

第七章 結論

「那是因為投生之前，喝了三口孟婆茶。」

原來在轉輪台下有孟婆亭，由孟婆主掌，負責供應「醜忘」茶，喝下三口。前世盡忘，這茶有辛苦酸鹹五味混合，喝後不辨南北西東，迷糊亂闖，自墮於六道輪迴，一旦投生，醒來已是隔世。

「那多好，前事渾忘，後事不記，便重新做人。」……

——李碧華《胭脂扣》

究竟這個世界上真的有鬼嗎？人們追尋、探討了好幾千年，但到現在我們無法清楚。我們對於鬼怪的種種想像涉及了我們的價值觀、信念與對於死亡、再生的恐懼及盼望等，這些虛構想像文本的背後，其實反映了為我們所擁有的一切古老傳說、民俗與意識型態。或許就像是柏拉圖《理想國》將客觀現實世界都看成文學藝術的藍本，認為文本創作是現實世界的再現。我們是可以從文本中體現到現實世界的內在本質和規律的，因為這些文本創作綜述我們對於一切有關情愛、靈魂、禁忌、死亡、歸返……的體驗及思考。人不斷尋找活在世上的律則，過去的人記錄他對現實世界的經驗，他將所認知的律則留給現在的人，漸漸地龐大的經驗法則變化成爲一套我們熟悉的認知邏輯。

我們企圖在渾沌的世界中建構秩序，相信萬物皆有靈。這是所有鬼怪創作文本的創作本質，儘管故事講述的皆是異物幻化和輪迴轉世，表面上看似人和物之間有其分別（人鬼殊途），其實還是肯定了生命同一性、一體性的神話原理。原始宗教中即有祖先靈魂可藉轉世而再生於另一個生命個體上的觀念，圖騰植物和動物一樣擁有與人同質的生命。因此人才能藉此和同一生存時空的萬物、和先後異時的精靈相通。原始的宗教觀念，將「永恆」的先驗意識先後植入於神話和尙存於世的宗教，這神話、宗教兩者相互融合發展出虛構的秩序世界。基於想像世界所發展出來的文本創作，隨著客觀現實世界不斷地演變下去，他們共同生存著。因此，基於此，中國的文學戲劇所創造的鬼怪世界呈現出的時空想像與我們現實世界的時空相通的。經過長期的累積，我們在現實世界中為鬼怪安置了它的位置，將所有談論它的傳聞或者故事視它作為存有物的足跡。以鬼怪作為主題的創作品有著一定的敘事架構，利用著抽象神祕的想像來強調著真實現實世界的墮落與難以救贖，故事中所展現的超自然現象，刻意營造人物、情節的今昔呼應靈魂死亡與復生的過程，所有故事的氛圍自然予人似曾相識的迷離詭異（uncanny）

之感。以鬼怪作為主題的創作品經常是圍繞著「還魂」之事，在《鬧樊樓多情小勝仙》裡，我們則可說白的小說只帶來魂歸何處的感嘆：他講的是個落魄與「失魂」的故事。觸目所見的一切人事，其實都已似是而非，充滿鬼氣。往日時光的精魄，何可尋覓？

在宋元話本《鬧樊樓多情小勝仙》、《金明池吳清逢愛愛》裡，特別強調所呈現的兩種時間向度。世俗的時間的生老病死、貪癡嗔怨使小勝仙、馮愛愛等深陷其中，隨波逐流。唯有至情才能讓她及所愛之人，超脫世俗生死限制，達到另一種宇宙鴻濛的時間境界（cosmological time）。從廣義的古典傳統在詩情畫意的某一瞬間（moment of epiphany）的獨特體會上，時間化為審美式的空間。古典和今世，逝去的和現存的，兩相照應，形成感性的統合。以鬼怪作為主題的創作品中，世俗時間與宇宙時間的向度缺一不可。唯有當兩者互為彼此，循環演進不已，才能體現歸返的欲望的催弄以及顛覆一踰越（進一出）相互擺盪的遊戲場。以鬼怪作為主題的創作品所表現的是時間的斷裂潰散而非轉圓，例如香港電影《胭脂扣》裡圍繞三個主題發展：今昔之別，生死之謎，愛欲之爭。而這三個主題無非都指向了生命某一點上時間的陷落，無可彌補的傷痛因之產生。這些幽冥之間的虛構時空，從窩巢、家屋、市集、廢墟、疆界的虛構時空場、遊戲場運用各種操弄方式來闡述、反映我們對生命歷程中所遭遇的人事物的感受。

經過千年，我們已經習以為常這一連串光怪陸離的故事，且把它們是當作娛樂消遣的話題。想想我們在鬼怪想像下製造了一個怪誕的世界，它雖然源自於想像時空的怪誕情境裡，卻也蘊含著當時社會的狀態，或許是意在破壞世界既定的秩序，顛覆現實的穩定性，企圖描繪出一個被雙重異化的世界，並表達出現實本身對於人性與常識的扭曲樣貌的可能性。在香港電影《異度空間》中，張國榮飾演一位心理醫生，電影開始時便問道：「這個世界上你相信有鬼嗎？」他說所有鬼的形象都是我們人類想像出來，他認為人類的大腦裝載許多未經證實的經驗或是資訊，小時候我們會聽到媽媽會對頑皮孩子說：「再不乖！小心！我叫鬼來抓你」……等諸如此類的話語；要不就是透過文字、電影各類媒體接受到鬼的資訊，像是吸血鬼、殭屍、黑白無常，一堆稀奇古怪的事，可是沒有一件我們可以確認真假。電影裡直接道出我們對於鬼的存疑，以及我們仍是繼續將其安置在我們的生活世界裡，電影中甚至語出驚人的說道：「你相信這個世界有鬼嗎？如果說相信，那麼就會有鬼。」那麼透過「信以為真」，我們生活世界早已為鬼預備位置，我們相信某事物、並朝著某個事物。這些意義在文化產物中成為客觀且看似合理的事物——信仰系統、道德規範、制度。這些意義又重新吸納到我們的認知中，使我們主觀相信事物的真實性，並未思索個人與集體行為構成下的準則合理與否。就像是印證了馬克思的預言，他認為人的世界在變成了客觀真實的過程裡，最後可能走到「物化」（reification）的極端。人類的產品被當成有其內在自存的真實性，實際上這是異化了的真實，不再被認可為人的產品。在這情形下被異化

了，「忘了自己深處其中的世界，其實是他自己創造的。」¹我們將「鬼」納入我們意識之中，信以為真並為此構築出一套論述和一套秩序。例如，鬼必須在奈何橋上喝上孟婆湯才能忘記前世；輪迴投胎轉世以及許多因果報應的論述，重新將死後世界編入一套秩序和論述中，讓真實生活世界一併納入這樣的體系。寓居與世（being-in-the-world）的人類透過象徵符號共同參與維護社會的秩序，提供一個看似可以理解的世界；我們身處於許多像傷病、災難、犯錯等的威脅裡，這些威脅和抵抗的力量們共同主宰我們認知世界的方式，人之所以戒慎恐懼鬼怪不過是延伸了他對未知的幻想以及無法確認自身的安全所產生心理威脅感即便是這個世界可能也是人為所建構。在中國通俗文化表演下，鬼魅的出現則是意謂著人類想試圖解釋真實生活世界的再現之一。

現在讓我們回到本論文所關切面向來看，回顧本書敘述過程中產生的幾個問題，即關於中國社會所流行的說鬼文化與通俗文化表演之間的變化。我試圖揭示鬼怪想像在中國社會裡所產生的複雜語境，人們把對鬼怪的想像當作包含不同意象、觀點、態度的對象，甚至將它透過創造、解釋、操縱等方式納入現實生活裡，成為我們的文化框架。我試圖將鬼怪想像發展史嵌入兩個特定時期即南宋臨安、香港的總體史當中，把兩地高度發展的娛樂文化和所處時代的政治、社會發展聯在一起，體察它在中國的通俗文化具體化、意識化的過程。做為結論，我從各個方面總結我們所觀察到的相似性，並指出還沒有回答的問題。

一、大規模移民因素影響著說鬼風潮的興起嗎？

關於本研究探討的主題：大規模移民因素影響著說鬼風潮的興起嗎？如果單從香港的發展史以及香港電影文化，我們是無法找到香港鬼怪電影類型成為主流電影的客觀條件，甚至將此一類型電影發展看作現代電影發展的產物之一，是西方電影文化接軌交融下的衍生物，或是將它視為與香港功夫電影同一時代下的流行產物。以這樣的角度來審視香港鬼怪電影的發展，我們所能觀看的切面則是有限的，唯有將它放入中國歷史之中，讓它和其他朝代的歷史相互對照，才會看到更多的面向，以自由地伸縮觀看角度的方式有助於我們對於中國鬼怪文化有另一角度的詮釋，我們可以感受到臨安移民社會現象與香港城市文化的發展過程有諸多相似之處。

綜觀 11~13 世紀的整個中國社會，大家便會對其經濟和文化的發展感到震驚。馬可·波羅在 13 世紀末的驚訝並非是虛構的。我們仔細地想想宋代的政治情勢卻是深陷強鄰環伺的夾縫處境。這個新社會是生活在連續不斷入侵的威脅之下的，這種外部的威脅深深地影響著宋代的經濟和社會，它主宰了從 10 世紀末到

¹轉引自王宜燕、戴育賢譯，Robert Wuthnow, James Davison Hunter, Albert Bergesen, Edith Kurzweil 著，《文化分析》（Cultural Analysis）（台北：遠流，1994），頁 42。

13 世紀末之間的整個中國政治情勢。宋代卻在這夾縫中發展成熟的城市文化以及蓬勃的商業活動，維持近三百年的繁榮進步，西方歷史學家謝和耐將宋代的城市文明比擬成歐洲義大利的文藝復興。我們將宋代分成兩個部分來看，從北宋（960~1127）到南宋（1127~1276），汴京（開封）隨著金人的入侵結束它燦爛繁華的榮景，但卻將這個城市所累積的生命力移轉給南方的臨安（杭州）。中國歷史上曾多次遷徙，魏晉時期政府經常採以強制性的遷徙與家族舉族而遷，使得南遷的北方家族會在遷徙的過程或定居後進一步的強化宗族的力量，形成封閉且鞏固，利益共享的宗族集團，這樣的移民形式在南宋時期發生了變化，由於汴京遭金人的入侵，許多人因為避難被迫南下江南移民於臨安，雖然史載當時遷移多以『扈從南遷』即民眾跟著軍隊南移定居之意，政府並無強制性的統一安排，因為當時政局紛亂，移民多以個人與小家庭為單位。畢竟，移民們僑居異地，唯求的是迅速謀生致富，所以除了北方移民之外，來自其他地區的民眾為了謀生、做生意也移入臨安等大城市。我們在宋元話本中可以處處見到移民們在臨安謀生的情景，這也是中國市民文學發展的開端，如今流傳下來的話本所述的時間多以南宋為主，以及當時小市民的心聲。所有的移民皆迅速地融入當地社會，相當部分進入城市商業，成為原有的市場體系的一份子，擴大了市場的規模，由臨安作為市民文化的發展核心，南北習俗和各地文化相互融合。宋史學者龍登高認為南宋江南的移民特性及其作用，在臨安的成長進程中表現最為突出。臨安看稱為一大移民城市，甚至是中國歷史上的大都會中，可能最具移民特性。

我認為這項移民特性影響了臨安城市文化的發展，不論是民間的信仰習俗、生活習慣以及娛樂文化這些方面，我們在宋代史料文獻中看到社會心態裡存在不安的情緒，對於未來的期許，臨安的市民總是希望神明能給予生活富裕，享受榮華，他們所期盼的是現世幸福，而非來世，認為這人生的禍福既是天注定，若要發達，必然是要神助。宋人對於神明的態度是以功利為出發下的敬畏態度，也因為這個因素南宋時期出現了許多神祇，祭祀信仰的活動相當昌盛，各地流傳許多的神蹟來吸引人前來祭祀。南宋初期，許多的北方移民將家鄉的神明一塊遷至臨安，藉此尋求心靈上的安定。這一點，和現今香港民間信仰發展的歷程是極具相似性的。我們更推進一步地探究宋元話本多以靈怪、煙粉類為居多以及香港鬼怪電影產量驚人的現象是否和中國移民社會中蓬勃的民間信仰有直接的影響呢？我們無法完全地確定，但我們可以從作品中發現民間法術、宗教儀式一直是不可缺少的主題元素，且伴隨而來主要撰述的中心意識都是弔念死者或是幫助死者彌補生前的遺憾，主要圍繞在對於「現世生活」的關注。這一點特色，我們在本研究看到南宋臨安、現代香港具有濃厚移民特色的商業社會都會將對「現世關注」議題發展在鬼怪想像創作品中。關於這個議題，筆者認為與本研究攸關，希望未來的研究能夠繼續開展，繼續針對這點探究中國鬼怪想像文化發展的歷程，中國文化的鬼神觀是否在宋朝時期經歷到重大的轉向？是否改變過去中國人對於死亡的態度以及死後世界的想像，宋代的鬼神觀才是影響今日中國人的鬼神信

仰最深的關鍵時期呢？透過鬼怪想像創作文本，我們更為貼近歷代庶民文化的心態，更能夠幫助我們理解所居處的社會所仰賴的信仰機制、想像結構。

二、表演場域與大眾文化的變化：『商品化』的發展

商業城市除了具體的人口流動、物質交換活動頻繁外，也是傳播訊息、表演娛樂及休閒消費的創作、集結的主要據點。我們可從宋朝中期發現，文化娛樂活動因為商業力量的介入造成了高度發展，早自官方教坊表演藝人流散的民間各地，瓦舍勾欄所形成的表演娛樂消費活動日趨商業化、普及化，使得民間的表演藝術以迎合觀眾喜好為主要需求，隨著瓦舍勾欄林立於宋代各大商業城市，使得表演藝術創作不論是質與量都要比前代多元、豐富，這些豐富的創作也因為宋代印刷術的出現，使它在南宋時期後文字化普遍於民間各地，不論是表演藝術上可以擴大了傳播的管道以及利於技藝上的傳承之外，訴諸於文字後的創作文本甚至影響了自明代以後小說創作的發展，表演創作文本能夠以多元的傳播形式來為大眾發聲。宋元話本的流傳因為得到印刷技術的支援方便於大量複製，以及表演場域、表演活動遍及各地以及創作、出版、發行機制逐漸的建制化過程，從城市到鄉鎮處處多有數目可觀的表演工作者，直接影響了表演娛樂文化特別是戲劇創作可以商品化形式的出現，直至到明代更以商品化的態勢、商業利益的追逐下更迅速擴散，宋元話本因為明代馮夢龍、凌濛初以擬話本形式匯集編冊《三言》、《二拍》，能夠在強大的出版市場力量的支持與推動下，更可以極具效率地進行大規模的生產與傳銷。我們在本研究看到這個發展的雛型，看見社會頻繁的娛樂表演文化所帶來的消費活動逐漸促成各種具有相當普及性的大眾傳播媒體的出現，如中國商業劇場的出現—宋代瓦舍勾欄，雖然，它在 11-13 世紀中只是小成本小規模地進行，但它的流傳數量與傳播範圍都有可觀之處。我們可以看見宋代瓦舍勾欄文化成功地迅速地傳播給社會大眾，透過有形的表演場域進入了個人的生活領域，也無形中凝聚市民社會意識，我們從宋代瓦舍文化中看到了市民社會意識發展的開端，也看見了中國流行文化、表演文化轉變成「商品化」的重大轉折處。

商品流動可說是造就了商業城市的發展，是開啓城市文化形成的重要關鍵點。商品透過了市場中經過的消費過程，流入個人的生活領域，而個人的喜好也透過市場機制反應為商品的流行，更進一步地延伸思考個人生活表現與市場商品的互動過程，也就是「城市文化」的創造過程，我們可以從文化娛樂消費便可看出端倪，我們透過相互對照觀察現今香港電影文化以及宋代瓦舍文化，可以清晰地看見城市文化的形成，與商品消費、休閒娛樂、生活習慣不斷地整合、凝聚作用的動態表現。

透過對照香港、臨安的發展歷程的研究中，我們清晰地看到了城市社會中大眾文化的發展，除了在社會層面上外，帶動了社會身份與物質交換價值的過程

產生了積極性的變化，並且在文化層面的創造意義上，我們看見精神文化、信仰系統透過流行不斷地踰越規範，轉化它原有的侷限。從宋元話本中故事題材的分類以及香港電影類型發展初期來看，透過穿梭這兩者之間的過程中，我們找到了「隱而不顯」的傳統社會意識到現在還在持續地與改變中的社會文化所新產生的界線、新的規範相互拉扯的現象，這是另一種社會文化的競爭，透過說鬼風潮與大眾文化這個面向，我們看見那個不斷劃定，又不斷被僭越，之後再重新劃定、僭越……等的流動過程。從這個角度來看，大眾文化的發展與社會的流動相隨而行。在社會文化的層面，表演場域所呈現的「想像的社會」、「鬼怪想像創作」可以看出另一種更細緻的人際間互動的文化，這也是本論文的研究所試圖探測的。

