

館務工作

2012年8月流通量統計表--人次統計

數位資訊組 王鑫一製

日期	借書	還書	續借	預約	取消預約	合計
8月1日	35	34	0	1	2	72
8月2日	0	0	0	3	1	4
8月3日	23	15	0	3	2	43
8月4日	0	0	0	3	2	5
8月5日	0	0	0	2	1	3
8月6日	48	47	0	6	1	102
8月7日	40	33	0	1	1	75
8月8日	31	22	0	5	1	59
8月9日	37	39	0	5	6	87
8月10日	39	23	0	3	1	66
8月11日	0	0	0	2	1	3
8月12日	0	0	0	5	1	6
8月13日	53	63	0	4	0	120
8月14日	48	44	0	2	1	95
8月15日	43	43	0	5	1	92
8月16日	46	31	0	10	1	88
8月17日	33	21	0	4	2	60
8月18日	0	0	0	3	3	6
8月19日	0	0	0	3	0	3
8月20日	44	32	0	3	1	80
8月21日	40	41	0	7	0	88
8月22日	51	42	0	5	2	100
8月23日	29	29	0	0	3	61
8月24日	0	0	0	8	4	12
8月25日	0	0	0	4	3	7
8月26日	0	0	0	2	1	3

8 月 27 日	46	66	0	8	0	120
8 月 28 日	27	41	0	5	1	74
8 月 29 日	39	36	0	6	4	85
8 月 30 日	37	40	0	7	3	87
8 月 31 日	34	28	0	10	1	73
總計	823	770	0	135	51	1,779

2012 年 8 月流通量統計表--冊數統計

數位資訊組 王鑫一製

日期	借書	還書	續借	預約	取消預約	合計
8 月 1 日	167	124	0	2	2	295
8 月 2 日	0	0	0	7	1	8
8 月 3 日	96	33	0	7	2	138
8 月 4 日	0	0	0	5	2	7
8 月 5 日	0	0	0	3	4	7
8 月 6 日	161	152	0	10	1	324
8 月 7 日	182	137	0	1	1	321
8 月 8 日	120	74	0	9	2	205
8 月 9 日	137	134	0	7	6	284
8 月 10 日	131	79	0	4	1	215
8 月 11 日	0	0	0	2	2	4
8 月 12 日	0	0	0	6	1	7
8 月 13 日	175	203	0	8	0	386
8 月 14 日	140	156	0	3	1	300
8 月 15 日	144	216	0	10	1	371
8 月 16 日	171	73	0	14	1	259
8 月 17 日	118	65	0	4	3	190
8 月 18 日	0	0	0	4	4	8
8 月 19 日	0	0	0	4	0	4
8 月 20 日	131	95	0	5	1	232
8 月 21 日	216	165	0	9	0	390

8月22日	169	117	0	7	2	295
8月23日	143	108	0	0	3	254
8月24日	0	0	0	16	4	20
8月25日	0	0	0	9	6	15
8月26日	0	0	0	2	2	4
8月27日	177	240	0	18	0	435
8月28日	91	157	0	15	1	264
8月29日	161	149	0	6	4	320
8月30日	127	126	0	12	3	268
8月31日	110	101	0	15	1	227
總計	3,067	2,704	0	224	62	6,057

2012年8月流通量統計表--讀者身份(冊次)

數位資訊組 王鑫一製

身份	借書	還書	續借	預約	合計
專任教師	291	210		6	507
助教	44	51		4	99
數學系專任教師					0
職員	256	204		25	485
兼任教師	144	65		6	215
附設.實習.計劃人員	82	102		3	187
退休人員	1	1			2
博士班學生	149	168		1	318
碩士班學生	616	967		45	1,628
學士班學生(日)	1,180	927		109	2,216
學士班學生(2)					0
學士班學生(進修部)	42	47		4	93
準研究生		2			2
特別生		4			4
志工					0

中部聯盟館師生甲組	20	8		28
中部聯盟館師生乙組	18	12		30
中部聯盟館師生丙組	2	2		4
私立綜合大學合作館				0
臺灣大學圖書館				0
綜合館合圖書館				0
大學館合圖書館				0
校友	3	3		6
捐贈者				0
工工系教職員工				0
工工系研究生	56	57	9	122
工工系大學部學生	40	31	3	74
政治系教職員工				0
政治系研究生	7	36	4	47
政治系大學部學生	31	21		52
公行系教職員工		8		8
公行系研究生	21	25	1	47
公行系大學部學生	64	41	4	109
採購組通知				0
未定義				0
其他 (null)		144		144
總計	3,067	3,136	0	224
				6,427

2012 年 8 月流通量統計表--單位借閱排行榜

數位資訊組 王鑫一製

排行前 10 名	單位系所	小計	借閱次數
1	中國文學系(A01)	221	221
2	哲學系(A05)	140	140
3	社會學系(E03)	139	139
4	美術學系(A06)	129	129

5	畜產與生物科技學系(F01)	118	118
6	歷史學系(A03)	117	117
7	共同學科暨通識教育中心(I02)	109	109
8	建築學系(C02)	102	102
9	法律學院*系(E05)	101	101
10	外國文學系(A02)	99	99

2012年8月圖書預約排行榜

數位資訊組 王鑫一製

排行前 10名	預約 次數	書刊名	圖書登錄 號
1	4	別相信任何人	C551204
2	2	1Q84	C502348
2	2	NEW TOEIC 新多益題庫解析：全新試題版	C543613
2	2	NEW TOEIC 新多益題庫解析：全新試題版	C543614
2	2	NEW TOEIC 新多益題庫解析：全新試題版	N081140
2	2	全球化英文文法	C551853
2	2	自由幻夢	C543521
2	2	行政學	C529711
2	2	行政學大意	C548839
2	2	步步驚心	C556632
2	2	星火燎原	C521368
2	2	紅色金字塔	C535265
2	2	家規	C552722
2	2	國王遊戲	C555339
2	2	傻瓜也會寫論文：社會科學學位論文寫作指南	C551313
2	2	賈伯斯傳	C551249
2	2	遜咖日記：葛瑞不能說的祕密	C502857
2	2	墮落天使	C529561
2	2	膠體及界面化學入門	C345636

數位資訊組管院分館 2012 年 8 月各項統計表

數位資訊組 陳勝雄

2012 年 8 月館藏借閱資料類型人次/冊次統計

特藏號名稱	借書	還書	續借	預約	取消預約	小計
圖書	101	90	1	14	8	214
CD	11	9	2			22
數位影碟	3	2				5
樂譜	3	2				5
大陸出版品	1	3		1		5
光碟	7	3		1		11
合計	126	109	3	16	8	262

(人次)

特藏號名稱	借書	還書	續借	預約	取消預約	小計
圖書	246	243	1	18	8	516
CD	27	23	10			60
數位影碟	10	9				19
樂譜	10	2				12
大陸出版品	2	4		1		7
光碟	10	7		1		18
合計	305	288	11	20	8	632

(冊次)

2012 年 8 月進館人次依門禁系統統計

年-月-日	08:00~ 12:00	12:01~ 17:00	17:01~ 19:00	19:01~ 21:30	總計	校外換證
2012-8-1	57	65			122	18
2012-8-2						
2012-8-3	59	51			110	10
2012-8-4						
2012-8-5						
2012-8-6	52	49			101	15
2012-8-7	36	77			113	16

2012-8-8	86	84			170	11
2012-8-9	41	90			131	12
2012-8-10	22	59			81	6
2012-8-11						
2012-8-12						
2012-8-13	42	68			110	15
2012-8-14	43	70			113	9
2012-8-15	57	72			129	14
2012-8-16	62	81			143	14
2012-8-17	0	3			3	2
2012-8-18						
2012-8-19						
2012-8-20	66	78			144	11
2012-8-21	103	68			171	17
2012-8-22	95	80			175	16
2012-8-23	54	95			149	18
2012-8-24						
2012-8-25						
2012-8-26						
2012-8-27	84	123			207	33
2012-8-28	102	112			214	29
2012-8-29	118	85			203	18
2012-8-30	28	50			78	5
2012-8-31	40	13			53	4
總計(含校外換證)	1247	1473			2667	293

2012年8月流通量依讀者單位冊次統計(以二校區各系為主)

單位	借書	還書	續借	預約	取消預約	合計
音樂學系	9	1	0	0	0	10

美術學系	4	14	0	0	0	18
企業管理學系	36	42	0	2	2	82
國際經營與貿易學系	20	22	0	1	1	44
會計學系	29	30	0	0	0	59
統計學系	17	17	1	2	1	38
財務金融學系	43	40	0	2	0	85
資訊管理學系	0	21	0	1	0	22
餐旅管理學系	2	6	0	0	0	8
總計	160	193	1	8	4	366

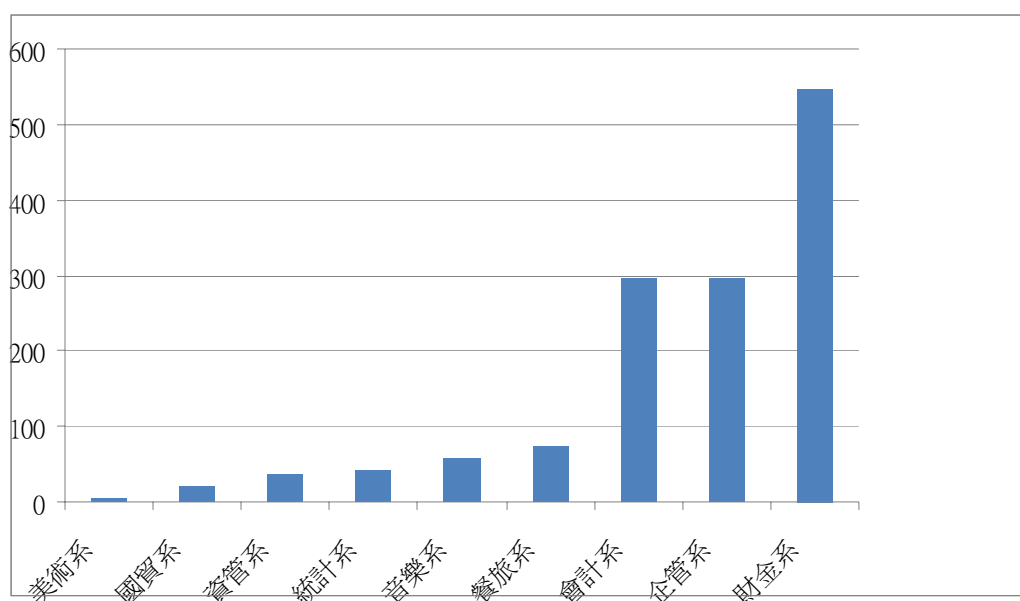
2012 年 8 月流通量依圖書登錄號借閱排行榜統計

排行前 10 名	書刊名	索書號	登錄號
1	Mathematical statistics /	519.5/Sh21/2003/ /	W257184
2	13 號房	873.57/5043/2006/ /	C440125
2	150cm life 2	861.6/0044-01/2006/ /	C415082
2	3 天速成！激勵團隊	494.3/4860/2007/ /	C473459
2	BBC：英國最大的新聞廣播機構	899.41/6043/2006/ /	C421043
2	C++語法暨程式庫標準辭典	312.932C/7470/ / /	C422671
2	Clinical trial data analysis using R /	615.50724/C42/2011/ /	W298567
2	Design and analysis of quality of life studies in clinical trials /	615.50724/F16/2010/ /	W292261
2	Dynamic prediction in clinical survival analysis /	615.580724/H819/2012/ /	W298574
2	Eviews 高手：財經計量應用手冊	494.7029/2131/2011/ /	C555586

2012 年 8 月電子資源整合查詢系統使用者統計(以二校區各系為主)

系所	登入次數	百分比
美術系	5	0.12%
國貿系	21	0.50%
資管系	37	0.88%

統計系	42	1.00%
音樂系	57	1.35%
餐旅系	75	1.78%
會計系	296	5.74%
企管系	296	7.02%
財金系	546	12.06%
二校區各系總計	1375	30.45%



東海大學圖書館流通組 102 年 8 月非 IC 式證卡辦證統計

流通組 陳健忠

	單位	08 月	09 月	10 月	11 月	12 月	1 月	小計
中部 館合 聯盟	01 中興	0						0
	02 逢甲	1						1
	03 靜宜	4						4
	04 彰師	4						4
	05 暨南	0						0
	06 臺中教大	5						5

	07 大葉	1					1
	08 朝陽	0					0
	09 亞洲	1					1
	10 中山醫大	1					1
	11 嶺東	0					0
	12 弘光	1					1
	13 台中技大	0					0
	14 中國醫大	0					0
	15 勤益	1					1
	16 聯合	0					0
	17 建國	0					0
	18 中臺	1					1
	19 明道	0					0
	20 健康	0					0
	21 南開	0					0
	36 修平	0					0
	43 育達	0					0
	小計	20					20
東海 非專 任人 員	22 東大附中	0					0
	23 圖書館閱 覽證	0					0
	24 兼任老師	4					4
	25 附設/計劃/ 助理/研究 人員	4					4
	27 客座/訪問	0					0
	28 校友	2					2
	29 眷屬	8					8
	30 特別生	0					0
	31 退休人員	3					3
	32 捐贈者	0					0
	33 志工	0					0

34 準入學生	2						2
35 其他	0						0
37 屏東科大	0						0
38 管院分館外 賓閱覽證	0						0
39 台中女中閱 覽證	0						0
40 成功大學	0						0
41 臺大館合證	0						0
42 靈林科大	0						0
44 良鑑廳	0						0
45 自修室校 友閱覽證	5						5
46 立人高中 館合證	0						0
47 台中一中							
48 校友自修 室臨時證							
小計	28						28
合 計	48						48

非 IC 式證卡新辦建檔人數 101 學年第一學期共計 48 人。中區館盟共有 20 人辦證，校內使用共 28 人。

101 年 8 月，開館 21 天，共 48 人來館辦證，佔第一學期總額之 100%。

中區館盟有 20 人辦證，佔 8 月之 41.67%，總額之 41.67%；

東海校內人員 28 人，佔 8 月之 58.33%，總額之 58.33%。

因 8 月為中區館盟申請使用初期，新辦辦理人數較多，新增辦理人數大增為 20 人；

校內使用共 28 人：新進報到人員較多，兼任老師 4 人，計劃 4 人。自修閱覽室因啓用門禁管制系統，故校友、眷屬發證人數為共 10 人。

校友、眷屬、特別生應加強推廣換證使用新式證卡，以健全門禁管理系統之管制功能。100/05/31 起自修閱覽室亦啓用門禁管理系統。

102 年 8 月非 IC 式證卡刷卡入館人數統計表

流通組 陳健忠

月份	102 08	102 09	1021 10	102 11	102 12	103 01	合計
人數	2,750						

PS.統計單位包括圖書總館、管院分館、自修閱覽室三處人次加總。

102 年 8 月用館暨外賓人次統計

流通組 陳健忠

年/月份		102 08	102 09	102 10	102 11	102 12	103 01	小計
出館 人次	總人次	9,400						9,400
	開館天數	21						21
	單日出館 最多人次 /日	8/21 571						8/21 571
	日平均人 次	448						448
入館 登記 人次	外賓最多人 次/日	962 8/22 59						962 8/22 59
	日平均人 次	46						46

自 97.11.01 起門禁管制系統啓用，以出館人數統計取代入館人數，不再統計 max 時人次。門禁管制系統管控 IC 卡式讀者證及非 IC 卡刷卡證，其餘暫時人工開啓處理。

101 年 8 月份用館人次共計 9,400 人次。假日不開放，平時開放 21 日，8 月用館人數因暑假因素銳減。外賓使用因仍然正常開放外賓入館，使用變化不大，8 月計平均 46 人次。

102 年 8 月用館人次登記尖、離峰使用分列表

流通組 陳健忠

月份 項目	102 08	102 09	102 10	102 11	102 12	103 01	合 計
出館人次 (全月總計)	9,400						9,400

出館人次 (週一至週 五小計)	9,400 100 %						9,400 100 %
出館人次 (週六至週 日小計)	0 0 %						0 0 %
備 註	寒假假 日閉館					暑假假 日閉館	

102 年 8 月外賓登記尖、離峰使用分列表

流通組 陳健忠

月份 項目	102 08	102 09	102 10	102 11	102 12	103 01	合 計
外賓換證 (全月總計)	962						962
外賓換證 (週一至週 五小計)	962 100 %						962 100 %
外賓換證 (週六至週 日小計)	0 0 %						0 0 %
備 註	寒假假 日閉館					暑假假 日閉館	

102 年 8 月總館暨自修閱覽室進出人數統計

流通組 陳健忠

門名	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	01 月	合計
圖書館右 側入口	3911						
圖書館左 側入口	998						
圖書館總 館 B1F_出	27						
圖書館總 館 B1F_進	7190						
總計	12126						

研習心得

參加「101 年度數位圖書館建置理論與實務研習班」報告

流通組 謝鶯興

一、課程

「101 年度數位圖書館建置理論與實務研習班」是由中華民國圖書館學會主辦，於 102 年 8 月 6 日至 8 月 10 日由國立台中圖書館在新館(五權南路)承辦。五天的課程，分別是：

第一堂，8 月 6 日上午 10 時至 12 時，由國立台灣師範大學圖書館陳昭珍館長主講「有關數位公共圖書館發展的一些思考」。

第二堂，8 月 6 日下午 13 時 30 分至 16 時 30 分，由國立台中圖書館鄭慕寧副館長主講「實體 vs 數位--從國立台中圖書館新館建築談起」。

第三堂，8 月 7 日上午 9 時至 12 時，由國立台中圖書館資訊小組粘玉鈴課長主講「數位圖書館規劃與建置--以國立台中圖書館為例」。

第四堂，8 月 7 日下午 13 時 30 分至 16 時 30 分，由國立台中圖書館閱典課黃文玉課長主講「RFID 智慧型館藏流通政策及管理系統之轉型及營運」。

第五堂，8 月 8 日上午 9 時至 12 時，由國立台中圖書館採編課賴忠勤課長主講「圖書館電子發展與服務之規劃」。

第六堂，8 月 8 日下午 13 時 30 分至 16 時 30 分，原本安排由國立台中圖書館推輔課劉杏怡課長帶領的「館內參觀導覽」，但因國立台中圖書館呂春嬌館長 10 日有事北上而調課，改由呂館長主講「夢幻團隊創造奇蹟」。

第七堂，8 月 9 日上午 9 時至 12 時，由國立台中圖書館參考課蔡素娥課長主講「多元文化服務與推廣」。

第八堂，8 月 9 日下午 13 時 30 分至 16 時 30 分，由國立台中圖書館視教課岳麗蘭課長主講「數位資源與數位典藏建置與服務」。

第九堂，8 月 10 日上午 9 時至 12 時，由國立台中圖書館劉採琮研究員主講「數位體驗服務」。

第十堂，8 月 10 日下午 13 時 30 分至 15 時 30 分，改為「館內參觀導覽」，下午 15 時 30 分至 16 時，舉行「綜合座談」與「結業式」，由國立台中圖書館鄭慕寧副館長等人主持。

二、課程概述

陳昭珍館長主講「有關數位公共圖書館發展的一些思考」，概述：在數位時代美國民眾對公共圖書館的看法、在數位時代英國民眾對公共圖書館的看法、民眾的數位閱讀習慣，著重在有關公共圖書館的一些思考。尤其是受託規劃將國立台中圖書館轉型為國家數位公共圖書館的整體性目標、願景、策略發展、執行方案、期程與經費預估。包含：數位公共圖書館整體營運管理之架構、組織編制的變革及人力素質的要求、館藏發展政策、有前瞻性的創新資訊服務、成為數位終身學習資源中心的建置及支援台灣地區公共書館資訊服務模式等。陳館長所主講的內容，可說是這次研習班的主軸，接下來的數堂課程，全圍繞著這個主軸，說明國立台中圖書館的「實體 vs 數位」，從新館建築，談到數位圖書館的規劃與建置，RFID 智慧型館藏流通政策及管理系統的轉型及營運，圖書館電子書發展與服務之規劃，再談到多元文化服務與推廣，數位資源與數位典藏建置與服務，再後則從數位體驗服務與實地導覽，深入地瞭解其課程規劃的用意，可說是環環相扣，脈脈相連。

在本次的研習班中，個人最感興趣的課程內容，包括：「數位圖書館規劃與建置」中的「座位登記管理訂位」，它管理 310 席自修室、13 間討論室、42 席電腦上網區、多媒體欣賞(包含團體、個人與雙人)，全部可預約登記，可以用 Web 版在家預約或 Kiosk 版現場登記，同時結合門禁(討論小間、自修室)刷卡報到進入等功能。是本館在進行地下閱覽室與研究小間管理變更時，可以作為參考的好點子。

「RFID 智慧型館藏流通政策及管理系統之轉型及營運」課程，說明原先引進 HF 晶片後來改換為 UHF 晶片，並比較兩者間的差異與優劣，如果配合自助還書分揀系統，將可大大節省還書與分書的人力。雖然使用此項管理系統，將耗費一大筆經費來黏貼全部的館藏，但在讀者服務方面，將可大大降低架位上屢尋不到的問題，提高服務品質。

「多元文化服務與推廣」課程，分為：多元文化面面觀、多元文化在臺灣、多元文化服務之現況、圖書館和多元文化服務、公共圖書館多元文化服務、國中圖的多元文化服務及多元文化的推廣等單元。或許多元文化的服務與推廣，在公共圖書館是必要的。然而當下台灣的外籍配偶，據其引用的統計(101 年 5 月底)，總數有 465053 人，其中大陸籍有 312903 人，

東南亞籍則有 134034 人。以外籍配偶，加上其子女的「新台灣之子」及外籍工作人員，其人口數相對不少，不僅對現今的社會有莫大的影響，對於外籍配偶與「新台灣之子」的教育與融入台灣社會也有重大的關連。大學圖書館雖不是公共圖書館，似乎不需考慮這種多元文化的服務與推廣。然而，大學校園的組成一份子，有一部份來自各國的僑生，我們除了要加強他們的中文能力，是否也可以思考利用他們本身的語文專長，協助校園社區的外籍配偶，使用各自的本國語文認識台灣，瞭解台灣，再搭配本地生來教導他們使用中文，書寫漢字，增長他們的教育水準，將有助於「新台灣之子」的成長與對台灣本本的認同？否則未來的台灣前途，將掌握在這批「新台灣之子」身上，頗令人擔憂。

「數位資源與數位典藏建置與服務」課程，首先說明時下大家最熟悉與最常用的 Google 與 yahoo 等常用的搜尋引擎，已經可以檢索到那麼多的資料，圖書館何以還需建立數位資源與數位典藏的問題，點出讀者們的迷思，往往是不去留心網路資料的正確性與出處來源，經常是人云亦云的誤加引用而產生弊端(如不遵守學術倫理，引文不交待出處)。國立台中圖書館的數位資源推廣，分別有：123 服務專線、諮詢信箱、館內課程、館外課程、班級參訪、試用資料庫及自建資料庫等。該館最積極的推廣，不是館內課程，而是主動到小學班級訪問(掌握了教育從小學開始的關鍵)及館外課程(接受機關單位邀請)兩種。特別成立「數位資源推廣小組」，負責館內課程，視教課則負責講義製作，該館內的每一個資料庫都製作講義(ppt)，彙整性質相同的資料庫，依授課主題集結成完整檔案。就其經驗分享所提，除了熟悉數位資源內容，授課技巧與講課熟忱外，還需能與讀者互動，依讀者反應修正講義，化腐朽為神奇等能力，同時，舉例說明為讀者相關或有興趣的議題。當然該館的數位資源，也並非全為向廠商購置，仍有少數的自建資料庫，如圓夢繪本資料庫，收錄學生繪本作品；電影文學資料庫，建置書目、電影、評論資料；設計師之手--數位設計創作展示平台，收錄大專校院學生文創數位典藏作品。個人在此堂課的收穫最多，原因是身處大學圖書館，東海同樣具有如此眾多的數位資源，只是目前的推廣是被動地限於館內；也有自建資料庫：線裝書資料庫、館訊資料庫、虛擬校史館，只是受限於人力，轉化成資料庫的準備工作未能順利進行。

「數位體驗服務」課程，顧名思義的是要瞭解「數位體驗」，先介紹舊

館的數位體驗服務，再進一步介紹新館的「數位體驗區」、「數位休閒中心及」及「數位美術中心」，引入策展的概念，規劃成爲特展，並可供異地移展。數位體驗有些設施令人動容，如以漢字和圖書載體呈現圖書館典藏的知識，並引導讀者進入圖書館的未來--電子書，分幾大主軸，一是文字的起源，結繩記事與六書造字法則；二是載體的演變--圖書裝幀與年代；三是最早的文字--甲骨文占卜(天候、征戰、收成)；四是最早的金文與族徽--介紹毛公鼎；五是鉛字印刷--閱讀名言佳句；六是用身體寫書法--永字八法；九是圖書館的未來--電子書。

三、心得與感想

計劃報名「數位圖書館建置理論與實務研習班」時，憧憬著可以獲得數位圖書館建置的理論與實務，用來逐步將館內特藏資料(如：校史文獻、線裝古籍)等數位化，透過無遠弗屆的網路，提供校內外人士使用，提高本館的被使用率與知名度。然而聽完「實體 vs 數位--從立台中圖書館新館建築談起」課程，內心卻有從雲端降落到地面的感受，與原來的想像完全不同，整堂課全是講國立台中圖書館的新館建置。還好的是，接下來的「數位圖書館規劃與建置--以國立台中圖書館爲例」課程，正式切入主題--數位化規劃與建置，並以國立台中圖書館爲例，讓我們可以在下課時間抽空實地到各區觀看其設施，而逐漸掃除心中的不安與失落。

「他山之石，可以爲鑑」，一句老掉牙的話，卻是參加此次研習班的心得，也都陳述於上。當然也有些許的缺失，還是需要直指出來。如在數位體驗區的「文字的起源」，介紹了結繩記事與六書造字法則，然而六書造字法則，是東漢許慎從甲骨文、金文與小篆的字型歸納出來的規則，不是所有的文字都是依照六書造字的法則去造字的，文字的使用可能要斟酌。

「載體的演變--圖書裝幀與年代」，羅列竹簡、卷軸裝、經褶裝、蝴蝶裝、包背裝、線裝書、膠裝書及電子書等，獨獨未見早先刻在龜甲獸骨上的甲骨文及書寫在絹帛上的帛書此二種，雖然在最早的文字--甲骨文曾呈現過，但是在講載體的演變時，龜甲與絹帛也不能忽略。

「最早的文字--甲骨文占卜(天候、征戰、收成)」，甲骨文確實是目前所見比較完整的將文字刻寫在載體上的文字，能否算是最早的文字，則還需待考證，從目前留存下來的龜甲獸骨上的文字來看，確實是記載天候、征戰與收成的爲多，但是否就此斷定甲骨文就是古人用來占卜而已？是否有

些武斷。

「最早的金文與族徽--介紹毛公鼎」，原本是用來介紹金文，以有名的毛公鼎來引起話題。然而該區附有木製的模具，似乎是用來呈現古人如何澆鑄這種器冊。金屬的熔點相對都很高，古人究竟是用何材料作為灌鑄的模型，是否類似台灣傳統產業中的鑄造業，以砂模為基底來灌鑄，砂模上才能方便地刻上文字。若僅冒然地就以木製模具為例而不加說明，恐會造成誤解。

關於「鉛字印刷--閱讀名言佳句」的體驗，原本是要讓參觀者可以瞭解印刷字模與我們平時所閱讀的文字是不同的，然而中國印刷術的使用，最遲在北宋年間就已有使用，將文字倒刻在木板上再刷印的書板，至今仍然可找得到，甚至請人複製，避免讓參觀者從「鉛字印刷」的展示中誤以為：中國最早的印刷術，就已經使用鉛字模，而非書板。



(長榮技術學院圖書館林群超先生提供)

統計暨分析

流通組 2012 年 8 月份新書移送統計暨分析

流通組 謝鶯興

一、8 月份各館新書移送的資料暨分析

爲了簡化新書移送點收的流程，以及強化採編組移送各單位(含總館、管院分館、各系所單位圖書室及總館內部的數位資訊組的電子教學室等)圖書資料的功能，經流通組賀新持組長與採編組吳淑雲組長的協商通過後，採編組分類編目建檔後，「館藏狀態」隨即選定爲「仍在館內」，並通知各單位至採編組領取。流通組的移送點收作業，改爲一獲得通知，於領取圖書資料後，即進行資料的分類，並將中、西文書籍置放在新書展示架，以供讀者瀏覽與借閱。

2012 年 8 月份經手處理的新書統計暨分析，仍以總館(含總館的各組室、管理學類書籍移送管院分館)的新書移送、各系所單位圖書室回送圖書館、各館遺失報賠、國科會專案借書的新書移送(借還)等，分新書移送表與新書上架撤架表等二種表格統計，並略爲分析各表所呈現的狀況，以爲採購與典藏的參考。

各館新書移送表(2012.08.01~2012.08.31)

	書籍	光碟	總計
總館	一般書庫 374	41	415
	特藏室 80	0	80
	參考室 83	0	83 ¹
專案借書	文學院張燕梅老師 3 教育所趙星光老師 11 通識中心陳永峰老師 73	0	87
			總館 書 537 光碟 41 專案借書 87 總計 665

8 月份總館(包括各系所單位回送總館及暢銷書區撤架書)共進新書 578

¹ 此 83 本實包括參考組的暢銷書區 79 本。

本，專案借書 87 本，總計 665 本。總館書籍(含一般書庫、特藏室、參考組)共進 537 本，佔全數的 80.75%。「光碟」有 41 片，佔全部的 6.17%。專案借書有 87 本，佔全部的 13.08%。

分別從「一般書庫」、「特藏室」、「參考組」等組室進書來看(電子教學室及管院分館的新書已歸採編組自行通知)，「一般書庫」374 本，佔全數的 56.24%。「特藏室」80 本，佔全數的 12.03%。「參考組」83 本，佔全數的 12.48%。可見本月份以「一般書庫」的書居首位，「參考組」居次。

總館新進光碟共 41 片，全為「流通櫃檯」附件，佔全數的 6.17%。以八百類的 14 片為最多，其次是三百類的 13 片。

專案借書共有三位老師 87 件，以通識中心陳永峰老師 73 件最多，其次為教育所趙星光老師 11 件。

二、8 月份新書移送分類統計

由於近幾個月以來，採編組移送流通組的新書，分別有採購進館的書籍，放置在「新書展示區」，與贈書(大都屬舊書)，只需分類統計不展示，兩種狀況，導致新書展示的數量與移送的數量未能相符合，茲將所有從採編組移送至流通組的中、西文書籍，另行分類統計，表列於下，藉以瞭解新書移送與展示的真正狀況。

中文新書移送分類表(2012.08.01~2012.08.31)

月份	08/07	08/22 不	08/22 不				小計
總類	0	0	4				4
一百類	15	0	1				16
二百類	4	0	6				10
三百類	14	7	7				28
四百類	35	7	9				51
五百類	27	3	28				58
六百類	6	0	10				16
七百類	20	0	9				29
八百類	38	1	12				51
九百類	6	21	16				43

小計	163	39	102				304
----	-----	----	-----	--	--	--	-----

從上列表格可瞭解，八月份的中文新書移送，共有 3 次，合計 304 本；實際放置到「新書展示區」的有 1 次，共 163 本；不展示的書有 141 本。

中文書的進書量，以五百類的 58 本最高，佔中文書的 19.08%；其次為四百類及八百類的各 51 本，佔中文書的 16.78%；第三則為九八百類的 43 本，佔中文書的 14.14%。

西文新書移送分類表(2012.08.01~2012.08.31)

月份	08/28					小計
總類	8					8
一百類	2					2
二百類	0					0
三百類	10					10
四百類	1					1
五百類	36					36
六百類	6					6
七百類	7					7
八百類	0					0
九百類	0					0
小計	70					70

從上列表格可瞭解，八月份的西文新書移送，共有 1 次，合計 70 本；實際放置到「新書展示區」的有 1 次，共 70 本；無不展示的書。

西文書的進書量，以五百類的 36 本最高，佔西文書的 51.43%；其次為三百類的 10 本，佔西文書的 14.29%；第三則為總類的 8 本，佔西文書的 11.43%。

三、8 月份新書上架撤架表暨分析

2012 年 8 月經手放置在總館的中、西文新書，即進行分類後，陳列於前廳入口右側的「新書展示區」，每批新書展示與撤架的日期、數量，使用(或外借)的數量及比例，表列如下：

8 月份新書上架撤架一覽表(08.01~08.31)

日期		分類	總類	一百類	二百類	三百類	四百類	五百類	六百類	七百類	八百類	九百類	合計
中文書	第一次 0807 0904	上架	0	15	4	14	35	27	6	20	38	6	163 ²
		撤架	0	7	4	8	10	13	0	5	9	1	57
		使用	0	8	0	6	25	14	6	15	29	5	106
		%	0%	53.3%	0%	42.9%	71.4%	51.9%	100%	75.0%	76.3%	83.3%	65.03%
中文總上架			0	15	4	14	35	27	6	20	38	6	163
中文總撤架			0	7	4	8	10	13	0	5	9	1	57
中文總使用			0	8	0	6	25	14	6	15	29	5	106
中文總比率			0%	53.3%	0%	42.9%	71.4%	51.9%	100%	75.0%	76.3%	83.3%	65.03%
西文書	第一次 0828 0910	上架	8	2	0	10	1	36	6	7	0	0	70
		撤架	3	1	0	7	1	35	6	7	0	0	60
		使用	5	1	0	3	0	1	0	0	0	0	10
		%	62.5%	50.0%	0%	30.0%	0%	2.78%	0%	0%	0%	0%	0%
西文總上架			8	2	0	10	1	36	6	7	0	0	70
西文總撤架			3	1	0	7	1	35	6	7	0	0	60
西文總使用			5	1	0	3	0	1	0	0	0	0	10
西文總比率			62.5%	50.0%	0%	30.0%	0%	2.78%	0%	0%	0%	0%	14.29%
光碟	08.07		0	0	0	8	2	4	2	0	11	0	27
	08.10		1	0	0	1	0	1	0	0	3	0	6
	08.21		0	0	0	4	2	0	0	0	0	2	8

² 8 月 7 日的中文新書展示，不包含 8 月 22 日的中文新書不展示 39 本：總類 0 本、一百類 0 本、二百類 0 本、三百類 7 本、四百類 7 本、五百類 3 本、六百類 0 本、七百類 0 本、八百類 1 本、九百類 21 本。及同一天(8 月 22 日)的中文新書不展示 102 本：總類 4 本、一百類 1 本、二百類 6 本、三百類 7 本、四百類 9 本、五百類 28 本、六百類 10 本、七百類 9 本、八百類 12 本、九百類 16 本。

總計	1	0	0	13	4	5	2	0	14	2	41
----	---	---	---	----	---	---	---	---	----	---	----

由上列表格可以明顯看出，八月份中文新書展示一次，西文新書展示一次。

中文書計展示一次，撤架一次：即在 8 月 7 日至 9 月 4 日，上架 163 本，撤架剩 57 本，使用(或外借)106 本，比率為 65.03%。

各大類的借書比率：總類 0 本，使用(或外借)0 本，比率為 0%；一百類 15 本，使用(或外借)8 本，比率為 53.3%；二百類 4 本，使用(或外借)0 本，比率為 0%；三百類 14 本，使用(或外借)6 本，比率為 42.9%；四百類 35 本，使用(或外借)25 本，比率為 71.4%；五百類 27 本，使用(或外借)14 本，比率為 51.9%；六百類 6 本，使用(或外借)6 本，比率為 100%；七百類 20 本，使用(或外借)15 本，比率為 75.0%；八百類 38 本，使用(或外借)29 本，比率為 76.3%；九百類 6 本，使用(或外借)5 本，比率為 83.3%。

就中文書的採購來看，以八百類的 38 本為最多，佔全部中文書的 23.31%(使用或外借為 76.3%)；其次為四百類的 35 本，佔 21.47%(使用或外借為 71.4%)；第三為五百類的 27 本，佔 16.56%(使用或外借為 51.9%)；第四為七百類的 20 本，佔 12.27%(使用或外借為 75.0%)。此四大類進館的總數皆超過 20 本。

就各大類的使用(或外借)比率來看，以六百類的 6 本使用(或外借)6 本最高，比率為 100%；九百類的 6 本使用(或外借)5 本居次，比率為 83.3%；第三為八百類的 38 本使用(或外借)29 本，比率為 76.3%；第四為七百類的 20 本使用(或外借)15 本，比率為 75.0%。以上四大類的比率皆超過七成五。8 月份的中文書總使用比率為 65.03%，高於 7 月份的中文書總使用比率為 56.68%，亦高於 6 月份的中文書總使用比率 64.04%，可看出新書展示移到入口處的中文參考書區，讀者容易看見，加上舒適的沙發椅，讀者更樂於瀏覽翻閱，亦能瞭解讀者對於中文書的需求與使用傾向。

西文書計展示一次，撤架一次：即在 8 月 28 日至 9 月 10 日，上架 70 本，撤架剩 60 本，使用(或外借)10 本，比率為 14.29%。

各大類的借書比率：總類 8 本，使用(或外借)5 本，比率為 62.5%；一百類 2 本，使用(或外借)1 本，比率為 50.0%；二百類 0 本，使用(或外借)0 本，比率為 0%；三百類 10 本，使用(或外借)3 本，比率為 30.0%；四百類 1 本，使用(或外借)0 本，比率為 0%；五百類 36 本，使用(或外借)1 本，比率為 2.78%；六百類 6 本，使用(或外借)0 本，比率為 0%；七百類 7 本，使用

(或外借)0 本，比率為 0%；八百類 0 本，使用(或外借)0 本，比率為 0%；九百類 0 本，使用(或外借)0 本，比率為 0%。

就西文書的採購來看，以五百類的 36 本為最多，佔全部西文書的 51.43%(使用或外借為 2.78%)；其次為三百類的 10 本，佔 14.29%(使用或外借為 30.0%)；第三為總類的 8 本，佔 11.43%(使用或外借為 62.5%)。此三大類進館的總數皆超過 8 本。

就各大類的使用(或外借)比率來看，以總類的 8 本使用(或外借)5 本最高，比率為 62.5%；一百類的 2 本使用(或外借)1 本居次，比率為 50.0%；第三為三百類的 10 本使用(或外借)3 本，比率為 30.0%。以上三大類的比率皆超過三成。另有二百類、四百類、六百類、七百類、八百類、九百類等六大類使用(或外借)的比率為 0。8 月份的西文書總使用比率為 14.29%，高於 7 月份的西文書總使用比率為 3.207%，亦高於 6 月份的西文書總使用比率 5.607%，可看出新書展示移到入口處的中文參考書區，讀者對於西文書的需求與使用傾向。

三、結語

8 月份的中、西文書籍進書量共有 374 本，上架展示的分別有中文書 163 本及西文書 70 本。而 7 月份的中、西文書籍進書量共有 530 本，上架展示的分別有中文書 187 本及西文書 343 本。6 月份的中、西文書籍進書量共有 2013 本，上架展示的有中文書 559 本及西文書 214 本，有 372 本書僅點收而不展示。顯現 8 月份的新書量遠低於 7 月份，及 6 月份。

8 月份以中文書展示的 163 本來看，低於 7 月份中文書展示的 187 本，更低於 6 月份中文書展示的 559 本。而 8 月份西文書展示的 70 本，亦低於 7 月份西文書展示的 343 本，也低於 6 月份西文書展示的 214 本，因有展示與不展示的區別，故在統計外借(使用)的數量上，相對地就比較不準確。

就 8 月份的全進書量 374 本來看，低於 7 月份的全進書量 530 本，遠低於 6 月份的全進書量 2013 本；就 8 月份的展示書而言，中文書展示 163 本，西文書展示 70 本，低於 7 月份的中文書展示 187 本，西文書展示 343 本，與 6 月份的中文書展示 559 本，西文書展示 214 本。

就 8 月份單類的進書量來看，以中文書五百類的 58 本居冠，低於 7 月份單類的西文書三百類的 104 本，亦比 6 月份單類的進書量的中文書五百類的 157 本低，亦即在單類的進書量中，是近幾個月的中、西文的單類進書量最低的，或許與新學年剛開始有關。

訊息

東海大學圖書館大事記

民國 101 年 8 月 1 日至 8 月 31 日

- 08.01 資工系林祝興教授接任本館館長。
- 08.06 至 10 日止，流通組謝鶯興先生參加國立台中圖書館承辦的「數位圖書館建置理論與實務研習班」。
- 08.08 圖書館影印機自 101 年 8 月 8 日起全面更換使用悠遊卡影印，請同學自備悠遊卡。持有舊影印卡之師生，請至館長室找葉先生辦理退費。
- 08.26 蘋果日報副刊編輯進行「圖書借閱的小說類排行榜」的企畫，來信要求本館提供去(2011)年 8 月到今(2012)年 7 月小說的前百名借閱排行。
- 08.27 在館長室召開「圖書館改建工程」，流通組配合事項：1.前廳借還書櫃檯拆卸，移至行政區櫃檯。2.門禁及安全檢查拆及裝置含地毯(新地點需 230 公分)、借書機拆及裝置，共 56,000 元(普傑實業公司)。3.行政區櫃檯拆卸，施工第 7 週。4.三樓西文書庫書架移置計 17 排(4 檔 7 格)計 952 格×30 冊=29,000 冊。1 檔 600 元*4 檔*17 排=40,800 元。書每本 1 元。移架後圖書從新上架計有 69,000 冊。共計約 11 萬元(固德鋼製實業公司)。5.流通組辦公室 4 門更新。6.臨時借書櫃檯(暫置附件櫃區含指定參考書)，以人工作業方式辦理借還書及本校師生、外賓入館，安全檢查(暫不設、僅將行政區門安全檢查 1 座移來)。7.財產註銷部份：3 樓西文書庫前廳閱覽桌、新書閱覽區、辦公區大櫃檯、前廳教師著作展示櫃、3 樓西文書區靠中庭處、還書箱。請曹姐協助。至 31 日止，採編組陳婷婷小姐參加由中興大學圖書訊學研究所暨圖書館承辦的「圖書資訊資源管理與服務再造研習班」。
- 08.28 下午 2 時，在館長室舉行「館務行政會議」，討論：一、圖書館整建計畫，關於財產報廢：1.年限已到先行報廢。2.如堪用先行至交換平台提供他單位使用(總務處)。二、電動機車租用。三、東大附中志工事宜：於 10 月 9 日及 11 月 29 日二梯次進行，合計 200 人。
- 08.29 國立彰化師範大學圖書館來信調查中部大學校院聯盟館開放校外人士情形，本館採取：校外人士入館每日開放 30 名，年齡限制 18 歲，18 歲以下入館須有監護人陪同。外賓入館換證，此證僅能進館查詢資料，不能進入自修閱覽室。

文稿

論《西遊記》及其續書的創作背景及淵源(下)

翁小芬*

三、時代思潮轉變

一部文學作品的產生必有其肇因，或因作者好意所驅使，或是作者生平經歷的激發，或社會背景與時代思潮的鼓動，這些都是文藝創作形成的背景因素。《西遊記》、《續西遊記》、《西遊補》、《後西遊記》亦然，有關其形成的原因，有一大因素是時代背景對作家及其作品的啓發及影響，包含作家自覺及個性解放思潮，這促使文學作品展現出對情感欲望與自由的追求、童話色彩的浪漫氛圍，及以諧謔寄託情懷的文學特質。以下針對此項作進一步的說明。

(一) 作家自覺

明清政治黑暗，時局不穩，在內憂外患之下，許多作家關注社會歷史的發展變化，而激發出匡世濟俗的熱腸，希冀能充當理想社會的角色，這樣的時代思潮便影響著明清文學的創作。皋于厚曾針對明清的小說，列出小說主要的特徵，包括：(一) 明清小說中展現的理想人物和理想人格，是對現實的否定和反撥中產生出來的。(二) 明代中葉以前小說的理想世界，是建立在王道仁政的基礎上；而明代後期的小說，則過渡到個體化的理想，並藉由紛雜的現實人生表現出來。(三) 明清小說中的理想願望，由明代後期中民間的市民心曲，逐漸向文人的志趣轉化。(四) 小說顯露的封建道德日趨淡薄，而新的道德觀則日益鮮明。(五) 明清小說探索的理想主流，與社會及哲學文化思潮有著密切關係。(六) 優秀的明清小說家，大多是清醒的現實主義者。¹是故，明清小說創作者深深具有自我意識的覺醒，而自我意識的覺醒，讓小說創作者能將自身對社會的感懷，自覺地體現於文學作品之中，也促使小說蘊含著許多寓意。

(二) 晚明個性解放思潮

明朝朱元璋以程朱理學作為統治思想的基礎，建立保守的宗法農業社會，強調三綱五常的等級次序，以及封建倫理道德，以確保政局穩定。此

* 修平科技大學助理教授

¹ 皋于厚：〈理想世界的探尋和理想人格的設計—論明清小說主潮及其流向〉，《江海學刊》第 6 期（1999 年），頁 168~174。

時，儒學是一種為專制政治所需求的理論。到了明代中後葉，制度衰敗及經濟的發展，人們對封建傳統的僵化與拘束日漸感到不耐，於是王守仁提出「心學」主張，對程朱理學的傳統儒學造成極大的衝擊。其以「樂是心之本體」為基點，強調心是天地萬物之主，並注重內心的省思，開啓了人們對心靈思維的探索，也促使人們個性化的開展，成為個性解放的哲學基礎，而這也影響著小說的創作。

1. 表現情感欲望與自由的追求

由於晚明個性解放思潮的影響，促使人性日益復甦，市民意識增強，人們對情感欲望以及歡樂生活的追求，達到前所未有的重視和肯定，而這樣的改變也影響了《西遊記》的創作。

《西遊記》中的孫悟空，不愛受拘束，喜好自在自由，所以小說中極力刻劃出一個恣意「放心」的大聖。他大鬧天宮、反抗權威、蔑視偶像，完全率性而為，表現出追求個性解放與自由的精神，而這種強調自我個性的態度，也正是明代個性思潮湧動，以及人生價值觀念改變的反映。又豬八戒對食色之欲的貪愛，亦是對原始人性期待的渴望與折射。雖然這和西行取經的宗教性相左，但從八戒內心渴望與壓抑的矛盾心態之中，似反映出明代中葉以後，市民階層在傳統禮教和世俗欲望之間徘徊游移與掙扎的心境。

2. 體現文學童話浪漫色彩

明代中後葉重視「心學」，李贄吸取禪宗超脫的思想及王陽明心學重視主體精神的哲學主張，給予新的解釋和發揮，形成著名的「童心說」。而此「童心說」，李贄曾於〈童心說〉中闡述：

夫童心者，真心也。若以童心為不可，是以真心為不可也。夫童心者，絕假純真，最初一念之本心也。若夫卻童心，便失卻真心；失卻真心，便失卻真人。人而非真，全不復有初矣。童心者，人之初也；童心者，心之初也。夫心之初曷可失也！然童心胡然而遽失也？蓋方其始也，有聞見從耳目而入，而以為主於其內而童心失。其長也，有道理從聞見而入，而以為主於其內而童心失。其久也，道理聞見日以益多，則所知覺日以益廣，於是焉又知美醜也，而務欲掩之而童心失。夫道理聞見，皆自多讀書識義理而來也。古之聖人，曷嘗不讀書哉！然縱不讀書，童心固自在，縱多讀書，亦以護此童

心而使之勿失焉耳，非若學者反以多讀書識義理而反障之也。夫學者既以多讀書識義理障其童心矣，聖人又何用多著書立言以障學人為耶？童心既障，於是發而為言語，則言語不由衷；見而為政事，則政事無根柢；著書為文辭，則文辭不能達。非內含於章美也，非篤實生輝光也，欲求一句有德之言，卒不可得。所以者何？以童心既障，而以從外入者聞見道理為之心也。²

李贄認為「童心」即是「真心」，所指的是最初一念之「本心」，而此「本心」乃是與生俱來的，因此「童心」也是與生俱來的心，是故，人應回歸到最初的原始狀態，回到嬰兒那天真純樸的心靈境界。一旦人的「童心」被蒙蔽之後，人就會言不由衷，辭不暢達。所以「童心」是針對假道學家那些虛偽的封建禮教，以及傳統倫理道德觀念的反動。許金如亦言：

李贄是從王陽明學派發展出來的思想家，受王陽明心學和禪宗思想影響較大。他的「童心說」與王陽明的「心外無佛」、「本性即佛」的觀點相似。……上承老莊阮嵇，近取陽明心學、禪宗美學，形成了自己很有特色和個性的自然論美學思想。³

明清文學作品受到「童心說」的影響，明末富於童話色彩的《西遊記》，正是李贄〈童心說〉思潮的反映，文中那股天真爛漫的童話色彩，便是體現出明代中後期文人志士對於精神解放的浪漫追求，書中動物世界的奇異刻劃，以及孫悟空富於想像、樂觀活潑和自由不羈的性格特徵，都是明代中、後葉人們追求精神解放與回歸心靈原初狀態的象徵。

所以《西遊記》的童話文藝特性和李贄的「童心說」有著密不可分的關鍵性。

3.以諧謔寄託情懷

晚明文學思潮是明季在個性解放之下的文學標誌，作家們以抒發真實情感來創作文學作品。清初士人亦崇尚自然，在作品中抒發性靈，自娛娛人。加以清代嚴酷的文字獄，文人們動輒得咎，不敢肆無忌憚隨意書寫，故只能以另一種方式間接呈顯心迹，以諧謔的方式來逃避現實生活壓力。

² 李贄：《焚書》，頁 98，收錄《李贄文集》（北京：社會科學文獻出版社，2000 年 5 月），第 1 版。

³ 許金如：〈近代自然人性論美學的晨輝－評李贄的美學思想〉，《揚州師院學報》第 1 期（1995 年），頁 411。

所謂「諧謔」，是一種以喜劇手法書寫的文藝技巧，其目的在於「寓莊於諧」，藉諧謔來透視社會。而「寓莊於諧」，「寓」為寄寓、寄託之意；「莊」為嚴肅、端莊之意；「諧」為諧趣、詼諧之意。簡明言之，「寓莊於諧」乃指以詼諧有趣的技法寓寄莊嚴主題於其中的寫作手法。⁴

劉勰於《文心雕龍·諧隱第五十》，對「諧辭」的寫作特徵描述得極為貼切，言：

諧之言皆也；辭淺會俗，皆悅笑也。昔齊威酣樂，而淳于說甘酒；楚襄讌集，而宋玉賦〈好色〉，意在微諷，有足觀者。及優旃之諷漆城；優孟之諫葬馬，並譎辭飾說，抑止昏暴。是以子長編史，列傳〈滑稽〉，以其辭雖傾回，意歸義正也。⁵

劉勰認為「諧語」應具有「辭淺會俗，皆悅笑也」的審美娛樂功能，以及「意在微諷，有足觀之」的認識功能。而此「辭俗」、「悅笑」和「微諷」即為諧謔的寫作手法與目的。文中並舉優旃和優孟之例，言其善用「譎辭飾說」來勸諫君王，以抑止昏暴，此「譎辭」、「飾說」乃是「諧謔」的寫作特徵，即是運用奇異的言辭，不直書目的，而以假託的方式來指出諷寓的一種寫作手法。

明清在嚴酷的文網與專制的政治之下，士人為了抒發困厄與被壓制的不滿情懷，只能尋求其他文學形式來化解怨憤之氣，他們常以諧謔手法，或寄寓、或諷刺。但文士們卻不似魏晉名士那般放浪形骸，放縱不羈，而是以一種笑看現實世界的態度來感知人生，藉詼諧戲謔的文風表現出來。明中後期，文人間瀟灑流行著一股風流蘊藉、瀟灑狂放的風氣，以不同程度表現出蔑視禮法、我行我素的傾向，在這股風氣的薰陶之下，文學的審美情趣也隨之改變，促使諧謔詼諧的筆法成為風尚。《西遊記》便是吳承恩將他對社會、人生的看法和態度，以諧謔的手法來對當時世態進行諷刺，使小說賦予戲謔性、諷喻性和幽默感。

四、對前代文學之傳承

一種文體的形成並非一蹴可幾，而是經過漫長的演繹過程，《西遊記》及其續書亦然，其長時間廣泛吸收了中國文學的養分，包括先秦寓言隱含

⁴ 林淑貞：《寓莊於諧：明清笑話型寓言論證》（台北：里仁書局，2006年9月10日），初版，頁10。

⁵ 羅立乾：《新譯《文心雕龍》》（台北：三民書局，1999年8月），第3版，頁145。

寓意的手法，以及許多傳統與民間文學的傳承與誘發，如神話傳說、志怪傳統、歷史事蹟、宋元說話、平話、傳統戲曲、寶卷、壁畫、佛經翻譯等，這些都與《西遊記》及其續書的創作有著或多或少的關聯性。以下將依次說明之。

（一）傳承說話、戲曲與平話

完整的《西遊記》故事之形成，並非一人一時的創作，而是自唐至明，經過歷史事件與文人創作長期累積的成果，促使西遊取經故事的情節與人物塑造，在歷經漫長的時光歲月後逐漸累積與豐富，由歷史走向神異世界。

自唐、五代至宋初，是西遊故事初步形成，是由玄奘取經歷的單一歷史事件逐步轉化為神話傳說的時期。《西遊記》本取材於唐僧玄奘赴印度取經的故事，據《舊唐書·方伎傳》記載，玄奘自貞觀三年前往印度求取佛經，至貞觀十九年返回中土，自西域帶回佛經 657 部，後經玄奘口述西行取經的過程，由弟子辯機筆錄成《大唐西域記》。爾後，取經事件逐漸被神化，在玄奘弟子慧立、彥悰撰寫的《大慈恩寺三藏法師傳》中，出現了神化的痕跡。唐末，出現演義玄奘取經而成的神奇故事，如筆記小說《獨異志》、《大唐新語》、《開天傳信記》等，其不僅記載此取經故事，並加以誇飾與變形。到了唐、五代的寺院俗講，取經歷程被改編成情節完整的神話傳說故事。然而截至唐末，有關取經的各種著作，都只是處於佛教神話化的階段而已。

至宋末明初，西遊故事廣泛傳播，並且豐富發展起來，促成小說《西遊記》的主要人物與情節逐漸定型，並臻至成熟。成書於北宋年間，刊行於南宋末年的說經話本小說《大唐三藏取經詩話》，有了豐富的變化，包括猴行者第一次出現，其化身為白衣秀士，一路上斬除妖怪保護唐僧；而深沙神為沙僧的雛型亦已出現；書中歷史上的真實人物也開始由虛構人物取代；佛教故事演向神魔故事發展等，這些轉變，皆標誌著玄奘取經已由歷史故事轉向文學故事的轉變。⁶

⁶ 李悔吾：《中國小說史》（台北：洪葉文化事業有限公司，1995年4月），初版，頁316～317。關於《大唐三藏取經詩話》的性質、成書與刊印年代，眾說紛紜，袁行霈綜合王國維《大唐三藏取經詩話跋》、羅振玉《大唐三藏法師取經記跋》、德富蘇峰《魯迅氏之〈中國小說史略〉》、鄭振鐸《宋人話本》、太田辰夫《大唐三藏取經詩話考》、王力《漢語史稿》、小川環樹《〈西遊記〉的原本及其改作》、程毅中《宋元話本》、張錦池《〈大唐三藏取經詩話〉成書年代考論》等意見，定論

另外，宋代南戲《陳光蕊江流和尚》、金院本《唐三藏》、元代吳昌齡的雜劇《唐三藏西天取經》、無名氏的《二郎神醉射鎖魔鏡》、《二郎神鎖齊天大聖》、元末明初楊景賢的《西遊記》雜劇等戲劇作品，也由取經的題材移至神魔之爭，劇中故事的主角也從聖僧變為斬妖伏魔的孫行者，進一步發揮了玄奘西行途中的艱難險阻與異域風情。特別是楊景賢的《西遊記》雜劇，豬八戒首次出現在取經故事中；而孫行者也有了「齊天大聖」的稱號；深沙神也改稱沙和尚。至明中葉以後，西遊故事再經改寫與修訂而逐漸完善。

故西遊故事的發展，與說話、平話、雜劇有著深切的關聯性，而這些關連性也與《西遊記》故事情節的發展有關。

1. 宋元說話

「說話」即講故事，在文學史上，專指唐、宋、元時期民間文學技藝的一種。

宋代由於城市經濟的發展，市民階層的擴大，使得「說話」愈趨盛行。南宋「說話四家」各有不同的題材，此四家的論述首見於南宋耐得翁《都城紀勝》一書，文曰：

說話有四家：一者小說，謂之銀字兒，如煙粉、靈怪、傳奇、說公案，皆是搏刀、杆棒及發迹變泰之事。說鐵騎兒謂士馬金鼓之事。說經謂演說佛書；說參請謂賓主參禪悟道等事。講史書講前代書史文傳興廢爭戰之事。⁷

故宋元說話四家中的「說經」，其題材特徵是演說佛書與參禪悟道，而此內容與《西遊記》、《續西遊記》、《西遊補》、《後西遊記》的關係相當密切。

流行於宋代的《大唐三藏取經詩話》，可視為說經一類的話本，它是演說唐玄奘取經的故事，與佛教傳說有密切關係，最初可能出自僧徒俗講，

《大唐三藏取經詩話》當成書於北宋年間，刊印於南宋末年，參見袁行霈、吳燕萍：《中國文學史》（台北：五南圖書公司，2003年1月），初版，頁620。

⁷ 上海古籍出版社編：《古典文學三百題》（台北：建宏出版社，1993年11月），初版，頁740。另胡士瑩亦提出四家的分法為：一、小說（即銀字兒）：包括煙粉、靈怪、傳奇、說公案，皆是樸刀杆棒及發迹變泰之事；二、說鐵騎兒：士馬金鼓之事；三、說經：演說佛書，又有說參請、賓主參禪悟道等事，以及說渾書；四、講史書：講說前代書史文傳，興廢爭戰之事。見胡士瑩：《話本小說概論》（北京：中華書局，1980年），第1版，頁107。

因此可以視為說經一類的話本。⁸該書可謂是《西遊記》的先聲，如其中的：（一）災難邪魔衍成《西遊記》中的八十一難。（二）白衣秀士猴行者衍成《西遊記》中的孫悟空。（三）《西遊記》中的緊箍帽、金箍棒、紫金鉢盂，原是《大唐三藏取經詩話》中大梵天王賜予猴行者的隱行帽、金環錫杖、鉢盂。可見，《西遊記》的內容是經過長時間的累積而成，而有一部分的內容取自於說話。

2. 平話

「平話」即評話，是中國說唱藝術中「說」的一種，所謂「說」，是指相聲、評書和講古，乃以「說」為主要的表演體裁。平話由說話、講史發展而來，除了說話表演之外，也為古典小說的創作開創了前所未有的模式。

元明之際出現一部《西遊記平話》，其發展了《西遊記》取經的主體故事，玄奘在《西遊記平話》中修成正果，成為旃檀佛如來。可惜原書已佚，無法得知全貌，然該書之「車遲國鬥聖」情節（即《西遊記》第四十四至四十六回內容），在元末明初朝鮮人邊暹等人所編的古代漢語教科書《朴通事諺解》已有記載。⁹

3. 戲曲

《西遊記》在成書以前，故事情節已被搬上舞台。玄奘西天取經的故事在宋、元時期的戲劇中早已出現相關的內容，如：金院本的《唐三藏》¹⁰、宋元南戲《陳光蕊江流和尚》¹¹、元初吳昌齡《唐三藏西天取經》雜劇¹²、

⁸ 程毅中言：「關於《大唐三藏取經詩話》的撰作年代，近人研究的結果比較趨於一致，多數認為當在宋代，甚至更早一些。……當然，《取經詩話》並沒有演說佛經，也沒有多少參禪悟道的故事，而且在話本裡還是年代較早，題材和體裁較特殊的作品，它產生於宋代說話分家數之前。因此以往學者沒有為它分別門類，如孫楷第《中國通俗小說書目》就把它列在宋元部的小說類裡。但從它的淵源說，和佛典文獻及唐五代的僧徒俗講文學確有一定的聯繫，猶如《廬山遠公話》，雖然增添了神異荒誕的‘七謊’，但還是佛教徒的宣教作品，以至日本人新修的《大正藏》也收錄作為佛典。」見程毅中：《宋元小說研究》（南京：江蘇古籍出版社，1998年），頁369~370。

⁹ 佚名撰（朝鮮）、崔世珍諺解：《老乞大諺解朴通事諺解》（台北：聯經出版社，1978年），頁294~309。

¹⁰ 元陶宗儀《輟耕錄》（共30卷）卷25，「院本名目」中的「打略拴搐」項下「和尚家門」有金院本《唐三藏》，見周光培編：《歷代筆記小說集成·元代筆記小說》第2冊（全4冊）（石家莊：河北教育出版社，1994年4月），第1版，頁504。

¹¹ 明徐渭《南詞敘錄》中「宋元舊篇」載有《陳光蕊江流和尚》，參見中國戲曲研究院編：《中國古典戲曲論著集成（三）》（北京：中國戲曲出版社，1959年7月），

元初趙彥暉《一枝花妖精狐媚了唐三藏》¹³、元末明初楊景賢《西遊記雜劇》¹⁴等。這些戲曲或多或少影響了《西遊記》的創作，如：（一）《西遊記》中西遊取經的每一次劫難都有始末及高潮，若單一抽離，皆可編成一齣戲曲。（二）《西遊記》中孫悟空、唐僧、豬八戒、沙僧四者的安排，原先於南宋刊行的《大唐三藏取經詩話》中是一行七人，雖然金院本《唐三藏》與元初吳昌齡的《唐三藏西天取經》今已失傳，但金院本與元雜劇通常有四至五個腳色，加上後來元末明初楊景賢的《西遊記雜劇》正是四個腳色。（三）《西遊記》中喜劇角色的安排與性格的刻劃並非憑空捏造，而是和戲曲中滑稽詼諧的腳色密不可分，如豬八戒在《大唐三藏取經詩話》中並沒有，其應是受到戲曲的影響，他與孫悟空滑稽調笑、插科打諢的喜劇性表現，明顯受到戲曲的影響。（四）《西遊記》中孫悟空伶牙俐齒、豬八戒俏皮詼諧的口吻，以及其他人物的自述和對話，加上短語、快語的文字書寫，此皆表現出說書人的機智、俏皮和幽默，帶有市民曲藝中說書人說話的特色。可見《西遊記》中人物的確立與金元同類題材的戲曲有著密切的關聯。¹⁵

第1版，頁251。而《陳光蕊江流和尚》今殘存佚曲三十八支，見錢南揚輯錄：《宋元戲文輯佚》（上海：上海古典文學出版社，1956年12月），第1版，頁165~172。

- ¹² 在范氏天一閣抄本鍾嗣成《錄鬼簿》上卷，吳昌齡《西天取經》劇下，註有其題目正名曰「老回回東樓叫佛 唐三藏西天取經」。見（元）鍾嗣成、賈仲明著，浦漢明校：《新校錄鬼簿正續編》（成都：巴蜀書社，1996年10月），第1版，頁95。
- ¹³ 散曲家將傳說典入曲文，已見取經故事的風行。見劉蔭柏：《《西遊記》發微》（台北：文津出版社，1995年9月），初版，頁149~150。
- ¹⁴ 楊景賢《西遊記雜劇》，其題名《楊東來批評西遊記》，共6本24折，收錄於隋樹森編：《元曲選外編》第2冊（北京：中華書局，1959年9月），第1版，頁633~694。由於此劇刊本為明萬曆甲寅年（四十二年，西元1614年），實已在《西遊記》小說最初刊本，即萬曆二十年（1592年）世德堂刊本之後22年，故胡光舟認為此劇並非楊景賢所作之原貌，而是在《西遊記》小說流行之後，楊東來等人將小說的情節增補入楊景賢的原作中，將其四折雜劇予以接續加長而形成目前所見的內容，其中孫行者在此劇中的稱號為「通天大聖」，又劇中的豬八戒首次出現於取經故事的文學作品中，沙和尚之名稱亦是第一次出現，參考胡光舟，《吳承恩與《西遊記》》（上海：上海古籍出版社，1978年9月），第1版，頁75-76。雜劇將唐僧神話為「西天毗盧伽尊者」轉世，所托生的肉身是「諸佛議論」的結果，其取經是奉「佛命」化闡教，而非降謫贖罪。謝明勳認為，若將《西遊記雜劇》視為《西遊記》故事的承續，那麼或許可以作為由《詩話》過渡到「百回本」的重要憑藉。參見謝明勳：〈百回本《西遊記》之唐僧「十世修行」說考論〉，《東華人文學報》第1期（1999年7月），頁125。
- ¹⁵ 林庚：《《西遊記》漫話》（北京：北京出版社，2004年1月），第1版，頁113~119。

（二）與其他文學之傳承

以下就《西遊記》及其續書在成書過程中與其他文學的關係分項論述之，以期對其創作背景有更全面的認識與瞭解。

1. 先秦寓言

《西遊記》及其續書承襲了先秦寓言的寫作手法，肯定文學作品中所隱含的特定主旨與作者情志，因此陳元之曾於〈西遊記序〉中評《西遊記》，曰：

彼以為濁世不可以莊語也，故委蛇以浮世。委蛇不可以為教也，故微言以中道理。道之言不可以入俗也，故浪謔笑謔以恣肆。笑謔不可以見世也，故流連比類以明意。於是其言始參差而傲詭可觀，謬悠荒唐，無端崖湮，而譚言微中，有作者之心，傲世之意，夫不可沒也。¹⁶

其以寓言寄託微言的觀點來評述《西遊記》，不僅明確闡明了作者的創作心態，也道出明代知識份子在亂世中為了明哲保身的無奈與悲哀之情。因此《西遊記》借虛幻的創作手法來表明作者對現實社會的諸多想法，其虛擬出許多妖魔神怪及誇張情境，這看似脫離現實，但其實妖魔神怪乃是人獸合一的形貌，其中的悲歡離合與喜怒哀樂卻與現實人生相近。作者創作的主要目的是希冀透過文學作品以諷刺炎涼世態，以對明代黑暗社會進行揭露與撻伐。這透過虛幻誇張的小說情節來闡明主旨意涵的手法，實是受到先秦寓言筆法所影響。

先秦《莊子》的筆法就有許多諧謔的特質，其往往藉假託來闡述哲學思想。如西漢司馬遷《史記》中之〈滑稽列傳〉，就藉俳優的滑稽言行寄寓微言。至明朝俗文學發達，具有諧謔性質的笑話也大行其道，「笑話」文學如越南星的《笑贊》、浮白齋主人的《笑林》、馮夢龍的《笑府》與《古今譚概》、江盈科的《雪濤諧史》、潘遊龍的《笑禪錄》等，其採用誇張的戲謔手法來進行嘲諷。這戲謔筆法影響了寓言小說的寫作，在《西遊記》中就有許多諧謔的元素，如子母河八戒懷孕、女妖企圖與三藏發生關係、孫悟空大鬧天宮、高老庄八戒招親等情節，都具有幽默詼諧的藝術魅力。

¹⁶ 陳元之：〈西遊記序〉，見《鼎鐫京本全像西遊記》，收錄於國立政治大學古典小說研究中心主編：《明清善本小說叢刊初編》第5輯（台北：天一出版社，1985年5月）。

2. 神話傳說

神話傳說是早期先民對抗大自然與生活的智慧結晶，而這些神話傳說的流傳與演變也影響著後代文學的創作，《西遊記》及其續書即是例證。

「神話」是早期人類對客觀世界認識的反映，是先民經由思想認識和經驗智慧，透過幻想虛構所表現出來的口頭故事。早期人們對險惡的自然環境茫然無知，但又希望能征服支配它，於是將天地萬物賦予人格化和神格化，希望藉由不自覺的想像，將自然界化為具體的形象和奇特的意象，於是產生英雄式人物，形成了神話。

關於神話的闡釋，茅盾在〈中國神話研究〉中曾言：

是一種流行於上古時代的民間故事，所敘述的是超乎人類以上的神們的行事，雖然荒唐無稽，可是古代人民互相傳述，卻確信以為是真的。¹⁷

魯迅在〈神話與傳說〉中述：

昔者初民，見天地萬物，變異不常，其諸現象，又出於人力所能以上，則自造眾說以解之：凡所解釋，今謂之神話。¹⁸

劉大杰亦在〈殷商文學與神話故事〉中說：

神話是初民對於自然現象的解釋，反映人類和自然界的鬥爭。¹⁹

又言：

遠古的神話故事，都是原始社會勞動人民集體的創作。在有文字以前，已經廣泛地流傳在人民的口頭。它們流傳日久，使得故事的內容複雜化、系統化、美麗化，而成為初民在生產勞動的過程中，對於自然現象的解釋，對於自然界的鬥爭和願望以及社會生活在藝術概括中的反映。²⁰

隨著認識水平的提高，人們便運用有意識的聯想和想像對原有的神話素材進行改寫，創造出許多賦有神話元素的文學作品，並藉以進行勸誡和

¹⁷ 茅盾：《神話雜論》（台北：世界書局，1929年）。

¹⁸ 魯迅：《中國小說史略》（釋評本）（上海：上海文化出版社，2005年1月），第1版，頁12。

¹⁹ 劉大杰：《中國文學發展史》（台北：漢京文化事業有限公司，1992年6月20日），台版1刷，頁21。

²⁰ 劉大杰：《中國文學發展史》（台北：漢京文化事業有限公司，1992年6月20日），台版1刷，頁22。

諷喻。

而「傳說」的產生則晚於「神話」，且大多敘述古史事蹟和英雄行爲。魯迅曾對「傳說」作了說明：

迨神話演進，則為中樞者漸進於人性，凡所敘述，今謂之傳說。傳說之所道，或為神性之人，或為古英雄，其奇才異能神勇為凡人所不及，而由於天授，或有天相者，簡狄吞燕卵而生商，劉媪得交龍而孕季，皆其例也。²¹

可見，「傳說」原與歷史人物、歷史事件、地方古蹟、自然風物和社會習俗有關，只是漸漸地，神話與傳說輾轉相傳後，神話中的神變成人，而傳說中的人又變為神，於是神話和傳說遂混淆不清了。

《西遊記》及其續書，將神話和傳說的元素注入小說中的例證多處可見。茲說明如下。

(1)「十洲三島」

《西遊記》第一回，記載孫悟空的家鄉位居東勝神洲海外之傲來國，其海中有一花果山，此山乃「十洲之祖脈，三島之來龍」。此「十洲三島」是借用古代神話傳說中神仙居住之處。

(2)「托塔李天王」

《西遊記》第四回及《後西遊記》第四回中有「托塔李天王」。「李天王」即為李靖，本為唐初名將，死後配享武成王（姜太公）廟。在唐人小說《續玄怪錄》中有其代龍行雨的故事，知其在唐已被神化，且於五代封為「靈顯王」。元末楊景賢的《西遊記》雜劇，其中有一折〈神佛降孫〉，李天王道：「天兵百萬總歸降，金塔高擎鎮北方，四海皆知名與姓，毗沙門下李天王。」此時已將二神合一。而在《西遊記》中，乃依據民間傳說與信仰塑造出「托塔天王李靖」，使其脫離毗沙門天王，而成為一位徹底中國化的神明。²²

(3)「王母娘娘」

《西遊記》第五回的「王母娘娘」，是根據古代神話西王母的信仰而來，

²¹ 魯迅：《中國小說史略》（釋評本）（上海：上海文化出版社，2005年1月），第1版，頁12～13。

²² 柳存仁：〈毘沙門天王父子與中國小說之關係〉，《新亞學報》第3卷第2期（1958年2月1日），頁55～98。

後來道教將西王母與東王公相配，成爲地位最高的女神，故《西遊記》中王母娘娘的形象乃依據民間西王母傳說改編而成。²³

(4)「赤腳大羅仙」

《西遊記》第五回的「赤腳大羅仙」(赤腳大仙)，本是宋昭陵太子，幼時每穿履襪，便即脫去，故宮中稱爲「赤腳仙人」。

(5)「南極觀音」

《西遊記》第六回中出現「南極觀音」。她本是大乘佛教中僅次於佛的第二等果位，是未來成就佛果的修行者。在《西遊記》第六回中稱其爲「南海普陀落伽山大慈大悲救苦救難靈感觀世音菩薩」，並將其塑造成「魚籃觀音」的形象，形貌爲「懶散怕梳粧，容顏多綽約。散挽一窩絲，未曾戴纓絡。不掛素藍袍，貼身小襖縛。漫腰束錦裙，赤了一雙腳。批肩繡帶無，精光兩臂膊。玉手執鋼刀，正把竹皮削。」其手提紫竹籃，籃中有亮灼灼的金魚。這樣的描繪乃是繼承了民間傳說與戲曲小說中觀音的名號與形象，較屬於中國本土信仰中的造型，而非印度大乘佛教的原始形象。²⁴

(6)「黎山老母」

《西遊記》第二十三回中的「黎山老母」，本爲「驪山老母」，是中國古代傳說中的仙女。傳說中殷周時有位驪山女，時爲天子，到了唐宋以後成爲女仙，遂尊稱爲「姥」，或曰「老母」。²⁵

(7)「女媧」

《西遊記》第三十五回中記「混沌初分，天開地闢，有一位太上老君，解化女媧之名，煉石補天，普救閻浮世界」。此「女媧」是民間信仰中最爲顯赫的古老女神，具有始祖神、造物主及文化英雄的神格性質，女媧常與盤古開天闢地的神話相黏合。²⁶

(8)「彌勒佛」

《西遊記》第六十六回之「彌勒佛」。其原爲釋迦牟尼佛的弟子，民間

²³ 劉耿大：《《西遊記》迷境探幽》(上海：學林出版社，1998年5月)，第1版，頁106~107。

²⁴ 鄭志明：《中國社會的神話思維》(台北：谷風出版社，1993年6月)，初版，頁143~144。

²⁵ 鄭明娟：《《西遊記》探微》(台北：里仁書局，2003年)，初版，頁68。

²⁶ 楊利慧：《女媧的神話與信仰》(北京：中國社會科學出版社，1997年12月)，第1版，頁103~104。

盛傳其蒙釋迦牟尼佛授記，將繼承釋迦而在人間成佛，所以將其名為「未來佛」。後來，衍生出許多彌勒佛轉世的傳說，其中最著名的是唐末五代後梁的「布袋和尚」，世人以其為彌勒之化身，後世便以布袋和尚取代彌勒佛之形象。《西遊記》中彌勒佛之形象即是根據布袋和尚的傳說塑造而成的。

27

(9)「泗州大聖」

《西遊記》第六十六回之「泗州大聖」，是民間傳說中觀音的化身。相傳其本為西域僧人僧伽，於唐高宗時至長安、洛陽等地行化，後定居泗州。唐中宗曾請其至宮中講說佛法。僧伽圓寂後葬於泗州，世人稱其為觀世音菩薩的化身，後「州」改「洲」，又稱「四洲文佛」。

爾後來所流傳的「泗州大聖」(觀世音菩薩)擒水母傳說，則是源於大禹鎖水怪巫支祁(無支祁)的神話。巫支祁本為一形若猿猴的淮河水怪，後又變為女水怪，即水母娘娘。²⁸劉蔭柏認為「無支祁」的傳說，對於孫悟空的形象及故事之演變應當有一定的影響。²⁹

(10)「照妖鏡」

《續西遊記》中，二龍有個自天宮偷來的照妖鏡，它是張騫乘槎誤入斗牛宮所得來的月鏡。此傳說源於漢武帝時，漢武帝被一神仙所迷，希求長生不老，於是派遣方士入海尋求神仙，張騫遂奉武帝之命出使西域，尋求神話中的崑崙山。相傳崑崙山是一座仙山，是神與人天地交通的必經之處，故崑崙山有長生不死的象徵。《續西遊記》中二龍之「照妖鏡」，便與崑崙山的神話傳說有關。³⁰

(11)「龍王」

《西遊記》及其續書中描寫了許多動物神及自然神，賦予其保護人間的神性。如「龍王」，「龍」本是古人幻想出來的一種動物，在古代傳說中，

²⁷ 鄭志明：《中國社會的神話思維》(台北：谷風出版社，1993年6月)，初版，頁142。

²⁸ 呂宗力、樂保群：《中國民間諸神》(下)(台北：臺灣學生書局，1991年10月)，頁1005~1008。

²⁹ 劉蔭柏：《《西遊記》發微》(台北：文津出版社，1995年9月)，初版，頁58~68、98、120。

³⁰ 杜而未：《崑崙文化與不死觀念》(台北：臺灣學生書局，1985年4月)，頁48~49。

龍具備降雨的神性。後來佛教傳入中國之後，佛經中描寫龍王可以興雲佈雨。至唐宋以後，帝王更敕封龍神為王。道教並且吸收民間傳說與佛教的龍王信仰，創造出各種龍王，於是龍王廟四處林立。³¹

(12)「自然神」

《西遊記》及其續書中描繪了許多自然神，如雷神、山神、風神等，此亦源於古代自然崇拜的信仰。

在民間信仰的形成過程中，常會將一些源自古老神話或出於民間信仰中的神祇拉進神仙譜系之中，而成爲神仙世界中的一員，而在諸神明間的不斷混合與交融過程中，有些神祇的原有地位及職司會因此改變與調整。如「女媧」的煉石補天，傳說女媧是受玉帝或太上老君所指派，因此女媧在民間的傳說中便與太上老君產生關聯。³²

《西遊記》中就有「李老君乃開天闢地之祖」，並能「解化女媧之名，煉石補天，普救閻浮世界」一事的論述，即是吳承恩融合神話傳說與道教神祇加以創造而成的結果。

可見，《西遊記》及其續書深深受到神話傳說的影響，而這樣的影響並不是小說家自己創造的，而是集體共相傳承的結果。

3.志怪傳統

中國早期社會著重巫術及占卜；到了漢末與六朝，又關注超自然的問題，舉凡不朽、來生、賞罰與因果關係，以及道術、巫法、煉丹等。魏晉初期又崇尚老莊，玄風盛行，使得社會上下巫道神佛夾雜泛濫。從三國時期至隋初，由於朝代更替，社會動盪，人們幻想享樂，羽化登仙；加上佛教傳入，報應輪迴，鬼神顯驗的宗教觀念驅使，這些都進一步在故事情節與文學背景當中反映出來，促使文學作品參雜著靈異色彩，充斥著鬼神精靈與妖怪。因此「志怪」之名隨之產生，「志怪小說」即是在這樣的背景中孕育發展起來的，可見，文學中的志怪特質與早期的宗教有著極大的關聯。魯迅對此曾作出概括的分析：

中國本信巫，秦漢以來，神仙之說盛行，漢末又大倡巫風，而鬼道

³¹ 呂宗力、樂保群：《中國民間諸神》（上）（台北：臺灣學生書局，1991年10月），頁437～443。

³² 楊利慧：《女媧的神話與信仰》（北京：中國社會科學出版社，1997年12月），第1版，頁93～94、103～104。

愈熾；會小乘佛教亦入中土，漸見流傳。凡此，皆張皇鬼神，稱道靈異，故自晉訖隋，特多鬼神志怪之書。³³

此說明志怪小說所反映的對象多為神仙鬼魂、精怪妖異、凶祥卜夢及殊方異物，泛指社會上和自然界一切反常的現象。

魏晉南北朝的文學明顯有神異色彩的傾向，此時期的「志怪小說」，在小說發展史上是創作繁榮的時期，其作者眾多，題材廣泛，以「異、神、怪」為主要特徵。重要作品記有曹丕《列異傳》、王浮《神異記》、張華《博物志》、郭璞《玄中記》、干寶《搜神記》、葛洪《神仙傳》、王嘉《拾遺記》、孔約《志怪》、祖台之《志怪》、荀氏《靈魂志》、戴祚《甄異傳》、陶潛《搜神後記》、劉義慶《幽明錄》和《宣驗記》、劉敬叔《異苑》、郭季產《集異記》、東陽無疑《齊諧記》、祖沖之《述異記》、任昉《述異記》、王琰《冥祥記》、吳均《續齊諧記》、蕭繹《金樓子志怪篇》、侯白《旌異記》、顏之推《冤魂志》、佚名的《窮怪錄》、《稽神異苑》、《續異記》、《錄異傳》、《神異傳》、《外國圖》、《神鬼傳》、《志怪》等三十餘部。

其題材廣泛，舉凡世間奇怪之事物，無所不記，內容大致可分為三類：（一）地理博物體志怪小說，如晉朝張華的《博物志》。（二）雜史雜傳志怪小說，如晉朝葛洪的《神仙傳》。（三）雜記體志怪小說，如晉朝干寶的《搜神記》。作品如曹丕《列異傳》之〈宗定伯捉鬼〉：

南陽宗定伯，年少時，夜行逢鬼。問曰：「誰？」鬼曰：「鬼也。」鬼曰：「卿復誰？」定伯欺之，言：「我亦鬼也。」鬼問：「欲至何所？」答曰：「欲至宛市。」鬼言：「我亦欲至宛市。」共行數里。鬼言：「步行大亟，可共迭相擔也。」定伯曰：「大善。」鬼便先擔定伯數里。鬼言：「卿太重！將非鬼也？」定伯言：「我新死，故重耳。」定伯因復擔鬼，鬼略無重。如是再三。定伯復言：「我新死，不知鬼悉何所畏忌？」鬼曰：「唯不喜人唾。」於是共道遇水，定伯因命鬼先渡；聽之了無聲。定伯自渡，漕漑作聲。鬼復言：「何以作聲？」定伯曰：「新死不習渡水耳。勿怪！」行欲至宛市，定伯便擔鬼至頭上，急持之，鬼大呼，聲咋咋，索下不復聽之。徑至宛市中，著地化為一羊。便賣之，恐其便化，乃唾之，得錢千五百，乃去。於時言：「定

³³ 魯迅：《中國小說史略》（釋評本）（上海：上海文化出版社，2005年1月），第1版，頁34。

伯賣鬼，得錢千五百。」³⁴

這是記述宗定伯憑藉勇氣和機智捕獲一鬼的故事，其在干寶《搜神記》中亦有記載，大同小異，只把宗定伯改為宋定伯，題名為〈宋定伯賣鬼〉。將世間的邪惡勢力與困難比喻成「鬼」，藉由捉鬼告誡人們面臨困難與挑戰時應鎮定，避免慌亂，如同宗定伯捉鬼時一樣，以智取勝。作品運用擬人法，使鬼魅生動逼真的形象躍然紙上，特別是描寫渡河和鬼魅的呼聲，情態宛然，生動有趣。又如干寶《搜神記》（卷十九）的〈李寄斬蛇〉：

東越閩中有庸嶺，高數千里。其西北隰中，有大蛇，長七八丈，大十餘圍，土俗常懼。東冶都尉及屬城長吏，多有死者。祭以牛羊，故不得禍。或與人夢，或下諭巫祝，欲得啗童女年十二三者。都尉令長，並共患之。然氣厲不息。共請求人家生婢子，兼有罪家女養之。至八月朝祭，送蛇穴口，蛇出，吞嚙之。累年如此，已用九女。

爾時預復募索，未得其女。將樂縣李誕家，有六女，無男，其小女名寄，應募欲行，父母不聽。寄曰：「父母無相，惟生六女，無有一男，雖有如無。女無緹縈濟父母之功，既不能供養，徒費衣食，生無所益，不如早死。賣寄之身，可得少錢，以供父母，豈不善耶？」父母慈憐，終不聽去。寄自潛行，不可禁止。

寄乃告請好劍及咋蛇犬。至八月朝，便詣廟中坐。懷劍，將犬。先將數十米糝，用蜜麩灌之，以置穴口。蛇便出，頭大如困，目如二尺鏡，聞麩香氣，先啗食之。寄便放犬，犬就嚙咋，寄從後斫得數創。瘡痛急，蛇因踊出，至庭而死。寄入視穴，得其九女髑髏，悉舉出，咤言曰：「汝曹怯弱，為蛇所食，甚可哀愍。」於是寄女緩步而歸。越王聞之，聘寄女為后，拜其父為樂將令，母及姊皆有賞賜。自是東冶無復妖邪之物。其歌謠至今存焉。³⁵

這則故事記敘東越閩中少女李寄冒險入蛇穴，智斬大蛇為民除害的事跡，藉此讚揚李寄能以勇敢、機智和沉著斬除大蛇，為民除害，肯定其破除迷信的精神，從側面揭露出官吏昏庸，巫祝害人的事實。

至唐，這種志怪傾向遂成為文學的共同傳統，而不僅是在敬事鬼神或闡揚宗教而已。舉凡唐代作意好奇的傳奇筆記；宋元話本中的靈怪、神仙、

³⁴ 魯迅：《古小說鉤沉》（上海：魯迅先生紀念委員會編，1947年），頁141～142。

³⁵ 黃鈞：《新譯《搜神記》》（台北：三民書局，2000年4月），初版，頁657～658。

妖術。明代以「記」、「傳」、「演義」命名的小說敘述模式，如《天妃濟世出身傳》、《呂仙飛劍記》、《封神演義》等，都帶有濃厚的宗教色彩；以及元代雜劇的神仙道化，皆充斥著搜奇志異的敘述特點。爾後，明清的神魔小說更充斥著此怪誕誇張之風。

《西遊記》、《續西遊記》、《西遊補》、《後西遊記》融入佛道的各種宗教元素，虛擬出許多神魔妖怪，極盡幻想誇張之能事。如《西遊記》中的孫悟空可以七十二變，一翻筋斗能出十萬八千里，即使刀劈火燒亦不能傷其身，不僅如此，他還有三頭六臂，變化萬千，這些變幻，讓小說兼具誇張與怪誕的傳奇色彩。

4. 歷史事蹟

西遊取經故事的形成，乃由唐代玄奘取經的歷史事件為源頭，再慢慢演變成為長篇白話通俗小說。故《西遊記》及其續書中有關唐玄奘師徒及龍馬西行取經及演化的題材，實與歷史事蹟有明顯的關聯。

玄奘取經的事蹟於《舊唐書》中有明確的記載：

僧玄奘，姓陳氏，洛州偃師人。大業末出家，博涉經論。嘗謂翻譯者多有訛謬，故就西域，廣求異本以參驗之。貞觀初，隨商人往遊西域。玄奘既辯博出群，所在必為講釋論難，蕃人遠近咸尊伏之。在西域十七年，經百餘國，悉解其國之語，仍採其山川謠俗，土地所有，撰《西域記》十二卷。貞觀十九年，歸至京師。太宗見之，大悅，與之談論。於是詔將梵本六百五十七部於弘福寺翻譯，仍敕右僕射房玄齡、太子左庶子許敬宗，廣召碩學沙門五十餘人，相助整比。……凡成七十五部。³⁶

此玄奘取經的事蹟，於貞觀二十年經由玄奘口述，弟子辯機筆錄，撰成《大唐西域記》，共十二卷，記載著玄奘西行取經歷行百餘國的經過。後來，由慧立與彥悰撰成《大唐慈恩寺三藏法師傳》（簡稱《慈恩傳》），共十卷，以極度頌揚的口吻記述玄奘的生平事蹟，加以神異和誇張化，敘述著玄奘西域取經的歷程，使書中除了弘揚佛法之外，更增添了許多傳奇和神通。

玄奘的事蹟經一再傳誦之後，成為民間故事的素材，並予以改編與神化。在《大唐慈恩寺三藏法師傳》中濃厚的神異化傾向，也成為後來《西

³⁶ 劉昫等撰、楊家駱主編：《新校本《舊唐書》》（台北：鼎文書局，1976年），第5版，頁5108~5109。

遊記》的情節來源，除此，書中胡人換馬、流沙之困、玄奘成爲高昌國御弟、歸途中翻船失經等事件，都成爲《西遊記》中鷹愁澗收龍馬、流沙河伏沙僧、唐太宗拜御弟、通天河老龍沉經的情節。

宋代有關於玄奘取經故事的作品，首推《大唐三藏取經詩話》及《新雕大唐三藏法師取經記》。《大唐三藏取經詩話》對《西遊記》產生的影響主要在於：（一）猴行者的加入，助三藏法師除難，達到取經的目的。（二）深沙神爲沙和尚的影子。（三）途中出現許多的妖魔災難。³⁷

由上可見，《西遊記》的故事是以玄奘法師西行取經的歷史事蹟爲基礎，在經過多次的演變之後，促使小說情節與題材的意趣逐漸轉變，可謂是一部「集體累積型」的小說。

5. 民間故事

關於民間故事的影響，《西遊記》中所述及的「陳光蕊」、「江流兒」事例，李福清認爲是出自於淮海一帶所流傳的〈陳光蕊爲三元大帝的父親〉民間故事，其更舉出幾例少數民族所流傳的唐僧故事，以印證《西遊記》與民間故事的關聯，如：（一）達斡爾族的無文字神話與唐僧過通天河有關，不過故事中的烏龜卻吃了唐僧肉。（二）彝族故事裡有唐僧是由膝蓋骨生成的奇生變形。（三）索倫族故事則將唐僧取經代之以取不死之書。³⁸而根據孟繁仁考察，其以爲《西遊記》的故事是濫觴於北方黃土高原，在發展演變的過程中，曾以西夏人的童話形式流行過一段時間。³⁹

6. 寶卷

《西遊記》與元明時期的寶卷亦有著深厚的關係，其中以元代中晚期的《銷釋真空寶卷》爲最早。《銷釋真空寶卷》中有一則敘述唐僧西天取經的故事，言：

唐僧西天去取經，一去十萬八千里。

³⁷ 參考胡適：《《西遊記》考證》（台北：遠流出版社，1986年5月），初版，頁45～52。鄭明娳：《《西遊記》探源》（上）（台北：里仁書局，2003年），初版，頁247～249。何錫章：《幻象世界中的文化與人生—『西遊記』》（雲南：雲南人民出版社，1999年6月），第1版，頁30～33。

³⁸ 李福清：《李福清論中國古典文學》（台北：洪葉出版股份有限公司，1997年7月），頁118～132。

³⁹ 孟繁仁：〈《西遊記》故事與西夏人的童話〉，收錄於西遊記文化學刊編委會：《西遊記文化學刊》【1】（北京：東方出版社，1998年），頁146～155。

昔日如來真口眼，致今拈起又重新。
正觀殿上說唐僧，發願西天去取經。
唐聖主，燒寶香，三參九轉；祝香亭，排鸞駕，送離金門。
將領定，孫行者，齊天大聖；豬八戒，沙和尚，四聖隨根。
正遇著，火焰山，黑松林過；見妖精，和鬼怪，魍魎成群。
羅剎女，鐵扇子，降下灘露。流沙河，紅孩兒，地湧夫人。
牛魔王，蜘蛛精，設入洞去。南海裡，觀世音，救出唐僧。
說師父，好佛法，神通廣大，誰敢去，佛國裡，去取真經？
滅法國，顯神通，僧道料聖，勇師力，降邪魔，披剃為僧。
兜率天，彌勒佛，願聽法旨。極樂國，火龍駒，白馬馱經。
從東土，到西天，十萬餘里。戲世洞，女兒國，匿了唐僧。
到西天，望聖人，慇懃禮拜；告我佛，發慈悲，開大沙門。
開寶藏，取真經，三乘教典；暫時間，一剎那，離了雷音。
取真經，回東土，得見帝王。告我佛，求懺悔，放大光明。
到東土，擒真經，唐王大喜；金神會，開寶藏，字字分明。⁴⁰

寶卷中的豬八戒、沙和尚、齊天大聖、白馬馱經、牛魔王、蜘蛛精、雷音取經等與小說中的人物、情節雷同。又如，明嘉靖年間《清源妙道顯聖真君一了真人護國佑民忠孝二郎寶卷》，其中有許多言及唐僧取經的內容，於〈五眼六通品第十三〉中敘述唐僧與孫行者：

唐僧領旨辭聖主，出了長安望西行。……到了山中無出路，要見活佛難上難。唐僧祝贊天合地，阿彌陀佛念萬千。正是長老為難處，猛聽人語叫連天；叫聲師父救救我，情願為徒把經擔。唐僧一見忙念咒，大山崩裂在兩邊。行者翻身拜師父，擔經開路上西天。⁴¹

《銷釋科意正宗寶卷》亦有唐僧取經的描寫，如〈出玄門遊三界品第十六〉：

唐僧白馬，師徒五人，西天去取經。每路辛苦，只為眾生傳下大法，照樣修行，唐僧譬語，收攬一身。⁴²

⁴⁰ 張希舜、濮文起、高可、宋軍主編：《寶卷》第 19 冊（太原：山西人民出版社，1994 年），頁 262~264。

⁴¹ 張希舜、濮文起、高可、宋軍主編：《寶卷》第 14 冊（太原：山西人民出版社，1994 年），頁 31~33。

⁴² 劉蔭柏：《〈西遊記〉發微》（台北：文津出版社，1995 年 9 月），初版，頁 130~

由於通俗寶卷多產生於市井之間，直接間接地吸收了民間傳說、詩話、雜劇、平話、小說的題材，故在研究《西遊記》上，寶卷提供了重要的參考依據。

7. 壁畫

《西遊記》中的西遊故事亦可自壁畫中窺見，如歐陽修《于役志》中曾提及揚州壽寧寺經藏院玄奘取經壁畫：

甲申與君玉飲壽寧寺，寺本徐知誥故第，……壁畫尤妙，……盡污漫之，惟藏院畫玄奘取經一壁獨在，尤為絕筆。⁴³

這壁畫應是目前所見最早的五代《玄奘取經圖》，因瓜州人民為了頌揚唐僧法師西行的事蹟，而將其畫於洞窟之中。當年玄奘潛行出關，為了逃避官府追緝，河西高僧慧威特派弟子慧琳與道整密送，餐風宿露行至瓜州，獲得瓜州刺史獨孤達、州吏李昌抗旨護送出玉門關，渡葫蘆河，偷越國境，此驚險事蹟遂於民間廣為流傳。

另外，甘肅安西縣榆林石窟和東千佛洞，亦發現有六幅西夏時期所繪製的《玄奘取經圖》壁畫，描繪玄奘冒險西行、取經東歸及途中所歷之事。這六幅都是以《大唐三藏取經詩話》的內容為依據。⁴⁴

8. 佛經翻譯

印度佛經翻譯對中國傳統文學產生極大影響，尤其在小說的宗教層面上。胡適對此曾有一番論述：

中國固有的文學很少是富於想像力的，像印度人那種上天下地毫無拘束的想像力，中國文學裡竟尋不出一個例。……印度人幻想文學之輸入確有絕大的解放力。試看中古時代的神仙文學如《列仙傳》、《神仙傳》，何等簡單，何等拘謹！從《列仙傳》到《西遊記》、《封神傳》，這裡面才是印度的幻想文學的大影響！⁴⁵

梅維焜（Victor Mair）在研究敦煌文學的變文時，強調其中「幻」與「化」的特質，影響了中國人對於小說的了解，進而促使小說從街頭巷議、軼史

148。

⁴³ 歐陽修：《于役志》，清康熙間刊本五朝小說本，頁5。

⁴⁴ 段文杰：〈玄奘取經圖研究〉，《藝術家》第210期（1992年11月），頁289~291。

⁴⁵ 胡適：《白話文學史》（台北：東方出版社，1996年），第1版，頁140。

與筆記中逐漸推展成爲虛構故事，肯定中國在吸收印度文化之後，才在唐代開始出現了有意識的文學創作。⁴⁶

佛教傳入與新的文學、語言的形式，確實對虛構文學提供許多素材，並影響著生活的許多層面。文人結合了佛祖、高僧與奇人的冒險事跡，爲文學提供許多引人入勝的題材，如《西遊記》的故事大抵基於唐史玄奘的事蹟，此史實是宗教史上的一個事實，作者加以虛構，使小說深具宗教意義，富於濃厚的宗教色彩。

印度佛經翻譯對《西遊記》及其續書的影響，可從寫作手法與小說內容兩方面來看。

(1) 寫作手法

《西遊記》大鬧天宮中，孫悟空與二郎神鬥法，令人眼花撩亂，以及西行路上，孫悟空率眾與各路妖精鬥志鬥勇，大顯神通的降妖伏魔，尤其是在車遲國與虎力、鹿力、羊力三大仙輪番鬥法，這些情節的生成與想像奇特的佛教文學有明顯的淵源關係。⁴⁷如《賢愚因緣經》卷十《須達起精舍品》，是描寫須達長者建只園精舍供佛及度化舍衛國人的事蹟，須達長者爲了建立精舍引起六師外道的嫉恨和阻撓，舍利佛遂變化神通，降伏六師外道，文爲：

六師眾中，有一弟子，名勞度差，善知幻術。於大眾前，咒作一樹，自然長大，萌覆眾會，枝葉郁茂，花果各異……時舍利佛，便以神力，作旋嵐風，吹拔樹根，倒著於地，碎為微塵……又復咒作一池，其池四面，皆以七寶，池水之中，生種種華……時舍利佛，化作一大六牙白象，其一牙上，有七蓮花，一一花上，有七玉女。其象徐庠，往詣池邊，并含其水，池即時滅……時舍利佛，即便化作金剛力士，以金剛杵，搖用指之。山即破壞，無有遺餘……復作一龍身，有十頭，於虛空中，兩種種寶，雷電振地，驚動大眾……時舍利佛，便化作一金翅鳥王，擘裂啖之……復作一牛，身體高大，肥壯多力，

⁴⁶ 參見余國藩著、李爽學編譯：《《紅樓夢》、《西遊記》與其他》（北京：生活、讀書、新知三聯書局，2006年10月），第1版，頁362。

⁴⁷ 俞曉紅：《古代白話小說研究》（合肥：安徽人民出版社，2005年8月），第1版，頁160。

羸腳利角，爬地大吼，奔突來前。時舍利弗，化作師子王，分裂食之……復變其身，作夜叉鬼，形體長大，頭上火燃，目赤如血，四牙長利，口自出火，騰躍奔赴。時舍利弗，自化其身，作毘沙門王。夜叉恐怖，即欲退走，四面火起，無有去處，唯舍利弗邊，涼冷無火。即時屈伏，五體投地，求哀脫命。辱心已生，火即還滅。……時舍利弗，身昇虛空，現四威儀，行住坐臥。身上出水，身下出火。東沒西踊，西沒東踊，北沒南踊，南沒北踊。或現大身，滿虛空中，而復現小；或分一身，作百千萬億身，還合為一身。於虛空中，忽然在地。履地如水，履水如地。作是變已，還攝神足，坐其本座。時會大眾，見其神力，咸懷歡喜。⁴⁸

又，釋迦牟尼佛四十多年教法中的重要中篇經典《中阿含經》，其中卷三十之《降魔經》描述大目犍連尊者入定時，忽覺魔王化作細形入己腹中，乃喝叱令其出，魔王即化細形出尊者之口，文載：

耳時尊者大目犍連教授，為佛而作禪屋，露地經行。彼時魔王化作細行，入尊者大目犍連腹中……尊者大目犍連便知魔王在其腹中。尊者大目犍連即從定寤，語魔王曰：「汝波旬出！汝波旬出！……必生惡處，受無量苦。」……彼魔波旬復作是念：「今此沙門，知見我故，而作是說耳。」於是魔波旬化作細形，從口中出，在尊者大目犍連前立。⁴⁹

又《舊雜譬喻經》上卷十八條中，載〈梵志作術〉：

梵志獨行，來入水池浴，出飯食，作術吐出一壺。壺中有女人，與於屏處作家室。梵志遂得臥。女人則復作術，吐出一壺，壺中有年少男子，復與共臥。已便吞壺。須臾梵志起，復內婦著壺中。吞之已，作杖而去。⁵⁰

⁴⁸ 魏慧覺等譯：《賢愚經》卷10《須達起精舍品》，見《大正藏》第4冊（佛光教育基金會影印，1990年），頁420。

⁴⁹ 《中阿含經》由東晉瞿曇僧伽提婆於西元401年由梵譯漢，其中《降魔經》是由瞿曇僧伽提婆譯，見《中阿含經》第30卷，為《大正藏》第1冊（佛光教育基金會影印，1990年），頁620。

⁵⁰ 康僧會譯：《舊雜譬喻經》卷上第18條，見《大正藏》第4冊（佛光教育基金會影印，1990年），頁514。

這些極富奇幻色彩的神異故事，均啓發了明清寓言小說的創作，爲其神通變異的藝術泉源。

除此，林庚認爲《西遊記》中孫悟空的形象，其原型深受印度史中「哈奴曼」的影響，這也是受到印度文學影響的另一面向。⁵¹

(2) 小說內容

翻譯佛經對《西遊記》及其續書內容的影響，如《西遊記》第二十七回的「三打白骨精」。在佛教修道中有所謂「白骨觀法」，如《蘇婆呼童子請問經》之《律分品第一》言：「若貪恚盛者，修白骨觀及膨脹爛壞諸不淨觀。」⁵²《大般涅槃經》中言：「聲聞弟子有因緣故生於貪心，畏貪心故修白骨觀。」⁵³「修白骨觀」是爲了息念去欲，而將女色幻想成一具骷髏嶙峋的白骨，帶有佛教意旨。而佛典中亦有描述化美女爲白骨故事，如《賢愚經》之《優波鞠提品第六十》中描寫門徒在尊者說佛法時爲波旬魔王所幻化而成的美人所惑，尊者遂將此女化作白骨的事例，文曰：

於第四日，復集大眾。魔王復化作一女人，端正美妙，侍立尊後。眾人注目，忽忘法事。於時尊者，尋化其女，令作白骨。眾人見已，乃專聽法。⁵⁴

另外，《大般涅槃經》之《師子吼菩薩品之四》中亦有世尊教人子寶稱修白骨觀一事，言：

爾時我復往波羅奈，住波羅河邊。時波羅奈有長者子。名曰「寶稱」，耽荒五欲，不知非常。以我到故，自然而得白骨觀法，見其殿舍宮人採女，悉爲白骨，心生怖懼，如刀毒蛇，如賊如火。⁵⁵

⁵¹ 林庚：《《西遊記》漫話》（北京：北京出版社，2004年1月），第1版，頁15。

⁵² 輸波迦羅等譯：《蘇婆呼童子請問經》卷上之《律分品第一》，見《大正藏》第18冊（佛光教育基金會影印，1990年），頁722。

⁵³ 慧嚴等人依照《般泥洹經》撰成《大般涅槃經》，載於《大般涅槃經》卷23之〈光明遍照高貴德王菩薩品第二十二之五〉，見《大正藏》第12冊（佛光教育基金會影印，1990年），頁760。

⁵⁴ 魏慧覺等譯：《賢愚經》卷13《優波鞠提品第六十》，見《大正藏》第4冊（佛光教育基金會影印，1990年），頁443。

⁵⁵ 慧嚴等人依照《般泥洹經》撰成《大般涅槃經》，載於《大般涅槃經》卷28之《師子吼菩薩品之四》，見《大正藏》第12冊（佛光教育基金會影印，1990年），頁788。

於《西遊記》第二十七回，白骨精三次幻化身形去誘騙唐僧師徒，最後死於行者的金箍棒下，此乃受到佛教白骨觀法的觀念所影響。文中白骨精第一次化作一位月貌花容的女子，長得眉清目秀，齒白唇紅，左手提著青砂罐，右手提著綠瓷瓶，其「翠袖輕搖籠玉筍，湘裙斜拽顯金蓮。汗流粉面花含露，塵拂蛾眉柳帶姻。」第二次變作一位年滿八旬的老婦人，手拄著一根彎頭竹杖，一步一聲的哭著，長得「雨鬢如冰雪，走路慢騰騰，行步虛怯怯，弱體瘦伶仃，臉如枯菜葉，滿臉都是荷包摺。」第三次變為一個老公公，其「白髮如彭祖，蒼冉賽壽星。耳中鳴玉磬，眼裏幌金星。手拄龍頭拐，身穿鶴氅輕。數珠招在手，口誦南無經。」這妖精三番變形，戲弄唐僧，最後孫悟空念動咒語，喚來土地神與山神的幫助，最後用金箍棒打死妖精，妖精斷絕靈光後，頓時變作一堆粉骷髏，在脊梁出現一行「白骨夫人」的字樣。這段情節中，美女是妖魔，亦是骷髏，汲取了佛典白骨觀的旨意，將「紅粉骷髏」的寓意寄於鬥妖的故事當中。可見《西遊記》中「三打白骨精」的情節構思，深受佛教「白骨觀」法的影響是極為明顯的。

由上論述，知《西遊記》以唐玄奘西行取經的史實為基礎，歷經長時間的神化演繹而成，其與續書在內容與形式上，傳承了先秦寓言、志怪傳統、神話、傳說、歷史故事、說話、平話、戲曲、佛經翻譯等創作，又雜糅政治、社會、宗教等因素，促使著小說充滿虛幻想像的特色，增加作品更多解讀的空間。

參考書目

一、書籍

1. 歐陽修：《于役志》，清康熙間刊本五朝小說本。
2. 茅盾：《神話雜論》，台北：世界書局，1929年。
3. 魯迅：《古小說鉤沉》，上海：魯迅先生紀念委員會編，1947年。
4. 錢南揚輯錄：《宋元戲文輯佚》，上海：上海古典文學出版社，1956年12月，第1版。
5. 沈德符：《萬曆野獲編》，北京：中華書局，1959年，第1版。
6. 中國戲曲研究院編：《中國古典戲曲論著集成（三）》，北京：中國戲劇出

- 版社，1959 年 7 月，第 1 版。
7. 隋樹森編：《元曲選外編》，北京：中華書局，1959 年 9 月，第 1 版。
 8. 《正統道藏》，台北：藝文印書館，1962 年。
 9. 黃彰健校勘：《明世宗實錄》，據中央研究院歷史語言研究所民國五十一年刊本縮編。
 10. 令狐德棻等撰：《周書》第 1 冊，北京：中華書局，1971 年，第 1 版。
 11. 張廷玉等撰：《明史》，台北：鼎文書局，1975 年 6 月，臺 1 版。
 12. 朱熹：《四書集註》，台南：東海出版社，1976 年 2 月，初版。
 13. 劉昫等撰、楊家駱主編：《新校本舊唐書》，台北：鼎文書局，1976 年，第 5 版。
 14. 佚名撰、崔世珍諺解：《老乞大諺解朴通事諺解》，台北：聯經出版社，1978 年。
 15. 胡光舟：《吳承恩和《西遊記》》，上海：上海古籍出版社，1978 年 9 月，第 1 版。
 16. 胡士瑩：《話本小說概論》，北京：中華書局，1980 年，第 1 版。
 17. 余繼登：《典故紀聞》，北京：中華書局，1981 年，第 1 版。
 18. 程顥、程頤：《二程集》，北京：中華書局，1981 年，初版。
 19. 李詡撰、魏連科點校：《戒庵老人漫筆》，北京：中華書局，1982 年。
 20. 趙翼：《廿二史劄記》，台北：王記書坊，1984 年。
 21. 楊家駱編：《吳承恩集》，台北：世界書局，1984 年，初版。
 22. 杜而未：《崑崙文化與不死觀念》，台北：臺灣學生書局，1985 年 4 月。
 23. 國立政治大學古典小說研究中心主編：《明清善本小說叢刊初編》，台北：天一出版社，1985 年 5 月。
 24. 張翰：《松窗夢語》，北京：中華書局，1985 年。
 25. 陳洪謨：《繼世紀聞》，北京：中華書局，1985 年。
 26. 魏收：《魏書》，北京：中華書局，1985 年 10 月。
 27. 胡適：《《西遊記》考證》，台北：遠流出版公司，1986 年 5 月，初版。
 28. 李時珍：《本草綱目》，台北：新文豐出版公司，1987 年，崇禎庚辰武林錢蔚起刊本。

29. 《大正藏》，佛光教育基金會，1990年。
30. 陳捷先：《明清史》，台北：三民書局，1990年，初版。
31. 古本小說集成編委會編：《古本小說集成》，上海：上海古籍出版社，1990年32.8月，第1版。
33. 呂宗力、樂保群：《中國民間諸神》，台北：臺灣學生書局，1991年10月，初版。
34. 劉大杰：《中國文學發展史》，台北：漢京文化事業有限公司，1992年6月20日，台版1刷。
35. 李忠昌：《古代小說續書漫話》，瀋陽：遼寧教育出版社，1992年10月，第1版。
36. 鄭志明：《中國社會的神話思維》，台北：谷風出版社，1993年6月，初版。
37. 上海古籍出版社編：《古典文學三百題》，台北：建宏出版社，1993年11月，初版。
38. 張希舜、濮文起、高可、宋軍主編：《寶卷》，太原：山西人民出版社，1994年。
39. 周光培編：《歷代筆記小說集成·元代筆記小說》，石家莊：河北教育出版社，1994年4月，第1版。
40. 史次耘註譯：《《孟子》今註今譯》，台北：臺灣商務印書館，1995年，初版。
41. 李悔吾：《中國小說史》，台北：洪葉文化事業有限公司，1995年4月，初版。
42. 季跪撰；鍾夫、世平標點，《續西遊記》，中和：建宏出版社，1995年7月，初版。
43. 劉蔭柏：《《西遊記》發微》，台北：文津出版社，1995年9月，初版。
44. 胡適：《白話文學史》，台北：東方出版社，1996年，第1版。
45. 馬書田：《中國道教諸神》，北京：團結出版社，1996年4月，第1版。
46. 鍾嗣成、賈仲明著，浦漢明校：《新校《錄鬼簿》正續編》，成都：巴蜀書社，1996年10月，第1版。

47. 谷應泰：《明史紀事本末》，北京：中華書局，1997 年。
48. 李福清：《李福清論中國古典文學》，台北：洪葉出版股份有限公司，1997 年 7 月。
49. 楊利慧：《女媧的神話與信仰》，北京：中國社會科學出版社，1997 年 12 月，第 1 版。
50. 西遊記文化學刊編委會：《西遊記文化學刊》【1】，北京：東方出版社，1998 年。
51. 程毅中：《宋元小說研究》，南京：江蘇古籍出版社，1998 年。
52. 劉耿大：《《西遊記》迷境探幽》，上海：學林出版社，1998 年 5 月，第 1 版。
53. 何錫章：《幻象世界中的文化與人生－《西遊記》》，雲南：雲南人民出版社，1999 年 6 月，第 1 版。
54. 羅立乾注譯：《新譯《文心雕龍》》，台北：三民書局，1999 年 8 月，第 3 版。
55. 楊國楨、陳支平：《明史新編》，台北：昭明出版社，1999 年 9 月，第 1 版。
56. 黃鈞：《新譯《搜神記》》，台北：三民書局，2000 年 4 月，初版。
57. 李贄：《李贄文集》，北京：社會科學文獻出版社，2000 年 5 月，第 1 版。
58. 袁行霈、吳燕萍：《中國文學史》，台北：五南圖書公司，2003 年 1 月，初版。
59. 林庚：《西遊記漫話》，北京：北京出版社，2004 年 1 月，第 1 版。
60. 鄭明嫻：《《西遊記》探源》，台北：里仁書局，2003 年，初版。
61. 陳文新、魯小俊、王同舟：《明清章回小說流派研究》，湖北：武漢大學出版社，2003 年 7 月，第 1 版。
62. 林庚：《《西遊記》漫話》，北京：北京出版社，2004 年 1 月，第 1 版。
63. 王旭川：《中國小說續書研究》，上海：學林出版社，2004 年 5 月，第 1 版。
64. 魯迅：《中國小說史略》（釋評本），上海：上海文化出版社，2005 年 1 月，第 1 版。

65. 俞曉紅：《古代白話小說研究》，合肥：安徽人民出版社，2005年8月，第1版。
66. 王陽明：《傳習錄》，台北：柏室科技藝術出版，2006年，初版。
67. 林淑貞：《寓莊於諧：明清笑話型寓意論詮》，台北：里仁出版社，2006年9月10日，初版。
68. 余國藩著、李爽學編譯：《《紅樓夢》、《西遊記》與其他》，北京：生活、讀書、新知三聯書店，2006年10月，第1版。
69. 烏丙安：《中國民間神譜》，瀋陽：遼寧人民出版社，2007年6月，第1版。
70. 陳大康：《明代小說史》，北京：人民文學出版社，2007年4月，北京第1版。
71. 綦曉芹：《科學》，重慶：重慶出版社，2007年1月，第1版。

二、期刊

1. 柳存仁：〈毘沙門天王父子與中國小說之關係〉，《新亞學報》第3卷第2期，1958年2月1日。
2. 段文杰：〈玄奘取經圖研究〉，《藝術家》第210期，1992年11月。
3. 許金如：〈近代自然人性論美學的晨輝--評李贄的美學思想〉，《揚州師院學報》第1期，1995年。
4. 干樹德：〈二郎神信仰的嬗遞〉，《文史知識》第6期，1995年6月13日。
5. 皋于厚：〈理想世界的探尋和理想人格的設計--論明清小說主潮及其流向〉，《江海學刊》第6期，1999年。
6. 謝明勳：〈百回本《西遊記》之唐僧「十世修行」說考論〉，《東華人文學報》第1期，1999年7月。
7. 嚴耀中：〈論「三教」到「三教合一」〉，《歷史教學》第11期，2002年。

晚清（A.D.1895-1911）傳奇、小說的現代性追求-- 以公案、偵探為中心

陳麗君*

前 言

自宋以來，「公案」被視為一種描寫英明官吏斷案的故事題材，清代從清初的《施公案》始，相類似的題材被不斷的演繹。清中期後又有《三俠五義》與《彭公案》之類的俠義公案小說相繼問世。這類小說在市場中廣受歡迎，相類似的續書一再出版。然而晚清（A.D.1895）以降，這樣的氛圍榮景卻被另一種批判現行法律制度的公案題材所取代。這一類的公案與偵探作品檢討了中國舊制度的種種不足與缺陷，並介紹了西方的新制度，具備了所謂「現代性」的意涵。本文僅以晚清的小說、戲曲為中心，探討其中的公案、偵探題材中所具備的司法現代性。

關鍵詞：晚清小說、晚清戲曲、晚清司法、現代性、公案、偵探

一、晚清司法現代性與晚清小說現代性

所謂「現代性」一般認為與歐洲的興起有關。從中古末期歐洲城市的興起，一直到文藝復興，海上擴張，民主改革，工業革命，科學、天文的突飛猛進，人文思想的啓蒙，越過黑暗時期，進而邁向理性與資本主義的社會，其標誌著歐洲文明逐漸理性化的進程。根據學者的整理，所謂「現代」一詞應包括以下素質：「理性、進步、科學、民主、憲政、法律、個人主義、自由、平等、民族國家、資本主義、物質文明、都市化、反宗教、反傳統」等等。¹

1840 年的鴉片戰爭迫使中國門戶洞開，面對西方船堅砲利的強勢逼進，中國的知識份子除了提出「師夷之長以制夷」的方針，引進、譯界西學，開始了中國文明的西化之路。1894 年，中國在甲午戰爭中的落敗，更迫使中國的知識份子開始檢討幾千年來中國文化中根深蒂固的價值觀與世

* 東海大學中文系兼任助理教授

¹ 陳俊啓，〈晚清小說的現代性追求：以公案/偵探/推理小說為探討中心〉，中研院：經典轉化與明清敘事文學學術研討會，2004，頁 7。有關中西文明現代性的發展歷程該文有詳盡之闡述，筆者在此茲不贅述。

界觀。²

在此國事蝸蟻之際，晚清小說更肩負著救亡圖存的重任。³晚清的最後十年裡，各種小說的出版與接受情況十分蓬勃，出版機構至少有一百七十餘家，閱讀人口有數百萬之多。⁴據統計，光緒二十七年至宣統三年（1901-1911），所出版的小說共 529 部，平均一年 48 部。⁵梁啟超企圖以小說的入人之深、流傳之廣，來提振國民精神，革新時代風氣。⁶在晚清文學追求現代性的進程中，公案與偵探這兩個文類與晚清司法的現代性更是息息相關，在清統治者著手考察西方法律制度，藉以改良中國法制之前，晚清小說家透過公案、偵探小說已對中國的法制提出許多質疑與批判。

二、鬼的狂歡---《活地獄》

李伯元《活地獄》共四十三回，刊登於 1903~1906 年的《繡像小說》，寫至三十九回，李病故，後由吳趼人續寫四十回至四十二回，末回為歐陽巨源補作⁷，1956 年始由上海文化出版社重新刊印成冊出版。⁸

李伯元在《活地獄》的「楔子」中開宗明義的提到「我不敢說天下沒

² 張灝，〈晚清思想發展試論：幾個基本論點的提出與檢討〉，收入張灝等著，《近代中國思想人物論：晚清思想》（台北：時報文化，1980），頁 19-33。

³ 有關「晚清」年代的界定，多數學者以 1840 年鴉片戰爭或 1850 年太平天國為分野，前者如孟瑤，《中國小說史》（台北：傳記文學，1991），頁 631、阿英，《晚清小說史》（台北：商務，1996），頁 5；後者如王德威，《被壓抑的現代性---晚清小說新論》（台北：麥田，2003），頁 15。另外亦有學者採 1894、1895 甲午戰爭為分野，如陳俊啓，〈徘徊於傳統與現代之間---晚清文人劉鶚的一個思想史個案考察〉，《國立編譯館館刊》30:1-2(2001.12)，頁 326、黃錦珠，《晚清時期小說觀念之轉變》（台北：文史哲，1995），頁 5。筆者以為 1840 鴉片戰爭較接近歷史分期，這個時期西方文化逐漸進入中國，但是如果著眼於知識份子對東西方文化差異的自覺與反省，則必須等到 1894 甲午戰爭後較為明顯。如黃錦珠之見解，晚清小說界革命自甲午戰爭起揭開序幕，才出現「晚清特有的理論文字」。有關晚清小說筆者採甲午戰爭為分期的界線。有關晚清小說的興盛可以參考阿英，《晚清小說史》，頁 1-9；有關晚清小說觀念的改變，可以參考陳俊啓，〈從「街談巷語」到「文學的最上乘」---由文化觀點探討晚清小說觀念的演變〉（國立中興大學中國文學系：通俗文學與雅正文學全國學術研討會，1998）。

⁴ 王德威，《被壓抑的現代性：晚清小說新論》，頁 16。

⁵ 歐陽健，《晚清小說史》（浙江：浙江古籍，1997），頁 2。

⁶ 陳俊啓，〈重估梁啟超小說觀及其在小說史上的意義〉，《漢學研究》20:1（2002.6）：頁 309-338。

⁷ 黃岩柏，《中國公案小說史》（瀋陽：遼寧人民，1991），頁 256。

⁸ 王德威，《被壓抑的現代性：晚清小說新論》，頁 223。

有好官，我敢斷定天下沒有好衙門」，作者將地獄審判比諸陽間的衙門，「本官是閻羅天子，書吏是催命判官，衙役三班好比牛頭馬面，板子夾棍猶如劍樹刀山」，在這部書中，作者不斷演繹種種酷異刑罰，與衙門差役種種從訴訟當事人處漁利，中飽私囊的手法，藉由林林總總官吏創設的殘酷刑罰、受刑當事人的痛苦、衙門裡那些如吸血鬼般欲求不滿的差役，鉅細靡遺的描寫進而形成一種特殊酷異的美學，進而使讀者在閱讀時感到血脈賁張，興奮刺激。

關於差役的部分，《活地獄》中不乏對這一行業的詳盡書寫，在李伯元筆下，他們個個成為地獄中的鬼差，只要有人進到衙門，他們都有各種名目可以對其需索種種錢財，其中第四回還描述了被拘提到衙門的當事人，差役會根據家屬給錢的多寡而給予不同的待遇，甚至可以「躺著吃烟」，快班總頭史湘泉對無辜受押的黃升說道：

進這屋有一定價錢：先化五十吊，方許進屋；再化三十吊，去掉鏈子；再化二十吊，可以地下打鋪；要高鋪又得三十吊。倘若吃鴉片烟，你自己帶來也好，我們代辦也好，開一回燈，五吊。……其餘吃菜吃飯，都有價錢……（《活地獄》第四回）

《活地獄》中，差役的惡形惡狀還包括為了一己私利栽贓誣陷無辜的當事人，為其羅織種種莫須有的罪名，十六回中，差役邢興見到心儀的女子朱胡氏竟是被羈押的胡勝標的妹子，竟以求他的長官保釋胡出去為條件，要求胡設計自己有夫之婦的妹妹以遂邢所願。但朱胡氏抵死不從，咬傷邢興之耳，邢為了報復，甚至串通他的下屬，找來了泡水的死屍，誣陷朱胡氏因姦謀死親夫。（十七回）另一案，捕快吳良抓到褚忠行竊的把柄，故利用褚忠作偽證誣陷周子玉家中藏有贓物，最後周子玉雖然冤情得白，卻已落的傾家蕩產。（二十四至二十六回）

在中國的官府中，差役的種類繁多，包括皂隸、快役、捕役、民壯、禁卒、忤作等等，他們是基層的執法人員，職務上或傳遞公文，或逮捕、押解人犯，或勘驗屍體，或在官員出巡時負責開道等等。他們的地位低下，被稱為「賤役」，⁹其地位幾乎等同於「賤民」，其子孫不能應試做官，幾乎永無翻身的機會。¹⁰由於差役的薪水相當低，官府每年給予差役的工食銀不

⁹ 《欽定大清會典事例》卷 17（台北：新文豐，1976），總頁 180。

¹⁰ 嘉慶年間在山東就曾經發生一件皂隸子孫應試，引起地方官與鄉紳爭議的案件。

過十兩上下，根本不足以溫飽，所以，在訴訟過程中，許多的陋規、變相的需索也因應而生。¹¹他們巧立名目，藉詞訟獲利，對訴訟當事人需索無度，代書蓋戳記的「戳記費」、交保者有「保房費」、送稿者有「紙筆費」、差役承票有「鞋襪費」、勘驗有「夫馬費」、結案有「出結費」、請求和解有「和息費」。¹²清代還有一種差役叫做「白役」，他們是官府私自雇用的差役，沒有工食銀，也不合法，他們的衣食來源完全依賴各種陋規、需索。¹³

雍正皇帝爲了使官吏爲政清廉，曾發給地方官「養廉銀」貼補其生活支出，但養廉銀發給的對象是官員，並不包括胥吏，所以，並未解決胥吏相關的各種陋規問題。¹⁴此一制度性的缺陷，李伯元也在文本中提及：

循吏固佔少數，然而酷吏亦不佔多數。至於差役則到處從同，凶惡的多，慈善的少。只因這裡頭亦有一個緣故：照例差役的公食，都是皇上家發的。本來的數目已少，再加一道道的經手剝削下來，發到縣裡更為有限。而地方官也曉得這個錢就是如數發出，亦不能養活他們，他們還是要在外頭藉端生發的。因此也樂得將這錢吃起，任憑他們胡作非為。（《活地獄》十三回）

衙門有限期破案的壓力，四十回，祝鄉紳家中失竊，爲尋獲失物，頻頻向衙門施壓，衙門裡的捕快爲了卸責，於是想了罰子栽贓給無辜的魯老大，魯老大因爲曾經得罪過差役辛大頭而受盡酷刑的茶毒，最後瘐斃獄中。誠如祝鄉紳所言：「捕快就是賊，賊就是捕快。從來無不通賊的捕快，即無

參見岸本美緒，〈冒捐冒考訴訟與清代地方社會〉（中研院史語所：「明清司法運作中的權力與文化」研討會，2005年10月13-15日），頁1-16。

¹¹ 以乾隆八年時的台灣知縣年給俸給四十五兩，養廉銀一千兩，差役每名每年支給工食銀爲六兩二錢，直至光緒元年，除了忤作（三兩一錢）、舖司兵（七兩零六分八厘）以外，差役的工食銀仍然相同，並未增加。張勝彥，《清代臺灣廳縣制度之研究》（台北：世華，1993），第五章縣之經費分配與官役待遇，頁155、169、戴炎輝，《清代台灣之鄉治》（台北：聯經，1979），頁665。

¹² 方大湜，〈平平言〉卷二，收入《官箴書集成》第七冊（安徽：黃山書社，1997），頁638。

¹³ 依照清代官方定例，差役有一定的編制人數，稱之爲「正役」，但是衙門事務眾多，正役多半不敷差遣，於是，就產生了許多「幫役」、「白役」，史料中亦發現有官方命令裁汰白役的紀錄。參見李榮忠，〈清代巴縣衙門書吏與差役〉，《歷史檔案》4（1989），頁98。

¹⁴ 宮崎市定，〈清代的胥吏和幕友〉，收入《日本學者研究中國史論著選譯》（北京：中華書局，1992），頁524-535、莊吉發：〈雍正皇帝與清代養廉制度的確立〉，《歷史月刊》72（1994）。

不通捕快的賊」(四十二回)。對於命、盜重案，清律皆賦予州縣官吏較重的承緝責任，限定他們必須在一定的期限內，將嫌犯緝捕到案：

外省地方報竊案件，贓至兩百以上，承緝官限六個月緝拏。限滿不獲，罰俸六個月，再限一年緝拏。限滿不獲，罰俸一年，賊犯照案緝拏。若贓已滿貫，亦限六個月緝拏。限滿不獲，罰俸一年，再限一年緝拏。限滿不獲，罰俸一年，賊犯照案緝拏。¹⁵

但也由於承緝的處分過重，差役的違法亂紀，刑求逼供，無法無天莫此為甚。《活地獄》十二回中的地方官魏伯貔（魏剝皮）爲了對付一干不肯認罪的強盜犯，就發明了像《西遊記》裡齊天大聖孫悟空戴的腦箍一樣，

這魏剝皮的鐵箍，卻用不著念咒，只要套在人的頭上，兩邊自有皮條。用兩個有力的差役，一邊一個。拿住兩頭，用力一抽，這鐵箍自然會收緊的。不上三四抽，能叫這人頭痛腦漲，兩個眼睛爆了出來。這副形狀，比起法場上絞死的還難看。(十二回)

十九回中一樣提到單太爺「取了一張紙過來，畫了又改，改了又畫，並且還有小字註解」，親自設計巧妙的刑罰，請工匠製作。¹⁶《活地獄》裡的公堂上，充滿著破碎的肢體與鮮血淋漓的場面，李伯元筆下的官吏與差役，有如陰間的閻王與鬼差般的陰森恐怖，在一個是非顛倒的世界裡玩弄種種殘酷非刑樂此不疲。一部《活地獄》有如一部血淋淋的刑罰大觀，這部小說中不乏對林林總總的刑具作詳細的描寫，這樣的美學有如巴赫金筆下的「狂歡」，王德威更形容《活地獄》是一個群醜跳樑的世界。

《大清律例》「故禁故勘平人」條下規定，審判官依法拷訊人犯，因而致死者，無須負責。刑訊只要符合法定要件，即被視為合法；除開以上規定外，「故禁故勘平人」條下附例上明訂，只有「正印官」可以使用夾棍和拶指等刑具，若是上級法院發回之案件，也要先行呈請批准才可以使用夾

¹⁵ 那思陸，《清代州縣衙門審判制度》（台北：文史哲，1982），頁 109。

¹⁶ 「單太爺看見，不由得心頭火起，……自己就地下拾起鐵鎚鐵釘，對准了強盜的心口，鏗鏘的釘了下去。剛打了兩下，那一股熱血早已擲了出來，擲了單太爺一臉，竟變成一箇紅臉大漢了。那盜犯的臉，早已如同白紙，眼耳鼻舌各處都噴出血來，死了」；「又吩咐把這一箇扯下去，也是仰面朝天，用兩根短鐵棍，一根壓在胸膛上，一根壓在大腿上，兩面的氣不得流通，均已聚在肚子上。不多一刻，肚子已經鼓的極其圓大。……檢起那根長的鐵棍，舉起來，對准盜犯的肚子打了下去。一聲響亮，早已肝花五臟，隨著棍子頭擲了出來，擲了滿地都是。」（《活地獄》十九回）

棍或拶指。¹⁷清律允許以擰耳、跪鍊、壓膝、掌責等方式刑訊，此外，對於刑具的式樣、種類、尺寸也有一定的規定，不得私設刑具：

凡問刑各衙門一切刑具，除例載夾棍、拶指、枷號、竹板、遵造題定尺寸式樣，官為印烙頒發外；其擰耳、跪鍊、壓膝、掌責等刑，准其照常行用。如有私自創設刑具，致有一二三號不等，及私造小夾棍、木棒極、連根帶鬚竹板；或擅用木架撐執、懸吊、敲踝、針刺手指，或數十斤大鎖、並聯枷，或用荊條互擊其背，及例禁所不及賅載，一切任意私設者，均屬非刑；仍即嚴參，照違制律，杖一百。¹⁸

由上述許多規定可知，清代的刑訊，在「某種條件下」是法律所容許的，例如用刑者必須是正印官、刑具必須符合一定的尺寸樣式、不得私自造設等等。但是此一制度也有許多致命的缺陷，是一種極危險的制度，例如其合法性要件過多，稍一不慎就會逸出合法的界線。法諺有云：「三木之下，何求不得？」刑訊所帶來的弊端層出不窮，所以也曾有官吏訂出用刑的標準：所謂「五不打」、「五輕不打」、「五勿就打」、「五且緩打」、「三憐不打」，¹⁹但是，只要有刑訊的存在，就免不了嚴刑逼供，我們就很難期待有公正的判決，在中國古代忽視被告人權的審判制度下，屈打成招的情況在所多有，根本的原因仍在於《清律》中強烈的口供主義，與刑訊的合法性所造成。²⁰晚清小說家透過刑訊的描寫，藉以透視晚清司法制度的合理性與合法性。

如上所述，清律對刑訊的使用其實有嚴格的規範。²¹清律對各式法定刑

¹⁷ 薛允升，《讀例存疑》，頁 1203。

¹⁸ 《大清會典事例》卷 839，頁 5。

¹⁹ [清]徐棟輯，《牧令書》，收入《官箴書集成》第五冊(安徽：黃山書社，1997)，總頁 414-415。

²⁰ 在西方，站在保護被告人權，維護訴訟程序合法性的立場，不允許用刑訊作為取得供述的手段，任何刑事訴訟案件所需之證據（包括供述證據），都必須依法定程序取得；以違法手段取得之證據，例如以強暴、脅迫、利誘、詐欺等方式取得之證據（包括被告非任意性的犯罪自白），法官不得採信，正如毒樹所長出的果實亦有毒性，無法食用一樣，稱之為「毒樹果實理論」。相關問題可參見林鈺雄，〈非任意性自白的放射效力：毒樹果實問題〉，《台灣本土法學雜誌》7（1990.2），頁 154-159。

²¹ 但是，學者也認為法令對於刑訊的限制，清代相較於唐代要鬆弛許多。《唐律疏義》卷 29 規定，「諸拷囚不得過三度，總數不得過兩百，杖罪以下不得過所犯之數，

具的「尺寸」及「製造方式」都有明文規定，亦明文禁止各級衙門擅自造設刑具。²²但是晚清各級審判衙門中，濫用非刑的情況卻相當嚴重，光緒八年六月張緒楷的一份奏摺中提到，地方官署在審訊中創林林總總的殘酷非刑：

至以布紙黏貼人身，向日曬乾，帶肉揭起，片片血淋，名曰：「剝皮」；
有以棒荊縛置人背，使芒鑽刺，逐條拔出，根根透骨，名曰「抽筋」；
有以錘敲肋脛，應聲粉碎；有以礮灸膚，惡臭難聞。又製有好漢凳、好漢筒、站枷、站籠等具，種種奇異，不可枚舉。²³

光緒御史陳懋侯奏稱，廬江縣知縣楊需霖被控濫刑斃命一案中，他濫用非刑責打張鹹義致死，挾怨將許容用「站籠」使其絕食站死。²⁴對其他涉案人，用上夾棍、踹杠子、上挺棍、或竹掃帚鞭背、或用皮套將兩手套在凳上責打手心，至手殘廢，種種凌虐人犯的方式，讓人怵目驚心。然而本案並非個案或特例，對清末的衙門審判而言，恐怕只是冰山一角。陳懋侯還提到：

近來各省問刑衙門有畫眉架、天平架、失魂牌、猴報桃、敲脛骨、冷水澆背、荊條擊背等罰，凡干例禁者仍舊施行，小民何辜，罹此荼毒。

²⁵

以上兩筆史料中林林總總的刑罰亦見諸《活地獄》中，該書第十回提到「這天平架就同十字架一樣，兩個胳膊用根木頭棍子撐著，一條辮子拴

拷滿不承，取保放之。」又其疏曰：「拷囚每訊相去二十日」，等於六十天內，拷打次數總數不過兩百，拷訊不過三次。且以上規定僅適用於徒刑以上的刑罰，所犯杖罪以下，亦即笞、杖之罪，不適用以上（六十天兩百次）之規定，拷訊次數更不得超過所犯之數，例如本犯杖一百，拷一百仍不承認即應釋放。相形之下，《清史稿·刑法志》中的規定只有限制拷打囚犯每天不能超過三十杖。Bodde, Derk and Clarence Morris 著，朱勇譯，梁治平校，《中華帝國的法律》（江蘇：江蘇人民，2004），頁 71。劉俊文典校，《唐律疏義》（北京：法律，1998），頁 593。趙爾巽等撰，《清史稿·刑法志三》（北京：中華書局，1998），頁 4213。

²² 《欽定大清會典事例》卷 723，頁 7。

²³ 朱壽朋編，《光緒朝東華錄》（台北：文海，1968），總頁 1354。

²⁴ 《光緒朝東華錄》，總頁 3167。「站籠」是清末的一種刑具，木籠上置枷，又名「立枷」，高度超過常人頸部以下的身長，犯人站在其中，需在腳下墊磚塊，犯人能在站籠中存活多久，視其腳下所墊磚塊多少而定，如果磚塊墊的多，還能存活幾日，否則用不了幾日，即會斃命。劉鶚的《老殘遊記》第三回，曾提到酷吏玉賢，到任未及一年，就已經用站籠站死兩千多人。

²⁵ 《光緒朝東華錄》，總頁 3168。

在杆子上，直挺挺的跪在地當中。」十二回，桃源縣的老爺，因為一幫嫌犯不認罪，於是便自創刑罰，叫鐵匠打造一個鐵箍；同一回，綽號魏剝皮的桃源縣太爺命人使用一種垂打腳脛骨的刑罰，「這塊骨頭是經不起打的，始而痛，繼而麻，到得後來，只有痛無麻，一下下都到心裡去。一只打完，再打那一只。每只打不上二三百，不但皮破血流，骨頭亦早碎了」。四十回的「大紅袍」，「是用牛皮膠熬烱一大碗，把這人渾身塗滿，然後以麻皮按著貼上去。等到乾了，卻一片一片往下撕著問供」，證諸史料，我們可以知道李伯元在小說中所提到的刑訊書寫恐怕不全是憑空捏造。²⁶

李伯元透過《活地獄》所上演的是種種身體奇觀，藉由肉體的痛苦探討法內正義的可能，傳統負責維持正義的清官在《活地獄》中成了扼殺正義的劊子手，王德威進而認為，李伯元殘酷嗜血的美學傾向不無迎合讀者口味的嫌疑，換言之，李伯元「並不真有意質疑現存的秩序」。²⁷筆者以為，《活地獄》藉由種種酷異刑罰的詳盡書寫，的確形成一種特殊的美學，通俗文學的作者的確有可能為了迎合市場需求，而去強化渲染作品的殘酷傾向，藉以刺激讀者感官，但是不要忘了，作者在該書的楔子中所提示的創作動機，對應於晚清的法律實務，這部小說也不無寫實之處，我們很難認定他沒有質疑晚清法秩序的動機。

三、「最清明的時代最黑暗的事」--《九命奇冤》

《九命奇冤》成書於 1906 年，共三十六回，刊載於《新小說》17~24 號，是吳趸人根據舊小說《梁天來警富奇書》改寫而來，所演繹的是發生在雍正年間的一樁案件。這個故事原來的寫者文筆拙劣，但經由吳趸人這位職業小說家的潤飾，成為一個情節曲折、人物性格刻畫清晰、敘事節奏

²⁶ 美國學者 Derk Bodde 及 Clarence Morris 比較十八世紀的中國刑法與英國刑法發現，同時期的英國可處至死刑的犯罪有三百種以上，而中國的法定死刑始終在三百種以下，因此認為「中國刑罰的嚴酷性並未達到極端化程度」。《中華帝國的法律》，頁 74。但是十八世紀以後，西方國家在近代紛紛改制，減輕刑罰，而中國的刑訊與刑罰卻在這段時間加速惡化，愈顯嚴苛。清末沈家本奉命修訂清律時，根據他的考訂，相較於當時西方國家的刑法，中國的刑法顯得殘酷許多，清初順治時期清律內的死罪二百三十九條，雜犯斬、絞三十六條，而至清末，死罪已增加到八百四十餘條。沈家本，《寄篋文存 卷一》〈虛擬死罪改為流徒摺〉，收入氏著，《歷代刑法考》（北京：中華書局，1985），頁 2028。由此可見相較於西方，中國的法律的確存在著某些不人道與不合理。

²⁷ 王德威，《被壓抑的現代性：晚清小說新論》，頁 229。

明確的故事。²⁸故事敘述梁天來與凌貴興兩門親戚因為小人居中挑撥終至反目成仇，善良的梁天來一步步的退讓，凌貴興卻狠毒的縱火燒死梁家七屍八命(加上在訴訟過程中為梁家作證的乞丐被受賂的縣令杖斃，共九命)，導致了一樁訴訟大案。

吳趸人在《九命奇冤》第一回中提及，這個故事主要在寫，吏治清明的雍正年間，竟發生了位居縉紳還去做強盜的事，一個看似歌舞升平的時代，卻看似黑暗的地獄。²⁹阿英也認為，吳趸人要寫的是「最清明的時代最黑暗的事」，「他不過是要藉歷史的外衣，以攻擊當時的一些貪官污吏而已」。³⁰從《九命奇冤》的敘述中我們可見，雖然本案最終沈冤得雪，但不同於傳統公案的是，在那段冗長的訟案書寫過程中，吳趸人花費了更多的篇幅在批判晚清的訴訟制度，包括京控的問題與衙門中種種賄賂的陋習。

「京控」是一種「直訴」(或稱作「越訴」)的制度，各省案件經督撫結案後，當事人或其親屬如認審斷不公，可以直接向「京師各部院衙門」呈控，謂之「京控」。京控，是一種「越級上控」的制度，免除了逐級審轉的不便，冗長程序的時間浪費，如果當事人受了冤屈，可以不用逐級上控，經由省級衙門審結後直接向最高中央審判機關上訴。

京控的方式除了向督察院遞狀外，清代承襲明制，京控者還可以在督察院外的「聞登鼓」擊鼓申冤，或者在皇帝乘輿出外時，攔輿喊冤，稱之為「迎車駕」。³¹關於京控的方式，徐珂就曾經提到：

然扣闈極難，其人須伏於溝，身至垢穢，俟駕過時，乃手擎狀，揚其聲曰冤枉。如衛士聞之，即時捉得，將狀呈上，其人拿交刑部，

²⁸ 胡適在〈五十年來中國之文學〉一文中提出該故事在第一回中的敘述本應在十六回裡，這是由於吳趸人受到西方小說的影響，所產生的一種倒敘手法。許多大陸學者亦呼應此說。但 Gilbert Fang 認為倒敘的手法在偵探小說中並非普遍，日本學者香阪順一亦證明吳趸人的敘述方式實則受到廣東地區南音民謠的影響。(吉爾伯特 [Gilbert Fang]，〈《九命奇冤》中的時間〉，收入米列娜 (Milena Dolezelova-Velingerova) 編，伍曉明譯，《從傳統到現代：19 至 20 世紀轉折時期的中國小說》(北京：北京大學，1991)，頁 123-125)。陳俊啓則認為，《九命奇冤》第一回開頭的一段敘述並非倒敘，而是一種情節預示的 highlighting 手法。參見陳俊啓，〈晚清小說的現代性追求：以公案/偵探/推理小說為探討中心〉，頁 21。

²⁹ 吳趸人，《九命奇冤》(台北：桂冠，1992)，頁 3。

³⁰ 阿英，《晚清小說史》，頁 202。

³¹ 《清史稿》刑法志 三，頁 4211-2。

解回原省。³²

京控的條件非常嚴格，原告與被告都必須付出相當大的代價，審理結果如係誣告，可以對原告處以杖刑或充軍。³³在審判終結前京控案件的原被告都要受到羈押，³⁴當時的監獄環境相當惡劣，京控案件的審判往往曠日廢時，積案未結的情況相當嚴重，台灣的霧峰林家爲了林文明慘死公堂一案，歷經四次京控，耗時十餘年始得平反，其中第三次京控就有親友在受押縣獄中染上重病甚至失明。³⁵

京控雖然在某種程度上，免除了層層審轉的麻煩與程序勞費，但其結果真的能爲上控者平反嗎？一件京控案件少則花費兩三年，多則需要十年、二十年。晚清「京控」案件的數量與日遽增，史料顯示，京控案件繫屬該管機關後，多年未審結的情況相當普遍，一些原告爲了案件審理結果而等待多年，平反冤屈是遙遙無期，最後只好被迫和解，放棄上訴。學者統計光緒十五年（1889年）至光緒二十二年（1896年），關於安徽省京控案件審理結果，未結案的京控案在比例上佔了大多數。³⁶

理想的訴訟狀態下，實體利益與程序利益之間兩者是相對平衡的，³⁷如果只是小額訴訟或細故事件，就不能叫當事人負擔過多的時間、金錢與人力在訴訟過程中。但是在晚清的情況，我們所看到的是，多數京控案件審判程序太過冗長，耗費了太多的程序利益。以台灣霧峰林家的京控案爲例，林文明已經慘死公堂，林家人所寄望的不過是爲他「平反」，光是如此，林家竟歷經四次京控，耗時十餘年，才得其所願。³⁸對京控者而言，遲來的正

³² 徐珂，《清稗類鈔》第三冊（北京：中華書局，1984），頁975。

³³ 「聖駕出郊，衝突儀仗，妄行奏訴者，追究主使教唆捏寫本狀之人，俱問罪，各杖一百，發近邊充軍。所奏情詞，不分虛實，立案不行。」《大清會典事例》卷769，頁11、「若迎車駕及擊登聞鼓申訴不實者，杖一百；所誣不實之事重於杖一百者，從誣告重罪論；得實者，免罪。」《大清會典事例》卷815，頁1。

³⁴ 《清稗類鈔》，頁975。

³⁵ 黃富三，《霧峰林家的中挫(1861-1885)》(台北：自立晚報，1992)，頁246-247。

³⁶ 趙曉華，《晚清獄訟制度的社會考察》(北京：中國人民大學，2001)，頁212-213。

³⁷ 訴訟程序是一座天秤，左右兩邊分別置放的是案件的實體利益與程序利益，所謂的實體利益主要是指訴訟係爭事實的利益，亦即官司勝訴可獲得的利益（比如說係爭土地的價值、冤獄的平反……等等）；而所謂程序利益係指訴訟過程中所需花費的人力、物力、時間（訴訟法上稱之爲「程序勞費」）。

³⁸ 黃富三，《霧峰林家的中挫(1861-1885)》第六章〈林家之努力平反---第一次京控〉至第九章〈訟案之終結---官紳妥協、鞏固皇權〉，頁243-405、桂超萬，《宦游紀

義不是正義，這樣的審判相對耗費了太多的訴訟資源，根本沒有效率可言。

根據那思陸的歸納，京控案件有三種處理方式，情節較輕者，發回本省督撫審辦，大多數京控案件都如此處理，情節較重者，需具折奏聞皇帝，而此類案件結果亦多交由原省督撫審辦，**只有極少數案件發交刑部審理**，嘉慶八年上諭：³⁹

此等民人，既經到京呈控，自不得不徹底究辦。而一經發交該省，該督撫等非袒庇屬員，即瞻徇前任，往往以誣告審結，民隱終不上聞。⁴⁰

由前面的敘述可以知道，京控者願意不計代價上京城，是因為他們在下級衙門提告受阻，法律設立審級制度，是希望當事人可以利用上訴來救濟錯誤的判決，但是由嘉慶八年的上諭可知，案件又回到了原初一、二審的審判機關，該管機關不是袒護下屬所做過的判決，就是遵循前任主官的認定，可以透過上訴翻案的機會少之又少。如果京控的結果只是發回原審法院審理，無疑是辜負了皇帝「體察民隱」、「為民作主」這樣的良法美意，上訴的相關規定也只是流為具文。除了晚清公案小說中常見的官員收賄、濫用刑訊外，《九命奇冤》中百折千迴的上控過程其實告訴我們，中國的上訴制度存在著種種的不合理，遲來的正義已不是正義。

四、孤臣無力可迴天--《老殘遊記》與福爾摩斯

《老殘遊記》成書於 1903~1905 年間，⁴¹部分內容涉及整個晚清的司法制度，探討晚清司法的現代性很難忽略此一文本，例如它對於清官的苛酷武斷充滿批評，揭示一個黑暗時代的司法秩序：

賊官可恨，人人知之；清官尤可恨，人多不知。蓋賊官自知有病，不敢公然為非；清官則以為我不要錢，何所不可，……。(十六回評)
十八回白太尊揶揄剛弼「清廉人原是最令人佩服的，只有一個脾氣不

略》(台北：文海，1972)，頁 296。

³⁹ 《大清會典事例》卷 1001，頁 20、卷 750，頁 5、卷 1013，頁 6、那思陸，《清代中央司法審判制度》，頁 215。

⁴⁰ 《大清會典事例》卷 1003，頁 1。

⁴¹ 《老殘遊記》初集寫作時間在 1903~1905 年間，1903 年在《繡像小說》上連載，1906 年在《天津日日新聞》上連載；二集寫於 1907 年，同年在《天津日日新聞》連載。參[日]樽本照雄著，陳薇譯，《清末小說研究集稿》(山東：齊魯，2006)，頁 33。有關作者劉鶚的思想可參考：陳俊啓，〈徘徊於傳統與現代之間---晚清文人劉鶚的一個思想史個案考察〉，《國立編譯館館刊》30:1/2 (2001.12)：頁 305-328。

好，他總覺得天下都是小人，只有他一個人是君子。這個念頭最害事的，把天下事不知害了多少！」遇上了想要花錢消災的老百姓，他更加篤定。例如賈魏氏被媾陷下毒一案，剛弼遇上受魏家人所託的吳舉人行賄，反而質問賈魏氏「倘若人命不是你謀害的，你家爲甚麼肯拿幾千兩銀子出來打點呢？」《老殘遊記》所形塑的是一種「道德混沌的狀態」(moral ambiguity)：

這並不意味著劉鶚存心揭露一道德尺度淪喪的世界，作者似乎在暗示其筆下的清官倒是在勤政安民的前提下，方才做出傷天害理的論斷。這其間所滋生的矛盾齟齬感，可能是讓我們讀者感到惶惑不安的最大原因。⁴²

王德威更將其定位爲傳統公案精神的解消。的確，傳統公案小說無論透過何種方式去強化文本的可讀性，在正義實現的過程中，清官永遠扮演著不可或缺的角色，總是洞燭機先的發現犯罪，使作惡者皆得法誅，無辜者得到平反，儘管我們認爲那樣神格化的清官極可能出自一種文學敘述的技巧，以滿足讀者閱讀時的心理期待。

傳統公案中，清官扮演著法律的執行者與公平正義的維護者的角色，但諷刺的是，《老殘遊記》卻揭示清官往往就是酷吏，枉法曲斷的種種惡行，並不下於酷吏。如第四回中，當于學禮一家三人因爲一幫強盜的栽贓誣陷而身陷囹圄，于家親家吳舉人向衙門裡的刑名師爺打探的結果卻是，玉賢「這位東家向來不照律例辦事」。當清官昏庸顛預，正義的實現再無法繫諸其身上，當一個國家的司法制度已病入膏肓，《老殘遊記》的作者不得不藉由老殘這一走方郎中來彌補文本中不彰的正義，扮演明察秋毫的「福爾摩斯」(十八回白太尊稱呼老殘語)一角，藉由老殘一己之力發揮他蚍蜉撼大樹的精神，力闖公堂，扮演一個「機器神」的角色，王德威認爲「作者在此洩漏的一種道德無力感，是極端深沈而無奈的」。⁴³

比較劉鶚、吳沃堯與李伯元，儘管《老殘遊記》中的清官剛愎枉斷，苛酷殘忍，劉鶚在這部小說中揭示了傳統中國法制中的種種弊病，但是不要忘了，至少在老殘苦心孤詣的奔走下，賈魏氏被冤一案，文本中的正義仍是被維持的。《九命奇冤》中，儘管梁天來一家冤死的官司一路上經過那

⁴² 王德威，〈《老殘遊記》與公案小說〉，收入氏著，《想像中國的方法：歷史·小說·敘事》(北京：三聯，2003)，頁67。

⁴³ 王德威，〈《老殘遊記》與公案小說〉，頁68。

麼多次的審級，那麼多官員枉法收賄，雖然吳趼人揭示了審判過程中官場的黑暗與正義的不彰，但幾經波折最後透過京控案的提起，仍然有清官的出現來主持最終的正義。但《活地獄》中，李伯元乾脆直接了當的告訴我們，法律與正義不足憑信，清官就是「最後的罪犯」，晚清的司法已病入膏肓。

五、「世間若有洗冤錄，地下應無屈死魂」--秋瑾相關戲曲

1907年7月15日秋瑾在紹興就義，其後經過報刊的大肆報導，草率的審訊過程被公諸於世，以秋瑾為主題的戲曲、小說也紛紛發表於各大小說月刊，如「古越嬴宗季女」的〈六月霜〉、陳嘯廬的〈軒亭血〉、蕭山湘靈子的〈軒亭冤〉、悲秋散人的〈秋海棠〉，⁴⁴ 其中也有部分論及這其中的審判程序與司法問題。

清朝的司法審判特別重視供述證據，斷罪採取嚴格的口供主義，《大清會典》中規定：「據供以定案」，⁴⁵《大清律例·犯罪事發在逃》附例規定，「內外問刑衙門審辦案件……務得輸服供詞」。所謂「輸服供詞」即被告之犯罪自白，為成案的必要條件。⁴⁶秋瑾被正法一案據研究並無口供，她一再強調所倡行的是女界革命（性別的革命），而非政治的革命，在審訊過程中始終沒有認罪。然而這樣的辯駁並沒有在本案中為她獲得開釋，相反的，最後竟以一句「秋風秋雨愁煞人」被紹興知府視為犯罪自白，草草結案，徑付法場。⁴⁷〈軒亭冤〉中也有相關的敘述：

（旦不語介。淨怒介）你膽敢通同匪黨，希圖起事，同黨幾人，從實招來。（旦仍不語介。淨拍案大怒介）本府好好問你，你為何緘口不語？左右，快與我用刑！（眾應介，旦哭介）秋風秋語愁煞人！（淨）甚麼秋風，甚麼秋雨，唉！本府知道你的心了。你現在被本府拿獲，旦夕處斬，所以愁的麼？罷罷！這七個字就算你的口供罷

⁴⁴ 有關秋瑾的史料與文學可參考：華瑋，〈世變中的女聲：《六月霜》傳奇中的女性敘寫〉，收入氏著，《明清婦女之戲曲創作與批評》（台北：中研院文哲所，2003），頁 247-290；夏曉虹，《晚清女性與近代中國》（北京：北京大學，2004），頁 206-215；夏曉虹，〈晚清報紙上的秋瑾之死〉，《中國新聞周刊》7(2006)，頁 87。

⁴⁵ 《大清會典》卷 55，頁 1。

⁴⁶ 那思陸，《清代中央司法審判制度》（北京：北京大學，2004），頁 221。

⁴⁷ 夏曉虹，〈秋瑾之死雨晚清的秋瑾文學〉，《山西大學學報(哲學社會科學版)》27:2(2004.03)，頁 2。

了……⁴⁸

中國的司法到了晚清可說是百弊叢生，這樣的制度被晚清作家視為野蠻，〈軒亭冤〉藉由秋瑾的夢魘所見，預示了秋瑾可悲的下場，也寫出了晚清野蠻落後的審判環境：

這是甚麼地方？你看這巍巍的大廈，上面嵌著三個大字，叫做甚麼「野蠻國」，讓我進去看看。只見堂上坐著一個偉大的人，兩邊的鬍鬚好像刷帚，頭上帶著一頂藤帽兒，身上穿著一件紗袍兒，像是清朝打扮的。手裡拿著一張紙，寫道甚麼「野蠻法律」四個大字，下面寫的小字看不清楚。兩旁站著無數虎頭蛇尾的人，生得十分兇惡，手裡拿著明晃晃的刀兒，像是要殺人的樣子，下面跪著四個沒有頭的。⁴⁹

晚清法制的粗鄙野蠻，在這一夢境中表露無遺，秋瑾一案揭示著地方官吏草菅人命，罔顧法律。〈軒亭冤〉的引文中，蕭山湘靈子言及此齣戲劇的本事：「法官以種種偽證，誣陷秋瑾，而秋瑾含冤不白，竟授首於軒亭口。……黑獄釀成，平反莫望。」已明示其創作意圖。作者藉由筆下的旦角揭露審訊過程的不公不義，世間的正義無由伸張：「世間若有洗冤錄，地下應無屈死魂。儂家熱心愛國，不料黨案株連，幽囚受辱，我好恨呀！」⁵⁰，這是晚清作家對晚清法制最深沈的控訴。

六、西洋偵探與中國包探--從〈中國偵探案〉談起

1896年，《時務報》首先翻譯了柯南道爾的《福爾摩斯偵探案》中的〈英包探勘密約案〉(The Naval Treaty)，晚清幾大小說雜誌包括《小說林》、《繡像小說》、《月月小說》、《新小說》都翻譯過許多偵探小說，偵探小說的譯

⁴⁸ 蕭山湘靈子，〈軒亭冤〉，收入阿英編，《晚清文學叢鈔 傳奇雜劇卷》（北京：中華書局，1961-2），頁135。〈秋海棠傳奇〉中，在秋瑾被處決以前，她也作了一番類似的控訴：「（旦）吾且問你。吾前日過堂，並為畫供。並未審出一點謀判的證據。並沒有一個人來作見證。憑空上頭下一封文書。將吾處斬。這件事情。非是你改竄供詞。栽贓誣陷。何以至此。可惜你作一個問官。奈何平白地將一個人活殮。這樣沒天理的事情。是你做的呢。」悲秋散人，〈秋海棠傳奇〉第二齣，《小說月報》12(第2年)，頁6。

⁴⁹ 〈軒亭冤〉，頁131。

⁵⁰ 〈軒亭冤〉，頁108、136。

界與閱讀在當時蔚為風尚，傳統公案中神格化的清官逐漸為西方科學化的偵探所取代，其中強調的是一種法治而非人治，⁵¹其中更有不少涉及西方法律制度的引進，在在衝擊著中國舊有的法律制度。⁵²

中國的法律思想始終強調有「治人」而非有「治法」，儒家強調「為政在人」、「道之以政，齊之以刑，民免而無恥；導之以德，齊之以禮，有恥且格」（《論語·為政》），⁵³這也許是公案小說中清官神話的形成原因之一，而中國的法律制度建構也是以此為中心。⁵⁴ 中國傳統的公案小說中的清官總是具有神格化的特質，可以洞燭機先，發現犯罪，雖然也有少數公案故事是憑藉著官員的機智與邏輯判斷而破案，幾乎相當於一個精彩的偵探故事，例如《三言·醒世恆言》中的〈勘皮靴單證二郎神〉、《三言·古今小說》中的〈陳御史巧勘金釵鈿〉、元雜劇中的〈灰闌記〉等等，但是在偵探小說中，現代科學與法制的辦案技巧取代了傳統的怪力亂神，偵探取代了清官，而舊有的道德秩序仍然繼續被維持，正義繼續在小說中被伸張，這也是晚清讀者深受吸引的原因。⁵⁵

吳趸人在偵探小說風行之時，亦輯有文言公案故事名曰《中國偵探案》，他以西方偵探故事多為理想，有超出事實之處，故此書以祖述中國之法以饗讀者，因此集腋許多筆記小說中的斷案故事，企圖將中國的名公斷案比之於西洋的偵探辦案。只是學者以為，這些短篇的筆記體小說內容粗

⁵¹ 周桂笙，〈《歇洛克復生探案》弁言〉、半農，〈《福爾摩斯偵探案全集》跋〉，收入陳平原 夏曉紅 編，《二十世紀中國小說理論資料》（北京：北京大學，1989），頁 135、頁 574-578。

⁵² 在梁啟超所編印的小說報刊《新小說》中譯界了法國小說《宜春苑》，其中介紹了西方刑事法庭的陪審制度，講求證據辦案的精神等等。法國某著 吳歆羨齋譯，〈宜春苑〉，《新小說》1 卷 8 號，頁 86-87。林鴻鈞，〈新民與新國的追求：「新小說」研究〉（台中：東海大學歷史所碩士論文，2004），頁 82-88。光緒二十八年修訂法律館成立後，修訂法律大臣所起草的刑事民事訴訟法中，已採取律師制與陪審制度。陶希聖，《清代州縣衙門刑事審判制度及程序》（台北：食貨，1972），頁 118。

⁵³ 徐永康，〈孔子法律思想中的調和色彩及其文化背景〉，收入：中國儒學與法律文化研究會 編，《儒學與法律文化》（上海：復旦大學，1992），頁 97。

⁵⁴ 在傳統糾問制底下，訴訟中審判官扮演著吃重的角色。那思陸，《清代州縣衙門審判制度》，頁 6；氏著，《清代中央司法審判制度》（台北：文史哲，1992），頁 220-221。

⁵⁵ 孔慧怡，〈還以背景，還以公道---論晚清民初英語偵探小說中譯〉，收入：王宏志 編，《翻譯與創作：中國近代翻譯小說論》（北京：北京大學，2000），頁 88。

劣，「到底不及周瘦娟、包天笑、程小青等翻譯的《福爾摩斯》、《亞森羅蘋》」。⁵⁶〈上海偵探案〉的作者更提出這兩者的不同，他認為，《中國偵探案》中的明查暗訪只是偶一為之，「其人並非以偵探為職業」，⁵⁷不足以和西方的偵探相提並論。

呈前所述，李伯元、劉鶚、吳趼人都在小說中提示了中國司法審判的許多弊病，而〈上海偵探案〉作者除了在這個案子的審理過程揭露出許多弊端，如刑訊外，在此案開始前，作者的一篇引言更點出許多中西司法制度比較的問題。刊印在月月小說第七號，作者署名「○吉」的〈上海偵探案〉，又名〈金戒指案〉，故事敘述一個小孩撿拾一個金戒指，進而拿去當舖典當，拿典來的錢進店鋪換購一只金錶，官府的包探看見，懷疑是典當贓物，於是將他扭送官府。昏庸的判官不明就裡的將該名孩子押入大牢，作者藉此大發議論：

且說新衙門裡。一天的案件總有幾十起。審了一件。再是一件。做官的沒有三頭六臂。那裡來得及推敲研究。只得糊里糊塗審他一堂。今日如此明日亦復如此。橫豎苦著犯人罷了。所以這司法獨立制度是萬萬不可緩的了。⁵⁸

中國的審判制度下，係由行政官監理司法，換言之，球員兼裁判，審判者身兼追溯犯罪者的角色，很難本著持平的空白心證來審理案件。在傳統的公案小說中我們也可以看到這樣的特色。審判官一發現有犯罪嫌疑，可以主動明查暗訪。在〈上海偵探案〉的引言中，作者首先提到西方各國進化迅速的原因，是因為他們採行了「司法獨立」的制度，中國也應該仿效西方三權分立的制度，以免一些不肖的官吏，「擅作威福，任意欺侮百姓」。

其次，作者提到法律專業，在西方，「凡是理刑的官員，都要在法律學堂畢業」，反觀中國的情形，行政官員幾乎沒有法律專業的訓練，⁵⁹讓這樣

⁵⁶ 澤田瑞穗，〈晚清小說概觀〉，收入林明德編，《晚清小說研究》（台北：聯經，1988），頁 53。

⁵⁷ ○吉，〈上海偵探案〉，《月月小說》第 7 號，頁 6。

⁵⁸ 〈上海偵探案〉，頁 25。

⁵⁹ 「蓋州縣官未仕之時，類習制藝，不曉律例，一旦入仕，難以應付，……」那思陸，《清代州縣衙門審判制度》，頁 270。

的官員職司審判當然會有問題。再次，他提到刑訊問題，文明國家的法律，重視人權，犯罪者必須自願招供，案件定讞前不得加刑。筆者以為，此段敘述，其中已有所謂「無罪推定」的意涵在內了：

他們文明國中的法律。極尊重人權。一箇人犯了罪。還須由他自己好好兒的自願供出來。沒有定案的人犯。從來不許加刑的。因為審訊的時光。那人有罪無罪。大家都沒知道。怎好先責罰他呢。……至於那種殘忍刑具。如天平架、夾棍、鐵鍊之類。恐怕夢也沒有夢過。⁶⁰

另外，〈上海偵探案〉中最特別的是作者將中國官府中的「包探」與西方的偵探對比，作者提到西方的偵探大多是大學畢業生，都有他們的專業，中國的包探「無非是一班下流社會中人」，「和間諜細作差異不大」，如俗語說的「捕快都是賊出身」，如〈金戒指案〉中一逕的想要入人於罪的包探就是。他們大多是為了一己的私益，而西方的偵探多是為了公益，是一群為百姓探刺案情的專家。作者更在引言中透露他的創作動機，是出自於檢討中國的舊制度，並展望未來的新制度：

外國的偵探已經有幾多年代，……外國現在的社會已經很高尚了，所以這理想的偵探，作得很有意味，足令讀者驚心觸目，稱奇道怪。至於我們上海社會的程度，恐怕差得還遠，所以這偵探小說，也不過是描寫幾件事實，給大眾們看了，或者可以把社會中腐敗的地方，一樣一樣改良起來，豈不是與後來進化上大有益處的事。⁶¹

〈上海偵探案〉中的包探很容易讓人聯想到如前所述--中國衙門中的「白役」，這一等差役沒有工食銀（政府發給的薪俸），所有的收入都仰賴跟訴訟當事人勒索欺詐。他們被稱為「衙蠹」，不屬於官府編制中的吏員，更沒有受過正規的職業訓練，就如〈金戒指〉案中的描述一樣，他們動輒使用私刑，苛酷人犯，收受賄賂，奔走於官府與當事人之間，趁機漁利，中飽私囊。作者將其與西方的偵探相比，優劣立見高下，這意味著晚清的作家在接觸西方法制的同時，他們也在反省中國的法律制度，並進而透過

⁶⁰ 〈上海偵探案〉，頁 2。

⁶¹ 〈上海偵探案〉，頁 6-7。

小說提出他們的看法與改良之道，就這一點而言，〈上海偵探案〉別具意義。

八、結 論

在晚清司法制度西化的過程中，晚清的小說家也在公案小說中檢討中國固有的法律制度，從李伯元、劉鶚、吳趼人的小說中，我們看到了不少批判舊時司法，質疑傳統以清官為核心的審判制度，更進一步的，晚清幾種小說雜誌對西方偵探小說的譯界更進一步將西方的法律制度介紹到中國。〈上海偵探案〉中作者對西方的偵探與中國的包探作了詳盡的介紹，中西兩種不同制度在小說作者的評比中立見高下，晚清的公案與偵探小說中對晚清司法的現代性追求可以說斑斑可考。

In Search of the Modernity :

Using the Court-Case and Detective Fictions and Dramas of Late-Qing Period

Li-Chun Chen

Abstract

From Sung dynasty, court-case fiction was taken as a story that describe a wise judge's judgement. In Qing dynasty, some similar story like "Shi Gong-An" was written unceasingly. From middle-Qing period, "San-Xia Wu-Yi " and "Peng Gong-An" were made. As a popular genre, numerous sequences are published. However, until late-Qing period (A.D.1895), this silver age was replaced by another kind of fiction which criticize the judicial reality. These kind of court-case and detective fictions review the old legal system and introduce the new western legal system and contained the "modernity" meaning. This present paper attempts to depict the modernity of court-case and detective fictions and dramas of late-Qing period.

Keywords : Late-Qing Fictions, Late-Qing Dramas, Late-Qing Judicial System, Modernity, Court-Case Fiction, Detective Fiction

線上遊戲設計因素與使用者滿意度關聯性研究

A Study of the Impaction of On-line Game Designing Issues on sers' Satisfaction

張甘青*

摘要

本研究以線上遊戲之軟體設計因素與使用者滿意度之關係進行實證分析，萃取編劇、美術、使用者介面與資訊安全四個軟體設計構面和使用者的滿意度與動機之相關性，經由統計分析項目包括：次數分配、敘述性分析、信度分析、相關性分析、強迫迴歸分析、逐步迴歸分析等六大統計分析方法，來針對線上遊戲之軟體設計及滿意度之問卷調查結果加以分析。積差相關係數分析可得知，編劇、美術、使用者介面與資訊安全四個構面與滿意度具有顯著正相關。本研究迴歸分析顯示，首先由強迫進入法來進行迴歸方程式的建立模式，結果發現四個自變項與動機對於滿意度的影響，具有高度的解釋力，整體的 R^2 高達0.323、0.376、表示四個自變項可以解釋滿意度與動機32.3%及37.6%的變異量。進一步對於個別自變項進行事後考驗，係數估計結果指出，編劇、資訊安全具有最佳的解釋力，Beta係數達0.356及0.215顯示編劇、資訊安全愈高，滿意度愈高。

關鍵詞：線上遊戲設計因素、滿意度、玩家行為、動機

Abstract

The development and maturity of on-line game industry in Taiwan, domestic on-line game producers are losing their own competition while compare to other nations, especially the Korean competitors. The purpose of this study is to find out factors of on-line game designing that can improve players' satisfaction and provide foundation for domestic producers to defend against foreign competitors. The regression model test and co-relationships test were employed to confirm the purpose, Results from the study and scholar literature revealed that the designing factors we concluded have positively significant influence without considering satisfaction and user' s behavior as well. The findings also showed the strong and significant relationships between independent factors and dependant facts.

Key words : Online-game Designing, Satisfaction, User' s Behavior, Motivations

* 中州科技大學時尚創意設計與管理系專任講師

壹、研究背景

In-Stat/MDR的最新預測指出，美國線上遊戲市場規模將從2003年的10億美金成長至2008年的40億美元。主要造成市場成長的因素，In-Stat/MDR的看法認為是廣告效應及未來近百萬新的線上遊戲玩家加入市場。其預測在2008年美國有近半數的人口會是線上遊戲的玩家，而多人連線線上角色扮演遊戲（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG）的玩家人數則將在2005年達到巔峰。在網際網路的廣泛普及下台灣一年賣不掉一百萬台電腦，卻有一百萬人在一年之內買了「天堂」的遊戲點數月費卡。CPU巨擘Intel，達到50%的營業毛利率需花20年，相較之下韓國線上遊戲公司NCsoft卻只花了2年，卻達到了60%的驚人記錄。新型態線上遊戲的興起已經使得網路的發展更加快速而且蓬勃，誰能抓住成功的契機，誰就是在市場上的贏家（林子凱，2002）。隨著寬頻的普及，線上遊戲的市場規模亦呈倍數成長，玩家透過網咖或寬頻連線對戰，可大幅帶動ISP的連線收入，因此不少ISP視線上遊戲為「殺手級應用服務」，ISP可透過各種方式與線上遊戲業者合作，例如HiNet和SeedNet提供收費機制與線上遊戲業者分享收益，並可藉此掌握龐大的會員資訊；APOL與遊戲橘子、宏碁矽谷、智冠、協倫等遊戲軟體及布袋戲業者合作推出各式上網包；而和信超媒體更進一步投資遊戲橘子，取得遊戲橘子7%的股權，增加合作的緊密度（劉芳梅，2001）。

據資策會統計，線上遊戲人口已達一百八十萬人，從上面研究數據顯示線上遊戲已進入人們的生活當中（陳怡安，2004）。當台灣網路產業產生泡沫化危機之際，線上遊戲軟體產業卻能在這一片不景氣中異軍突起，但卻也不是所有的線上遊戲都能擁有如此的身價，因此研究各線上遊戲軟體之設計因素與所造成之使用者滿意度也就成爲一重要的課題。然而，因線上遊戲衍生引發之問題、產生之負面影響已逐漸顯現出來。以天堂爲例，自成立以來屢傳玩家虛擬裝備「寶物」、「天幣」遭竊案件。天堂大盜，線上五鬼搬運，玩家爲了升級、搶人、騙人財物的事情，在網路遊戲世界中卻從未間斷。此相關議題在當前的資訊社會中，值得深入探討與關切。綜合以上所言，爲什麼線上遊戲會如此吸引大家的參與而不可自拔，而又是哪些部份吸引大家的目光注意呢？而在參與線上遊戲後，使用者對於其所參與之線上遊戲滿意度爲何？故本研究將以線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度關係爲主軸進行研究分析。

線上遊戲的虛擬世界，它已替代了過去青少年流連的彈子房、保齡球館、泡沫紅茶店…等休閒場所，線上遊戲已成為一股青少年族群之次文化；而現今，卻少有研究探討線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度相關的研究，因此本研究所要探究的目的為：（一）現今國內線上遊戲使用者參與的概況，（二）使用者對於所參與的線上遊戲設計的看法，（三）使用者對於其所參與線上遊戲的滿意度，（四）線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度的關係，（五）使用者參與動機對線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度關係的影響，（六）探討線上遊戲提供的服務內容、參與線上遊戲動機、線上遊戲的品牌形象、對顧客忠誠度是否具有顯著影響，（七）探討線上遊戲服務內容、玩家參與遊戲動機和線上遊戲的品牌形象對顧客忠誠度的影響，（八）提供國內線上遊戲業者設計及發展之參考。本研究欲探討線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度之關係，以及加入使用者參與動機後其兩者間關係的變化，因此，本研究架構依據文獻探討，其研究為研究網站設計與使用者滿意度關聯之研究，主要在討探兩者間的關聯性，其研究為軟體產品特性與競爭策略之相關研究，主要在探討軟體產品特性對競爭策略及經營績效的影響，以及研究目的，將研究構面分為線上遊戲軟體設計、使用者滿意度以及使用者參與動機三個構面如圖1-4.1，分述如下：H1：線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度有顯著關係，H2：線上遊戲軟體設計因素會隨著不同的使用者參與動機而影響使用者滿意度。

貳、文獻探討

隨資訊網路步向成熟化，全球掀起網路熱潮，網路花費的時間以及消費動作也越趨頻繁越趨多樣。網路使用者上網不再只是單純的瀏覽網頁、搜尋資料，而是進行線上相關活動。電子商務交易的頻繁與線上遊戲的蓬勃發展皆拜網路技術發展之賜，前者的發展促使新型態交易方式產生，網路使用者從原本單純的購物活動進而尋求互動與回饋；後者更是網路發達下興盛之產業，網路線上遊戲可說是一種結合單機版遊戲與聊天、影像功能的新型態遊戲，不僅具有遊戲的娛樂功能更結合影音效果與網路聊天交流功能，讓玩家在遊戲中享受視覺上的快感。它是一種突破現有的娛樂功能，更是結合新經驗的創造，它不再依賴工業上的製造方法，不僅止於物品的外觀設計，也不再僅限於材料的使用，更以獨特的方式讓使用者對於所設計的物件進行互動，以追求一種可永續發展的方法（盧貞吟，2003）。

根據資策會MIC調查，如表4所示，2001年台灣單機遊戲軟體市場規模受On-line Game及Video Game的排擠，首度出現負成長，為-15%，市場規模由2000年的新台幣38億元衰退至32.3億元，線上遊戲則大幅成長256%，市場規模由2000年的新台幣4.81億元成長至17.1億元(表4)；2001年整體遊戲市場規模為新台幣49.4億元，成長15.4%，預估2001~2004年整體遊戲市場規模CAGR為11.7%，其中單機遊戲軟體的CAGR為-3.8%，線上遊戲的CAGR為32.7%，整體市場規模在2004年時將達到新台幣68.8億元。資策會MIC預估台灣線上遊戲市場規模到2003年將可達21億元，在2000至2003年間複合成長率為63%，顯示線上遊戲快速成長的力道（陳俊良，2002）。

一、台灣線上遊戲發展現況

資策會曾於2000年12月推估上網人口約有600萬人；再根據數博網利用即時網路收視率調查系統於2001年1月份(1/1~1/31)，來自全台3318人回傳的上網紀錄分析，有10.5%的網友表示曾經上過遊戲網站，如此可推估台灣線上遊戲人口近60萬人，這樣的消費者規模，已儼然形成了一個值得投資的市場。直至2001年底，依據遊戲基地game base的調查，台灣線上遊戲人口已成長到400萬人。根據Informa Media集團的預測，全球電腦網路遊戲市場規模未來五年將成長71%（約合860億美元）；且在台灣不景氣的2001年一年當中，我們仍然可以看到遊戲軟體公司紛紛加入線上遊戲的市場，使得2001年可以堪稱為台灣線上遊戲的戰國時代；再加上大宇、智冠、遊戲橘子等台灣線上遊戲供應商紛紛的上櫃或申請上櫃，創造出六元不等的高EPS值，這些都證實了線上遊戲是具有無限的商機。根據網路評量機構Iamasia於2001年七月的調查數據顯示，台灣地區上網者曾經在家中透過寬頻上網的個人使用者已從2001年3月的19%向上提升至2001年7月的49%，呈現超過兩倍的成長幅度，速度相當驚人，充份顯示台灣網路使用者對於高速上網的強烈需求。整體而言，線上遊戲消費人口未來五年年平均成長率50-60%，隨著線上遊戲軟體數目增加及內容進一步改善，每人平均消費額亦隨之成長，線上遊戲市場規模成長幅度更勝於線上人口成長。

二、線上遊戲的定義

「線上遊戲」（多人連線遊戲）簡單來說就是「透過網路連線，大量玩家（數千至數萬）操控自行創造的角色，共同進入同一個虛擬世界中進行的遊戲」。以主流的「多人線上角色扮演遊戲」（MMORPG，massive

multi-player on-line role playing game) 而言, 就是「透過網路連線, 大量玩家(數千至數萬)操控自行創造的角色, 共同進入同一個虛擬世界中, 進行打怪物練功、探險解謎、尋找寶物、聊天交友等各項活動, 不斷提高自己角色能力的遊戲」。你把它想成一種網路時代的「扮家家酒」就對了: 進入遊戲前你要創造角色, 你可以決定角色的姓名、性別、膚色、服裝造型、顏色、職業、能力等等, 然後操縱這個角色在遊戲世界中生活, 可以行走逛街、說話寫信、學習技能、買賣物品、打怪物練功、工作賺錢, 角色會隨著你的歷練而成長, 獲得更強的能力, 和其他玩家的角色交朋友、甚至「結婚」。在遊戲世界中, 除了非玩家人物(NPC, none player character, 包含怪物)由電腦程式控制外, 你所互動的都是真實的玩家, 和你一樣是由坐在電腦前的某個傢伙在操縱。他說話和思考都和你一樣真實有個性, 有喜怒哀樂的情緒。你可以把線上遊戲視為一個圖形化的聊天室, 但比聊天室又多了故事、角色成長、刺激挑戰及趣味。成千上萬的玩家聚在一起, 就構成一個既虛擬卻又很真實的社會(傅鏡暉, 2003)。線上遊戲的分類(電子時報、力世投顧)以較為常見的類型來說, 可分為三類:(一) ONLINE GAME-線上遊戲: 目前最熱門流行也是最狹義的『Online Game(線上千人對戰遊戲)』, 此類線上遊戲的代表有「天堂」、「仙境傳說」...等。主要的遊戲類型有 RPG(角色扮演)、戰略、策略為主。其特點如下:(1) 註冊為遊戲網站會員: 想要進入此類線上遊戲的世界, 第一步通常得先註冊為該遊戲網站會員, 當然也要先購買(價格通常在 300 元以下, 或免費)並安裝該遊戲軟體, 然後再以連線的方式到該網站先填寫個人資料並註冊個人帳號, 方得進入該遊戲的世界。(2) 添購點數卡: 玩家可以在各通路零售店(7-11、遊戲軟體販售店、書店等)購買點數卡(通常為 300 元左右)。點數卡內含一定時數, 用完需再購買。(3) 註冊點數卡: 將點數卡內的產品序號以及所獲得的會員帳號與密碼輸入後, 即可增加遊戲點數。(4) 自動計算點數收費: 玩家每次上網進行該遊戲時, 該遊戲公司則會依玩家的上線時數, 扣除玩家會員帳戶中的遊戲點數。(二) MATCH GAME-撮合式遊戲: 主要的運作方式是得先有廠商或其他玩家建置的平台, 志同道合的遊戲伙伴便可以呼朋引伴連上該平台開局對戰, 此類遊戲網站多半由軟體開發商或代理商經營, 提供已購買遊戲軟體的玩家一個對戰與討論的空間, 網站本身只提供媒合系統。此種遊戲也可以內部區域網路進行對戰, 因而

成爲目前網路咖啡館業者最盛行的網路對戰遊戲。此類的代表遊戲有世紀帝國（AOE）、星海爭霸（Star craft）等。（三）ROUND GAME-回合式遊戲：回合式的遊戲需要一個遊戲網站，如：宏碁戲谷，主要遊戲以麻將、橋牌、五子棋、賽車等。此類遊戲紮根更早，在 1998 年 1 月，傳雅電腦便已推出 i.Game（遊戲網間），提供橋牌等回合制遊戲，也有單人遊戲，算是國內最早的遊戲網站。回合制的遊戲的主要目標顧客群是針對想上網找樂子的網友，此種型態的線上遊戲多採免費註冊、開放式。

三、遊戲軟體設計因素

資訊安全因素：是全面的議題，而不是只有針對單一程式、通訊協定或是作業系統領域。資訊安全的攻擊目標也涵蓋了各種層次，大多 IT 人士都已熟知許多作業系統（例如：Microsoft Windows）、系統服務（例如：IIS），或是通訊協定（例如：SNMP）等安全議題，也非常重視。但是，隨著此方面知識與研究的普及，攻擊者的焦點漸漸向上轉換至 OSI 層次較高的應用程式層面（Application），或者是側面擴及不同的通訊系統（無線網路）。瑞星公司及網遊網公佈了 2003 年 9 月 2 日至 2003 年 12 月 1 日期間進行的「網路遊戲安全市場調查報告」。調查顯示，盜號及盜取虛擬物品的「網路竊賊」開始增加。目前，61%的玩家經常被盜取虛擬物品與裝備，而 13%的玩家會使用盜號工具，39%的玩家想使用盜號工具與黑客工具盜取別人的資料；超過 22%的玩家正在使用各種盜號及黑客工具，而黑客攻擊佔了 6%。「種種偷盜」方式中，盜取虛擬物品複製則佔到了 67%，竊取數據庫資料的比例是最小的。93%以上的玩家是運行了木馬程式而被盜號，被盜各種虛擬物品；5%的玩家是在遊戲裏上當受騙的；還有 2%的玩家是莫名其妙地被盜號與物品。

遊戲玩家密碼被盜、裝備和道具丟失的情況時有發生，甚至出現了專門竊取別人裝備的「網路竊賊」，並將被竊取的裝備在一些非法的玩家交易市場上轉手倒賣。瑞星公司副總裁毛一丁對此感到擔憂。他說，目前網路遊戲的安全問題主要就是遊戲盜號問題，具體表現在：用戶透過非網路的方式進行盜號；透過編寫自動木馬病毒來進行盜號；透過漏洞盜號；透過遠程式控制制盜號等。而目前我國法律在「虛擬財產」方面還沒有明確立法，因此最近幾起類似的糾紛都很難讓玩家滿意的處理結果。這種情況的一再發生，無疑將嚴重影響玩家的積極性和對遊戲廠商的信任。應用程

式通常是企業或軟體商針對特殊或一般使用需求不同的程式語言所撰寫，較常見的範例如網路應用程式（Web Application）即是使用 ASP、PHP、或是 Java 所編寫。當然，其他一般性且不用借助網頁伺服器（Web Server）的網路應用程式，如網路遊戲程式也是其中一類。這類型應用程式共同特點就是會使用應用程式層的通訊協定（例如：HTTP）。有些會借用 Web Server 或 Middleware server 與後端伺服器（如資料庫）連結。

若從軟體開發流程階段剖析，我們可從以下幾種歸納應用程式安全常見的安全弱點：

- 1.設計階段：設計階段經常出現的問題有：缺乏安全的使用者認證方式，沒有完善的存取控制系統、沒有資訊安全的要求，甚至於完全忽略可能產生的安全問題。
- 2.開發階段：開發階段的問題往往佔大多數，由於開發人員在設計階段，安全性顧慮通常較少，導致可能隱含的安全問題都在開發測試的階段陸續浮現。主要問題如：
 - （1）輸入驗證（Input Validation）：網路應用程式都會接收使用者輸入（如投遞信用卡申請書、線上銀行），倘若應用程式本身接收使用者輸入資料之後，並未加以驗證，即有可能產生安全上的問題。例如，之前的 SQL Injection 攻擊與 Cross-Site Scripting 攻擊都歸屬於此範疇。
 - （2）身分驗證問題（Authentication & Authorization）：許多應用程式允許多位使用者登入（如線上銀行），但是在登入之後，使用者可能利用網路應用程式的漏洞，改變原有的權限橫向「變身」成爲另一位使用者，例如，線上銀行使用者 A 可將 B 的帳號內容轉入自己的帳號，或是縱向取得管理權限的使用者身分。
 - （3）應用程式邏輯問題：在開發階段，應用程式通常會遵循一定的商業邏輯或規範，這些邏輯在設計時可能並不完整，如果開發時再度出錯，就有可能造成大問題。例如，去年微軟的 passport 使用者密碼重設問題，就屬於此類的問題。
- 3.部署與維護階段（Deployment）：將應用程式從測試階段轉移部署至正式的運作環境（Production Environment）時，同樣可能造成很多問題。最主要的可能在於應用程式所依賴的作業系統與網路應用程式並不安全，包括使用尚未更新完整修補程式的 Microsoft Windows 2000、IIS 等，其次爲一些開發者的注解（comments），或是其他資料可能未經過淨化（sanitization）過程，因而導致於資料外洩（如資料庫通聯使用者及密碼）等。至於維護階段，則可能因爲軟體版本更新時，未徹底完成檢查與測試，因而導致原本並不存在的漏洞出現。這些安全問題可能造成的影響包括：
 - （1）敏感資料外洩：

從花旗銀行與台積電雙雙網站資料遭洩漏事件，可發現當網路應用程式出現差錯，內存的敏感資料即有隨之外洩的可能。這次可能外洩的資料雖然只是個人資料，如果假設應用程式連接的資料是其他敏感的商業機密，可能造成的影響層面將會更大。（2）交易完整性遭破壞：從線上遊戲的案例來看，一些線上寶物遭竊與相關問題可能影響遊戲公平性。此外，如果網路應用換成了線上銀行，倘若金錢交易爆發問題，其所影響之層面可能更為嚴重。其他諸如人事系統、財務系統，或是純粹的線上檔案系統，若遭受安全威脅，也可能造成人事資料外洩或遭受竄改等破壞，對於企業內部將造成較大的損失。（3）服務中斷：當然，應用程式的弱點也存在導入所提供之網路服務中斷的機會，而中斷服務的原因包括緩衝區溢位，或是其他應用程式漏洞所造成。對企業而言，服務中斷將影響日常重要的商業運作。（4）系統控制：應用程式的弱點也有可能成為攻擊者破壞內部其他機器的跳板，有心人士可利用程式控制、執行該弱點的伺服器，進而攻擊其他的內部網路機器（陳彥銘，2004）。

使用者介面因素：軟體與使用者溝通的介面，其溝通方式主要分為軟、硬體兩大類，軟體的部份包含了圖像、功能表或選單，而友善的軟體介面可讓使用者花較少的時間來摸索功能表或選單；硬體一般為滑鼠、鍵盤、遊戲控制器（包含了手把、方向盤、飛行搖桿…等），這方面可從以往的鍵盤加滑鼠即可進行遊戲，到現今會隨著遊戲狀況而震動的力回饋方向盤得知，硬體廠商為了滿足消費者，朝著擬真度這方向進行研發。無論採用何種方式，以操作方便，控制流暢為主。優秀的使用者介面可讓使用者容易上手並從中獲得樂趣。使用者介面是軟體與使用者溝通的介面，其種類一般為鍵盤、滑鼠、搖桿等，介面的溝通方式有圖像、功能表、熱鍵等。而無論採用何種方式，以操作方便、控制流暢為主。好的使用者介面使得遊戲容易上手，易於操作，而其精華便得以展現（陳佳評，1994）。一般遊戲玩家接觸一個全新的遊戲，必須先適應一段時間，方能熟悉操作，真正開始遊戲新體驗。網路遊戲越人性化，玩家僅借助小小的遊戲界面，就可控制遊戲角色完成上百種的動作。一般玩家通過長時間的接觸、了解後才可熟練操作。在遊戲世界，只有在熟練操作的前提下，才能獲得戰鬥的勝利。對於熱衷 PK、追求練功效率的玩家，熟練掌握操作界面，是贏得勝利的先決條件（遊戲之王，2004）。

編劇企劃因素：根據資策會在 1999 年與各大遊戲軟體雜誌合作所做的研究報告顯示，國內遊戲消費市場族群分布的主要關鍵因素可歸結於金錢與時間兩項變數。年齡區別，以 16~18 歲為最多，其次為 19~22 歲。男性是遊戲軟體的主要消費者，為遊戲軟體公司的主要目標市場，消費者主要的資訊來源透過雜誌介紹、商店展市、同學介紹以及網際網路等。不同年齡族群消費者所偏好的遊戲軟體類型中，角色扮演遊戲仍是消費者心目中的最愛，其次為策略、模擬與冒險等遊戲類型。其原因為，玩家對於遊戲的體驗會受到文化的影響，所以台灣的角色扮演遊戲也多半為耳熟能詳的武俠遊戲，其中常見的劇情文本為武俠小說改編，如金庸小說改編的題材一向是遊戲開發公司所引用。

奇幻文學向來是電玩與電影改編劇本的最愛，而電玩與電影的推波助瀾，讓文字化的幻想世界有具體呈現的機會。這個電玩與文學結為「生命共同體」的文字精靈，讓玩家可親身參與擬真世界，真正進入總是存在夢中的那塊幻想園地。奇幻文學的發展和電玩有密不可分的關係，由於奇幻文學講究的是以擬真手法去創造傳說的世界與事蹟，加上奇幻文學的劇情空間無遠弗屆，比起其他注重考究的文學作品有更寬廣的發揮空間，出神入化的劇本正巧滿足口味越來越重的電玩玩家。正因奇幻文學與電玩的組成要素十分相似，所以奇幻文學讀者也多是電玩玩家，當玩家進行角色扮演遊戲時，需要一些具有想像力的文學作品幫助他們投入情境，營造出一個成功的環境，因此奇幻文學作品適時填補了玩家迫切需要的文學想像空間（王大中，2000）。

美國 International Game Developers Association 將線上遊戲區分為：1. 瀏覽器遊戲（Browser - based Games）：如同一般的網站遊戲，但是遊戲所佔空間不超過 1Mega，不需經過複雜的安裝程序與下載，只要簡單地利用滑鼠或鍵盤就可以玩的遊戲，遊戲設計簡單易上手。2. 可下載的單機遊戲（Downloadable Single - Player Games）：遊戲容量約 3~20MB 左右，下載完之後需要經過安裝步驟，遊戲內容基本上為動作、運動、解謎與模擬類型遊戲，主要遊戲對象為要求遊戲功能與較好畫質的核心玩家以及外圍玩家。3. 可下載的線上多人遊戲（Downloadable Online Multiplayer Games）：純線上遊戲，如大型上線多人遊戲，玩家之間的互動為主要功能與賣點。4. 具有連線功能的電腦遊戲（PC CD-ROM Games with Online Component）：包

括兩種類型：第一種為一般的單機遊戲，提供玩家互相連線的選項，可支援 2~8 人同時進行遊戲。第二種為大型多人線上遊戲，目前已大型線上多人角色扮演遊戲為主要型式（Massive Multiplayer Online Role - Playing Games, MMORPGs），玩家必須經由連線方可進行遊戲，這類型的遊戲可透過網站社群提供玩家更多的服務，如線上更新與玩家對抗。5.具有連線功能的遊戲機遊戲（Console Games with Online Components）：在次世代遊戲機上進行的線上遊戲，目前包括 PS2 與 X-BOX 等機種都有相關的產品計畫，但是不同主機之間無法互相支援，除了 X-BOX 內建連線機制外，其他機種都必須額外添購上網配備（Jarett & stanislao, 2002）。基本上，遊戲設計的內涵就是考量各種元素之間的創意組合，一個不平衡的遊戲是借將讓玩家難以繼續下去，一般來說遊戲設計必須顧及三種平衡：也就是「玩家與玩家」、「玩家與遊戲性」、「遊戲性與遊戲性」，否則就算遊戲畫面優、功能多，具有一連串挑戰玩家的謎題還有各式各樣的故事，該遊戲還是吸引不了其他玩家的目光（黃國洲，2002）。Rollins & Morris（2000）強調遊戲性和互動性是遊戲的核心，互動性則是遊戲中最重要的一項特質，電腦遊戲的互動表現方式為遊戲中利用幾種元素來連接電腦和玩家以及玩家和玩家之間的互動，利用各種謎題之設計、故事劇情發展方式以挑戰玩家解決各種難題或是迫使玩家產生反應，而遊戲性代表有趣的選擇，使得玩家可以在其中運用不同的策略，採用不同的選擇方案都會有所對應的互動結果。Crawford（1997）並且提到「再現」、「衝突」以及「安全性」等三項要素在遊戲世界中的重要性，所謂的「再現」是指個人主觀以反應社會現象轉化移植到虛擬世界中，遊戲提供一個擬真的情境，所要創造出來的一個主觀並且傳達一種經過設計和簡化過後再現後出的情感真實，而不是要傳達一個客觀真實的遊戲，事實上遊戲中加入客觀真實的要素是為了提供玩家一個夢境般的虛擬真實，至於遊戲的衝突性則是引誘玩家進行遊戲冒險的合理動機，給玩家一個明確的目的，在遊戲過程中加入有趣的難題讓玩家可以從解決這些難題中獲得樂趣以及成就感，此外遊戲所提供的娛樂是一個安全的環境，在遊戲中玩家可能遇到的危險就是遊戲主角所遭遇到的危險，但對於玩家來說並不會有實際上的危害。

洪建忠（1999）所著的「虛擬藝境－電腦遊戲製作的視覺奧秘」一書中提到：要設計一個遊戲，首先你必須要確定幾個重要方針，第一是你

設計的遊戲是屬於哪一種類型，第二是時代背景，第三是模式，第四是程式技術，第五是表現手法，第六是市場定位，第七是研發時間，在掌握上述七個方針之後，你就可以再做詳細的規劃內容以及調配支援。黃國洲（2002）在「我國電腦遊戲產業之新產品開發策略考量」的研究中發現，遊戲開發的核心創意與企劃前製考量階段，在新產品開發的模糊考量階段中，核心的遊戲開發者在考量上會針對市場、技術、遊戲本質去進行發展，而創意的來源以及企劃概念的發展方向。該文獻論述了以下三點：1.市場層面的創意企劃概念：進行市場資訊蒐集調查以瞭解玩家的需求和市場發展性。在企劃概念方向則要求市場區隔，在市場中能夠盡量突顯產品的辨識度，藉以獲得消費者的注意。2.技術層面的創意企劃概念：進行技術資訊與研討交流以了解遊戲中所能發揮的相關遊戲元素，使遊戲研發人員能夠加以組合創造遊戲特色，網路遊戲之中的基本遊戲功能包括溝通系統、戰鬥系統、遊戲玩法。而網路遊戲的穩定性考量，包括伺服器的規劃製作、付費、認證系統網路資料庫以及遊戲資料庫等。3.產品層面的創意企劃概念：網路遊戲產品本質要追尋遊戲的趣味與好玩性，這兩大基本要素在創意上可能造成技術或市場可行性的衝突，因此國內的遊戲公司會適當地框架出遊戲創意發想的範疇，並界定遊戲創意的原則。遊戲產品本身的內容，則依據研發人員的知識涵養以及生活經驗為媒介，轉化生活中有趣的、獨特的創意點成為合理的遊戲內容與玩法。

遊戲公司開發線上遊戲時，除了作出一款吸引人的遊戲之外，要考量到其他重要的成功要素。雖然遊戲內容也是相當重要的一部分，但是也要讓玩家對遊戲概念產生初步的認知，產生涉入的動機，要進入遊戲持續地消費，要達成這樣的目標，Jarett, A & Estanislao, J. (2002) 認為主要重點包括下列四個項目：1.了解潛在玩家的特質，利用行銷活動宣傳以創造遊戲知名度，或者是將遊戲放在高流量的網站使得玩家能夠對遊戲產生初步的認識。2.鼓勵玩家的試玩，並減少註冊的繁雜手續，使玩家可以快速地進入他所想玩的遊戲之中，盡可能的給予玩家更好的遊戲體驗，將免費試玩的玩家導向付費的訂戶，增加付費玩家。3.發展社群維持線上遊戲玩家的凝聚力，並利用社群支持力量，將新玩家提升為忠誠玩家。4.依據玩家的問題以及需求，在策略上不時地增加資料片或者是增加遊戲功能，提供不同型式的內容。一套線上遊戲的開發流程，包括「遊戲開發階段」、「遊戲伺服器

架設階段」、「遊戲行銷階段」、「遊戲維護階段」，在遊戲開發階段方面，主要內容包括遊戲創意企劃的發想、客戶端的程式設計、伺服端的程式設計、美術設計...等。在遊戲伺服器架設階段，收費機制的建立以及系統安全的規劃以及測試是其中的重點，在遊戲行銷階段，則包括遊戲的知名度的創造、行銷包裝以及媒體使用與購買，在遊戲維護階段，則包括遊戲管理者（Game Master）的線上管理以及客戶服務的工作（陳光明、林亮宇，2001）。

感官效果因素：一個遊戲要具備競爭力，其遊戲環境必須有足夠的視覺吸引力，然而一個能夠從視覺上引人入勝的遊戲環境，要比簡單的漂亮場景或視覺享受意義豐富的多，漂亮的場景可以提供短暫的美感，但是若能充分利用視覺效果可以實現饒有趣味和意義豐富的遊戲場景。從場景設計的角度來看，在能夠調動玩家情緒的諸多要素中，最強而有利的莫過於燈光、材質、粒子、特效以及音效了，隨著技術的發展，這些要素在遊戲中的應用水平也不斷的提高。在使用者經驗中，互動性的部份，是以玩家在遊戲中互動的方式做考量。這項要素與視覺上的效果關係緊密，但是在「視覺」這部份來說，必須對「覺」這個字做較多的考量。在此，我們考量的是使用者介面中的功能性，也就是系統中的導航道路，與實體上的控制設定。至於使用者介面的外觀，只會影響到其實用性。

遊戲中的聽覺部份，經常不如視覺領域那麼受到重視。無論如何，對於遊戲氣氛與玩家反應來說，聽覺和視覺一樣重要。即使聲音經常排在視覺與互動之後而列名第三，事實上許多遊戲若非發揮了聲音的重要性，根本就讓人玩不下去（Andrew Rollings、Ernest Adams，2003）。玩家在線上複製了一個全新的世界，將所有日常生活經驗都搬到遊戲世界中來。線上遊戲帶領玩家穿越想像的空間。在遊戲世界中，夢想與現實混合成一種新形式的創造力。在科技不斷進步下，遊戲未來將是一個虛擬與實境延伸的世界，當遊戲的彈性越來越大，更能反映出人們有能力讓環境配合玩家的需要，玩家在遊戲中發現宇宙，它已成為探索人類所有的神奇實驗室。實現人類的夢想，提供了玩家一個最佳的場域，因為它滿足了玩家內心的需求與渴望，讓心靈找到出口，展現無限的魅力（陳怡安，2002）。

四、動機

動機是指個體驅使自己作某些行為或追求此目標的一種狀態或情境或協助個體選擇目標，並使其行為朝向此目標的動力（陳志樺，2002）。Lepper

& Malone (1987) 將動機分成個人內在動機與群體內在動機；個人內在動機包括幻想力、控制力、挑戰性、好奇心，群體內在動機包括認知、合作、競爭性。(一) 幻想力 (fantasy)：在日常生活中無法實現或虛構的圖像。

(二) 控制力 (autonomy control)：是人的自由感或特權的滿足，假如以外的獎勵來驅使人去做某件事，則會使此內在動機減弱，而人在環境中掌握控制權的程度，則取決於環境所提供控制程度。(三) 挑戰性 (competence)：尋求他人來比賽或挑戰困難的部份，太簡單的活動則不具任何的挑戰性。

(四) 好奇心 (curiosity)：是指對期望不一致、奇怪的、新奇的或是不常見的事物在感官或認知上的滿足。(五) 認知 (cognition)：在群體中會對自己本身的定位產生認知，即自身的努力為別人所肯定及認同時，可讓人獲得成就感。

(六) 合作 (cooperation)：在競爭的過程當中，當個人的能力不足以應付挑戰時，可能會尋求與他人合作，以增加成功的機會。(七) 競爭性 (competition)：當個人處於群體之中時，就會互相比較，有比較就會有競爭者出現，而競爭可分為人與人之間的競爭及人機之間的競爭。參與線上遊戲之動機因素，整理歸類，如下列九項：

(一) 自我肯定：蔡珮 (1995) 在台大計中 BBS 站使用行為提出；蘇芬媛 (1996) 研究臺灣 MUD 使用者的使用動機、使用行為、滿足程度、遠距臨場感評價，及其之間的相關性，研究結果發現此類 MUD 使用動機；陳慶峰 (2001) 將線上遊戲參與動機整理歸類提出；董家豪 (2001) 將個人參與網路遊戲之行為分類中提出自我肯定。

(二) 電腦能力：Suh, et al. (1994) 提出以實證研究驗證出，電腦能力對使用者使用資訊系統的確會造成重大影響；陶振超 (1996) 之全球資訊網使用調查，提出此動機；Brancheau and Wetherbe (1998) 提出使用者缺乏使用電腦的動機，是因為他們認為要去學習如何使用它，是很困難的一件事。

(三) 匿名陪伴：蔡珮 (1995) 在台大計中 BBS 站使用行為提出；蘇芬媛 (1996) 研究臺灣 MUD 使用者的使用動機、使用行為、滿足程度、遠距臨場感評價，及其之間的相關性，研究結果發現此類 MUD 使用動機；董家豪 (2001) 將個人參與網路遊戲之行為分類中提出匿名陪伴。

(四) 社會學習：蘇芬媛 (1996) 研究臺灣 MUD 使用者的使用動機、使用行為、滿足程度、遠距臨場感評價，及其之間的相關性，研究結果發現此類 MUD 使用動機。

(五) 逃避歸屬：蘇芬媛 (1996) 研究臺灣 MUD 使用者的使用動機、使用行為、滿足程度、遠距臨場感評價，及其之間的相關性，研究結

果發現此類MUD使用動機；董家豪（2001）將個人參與網路遊戲之行爲分類中提出逃避歸屬。（六）社交：蔡珮（1995）在台大計中BBS 站使用行爲提出；Yoo（1996）認爲使用網路動機包含社交；陳慶峰（2001）將線上遊戲參與動機整理歸類提出；董家豪（2001）將個人參與網路遊戲之行爲分類中提出社交。（七）娛樂：蔡珮（1995）在台大計中BBS 站使用行爲提出；陶振超（1996）之全球資訊網使用調查，提出此動機； Yoo（1996）認爲使用網路動機包含娛樂；陳慶峰（2001）將線上遊戲參與動機整理歸類提出；董家豪（2001）將個人參與網路遊戲之行爲分類中提出娛樂。（八）獲取訊息：陶振超（1996）之全球資訊網使用調查，提出此動機； Yoo（1996）認爲使用網路動機包含獲取訊息。（九）交易：Yoo（1996）認爲使用網路動機包含交易。

五、滿意度

滿意度是一種心理狀態，Howard & Sheth（1969）認爲滿意是相對於機會成本，並與個體認爲所得的報酬比較是否適當與否的一種認知。若結果大於機會成本，就會感到滿意，反之，則會感到不滿意。Kotler（1993）主張顧客滿意度是產品的績效與顧客的知覺與期望的差異程度。而滿意度的提高會提高忠誠度，也因此，滿意度有相當的重要性。Cyert 與 March（1963）指出如果一套資訊系統能夠符合使用者需要，則該系統的滿意度就會獲得加強，而若該系統不能提供所需的資訊服務，自然會引起使用者不滿意、挫折甚至可能另求它法來滿足其工作上的需求；假使一套正式的資訊系統能成功的滿足使用者所提出的需求，則使用者滿意的感覺便會獲得增強，這套資訊系統也會繼續被應用下去；反之，則遭淘汰。他們認爲，使用者的滿意度會影響是否會繼續使用該系統的意願。而滿意度會進而影響使用者的行爲 Fishbein and Ajzen（1975）提出的 TRA Model 中，主張信念（belief）會影響態度（attitude），研究者能以使用者之行爲來衡量其態度。Evans（1976）認爲，當使用者的滿意度低於某種程度時，則使用者將不再繼續使用該資訊系統。反之，當使用者滿意度越高，也會有較大的系統使用率（Baroudi、Olson and Ives，1986）。

張武成（2002）在其研究中發現，對於線上遊戲軟體的聲光效果滿意度是相當高的，然而線上遊戲軟體公司往往在考量到遊戲伺服器的問題時，雖然沒有技術上的問題，不過兩者就無法兼顧了，但是還是可以看出

現今遊戲軟體公司在線上遊戲聲光效果的設計上，的確抓住了使用者的心；而大多數的使用者在進入了這線上遊戲的虛擬世界之後，大多會呼朋引伴共同加入這個世界，可見對其日常生活造成了一定的影響；而在遊戲內容方面，由於使用者是求新求變的，然而在遊戲內容上無法突破現有的格局，所以使用者滿意度才會沒有突出的表現；而也發現目前的使用者對於線上遊戲軟體公司的服務如：糾紛的處理、收費方式、GM (Game Master，遊戲管理人員) 等不甚滿意。管孟忠、林家卉 (2003) 在衡量線上遊戲產業服務品質模式之雛型時，亦整理出線上遊戲產業服務品質構面結論如下：

1. 顧客需求品質要素順序前五名之項目，應列為線上遊戲產業業者服務品質改善之優先執行重點，依序為「穩定的遊戲伺服器」、「提供完整的遊戲資訊」、「線上收費機制之資料傳輸安全」、「頻寬足夠支援大量使用者」、「定時更新遊戲內容」。
2. 為了滿足顧客需求品質，業者業務項目改善之順序依序應為「網際網路服務品質」、「遊戲內容服務品質」、「管理服務品質」、「資訊系統服務品質」、「電子商務服務品質」。
3. 各業務項目也應針對最重要的品質指標加以改善，依序為「網際網路服務品質」之「穩定性」；「遊戲內容服務品質」之「內容性」、「管理服務品質」之「保證性」；「資訊系統服務品質」之「瞭解程度」；「電子商務服務品質」之「安全」，以獲得最大效益。陳俊良 (2002) 則指出，大部分的玩家接觸線上遊戲的時間多為 1-2 年，且偏好利用寬頻網路在家中玩，而在收費機制上喜愛採包月制。在其針對線上遊戲忠誠度的研究中作出了以下六點結論：

- (1) 線上遊戲所提供的「聊天互動機制」比「遊戲售後服務」來的重要，而這兩個因素均對「向他人推薦遊戲的意願」造成顯著影響。
- (2) 參與線上遊戲的「動機」越高時，「玩家再消費意願」越明顯。
- (3) 線上遊戲的「品牌形象」越好時，「向他人推薦遊戲的意願」越具有顯著影響。
- (4) 「遊戲售後服務」的影響會受到「接觸線上遊戲的時間」、「年齡」、「平均每月收入」的干擾而有所不同；「聊天互動機制」的影響則會受到「每週上網時間」的干擾而具有差異。
- (5) 玩家參與線上遊戲的「動機」，會受到「年齡」與「平均每月收入」的干擾而有所不同。
- (6) 線上遊戲的「品牌形象」會受到「連上線上遊戲的方式」、「年齡」、「平均每月收

入」的干擾而有所不同。

六、研究架構

本研究主要分為四個線上遊戲軟體設計構面加以探討：A.操作介面：含硬體操作介面－輸入工具（如：鍵盤、手把、搖桿…），軟體操作介面－圖形化介面（表單）：親和性、易上手、操作方便等構面因素。B.美術設計：含視感、聽覺、觸覺、心理滿足等。C.編劇企劃：含劇本內涵考究、各類道具、地圖分佈、創新獨特、版本更新、人際互動性高低：含文字表達、圖像式表情、行為（買賣、合作）模式、語音交談功能。D.資訊安全：含用戶端客戶資料保全、伺服器端－傳輸加密性及中繼站資料保全。本研究欲探討線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度之關係，以及加入使用者參與動機後其兩者間關係的變化，因此，本研究架構依據文獻探討，其研究為研究網站設計與使用者滿意度關聯之研究，主要在討探兩者間的關聯性，其研究為軟體產品特性與競爭策略之相關研究，主要在探討軟體產品特性對競爭策略及經營績效的影響，以及研究目的，將研究構面分為線上遊戲軟體設計、使用者滿意度以及使用者參與動機三個構面如圖1-1分述如下：H1：線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度有顯著關係，H2：線上遊戲軟體設計因素會隨著不同的使用者參與動機而影響使用者滿意度。

參、研究設計及方法

本研究中使用人口統計變數、使用者型態變數，來了解目前國內線上遊戲軟體使用者的狀況。在人口統計變項部分，本研究選取性別、年齡、學歷與平均月收入狀況為問項進行探討。使用者型態變數，變數定義如下：1.接觸線上遊戲時間。2.平均每次使用時間。3.每週使用次數。4.主要使用地點：使用者最常使用線上遊戲之地點。線上遊戲軟體設計構面問項，主要參考相關學者文獻，整理出四項遊戲設計構面：含1.劇本設計，2.美術設計，3.使用者介面設計，4.資訊安全。研究進一步探討各構面影響使用者滿意度程度。另加入動機因素，使用者參與動機主要參考Elaine M. R.(1997)、沈吉育(1997)、陳慶峰(2001)、蘇芬媛(1996)等的研究進行探討，包含自我肯定、匿名陪伴、社會學習、逃避歸屬；其中沈吉育認為唯有了解人們參與遊戲動機的構成特質，並根據這些構成特質來設計遊戲，才能真正提高使用者參與遊戲的動機。本研究採用問卷以收集線上遊戲使用者對於線上遊戲軟體設計與其所提供內容之品質，作感覺上的描述。根據一般問卷設計

原則，盡量使問卷填答時間不超過十分鐘。本研究設計分成三個步驟：(1)前測：為使問卷能適切的表達預測的特質，使題意明確易懂，俾使受測者能正確填答，在問卷完成後，本問卷施行前測來提高問卷之效度。(2)專家評定：本研究採集專家意見法，對問卷題目範圍是否具代表性，作一內容上的審查，以提高問卷的內容效度。(3)正式問卷調查。問卷採用人工發放的方式，所採用之樣本為隨機抽取中部地區，範圍包含台中、彰化及員林等各大學校外之網咖。本研究從2010年9月6日截至2010年10月22日為止，為期28天，總共回收問卷300份，經過問卷篩選之後將填答不完整、重複填答等無效問卷予以刪除。

肆、研究結果

本統計分析項目包括：次數分配、敘述性分析、信度分析、相關性分析、回歸分析、逐步回歸分析等統計分析，來針對線上遊戲軟體設計及滿意度之間卷調查結果加以分析。

一、敘述性分析：本次受訪者男生有247人，佔樣本總數的82.3%；女生有53人，佔樣本總數的17.7%，總樣本人數300人。國小以下人數有9人佔樣本總數3.0%，國中人數有12人佔樣本總數4.0%，高中職人數有30人佔樣本總數10.0%，大學/大專人數有244人佔樣本總數81.3%，研究所以上人數有5人佔樣本總數1.7%。學生有274人佔樣本總數91.3%，資訊業有4人佔樣本總數1.3%，軍公教有2人佔樣本總數0.7%。上網時間10小時以下的有53人佔樣本總數17.7%，10~20小時的有46人佔樣本總數15.3%，20~30小時的有73人佔樣本總數24.3%，30~40小時的有36人佔樣本總數12.0%，40~50小時的有26人佔樣本總數8.7%，50小時以上的有66人佔樣本總數22.0%。在調查玩家最喜歡的遊戲類型中，共有九種遊戲類型供玩家作複選題勾選，300位受訪玩家中：喜歡角色扮演的玩家有179人佔樣本總數31.1%，策略遊戲有50人佔樣本總數8.7%，即時戰略有62人佔樣本總數10.8%，益智遊戲有47人佔樣本總數8.2%，動作遊戲有76人佔樣本總數13.2%，模擬遊戲有40人佔樣本總數7.0%，競速遊戲有36人佔樣本總數6.3%，養成遊戲有25人佔樣本總數4.2%，冒險遊戲有60人佔樣本總數10.4%。在受訪者曾玩過的線上遊戲前三名中，第一名為瘋狂阿給有206位參與過，第二名為天堂有192位，第三名為仙境傳說有108位。調查中，參與線上遊戲的時間半年之內的有39人佔樣本總數13.0%，半年~一年的有41人佔樣本總數13.7%，一年~一年半的

有32人佔樣本總數10.7%，一年半～兩年的有41人佔樣本總數13.7%，兩年以上的有147人佔樣本總數49.0%。調查中一目前同時參與一款線上遊戲的玩家有173人佔樣本總數57.7%，參與兩款線上遊戲的玩家有91人佔樣本總數30.3%，參與三款線上遊戲的玩家有17人佔樣本總數5.7%，參與四款線上遊戲的玩家有5人佔樣本總數1.7%，參與五款以上的線上遊戲玩家有14人佔樣本總數4.7%。調查中一玩家平均每天花費兩小時以下的玩家有86人佔樣本總數28.7%，平均每天花費兩～四小時的玩家有85人佔樣本總數28.3%，平均每天花費四～六小時的玩家有57人佔樣本總數19.0%，平均每天花費六～八小時的玩家有45人佔樣本總數15.0%，平均每天花費八小時以上的玩家有27人佔樣本總數9.0%。調查中一玩家每月平均花費200元以下於線上遊戲的玩家有114人佔樣本總數38.0%，平均花費200～400元的玩家有87人佔樣本總數29.0%，平均花費400～600元的玩家有22人佔樣本總數7.3%，平均花費600～800元的玩家有23人佔樣本總數7.7%，平均花費800～1000元的玩家有30人佔樣本總數10.0%，平均花費1000元以上的玩家有24人佔樣本總數8.0%。調查中一玩家參與線上遊戲的地點在學校的有17人佔樣本總數5.7%，在住家的有256人佔樣本總數85.3%，在網咖的有25人佔樣本總數8.3%，至於在其他地點參與線上遊戲的玩家有2人佔樣本總數0.7%。

二、信度、效度及鑑別度：本問卷的信度分析顯示，編劇構面 α 值為0.8756、美術構面 α 值為0.8900、使用者介面構面 α 值為0.9433、資訊安全構面 α 值為0.8769、總信度為0.9418。鑑別度分析採問卷分數之前25%及後25%作鑑別度分析，分析後顯示前25%平均數為12.83，後25%平均數為7.97，以上數據顯示本研究工具信度及鑑別度頗佳。本研究問卷是經由文獻整理而得，因此確信具有內容效度；準則效度是以所測分數和效度標準之間的相關係數來表示測量工具的效度高低，本研究之測量並無適當效度標準之指標，因此準則效度不在此檢驗；建構效度係指衡量工具能夠量測理論的概念或特質之程度而言，本研究所衡量之項目大多來自文獻，本質上應有足夠的建構效度。

三、相關性分析及迴歸分析：分析顯示四構面與滿意度相關分析表顯示積差相關係數分析，編劇、美術、使用者介面、資訊安全四個構面與滿意度具有顯著性($p < 0.05$)且正相關，其相關係數分別為：0.534、0.415、0.395、0.454。強迫迴歸分析中，設計構面與滿意度之分析如下：迴歸分析的自變

項清單計有4個自變項被納入分析。表4-1顯示所有自變項可以解釋依變項32.3%的變異數。調整後的R平方為31.4%，因樣本小宜採校正後的R平方值。表4-2顯示F考驗值35.229與P=0.000 顯示上述32.3%迴歸解釋力具有統計意義。表4-3顯示允差(即容忍值)越小，VIF越大表示共線性明顯。如便利性與其他自變項之共線性嚴重。整體模式的共線性檢驗特徵質越小，條件指標越大，表示模式的共線性明顯。條件指標23.160顯示有嚴重的共線性問題，偏高的變異數比例指出資訊安全變數與滿意度之間具有明顯共線性。

表4-1 強迫迴歸分析(一)之模式摘要表

模式	R	R平方	調過後的R平方	估計的標準誤	變更統計量					Durbin-Watson 檢定
					R平方改變量	F改變	分子自由度	分母自由度	顯著性F改變	
1	.569 ^a	.323	.314	2.028	.323	35.229	4	295	.000	1.888

a. 預測變數：(常數), 資訊安全, 美術, 使用介面, 編劇

表4-2 強迫迴歸分析(一)之變異數分析表

模式		平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
1	迴歸	579.656	4	144.914	35.229	.000 ^a
	殘差	1213.464	295	4.113		
	總和	1793.120	299			

a. 預測變數：(常數), 資訊安全, 美術, 使用介面, 編劇

表4-3 強迫迴歸分析(一)之係數表

模式		未標準化係數		標準化係數		t	顯著性	相關			共線性統計量		
		B 之估計值	標準誤	Beta	分配			零階	偏	部分	允差	VIF	
1	(常數)	3.502	.676			5.182	.000						
	編劇	.220	.045	.356		4.869	.000	.534	.273	.233	.429	2.331	
	美術	3.185E-02	.049	.051		.648	.518	.415	.038	.031	.377	2.652	
	使用介面	2.439E-02	.048	.037		.513	.608	.395	.030	.025	.435	2.298	
	資訊安全	9.184E-02	.026	.215		3.593	.000	.454	.205	.172	.643	1.555	

加入中介變數「動機」後之分析如下：迴歸分析的自變項清單有4個自變項被納入分析。表4-4顯示所有自變項可以解釋依變項37.6%的變異。調整後的R平方為36.5%，因樣本小宜採用校正後的R平方。F考驗值35.364與P=0.000顯示上述37.6%的迴歸解釋力具有統計意義。表4-6顯示個別變項預測力的檢驗，允差(即容忍值)越小，VIF越大表示共線性明顯，如美術與其他自變項之共線性嚴重。表4-7顯示整體模式的共線性檢驗特徵質越小，條件指標越大，表示模式的共線性明顯。條件指標25.349顯示有嚴重的共線性問題，偏高的變異數比例指出美術變數與滿意度之間具有明顯共線性。

表4-4自變項可以解釋依變項37.6%的變異

模式	R	R 平方	調過後的 R 平方	估計的標準誤	變更統計量					Durbin-Watson 檢定
					R 平方 改變量	F 改變	分子自 由度	分母自 由度	顯著性 F 改變	
1	.613 ^a	.376	.365	1.952	.376	35.364	5	294	.000	1.992

a. 預測變數：(常數), 動機, 資訊安全, 美術, 編劇, 使用介面

表4-5 強迫迴歸分析(二)之變異數分析表

模式		平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
1	迴歸	673.421	5	134.684	35.364	.000 ^a
	殘差	1119.699	294	3.809		
	總和	1793.120	299			

a. 預測變數：(常數), 動機, 資訊安全, 美術, 編劇, 使用介面

表4-6 強迫迴歸分析(二)之係數表

模式		未標準化係數		標準化係數	t	顯著性	相關			共線性統計量	
		B 之估計值	標準誤	Beta 分配			零階	偏	部分	允差	VIF
1	(常數)	2.069	.712		2.907	.004					
	編劇	.222	.044	.358	5.088	.000	.534	.284	.234	.429	2.331
	美術	3.651E-03	.048	.006	.077	.939	.415	.004	.004	.372	2.691
	使用介面	-2.522E-02	.047	-.039	-.539	.590	.395	-.031	-.025	.415	2.408
	資訊安全	8.316E-02	.025	.194	3.372	.001	.454	.193	.155	.640	1.563
	動機	.164	.033	.259	4.962	.000	.420	.278	.229	.777	1.287

表4-7 強迫迴歸分析(二)之共線性診斷表

模式	維度	特徵值	條件指標	變異數比例					
				(常數)	編劇	美術	使用介面	資訊安全	動機
1	1	5.869	1.000	.00	.00	.00	.00	.00	.00
	2	5.899E-02	9.975	.04	.00	.01	.00	.75	.06
	3	2.937E-02	14.136	.02	.13	.09	.02	.13	.50
	4	1.927E-02	17.454	.01	.00	.05	.02	.01	.33
	5	1.452E-02	20.101	.00	.64	.03	.41	.02	.11
	6	9.133E-03	25.349	.03	.23	.82	.55	.08	.00

逐步迴歸分析中設計構面與滿意度之分析：總計2個變項分2個步驟(模式)被選入迴歸方程式。個別自變項可以解釋的變異量為0.285、0.035。統計顯示對於模式一的R²(0.285)、F考驗值118.822達顯著，表示迴歸效果具有統計意義。逐步係數估計模式一表示首先進入的自變項為編劇Beta為0.534，t檢定顯示編劇顯著。模式二在加入一個預測變數資訊安全，Beta分別降為0.407、0.226，t檢定顯示資訊安全顯著，表示經過互相排除共變後的

淨預測力。整體模式的共線性檢驗特徵值越小，條件指標越大，表示模式的共線性明顯。條件指標12.435顯示有嚴重的共線性問題，偏高的變異數比例指出編劇、資訊安全與滿意度之間具有明顯共線性。未被接受的數估計模式一中資訊安全、美術、使用者介面被選入，所遺留的變項中資訊安全達顯著效果，排除後進行第二步驟。

逐步迴歸分析加入中介變數「動機」後之分析：總計3個變項分3個步驟（模式）被選入迴歸方程式。三個步驟下，個別自變項可以解釋的變異量為0.285、0.066與0.024，其中三個模式之變異量達0.05顯著水準，因而被選入。表4-9顯示對於模式一的 R^2 （0.285）、F 考驗值118.822；模式二的 R^2 （0.066）、F 考驗值80.412；模式三的 R^2 （0.024）、F 考驗值59.162，均達顯著，表示迴歸效果具有意義。表4-8顯示逐步係數估計模式一表示首先進入的自變項為編劇，Beta為0.534，t檢定顯示編劇顯著。模式二在加入一個預測變數動機，Beta分別為0.443、0.273，t檢定顯示動機顯著。模式三再加入一個預測變數資訊安全的Beta則降為0.346、0.251、0.187，表示經過互相排除共變後的淨預測力。統計顯示未被接受的數估計模式一中動機、資訊安全、編劇、使用者介面被選入，所遺留的變項中資訊安全、動機達顯著效果，進行第二步驟；模式二中資訊安全達顯著，進行第三步驟。統計顯示整體模式的共線性檢驗特徵值越小，條件指標越大，表示模式的共線性明顯。殘差分析檢驗極端值的存在。以及是否違反常態性假設。殘差為觀察值與預測值的差，殘差越大表示誤差越大，標準化後殘差絕對值若大於1.96表示偏離值。

表4-8 逐步迴歸分析（二）之變異數分析表

模式		平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
1	迴歸	511.157	1	511.157	118.822	.000 ^a
	殘差	1281.963	298	4.302		
	總和	1793.120	299			
2	迴歸	629.888	2	314.944	80.412	.000 ^b
	殘差	1163.232	297	3.917		
	總和	1793.120	299			
3	迴歸	672.149	3	224.050	59.162	.000 ^c
	殘差	1120.971	296	3.787		
	總和	1793.120	299			

a. 預測變數：(常數), 編劇

b. 預測變數：(常數), 編劇, 動機

c. 預測變數：(常數), 編劇, 動機, 資訊安全

表4-9 逐步迴歸分析（二）之係數表

模式	未標準化係數		標準化係數	t	顯著性	相關			共線性統計量	
	B 之估計值	標準誤	Beta 分配			零階	偏	部分	允差	VIF
1 (常數) 編劇	4.186 .331	.579 .030	.534	7.231 10.901	.000 .000					
2 (常數) 編劇 動機	1.989 .274 .172	.681 .031 .031	.443 .273	2.920 8.944 5.506	.004 .000 .000	.534 .420	.534 .304	.534 .257	1.000 .890 .890	1.000 1.124 1.124
3 (常數) 編劇 動機 資訊安全	1.946 .214 .158 8.010E-02	.670 .035 .031 .024	.346 .251 .187	2.903 6.083 5.095 3.341	.004 .000 .000 .001	.534 .420 .454	.333 .284 .191	.280 .234 .154	.654 .873 .673	1.528 1.145 1.487

伍、結論與未來研究方向

本章共分三節，首先闡述本研究結果，其次說明本研究對實務界與後續研究的建議，最後說明研究之限制。

一、研究發現：本研究以線上遊戲之軟體設計因素與使用者滿意度之關係進行實證分析，萃取編劇、美術、使用者介面與資訊安全四個軟體設計構面和使用者的滿意度與動機之相關性，經由統計分析項目包括：次數分配、敘述性分析、信度分析、相關性分析、強迫迴歸分析、逐步迴歸分析等六大統計分析方法，來針對線上遊戲之軟體設計及滿意度之間卷調查結果加以分析。根據本研究鑑別度分析採前後25%進行獨立樣本T檢定發現，兩個樣本的平均數各為12.83與7.97，變異數同性質的Levene檢定達顯著（ $F=5.096$ ， $p=0.025<0.05$ ），表示這兩個樣本的離散情形達明顯差別。而由假設變異數相等的t值與顯著性，發現考驗結果達顯著，表示問卷具有相當鑑別度。本問卷的信度分析可發現，編劇構面 α 值為0.8756、美術構面 α 值為0.8900、使用者介面構面 α 值為0.9433、資訊安全構面 α 值為0.8769。因信度Alpha係數在0.8以上，表示有高信度（林秀娟、張邵勳等，民86）而本問卷的總信度為0.9418，量表的信度應屬頗佳。本問卷的相關性分析發現，積差相關係數分析可得知，編劇、美術、使用者介面與資訊安全四個構面與滿意度具有顯著正相關（ $P<0.05$ ），其滿意相關係數分別為：0.534、0.415、0.395、0.454。本問卷相關性分析發現，編劇、美術、使用者介面、資訊安全四個構面及動機與滿意度具有顯著正相關（ $P<0.05$ ），其推薦相關係數分別為：0.534、0.415、0.395、0.454、0.420。根據本研究積差相關係數分析得知，編劇、美術、使用者介面、資訊安全四個構面與動機、滿意度具有顯著正相關（ $P<0.05$ ）。其滿意相關係數分別為：0.534、0.415、0.395、0.454，其動機相關係數分別為：0.332、0.410、0.450、0.292，由以上相關係數亦可

得知，滿意度與資訊安全各具有最顯著正相關，(編劇為0.534、資訊安全0.454)。而且動機與滿意度也成強烈正相關(相關係數=0.420)。本研究迴歸分析顯示，首先由強迫進入法來進行迴歸方程式的建立模式，結果發現四個自變項與動機對於滿意度的影響，具有高度的解釋力，整體的 R^2 高達0.323、0.376、表示四個自變項可以解釋滿意度與動機32.3%及37.6%的變異量。模式考驗的結果，指出迴歸效果達顯著水準，(F=35.229、35.364、P=0.000)，具有統計上的意義。進一步對於個別自變項進行事後考驗，係數估計結果指出，編劇、資訊安全具有最佳的解釋力，Beta係數達0.356及0.215顯示編劇、資訊安全愈高，滿意度愈高。

二、結論與建議：從這次的300份問卷的回收整理當中發現，目前國內的線上遊戲軟體市場仍是以多人角色扮演類型的遊戲居多，而其中參與人數最多的線上遊戲依序為瘋狂阿給、天堂、仙境傳說。而參與線上遊戲的使用者的特性為男性居多、年齡多在19~24歲，月收入15,000元以下(含沒有)的學生族群；參與資歷為二年以上佔多數，而其每天參與線上遊戲的時間為2小時以內，每月花費在線上遊戲的費用(但不包含網咖費用)為200元以下。整體而言，線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度皆有顯著相關，而依關聯性高低依序為使用者介面、美術、玩家參與動機、編劇及資訊安全設計因素，而其中使用者介面設計因素對於使用者的後續使用意願滿意度的關聯性最高，再來是美術設計滿意度因素及編劇內容滿意度因素及資訊安全滿意度因素；而就整體設計因素與其有顯著相關的滿意度因素有編劇企劃、資訊安全及參與動機。

經過這些年來線上遊戲市場快速的蓬勃發展，台灣市場似乎慢慢到了一點飽和的跡象，玩家變的越來越精明，而且口味也越來越挑剔，廠商推出什麼玩家就照單全收的時代已經過去了。為了討好這些挑剔的玩家，各家廠商無不想破了頭。因此在這個地方，本研究提出的一些建議：(一)對產業界的建議：根據本研究結論顯示，線上遊戲市場必須進行市場區隔的時代已經悄悄的降臨了。不同類型的玩家所重視的設計吸引力均不盡相同，廠商必須要認清這個事實，徹底屏除過去對於「一款線上遊戲壽命為其一年」的想法(王俊博，2003)，認真的思考如何去運用自己的優勢去切割市場，特別是國內仍保有研發設計能力的廠商，方能站穩腳步而不被市場上充斥的韓國遊戲所擊倒。線上遊戲在設計時編劇方面，經常更新增加

多元化豐富的劇情及多變化可選擇性難易度的支線任務，讓玩家保有一定的新鮮感及參與感，並增加玩家間互動；資訊安全方面在伺服器及周邊設備維護上應多加用心，避免突發狀況，以及在第一時間告知玩家突發狀況之影響及補償措施，並確保伺服器在資料傳輸之安全性，避免其他不正當行為入侵遊戲伺服器竄改電磁資料、竊取會員資料或遊戲帳號內之所屬虛擬物品。本研究加入參與動機變項作為滿意度衡量因素之一，得到的結果確實會影響滿意度；廠商在設計遊戲時，為提高使用者滿意度，可針對不同的使用者參與動機來進行遊戲軟體設計。但對於重視行銷的今天，業者的聲譽與品牌知名度等等行銷手法都會影響使用者的認知，如能加以深入研究，有可能會發現遊戲品質與遊戲知名度會是影響使用者參與該遊戲的動機因素之一。而市場區隔的方向，依據本研究的結果，國內具有自行設計能力的廠商可以考慮朝吸引「拓展人際導向－傳統保守導向群」玩家著手，這群玩家他們喜歡處在柔和且親切可愛的遊戲環境之中，而且相當重視有關玩家互動便利性的設計，同時不喜歡太過契合遊戲場景的美術設計，他們比較喜歡驚喜，或是一些無厘頭的搞笑設計等等。雖然他們在總玩家中只是少數，但是若能確實把握住這些玩家，在這個群雄並起的時代，也可帶來不小的獲利。例如越來越多的休閒小品線上遊戲在目前的市場上冒出頭，且因為消耗玩家的時間少，遊戲的速度快，因此也吸引相當多的玩家，甚至是吸引到沒有玩過線上遊戲的玩家。

由於日後線上遊戲市場區隔的趨勢會日漸明顯，本研究僅探究「玩家參與動機」與「線上遊戲設計吸引力」對於「顧客滿意度」之影響或許有些不足，因此後續的研究可以嘗試以不同於本研究的分群方式來探究「線上遊戲設計吸引力」與「顧客滿意度」之影響，或許可以得到更多的發現，進而可以提供更多國內具有自行設計能力的廠商在開發新遊戲時的參考依據。本論文給予線上遊戲產業之建議，線上遊戲產業除了著重於遊戲軟體設計之外，也須把代理公司的售後服務納入考量，如此才能全面提升使用者滿意度，進而提生產業獲利。

三、研究限制：本研究過程中力求嚴謹，仍有下列的限制存在：（一）樣本的代表性問題，由於本研究使用之正式問卷定點隨機發放進行，所能接觸到的樣本均為自願填寫問卷的線上遊戲使用者，因此本研究所作之推論，或許只能適合具備此特性的族群，無法推論到所有線上遊戲使用者的

行爲。此外，由於目前國內所發行的線上遊戲軟體大多爲角色扮演類型遊戲，而且玩家也以偏好角色扮演類型遊戲爲主，但是難保會有其他類型的線上遊戲可爲廠商帶來豐厚的利潤，這個部分無法探究到，以致研究會有不夠全面性的疑慮。（二）線上遊戲設計吸引力因素只能窮舉，因爲科技、技術的日新月異，本研究中探討到的線上遊戲設計吸引力因素，可能因爲時間技術的演進，而有所更替。在現階段只能透過與資深玩家的討論盡量列舉目前可能影響線上遊戲吸引力的情況進行研究討論，實際上僅能代表研究當下之現況，故本研究結果僅能代表現階段的應用。

參考文獻

1. 王大中（2000），奇幻文學說從頭，東森新聞報。取自：
<http://www.ettoday.com/>
2. 李順仁（2003），資訊安全，文魁資訊出版社
3. 吳明隆（2000），SPSS 統計應用實務，松崗電腦圖書資料股份有限公司
4. 吳向前（2001），解謎遊戲橘子&韓國 Ncsoft，數位時代
5. 杜凱如（2001），躍上主流的遊戲產業未來台灣股王，在 Online Game？，數位時代
6. 李雅萍（2004），「我國寬頻用戶數正式突破 300 萬戶」。取自：
http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany_disp.asp?id=79
7. 林子凱（2002），線上遊戲『天堂』之使用者參與動機與滿意度研究，國立成功大學企業管理研究所
8. 林世懿（2004），美國線上遊戲市場成長驚人 2008 年將達 40 億美元，資策會。取自：
http://www.find.org.tw/0105/news/0105_news_disp.asp?news_id=3367
9. 林家卉、管孟忠（2003），「建構線上遊戲服務品質決策模式之研究-以台灣地區線上遊戲產業爲例」，電子商務與數位生活研討會
10. 林世懿（2004），「2003 年底全球寬頻用戶數逾 1 億 台灣寬頻滲透率全球排名第四」，取自：
http://www.find.org.tw/0105/news/0105_news_disp.asp?news_id=3060
11. 周榮（1998），電腦角色扮演遊戲中的神話原型之研究，國立交通大學傳播研究所碩士論文
12. 邱皓政（2002），社會與行爲科學的量化研究與統計分析，五南圖書出

- 版股份有限公司
13. 洪建忠（1999），*虛擬藝境－電腦遊戲製作的視覺奧秘*，上奇科技股份有限公司
 14. 徐勝凌（2004），*線上遊戲設計吸引力對顧客滿意度影響之研究*，國立東華大學企業管理研究所
 15. 徐志明（2004）「科技島福爾摩沙，行動通訊放光華」。取自：
<http://mit.find.org.tw/sub-3.html>
 16. 陳佳評、林克峰（1995），*PC 多媒體遊戲展示製作剖析與實務*，旗標出版社
 17. 陳彥銘（2004）。*新安全罩門：網路應用程式*。取自：<http://taiwan.cnet.com/enterprise/column/0,2000062893,20087248,00.htm>
 18. 陳俊良（2002），「*線上遊戲顧客忠誠度之研究*」，國立台灣科技大學企業管理研究所
 19. 陳怡安（2004），「*線上遊戲的魅力*」，南華大學社會學研究所
 20. 陳光明、林亮宇（2001），*線上遊戲分散式系統技術研討會*，雷爵資訊。取自：<http://www.lager.com.tw/sdk/seminer/SDK10.zip>
 21. 陳志樺（2002）「*成人技職繼續教育參與動機與障礙因素之相關研究*」彰化師範大學工業教育學系研究所博士論文
 22. 陳慶峰（2001），「*從心流（flow）理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為*」，南華大學資訊管理研究所碩士論文
 23. 超級寬頻（2004），取自：http://www.emax.net.tw/func_8.html
 24. 陶振超（1996），「*台灣地區全球資訊網（WWW）使用者調查*」，國立交通大學傳播研究所碩士論文
 25. 張紹勳、林秀娟（2000），*SPSS For Windows 統計分析-初等統計與高等統計*，松崗電腦圖書資料股份有限公司
 26. 張武成（2002），「*線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度關聯之研究*」，淡江大學資訊管理研究所
 27. 傅鏡暉（2003），*線上遊戲產業 Happy 書*，遠流出版社
 28. 董家豪（2001），「*網路使用者參與網路遊戲行為之研究*」，南華大學資訊館理學研究所碩士論文
 29. 黃國洲（2003），「*我國電腦遊戲產業之新產品開發策略考量*」，元智

大學資訊傳播學系碩士論文

30. 資策會 (1999), 國內電腦遊戲軟體消費現況分析全球高科技產業研究資料庫。取自：<http://mic.iii.org.tw/itdb/Default.asp>
31. 蔡瓊儀 (2003), 影響線上遊戲虛擬社群忠誠度因素之探討, 南台科技大學企業管理研究所
32. 蔡珮 (1995), 「電子佈告欄使用行為與社會臨場感研究：以台大計中 BBS 站為例」, 國立交通大學傳播研究所碩士論文
33. 劉芳梅 (2001), 「我國寬頻網路現況及未來發展」, 取自：http://www.find.org.tw/0105/trend/0105_trend_friendly_mail.asp?trend_id=1182
34. 賴溪松、葉育斌 (2001), 資訊安全入門, 全華出版社
35. 盧貞吟 (2004), 強化線上遊戲吸引力之策略研究以線上遊戲《天堂》為例, 國立成功大學工業設計研究所
36. 蘇芬媛 (1996), 「網路虛擬社區的形成：MUD 之初探性研究」, 國立交通大學傳播研究所碩士論文
37. Andrew Rollings、Ernest Adams (2003), 大師談遊戲設計, 上奇科技
38. Cyert, R. M., March, J. G. (1963), "A Behavioral Theory of the Firm", New Jersey: Englewood Cliffs, Rrentice-Hall
39. Crawford, C. (1997), The Art of Computer Game Design. Washington State University Vancouver。取自：
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
40. Jarett, A & Estanislao, J. (2002), IGDA Online Games White Paper Full Version, International Game Developers Association。取自：
http://www.igda.org/online_report.htm
41. Rollings, A. & Morris, D. (2000), Game Architecture and design. Scottsdale. The Coriolis Group
42. Tom Meigs (2004), Ultimate Game Design-Building Game Worlds, 陳貴敏、杜敬利、韓琪 譯, 頂級遊戲設計-構造遊戲世界, 電子工業出版社

司馬氏千年知己--吳福助《史記解題》讀後

范琇茹*

書名：《史記解題》（增訂本）

作者：吳福助

出版者：臺北，國家出版社

出版年月：2012年8月

ISBN：978-957-36-1351-0

作為紀傳通史之祖，《史記》的重要性不言而喻。今人讀《史記》，多由高中國文課本所選〈項羽本紀〉、〈貨殖列傳〉等篇入手，而旁及史公家世、著史動機，乃至寫作風格等。讀則讀，然「宗廟之美，百官之富」，乃至史公百三十篇間流通連貫之大義微言，則得其門者寡矣！

而今，吳福助教授將其《史記解題》一書重新增訂再版，補充資料、擴寫內容，剪裁前賢精論，別出機杼、匠心獨運，按《史記》篇章次序娓娓敘來，闡史公之幽隱，解讀者之迷惑，全書行文典麗，論事駭博，就中特足稱道者極多，略舉數例如下：

其一，深諳史公行文互見之法，於解題中更臚舉可資旁證之篇章，既廣讀者耳目，又能成全春秋筆法。如〈高祖本紀〉一篇，吳教授提到：

高祖為人，篇中但彰其所長，至彭城敗亡棄家屬於不顧之殘忍，背鴻溝約而擊楚之不信，則於〈項羽本紀〉詳之；畏惡猜忌功臣之私心，則於〈蕭相國世家〉、〈淮陰侯列傳〉等詳之；暴猛伉直之習性，則於〈張耳陳餘傳〉、〈周昌傳〉（見〈張丞相列傳〉）、〈酈食其傳〉、〈佞幸傳〉等詳之，此互見法運用之妙也。贊雖借用董仲舒「三統循環論」，具體主旨卻是說明歷史在不斷地演變與前進，指出高祖因能救秦之敝，改弦更張，遂得以得天命，得正統。

於此可見史公敢於褫去高祖頭頂上之神聖光環，還之以普通人面目之求實精神，其善惡並陳之歷史觀，確實彌足珍貴。

此處將〈高祖本紀〉但彰其長而隱其惡之敘事手法明白標出，使讀者恍然大悟：僅讀〈高祖本紀〉如何可瞭解漢高祖之各種面向？必得再讀〈項羽本紀〉、〈蕭相國世家〉……等，劉邦的音容相貌、才幹性格才能完整呈現，而風雲際會、龍騰虎躍的歷史長卷也隨之栩栩如生地展開於我們眼前。

* 范琇茹，臺北：國家出版社編輯

其二，廣搜博采、辯證精詳，更能於不疑處點出其謬誤，如〈滑稽列傳〉一篇提到：

此篇所述史實重大錯誤如下：(一)齊威王接受淳于髡勸諫，出兵伐諸侯，「威行三十六年」。案〈田敬仲完世家〉：「諸侯聞之，莫敢致兵於齊二十餘年。」應據〈世家〉為是。(二)「威王八年，楚大發兵加齊。」錢大昕《二十二史考異》：「按〈世家〉及〈表〉，是年無齊、楚交兵事，此傳之言，多不足信。」(三)淳于髡傳後云：「其後百餘年，楚有優孟。」劉知幾《史通》：「優孟，楚莊王時人，在淳于髡前二百餘年，此傳云『髡後百餘年』，何也？」(四)優孟傳：「齊、趙陪位於前，韓、魏翼衛其後。」裴駟《史記集解》：「楚莊王時，未有趙、韓、魏三國。」司馬貞《史記索隱》：「此辯說者之詞，後人增飾之矣。」以上史實敘述錯誤，大約由於史公雜鈔民間故事，未暇詳加考辨整理為最有可能。

吳教授條分縷析，既引前賢說法為證，更提出該段史實錯誤之理由乃在「大約由於史公雜鈔民間故事，未暇詳加考辨整理為最有可能」，此種有理有據之論學態度與精神，實足令人敬佩。

其三，本書所附兩篇附錄〈史漢文學比較〉及〈史記學書目舉要〉，可見吳教授於《史記》用心之深、用力之勤。其中，〈史漢文學比較〉一文更是此論題開創性的論著，其列出《史記》、《漢書》四大可相互對比之特色：「《史記》多奇筆·《漢書》多偶句」、「《史記》淺顯·《漢書》艱深」、「《史記》以風神勝·《漢書》以矩矱勝」、「《史記》幽憤·《漢書》醞藉」，由句法、文字、行文風格等不同角度，分析探討兩大史書的異同，論點明確、敘事清晰，讀來令人欲罷不能、不覺終篇。既懂了《史記》如游俠義士，敢於仗劍直面權勢；也明白《漢書》即翩翩公子，自成大家氣度，則吳教授此文於讀者獲益良多矣！

《史記解題》一書名為「解題」，實則不止於「解題」，內容涵蘊吳教授長年治學心得，其於「史記學」居功厥偉，實為司馬氏千年知己也！

讀書心得

<「不以善惡論之」韓非人性論之討論>讀後心得

梁慧娟*

作者：傅玲玲(輔仁大學哲學系副教授)

刊名：《哲學論集》

卷期：2007年7月第40期(第79頁至第96頁)

摘要：

本文主旨對於韓非「人性」觀點予以探究，並討論其是否為「性惡」之主張，為能深入此一主題，作者就先秦時期「人性善惡」之論點予以耙梳，以之對照韓非「人性」之說，欲以凸顯韓非人性論點之特色。

首先探討韓非「自為心」的人性觀點，認為韓非所謂「利欲之心」乃是人的普遍本性，其表現於行為上即為「好利惡害」的傾向，是以「計算之心相待」的關係，人與人之間是經過盤算的、是務實的(也可說是現實的有利我趨、有害我避)之特質。

次論韓非的「人性論」在政治思想中的運用，曾謂「凡治天下必因人情」。韓非認為人的本性好利惡害，國君治國自然應當順應人性以操賞罰之柄，實乃治國之必要手段。最後就韓非的人性論是否為「性惡論」予以評論。

個人心得：

韓非在後世觀點中，除了是戰國末年的法家集大成者，亦為當時出色的政治家與哲學家，而本文作者傅玲玲(以下稱作者)則是現代哲學學者，在中文課老師引導下，學習使用東海大學圖書館的資訊搜尋了數十篇文章，最後擇定作者所寫這篇討論，希望能更深入地認識韓非子，特別是藉由現代哲學家眼裡來探視古代哲學家應該是更有趣味的，至少我覺得柔軟多了。

五千多年來中國別的不說，光是改朝換代就讓我們在讀歷史的青春期背得是死去活來，一下子興盛一會兒衰敗的歷史，恐怕是那些番邦(倒底誰是番?)望塵莫及。而韓非恰恰就出生在那種我想滅了你，他想吞了我的戰國亂世中的「韓」國，當時，美人似的韓國正遭到秦國的覬覦，而如何拭去那秦國垂涎的唾沫呢？實在是韓非心頭最在意的了，該如何是好？對一個漸漸沒落的貴族後裔來說，救亡圖存實在是太重要了(起碼就先保障了自己氏族)，韓非藉由觀察當時百姓、當權者的行為與自己真實生活的體驗，建構了「自為心」的理論，而在<八經>中有「凡治天下，必因人情，人

* 東海大學進修部法律系二年級

情者，有好惡，故賞罰可用，則禁令可立，而治道具矣」的政治哲學。不過作者爲了避免獨斷，在本文也引述多位認爲韓非乃繼承荀子「性惡論」之觀點的學者對「人性說」的評論，來對照本文作者眼中的韓非「實在不是性惡論者」的看法；作者寫道：「就韓非而言，人性實爲政治上的工具，屬於工具價值而非道德價值，故韓非不似孟、荀以道德判斷而論證人性之『善』、『惡』，因此，韓非並非性惡論者。」

對於作者此番觀點，我實在是心有戚戚！這當然也是選擇這篇文章寫心得的主要原因。記得在某一堂中文課中，謝老師曾談及現今仍有許多的老人家(生於民國初年者)仍然緬懷日治時期的「夜不閉戶」、「鄰里無盜」，難道當真是日本人統治的下的台灣治安比較良好嗎？其實在那個年代能吃上一口飯都算有錢人(多數人吃的是蕃薯籤糜)，日本政府給老百姓米糧多爲配給，戶戶總有某些個人吃不飽，大多數人窮得根本就無隔夜糧，盜又何可盜呢！當然大門也就甬關了還能圖個涼快。由此推估韓非會有「自爲心」的思想必然是有脈絡可循的，設想韓非在當時的生活背景；韓國的君主無能、國力正值最耗弱的狀況下，內有朝中大臣亂政，外有他國垂涎，莫怪韓非會心急如焚，可惜的是他又不很受賞識，如何能夠在短時間內有點做法來改變岌岌可危的國勢？如果要依荀子的方法從教育做起，慢慢教化人性會不會太緩不濟急？就是這樣的時空背景才發展出韓非認爲國君應該順應「趨利避害」之人性的「自爲心」的論述，就像是要殺癌細胞選擇化療而不能等身體自行產生抗體，因爲體質已不若從前了。

因此，韓非「趨利避害」的觀點乍看似乎對於「人存在的意義」、「生命的本質」、「人的自我實現」等人生哲學全然不在意，其實依我淺見，僅是實際的(功利的)將之暫且先放一邊不加以探討，而非不明究竟的不予關切，畢竟化療的藥物也同時會殺死部份好細胞的！看看韓非在〈五蠹〉篇裡也曾美言孔子說：「仲尼，天下聖人也，修行明道以遊海內，海內說其仁、美其義；蓋貴人者寡，能義者難也。」故而，對於一心急著富國強兵的韓非而言，如果連國家都讓人給滅了，那禮樂仁義又有何用？因此，實難苛責其「人性論」相矛盾之處。因爲若不以此觀點看韓非，那麼，直接將韓非視爲「性惡論」者，會否如本文作者結論所述之：「將人性內涵予以工具化，忽略了『人』生命意義的探求，……脫離了對『人』生命的關懷，又能將「人」帶領至何種境地？」之遺憾與迷惘。

華文雜誌創刊號選粹

中國大陸「文化大革命」時期的華文雜誌創刊號選粹(一)

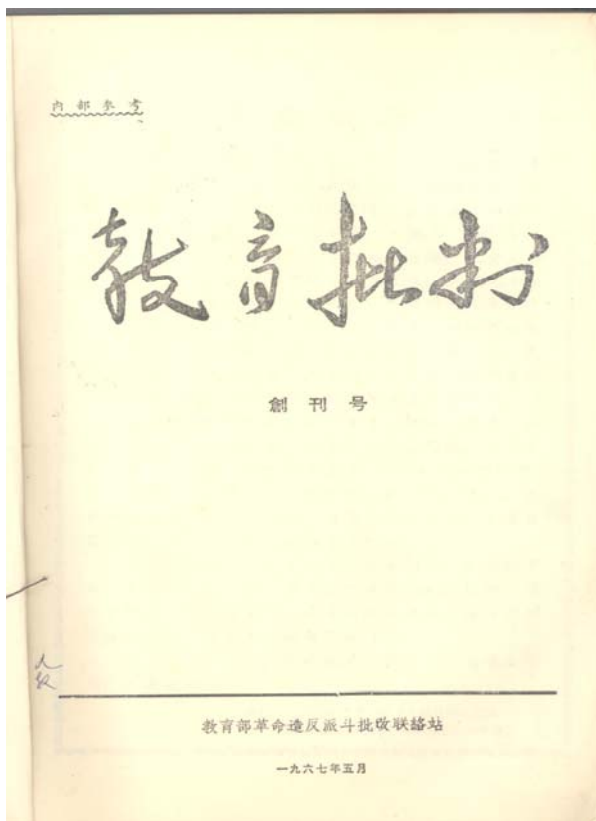
陳惠美*、謝鶯興**

編者按：館藏「華文雜誌創刊號」，係校友陳維滄先生於 2002 年 6 月捐贈，根據「90 學年度圖書館收受校友贈送大陸期刊清冊」收錄的「行政院新聞局函」記載，大陸地區發行之刊物 1559 種(2002 年 7 月 22 日運抵東海)；而 2002 年 7 月 17 日由台北運至東海的台灣發行期刊創刊號有 1310 種，大陸發行期刊創刊號有 945 種；兩次合計華文雜誌創刊號共有 3814 種。

瀏覽「清冊」所著錄的刊物出版年代，有小部份發行於 1966 年至 1976 年間，正值中國大陸如火如荼地進行「文化大革命」，此時間的刊物，大都有「毛主席語錄」與「致讀者」，如《書評與資料》；或「最高指示」與「發刊詞」，如《教育批判》；或「最高指示」與「編者的話」，如《鬥批改通訊》；或「最高指示」與「征稿啓事」；這些內容，可說具有相當鮮明的時代特色，翔實地記錄當時的政治思想。因此也有刊物特別標示為「內部刊物」，專供內部鬥爭檢討之用，如《書評與資料》與《鬥批改通訊》。

我們將逐期的刊登「文化大革命」時期的創刊號，藉以瞭解此時期的刊物特性與內容，以提供學術界人士研究。

一、《教育批判》(教育部革命造反派鬥批改聯絡站出版)



* 僑光科技大學應用華語文系副教授

** 東海大學圖書館流通組組員

1.《教育批判·目錄》

發刊詞-----本刊編輯部

十七年來教育戰線兩條路線鬥爭大事記(初稿)

前言

一、新中國的教育向何處去？(1949~1952)

二、「是中國的教育部，還是蘇聯的教育部？」(1953~1957)

三、大革命的洪流和反革命的逆流(1958~1960)

四、復辟與反復辟的激烈搏鬥(1961~1963)

五、無產階級革命大反攻和反革命修正主義的拼死抵抗(1964~1966)

教育部延安公社

-----人民教育出版社紅旗戰鬥聯隊

教育部乘風破浪戰鬥組

2.《教育批判·發刊詞》

在億萬革命群眾大批判的高潮中，在同黨內最大的一小撮走資本主義道路當權派大決戰的關鍵時刻，《教育批判》迎著連天的炮火，穿過滾滾的硝煙「殺」出來了！

「學制要縮短，教育要革命，資產階級知識份子統治我們學校的現象，再也不能繼續下去了。」這就是《教育批判》的戰鬥宣言。

改革舊的教育制度，改革舊的教學方針和方法，改變資產階級知識份子，統治我們學校的現象，使教育成爲培養無產階級革命事業接班人的工具，是我們偉大領袖毛主席的一貫主張。早在一九五〇年，毛主席就提出「有步驟地謹慎地進行舊有學校教育事業和舊有社會文化事業的改革工作，爭取一切愛國的知識份子爲人民服務。在這個問題上，拖延時間不應改革的思想是不對的」。

可是，黨內頭號走資本主義道路當權派劉少奇卻糾集一小撮反革命修正主義份子，盤踞著教育陣地，瘋狂地反對毛主席的革命路線，千方百計地推行反革命修正主義的教育路線，頑固地維護舊的教育制度，竭力宣揚剝削階級的舊想、舊文化，妄圖把青年培養成資產階級的接班人，把教育變成復辟資本主義的工具。

十七年過去了，我們教育事業的面貌幾乎還是老樣子，學校裏實行的幾乎全是封建主義、資本主義、修正主義的一套。

在教育方面，培養出一些完全脫離工農兵群眾、脫離無產階級政治、脫離勞動的知識份子，比過去還多了。

是可忍，孰不可忍？！

我們一定要鬥倒鬥臭黨內一小撮走資本主義道路當權派，批深批透反革命修正主義教育路線，砸爛舊教育部，粉碎舊教育制度，把教育事業的領導大權奪回來，把教育陣地奪回來！

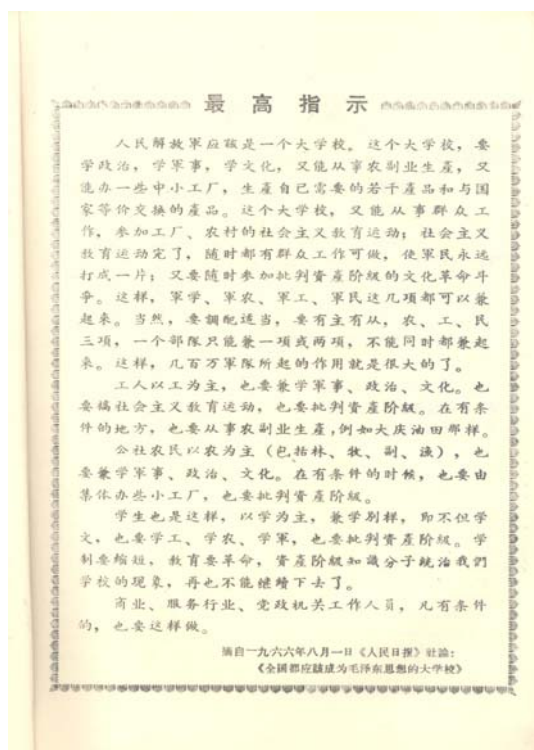
我們一定要大立毛鋒東思想，大樹毛擇東思想的絕對權威，讓毛澤東思想佔領一切教育陣地，把教育部變成毛澤東思想的教育部，把每所學校都變成毛擇東思想的大學校，使教育事業最正成爲培養無產階級革命事業接班人的工具！

《教育批判》就是要高舉毛澤東思想的偉大紅旗，爲打倒黨內一小撮走資本主義道路的當權派，批臭反革命修正主義教育路線而戰鬥，爲無產階級奪回教育事業的領導大權，佔領一切教育陣地而廝殺，爲大樹毛澤東思想的絕對權威，貫徹毛主席的革命路線而衝鋒陷陣。

廣大的工農兵群眾是「指點江山，激揚文字，糞土當年萬戶侯」的先驅者，是無產階級文化大革命的主力軍。《教育批判》一定牢記毛主席的教導「喚起工農千百萬，同心幹。」

「沉舟側畔千帆過，病樹前頭萬木春。」修正主義的謬論，改良主義的陳詞濫調，統統見鬼去吧！文化大革命的急風暴雨，一定會摧毀資產階級舊教育的頑固堡壘；戰無不勝的毛擇東思想一定會佔領一切教育陣地；嶄新的社會主義教育，一定會在資本主義舊教育的廢墟上建立起來！

無產階級革命造反派的戰友們，勝利是屬於我們的，衝呀！



善本書目

東海大學館藏善本書簡明目錄--集部·別集類·金元代之屬

陳惠美*、謝鶯興**

別集類 D 0 2. 4

《淳南遺老集》四十五卷《淳南王先生詩集》一卷《續編淳南王先生詩集》一卷六冊，金王若虛撰，清光緒間畿輔叢書初編本，D02. 4/1042

附：李冶<淳南遺老集序>、己酉王鶚<序>、甲申彭應龍<序>、元大德三年(1299)王復翁<序>、<金史本傳>、<淳南遺老集目錄>、元大德三年王復翁<跋>(內文與<序>相同)、清康熙乙未(五十四年，1715)吳焯<跋>、吳焯<又跋>。

藏印：「瀧川氏圖書記」長型硃印、「夜夜夢龍門」方型陰文硃印。

板式：黑口，無魚尾，四邊單欄。半葉十行，行二十二字。板框 12.7×16.9 公分。板心中間題「淳南遺老集卷○」及葉碼。

各卷首行上題「淳南遺老集卷○」，下題「畿輔叢書初編」(僅見於卷一)，次行題「金藁城王若虛著」，卷末題「淳南遺老集卷○終」。

按：1.王鶚<序>云：「壬寅之春先生歸自范陽道順天，爲予作數日留，以手書四帙見示，曰吾平生頗好議論，向所雜著往往爲人竊去，今記憶止此，其爲我去取之。予再拜謝不敏。明年春先生亡矣，越四年其子恕見予於燕京，予盡以其書付之。又二年，藁城令董君彥明益以所藏釐爲四十五卷，與其丞趙君壽卿倡義募工，將鏤諸板以壽其傳，屬爲引。」

2.王復翁<序>云：「《淳南辨惑》一書初江左未之聞也，至元二十年(1283)古滄王公時鉞來丞是邦，出於行篋始得見之，興賢書院謄錄刊，迨今十年，其板爲復翁所得，以字多差舛恐誤讀者，欲得元本證之而王公去此陞行臺監察御史，尋柄文廣東，宦輒無定，雖欲求之末由也。已既幸任迴道過廬陵，吾州士夫以棠陰之舊候迎公來，就乞校正出脫漏差錯字四百

* 僑光科技大學應用華語文系副教授

** 東海大學圖書館流通組組員

餘，公因得改的付局刊換，公又以元遺山《中州集》所載溇南古律詩僅二十篇，俾續卷末，收書君子幸加詳焉。」

3. 書間見硃、藍雙色句讀及批註。
4. 吳焯<跋>云：「此本山陰祁氏藏書，康熙乙未(五十四年，1715)春王歸繡谷亭收藏，因考史傳而附記於後。」
5. 舊錄「清康熙間刊本」，今據卷一首行題「畿輔叢書初編」，查施廷鏞《中國叢書題識·中國叢書題識分類簡目·郡邑類》「三〇一三畿輔叢書」條(頁19)載：「(清)王灝輯，(清光緒五至十三年[1879-1887])定州王氏謙德堂本」，改題為「清光緒間畿輔叢書初編本」。

《巴西文集》不分卷六冊，元鄧文原撰，清鮑氏知不足齋抄本，

D02. 4/(o3) 1707

附：<巴西文集總目錄>。

藏印：「盧氏藏書」長型硃印、「遺稟天留」長型硃印、「知不足齋鈔傳秘冊」方型硃印、「以父」長型硃印、「鮑家田」方型硃印。

板式：細黑口，左右雙欄。半葉十行，行十九字。板框13.0×18.2公分。板心題「巴西集」及葉碼。

卷之首行題「巴西文集」，卷末題「巴西文集終」。

按：館藏《巴西集》抄本有三，一為四庫全書本(文淵閣與文津閣)，一為北京圖書館古籍珍本叢刊影印本，另一即為本書。前二書皆無<目錄>，四庫本收79篇，北圖本收79篇，本書則收84篇。

