

國立臺東大學兒童文學研究所

碩士論文

指導教授：藍劍虹 博士



《沉睡心猿》

少年奇幻小說創作研究

研究生：陳曼玲 撰

中華民國一一〇年九月



國立臺東大學兒童文學研究所

碩士論文



《沉睡心猿》

少年奇幻小說創作研究

研究生：陳曼玲 撰

指導教授：藍劍虹 博士

中華民國一一〇年九月

國立臺東大學
學位論文考試委員審定書

系所班：兒童文學研究所(臺北班)

本班 陳曼玲 君

所提之論文 《沉睡心猿》少年奇幻小說創作研究

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

林明輝

(學位考試委員會召集人)

王友輝

蔣劍中

(指導教授)

論文學位考試日期：110 年 9 月 3 日

國立臺東大學

附註：本表一式二份(正本)經學位考試委員會簽名後，分別送交系所辦公室及註冊組存查。

國立臺東大學

學位論文網路公開授權書

重要事項說明：依著作權法第十五條第二項第三款規定，「依學位授予法撰寫之碩士、博士論文，著作人已取得學位者，推定著作人同意公開發表其著作」。本校圖書資訊館就紙本學位論文之閱覽服務依前開規定，採公開閱覽為原則。如論文涉及專利事項、機密或依法不得提供，需延後公開紙本論文者，請另行填寫本校「學位論文延後公開申請書」。(申請書得自本館網站下載)

本授權書所授權之 ☐學位論文 ☒書面報告 ☐技術報告 ☐專業實務報告 為本人在

國立臺東大學 兒童文學研究所 系(所) 109 學年度

第 二 學期取得 (☒碩士 ☐博士) 學位之論文。

論文名稱：《沉睡心猿》少年奇幻小說創作研究

一、本人具有著作財產權之上列論文之電子全文(含書目、摘要、圖檔、影音資料、附件等)，依著作權法規定，非專屬、無償授權予下列單位得重製、上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

單位	公開上網時程
本人畢業學校	(依據 108 學年度第一學期第 3 次行政會議決議：研究生畢業論文延後公開上網時程，至多以三年為原則) <input checked="" type="checkbox"/> 立即公開 <input type="checkbox"/> 一年後公開 <input type="checkbox"/> 二年後公開 <input type="checkbox"/> 三年後公開
國家圖書館	<input checked="" type="checkbox"/> 立即公開 <input type="checkbox"/> 一年後公開 <input type="checkbox"/> 二年後公開 <input type="checkbox"/> 三年後公開 <input type="checkbox"/> 不同意公開
與本人畢業學校圖書資訊館簽訂合作協議之資料庫業者	<input checked="" type="checkbox"/> 立即公開 <input type="checkbox"/> 一年後公開 <input type="checkbox"/> 二年後公開 <input type="checkbox"/> 三年後公開 <input type="checkbox"/> 不同意公開

二、本人 (☐同意 ☒不同意) 本人畢業學校圖書資訊館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同同意授權。

學 號： 3910801 (務必填寫)

研究生簽名： 陳曼玲 (親筆正楷)

指導教授簽名： 蔣劍虹 (親筆簽名)

日 期：中華民國 110 年 9 月 3 日

本授權書(得自本校圖書資訊館網站下載)，請勿自行變更本授權書內容及格式，並以黑色字體撰寫後複印裝訂於審定書之次頁；正本於畢業離校時，連同紙本論文一併繳交至圖書資訊館。

授權書版本：2020/11/19

誌謝辭

兒文所的學習過程，是一場透過「閱讀」和「創作」自我探尋的歷程，也是我人生中最充實、快樂的標記之一。在這裡我初次領受兒童文學的深奧，還認識 22 位可愛、熱忱、無私，志同道合的同學。我們一起努力面對一場又一場的報告，彼此協助、互相打氣。尤其是少女文學小組的最佳戰友，從最初到最後，給我最多協助的夥伴，到口考還把大家拖下水，不但幫我安排小說試讀還幫我模擬考，連視訊連線都要指導，這一路上的提點、扶持和鼓勵，對我彌足珍貴。

108 這一屆遇到好多「特別」的事：我們成了女神葛老師第一批導師班學生，照耀著智慧之光茁壯。沒想到一年後竟然「遭逢」雅淳老師休息充電去！幸好一年級有雅淳老師溫暖又嚴格的訓練，否則無法打好紮實基礎。接著佩芸老師、友輝老師所長交接；杜大俠隱退江湖，還有一連串因疫情取消的台東周、畢業發表會、畢業典禮……加上一場場的線上報告、線上讀劇、線上依依不捨班會……這一切都使我的兒文所求學印記更加堅定而璀璨。

回想起一年級下學期，我肯定是吃了熊心豹子膽，竟選擇以創作方式畢業，完全忘了時間緊迫這回事。上天眷顧，派了藍老師當我的指導教授。他總是給我無限大的空間，並且在長篇建言後要我自己思考「核心問題」是什麼？真正想說的又是什麼？直到作品完成，藍老師都在我身陷迷霧時，適時出現指引我彼岸方向。

我的第二讀者友輝老師，在學期間以《沉睡心猿》改編劇本時，給我很多的提點。無論劇本或是小說，友輝老師都以他的真知灼見指出問題，彷彿雷達偵測無所遁形。口考後的修改階段，也因著友輝老師的建設性意見，使我的作品能夠趨向完整充實。

杜老師飽覽群書，總以厚實的文學素養，點出作品的優劣及帶給讀者的價值。我得以在最後的最後以《沉睡心猿》創作，作為兒文所兩年所學的實踐，都得衷心感謝三位教授的指導及肯定。

一如我在論述中提及：創作歷程如同所有起程、啟蒙、歸返的英雄之旅，必是一場進入心靈深處，克服晦暗不明阻力的內在過程，它帶著我走進艱辛卻又無比寧靜的荒原絕地。很幸運獲得三位智慧長者的啟示，和諸多盟友熱情相助，才能跨越門檻成為自己的英雄。



《沉睡心猿》

少年奇幻小說創作研究

陳曼玲 撰

國立臺東大學兒童文學研究所

摘要

本論述以我創作之少年奇幻小說——《沉睡心猿》為探討對象。書中以《西遊記》隱含的一段敘述作為啟程，撰寫孫悟空的前傳故事，探究心猿何以成妖？何以滅魔？創作風格亦延續原著精神，演示狂歡小說的未完成性、開放性與多義性。

內容闡述本次創作的過程及書寫策略。以「虛構中的虛構」討論文學對現實的越界，以及如何創造想像與現實，兩種互斥經驗交相混合的世界。其次以「召喚性結構」說明全書十三個篇章，採用不同角色為主體展開敘事，讓讀者取得不同真相拼圖的手法。「後設敘事的互文性」則是以廣意及狹義兩個層面，思考如何運用互文方式，穿梭於兩個文本的不同語境之中，使語言符號形成創新概念，相互交叉、相互作用、共生共存。

最終以《沉睡心猿》向少年讀者揭示，人類擁有的內在轉化力量。即使遭遇困境，終究會因為這些傷而變得更加堅強，帶著新生、滋養的生命力量榮耀歸返。

關鍵詞：《西遊記》、孫悟空、前傳故事、少年奇幻小說、後設小說

A study on the Creation of a Young Adult Fantasy Fiction

Stoneborn

Written by Man-Ling Chen

Abstract

This discourse used a young adult fantasy fiction I created--"Stoneborn" as the subject of discussion. In the book, a narrative implicit in the Journey to the West was the starting point. The prequel story of Sun Wu Kong was written to explore how the Monkey King became a demon and how to exterminate it. The creative style carries on the spirit of the original work, demonstrating the unfinishedness, openness, and ambiguity of the carnival novel.

The content elaborates the process of this creation and the writing strategy. Through "fiction in fiction", literature transcending reality was explored. How to create imagination and reality, two mutually exclusive experiences in a mixed world, was also discussed. Secondly, through the "appellstruktur", the 13 chapters in the book were described. Different protagonists were adopted as the main body for unfolding the narrative, the approach for readers to acquire the truth puzzle. The metanarrative intertextuality involves contemplating on how to apply intertextuality in both broad and narrow senses, shuttling between the contexts of two texts. This way, linguistic symbols form innovative concepts, which intersect, interact, and coexist symbiotically.

Finally, through "Stoneborn", the intrinsic transformative power of humans was revealed to young adult readers. Despite difficulties faced, their traumas eventually make them stronger, enabling them to gloriously return with a new and nourishing life force.

Keywords: Journey to the West, Monkey King Sun Wu Kung, prequel story, young adult fantasy fiction, metafiction

目次

第壹章 原點：構思與藍圖.....	01
第一節 創作背景與動機.....	01
第二節 創作問題與目的.....	03
第三節 創作書寫策略.....	05
一、虛構中的虛構.....	06
二、召喚性結構.....	08
三、後設敘事的互文性.....	10
第四節 創作步驟與流程.....	11
第貳章 起程：概念與架構.....	12
第一節 狂歡化精神.....	12
第二節 預設讀者.....	14
第三節 童年界定.....	15
第四節 時空背景.....	16
第參章 啟蒙：情境與設定.....	17
第一節 人物側寫.....	17
一、火冰二獸.....	17
二、鏡像人物.....	18
三、妄心求名.....	18
第二節 虛構語境.....	19
第三節 原著之謎.....	21
一、如意金箍棒之主.....	22
二、誰是悟空的師父.....	22

三、悟空名字的由來.....	22
第肆章 歸返：反思與結論.....	23
第一節 衝突與交戰.....	23
第二節 穿越時空的規則.....	24
第三節 沉睡與療傷.....	24
第四節 覺察生命.....	25
第五節 結論與建議.....	26
參考文獻.....	27
附錄一：作品試讀報告.....	31
附錄二：書籍設計說明.....	40

圖表目次

圖 1	創作步驟及流程.....	11
圖 2	創作步驟及流程.....	21
圖 3	受試讀者年齡、性別分佈.....	31
圖 4	讀者建議重點摘錄及回應.....	32
圖 5	讀者喜好重點摘錄及回應.....	33
圖 6	封面設計示意圖.....	40
圖 7	書名頁.....	41
圖 8	原文摘錄.....	41
圖 9	小說目次頁.....	41
圖 10	地圖頁.....	41
圖 11	引文的提示.....	42
圖 12	內文頁.....	42

第壹章 原點：構思與藍圖

比較神話學家喬瑟夫·坎伯在論及神話與夢境¹時，曾提及「自我探索」的歷險鑰匙，往往只在偶發的字句、山水風景的風味，或是一杯茶的滋味中開啟。創作《沉睡心猿》的念頭，亦是一個不經意乍現的光點，它帶著我走進艱辛卻又無比寧靜的荒原絕地，那裡只有我獨自一人建構起任務的樣貌。

創作歷程如同所有起程、啟蒙、歸返的英雄之旅，必是一場「進入心靈深處去克服那晦暗不明阻力」²的內在過程。出發前我將被賦與超自然的助力，儘管途中會遭逢一次又一次的危機，很幸運能夠獲得智慧長老的啟示，和諸多盟友熱情相助，使力量得到神化昇華，最終跨越門檻帶著珍貴訊息榮耀歸來。

是時候起程踏上未知國度，展開冒險旅程了！

坎伯說：「你不敢觸及的洞穴裡，正藏著你夢寐以求的寶藏。」³只有敢於傾聽召喚、邁出步伐的人，才能夠閱歷所有歷險階段，成為自己的英雄。

第一節 創作背景與動機

《聖誕男孩》⁴作者麥特·海格以動人的想像，演繹了尼可拉斯如何從晦澀陰暗中，體會光明帶給世界的價值；《黑魔女：沉睡魔咒》⁵編劇琳達·沃爾夫頓，也以魔女梅菲瑟慘遭背叛的身心創傷，平反了邪惡女巫的遺世臭名。

這兩部作品帶給我巨大的衝擊。兩位舉世聞名的虛構人物，一是溫馨歡樂的代言人，一是萬年反派老巫婆，在讀者心目中的形象早已根深蒂固、堅不可摧。我們幾乎不曾質疑、思索，這些角色到底經歷過甚麼樣的人生？

¹ 喬瑟夫·坎伯。譯：朱侃如。《千面英雄》。台北市：漫遊者文化。2020年。本創作論述以坎伯的「英雄之旅」為篇章架構，說明《沉睡心猿》書寫的進程，以及創作論述的階段分野。

² 喬瑟夫·坎伯。《千面英雄》。頁37。

³ 譯自原文：The cave you fear to enter holds the treasure you seek.

⁴ 麥特·海格。譯：林力敏。《聖誕男孩》。台北市：台灣東方。2017年。

⁵ 琳達·沃爾夫頓。《黑魔女：沉睡魔咒》。迪士尼影業。2014年。

海格重新解構、詮釋經典人物的手法，引發我挖掘「故事真相」的好奇心。他們到底在哪個時間點？遭逢了什麼樣的境遇？而形成普世眼中的性格特徵。果真是光明者生而光明，邪惡者生而邪惡嗎？

經典兒童文學中，知名虛構人物多不勝數。綜觀而言，喬埃·波默拉劇本⁶中缺乏同理心、任性、無知的皮諾丘⁷，和不想長大的「永恆少年」彼得潘⁸，都是頗富盛名的「壞孩子」，他們的故事帶給兒童不同面向的成長價值。

反觀著重文以載道的中國經典兒童文學中，是否也存在行為可議、值得探究其成長過程的特殊角色？相信許多讀者心中最難以分說的英雄人物，非齊天大聖孫悟空⁹莫屬！這個角色吸引人之處，與其說是伸縮自如的金箍棒、十萬八千里筋斗雲，或是隨心所欲七十二變本領，毋寧說是他性急魯莽、受不得人氣¹⁰、愛胡鬧¹¹、天不怕地不怕¹²的個性。加諸說話時的囂張氣盛和詼諧對白，使他在中國經典文學範疇中，可說是人格特質十分鮮明、突出的角色。與孫悟空相比，皮諾丘和彼得潘頑劣難馴的程度實是望塵莫及。

歷久不衰的文學熱度使得《西遊記》成為中國四大名著之一，自明代成書至今，出現許多相關的改寫本、文學續書、新創文本和各類戲劇、影視作品。《西遊記》雖不是專為兒童創作的小說，卻因內容充滿奇幻元素，具有強烈的神話魅力，而深受兒童歡迎。各個年代的創作者，紛紛賦予故事新的詮釋及當代意義，讓孫悟空成

⁶ 喬埃·波默拉。譯：王世偉、賈翊君。《喬埃·波默拉的童話三部曲 劇本書：小紅帽·小木偶·灰姑娘》。台北市：遠流。2017年。

⁷ 從石頭迸出來的猴子和斷木刻出來的孩子，都是從無生命物質變成動物，故將其相提並論。

⁸ 詹姆斯·馬修·巴利。譯：李淑珺。《彼得潘》。台北市：繆思。2006年。孫悟空叛逆、調皮、愛整人的個性，像是永遠長不大或不想長大的孩子，因此將他和素有「永恆少年」之稱的彼得潘並列比較。

⁹ 吳承恩。繆天華校注。《西遊記》。台北市：三民。2012年。本文孫悟空角色及引文皆出自繆天華校注版本的古典名著《西遊記》百回本。

¹⁰ 吳承恩。《西遊記》。第十四回〈心猿歸正 六賊無蹤〉。頁163。

¹¹ 吳承恩。《西遊記》。頁71。文中孫悟空胡鬧的行徑隨處可見，筆者以為「大鬧天宮」是其叛逆不羈「集大成」之傑作，故引用此段內容說明。

¹² 吳承恩。《西遊記》。第五十六回〈神狂誅草寇 道迷放心猿〉。頁665-666。

為全球華人，乃至日本、韓國、東南亞各地喜愛的神魔奇幻角色。

然而，卻鮮少有作品提及孫悟空「小時候」是怎麼過的？可能有人會質疑，從石頭迸出來的猴子有童年嗎？他的童年應該是一隻小猴子？一塊石頭？還是一個人類孩子呢？

多數讀者都忽略了吳承恩留下的許多伏筆。他在故事第一回中明明白白寫道：「那座山，正當頂上，有一塊仙石(…)因見風，化作一個石猴，五官俱備，四肢皆全。」¹³這句話可能是作者留下的一組暗號、一個密碼、一句前往「真相」的通關密語？星星在白晝裡並沒有消失，只是被耀眼的陽光遮蔽了視線。事實上，故事一直隱藏在這段古老文字背後，等待某個人挖掘出來。

本次創作《沉睡心猿》少年奇幻小說，即是從這個撲朔迷離的敘述作為啟程，撰寫知名虛構人物——孫悟空的故事，探究心猿¹⁴「不為人知」的心之根源，與青少年讀者一起回溯他少年時的境遇，勾勒出悟空何以成妖？何以滅魔？的另一種演繹方式。

第二節 創作問題與目的

《西遊記》一書自唐代玄奘取經的隨筆雜談《大慈恩寺三藏法師傳》，開始進入民間口傳的「話本文學」，歷經南宋《大唐三藏取經詩話》、元末明初《西遊記雜劇》、平話《西遊記》，直到明代才由吳承恩集合世代累積之作品，改寫為百回本《西遊記》。¹⁵在其敘事發展的每個階段，都留下以各種文化型式書寫的作品，到了百回本更可見作者極具詼諧逗趣、天馬行空的想像力和創造力。

胡適先生用了幾十頁文字考證《西遊記》，最終得到一個結論：

¹³ 吳承恩。《西遊記》。第一回〈靈根育孕源流出 心性修持大道生〉。頁 2。

¹⁴ 《西遊記》作者多次在回目中稱悟空為「心猿」，是以不少歷代研究學者亦將悟空視為「心」的象徵，評解本書為悟空修心成佛的故事。

¹⁵ 呂素端著。曾永義主編《古典文學研究輯刊 二編 第 16 冊 西遊記敘事研究》。台北市：花木蘭文化。2011 年。頁 26-27。關於《西遊記》自唐代演變至明代百回本的脈絡考察，引用自呂素端的研究論文。

這部書起於民間的傳說和神話，並無「微言大義」可說(…)作者是一位「放浪詩酒，復善諧謔」的大文豪作的(…)至多不過是一部很有趣味的滑稽小說、神話小說；他並沒有甚麼微妙的意思，他至多不過有一點愛罵人的玩世主義。¹⁶

胡適先生的獨到見解，闡述了這部經典奇書數百年來深受喜愛的緣故。《西遊記》所涵蓋的文化內涵相當廣泛，不僅具有儒、釋、道等元素，更是一部極具幻想能力的神魔志怪小說。最精彩之處莫過於孫悟空任性妄為、口出狂言、愛煽風點火看好戲、好殺好鬥的行徑，表現出每個人心中想為而不敢為的真實慾望，讓讀者看了直呼過癮。

明代《西遊記》的章回小說文體，融合了口傳、話本、雜劇等特性，因此在故事的鋪排上較為偏重劇情推演，一如呂素端在〈西遊記敘事研究〉中的分析：

《西遊記》除了大幅增加驚險情節及提高驚險程度外，還用新的方式來表現傳奇時間，及在傳奇時間中加入『圓形的循環時間』，意即取經人們不斷地「遇難」、「戰鬥」、「解難」，而九九八十一難，就有這樣或大或小的八十一個循環時間(…)。¹⁷

以傳奇時間為主調的取經歷難過程，加上圓形循環時間的「單元劇」套路模組，固然能夠濃縮各種驚險刺激、光怪陸離的情節，將故事推升至精采絕倫的高峰，然對於主角的修心與成長，作者多以行為前後變化來表現，較少深入描繪人物的思考過程，以及內心的悲喜、糾結、對立、陰暗等情感。

本次創作《沉睡心猿》的目的，即是希望藉由少年悟空的故事演繹，探討其生長背景及人格主體形成過程，可能遭遇的衝突和心理轉變，並將關壓在五行山下的

¹⁶ 胡適。《胡適文存第二集第四卷：西遊記考證》。台北市：遠流。1986年。

¹⁷ 呂素端。《古典文學研究輯刊 二編 第16冊 西遊記敘事研究》。頁30。

孫悟空拉回一千五百年前，與少年時期的自己跨時空對話，尋得心之根源，同時也影響兒時的境遇，一點一滴推敲、凝塑出悟空的特徵，讓角色踏上千年後的必然旅程。

第三節 創作書寫策略

當我們回溯文學歷史，或是深入民間的叢林與荒地，會發現世界各地的人，說的都是英雄如何面對困難並努力克服的故事。人類學家阿諾德·凡·根納普於 1907 年提出「通過儀式」¹⁸一詞，用來說明個人生命週期中，跨越各個不同階段分野的儀式，其中包含隔離、啟蒙、回歸三重結構。

喬瑟夫·坎伯在收集、歸納全世界許多民俗故事之後，揭示了從古至今宗教和神話掩飾的某些真理，這些象徵符號之間的平行發展關係竟如此相近。一如印度吠陀經（Vedas）所言：「真理只有一個，哲人以不同名字說出。」¹⁹他在《千面英雄》中提出所有英雄歷險的標準路徑，皆是「通過儀式」——隔離、啟蒙、回歸的放大，而這個舉世皆然的「單一神話核心」也張顯了：

我們唯有透過普世共有的英雄神話歷險過程，再次見證早已被揭示的個中道理，幫助我們瞭解這些意象對當代生活的意義，同時也得以瞭解人類心靈在目標、力量、困境和智慧各方面的同一性。²⁰

故事中的英雄，呼應靈魂呼喚產生的自我追尋過程，與集體潛意識中原始人類使用的「啟蒙儀式」意義相同。由於個體置身於過渡階段（或稱闕限階段），既已脫離原有社會秩序與生活模式，卻尚未達到成熟定型，身心處在衝突、掙扎、對峙、混亂的狀態，必須經歷一場儀式的確認與試煉。而文學創作時經常也將儀式的原型，

¹⁸ 阿諾德·凡·根納普著。張舉文譯。《過渡禮儀》。北京市：商務印書館。2010 年。

¹⁹ 喬瑟夫·坎伯。《千面英雄》。頁 10-11。

²⁰ 喬瑟夫·坎伯。《千面英雄》。頁 37-44。

加以重置、變形、個人化或現代化²¹，表現個體的自省與成長，用以增強作品的表現張力。

在文學後現代主義思潮中，許多創作者不願依循慣例在這種既定迴圈中創作，而後設敘事即是試圖改變傳統故事的手法之一。如同《少年π的奇幻漂流》²²，小說家在歷經波瀾萬丈的幻想之後，提供兩種事實版本，讓讀者反思故事的虛構性；電影《口白人生》²³主角哈洛，聽到「旁白」分毫不差地描述他的生活點滴，意識到自己成為小說中的人物，並且直接與作品外部結構的「作者」對話；電影《楚門的世界》²⁴刻意讓觀眾看見實境節目拍攝現場，讓我們成為觀看楚門秀的一員；法國導演奧賽羅的《王子與公主》²⁵動畫，運用「故事製造」劇場的雙線手法，讓觀眾來回於兩個虛構的故事情境中。

這些後設作品都是透過超越其藝術形式（小說、電影、動畫等）的自我意識，在敘述同時採取批判、諷刺、幽默、自我反省等行為，引導讀者有意識地探討故事「虛構」與「現實」間的關聯性。這也是我希望透過《沉睡心猿》呈現給讀者的閱讀經驗，並透過三種書寫策略構成小說創作的模式。

一、虛構中的虛構

虛構人物的前傳故事，無疑是虛構中的虛構。《沉睡心猿》的創作型式是在原著的虛構基礎上，再覆以另一個虛構故事，讓兩者之間產生相互照映、彼此對話的效果，意圖利用兩層包裝，讓讀者陷入另一個更大的虛構幻象之中，延伸青少年的閱讀樂趣。

接受美學大師沃爾夫岡·伊瑟爾認為：文學虛構是一種侵犯現實的「越界」行

²¹ 孫卓然。〈原始儀式與少女成長探析〉。《淮海工學院學報（社會科學版）》第三卷第4期。江蘇：淮海工學院。2005年。

²² 楊·馬泰爾。譯：趙丕慧。《少年Pi的奇幻漂流》。台北市：皇冠。2012年。

²³ 柴克·海姆。《口白人生》。製作、發行：哥倫比亞影業。2006年。

²⁴ 安德魯·尼可。《楚門的世界》。製作、發行：派拉蒙電影公司。1998年。

²⁵ 米歇爾·奧賽羅。《王子與公主》。製作、發行：Studio O。2000年。

為，它能創造出「想像」與「現實」，兩種互斥經驗交相混合的境界。²⁶本次撰寫悟空前傳故事的手法，是將《西遊記》定義為已知的「現實」，並且有意識地加以「越界」，透過虛構與想像相互作用，融合原著世界的部份元素，加以擴展、重塑及顛覆的創作實驗。

虛構角色前傳不同於真實人物傳記，即便回憶錄式的書寫充滿了選擇、修飾過的真實，其事蹟多少仍是有跡可循，而虛構人物所有經歷的事件，都站在虛構的基礎上，要如何撰寫才能讓文字散發似真若假的具體感？如何設定、安排才能讓讀者產生朦朧的幻覺，認同這是虛構人物應該經歷的少年時期？

既是書寫悟空的少年軼事，讀者對於《沉睡心猿》文本中的角色性格、言語樣貌、生活情境、時空氛圍等等設定，必定會有來自原著經驗的諸多想法，在閱讀過程中，不斷在兩個文本之間抽離比對、來回游移，直到將前傳人物的血肉肌理、曲折境遇，一一融入原著的縫隙中，進而建構出屬於個人對悟空的獨特理解，這便是我想嘗試改變書寫性質的創作方式。

華盛頓與傑弗遜學院教授哥德夏，曾在其著作《大腦會說故事》²⁷中寫道：

(…) 菲畢里克²⁸是一位狡猾的老巫師，揮灑筆尖就如揮動魔法棒，能夠透過讀者的視線擄獲他們的心思，帶著讀者穿越時間，繞過半個世界。你必須心「有」旁騖才能抵抗這股魔力：別忘了自己還坐著，也別忘記路上川流不息的人車，更別忘記你手上正拿著一本書。²⁹

²⁶ 汪正龍。〈沃爾夫岡·伊瑟爾的文學虛構理論及其意義〉。《文學評論》2005年05期。本段關於虛構的概念，引用自南京大學中文系汪正龍對於伊瑟爾理論的研究論文。

<https://xs.qianluntianxia.com/article/CJFD-WXPL200505003.html>。擷取日期：2021.08.01

²⁷ 哥德夏。譯：許雅淑、李宗義。《大腦會說故事》。台北市：木馬文化。2018年。

²⁸ 拿塔尼爾·菲畢里克。譯：李懷德。《航向長夜的捕鯨船——「白鯨記」背後的真實故事》。台北市：馬可孛羅。2001年。

²⁹ 哥德夏。《大腦會說故事》。頁26。

這段描述鮮活地說明閱讀小說時，遊走於「幻想」與「現實」之間的狀態，也標示了小說敘事的難題。創作者必須採取什麼策略，才能讓讀者心「有」旁騖，又不超出故事劃定的世界？也因此，我在原著和前傳之間鋪設了幾條路線，例如：如意金箍棒和拾參的命定關聯；悟空在猴窟回溯少年時期的自我對話等等，都在使兩者產生必然的關聯性，將讀者導向故事脈絡，發展自己的理解途徑。

下筆撰寫《沉睡心猿》之時，我架構出一個不存在於現實的奇幻世界，一個上古時期富庶的文明國度，拾參和雅庫便開始說出自己的冒險故事，對我來說他們從不是虛構人物。一如卡爾維諾所說：「文學之所以有用，就在於擅長矇騙，矇騙中自有真理(…)矇騙的矇騙，等於第二真相。」³⁰虛構人物的前傳，雖是虛構中的虛構，亦是真實不過的故事。

二、召喚性結構

《沉睡心猿》小說中以第一人稱——我，來說故事。全書十三個篇章以不同角色、不同時期的身份為名，並由該人物作為主體展開敘事，邀請讀者介入「變動敘述者」和「主觀事實」之間，取得不同角度、不同觀點的真相拼圖。

此一書寫策略，在篇章中提供敘事者個人觀點，透過他的眼睛、耳朵觀察事件；經由他的想法、感受判斷事實。讀者可以從每個角色主述的內容，獲得故事流動中的情節片段，但什麼是真實？什麼是欺瞞？何者為正義？何者又是邪佞？必須等待故事中唯一「全知」的人——讀者，根據自己的情感、想像、經驗和期待等因素，去解讀、定義自己的文本。

如同《褪形者的告白》³¹中，羅柏·寇米耶分別以少年保羅、蘇珊、成年保羅、亞力、蘇珊，五個段落、三個不同人物作為敘事者。作者先是以保羅觀點，開展一段極其寫實的自傳陳述，進行自我指涉及自我解構；後又透過蘇珊和她的警察爺爺，以理性思惟對於保羅的說法加以抽絲剝繭，提供讀者不同的紀實報導和證據。而另一位褪形者——亞力的現身，使得真實與虛構間的界線更加模糊難辨，只有讀者心

³⁰ 伊塔羅·卡爾維諾。《如果在冬夜，一個旅人》。頁 204。

³¹ 羅柏·寇米耶。譯：鄒嘉容。《褪形者的告白》。台北市：遠流。2013 年。

中認同的真相才是故事追尋的答案。

第一人稱書寫會有各自表述的視野侷限，此間留有許多線索的空白、意象的空缺和認知的否定性，此三者都是《沉睡心猿》創作時設定的「召喚性結構」³²，等待讀者發揮想像來填補這些空隙，透過內在思惟的「再創造」過程，與文本進行交流，完成自我的成長與變化。

伊瑟爾認為：文本中的空白或不定點，既是內文諸多要素之間的聯結，也是文本與社會之間的聯結。這些不確定性，是作者對社會意識與社會規範進行轉化、變形所留下的痕跡，可以引導讀者以自身對於世界的理解和經驗，介入閱讀並進行思考、批判³³，使文本產生當代的意義。

一如卡爾維諾描述文本與讀者的關係：

當書寫文字被某個人閱讀並穿透他的心靈迴路之後才擁有意義。唯有被某個特定個體閱讀，才能證明所寫的東西也擁有書寫的力量，那是超越個人而生的一種力量。³⁴

《沉睡心猿》的「召喚性結構」存在許多不確定性與空白，是聯結創作意識與接受意識的橋樑，亦是兩者轉換的中間站。十三個篇章的角色敘述及分化現象，都在引導讀者進入文學，展開內在角色的分裂。

「創作」與「閱讀」同樣都能讓人產生更深刻的自我意識，經由虛構人物進行個人存在方式的觀察、追問及確認，在有限的文本中探究物質與精神世界的無限可能性。

³² 「召喚性結構」(Die Appellstruktur der Texte) 是 1969 年沃爾夫岡·伊瑟爾 (Wolfgang Iser) 於康斯坦茨大學英美文學教授就職講座中，發表的著名報告。

³³ 汪正龍。〈沃爾夫岡·伊瑟爾的文學虛構理論及其意義〉。2005 年。本段關於召喚結構的概念，引用自南京大學中文系汪正龍對於伊瑟爾理論的研究論文。

³⁴ 伊塔羅·卡爾維諾。《如果在冬夜，一個旅人》。頁 200。

三、後設敘事的互文性

互文性(intertextuality)³⁵在我的書寫策略中，不僅止於後設敘述抽離與聯結的意識形態，更是穿梭《西遊記》和《沉睡心猿》兩個文本的重要媒介。

前傳故事創作時使用的話語(word)和表述(utterance)，都來自於《西遊記》特殊的文化脈絡，必然與原著具有互文性，並同時受到既有情境的規範，因此在創作中「挪用」(appropriation)原著的話語，並折射(refract)出自己的聲音、語調和意識型態，形成《沉睡心猿》特有的話語系統，是互文運用在創作中最重要的意義之一。³⁶

從廣義的互文性來說，整個故事的設定都是從原著呈現的知識、定義、表徵符號裡，挑選出具有代表性的要素加以濃縮、提取、融合，形成文本敘事中相異而共存的系統。它們以不同類型的語義出現，導致兩者之間的動態擺動，將原有的意涵變為新的意涵。

主角拾參和雅庫的人物設定，即是吸取《西遊記》中悟空的行為特徵，加以形變、改造以突顯內在的雙面性格。此外，無論是崎嶇國、五行山、天河定底神珍鐵等意象的擷取，或是須菩提祖師、唐三藏師徒若有似無的角色暗喻，都是將《西遊記》元素經過「情境轉換」和「劇情形塑」植入前傳文本的運用，使其產生新的意義，並與原著形成對話關係。

狹義而言，文本中兩位主角與美猴王跨時空談話，即是採用「直接引語式」的互文性作法，將《西遊記》原文挪用、置入故事之中。刻意移植原作對白，一方面能使悟空的口氣、語調、用字說詞接近擬真，仿如「本尊再現」；另一方面把完全相同的片段，分置於兩個不同語境的文本之中，意圖產生矛盾卻共生無礙的雙重化(doubling)現象，讓語言符號形成多義、創新的概念，在此相互交叉、相互作用、共生共存。

³⁵ 李玉平。〈互文性新論〉。《南開學報：哲學社會科學版》。天津市：南開大學。2006年。本段關於互文性的概念，引用自李玉平的研究論文。<http://www.rocidea.com/one?id=17887> 擷取日期：2021.08.01

³⁶ 王孝勇。〈Mikhail Bakhtin 狂歡節概念的民主化意涵：從批判取向論述分析的理論困境談起〉。《新聞學研究》第一〇八期。2011年。本段互文性運用概念參考王孝勇之研究論文。

第四節 創作步驟與流程

為了使角色成長境遇與孫悟空產生必然干涉，在文本創作之初即從《西遊記》故事中搜索蛛絲馬跡，採集可供應用、放大、解讀的元素，作為奇幻世界的設定基礎，並參考其他經典故事改寫作品和論述文章，建立文本所欲探討的核心問題。

有了這些脈絡之後，開始賦予人物的性格特徵、心理反應和行事動機，接著一步步堆疊、增加故事的合理性及可看性。創作步驟及流程如下：

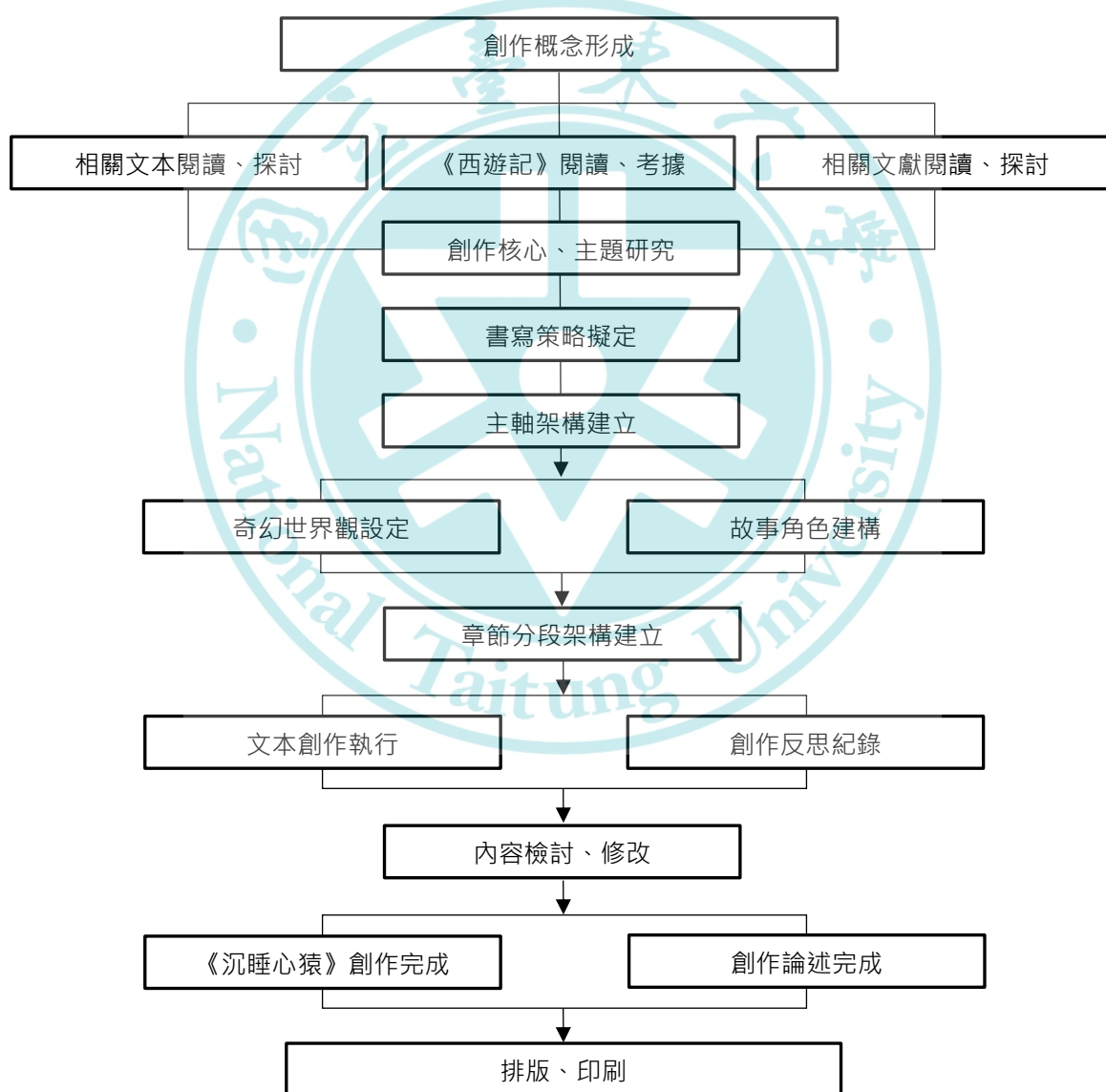


圖 1 創作步驟及流程

第貳章 起程：概念與架構

第一節 狂歡化精神

巴赫金³⁷從歐洲中世紀嘉年華活動的特殊現象，發展出「狂歡節」（carnival）的概念，用來闡釋具有高度政治意圖的公開展演，作為「體制內」頌揚固有制度及價值觀，鞏固人民對統治階級信賴的儀式；以及「體制外」對抗宰治階級與壓迫本質，並結合民間諷諧文化元素，所進行的政治和社會抗爭行動。³⁸

狂歡節文化的核心，是將民間節慶儀式視為「語言」或是「言語行動」，其中涵括了觀察世界、人生的特殊角度，稱之為狂歡節的世界感受。這種精神除了滲透在民間節慶、儀式和演出形式之間，也表現在各種諷諧性的藝術、語言創作中，亦即巴赫金所稱的「民間諷諧文化」。

華東師範大學盧小慧以此觀點，提出解析《西遊記》敘事風格的新視角。他認為《西遊記》獨特的世界觀，顛覆了傳統的思維模式，將高貴與卑下、神聖與滑稽、高雅與粗俗、悲劇與喜劇元素融為一體，使各種語言眾聲喧嘩、平等對話，表明了狂歡小說的未完成性、開放性與多義性。³⁹

繆天華在百回本考證校注時如是說：「作者吳承恩因為功名失意，窮老無聊，故藉西遊取經與孫悟空等故事，以揶揄諧謔尖酸的筆調，寓其滿腹牢騷，玩世不恭之意。」⁴⁰這番說法或能讓後世讀者想像這位放浪詩酒的大文豪，如何以狂歡化精神貫串《西遊記》的文學思維，使全書情節洋溢著悟空無視階級、強權，追求平等、

³⁷ 米哈伊爾·米哈伊羅維奇·巴赫金（Mikhail Mikhailovich Bakhtin）1895 年出生於俄國，是現代文學理論與文學批評重要理論家。

³⁸ 王孝勇。〈Mikhail Bakhtin 狂歡節概念的民主化意涵：從批判取向論述分析的理論困境談起〉。本段狂歡節說明參考王孝勇之研究論文。

³⁹ 盧小慧。〈狂歡與對話：《西遊記》主題一解——《西遊記》狂歡化的精神基質〉。《淮海工學院學報（社會科學版）》第 6 卷第 1 期。2008 年

⁴⁰ 繆天華。〈引言〉。《西遊記》。吳承恩。台北市：三民。2012 年。頁 3。

挑戰威權，無懼、無畏的精神。

狂歡節儀式明顯的感官特質與強烈的遊戲成份，形成一套具體、感性的象徵性語言，表現出不同於主流意義系統的語言符號，反對嚴肅、循規蹈矩和絕對化的官方意識形態。

《沉睡心猿》的主要角色，後續將銜接悟空大無畏的自由意識，因此文本書寫也以詼諧、趣味的筆調，貼近青少年愛熱鬧、愛幻想、天馬行空的特性，並追隨原著「狂歡化」（carnivalization）的原型精神，描述主角無視長幼尊卑、拒斥規範的言行，以及面對無可抗拒的國族命運，和種種不平等階級體制時，帶著質疑、不妥協、改革、抗爭，甚至企圖取而代之的態度。

狂歡節語言具有將主流政治規範「再意義化」的批判力和行動力，透過不同意識形態的對話過程，創造出「曖昧多義性」的空間，並藉此建立自身的意義系統。

《沉睡心猿》的表現架構，是以獨立篇章表述角色的立場，讓差異、矛盾、各執己見的說法互相補充，逐步推進故事發展，使文本和不同讀者彼此對話，形成眾聲喧嘩（heteroglossia）的現象。

巴赫金指出：在狂歡節廣場的喜劇表演活動中，出現許多彰顯民間詼諧特質的符號，透過誇大的展演和渲染，讓觀者不得不注意到其中的荒謬和可笑，開始省思過去理所當然的規範，事實上是主流階級為鞏固統治正當性而設定的人為產物。

在《沉睡心猿》創作中，主角拾參本就是自我意識強烈、漠視規矩的少年，文中敘述恰圖和拾參刻意做給村人看的「懲罰」戲碼，以及四個頑童偷羊、烤羊、焚書、撒尿的言行，如同詼諧廣場表演情節，都在透過種種踰越常態、抗拒束縛的作法，讓讀者反思行為背後的本質。而拾參向雅庫揭示「車盧英雄」之於崎漠人，一體兩面、截然對立的觀感，也在批判、嘲諷特定意圖政治語言的荒謬性。

《沉睡心猿》的創作基調，即是以「狂歡節」蓬勃的改造力量和豐沛生命力，顛覆少年小說「一本正經」的使命感，試圖將讀者從嚴肅、教條中解放出來，以開

放態度令其自發性建構善、惡、道德的判斷標準，且透過文學的自我揭示作用，釐清心中混沌未明的思想，藉由反芻與自省過程實現自我啟蒙。

第二節 預設讀者

本創作預設讀者為十二至十八歲青少年。美國心理學家艾里克森在《同一性：青少年與危機》⁴¹中提出他的心理分析理論，將人的一生分為八個發展階段⁴²，每個階段都有獨特的發展課題，稱之為「心理社會的危機」（psycho-social crisis）。

「危機」具有發展的意義，代表一個轉折點，或者說是個體在發展過程中必須實現或完成的「發展課題」。他的論述指出，十二至十八歲青少年期的發展課題為「同一性確立 對 角色混亂」（identity vs. Role confusion）。這個階段是童年期向青年期發展的過渡階段，個體在尋求自我發展時，必須面臨許多重大問題和選擇，整合過去、現在和未來才能確立理想與價值觀，達成「自我同一性確立」（identity achievement），並對未來的發展作出自己的思考。

《沉睡心猿》描述出生後因故分離的雙胞胎兄弟。拾參經歷的是失親和隔代教養的困惑，雅庫則是在情感疏離和高壓教育下成長。他們面對問題發展出來的「因應對策」全然不同：一是叛逆、個人主義、桀驁難馴；一是壓抑、自我否定與全盤承受，兩人卻都在混亂迷惘中浮沉、搖擺。

他們的故事不是甜美童話，也不是偉大英雄傳說，即便化作廣大神通的孫悟空，最終功德圓滿修成「鬪戰勝佛」，孩提時期仍和所有青少年一樣，面臨了「角色混亂」和「同一性確立」的煎熬過程，讀者必須陪著他們困擾、轉變、覺醒，一步步推演悟空的人格特質，鋪墊一千五百年後波瀾壯闊的經典傳奇。

⁴¹ 埃里克·H·埃里克森。譯：孫名之。《同一性：青少年與危機》。北京：中央編譯。2015年。

⁴² 第一階段：嬰兒前期（0-1）信賴 對 不信賴。第二階段：嬰兒後期（2-3）自律性 對 羞恥・懷疑。第三階段：幼兒期（3-6）主導性 對 罪惡感。第四階段：兒童期（7-12）勤奮 對 自卑。第五階段（12-18）青少年期：同一性 對 角色混亂。第六階段成人前期（the 20's）親密 對 孤獨。第七階段：成人中期（late 20's-50's）繁衍 對 停滯。第八階段：成人後期（old adult）自我整合 對 絕望。

第三節 童年界定

孫悟空的少年時期應該是哪一個階段？是群猴拜他為美猴王「朝遊花果山，暮宿水濂洞」的時期？還是更早之前「食草木，飲澗泉，採山花、覓樹果」寒盡不知年的歲月？事實上「暗號」就隱藏在書的開頭：

那座山，正當頂上，有一塊仙石。其石有三丈六尺五寸高，有二丈四尺圍圓(…)上有九竅八孔，按九宮八卦。四面更無樹木遮陰，左右倒有芝蘭相襯。蓋自開闢以來，每受天真地秀，日精月華，感之既久，遂有靈通之意。內育仙胎，一日迸裂，產一石卵，似圓毬樣大。因見風，化作一個石猴，五官俱備，四肢皆全。便就學爬學走，拜了四方。目運兩道金光，射沖斗府。⁴³

事實恐怕不是仙石受了天地靈氣孕育了仙胎？而是石頭裡早就藏了一顆「火不能焚，水何曾溺的摩尼珠」⁴⁴，才會在石頭上按九宮八卦留了九竅八孔供他呼吸，還特地鏟除了遮蔭的大樹，就怕阻擋石頭裡的「仙胎」吸收天真地秀，吐納日精月華之氣。更奇妙的是，見風化成的石猴學爬會走就先拜了四方，他在拜誰？因何而拜？為甚麼他要目運兩道金光直沖天際，難道是在呼喚誰嗎？

本次創作即是由此為出發點，回溯吳承恩留下的「伏筆」，將《沉睡心猿》描寫的時間點，設定在悟空還未聚化為仙胎之前的「人類少年」時期，邀請讀者進入文本，共同經歷他的成長與轉變。

⁴³ 吳承恩。《西遊記》。第一回〈靈根育孕源流出 心性修持大道生〉。頁 2-6。

⁴⁴ 吳承恩。《西遊記》。第七回〈八卦爐中逃大聖 五行山下定心猿〉。頁 70。

第四節 時空背景

按時間推算，玄奘自貞觀十三年（西元八百七十一年）出長安西行取經⁴⁵，至兩界山救出悟空時，曾聞：「王莽篡漢之時，天降此山，下壓著一個神猴（…）」（西元八年）⁴⁶，其間時隔八百六十二年（悟空關壓五行山並非五百年）。從猴王被如來佛祖推出西天門外，壓在五行山下⁴⁷往前推算至玉帝封他做齊天大聖⁴⁸的半年，加上擔任弼馬溫⁴⁹的半個月，共一百九十七日，折算為人間一百九十七年。加諸悟空至森羅殿勾除天產石猴陽壽⁵⁰三百四十二歲，共一千四百零一年。可知石猴從石卵迸出時，約為西元前五百三十年。

創作中以大禹治水時定江海深淺的「天河定底神珍鐵」，也就是孫悟空使用的武器——如意金箍棒⁵¹，作為刺殺拾參的暗器。因此將故事的年代設定在大禹治水後的一百年（西元前二千〇四十六年），當時的文明進步程度和社會氛圍大約是中國的夏朝，並可推算出「仙胎」在石卵中沉睡的時間為一千五百一十六年。

在《沉睡心猿》情節中涉及悟空與拾參、雅庫元神觸擊的地點，是在如來關壓美猴王的五行山（兩界山）石匣中，因此故事的虛構國度——車廬國⁵²，即是設定於南瞻部洲和西牛賀洲交界的兩界山附近。拾參生長的「崎漠村」則是參考《大唐西域記》⁵³記載，曾經有三萬多名樓蘭人因戰亂逃到且末，但在西元六四四年，玄奘取經回程時城池尚在，卻已人去樓空的西域古國「且末」。⁵⁴

⁴⁵ 吳承恩。《西遊記》。第十三回〈陷虎穴金星解厄 雙叉嶺伯欽留僧〉。頁 144。

⁴⁶ 吳承恩。《西遊記》。第十四回〈心猿歸正 六賊無蹤〉。頁 155。

⁴⁷ 吳承恩。《西遊記》。第七回〈八卦爐中逃大聖 五行山下定心猿〉。頁 73。

⁴⁸ 吳承恩。《西遊記》。第五回〈亂蟠桃大聖偷丹 反天宮諸神捉怪〉。頁 51。

⁴⁹ 吳承恩。《西遊記》。第四回〈官封弼馬心何足 名注齊天意未寧〉。頁 38。

⁵⁰ 吳承恩。《西遊記》。第三回〈四海千山皆拱伏 九幽十類盡除名〉。頁 32。

⁵¹ 吳承恩。《西遊記》。第三回〈四海千山皆拱伏 九幽十類盡除名〉。頁 27。

⁵² 參考西域三十六古國名稱，仿效為故事虛構國家名稱「車廬國」。

⁵³ 玄奘。譯注：芮傳名。《大唐西域記》。台北市：台灣古籍。2006 年。

⁵⁴ 播仙鎮（且末古國）。〈地名規範資料庫〉。《佛學規範資料庫》。註解：《大唐西域記》折摩馱那故國，指西域且末故國，藏文（羅馬轉寫）Čar-čhen, Čerčen。

第參章 啟蒙：情境與設定

第一節 人物側寫

一、火冰二獸

拾參和雅庫的真身，來自於「羿射九日」落地殘片中的極陽之火，和天地間簇擁而至的極陰之冰，兩者勾絞而成的冰獸與火獸。他們由一片殘日碎片分裂成火冰二獸，最終又合而為一，在石卵中育化一千五百年，成了水火無懼、刀槍不入的石猴。正如孫悟空大鬧天宮打至靈霄殿時，詩云：「圓陀陀，光灼灼，更古長存人怎學？入火不能焚，入水何曾溺？光明一顆摩尼珠，劍戟刀槍傷不著。」⁵⁵

原著中描繪悟空水火無懼的本事，連太上老君的煉丹爐都奈何不了他，美猴王在八卦爐中七七四十九天，不僅毫髮無傷還煉就「火眼金睛」。⁵⁶因此捕捉這個特徵在創作時擴大想像，將主角的前身設定為火獸與冰獸，在前傳中加以解讀、補述悟空的神話淵源及脈絡。

創作中運用火和冰的特性、意象，將火獸轉世的「拾參」設定為隱於鄉野的失權王子，難掩聰敏慧黠、狂傲不羈的領導者霸氣；而冰獸轉世的「雅庫」是王室唯一繼承人，體弱、淡泊卻被迫擔當儲君責任。兩人對於皇族、父權各有積累的不甘、怨恨與叛逆、反抗之心，最終撕裂的親情更導致他們對「人心」徹底絕望，立誓再不為人。

爾後，二人進入沉睡的狀態與世俗隔離了一千五百年，經歷象徵性的「死亡」、脫胎換骨後，復又以「靈明石猴」形象重生、回歸塵世，成了敢以無懼無畏意識挑戰強權，以詼諧戲謔形式顛覆階級的孫悟空角色。

<http://authority.dila.edu.tw/place/search.php?code=PL000000047729>。擷取日期 2020.12.13

⁵⁵ 吳承恩。《西遊記》。第七回〈八卦爐中逃大聖 五行山下定心猿〉。頁 70。

⁵⁶ 吳承恩。《西遊記》。第七回〈八卦爐中逃大聖 五行山下定心猿〉。頁 69。

二、鏡像人物

悟空化作石卵之前原是一對雙胞胎兄弟，此概念出於大鬧天宮回目詩云：「也能善，也能惡，眼前善惡憑他作。善時成佛與成仙，惡處披毛並帶角。」⁵⁷且《西遊記》書中經常描述他善惡共存的性格，乃至「靈明石猴」與「六耳獼猴」的真假悟空之爭⁵⁸，亦出現矛盾自我具化為另一個角色的情節，故以此為靈感將人物分裂為雙胞胎。

有一回三藏誤以為悟空殺人，將他逐出師門。當八戒到花果山請回師兄時，他在途中曾說：「兄弟你且在此慢行，我下海去淨淨身子（…）這幾日弄得身上有些妖精氣了。師傅是個愛乾淨的，恐怕嫌我。」⁵⁹可見得悟空有其心思細膩的一面，這與他多數時間淘氣、叛逆的形象有頗大落差。也因之將雙胞胎兄弟描寫為火、冰兩樣的性格。

文本中運用兩個外貌相似的人物作為書寫題材，一方面得以更明確、強烈的方式照映對方的思想，猶如內心的「第二自我」；另方面能夠採取互斥、對比的手法，呈現兩人既對立又相互依存的關係。

一如雅歌塔·克里斯多夫在惡童三部曲⁶⁰作品中，描寫分離的雙胞胎兄弟「路卡斯」與「克勞斯」兩人，在生命的三個階段，不斷以想像、捏造、異變、扭曲的情感，活在彼此的心靈傷痕之中，糾結貫穿長達五十年的真實與謊言，其中便是以雙胞胎鏡相互映的關係，醞釀出令人震撼的閱讀張力。

三、妄心求名

石卵因見風化作一石猴，他原是「與狼蟲為伴，虎豹為群，獐鹿為友；夜宿石崖之下，朝遊峰洞之中。」好不快樂無憂。自從尋得眾猴棲身的「花果山福地，水

⁵⁷ 吳承恩。《西遊記》。第七回〈八卦爐中逃大聖 五行山下定心猿〉。頁 71。

⁵⁸ 吳承恩。《西遊記》。第五十八回〈二心攪亂大乾坤 一體難修真寂滅〉。頁 681-691。

⁵⁹ 吳承恩。《西遊記》。第三十一回〈豬八戒義激猴王 孫行者智降妖怪〉。頁 356-357。

⁶⁰ 雅歌塔·克里斯多夫。《惡童日記》、《二人證據》、《第三謊言》。譯：簡伊玲。台北市：小知堂。1993 年。

濂洞洞天」之後，石猴隨即要求猴群兌現承諾，拜他為千歲大王，高登王位尊他作美猴王。此後享樂天真三五百載，復又想求得不生不滅，學一個長生不老，跳出輪迴網，乃至大鬧天宮要求「皇帝輪流做，明年到我家」⁶¹。

由此可見得，石猴擁有卓越的勇氣與冒險精神，一但機會來臨當仁不讓，富有統領群猴的欲望，和使人心悅臣服的能力。美猴王渾然天成的領袖魅力，亦是《沉睡心猿》創作時，將主角設定為王族血脈的原因。或許因為「拾參」和「雅庫」最終都未坐上王位，得以一己之力改變國家及種種不平等現象，也因此在了長生不老之後，悟空復又開始挑戰最高威權，要玉帝將天宮讓與他。

第二節 虛構語境

語言之於奇幻國度的真實性至關重要，尤其小說全書都以文字來作為表述工具，在創作之初須將語言生成環境作慎重的思考設定。

西域居民與生具來帶有廣闊、遼遠的自然精神，在書寫之前亦先行收集、觀察新疆詩人的作品⁶²，試圖從詩歌的主題、描述、鋪陳、修辭等面向，認識其語境發展之下的情感表現。以新疆詩人吾加麥麥提的詩歌〈我的翅膀〉⁶³作為說明：

烏鴉的翅膀來自烏雲
燕子的翅膀來自簌簌的雨
鴿子的翅膀來自呼呼的風
麻雀的翅膀來自翠綠的葉
我的翅膀並非來自任何地方
它

⁶¹ 吳承恩。《西遊記》。第七回〈八卦爐中逃大聖 五行山下定心猿〉。頁 72。

⁶² 夏依甫·沙拉木編。譯：麥麥提敏·阿卜力孜。《燃燒的麥穗》。武漢：長江文藝。2016 年。

⁶³ 吾加麥麥提·麥麥提。譯：王童鶴。〈我的翅膀〉作者於 2017.7.11 發表，譯者於 2020.6.27 將個人翻譯發佈於推特 Twitter: @tOnghe。https://pse.is/3n37pm。擷取日期 2021.2.27

從來就

不曾有過

這首詩歌極其高明地運用鳥雀翅膀的象徵符號，和雲雨風飄的動態、色彩、重量、速度，融合成唯美且滄桑勁道濃厚的意境。詩人們以大自然情態表述心情、抒發情感的手法，比起漢民族作家偏於細膩的詩情蜜意，自有一種廣闊真實的視野，且字詞語言更富有空間感，讓讀者能夠自然融入想像、寄寓個人的情懷。

故事的主要舞台——崎漠，是四十三年前被車盧殲滅、併吞的邊境小國。戰敗國子民在「宗祖國」數十年的推行之下，理應以車盧語為母語。然而崎漠村地處偏遠，話語使用自成一套方言系統，不論是詞句、腔調、慣用語都和正統車盧人構成差異性。

首都孜亞出身的王族雅庫，必定是說車盧國「官話」；而拾參居住的南方河谷屬於古崎漠國，四十多年前還是獨立的國家，因此語言的思考邏輯仍以車盧語和方言混用。再者崎漠村民中，老村長馬薩和馬尤米都是從西方札兀草原遷徙而來，文中也特別描述祖孫二人說話有別於其他人，帶有草原民族特別的口音。

拾參是個不服禮教、口無遮攔的少年，說話時攙雜著崎漠方言粗話，能讓人性格更加鮮明、活潑，語言節奏更為自然、流暢（特意不「翻譯」成現今慣用的粗話，主要在營造異域情調，也避免對少年讀者造成偏差的仿效作用）。因而設定主要角色拾參，是個「出口成髒」的野孩子，但在歷經磨難之後亦會有所改變、成長。

加諸故事背景為架空的西域國家，因此人物姓名均參考新疆少數民族發音方式命名。人名的文字呈現亦使用「^」符號作為音節頓點，而不使用明確國家的姓名、稱謂，避免情節架構受既定文化印象影響而僵化。

雖然「車盧國」是奇幻虛構國度，為了模擬語境的真實感，在創作書寫時遭遇不少考驗。除了山川景致、生活習性都和漢民族不同，加上故事發生的年代，設定

在上古時期，因此字字句句都必須仔細斟酌，其用法、感受是否符合遙遠年代的想像？也因此必須自創許多與現代不同的字詞用法，來形塑虛構的語境氛圍。

在故事末段，為了加深拾參和雅庫在國族認同上的衝突，拾參直接以「崎漠語」，表現內心對身份血統和生長故里，糾纏交錯、搖擺不安的情感。另一層目的，亦是刻意以雅庫(和讀者)聽不懂的語言造成隔閡，切斷兄弟之間相互理解的途徑，表明兩國決裂的意志。

車廬官話（母語）	崎漠方言（母語混用）	崎漠語
雅庫	拾參	拾參
杜朵	恰圖	
榭木斯	哥祁	
恰圖	阿古力	
	馬尤米（札兀口音）	
	馬薩（札兀口音）	
	豆子、紫花、亞娜、 姆姆等村民	

圖2 角色語言使用區分

第三節 原著之謎

提起「大鬧天宮」、「西天取經」，在華人世界即是直指——齊天大聖孫悟空的事蹟。讀者熟悉師徒五人取經過程歷經的八十一難，卻往往忽略了作者在《西遊記》中留下不少難以分說的「謎」，實是最饒富趣味之處，也在創作之初提供我許多思考、發想的創意。

一、如意金箍棒之主

美猴王跳過鐵橋從水瀛洞底下通東海，到龍宮要無賴、搶武器時，海藏中有塊重一萬三千五百斤的「天河定底神珍鐵」為甚麼「霞光艷艷，瑞氣騰騰，敢莫是該出現，遇此聖也？」⁶⁴這條「如意金箍棒」一看到美猴王便閃閃發光，認他做主人？他們到底有什麼關係？這個神祕的背後緣由正待讀者前去探索。

二、誰是悟空的師父

美猴王第一次西行，歷經數年從東勝神州（東海島嶼）跨越南瞻部州（中原地區），最後在西牛賀州（西域各國）找到拜師的仙人——須菩提祖師。為什麼須菩提祖師知道美猴王要來找他？還請徒弟到大門口迎接？祖師獨獨傳悟空筋斗雲、七十二變等等神功，最後卻又不許他告訴別人師父名號？⁶⁵難道他一千五百年來一直在等悟空？二人究竟有何不為人知的情仇？

三、悟空名字的由來

須菩提祖師為美猴王取名時解釋道：「孫，乃是子系。子者，兒男也；系者，嬰系也。正合嬰兒之本論。」⁶⁶嬰兒，是恰圖和拾參因緣的起點，恰圖是不是須菩提祖師呢？況且祖師門中有十二字，分派起名恰好輪到「悟」字，而他偏為美猴王取了「悟空」這個名字。

《沉睡心猿》文本中「烏齊焜」名字的由來，一是取自維吾爾語的火焰之意；二是因為發音近似於「悟空」二字，遂以此緣由擇定主角的名字。眾多謎團足以說明悟空的前身並不單純，從石頭迸出來之前一定還有許多故事，值得深究、探討與大作文章。

⁶⁴ 吳承恩。《西遊記》。第三回〈四海千山皆拱伏 九幽十類盡除名〉。頁 27。

⁶⁵ 吳承恩。《西遊記》。第一、二回。頁 11-20。

⁶⁶ 吳承恩。《西遊記》。第一回〈靈根育孕源流出 心性修持大道生〉。頁 12。

第肆章 歸返：反思與結論

第一節 衝突與交戰

在當今社會脈絡下回溯悟空童年的角色，必須考慮故事最終想揭示的到底是什麼？即便以古代西域架空世界作為背景，仍應反映當代現實世界，思考如何將故事中的內心衝突，置放於主角未知的問題之中，藉由奇幻文學的虛構性，間接讓青少年體悟現實社會的狀態。

《沉睡心猿》原始構思遊走於《西遊記》的脈絡，拾參和雅庫最終仍成為仙石中的仙胎，仍是大鬧天宮的美猴王。故事背景設定的合理性、真實感以及時代氛圍的營造，是創作之初著重的方向，與此同時，期望創作的核心精神，能夠豐富故事中的童年意涵和當代性。

觀察身處的現代社會，最讓我無法理解的即是「戰爭」。尤其以部份民主列強大國為主，假「民主」、「人權」為名，挾懸殊武力優勢和國際社會話語權，教唆、挑釁、製造矛盾、戰亂，進而對各國進行資源搶奪、政治操弄、民族對立等擾亂干預，竭盡所能剝削、豪攫各種利益的行為，都令人無法苟同。

國際難民潮是二十一世紀最醒目的「人權崩壞指標」。當人們無法在自己的國土生存下去，冒死也要舉家逃亡他方時，這些始作俑者卻視之如蝗害，仍然高高在上，自大地睥睨這群為其間接迫害的人類，歹毒之心如此顯而易見，還怎能義正詞嚴「教誨」被操弄的國家，應該如何設法讓百姓「免於戰爭」，留在自己的祖國「安居樂業」呢？

《沉睡心猿》雖是以上古時代為背景，仍將當代國際社會的現況，做為主角真正必須面對的國族議題，以此加深內心衝突的張力，亦是揭示青少年與國際社會息息相關、無可分割關係。

第二節 穿越時空的規則

創作之初選定故事舞台為古西域國家，原因之一是主要角色拾參和雅庫，曾經在孫悟空被如來關壓的五行山（兩界山）附近，發生跨時空的心靈感應，而這些情節和互文性，貫穿了《西遊記》與《沉睡心猿》兩個故事。

神通廣大，與一千五百多年前的自己「心靈對話」，應該難不倒齊天大聖。之於拾參和雅庫來說，悟空是未知的未來，但《沉睡心猿》不是穿越劇，他們不知道自己最終會變成猴子，而這因果關係究竟為何？也是小說陳述的題材之一。

《復仇者聯盟：終局之戰》⁶⁷中提出一種時間理論規則：「改變時間，不會改變未來。如果旅行到過去，那個過去就成了你的未來，你以前的現在就成為過去，無法被新的未來改變。」

這個穿越時空的邏輯，不在於回到過去可以改變你的未來，而在於回到過去這件事即是一種未來。因此，是悟空說「作猴子比作人快活」？還是他們小小年紀便看透人間險惡，所以誓不為「人」？也可能單純因為拾參、雅庫原就是太陽碎片化成的火猴、冰猴轉世為人，因此他們沉睡了一千五百年後，化成石猴重現人世才是合理的解釋。

第三節 沉睡與療傷

如果孫悟空是沉睡一千五百年的拾參和雅庫，那麼他們在石卵中的時空又是什麼狀態？

蘇格蘭藝術家凱蒂·帕特森出版了《只存在於月光下的地方》⁶⁸一書。封面是由混合著磨碎的月球、火星塵埃、流星碎片和一些小行星殘骸的油墨印製的，內容由 100 多個詩意的短文組成，是她歷年來融合「銀河與世俗」的藝術創作，主題涉

⁶⁷ 史蒂芬·麥費利、克里斯多佛·馬庫斯。《復仇者聯盟：終局之戰》。製作：漫威影業。發行：華特迪士尼工作室。2019 年。

⁶⁸ 凱蒂·帕特森。《只存在於月光下的地方》。比勒菲爾德：克柏。2019 年。

及風景、宇宙、地球和地質時代。藝術評論家為她驚人的想像，和極其特殊的觀念藝術創作表現，創造了「本體性眩暈」（ontological vertigo）這個詞句，來形容欣賞她作品時的感覺。依著對凱蒂·帕特森作品的感動，我想多加描述何為：「蓋自開闢以來，每受天真地秀，日精月華，感之既久，遂有靈通之意。」

宇宙是一種持續變換的能量，所有形式都不過是無窮無盡過程中的某個瞬間。看似遠離生活的現象，事實上透過某種依存關係，和我們緊密聯繫在一起。我想所謂「天真地秀，日精月華」這就是這麼一回事。人類若有幸透過某種方法持續感之千年，再加上一點點「特殊體質」，要成為「孫悟空」亦是指日可待。

第四節 覺察生命

「貪心是最猛烈的火，憎恨是最壞的執著。」⁶⁹車廬國王樹木斯為爭奪王位，阿突努人為貪求玉礦，攻打、屠殺、掠奪崎漠國；拾參為了執著的憎恨，最終步上自我毀滅之路。然而他的毀滅並非真正的消失，而是英雄旅程的內在過程，他以「千年沉睡」進入心靈深處，與心中晦暗不明的阻力對話，使遺忘的正向心念再度湧現，做為轉化世界的力量。

有些傷痛需要幾天、幾個月，甚至好幾年才能復原，而拾參和雅庫的心靈創傷花了一千五百年才得以療癒。坎伯認為所有英雄歷險皆是「通過儀式」——隔離、啟蒙、回歸的放大展現，和原始人類至今所使用的手法與核心價值是相同的，當人類的心靈需要跨越某個階段時，與俗世隔離是必要且有效的方式。

少年「沉睡」的意象同樣是透過與俗世隔離，穿透到某種能量來源，滋養生命而後回歸的內化歷程。⁷⁰

⁶⁹ 佛陀的格言。〈牟尼佛法流通網〉<http://www.muni-buddha.com.tw/CJG/03/Buddha's-Motto.htm>
擷取日期：2021.08.08

⁷⁰ 喬瑟夫·坎伯。《千面英雄》。頁 37-44。本段論述概念參考自坎伯的思想。

第五節 結論與建議

麥特·海格在《聖誕男孩》中展演了尼可拉斯如何在黑暗深處看到光亮；琳達·沃爾夫頓透過《黑魔女》訴說邪惡巫婆詛咒公主的其情可原。這兩部作品的情節固然動人，我認為它們更重要的價值，在於顛覆少年讀者對主角的既定印象。

正因我們對知名角色的認知已經十分固著，甚至在生活中以「聖誕老人」所指慷慨、博愛、行善的義舉，而以「巫婆」所指刻薄惡毒的女人，這已是多數人根深蒂固的觀念。然而創作者透過故事的推演，使既有的觀點逐漸鬆綁、挪移，最終重新評價，或者無法評價角色的善惡，這才是這類作品別具意義之處。

我的創作初衷是透過《沉睡心猿》為中國經典角色——孫悟空注入血肉和人性，在《西遊記》豐富的改寫本、文學續書和新創文本中，建構出回溯童年的想像，挖掘孫悟空不為人知的「身世」秘密。

除了延續詼諧的性質，為兒少創造閱讀樂趣之外，更期望讀者透過「重新定義」孫悟空，進而重新閱讀、思考、定義自己，也讓成長中的青少年面對未來的世間冷暖時，能多一份理解與體諒。

並非每個孩子的童年都是甜美的，我想傳達的意念在於原本無憂無慮的生活，有可能因為某個事件而一夕摧毀。遇到令人傷痛的事，意味著朝向成長邁進一步，沒有挫折的人生，還有什麼滋味可嘗呢？哲學家康德說：「在痛苦中，我們首次察覺到自己的生命，沒有了它便會了無生氣。」⁷¹

我想以《沉睡心猿》向少年讀者揭示的意義之一，就是人類擁有的內在轉化力量。不要害怕遭遇困境，即便目標摧毀、力量薄弱、智慧枯竭，必定不要放棄，給自己一個過渡時期，甚至為自己安排一場有形或無形的「通過儀式」，即使需要一千五百年來療傷，終究會因為這些傷而變得更加堅強，帶著新生、滋養的生命力量榮耀歸返。

⁷¹ 伊曼努爾·康德（Immanuel Kant），啟蒙時代著名德意志哲學家，德國古典哲學創始人。

參考文獻

一、作家專書

吳承恩。繆天華校注。《西遊記》。台北市：三民書局。三版。2012 年。

胡適。《胡適文存第二集第四卷：西遊記考證》。台北市：遠流。1986 年。

夏依甫·沙拉木編。譯：麥麥提敏·阿卜力孜。《燃燒的麥穗》。武漢市：長江文藝。2016 年。

太宰治。譯：林佳和。《御伽草紙》。台北市：笛藤。2020 年。

松本大洋。譯：黃鴻硯。《惡童當街》。台北市：大塊。2017 年。

夏目漱石。譯：劉振瀛。《少爺》。台北市：自由之丘文創。2018 年。

卡爾維諾，伊塔羅 (Italo Calvino)。譯：倪安宇。《如果在冬夜，一個旅人》
(*Se Una Notte D'inverno Un Viaggiatore*)。台北市：時報出版，2019 年。

坎伯，喬瑟夫 (Joseph Campbell)。譯：朱侃如。《千面英雄》(*The Hero with a
Thousand Faces*)。台北市：漫遊者文化。2020 年。

寇米耶，羅柏 (Robert Cormier)。譯：鄒嘉容。《褪形者的告白》(*Fade*)。
台北市：遠流。2013 年。

寇米耶，羅柏 (Robert Cormier)。譯：周惠玲。《巧克力戰爭》(*The Chocolate
War*)。台北市：遠流。2008 年。

埃里克森，埃里克·霍姆伯格 (Erik Homburger Erikson)。譯：高丹妮、李妮。
《童年與社會》(*Childhood and Society*)。北京市：世界圖書。2017 年。

埃里克森，埃里克·霍姆伯格 (Erik Homburger Erikson)。譯：孫名之。

《同一性：青少年與危機》(*Identity: Youth and Crisis*)。北京市：中央編譯。2015 年。

根納普，阿諾德·凡 (Arnold van Gennep)。張舉文譯。《過渡禮儀》(*Les Rites De Passage*)。北京市：商務印書館。2012 年。

哥德夏，強納森 (Jonathan Gottschall)。譯：許雅淑、李宗義。《大腦會說故事》(*The Storytelling Animal*)。台北市：木馬文化。2018 年。

海格，麥特 (Matt Haig)。譯：林力敏。《聖誕男孩》(*A Boy Called Christmas*)。台北市：台灣東方。2017 年。

海姆，柴克 (Zach Helm)。《口白人生》(*Stranger than Fiction*)。製作、發行：哥倫比亞影業。2006 年。

克里斯多夫，雅歌塔 (Ágota Kristóf)。譯：簡伊玲。《惡童日記》(*Le Grand Cahier*)。台北市：小知堂。1993 年。

克里斯多夫，雅歌塔 (Ágota Kristóf)。譯：簡伊玲。《二人證據》(*Le Preuve*)。台北市：小知堂。1993 年。

克里斯多夫，雅歌塔 (Ágota Kristóf)。譯：簡伊玲。《第三謊言》(*Le Troisième Mensonge*)。台北市：小知堂。1993 年。

馬泰爾，楊 (Yann Martel)。譯：趙丕慧。《少年 Pi 的奇幻漂流》(*Life of Pi*)。台北市：皇冠。2012 年。

麥費利，史蒂芬 (Stephen McFeely)、馬庫斯，克里斯多佛 (Christopher Markus)。《復仇者聯盟：終局之戰》(*Avengers: Endgame*)。製作：漫威影業。發行：華特迪士尼工作室。2019 年。

尼可，安德魯（Andrew M. Niccol）。《楚門的世界》（*The Truman Show*）。製作、發行：派拉蒙電影公司。1998 年。

奧賽羅，米歇爾（Michel Ocelot）。《王子與公主》（*Princes and Princesses*）。製作、發行：Studio O。2000 年。

帕特森，凱蒂（Katie Paterson）。《只存在於月光下的地方》（*A Place That Exists Only in Moonlight*）。比勒菲爾德：克柏。2019 年。

波默拉，喬埃（Joël Pommerat）。譯：王世偉、賈翊君。《喬埃·波默拉的童話三部曲 劇本書：小紅帽·小木偶·灰姑娘》（*Le Petit Chaperon Rouge, Pinocchio, Cendrillon*）。台北市：遠流。2017 年。

沃爾夫頓，琳達（Linda Woolverton）。《黑魔女：沉睡魔咒》（*Maleficent*）。製作、發行：華特迪士尼工作室。2014 年。

二、期刊及學位論文

王孝勇。〈Mikhail Bakhtin 狂歡節概念的民主化意涵：從批判取向論述分析的理論困境談起〉。《新聞學研究》第一〇八期。2011 年。

呂素端。主編：曾永義。《古典文學研究輯刊 二編 第 16 冊 西遊記敘事研究》。台北市：花木蘭文化。2011 年。

汪正龍。〈沃爾夫岡·伊瑟爾的文學虛構理論及其意義〉。《文學評論》2005 年 05 期。<https://xs.qianluntianxia.com/article/CJFD-WXPL200505003.html>。

李玉平。〈互文性新論〉。《南開學報：哲學社會科學版》。天津市：南開大學。2006 年。<http://www.rocidea.com/one?id=17887>

孫卓然。〈原始儀式與少女成長探析〉。《淮海工學院學報（社會科學版）》第三卷

第4期。江蘇連雲港：淮海工學院。2005年。

盧小慧。〈狂歡與對話：《西遊記》主題一解——《西遊記》狂歡化的精神基質〉。《淮海工學院學報（社會科學版）》第6卷第1期。2008年。

鄭樂婷。〈淺論小說《悟空傳》的反抗意識〉。《考功集 2019-2020：畢業論文選粹》。頁124-154。香港：嶺南大學中文系。2017年。

劉鴻華。〈論《西遊記》中悟空與六耳獼猴之重像關係及其文本中知意蘊〉。《考功集 2016-2017：畢業論文選粹》。頁225-291。香港：嶺南大學中文系。2017年。



附錄一：作品試讀報告

《沉睡心猿》是以後設敘事書寫策略完成之作品，其間有許多空白之處，留待唯一全知的讀者，在閱讀時進行再創造的思考。以文學接受理論而言，所有文本都是一個多層面、未完成的結構，而讀者對文本的接受過程，就是作品得以再現的過程。文學只有在被讀者「接受」的時候才有了生命。⁷²

讀者是作品的參與者與評價者，他們的理解使文本意義具體化，且創造出個人獨有的審美價值。因此在《沉睡心猿》作品完成後，邀請各年齡層讀者參與小規模試讀，並將直觀的心得回饋予我，供作本次創作的實踐參考。

一、參與者年齡與性別統計

閱讀受試者共十四人，女性九人、男性五人。國小至高中（十二至十八歲）七人、大學三人、成人四人。

年級／年齡	女	男
小學六年級（12 歲）	1	1
國中七年級（13 歲）	1	0
國中九年級（15 歲）	0	1
高中三年級（17—18 歲）	1	2
大學一年級（19—20 歲）	1	1
大學三年級（20—22 歲）	1	0
社會人士（22 歲以上）	4	0
總計	9	5

圖 3 受試讀者年齡、性別分佈

⁷² 穆雷。〈接受理論與翻譯中文化差異的處理〉。《海南大學文學院期刊》第 36 期。1995 年。本段關於接受理論的概念，引用自海南大學穆雷的研究論文。

二、讀者回饋與作者回應

問題與建議	作者回應
1.對 12、13 歲讀者而言，故事開頭不容易懂，須重複閱讀幾次才能順暢	第一人稱書寫勢必會形成視野侷限和線索空白，加上隨章節變換的敘述者，初入文本時，「閱讀中斷」和「放慢速度」，是創作之初即預設讀者必須參與思考的空間
2.更換敘事者、視角多變，容易使閱讀中斷，讀者需放慢速度適應	
3.王子復仇部份沒有太多新意	王子復仇或可視作「單一神話核心」的象徵，皆是心靈內化和追尋自我意識的歷險過程，表現方式不同自有創新之意
4.火獸的成長太快，需要多一點篇幅來表現掙扎與認同	增補、修改
5.故事發展太快，少了一點場景、細節的鋪陳，不夠表達故事世界觀	增補、修改
6.孫悟空的出現讓人搞不清時間點	(合併圖五第 9 點回應)
7.讀者是全知的，可能會分不清哪些角色知道哪些事	預設的召喚性結構，正在等待故事中唯一全知的人，根據自己的情感、想像、經驗和期待，去解讀、定義自己的文本
8.建議應該多點親情的掙扎（父殺子）	增補、修改

圖 4 讀者建議重點摘錄及回應

喜歡的原因	作者回應
1.著重於角色的內心戲	第一人稱視角容易形成觀察的侷限，另一方面卻能得知敘述者的自我意識，讓讀者獲取可靠的線索，然而，所言客觀與否仍待全知讀者自行判斷
2.以獨立章節切換不同視角來推進劇情完成故事主軸	
3.方言、族語容易讓人投入故事情境，自創名詞熟悉之後覺得很有趣	優點保留、延伸應用
4.人物個性刻畫鮮明生動	優點保留、延伸應用
5.故事整體性很充足	優點保留、延伸應用
6.少年面對戰爭的反應讓人印象深刻	優點保留、延伸應用
7.用地圖和西遊記節文來解釋故事的時空背景	優點保留、延伸應用
8.封面的圖很好看，每一話大標題的設計很喜歡	優點保留、延伸應用
9.遇到孫悟空的時候很吸引人，雖然連結有點混亂，却可提供討論的空間	後設敘事書寫意在使讀者抽離文本，意識到自己正在跨越現實與虛構之間的界線。閱讀時產生混亂、未知、懷疑的感受，使讀者穿梭於《沉睡心猿》、《西遊記》和「現實環境」三者之間，並加以討論、獲取自我的解答與認知，是創作之初預設的效果之一
10.書中角色隱喻西遊記人物，讓人一直出戲（比對西遊記）	

圖 5 讀者喜好重點摘錄及回應

三、讀者回饋內容

李○馨／女（小學六年級）

在我看這本書的一開始，我看的一頭霧水，這本書的開頭很難懂，要讀到快中間的時候我才知道他的角色發生了什麼事情。我看完這本書，發現這是一本很好看的小說，他的內容還蠻酷的，因為他的故事中有兩個不同的場景，像「森林裡的小木屋」這本書一樣，有一個比較貧困的家庭和一個比較富有的家庭，結果原來他們是雙胞胎兄弟呢！然後因為拾參是由阿爾祖來輔佐，而雅庫是由杜朵來輔佐。所以杜朵就想要陷害拾參讓雅庫繼位，這樣他才能統治國家。真是個很壞的人。

（媽媽補述）

文章有一定深度，對小學生來說有一點難，因為爸爸媽媽的詞要轉換，還有些語助詞，小孩不習慣。讓習慣看書的小孩也看得有點吃力，建議國中以上閱讀為佳。畢竟現在小孩都看漫畫，所有的知識書都變成漫畫了，小孩看文字的意願降低很多。

吳○祐／男（小學六年級）

我覺得這本書很有趣，因為裡面有科幻的怪獸，我最喜歡裡面的金箍棒，因為它可以變大變小很厲害，我最喜歡第 11 章，因為裡面有跟杜朵戰鬥的場景。

李○寧／女（國中七年級）

前面我剛開始讀這本書前面兩、三頁的時候，讀得一頭霧水，得回去重看兩三遍才懂了一點點它到底在講什麼。這本書是在講關於一個火獸和一個冰獸的故事，故事情節中居然還出現了孫悟空！

雖然前面覺得很無聊，但是後來看著看著就無法自拔得一直讀下去，真的是太精彩了。這本書讓我領悟了一些統治者的殘酷，有些統治者以為底下的子民都愛戴他，但其實正好相反，有些人被拿去當奴隸有些被抓去打仗，還有挖礦。雖然我不是很喜欢故事的結局，因為兩個人都死了……但最後化在一起，在石卵中永眠了。

莊○誠／男（國中九年級）、莊佳諭／男（高中三年級）

（兄弟均為台裔加拿大人，由媽媽口述故事）

覺得很特別也很用心的部分，是小說一開始就用地圖和西遊記節文來解釋此故事的時空背景，還發明了特別的族語（他們有好奇作者是怎麼發明的？）這樣類似的寫法讓他們聯想到的是中國的武俠小說。

戴○涵／女（高中三年級）

孫悟空的出現讓人搞不清時間點，序言明明說是大鬧天宮前，但孫悟空的經歷卻是已經大鬧天宮後被壓制了。我自己給出的解釋是這其實是他的回憶，挖出傷痛要克服的（前世）兒時記憶，就是為了找回本心還啥的，自己跟前世聊天這點可以是藉聊天重新回想（了解）當時的想法（116 關於取經的詢問）。啊另一種就奇幻點，可能靈體傳回去唄，不過我偏向第一種，115 頁的魂魄被困我更傾向於無法從記憶抽離，不過要奇幻也行，畢竟以 116 的說法，他其實能改變過去（的未來）只是不想改。

因為讀者是全知的，有機率會分不清到底哪些角色知道哪些事，例如雅庫最後才發現，第一次哥哥被殺其實是國王暗示杜朵的，所以在那之前，他應該是以為杜朵擅自拿父王給他的神器殺哥哥，又或者他還沒相信當時拾參講的話，但讀者知道不是，因為杜朵視角有了，所以有些讀者可能會驚訝他原來不知道。

雙生子是個很好嗑的 CP，最後那段水雪修補火獸成為石還挺好，雖然最後那段被父王殺，大概就是那所謂一千五百年才能忘的記憶？不過這應該只針對雅庫，畢竟拾參早已知情，而且最後的石卵是以雅庫視角寫，所以孫悟空的前世雖然是兩個人，但主影響關於前世記憶的是雅庫，但性格偏向拾參？

最後王國的結局，反正以國王來說是殺成功了啦，會不會恰圖在另外三人回去之後再攻過來不好說，反正一整個國土就是跟被艾莎冰凍沒兩樣，至少對過去的人而言是沒甚麼生機的，其實我原本想說核輻射，不過按照前面那個雪山，沒準整個國土冰封後能產玉呢！

徐○宸／男（高中三年級）

雖然一開始很多詞不習慣，但後面習慣了就越讀越順，不過感覺好像發展得太快
或者說少了一點鋪墊，尤其後面越來越快，雖然最後故事圓了回來，但就是有種
趕火車的感覺。

鄭○昇／男（大學一年級）

故事架構在孫悟空西行前，為人的經歷。故事中藉由一些方言讓我比較有帶入
感，並且也不會太艱澀難懂，是一個加分的舉動。王子復仇的故事卻沒有太多的新
意，也有可能是礙於篇幅有限，但是整體而言著重於角色的內心戲，並且切換不同
視角來推進劇情，是個很適合這種類型的故事。

人物個性鮮明生動，但火獸的成長太快，對於自己身份的問題我覺得需要多一
點篇幅來表現掙扎與認同。而冰獸感覺就只是推進劇情的角色，雖然性格有塑造出
來，但是僅僅提供與火獸做出對比。或許因為紫花跟哥哥火獸有一些碰撞與摩擦，
或者違背自己老師的旨意與哥哥攜手前進也是一個方向，總而言之故事整體性
是很充足的，但篇幅卻不夠表達本身世界觀，是我覺得非常可惜的一部分。

傅○誼／女（大學一年級）

整體故事性很棒！我覺得前面可以加一點角色介紹（因為畢竟是原創）不然就是
刻畫再深一點點。像杜朵，前面比較沒有講到他是怎麼樣的人，後面突然知道他
是個邪惡的人，然後比較沒有寫到細一點的故事，例如他們才剛到小羌講完樹木
斯斬首穆勒羌王之後馬上就接到戰略討論，也直接到已經打了一半的仗，節奏有
點快，有些小可惜。然後某一些場景可以再刻畫細一點，例如最後拾參找樹木斯
被箭射的那一段，雅庫很細很 ok，主要是拾參。

戴○萍／女（大學三年級）

一開始看得時候因為有許多自創的名詞，所以看得會有點卡卡的，但熟悉之後

就會覺得很有趣，以後罵人就用鑊包、勺蛋、薩狼的這些詞，別人都不知道自己被罵了。

故事在遇到孫悟空的時候很吸引我，會想知道後續會有什麼發展。整部故事看下來，最令我印象深刻的是拾參這個人物的刻畫，原本以為只是愛惹人生氣、對周遭居民沒禮貌的野阿郎，但其實對自己身邊的人很溫柔；以為是個做事橫衝直撞的勺蛋，但其實是個聰敏為他人著想的孩子。當阿古力懇求不要再殺人的時候，在戰場上哪有不殺人的道理，但拾參還是答應了，並且實現了諾言，選擇犧牲自己。

在看到拾參寧死也不和樹木斯對抗的時候，實在是很吃驚，因為按照原本已知拾參的個性應該會奮戰到底，但他竟然選擇不對抗？拾參在當上崎漠大首領後，一直在深思自己做的事正不正確，當和雅庫談和的時候，雅庫也看出來拾參正苦惱不已，最後的選擇並不是放棄抵抗，而是為了兄弟的承諾、為了證明自己和亞帕不同。

若推翻車廬國成功，不只是眼前的獲勝而已，也證實了拾參是樹木斯的血脈，血洗車廬國像他亞帕當初血洗崎漠一樣，但他選擇了自己的死，而這項舉動也使雅庫崩潰，整個國家被暴雪覆蓋，最後雅庫和拾參融為一體，等待生命復燃的一天。

看完之後感覺有沒有孫悟空好像都沒差，但和家人討論過後才一一發覺，原來兩位主角就是孫悟空的前世，那故事裡的孫悟空又是怎麼回事？這就是為什麼我看完後覺得孫悟空好像有點多餘，不太明白孫悟空和兩位主角的連結，會有點混亂的感覺，不過可能是作者故意為之，提供大家討論的空間，反正最後我們有討論出一個合理的結果。

戰爭開打在 p.143—p.144 之間，上一句話提到奇襲，下一句話就已經開始暴走，雖然後面有講述戰事是怎麼進行準備的，但還是會有種「嗯？我錯過了什麼了嗎？」的感覺。

封面的圖很好看，但是左上角的英文一開始看不太懂，但了解之後是兩位主角的名字，感覺可以在縮小一點，然後字體希望可以統一，光封面中英就有四種字體，目錄的英文又是另一種字體，感覺會有點雜亂。每一話大標題的設計我很喜歡。

吳○卿／女（國中教師、故事媽媽）

《沉睡心猿》是一部虛構人物利用後設手法表現的小說。在人物上作者選了家喻戶曉的孫悟作為他者的想像，講一個孫悟空前世的故事。勾勒出車廬國與崎漠山谷的幻想場域，兩個場域的紛擾又引爆出拾參與雅庫這對雙胞兄弟體內各自火獸與冰獸的力量，石卵於是產生。不生、不死；亦生、亦死。沉睡心猿於人非人，於猴非猴，故事讀完令人回味再三！

整體上有些段落的「我」無法在閱讀當下馬上知道是哪個我，是拾參或雅庫，要閱讀一些段落後才知道這個我指的是誰，造成閱讀上不順暢，一邊閱讀情節還得一邊動腦想這是哪個我。不過《歷史學家》也是一本後設小說，少女主角沒有名字，都以「我」來呈現，同樣也是要慢慢看或是重覆看才會懂這是她爸還是她。

黃○娟／女（國小低年級導師、故事媽媽）

淘氣率直的童年，在得知身負重任的身世後結束了。原來抱著一絲希望的拾參，在明知救命恩人阿爾祖扶養的企圖後，仍冀望用親緣關係，平熄戰火，換得子民和平生活，沒想到還是輸給亞帕的野心。做自己這麼難，還是做個石頭比較不傷心啊！

整個情境設定充滿了異域風光，人物的設定個性鮮明，尤其是拾參那幫兄弟，讓人想到三國志。不過，談心性、三位一體很抽象；每一章都換敘事者，文本視角多變，讀者需放慢速度適應。

另拾參和朋友們一行人，也讓我想到了玄奘取經團，阿古力讓我想到了玄奘，取經一路上一直叫孫悟空別殺生。小時候看玄奘一整個人設無腦又膽小，又容易被當成肉票，標準的饅包子勺蛋。

黃○雯／女（國小美勞教師、故事媽媽）

我最感動的點是拾參回去找榭木斯，不是為了自己，是希望榭木斯可以承認自己的錯誤，不要把血債留給雅庫。拾參應該是有滿滿的怨恨在心裡的，但他為雅庫想；為枉死的崎漠人討公道；為活著的崎漠人著想，卻沒有為自己想。最後他明明

也可以奮力一搏來個兩敗俱傷之類的，但他沒有，這裡的拾參讓人心疼不已。

一開始說到榭木斯的夢，我就聯想到伊底帕斯，但看到後來才知道，原來他不過是殘暴的滅了人家國家，罪惡感作祟難怪睡不安穩，最後居然再度殺掉拾參，怎麼可以殺掉自己的兒子兩次？當他看到完全不做抵抗的拾參，內心不知是否有身為人父的不捨與後悔？覺得他至少應該多點親情的掙扎的。

對於阿古力的設定讓我覺得很新穎。他耿直無邪，所以護著他，拾參等三人便不至於走偏，而不是因為他耿直無邪，所以有他在身邊來保護（提醒），這三人不至於走偏。這裡我覺得很有趣，想知道當初設定時是否有什麼特別的想法？

書中人物埋的線讓我一直出戲，似有若無、有點像誰又有點不像……所以這幾天這個故事一直似有若無的環繞著我。

楊○瑩／女（國小高年級導師）

很好看，故事角色多元，且每個人都又自己的獨立章節，再將其串聯，完成故事主軸。特別喜歡四位兄弟的情誼。恰圖亞亞說他們的那一段，好棒。阿古力是拾參的良心的那一段，雖然短短，但卻是後方拾參看似衝動蠻橫卻也正氣凜然的重要關鍵。過程中，書寫孩子面對戰爭的反應也讓我印象深刻，畢竟這對孩子而言，真的是相當不容易的事情。

附錄二：書籍設計說明

一、設計概念

以「日日夜夜、千山萬水」之意念，象徵沉睡、滋養、轉化與新生。

二、設計風格

目標對象為十二到十八歲兒少讀者，表現風格亦捕捉酷黑、深邃、神秘，充滿奇幻印象的視覺衝擊，吸引讀者的閱讀興趣。

三、封面資訊

沉睡心猿 STONEBORN / UCHQUN & YAKUP^WARIS

少年奇幻小說——少年悟空的故事

陳曼玲 著

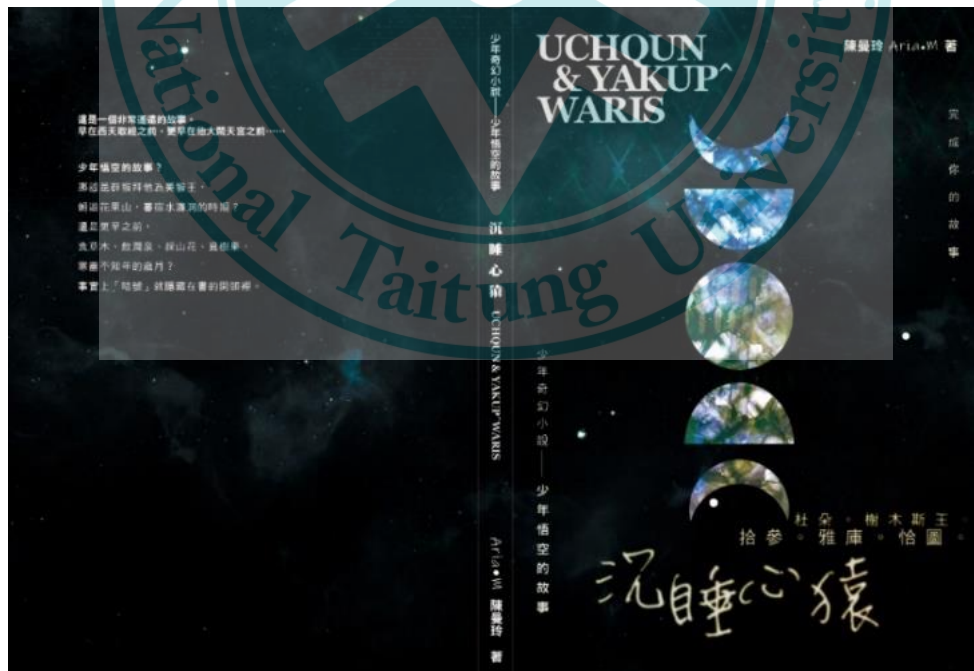


圖 6 封面設計示意圖

四、封底資訊

這是一個非常遙遠的故事。早在西天取經之前，更早在他大鬧天宮之前……

少年悟空的故事？

那該是群猴拜他為美猴王，朝遊花果山，暮宿水簾洞的時期？

還是更早之前，食草木、飲澗泉、採山花、覓樹果，寒盡不知年的歲月？

事實上「暗號」就隱藏在書的開頭裡。

五、閱讀節奏

閱讀是人與書的對話。從打開第一頁開始，就需要舒服的呼吸與留白空間，爾後一步步引導讀者進入故事的想像情境。



圖7 書名頁（空白：閱讀前的準備呼吸）



圖8 原文摘錄（空白：思考原文暗喻）

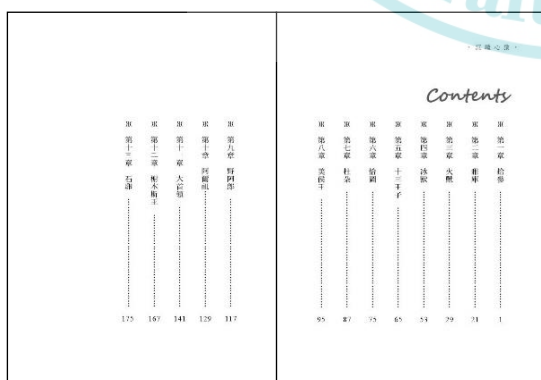


圖9 小說目次頁（瀏覽小說篇章）



圖10 地圖頁（空白：不受干擾的時空）



圖 11 引文的提示（跨進故事）

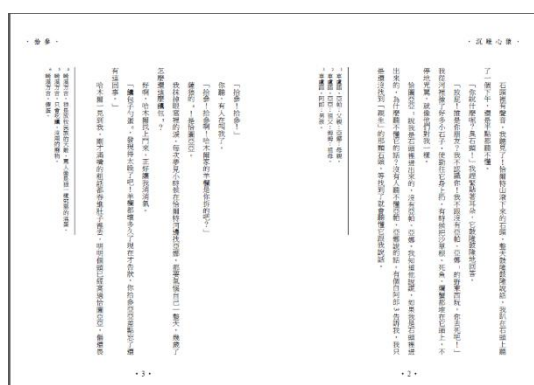


圖 12 內文頁

