

國立臺灣大學文學院圖書資訊學研究所

碩士論文

Department of Library and Information Science

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master Thesis

奇幻小說迷閱讀行為研究

A Study of Fantastic Fiction Fans' Reading Behavior



指導教授：朱則剛 博士

Advisor: Tsa-Kang Chu, Ph.D.

中華民國 98 年 1 月

January, 2009

誌謝

歷時一年半的這篇論文，不敢說是慢工出細活，但的確是夢的結晶。儘管途中也有大嘆研究生不死，只是生不如死的時候；但我的確是享受這整個過程，尤其是邊看奇幻小說邊告訴別人，我是在蒐集資料時。這不是一份完善的研究，但我很慶幸能作自己真正有興趣的東西，也感謝所有幫助我完成這篇論文的人們。

首先要感謝我的指導教授朱則剛老師，一個好題目不如一個好老師，而我何其有幸兩者都有。朱老師身為系主任，百忙之中仍不厭其煩地傾聽我的想法與我討論，盡其所能的提供協助。如果沒有老師的幫助，這篇論文是不可能如此順利完成。感謝計劃書口試委員鄭雪玫老師、梁朝雲老師，論文口試委員張世宗老師、王燕超老師，老師們提出精闢的建議讓這篇論文得以更趨完善。

再來要感謝本研究的所有受訪者，儘管素昧平生，你們發揮了同好的精神，無償的提供寶貴的時間與意見。與大家討論的過程往往有相逢恨晚的感覺，不管你們在世界的哪一個角落，這篇論文不是我一個人的作品，是你們賜予了它血肉。

身為非本科系的學生又提早入學，研究所的同學們幫助我克服了適應新環境的困難，凱琳、立秀、麗君、怡紋、小毛、新柔、利真、莒茵、怡璇、映龍、尙勳，所有已經畢業跟還在努力的同學們，謝謝大家的照顧，我的研究所生活過得很開心。

最後要感謝我的家人與好友們。如果不是妹妹的鼓勵我不會來念研究所；如果不是父母的支持，我沒辦法在最後一年無後顧之憂的專心寫論文。謝謝茜如這幾年來聽我訴苦水，幫我加油打氣。謝謝 KIKI 陪我東奔西跑，互相勉勵完成學業。你們的付出我都銘記在心，我所擁有的一切都願與你們分享。

要感謝的人太多，僅以這篇論文獻給大家。

摘要

《哈利波特》這一系列暢銷小說在 2007 年劃下句點，但奇幻小說的閱讀卻方興未艾。《哈利波特》的熱賣帶動全球奇幻小說狂潮，也間接帶動了閱讀風氣。奇幻小說此文類吸引無數讀者在夢想的世界中遨遊，究竟它有何魔力讓人如癡如醉？這個問題由奇幻小說的熱愛者「奇幻小說迷」來回答是再適合也不過了。但是奇幻小說迷卻是一群只聞其聲，不見其影的隱形讀者，是迷研究與讀者研究中的缺口。爲了更瞭解奇幻小說與奇幻小說迷。結合奇幻研究、迷研究、閱讀研究，本研究希望夠回答誰是奇幻小說迷（who）？成爲奇幻小說迷是怎樣的歷程（how）？奇幻小說迷都在作些什麼（what）？爲什麼「迷」奇幻小說（why）？

本研究場域爲網路，以嘗試創作與發表心得的奇幻小說迷爲研究對象，先以問卷篩選到 20 位受訪者。而後進行半結構式深度訪談，訪談問題按照研究問題架構可分爲三部份：閱讀經驗（閱讀歷史與相關影響）、閱讀行爲（閱讀動機與閱讀方式）、奇幻小說迷的看法（關於奇幻小說與奇幻小說迷）。

歸納訪談與問卷資料，得出以下結論：

- 一、奇幻小說迷集中在 20~30 歲間的青年，男女比例相當，受過高等教育，以學生居多。除了大量閱讀奇幻小說，在日常生活中會幻想書中內容而自得其樂，或著想要進入書中的世界之外，並無明顯外在特徵。
- 二、奇幻小說迷多在國中小學時期即開始接觸奇幻小說並產生興趣，接觸方式爲兒童讀物或多媒體。
- 三、奇幻小說迷對於奇幻小說的影響抱持中立或正面態度。
- 四、喜愛奇幻小說的原因包括：奇幻小說具有無限可能性、對另一個世界的憧憬、逃避現實。
- 五、引起閱讀動機的理由包括：書店瀏覽試閱、朋友推薦、參考書評與網路資訊、喜愛作家的作品。
- 六、取得奇幻小說的方式以購買最多。

- 七、大部分奇幻小說迷有分享閱讀心得的習慣，主要原因為：希望獲得認同、抒發感想、釐清觀念以不同角度思考、紀錄生命。
- 八、閱讀頻率不固定，但會隨閒暇時間多寡增減。當閱讀頻率逐漸降低時，奇幻小說迷有可能選擇脫離此身份，但對於此文類依舊會抱持基本之認同。
- 九、奇幻小說迷並不積極於參加社群組織，多以三五好友之小團體模式進行討論，也極少於日常生活中向他人揭露奇幻小說迷之身份。
- 十、創作動機可分為自發性的滿足本身創作慾望，以及他發性的抒發個人感動，補充文本中的缺憾。
- 十一、奇幻小說的主要元素應為架空幻想與自我成長。但想像力與情節的比重不可偏廢。奇幻小說迷偏好創新又真實的作品。
- 十二、奇幻小說迷期許本身拓廣閱讀視野以及華文奇幻蓬勃。

本研究最後對於出版業、作者、學術界、圖書館及讀者都提出相關之實務建議。另外針對後續研究，建議可採取焦點團體或個案研究來加強研究深度；或採取問卷普查之方式得到變項間的關係及通則化；以及進一步針對其他文類之閱讀行為進行相關研究。

關鍵字：奇幻小說、迷研究、閱讀行為

Abstract

At 2007, Harry Potter, the series of bestseller had ended, but the reading fashion of fantastic fictions has been still growing. Harry Potter sold like hot cakes, and it indirectly promotes the general mood of reading. The genre of fantastic fiction attracts numerous readers to travel into the dream world. What kind of magic power fantasy holds that make people lose their minds? This question must be answered by the fans of fantastic fictions. However, these people are invisible patrons, and the study of this group is a gap in the fan study and the reading research. In order to better realize fantastic fictions and their fans, this thesis combines studies of fantasy with studies of fan and reading research. The study aims to find answers to respond these questions: Who are fantastic fiction fans? How to become a fantastic fiction fan? What are they doing? Why are they fanatical about fantastic fictions?

The data collection is done through Internet, and the subjects are fans who had tried to write fantastic fictions or announce their reflection. After initial survey, 20 research targets are selected for semi-structured interviews. The questions of interview are designed to follow the structure of the purpose of this study, and are divided into three parts: reading experience (the history of individual reading and its effect), reading behavior (the reading motive and the reading mode), viewpoints of fantastic fiction fans (about fantasy and fans themselves).

Generalizing from the data collected from the survey and the interview, the conclusions are as follows:

1. Fantastic fiction fans are mostly between 20 to 30 years old, with same proportion between two genders. They generally have higher education and most of them are students. In addition to reading fantasy a lot, they enjoy in fancying contents of fictions in their daily life, or fancying into the world of books. Beside

these, they have no obvious characteristics.

2. Most of them became interested in fantastic fictions before senior high school, and they were in touch with fantasy by children's reading or multimedia.
3. They are neutral or positive for the influence of fantasy.
4. They generally express that the whys and wherefores to love fantastic fictions are that fantasies have unlimited possibility, looking forward to another world, and escaping the real life.
5. Reasons for reading are that browsing at bookstores, recommended books by friends, book reviews or information from internet, and new books of authors who they love.
6. The way of getting books are mostly through buying.
7. Most of them are used to share their ideas after reading, and their reasons are that hope to get identifications, express feelings, exchange different points of view, and record their lives.
8. The frequency of reading fantasy is unstable, and it changes according to leisure time. When the frequency reduces stage by stage, fans maybe decide to come off, but they would still identify themselves with the genre.
9. They aren't enthusiastic about joining fan's organization, and talk about fantasy by groups of several friends. Most of them do not disclose their identity as fantastic fans at their daily life.
10. Their motives of creating are divided into two parts: they are spontaneous to satisfy desires of creative writing, or stimulated to voice personal impression to fill in vacancies of texts.
11. Major elements of fantasy are the second world and self-growth. Both fancy and the framework of circumstances are important. Fans normally prefer original writings and works that reflects certain level of reality.

12. Fans hope to broaden their view of reading and that domestic fantasy writings could flourish.

At the end, this thesis brings up some practical suggestions for publishers, writers, the academic community, libraries and readers. For further research, it is advised to enhance depth using focus group or conduct an in-depth case study; or emphasize variation and general principles by a larger survey; or study to the other genres.

Keywords : Fantasy; Fantastic fiction; Fan; Reading behavior



目 錄

誌謝.....	i
摘要.....	ii
Abstract.....	iv
目錄.....	vii
表目錄.....	ix
圖目錄.....	x
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景.....	1
第二節 研究對象.....	3
第三節 研究目的與問題.....	5
第四節 研究範圍與限制.....	7
第五節 名詞解釋.....	8
第二章 文獻探討.....	10
第一節 奇幻小說.....	10
第二節 迷文化.....	23
第三節 閱讀行爲.....	33
第四節 相關研究.....	43
第三章 研究設計與實施.....	49
第一節 研究方法.....	49
第二節 研究對象.....	51
第三節 研究工具.....	54
第四節 研究流程.....	55

第五節 資料處理與分析.....	56
第四章 研究資料分析.....	59
第一節 受訪者背景資料分析.....	59
第二節 受訪者閱讀經驗分析.....	66
第三節 受訪者閱讀行為分析.....	78
第四節 迷的看法.....	90
第五章 綜合討論.....	102
第一節 誰是奇幻小說迷.....	102
第二節 如何成為奇幻小說迷.....	107
第三節 奇幻小說迷在作些什麼.....	112
第四節 為什麼迷奇幻小說.....	116
第五節 華文奇幻小說.....	121
第六章 結論與建議.....	126
第一節 結論.....	126
第二節 建議.....	133
第三節 進一步研究之建議.....	137
參考文獻.....	139
附錄一 問卷(正式版).....	151
附錄二 訪談大綱(正式版).....	157
附錄三 訪談邀請函.....	159

表 目 錄

表 4-1	受訪者基本資料.....	59
表 4-2	受訪者之迷行為特徵數量.....	62
表 4-3	迷行為特徵普遍性.....	64
表 4-4	受訪者第一本奇幻小說閱讀歷史.....	66
表 4-5	受訪者最愛奇幻小說.....	69
表 4-6	受訪者最愛奇幻小說家.....	71



圖目錄

圖 2-1	黃海的科學、幻想、文學交集圖.....	12
圖 2-2	美國改裝汽車熱衷者組織模式.....	27
圖 2-3	閱讀行為影響因素.....	34
圖 2-4	閱讀心流經驗.....	37
圖 3-1	研究流程圖.....	55
圖 5-1	觀眾連續體金字塔.....	108
圖 5-2	奇幻迷層級變化圖.....	111



第一章 緒論

本章為緒論，第一節陳述近年奇幻小說流行所興起的閱讀熱潮；第二節藉迷文化中的奇幻小說迷建構本研究之研究對象；第三節結合個人研究動機提出研究問題；第四節為研究範圍與限制；第五節為名詞解釋。

第一節 研究背景

2007 年全球書界的大事之一是《哈利波特 死神的聖物》(Harry Potter and the deathly hallows) 的出版。遠見雜誌 254 期以閱讀為主題的專題中報導：

7 月 21 日全球同步販售的《哈利波特》第七集，首刷衝破 200 萬本，CNN 推估，前六集就創造了 3 億 2 千萬本銷售記錄，包含書，電影與 DVD，銷售共創下 154 億美元（約 5065 億台幣）產值（江逸之，2007，頁 109）。

《哈利波特》這一系列小說一共出了七集，替作者 Joanne Rowling(筆名 J.K. Rowling) 帶來估計超過 5 億 4 千 5 百萬英鎊的身價，也使她成為歷史上第一個收入超過 10 億美元的作家（中央社，2007）。第一集《哈利波特 神秘的魔法石》(Harry Potter and the philosopher's stone) 的英國原版在 1997 年 7 月由 Bloomsbury 出版，直到 2007 年的第七集《哈利波特 死神的聖物》為止，這一系列小說及其改編的電影得獎無數，甚至包括科幻小說的最高榮譽「雨果獎」。《哈利波特》在文學上的評價頗為兩極，但是無庸置疑的它受到大眾的喜愛，甚至帶動了閱讀的風氣。

出版《哈利波特》繁體中文版的皇冠出版社副社長平雲表示，這套書改變了許多人的閱讀習慣，讓很多孩子從不喜歡閱讀到願意親近書本，這是皇冠最感欣慰的地方。從事兒童文學寫作並且是兒童心智科醫師的陳質采認為，《哈利波特》起碼在帶領全世界的青少年甚至兒童，開始習慣文字的閱讀。她表示《哈利波特》

作到了給地球上新一代的人口，重新回到一個比較古老的閱讀方式（引自謝瓊竹、陳明輝，2001）。

單一文類帶動閱讀風氣這件事情是非常有趣的，更不要說《哈利波特》迷（簡稱哈迷）的消費能力更是商人眼中的大餅，光是《哈利波特》大賣以來，估計從週邊商品，包括裝飾品、海報、月曆、玩具、電子遊戲、陶瓷器或家庭用品、郵票等所產生的相關利潤，估計已高達 10 億美元。而哈迷的忠誠度從以下這則新聞中可見一斑：

綜合大陸媒體報導，之前雖然網路流傳「哈七」的私譯本，但多數哈迷並不閱讀，他們要看的是獲得版權的正版翻譯書。哈迷不看私譯本的原因是，「任何一個忠誠的哈迷，都不會去看那些無聊的東西」（聯合報，2007）。

《哈利波特》的熱賣與出版社的強行銷讓奇幻小說從小眾進入大眾市場，不斷有新的奇幻小說出版。許多經典的奇幻小說得以重新出版或是改編成電影，像是《魔戒》（The lord of the rings）、《魔法褸母麥克菲》（Nanny McPhee）、《霍爾的移動城堡》（Howl's Moving Castle）、《巧克力冒險工廠》（Charlie and The Chocolate Factory）、《納尼亞傳奇：獅子、女巫、魔衣櫥》（The Lion, The Witch and the Wardrobe）、《黃金羅盤》（The Golden Compass）、《星塵傳奇》（Stardust）……等等最近幾年的電影更是不勝枚舉。國內出版社更是出現專攻奇幻的出版社，如「奇幻基地」、「謬思出版社」等等。但是在這樣風光的背後，奇幻市場卻已經逐漸飽和，甚至有人提出「推理IN，奇幻OUT」的評論（奇幻基地，2007）。大眾的喜好也許隨波逐流，假設哈迷的行為只代表一小部分的奇幻小說迷，那麼經過了1997~2007已超過十年，當《哈利波特》劃下休止符後，大眾一窩蜂的熱潮將逐漸消退，而奇幻市場也已逐漸進入成熟期，現在也許正是研究奇幻小說迷的最好時機。

第二節 研究對象

哈迷不見得能夠代表所有奇幻小說迷，但其實在《哈利波特》大紅之前，國內的出版社與奇幻小說迷已經默默的鴨子划水一段時間了，甚至可以說奇幻小說迷是許多奇幻小說出版的幕後推手。事實上奇幻這個文類在台灣一向被歸屬於兒童文學之下，直到90年代初期，改編自國外類型奇幻（genre fantasy）小說的電腦角色扮演遊戲（CRPG，Computer Role Playing Game），陸續由電腦遊戲代理公司引進國內，並透過遊戲雜誌專文介紹。部份的電腦遊戲玩家在進行過這些遊戲之後，對遊戲的原始文本產生興趣，開始尋找管道購買並閱讀原文奇幻小說，因此另闢蹊徑，形成了奇幻小說最早的讀者社群（賴國峰，2004）。

台灣中譯奇幻小說發展的第一個里程碑出現於一九九八年，當時萬象出版社與聯經出版社出了兩個不同版本的《魔戒》，但並沒有引起大眾注意；反而是與動畫、漫畫、遊戲有密切關係的第三波出版社及尖端出版社所出版的《龍槍編年史》（Dragonlance Chronicles）與魔法風雲會系列小說中的《瑞斯風暴》（Rath and Storm）吸引了奇幻社群成員的注意。而這兩部小說的譯者朱學恆與譚光磊不但是社群中的要角，也成為日後中譯奇幻小說出版的推手。譚光磊首開社群成員參與出版社，進行企劃選書之先例；朱學恆更是因為翻譯魔戒而名噪一時，而後於2002年成立了奇幻文化藝術基金會，推動國內奇幻發展。奇幻小說迷的力量可見一斑。

基本上，只要讀者聲稱自己是奇幻小說迷，那麼他應該就是奇幻小說迷。但除此之外，奇幻小說迷的特徵是什麼？他們似乎很容易辨識，卻又隱藏於一般讀者之中。這些狂熱的讀者常出現在書籍出版時的相關新聞中，但除此之外我們對於奇幻小說迷的瞭解很少，並且存在著刻板印象，他們是兒童、青少年，還是亟欲逃避現實世界的人？研究者本身為奇幻小說愛好者，卻自覺與大眾媒體上所看到的「奇幻小說迷」形象有所落差：我閱讀大量的奇幻小說，即使我已經成年還

是希望奇幻小說中的世界真實存在，但是我不玩電腦遊戲、不積極閱讀原文、不大喜歡《哈利波特》，甚至沒參加任何奇幻社群組織，除了閱讀之外我對奇幻小說沒有任何狂熱的表現；那麼我是不是奇幻小說迷？或著他們應該是什麼樣子？應該作些什麼，閱讀些什麼？我們是否對同樣的奇幻小說曾經產生相似的感動？又是為什麼喜歡奇幻小說呢？諸多疑問沒有解答。

雖然迷是「最顯而易見，也是最容易辨認的觀眾」（Fans are, in fact, the most visible and identifiable of audiences）（Lewis, 1992, 頁1），但是在迷文化各式各樣的迷中，小說迷往往較其他族群相對來得安靜許多。國內迷文化研究當中，除了偶像（如演藝人員或球員）之外最大宗的當屬與大眾媒體相關，如日劇迷、韓劇迷，其他還包括流行音樂、電影、甚至科幻影集等等。在大眾傳播的閱聽人研究中，科幻迷的研究在迷文化中具有相當的代表性，國外相當著名的如Henry Jenkins（1992, 1994, 2006）對於星艦奇航（Star Trek）的一系列研究，相較之下，奇幻小說迷顯得乏人問津。這個研究上的缺口對照於奇幻小說所引起的話題顯現相當的落差，因此實在有必要以奇幻小說迷為對象，進行深入的探索。

第三節 研究目的與問題

關於奇幻文學的閱讀有許多參考書籍推薦我們優良的書目，譬如 Lynn (2005) 的《Fantasy literature for children and young adults : a comprehensive guide》就是一本十分詳盡的專書，不過這本是以兒童與青少年奇幻為主。另外像是有名的讀者諮詢參考書《Genrelecting : a guide to popular reading interests》中也有專門的章節介紹奇幻。這些參考書鉅細靡遺的介紹了奇幻小說的歷史與文本，但它們並不是以讀者的角度去看，無法讓我們瞭解讀者需要什麼；更無法解釋為什麼奇幻小說能夠刺激閱讀風氣？

因為光是瞭解文本，並不足以讓我們瞭解奇幻的魔力是如何對我們的讀者造成影響，畢竟閱讀的經歷是由文本與讀者共同建構。Dr. Merlin C. Wittrock 在 1980 年代曾說：

為了理解一篇文本，我們不只是『閱讀』它，還為它建構出一道意義。讀者處理了這篇文本，他們創造出影像和言辭的轉換來呈現它的意義。最令人印象深刻的是，閱讀時，他們靠著在知識、對經驗的記憶，與書寫的句子、段落之間建立起關聯產生意義(引自Manguel, 1999, 頁55)。

所以讀者在閱讀奇幻小說時建構出了什麼樣的意義呢？是否如同《失物之書》(The book of lost things) 所說的，故事會潛伏靜待，期待現身的時機。一旦有人閱讀，故事就開始變化，在想像力中生根，讓閱讀的人改頭換面，而無數的讀者就這樣被故事所召喚，深陷其中而不可自拔。

如果要瞭解這其中神秘的變化，研究奇幻小說迷的閱讀行為，也許能替我們的疑問找到解答。基於奇幻小說迷是奇幻小說最強而有力的支持者，比起一般讀者更為瞭解奇幻小說這個假設，我們以奇幻小說迷為對象，期望在本研究完成時能夠回答以下幾個問題：誰是奇幻小說迷(who)？成為奇幻小說迷是怎樣的歷程(how)？奇幻小說迷都在作些什麼(what)？為什麼「迷」奇幻小說(why)？

本研究經由探討奇幻小說迷的閱讀歷程，試圖瞭解讀者與奇幻小說間的關係。因此研究目的是希望連結奇幻研究與迷文化研究兩個領域，捕捉並釐清奇幻小說迷的樣貌和行為特徵，回溯其成為迷的歷程，以探討奇幻小說與奇幻小說迷之間因閱讀所產生的關係，進一步瞭解奇幻小說此文類之魅力。針對此研究目的，本研究的研究問題架構如下：

一、奇幻小說迷的閱讀經驗

- (一) 閱讀奇幻小說的歷史
- (二) 閱讀奇幻小說的影響

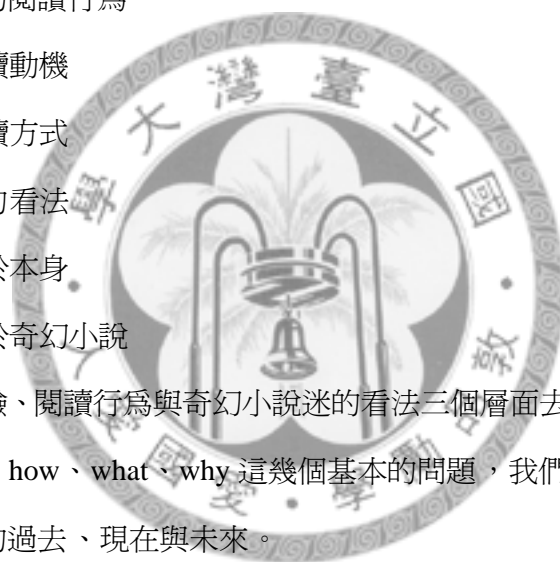
二、奇幻小說迷的閱讀行為

- (一) 閱讀動機
- (二) 閱讀方式

三、奇幻小說迷的看法

- (一) 對於本身
- (二) 對於奇幻小說

透過閱讀經驗、閱讀行為與奇幻小說迷的看法三個層面去架構迷的世界，不但可以解答 who、how、what、why 這幾個基本的問題，我們更從中瞭解奇幻小說迷與奇幻小說的過去、現在與未來。



第四節 研究範圍與限制

一、研究範圍

1. 本研究中奇幻小說廣義的採用陳鏡羽（2007）提出之「幻奇文學」（fantastic literature），其定義是以超自然、怪異為修辭主體的敘事文學，其範圍包括奇幻小說、科幻（science-fiction）、中國神怪文學、恐怖小說（horror fiction）、魔幻寫實小說（magical realism）等次文類；但於本研究中仍沿用「奇幻小說」此名稱。
2. 本研究之場域為網路上的奇幻社群，以國內最大中文電子佈告欄（Bulletin Board System, BBS）「批踢踢實業坊」（PTT）中的「奇幻文學與相關週邊討論板」（Fantasy 板）為主。
3. 本研究之閱讀行為以文字呈現之小說為主，漫畫、動畫、遊戲、電影、影集...等其他媒體不列入討論。

二、研究限制

1. 本研究對象為奇幻小說迷，研究聚焦於閱讀行為，因此其他媒體的奇幻迷（如電影迷、ACG 迷）及非閱讀之行為（如 Cosplay）不列入討論，本研究結果不宜直接類推至奇幻小說迷。
2. PTT 之使用社群未必能反應所有奇幻小說迷之行為，故受訪者的意見無法通則化。
3. 本研究結果不宜直接推論至其他文類之閱讀行為與經驗。

第五節 名詞解釋

一、奇幻小說 (fantastic fiction)

「fantasy」為一文學類型，早期翻譯為「幻想文學」，多出現於兒童文學中。《世界幻想兒童文學導論》中明示「兒童文學的起源即幻想兒童文學的起源」(彭懿，1998)。至於「奇幻」此通用譯名的出現，根據維基百科 (wikipedia) 的記載，乃由朱學恆於 1992 年在台灣的老牌電玩月刊雜誌《軟體世界》(已於 2005 年底第 200 期時休刊，後以季刊方式於 2006 年夏季時復刊) 中，開設為期共一年半的「奇幻圖書館」(fantasy library) 專欄時固定下來，並沿用至今。

根據維基百科的定義，奇幻小說是指在奇幻文學作品中，以小說形式做為表達工具。其架構包括有長篇小說、短篇小說，並延伸至角色扮演遊戲和電影之中，依文化背景可區分為東方奇幻小說與西方奇幻小說，故事結構多半以神話與宗教以及古老傳說為設定，因而具有其獨特之世界觀；奇幻小說的故事背景通常發生在與現實世界規律不同的「第二世界」中，或者是在現實地球中加入超自然因素。本研究之文本乃小說型態呈現的奇幻文學，故將文獻中出現的「奇幻文學」、「幻想文學」、「奇幻作品」、「fantasy」、「fantastic literature」...等等眾多名稱加以統一，本研究之「奇幻」皆專指「奇幻小說」。

二、迷 (fan)

根據維基百科，「迷」指稱愛好者，是指對特定事物著迷的人。「fans」一詞最早於 1889 年出現在美式英語中，是由「fancy」或「fanatic」一詞縮減而來，最早是用來形容狂熱的棒球隊支持者，至今「fan」在英語中作為「支持者」(supporter) 的同義詞，特別是代表運動的愛好者。愛好者是指一種對於特定人物、團體、藝術、想法或流行趨勢有強烈愛好的人，而根據地域和文化的差異，愛好者又可稱為「粉絲」(國語)、「fan 屎」、「擁躉」或「發燒友」(粵語) 等。

而在傳統上，愛好者的稱法一般是在該項愛好後加上「迷」這字，例如歌迷、影迷、電視迷、巴士迷、鐵道迷等等。

愛好者本身既喜愛也能運用所喜愛的技能，但稱之為「粉絲」或「狂熱者」時除了表示強烈的愛好之外，有時也帶有貶意，暗指這些人對於所喜好事物有非理性的支持。一般而言，一個團體或事物的愛好者們多會組成同好會（俱樂部）來作為彼此交流，凝聚認同感以及舉辦相關活動、互相分享相關作品，並可能藉此增加與偶相接觸的機會。「迷」如果當作動詞又可指稱「著迷」(fandom)的狀態，但本研究以迷代表特定族群作為研究對象。本研究之對象為奇幻小說迷，即對奇幻小說具有強烈愛好者。

三、閱讀行為 (reading behavior)

閱讀行為是一種意義生產的過程 (Iser, 1978)，是文本、讀者、及其之間的互動關係。本研究中對於閱讀行為的看法採取讀者反應理論，因此文學閱讀可視為一種動態的藝術 (Fish, 1980)，文本的意義是由讀者所賦予的，讀者召喚並填補文本的空白。除此之外，閱讀行為並不僅僅是一種鑑賞行為，而是一個活生生的人以個人觀點和他的群體角度一併投入參與的一種經驗 (Escarpit, 1990)，因此閱讀行為同時受到個人經驗與所在社會文化背景的影響。

第二章 文獻探討

本章為文獻探討，因為本研究探討的是奇幻小說迷與奇幻小說間的雙向關係，故本章分別針對文本、人、及其之間的活動作探索。第一節歸納奇幻小說的定義、歷史、理論、功能，試圖由文獻中尋找奇幻小說迷人之處；第二節介紹迷文化，給予迷定義，由迷文化研究觀察迷的特徵，歸納迷的原因；第三節從閱讀行為探討人與文本之間的關係，連結閱讀與迷的相似性。第四節為相關研究，由國內類似主題的相關研究來探討本研究可行方向與研究方法。

第一節 奇幻小說

一、 奇幻的元素

如果要探討奇幻小說，首先我們要瞭解奇幻是什麼？這個詞彙在教育部的《重編國語辭典修訂本》中，得到的解釋是「十分神奇，似夢幻一般」，如文選張衡西京賦：「奇幻儻乎，易貌分形。吞刀吐火，雲霧杳冥」。這樣的敘述在我國的神怪志異中常出現，寧稼雨(1994)認為中國奇幻思維的源頭在上古原始時期，而主要的文字記錄就是《山海經》，由此可知奇幻這個概念在我們的文化中其實早就有它的定位存在。

「fantasy」這一個在西方世界被廣泛使用的詞彙，其實具有相當複雜的含意。如果從字義來解釋，在《The Oxford English Dictionary》中記載為「想像力。把沒有出現在現實的事情，換成有形物的作用，或是力量，或是結果」。可以拼作「fantasy」跟「phantasy」，是來自於拉丁語中的「phantasia」和希臘語中的「avraoia」，依照字面解釋就是：「使之像眼睛看得見一般」的意思，具有幽靈出現或是刺激感官所產生的幻覺以及妄想等意思。而「fantasy」是描述「狂想、異想天開、富於想像的創造」，「phantasy」則是「想像力、不切實際的想法」(The

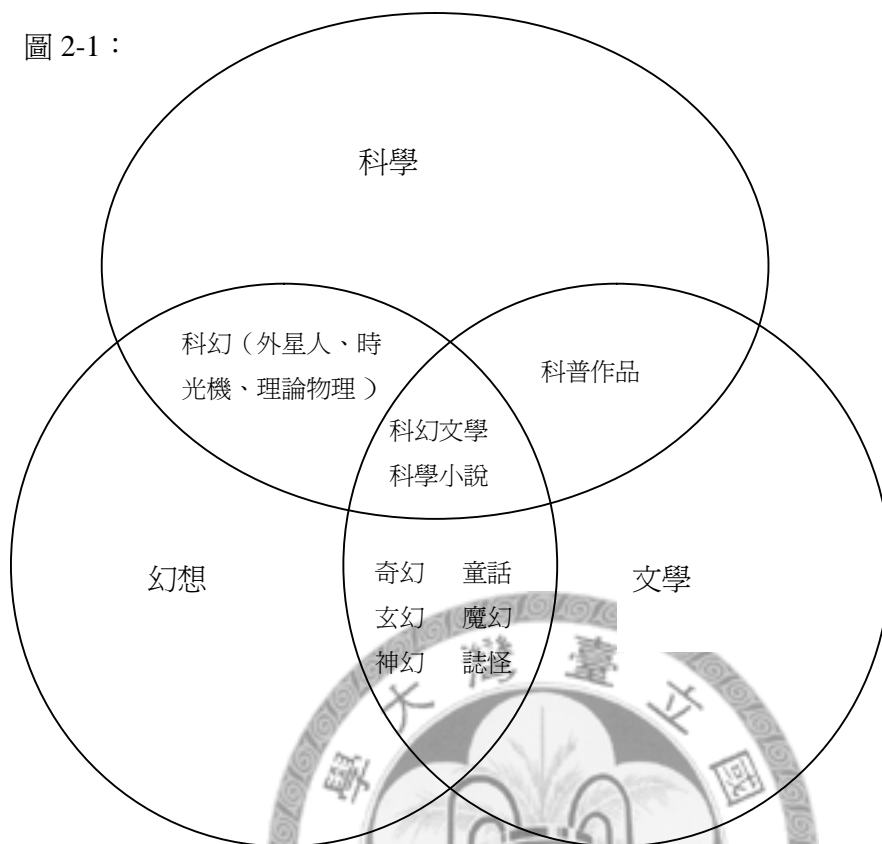
Oxford English Dictionary, 1989)。由此可看出奇幻最基本的元素就是「想像力」(imagination)。

《The Random House Dictionary of the English Language》則是將奇幻文學定義為「虛構的或是富有想像力的作品，特別是論及超自然或是非自然的事件或角色」，事實上虛構本來就是文學的特性。文學家Forster (2002)在其小說理論文集《小說面面觀》中也有一章節談論「幻想」，他認為「幻想需要我們付出一些額外之物」。奇幻小說要求讀者接受超自然之物的存在，但涉及這種題材將使這類小說飽受批判。譚光磊認為在故事中，凡超自然力量能占有一個重要位置的就應稱之為奇幻(引自周淑蘭，2008)。由此可以看出奇幻的第二個元素為「超自然」(supematural)，也就是要與我們日常生活的所見所聞相違背，遠離我們的常識，使讀者感到奇異。

而Tolkien (1964)則將「fantasy」與「fantastic」稱之為不只是「不存在」，甚至無法在我們的世界中被發現，或是普遍認定不會被發現的事件。文學評論家Attebery (1980)認為在奇幻作者的筆下，「不可能將成為自然律」。科幻作家Asimov (2001)也將奇幻定義為「不可能的事，只存在於空想」。所以一般來講，奇幻代表的就是處理那些不能也不會發生的事情，而科幻小說則是處理那些可以實現或是有一天可能發生的題材。因此儘管奇幻與科幻有如雙胞胎兄弟一般，在這邊出現了一個簡單判別奇幻與科幻的另一個元素：「不可能」(impossible)。

Lynn (2005)認為奇幻小說與科幻小說不應該被混為一談，因為科幻小說內包含了未來多多少少由科學或科技進步產生的可能性。黃海(2006)這麼說到「科幻是合理的(超現實)想像，或看似合理的(超現實)想像」並且畫了示意圖如圖 2-1。

圖 2-1：



(引自黃海，2008，網址：<http://www.wretch.cc/blog/bhhwang/12267476>)

從圖中可以清楚的瞭解到黃海認為雖然奇幻與科幻同屬幻想文學，但是奇幻不具備任何科學的可能性，而幻想與文學的交集中還包括了童話、玄幻、魔幻、神幻、誌怪。雖然這樣的分法仍有待商榷，奇幻與科幻的分界眾說紛紜，但Moblely (1977) 就觀察到與科幻相較，奇幻故事甚至不會去嘗試解釋魔法的由來，她認為故事本身有種魔力能使讀者陶醉，吸引他們進入另一個世界並且不需要解釋他們如何到那邊。在這邊也可以看出讓「不可能」合理化的是奇幻中另一個必備的元素「魔法」(magic)，在奇幻創作者的入門工具書《奇幻文學寫作的十堂課》中甚至直接表明在現代故事中，只要在真實的堅固架構上釘上一些魔法知識的元素，就可以提供奇幻情節的要素。但是魔法並不是萬靈丹，讓讀者在閱讀時被說服並且願意全心投入的關鍵來自下一個元素。

在《文學術語匯編: A glossary of literary terms》中將科幻小說(science fiction)與奇幻(fantasy)這兩個詞彙放在一起,認為它們包含小說與短篇故事,呈現出一個想像中的真實,其中的自然及運行都與我們平常經驗的世界徹底的不同(Abrams, 2004)。而法國文學家 Todorov (1975)認為奇幻的關鍵在於描繪出無法以理智解釋的超自然事件,而讀者可以選擇兩種立場:一是成為想像產品和感官幻象的犧牲者,而這個世界的律則仍保持原貌;或者接受這些事件為真實發生的,只是這份真實是被我們所不知道的律則所掌控。如同評論家 Egoff (1981)所說的,奇幻小說是一種矛盾的文學。它是在不真實中發現真實,在不可置信中發現可靠的,在難以相信的當中發現可相信的;而奇幻小說家的信條就是「這世界上有另一種對於人類精神而言更真實的現實,使得所有朝聖者奮不顧身前往尋找它」。

奇幻雖然應該是不可能發生的事情,但又要讓讀者相信作者所虛構出來的世界確實存在。因為如果奇幻是常識認知可能發生的事情,就只是寫實的記錄,而不是充滿驚奇的異想天開;但是相對的真實卻又存在於奇幻之中,因為作者如果無法讓讀者相信它的真實性,它就是一部失敗的作品。所以奇幻矛盾卻又最重要的最後一個元素就是「真實」(reality)。從諸多文獻的定義中我們歸納出奇幻的五個元素:想像力、超自然、不可能、魔法、真實。其中超自然、不可能與魔法是奇幻小說的特色,但是想像力與真實卻是奇幻小說引人入勝的必備元素。如果想要更瞭解奇幻文學及其發展的歷史,就不得不先提及它的親戚們:神話、民間故事與童話。

二、 神話、民間故事與童話

Smith (1999)認為所謂「幻想」就是從獨創的想像力產生的,而這種想像力是超越我們五官所能知覺的。同時也不是外界事物引導出來的概念,而是形成更深邃的概念的心靈作用。這種心靈作用,也就是靈感,其實是所有創作的基礎。

所以她在《歡欣歲月》中寫道：「幻想文學無論在題材方面，或技巧方面，都是多種多樣的，而且不管任何形態的幻想作品，都各自追隨著偉大的創始者造出來的巧妙的模式」。在這樣的概念下，奇幻與許多文類都有著極深的關係，如神話、民間故事、童話等等。

有學者認為奇幻起源於民間故事及神話。Hunter (1975) 即表示並沒有純粹的奇幻這種東西存在，只有成功的滲透民俗記憶於作者的想像中。既然所有人類共享這些記憶，現代的作家在嘗試創造奇幻文學時勢必汲取這豐富的資源。在《神話》中則提到從全世界及許多歷史階段的故事裡，可以找出一種特定、典型的英雄行動規律。基本上，它甚至可以被說成是只有一個原型的神話英雄 (Campbell & Moyers, 1995)。神話中英雄歷險的標準路徑，乃是成長儀式準則的放大，亦即從「隔離」到「啓蒙」再到「回歸」，這種神話英雄冒險的模式也成為奇幻小說中的人物歷險的典型。朱學恆認為《魔戒》有著北歐神話濃濃的哀戚與憂愁，而《龍槍傳奇》系列有著希臘羅馬神話強烈的多神入室氣氛，這都是因為奇幻文學本來就是浸浴在各國各文化神話中的產物 (奇幻戰隊, 2002)。葉舒憲 (2006) 甚至認為如果以文學史為例，只要承認神話是文學的源頭，那麼整個的文學史就可以看成主要是由各種自覺的與不自覺的神話重述鏈接而成。

奇幻如作為一個概念，可以存在所有的創作之中。就某種意義而言，所有小說都是奇幻小說。如果故事純屬虛構，那就是從來沒發生過；沒發生過，那就是奇幻；這是心靈的創造，是想像 (Asimov, 2001)。Forster (2002) 在《小說面面觀》裡整理了數項小說的元素，而奇幻就是在這些元素之外多要求了一個想像力。奇幻長久以來寄生於其他文類中，但現代奇幻的興起其實歷史並不長。根據 Gillian Avery 與 Margaret Kinnell 的研究，英文出版的第一本奇幻小說應該是 1815 年在英國由 Black & Co. 與 John Harris 發行，Eleanor Sleath 所寫的《Glenowen; or, the Fairy Palace》(Carpenter & Prichard, 1984)。不久 Hans Christian Andersen 的童話故事於 1835 年在丹麥出版，並且在 1846 年被翻譯成英文，他被公認是第一位

創作兒童奇幻的偉大作家。有很長的一段時間奇幻文學被認為是兒童文學的一部份，而奇幻與童話之間也相當模糊，Townsend（2003）曾說過「兒童文學有其狂野的血脈，它的起源部份來自於說故事的漫長歷史，神話、傳說、童話故事都有自己的生命，不斷被重印，不斷造成豐碩的影響」。他認為奇幻文學是近代的發展，屬於小說流行後的時代，而且種類極多。他將篇幅較長的作品視為奇幻文學，即使它運用了許多童話的要素，因為他認為童話的特色之一便是它的簡短，不過決定一個故事是長或短的分界點往往並不明顯。因為奇幻的特質讓它比較容易被兒童所接受，兒童文學的發展也因此影響了奇幻的發展。

真正的兒童奇幻文學出現於十九世紀的英國，如 Charles Kingsley 的《水孩兒》（Water Babies）、Lewis Carroll 的《愛麗絲夢遊仙境》（Alice in Wonderland）和 George MacDonald 的《北風的背後》（At the Back of the North Wind）。他們的特色就是不像格林兄弟那樣依賴在「這個世界的時間之外」的虛構的民間故事當中去尋找驚異，而是自己動手去構建一個全新的幻想世界。這個特色後來也變成現代奇幻（modern fantasy）的特徵之一。

三、 現代奇幻興起背景

提到現代奇幻就得提及 William Morris，他是現代設計之父，也是現代奇幻之父；因為他的作品是最早含有與現代奇幻相似元素的小說，在他大部分的作品中探索了英國神話，並且重新詮釋使其現代化，而他的作品也啟發 J. R. R Tolkien 完成《魔戒》（Mass & Levine, 2002）。十九世紀這些重要的奇幻作家的作品都有濃厚的基督教寓言的意味，並融合神話與浪漫主義的思維；可以說現代奇幻創作的興起除了來自童話、神話還受到了十八世紀末開始的「浪漫主義式的反動」（romantic protest）啟蒙。

根據《西洋文學史中卷》，浪漫主義一詞範圍甚廣，迄今沒有非常精確的定義。「Roamnticism」來自「romantic」，這個形容詞由古法文「romanz」演化而

來，指傳奇故事或小說。英文中正式使用這個詞約在十七世紀中期，意為「幻想的」、「似傳奇故事的」，從這邊可以看出浪漫主義與奇幻有某種程度的相通（何欣，1987）。將浪漫主義視為文學運動，指的是1800至1850這段時期而言，社會學家與歷史家 Veldman（1994）認為這些人已經形成一種不自覺的運動，其核心在於對經驗主義和工業主義的質疑，認為現代社會剝奪了傳統的文化美學，這種反動有許多種形式，奇幻文學的創作也是其中一。他們自覺地採用過去神話傳說的要素，以伸張自身理念，影響了二十世紀的奇幻文類走向。

現代奇幻的形式是直到二次世界大戰後 C. S. Lewis與J. R. R. Tolkien的作品出版後才確立。他們承接了十九世紀的傳統，以奇幻表達浪漫主義式的反動，拒斥與當代有關的社會、文化、政治發展等許多事物，並認為人類必須重新建立與過去、自然世界及精神領域的連結。Lewis繼承了中世紀基督教浪漫主義

（Christian Romanticism）的傳統，《納尼亞傳奇》（Narnia）系列更是充滿基督教福音的奇幻。Tolkien的《魔戒》則源於個人經歷與他對英國歷史定位的信仰，反映了他研究的撒克遜和冰島文學價值觀，是他追尋英國過去的方式，也是對現代的批評。他的作品同時也是對二十世紀戰爭陰影、世局遽變及工業化的反應。

美國因為歷史不如英國悠久，奇幻發展也不如英國來的蓬勃，普遍認為在 L. F. Baum於1900年所寫的《綠野仙蹤》（The wizard of Oz）以前，沒有屬於美國本土的奇幻小說（當時指的是童書），而是英式傳統的模仿。這部作品成為美國奇幻的轉捩點，Baum創造了和從前不一樣的，可以讓美國人視為自身傳統的作品。評論家Selma Lanes在《America as Fairy Tale》中認為《綠野仙蹤》正是轉變中的美國的一種呈現，美國之所以少有仙境故事，就是因為居民對美國本身的期望已經存在許多仙境故事的要素，認為自己已經身在樂園。而當人們開始體認他們居住的大陸並非和平的仙境，才轉而在文學中塑造這種理念（引自Attebery, 1980, p.84.）。

儘管《納尼亞傳奇》與《魔戒》都出版於50年代，卻於60年代才於美國受到廣泛的公眾注意，同時期類似訴求的作品也不斷出現。田園牧歌式的奇幻小說在

此時大量出現，美國深感科技工業帶來的禍害，生態保育運動也在此時興起，加上世界局勢帶來的社會不安，以及傳統價值觀的動搖，使人們亟欲尋求精神上的避風港。在此之前，奇幻題材並不受到重視，當時文學意味著寫實性的、歷史性的、或與時事相關的作品，這與保守務實的社會風氣和嚴格的圖書審查制度也有關係。幻想類型的作品仍與童書並列兒童讀物，直到戰後大眾出版品開始興盛，加上Tolkien等人的作品因緣際會成了大受歡迎的暢銷書，奇幻小說成爲類型出版的一支，才得以脫離童書的標籤，並吸引更多作者和讀者投入這個領域（江沛文，2004）。

四、 現代奇幻理論

隨著現代奇幻的興起，爲現代奇幻奠定理論基礎的是 Tolkien (1964) 的「On Fairy-Stories」這篇論文。Tolkien 以童話 (fairy-story) 代替奇幻，他所下的定義是所有牽涉或使用「faërie」的故事，不論其目的是諷喻、冒險、道德或幻想。而「faërie」一詞指的是「妖精 (fairies) 存在的國度」，因而包含了許多精靈或妖精以外的東西，矮人、女巫、龍、自然萬物及人都包含在內。童話有幾個要素，其中最重要的是作爲奇蹟媒介的魔法 (magic)，此外必須是發生在第二世界 (the second world)，不能與我們所生活的第一世界 (the primary world) 有清楚的連結。Tolkien 認爲第一世界是造物主創造出來的，而第二世界是經由人類想像力所創造出來的。由於第二世界與我們所熟知的第一世界並不相同，若要使讀者相信存在於第二世界的一切，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)。關於第一世界與第二世界的論點，深深影響日後學者關於奇幻文學的研究。

之後 Zahorski 與 Boyer (1982) 的論文「The Secondary Worlds of High Fantasy」中探討到「重奇幻」 (High Fantasy) 與「輕奇幻」 (Low Fantasy) 之相異點在於場景 (setting) 以及處理非合理現象 (nonrational happenings) 的態

度。輕奇幻的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標準科學地、合理地解釋這些現象。重奇幻則架構於第二世界，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。他們歸納出三種第二世界的架構，分別是：

1. 遙遠的第二世界（remote secondary worlds）

（1）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。如《魔戒》系列的中土世界。

（2）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。

（3）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。

（4）中世紀的世界。大部分的作品以亞瑟王（King Arthur）傳說為本。

2. 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），如《納尼亞傳奇》系列。

3. 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不為人知的地方，如《哈利波特》系列。

重奇幻與輕奇幻的觀念被廣為接受，甚至有人認為重奇幻才是正統的奇幻。不過這種判別方式並沒有得到一致的認同。

五、 奇幻的分類

因為奇幻的概念及歷史與其他文類血緣深厚，所以仔細看看目前奇幻的子分類，會發現若以類型而言（通常與市場機制有關），除了一些毫無疑義的作品，還有許多次類型會被分到奇幻門下。科幻（science）、寓言（parable）、諷喻（allegory）、童話（fairy-story）、中世紀羅曼史（medieval romance）、驚悚（horror），

到發源自南美的魔幻寫實（magical realism）都可包括在內。當表現的題材越來越多樣化，原來的定義便有些不敷使用，是故陳靜羽（2007）嘗試使用「幻奇」提供一個更為包容的定義。

如果想要對奇幻加以分類，Manlove（1999）在《The Fantasy Literature of England》中，以題材與表現手法的角度，將現代英文奇幻分成六個子項：

1. 架空奇幻（secondary fantasy）：作者自創一個與現世不同的架空世界，可自由揮灑獨特的世界觀與法則。
2. 寓意奇幻（metaphysical fantasy）：有強烈的哲學觀和寓言意味
3. 善感奇幻（emotive fantasy）：以描寫情感起伏轉折為主，如欲望驚奇、恐懼驚悚、田園鄉愁等。
4. 喜劇奇幻（comic fantasy）：以誇張詼諧的手法呈現不合理的情境、意在諷刺或搞笑。
5. 顛覆奇幻（subversive fantasy）：透過夢境、夢魘或後現代的錯置手法，移除讀者對理性、道德、真實存在的安全感。
6. 兒童奇幻（children's fantasy）：針對兒童而寫的作品，是十九世紀最主要的奇幻形式。

兒童奇幻同屬於兒童文學與奇幻文學，曾經是奇幻文學的最大宗，甚至許多人認為奇幻文學是小孩子看的，但是隨著奇幻的蓬勃發展，兒童奇幻與其他奇幻類型還是出現了些許差異。奇幻小說家 Babbit（1987）認為雖然兒童文學處理了所有那些被稱為成人的情緒，包括愛、自尊、悲痛、對死亡的恐懼、暴力以及對成功的渴望，但是有一個情緒只有在兒童書籍中可以找到的，那就是歡樂；因此她認為分辨兒童奇幻與成人奇幻的差異在於，會被記得最久且最喜愛的是擁有快樂結局的兒童故事。

歸納張子璋（2007）的《少年小說大家讀：啟蒙與成長的探索》與《Fantasy Literature for Children and Young Adults: A Comprehensive Guide》這本參考書，兒

童與青少年的奇幻又可以分爲以下八種：

- (1) 動物奇幻 (Animal Fantasy)：描繪具有說話能力的動物，最著名的是E. B. White的《夏綠蒂的網》(Charlotte's web)，這類作品中動物具有人的感情，使得人對牠們產生移情作用。
- (2) 玩具奇幻 (Toy Fantasy)：主角是會說話的玩具，經典作爲《木偶奇遇記》(Pinocchio)。
- (3) 古怪角色與荒誕情節的奇幻 (Humorous Fantasy)：這類中最受歡迎的作者是 Roald Dahl，作品有《查理與巧克力工廠》(Charlie and the chocolate factory)及《飛天巨桃歷險記》(James and Giant Peach)。
- (4) 時光旅行與歷史奇幻 (Time Travel Fantasy and Histories)：也稱之爲時間虛構奇幻，敘述現代主角到一個不同的時代，有如歷史小說。
- (5) 懸疑與超自然 (Ghost Fantasy)：包括鬼和巫婆故事、神秘和無法解釋事件的故事，都安置在第一世界。
- (6) 魔法旅程與魔土 (Witchcraft Fantasy and Travel to Other Worlds)：這類奇幻常把主角從真實世界丟到另一個世界，最著名的是《愛麗絲夢遊仙境》及《綠野仙蹤》。
- (7) 英雄式的或探索的奇幻 (Magic Adventure Fantasy)：主角因爲某些原因走上探索的旅程，在這段艱辛的旅程中，主角會自我發現並有所成長，有如實際人生的投射，著名的如《納尼亞傳奇》及《魔戒》。

英雄式奇幻(類型奇幻)是目前最大宗奇幻題材，因爲這樣的題材其實是以奇幻的外衣包裹著真實人性的掙扎，讀者很容易將本身投射於主角，面對善惡間的矛盾、在殘酷與可怕的世界中掙扎著保護喜悅與希望、以及接受死亡是不可避免等主題。當然這樣的分類也許還是有不足之處，畢竟在奇幻文學複雜的血緣中難以存在純粹的定義與分類，但是如同 Forster (2002) 所說的，不管什麼時候，要給虛構文學中的某一種類型下定義，最直截了當的方法，就是想一個虛構的故事，對我們要求著什麼呢？那要求是個額外的，比正常的情況算是多出來的

一個要求，而奇幻小說所要的就是讀者的想像力。Smith（1999）認為「幻想文學是生長在跟虛構文學不同的土地上的」，所以那多出來的一個要求便是「非現實當中的現實，不可信的世界裡的真實，要有這種氛圍才是幻想文學的園圃」。

六、 奇幻的功能

前面我們初步的瞭解了什麼是奇幻，瞭解了它興起的背景，也發現奇幻是扎根於現實之上，我們可以說奇幻的奇妙之處就在於虛中有實、實中有虛。如同Eco（2000）所言：「每個虛構的世界都附生於真實世界，虛構世界以真實世界為背景」，因此有些評論家認為奇幻小說可能比大部分的真实小說更清楚描繪了事實的真實樣貌。Babbitt（1987）曾說過真正的奇幻是致力於定義宇宙。奇幻提供了一個符號的系統讓所有年齡階層的人都能瞭解，它改善且簡化了我們的生命，讓生活變得可以忍耐。奇幻可說這個世界的縮影，如同一沙一世界、一花一天堂的境界。對十九世紀最重要的幾位奇幻作家而言，奇幻的體裁是擺脫現實拘束，以全新視野描繪自然的方法，也是接近上帝，探索心靈的手段。Le Guin（1993）就曾說過：「一本奇幻小說是一趟旅程。它是進入潛意識心智的旅行，就如同精神分析。像精神分析一樣，它可能是危險的，而且它有可能會改變你」。

那麼對讀者而言，閱讀奇幻文學的目的是什麼呢？Tolkien（1964）形容在故事中當突然的轉折來臨，我們驚鴻一瞥於歡樂，在那瞬間穿越了架構、確實撕裂了故事的脈絡，我們的心渴望於此並且靈光一現。因此他認為奇幻有三個功能：

1. 痊癒（recovery）：藉由描繪出真實的不同面相，一個成功的奇幻故事將可以淨化熟悉的日常經驗，將平凡無奇的東西變得神奇，讓讀者重新得回清明的視野。
2. 逃避（escape）是從現實中的醜惡病死中逃離。
3. 安慰（consolation）是藉由帶來希望之光的快樂結局而得到的慰藉。

Alexander（1966）也認為奇幻的目的是經由逃避或解放來使心靈重新振作，

他表示不管我們是小孩或成人，奇幻文學都可以感動我們，因為在那個世界中我們所重視的人性，如勇氣、公平、愛確實存在。奇幻文學中逃避的作用一向被詬病，如同MacCann（1965）指出的：「有些成人不信任奇幻文學，視之為某種『病態』。...這樣的恐懼形成一種混淆，當提及奇幻這個字眼時，與其說是一種文類，倒不如說是一種心理疾病」。但是奇幻文學家Cooper（1970）駁斥這種說法，她認為當我們從本身的真實分離進入書中的真實，我們超脫於時間、空間進入了無意識。我們並不是遁出，而是不帶有任何我們可能遭遇的想法遁入。奇幻是一種隱喻，透過它我們發現自己。因此奇幻的目的並不是逃避現實，而是照亮它。使我們忘我到一個與真實世界不同的世界，並更加證明一些永遠不變的真實即使在那邊也是持續的，甚至是任何一個可能的世界（Egoff, 1975）。

有人認為奇幻的目的是喚起驚奇與神秘，也有人認為奇幻文學餵養了我們自己都不瞭解的飢餓。就如日本兒童作家七會靜（2002）在《哈利波特魔法解密書》中說到《哈利波特》之所以受全世界民眾熱烈歡迎，絕不只是故事有趣而已，而是作者 J.K.Rowling 用她的筆讓古人創造的奇幻想像重新活起來，讓在現代生活中「悵然若失」的人們有一種前所未有、刺激與清新的感動。奇幻文學的讀者群已經不只是兒童或青少年，November（2004）表示在所有類型的小說中，奇幻可能是跨越最多種讀者群的。不論是青少年或成人都亟欲一睹 Diana Wynne Jones, Orson Scott Card, Philip Pullman, J. R. R. Tolkien, 當然還有 J. K. Rowling 的書。她認為這些書，還有其他許多很棒的奇幻文學的例子，不管讀者的年齡多大都能令他們感到滿足。其實區分讀者的年齡是沒有意義的，因為不論我們的年齡多大，我們都渴望於生活中發現驚奇與喜悅，如同 Pierce（1993）寫到：「奇幻文學給讀者創造了希望與樂觀，它是驚奇純粹的本質，存在於每天的生活，給讀者對周遭事物的體認方式帶來色彩」，奇幻文學的存在為許許多多的讀者生活中抹上了一些色彩，讓我們相信「某件事會出現並改變所有的事情，當下並且永遠的變的更好」。

第二節 迷文化

一、 迷的定義

近年國內有許多關於迷文化的研究，從球迷、歌迷、日劇迷、韓劇迷到布袋戲迷及科幻影集迷等等，研究對象相當廣泛。本研究以奇幻小說迷為對象，但是首先我們要瞭解迷是什麼？《迷文化》的作者 Hills（2005）認為迷是一群專注且投入地著迷於特定的明星、名流、電影、電視節目、樂團；對著迷的對象可以說出一大串資訊，即使是枝末細節的資訊也能說得頭頭是道，對於自己喜愛的對白、歌詞、片段更是朗朗上口、引用無礙的人。這是大眾對於迷的第一印象，然而這樣的形容雖然生動，卻不是精確的定義。

「迷」這個字在教育部的《重編國語辭典修訂本》中，得到的解釋是「心醉於某種事物的人」。我們一般把「迷」當作英文中「fan」的譯名，根據 Jenkins（1992）的研究，英文的「fan」是「fanatic」（狂熱的）縮寫，在牛津英文字典上的意思是從對宗教之以特定的、過度的形式來信仰與崇拜，到任何過度的或錯誤的熱情，大多出現在批判、反對性質的政治信仰或對神怪的瘋狂上。

迷文化的研究常出現於大眾傳播領域的閱聽人研究中，閱聽人（audiences）又名傳媒受眾，即由傳播媒介接收訊息的人，訊息的來源可以是任何傳播媒介，如文字、印刷媒體、電視和廣播等。McQuail（2000）在《大眾傳播理論》一書中，以社會性和媒體性將閱聽人概念區分為四種類型，包括：社會既有的公眾群體、尋求滿足的群體、媒體內容的迷、品味文化、頻道或媒體的閱聽人。所以 McQuail 認為迷是對特定的作者、導演或內容的類型有興趣，或為特別的人格特質、文化或智識品味所吸引的閱聽人組成。而簡妙如（1996）在她的論文《過度的閱聽人——「迷」之初探》中整理了許多國外的研究文獻，定義迷為「在某段特定時間內，特別為媒介內容的某些特質所吸引，並有相當程度之認同與涉入的閱聽人」，這篇論文為國內迷研究的濫觴，因此本研究也沿用這樣的定義。

二、 迷的特徵

迷的特徵十分明顯，因為迷的共通特點，就是對一個特定文本（人、事或物）投注比一般人超出許多的時間、金錢、心力與熱情，不畏艱難。因為他們投入的程度有別於一般人，表現為特殊的言行舉止，也因此特別容易被區別辨識出來。Lewis（1992）在她所編輯關於迷文化的專書《The Adoring Audience: Fan and Popular Media》序論中，開宗明義便說，迷是「最顯而易見，也是最容易辨認的觀眾」(Fans are, in fact, the most visible and identifiable of audiences)。Fiske(1993)在《瞭解庶民文化》一書中也說到庶民文化迷是過火的讀者：「他們的文本『庶民得太過火了』(excessively popular)。做為一個「迷」(fan)，對文本的投入是主動的，狂熱的，像幫派一般的參與方式」，迷的狂熱導致大眾往往視他們為「偏執的獨行俠」(obsessed loner)或著「狂亂的群眾成員」(frenzied crowd member)，所以迷和其他較不過火的庶民讀者的差別只是程度上的，而非性質的差異。

在歸納許多學者的文獻後，簡妙如（1996）將「過度」(excess)指涉「更為認同與涉入」的本質，也就是說儘管我們都會喜歡某些事物，但成為迷的關鍵是「過度性」(excessiveness)。而這個過度性的具體特徵可分為以下幾個層面：

1. 外在行為的過度

- (1) 參與、追隨、忠實的熱愛者
- (2) 密集投入想像的關係
- (3) 狂熱與興奮的群眾行為
- (4) 生產迷的文本
- (5) 組織迷的社群
- (6) 生產迷的創作

2. 內在反應的過度

- (1) 情感上的熱愛、崇拜
- (2) 意識形態上的認同

(3) 與其他人、其他文本產生區辨

Fiske(1993)認為迷在外在行為上的過度，在於許多「生產性行為」(productive practices)的表現，在於對所迷文本的擴充行為，進而生產了多種文本與相關意義的活動。不論是對原始文本的再詮釋、再現與再生產，都是迷的創造力的表現。Jenkins(1992)認為這才是迷最重要的面貌，是一種有組織的文化社群，是追逐各種文本而生產創作的迷，而非只是一種較為特別的文本消費者。而迷的消費能力也是外在行為重要的特徵，陳采瑛(2004)表示迷文化是支持文化產業的重要基礎，迷除了是活躍積極的閱聽人與消費者，甚至可以左右生產者。因此 Jenkins(1992)認為迷是會生產的消費者、會寫作的閱讀者、會參與的旁觀者，這樣的看法相當貼切奇幻小說迷的特徵。

Fiske(1992)曾提出三個迷的特徵：區辨與秀異(Discrimination and Distinction)、生產與參與(Productive and Participation)、資本的積累(Capital Accumulation)。如果說生產與參與是屬於外在行為的過度性，那麼內在反應的過度性，就是區辨與秀異，主要是對所迷文本的「認同」(identification)與「區辨」。Grossberg(1992)認為認同是來自於閱聽人情感上的感知(affective sensibility)，情感描述了我們對生活的感覺，使我們特別在乎某些事物；而感知則是人們在文化實踐中的各種定義，是意義的地圖。所以情感的感知可以說是一張「在乎的地圖」。認同是種高度的涉入(involverment)本身就帶有某種意識形態上的過度性，經由區辨可以辨識自己與一般人的區別，也加強了迷的社群的運作與團結。

值得注意的是，迷也是變動的。Grossberg(1992)就表示，他感到奇怪許多有關迷的看法，常都假設他們是等待長大的青少年，仍舊享受著他們無須承擔責任的著迷；可是每個人都會不斷地成為各種不同事物的迷，因為人不可能生活在一個任何事情都無關緊要的世界裡。迷的構成是隨著時間的推移而變化，儘管某些這樣的受眾也可能是穩定的。它的存在完全是由所提供的內容造成的，而當情況發生變化時(比如在長期播放後，或當某個明星的去世或衰落時)，受眾肯

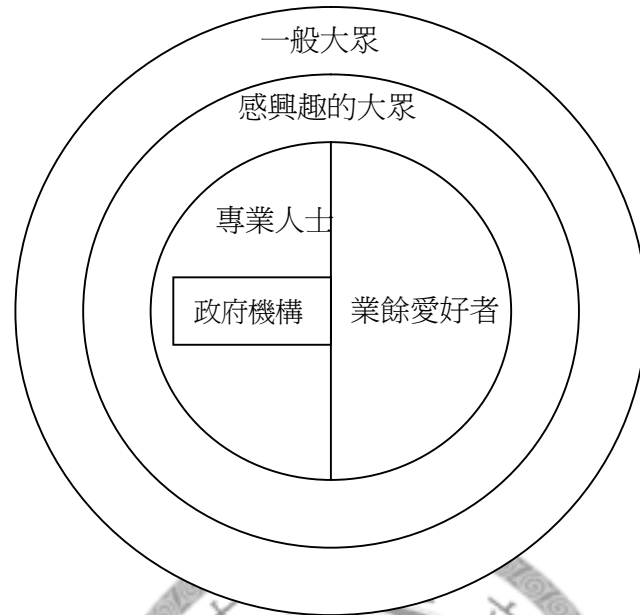
定會消散或以別的方式加以重組（McQuail，2000）。因此 Hills（2005）將迷的行為簡單分為迷（fandom）和狂熱迷（cult fandom），兩者的區別在於狂熱迷在缺乏「新」的官方題材下，還能維持較長的時間。

三、 迷的層級

迷並不是特定的某一類人，每個人或多或少在某一段時間中，都可能是某樣事物的迷。Moorhouse（1991）認為，對一件事物的熱衷者（enthusiasm）是會隨著時間而有所改變的，在他的模式裡，不同程度的熱衷者是流動的，而非固定的。Abercrombie與Longhurst（1998）認為熱衷者與迷基本上是相似的，但是熱衷者的對象不是傳媒或明星，而且比迷更具有組織性。熱衷者的研究常出現於社會學中，社會學家Stebbins（1982）提出「深度休閒」（serious leisure）這一概念，專指人們有系統的從事一種活動，投入如事業般的專注，藉此機會獲取及展現特殊的技巧、知識及經驗，這使得參與者有非常充實及有趣的感覺。熱衷者可以說是從事深度休閒的迷，如同維基百科中提到的鐵道迷等愛好者。

Moorhouse（1991）根據對美國改裝汽車熱衷者（hot-rod enthusiasts）的研究，提出了組織模式，分為好幾層同心圓，由外圍至內圈分別為一般大眾（general public），感興趣的大眾（interested public），以及由業餘愛好者（amateurs）及專業人士（professionals）兩個群體及政府機構（apparatus）組成的核心部分，如圖2-2所示：

圖2-2



(Moorhouse,1991 引自 Abercrombie & Longhurst, 1998, p. 133)

我們可以看出從外圍的一般大眾到核心的專業人士，是以其熱衷的程度及其獲得的特殊的技巧、知識及經驗推進。Abercrombie與Longhurst（1998）嘗試以觀眾連續體（audience continuum）的概念，來說明這種程度上的差異。也就是由「消費者」（Consumer）往「迷」（Fan）、「狂熱者」（Cultist）、「熱衷者」（Enthusiast）到「小製作人」（Petty Producer）的地位。迷的社群如同整個社會般有其層級，迷在其中分享共同興趣，但在相關的知識、接近迷對象的權力、地位聲譽上同時也處於相互競爭的關係。

Hills（2005）認為迷心照不宣地共同遵行奉守其迷文化之一般法則時，卻也試圖建立起另類有關迷的技巧、知識和其獨特之處，例如Kiste（1989）曾對漫畫迷做過使用行為調查，發現漫畫迷能夠準確的辨識出不同漫畫家的風格與劇情特色，這項技能對於漫畫迷而言非常重要，因為它能使該讀者在同樣的漫畫迷社群中有更高的位階展現。人所組成的任何社群就如同社會的縮影，勢必有權力與資源的階級，在迷當中具有較多技巧與知識的人就位於較高的階級。

Fiske (1993) 認為要享有生產性以及意義的愉悅，必須有相當的文化競爭能力。愈具有這樣的能力，就愈能認知到每一個原始文本的脈絡，也就愈能從原始文本得出豐富的資源以建構自身的意義與愉悅。在這樣的生產過程中，愉悅的來源是多方面的：認知的愉悅，再生產的愉悅，以及生產的愉悅。所以迷有能力區辨，以及迷社群中的地位皆來自於文化競爭力；這是Fiske說的「資本的積累」，也就是文化資本。

四、 文化資本

「文化資本」(cultural capital) 的定義是由法國學者 Bourdieu (1986) 於《The forms of capital》一文中率先提出。文化資本包含語言、意義、思考、行為模式、價值、稟性 (disposition) 等概念；文化資本具有三種形態：內化狀態、客觀化狀態與制度化狀態。內化狀態是指個人內外在此的持久傾向，具有價值取向的意涵；客觀化狀態是指文化商品的消費狀態，如使用習性 (habitus)；制度化狀態是指內化資本以某種形式受社會認同，如文憑、學歷、教育程度等，具有儀式性象徵的意涵。後來Bourdieu又將從事文化消費活動中所呈現的美學品味 (taste) 和活動與藝術熟悉度視為文化資本的指標。從他的研究中可以看到文化資本與社經地位及教育互相影響：有高社經地位者有能力提供下一代較好的教育，提升品味及文化資本，而文化資本相對的又帶來較高的社經地位。

如同McQuail (2000) 將媒體內容的迷及品味文化的閱聽人放在同一類型中，所以迷也是被特別的人格特質、文化或智識品味所吸引的閱聽人組成。當我們在研究迷時，我們也是在研究對某種人事物著迷的生活風格 (life style)，這已經是一種意識形態上的認同。劉維公 (2001) 認為生活風格可以說世人們具備意象傳達 (presenting image) 與美學體驗 (aesthetic experience) 的生活模式。如同Fiske (1992) 所說的，選擇文本就是選擇社會的身份歸屬，迷可以說是以共同社會背景形成的興趣而產生的群體。在迷的現象中，社會的連結與文化品味之間的聯繫

是主動而顯著的，其辨識的標準是社會的關聯性而非美學的品質。生活風格就是秀異的符號，發揮內聚（與自己相同品味的人）及外斥（與自己不同品味的人）的作用建立集體的身份認同。

Jenkins（1992）將迷的運作模式區分為以下四種層次：

1. 迷採取一種特殊的收聽或觀看模式。
2. 迷組成一種特別的詮釋社群。
3. 迷組成一種特別的藝術世界。
4. 迷組成一種另類的社會群體。

這四種層次都發揮了區辨與秀異的功能，但我們可以說迷的藝術世界（Art World）特別彰顯了生活風格中的美學體驗，迷雖然受到本身文化資本的影響，但是迷的創作卻累積了另一種文化資本。

五、 迷的原因

在瞭解了迷的特徵後，勢必得回到另一個重要的問題，為什麼會有迷呢？人們因為什麼而成為迷？Turner (1990) 指出閱聽人與文本互動所產生的各種行為實踐與經驗現象，主要是以愉悅（pleasure）與意義（meaning）為探究的主要面向。「愉悅」指的是閱聽人因與文本互動所產生的歡愉感受，而「意義」則是人們對於自我行動以及與所處社會關係的特定詮釋。因此這兩項也成為研究迷的原因所探討的方向。

「愉悅」指的是各種歡愉的情緒，比如「快樂」、「喜悅」、「亢奮」等等，可以說是著迷的本質最直接的描述。Tannenbaum（1985）研究某些觀眾喜歡一再重複觀賞相同節目的原因，發現因為某些情緒（如熟悉感、安定感）被喚起而產生愉悅與放鬆的功能，在這些情緒中，他覺得最重要的是「想像」（imagination）與「幻想」（fantasy）。McRobbie（1984）也指出「幻想」（fantasy）是一種相當私密的經驗，它成為人用來建構一個不可侵犯的場所。

Harrington 與 Beilby (1995) 認為肥皂劇迷在觀賞中的樂趣，往往被理論性的論證忽視而不予解釋，其樂趣被視為是逃避現實、對自我的認同、對主流意識型態的抵抗等等諸如此類的解釋。他們表示愉悅的一種主要形式，就是「允許個體挑戰內在與外在真實之間的界線」。這是因為如果我們完全僅沈溺於自己幻想的內心世界，那麼我們很有可能變得像是一個精神病患；但如果我們對於內在世界毫無知覺，完全受外在真實之左右，那麼相反地我們將會對自己的獨特性以及自我失去感受力。因此迷能夠運用媒體文本而成爲此一過程的一部份，並非意謂著這些迷不能區非幻想與真實；事實上正好相反，它意謂著當維持著意識時，迷們能夠自由玩弄並跨越「幻想」與「真實」之間的界線。

Fiske (1993) 指出人們在「庶民文化」(popular culture) 中最重要的感受即是愉悅，分爲「閃躲/侮蔑」(evasion/offensiveness) 的愉悅及「創造」(productivity) 的愉悅。閃躲/侮蔑的愉悅是一種身體感官的愉悅，「當讀者傾讀一段文本時，激情地便成一個嶄新的、暫時的創造性個體，因時制宜的創造肉體的逃避的、侮蔑式的愉悅」，這是一種忘我的境界，人們的注意力只剩下本身與文本連結所產生的愉悅，是一種猶如嘉年華 (carnival) 般激越的情緒。而創造的愉悅是閱聽人從文本中自己創造相關意義而產生的愉悅，是將文本與自身的生活連結在一起所產生的；這就是爲什麼有時當我們接觸到文本時，會產生心有戚戚焉的感覺。

按照Fiske的說法，意義之所以爲意義，是個人閱讀文本時，深覺愉悅；因爲我覺得它們是我的意義，而且它們以真切的日常生活活動、以直接的方式和我發生關聯。而迷的行爲意義通常會與「自我認同」(self-identity) 相關，迷對特定事物的喜愛與堅持，顯示了由自我所建構的認定，尤其在有相似觀點及生活風格的人所組成的群體中，更將這種主觀性發展出社群的形貌。在這種情況下，迷的消費並不只是需求的滿足，更是一種具有消費者意識形態存在的活動，將消費視爲一種手段，界定出自己也區隔出他人。Jenkins (1992) 就認為迷的社群組織所代表的意義，正提供了迷一個可以爲自己說話、選擇自己所好的基礎，並使其在建制下的生活情境中，有權利以一種不同於典型的方式，發展自己的判斷與喜

好。

所以愉悅與意義不但是成迷的原因，也是迷的特徵出現的原因。因為讀者在文本中感受到逃避與創造的愉悅，對文本產生了認同；於是當文本的存在對讀者產生了獨一無二的意義，讀者會想要與文本及其他「同好」有更多的連結，迷就由此產生。

六、 關於書迷

奇幻小說迷的呈現方式非常多種，本研究針對的是其閱讀行為，可視為書迷的一種。「書迷」是指沈迷書籍之人，中文的說法中還有「書癡」、「書痴」、「書呆子」、「書蠹」等等；英文則有「bibliomania」（藏書狂）、「bibliophile」（書籍愛好者）、「booklover」、「bookworm」等等用法（莊婉華，2004）。從這些稱謂中可以看出，愛書人對於書的迷戀通常具體呈現於藏書的行為，人們迷戀的到底是內容或書籍往往難以區分，但書迷的閱讀沈迷行為與收藏行為都呈現出迷「過度」的特徵。

在《書的迷戀》中有一章「書痴的種類」，將書痴分為12種，從中可一窺書痴的真面目。文中按照迷戀的程度區分為：

1. 面目模糊的書痴：愛書的本身和愛讀書分不清楚。
2. 書呆子型的書痴：愛讀書的程度甚於愛收集書。
3. 粗魯的書痴：追求的是書的內容，不在意書的外貌。
4. 溫柔的書痴：細心呵護藏書。
5. 柏拉圖書痴：只看書不藏書。
6. 理性的書痴：是書籍的主人而非奴隸。
7. 炫耀的書痴：富有且能收藏珍奇書籍，樂於炫耀者。
8. 戀物的書痴：愛書籍本身大於書中內容。
9. 瘋狂的書痴：極度戀物，甚至嘗試偷書。

10. 靈肉合一的書痴：在藏書與讀書中達成平衡。
11. 書在人在，書亡人亡的書痴。
12. 給書延續生命與創造價值的書痴：擁有高人一等的專業知識，精於版本、目錄、編校。至此為書痴的最高級，有許多著名的學者列在此級。

在福樓拜的《戀書狂》中這樣寫到「他愛書的氣味、書的形狀、書的標題。他愛手抄本，是愛手抄本陳舊無法辨識的日期、抄本裡怪異難解的歌德體書寫字，還有手抄本插圖旁的繁雜燙金鑲邊。他愛的是蓋滿灰塵的書頁---他歡喜地嗅出那甜美而溫柔的香。」（引自徐淑卿，2004，頁11）。這段文字相當生動的描寫了對於書的迷戀，但是卻止於書籍本身。書迷會對書籍產生迷戀，根本還是來自於閱讀的魔力，閱讀是如何使人沈迷其中，就要探討閱讀本身了。



第三節 閱讀行為

一、 閱讀定義

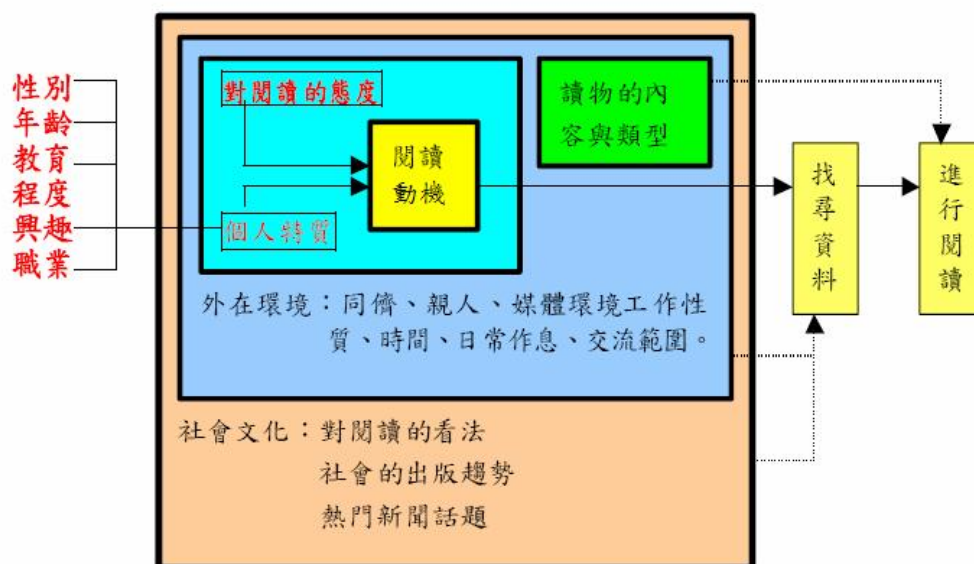
廣義的閱讀，原本是不分任何媒體形式的，聆聽一場精彩的演講可以算是閱讀，一幅好畫、一段音樂可以閱讀，舉凡用眼、耳、鼻、舌、聲、意，有「心」的駐足就是一種閱讀。而狹義的閱讀則是著重以文字符號呈現的出版品閱讀（陳明來，2001）。一般的閱讀研究指的是狹義的閱讀，但是閱讀的最高境界依舊是廣義的閱讀，也就是「落花水面皆文章」。

曾祥芹與韓雪屏（1992）也認為閱讀是讀者的一種全身心的活動境界，因為在閱讀行為中表現著讀者的一般心理過程（感覺、知覺、記憶、想像和思維等認識過程以及情緒和意志過程）和一般心理狀態（情感、注意、意志等），表現著讀者的個性心理特徵（智慧品質、性格、氣質、興趣、能力等）。但閱讀不光只是人與文本之間的心理關係，韓雪屏（2000）指出閱讀是語言活動，是認識活動，更是一種社會文化現象。甚至可以說，閱讀本身就是文化：是文化的傳承，是文化的傳遞，更是文化的再創造。閱讀什麼、如何閱讀、閱讀的創造，取決於特定時代、特定社會人們對閱讀對讀物的文化規範。所以閱讀研究探討的不指是讀者與文本之間的關係，還涉及讀者背後所隱藏的社會與文化關係。

閱讀研究不只是圖書館有興趣，也是出版者、社會學家、教育家、大眾傳播專家致力瞭解的學門。葉乃靜（1996）指出閱讀研究的範圍非常廣泛，包括區分閱讀和不閱讀的人、定義閱讀資料的類型、了解閱讀動機、評估閱讀的行為及效益、了解閱讀習慣、閱讀資料來源、及對閱讀的態度。而閱讀研究的目的是為了瞭解人們讀那類型的書、其閱讀興趣是什麼、讀者的閱讀行為、閱讀的量、讀物的內容、資料來源（Karetzky，1982）。

楊曉雯（1996）的論文「高中生閱讀行為研究：以台北市立建國高級中學學生為例」針對影響閱讀行為的因素做了整理，如圖 2-3。

圖 2-3



(引自楊曉雯，1996，頁 30)

從這張圖中可以很清楚的看出閱讀行為其實受到許多因素的影響，如果由內而外來看，是同時受到閱讀動機、外在環境、社會文化的影響，而當中最重要因素就是閱讀動機。當我們選擇一本書進行閱讀時，表面的原因是這本書看起來很有趣，實際上有趣這個概念就是閱讀動機，而它又同時來自於我們的個人特質與閱讀態度。當閱讀動機與讀物的內容與類型相合時，就會產生喜好閱讀者，也就是書迷。

二、 閱讀動機

黃葵與俞君立（1996）在《閱讀學基礎》中表示所謂的「閱讀動機」，就是指引起個體閱讀的活動、維持已引起的閱讀學習活動，及促使該閱讀活動朝向閱讀理解的目標進行的內在歷程。楊曉雯（1996）將閱讀動機歸納如下：

- (一) 爲了資訊的目的。
- (二) 尋求個人認同。

(三) 尋求整合與社會互動。

(四) 爲了娛樂休閒的目的。

在爲了娛樂休閒這個目的時，McQuail（2000）認爲又可分爲以下幾點：

1. 逃避、或避開問題；
2. 鬆弛精神；
3. 打發時間；
4. 獲得內在的文化或美學享受；
5. 情感抒發；
6. 性的觸發。

雖然閱讀的動機是一種混合體，存在著多種動機的調合。但是奇幻小說迷的閱讀動機應當不是來自於特定的資訊目的。因爲閱讀的熱情往往不能從目的性的閱讀中產生，如同梁啓超所說，學問的趣味就在於「無所爲」而爲。這是因爲閱讀本身就是一種能夠令人產生迷戀的行爲，陶淵明寫五柳先生「好讀書，不求甚解；每有會意，便欣然忘食」，可說是書迷代表之一，不過人們爲何會喜愛閱讀到廢寢忘食的地步呢？

在蘇慧堅（2004）的論文「小說閱讀沈迷行爲之研究」中以心理學家 Csikszentmihalyi 所提出的「心流」（flow）理論爲主，對於閱讀小說如何使人著迷有相當深入的論述。當人們沈浸於某種活動時，會因爲全心的投入活動中，而忘卻周遭現實空間的環境，並且自我會暫時撤離知覺，對時間的存在效應產生了扭曲感，進入渾然忘我的狀態，享受一種自我實現滿足與靈思泉湧的經驗，這就是所謂的「心流」。人們處於此狀態中有種欲罷不能的感覺，當心流結束後，這些元素結合成一種深刻的愉悅感，帶來無比的酬賞，這也是人們爲什麼願意繼續再從事某種活動的原因。

而閱讀是全世界公認能帶來樂趣的一種活動，因爲它需要集中注意力，而且讀者必須了解文字的規則。閱讀的技巧不僅包括識字，也要把文字轉化爲意象，對虛構的角色產生共鳴；辨識歷史與文化背景，預期情節的轉變，批評與衡量作

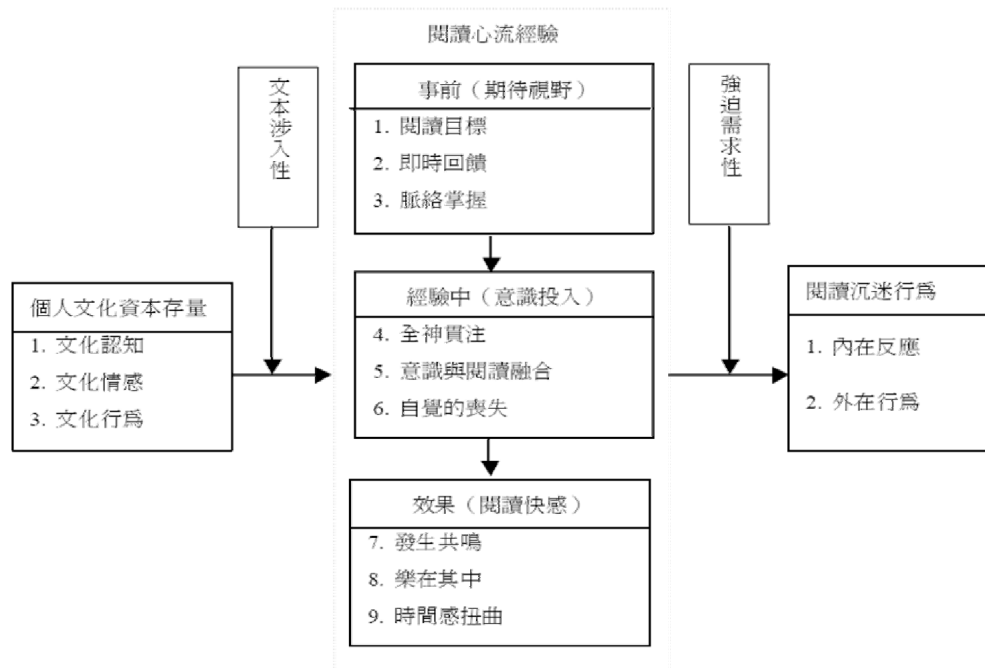
者的風格等 (Csikszentmihalyi, 1993)。更精細的閱讀技巧如同 Goodman (1998) 所陳述的，讀者在使用文章裡的線索時，會帶來他們對世界的知識和認識，以幫助文章的理解。他們「猜測」文章接下來寫什麼，作預測並下推論；他們選擇性地使用文章線索，遇到相衝突的線索時會修正他們的「猜測」。因此有效的閱讀技巧並非精確地辨認單字，而是瞭解意義；而高效的閱讀是指依據讀者現有的知識，使用剛好足夠的可用線索去讀懂文章。

Csikszentmihalyi (1993) 在闡述快樂的概念時，提到經驗若能產生自動自發的報酬，當下的生命當然有意義，不需要再受制於將來可能出現的報償。所以閱讀作為一種心流活動，它的愉悅在於過程而非結果。另外 Novak 與 Hoffman

(1996) 的研究也指出，個人在活動過程中，對活動的涉入程度會成為個人容易體驗心流的背景因素。如果以閱讀而言，讀者對特定文本的涉入程度與關注程度的特性將會增強心流的感受，所以心流經驗的過程會受到知覺上個人「文本涉入性」的影響，也就是閱讀興趣的影響。當讀者對於某一類型的讀物特別具有閱讀興趣，也就是文本涉入性較高時，那麼他的閱讀動機相對也就提昇，更有機會進行閱讀行為。當閱讀中產生愉快的心流經驗後，又再度循環加強文本涉入性，因此閱讀興趣可以說是閱讀行為中良性循環的起源。

閱讀心流經驗的影響因素除了文本涉入性，還受到個人文化資本的影響。這點如同圖2.3中影響閱讀動機的個人特質。當個人的教育程度或社經地位越高，其文化資本就可能相對提高。個人所擁有的文化資本越高，對於文本的領略能力也就越高，也就更能從中獲得樂趣。在獲得閱讀心流經驗後，對於文本的涉入性即有可能加強。也就是說當一名偏好奇幻元素的讀者看到一本很棒的奇幻小說後，她可能會獲得很愉快的閱讀經驗，導致她去尋找更多的奇幻小說來看。在這樣的循環過程中如果產生強迫需求性，也就是為了獲得與當初相同愉快的閱讀經驗，而不再是可有可無的隨機閱讀，開始主動積極的進行資訊搜尋行為，閱讀頻率與閱讀數量都提高時，就會呈現出閱讀沈迷行為。其流程整理如圖2-4。

圖2-4



(引自蘇慧堅，2004，頁49)

三、 閱讀興趣

閱讀興趣是指讀者對文獻和從事閱讀活動的興趣，是對文獻的內容、意義進行積極探究和對自身從事閱讀活動的主動性心理傾向；而這種傾向則會表現在對文獻和閱讀活動的特別喜愛和積極的閱讀態度。閱讀興趣所產生的作用一般可歸納為兩種：其一為定向作用，即讀者閱讀什麼資料，不閱讀什麼資料，往往是由自己的閱讀興趣來決定的，也就是說閱讀興趣會引領人們積極尋找閱讀的途徑和方法，以實現滿足自己閱讀需要的目標；其二為動力作用，即讀者的閱讀興趣可以直接轉化為閱讀動機，成為激發讀者進行閱讀活動的動力（黃葵、俞君立，1996）。

Swanton (1984) 曾指出，享受閱讀的原因不外乎以下幾點：

1. 閱讀時很自由且可以很有彈性的控制進度。
2. 閱讀時是放鬆的、安靜的。
3. 讀物的內容與自己心境相似、富想像空間、有教育性。
4. 閱讀是有趣味的。
5. 真實的感覺（情節與自己情況心心相印）。
6. 有活動力。
7. 滿足個人興趣。
8. 獨處或無聊時是很好的享受。
9. 逃避真實。
10. 有自我成就感。
11. 較電影或電視更多樣化。
12. 較電影或電視提供更多的細節。

這些原因顯示出閱讀是非常私人且隨心所欲的，如同 Woolf (1971) 所說的：「對於讀書，一個人所能給別人的唯一忠告便是：不必聽人家的忠告，儘管追隨你自己的本能，運用你自己的理智去獲得你自己的結論」。這個自己的本能，指的應該就是閱讀興趣了。

Lucas (1982) 在其研究中指出個人的興趣是影響閱讀行為相當重要的因素，此外，其興趣種類越多，對興趣的投入越高，越容易引發閱讀行為。在 Net and Books 與台灣閱讀協會在 2003 年所辦的「台灣都會區閱讀習慣調查報告」中也發現，閱讀動機中以個人興趣佔最大比例，由此可知閱讀興趣基本上是來自於個人興趣。但是除了日常生活中的個人興趣外，有些文本普遍的受到大眾歡迎，如漫畫、羅曼史小說、武俠小說及奇幻小說等等。為什麼它們能夠廣泛的引起閱讀興趣呢？

林芳玫 (1994) 認為那是因為這些成功的大眾文化都包含了焦慮與希望。社會制度本身的矛盾與不協調使人們有許多心理上的焦慮，然而藉著虛構情節的鋪陳，這些矛盾一定能夠得到圓滿的解決，使人們充滿希望。大眾文化一方面提出

對社會的不滿與抗議，但另一方面又在幻想、想像的層次來解決問題。鄭伊雯（1996）則表示所謂的「幻想」並不是脫離現實的胡思亂想，而是對事件創造性與想像的詮釋觀點，以滿足心理與語藝需求的解釋。Wiegand（1997）認為通俗文本會讓讀者獲得與自己生活相關的意義，因為讀者能控制它，因此閱讀變成有趣的活動。至於讀者之所以會把通俗讀物當成精神食糧，鄭明嫻（1997）提出下列幾點分析：

1. 休閒心理：通俗文學做為休閒用品，它最起碼的條件就是容易閱讀。
2. 代入感：代入是一種自我慰藉的寄情作用，當讀者把自己當成書中的主角時，可以讓自己暫時逃避人生。
3. 刺激感：當文學被視為消遣的用品時，作者為了迎合讀者的口味，亦頻頻加強官能的刺激。
4. 破壞慾：人性中陽剛的部分常潛著破壞慾望，在閱讀描寫黑社會、打鬥殺伐、武俠槍戰等小說時可以得到相當滿足。
5. 假性道德：通俗文學的作者常以「道德」外衣來包裹並不合「德」的畸戀，就好像武俠小說以維護正義包裹殺戮等。
6. 匱乏感：通俗讀物中所創造出的美滿愛情，與機緣巧合的一夕致富等情節，都將帶給讀者世外桃源式的幻想，和補償性的心靈滿足。

雖然這些理由對於通俗讀物頗有貶意，但是人們從這些文本中獲得慰藉，逃避並舒緩了日常生活中的限制與壓力是事實，Scholes（1975）說得好：「正如我們不能說睡眠對醒是逃避一樣，幻想也不是對現實的躲避；睡眠與幻想是生活中不可或缺的側面，是為醒來更精神。」這樣的功能與奇幻小說的功能可說是不謀而合。

四、 閱讀與迷

曾祥芹和韓雪屏（1992）在《國外閱讀研究》一書中整理出德國學者將閱讀

過程細分為六個發展階段：

- (一) 吸收詞義。
- (二) 理解及把握含義聯繫。
- (三) 理解及解釋文章的內容含義和聯繫。
- (四) 批判性地分析文章，並了解作者的寫作意圖。
- (五) 進行創造性綜合歸納，把自己已有的知識與透過閱讀吸取的新知識結合起來。
- (六) 創造性地模仿作者的作品。

書迷可以說是最能表現這六階段的讀者。雖然不是每一位讀者都會進行到「創造性地模仿作者的作品」，但是創作的確是來自於閱讀，大部分的作家都是愛書人、著迷的讀者。其實閱讀行為與迷的本質有許多相似之處。首先，閱讀能力仰賴於文化資本。龍協濤（1997）認為在閱讀前，讀者現在的文化消費偏好、習性，累積成個人的文化資本存量，與文本在閱讀的現場互相交會。Woolf（1971）就表示閱讀小說並不如一般人所想像的那麼簡單，她認為讀小說是一樁困難而複雜的藝術，讀者不僅需要有能力去體會小說家偉大的技巧，同時如果想進一步的利用偉大的小說藝術家所給你的東西，更必須具備豐富的想像力，才能達成這個希望。這位小說家清楚的指出閱讀是需要技巧的，而讀者的文化資本越高，越有辦法與作者達到心靈的交流。

再來閱讀跟迷一般，都不是完全獨立於我們所處的環境之外，甚至會受到同儕的影響。Escarpit（1990）表示讀者是一名消費者；就跟其他方面的消費者一樣，他受到興趣喜好的擺布尤甚於判斷力的發揮，即使事後他也能為自己這番偏好題出振振有詞的說明。而發揮文學判斷力，乃是文人集群的特性；文人集群強迫它的成員務必有行家姿態，否則視同凡夫俗子、甚至「淺薄之徒」，以作為精神上的制裁。這點雷同迷研究中 Jenson（1992）主張將迷的特點對比於高級文化或「學術愛好者」（“academic aficionado”）的特點是不妥的；她認為，許多學者對他們鍾愛的作家或理論家的情感，和迷對他們鍾愛的流行明星是同等的偏

執。同樣的在閱讀中也出現了菁英文化與大眾文化的壁壘分明，但其實行家和消費者的價值範疇可以、而且也應該兼容並蓄，有時甚至還兩相吻合。這兩個價值範疇所呈現的不相容性質，乃是我們先前描述的那些社會文化結構，尤其是文人圈封閉狀態所造成的結果。

最後，閱讀與迷最重要的相似性就是就是創造性。在奇幻小說《墨水心》（Inkheart）中，主角能夠經由朗誦把書中的人物念出來到真實世界中，這樣的情節不但有趣，也暗喻了讀者藉由閱讀賦予文字生命的力量。讀者的感受不是被動的對作品作出反應，而是主動的創造閱讀經驗。閱讀本身就是一種創造，閱讀是一種互動的過程（Nodelman，2000）。文本當中的文字就像食譜上的指示，要等到有人運用資訊的基模以及先前學到的技巧，將該文字納入經驗，才算完整。故事或詩也要等到讀者讓它們存在，才會存在。所以圖書的顯現功能並非來自於其本身的自然形式，而必須經由讀者過去培育的文化知識背景與文化體驗的存量，透過閱讀經驗的過程與文本共創經驗後，才能賦予圖書的意義（Storey，2002）。Fish（1980）更直指，文本中所有的字詞都牽涉到閱讀者的意向，文學之所以成為文學，不是因為文學作品本身有什麼特質，而是因為讀者在拿起文學作品時已決定把它當成文學來讀，是讀者的主觀意識決定了他會如何來讀一篇作品。也就是我讀，故書在。

五、 讀者反應理論

現代文學理論的發展是從文藝復興時代的作者中心論：強調作品是作者的創作品，應以作者為中心進行分析、了解作者意圖；到十九世紀的文本中心論：強調作品獨立於作者與讀者之外，因此作品本身的語言結構才是理解文學意義的根據；才來到二十世紀的讀者中心論：強調讀者本身的理解、反應才是文學產生意義的主要來源（林宛霖，2002）。傳統批評理論和讀者反應理論的差異至少有三方面：(1)讀者觀不同，讀者反應理論的讀者是具有特定意義和功能的讀者，但

傳統的讀者概念卻很模糊；(2)閱讀觀不同，讀者反應深入閱讀行為內部，但傳統批評理論只泛泛論及讀者(如閱讀心態等)；(3) 閱讀過程不同，讀者反應注重讀者的實際閱讀過程，但傳統批評理論僅涉及讀者的心情、反映或情感(朱剛，2002)。

1980年代，J. P. Tompkins 將一系列關注文學作品接收、反應、效果的文章聚集為《Reader-response Criticism》一書後，學者才開始正式將這一系列關注讀者的文學理論統稱為讀者反應理論(Theory of Reader-response)、讀者反應批評(Reader-Response Criticism)、或讀者批評理論(Reader-oriented Criticism)(龍協濤，1997)。基本上讀者反應理論並不是單一的流派，而是一些探討讀者、閱讀過程、和讀者回應等相關領域研究的組合(Tompkins，1980)。而讀者反應理論也沒有公認的統一流派，影響讀者反應理論的學說主要有現象學、詮釋學、以及 Roland Barthes 認為作者已死的觀點(龍協濤，1997)。

讀者反應理論有歐陸(德國康斯坦茨學派為其代表)、英美兩大重要流派。歐陸康斯坦茨學派的代表學者為 W. Iser 與 H. R. Jauss。英美讀者反應理論最主要代表學者為 S. Fish。Fish 的觀點之前已有介紹，而 Jauss 強調讀者的接受研究，因此讀者如何獲得閱讀愉悅感也是關注焦點，閱讀過程可能產生五種不同情感反應：(1)聯想模式，讀者把自己放在作品中人物角色的位置上，以自我理解和感知體會書中主角的情感；(2)仰慕模式，讚美、仿效，把書中主角視為楷模；(3)同情模式，產生共鳴，情不自禁把自己放在主角的位置；(4)淨化模式，讀者和書中主角保持某種距離，雖然會受其悲喜影響，但並不是漫無節制的情感氾濫；(5)反諷模式，讀者和作品的疏離、對立。這五種不同的情緒反應會在閱讀過程中交替出現，且深受讀者審美經驗和視野變化的影響(Holub，1994)。

這五種反應可以代表從迷到一般讀者對於作品的感情涉入程度，當奇幻小說迷對於奇幻小說進入了聯想模式，便是一種內在的過度行為。在產生自我認同時，也代表除了閱讀所產生的愉悅感外，還出現了讀者本身建構的意義，讓讀者與文本間產生了親密的連結。

第四節 相關研究

確定研究題目為奇幻小說迷閱讀行為後，將相關文獻區分為「奇幻小說」、「迷文化」與「閱讀行為」三大類，先進行地毯式瀏覽。搜尋國內碩博士論文後發現奇幻小說相關研究以台東大學兒童文學研究所最為集中，但探討主題以文本為主；迷文化的研究分散在國內各大學傳播研究所之閱聽人研究；而閱讀行為以圖資與出版相關研究所最多，多以學生為研究對象。以這些論文的參考文獻進行滾雪球，搜尋國內外之相關文獻，得到一些可作為參考之相關研究整理如下。

一、 漫畫迷

迷研究的文本十分多元，以大眾媒體為例有電影、電視、小說、漫畫等等。國內之閱聽人研究多為電視之戲劇節目，如日劇、韓劇、霹靂布袋戲、科幻影集等，但電視的收視經驗與小說閱讀經驗有相當的差異。而漫畫的閱讀方式雖然與小說有異，但相較其他媒體更接近本研究的主題，且受日本動漫畫工業影響，國內閱讀漫畫之人口眾多，漫畫迷的相關文獻在國內外皆較具規模，因此整理漫畫迷之相關研究作為本研究之參考。

Tankle 與 Murphy (1998) 針對漫畫社群的研究，指出漫畫閱聽人在產品方向和維持上扮演主動的角色，經由讀者投書和迷們所生產的雜誌，漫畫迷站在決定情節方向的位置上，當漫畫讀者對劇情共享類似的反應時，他們便象徵性的集中。日本的「御宅族」(otaku) 原本是動畫迷為了蒐集與交換情報而需時常面對他人所習慣使用的敬稱，帶有對動畫同好的菁英份子或是對動畫有特殊專精者的稱呼之意，後來也指稱到漫畫迷。陳仲偉 (2004) 認為otaku對於整個動漫產業具有相當影響力，他們不只是站在同好金字塔的頂端，還常常在相關的產業扮演重要角色。除此之外他更強調他們具有美學鑑賞的能力與文化資本，是有教養的鑑賞者、嚴格的批評家，以及強而有力的支持者。

國內蕭湘文對漫畫長期進行相關研究，並著作《漫畫研究：傳播觀點的檢視》一書，針對漫畫迷的上癮行為做了深入探討。他特別區分漫畫迷與非漫畫迷，研究他們在消費漫畫行為上的差異，發現二者閱讀動機皆為放鬆情緒抒解壓力，且漫畫迷會購買漫畫，非漫畫迷則以租借居多，又漫畫迷容易將漫畫內容與生活經驗聯想，並常將自我投射到劇中角色（蕭湘文，2000）。

近年國內出現不少探討漫畫迷的論文，如黃麗文（2006）的「漫畫迷的休閒知覺自由之研究」，主要是瞭解漫畫迷閱讀漫畫的由來及基本背景以及探討漫畫迷著迷的心理經驗。在以青少年為對象進行深度訪談後得到以下結論：（一）漫畫迷什麼類型的漫畫都看，將看漫畫這項休閒活動，不但視為娛樂性活動，更視為是學習性活動。（二）現在青少年漫畫迷的家長，多是有條件的同意青少年看漫畫。（三）漫畫迷從事與漫畫有關的活動，多與漫畫產業有關。（四）看似個人獨享的看漫畫休閒活動，會因為漫畫的普及和漫畫迷與他人討論的關係，變成了可以擴展自身人際關係的媒介。（五）漫畫迷都有經歷過時間感的消失，漫畫相關花費比例高，肯定看漫畫這項休閒活動的價值，對未來與漫畫的關係有明確的繼續維持的想法。

而吳思慧（2008）的「漫畫迷閱讀特質之研究」以漫畫迷為對象研究深度休閒的資訊行為，同樣以心流理論為基礎解釋漫畫迷的閱讀經驗，訪談了十三位漫畫迷，研究結果發現漫畫迷是：（一）受外在及內因素的影響而開始接觸漫畫；（二）投入是因持續的閱讀需求、深受漫畫魅力吸引，並從活動中獲得心裡和社會性報酬；（三）在閱讀前階段能選擇閱讀目標、掌握故事脈絡，追求更高的閱讀層次；（四）在閱讀經驗階段能體會到全神貫注、忘卻自我，意識能與閱讀活動融合的心流感受；（五）在閱讀結果階段能產生共鳴、樂趣及時間感喪失的內在經驗；（六）在漫畫休閒中有獲取、評估、解讀、比較、分享與展現的資訊活動類型；（七）在不同處境中關注的資訊會隨之變化；（八）資訊管道多元，以利用網際網路與人際網絡為多；（九）會透過多種資訊行動與資源進行互動。

漫畫迷的研究與迷文化中許多觀點是相同的，譬如具有最高文化資本的迷往

往影響了業界的運作，而迷在閱讀時往往會經歷心流經驗並且對文本產生自我認同。奇幻小說迷是否具有相同的現象，文化資本與心流經驗在奇幻小說迷身上又扮演何種角色，這些疑問也許可以在本研究中獲得驗證。

二、 同人誌

漫畫迷的外在特徵中最顯而易見的就是同人誌文化與角色扮演。「同人」也是由日語直譯，是指志同道合的人（新時代日漢辭典，1992）。同人誌最基本的解釋是指「由志同道合之人所共同出版的書刊雜誌」，原則上指的是非商業性的出版行爲，因此也不限制漫畫爲唯一創作方式，小說、動畫、音樂等都可以被列入同人誌的範疇之內（張秀敏，2005）。

角色扮演（Cosplay，Costume Player）是衍生自同人誌的活動，一開始是從同人誌會場發展而來，一些同人誌創作者在販售會場擺攤時將自己裝扮爲喜愛的漫畫人物模樣，被稱爲「看板娘」，後來因爲成效顯著，而且同人誌與Cosplay在活動場域與參與者上多有重疊，因此常造成混淆，但實際上提到同人誌時仍以圖文創作爲主，角色扮演此種以身體爲創作表現工具的方式又形成另一種次文化。角色扮演後來不只限於動漫畫中的角色，在台灣也有霹靂布袋戲迷的角色扮演，如宋丁儀（2002）的論文「消費社會的閱聽人——以霹靂布袋戲迷爲例」立意取樣了九位受訪者，先請受訪者填答一份基本資料表作爲訪談的開場及相關問題的引言，而後以半結構式訪談大綱進行深度訪談。其中除了角色扮演外也提及同人誌小說的創作，歸納受訪者的創作動機包括彌補文本不足、對抗文本、自我實踐。

國外的同人誌小說研究多以科幻影集與奇幻小說爲主。Jenkins（1992）針對《星艦奇航》（Star Trek）迷所做的長期觀察中發現，迷會將文本題材引用並重製，並進一步建立他們自己不同的文化，國內也有陳嘉恩（2007）的論文「科幻影集.迷：台灣的星艦迷文化」是以台灣的星艦迷作爲研究對象。這些人的共同

特點就是生產了許多「迷的創作」，如1970年代於迷雜誌（fanzine, fan magazine）上所刊登的迷小說（fanfiction），就是指由迷所創作的流行文體，題材可能是小說、電視影集、或是電影，與同人誌具有相同的含意。Jenkins認為這是一種文化社群（alternative community），並認為這樣子的文化重製與文化社群現象，才是「迷」的最重要面貌。

在迷小說中以男同性戀為主題的稱之為「Slash」，與同人誌中的少年愛（BL, Boy's Love）有異曲同工之妙。譬如將《星艦奇航》中的 Captain Kirk 與 Mr. Spock 配成一對是最為經典的例子。目前在著名迷小說網站（www.fanfiction.net）上，數量最多的是以《哈利波特》系列為藍本的創作，於是在 MacDonald（2006）的研究從中隨機選取了 25 位寄發問卷，詢問基本資料及作品的相關問題。六禮拜內有十位回覆，皆為高學歷的青年女性，主要的創作動機普遍為想要對自己產生影響的作品予以回應；在回應為何特別被 Harry Porter 所吸引時，受訪者一再指出她們認為在 Rowling 的故事中有明顯的缺口存在。

Collins（2006）的研究中也產生類似的結論。她同樣於 fanfiction.net 上對 80 位較受歡迎的 Slash 作者進行線上調查，有三十位給予回應，但其中只有兩位是男性。大部分是以《哈利波特》系列、《魔戒》、《精靈寶鑽》為取材對象。在被問及如何選擇角色時，超過 50% 的作者選擇魔戒中的 Legolas，原因是他謎樣的背景以及缺乏與他相關的資訊。由這兩個研究可以看出，迷的創作靈感往往來自於填補原作中模糊不清且耐人尋味的情節空白。

由此看來迷的反應如同 Iser（1978）提出的「召喚結構」，他認為正是文學中的意義未定與空白，召喚讀者去尋找與建議文本的意義。讀者可以透過想像填補文本的空白，創造屬於自己的意義，這也正是文學吸引讀者進行閱讀的原因。

三、 哈利波特

奇幻小說近年的熱門，《哈利波特》的暢銷功不可沒，以它作為主題的研究

也不在少數，其中又以陳雅敏（2003）的論文「造訪台灣兒童建構的哈利波特世界」與本研究最為相關。這篇論文中整理了國外的研究，如德國 Hanover 大學在 2000 年時開設了「哈利波特現象」的研討課程，而後發表的報告中 Oliver（2001）訪談了 24 個 9 至 12 歲的德國學童，得知他們最喜歡的是閱讀《哈利波特》所帶給他們的驚訝，同時他們也相當欣賞書中幽默的橋段，儘管這系列小說文字篇幅極長，這些兒童讀者卻可以對書中內容巨細靡遺、如數家珍的詳細描述。

在陳雅敏的研究中最特別的部份是她以讀者的角度切入，使用讀者反應理論，觀察國內讀者在閱讀《哈利波特》系列小說時的意義建構過程。她採取質性研究方法，藉由觀賞《哈利波特》的電影片段使受訪者回溯閱讀記憶，再以焦點團體的方式訪談了 16 位國小五年級學童。值得注意的是她將哈迷定義為改寫《哈利波特》小說者，而不選擇哈迷為研究對象的理由是：她想要瞭解的是一般、多數的讀者，而非特殊的族群、過度的閱聽人。儘管如此，她也承認以哈迷為研究對象在資料的蒐集上可能會豐富些。

四、 網路場域

從 fanfiction.net 可以看出網路提供了一個適合迷活動的場域，網路不受時空的限制以及匿名的便利性，讓迷可以在這個空間暢所欲言，發表自己的創作並參與社群的活動。從文獻中發現迷的過度性常引起他人異樣的眼光，加上過去迷被屏棄於學術階層的菁英份子之外，被大眾視為異類，因此迷對於作為被研究的對象並不十分歡迎。張秀敏（2005）的論文「薔薇園裡的少年愛——同人誌文化與青少女性別主體」中即發現因為同人誌的作者多不願接受學術訪問，因此研究者得先從熟悉她們的作品開始，成為她們的讀者試圖接觸她們，並與她們進行多次線上或面對面的開放式訪談。除了訪談記錄和作品之外，每位同人誌作者都有自己的個人網頁、BBS 個人板或是部落格（blog），這一部份也成為研究者觀察她們日常感情和性別態度的場域，事實上網誌上常態更新的日記和相簿較訪談更

能夠使研究者理解作者的想法。大部分的受訪者聲明較願意先在網路上「聊」過之後再面對面訪談，且大部分的受訪者在網路上較面對面訪談更能暢所欲言。網路由於其匿名的特性，產生一種安全的距離感，使得受訪者能感覺安全地抒發自身感受，也藉由使用相同的網路語言，使受訪者對研究者產生較多的認同感，因此網路所收集而來的對話與文章，在其研究中也佔有相當的比重。

而劉應琳（2001）的「閱讀研究：台大 BBS Books 版愛書人休閒閱讀之探討」，也是以網路作為研究場域。研究者實地參與觀察台大 BBS 椰林風情站的 Books 版愛書人聚集的場域，用愛書人的語言與觀點進入。蒐集資料的來源包括愛書人於 Books 版張貼的文章、以及研究者與愛書人線上即時深度訪談紀錄與往來電子郵件。從 Books 版張貼文章中分析得知愛書人的話題、愛書人與書接觸的方式、與找書的策略。從研究者與愛書人的訪談資料中分析得知愛書人的閱讀動機、影響愛書人選書的因素以及愛書人閱讀的結果。研究者選擇椰林風情 BBS 站為研究場域的主因是她本身長期沉浸於其中，而且椰林的 Books 版使用者有一定素質，精華區整理完善。研究者所採取的線上即時深度訪談是採用當時 BBS 的使用者所習慣的方式，即於上站時開聊天室對話，再以電子郵件輔助。雖然 www 已經是目前網路人口主要的瀏覽介面，但 BBS 的使用者卻沒有減少，只是轉而集中於有許多使用者的大站或是有特殊風格的獨立小站；而大眾所習慣的線上聊天方式也從聊天室變成即時通訊軟體如 MSN messenger，方便使用者只要連上網路即可使用。

由此可知以網路上著名的 BBS 站為場域，採取 MSN 線上訪談的方式進行奇幻小說迷的閱讀行為研究是可行的。除了慎重選擇進入的場域外以符合研究之抽樣標準外，受訪者的作品、發表的文章、網誌等等線上資料皆可作為訪談外的重要佐證文獻。

第三章 研究設計與實施

本章共分三節，第一節闡述本研究所採取的研究方法，採用半結構式的深度訪談；第二節針對本研究的研究對象，包括研究場域的選擇、訪談對象的取樣經過；第三節為研究工具，詳述問卷、訪談大綱的設計概念；第四節為研究流程，以流程圖解釋研究進行時的具體步驟與過程；第五節說明本研究的資料處理與分析理論，以及研究品質檢視。

第一節 研究方法

本研究採用質性研究中的深度訪談法為主要研究方法，並應用研究者設計的問卷作為篩選樣本的工具。深度訪談是在訪問者與受訪者之間，對研究的概略計畫進行互動，在本質上是由訪問者建立對話的方向，再針對由受訪者提出的若干特殊主題加以追問，理想的狀況下是由受訪者負責大部份的談話（Wimmer & Dominick, 1994）。相較於觀察法，深度訪談可以幫助我們獲取受訪者主體的人生經驗、一些無法藉由觀察而瞭解的過往事件，或著較為個人性的活動且無法強制進入進行參與觀察的部分（Marshall & Rossman, 1995）。

學者Mishler（1986）認為訪談是一種交談行動，是受訪者與訪談者共同建構意義的過程。而訪談的分析，應理解其訪談的情境以及現象的社會文化脈絡（引自胡幼慧，1996，頁39）。閱讀行為是相當個人性的活動，讀者與文本共同建構的意義更是只存在於個人心中，無法強制進入觀察。因此Morley（1992）認為深度訪談法（in-depth interview）是閱聽人研究值得採用的方法，因為深度訪談法提供研究者精確的切入問題點，可以直接探究閱聽人的意識、價值與態度。同時，藉由閱聽人自我陳述的過程，我們能夠看出閱聽人建構自身世界與理解自身行為的方式。本研究希望從奇幻小說迷的角度瞭解他們如何看待奇幻小說與其本身的

閱讀，故採用深度訪談法。

訪談方式可以分為「非結構式」、「半結構式」和「結構式」三種。非結構式訪談是以日常生活閒聊的方式、或是對知情人士/專家以類似聊天的訪談方式來獲得資料；半結構式則是以訪談大綱來引導訪談的進行；至於結構式訪談則是運用具體化的問卷題目，來進一步澄清認知或決策活動。

本研究主要採用半結構式的訪談，根據研究問題先擬定訪談大綱，但並不完全按照大綱的順序來進行訪問，而是以訪談流暢度為優先考量，觀察對話進行中話題的方向選擇大綱中適合之題目切入。這種訪談方式可以讓受訪者有目標地回答問題，研究者也可以彈性地調整問題、或選擇特定主題做更深入的探討。

參考相關研究，研究者認為迷極有可能聚集於網路討論區中分享心得與資訊，因此選擇網路社群為研究場域。研究工具則選擇台灣網路使用者相當習慣的即時通訊工具MSN messenger，以此作為深度訪談的介面。



第二節 研究對象

本研究將研究對象設定為「奇幻小說迷」，而對於奇幻小說迷的界定標準主要採取受訪者主觀上的自我認定，即受訪者自我主觀地認定自己是否為奇幻小說迷。但是由於母群體之成員難以界定，本研究結合多種抽樣方式，除了在研究場域中「立意抽樣」（選擇具有創作能力或分享心得者）外，還採取「滾雪球抽樣法」（snowball sampling）。經由先鎖定少數母群體成員進行訪談，同時透過這些成員介紹，進而找出母群體中的其他成員。除此之外，本研究採用的抽樣方式屬於「飽和採樣」。即原先不預設欲訪談之受訪者數量，視研究進展而進行調整。因此在訪問的過程中，待研究者發現手邊資料已足夠分析之用，便停止訪談工作，開始著手分析資料，進行研究最後部份之繕寫工作。

本研究訪談方式以MSN messenger為工具進行線上即時對話，總共完成20位訪談工作，此20位受訪者平均訪談時間約為3小時，訪談次數1~4次不等。以下詳細說明研究場域、取樣經過與訪談過程。

一、 研究場域

迷的特徵中包括社群活動與創作行為，因網路方便社群的聚集與分享，故奇幻小說迷的研究場域設定為：網路上的著名奇幻討論區。選擇人數眾多或活動熱絡之網路社群為研究場域，資料較為豐富詳盡，也較容易募集受訪者。如國內著名BBS大站「批踢踢（PTT）實業坊」，根據維基百科的記載，同時上線人數可達到十五萬人，是台灣最大的網路討論空間，也是全球中文界最大的電子佈告欄。研究者個人也是PTT的使用者，每天都會上線瀏覽有興趣的討論區，因此選擇PTT上的「奇幻文學與相關週邊討論板」（Fantasy板）為研究場域。

此板創立於2002年，創板者對於此板的定位是「因為喜歡奇幻文學的人很多很多，希望能藉由此空間使大家有討論的地方」，板上除了奇幻小說的閱讀心得、

出版消息、情節與人物的相關討論外，也有板友們的創作發表、故事接龍、投票等等活動。進行研究前，需先獲得資訊守門人（板主）的同意，寄信通知現任板主表達研究意願，獲得認可後以兩階段方式著手聯絡可能之受訪者。

二、 取樣經過

Jenkins (1992) 認為迷是會生產的消費者、會寫作的閱讀者、會參與的旁觀者。從文獻中可以發現迷與一般讀者的不同在於其生產創作的的能力，因此假設發表小說創作或分享心得之板友可能為奇幻小說迷。進行接觸後，再請受訪者填寫小型問卷進行篩選。篩選標的為以下三項：

1. 自認為奇幻小說迷。
2. 奇幻小說閱讀行為沈迷特徵中勾選 7 項 (1/3) 以上。
3. 閱讀書目超過 20 本。

以第一項自我認同是奇幻小說迷為主，但受訪者若對本身奇幻小說迷的身分無法肯定，卻具備第二或第三項，仍視為奇幻小說迷並進行訪談。在 6 月 11 日進行 1 位奇幻小說迷的前測後，修改問卷與訪談大綱之不足，而後正式進行訪談之作業。

首先於 Fantasy 板的精華區內，擷取板友創作小說名單，寄發群組信詢問接受訪談之意願。邀請信中闡明研究者身分與研究目的，請願意接受訪談的受訪者回信告知其 MSN 聯絡方式，讓研究者可以將其加入奇幻小說迷受訪者的聯絡人群組中。6 月 29 日發出邀請信件給 62 人，陸續有 23 人給予回應，表示願意協助研究。將 23 位加入聯絡人清單後，研究者若與受訪者同時在線上時便嘗試進行接觸；先詢問受訪者當時閒暇狀態以了解是否方便進行訪談，再進行篩選與訪談。於 6 月 29 日至 8 月 15 日為止，23 位中有 8 位符合條件且較常於線上出現，其中 1 位因時間無法配合，訪談大綱的問題只完成 2/3，不予採納，另外有 2 位受訪者是經由已訪談對象介紹，在此階段共 9 位符合條件且順利完成訪談。

再來於 Fantasy 板上搜尋 2007 年 7 月至 2008 年 6 月發表心得文的板友，寄發群

組信詢問接受訪談之意願。8月20日發出邀請信件給57人，陸續有14人給予回應，表示願意協助研究。加入聯絡人清單後，於8月20日至9月15日為止14位中有4位符合條件並較常出現於線上，另外有1位是經由訪談對象介紹，在此階段共5位順利完成訪談。除一般讀者的奇幻小說迷外，研究者也嘗試接觸進行奇幻小說相關研究與工作之專家型奇幻小說迷，經由寄發邀請函與委託他人介紹，獲得5位不同領域之受訪者順利完成訪談。因前測之受訪者事後於線上完成補問，故其資料也加入取樣中。自6月11日至9月15日為止，共訪談20位奇幻小說迷，資料已達飽和可進行分析。

三、 訪談資料之蒐集

訪談方式以MSN messenger為工具進行線上即時對話，MSN具有極大的方便性，是時下相當普及的網路交談工具，雙方可以文字、圖案進行對話。MSN具有紀錄對話的功能，也相當方便於事後資料的處理；而且不受限於時間及空間，在20位受訪者中便有4位目前身在國外。使用MSN訪談時可善用網路之方便性，因雙方皆在電腦前，訪談過程中受訪者可隨手將其部落格連結給研究者，或是討論到某本書籍時在線上即時將書籍資訊提供給研究者，增添了資料與話題的豐富度。發現訪談中有不足之處時，也可隨時與受訪者聯繫，請求補足。

20位受訪者平均訪談時間約為3小時，訪談次數1~4次不等。雖然只要雙方皆在線上，訪談可以隨時中斷與接續，但是實際訪談時發現，當話題中斷太多次後，受訪者對於訪談的興緻會下降。當此情況出現時，受訪者容易受到其他外務之分心，更拉長訪談的時間；原先訪談人數應為21人，但有1位受訪者在訪談因故中斷多次後，表現出訪談意願低落，無法繼續訪談下去。因此訪談次數應集中在一至二次為佳。另外專家型讀者中有2位因時間難以配合，最後選擇以信件往來之方式完成訪談，研究者如對其回答有疑慮再以離線訊息提出問題。

第三節 研究工具

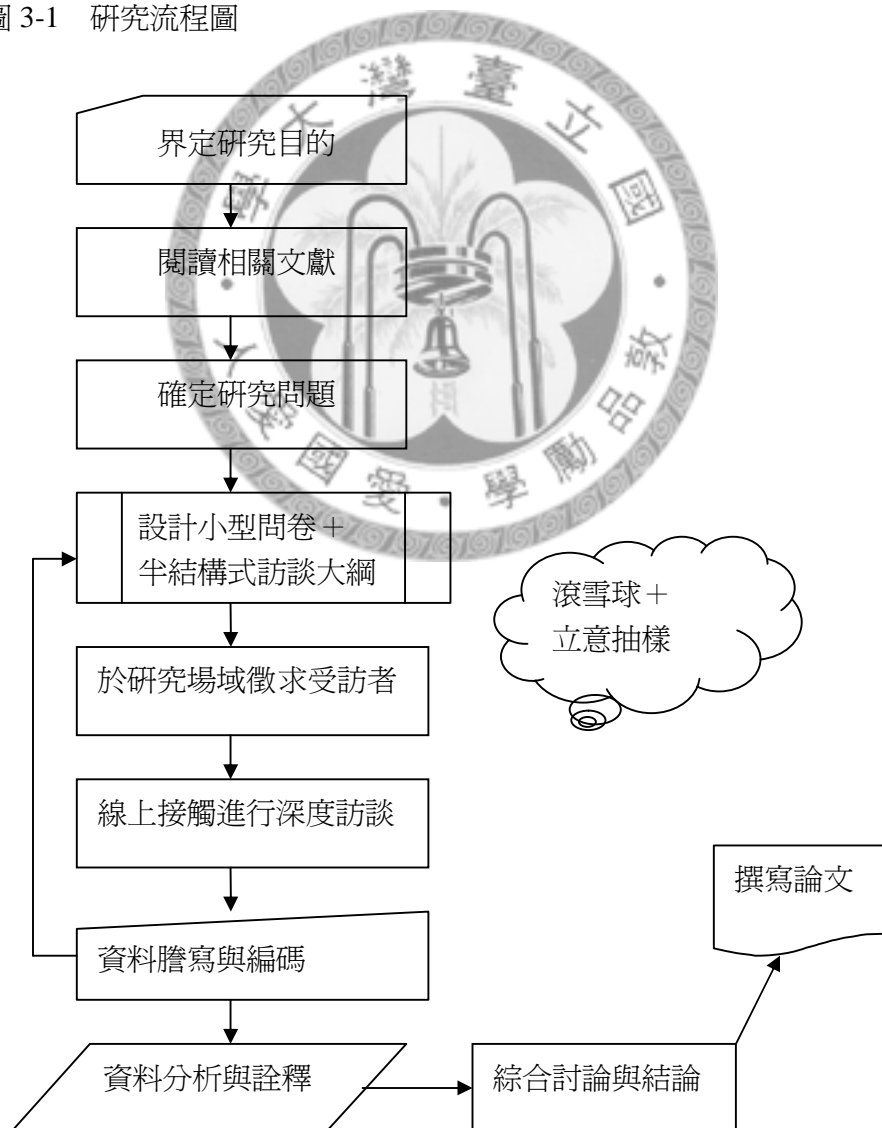
訪談大綱參考諸多迷研究之訪談大綱，以本研究之研究問題為基礎加以延伸，大綱主要可區分為四部份：受訪者個人閱讀經驗（閱讀奇幻小說的歷史及奇幻小說對受訪者的影響）、受訪者個人閱讀行為（閱讀奇幻小說的動機及相關資訊行為）、受訪者對奇幻小說迷的定義與觀察、受訪者對奇幻小說的看法。另外為了進一步的瞭解與篩選受訪者，訪談前會予以小型問卷輔助，在進行訪談時會斟酌問卷之回答，進一步確認受訪者的真實想法。問卷題目包括個人基本資料、奇幻小說閱讀沈迷行為特徵、閱讀書目等等，除初步瞭解受訪者外，方便訪談中開啓相關話題，以及事後進行相關分析。

因為迷具有內在反應與外在行為的過度特徵，參考蘇慧堅（2004）論文「小說閱讀沈迷行為之研究」的問卷，配合相關文獻探討與實際觀察，加以改良成符合奇幻小說迷小說閱讀行為特徵問卷選項共21題，進一步加以篩選並瞭解受訪者之著迷程度。閱讀書目則參考賴國峰（2004）的「台灣中譯奇幻小說出版發展之研究」，再搜尋博客來網路書店分類的奇幻小說出版項，匯整1997~2008年間出版的知名奇幻小說供受訪者勾選，以了解受訪者的閱讀範圍。另外參考受訪者的建議，讓受訪者自由填寫未列入書目之書名，不斷擴充書目內容。

第四節 研究流程

本研究在產生研究動機後，進行相關文獻的探討，確認研究問題。參考相關文獻與研究場域相關資料設計小型問卷與訪談大綱作為研究工具，於研究場域寄發邀請函徵求受訪者。在與受訪者接洽時，予以小型問卷進行初步瞭解與篩選，而後進行半結構式的深度訪談。訪談方式以 MSN 線上訪談為主，另配合受訪者兼採用信件或離線訊息，同時參考受訪者個人部落格獲得相關深入資訊。此流程循環至資料飽和為止，研究流程如下圖所示：

圖 3-1 研究流程圖



第五節 資料處理與分析

一、 資料處理步驟

在整個質化研究的過程中，資料的蒐集整理和分析是同時且持續不斷的在進行（黃瑞琴，1999）。本研究參考Creswell（1998）的分析策略：

1. 概略回顧資料
2. 針對發現加以記錄
3. 瞭解所得資料
4. 發展類目、關鍵字
5. 簡化資料
6. 連結類目
7. 建立分析架構

首先將受訪者填寫之小型問卷加以登錄，進行描述性統計，獲得整體的資料概況。將MSN的訪談紀錄整理成逐字稿後，研究者即反覆熟讀逐字稿，以開放的態度，讓訪談資料中的意義自然浮現出來。接著，將逐字稿中與研究主題相關的敘述列出，以excel檔歸納成不同的「意義單元」，並將這些受訪者的書面訪談資料打散、進行比較，將意義相似的單元聚集成特定主題。最後將綜合這些受訪者訪談資料所形成的主題，加以整理與組織，企圖呈現有系統的、且可以反映出研究問題的資料後，即著手進行論文書寫的工作。

二、 資料分析理論

如同讀者反應理論中提到的，閱讀的主體性是在讀者的詮釋上，讀者的主觀動機及期望，不但是感受的根基、風格之依歸，還是文學之所以成爲文學的原因。詮釋學者 Gadamer (1960) 在其著作《真理與方法》一書中指出，對一個文本的理解，必然是從理解者的觀點出發，意義永遠是一個人在閱讀文本時所製造的。

所以他認為讀者在閱讀一個文本時，總是帶著先前的概念與偏見，唯有如此才能組織解讀文本的方式。

因此本研究的資料分析採用詮釋現象學（Hermeneutic phenomenology），詮釋現象學來自於現象學（phenomenology），為 Edmund Husserl 所創，他最基本的哲學是「人僅能知道他所經驗的事物」(we can only know what we experience)，因此人們經驗了什麼和他們如何詮釋這個世界，才是最重要的（Patton, 1995）。由此可知現象學並不純粹是研究客體的科學，也不純粹是研究主體的科學，而是研究「經驗」的科學。主體和客體在每一經驗層次上認知和想像等的交互關係才是研究重點。

本研究希望經由利用詮釋現象學去理解奇幻小說迷的閱讀行為與經驗，進而洞悉奇幻小說對奇幻小說迷的意義，並且具體描述出不同個案閱讀行為與經驗的異同。因此訪談大綱著重受訪者本身的經驗與看法，研究者在與奇幻小說迷接觸時，並不以本身的學術身份表達意見，而是以同為奇幻小說愛好者及學習者的身份與奇幻小說迷接觸，聆聽受訪者的意見。

三、 研究品質檢視

質化研究中，研究者本身即為研究工具。本研究之研究動機來自於研究者本身對於奇幻小說的喜好，身為讀者的一員，研究者對於國內奇幻小說的市場發展有基礎瞭解，對於奇幻小說迷之閱讀經驗有類似體驗。因此在進行訪談時，比較容易引起受訪者的共鳴；因為長期觀察討論區內發文狀況，瞭解奇幻小說迷的慣用語，比較容易掌握訪談節奏。但是長期沉浸於此場域中，也容易使得研究者失去敏銳度，對於某些現象或詞彙習以為常而沒有追根究底。

對於研究工具的信度與校度，Lincoln 與 Guba (1985) 曾提出以下四個準則：(一) 準確性 (credibility)，即內在效度，指質性研究資料真實的程度，即研究者所真正觀察到欲觀察的部分。

(二) 可轉換性 (transferability)，即外在效度，指藉由研究對象所陳述的感受與經驗，能有效地進行資料的描述與轉換成文字的陳述，增加資料可轉換性的技巧與深厚描述，換句話說，即是資料的可比較性與詮釋性。

(三) 可靠性 (dependability) 指內在信度，即資料的本身、取得與決策過程必須透過研究者說明清楚。

(四) 可證實性 (confirmability) 在評估研究發現的中立性，即相當於研究的「客觀性」；可藉由研究稽核來檢驗研究發現是否與資料有密切的連結。

本研究之準確性除來自於研究工具外，還來自於研究者於研究場域之觀察與資料蒐集；可轉換性來自於訪談後逐字稿及問卷結果。另外本研究設計採取三角檢定 (triangulation)，是一種運用多元的方法或資料來源以增強研究的值得信賴性 (trustworthiness) 的研究策略。Patton (1995) 提到三角檢定有四種形式：

1. 方法三角檢定：採取不同資料的蒐集方法，以檢驗研究發現的一致性。
2. 來源三角檢定：在同一方法中檢驗不同資料來源的一致性。
3. 分析者三角檢定：使用多個分析者重新審查研究發現。
4. 理論-觀點三角檢定：使用多種觀點和理論去詮釋資料。

其基本假設乃是任何一種方法、資料、研究者都僅能令我們了解到某種觀點下的真實現象，透過三角檢定的研究設計可以幫助研究者獲得較平衡而值得信賴的發現。因此本研究中除了使用深度訪談的逐字稿與問卷統計外，同時佐以受訪者之部落格、受訪者於討論區發表之文章，以及訪談過程中研究者的觀察筆記以驗證研究結果的一致性；可說是方法與來源的三角檢定。

第四章 研究資料分析

本章共分四節，第一節為受訪者之背景資料。第二節至第四節按照研究問題的架構進行分析，第二節為閱讀經驗；第三節為閱讀行為；第四節則是奇幻小說迷的看法。

第一節 受訪者背景資料分析

受訪者背景資料分析共四個層面，分為性別與年齡、教育程度與職業、迷行為特徵、閱讀頻率。問卷中基本資料的填答為性別、年齡、教育程度、職業。迷行為特徵的部份提供受訪者是非題填答，閱讀頻率則於訪談大綱中間及。依據問卷結果，受訪者的基本資料表格整理如下：

受訪者編號	性別	年齡	學歷	職業
A	男	25	機械學士	學生（國外留學）
B	男	29	生物碩士	學生（國外留學）
C（專家）	女	25	圖資學士	文字編輯
D	男	24	企管學士	音樂接案
E	女	24	國企學士	學生（國外留學）
F	女	26	經濟學士	服裝設計
G	男	25	經濟學士	證券交易員
H	男	29	生物碩士	學生（國外留學）
I	女	26	經濟學士	平面設計
J	男	21	戲劇系	學生

受訪者編號	性別	年齡	學歷	職業
K	女	24	英教學士	待業
L (專家)	女	28	外文博士班	學生
M	女	25	資管學士	家管
N	女	18	數學系	學生
O	男	16	高中生	學生
P	男	16	高中生	學生
Q	男	23	數動研究所	學生
R (專家)	男	32	科幻碩士	老師 (評論)
S (專家)	男	29	漁業碩士	生態保育 (作家)
T (專家)	女	37	心理學士	文字編輯

表 4-1 受訪者基本資料

其中編號 C、L、R、S、T 一共五位專家型迷，身份分別是以奇幻小說作為研究對象之學者、評論者，以及進行奇幻小說創作相關工作的小說家與編輯。

一、 性別與年齡

本研究訪談了20位受訪者，其中男性有11位，女性有9位，因此男女比例接近1：1，男性稍多於女性，但差距不大。在年齡部份介於16~20歲間的有3位，介於21~25歲間的有9位，介於26~30歲間的有6位，31歲以上的有2位；可以看出奇幻小說迷集中在21~30歲的青年。基本上性別與年齡的特徵與文獻相符合，賴國峰（2004）的研究中針對奇幻小說的閱讀市場結論是：「年齡層方面，一般認為以十五歲到三十歲學生族群居多；而性別方面，女性讀者的比例則逐漸擴大中」。在他訪談多位編輯與企劃後，他們都提及閱讀奇幻小說的女性讀者正在增加，打

破之前奇幻多為男性閱讀的刻板印象。至於年齡層集中在21~30歲間，略高於文獻的預估，研究者推測於賴國峰於2004年所關注的讀者群，在四年後可能依舊是同一群人，因此年齡有所增長。

二、 教育程度與職業

在教育程度部份，擁有碩士學位的有 5 位，其中 3 位正在攻讀博士；有學士學位的有 11 位，其中 3 位正在攻讀碩士；有 2 位正就讀大學；有 2 位正就讀高中。整體而言，除了正就讀於高中及大學者，受訪者皆受過高等教育擁有大學學歷，平均教育程度相當高。學科領域也相當多元，包含人文社會類（外文、教育、圖資、戲劇、心理）、自然科學類（數學、生物、漁業）、應用科學類（機械、動畫設計）、管理類（企管、國企、經濟、資管）等等。在職業部份，最多的是學生有 10 位，其中 4 位於國外留學；再來是自由業（音樂接案、服裝設計、平面設計、生態保育、家管、待業）；交易員、老師以及文字編輯等工作。職業的分佈也相當符合文獻的估計，奇幻小說迷以學生居多；研究者推測身為迷需要大量閱讀奇幻小說，進入職場後個人閒暇時間變少，會造成閱讀頻率下降，間接造成奇幻小說迷的流失。

三、 迷行為特徵

迷行為特徵共 21 個選項，請受訪者勾選本身具有之行為。21 題中前 11 題偏向內在過度沈迷行為，後 10 項偏向外在過度沈迷行為。題目如下：

1. 只要一有空，我就想拿起奇幻小說來閱讀。
2. 我常常為了讀奇幻小說，而犧牲睡眠時間。
3. 閱讀奇幻小說，可以帶給我莫大的滿足感。
4. 每次讀完奇幻小說時，都覺得意猶未盡。
5. 我會想要繼續閱讀我所喜愛的奇幻小說相關作品（如續集、同系列、同類型或

同作者等作品)。

6. 我會重複閱讀我喜愛的奇幻小說。
7. 當我閱讀奇幻小說的這段期間，我會忽略身旁其他人事物。
8. 我無法控制閱讀奇幻小說的時間，一旦讀下去就是停不下來。
9. 不管再累，只要閱讀自己喜愛的小說時，總覺得精神百倍。
10. 我認爲自己就是奇幻小說迷。
11. 我會積極從各種媒體搜尋關於奇幻小說的相關訊息。
12. 在日常生活中，我會不由自主模仿奇幻小說中的情節對話。
13. 我曾試圖創作奇幻小說。(未發表也可)
14. 對於我所喜愛的奇幻小說相關讀書會或網路討論區，我都會積極參與。
15. 我會積極尋求認同我所喜愛的奇幻小說讀者，一起討論。
16. 我會主動參與我所喜愛的奇幻小說簽名會或發表會。
17. 我會迫不及待向朋友推薦我所喜愛的奇幻小說。
18. 我會很在意朋友對我所喜愛奇幻小說的評價。
19. 我會主動地向朋友宣示我就是XXX的奇幻小說迷。
20. 我會消費奇幻相關產品(動漫畫、電影、電玩及其他相關商品)
21. 我會在自己的個人板或BLOG上介紹奇幻小說相關事項。

請受訪者勾選本身具有之行爲，統計問卷結果，受訪者之迷行爲特徵如下表：

受訪者編號	答是之題數
A	13
B	12
C	8
D	7
E	10

受訪者編號	答是之題數
F	17
G	13
H	8
I	17
J	15
K	14
L	13
M	11
N	9
O	18
P	18
Q	12
R	13
S	4
T	19

表 4-2 受訪者之迷行為特徵數量

勾選 1~7 項的低度沈迷者有 2 位，8~14 項的中度沈迷者有 12 位，15~21 項的高度沈迷者有 6 位。最低的只有 4 項，最高的有 19 項。基本上奇幻小說迷的沈迷行為多在中度，12 位的性別分別為 6 男 6 女；高度沈迷的 6 位性別為 3 男 3 女，由此看來沈迷行為分佈並不受性別影響。另外年齡與學歷的分布也相當平均。除了探討受訪者所擁有的個別行為之外，另外可以使用問卷題目為主軸進行統計，探討每一項行為特徵的普遍性。迷行為特徵普遍性如下表：

題號	各題填選人數
第一題	15
第二題	13
第三題	15
第四題	15
第五題	20
第六題	17
第七題	10
第八題	11
第九題	11
第十題	15
第十一題	11
第十二題	4
第十三題	16
第十四題	6
第十五題	7
第十六題	5
第十七題	14
第十八題	9
第十九題	10
第二十題	13
第二十一題	14

表 4-3 迷行為特徵普遍性

最多人擁有的迷行為特徵是第5題「我會想要繼續閱讀我所喜愛的奇幻小說相關作品(如續集、同系列、同類型或同作者等作品)」,有20位選擇;再來是第6題「我會重複閱讀我喜愛的奇幻小說」,有17位選擇;以及第13題「我曾試圖創作奇幻小說(未發表也可)」,有16位選擇。

最少人勾選的行為是第12題「在日常生活中,我會不由自主模仿奇幻小說中的情節對話」,只有4位選擇;再來是第16題「我會主動參與我所喜愛的奇幻小說簽名會或發表會」,只有5位;以及第14題「對於我所喜愛的奇幻小說相關讀書會或網路討論區,我都會積極參與」,只有6位。

由這樣的結果看來,會想要繼續閱讀喜愛的奇幻小說相關作品,以及重複閱讀喜愛的奇幻小說,奇幻小說迷與一般書迷的行為相同。除此之外,嘗試創作奇幻小說此特徵,相當符合文獻中迷的特有行為。因此研究者推測奇幻小說迷主要之行為特徵仍以內在行為居多,又以閱讀行為與創作行為最為明顯。

另外即使是迷,也不見得會在日常生活中模仿奇幻小說中的情節對話,研究者推測因奇幻小說迷仍屬小眾,不易找到有共鳴者,因此不會輕易顯現出如此強烈之喜好。至於簽名會與讀書會等活動參與意願低落,顯示出受訪者似乎對於與他人接觸的公眾活動,不大感興趣。但是第17題「我會迫不急待向朋友推薦我所喜愛的奇幻小說」與第21題「我會在自己的個人板或BLOG上介紹奇幻小說相關事項」,又顯示他們相當樂於分享,關於不積極於公眾活動卻又樂於分享閱讀心得的行為,在綜合討論中會進一步探討。

第二節 受訪者閱讀經驗分析

關於閱讀經驗的部份，本節共分為四個部份。首先從閱讀歷史切入，談論受訪者的奇幻小說入門書。再來是喜愛排名，包括最喜愛的書與最喜愛的作者。第三點為角色特性，包括喜愛的人物與本身想成爲的角色。最後是閱讀奇幻小說產生的相關影響。

一、 閱讀歷史

整理受訪者閱讀的第一本奇幻小說、接觸年齡、接觸方式，如下表：

編號	第一本奇幻小說	年齡	接觸方式
A	龍槍傳奇 (Dragonlance legends) 系列	國三	書店
B	封神演義	小四	學校書展
C	綠野仙蹤 (The wizard of Oz)	小學	學校圖書室
D	說不完的故事 (The neverending story)	小二	電影
E	查理與巧克力工廠 (Charlie and the Chocolate Factory)	小三	學校圖書室
F	愛麗絲夢遊仙境 (Alice in Wonderland)	四歲	家人
G	羅德斯島戰記 (ロードス島戰記)	國二	動畫
H	魔法師的學徒 (Magician)	國三	遊戲雜誌的專欄
I	地海傳說 (Earthsea cycle) 系列	高中	老師推薦
J	魔戒 (The lord of the rings)	國三	電影
K	怪桃歷險記 (James and the Giant Peach)	小學	學校書展

編號	第一本奇幻小說	年齡	接觸方式
L	納尼亞傳奇 (Narnia) 系列	小學	同學
M	愛麗絲夢遊仙境 (Alice in Wonderland)	小學	學校圖書室
N	哈利波特 (Harry Potter) 系列	小四	家人
O	索嵐 (奇幻基金會文學獎作品)	國一	書店
P	魔獸爭霸 (Warcraft) 系列	國二	網路遊戲
Q	石中劍 (The sword in the stone)	小學	動畫電影
R	魔法師的學徒 (Magician)	大一	遊戲雜誌的專欄
S	綠野仙蹤 (The wizard of Oz)	小三	學校圖書室
T	保姆包萍 (Mary Poppins)	小四	親戚家書架

表 4-4 受訪者第一本奇幻小說閱讀歷史

在閱讀歷史的部份，關於第一次接觸奇幻小說的年齡，有11位受訪者回答是在小學時期，有6位受訪者回答是在國中時期，另外有1位是在學齡前，1位在高中，1位在大學。於學齡前進行閱讀之受訪者所閱讀文本應為繪本，雖不符合小說之定義，但愛麗絲夢遊仙境有多種版本，此題由受訪者回溯記憶中愛上奇幻的入門書，因此仍保留此說法。至於封神演義的出現也顯示對於奇幻小說迷而言，中國古典小說中也有許多奇幻的元素，甚至可以開啓之後對於奇幻小說的喜愛。

大部分的受訪者接觸奇幻小說的年份多超過十年，多為中小學時期的回憶。由此可證實，遠在《哈利波特》掀起全球奇幻浪潮前，奇幻小說迷就已經存在了。實際上，E. W. McElroy 曾指出早期的閱讀習慣將會影響日後閱讀行為，其研究發現，青少年時期有閱讀習慣者，成人時期將會繼續的保持閱讀的興趣及習慣，並會擴增其閱讀的主題範圍（引自 McEvoy & Vincent, 1980）。由此可知兒童時期產生閱讀興趣的第一本奇幻小說，對於奇幻小說迷的形成占了重要的地位。

第一本奇幻小說種類相當廣，大部分為著名的經典奇幻小說。根據受訪者印

象，與第一本奇幻小說的接觸方式當中，最多的是經由學校圖書室或書展。因為兒童奇幻在國內往往是相當受到歡迎的兒童讀物，被許多小學圖書室收藏，大大增加讀者接觸的機會。受訪者表示在兒童時期即再三的閱讀這些兒童奇幻小說，甚至幻想能進入書中的國度，從此一頭栽入奇幻的世界中不可自拔。

說不完的故事吧。然後印象是，一直想和主角一樣去書裡吧。然後看了好幾次，去年翻到又看了一次。說不完的故事就是電影大魔域的原著，如果你和我同年代，你應該會知道。我到去年都覺得好好看哦～（D：9）

我第一次接觸幻奇作品是在國小的時候，當時我的同學借我一本C.S.Lewis寫的獅子、女巫、魔衣櫥，我看了以後就被這個作品深深的吸引，也開始蒐集這一系列的所有作品，但是當時還不知道這就是所謂的奇幻小說。我甚至開始想像創作自己的作品，或是想像自己進入Lewis所描寫的世界中。（L：4）

我推薦綠野仙蹤好了，國小三年級時，就是有一套國小課外優良讀物60本。很好看，這麼神奇的國度，我也想去看看(後來發現自己到不了，只好自己弄一個)。（S：4）

除此之外，受訪者當中受到電影、動畫、電玩的影響者也不少，此類小說多為類型小說，與文獻中所提及國內類型奇幻的出版歷史不謀而合。

嗯，應該是說之前就很喜歡，但不是從小說領域喜歡上的，而是動畫。國二的時候看了《羅德斯島戰記》的動畫，驚為天人這樣XD（在小一點的時候則是電玩的關係吧....）（E：10）

接觸方式好像是先接觸到魔獸世界的網路遊戲，才去找小說來看的。印象是奇幻種族當初很吸引人，感覺很有趣。甚至是那些奇特的世界觀，後來就繼續往這方面下去了。（P：2）

如同賴國峰（2004）所說：「第三波與尖端兩家出版社原先都不是以文學出版見長，而與動畫、漫畫、遊戲有密切的連帶關係，反倒因此首先開啓了奇幻類型小說的出版」，就某種程度而言奇幻小說是跨文類與跨媒體的一種文本，奇幻小說的發展與動漫電玩等多媒體的發展息息相關，奇幻小說迷的形成也是如此。

二、 喜愛排名

訪談中調查了受訪者最推薦的奇幻小說（一人有 3 票）、最喜愛的奇幻小說家。奇幻小說迷的偏好各有不同，但是只擷取總票數 2 票以上的，受訪者最推薦的奇幻小說列表如下：

最愛奇幻小說	票數
刺客（The Farseer）系列	6
地海傳說（Earthsea cycle）系列	4
Diana Wynne Jones 作品	3
龍族（드래곤라자）系列	3
Peter S. Beagle 作品	3
黑暗精靈（The dark elf trilogy）	3
龍槍傳奇（Dragonlance legends）系列	3
說不完的故事（The neverending story）	3
冰與火之歌（A song of ice and fire）系列	2
黑塔（The dark tower）系列	2
精靈寶鑽（The silmarillion the myths and legends of Middle-Earth）	2

表 4-5 受訪者最愛奇幻小說

在小說部份票數最高的是 Robin Hobb 的《刺客》系列，雖然這套小說在一般讀者間不如其他經典知名，但是奇幻小說迷當中皆給予頗高的評價。Robin

Hobb 在最喜愛的奇幻小說家是第二名，由此可知奇幻小說迷對其作品及本人都相當敬愛。《刺客》系列又分成《刺客正傳》和《刺客後傳》兩個部分，這套系列結構龐雜，人物角色鮮明。受訪者形容這部作品細膩而真實，尤其又以真實這個特性最受到青睞。

刺客的話就在於描述細膩，不論是人物的個性、社會，或是一些日常生活的小細節，還有整個魔法與歷史的設定。(O：5)

對於人性的刻畫都很真實~~不會過於童話或是美滿，也不會太過黑暗。(F：6)

真實，不會妄想過頭，有平衡她的世界。(J：8)

由表中可以看出奇幻小說迷所喜愛的奇幻小說仍以英美體系為大宗，有類型奇幻也有青少年奇幻。雖然也有推薦台灣及日韓的，但較為分散皆不超過一人。亞洲區唯一上榜的是韓國作品《龍族》，也是上榜作品中唯一由網路連載開始的小說，但作者李榮道卻不在最喜愛的奇幻小說家中，研究者推測可能是到目前為止李榮道的作品數量及品質還不足以奠定他身為奇幻小說家的地位。

網路奇幻小說雖然擁有廣大的讀者，但往往被認為文學價值較低；相對的，奇幻小說迷對《龍族》的喜愛正來自於它的易讀性：

龍族的特點，就是很容易閱讀。不管是言行舉止，都很好理解，即使是在類型化的人物之中，也充滿了新意。即使很多人認為他是一本不怎樣的奇幻小說，我還是非常喜歡那一本。(A：12)

輕鬆易讀，節奏因為網路連載小說而較快速，人物刻畫生動。(D：14)

故事中兼具喜劇式的橋段與深富哲理的思想，就算將其中奇幻的要素去除，這部作品仍然會是很棒的冒險小說，當作者已經達到這種成果，再加入奇幻的要素便是大大的加分了。我覺得這部是近代由亞洲人創作出的奇幻作品中最為經典的。(Q：5)

易讀性這個特性也出現在目前相當受到歡迎的「輕小說」上，這個 1970 年代開始發源自日本的新文類，根據維基百科的定義為「可輕鬆閱讀的小說」，以

青少年為主要讀者群，通常使用動漫畫風格作為插畫的一種娛樂性文體。不論是網路小說或輕小說，使用奇幻的題材又具有易讀性時，相對也就瓜分掉部份奇幻小說的市場。

像我現在反而比較常看輕小說，因為像吃泡麵，比較快。因為大家都比較沒空看奇幻吧。畢竟一本奇幻風格的輕小說，你真的能說他不是奇幻小說嗎？他只是比較輕比較商業。(D：5、26)

不過奇幻出版近年來也退燒了，現在紅的反而是日式 YA：輕小說。(E：15)另外同樣統計受訪者最愛奇幻小說家，總票數達兩票以上的結果依得票高低排序，上榜之作家皆為相當知名的英美奇幻小說家。如下表所示：

最愛奇幻小說家	票數
Ursula K. Le Guin	6
Robin Hobb	4
J. R. R. Tolkien	4
Neil Gaiman	4
Diana Wynne Jones	3
Patricia A. McKillip	2
R.A. Salvatore	2

表 4-6 受訪者最愛奇幻小說家

奇幻小說家中票數最高的是 Ursula K. Le Guin，她同時身為科幻與奇幻小說作家，作品極富哲理也是許多文學研究的對象，作為奇幻小說家的身份相當受到奇幻小說迷的推崇。她的《地海傳說》系列在推薦作品中也得到第二高票，這部奇幻系列從 1968 年《地海巫師》一直寫到 2001 年共六冊，成為凡是探討奇幻文學或是青少年文學的論文或評論時，必不能遺漏的奇幻小說經典著作（陳倩姿，

2008)。

La Guin 因為她的作品充滿了東方哲理。(H:11)

地海傳說以一種很平實深刻的敘事方式說著主角格得及他週遭人們的經歷。書中並不是有這麼多精采刺激的冒險情節，但卻在其中帶給我很多去思考的空間，不管是去思考生死之間的意義、故事中龍族、人類以及魔法間的關連、甚至跳出來想著該如何去做出一個完整、具吸引力又不至失衡的魔法設定；這套書都帶給我很大的啟發。(Q:5)

約莫十年前，拜朱學恆開始推廣龍槍小說之賜開始有奇幻小說這個類型概念，也因為網路資訊發達，故自行上網搜尋英文奇幻小說相關資訊，而找到一些國外書迷列為經典的書目，因此認識到【地海】這個經典系列。讀了地海巫師、地海古墓等前幾本，深受感動，才決定要設法出版奇幻小說系列。(T:2)

然而關於最喜愛的奇幻小說家這個部份，有多位受訪者表示並沒有特別喜愛的作家，甚至並不會特別記憶作家名字。由此可以推論，奇幻小說迷對於作品與作者的喜愛並沒有絕對的關聯性，對作品著迷並不見得會對作家本身投注相同的熱情。

沒有。我根本不記作家名字的...歐美小說很妙，同一個作家喔！可能一輩子只有寫出一個好看的系列，然後其它的全都是票房毒藥... (A:16)

我不會特別偏好誰。嗯，我沒有「特別」偏好，我比較只喜歡作品。(I:29)

唔..通常都是先看作品..然後才會留意到作家... 我們家的人都是看書不看作者...(N:7)

三、 角色特性

除了調查受訪者喜愛的小說與作者外，也訪談了奇幻小說迷所喜愛的角色。先調查受訪者喜愛的書中人物，另外還請受訪者選擇希望自己想成爲的角色。受訪者最喜愛的角色比起小說與作者更無法進行排序，因為幾乎完全沒有重疊。研

究者推測因為奇幻小說迷所喜愛的角色多少與本身的性格相關，因此角色比起情節更難獲得共識，儘管喜歡同一本書也因為本身閱讀的視野不同而喜歡不同的人物。關於喜愛的角色分成兩個層面探討，分別是喜愛的書中人物，以及自己想成為的角色。

1. 喜愛的人物

有些受訪者直接表示並不會特別偏愛人物，不過在訪談的過程中可以發覺受訪者普遍對於傳統英雄式的主角反感，並稱呼其過於膨脹的能力為「威能」。

Sorry～我實在想不出一個人。因為我對角色比較沒有愛，而且大部份的角色都太善良，不然就太龜毛，尤其善惡二元論的小說更是這樣。(D：18)

我一直對那種威能過頭的魔法師很感冒。(Q：4)

大概對於主角威能過強的會有反感，例如黑暗精靈。(H：4)

英雄式的我比較不喜歡。我偏好那種比較淡泊名利型的主角，想要過平淡的日子，但是卻因緣際會被迫參與自己不想要的人生。(M：11)

對於小說中的人物產生特別的愛好並不是奇幻小說迷必然的行為，但歸納部份對角色有愛的受訪者愛好原因，多是因為該角色描寫真實，具有人性弱點，使讀者產生認同感。

龍槍的卡拉蒙，因為他是真正像個人一樣成長的角色。至少性格方面要像人，完人英雄在我眼中根本不屑一顧 XD (G：9)

重點是，他們都有缺點，會膽小害怕，會一時自大，但懂得尊重人。(I：22)

刺客系列的蜚滋。因為很真實，有很多轉變，很有人性。(J：7)

龍槍的雷斯林吧。因為他真的很像個有血有肉的人，他的強大、邪惡不只是因為單純的野心，更因為過去受到的摧殘、心中的缺陷。但他也不是完全泯滅人性，他心裡還存在著一絲對弱者的憐憫。(O：5、6)

2. 自己的角色

請受訪者選擇想要成為的角色時，有的受訪者表示閱讀的樂趣在於想像別人的冒險，但是並不想成為書中的人物，因為無法想像成為與自己不同的角色。

其實我不會特別希望成為奇幻故事中的主角。大概是自己已經沒力氣冒險了:P 就乖乖看別人冒險比較好... (B:9)

角色有他很棒的地方，但是如果給我當就不棒了嘛。不如說我可以想像待在某個角色身邊的時候，我會怎樣看他、會想要怎樣跟他互動；但是想像自己變成那個角色，就會覺得這個人這麼棒我怎麼可能變成他。(C:11)

應該沒有，我會試著揣摩角色的內心或是情感，但是我無法想像自己不是自己。(F:9)

因為無法成為與真實自我不同的角色，因此也有受訪者表示想要成為與現實生活中的自己相似的角色，角色在某種程度上成為現實的寫照。

哪一種角色喔？大魔王吧 XD 我只是覺得，不管是黑暗君王或者是黑龍都一樣，每種生物在奇幻小說裡面，都有自己追求的東西，這是奇幻小說的另外一個特點。我選反派的原因，大概是因為反派比較合我的個性吧。(A:13)

年輕的話，就像龍槍的泰斯那樣。總是樂觀開朗地到處漫遊，見識世界各處的新奇事物。老了的話，就像地海的格得，最後找一個歸宿，安然知足地渡過一生。(其實這根本是現實的寫照嘛 XD) (O:6)

魔法師，因為像我這種窮酸學究大概也只能幹這行。(H:6)

除了成為與本身相似的角色，也有受訪者希望能夠擁有本身所崇拜的特質，以及憧憬的生活，可以在故事中完成現實生活作不到的事。

當然是希望身懷異能啦，當普通人的話現實世界已經當膩了 XDDDD，所以可以的話，大概就是魔法師之類的吧。(E:11)

我希望可以成為 Tolkien 故事裡的精靈。因為精靈十分具有智慧，對詩歌的創造十分敏感，也擁有與自然之間的親密關係，是我十分嚮往的生活方式。(L:5)

由此可知，奇幻小說迷喜愛的角色以及嚮往的角色之間並沒有明顯的相關。他們認為跟一般人相同擁有七情六慾的角色比較有趣，儘管閱讀時會沉浸在作者描寫的架空世界中，甚至揣摩角色的想法及情緒，但奇幻小說迷可以清楚的分辨幻想

與真實之間的差距，並且認為這樣的差距才是閱讀的樂趣。

四、 閱讀影響

閱讀影響的部份分成兩個層面探討，分別是奇幻小說的影響、喜愛的作家或作品風格的影響。

1. 奇幻小說的影響

閱讀奇幻小說對奇幻小說迷所產生的影響因人而異，有部份讀者表示奇幻小說並沒有對他們產生任何影響，閱讀奇幻小說純粹只是興趣而已。

雖然我很愛看，但說真的，奇幻小說就只是奇幻小說而已，他並沒有改變我的人生，也沒有代表任何事物。(A：8)

哇咧~我覺得我還是我。讀幻想文類是我的興趣，或許也算我的「專長」(還沒出師其實不應該這麼說)，但就這樣。(R：10)

不過大部份的受訪者表示在閱讀奇幻小說之後，最明顯的影響是接受度與包容力相對提高，對於超現實的事物以及人性的多面向具有更高的寬容。

接受度提高 XD XD? 嗯~接受各種事物的程度。(F：3)

改變就是讓我變成比較偏好稍微超現實的事物吧，偏好人物做出非常軌的選擇。(G：5)

我覺得閱讀奇幻小說，看到裡面人物的成長與變化，讓我更瞭解人性，與世界上很多事情的多方面貌。使我更接近一個更圓融，具包容力，懂得尊重他人。(I：30)

一開始我的觀點是無神論啦..不過後來看了一堆小說就慢慢的變成多神論了
@@ (N：5)

除了對於不同事物的接受度提高之外，最多受訪者提到的是，閱讀奇幻小說使得他們養成了閱讀習慣。除了將閱讀觸角延伸更廣，甚至有受訪者表示從不喜歡看書到不可自拔。

只能說他讓我養成了閱讀小說的習慣，而讓我有閱讀更多書籍的興趣。比如說看了奇幻小說，會想去看看真實世界的神話，真實世界的法術是甚麼，中古歷史、文化制度等等。(H：3)

讓我的世界夠豐富，幻想力更豐富。我已經到了可以不吃飯，卻不能沒看書了。(K：22)

最顯而易見的改變是，我原本不是很喜歡看書，但接下來就掉進坑裡爬不出來了XD (O：4)

接受度與閱讀習慣是內在的改變，但是另外影響最大的是生涯規劃的選擇。因為喜愛奇幻小說，進而選擇與奇幻小說相關的工作，使得奇幻小說在奇幻小說迷的生命中扮演了相當重要的部份。

當我閱讀到我喜歡的作品的時候，都會覺得很感動，並且充滿衝勁。我對奇幻小說的熱愛也是我選擇繼續深造的一個理由，因此奇幻小說在我的生命裡扮演十分重要的一部份。 (L：4)

我開始有點找到未來生涯規劃的目標了。一開始當然是想當小說家XD 不過更務實地想，當翻譯也是可以的，尤其這領域很多專有術語、資料還有梗，不是一般譯者可以翻的好的。(O：4)

我本身是很愛幻想容易恍神的人，閱讀這類小說（也包刮科幻作品）讓我的思緒能有個很具體的出口，也間接影響到我對於以後從事工作等等的選擇。(Q：4)

2. 喜愛風格的影響

至於喜愛的特定奇幻小說及其作者是否奇幻小說迷產生了影響，受訪者表示雖然有可能受到影響，但不是這麼容易察覺的，也無法清楚的解釋。

影響啊.....我想潛移默化是一定有的，不過要逐項列舉的話，似乎也不太容易列舉呢。這很難說，畢竟看過了，就成為生命歷程的一部分，很難再抽絲剝繭說有沒有，不過對於人的價值觀或許有一定程度的影響，而這也可能影響到創作，只是，似乎又沒有那麼明顯。(S：15)

我是覺得腦部構造、寫作方式、概念.....等等應該都有被影響啦，但是我其實不會深思這方面的問題，因為人其實生活在社會中畢然會被社會影響(濡化XD)，可是究竟哪一塊的自己是出自哪裡，我自己恐怕也說不清楚。(C：11、12)

除了潛移默化的影響無法具體說明外，有多位受訪者清楚的表示創作風格會受到影響，會模仿喜愛作家的文筆。

創作風格，這個影響最大。創作的話啊，托老讓我變成設定狂(笑)。刺客則讓我除了灌設定外還兼顧人物的情感。(O：8)

最大的影響是變的會模仿他們的筆觸吧。(D：21)

不會對我的人生產生影響，但對我的文字影響很大....(A：16)

也有部份受訪者認為本身的價值觀會受到影響，經由奇幻小說，他們得以跳脫本身的觀點，以更廣的視角來看待這個世界。

比如說，對於『完整』的看法。這個世界上，有很多我們能改變的外在狀況，也有很多融入於整個世界大轉輪的狀況是無法改變的。無論是我們能改變的或不能改變的，都不一定會為我們帶來好的或壞的影響，所以在我們看到事物表徵而感到喜或悲的同時，我認為我喜愛的作品會讓我想到事情的更多角度，或將我拉遠從更廣的視角去看。(I：20、21)

讓我思考人如何面對自己，用跳脫的觀點去看待道德的善與惡。(H：11)

第三節 受訪者閱讀行為分析

本節探討奇幻小說迷的日常閱讀行為，針對受訪者的閱讀頻率、閱讀動機、資訊行為加以闡述，包括多常讀、如何選書、讀些什麼、從哪裡取得相關資訊等等，使我們對於奇幻小說迷與奇幻小說間如何產生連結有進一步的了解。

一、 閱讀頻率

在閱讀頻率部份，大部分的受訪者表示不固定，難以估計。基本上取決於受訪者的空閒程度，譬如在工作者表示閱讀的數量不如求學時間，另外求學中的受訪者表示寒暑假或剛考完試的時間閱讀的量較平常多。

現在因為工作所以已經沒什麼時間了，以前是心情好就一次把整套看完，我大四的時候把波特萊爾跟向達倫一個月看完。(G:3)

那時候剛國中基測完，超廢爛(誤)快要20本吧。(O:2)

除了受到本身閒暇時間的影響外，也有受訪者表示要參考當月的奇幻小說出版量，出版量高時閱讀量也相對提高。

其實要看當月的出書量耶。數量多的時候三五本都有可能，數量少的時候一個月一本或兩個月一本也是有可能的。(C:3)

不過通常是以書店出的新書來算，所以一個月大概11.2本。(N:3)

另外一種極端的情況是受訪者與奇幻小說的接觸情況，如果遇到有興趣的系列小說，會亟欲把整套奇幻小說看完，因此當月份的閱讀量就會很高。

我最高的時候可能有超過十本吧。但是這是極端情形，因為我那時候把整個系列一次看完。(H:1)

比如說我覺得龍族好看，然後又已經是出完的書，我會卯起來在一星期裡面整套K完。(A:2)

二、 閱讀動機

關於閱讀動機的部份，主要分成幾個層面探討，分別請受訪者陳述喜愛奇幻小說的原因、其他喜好的文類、如何選擇奇幻小說。

1. 喜愛奇幻小說的原因

到底奇幻小說迷為什麼偏愛奇幻小說呢？大部分的受訪者表示是因為奇幻小說具有無窮的「可能性」，因此奇幻小說可以打破現實的界線，甚至讓讀者得以想像嘗試新的人生。

應該就是因為這是可能性最廣的小說吧（除了那種看不懂得現代文學以外）。其他的小說都可以看成是幻想文學多加上一些限制以後變成的東西，你看世界各地有文字所紀錄的文學創作裡面，有哪一個不是幻想文學。最早有文字紀錄的，都是神話傳說啊。（B：6）

或許就只是單純地口味合，要講理由我也不確定。因為這個世界有無限的可能性，所以當看到有作品打破那個現實的界限是一件很有趣的事。（C：4）

我是文字中毒者，我幾乎什麼都看啦~奇幻的世界裡什麼都是有可能的~是個非常有趣的世界。（K：5）

我喜歡奇幻，是因為他創造了一個全新的世界，完整而誘人。在那個世界你可以有無限的可能，讓我達成--去活別的人生--的夢想（應該大家都是這個原因吧XD）。（I：14）

除了無窮的可能性使讀者感到有趣外，也有受訪者表示是因為對另一個未知世界的好奇與憧憬，經由幻想另一個比較好的世界而獲得滿足。

因為一個不一樣的世界總是好的。u know~就像別人用的東西自己沒有，就會感覺比較好。雖然這樣說不浪漫，可是我是用理性的角度來分析，這點真的佔很大的原因吧。（D：12）

大概是對未知的世界有一種期待吧與憧憬?唔，我覺得也不是這樣說~對未知世界的好奇~但不一定是會想從中獲取什麼~~有時只是一種滿足@@~像科幻小

說也是這樣，對我而言啦。(F：5)

因為它提供了一個可以幻想的世界，而且是充滿英雄與冒險的世界，這是很令小男生嚮往與憧憬的世界。(H：3)

奇幻小說所構建的另一個世界不但使讀者憧憬，更有受訪者直指閱讀奇幻小說具有脫離現實與逃避的效果。經由奇幻小說中超現實的情節轉換日常生活所產生的疲憊感，增加生活的樂趣。

因為在閱讀進入故事世界的過程中，可以遺忘現實的殘酷 XD 所以才會說是逃避現實用（大笑）。(M：8)

有部份是作為跟現實生活中的緩衝劑吧，現實的人生中與其說我們是自己的主角，有更多時候會覺得我還只是一個小人物，說是逃避也好，閱讀奇幻作品中的情節可以轉換對現實生活中的疲憊、也增加很多生活中的樂趣（比如期待早上出門時看到一條龍穿著郵差服給我送快遞，當然不可能發生，但是事後苦笑著吐槽自己也算是種消遣）。(Q：4)

起初可能摻雜了些脫離現實的渴望吧.....尋找可以脫離現實桎梏或物理法則枷鎖的夢。在寫實的描述中混入了非寫實的元素，那種溢出常軌的荒誕夢幻有時彷彿做菜的調味，會讓故事增添特殊風味，突然異常地迷人。或許是太強烈的對比，或許是這樣營造出來的異國風情或距離感，會引起讀者的憧憬？(T：2)

2. 其他喜好文類

奇幻小說迷喜愛的只有奇幻小說此文類嗎？根據文獻顯示，迷可能同時熱愛多項事物，那麼受訪者所喜愛的其他文類也許可以看出這一群讀者的個人喜好分佈範圍。值得注意的是在訪談過程中發現喜好科幻小說的奇幻小說迷比例相當高，也有專家迷認為科幻小說與奇幻小說本身即無法區分，因此這兩個文類的迷勢必會重疊。

科幻是奇幻的一部分，奇幻也是科幻的一部分。以目前行內學界的看法是不分的，可以分光譜兩端，但中間很難分。應該說從類型生成的時候就沒什麼在分，

那是你們臺灣人自己愛亂分 XD 當然不排除有只會認標籤的人，不過那種等級要說有到迷的程度還算有差。(R：2、4)

基本上奇幻小說迷往往也是小說迷，除了科幻小說外，又以推理小說的喜愛者最多，共有 7 位受訪者表示偏好此文類。

推理小說也 OK 耶，厚厚一本推理小說我可以翻很久，翻很多次。(A：14)

推理的也看很多~奇怪的驚悚的~真要說的話...其實我是偵探小說起家~偵探類呀~奇異類呀只能說都看~只要是劇情吸引我就都看。(K：18)

我也很喜歡推理小說，因此京極夏彥的作品很吸引我。(L：5)

除了科幻小說與推理小說外，另外像是武俠小說、輕小說、歷史小說也都各自有擁護者，而這些類型小說又與奇幻小說在題材與表達手法上有相當程度相似。

武俠 XD 歷史小說。(R：16)

科幻及歷史小說吧，我也很喜歡研究各個民族宗教的神話。(Q：6)

架空歷史我就滿愛的，感覺有點不一樣，他不一定是異世界~例如銀河英雄傳說~~也不會出現人類或人類的創造物以外的東西 xd(F：6)

平日推理/奇幻/輕小說平分吧，不過類型小說有些範圍就有融在一起的傾向，也很難說哪個是哪個@@。(C：3)

除了小說外，漫畫這個回答出現的頻率也相當的高。多位受訪者表示在動漫畫中也有奇幻的元素，除了奇幻小說外也涉獵漫畫閱讀。由此可以看出奇幻小說迷與漫畫迷之間重疊程度似乎頗高。

我算是對 ACG 方面有些涉獵吧。動畫、漫畫、電玩，因為彼此有互相影響吧。很多遊戲或是動漫畫也常取材自奇幻作品、神話、傳說之類的。(E：4)

我也很喜歡卡通與漫畫，在閱讀這類作品的時候，我也會想找尋其中的想像元素。(L：5)

我的閱讀類型以小說為主，然後是漫畫。漫畫裡也有很多奇幻作品喔。(T：3)

有故事都很好，漫畫算嗎 XD 我從小到大就是不停的看故事，漫畫、卡通、

小說。(D:18)

3. 如何選擇奇幻小說

那麼奇幻小說迷是如何選擇想要閱讀的奇幻小說的呢？這可以由兩個層面探討，第一是迷是否有特定喜好的類型，第二是選擇閱讀目標的方式。

(1) 喜好類型

目前市面上奇幻小說的種類相當多，文獻記載長久以來的主流是英雄奇幻，但是現在奇幻小說迷有特別偏好的類型嗎？根據受訪者的回答，其實普遍並沒有特別偏好某類型。

我喜歡那種一瞬間就會讓我驚豔的小說，寫得不好大概也無所謂，就只要一瞬間有驚艷，讓我覺得很有想像空間就可以。類型反而沒有這麼重要。(A:12)

我沒有特別偏好哪一類，同樣的主題，還是要看作者的功力，倒沒有特別偏愛的類型或主題。(F:5)

我好像幾乎每個類型的都想看...(爆)，有些雖然沒看但也已經買了。不太會(區分類型)，差不多都是劇情簡介看對眼了就買下去(驚)。(M:7)

相反地，在英雄奇幻與史詩奇幻大行其道多年後，有部份的受訪者反而會對此類型的奇幻小說失去胃口，認為它們已經失去新意。

應該沒有特別的偏好，不過這幾年比較吃不下史詩奇幻。可能是覺得這種次類型已經很難衝出新局了吧，不過這也是我的刻板印象而已。像是冰與火，其他跟我一樣對 epic 厭煩的讀友評價都還是很高，可是我就是提不起勁去開始讀他。

(B:8)

我其實不太挑嘴，皆食。不過梗太老的可能比較難下嚥，雖然仍可硬食。【老梗是】D&D 系統的部份，或者是某些為了遊戲寫的。(S:9)

儘管奇幻小說迷並沒有特別偏好的類型，但是當奇幻小說逐漸被定型後，對於公式化的奇幻小說感到厭倦，他們也會渴望能夠看到具有新意的作品。

我只能說我個人不喜歡落入俗套型的，就是一定要有精靈矮人人類遊俠，然後他們有固定的形態樣式模式，但是那通常也是奇幻的傳統!!我喜歡打破既定框

架的。(K：23、24)

new weird slipstream 反正就是那種邊邊角角的 XD 挑戰既有邊界 XD 我喜歡很多標籤卻又不認為標籤可以決定一切。(R：13、14)

不限主題，不過我現在比較不太看純粹是劍與魔法類型、或是太依循古典(魔戒)形式的冒險小說了，除非是以幽默或反諷、顛覆風格為主要的作品。我會比較重視創新與趣味。(T：2)

雖然與文獻的預期有所出入，類型奇幻已經不再是奇幻小說迷偏好的主流，受訪者因個人喜好，各自有偏好的類型。然而同一本書，不同的讀者可能會以不同的標籤分類，因此也許就如同下面這位受訪者所言，分類並不是必須的：

我覺得書，我們會去作分類。但是看久了你會發現，每個人還是會依照自己的習慣或是喜好，去看到故事的每一面。所以可能我們都很喜歡哪些故事，卻看到的很不一樣。(I：13)

(2) 選擇方式

在請受訪者回答如何選擇想要閱讀的奇幻小說時，歸納得到的答案包括：書店試閱、朋友推薦、參考書評與網路資訊、喜愛作家的作品等等。許多奇幻小說迷都會在書店試閱，瀏覽時比較容易受到書名及文案的吸引。

恩..通常是朋友推薦或是自己在逛書店的時候看書名決定的..(N：4)

「好像很有趣的樣子」、「魔法」、「維多利亞風格」、「吸血鬼」、「精靈」。有些時候只是單純的直覺，很有趣的準則因為隨時在變。我也不太會形容就是了，通常是封底的文案，也會去查一下原文的文案和介紹。(C：7)

會挑書名看背後劇情，因為我都不太記得作者。主要是以劇情為主，吸引我就會看。(K：26、27)

如同討論喜好類型時所談到的，大部分受訪者表示不落俗套的故事設定比較容易引起閱讀的慾望，這也是讀者喜好嘗新的表現。

選擇？我大概會花幾小時去試閱，一般的奇幻小說都不會封起來，喜歡才會買。選擇標準則是有沒有辦法讓我有驚艷的感覺...像是龍騎士就是屬於沒辦法的

那種= =|| (A:15)

看大概的故事簡介，如果是很特殊的故事我才會想看。像有一本龍曆，就是因為它顛覆一般屠龍勇士的設定讓我想看。(G:7)

當然劇情的特殊會是吸引的第一要件，像默默就給我這種感覺。(I:13)

除了在書店進行試閱外，經由朋友推薦、參考書評與網路資訊也是許多奇幻小說迷選書的參考來源。在經過多方評估後，實際進行挑選時往往會依照直覺。

看簡介或別人推薦，感覺喜歡就會想讀。實際讀的話則是隨緣，是看完一本後剛好哪本被我最先拿到(爆)。(O:7)

通常是會先看灰鷹爵士跟 Danee 的評論，還有各大獎項得獎作品。但是偶爾也會心血來潮，就是覺得某本好像會很好看就買了。(B:10)

嗯，過一陣子會去網路亂飄，然後找有沒有喜歡的或是自己欣賞的作家有沒有新書這樣。(E:8)

除此之外，如同閱讀行為特徵的統計，最多人採用的方式是追尋喜愛作家的作品。也就是會以系列作品或選擇喜愛小說家的新作，作為選擇閱讀標的。

基本上我會看系列的，會比較容易入戲，不然同作者的也是；而只要有交情不錯的熟人推薦，也會去找來看。(P:8)

如果是喜愛的作者寫的書基本上都會追，再來就是上網看試閱或書評(反正我不介意被爆劇情)。(Q:7)

看過書覺得不錯的作者，會想要把他所有作品買下...除了作者向外，看簡介，或者是朋友推薦，都有。(M:3)

三、 資訊行爲

奇幻小說迷與奇幻小說之間的資訊行爲，可以分成四個層面探討。分別是奇幻小說迷如何獲得奇幻小說相關資訊、小說的取得方式、參加的奇幻社團、閱讀心得的分享。

1. 奇幻小說相關資訊

奇幻小說迷獲得奇幻小說相關資訊的方式與選擇奇幻小說的方式相當相似，主要來源可分為書店（包含購書網站）、網路（奇幻小說迷討論區）、朋友三大類；其中又以網路的影響力最大。不論是逛實體書店或瀏覽網路書店都是奇幻小說迷相當普遍的資訊行爲。

一般來說都是去書局的時候順便翻...很隨機。（A：14）

逛書店跟上網，巴哈的奇幻文學區，不過還是逛書店居多。（P：7）

網路書店，我大概每隔一陣子會去翻新書列表。前面有提到我看書類型比較廣嘛，不是專門挑奇幻，而是從全部書裡面挑有興趣的。（M：8）

書訊、亞馬遜之類的購書網站，還有同好的網站與部落格，比方說灰鷹爵士，Danee。（B：10）

除了書店之外，網路上有各式各樣的奇幻相關討論區，包括了 BBS（如 PTT）、出版社網站、blog 或奇幻討論區等等。受訪者會使用這些網路資源獲得奇幻小說的最新資訊。

現在的話是博客來，PTT 的 fantasy 版，還有幾個喜歡的出版社的網站和 blog 都有加在「我的最愛」裡面。少部分是網友的 blog 推薦。（C：4）

ptt 囉，看 ptt 討論什麼就看什麼。以前是租書店或圖書館有什麼就拿什麼，像亞法隆的迷霧就是因為我一直想看亞瑟傳奇，然後看版上有人推就決定敗了。（D：19）

網路，根本都是網上來的啊～P T T、各論壇、出版社的網頁。（O：6、7）

奇幻基金會、冷泉映月、其它的就是去奇幻基地吧。（J：3）

書店瀏覽與搜尋網路資訊都是受訪者主動的資訊行爲，而被動的資訊行爲就是接受朋友所提供的資訊。受訪者表示因爲志同道合的朋友口味相近，朋友推薦的會優先選擇。

大部份是朋友推薦，因為世面上的奇幻小說種類太多，不一定每一本都能盡投所好，志同道合的朋友推薦的書是優先選擇。（F：9）

大部分其實來自於大家的推荐，少部分是去書店看有什麼新書。如朋友口耳相傳，或其他奇幻小說迷的心得，會去網路上看大家討論。(I：17、18)

網路、同學的推薦。相較於我同學，我看的實在不多，我也幾乎都是等他們看完之後覺得好我才會找來看。(H：7)

2. 小說取得方式

訪談受訪者取得奇幻小說的方式，提供買、租、借這幾種方式選擇，發現買的比例最高，尤其是對於喜歡的小說，受訪者會傾向於購買。

喜歡就會買，因為喜歡的書買下來是天經地義的事情啊～會先在書店翻前面一兩面。(J：2)

喜歡的作家的作品會買，如果是新的或比較陌生的作家會到圖書館借來看，喜歡的話才買。(L：6)

大多是買。十年前台灣沒有專營奇幻小說類型的出版社、書店，要買原文書大多是在網路書店 Amazon.com 訂購。近來奇幻小說出版蓬勃，由於自己已經在工作、有收入，所以多半願意花錢購買，這樣在閱讀的自由度也比較大。(T：4) 會採取購買的原因有可能是受訪者本身就有藏書的習慣，對於喜愛的書籍想要收藏這點為書迷的特有行為，除了對書的品質較為要求外，還可以跟書培養感情。

買的或是跟朋友借的，喜歡的書都會想收藏，而且我比較不喜歡有在我允許之外的人碰我的書，我對書的保存要求比較高，所以也不太喜歡看很多人看過的書，但是前提是我很喜歡這部小說，想要收藏。(F：10)

嗯，我滿喜歡買書的。可以跟書培養感情，可以細數自己曾花時間去琢磨的書。看他們都在書架上，上面各自有每次留下的污痕，感覺很不錯。(I：28)

通常是買，因為我有藏書的習慣。不過這兩年比較有機會收到一些試讀的樣書或者是電子檔。(B：10)

購買的原因除了藏書的習慣外，再來是因為奇幻小說在借閱或租書上的不便，包括可閱讀的時間不足、選擇性較少、擔心損毀，為了避免麻煩寧願自己購買。

奇幻小說我比較少用租的，因為通常都看不完。會用借的，但是好看的看到

一半，我就會把書還給原主，然後自己去買一本。因為在我失去興趣之前我會反覆反覆的翻個十遍八遍，直到我搞清楚每個環節為止。(A：14)

我幾乎都買的。因為租書店往往沒進我要看的小說，借的話太麻煩，我通常都利用假日跑去書店看霸王書，喜歡的才買回家。(G：8)

租跟買，租是因為有的書還不太確定是不是值得收藏，我自己不太愛跟朋友借書，因為會擔心不小心弄壞了人家會難過，租書的話比較沒有人情壓力、而且有歸還期限比較會用力看。值得收藏或一定會看很多遍的書我就會用買的。(Q：7)

3. 參與奇幻社團

如同問卷結果，訪談顯示參與奇幻社群在奇幻小說迷的資訊行為中並不是很重要。大部分的受訪者並沒有參加正式的組織，有部份受訪者表示是因為沒有管道參與。

沒有，原因在國外。台灣正式有組織同時又對外開放的奇幻社群應該不多吧？應該說是沒有，就我印象中。奇幻基地、奇幻修士會、提督工舫，都不算是對外開放的，所以也想不出來有啥可以參加的啊，還是說有加入論壇就算？(B：13)

沒有，距離家裡太遠，一直覺得很可惜，但是和朋友一起討論、一起創作，也是很棒的經驗，雖然不足以構成一個團體。(F：10)

除了參與奇幻社群的不便性，也有部份受訪者認為閱讀是相當私密的行為，而且可以與自己的朋友討論，網路資訊也已經足夠，因此不需要加入社群。

No，我這人一向對閱讀抱著自己喜歡就好的心態。(D：22)

沒有，我不是一個很習慣去加入社群的人。另外一方面，我也覺得不是很需要，BBS 或是網路上的資訊已經相當足夠。(H：11)

4. 閱讀心得分享

雖然沒有參與社群的習慣，但是大部分的受訪者都認同分享閱讀心得是一件很重要的事。覺得很重要的原因包括：

(1) 希望獲得認同

這是為了把同好拖下水的行為，同時也是為了記錄自己的生活吧～寫得好的心得就會釣起一堆人，然後可以大家一起討論聊天還滿開心的.....就某種意味而言算是成就感的一種吧。(C：7)

我想把自己對一件事情的看法表達出來是一個讓自己更了解作品的過程，當然也包含了人類的虛榮心跟渴望得到別人的認同與共鳴。而且在另外一方面，書評的價值是一種創作，但是也是讓別人可以選擇的參考。(H：12)

(2) 抒發感想

嗯，我大概是想發洩吧。現在有部分則是希望推廣之類的，至少希望大家知道有這些作品的存在.....這樣。(E：6)

很重要，因為我會想要抒發，得到認同或是由不同的角度去思考。(F：10)

(3) 釐清觀念、以不同觀點思考

嗯，滿重要的。每個人都會因為生活背景與個人個性的不同，而看到一本書的不同面相。我們能越了解每種人的觀點與想法，或體會各種面相的感受，自己的視野才會越來越寬廣，對於人與人之間的相處與尊重也才會完整。(I：18)

因為自己閱讀之後的想法可能會有誤解，或是過於偏頗，無法有全面性的思考。與他人討論心得除了可以幫助自己釐清自己的觀點之外，也可以聽到他人不同的看法，了解除了自己的觀點以外可能會有不同的想法，進而反思自己對小說的了解，因此互相分享、討論心得是一件很重要的事情。(L：6)

(4) 紀錄生命

分不分享我個人覺得是其次，但我有將看過的書籍、文章、電影等記錄下感想心得的習慣。因為我覺得自己是不將腦海中的事情具體化就會放給他爛的人，記下心得起碼可以讓自己整理思緒、確認想法等。(Q：8)

我的心得是寫給自己看的耶 XD 所以隱晦處很多，簡單說就是寫得只有自己或熟人看得懂的地方。板終究不是自己的，亂洗也不好意思，那就自己開囉 XD 反正就寫一寫免得看一看就忘了內容，算是生命的一部分。(R：21、22)

雖然大部分的受訪者表示分享閱讀心得是一件重要的事情，不過也有部分的受訪者表示分享時會有所保留。主要原因是顧慮分享的對象不見得對奇幻小說有興趣，因此會看對象斟酌。

奇幻小說或者是一般小說本來就不太容易跟別人分享心得，對我來說，我遇到的人大部分都不喜歡聽我落落長的講述心得跟我的想法，so...，這是為什麼我覺得分享還好的原因。(A：11、12)

分享的話可能看對象吧，有時候分享被打槍會很受傷 XDDDDD，所以大多只分享推薦給我覺得會有興趣、會接受的人。(Q：8)

不過分享過程也要尊重他人的不同感受和意見，不能太過熱血.....分享心得可以增進社會關係，以及對自我的正面提升。(T：4)

由此看來，奇幻小說迷的資訊分享行為出現了相當有趣的現象。雖然受訪者對於分享奇幻小說的心得樂在其中，卻又害怕受到非同好者的冷眼看待。這造成了奇幻小說迷對於與他人互動產生一種既期待又怕受傷害的心態，因此他們寧願獨享閱讀奇幻的樂趣，勝過參加組織性的奇幻社群與他人互動。

第四節 迷的看法

不管社會大眾是以怎樣的刻板印象看待奇幻小說迷，他們本身又是如何看待奇幻小說迷的身份以及他們所愛好的奇幻小說呢？本節讓奇幻小說迷以圈內人的身分告訴我們，他們對於奇幻小說迷的身分認同以及對於奇幻小說的種種看法。

一、 關於奇幻小說迷

首先請受訪者敘述為何自認為奇幻小說迷，以及他們接受到旁人對於他們身為奇幻小說迷的看法。接著請受訪者闡述他們所觀察到的奇幻小說迷特色，以及他們認為奇幻小說迷應該具備何種能力。

1. 奇幻小說迷身分認同

怎樣算是奇幻小說迷呢？與一般讀者的差異在哪？我們請受訪者表達自己的著迷程度。大部分的受訪者表示奇幻小說對自己的吸引力遠高於其他文類，甚至可說是相當偏食。

我大概是不看小說會死的人吧！然後比起武俠類小說，言情小說，我對於天馬行空、無厘頭式的幻想，反而比較有興趣。這當然不是說我不喜歡武俠言情，反而金庸跟很多言情小說作家的書我絕大部分都看過。只是後來不知道為什麼，就幾乎都只看奇幻小說了。（A：4）

奇幻小說對我的吸引力會比其他的書大~我是指沒看過不知道好不好看的書~我也比較會去接受~~但是其他種類的書我可能很挑~或是很怕踩到地雷就不去看@@~（F：1）

因為我看到是奇幻，都會忍不住想買(爆)想買改成想看也行，其他文類的話會挑，比較不會來者不拒。（M：9）

偏好閱讀奇幻小說是奇幻小說迷的普遍特徵，除此之外，相當多受訪者表示在日

常生活中會幻想書中內容而自得其樂，或著想要進入書中的世界。

著迷程度.....會很想生活在其中，會想要自己創造自己的奇幻世界，做夢會夢到 XD (I:24)

我常常會蒐集奇幻相關的資料，傳說、神話、語言、符文都有。還有就是我常常會開始妄想一些劇情，而且我會覺得沒有奇幻的話日子很難過，或許比較正確點的說法，是我有時候會希望自己活在那個世界裡吧。(O:2)

嗯.. 我會閱讀的書籍類型主要還是以奇幻小說為大宗，有時興致一來，沒一口氣把整套書看完是不會停下來。日常生活中也會幻想奇幻世界中才會出現中的橋段發生，也作為自己製作設計作品及創作的發想元素；有時也會故意用奇幻小說中的詞句來跟朋友應答，比如最有名的龍族問候與這樣。(Q:3)

除了大量的閱讀以及幻想能夠進入奇幻小說的世界外，有部份的受訪者會以近乎研究的心態去看待奇幻小說，或著熱情的進行推廣。

我閱讀的認真程度大概超過一般的看過就算了。除了會寫心得以外，這幾年也比較懂得觀察作家的筆法變化，創作源流以及作家的價值觀，作家與作家之間的流派互動影響之類的，也會試著向身邊的人推薦我欣賞的作品。(B:2)

如果剛好是很喜歡的作品，症狀就會全部跑出來啦。首先會在 blog 上寫長長(大約一萬至兩萬字)的心得感想，猛力地去推廣。然後大家沒看到的地方(就是腦子裡面)會有很多有的沒有的跑出來，然後短期內和朋友聊天就會不時地聒噪一下，把話題跑到那方面！(C:9、10)

2. 旁人的看法

根據訪談結果，奇幻小說迷周遭的親友看待他們的方式並無異常之處，一部分原因是受訪者身為奇幻小說迷的身分是隱藏的。

沒啥看法啊，因為沒人知道我愛看書。他們只知道我愛打電動，因為我也不推書，就算推也不會推奇幻。因為我知道大部份的人吃不下去，我爸媽也只知道我會一直看小說，有好看的會丟給我媽接手而已。(D:23)

父母不知道~因為我都偷看。同學只認為我是超愛看書的人，朋友.....知道

我是鉛字中毒者~哦~因為家教很嚴，不能看課外書。練就一身偷看的好工夫呢
~~ (K: 19)

受訪者會隱藏身份是因為不被瞭解或著被反對，但其他沒有隱藏的人則因為並不期望獲得理解，因此對於外界的看法不論褒貶都相當處之泰然。

沒什麼特別的意見。就，很一般的態度。有人覺得沒什麼，也有同好，也有覺得我看了浪費時間的，什麼都有。(G: 11)

「這傢伙沒救了XD」有些人是正面的，尤其是對我的創作。有些啊，就把我當怪人吧。支持的當然很開心，至於反面的那些，都好吧，反正每個人對事情的看法不同，不過有時候會不爽倒是真的。(O: 10)

也有受訪者認為所接觸到的看法不論是中立（沒什麼特別的看法）或是負面，都是因為大眾對於奇幻小說並不了解。

幾乎沒什麼看法，因為他們甚至不清楚奇幻小說是啥。該說大眾的奇幻觀念都沒有建立，家人其實都不清楚，但支持。同學則是閒言很多，就是說說酸人話，因為創了社團，就是酸會倒之類的.....(P: 9)

我也曾經遇到有的教授對於我的研究方向不以為然，認為奇幻小說過於大眾化，(我想他們對 fantastic literature 的了解是針對國內 fantasy novel 的定義來說)，國內的 fantasy novel 多半是現代小說，真正具有研究價值的小說比較少，因此會讓其他人對奇幻小說有誤解。(L: 7)

部份沒有隱瞞身份的奇幻小說迷表示當受到阻撓或著無法獲得認同時，尤其是家人的不理解會讓受訪者感到沮喪。

爸媽喔，反對。其實不是很想談這種問題，我爸或許還好，我媽大概是覺得我有點不務正業這樣。(E: 14)

我媽很討厭我看小說，我爸只喜歡看武俠而且還是過去式。至於我親愛的弟弟，他只看雜誌跟某些漫畫，對於小說完全沒有耐性，不管是誰寫得他一概不看，只要字多一點他就會頭痛...所以我想他們應該很不能理解為什麼我會喜歡看奇幻小說吧 XD (A: 10)

3. 奇幻小說迷特徵

一般來講，奇幻小說迷隱身於大眾之中相當難以辨認，無法以外表來辨識。即使是奇幻小說迷本身，除非談論奇幻小說相關話題時才會發現彼此是同好。

他不說你永遠不會知道他也看跟你一樣的書，都默默的看...然後有天你突然發現了，一聊之下，當天會有很棒的互動，之後...，第二天兩個人會恢復正常，沒有甚麼交集，但是偶而會交換有關小說的情報這樣。(A：9)

嗯.. 其實大多就是一般人，很多時候根本是因為直接問對方喜歡什麼書所以知道的。比較特別的對象在明示或暗示一些橋段或台詞時會有特殊反應（比如回應或是大笑之類）、說話有時會文詡詡的引用書中的台詞（能接他們話的話對方會很 high）、或是就因為對方手上拿著同類的書所以發現。(Q：8)

除了討論與奇幻小說內容的話題時比較容易發現奇幻小說迷，有相當高比例的奇幻小說迷會同時著迷於動漫電玩，甚至被認為很”宅”。

我參加過一次奇幻社群的讀書會，很像鄉民宅男大會 Orz 我那樣講有點污名化，可是不知道為什麼就一直會扯到動漫畫之類的 XD 沒接觸的可能會有點霧煞煞，可是也不少是那種很正經從哲學、文學理論上來討論的人。真的要說的話，都是有點宅屬性吧，一些比較熟的，都是有在接觸動漫畫跟遊戲的。(E：6)

宅人的可能性>75%。應該說，比較偏好室內的休閒活動。同時，與 ACG 迷重疊性高，會跑 AD&D 之類的 TRPG 團的比率也高。(S：12)

感覺上比較明顯的有兩種：同時也是動漫遊戲迷，跟同時也是青少年小說迷（因為很多青少年小說也是奇幻小說）。(T：4)

奇幻小說迷的群體中當然有各式各樣的人，但是又以喜好硬奇幻的迷比較顯眼，而他們狂熱於將奇幻分類、捍衛正統奇幻的行為，對於部份的受訪者來講，反而使得奇幻小說迷被蒙上某種刻板印象，因此對奇幻小說迷的身份認同產生距離感。

去 PTT 奇幻版上看一圈，那裡的奇幻通變態到一種我覺得望塵莫及的地步.....硬奇幻把整個譜系記下來(像魔戒)，還講得井井有條每部作品都可以評得

很漂亮。是會看正統奇幻、還會幫奇幻分門別類的人，重點是他們有自覺，而且會很在意一些分類、類型、是或不是的問題。對他們而言奇幻與其說是興趣，不如說已經變成某種使命感了吧@@ (C：10、5)

我覺得啲，奇幻現在變成兩個走向。一種是比較正統的奇幻，例如龍槍、魔戒那方向的，PTT 奇幻板似乎比較偏這一向，給人的感覺就比較嚴肅。我其實一開始不太敢貼文過去咧 (笑)。另一向就是蝴蝶那一型的，比較輕鬆、惡搞型的不過這類的好像比較少有討論。別的奇幻小說迷我是不知道啦，至少我自己就是那種，喜歡跌入奇幻世界中(逃避現實? XD)的人 XD 我略有聽說，好像正統奇幻小說迷有些不太承認輕鬆型的奇幻是奇幻... (M：7)

4. 奇幻小說迷應有能力

除了外顯的特徵外，請受訪者回答奇幻小說迷應該要具備什麼樣的能力或特質時，得到相當值得省思的答案。從受訪者的回答中可以看出奇幻小說迷理想的狀態是具備獨立選書的眼光，不過份偏食某類型的奇幻小說，甚至有參與型塑奇幻小說。

有些人給我感覺是讀得太窄了，不但除了奇幻以外的書都不看，甚至只看特定一類的奇幻。一開始可能都是不加挑選的囫圇吞，通常只有少部分的人會走過這個階段而培養出個人的選書眼光。朝這個方向努力的人，至少也要能把該年度的相關類型作品，扣掉租書店走向的以後讀個大半吧。然後，當然要有能夠對作品發表意見乃至於回過來影響創作圈的能力。也就是 xx 迷，必須要能夠參與型塑該類型文本的過程。(B：14、15)

這樣說有點矛盾，但我希望奇幻小說迷不要太偏執或太挑食，能多接受不同的敘事風格跟觀點，總是好的。(T：5)

不要人云亦云吧，不要出版社推什麼就一股腦吃下去，知道自己喜歡什麼文類與風格比較重要。還有就是去盡量了解奇幻文學中的子類型，奇幻不是只有劍與魔法～(E：15)

除了具備獨立閱讀思考的能力外，最多受訪者表示奇幻小說迷應該要具備的能力

是想像力與接受度。這點與 Forster (2002) 所說的「幻想需要我們付出一些額外之物」相同，因為奇幻小說的特色即在於要求讀者接受一個與現實世界不同的世界，並且樂在其中。

奇幻小說迷最重要的就是想像力，能夠在閱讀文字的時候，把文字具象化，讓自己能夠真的進入書中的世界。奇幻小說迷對各種不同類型的作品接受度很高，如小說、電影、漫畫、動畫等，他們不會認為大眾化的作品就不應該受到重視，也不會有先入為主的觀念，相反的會從自己的認知與了解來研究作品。(L: 7)

與其說想像力，不如說是接受度吧。能否接受這個世界其實有另外一面，能否接受有其他的世界存在，這應該是很重要的一點。(C: 6)

對主角莫名奇妙的價值觀的接受力。嗯啊，因為不認同一本書的價值觀，就很難讀下去。(D: 24)

具備能夠放鬆進入故事的能力吧，有些人不能接受奇幻小說，似乎是因為會在那些幻想中雞蛋裡挑骨頭，左一句不可能，右一句騙人的。(M: 13)

受訪者的回答中出現相當多種能力，包括想像力與接受度、耐性與專注力、甚至是經濟能力。但是也有許多受訪者認為成為一個奇幻小說迷，除了喜愛奇幻小說之外不需要任何能力。

其實是興趣取向，所以是看有沒有愛吧。如果迷一樣東西，還要認證那太扯了，愛是沒有理由的。(P: 10)

對我來說，喜歡就夠了，至於因為著迷從而去探索文字之外的世界、設定，或是作者動機等等，雖然覺得很有趣，但並不覺得一定要是如此才能被稱為“迷”，端看自己內心的喜愛吧。(F: 10、11)

二、 關於奇幻小說

再來請受訪者針對奇幻小說的特質、奇幻小說最重要的元素、奇幻小說所代

表的意義，暢談他們對於奇幻小說的看法。最後請受訪者談論對於奇幻小說現存的問題與未來的展望。

1. 奇幻小說的特質

想要討論奇幻小說，勢必得先探討奇幻小說的定義，也就是奇幻小說具備獨一無二的特質，是其他文類所沒有的。因此請受訪者談論他們眼中的奇幻小說具備的特質，比較奇幻小說與其他文類的差異。根據受訪者的回答，「架空幻想」，也就是「第二世界」的設定是奇幻小說最明顯的特質。

架空幻想的部分吧。不過現在連推理小說也有可能相當地架空幻想 所以就要看把奇幻的定義塞在哪個框框下面 只能說類型與類型之間的邊界其實有很模糊的地方。所以我只能說，就是像是魔法、精靈這些架空幻想的東西，至少有這些元素的小說基本上會被當成奇幻小說來做。(C：4)

其實我覺得愛看奇幻的人，有不少部份像我一樣，就是很愛作者架構出來的世界吧。然後輕小說在這方面做的很不錯，所以很多看奇幻的會跳過去看。有個架空的設定吧，不然好像沒啥差。(D：6、19)

奇幻小說十分重視想像的創造，它與其他文類的差別在於，作者必須在現實環境之外，創造出屬於自己的想像世界，並且必須利用文字將抽象的想像轉化成實際的描寫。(L：5)

奇幻小說天馬行空的特質在某些受訪者眼中，是小說的一種終極表現。因為小說本來就是以散文寫作的虛構故事，而奇幻小說更是什麼樣的題材都可以發揮，不受限制。

小說本來就是一種思想實驗，設定特定的環境、事件、把一些不同性格的人物丟下去，然後問“如果這樣會怎樣？”。從這個角度上來說，幻想文學是最終極的小說創作。它的“假設”、“如果”，最為無拘無束，不只是設想現實中不存在的人與事，甚至可以超越現實世界的物理限制。(B：5)

奇幻小說是可以沒有任何限制。畢竟因為奇幻小說的題材跟其他的文類就有很大的差別，奇幻小說通常是另一個世界的世界觀，不然就是用現有世界加上些

特殊的設定，這些應該是其他文類不會遇到的。(P:7)

只要把奇幻的元素與其他元素結合，奇幻小說甚至可以融合其他文類而創造出新的作品來，如近年相當受到歡迎的推理奇幻等等。

這是個適應力很強的文類，你可以把任何你想的到的小說元素都丟進來。只要拿捏得當，就可以優良的作品，反之其他文類就不一定了。舉個最顯而易見的例子，奇幻小說有大量推理元素，叫奇幻推理，近年很流行。但若推理小說有大量奇幻元素，這會被罵的很慘，【所以奇幻小說】根本就是變形蟲啊XD(O:6)除了題材的設定與表現手法外，自我成長這個課題是奇幻小說中相當重要的核心價值，針對這點，受訪者T有一段相當精彩的陳述，更進一步探討了東西方文化所形成的差異。

我認為奇幻跟「自我成長」這個課題很難切開來談。青春期，人生中個體變化最快最大的階段。從弱小的孩童長成有自主權益的成人，但中間的心境適應問題、自我認同問題，往往是最令人困擾的。這些問題很多甚至不是過了這個年齡就自動解決，如果沒有解決，反而會蟄伏在內心，隨著年齡增長人生變化而衍生成其他各式各樣的問題。如同前面所提，奇幻小說最常關注在「成長」這件事。主角往往是個能力平凡的無名小卒，卻常背負天命，在旅程終點完成使命成為能力超凡的英雄。再提到安徒生的「醜小鴨」，兩相對照，便不難了解為何青少年讀者的閱讀領域多半是奇幻小說，或者奇幻小說為何多半描寫類似醜小鴨的主角與經歷。對自我的認同是這麼切身、私密、影響長久的生命經驗，所以奇幻小說能發展成西方的主流類型，並不難想像。以往東方的教育過程不著重青少年對自我的探索理解，反而著重在對外在秩序（社會規範）的認同，訓練的也是追求社會價值而非個人價值，因此比較少有這樣的寫作傳統。文化差異在這個類型上展現得還滿明白的。(T:3)

2. 奇幻小說最重要的元素

討論完奇幻小說與其他文類的差異，進一步請受訪者表達奇幻小說最重要的元素。在這個部份出現了幾種不同的聲音，首先想像力依舊被認為是最重要的元

素。關於想像力的重要性，奇幻小說迷有以下的看法。

沒有想像力的話應該創造不出這麼多不同的世界吧？就算所有事物的基礎都是眼前的東西，不過能夠連連連然後發展成令人驚訝的劇情與奇幻元素，重要的還是想像力吧 要說是創造力也成。王十字火車站就在那裡，可是用它當場景寫出了九又四分之三月台，就是一種想像力囉。(C：6、7)

我覺得奇幻小說有兩個要點，一個是想像元素，另一個是精準的語言書寫。想像元素是作者想像力的展現，而語言是作者表現想像力的方式，我認為這兩者缺一不可，如果只是空有獨特的想像力，但是語言書寫能力不足的話，就沒有辦法讓讀者進入作者的世界，另外文學最重要的就是語言表現，一個語言不美的作品，就不是一個完美的文學作品。(L：3)

想像力(創造力)吧。其實這應該是寫作的基本。但當然不是指胡思亂想或隨便胡扯。詳細地說，這份想像力可以將現實生活中被人視為理所當然的小細節轉化成驚奇的窗口，也能突破現實規則的侷限，讓人窺見世界無垠的可能。這個可能性或許比現實更美好、也或許更黑暗殘酷，但都能讓公式化、機械化的扁平生活豐富起來，讓人也能跟著觀察、思考、體會、想像。(T：1)

但是在想像力之外，許多受訪者都表示奇幻小說最重要的元素其實與其他小說相同，即是一個好故事。因為奇幻小說的特殊設定雖然能夠吸引此類愛好者，但是好的奇幻小說應該著重的還是好故事，不論在情節或架構上都應該引人入勝。

就像我之前說的，所有的小說本質上都是一種 what if 的思想實驗。實驗設計的精巧固然很重要，但是更重要的是你問的是什麼問題，否則就流於炫技了。幻想文學就因為在設定上比其他寫實小說要求更多，所以很容易就變成花費太多精力在設定上而忘了情節人物的經營。(B：5)

畢竟是「小說」，就算故事再怎麼有創意，讀起來生硬就不有趣了。所以對我來講，故事說得好比什麼都重要。(E：21)

設定酷炫，劇情無聊，還是無聊啊！(D：7)

在奇幻炫目的背景下依然揭露出人性的真相。我覺得這是所有好的小說都應

該要具備的吧。我還是比較傳統的人，總是還是覺得好的小說是該要讓人學到些東西。我會欣賞好的設定，但是好的設定不能成就一本好的奇幻小說。其實一個好的奇幻小說設定都是會劇情服務的，也就是說讓劇情可以順利進行，或是用來解釋劇情的轉折。(H：4)

3. 奇幻小說代表之意義

討論完奇幻小說與其他文類的差異以及奇幻小說最重要的元素後，回過頭來請受訪者談談奇幻小說對他們所代表的意義。許多受訪者表示，奇幻小說已經成為他們生活中不可或缺的一部分。

我覺得奇幻小說是很喜歡、重視的生活中的一部份。(L：4)

嗯.. 也許算是生活的一部分了吧。(Q：4)

幻想文學對我來說也是一種思想實驗吧。讓我看到各種性格的人在各種不同的狀況裡，甚至是超現實的狀況裡會如何反應，所以"我對人生的認識都來自幻想文學" XD（這句是偷別人說的）。(B：6)

有些受訪者認為奇幻小說代表了「生命力」、「勇氣」、「精神食糧」、「通往另一個世界的鑰匙」、「一個與世隔絕的花園」...等等說法不一，比照 Le Guin (1993) 所說的：「一本奇幻小說是一趟旅程，它是進入潛意識心智的旅行」，其實相當類似。也許就如同受訪者 T 所言，奇幻小說是個人往內在探索的象徵，經由閱讀奇幻小說我們獲得共鳴與認同。

我想借用別人的說法（我忘記是奇幻文學研究專家還是勒瑰恩說過了）：奇幻是個人往內在探索的象徵。奇幻小說也往往是西方作家用來闡述、探討自我成長歷程的最佳表現手法之一。所以閱讀奇幻小說對一般讀者來說更能引起共鳴、投射、認同，彷彿自己也化為書中角色一起渡過難關、克服弱點，展露光芒。(T：1、2)

4. 奇幻小說現存之問題

在討論奇幻小說相關的話題時，雖然沒有刻意提問，不過對話中受訪者表達了對於奇幻小說現況的憂心。因此特別整理奇幻小說迷認為現今奇幻小說的問

題。包括奇幻小說在過度發展後變得虎頭蛇尾，內容缺乏新意。

老實說，我覺得奇幻有個大毛病，就是結局。就是會覺得，作者你前面鋪這麼久，可是結的就，嗯，令人不滿意吧。(D：4)

不過太重度設定的奇幻故事反而會讓我倒胃口，那樣的故事往往是為了炫耀龐大複雜的設定而寫，劇情往往空泛貧乏毫無新意。(G：4)

也有點變不出花樣了吧，寫來寫去都是那些魔法、劍士、龍...等等 XD(M：14)

另外台灣的奇幻小說仍以翻譯本居多，而且受到出版社的策略影響。因此就某種程度而言，奇幻小說迷的閱讀選擇受到了出版社的左右。

只看奇幻的人會比較多一點，因為和出版標籤策略有極高度相關。讀者幾乎是跟著出版的腳步走的，畢竟會自己去挖洋書看的佔極少數，而挖洋書也會受到洋出版腳步影響。臺灣現在的奇幻出版量已經超過一個正常奇幻專致讀者可以通吃的程度，除非有特殊偏好，否則光是看譯本就看不完。(R：4、5)

從你列出的書目來看，有很多都是奇幻基地之類的出版社翻譯成中文的作品，而這些出版社所選擇的作品也都是經過大眾市場或其他因素的篩選，因此我懷疑是否這也影響到台灣讀者選擇奇幻小說作品的種類。(L：3)

5. 對奇幻小說的展望

對於奇幻小說未來的展望，大部分的受訪者第一時間的回答是希望有更多人閱讀奇幻小說。研究者推測這樣的期望來自於迷通常會希望好東西能與更多人分享，不過也有受訪者直接表示因為出版量越高才能壓低書價。

我想，我希望更多人可以去閱讀奇幻小說...基本上，我覺得與其說是戰爭推動歷史前進，不如說是想像力推動世界滾動。奇幻小說很妙的點是，我剛剛也說過，世界觀很大。因為這麼大的世界觀，所以相對來說，看習慣了，想像力當然也就培養起來了...各種類型的小說沒有所謂的好與不好，只有喜不喜歡而已。

對，但我希望有更多人喜歡奇幻小說。(A：17)

希望大家能多買點?我才能看到更多書?哦，出版社很慘啊。定價高是因為銷

量少啊，所以基地的書一直很貴。(D：25)

除了希望能有更多同好之外，奇幻小說迷多表示希望能看到更多元的奇幻小說。如同問題中所提到缺乏新意的問題，受訪者認為奇幻小說與其他文類的結合是未來的趨勢。

我很期待看到更加多元的作品，本來以為在 D&D 的架構限制下，奇幻文學的發展有限，後來發現人類的想像力真是無窮無盡...XD (F：11)

我覺得可以朝多元化發展。結合各種文類試試應該也不錯，例如像蝴蝶寫言情奇幻，也可以來點推理奇幻之類的。我想，文類互相結合是未來的趨勢吧 XD (M：13、14)

最後一個受訪者共同的心願是能夠提升華文奇幻，看到更多本土的優秀作品，希望能被自己的語言與文化所孕育的作品感動。

華文奇幻，而且有華文獨有的特色，不需要跟西方奇幻看齊。或者說，不必非得稱作奇幻，能夠藉由引進西方作品而刺激華文創作產生更多元的創意方向、更多元的意識形態或思考空間，就會很棒。(T：5)

希望國內能夠多尋找本土創作者，不要只會出風月大陸之流的小說。(J：10)

好希望當年魔戒電影的輝煌時代能重來啊，最簡單的就是出版社與社會大眾對奇幻小說的重視、接受度更高吧。同時也希望台灣本土能出更多優秀的作家，就這樣。(O：11)

第五章 綜合討論

第四章乃依照研究問題架構進行資料陳述，使讀者對於奇幻小說迷有基本瞭解。本章針對第四章之內容進行綜合討論，將研究過程中觀察所得以整體性的角度分析，並且與第二章文獻探討後所產生的假設交相驗證。除了試圖解答本研究原始問題---誰是奇幻小說迷（who）、成為奇幻小說迷是怎樣的歷程（how）、奇幻小說迷都在作些什麼（what）、為什麼「迷」奇幻小說（why）、之外，研究者觀察到的相關議題也一併進行討論。

第一節 誰是奇幻小說迷

一、奇幻小說迷都是青少年？

在本章第一節的背景資料中，可以約略看出奇幻小說迷族群的樣貌。研究者原本假設應以青少年居多，主要為男性；但實際上受訪者的年齡集中在 20~30 歲間的青年，男女比例相當，多受過高等教育。為何會有奇幻小說迷多為青少年的假設呢？在第二章文獻探討中，我們瞭解奇幻小說的歷史與兒童文學的歷史是息息相關的，這個文類中天馬行空的幻想世界不僅讓兒童與青少年覺得有趣，主角冒險與探索自我的旅程也讓他們從中獲得寄託。如同受訪者 T 就認為「自我成長」是奇幻小說重要的課題，因此許多奇幻小說迷其實也偏好青少年小說。另外受訪者 D 認為奇幻小說的故事內容都在談勇於挑戰，讓他對於成功機率較低的事情也會變得比較敢去挑戰。

奇幻小說的主角雖然不一定是青少年，但是在不得不踏上的冒險旅程中，所要面對的問題其實與我們的人生所必須面對的種種困境頗為相似。心理學家 Erikson 曾指出：「十多歲的青少年，身為社會中最年長的小孩兼最年輕的大人，

急於尋找自己在未來社會上的角色，同時也渴望獲得他人的肯定」(引自簡妙如，1996，頁54)。這種「認同危機」(identity crisis)使得青少年在同儕與各式文本中尋求自我認同，而奇幻小說也因此普遍受到青少年的喜愛，造成了奇幻小說迷可能以青少年居多的假設。

那麼為何本研究所獲得的樣本卻與假設不同呢？研究者推測有以下幾個原因：

1. 迷的變與不變

文獻探討中曾提及迷是變動的，就像 Grossberg (1992) 不認同大眾假設迷是等待長大的青少年，仍舊享受著他們無須承擔責任的著迷一般；認為迷是無知的青少年才有的行為，一旦成年就不再著迷的假設並不成立。Hills (2005) 將迷的行為簡單分為迷 (fandom) 和狂熱迷 (cult fandom)，而狂熱迷的特性就在於缺乏「新」的官方題材下，還能維持較長的時間。賴國峰 (2004) 的研究中就提到由於中譯奇幻小說發展經年，早期的讀者社群已經逐漸長大成人進入社會，甚至可以說現在的迷有許多是看著台灣奇幻小說市場成長的。受訪者的確有可能是在青少年時期成為奇幻小說迷，但就算是從《哈利波特》才開始閱讀奇幻小說的讀者，10 歲的小學生 (已擁有閱讀小說的能力) 在漫長的 10 年過後也已經是 20 歲以上的成年人，更不用說早期的讀者社群。因此奇幻小說迷的變來自於年齡的增長，奇幻小說迷的不變來自於對奇幻小說不變的愛。

2. 出版潮流的改變

迷的存在完全是由文本所提供的內容造成的，而當情況發生變化時 (比如文本沒有更新時)，受眾肯定會消散或以別的方式加以重組 (McQuail, 2000)。而迷的族群年齡略高於文獻預估，除了原本的奇幻小說迷成員並無流逝之外，是否可能因為沒有足夠的新血加入呢？雖然每年依然有大量的奇幻小說出版，但是在《哈利波特》之後卻沒有能夠引起全球狂熱的新文本出現，閱讀奇幻小說的族群在急速膨脹後又逐漸回歸到原本的小眾族群。加上近幾年網路小說與輕小說大受青少年喜愛，間接瓜分掉奇幻小說的市場。賴國峰 (2004) 即表示「從銷量來看，

如果略過特別暢銷的作品不計，目前日韓較輕鬆的奇幻作品比歐美大部頭的奇幻作品更受讀者歡迎」，受訪者D更在訪談中多次提到他閱讀輕小說的比例已經逐漸取代奇幻小說。而受訪者P現在是高中生，但是他認為奇幻文學有待宣傳，許多高中生並不知道自己閱讀的是奇幻小說，更不要說閱讀網路小說的人口逐漸增加。

3. 閱讀習慣與閱讀技巧的缺乏

Delin, Delin & Cram (1995) 表示年輕人花費愈來愈多時間在電子媒介上，因此導致對平面媒介的閱讀意願和能力下降。蕭育純(1999)調查也顯示國內青少年的休閒時間以看電視最多，每日可達4.4小時。青少年對電子媒體的高度依賴，及其對文字的疏離，使得紙本(純文字)書籍的閱讀遠低於使用其他媒介。閱讀奇幻小說需要相當程度的閱讀技巧，如同經典文學對於一般讀者而言往往過於沉悶，習慣閱讀輕小說與漫畫的青少年對於字很多的奇幻小說很容易產生排斥。迷現象本來即是一種社會現象，受到文本與當代社會背景的影響；在閱讀習慣與市場趨勢的改變下，奇幻小說迷這個族群當中的青少年讀者流失相當值得注意。如果出版社只在乎銷售量，當奇幻小說大受歡迎時搭順風車引進良莠不齊的翻譯小說，卻沒有長期規劃用心經營本土作者與讀者，那無異是殺雞取卵，加速這個市場的衰竭。

二、 奇幻小說迷都是喜愛動漫電玩的男性？

除了年齡之外，會假設奇幻小說迷以男性居多，也是受到奇幻小說發展歷史的影響。現代奇幻小說早期以類型奇幻為主，尤其是美國於20年代由Robert E. Howard與他的《蠻王科南》(Conan)系列小說開始，以神力英雄冒險為主的題材樹立了日後奇幻文類中劍與魔法(Sword & Sorcery)這項子分類的特色。也因此奇幻小說一直受到女性主義的詬病，認為奇幻小說助長暴力與陽性崇拜。再加上80年代開始奇幻小說與電玩遊戲結合，最顯著的例子是TSR公司(Tactical

Studies Rule) 的著名遊戲《龍與地下城》(Dragons & Dungeons)，除了帶起另一波角色扮演遊戲的風潮，並橫掃動畫、漫畫、電腦遊戲外，而後又成功的反過來使得遊戲產生了更多小說(江沛文，2004)。

跨媒體的結合使得奇幻小說在當時普遍受到男性的喜愛，在國內這也是第一批奇幻小說迷出現的契機，也使得奇幻小說迷在早期與電玩遊戲迷脫離不了關係。受訪者R就表示他閱讀的第一本奇幻小說是因為遊戲的關係，而早期的奇幻小說迷都是先玩遊戲再看小說的。他表示奇幻此文類的概念是從林偉甫在電腦玩家寫小說連載開始的，當時的讀者是台灣最早的奇幻社群，又比朱學恆「奇幻圖書館」的連載早了兩年。受訪者H也認為台灣的奇幻小說跟遊戲的相連性很大，在他就讀大學時許多同學都是會一起打電動跟看奇幻科幻小說、電影或影集。

但是近年的文獻顯示奇幻小說的女性讀者逐漸增加，本研究中女性受訪者的比例也相當接近男性受訪者。繆思出版社的主編徐慶雯在接受賴國峰的訪談時有這樣的解釋：

另外的族群也是蠻有趣的，大概就是跟我這樣，可能就是女性居多的文學讀者，平時她就喜歡看小說類，所以她比較能夠投入小說，因為小說其實有很多東西虛構的，就算是它寫的是寫實的小說，建構出來的那個世界還是虛構的，如果它全部寫實就不叫小說了，所以小說一定是虛構的，那奇幻小說或是科幻小說只是虛構成份大一點，對，所以這些讀者她也許比較容易接受這種奇幻世界，我覺得比較起來，其實是平常就喜歡讀小說的讀者，她也比較能夠接受，甚至能夠領略建構奇幻世界的這種樂趣。(賴國峰，2004，頁46)

這樣的說法在本研究中也獲得了驗證，研究者觀察發現受訪的女性奇幻小說迷多為小說迷，本身即為閱讀的愛好者，因此奇幻小說只是她們偏好的某個元素，對於呈現方式以及奇幻小說中各式主題的接受度也較高，並不執著於特定的分類與媒介，女性受訪者中的電玩遊戲迷雖不如男性受訪者高，但是對於動漫畫的接受度卻相當的高。除此之外，近年奇幻小說的出版趨勢也顧及女性市場，從繆思出版社重新出版 Ursula K. Le Guin 的《地海六部曲》可見一斑。這系列小說

在本研究中受到多位奇幻小說迷推崇。Le Guin 是美國重要的奇幻科幻、女性主義文學作家，她的奇幻成長小說系列《地海六部曲》與《魔戒》、《納尼亞系列》並列奇幻經典，科幻小說《黑暗的左手》、《一無所有》等也是科幻迷心目中永遠的經典。她的作品充滿東方哲學與女性主義，除了發人省思外也顛覆了奇幻小說過於陽性崇拜與英雄主義的傳統。



第二節 如何成為奇幻小說迷

一、 奇幻小說迷要讀很多奇幻小說？

奇幻小說迷是如何認定自己是個迷的？本研究在尋求受訪者時取樣標準來自於受訪者本身的自我認同，即受訪者主觀認定本身為奇幻小說迷即可。但是在訪談過程中這樣的假設卻屢屢受到挑戰，主要原因來自於奇幻小說迷的外在行為並不如其他類型的迷來的明顯與狂熱，這也導致奇幻小說迷本身對於是否可以稱為迷感到困惑。雖然本研究沿用簡妙如（1996）定義迷為「在某段特定時間內，特別為媒介內容的某些特質所吸引，並有相當程度之認同與涉入的閱聽人」，假設迷比起一般讀者具有某種過度性，但研究過程中「過度性」的條件也受到相當的質疑。如同陳竹儀在檢討迷行為的過度時曾提及：「所謂的『過度』這樣的觀念.....是在迷文化研究中一直存在的一種暴力」（引自楊曉菁，2006）。對於迷而言，他們並不覺得本身的行為過度，「過度性」這個標籤是由學者所賦予的。

本研究探討奇幻小說迷的閱讀行為，但是奇幻小說迷的外在過度性是否表現在閱讀數量上？在接觸受訪者的過程中，許多人會表示本身所閱讀的數量也許不夠多，不確定是否可稱為奇幻小說迷。相對的，如果稱之為奇幻愛好者，大部分的受訪者就坦然處之。受訪者Q認為自己不夠格稱為奇幻小說迷，因為他覺得自己看的數量不如其他奇幻小說迷，甚至列出一些他覺得很有名但是他卻沒有閱讀過的奇幻小說，以表示他閱讀的不足。

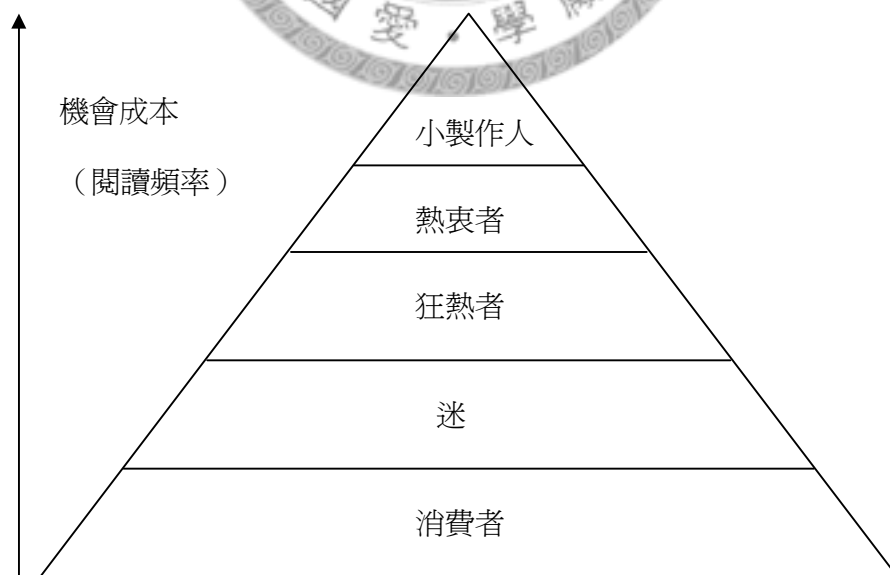
那麼，到底要閱讀多少本奇幻小說，或著要閱讀過哪些奇幻小說才夠格稱為奇幻小說迷？而大量閱讀奇幻小說者就是奇幻小說迷的判別標準嗎？如依照Brooker與Brooker（1996）所言，並非所有崇拜某一人事物者，都會是「迷」，而身為「迷」者，也未必對所迷的人事物有超出尋常的狂熱。而專家奇幻小說迷R對於奇幻小說迷是否需要大量閱讀有這樣的看法：

我也在英國科幻年會遇過完全沒讀書，但當場教授中世紀武器使用的。他們

也玩得很爽，我也跟他們玩得很爽，所以自我主觀認定吧。這又不像 RPG 練多少經驗就可以升級還轉職的，大概十幾年前我還跟灰鷹認真討論過把閱讀質量換算成經驗值的算式咧，不過那的確是小孩心性。（R：7、8）

由此可知，雖然閱讀行為是奇幻小說迷與奇幻小說間產生關係的管道，但是奇幻小說的閱讀數量並不能直接與奇幻小說迷畫上等號。在與受訪者討論奇幻小說迷的標準時，也發現部份大量閱讀者對於身為奇幻小說迷的自我認同反而不如閱讀數量較少者，這個情況又以女性受訪者居多。研究者推測原因如同前一節談論女性奇幻小說迷多為小說迷，奇幻小說只是偏好的文類之一，因此會讓受訪者不自覺為奇幻小說迷。研究者認定閱讀數量多但自我認同低的奇幻小說迷，以及閱讀數量低但自我認同度高的奇幻小說迷，都是奇幻小說迷的一員；但本研究取樣標準仍以受訪者主觀認定為主，閱讀數量為輔。另外關於閱讀數量與認同度在奇幻小說迷層級的變化在下一段會更進一步探討，在這邊先使用觀眾連續體的概念來解說迷的層級。

圖 5-1 觀眾連續體金字塔



(研究者繪製，參考Abercrombie & Longhurst，1998)

這個圖是參考Abercrombie與Longhurst（1998）的觀眾連續體（audience continuum）概念，以階層的方式來說明這種迷的程度差異。最初級的是並非接收某種特定媒介不可的普通「消費者」；第二級是受到特定文本吸引，但沒有建立緊密社群的「迷」（fan）；第三級是只接收特定文本，且組成非正式網絡連結社群之「狂熱者」（cultist）；第四級是投入組織嚴謹的迷社群，且特定文本有強烈情感連結的「熱衷者」（enthusiast）；最高級是由狂熱者衍生出來、具有專業生產能力之小規模生產者（petty production）。越高級者投入越多精力與時間，並且對於其所著迷的事物有一套自己發展出來的分析技巧。在奇幻小說迷的群體中，從第二級到最高級的人都有，越上層級的人數當然也就越少。

儘管閱讀數量不是判別奇幻小說迷的唯一標準，但是對於奇幻小說迷本身，當閱讀頻率下降時，代表投注在奇幻小說上的時間與精力都開始下降，也就逐漸偏離迷的身份。精力與時間在經濟學中稱之為機會成本，代表個體原本可以使用來賺錢的成本，迷處於社群之中的狀態並不是完全不變的，當奇幻小說迷投注越多機會成本在奇幻小說上，他的文化資本跟相關技能就會越強，在整個迷的社群中的地位也就越高。

二、 層級的變化

在訪談奇幻小說迷閱讀的第一本奇幻小說時，發現國內的求學制度使得受訪者在國中小學時期接觸到奇幻小說後埋下好感的種子，卻得在大學以後才能萌芽。因為國高中時期升學壓力大，受訪者表示在閱讀奇幻小說的時間上必須有所節制，甚至受到家人約束。進入大學之後閱讀自由度相對提高，閱讀時間也較為充裕；但是再進入社會後卻又因工作壓力等等原因再次降低閱讀頻率。受訪者H的經驗可以代表早期奇幻小說迷的閱讀經驗：

我從國中開始看，但是到大二才把魔法師的學徒看完。扣掉小時候看的納尼亞不算，我的第一本小說就是魔法師的學徒，年齡是十五歲。接觸的原因是因為

那時候看智冠的遊戲雜誌軟體世界上面朱學恆所寫的奇幻圖書館，所以開始辛苦找原文書來看，當時的印象就是英文怎麼那麼難。我想跟我同輩的很多人的奇幻閱讀都是從那開始，不過其實不能算是栽進去，因為其實中間的時間真正有在看的時間跟看的進度都很少，也只有真的到大學才真正有能力可以看。（H：2）儘管曾經如此的喜愛奇幻小說，甚至是看著奇幻小說茁壯，H認為自己現在已經不能算是奇幻小說迷了，主要原因即是閱讀頻率下降。

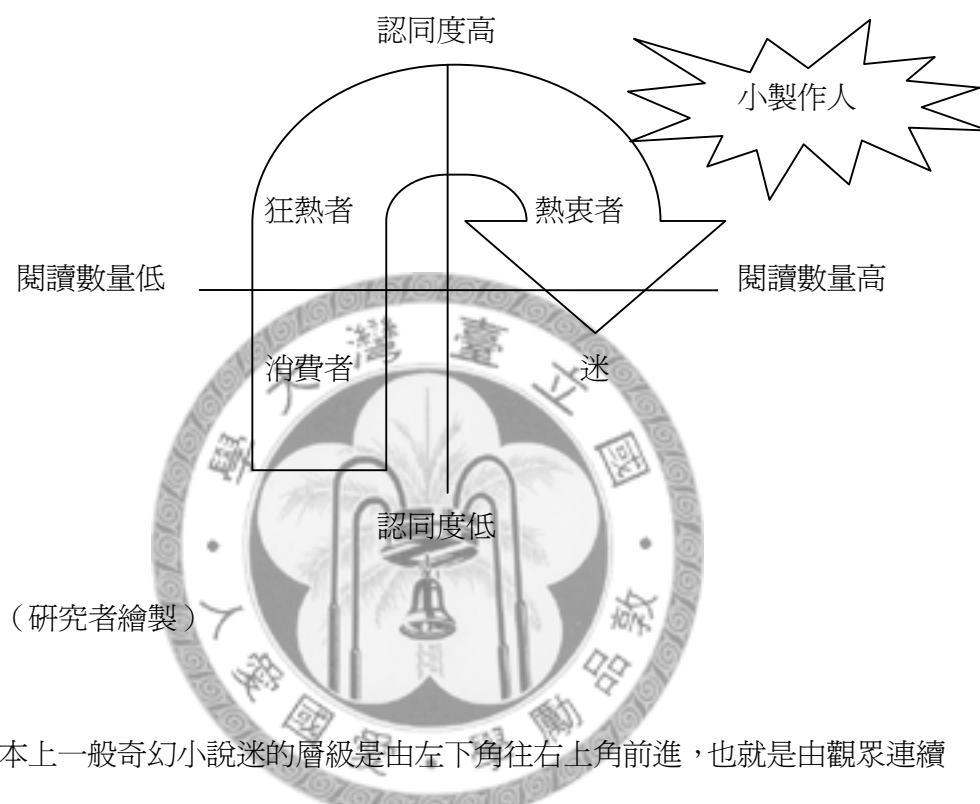
其實我現在已經不會說我是奇幻小說迷了，因為奇幻小說現在在我的閱讀書目中佔的比例並不是太高，大概十分之一左右吧，但是在心裡上，我對於奇幻小說抱有長久維持的認同感。我覺得是一來是我曾經很喜歡，二來也是這樣看著台灣的奇幻文學發展起來。但是畢竟人老了，現實已經無所不在，要放空進到幻想的世界是很難的了。（H：3）

由此可以證實閱讀頻率對於迷而言，如同前面所提到的機會成本，代表自身願意投注於文本的心力；因此當自覺閱讀頻率下降時，對於迷的身份也會產生動搖。像這樣的變化也可以用 Abercrombie 與 Longhurst（1998）的觀眾連續體來解釋，研究者假設閱讀頻率影響閱讀數量累積的速率，而閱讀數量又與自我認同一起影響了奇幻小說迷的層級變化。當自我認同與閱讀數量都偏低時，屬於第一級的「消費者」；當自我認同與閱讀數量都偏高時，是屬於第四級的「熱衷者」。而介於中間層第二級的「迷」是閱讀數量高，但是認同度可能較低；第三級的「狂熱者」卻是認同度高，但是閱讀數量可能偏低。但是熱衷者與迷之間閱讀數量與自我認同的高低其實只是比較級，因為比起一般消費者他們都有基本的閱讀數量與自我認同。

由研究觀察得知迷的層級變化並不是單向的，以受訪者 H 為例，他先是於國中時被奇幻小說此特定文本吸引成為奇幻小說迷的一員後，此時的閱讀數量還在初期累積階段，因此屬於認同度偏高但閱讀量低的「狂熱者」。但是隨著認同度高，閱讀頻率變高，於大學時與同學們成為一個小團體一起閱讀奇幻小說，達到閱讀數量與自我認同皆高的「熱衷者」後。到了現在雖然已經累積相當程度的

閱讀量，對奇幻小說也還是有一定的情感連結，但是隨著閱讀頻率與認同度的下降又恢復成一般的「迷」。H 的情況可以用下面這個圖來解釋。

圖 5.2 奇幻小說迷層級變化圖



(研究者繪製)

基本上一般奇幻小說迷的層級是由左下角往右上角前進，也就是由觀眾連續體的金字塔底端往頂端爬。但是迷是會變化的，在不同層級間流動。儘管對於這個文本的認同度與閱讀頻率會影響流動的方向，但是當閱讀數量累積到一定程度後，即使閱讀頻率下降，認同度也不可能再降回一般消費者的程度；所以 H 是變回迷而非一般消費者。研究者因此認定閱讀數量多但自我認同低的奇幻小說迷，以及閱讀數量低但自我認同度高的奇幻小說迷，都是奇幻小說迷的一員；然而前者應屬於「迷」的層級，而後者屬於「狂熱者」。

第三節 奇幻小說迷在作些什麼

一、 奇幻小說迷有組織嗎？

在上一節時談到受訪者中缺乏第四層級的奇幻小說迷，研究者進行訪談時也觀察到相同的現象，即奇幻小說迷缺乏組織嚴謹的社群。大部分的受訪者表示沒有參加特定的社群，也不認為參加社群是必須的。這樣的現象不只是在奇幻小說迷之中，在其他類型的迷中也是相當普遍的。如陳意欣（2008）以「局內人的敘事」（insider's narrative）方式來探討偶像崇拜的迷文化時，即提到她本身寧願選擇在自己的網站和blog上發表，做一個處於游離狀態的迷，與少數的觀念和相同的朋友共享知識與對偶像的熱情。她認為與同為迷的他人產生互動，是持續迷認同的因素，但加入社群之中卻非關鍵。

特別是現在網誌製作容易，迷聚集在某一網站討論區集體討論的情形越趨減少，就連PTT的fantasy板的人氣也大不如前。如Hills（2005）所言，較博學的迷有時也會潛伏或拒絕參與一般迷組織。一些迷的久了、經濟力高，握有豐富資訊者，反而極少參與社群事務，而歸屬邊緣參與者。很多資深的迷往往只在自己的網誌、日記裡發表言論，更加拒絕進入組織緊密的迷社群中。本研究中有超過一半的受訪者會在自己的網誌上討論奇幻小說相關事項，甚至經營自己的讀者，受訪者E即經由自己的網誌來介紹自己喜愛的奇幻小說。她表示因為喜歡的奇幻小說類型與一般的奇幻小說迷不同，所以就不想加入奇幻社群。經由網誌可以介紹自己喜愛的奇幻小說，雖然網誌的讀者人數不是很多，不過卻是她經營很久才累積出來的讀者，由此奇幻小說迷相當珍惜有網誌這個管道可以與他人交流。

由於網誌的發展使得奇幻小說迷能夠與同好產生聯繫，因此組織嚴謹的社群對奇幻小說迷而言就不是必要的。如此一來，儘管學者們喜歡強調「迷」的能動性、主體性，但那個主體性卻經常是流於想像般的（imageined subjectivity）。

Hills（2005）表示爲了要去除「迷」的污名，學者使用了一種手法，宣稱迷是個

建制完善、有合法地位的團體，其中的成員不但是特定的主體，且有健全的心智與體魄，受過適切正當的社會教化，感受敏銳，通常也相當能幹精煉。而這樣的說法與研究中所觀察到的實際情況的確是存在著落差的，本研究的受訪者雖然幾乎都受過高等教育，但是大部分都不屬於特定團體的成員。

二、 閱讀與創作的關係？

奇幻小說迷與奇幻小說之間的關係並不是單向的，如同其他類型的迷並不是被動的接受文本，奇幻小說迷也投注時間精力於型塑奇幻小說。Hollows與Jancovich表示「迷」會上網討論或撰寫感想、創作同人誌，這都是在主動地交換、表達自身的立場與想法（Taylor & Willis, 2002）。迷的創作行為在迷文化中一向被視為迷的特色。事實上，喜好閱讀者都有創作的慾望，在劉應琳（2001）愛書人休閒閱讀的研究中，即提到愛書人閱讀的結果行動面之一，是引發創作的動機。在愛書人之中，發現閱讀與創作之間關聯性的密切，愛好閱讀人的多具有其他創作方面的興趣。

在訪談奇幻小說迷創作動機時，發現受訪者創作的動機可分為自發性與他發性。自發性創作的奇幻小說迷是本身即有創作慾望，恰巧喜愛奇幻小說，便以此類型為題材進行創作，創作類型也多為奇幻小說。

我第一次提筆寫奇幻小說，是在高二的時候。那時候，"奇幻"這個翻譯名詞也還沒有出現，所以，我也不知道這就是奇幻小說。另外，我從小就對各種生物很有興趣，加上腦袋常常不聽使喚，所以大學的時候，常常老師還在講課堂的事情，我腦袋已經迸出有趣的點子了。不過為什麼會寫.....其實也很難形容，有點難以言喻，或許一言以蔽之，就單純是因為"喜歡"和"有趣"吧！（S：2）

有一天突然發現自己寫的東西有人看，就卯起來把點子寫出來。然後碰巧喜歡的題材是比較偏輕小說或奇幻這一塊的。現在只是習慣而已，感覺起來就是想要肯定自己，但是最後發現想寫的是自己，不是在看的人啦。（C：12）

而他發性創作的奇幻小說迷是受到喜愛的奇幻小說觸動後，想要延伸或抒發個人感動，因此進行相關創作，創作類型除了小說外也包括評論或圖畫等等。

也許是想補足那些作者們無法撫平的，內心的騷動XD...亦或，看到一部好作品，油然而生的感動與靈感，都想將他化為文字（F：11）

大概是覺得看這麼多精彩的故事，自己也要能夠換個立場當當說故事者吧（M：13）

應該是說迷就是這樣吧，讀而優則評吧...如果自己知道自己創作能力不夠的話。（B：3）

我自己寫，做設定，還買了一堆奇幻聖典類的工具書，還畫了腹比例尺的地圖，人物設定有兩百個了。（J：5）

Fiske（1993）認為迷有能力將原始的文本化為一種文化資源，從中可以生產出新的文本。而迷所具有的文化能力越強，就越能夠識別出每一個鏡頭的原始文本與語境，他們從其中建構意義與快感的資源也更是豐富。因此讀者是文化生產者，並非只是文化消費者。奇幻小說迷的創作行為，證實了讀者是「文化生產者」。更甚者，讀者的反應影響了文本生產者的創作。如同受訪者S本身即為小說作者，在訪談中也表達了對於讀者看法的重視。他認為寫作的人未必知道自己創作的是什麼類型，只是因為喜歡，所以這樣做了；同時他也很好奇，奇幻的讀者是以什麼角度在看待這類作品。

國內奇幻小說的創作雖然較國外起步的晚，但正因如此，奇幻小說作者與奇幻小說迷是處於一個相當平等的地位。20世紀30年代當時的科幻雜誌是推動美國科幻小說發展的主要動力，經由讀者投書，作者與讀者可以直接進行交流。現在拜網路所賜，台灣奇幻小說作者更是可以直接在自己的網誌上獲得奇幻小說迷的閱讀回饋。因此台灣奇幻小說迷的創作與回饋，將是推動台灣奇幻小說發展的主要動力。

三、消費行爲與文化資本

另外研究者在訪談時注意到，受訪者認爲如果自身所投注於奇幻小說機會成本與金錢不夠時，就不夠格稱之爲奇幻小說迷。有受訪者抱怨奇幻小說的價位太高，在無力購書的情況下只好否定自己爲奇幻小說迷。受訪者D認爲奇幻小說迷是肯花錢去買特定的書。他表示一本書就要三百八，一個系列都有好幾本；因此形容那根本是一個錢坑，必需要填坑才能看，他卻沒錢去填那個坑。而他自己雖然有很想看的書，但是借不到也狠不下心去買，因此無法肯定自己爲奇幻小說迷。因爲受訪者D住在南投縣，他表示南投的圖書資源不如台北來的豐富，雖然新書資訊可以由網路上獲得，想要看的書除非用買的不然很難借得到。從這可以看出奇幻小說迷還是相當依賴紙本的閱讀方式，也看出圖書館服務的缺口。

從訪談中得知大部分的奇幻小說迷有藏書的習慣，消費行爲似乎也是奇幻小說迷的特徵之一。另外一位受訪者Q，在談論奇幻小說迷應具備的基本能力時，也提到了類似的看法，他半開玩笑的說奇幻小說迷應該要有錢，這樣就可以愛買什麼就買什麼。除了經濟能力外，他也提到了文化競爭力的重要性：

博學吧，通曉古今中外的神話傳說及奇幻作品、甚至是不限範疇的各種技能學識。雖說很多書我不看是因為個人喜好問題，可是什麼都知道的話應該會更有意思。這是我希望自己能成為的，但對於當奇幻小說迷要有的門檻我並不設限，反正有愛看的作品就好了（Q：9）。

在文獻探討時，Fiske（1993）認爲迷要享有生產性以及意義的愉悅，必須有相當的文化競爭能力。愈具有這樣的能力，就愈能認知到每一個原始文本的脈絡，也就愈能從原始文本得出豐富的資源以建構自身的意義與愉悅。由此看來迷經由閱讀行爲與消費行爲，投注機會成本（時間、精力）、經濟能力（花錢買書）、文化競爭力（博覽群書）來達到資本的積累，也就是累積個人的「文化資本」。當個人的文化資本越高，他在社群中的地位也就越高，形成一個良性循環。

第四節 為什麼迷奇幻小說

一、 奇幻小說迷逃避現實？

在第四章第三節探討閱讀動機時，曾經歸納受訪者喜愛奇幻小說的原因。包括「奇幻小說具有無窮的可能性」、「對於未知世界的憧憬」、「可以逃避現實」...等等原因，驗證了文獻探討時Tolkien（1964）提到的奇幻三個功能：痊癒（recovery）、逃避（escape）、安慰（consolation）。其實不只奇幻小說，許多通俗讀物也有類似的功能，然而逃避這個字眼受到負面的看待，使得奇幻小說與其他通俗文類都被認為會對讀者造成不良影響。

Leavis 曾說過言情小說迷或是電影迷們會「養成一種幻想的習性，以至於無法適應現實生活」（引自 Storey，2002，頁 25），但是這樣的說法其實過於偏頗，因為 Harrington 與 Beiby（1995）在對肥皂劇迷的研究中，提出了對迷的「嬉戲的解讀」，認為遊戲乃愉悅的一種主要形式，使迷在維持自我意識時，挑戰、玩弄內在與外在真實間的界限。Iser（1997）在探討文學於現代媒體中該如何自處時也有類似的看法，他認為文學作品穿梭在虛幻與真實間是一種「跨界」，讀者經由跨界與想像填補文本中的空白；因此文學中的虛構性是人所不可或缺的，也是閱讀活動具有意義，使人得到滿足的原因。由此可知奇幻的逃避功能並不是沉浸於失去自我的幻覺中，無法分辨幻想與現實的不同；而是有意識的切換現實與幻想的開關，讓自己從現實的醜惡病死中逃離。

Grossberg（1992）就指出，大眾文化之所以易於為人所接受，有部份是由於一般人在日常生活中沒有可獲得屬於自己的認同的空間及場域，這些迷在投入偶像崇拜、藉題創作的時候，同時也正創造著共同的認同與空間。在後現代社會的環境下，個人與群體之間的關係既緊密又疏離，每個人或多或少都有可能覺得自己與周遭格格不入，嚮往著一個更好的世界。因此不論是閱讀奇幻小說之類的通俗文本或是成為迷文化中的一員，都提供了一個暫時鬆一口氣的空間。

對書迷而言，只要一書在手，就可以隨時進入自己的世界。Storey（2002）指出書迷與其他讀者最大的差異在於知性與情緒的強烈投入，以致構成「讀者既定的價值觀」。一般的讀者是在興趣不斷改變下的脈絡中閱讀，而書迷則是在沉迷行為的「體現經驗 (lived experience)」中閱讀。Iser（1980）指出作品的重要性不在於封存在文本中的意義，而是在於它將原本存在人心中的意義引發出來。透過心理型塑，人能參與在文本中，人也被自身所產製的事物困住，這就是為何人常在閱讀中思索，感覺自己像活在另一個生命裡一般。因此迷的特色就在於「他們比一般人活得更豐富，感覺更強烈，玩得更自由，想像得更深刻」（Jenkins, 1992）。

奇幻小說因為有「第二世界」的設定而讓人覺得不真實，但事實上奇幻小說反而比起一般小說更強調世界觀與真實，完整的異世界設定使得讀者更容易進入自身的異想世界，從中獲得逃避的愉悅以及安慰。如同Egoff（1975）所言，奇幻是一種隱喻，透過它我們發現自己。因此奇幻的目的並不是逃避現實，而是照亮它。使我們忘我到一個與真實世界不同的世界，並更加證明一些永遠不變的真實即使在那邊也是持續的，甚至是任何一個可能的世界。

而真實更是文獻探討中所提到奇幻小說的重要元素之一，從受訪者所偏好的小說中也可以看出讀者偏好的並非妄想，而是細膩描述真實人性的作品。受訪者P就認為奇幻小說就是因為擁有詳細的人物設定以及歷史，才讓人感覺到真實並且讓人深入情境。對他而言，看到那些人物就好像是真實存在的人物，而不只是小說人物，只有真實才会有情感在裡頭。因此奇幻小說迷並不是逃避現實，而是經由另外一種現實來獲得面對日常生活的力量。

二、 為什麼是奇幻小說？

除了前面歸納的原因外，訪談中也有受訪者表示無法確切說明自己喜愛奇幻小說的原因。

我覺得奇幻元素彷彿說故事者的魔術把戲，可以用得很龐大華麗（魔戒、黑暗元素、神話），也可以用得很清淡細膩，端看說故事者想要的效果。但是對故事的著迷，很難說清楚是為什麼。（T：2）

或許就只是單純地口味合，要講理由我也不確定。（C：4）

有時候喜歡就是剛好對味~也很難去真正衡量出起源@@（F：5）

Cavicchi（1998）就曾指出，迷其實很難確切地清楚說明為何他們會變成迷，他們描述自己成為迷的過程，常是極度戲劇化的。試圖說明奇幻小說迷喜愛奇幻小說的原因，就某種程度上是否存在著「奇幻小說需要證明值得被喜愛」的先入為主觀念呢？奇幻小說這類型的文本能夠獲得讀者的青睞必有其獨特之處，但是正如受訪者A所言：「各種類型的小說沒有所謂的好與不好，只有喜不喜歡而已」，受訪者G說得更直接：

我是從台灣的奇幻文學被當屎的時代開始看的，【奇幻小說與其他文類差別】不過就是演員表演的舞台跟穿著的戲服不同罷了。科幻小說、歷史小說、奇幻小說，不過就是義大利麵、牛肉麵、蕎麥麵的差別而已。（G：12）

對於讀者而言，喜歡特定的文類是自己與文類之間的契合，就算是世界名著也不見得廣受歡迎，純粹是個人喜好不同。這也就是 Fish（1980）所說的，文學之所以成為文學，不是因為文學作品本身有什麼特質，而是因為讀者在拿起文學作品時已決定把它當成文學來讀，是讀者的主觀意識決定了他會如何來讀一篇作品。奇幻小說這個文類的產生以及風行，也許是因為這個時代的讀者們期待奇幻的元素，但是一部好的奇幻小說應該也是好小說，而小說中強烈充沛的人性特質是無可避免的。我們可以對人性不喜歡，但如果我們把它從小說中祛除或滌淨，小說立刻枯萎而死，剩下的只是一堆廢字而已（Forster，2002）。受訪者I的看法也是如此：

我覺得書，我們會去作分類。但是看久了你會發現，每個人還是會依照自己的習慣或是喜好，去看到故事的每一面。所以可能我們都很喜歡哪些故事，卻看到的很不一樣。（I：13）

三、 心流經驗

不管是奇幻小說或其他文類，為什麼人們會對這些文本產生愛甚至迷呢？氷川竜介（1998）這位御宅族導師這樣回答：「我們為什麼要看動畫呢？答案很單純，我們可以從其中得到很好的感受。這是所謂『能夠瞭解彼此想法』的感受，更是一種擁有愉快的情感」。而岡田斗司夫這位御宅族之王更直接表示：「OTAKU 是以『快樂』作為原動力」（引自陳仲偉，2004）。OTAKU 也就是御宅族，這個名詞一開始是尊稱日本動畫迷中的頂尖者，代表那些「有教養的鑑賞者、嚴格的批評家、強而有力的支持者」，而後被廣泛使用而出現許多不同的含意。根據陳仲偉（2004）的看法，這些特殊的動畫迷能成為頂級的鑑賞者，正是因為他們在觀賞動畫中感受到的愉悅，也就是心流（flow）經驗。

心流經驗如同文獻探討時所提到的，是指人在進入自我實現狀態時所感受到的一種極度興奮的喜悅心情。在全神貫注、游刃有餘時才能獲得的體驗，還是一種個人對意義的創造。而這樣的經驗最常出現在迷的身上，我們從奇幻小說迷的閱讀行為中看到了心流經驗的表現。正因如此，奇幻小說迷比起一般讀者更容易體會閱讀奇幻小說的樂趣。Ghani 和 Deshpande（1994）曾提出兩個心流的主要特徵：在活動中完全的專心（concentration）和從活動中引導出享受（enjoyment）。從以下受訪者的經驗可以看出心流經驗的表現。

對喜歡的小說的話 orz 就是可以看很多遍~也會沉浸在其中~或是想像作者沒有寫出來的世界~~或是，呃~想像他拍成電影該怎樣 XD（F：1）

當看小說的時候要是旁人吵我我會性格大變..... 會讓我很入迷的通常都是奇幻小說....（N：6、7）

一般讀者是看完就當看了一本好書。奇幻小說迷會深深投入情境，會自動腦內延伸補完，會搜尋其他資料，或是跟別人討論吧~與其說奇幻還不如說奇怪！我已經算是到了可以不吃飯卻不能不看書的症狀。（K：16、8）

因此如同蘇慧堅（2004）探討小說閱讀沈迷行為中心流經驗、文化資本與沈

迷行為的關係，在本研究中也證實了奇幻小說迷的確在閱讀奇幻小說時感受到心流經驗，使得奇幻小說迷在閱讀奇幻小說時感受到更多樂趣。



第五節 華文奇幻小說

在訪談到奇幻小說的現況與未來時，受訪者不約而同的對於華文奇幻給予很高的期望。這是因為目前的奇幻小說還是以英美的作品為大宗，因此本研究中提供受訪者勾選的閱讀書目以翻譯小說居多，文獻回顧中奇幻小說的相關文獻也多來自於國外。為何東方奇幻小說的創作不如西方奇幻小說來得蓬勃呢？為了解答這個在研究中產生的疑惑，也回應受訪者的期望，故另闢一節加以探討。

一、 文化背景

如同文獻探討中提到現代奇幻的興起受到十八世紀末期浪漫主義，西方的文學家對於科學與工業的進展感到厭倦，因此擷取神話的元素以奇幻小說的方式呈現他們心中的烏托邦。神話在奇幻小說中扮演了重要的角色，葉舒憲（2006）認為神話存在人類文化基因中，即使遠離人類神話時代依舊”神力”無限，不僅為人類提供了智慧，也為人類指明並提供了返歸自然的能力；這也就是神話不斷為人類世代重述的根源。

因此東西方的神話特色也對於東西方奇幻小說產生了不同的影響，東方各國皆為多神論的國家，這或多或少使得現代奇幻小說的發展陷入某種窘境。因為神話作為奇幻小說的基礎時提供了豐富的題材，但是水能載舟亦能覆舟；當神話內容是我們日常生活的常識時，作為奇幻小說就缺乏想像與跨界的效果。以中國為例，魏晉南北朝以後誌怪興起，道教與佛教的信仰交相混雜形成我國特有的民間信仰，即使是無神論者也對諸多神明略知一二。如《封神演義》、《西遊記》為中國著名小說，其中的人物如三太子哪吒、齊天大聖孫悟空不但家喻戶曉，甚至成為民間信仰膜拜的神明。

中國大陸的奇幻小說研究中有學者將奇幻小視為神魔小說，如雷靜輝（2006）就以《魔戒》和《西遊記》為例比較神魔小說背後隱含的中西文化差異，

他從世界起源、生命意識、善惡觀念幾個方面入手，比較兩部神魔小說所反映的民族心理、思維方式的差異。「神魔小說」這名詞是魯迅在《中國小說史略·明之神魔小說》中首次出現，稱一批表現神、魔鬥法故事的作品為神魔小說（引自周淑蘭，2008，頁3）。曾麗玲（1980）以《西遊記》作為探討「奇幻文類」的個案研究，她認為《西遊記》所表現的特色較符合 Todorov 所謂的「神奇」（marvelous），也就是該世界中有另一套完整、但又不同於俗世的規律，因此讀者與角色對超自然事件的真假不予置疑。

在本研究中也受訪者將《封神演義》作為奇幻小說的入門書，由此看來在奇幻小說迷的認知中這樣的論調是成立的。另外除了神魔小說外，也有人認為武俠小說可視為中式奇幻小說，如楊清惠（2005）的博士論文「劍俠小說新論-奇幻敘事及其文化意涵研究」，即認為劍俠小說可視為中國奇幻小說。她將劍俠世界中的劍術、法術比擬為魔法，奇人異獸比擬為奇幻生物，奇幻文學的「第二世界」可比擬劍仙世界，同時劍俠小說的巔峰之作《蜀山劍俠傳》，也符合「奇幻」文類特徵。

不論是神魔小說或是劍俠小說，都是中國文學的特色，也擁有悠久的歷史；但作為現代奇幻小說，它們都發展的太過完整而缺乏新的創意與驚奇。在本研究中發現奇幻小說迷相當重視奇幻小說的創意，不論是否具有第二世界的設定，能使讀者感到驚奇與趣味才能引起讀者的閱讀興趣。因此在近年又出現了一種新的文類名詞-「玄幻小說」。

二、 玄幻小說

玄幻小說根據維基百科的定義是一種類型小說，通常以冒險、戰爭為主題，時代背景、世界觀等皆無拘束，可任憑作者想像力自由發揮，與科幻、奇幻、武俠等幻想性質濃厚的類型小說關係密切。一般認為玄幻小說一詞為香港作家黃易所提出，原意指「建立在玄想基礎上的幻想小說」。

對於慣於以「奇幻」代表「fantasy」的社群而言（以台灣為主），玄幻現在更廣泛意指「混和奇幻、科幻、武俠...等多重要素的中文幻想小說」。對於慣於以「玄幻」來統稱幻想小說的社群而言（以中國大陸為主），他們有時會以玄幻來統括fantasy的範疇，有時會以魔幻一詞來指稱歐美的fantasy小說，尤其是強調其偏重於超自然與魔法的特色。

在PTT上除了「奇幻文學與相關週邊討論板」（Fantasy板）外，另外還有「玄幻小說板」（CFantasy板），此板於2005年成立，創板者在申請原因中寫到玄幻小說為一種新興通俗小說文類，於九零年代後期由羅森為首的網路作家所開創，以網路為主要發佈媒介，均以中文創作，在內容上可稱為「具有中國特色的幻想小說」。在分類上可分為狹義玄幻小說：內容包含魔法、武功、術法、科學其中兩者以上元素的小說；以及廣義玄幻小說如下：

1. 歷史空想小說：包含任何一種回到過去、未來或異世界元素的小說。
2. 非傳統奇幻小說：不合於經典奇幻小說的規則及精神的非傳統奇幻小說。
3. 架空世界小說：非硬科幻，以架空世界為主要故事背景的幻想小說。
4. 仙俠小說：包含修真、修道、修仙、修佛、修神等任一元素的幻想小說。
5. 靈異小說：內容出現任何形式的神、鬼、妖、怪、靈體的小說。
6. 網路遊戲小說：內容包含進入網路遊戲情節的小說。
7. 意淫小說：以娛樂為目的，不重視現實合理性的成功立業抱美女的幻想小說。
8. 變身小說：包含男變女、女變男情節的幻想小說。
9. 超能力小說：包含超能力運用元素的幻想小說。

奇幻與玄幻間的分野在各板皆有激烈討論，有板友提出奇幻小說是西方奇幻，玄幻小說是東方奇幻的說法。其實按照玄幻小說為「具有中國特色的幻想小說」，如依照本研究的定義，玄幻小說應歸類於奇幻小說之下，但奇幻小說被狹義的視為劍與魔法類型，因此形成不同的讀者群。究竟是奇幻小說包含玄幻小說，抑或相反，文類的論戰並不是大部分讀者所關心的；雖然玄幻小說板的讀者

有逐漸凌駕奇幻小說板的現象，但玄幻小說是否就是奇幻小說迷所期待的華文奇幻卻仍有待商榷。

訪談中歸納受訪者認為奇幻小說最重要的元素就是想像力與情節架構，與文獻回顧中整理出的奇幻小說五元素：想像力、超自然、不可能、魔法、真實吻合；但玄幻小說最為人詬病的就是其真實性不足與情節架構的不嚴謹。玄幻小說由網路發跡，爲了迎合讀者常出現內容前後矛盾的現象。黃孝陽（2008）認為玄幻小說還在摹仿的階段，談文學性還爲時尚早，他批評現今的玄幻小說太多血腥暴力、暗黑情色，文字幼稚粗糙，結構隨意鬆散，情節惡俗雷同，人物千篇一律。但他也表示玄幻文學裡最珍貴的就是自由精神與想像力，並且期許作者們多在立意、語言、情節、人物這小說四要素等基本功上多下點功夫。

三、 本土創作

研究者個人認為玄幻小說的發展是華文奇幻的過渡期，玄幻小說的爆發顯示了華文創作者的能量，也顯示了華文讀者的需求。如同受訪者I曾在訪談中要求研究者推薦台灣奇幻作家，她表示：

其實外國的也是主流。因為台灣的我看的很少，我覺得自己的文化、自己的語言，一定會寫出很不一樣的東西，擁有不一樣的情感。（I：10）

讀者期望看到本土創作，是因為當以自己的文化與語言進行創作時，讀者更容易去想像及填補文本中的空白。但是好的奇幻小說絕對不是自己國家的人看得懂就好，《哈利波特》暢銷世界各國並沒有受到文化的隔閡，儘管是以英國爲背景，但她所敘述的奇幻世界卻被各國讀者接受，這是作者操縱文字的能力展現。另外如M. Ende的作品飽含德文的文字趣味，Philip Pullman以牛津爲背景創造的的平行世界，Neil Gaiman的《美國眾神》（American Gods）嘲諷美國缺乏神話、神明已死。雖然奇幻小說中可以自由的運用第二世界與魔法的設定使一切變得合理化，但是作者融合各國文化背景所描繪的世界面貌更是閱讀中的趣味來源。

奇幻小說迷所期待的華文奇幻本土創作應該也具備相同的能力，玄幻小說如侷限在只有中文讀者看得懂其中的趣味，則成長有限。在研究者的認知中，玄幻小說的確具有濃厚的中國特色，融合武俠、歷史、神魔的嚐試也逐漸趨於成熟，如大陸作者可蕊巧妙擷取《山海經》的元素於其《都市妖》系列小說中，以及台灣作者Seba以台灣為背景所寫的《禁咒師》系列小說，雖然被視為都市妖怪輕小說，但在奇幻與玄幻的讀者群中皆有支持者。目前世界各國的奇幻小說皆有類似的走向，如國外興起的「新怪譚」(New Weird)風格，強調的是打破一切類型疆界，解放讀者想像，回歸幻想文學的原始精神。它們以怪誕幻想為本，但絕非空泛疏離的第二世界；讀者在浸淫幻設異域的同時，所體驗到的卻是不折不扣的現實人生。(Danee, 2007)。

因此研究者認為不論是奇幻、玄幻、科幻、幻想類輕小說，這些文類儘管彼此間的關係曖昧不明，但如以「超自然、怪異為修辭主體的敘事文學」去定義，都可以包括在幻想文學（即奇幻文學）之下，也都適用於奇幻小說的五元素。而本研究中奇幻小說迷所期待的華文奇幻，應該也是所有次文類讀者所期待的。希望本土的創作者可以創作出具備豐富想像力與嚴謹架構的作品，不但具備本土的特色，更能夠被不同國家的讀者所接受。

第六章 結論與建議

本章提出本研究的結論與建議。第一節總結研究結果，回答研究問題並針對研究目的進行闡述。第二節依據研究發現與結果，對各界相關實務層面提出建議。第三節提出進一步研究的建議。

第一節 結論

一、 誰是奇幻小說迷

奇幻小說迷究竟是男是女、是老是少？本研究的受訪者為集中在 20~30 歲間的青年，男女比例相當，受過高等教育，以學生居多。雖然性別與職業的部份與文獻結果相似，但年齡的部份卻出現落差，針對這個部份，研究者推測接受訪談的奇幻小說迷中青少年人數偏低可能有兩個原因：

（一）奇幻小說的熱潮已過

國人閱讀習慣在近年有許多改變，喜好文字閱讀的人口正在減少，之所以把《哈利波特》當成指標是因為它吸引了奇幻小說迷以外的一般讀者；然而把它的出版年當分界點，那麼 1997~2007 年間的兒童讀者在 10 年過後已接近青年。但是在《哈利波特》之後，缺乏新的「官方題材」的情況下，奇幻小說似乎又再度回到小眾市場。因為奇幻小說迷是從一般讀者中產生的，而目前青少年讀者間較受歡迎的是輕小說與網路小說；因此研究者推測在奇幻小說熱潮過後，閱讀奇幻小說的一般讀者銳減的情況下，新的青少年奇幻小說迷的人數勢必下降，於是奇幻小說迷如同奇幻小說出版市場般面臨轉型與青黃不接的窘境。

（二）奇幻小說迷需要有文化資本

儘管奇幻小說迷是在青少年甚至兒童時期即對奇幻小說產生特殊愛好，可是此時的奇幻小說迷還在累積閱讀數量，儘管對奇幻小說高度認同卻仍處於迷金字

塔的底端，是社群中的晚輩。畢竟在奇幻小說迷的閱讀行為中，進行創作與心得分享都需要累積相當的閱讀經驗與文化資本，是青少年較欠缺的部份，因此在研究場域中符合取樣標準的青少年奇幻小說迷相對較少。另外受訪者普遍受過高等教育，可能具有較高的文化資本，得以操縱閱讀技巧從文本中獲得心流經驗。雖然研究場域與取樣標準也有可能影響這樣的結果，但是基於 PTT 為國內流量最大、使用人數最多之綜合型電子佈告欄，取樣錯誤的機率較低。

二、 奇幻小說迷的閱讀經驗

（一） 閱讀奇幻小說的歷史

從訪談中得知，大部分的受訪者是在國中以前接觸奇幻小說，在小學即接觸者高達受訪者的一半。本研究受訪者大部分接觸奇幻小說的時間皆已超過 10 年；也就是遠在《哈利波特》開啓這一波全球奇幻熱潮前，受訪者已與奇幻小說有所接觸並產生喜好。訪談中也發現受訪者成為奇幻小說迷的因素極少是受到《哈利波特》影響，反而來自其他兒童奇幻與青少年奇幻經典小說的影響較多，由此可知奇幻小說迷不可能只是單一文本迷。

另外根據受訪者所提供的奇幻入門書與接觸方式，可以看出多數受訪者所接觸的第一本奇幻小說是兒童奇幻，在學校圖書館取得。此類小說在國內多分類至兒童讀物，大大增加小學讀者接觸之機會。因此研究者推測，奇幻小說此類型讀物為所有讀者最早接觸的小說類型之一，儘管閱讀者並不一定瞭解其喜好的文類正式名稱，但喜好奇幻小說的種子在很早前即已埋下，而後在社會環境與出版市場的推波助瀾下，隨著奇幻小說的暢銷而蓬勃發展。

除了兒童讀物外，動漫遊戲也是影響奇幻小說迷接觸奇幻小說的另一個主要管道。台灣受到日本動漫與美國遊戲之影響，多位受訪者表示會在這些領域尋找奇幻相關產物，而動漫遊戲也與小說文本交互影響，使得兩者之迷產生重疊。

（二） 閱讀奇幻小說的影響

雖然部份受訪者否認有受到奇幻小說影響，認為奇幻小說純粹為興趣之一，但也表示可能這樣的影響是無法形容與衡量。綜合奇幻小說整體與受訪者偏愛之作品，多數受訪者表示受到主要影響為：包容性提高、養成閱讀習慣、建立生涯規劃目標、創作風格、價值觀，皆為相當正面之影響。另外許多受訪者表示，奇幻小說是他們生活中不可或缺的一部分，代表了「生命力」、「勇氣」、「精神食糧」、「通往另一個世界的鑰匙」、「一個與世隔絕的花園」...等等，儘管也有以開玩笑的方式表示為需要砸錢之錢坑，但對於奇幻小說的喜愛仍是無怨無悔。

三、 奇幻小說迷的閱讀行為

(一) 閱讀動機

奇幻小說迷對奇幻小說原本就有閱讀興趣，因此閱讀動機遠高於一般讀者，會主動瀏覽與搜尋奇幻小說之相關資訊，受訪者表示喜愛奇幻小說的原因包括：奇幻小說具有無限可能性、對另一個世界的憧憬、逃避現實。無限可能性可對照奇幻元素中的不可能，當沒有不可能時即為一切皆有可能性。對另一個世界的憧憬來自於奇幻小說中特有的第二世界觀，如文獻所指，第二世界的設定是奇幻小說的特色。而逃避現實更是奇幻小說的功能之一，提供讀者自由穿梭嬉戲於現實與幻想之間。

在選擇奇幻小說時，大部分受訪者表示對於類型奇幻或刻板英雄已感到厭倦。因此能夠跳脫傳統設定，具有新意的作品才能夠引起奇幻小說迷的興趣。根據受訪者表示，能夠引起閱讀動機的理由包括：書店試閱、朋友推薦、參考書評與網路資訊、喜愛作家的作品等等。

(二) 閱讀方式

由閱讀動機中可以看出奇幻小說迷的閱讀行為開啓於：隨意瀏覽（書店、圖書館、網路）、朋友討論與推薦、參考資訊（書評與網路資源）以及不定期的追尋喜愛作家的新作品。至於取得奇幻小說的方式，提供買、租、借這幾種方式選

擇，發現買的比例最高，尤其是對於喜歡的小說受訪者會傾向於購買。除此之外因為奇幻小說定價頗高，奇幻小說迷在進行購買時相當重視試閱與其他奇幻小說迷的心得分享。而閱讀頻率多表示不固定，興之所至時會短時間內大量閱讀，但即使是奇幻小說迷，閱讀頻率還是會隨空閒時間變少而下降。大部分的受訪者皆有分享閱讀心得的習慣，主要原因為：希望獲得認同、抒發感想、釐清觀念以不同角度思考、紀錄生命。

四、 奇幻小說迷的歷程

本研究之受訪者超過一半於小學時期接觸奇幻小說，另外 1/4 於國中時期接觸奇幻小說，因此有 3/4 左右的受訪者是在成年以前接觸奇幻小說並為之入迷。由此看來兒童奇幻與青少年奇幻小說對於奇幻小說迷的養成有相當重要的影響力，而小學圖書館與多媒體也扮演了關鍵的角色，因為除了在學校接觸奇幻小說外，經由電影、動漫畫、電玩接觸奇幻小說的受訪者也不在少數。

在對奇幻小說產生偏好後，奇幻小說迷的閱讀頻率與層級都不是固定的。脫離學生身份後閒暇時間將大幅下降，除非從事奇幻小說相關行業（成為小製作人），否則閱讀頻率將大為下降，間接影響奇幻小說迷對於奇幻小說的認同度以及身為奇幻小說迷的自我認同。當受訪者由一般讀者開始，成為奇幻小說迷社群金字塔的一員後，隨著閱讀數量與認同度的變化，將在不同時期中經歷社群層級間的流動。從社群底端的「消費者」開始，到頂端的「小製作人」，奇幻小說迷在「迷」、「狂熱者」、「熱衷者」的身份間流動，而這樣的流動除了由低往高外，也有可能是相當迂迴的來回。

這個觀察發現證實了文獻中提到的迷所具有的變動性，而奇幻小說迷變化指標即是閱讀頻率，因為閱讀頻率代表機會成本，不但影響閱讀數量也隱含對於文本的認同度。儘管當閱讀頻率逐漸降低時，奇幻小說迷有可能選擇脫離此身份，但對於此文類依舊會抱持基本之認同感與情感。

五、 奇幻小說迷都在作什麼

研究發現奇幻小說迷除了偏愛奇幻小說並進行大量閱讀的閱讀沈迷行爲，在日常生活中會幻想書中內容而自得其樂，或著想要進入書中的世界之外，並無明顯外在特徵，因此奇幻小說迷的外貌難以辨識。受訪者對於奇幻小說迷此一身份認同並不強，不積極於參加社群組織，多以三五好友之小團體模式進行討論之外，也極少於日常生活中向他人揭露奇幻小說迷之身份。部份受訪者表示閱讀爲個人私密行爲，雖然對於不易找到志同道合者採取消極接受的態度，但遇到同好時便如他鄉遇故知般熱情。但多數受訪者皆認同分享心得之重要性，許多受訪者利用網誌分享心得，甚至進行推廣與評論，默默經營屬於自己的讀者群。

除了閱讀行爲與心得分享行爲外，迷的創作行爲在奇幻小說迷身上也同樣存在，創作類型除了奇幻小說之外還包括評論與圖畫等等。創作動機可分爲自發性：滿足本身創作慾望；以及他發性：抒發個人感動，補充文本中的缺憾。奇幻小說迷的創作行爲，證實了讀者是「文化生產者」。更甚者，讀者的反應影響了文本生產者的創作。

六、 爲什麼迷奇幻小說

奇幻小說迷對於奇幻小說的喜愛可以有很多原因，探討閱讀動機時，曾經歸納出「奇幻小說具有無窮的可能性」、「對於未知世界的憧憬」、「可以逃避現實」...等等原因，驗證了文獻探討時 Tolkien (1964) 提到的奇幻三個功能：痊癒 (recovery)、逃避 (escape)、安慰 (consolation)。但是也可以毫無理由，因爲迷其實很難確切地清楚說明爲何他們會變成迷 (Cavicchi, 1998)，如同受訪者表示愛是不需要理由的。

奇幻小說與其他文類的確是有不同之處，因爲有「第二世界」的設定而讓人覺得不真實，但事實上奇幻小說反而比起一般小說更強調世界觀與真實，完整的異世界設定使得讀者更容易進入自身的異想世界，從中獲得逃避的愉悅以及安

慰。從受訪者所偏好的小說中也可以看出讀者偏好的並非妄想，而是細膩描述真實人性的作品。而受訪者的對於分類的看法也讓我們了解到，即使是奇幻小說迷對於類型的標籤也並不在意，抱持著極大的包容性。因為他們看到奇幻小說的核心其實與一般小說無異，充沛的人性才是小說的血與肉，而不管哪一個文類都得具備人性才能感動讀者。

除了奇幻小說迷人的特性外，奇幻小說迷在閱讀時感受到的心流經驗，可能也是使得他們欲罷不能的重複閱讀此文類的原因之一。從訪談中得知奇幻小說迷閱讀奇幻小說時無法接受旁人的打擾，除了自得其樂外甚至可以吃不睡也要閱讀奇幻小說，驗證了文獻所提到的心流特徵：在活動中完全的專心，以及從活動中得到享受（Ghani & Deshpande, 1994）。

七、 奇幻小說迷的看法

（一） 推薦排行

奇幻小說迷對於同好喜愛的小說與角色頗感興趣，因此研究者嘗試於訪談中調查奇幻小說迷最喜愛的奇幻小說、作者與角色。其中角色歧異過大，無法達成共識。而受訪者中最多人推薦的小說是 Robin Hobb 的《刺客》系列，評語多為細膩真實又充滿人性。至於最多人敬愛的小說家為 Ursula K. Le Guin，其作品意義深遠且發人省思。

（二） 對於奇幻小說

奇幻小說迷認為奇幻小說的主要元素應為架空幻想與自我成長，但想像力與情節的比重不可偏廢；過於強調設定而使得情節失去平衡之作品尤其受到批評。受訪者對於奇幻小說之現況多採取樂觀之態度，認為奇幻小說已經是個成熟的文類，而且因為可以融合於其它類型小說，並沒有過氣之虞；而近年興起的推理奇幻與都會奇幻似乎是可期待之新類型。另外受訪者共同的心願是能夠提升華文奇幻，看到更多本土的優秀作品。

（三） 對於奇幻小說迷

在訪談中有受訪者表示部份奇幻小說迷讀的太窄，不但除了奇幻以外的書都不看 甚至只看特定一類的奇幻，或著是缺乏鑑別之能力，只知一味按照他人之推薦囫圇吞棗。出版社會按照讀者的口味選書出版，但相對的讀者的視野也被出版社所限制。因此奇幻小說讀者不應受限於目前國內奇幻小說之類型，畢竟奇幻小說的可能性本來就可容納各種題材，而堅持奇幻分類的爭執，只會降低奇幻小說迷之間的團結性以及分享心得之熱忱。



第二節 建議

整理受訪者之意見，以下針對出版社、作者、學術界、圖書館、讀者提供實務方面的建議，希望可以營造出適合奇幻小說永續發展的環境。

一、出版社

(一) 讀者培養

從研究中發現奇幻小說迷從兒童時期開始接觸奇幻小說，出版社如有心長期經營奇幻小說，應多著力於開拓兒童奇幻與青少年奇幻市場。奇幻小說迷之培養可從兒童時期開始，而青少年在追求自我成長時更容易受到奇幻小說之吸引與鼓舞。雖然目前青少年讀者因時間與經濟能力有限，偏好輕小說及網路小說；但建議出版社在經營策略上以雙線經營，而不應以此類小說取代青少年奇幻小說，否則青少年讀者要轉型閱讀成人奇幻小說時可能產生閱讀障礙，進而形成奇幻小說迷之斷層。

(二) 需解決之問題

另外經由訪談中得知奇幻小說迷對於出版社主要之抱怨為：書籍定價太高、譯者水準不一、出版類型不夠多元。奇幻小說目前仍以系列作品為主流，但奇幻小說迷之閱讀方式傾向於購買蒐藏，而一套往往所費不貲，形成奇幻小說迷在追書時往往感到經濟負擔。另外國內奇幻小說主要以翻譯作品居多，閱讀原文對於大多數的讀者來說還是比較吃力，因此譯者的挑選與文筆之一致性也很重要。至於出版類型，雖然各出版社有嘗試不同書系，但深度與廣度仍有待加強。譬如代理作品除了英美系的暢銷作品外，可多引進歐洲及其他各國的作品。

二、作者

目前奇幻小說市場在急速膨脹後已逐漸穩定成型，多間出版社提供本土作者

投稿空間，但自從奇幻文化藝術獎停辦後本土奇幻創作似乎也陷入停滯，創作能量不如兩三年前來得蓬勃。希望看到本土作品是許多奇幻小說迷的心願，因此建議有志於進行奇幻創作者，可積極投稿各出版社。

根據奇幻小說迷之反應，儘管架空設定為奇幻小說之特色，創作者不應偏廢於設定，情節架構應嚴謹，角色應具備人性，而閱讀時所感受到的真實性更是小說成功的關鍵。另外奇幻小說迷對於刻板的設定感到厭倦，最讓奇幻小說迷印象深刻的作品特徵為意想不到，因此創作者應發揮想像力，給予日常生活可見之場景嶄新的面貌，刺激讀者的想像空間。

國內奇幻小說創作者多以成人為假想讀者，創作兒童奇幻小說者多為兒童文學作家。但本研究中發現多數奇幻小說迷皆由兒童奇幻小說開始接觸，而國外經典奇幻小說也多為老少咸宜之作品。奇幻小說當中最不受國界與文化隔閡的，也多為兒童與青少年奇幻小說，因此建議國內創作者可嘗試此主題，極有可能為國內奇幻小說市場注入活水。

三、學術界

(一) 開設相關課程

因為奇幻小說在國內的學術地位仍偏低，即使是進行奇幻文學研究的受訪者都表示過程中曾受到其他教授質疑奇幻小說的研究價值。奇幻小說因為被歸納為通俗讀物，開設相關課程與進行深入研究的系所並不多，檯面上可見推動奇幻小說發展者與進行學術研究者更是少有重疊。然而如同其他通俗讀物，奇幻小說不但有其研究之價值且具社會與文化上的意義，應開設更多相關課程使奇幻小說迷有機會以學術的角度進行切磋。

(二) 參與奇幻小說迷之活動

台灣的奇幻小說迷比起其他類型的迷與學術界的交集更少，然而不論是常舉辦於北美的「世界科幻年會」(World SF Convention)或是中國大陸所舉辦的「國

際科幻/奇幻大會」，往往可以看到學者的身影出現。由此看來，國內的幻想小說研究與國外相較還在萌芽階段。建議有志於進行幻想文類研究之學者，如果能積極參與相關年會，加強與一般科奇幻小說迷之交集，可以避免學術界閉門造車的情況。

（三）進行奇幻研究之推廣

可以參考科幻研究之推廣單位，例如交通大學圖書館設有「科幻研究中心」，以推廣科幻研究與蒐集相關學術資料為目的。因此建議國內有志於研究奇幻小說之學術單位可以與圖書館進行合作，進行完整之作品搜藏成立特色館藏，。此類組織不但可提高學校知名度，更有助於研究資料之保存與相關研究之永續發展。

四、 圖書館

（一）館藏發展

研究中發現奇幻小說迷使用圖書館的比例相當低，尤其是處於較偏遠地區的讀者在獲得奇幻小說的管道上有相當之困難，此缺口為公共圖書館可努力之方向。公共圖書館收藏通俗讀物有助於吸引讀者使用館藏，充實奇幻小說的館藏可有效拓展圖書館之使用者。本研究整理之奇幻小說書目與受訪者推薦名單可供館方參考。

（二）讀者服務

在瞭解奇幻小說迷之閱讀行為後，鎖定奇幻小說迷族群進行推廣活動可事半功倍。根據奇幻小說迷資訊行為，可看出此讀者群主要以作者進行搜尋，在提供相關檢索服務或提供讀者書單時可參考此特性。另外建議圖書館參考出版社之行銷模式，可與經營奇幻心得分享之部落格合作，進行相關閱讀推廣活動。

五、 讀者

奇幻小說迷具備監督出版市場與型塑此文類之能力與責任，專業的奇幻小說

迷考究經典之能力不遜於學者，往往能針對作品給予中肯之批評建議。因此奇幻小說迷可善用網路發表言論之力量，不論是採取創作、評論，甚至只是以購買表示支持之意，都可以對本土奇幻發展貢獻一己之力。如同James（1994）所說的：「歸根結底，還是由對科幻堅定不移，而非偶然或意外閱讀科幻的讀者來決定科幻類型所涵蓋的層面。」（引自 Dance，2007），奇幻小說也是如此。本研究受訪者有高中生設立奇幻社團者，研究者相當推崇他們身處升學壓力下仍有志於推廣奇幻，也對奇幻小說迷的未來發展抱持信心。



第三節 進一步研究之建議

在本研究之初，研究者身為一個奇幻愛好者，儘管大量閱讀奇幻小說，但自身形象卻與媒體所形容的「奇幻小說迷」形象不同，因此感到好奇是否真的有這個族群存在，他們在哪裡？搜尋相關文獻時卻發現這個族群在閱讀研究中缺席，更加好奇他們的閱讀行為與閱讀經驗又是如何？在缺乏類似研究可供參考的情況下，本研究採取問卷與線上訪談方式，希望能折衷兼顧深度與廣度。但人力與時間之限制下，本節指出研究力有未怠之處，提供作為進一步研究之建議。

一、 深度：奇幻小說迷閱讀行為的個案研究

因為研究者認為少數知名之奇幻小說迷的閱讀經驗不代表所有奇幻小說迷，在無法確定奇幻小說迷族群現況的情形下，本研究選取網路場域進行抽樣。這樣的研究方法雖然可以捕捉整個奇幻小說迷族群的輪廓，也證實目前的奇幻小說迷族群已經與文獻及媒體描述不同，卻犧牲了閱讀經驗與心理層面的深度。採取半開放式的訪談大綱，仍無法完全進入受訪者的閱讀世界，對於情緒變化與意義建構更是力有未及。因此建議對奇幻小說迷之心理變化感興趣之研究者，可選取數位重度奇幻小說迷進行個案研究。以開放式訪談或焦點團體之方式，針對奇幻小說迷閱讀經驗中個人感到意義重大之事件加以探討。

二、 廣度：奇幻小說迷閱讀行為的量化研究

本研究介於探索性研究與描述性研究之間，在對於奇幻小說迷族群的樣貌有了初步瞭解後，建議有意進行後續研究者，可使用問卷進行更大規模的量化研究，以獲得更有力的統計數據進行通則化。在缺乏奇幻小說迷基礎研究的情況下，本研究選擇之場域為研究者熟悉之網路場域，取樣標準是以奇幻小說迷注重

資訊與心得分享的前提下，選擇從事創作與分享之受訪者。建議進一步研究時，可選擇其他場域或不同的取樣標準。另外本研究發現無法推論至所有奇幻小說迷，更無法驗證奇幻小說迷閱讀行為中各變項的因果關係，建議對於奇幻小說迷閱讀動機、閱讀行為及後續影響感興趣者，可針對不同變項設計問卷進行驗證。

三、 其他文類之閱讀行為研究

訪談過程中發現為數不少的奇幻小說迷同時也是推理小說愛好者，在通俗讀物之中，除了漫畫與羅曼史小說外，目前國內相當缺乏各類型小說的閱讀研究。然而實際上各類通俗讀物的讀者大眾，才是出版市場與圖書館的主要使用者。因此建議除了以文本進行分析外，針對各類小說迷進行閱讀研究，瞭解讀者的閱讀行為與閱讀經驗，將有助於提供讀者相關服務。



參考文獻

一、中文部份

- Abrams, M. H. (2004)。文學術語匯編: A glossary of literary terms。第七版。北京：外語教學與研究出版社。
- Asimov, I (2001)。永遠的奇幻。在暴龍處方：艾西莫夫科普開講(二)(頁311-314) (The Tyrannosaurus Prescription and 100 Other Essays) (王原賢譯)。台北市：城邦。(原作1989年出版)
- Campbell, J., & Moyers, B. D. (1995)。神話 (The Power of Myth) (朱侃如譯)。台北縣新店市：立緒文化。(原作1988年出版)
- Connolly, J. (2007)。失物之書 (The book of lost things) (謝靜雯譯)。台北市：麥田。(原作2006年出版)
- Csikszentmihalyi, M (1993)。快樂,從心開始 (Flow the psychology of optimal experience) (張定綺譯)。台北市：天下文化。(原作1990年出版)
- Danee (2007)。The Etched City (2003) by K. J. Bishop & The Veniss Underground (2003) by Jeff VanderMeer。上網日期：2008年12月31日。網址：
<http://danjaline.blogspot.com/2007/08/etched-city-2003-by-k-j-bishop-veniss.html>
- Danee (2007)。如何以科幻讀者的身份了解科幻。上網日期：2008年12月18日。網址：<http://danjaline.blogspot.com/2007/07/blog-post.html>
- Eco, U. (2000)。悠游小說林(The Pearly Gates of Cyberspace) (黃寤蘭譯)。台北：時報文化。(原作1994年出版)
- Escarpit, R. (1990)。文學社會學 (Sociologie de la litterature) (葉淑燕譯)。台北市：遠流。
- Fiske, J. (1993)。瞭解庶民文化 (Understanding popular culture) (陳正國譯)。台北市：萬象。(原作1989年出版)
- Forster, E. M. (2002)。小說面面觀 (Aspects of the novel) (李文彬譯)。台北

- 市：志文。（原作1954年出版）
- Funke, C. C. (2005)。墨水心 (Inkheart) (劉興華譯)。台北市：大田。
- Gadamer, H. G. (1993)。真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵 (Wahrheit und Methode Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik) (洪漢鼎譯)。台北市：時報文化。(原作 1960 年出版)
- Goodman, K. S. (1998)。談閱讀 (On reading) (洪月女譯)。台北市：心理。
- Hills, M. (2005)。迷文化 (Fan cultures) (朱華瑄譯)。台北縣永和市：韋伯文化。
(原作 2002 年出版)
- Holub, R. C. (1994)。接受美學理論 (Reception theory) (董之林譯)。台北縣板橋市：駱駝。(原作於1984年出版)
- Jary, D., & Jary, J (1998)。社會學辭典 (The HarperCollins dictionary of sociology) (周業謙,周光淦譯)(大學辭典系列,7)。台北市：貓頭鷹。
- Manguel, A. (1999)。閱讀地圖：一部人類閱讀的歷史 (A history of reading) (吳昌杰譯)。台北市：臺灣商務。(原作1996年出版)
- McQuail, D. (2000)。大眾傳播理論 (Mass communication theory) (潘邦順譯)。台北市：風雲論壇。(原作2000年出版)
- Morley, D. (1995)。電視、觀眾與文化研究 (Television, audience, and cultural studies) (馮建三譯)。台北市：遠流。(原作 1992 年出版)
- Net and Books 編輯部 (2003)。台灣都會區閱讀習慣調查報告。在閱讀的風貌 (張惠菁主編,頁 57-69)。台北市：網路與書。
- Nodelman, P. (2000)。閱讀兒童文學的樂趣 (The pleasures of children's literature) (劉鳳芯譯)。台北市：天衛。
- Patton, M. Q. (1995)。質的評鑑與研究(Qualitative evaluation and research methods) (吳芝儀、李奉儒譯)。台北市：桂冠。(原作1990年出版)
- Smith, L. H. (1999)。幻想故事。在歡欣歲月 (第十章,頁328-351) (傅林統編譯)。台北市：富春。

- Storey, J. (2002)。文化消費與日常生活(Cultural Consumption and Everyday Life)
(張君玫譯)。台北市：巨流。(原作1999年出版)
- Taylor, L. & Willis, A. (2002)。大眾傳播媒體新論 (Media studies : texts, institutions and audiences) (簡妙如等譯)。台北市：韋伯。(原作1999年出版)
- Townsend, J. R. (2003)。英語兒童文學史綱 (Written for Children : An Outline of English-Language Children's Literature) (謝瑤玲譯)。台北市：天衛文化。
- Woolf, V (1971)。爲什麼我們要去讀一本書。在讀書的藝術 (頁 47-59) (林衡哲, 廖運範譯) (新潮文庫, 7)。台北市：志文。
- 七會 靜 (2002)。哈利波特魔法解密書 (蕭志強譯)。台北市：世茂。
- 玄幻小說。在維基百科。上網日期：2008年12月31日。網址：
<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%8E%84%E5%B9%BB%E5%B0%8F%E8%AA%AA&variant=zh-tw>
- 同人 (1992)。在新時代日漢辭典。台北市：大新。
- 朱剛 (2002)。二十世紀西方文藝文化批評理論。台北市：揚智。
- 江沛文 (2004)。二次戰後奇幻文學的重現：以《魔戒》爲例。未出版之碩士論文，國立政治大學歷史研究所，台北市。
- 江明修 (1992)。社會科學多重典範的爭辯：試論質與量研究方法的整合。 國立政治大學學報，64，315-344。
- 江逸之 (2007，8月)。全球都相信 閱讀就是競爭力。 遠見雜誌，254，106-113。
- 何欣 (1987)。西洋文學史中卷。台北市：五南。
- 作家文摘出版社編輯部(Writer's Digest Books)編 (2003)。奇幻文學寫作的十堂課 (The Writer's Complete Fantasy Reference) (林以舜譯)。台北市：城邦。
- 吳思慧 (2008)。漫畫迷閱讀特質之研究。未出版之碩士論文，國立師範大學圖書資訊學研究所，台北市。
- 宋丁儀 (2002)。消費社會的閱聽人－以霹靂布袋戲迷爲例。未出版之碩士論文，國立政治大學新聞學研究所，台北市。

批踢踢。在維基百科。上網日期：2008年12月15日。網址：

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%89%B9%E8%B8%A2%E8%B8%A2>

周淑蘭（2008, June）。當代奇幻小說研究現狀。忻州師範學院學報，24（3），38-41。

奇幻小說。在維基百科。上網日期：2008年5月12日。網址：

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E9%A6%96%E9%A1%B5&variant=zh-tw>

奇幻戰隊編（2002）。奇幻魔法總動員。台北市：奇幻基地。

林宛霖（2002）。台北市幼兒對圖畫書及電子童書之調查與反應研究。未出版之碩士論文，國立台灣師範大學家政教育學研究所，台北市。

林芳玫（1994）。解讀瓊瑤愛情王國。台北：時報文化。

哈利波特第七集上市 京滬瘋了（2007，10月30日）。聯合報新聞。上網日期：2007年11月2日。網址：

<http://www.zaobao.com/special/newspapers/2007/10/taiwan071030g.html>

胡幼慧（1996）。質性研究：理論、方法與本土女性研究實例。台北市：巨流。

徐淑卿（2004）。問世間，書是何物？。在書的迷戀（黃秀如主編，頁 11-15）。台北市：網路與書。

神奇魔法男孩哈利波特 創下全球書市傳奇（2007，7月21日）。中央社新聞。上網日期：2007年11月2日。網址：

<http://www.epochtimes.com/b5/7/7/21/n1779493.htm>

迷。在維基百科。上網日期：2008年12月15日。網址：

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%BF%B7&variant=zh-tw>

張子樟（2007）。少年小說大家讀：啓蒙與成長的探索。台北市：天衛文化。

張秀敏（2005）。薔薇園裡的少年愛—同人誌文化與青少女性別主體。未出版之碩士論文，國立中正大學電訊傳播研究所，嘉義縣。

教育部國語推行委員會。重編國語辭典修訂本。上網日期：2008年5月12日。網

址：<http://dict.revised.moe.edu.tw/>

莊婉華（2004）。書痴的種類。在書的迷戀（黃秀如主編，頁 22-25）。台北市：網路與書。

陳仲偉（2004）。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北市：唐山。

陳明來（2001）。台北市公立國中生課外閱讀行為之研究。未出版之碩士論文，國立政治大學圖書資訊研究所，台北市。

陳采瑛（2004年5月28日）。不是「偶像崇拜」，是「迷文化」。自由時報，第15版。

陳倩姿（2008，3月）。兩性依存 相生與均衡。書香遠傳，58，19-21。

陳意欣（2008）。從局內人觀點探索迷文化。未出版之碩士論文，國立東華大學觀光暨遊憩管理研究所，花蓮縣。

陳鏡羽（2007）。幻奇文學研究室。上網日期：2008年5月12日。網址：

<http://134.208.19.163/xoops224/>

彭懿（1998）。世界幻想兒童文學導論。台北市：天衛文化。

曾祥芹、韓雪屏編（1992）。國外閱讀研究。河南省：河南教育出版社。

曾麗玲（1980，8月）。《西遊記》——一個「奇幻文類」的個案研究。中外文學，19（3），85-117。

黃孝陽（2008年10月23日）。玄幻小說，你為何不嚴肅。文匯讀書報。上網日期：2008年12月31日。網址：<http://www.literature.org.cn/Article.asp?ID=38899>

黃海（2006）。台灣科幻文學薪火錄（1956-2005）。台北市：五南。

黃海（2008）。不朽的科幻旅程-科幻與醫學的交叉點。上網日期：2008年12月31日。網址：<http://www.wretch.cc/blog/bhhwang/12267476>

黃瑞琴（1999）。質的教育研究方法。台北市：心理。

黃葵、俞君立（1996）。閱讀學基礎。武漢市：武漢大學。

黃麗文（2006）。漫畫迷的休閒知覺自由之研究〔摘要〕。未出版之碩士論文，國立台灣師範大學公民教育與活動領導學研究所，台北市。檢自全國博碩士

論文摘要檢索系統。

楊清惠（2005）。劍俠小說新論-奇幻敘事及其文化意涵研究。未出版之博士論文，國立中央大學中國文學研究所，中壢市。

楊曉菁（2006）。台灣 BL 衍生「迷」探索。未出版之碩士論文，國立政治大學廣告研究所，台北市。

楊曉雯（1996）。高中生閱讀行為研究：以台北市立建國高級中學學生為例。未出版之碩士論文，淡江大學教育資料科學研究所，台北縣。

葉乃靜（1996）。公共圖書館使用者閱讀行為之研究：以臺北市立圖書館為例。台北市：台北市立圖書館。

葉舒憲（2006）。神話如何重述。長江大學學報（社會科學版），29（1），16-18。

雷靜輝（2006）。神魔小說背後隱含的中西文化差異—以〈魔戒〉和〈西遊記〉為例。華東理工大學學報（社會科學版），2006（4），93-96。

寧稼雨（1994）。〈山海經〉與中國奇幻思維。南開學報，3，20-28。

輕小說。在維基百科。上網日期：2008年12月15日。網址：

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%BC%95%E5%B0%8F%E8%A%AA&variant=zh-tw>

劉應琳（2001）。閱讀研究：台大BBS Books版愛書人休閒閱讀之探討。未出版之碩士論文，國立台灣大學圖書資訊學研究所，台北市。

鄭伊雯（1996）。女性主義觀點的語藝批評 以幻想主題分析希代「言情小說系列」。未出版之碩士論文，輔仁大學大眾傳播研究所，台北縣。

鄭明嫻（1997）。通俗文學。台北市：揚智文化。

蕭育純（1999）。青少年電視觀看歷程之探討。未出版之碩士論文，國立台灣師範大學社會教育研究所。

蕭湘文（2002）。漫畫研究：傳播觀點的檢視。台北市：五南。

蕭新煌、劉維公（2001）。迎接美感社會的來臨：現代社會生活與美感。台北市：國立臺灣藝術教育館。

賴國峰（2004）。台灣中譯奇幻小說出版發展之研究。未出版之碩士論文，世新大學資訊傳播學研究所，台北市。

龍協濤（1997）。讀者反應理論。台北市：揚智文化。

謝瓊竹·陳明輝（民90年12月6日）。飛進哈利波特的魔幻異想世界。新台灣新聞周刊，298。上網日期：2007年11月2日。網址：

<http://www.newtaiwan.com.tw/bulletinview.jsp?bulletinid=7785>

韓雪屏（2000）。中國當代閱讀理論與閱讀教學。成都：四川教育。

簡妙如（1996）。過度的閱聽人—「迷」之初探。未出版之碩士論文，國立中正大學電訊傳播研究所，嘉義。

蘇慧堅（2004）。小說閱讀沈迷行為之研究。未出版之碩士論文，南華大學出版事業管理研究所，嘉義縣。

讓我們一起走進□奇幻新視界（2007，10月17日）。奇幻基地討論區。上網日期：2008年5月12日。網址：

http://www.ffoundation.com.tw/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=4572&forum=6

二、西文部份

Abercrombie, N. & Longhurst, B. (1998) . Audiences: a Sociological Theory of Performance and Imagination. London: SAGE Publications.

Alexander, L. (1966, December) . Substance and Fantasy. Library Journal , 91, 6159. and Curatorial Consumption. in C. Harris & A. Alexander (Ed.), Theorizing Fandom (pp.53-66) .Cresskill, NJ: Hampton Press.

Attebery, B. (1980) . The fantasy tradition in American literature : from Irving to Le Guin. Bloomington : Indiana University Press .

Babbitt, N. (1987) .The Purpose of Fantasy. In B. Harrison & G. Maguire (Ed.) , Innocence and Experience. (pp. 174-181) . New York: Lothrop.

- Bourdieu, P.(1986). The Forms of Capital. In Richardson, J. G (Ed.) ,
Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education . (R.
 Nice, Trans.) . New York :Green Wood Press,241 -258. (Original work
 published 1983) .
- Brooker, P., & Brooker, W.(1996). Pulpmodernism: Tarantino's Affirmative Action, in
 Cartmell, Deborah et al (Eds.), Pulping Fictions: Consuming Culture Across the
 Literature / Media Divide (pp.135-151) . London, Chicago : Pluto Press.
- Carpenter, H. & Prichard, M. (1984) . Oxford Companion to Children's Literature .
 New York: Oxford University Press.
- Cavicchi, D.(1998). Tramps Like Us : Music and Meaning Among Springsteen Fans.
 Oxford : Oxford University Press.
- Collins, T. (2006, January) .Filling the Gaps : What's Happening in the World of Fan
 Fiction. In Library Media Collection, 24(4), 36-38.
- Cooper, S. (1970, July) . Escaping into Ourselves. Children's Literature in
 Education , 2, 16.
- Creswell, J. W. (1998) . Qualitative inquiry and research design: choosing among five
 traditions. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Delin, C. R., Delin, P. S., & Cram, L. (1995) . Patterns and preferences in recreational
 reading. The Australian Library Journal, 44(3), 119-132.
- Egoff, S. (1975) . The Republic of Childhood. New York: Oxford University Press.
- Egoff,S. (1981) .Thursday's Child: Trends and Patterns in Contemporary Children's
 Literature. Chicago: ALA.
- Fantasy literature. (1987) . In The Random House Dictionary of the England
 Language (p.698) . New York: Random House.
- Fantasy. (1989) . In The Oxford English Dictionary (Vol. V, p. 722-723) . England:

Clarendon Press.

- Fish, S. E. (1980) . Is there a text in this class? : The authority of interpretive communities. Cambridge : Harvard University Press.
- Fiske, J. (1992) . The Cultural Economy of Fandom. In Lisa A. Lewis. (Ed.) ,The Adoring Audience: Fan and Popular Media (pp. 30-49) . London: Routledge.
- Ghani, A. J., & Deshpande, P. S. (1994) . Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction. The Journal of Psychology, 128, 381-391.
- Grossberg, L. (1992) . Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom. In Lisa A. Lewis.(Ed.),The Adoring Audience: Fan and Popular Media (pp. 50-65) . London: Routledge.
- Harrington, C. L., & Bielby, D. D. (1995) . Soap fans: Pursuing pleasure and making meaning in everyday life. Philadelphia: Temple University Press.
- Herald, D. T. (2006) .Genreflecting : a guide to popular reading interests (Wayne A. Wiegand, Ed) . Westport, Conn. : Libraries Unlimited.
- Hunter, M. (1975, December) . One World. The Horn Book Magazine, 51, 562.
- Iser, W. (1978). The act of reading theory of aesthetic Response. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- James, E. (1994) . Science Fiction in the 20th Century. Oxford: Oxford University Press, p. 95.
- Jenkins, H. (1992). Strangers No More, We Sing: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community. In Lisa A. Lewis. (Ed.) , The Adoring Audience: Fan and Popular Media (pp. 208-236) . London: Routledge.
- Jenkins, H. (2006) . Fans, bloggers, and gamers : exploring participatory culture . New York : New York University Press.
- Jenson, J. (1992) . Fandom as Pathology : The Consequences of Characterization. In

- Lisa A. Lewis.(Ed.), The Adoring Audience: Fan and Popular Media(pp. 9-29).
London: Routledge.
- Karetzky, S. (1982) . Reading Research and Librarianship : a History and Analysis .
New York : Greenwood Press.
- Kiste, A. (1989) . Comic books: Practices of reading and strategies of legitimation .
Madison : Univ. of Wisconsin.
- Le Guin, U. K. (1993) . From Elfland to Poughkeepsie. In The Language of the Night:
Essays on Fantasy and Science Fiction (pp.78-92) . New York: HarperPerennial.
(original work published 1979)
- Lewis, L. A. (1992) . Introduction. In Lisa A. Lewis. (Ed.) ,The Adoring Audience:
Fan and Popular Media (pp. 1-6) . London: Routledge.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985) . Naturalistic inquiry. Beverly Hills, CA: Sage.
- Lucas, L. (1982, Winter) . Reading interests, life interests, and life -style. Public
Library Quarterly, 3, 18.
- Lynn, R. N. (2005) . Fantasy literature for children and young adults : a
comprehensive guide. Westport, Conn. : Libraries Unlimited.
- MacCann, D.(1965, December). Wells of Fancy, 1865-1965. Wilson Library Bulletin,
4, 334.
- MacDonald, M. (2006, January) .Harry Potter and the Fan Fiction Phenom. The Gay
& Lesbian Review Worldwide, 28-30.
- Manlove, C. N. (1999) . The Fantasy Literature of England. NY : St Martin's Press.
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (1995). Designing qualitative research. Thousand
Oaks, CA: Sage.
- Mass, W., & Levine, S. P. (Ed.). (2002) . Fantasy (The Greenhaven Press Companion
to Literary Movements and Genres).San Diego: Greenhaven Press.
- McEvoy, G. F. & Vincent, C. S. (1980, Winter) .Who reads and why?. Journal of

Communication, 30, 160-161.

- McRobbie, A. (1984) . Dance and Social Fantasy. in A. McRobbie & M. Nava. (Ed.) ,Gender and Generation. London: Macmillan.
- Mobley, J.(Ed.),(1977). Phantasmagoria: Tale of Fantasy and the Supernatural . New York: Anchor Press.
- Moorhouse, H. F. (1991) . Driving Ambitions: An Analysis of the American Hot Rod Enthusiasm. Manchester: Manchester University Press.
- Novak, P. T. & Hoffman, D. (1996) . Marketing in hypermedia computer-mediated environments conceptual foundation. Journal of Marketing, 60, 50-68.
- November, S.(2004, Spring) . Crossing Over; Fantasy and Its Readers. CBC Features, 57, 6-8.
- Pierce, T. (1993, October) . Fantasy: Why Kids Read It, Why Kids Need It. School Library Journal, 39, 50-51.
- Radway, J. A. (1991) . Reading the romance : women, patriarchy, and popular literature. Chapel Hill : University of North Carolina Press.
- Scholes, R. E. (1975) . Structural Fabulation. Notre Dame :University of Notre Dame Press.
- Stebbins, R. A. (1982). Serious leisure: A conceptual statement. Pacific Sociological Review, 25, 251-272.
- Swanton, S. I. (1984, March) . Minds Alive: What and Why Gifted Students Read for Pleasure. School Library Journal, 30, 102.
- Tankel, J. D. & Murphy, B. K. (1998) . Collecting Comic Books: A Study of the Fan and Curatorial Consumption. In C. Harris and A. Alexander (Ed.) , Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity (pp.55-68) . Cresskill, NJ: Hampton Press.

- Tannenbaum, P. H. (1985). Play it again, Sam: Repeated exposure to television programs. In D. Zillmann & J. Bryant (Eds.), Selective exposure to communication (pp. 225–241). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Todorov, T. (1975). The Fantastic : a structural approach to a literature genre. Ithaca : Cornell University Press. (original work published 1973)
- Tolkien, J. R. R. (1964). On Fairy-Story. In Tree and leaf. Boston :Houghton Mifflin. (original work published 1947)
- Tompkins, J. P. (1980). An introduction to reader -response criticism. In J. P. Tompkins (Ed.), Reader-response criticism: From formalism to post-structuralism. (pp. ix-xxvi). London: The John Hopkins Press.
- Tulloch, J., & Jenkins, H. (1994). Science fiction audiences : Watching Doctor Who and Star Trek. London, New York : Routledge.
- Turner, G. (1990). British cultural studies : an introduction. Boston : Unwin Hyman.
- Veldman, M. (1994). Fantasy, the Bomb, and the Greening of Britain : romantic protest, 1945-1980. New York : Cambridge University Press.
- Wiegand, W. A. (1997). MisReading LIS Education. Library Journal, 122, 36-38.
- Wimmer, R. D. & Dominick, J. R. (1994). Mass media research: An introduction. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Zahorski, K. J., & Boyer, R. H. (1982). The Secondary Worlds of High Fantasy. In Roger C. Schlobin (Ed.), The Aesthetics of Fantasy Literature and Art (pp. 57-80). USA : the Harvester Press Ltd.
- 氷川竜介 (1998)。アニメ新世紀、終焉と再生。在国際おたく大学 一九九八年最前線からの研究報告 (頁 73-90)。東京：光文社。

附錄一 問卷（正式版）

A. 基本資料：

年齡_____

性別_____

最高學歷（校系）_____

職業_____

所在城市_____

B. 奇幻小說迷閱讀行為特徵（您有的行為請打勾）：

1. 只要一有空，我就想拿起奇幻小說來閱讀。
2. 我常常為了讀奇幻小說，而犧牲睡眠時間。
3. 閱讀奇幻小說，可以帶給我莫大的滿足感。
4. 每次讀完奇幻小說時，都覺得意猶未盡。
5. 我會想要繼續閱讀我所喜愛的奇幻小說相關作品（如續集、同系列、同類型或同作者等作品）
6. 我會重複閱讀我喜愛的奇幻小說。
7. 當我閱讀奇幻小說的這段期間，我會忽略身旁其他人事物。
8. 我無法控制閱讀奇幻小說的時間，一旦讀下去就是停不下來。
9. 不管再累，只要閱讀自己喜愛的小說時，總覺得精神百倍。
10. 我認為自己就是奇幻小說迷。
11. 我會積極從各種媒體搜尋關於奇幻小說的相關訊息。
12. 在日常生活中，我會不由自主模仿奇幻小說中的情節對話。
13. 我曾試圖創作奇幻小說。（未發表也可）
14. 對於我所喜愛的奇幻小說相關讀書會或網路討論區，我都會積極參與。
15. 我會積極尋求認同我所喜愛的奇幻小說讀者，一起討論。
16. 我會主動參與我所喜愛的奇幻小說簽名會或發表會。
17. 我會迫不及待向朋友推薦我所喜愛的奇幻小說。
18. 我會很在意朋友對我所喜愛奇幻小說的評價。
19. 我會主動地向朋友宣示我就是XXX的奇幻小說迷。
20. 我會消費奇幻相關產品（動漫畫、電影、電玩及其他相關商品）
21. 我會在自己的個人板或BLOG上介紹奇幻小說相關事項。

C. 我覺得奇幻小說最重要的元素是： _____

D. 推薦書籍：1. _____

2. _____

3. _____

(請推薦三本您最喜歡的奇幻小說)

E. 閱讀書目(只要看過系列中任一本或作者作品任一本即可打勾)

歐美區

請打勾	作者	系列名 or 書名
	R. A. 薩爾瓦多 (R. A. Salvatore)	被遺忘的國度系列：黑暗精靈 (The Dark Elf Trilogy)、牧師五部曲 (The Cleric Quintet 5)、血脈 (The Legacy) ...
	菲力普·普曼 (Philip Pullman)	黑暗元素三部曲 (Dark Materials trilogy)、卡斯坦伯爵 (Count Karlstein)、發條鐘 (Clockwork)、我是老鼠 (I was a rat!)
	羅蘋·荷布 (Robin Hobb)	刺客系列 (The Farseer)、魔法活船三部曲 (THE LIVESHIP TRADERS TRILOGY)
	羅伯特·喬丹 (Robert Jordan)	時光之輪系列 (The Wheel of Time)
	雷蒙·費斯特 (Raymond E. Feist)	魔法聖戰系列：魔法師的學徒... (Magician: Apprentice and Magician)
	喬治·R·R·馬丁 (George Raymond Richard Martin)	冰與火之歌系列 (A Song of Fire and Ice)
	娥蘇拉·勒瑰恩 (Ursula Kroeber Le Guin)	地海系列 (Earthsea trilogy)
	彼得·畢格 (Peter S. Beagle)	最後的獨角獸 (The last unicorn)、旅店主人之歌 (The Innkeeper's Song)
	麥克·安迪 (Michael Ende)	說不完的故事 (The Never ending story)、默默 (MOMO) ...
	瑪格麗特·魏絲、崔西·西克曼	龍槍傳奇系列 (Dragonlance Legends)、闇黑之劍系列 (Darksword)、死亡之門系列 (Death Gate Cycle) ...

	(Margaret Weis、Tracy Hickman)	
J. R. R. 托爾金 (J. R. R. Tolkien)		魔戒 (Lord of the Rings)、精靈寶鑽 (The Silmarillion)、哈比人歷險記 (The Hobbit)
C. S. 路易斯 (C. S. Lewis)		納尼亞傳奇系列 (Nania)
J. K. 羅琳 (J. K. Rowling)		哈利波特系列 (Harry Potter)
路易斯·卡洛爾 (Lewis Carroll)		愛麗絲夢遊仙境系列 (Alice in Wonderland)
查爾斯·金斯萊 (Charles Kingsley)		水孩兒 (Water Babies)
法蘭克·鮑姆 (L. Frank Baum)		綠野仙蹤系列 (The wizard of Oz)
克里夫·巴克 (Clive Barker)		阿巴拉特系列 (Abarat)
布蘭登·山德森 (Brandon Sanderson)		諸神之城：伊嵐翠 (ELANTRIS)
喬治·麥克唐納 (George MacDonald)		北風背後的國度 (At the Back of the North Wind)、公主系列
大衛·艾丁斯 (David Eddings)		聖石傳奇 (Belgariad)
泰瑞·古德坎 (Terry Goodkind)		真理之劍系列 (The Sword of Truth)
大衛·鄧肯 (Dave Duncan)		御劍士傳奇系列 (Tale of the King's Blade)、大競局系列 (The Great Game)
米雪兒·佩弗 (Michelle Paver)		遠古幽暗的紀年系列 (Chronicles of Ancient Darkness)
尼爾·蓋曼 (Neil Gaiman)		星塵 (Stardust)、無有鄉 (Neverwhere)、美國眾神 (American Gods)、好預兆 (Good Omens)、第十四道門 (CORALINE)
黛安娜·韋恩·瓊斯 (Diana Wynne Jones)		奎師塔門西的眾世界系列 (The Worlds of Chrestomanci)、道爾馬克四重奏 (The Dalemark Quartet)、暗世主德克系列 (Dark Lord of Derkholm) ...
羅爾德·達爾 (Roald Dahl)		查理與巧克力工廠 (Charlie and the chocolate factory)、飛天巨桃歷險記 (James and Giant Peach) ...

瓦爾特·莫爾斯 (Walter Moers)	藍熊船長的奇幻大冒險
洛伊絲·莫瑪絲特·布約德 (Lois McMaster Bujold)	五神傳說系列
史蒂芬·科爾 (Stephen Cole)	狼人三部曲 (The Wereling)
葛雷克·凱斯 (Gregory Keyes)	非理性時代四部曲
約翰·康諾利 (John Connolly)	失物之書 (The book of lost things)
史蒂芬·金 (Stephen King)	黑塔系列 (The Dark Tower)
向達倫 (Darren Shan)	向達倫大冒險系列 (The Saga of Darren Shan)、魔域大冒險系列 (The Demonata)
雷蒙尼·史尼奇 (Lemony Snicket)	波特萊爾大冒險系列 (A Series of Unfortunate Events)
克里斯提昂·賈克 (Christian JACQ)	埃及三部曲、拉美西斯五部曲、光之石四部曲、自由女王三部曲
保羅·史都沃&克利斯·瑞德 (Paul Stewart & Chris Riddell)	邊境大冒險系列 (The Edge Chronicles)
派翠西亞·麥奇莉普 (Patricia A. McKillip)	御謎士三部曲 (Riddle of Stars trilogy)、幽城迷影 (Ombria in Shadow)、女巫與幻獸 (The Forgotten Beasts of Eld)
柯奈莉亞·馮克 (Cornelia Funke)	神偷系列 (Herr der Diebe)、墨水系列 (Ink)
麥克·摩考克 (Michael Moorcock)	永恆戰士系列
克里夫·麥可尼許 (Cliff McNish)	魔咒三部曲、銀色幻界三部曲
格萊葛利·馬奎爾 (Gregory Maguire)	女巫前傳 (Wicked: The Life and Times of the Wicked Witch of the West)、女巫之子 (Son of a Witch)、白雪公主外傳 (Mirror Mirror)
黛博拉·道耶爾&詹姆士·麥當諾	神奇魔法圈系列 (Circle of Magic)

	(Debra Doyle & James D. Macdonald)	
	莎蓮・哈里斯 (Charlain Harris)	南方吸血鬼系列 (A Southern Vampire Novel)
	南茜・法墨 (Nancy Farmer)	巨魔海 (Sea of Trolls)
	提姆・鮑爾斯 (Tim Powers)	阿比努斯之門 (The Anubis Gates)、牌局的盡頭 (Last Call)
	大衛・法蘭德 (David Farland)	符印傳說系列 (The Runelords)
	蘇珊娜・克拉克 (Susanna Clarke)	英倫魔法師 (Jonathan Strange and Mr. Norrell)
	盧基揚年科 & 瓦西里耶夫 (Sergey Lukianenko & Vladimir Vassilyev)	巡者系列
	蘇菲・歐瑞 (Sophie Audouin-Mamikonian)	塔拉登坎系列 (Tara Duncan)
	喬納森・史特勞 (Jonathan Stroud)	巨靈三部曲 (The Bartimaeus trilogy)
	凱・麥爾 (Kai Meyer)	威尼斯三部曲
	瑪麗安・紀默・布蕾利 (Marion Zimmer Bradley)	亞法隆迷霧系列 (The Mist of Avalon)
	南西・史賓格 (Nancy Springer)	卡美洛傳說系列 (A Tale from Camelot)
	瑪麗・史都華 (Mary Stewart)	梅林三部曲
	T.H.懷特 (T. H. White)	永恆之王四部曲 (The Once And Future King)

註：部份系列小說並沒有統一英文題名，因此不予附錄

亞洲區

請打勾	作者	系列名 or 書名
	水野良	羅德斯島戰記系列
	夢枕模	陰陽師系列
	全民熙	符文之子系列
	李榮道	龍族系列
	小野不由美	十二國記系列
	荻原規子	破天神記系列、風神祕抄
	上橋菜穗子	守護者系列
	菊地秀行	吸血鬼獵人 D 系列、魔界都市系列
	宮部美幸	勇者物語
	恩田陸	常野物語系列、光之帝國
	京極夏彥	巷說百物語系列
	萬城目學	鹿男
	陳約瑟	殛天之翼
	李伍薰	海穹系列
	九鬼	仇鬼豪戰錄
	可蕊	都市妖系列
	蝴蝶	禁咒師系列

(書目必有遺珠之憾,請在上列空格填上您認為的遺珠)

附錄二 訪談大綱（正式版）

1. 請問您平常閱讀奇幻小說的頻率與數量如何？（一個月內最高紀錄）
2. 可以敘述一下您對奇幻小說的著迷程度嗎？（為什麼你認定自己是奇幻小說迷）
3. 您認為奇幻小說最重要的元素是XXX，為什麼？（參考問卷E之答案）
4. 請問讓您對奇幻著迷的第一本奇幻小說是？當時年齡？如何接觸？印象如何？
5. 對您來說，奇幻小說代表什麼？您覺得閱讀奇幻小說對妳的生命帶來怎樣的改變？
6. 您覺得自己為什麼喜愛奇幻小說？
7. 你最喜歡的奇幻小說是XXX，可以請您描述一下這些書的特別之處嗎？（參考問卷D之推薦書籍）
8. 您喜歡哪些類型（主題）的奇幻小說？為什麼呢？
9. 您最喜歡哪部作品中的哪一個角色？為什麼？
10. 如果可以，您希望成爲哪一種角色，為什麼？
11. 除了奇幻小說，有其它的愛好或其他偏好的文類嗎？
12. 您覺得奇幻小說與其他文類的差別何在？
13. 您是如何獲得奇幻小說的相關資訊？
14. 小說的主要來源是（買、借、租）？為什麼？
15. 您如何選擇想要閱讀的奇幻小說？
16. 您有特別喜歡的奇幻小說作家嗎？為什麼？
17. 您覺得這些作者或作品對您產生了什麼樣的影響？
18. 你參加了哪些奇幻社群？為什麼會想參加呢？
19. 您覺得分享閱讀心得是一件很重要的事嗎？為什麼？

20. 您身旁的人對於您對奇幻小說的愛好有何看法？
21. 您觀察身旁的奇幻小說迷是些怎麼樣的人？具有何種特徵？
22. 您認為奇幻小說迷需要具備哪些能力？（希望成為怎樣的奇幻小說迷？）
23. 您創作奇幻小說的動機為何？（問卷第13題答「是」者）
24. 對於奇幻小說未來的展望？



附錄三 訪談邀請函

(第一階段)

作者 suzuran (鈴蘭)

標題 [通告] 徵求奇幻迷

時間 Sun Jun 29 16:56:06 2008

您好 不好意思打擾您
我是台大圖資所的研究生
論文主題為奇幻迷的閱讀行為

因為在精華區內看到您的創作
想必您也是奇幻小說的愛好者
希望您能接受我的訪談

訪談過程是輕鬆的閒聊
討論奇幻小說相關話題
可以採取線上訪談

如果您願意協助研究
讓更多人瞭解奇幻的魔力
請回信給我您的 MSN 帳號
非常感謝您~



(第二階段)

作者 suzuran (鈴蘭)

標題 [通告] 徵求奇幻迷～

時間 Wed Aug 20 14:37:39 2008

您好 不好意思打擾了

我在奇幻版上看到您的心得文
覺得您寫的很精彩～
相信您也是奇幻的愛好者

我是台大圖資所的學生
論文題目是 奇幻小說迷閱讀行為研究
希望您能接受我的線上訪談 (msn)
以輕鬆的方式談論奇幻小說

如果您願意協助我的研究
麻煩您回信告知您的 msn
謝謝～

