

成人的童話世界——武俠小說的「本體論」¹

林保淳¹

摘要

武俠小說向來被比喻為「成人童話」，從童話所須具備的「兒童、故事、幻想、趣味」四要素而言，武俠小說除了「兒童」外，基本上完全吻合。但因其為成人所構築且為成人所遨遊的國度，故可以目為「成人童話」。

成人也是需要童話的，武俠小說就在這個需要中應運而生，提供了一個想像的、虛構的、有趣的、理想的，而且是由成人自己創造的「成人童話」，這是武俠小說的「本體」。

但成人構築這個世界，取徑與兒童大異。以「成人童話」為本體的武俠小說，簡化了社會脈絡、弱化了法律、強調了道德的理想性，在遙遠的古代建構了一個超越現實而又不離現實的、虛構想像的江湖世界；因而具備了桃源暫遊、化有限為無限、代償志業、舒洩忿懣、滌清暴戾之氣以及傳承古代文化的諸多功能。

只是，如此的世界，還可更進一步的與現實作結合，從人性的角度出發，予以更深入的摹寫，體用兼備，使這個世界更具意義。

關鍵詞：武俠小說、童話、成人童話、人性

2008.03.31 投稿；2008.04.17 審查通過；2008.05.05 修訂稿收件。

¹ 在此，所謂的「本體」，指的是「存在的共性」，也就是武俠小說賴以成立的最基本要素。

¹ 林保淳現職為國立台灣師範大學國文系教授。

A Study of Fairy Tales for Adults — the Ontology of Wuxia Martial Arts Novels

Lin Pao-chung*

Abstract

Wuxia martial arts novels are commonly known as fairy tales for adults. The four elements of tales “children, stories, fancy, interesting”, besides “children”, basically co-exist in the wuxia martial arts novel. It was written for mature readers and the imaginary space was also created for adults, so it is reasonable be regarded as fairy tales for adults.

Adults also needs fairy tales. Need creates demand and wuxia martial arts novels appear. It offers a fancy, fictional, interesting, ideal, and fairylands created by adults themselves. These are the essence of wuxia martial arts novels.

The process of the establishment of adult fairy tales is different from that of children fairy tales. Based on adult fairy tales, wuxia martial arts novels simplified the social contractual relationship, weakened the law enforcement, and magnified the ethical ideology. The jiang hu martial arts world set in a fancy, surrealistic ancient time was not truly unrealistic. Thus it functions for retreat, recreation, compensation, free from worry, purification and nostalgic purpose.

Nevertheless the created wuxia world needs to further combine with the real life. Depicting the humanity, investigating the ideology and practices of wuxia deeply, the fairy tales for adults will be more meaningful.

Keywords: wuxia martial arts novel, fairy tale, fairy tales for adults, humanity

* Professor, Department of Chinese, National Taiwan Normal University.

將武俠小說視為「成人童話」²，是目前相當普遍的觀點。但此說究竟確切始於何時何人，目前已經無法考證了。據1985年3月1日北京《光明日報》刊載對當代數學家華羅庚的訪問，首發「武俠小說是成人童話」的論點；1988年5月25日，柳蘇（羅孚）在台灣《聯合報》發表〈俠影萍踪的梁羽生〉，則回溯至1979年：

港、台、美國的那些華人學者就不去多說了。這裏只舉著名數學家華羅庚為例，他就是武俠小說的愛好者，一九七九到英國伯明罕大學講學時，天天去吃飯的中國餐館碰見了正在英國旅遊的梁羽生，演出了「他鄉遇故知」的一幕，使兩位素昧平生的人一見如故的，就是武俠小說，華羅庚剛剛看完了梁羽生的《雲海玉弓緣》。而華羅庚的武俠小說無非是「成人的童話」的論點，也是這時候當面告訴梁羽生的。³

自此以後，「成人童話」之說蔚然風行，論者多以此作為武俠小說的最佳寫照。但是，所謂「成人童話」究竟如何可以成立的問題，學者習焉未察，相關的論述，往往付之闕如。⁴姑不論身為武俠愛好者的華羅庚，以著名數學家的身分，所發的「成人童話」論點，極可能只是一時主觀的感想，未形成具體的理論；就是後起援用者，如武俠名評論者

² 最早使用「成人童話」一詞的，當屬民初的魯迅。魯迅在1927年與齊宗頤合譯完成荷蘭作家望·藹覃（F·W·Van Eeden, 1860~1932）的長篇童話《小約翰》（1887出版，魯迅是據德語版翻譯的），在〈序〉中曾謂：「這誠如序文所說，是一篇『象徵寫實底童話詩』。無韻的詩，成人的童話。因為作者的博識和敏感，或者竟已超過了一般成人的童話了。」（見《魯迅序跋集》）但未對「成人童話」作進一步的解釋，亦非專指武俠小說而言。1980年10月12日，出版《金庸小說全集》的沈登恩，在《明報》刊登〈等待大師〉的廣告，則用以指金庸的武俠小說。

³ 見柳蘇，〈俠影萍踪的梁羽生〉，《聯合報》第21版（聯合副刊），1988年5月25日。

⁴ 有關「成人童話」的討論，大陸學者洪維有〈「成人童話」說〉（《呼蘭師專學報》16卷4期，2000年11月，頁58-61）一文，企圖建構一種新的「成人童話」文類，但未從武俠小說取徑；徐岱〈論「成人童話」的藝術精神——兼談小說的理念與批評〉（《學術月刊》2000年11月，頁14-20）一文，雖專論武俠小說，但亦未對「成人童話」作若何解說。2000年，香港嶺南大學哲學所研究生劉真途撰成《從童話功能考查金庸武俠小說的敘事特色》碩士論文，始以敘事學的角度闡發武俠小說與「成人童話」之間的可能關係，但重在藉「功能」具體探討金庸小說的敘事特色，所論尚有待補強。

葉洪生，在〈當代武俠小說的成人童話世界：透視四十年來台灣武俠創作的發展與流變〉⁵一文中，儘管剖析源流、縱論百家，對台灣當代的武俠小說有深入而精闢的論述，但於「成人童話」四字，依舊未有若何闡釋。事實上，就武俠小說的「本體」而言，「成人童話」可以說是武俠小說最形象的比喻，但是其實質的內涵為何？就不是三言兩語可解說清楚的了。我們不妨先從所謂的「童話」說起。

一、透視「童話」

有關「童話」的定義，論者綦多⁶，在此，我們不擬作太學術性的討論，只略取幾個約定俗成的定義，作說明的張本：

童話是兒童文學的一種，透過豐富的想像、幻想和誇張來塑造形象、反映生活，對兒童進行思想教育。一般故事情節神奇曲折，生動淺顯，對自然物往往作擬人化的描寫，能適應兒童的接受能力。⁷

童話是兒童文學的重要體裁，是一種具有濃厚幻想色彩的虛構故事，多採用誇張、擬人、象徵等表現手法去編織奇異的情節。幻想是童話的基本特徵，也是童話反映生活的特殊藝術手段。童話主要描繪虛擬的事物和境界，出現於其中的「人物」並非真有的假想形象，所講述的故事，也是不可能發生的。但是童話中的種種幻想，都植根於現

⁵ 葉洪生，〈當代武俠小說的成人童話世界：透視四十年來台灣武俠創作的發展與流變〉，《流行天下：台灣當代通俗文學論》（台北：時報文化出版公司，1992），頁195-236。

⁶ 「童話」一詞，原是從日本舶來的用語，「泛指所有專供青少年閱讀的作品，包括小說、神話、寓言故事、兒歌、謎語等」（劉真途《從童話功能考查金庸武俠小說的敘事特色》，頁8），大抵自1909年孫毓修主編商務印書館的《童話》叢刊後，才逐漸開始為國人所廣泛使用，並且以此詞對譯歐洲的「fairy tale」或「märchen」。這兩個詞彙所強調的原本是帶有魔法或濃厚神奇色彩的民間故事，並非專屬於兒童的。但由於中文語彙中的「童」的意涵多指兒童，因此國內學者在使用「童話」一詞時，就特別強調其與兒童的關係，遂成為兒童文學中重要的範疇之一。劉真途以「青少年」定義，似乎過泛，理當再下降其年齡，以符合「童」字；但本文不擬作「童話」源流的探討，故於定義上只取一般普遍的說法，陳正治的《童話寫作研究》（台北：五南出版社，1990）第一章，曾詳列十位研究者對於童話所下的定義，可以參看。

⁷ 見夏征農主編，《辭海》（台北：東華書局，1992），頁3552。

實，是生活的一種折光。童話創作一般運用誇張和擬人化手法，並遵循一定的事理邏輯去展開離奇的情節，造成濃烈的幻想氣氛以及超越時空制約，亦虛亦實，似幻猶真的境界。此外，它也常常採用象徵手法塑造幻想形象以影射、概括現實中的人士關係。⁸

基本上，我們可以從這兩本辭書的定義中看出，「童話」有以下的幾個要素：(1) 童話設定的讀者對象 (whom) 是兒童；(2) 童話創作的目的 (why)，是為了教育兒童；(3) 童話的創作策略 (how) 多採用誇張、擬人、象徵等修辭手法；(4) 童話的內容 (what) 是具有濃厚幻想色彩的虛構、奇異的故事。這四個要素，即童話研究者陳正治所說的「兒童、故事、幻想、趣味」，頗能概括出童話的特點，也往往成為童話創作者遵循的準則，簡而言之，「童話是專為兒童編寫，以趣味為主的幻想故事」。⁹

在此，兒童無疑為整個童話創作中最重要的一环。由於兒童期(3-12歲)¹⁰間的孩童此時正逐步發展自我意識，認知能力明顯提高，情感發展也漸趨於穩定，正是實施教育最佳的時機，因此也最為教育學者所重視，從而發展出種種有關兒童的教育理論。就這一點來說，童話亦無疑可視為對兒童「進行思想教育」的利器。為了充分達成教育的功能，自須考量到兒童的接受能力及意願，而採取有效的文字策略。此一時期的孩童，心智猶未臻於成熟，符號運用及思辨能力不足，故必須以帶有深濃趣味性的故事，運用擬人、誇張的手法，激發兒童豐富的想像力，並配合著簡潔、流暢的文字，甚至生動、活潑的圖像，讓兒童接納、喜愛，並藉此形塑出一個簡單、美麗、理想的世界。

但是，在此有一個非常重要的事實，那就是，童話雖是專門為兒童所寫的，卻是由成人執筆 (who)，無論是「進行思想教育」，或是如童

⁸ 紀光碧編輯，《兒童文學辭典》(成都：四川少年兒童出版社，1991)。

⁹ 見陳正治，《童話寫作研究》(台北：五南出版社，1990)，頁6-7。

¹⁰ 心理學上有關兒童期的界定，有各種不盡相同的說法，根據大多數心理學家的意見，狹義的兒童期是0-12歲，廣義的兒童期是0-18歲。筆者以為，0-2歲為嬰兒期，兒童期係指介於嬰兒期之後，一直到青春期中間而言，又分為兒童早期(2-6歲)和兒童晚期(6-12、13歲)兩階段。關於其發展及特徵，可參考廖鳳池等編譯，《教育心理學》(台北：心理出版社，1991)。

話研究者所說的，童話的主旨「在於引導兒童的觀念、思想、感情、意志傾向於真、善、美的發展……，使兒童具樂觀進取、克服困難的情操，並能服務他人，建立道德意識，培養道德觀念、優美情操、勇敢精神、高尚志趣」¹¹，都是以成人的角度，企圖透過童話將正在成長中的兒童，模塑為成人心目中認可的「未來成人」。在童話中所透顯出的，是成人對兒童的期許、祝願，而同時也是規定與限制。換句話說，童話是成人親手編織的一個夢幻世界，色彩繽紛，趣味盎然，美好而祥和，其中不僅注入了成人對兒童關愛、保護的心意，也等如是一個平穩、和諧、美麗的安樂鄉，連認清、厭倦了殘酷、複雜的社會現實的成人，都可以退卻至這一世界，以回味的的方式暫時獲得休憩。這個世界是如此的祥和、美麗、安樂，因此，一切與此相反的暴力、醜惡、悲苦，都必須揚棄或淡化，也絕不容許參雜有絲毫可能破壞此一世界穩定狀態的因子——童話為兒童開了許多扇心靈的窗子，但永遠有一扇窗是緊閉深掩的；因為透過這扇窗，正可以窺見到成人的世界。每一個時代，成人所保留的窗子都各有不同，而且，整個發展趨勢是閉鎖的窗子越來越多、越來越大。

這點，我們從日本作家桐生操所「還原」的《令人戰慄的格林童話》中，可以發現到。初版的《格林童話》（1812）與後來第七版的定本（1857），其間有極大的差異——初版不僅是「母親念給女兒聽時，會不由得羞愧臉紅的故事集」，而且其間還有許多「最引人爭議的性交、懷孕、近親相奸（按：當作「姦」）等情節」。¹²定本雖然已經固定下來，成為世界各國翻譯所依據的版本，但是如內容充滿了殘酷殺人、食人肉情節的〈杜松樹〉，多數被刪；而若干涉及到「兒童不宜」的部分情節（如〈白雪公主〉中讓狠毒的皇后穿上熾燙鐵鞋跳舞而死），也都盡情刪修（至

¹¹ 見施常花，〈童話在心理教育輔導上的應用〉，《認識童話》（台北：天衛文化出版公司，1998），頁195。

¹² 見桐生操，〈令人戰慄的格林童話·序〉，《令人戰慄的格林童話》（台北：旗品文化公司，2002）。此書所「還原」的內容，實際上頗多自我的想像，未必可據，但卻很可以藉此觀察作家在改寫（或修訂）童話時，個人的主觀意識是如何的決定了其所寫的內容。事實上，桐生操致力於宣傳的《格林童話》各版本間的差異，也並非獨創，Maria Tatar 在《*The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales*》（Princeton, 1987）中就已經指出了這點。有關《格林童話》各版本間的差異，論者頗多，台東大學兒童文學所王文玲的碩士論文《格林童話中的女性角色現象》（2004）有相當詳細的比較，可以參看。

少中文版沒有)。以此可見，究竟哪些內容才是適合兒童閱讀的，往往因時代、地域、國情的不同，而有不同的認定。事實上，我們如果以當前的觀點去檢視《格林童話》，書中所充斥的大量醜化、妖魔化的後母，在目前離婚、再婚率飆高的社會中，勢必會對許多兒童的心理有極其負面影響，這恐怕也終將成為一扇「禁窗」，嚴禁兒童窺伺。隨著兒童心理學的不斷進展，這類的禁窗，無疑將日漸增多。

無論這些禁窗日後可能會增長到何種程度，或者窗上的雕花、規制，可能有何種的變化，它們的特點在：從這些窗子中望出去，所可見到的都是殘酷、複雜的成人世界中的常態。我們基於保護兒童的心理，不願他們過早受到成人社會的污染，因此劃出一個無風無雨、陽光鮮麗、花草繽紛、趣味橫生的「仙境」，層層裹護，讓兒童得以平安、歡樂的悠遊在這個世界中。

對兒童來說，這顯然是有「益」的，畢竟，儘管可能推遲了他們認識真正社會現實的時間，但他們總會有面對的一天；何況在這段推遲的時間裡，可以藉童話培養他們未來應對社會的種種基礎與能力，如 Lewis Carroll 的《愛麗絲夢遊仙境》¹³（1865）藉 Alice 的夢幻之旅，將邏輯、心理學、哲學、文學（謎語）等基本常識，有趣而生動的展現在整個故事中，無疑對兒童有潛移默化的功效。不過，對創作者而言，無論在題材的選擇、內容的取捨，或手法的運用上，都難免是種無形的約制，而在某種程度上斷傷了創作的主體性。格林兄弟一而再，再而七的修改故事內容，雖使得《格林童話》越來越適合兒童閱讀，但始創時有意藉此展示的對當時社會現象及制度的諷刺與批判，也隨之而扭轉或消失。

¹³ Lewis Carroll 是 Charles Lutwidge Dodgson (1832~1898) 的筆名，他是一個數學家，對謎語、英文文字遊戲、牌戲、奇特的詩等有非常濃厚的興趣，《愛麗絲夢遊仙境》(Alice's Adventures in Wonderland)。與《鏡中記》(Through the Looking Glass, 1872) 是他為朋友的兩個女兒所講的故事編纂而成的，將邏輯、數學、字謎等巧妙而有趣的融會於故事中，既有想像的奇趣，又有智性的領悟。相關的介紹，可參看單維彰的〈手絹中的宇宙——路易斯·卡洛的創意〉，收錄於《科普演講集》(台北：貓頭鷹出版社，2007)，頁 123-140。

二、成人與童話

在成人的語彙中，「童話」是有雙重語義的，一方面，它代表了一個在赤子之心日逐放失下，從此不可追尋的神妙而美麗的世界，這個世界往往會成為在社會現實裡備嘗冷暖辛酸、衝撞得遍體鱗傷的成年人，想像、追念或休憩的一個避秦之地。但另一方面，它則是個不切實際、不會成真，甚至不具意義的虛妄、幻想世界。在童話世界裡，王子與公主結婚，就是最終的快樂結局；可在成人世界裡，王子與公主結婚，卻極可能是個悲慘的開始。在童話世界裡，刻苦者、堅毅者、善良者，最終都有完美的結局；可在成人世界中，往往卻是浮華者、機詐者、邪惡者，高踞在成功的寶座上獐笑著。司馬遷感慨：

若至近世，操行不軌，專犯忌諱，而終身逸樂，富厚累世不絕。或擇地而蹈之，「時然後出言」，「行不由徑」，非公正不發憤，而遇禍災者，不可勝數也！余甚惑焉。儻所謂「天道」，是邪非邪？¹⁴

童話世界是依循著道德規律發展的，可成年人誰還真正的相信這一套？童話世界中的一切美好，毋寧都是神話！

儘管如此，成年人還是會「希望」真的有這樣子的神話的，在這個神話的國度中，成年人在社會上所遭受的創傷與挫折、痛苦與悲哀，得以弭平、消解；在社會上無處宣洩的鬱結和苦悶，在此可以發抒；在社會上未能達成的願望，在此可以順利完成。不同於廚川白村所強調的作者之苦悶，這個世界更顯現了「讀者的苦悶」。成年人會在歷盡滄桑之後，滿懷追念的緬想那曾經帶給他們平靜與歡樂的童話世界；但他們也深切了解，這樣的世界畢竟與現實距離太遙遠了，即便偶爾、暫時可以遁逃於其間，終究還是得跳脫出來，重新回到現實世界搏擊、奮鬥一番。進出之際，童話世界除了讓他們備加感懷、遺憾外，並不能提供他們所需要的撫慰或滿足。因為，那一個已經逝去的遙遠世界，是由他們的師長輩刻意建構出來的，他們本身並未參與建構，自然難以滿足他們的需求。他們需要創造另一個世界，這個世界和童話世界一樣美好，卻是成年人的世界，其中有成年人的愛恨情仇、痛苦磨難、悲哀欣喜、衝突矛

¹⁴ 見【漢】司馬遷，〈伯夷列傳〉，《史記》（台北：藝文印書館，1958）卷61，頁852。

盾，植基於現實、模擬於現實，卻又與現實的走向完全不同。更重要的是，無論這個世界是由誰來創造的，或創造出怎樣虛構的人物，成年人都可以在其間發現自己、看見自己，並實際參與其間的一切行動——這就是「成人的童話世界」。

成人的童話世界是一個開放的世界，沒有門戶，沒有窗口，更沒有嚴格的規定與限制。從任何一個角度去看這個世界，都可以看見芸芸眾生世界的諸般面相，儘管芸芸眾生世界中免不了有許多醜陋、粗暴、邪僻的一面，但都可以將之轉化為美好的結局；即便不予以轉化，也可以對此施加嚴厲的批判或諷刺，以抒洩成年人的不滿與憤怒。

兒童進入童話世界，是在看人表演，看一段一段有趣的故事裡的人物搬演屬於他們的傳奇，然後驚訝、羨慕、感動、憧憬這一世界帶給他們的喜樂與歡暢。成年人則是自己進入到故事中串演各種可能不同的角色，故事不僅有趣，而且可以更曲折離奇、變化多端，就如人生裡高低起伏、悲喜交雜的境遇。這個世界不必告訴、教導成人什麼樣的道理，而是讓成人各自去體會、去感悟，然後自己去模塑一個自認為理想的人格典型或人生目標。這個世界在現實中是無法尋獲的，只存在想像的國度中，只要肯馳騁想像，掀開扉頁，一行行的文字就可以引領成人的靈魂進入、並進行一連串的冒險，而在冒險完成後，心滿意足的回到現實世界。

此正張潮《幽夢影》所謂「胸中小不平，可以酒消之；世間大不平，非劍不能消也」。成人也是需要童話的，武俠小說就在這個需要中應運而生，提供了一個想像的、虛構的、有趣的、理想的，而且是由成人自己創造的「成人童話」。

三、依他的「形象」——武俠世界的建構

在西方基督教的傳說中，上帝創造亞當，是「依祂的形象」而完成的，武俠小說的世界，基本上也是依此而創造的。在此，我藉用「形象」分指：(1) 成人形體所生存的空間（賦形）；(2) 成人內心的想望（心象）。

成人的生活空間，無疑就是現實社會。武俠小說中人物活動的場域，我們一般稱之為「武林」或「江湖世界」。無論是「武林」或是「江湖世界」，基本上都是以「虛構」的方式構築而成的。此一「虛構」，架

設在原有的、實存的「江湖」¹⁵之上，而且不斷試圖擴張「江湖」的領域，涵納原本離逸於此一領域的其他社會層面，寢漸模塑成一個無所不包、自成格局的小型社會。其擴張的方式，最顯而易見的就是「人物的介入」。江湖中，原就存在著許多我們號稱為俠客的人物，¹⁶這些俠客，自成一格，擁有他們迥異於其他社會層級人物的特色；但是，在武俠小說中，大量的外來人物介入其間，如文人社會中的書生、官吏、僚佐；宗教社會中的僧人、尼姑、道士；農村社會的漁夫、樵子、農人；商業社會中的商賈、士紳；其他如乞丐、妓女、兒童等。可以說，三教九流的人物，皆可以搖身一變，加入俠客的世界，成為道地的俠客。更重要的是，三教九流，也各自攜來了原屬社會的質性，充實而豐富了舊有的「江湖」。

如此的擴充，與《水滸傳》從 36 天罡的主體，加入 72 地煞，拓展成 108 條好漢的格局，用意相仿，但規模遠舉，則又過之，¹⁷最大的作用，在於凸顯出「江湖世界」自足而完滿的格局。簡而言之，「江湖」成為現實世界的縮影，任何在現實社會中可以有的人物、可能發生的事件，皆可以在「江湖」中複製、再現。實際上，這也是武俠小說得以涵攝眾體（即包涵言情、歷史、偵探等題材）的一大關鍵。

無論武俠小說作家是以超離、實寫或隱喻的方式去建構這個「江湖世界」的現實社會，¹⁸總是他們立足的基點，他們的欣喜悲憂、挫折磨難、憧憬想望，都來自於這個社會，且栩栩然、籊籊然的如實在其間「生活」著。但「生活」不等於「生存」，生活可能平安順遂，可能高低起伏，可能功成名就，可能聲聞默默，往往隨著外在的「境遇」（環境與際遇）而浮浮沉沉，個人無法作主；而生存則必須有目標、有方向，有

¹⁵ 有關「江湖」意涵的轉變及擴大，參見林保淳〈游俠江湖——武俠小說的「江湖世界」〉（《淡江中文學報》第 8 期，2003 年 7 月）一文，

¹⁶ 在歷史上，曾被稱為「俠」的人物，身分駁雜，上自帝王將相，下至走卒販夫，皆可名「俠」；但是，在「江湖」這個特殊的領域中，身分的殊異性往往在「俠」之下被抵消，而集中體現了專屬於「俠」的獨特性格。

¹⁷ 基本上，《水滸傳》之塑造梁山泊，頗有意將其建構成一「自足的世界」，但此世界，以「軍事團體」為藍圖，聖手書生蕭讓、神醫安道全、玉臂匠金大堅等，雖是聊備一格，事跡無足輕重，但軍中文書擬草、軍士疾病醫療、器械製造之事，於軍團中未可或缺，故在梁山泊的體制中，仍占有一席之地。

¹⁸ 參見林保淳，〈游俠江湖——武俠小說的「江湖世界」〉，頁 49-66。

其意義與價值，可超脫外在「境遇」的約限，為自我理想中的生活作安排、規劃與想望。外在的環境未必可恃，更未必合理；個人的際遇，潦倒落拓總多過於飛黃騰達。生活中往往有許多未能盡愜人意，而又非自主可以改變的遺憾，我們需要一個世界，可以彌補這樣的缺憾，現實社會無法提供，我們不妨自己創造。於是，陶淵明設想出個「男女衣著悉如外人」的世界，「不必有漢，無論魏晉」，標示一個可以供亂離漂泊的心靈「怡然自樂」的「桃花源」；當代的成人則虛構一個模擬於現實的世界，提供一個可讓在現實中疲憊的、受創的、被約限的心靈，滿足想望、尋找到生存意義的江湖世界。

在這個虛構的世界中，他們保留了現實世界中美好的一面，剔除了足以造成生活負面影響的另一面，以簡化、弱化、理想化的方式，以古代為背景，寄寓了他們的想望。

（一）簡化了的社會脈絡

我們稱「江湖世界」是「虛構」的，主要在強調這些介入的人物，雖然攜來若干現實社會的成分，豐富了原有的架構，但並未全然將其間複雜多變的人際網絡一併挪入，反而經由原有的江湖洗禮，蛻轉、發展成另一種新的脈絡。¹⁹以商賈而言，在現實社會中實際承擔著社會經濟的大任，商業往來的頻繁與瑣碎、辛勞與焦瘁，以及所牽涉到的種種如生產、銷售、勞資、賦稅等問題，每一個環節，都可謂茲事體大；然而，在武俠小說中，所有以商賈形式出現的江湖人物，皆甚少細緻描摹其相關的經濟活動，更遑論此活動所涉及的複雜脈絡。通常，作者均以概念化的方式，扼要凸顯其某種特色，如號稱「鐵算盤」的，除了武器與算盤有關外，性格多半精細能幹，深謀遠慮；腹團如鼓，肥頭大耳的商人，也必然與八面玲瓏、長袖善舞、笑裡藏刀、為富不仁等成語脫不了關係——這是在中國傳統中商賈令人印象最深刻的特徵。武俠小說取其特徵，納入江湖圈中，不但增添了人物的多樣性（傳統俠客向來不貪財），²⁰更為人物擘闢了發展的空間——商人是綠林黑道人物勒索搶劫、白道英

¹⁹ 少部分具有「寫實」或「實寫」風格的作家，如舊派武俠中的王度盧、台灣新派武俠之雲中岳，相對來說就比較能關照到市井生活上的困頓與坎坷。

²⁰ 司馬遷《史記·貨殖列傳》曾謂俠客之產生滋多，「其實皆為財用耳」；在現實世界中，無論哪種俠客，皆迫切需要經濟資源（要「仗義輸財」，也要「有財可輸」）；但是，武俠小說事實上卻往往以人物對財富之淡然或貪婪，區別「俠」與「非俠」。

雄仗義保護的對象，更是他們行游江湖的經濟來源（連《笑傲江湖》中的令狐沖也不得不「仰賴」於白剝皮）。扼要言之，武俠小說中的商人，是被「簡單化」了的，其他的人物，也莫不如此。

簡化了的社會脈絡，最顯而易見的是經濟問題。在現實社會中，經濟問題向來是人類生活最大的苦惱來源，小白開門七件柴米油鹽醬醋茶之事，大到立業成家、開創前程，無不需要有富厚堅實的經濟支撐，而卻偏偏是多數人常感匱乏與不足，卻又無計可施的。武俠小說中固然頗著力於描寫有關經濟上的爭奪、搶掠，但有趣的是，與經濟活動關聯較多的，大抵皆為強盜賊寇、土豪劣紳、黑道幫會之流，且往往被定位在搜刮聚斂、貪贓枉法、為富不仁的層次，而多數的俠客是完全可以絕緣或超脫於經濟活動的。游行江湖、青衫白馬，呼盧喝雉、一擲萬金，藏亡匿命、仗義輸財，同氣連枝、友交同道，從衣食住行到育樂，何處不需仰仗富厚經濟力的支撐？可這些「不事生產」的俠客，從來不必擔心這點，可以像變魔術一樣，從腰間袖裡，變生出源源不絕的錢串、銀錠、珠玉、寶鈔，甚至面額大到嚇人的銀票！

簡化了的江湖，是沒有經濟壓力的江湖，而唯有超離經濟，才足以建樹功名——這正與現實世界的規律悖反，卻是江湖世界的共同默契。

（二）弱化了的法律

在現實世界中，法律是維護社會既定秩序的重要憑藉，從最基本「殺人者死，傷人及盜抵罪」²¹的三章約法，到後世多如牛毛的種種規範、律令、法條，恢恢法網，無所不在。雖對個人不免多有限制，事實上也保障了社會穩定向前發展的可能。不過，律法森森、規條纍纍，是否就真正的足以保障個人生命財產的安全？姑不論恢疏法網，吞舟偏漏，鑽縫蹈隙者，未必普遍會受到法律的制裁；而執法者勢有強弱，公權力亦未必能夠伸張；甚至「侯之門仁義存」²²、「已饗其利者為有德」²³，法律的制定者更未必出於公心——法律是往往有時而窮的。在現實世界中，巧於弄法、玩法者，通常佔據了有利的競爭位置，循規蹈矩的守法者，反而有無處伸展、飽受壓抑的苦悶。有沒有一個這樣的世界，能擺

²¹ 見【漢】司馬遷，〈漢高祖本紀〉，《史記》（台北：藝文印書館，1958）卷8，頁169。

²² 同上註，〈游俠列傳〉卷124，頁1304。

²³ 同上註。

脫現實缺陷繁多、往往無濟於事的法律，卻又另有一套法則，既可以使社會和平穩定地朝前發展，又得以展現出正義無遠弗屆的力量？有的，就是俠客。在武俠小說中，俠客就是正義，就是法律。

「江湖世界」一般說來是沒有王法的世界，連最簡單的「殺人者死，傷人及盜抵罪」都不必有。為惡者固然動輒強取豪奪、殺人越貨，奉暴力為真理，完全目無法紀，就是行俠者仗義鋤奸、快意恩仇，也不免傷盜兼施、十步殺人，而不必顧忌與法律有任何的牴觸或衝突。在現實世界中的執法者，在江湖世界中多數隱退於無形，即使偶然現蹤，也多數弱化為六扇門、鷹爪孫、捕頭捕快等無足輕重，甚至為人不齒、訕笑的人物，真正的執法者是俠客。法律講究的是「可以不可以」，俠客則強調「應該不應該」，「可以不可以」有法條足以引據，「應該不應該」則純屬無明文的道德裁量。在俠客的行為準則中，凡應該者皆可以，不應該者皆不可以，嚴分涇渭，道德無限上綱，折射出中國人對法律不信任的心理，而在虛構的江湖世界中成為「最高判斷」。

俠客在江湖世界中「先驗式」的被賦予道德（正義）²⁴的形象，故其所行所為，盡屬「應該」，而既「應該」，就沒有所謂的「不可以」，因此偷盜者被美化成「俠盜」、「盜帥」，殺人者也必然因為對方罪有應得、死有餘辜，絲毫不須顧慮到法律可能的懲罰。在此，法律弱化，道德昂揚，可以更全面且有效地對「做了不應該做的事」的人施予應得的懲罰。

（三）理想化的道德規律

在現實世界中，善與惡的界線是相當模糊的，同時，正義與邪惡角力的結果，並無一定的規律，「天道無親，常與善人」、「善有善報，惡有惡報」的理論，在現實社會是往往逆反、讓人感到延遲或荒謬的。司馬遷「儻所謂天道，是邪非邪」的質疑，其實正道出了現實社會中多數人的心聲。

「超離」是武俠小說的基調，無論各家各派，多少都具有「超離現實」的色彩，濃厚呈顯出其「虛構」的特色，其中尤以出神入化、不可思議的「武功」摹寫，最引人矚目。然而，就江湖場景的設計而言，變化離奇，令人歎為觀止的「武功」，並不是箇中關鍵；武俠小說的超離性，顯現在一個秩序井然的「江湖規律中」。

²⁴ 當然，這裡所謂的「正義」，是否為「真正」的正義，是大有商榷餘地的。

武俠小說中的恩怨相讎、門派紛爭，很容易讓人誤解江湖一直籠罩在動盪迴環的情境中，套句武俠小說的慣語，江湖似乎一直陷在「浩劫」反覆之中。但是，仔細觀察，我們卻不難發現，所有的「浩劫」，無非都是為了後來的「平靜」作鋪墊，武俠小說總是非常樂觀地將結局設計得完美無瑕——武林一統，正義戰勝邪惡，英雄美人，白首偕老。江湖再如何動盪紛擾，流轉不歇，終將有歸復平靜的一日。而這個平靜的基礎，則是在精心設計出的「江湖規律」中提供的。

武俠小說中的「江湖規律」，通常是用來範限人物行為的，諸如「盜亦有道」、「冤有頭債有主」、「劫鏢不劫命」等等，俠客的俠行義舉，事實上也就展現在維護這些規律的行動之中。但是，此一規律，並非成文的律法，而是一種道德規約；同時，執行維護的俠客，也完全出於道德的裁量。因此，此一規律，是道德化的規律，象徵了武俠世界中儼然不可侵犯的權威——「正義」的權威。在現實世界中，是否有一所謂的「正義」威權，自太史公以來，就深表懷疑，但也正可窺見作者對「江湖世界」的理想化。虛構「正義」的力量，正是武俠小說「超離」的展示，現實世界中的複雜面相，完全被簡化為單純的「邪不勝正」、「天道好還」之內，其中，儒家與佛教思想的影響是極其明顯的。

（四）遙遠的古代

武俠小說的背景，往往設定於「古代」，這個「古代」，可以是時間明確的各個朝代，也可以是虛擬的、依稀彷彿的、不知今夕為何夕的「古代」。這是由於想像的世界本就與現實懸絕，以時間拉開差距，有助於維護此一世界的自足與完整，而無須顧慮現實的入侵與破壞。童話或故事中常以「從前從前」開篇，用意正在於此。就武俠小說而言，則更有其不得不然的必要。

一方面，這是由於在中國傳統的觀念中，「古代」不僅是美好的、理想的代稱，這點，我們從「篤學好古」、「懷古幽情」、「古道熱腸」、「古人之風」、「人心不古」等常用成語中，就可以明白。「古代」之所以美好、理想，固然是因為我們在其中寄託了無限的想望，也因為「古代」是無法「驗證」的；既無法驗證，就擁有無限的可能——現實上不可能有的，在遙遠的古代都不妨可以存在。

另一方面，這與武俠小說中所強調的「武」有密切的關係。武俠小說的江湖世界是個「尚武」的世界，武藝，非但是英雄俠女行走江湖的憑藉（護身）、仗義行俠的條件（行俠），是解決紛擾、快意恩仇的最終法則；同時也是俠客展現其風采氣度、建樹功名的必要條件。事實上，武俠小說之以「武」為名，正緣於有此「武功」撐起整體架構。無論武俠小說是如何摹寫武功的，武功都必須以「對敵」的方式展露出來；一旦出現了威力強大的「熱兵器」，英雄用武無地，就只得悲唱俠之輓歌了。平江不肖生《近代俠義英雄傳》中的大刀王五、張北海《俠隱》中的李天然，一死一隱，正說明了這點。

武俠小說的世界，是「冷兵器」（包含了外家與內家）可以仰首信眉、意氣飛揚的世界，而這就不能不求諸於「古代」（至少是晚清以前）了。

於是，在模擬現實的基礎上，武俠小說透過簡化、弱化、理想化的手段，自足地建構了一個特殊的場域，尤其是武俠小說「古代化」、「去歷史化」²⁵的過程，更推波助瀾地加速了其遠離現實的腳步，成了道地的、想當然耳的「想像的江湖」。在擺脫了現實的羈限後，身居其中的俠客，可以縱橫馳騁，視江湖為躍馬試劍、建功樹名的笑傲之地。

四、「成人童話」的功能

成人依自己的「形象」創造出武俠世界的「成人童話」，帶有相當濃厚的「反現實」傾向，因此也常常被一些現實主義強烈的人批評、攻擊。在此，我們必須先建立起一個觀念：文學作品是虛構的，絕對不可能等同於現實。無論現實主義者欲如何淋漓盡致地摹寫現實，都需透過集中、渲染、誇張的方式表現，正如《金瓶梅》之欲藉西門慶凸顯明末社會的諸般奢侈淫靡、官紳勾結的情狀，西門慶其實是集多數當時豪貴

²⁵ 所謂「去歷史化」，指的是武俠小說省棄了時間（甚至包含了空間）的定位，不名時代、罔顧歷史，盡情幻設。龔鵬程討論古龍小說時，即標榜「去歷史化」為一大特色，認為古龍的武俠小說「只有一個模糊的古代，做為人物活動及情節遞展之場域。可是朝代並不明確，作者也不試圖去模擬歷史情境的人物與心理狀態，而是以現代一般的行為及心理反應為基準。」（見氏著：《俠的精神文化史論》，台北：風雲時代出版社，2004，頁234）「去歷史化」這是台灣武俠小說發展上的一大特色，至於優劣，將另為文闡述。

於一身的象徵性人物，而以渲染、誇張的手法，盛言其浮蕩與靡爛，西門大官人之惡，「未若是之甚也」，但「君子惡居下流」，就難免「天下之惡皆歸焉」。此一「歸」，即是「虛構」，只是虛構得合乎情理、合乎實際而已。

《金瓶梅》的作書主旨，在對現實作強烈的批判，作者「痼瘵在抱」，有懲於明末社會之靡爛潰決，身在此一現實之中，未能忘情，故以淑世之心，發為教化之文，而寓懲戒於其中。讀之者「可以」（這是作者主觀的期望，但也未必見得）「明人倫，戒淫奔，分淑慝，化善惡，知盛衰消長之機，取報應輪迴之事，如在目前」，²⁶多數寫實的作品，大抵如此。武俠小說是以休閒娛樂為取向的通俗文學作品，作者對現實固然也有所不滿，但無意藉此興發讀者、懲勸教化，自然不能以其「反現實」而予以譏彈。相反地，正可以從休閒娛樂中，達成某種特殊的功能，使讀者在其虛構的江湖世界中，獲得閱讀的趣味與滿足——而這正是「成人童話」的功能。

（一）且學武陵人，暫作桃源遊

歷來對武俠小說「反現實」的批判，最直接而明確的用語就是「逃避現實」。

這個批判有兩重指涉，一是指武俠小說「藉古為遁」，虛設一個不存在的世界，與現實社會漠不相關，容易使讀者入而不出，忽略了他們在現實世界應盡的責任。一是指武俠小說所構築的世界，往往與現實的某些道理（如科學精神等）相違背。此處我們先針對第一重指涉加以分析。

對「藉古為遁」的批判，基本上是從「社會人」的角度出發，強調人不能脫離現實而獨立，儘管社會現實有多醜惡、殘酷、缺陷，都有義務也有責任盡自己最大的力量，為此社會犧牲奉獻，所謂「士不可不弘毅，任重而道遠」，²⁷這是非常典型的儒家思維。

姑不論儒家思想是否就是每個人所應遵循的軌範（至少佛道兩家未必認同），這樣的觀點，其實是誇大了小螺絲釘在社會巨輪中的作用，

²⁶ 見【明】蘭陵笑笑生，〈金瓶梅詞話序〉，《金瓶梅詞話》（台北：里仁書局，1996），頁2-3。

²⁷ 見【魏】何晏集解、【宋】邢昺疏，〈泰伯〉，《論語》卷8（《十三經注疏》，台北：藝文印書館，1965），頁7。

而忽略了在龐大的社會體制下，很多默默努力的小螺絲釘「無力可以迴天」的窘境，以及飽受巨輪碾壓而卡陷於其中不得伸展的苦悶。社會永遠是不完美的，永遠會有許多疲憊的、受創的、抑鬱的心靈，需要在現實之外尋得一處可以慰解、弭撫、伸展的空間。陶淵明可以藉避秦的桃源暫作歇息，現代人又何嘗不能藉成人童話聊作紓解，暫時拋開緊張、紛擾、徵逐、動蕩的生活，而於想像的世界中尋得足以讓心靈悠遊自肆的空間？更重要的是，成人的心靈與兒童完全異趣，他們不會將虛擬的世界誤認為真實，當他們在文字脈絡中冒險一遭後，闔起書本，就立刻回歸現實。此時，心中的壓力、鬱結、忿懣、期望獲得滿足，站起來重新出發，豈不更有餘裕去面對社會的種種問題？「一張一弛，文武之道也」，²⁸就是學學武陵人，暫作一場桃源之遊，又有何妨？

（二）形缺而神全，有限化無限

武俠小說的虛擬世界，是理想化的世界，既云理想化，就未必可純粹以現實的角度加以衡量、評斷。批評者第二重的指涉，很明顯的忘了小說是文學的、是虛構的。他們除了挑出武俠世界裡法律弱退、經濟簡略的問題外，更常以「科學觀點」指斥武俠小說裡「武功」的摹寫，是如何的神怪荒誕、違反科學。

的確，武俠小說裡的「武功」往往是令人不可思議的，從基本的飛簷走壁的輕功、定形定體而致人於死的點穴功，到琳琅滿目的登萍渡水、梯雲縱、如來神掌、降龍十八掌、乾坤大挪移、九陰真經、達摩易筋經，以及在還珠樓主《蜀山劍俠傳》中出現的可以偷天換日、山嶽變形的神技，雖令人嘆為觀止，卻無一不缺乏根據。而在細節上，盛誇上古名劍的鋒穎銳利、強調年歲與「功力」的正比，也有違科學發展的歷史及人體生長的醫學道理。

但是，文學卻是允許不符或違反科學的，《西遊記》、《封神演義》、《哈利波特》也不因其與科學相違而減損其價值，更何況此一「武功」有其淵源自中國傳統武術（包含「外家」與「內家」）的來歷，而也在許多名武師的傳說中「曾經」展現出不凡的成就，未可一概抹煞。更重

²⁸ 見【漢】鄭玄注、【唐】孔穎達正義，〈雜記下〉，《禮記》卷 43（《十三經注疏》，台北：藝文印書館，1965），頁 751。

要的是，這是武俠小說作者與讀者的默契，武俠小說正是以其超越人類體能限制、不可思議的神奇能力，吸引著讀者的心目。

人的體能是有限的，但想像的世界則無限，武俠小說滿足了人超越自我形軀限制的欲望，創造無限的可能，正是其功能之一。

（三）誠知世事艱，仗劍氣如山

武藝高強、丰神瀟灑的俠客，往往是武俠小說讀者引領仰望的英雄。英雄錚錚矯矯，睥睨群倫，於江湖世界中開拓版圖、創建事功，這是多少人夢寐以求的人生境遇？早歲艱難，挫折橫逆不斷，卻又能「苦其心志，勞其筋骨，餓其體膚，空乏其身，行拂亂其所為，所以動心忍性，增益其所不能」²⁹的「少年成長」歷程，又曾帶給多少備嘗現實困頓、磨難的人激勵與鼓舞？而俠骨慷慨、柔情有托，青衫紅粉、傲笑江湖，又是如何美麗的憧憬與嚮往？

在現實世界中，處處艱險、處處磨難、處處遺憾，無論感情、交友、事業，不如意處十之八九，生平不得志的人，藉英雄酒杯，澆自己塊壘，假俠士英風，償一己未能酬的志業，「有為者亦若是」³⁰、「大丈夫當如是也」³¹，這也是成人童話的功能之一。

（四）寶劍持贈君，平爾不平處

儘管俠客的行為往往與當代的法律相互抵觸，且其所直覺而發的「氣義」，與一般所謂的「正義」也未必若合符節；然而，在現實世界中，法網的恢疏、正義的沉淪，卻是一般人感慨最深、傷痛最切的實況。類似司馬遷所說的「盜跖日殺不辜，肝人之肉，暴戾恣睢，聚黨數千人，橫行天下，竟以壽終」³²、「操行不軌，專犯忌諱，而終身逸樂，富厚累世不絕」³³的人，更不知有多少。法律無法制裁，正義不能伸張，這是何等的刻骨淪髓之痛！然而，多數的人都無法改變這一事實，只能默默嘆息、徒呼負負而已。

²⁹ 見【漢】趙岐注、【宋】孫奭疏，〈告子下〉，《孟子》卷 12（《十三經注疏》，台北：藝文印書館，1965），頁 223。

³⁰ 同上註，〈滕文公上〉，頁 88。

³¹ 見【漢】司馬遷，〈漢高祖本紀〉，頁 163。

³² 見【漢】司馬遷，〈伯夷列傳〉，頁 852。

³³ 同上註。

有這麼一個世界，雖然沒有法律，正義卻能伸張，俠客憑藉一柄寶劍，就能將一干作奸犯科、殘暴強橫、貪贓枉法的惡徒、凶徒、暴徒，一一施予應得的懲罰，又會如何的大快人心！從成人童話的世界中，借來俠客的寶劍，誰有不平處？為君平不平！儘管只是想像，無疑卻可紓撫我們的鬱結與忿懣。

（五）殺伐多濺血，睹此戾氣消

武俠小說中無論是俠士或惡徒，動輒掄刀弄槍，一言不合，十步殺人，甚且殺得屍橫遍野、血流成河。論者常以此批判武俠世界是個凶惡殘酷、充滿暴力的世界，擔心閱讀者受此影響，誤以暴力為解決一切問題的最佳手段。此一批評或者不是多慮，但其可能發生的機率有多少，卻無疑是被明顯誇大了。此正如同社會對「色情」的批判一般，往往將個案視為通例，振振有詞的將「強暴犯」與「觀看色情」繫聯為一，事實上缺乏說服力的。

武俠小說中法律弱化，而俠客崛起；俠客所仰仗的是武力，武力又不能不訴諸於暴烈的手段，故刀光劍影，搏戰四起。但是，在文學的世界中所渲染的暴力、被誇張的血腥，是否必然會「傳播」、「感染」到讀者，從而加以學習、模仿？論者忽視了現實世界中猶有法律規範的問題。事實上，正因有此法律規範，因此在忿懣難銷、正義不伸的抑鬱中，才轉而藉想像的世界加以彌補。一因一果，是不能顛逆倒轉的。

同時，我們亦不能忽視人性中與生俱來的殘忍特性。心理學、社會生物學上基本上都承認在人類的本性中是有所謂「嗜血性」的，血腥殘忍的場面，固然足以激發原始本能的衝動，但也有助於此一欲望的滿足。而就在激發→滿足的過程中，始終在人類的血液中竄流著的本性，可以盡數釋出，終歸於平靜。這正是文學作品中的「滌清作用」。於想像的世界中放血、濺血，藉以消解現實世界中的暴戾之氣，無疑也是成人童話的功能之一。

（六）文化多傳承，即古覓新知

武俠小說的世界，是「古代世界」，儘管作者在虛構此一世界時，不免帶有「以今視古」的新見解、新詮釋，而未必與古相合。但既是古代，則有關那個「古代」思想、文化、制度、生活等各個當代人已然陌

生的層面，必然須有詳略不等的描繪。武俠小說因其「古代性」，因其古代的背景，將傳統文化中儒、釋、道（含道家及道教）的思想精神匯融其間，且充分的利用某些場景，將文化中從文學性的詩詞歌賦、技能性的武學套路、藝術性的琴棋書畫，到雜學性的勘輿數術、醫學性的養生吐納，以及花鳥庭園、茶酒飲食等生活之道，一一示現其間，寢漸成為「中華文化的教科書」，已饒有「寓教於樂」的功能，使娛悅的閱讀亦可享有智性的洗禮。

事實上，武俠小說也因此而饒具中國傳統的特色，展現了與眾不同的風格，使讀者可以「即古覓新知」，無形中也傳承了古代的文化。

五、結語：武俠小說的「體」與「用」

武俠小說的「本體」，一言以蔽之，就是「成人童話」，而其特徵有三，一是「武」，一是「古代性」，一是「虛構的江湖世界」，³⁴此三者相互關聯、彼此影響。「有是體者有是用」，以「成人童話」為本體的武俠小說，以簡化社會脈絡、弱化法律、理想化道德的方式，在遙遠的古代建構了一個超越現實而又不離現實的、虛構想像的江湖世界；且因其提供了桃源暫遊、化有限為無限、代償志業、舒洩忿懣、滌清暴戾之氣以及傳承古代文化的諸多功能，而獲得數以億計讀者普遍的喜愛，成為近代通俗小說的主流，自然有其不容忽視的意義與價值。

然而，武俠小說的「用」，是受到其「本體」強固約限的，再如何理想、如何美好，如何可以慰撫在現實中、抑鬱、不平、受創的心靈，如何可以藉此獲得智性的追求，畢竟仍是虛幻的、不實的。儘管從文學多元發展的角度視之，武俠小說以娛樂休閒為主的閱讀傾向，自亦有其不可抹煞的文學功能，但如果僅限於此，也未免顯得過於單薄、貧乏。以武俠小說過去曾經造成的「凡有中國人的地方，就有武俠小說」的盛況，以及目前雖云式微，卻仍有許多堅定的支持、擁護者而言，這個「成人童話的世界」，理應提供更廣、更博、更深刻的內容，讓讀者於閱讀之際，亦能「開卷有益」，有更多、更大的收穫。

³⁴ 在前文的論述中，此三者均已有所強調，集中而詳細的分析與討論，請參見林保淳與葉洪生合撰之《台灣武俠小說發展史》（台北：遠流出版公司，2005）的〈緒論〉。

在此，我們仍得回到「成人」的層面來進一步申說。「成人童話」與「童話」的最大區別，在於成人是立足於現實為自己構築這個世界的，一根現實的線，牢牢繫住成人心靈的風箏，當這隻風箏在成人童話的天空中飄蕩、冒險得夠久了之後，還是得收線而回，繼續在這個現實世界生活著。透過線的舒展、釋放，可以盡致淋漓的紓解成人心靈諸多的不滿與遺憾，但並不能讓成人真正的超離於現實。成人童話的世界是模擬於現實的，可超離現實，又不離現實，在不即不離之間，是否還可以在現實的基礎上，作更寬廣、靈活的設計？成人的成熟心靈，除了藉超離以遁逃、以養息外，能否也在這個世界中對現實作更深一層的反思？金庸的《笑傲江湖》藉江湖影射現實，人性的諸般情狀，一一具現；古龍創作武俠，殷殷以摹寫人性為念。成人童話的世界，正亦不妨作人性展演與試煉的場域。如是，即其體而有是用，武俠小說或者會有更寬闊的發展空間。【責任編校：林淑禎】

主要參考書目

專著

- 【漢】鄭玄注、【唐】孔穎達正義，《禮記》，《十三經注疏》，台北：藝文印書館，1965
- 【魏】何晏集解、【宋】邢昺疏，《論語》，《十三經注疏》，台北：藝文印書館，1965
- 【漢】趙岐注、【宋】孫奭疏，《孟子》，《十三經注疏》，台北：藝文印書館，1965
- 【漢】司馬遷，《史記》，台北：藝文印書館，1958
- 【明】蘭陵笑笑生，《金瓶梅詞話》，台北：里仁書局，1996
- 林保淳、葉洪生，《台灣武俠小說發展史》，台北：遠流出版公司，2005
- 桐生操，《令人戰慄的格林童話》，台北：旗品文化公司，2002
- 陳正治，《童話寫作研究》，台北：五南出版社，1990
- 單維彰，《科普演講集》，台北：貓頭鷹出版社，2007
- 龔鵬程，《俠的精神文化史論》，台北：風雲時代出版社，2004

Maria Tatar, *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales*, Princeton university, 1987

專書論文

施常花，〈童話在心理教育輔導上的應用〉，收錄於許建昆編，《認識童話》，台北：天衛文化出版公司，1998

葉洪生，〈當代武俠小說的成人童話世界：透視四十年來台灣武俠創作的發展與流變〉，收錄於林耀德、孟樊編，《流行天下：台灣當代通俗文學論》，台北：時報文化出版公司，1992

期刊論文

林保淳，〈游俠江湖——武俠小說的「江湖世界」〉，《淡江中文學報》第8期，2003年7月

柳蘇，〈俠影萍踪的梁羽生〉，《聯合報》第21版（聯合副刊），1988年5月25日

洪維，〈「成人童話」說〉，《呼蘭師專學報》第16卷第4期，2000年11月

徐岱，〈論「成人童話」的藝術精神——兼談小說的理念與批評〉，《學術月刊》，2000年11月

學位論文

王文玲，《格林童話中的女性角色現象》，國立台東大學兒童研究所碩士論文，2004

劉真途，《從童話功能考查金庸武俠小說的敘事特色》，香港嶺南大學哲學所碩士論文，2000

審查意見摘要

第一位審查人：

本文首先對童話的特性，成人語彙中的「童話」特有意義，有明確的闡釋；可與論文裡提出的「成人童話」詞彙，相為印證。此為活用哲學「澄清概念」及「設定判準」的準則。論文中指出「武俠小說」的本體為「成人童話」，它以簡化社會脈絡、弱化法律、理想化道德規律，並以古代為故事背景，虛構想像的江湖世界以寄寓想望，像人間的「桃花源」一樣，這種模擬於現實、超離現實、又不離現實，因而具有童話特質。此為哲學「建構系統」的論點與論證。本文結構嚴謹，內涵豐富，對認識童話及武俠小說的特性與作用，富有學理上的啟發與創見，為具有參考價值的一篇論文。

第二位審查人：

由「成人童話」角度建構俠稗本體論可稱恰當。俠稗之作，不同於一般小說之「作者苦悶的象徵」。而是由於成人對人生之不滿，其寄情於俠稗是為「讀者的苦悶」。一如靖節設計之桃源，是為燃點於士人苦悶心靈中永不熄滅的一點溫暖的燈火。參引古今中外理論亦屬中肯，而引文復能流利新力如斯。

