

第一章 導論

第一節 研究動機

打從小時候，我就很熱愛欣賞香港的鬼魅電影。我並非對於恐怖的畫面或場景感到刺激，而是喜歡鬼魅時而狎趣、時而楚楚可憐的模樣。尤其香港的鬼怪電影，故事情節格外富有人情味，在每一張嚇人的臉孔背後都有原因，並非只存有害人之心，這一點讓我覺得鬼魅並不可怕，與人無異。在閱讀許多講述靈怪的故事後我也相信鬼域與人間是相連的，並且開始逐步理解民間許多儀式祭典的緣由，也漸漸地接受鬼怪的認知方式，以及相信那與我們生活世界息息相關。

觀賞這類電影很容易發現，若故事背景是在古代，就必定會有高深莫測的道士，或是擁有千年修行卻必須吸食人靈精血才能延續修行的靈怪，也有不信邪且屢屢貪色近利的惡棍，再加上一個秉性善良卻帶點無知迷糊的文弱書生這類角色。若故事背景在現代，則會改成見義勇為的男主角，不惜犧牲生命拯救命運乖舛的女鬼，並與道行高深的宗教人士協力對抗兇殘無良的惡棍，這些角色再熟悉不過。雖然現代香港靈怪電影的拍攝手法深受好萊塢、日本、韓國等地鬼怪片的影響，然而它仍保有中國傳統說鬼文化的邏輯，例如，人死後必然會被鬼差帶到十殿遭受審問，檢討生前功過賞罰才能喝孟婆湯進入輪迴，或是相信緣分注定，認為今生相識必是因果所致，這些說法都強調著神鬼與人間都是依賴著一種機制運作。有太多關於人、神、鬼之間的傳說敘述，也許從小曾聽說過，真實與否已然無法確證，然而我們對於人、神、鬼之間的看法絕大多數是透過說演故事而接受，這些故事起頭有很多都是當時作者為了讓表演能夠吸引讀者所創造，我們慢慢地接受了他的想像，接受了他的腳本，日積月累地將它與我們現實的生活世界融合在一起。

這些想像隱隱然地參雜了我們對生死的態度，進而表達傳統文化裡「變幻」(Transfiguration)的概念，所謂「萬物皆靈、靈皆萬物」，例如草木經過百年、千年演化而具有靈性，擁有自我，動物經千年修行，化精成人形等等，這些概念，認為世間之物都有生生不息、循環輪迴的特性，呈現出演化的形象。

問題是，故事傳達了什麼？又反映了什麼？對於我們又有何意義及影響？我們可以說得很簡單，就是因為我們對於生死感到陌生無知，時而感到害怕、時

而感到無畏，創作這些故事不僅是借題發揮人世間的不平與無奈，也藉此減退了恐懼，不論是對死亡或是危難，都可以合理化解釋人生一切的不濟。

透過這個簡單的解釋，我們把這些故事一一拆解，透析這一連串的腳本與演出，它背後的生成機制以及更為幽微的社會心態。了解透過戲劇空間與說演過程是如何鋪陳出一套讓人習以為常的文化，以及透析在說演過程中作者是如何令觀眾成為參與者，扮演其角，藉著與故事中虛構的人物互動，動之以情。就以本論文的切入觀點而言，不僅是以「鬼魅魍魎」為創作，其中推使主角多變的背後是因於我們對於它的想像，並非僅限於宗教意涵，而是切合了我們看待自身以及如何和自身相處的模式。

第二節 研究問題與章節安排

「鬼魅魍魎」已成了茶餘飯後的話題之一，衍生而來的創作、演出也成為排遣生活的娛樂商品形式。我的研究問題，是要探究大眾消費文化裡，特別是說鬼風潮下的社會，鬼的形式是如何被呈現？又是如何被意識化、意義化？文化生成場域是否也呈現出將作品商品化的過程？在創作中，對於鬼怪的想像何時成為一種類型？

消費有它獨立生成的原因，不光是依附於創作過程，所有話本敘事上的形成，不論是接受度、受喜好的程度，都是兼具考量參與活動的大眾尤其在創作中的過程，選擇媒材的展演，是否考量到不同媒材本身的穿透力，使得展演的形式有所調整？本研究將提問扣緊於宋代說話及香港電影，兩者敘事形式之間的差異處，試問說話者與受眾間互動方式產生了什麼改變？試想大眾文化商品背後的消費心態為何？尤其是傳播、或資訊的創作品，特別是在創作內容的過程中，把心中的恐懼創造成怪物，什麼因素讓它作為商品進入娛樂文化消費體系？我們對鬼怪想像的創作語言何時將它轉化成一種娛樂消費？透過這樣的過程，究竟是我們的文化想藉此作為轉譯，傳達對於生死意義上的體會，還是意圖想將感官、知覺，那些無法言說的情緒，藉由它移轉成可象徵的事物？還是一種慾望上的宣洩方式？

本論文試圖從電影及話本找尋它的生成以及它所賦予的文化效應，更進一步深入思考，如果我們將對於鬼怪的想像也視為一種詼諧的語言，試圖以詼諧的態度來看待自身的世界，這些包羅萬象的語言創作，夾雜了各式各樣的民間語言、傳統觀念，它們表達了什麼？又影響了什麼呢？勾繪出何樣的虛擬世界？這樣的說演形態，當然不全然呈現我們文化中對於幽冥世界的想像，它只是在某種

角度下的模樣，究竟是以何種角度呢？或許我們可以藉由它得見我們建構其論述下的隱形力量。

本論文共分爲七章，第一章爲導論，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，爲接下來「鬼魅魍魎」創作論述提供必要的背景。鬼怪創作文本進入民間娛樂消費一環始於宋代，此時的中國外患強臨，年年賦稅加重，在徽宗、欽宗發生靖康之禍，國都遭受強鄰侵佔以至於遷都臨安偏安江南，南宋社會呈現出動盪不安、人心惶惶的景象。相較於此，香港城市發展過程，因爲晚清時期自西元 1842 年 6 月 26 日，滿清在「南京條約」將香港割讓給英國，香港自此成爲英國殖民地，歷經長達 153 年的殖民統治，直至西元 1997 年 7 月回歸中國爲止。時空背景看似迥異，然而這兩個城市在中國經濟發展皆扮演舉足輕重的角色，擁有最爲豐富物力、人力與財富。在此同時，這兩個商業主導的社會，對於政局不穩定因素的感受也是最爲敏感的，因爲社會較爲開放成熟的緣故，它除了能夠吸收許多來自於外界的資訊，相較於其他內地城市也較能表達出面對所處環境的感受。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。以大衆口味爲依準的商業機制，是一個什麼樣的大衆口味呢？讀者爲什麼想要觀看？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？在南宋，瓦舍、勾欄爲展演場所，而書會則是創作者出線的園地，我們可以說書會、瓦舍勾欄都是「才人」棲身生存之處。而到了現代，商圈、電影院則爲出場展演之地，綿密複雜的電影工業則是演員、編導們賴以生存的結構機制。

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。既然「鬼魅魍魎」可說是「游」即「變幻」深層意義的呈現之一，那麼我們就細談「鬼魅魍魎」在「變幻」的樣貌以及呈現幽冥界域的時空型態。誠如上文所談到中國文化對於「妖怪」的定義，認爲一切的變異，可以說是「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？不論是講述人與鬼怪的關係，還是對虛擬世界的建構，這些敘述下隱含了什麼概念、反思？

「鬼魅魍魎」所勾繪出想像的世界圖像會是什麼樣的世界呢？唯一肯定的是，這是一個比哈利波特 (Harry Potter) 的魔法世界更爲悠遠、豐富的想像世界，或許在我們的文化土壤中所孕育出想像創作會比起西方更爲富有人味。在我們的文化裡，可是有許多人相信「鬼魅魍魎」是真實存在的。

第三節 文獻探討

一、南宋臨安與現代香港的說鬼與大眾文化

南宋臨安及現代香港都因政治背景及環境因素感到高度不安，造成對宗教、命理某種程度的依賴，產生對生死的恐懼及對未來的不確定感，以致對煙粉、靈怪的故事有濃厚的興趣及探知生死的慾望。

對於話本中呈現出來鬼怪的形態以及鬼怪在意識上的建構，是多位學者作為中國宗教信仰研究的參照或解讀的對象，企圖透過筆記小說中對於鬼神的描述，觀察社會大眾的「鬼神想像」。主要論述範疇的核心以信仰為主，在宋代祈求儀式上的分析，程民生《神人同居世界——中國人與中國祠神文化》¹裡，綜論中國傳統信仰文化的種種面貌，所引用的文獻，也以宋代最多。程民生在西元 1997 年《宋代地域文化》²一書中第五章，分析宋代宗教地域文化的分布，分別以佛教、道教分布的狀況，認為兩宗教的興盛特別是沿海一帶為顯著，並且朝向世俗化、積極入世，甚至是廣南僧人，既不出世也不出家。³佛、道除了民間廣為盛行之外，宋代朝廷也大為支持，尤其是道教傳布，官方提供許多贊助，道觀、神寺數量之多，由此可知民間信仰鼎盛與今日社會不相上下。在此文中，反映出宋代南方的人民普遍疑神疑鬼，渴求超自然力的保佑獲得心靈上的慰藉，用各種宗教填塞，見神就拜，沒有固定的專一信仰感情，一切從需要出發，功利性強為信仰的判準。書中也陳述到南方信仰文化整體上顯得豐富多彩，這樣的普遍迷信鬼神的心態，主要是因為南方沿海於居處環境變化所產生不安全感的緣故，以致透過這樣心態試圖建立精神寄託，使之不會喪失生活信心，而興盛的鬼神文化，亦是人與環境產生矛盾下的產物。但程民生並無擴及討論到當時社會、政治時空氛圍如何影響（是否直接影響）助長鬼怪想像的流行，進一步地說明南宋的大眾文化為何發展出流行說鬼的文化現象。

宋代民間普遍藉由信仰來解決生活疑惑，連士人也是如此。除了從宗教儀式及崇拜行為方面著手之外，大部分的學者也透過筆記、志怪、話本來了解宋代信仰的觀念，認為文教發達、印刷技術與出版進步，表演形態多元活絡，都是助長民間信仰，包括「命運」、「因果報應」、「地獄」等觀念形成的因素。關

¹程民生《神人同居世界——中國人與中國祠神文化》（河南：人民出版社）1993 年。

²程民生《宋代地域文化》（河南：河南大學出版社）1997 年。

³引自庄綽記載道：「廣南風俗，市井坐估，多僧人為之，率接致富，又例有室家。故曰婦女多嫁於僧。」

於宋代人的鬼魂及人死亡後的概念，沈宗憲的《宋代民間幽冥世界觀》⁴一書有仔細的介紹，他從民間信仰面下著手，探究宋代的鬼魂及死後概念，透過許多史料例證宋人對於人鬼關係的想法，並論述宋代對於死後傳說，包含陰陽往來、地獄審判及對於冥界的看法。作者參考眾多筆記、史料，並把鬼、怪等分類說明，相較於其他宋代的社會史研究，特別關注到社會庶民階層所流行的信仰觀念。此書集中討論鬼魂及幽冥世界觀念，並無將宋人的鬼魂觀與當時社會文化是否相互影響交流的層面加以討論，這是較為可惜之處。

不過，沈宗憲在西元 2000 年《國家祀典與左道妖翼——宋代信仰與政治關係之研究》一書，則是著重國家體制的信仰政策是如何控制民間信仰活動，主要討論官方階層對於鬼神認知從上而下來影響民間鬼神信仰的部份。往後一些研究中，承繼過去論述傳統，多以著重中國社會果報的概念。討論它如何影響中國其他的社會關係，例如家庭倫理、社會道德、政治公道以及人、神、鬼的關係上，沒有提及到它在大眾文化中的影響。

除了與民間信仰文化有著密切的關係之外，至今相關研究鮮少關注於話本的題材與分類。此外，更應深入觀察當煙粉、靈怪話本小說在城市中瓦舍勾欄以說話展演的方式。訊息不斷地在公眾領域之中傳播時，除了訊息背後夾雜宣傳信仰道德的功能外，也有隱含著宋人對於生活世界產生恐怖的心態，藉著「想像鬼怪」的方式作為宣洩的目的。本研究更進一步地提問，是否宋人藉由將「鬼怪想像」具體化以呈現心中的恐懼，然後再將鬼怪進入信仰機制中，透過機制儀式來減少恐懼？或問，將煙粉、靈怪的題材透過說話表演，崇鬼敬神的信仰心態是更為鞏固強化，還是反而削弱了？或許我們可以透過鬼怪題材的創作，理出當時人們對於鬼怪的看法，以及隱含在這個題材下的論述觀點。這些題材的出現，以及在瓦舍勾欄中說演鬼怪的過程中，是否意味著民間已逐漸不再崇鬼敬神，而慢慢地只是徒具形式？

透過不斷地說演來建構出具體的鬼怪世界，「鬼怪」成為恐怖的代表及象徵。說鬼講怪的過程中，蓬勃大眾文化作為推動力量，讓「鬼魅魍魎」形象具體化、意識化。

諸多宋代社會文化史研究，都曾強調這股活絡的民間大眾力量，分別著力於商業經濟、社會風尚、城市文化以及大眾娛樂多種層面。斯波義信《宋代商業史研究》⁵考察宋代城市經濟，以及逐漸形成全國性市場圈及農業的商品化，商品皆集中於首都（汴京、臨安）以及沿海地區，出現了非常豐富的商業活動。作者在文獻資料分析中，結合私人經濟流通管道、官方對市場經濟的調控規定，

⁴沈宗憲《宋代民間幽冥世界觀》（台北：商鼎出版社）1993年。

⁵斯波義信《宋代商業史研究》（台北：稻鄉出版社）1997年。

以及公私領域法（漕運、市舶、商稅制度）明文規範等資料，交叉觀察商業經濟所帶來的社會效應。作者有層次地帶入討論當時交通運輸便利促成手工業、農產品特產化，集中於臨安流通各地，臨安形成全國市場中心，使臨安出現了城市經濟，首都不再僅是政治上的定位。作者認為商業力的介入，眾多商業組織的出現，商業經營活動的多元化，都令宋代社會的消費活動更為蓬勃，不僅限於民生物資上，也同時造成社會階層流動，商人、市民地位提升。

斯波義信在近作《宋代江南經濟史研究》⁶中，更首先將地域範圍縮小集中在江南地區，著重長江以南地區經濟生產力的調查，由於重於江南地區研究，所以考察時間更限定於南宋經濟，此作更能幫助本研究觀察南宋城市商業的發展狀況。臨安蔚為南宋經濟的核心位置，由於南宋定都於臨安（杭州），位於江南地區，使得江南地區發展獲得更大的政治資源力量。杭州商業經濟早自北宋便有充分發展，再加上因為政治之故，大量勞力人口南移，更令南宋臨安（杭州）的商業文化裡出現龐大物源、資金集中的情形。然而斯波義信並無進一步討論龐大物源、資金集中的情形是否促成南宋許多文化商業活動出現，職業類型大增也更加劇了社會階層流動。

梁庚堯《宋代社會經濟史論集》後半部⁷，則是集中處理這個部分的問題。他探討南宋城市的發展、社會結構，並討論到宋代技藝人地位是在市、農、工、商之下，處於社會的邊緣。在更進一步地，討論宋代社會風尚、城市文化、大眾娛樂方面的研究。基於此，本研究特別關注宋代人民普遍的文化程度為何，受教育的人數及分步狀態。程民生《宋代地域文化》⁸一書中討論到宋代文化教育及文化出版事業的部分，認為宋代的國家政策，一直以來重文輕武，朝廷對於官人、士大夫的地位、待遇不錯，加上科舉錄取人數增加，參與科舉人數眾多，競爭激烈。教育上更成立許多學校來培植人才，普遍人才分布狀態都集中江南地區，這也是因為江南地區富裕、文化蓬勃的緣故，數量眾多的藏書、印書更是使得受教育的人數大增，受教育者普遍集中於城市。這點對於社會風尚、城市文化，以及大眾娛樂這三方面有直接的助益，程作雖無在書中加以討論，不過倒是可以藉由文獻中間接理解南方文化已開始成為當時中國的主流文化。

許多宋代文化史研究，都以這三方面切入了解宋代大眾文化樣貌。從伊原文《宋代市民生活》⁹、龐德新《從話本及擬話本所見之宋代兩京市民生活》¹⁰、

⁶斯波義信，《宋代江南經濟史研究》（南京：江蘇出版社）2000年9月。

⁷梁庚堯，《宋代社會經濟史論集》（台北：允晨出版社）1997年。

⁸程民生，《宋代地域文化》（河南：河南大學出版社）1997年。

⁹伊永文，《宋代市民生活》（北京：中國社會科學院）1999年。

¹⁰龐德新，《從話本及擬話本所見之宋代兩京市民生活》（香港：龍門）1974年。

陳維禮《宋元生活掠影》¹¹透過史料文獻勾繪出宋人文化活動的樣貌。在Samuel Adrian Adshead《Material Culture In Europe and China, 1400-1800: the Rise of Consumerism》¹²強調中國消費心態 (Consumerism)的形成，且出現文化與經濟相互影響，南宋時期就已出現。謝和耐 (Jacques Gernet)《南宋社會生活史》¹³以及John Winthrop Haeger所編《宋史論文選集》(Crisis and Prosperity In Sung China)¹⁴兩書，也都強調南宋文化娛樂事業的形成，特別是說話事業造成娛樂業人口大量出現，以及衍生而出的主流娛樂文化，不論是繪畫、旅遊業、茶肆、出版業等多元消費活動都有顯著的消費市場。當時盛行的說話，在類目上多以煙粉、靈怪以及講史最受大眾歡迎，這些類目的盛行，部分受到政治不安定的氛圍所影響，也意味著當時大眾普遍的文化水平。陳祈安《宋代社會的命份觀念》¹⁵中皆有討論，並且認為這些現象的流行以及民眾普遍相信命理之說，主要因於商業繁盛，重利意識以及蓬勃多元的文化娛樂活動一起帶動的。

南宋文化研究中，我們可以了解到商業經濟蓬勃、人口移動活絡，不斷地造成文化上不同程度的衝擊，都有助於當時城市文化、大眾娛樂業充分發展，也自然形成了許多主流文化。以宋人說話文化盛行，且煙粉、靈怪類目蔚為主流，這樣狀態似乎對照今日香港社會、文化有幾分類似。

首先略論香港的歷史背景和政治身分。自西元 1842 年 6 月 26 日，滿清在《南京條約》將香港割讓給英國，香港自此成為英國殖民地，歷經長達 153 年的英殖民統治，直至西元 1997 年 7 月回歸中國為止。在英人統治期間，香港是依賴性的政治實體 (dependent entity)，西元 1997 年主權移交，香港脫離殖民地身分，成為中國「一國兩制」的行政特區，中國官方強調港人治港、高度自治，但香港政權還是由中共主導。然而在經濟上，香港是一個國際金融中心，享有「海外華人」首都的地位，更在中國西元 1978 年改革的新局面，大力支援中國內陸的經濟發展。政治與經濟影響香港文化之深，香港絕大部分的人口是華人，以廣東話為口語，書面採用中文，再加上是殖民地之故，英文具有優勢地位，因此香港文化具有中西文化混雜的特色。

在當代的香港論述中，香港被視為後現代所謂混雜性 (Hybirdity) 和邊緣

¹¹陳維禮，《宋元生活掠影》(沈陽：沈陽出版社) 2002 年。

¹² Samuel Adrian Adshead, (1997) *Material Culture In Europe and China, 1400-1800: the Rise of Consumerism*, London: Macmillan Press

¹³謝和耐 (Jacques Gernet)，《南宋社會生活史》(台北：文化大學) 1982 年。

¹⁴ John Winthrop Haeger所編集《宋史論文選集》(Crisis and Prosperity In Sung China)(台北：編譯館) 1995 年。

¹⁵陳祈安，《宋代社會的命份觀念》國立台灣大學歷史學研究所碩士論文，2001 年。

性（Marginality）性格，李歐梵〈香港文化的邊緣性初探〉¹⁶一文認為，香港文化特色是「雜種」，是處在幾種文化的邊緣——中國、日本、美國，英國卻不受中心的控制，從各種形式的拼湊中現出異彩。而周蕾〈殖民者與殖民者之間：九〇年代的後殖民自創〉¹⁷也是強調香港身處與中國、英國之間的夾縫性特色。以今日香港電影研究為例，一直以來問題意識關注於後殖民議題，討論香港經歷英人政治狀態，是如何影響香港人家／國認同，搖擺於遷出／移入選擇兩難的困境中。

香港的歷史打造了它的混雜性和夾縫性，它既是一個以「中國人」為主要人口構成的城市，卻也因為被殖民身分，文化具有混血性格。香港和中國其他城市不同，位於中國邊緣的地理位置，它的歷史隱喻了它的不純粹，正是這種不純粹形成香港的本土主義，李歐梵稱之為打破精英和通俗之分的邊緣文化。香港的文化動力正像自由市場，有其生產和消費的內在規律，因此即使是中國文化傳統，也要重新處理過，做商業性的轉化。例如，《西遊記》拍成電影《齊天大聖東遊記》，由周星馳主演的孫悟空，不只穿越前世今生，尚有轉世情緣，其中又插入搞笑片段。許多傳統文學被視覺化、商業化，充分展現香港文化／文學的生產和消費機制。¹⁸ 金耀基〈香港，華人社會最具現代性的城市〉¹⁹一文認為，「香港的『本土性』的文化資源主要的是『中國的』。因為香港有百分之九十七的人口是華人，他們對中國文化有深刻的認同，所以香港是會命定地以中國文化為其『主體性』構成要素的。只有當香港擁有『文化的主體性』時，他才會擺脫其文化的邊緣性。」這也可以適當解釋香港的文化創作來源多半取自中國，以及一般香港市民生活承襲中國傳統，民間信仰根深柢固，沒有因被殖民之故而改變了傳統。

香港的鬼怪電影不斷呈現出香港人對於政治及文化主體相異的矛盾感受和大量移民所帶來孤離感，這樣的意識成為香港電影主流。民間信仰的蓬勃和盛行風水、命理則與重商的觀念有關，吳俊雄〈尋找香港本土意識〉²⁰便認為，這樣的現象出現主因於港人生活競爭激烈，事事搏勁，相信「善惡到頭終有報」，總認為人無橫財不富，所以港人辛勤工作之餘，也積極參與經濟活動，無不希望早日發跡變泰。這一點和南宋社會有相似之處。吳俊雄進一步指出，自七〇

¹⁶李歐梵，〈香港文化的邊緣性初探〉《今天》，總二十八期。1995年第一期。

¹⁷周蕾，〈殖民者與殖民者之間：九十年代的後殖民自創〉《今天》，總二十八期。1995年第一期頁185-206。

¹⁸引用鍾怡雯《亞洲華文散文的中國圖象》，國立台北師範大學中國文學研究所博士論文，2003年，第三章中論及香港文化發展的部分。

¹⁹引自金耀基，〈香港，華人社會最具現代性的城市〉，《明報》第三十五卷第三期，2000年第一期，P.28-31。

²⁰引自吳俊雄，〈尋找香港本土意識〉，《香港普及文化》，（香港：牛津出版社，2001）。

年代香港經濟起飛，民生富裕，流行文化興起，香港進入了富裕社會的階段，在八〇代末，香港家家戶戶都有電視，變成東南亞最大的電影生產地。港人的本土意識起碼建立於大眾文化觀賞和玩樂經驗上的集體分享過程，大眾文化提供了各類集體關注話題、慶典、文化活動。

李焯桃《八十年代香港筆記》討論到八〇年代新類型電影的出現以及新導演、電影工業的產生，認為院線制度鼓勵了類型電影的發展，不論是無厘頭、功夫、愛情、鬼怪、黑幫以及古裝武俠等類型，有很多電影的賣座歸功於本土電影市場的蓬勃。事實上在西元 1987 年《倩女幽魂》叫好叫座下，一連拍攝多部風格相似的鬼怪片及續集，如《金燕子》、《畫中仙》、《倩女幽魂》二、三集，甚至還有一些鬼怪電影中的故事情節，反映了當時的香港社會的狀態。李焯桃認為，因為香港人對於政治冷感，西元 1997 回歸中國的政策確定，再度出現移民潮，使得電影觀眾愈來愈想逃避現實、激情宣洩挫敗不安的情緒，出現一些特定、愈趨於單一的大眾口味，例如在電影中暗諷政治狀態的情節，不論在古裝片、時裝片中都可得見。現今香港電影研究著作，透過鬼怪類型的電影文本，進行社會文化方面的分析，扣緊香港當時政治社會所呈現的時代氛圍做探討，將它視為與其它主流類型電影一樣，皆把文本視為當時社會的投射，所以認為電影中的鬼怪想像，是港人心態的投射之一。例如，石琪〈八〇年代香港電影的成就感和危機感〉提到八〇年代的鬼片，呈現出人鬼難分、陰陽交錯的矛盾困惑，是象徵著港人「身分危機」的心態。而並非只有鬼怪電影，其他類型的電影也大量運用了遷出／移入香港的情節，來傳達港人將面臨九七後共產中國統治的恐懼、困惑的情緒。作者更進一步地認為，八〇年從中國移至香港的新移民，在對香港、中國的愛恨矛盾會比「正宗」港人更為複雜，他們的邊緣身分更深，更多是「半人半鬼」的心態。

透過影像的呈現，身處現代的我們對鬼怪想像建構是透過影像具體化，宋人不也是透過說話廣為傳播鬼怪形象。觀賞說話表演成了宋代大眾文化娛樂的形式之一，吳俊雄在觀察香港娛樂文化後認為，大眾文化早已和商業機制、消費行為掛鉤，生產銷售以利潤掛帥，除了出賣官能刺激，也講眾人的故事，只要能吸引消費者掏出腰包願意參與。大部分的大眾文化產品以說故事為本，除了提供認知、觸動情緒、呈示道德，它從現實生活取材，造成的結果就是有意無意地不斷翻弄我們的生活常識和價值意識。²¹香港社會在中國近代發展的過程中，一直是進步的指標，它的高度城市化、商業化帶動中國沿海地區的發展，龐大的文化娛樂產業是現今主流文化的主導者。然而香港社會的文化狀態，除了一直因為複雜的政治過渡現象造成的游離心態之餘，普遍民眾還經常憂患香港經濟發展會影響到自身的生計，經濟風暴一直為港人所戒慎恐懼。

²¹ 《香港普及文化》以單元式的呈現香港大眾文化的樣貌，分別討論香港在七〇年代到西元 2000 年間，以文化評論風格來呈現出的主流文化樣貌，如電影、電視、流行音樂、戲曲等文化媒材。

香港鬼怪電影多取材於當地，相較於此，宋代煙粉靈怪也都取材於城市，鬼怪想像的大眾創作品之所以取材城市，源自其高度商業化、城市化，有著龐大的文化娛樂消費力作為支持。綜合而論，鬼怪想像建構過程中，已不再是單純的鬼神信仰及觀念的表徵，或是作為鞏固崇鬼敬神的功能。甚至大眾文化娛樂部分主導建構了對於鬼神信仰（想像），然而，宗教文化的觀念也因大眾文化娛樂的影響，幫助它加速世俗化，試問此影響是否更進一步地產生本質上的顛覆？

二、娛樂至上的展演場域

早期研究話本的學者較專注於話本小說的社會背景、家數認定、體例形制、歷史淵源、篇目版本等考訂方面，再去考察話本的著作年代、刊刻年代。孫楷第的〈中國短篇白話小說的發展與藝術特點〉²²，即介紹從唐代至明代不同階段的中國白話短篇小說，並敘述其藝術上的特點。針對於話本研究，有樂衡軍的《宋代話本研究》²³、程毅中的《宋元小說研究》²⁴，將它個別斷代式的提出研究，在論點上多半承襲前人的觀點。陳平原²⁵稱讚魯迅（1881—1936）出版於西元 1923-1924 年的《中國小說史略》，開創對中國小說史研究的新徑，在研究方法上，開始關注文體演進脈絡的疏通、歷史發展規律的歸納，以及作家與時代關係的聯繫，又兼及個別作品的藝術分析和史實的考證，至今影響不絕。卻也因為魯迅的古小說研究對後人研究影響甚鉅，造成古典小說長期處於「魯迅時代」的陰影，局限了對於個別作家作品的研究。這造成了小說史研究的斷層，使得許多後來研究者都未能超越魯迅對於小說的整理思路與論述框架，僅以魯迅所描述出的小說發展線索，直接延續魯迅的看法，向上添枝加葉，造成小說史研究停滯不前。陳氏的批評點出我們對於文學史研究上的闕漏，魯迅所展現的小說視野的框架究竟為何？

魯迅的小說史最被稱道的部分，在於掌握史的發展與解釋。阿英即稱讚《中國小說史略》：「以整體的、演進的觀念〔……〕為中國歷代小說，創造性的構成一幅色彩鮮明的圖畫。而對每一個時期的演變，總是從社會生活關係上溯本窮源，從藝術效果上考察影響成就。」不過，長久以來總是透過魯迅提供的角度來看我們的文學發展，我們對於文學發展過程還是承繼著魯迅所說「有責任的藝術家用感覺形式表現自身的人生觀」，來觀察文學背後的整個人類結構

²²參考孫楷第，〈中國短篇白話小說的發展與藝術特點〉，《俗講說話與白話小說》（台北：河洛圖書出版社，1978年5月）。

²³參考樂衡軍，《宋代話本研究》，（台北：台灣大學，1969）。

²⁴參考程毅中，《宋元小說研究》，（南京：江蘇古籍出版社，1999）。

²⁵參考陳平原，《中國小說敘事模式的轉變》，（台北：久大文化，1990）。

發展樣貌，詮釋世態人情對各個時代小說發展。例如，他在敘述六朝小說時，先勾勒當時的思想文化氛圍和士人心態，特別強調鬼道當行，釋道普遍的宗教氛圍，和經由禮佛或崇老所形成的清談，以及貫穿於各種文化現象的厭世之情，就斷言這樣的精神便是構成六朝多以靈異鬼神主題的志怪書，和擅以記錄生活軼事的志人小說的來源。再往上溯源，魯迅的觀點也承繼著明代胡應麟的意見，都發現了志怪與志人小說皆具有某種實錄的特性，不過，魯迅認為，六朝的志怪小說則多以寓勸戒、明應驗，以強化宗教價值觀為主。或許是身處時代的緣故，魯迅認為歷史發展的描述與歸因都和價值觀的判斷有關，他選擇了「自由意識」作為衡量中國小說史的整體發展，以及過程中所形成文學價值判準。於是，在他評判歷代小說創作裡，認為志人小說優於志怪小說，因為志人小說承繼齊梁「為文藝而文藝」的唯美思想，在宋代，主以娛樂、雜以懲戒的話本，比起平實乏文采的志怪，或是辭藻華麗避世託情的傳奇，在藝術上的表現略為遜色。

魯迅的中國小說史觀角度，呈現了他個人對於文學的價值觀，強調自由意識的審美標準，卻也忽略小說文類的獨特性或功能性，無視歷代小說發展過程的主導因素，以及在內容類型區辨背後的意識或價值觀。不論就小說的發展動力、文類創作的成因，或是文類創作背後形成閱讀社群的探究上，我們應該以另一角度來省視中國小說發展過程。以話本的出現為例，它意味著民間文化蔚為主流文化的開端，廣受市井小民的歡迎，不再為小眾群體所獨有，以及表現形式上轉換所帶來的衝擊，影響社會價值觀的變動。所以，從另一角度來看，從話本裡的內容旨趣正可以觀察到當時人們普遍的生活心態及價值觀。

胡士瑩的《話本小說概論》²⁶，詳細介紹了話本小說的整個歷史，考證故事篇章的內容與年代，資料收集齊全，論述詳實而周到。其獨到之處，在於書中除了多以話本小說外部背景之外做了許多詳實的整理，而且整理歸納了前人的研究，以及在文獻資料上進行時代版本的考證。不過胡作中對「話本」一詞的定義，僅限於說話人的底本。至於國外研究部分，多以《三言》、《二拍》中的話本進行研究為主，少以宋元話本為題材。其實，早在宋羅燁《醉翁談錄》中已有記載宋代「說話」技藝和「話本」資料類目分類。話本是不是說話人的底本？魯迅在《中國小說史略》第十二篇〈宋之話本〉中說：「說話之事，雖在說話人各運匠心，隨時生發，能有底本以作憑依，是為話本。」學術界普遍接受魯迅的觀點，然而話本一詞並不專指說話人的底本，其他的文藝樣式也可稱為「話本」，如傀儡戲、影戲以及雜劇、崖詞的腳本，都可稱為話本。耐得翁《都城紀勝》中「瓦舍眾技」條說：「凡傀儡敷演煙粉靈怪故事鐵騎公案之類，其話本或如雜劇，或如崖詞、影戲乃京師人初以素紙雕簇，後用彩色裝皮為之，其話本與講史者頗同，大抵真假相半」。吳自牧《夢梁錄》卷二十「百戲技藝」條

²⁶參考胡士瑩，《話本小說概論》（台北：丹青圖書公司，1983）

中關於傀儡戲的敘述更為詳盡：「凡傀儡，敷演煙粉、靈怪、鐵騎、公案、史書歷代君臣將相故事話本，或講史，或作雜劇，或如崖詞。」所以「話本」不只是「說故事的底本」，南宋耐得翁《都城紀勝》中「瓦舍眾技」條說：「說話有四家：一者小說，謂之銀字兒，如煙粉、靈怪、傳奇。說公案，皆是搏刀趕棒及發跡變泰之事。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，講說前代書史文傳、興廢戰爭之事」。所以，我們一般看到的刻本，講史家都稱作「平話」，如《三國志平話》；小說家標注「小說」，《寶文堂書目》中〈洛陽三怪記〉、〈燕山逢故人鄭意娘傳〉等都算是小說話本，因此，話本一詞不專指小說家的底本。在宋元時代編寫，也和賺詞、鼓子詞、諸宮調、雜劇、戲文相似，曾有才人及老郎擬作或整理加工本子，他的目的不是供閱讀之用，而是為了演出所需。這些都是統稱話本，近似今日的劇本。本論文研究是針對南宋至元初話本中，特別以講述靈怪傳奇，多以鬼怪想像相關短篇故事為主要研究對象。

在話本小說的年代區別的篇數部分，胡士瑩的《話本小說概論》裡列舉現存宋人作品 40 種，元人作品 16 種，孫楷第《中國通俗小說書目》中宋元部著錄小說有 30 種；鄭振鐸《明清二代的平話集》²⁷裡宋元小說有 39 種，樂蘅軍的《宋代話本研究》²⁸收入宋人話本 37 種，程毅中的《宋元小說研究》中，宋元作品 35 種，不過程氏近作《宋元小說家話本集》²⁹現存宋元話本小說 40 種。各家考證方法不一，不過依據《醉翁談錄之小說開闢》、《也是園書目》、《述古堂書目》，保守估計 16 種，其他多以當時口語程度判辨，大致 20 餘種。不過仍是了解當時的文化心態及價值觀。話本的斷代難以判斷，除了《紅白蜘蛛》有元刻殘頁外，其餘都刻印於明代，洪刻本《六十家小說》刻印于嘉靖年間，已在元代滅亡之後的一百多年，至於馮孟龍編輯的《三言》年代更晚，因此，對於宋代話本勘定更是歷來持有不同看法。書目著錄是重要的文獻資料，但還要其他的旁證，才能確定現存作品的真偽和年代。在《醉翁談錄·小說開闢》所著錄的以鬼怪作為主題的宋代話本有《紅白蜘蛛》及《三現身》當即《警世通言》第十三卷《三現身包龍圖斷冤》。在《也是園書目》、《述古堂書目》稱為宋人詞話者有《西湖三塔》，現存洪刻本作《西湖三塔記》。《寶文堂書目》也有作『記』字。至於馮夢龍稱為『宋人小說』或『古本』者：《碾玉觀音》，《警世通言》第八卷《崔待詔生死冤家》原注宋人小說題作《碾玉觀音》。《寶文堂書目》著錄有《玉觀音》可能為此篇。《西山一窟鬼》，《警世通言》第十四卷《一窟鬼癩道人除怪》原注：宋人小說舊名《西山一窟鬼》，《定山三怪》則是《警世通言》第十九卷《崔衙內白鶴招妖》原注古本作《定山三怪》又稱《新羅白鶴》。《三言》則是明馮夢龍（1574-1646）以「茂苑野史」、「隴西君」、「可一居

²⁷鄭振鐸，〈明清二代的平話集〉，《中國文學研究新編》（台北：明倫出版社，1971）p.378。

²⁸樂蘅軍，《宋代話本研究》（台北：台灣大學，1969）。

²⁹程毅中，《宋元小說家話本集》（濟南：齊魯出版社，2000）。

士」、「綠天館主人」的別號所編輯，此編輯《喻世明言》、《警世通言》、《醒世恆言》之合稱，其出版順序為《喻世明言》(1620-1623)，其次《警世通言》(1624)，《醒世恆言》(1627)。這一百二十篇故事的發生年代，大多數比較容易判別，因為在話本的開頭總是先將故事年代交代清楚。我們可仔細觀察到作品內容，可知宋代的故事特別多。有鑑於當時宋代說話藝人廣泛地採用當時社會發生的事件作為題材，因此留下了較多的作品。《三言》的作品可說是宋、元、明代說話藝人罕聞人家工整理的成果。其中有些是宋元話本，有些是明人話本和擬話本。(見附錄二)

目前的研究除了考證及分析文類藝術部分，也有其他的觀點加以探討，如李騰淵的《話本小說之世界觀研究》³⁰，以宋元話本小說和《三言》故事為研究對象，從世界觀的角度（人類對所屬世界的觀點）研究話本，咸恩仙的《話本小說果報觀研究》³¹以晚明擬話本小說中的果報觀意識進行話本的研究。多以《三言》為範圍的話本研究，咸恩仙的《三言愛情故事研究》³²、柳之青的《三言人物研究》³³、崔桓的《三言題材研究》³⁴。不過金明求的《三言死亡故事研究》³⁵提出不同的視角，處理話本中的虛構情節，審視《三言》裡對於生命、存在的思考，並非以生者的角度來看，而是多以死亡的角度來詮釋生命存在的價值。《三言》中死亡的方式，死亡的想像著墨之多，作者認為當時人們對於生死之間不斷產生心理衝突，主要是因為人們想獲得永生的慾望有關，這樣的視點跳脫過去以往研究觀點，常以社會教化、信仰觀念傳遞的取向來分析。

至於宋元話本研究部分，研究觀點較為貧乏，多以種類上的分析為主，例如胡長茵《宋元「平話」之名義、體制研究——以《新編五代史評話》、《全相平話五種》為例》³⁶，或以探討內容旨趣為主，如邱芳津之《宋代果報小說研究》³⁷，說明宋代話本小說呈現以果報輪迴的情節，旨在社會教化，以及宗教觀念影響宋代話本題材上發展，這樣的論點，在各朝代上的小說研究中屢見不鮮，無法得見宋代話本在題材內容上特殊之處。少數研究提出不同的觀點來分析宋元話本小說，如金明求的《虛實空間的移轉與流動——宋元話本小說的空間探討》

³⁰李騰淵，《話本小說之世界觀研究》，私立輔仁大學中國文學研究所碩士論文，1985年5月。

³¹咸恩仙，《話本小說果報觀研究》，私立輔仁大學中國文學研究所碩士論文，71年。

³²咸恩仙，《三言愛情故事研究》，私立輔仁大學中國文學研究所碩士論文，1983年5月。

³³柳之青，《三言人物研究》，國立台北師範大學中國文學研究所碩士論文，1991年5月。

³⁴崔桓，《三言題材研究》，國立台灣大學中國文學研究所碩士論文，1991年5月。

³⁵金明求，《三言死亡故事研究》，國立政治大學中國文學研究所碩士論文，1998年5月。

³⁶胡長茵，《宋元「平話」之名義、體制研究——以《新編五代史評話》、《全相平話五種》為例》國立政治大學中國文學研究所碩士論文，2002年5月。

³⁷邱芳津，《宋代果報小說研究》私立中國文化大學中國文學研究所碩士論文，1999年。

³⁸關注於話本所呈現的時空上的處理，分析話本中公案、傳奇、煙粉、靈怪為主，可惜作者僅限於話本上的內容所呈現的社會時空做分析，並未與宋元當時的社會文化做比照。

話本的出現普遍認為是小說發展之始，因為現今小說的語言主要是白話，而宋元話本形式發展初期，也以當時的白話表現，兩者是相近的。然而宋代民間盛行「說話」技藝表演，即為藝人講說故事，相當於後世的「說書」。職業化小說故事的活動，主以娛樂為目的，因此我們小說史發展開端是以作為「說演故事的底本」為目的，進一步地說，話本的藝術表達上主要是在「說演故事」的過程，而非僅限於在文字上，或許我們對於話本的研究中，可以不再僅限於分析敘述文類的功能與書寫成規，或是延續它與其他文類上的比較分析，因為話本的出現開展了表演形式上多元的路線，透過話語建構出獨立的語境，而它的文字表達上原先不僅限於文字，而是講演者與觀眾的互動溝通。

一直以來，西方學術研究在「大眾文化」這方面的議題提出許多精彩的分析。這些學者透過對不同年代，針對各類表演、文學創作，研究它們的形成與發展，或是探討所形成的場域與社會變遷之間的相互關係，以及文化創作生成過程中，與社會群體間的交互影響。許多著作對此做了許多精緻分析，包括Roger Chartier的《The Order of The Book》³⁹即不斷強調書籍的創作過程，認為作者不足以全權決定一本書的出現，必須透過許多角力，才能脫穎而出，因此他強調「出版者—作者—讀者」三方關係，往往決定書的命運。其次是閱讀社群的建立。讀者群所建立管道是多元的呈現，在貴族、上層社會，讀者群透過沙龍成形，透過朗誦書籍的方式進行社交活動。而平民、底層社會，閱讀社群透過在許多公眾場域下說演成形，例如在廣場或是酒館。他們透過識字的人或知識分子念誦書中的文字來了解書的內容，這樣的活動也形成人際溝通的方式之一，以及傳遞訊息知識、建構意識的管道。

班雅明〈說故事的人〉⁴⁰一文中，認為講述說故事的人（le narrateur）具有魔力般，能透過敘述，讓一切的事物再度——流轉呈現，能將所說的事物及講述者的生命同化為一。不像是報導或新聞，總是赤裸裸地傳達事物本身，而是讓敘事覆上了敘事者的痕跡。班雅明說：「所有真正的故事敘述者都傾向於事先說明自己是如何聽到這個故事，甚至把它說成是自己親身經歷的」。至於聽眾和敘事者之間的關係，他則認為，兩者的關係很單純，因為聽眾心中總是有著想

³⁸金明求，《虛實空間的移轉與流動——宋元話本小說的空間探討》，國立台北師範大學中國文學研究所碩士論文，2001年。

³⁹ Roger Chartier(1994)The Order of The Book The order of books :readers, authors and libraries in Europe between the fourteenth and eighteenth centuries Cambridge: Polity Press.

⁴⁰ 林志明譯，班雅明（Walter Benjamin），《說故事的人》（台北：台灣攝影，1998）。

要記住故事的欲望。對於這些單純聽眾而言，他們最大的興趣就是再將故事轉述給他人，這個觀點提供了本研究新的思考路徑：當參與文化活動成爲娛樂消費形式之一時，也就是說相較於宋人去勾欄觀賞說話，或是現代人去戲院看電影，透過這兩種媒介來演說故事，聆聽的感受會因爲傳遞方式的不同產生改變嗎？原先藉由說話表演來得到更多人際間的互動，會不會因爲電影的出現，變得一切都靜聲？

大陸學者近年做了一些話本題材與當時社會時空進行背景的考證，針對話本流行的成因、流傳的模式，話本內容中所指射的城市社會價值觀，與當時工商業發展之間造成的影響進行文化研究。如紀德君〈宋元話本小說的時空設置及其文化意蘊〉⁴¹發現，話本中的敘事時空和宋代的社會時空相符，他認爲具有可以加強敘事的真實與可信度的作用，最重要的是讓它產生現場接受的效果，營造出特殊地域文化的氛圍，讓話本的呈現更具生活氣息。這一點可以回應到上述的問題，應該試圖比較話本與電影的敘事語言及時空設置之間的差異，探討說話者與受眾之間如何透過傳達故事的過程，產生互動的關係？陳大康〈熊大木現象：古代通俗小說傳播模式及其意義〉⁴²便是分析小說創作者與讀者、出版者之間的互動關係，認爲明清通俗小說盛行，是透過書坊干預創作以及印刻業的發達下造成，但也使得小說的發展受到市場機制的影響，尤其是題材上的創作，必須著重於大眾口味爲主。郭英德〈元明的文學傳播與文學接受〉⁴³也以文學作品傳遞管道來切入分析研究文學接受程度，認爲書籍的傳抄借閱、抄刻買賣，以及戲劇演出、說書活動與文學接受程度息息相關，他認爲書籍的傳抄借閱是一種藉由交換過程的人際傳播，而書籍的抄刻買賣是一種經由市場管道的商業傳播，至於戲劇演出、說書活動，他則認爲是屬於一種經由公共管道的娛樂傳播，尤其是這種傳遞方式比起書籍的抄刻買賣更提高了大眾接受度，普及人心。

我們可以進一步地思考，戲劇演出、說書活動所帶來的效應，不只有在文學上的刺激，消費心態的呈現也更爲多樣性，帶來的刺激效應可從內容、題材、展演形式的差異，看出文化趨向商品化的現象，甚至可以透過觀眾社群及表演群體之間的互動，看出這個現象所帶來的影響。基於兩地的城市文化皆是注重商業的發展，因此戲劇演出及說書活動也是兼具商業性的特色，表演內容會與大眾的喜惡以及社會的脈動息息相關。以南宋爲例，工商業發達，商業競爭激烈，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、

⁴¹紀德君，〈宋元話本小說的時空設置及其文化意蘊〉，《中國古代、近代文學研究》第7期，2003年。

⁴²陳大康，〈熊大木現象：古代通俗小說傳播模式及其意義〉，《中國古代、近代文學研究》2000年8月。

⁴³郭英德，〈元明的文學傳播與文學接受〉，《中國古代、近代文學研究》第167期，1999年2月。

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。不過南宋社會之所以普遍喜好煙粉靈怪類型的成因為何？這是我們可以進一步探究的。這類題材廣受歡迎，不再僅限於道德教化的功能，因為在說話種類中，主以演說佛書的說經，受歡迎程度不如這類題材，從所佔篇數比重以及專說小說的才人廣受風靡便可得知。我們可以繼續發問，而不局限文本形式分析，或遵循前人的觀點研究話本的發展，用更多的角度處理話本所賦予的價值，以及更深入分析話本內容取向，其旨趣交雜了什麼社會樣態？什麼社會價值觀、生活心態與消費意識？

這些社會組織也形成龐大的觀賞社群，這些社群成為主流類型創作的支持者，例如熱愛觀賞動作片、鬼怪片的觀眾，或是熱愛煙粉靈怪、講史說話的市民。這些支持者也左右了主流類型的發展，表演者會為了投其觀眾所好，特別會著重某些部分。雖然這些著作講述的時空與我們相距甚遠，不過他們所著述之處，都是強調在城市蓬勃發展過程，都會助長社會各階層發展，他們特有的品味及不同興趣，也會令更多文化創作源源不絕，同時生產出主流且廣受歡迎的創作形式及題材。諸多的研究都讓本研究思考：當話本、電影作為傳遞主流文化的媒介物時，不應該忽視其背後龐大的文化組織，應轉以關注表演者、表演組織、表演場地、觀眾之間的所形成的文化場域，究竟展現出何種左右文化的力量？

三、話本及電影的語言風格與想像型態

「鬼怪想像」如此普及人心，甚至影響我們每個人觀看世界的方式，透過不斷說演過程形成細緻的價值體系，這樣的體系源自於「恐懼」，許多虛構的想像物及時空交織，這些都與真實世界相繫並存。

巴赫金的著作中，眾聲喧嘩（Raznaorechie, Heteroglossia）此一概念，主要用以描述文化的特徵，包括社會語言的多樣、多元化的現象。他認為，這些現象呈現在人類社會交流、價值交換和傳播的過程之中。而小說話語或與語言能完整地展現了社會語言的多樣化和多元化，換句話說，小說裡所呈現的就是社會的眾聲喧嘩。他在西元 1935 年的《小說的話語》⁴⁴中，再度強調語言應理解為一種社會現象，它所呈現一切意象包括視覺、聽覺以及抽象的意義層次，都是社會性的。不僅要關注創作者的語言，更要關注創作者之外的生活世界，例如廣場大街、城市鄉村、各種社會集團等等，然而要如何觀察到這些部分呢？他認為，可以從小說中的說話人中找到，因為說話人負載許多意義，他們會表現出特有對於世界

⁴⁴ 錢中文編，巴赫金，〈小說的話語〉，收入《小說理論》（河北：河北教育出版社，1998）。

的觀察角度，以及轉述當時日常生活的實際樣貌，我們都可以從這些蛛絲馬跡中找到他們的意圖，而這些話語及說話人言談的方式，以及與我們對話的狀態，令我們在無意識中一點一點地接受他們所想像的形態。換句話說，說話人以及他的語彙、語境可以掌握我們的話語，而我們思想意識形成過程則是有選擇地掌握他人的話語過程。提供了本研究探討說話表演與電影這兩種展演媒材中，說話者的定位是以何種方式來呈現，甚至在故事陳述過程中如何隱現說話者的意識呢？透過何樣的語言來傳達出說話者的意識，或許可以進而討論說話者如何透過聲音的傳達令觀眾產生欲念？

西元 1937—1938 年的《小說的時間形式與時空形式》⁴⁵一文，則仔細地詮釋各類小說的時空意象。巴赫金對於小說中所呈現時空的重視，不論是時空交叉、相會時空等形式，都強調小說展現出複雜的時空體樣貌，不僅只有單一時空結構作為小說的主幹，也交雜著大小不一的時空穿梭於故事之中。這些形式不僅展現出作者與作品間相互關係之外，也令身為聽眾和讀者的我們，將身處的時空和故事中的時空彼此相互對話。

巴赫金的兩篇著作以及班雅明〈說故事的人〉，都以不同觀點來探討「說話人」和「故事時空」的議題，從文本及實際說演的狀態中，強調時空所帶來的意義。對應到今日的电影、宋代的說話，從他們當時的說演時空，以及題材意圖建構的時空，兩者似乎巧妙地連結在一塊，並與我們真實世界互相呼應。究竟是什麼樣的事物、什麼意識把他們聯繫起來？以現今觀看鬼片的過程為例，我們總是接受了影像與聲音的安排，以一種預知者的態度提前掉入害怕之中，我們陷入故事的時空，即使在電影結束後，心中依然存留著那些尚未消散的恐懼。我們悄悄地將它們留在心裡迴盪，它們總會在我們沒有預警的時候再度浮現，只要我們感覺到自身的時空似乎與故事的時空相仿，恐怖的情緒又再度喚起，那些話語、意象所編織出的時空會再度與我們相會。宋代說話表演，宋代說話人演說的過程彷彿是神祕的煉金術，令台下觀眾深刻感受到煙粉靈怪故事的魔力，宋人也或許有著和我們一樣類似的經歷，總會一不小心便墜入了想像的時空。

然而這些價值體系的建構如何深植人心？如何透過「話語」不斷地產製新的意義以及新的演說方式？從勒拉杜里《蒙大猶》⁴⁶裡，作者告訴了我們在中世紀末期，一個看似不起眼的小社會，卻暗藏著許多的奇妙現象。在那裡，蒙大猶的居民有一套理解世界的方式，他們除了一群虔誠的使徒外，在他們的信念裡，還含納其他的想法，他們相信生死輪迴，也相信生活中存在著魔鬼，在這兒的人

⁴⁵ 錢中文編，巴赫金〈小說的時間形式與時空形式〉，收入《小說理論》（河北：河北教育出版社，1998）。

⁴⁶ 勒拉杜里（Emmanuel La Roy Ladurie），《蒙大猷》（Montaillou: Cathars and Catholics in a French village 1294-1324）（1975）Chicago and London: University of Chicago Press.

們總是熱情招待信仰異端的旅人們，也總是竭誠歡喜地成爲這些旅人的聽眾，相互傳達對生命、世界的想法。這些想法令他們的思想不受限於當時的信仰體制，也令他們能夠在這些限制底下找到其他的實踐方式，例如夫妻的相處模式、家庭關係、同伴關係，以及看待生死的方式，這些充分展現在人際活動上。在那裡，每個人都處處分享自己的生活經歷、對生命的想法，傾吐他的所見所聞，希望自己的一點想法可以改變周遭的親人、朋友，甚至是不認識的人。作者認爲，在中世紀末期，蒙大猶的居民不斷透過話語相互建構自身的價值體系，甚至是企圖透過不斷地溝通、傳達，達成集體的價值體系。

勒高夫《煉獄的誕生》⁴⁷，以鉅觀的方式來詮釋中世紀的人們是如何想像來世的世界。作者認爲，中世紀時期，從西元 11 世紀至 12 世紀末，中古社會發生了巨變，人口增加、商業興起、城市形成，使得人們的心智結構產生變動。當時的教會必須因應這樣的巨變，特別是城市新興階級出現以及異端信仰的產生，教會意圖尋求應變，建構出另一種機制，一種能夠掌握人心的意識形態工具。於是「煉獄」漸漸地在基督教的體制下形成，也就是透過主教以及教會中修士、僧侶對基督教教義的長期論戰，在過程中形成一套新的論述。原先對於來世二元對立的想像，轉而呈現三元——即「天堂」、「煉獄」、「地獄」的三層想像結構。作者透過當時的教會紀錄，神學家的言論、著作，以及民間的通俗文學、戲劇或是訃文，論證煉獄的出現是因應社會的巨變，它的想像機制是透過上述的媒材影響當時的社會，進一步地說明，煉獄的概念也影響到我們對於時間的概念，包括線性的時間感以及使用金錢的概念。在書中，我們可以了解當時的教會透過說服、恐嚇的方式影響當時人們的思惟，人們將煉獄的想像納入每日生活所必須尊奉的圭臬，於是不同社會階層便對於煉獄想像在生活之中有了許多實踐的方式。有些事物、準則今日看來似乎荒謬，在當時卻視爲合理，例如贖罪券或對異端者的酷刑。

透過此書，我們可以對應比較中國社會民間對於來世的想像，也呈現出一種結構化的樣貌，與煉獄的想像結構是相似的。我們的文化經常將「恐懼」的感受轉而想像成爲「鬼怪」，並進而將所產生的想像，發展成抽象的認知行爲。我們對「鬼魅魍魎」的想像，而發展出的認知行爲，在我們社會結構中清晰可見。然而如何在我們社會結構關係中被看見呢？我們也可以像勒高夫一樣透過民間創作，諸如電影、話本、小說等文本中觀察，體會到庶民間如何透過話語的影響，自行達成對世界的解讀方式，將它納爲生活的常識之一。

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

⁴⁷勒高夫 (Jacque Le Goff), 《煉獄的誕生》(The Birth of Purgatory)(1981) London: Scolar Press.

「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。在巴赫金《拉伯雷研究》一書中，第二章及第三章提出中世紀末期和文藝復興時期的民間文化，狂歡節、繽紛的節慶活動為當時的社會注入了新的活力，所有的事物彷彿都能夠因為狂歡節開始動起來，不再固守位置，也讓社會階層居於下位的人們，也能以遊樂的態度顛覆消解上位者的傲慢自恃。於是，這樣的狂歡節精神能讓所有階級界線全部廢除，每個人都能擁有全然地自由與坦白的權利。巴赫金強調，狂歡節的精神能自官方世界觀的控制下將意識解放出來，可以按照新的形式來看世界。他分析拉伯雷小說，除了強調拉伯雷小說對於理想世界的樣態，大量地各種語言，不論是詛咒、謾罵、譏笑的語言充斥小說的氛圍，處處地展現遊樂態度，就像是頑皮的孩子，不停地捉弄著愚蠢的大人們，戲弄的對象像是自以為博學的老學究、封建守舊的教會人士，還有迂腐自大的國王貴族。在巴赫金《拉伯雷研究》裡，拉伯雷的著作大量使用誇張敘述手法，描述當時中世紀裡教會中主教、僧侶或是國王貴族的行徑，用大量、過度的誇張手法來呈現怪誕（Grotesque）風格底下的社會。拉伯雷小說裡所呈現的廣場，便是中世紀社會晚期和文藝復興時代的城市廣場以及狂歡節節慶廣場，他認為，拉伯雷意圖在文字中不斷凸顯廣場上的人們是如此的不在乎規範、體制，且不斷地強調在廣場上的語言氛圍是充斥著吆喝、歡唱聲，即便是聲音裡都是低俗、粗鄙、不堪入耳的語言也無所謂。巴赫金還考證了拉伯雷身處的時代，認為當時整個法國的戲劇文化是完全與民間廣場聯繫在一塊的，所以拉伯雷所做的即是呈現出他身處的城市樣貌，是一個充滿著形形色色的城市，充斥著流浪的小販、游民等底層社會階級。作品中所呈現出廣場上戲劇樣貌也都是拉伯雷的親身體驗，巴赫金認為，透過拉伯雷的文字可以感受到中古世紀末期和文藝復興時期，民間意圖顛覆舊世界體制的力量。換句話說，不論是真實世界裡中古社會廣場節慶文化，還是拉伯雷中的小說世界裡那些城市廣場上的語言，都在展現出民間意圖顛覆的欲望。

巴赫金意圖透過拉伯雷的作品來說明中世紀末的社會裡，狂歡節精神孕育出特有的大眾文化。在那個時代，社會是以這樣的精神作為文化的基底，而那些針對階級揶揄與倫常反諷的文學創作或戲劇表演，都以一種開放積極態度打破一切的藩籬，逾越所有已被僵化的社會規範。然而，相對於我們的文化脈絡，同樣是針對階級揶揄與倫常反諷的文學創作或戲劇表演，這些作品似乎倚賴著另一種精神發展出來，也都在城市中廣為流傳，在許多的公眾領域裡上映著，例如廟會、戲台、戲院等。透過這些創作手法，勾繪出我們特有的怪誕社會樣貌。

不論是現代香港還是宋代臨安，城市裡集聚豐富的人力、物資、財富，從四面八方匯集，在商業利益的刺激下，懷著發財夢想的人們對城市趨之若鶩，而為他們提供服務從而斂財獲利的人們也如水鳥跟逐潮水一般匯集於城市。城市在成為財富溫床的同時，也孵化和衍生出它的寄生階層，甚至是作奸犯科的群體，這個社會文化的精華與糟粕都在城市裡共生、滋養，常態與變態都浮現與此。不論是江湖術士、流氓乞丐、街頭小販、街頭藝人與娼妓盜賊在此共生，這裡也是他們生存的空間。他們以賣乖、賣惡、賣色、賣窮、賣巧等盡其所能，在城市內交雜著這兩種樣態的小社會，共生共存，使得城市呈現著奇色繽紛的繁榮，和紊雜的生態格局。我們可以在電影、話本裡看到這些樣態，尤其在鬼怪故事題材中，這些人和事物格外讓人感到光怪陸離，其展演的手法隱含著對階級、倫常、生活空間的反諷揶揄，意圖呈現出我們的世界是如此地怪誕滑稽。

尤其在鬼怪故事題材中，人物經常是一些社會邊緣人，像是無所事事的人，或被人們歸類為毫無社會貢獻的群體，這些群體作為這些主流文化創作下的說話主體，這群人在我們的社會裡，呈現出與主流社會階層對立的關係，他們也是被主流社會階層試圖區隔的對象，視他們為異類。然而這群人卻在我們的通俗文化中頻頻出現，他們的存在作為投射自身的一種想像，在鬼怪故事題材的電影或話本，似乎代言了我們心中的恐懼，和我們認知的社會樣貌，一種荒誕時而冷漠的社會。

《拉伯雷研究》一書中，巴赫金關注拉伯雷小說中對於作品裡形象的描述與勾繪，作為死與生的結合，死亡的主題以及快活死亡的形象來具體分析，認為作品裡身體形象的變化所呈現出的生命過程，如消逝和新興、垂死和誕生，所呈現的死亡也是孕育生命的一種態度，這些歷經過程都視為不可分割的整體中的一部分。因此巴赫金認為，拉伯雷小說中在死亡意象上的形塑、描繪，所要呈現的是死亡具有歡愉的一面，他認為，拉伯雷小說中地獄的樣貌所呈現出的是狂歡節的樣貌，一些看似猙獰恐怖的意象，在小說裡卻顯得荒誕無稽，例如在人世間作惡多端的國王卻在地獄裡轉換了角色、當起丑角，受到魔鬼們欺凌、嘲笑。反觀我們的鬼怪文學創作中，作惡多端的人在地獄受到欺凌、咒罵，我們會認為這是果報循環，所以在陽世間更應該小心行事，無形中更肯定我們的社會文化所建立的道德規範以及社會秩序。因此我們常相信，倘若在人世遇有不平，死後閻羅王必然會秉公審理，自然會有報應當頭，我們的民間文化自古以來都存留著這樣的意識形態，來詮釋理解自身的社會。

此外，在拉伯雷的小說裡，大量地將身體的部位、軀幹的形象以誇張的手法來描寫，巴赫金認為這種形塑方式，主要是拉伯雷感受到與他身處同時期的人們因為自然災害和瘟疫的流行，使得人們產生對自然世界（宇宙）的恐懼以及害怕末日的來臨。拉伯雷試圖以詼諧的方式轉化那些恐懼，創作出愉悅、物質一肉

體、永續、開放、自由的宇宙形象。所以在小說中，怪誕的人體形象成了他展現意識的管道之一，而出現許多奇異的形象描寫。例如，小說中的主人翁的軀幹，除了誇張巨大之外，身體儼然形成另一個宇宙，他的口亦如一個世界的大門。他將宇宙肉體化的呈現，讓世界的圖景充滿愉悅、生殖力、豐富的形象，這樣呈現的意識，與我們文本中所意圖呈現的意識有許多相異之處。我們對於身處世界的變化也一樣產生恐懼害怕的感受，然而我們在面臨恐懼、試圖消化的過程中，卻是要接受它、承認它的可怕。諸如我們的文學創作、戲劇表演作品，我們所欲是將這些對未知的爭論及心中的恐懼，期待能與它們和諧共處，我們認同它，也似乎消極地認同我們自認為不完整的一面，以及一切令我們覺得骯髒、不恥的事物，漸漸形成不可言明的禁忌。

關於鬼怪想像創作形式上的呈現，特別是肉體與靈魂轉換的描寫，如何透過變化（Transfiguration）的手法來加深心理機制與外在環境的衝突點，不論是突顯怪誕世界的樣貌或是無意識下的怪異，還是要意指死亡與誕生之間的轉換過程，這些策略意圖產生出變異、恐怖、怪誕的效果，那些效果是如何產生的呢？又是如何對我們產生共鳴？在每個時代，人們都共同持有著害怕及想排斥的事物，然而這些事物為何總是揮之不去？有的事物總是不斷地被人重複地提出，並在每一次的敘說過程中，又增加了更多元素，加載到它的身上，結果這些元素都成為它的影子，以一種迂迴的方式確立了它的存在。每個社會群體總是會進行篩選淨化的過程，常將無法認知或是覺得醜陋的事物，排斥到最邊緣的位置，並透過加工、強化在它身上被群體所認定的厭惡、畏懼之處，並不斷地要求它在舞台上上演這些已被扭曲的部分，因此從以鬼怪為主題的話本和電影裡，它們的背後所呈現的形象總是企圖要以更為尖銳的方式來挑戰生活世界的矛盾處，加深衝突點。本論文企圖提出另一種思惟來看待「鬼怪想像」作為文化娛樂的風潮，並探討它提供了身處社會的何種思考以及對話空間。

第四節 研究方法

1. 樣本

本論文中選定的片目，以西元 1970 年至 2002 年作為時間上的選取基準，大致將香港主流電影以鬼怪為題材的類目電影做初步的分類。分類的方式則以今日類型電影類目的分類，在這些類型中挑選其最具特色、代表性的影片進行分析，並與宋元煙粉靈怪類目的小說佐以比較分析。

論文中所選定研究的話本篇目，以胡士瑩《話本小說概論》、程毅中《宋元

小說研究》與《宋元小說家話本集》所列出的現存宋元話本為基礎，所共同認定的宋元話本的作品為主，且按照羅燁《醉翁談錄》⁴⁸著錄的宋人「說話」的名目分類，故事文本多以現存的名稱為主，現今已佚的話本會是以敘錄作為引用參考。

(1) 話本篇目：分為靈怪、煙粉、傳奇、公案四類。

靈怪類：皆以靈怪為故事，其中有紅白蜘蛛、西山一窟鬼、定山三怪、西湖三塔記、洛陽三怪、金鰻記、福祿壽三星度世、陳巡檢梅嶺失妻記、皂腳林大王假形都是屬於這一類。

煙粉類：皆以出現鬼魂為主，例如碾玉觀音、張主管志誠脫奇禍、金明池吳清逢愛愛、鬧樊樓多情周勝仙、楊思溫燕山逢故人等，都以女鬼為主角。

傳奇類：是講述人間愛情，男女情愛為主，也有鬼魂索命的情節出現。如王魁負心桂英死報。

公案類：多以鬼魂報冤的情節居多，如三現身。

(2) 鬼怪電影類目：大致分為武打動作、浪漫愛情、恐怖驚悚、喜劇四類。

1 武打動作	《劍女幽魂》(1971)、《鬼新娘》(1972)、《神打》(1975)、《茅山殭屍拳》(1979)、《撞到正》(1980)、《邪門邪》(1980)、《鬼打鬼》(1980)、《飛屍》(1981)、《屍妖》(1981)、《摩登天師》(1982)、《養鬼》(1982)、《鬼畫符》(1982)、《小生怕怕》(1982)、《人嚇人》(1982)、《追鬼七雄》(1983)、《鬼掩眼》(1983)、《天師撞邪》(1983)、《猛鬼出籠》(1983)、《種鬼》(1983)、《人嚇鬼》(1984)、《請鬼》(1984)、《靈氣逼人》(1984)、《鬼馬天師》(1984)、《殭屍先生》(1985)、《猛鬼逼人》(1985)、《殭屍家族》(1986)、《茅山學堂》(1986)、《俾鬼捉》(1986)、《殭屍翻身》(1986)、《猛鬼差管》(1987)、《靈幻先生》(1987)、《猛鬼學堂》(1987)、《靈幻小姐》(1988)、《猛鬼佛跳牆》(1988)、《撞邪先生》(1988)、《鬼猛腳》(1988)、《殭師叔叔》(1988)、《猛鬼大廈》(1988)、《鬼媾人》(1989)、《猛鬼撞鬼》(1989)、《捉鬼大師》(1989)、《一眉道人》(1989)、《嘩鬼有限公司》(1989)、《鬼咬鬼》
--------	---

	<p>(1990)、《捉鬼合家歡》(1990)、《猛鬼霸王花》(1990)、《天師捉姦》(1990)、《師兄撞鬼》(1990)、《屍家重地》(1990)、《捉鬼合家歡之麻衣傳奇》(1990)、《殭屍醫生》(1990)、《殭屍至尊》(1991)、《猛鬼狐狸精》(1991)、《捉鬼專門店》(1991)、《殭屍福星仔》(1991)、《著牛仔褲的鍾馗》(1991)、《五福星撞鬼》(1992)、《嘩鬼旅行團》(1992)、《新殭屍先生》(1992)、《鬼打鬼之黃金道士》(1992)、《迴轉壽屍》(1997)、《屍家保鏢》(1999)、《趕屍先生》(2001)、《2002》(2001)</p>	
2 浪漫愛情(男女情愛)	古代	<p>《倩女幽魂》(1986)《山中傳奇》(1979)、《艷女還魂》(1974)、《小狐仙》(1985)、《倩女幽魂》(1987)、《金燕子》(1987)、《畫中仙》(1988)、《火燭鬼》(1989)、《聊齋艷譚》(1990)、《倩女幽魂之二 人間道》(1990)、《聊齋艷譚續集五通神》(1991)、《妖魔道》(1991)、《追日》(1991)、《倩女幽魂之三 道道道》(1991)、《靈狐》(1991)、《青蛇》(1993)、《畫皮之陰陽法王》(1992)、《卡通電影 小倩》(1997)、</p>
	現代	<p>《再生人》(1982)、《陰陽錯》(1983)、《連體》(1984)、《鬼新娘》(1987)、《胭脂扣》(1987)、《牽魂》(1991)、《魔畫情》(1991)、《等著你回來》(1994)、《電線杆有鬼》(1995)、《回魂夜》(1995)、《鬼劇院之驚青艷女郎》(1996)、《陰陽路之我在你左右》(1997)、《陰陽路》(1997)、《陰陽路與鬼同行》(1998)、《魑魅魍魎》(1998)、《怪談之魔鏡》(1999)、《陰陽愛》(2001)、《幽靈人間》(2000)、《幽靈情書》(2000)、《異度空間》(2002)、《戀愛行星》(2002)、《我的左眼見到鬼》(2002)、《枕邊兇靈》(2002)、《魂魄吾齊》(2002)</p>
3 恐怖驚悚	<p>《13 號凶宅》(1975)、《邪》(1980)《兇榜》(1981)、《魔胎》(1983)、《猛鬼大廈》(1988)、《夜半一點鐘》(1995)、《怪談協會》(1996)、《迴轉壽屍》(1997)、《猛鬼通宵陪祝你》(1997)、《生化殭屍》(1998)、《夜半無人屍語時》(1998)、《猛鬼食人胎》(1998)、《山村老屍》(1999)、《陰陽路之兇週刊》(1999)、《網路怪談》(1999)、《七月又 14 日信不信由你》(1999)、《鬼片之再現兇榜》(1999)、《目露兇光》(1999)、《山中老屍 2 色之餓鬼》(2000)、《魔鬼教師》(2000)、</p>	

	《屍前想後》(2000)、《幽靈人間》(2000)、《恐怖熱線之大頭鬼熱線》(2001)、《異度空間》(2002)、《見鬼》(2002)、《枕邊兇靈》(2002)、《三更之回家》(2002)、《幽靈人間之鬼味人間》(2002)、《奪魄勾魂》(2002)、《Office 有鬼》(2002)、《五個嚇鬼少年》(2002)、《熱血青年》(2002)
4 喜劇	《陰陽怪談》、《閻王的喜宴》、《陰陽界》(1972)、《攝青鬼》(1975)、《風水奇譚》(1979)、《鬼咁過癮》(1979)、《撞到正》(1980)、《小生怕怕》(1982)、《開心鬼》(1984)、《艷鬼發狂》(1984)、《風流冤鬼》(1984)、《老友鬼鬼》(1985)、《開心鬼放暑假》(1985)、《殭屍家族》(1986)、《開心鬼撞鬼》(1986)、《開心鬼精靈》(1986)、《黑心鬼》(1988)、《富貴開心鬼》(1989)、《撞到正》(1980)、《捉鬼合家歡》(1990)、《嘩鬼住正隔離》(1990)、《開心鬼救開心鬼》(1990)、《殭屍福星仔》(1991)、《開心鬼 5 上錯身》(1991)、《著牛仔褲的鍾馗》(1991)、《奪舍》(1997)、《陰陽路升棺發財》(1998)、《陰陽路之兇週刊》(1999)、《網路怪談》(1999)、《七月又 14 日信不信由你》(1999)、《鬼片之再現兇榜》(1999)、《鬼請你看戲》(1999)、《鬼婆婆》(1999)、《山中老屍 2 色之餓鬼》(1999)、《陰陽路之七 撞到正》(2000)、《陰陽路之八 棺材仔》(2001)、《陰陽路之 9 命理前坤》(2001)、《陰陽路之 11 宣言咒》(2001)、《陰陽路之 12 美容屍》(2001)、《陰陽路之七號差館》(2001)、《我的左眼見到鬼》(2002)、《陰陽路之武俠時代》(2002)、《陰陽路之雙鬼同行》(2002)、《魂魄吾齊》(2002)、《九個女仔一隻鬼》(2002)

圖一：香港鬼怪電影類目（1970-2002 年）/本研究繪製

2. 研究方法：

本論文以宋元煙粉靈怪話本及現代香港鬼怪電影為研究對象，試圖探究兩時代的社會樣態為何讓靈怪作品成為了大眾娛樂文化的主流之一，並且形成了一股說鬼風潮，此外對故事文本進行主題探討、語言風格、人物塑造及時空敘事的技巧分析作為本論文所探討的四大層面。以下將各層面的研究方法分述如下：

一、探究表演生成的文化結構

靈怪主題的作品蔚之風潮必然有其重要社會因素所影響造成，有它特殊的時代氛圍下所形塑，本部分會分為兩個方向進行探討。

其一為觀照南宋臨安及現代香港的社會背景，探究鬼怪作為一種創作題材

的成因，以及鬼怪如何透過言說的過程下逐漸被意義化，甚至成爲呈現動盪社會下的大眾心態表徵的主要因素，既然文本（媒介）可以再現出了特定文化時空下的社會心態，以及當時的文化表徵，筆者將對應分析南宋臨安與現代香港，時人對於鬼怪的看法，並從煙粉靈怪話本、鬼怪類型電影中整理出闡述鬼怪的主要論述形態，透過以下的取向更爲細緻地觀察南宋臨安及現代香港社會中，所形成的說鬼風潮現象。

探討南宋臨安及現代香港社會的三層因素：

- 1、政治性（political）因素：本研究試圖呈現南宋臨安及現代香港之大眾文化深受政治變動影響的樣貌，嘗試討論臨安與香港是否因爲地緣性、政治狀態下，使得表演活動、文本上具有多元性、開放性的元素。
- 2、宇宙觀（人、鬼、神）因素：分別說明宋人及香港人的幽冥想像及時空觀相對於現代（港人）的幽冥觀、時空觀及對社會的影響。
- 3、故事題材寓意性因素（moralization），其中包含著道德教訓意涵，以及反映了社會心態及價值基準上的變化，討論完南宋臨安及現代香港的說鬼風潮後，第二層則是探討展演場域與市民生活之間的互動關係，令演出的作品獲得了市民大眾的共鳴，進而使作品發展成商品，進入娛樂消費的商業機制之中，分析展演場域在真實空間的呈現方式，進而探討廣場語言如一般市井俗話，以及民間傳統道德下的規訓，兩者的影響力如何延伸在展演場域的商業機制裡頭，透過話本、電影的方式形成一種商品文化。

二、分析表演型態所呈現的鬼怪想像

1、主題與語言風格部分：

靈怪作品的人物塑造及敘事模式往往會盡量服膺在主題的思路下，而情節總是配合主題寓意下按其軌道進行，且定會有曲折離奇的事件，如浪潮般推進主題的核心，透過主題類型的分類下，我們能清楚地看見靈怪作品分別利用了話本、電影兩種迥異的媒材，兩者間皆有些相似之處，而電影所呈現的主題性則隨著聲音、影像助瀾下，具體地延伸了話本中，所創造的鬼怪世界與人世間緊密相係的關係型態。本研究希望透過西方文藝修辭的理論，來詮釋鬼怪類作品所呈現的語言藝術。弗萊《批評的剖析》的書中，談到探討虛構作品（fiction）的種種區別，說到虛構作品的幾種模式，特別是在第三篇處，是以神話世界的角度探究虛構作品的原型，尤其是一個既有虛構又有主題性的抽象世界，它是一個不受以我們所熟悉的經驗下可依據，幾乎真實的卻有著隱喻，它所述的每一件事物都意旨其他的事物，這個看似單一的虛構世界，卻是與真實世界一樣充滿無限的。在「鬼魅魍魎」的虛構作品中，似乎可以能夠與弗萊《批評的剖析》，爲虛構作品

做出一些原型剖析。本研究試圖為這些作品找到它們構思的理路與原則，試想鬼怪類作品如何運用怪異、詼諧、諷刺、浪漫、恐怖等修辭元素，以及如何闡釋對時空的感受，做出描寫甚至加以組合變化，使類型作品主題寓意能更具細膩多樣化。(見圖二)

2、人物及時空塑造部分：

人物塑造的研究中，將試圖揭開靈怪作品中所塑造人物外型、表情下的象徵意義，以及如何藉由編寫時空的技巧下，來展示人物內心世界的角度，觀察整理出靈怪作品中，所構築出人間架構的用意及藝術技巧。巴赫金 (M.M.Bakhtin) 在他的〈小說的時空型與時間形式〉(Forms of the Chronotope in the Novel) 一文中，就曾解釋文學作品裡的空間與時間在敘事過程中是緊密連結、相互依存的內在形式，巴氏巧妙的運用「時空型」(chronotope) 成為文學批評的工具，甚至成為一種隱喻，藉此提出時間與空間不可分離的學說，強調「關於文學藝術中的時空型，……時間開始凝聚，有如血肉，成為可見的實體，空間亦同時充盈運作，附應時間、情節及歷史的動現。藝術之時空型即顯現在時間、空間主軸相互交錯以及座標錯亂融合之後產生。」⁴⁹ 巴赫金解讀的小說及其他的文類，如詩及散文，皆以靜態文字為媒介，講述虛構作品企圖在讀者的心中營造一個虛擬的情境

(virtual situation)，雖然虛構作品的時空與真實的時空錯結的，但卻能與讀者相互對話，產生更多意義。電影中時空的闡述方式經常以「跳接」的手法來表達，而在「說話」表演裡，亦有像電影「跳接」的手法，如透過詩串、諧語插言等方式，使讀者能夠迅速地適應虛構故事的場景轉換過程，成為可感受的時空，「鬼魅魍魎」類型的場景轉換，常會有一些固定的型態來鋪陳，一個故事發生的時空，也是結合著視覺與想像的「敘述的時空」，本研究試圖將這些以景寫情、以情造景的時空敘事，加以分析它營造出來的想像時空，本部份除了參考巴赫金對於時空型的定義下所歸納的時空類型外，也會以巴舍拉 (Gaston Bachelard) 《空間詩學》(Le Poétique de L'Espace) 對於空間處所的定義，來討論「鬼魅魍魎」類型的虛構作品中對於空間的想像，不論是城市空間、幽冥世界，這裡所指的是故事中所安排的陰陽空間。本研究試圖分析這些空間意象所傳達出，對於身處間的感受差異，特別是家屋、廢墟、市集、疆界、窩巢等等的空間場域。(見圖二)

⁴⁹ 巴赫金，〈小說的時空型與時間形式〉，《小說理論》(河北：河北教育出版社，1998)頁 275。

時代	人物	故事類型	時空型	語言風格
宋元話本 —煙粉靈 怪 類型	精怪	奇談	廢墟	怪異
		冒險	窩巢	諷刺
現代香港 電影—鬼 怪類型	屍	警世	家屋	詼諧
		情愛	疆界	恐怖
	鬼魂	歸返	市集	浪漫

圖二：鬼怪想像創作之故事類型、人物時空佈置、語言風格分類表/本研究繪製

