

國立臺灣大學文學院臺灣文學研究所

碩士論文

Graduate Institute of Taiwan Literature

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master's Thesis



我推的文豪：當代「文豪化」的雙重性

Oshi no Bungo: The Duality of Contemporary “Bungolization”

蔡承志

CHENG JHIH TSAI

指導教授：張文薰 博士

Advisor: Wen Hsun Chang Ph.D

中華民國 113 年 2 月

February 2024

國立臺灣大學碩士學位論文

口試委員會審定書

MASTER'S THESIS ACCEPTANCE CERTIFICATE
NATIONAL TAIWAN UNIVERSITY

我推的文豪：當代「文豪化」的雙重性

Oshi no Bungo: The Duality of Contemporary
"Bungolization"

本論文係蔡承志（學號 R09145003）在國立臺灣大學臺灣文學研究所完成之碩士學位論文，於民國 113 年 1 月 5 日承下列考試委員審查通過及口試及格，特此證明。

The undersigned, appointed by The Graduate Institute of Taiwan Literature

on 5 (date) January (month) 2024 (year) have examined a Master's thesis entitled above presented by TSALCHENG-CHIH (name) R09145003 (student ID) candidate and hereby certify that it is worthy of acceptance.

口試委員 Oral examination committee:

王傳宏

(指導教授 Advisor)

蔡碩淵

張文憲

張文憲

系主任/所長 Director:

張文憲

摘要



面對文學市場衰退的危機，臺灣發展出以「非虛構」為敘事手法，重視史料基礎的「文學轉譯」，而日本則發展出「角色化文學家為文豪——文豪化」，結合近代文學與大眾娛樂文化的形式，透過為文學家塑造全新形象，吸引消費者消費的同時，消費者進而對背後文史知識產生興趣。

本文欲先爬梳「文豪」詞彙在近代的起源，從日本、中國，再到受兩者影響的臺灣，近代「文豪」詞彙的起源在西方近代化的影響下，伴隨近代文學興起、近代報章雜誌體系成形，被賦予了時間、空間距離遙遠，偉大而莊重的形象。到了當代，出版界為重振書籍市場重新喚醒「文豪」詞彙，將近代文學家連結至當代大眾生活，「文豪」於當代更加貼近大眾，重新拉近了文學家與大眾的距離。在此之中發展出的便是文學與 ACG (Anime, Comic Game) 作品結合的形式，宇野常寬提出的「擴增實境時代」(擴張現実の時代) 理論，說明了今日現實擴增虛構，人們透過虛構作品對現實產生新的情感連結。理論所未能觸及的消費者能動性，揭示了 ACG 作品於當代成為人們重新與歷史、文學接軌，認識文史知識的契機。本文將以兩款文豪遊戲，日本的《文豪與鍊金術師》(文豪とアルケミスト) 以及臺灣的《1930 浪漫譚》作為分析對象，審視「文豪化」形式的成效。兩款遊戲玩家展現的是以 ACG 作品為媒介，一方面受文豪角色魅力吸引，另一方面回頭接觸背後文史知識的能動性。大小敘事消費共存正是角色化文學家——「文豪化」具備的雙重性，提供了逐漸衰退的文學市場一條文學轉譯的新途徑。

關鍵字：文豪、文學轉譯、《文豪與鍊金術師》、《1930 浪漫譚》、擴增實境時代

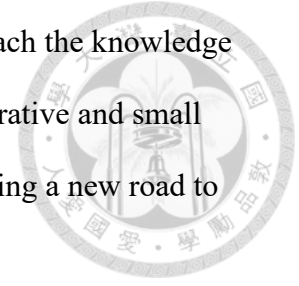
Abstract

Facing the decline of literary market, Taiwan has developed the “文學轉譯 (reculturation of literature)” which use narrative techniques “非虛構 (creative nonfiction)” based on the historical context. And in Japan, the combination of modern Japanese literature and entertainment industry “characterize the Author to Bungo: Bungolize”, creating a brand new image for the author, attract people to approach the character, and develop an interest in the history of literature.

This thesis starts with sorting out the origin of the word “Bungo” in modern period. In order of Japan and China, and lead to Taiwan which is influenced by these two. The origin of “Bungo” in modern time is under modernization of the West, following up with the the appearance of modern literature, newspaper and magazine. The word “Bungo” often gave people the image of greatness and sobriety due to time and space. Nowadays, facing the decline of literary market, the publisher arouse the word “Bungo” again. By the integration of modern literature and people's daily life, the publisher trying to make the concept of “Bungo” more approachable than before. Furthermore, the combination of literature and ACG (Anime, Comic, Game) has been developed. According to Uno Tsunehiro’s theory “Period of Augmented Reality”, the reality in modern time has been augmented by fictionality. And people will make new emotional connection with the reality by fiction works. In addition to that, the consumer agency from the new emotional connection, which Uno Tsunehiro’s theory didn't approach, shows that ACG works can be the new opportunity for people to reengage history and literature. This thesis will take *BUNGO and Alchemist* (文豪とアルケミスト) in Japan and *Romantic Story in 1930* (1930 浪漫譚) in Taiwan, which are two video games about “Bungo” for objects of study, analyzing the result of “Bungolize”. The games shows that via ACG works, players are attracted by the



charisma of the “Bungo” character, and have the initiative to approach the knowledge of literature behind the games themselves. The coexist of grand narrative and small narrative is the charactering author: Bungolization’s duality, providing a new road to face the decline of literary market.



Keywords: Bungo, reculturation of literature, *BUNGO and Alchemist*, *Romantic Story in 1930*, Period of Augmented Reality

目次



第一章 緒論	1
第一節 研究動機與目的	1
第二節 前行研究	6
第三節 研究範圍與理論觀點	13
第四節 章節架構	16
第二章 近代「文豪」起源	19
第一節 「文豪」於近代日本、中國	20
第二節 「文豪」於近代臺灣	35
第三節 近代「文豪化」形式：時間空間的遙遠距離	40
第三章 當代「文豪化」現象	44
第一節 「文豪」於當代：重新貼近大眾	44
第二節 角色消費：從「故事消費論」到「資料庫消費」	50
第三節 臺灣文史轉譯：史料基礎的非虛構想像	54
第四節 小結：做一半的轉譯	61
第四章 「文豪化」的雙重性——《文豪與鍊金術師》與《1930 浪漫譚》	65
第一節 邁向擴增實境時代：虛構作品的現實情感連結	65
第二節 《文豪與鍊金術師》及其影響：文學家轉生「文豪」	69
第三節 《1930 浪漫譚》及其影響：臺灣文學轉譯的新途徑	76
第四節 小結：以虛構認識文史知識	81
第五章 結論	86
參考文獻	92

第一章 緒論



第一節 研究動機與目的

正當「臺灣文學」在文學場域中被提升到了一個具有嚴肅象徵意義的地位之時，文學在日常生活裡的重要性卻快速遞減。一方面，思想的自由開放，甚至是有關臺灣民族主義訴求，似乎在一夜之間實現了。另一方面，經濟自由化的加速將全球市場林林總總的文化產品引入了本土，加入競爭。這種震撼非同小可。儘管臺灣的文學社群向來都認為自己跟得上時代，但卻同時將傳統中國對士大夫的尊重視為當然，因而對全球化市場中資本主義式競爭所造成的地位貶值缺乏心理準備。¹

張誦聖於《臺灣文學生態：戒嚴法到市場律》一書中指出，當臺灣文學隨著研究興起、系所新設而逐漸提升其地位時，大眾在日常生活中對於文學的必要性卻相對迅速降低，文學市場面臨萎靡不振的困境。在各式媒介興起，人們將注意力從文字媒介轉向比起閱讀報紙、小說，電視與漫畫更具吸引力的圖像媒介。人們追尋最具效率的消遣方式，以求能在破碎時間中得到即時的娛樂回饋。媒介技術與消費社會的環境快速變遷下，曾作為娛樂消遣之一的文學閱讀，面臨到讀者逐漸減少的挑戰。即便文字有其獨特價值與力量存在，卻也不得不深思往後該如何尋回大眾讀者的身影。

文學轉譯是近年備受矚目的議題，重新將歷史、文學書寫為富含情感的淺顯文字，或是替文學尋找新的詮釋媒介，如漫畫、影視、桌遊等，試圖將文學重新置入大眾市場與視野。如何親近一般大眾，卻又不失其作為文學的本質，變為純粹的符號挪用與消費，與大眾市場的平衡是文學轉譯必須面對的課題。

¹ 張誦聖，《臺灣文學生態：戒嚴法到市場律》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2022），頁4。

「轉譯 (translation)」一詞源於醫學領域的「知識轉譯 (knowledge translation)」與「轉譯醫學 (translational medicine)」，強調連結科學研究與臨床實施的「實驗室到臨床」。²此概念在數位科技發展下引入人文領域，隨著數位科技替人文研究開拓新視野，2010 年代從文史知識轉譯書籍到臺灣文學館推動的藏品轉譯計畫，「轉譯」一詞替文學灌入了新生命，並與同樣於 2010 年代興起的「創意性非虛構」(Creative Nonfiction) 寫作手法匯流，成為當代面對衰退的文學市場，重塑文學的重要方向。呼應「醫學轉譯」對於學術研究與實際應用的連結，「文學轉譯」一詞將「實驗室到臨床」延伸為「學術界到大眾市場」。

另一方面，日本經歷 1926 年「円本風潮」(円本ブーム) 的熱賣，文學市場於戰後 1960、70 年代抵達高峰，卻也以此為分水嶺逐漸下滑³。即便與臺灣相比仍舊擁有一定讀者市場，今日日本文學市場卻也同樣面臨衰退危機，日比嘉高因此將日本文學界，特別是純文學界稱作「人口流失的村落」(過疎の村)⁴。日本並沒有「文學轉譯」的對應詞彙，但在文學市場衰退下，跨足不同媒介的作品形式，被稱作「跨媒介」(メディアミックス)，小說改編影視、舞臺劇，以及近年的 ACG (Anime, Comic, Game) 等，文學作品成為了「文化資源」(コンテンツ)⁵，提供不同媒介文本題材，也讓文學市場得以在各式媒介興起的今日延續。

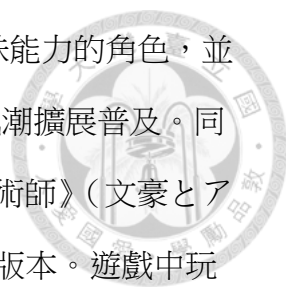
2012 年，由朝霧カフカ擔任原作，春河 35 作畫的少年漫畫《文豪 Stray Dogs》(文豪ストレイドッグス) 連載於青年漫畫雜誌《YOUNG ACE》(ヤン

² 張俐璇，〈臺灣文學轉譯初探——以桌遊《文壇封鎖中》為例〉，《文史臺灣學報》15 期 (2021 年 10 月)，頁 181-216。

³ 山岸郁子，〈「文豪」イメージを消費するということ〉，《橫光利一研究》17 期 (2019 年 3 月)，頁 75-83。

⁴ 日比嘉高，〈文化資源となる文学、ならない文学——“過疎の村”で何ができるか 発表要旨〉，《日比嘉高研究室》(2018 年 3 月 17 日，瀏覽網址：<https://hibi.hatenadiary.jp/?page=15221> 20124，瀏覽日期：2022 年 8 月 5 日)。

⁵ 日比嘉高，〈文化資源とコンテンツを文学研究的に論じるための覚え書き——文豪・キャラ化・参加型文化——〉，《橫光利一研究》17 期 (2019 年 3 月)，頁 63-74。



グエース)，將日本文學家重新塑造成特色鮮明，能夠使用特殊能力的角色，並分成不同陣營相互對峙，2016 年更順勢推出動畫版，使這股風潮擴展普及。同年，日本數位內容公司 DMM.com 發行網頁遊戲《文豪與鍊金術師》（文豪とアルケミスト），並於 2017 年開發兩者檔案資料能夠互通的手機版本。遊戲中玩家将扮演司書（圖書館館員），透過召喚文豪角色進行戰鬥，拯救逐漸被敵人侵蝕的文學作品，以及受困於作品中的文豪們。兩部作品於日本掀起以近代文學家為首的「文豪風潮」（文豪ブーム）。許多著作重新以文豪角色包裝出版，眾多文學館更與兩部作品合作推出相關活動，吸引觀眾／玩家前往參加。在文學市場面臨「人口流失」的時代，日本跨越改編原著的形式，抵達的正是角色化文學家為文豪的「文豪風潮」。

這股風潮隨後也傳入了臺灣，2017 年唯數娛樂開啟手機遊戲《1930 浪漫譚》製作企劃，以日治時期文學家作為登場「文豪」，讓玩家穿越時空至 1930 年代與他們相遇，並協助這些文豪尋回失去的記憶。開發過程曾開放數次封測試玩，同時獲得文學圈和女性向遊戲圈雙方的關注與好評，途中歷經兩年的企劃中止，直到 2022 年重啟計畫，並於 2023 年正式上市。即便製作規模縮小，平臺由手機遊戲轉往電腦遊戲，遊戲內容也有所刪減，但對於等候多時的玩家來說仍樂於見到此企劃的正式上市，同時也揭示了將文學家角色化為文豪——「文豪化」此一策略在臺灣的可能性，提供了臺灣文學界一條全新的轉譯途徑。

而此轉譯途徑的核心便是「文豪」，隨本研究於第二章針對近代「文豪」詞彙起源的考察，「文豪」在過去經常被使用於某個遙遠時代，或是遙遠國家，不論時間或地點遙遠的文學家身上，塑造其偉大、特別的形象。然而今日在文學轉譯中使用「文豪」，更多時候是為了營造親切感，重新拉近文學家與大眾的距離。所謂「文豪化」在過去是為塑造遙遠、偉大的形象，今日則是為塑造貼近日常生活的形象。「文豪」在不同時代被賦予不同的意義，反映出的正是該時代對於文學家形象的訴求。為此，本研究將重新爬梳「文豪」詞彙於近代的起

源，將能夠回應當代文學市場的轉變與需求。

「文學轉譯」近年於臺灣備受矚目，但多以作品改編（跨媒介）、歷史重寫（非虛構寫作）為主，雖拓展了不同媒介市場，但受眾仍多侷限於原先便對文史有興趣的客群。日本「文豪風潮」將受眾拓展至熱愛 ACG 文化的客群，重新活絡文學市場，此一「文豪化」策略卻在臺灣鮮少提及。文豪能透過角色魅力吸引人們接觸文學世界，卻也潛藏忽視脈絡任意拼湊符號造成誤讀的風險，一如《文豪 Stray Dogs》中抽換角色關係、改變作家性別等。對於在政權交替下受到噤聲，無法自由闡述歷史、文學史的臺灣來說特別受到忌諱。即便近年已重新梳理過往歷史，並試圖建立多元觀點，臺灣仍尚未能夠建立具備普遍性、穩定性的歷史解釋。更遑論臺灣文學史與政治背景難以切割的密切關聯，導致娛樂化文史元素產生許多隱憂。相較於日本普遍對於歷史有著較為穩定的解釋，因而能將史實和娛樂創作清楚切割，臺灣在文學史的建構上仍有許多需再穩固與普遍的認知。

此一社會背景上的差異，似乎是「文豪化」得以在日本掀起風潮，重新活絡文學市場，而臺灣卻難以借鏡的原因。但隨著環境轉變，《文豪與鍊金術師》塑造出奠基於文學史的世界，讓玩家回頭關注文學家在文學史上的身影，以及臺灣文豪遊戲《1930 浪漫譚》的登場，皆重新揭示了「文豪化」在臺灣作為文學轉譯策略的可能性。

文學家以「文豪」形象轉生，讀者不再是以作品認識作者，而是以角色，也就是「文豪」形象認識作者，翻轉了過去「作品→文學家」：先喜歡上作品才會喜歡上文學家的套路，讓「文學家→作品」：先喜歡上文學家再進而接觸其作品成為了可能。此一文學閱讀形式的轉變，呼應了大塚英志和東浩紀所提出，「故事消費論」與「資料庫消費」裡轉向消費「角色」的消費模式⁶。但《文豪與鍊金術師》及《1930 浪漫譚》所具備的文學史觀，以及玩家遵循文學史的消

⁶ 大塚英志，《定本物語消費論》（東京：角川，2001）。東浩紀，《動物化するポストモダン オタクから見た日本社会》（東京：講談社，2001）。

費行為，已無法單純以此消費模式進行解釋。「文豪化」何以在日本掀起風潮並重振文學市場？臺灣文學亦採用「文豪化」策略是否可行？又會產生何種隱憂？面對文學市場逐漸衰退，究竟採取何種轉譯模式才能將文學再度打入大眾市場？本文欲透過梳理「文豪」詞彙於近代的起源，以及分析文豪遊戲《文豪與鍊金術師》和《1930 浪漫譚》為文學市場帶來的影響，檢視「文豪化」策略在臺灣發展的可行性。同時，跨越大塚英志「故事消費論」與東浩紀「資料庫消費」，以宇野常寬「擴增實境時代」作為理論基點⁷，討論「文豪化」所服膺的消費模式背景，並嘗試延伸理論，探詢符合當代的消費模式。

2020 年代，在持續席捲日本的「文豪風潮」中，有報導分別以〈一定能找到喜歡的文豪！從現在開始入門「文豪與鍊金術師」〉⁸、〈找到你喜歡的文豪縣立圖書館與人氣遊戲的合作展覽〉⁹為標題，宣傳《文豪與鍊金術師》的遊戲內容與合作展覽。標題中的「喜歡的文豪」日文原文為「推しの文豪」，「推し」(oshi) 一詞由動詞「推す」(osu) 名詞化而成，其詞意在當代有著眾多不同解釋，但大方向如資生堂推出「有推的生活實態調查」(推しのいる生活に関する実態調査) 時定義：「意指喜歡的人與物，希望能為其加油打氣的人與物，以及喜歡到想推薦給他人的人與物」¹⁰。從調查裡可看見「推し」一詞除了主要使用在偶像團體的成員外，也被使用在各種公眾人物身上，不論是喜歡的演員、球隊選手或是直播主，即便是只存在於 ACG 作品裡的虛構角色，也能成為粉絲的「推し」。而「推し」除了指稱喜歡的人物外，更強調了粉絲與「推

⁷ 宇野常寬，《リトル・ピープルの時代》(東京：幻冬社，2015)。

⁸ 唐傘，〈推し文豪が必ず見つかる！ 今からはじめる「文豪とアルケミスト」のススメ〉，《4Gamer 女子部(仮)》(2020 年 4 月 14 日，瀏覽網址：<https://www.4gamer.net/games/355/G035572/20200409011/>，瀏覽日期：2023 年 10 月 21 日)。

⁹ 〈推しの文豪 見つけて 県立図書館 人気ゲームとコラボ展〉，《中日新聞》(2022 年 12 月 7 日，瀏覽網址：<https://www.chunichi.co.jp/article/596138>，瀏覽日期：2023 年 10 月 21 日)。

¹⁰ 株式会社ファイントゥデイ，〈ファイントゥデイ資生堂「推しのいる生活に関する実態調査」！「推し」がいる人のうち約 9 割が“人生が豊かになった”と実感、「推し」の存在は“ファイントゥデイ(素晴らしい今日)”を届けてくれることが明らかに〉，《PR TIMES》(2022 年 6 月 1 日，瀏覽網址：<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000026.000081704.html>，瀏覽日期：2023 年 12 月 14 日)。原文：「好きな人やもの、応援したい人やもの、人に勧めたいほど気に入っている人やものものを指します」。本研究引用部分為筆者自譯。

し」之間的情感交流，粉絲花費大量時間與金錢在自己的「推し」身上，一方面作為支持展現自己的喜愛之情，另一方面也從中獲取喜悅¹¹。

隨著 2020 年宇佐見鈴《本命・燃燒》（推し、燃ゆ）獲選芥川賞¹²，2021 年用以稱呼粉絲進行相關活動的「推し活」入圍「U-CAN 新語・流行語大賞」¹³，以及 2023 年《我推的孩子》（推しの子）動畫播出，「推し」一詞逐漸受到大眾關注。過去大眾對於文學家的想像經常是遙遠而莊重的，面對文學市場衰退的困境，文學家淡出了大眾視野，成為教科書與知識書籍中的存在。但在角色化文學家為文豪——「文豪化」結合文學與娛樂的形式下，文學家轉生為「文豪」，放下莊嚴形象重新出現在眾人眼前，文學與娛樂文化的結合讓大眾受其吸引嘗試去接觸過去認為艱難生硬的文史知識。由文學家形象角色化成的「文豪」，更具備了成為「推し」的力量，為了更加瞭解自己喜愛的文豪，玩家愛屋及烏地開始接觸文豪身邊的一切，由娛樂市場重新進入到文學市場。本文便是在此意義上命名為「我推的文豪」，試圖梳理「文學家成為『文豪（推し）』的過程」，以及「如何透過文豪遊戲認識文史知識」，期待未來有更多契機，讓人們循著「我推的文豪」回頭認識臺灣文學史，透過這條文學轉譯的新途徑，重新為文學市場吹起新風。

第二節 前行研究

不論在臺灣或日本皆少有研究觸及文豪詞彙的起源與發展，直至 2016 年動畫《文豪 Stray Dogs》播出以及遊戲《文豪與鍊金術師》推出所帶起「文豪風潮」，才逐漸有文學研究者注意到「將文學家角色化為文豪」下，近代日本文學與大眾娛樂結合所帶來的全新途徑。

¹¹ 植田康孝，〈アイドル・エンタテインメント概説（3）～アイドルを「推す」「担」行為に見る「ファンダム」～〉，《江戸川大学紀要》29 號（2019 年 3 月），頁 133-153。

¹² 宇佐見りん，《推し、燃ゆ》（東京：河出書房，2020）。

¹³ 〈第 38 回 2021 年 授賞語〉，《「現代用語の基礎知識」選：ユーキャン新語・流行語大賞》（瀏覽網址：<https://www.jiyu.co.jp/singo/index.php?eid=00038>，瀏覽日期：2023 年 12 月 14 日）。

其中大橋崇行便特別針對明治、大正時期「文豪」詞彙的出現與傳播進行考據，指出 1893 年民友社推出的人物評傳《十二文豪》系列為近代「文豪」詞彙被廣泛使用的開端，並以其英文副標「The Twelve Men of Letters」，以及借鏡的英國出版叢書「English Men of Letters」對照日文，說明「文豪」即為「Men of Letters」的譯文¹⁴。此研究也分析了「文豪」詞彙傳播的背景，在西方近代化影響下，教育面上作為少年汲取西方知識的對象，新聞面上則是塑造偉大卻也單一化的面貌。最終將此一「將文學家角色化為文豪」的途徑連結至當代的「文豪風潮」，表示《文豪與鍊金術師》也是以相同途徑將文學家設計成角色¹⁵。大橋崇行的前行研究給予本文許多參考基礎與方向，但不論是「文豪」使用背景，或是近代「文豪化」與當代「文豪化」的連結仍較為單一。由本研究第二章的考察可發現除了國民教育和新聞報導外，「文豪」於近代也被使用於婦女雜誌、文友互稱，甚至是反諷等等。同時「文豪」最初指稱的也多是外國文學家，特別是西方文學家，即便日後開始使用於稱呼本國文學家上，也多是用於時代較為遙遠的文學家，呈現出空間以及時間上距離的遙遠性。另一方面，直接使用近代「文豪化」呼應當代「文豪化」現象，忽略了兩者時代背景的不同，特別是受到文學市場衰退以及大眾娛樂多樣化影響，比起近代「文豪化」拉開文學家與大眾的距離，用以塑造其偉大備受尊敬的形象，當代「文豪化」更有著拉近文學家與大眾距離的功能，試圖重新在大眾心中喚回對於文學的興趣。大橋崇行的研究即便缺乏了更為廣泛的面向以及細部的分析，仍給予了本文許多啟發和參考，本文將以此對近代「文豪」詞彙以及當代「文豪化」現象進行更全面詳盡的分析。

日本「文豪風潮」影響下，令學界關注到「角色化文學家」的跨媒介形式，然而絕大多數仍以當代「文豪風潮」為研究對象，僅有上述大橋崇行一文

¹⁴ 大橋崇行原文為：「以此能看出『文豪』為『Letters』的譯文」，但判斷前後文後認為是誤植，正確應是「以此能看出『文豪』為『Men of Letters』的譯文」。

¹⁵ 大橋崇行，〈文学の通俗性と「文豪」——明治・大正期における小説家のイメージ形成とその受容——〉，《成蹊國文》55 號（2022 年 3 月），頁 28-39。

深入探討「文豪」詞彙的起源。「角色化文學家」此一途徑目前仍未在臺灣受到重視，而臺灣在近年發展出了「文學轉譯」及「非虛構」兩大關鍵字，以不同於日本的方式面對衰退的文學市場。兩者雖然有所不同，但其核心皆為連結文學與大眾，為此以下前行研究將分為「日本文豪風潮」及「臺灣文史遊戲與文史轉譯」兩部分進行討論。

（一）日本文豪風潮

2016年「文豪風潮」席捲日本，最初卻鮮少被日本學界提及，直至2018年3月，橫光利一文學會第17屆大會以「特輯：作為文化資源的文學」（特集：文化資源（コンテンツ）としての文学）為主題，邀請學者發表「文豪」相關研究內容。進一步於隔年出刊的《橫光利一研究》17期裡，刊出眾多研究論文。著者除了學者外，亦有位於文學推廣第一線的文學館學藝員，該期刊物可說是討論日本「文豪風潮」無法忽略的重要研究成果。

「文豪化」作為文學與遊戲的交融成果，川畑和成〈文化資源的力量——遊戲中文化資源的活用——〉（コンテンツの力——ゲームにおけるコンテンツの活用——）一文提供了從遊戲視角觀看的論述¹⁶，透過梳理遊戲的演變與特色，提出遊戲的「蒐集性」（コレクション性）和「想像力補足」（想像力による補足）兩個特性，兩者改變了情報化社會下的文學生態系。通關並非遊戲的唯一目的，眾多蒐集要素，以及透過遊戲內容給予的有限情報想像完整世界觀，提供玩家除了通關遊戲外的目標和樂趣。能夠讓玩家發揮自由想像力，是遊戲魅力的來源，此一特殊性是在小說、電影等，劇情單向進行的媒介中無法體驗的。

另一方面，川畑和成亦表示早期的角色扮演遊戲（Role Playing Game）濃縮了對於東西方古早神話的想像，沿用神話故事的人物與背景作為遊戲要素，

¹⁶ 川畑和成，〈コンテンツの力——ゲームにおけるコンテンツの活用——〉，《橫光利一研究》17期（2019年3月），頁50-62。

此一「題材源的擴張」(ネタ元の拡張)進一步在近年形成「擬人化」風潮，如國家擬人化的《義呆利 Axis powers》(Axis powers ヘタリア)、軍艦擬人化的《艦隊 Collection -艦 Colle-》(艦隊これくしょん -艦これ-)、日本刀擬人化的《刀劍亂舞》(刀劍乱舞)等，而《文豪與鍊金術師》便位於此一擬人化風潮的延長線上。過往作品大都是選擇抽象概念，或是無生命物進行擬人化，《文豪與鍊金術師》的擬人化對象卻是確實存在過的「人」。然而其擬人化的目標並非重建歷史上的文學家，而是透過眾人對於文學家的想像，重新塑造出一位集結該文學家元素的文豪角色。也因此缺少的部分，遊戲中無法言盡的部分，吸引玩家發揮「想像力補足」，自行探尋更為完整的世界觀(文學史)。《文豪與鍊金術師》正是結合「蒐集性」、「想像力補足」和「題材源的擴張」，三項遊戲特色的成果。

日比嘉高同樣以文學生態系的轉變作為基點，討論當代文學研究關鍵字「文化資源」與「內容產業」(コンテンツ)的出現，點出將各種有形無形的文化產物活用，便能將「資料」變為「資源」，而以這些資源作為基礎，依需求揀選並製作出新的內容，即是「內容產業」。內容產業不需提供文化資源全面的介紹，揀選令人感興趣的部分反而更能吸引消費者自行回頭挖掘背後的完整背景¹⁷。方賀祥子則從性別切入，認為與東浩紀提出作為男性消費模式的「角色消費」不同，女性消費模式是以「關係性」作為主軸，強調故事背景以及角色間的互動關係，也因此，以文豪間關係性為遊戲核心的《文豪與鍊金術師》中，女性玩家佔比高達八成¹⁸。

當代文學生態系轉變下，針對媒介特性與消費模式前述論者已有深入討論，但最終在影響與施行層面仍需要能夠維持風潮的力量。川端康成文學館學藝員今井瞳良便指出，文豪風潮吸引人們回頭尋找文豪背後文學史知識，但

¹⁷ 日比嘉高，〈文化資源とコンテンツを文学研究的に論じるための覚え書き——文豪・キャラ化・参加型文化——〉，《横光利一研究》17期(2019年3月)，頁63-74。

¹⁸ 方賀祥子，〈文豪コンテンツと女性の受容——『文豪ストレイドッグス』『文豪とアルケミスト』を中心に——〉，《横光利一研究》17期(2019年3月)，頁3-19。

如何取得更多資訊以及資訊的正確性，將左右這股風潮的影響力。《文豪與鍊金術師》揀選背後龐大的「文豪資料庫」，提供玩家濃縮為角色的精華資訊，如何讓玩家能有效率且正確無誤地抵達這座「資料庫」，將會是各地文學館的任務¹⁹。也因此舉辦合作活動，作為資料庫的引路人提供易入門的相關介紹等等，在文學館的輔助之下能更順利地延長這股風潮。

除前述日本學界的論述外，林慧如〈日本近代文學在文化創意產業中的重製、重組與品牌化——以日本作家太宰治為例——〉為臺灣少數討論日本「文豪風潮」的論文²⁰。文中歸納出重製、重組、品牌（IP）化三種文學與文化創意產業的結合形式，並以太宰治為例，詳盡介紹並分析包括《文豪 Stray Dogs》與《文豪與鍊金術師》在內的作品，指出《文豪與鍊金術師》採取的「品牌化」策略，將日本文學塑造成品牌，提供虛擬情境縮小玩家與日本文學的距離，並增加實際接觸日本文學的意願與動機。文中大多著墨於作品分析，較少進一步討論與當代消費模式的關聯，但提出的重製、重組、品牌化分類，清楚描繪出了日本文學跨媒介形式的變動，適合臺灣文學市場分析借鏡。

近年「文豪風潮」在日本學界已有部分論述，綜觀前述論文，可發現論者嘗試從多元角度分析此一風潮，並連結至市場產業面，說明何以文學和新媒介的結合，能夠重新活絡文學市場。文中大多採東浩紀「資料庫消費」與大塚英志「故事消費論」角度，說明新興消費模式造成文學生態系的轉變，因而必須採取符合當代消費模式的媒介形式。但理論往往無法趕上消費模式的變化，歷經整理分析建構出的理論，有時已無法回應時下的變動。由《文豪與鍊金術師》連結玩家和文學史的跨媒介成效，已無法單透過東浩紀與大塚英志提出的「角色消費」進行分析，《文豪與鍊金術師》提供的並非理論實證案例，而是增添、修正理論的新興消費模式。為此，本文嘗試以《文豪與鍊金術師》、《1930

¹⁹ 今井瞳良，〈「文豪とアルケミスト」と文学館——川端康成文学館における「川端康成と横光利一」展示を例に——〉，《横光利一研究》17期（2019年3月），頁20-34。

²⁰ 林慧如，〈日本近代文學在文化創意產業中的重製、重組與品牌化——以日本作家太宰治為例——〉（桃園：元智大學應用外語學系碩士論文，2019年7月）。

浪漫譚》所帶來的影響，延伸當代消費模式的理論論述，作為文學轉譯策略的成效論證。



(二) 臺灣文史遊戲與文史轉譯

在文史轉譯成為話題前，臺灣已有不少文史題材結合遊戲的研究，如孫天虹便曾指出雖然電子遊戲提供了歷史教育不同面向的途徑，多數遊戲終究還是為了迎合大眾市場犧牲歷史的真實性²¹。從其內文「如何在娛樂性與教育性中找到平衡點，便是歷史教育性電子遊戲需要努力的方向」，可看出早期學界仍對於文史結合遊戲抱持負面看法，認為此一形式尚未成熟難以運用。即便在各式各樣跨媒介形式興盛的今日，學界仍有著遊戲的教育性需平衡於，甚至是凌駕於娛樂性的期盼。但作為遊戲，終究是以「娛樂性」為核心而非以「教育性」，本文欲指出的便是遊戲作為大眾娛樂也有傳遞知識、啟發學習的功能存在，而在其知識性之前，必然先具備足夠的娛樂性才能有效地吸引人們接觸並進一步主動學習。

2017年由赤燭工作室製作，以白色恐怖為背景的電腦遊戲《返校》，同時受到了大眾市場及學界的關注，兩篇重要研究論文為翁榛憶〈遊戲過去，反思現在——臺灣青年玩家對歷史恐怖遊戲《返校》的體驗與詮釋〉²²以及巫家穎〈遊戲作為創造臺灣文學的新途徑——以《雨港基隆》、《返校》、《為匪宣傳》為例〉²³。翁榛憶透過訪談指出電子遊戲的沉浸式體驗以及娛樂性，成為了當代年輕世代接觸在地歷史的重要管道。巫家穎則進一步列舉了二二八事件為背景的電腦遊戲《雨港基隆》以及白色恐怖為背景的實境遊戲《為匪宣傳》，說明文史題材遊戲並非是要給予單一的事實敘述，而是讓玩家連結至作品背後的歷

²¹ 孫天虹，〈歷史教育與電子遊戲〉，《史轍》3期（2007年7月），頁181-195。

²² 翁榛憶，〈遊戲過去，反思現在——臺灣青年玩家對歷史恐怖遊戲《返校》的體驗與詮釋〉（臺北：國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文，2020年8月）。

²³ 巫家穎，〈遊戲作為創造臺灣文學的新途徑——以《雨港基隆》、《返校》、《為匪宣傳》為例〉（新竹：國立清華大學臺灣文學研究所碩士論文，2020年7月）。

史，以不同價值觀思考歷史的不同面向。相比於前述孫天虹對文史結合遊戲的負面觀點，此二篇論文提供了對於遊戲的「遊戲性」更為全面且細部的討論。

而近年致力於研究「文史轉譯」的學者當屬張俐璇，親自參與轉譯計畫外，也撰寫論文探討此一策略。在 2018 年「文史轉譯」一詞興起前，張俐璇已於數位人文領域展開研究，〈臺灣文學文本轉換為數位學習內容的案例分析〉一文便點出文學文本與數位形式兩者應是同等並重的存在，數位科技的表現成為引起學習對象興趣的媒介，而最終再回到文學文本的閱讀²⁴。〈臺灣文學轉譯初探——以桌遊《文壇封鎖中》為例〉一文，則透過自身參與設計臺灣文學桌遊的經驗，梳理「轉譯」一詞的來由以及於臺灣文學領域的發展²⁵，可說是相關領域中代表性的一篇論文。2022 年再進一步以實境遊戲《小封神藏寶圖》為例，訴說文學轉譯如何傳承過往史料蒐集、典藏以及學術研究，成為乘載文化記憶的最新形式²⁶。傳承文化記憶的方式已不僅止於蒐集整理，如何活用更是在當代維護這份記憶的重要關鍵。

張俐璇之研究雖詳細梳理了臺灣文史轉譯的發展進程，並針對轉譯成果從參與者、研究者的角度進行分析，但仍多停留於對內容的說明，並未能進一步探討作為「遊戲」形式的特殊性，也未能連結到當代社會的消費模式。一方面因文史轉譯興起時日尚淺，另一方面也未有足夠案例能夠提供分析。另外，臺灣文史轉譯成果中，大多屬於原作的重製或重組，而少有品牌化創造新的內容產品²⁷。為此，本文認為借鏡日本案例將有助於文史轉譯在研究，以及在實務上

²⁴ 張俐璇，〈臺灣文學文本轉換為數位學習內容的案例分析〉，《數位學習科技期刊》7 卷 2 期（2015 年 4 月），頁 31-52。

²⁵ 張俐璇，〈臺灣文學轉譯初探——以桌遊《文壇封鎖中》為例〉，《文史臺灣學報》15 期（2021 年 10 月），頁 181-216。

²⁶ 張俐璇，〈拾藏的紋理，轉譯的路徑——從章回小說《小封神》到闖關遊戲「藏寶圖」〉，《中國現代文學》41 期（2022 年 6 月），頁 25-44。

²⁷ 參照林慧如論文之分類，重製為「在不同媒體上重新製作」，重組為「重新組合複數文學素材」，品牌化為「將既有複數 IP 融合為新的商業 IP」，所謂 IP 可以是文學作品，也可以是文學家形象等，《文豪與鍊金術師》便是「品牌化」的案例，將近代文學史包括文學家與作品結合為 IP。林慧如〈日本近代文學在文化創意產業中的重製、重組與品牌化——以日本作家太宰治為例——〉（桃園：元智大學應用外語學系碩士論文，2019 年 7 月），頁 5-8。

的發展，同時連結當代消費模式理論，更能深入分析「文豪化」於臺灣實施的可行性與影響力。



第三節 研究範圍與理論觀點

本文欲以 2016 年《文豪與鍊金術師》及 2017 年《1930 浪漫譚》為核心，探討「文豪化」的轉譯策略，並先從探究「文豪」詞彙於近代的起源開始，進而對比近代和當代使用「文豪」詞彙方式的不同。關於「近代」一詞學界有著不同劃分標準，依沈國威對於「近代」詞彙的考究與整理，可發現「近代」的劃分方式隨使用年代和使用地區有所不同，普遍而言當前多將日本史的「近代」劃分為明治維新至第二次世界大戰結束（1867-1945），中國史的「近代」則為鴉片戰爭至五四運動（1840-1919）²⁸。本篇論文使用之「近代」對比於「當代」（特指 2000 年後），主要聚焦於 1900 年前後，日本明治維新與中國新文學運動的背景，受西方思潮影響下「文豪」詞彙出現在文壇與新聞報導。綜合兩者，本篇論文對於「近代」的定義主要採日本史視點，劃分為 1867 年至 1945 年第二次世界大戰終戰，即便各地區對於「近代」的劃分有所不同，但在同樣受到西方思想與近代化影響下，為統一對比其他地區同時期「文豪」詞彙的使用方式以及後述當代「文豪化」現象，將此一「近代」定義拓展至對於同時期中國、臺灣的考究。

本文一方面追溯「文豪」詞彙於近代的起源，另一方面也嘗試結合當代消費理論檢視「文豪化」所帶來的影響，試圖回應以下三項重點：

第一項，「文豪」詞彙於近代日本、中國、臺灣的使用有何轉變？即便「文豪」廣泛指稱「傑出的大作家」²⁹，但在什麼樣的時代，什麼樣的場合，什麼樣的文學家被稱作「文豪」，將反映出不同的社會背景與時代意義。「文豪」起源

²⁸ 沈國威，〈近代關鍵詞考源：傳統、近代、現代〉，《東亞觀念史集刊》4 期（2013 年 6 月），頁 417-437。

²⁹ 羅竹風主編，《漢語大詞典 第六卷：下冊》（上海：漢語大詞典出版社，1993），頁 1539。

自漢文「真一代之文豪」³⁰，但日後伴隨近代文學的興起以及新聞報紙體系的成形，在日本、中國逐漸發展出不同含意。臺灣歷經日本統治、國民政府來臺，更同時受到日本、中國影響。20 世紀初伴隨不論社會層面上或文學層面上的近代化，「文豪」詞彙重新受到藝文界、新聞界的頻繁使用。重新梳理「文豪」詞彙於近代的起源，將有助於分析當代「文豪化」轉譯策略，以及從 20 世紀初至 21 世紀初，從近代到當代時隔一世紀「文豪」詞彙的再次復甦。

第二項，「文豪化」作為文學轉譯策略對於今日文學市場帶來何種影響，在文學普及上又有何種成效？文學與遊戲結合確實吸引到不少遊戲玩家接觸，但若僅止於遊玩遊戲而未對背後文學史感到興趣，將會是蜻蜓點水式的粗淺成效，並且隨著玩家對遊戲失去熱情，又或是遊戲終止營運而無法延續。如何留住玩家熱情，以及如何將知識放入遊戲中，讓玩家的遊玩體驗能與知識學習連結，進而自發性地想要瞭解遊戲背後的故事，正是文學轉譯的核心。呼應《文豪與鍊金術師》製作人谷口晃平於日本近代文學會的演講主題「遊戲何以成為教養的起點」(なぜゲームが教養の起点となり得るのか)³¹，「文豪化」成為吸引玩家的「遊戲趣味性」以及讓玩家自主學習的「知識教養性」兩者的接點。

第三項，「文豪化」轉譯作品與當代消費理論之間的關係為相互呼應，亦或是有理論所無法觸及之處？「文豪化」作為文學轉譯策略，與當代消費理論有著密切關聯。大塚英志「故事消費論」與東浩紀「資料庫消費」為近年討論 ACG 消費模式的重要理論基礎，作為理論核心的「角色消費」，讓近年消費形式由龐大敘事背景轉移至濃縮各種特色的「角色」身上。消費者可以略過故事背後的世界觀，直接針對角色進行消費，角色因此成為了 ACG 作品的核心。而「文豪化」展現的正是「將文學家角色化為文豪」，透過塑造充滿特色的角色

³⁰ 同前註。

³¹ 谷口晃平，〈なぜゲームが教養の起点となり得るのか〉，日本近代文學會特集「アダプトされた文学の可能性——平準化する人文知の受容現象を問う——」（日本近代文學會主辦，2018 年 10 月 27 日）。演講內容參考會議參與者錄音整理文字檔（瀏覽網址：<https://rosie.5ch.net/test/read.cgi/nanmin/1594725555/6-n>，瀏覽日期：2021 年 12 月 31 日）。

吸引玩家接觸。但也如大塚英志和東浩紀所提出，如此消費模式將會忽略背後的世界觀，潛藏符號拼湊產生誤讀的隱憂。但 2000 年代所提出的理論，是否適用於 2010 年代後半出現的作品，甚至 2020 年代的今日？

本文將越過以往研究頻繁援引的大塚英志「故事消費論」與東浩紀「資料庫消費」，以 2015 年宇野常寬於《Little People 時代》(リトル・ピープルの時代)一書提出的「擴增實境時代」(拡張現実の時代)為基礎，嘗試說明在現實擴增虛構的時代下，「以虛構認識現實知識」的途徑。社會學家大澤真幸奠基於見田宗介的分類，將戰後日本社會心理狀態的轉變分為從戰敗至冷戰，延續大敘事存在的「理想時代」(理想の時代，1945-1970)，以及製造、沉浸於虛構大敘事的「虛構時代」(虚構の時代，1970-1995)，並以 1995 年奧姆真理教地鐵沙林毒氣事件作為虛構時代的終結，進入「不可能性時代」(不可能性の時代)³²。人們不再追求大敘事，對現實也充滿懷疑，回頭逃入現實之中，所謂的現實卻是極端虛構的存在，生活在現實中於是成為了一種不可能。

「理想時代／虛構時代／不可能性時代」，三者區隔奠基於見田宗介所提出的「現實」與「反現實」的對立。大塚英志「故事消費論」反映的正是「虛構時代」中，消費者轉而消費虛構大敘事的傾向。而隨著後現代社會中擬像增值，「二次創作」造成原創與複製逐漸模糊化的情況下，眾多作品、角色被拆解成細項元素不斷複製，消費者注重的不再是故事，也非角色本身，而是在背後組成角色的元素資料庫。東浩紀跳脫虛構與現實的對比，認為消費者不再追求（不論現實或虛構）大敘事，提出「資料庫消費」概念，並將虛構時代的終結，1995 年後稱作「動物時代」(動物の時代)。依動物本能追尋、消費各種元素的消費者們，則稱作「資料庫式動物」(データベース的動物)³³。

從「故事消費論」到「資料庫消費」，大敘事崩解下人們消費的對象逐漸轉

³² 大澤真幸，《不可能性の時代》(東京：岩波，2008)，頁 167。

³³ 東浩紀，《動物化するポストモダン オタクから見た日本社会》(東京：講談社，2001)，頁 140。

向以角色為中心的小敘事消費，擬像增值、符號拼貼造成角色設計與背後世界觀產生斷裂，面對到文史題材的 ACG 作品，更是引人質疑娛樂性犧牲文史知識的正確性，所有元素僅為塑造角色而服務。但究竟 ACG 作品是否僅能提供娛樂性，而消費者是否又僅是在追求著娛樂性？以角色消費為核心的當代消費理論，長年以來忽視的便是消費者自身持有的能動性，本文將延伸宇野常寬「擴增實境時代」概念，剖析面對現實知識與虛構混和的作品時，消費者如何消費、判斷，甚至進而自發性地接觸在虛構作品背後的現實知識。消費者的能動性作為理論突破的關鍵，同時也提供了文學市場逐漸衰退的臺灣，一條文學轉譯的新途徑。

第四節 章節架構

第一章 緒論

第一節 研究動機與目的

第二節 前行研究

第三節 研究範圍與理論觀點

第四節 章節架構

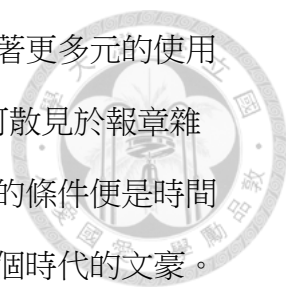
第二章 近代「文豪」起源

第一節 「文豪」於近代日本、中國

第二節 「文豪」於近代臺灣

第三節 近代「文豪化」形式：時間空間的遙遠距離

本章將整理「文豪」詞彙於近代的起源，19 世紀中後、20 世紀初，日本與中國接連歷經明治維新與新文學運動，在歐美影響下社會逐漸近代化。而在此之中也迎來近代文學的登場，以及新聞報紙體系的成形。與此同時，「文豪」開始被頻繁使用於藝文界與新聞界。從介紹性質的文章到訃聞報導，看似承繼漢



文「一代文豪」的含意，實際上近代「文豪」詞彙的出現卻有著更多元的使用方式。「文豪」於臺灣同時受到日本、中國影響，日治時期便可散見於報章雜誌，並在政權轉換後再受到中國引入影響。其中成為「文豪」的條件便是時間或空間上的遙遠距離，可是他國文豪，也可以是本國過去某個時代的文豪。歐美文豪成為了引介近代化思想入日本、中國的仲介者，而日本、中國的本國文豪則是某個時代、某個文風的代表人物。近代「文豪化」賦予了文學家既偉大又神秘的角色形象，成為後世讀者歌頌、幻想的對象，也拉開了文學家與大眾的距離。

第三章 當代「文豪化」現象

第一節 「文豪」於當代：重新貼近大眾

第二節 角色消費：從「故事消費論」到「資料庫消費」

第三節 臺灣文史轉譯：史料基礎的非虛構想像

第四節 小結：做一半的轉譯

本章將接續討論「文豪」詞彙於當代的轉變，戰後「文豪」登場的頻率逐漸下降，直至 2000 年代日本、臺灣文學市場面臨衰退危機時，重新由出版界喚醒。以「文豪」為標題的著作大量出現，並連結至當代大眾的日常生活，以「料理」、「旅遊」，甚至是「貓狗寵物」為主題，更有著許多描繪「文豪」凡人一面的介紹書籍。當代「文豪化」連結至日常生活，重新拉近文學家與大眾的距離。於此同時，日本在近代文學與 ACG 作品的結合下，呼應從「故事消費論」到「資料庫消費」，以「角色消費」為中心的小敘事消費，開拓與以往不同，將文學家角色化為 ACG 風格，完全不同人物的「文豪化」形式，凝聚文學家元素於一身，重新打造與實際樣貌不同的文豪形象。然而在臺灣卻因尚未建立普遍且穩定的歷史認知，擔憂誤讀歷史的風險而難以發展出此一形式，而是進而推出以「非虛構」為基底的「文史轉譯」謹守史料考據。



第四章 「文豪化」的雙重性——《文豪與鍊金術師》與《1930 浪漫譚》

第一節 邁向擴增實境時代：虛構作品的現實情感連結

第二節 《文豪與鍊金術師》及其影響：文學家轉生「文豪」

第三節 《1930 浪漫譚》及其影響：臺灣文學轉譯的新途徑

第四節 小結：以虛構認識文史知識

本章將以宇野常寬提出的「擴增實境時代」為背景，說明近年 ACG 作品多將現實元素融入虛構故事中，而消費者也為此透過虛構故事嘗試接觸這些現實元素。《文豪與鍊金術師》與《1930 浪漫譚》便是在擴增實境時代下將文史知識融入遊戲的成果，文學家以「文豪」形象轉生，讀者不再是以作品認識作者，而是以角色，也就是「文豪」形象認識作者，呼應前述角色消費模式的同時，卻也成為了重新認識文史知識的契機。文學館合作活動、文學著作重新包裝出版、相關資料文獻彙編整理等，學術知識和大眾娛樂的結合成為了玩家接觸文史知識的入口，消費者依靠其能動性重新建構出原先在小敘事背後崩解的大敘事。兩款文豪遊戲所呈現的「文豪化」形式，一方面具備吸引玩家遊玩的角色消費模式，另一方面此一消費模式也始終依循著背後的文學史大敘事，大小敘事的共存正是文豪遊戲的「文豪化」所具備的雙重性，同時也揭示了「遊戲趣味性」與「知識教養性」共存的可能。

第五章 結論

第二章 近代「文豪」的起源



這位紳士三十五、六歲，身高高挺且身材結實，身穿灰色粗花呢西裝，打著藏青領帶，手提包包與裝有極柑的籃子，有急用似地喊著「不好意思不好意思——」硬是推開擠得密不透風的人群往裡面走去。

當他走到空氣凝聚處，這位紳士——忘記說他的名字叫做楊名聲了——突然用宏亮的聲音大喊：「呀，真是難得，臺灣的文豪——」

幾位乘客回過頭看。

看見一位同樣也是三十五、六歲的男人，紅著臉相當扭捏地笑著。非常消瘦，下巴像是被鑿子削去般細小，雙眼凹陷還積著眼屎。身穿手肘處嚴重磨損的黑色西裝，以及皺巴巴的深棕色領帶。怎麼看都像是個鄉下來的紳士。

「我看到新聞了，你好像在鐵道飯店跟聞名世界的菊池寬見面了呢，真是不簡單。」

乘客們的眼神再次聚集。

那位男人感受到眾多視線後，顯得更加驚慌狼狽，露出又哭又笑的表情。

1941年龍瑛宗發表的〈邂逅〉一文³⁴，講述因小說獲獎而一夕之間成為藝文界矚目焦點的作家劉石虎，在列車上遇見同鄉的地方仕紳楊名聲。楊名聲一方面誇獎劉石虎的成就，另一方面卻打從心底看不起文學，以及眼前這位懦弱狼狽的作家。談話中楊名聲一面倒地否定劉石虎對文學懷抱的理想，準備離開餐車結帳時，劉石虎在慌亂中尋找掉到地上的銅板，楊名聲則是豪爽地將兩人的錢都付完，下車時劉石虎更在一旁幫忙楊名聲提行李。楊名聲搭上巴士後，連道別的話語也未說出，頭也不回地留下劉石虎一人在原地。整篇文章從開頭的「文豪」現身，到最後劉石虎的狼狽模樣，展現出強烈對比。〈邂逅〉一文很

³⁴ 龍瑛宗，〈邂逅〉，《文藝臺灣》2卷1號（1941年3月1日），頁44-56。本研究中的日本文獻資料引用，無論是否已有中文譯本，皆為筆者自行中譯，以下皆同，不再另行加註說明。

有可能便是在描述作者龍瑛宗自身的心情，在〈植有木瓜樹的小鎮〉一文獲得《改造》懸賞佳作後，龍瑛宗被譽為「中央文壇的彗星」迅速在文壇成為備受矚目的焦點³⁵。然而成為「文豪」並非皆是正面肯定的評語，小說裡楊名聲一方面是看在關注度上稱呼劉石虎為「文豪」，另一方面又是以帶有戲謔的語氣使用此稱呼。而小說中楊名聲先是喊「臺灣的文豪」引起數人回頭，第二次提及「與聞名世界的菊池寬見過面」後又吸引到更多乘客的目光，可見菊池寬的知名度遠比「臺灣文豪」來得受大眾知曉。日治時期「文豪」一詞已被普遍使用，然而「臺灣文豪」卻始終是一個模糊難以確定的對象。隨著近代西方知識、思想傳入，以及新聞報紙體系成形，「文豪」也從過往中國古典的「一代文豪」更進一步使用在不同場合，並且隱含著不同意義。

第一節 「文豪」於近代日本、中國

近代「文豪」詞彙的起源其背後是近代「文學」概念的成形，李爽學曾提出今日文義上的「文學」概念起點為晚明天主教傳教士艾儒略的「文藝之學」一詞，在天主教徒楊廷筠著作中引用為「文學」。「文藝之學」使用的脈絡是在更為特定的「古賢名訓」、「各國史書」、「各種詩文」、「自撰文章議論」，也就是和今日我們對「文學」定義較相近的說法。其研究進一步指出，於近代中國，1857年由傳教士在上海創辦的《六合叢談》中，艾約瑟主筆的「西學說」專欄第一篇便是〈希臘為西國文學之祖〉，今日文義上的「文學」概念可說是奠定於此³⁶。蔡祝青由此篇研究延伸討論「文學」概念在晚清報刊上的運用，並指出「文學」概念是由傳教士帶入中國，並在知識份子之間流傳、發展以及定型³⁷。

³⁵ 無署名，〈中央文壇の彗星“パイヤのある街”の作者 龍瑛宗君を訪ふ〉，《大阪朝日新聞》「臺灣版」（1937年4月6日）。收入龍瑛宗，《龍瑛宗全集【日本語版】第六冊 文獻集》（臺南：臺灣文學館，2008），頁132。出處參考王惠珍，《戰鼓聲中的殖民地書寫——作家龍瑛宗的文學軌跡》（臺北：臺大出版中心，2014），頁138。

³⁶ 李爽學，〈八方風雨會「文學」〉，《東亞觀念史集刊》10期（2016年6月），頁151-177。

³⁷ 蔡祝青，〈「文學」觀念的現代化進程：以晚清報刊的運用實例為中心〉，《清華中文學報》24期（2020年12月），頁153-205。

李爽學透過前述研究反駁魯迅「文學詞彙由日本輸入」之說³⁸，然而先不論是先有中文「文學」亦或先有日文「文学」（ぶんがく），透過李爽學的考據以及魯迅的發言，可看出近代「文學」詞彙的起源及其發展是在受歐美影響逐漸近代化的背景下，同時於日本、中國展開，彼此之間的相互影響十分緊密。而當近代「文學」概念逐漸成形後，近代「文豪」詞彙同樣在知識分子的使用下發展出不同含意，並逐漸定型。

（一）日本

翻閱《日本國語大辭典》可在「文豪」（ぶんごう）欄位找到以下解釋：「文學或文章上自成一家的大師，極為出色的文學的作家」（文学や文章の大家。きわだつてすぐれた文学の作家）。而出處來自宋代歐陽修《歸田錄》：「楊大年每欲作文，則與門人賓客飲博、投壺、奕棋，語笑喧嘩，而不妨構思。以小方紙細書，揮翰如飛，文不加點，每盈一幅，則命門人傳錄，門人疲於應命，頃刻之際，成數千言，真一代之文豪也」（底線為引用者所加，以下同），同時也列舉了北村透谷〈當代文學浪潮的模樣〉（当世文学の潮模様，1890）：「必須感謝文豪輩出呢」、夏目漱石〈門〉（1910）：「俄國文豪托爾斯泰伯爵的傑作〈千古之雪〉」，以及菊池寬〈文藝與生活〉（文芸と生活，1929）：「在英國……名叫湯瑪士·哈代的有名文豪去世了」³⁹，「文豪」一詞除了在漢文的使用外，在日本明治年間也經常被使用於外國小說家身上。

幕末至明治初期的漢文如金本相觀〈挽小竹先生〉：「鈞是天地之委形，戴仁抱義出其類，更有列宿羅心胸，筆下燦然人愕眙，雖遇歐蘇我肯一步讓，倘參劉白彼當三舍避，故或呼為文豪詞傑」⁴⁰，或小野湖山〈酒間漫書〉：「酒豪

³⁸ 華園（魯迅筆名），〈門外文談：不識字的作家〉，《太白》1卷2期（1934年10月），頁116。

³⁹ 日本國語大辭典第二版編輯委員會、小學館國語辭典編輯部編，《日本國語大辭典 第二版 第十一卷》（東京：小學館，2001年），頁1123。

⁴⁰ 金本相觀，〈挽小竹先生〉，《樂山堂詩鈔 乾》（大阪：宋榮堂，1869），頁9。

又文豪，花前何所缺，聊欲避罰杯，莫嘲我詩拙」⁴¹。而橫井彥九郎《東京今話 第三》中亦將著名漢學家賴山陽稱為「文豪」，表示「山陽先生為近時文豪，固勿論已，即至片言隻行，亦自超脫凡境，要非淺人所能測」⁴²，可知除了將中國文學史上的文學家稱作「文豪」外，熟讀漢學的日本文學家亦被稱為「文豪」。此外，在近代國語辭典出現前，作為單純介紹辭彙表記的「節用集」中亦有出現「文豪」單詞。《明治合類節用：補正 卷之3》一書便記載了「文豪詞豪」⁴³，而《大增補早引節用集：漢語新撰 真字附》同樣出現「文豪」並標註讀音「ぶんゴウ」⁴⁴，可見在明治初期「文豪」便被正式使用在文書中。

1890 至 1891 年間，博文館以每月一本的間隔，花費一年推出共十二卷的套書《世界百傑傳》，在其發售廣告文中表示：「英雄豪傑之士，建造蓋世偉蹟、成就絕代大業，可說是天下之奇觀，天地之奇觀，英君雄主於天驚地破之時出世，揮舞博虎屠龍的大策略，盼其功業凌駕風雲山海；文人學士於堯風舜雨賜海浪靜之時出世，揮舞枝筆，發現千古真理，其議論仿若金若石……本館過去曾編著萬國歷史全書，現在更決定編著世界百傑傳，盼望能為社會人民盡心盡力，願未來陸續能受到四方君子愛讀」⁴⁵，並邀請德富蘇峰作序。即便德富蘇峰尚未閱讀到內文，仍表示：「（作者北村三郎的）文豪浩蕩饒富奇氣，透過文章為古今東西的英傑作傳，想必能描繪出他們轟轟烈烈的神采雄風，而讀者將能慨然透過此書興起與英傑們距離相近的志向」⁴⁶，此處的「文豪」是作

⁴¹ 湖山小野願，〈酒間漫書〉，收入山田東平編《江山紀勝》（東京：竹中邦香，1881），頁 29。

⁴² 橫井彥九郎編，《東京今話 第三》（東京：月旦社，1878），頁 2。

⁴³ 橋爪貫一編，《明治合類節用：補正 卷之3》（東京：畏三堂，1880），頁 47。

⁴⁴ 山下重政編，小西長一郎補，《大增補早引節用集：漢語新撰 真字附》（大阪：廣文堂，1881），頁 299。

⁴⁵ 〈一ヶ年完成世界百傑傳發兌稟告〉，廣告內文取自宮川鐵次郎，《希臘羅馬史》（東京：博文館，1890），頁 430。原文：「英雄豪傑ノ士、蓋世ノ偉績ヲ建テ、絶代ノ大業ヲ成スハ、是レ亦宇内ノ奇觀ニシテ、天地ノ奇觀ト相副フニ足ル。英君雄主ハ、天驚キ地破ル、時ニ出テ、以テ搏虎屠龍ノ大策略ヲ振ヒ、其功業、風雲海嶽テ凌ント欲ス、文人學士ハ、堯風舜雨、四海浪靜カナル時ニ出テ、一技ノ筆ヲ揮ヒ、千古ノ真理ヲ発見ス、其議論金ノ如ク石ノ如キモノアリ……本館曩キニ萬國歷史全書ヲ編述スルノ舉アリ、今後々世界百傑傳邊述ノ舉ヲ起シテ以テ社會人民ノ為ニ盡ス所アラント欲ス、四方ノ諸君子、陸續トシテ愛讀セラレン『ヲ望ム』」。

⁴⁶ 德富蘇峰，〈世界百傑傳序〉，收入北村三郎，《世界百傑傳 卷1》（東京：博文館，1890），頁 4-5。原文：「君ノ文豪蕩ニシテ奇氣饒シ、君カ文ヲ以テ古今東西ノ英傑ヲ傳フ、想フニ必

為文字運用的成果，意義近於「文章」。希望此套書成為契機讓讀者能夠接觸到英傑志向。而這些世界英傑追求的志向正與日本當時歷經明治維新，亟欲與世界連接、學習歐化的時代背景相呼應。為英傑作傳更呼應了德富蘇峰面對政府從上層的歐化政策（貴族式歐化主義），提倡從下層，從平民開始的歐化⁴⁷。此套書將世界百傑分類為英雄、政治家、兵家、宗教家、文人學士、航海發明家、農商工家等類，其中在文人學士類別內更有詩人、小說家等，日本文學家列舉了「紀貫之、曲亭馬琴、新井白石、松尾芭蕉」，中國文學家有「陶淵明、杜甫、李白、柳宗元、韓愈、施耐庵、白居易、司馬遷、蘇軾、陸游」，歐洲文學家則有「荷馬、米爾頓、歌德、席勒（Friedrich Schiller）、但丁、莎士比亞、卡萊爾（Thomas Carlyle）、麥考萊（Thomas Babington Macaulay）、尼布爾（Barthold Georg Niebuhr）、托爾斯泰」，並以「英雄豪傑」四字稱呼這些被列入世界百傑的文人。唯有在「托爾斯泰」的介紹中，寫道：「托爾斯泰出現於俄羅斯，可說是在天昏地暗間的一顆玲瓏之星，豈不能稱為是一世之文豪」⁴⁸，並稱「屠格涅夫與托爾斯泰兩人可說是絕代文豪，同時也是最為親近的友人」⁴⁹，以「文豪」稱呼兩人。

《世界百傑傳》全書出版完後不久，1893年，德富蘇峰創辦的民友社同樣以每月一本的頻率，預計出版共十二本文學家主題的《十二文豪》。《第一卷 卡萊爾》於1893年7月出版後，途中傳記作者個人因素等等而無法維持每月一本的頻率，最終於1903年1月才將最後一卷《第十二卷 瀧澤馬琴》出版完成⁵⁰。大橋崇行在研究中指出，依《十二文豪》英文標題「The Twelve Men of

ラス其ノ烈々轟々タル神采雄風ヲ描キ來リ讀者ヲシテ慨然卷ヲ投シテ英傑我ヲ距ル遠カラサルノ志ヲ起サシムルモノアラン」。

⁴⁷ 西鄉信綱，《日本文學史》（東京：國民圖書刊行會，1952），頁250。

⁴⁸ 北村三郎，《世界百傑傳 卷11》（東京：博文館，1891），頁259。原文：「土爾斯德伊ノ露國ニ在ルハ、恰モ天昏地黒ノ間ニ玲瓏タル一點ノ星ヲ認ムルガ如シ、亦一世ノ文豪ナラズヤ」。

⁴⁹ 同前註，頁266。原文：「土爾藝尼弗ト土爾斯德伊トハ、共ニ是レ絶代ノ文豪ニシテ兩雄共ニ是レ最モ親シキ友人ナリシ」。

⁵⁰ 德富蘆花、塚越芳太郎都有表示碰上難產的問題，無法如期完稿，甚至延遲了數年。德富蘆花，〈例言〉，《十二文豪 第10卷：トルストイ》（東京：民友社，1897），頁1-6。塚越芳太郎，〈『瀧澤馬琴』の著作に就て〉，《十二文豪 第12卷：滝沢馬琴》（東京：民友社，1903），

Letters」推測，此套書的出版很有可能是借鏡於 1878 年至 1892 年間，由 John Morley 編纂，英國麥米倫出版社推出的系列叢書「English Men of Letters」⁵¹。整套書第一卷始於詹森（Samuel Johnson），一卷一位作家共出版了三十九卷，最後一卷為卡萊爾，正是《十二文豪》第一卷的文豪。時值明治維新過後，社會疾呼汲取西方知識，除了西方著作本身被譯介至日本外，編纂、出版形式同樣被日本效仿，而「文豪」一詞更可視作「Men of Letters」的譯文。

《十二文豪》的發售前廣告文提及：「《平民叢書》受到社會的歡迎，在此歡迎之上，我們更進一步轉向踏出新的第一步，也就是這次《十二文豪》的出版。以《十二文豪》為題，並非就此宣稱這就是世界中傑出的十二位文豪了，僅是各自照各自的喜好，針對希望更加瞭解的部分，以及已瞭解的部分來進行編纂。其名單如下……。我們絕不以向社會介紹了以上這些文豪便自滿，只是在文學界寂寥的今日，各自盡其所能，以期能興盛健全且堅實的文學，為眾人開闢前路。若天下的君子能夠瞭解我們這微小的衷心，讓我們能順利完成向社會所宣言的責任，絕不會僅僅是我們民友社的幸福」⁵²。此套書分別由以民友社成員為主的十位作家撰寫，也邀請到與德富蘇峰路線相近的北村透谷作傳，最終挑選的十二位文豪為：卡萊爾、麥考萊、荻生徂徠、華茲渥斯、歌德、愛默生、近松門左衛門、新井白石、雨果、托爾斯泰、賴山陽、瀧澤馬琴。這十二位文豪除了文學創作外，許多人更多時候是以思想家、歷史學家聞名，一方面是傳記作者各自的專攻，另一方面也反映了當時正在追求改革的社會，冀望

頁 1-5。

⁵¹ 大橋崇行，〈文学の通俗性と「文豪」 明治・大正期における小説家のイメージ形成とその受容〉，《成蹊國文》55 號（2022 年 3 月），頁 28-39。

⁵² 〈家庭雜誌第拾號廣告：十二文豪〉，《家庭雜誌》10 號（1893 年 6 月），廣告頁 8。原文：「『平民叢書』が社會より受たる歡迎、受けつつある歡迎は、我社をして更らに新奇なる一步を轉せしめたり。何ぞや、『十二文豪』と云ふも、敢て世界傑出の文豪十二人を撰びたりと云ふにあらず、唯だ各々その好む所、知らんと欲する所、又た知る所に就て、『十二文豪』を編纂したるのみ、其の目左の如し……。我社豈に敢て以上の文豪を、遺憾なく社會に紹介し得ると云はんや。唯だ世界寂寥の今日に於て、各々その涯分を竭くし、以て健全にして堅實なる文學の興隆を望むの餘、以て聊か祖鞭を着せんと欲するのみ。若し江湖の君子、我社區々の微衷を了し、首尾能く吾人が公言したる責任を遂げしめば豈に獨り我社の幸福のみならんや」。

能透過這些作家的生平、作品讓平民汲取新知，與世界接軌。

此套書出版引起了文藝界的關注，諸如《文藝》、《文學界》、《早稻田文學》等文藝雜誌皆有撰文提及。《早稻田文學》創刊者坪內逍遙也在其文章〈明治二十六年文學界的風潮〉（明治二十六年文学界の風潮）一文寫道：「不論是因為單純仰慕過去的好古之心，又或一般的愛國精神，單純的學者氣質，對於歐化主義的反動，膚淺庸劣小說的厭倦，空泛的好奇心，或是其他種種原因而帶來了這段一時的流行。去年的史學熱正隱然展現了這潛藏著的，希望參照過去的念頭，先不論此事，歷史熱從前年後半到去年逐漸顯著是事實，特別是前年末至去年初是這股熱潮（流行）最為熱烈的時期」⁵³，並表示人們為瞭解過去社會，先從瞭解過去人物開始，傳記類作品便乘上流行，並舉出博文館《世界百傑傳》與民友社《十二文豪》，認為這兩套書便是歷史熱流行的產物。早稻田大學教授永井一孝更在其刊載於「早稻田大學文學科講義錄」上的〈國文學發達史〉中談到：「先前明治二十一、二十二年興起對於古史、古典的回顧，僅是因歐化主義的反動、空泛的好古好奇心所驅動。為此歷史研究僅停留在史料的彙整與考證上，追求著過去的形骸。然而現今更進一步開始探尋過去的實質內容，並非止於社會表面現象，而是更深入剖析、觀察作為個人的歷史人物。甚至有了嘗試透過歷史來觀看人生的傾向。民友社《十二文豪》、博文館《世界百傑傳》等書正是在如此潮流下掀起的一道波瀾」⁵⁴。《世界百傑傳》與《十二文豪》正是乘著 1890 年代日本「歷史熱」所推出，並且不僅止於對歷史的整理和考察，而是走向更細緻、個人的傳記剖析，期許能借鏡過去來為社會掀起一股新風。

而在這波思想改革的浪潮之中，「少年」與「婦女」同樣被納入了所謂「平

⁵³ 坪內逍遙，〈明治二十六年文学界の風潮〉，《文学その折々》（東京：春陽堂，1896），頁 549-564，引文為頁 552-553。

⁵⁴ 永井一孝，《國文學發達史》（東京：早稻田大學出版部），頁 676-677。出版年份不明，永井一孝於 1895 年開始在早稻田文學講義上刊載國文學史，推測此段引文應是撰寫於 1890 年代後半。

民」的範圍。隨著少年、婦女刊物興起，《十二文豪》同樣作為推薦給少年、婦女的書籍，一方面在博文館刊物《少年世界》多次提及外，在民友社底下「家庭雜誌社」⁵⁵發行的《家庭雜誌》也持續刊登廣告。〈民友社及家庭雜誌社發行的雜誌與書籍〉（民友社及家庭雜誌社發兌の雜誌並に書籍）一文中表示：「民友社出版的書籍，皆是符合此時期的好作品，『平民叢書』在社會、人類、經濟、道德、政治、歷史上帶來簡明的理論，『十二文豪』詳述內外文傑的品性與著作，無一不是為世上著作帶來翻新，發揮其趣味的作品。此外，『國民叢書』、『社會叢書』、『青年叢書』等其他的著作，或講述時務治理，或講述文學趣味，或講述家庭教訓，無一不浸透於讀者腦中。民友社也針對家庭，以矯正當前陋習，創造新日本的新幼兒、新孩童、新青年為目的發行『家庭叢書』。與此叢書為姊妹般的家庭雜誌社，以每月兩次的頻率發行富有平易高妙、便益愉快議論題材的『家庭雜誌』」⁵⁶，不論是婦女或青年皆在民友社「平民」的延長線上，作為德富蘇峰從下層，從平民開始進行歐化的基石。「文豪」正在這股「歷史熱」與「從下層開始的歐化」中扮演傳遞思想的角色。而在 1900 年更有雜誌《少文豪》（隨後改題《小文豪》、《文豪》）將「文豪」作為刊物名稱，以「中小學生的作文模範」、「青年文之一大戰場」為標語募集稿件，並在改題後的《文豪》第一號表明：「封面為日本大文豪賴山陽肖像」，將賴山陽視作日本文豪的代表人物，同時也是未來的文豪——小、中學生的榜樣⁵⁷。

1890 年代「文豪傳記」的登場，一方面如前述回應了日本政府對西方、歷史過於淺顯的追求，另一方面在文學界更可以說是身處坪內逍遙《小說神髓》

⁵⁵ 家庭雜誌社與民友社發行所地址相同，《家庭雜誌》發行人為民友社社員垣田純郎，編輯為同樣身為民友社社員的塚越芳太郎，而塚越芳太郎正是《十二文豪》套書中「近松門左衛門」與「瀧澤馬琴」兩卷的作者。

⁵⁶ 〈民友社及家庭雜誌社發兌の雜誌並に書籍〉，《家庭雜誌》60 號（1895 年 8 月），廣告頁 8。

⁵⁷ 取自《讀賣新聞》上的廣告詞，〈《少文豪》第一號四月廿日發行〉（1900 年 4 月 15 日，第五版）、〈青年文之一大戰場：《中學文壇》、《小文豪》〉（1900 年 10 月 2 日，第六版）、〈《文豪》第一號四月十日發行〉（1901 年 4 月 8 日，第七版）。《文豪》第 1 號刊有尾崎紅葉的翻譯作品，尾崎紅葉曾在日記裡提及門下弟子來訪告知《文豪》可能廢刊一事，而在《尾崎紅葉全集》中，編者柳田泉在備註表示面臨廢刊問題是因雜誌銷量不佳。尾崎紅葉著，柳田泉編，《尾崎紅葉全集 第 9 卷》（東京：中央公論，1942），頁 62。

開闢日本近代文學的延長線上，成為研究、撰寫健全堅實的文學能夠直接借鏡參考的書籍。而「文豪」一詞承接漢文詩詞，同時在歐化背景下做為英文「Men of Letters」或「Great Writer」的譯詞⁵⁸，在 1890 年逐漸傳播於日本文壇。

隨後，接續 John Morley 的「English Men of Letters」系列以及 Eric Sutherland Robertson 的「Great Writers」系列，1897 年大日本圖書出版社推出了人物傳記形式的日本文學史著作「國文學大綱」，同樣預計以每月一冊，共計一年十二冊的頻率出版，並表示：「英國有 Morley 出版的英國文人叢傳，還有 Robertson 出版的文豪列傳，我國也必須要有國文學大綱。國文學大綱將推出柿本人丸、在原業平、紀貫之、紫式部、清少納言、西行法師、藤原定家、兼好法師、契沖阿闍梨、賀茂真淵、本居宣長、香川景樹，剛好十二位成就國文學上時代的名家，撰寫評傳並仔細談論，同時述說當時的文學趨勢。一人一冊共十二冊完結，在相互連通之下作為一部完整的大文學史，同時也會是文壇空前的文豪傳」⁵⁹。全套書橫跨飛鳥時代到江戶時代代表各時代的文學家、思想家，試圖建立起完整的日本文學史版圖。「文豪」一詞除了作為英文譯詞沿用外，也傳達了必須「代表一個時代」的重要性。為此，在近代文學剛起步的 1890 年代，這些近代文學作家尚未能夠被稱作「文豪」。1899 年，清水霞溪出版《日本文豪》一書，所選的十三位文豪同樣是橫跨飛鳥至江戶時代，代表各個不同文類與時代的文學家⁶⁰。但除此之外，便少見「日本文豪」一詞的連用，更多是「法國文豪」、「俄羅斯文豪」、「義大利文豪」等，「文豪」所具備的含意除了必須代表某個文類、時代外，更有著時間與空間上的距離，時常必須

⁵⁸ 坪內銳雄曾在其評論中將「Great Writer」譯為「文豪傳」。坪內銳雄著，《文学研究法》（東京：富山房，1903），頁 200。

⁵⁹ 〈出版圖書要目——國文學大綱〉，廣告收入鹽井兩江，《国文学大綱 卷 3 香川景樹》（東京：大日本圖書，1898），頁 15。全套書預計推出十二冊，但僅推出到第三冊便無後續，前三冊分別為「契沖阿闍梨、賀茂真淵、香川景樹」。

⁶⁰ 清水霞溪，《日本文豪》（東京：中央出版組合，1899）。收錄的十三位文豪分別為「柿本人麿、紫式部、兼好法師、貝原益軒、新井白石、井原西鶴、松尾芭蕉、近松門左衛門、加茂真淵、本居宣長、平賀鳩溪、太田蜀山、瀧澤馬琴」。

是過去的，並且是其他國家的文學家。

進入大正時代後，1917年新潮社以宣傳詞：「這套叢書描繪了明治以及大正文壇被稱作文豪的人們的完整樣貌，此刻正當崇拜海外的時代漸去，國民自己生產獨自文學的時代，本叢書的刊行正是聊表一己心思」⁶¹，推出「最近日本文豪評傳叢書」，陸續以國木田獨步、高山樗牛、尾崎紅葉、正岡子規作為評傳對象。近代文學的興盛下，日本文壇逐漸把目光從國外拉回國內，將「文豪」一詞帶回日本文學家身上，也將時間帶至明治時代。即便隨著時間推進，對於「文豪」的想像更加多元，但從叢書挑選的文學家依舊可看出有著「代表某個已過去的時代」，且作者必須「已逝」的條件在。

另一方面於明治維新期間，在西方所引入的現代性影響下，日本也逐漸摸索出大眾報紙的形式，其中早期形式較完整且具影響力的便是 1872 年發刊的《東京日日新聞》，另外則有 1874 年《讀賣新聞》以及 1890 年德富蘇峰發行《國民之友》之際推出的《國民新聞》。而「文豪」一詞在日本大眾報紙中的登場也是在《國民新聞》中，呼應德富蘇峰從下層開始歐化的平民主義路線。1895 年 12 月 17 日，《國民新聞》刊出了篇名為〈法國文豪仲馬逝世〉（佛國文豪ジユマ歿す，註：Alexandre Dumas fils）的新聞，講述法蘭西學術院院長法國文學家小仲馬逝世一事⁶²。此為較早使用「文豪」一詞於訃聞上的報導，在此之後，如 1902 年 10 月 1 日《讀賣新聞》刊出〈文豪左拉怪死〉（文豪ゾラの變死），報導法國文學家左拉因瓦斯外洩中毒而死⁶³，並同時展開一系列〈法國文豪左拉〉（佛國文豪ゾラ）專欄文章介紹其一生⁶⁴，1906 年 5 月 26 日《東京

⁶¹ 〈最近日本文豪評傳叢書〉，廣告收入赤木桁平，《最近日本文豪評傳叢書 二編：人及び思想家としての高山樗牛》（東京：新潮社，1918）。原文：「明治及び大正の文壇に文豪の名を謳はれた人々の全面目を傳ふるものである。海外崇拜の時代漸く去って國民自ら其の獨自の文學を生まんとする時に當り本叢書を刊するもの聊か思ふ所あればである」。

⁶² 〈佛國文豪ジユマ歿す〉，《國民新聞》（1895 年 12 月 17 日）。轉引自明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第九卷》（東京：林泉社，1940），頁 339。

⁶³ 〈文豪ゾラの變死〉，《讀賣新聞》（1902 年 10 月 1 日，第五版）。

⁶⁴ 〈佛國文豪ゾラ（一）〉～〈佛國文豪ゾラ（九）〉，《讀賣新聞》（1902 年 10 月 2 日～11 日）。

日日新聞》亦有〈文豪易卜生逝世〉(文豪イブセン逝く，註：Henrik Johan Ibsen)報導⁶⁵。而這幾篇有關外國文豪逝世的新聞，文中皆強調該文學家所具備的世界性知名度，即為在報導中被稱作「文豪」的條件。1910年11月18日《讀賣新聞》刊出〈托爾斯泰逝世〉(トルストイ逝く)哀嘆文豪托爾斯泰的逝世後⁶⁶，撰寫專欄除了講述其藝術及思想外，更觸及外貌、個性、軼事，從托爾斯泰的寬大臉龐、雪白鬍子對應到剛強堅毅的個性，並提供連對話內容都相當詳細的軼事，講述托爾斯泰送稿至報社時，營業部長未認出作家而將他視作陌生老人嘲笑一番⁶⁷。從報導文豪逝世的消息到介紹文豪坎坷的一生，正是新聞形塑文豪形象的方式，而文豪軼事更透過文豪與眾不同的一面加深了讀者的幻想。

除了西方文豪外，1897年6月22日《讀賣新聞》〈鷗外發掘的珍品〉(鷗外の掘出物)裡將井原西鶴稱作「文豪」⁶⁸，1904年9月29日《國民新聞》則刊出〈文豪小泉八雲逝世〉新聞⁶⁹，兩人雖然皆為日本文學家，但一方面井原西鶴為江戶時代文學家，另一方面小泉八雲則為希臘歸化日本的文學家，兩人仍多少具備不論時間上或空間上的距離。1903年，明治文壇重要人物尾崎紅葉逝世時，《讀賣新聞》〈故尾崎紅葉的葬禮〉(故尾崎紅葉氏の葬禮)一文，以明治文壇的「泰斗」稱呼尾崎紅葉⁷⁰；1908年國木田獨步逝世時，《東京日日新聞》則以「奇才」稱呼國木田獨步⁷¹。即便仍有如1916年夏目漱石逝世時《讀賣新聞》的〈埋葬此偉大的文豪〉(此の偉大なる文豪を葬る)等⁷²，以「文

⁶⁵ 〈文豪イブセン逝く〉，《東京日日新聞》(1906年5月26日)。轉引自明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第十三卷》(東京：林泉社，1940)，頁97。

⁶⁶ 〈トルストイ逝く〉，《讀賣新聞》(1910年11月18日，第二版)。

⁶⁷ 島村抱月，〈トルストイ藝術及思想〉、昇曙夢〈相貌、性行、逸話〉、中村星湖〈トルストイの顔〉，《讀賣新聞 附錄》(1910年11月27日)。

⁶⁸ 〈鷗外の掘出物〉，《讀賣新聞》(1897年6月22日)。轉引自明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第十卷》(東京：林泉社，1940)，頁92。

⁶⁹ 〈文豪小泉八雲逝く〉，《國民新聞》(1904年9月29日)。轉引自明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第十二卷》(東京：林泉社，1940)，頁307。

⁷⁰ 〈故尾崎紅葉氏の葬禮〉，《讀賣新聞》(1903年11月3日，第三版)。

⁷¹ 〈國木田獨步逝く〉，《東京日日新聞》(1908年6月25日)。轉引自明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第十三卷》(東京：林泉社，1940)，頁442。

⁷² 〈此の偉大なる文豪を葬る〉，《讀賣新聞》(1916年12月13日)。

豪」稱呼日本近代文學家的報導，但相比於西方文學家，新聞報導上仍較少將「文豪」使用在日本文學家身上，且待 1911 年明治時代結束，進入大正時代後，才有足夠距離審視明治時代的文學家們。



(二) 中國

翻閱《漢語大詞典》也能看見「文豪」一詞，其說明為：「傑出的大作家」。出處除了同樣來自宋代歐陽修《歸田錄》：「真一代之文豪也」外，另外亦有陸游《題〈夷監志〉後》：「豈惟堪史補，端足擅文豪」⁷³。但從魯迅：「用那麼艱難的文字寫出來的古語摘要，我們先前也叫『文』，現在新派一點的叫『文學』，這不是從『文學子遊子夏』上割下來的，是從日本輸入，他們對於英文 Literature 的譯名。會寫寫這樣的『文』的，現在是寫白話也可以了，就叫作『文學家』，或者叫『作家』」⁷⁴可看出，過往「文」所代表的往往限定於詩詞等古文類，也因此「文豪」意指「傑出的詩人」、「傑出的詞人」，而未有「傑出的大作家」之意。待近代「文學」概念逐漸成形後，「文學家」、「作家」等詞彙誕生，「文豪」才有了其今日的意義。「文」於近代演變成「文學」，同樣地「文豪」詞意也隨之於近代有了不同含意。

新文學運動中，胡適〈文學改良芻議〉(1917)一文提及各國如何脫離拉丁文「死文學」改以地方俚語「活文學」創作時，亦使用到了「文豪」一詞，「歐洲中古時，各國皆有俚語，而以拉丁文為文言，凡著作書籍皆用之，如吾國之以文言著書也。其後義大利有但丁(Dante)諸文豪，始以其國俚語著作。諸國踵興，國語亦代起。路得(Luther)創新教始以德文譯『舊約』『新約』，遂開德文學之先。英法諸國亦復如是。今世通用之英文『新舊約』乃一六一一年譯本，距今才三百年耳。故今日歐洲諸國之文學，在當日皆為俚語。迨諸文豪

⁷³ 羅竹風主編，《漢語大詞典 第六卷：下冊》(上海：漢語大詞典出版社，1993)，頁 1539。

⁷⁴ 華園(魯迅筆名)，〈門外文談：不識字的作家〉，《太白》1卷2期(1934年10月)，頁 116。

興，始以『活文學』代拉丁之死文學；有活文學而後有言文合一之國語也」⁷⁵，一方面可見胡適讚賞但丁等人為「傑出的大作家」，另一方面隨著新文學運動的言文合一，文豪一詞從文言文過渡，同樣使用於白話文中。如胡適另一文章〈吳敬梓傳〉（1920）裡提及：「我們安徽的第一個大文豪，不是方苞，不是劉大櫟，也不是姚鼐，是全椒縣的吳敬梓」⁷⁶，「文豪」一詞多半使用於人物傳記、作品評論中，並且經常是使用於時間或空間上遙遠的文學家身上。李大釗、魯迅亦曾撰文評論「文豪」一詞，李大釗〈文豪〉（1913）寫道：「灑一滴墨，使天地改觀，山河易色者，文豪之本領也。蓋文之入人者深，而人之讀其文者，展卷吟哦，輒神凝目炫於其文境，潛移默化，觀感旋殊，雖曠世異域，有千秋萬里之遙，而如置身其間，儼然其時其境也者。文字感化之偉，充其量可以化魔於道，化俗於雅，化屬於和，化淒切為幽閑，化獯惡為壯偉。三寸毛錐力，能造光明世界於人生厄運之中。則夫文豪者，誠人類之福星也矣」⁷⁷，李大釗接著描述文豪往往生於衰世，以其筆動搖社會，從《左傳》、《國語》左丘明、《史記》司馬遷列舉至但丁、托爾斯泰、高爾基等，一邊感嘆當代不應只充斥厭世之文，一邊等待文豪撰文醒世。而在魯迅文章中，「文豪」一詞多用於諷刺當代「文豪」遍地，相互攻擊以展現自身文采，如〈我們怎樣教育兒童的？〉（1933）：「中國要作家，要『文豪』，但也要真正的學究」⁷⁸、〈不應該那麼寫〉：「凡是有志於創作的青年，第一個想到的問題，大概總是『應該怎樣寫？』現在市場上陳列著的『小說作法』，『小說法程』之類，就是專掏這類青年的腰包的……但結果是不難推想而知的：不得要領。這也難怪，因為創作是並沒有什麼秘訣，能夠交頭接耳，一句話就傳授給別一個的，倘不然，只要有

⁷⁵ 胡適，〈文學改良芻議〉，《新青年》2卷5期（1917年1月）。收入胡適，《胡適文存 卷一》（上海：上海書店，1989年），頁23。

⁷⁶ 胡適，〈吳敬梓傳〉，收入吳敬梓，《儒林外史》（上海：亞東圖書館，1920）。轉引自胡適，《胡適文存 卷四》（上海：上海書店，1989年），頁225。

⁷⁷ 李大釗，〈文豪〉，《言治》1年6期（1913年11月）。收入《李大釗全集 第一卷》（河北：河北教育出版社，1999年），頁638。

⁷⁸ 旅隼（魯迅筆名），〈我麼怎樣教育兒童的〉，《申報》（1933年8月18日，第五版）。

這秘訣，就真可以登廣告，收學費，開一個三天包成文豪學校了。以中國之大，或者也許會有罷，但是，這其實是騙子」⁷⁹。而在〈「商定」文豪〉（1933）一文中更是直接點出各大文藝雜誌打著「文豪」名號，封定一批文豪用以商定另一批新文豪⁸⁰。

介紹性質的書籍上，中國學者謝無量除了著名作品《中國大文學史》（1918）外，曾前後出版《中國六大文豪》（1916）與《平民文學之兩大文豪》（1924）兩本以「文豪」命名，精選中國文學史上重要人物的書籍。《中國六大文豪》舉出屈原、司馬相如、揚雄、李白、杜甫、韓愈，而《平民文學之兩大文豪》則介紹了羅貫中與馬致遠兩位作家。《中國六大文豪》緒言表示：「說者曰，吾國文學甚難知也，古今文章至富作者至眾，一人著述則有專集，掇其菁英則有總集，紀文人行事則有文苑等傳，評論文章流別及其利病則有文史諸書，學者始患文章浩博不能遍觀」⁸¹，以古今作家著述、評傳眾多難以全部熟讀，說明編纂此書的宗旨。並另以「夫文章與時高下，其變遷之跡必有所因，茲編雖以六家為主，仍各考其淵源所自，次及並世之人，次及感勢所被，兼明各家相連屬之道，學者既能深觀六家之神理，既又可由是以辨古今文學之源流也」⁸²，說明挑選此六大文豪的理由，身為「傑出的大作家」外也必須在該文體、文風、時代上具有代表性，藉此串起中國文學史，「綜論古今文人其足以代表一國之文學者，不外屈原、司馬相如、揚雄、李白、杜甫、韓愈六家，乃敘六人為中國六大文豪，冀為學者研精之助焉」⁸³。挑選「中國六大文豪」並未把通俗文學作家納入範圍，「文豪」一詞似乎僅限定於雅文學，直到介紹羅貫中與馬致遠兩位通俗文學作家時，在書名額外標註「『平民文學之』兩大文豪」，並於緒言提及：「從前我曾經編一部書叫做中國六大文豪，其中是屈原、司馬相

⁷⁹ 洛（魯迅筆名），〈不應該那麼寫〉，《文學》4卷6期（1935年6月），頁799。

⁸⁰ 白在宣（魯迅筆名），〈「商定」文豪〉，《申報》（1933年11月11日，第五版）。

⁸¹ 謝無量編，〈緒言〉，《中國六大文豪》（上海：中華書局，1916），頁1。

⁸² 同前註，頁5。

⁸³ 同前註，頁3。

如、揚雄、李白、杜甫、韓愈六人，他們的文學是高深的，不是淺近的；大部分是模擬的，不是創造的；是比較少數人可以服膺的，不是多數人能夠了解的；是國家的教令，貴族的嗜好，所提倡養成的，不是社會一般的需要，平民普遍的精神，所自由發展的」⁸⁴，說明過去介紹六大文豪的雅文學之高深，並對比宋朝過後平民文學的興起介紹羅貫中與馬致遠。「文豪」一詞也逐漸不再僅限於雅文學作家，通俗文學亦能出現文豪，謝無量在兩篇緒言之間從文言轉換至白話寫法，同時也呼應了當時正處於新文學運動興起的時代。

新文學運動中除了重新審視中國文學史外，同時也大量譯介了西方文學家，眾多作品翻譯成中文始得進入中國的背景，也激發了對於作家評傳的需求，並且多為當時中國知識分子熟悉的俄國文學家，如趙景深《俄國三大文豪》（1929）舉托爾斯泰、契訶夫、高爾基⁸⁵，荊凡《俄國七大文豪》（1943）則舉普希金、萊蒙托夫、果戈里、屠格涅夫、托爾斯泰、杜斯妥也夫斯基、契訶夫⁸⁶。其中高爾基可說是當時最廣為人知的外國文學家之一，鄒韜奮在譯介高爾基入中國時，以 Alexander Kaun 的《Maxim Gorky and his Russia》一書為底本進行編譯，便將書名定為《革命文豪高爾基》（1933）⁸⁷。

中國在西方傳教士設立報紙的影響下，同樣也在十九世紀末逐漸發展出近代報刊雜誌體系。梁啟超創辦的《新民叢報》曾刊出〈十九世紀二大文豪〉一文，將雨果與拜倫視作令人崇拜的「大文豪」。文中提及「十九世紀之大文豪亦多矣，其能使人戀愛，使人崇拜者，非苟特，非許累爾，非田尼遜，非卡黎爾。何以故，因彼數子之位格之價值，止於為文豪故。至於雨苟及擺倫則不然。雨苟者，法蘭西之大文豪也。而實愛自由之名士，國事犯也，共和黨也。擺倫者，英倫之大文豪也。而實大軍人也，大俠士也，哲學家也，慷慨家也。

⁸⁴ 謝無量，〈緒言〉，《平民文學之兩大文豪》（上海：商務，1924），頁1。

⁸⁵ 趙景深編譯，《俄國三大文豪》（上海：亞細亞書局，1929）。

⁸⁶ 荊凡編，《俄國七大文豪》（廣西：理知，1943）。

⁸⁷ 鄒韜奮編譯，《革命文豪高爾基》（上海：生活，1933）。

若二子者，使人戀愛使人崇拜，使人追慕，使人太息」⁸⁸，即便有眾多能夠稱為文豪者，世間所追求的是具備更多身份面向的文學家，如政治犯、軍人，又如俠客、慷慨大方之人等。

立於梁啟超對立面，時常發表批評文章的《大陸》，亦有以「文豪」稱卡萊爾的〈英國大文豪脫摩斯卡賴爾之傳〉一文⁸⁹。此外，更將「文豪」用於諷刺梁啟超身上，撰寫〈新民叢報總撰述梁文豪之赴港與保皇會首領康聖人之渡美〉，講述梁啟超的到來將會重新點起《商報》與《中國日報》之間的論爭，「今以跋扈文界氣焰赫赫之大文豪來，必不甘巾幗之辱，恐又捫其從前批評各報之大筆，與某報相見於筆陣矣。請旁觀者拭目，請旁觀者拭目」⁹⁰，以「文豪」諷刺梁啟超的身份地位，並呼籲讀者拭目以待今後可能發生的論爭。此外，《大陸》更刊有名為〈文豪之奇癖〉⁹¹的文章，介紹文豪的奇特習慣，加強文豪具備的故事性。「文豪」於中國除了訃聞與介紹性質文章外，同樣也會用在軼事亦或反諷上。

即便「文豪」最初是用於中國文學家身上，雖然如前述有《中國六大文豪》等評傳著作，但在新聞報紙上卻少見將中國文學家稱作「文豪」，大多以「李白」、「杜甫」等直稱其名而未冠稱呼。反而是在 1936 年，魯迅逝世後報刊雜誌出現許多將其冠以「文豪」的報導，如《申報》〈我國文壇巨子——魯迅昨晨逝世：日友哀悼〉一文：「華聯社東京電，中國文豪魯迅氏逝世消息傳到此間後，日本文學家如青野季吉、林房雄、秋田雨雀、藤森成吉、佐藤春夫、石濱知行、岡邦雄等均同聲悼惜，咸認魯迅氏文學修養深邃，社會思想卓越，為東洋諸國文學者羣中之明星，此次溘然長逝，實為世界文壇之國文化上之鉅大損

⁸⁸ 馬君武，〈十九世紀二大文豪〉，《新民叢報》28 期（1903 年 3 月），頁 73-76。文章所提人名為下：苟特（歌德）：Johann Wolfgang von Goethe、許累爾（席勒）：Friedrich Schiller。田尼遜（丁尼生）：Alfred Tennyson、卡黎爾（卡萊爾）：Thomas Carlyle、兩苟（兩果）：Victor Hugo、擺倫（拜倫）：George Gordon Byron。

⁸⁹ 〈英國大文豪脫摩斯卡賴爾之傳〉，《大陸》3 卷 1 期（1905 年）。

⁹⁰ 〈新民叢報總撰述梁文豪之赴港與保皇會首領康聖人之渡美〉，《大陸》2 卷 2 期（1904 年），頁 96。

⁹¹ 〈文豪之奇癖〉，《大陸》3 期（1903 年 1 月），頁 2-3。

失」⁹²，而《良友》〈一代文豪魯迅先生之喪〉也刊出系列報導與照片⁹³。「文豪」詞彙於近代中國隨著新文學運動興起，比起過去中國歷史上知名文學家如李白、杜甫，「文豪」反而更常被用在足以代表近代文學發展，並且與世界文學家齊名的魯迅身上。

歷經明治維新的日本以及興起新文學運動的中國，受西方知識影響，文藝界透過大量譯介西方文學家進行思想及文學的改革，在此之中「文豪」便扮演了關鍵角色，「文豪」即為這些思想與文學的實踐者，地理距離遙遠的文豪成為了新思想在日本、中國當地實踐的效仿對象。隨著地理距離遙遠的西方文豪逐漸引入，日本、中國也開始思考屬於自身國家的文豪，出版評傳亦或透過介紹性質報導，回頭挖掘時間距離遙遠的本國文豪。

第二節 「文豪」於近代臺灣

「文豪」詞彙於近代臺灣，接續了 1890 年代日本對於「文豪」的使用，在渡海來臺的日人文學家文章中可看見。1899 年 7 月，《臺灣日日新報》和文部主任櫛內正六因移住臺灣難忍暑熱，以其號「廬山」為名撰寫〈銷夏錄〉專欄以文消暑，隨後此專欄歷經小巒、藏雪樓、勿來、芙峰等人接續撰文⁹⁴。8 月 25 日，第 36 回的銷夏錄由筆名新蠻子的作者撰寫，其中提及：「自從廬山先生提供了銷夏錄這個城閣僅過一個月多，臺灣的文豪們便一個個落入他所施展的計謀中，不顧管成的橫梁倒塌，也不顧陶泓的墨水乾涸，就連一滴數金的汗水也未拂拭，便趕緊戴著江戶文學家的月桂冠，為了爬上臺灣文豪的麒麟閣而快馬加鞭。在這其中，藏雪、小巒、勿來、芙峰這些一騎當千的文學家們將其鋒芒縱橫於文壇」⁹⁵。以《臺灣日日新報》「銷夏錄」為中心，這群渡海來臺的日

⁹² 〈我國文壇巨子——魯迅昨晨逝世：日友哀悼〉，《申報》（1936 年 10 月 20 日，第九版）。

⁹³ 〈一代文豪魯迅先生之喪〉，《良友》121 期（1936 年 10 月），頁 14-15。

⁹⁴ 芙峰與藏雪樓分別為臺灣日日新報和文部與漢文部的記者山田武吉、市村矩義。參照神田喜一郎、島田謹二，〈南菜園の詩人初山衣洲（上）〉，《臺大文學》5 卷 4 號（1940 年 10 月），頁 1-63。小巒與勿來推測為來原小巒及奧山十平。

⁹⁵ 新蠻子，〈銷夏錄（三十六）〉，《臺灣日日新報》（1899 年 8 月 25 日，第一版）。原文：「廬山

本文人自成一批「臺灣文豪」，試圖在作為新天地的臺灣開闢出屬於他們的文壇，彰顯了臺灣在納入日本帝國版圖後，成為日人漢文家接觸、揮灑、交流其漢文知識的場所，卻也將本島人置於「臺灣文豪」的定義之外。

曾任《臺灣日日新報》編輯顧問的小泉盜泉在訪談中被問到「臺灣的文豪是誰」時，回答以人物評傳、評論文字為主的「戶水萬頃」引來一陣譁然：「詢問盜泉氏臺灣的文豪究竟是誰呢？盜泉氏馬上回答戶水萬頃，令詢問的人啞然無言，回說盡是用些毫無道理章法誤字的萬水戶頃，說他是臺灣的文章家是在開玩笑吧。盜泉氏僅是平靜地回答，正是因為你們覺得萬頃毫無學問，沒有漢文素養，盡是寫些謊言，卻在他奇特的寫法之下，一邊覺得他寫得是通篇謊言，一邊卻又被標題所驚動，被開頭所吸引，一邊把對方當成笨蛋卻一邊讀完全文，這就是萬頃的文章之所以為名篇的原因，再怎麼厲害的名篇，沒有人讀的話也只會是篇劣文」⁹⁶。日治初期日本文人對於「臺灣文豪」的想像仍聚焦在先後渡臺的其他日人身上，文類也不限於詩詞小說等創作。同時小泉盜泉的觀點顯現出，「文豪」比起優美文雅的文字外，更重要的是文章是否廣為人知。1896年渡臺的戶水萬頃，先後經營《臺灣商報》、《臺報》，並撰寫了許多人物評傳與時事評論文章。而在《臺報》上亦曾撰文評論文豪，將日本歷史上的文學家以趣味戲謔的譬喻介紹，如：「文屋康秀的和歌猶如想要穿上好衣服的商人」、「大伴黑主的作品像是背著木柴的樵夫在花影下休息」等，列舉完日本文學家後，更提及：「臺灣的詞人、文豪也有像袖海的佶屈聱牙，也有像大東的陳

君銷夏錄の城閣を明け渡して僅か月餘なるに臺灣の文豪達マンマと其術中に陥り管成の桁崩れんも物かは陶泓の井涸れんも恐れず一滴幾金の玉の汗拭ひもあへず我こう江戸文學者の月桂冠を戴かん臺灣文豪の麒麟閣に上らんと駿馬に鞭ちて乗り出したる中にも藏雪小巒勿來芙蓉など即ち一騎當千の輩縦横の鋒な文壇に振ふところ，「管成」應指「管城」，指筆，「陶泓」則指硯台，「管成の『桁』」一字原文較難辨識，判斷應為「桁」。

⁹⁶ 天南，〈小泉盜泉（六）〉，《臺灣日日新報》（1908年10月11日，第六版）。原文：「盜泉氏に臺灣の文豪は誰だと問ふた氏咄嗟に答へて曰く戸水萬頃サと問ふ者啞然たりであつた理屈のなつて居ない嘘字ばかりを書く萬頃は臺灣の文章家とは戲談だろうと問ひ返へした氏は平然として曰くそれだから君等は否かん萬頃は無學で漢文の素養がないから嘘計り書くが其の書き方が奇抜で振つて居る何に彼奴が書いたのだ嘘計り書いて居ると思ひ乍ら先づ其標題に驚かされ其の書出しに動かされ馬鹿にしながら知らず識らず全篇を読んでしまふ此處が戸水の文の名文たる所以で何程名文でも人の読まない文は駄文である」。

熟生硬，某人向萬頃詢問這種比較方式，萬頃便得意忘形地一個個如下列批評「臺灣文豪」⁹⁷，其中如：「靱山衣洲的詩有如年老的花魁」、「兒玉藤園的詩有如幼稚園賽跑」等，另外也論及前述《臺灣日日新報》「銷夏錄」專欄作家們，如「樞內廬山的文章有如支那蕎麥」、「山田芙蓉的文章有如牽牛花的花朵」、「市村藏雪的文章有如仙人掌的花朵」、「奧山勿來的文章有如賣不掉的襪子」，戶水萬頃一共列舉了三十多位在臺日本文人的名字。即便內容多為戲謔趣味的譬喻，但戶水萬頃所列舉的名單，包括自身在內正是日治初期在臺日人文壇所塑造出的「臺灣文豪」。

另一方面，在臺灣漢文人的作品中亦能看見「文豪」詞彙的使用。如林玉書〈三十八年（1905）冬十月朔日住東廓外後庄仔往涉於車上途中〉：「叢竹茸牙清似水，那知市上叫聲喧。趕緊功名學入神，文豪才子活吟身」⁹⁸，林逢春〈遙祝澎瀛吟社成立〉：「秀鍾島嶼羨澎瀛，詩傑文豪代挺生。此際吟壇高築設，揚風扞雅進文明」⁹⁹，林佛國〈暮春書感〉：「西哲談文化，藝苑繫張弛。詩聖或文豪，隻字重金紫。因願廣取材，時參東國史。事物務切新，或備稽原委。辭意果醇正，尚可寓鞭撻。吾輩重實行，空言非所侈」¹⁰⁰。「文豪」除了過往形容文章散發豪氣之意外，也並列於「才子」、「詩傑」、「詩聖」，作為名詞使用。而在楊爾材慶祝「臺灣文社」創立三週年所寫的詩文中，可看見在日本統治所帶來的殖民性與現代性中，漢文求存續的掙扎：「嗚呼漢學之命脈，紅羊劫後衰頹極。人棄六經如敝鳥，幾欲摧殘而投汨……願我社運如新高，高凌富士千百尺。長與日月並爭光，勿負我人眼頻拭。一髮千鈞重仔肩。全賴文豪與詩伯。漢學起衰效昌黎，振刷精神奮毅魄。莫笑狂言寫俚歌，我材無用原樗櫟」

⁹⁷ 戶水萬頃，〈仕入帳：如し帳〉，《臺報》（1901年9月7日，第四版）。袖海為「館森袖海」，大東為「木下新三郎」。原文：「臺灣の詞人、文豪にも袖海の詰偃贅牙あれば、大東の陳熟生硬あり、或人この比較を萬頃に問はる、萬頃調子に乗出して序に臺灣文豪を批評する左の如し」。

⁹⁸ 林玉書，〈三十八年（1905）冬十月朔日住東廓外後庄仔往涉於車上途中〉，收入施懿琳主編，《全臺詩 第參拾貳冊》（臺南：臺灣文學館，2014），頁116。

⁹⁹ 林逢春，〈遙祝澎瀛吟社成立〉，《臺灣日日新報》（1911年5月1日，第一版）。

¹⁰⁰ 林佛國，〈暮春書感〉，《臺灣日日新報》（1919年4月9日，第六版）。

101，一肩扛起漢學存續命脈的便是詩社的文豪與詩伯，「文豪」並不侷限於已逝或地理位置遙遠的文學家，而是統稱所有擅於撰寫文章的人們，並且許多時候使用在稱呼詩社同伴上。而在臺日漢文學家往來逐漸頻繁下，也能看見如陳懷澄〈次韻呈袖海先生〉：「東海文豪老孔融，成篇馬速更枚工。儒林領袖推袁久，二十年前拜下風」¹⁰²，由臺灣漢文人致贈給日本漢文人的詩文中以「文豪」稱呼對方。

1908年10月，《臺灣日日新報社》針對各新聞社發起的記者大會闡述宗旨時，以「文豪」稱呼響應此次聯合會議的記者們，表示：「督府廣延中外賓客，意亦在於紹介，解世人之疑團。而報界諸文豪，亦應督府之招，聯袂渡來。本島之事物，其景象為何，必不能逃銳利之眼光，卓然之評論也。當此臺灣已入殖產興業時代，得此際濟文豪，齊揮健筆，轉為紹介中外。其效果之大，更何待於延哉」¹⁰³。「文豪」並非僅是世上偉大作家的稱呼，一如詩社同伴相互稱呼，報界記者同樣以「文豪」稱呼彼此，共享結社集會的成果，並一同展望未來，參與其中的各個都是「文豪」。

新聞報導部分，《臺灣日日新報》在1902年與1910年左拉和托爾斯泰的逝世報導中皆以「文豪」稱呼，如1902年10月9日〈法國文豪左拉氏的葬禮〉（佛國文豪のゾラ氏の葬儀）¹⁰⁴與1910年11月19日〈杜伯逝世〉（杜伯逝く，文中以文豪伯稱呼托爾斯泰）¹⁰⁵等。而在托爾斯泰逝世後，更有〈俄文豪杜伯〉¹⁰⁶、〈哭文豪杜伯〉¹⁰⁷等連載文章介紹與哀悼托爾斯泰，「文豪」在臺灣新聞報導上同樣多使用於西方文學家身上。但在1929年2月，德富蘇峰訪臺

¹⁰¹ 楊爾材，〈祝臺灣文社創立三週年〉，收入施懿琳主編，《全臺詩 第參拾肆冊》（臺南：臺灣文學館，2014），頁286。臺灣文社於1919年創立，推測此詩寫於1923年。

¹⁰² 陳懷澄，〈次韻呈袖海先生〉，收入施懿琳主編，《全臺詩 第貳拾玖冊》（臺南：臺灣文學館，2013），頁100。

¹⁰³ 〈記者大會〉，《漢文臺灣日日新報》（1908年10月23日，第一版）。

¹⁰⁴ 〈佛國文豪のゾラ氏の葬儀〉，《臺灣日日新報》（1902年10月9日，第一版）。

¹⁰⁵ 〈杜伯逝く〉，《臺灣日日新報》（1910年11月19日，第二版）。

¹⁰⁶ 〈俄文豪杜伯（上）、（中）、（下）〉，《漢文臺灣日日新報》（1910年11月20日～22日，第一版）。

¹⁰⁷ 〈哭文豪杜伯（上）、（下）〉，《漢文臺灣日日新報》（1910年12月17日、19日，第一版）。

時，《臺灣日日新報》連日刊出相關報導，其中數篇以「文豪」稱呼這位遠到而來的文學家¹⁰⁸。渡海訪臺一事成為新聞報導的焦點，同時「文豪」稱呼更替文學家形象增添傳奇色彩。即便並非時間或空間距離遙遠的文學家，但從臺灣視角觀看來自日本帝國的著名文學家，同樣具備成為「文豪」的話題性。

此外，1907年的〈先哲叢談〉¹⁰⁹列出了「文豪之特性」、「文豪之狗」、「文豪與婦人」、「文豪之覆函」、「文豪之僕」、「文豪之上帝」六項與以往報導面向相當不同的主題，提供世界文豪的各種趣事。而在《風月報》1932年的〈笑話二套〉一文裡¹¹⁰，講述了一段自稱學者、文豪的自視甚高之人，看不懂公家機關傳令而鬧出笑話。全文以「文豪」代稱這位角色，所呈現的不論是不懂裝懂，亦或被罵得狼狽逃跑的滑稽模樣，皆與原先「文豪」受人敬重的樣貌完全相反，以此諷刺當新聞報導、文藝界開始推崇各國文豪時，亦有人自吹自擂將自己捧成文豪，實際上卻是「膨風無底」的無知者。

1908年，《臺灣日日新報》中有一篇由コンモンセンス道人（常識道士）撰寫的〈隨筆〉（やたらかき）¹¹¹，內容提及德國正值著名文學家席勒的逝世百年祭典，並讚賞席勒是真正的文豪，「其文是為百代的儀表，有著優良品性、豐富學識、銳利觀察眼的文士，其生命將會真正地永久不滅，擁有永久價值的文章，即便度過千載也具備支配人心的力量，這正是席勒之所以被稱作文豪的原因」，隨後表示與席勒相同地位的文學家甚少，僅提及托爾斯泰與高爾基。最後談到日本文豪時，表示：「我們日本直到現在仍未有能稱得上文豪的人存在，物質文明的弊害下只知道劍與算盤，人們為此還未能領悟文豪的受尊敬處」將日

¹⁰⁸ 〈迎蘇峰先生〉（1929年2月10日，第四版）、〈歡迎文豪〉（1929年2月23日，第四版）、〈臺北各界有志又擬在草山招待文豪清遊〉《臺灣日日新報》（1929年2月25日，第四版）等。

¹⁰⁹ 〈先哲叢談〉，《漢文臺灣日日新報》（1907年4月28日，第四版）。

¹¹⁰ 〈笑話二套〉，《三六九小報》（1932年2月13日）。

¹¹¹ コンモンセンス道人，〈やたらかき〉，《臺灣日日新報》（1905年5月21日，第四版）。引文原文：「文は百代の儀表なり、品性あり学殖あり活眼あり、熱誠あるの文士や、其生命は真に永久なり、永久生命あるの文は千載の下猶人心を支配するの力あり、是れ其の文豪として尊ぶべき所以」、「我日本には未だ一人の文豪として尊ぶべきものなきか、劍と算盤との外を知らざる物質の文明の弊として、人々未だ文豪の尊ぶべき所以を悟らざるか」。「學殖」或為「學識」之誤。

本尚未誕生文豪一事，歸因於追求物質文明下，人民未能重視文學的價值。

當西方文豪事蹟與報導傳入日本、中國，並且備受推崇時，兩國亦開始回頭尋找自己國家的文豪。但對漢文學承接自中國傳統，近代文學思想由西方經殖民母國日本傳入的臺灣來說，一方面挖掘時間遙遠的文豪皆源自中國，而日本文學家即便在當下屬於同一帝國版圖內，卻又因地區相隔兩地，也被納入文豪範疇，在臺日人所謂的「我國文豪」往往推崇的是日本文學家。即便詩社、文藝團體成員將彼此稱作文豪，卻始終不承認誰是實際能代表「臺灣文豪」的存在。《三六九小報》開闢「臺灣語講座」時，於〈社告〉一文宣布：「特請臺灣大文豪連雅堂先生擔任伏乞吾臺諸彥」¹¹²，臺籍文人也對「臺灣文豪」有了初步想像。但隨著 1937 年報紙漢文欄遭禁，以及戰事逐漸激烈，直至日本戰敗為止，不論是西方文豪又或本國文豪，「文豪」一詞越來越少出現在報章雜誌上。

第三節 近代「文豪化」形式：時間空間的遙遠距離

戰後隨著日本撤離，國民政府接管臺灣，在此之際臺灣的新聞報紙輩出，除了國民黨經營的報紙《臺灣新生報》、《中華日報》外，亦有民營的《公論報》、《自立晚報》等。1950 年代，反共文學成為文壇主流，新聞報導推崇文豪依舊，但推崇方向跟隨社會動向與文壇風氣改變。1953 年，張道藩〈論當前自由中國文藝發展的方向〉一文指出反共文學的藝術價值與宣傳功能能夠並存，不會因宣傳目的而失去其藝術性，並舉托爾斯泰、杜斯妥也夫斯基、屠格涅夫的作品表示其中也包含人道主義的宣傳，卻依舊受眾人推崇：「這三大文豪在藝術上的成就，無人會予否認的」，同時也為作家訂下目標：「努力學習已有的文藝傑作的藝術。向中國傳統文藝多學習；向歐美各民主國家當代的文藝傑作多學習；向一切民間的文藝作品多學習」¹¹³。各新聞報紙持續報導、介紹各國文

¹¹² 〈社告〉，《三六九小報》（1930 年 12 月 9 日）。

¹¹³ 張道藩，〈論當前自由中國文藝發展的方向〉，《公論報》（1953 年 1 月 1 日，第七版）。

豪，但方向與立意隨社會風氣傾向張道藩訂下的目標，如〈戰爭詩話〉：「關於戰鬥的文學，已成為時代的趨向，近世史上的大文豪及許多文藝創作者，總有幾篇戰鬥性的文章及詩歌。因為戰鬥貫穿歷史，其中偉大雄壯，激昂的士氣，慷慨悲壯的事實，有無比的描寫價值」¹¹⁴，以眾多中國詩人如李白、杜甫來呼應戰鬥文學，更提及雷馬克的小說《西線無戰事》。

新聞報導中「文豪」一如既往成為著名文學家的稱呼，但比起過往悼念、拜訪的報導，此時更多的是以趣聞介紹文豪的形式，並且集中在報紙的藝文副刊，如《自立晚報》〈哭笑不得〉一文講述美國文豪馬克吐溫被報社編輯告誡只能寫下親眼看見的事實，為此在報導中每一段話都加上「據說」的趣事¹¹⁵，或是〈短札〉一文講述法國文豪雨果僅用標點符號便能和書店老闆書信對話的奇聞¹¹⁶。而《公論報》「日月潭」副刊同樣刊載眾多關於文豪的趣聞，如〈巴爾札克的被虐狂〉¹¹⁷講述巴爾札克的被虐癖好、〈托爾斯泰與屠格涅夫的友誼〉¹¹⁸講述兩人水火不容等，文中皆是以「文豪」稱呼，介紹文學家不為人知的一面。

《徵信新聞》（後更名為《中國時報》）與《聯合報》藝文副刊同樣刊出許多以「文豪」為題的軼聞，如〈文豪的字跡〉¹¹⁹、〈文豪的梨子〉¹²⁰、〈文豪的遺產〉¹²¹等，許多時候更論及文豪的生活觀、家庭觀，如〈文豪論結婚生活〉（刊載於家庭版）¹²²、〈文豪論貞操〉¹²³等。過往哲學、史學、劇作等往往統稱於「文學」之中，但隨著戰後人們對「文學」的想像逐漸有了完整樣貌，文章提及作家時也多以更為細緻的分類稱呼，如小說家、劇作家，亦或學者。較為籠統的「文豪」稱呼相比戰前更少出現在報導中，即便出現也多是使用於軼聞趣

¹¹⁴ 徐魯，〈戰爭詩話〉，《公論報》（1955年4月29日，第六版）。

¹¹⁵ 沈啓，〈哭笑不得〉，《自立晚報》（1947年10月12日，第三版）。

¹¹⁶ 萬春，〈短札〉，《自立晚報》（1950年3月24日，第三版）。

¹¹⁷ 魯谷，〈巴爾札克的被虐狂〉，《公論報》（1948年10月21日，第六版）。

¹¹⁸ 邢鴻乾，〈托爾斯泰與屠格涅夫的友誼〉，《公論報》（1949年1月21日，第六版）。

¹¹⁹ 小蘭，〈文豪的字蹟〉，《徵信新聞》（1959年11月18日，第六版）。

¹²⁰ 斯耶，〈文豪的梨子〉，《徵信新聞報》（1960年1月21日，第七版）。

¹²¹ 滌生譯，〈文豪的遺產〉，《聯合報》（1960年12月1日，第七版）。

¹²² 史葉，〈文豪論結婚生活〉，《中國時報》（1959年11月23日，第五版）。

¹²³ 陳克環，〈文豪論貞操〉，《聯合報》（1979年3月23日，第二十版）。

事，或者作為名人介紹其生活觀念，少觸及著作本身。另一方面也由於引領近代文學、思想浪潮的文豪們多數活躍於十九世紀至二十世紀前半，對戰後進入二十世紀後半的人們來說，是過於遙遠的存在，戰後「文豪」稱呼的使用更傾向於討論名家故事、思想。

綜觀上述近代「文豪」詞彙於日本、中國起源，進而到臺灣的發展，即便有時用於詩社、報社同仁彼此間的稱呼，或向各界人士募集文章時的口號，更甚至是用在反諷文藝界人士上，但更多時候仍集中於對「傑出的大作家」的尊稱。近代「文豪」詞彙的含意以宋代歐陽修所言：「真一代之文豪」的「傑出的大作家」為基礎，更特指距離、時代遙遠的文豪。地理距離方面對於東方的日本、中國來說，「文豪」多數時候是在近代化背景下用來指稱西方文學家，西方文學家們成為了日本、中國近代化過程引入西方思想的榜樣。而進一步對臺灣來說，「文豪」也被用於殖民母國的日本文學家，歡迎跨海來到殖民地的中央文壇作家。時間距離方面，在近代化過程大量譯介西方文學家後，日本、中國也開始挖掘屬於自己國家的「文豪」。必須代表一個時代、一個文風的條件下，「文豪」身處的時代已結束成為了前提。日本《國文學大綱》從飛鳥至江戶時代列舉歷史上著名的文學家，中國《中國六大文豪》挑選的文學家則從戰國春秋至唐代，皆是時間相距遙遠的對象。將「文豪」使用在本國近代文學家身上，如明治文學家尾崎紅葉、國木田獨步，是待到進入大正時代，明治時代已結束後。於中國同樣是等到魯迅逝世後，才有更多對本國近代文學家的「文豪」稱呼出現。

「文豪」於近代所具備地理和時間距離遙遠的含意，透過評傳著書、新聞報導將文學家塑造成令人敬重的偉大存在。此一將文學家角色化為文豪的近代「文豪化」形式，拉遠了文學家與大眾之間的距離，「文豪」成為了歷史上的偉人、學習思想的導師。而在年代漸遠，同時文學市場面臨萎縮困境的當代，此一距離感更造成大眾對文學家的陌生。直到當代日本面對此困境下，選擇重新於出版界喚起「文豪」，以「文豪」為書名的作品推陳出新，吸引讀者目光。此

次當代「文豪化」風潮，反過來立基於重新拉近文學家與大眾之間的距離。



第三章 當代「文豪化」現象



第一節 「文豪」於當代：重新貼近大眾

戰後於日本、臺灣，「文豪」詞彙雖如前述仍繼續使用在介紹文章、趣味報導中，但使用頻率已較戰前近代化時期來得降低許多，直至 2000 年前後。2002 年於日本，先是有達人俱樂部出版的《達人們的愉悅：吃》（達人たちの悦楽：喰ふ），介紹文學家的飲食喜好和獨自研發的料理，標語寫道：「從文豪們編織的飲食世界看見『究極的美食家』」¹²⁴。2003 年同系列推出《達人們的愉悅：著迷於性的文豪們》（達人たちの悦楽：性に取り憑かれた文豪たち），直接將「文豪」納入書名，描寫文學家異於常人的性生活，標語為：「在此揭露文豪奔放的性觀念」¹²⁵。2004 年新潮文庫推出一系列《文豪指南》（文豪ナビ），以「文豪新體驗宣言！史上最強指南書誕生」標榜能夠快速認識作家並讀懂其作品，並且各冊封面皆寫上簡短聳動的標語，如《文豪指南 夏目漱石》：「老師是個超級浪漫主義者呢」、《文豪指南 太宰治》：「拿起刀子前先讀太宰」，迅速吸引讀者目光¹²⁶。《達人們的愉悅》與《文豪指南》系列即便仍延續近代「文豪」詞彙的使用含意，介紹文學家的生平亦或不為人知的一面，但仍在戰後出版、媒體界逐漸少見「文豪」的情況下，於 2000 年重新喚起「文豪」詞彙。以 2006 年筑摩書房出版的「文豪怪談傑作選」為首，日本出版界開始出現許多以「文豪」為書名的著作。除了著作選集外，亦有與旅行相關的《文豪所愛，誕生名作的溫泉旅館》（文豪が愛し、名作が生まれた温泉宿）¹²⁷、書信相關的《文豪們的書信奧義》（文豪たちの手紙の奥義）¹²⁸、性格相關的《文豪們都憂

¹²⁴ 達人俱樂部編著，〈達人たちの悦楽：喰ふ〉（東京：ワンツーマガジン社，2002）。

¹²⁵ 達人俱樂部編著，〈達人たちの悦楽：性に取り憑かれた文豪たち〉（東京：ワンツーマガジン社，2003）。

¹²⁶ 新潮文庫編著，《文豪ナビ 夏目漱石》（東京：新潮社，2004）、《文豪ナビ 太宰治》（東京：新潮社，2004）。封面標語原文為：「先生ったら、超弩級のロマンティストなのね。」「ナイフを持つ前にダザイを読め！！」。

¹²⁷ 福田國士，《文豪が愛し、名作が生まれた温泉宿》（東京：祥傳社，2008）。

¹²⁸ 中川越，《文豪たちの手紙の奥義》（東京：新潮社，2010）。

鬱著》(文豪はみんな、うつ)¹²⁹、料理相關的《文豪的餐桌》(文豪の食卓)¹³⁰等各種面向的書籍，讓近代「文豪化」形塑出的偉大形象，在各式各樣貼近當代生活的介紹中，逐漸變得親近大眾。

2016年，菊池良在社群網站 Twitter 上貼出一則以村上春樹文風描述製作素食炒麵過程的短文「如果村上春樹來寫關於速食炒麵的作法」，此篇短文在網路上迅速擴散，並吸引眾多使用者以不同作家的文風來進行創作。隔年，菊池良與神田桂一共同出版《如果文豪們來寫關於速食炒麵的作法》(もし文豪たちが カップ焼きそばの作り方を書いたら)¹³¹，書中以多達一百人的作家文風進行仿寫，除了如村上春樹的當代作家外，更有太宰治、田山花袋、夏目漱石等日本近代文學的著名作家。這些文豪透過當代生活不可或缺的速食炒麵，得以與大眾重新產生連結。在此之後更有《如果文豪們來試用現代的文具》(もし文豪たちが現代の文房具を試しに試してみたら)一書¹³²，將近代文學家與當代文具進行連結。除了以想像形式創造近代文學與當代大眾生活的連結外，出版界更出現了許多一反過往文豪偉大受人尊敬的形象，試圖點出文豪也擁有平民面，甚至是負面形象的著作。如《文豪們狡猾的道歉文》(文豪たちのずるい謝罪文)¹³³、《文豪們的糟糕書信》(文豪たちのヤバい手紙)¹³⁴、《文豪們的謊言》(文豪たちの嘘つき本)¹³⁵、《整天逃避的文豪們》(逃げまくった文豪たち)¹³⁶等，如同《文豪們的糟糕書信》與《文豪們的謊言》介紹文提及：「撰寫名留青史名著而被稱作『文豪』的大作家，也有著強烈的人味」¹³⁷，「透過帶有

¹²⁹ 岩波明，《文豪はみんな、うつ》(東京：幻冬舎，2010)。

¹³⁰ 宮本得藏，《文豪の食卓》(東京：白水社，2010)。

¹³¹ 神田桂一、菊池良，《もし文豪たちが カップ焼きそばの作り方を書いたら》(東京：寶島社，2017)。菊池良已刪除最一開始的貼文，原本文章不可考。此書亦有譯至臺灣，連雪雅譯，《大仿寫！文豪的 100 種速食炒麵寫作法》(新北：野人文化，2018)。

¹³² 福島慎子、赤井廣樹，《もし文豪たちが現代の文房具を試しに試してみたら》(東京：ごま書房新社，2018)。

¹³³ 山口謠司，《文豪たちのずるい謝罪文》(東京：寶島社，2020)。

¹³⁴ 別冊寶島編集部編，《文豪たちのヤバい手紙》(東京：寶島社，2022)。

¹³⁵ 彩圖社文藝部編，《文豪たちの嘘つき本》(東京：彩圖社，2023)。

¹³⁶ 真山知幸，《逃げまくった文豪たち》(東京：實務教育出版，2023)。

¹³⁷ 原文：「史上に残る名作を書き「文豪」と称される大作家は、人間くささも強烈です」。

魅力而無法令人憎恨的謊言，貼近文豪們令人意外的平日面孔」¹³⁸，人們會說謊、會逃避，而文豪也會。有別於近代「文豪化」拉遠文學家與大眾的距離，「文豪」一詞在 2000 年代後於日本出版界重新登場，不論是連結至日常生活，又或是連結至凡人的一面，各式各樣的「文豪」著作都試圖將近代文豪貼近於當代大眾，重新拉近兩者之間的距離。

2000 年代日本出版界的文豪熱潮也隨著作品翻譯逐漸延燒至臺灣，如 2005 年高談文化出版的《噗通—從溫泉出發的近代日本文學史》便是翻譯嵐山光三郎的《文士溫泉放蕩錄 ざぶん》，將縱身跳入溫泉的日語狀聲詞「ざぶん」譯作「噗通」，再加上本書核心的近代日本文學和溫泉的連結作為書名。但在 2007 年於臺灣改版重出後，書名改為《騷客·狂客·泡湯客：跟日本近代文豪一起泡溫泉、鬥文采》，前半以更誇飾的名詞「騷客·狂客·泡湯客」取代「噗通」，後半則以「跟日本近代文豪一起跑溫泉、鬥文采」取代「從溫泉出發的近代日本文學史」強調「和文豪一起」展現親近大眾的一面¹³⁹。書中仍有章節以「文士」為篇名，可見書名的「文豪」並非僅是原書名「文士」的譯文，而是有意使用更具張力的詞彙作為標題。在此熱潮中一方面有文學家和日常生活連結的著作，如 2013 年、2014 年麥浩斯出版社翻譯出版的《參見日本文豪の家》與《走進日本文豪の創作場景》分別透過家屋與風景帶出文豪和特殊地點的關聯性¹⁴⁰，另一方面也持續有著作選集與人物評傳以「文豪」為稱呼，如前述新潮文庫《文豪指南》系列便是在 2015 年由野人文化出版在「文豪書齋」系列中。雖然書名已更改為「一本讀懂」系列，如《一本讀懂夏目漱石》，但封面仍留有大大的「文豪ナビ」（文豪指南）字樣，可見「文豪」依舊是極具號召力

¹³⁸ 原文：「どこか魅力的で憎めない嘘を通じて、文豪たちの意外な素顔に迫る一冊」。

¹³⁹ 嵐山光三郎著、孫玉珍譯，《噗通—從溫泉出發的近代日本文學史》（新北：高談文化，2005）。改版重出書名為《騷客·狂客·泡湯客：跟日本近代文豪一起泡溫泉、鬥文采》（臺北：信實文化，2007）。

¹⁴⁰ 高橋敏夫、田村景子監修，王詩怡譯，《參見日本文豪の家：創作·靈感·私密故事的孕育 36 個文學家的私生活空間》（臺北：麥浩斯，2013）。高橋敏夫、田村景子監修，卓惠娟譯，《走進日本文豪の創作場景：文字·生活·情感的領悟 36 個孕育文學家創作靈感的私域》

的詞彙。

以文學家和當代日常生活的關聯為核心，拉近與大眾之間距離的形式，其代表可說是 2017 年四塊玉文創推出的「和日本文豪一起」系列。內容看似僅是日本近代文學家的選集，卻以各式各樣當代所關心的主題包裝選文出版，並邀請各領域專家撰寫導讀。第一本《和日本文豪一起吃飯：京豆腐、握壽司、昭和啤酒，還有紅豆湯……》¹⁴¹收錄北大路魯山人〈壽喜燒與鴨肉料理—洋食雜感—〉、太宰治〈禁酒的心〉、織田作之助〈夫婦善哉〉等與料理、餐館相關的文章，後續則有「和日本文豪一起漫遊老東京、喝咖啡、尋貓去、做料理、逛大阪、愛狗、找妖怪、聊鬼怪」等主題，「日本旅遊、飲食、貓狗寵物、妖怪」皆是近年臺灣備受關注的關鍵字，而每本書名都以「和日本文豪一起」開頭，搭配當紅關鍵字拉近與大眾之間的距離，頓時產生與身處不同時代的日本文豪共享同一話題的親近感。

——文學？（只看幾頁就想睡覺的那種嗎？）

——近代？（我不喜歡歷史耶！）

——文豪？（一定是嚴肅可怕，無聊無趣的老傢伙吧！）

……

這本書主要介紹的是日本近代文學七大文豪的生平故事及軼聞趣事。

裡面敘述的內容一定會改變您曾經對「文豪」兩個字所擁有的形象。¹⁴²

如同出版眾多日本文豪相關書籍的戶田一康所言，「文學」、「近代歷史」、「文豪」原先在大眾的印象中多是嚴肅而艱深的。而當代便是以生平故事、軼

¹⁴¹ 北大路魯山人等著、黃碧君譯，《和日本文豪一起吃飯：京豆腐、握壽司、昭和啤酒，還有紅豆湯……》（臺北：四塊玉文創，2017）。最新一本則為田中貢太郎著、張嘉芬譯，《和日本文豪一起聊鬼怪：田中貢太郎怪談，膽小鬼不要看！》（臺北：四塊玉文創，2020）。

¹⁴² 戶田一康，《日本文豪一〇〇年——說作家的怪誕，聊作家的文學！》（新北：光現，2019），頁 2。

聞趣事嘗試將文豪與日常生活連結，翻新「文豪」既有的形象，拉近與大眾之間的距離。

而在出版界重新喚起「文豪」詞彙的背後，文學作品的跨媒介更是促進此一潮流的主要推手。影視產業面，2010年TBS電視臺播出的《BUNGO 日本文學劇場》（BUNGO 日本文学シネマ）便以「文豪」為名改編文學家名著，2012年更由角川映畫推出電影版，並於角川文庫出版原著選集《BUNGO 文豪短篇傑作選》。漫畫、輕小說方面，2006年輕小說《文學少女》（文学少女）以及2007年漫畫《絕望先生》（さよなら絶望先生）即便並未使用「文豪」稱呼，同時文學家本人也未登場，故事多處皆借鏡於文學家或其著作，為日後日本ACG作品開啟與近代日本文學結合的元素。2006年，集英社在其一年一度的「夏日的一冊推薦祭」（夏の1冊 ナツイチフェア）企劃中邀請著名漫畫家羽海野千花為《愛麗絲夢遊仙境》重繪封面出版。隔年開始陸續於此企劃邀請著名漫畫家合作，替日本近代文學名著繪製封面重新出版，如太宰治《人間失格》由《死亡筆記本》小畑健繪製，川端康成《伊豆的舞孃》由《JoJo的奇妙冒險》荒木飛呂彥繪製，芥川龍之介《地獄變》由《BLEACH》久保帶人繪製等，各個皆是當時相當知名且正在連載作品的漫畫家。日本近代文學作品被繪上當紅的漫畫風人物封面，在國高中學生之間引起話題的同時，也為日本近代文學作品帶來少見的高銷售量¹⁴³。並且在2009年以此為基礎推出《青色文學》（青い文学）系列動畫，聘請合作漫畫家作為角色原案，讓合作並不僅止於單張封面圖畫，而是整篇小說的動畫化。日本近代文學與ACG作品的跨媒介風潮便是由此開始，服部このみ更將此視作「文豪風潮」（文豪ブーム）的開端

¹⁴⁴。

¹⁴³ 〈集英社ナツイチフェア 荒木飛呂彥が『伊豆の踊子』を描く〉，《アニメ！アニメ！》（2008年6月23日，瀏覽網址：<https://animeanime.jp/article/2008/06/23/3314.html>，瀏覽日期：2023年10月8日）。

¹⁴⁴ 服部このみ，〈文豪ブームの起源と変遷について〉，《金城日本語日本文化》第94號（2018年3月）。轉引自大橋崇行，〈文学の通俗性と「文豪」—明治・大正期における小説家のイメージ形成とその受容—〉，《成蹊國文》55號，頁29。

在此開端後，當代「文豪化」現象走向兩個不同方向：一個是延續出版界《達人們的愉悅》、《文豪指南》，以及影視界《BUNGO 日本文學劇場》，以寫實手法介紹文學家著作生平以及個性嗜好，或是改編文學名著，並發展出如《文豪所愛，誕生名作的溫泉旅館》、《如果文豪們來寫關於速食炒麵的做法》、《整天逃避的文豪們》等將近代文學家與當代大眾生活連結的著作。而臺灣四塊玉文創推出的「和日本文豪一起系列」同樣也屬於此類。另一個方向則是延續《青色文學》日本近代文學與漫畫家的合作，將小說人物繪製為 ACG 角色外，甚至更進一步重新繪製文學家本人。

兩者之間的差別並非在載體，而是「角色化文學家」的方式。以王生篤原作、本庄敬作畫的漫畫《文豪的飲食》（文豪の食彩）為例¹⁴⁵，即便載體為漫畫，內容上卻更接近屬於第一類的《文豪的餐桌》，介紹文豪喜愛的料理，而漫畫裡出現的文學家也僅是依實際長相透過漫畫筆觸繪製，而非以文學家元素塑造全新角色。2012 年 AIR AGENCY・FRONTIER WORKS 推出的 CD 劇《文豪系列》（文豪シリーズ）便是將文學家重新塑造成全新角色，以生前的事蹟和軼事為基礎，講述已逝世的文學家們聚集在天國出版社的喜劇故事¹⁴⁶。《文豪系列》邀請到豪華聲優陣容替各個文豪配音，同時也在 CD 封面上繪製角色化的文豪樣貌，更在 2015 年發行漫畫版本。

2010 年代，「文豪風潮」在《青色文學》的基礎上發展出全新「角色化文學家」的形式，不同於以往純粹講述文學家的喜好與個性，亦或以影視、漫畫描寫文學家的著作及生平，CD 劇《文豪系列》以世間對於文學家的傳聞、想像，重新塑造出了角色化的文學家，讓文學家「轉生成文豪」，並且在虛構的世界裡發揮這些材料，描繪並未實際發生，在想像中卻有可能發生的互動篇章，

¹⁴⁵ 王生篤原作、本庄敬作畫，《文豪の食彩》（東京：日本文藝社，2013）。此寫實內容也造就後來由 BS 東視翻拍成電視劇，而非動畫化。

¹⁴⁶ 《文豪シリーズ》由聲優經紀公司 AIR AGENCY 和音樂、影片製作公司 FRONTIER WORKS 共同推出，第 1 彈為「我們是文豪」（吾輩たちは文豪である），登場文學家為芥川龍之介、夏目漱石、泉鏡花、谷崎潤一郎，隨後共計推出 7 彈，更在 2020 年重啟企劃推出最新彈。

以 ACG 熟悉的形式和內容賦予文豪更親近大眾的形象。而這波「文豪風潮」在 2016 年《文豪 Stray Dogs》推出動畫以及《文豪與鍊金術師》遊戲上市達到巔峰，開創日本近代文學與大眾娛樂市場結合的全新形式。這波「文豪風潮」的巔峰，正呼應了當代消費理論——大塚英志「故事消費論」與東浩紀「資料庫消費」所闡述的「角色消費」行為。

第二節 角色消費：從「故事消費論」到「資料庫消費」

若有人沒有獲得著作權人的製作公司許可，就把從〈超級宙斯〉（スーパーゼウス）開始的 772 枚聖魔大戰（ビックリマン）¹⁴⁷貼紙中的一枚進行複製，這會被視為犯罪行為，這枚複製的貼紙則是〈贗品〉。……然而，如果這個人是依照「聖魔大戰」的世界觀，帶有整合性地製作出 772 枚以外的第 773 枚角色，將之販售究竟會如何？這並不是原創 772 枚任一枚的複製品，因此在這個意義上並不是〈贗品〉。同時因其作為第 773 枚與其他 772 枚共享整合性，與原創的 772 枚擁有同等價值。¹⁴⁸

大塚英志最早在 1989 年提出的「故事消費論」便是以此為基礎，從消費角度分析蒐集聖魔大戰一枚枚貼紙的行為，也從創作角度談論並非純粹複製品的「擬似品」。所謂「故事消費」意指的是消費者透過消費並非完整故事的片段，

¹⁴⁷ 日本樂天（ロツテ）公司販售巧克力附上的貼紙，其中〈惡魔 vs 天使〉系列在 1980 年代掀起蒐集熱潮。

¹⁴⁸ 大塚英志，《定本物語消費論》（東京：角川，2001），頁 15。原文：「著作権者であるメーカーに無許可で、誰かが〈スーパーゼウス〉に始まる七百七十二枚のビックリマンシールのうち一枚をそっくり複製したシールを作れば、これは犯罪である。こうして作られたシールは〈偽物〉である。これは今までいくらでもあった事件である。ところが同じ人間が、『ビックリマン』の〈世界観〉に従って、これは整合性を持ちしかも七百七十二枚のシールに描かれていない七百七十三人目のキャラクターを作り出し、これをシールとして売り出したとしたらどうなるのか。これは七百七十二枚のオリジナルのいずれを複製したものでもない。したがってその意味では〈偽物〉ではない。しかも、七百七十三枚目のシールとして七百七十二枚との整合性を持っているわけであるから、オリジナルの七百七十二枚とも同等の価値を持っている」。

也就是購買一枚枚聖魔大戰貼紙的行為，來對片段背後的「大敘事」(大きな物語)進行消費。作為秩序系統的大敘事無法直接具體化為商品提供消費，因此消費者僅能透過消費片段來進行拼湊。當消費者一定程度掌握大敘事所擁有的秩序系統後，在不超脫其範圍下，也能自由進行創作，製作出原先所沒有，卻依舊符合秩序的片段，消費者也在此刻轉變為創作者。

大敘事無法具體化為商品的同時，其所能製造出的片段也是無止境的，因此消費者無論怎樣消費，怎樣製作出新的擬似品，都無法將大敘事言盡。「故事消費的最終階段便是，製作〈商品〉與消費〈商品〉一體化的現象」¹⁴⁹，消費者因其對於故事的飢渴消費自身創造出來的擬似品，而這樣的創作卻永遠無法完整呈現大敘事的全貌，最終這份飢渴也永遠無法得到飽足。

在「故事消費論」的基礎上，東浩紀將其概念與後現代理論結合¹⁵⁰，李歐塔(Lyotard)在介紹後現代理論時，其一核心概念為「大敘事」(grand narrative)的崩解¹⁵¹，取代大敘事的則是片段的小敘事，呼應了日本戰後大敘事的崩解，以及1980年代熱衷消費片段小敘事的「聖魔大戰」熱潮。另一方面，東浩紀引用了布希亞(Baudrillard)所提「擬像」(simulation)¹⁵²概念說明原創與複製間的區別越趨模糊，對應到興盛於ACG文化中的二次創作，令原創所擁有的優越價值與地位逐漸喪失。

東浩紀試圖以後現代理論解釋大塚英志所提出「故事消費論」中，消費者以消費小敘事(片段)取代其背後龐大故敘事，並在消費與製作的一體化下，不斷製作與消費無限增值擬像的現象。然而與大塚英志做出不同解釋的，便是「大敘事崩解」下消費者的對應行動。大塚英志認為消費者試圖創造出另一個

¹⁴⁹ 同前註，頁20。原文：「〈物語消費〉の最終階段とは、〈商品〉を作ることと消費することが一体化してしまうという事態を指す」。

¹⁵⁰ 東浩紀，《動物化するポストモダン オタクから見た日本社会》(東京：講談社，2001)，頁40-47。

¹⁵¹ Jean-Francois Lyotard. "The Postmodern Condition: A Report on Knowledge." Theory and history of literature: v. 10. Translated by Geoff Bennington and Brian Massumi (University of Minnesota Press: Minneapolis, 1984.06), 14-17, 31-41.

¹⁵² Jean Baudrillard. "Simulacra and Simulations." Selected Writings, 2nd Edition. Eds. Mark Poster (Stanford: Stanford University Press, 2001.05), 169-187.

擬似、虛構的大敘事來取代原先實際存在於社會的大敘事，東浩紀則認為消費者早已不再需要大敘事，變為單純消費小敘事而不存在對背後大敘事的想像與拼湊。

1979年《機動戰士鋼彈》(機動戦士ガンダム)系列動畫與1995年《新世紀福音戰士》(新世紀エヴァンゲリオン)間的對比，說明了1980年代盛行消費具有龐大虛構史觀的《機動戰士鋼彈》系列，至1990年代後則因《新世紀福音戰士》的熱潮轉向為不再需要大敘事，直接消費小敘事的行為。《機動戰士鋼彈》的消費者往往注重對於其虛構史觀的理解，反之《新世紀福音戰士》出現了越過大敘事，直接單純對於角色(小敘事)進行消費的行為。¹⁵³

大敘事崩解下，大塚英志提出消費者以虛構大敘事取代之，東浩紀則認為消費者不再需要大敘事，支撐消費者進行消費的則是在各個小敘事背後的「大型非敘事」(大きな非物語)，也就是各式各樣的角色、故事設定。更進一步，消費者甚至能省略所有與故事的連結，單純對角色圖像進行消費。東浩紀將存在於其背後的系統稱為「資料庫」(データベース)，消費者以搜尋引擎式的檢索分類，將眼前角色圖像與自身喜好類型進行連結，也就是所謂的「資料庫消費」(データベース消費)。

大塚英志或東浩紀皆強調現代社會的「大敘事崩解」，不論是以虛擬大敘事取代之，又或是不再需要大敘事，消費者的對應行動皆轉向針對「小敘事」的消費。以ACG角度來看，「小敘事」即是故事片段、角色設定等。故事片段一例便是作品中的「經典橋段」(クライマックスシーン)，主角瀕臨危機施展新招式擊倒敵人的熱血橋段，又或是好友替主角擋下敵人致命一擊的感人橋段，除了令人想要再三回味外，也吸引許多並未觀賞過前後劇情的消費者，單純擷取出此一經典橋段進行消費。¹⁵⁴

¹⁵³ 東浩紀，《動物化するポストモダン オタクから見た日本社会》(東京：講談社，2001)，頁58-62。

¹⁵⁴ 針對經典橋段的消費如剪接不同精彩橋段加以組合，並搭配音樂重新製成影片，在日本稱作「MAD影片」(MADビデオ)，歐美則有另一類似型態創作稱「AMV」(Anime Music

角色設定作為「小敘事」供人消費的部分，大塚英志在其《角色小說的製作方法》(キャラクター小説の作り方)中以輕小說為例，說明包括輕小說、漫畫、動畫、遊戲等 ACG 的書寫／閱讀方式，與一般小說有所不同，其差異便在於輕小說以「角色」作為核心，透過角色設定來講述故事¹⁵⁵。東浩紀則以

「萌要素」(萌え要素)與「資料庫消費」概念來談論角色設定如何被分解成各種類別，單獨被消費者進行消費¹⁵⁶。角色充滿特色的豐富資訊量，令其可獨立在故事外成為各種商品被消費，甚至沒有閱讀過作品的人，也能直接對角色進行消費。「角色」成為讀者閱讀時消費的主要對象，「閱讀故事前便先喜歡上角色」是過往難以想像的讀者經驗，卻是今日相當普遍的現象。

越過故事進行的角色消費與後現代符號任意拼貼概念相呼應，消費者／創作者能夠任意將角色移除其背景取用，並製成全新故事，角色商品、二次創作的興盛便是此現象的產物。另一方面，將大敘事拆解，重新組合符號拼貼成全新「原創」故事也成為可能。

2013 年由朝霧カフカ擔任原作，春河 35 擔任作畫的漫畫作品《文豪 Stray Dogs》(文豪ストレイドッグス)便是後現代社會中挪用符號進行拼貼的著名例子。《文豪 Stray Dogs》以中島敦、太宰治、芥川龍之介等日本近代文學史上著名文學家為模型，將其角色化，並以作品名稱作為超能力招式進行戰鬥，如太宰治的招式為「人間失格」，芥川龍之介的招式為「羅生門」，中島敦的招式「月下獸」也是出自其作品〈山月記〉。將日本作家重新塑造成特色鮮明的角色，並分成不同陣營進行對峙，成功將日本文學要素融入青年漫畫中¹⁵⁷，引起眾多原先並不瞭解日本文學的讀者，透過此作品認識日本文學史上著名的文學

Video)。經典橋段消費還有一例是近年興起的「反應影片」(Reaction Video)，觀眾拍攝自己觀看經典橋段的情緒反應製成影片，讓其他人能夠觀賞自己當下感到驚喜的瞬間。

¹⁵⁵ 大塚英志，《キャラクター小説の作り方》(東京：角川，2006 年)，頁 7-25。

¹⁵⁶ 東浩紀，《動物化するポストモダン オタクから見た日本社会》(東京：講談社，2001)，頁 62-79。

¹⁵⁷ 《文豪 Stray Dogs》最初刊登在角川書店推出的青年漫畫雜誌《YOUNG ACE》(ヤングエース)上，可依此推斷其內容與目標客群傾向青年讀者。

家。

《文豪 Stray Dogs》與日本文學界相互影響的例子之一，便是眾多角色原型文學家的作品，重新以文豪角色圖像作為封面推出，讓漫畫讀者回過頭閱讀這些作為故事設定原型的作品與作家，因熱愛漫畫角色而深入研究文學史的熱衷讀者也不在少數。

但同時，後現代拼貼符號的自由與文學史的衝突，也體現在了《文豪 Stray Dogs》中。如本作中芥川龍之介作為太宰治部下渴望獲得其認同，顛倒了文學史上太宰治對芥川龍之介的崇拜，男作家泉鏡花也在此作品以少女姿態登場等。對於符號的任意拼貼，讓並未深入了解文學史的讀者們，以漫畫重新構築的世界觀作為認知，認為太宰治是芥川龍之介的偶像，亦或認為泉鏡花是女作家，產生錯誤理解。此一拼貼現象與誤讀也是文學與娛樂文化合作嘗試進入大眾市場時，有所考量與忌諱的因素。

即便如此，仍不可忽視《文豪 Stray Dogs》引起讀者對日本文學的重新接觸，並且在各式各樣與出版社、文學館等的合作活動下，賦予日本近代文學重新進入大眾市場的可能。在閱讀習慣逐漸流失的現代，提供文學作品重回大眾的生機。後現代任意拼貼符號造成錯誤理解的缺點確實體現在《文豪 Stray Dogs》的消費行為中，但也正是因為符號拼貼的可能，讓文學家「轉生為文豪」，作為角色吸引原先對文學並無興趣的讀者，從「文豪角色」回流至「文學家本人」。

第三節 臺灣文史轉譯：史料基礎的非虛構想像

我們似乎很難想像，以臺灣任何一位 20 世紀初期文學家為藍本的諷刺文本，能夠風行在少年至青壯年讀者之間，甚至改編為動畫，成為暢銷之

作；但日本人可以。¹⁵⁸



不論是日本漫畫《絕望先生》(さよなら絶望先生)以太宰治消極負面的個性為藍本，用詼諧、諷刺方式展開和學生的校園日常，如引文所述流行在青年讀者間，又或是前述《文豪 Stray Dogs》重新推出角色封面文學原著，以及與文學館合作舉辦展覽提高青年層對於日本近代文學的興趣。每當日本歷史、傳統文化透過 ACG 作品重新打入市場，受到當代社會甚至是國外注目時，不免在臺灣也引發「臺灣是不是也可以」的熱議。

然而當臺灣文學市場同樣於近年面臨到衰退危機時，卻未發展出呼應當代消費模式，重新塑造文豪角色的形式，而是停留在以文學家和當代關注議題為核心的介紹性內容。在此之上，臺灣更發展出以「非虛構」敘事手法為基礎的「文史轉譯」，取而代之興盛於臺灣文史界。相較日本，臺灣對於自身歷史、文學史尚未能夠建立穩定的共同認知，面對日本席捲而來的娛樂文化熱潮，似乎只能謹慎參考而難以借鏡。為此「轉譯」、「非虛構」成為了近年各方試圖重振文學市場的關鍵詞，強調歷史材料的考證，擔憂錯誤模糊的資訊將會扭曲歷史，以經過考究的歷史為基底，搭配想像空間重述過去歷史。

「轉譯」一詞曾被使用於翻譯史與行動者網絡理論，陳宏淑於〈傳話遊戲：一個層層轉譯的故事〉中提及¹⁵⁹，有別於闡述同時期不同譯者、同譯者不同時期，亦或不同時期不同譯者的「重譯、複譯」(repeated translation)，「轉譯」(relay translation)指涉從原著文本翻譯為其他語言的譯本後，以該譯本為基底再次翻譯成其他語言。過去經常將歷經兩種以上語言的翻譯稱作「間接翻譯」(indirect translation)、「二手翻譯」(second-hand translation)，此類稱呼較著重於最後的成果譯本，而「轉譯」更加強調的則是層層翻譯的過程。長年致力

¹⁵⁸ Gerda, 〈絕望的〈櫻桃〉：太宰治(1948)〉《MPlus》(2013年12月25日，瀏覽網址：<https://www.mplus.com.tw/article/261>，瀏覽日期：2023年4月5日)。

¹⁵⁹ Chen Hung-shu. 2015. "Chinese Whispers: A Story Translated from Italian to English to Japanese and Finally, to Chinese," *東亞觀念史集刊*, 8:267-307.

翻譯研究的賴慈芸，亦曾在其研究中使用「轉譯」講述經過二次翻譯的譯本¹⁶⁰。由此可見「轉譯」除了與「重譯、複譯」不同，指涉越過兩種語言以上的間接翻譯外，同時也更著重於不同譯本之間轉換的過程，而此一過程經常隨著譯者使用的語言、時代、身處的文化映照出不同影響，如同「傳話遊戲」般。

另一方面，社會學理論「行動者網絡理論」(Actor Network Theory)中以「轉譯」(translation)作為核心概念，Michel Callon 在扇貝復育研究中提出轉譯四項要點，闡述行動者(actor)如何透過「問題化」(problematization)和「利益關係化」(interessement)將自身關注議題逐步「轉譯」為其他行動者的共同焦點，並在「徵召」(enrollment)與「動員」(mobilisation)之下協力討論解決此一問題¹⁶¹。此轉譯手法又被稱作「轉譯社會學」(sociology of translation)，被廣泛運用在地方營造的分析及實踐上。

隨著「轉譯」被運用在翻譯研究以及社會學理論上，一方面強調不同「譯本」因地方文化、因譯者個人產生偏差，另一方面也開闢道路讓議題能夠提高關注度與組織盟友。在此之上，「文化轉譯」(cultural translation)更是以文化作為「譯本」，尋求地方文化重新創生的方法論。

今日文學界使用的「轉譯」(translation)，除了可見轉譯社會學的路徑，強調不同領域之間的媒合，以及如何轉化、翻譯關注的對象外，更主要是源於醫學領域的「知識轉譯」(knowledge translation)與「轉譯醫學」(translational medicine)。眾多相似詞彙中，最常提起的是加拿大衛生研究院(Canadian Institutes of Health Research, CIHR)於2000年提出的「知識轉譯」，包含融會(synthesis)、傳播(dissemination)、交流(exchange)，以及符合倫理的應用(ethically-sound application of knowledge)四項要素，以期改進並提供更為完善的醫療系統¹⁶²。以此為基礎，各大醫療設施推出轉譯醫學相關研究中心，延伸

¹⁶⁰ 賴慈芸，〈擔了虛名的蘭氏：《天方夜譚》轉譯底本考（1900—1949）〉，《編譯論叢》14卷1期（2021年3月），頁53-96。

¹⁶¹ Callon, M. 1984. "Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Briec Bay," *the Sociological Review*, 32(1_suppl):196-233.

¹⁶² "Knowledge Translation," Canadian Institutes of Health Research. (2016年7月28日，瀏覽

出不同研究方向，但共同理念不外乎試圖填補科學研究、知識融會、臨床實施三者間的鴻溝¹⁶³，意旨將醫學研究直接連結、應用於臨床照護的「實驗室到臨床」¹⁶⁴。2005年，行政院衛生署推動「生醫科技島計畫」，並將「轉譯醫學」納入計畫項目，「轉譯」一詞正式在臺灣推動，各大醫學中心、學術機構陸續成立轉譯醫學研究中心、學位學程等，同年設置「國家級卓越臨床試驗與研究中心」計畫，亦將強化生醫轉譯研究列為目標之一¹⁶⁵。2010至2013年間，教育部更推出「轉譯醫學及農學人才培育先導型計畫」，結合研究、教育與產業，以期能將基礎研究落實至業界¹⁶⁶，臺灣轉譯醫學發展可說是日漸蓬勃。

文化創意產業中的「轉譯」一詞，雖在文化部《2013年臺灣文化創意產業發展年報》中已可看見，但僅是項目底下的簡短敘述，稍微提及音樂表演和科技技術的結合¹⁶⁷。正式出現是在《2018年臺灣文化創意產業發展年報》¹⁶⁸，包括「建構文化觀光與挖掘在地文化元素轉譯文化內容（IP）的價值與生命力」、「辦理大數據應用及協助文本選題轉譯相關研究」、「輔導民間以新媒體科技為載體成立平臺，如：鏡文學內容授權經濟平臺、臺灣各種吧內容IP轉譯平臺」，可見2018年政府已將「轉譯」視作文化創意產業中重要的一環。「轉譯」策略的興起與2018年文化部推動「臺灣行卷—博物館示範計畫」、「文化內容策進院設置條例」密切相關，2019年文化內容策進院正式成立後，陸續推動眾多轉譯相關計畫與活動，包括「內容開發專案計畫：出版與影視媒合原創文本招募說明會」、「博物館IP開發媒合會」等，致力於媒合學術組織與業界，轉譯文

網址：<https://cihr-irsc.gc.ca/e/29418.html>，瀏覽日期：2022年8月4日）。

¹⁶³ Ian D. Graham, Jo Logan, Margaret B. Harrison, Sharon E. Straus, Jacqueline Tetroe, Wenda Caswell, Nicole Robinson. 2006. "Lost in Knowledge Translation: Time for a Map?" *The Journal of Continuing Education in the Health Professions* 26: 13–24.

¹⁶⁴ 蔡佩珍，〈轉譯醫學之應用〉，《國研科技》18期（2008年4月），頁20-25。

¹⁶⁵ 〈國家級卓越臨床試驗與研究中心〉，《政府研究資訊系統》（瀏覽網址：<https://www.grb.gov.tw/search/planDetail?id=1151076>，瀏覽日期：2022年8月5日）。

¹⁶⁶ 林賢璋、翁書偉、張劭聿，〈轉譯研究在臺灣的現況與發展〉，《臺灣東亞文明研究學刊》10卷1期（2013年6月），頁347-359。

¹⁶⁷ 文化部，《2013年臺灣文化創意產業發展年報》（臺北：文化部，2013），頁61。

¹⁶⁸ 文化部，《2018年臺灣文化創意產業發展年報》（新北：文化部，2019），頁44、62、63。

化資源打入大眾市場¹⁶⁹。

2018年，文化部啟動「臺灣行卷—博物館示範計畫」，臺灣文學館以此為契機，結合數位典藏與藏品行銷，發表文學品牌「拾藏：臺灣文學物語」，邀請眾多寫手替藏品撰寫文章，落實「藏品文章都是文學商品的提案書」概念¹⁷⁰。

同年更公開「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」，邀請參賽者由展品發展遊戲腳本，並於隔年正式推出，結合文學藏品與VR射擊遊戲的首獎作品《夢獸之島》。

「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」舉辦至今共五屆，前後推出眾多引人注目的數位遊戲作品，如解謎益智遊戲《1940》、體感互動遊戲《生命之鳥——吳瀛濤》。另外臺文館舉辦的城市解謎遊戲「小封神藏寶圖」，以及臺灣文學桌遊《文壇封鎖中》、《農民力》等，都是近年學術研究與不同娛樂媒介結合的成果。呼應「醫學轉譯」對於學術研究與實際應用的連結，發展出「文學轉譯」，將「實驗室到臨床」延伸為「學術界到大眾市場」。

「2018 藏品轉譯工作坊」活動紀錄中可看見發表人蘇碩斌、張俐璇、李昭容正代表了近年文學轉譯的不同方向，蘇碩斌推動的「創意性非虛構寫作」透過虛實交融卻又不違背史實的寫作手法，賦予歷史更有彈性的故事；張俐璇強調結合數位媒介與文學文本，提高參與者對於文本理解度的同時，也能提供持續學習的樂趣；李昭容則是以縝密深入的田野調查，記錄下歷史身影，成為轉譯得以進行的基礎¹⁷¹。其中，張俐璇亦在〈臺灣文學研究與數位內容創作〉一文提及「相對來說，臺灣文學『數位學習內容』的開發製作，倚賴的是文學文本直接的轉換應用；『數位遊戲腳本』的創作，更需要的是『藏品故事』與『遊

¹⁶⁹ 文化內容策進院，〈文策院優化 IP 轉譯影視媒合 開發經費助攻加速原創內容孵化〉（2020年7月17日，瀏覽網址：<https://taicca.tw/article/02f0fe6f>，瀏覽日期：2022年8月8日）、〈文史轉譯與開發：博物館潛力改編題材〉（2022年3月17日，瀏覽網址：<https://www.taicca.tw/article/01fb5d3c>，瀏覽日期：2022年8月8日）。

¹⁷⁰ 文化部，〈臺文館發表文學品牌「拾藏：臺灣文學物語」〉（2018年10月3日，瀏覽網址：https://www.moc.gov.tw/information_250_89455.html，瀏覽日期：2022年8月5日）。

¹⁷¹ 鄭宏斌，〈向大眾開放臺灣文學藏品〉，《臺灣文學館通訊》61期（2018年12月），頁88-93。

戲機制』的連結¹⁷²」，點出不同於過往改編作品，文學轉譯需重視新媒介特性，可說是 2018 年後文學跨媒介策略上的重要轉變。

62、63 期《臺灣文學館通訊》接續以「突破同溫層 文學新感受—走讀、桌遊、遊戲與體驗」、「文學創生·商品未來式」為主題，可見臺灣文學館對於文學轉譯的重視。除了參與文學轉譯的學者、作者外，也邀請到有桌上遊戲、實境遊戲等實務經驗的業界人士發表文章。林鉞以自身擔任桌遊店店員，以及教育桌遊研習活動講師經驗，提出「桌上遊戲是為了娛樂性質而出版的，它也許會有教育意義但是絕不是為學科服務，如果單純為學科服務它應該是一個教具而不是桌上遊戲」，表示教師通常對於桌遊有著錯誤迷思，認為只要利用桌遊就能令學生知識迅速增長，並未真正理解「遊戲」¹⁷³。經營實境遊戲公司的王榮典，則表示若想透過文學結合遊戲來吸引原先對文學無興趣的受眾，必須注意到遊戲愛好者關注的重點，是在遊戲內容與機制帶來的歡樂趣味，為此，遊戲搭配的解說對於理解設計背景便肩負重要責任¹⁷⁴。文學結合遊戲的轉譯策略中，「遊戲性」經常是被遺忘的，然而若想拓展受眾至文學圈外，轉譯作品就必須先具備吸引人的「遊戲性」，才有辦法進一步吸引參與者接觸，產生瞭解背後理念的契機。

「藏品故事轉化行銷計畫」主持人鄭清鴻曾表示文學轉譯主體為藏品的介紹，在文類形式上進行「轉」換，針對不同受眾需求進行翻「譯」，並提出以下要點：

1. 藏品背後的作家、文學史脈絡的「知識部分」，在內容中還是要表現出來，不能被故事模糊掉。

¹⁷² 張俐璇，〈臺灣文學研究與數位內容創作〉，《臺灣文學館通訊》61 期（2018 年 12 月），頁 20-23。

¹⁷³ 林鉞，〈遊戲：人類自願面對的非必要挑戰〉，《臺灣文學館通訊》62 期（2019 年 3 月），頁 11-15。

¹⁷⁴ 王榮典，〈文學和實境遊戲建構的虛實世界〉，《臺灣文學館通訊》62 期（2019 年 3 月），頁 26-29。

2. 故事作為穿針引線之用，允許「非虛構寫作」技巧的滲入。
3. 提供一個新的閱讀切入點，作者風格、新觀點、新連結等等。¹⁷⁵



一方面保留文學史脈絡的知識部分，另一方面則透過提供新的閱讀切入點吸引讀者接觸，進而認識包裝其中的知識。此一「新的閱讀切入點」，正如本章第一節提及的當代「文豪化」現象，將文學連結至當代大眾的日常生活，提供各式各樣的主題以全新角度觀看過去的文學作品。出版界透過「文豪化」大量出版相關書籍的風潮，可說是為「文史轉譯」的出現鋪設了前路。「文史轉譯」出現後，除了持續連結不同的閱讀切入點外，更強調了內容的「故事性」，而「非虛構寫作」則是轉譯故事的手法之一。

「非虛構」源於報導文學領域，1960年代美國興起「新新聞」(New Journalism)一詞，在過往新聞報導的客觀真實中添加主觀視點，提供更具故事性且更為個人的敘事模式。但報導真實性受到質疑，故事性逐漸凌駕客觀真實下，新新聞於1980年代在爭議中沒落，取而代之的即為「創造性非虛構」(Creative Nonfiction)¹⁷⁶，於客觀真實和主觀視點兩者間取得平衡，用生動輕巧的文學筆觸轉化生硬報導文字，吸引讀者深入了解報導議題。1970年代，高信疆於《中國時報》「人間副刊」開設專欄推動報導文學，受新新聞影響主張「以文學的筆，新聞的眼，來從事人生探訪以及現實生活真實報導的生動寫作方式」¹⁷⁷。然而非虛構一詞實際引入臺灣是在2010年代後，隨著各式轉譯形式興起，知識寫作與報導文學匯流，「非虛構寫作」成為了文史轉譯重要的寫作技法。《百年不退流行的臺北文青生活案內帖》¹⁷⁸、《終戰那一天》¹⁷⁹等書成功將

¹⁷⁵ 鄭宏斌，〈向大眾開放臺灣文學藏品〉，《臺灣文學館通訊》61期（2018年12月），頁88-92。

¹⁷⁶ 張桓溢，〈現實的摹創與中介：論臺灣非虛構寫作的翻譯、實踐與理論〉（臺北：國立臺灣大學臺灣文學研究所碩士論文，2019年7月）。

¹⁷⁷ 高信疆，〈永恆與博大——臺灣報導文學的歷史線索〉，收入陳銘礪編，《現實的探索》（臺北：東大圖書，1980），頁26。

¹⁷⁸ 臺灣文學工作室，《百年不退流行的臺北文青生活案內帖》（臺北：本事，2015年）。

¹⁷⁹ 蘇碩斌策畫，《終戰那一天：臺灣戰爭世代的故事》（新北：衛城，2017年）。

文史知識轉譯為平易近人的閱讀題材、文字，吸引讀者一窺過去歷史。隨著眾多知識轉譯書籍在市場受到好評，臺灣掀起了非虛構寫作的浪潮，今日於臺灣所使用的非虛構一詞，更貼近於「創造性非虛構」(Creative Nonfiction)而非「Nonfiction」，展現非虛構對文學性的要求。

書中每一篇出現的人物，都是真實人物，情節也都是根據歷史事實。作者群是以史料為基礎，並適度融入有助於展現戰時氣氛和情景的文學文本，盡量用平易近人的敘事筆法，引領讀者進入筆下人物的生存世界。¹⁸⁰

「非虛構寫作」與強調紀實的新聞報導不同，穿插文學文本亦或作者基於時代背景的想像，將史料串聯成具備可讀性的故事，如此便成為了身處虛構與現實之間的「非虛構」。非虛構作為轉譯運用的寫作技巧，兼具讓文字、知識平易且充滿故事性地傳遞給大眾的功能，以歷史為基礎也避免了「知識部分」被模糊。虛構易讓歷史模糊甚至誤導，文史知識卻生硬缺乏可讀性吸引人們接觸，非虛構在此之間提供的便是有趣易讀又不失知識成分的內容。

第四節 小結：做一半的轉譯

《文豪 Stray Dogs》動畫推出所帶來的文豪風潮，引起對於「臺灣文豪」的討論。擴增實境時代下，角色化的文豪正是虛擬與現實交錯的最佳體現，也是當代臺灣重構歷史認知與重振文學市場的途徑。2016年《印刻文學》曾以日本動漫畫《文豪 Stray Dogs》與《獵人》(HUNTER×HUNTER)為發想，推出臺灣文豪特輯〈妄想文學誌——文豪獵人〉¹⁸¹，將張愛玲、夏宇、西川滿等文

¹⁸⁰ 此段引文取自《終戰那一天：臺灣戰爭世代的故事》於各大網路書店的介紹文字，(瀏覽網址：<https://www.books.com.tw/products/0010771937?sloc=main>，瀏覽日期：2023年3月27日)。

¹⁸¹ 神小風，〈妄想文學誌——文豪獵人〉，《印刻文學生活誌》159期(2016年11月)，頁115-120。

學家角色化為文豪，並設計與作家文學生涯緊密相關的各種特殊技能。即便作為文學雜誌專欄影響力有限，仍在跨足日本 ACG 文化以及臺灣文學圈的讀者中獲得迴響，也為日本文豪化途徑引入臺灣開啟先例。

參與眾多轉譯計劃的楊双子曾表示，即便日本能夠生產如《文豪 Stray Dogs》般跳脫歷史的創作，對於尚未普遍被認知的臺灣文學來說，首要前提仍是拓展、穩定大眾對於臺灣文學的認知，為此目標便是「做一半的轉譯」¹⁸²。「史料—做一半的轉譯—完全的轉譯」對照「紀實—非虛構—虛構」，「做一半的轉譯」正反映了臺日之間文史跨媒介的差異，日本社會能夠接受諸如《文豪 Stray Dogs》挪用文史符號，將史料轉化為虛構的「完全的轉譯」，臺灣轉譯則以非虛構為基底，呈現的是仍需遵循歷史的「做一半的轉譯」。如前述鄭清鴻提出的轉譯四項要點以及《終戰那一天》簡介，非虛構是在串起故事讓行文更加平易近人，吸引讀者進入書中世界等前提下而被「允許」的敘事手法，守護著歷史不被扭曲。「做一半的轉譯」——非虛構寫作將文史知識轉化為易讀文字，在史料間尋找能提供故事性的想像空間，但「知識部分」仍舊沉重，受歷史限縮也難以自由伸展故事性。

後現代符號任意拼貼下誕生的《文豪 Stray Dogs》，雙面呈現塑造角色形象吸引讀者的新途徑，以及符號恣意運用產生錯誤理解的隱憂。人物、歷史被重新轉化為角色的部分特色如外觀、個性以及特殊招式而非實際還原，顛倒文學家關係甚至改變性別。但不論誤讀與否，在日本文學市場重新包裝作品出版，文學館青年參觀人數上升等等，仍給予了文學作品進入大眾市場的機會。即便有誤讀風險在，或許我們不應該，也無法限制他人透過符號拼貼進行創作／消費的自由。

而延續大澤真幸針對日本社會「理想時代／虛構時代／不可能性時代」的劃分，宇野常寬重新審視了「反現實」於當代的意義，過往逃離現實前往「不

¹⁸² 邱映寰，〈沒有任何一次花開是相同的：楊双子《綺譚花物語》的「回收」，以及臺灣文學轉譯的「中途半端」〉，《文訊》440期（2022年6月），頁28-31。

是此處的其他地方」(ここではない、どこか)的反現實形式，轉變為逃向「此刻、此處」(いま、ここ)。



在 Big Brother 完全死亡=Little People 時代裡，虛構不如說是替現實增添色彩，將現實多重化，作為現實的一部分同時超越現實般的存在。¹⁸³

從 George Orwell 的「Big Brother」到村上春樹的「Little People」，宇野常寬藉此概念說明大敘事崩解後，虛構時代終結迎來「Little People 時代」，人們不再依賴大敘事，對於自我認同的不安轉向追求小敘事。全球化情報串連影響下，人們停止對「外部」進行虛構想像，在現實中無法取得依賴的人們，轉而將虛構納入現實內部，從嚮往外部虛構的「虛擬實境」(Virtual Reality, VR) 轉變為現實增添虛構色彩的「擴增實境」(Augmented Reality, AR)。依賴內部、虛構現實化小敘事的 Little People 時代同時也是「擴增實境時代」，這便是當代社會視角下的「反現實」。

宇野常寬以「Pokémon GO」與「聖地巡禮」作為擴增實境時代下的代表現象，「Pokémon GO」透過擴增實境技術，讓原先只存在於虛擬世界的寶可夢出現在現實街道上，人們更為此在現實地點聚集、交流，現實擴增了寶可夢虛擬的存在。而「聖地巡禮」則是指作品以現實為舞臺背景，讀者、觀眾為了一瞥作品舞臺來到「聖地」朝聖。然而擴增實境時代下的「現實擴增虛構」並不僅限於技術和舞臺，近年日本 ACG 作品大量出現許多取材於現實職業技藝以及歷史時代的作品。取材現實地點延伸出「聖地巡禮」擴增實境的踏訪形式，取材現實職業技藝、歷史時代，同樣也以擴增實境形式成為了人們接觸知識的途徑。作品中的角色並非實際存在，但手中操作的職業技藝以及身處的時代卻是

¹⁸³ 宇野常寬，《リトル・ピープルの時代》(東京：幻冬社，2015)，頁 409。原文：「ビッグ・ブラザーの完全な死=リトル・ピープルの時代において、虚構とはむしろこの現実それ自体を彩り、多重化する存在であり、現実の一部でありながらそれを超越するものだ」。

現實世界的產物。

在此，我想先放下成功呼應大塚英志與東浩紀「角色消費」理論的《文豪 Stray Dogs》，進一步舉出文史知識與大眾市場結合的新案例，也就是引領「文豪風潮」的另一部作品《文豪與鍊金術師》。其以文學史為基礎的世界觀設計，展現的正是在擴增實境時代下，虛構作品與文史知識結合促進消費者獨自深入理解背後知識的能動性，揭示以往針對作品研究所忽略的面向。即便「文豪」是虛構的存在，文豪之間的關係，對話的情境，甚至是角色設定都是建立在文學史考據的基礎上。擴增實境的虛構作品成為接觸新知識的契機，與娛樂性質結合更吸引人們認識平常不會接觸的領域。擴增實境時代下，人們能夠從虛構中尋求現實，以往被視作「逃避現實」的 ACG 作品，如今卻是「認識現實」的途徑，眾多作品成為了人們重新與歷史、文學知識接軌的契機。深受日本 ACG 文化影響的臺灣，同樣具備發展相同消費理論的可能，而《1930 浪漫譚》便是在擴增實境消費理論下，於臺灣誕生的成果。

第四章 「文豪化」的雙重性——《文豪與鍊金術師》及 《1930 浪漫譚》



第一節 邁向擴增實境時代：虛構作品的現實情感連結

在大澤真幸「不可能性時代」與東浩紀「動物時代」基礎上，宇野常寬發展出「擴增實境時代」的概念，以此說明近年現實逐漸增添虛構色彩，人們在現實中因虛構事物聚集，更以此連結彼此。在此想嘗試拓展宇野常寬提出的概念，將「擴增實境」連結到當代消費理論，回應以往消費理論所忽略的消費者能動性。

2012 年，大塚英志為回應東浩紀等人以後現代理論顛覆「故事消費論」的評論，在原著基礎上重新撰寫了《故事消費論改》（物語消費論改），強調今日社會變化仍在故事消費論的範疇中，而非全然是後現代化的支離破碎。消費者並非捨棄大敘事埋首於小敘事，針對小敘事進行的消費背後仍然是渴求填補崩解大敘事的慾望。虛構大敘事取代社會中早已崩解的真實大敘事，同時虛構大敘事也不僅只停留在虛擬世界，甚至反過來入侵現實世界，早期最為著名的例子便是 1938 年美國哥倫比亞廣播公司播出的「火星人入侵事件」。經歷早期的報紙、廣播等媒介，隨著網路興盛，入侵現實世界的虛構大敘事頻繁發生，如電影《黑暗騎士》透過架設網站來形塑劇中虛擬場景「高譚市」，以及各式各樣的「替代現實遊戲」（Alternative Reality Game）¹⁸⁴。

更廣泛地說，各式各樣網路謠言、傳聞的流行，都是建立在這以虛擬大敘事取代崩解大敘事的時代。大塚英志最終將「故事消費論」由市場理論推向至操作意識形態的政治宣傳，認為「ARG 又或是故事消費論的參加者根據『世

¹⁸⁴ 大塚英志，《物語消費論改》，（東京：アスキー，2012），頁 33-88。「替代現實遊戲」將遊戲世界觀融入現實世界中，強調玩家在現實世界與虛擬設定的互動、參與。2019 年臺灣文學館舉辦的城市解謎遊戲「小封神藏寶圖」便是一例。活動網址：<https://www.tpelegend.com/thecrazygodsshow/>。

界」像的確認與再生產，使其對於團體的歸屬意識逐漸提高，結果便是生成『替代現實感』(代替現實感)¹⁸⁵，虛擬大敘事入侵現實社會，並且影響人們對世界的認知及其意識形態。

大塚英志以「替代現實遊戲」說明大敘事崩解下，虛構大敘事反過來入侵現實世界取而代之，這點正與《文豪與鍊金術師》現象相反。《文豪與鍊金術師》中，現實世界的大敘事文學史入侵到虛擬世界，成為虛擬世界消費與創作行為必須服膺的準則。相較大塚英志所言「虛擬替代現實」現象，近年來興起另一類虛擬世界與現實世界的互動方式，如《文豪與鍊金術師》般讓現實世界的設定侵入並融合至虛擬世界中。而這正能連結到宇野常寬所提出的另一個「AR」——「Augmented Reality」，也就是「擴增實境」。

「替代現實」(Alternative Reality)與「擴增實境」(Augmented Reality)的關鍵差異在於，「替代現實」是以虛擬世界作為背景，讓「虛擬入侵現實」，如前述《黑暗騎士》架設高譚市報導的網站，又或是「火星人入侵事件」廣播頻道，從媒介平臺讓虛構世界入侵現實世界；「擴增實境」則是以現實世界作為背景，讓「現實入侵虛擬」，最為著名的例子即是手機遊戲《Pokémon GO》¹⁸⁶，玩家環遊現實世界各地點捕捉不同寶可夢，寶可夢棲息地點依現實環境分布於不同地區，現實「擴增」了虛擬世界的要素。「替代現實」的時代背景是廣播、電視、網路興起之時，讓大眾將虛構信以為真，而「擴增實境」的時代背景則是在科技技術發展之下，虛構也能夠成為現實的一部分，兩者的融合更讓大眾能夠透過虛構尋求與現實的全新情感連結。

¹⁸⁵ 同前註，頁 43。原文：「ARG ないし物語消費論において参加者は『世界』像の確認と再生産によって集団への帰属意識を高めていくことになる。その結果『代替現実感』は生成していく」。

¹⁸⁶ 2016 年由「寶可夢公司」(株式会社ポケモン)與「Niantic」共同開發的手機遊戲，使用「AR 技術」(Augmented Reality)透過手機螢幕將寶可夢投射至現實世界，也可和寶可夢同框拍照。寶可夢有固定出現地點與時間，為捕捉不同種類寶可夢，玩家須至戶外到處尋找。同時，玩家社群也會互相交換稀有寶可夢出現消息，聞訊驅車前往捕捉。

透過將虛構作為享受現實的道具利用，能夠誕生出全新的愉悅。如此的消費傾向變得可視化，同時成為一種固定的類別。換句話說，角色作為回路的作用並非編織出〈不是此處的其他地方〉＝另一個歷史，而是轉變為將〈此刻・此處〉的現實多重化。¹⁸⁷



過往人們追求於全新的虛構世界，如今轉向以現實為基底，透過虛構故事將現實多重化，追求的虛構故事即便實際上並不存在，但透過虛構故事與現實產生的連結卻是實際存在。為了虛構的寶可夢聚集在現實地點一起捕捉，為了虛構的動漫畫故事前往現實地點拍攝劇情場景，讓自己宛如和故事角色身處相同空間。宇野常寬提出「Pokémon GO」與「聖地巡禮」作為「擴增實境時代」兩個著名現象，然而虛構作品中出現的現實元素並不侷限於地點，與「職人劇」、「時代劇」類型影視相同，ACG 作品中也出現許多取材於現實職業技藝，以及歷史時代的作品。

以「擴增實境」解釋當代消費模式的變化，最為顯著的例子便是「作品考察」，特別是針對作品裡出現的「現實元素」。作為與作品連結的現實概念，作品愛好者會針對地點、職業、時代等進行更為深入的研究，並將行動體現在現實世界中。

「地點考察」特別展現於故事舞臺取景自實際存在地點的作品，角色互動或精彩情節展開場所令觀眾留下深刻印象，並且視之為角色生活於此的「聖地」。部分觀眾也會選擇前往這些「聖地」進行旅遊，尋找故事舞臺對應的真實場所成為一大樂趣，形成前述宇野常寬提及的「聖地巡禮」。在進行故事舞臺與真實場所對比下，更能從虛構故事中感受到與自身連結的真實性。如新海誠

¹⁸⁷ 宇野常寬，《リトル・ピープルの時代》（東京：幻冬社，2015年4月），頁417-418。原文：「虚構を、現実を楽しむための道具として利用することで、新しい快楽を生み出すという消費傾向がここで可視化され、ジャンルとして定着したのだ。言い換えれば、キャラクターという回路の作用は〈ここではない、どこか〉＝もうひとつの歴史を紡ぐことではなく、〈いま、ここ〉の現実を多重化することに変化したことになる」。

《你的名字》（君の名は。、2016）以岐阜縣飛驒市為舞臺，位於山區平時人潮稀少的飛驒市，在《你的名字》上映後觀光客湧現，為的僅是親眼一睹在電影中出現過的場景。

「職業技藝考察」為展現許多職業、專業技能的作品，如律師《逆轉裁判》（逆轉裁判，2001）、品酒師《神之雫》（神の雫，2004）、棋士《3月的獅子》（3月のライオン，2007）等，此外亦有運動類型作品如排球社團《排球少年！！》（ハイキュー！！，2012）、花式滑冰《Yuri!!! on ICE》（ユ-uri!!! on ICE，2016）等，充滿故事性的劇情搭配職業技藝內容與專門術語的詳盡解說，成為許多人入門此領域的契機，更時不時聽聞有粉絲因喜愛作品，以作品職業作為未來目標，或是加入相關校園社團等等。

「時代考察」則是對於將虛擬世界架設在現實世界某個時間點的作品，即使故事劇情是全然架空於歷史，卻也會有與現實連結之處。如設定於江戶時代的少年漫畫《銀魂》（2003）與大正時代的《鬼滅之刃》（鬼滅の刃，2016）等。此類作品除了創作者遵循其背景設定描寫故事外，讀者或玩家進行消費時往往也會遵循此一原則，在不脫離歷史背景的情形下進行解釋。《鬼滅之刃》動畫推出風靡全球時，便有粉絲共同出版非官方考察書籍《能更享受鬼滅之刃的大正時代手冊》（鬼滅の刃をもっと楽しむための大正時代便覧），詳細考察作為《鬼滅之刃》舞臺背景，大正時代的食、衣、住、行，以及登場人物、鬼怪分析¹⁸⁸。

在此之中，光榮特庫摩遊戲公司的《真・三國無雙》（真・三國無双，2000）與《戰國無雙》（戦国無双，2004），拓展出的便是「真實人物角色化」的途徑，以高娛樂性重述過往歷史，提供有別於教科書的學習管道，成功將歷史轉換為遊戲故事，創造出無數充滿魅力的角色。至今講到關羽或真田幸村，

¹⁸⁸ 大正はいから同人会，《鬼滅の刃をもっと楽しむための大正時代便覧》（東京：辰巳出版，2020）。此書亦有譯至臺灣，大正摩登同人會著，王書銘譯，《鬼滅之刃大正時代手冊：以真實史料全方位解讀《鬼滅》筆下的歷史與文化》（臺北：奇幻基地，2022）。

許多人腦裡浮現的仍是遊戲角色的樣貌而非歷史人物的真實樣貌。兩系列作品是許多學生深入了解兩段歷史的契機，因遊戲而對各角色生平與歷史倒背如流的學生不在少數¹⁸⁹。

而《文豪與鍊金術師》便是在「擴增實境時代」下誕生的作品，以文學史為基礎，文學家間的關係為核心，將整部「日本近代文學史」作為 IP，把文學家角色化為「文豪」，吸引玩家遊玩的同時，遊戲也成為了接觸文史知識的入口。

第二節 《文豪與鍊金術師》及其影響：文學家轉生「文豪」

《文豪與鍊金術師》於 2016 年推出，2017 年開發手機遊戲版，兩者資料能夠相互連通。與《文豪 Stray Dogs》相似的地方是，同樣以日本近代文學史上著名作家為原型設計出文豪角色。但在故事設定上的不同處則是，《文豪與鍊金術師》中為拯救逐漸被敵人侵蝕的文學作品，以及受困於作品中的文豪們，玩家透過召喚文豪角色進行戰鬥，擊退敵人讓作品恢復原貌。玩家需將擁有的文豪組成四人隊伍進入書中冒險，並且透過戰鬥、培育等方式讓文豪升級成長，挑戰更困難的關卡。遊戲中玩家取得新文豪的途徑便是透過「潛書」（潛書）隨機取得新角色，一如眾多手機遊戲皆有的「轉蛋」（ガチャ）機制，每次獲得的文豪皆是隨機登場，也因此讓玩家能夠享有不同遊戲體驗，組成不同文豪隊伍，同時卻也有可能遲遲無法抽中自己喜愛的角色。

《文豪與鍊金術師》最大特色為文豪間的對話與事件，不論是在食堂吃飯或庭院散步都能夠觸發文豪的對話。若將互有關聯的文豪組入隊伍進行冒險，也有機會產生特殊事件，如佐藤春夫與弟子太宰治，又或是夏目漱石與好友正

¹⁸⁹ 國立政治大學歷史系副教授金仕起便曾指出，有學生在大學入學甄試面試中表示自己是因喜愛光榮公司的策略模擬遊戲《三國志》系列而對三國歷史產生興趣，因此想進入歷史系學習更深入的知識。金仕起，〈歷史、數位與遊戲〉，《歷史學柑仔店》（瀏覽網址：<https://kamatiam.org/%E6%AD%B7%E5%8F%B2%E6%95%B8%E4%BD%8D%E8%88%87%E9%81%8A%E6%88%B2/>，瀏覽日期：2023 年 10 月 15 日）。

岡子規等。特別的是太宰治即便相當崇拜芥川龍之介，實際上卻未見過面，而在遊戲裡獲得了兩人對話的機會。另外亦有書信、生日節慶特殊事件等，遊戲內有著相當豐富的文本內容。

文豪間的關係作為《文豪與鍊金術師》的核心，與《文豪 Stray Dogs》走出不同路線。《文豪 Stray Dogs》即便同樣深刻描寫文豪間的互動，卻是奠基於已被重新拼貼的全新「角色」，也因此寫出的是與史實不同的虛構世界。然而《文豪與鍊金術師》走的是相反路線，強調「依照史實」，其文豪關係皆是基於文學史的考證與研究，如文豪間的書信大多都是參考自實際存在的史料文物。除此之外，如同上述提及的太宰治與芥川龍之介雖未實際見過面，遊戲卻在此提供了兩人相見的機會，也就是當玩家同時擁有太宰治與芥川龍之介時，兩人便會產生特殊對話。即便是基於「如果太宰治見到芥川龍之介」的虛構可能性，其內容卻還是完整依照太宰治崇拜芥川龍之介的史實進行書寫，提供的是歷史上未發生過，卻也未違背設定的想像。

2017年5月30日，電子圖書館「青空文庫」¹⁹⁰管理人大久保ゆう在 Twitter 上發布動態表示，不知是否因《文豪與鍊金術師》的關係，青空文庫裡部分作家的作品逐漸獲得更新¹⁹¹。6月7日 NHK 以此為題材刊出標題「在網路上免費公開著作權到期文學作品等的『青空文庫』，最近發生某種異變。契機居然是眾多帥哥登場的網路遊戲……？」¹⁹²的網路新聞，讓此事件引起更多關注。新聞中除了青空文庫作品輸入志工增加外，也提及受遊戲影響文學館出現許多年輕女性參觀者，顯現出玩家受遊戲吸引回頭參考作為藍本文學資料。

¹⁹⁰ 1997年7月由志願者創辦的網站，收入大量著作權保護期限已到期的日本文學作品，提供使用者自由閱讀、輸入作品以及進行校正等。網址：<https://www.aozora.gr.jp/>。

¹⁹¹ 大久保ゆう，〈文アルの影響かどうかはわからないのですが……〉，（2017年5月30日，瀏覽網址：<https://twitter.com/bsbakery/status/869469220626509824>，瀏覽日期：2023年10月25日）。

¹⁹² 原標題「著作権が切れた文学作品などをインターネットで無料で公開している『青空文庫』に最近、ある異変が。きっかけはイケメンが多く登場するネットゲームだということですが…？」由於新聞網址已失效，此處參考其他網站轉載之內容，〈著作権が切れた文学作品を無料公開している「青空文庫」がとあるイケメンゲームの影響でボランティアが増えた模様wwwwww〉，《でっちでち速報》（2017年6月7日，瀏覽網址：http://dechisoku.com/article/464387958.html?from_sp，瀏覽日期：2023年10月25日）。

《文豪與鍊金術師》作為女性向遊戲，目標客群即是年輕女性玩家。2018年10月27日，遊戲製作人谷口晃平於日本近代文學會舉辦的演講「遊戲為什麼有辦法成為學習知識的起點」(なぜゲームが教養の起点となり得るのか)¹⁹³中表示，當時人數約90萬的玩家裡，男女比率分別為13.7%與86.3%，其中高達七成是30歲以下的玩家。青空文庫事件外，谷口晃平亦提及遊戲結合文學史料重新出版的《「文豪與鍊金術師」文學全集》(「文豪とアルケミスト」文学全集)吸引眾多粉絲購買，如此資料若不是透過遊戲，可能無法吸引年輕人閱讀。

《文豪與鍊金術師》對於文學界的影響並非僅限被動透過遊戲吸引玩家回頭閱讀歷史資料，注意到玩家們以遊戲作為出發點希望更加認識文學史背景後，遊戲積極於各地文學館合作，除了基本的放置遊戲角色立牌外，亦有各式各樣和文物資料、地方觀光連結的成果。武者小路實篤紀念館作為《文豪與鍊金術師》第一個合作的文學館，舉辦了為期約一個月的特設展覽，在館內設置活動特別繪製的角色插圖，販賣資料夾、徽章等周邊商品，並搭配展覽問卷發送明信片，更邀請到角色聲優朗讀詩作，錄製成音檔在文學館播放。此次合作活動一個月吸引了超過3000人的參觀者，比起前一年同期間超出三倍之多，以往回收率只有5~10%的問卷，在這次活動中也提高到50%。而參觀者與往常中高年齡層不同，集中於20、30歲的年輕女性，並且居住地遍及全日本，幾乎各地都有參觀者來訪，合作活動的成效令館員以及家屬都出乎意料¹⁹⁴。此外，《文豪與鍊金術師》也曾在石川縣金澤市舉辦以德田秋聲、室生犀星、泉鏡花為首的金澤三文豪集章活動，走訪三間紀念館集滿印章後，便可獲得限定商品

¹⁹³ 谷口晃平，〈なぜゲームが教養の起点となり得るのか〉，日本近代文學會特集「アダプトされた文学の可能性——平準化する人文知の受容現象を問う——」(日本近代文學會主辦，2018年10月27日)。演講內容參考會議參與者錄音整理文字檔(瀏覽網址：<https://rosie.5ch.net/test/read.cgi/nanmin/1594725555/6-n>，瀏覽日期：2021年12月31日)。

¹⁹⁴ 一般財団法人調布市武者小路実篤記念館，〈平成29年度第2回臨時理事会 議事録〉2017年11月16日，調布市文化会館 たづくり。(瀏覽網址：<https://www.mushakoji.org/about/zaidan.html>，瀏覽日期：2023年10月25日)。

與遊戲內特殊道具¹⁹⁵。為期一個月的活動前後吸引 3000~4000 人參與，其中大多數是來自石川縣外的觀光客，此影響更登上了金澤當地電視新聞¹⁹⁶。

從青空文庫作家作品更新、文學史料重新整理成冊，再到與各地文學館的合作活動，此外，更有玩家組成線上讀書會，每兩週選擇一篇遊戲中登場文豪的作品作為指定文本閱讀，並於網路平臺互相分享閱讀心得¹⁹⁷。《文豪與鍊金術師》與日本近代文學界的互動緊密，成功作為認識日本近代文學的入口，引導玩家深入了解遊戲背後龐大的文學史料，呼應遊戲製作人谷口晃平演講標題「遊戲為什麼有辦法成為學習知識的起點」。而《文豪與鍊金術師》的影響也並非暫時性的短期現象，同樣經歷過遊戲與文學館合作下，參觀人數上升數倍不斷創下新高的埼玉文學館館員影山亮指出，這些以遊戲為契機來館的參觀者，由於展覽無法拍攝，因此都一邊看展覽一邊做筆記，並在參觀完後上傳到社群網站分享。更有許多參觀者表示因遊戲而對日本近代文學產生興趣，進而大學想要報考文學部，或是以成為文學館學藝員為目標。影山亮分析了「文豪風潮」所帶來短期與長期的成效，並表示：「（從任職現場的學藝角度來看）在和《文豪與鍊金術師》的合作下參觀人數提高，這並非一時性的現象，這也和培養未來文學領域的棟梁有著緊密關係」¹⁹⁸，遊戲作為學習知識的起點，也不會就此成為終點。

綜觀《文豪與鍊金術師》與文學界的緊密關聯和影響，遊戲成為玩家理解文學界的入口，那麼遊戲又是怎麼吸引人們成為玩家的呢？這裡便可連結到大

¹⁹⁵ 〈『金沢三文豪x文豪とアルケミスト』タイアップ スタンプラリー追加情報〉，《文豪とアルケミスト》（2018年1月24日，瀏覽網址：https://bungo.dmmgames.com/news/180124_03.html，瀏覽日期：2023年10月25日）。

¹⁹⁶ 谷口晃平演講內容提及此成果，關於金澤電視新聞報導可參考當時同樣與遊戲進行合作的咖啡店「金澤文豪カフェあんず」Twitter 文章與照片，新聞標題之一為「現在，為何……文豪紀念館湧現女性參觀客」（いま、なぜ…文豪記念館に女性客殺到），網址：<https://twitter.com/korinbo211anzu/status/976389018647592961>。

¹⁹⁷ 線上讀書會已於2020年3月停止舉行，前後共舉辦了76回。〈文アル読書会〉，《ツイフィール》（瀏覽網址：https://twpf.jp/bnal_read，瀏覽日期：2023年10月27日）。另外臺灣亦有《文豪與鍊金術師》玩家曾舉辦線下文豪讀書會「日曜會」。

¹⁹⁸ 影山亮，〈文学館・記念館の役割（キュレーション）〉，《昭和文学研究》85集（2022年9月），頁175-177。引文原文：「『文アル』とのタイアップによる来館者の増加は、一過性の現象ではなく、文学領域の担い手確保へと繋がっていると判断できる」。

塚英志、東浩紀的理論，也就是「角色消費」的登場。如同在本文第三章所言，「閱讀故事前便先喜歡上角色」成為了可能，換句話說以往「喜歡某文學家」勢必表示對其作品有所接觸，但角色化的「文豪」，卻讓玩家可以越過作品直接喜歡上作家，將「作品→文學家」的順序顛倒為「文學家（文豪）→作品」，喜歡上作家後才進而想要理解他所寫下的作品。這份順序顛倒給予近年因閱讀習慣流失，讀者市場逐漸萎縮的文學界另一條接觸作品的途徑。

此處或許會有人提出，那是不是把所有歷史人物都設計成帥哥美女，就一定能夠開發市場？另外，這樣一味「帥哥美女化」歷史人物，是不是會過度曲解史實，令其歷史背景消散不再重要？大塚英志在《角色小說的製作方法》中表示，角色確實是欠缺「原創性」的產物，大多都是某種設定組合出的成果。紅極一時的特殊設定往往會帶動當時的創作潮流，如某一時期曾大量出現雙眼不同顏色的「異色瞳」角色，大塚英治擔任原作的漫畫作品《多重人格偵探 Psycho》（多重人格探偵サイコ）¹⁹⁹同樣有此類型角色。但即便角色設定往往有一定程度上的重複，重要的是角色外表如何「說出故事」²⁰⁰。

「異色瞳」不單單僅是為了好看，也不僅是為了與其他角色做出區別的特殊性，「異色瞳」應與故事有所連結。大塚英治以「異色瞳」作為舉例，例如其雙眼異色代表左右眼能看見不同事物，一眼看見的是正常世界，另一眼卻能看見普通人所無法看見的世界，角色對此異樣感到厭惡，因此造成其內向討厭他人的性格等，諸如此類將角色設定與故事有所連結，讓角色外貌說出故事的設計，正是最能令角色充滿個性與魅力的方式²⁰¹。

「讓角色外貌說出故事」也體現在《文豪與鍊金術師》中，舉遊戲主角般的存在——芥川龍之介為例，菸癮極重的芥川龍之介手右手夾菸，同時披風內側也以白煙作為圖案。胸前別上的是齒輪圖案的胸針，出自其小說《齒輪》（齒

¹⁹⁹ 大塚英志原作，田島昭宇作畫，《多重人格探偵サイコ》，1997年2月連載於角川書店月刊《少年エース》。

²⁰⁰ 大塚英志，《キャラクター小説の作り方》（東京：角川，2006），頁27-55。

²⁰¹ 同前註，頁52-55。

車)；左手垂下的絲線以及交錯纏繞的皮帶，則是出自小說《蜘蛛之絲》(蜘蛛の糸)，谷口晃平表示光是設計芥川龍之介的角色形象便花費了四個月之久。如此盡力將與芥川龍之介相關的設定放入角色外貌中，讓玩家們在欣賞圖像時也能好奇並嘗試挖掘出背後的設定。谷口晃平直言：「比起把角色帥哥化更重要的是如何放入大量能夠深掘、充滿要素的設定，讓玩家一眼看見角色就能感受到此作品有許多能夠深入挖掘的要素」，也認為今日年輕人所追求的並非純粹帥哥化角色，而是能夠獲取某些知識、資訊的設定²⁰²。

除角色消費外，小敘事消費的另一特點是「事件消費」，也就是從完整故事中擷取出精采片段，如前述所言「經典橋段」等。連結到《文豪與鍊金術師》，可發現其以文豪關係作為作品核心，深受玩家喜愛。谷口晃平於演講中提及，遊戲企劃最初階段搖擺於該以作家本人或是作品角色化為遊戲核心時，發現談論到近代文學，年輕人比起小說內容更喜歡討論作家間的謠言傳聞²⁰³。文豪關係作為遊戲核心，眾多遊戲內特殊事件皆是建立在文學史上發生的作家軼事，蒐集不同角色間的對話，想像不同角色組合會有怎樣對話的可能性，成為玩家遊玩的一大樂趣。

文豪軼事呼應小敘事消費中的「事件消費」，讓玩家熱衷蒐集角色的生平事蹟，並在與其他文豪互動下串起完整角色關係圖，也讓各個角色個性活靈活現，有助於展現「角色消費」所需要的角色魅力。「角色消費」與「事件消費」為《文豪與鍊金術師》的核心所在，遊戲透過將兩者結合，成功吸引大敘事崩解下，轉向消費小敘事的玩家們。於此同時，《文豪與鍊金術師》也並非完全服膺大塚英志及東浩紀的理論，將消費模式完全建立於角色魅力上。即便玩家受

²⁰² 谷口晃平，「なぜゲームが教養の起点となり得るのか」，於日本近代文學會特集「アダプトされた文学の可能性——平準化する人文知の受容現象を問う——」（改造文學的可能性——探問平準化人文知識的接受現象），2018年10月27日。演講內容參考會議參與者錄音整理之文字檔，可參考：<https://rosie.5ch.net/test/read.cgi/nanmin/1594725555/6-n>，瀏覽日期：2021年1月13日。引文原文：「重要なのはイケメン化より深堀り出来るか要素があるかどうかをいかに盛り込むか、一目でこのキャラクターを見たらこの作品はすごい深堀りする要素がありそうと思わせること」。

²⁰³ 同前註。

到角色消費——文豪魅力，以及事件消費——文豪關係吸引，仍能夠明確地將角色與實際存在人物，將文豪與文學家本人分開進行消費。

一開啟遊戲，顯示在畫面上的便是「此作品為創作，與史實等可能有所不同」的提醒文字，而遊戲中雖然並未明言文豪們的設定，在動畫裡卻有提及：

「你是太宰但也不是太宰，是由太宰治的形象製造出的幻影般的存在」²⁰⁴，將文豪設定為文學家的「靈體」（思念體），也就是集結世間賦予此文學家的形象所創造出的存在，為此能夠解釋為何已逝的文學家能夠再次「轉生」，並且不同年代的文學家也能夠齊聚一堂。文學家以文豪身份轉生，投射的便是眾人對於該文學家的評價與想像，而文豪也得以在史實的基礎上較自由地進行發揮，遊戲裡的文豪終究不是文學史中的文學家。為此，玩家便能夠一邊進行以角色消費為核心的小敘事消費，另一方面此消費行為卻又遵循背後文學史的大敘事。玩家在交流之間，對於他人做出違背史實的解讀，經常會引用文獻資料進行嚴格糾正。而在二次創作上如同遊戲本身的內容，也有許多基於文學史場面進行的創作，甚至提供參考史料讓故事能夠追溯至文學史²⁰⁵。

《文豪與鍊金術師》以文學史作為背景，創造出特色鮮明的文豪角色，同時也明確區分「文學家」與「文豪」的差異，「文學家」代表的是存在於背後文學史大敘事，「文豪」則代表了人們以其形象再現出的存在。玩家也相當清楚兩者差異，即便針對「文豪」進行自由想像的角色消費，卻也積極避免對於「文學家」生平的誤讀。一方面玩家透過角色消費（小敘事消費）受其魅力吸引，另一方面消費行為卻依舊是奠基在文學史大敘事的規範下，小敘事消費與大敘事規範的並存，便是「文豪化」所具備的「雙重性」。《文豪與鍊金術師》

²⁰⁴ 《文豪とアルケミスト ～審判ノ齒車～》第1話（東京：オー・エル・エム，2020）。原文：「おまえは太宰であって、太宰ではニヤイ。太宰治というイメージから作り出された幻影のようなものだ」。「ニヤイ」是身為貓咪的圖書館代理館長的語調。

²⁰⁵ 如白雪繪製的德田秋聲與泉鏡花二次創作漫畫〈どうぞ、切望〉，在兩人關係上雖有添加許多想像，但其中也有援引史料的內容，並在結尾附上創作時參考與引用的史料。白雪，〈どうぞ、切望〉（瀏覽網址：<https://www.pixiv.net/artworks/96810174>，瀏覽日期：2023年10月15日）。在創作交流網站Pixiv上更有「文鍊史實要素」（文アル史実ネタ）的標籤，點選即可看到其他同樣以文學史為基礎進行二次創作的作品。

所提供的「雙重性」已是大塚英志和東浩紀理論無法觸及，宇野常寬同樣也未能提及的，現實擴增虛構的擴增實境時代下的新型消費模式，同時也提供了臺灣文學一條轉譯的新途徑。



第三節 《1930 浪漫譚》及其影響：臺灣文學轉譯的新途徑

2010 年代後半在臺灣，除了學界、出版界嘗試以文史轉譯和非虛構寫作重新連結文史知識和大眾市場外，娛樂媒介也同樣回應了對於臺灣文史題材的重視。2017 年赤燭工作室以白色恐怖作為時空背景推出的電腦遊戲《返校》引起廣大好評，眾多遊戲團隊也接連推出臺灣文史題材作品，如澎湖七一三事件為背景的文字冒險遊戲《她和他和她的澎湖灣》、宮廟傳統民俗文化為背景的 3D 動作冒險遊戲《PAGUI 打鬼》、以及民間故事為背景的 2D 橫向卷軸動作遊戲《廖添丁- 稀代兇賊の最期》等²⁰⁶，「電子遊戲」此一娛樂形式受到眾人矚目，臺灣文學館「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」也沿用此形式嘗試將臺灣文史題材與電子遊戲進行結合。

以文人作經，用浪漫為緯，交織出如夢似幻的臺北城。

女性向奇幻手遊，帶您重回風華絕代的一九三〇。²⁰⁷

受到臺灣文史題材與遊戲形式結合的風潮，以及《文豪 Stray Dogs》與《文豪與鍊金術師》在日本的先例影響，2017 年 5 月唯晶數位娛樂股份有限公司²⁰⁸旗下團隊發表「1930 臺灣浪漫譚」（後更名為「1930 浪漫譚」）企劃，以

²⁰⁶ 《她和他和她的澎湖灣》製作團隊 Eroles Studio 更早在 2014 年便推出二二八事件背景的文字冒險遊戲《雨港基隆》，而《廖添丁- 稀代兇賊の最期》的原型也是製作人林秉舒在 2004 年製作的 Flash 動作遊戲《神影無蹤廖添丁》。早在《返校》推出前已有不少臺灣文史題材的電子遊戲，但《返校》可說是帶動了文史題材結合遊戲形式的關注度，也推動了政府對臺灣獨立遊戲的獎勵補助。

²⁰⁷ 取自《1930 浪漫譚》官方 Plurk 介紹欄位（瀏覽網址：<https://www.plurk.com/Taiwan1930s>，瀏覽日期：2023 年 5 月 17 日）。

²⁰⁸ 2019 年 7 月更名為「唯數娛樂科技股份有限公司」。

「1930 年代文人」為題材，「女性向奇幻手機遊戲」為形式展開，旋即引起女性向遊戲玩家以及對臺灣文史感興趣的受眾關注。企劃推行期間設置「週四來講古」、「週五搶先看」、「週二角色大公開」等專欄一方面透露遊戲角色的人物設計，另一方面也以圖文講解 1930 年代日治時期臺灣的相關知識，逐步帶出遊戲整體世界觀。角色部分率先公開了「賴和」、「林海音」、「吳濁流」等人，人物選擇上可看出主要仍是以國文教育中較為人熟知的作家出發，即便林海音與 1930 年代日治臺灣並無緊密關聯，當代對於國文教育、臺灣文學史認知上林海音佔有了重要地位，並且在以男性文人為中心的女性向手遊中，更提供了不同的視角。隨後接連推出「鍾理和」、「呂赫若」等作家，更有歌手「純純」、民主運動者「林獻堂」等，較不具文學家身份的人物。

賴和角色設計理念提及：「『仁醫』是賴和廣為人知的名聲，因此設計時特別強調溫和的感覺，特徵上則保留了微下垂眼的部分」，並指出「考量到身為門面角色，才在一開始就穿著西裝，但因為想保留賴和穿本島衫的親切感，在兩套穿著的髮型上做了區別」²⁰⁹，從設計圖中可看出賴和一方面散發仁醫的溫柔感，另一方面則有作為臺灣文學門面，同時也作為遊戲門面的端莊。吳濁流角色設計理念：「在鐵漢柔情的稱號背後是對於自我認同的不斷探討，將兩種形象予以強調後，採用人高馬大又時常皺眉苦思的外型」²¹⁰，透過俐落結實的外貌呈現「鐵血詩人」魄力。呂赫若部分則為：「在設定成二次元人物時特意將其強調了『天才帥哥』的印象；另外在閱讀時發現此人情感澎湃，故塑造角色時有刻意走誇張化，也算是跟他演劇的經驗相呼應」²¹¹，以全白西裝和波浪瀏海展現身為第一才子的瀟灑。從賴和、吳濁流到呂赫若，可看出角色設計理念圍繞在為人熟知的稱呼「仁醫」、「鐵血詩人」、「第一才子」上，透過五官、服裝強

²⁰⁹ 〈角色設計理念：賴和〉，《1930 浪漫譚-Plurk》（2017 年 7 月 30 日，瀏覽網址：<https://www.plurk.com/p/mcgeto>，瀏覽日期：2023 年 10 月 14 日）。

²¹⁰ 〈角色設計理念：吳濁流〉，《1930 浪漫譚-Plurk》（2017 年 10 月 20 日，瀏覽網址：<https://www.plurk.com/p/mgyyv>，瀏覽日期：2023 年 10 月 14 日）。

²¹¹ 〈角色設計理念：呂赫若〉，《1930 浪漫譚-Plurk》（2018 年 1 月 12 日，瀏覽網址：<https://www.plurk.com/p/mlceeu>，瀏覽日期：2023 年 10 月 14 日）。

調這些元素。但另一方面也可注意到，比起《文豪與鍊金術師》鮮豔亮麗、誇大浮華的 ACG 角色風格，《1930 浪漫譚》角色設計更為樸實且貼近臺灣本土。

《文豪與鍊金術師》五顏六色的髮型、服裝，到了《1930 浪漫譚》則是以黑、灰、棕色為主，衣服也多是樸素臺灣衫或正式西裝等參考了當時實際服裝的設計，角色外型明顯更為低調。作為首次將文學家角色化的遊戲企劃，無法一口氣進行太過強烈的變化，也呼應了臺灣整體社會對於文史轉譯尚偏保守，重視實際考據與在地本土元素的考量。

2019 年 9 月，遊戲推出限時封閉測試版本，玩家在遊戲中扮演因打翻飲料沾濕「世界之書」的大學生，肩負起重責大任修復掌有世界記憶的「世界之書」，為此穿越時空至 1930 年代的臺北城，協助名士（文豪）尋回失去的記憶。封測版本中玩家可遊玩賴和故事章節，透過「地圖追憶」系統穿梭在 1930 年代臺北城蒐集線索拼湊記憶，並可在「書房修書」修復名士章節，親身體驗名士過往的記憶故事。2020 年 4 月，在客家委員會的協助下，搭配「客家桐花季」推出四位客家文人「賴和」、「吳濁流」、「鍾肇政」、「龍瑛宗」的桐花季特別版。遊戲中將可遊玩四條不同故事路線，相較於前一封測版本提供了更為豐富的內容。這四位角色的設計路線明顯與前述最初的角色設計理念有所不同，賴和與吳濁流在最初的設計圖基礎上，加入更為柔和的光彩，賴和髮色也從灰色走向橘色。「鍾肇政」與「龍瑛宗」更是大膽突破原先較保守的設計方向，鍾肇政為頭髮帶捲身穿亮白正裝，宛如王子般的少年，龍瑛宗更是一頭鮮紅長髮，身穿日式和服的青年，突出的外型明顯與其他兩位早期便完成基礎設計的角色有所不同。即便更為誇飾而遠離文學家實際外貌，龍瑛宗艷紅長髮在其靦腆個性下對照出了內心追求文學的熱忱，脖子圍著圍巾也反映出他寡言內向的個性。而鍾肇政的年少模樣彰顯了他屬於同一批角色們的後輩，將在未來接棒前輩所開闢道路的稚嫩，衣領上的十字圖案更代表了其基督徒身份²¹²。兩位角

²¹² 角色外貌可參考〈《1930 浪漫譚》X《客家桐花祭》〉，《1930 浪漫譚-Plurk》（瀏覽網址：<http://www.plurk.com/p/nrss9w>，瀏覽日期：2023 年 10 月 14 日）。龍瑛宗脖子圍上圍巾取自其內向

色的突出外貌，反而令玩家印象更加深刻，同時也能回應到作家自身的性格以及經歷。遊戲整體設計更加偏向《文豪與鍊金術師》設計角色的方式，同時也是當代消費模式所注重的角色消費。

除了在角色設計上花費許多心思，製作團隊對於建築、歷史亦有許多考察，建築呈現在美術背景上，歷史考察則以小辭典形式，出現在人物對話旁補充歷史知識。此外，遊戲除了一般常見的中文配音外，還可以選擇文豪的母語配音，客語、臺語配音的遊戲可說是相當罕見。製作團隊表示雖然一開始便認為應該讓文豪使用自己的母語配音，但在市場調查的問卷中，發現能夠流暢使用客語的年輕人比例極低，為此更帶有使命感地將客語、臺語加入遊戲中²¹³。

但期間限定公開結束後，此企劃便銷聲匿跡長達兩年。即便此企劃不再更新消息，不少玩家在社群網站上表示仍保留著已無法開啟的遊戲應用程式，等待企劃重啟的一天。2022年8月，Facebook 粉絲專頁突如其來發表此企劃將重啟並參展「2022 臺灣文博會」。唯數娛樂釋出企劃轉交由推出戀愛文字冒險遊戲《晴天咖啡館》的「Game Nobility - 遊戲貴族」製作，遊戲平臺則由手機改為電腦平臺，並在遊戲發行平臺 Steam 上推出體驗版。重啟消息釋出後，即便對於遊戲平臺改為電腦，以及遊戲內容由一般女性向轉為「夢女向」²¹⁴中心引起不少討論，仍重新拾起了過去粉絲對此企劃的熱情。2023年3月30日，遊戲正式於 Steam 平臺上市，同時推出實體盒裝版在全國 OK 便利商店販賣，其

個性，鍾肇政衣領上的十字圖案取自基督徒身份，兩者的設計說明來自遊戲製作人訪談，楊媛婷採訪，〈四大文豪帶路 手指一點 跳進臺文黃金年代〉，《自由時報》（2020年4月25日，瀏覽網址：https://talk.ltn.com.tw/article/paper/1368191?fbclid=IwAR1geRx_w8MX9Pp5Udd9WIAM2gvgYMyK9N3CQkDUrmM6nysCzkbZ3fNyfAE，瀏覽日期：2023年10月21日）、客家電視臺，〈EP50：重新認識 1930〉，《福氣來了 生活好給力》（2020年5月20日，瀏覽網址：<https://www.youtube.com/watch?v=KQ3a2Ym5OPQ>，瀏覽日期：2023年10月20日）。另一明顯有所改變的角色為「張文環」，即便並未正式釋出到遊戲中，但比較前後設計圖能發現外貌從樸素寫實風格變為鮮艷誇飾的 ACG 風格，前：<https://www.plurk.com/p/nhvc5p>，後：<https://www.plurk.com/p/o1hb07>。

²¹³ 客家電視臺〈EP50：重新認識 1930〉，《福氣來了 生活好給力》（2020年5月20日，瀏覽網址：<https://www.youtube.com/watch?v=KQ3a2Ym5OPQ>，瀏覽日期：2023年10月20日）。

²¹⁴ 「女性向」遊戲中有以男性角色之間情感關係為焦點的「腐女向」、玩家自身與男性角色情感關係為焦點的「夢女向」等等，《1930 浪漫譚》原先並未特別強調玩家與文豪角色的情感關係，但在重啟後投入許多心力描繪兩者間的情感。

包裝標語為：「以 1930 年代臺灣文學為起點來發展世界觀，與文豪名士們一同探索冒險。尋回他們遺忘的記憶碎片，重新拼回紀載著文豪們絕代風華的世界之書」。遊戲正式版或許是基於成本和時間不足，事前宣傳上使用了吳濁流、葉石濤、龍瑛宗三位角色，但實際上遊戲內容卻僅有賴和單一角色的故事劇情。由於遊戲介紹並未提及角色數量，對此不少玩家提出宣傳與實際內容不符的質疑。即便如此，從最初手遊體驗版支持至今的眾多粉絲，仍高興於企劃最終能正式推出，並且互相在社群網站、論壇上分享各地 OK 便利商店的販賣狀況，希望能幫助到其他無法找到盒裝實體版的玩家。

遊戲從推出企劃、手遊體驗版到電腦版正式上市期間，除了引起許多臺灣文學讀者、研究者關注外，更吸引到了眾多女性向遊戲玩家。在過往國文教育中鮮少登場的日治時期臺灣文學家們，透過角色化為文豪重新打造認識臺灣文學的途徑。即便《1930 浪漫譚》與《文豪與鍊金術師》或其他當紅的女性向文字冒險遊戲相比，內容份量有顯著差距，但「臺灣本土題材」、「中文內容和語音」等獨特要素吸引了臺灣玩家接觸，即便玩家不見得熟悉遊戲中的歷史、人物，但借鏡於實際存在的歷史更容易引起玩家和內容的共鳴。2020 年 8 月龍瑛宗文學館正式開館，便有《1930 浪漫譚》玩家因遊玩了桐花季特別版的龍瑛宗劇情路線，親自前往文學館參與開館活動²¹⁵。12 月紀州庵文學森林舉辦的「臺日唯美文學講堂—龍瑛宗篇」邀請到長年從事龍瑛宗文學研究的王惠珍教授進行演講，該場次同樣也有玩家前往參與，王惠珍教授更在演講中引用了《1930 浪漫譚》裡龍瑛宗的角色設計圖，講述近年眾多不同的轉譯形式。原先臺灣《文豪與鍊金術師》的玩家社群，也隨著《1930 浪漫譚》推出，許多人跟著接觸了這款臺灣文豪遊戲。

在和《文豪與鍊金術師》讀書會「日曜會」主辦人黃詩婷的訪談中²¹⁶，黃

²¹⁵ 「日曜會」讀書會主辦人黃詩婷於下述訪談中提及。

²¹⁶ 讀書會主辦人黃詩婷為日中自由譯者，翻譯過眾多日文書籍，本身也對日本文學相當有興趣，個人資訊可參考個人履歷網站：<http://zaphdealle.net/>。有幸參與「日曜會」讀書會，並有機會進行訪談，非常感謝黃詩婷在訪談中提供相當多資訊，給予本篇論文撰寫架構以及內容許多

詩婷表示最初是因喜愛日本文學而接觸到了《文豪與鍊金術師》，發現許多玩家雖然透過遊戲對文學產生興趣，卻不知該從何讀起，因而舉辦了「日曜會」讀書會，每月指定一位作家作為主題，一同討論、分享其作品與生平。不久後

《1930 浪漫譚》企劃推出，作為少見的臺灣手機遊戲企劃，許多《文豪與鍊金術師》玩家也跟著接觸這款遊戲，更有玩家是先接觸《1930 浪漫譚》再進而接觸到《文豪與鍊金術師》。黃詩婷亦提及「日曜會」參與成員大多都並非文學背景出身，純粹是因為想更加瞭解在背後支撐起遊戲的文學作品與文學史而參加讀書會。《文豪與鍊金術師》及《1930 浪漫譚》作為玩家接觸文學的契機，「日曜會」則是在透過遊戲入門文學的延長線上，由玩家社群延續遊戲所帶來的知識性，為此，黃詩婷將這兩款遊戲稱作「讓你去接觸文學的一個介面」。

《1930 浪漫譚》作為臺灣文學與遊戲玩家兩者間的媒介，提供了包括黃詩婷在內，許多過去未曾聽聞這些臺灣文學家名字的人們，接觸甚至是喜愛上臺灣文學家的契機，在國文課本、大眾市場失去身影、未被關注的臺灣文學得以透過「文豪化」方式重新出現在眾人眼前。《1930 浪漫譚》成為了「文豪化」策略施行於臺灣的驗證，為臺灣文學轉譯提供了「以虛構重新認識文史知識」的新途徑。

第四節 小結：以虛構認識文史知識

《文豪與鍊金術師》遊戲世界觀監修イシイジロウ在其著作《IP 的製作與推廣方法》（IP のつくりかたとひろげかた）中表示，即便芥川龍之介與太宰治生前並未見過面，兩人相遇可能發生的事情，依舊能依靠史料研究來推測。

「即便必定會產生玩家不同個性上的解釋差異，根基部分依舊能夠回歸以文豪相互關係為基礎的相同世界觀印象，玩家的印象與世界觀不會產生偏移。可說成是直接將《文豪與鍊金術師》世界觀的程式交給了遊戲劇本創作者²¹⁷」即使

幫助。訪談日期：2022 年 1 月 15 日。

²¹⁷ イシイジロウ，《IP のつくりかたとひろげかた》（東京：新海社，2020），頁 242。原文：

玩家針對同一事件做出不同解讀，終究還是能回歸到相同文學史基礎上，更不會因此產生錯誤解讀。多樣解釋方式顯示出玩家不同個性，也給予玩家自由想像和創作的空間，卻也不違背其文學史基礎，所有基於文學史的解讀都是「有可能發生」的。《文豪與鍊金術師》及《1930 浪漫譚》便是依此提供玩家自由卻又不會脫離規則的想像空間。

角色設計上的「角色化文學家為文豪」，是位於《義呆利 Axis powers》、《艦隊 Collection -艦 Colle-》、《刀劍亂舞》的「擬人化」延長線上，與《真・三國無雙》、《戰國無雙》相似的「真實人物角色化」。文學家各個都是實際存在的真實人物，為此難以使用「文學家擬人化」來稱呼「文豪」。受到「擬人化」影響而發展出的「文豪化」，與其說是「真實人物角色化」，以「文學家元素擬人化」稱呼更為合適。比起純粹依照真實人物的樣貌繪製圖像，更重要的是將文學家所具備的事蹟軼聞、個性喜好等元素「擬人化」為角色，讓人們不需透過原本的真實樣貌，一看到文豪角色便能連結至背後的文學家。然而在今日的臺灣，對於此一「文豪化」形式依然較為保守，多數仍是純粹依真實樣貌繪製的「做一半的轉譯」。從《1930 浪漫譚》初期與後期角色設計風格便可看出此差異，初期較保守、樸素維持時代感的風格，在後期調整為符合市場的設計畫風，但依舊可從中找尋到文學家元素並進行連結。

《文豪與鍊金術師》與《1930 浪漫譚》呈現的世界觀及消費行為，是「故事消費論」與「資料庫消費」無法含括的。遊戲身後有著作為歷史大敘事的文學史存在，消費與創作行為皆遵循此一大敘事。正如イシイジロウ所言：「比起《文豪與鍊金術師》這個『遊戲』本身，文學與文豪們的世界才是此 IP 的上位系統²¹⁸」遊戲創作與消費依循的並非遊戲本身製作出的世界觀，而是背後更為

「その人その人の個性の違いは当然生まれるのだが、根幹の部分では、文豪の関係性に基づいた同じ印象の世界観が返ってくる。ゆえにお客様の印象や世界観がぶれることはない。つまりシナリオライターには『文豪とアルケミスト』の世界観のプログラムをそのまま渡しているイメージだ」。

²¹⁸ 同前註，頁 243。原文：「『文豪とアルケミスト』という『ゲーム』よりも、文学と文豪たちの世界そのものが IP に対する上位システムとして存在しているということになる」。

龐大的文學史。大敘事並沒有崩解，反而更加強烈地作為規則系統影響玩家的消費行為，吸引玩家實際走訪文學館，翻閱文學史料，只為了想要更加瞭解自己喜愛的角色。

赤燭工作室推出的電腦遊戲《返校》除了在臺灣引起廣大好評外，也受到國外玩家注目，遊戲旋即翻拍為電影擴大受眾，而電影臺詞「你是忘記了，還是害怕想起來」深植觀眾心中。即便故事並未直接指涉實際人物、事件，僅是同一時空背景下發生的虛構故事，但觀眾、評論者皆嘗試將遊戲追溯至實際發生的歷史事件，更突顯了虛構故事具備連結、認識文史知識的可能性。正是因為故事虛構，且歷史僅作為背景，讓遊戲能打入並不熟悉當時歷史的一般玩家，甚至是國外玩家之中²¹⁹。遊戲中玩家即便不曉得道具意涵也能解開謎題通關，但道具介紹、訊息作為彩蛋（額外要素）出現在遊戲裡，提供玩家深入挖掘相關知識的契機。眾多介紹、解析影片也吸引大量點閱量²²⁰，可見玩家好奇於虛構故事背後的歷史知識，同時也讓遊戲獲得非玩家的關注。

近年以《返校》為首，《廖添丁- 稀代兇賊の最期》、《臺北大空襲》等臺灣歷史背景為舞臺的遊戲陸續推出，在具備娛樂性的遊戲玩法以及故事劇情外，不約而同設計了「蒐集品」系統，玩家可在遊戲中透過搜索獲取各式各樣的物品，而蒐集齊全與否並不影響到遊戲進行²²¹。「蒐集品」系統一方面提供玩家除了通關主要劇情外額外的蒐集任務，另一方面蒐集品內容諸如「臺灣日日新報」、「乘車券」、「牛奶糖」等，在介紹欄位記載了相當豐富的臺灣文史知識，讓玩家得以一窺過去臺灣生活風俗的樣貌。《1930 浪漫譚》同樣也設有「蒐集

²¹⁹ 赤燭團隊裡負責文本、世界觀設計的東東曾表示特別喜歡「三分真七分假」的作品題材，《返校》的成功正體現了歷史背景與虛構故事融合所具備的吸引力。參見紀錄影片《返校 EX》（2018年1月12日，瀏覽網址：<https://www.youtube.com/watch?v=nhPXPE0NmXg>，瀏覽日期：2023年4月5日）。

²²⁰ 如次郎，《返校 Detention | 劇情簡介+彩蛋解析 | 一個不僅止於恐怖解謎的遊戲》，影片觀看次數已達117萬（2017年1月23日，瀏覽網址：<https://www.youtube.com/watch?v=OakieFvHE8U&t=424s>，瀏覽日期：2023年4月5日）。

²²¹ 《廖添丁- 稀代兇賊の最期》中蒐集品亦有加強角色能力的功用，蒐集越多物品角色能力將會有所提升。

關鍵字」系統，蒐集「東瀛商會」、「臺灣民報」、「江山樓」等重要關鍵字，除了能夠透過關鍵字說明深入瞭解時代背景外，組合關聯詞彙還能解鎖文豪的特殊劇情。「電子遊戲」兼具娛樂性與知識性，娛樂面上這些額外要素並不影響玩家通關遊戲，知識面上也提供了玩家初步認識文史知識的起點。

《廖添丁- 稀代兇賊の最期》製作人林秉舒曾表示：「玩家在關卡中需要的是『有趣好玩』的遊戲元素，而設計師的職責便是適時給予遊戲機制上的滿足。唯有這個條件達成後，玩家才有可能『順便』注意到遊戲中的文化內容²²²」，即便遊戲在臺灣文史的考察與置入上下足功夫，但終究作為遊戲要吸引玩家遊玩的前提便是「有趣好玩」，在此前提之上才能夠考慮玩家是否有機會「順便」認識遊戲中的文史知識。但另一方面由臺灣文學館推出的文史桌遊《文壇封鎖中》，在遊戲規則中強調「使用功能卡特殊效果時，玩家必須唸出卡牌上的文字，方能啟動效果²²³」，實際使用於教學現場的教師也指出：「我的責任是盯著他們正確讀出卡牌內容，希望多少先留下一些知識印象，不只是追求遊戲的輸贏勝負²²⁴」，可見在教學現場著重於遊戲的知識性，但同時也會成為打斷遊戲娛樂性的阻礙。遊戲製作人與教學現場的教師兩者對於「文史遊戲」理解上不同的出發點，正體現了遊戲製作方與學術研究、教育圈對於遊戲的不同期待。遊戲的娛樂性若優先於知識性，是否真的能夠具備傳遞知識的功能？而遊戲的知識性若優先於娛樂性，又是否真的能吸引玩家深入體驗？猶如前述虛構與現實的對立，如何在虛構內容的遊戲體驗中獲取文史知識，正是近年臺灣文史轉譯所面臨的挑戰。

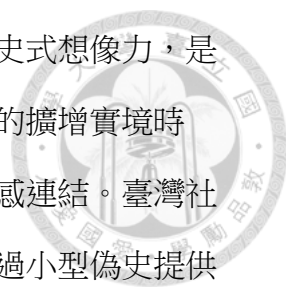
福嶋亮大以「偽史式想像力」（偽史的想像力）說明聖地巡禮的誕生，人們追求著正史之外由虛構故事在現實舞臺建立的偽史²²⁵。相較於以往偽史大多使

²²² 林秉舒，〈從廖添丁遊戲開發談本土文化轉譯〉，《文訊》440期（2022年6月），頁56-57。

²²³ 〈「文壇封鎖中」遊戲指南〉，取自國立臺灣文學館官方網站（瀏覽網址：https://event.culture.tw/mocweb/reg/NMTL/Detail.init.ctr?actId=00017&utm_medium=query，瀏覽日期：2023年5月24日）。

²²⁴ 吳昌政，〈《文壇封鎖中》，「文本」解封了嗎？〉，《文訊》440期（2022年6月），頁59。

²²⁵ 福嶋亮大，〈ホモ・エコノミクスの書く偽史〉，收入東浩紀、北田曉大編，《思想地図 vol.3



用在和主流正史的抗衡中，福嶋亮大強調聖地巡禮所產生的偽史式想像力，是規模更微小，更個人的情感。這份情感正呼應了宇野常寬提出的擴增實境時代，具備偽史式想像力的人們透過虛構作品對現實產生新的情感連結。臺灣社會所擔憂的是大型偽史動搖正史的危險，然而偽史式想像力透過小型偽史提供人們重新認識歷史的途徑，反而能夠協助臺灣社會重構普遍歷史認知。近年由《返校》為首，《廖添丁- 稀代兇賊の最期》、《臺北大空襲》、《1930 浪漫譚》等以臺灣歷史背景為舞臺的遊戲陸續推出，而《Creative Comic Collection 創作集》同樣也發表眾多臺灣文史題材的漫畫作品，以歷史為背景講述虛構故事，以故事性、娛樂性吸引玩家深入瞭解臺灣歷史，這正是擴增實境時代下能夠重新認識文史知識的力量。

特集・アーキテクチャ》(東京：日本放送出版協會，2009)，頁 227-257。

第五章 結論



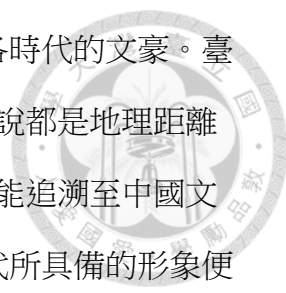
這並非單純是遊戲所帶來的短暫流行，而是真的抱持著想要更加瞭解實篤的心情，我想大家也都知道，日向村並不是說想去就能簡單抵達的地方，年輕的女孩子居然連那樣的地方都去了，實在是讓人感動。

此外，高鍋町的展覽會，在一般開館的日子裡我也有去看了一下，有些看上去是也有來參觀紀念館的年輕人，他們也前來參觀了高鍋美術館，可以說是不能小看遊戲，也可說是對我們這個年紀的人來說想像不到的入口，在這裡產生了一個新的入口，能夠讓年輕人們更加瞭解實篤，也讓人覺得有做這個合作實在是太好了。²²⁶

《文豪與鍊金術師》和武者小路實篤紀念館的合作結束後，紀念館理事長同時也是武者小路實篤孫子的武者小路知行，在理事會議中發表了上述感想。作為文學館館員，也作為文學家家屬，對於自己的爺爺能夠重新受到年輕人關注十分感動。文豪遊戲與文學館合作所帶來的影響力，並非只限於合作展覽內，有玩家親自跑了一趟偏遠的文學地景，也有玩家一併參觀了當地的其他文藝展館，以文學家和文學館為核心，延伸至其他與文學家相關，與當地相關的場所，而這一切皆是始於「文豪化」所具備的雙重性，讓玩家在受角色吸引的同時，對背後的文學史產生興趣，進而主動接觸各種相關的文史知識。

本文在開頭先梳理了近代「文豪」詞彙的起源，近代文學興起以及新聞報紙體系形成的背景下，「文豪」伴隨「文學」的誕生，在「真一代之文豪」的基礎上發展出其近代意義，特別指稱地理距離亦或時間距離遙遠的文學家。受到歐美近代化影響，大多時候「文豪」皆用於稱呼歐美文學家，將其視作引入歐美思想的仲介者，以及青年學習的榜樣。於此同時，日本、中國也開始追尋屬

²²⁶ 一般財団法人調布市武者小路實篤紀念館，〈平成 29 年度第 2 回臨時理事会 議事録〉2017 年 11 月 16 日，調布市文化會館 たづくり。



於自己國家的「文豪」，在文學史基礎上推出相關評傳來揀選各時代的文豪。臺灣夾雜在兩國之間，日本、中國文學家對於以海相隔的臺灣來說都是地理距離遙遠的「文豪」，而屬於自己時間距離遙遠的「文豪」，卻又僅能追溯至中國文學史，因而始終無法建立「臺灣文豪」的形象。「文豪」於近代所具備的形象便是傳遞思想的旗手，以及著作足以代表一個時代、一個文風的文學家，此外更在新聞報導裡的軼事、性格描述呈現出與眾不同的一面。即便也被用在詩社文壇同仁互稱，亦或對於追求名聲的文學家進行嘲諷，近代「文豪」的形象依舊多為與大眾距離遙遠的，偉大而令人敬重的文學家，近代「文豪化」形式便是以此拉開了文學家和大眾的距離。

戰後即便「文豪」仍被持續使用，但隨著文學文類更加明確，且「文豪」興起的近代化背景逐漸遙遠，「文豪」詞彙出現頻率相較於戰前降低許多。然而進入到 2000 年代後，各式各樣娛樂媒體於當代迅速竄起，人們被視覺媒體所吸引而遠離文字，不論日本或臺灣皆面臨到文學市場萎縮的困境。在此困境中，「文豪」重新被出版界喚醒，出現許多以「文豪」為書名的書籍。從飲食、旅遊、興趣到文豪平凡面等主題，當代「文豪化」現象試圖讓近代文學連結至當代大眾的日常生活，透過拉近文學家和大眾的距離，吸引逐漸遠離文學市場的大眾目光。臺灣透過譯介相關書籍，讓此一當代「文豪化」現象也在臺灣出版市場得以展開，但日本更以《青色文學》動畫系列為基礎，發展出近代文學和 ACG 作品合作的路線，成為了「文豪風潮」的開端。

「文豪風潮」的重點便是「將文學家角色化為文豪」的「文豪化」，與過往純粹描寫文學家性格、興趣，亦或將文學家繪入漫畫圖像中不同，此一「文豪化」形式強調並非寫實地重繪文學家的樣貌，而是將文學家所具備的要素融入到全新的角色身上，創造出外型與實際人物不同，卻依舊能從身上各種元素看出其身份的「文豪」，也就是「文學家元素擬人化」。「文豪風潮」在 2016 年《文豪 Stray Dogs》推出動畫，以及遊戲《文豪與鍊金術師》正式上市後達到顛峰，從娛樂遊戲市場影響到文學市場，吸引玩家回頭接觸角色背後的文學

家，故事背後的文學史。

《文豪 Stray Dogs》的影響力呼應了大塚英志「故事消費論」以及東浩紀「資料庫消費」所提出，以角色人物為核心的「角色消費」模式。但此一僅針對角色設定進行消費的模式，在文史元素與 ACG 作品的結合下，產生了扭曲歷史的隱憂。《文豪 Stray Dogs》挪用部分文史元素進行重新拼貼，創造出與文學史不同的虛構故事，便令人擔憂是否會讓觀眾誤讀歷史。同時，對於自身歷史尚未建立普遍認知的臺灣來說，其風險更讓臺灣難以承擔，為此發展出了與日本不同方向，基於史料考據的「非虛構寫作」以及「文史轉譯」。臺灣未能完全自由使用文史元素的形式，又被稱作「做一半的轉譯」，正是「紀實—非虛構—虛構」與「史料—做一半的轉譯—完全的轉譯」的對照。然而在以「非虛構」為核心的「文史轉譯」下，「知識部分」依舊沉重，其發展仍有所侷限。

「文豪風潮」的另一個作品《文豪與鍊金術師》，正兼具了吸引玩家的「娛樂性」以及傳達知識的「知識性」。越過大塚英志與東浩紀的理論，宇野常寬提出「擴增實境時代」，從《Pokémon GO》到「聖地巡禮」反映的是當代虛構作品中使用了許多現實元素，人們所生活的現實增添了许多虛構元素。擴增實境現象並非僅止於宇野常寬所提的前述兩者，當代 ACG 作品中出現許多融入現實地點、職業技藝以及時代背景的故事，為此讀者／觀眾們以作品為契機，產生在現實接觸這些元素的動機，創造了「以虛構作品認識現實知識」的途徑。以文學史作為遊戲基礎的《文豪與鍊金術師》便是此途徑的代表之一，玩家在遊戲中能夠清楚區分作為角色的「文豪」以及作為設定背景的「文學家」，在針對「文豪」進行自由想像的同時，也會積極避免對於「文學家」的誤讀。一方面因小敘事消費的角色消費受其吸引，另一方面消費行為仍依循著背後的文學史大敘事，大小敘事的共存便是文豪遊戲「文豪化」所具備的雙重性。

「文豪化」的雙重性提供了臺灣文史轉譯全新的途徑，吸引大眾接觸文史知識，同時也能避免文史元素的任意挪用與誤讀。2017 年《1930 浪漫譚》企劃的展開，可說是此形式在臺灣的印證。《1930 浪漫譚》基於文學史的劇情背

景，以及融合文學家元素與 ACG 風格的角色設計，吸引到眾多非文學圈的玩家關注，甚至自發性地接觸背後的文學作品，參觀文學展館、參加講座等等。即便《1930 浪漫譚》歷經企劃停擺，改頭換面重新上市的困境，仍然提供了臺灣嘗試全新轉譯途徑的可能性。

《文豪與鍊金術師》和《1930 浪漫譚》透過將文學史包裝成全新 IP，讓文學市場得以與娛樂市場進行連結，重新替文學市場尋回大眾的身影。「文豪化」兼具大小敘事的雙重性，搭配「電子遊戲」遊玩內容提供的娛樂性以及關鍵字系統提供的知識性，「文豪遊戲」正是「以遊戲重新認識文史知識」的全新轉譯途徑。

不論是《文豪與鍊金術師》的世界觀：

文學書被完全侵蝕的話，不只是書籍本身，書籍的存在也會從人們的記憶中消失。……必須「潛書」到文學書裡，直接打倒侵蝕者，而你身為「鍊金術師」的力量將會成為關鍵。²²⁷

或是《1930 浪漫譚》的世界觀：

在時光之屋中，每一個分支世界都化成一張書頁，而且是集結所有年代的文人作品與世界而成，這就是世界之書的由來。……那些分支世界的消失，會使名士們失去部分記憶。畢竟那些消失的分支世界，都是他們的一部分。……現在你是世界之書的契約者了，修復世界就是你的工作。你就好好加油吧。你能做的就是進入書中跟著文人一起推進歷史來修復世界之書。²²⁸

兩者不約而同都以「文學的記憶」為主軸，《文豪與鍊金術師》述說若書籍

²²⁷ 取自《文豪とアルケミスト》遊戲開場。

²²⁸ 取自〈第零章・第3話：世界之書契約者〉，《1930 浪漫譚》。

遭到侵蝕殆盡，文學的存在將會被世間遺忘，《1930 浪漫譚》則是在意外損毀世界之書的狀況下，文學家失去了記憶。兩款遊戲中，玩家分別扮演了文學的「鍊金術師」以及「修復者」，與文豪一同拯救文學或是自身的記憶。遭到侵蝕、損毀的文學世界，正呼應了文學市場衰退的今日，人們對文學的關注度逐漸降低，並且逐漸遺忘對於文學的記憶。而在遊戲中肩負起拯救此記憶責任的玩家們，在遊戲外同樣也透過遊戲本身，逐漸「回憶」起文學的歷史。

不愛念書的我們，離開學校立刻把課本內容忘光光
卻在某一天忽然驚覺
身為臺灣人，腳踏臺灣地，
不知道這塊土地曾經孕育出哪些人
不知道這塊土地曾經發生過哪些事
臺灣就像得了失憶症，忘記了 1948 年以前的自己
而我們想「想起來」。²²⁹

《1930 浪漫譚》宣傳文宣的「想起來」一詞，回應的正是大眾對於文學的「失憶」。當前臺灣社會所面對的是「尚未具備普遍且穩定的歷史認知」以及「大眾對於臺灣文史知識缺乏興趣」兩項挑戰，為避免錯誤知識扭曲歷史認知，學界大多以解決前者問題為優先，在效法日本結合文史知識與 ACG 娛樂內容前，必須先建構起穩定的歷史認知。但此兩項挑戰未必是對立的存在，以往論述大多從學界視角出發，進而忽視了消費者自身所具備的能動性。即便尚未具備穩定普遍的歷史認知，面對虛構與現實混和的作品時，從前述《文豪與鍊金術師》到《1930 浪漫譚》等例，以及「擴增實境時代」所帶來從虛構認識文史知識的途徑，可看出消費者依舊擁有自主判斷、接觸知識的能力。建構完

²²⁹ 《1930 浪漫譚》最初開發消息釋出時的宣傳文，取自官方 Plurk (2017 年 7 月 27 日，瀏覽網址：<https://www.plurk.com/p/m8cezv>，瀏覽日期：2023 年 5 月 15 日)。

整歷史論述是臺灣文史界長年致力的目標，但其成效是否僅限於學界，以及如何拓展至大眾始終存有疑慮。反之，若能先面對「大眾對於臺灣文史知識缺乏興趣」的挑戰，以虛構作品吸引大眾目光，進而期待大眾關注到潛藏其中的知識要素，反而更能協助重建歷史認知。

本文從歷史背景、消費模式理論爬梳至實際案例，試圖整理出文學家何以成為文豪，文豪遊戲何以讓玩家認識文史知識的脈絡。當文學家角色化為文豪，當文學家成為「推し」，其背後融合虛構與現實產生的情感連結，將能為臺灣文學開闢出一條新的道路。文史元素與大眾娛樂結合的形式中，仍然存在文史知識過於淺薄，錯誤知識扭曲歷史的疑慮，「文豪化」形式也未必盡是正面影響，當內容直指臺灣歷史，學界想當然會對此膽顫心驚。但不該僅是膽顫心驚，當大眾娛樂內容嘗試使用文史元素時，學界更應挺身而出提供自身的學識一掃自身的疑慮，讓作品能夠正確地推進，讓「娛樂性」與「知識性」能夠共存。本文在日本文豪風潮研究的基礎上，拓展研究架構至更為寬廣的歷史、理論視野，並於仍罕見「文豪」研究的臺灣提出此一新途徑，期許能為這條新途徑鋪設厚實的研究基礎，而未來能以此讓臺灣文學市場重新迎來大眾目光。

參考文獻



專書

中文

- 文化部，《2013年臺灣文化創意產業發展年報》（臺北：文化部，2013）。
- 文化部，《2018年臺灣文化創意產業發展年報》（新北：文化部，2019）。
- 戶田一康，《日本文豪一〇〇年——說作家的怪誕，聊作家的文學！》（新北：光現，2019）。
- 王惠珍，《戰鼓聲中的殖民地書寫——作家龍瑛宗的文學軌跡》（臺北：臺大出版中心，2014）。
- 北大路魯山人等著、黃碧君譯，《和日本文豪一起吃飯：京豆腐、握壽司、昭和啤酒，還有紅豆湯……》（臺北：四塊玉文創，2017）。
- 李大釗，《李大釗全集 第一卷》（河北：河北教育出版社，1999）。
- 胡適，《胡適文存 卷一》（上海：上海書店，1989）。
- 胡適，《胡適文存 卷四》（上海：上海書店，1989）。
- 施懿琳主編，《全臺詩 第貳拾玖冊》（臺南：臺灣文學館，2013）。
- 施懿琳主編，《全臺詩 第參拾貳冊》（臺南：臺灣文學館，2014）。
- 施懿琳主編，《全臺詩 第參拾肆冊》（臺南：臺灣文學館，2014）。
- 荊凡編，《俄國七大文豪》（廣西：理知，1943）。
- 陳銘礪編，《現實的探索》（臺北：東大圖書，1980）。
- 高橋敏夫、田村景子監修，王詩怡譯，《參見日本文豪の家：創作・靈感・私密故事的孕育 36個文學家的私生活空間》（臺北：麥浩斯，2013）。
- 高橋敏夫、田村景子監修，卓惠娟譯，《走進日本文豪の創作場景：文字・生活・情感的領悟 36個孕育文學家創作靈感的私域》。
- 張誦聖，《臺灣文學生態：戒嚴法到市場律》（臺北：國立臺灣大學出版中心，

2022)。

鄒韜奮編譯，《革命文豪高爾基》（上海：生活，1933）。

嵐山光三郎著、孫玉珍譯，《嘆通—從溫泉出發的近代日本文學史》（新北：高談文化，2005）。

嵐山光三郎著、孫玉珍譯，《騷客·狂客·泡湯客：跟日本近代文豪一起泡溫泉、鬥文采》（臺北：信實文化，2007）。

趙景深編譯，《俄國三大文豪》（上海：亞細亞書局，1929）。

謝無量編，《中國六大文豪》（上海：中華書局，1916）。

謝無量，《平民文學之兩大文豪》（上海：商務，1924）。

羅竹風主編，《漢語大詞典 第六卷：下冊》（上海：漢語大詞典出版社，1993）。

日文

山下重政編，小西長一郎補，《大增補早引節用集：漢語新撰 真字附》（大阪：廣文堂，1881）。

山田東平編《江山紀勝》（東京：竹中邦香，1881）。

山口謠司，《文豪たちのずるい謝罪文》（東京：寶島社，2020）。

大塚英志，《定本物語消費論》（東京：角川，2001）。

大塚英志，《キャラクター小説の作り方》（東京：角川，2006年）。

大塚英志，《物語消費論改》，（東京：アスキー，2012）。


大正はいから同人会，《鬼滅の刃をもっと楽しむための大正時代便覧》（東京：辰巳出版，2020）。

大澤真幸，《不可能性の時代》（東京：岩波，2008）。

日本國語大辭典第二版編輯委員會、小學館國語辭典編輯部編，《日本國語大辭典 第二版 第十一卷》（東京：小學館，2001）。

中川越，《文豪たちの手紙の奥義》（東京：新潮社，2010）。



- 
- 王生篤原作、本庄敬作畫，《文豪の食彩》（東京：日本文藝社，2013）。
- 北村三郎，《世界百傑傳 卷1》（東京：博文館，1890）。
- 北村三郎，《世界百傑傳 卷11》（東京：博文館，1891）。
- 西郷信綱，《日本文學史》（東京：國民圖書刊行會，1952）。
- 永井一孝，《國文學發達史》（東京：早稻田大學出版部，出版年份不明）。
- 宇佐見りん，《推し、燃ゆ》（東京：河出書房，2020）。
- 宇野常寛，《リトル・ピープルの時代》（東京：幻冬社，2015）。
- 尾崎紅葉著，柳田泉編，《尾崎紅葉全集 第9卷》（東京：中央公論，1942）。
- 赤木桁平，《最近日本文豪評伝叢書 二編：人及び思想家としての高山樗牛》
（東京：新潮社，1918）。
- 別冊宝島編集部編，《文豪たちのヤバい手紙》（東京：寶島社，2022）。
- 金本相觀，《樂山堂詩鈔 乾》（大阪：宋榮堂，1869）。
- 坪内逍遙，《文学その折々》（東京：春陽堂，1896）。
- 坪内銳雄著，《文学研究法》（東京：富山房，1903）。
- 明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第九卷》（東京：林泉社，
1940）。
- 明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第十卷》（東京：林泉社，
1940）。
- 明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第十二卷》（東京：林泉社，
1940）。
- 明治編年史編纂會編，《新聞集成明治編年史 第十三卷》（東京：林泉社，
1940）。
- 東浩紀，《動物化するポストモダン オタクから見た日本社会》（東京：講談
社，2001）。
- 東浩紀、北田曉大編，《思想地図 vol.3 特集・アーキテクチャ》（東京：日本
放送出版協會，2009）。

岩波明，《文豪はみんな、うつ》（東京：幻冬舎，2010）。

神田桂一、菊池良，《もし文豪たちが カップ焼きそばの作り方を書いたら》
（東京：寶島社，2017）。

真山知幸，《逃げまくった文豪たち》（東京：實務教育出版，2023）。

宮川鐵次郎，《希臘羅馬史》（東京：博文館，1890）。

宮本得藏，《文豪の食卓》（東京：白水社，2010）。

清水霞溪，《日本文豪》（東京：中央出版組合，1899）。

達人俱樂部編著，《達人たちの悦楽：喰ふ》（東京：ワンツーマガジン社，
2002）。

達人俱樂部編著，《達人たちの悦楽：性に取り憑かれた文豪たち》（東京：ワ
ンツーマガジン社，2003）。

彩圖社文藝部編，《文豪たちの嘘つき本》（東京：彩圖社，2023）。

塚越芳太郎，《十二文豪 第12巻：滝沢馬琴》（東京：民友社，1903）。

新潮文庫編著，《文豪ナビ 夏目漱石》（東京：新潮社，2004）。

新潮文庫編著，《文豪ナビ 太宰治》（東京：新潮社，2004）。

福田國士，《文豪が愛し、名作が生まれた温泉宿》（東京：祥傳社，2008）。

福島槇子、赤井廣樹，《もし文豪たちが現代の文房具を試しに使ってみたら》
（東京：ごま書房新社，2018）。

横井彦九郎編，《東京今話 第三》（東京：月旦社，1878）。

徳富蘆花，《十二文豪 第10巻：トルストイ》（東京：民友社，1897）。

橋爪貫一編，《明治合類節用：補正 卷之3》（東京：畏三堂，1880）。

龍瑛宗，《龍瑛宗全集 [日本語版] 第六冊 文獻集》（臺南：臺灣文學館，
2008）。

鹽井雨江，《国文学大綱 卷3 香川景樹》（東京：大日本圖書，1898）。

イシイジロウ，《IPのつくりかたとひろげかた》（東京：新海社，2020）。



期刊論文

中文

李爽學，〈八方風雨會「文學」〉，《東亞觀念史集刊》10期（2016年6月），頁151-177。

沈國威，〈近代關鍵詞考源：傳統、近代、現代〉，《東亞觀念史集刊》4期（2013年6月），頁417-437。

孫天虹，〈歷史教育與電子遊戲〉，《史轍》3期（2007年7月），頁181-195。

張俐璇，〈臺灣文學文本轉換為數位學習內容的案例分析〉，《數位學習科技期刊》7卷2期（2015年4月），頁31-52。

張俐璇，〈臺灣文學轉譯初探——以桌遊《文壇封鎖中》為例〉，《文史臺灣學報》15期（2021年10月），頁181-216。

張俐璇，〈拾藏的紋理，轉譯的路徑——從章回小說《小封神》到闖關遊戲「藏寶圖」〉，《中國現代文學》41期（2022年6月），頁25-44。

蔡佩珍，〈轉譯醫學之應用〉，《國研科技》18期（2008年4月），頁20-25。

蔡祝青，〈「文學」觀念的現代化進程：以晚清報刊的運用實例為中心〉，《清華中文學報》24期（2020年12月），頁153-205。

賴慈芸，〈擔了虛名的蘭氏：《天方夜譚》轉譯底本考（1900—1949）〉，《編譯論叢》14卷1期（2021年3月），頁53-96。

日文

山岸郁子，〈「文豪」イメージを消費するということ〉，《橫光利一研究》17期（2019年3月），頁75-83。

川畑和成，〈コンテンツの力——ゲームにおけるコンテンツの活用——〉，《橫光利一研究》17期（2019年3月），頁50-62。

大橋崇行，〈文学の通俗性と「文豪」——明治・大正期における小説家のイメ



- ーじ形成とその受容——〉，《成蹊國文》55 號（2022 年 3 月），頁 28-39。
- 日比嘉高，〈文化資源とコンテンツを文学研究的に論じるための覚え書き——
文豪・キャラ化・参加型文化——〉，《横光利一研究》17 期（2019 年 3
月），頁 63-74。
- 方賀祥子，〈文豪コンテンツと女性の受容——『文豪ストレイドッグス』『文
豪とアルケミスト』を中心に——〉，《横光利一研究》17 期（2019 年 3
月），頁 3-19。
- 今井瞳良，〈「文豪とアルケミスト」と文学館——川端康成文学館における
「川端康成と横光利一」展示を例に——〉，《横光利一研究》17 期（2019
年 3 月），頁 20-34。
- 植田康孝，〈アイドル・エンタテインメント概説（3）～アイドルを「推す」
「担」行為に見る「ファンダム」～〉，《江戸川大学紀要》29 號（2019 年
3 月），頁 133-153。
- 影山亮，〈文学館・記念館の役割（キュレーション）〉，《昭和文学研究》85 集
（2022 年 9 月），頁 175-177。

英文

- Callon, M. 1984. "Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the
Scallops and the Fishermen of St Brieuc Bay," *the Sociological Review*,
32(1_suppl):196-233.
- Chen Hung-shu. 2015. "Chinese Whispers: A Story Translated from Italian to English
to Japanese and Finally, to Chinese," *東亞觀念史集刊*, 8:267-307.
- Ian D. Graham, Jo Logan, Margaret B. Harrison, Sharon E. Straus, Jacqueline Tetroe,
Wenda Caswell, Nicole Robinson. 2006. "Lost in Knowledge Translation: Time
for a Map?" *The Journal of Continuing Education in the Health Professions* 26:
13-24.

學位論文

巫家穎，〈遊戲作為創造臺灣文學的新途徑——以《雨港基隆》、《返校》、《為匪宣傳》為例〉（新竹：國立清華大學臺灣文學研究所碩士論文，2020年7月）。

林慧如，〈日本近代文學在文化創意產業中的重製、重組與品牌化——以日本作家太宰治為例——〉（桃園：元智大學應用外語學系碩士論文，2019年7月）。

翁榛憶，〈遊戲過去，反思現在——臺灣青年玩家對歷史恐怖遊戲《返校》的體驗與詮釋〉（臺北：國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文，2020年8月）。

張桓溢，〈現實的摹創與中介：論臺灣非虛構寫作的翻譯、實踐與理論〉（臺北：國立臺灣大學臺灣文學研究所碩士論文，2019年7月）。

雜誌刊物

中文

〈文豪之奇癖〉，《大陸》3期（1903年1月），頁2-3。


〈新民叢報總撰述梁文豪之赴港與保皇會首領康聖人之渡美〉，《大陸》2卷2期（1904年），頁96。

〈英國大文豪脫摩斯卡賴爾之傳〉，《大陸》3卷1期（1905年）。

〈一代文豪魯迅先生之喪〉，《良友》121期（1936年10月），頁14-15。

王榮典，〈文學和實境遊戲建構的虛實世界〉，《臺灣文學館通訊》62期（2019年3月），頁26-29。

邱映寰，〈沒有任何一次花開是相同的：楊双子《綺譚花物語》的「回收」，以及臺灣文學轉譯的「中途半端」〉，《文訊》440期（2022年6月），頁28-31。

- 
- 吳昌政，〈《文壇封鎖中》，「文本」解封了嗎？〉，《文訊》440期（2022年6月），頁59-61。
- 林秉舒，〈從廖添丁遊戲開發談本土文化轉譯〉，《文訊》440期（2022年6月），頁56-58。
- 林鉞，〈遊戲：人類自願面對的非必要挑戰〉，《臺灣文學館通訊》62期（2019年3月），頁11-15。
- 林賢璋、翁書偉、張劭聿，〈轉譯研究在臺灣的現況與發展〉，《臺灣東亞文明研究學刊》10卷1期（2013年6月），頁347-359。
- 馬君武，〈十九世紀二大文豪〉，《新民叢報》28期（1903年3月），頁73-76。
- 神小風，〈妄想文學誌——文豪獵人〉，《印刻文學生活誌》159期（2016年11月），頁115-120。
- 張俐璇，〈臺灣文學研究與數位內容創作〉，《臺灣文學館通訊》61期（2018年12月），頁20-23。
- 鄭宏斌，〈向大眾開放臺灣文學藏品〉，《臺灣文學館通訊》61期（2018年12月），頁88-93。
- 鄭清鴻，〈再探「轉譯」—「拾藏」的文學想像、實驗與前瞻〉，《臺灣文學通訊》63期（2019年6月），頁16-21。
- 魯迅（筆名華園），〈門外文談：不識字的作家〉，《太白》1卷2期（1934年10月），頁115-119。
- 魯迅（筆名洛），〈不應該那麼寫〉，《文學》4卷6期（1935年6月），頁799-800。
- 蘇筱雯，〈編輯室報告〉，《文訊》440期（2022年6月），頁1。

日文

- 〈家庭雜誌第拾號廣告：十二文豪〉，《家庭雜誌》10號（1893年6月），廣告頁8。

〈民友社及家庭雜誌社發兌の雜誌並に書籍〉，《家庭雜誌》60號（1895年8月），廣告頁8。

神田喜一郎、島田謹二，〈南菜園の詩人初山衣洲（上）〉，《臺大文學》5卷4號（1940年10月），頁1-63。

龍瑛宗，〈邂逅〉，《文藝臺灣》2卷1號（1941年3月），頁44-56。

新聞報紙

中文

〈先哲叢談〉，《漢文臺灣日日新報》（1907年4月28日，第四版）。

〈記者大會〉，《漢文臺灣日日新報》（1908年10月23日，第一版）。

〈俄文豪杜伯（上）、（中）、（下）〉，《漢文臺灣日日新報》（1910年11月20日～22日，第一版）。

〈哭文豪杜伯（上）、（下）〉，《漢文臺灣日日新報》（1910年12月17日、19日，第一版）。

〈社告〉，《三六九小報》（1930年12月9日）。

〈笑話二套〉，《三六九小報》（1932年2月13日）。

〈我國文壇巨子——魯迅昨晨逝世：日友哀悼〉，《申報》（1936年10月20日，第九版）。

小蘭，〈文豪的字蹟〉，《中國時報》（1959年11月18日，第六版）。

史葉，〈文豪論結婚生活〉，《中國時報》（1959年11月23日，第五版）。

邢鴻乾，〈托爾斯泰與屠格涅夫的友誼〉，《公論報》（1949年1月21日，第六版）。

沈啓，〈哭笑不得〉，《自立晚報》（1947年10月12日，第三版）。

林逢春，〈遙祝澎湖吟社成立〉，《臺灣日日新報》（1911年5月1日，第一版）。

林佛國，〈暮春書感〉，《臺灣日日新報》（1919年4月9日，第六版）。

徐魯，〈戰爭詩話〉，《公論報》（1955年4月29日，第六版）。

陳克環，〈文豪論貞操〉，《聯合報》（1979年3月23日，第二十版）。

張道藩，〈論當前自由中國文藝發展的方向〉，《公論報》（1953年1月1日，第七版）。

斯耶，〈文豪的梨子〉，《中國時報》（1960年1月21日，第七版）。

萬春，〈短札〉，《自立晚報》（1950年3月24日，第三版）。

滌生譯，〈文豪的遺產〉，《聯合報》（1960年12月1日，第七版）。

魯迅（筆名旅隼），〈我麼怎樣教育兒童的〉，《申報》（1933年8月18日，第五版）。

魯迅（筆名白在宣），〈「商定」文豪〉，《申報》（1933年11月11日，第五版）。

魯谷，〈巴爾札克的被虐狂〉，《公論報》（1948年10月21日，第六版）。

日文

〈《少文豪》第一號四月廿日發行〉，《讀賣新聞》（1900年4月15日，第五版）。

〈青年文之一大戰場：《中學文壇》、《小文豪》〉，《讀賣新聞》（1900年10月2日，第六版）。

〈《文豪》第一號四月十日發行〉，《讀賣新聞》（1901年4月8日，第七版）。

〈文豪ゾラの變死〉，《讀賣新聞》（1902年10月2日，第五版）。

〈佛國文豪ゾラ（一）〉～〈佛國文豪ゾラ（九）〉，《讀賣新聞》（1902年10月2日～11日）。

〈佛國文豪のゾラ氏の葬儀〉，《臺灣日日新報》（1902年10月9日，第一版）。

〈故尾崎紅葉氏の葬禮〉，《讀賣新聞》（1903年11月3日，第三版）。

〈トルストイ逝く〉，《讀賣新聞》（1910年11月18日，第二版）。

〈杜伯逝く〉，《臺灣日日新報》（1910年11月19日，第二版）。

〈此の偉大なる文豪を葬る〉，《讀賣新聞》（1916年12月13日）。

戸水萬頃，〈仕入帳：如し帳〉，《臺報》（1901年9月7日，第四版）。

天南，〈小泉盜泉（六）〉，《臺灣日日新報》（1908年10月11日，第六版）。

中村星湖〈トルストイの顔〉，《讀賣新聞 附錄》（1910年11月27日）。

昇曙夢〈相貌、性行、逸話〉，《讀賣新聞 附錄》（1910年11月27日）。

島村抱月，〈トルストイ藝術及思想〉，《讀賣新聞 附錄》（1910年11月27日）。

新蠻子，〈銷夏錄（三十六）〉，《臺灣日日新報》（1899年8月25日，第一版）。

コンモンセンス道人，〈やたらかき〉，《臺灣日日新報》（1905年5月21日，第四版）。



網路資料

中文

〈「文壇封鎖中」遊戲指南〉（瀏覽網址：https://event.culture.tw/mocweb/reg/NM-TL/Detail.init.ctr?actId=00017&utm_medium=query，瀏覽日期：2023年5月24日）。

〈國家級卓越臨床試驗與研究中心〉，《政府研究資訊系統》（瀏覽網址：<https://www.grb.gov.tw/search/planDetail?id=1151076>，瀏覽日期：2022年8月5日）。

《終戰那一天：臺灣戰爭世代的故事》博客來網路書店介紹文（瀏覽網址：<http://www.books.com.tw/products/0010771937?sloc=main>，瀏覽日期：2023年3月27日）。

文化內容策進院，〈文策院優化 IP 轉譯影視媒合 開發經費助攻加速原創內容孵

化) (2020年7月17日, 瀏覽網址: <https://taicca.tw/article/02f0fe6f>, 瀏覽日期: 2022年8月8日)。

文化內容策進院, 〈文史轉譯與開發: 博物館潛力改編題材〉 (2022年3月17日, 瀏覽網址: <https://www.taicca.tw/article/01fb5d3c>, 瀏覽日期: 2022年8月8日)。

文化部, 〈臺文館發表文學品牌「拾藏: 臺灣文學物語」〉 (2018年10月3日, 瀏覽網址: https://www.moc.gov.tw/information_250_89455.html, 瀏覽日期: 2022年8月5日)。

次郎, 《返校 Detention | 劇情簡介+彩蛋解析 | 一個不僅止於恐怖解謎的遊戲》 (2017年1月23日, 瀏覽網址: <https://www.youtube.com/watch?v=OakieFvHE8U&t=424s>, 瀏覽日期: 2023年4月5日)。

赤燭遊戲, 《返校 EX》 (2018年1月12日, 瀏覽網址: <https://www.youtube.com/watch?v=nhPXPE0NmXg>, 瀏覽日期: 2023年4月5日)。

客家電視臺 〈EP50: 重新認識 1930〉, 《福氣來了 生活好給力》 (2020年5月20日, 瀏覽網址: <https://www.youtube.com/watch?v=KQ3a2Ym5OPQ>, 瀏覽日期: 2023年10月20日)。

楊媛婷採訪, 〈四大文豪帶路 手指一點 跳進臺文黃金年代〉, 《自由時報》 (2020年4月25日, 瀏覽網址: https://talk.ltn.com.tw/article/paper/1368191?fbclid=IwAR1geRx_w8MX9Pp5Udd9WIAM2gvgYMyK9N3CQkDUrmM6nysCzkbZ3fNyfAE, 瀏覽日期: 2023年10月21日)。

Gerda, 〈絕望的〈櫻桃〉: 太宰治 (1948)〉, 《MPlus》 (2013年12月25日, 瀏覽網址: <https://www.mplus.com.tw/article/261>, 瀏覽日期: 2023年4月5日)。

1930 浪漫譚, 〈【關於此嘆】〉, 《1930 浪漫譚-Plurk》 (2017年7月27日, 瀏覽網址: <https://www.plurk.com/p/m8cezv>, 瀏覽日期: 2023年5月15日)。

1930 浪漫譚, 〈角色設計理念: 賴和〉, 《1930 浪漫譚-Plurk》 ((2017年7月30

日，瀏覽網址：<https://www.plurk.com/p/mcgeto>，瀏覽日期：2023 年 10 月 14 日)。

1930 浪漫譚，〈角色設計理念：吳濁流〉，《1930 浪漫譚-Plurk》(2017 年 10 月 20 日，瀏覽網址：<https://www.plurk.com/p/mgyyvw>，瀏覽日期：2023 年 10 月 14 日)。

1930 浪漫譚，〈角色設計理念：呂赫若〉，《1930 浪漫譚-Plurk》(2018 年 1 月 12 日，瀏覽網址：<https://www.plurk.com/p/mlceeu>，瀏覽日期：2023 年 10 月 14 日)。

1930 浪漫譚，《1930 浪漫譚-Plurk》(瀏覽網址：<https://www.plurk.com/Taiwan1930s>，瀏覽日期：2023 年 5 月 17 日)。

日文

〈第 38 回 2021 年 授賞語〉，《「現代用語の基礎知識」選：ユーキャン新語・流行語大賞》(瀏覽網址：<https://www.jiyu.co.jp/singo/index.php?eid=00038>，瀏覽日期：2023 年 12 月 14 日)。

〈集英社ナツイチフェア 荒木飛呂彦が『伊豆の踊子』を描く〉，《アニメ！アニメ！》(2008 年 6 月 23 日，瀏覽網址：<https://animeanime.jp/article/2008/06/23/3314.html>，瀏覽日期：2023 年 10 月 8 日)。

〈著作権が切れた文学作品を無料公開している「青空文庫」がとあるイケメンゲームの影響でボランティアが増えた模様 wwwwwwwww〉，《でっちでち速報》(2017 年 6 月 7 日，瀏覽網址：http://dechisoku.com/article/464387958.html?from_sp，瀏覽日期：2023 年 10 月 25 日)。

〈『金沢三文豪x文豪とアルケミスト』タイアップ スタンプラリー追加情報〉，《文豪とアルケミスト》(2018 年 1 月 24 日，瀏覽網址：https://bungo.dmmgames.com/news/180124_03.html，瀏覽日期：2023 年 10 月 25 日)。

〈推しの文豪 見つけて 県立図書館 人気ゲームとコラボ展〉，《中日新聞》

(2022年12月7日，瀏覽網址：<https://www.chunichi.co.jp/article/596138>，

瀏覽日期：2023年10月21日)。

〈文アル読書会〉，《ツイフィール》(瀏覽網址：https://twpf.jp/bnal_read，瀏覽

日期：2023年10月27日)。

一般財団法人調布市武者小路実篤記念館，〈平成29年度第2回臨時理事会
議事録〉2017年11月16日，調布市文化会館 たづくり。(瀏覽網址：<https://www.mushakoji.org/about/zaidan.html>，瀏覽日期：2023年10月25
日)。

大久保ゆう，〈文アルの影響かどうかはわからないのですが……〉，(2017年5
月30日，瀏覽網址：[https://twitter.com/bsbakery/status/86946922062650982
4](https://twitter.com/bsbakery/status/869469220626509824)，瀏覽日期：2023年10月25日)。

日比嘉高，〈文化資源となる文学、ならない文学——“過疎の村”で何ができ
るか 発表要旨〉，《日比嘉高研究室》(2018年3月17日，瀏覽網址：[http
s://hibi.hatenadiary.jp/?page=1522120124](http://hibi.hatenadiary.jp/?page=1522120124)，瀏覽日期：2022年8月5日)。

白雪，〈どうぞ、切望〉(瀏覽網址：<https://www.pixiv.net/artworks/96810174>，
瀏覽日期：2023年10月15日)。

谷口晃平，〈なぜゲームが教養の起点となり得るのか〉，日本近代文學會特集
「アダプトされた文学の可能性——平準化する人文知の受容現象を問う
——」(日本近代文學會主辦，2018年10月27日)。演講内容参考會議參
與者錄音整理文字檔(瀏覽網址：[https://rosie.5ch.net/test/read.cgi/nanmin/15
94725555/6-n](https://rosie.5ch.net/test/read.cgi/nanmin/1594725555/6-n)，瀏覽日期：2021年12月31日)。

唐傘，〈押し文豪が必ず見つかる！ 今からはじめる「文豪とアルケミスト」
のススメ〉，《4Gamer 女子部(仮)》(2020年4月14日，瀏覽網址：[https:
//www.4gamer.net/games/355/G035572/20200409011/](https://www.4gamer.net/games/355/G035572/20200409011/)，瀏覽日期：2023年10
月21日)。

株式会社ファイントゥデイ、〈ファイントゥデイ資生堂「推しのいる生活に関する実態調査」|「推し」がいる人のうち約9割が“人生が豊かになった”と実感、「推し」の存在は“ファイントゥデイ（素晴らしい今日）”を届けてくれることが明らかに〉、《PR TIMES》（2022年6月1日、閲覧
網址：<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000026.000081704.html>、閲覧日
期：2023年12月14日）。

英文

“Knowledge Translation,” Canadian Institutes of Health Research. (2016年7月
28日、閲覧網址：<https://cihr-irsc.gc.ca/e/29418.html>、閲覧日期：2022年8
月4日）。