

## 摘要

南宋時期的社會呈現出工商業發達，商業競爭激烈的景象，各行各業的分工愈細，其中在文化娛樂業中，說話業繁榮及其分工之細、競爭之大，內容題材以煙粉靈怪傳奇較受大眾歡迎，文化娛樂發展核心也以城市為重，內容取材上以城市生活居多，一般大眾娛樂活動多以說話為主，喜好聽鬼怪之類的故事，與我們現今社會喜好觀看主流電影、恐怖片及鬼片居多無異。香港鬼片發展最早型態多以神怪、志怪、民間傳說為主，七〇年代，邵氏電影公司拍攝許多奇門遁甲、殭屍功夫為題材的電影，自此香港鬼怪電影成為主流類型電影之一，創造出許多屬於中國傳統色彩的靈異電影，到了八〇年代起，香港鬼怪電影不僅從中國傳統信仰、傳說作為題材，而是大量藉著鬼怪故事反映當時社會面臨鉅變的普遍不安及不確定的心態。我們可以透過觀看宋人以及香港人的鬼怪想像文化創作，來了解我們是如何建構出對於鬼怪想像的意識，例如死後世界的模樣、地獄的樣貌、死後歸往何處、死後親人都在何處，幫助我們理解是如何將自身心中的「恐懼」轉化投射成「鬼怪」，又將它信以為真地納入我們的真實社會。說話、電影所呈現的鬼怪想像，不僅在某個程度上維繫宗教信仰系統，以及部分影響了我們對於鬼怪想像的建構，然而說話、電影皆基於它們作為大眾文化娛樂之一，它必然也反映著社會的現狀，甚而批判一些社會的不平或是欺壓。透過這些類型故事便可從中看見其表現手法。

本論文共分為七章，第一章為導論，說明研究動機、目的與方法，整理出鬼怪想像創作在中國文化發展下大致的脈絡，以及現有研究成果。第二章討論鬼怪想像創作文本在什麼樣的社會基底上納入市民生活，以及觀看鬼怪的發展史。第三、四章則延續第二章，細說兩個城市各自形成的文化娛樂市場。以大眾口味為依準的商業機制，是一個什麼樣的大眾口味呢？讀者為什麼想要觀看？這兩個城市基於市民的需求下所產生展演場域的又是什麼樣貌？本論文的第五章至終章，則細究話本、電影中「鬼魅魍魎」的腳本創作、演出形式。細談「鬼魅魍魎」在「變幻」的樣貌以及呈現幽冥界域的時空型態。「變幻」，這個概念運用在幽冥界域的時空型態上意涵有哪些呢？故事寓意中呈現的奇幻世界是何種樣貌？

關鍵字：瓦舍、勾欄、香港電影、鬼怪、煙粉、靈怪、南宋、香港