

現代幻想作品中的第二世界架構 ----

以麥克·安迪之《說不完的故事》為例

葉虹文（文的右邊加三撇）

國立台東師範學院兒童文學研究所碩士班

摘要

綜觀台灣兒童文學市場，多是被英、美、日本作品所獨佔，鮮少有來自其他地區的作品；因而研究者欲以德國兒童文學大家麥克·安迪(Michael Ende)的作品為研究對象，雖然這樣的選擇會導致研究過程中遇到一些無可避免、無法解決的困難，但是研究者還是嘗試從文本出發，以麥克·安迪的《說不完的故事》為研究對象！

《說不完的故事》的場景架設不是建基於日常生活經驗的「第一世界」，而是建基於「第二世界」的現代幻想文學作品；不同於尋常、一般的幻想文學表現手法，而是幻想程度較高的作品。「第二世界」是經由作者個人想像力所創造出一個與第一世界有相似基礎的世界，何謂相似基礎？即是必須包含某些和第一世界一樣的組成要素：歷史、居民、藝術、文明、地域、信念等，但是並不需要每種組成要素都含括於其中才可稱得上是「第二世界」。不過，若是包含要素越多，且能描述地越詳實，就越會形成較為嚴謹的第二世界。因此，本論文從歷史、居民、地域、信念幾個著眼點分析麥克·安迪《說不完的故事》中的第二世界架構。

一、麥克·安迪與《說不完的故事》

麥克·安迪是德國當代最重要的兒童文學作家，他於一九二九年出生於德國的巴伐利亞州，是著名的超現實主義派畫家，艾德加·安迪(Edgar Ende)，以及身為物理治療師且熱愛藝術的露意絲(Luise)的獨生子。

麥克·安迪畢業於慕尼黑戲劇學院之後，曾從事導演、演員、影評的工作；某次因緣際會地一名友人建議合作寫一本童書，一九五八年他的第一部兒童文學作品《火車頭大旅行》在十個月內完成，一九六一年時這部作品獲頒德國兒童文學獎，爾後即專心致力於寫作。沈寂十年之久，於一九七二年完成《默默》，一九七四年因《默默》獲頒德國青少年文學獎。一九七八年《說不完的故事》出版，極為轟動，在暢銷書榜上久居不下達兩年之久。這本書還被翻譯成三十多國語言，並在一九八四年時改編成電影「大魔域」，成為家喻戶曉的兒童文學名作。這本書在一九八〇年時榮獲威爾漢豪夫獎(Wilhelm-Hauff-Prize)，此獎項是頒給德國青少年文學中優異的幻想文學作品。

麥克·安迪在歐陸各國受到很高的推崇，作品屢屢獲得德國最高榮譽的青少年文學獎。他的文字魅力甚至連遠在亞洲的日本也能感受的到，由他經常獲邀請到日本電台、電視等可見一斑。但讓人扼腕的是，他的作品對同處於亞洲大陸的台灣讀者來說，似乎仍顯陌生。因此，研究者想趁此機會介紹來自德國優秀的這位幻想文學作家；希望台灣讀者也能感受一下麥克·安迪獨樹一格的幻想文學作品。

二、 幻想文學中「第二世界」定義

「第二世界」(secondary world)一詞首現於一九三八年托爾金 (J. R. R. Tolkien) 在聖安德魯斯大學 (the University of St. Andres) 的演講內容；一九四七年時，將此演講稿增補收錄到《Charles Williams 紀念論文集》中的〈關於妖精的故事〉 (On Fairy Stories)，一九六四年再版時加入一部短篇〈Leaf by Niggle〉，並被冠上《樹與葉》(*Tree and Leaf*)的書名。〈關於妖精的故事〉不僅僅論述關於妖精的故事，托爾金也提出一些重要的用語和概念，他在此篇講稿中所提出的詞彙「第一世界」(primary world)、「第二世界」(secondary world)，為後來的學者在論述此領域之相關研究時，必然會提起、不得不提起的。同樣地，托爾金的頭銜也是無法忽略的。由於講稿中的這些用語經常被沿而用之，這些詞彙儼然成為幻想文學的專用術語，深深地影響了日後的幻想文學批評。

何謂「第二世界」(secondary world)？

托爾金在〈關於妖精的故事〉提出人類有種創造活動的渴望，即想像力；經由這種造物主賜與的能力，可以創造出一個想像的世界，也就是所謂的「第二世界」。托爾金認為由於第二世界與我們所熟知的第一世界並不相同；因此，若要使讀者相信存在於第二世界的事事物物，作者必須要付出更多的精神、心力、鬼斧神工的寫作技巧以達成第二世界中「真實的內在一致性」(the inner consistency of reality)，才能使讀者信服。由此

可知，托爾金所提出的「第二世界」是經由人類的想像力所創造出來的世界。而相對之下，「第一世界」依據托爾金的說法即是造物主創造、我們所熟知、日常生活接觸得到的那個世界。

「真實的內在一致性」是作者需要致力實踐的，這也是對作者而言最困難之處。在第二世界中，必須有其法則，作者造出任何事物也都需遵循這個世界的邏輯。這點是說明人類可經由想像力創造出一個「第二世界」，但並不是天馬行空、無憑無據的幻想一個不同於第一世界的世界。第二世界需要自給自足的邏輯維持著，否則無法使讀者信服；如果沒有遵循這個原則，這個世界就失敗了。托爾金最大的貢獻在於他是第一個提出「第二世界」的先驅，並且提到第二世界雖然是作者運用想像力所創造出來的，但還是要符合第二世界的邏輯，這是作者所需戮力實踐的。托爾金不僅僅提出此創新的觀點，從他的作品中也展現了更具體的實例，其相關作品為《小矮人歷險記》(*The Hobbit*)、《魔戒》(*The Lord of the Rings*)。

「第二世界」繼之引來「高度幻想的幻想文學」(High Fantasy)、「低度幻想的幻想文學」(Low Fantasy) 的概念。最先提出這個概念的是薩哈羅斯基(Zahorski)以及波亞(Boyer)。他們於一篇論文〈高度幻想文學中的第二世界〉(*The Secondary Worlds of High Fantasy*, 1982)中探討到高度幻想的幻想文學與低度幻想的幻想文學之相異點在於場景(setting) 以及處理非合理現象(nonrational happenings)的態度。低度幻想的幻想文學時空背景設置在第一世界，內容含有非合理的現象；並且無法以第一世界的基準科學地、合理地解釋這些現象。高度幻想的幻想文學則不然，它架構於第二世界，可以以其邏輯解釋發生於此的不同於第一世界之自然法則的神奇(magical)、超自然(supernatural)

現象。

在這篇論文中，提出三種第二世界的架構。

第一種：遙遠的第二世界。(remote secondary worlds)

第一種又分為四樣形式：

- 一、是個封閉的第二世界，可是與第一世界的地域、時間關係很模糊。這個世界跟第一世界有相似之處，但其地理位置、年代標示模糊以致無法與現實世界做出精確的分隔。
- 二、設於第一世界中某段久遠的過去。舞台往往是神話、傳說的世界。
- 三、設於第一世界中某段遙遠的未來。舞台常常是地球毀滅的情況，因此多為科學幻想文學的作品。
- 四、中世紀的世界。大部分的作品以亞瑟王傳說為本。

第二種：第一、第二世界並置，中間有一神奇的通道(magical portal)。指的是第一世界與第二世界間有道「入口」、或是功能類似「入口」的物件。(portal-like agents) 例如，C. S. 路易斯的「納尼亞王國系列」。

第三種：包容在現實世界中的異世界。(worlds -within -worlds)沒有入口。第二世界只是在第一世界中的某個特定的地方。(註一)

他們兩人延伸托爾金的「第二世界」概念，再加以提出自己的新觀點「高度幻想的幻想文學」、「低度幻想的幻想文學」，此部分他們區分了兩者不同點在於第二世界架設的有無。並將高度幻想的幻想文學中的第二世界的架設方式詳細分類。研究者認為

這種分類方式頗為詳實，幾乎所有的第二世界都可以在其分類中找到歸屬。

之後的評論家將托爾金的觀念再加以延伸，例如：蘇利文三世（Sullivan III）於一九九六年發表的文章〈高度幻想的幻想文學〉（High Fantasy, 1996）。他將托爾金的兩部經典作品《小矮人歷險記》、《魔戒》視為高度幻想的幻想文學的範本及標準。他認為有些想像力十足的現代高度幻想的幻想文學作品從最古老的故事、史詩、傳奇、神話得到靈感。例如，托爾金作品從表渥夫（*Beowulf*）這部史詩獲益不少。他還認為某些高度幻想的幻想文學作品的社會型態從中世紀的浪漫文學中汲取而來；人們住在城堡，交通工具為馬、船，大部分的要角出自上流階層，有時候會給予孤兒證明自己價值的機會等。故事的主要架構從童話中摘取而來，是一名英雄獨自冒險的過程。英雄因為一些事情的發生使之進入一個奇幻的森林冒險，完成不可能的任務。其間各種不同的折磨、苦難臨身；甚至走過死亡一遭，爾後回轉復活。這一切使他轉變為真正的英雄，最終娶得美人歸，得到一片富饒的國土。由蘇利文三世提出的觀點可知，「高度幻想的幻想文學」中的第二世界架構可從史詩、傳奇、神話、童話中獲得靈感。

辛芬（Ann Swinfen）提出的看法主要仍是呼應著托爾金的觀點。第二世界架構的主要要素在於其法則必須合乎邏輯、讀者能理解的。他的獨創觀點為列出「第二世界」的技術層面，他認為可從歷史、居民、藝術、文明、地域、宗教信仰、哲學思想、信念等方面探討起。這幾個層面可以從作者的寫作意圖、其第二世界欲反應出何種的觀念探討起？例如，讀者可從 C. S. 路易斯的《納尼亞王國》系列的第二世界架構中觀察出這是一部基督教寓言。這篇文章不但提出了「真實的內在一致性」的觀念；不但如

此，辛芬還列出「第二世界」組成要素，提供作為後人分析第二世界架構的著手處。

經由以上的探討，研究者認為「第二世界」是一個與第一世界有相似基礎的世界，何謂相似基礎？即是在歷史、居民、藝術、文明、地域、宗教信仰、哲學思想、信念等方面有一定的組成，當然並不需要將每種組成都包含於其中才可稱之為「第二世界」，但是需有自給自足、自成邏輯的真實的內在一致性，使讀者能理解之。但若是包含越多要素，且能描述地越詳實，就越能形成更為嚴謹的第二世界。而在本論文將從哪些切入點來分析《說不完的故事》之第二世界架構？研究者依據文本內容特性，決定從歷史、居民、地域、信念來分析、探討之。

三、《說不完的故事》中的第二世界架構

一個名叫麥克的孩子，跟一個供人娛樂的表演者安迪去尋找一個新的世界。安迪對麥克說：『如果找不到新世界，我們就憑幻想來創造一個。』（註二）

（一）通往第二世界的出入口(portal)

一九八二年時，薩哈羅斯基(Zahorski)以及波亞(Boyer)發表的一篇論文〈高度幻想文學中的第二世界〉之中，探討到第二世界的三類架構，其中第二類是「第一、第二世界並置，中間有一神奇出入口(magical portal)。「出入口」這兩個字很有趣，當「出入口」這個設計存在時，表示此時此刻「第一世界」以及「第二世界」必然同時存在、缺一不可。無論哪個世界所佔的篇幅為多，

在書本中這兩個世界就是同時並置；此時，「出入口」這個設計顯示出兩個世界可以互通有無、聲息互通，因而突顯出其不可忽視的重要地位，它如同座落於兩個地區中間聯絡的橋樑，文章中若是沒有此安排的話，這兩個世界就不會有任何交集點、也不會相互影響；另一個世界的存有與否就不會有任何人關切了。所以，作品中若是同時有兩個世界的存在就必須有「出入口」這樣的設計；換言之，若是沒有「出入口」，作品中就只會存在著一個世界，無論這個世界是第一世界抑或是第二世界。

關於「出入口」的探討，研究者在此以 C. S. 路易斯的《納尼亞王國》系列以及其他重要的作家作品為例。路易斯在此系列作品中設置了多條通道，小主角們可以經此進進出出不同的世界。在《獅子·女巫·魔衣櫥》(*The Lion, The Witch, and Wardrobe*, 1950)，是一個時開時關的大衣櫥，書中的四個孩子們從大衣櫥出入兩個迥然迥異的時空。《魔法師的外甥》(*Magician's Nephew*, 1955)中的通道不再是個似門的出入口，化身為安德魯舅舅製造的戒指，一戴上戒指，人馬上於第一世界中消失而踏入了不同的世界。《王子復仇記》(*Prince Caspian*, 1951)，通往第二世界的媒介物卻是個有法力的「象牙號角」。《銀椅騎士》(*The Silver Chair*, 1953)中的通道是一個實驗小學體育館後面的小後門。《晨曦號探險記》(*The Voyage of The Dawn Treader*, 1952)中的通道搖身一變為一幅掛在牆面上的畫，畫裡頭是一艘形似納尼亞的船。

其他作家所寫的與「出入口」相關的幻想文學作品，如下：奈士比特(E·Nesbit)的《魔法墜子》(*The Story of Amulet*)，書中一群小朋友利用半個魔法墜子到達多個不同時代的古文明社會。在《愛麗絲漫遊奇境》(Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, 1867)，愛麗絲陪著姊姊閒坐在河邊，漸漸地昏昏的

睡著了，夢中出現一隻身著背心、手握懷錶的兔子，就忍不住緊追那兔子跟著牠鑽進一個大洞，一路跌下去。《風吹來的保母》(*Mary Poppins*)中，其中有一個小故事是保母包萍與一個賣火柴的人走進他在人行道上畫的圖。在包姆(Frank Baum)的《綠野仙蹤》(*The Wonderful Wizard of Oz*, 1899)，桃樂絲原本住在一片灰色的堪薩斯州，在一次突然襲捲而來的龍捲風中，被捲到另一個國度--奧茲國(Oz)。皮爾斯(Philippa Pearce)的《湯姆的午夜花園》(*Tom's Midnight Garden*, 1958)中的通道是阿姨家的後門。

從以上的這些例子得知，能成為「出入口」的媒介很多，不過並不是全無規則可尋的。研究者在此歸類出幾種「出入口」的類型。

第一種是夢。最顯著的例子，就是《愛麗絲漫遊奇境》。愛麗絲靠著姊姊坐在河邊，昏昏睡去，做了一個長長的夢，夢中跟著兔子跌進紙牌國王、皇后統治的國度。在夢中，遇到各種奇怪的生物，諸如柴郡貓、素甲魚、骨勒鳳、紙牌人等。也遭遇很多不尋常的事情；例如，吃下一個漂亮小蛋糕，身體條地拉至三公尺長；跟紙牌皇后玩槌球，紅鶴作為球杆、刺蝟當作球。最後，愛麗絲猛地睜開眼睛，發現自己居然還是睡在河邊、頭還枕在姊姊的身上，才發現剛才無稽的一切竟只是夢境。換言之，小主角經由「作夢」通往另一個國度時，並不會在夢中時發現自己正處於夢境，只會在夢醒過後才發現原來剛才經歷的一切都只是夢境。由於大多數人的夢境常常會出現日常生活中不大會發生的事情，甚至有許多夢都是難以理解、不可思議的，無法以現實生活中的邏輯解釋之。因為夢境中是有可能發生任何荒唐的情境，但只要一覺醒來一切就煙消雲散，夢境歸夢境、現實歸現實。「作夢」模式是很多作者常採用的策略，採用這種方法的好處在於可

以避免外界對內容合理性的質疑，作者只消在文末說明文中離奇的情節只是個夢，就不需再多交代些什麼了。因此，古今中外很多作者常假托此模式表達自己的理想或想法；例如，南柯一夢。

第二種是門。例如，《銀椅騎士》中的通道是一個實驗小學體育館後的「後門」，《湯姆的午夜花園》中阿姨家的「後門」。「門」這種型態的通道作為兩個世界的出入口，十分合理；因為門在日常生活經驗之下就是極為普遍的通道，人們經由「門」進出各種場所、出入不同空間。「門」的外在形式是一個平面的設計，通常嵌在牆上。當門關起來時，人們無法得知門後的情形；只有將門打開，才能一窺究竟。「門」的功用是區分兩個空間的，很自然地當人們一看到「門」時，就會自動地猜想著「門」的另一邊會是什麼？心中會萌生出一股好奇心，欲探知門後會有什麼東西？跟這頭兒有什麼不同？門的開放與關閉，不但影響著空間的轉換，也影響著人們心情的變換。所以，「門」在幻想文學中成為溝通兩個世界的通道是合乎常理、不出人意表的。在日常生活經驗中，「門」能阻隔空間、使兩個空間個別獨立；在幻想文學中，它可以運用來溝通兩個迥異的空間或世界。由於「門」的這種特性，因而在以「門」為通道來溝通兩個世界的作品中，小主角幾乎不會覺察出這個出入口即將扮演的重要角色，要等到門打開之後，才赫然驚覺門的另一頭竟是個渾然不同的世界。「門」這種通道的另一個特點是讓主角擁有較多的考慮時間。小主角打開門之後，還能站在門口一邊望著眼前一片不熟悉的景象，一邊猶豫著要不要、進入另一個世界。考慮過後，小主角終於跨越門檻放心的在另一個世界自由地冒險、遊戲，一遇到危險時仍可以儘快地退回門邊、全身而退。除了門之外，還有其他出入口與「門」有異曲同工之妙，例如《獅子·女巫·魔衣櫥》中通往納

尼亞王國的通道是一個大衣櫥，大衣櫥也是個附有門的家具。

第三種，有法力的媒介物。例如，《魔法師的外甥》中的媒介物是魔法師安德魯舅舅製造的黃、綠戒指，一戴上黃戒指，人馬上於森林中途站中消失而踏入前往另一個世界的旅途；相反的，一碰觸綠戒指，馬上從另個世界掉頭返回森林中途站。「森林中途站」不屬於任何一個世界，但只要到了這兒就可以移轉到任何其他世界。《王子復仇記》中，家教柯里斯先生送給卡士比安一個「象牙號角」，那是納尼亞最神聖的寶貝，那把號角的歷史可追溯到彼得、愛德蒙、蘇珊、露西第一次進入納尼亞王國時，巧遇聖誕老人，他送給他們禮物，蘇珊得到的就是這把號角，聖誕老人對蘇珊說：「無論妳在哪兒，只要有危險，一吹號角，就會有人來幫助妳。」很久以後的某一天，卡士比安吹這把號角，將彼得、愛德蒙、蘇珊、露西從英國寂靜空曠的鄉間車站再度召喚至納尼亞王國。奈士比特的《魔法墜子》，一個完整的墜子可以完成人們衷心的願望，半個墜子可以帶人們到任何地方，去找另一半墜子。安德魯舅舅製造的戒指上的黃、綠寶石是從失落的大陸亞特蘭提斯(Atlantis)的塵土做成的。亞特蘭提斯是一個傳說中擁有高度文明的古國，但在很久以前突然沈沒在海洋中，從此消失，再也沒有人看過這個繁華古國。《魔法墜子》中的墜子也是從亞特蘭提斯的一塊石頭製成的。一名當地的水手在那場大海嘯中，帶著那塊石頭，由一艘逃難的船帶到了埃及。《王子復仇記》中的象牙號角是聖誕老公公送給蘇珊的禮物。由以上這些例子歸納出這些媒介物都有著不凡的背景，作者在媒介物來源上賦予它們一抹神祕色彩，作為其不可思議法力來源的解釋。此外，它們的外型雖然貌不驚人，卻都具有神奇的法力，可以藉其法力

通往另一世界。這些媒介物的使用方法也不尋常，《魔法墜子》中的墜子的使用方法是高舉著它，面向東方，報出欲前往的時間或地點，之後再唸一句咒語「耳希考賽曲」。墜子就會變高變大，成了一個可通為目的地的鮮紅色的拱門。經由這幾道奇特步驟，小主角才能通往另一個世界。也因為如此，小主角經過此類型的出入口時會情不自禁地有點兒害怕，小主角雖然預先知道會藉著它神奇的法力往返不同的世界，可是仍無法避免地恐懼著即將投入的未知。例如，《魔法墜子》中西瑞爾第一次進入魔法墜子變成的粉紅拱門時，深吸一口氣，打直了膝蓋，避免大家看到他雙腿發抖的窘狀。這一類的出入口與「門」的不同點在於「門」這種通道讓熟知第一世界情景的小主角較為放心。小主角可以站在門口邊觀看另一個世界、懷想著未知的空間。小主角卻不可能握著戒指、墜子無端想像出另一個空間的輪廓。而且，門座落的位置通常不會改變，沒有意外的話，小主角可以在任何時間迅速通過門回到熟知的世界；魔法墜子、戒指也有返回第一世界的法力，但是書中的小主角們卻會不斷地害怕在第二世界中遺失、掉落它們，擔心因而造成無可挽救的錯誤。

第四種，圖畫、書本。作為通道的圖畫經由圖像的呈現讓人恍若真實地看到另一個時空，書本藉由情節的敘述讓人在腦海中勾勒出一番天地。舉例來說，《晨曦號探險記》中的媒介物為一幅掛在牆面上的畫，畫裡頭的圖案是一艘在大海裡的船。同樣地，在《風吹來的保母》中有一個小故事是保母包萍與一個賣火柴的人走進人行道上的畫之中。「畫」是種很別具意象的通道，如何說呢？「畫」是由畫框框架出一個獨立的平面，此平面上有由色彩、線條、形狀構成的圖。值得一提的是，作為通道的圖畫都是寫實畫、不是抽象畫。畫家模擬真實的情境在二度空間的畫

紙上呈現出三度空間的樣貌。當我們注視著一幅圖時，欣賞畫中的另一種氛圍，常常恍若置身另一個空間。因此，經由「畫」這個媒介物進入第二個世界是可以讓人理解的。例如，《晨曦號探險記》中，當小主角盯著畫中的那艘船瞧時，那艘船好像真的在移動、水好像也是濕的...。當尤斯特對著圖畫衝了過去時，不知是他們變小了，還是圖畫變大了，發現自己居然跳在畫框上。而以「書本」為通道的則有麥克·安迪之《說不完的故事》，關於這部分，下一部分會再詳談，請見本論文第 15 頁。

第五種，其他。由於通道型態繁多，以致有些通道無法歸類，因此研究者在此將它們歸為「其他」類別。例如，《綠野仙蹤》中，桃樂絲因為一場突如其來的龍捲風，把整個屋子和她帶往另一個國度--奧茲國(Oz)。「龍捲風」這樣的通道若出現其他書中，可能會讓讀者有種突兀之感，可是出現在這本書中，就很容易使人理解。因為桃樂絲所居住的堪薩斯州是有龍捲風這種風災的，這樣的設計能夠突顯出堪薩斯州的地理特徵，因此顯得十分合情合理。

從以上的討論得知通往第二世界的出入口，給予小主角一種「召喚」之感。這個現象對於讀者來說，是一種誘人的刺激、頻頻地挑動潛藏心底的癢處。例如，《湯姆的午夜花園》，只要老爺爺鐘響十三下，湯姆就可以打開阿姨家的後門進入海蒂家的花園。雖然湯姆會懷疑整個空間、海蒂是否是鬼？但是那座花園的魅力、以及與海蒂之間甜蜜的友誼，湯姆還是每晚不忘往那兒報到。湯姆從不遲疑、甚至還很期待地打開那扇通往另一時空的後門。相信大多數的人都曾有一個願望，希望有一個專屬於自己的小空間，在那兒做一些平常無法嘗試的事或是想做又不甚方便做的事情。誠如《晨曦號探險記》的一開頭有一段話，如下：

我相信大多數人都會有一個秘密的王國，可是對我們來說，它只是一個幻想的王國，而愛德蒙和露西比任何人都幸運，因為存在他們心中的秘密王國是真實的。他們去過那裡兩次，不是在遊戲中，也不是在夢境裡，而是真實的造訪。他們經由魔法到達那裡。（註三）

幻想文學中的第二世界藉著各種入口向讀者們一再示好，讀者們從各色媒介物拉近與虛構世界鴻溝般的距離，兩個世界因此有了接點。如果，打開一扇衣櫃門能通往一個白雪皚皚的世界，與友善的人羊、傻呼呼的巨人認識，或是跟可怕的女巫對抗，縱然途中可能會遇到難以想像的危險，最終也都能全身而退、劃下一個完美的句點。試問：願不願意走進那條通往第二世界的通道呢？相信這會是個難以抗拒的誘惑吧！

《說不完的故事》中通往第二世界的入口

在《說不完的故事》之中，作者架設出第二世界「幻想國」，這個第二世界與第一世界的關係為何？有無相互溝通的管道？

故事一開始，巴斯提安爲了躲避同學的捉弄與嘲笑，在雨天的早晨，躲進一間名爲「卡蘭德」的舊書店。巴斯提安在店主人講電話之際，發現一本書《說不完的故事》，當下如同著了魔一般，覺得他會走進這間書店完全是由於這本書的召喚，決定無論如何、不計代價一定要帶走它！所以巴斯提安選擇了「偷竊」的方式，躲到學校的閣樓裡盡情地看。這本「書」所描述的幻想國的種種，形成了故事中的故事。巴斯提安在閣樓裡閱讀這本書的

過程與書中的故事交替進行呈現出，漸漸地兩者交融合一，真實與幻境併成一線成了書中的第二部分：巴斯提安進入幻想國冒險遊歷的過程。麥克·安迪在這本書中採取雙線結構，一條線敘述的是現實，另一條敘述的是幻想。爲此，德文版使用紅字與綠字間隔印刷；中文版以兩種不同字體，各自代表現實、幻想兩個不同世界。從第十三章以後，中文版本採用同一字體描寫主角巴斯提安由現實世界進入幻想國後的追尋過程。但是，令人好奇的地方在於巴斯提安如何進入幻想國的？如同魔法般無跡可循嗎？有沒有任何通道？如有，通道是何物？

從文本中內容來分析，研究者認爲巴斯提安從現實邁入幻想國的「入口」應該是那本「書」：《說不完的故事》。何以見得呢？

巴斯提安嚇的大叫一聲。

深谷裡傳來恐怖的叫聲，回聲不斷。一戈拉木眼睛轉來轉去，想看看是不是另外有人；因為站在他面前的男孩早就嚇呆了，不可能發出聲音。

牠聽到我的叫聲嗎？巴斯提安突然疑惑起來；可是那明明是不可能的。（註四）

另一個例子：

到目前為止，他都可以用想像來看這本《說不完的故事》裡發生的每一件事。....然而，無論如何，這些景象不管如何清晰，都只是在想像之中。可是，當他讀到木蘭閣這一段時，他卻真正看見了女王---即使只是一瞬間，只是電光火石般的剎那，他確實看見了她。（註五）

第十二章，巴斯提安受不住，終於喊出了孩童女王的新名字「月童」，同一瞬間遠方吹起了暴風，暴風源自巴斯提安膝蓋上

的書，而他身處於一片黑暗之中，無法呼吸；這黑暗不是閣樓裡那種冰冷的闇黑，而是同天鵝絨般地溫暖輕快。由以上幾點推論，巴斯提安從現實世界跨入幻想國的入口很明顯地是「書」：《說不完的世界》。

「書本」這個媒介物有什麼特色呢？從物理特性來談，書本是包含封面、封底、書頁的物體。當書本被拿來閱讀時，需要打開封面，翻動書頁。它是需要人主動接近、主動翻閱。也就是說，書本是個被動物，可是它雖被動卻不會拒絕任何人的接近。書頁內容包含文字或圖像；文字或圖像可以組織成一個個虛構或是真實的故事，書本裡的故事形成一個與我們個人或是群體生活經驗不同的世界。正因如此，書本發散的誘惑力來自於我們每個人可以透過書本想像、體驗不同的經驗。再從閱讀歷程來談，「閱讀」通常是個孤獨的活動，閱讀者主要是一個單獨的個體閱讀一本書籍，在這項活動進行時，閱讀者希望處於一個不被外界干擾、靜謐的空間。閱讀活動是個享受書籍，同時也享受獨處的活動。

總之，「書本」這個媒介本身就是個希望他人進入的物體，雖然它沒有如同電影般炫人的聲色效果，也沒有玩具般可以玩賞於指掌間的趣味性；可是，書本的豐富內涵是十分具吸引力的，邀請讀者翻開它、進入它、浸淫它。此外，閱讀書本是個屬於私人的私密活動，任何人都可以在有意願時打開它、閱讀它而不被其他人打擾。每個人都可以在任何時候翻開任何一本書，與書中主角同喜同悲，感受書中的另一種經驗……。讀者能藉著入口「書本」看到第二世界的影子，讓人覺得這個虛構世界彷彿有成真的可能。原本遙不可及的第二世界，在麥克·安迪特意安排的通道下，不再是那麼遺世獨立，反而變得更為可親！而且，書中小主角巴斯提安最享受的時光就是閱讀。他覺得當書本闔起來時，裡

面不知會有什麼東西。但是只要每次一打開書，就會有一個故事，裡面有不認識的人經歷各式各樣的冒險、戰爭。這些內容全部都在書裡面，只有去讀才能找到它們。經由以上討論，研究者認為作者選擇「書本」作為由現實世界跨進幻想國的「入口」真是著高招。

那麼，由幻想國返回現實世界的「出口」又是甚麼呢？巴斯提安一直尋找的回家的路是甚麼呢？居然就是他一直配戴在身上、象徵幻想國最高榮譽的「奧鈴」徽章。擁有奧鈴的人，就代表是奉女王之名行動，見到徽章如同見到女王本人。此外，想做甚麼就做甚麼，能夠達成心中所有的願望。憑此，研究者將「奧鈴」歸類為有法力的媒介物。

「奧鈴」的外貌可以清楚地看到兩條蛇，一黑一白彼此咬住對方的尾巴，圈成一個橢圓形。根據《象徵、神話動物辭典》(*Dictionary of Symbolic & Mythological Animals*, 1992)，蛇的象徵意味富含多種兩極性意思，可以是男性、女性，陰性、陽性，生命、死亡，善、惡，治療、毒藥。(註六)在《世界文化象徵辭典》中，黑色表示完全失去意識，墮入黑暗和哀傷；魔鬼本人常穿黑衣；古代時外表漆黑的動物用來做地府之神的犧牲。(註七)這些都是令人絕望的東西。而白色象徵人類墮落前伊甸園裡的天真無知，又象徵凡人苦苦追求的最終目標－靈魂的淨化以及在天堂裡重新找回那「失去」的天真。在很多文化中，白色象徵純潔、真理。(註八)《說不完的故事》中，「奧鈴」能滿足配戴者所有的願望，無論是好、是壞，完全隨著擁有者的意念而行。就如同「奧鈴」的外觀所隱涵的象徵意味，蛇可以是善、惡，陰、陽等等兩極性的意涵。再加上一尾是白蛇，另一尾是黑蛇，而且圈成一圈橢圓形；而黑色、白色都是絕對性的顏色，代表著相互

對抗的力量。橢圓形是圓形的變形，也跟圓形一樣沒有開端、沒有結束。可見黑蛇與白蛇圈成的橢圓形代表兩者之間的力量是沒有高下之分、相互抗衡直到永遠的。由此可推知，黑蛇與白蛇咬著對方的尾巴而圈成的「奧鈴」隱涵著善、惡兩大勢力。「奧鈴」背面刻著四個字「從心所欲」，暗示著「奧鈴」能依著擁有者心底各種善、惡願望，一一為之達成。

原本「奧鈴」只是個有神力的徽章；文末，它居然成為由幻想國通往第一世界的出口。巴斯提安從脖子上取下奧鈴，一放到地上，幻化成一棟其大無比的拱型建築中，這棟建築物是用一塊塊金黃色的光砌成的，中間廣大的地面上躺著兩條粗如城牆的蛇，一條漆黑、一條銀白。他們身體形成的大環中央，有一座大噴泉，噴湧著生命之水。（註九）根據《世界文化象徵辭典》，「水——生命必須但無營養價值——也被認為具有重要意義，它代表著人類生命之源，或代表一切維持人類生命的東西。因此，正如許多神話故事所說的，它是名副其實的『生命之水』。（註十）由此可知，這個噴泉水何以稱為「生命之水」。巴斯提安走向噴泉，一邊走著，他在幻想國得到的任何東西都一件件消失，甚至身上的衣服也消失了，最後赤身裸體的躍入生命之水。就在這一刻，全新的巴斯提安誕生了，他已經變成他想要變成的人。「水」在多種宗教、民族的觀念裡，被視為「淨化」之用。例如，印度教徒在恆河沐浴、基督徒的洗禮水可以洗去受洗者祖宗遺留下的罪、天主教宗教儀式中被聖化的水能夠淨化靈魂又可孕育生命等等。（註十一）因此，我們不難理解巴斯提安走近生命之水時，身上的東西一件件的消失、容貌也恢復原本肥胖、矮小的樣子。但是，他全身上下充滿歡樂，也是重新成為自己的歡樂。他藉由浸泡在生命之水洗去不屬於他的東西，體悟了重生的喜悅。從幻

想國回歸的巴斯提安雖然不像在幻想國般英俊、強壯，但是他經由這趟冒險確立了自己生命的價值。

值得一提的是，巴斯提安在幻想國遊歷了一段很長的時間，所以當他回到現實生活時，他很懷疑還會不會有人認得他？實際上，從他離家、蹺課、在學校閣樓讀書、從幻想國回來的時間總共用了將近一天的時間。巴斯提安進出幻想國並沒有佔據第一世界的時間。其他兩個世界並存的幻想文學作品也都有這個現象，小主角從第二世界回歸第一世界時，通常都會有種「不知今夕是何夕」的感覺。但是，小主角們花費的時間是屬於第二世界的、並沒有佔用第一世界的時間。歸納說來，第一世界與第二世界之間並沒有相互干擾的情況。

（二）第二世界居民 (inhabitants)

第二世界的居民通常擁有跟第一世界與眾不同的外部特徵。例如：R·A·薩爾瓦多的《黑暗精靈》中，住在幽暗地域的主要居民有三，灰矮人(Gray dwarfs)、寇濤魚人(Kuo-toa)、黑暗精靈(Darkelf)。以寇濤魚人為例，他們的身形就像是全身披著魚鱗的人類，有著萎縮的四肢和蹼狀的手指，外加肩膀上一顆魚頭，肌膚的顏色是灰色的；成年的寇濤魚人擁有兩棲生活的能力。(註十二)舉另一個例子來談，J. K 羅琳 (J. K. Rowling) 所著的《哈利波特 -- 神秘的魔法石》(*Harry Potter and the Philosopher's Stone, 1997*)中，在書中第二世界中的主要居民為魔法師，他們的外貌跟一般人類並無不同，不同之處在於他們會使用法術。要成爲一名魔法師除了需天賦異稟之外，也是需要學習

才能晉身為一名合格優秀的魔法師。文中，哈利波特從小生活於第一世界、與第一世界的人民共處，直到他年滿十一歲時才被送往霍茲華茲魔法與巫術學院就讀，在那兒他必須學習標準咒語、魔法史、魔法理論、變形課、神奇藥草學、黑魔法防禦術等等課程，直到這些都學會才能稱為真正的「魔法師」。

因此，研究者認為第二世界的居民大致可分為兩類，一類是外表異於第一世界的居民，諸如人羊、人馬、侏儒、小矮人、寇濤魚人等。第二類是外表與第一世界的居民相同，但是附加上一些特別的內部特質，例如會施法的魔法師、女巫。

幻想國的居民

《說不完的故事》中幻想國也有其專屬特殊的居民，幻想國居民種類十分多樣化，在文中作者並沒有詳細描述出每個種類的相貌，作者只有詳盡地形容某幾類的居民，諸如一戈拉木、祥龍、小矮人、多彩死神、獅面人身獸、阿卡里人、仙樂福人等。經由作者在幻想國居民巧思的設計，讓我們感受到作者豐富的想像力。下表依章節列出《說不完的故事》中幻想國居民的種類：

內容 章節	幻想國居民
第一章	沼澤熾火、巨人、夜叉、小人、大精靈、小精靈、侏儒、矮人、仙子、羊人、金色捲毛的怪物、雪精
第二章	仙女、水怪、白蛇、巫婆、吸血鬼、幽靈、火怪、黑水鬼、瘦鬼、人頭馬、草人
第三章	返老還童人、沼澤烏龜

內容 章節	幻想國居民
第四章	數大者一戈拉木、祥龍
第五章	小矮人、獅身人面獸
第六章	小矮人
第七章	烏尤拉拉
第八章	巨風魔、海洋女神、水精、鬼、夜叉、妖精、幽靈、 吸血鬼、女巫
第九章	狼人、黑暗公主
第十章	孩童女王
第十一章	孩童女王、草人
第十二章	孩童女王、漂泊山老人
第十三章	月童
第十四章	多彩死神
第十五章	多彩死神
第十六章	巨人、食石族巨人、倒立人、樹妖、綠皮族、祥龍
第十七章	獨角獸、阿卡里人、烏尤拉拉、史滅格龍、綠皮族、 祥龍
第十八章	草人、祥龍、史滅格龍、阿卡里人、仙樂福人
第十九章	草人、祥龍、四分之一巨怪、頭腳人、小矮人、影精、 金絲貓、返老還童人、藍精靈、山羊人、夜鬼、小精 靈、地精、甲蟲騎士、三腿人、金角雄鹿、銅蟻、攪 泥人、頰尾人、
第廿章	草人、祥龍、巨人、小矮人、藍精靈、四分之一巨怪、 小矮人、鐵甲巨人、武裝巨人
第廿一章	祥龍、女巫、藍精靈
第廿二章	藍精靈、捷兔、女巫、祥龍、綠皮人、黑色巨人、人 頭馬、食石族、巨鷹、獨角獸
第廿三章	異思卡爾人

內容 章節	幻想國居民
第廿四章	女巫、黑色巨人、葉耀拉媽媽
第廿五章	蝴蝶小丑
第廿六章	祥龍、綠皮人

由上表可知，幻想國居民種族繁多、複雜，而他們的相處情況是
如何呢？從作者的筆下感受到幻想國種族繁複，並沒有任何種族
在國內享有特殊地位，唯一享有較高權位的是孩童女王。文中羅
列出各色種族，感受到作者豐富的想像力，例如「一戈拉木」不
是一個主要的軀幹組成的，而是由無數鐵藍色小昆蟲組合而成，
這些小昆蟲像大黃蜂一樣嗡嗡叫著，所以牠的身體會變來變去，
形狀一直改變、有時像隻大蜘蛛、有時像一隻大手。（註十三）
不過研究者認為作者設計的一些種類實在太超越現實，不易在腦
海中構出大概的樣貌，諸如，烏尤拉拉、巨風魔等。甚至書中很
多生物只空有名稱，沒有更多的描述，以致讀者對於那些生物只
能望其名稱來想像他們的外表、特徵。研究者認為作者如此設計
「幻想國」的居民的原因應該是為了突顯出幻想國度中令人摸不
著頭緒的各種可能性。但是常常讀來，對於其中的角色的樣貌更
是有種丈二金剛摸不著頭之感。

（三）第二世界的地理(geography)

「第二世界」範疇中，托爾金的大河長篇《魔戒》(*The Lord of Rings*) 達到了登峰造極的成就。《魔戒》書中存在著一個虛構的世界「中間之國」(Middle-Earth)，這是托爾金運用其第二世

界理論所創出來的世界。中間之國是一個擁有獨自的居民、地理、語言，並且歷史跨越了一段很長的時間的國家，托爾金創造了一個真正幻想文學的世界。說到這兒，來談談《魔戒》的地理，地理就是關於地球表面的科學、物理特徵。「中間之國」是一個架空的空間，有極其複雜的地形位置，它包含著山岳、河谷、河流、荒原、森林等等，文中提及的任何地點都無法在第一世界中找出與之相符合的正確地點，不過這些地形的樣貌都如同第一世界的地形，並沒有特出之處。比較特別之處在於托爾金的《小矮人歷險記》(*The Hobbit*) 的扉頁就是一幅地圖（註十四），標示出主角比寶(Bilbo) 一千人探險的路徑；不但如此，而且還能藉著地圖更具體的呈現出「中間之國」的地勢。舉《黑暗精靈》這套書為例，這套書共六冊，分為三部分，而書中所附的地圖也有三個。主旨為故土的第一部分（一、二冊），其地圖是魔索布萊城，這是黑暗精靈所居住的國度，而黑暗精靈的活動也大多在此一區域，也是故事第一部分進行的主要地區；在第二部分（三、四冊）以流亡為主旨的故事中，其地圖為靈吸怪之窟，顧名思義此乃靈吸怪一族所居住的地域，也是主角在第二階段時的主要活動地區；而在以旅居為主旨的第三部分（五、六冊），其地圖則是為蒙奇的小樹林和其周遭地圖（地表世界），是主角由地底到地表後所居住的地方，而第三部分的故事也都是在此發展的。當書本附上地圖時，不但能使讀者更能掌握故事發展的情境，因而更能融入其氛圍。此外，作者採用「地圖」這個小技巧，能使文中的第二世界彷彿為真、呼之欲出。

《說不完的故事》的地理

《魔戒》中的地形是跟第一世界相同的，山岳、河谷、河流、荒原、森林等等無一不是跟第一世界的地形一致，山岳仍是高高隆起的地勢，並沒有凹陷或是其他變化。那麼回到《說不完的故事》，書中巴斯提安剛到達幻想國時，幻想國是一片空無的黑、什麼都沒有。月童送給巴斯提安一個禮物——一粒沙子。這時他心中納悶著為什麼月童要送他這種禮物，至少也要是有生命的東西才好。同時，他手中的沙子開始有了生命力，成爲一顆有生命力的發光種子。很快地，種子發芽、吐出葉子、伸出莖、冒出花蕾、開花、結果、成熟，果子爆裂開來，散出許多種子，一個個長成發光植物，形成光亮森林---翡麗林。沒多久，巴斯提安心中浮現起另一個願望，希望能到沙漠探險。馬上，呈現在他眼前的是一片「彩色沙漠」；這片沙漠跟我們日常經驗之下熟知的「沙漠」有很大的差異，唯一相同點在於仍是由沙子組成，不過顧名思義「彩色沙漠」的色彩不是單一的，而是多種顏色鋪成的。這座沙漠裡到處都是沙丘，每個沙丘的色調絕無重複、顏色深淺也都不同，有鈷藍色、橘黃色、深紅色、靛青、蘋果綠、天藍、橙、丁香紫、寶石紅、朱紅、琉璃青等等。一個沙丘接著一個沙丘，從地平線上一直延伸出去。顏色與顏色之間、沙丘與沙丘之間又留著金沙與銀沙。（註十五）由此可知，這些奇幻的地理特徵皆是因循著巴斯提安願望的發想而創造出來的，從「願望」而發想的事物很自然地會有變化多端的呈現。

那麼，幻想國的幅員多廣呢？有沒有邊界？第八章，奧特里歐知道他必須找一個人類替女王取一個新名字，以拯救幻想國各地連連興起的災禍。所以他試圖越過幻想國國界尋找「人類」，

途中，遇到四個各據一方的巨風魔，奧特里歐問他們幻想國的邊界在哪兒？四個巨風魔都說不在他們所在的那一方，由此推測，幻想國居然是沒有邊界的！幻想國不但沒有邊境，連國家內地區的正確位置圖也是無法畫出的。何以見得呢？因為幻想國的距離是以「願望」來計量的。書中，掌管多彩沙漠的多彩死神格洛克拉曼說的很清楚：

在幻想國的路上，只有你的願望能引導你。你必須從一個願望走到另一個願望。不是你決心想要的東西，你就得不到。在幻想國裡，遠和近就是這樣分別的。只有離開一個地方的願望還不夠，必須加上想去某個地方的願望，然後讓你的願望引導你才可以。(註十六)

如果不是真心想去某處，那麼距離就會很遙遠，甚至無法到達；唯有許下真心的願望，願望才可能引導你到某個地點。遠、近是依著旅人的希望和心情而定。那麼，幻想國的中心位置在哪兒呢？沒有邊界，何來中心點？在幻想國事物沒有固定秩序，東西南北也沒有邊界，方位也不一定，春夏秋冬，日與夜也是充滿著不確定性。顧名思義，幻想國是靠著想像幻化而成的國度，人的腦袋瓜子轉個不停，想像當然也沒有終止的時刻，所以幻想國度也不會有實質的邊界。

但實際上，幻想國還是有邊界的，可是不在外面，而是在裡面。從文中得知，就是「奧鈴」。

「你知道生命之水在那裡嗎？」

「在幻想國的邊界。」

「我以為幻想沒有邊界。」

「幻想國有邊界，可是不在外面，而是在裡面。……」（註十七）

邊界的定義就是地域與地域間的分隔，在幻想國裡是沒有實質上的邊界，因為幻想本身是無無遠弗屆的，它有的只是與人類現實世界的邊界。此邊界並不像一般地理位置上的邊界，這個邊界就是「奧鈴」，只有透過「奧鈴」才能出入幻想國的國度。關於「奧鈴」的解釋，請詳見本論文第十七、十八頁。

（四）第二世界歷史(history)

歷史是國家大事的記載。事情的變遷跟沿革的記載。關於這個部分，並不是每個第二世界的作品中，一定會包含的組成要素。只有一些架構龐大的第二世界，作者才會在書中設計「歷史」部分，例如：《魔戒》、納尼亞王國系列。而其他架構較小的第二世界，作者只是描述某個現象或是某個事件，並不需要牽連長久的時間，所以不需架設「歷史」部分。例如，《地板下的小矮人》、《哈利波特》系列。

幻想國的歷史

「幻想國」的歷史架構十分的奇特，這個國家不但有自己的獨特的歷史，連歷史形成的方式也很新奇、少見。在《說不完的故事》一書的開頭，孩童女王病了，需要一個新名字，一個全新、美好的名字；孩童女王的身體才會康復，幻想國才會重新開張。而「命名」並不是幻想國居民能辦得到的事，需要外面世界的一個亞當之子、夏娃之女利用他們與生俱來的命名能力幫孩童女王

取一個名字。這樣的話，幻想國才能延續下去。之後，巴斯提安為孩童女王命一個新名字「月童」，也因此踏入幻想國。當他踏入幻想國度時，這個國家竟是一片新天新地，與之前的情況完全不同。由此可知，幻想國的歷史，是隨著孩童女王的名字而改變。當孩童女王更換一個新名字時，幻想國也會依此而改朝換代，但是孩童女王仍是同一個人，不同的只是名字。爾後，月童賜予巴斯提安幻想國最高榮譽「奧鈴」，擁有奧鈴就可以在幻想國隨心所欲、通行無阻。此外，由於巴斯提安是人類，所以他可以靠著「許願」創造出幻想國的事物。例如，在阿瑪干斯銀城時，巴斯提安講述了一個故事，關於阿瑪干斯銀城的創建、城內的建築、宮殿、船隻等故事。沒想到一說完這個故事之後，城主十分感動地感謝巴斯提安賜予阿瑪干斯銀城歷史，此時，巴斯提安才知道原來他所說的故事居然都成真。他，一個人類，運用創造力所說出來的故事居然能成真並且成為幻想國中的歷史。其實，幻想國的「歷史」架構很明顯的呼應作者架設這個第二世界的「信念」部分。詳見本論文，第廿八頁。

（五）第二世界的信念(belief)

何謂「信念」？依據牛津辭典（1988.1）解釋為接受為真之意。（accepted as true or real.）當作者創造出第二世界時，就已經賦予第二世界存在之信念，若沒有「信念」，相信這個世界就會很空洞、貧乏。最明顯的例子是納尼亞王國系列，路易斯架構出納尼亞的最主要目的為「基督教精神」，所以整個納尼亞王國的信念建基於「基督教精神」，可以從其角色的安排、情節的鋪

成等等觀察出其端倪。；舉他所出版的第一本書《獅子·女巫·魔衣櫥》為例：

1. 阿斯蘭(Aslan)、耶穌的相似點：

- a. 他們都有超自然的父母，阿斯蘭是森林之王，海洋大地之子。而耶穌是上帝的獨生子。
- b. 他們同為最高力量的兒子，也同樣擁有一些力量。耶穌能使瞎子復明，跛腳者能行走，能驅魔；藉著吹一口氣，能使被白女巫變成石像的各種生物活動起來。
- c. 耶穌因為背叛者猶大，而被當權者抓到，而那些大祭司、長老、文士對著他的臉吐口水、用拳頭打他，用各種方法凌虐他。最後送上十字架，
而斷氣。阿斯蘭因為背叛者愛德蒙(Edmund)的關係，且依照國王的魔法---玄奇魔法。而被送上石桌，那些白女巫的手下，狼、食人妖、母夜叉、牛頭人，也是先羞辱阿斯蘭一番之後，再將他的生命解決。阿斯蘭因為愛德蒙的緣故而被送上石桌（代表十字架），愛德蒙代表的就是人類的罪行。耶穌也是為了人類的罪行而犧牲。
- d. 耶穌斷氣之後，經過三日復活。當他復活之際，第一個發現他的復活的是兩個婦人。阿斯蘭斷氣之後，隔天一大早就復活了。而最早發現的同為兩名女性露西（Lucy）、蘇珊（Susan）。耶穌的到來，帶來精神世界的光明。阿斯蘭的出現，世界恢復生機、送走永無止盡的冬日。
- e. 耶穌有十二位門徒，阿斯蘭有露西、蘇珊、愛德蒙、彼得。

2. 愛德蒙（Edmund）與白女巫：

愛德蒙通過魔衣櫥進入納尼亞王國，第一個看到的是白女巫。她讓初入納尼亞的愛德蒙吃了被施魔法的芝麻糖(Turkish Delight)，可是女巫比誰都清楚，任何人只要吃了芝麻糖，就無法抗拒魔力，必須一直吃到漲死為止。白女巫先用芝麻糖來誘惑他。愛德蒙犯了貪欲這個罪行。

愛德蒙個人的錯在於說謊、不誠實、接受誘惑。他是個重要的角色，因為他成為善勢力與惡勢力的橋樑。而白女巫可以說是伊甸園中誘惑夏娃的蛇。夏娃偷偷食用禁果，不遵從上帝的命令；開啓了人類的背叛，成了人類背叛史上的第一人。在《獅子、女巫、魔衣櫥》中，愛德蒙也是人類背叛的第一人。他代表的是人類的罪業。愛德蒙被白女巫抓走，成為人質，她對阿斯蘭說：「起碼你該知道最原始的魔術是什麼？你該知道依照律法，每個叛徒都屬於我！」又說：「除非依照律法血債血還，否則納尼亞整個會顛倒，被大水淹沒。」阿斯蘭以他的生命交換愛德蒙的生命。這個舉動有其濃厚的宗教象徵意義，阿斯蘭並不只是原諒愛德蒙，還爲了愛德蒙的罪而犧牲。愛德蒙的罪並不只是單純的他個人的背叛，還象徵全人類的罪業。阿斯蘭以他的死亡交換，以他的血來洗淨人類的罪、過、錯。

不過，若是讀者不清楚文中所隱含的意義，還是能從文字表面得到極大的閱讀的喜悅。

《說不完的故事》的信念

誠如書中三深思者詢問巴斯提安幻想國是什麼？巴斯提安沈默了一會兒，才說：「幻想國是說不完的故事。」在書中，作

者也常常在某個段落或文中，寫出：「這又是另一個故事了。」這句話是一個呼之欲出的暗示，暗示著幻想國度是說也說不完的故事。那麼什麼是說不完的故事呢？故事需要經由人類豐沛的想像力才能將之表現出來；而想像力是源源不竭、永不枯竭的，所以很明顯的幻想國不可能是個會被「說完」的故事。這個第二世界「幻想國」的國名，畫龍點睛地點出這個國家是藉由「想像」組成的。所以即使貴為這個國家的最高權力、統治者「月童」也沒有辦法替自己「命名」，需要外面的世界的一名人類運用想像力為之取名。幻想國的居民、事物也都是被想像出來的，也因而當一名普通的人類，巴斯提安，進入幻想國後，能運用這項不凡的能力造就出另一番天地。

在這本書開頭處，幻想國各地皆發生災禍，各地被「空無」襲擊，「空無」是什麼樣子呢？就像眼睛瞎掉一樣。產生空無的原因是什麼？人類不再想像，因而不相信幻想國的存在，認為幻想國的事事物物都是謊言。所以拯救幻想國的唯一方法是找到一名相信幻想國的存在的人類進入幻想國，為孩童女王重新命名。這意味著救贖者必須擁有「想像力」這項能力、並且相信「幻想」，運用此特殊能力以援救幻想國。

從以上種種能感受到麥克·安迪一再強調「想像力」的重要性。更可以從他對幻想文學的癡狂可見一斑。

他對幻想文學的摯愛已經到達了偏執的程度。他對寫實主義的作品嗤之以鼻，一貫持以一種批評的態度，對外見的現實進行摹寫或照搬照抄，相反會失去了原來的真實，如同海市蜃樓那樣反而會遠離了現實。（註十八）

曾有人詢問麥克·安迪：為什麼而寫作？他簡單地回答道：為了想像力自由的遊戲，決不是為了現實的變革。從他這句簡短

而堅決的回答更加能體會麥克·安迪對於「想像力」之推崇與重視。

四、結語：

研究者從出入口、歷史、居民、地域、信念等五個切入點來分析《說不完的故事》的「第二世界」架構。希冀能讓台灣兒童文學界、台灣讀者對於「第二世界」有個初步的瞭解。更希望「第二世界」模式的作品能引起更多的關注，為台灣的兒童幻想文學開啓一扇窗、吹入一股清新的風！

註釋：

1. Zahorski K. J, Boyer R. H. < The Secondary Worlds of High Fantasy > USA : the Harvester Press Ltd. 1982 頁 58-64
2. 彭懿《世界幻想兒童文學導論》台北市 天衛文化圖書有限公司 1998 頁 132
3. 雷維斯著 曾斌明譯《晨曦號探險記》長橋出版社 頁 3
4. 麥克·安迪著 廖世德譯《說不完的故事》台北：遊目族文化事業有限公司，2000，頁 62
5. 同註四 頁 170
6. Cooper J. C. *Dictionary of Symbolic & Mythological Animals*, G.B: HarperCollins 1992
7. 漢斯·比德曼著 劉玉紅 謝世堅 蔡馬藍譯《世界文化象徵辭典》瀛江出版社 頁 115
8. 同註七 頁 11
9. 同註四 頁 456
10. 同註四 頁 323

11. 同註七 頁 320-323
12. R·A·薩爾瓦多著 朱學恆譯《黑暗精靈》台北：第三波資訊股份有限公司 2000.10 頁 19
13. 同註四 頁 61
14. 這兩套書的關係密切，《小矮人歷險記》其實就是《魔戒》的基礎。
15. 同註四 頁 222
16. 同註四 頁 243
17. 同註四 頁 433
18. 同註二 頁 132

參考文獻：

中文部分

1. 托爾金·杜肯著 劉會友譯《小矮人歷險記》台北：聯經出版事業公司 1996.07
2. 托爾金·杜肯 《魔戒》台北：聯經出版事業公司 1998.01
3. 特來維絲著 何欣譯《風吹來的保母》台北：國語日報附設出版部 1988.04
4. 麥克·安迪著 廖世德譯《說不完的故事》台北：遊目族文化事業有限公司 2000.03
5. 彭懿 世界幻想兒童文學導論 台北市：天衛文化圖書有限公司 1998.12 p89~90
6. 菲利普·皮亞斯著 張麗雪譯 台北市：台灣東方出版社股份有限公司，2000.02
7. 意·奈士比特著 端木倩民譯《魔法墜子》台北：台灣東方出版社股份有限公司 1997.06

7. 路易斯·凱洛著 趙元任譯《愛麗絲漫遊奇境》台北：經典傳訊文化股份有限公司 2000.09
8. 瑪麗·諾頓著 任以奇譯《地板下的小矮人》台北：志文出版社 1993.11
9. 漢斯·比德曼著 劉玉紅 謝世堅 蔡馬藍譯《世界文化象徵辭典》瀋江出版社
10. J. K 羅琳著 彭倩文譯《哈利波特神秘的魔法石》台北：皇冠文化出版股份有限公司 2000.06
11. L.法蘭克 包姆著 林維揚譯 《綠野仙蹤》台北：志文出版社 1993
12. R·A·薩爾瓦多著 朱學恆譯《黑暗精靈》台北：第三波資訊股份有限公司 2000.10

英文部分（以姓氏字母為順序）

1. Auden W. H. "The Fairy Tale: the Reader in the Secondary World." *The Cool Web---The Pattern of Children's Reading*. NY: Atheneum, 1977. 103-105
2. Lewis C. S *The Lion, The Witch, and Wardrobe* NY: HarperCollins Publishers 1994
3. Lewis C. S *Magician's Nephew* NY: HarperCollins Publishers 1994
4. Lewis C. S *Prince Caspian* NY: HarperCollins Publishers 1994
5. Lewis C. S *The Silver Chair* NY: HarperCollins Publishers 1994
6. Lewis C. S *The Voyage of The Dawn Treader* NY: HarperCollins

Publishers 1994

7. Philippa Pearce *Tom's Midnight Garden*, NY: HarperCollins

Publishers 1992

8. Tolkien J. R. R. "On Fairy-Stories" *The Tolkien Reader*. Curtis Publishing Co. 1966 68~75
9. Swinfen Ann "In Defence of Fantasy---A study of the Genre in English and American Literature since 1945" *Secondary World*. Routledge & Kegan Paul plc 1984, 75~99
10. Sullivan III C. W. "High Fantasy." *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. Routledge& Kegan Paul plc 1996 303~313
11. Zahorski K. J, Boyer R. H. "The Secondary Worlds of High Fantasy" *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art USA* : the Harvester Press Ltd. 1982, 57~80