是改編的作品，故事大可設定輝耀姬和捨丸再相逢後，兩人最終在一起的歡喜大結局，就如宮崎駿把安徒生的《人魚公主》演化成《崖上的波妞》。但高畑勳就是高畑勳，他選擇不變動原著的架構，結局沒有驚喜，但卻脫離原著的精神，反詰觀眾的人生，給人有重量的一擊。

當然，動畫《輝耀姬物語》的魅力，並不全然在於如此深邃嚴肅的主題意涵。水墨效果的水彩背景畫、刻意大量留白，人物等動畫強調手繪筆觸，粗細不等的線條優美細緻的動態表演；這些視覺上的動畫作畫技術與畫面的藝術風格，支撐補強著故事的主題意

涵。動畫中分明的四季演出，對應著日本俳句的季語，宛如一首首體現日本傳統美感的風物詩。小竹子與捨丸在草叢中切偷摘來的香瓜的那場戲，捨丸拿刀切瓜的動作、兩人痛快吃瓜的表情，聳肩大笑的動態，簡單的劇情，就有讓人目不暇給的精彩度。更遑論輝耀姬在雪地中褪去十二單華服狂奔的張力、或在櫻花吹雪下歡欣旋轉的鏡頭，這些動畫美術與技法的研究，有待另篇論文的討論。只是，在此，我仍可說這些絕美的畫面與動作，也可視為強化「肯定現世」的「言說」。換言之，不論內容主題或技術形式，動畫《輝耀姬物語》都是一首「現世謳歌」。

參考書目



一、專書

中文

游珮芸，《動靜收放之間：宮崎駿動畫的「文法」》（台北：星月書房，2010.04）。

葉渭渠主編，唐月梅譯，《竹取物語圖典》（上海：上海文化出版社，2019.01）。

賴振南譯注，《竹取物語》（台北：聯經，2009.07）。

日文

三橋健『かぐや姫の罪』（東京：中經出版，2013.08）。

日本木地師学会編『木地師・光と影もう一つの森の文化』（東京：牧野出版，1997.08）。

加藤周一『日本文学史序説（上）』（東京：ちくま学芸文庫，1999.04）。

高畑勲『映画を作りながら考えたこと』（東京：徳間書店，1991.08）。

高畑勲『かぐや姫の物語（上）（下）』（東京：徳間書店，2014.02）。

高畑勲など『かぐや姫の物語ビジュアルガイド』（東京：角

川書店，2013.11）。

高畑勲など『かぐや姫の物語：スタジオジブリ絵コンテ全集 20』（東京：徳間書店，2013.12）。

阪倉篤義校訂『竹取物語』（東京：岩波文庫，1970.01）。

二、期刊

中文

阮文雅〈《螢火蟲之墓》の多重書寫：戰爭記憶的重塑與轉化〉，《文化越界》（2010.03）。

聞天祥〈我是高畑勲，不是宮崎駿〉，《幼獅少年》235期（1996.05）。

日文

好並晶「幻想・現実主義・飛翔場面：高畑勲作品読解試論」，『渾沌：近畿大学大学院総合文化研究科紀要』Vol.13（2016.07）。

坂口理子「壁をこわして、空をとぶ」，『高畑勲「世界」を映すアニメーション』文藝別冊（2018.08）。

岡崎祥子「『竹取物語』研究—かぐや姫の罪と罰をめぐって」，『岩大語文』Vol.14（2009.04）。

宮川久美「小学校・中学校古典教材としての『竹取物語』についての考察」，『奈良佐保短期大学研究紀要』特別號（2018.12）。

朝川明日香「月が照らす『竹取物語』の可能性：「月」に着目した『竹取物語』の指導」、『信大言語教育』No.26（2016.11）。

橋本麻里「描き得ない『浄土』」、『ユリイカ詩と批評』12月号通巻638号（2013.12）。

三、電子媒體

All About Music & Movie, Academy Awards 2010 Full Show,（來源：https://www.youtube.com/watch?v=7OCf9U3T0mU&ab_channel=AllAboutMusic%26Movies, 2023.02.25）

「高畑勲監督のお別れの会」『産経新聞』（來源：<https://www.sankei.com/life/news/180515/lif1805150033-n4.html#>，2022.09.23）

『アニメ＆ゲーム』Oricon News，「富野由悠季が語る『ガンダム』のリアルを生んだ“高畑勲イズム”『高畑さんは僕にとっても師匠』」（來源：<https://www.oricon.co.jp/special/51017/>，2023.03.03）

『未来のミライ』細田守監督、アカデミー賞直後に会見 高畑勲監督追悼に万感の思い、『シネマトゥデイ』（來源：<https://www.cinematoday.jp/news/N0107091>，2023.04.05）

《輝耀姫物語》DVD，台北：得利影視（2015.03）。

細讀《雲圖》： 資本世的歷史悲劇與末日想像

蔡淑芬

（現任：國立東華大學英美語文學系副教授）

摘要

大衛·米契爾（1969-）生於後現代社會開端的六零年代，他的作品反應著虛擬真實與網路全球化已經無所不在的地球村消費文明。保羅·克魯琛（Paul Crutzen）於2000年提出「人類世」（Anthropocene）這個概念後，飽受批評。其他學者，如傑森·摩爾（Jason Moore）等人，提出以「資本世」（Capitalocene）替代「人類世」，來描述新的地質世紀。本論文將以「資本世」的相關論述，來剖析大衛·米契爾的《雲圖》，如何以世界史詩的格局對當代的資本主義文明提出反思。《雲圖》的六個故事——由十八世紀的帝國殖民史、大戰後的創傷史、七零年代的核子污染事件，到

2000年的當代老人抗爭、兩百年後人類反烏托邦社會，到末日後的野蠻社會——時間長達1000年。這六則「反烏托邦」故事，沒有一個主角貫穿了全部，但每個主角都是一個中心，看似個自獨立，但彼此互通，共譜了「雲圖六重奏」，揭示資本主義若毫無節制的直線加速發展下去，必然走向環境崩壞、人類自我毀滅的歷史悲劇。

關鍵字：資本世、人類世、《雲圖》、歷史、反烏托邦

Close Reading of *Cloud Atlas* as A Historical Tragedy of Capitalocene

Abstract

The works of David Mitchell (1969-) reflect a mature capitalist civilization when virtual reality and global consumerism have become ubiquitous. Scholars, such as Jason Moore and others, have proposed replacing “Anthropocene” (Age of Mankind) with the term, “Capitalocene” (Age of Capital). With Moore’s discourse on Capitalocene, this paper will analyze how David Mitchell’s *Cloud Atlas*, in the ambitious scope of a world epic, predicts the downfall of humans’ capitalist culture. The six stories of *Cloud Atlas* cover different periods of time: colonial history in the nineteenth century, the traumatic history after the Great War I, the nuclear pollution incident in the seventies, the old people’s struggle in 2000, the dystopian society of posthumans, and the post-Apocalyptic barbaric society in the far away future. These “dystopian” stories, as a whole, compose a “cloud atlas sextet” to expose

the rapid acceleration of capitalism, which inevitably leads to the tragedy of environmental collapse and humans' self-destruction.

keywords: Capitalocene, Anthropocene, Cloud Atlas, history, dystopia

壹、前言：人類世及其不滿

由環保運動的角度來看，雖然早在1970年就成立了第一個地球日，但生態意識要成為主流，要等到「瀕危的地球」在1989年登上時代雜誌的封面，甚至要推遲至二十世紀的最後十年，氣候變遷成為常態後。1997年，聯合國12月在日本京都召開會議，制訂了《聯合國氣候變化綱要公約的京都議定書》（簡稱《京都協議書》）。1999年的夏季，在美國東部發生熱浪和降雨短缺；381萬英畝被大火吞噬。全國創紀錄的高溫導致全國502人死亡（Wikipedia contributors）。熱浪一波波的襲擊帶來的可怕的災難，人與所有物種均無處可逃。在這樣的末世氛圍下，大氣化學家克魯琛（Paul Crutzen）跟史多麥（Eugene Stoermer）於2000年提出「人類世」（Anthropocene）的說法，直指人類文明對地球的影響日益加劇，留下的痕跡，已可形成一個新的地質時代（17-18）。

隨著這個用語逐漸傳開，各個領域也開始針對此名詞的內涵與外延效益，展開跨領域的辯論（Lewis 171）。夏克拉巴堤（Dipesh Chakrabarty）就提出「自然史與文明史的分際消除」的論點，並宣告研究文明史從此不應忽略自然史。更多學者追究造成「人類世」源頭為何？多數同意此問題的答案是「人類世」開端於在英國興起的工業革命，因為它帶來大量的燃煤造成大氣中二氧化碳含量不斷攀升。不過，其他學者挑戰「人類」應對災難性環境變化負責的話語，抵制「人類世」的人類中心論。這些辯論中最具代表性的發言當屬唐娜·哈洛威（Donna Haraway）的論述。在「人類世、資本

世、種植世、克蘇魯世：製造親屬」（“Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin”）中，哈洛威端出地球被改變的漫長演化史。她指出：撇開生物圈的複雜性、共時性、歷史性等問題不說，人類不過是地球大變動中的一個小角色而已。哈洛威強調「人類世」一詞的命名，透露出「人類」的傲慢，反應了科學家妄想透過人的知識和科技去量測一切，以解決地球的問題。她個人提出用「克蘇魯世」（Chthulucene）來命名新的世紀，以彰顯人類會謙卑地和萬物連結，接受自然的生死循環。她進一步建議：若想追溯氣候變遷、物種大量消失的近因，那採用「資本世」這個語彙，會更加恰當。「資本世」（Capitalocene），顧名思義，就是地球已經進入資本主義文明改變環境的世紀。這一語彙的大力推動者，傑森·摩爾（Jason Moore），認為聚焦在煤和蒸氣如何決定歷史，會忽視了資本主義全球化與環境變遷的關係。「資本世」強調了資本主義作為一個世界體系，其依賴石化、降低資本和消費行為的破壞性，必然加速資源的枯竭。摩爾更大力論述「資本世」比起「人類世」，更能展現世界生態（world-ecology）的動態過程，可把權力、殖民、性別、族群、生態等議題全部收納進來，讓視野更加全面（Moore 2016: 78-115; Hartley 154-65）。

氣候異常成為普遍化的威脅後，「人類世」一出現，就成了氣候變遷的代名詞。在同一時期，大衛·米契爾創作了《雲圖》，在2003年出版。《雲圖》的內容也反應了氣候異常、物種滅絕的焦慮，把大滅絕的末日預言寫了進去。也因為如此，《雲圖》甚至被歸類為「人類世」的氣候變遷和末日寓言的科幻小說（Trexler 75-

118；Colson 587-608；Rickel 159-77）。其實，《雲圖》共有六則故事，只有後面兩個故事是對地球毀壞的末日想像。小說前面的三分之二都是個人的歷史敘述，根本與氣候變遷無關。《雲圖》的寫作風格反映了當今的數位網路時代的閱聽經驗（Bessiere 424-42；Shanahan 115-46）。每個故事都像一則網路遊戲的偵探小說，裡面的主角不是航行、歷險、就是遭人追捕，活動範圍經常橫跨兩大洲，甚至南北兩半球。科內伯爾（Wendy Knepper）採用了全球資本史詩（a global capitalist epic）一詞來稱許《雲圖》的成就，認為米契爾開創了所謂「實驗性的世界史詩」（experimental world epic）。科內伯爾也用全球吃人主義（global cannibal）這一詞分析《雲圖》裡的全球化消費主義吃人的恐怖嘴臉（102）。其實，《雲圖》的時間跨度和吃人的恐怖歷史正彰顯了全球資本主義化的虛擬史觀。筆者將以資本主義社會如何運作的「資本世」論述為骨幹，重新評述《雲圖》為何是傑出的全球化小說（global novel）和世界小說（world novel）。《雲圖》的主角們在利益追逐、權力意志、大時代的社會趨力中載浮載沉，六個故事全部的年代跨越超過1000年，可看成是一部「資本世」悲劇的歷史縮影。

接下來的論述會按時代的先後順序細讀《雲圖》故事的鋪陳，由十九世紀末的大英帝國邊陲小島，一直到環境惡化、大滅絕來臨的後末日社會。這本所謂「全球化」小說的新銳著作，為何以「亞當·由恩的太平洋日記」為開場跟結束，把其他故事包裹在其中？或許可由「人類世」從何開始的歷史追溯得到解答。

貳、誰的「人類世」？

克魯琛跟史多麥提出「目前的地質時代起點應是十八世紀後期，也就是工業革命開展之初」後，就遭到質疑：以二氧化碳含量上升當作進入新世代的判定標竿，是否太過簡化？（西蒙·路易斯：75-78）。「資本世」的論述指出「人類世」（人類活動改變地球的世紀）的近因，更正確的起源點應該是在資本、權力和自然開始交錯的十六世紀的大航海時代，並不是十八世紀的工業革命。「資本世」（資本的世紀）一詞可彰顯資本、權力跟自然是不可分的整體，以及歷史變動和生命網絡循環的複雜。我們也能藉此思考，把各種因素放回自然中，闡明人類的組織（如階級、帝國、市場）也是環境惡化的變因（Moore 2016: 7）。

地理大發現帶來的重商主義，在以後的百年間，推進了土地和資源的搶奪，造成弱勢種族、文化和語言的消失。這些悲劇都和當今的資本累積、氣候變遷和物種滅絕是分不開的。《雲圖》的第一篇故事：〈亞當·尤恩的太平洋日記〉，正是透過一位美國律師的立場，再現了十六到十九世紀的海上貿易的黑暗史。滿滿的典型人物和場面，是如海盜電影般刺激的歷險。在心機深沈的船醫、狡詐的船長、受壓的奴隸、和土著的肉搏戰之下，是滿滿的銅臭味。故事一開始就描述在一處地圖上沒標示的偏僻島嶼，一個留著大鬍子的英國船醫，在沙灘上，「滿地找牙」的荒謬畫面：

…需要我幫忙嗎？古斯醫生搖搖頭，鬆開手中

上的結，得意地對我展示裡面的東西。「牙齒哪，先生，我現在就是在尋找這些琺瑯質的聖杯！在古早的阿卡迪亞時期，這片海灘正式食人族的饗宴大廳，沒錯，就在這裡，強者將弱者吞食入腹。他們會吐出牙齒來，就像我們吐掉櫻桃核。但是這些白齒可以煉製成金子。怎麼辦到？倫敦皮卡特利一位專門幫有錢人製作假牙的工匠，願意出高價收購人齒。你知道四分之一磅的人齒可以賣到多少錢嗎，先生？」（13）

追求利益、累積資本是許多角色離開家園，搏命出海的主因。敘述者亞當·尤恩卻不一樣。他身為律師公證人，為了找出加州某份遺囑所提到的澳洲遺產受益人，才搭上女預言家這艘航向澳洲的遠洋船隻，中途停靠在紐西蘭附近的查珊島（英國人命名的，本地人稱為「芮克忽」）。停留這段期間，他開始瞭解查珊島的開發史。後來機緣巧合，庇護了芮克忽的原住民奧圖亞阿，更進一步知道了莫里奧里人被殖民為奴，和幾乎被滅族的悲慘歷史。

作者列舉芮克忽的原住民莫里奧里人的「不可殺人」信條，和他們原始的採集式生活。他們和平好客，融入環境的良善生活方式，簡直是「高貴的野蠻人」的代表。亞當·尤恩更戲稱「幾千年的永久和平——統治著這些偏遠島嶼。…誰能否認古老的芮克忽更接近托瑪斯·摩爾的烏托邦？」（22）。可惜的是，這個跟外界隔離千年的烏托邦，被捕鯨船發現後，就遭來一連串的打擊，每下愈況。作者概述整個過程，摘要如下：

…第一道打擊是奉英王之名，由英國皇家海軍

查珊號的布洛登中尉帶來插在衝突灣草地上的英國國旗。這才不過是五十年前的事。…接著一些零星的自由移民者、遭船難的水兵，以及…殖民官員所裁定刑罰的罪犯，開始這裡種南瓜、洋蔥、玉米和胡蘿蔔。他們把東西賣給貧困的海豹獵人，後者就成為傷害莫里奧里獨立性的第二道打擊。

…一張海豹皮可以在廣東賣到十五先令，而…每艘船上裝載超過兩千張豹皮！）不到幾年，海豹就只有在海外礁岸才找得到，而海豹獵人也開始種馬鈴薯、養羊、養豬，規模大到讓查珊現在被稱為「太平洋的農作園」。暴發戶農人用燎原之火燒淨這塊土地，火在地表下的泥炭層持續悶燒了幾季，在旱季時冒出地面，在釀災禍。

…第三道打擊來自捕鯨人。…捕鯨船上的貓鼠就像埃及的瘟疫一樣迅速繁殖，吃掉待在巢裡準備下蛋孵育的鳥，而鳥蛋是莫里奧里人維生的重要食物。第四道打擊伴隨著白人文明而來，能撲殺膚色較黑種族的疾病，進一步消滅了原住民的人口。(23)

以上幾段刻畫出大航海時代的帝國擴張，背後的動機就是：略奪土地和廉價的自然資源，然後，將自然商品化透過全球貿易網絡來獲利。以此動機帶來的農耕技術，改變了當地的生態。原住民本來是當地生態的一環，而當生態鏈出現缺口後，莫里奧里人也跟著遭殃。

莫里奧里人的災難還沒結束，更大的不幸是英國人放任毛利人使用英國的船艦，以殘酷的手段，攻佔芮克忽。毛利人效法英國人

殖民的黑暗手段，宣告對查珊島的土地所有權；莫里奧里人也被告知，自己成了毛利人的奴隸。在查珊島的酒吧中，有來自歐洲各國的水手，有混血的白種黑人，有毛利人，有毛利人跟白人的混血。在這個多元種族聚會中，「莫里奧里」卻是最低下的字眼。更令人驚訝的，還有繪聲繪影的教義，流行著莫里奧里人是殘暴族類，他們「唯一聽得懂得福音就是他媽的皮鞭福音」的說法（25）。這根本就是以訛傳訛的刻意扭曲。外來者想藉此合理化毛利人可滅絕當地人，搶占他們世居的島嶼。

帝國殖民、弱肉強食的血腥鬥爭中，少不了傳教士的角色。離開查珊島，航行三個星期後，會進入澳洲的海域。大船在社會群島其中的一個小島靠岸，主角跟著船長拜訪了島上一處名為「拿撒勒」的美以美教會。他們由下而上爬坡入敬拜所時，剛好活動結束。出來的信眾裡面有三分之一是白人，三分之二是黑皮膚原住民。侯若斯牧師昂揚地說著如何在第一個星期靠著手槍在戰事取得勝利，然後制訂法律，成立『基督護衛隊』，負責執法。又說，捕鯨人和航海人，會誘惑女性，所以槍枝必須隨時上好油（506），可見槍砲才是傳教的真正後盾。被問到經費來源時，侯若斯牧師回答：

「竹芋澱粉及椰子油可以支付費用，船長。這些黑人在農場裡工作，支付他們求學、參與讀經課以及教會活動等費用。在一個禮拜之內，如果上帝許可，我們就會有一場椰乾大豐收。」

我問他們，印地安人是出於自由意志而工作嗎？

「當然！」侯若斯牧師娘些許激動地說。「他們

知道，只要稍有懶惰，基督護衛隊就會懲罰他們。」

我想追問懲罰性誘因的細節，但是摩利紐船長把話搶了回去。「然後，你們傳教會的貨船就會載著容易腐壞的貨物繞過合恩角回倫敦去？」

「你的猜測正確，船長。」

「您有沒有考慮過，…如果你們有個可靠、比較靠近這裡的市場，您這間教會在俗世生活上的需求會不會更有保障？屬靈上的需求也會因而更有保障！」

…「我長久以來就一直考慮這個問題，但是，要到哪裡呢？墨西哥的市場很小，…開普敦…南中國海…巴達維亞的荷蘭人…」

船長指著我。「…就拿一顆蛋來說吧，尤恩先生，麻煩告訴我們，在三藩市現在一顆蛋要多少？」

(507)

摩爾提出：資本主義的首律就是廉價的自然與勞力（law of Cheap Nature）（2016：99）。以上的片段正是透過宣揚基督來攫取廉價的勞力與自然，以累積財富。船長又極力說服牧師考量把他們的農產品經由他的船，賣到三藩市，甚至透過那裡轉賣到其他距離產地更近的大城市。就是這些船隻打造了商品行銷的網路，促成了自然資源轉換成資本累積的循環過程。而教會竟然也在全球資本主義貿易中間扮演了關鍵性的角色。

這一天結束後，隔天，尤恩在外散步，打算參加下午的禮拜。一進教堂盡然煙霧密佈，本來以為失火，後來發現，裡面每個人都在抽新割菸草的煙。這位講道人是個巡迴各地的菸草商人，有「拿撒勒抽煙學校的校長」之稱。這個教友，說耶穌稱呼彼得為「親愛

的彼得老菸槍」，還說彼得的吸菸動作，正跟他對大家示範的一樣？他的教法還是大溪地宣教中心神父出的主意。理由如下：

「... 你應該要知道，先生，典型的波里尼西亞人鄙視工作，因為金錢對他而言沒有意義。『如果我餓，』他會說，『就去撿些東西或抓些東西來吃；如果我冷，我告訴這女人去織衣服！』他那雙手真的是無所事事啊，尤恩先生，而且我們都知道魔鬼會找些什麼是給這雙手幹。但是，靠著在這懶散混球的身體裡灌輸一些對與無害葉子的渴望，我們給了他一點賺錢的誘因，他可以到傳教會的交易站用錢買到菸草——不是烈酒、不是心靈，只是菸草。真是個妙招，你不覺得嗎？」（510）

為了要拯救異教徒的靈魂，用物質上癮，不得不賺錢消費那一套，試圖「毒害」馴化野蠻人。宣教士在荒野的伊甸園竟成了魔鬼事業的經營者。這大概是這本小說裡最諷刺「傳教與資本主義」的一幕了。

「人類世」一詞暗指有能力破壞環境的是「人類」，把人類看成一個集體的物種，沒有個別差異。在此故事中，「人類」並不是毫無差別的「集體」，而是那些能役使弱勢民族並剝奪自然的西方入侵者。廉價的自然，不僅是自然資源，也包含被奴化的原住民勞力。造成環境變動的其他因素還包含宗教信仰，以及不同原住民之間的恩怨。當然，最大的歷史驅力是大航海時代的帝國資本主義者，他們遂行扭曲的思維，把文明人跟野蠻人劃分開來，以合理化當地的資源掠奪。由大航海時代開始，世界的每個角落，都將捲入

資本主義競爭、自然商品化、人性被異化和疏離的集體惡夢。

參、歷史的恐怖

《雲圖》最為人所稱道的成就是形式架構的創新，和文內互涉層次的複雜度，早已勝過無數的後現代小說。作者採用了別開生面的串聯手法，把六個不同時代的故事，不同的主角，巧妙地接續成一個整體。最常被討論的是不同的主角，經由共同的印記，暗示靈魂轉世的可能。還有，文本內的互涉手法（intra-textuality），表現在用詞遣字的細節上。筆者認為，故事之間的相互關連，不只以上這些。這六個故事全部拉開來看，是一部近代到當代的社會史縮影。

第一部「亞當·尤恩的太平洋日記」進行到一半，就插入（或接續）到第二部「寄自日德堅莊園的信」。時間在1931年；地點在比利時南部；文類是書信形式。第一封信的開頭如下：

希克斯密：

夢到我站在一家瓷器店裡，從地板到天花板的一個個陳列架上堆滿古董瓷器，只要我稍微移動一下，就有可能讓幾個掉到地上摔成碎片。…但是店裡非但沒有碎裂聲，反到響起一個莊嚴的和弦，…D大調持續四拍。我的手腕碰到一個明朝花瓶，花瓶從底座上翻落…接著，半故意的把一個牛雕像摔到地上來產生一下一個音符，再來是個賣牛奶的女孩，然後是

個「辛苦工作的星期六出生的孩子」——榴彈般的碎片在空中飛舞，神聖的和諧充盈腦袋。哦多美好的音樂！…父親在計算摔碎瓷器的總值，…但是我必須讓音樂源源不絕。知道我會成為本世紀最偉大的音樂家，只要我能讓這音樂成為我的。一尊巨大的開懷大笑的騎士雕像被扔到牆上，引出節奏樂器一長串猛烈狂擊。

醒來時發現自己在帝國旅館的套房裡。…我的討債者快把門撞開了，走廊傳來巨大的騷動。…（52）

寫信的人是年輕音樂家羅伯特·佛比薛爾，他就讀於高貴的音樂學院，出身富庶的中產階級。上面的段落是他夢中出現的景象。明朝花瓶和古董瓷器，騎士雕像和帝國旅館，刻意跟前一個故事相連結：自十八世紀起，工業革命引起經濟及工業的發展，催促著當時各國政府爭奪殖民地以取得原料供應地及市場。佛比薛爾寄出信件的1931年，正處於大戰後的經濟大蕭條。佛比薛爾個人因為欠債，只好逃家，到異地謀生。信件中斷續地透露，他的父親是「地位極高的牧師」（52），但不知為何原因，已跟他斷絕父子關係；後來又寫到，他的大哥也在第一次大戰中犧牲，埋骨的地點正在他要去求職的莊園附近。

這故事的哀傷基調勾起以T·S·艾略特等人為代表的「迷惘的一代」回憶，側寫了第一次世界大戰後，整個青年世代幾乎全數消失的悲哀歷史。米契爾別出心裁之處，在揭露看似高貴優雅的音樂創作，也上演資本家剝削「無產階級」勞力的殘酷遊戲。音樂大師維維安·艾爾斯以他的名氣、地位和財富的優勢，無情地壓榨一無所有的年輕助手。佛比薛爾的個人際遇帶出沒落帝國的大時代背景。

一戰的重要原因是大英帝國掌控了大部分的貿易體系和原料市場。德、日兩帝國國內市場狹小，無法發展，最終選擇擴張，跟英國宣戰。戰後的英國開始勢微，美元逐漸取代英鎊的霸權。出現在佛比薛爾夢中的瓷器碎片象徵大英帝國的粉碎。而後面出現「榴彈般的碎片」，象徵第一次世界大戰大規模死亡帶來的傷痕。開懷大笑的騎士雕像是個貴族，暗示他老闆的階級優勢。而這雕像代表的壓迫，更是佛比薛爾想粉碎的權與勢。整個夢境，是一首多重奏，傳達大戰後的創痕蝕人心骨，大英帝國的榮光不在。再加上1920年代會發生全球經濟大蕭條的時代背景。沒有資源的年輕人竟想反抗有豐厚資本的上層階級——這注定是一場悲劇。

佛比薛爾的故事進行到一半，又被第三個故事〈半衰期—露薏莎·瑞伊秘案首部曲〉插入（或延續）。〈半衰期—露薏莎·瑞伊秘案首部曲〉是一部驚悚的小說；時間在1970年代；地點在美國加州。這故事的開場，又刻意跟前一個故事作連結：

魯夫斯·希克斯密把頭探出陽台外，估算身體墮落到人行道、一舉解決他兩難問題的速度。電話鈴在沒點燈的房裡響起，希克斯密不敢去接。隔壁房間的派對正火熱，迪斯科音樂碰碰作響，希克斯密覺得自己好像不只66歲。煙霧模糊了星光，但順著沿岸帶狀區域往北及往南延伸，是布納斯伊爾巴斯上億盞燈。西邊是一望無際的太平洋。東邊是我們這塊受剝奪、英勇、病重、被供奉、飢渴、狂暴粗野的美洲大陸。

（97）

希克斯密正是佛比薛爾通信的密友。「估算身體墮落到人行

道」、「迪斯科音樂碰碰作響」將死亡跟樂曲的結合，正如佛比薛爾的夢境：「榴彈般的碎片在空中飛舞，神聖的和諧充盈腦袋。哦多美好的音樂！」只是時代變了，交響曲被流行音樂替代。「一望無際的太平洋」、「這塊受剝奪、狂暴粗野的」陸地，則連結了亞當·尤恩的海外冒險故事。「往南延伸，是布納斯伊爾巴斯上億盞燈」，點出本故事的癥結是提供現代都市電力的核能電廠。

二次大戰後，世界秩序重整。關稅既貿易總協定於一九四八年成立，解除貿易障礙，間接鼓勵所有國家出口商品。不斷拉高的教育、薪資水平，也同時擴增消費人口與消費力。同一時期，東西對峙的冷戰和核子武器的軍備競賽持續進行，產生的輻射塵散落至全球，在地質裡留下明顯的紀錄。一九四五年之後的時期，被環境歷史學家稱為「劇烈加速度」（Great Acceleration）：人口增加，工業化加速投產更多樣化的商品，更大規模的能源需求，都顯示人類對地球的需索和影響，上升到前所未有的境界（西蒙·路易斯：213）。跨國資本大企業，已經結合權利政治跟先進科技，主宰一般人的生活方式。〈半衰期——露薏莎·瑞伊密案首部曲〉，以驚悚偵探小說的形式，重現這段歷史。首先出場的魯夫斯·希克斯密就是全球原子能協會的前主席。他被績優股公司濱海企業聘為顧問，服務於史灣尼克島上的核電廠。在他死前，將秘密洩漏給了雜誌社的記者，露薏莎·瑞伊。她想揭開大企業掩蓋原子能反應爐設計有瑕疵的內幕，因而不斷地受到追殺。身為1970年代的單身女性，露薏莎·瑞伊對工作的熱愛，跟當時一般女性以嫁入高門為人生終極目標，大相逕庭。雖然不能跟被剝削的原著民相提並論，但當時受

高等教育的女性也被排擠在主流社會之外。七零年代對男女特質的刻板印象是「陽剛vs陰柔」，所以她的獨立跟強悍會被「貴公子們」看成『想當男人的女同性戀者』（430）。露薏莎·瑞伊竊聽著富二代們討論著如何打贏冷戰。他們張揚的治國邏輯跟權力渴欲，可直追上世紀的帝國殖民者：

「…也不會向赤色的北越低頭。我會建立——我不怕把話說出來——我們國家應得——企業王國。因為如果我們不這樣做…」

「日本人就會搶得先機。企業就是我們的未來。我們要讓企業治國，並且建立真正的菁英政治。」

「不要受制於社會福利與公會要求，採取『積極行動』來處理有變裝癖的人、被截肢者、有色人種、無家可歸者、蜘蛛恐懼症患者…」

「一個有敏銳洞察力的菁英政治，敢光明正大承認財富會帶來權力的文化…」

「…而製造財富人——我們——在其中得到報償。當某個人渴望權力，我會問一個簡單問題：『他是像生意人一樣思考嗎？』」（429）

這段對話是對極右、保守的政商共治的簡要描述。這些結合政治勢力的大資本家，可以直通白宮，影響政府決策，在股市得利，也可買通媒體，壓下企業破壞山林、輻射污染鄰近市鎮的真相。最後，露薏莎·瑞伊，越過重重阻礙，成功地揭露「濱海門事件」，逼使福特總統加入譴責讓『企業美國』蒙羞的壞蛋的行列（466—67）。〈露薏莎·瑞伊密案首部曲〉的勇敢結局，振奮人

心，但到了下一個故事〈提摩西·卡文迪西的恐怖考驗〉，讀者才知道露薏莎·瑞伊只是提摩西·卡文迪西還在校閱中的一部小說的主角。層層套入的後設敘述架構，讓故事的真實性，在下一故事的閱讀中，自我消解。

傑森·摩爾寫到：「人類世」論述建議以數學簡單地建構1800年後的時代分野：「人類活動（human activity）加上明顯的生態圈變動（biospheric change）＝人類世」。這個公式包含以下的綠色算法：「社會（Society）加上自然（Nature）等於環境研究」。公式看起來簡要合理，但各個部分，仔細深思後，很難加總起來。他分析：

造成生態圈變動，不僅是人類活動，[確切地說]更該是人跟人的關係如何在生命的網路（the web of life）中產生。自然（Nature）運作不只在身外，也在身內…，透過身體，也穿透心靈。人類之間製造的種族的分別，就是我們作為物種的根本存在：特別是階級之間的不平等，性別習俗的不同和全然相左的世界觀。（2017：603）

換句話說：階級、性別等等，這些沒被計價的、但被脅迫利用的人力，也就是所謂「抽象社會自然」（abstract social nature），會跟權力、土地、文化體制等複雜因素互動後，對具體看到或看不到的生命網絡造成影響（Moore 2014）。前面三則故事都是種族、階級、權力、文化和環境的碰撞與交織。下一個故事，〈提摩西·卡文迪西的恐怖考驗〉，則描繪人際關係的疏離與文化資源不對等的

殘酷遊戲。

〈提摩西·卡文迪西的恐怖考驗〉雖沒標出明確的時間和地點，但由內容推測，地點是在英國倫敦，時間大概是二十世紀末，社會的氛圍是：「我們這個時代，真正在犯罪的並不是近在身旁的罪犯，而是躲在玻璃與鋼鐵違建材的倫敦後現代總部裡的策劃者」（178）。主角提摩西·卡文迪西是一位資深編輯，小出版社的負責人，出版不被大出版企業接納的書。他的事業在苟延殘喘的邊緣，已經負債多年。卡文迪西形容整個出版業就像個「食物鏈」（161）。他鼓勵作家德莫出版了辛苦完成的回憶錄後，卻很難找到賣書的通路。這本書又被文化部長兼《特拉法家書評》的總編輯，芬奇爵士，評得一文不值，賣得「慘兮兮」。在頒獎晚宴上，兩人狹路相逢，高傲的芬奇對德莫當場嘲弄；緊接著，芬奇竟獲頒「最佳文學評論獎」。酒醉憂鬱的德莫，就當場將芬奇拋下高樓，成了殺人現行犯。德莫被漠視的回憶錄，《吃我一拳》，因此，一夜爆紅、大賣。這個悲劇，變成宣傳的噱頭，許多文化人，趁機受益。當然，卡文迪西自己獲利最多。他慨嘆：「眼前倫敦的藝文界，彷彿讓我進入古羅馬安東尼統治時期吉朋的心理。一大群評論者、編撰者與注釋者蒙蔽了學問，天才式微後，緊接著是格調的墮落」（161）。

諷刺的是，好不容易等到絕佳的機會，可讓這小出版商在出版的食物鏈翻身。然而，等來的是德莫的黑道兄弟上門討債。卡文迪西向唯一的兄弟丹荷姆求助，接受他的建議，逃出英國。但等待他的目的地卻是把他像囚犯一樣關起來的老人安養院。卡文迪西被

自己的兄弟背叛了。丹荷姆為何會如此？原來他也是資本主義社會「人吃人」運作邏輯的受害者：

「下地獄去吧！提姆，我的銀行倒了。血被羅伊德銀行的吸血鬼吸乾！有一大堆供我指揮運用的日子已經過去了、過去了、過去了！我們的房子被拿來質押貸款，兩次！我已經摔倒爬不起來，你只是小跌一跤。至少你有那本他媽的書在全世界各角落的書店大賣！」（173）

丹荷姆嫉妒自己的兄弟還沒被「吸血鬼吸乾」？卡文迪西鉅細靡遺地描述搭乘英國火車發生的種種離譜狀況，包含中途停駛、購票過程中，還因他的年紀受到歧視等等，這些經歷都呼應他喜歡閱讀的羅馬帝國興亡史的衰敗跡象。卡文迪西所處的當代社會是噬血的，也是譁眾取寵的全球化資本主義，以及文藝界的向下沉淪和人性整體墮落的縮影。

肆、末日前的反烏托邦

第五則故事：〈宋咪~451的祈錄〉，是錄製下來的訪談。這是一部以後人類為主角的口述歷史，描繪末日將至、地獄般的可怕社會。地點是在韓國的釜山，年代不清楚，應該在2225年（因為此年代出現在瑞伊密案首部曲中）。劇情呈現最極端的消費社會以及聯合大企業治國時代終於來臨，變本加厲的資本控制和消費主義成了吞噬一切的大怪獸。這故事是一則典型的反烏托邦科幻小說，作者

透過誇張的最壞情況，對極端資本主義（hypercapitalism）的末日高科技社會，進行嘲諷和預警。

兩百年後的地球生態已經極度敗壞。因氣候變遷帶來的環境災難，瘡疾、水災、旱災、寄生蟲災等，使許多地區，如歐洲，都已成了不能住人的死域。亞洲的死域在擴大當中；東亞接納了很多移民：

名叫孟買的都市，…不過現在那地方已經成為死域（243-44）

…倪亞·索聯盟是這世界唯一一顆正在上升的太陽。小規模戰役之前的東亞，是由病態民主、殘害民主的專制政權，與逐漸蔓延的死域構成的混沌，就和世上其他地方的現況一樣！要不是自立當局整合了區域並且設定警戒範圍，我們早就和地球上其他地方一樣重新淪為野蠻人！怎們會有一個性組織像你們這樣選擇擁抱反企業聯盟的信條？（347）

讀者可推知，傳統國家政治體制已無法解決難題，所以有錢的企業開始自力救濟。這時候，取而代之的是政商合一的大企業聯盟。他們組成自立當局，採行類似國家資本主義的專制作法，以追求最大利益為目標，任弱勢者自生自滅：

梘東濟[次人類貧民窟]涵蓋了老首爾地鐵站東南方帶約五平方哩大小的地面。…純種人躺在門廊裡，他們的皮膚因為長期曝露在城市的熱雨下而發炎。一個小孩在地上舔泥坑裡的水解渴。…

我問他，「自立當局怎麼能容忍這種是發生在第

二首都裡？」

…梔東濟這類貧民窟彷彿在對他們說：『工作，消費，再工作，不然將來你們的人生也會結束在這裡。』企業家就利用那裡的法律真空狀態，像食屍鬼般在貧民窟裡為想要偷點腥的高階消費者設立遊樂區，所以梔東濟從來不用去煩惱納稅及賄賂。醫學企業每週在這裡開診，讓即將死去的次人類可以用還算健康的身體零件來換取一記安死藥液囊。器官企業也和市政當局簽訂了有利可圖的合約，每天都會派一組基因改造成完全免疫的量產人——和災難人有點類似——來到這裡，在蒼蠅聚集之前清理掉死者的屍體。」…（336-37）

由外國來避難的移民，最後流落到次人類貧民窟裡，過著地獄般的生活。被看成次人類的純種人，在商業利益掛帥下，死前只剩自己的肉體器官可以當商品販賣，根本沒有尊嚴可言。

米契爾想像的極端資本主義烏托邦就是所有科技、法律、生活模式都是大公司為了刺激消費而產生。統領韓國區的叫做倪亞·索企業聯盟制。它訂了「刺激消費法案」，規定「消費者每個月必須根據各自的階層，花費超過固定額度的錢」，倡導「儲蓄是反企業聯盟的罪行」（244）。故事中的主角尹海株說：他「通常要非常努力消費才能花完額度」（244）。消費成了非有不可的被強迫的行為。可是因為環境污染嚴重，低階純種人根本買不起可以對付毒物的藥物。高階人士只是眼睜睜看著低階純種人墮落到次人類貧民窟，無能為力地唸著《教義問答》第七條：「一個靈魂的價值等於

它裡面的金錢數目」(346-47)。

企業造出可以抵擋惡劣環境的產品，包括人、生物、動物、藥品、食品等，各式各樣，無所不包。最特殊的，當屬推陳出新的複製人產業。企業聯盟的大都市中，虛擬的真實影像無所不在。植物、動物無一不被基因重組過。人只要有錢，可以買器官、整形、利用各種生醫科技來修塑自己。在這個以假亂真的世界，天然跟人工之間的界線，日趨模糊，所以企業聯盟更要堅守階級的高低。在「以純種人為中心」的結構下，量產人不是人，只是物。量產人活娃娃只是商品化之一，可以任意買賣和丟棄。在「企業聯盟政府的金字塔結構下——它容許量產人被任意隨便地殺害」(358)。

〈宋咪~451的祈錄〉最引人注目的創舉是想像了基因工程如何造出了「後人類」，並大膽討論他們的生存權和如何被對待的倫理問題。宋咪~451代表了高科技產業終究會造出不可控制的「異數」。「一般人都認為量產人並沒有人格」(203)，但宋咪~451被發現是個優良的變種。因為她竟然有獨立思考能力，所以被帶離地底的監獄，安置在天摩山大學心理染色體學院的研究室，做進一步研究的樣本。宋咪~451第一次在純種人活動的研究室裡碰到了「量產人」導師朋友，武因~027。武因~027身高超過三公尺，「臉及脖子上裸露的皮膚，或被燙成紅色，或被燒成黑色，…嘴唇被基因改造成向外突出，耳朵有角質的閥保護，聲音及低」(222)，這個燒燙的巨人，也是個實驗的樣本，但熟門熟路，偷溜過來看她，給她啟蒙。武因教導宋咪如何利用sony機器下載自修的教材，鼓勵她充實智力和知識，並告訴她：「你必須創造自己的《教義問答》」

(223-224)，也就是自己活下去的理念跟信仰。他也暗示，基因改造人是比純種人更優秀的品種，適應力更強。也或許有一天，武因真會成了未來救災型機器人的原型？又或許日後的人類為了生存，也會讓科學家把純人類「改良」成耐高溫、酸鹼、輻射的後人類？

宋咪後來被允許進大學跟純種人一起求學。她被冠上天才的稱號，媒體都願意出錢買天摩山的宋咪的報導。但宋咪在純種人群眾的眼中和嘴裡，體驗到的都是訕笑跟鄙視。她內心清楚，自己「允許按照我那充其量不過是幻覺的自由意志繼續學習」(236)。「大學生」的她只是個被待價而沽、供耍弄的實驗樣品，即便她像個瀕臨滅絕的稀有物種，還是被研究生金邦樹踐踏虐待。複製人的位置在這個人口金字塔的最下方，跟動植物幾乎一樣，是個完全的失能者。

宋咪透過一連串的歷險，孕育成為一個有尊嚴跟自信的「真正的人」。她後來跟著「廢奴主義者」尹海株，逃往釜山，見識了更多跟自立當局對抗的革命份子、聯合黨員跟他們躲藏的落後地區。為了說服她加入革命，海株一路上帶她親眼見證更多和量產人工業有關的事實。這一段旅程包括量產人培育槽和「黃金方舟」的可怕真相。宋咪看著她那些即將退役的姊妹們，興奮地唱著宋老爹的詩篇，上了一艘要前往歡騰之境的企業船。但那一艘方舟其實是「屠宰船」。登上這艘船的量產人，都有去無回，一槍斃命。記錄員聽到這一段，大為吃驚，問道：

但是……他們為什麼要——我是說，他們做這種……大屠宰的目的是什麼？？

企業聯盟的經濟。「基因改造」產業，需要大量的液化生物組織來提供子宮槽養分以及——更重要的——製造肥皂。直接回收已經到工作年限盡頭的量產人來得到蛋白質，豈不是最經濟的辦法？而且，剩餘的「再生蛋白質」還可以製成宋老爹食物料理，在全倪亞·索企業聯盟的宋老爹餐館裡供消費者享用。這是個完美的食物循環。（366）

這個真相的揭露，直指資本主義消費經濟，窮盡一切、降低成本的冷酷邏輯。回收量產人完美實現了從製造到回收的環保循環經濟。這個反烏托邦科幻故事製造出的諷刺、驚聳效果遠遠超越了其他批判資本主義經濟的「人類世」小說（Trexler 189-201）。

看完黃金方舟裡，萃取蛋白質的生產線後，宋咪痛下決心地說：

「必須說服倪亞·索聯盟的每個消費者、高階人士、董委，要他們相信量產人也是純種人，不論是在子宮槽裡，或是在子宮裡生長。如果無法說服，高聲的量產人必須和聯合黨合作來達到目的，使用一切必要的武力手段。」

海株說，是的。

「高昇量產人需要一套教義來定義理念，操控他們的怒氣，導引能量。我負責寫下這份人權宣言。聯合黨會不會——可以不可以——協助我孕育人權宣言，讓它成形？」（369）

故事最後，急轉直下。宋咪剛完成人權宣言，就被捕。訪談

中，宋咪點出，她被圍捕是「劇本的一部分」：包括碰到尹海株，加入聯合黨的一切都是獨議當局設計出來的戲碼。宋咪甘願受騙、配合演出的原因是：唯有透過這個方式，她的「宣言」才能經由世紀大審，放送到每個角落。儘管當局會用她來提高對量產人的警戒，她的「宣言」也會被教導成十二「褻瀆」，但宋咪的「宣言」也透過這個管道，將被「重製及重述了上億次」（371）。

小說並沒有交代宋咪親擬的人權宣言是什麼？不過，由對話內容很難不令人聯想到哈洛威在1984年提出的〈賽伯格宣言〉（A Cyborg Manifesto）。〈賽伯格宣言〉提出女人在高科技社會的未來景況裡，生物與機器之間的界線也該被打破。賽伯格如同神話中的奇美拉（chimera），是一種混種（hybrid）。哈洛威鼓吹，混種該是未來我們存在的形式：那可能是界於生物與機器之間，或人與動物之間，或三者之間的混種。不僅混種會使未來的身份認同受到挑戰，想想看：若生物複製技術能夠「複製人」，那問題不就更大？哈洛威預見「原初」（origin）、「本真」（truth）、「獨一無二」（uniqueness）的保守概念將會受到衝擊，因為科技模擬的驚人特效，可以影響我們對「現實」的認知。她又指出，「所有對工具控制的抵抗都消失其中，所有的異質性都可以屈從於解組、重組、投資與交換」（266）。

不知是有意或無意的，這些哈洛威描述的先進科技樣態，都在這則科幻小說，生動地演繹出來了。米契爾的〈後人類祈錄〉簡直就是〈賽伯格宣言〉的小說翻版。在企業聯盟定下的金字塔結構中，只有純種人有靈魂。純種人有了靈魂指環，就可以奴役其他階

級。如同神話中的奇美拉（chimera），宋咪的言行比真人更真、更神。但她畢竟是個造出來的「假人」，在人的世界，不得翻身。哈洛威希望的未來，是保守狹隘的認同政治能被解放，人性的範圍可以延伸得更廣、更包容，讓所有的物種（包含賽伯格），都受到關愛跟尊重。可惜，在米契爾的故事裡，哈洛威的宣言終究是無法實現的大夢。

最後一則故事：〈史魯沙渡口及之後的一切〉正是〈宋咪~451的祈錄〉的續集，也是資本世被迫結束後的後末日世界。倪亞・索聯盟終究以有毒科技害死了自己，死域不斷擴大，大毀滅終於來臨。地球回到野蠻時代，只有夏威夷的大島可以住人。大毀滅前，有少數人躲在核融合引擎的大船上，僥倖逃出，但數目不多，人口逐漸凋零。

跟開頭的「太平洋日記」類似的是，少數文明人因為有先進科技，被稱做先見；他們派出代表，到大島探險。不同的是，勢單力孤的先見不會用高科技來征服大島，而是設法謙卑地融入當地部落。他們甚至必須依賴當地人的協助才能躲開被殺害的命運。這個時代回到荒野神秘瀰漫、人類口傳神話，部落敬畏神明的世界。哈洛威提出的「克蘇魯世」（Chthulucene）——各物種只能向自然之力臣服，彼此共存，沒有誰能完全消滅誰——這樣的理想新世紀，可能在這個文明粗糙、弱肉強食的初始社會，得到實現吧？

〈史魯沙渡口及之後的一切〉中，被野蠻部落崇拜、大力唱誦的女神正是宋咪。宋咪的身影，透過仍可運作的祈錄，留下來了。她由抗爭英雄轉化為高貴神明，成了所謂賽伯格女神（cyborg

goddess）。¹ 而存活下來文明人和野蠻部落，有可能都是帶有她人工基因的「混種」後代。

伍、結語：重塑歷史和想像未來

「資本世」一詞的推動者，傑森·摩爾，特別提出被商品化的自然領域，從來就跟人文領域不可分割。他又強調：自然從來就包含了被異化的人力和被壓迫的族群，以及其延伸出來的價值觀和各種體制。《雲圖》中間的三個故事，雖然沒有直接寫到自然生態的敗壞，但故事中的角色大多是社會文化與政經結構裡的弱者，是被資本家剝削的社會自然資本。最明顯的例子當然是第一部小說裡被奴化的原住民，和第五部小說中，被徹底物化的複製人。當然，資本主義的形式，一直不斷演化，深入多種領域，包括政治、媒體、藝術，其目標就是將一切轉變成可議價的商品與利益。米契爾認為人類的社會在目前和將來，都擺脫不了被追逐利益的政商力量所掌控。多少人繼續會被強者碾壓到無法翻身，雖深惡痛覺，但終究無力對抗文明的走向？這六則「反烏托邦」故事沒有單一主角貫穿了全部，但每個主角都是一個中心。他們的敘述，按時間依序展開，共譜了「雲圖六重奏」，交織成「資本世」的歷史浮世繪。

宗教學者耶律亞德曾闡明，早期的文明有不同於現代的時間

1 此稱謂來自論文，Leman Giresunlu, “Cyborg Goddesses: The Mainframe Revisited,” *At the Interface / Probing the Boundaries*, 2009: 157–187.

觀：人們會透過神聖儀式的重複，定期自我再生，這種時間是循環性的，可以治癒傷痛。即使猶太和基督宗教的時間觀是直線式的，但透過懺悔、相信救贖，人可以洗清罪孽，重新開始（101-102）。可是現代人，因為「上帝已死」，必須面對自己的歷史悲劇，無奈地任由人類集體共業匯集成的歷史洪流，漠然地逕自前行。資本世的人們，終究無法逃脫歷史的種種災難與恐怖。《雲圖》的六個故事，就是資本主義生活方式直線性加速，進行到底的悲劇。有趣的是，雖然故事的時間是直線性的，但故事的排版順序是「1、2、3、4、5、6、5、4、3、2、1」。米契爾不僅在視覺上刻意創造循環感，他同時透過不同角色帶有相同的身體印記和同一語詞在不同故事的再現，給讀者時間和情節重複的印象。批評家希克斯（Heather J. Hicks）就指出，這樣的設計正是米契爾刻意變奏了尼采的「永劫回歸」（eternal recurrence）（66）。第二部「寄自日德堅莊園的信」的音樂家佛比薛爾，喜歡帶著《查拉圖斯特拉如是說》在大自然中沉思（73）。他在書中看到的內容和浮現腦海的旋律會是尼采的名言：「愛你的命運」、「權力意志」或「必須創造比自己更優越的東西：一種新型的人類，超人」（160）嗎？

按照排版順序閱讀下來，《雲圖》最後又回到〈亞當·尤恩的太平洋日記〉的黑暗歷史。《雲圖》由亞當·尤金開始，也由他結束，中間包裹的都是人弄權圖利跟貪得無厭的變奏曲。這樣的安排，是作者對未來的悲觀和審判嗎？在一幕幕的殘酷歷史接連上映的同時，中間偶而會響起佛比薛爾的〈雲圖六重奏〉；我們又彷彿聽見查拉圖斯特拉微弱的呼喚：去扛起人類的苦難、盡量做一個

突破現狀的超人吧。當今的全球化的競爭、大環境的崩壞、生存的壓力越來越大，我們該如何面對可怕的未來呢？亞當·尤金因為被奴隸拯救了生命，讓他相信人性的良善，或許可以造就不一樣的的世界。即便旁人諷刺尤金的參與奴隸解放，將會功虧一潰，如落入海洋的一滴水，但他還是想要有所作為：

我一生都花在塑造一個我希望傑克森能繼承的世界，而不是一個我害怕傑客森必須繼承的世界，我認為這人生值得一活。在我回三藩市後，將會致力參與廢奴運動，因為我的生命是被一個自我解放的奴隸拯救，也因為，凡事總要有個啟始點。（538）

「簡言之，歷史沒有法則，只有後果。是什麼促成那些後果？惡的行為與善的行為！」（537）。米契爾的善就是透過自己的寫作，幫助我們再次審視人性跟歷史。至於會「促成那些後果」，他透過筆下的人物，如此抒發：

☆現在的掌權者施壓在虛擬的過去身上，奴役它，並且利用它來增加今世神話可信度+貫徹自我意志的合法性。（…付錢給歷史家的人，可以決定過去的真相。）

☆對稱性要求我們也有一個真正+虛擬的未來。我們想像下個禮拜、明年或二二二五年會是什麼模樣——由期望、預言+白日夢所建構出來的虛擬未來。這個虛擬未來會影響真正的未來，就現在自我實現的預言中所發生的，但是真正的未來會覆蓋過我們的虛擬未來，就像明天會覆蓋過今天。真正的未來+真正

的過去，只會存在於朦朧的遙遠之處，就像烏托邦一樣，對現今任何人都沒有意義。（417）

「真正的過去是脆弱的，越來越昏濛+越來越難以觸摸與重建：相對地，虛擬的過去可以調整，越來越明亮+越來越難以壓抑或揭發假象」（417）。即便烏托邦小說的閱讀經驗會被覆蓋，終究船過水無痕，但奇幻敘述的力量能夠掀開潛藏的真相，引導我們勇敢面對、積極想望，形塑未來的信念。所以，這個迴旋式的開放結局，暗示米契爾不全然是悲觀的。經由精湛的敘述，他邀請讀者參與其中。也許當我們拍案叫絕、掩卷興嘆時，我們已經走在反思過去、影響現在、甚至改變未來的道路上？。

參考書目



1. 專書

- (1) 大衛·米契爾，《雲圖》（台北：商周出版，2009）。
- (2) 尼采，《查拉圖斯特拉如是說》（台北：志文，2001）。
- (3) 西蒙·路易斯 & 馬克·馬斯林，《人類世的誕生》（臺北：積木文化，2019）。
- (4) 耶律亞德，《宇宙與歷史：永恆回歸的神話》（臺北：聯經，2000）。
- (5) 唐娜·哈洛威，《猿猴、賽伯格和女人：重新發明自然》（臺北：群學，2010）。
- (6) Hicks, Heather J. *The Post-Apocalyptic Novel in the Twenty-First Century*. New York: Palgrave Macmillan, 2016.
- (7) Trexler, Adam. *Anthropocene Fictions: The Novel in a Time of Climate Change*. Virginia: University of Virginia Press, 2015.

2. 論文

(1) 專書論文

Hartley, Daniel. "Anthropocene, Capitalocene, and the Problem of Culture." *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*. Ed. Jason W. Moore. Oakland: PM P, 2016.

Moore, Jason W. "The Rise of Cheap Nature." *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*. Ed. Jason W. Moore. Oakland: PM P, 2016.

(2) 期刊論文

Bessiere, Jean. "How Can Literature Respond to a Global Age? From Globalization to Universality and the Poetics of Partial Connection with References to David Mitchell's *Cloud Atlas*." *Forum for World Literature Studies*, vol. 3, no. 9, Sep. 2017, pp. 424-442.

Chakrabarty, Dipesh. "The Climate of History: Four Theses." *Critical Enquiry*, vol. 2, no. 35, 2009, pp. 197-222.

Colson, Robert. "David Mitchell's Fictions of Collapse and the Ends of Anthropocene." *ISLE: Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, vol.2, no. 28, Summer 2021, pp. 587-608.

Crutzen, Paul J., and Eugene F. Stoermer. "The 'Anthropocene'." *IGBP [International Geosphere-Biophere Programme] Newsletter*, no.41, 2000, pp.17-18.

Giresunlu, Leman. "Cyborg Goddesses: The Mainframe Revisited." *At the Interface / Probing the Boundaries*, no. 56, 2009, pp. 157-187.

Haraway, Donna. "Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin." *Environmental Humanities*, no.6, 2015, pp.159-165.

Knepper, Wendy. "Toward a Theory of Experimental World Epic: David Mitchell's *Cloud Atlas*." *Ariel: A Review of International*

English Literature, vol. 1-2, no.47, January-April 2016, pp. 93-126.

Lewis, Simon L. & Mark A. Maslin. "Defining the Anthropocene." *Nature* 519, 2015, pp. 171-180.

Moore, Jason W. "The Capitalocene Part II: Abstract Social Nature and the Limits to Capital." *ResearchGate*, June 2014, www.researchgate.net/publication/264457281_The_Capitalocene_Part_II_Abstract_Social_Nature_and_the_Limits_to_Capital. Accessed 17 July 2023.

Moore, Jason W. "The Capitalocene, Part I: on the nature and origin of our ecological crisis." *The Journal of Peasant Studies*, vol.3, no.44, 2017, pp. 594-630.

Rickel, Jennifer. "Practice Reading for the Apocalypse: David Mitchell's *Cloud Atlas* as Warning Text." *South Atlantic Review*, vol. 1-2, no.80, January 2015, pp.159-77.

Shanahan, John. "Digital Transcendentalism in David Mitchell's *Cloud Atlas*." *Criticism: A Quarterly for Literature and Arts*, vol.1, no.58., Winter 2016, pp.115-45.

3. 電子媒體

Wikipedia contributors, "List of Heat Waves," (來源：http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_heat_waves 2023. 07.31)

《臺東大學人文學報》撰稿格式

一、分節標題方式

- (一) 中文標題以「壹、一、(一) 1. (1) a. (a)」為序。
- (二) 英文標題以「I. A. (A) 1. (1) a. (a)」為序。

二、引語用例

- (一) 直接引語，用冒號（：）時
 - 【格式】中文加單引號「」，英文加雙引號“”
- (二) 直接引語，不用冒號（：）時
 - 【格式】中文加單引號「」，英文加雙引號“”
- (三) 直接引語，但另起一段
 - 【格式】不用引號，字體改為標楷體，左右縮排
- (四) 引語中復有引語，或特殊引用時
 - 【格式】中文加單引號「」在外，雙引號『』在內，英文加雙引號“”在外，單引號‘’在內

三、附加原文專有名詞用例

中文稿引用外國機構名稱、著作、專有名詞時，應譯成中文，並於「第一次」出現時以「括號附加原文全名」。

- (一) 一般用語
 - 【格式】括弧、小寫、正體
- (二) 專有名詞
 - 【格式】括弧、首字大寫、正體

四、注釋用例

(一) 文中註明出處的註釋

【格式】(作者、年代：頁數)

(二) 文中已有作者姓名時

【格式】(作者、年代：頁數)

(三) 若有必要以附註說明行文涵義時，請用腳註

【格式】於標點符號後，以插入註腳方式自動產生於右上
上角

五、圖片

(一) 必須在正文有所陳述。

(二) 配合正文加以編號，如「圖1」、「圖2」……，並將編號分別至於圖版下方。

(三) 說明置於圖版編號之後。

六、表格

(一) 必須在正文中有所陳述，並補助文意時使用。

(二) 表格配合正文加以編號，如「表1」、「表2」，並將編號分別至於表上方。

(三) 說明置於表格編號之後。

七、參考資料

(一) 在正文撰述過程所徵引的所有參考文獻資料，均需一一編列於參考書目，另起一頁置於正文之後。

(二) 內容首分中、西文；中文在前，西文在後，並按姓氏筆畫或字母順序編列。

(三) 引用之參考文獻格式如下例：

1. 專書

(1) 葉石濤，《臺灣文學史綱》（高雄：文學界雜誌社，1996.02）。

(2) 下村作次郎，邱振瑞譯，《從文學讀臺灣》（臺北：前衛出版社，1999.01）。

2. 論文

(1) 期刊論文

邱貴芬，〈「發現臺灣」：建構臺灣後殖民論述〉，《中外文學》21 卷2 期（1992.02）。

(2) 學位論文

柳書琴，〈戰爭與文壇——日據末期臺灣的文學活動（1937.7-1945.8）〉（臺北：臺灣大學歷史研究所碩士論文，1994）。

(3) 研討會論文

陳芳明，〈臺灣現代文學與五○年代自由主義傳統的關係：以《文學雜誌》為中心〉，政治大學「現代主義與臺灣文學學術研討會」論文，2001.06。

3. 報紙文章

丁樹南，〈歐坦生不是藍明谷 讀范泉遺作〈哭臺灣作家藍明谷〉〉，《聯合報》，2000.06.13，第10 版。

4. 電子媒體

呂美親，〈「多音交響」與「族群共榮」的實踐〉，
（來源：<http://ws.twl.ncku.edu.tw/hak-chia/l/li-bi-chhin/to-im-sitchian.htm>.2004.10.31）

八、附錄

凡屬大量數據、或其他冗長備考之資料，不便刊載於正文者，如作者生平、作家作品目錄、訪問紀錄等，均可分別另起一頁，編於附錄，置於正文之後，參考資料之前。

九、其他注意事項

- （一）參考文獻之排列，先列中文文獻，以作者姓氏筆劃依序排列，再列西文文獻，以英文字母順序依序排列。
- （二）一作者有多項參考文獻時，請依年代先後順序排列。
- （三）一作者同一年代有多項參考文獻時，請依序在年代後面加a b c 等符號。

《臺東大學人文學報》徵稿啟事

一、分節標題方式

- 1.本學報為半年期學術性期刊，歡迎人文領域之研究論文及書評。
- 2.本學報接受中、英文稿件，撰稿格式請參考本學報撰稿體例。每篇文稿以中文一萬五仟字、英文八仟字（含附錄及注釋）為原則，摘要三百至五百字為限。
- 3.投稿時請繳交文稿一式三份，以及以word格式儲存的電子檔光碟一片。論文需檢附：中文英文題目、中文英文摘要、關鍵詞、姓名與職稱。
- 4.來稿以未曾發表於任何正式發行之刊物者為限，如發生抄襲、侵犯他人著作權等情事，文責由作者自負。

二、審查方式

本學報採雙匿名制度，若兩審意見相左，則送第三審，但文稿刊登與否，概由編委會參考審查意見決定。

三、刊登、授權

- 1.來稿無論採用與否，均不予退件，作者請自留底稿。
- 2.獲得刊登之文稿，致贈當期學報二本及作者論文抽印本十本，不另奉稿酬。
- 3.經本學報刊登之稿件，作者簽署授權同意書，授權本學報提

供其他資料庫業者，酌作格式之修改，進行重製，以透過網路服務，授權用戶瀏覽、下載，以及列印。

四、截稿日期

本學報常年徵稿：6 月及12 月出刊。

五、投稿方式

來稿請寄至：

- 1.電子郵件請寄至coh@nttu.edu.tw 電子信箱。
- 2.或以掛號寄至 95092 臺東市大學路二段369 號國立臺東大學人文學院《臺東大學人文學報》編審委員會收。

六、聯絡方式

本學報編審委員會聯絡電話為 089-517631。

電子信箱：coh@nttu.edu.tw