

## 呼吸裡瀰漫著一股孤獨的味道 —以敘事觀點淺析袁哲生《寂寞的遊戲》

翟憶平

### 摘要

八〇年代是一個眾生喧嘩的年代，在文學場域上，出現了政治文學、女性文學、科幻小說、原住民文學、都市文學、同志文學等等多元格局，袁哲生就在此時孕育出他的文學生命，袁哲生早期曾說：「我只是從一個意象出發，甚至是從一個人很小的處境，然後，把這個當作核心，再發展開來，成為一個有轉彎的情節，並不見得有什麼故事，我用詩的技巧，也就是以意象為中心的這種技巧，來寫小說。」《寂寞的遊戲》是此一型態創作的代表作品，其中〈送行〉、〈沒有窗戶的房間〉兩篇，獲得第 17 屆時報文學獎短篇小說類首獎及第 20 屆聯合報文學獎短篇小說類評審獎。本文試圖使用胡亞敏《敘事學》為主要敘事理論依據，針對《寂寞的遊戲》中各篇進行解析，預計由敘述者、敘事視角、敘述時間、人物、情節及環境等相關理論依序作定義解釋與分析運用，期盼能藉由此一淺析來驗證袁哲生《寂寞的遊戲》的文學性及可讀性。

關鍵詞：敘事學、袁哲生、寂寞的遊戲

## 一、前言

敘事學<sup>1</sup>已經有40年的發展歷史，深受西方結構主義，尤其是受索緒爾改歷時性為共時性的語言學研究所影響，著眼探討這一符號系統的內在結構關係，即成分之間的相互關係，索緒爾的理論為結構主義奠定了基石。也受到俄國形式主義，尤其是普羅普的民間故事形態分析的啓迪，開始對敘事文本的內在的、抽象的研究，建立了術語錯綜、見解互殊的敘事學體系。二十世紀正值俄國形式主義、歐美新批評主義、結構主義、後結構主義、解構主義、接受主義……風行之時，敘事學也順勢湧出成爲一門新型學科。

敘事學研究，它集中在兩個層面：一個是敘事結構的層面，它研究敘述的性質、形式，並試圖歸納出敘述的功能。另一個是敘述話語的層面，它研究文本中話語表現模式中的時序狀況與事件等。<sup>2</sup>小說作爲一種「敘事的藝術」，它所描述

---

<sup>1</sup>以知識學的角度來看，西方敘事學的發展過程可分爲三個階段：1、敘事再現：此一時期的代表人物可上溯到亞里斯多德，十九世紀以後的巴爾扎克和盧卡契。亞里斯多德認爲文學家的使命在於描述“按可然律或必然律可能發生的事”。亞里斯多德的再現理論對西方包括小說理論在內的敘事學，一直有巨大的影響並在19世紀的小說創作實踐和理論研究中達到巔峰，成爲現實主義小說的想像支點。巴爾扎克再自述其《人間喜劇》創作宗旨時有關說明無疑可作代表：“我不希望描寫幻想的插曲。我的題材應當是到處發生的事實。”盧卡契把敘事再現論的核心思想深入到具體的敘事的分析技巧之中，從而清晰地勾畫出敘事再現論的基本命題：敘述具有超時間的整體性，因而能顯示所敘事件的內在本質，而描寫則受制於時間的展開之中，故只能顯示所敘事件的外在現象。他們主張敘事的本質是作爲話語形式對經驗的現實事件或想像的虛構事件描述再現，敘事的價值則在於透過時間的進程中事件序列的表面，提煉並顯示出超時間的邏輯真實或者說本質意義。2、敘事再現：肇始於普洛普以民間故事爲研究題材的敘事語法學，在巴黎結構主義吸取索緒爾語言學之後的發展中，一直致力於對敘事的普遍語法規則的尋找和描述。此一時期的代表人物有熱奈特與美國敘事學家華萊士·馬丁。熱奈特注意到敘事結構內尚有大量的敘事細節，這些敘事細節只具有附加在語法主幹上的修飾功能，所以被作爲無關緊要的裝飾物刪去後，其提純的內在敘事語法便呈現出清晰的結構框架。美國敘事學家華萊士·馬丁將敘事語法準確的概括爲“所有故事都由成規和想像形成，取代傳統的斷言，即小說是生活的如實表現。敘事語法學的所有研究都旨在表明：敘事形式是敘事的真正發源地，而敘事形式自有一套隱秘的語法規則。”3、敘事修辭：敘事修辭包含了所謂敘事一元論、敘事二元論及元敘事。敘事一元論是指敘事內容如故事情節之類完全由敘事形式生成，敘事形式之前別無敘事內容，以法國敘事學家托多羅夫爲敘事一元論的代表。敘事二元論則認爲敘事內容與敘事形式平行，可脫離敘事形式而自足存在，並由此成爲不同敘事表現形式的還原依據。所謂元敘事，簡單說就是敘事概念的反向敘事。元敘事觀念將敘事形式看成是歷史設定的，其中滲透了種種隱密的陳規和偏見，因而在敘事形式企圖表現敘事內容時，它首先是前意義內容的並對意義內容進行建構的一種特殊方式。

<sup>2</sup>米克·巴爾，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，頁2。

的故事，是取決於塑造人物，表現一定的思想意識的。<sup>3</sup>而敘事作品是一個有一定指向的有機統一體，必然要對生活進行選擇，不可能把生活中每一分每一秒發生的事情都原原本本地敘述出來。敘事學的批評家則關注到表達人物話語的不同方式，這些形式是調節敘事距離的重要工具，同樣的人物其話語採用不同的表達方式，其產生的效果也不同。

敘述者是「敘述本文」分析中最中心的概念，即便講述的故事相同，敘事本文彼此相異，敘述者的身份在本文中的表現程度和方式是可以變異的，其隱含的選擇，賦予了本文特徵的形態，諸如語言的運用、順序的安排、頻率與敘述節奏等方面，皆能造成讀者不同的閱讀感受。

再以故事結構探究人物、環境、情節各個組成部分內在關係的形式架構，以胡亞敏《敘事學》所引用的理論方法為主，加上各家的論點所歸納出故事的分析法。敘事的虛構一般有兩種情況，一種是現實生活中發生過的事，但在敘事中被變換、誇大或昇華了；一種是現實生活中根本沒有發生過，完全是作者想像的產物。<sup>4</sup>以敘事學理論的衍生作用上，期能有利於對敘事文本作普遍性質的整體掌握與更精確地理解作品的構成與特色。進而分析出袁哲生〈送行〉的作品精神與敘事技巧。

## 二、有關《寂寞的遊戲》

袁哲生，1966年生於高雄岡山，祖籍江西省瑞今縣。畢業於淡江大學西洋語言研究所。退伍後曾任《自由時報》副刊編輯，後轉任男性時尚雜誌《FHM 男人幫》編輯。2004年4月5日，自縊身亡，享年38歲。曾獲第17、22屆時報文學獎短篇小說首獎，及聯合報、中央日報文學獎、吳濁流文學獎小說正獎。作品集有《靜止在樹上的羊》《寂寞的遊戲》《秀才的手錶》《倪亞達1》《倪亞達臉紅了》《倪亞達 fun 暑假》《倪亞達黑白切》《猴子》《羅漢池》《靜止在——最終與最初》。

《寂寞的遊戲》共分七篇分別為〈寂寞的遊戲〉、〈遇見舒伯特〉、〈送行〉、〈父親的輪廓〉、〈沒有窗戶的房間〉、〈密封罐子〉、〈木魚〉等七篇短篇小說，袁哲生維持一貫的創作基調——孤獨與寂寞，袁哲生企圖刻畫出，潛伏在社會中各種形

<sup>3</sup> 傅騰霄，《小說技巧》，台北，洪葉文化，1996，頁107。

<sup>4</sup> 趙炎秋，〈再論敘事速度中的慢敘——兼論熱奈特的慢敘觀〉，《文藝理論研究》，第4期，2003，頁67

形色色的孤獨者形象，初嘗愁滋味的邊緣青少年、面對昔日恩師與舊情人卻無言以對的記者、獨自上船的老父親、喪妻的鰥夫、思念父母而導致行為偏差的中年男子等。如果我們願意的話，不彷將《寂寞的遊戲》看成一部長篇小說，串聯起人類面對親情、友親、愛情中所擁有的孤獨與失去的落寞，及無法跨越時空、心靈與生命的鴻溝，終而成爲彼此與自己的世界中，相互疏離、彼此陌生的異鄉人<sup>5</sup>：

一旦處身在一個突然失去了幻景和光明的宇宙中，人便感到自己是個異鄉人、陌生客。他的放逐感是無藥可救的，因為他以失去了故鄉的記憶，也不再有了許諾的希望。<sup>6</sup>

接下來將依照敘述者、敘事視角、敘述時間、人物、情節及環境等六大方向對《寂寞的遊戲》等七篇進行梳理，為了讀者閱讀的便利性，將把梳理結果繪製成下列表格【表格一】：

	敘述者	敘述視角	敘述時間	人物	情節	環境
寂寞的遊戲	同敘述者	固定內聚焦	概述	個別性	非線型	社會環境 中立型環境 動態
遇見舒伯特	同敘述者	固定內聚焦	概述	個別性	非線型	社會環境 中立型環境 靜態
送行	客觀敘述者	外聚焦	等述	個別性	非線型	社會環境 象徵型環境 靜態
父親的輪廓	同敘述者	固定內聚焦	概述	個別性	非線型	社會環境 中立型環境 靜態

<sup>5</sup> 林政鑫，《袁哲生小說中的生存困境》，94年清華大學中國文學系碩士論，頁37。

<sup>6</sup> 卡繆，張漢良譯，《薛西弗斯的神話》，台北：志文出版社

沒有窗戶的房間	同敘述者	固定內聚焦	等述	個別性	非線型	社會環境 象徵型環境 靜態
密封罐子	客觀敘述者	外聚焦	概述	個別性	非線型	社會環境 中立型環境 靜態
木魚	客觀敘述者	外聚焦	等述	個別性	非線型	社會環境 中立型環境 靜態

由表格的歸納可以得知《寂寞的遊戲》等七篇中，〈寂寞的遊戲〉、〈遇見舒伯特〉、〈父親的輪廓〉、〈沒有窗戶的房間〉皆採用同敘述者及固定內聚焦；〈送行〉、〈密封罐子〉、〈木魚〉採用客觀敘述者與外聚焦。敘述時間採取概述的有〈寂寞的遊戲〉、〈遇見舒伯特〉、〈父親的輪廓〉、〈密封罐子〉；其餘〈送行〉、〈沒有窗戶的房間〉、〈木魚〉採取等速。人物與情節，七篇皆運用個別性與非線型。〈寂寞的遊戲〉為社會環境、中立型環境、動態；〈遇見舒伯特〉、〈父親的輪廓〉、〈密封罐子〉、〈木魚〉等三篇為社會環境、中立型環境、靜態；〈送行〉及〈沒有窗戶的房間〉為社會環境、象徵型環境、靜態。

### 三、呼吸裡瀰漫著一股孤獨的味道——《寂寞的遊戲》

本節將繼續針對敘述者、敘事視角、敘述時間、人物、情節及環境等相關理論依序作定義解釋與文本詳細分析運用，期盼能藉由此一解讀來提升袁哲生《寂寞的遊戲》的文學性及可讀性。但礙於篇幅的限制，筆者將只依照相關理論，進行文本挑選個例來解析。

#### (一) 敘述者

敘述是一種行為，是由作為敘事主體的敘述者向作為敘事客體的事件發出的，敘述者是敘述本文分析中最中心的概念，是故事材料的提供者、組織者、表達者，他可以公開或隱蔽的方式表現自己的存在，作品必須透過敘述者的穿針引線，才得以對故事提供安排、分析。

依據胡亞敏在《敘事學》中，將敘述者分為六大類，(1) 異敘述者，它

不是故事中的人物，他敘述的是別人的故事。<sup>7</sup>異敘述者因不參與故事，較具靈活性。(2)同敘述者，它是故事中的人物，他敘述自己的或與自己有關的故事。<sup>8</sup>而同敘述者可以是故事中的主人公，它在剖析人物的內心活動與情節處理有獨到之處，易於拉近讀者距離，反之亦能保持緘默，不露感情，一切漠然視之。(3)外敘述者，就故事中又含有一個小故事，屬外部層次，又稱為第一層次，對整個故事起框架作用，也指明故事的背景與緣由。(4)內敘述者，是故事中的故事，包括故事中人物講述的故事、回憶、夢等，換句話說，故事中的人物變成了敘述者，對讀者具有交待與解說功能，屬內部層次，又稱為第二層次。(5)客觀敘述者，它只陳述故事，傳達故事，“講述單純的事實”，不表明自己的主觀態度和價值判斷，小說最忌諱加入作者論斷。(6)干預敘述者，它具有較強的個人主觀意識與意識型態，在敘事文中可以直接表達自己對問題的看法，不自主地進行解釋與評論，甚而通過敘述接受者對話來表達自己的觀點，並尋求讀者的支持。

**「我想，人天生就喜歡躲藏，渴望消失，這是一點都不奇怪的事；何況，在我們來到這個世界之前，我們不就是躲得好好的，好到連我們自己都想不起來曾經藏身何處？也許，我們真的曾經在一根煙囪裡，或是一塊瓦片底下躲了很久，於是，躲藏起來就成了我們最想做的事。」**<sup>9</sup>在〈寂寞的遊戲〉中，袁哲生採用所謂「同敘述者」的敘述手法，一個不識愁滋味的十四歲青少年「我」，藉由捉迷藏（躲藏）／變成潛水艇（消失）的遊戲，從遊戲中的美好，**「在扮鬼的愈來愈接近我，就要發現我的那一刻，和其他人一樣，我也撕扯著嗓子發生刺耳的尖叫聲，然後在爭先恐後的賽跑中，和同伴一路狂奔回到遊戲的起點，上氣不接下氣地，我們沉浸在一陣虛脫之中，失去一切感覺……。這是捉迷藏的另一項迷人之處，它總是把我們帶回到遊戲的起點，而且從不枯燥。」**<sup>10</sup>，一步一步成為看見自己，**「他慢條斯理站在我藏身的大樹底下，看看右邊，又看看左邊，然後，倏地猛然抬起頭來—我還來不及尖叫便怔住了。他直愣愣地望著我，應該說是看穿了我，兩眼直盯著我的背後，一動也不動，令人不寒而慄。我從來沒有看過那樣一張完全沒有表情的臉，和那麼空洞的一雙眼球，對我視而不見。」**<sup>11</sup>，並與自己疏離的孤獨者，再一次和世界脫離。**「我還記得自己一直蹲在樹上，癡癡地看著那雙橘色的塑膠拖鞋慢慢離去，發生乾燥的沙沙聲。接著，我清清楚楚地看**

<sup>7</sup> 胡亞敏著，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁 41。

<sup>8</sup> 胡亞敏著，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁 41。

<sup>9</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 19

<sup>10</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 20

<sup>11</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 21

到自幾蜷縮在樹上，我看見自己用一種很陌生的姿勢躲在一個陰暗寂寞的角落裡，我哭了。」<sup>12</sup>袁哲生似乎也忘了給「我」一個合法存世的名字，獨獨「我」被世界遺忘了，彷彿註定了孤寂的宿命。在袁哲生的刻意安排下，世界遺棄了「我」；同時，袁哲生再一次遺棄了世界，真正走上孤獨之路，永不再回頭了。

袁哲生在〈送行〉中，是採用所謂「客觀敘述者」的敘述手法，袁哲生不是故事中的人物，他只是講述別人的故事，只陳述故事，傳達故事，“講述單純的事實”，不表明自己的主觀態度和價值判斷，因為不參與故事，較具靈活性。接近全知者，能掌握整個故事的全貌，清清楚楚地告訴讀者本故事的虛假或真實，也可充當純粹記錄者，並出各種訊息給讀者。敘述者保持客觀的態度，並不意味著作品不帶任何意識形態的痕跡，只是作品中的主觀因素不在敘述者的敘述中流露，而是借助敘述結構的要素諸如情節的設置，人物的安排，或文體技巧表現出來。<sup>13</sup>

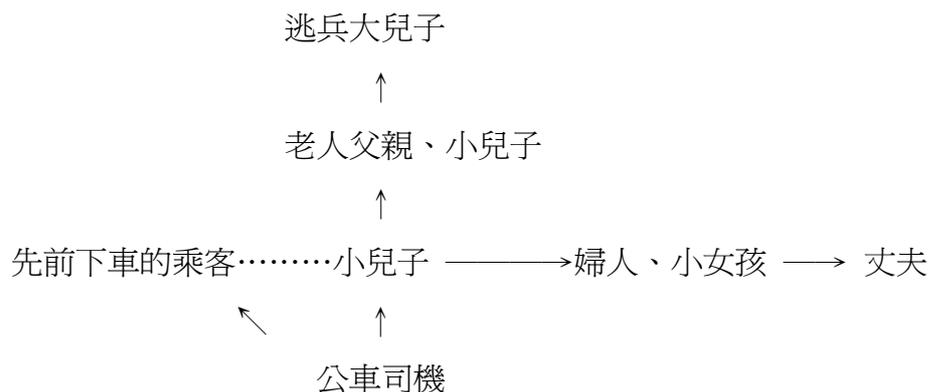
透過袁哲生在〈送行〉中的描寫，我們看到在不同的地點，如車站月台、基隆港口，每天重復上演著不易被察覺的離別場面，沒有離別感傷，彷彿送行只是一個「動作」而已，送行者也同樣扮演著被送行的人，送行這個動作再三出現，而且並不因為送行者無意識而停止，它仍然持續發生。老人父親送走了逃兵兒子、小兒子又送走老人父親、婦人與丈夫的負氣分離……等等，在〈送行〉中，袁哲生只是單純描述具有普遍性的日常活動——送行，甚至沒有賦予角色明確的名字，只使用角色的代稱詞來進行故事的發展，那些沒有名字的角色，不也代表著不被世界所認識的芸芸眾生們。藉由送行的網鍊【圖一】，我們深刻感受到，當小說人物「一個一個地送人、被送漸行漸遠、不知所終」，<sup>14</sup>整篇小說充分展現出「無以名之的，找不到壓力來源」，默默壓擠、推進的「靜態的恐怖」<sup>15</sup>。

<sup>12</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁21

<sup>13</sup>胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁32。

<sup>14</sup>張大春〈決審意見漸行漸遠的〈送行〉〉，收入楊澤編《送行——第十七屆時報文學獎得獎作品集》，頁35。

<sup>15</sup>袁哲生語，見張大春主持，《縱橫書海》，103集「尋找一位心作家——袁哲生」。



【圖一】

## (二) 敘述視角

視角是指敘事者或人物與敘事文中的事件相對應的位置或狀態；或者說：敘事者或人物從什麼角度觀察故事。作者透過創造性地運用敘事規範和技巧，使語言、文字經過透視或過濾網，把動態的立體世界點化為以語言文字的線性的人事行為序列。這裡所謂的語言的透視鏡、文字的過濾網，就是視角。<sup>16</sup>是作者把體驗到的世界幻化為語言敘事世界的基本角度。

在小說中，視角由誰感知，其類型有二：一是敘述者，二是故事中的人物。前者須透過人物或敘述者的眼、耳、鼻等器官去感知；後者範圍較廣，所觸及的各種意識活動，例如：回憶、推測、想法等知覺活動。

熱奈特的劃分方法，可將視角分成「非聚焦型」、「內聚焦型」、「外聚焦型」三種類型。所謂聚焦，「**聚焦這一概念就提供了在有關敘事結構的描述中重新綜合意識與對話的方法。**」<sup>17</sup>非聚焦型視角即零度聚焦，又稱為“上帝的眼睛”<sup>18</sup>，其特點是：**沒有固定的觀察位置，『上帝』般的全知全能的敘述者可從任何角度、任何時空來敘事：既可高高在上地鳥瞰概貌，也可看到在其它地方同時發生的一切；對人物的過去、現在和未來均了如指掌，也可任意透視人物的內心。**<sup>19</sup>內聚焦型，由于限制在從人物的角度展示其所見所聞，無法深入剖析他人的思想，所以敘述者是第三人稱的口吻來敘述故事，並將特定的視野貫穿于作品中。又可根據焦點的穩定程度，內聚焦型視角又可分為三種類型<sup>20</sup>：（1）固定內聚焦型：

<sup>16</sup> 楊義，《中國敘事學》，嘉義，南華管理學院，1998，頁207。

<sup>17</sup> 華萊士·馬丁著，伍曉明譯，《當代敘事學》，北京，北京大學出版社，1990，頁181。

<sup>18</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁24-27。

<sup>19</sup> 申丹，《敘述學與小說文體學研究》，北京大學出版社，1998，頁228-229。

<sup>20</sup> 胡亞敏著，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁30-31。

聚焦固定在某一個人物的身上，被敘述的事件完全透過單一人物的意識現出。(2) 不定內聚焦型：則採用幾個人物的視角來呈現不同的事件，它在某一特定範圍內必須限定在單一人物身上，最具小說多樣化的風格。(3) 多重內聚焦型：這種多重內聚焦與立體主義繪畫中從正面、側面、背面等角度畫某一物體的技法相似，人們將從多種敘述中了解到故事的豐富性和歧義性。<sup>21</sup>即多個人物見證一個事件。外聚焦型視角，敘述者立於外部來呈現人物的行動，外表及客觀環境，不告訴人物的動機、目的、思維和情感。<sup>22</sup>如同一部攝影機，攝入各種情景，卻不對這些畫面作出解釋或說明，所以造成事件的懸疑，引起讀者的好奇心是此類型視角的特色，是一種客觀化敘事方式，敘述者只敘述人物的表情、對話和外部動作，不進入人物的內心。

〈寂寞的遊戲〉是完全將焦點注目在「我」的身上，在「我」的帶領之下，我們也變成一個不識愁滋味的十四歲青少年「我」，再一次冷寂的注視著，童年捉迷藏（躲藏）／變成潛水艇（消失）的美好遊戲；來不及表白的初戀既酸澀又甜美，「我想在寂寞之中品嚐那些可愛的聲音就像在躲迷藏遊戲中蜷縮在一個黑暗的角落裡聆聽同伴向我尋來的腳步聲」<sup>23</sup>，何雅文最終也離「我」而去；童年故事再一次回憶的欺騙，「藏在水缸裡的小男孩狼狽地從地上站起來當他把臉上的污泥抹掉時所有的笑聲都嘎然而止赤裸的小男孩面無表情地看著前方露出一雙空洞的眼球他長的和司馬光一模一樣所有的人好像看見鬼魂一樣開始四下逃散只剩下司馬光一個人征在原地不知該如何面對自己」<sup>24</sup>，不能面對自己的，筆者相信不只司馬光一人而已，從種種的遊戲中，「我」一步一步慢慢地看見自己，並與自己疏離的孤獨者，成為一具一具陳列的蠟像，「這張相片一直小心翼翼地躲在我的抽屜裡經過這麼多年照片上的我依舊笑得很自然很誠懇一點都沒有改變就像一尊蠟像」<sup>25</sup>，正式和世界脫離，一切都回到起點，準備再次開始，就這樣一直下去……。

〈送行〉，我們可以很明顯看出袁哲生是採用「外聚焦型」的敘述手法，躲在舞台角落邊的袁哲生，拿著麥克風，當起旁白。他，「已過兵役年齡，中等偏瘦的體格，身著一件白色背心和褐色條紋窄管西裝褲，腳上還綴著梅春旅社的塑

<sup>21</sup> 胡亞敏著，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁31。

<sup>22</sup> 胡亞敏著，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁32。

<sup>23</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁43

<sup>24</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁66

<sup>25</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁71

**膠拖鞋，疲憊而黝黑的臉上，顯現出一層重大挫折之後的特有的麻木表情，短髮下一雙乾乾的眼球裡透露出一種沈默，好像對周遭的一切已沒有半點感受。」<sup>26</sup>**彷彿看到逃兵的大兒子就站在我們眼前，清楚知道他的年齡、體格、衣著、膚色、表情、眼神等，可是他為什麼要當逃兵？重大挫折又是什麼？他的沈默是在無言的抗議還是無奈的接受？我們無法從上述文字中得到答案，這些答案也將隨著袁哲生一起逃離世間了。包著藍色頭巾老太太的上車動作、小兒子戴著棒球手套的表情、無法幫逃兵兒子穿上襯衫的老父親的無奈……等，皆進行極其細微的描寫，彷彿是一張張的照片拼貼，這種拼貼段落式寫法也襯顯出「人類存在的斷片性和疏離性」，一而再、再而三出現的「送行」意像，進而串連成「生命的整體象徵」。

### (三) 敘事時間

敘述時間與故事時間的五種時限關係分析如下。(1) 等述：是故事時間與敘事時間相等或基本相等的敘述稱之。「**等述具有時間的連續性和畫面的逼真性等特性，它主要用於表現人物在一定時間 空間裡的活動，構成一種戲劇性場面**」<sup>27</sup>此場景中人物的動作、對話歷歷在目，事件彷彿在眼前發生，畫面情節顯得逼真，敘述者未加任何評述，不可能完全表現出人物語言中的停頓與拖延。(2) 概述：是敘事時間短於實際時間。敘述時間速度是一種主觀時間的展示，概述它可以用幾句話或一段文字概括一段較長的故事時間。多運用於對事件全貌、故事背景的介紹，或對人物生平、身世的交待或場景中地點的變換等。(3) 擴述：是敘述時間長於故事時間。敘述者緩緩地描述事件發展過程和人物的細膩動作、心理發展，採用擴敘以達到渲染效果。既可突出人物或事件形象，擴展情節發展，造成情節延宕。又能詳盡描繪出人物極短的意識活動，短短幾分或幾秒，皆能引發結構改變。(4) 省略：是敘述時間為零，故事時間無窮大之謂。(5) 靜述：是敘述時間無窮大，故事時間為零。即故事時間「暫停」，敘述充分「展開」。

〈遇見舒伯特〉採用「概述」的敘事手法，共分爲三個時間點，十年前的那天下午、七天前的電話約定、相見下午的兩個小時。站在相見下午的那兩個小時，黃士宏的回憶不斷在十年前與七天前相互奔跑著，「**已經有十年以上了我不曾在回到這間樸素而幽靜的木造房子站在這樣厚實的木片門外很難讓自己相信這市**

<sup>26</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁98。

<sup>27</sup>胡亞敏著，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁77。

一個索然無味的城市。」<sup>28</sup>「高三那年冬天的一個下午我穿著一身卡其制服徘徊在宋老師家的巷口左手的大盤帽遮不住右手指間的一截裊裊白煙」<sup>29</sup>「那一天下午的長談讓宋老師走進我的歷史而我走進歷史系」<sup>30</sup>「這段歷史一直持續到我服完兵役之後的一席談話而接束」<sup>31</sup>那天下午的一席談話阻隔了十年的光陰，直到七天前的那通電話，「七天前的那個中午我從魷魚羹店走出來走進一家小咖啡館一連喝了兩杯濃縮咖啡之後才決定打電話給宋老師」<sup>32</sup>，袁哲生又將時間拉回到現在——再次相見的那兩個小時，卻從宋老師與宋琪身上，驚覺十年光陰的快速流逝與空白，當年研究文學的宋琪，如今卻變成會計教授；而歷史系的宋老師，沈溺在古典樂的想像世界中，不問歷史興亡。十年歲月的辛酸變幻，卻只用了六頁紙。

袁哲生在〈送行〉採取「等述」的敘事手法，「零點五分北上的火車就要進站」開啓了〈送行〉一文，明確指出時間與地點，情節的開展順著時間而推進，零點十二分：小兒子眼中的月台，零點二十五分：老婆婆的詢問、老人父親的回答，火車進站至凌晨五點三十五分：老人父親的白蟻夢，……直到晚間新聞：小兒子回到寄宿學校，〈送行〉到此告一段落。故事時間與敘事時間相等或基本相等的敘述稱之。依熱奈特的說法「場景」<sup>33</sup>即敘述故事的實況，一如對話和場面的記錄。「等述具有時間的連續性和畫面的逼真性等特性，它主要用於表現人物在一定時間、空間裡的活動，構成一種戲劇性場面。」<sup>34</sup>此場景中人物的動作、對話歷歷在目，事件彷彿在眼前發生，畫面情節顯得逼真，敘述者未加任何評述，不可能完全表現出人物語言中的停頓與拖延。

敘述頻率是研究事件發生的次數與敘述次數的關係，用來表示敘述作品中的重複關係。袁哲生藉由一種敘述上的「重複」，甚至對同一事件一再重複提起，且多次敘述都來自同一視角，強調「送行」這個動作，每天反復在真實的生活中不斷的出現，這種重複敘述手法的壓迫力，又一次將我們推入「靜態的恐怖」的深淵裡。

<sup>28</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 74

<sup>29</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 77

<sup>30</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 77

<sup>31</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 77

<sup>32</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 78

<sup>33</sup> 熱拉爾·熱奈特著，王文融譯，《敘事話語——方法論》，北京，中國社會科學院出版，1989，頁 70。

<sup>34</sup> 胡亞敏著，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁 77。

#### (四) 人物

人物的性格，對作家而言，性格是神聖的，鮮明的表現性格，是作家需著力的地方，真正的性格具有三種特性：個別性、內在性、整體性。<sup>35</sup>（1）性格的個別性：沒有生命的具體表現就是沒自己的個性。所謂的‘個別性’就是一一獨特性。對生活細節描寫愈多，愈容易淹沒人物性格，缺乏生活觀察和藝術經驗的表現，只是概念化、公式化寫不出人物的獨特性。（2）性格的內在性：性格即是生命、靈魂的表現，非常內在的，人物在長期的社會生活實踐中形成的思想、感情的特殊方式，<sup>36</sup>「必須滲透到最複雜的人類心情裡去」，<sup>37</sup>就是要把人物的思想感情、精神本質乃性格之本，描繪出人物的精神、心理、真情，才能顯示出性格的本質特徵，（3）性格的整體性：作家由如人物的上帝，人物一旦被創造出來，就有他的性格，也具獨立性，一切按照自己的意志行動，托爾斯泰說：「**惟其因為他們是活的，所以他們也就往往希望不按照你所設想的那樣行動**」<sup>38</sup>，要造就人物的獨特性，有時作家必須忘掉自己，想像自己是對小說中人物，走進人物的性格世界，創造人物性格的獨特性。不是單獨表現某種個別性格，必須是整個人物活起來，而且主從分明，濃淡合宜，恰如其分。

《寂寞的遊戲》中所有的主要人物幾乎都呈現性格上個別性，根據馬振方在《小說藝術論》中的解釋，所謂的‘個別性’就是一一獨特性。馬振方認為對生活細節描寫愈多，愈容易淹沒人物性格，缺乏生活觀察和藝術經驗的表現，只是概念化、公式化寫不出人物的獨特性。袁哲生卻反其道而行，運用海明威的「冰山理論」，藉由描寫人物外部生活細節，表現出人物的個別性，「**在扮鬼的愈來愈接近我，就要發現我的那一刻，和其他人一樣，我也撕扯著嗓子發生刺耳的尖叫聲，然後在爭先恐後的賽跑中，和同伴一路狂奔回到遊戲的起點，上氣不接下氣地，我們沉浸在一陣虛脫之中，失去一切感覺……。**」<sup>39</sup>更貼近文本的敘事脈絡，捉迷藏是模仿死亡、練習死亡的遊戲。藉由對死亡一再地模仿與練習，「我」檢測、驗證了，「自身的存在」<sup>40</sup>。在〈送行〉一文中，描寫人物外部生活細節，表現出人物的個別性，更是被發揮的淋漓盡致「**窗外不停灌進涼颼颼的空氣，老父親於是從布袋裡出一件老式的大尖領花格子襯衫，**」，表明自己是逃兵的父

<sup>35</sup> 馬振方著，《小說藝術論》，北京，北京大學出版社，1999，頁 69。

<sup>36</sup> 馬振方著，《小說藝術論》，北京，北京大學出版社，1999，頁 71~2。

<sup>37</sup> 黑格爾，《美學》，商務，1979，第一卷，頁 303。

<sup>38</sup> 托爾斯泰，《論文學》，北京，人民文學出版社，1980，頁 207。

<sup>39</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 20

<sup>40</sup> 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 101

親，希望讓自己的孩子套件衣服，」<sup>41</sup>「他父親想起上次跑船之前答應要送他一個高倍的望眼鏡，但是忘了買，他把小兒子叫住從旅行袋裡搜出他保管的公務望眼鏡，交給小兒子，」<sup>42</sup>老人對子女的愛，藉由外套、保管的公務望眼鏡，盡情的向讀者洩露出來。也都完成屬於小說中我的個別性。

人物是小說的主腦、核心和台柱。<sup>43</sup>佛斯特在《小說面面觀》一書中提出了「扁形人物」和「圓形人物」的人物分類理論<sup>44</sup>。所謂扁形人物就是：「按照一個簡單的意念或特性而被創造出來的，可以用一個句子表達的類型人物或漫畫人物。」而圓形人物就是：「不能用一句話加以概括的，宛如真人那般複雜多面的人物。」<sup>45</sup>，圓形人物因沒有超常的性格特徵，更逼似生活中的真人、常人。在〈送行〉一文中，圓形人物首推老人父親與小兒子。在老人父親的眼中，兒子就只是兒子，不因兒子觸犯法律規範，而減少對兒子們的疼愛，甚至爲了實現對兒子的承諾，還願意承擔侵佔公物被發現的風險，沒有所謂的是非對錯，一切都只是一個父親對兒子愛的表現。老父親不就是現今父母的化身嗎，對自己的兒女都展現出無私的愛，愛往往掩蓋住了父母對社會是非曲直的判斷能力。是愛重要？還是社會的是非曲直重要？我們相信對身爲父母親的他們，應該也是一番矛盾掙扎吧！

「他掛上電話，心裡快活許多，想到現在正在學校上數學或童軍的同學心中更是浮出一絲快意。快步走向體育用品店，……，他花了幾千塊的用錢買了兩個名牌的內野手套，他的夢想是做個滴水不漏的三壘手，……，完成夢想的兩個半圓現在即將聚合這值得他再買兩個職業比賽指定用的紅線球。」<sup>46</sup>小兒子是一般時下青少年的化身，爲了夢想敢花錢是現今青少年一項重要特徵，爲了一圓夢想做個三壘手，他花了幾千元買了兩個名牌的內野手套，忘了這筆錢真正的用途。說謊、找種種誇張的理由，只爲了能避學校的課業，就算一天也好，應該是每個當過學生都曾有過的經驗。「門口多半或倚或坐一、兩個濃妝豔抹、年紀頗高的風塵女子。他不否認自己並不排斥她們，甚或步有些好些好感。」<sup>47</sup>更令人驚訝的是小兒子對「性」的啓蒙是來自海港邊的妓女，性知識來源的錯誤，不也是現

<sup>41</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 101

<sup>42</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 105

<sup>43</sup>馬振方著，《小說藝術論》，北京，北京大學出版社，1999，頁 27。

<sup>44</sup>佛斯特著，李文彬譯，《小說面面觀》，台北，志文出版社，1998，頁 92~104。

<sup>45</sup>馬振方著，《小說藝術論》，北京，北京大學出版社，1999，二版，頁 27。

<sup>46</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 107。

<sup>47</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁 107。

今社會性教育的一大挫折嗎？

### (五) 情節

所謂情節乃「事件的形式系列或語義系列，它是故事結構中的主幹，人物、環境的支撐點。」<sup>48</sup>情節是人物的行動，是人物與環境相互作用的結果，是一種演繹活動。亞里士多德在《詩學》中提及：「情節是行動的摹仿，行動則是性格的表現。」<sup>49</sup>。充分藝術的小說情節一般具備三種特性：真實性、生動性和典型性。<sup>50</sup>由此可知情節結構的分析，可了解敘事作品內在組織的聯繫。

情節依其形式分類，可區分為線型與非線型，線型又分複線、單線、環形三種類別<sup>51</sup>，非線型情節類型是相對線型而言的，是對傳統故事型情節的一種衝擊，它的基本特徵為打亂時間順序、因果關係，或是淡化人物和情節。<sup>52</sup>（1）線型情節的運用：1 複線類型：複線為俄國形式主義者什克洛夫斯基所論述的一種基本情節類型。它由四個層次組成：<sup>53</sup> a 主線，圍繞主人公發生的，並在故事中起支配作用的故事線；b 副線，貫穿整個作品的次要主人公的一系列事件；c 作為背景的小故事，這些小故事可出現在作品的一個或幾個片段之中；d 非動作因素，即作品中關於哲學、社會、歷史、道德的思考和論述，如一些富有哲理的對話和議論。2、單線類型：只有單一線索的情節類型稱之單線類型。主要是敘述軸線以小說中主要人物的故事為主，再輔以次要事件，所以情節緊湊，人物有限，結構簡單，一般短篇小說屬之，3、環形類型：環形情節的主要特徵是缺少一個貫穿始終的主線，全文由許多小故事組成，其中也包括一些非動作話語。傳統的環形連接一般為連環式，即以一個故事中引出另一個故事，其中多為故事結尾處出現某人，再由此人帶入另一個故事。小說的焦點不斷地從一個環形移到另一個環形。另一種連接方式為並列式，即作品由多個相對獨立的小故事構成。<sup>54</sup>

（2）非線型情節的運用：非線型情節是相對於線型而言的，它的基本特徵為打亂時間順序和因果關係，淡化人物和情節。缺乏清晰完整與戲劇化情節，讓敘事作品有意無意地放棄「序幕、開端、發展、高潮、結局、尾聲」型式化的情節模式，故事中非動作因素比重增加也是情節淡化的極端型態，而沿著故事人物的意

<sup>48</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁 119。

<sup>49</sup> 陸志平、吳功正著，《小說美學》，台北，五南，1993，頁 72。

<sup>50</sup> 馬振方，《小說藝術論》，北京，北京大學出版社，1999，頁 110。

<sup>51</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁 130。

<sup>52</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁 132。

<sup>53</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁 130。

<sup>54</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁 131~132。

識活動組織故事是情節淡化的另一種重要結構。<sup>55</sup>

或許應該說《寂寞的遊戲》中的每一篇，其故事性並不強烈，依其情節形式分類應屬於非線型情節類型。袁哲生藉由送行者與被送行者的網鍊，來架構〈送行〉全文，文中的情節彷彿爲了「送行」這個動作而被衍生出來，沒有所謂情節應是一個完整的統一體，有開端、發展和結局；事件之間應具有因果關係，其發展應符合或然律，更甚者人物的出現也沒有絕對的因果關係，老人父親、小兒子、憲兵們、老婆婆、婦人與小女兒，就突然出現再情節裡，沒有這些人物，送行還是可以一直被延續下去。在〈寂寞的遊戲〉中，躲藏（捉迷藏）／消失（變成潛水艇）的遊戲，也是全文核心觀念，隨著「我」的童年遊戲、懵懂的初戀、渴望幻化成金魚與馬等等，進行全文的鋪排、不論「我」換成是誰，躲藏／消失的遊戲，一樣周而復始的上演，直接十四歲那年嘎然而止。

## （六）環境

環境的主要構成要素是自然現象、社會背景、物質產品。<sup>56</sup>其中「自然環境」是指天氣、風景、地域等非人工的因素。它不僅僅作爲人物活動的空間，也是造成情節起伏的參數，且常常與小說人物的思想、心靈、感情等密切相關；「社會環境」指的是由人際關係構成的社會活動。它包括人物活動的時代背景、風俗人情，也包括各種身分的人之間的爭鬥、聯結、分離等關係。<sup>57</sup>依據胡亞敏對環境類型劃分爲以下三種類型：<sup>58</sup>（1）象徵型環境：象徵是環境的重要因素之一，象徵型環境、人物與行動關係密切，並且賦予敘事文本更具深化作品的意蘊的作用，在敘述文中立於主導地位。它通過對環境的著意描寫，也凸顯著主體因素與人格化。（2）中立型環境：中立型環境所呈現的環境不具有人爲因素，而只是一種存在，它與故事中的人物、情節沒有直接的關連。<sup>59</sup>（3）反諷型環境：反諷型環境與人物行動存在著不和諧的關係，人物對環境的漠視、衝突或是環境對人物的嘲弄，因此反諷型環境表現型式往往耐人尋味，具有發展潛力的一種環境類型。而環境在故事中又有三組對應的呈現方式：<sup>60</sup>（1）支配與從屬：支配式環境，指故事中環境所占比例超過人物和情節。小說中人物屬於情節，但大量情

<sup>55</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁132~6。

<sup>56</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁159。

<sup>57</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁159。

<sup>58</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁164~167。

<sup>59</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁165。

<sup>60</sup> 胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁161~164。

節又在說明具體的社會環境，乃至人物和敘事者的議題都圍繞著環境發展，情節、人物只是點綴而已。從屬式環境，指故事中只凸出故事發展與人物活動，環境屈于較小範圍。(2) 清晰與模糊：清晰的環境，指對人物活動的場景細節鉅細靡遺的交待清清楚楚。模糊的環境，是讓讀者無法明確說明故事發生的年代、地域和社會背景等，敘述者並不明確地指出人物活動的場所，也未對場景作細緻地描繪。但這種含混性使我們超越了具象而進入一種普遍意義的感悟之中，仍可表現為具體環境的漠視或變形。(3) 靜態與動態：靜態環境，指故事的人物發生局限於基本固定的空間活動。大抵以敘述某一特定地點的故事都是靜態環境。動態環境，指故事中的背景處於不斷變動之中。常見的是人物從一個地方轉向另一個地方，人物的背景、行跡不斷地發生變化，亦可表現為外部物質世界與內在想像世界的交替現象。

袁哲生不僅注重人物細部的描寫，甚至為了營造出「靜態的恐怖」的氛圍，連各個人物所處的環境，也進行細部的描寫，環境是指構成人物活動的客體和關係，有時更換了背景並不影響人物的命運與情節的發展，但人物畢竟還是在特定的時空環境中活動，所以環境包括了空間和時間因素。環境描寫可能是為了展示人物的時代、行動和命運，烘托人物的形象和性格，創造情節推動的泉源，或是為了達到間接地表現主題的目的，得到立竿見影的效果，值得深入探討。環境的主要構成要素是自然現象、社會背景、物質產品。<sup>61</sup>其中「自然環境」是指天氣、風景、地域等非人工的因素。它不僅僅作為人物活動的空間，也是造成情節起伏的參數，且常常與小說人物的思想、心靈、感情等密切相關；「社會環境」指的是由人際關係構成的社會活動。它包括人物活動的時代背景、風俗人情，也包括各種身分的人之間的爭鬥、聯結、分離等關係。<sup>62</sup>

火車月台、海港是袁哲生選擇發生「送行」的「社會環境」，**「小鎮的深夜，月台上顯得很空曠，間隔幾公尺的圓形鋁皮燈罩一共三只，從拱形的鐵架石綿瓦頂棚投下昏黃的光束。」****「雨港的早晨是灰色調的，整座城市的大街小巷都像被鹽水泡過似的。」**<sup>63</sup>

空曠的月台上、昏黃的光束，更增添了離別的悲傷情緒；被送行的旅人與送行者的眼淚使得灰色調雨港被鹽水浸泡著，退不去那又苦又澀的鹽味。交通運輸要點替人類承載了分離的哀傷。

<sup>61</sup>胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁159。

<sup>62</sup>胡亞敏，《敘事學》，湖北，華中師範大學出版社，1994，頁159。

<sup>63</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁99

袁哲生善於將人物活動的場景細節鉅細靡遺的交待清清楚楚，也就是所謂「清晰的環境」。「空空的地下道磨石地板傳來兩雙長統皮靴的叩地聲，轟、轟、轟的聲響強化了那副手銬所發出的寒冷光澤。」<sup>64</sup>「月台上唯一的一條長椅木椅的一邊，……，靠背另一邊的椅面已經損壞，木椅背上依稀可以從剝蝕的油漆中辨認出是綠油精和翹鬍子仁丹的舊廣告畫。」<sup>65</sup>空空的地下道、手銬的寒冷光澤、剝蝕的油漆、舊廣告畫……，又再一次將我們推入「靜態的恐怖」中，那無以名狀的壓迫感幾乎扼止住我們的呼吸。

#### 四、結語

透過敘事學對《寂寞的遊戲》作分析運用，我們可以看到袁哲生對小說中的視角變化、時間安排、人物性格、情節隱露的拿捏、環境的象徵，都能寫得恰到好處。我們期盼袁哲生的小說除了受到學院派的青睞之外，更希望能讓讀者接受所謂「新世代」小說家的文學創作，不再認為他們只是在賣弄文學技巧或是名詞的堆積累述，而是可以進一步去賞析作品中所要表達的最終意義。或許在今天的學術研究裡，將西方文學理論套用在文學作品裡，已是一種司空見慣的解讀文學文本模式，更甚者認為文學作品的優劣好壞只靠文學理論來檢視，似乎忘了文學理論只是一種手段，被解讀的文本有更重要的目的，就是把文學作品裡的最終意含，完整的呈現在一般廣大的讀者眼前，使得文學作品被接受的範圍得以擴大，也使得人類的精神生活得以提升。想說明一點的是，所有文學評論真正所應該具備的，是相當的水準與修養，提供現代讀者更多閱讀文本的其他路徑、方向可以深入，又能讓我們接著轉出，觀看社會文化的種種風貌及提升個人的精神世界。

---

<sup>64</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁98。

<sup>65</sup>袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999，頁99

### 參考書目：

- 1 楊義，《中國敘事學》，嘉義：南華管理學院，1998。
- 2 胡亞敏，《敘事學》，湖北：華中師範大學，1994.6。
- 3 朱立元編，《當代西方文藝理論》，華東師範大學出版社，2006。
- 4 馬振方，《小說藝術論》，北京：北京大學出版社，1999.1。
- 5 陸志平、吳功正著，《小說美學》，台北：五南，1993。
- 6 陳平原，《中國小說敘事角度的轉變》，上海人民出版社，1988.3。
- 7 熱拉爾·熱奈特著，王文融譯，《敘事話語——方法論》，北京：中國社會科學院出版，1989。
- 8 佛斯特著，李文彬譯，《小說面面觀》，台北：志文出版社，1998.11。
- 9 米克·巴爾，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，1995.11。
- 10 傅騰霄著，《小說技巧》，台北：洪葉文化，1996。
- 11 趙炎秋，〈再論敘事速度中的慢敘——兼論熱奈特的慢敘觀〉，《文藝理論研究》，第4期，2003。
- 12 陳浩，〈敘事再現、敘事語法與敘事修辭——論西方敘事學發展的三個階段〉，《紹興文理學院學報》，第21卷，第6期，2001.12。
- 13 袁哲生，《寂寞的遊戲》，台北：聯合文學出版社有限公司，1999.5。