

## 論朱子詮釋〈國風〉怨刺詩之教化意涵

### Discussion on the Educational Purport of Chu-Hsi's Interpretation on Sardonic Poetry in Kuao-Fong

姜龍翔\*

Lung-hsiang Chiang

(收件日期 102 年 6 月 10 日；接受日期 103 年 3 月 3 日)

#### 摘 要

朱子對《詩經》重新詮釋，強調導正性情的《詩》教旨趣，因而賦予《詩經》深刻之教化意涵。然由於《詩經》組成性質不同，故詮釋各有其特色。此文則擬對於朱子對〈國風〉怨刺詩之詮釋，分析其中的教化意涵。計可得出兩項結論，第一，朱子詮釋怨刺詩歌特別強調情性之問題，認為〈國風〉之怨刺基本上都秉持怨而不怒的要求，故雖怨猶能得其情性之正。另外，朱子並改造〈詩序〉指實怨刺對象之說法，而特別著重於闡述怨刺之教化內涵，強調怨刺之產生，全繫於君主本身的心性修養問題，故朱子得以在擺脫〈詩序〉之後，進一步將《大學》治道精神融入對〈國風〉怨刺詩的詮釋之中。

關鍵詞：朱熹、詩集傳、國風、詩經、怨刺詩

---

\* 國立高雄師範大學國文學系助理教授

### **Abstract**

The way Chu-Hsi re-annotated on The Book of Songs and emphasized on the purport of temperament correction, had given The Book of Songs the educational purport profoundly. However, since there is composition difference exists in The Book of Songs, how it was annotated reveals different characteristics. This thesis focuses on analyzing the educational purport regarding how Chu-Hsi annotated the sardonic poetry in Kuao-Fong. Two conclusions are derived. First, Chu-Hsi specially stressed the temperament issue when annotating the sardonic poetry and thought that since the sarcasms in Kuao-Fong are mostly confined to complaint with no anger, though it complains, the emotion is still moderate. In addition, Chu-Hsi remodeled the saying of pointing out the person for sarcasm in The Book of Songs into emphasizing the educational purport, stressing that the occurrence of sarcasm is related to temper cultivation of an emperor. Therefore, Chi-Hsi can thus further introduced the moral spirit from Da-Xue into the annotation of sardonic poetry in Kuao-Fong.

**Key words:** Chu-Hsi, Shi-Chi-Zuang, Kuao-Fong, The Book of Songs, Sarcasm Poetry.

## 壹、前言

《詩經》歷來有所謂正變之分，正《詩》為西周初年王道政治實現之詩篇，而變《詩》則為夷厲之後，政教衰微之反映。朱子雖對傳統《詩》學頗有革新，但基本上仍接受正變之分，只是詮釋重點有所不同。以〈國風〉為例，他將〈詩序〉所主張國史諷刺時政的角度，改為從詩人自作，抒發情性的方向理解詩意。朱子認為〈國風〉反映一般閭里間男女之情性，〈詩集傳序〉云：「凡《詩》所謂〈風〉者，多出於里巷歌謠之作，所謂男女相與詠歌，各言其情者也。」<sup>1</sup>朱子如此界定的用意是為完成其王道政治的規畫藍圖，他以為二〈南〉是文王實現王道理想的標準過程，而變〈風〉則是王道不復實行之後，人民百姓情性之反映，〈詩集傳序〉又云：

惟〈周南〉、〈召南〉親被文王之化以成德，而人皆有以得其性情之正，故其發於言者，樂而不過於淫，哀而不及於傷，是以二篇獨為〈風詩〉之正經。自〈邶〉而下，則其國之治亂不同，人之賢否亦異，其所感而發者，有邪正是非之不齊，而所謂先王之風者，於此焉變矣。<sup>2</sup>

朱子大致認為〈風詩〉正、變之區別，乃由於政治盛衰因素，因此朱子詮釋〈國風〉各類詩篇時，便著重於從如何回復王道教化的理想出發。而二〈南〉既為正詩，故自不具有怨刺內容，故本文雖以〈國風〉為範圍，但所論者乃屬於傳統所認定變〈風〉之部分。而變〈風〉經過朱子重新界定詩旨之後，大致可歸納為怨刺詩、美詩及淫奔詩，各類所反映的義理價值亦不盡相同。所謂怨刺主題的詩歌，是針對政治、社會乃至個人不平遭遇所抒發之情感；而淫奔詩的作者，則是放縱本身追求情愛之欲望，就朱子的理心關係而言，這兩類作者之本心性理已受到氣質之遮蔽，因此需要透過教化拯治。孔子曾說：「《詩》，可以怨。」怨之情感，乃《詩經》重要特質，不容忽視。因此，本文擬就〈國風〉中以怨刺為主題之詩篇為研究範圍，探討朱子重新詮釋之後所賦予之教化意涵。

怨刺之產生，多肇因於於人心之不得志，這也反映著人們對於現實與理想無法取得平衡之遺憾。怨刺雖多被視為負面的情感，但可與政治及社會批評作出連結，因此，傳統儒家並不主張禁絕怨情，劉美紅便云：

在先秦儒家那裡，「怨」是一種於己、於人、於社會都十分有害的情感，因此應該努力加以克服和消解，做到「無怨」、「不怨」、「遠怨」。而另一方面，儒家又看到，「怨」作為人的自然情感往往難以避免。……儒家在力倡「無怨」、「不怨」的同時，並不要求對「怨」的情感進行強行的壓制和圍堵。<sup>3</sup>

1 宋·朱熹著，陳俊民校訂：《朱子文集》（臺北：德富文教基金會，2000年2月），卷76，頁3802。

2 同註1，卷76，頁3802。

3 劉美紅：《先秦儒學對「怨」的診斷與治療》（廣州：中山大學出版社，2010年3月），頁129-130。

儒家雖然主張不應有怨，但這是認為執政者必須做到讓人民無怨的理想。至於怨詩之產生，則可視為對執政者的警惕之音。《詩經》怨刺詩頗多，尤其集中在變《詩》之中。變〈雅〉主為表現貴族階層之怨刺情感，而變〈風〉則廣泛反映一般人民的心聲，更具有普遍性。變〈風〉中所表現之怨刺詩，歸納其因，多表現於臣不得志於君，子不得志於父，妻不得志於夫的情形下，可以說，怨刺感情之發生是由於人倫關係未能處理至符合人性需求而導致，故而這類詩歌對於從政者而言，能夠作為導正政治及人民情性的借鏡，是相當重要的教化工具。而朱子在意圖擺脫〈詩序〉，採取「離〈序〉詮《詩》」<sup>4</sup>的方法後，他對於變〈風〉中怨刺詩之詮釋究竟突顯出何種價值，其詮說特色又為何？由此當可反映朱子透過《詩經》學涵養情性的意義內涵，因此本論文試圖再從朱子對〈國風〉怨刺詩的解釋分析其詮釋說法。

## 貳、怨而能正的情性表現

朱子認為《詩經》乃表現情性之作品，而〈國風〉更是人民階層的心聲吐露，對於報政者而言，具有重要參考作用。二〈南〉之詩，由於受到文王德化影響，故其民情性均純正；然變〈風〉卻因政治衰微，社會弊病叢生，教化流行不再，於是百姓開始針對各種不平現實進行怨刺之抒發。以閨怨詩為例，變〈風〉表現妻子因丈夫行役而思念之情者大致有〈雄雉〉、〈伯兮〉、〈君子于役〉、〈晨風〉等，此類詩歌主題多為丈夫出外行役，妻子獨守空門，思念而不得見，此乃違反夫婦本該相互扶助的人倫義務，由此而生之怨辭，往往帶有憤懣埋怨之情，但朱子在詮釋變〈風〉這類詩歌時，除表現其應有之怨情外，更進一步提出怨而不怒的要求。《詩傳遺說》載呂德明所錄云：

又問：「可以怨，《集注》云：『怨而不怒』，怒是如何？」曰：「詩人怨詞，委曲柔順，不恁地疾怨。」<sup>5</sup>

朱子認為怒便是疾怨，若情感過度流向於怒，將偏離中和之情感，導致失序行爲。常人在不得志的情況之下，可能有過深之怨，如此便會失情性之中正。但《詩經》中的詩人往往能轉化深刻怨情，以忠厚惻怛之詞氣出之，表現出寬緩不迫、優柔溫厚的情感，這便是溫柔敦厚的《詩》教本色，而朱子正是秉持此怨而不怒之標準重新詮釋〈國風〉詩中之怨刺詩。以下試舉數例論述之：

### 一、〈雄雉〉之怨，怨不過度

朱子認為〈雄雉〉為「婦人以其君子從役於外，故言雄雉之舒緩得如此，而我所思

4 見楊晉龍：〈朱熹《詩序辨說》述義〉，《中國文哲研究集刊》第12期（1998年3月），頁295-353。

5 宋·朱鑑：《詩傳遺說》（長春：吉林出版集團有限責任公司，2005年，影印摘藻堂《欽定四庫全書叢要》，與朱熹《詩經集傳》合刊本），頁7。

者，乃從役於外，而自遭阻隔也。」<sup>6</sup>朱子從詩句出發，未採〈詩序〉刺衛宣公之說，《詩序辨說》云：「〈序〉所謂『大夫久役，男女怨曠』者，得之。但未有以見其為宣公之時，與『淫亂不恤國事』之意耳。兼此詩亦婦人作，非國人之所為也。」<sup>7</sup>朱子「離〈序〉詮《詩》」的態度，使得說《詩》由文本發揮的成分增大了。故關於此詩，朱子幾乎只順著文本解說，《詩集傳》注第二章云：「甚言此君子之勞我心也。」<sup>8</sup>注第三章云：「思君子從役之久也。」<sup>9</sup>因眼前景物興發君子久役不得見的思念之情，詩歌至此，未見有埋怨之詞，然第四章中則再也按捺不住，抒發對召君子從役的大夫提出批評，《詩集傳》注「百爾君子」以下云：

言凡爾君子，豈不知德行乎？若能不恃害又不貪求，則何所為而不善哉！憂其遠行之犯患，冀其善處而得全也。<sup>10</sup>

作者從單純思夫，到最後一章對社會不合理現象提出批判，但也僅只於作道德標準之提醒，故此詩雖怨，但怨情並不過度，依舊合乎禮義規範。

## 二、〈君子行役〉之怨，怨情極微

〈詩序〉釋此詩云：「〈君子于役〉，刺平王也。君子行役無期度，大夫思其危難以風焉。」<sup>11</sup>朱子則辨云：「此國人行役，而室家念之之辭。〈序〉說誤矣。其曰『刺平王』，亦未有考。」<sup>12</sup>朱子所謂〈序〉誤，是指從文本來看，非大夫諷刺之作，而是室家思念行役丈夫之作品。由詩詞分析，這首詩確僅表達思情，並未提及對政治及時局的批評，怨念成分甚微，故《詩集傳》便云：

大夫久役于外，其室家思而賦之曰：「君子行役，不知其反還之期，且今亦何所至哉？雞則棲于埘矣，日則夕矣，牛羊則下來矣。是則畜產出入尚有旦暮之節，而行役之君子，乃無休息之時，使我如何而不思也哉！」……君子行役之久，不可計以日月，而又不知其何時可以來會也。亦庶幾其免於飢渴而已矣。此憂之深而思之切也。<sup>13</sup>

朱子認為大夫之妻因其君子行役過久，日夜思念，憂其飲食。若論怨情之顯露，只是極為

6 宋·朱熹：《詩集傳》，收入朱傑人編《朱子全書》第1冊（上海：上海古籍出版社，2002年12月），頁429。

7 宋·朱熹：《詩序辨說》，收入朱傑人編《朱子全書》第1冊（上海：上海古籍出版社，2002年12月），頁323。

8 同註6，頁429。

9 同註6，頁429。

10 同註6，頁429。

11 漢·毛亨傳、鄭玄箋，唐·孔穎達正義，清·阮元校勘，《毛詩正義》（臺北：大化書局，1989年，影印清嘉慶二十年重刊宋本），卷4之1，頁6下-7上／698-699。

12 同註7，頁369。

13 同註6，頁462。

少量地藏於對時節趨暮，然君子行役卻不知歸期的描述中。嚴格說來，大夫妻確實深具溫厚之風，故朱子弟子鄭可學便曾就〈君子于役〉與〈殷其雷〉作比較而提問，《語類》載：

問：「〈殷其雷〉，比〈君子于役〉之類，莫是寬緩和平，故入正〈風〉？」曰：「固然。但正、變〈風〉亦是後人如此分別，當時亦只是大約如此取之。」<sup>14</sup>

鄭可學大概認為〈殷其雷〉與〈君子于役〉同為室家思念之詩，且其辭皆無怨刺成分，何以〈殷其雷〉可入正〈風〉，〈君子于役〉便須列於變〈風〉？朱子則指出，正變之說乃後人所畫分，其意乃謂並非變〈風〉就一定帶有不好成分，就必須是怨刺諷上之詩。依朱子的觀念來看，聖人能行其教化，則百姓風行草偃，受其德澤而端正心性，故正〈風〉局勢是一片光明，蒸蒸日上，逐步邁向王道政治的理想。然變〈風〉時代，上位者教化不行，雖偶有合乎義理之事，但已非以義理作為主導，而多受制於人欲，因此在這個時代中，是非淆亂，正邪交錯，怨刺混雜。然而在朱子的理解中，《詩經》之怨仍可表現為合乎禮義之規範，展現出詩人本身情性之仍趨於良善的本質，如〈泉水〉、〈北門〉、〈柏舟〉、〈載馳〉等詩，皆表現出《詩經》雖怨猶正的基調。

### 三、〈泉水〉之怨，止乎禮義

朱子解釋此詩云：「衛女嫁於諸侯，父母終，思歸寧而不得，故作此詩。」<sup>15</sup>此乃遵從〈詩序〉的解釋，從詩歌來看，應該也能符合詩意。然而朱子部分解釋卻與傳統注疏有本質上差異，由此可見出朱子的關懷重點。鄭《箋》解「還車言邁，遄臻于衛，不瑕有害」云：「我還車疾至於衛而返，於行無過差，有何不可而止我。」<sup>16</sup>孔穎達則解云：「我則乘之以行，而欲疾至衛，不得為違禮遠義之害，何故不使我歸寧乎？」<sup>17</sup>鄭、孔以為駕車歸寧，於義無害，故女子埋怨阻擾者。然朱子卻將這段話假定為女子自忖之詞，《詩集傳》云：「言如是則其至衛疾矣，然豈不害於義理乎？疑之而不敢遂之辭也。」<sup>18</sup>且認為詩歌所言「駕言出遊，以寫我憂」乃思遊彼地之詞：「既不敢歸，然其思衛地不能忘也。安得出遊於彼，而寫其憂哉？」<sup>19</sup>可見朱子明顯轉化此女情性。傳統解釋均以此女欲拋卻禮義束縛，逕行返衛；但朱子則改為女子在內心煎熬下，最後選擇遵守禮義。故朱子引楊時之言而稱道云：

衛女思歸，發乎情也。其卒也不歸，止乎禮義也。聖人著之於經，以示後世，使知適異國者，父母終，無歸寧之義，則能自克者知所處矣。<sup>20</sup>

14 宋·黎靖德編，王星賢點校，《朱子語類》（北京：中華書局，2004年5月），卷81，頁2100。

15 同註6，頁435。

16 同註11，卷2之3，頁8上／652。

17 同註11，卷2之3，頁8上-8下／652。

18 同註6，頁436。

19 同註6，頁436。

20 同註6，頁436。

朱子所謂禮義乃指父母去世後，出嫁女兒再無歸寧之義，故不得以思念故國為藉口而歸返。但此乃舊時代以男性為尊所設計出之規範，朱子要求必須克制私情以服從義理，這是對人性的一種壓抑。然而衛女經過朱子改造後，變成一個符合理學家要求以理制欲的典型代表，雖滿懷憂慮，但仍不得逾越禮義限制，《語類》載：「『止乎禮義』，如〈泉水〉、〈載馳〉固『止乎禮義』。」<sup>21</sup>能止乎禮義，猶存教化之正，故此詩雖處變〈風〉，但朱子評價頗高，甚至以為作可為止乎禮義的代表作。

#### 四、〈載馳〉雖怨，依禮而行

據《左傳》所載，〈載馳〉乃許穆夫人所作，因有經典為證，故朱子採納此說，並云：

宣姜之女為許穆公夫人，閔衛之亡，馳驅而歸，將以唁衛侯於漕邑。未至，而許之大夫有奔走跋涉而來者，夫人知其必將以不可歸之義來告，故心以為憂也。既而終不果歸，乃作此詩，以自言其意爾。<sup>22</sup>

〈載馳〉的狀況與〈泉水〉近乎相同，同樣是父母已亡，嫁於外國之女思歸而為人所阻，怨思滿懷，故而作詩。〈載馳〉詩有云：「女子善懷，亦各有行。許人尤之，眾釋且狂。」此乃許穆夫人埋怨之辭，孔穎達解云：

我女子之多思，亦各有道理也。既不能救，思得暫歸。許人守禮尤我，言此許人之尤過者，是乃眾童釋無知且狂狷之人也。唯守一槩之義，不知我宗國今人敗滅，不與常同，何為以常禮止我也。<sup>23</sup>

孔穎達從變禮的角度分析許穆夫人的態度。所謂「一概之義」乃指執一端而不曉變通，故許穆夫人斥責許人釋狂。但這樣的解釋對注重禮學的朱子而言，無法接受。朱子雖主張可有變禮，但行變禮必須以用權方式處理之，而權就是義，故行權也必須要合乎更高程度的義理。然而對朱子而言，許穆夫人堅持回國弔唁，這只是為滿足個人對故國的思念，既無法合乎義理，亦無助於事。朱子雖稱許穆夫人為「賢女」<sup>24</sup>，但他無法對許穆夫人堅持回國的作法表示同意，於是他反而稱讚許人知禮，《詩集傳》云：「許人守禮，非釋且狂也，但以其不知己情之切而言若是爾。」<sup>25</sup>朱子認為許國大夫只是未能體察許穆夫人急迫之情，遂以激烈言辭阻止，但基本上許人是合乎禮節規範的。但如此一來，不合禮義者便為許穆夫人，又如何可稱為賢女？於是朱子又云：「然而卒不敢違焉，則亦豈真以為釋且狂哉。」<sup>26</sup>那

21 同註 14，卷 80，頁 2072。

22 同註 6，頁 449。

23 同註 11，卷 3 之 2，頁 8 下 -9 上 / 675-676。

24 《語類》云：「宣姜全不成人，卻有賢女：許穆夫人、宋襄公母是也。」見同註 14，卷 140，頁 3343。

25 同註 6，頁 449。

26 同註 6，頁 449。

麼許穆夫人便如〈泉水〉衛女一樣，未作出違反禮義之事。朱子於〈載馳〉跋引范祖禹之言曰：「先王制禮，父母沒，則不得歸寧者，義也。雖國滅君死，不得往赴焉，義重於亡故也。」<sup>27</sup>朱子此引指出他所以認同許人守禮的看法是因以禮義標準乃先王所定，先王蓋即文王、周公等聖人，既為聖人訂規範，必有其義理價值，可防止人民流於放縱情欲，引導進而復歸天理。而衛女及許穆夫人最後仍依禮而行，便表示她們可壓制情欲以遵守先王之制，故為朱子所稱許。

## 五、莊姜之怨，怨而得正

明白朱子定義〈國風〉存有怨而得正之詩後，接來下便可再論〈邶風〉中莊姜之詩。二〈南〉之後，首接〈邶風·柏舟〉之詩，這樣的次序安排是否有意？後人多有討論。<sup>28</sup>然朱子雖認為十五〈國風〉次序並無深意，但曾指出〈柏舟〉雖居於變〈風〉之首，因繼二〈南〉之後，故詞氣仍忠厚惻怛，意其仍有王者教化遺風，《語類》云：

然讀《詩》者須當諷味，看他詩人之意是在甚處。如〈柏舟〉，婦人不得於其夫，宜其怨之深矣。而其言曰：「我思古人，實獲我心！」又曰：「靜言思之，不能奮飛！」其詞氣忠厚惻怛，怨而不過如此，所謂「止乎禮義」而中喜怒哀樂之節者。所以雖為變〈風〉，而繼〈二南〉之後者以此。臣之不得於其君，子之不得於其父，弟之不得於其兄，朋友之不相信，處之皆當以此為法。<sup>30</sup>

朱子指出，當面臨臣不得於君，子不得於父，弟不得於兄，朋友不相信的情況時，對應之道必須如〈柏舟〉雖怨而不為過。然《語類》這段記錄卻有個疑問，「靜言思之，不能奮飛」確為〈柏舟〉詩句，但「我思古人，實獲我心」乃〈綠衣〉詩句，朱子何以將兩者混合看待？〈詩序〉以為〈柏舟〉詩乃仁人懷才不遇之作，其云：「〈柏舟〉，言仁而不遇也。衛頃公之時，仁人不遇，小人在側。」<sup>31</sup>《列女傳》則以此詩為衛宣夫人所作，並將

27 同註6，頁450。

28 如元朱倬《詩經疑問》認為此乃不與衛之滅邶、鄘，其云：「十五〈國風〉之次第，孔氏舊無明說，當依程氏之說答之。衛首滅邶、鄘，故邶、鄘之詩皆為衛作，而猶存邶、鄘之名者，不與衛之滅國也。」見元·朱倬：《詩經疑問》（臺北：漢京文化事業公司，1986年，影印《通教堂經解》本），頁1上-1下／10691。趙惠《詩辨說》則認為〈邶〉、〈鄘〉表現出人倫之亂，其云：「二〈南〉乃正家之本，而〈邶詩〉首〈柏舟〉、〈綠衣〉，皆以適妾易位；而終之以〈新臺〉、〈二子乘舟〉，則倫類之變極矣！〈鄘詩·柏舟〉之次，則〈牆有茨〉之言，誠有不可道者。〈邶〉、〈鄘〉凡二十七篇，而淫亂之詩大半。項安世曰：『《詩》首二〈南〉，次以〈邶〉、〈鄘〉。衛亂生於衽席，二〈南〉之反也。』」見元·趙惠：《詩辨說》，收入《別下齋叢書》（臺北：藝文印書館，1973年，《百部叢書集成初編》），頁6下-7上。

29 朱子〈答范伯崇〉第二通有云：「十五《國風》次序，恐未必有意，而先儒及近世諸先生皆言之，故《集傳》中不敢提起，蓋詭隨非所安，而辨論非所敢也。」（見同註1，卷39，頁1664）《語類》亦有云：「譬如讀《詩》者不去理會那四字句押韻底，卻去理會十五〈國風〉次序相似。」見同註14，卷74，頁1875。強調探究〈國風〉次序並無意義。

30 同註14，卷81，頁2102。

31 同註11，卷2之1，頁5上／624。

本事明確寫出。<sup>32</sup>然而這些說法皆不為朱子所取。《詩集傳》於〈柏舟〉詩云：「今考其辭氣卑順柔弱，且居變〈風〉之首，而與下篇相類，豈亦莊姜之詩也歟？」<sup>33</sup>據〈詩序〉所言，〈邶風〉前五篇除〈柏舟〉外，其餘四篇〈綠衣〉、〈燕燕〉、〈日月〉、〈終風〉皆與莊姜有關，<sup>34</sup>故朱子認為〈柏舟〉詩辭氣柔順卑弱，有類女性口吻，於是便將〈柏舟〉詩亦視為衛莊姜所作。

關於衛莊姜的事跡，先秦及漢代相關典籍均多傾向於她美而有德，<sup>35</sup>卻無子嗣。而衛莊公惑於嬖妾，疏遠莊姜。衛莊公死後，嬖人之子州吁掌握國政，與莊姜發生嚴重衝突，劉文強則認為莊姜實亦是當時政爭的參與者之一。<sup>36</sup>不過在〈詩序〉的刻畫下，配合《左傳》記載，衛莊姜「美而無子」的形象深植於朱子心中，《語類》便載：

32 《列女傳·貞順篇》云：「衛宣夫人者，齊侯之女也。嫁於衛，至城門而衛君死。保母曰：可以還矣。女不聽，遂入，持三年之喪畢。弟立，請曰：衛小國也，不容二庖，願請同庖。夫人曰：唯夫婦同庖。終不聽。衛君使人愬於齊兄弟，齊兄弟皆欲與君，使人告女，女終不聽。作乃詩曰：我心匪石，不可轉也；我心匪席，不可卷也。厄窮而不閔，榮辱而不苟，然後能自致也。言不失也，然後可以濟難矣。《詩》曰：威儀棣棣，不可選也。言其左右無賢君，皆順其君之意也。君子美其貞壹，故舉而列之於《詩》也。頌曰：齊女嫁衛，厥至城門，公薨不反，遂入三年。後君欲同，女終不渾，作詩譏刺，卒守死君。」見漢·劉向：《古列女傳》（臺北：臺灣商務印書館，1985年，《景印文淵閣四庫全書》），卷4，頁3上-3下。

33 同註6，頁422-423。

34 〈綠衣〉序云：「衛莊姜傷己也。妾上僭，夫人失位而作是詩也。」見同註11，卷2之1，頁8上/625。〈燕燕〉序云：「衛莊姜送歸妾也。」見同註11，卷2之1，頁11下/627。〈日月〉序云：「衛莊姜傷己也。遭州吁之難，傷己不見答於先君，以至困窮之詩也。」見同註11，卷2之1，頁13下/628。〈終風〉序則云：「衛莊姜傷己也。遭州吁之暴，見侮慢而不能正也。」見同註11，卷2之1，頁15上/629。朱子《詩序辨說》於〈綠衣〉序則辨云：「此詩下至〈終風〉四篇，〈序〉皆以為莊姜之詩，今姑從之。」見同註7，頁362。不過朱子並不認同〈日月〉及〈終風〉為莊姜遭州吁之暴所作，一律視為對莊公的怨辭，《詩序辨說》辨〈日月〉序云：「但謂遭州吁之難而作，則未然耳。……明是莊公在位時所作。」見同註7，頁362。辨〈終風〉則云：「詳味此詩，有夫婦之情，無母子之意，若果莊姜之詩，則亦當在莊公之世。」見同註7，頁362。

35 《左傳·隱公三年》云：「衛莊公娶于齊東宮得臣之妹，曰莊姜，美而無子，衛人所為賦〈碩人〉也。又娶于陳，曰厲嬀，生孝伯，早死。其娣戴嬀，生桓公，莊姜以為己子。公子州吁，嬖人之子也。有寵而好兵，公弗禁。莊姜惡之。」見晉·杜預注，唐·孔穎達正義，清·阮元校勘：《春秋左傳正義》（臺北：大化書局，1989年，影印清嘉慶二十年重刊宋本），卷3，頁9上-10下/3739。《列女傳·齊女傳母》則載：「傳母者，齊女之傳母也。女為衛莊公夫人，號曰莊姜。姜交好。始往，操行衰惰，有冶容之行，淫泆之心。傳母見其婦道不正，諭之云：『子之家，世世尊榮，當為民法則。子之質，聰達於事，當為人表式。儀貌壯麗，不可不自脩整。衣錦網裳，飾在輿馬，是不貴德也。』乃作《詩》曰：『碩人其頤，衣錦網衣，齊侯之子，衛侯之妻，東宮之妹，邢侯之嬀，譚公維私。』砥厲女之心以高節，以為人君之子弟，為國君之夫人，尤不可有邪僻之行焉。女遂感而自脩。君子善傳母之防未然也。」見同註32，卷1，頁8下-9上。

36 劉文強云：「歷來對莊姜之評價，往往受〈詩序〉之說所影響，認為其人美而有賢德，本人以為不然。不論莊姜是因何故而「無子」，她終能借立戴嬀之子為己子，成功地牽制衛莊公，使莊公不敢輕立他所惡的州吁為太子，進而達到鞏固自己地位之目的。外有齊國勢力的支撐，對內拉攏權臣石碯，內外交相逼迫之下，終使衛莊公傳位于完，而非其所寵愛之州吁。其後州吁雖殺桓公而自立，石碯猶能利用莊姜與桓公之關係，取得陳國支持，殺掉州吁。對於莊姜來說，也可算報了一箭之仇。衛國州吁之亂，莊公的態度雖是導致整起事件之關鍵，然莊姜於其中的作為，亦足左右其結果。當我們討論衛莊公、衛桓公、州吁三者於君位繼承的問題時，向來並未重視衛莊姜在其中扮演的角色。而今看來，這位女子的能耐，值得學者重視。」見劉文強：〈衛莊姜論〉，《文與哲》第11期（2007年12月），頁21。

時舉說：「〈燕燕〉詩前三章，但見莊姜拳拳於戴媯，有不能已者。及四章，乃見莊姜於戴媯非是情愛之私，由其有塞淵溫惠之德，能自淑慎其身，又能以先君之思而勉己以不忘，則見戴媯平日於莊姜相勸勉以善者多矣。故於其歸而愛之若此，無非情性之正也。」<sup>37</sup>先生領之。

或問：「〈燕燕〉卒章，戴媯不以莊公之已死，而勉莊姜以思之，可見溫和惠順而能終也。亦緣他之心塞實淵深，所稟之厚，故能如此。」曰：「不知古人文字之美，詞氣溫和，義理精密如此！秦漢以後無此等語。」<sup>38</sup>

正是由於莊姜被刻畫以塞淵溫惠之德，故朱子衡量〈柏舟〉詩文之後，遂疑其亦為莊姜之詩。那麼自〈柏舟〉至〈終風〉五詩，皆為莊姜傷己之詩。而這樣的次序與二〈南〉開篇以后妃夫人為首的情況，其實頗有類比效果。

以〈周南〉為例，自〈關雎〉至〈螽斯〉均為美大姒有德，可配文王之詩，雖然詩歌主美大姒，但朱子則推本於文王，是文王修身正家的結果。那麼〈邶風〉前五篇均為莊姜傷己不見答於衛莊公之詩，便暗喻這是衛莊公不能修身齊家所致，《詩集傳》於〈燕燕〉詩引楊時之言云：「州吁之暴，桓公之死，戴媯之去，皆夫人失位，不見答於先君所致也。」<sup>39</sup>於是〈周南〉前五篇與〈邶風〉前五篇便可互為對比，分別代表齊家之治的正反兩種型態。然而朱子又特別強調，雖然莊姜相關詩作充滿怨思，但莊姜卻能秉持詩人溫厚之情以自處，朱子注〈綠衣〉「絺兮綌兮，淒其以風。我思古人，實獲我心」云：「絺綌而遇寒風，猶己之過時而見棄也。故思古人之善處此者，真能先得我心之所求也。」<sup>40</sup>注〈日月〉「日居月諸，照臨下土。乃如之人兮，逝不古處。胡能有定，寧不我顧」云：「莊姜不見答於莊公，故呼日月而訴之。言日月之照臨下土久矣，今乃有如是之人，而不以古道相處，是其心志回惑，亦何能有定哉，而何為其獨不我顧也。見棄如此，而猶有望之之意焉，此詩之所以為厚也。」<sup>41</sup>注〈終風〉「終風且霾，惠然肯來。莫往莫來，悠悠我思」云：「終風且霾，以比莊公之狂惑也。雖云狂惑，然亦或惠來而肯來。但又有莫往莫來之時，則使我悠悠而思之，望其君子之深厚之至也。」<sup>42</sup>莊姜雖遭莊公疏遠，等同於棄婦，但卻始終以古人自處之道警惕自己，對莊公雖有怨情，然不出惡言，猶有思望之意，不失其守，可為溫惠之典型代表，故朱子認為莊姜之詩雖居於變〈風〉之首，卻也足為指標性作品。可由此提示讀者處於人倫關係之逆境中，仍應秉持溫厚良善之心處置，這也再一次點出《詩經》溫柔敦厚的風格。

從上舉諸詩來看，朱子之詮釋除著重闡發其怨情之原因外，更強調其怨之溫柔敦厚，並能夠保持怨而不怒，甚至於怨而得正的特質。除此述諸詩外，朱子對〈國風〉其他怨詩，也能把握住這項原則，如朱子論〈黍離〉之怨云：

37 同註 14，卷 81，頁 2101-2102。

38 同註 14，卷 81，頁 2103-2104。

39 同註 6，頁 425。

40 同註 6，頁 424。

41 同註 6，頁 425。

42 同註 6，頁 426。

周既東遷，大夫行役，至于宗周，過故宗廟宮室，盡爲禾黍。閱周室之顛覆，徬徨不忍去，故賦其所見黍之離離，與稷之苗，以興行之靡靡，心之搖搖。既歎時人莫識己意，又傷所以致此者，果何人哉！追怨之深也。<sup>43</sup>

朱子雖認爲詩人追怨極深，但這種怨仍是屬於忠厚之情，《詩集傳》有引元城劉氏稱此乃詩人忠厚之情，可見此怨情並未過度。又如朱子釋〈兔爰〉之詩云：

周室衰微，諸侯背叛。君子不樂其生，而作此詩。言張羅本以取兔，今兔狡得脫，而雉以耿介，反離于羅。以比小人致亂，而以巧計幸免。君子無辜，而以忠直受禍也。爲此詩者，蓋猶及見西周之盛，故曰方我生之初，天下尚無事，及我生之後，而逢時之多難如此。然既無如之何，則但庶幾寐而不動以死耳。<sup>44</sup>

詩人面對天下「周室衰微，諸侯背叛」之亂世，雖發出怨懟之辭，但卻選擇寧願不動而死，則此怨情亦不流於暴怒。再如《詩集傳》注解〈鵲羽〉云：

民從征役而不得養其父母，故作此詩。言鵲之性不樹止，而今乃飛集于苞栩之上。如民之性本不便於勞苦，今乃久從征役，而不得耕田以供子職也。悠悠蒼天，何時使我得其所乎！<sup>45</sup>

〈鵲羽〉提到因服徭役而不能奉養父母，此乃孝子之怨，但朱子亦僅依詩詞所言，圍繞在對上天之渴求，企冀能得其所。由此可見，朱子對怨詩之詮釋，並不會刻意著墨於其怨念之強度表達，而是秉持《詩經》溫柔敦厚之教，以怨而得正的原則詮釋。

### 參、彰顯教化義理的怨刺宣洩

刺詩的形成，基本上是在怨的感情上所作出的轉變。怨之發生本有其因，當詩人因怨而刻意尋求其因，因而將某人或某事作爲發洩怨情之出口時，這時便成爲刺詩。《詩經》中有許多怨刺詩，〈詩序〉將這些詩歌之怨刺對象往往指向君王諸侯，形成一種以下刺上的的普遍情結。但朱子反對這種說法，他批評〈詩序〉云：

又其爲說，必使《詩》無一篇不爲美刺時君國政而作，固已不切於情性之自然。而又拘於時世之先後，其或書傳所載當此一時偶無賢君美諡，則雖有辭之美者，亦例以爲陳古而刺今，是使讀者疑於當時之人絕無善則稱君，過則稱己之意。而一不得志，則扼腕切齒，嘻笑冷語以懟其上者，所在而成群。是其輕躁險薄，尤有害於溫柔敦厚，故予不可以不辨。<sup>46</sup>

43 同註 6，頁 461-462。

44 同註 6，頁 466。

45 同註 6，頁 502。

46 同註 6，頁 361。

朱子認為若將怨刺對象一一指向於時君國政，那麼便會違背情性良善之本質，進而使後人以爲變〈風〉作者皆爲冷語怨懟君上者，如此將有害於溫柔敦厚《詩》教之實行。但是朱子並非完全否定刺詩的存在，朱子雖然認爲將刺詩篇篇指實，有害風教，但若說《詩經》無任何怨刺之詩，這又不合於自然情性，因此，朱子雖排除〈詩序〉篇篇指實之說，但仍保留部分怨刺內容，只是朱子特別著重挖掘其中的教化意涵。以下試以朱子明確提及的怨刺詩探討，依針對朝政怨刺及針對風俗怨刺兩類撮述之。

## 一、刺朝政之詩

刺朝政之詩主要是不滿君主作爲而發，朱子不同意〈詩序〉指實之說，甚至認爲〈詩序〉亂扣帽子，因此朱子對這類刺詩之詮釋特色，便不論及時世問題，而針對其中的教化意涵申論，以下試舉數詩析論。

### （一）〈東方未明〉—強調君王爲施政之本

〈詩序〉以爲此詩乃刺挈壺氏，其云：「〈東方未明〉，刺無節也。朝廷興居無節，號令不時，挈壺氏不能掌其職焉。」<sup>47</sup>挈壺氏乃掌漏刻者，號令不時，將影響朝政正常運行，鄭玄便云：「挈壺氏失漏刻之節，東方未明而以爲明，故群臣促遽顛倒衣裳。」<sup>48</sup>將群臣顛倒衣裳之過錯歸罪於挈壺氏。孔穎達更以爲此詩顯示意涵爲君主任用非人，其云：

用狂夫以爲挈壺氏之官，則狂夫瞿瞿然不任於官之職，由不任其事，恆失節度，不能時節此夜之漏刻，不太早則太晚，常失其宜，故令起居無節，以君任非其人，故刺之。<sup>49</sup>

然而孔穎達也強調，此詩主在刺挈壺氏，非刺人君，其又云：

今朝廷無節，由挈壺氏不能掌其職事焉，故刺君之無節，且言置挈壺氏之官不得其人也。朝廷是君臣之揔辭，此則非斥言其君也。<sup>50</sup>

然而一小小挈壺氏即有能力搞得朝廷雞飛狗跳，未免過於誇大。據《周禮·夏官司馬》所載，挈壺氏屬於下士之官，其職爲「挈壺氏：掌挈壺以令軍井，挈轡以令舍，挈畚以令糧。凡軍事，縣壺以序聚柝。凡喪，縣壺以代哭者。皆以水火守之，分以日夜。及冬，則以火爨鼎水而沸之，而沃之。」<sup>51</sup>可見這僅是一卑微小職，豈容其一再犯錯而未予懲處，甚至於需要作詩刺之，實不合理之甚。故蘇轍以爲此乃刺無節之詩，其云：

夫苟不知爲政之節，則或失之蚤，或失之莫，常不能及事之會矣。以爲尚蚤者，爲

47 同註 11，卷 5 之 1，頁 12 上 / 741。

48 同註 11，卷 5 之 1，頁 12 下 / 741。

49 同註 11，卷 5 之 1，頁 13 下 / 742。

50 同註 11，卷 5 之 1，頁 12 下 / 741。

51 漢·鄭玄注，唐·賈公彥疏，清·阮元校勘，《周禮注疏》（臺北：大化書局，1989 年，影印清嘉慶二十年重刊宋本），卷 30，頁 15 上 - 16 下 / 1823。

之常緩；以爲已晚者，爲之常遽。緩者不意事之已至，而遽者不知事之未及，故其所以備患者，常出於倉卒而不精，故曰「折柳樊圃，狂夫瞿瞿」。爲藩以禦狂夫，豈不知柳之不可用哉！無其備而不得已也，此無節之過也。<sup>52</sup>

據蘇轍所言，此詩乃爲朝臣自我警戒之詞，如此反而有警惕之意。而程頤則以爲此非刺挈壺氏其官，而是朝廷本身就興居無節，挈壺氏又不能正時，故詩雖刺其曠職，而實指向朝廷之興居無節，程頤云：

政亂無節，動非其時，或早或暮，無常度也。挈壺氏司漏刻，而朝廷興居不時，是其職廢也。言不能正時矣，非特刺是官也。<sup>53</sup>

程頤的說法可能帶給朱子一些啓示，朱子便直指此詩乃刺人君興居無節，《詩集傳》云：

此詩人刺其君興居無節，號令不時。言東方未明而顛倒其衣裳，則既早矣，而又已有從君所而來召之者焉，蓋猶以爲晚也。或曰、所以然者、以有自公所而召之者故也。<sup>54</sup>

朱子之說確實是比較好的解釋。若實際真有挈壺氏失職之事，則直接予以懲治便可，何需刻意寫詩諷刺。且詩歌內容均未提到挈壺氏之職，反而屢稱「自公召之」、「自公令之」，故朱子便據公字，而以此詩乃主刺君主，基本上是本於文本所作較合理的解釋。

朱子相當重視賢能治國的概念，認爲人才對國家治衰有重大影響力，〈戊申封事〉便云：「天下之事，必得剛明公正之人而後可任也哉。」<sup>55</sup>但以君王一人之明，實難盡知天下賢才，於是君王首要工作在任相，〈己酉擬上封事〉云：「人主以論相爲職。」<sup>56</sup>人主選擇賢相，賢相自能再擇其賢僚，於是層層分配而下，政事便能有效推動。其中最重要關鍵自在擇相這一部分，而這又必須歸本於君主本身，《語類》云：

天生一世人才，自足一世之用。自古及今，只是這一般人。但是有聖賢之君在上，氣焰大，薰蒸陶冶得別，這箇自爭八九分。只如時節雖不好，但上面意思略轉，下面便轉。況乎聖賢是甚力量！少間無狀底人自銷鑠改變，不敢做出來；以其平日爲己之心爲公空辦事，自然修舉，蓋小人多是有才底。<sup>57</sup>

朱子認爲人才未必要去尋覓，在聖賢君主的感召下，人才自然能顯露出來，甚至小人亦會銷鑠改變。因此，政治上有廢曠職務者，要其本便是君王本身未能正己正人而致。高宗內禪，孝宗即位，朱子草擬〈壬午應詔封事〉，力陳帝王之學，便強調「必將格物致知，以極夫事物之變，使事物之過乎前者，義理所存，纖悉畢照，瞭然乎心目之間，不容毫髮

52 宋·蘇轍：《詩集傳》（宋淳熙七年蘇詡筠州公使庫刻本，約西元12世紀），卷5，頁4上-4下。

53 宋·程頤、程頤著，王孝魚點校：《二程集》（北京：中華書局，2004年2月），卷3，頁1058。

54 同註6，頁485。

55 同註1，卷11，頁375。

56 同註1，卷12，頁400。

57 同註14，卷108，頁2684。

之隱，則自然意誠心正；而所以應天下之務者，若數一二、辨黑白矣。<sup>58</sup>」在朱子的政治思想中，人主乃治亂興衰之關鍵，人主一身之修為實乃國家政事之根基，一切政事施為必須歸本於君王，因此，若〈東方未明〉真為刺挈壺氏，那麼也是詩人未明政事上行下效的道理。且朱子認為挈壺氏所掌僅漏刻之微職，實不足以導致朝臣晨昏顛倒，《詩序辨說》云：「所以『興居無節，號令不時』，則必未皆挈壺氏之罪也。」<sup>59</sup>故朱子以為與其刺挈壺氏，未若以此詩乃直刺國君，更能切合政事廢弛的根本，而非將責任推諉至一些實際上無關緊要的小臣。

## （二）〈候人〉一刺王近小人

人主雖需以己身為正，不應隨意將責任推至其他臣屬，但人主亦須正己以明人，若所用非人，甚至任用群小，對國家政治的危害非常之大。朱子認為〈曹風·候人〉即為刺君王好近小人之詩。候人乃道路迎送賓客者，喻賢者；而三百赤芾則為華麗命服，喻小人。賢者失位，小人得志，乃傳統所認定之〈候人〉詩旨，如〈詩序〉云：「刺近小人也。共公遠君子而好近小人焉。」<sup>60</sup>〈詩序〉指明刺共公，然朱子《辨說》則曰：「此詩但以『三百赤芾』合於《左氏》所記晉侯入曹之事，〈序〉遂以為共公，未知然否。」<sup>61</sup>晉侯入曹之事見《左傳·僖公二十八年》云：「三月丙午，入曹，數之以其不用僖負羈，而乘軒者三百人也，且曰獻狀。」<sup>62</sup>朱子採納《左傳》，《詩集傳》云：「此刺其君遠君子、而近小人之詞。言彼候人而何戈與殳者宜也。彼其之子、而三百赤芾何哉。晉文公入曹數其不用僖負羈，而乘軒者三百人。其謂是歟。」<sup>63</sup>晉文公為報私怨而侵曹，<sup>64</sup>而所謂三百赤芾乃指曹共公過度任用一些無功食祿，無德居位之小人，但究竟這是真實情況還是晉文公的構陷之詞，無可查證。不過從詩詞來看，確有諷刺小人意味，故朱子《詩集傳》亦云：「此刺其君遠君子而近小人之詞。言彼候人而何戈與殳者宜也，彼其之子而三百赤芾何哉？」<sup>65</sup>小人在朝，必然排擠賢者，故朱子又以「季女斯飢」喻賢者，其云：「季女婉變自保，不妄從人，而反飢困。言賢者守道，而反貧賤。」<sup>66</sup>《毛傳》以季女為民之弱者，鄭玄則以其乃引申下民困病，但對朱子而言，小人通常會直接對付批評朝中賢者，故他以為候人與季女皆喻賢人，賢者守道失位，不能助掌國事，則必將導致難以收拾後果，而連結朱子對〈東方未明〉的解釋來看，一切癥結須歸結於君王。君王由於己身不正，識人不明，導致賢人沈浮下僚，

58 同註1，卷11，頁347。

59 同註7，頁374。

60 同註11，卷7之3，頁4上／819。

61 同註7，頁380。

62 同註35，卷16，頁18上／3956。

63 同註6，頁525。

64 《史記·晉世家》記重耳流亡過曹：「曹共公不禮，欲觀重耳駢脇。曹大夫釐負羈曰：『晉公子賢又同姓，窮來過我，奈何不禮？』共公不從其謀。負羈乃私遺重耳食，置璧其下。重耳受食還璧。」見漢·司馬遷：《史記》，收入《百衲本廿四史》（臺北：臺灣商務印書館，2001年，影印宋慶元黃善夫刊本），卷39，頁18上-18下／532。

65 同註6，頁525。

66 同註6，頁526。

而小人高居上位，故諷刺焦點應該歸於君主之身。

### （三）〈蟋蟀〉—展現由上及下的教化過程

〈蟋蟀〉一詩，〈詩序〉以為刺晉僖公過度節儉，其云：「儉不中禮，故作是詩以閔之，欲其及時以禮自虞樂也。」<sup>67</sup>〈詩序〉以為晉僖公太儉，遂為民所刺。過度節儉可能變成吝嗇，如《詩集傳》於〈葛屨〉跋有引：

廣漢張氏曰：夫子謂與其奢也寧儉。則儉雖失中，本非惡德。然而儉之過，則至於吝嗇迫隘，計較分毫之間，而謀利之心始急矣。<sup>68</sup>

過儉則緇銖計較，甚至於忽略掉一些必要性的禮儀細節，而興起謀利之心，故詩人以之為刺。不過朱子不同意〈詩序〉內容，他從風化之本的角度衡量君主作為對百姓的影響，《詩序辨說》云：「況古今風俗之變，常必由儉以入奢，而其變之漸，又必由上以及下。今謂君之儉反過於初，而民之俗猶知用禮，則尤恐其無是理。」<sup>69</sup>朱子認為政治教化必須是由上及下的過程，由君主修道立教以教化天下百姓，故君主若好儉，則此風所及，民亦應好儉，故不當會出現君太儉，而民反知用禮的情形。朱子的說法乍看似有破綻，但他其實認為一般人民在心性修養的問題上是處於被動性質，人民性情之導正必須有賴於上位者風行推衍而成，以有道明君為教化推行之本根，否則，百姓將無法自氣質之蔽中澄清而出。

經由上述三詩之討論，可以發現，朱子將為政之本歸屬在君主之身，身為君王，負有治理天下之責任，對己則必須重視心性之修養，對外則必須能夠任用賢良之人才，如此才能推己及外，由上而下，風化流行而及於百姓，很明顯，這是朱子將《大學》之治道方法，化用於《詩經》之中的獨特詮釋。

## 二、刺時俗之詩

〈國風〉刺詩除以怨情為主導的諷刺之外，另有一類是由於社會上存有違害善良風俗的特殊現象，詩人欲引以為戒，遂作詩諷刺。這類刺詩對象亦多為貴族階級，尤其是少數貴族為滿足個人私欲，遂行許多污穢羞恥的下流情事。而在〈國風〉的世界中，尤以衛宣姜淫亂之事及魯文姜與齊襄公通姦之事最為可恥，刺者最多。

### （一）刺宣姜敗壞人倫之本

衛宣姜是一位極具爭議的女子，後世多以淫婦視之，但從歷史記錄來看，她又是一位無法主宰自己命運的悲劇人物，《左傳》載：「初，衛宣公烝於夷姜，生急子，屬諸右公子。為之娶於齊，而美，公取之。生壽及朔。」<sup>70</sup>衛宣姜乃齊僖公之女，原本預訂嫁於衛公子伋，卻因衛宣公垂涎美貌，遂於河上建新臺，佔為己有，〈新臺〉便刺此事。而從詩意來看，這是諷刺婚姻未能得其相配對象，〈詩序〉則云：「〈新臺〉，刺衛宣公也。納伋之

67 同註 11，卷 6 之 1，頁 3 上 / 766。

68 同註 6，頁 491。

69 同註 7，頁 376。

70 同註 35，卷 7，頁 22 上 / 3814。

妻，作新臺于河上而要之，國人惡之而作是詩也。」<sup>71</sup>用於衛宣公強娶之事，亦可通。朱子便云：

舊說以爲衛宣公爲其子伋娶於齊而聞其美，欲自娶之，乃作新臺於河上而要之。國人惡之，而作此詩以刺之。言齊女本求與伋爲燕婉之好，而反得宣公醜惡之人也。<sup>72</sup>

朱子雖然在〈新臺〉跋以爲「於《詩》則皆未有所考也。」<sup>73</sup>然而《詩序辨說》則未有辨，且基本上朱子仍是依宣姜之事解詩。衛宣公強娶子妻，這是極爲難堪的醜事，故引發國人作詩諷刺。

不過宣公強娶之事只是個整個事件的開端，《左傳》甚至記載宣姜欲謀害原本婚配之對象公子伋，《左傳》載：

宣姜與公子朔構急于。公使諸齊，使盜待諸莘，將殺之。壽子告之，使行。不可，曰：「棄父之命，惡用子矣？有無父之國則可也。」及行，飲以酒。壽子載其旌以先，盜殺之。急于至，曰：「我之求也，此何罪？請殺我乎！」又殺之。二公子故怨惠公。十一月，左公子洩、右公子職立公子黔牟。惠公奔齊。<sup>74</sup>

伋與壽俱成爲宣姜構陷下的犧牲者，由此可見宣姜心性已近走火入魔，甚至後來還爲公子頑所烝，《左傳》又載：

初，惠公之即位也少，齊人使昭伯烝於宣姜，不可，強之。生齊子、戴公、文公、宋桓夫人、許穆夫人。<sup>75</sup>

從《左傳》的記載來看，宣姜在淫亂情欲之表現雖處於被動受害者角色，自有其可憐之處，但在衛道者眼光中，宣姜所爲皆亂倫之事，罪大惡極，實不配作爲一國之母，於是便以〈牆有茨〉、〈君子偕老〉、〈鶉之奔奔〉皆爲刺宣姜之詩。

〈牆有茨〉詩云：「牆有茨，不可埽也。中篝之言，不可道也。所也道也，言之醜也。」所謂不可道之醜言，便是宣姜淫亂之事，朱子云：「舊說以爲宣公卒，惠公幼，其庶兄頑烝於宣姜，故詩人作詩以刺之，言其閨中之事皆醜惡而不可言，理或然也。」<sup>76</sup>詩詞雖未有證據顯示確爲刺宣姜詩，但詩中所刺皆符合其事，故朱子又引楊時之言云：

公子頑通乎君母，閨中之言至不可讀，其汙甚矣。聖人何取焉而著之於經也？蓋自古淫亂之君，自以爲密於閨門之中，世無得而知者，故自肆而不反。聖人所以著之於經，使後世爲惡者，知雖閨中之言，亦無隱而不彰也。其爲訓戒深矣！<sup>77</sup>

71 同註 11，卷 2 之 3，頁 14 下 / 655。

72 同註 6，頁 439。

73 同註 6，頁 439。

74 同註 35，卷 7，頁 22 下 -23 上 / 3814-3815。

75 同註 35，卷 11，頁 10 上 / 3877。

76 同註 6，頁 442。

77 同註 6，頁 442。

從二〈南〉來看，閨門之內乃風化之本，君王己身得正，便可正其后妃，化及家人，再推之百姓。然閨門內事本極為私密，若未於此謹慎處之，而以為世人無得而知者，遂行淫亂之志，則風化由此而出，必將有所為害，故閨中之淫言亦將無隱而不彰。聖人選擇這麼多刺淫詩篇，著之於經，便是欲世人警惕。

又如〈君子偕老〉詩云：「君子偕老，副笄六珈。委委佗佗，如山如河，象服是宜。子之不淑，云如之何？」與君子偕老者乃指諸侯夫人，也就是宣姜。宣姜雖有美貌，服飾華采，但無德相稱，實在不配，《詩集傳》云：

言夫人當與君子偕老，故其服飾之盛如此，而雍容自得，安重寬廣，又有以宜其象服。今宣姜之不善乃如此，雖是有服，亦將如之何哉？言不稱也。<sup>78</sup>

朱子亦斥宣姜徒有美色而無才德相稱，枉為國母。而宣姜為公子頑所烝之事，這雖然可能是與父系社會以妻妾作財產而可轉移支配的上古禮俗有關，但後人看來，實感駭人聽聞，故〈詩序〉又以〈鶉之奔奔〉為刺此事。

〈鶉之奔奔〉云：「鶉之奔奔，鶉之疆疆。人之無良，我以為兄！」公子頑乃惠公庶兄，頑通於惠公之母，惠公將情何以堪，於是詩人藉惠公之言為刺，朱子便云：「衛人刺宣姜與頑非匹耦而相從也。故為惠公之言以刺之曰：『人之無良，鶉鶉之不若，而我反以為兄，何哉？』」<sup>79</sup>刺公子頑即為刺宣姜，男女關係之不正，也代表由齊家而治國之道已斷絕，於是《詩集傳》引范祖禹及胡安國之評論為宣姜之事作一總結：

范氏曰：「宣姜之惡，不可勝道也。國人疾而刺之，或遠言焉，或切言焉。遠言之者，〈君子偕老〉是也。切言之者，〈鶉之奔奔〉是也。〈衛詩〉至此而人道盡、天理滅矣。中國無以異於夷狄，人類無以異於禽獸，而國隨以亡矣。」胡氏曰：楊時有言，《詩》載此篇，以見衛為狄所滅之因也。故在〈定之方中〉之前。因以是說考於歷代，凡淫亂者，未有不至於殺身敗國而亡其家者，然後知古詩垂戒之大。而近世有獻議，乞於經筵不以〈國風〉進講者，殊失聖經之旨矣。<sup>80</sup>

人倫之道以夫婦為本，若為淫亂者，必亂此道，而宣姜之惡正為敗壞夫婦之倫導致國家重大災難的典型例子，由是而使父子、兄弟之倫亦遭毀壞，最後乃至於殺身敗國而亡其家，故朱子認為〈衛詩〉至此，人道盡，天理滅，無怪乎衛國隨之而亡。而孔子錄這些刺淫詩的目的正為垂戒後世，後人讀之，需以為警惕。

## （二）刺文姜淫泆之源在於君主失德

《詩經》中另一件廣受批評的喪德事件是文姜與齊襄公兄妹亂倫之事。文姜乃齊僖公之女，原本許配予鄭公子忽，但忽以「人各有耦，齊大，非吾耦也」<sup>81</sup>所拒，〈詩序〉乃以

78 同註 6，頁 442-443。

79 同註 6，頁 444。

80 同註 6，頁 445。

81 同註 35，卷 6，頁 21 上 -21 下 / 3798。

〈有女同車〉爲刺此詩。不過朱子並不認同，《詩序辨說》云：

以今考之，此詩未必爲忽而作，〈序〉者但見「孟姜」二字，遂指以爲齊女，而附之於忽耳。假如其說，則忽之辭婚未爲不正而可刺，至其失國，則又特以勢孤援寡不能自定，亦未有可刺之罪也。〈序〉乃以爲國人作詩以刺之，其亦誤矣。後之讀者又襲其誤，必欲鍛鍊羅織，文致其罪而不肯赦，徒欲以徇說詩者之繆，而不知其失是非之正，害義理之公，以亂聖經之本指，而壞學者之心術，故予不可以不辯。<sup>82</sup>

朱子認爲忽之辭婚未爲不正，且其行事亦未有可刺之罪。而後人卻依〈詩序〉刺忽而羅織罪名，實足以令讀者不知所措，壞其心術，故朱子以爲〈有女同車〉單純爲淫奔之詩。而關於文姜淫亂之事，《左傳》亦有載：

十八年，春，公將有行，遂與姜氏如齊。申繻曰：「女有家，男有室，無相瀆也。謂之有禮。易此必敗。」公會齊侯于濼，遂及文姜如齊。齊侯通焉。公謫之。以告。夏，四月丙子，享公。使公子彭生乘公，公薨于車。<sup>83</sup>

文姜與其同父異母兄襄公諸兒早已有染，後雖嫁於魯桓，依舊利用機會與襄公互通，甚至爲魯桓公發現譴責，也因此使魯桓公召來殺身之禍，此事鬧得沸沸揚揚，當有詩刺之。而朱子所接受〈國風〉中關於刺文姜相關人士之詩計有〈南山〉、〈敝笱〉、〈載驅〉、〈猗嗟〉。

先就〈南山〉而論，鄭玄以爲此詩前兩章刺齊襄公與文姜，後兩章則刺魯桓公。朱子亦從其說，而以爲所以刺齊襄者，云：「襄公居高位而行邪行。且文姜既從此道歸于魯矣，襄公何爲而復思之乎？」<sup>84</sup>襄公爲齊國國君，不能正己而行邪。其妹文姜已嫁適魯國，卻又思誘而淫之，敗亂文姜夫婦之道。而所以刺魯桓公者，則云：「今魯桓公既告父母而取妻矣，又曷爲使之得窮其欲而至此哉？」<sup>85</sup>魯桓公聘齊，文姜本不該隨行，但桓公卻不能禁制而使其得遂淫欲，是亦敗亂夫婦之道。文姜雖爲事件主角，但朱子批評的對象主以襄公及桓公爲主，強調兩人以人君之尊，一行邪行，一不遵禮，造成難以收拾後果，而這也是諸侯不能正己正人的惡例。

〈齊風〉中另外如〈敝笱〉、〈載驅〉、〈猗嗟〉亦與此事件有關，而〈猗嗟〉所刺對象較爲特別，乃文姜子魯莊公，〈詩序〉云：「〈猗嗟〉，刺魯莊公也。齊人傷魯莊公有威儀技藝，然而不能以禮防閑其母，失子之道。人以爲齊侯之子焉。」<sup>86</sup>文姜淫亂之事，卻牽扯到魯莊公，主要由於時人疑莊公可能並非桓公親生，故〈猗嗟〉詩表面上似在稱頌魯莊，卻字字暗藏諷刺，朱子便解釋云：「齊人極道魯莊公威儀技藝之美如此，所以刺其不能以禮

82 同註 7，頁 371。

83 同註 35，卷 7，頁 25 下 / 3816。

84 同註 6，頁 486。

85 同註 6，頁 486。

86 同註 11，卷 5 之 2，頁 13 上 - 13 下 / 751。

防閑其母，若曰：『惜乎其獨少此耳！』<sup>87</sup>朱子對〈猗嗟〉的解釋並不單純接受詩歌文本字面意涵。其實若排除任何預設立場而單獨從文本來讀〈猗嗟〉，乃純為頌美之詞，但朱子卻聯想到所未說破之事而以為諷刺之內容。魯莊公何以未能防閑其母？《春秋》有載魯莊公二年：「夫人姜氏會齊侯于禚」<sup>88</sup>，四年：「夫人姜氏享齊侯于祝丘」<sup>89</sup>，五年：「夫人姜氏如齊師」<sup>90</sup>，七年：「夫人姜氏會齊侯于防」<sup>91</sup>，又「會齊侯于穀」<sup>92</sup>。可見文姜在桓公死後，並未節制，反而更加肆無忌憚放縱情欲與襄公見面，因此歷來以為魯莊公不能防閑其母者，亦屬有據。但人子不能防閑其母，責任究竟應該如何歸屬？朱子則云：

或曰：「子可以制母乎？」趙子曰：「夫死從子，通乎其下，況國君乎？君者，人神之主，風教之本也。不能正家，如正國何？若莊公者，哀痛以思父，誠敬以事母，威刑以馭下，車馬僕從莫不俟命，夫人徒往乎？夫人之往也，則公哀敬之不至，威命之不行耳。」東萊呂氏曰：「此詩三章，譏刺之意皆在言外。嗟嘆再三，則莊公所大闕者，不言可見矣！」<sup>93</sup>

莊公雖為人子，但朱子認為依人倫關係而言，夫死從子，故莊公實等同於桓公，因此他有防閑文姜的責任。而莊公未之能行，便是不能正家。再者，莊公乃一國之君，是為風教之本，放任母親文姜遂行淫欲，則將導致社會風俗之衰敗，乃至於不能正國。不能正家，不能正國，也代表修身層面亦有問題。故文姜事件雖似與莊公無太大關係，甚至於莊公可能因考慮到家醜外揚而不敢輕易有所防閑動作，但正如〈牆有茨〉所刺，即使再隱密的中聾之言，若違反良善風氣而不為世俗所容，必將無所隱遁，身為國君，必須有所動作，否則一味姑息，將會召禍。

### （三）刺時俗傷敗之亂

〈國風〉所刺除圍繞上述幾項主題之外，尚有部分各因其事而興刺之詩，如朱子以〈蟋蟀〉為刺淫奔之詩，《詩集傳》云：「此刺淫奔之詩。言蟋蟀在東，而人不敢指，以比淫奔之惡，人不可道。」<sup>94</sup>〈詩序〉以為此詩為衛文公以道化民，使民止奔之詩，孔穎達《正義》則云：「此惡淫奔之辭也。」<sup>95</sup>兩者意涵實同。朱子雖採孔穎達說法，然所述重點略與之不同。〈蟋蟀〉詩有云：「女子有行，遠父母兄弟。」孔穎達曰：「女子有適人之道，當自遠其父母兄弟，於理當嫁，何憂於不嫁，而為淫奔之過惡乎？」<sup>96</sup>孔穎達認為詩歌所言「遠父母兄弟」為女子必嫁於人而離開父母兄弟，則何以遂行淫奔之惡乎？據其所言，女

87 同註 6，頁 489。

88 同註 35，卷 8，頁 5 下／3824。

89 同註 35，卷 8，頁 7 下／3825。

90 同註 35，卷 8，頁 10 上／3826。

91 同註 35，卷 8，頁 13 下／3828。

92 同註 35，卷 8，頁 14 上／3828。

93 同註 6，頁 490。

94 同註 6，頁 446。

95 同註 11，卷 3 之 2，頁 1 上／672。

96 同註 11，卷 3 之 2，頁 1 下／672。

子必然會離開父母兄弟，故女子有行之「行」，乃嫁娶之行。然而這樣的詮釋似乎超過文本之負載。《詩集傳》則云：「況女子有行，又當遠其父母兄弟，豈可不顧此而冒行乎？」<sup>97</sup>朱子此語亦不夠清楚，到底此行是淫奔之行還是嫁娶之行？劉瑾《詩傳通釋》引呂祖謙說法作為注腳，能彰顯朱子之意，其云：

呂東萊曰：「『女子有行，遠父母兄弟』，此詩蓋言女子終當適人，非久在家者，何為而犯禮也？〈泉水〉、〈竹竿〉蓋衛女思家，言女子分當適人，雖欲常在父母兄弟之側，不可得也。一則欲常居家而不可得，一則欲亟去家而不能得，其善惡可見矣。」<sup>98</sup>

呂祖謙認為女子若因一時淫欲衝突而奔人，將背離父母兄弟之倫。朱子之意當與呂氏相同，「女子有行」指此女當下所欲進行淫奔之事，而冒行此事，將使女子喪失對家庭恩義的責任。可以看出，朱子把家庭作為女子所應當重視的首要人倫關係，故《詩集傳》又云：

言此淫奔之人，但知思念男女之欲，是不能自守其貞信之節，而不知天理之正也。程子曰：「人雖不能無欲，然當有以制之。無以制之，而惟欲之從，則人道廢而入於禽獸矣。以道制欲，則能順命。」<sup>99</sup>

遂行淫欲，便是為氣質所導，而陷溺義理之真實，淫奔之人但知循男女淫欲而未知貞信之節，故朱子引程頤之言，強調以道制欲的重要性。然而此「欲」非一般生理需求之欲，而是不得違背禮義道德規範之欲，若在合乎禮節規範情況下而滿足生理欲望，這是可接受的；若不遵禮義而遂行其欲，則入於禽獸，亦即為氣所蔽，無法彰顯人為最靈的義理價值。

除上述兩大類型之刺詩外，〈國風〉刺詩尚有其他零碎詩篇，如朱子以〈采芣〉刺聽讒，《詩集傳》云：

此刺聽讒之詩。言子欲采芣於首陽之巔乎，然人之為是言以告子者，未可遽以為信也。姑舍置之而無遽以為然，徐察而審聽之，則造言者無所得而讒止矣。<sup>100</sup>

〈詩序〉以〈采芣〉刺晉獻公，朱子不從，但申述不可聽信讒言之意旨。又如朱子以〈宛丘〉為刺遊蕩無度，《詩集傳》云：

國人見此人常遊蕩於宛丘之上，故敘其事以刺之。言雖信有情思而可樂矣，然無威儀可瞻望也。<sup>101</sup>

97 同註 6，頁 446。

98 元·劉瑾：《詩傳通釋》（臺北：臺灣商務印書館，1983 年，《景印文淵閣四庫全書》），卷 3，頁 22 上 / 363。

99 同註 6，頁 447。

100 同註 6，頁 505。

101 同註 6，頁 516。

〈詩序〉以〈宛丘〉刺陳幽公，朱子同樣不採納，而著重於申述詩旨乃刺無威儀者，排除對象後，讀者便更可注重詩歌所欲傳達之意旨。再如朱子以〈蜉蝣〉為刺耽於逸樂而無遠慮，《詩集傳》云：

此詩蓋以時人有玩細娛而忘遠慮者，故以蜉蝣為比而刺之。言蜉蝣之羽翼，猶衣裳之楚楚可愛也。然其朝生暮死，不能久存，故我心憂之，而欲其於我歸處耳。  
 〈序〉以為刺其君，或然，而未有考也。<sup>102</sup>

〈詩序〉以此詩刺曹昭公，朱子亦不從，僅以時人大略論之。上述這些詩歌所刺不一，但同樣均顯示出朱子將〈國風〉刺詩所刺者皆導向於以政教禮義為基礎的功能之上，諷刺之內容必須落在對政治、時俗的關懷之上，並以義理價值為背景，要求改變現象，回復至禮義教化高度發達的時代。

## 肆、結語

朱子對《詩經》的重新詮釋，是《詩經》學史上繼毛、鄭、孔之後，最重要的典範作品。朱子高度提升《詩經》教化內涵，指出《詩經》對心性的陶冶興發作用，歷來研究者亦多關注此相關課題，惟較少論及朱子對〈國風〉以怨刺為主題之詩歌的詮釋特色，而本文經由對朱子詮釋〈國風〉怨刺詩之探討，可以得出下列兩項結論：

第一、透過朱子對〈雄雉〉、〈君子于役〉、〈泉水〉、〈載馳〉及有關莊姜之詩的詮釋分析，發現朱子在孔子所提出「《詩》可以怨」的原則下，進一步以怨而不怒、怨而能正等特質補充〈國風〉怨詩之形象。

第二、本文將朱子怨刺之詩分為兩類探討，分別為刺朝政及刺風俗之詩。透過分析朱子認可為怨刺詩之特點，得出朱子對怨刺詩之解釋不從〈詩序〉指實時政君主的作法，其主要理由是為避免讀者受其影響，而誤解《詩經》溫柔敦厚之旨意。而朱子在擺脫對象之限制外，更著重於從文本的教化意涵著手，指出怨刺詩的諷刺重點。

朱子對《詩經》之詮釋，開展出以理學說《詩》的時代特色。但除此之外，朱子對傳統講求溫柔敦厚之《詩》教有深刻體認，他高度要求君王必須重視德行修養，由此開展其政治理論。另外他不遵從〈詩序〉之說，主要是認為〈詩序〉指明諷刺對象有妨害教化之可能，凡此皆是朱子詮釋〈國風〉怨刺詩之要點。經由本文之討論，希望能對朱子《詩經》學提供理解之助益。

102 同註6，頁525。

## 參考文獻

### 一、傳統文獻

#### 1. 古籍原刻本

宋·蘇轍：《詩集傳》（宋淳熙七年蘇詡筠州公使庫刻本，約西元 12 世紀）。

#### 2. 古籍影印本

漢·毛亨傳、鄭玄箋，唐·孔穎達正義，清·阮元校勘：《毛詩正義》（臺北：大化書局，1989 年，影印清嘉慶二十年重刊宋本）。

漢·司馬遷：《史記》，收入《百衲本廿四史》（臺北：臺灣商務印書館，2001 年，影印宋慶元黃善夫刊本）。

漢·劉向：《古列女傳》（臺北：臺灣商務印書館，1985 年，《景印文淵閣四庫全書》）。

漢·鄭玄注，唐·賈公彥疏，清·阮元校勘：《周禮注疏》（臺北：大化書局，1989 年，影印清嘉慶二十年重刊宋本）。

晉·杜預注，唐·孔穎達正義，清·阮元校勘：《春秋左傳正義》（臺北：大化書局，1989 年，影印清嘉慶二十年重刊宋本）。

宋·程顥、程頤著，王孝魚點校：《二程集》（北京：中華書局，2004 年 2 月）。

宋·朱熹著，陳俊民校訂：《朱子文集》（臺北：德富文教基金會，2000 年 2 月）。

宋·朱熹：《詩集傳》，收入朱傑人編《朱子全書》第 1 冊（上海：上海古籍出版社，2002 年 12 月）。

宋·朱熹：《詩序辨說》，收入朱傑人編《朱子全書》第 1 冊（上海：上海古籍出版社，2002 年 12 月）。

宋·朱鑑：《詩傳遺說》（長春：吉林出版集團有限責任公司，2005 年，影印摛藻堂《欽定四庫全書薈要》，與朱熹《詩經集傳》合刊本）。

宋·黎靖德編，王星賢點校：《朱子語類》（北京：中華書局，2004 年 5 月）。

元·朱倬：《詩經疑問》（臺北：漢京文化事業公司，1986 年，影印《通教堂經解》本）。

元·趙惠：《詩辨說》，收入《別下齋叢書》（臺北：藝文印書館，1973 年，《百部叢書集成初編》）。

元·劉瑾：《詩傳通釋》（臺北：臺灣商務印書館，1983 年，《景印文淵閣四庫全書》）。

### 二、近人論著

#### 1. 引用專書

劉美紅：《先秦儒學對「怨」的診斷與治療》（廣州：中山大學出版社，2010 年 3 月）。

#### 2. 引用論文

劉文強：〈衛莊姜論〉，《文與哲》11 期（2007 年 12 月）。

楊晉龍：〈朱熹《詩序辨說》述義〉，《中國文哲研究集刊》12 期（1998 年 3 月）。

# 淺談執簡御繁的法律學習之道 ～以刑法的概念引導及體系構成爲中心～

## The Way of Using Simplicity to Control Complexity for Legal Studies— A Concept Guideline and System Framework with Criminal Jurisprudence as The Center

李永瑞\*  
Yung-Ruey Lee

(收件日期 102 年 4 月 20 日；接受日期 102 年 11 月 27 日)

### 摘 要

衆所周知，法令多如牛毛，而人事更是變化萬千。因此，人類社會法律事務自然是非常複雜多端。然而，老子《道德經》第一章有言：「道可道，非常道；名可名，非常名」。《大學》第一章〈大學之道〉則謂：「物有本末，事有終始，知所先後，則近道矣」。其實，便點出掌握人類社會法律事務的執簡御繁之道。

本文即擬探求《道德經》、《大學》中所闡述對人類社會事務的執簡御繁之道，藉此提供法律初學者通曉法律學習的執簡御繁之道，使法律初學者能夠獲得「下學上達」的效用目標。即從初淺的事物學習基本道理，然後最終能貫通一切。

關鍵詞：老子、道、物有本末、事有終始、執簡御繁、下學上達

---

\* 國立臺中教育大學諮商與應用心理學系兼任講師

### **Abstract**

As everyone knows, the statutes and regulations of law are like the hairs of ox, but the legal affairs of human society are especially every changing. However, “Lao-Tzu” Chapter 1 says : “The Way that can be experienced easily is not the eternal Way. The Concept that can be constructed is not the eternal Concept.” “The Great Learning” Chapter 1 “The Way of the Great Learning” says: “Things have the fundamental and the incidental. Affairs have the ending and the beginning, knowing what comes first and after will take closer to the Way.” Eventually, These Books have pointed out the way of holding simplicity to control complexity for dealing with the legal affairs of human society.

This article will explore the way of holding simplicity to control complexity of these books, and associate the beginner of the legal study can master the way of holding simplicity to control complexity for the legal study in order to gain the benefits of “studying basically and reaching highly”.

**Key words:** Lao-Tzu, The Way, Things Have the Fundamental and the Incidental, Affairs Have the Ending and the Beginning, Holding Simplicity to Control Complexity, Studying Basically and Reaching Highly.

## 壹、前言—法律學習如何入門

「法律學」，乃屬依法令規範人類社會各項事物的規範之社會科學。既是規範人類社會各項事物的內容，自然是涉及人類社會繁瑣而複雜的問題，因此，一般乃稱「法令多如牛毛」，然而，花花世界、包羅萬象，自然「人事更是變化萬千」。從而，欲針對規範人類社會各項事務的法律學進行研討，倘若不能執簡御繁的話，自然非常容易陷入「如墮五里霧中」，更加迷離恍惚、終難明白理解。不過，如果能掌握執簡御繁之道的話，自然容易入門入手而能清楚瞭然。

本文拙作的目的，即欲藉此探求法律的基本概念及基礎原理，而期望能夠幫助法律初學者易於入門入手、簡捷扼要地掌握住若干法律基本課題的學習方法，並據以爲將來深入研究時奠定穩固紮實的基礎（取徑道德經第 22 章所稱：「少則得、多則惑」）。換言之，本文之作，旨在探討法律規範的根本道理，並希望能夠協助法律初學者奠定「下學而上達」的學習基礎目標，即：藉由從初淺的事物概念中學習基本道理，然後最終能貫通法律規範的一切根本道理。

以下，本文擬「借用」中國古代道家（諸如《老子 / 道德經》、《莊子》）與儒家（諸如《大學》、《易經》等四書五經）等經書典籍乃至於詩詞歌賦等，藉此嘗試闡述若干法律學習的執簡御繁之道。

之所以稱「借用」，乃因並非個人對於此等典籍文獻等有何深入的研究，亦不代表個人對此等典籍的理解或運用完全正確，而且，更重要且必須強調的是，本文引用這些典籍的目的，其實，並非在闡述這些典籍的文義內容或其法律思想，而僅是在藉由這些典籍的字詞話語來提點法律初學者簡便的學習巧門而已，簡言之，即「執簡御繁」的法律學習之道。因此，關此詩詞典籍的詮釋或引申，如有誤解錯置甚或引喻失義之處，亦請讀者鑒察與識者諒察，合先敘明。

不過，由於法律領域範疇非常廣泛，囿於文章篇幅及研究範圍等所限，本文以下探討將以刑法學爲主軸，亦即，擬以刑法的概念引導及體系構成作爲中心，針對刑法的基本概念及基礎原理進行必要範圍的探討，並嘗試形塑出一簡明扼要的體系架構，藉以作爲法律初學者執簡御繁學習之道的導引。

## 貳、執簡御繁的法律學習之道—以刑法概念引導及體系構成爲中心

### 一、《刑法》基本概念的引導

按老子道德經第 4 章略謂：「道沖，而用之或不盈，淵兮似萬物之宗。挫其銳，解其紛，和其光，同其塵。湛兮似或存，吾不知誰之子，象帝之先」。論者據此指出：道之爲物，其象本即虛無飄渺（沖），然道的核心，則用之不絕（盈）。要言之，道是恍惚中有

物，而陰陽相濟或動態平衡即事物的本質，亦即法律的本質，也就是道的核心<sup>1</sup>。

關此論述，直指事物的本質亦即法律的本質，也就是道，直接參透闡述道的核心，實屬真知卓見。不過，這是老僧入定的洞見觀照，卻非小和尚所能立即理解參悟，更非對初學者的有效導引。蓋：初學者通常難以捉摸抽象無形存有 (Being) 的事物本質，而僅能掌握具體有形存在 (beings) 的事物表象（特別是在通識課程二學分的「刑法概要」、甚至只有一學分的「民總與刑總」，如此短暫有限的時間裡。本文即是為「民總與刑總」課程之初學者的導引所作的初步嘗試，故有民刑法對比參照）。

爰此，本文不由探究核心的說明事物本質、法律本質著手指引路徑（也是力有未逮的緣故），卻另闢蹊徑直接先從具體有形的事物表象出發，以具體案例、摩西十誡等進行概念引導。理由無他：由淺入深易、由深入淺難（取徑道德經第 2 章所言：「有無相生、難易相成」，然社會具體事務本即繁雜，絕大多數的刑法教科書復都仍從抽象複雜的刑法規範理論、犯罪論階層體系理論等進行介紹而非直接從具體有形事物談起，多半更加深初學者刑法學習入門上的困難與障礙，個人即曾是其中一位）。

因此，針對初學者而言，本文不從刑法的本質—保護法益開始，卻反其道而行，先從刑法的表象—客觀可驗證的人事物（即行為主體、行為及行為客體）概念談起。即是希望從有形的事物表象—行為客體<sup>2</sup>，對襯彰顯出無形的事物本質—保護客體（法益 = 人類社會生活上值得依法保護的利益）（取徑道德經第 52 章所稱：「既知其子，復守其母，沒身不殆」、而第 21 章指出：「道之為物，惟恍惟惚」，亦即道乃恍惚中有物，才是真象，故法條競合因此只是「假（表）象競合」，想像競合、實質競合才是「真象競合」，即真的破壞數個法益），並一再強調「不要執著於事物表象，卻忽略事物本質的探求」（而要「去彼（表象）取此（真象）」（道德經第 12 章、第 38 章））。

其後，再由刑法的保護客體回頭嘗試進行刑法規範的體系導引（取徑道德經第 52 章

1 參林東茂：〈道沖不盈—兼談法律本質〉，《刑與思—林山田教授紀念論文集》（元照，2008 年初版），頁 23 以下。關於刑法學理上犯罪論階層體系，從傳統古典犯罪論體系「不法看客觀行為，責任看行為人主觀」，純由實證主義自然科學角度論證犯罪成立與否，演變至新古典犯罪論體系採納新康德哲學「不法也帶有主觀化色彩，責任也要看客觀（如是否有期待可能性）」，再到新古典與目的論結合犯罪論體系或目的理性犯罪論體系「故意為主觀不法構成要件」等，該文已闡明「刑法犯罪論體系的陰陽相濟」。關此，實非本文所能處理，其詳可參林東茂：《一個知識論上的刑法學思考》（五南，2002 年 3 月二版二刷），頁 23 以下。

2 此舉在概念層次上亦有刑法學習認識與實務操作上的好處。以財產犯之行為客體為例，在竊盜等盜取罪時多半僅規定為「動產」，而在詐欺罪與背信罪時，則分項規定為「(財)物」及「財產上利益」，因之引發不少學者質疑係屬毫無意義的分項規定。實則，此等犯罪（即個別財產罪與整體財產罪）具有歷史沿革上的意義（現代社會，學理上因有稱「資訊」為第三種財產），並具有提醒立法者或司法者注意「無形財產」不易掌握的特性，基於刑法謙抑性思想，在立法或實務操作時應特別謹慎小心。關此財產犯罪類型，由遠古盜取罪擴張到近代詐欺罪、背信罪之沿革，參陳樸生：〈背信罪在財產犯罪上之體系的地位〉，《刑法分則論文選輯（下）》（五南，1984 年），頁 844 以下。至於「電磁紀錄」，在從第 323 條中刪除而改列於第 36 章妨害電腦使用罪章後，是否仍為財產犯罪所稱之財產，體系解釋上即有爭議。若認妨害電腦使用罪章純為社會法益犯罪，則第 359 條規定之無故取得、刪除或變更他人電磁紀錄罪，自非財產犯罪，「電磁紀錄」即非現行法下財產犯罪行為客體。

所道：「天下有始，以爲天下母。既得其母，已知其子；既知其子，復守其母，沒身不殆」，期盼能有效引導初學者入門，初步認知刑法規範的真象（目前，頗多檢審實務甚至學者論述，經常停留在構成要件·形式規範的表象，卻忽略法益·實質規範的真象，更遑論立法者的盲從社會大眾民意，酒醉駕車肇事頻傳引發的頻頻修法便屬一事例，因此不由得令人擔憂並省思刑法的學習之道。實則，「執大象，天下往」（道德經第 35 章），亦即「道」，方爲根本最終途徑）。

以下，首先，即擬以老子《道德經》的觀點，簡要導引出《刑法》所規範的人、事、物三項基本概念或基本要素，此即：「人」亦即「行爲主體」、「事」亦即「行爲」，及「物」亦即「行爲客體」與「保護客體」（以下簡稱「刑法三要素」）。

按老子《道德經》第 1 章首段略謂：「道可道，非常道；名可名，非常名」。關此詞句，言簡意賅、微言大義，是以，古往今來，衆說紛紜、莫衷一是。比較常見的詮釋見解，乃爲：「道，如果可以用言語表述的話，就不是永恆的道。名，若可以用名稱界定的話，就不是恆久的名」<sup>3</sup>。

不過，承上所述，爲求闡發法律學習的執簡御繁之道，本文因此偏好從另外一種詮釋說法出發，即：「人與人之間、人與事、物之間，彼此爲相對座標之關係」<sup>4</sup>，因此，「大道」是可以言說的，但一般所謂的道，並非所要闡述的自然之道；「名」是可以用的，但一般人所稱之名，並非自然之名」<sup>5</sup>。

一般而言，老子《道德經》所稱的「道」，實在是非常複雜多端，包括：天地之道（宇宙觀：宇宙起源與歸宿、大自然（萬事萬物）規律）、政治之道（政治觀及法律觀：君臣之道、治國之道）、人世之道（人生觀：待人處事之道乃至於修身養性之道）。

同時，老子《道德經》所稱的「道」，在法律價值哲學上，一般多被歸類爲「方法一元論」的價值哲學範疇，乃屬「存在與當爲合一的道」，亦即，「自然」乃客觀不變的規律，同時也是價值的根源。<sup>6</sup>

所謂方法一元論的價值哲學，基本上乃認爲：從「存在」可以推論出「當爲」、從「事實」可以推導出「價值」、從「現實」可以尋繹出「規範」。簡言之，即認爲：可以從存在的現實當中推論出價值規範來，亦即，人類世界所爲的社會規範，可以說是「天經地義」、「公道自在人心」，故老子《道德經》第 25 章中便曰：「人法地，地法天，天法道，

3 參傅佩榮：《究竟真實—傅佩榮談老子》（天下遠見，2006 年第一版），頁 21。要特別提醒注意的是，《道德經》與一般所謂的「仁義道德」不同，老子所謂的「道」與道德並無直接關聯，而是在談萬事萬物的根源與本體。實則，《道德經》81 章是由《道經》（1 到 37 章）與《德經》（38 到 81 章）二部分所組成，這是後人所爲，根據現在考據出土的最早資料顯示，其實，原本應該是：《德經》在前，《道經》在後。參同書頁 11 以下。

4 參朱邦復：《老子止笑譚》（時報，1994 年初版），頁 12。如所周知，朱邦復先生是著名電腦專家，被譽爲「中文電腦之父」，故其對《道德經》的闡發，因此多從有形事物的科學面出發，此項詮釋恰好符合本文擬從有形事物概念作出發點進行引導的論述本旨，故援用之，但此並非謂前項說法詮釋是錯誤的，尚請讀者注意及之，俾免誤導。實則，兩種說法宜合併觀照，才是清晰、完整。以下，即由此後說出發，而融歸於前說。

5 參邱進之：《老子的智慧》（漢藝色研，1996 年初版），頁 33。

6 參林文雄：〈老子法律思想的研究〉，《台大法學論叢》第 4 卷第 2 期（1975 年 4 月），頁 21。

道法自然」<sup>7、8</sup>。老子之此等道法自然論，一般即被歸於「自然法論」，惟其引證「自然法則」的部分，則多屬隱喻或比附的情形。

不過，如前所述，本文拙作的目的主要在藉由老子《道德經》的論述來探討說明法律學習的執簡御繁之道。因此，本文出發點著重於參考老子仰觀天象地理俯察人事萬物的歸納法，藉其歸納出人世間人、事、物的相對觀，據以作為法律對人類社會事務（人、事、物）規範的學習巧門（類如老子《道德經》第1章末段所言：「玄之又玄，眾妙之門」），合先敘明。

從而，《道德經》第1章首段這段話，依上述觀點來看，我們可以將之理解為：「人與人之間、人與事、人與物之間均存在一定的「道理」，是真的存在而細緻深邃的，但並不是一般人隨便講講的就是（而是本末終始等人事物道理）；事物的「名詞/概念」也可以表徵一定的具體事物，但並不是一般人所認知的名詞或事物表象而已（而是必須用心去探究之「事物的本質」）。

莊子在《外篇》〈天道第十三章〉中亦略謂：「世之所貴道者書也，書不過語，語有貴也。語之所貴者意也，意有所隨。意之所隨者，不可言傳也」，談及世人皆以聖人書籍言語而貴重之，但此等言語之所以貴重者，乃心意所欲傳達的事物道理精髓，而事物道理的精髓，則是要用心意去體會，而非單靠話語來言傳的。其實，也是類似的道理。<sup>10</sup>

7 相對的，「方法二元論」的價值哲學，則是採取事實乃存在問題與規範乃價值問題，屬二個個別獨立的體系範疇，理論認識與實踐評價必須嚴格區分，即：從「存在」不能推論出「當為」、從「事實」不能推導出「價值」、從「現實」不能尋釋出「規範」。中國古代荀子思想認為宇宙自然現象受因果律支配，並無賞善罰惡的評價意義在，即被歸類為顯屬「方法二元論」思維。參楊日然：《法理學》（三民，2005年初版），頁18-20、頁205-219。

8 有關「方法一元論」與「方法二元論」的爭論，由來已久，迄無定論，乃法理學或法律哲學上的重要課題與難題之一，雖非常重要，但因非本文重點所在，亦非本文所能處理。近來，則有「方法一元論與方法二元論的和解」觀點，可參許玉秀：《犯罪階層體系及其方法論》（自版，2000年初版），頁109以下。其基本上乃認為：先於「法律（規範）」而存在的「現實」並非價值中立。此種觀點，即類似於老子的「道法自然」觀點或亞里斯多德的「事物本質」觀點。哈佛大學 Michael J. Sandel 教授即依亞里斯多德的事物本質論為基礎開展出其「美德正義觀」而反對由功利主義出發的「福祉正義觀」及由自由主義出發的「自由正義觀」，參氏著：〈第8章 適才適性適本質 / 亞里斯多德〉，《正義：一場思辨之旅》（雅言文化，2011年3月），頁207以下。

9 附此敘明者是，本文乃採取所謂的「哲學方法論」。根據前大法官蘇俊雄教授有關「哲學方法論」的論述指出，包括存在論哲學、現象論哲學及價值論哲學等法律哲學的方法，使得法律學的思考，從實證法學的支配解放出來，得以重新去發現必要的綜合討論，探討「真正的法律理念」，故對法學理論運用的正確性，具有重要意義。氏著：《刑法總論 I》（自版，1995年10月初版），頁113。據此哲學方法論，如前所述，人間事務的法律規範探討乃涉及「方法一元論」與「方法二元論」的爭辯，西方哲人亞里斯多德的「事物本質論」與東方哲人老子的「道法自然論」思維方法其實類同，兩位哲人在「事物本質論」之觀念上乃有不約而同的「東西會通」，因此具值得參考之處，據此，法律乃在規範人類事務（人事物），惟人事物本身的事物本質則亦可能導出法律規範的原理，從而，探求人事物的事物本質，實則，便是在探求法律規範的原理（或根本道理）。

10 亦即，道的精神，非語言、名相可以詮釋清楚，唯有在「語言的解消」之處，才被開顯出來。參石朝穎：〈第六章 現象學的觀照與老子之「道」的詮釋問題〉，收於氏著《現象學與古典哲學的詮釋問題》（臺灣商務，2012年4月初版），頁143以下。此即今日所稱的，「只可意會、不能言傳」。但更重要的是，「本質與表象」的差異，亦即：不要過度執著於事物的表象，而卻忽略探究事物的本質。

而法律既然是人類社會事務（人、事、物）的規範，自然會涉及此等人、事、物本末終始的道理。白話來講，法律所要規範的人間事物如此繁瑣複雜，即以一個人的人生歷程爲例觀察，從出生到死亡這段不算短暫的時程中，出生報戶口法律要管（規範，下同），就學服兵役法律要管，做生意事涉交易安全法律要管、結婚生子事涉人倫秩序法律自然更要管，連死亡戶口除籍法律當然也得管。若再涉及多數人的居住、飲食、交通（食衣住行娛樂）等共同生活，法律自然會「多如牛毛」。人類社會事務的複雜多端，由是可見一斑。可是，此等人類社會事務複雜繁瑣，自宜藉基本概念（即人、事、物）來執簡御繁，予以直接觀照，而具入門入手之簡易性。

亦即，就上述個人生存事項，倘若扼要歸納簡單來講，其實便是：人活著的時候要成家立業，需交易賺錢養家活口，便要有財產及財產交易，這就涉及「財產法律關係」，需娶妻生子照顧後代生活，便產生親屬繼承問題，這就涉及「身分法律關係」。

以民法爲例，我國民法大師鄭玉波先生其實就是依此來說明「民法的概念」，略謂：「吾人基於社會一份子之立場所營之生活關係，其出發點有二：一爲維持個人之生存；一爲謀求種族之綿延。欲維持個人之生存，必須享受物資之利益（衣、食、住、行），因而乃有經濟生活，人與人之間，遂發生財產關係，如債權關係、物權關係，民法即以之爲對象而規律之；其次欲謀求種族之綿延，必度親屬之生活（夫妻、父母子女），於是人與人之間，乃發生身分關係，如親屬關係、繼承關係，民法亦以之爲對象而規律之。規律前者謂之財產法，規律後者謂之身分法」<sup>11</sup>。

其中，鄭玉波先生進一步再歸納出民法的三項基本要素，略謂：「構成法律關係之主要因素，不外爲『人』、『物』及『行爲』三者。此三者中以人爲首，因法律關係乃人與人之關係，無人即無法律關係之可言，故民法總則第二章即規定『人』，人在法律關係中屬於主體，所謂權利義務之主體」、「物者乃人力所支配之有體物或自然力，而爲一種權利客體」，故民法總則第三章即規定「物」、「法律關係之構成，不外爲人、物、行爲三種基本要件。此三者乃以行爲爲中心。法律行爲係人之行爲，以欲發生私法上效果之意思表示爲要素之一種適法行爲」，故民法總則第四章即規定「法律行爲」<sup>12</sup>。

職是，關此民法基本要素，即：人、物、法律行爲之要素，若按照前述老子的觀察歸納來講，亦即：人、物、事（即法律行爲）三項人類社會事務的基本概念。換言之，法律所欲規範的人類生活社會事務，其實，歸納抽象出最終、最基本的要素（元素），不外乎就是：人、事、物，亦即所謂的民法三要素。

相對於「民法」，「刑法」則是規範犯罪與刑罰的基本法律規範，我國刑法典體例共分爲二編：1. 總則編、2. 分則編，即其內容主要包含「刑法總則」及「刑法分則」二大部分，據此，刑法學，依學理說明一般乃可分爲「刑法總論」及「刑法各論」二大部分。刑法總則主要是規範：刑法原理（如：罪刑法定原則）、犯罪論及刑罰論等，包括：1. 法例、2. 刑事責任、3. 未遂犯（行爲階段論）、4. 正犯與共犯（共犯論）、5. 刑、6. 累犯、

11 參鄭玉波：《民法概要》（東大圖書，2012年8月修訂13版），頁3。

12 參鄭玉波：同註11書，頁20、頁51、頁58。

7. 數罪併罰（罪數論）、8. 刑之酌科及加減、9. 緩刑、10. 假釋、11. 時效及 12. 保安處分等；刑法分則主要則是規範：各種犯罪類型（如：殺人、強姦、竊盜等各種犯罪），包括：1. 侵害國家法益之犯罪、2. 侵害社會法益之犯罪及 3. 侵害個人法益之犯罪。

同時，相對於民法的行爲多是「好事」（如法律行爲），刑法的犯罪行爲既然是侵害法益的行爲，自然則屬「壞事」（如殺人、強姦、偷盜），惟亦均涉及人事物本末終始道理。因此，就人事物概念言，刑法上亦有「行爲主體（人）」、「行爲（事）」及「行爲客體（物的表象）與保護客體（物的本質）」等基本概念。同理，若按照前述老子的觀察歸納來講，亦即：人、事（即犯罪行爲）、物三項人類社會事務的基本概念，就刑法規範事項來講，此即所謂的刑法三要素（惟請特別留意因民刑法規範目的不同所衍生的本質差異，如此處所稱「保護客體」厥爲事物本質，而與「行爲客體」通常爲事物表象有所差異。理論上，每一種犯罪類型未必都有行爲客體，但一定要有保護客體，否則，即屬違憲）。

此處以日常生活偷竊他人財物爲例來說明，假設大學生 A 因見同學 B 新買一台新型的平板電腦 iPad，意圖據爲己有而擅自取走據爲己用，A 是「人」（亦即所謂的行爲人或行爲主體），該台新型平板電腦 iPad 則是「物」（B 的財產，亦即所謂的行爲客體），而 A 意圖據爲己有而擅自取走 B 的新型平板電腦 iPad 一台，此即構成日常生活所稱的「偷竊」，其實就是刑法所稱的「犯罪行爲（或刑事不法行爲）」，則可以「事」的概念來說明。因此，按照人、事、物三項人類社會事務的基本概念，執簡御繁之下，即可展開刑法規範內容的相關論述。<sup>13</sup>

首先，按蘇軾《赤壁賦》略謂：「夫天地之間，物各有其主。苟非吾之所有，雖一毫而莫取」。其實，已然說明了「人」與「物」的關係。即：物各有其主，除無主物外，一個物，一定有它的主人，就是俗稱的「物主」（即民法上的所有權人），此同時並說明了民法物權的基本原理：「一物一權主義」，亦即：一個物，只有一個所有權，這個所有權，當然是由「物主」來擁有，因此，一旦物主遺失其所有之物被他人拾得占有，則物主基於對其物擁有所有權，自然得對拾得占有其物的該拾得人請求「物歸原主」。而在刑法上，意圖據爲己有而竊取他人之物，則可能分別構成「竊取動產罪」或「竊佔不動產罪」<sup>14</sup>。

以前述日常生活偷竊他人財物的案例再進行討論，倘若事後 B 發現 A 竊取其新型平板電腦 iPad 一台之事，而欲向 A 商討取回該動產之際，A 竟見色起意而對 B 以強暴脅迫

13 在此項 A 竊取 B 的平板電腦案例裡，嚴謹來講，應論以刑法第 321 條第 1 項之竊取他人動產既遂罪，惟因本文著重在此等基本要素人事物道理的論述，故以下在行文說明上，並未嚴謹地論以既遂罪、未遂罪，另外在其他各種具體罪名如毀損文書罪與毀損器物罪的論述上亦同，可能僅籠統以毀損罪行文之，核先敘明。

14 物，依其性質，一般乃區分爲動產及不動產，但如何明確界分兩者，實際上頗有疑義，不過，基於事物的本質，即：「跑得了和尚，跑不了廟」，因此，在立法技術上，民法第 66 條第 1 項便是界定「不動產」，規定爲：「稱不動產者，謂土地及其定著物」，接著，則於民法第 67 條規定，「稱動產者，爲前條所稱不動產以外之物」。同理，刑法第 320 條，在立法上亦區分此二者，於第 1 項規定「動產」據以規範「竊取動產罪」，於第 2 項規定「不動產」據以規範「竊佔不動產罪」。不過，要提請注意者是，民法所指的「動產」，包含人力所能支配的自然力（如電力、水力）在內；相對的，刑法所指的「動產」則否，另依刑法第 323 條「電能、熱能及其他能量，關於本章之罪，以動產論」之規定論處。這便是因爲民刑法規範的本質目的不同所致。

等違反其意願之方法而爲強制性交，最後，甚至 A 竟惱羞成怒而對 B 加以殺害以防上開竊盜、強姦之事外洩遭致刑法制裁。凡此上開竊取他人動產、強姦他人、殺害他人等三項犯罪事實，雖屬三項迥然不同的社會生活事實，分別涉及竊盜罪、強姦罪及殺人罪三種不同罪名，但在刑法規範上，其實，其規範模式並無二致的則是，均屬行爲人實行犯罪行爲攻擊被害人（財物或人身）。換言之，均涉及「行爲主體（行爲人）：人」、「犯罪行爲（刑事不法行爲）：事」及「行爲客體（及保護客體）：物」三項基本犯罪要素的刑法課題<sup>15</sup>。

因此，上述日常生活竊取他人動產、強姦他人、殺害他人等案例當中所討論的刑法竊取動產罪、妨害性自主罪、殺人罪，而若依照老子的觀察歸納來講，其實便涉及：人與人之間有關「人（行爲人與被害人）」的關係、人跟人之間有關「事（竊盜行爲、強姦行爲、殺人行爲）」的關係、人跟人之間有關「物（行爲客體與保護客體：財產法益、自由法益及生命法益）」的關係。而在刑法上，則可歸納得出：「行爲人（行爲主體）」、「事（犯罪行爲）」及「物（行爲客體：包括財物或被害人人身）」與「法益（保護客體）」等刑法所涉犯罪行爲人實行犯罪行爲破壞（或威脅）被害人法益關係且可歸責（具有刑事責任、應予刑事制裁）的規範問題。

接著，比較特別值得注意的便是，在刑法學上，有關「行爲客體」與「保護客體」此等要素概念之區別的問題<sup>16</sup>。關此，「摩西十誡」：第 6 誡「不可殺人」、第 7 誡「不可姦淫」、第 8 誡「不可偷盜」，恰便針對「個人法益」部分有所指引說明，亦即：1. 殺人罪之行爲客體爲「人」、保護客體則爲「生命法益」；2. 強姦罪之行爲客體爲「人身」，保護客體則爲「性自主（自由）法益」；3. 竊盜罪之行爲客體爲「動產」，保護客體則爲「財產安全法益」。據此，乃可將「個人法益」區分爲三大類，即：1. 「生命，健康法益」（殺人即侵害他人生命）、2. 「自由，名譽，秘密法益」（強姦即侵害他人性自由）、3. 「財產法益」（偷盜即略奪他人財產）。

職是，刑法分則據此「保護客體（即法益）」因此得依據法益的種類爲分類規定各種構成要件（即各種「罪名」），並得構築成一刑法各論體系而得作爲解釋或適用各種構成要

15 論者乃謂：構成要件的内容形象，在整體事實的結構中，至少包含有四個基本要素，亦即，行爲事實的結構中，特定事实的内容得以作爲刑法評價對象者，應係建構在四項基本條件上，亦即：行爲主體、行爲、行爲客體及侵害（法益）關係四項基本要素。參柯耀程：《刑法構成要件解析》（三民，2010年3月初版），頁49以下。

16 此等概念區別，厥爲刑法基礎學習上最爲重要的概念區別，同時是刑法核心學習上最爲關鍵的概念建構。按行爲客體與保護客體乃有以下顯著差異：1. 行爲客體係客觀具體可見的；法益則是不能具體掌握的社會秩序之想像價值，是不可見的。2. 行爲客體是行爲攻擊的對象；法益則是刑法保護的對象，故又稱爲「保護客體」，例如殺人罪之行爲客體爲「人」、保護客體則爲「生命」；又如竊盜罪之行爲客體爲「動產」，保護客體則爲「財產安全」。3. 行爲客體雖爲大多數犯罪所具有，但並不一定存在每一種犯罪當中，非不可缺少之要素，有些犯罪並無行爲客體，例如聚眾不解散罪；法益則存在於所有的犯罪當中，無論何種犯罪均須有法益存在。參甘添貴：《刑法總論講義》（瑞興，1992年9月再版），頁47。另外，值得特別注意者是，行爲客體與保護客體並非一致。行爲客體，乃行爲所朝向的有形物或人，通常作爲構成要件要素而加以規定；法益，則爲法依其構成要件之規定所保護的利益獲價值，雖未直接作爲構成要件要素予以規定，但卻是思考構成要件的定型而具有解釋上重要的意義者。參岡藤重光：《刑法綱要總論》（創文社，1997年1月第三版第六刷），頁127-128。

件之指針（詳後述）。同時，因犯罪之本質為「法益之侵害或危險」，而刑法規範之目的在「保護法益」，則刑法總則即得據此「法益保護機能」進行「體系性的思考」而為各種犯罪成立要件相關事項之規定，並得形成一刑法總論體系而完成「犯罪論體系」之建構。<sup>17</sup>

## 二、《刑法》基本概念的本末終始道理

接續上述老子《道德經》導引出《刑法》人事物三項基本概念後。接著，本文擬以《大學》第一章〈大學之道〉進一步來說明《刑法》當中本末始終三部曲之「人事物道理」。

實則，老子《道德經》第64章提及：「千里之行，始於足下、慎終如始，則無敗事」、第32章談到：「始制有名，名亦既有，夫亦將知止，知止可以不殆」、第52章指出：「天下有始，以為天下母。既得其母，已知其子；既知其子，復守其母，沒身不殆」、而第14章說道：「能知古始，是謂道紀」，亦多含有此意且更加深邃發人深省，惟因均不如〈大學之道〉來得直觀易解，所以，以下仍從〈大學之道〉出發闡述。

按《大學》第一章〈大學之道〉略謂：「物有本末，事有終始，知所先後，則近道矣。」如前所述，民法規範的內容主要即為人類社會事務（人、事、物），故在法律學習上自可注意此等「人事物本末始終三部曲之道理」（以下簡稱「本末終始三部曲道理」）。

民法的規範內容主要為人類事物，故理解上自可注意此等本末始終之「本末終始三部曲道理」，例如：「人（自然人）有出生、活著及死亡」；「法人（如公司）也有設立、運作及消滅」。同理，「權利也有成立、效力（權利內容作用）及消滅」；「法律關係（如契約）也有成立、效力（權利義務內容）及消滅」。掌握此等本末終始之人事物三部曲道理，執簡御繁，自可快速通曉基本原理。

同樣的，刑法規範的內容亦在規範人類社會生活事務，而萬事萬物自有其「道理」可以探究。首先，就「人」之要素言，以「行為人（行為主體）」方面為例，就（數人）參與（某項）犯罪（刑法學理所稱「共犯論」或「犯罪參與論」）而言，在我國刑法採取「犯罪二元參與體系」之下，也會有主犯（正犯）及從屬犯（教唆犯及幫助犯）的問題。<sup>18</sup>同時，在探討多數人參與犯罪問題時，刑法學理上乃有所謂「相繼共同正犯」或「相繼幫助犯」的概念，而此等概念因此在繼續犯及狀態犯的區別上具有重要實益。<sup>19</sup>

17 刑法總論，就「犯罪論」而言，主要乃在探討「一般概念的犯罪」及「犯罪論體系」。關於「一般概念的犯罪」（包含形式的犯罪概念與實質的犯罪概念之區辨，乃相對於刑法各論對象之「個別類型概念的犯罪（如殺人罪、放火罪）」及犯罪學對象之「實在的犯罪（如現實社會生活上之殺人、放火）」之犯罪概念）與「犯罪論體系」之論述及關聯性。參曾根威彥：《刑法總論》（弘文堂，2008年4月第4版第1刷），頁39-40。

18 為避免初學者一開始即陷入最廣義共犯、廣義共犯與狹義共犯等名詞的概念泥沼起見，此處乃使用主犯與從屬犯，以求直觀並避免中文字義的混淆。從屬犯的用語，參韓忠諫：《刑法原理》（自版，1992年4月重訂版），頁289以下。韓教授略謂：依主從關係，其居於主體之地位者謂之正犯，居於從屬之地位者謂之從屬犯。從屬犯之種類有二：（一）教唆犯、（二）幫助犯（或從犯）。

19 繼續犯與狀態犯是一種重要的犯罪類型區分，此處的區辨實益即「得否成立相繼共同正犯或相繼幫助犯」。除此項區辨外，尚有作為犯與不作為犯、故意犯與過失犯、行為犯與結果犯、實害犯與危險犯、一般犯與特別犯及己手犯、單一犯與結合犯、單行為犯與複行為犯，總共八大犯罪類型

亦即，通常在繼續犯場合，例如，妨害自由罪或擄人勒贖罪，共同犯罪中之一人或數人雖已將被害人置於自己實力支配之下，犯罪已經「既遂」（形式上已結束），但如有其他人加入或幫助參與犯罪者，例如先後加入綑綁或幫忙看守被害人避免其逃脫之人，因被害人的自由法益仍在遭受侵害中，故犯罪即尚未「終了」（實質上仍未結束），共同實行或幫助之人，亦得構成「相繼共同正犯」或「相繼幫助犯」。反之，在狀態犯場合，例如，竊盜罪，在犯罪既遂後才參與的人，則並不構成「相繼共同正犯」或「相繼幫助犯」。相對的，以「被害人」而言，嚴格言之，因其性質應屬「行爲客體」，而歸於下述「物」之要素的範疇，故此，即列於下述。

其次，就「物（行爲客體與保護客體）」之要素言，以「被害人（行爲客體）」言，人既有出生、活著及死亡，從而：1.（被害）人是否「出生」，便事涉殺人罪與墮胎罪的區辨、2.行爲人是否要讓（被害）人「活著」（即使事後被害人終究死亡），則事涉殺人罪與傷害致死罪等罪的區辨、3.（被害）人是否已經「死亡」，事涉殺人罪與侵害屍體罪的區辨<sup>20</sup>。凡此，即涉及人事物的「本末終始三部曲道理」，執簡（簡明扼要的結構模式）以御繁（繁雜多端的社會事務），自能快速通曉刑法基本道理。

茲以甘添貴教授「刑法各論（上冊）」一書的說明爲主略作具體的佐證。以1.（被害）人是否「出生」言，事涉殺人罪與墮胎罪的區辨。甘添貴教授即是以「刑法上人之意義—胎兒與人之區別」作學理上之說明，略謂：民法對人之界定，爲使人成爲權利義務主體之關係明確化，特規定，胎兒以將來非死產者爲限，關於其個人利益之保護，視爲既已出生，故民法學者通說，均採全部露出說及獨立呼吸說作爲對人之出生時期。惟刑法之規範目的與民法迥然有別，刑法殺人罪之規定，旨在保護人生命之安全，則何時爲胎兒，何時爲人，完全與權利義務主體之資格認定無關，故刑法對人之界定，應以具有獨立存活能力爲判斷之準據。自受精後十四日成爲胚胎以迄成長至約二十四週時，爲胎兒，如有侵害行爲，應受墮胎罪之規範。至約二十四週已具有獨立存活能力之時，在刑法上得視其爲人予以保護，如有侵害，應以殺人罪<sup>21</sup>。

以2.以行爲人是否要讓（被害）人「活著」（即使事後被害人終究死亡）言，則事涉殺人罪與傷害致死罪等罪的區辨。甘添貴教授亦略謂：行爲人於實施殺人行爲時，除具有殺人之故意外，對於其身體之傷害，亦同時具有預見或認識。因此殺人罪與傷害罪之區別，乃以行爲人主觀上有否殺意以爲斷<sup>22</sup>。

分類。凡此犯罪概念之八大分類，厥爲刑法學習的基本功，以功夫基礎之馬步、弓步、虛步、三七步、四六步等作比擬，可稱爲「天龍八步」，初學者務請參閱林山田：《刑法通論（上冊）》（自版，2008年1月增訂十版），頁248以下。

20 「人之始期」涉及殺人罪與墮胎罪的區別、「人之終期」涉及殺人罪等與侵害屍體罪，向來即爲刑法各論一開始探討的重要議題，參曾根威彥：《刑法各論》（弘文堂，2008年9月第4版第1刷），頁5-8。

21 至於出生時期之判斷，向有分娩開始說、一部露出說、全部露出說及獨立呼吸說等不同見解之分歧。通說及實務乃採獨立呼吸說，惟甘添貴教授則採獨立存活說。參甘添貴：《刑法各論（上冊）》（三民，2009年6月初版），頁18-20。日本傳統通說則是採取一部露出說。參團藤重光：《刑法綱要各論》（創文社，1990年2月第三版第四刷），頁371。

22 參甘添貴：同註21書，頁23。

以3. (被害)人是否「死亡」言，則事涉殺人罪與侵害屍體等犯罪的區辨。甘添貴教授亦略謂：人死亡後，即為屍體。人之死亡，在刑法上，向與殺人既遂、未遂及侵害屍體等犯罪之認定，具有決定性關係。人與屍體之區別，學界向來均依其已否死亡，以為認定<sup>23</sup>。

關此(就「物」之要素言)，若再以「財物(行為客體)/財產法益(保護客體)」而言，至少亦涉及「(何謂)消滅」之問題，以「毀損罪」為例，行為人實行毀棄損壞或致令不堪用之行為，而使行為客體(依我國刑法分為1.文書、2.建築物礦坑船艦及3.其他器物三種而別立罪名)之價值效用(包括物質性效用及功能性效用二面向)喪失者，實際上已生損害(使保護客體亦即法益遭受破壞)，性質上應屬實害犯，因此，行為人實行毀損行為要達成既遂，必須使行為客體的價值效用(即保護客體)最終遭受到終局破壞，否則，並不能論以毀損罪。換言之，行為人實行犯罪行為，若未能使行為客體遭到終局的「消滅」，而使保護客體(即法益)受到終局的「損害」，至多可能構成「未遂犯罪」而已，但絕不可能構成「既遂犯罪」<sup>24</sup>(關此，同時涉及行為階段的問題，亦即涉及「事」之要素的問題，並實已涉及「事物本質(法益)」的問題，則詳後述)。

再以甘添貴教授「刑法各論(上冊)」一書的說明作具體佐證。甘添貴教授亦謂：毀損器物罪之未遂犯，本法並無處罰之明文，因此，行為人於著手為毀棄損壞他人之物或至令不堪用之行為後，須他人之物，因而發生滅失、物質破壞或其效用喪失結果，且其行為與結果間須具有因果關係者，始得成立既遂罪。嚴格言之，毀損器物罪之毀棄損壞或致令不堪用之行為，既均已使行為客體喪失或減低其全部或一部之效用或價值，實際上業已發生損害，性質上應屬實害犯，故宜將「足生損害於公眾或他人」之規定刪除，俾符本罪之罪質。至將他人車胎放氣，除視具體情形論以強制罪外，因無毀棄、損壞或使車胎之效用喪失，並不成立毀損罪。我實務亦認為，放逸車輛胎內空氣，並非毀壞輪胎，空氣非財產，故不成立犯罪<sup>25</sup>。

再者，就「事(行為)」之要素言，以行為之侵害階段(刑法學理所稱「未遂犯論」)為例，也有：1.著手、2.未遂及3.既遂的問題。其實，同樣的，都是千篇一律、同一模式，亦即涉及「事有終始」的根本道理。

以「殺人罪」為例，行為人縱令確有殺人的主觀犯意，但若其客觀上並未著手於犯罪(殺人罪)之實行者(例如，電影「功夫」中主角阿星雖經常口出「我要殺人」話語，但其卻從未有著手殺人的任何動作)，由於對於被害人之生命法益根本毫無任何危險存在，從而，縱令其主觀上確有殺人犯意，亦難僅以其主觀上有殺人犯意而對加以以刑事制裁。

23 至於死亡時期之判斷，主要視其有否生命跡象為準。最早通說採脈搏停止說，惟近年來，則傾向於綜合判斷說。參甘添貴：同註21書，頁20-21。日本傳統通說多採取腦死說。參岡藤重光：同註21書，頁377。

24 故此，我國刑法學者乃有稱「既遂的原始意義(或實質層面的意義)」，即是法益遭到損害。既遂，指的是不被容許的法益侵害的既遂。參黃榮堅：《刑罰的極限》(元照，1999年4月初版)，頁216以下。

25 參甘添貴：同註21書，頁407。此處係以第354條毀損器物罪之說明為佐證，至於第352條毀損文書罪、第353條毀損建築物礦坑船艦罪等罪之說明，則分別可參同書頁398、頁405。

換言之，「著手」即犯罪實行之「開始」，若著手實行犯罪但卻「未遂」則方可謂犯罪實行之「中點」，而「既遂」才是犯罪實行之「結束」。我國刑法有關殺人行爲之相關罪名，因此乃規定爲：預備殺人罪（第 271 條第 3 項）、殺人未遂罪（第 271 條第 2 項）及殺人既遂罪（第 271 條第 1 項），即是此理。由此可見，犯罪行爲侵害法益之階段的問題當中，亦可窺見本末終始的事物本質道理。

最後，上述多就「事有終始」的面向進行說明，以下則以「物有本末」的面向略作探討。老子《道德經》特別多所提示事物表象與事物本質的區辨，強調不要僅停注在事物表象，而要用心探求事物本質。關此，表現在刑法學上，即恰如行爲客體與保護客體的區辨。

如前所述，在刑法學上，「行爲客體」與「保護客體」此等要素概念應嚴予區別，據此理解，「行爲客體」堪稱僅爲事物表象而已，「保護客體」方爲事物本質。若此，恰與刑法規範實質上乃一部「法益保護法」、「犯罪行爲，實質上乃破壞保護客體、侵害法益的刑事不法行爲，苟非行爲人的行爲實質上破壞保護客體、侵害法益，則難遽爲對之論以刑事責任」此等刑法基本原理若合符節。據此老子《道德經》「事物本質 / 事物表象」亦即大學《大學之道》「物有本末」的基本道理，刑法規範問題之探討，自應著重於事物本質（保護客體）而非事物表象（行爲客體）的探求，不應過度執著於事物的表象，反而卻忽略探究事物的本質。

此處，即以因目前社會上酒醉駕車肇事頻傳引發頻頻修法爲例，據以嘗試說明老子《道德經》有關探求事物本質的道理所在，並點出檢審司法實務、立法者及社會大眾多半停留在事物表象的盲點及忽略事物本質的探求。<sup>26</sup>

按我國刑法於民國（下同）88 年 4 月 21 日增訂第 185 條之 3 規定：「服用毒品、麻醉藥品、酒類或其他相類之物，不能安全駕駛動力交通工具而駕駛者，處一年以下有期徒刑、拘役或科或併科三萬元以下罰金」。通稱「不能安全駕駛罪」，俗稱「酗酒駕車罪」。其立法目的乃在「維護交通公共安全，防止交通事故發生」。

100 年 10 月間因發生新北市消防隊員賴文莉在執行救護勤務時，不幸遭到酒罪駕駛人撞擊，導致左小腿嚴重開放性骨折，膝蓋以下截肢的重大事故。社會大眾多所譴責，立法者乃立即推動修法，100 年 11 月 30 日經立法院通過總統公布，將原條文改列第一項，將法定刑提高爲：「處二以下有期徒刑、拘役或科或併科二十萬元以下罰金」，並增訂第二項：「因而致人於死者，處一年以上七年以下有期徒刑；致重傷者，處六月以上五年以下有期徒刑」此項學理上所稱的「加重結果犯」，俗稱「賴文莉條款」。

令人意外的是，隔不到幾個月，即 101 年 4 月後，陸續爆發葉少爺、殷少爺等酒駕撞死人事件，一時間，再度引爆輿論譁然，紛紛要求重刑嚴懲類此酒駕事件，並多有「酒駕視同故意殺人」的說法。立法者乃又推動修法，102 年 5 月 31 日經立法院通過總統公

26 以洗錢罪爲例，頗多實務及論者，常逕稱爲經濟犯罪，即因炫惑於事物表象所致。洗錢罪有助於經濟犯罪的追查及預防，但卻非經濟犯罪本身。乃有論者正確地從事物本質—法益觀點切入指出：處罰洗錢，是爲了保護刑事司法權的運作。洗錢，基本上是侵害國家法益的犯罪，是干擾刑事司法權運作的犯罪。參林東茂：《刑法綜覽》（一品，2004 年 9 月三版），頁 2-204。

布，將第一項修正為：「駕駛動力交通工具而有下列情形之一者，處二年以下有期徒刑，得併科二十萬元以下罰金：一、吐氣所含酒精濃度達每公升零點二五毫克或血液中酒精濃度達百分之零點零五以上。二、有前款以外之其他情事足認服用酒類或其他相類之物，致不能安全駕駛。三、服用毒品、麻醉藥品或其他相類之物，致不能安全駕駛」，同時又加重第二項之法定刑為：「因而致人於死者，處三年以上十年以下有期徒刑；致重傷者，處一年以上七年以下有期徒刑」。

由此頻繁修法來看，固然牽涉相當複雜而且廣泛之理論與實務的議題（諸如頻繁修法的正當性及必要性、嚴刑重罰恐又導致法重情輕的實務運作等等），不過，其中一項最為根本關鍵的問題便是：原本第 185 條之 3（現行法第 1 項）規定所稱「不能安全駕駛罪」的性質究竟為何？究應如何規範「酗酒等不能安全駕駛行為」？

事實上，之所以會導致原本第 185 條之 3 的刑罰嚇阻作用無法發揮，除部分原因是因為檢審實務經常輕縱酒駕行為之外，也是由於檢審實務經常將此項罪名以學理上所謂的「具體危險犯」看待，要求行為人除確有酗酒駕駛情形外，尚需逐案具體判斷行為人確實有不能筆直走路、不能畫同心圓等狀況，才叫做「不能安全駕駛」。因此，導致很多酗酒駕駛人藉此抗辯且逃過刑罰制裁，日久並形成僥倖的社會氛圍。

實則，「不能安全駕駛罪」的性質，應界定為學理上的「抽象危險犯」（這在 102 年間修正的立法理由中便有明白說明），如此一來，在進行是否構成犯罪之判斷時，即不需如同「具體危險犯」一般，還得逐案具體判斷行為人是否有不能筆直走路、真的已經不能控制駕駛的狀況，才叫做「不能安全駕駛」，而主要是根據其「呼氣酒精濃度達每公升 0.55 毫克」（此處以修法前為例，法務部曾參考各國標準作成函釋），即可認定行為人酗酒駕駛行為的抽象危險性，而可該當於本罪。

而此處所謂的「危險」，指的是「社會上不特定人或多數人之生命、身體或財產等法益的危險」，亦即，不能安全駕駛罪所保護的法益，是一種「重疊性或競合性的法益」，其與過失致死罪、過失傷害罪所保護的法益是「個別性、具體性的生命、身體法益」係屬「個人法益」不同，換言之，不能安全駕駛罪的保護法益，性質上是「社會法益」，內涵是多數人的公共安全，簡言之，不能安全駕駛罪是「交通犯罪」，是「公共危險罪」。因此，當行為人酗酒不能安全駕駛竟仍駕駛時，其行為即該當於不能安全駕駛罪，因為其酗酒駕駛行徑本身就已經威脅到多數用路人的公共安全，不需要等到真的發生撞死人、撞傷人的實害，就可以將其繩之以法，依本罪以刑罰制裁。

至於酗酒駕駛人倘若果真撞死人、撞傷人時，原則上，理應另外論罪、另外處罰。此處以行為人酗酒駕車接連撞死二人為例，理論上，由於行為人觸犯之一個不能安全駕駛罪及二個過失致死罪，僅是在撞人的時點與場所之點上相合致而已，亦即，此數罪間並非全部合致或主要部分合致，故不能認為成立刑法第 55 條「一行為觸犯數罪名」所謂的「想像競合」，自應認為構成數行為觸犯數罪名的「實質競合」，而依刑法第 50 條規定：「裁判確定前犯數罪者，併合處罰之」。

然而，在 100 年底增訂同條第 2 項之加重結果犯後，無論酗酒駕駛人接連撞死幾個

人，均僅能依該項法定刑規定最高僅能處七年，此在葉少爺此等接連撞死數人的場合，因此便被一般民衆認爲此項處罰過輕、無法發生制裁及嚇阻的作用，因此，立法者才在短短不到幾個月的時間內便又提案修法，終在 102 年間提高法定刑至十年。

可是，此等頻仍修法的結果，對於接連撞死數人、撞傷數人的情形，可能導致不但沒有提高刑責的作用，卻反而適得其反，發生限制刑責提高的反面效果，亦即駕駛人無論撞死、撞傷多少人，其最高刑度就是十年，要是再發生撞死更多人時，豈非又得修法提高刑罰不可？更遑論，罪刑不相當造成法重情輕的結果，反而容易導致法官輕判的下場，以避免罪責失衡的情形。

實則，如前所述，「不能安全駕駛罪」本身是公共危險罪，至於其酗酒駕駛行爲因此接連過失致人於死、傷，由於酗酒駕駛人對每個個別被害人言本應另外成立過失致死罪或過失傷害罪，而如前所述，此時並不因此成立想像競合犯的「一行爲」，亦即當接連撞死多人時，本應論以多個過失致死罪，再與不能安全駕駛罪，依實質競合論處，數罪併罰之。因此，無論撞死、撞傷多少人，就理論而言，本不應依現行法「加重結果犯」的方式論處，否則，可能導致反而發生限制刑責提高的反面效果，而且違反「窮盡評價 / 禁止評價不足」的基本原理。<sup>27</sup>

由是可知，由於立法者一再盲從於社會大眾的錯覺（撞死、撞傷多人，何能不加重刑責？），卻誤採「加重結果犯」的立法模式欲提高刑責，其結果，則可能導致不但沒有提高刑責的作用，反而卻適得其反，發生限制刑責提高的負面效果。亦即原本是數個意思形成、數個行爲先後實施，應爲數罪併罰，規定成加重結果犯後，卻變成僅成立一罪。以酒駕橫衝直撞接連撞死五個人爲例，依現行法第 185 條之 3 第 2 項規定，最高僅能判處十年，但若無此項加重結果犯規定，理論上則應數罪併罰，最高得判處十二年。

追根究底，其問題癥結便出現在立法者從同社會大眾炫惑於事物表象（酒醉駕車肇事視同殺人、酒醉駕車等於蓄意殺人、酒駕致死等同謀殺…），卻忽略探求事物本質（酗酒駕駛本身是公共危險犯，過失致死、傷則是實害犯應另外論罪，二者是本是不同的犯罪）。而造成多人死、傷理應多數評價，越多人死、傷應越多數評價，確亦合乎「窮盡評價 / 禁止評價不足」的基本原理，但應依解釋而論以數罪併合處罰之，<sup>28</sup>而非依立法以「加重結果犯」錯誤限制之，形成本末倒置的結果。

27 論者即有認爲，本然的、純正的加重結果犯應僅限定在危險基本行爲與加重結果爲同一行爲客體的類型，至於對公共危險罪所設定的加重結果犯，並非本然的、純正的加重結果犯，而應予廢除，再視個別情況而爲處理。參柯耀程：同註 15 書，頁 212 以下。甚至，德國學者有主張，加重結果犯違憲，應完全廢除者，此外，瑞典刑法自 1965 年後即無加重結果犯規定，而將此型態置於刑罰裁量中（同此書，頁 205）。我國學者亦有主張，加重結果犯係違憲的概念，應予限縮解釋，甚至可以考慮廢除者。參黃榮堅：《刑法問題與利益思考》（月旦，1996 年 3 月一版二刷），頁 511 以下。然而，我國此等修法卻恰好是反其道而行。

28 實則，問題出在現行刑法基本財產犯罪法定刑最高即「五年以下有期徒刑」，然而普通過失致死罪法定刑最高卻僅「二年以下有期徒刑」，形成生不帶來死不帶去身外之物的財產法益竟比人命關天的生命法益來得更爲重要此等本末倒置的狀況。有論者因此正確地主張：以過失致死的規定爲例，宜修正爲：「過失致人於死者，處五年以下有期徒刑或二萬元以下罰金」。參林東茂：同註 26 書，頁 2-19。

綜上所述，倘若能掌握此等本末終始事物道理，自然不會出現上述本末倒置的情事，而執簡御繁之下，應可簡易地明瞭若干刑法基本原理。因此，只要按照上述「本末終始三部曲道理」<sup>29</sup>加以理解體會刑法課題的內容，應便可以收執簡御繁之效，快速通曉基本的刑法規範內容。

### 三、《刑法》的本質內容及體系架構

最後，擬以老子《道德經》相對觀之中心旨趣嘗試探討刑法本質內容中「法益侵害關係 (= 不法) 之相對性」，並建構刑法體系。蓋：刑法規範內容主要以「法益侵害關係」為探討核心，而所謂的「法益侵害關係」，實則，基本上就是刑法規範就行為人對被害人實行法益侵害行為之「不法性 = 歸責前提關係」<sup>30</sup>，而法益侵害關係 (= 不法) 其實是具彼此相對性的<sup>31</sup>。

按老子《道德經》第42章略謂：「道生一，一生二，二生三，三生萬物」。其原意乃在表達「萬事萬物均有正負、陰陽之相對關係，彼此作用而互相調和」的道理，故續謂：「萬物負陰而抱陽，沖氣以為和」，以闡述萬事萬物陰陽調和後，處於和諧的狀態<sup>32</sup>。這便是老子《道德經》中處處可見之「相對觀」的中心旨趣<sup>33</sup>。而刑法上的法益侵害關係 (= 不法)，基本上亦具有此種彼此相對性關係<sup>34</sup>。

29 前法務部長施茂林，嘗以白話文章介紹法律觀念，其中「法律程序沒辦完，後患一堆」一文略謂：「其實我要說的不過是一個觀念：事情怎麼來，就怎麼結束。像開學要註冊，休學也要辦手續；結婚要登記，離婚也要登記；公司成立要登記，解散公司也要登記。在法律事務上，該走的程序就要走，不能不了了之，否則有諸多後患。」收於氏著《法律簡單講》（聯經，2008年4月初版），頁121。其觀點正好也是此等本末終始道理的延伸，淺白易懂，頗值參考。曾有學生打工卻沒有收到最後一個月薪資，推原其故才知因其沒有完成結束工作（繳回服裝名牌）而被扣住，由是可知「有始有終」蘊含深刻的本末終始道理，值得借鑑。

30 要提請注意者是，這裡所稱的歸責，係指行為人應尊重他人法益竟不尊重而仍施加侵害時的最終責任歸屬而言，與刑法學理上的「客觀歸責理論」無直接關聯。對此理論，已有學者以將德文 Zurechnung 譯為歸責，可能讓人聯想這是罪責歸屬的問題，實際上則應是客觀構成要件的評價問題，所以改譯為歸咎，取其某個後果歸咎何人的行為之意，改稱「客觀歸咎理論」。參林東茂：同註26書，頁1-85。

31 相對於此，民法規範內容則是以「權利義務關係」為探討核心，所謂的「法律關係」，其實就是「權利義務關係」。按所謂法律關係，乃指人與人之間，由法所規範，以權利義務為內容的關係。依法律效果言，可分為「財產法律關係（如債之關係、物權關係）」及「身分法律關係（如婚姻關係、繼承關係）」。

就靜態動態言，可分為「靜態（即權利主體、權利客體）」及「動態（即權利義務的變動）」。

參王澤鑑：《民法總則》（自版，2000年9月增訂版），頁87以下、頁257。

32 參傅佩榮：同註3書，頁283以下。

33 老子道德經第11章謂：「三十輻共一轂，當其無，有車之用。埴埴以為器，當其無，有器之用。鑿戶牖以為室，當其無，有室之用。故有之以為利，無之以為用。」白話言之，即：車輪上三十根木條聚集形成軸心中空得以接合，才有車之作用。揉合陶土作成器皿，有了中空空間，才有可供盛物之器皿作用。開鑿門窗建造房屋，有了中空空間，才有可供住人之房屋作用。因此，有固然帶給人便利，無也發揮其作用。參傅佩榮：同註3書，頁85以下。「有」跟「無」，其實是相對的。傅教授另著有《老莊的相對論》（時報，2011年7月），以淺白說故事的方式（美與醜、善與惡、利與害、有用與無用…）講述此等「老子相對觀」，足供參照。

34 論者即明白指出：法益的保護本來就沒有絕對的，法益本來就隨時隨地在接受或多或少的侵害，而且也應該隨時隨地在接受或多或少的侵害，問題只是，在什麼樣的場合應該接受多少侵害。

按刑法之目的在「保護法益」，刑法規範因具有「法益保護機能」，行爲人之行爲若對被害人之法益（保護客體）構成侵害，其行爲因此構成「法益侵害關係＝不法性」，而刑法規範對行爲人此項具法益侵害的行爲，自然必須評價爲刑事不法行爲，而具有歸責可能性，刑法規範因此是「評價規範」。

然而，唯有意思自由的人，才能認識刑法規範的意涵，能決定實行行爲與否，此時，才堪稱具備罪責，應該承擔刑事責任。刑法規範因此同時也是「意思決定規範」，亦即，每個人原則是意思自由的主體，能自由決定是否去作或不作某事，當刑法將某事評價爲不當爲而予規範並課予刑事責任時（如劉邦入咸陽約法三章：殺人者死、傷人及盜者抵罪），除非行爲人是處於無法自由決定其行爲意思的狀態（如心智障礙致不能辨別是非控制行爲、沒有故意或過失、不知道法律屬正當者、沒有不行爲的期待可能性者），否則，自應決定不實行該項不法行爲（即：不殺人、不傷人、不偷盜），以表示遵守法律規範、尊重他人的法益。一旦意思自由卻仍決定幹壞事，自應承擔責任。

刑法規範因具「評價規範」及「意思決定規範」二個面向，「古典犯罪論體系」據此乃區別出「不法」與「罪責」二個範疇，因此，「不法」乃「罪責」亦即「歸責」的前提關係（不法部分再區分爲「構成要件該當性」及「違法性」，而與其後之「罪責」部分，構成犯罪成立判斷之「三階（段）」，此即學理上所謂「犯罪階層理論三階層說」或「犯罪結構理論三元說（三分說）」，亦即所稱「犯罪之一般成立要件」，而爲現今多數學者所採）。倘若行爲人的行爲並不具備不法，自無探究行爲人是否具備罪責（如是否無法辨識是非控制行爲、是否有故意或過失）的問題；相對的，則行爲人的行爲即使具備不法，仍須接續探究行爲人是否具備罪責、具有承擔責任的資格。

不過，由於創建古典犯罪論體系當時的李斯特 (v. Liszt) 及貝林 (Beling) 皆爲實證主義的信徒，因此，有關犯罪行爲之判斷過程，先是「不法」階段係純就行爲的客觀情狀加以考察，其後是「罪責」階段方才就行爲人的主觀探究。依此古典體系，只要行爲人的行爲客觀上牴觸實證法規範者，便是不法，除非有「法定阻卻違法事由」，但不承認「超法律阻卻違法事由」（亦即係採「形式違法性」觀點）；相對的，罪責，則是與客觀行爲相對應之行爲人主觀的心理狀態，即故意或過失（亦即是採「心理罪責論」觀點）。此亦因此形成古典犯罪論體系的名言：「不法是客觀的、罪責則是主觀的」。

直到「新古典犯罪論體系」依新康德哲學強調價值思考爲基礎出發，認爲「不法已帶有主觀化的色彩，而罪責也需考量客觀上的期待可能性」。其創發「實質違法性」（行爲牴觸法規範非即違法，違法有其實質內涵，即造成社會損害顯不相當）的概念，此有別於古典體系的「形式違法性」，即依「社會損害性」觀念，承認得有「超法律的阻卻違法事由」，並捨棄古典體系的「心理罪責論」改採「規範罪責論」，而依「可非難性」觀念，承認「期待可能性」爲「超法律的阻卻罪責事由」，造成犯罪論體系上的大翻轉。其中，實質違法性之原理，以「社會損害性」之觀念主導，依「利多於害」作爲阻卻違法的實質判

此在說明法益並非神聖不可侵犯，乃在說明法益保護的相對性，亦即在利害衝突的情況下權衡輕重。參黃榮堅：《基礎刑法學（上）》（元照，2003年5月初版），頁130以下。

斷標準，實即是承認法益侵害關係具相對性的原理根源。<sup>35</sup>

要言之，就法益侵害關係（= 社會損害性 = 不法 = 歸責前提關係）而言，實際上乃存在於人與人彼此間且具相對性，因此，當刑法規定說：某人具有某項法益，原則上，就表示行為人對被害人負有法益尊重的義務，不得有法益侵害行為，否則，即得形成法益侵害關係，刑法自可能對該法益侵害行為加以譴責制裁（相對的，在行為人係出於正當防衛或緊急避難等情形下所為時，行為人即防衛人本身因屬被害人，故因相對於其所侵害的被害人而言，行為人因此得認為阻卻違法，不構成法益侵害之不法性此項歸責前提關係）。由是可見，法益侵害關係（亦即「不法」），其實亦是彼此處於相對性的關係之中。<sup>36</sup>

同時，同一件事，因相對於不同的人彼此間乃有不同關係，因此，亦未必均具不法性，由是可見其相對性。以日常生活與幼年或稚齡男女合意性交猥褻（即刑法第 227 條與稚齡或幼年男女性交猥褻罪）為例，《禮記·禮運》曰：「飲食男女，人之大欲存焉」，意指人類生活，不外就是飲食民生生活問題及男女康樂綿延問題，這是人類生存的基本需要及欲望。因此，男歡女愛彼此合意從事性生活，只要不違對方當時的意願、不使用強暴脅迫等強制性手段，理應無任何犯罪的問題才是。

然而，當事人的年齡未滿十六歲時，即使其係與行為人合意從事性交或猥褻者，但因其年齡幼稚、發育未臻完全，刑法乃認其並無同意性交、猥褻之能力，而認係屬侵害性自主之行為，依其情形分別構成與稚齡男女性交、猥褻罪（未滿十四歲時，第 227 條第 1、2 項）或與幼年男女性交、猥褻罪（十四歲以上未滿十六歲時，第 227 條第 3、4 項）。此時，行為人與未滿十六歲之人從事性交或猥褻行為，即使是獲得當事人之合意，因此等幼稚男女尚不具備完整的性自主同意權，依我國目前刑法規定，自仍具法益侵害關係 = 不法 = 歸責前提關係。<sup>37</sup>

接著，我們亦可「借用」性自主同意權與性自主法益之觀點來說明刑事侵害的紛爭衝

35 不過，一直要到「新古典與目的論結合犯罪論體系」，將故意定位為主觀不法構成要件後，才正式確立「不法也要看主觀」。凡此刑法犯罪論體系的演變，此處無法詳盡，詳請參閱林東茂：同註 1《一個知識論上的刑法學思考》一書，言簡意賅可參林東茂：同註 26 書，頁 1-38 以下。

36 就民法言，權利與義務關係其實更是可見彼此處於相對性的關係之中。以「親權」與「監護」的區別為例，即可看出人事物相對性的關係。例如，今有一小孩 / 未成年人，需要有成年人來照顧，請問：此時為「親權」或「監護」？答案是：要看對何人而言。亦即，當該小孩是失怙時，以喪父為例，因其仍有母親存在，此時自應仍由其母親來實施「親權」（參民法第 1089 條），即使該母親可能是當初離婚放棄親權者，惟於原任親權一方（父）死亡時，其（母）親權自然復活（學說上稱為「親權復活說」）；反之，若該小孩的父母均死亡或不能行使親權時，方有所謂「監護（未成年人）」之問題產生（參民法第 1091 條以下）。由是可見，到底是「親權」與「監護」，端視該未成年人所相對的人是何人來決定。目前坊間新聞媒體記者報導，因多不具備此等民法基礎概念，經常發生張冠李戴（例如把親權講成監護，把監護講成親權）的情事，實在不得不令人感嘆國人民法基礎概念嚴重欠缺的狀況。

37 參甘添貴：《刑法各論（下冊）》（三民，2010 年 2 月初版），頁 268。亦即，當行為人與滿十六歲之人合意從事性交或猥褻行為時，因他方年齡已經成熟，故並無任何侵害他方性自主法益的問題，理應否定其法益侵害性；相對的，當行為人係與未滿十六歲之人合意從事性交或猥褻行為時，因他方之年齡未臻成熟，性自主同意能力乃有問題，故應肯定其不法性。由是可見，同一件事，由於相對關係之不同，乃得有不同的解讀。

突與和諧創造價值、維持社會秩序的道理。假設男女 A 與 B 雙方彼此均對他方的性自由意願予以尊重，即各自履行自己對他方的法益尊重義務，則當 A 男係在尊重 B 女性自由意願的狀態下進行性生活（相對的，B 女亦同），自然是皆大歡喜，而產生和諧的狀態，也會對雙方間的關係更加增進一步；反之，A 男若不尊重 B 女的性自由意願（相對的，B 女亦同），以強制手段違反其性自由意願的方式對之爲性交行爲，雙方彼此間必然產生衝突，關係自然不會和諧，也不會再有所增進而遭受阻礙。

由是可知，不僅在男女朋友關係時，即使在夫妻婚姻關係存續中，彼此相對關係間仍然是具有「法益侵害關係 = 不法 = 歸責前提關係」，也可據此觀察得出法益侵害關係的相對性特色以及尊重法益形成的和諧關係與不尊重法益造成之法益侵害的衝突關係。亦即，在雙方彼此相對間，只要具有法益尊重關係，即有可能產生法益侵害關係 / 歸責前提關係，而具有歸責可能性（即：當 A 男與 B 女是夫妻時，也可能成立強制性交罪）。因此，彼此雙方若均尊重對方（性自由）法益，彼此（性生活）關係自然和諧而產生更進一步的關係，反之，若有一方不尊重他方（性自由）法益，其（性生活）關係自然不會和諧，也不可能再產生更進一步的關係。

綜上所述，前述一、人事物三要素以及二、本末終始三部曲道理，基本上屬於靜態的分析，但人類社會事務既會變動，彼此間之關係自然也會變動，從而，若動態來觀察，刑法內容既以法益保護爲核心，則法益侵害關係自然是刑法討論的重點，是若將法益侵害關係納入構成要件/規範中予以觀察，原則上，行爲人（即行爲主體）對被害人之法益（即保護客體）應予尊重，就表示行爲人對被害人負有不實行犯罪行爲的義務，一旦違反義務而實行犯罪行爲造成被害人之法益遭受侵害，自可能應擔負起刑事責任，惟因行爲人與被害人間之相對關係不同時，則可能會得出不同的結論（如行爲人殺死、傷害被害人，原則上固具法益侵害性，惟若行爲人是出於正當防衛或緊急避難等情形下所爲時，則應阻卻違法，不具不法性）。由是可見，法益侵害關係（=不法與否）其實是彼此處於相對性的關係。而各尊義務、各維法益，自然和諧而生秩序價值，亦寓含刑事紛爭避免與預防之理。此恰符合老子「一生二，二生三，三生萬物」的寓意<sup>38</sup>。

另外，所稱「一生二，二生三，三生萬物」（寓有「由簡至繁」之意，因此並具有「執簡御繁」之啓發），若再引申來講，在法律學習時，於概念名詞上常可見「三分法」。例如，民法三大原則：1. 所有權絕對原則、2. 契約自由原則、3. 過失責任原則，據此衍生出民法三大範疇：1. 物權法、2. 契約法、3. 侵權法；同時據此可歸納出前述之民法三要素：1. 權利主體（人）、2. 權利客體（物）、3. 權利義務變動（事：主要爲法律行爲及侵權行爲）（上述三部分，簡稱「民法原理三三三」）。因此，掌握此等「三分法」，

38 傅佩榮教授的解讀爲：「道生一」，「道」展現爲一個統一的整體一元氣；「一生二」，統一的整體展現爲陰陽二氣；「二生三」，陰陽二氣交流形成陰、陽、和三氣；陰、陽、和三氣再產生萬物；萬物都是背靠陰而面向陽，由陰陽激盪而成的和諧體。參傅佩榮：同註3書，頁293。易經繫辭亦謂：「一陰一陽謂之道，繼之者善也，成之者性也。…生生之謂易，成象之謂乾，效法之謂坤」。指出陰陽輪流消長，彼此相反相成又共成一個整體，依時序而變易不已，與老子上述「三生萬物」說法亦頗有互通之處。參傅佩榮：《易經解讀》（立緒，2012年5月二版），頁455以下。

確立概念、區辨異同、通曉原理、建構體系、提綱挈領、執簡御繁，自可扼要地掌握民法的重要內容（其他法律亦同，關此或有「穿鑿附會」的引申，目的僅在提醒初學者記住此等基本概念與基礎原則，藉收提綱挈領、執簡御繁之效而已，下同）。

此在刑法上亦復如是，例如，刑法三大原則：1. 罪刑法定原則、2. 法益保護原則、3. 責任原則，據此衍生出刑法三大機能：1.（構成要件）保障機能、2.（法益）保護機能、3.（責任）規律機能；同時衍生出犯罪三大成立要件：1. 構成要件該當性、2. 違法性、3. 有責性（上述三部分，簡稱「刑法原理三三三」）。據此，亦可建構出刑法的體系。

亦即，歸納來講，刑法的體系基本上是由基本概念及基礎原理所架構組成，一般而言，即依基本概念組成外在體系，亦即「編章節條項款」，例如，刑法第一編「總則」除第一章規範「法例」屬刑法原理基本論述外；第二章規範「刑事責任」，第四章規範「正犯與共犯」，乃在規範「行為人（行為主體）」的事項，即：「刑事責任」主要在規範行為人是否具備罪責而能承擔刑事責任（亦即刑法學理所謂「責任條件」、「責任能力」、「禁止錯誤」等責任要素）、而「正犯與共犯」則涉及「數個行為人共同參與犯罪」的問題（亦即刑法學理所稱「共犯論」或「犯罪參與論」的議題）；第三章規範「未遂犯」，則在規範「行為（犯罪行為）」的事項，即：「未遂犯」一章乃在規範犯罪行為階段是否確實終局破壞法益而應科予刑責（亦即刑法學理所稱「未遂犯論」或「犯罪階段論」的議題）；第七章規範「數罪併罰」，主要則在規範「保護客體（法益）」的事項，即「數罪併罰」一章乃涉及「一人觸犯數個犯罪與否」的問題（亦即刑法學理所稱「罪數論」或「（犯罪）競合論」的議題）；另外，第五章「刑」、第六章「累犯」、第八章「刑之酌科及加減」、第九章「緩刑」、第十章「假釋」、第十二章「保安處分」，則都屬於刑法學理「刑罰論」的範疇<sup>40</sup>。從而，理解此等刑法總論之原理，自亦足以提綱挈領，通盤整體性地掌握刑法總則的規範內容。

不過，就上開現行刑法第一編「總則」的外在體系架構來看，根據老子《道德經》人事物三要素及本末終始道理的觀點，相較於民法第一編「總則」確具人事物民法三要素之體系編排言，現行刑法第一編「總則」則顯然雜亂而比較不具（外在）體系。理論上，似可參考上開老子《道德經》人事物基本概念及本末終始道理，併予參酌犯罪論階層體系，重新進行刑法「總則編」的體系編排。

亦即，立法論上（倘若重新制定「總則編」的話），除第一章「法例」大致維持（可再加入刑法三大基本原則）外，第二章「犯罪」，分別規定 1.「構成要件該當性」、2.「違法性（含阻卻違法要素）」及 3.「罪責（含阻卻或減免罪責要素）」，規範犯罪論階層體

39 法律體系，可分為「外在體系」及「內在體系」，並涉及體系解釋的運用問題。法律的外在體系，指法律的編制體例，如編章節款項及前後條文的關聯位置；法律的內在體系，則指法律秩序的內在構造、原則及價值判斷而言。參王澤鑑：《法律思維與民法實例》（自版，1999年10月），頁268以下。

40 至於刑法學理「犯罪論」範疇裡所謂「犯罪結構理論（或稱犯罪階層理論）」的重要議題，則未見明顯探討，應可歸因於立法當時（迄今亦復如是）學理上尚未有清楚明確定論所致。關此犯罪階層理論之詳細討論，可參許玉秀：同註8《犯罪階層體系及其方法論》一書；林東茂：同註1《一個知識論上的刑法學思考》一書，頁23以下。

系相關議題；第三章「行爲」，規定「行爲類型」，規範：1. 故意作爲犯、2. 過失作爲犯及 3. 不作爲犯三大犯罪類型議題，及「未遂犯」，規範行爲階段等終始議題；第四章「行爲人」，則規定「主犯與從屬犯」，規範犯罪參與論等相關議題；第五章「罪數與競合」，規定法條競合、想像競合與實質競合等，規範罪數論與競合論等相關議題；第六章「刑罰」，分別規定：1. 「刑罰之種類」與「刑罰之適用（酌科與加減，含累犯加重與自首減輕）」、2. 「刑罰之執行（含易刑處分（替代執行）、緩刑（暫緩執行）與假釋（提前釋放不執行）」，及 3. 「刑罰之消滅（含追訴權時效與行刑權時效）」，規範刑罰之適用、執行與消滅等終始議題；第七章則規定「保安處分」。

另外，則由基礎原理組成內在體系，例如，刑法第二編「分則」，如前所述，刑法規範之目的既在保護法益，刑法因之通稱爲「法益保護法」，則「法益」即最爲重要的概念，且「法益的種類」因此得爲分類並建構一定之體系，亦即，刑法的原理即應從法益保護觀點作爲體系建構之導引，職是，刑法分則自得依法益之種類而爲分類並依此而組成一定之體系。

關此，觀諸「摩西十誡」：第 6 誡「不可殺人」、第 7 誡「不可姦淫」、第 8 誡「不可偷盜」，其實，便針對「個人法益」部分有所指引說明，亦即：1. 「生命，健康法益」（如殺人即侵害他人生命）、2. 「自由，名譽，秘密法益」（如強姦即侵害他人性自由）、3. 「財產法益」（如偷盜即侵害他人財產安全）。因此，根據「保護法益」的不同，乃形成不同的「犯罪類型」，而於刑法分則上並形成不同的「構成要件」<sup>41</sup>，並得組成一定的體系<sup>42</sup>（詳下述）。準此以言，理解此等刑法各論之原理，自足以提綱挈領，整體性地掌握刑法分則的規範內容。

綜上所述，依據德國現代刑法學之父 v. Liszt 所稱的廣義刑法學（全刑法學或整體刑法學）可概分爲三階段：刑事實體法、刑事程序法及刑事執行法，刑法即屬第一階段刑事實體法之範疇，並可再區分爲：一、刑法原理、二、刑法總論及三、刑法各論三個部分（刑法三三三中，第一個 3 即指此三大部分而言）加以探討。

一、刑法原理中，（一）刑法有三大原則：1. 罪刑法定原則、2. 法益保護原則及 3. 責

41 日本刑法學者平野龍一即指出，保護法益不同，犯罪類型即有差異。由於保護個個犯罪類型之保護法益爲何，若單就條文（亦即構成要件）來看的話未必明確，故多半必須根據「解釋」來導出，此即「刑法各論」之研究的重要部分。參平野龍一：《刑法總論 I》（有斐閣，1989 年 11 月初版 29 刷），頁 130。反之，不同的構成要件，其行爲客體可能同一。例如，殺人罪、傷害罪等罪的行爲客體均屬同一「人」，但因保護客體之不同，一爲「生命法益」，一爲「身體健康法益」，故爲不同的犯罪類型，而有不同的構成要件。

42 關此刑法各論之體系，日本學者於論述上主要即有兩種體系構成方法，第一種是「法益論的構成方法」，即遵循從法規出發而至事實之過程，多數學者從之，如曾根威彥，第二種則是「犯罪學的構成方法」，即遵循從事實出發而至法規的構成方法，如西原春夫「犯罪各論」即以此方向爲目標。參曾根威彥：同註 20 書，頁 2-3。我國學者一般亦均採取第一種方法，理由乃是，刑法之規範目的主要在保護法益之安全，刑法分則各種犯罪，均須有其保護法益存在，始有存在之正當根據。保護法益，實爲各種犯罪立法意旨之所在，足以影響構成要件之解釋及罪數之認定。以保護法益作爲體系之基準，將個個構成要件有系統地分類，構築一個完整的處罰犯罪之體系，而依法益所架構之體系加以理解，始能正確解釋與闡述個個刑罰法規之內容與所蘊含之規範意義。參甘添貴：同註 21 書，頁 4。

任原則；據此，（二）刑法有三大機能：1.（構成要件）保障機能、2.（法益）保護機能及3.（責任）規律機能；並與（三）犯罪三大成立要件（即犯罪結構理論三分說），即：1. 構成要件該當性、2. 違法性及3. 有責性，有著密切對應關聯（三者合稱刑法原理三三三）<sup>43</sup>。

同時，二、刑法總論中，犯罪判斷有（一）犯罪階層理論三階層（即犯罪結構理論三分說）：1. 構成要件該當性、2. 違法性及3. 有責性；而（二）犯罪有三大類型：1. 故意作為犯、2. 過失作為犯及3. 不作為犯；且（三）犯罪有三大特殊型態：1. 未遂犯論、2. 共犯論（又稱參與犯論）、3. 罪數論（又稱競合論）（三者合稱刑法總論三三三）。

再者，三、刑法各論中，（一）法益分類有三分法：個人法益、社會法益及國家法益，刑法分則各個犯罪類型即先依此而建構體系；（二）三類法益各自可再概分為三種：1、個人法益，再分三類：(1) 生命, 健康法益、(2) 自由, 名譽, 秘密法益及(3) 財產法益；2、社會法益，再分三類：(1) 公共安全、(2) 公共信用及(3) 公共秩序（其他社會秩序）；3、國家法益，再分三類：(1) 國家存立、(2) 行政權作用及(3) 司法權作用；而刑法各論既涉及各個犯罪構成要件刑罰法規之解釋與適用，則於各個犯罪構成要件之解釋適用上，（三）「三段論（證）法」，即：1、大前提（法律）；2、小前提（事實）及3、結論，自為刑法各論最需注重之形式邏輯論證方法（三者合稱刑法各論三三三）。

要言之，針對繁瑣複雜之刑法議題，思維上若能懸以此等「三分法」，自可化繁為簡、掌握重點，故，藉此喻彼，如能掌握此等提綱挈領、執簡御繁的學習方法，通曉原理、建構體系，便不難簡明扼要地掌握刑法相關內容、快速地通曉刑法的基本原理。

## 參、法律學習入門速捷之道首在「執簡御繁」—代結語

以上，簡要地以老子《道德經》等大家都耳熟能詳的中國古代典籍或詩詞歌賦，嘗試就刑法規範的概念內容及體系架構略作介紹與說明。前述探討說明，多所「引經據典」，或是引用，或是假藉，甚至託詞，說明方法多所差異，目的則是同一，即：據此針對法律（主要是刑法）的基本概念及基礎原理進行簡要的探討，並期能提供法律初學者法律學習入門執簡御繁之道的參考。

總結來講，刑法是一種法律規範，乃在規範人間社會事務的問題，故其規範的對象，自然涉及人、事、物三項基礎課題，亦即刑法三要素：行為主體（人）、行為（事）及行為客體與保護客體（物）。而「物有本末、事有終始」，上開人、事、物三要素，通常均會有「開始、中間及結束」的問題，並涉及「本質與表象（或核心與末端）」的課題，刑法既然在規範此等人事物問題，自然會涉及此等本末終始之基本道理。

而上述人事物三要素及本末終始三部曲道理，基本上屬於靜態的分析，但人類社會事務既會變動，關係自然也會變動，故，動態來觀察，刑法內容既以法益保護為核心，則法

43 關此刑法三大原則與刑法三大機能、犯罪三大成立要件之對應關係的刑法原理，參甘添貴：同註16書，頁4-6以下之論述。

益侵害關係 = 歸責前提關係自然是刑法討論的重點，職是，若將法益侵害關係 = 歸責前提關係納入構成要件 / 規範中予以觀察，原則上，行爲人（即行爲主體）對被害人之法益（即保護客體）應予尊重，就表示行爲人對被害人負有不實行犯罪行爲的義務，一旦行爲人違反法益尊重義務而實行犯罪行爲造成被害人之法益遭受侵害，自然具不法侵害性形成歸責前提關係，而可能需擔負起刑事責任，由是可見，法益侵害問題其實是彼此處於相對性的關係。再引申「一生二、二生三、三生萬物」的寓意，各尊義務、各維法益，自然和諧而生秩序價值，亦恰寓含刑事紛爭避免與預防之理。同時，取此寓意，則可發現法律的基本概念、基礎原理，處處可見「三分法」，掌握此一「三分法」，提綱挈領、執簡御繁，學習上自然快速入手。

最後，綜合上述的討論與說明，回歸到法律的學習方法本身，其實，已然可以歸納出一套簡便的「法律學習三部曲」，以刑法爲例，即：1、「釐清概念，區辨異同（如前述繼續犯與狀態犯、結果犯與行爲犯、實害犯與危險犯等各項刑法基本概念之區辨）」、2、「通曉原理，建立體系（如上述刑法分則犯罪類型體系）」、3、「提綱挈領，執簡御繁（如上述刑法三大原理、刑法三大機能及犯罪三大成立要件）」。

回歸本文初衷，期藉此法律基本概念及基礎原理的簡要探討，能夠得出執簡御繁的法律學習之道，並衷心希望能協助法律初學者對於規範法律的學習入門上手，奠定「下學而上達」的學習基礎目標，即從初淺的事物學習基本道理，然後最終能貫通法律規範的一切根本道理。

## 致謝

感謝兩名匿名審稿委員的寶貴意見，促使本文得以作出必要的修訂而更臻於完善，惟文責當仍自負。本文緣起於筆者在本校講授「民總與刑總」課程，瞭解到法律初學者的理解困難，乃嘗試以執簡御繁的方式進行概念引導及體系構成的說明。爲此，筆者曾先針對「民法」的部分進行分析探討，作成「淺談執簡御繁的法律學習之道—以民法的概念引導及體系構成爲中心」一文（已經審稿通過刊登於《國立臺中科技大學通識教育學報》創刊號），本文則是依同一哲學方法論的研究方法針對「刑法」的部分進行分析探討（故本文有關前言及結語等部分內容亦摘引自該文，核先敘明，惟因分屬不同學科，有關本論內容的部分自爲迥然有別），修習該課程的同學，有關「民法」的部分，可以參閱該文，當有助於學習上的理解，附此說明。

## 參考文獻

### 一、近人論著

#### （一）引用專書：

王澤鑑：《法律思維與民法實例》（臺北：自版，1999年10月）。

- 王澤鑑：《民法總則》（臺北：自版，2000年9月增訂版）。
- 甘添貴：《刑法總論講義》（臺北：瑞興書局，1992年9月再版）。
- 甘添貴：《刑法各論（上冊）》（臺北：三民書局，2009年6月初版）。
- 甘添貴：《刑法各論（下冊）》（臺北：三民書局，2010年2月初版）。
- 石朝穎：《現象學與古典哲學的詮釋問題》（臺北：臺灣商務出版，2012年4月初版）。
- 朱邦復：《老子止笑譚》（臺北：時報出版，1994年初版）。
- 林山田：《刑法通論（上冊）》（臺北：自版，2008年1月增訂十版）。
- 林東茂：《一個知識論上的刑法學思考》（臺北：五南，2002年3月二版二刷）。
- 林東茂：《刑法綜覽》（臺北：一品，2004年9月三版）。
- 邱進之：《老子的智慧》（臺北：漢藝色研出版，1996年初版）。
- 柯耀程：《刑法構成要件解析》（臺北：三民書局，2010年3月初版一刷）。
- 施茂林：《法律簡單講：從法律書學不到的致勝法則》（臺北：聯經出版，2008年4月初版）。
- 許玉秀：《犯罪階層體系及其方法論》（臺北：自版，2000年初版）。
- 黃榮堅：《刑法問題與利益思考》（臺北：月旦，1996年3月一版二刷）。
- 黃榮堅：《刑罰的極限》（臺北：元照，1999年4月初版）。
- 黃榮堅：《基礎刑法學（上）》（臺北：元照，2003年5月初版）。
- 楊日然：《法理學》（臺北：三民書局，2005年初版）。
- 傅佩榮：《究竟真實—傅佩榮談老子》（臺北：天下遠見，2006年第一版）。
- 傅佩榮：《老莊的相對論》（臺北：時報，2011年7月）。
- 傅佩榮：《易經解讀》（臺北：立緒，2012年5月二版）。
- 鄭玉波：《民法概要》（臺北：東大圖書，2012年8月修訂13版）。
- 韓忠謨：《刑法原理》（臺北：自版，1992年4月重訂版）。
- 蘇俊雄：《刑法總論 I》（臺北：自版，1995年10月初版）。
- Michael J. Sandel 著，樂為良譯：《正義：一場思辨之旅》（臺北：雅言文化，2011年3月）。

## （二）引用論文：

- 林文雄：〈老子法律思想的研究〉，《台大法學論叢》第4卷第2期（1975年4月）。
- 林東茂：〈道沖不盈—兼談法律本質〉，《刑與思—林山田教授紀念論文集》（臺北：元照，2008年初版）。
- 陳樸生：〈背信罪在財產犯罪上之體系的地位〉，《刑法分則論文選輯（下）》（臺北：五南，1984年）。

## 二、外文部份

### （一）引用專書：

- 平野龍一：《刑法總論 I》（東京：有斐閣，1989 年 11 月初版 29 刷）。
- 團藤重光：《刑法綱要總論》（東京：創文社，1997 年 1 月第三版第六刷）。
- 團藤重光：《刑法綱要各論》（東京：創文社，1990 年 2 月第三版第四刷）。
- 曾根威彥：《刑法總論》（東京：弘文堂，2008 年 4 月第 4 版第 1 刷）。
- 曾根威彥：《刑法各論》（東京：弘文堂，2008 年 9 月第 4 版第 1 刷）。



# 自知與自律 ——談漢字教學教師應有的知能

Self-cognition and Self-discipline  
--Abilities a Mandarin teacher should require

周碧香\*  
Pi-hsiang Chou

(收件日期 102 年 11 月 22 日；接受日期 103 年 4 月 8 日)

## 摘 要

漢字是獨特的書寫符號，它不但是漢語與漢文化的承載體，且非僅單純地記載，在符號與語言間，保有其自身的特質與文化性；因此了解漢字無法忽視文化與語言，認知漢字亦無法純然以線條識記之。職是，學習漢字存在著一定的難度，如何能使漢字易學、易懂、易記，是當今漢字教學一致努力的目標。漢字形音義三位一體，為漢字教學與學習設下了原生的障礙，我們該如何突破與改變呢？

誠如我們所知曉的，教師是學習的掌舵人，教師知能良窳，直接影響學生該領域的學習成效。筆者近年關注漢字教學成效，認為不論本國語文教學或對外漢語教學，教師是掌握學習成效的關鍵；身為一位語文教師，如何重新思考語文教育的意義、教師如何適應現今教學環境的變化、如何將理論轉化為實務策略，進而找到有效教學、有效學習的策略。

本文由近年來教學心得切入，梳理教學對象與教學環境變動、探知教師於漢字教學時必須具備的知識與能力，期能為語文教育扎下深厚的根基，建構快樂、有效和深度的漢字學習。

關鍵詞：漢字教學、教師、教學成效、學習成效、教學知能

---

\*國立臺中教育大學語文教育學系助理教授

### **Abstract**

Chinese character is a unique writing symbol. It is not just the link between the language and signs. Each of them contains its cultural meaning and feature. We can't learn Chinese character by memorizing all the written lines but forget the culture and the meaning behind them. Therefore, how to make Chinese character easy to learn, to recognize and to memorize is the common purpose of Chinese teaching nowadays. We regard Chinese character as a completed unit including its script, sound and meaning. However, this also causes the difficulty to teachers and learners while learning Chinese. How can we solve the problem and break through the barrier?

It is well-known that teacher is the leader of education. His/her cognition will directly affect students' learning achievement in any areas. After observing the effect of Chinese character education for years, I believe that teacher is the primal reason of students' learning achievement no matter in teaching native speakers or foreigners. To be a Chinese teacher, how do we redefine the language education? How can we adapt to the variable teaching environment and find an effective teaching methodology and policy?

In this paper, the teaching effect and some relative reasons are the issue that we should focus on. According to my observation of the variable language education environment and the change of learners for the past years, we are able to discover the knowledge and teaching abilities which a teacher should possess to teach Chinese character. Hope we can build a solid foundation for our language education. And everyone will have a joyful and effective Chinese character learning experience.

**Key words:** Chinese Character Teaching, Teacher, Teaching Effect, Learning Achievement, Teaching Cognition.

## 壹、前言

倘若我們將「教學」視為教師與學習者共同經營的場域、共同完成的事業，在現代知識爆發的時代裡，教師如何持續擁有課室的主導權、繼續引導學習者完成學習大業呢？

任何一個學科的教學，均涉及教學內容、學習者與教學者三者，彼此息息相關，此為教學的「三角共構」，語文教育亦然。語文教育研究包括分領域研究，較偏重討論教材、教法，鮮少論及教師養成的知能、專業領域知識，甚至是學習者與教學內容的關係。然而，選擇適當教材、運用適切教法，皆仰賴教師而為之，如何選擇與運用，則與教師知能有關；職是，不能忽視教師知能的養成。培育、養成良好的語文教師，是師範體系重要的工作，故本文將以國小語文教師為主要的討論對象。

語文乃一切學科的基礎能力，包括閱讀力、書寫力及口語表達能力；其中以閱讀為關鍵，閱讀又建立在識字自動化的基礎上，識字能力是關鍵的基礎。再者，語文學習是無法一步登天、一蹴可及的，學習者必須理解、感悟，甚至需要時間消化、沉澱；故而應當思索影響語文學習成效的因素、有結構地、有規則地教導，都必須仰賴教師方能達成。

教師教學的知識和能力，謂之「教師知能」。教師知能包括師培養成階段的基礎、任教之後再學習與經驗所得的綜合表現。往下說說語文教學現場的困境、回溯思考語文教育，連接人文教育的價值與特殊性。

### 一、困境

筆者觀察本國語文教學現場，發現若干問題：

1. 政策衝擊：臺灣自 90 學年度實施「國民中小學九年一貫課程綱要」（簡稱：九年一貫），強調培養學生「帶得走的能力」，以領域代替學科。十二年來，因本國語文時數縮減，使得學習者未能有充足時間吸收、消化語文科內部聆聽、說話、識字、閱讀、寫字、寫作等方面的知識。況且，學習的科目變多，每個學科都強調能力，學習者的吸收能力及統整能力顯得格外重要。尤其是統整能力，儼然成為九年一貫課程的重心；假若各學科的基本能力在養成時已存在缺陷，所學為片段知識，統整時更加困難。

2. 教師任課未能以專業考量：目前國小教師師資雖已分科系培訓，但是教學現場仍採包班制，只要擔任級任老師，不論教師的專業如何，都必須擔任該班的國語課程。如果非語文教育系的學生，其國語文教學知能只有在教育學程修習的國音學、國語科教材教法兩科四個學分，國音學側重於正音、國語科教材教法課程著重於次領域應用，對於語文基礎專業知識，諸如文字、語法、詞義、文學等並未涉獵，復論轉化為教學知能。如是養成的國小教師，顯然不足以擔任語文課程，備課時僅能依賴教師手冊或同事間討論，教師的茫然常見現象。誠如學者所言：

九年一貫課程的規劃，不只缺乏相關的配套措施，根本上就沒有考慮到整體教育的需求。……大學階段仍是專精教育重於通識教育，所培養出來的中小學師資多非全

才，如能冀望他們做好統整課程的設計和教學？<sup>1</sup>

雖然，教育部亦曾開設教師增能學程或研習課程，然而，一方面均有人數限制，一方面課程時間短促，甚至教師未有「再學習」的動力和意願，所以改變教學現場的成效有限。

3. 學習者改變：學習者改變，源於家庭因素較多；家庭對學習者的影響大於學校的影響力。整體而言，當前學生或身處聲光刺激的環境，或家長教養態度，普遍呈現「慢熟」現象，對於自理能力及群體生活能力普遍較低。此外，一些學生因家庭功能不彰，致使被迫提前成熟或部分能力不足。若干學習者沉迷於網際虛擬世界，因而對實體學習興趣缺缺；學習者改變，致使學習動機低落，導致需要較多時間感知、理解、表達的語文科學習成效不彰。

4. 家長干預過多：家長在教育上的權利，對未成年子女受教育階段，既是權利也是義務，故家長參與教育事務法制化，為民主國家教育的重要制度。從內部關係來看，學校與家長是地位平等、相互合作的教育整體，為保障學生權益，家長更應該與行政、教師相互合作。然而，現代有些家長或者過度放縱，或者呵護太多，造成學習者改變；而且過度干預學校行政、班級事務、學生學習，造成教師教學與行政的困擾。

教育政策更迭的衝擊、教師未能以專業任課、學習者改變、家長干預過多，諸多因素造成教學現場困境，直接間接地影響了語文科學習動機，進而造成基本語文能力普遍降低，如是現象令人憂慮。

## 二、思考

面對若干語文教學現場的問題，我們或許無力回天，但可藉此回顧人文教育的特點，重新思考語文教育的價值。

哲學、語文、藝術、神話等同屬於人文學科的範疇，人文學科的價值在於探索人生生活的意義、強調主觀感受；文科教育「雖然也要傳授知識，也為人們提供一種生活的工具，但它更是目的本身，是情感、人格陶冶過程。」<sup>2</sup>故而，以感悟、理解、表達為文科教育主要的觀點。

語文乃一切學科的基礎能力，包括閱讀力、書寫力及口語表達能力；其中以閱讀為關鍵，閱讀建立在識字自動化的根基之上，識字能力即是語文的關鍵基礎。當前教育政策改變、教師非專業等問題，造成識字教學弱化，使得學生對於語文學習無感，進而影響其語文能力。況且，學習語文是無法一步登天、一蹴可及的，必須理解、感悟，甚至需要時間消化、沉澱。或許，就學習者的狀況，思索影響語文學習成效的因素、有結構地、有規則地教導，將理論轉化為實務，方可得提升識字成效，這些都必須仰賴教師方能達成。

身為語文教師，能否正確把握語文教育的特點？能否運用專業知識、正確的方法引導

1 周慶華：《從通識教育到語文教育》（臺北：秀威資訊科技股份有限公司，2008年6月），頁81。

2 袁振國：《教育新理念》（臺北：洪葉文化出版社，2003年6月），頁62。

學生？如何塑造優質的學習場域？是實現語文課程目標的基本條件。

爲了下一代教育，學界應當思索如何對語文教育挹注更多關懷、幫助教學者建立自信與知能是爲重要的課題。

往下，思考教師與學習成效、教學成效的關連。

### 三、教學、學習與教師

教學是教學者透過特殊程序的安排以促使被教導者學習，教學與學習是課室的主要活動。

人類爲學習的主體，也是學習成效的展現者與評量者，學習成效與教學成效是一體兩面，學習成效更是評斷教學有效與否的指標；所謂有效教學 (effective teaching)，指透過教育活動，使有學習興趣的學生達到最大的學習效果<sup>3</sup>；它是由時間、創新、興趣和複習綜合而來的<sup>4</sup>，爲教學者追求的理想境界。有效教學是師生互動的結果，在此概念之下，學生必須參與學習、必須被鼓勵或有意願學習、學習經驗應適合學習者的基本知識與理解<sup>5</sup>；同時，教師必須協助學習者達到「專心注意」、「思考」、「儲存訊息」三步驟<sup>6</sup>。

教學成效與學習成效，皆憑賴教師而成。教師是制度的運作者、措施的實現者、課程的施行者<sup>7</sup>，教師追求教學成效，自然是學生學習成效的掌握者，故爲教育成效的關鍵性角色。

## 貳、教師效能

長久以來，語文教學研究乃以教法和學習者爲主要研究對象，近年來轉向研究教學者的專業成長與信念，如：《識字教學中教師專業成長之研究》（簡美芳 2006）、《小學教師識字教學專業成長之個案研究》（羅翊榛 2010）探討小學教師在識字教學專業成長之歷程與其影響因素，以及其識字教學專業知能之內涵；《國小教師中文字概念、識字教學策略與教學自我效能之關係研究》（丘慶鈴 2013）探討國小教師中文字概念、識字教學策略與教學自我效能的理論基礎、現況與相關情形。雖然，成果仍然薄弱，卻說明學界意識到教師的重要性，實爲可喜。

身爲現代教師，注意「如何能幫助學生學習？」之外，更要考量「如何成爲一位有效能的教師？」這是外在環境改變、學習者不同之時，教師更當堅守的理念。

「教學」最重要的必須視學生的學習情形而調整教學內容與方法，然而，這取決於教師專業與效能強弱，教師應該提昇自我效能 (self-efficacy)，以確信自己能夠完成教學的目標，如繼續修習師資培育課程；對所教科目，學得越透澈越好；對於適用的教學策略，知

3 洪志成等：《教學原理》（高雄：麗文文化出版社，2000年），頁49。

4 周碧香：《國語文教學理論與應用》（臺北：洪葉文化出版社，2010年），頁149。

5 洪志成等：《教學原理》（高雄：麗文文化出版社，2000年），頁54。

6 洪志成等：《教學原理》（高雄：麗文文化出版社，2000年），頁55。

7 歐用生：《教師專業成長》（臺北：師大書苑出版社，1998年），頁184。

道得越多越好；要相信能對學生造成影響；不斷地反省並審慎檢驗假設、推論及教學上的表現；進行研究，對任教學校社區的各種文化，瞭解得越清楚越好<sup>8</sup>，而教學精熟，必定仰賴時間與練習。

教師效能越高，教學成效越高，學生的學習成效自然能提升；反之，則否。效能展現與教師的自知與自律相關。

## 一、教師自知

自知，即自我覺知，覺知的對象包括學習者的狀況、課室管理、教學內容、教學方法、教學者自身的專業能力。可以概分為專業知能與熱情，具有專業知能，方能正確地引導學習者快速、有結構地學習，分析學生的問題，進而解決之；熱情是個人特質，足以支持教學工作的重要因素。

教師要透過教學活動來指導、激發學生的主動學習時，首先要能確實認識到學生現有的知識、概念、學習經驗、能力、性向、興趣等條件，才能使新舊經驗不斷地結合，而構成有效的教學活動<sup>9</sup>。

教師必須了解學生具備的知識、技能和態度；清楚其中必須更正或重新組織的成分。惟有充分認識到這些要素，才能使學生的學習更容易且具成效<sup>10</sup>。語文教師必須能了解學習者特質，如國小一至六年級的差別、能力指標的意義，學生的起點能力與目標能力，運用有效的教學策略；使每個階段的學習者都能展現其識字能力，包括識字量提升、正確使用、具備自主學習的能力。

## 二、教師自律

自律，即自我管理，包括教師必須具備專業能力、教學能力、能建立良好的師生關係，以促進教學與學習效能，這必須從師資培育時即開始注意：

在師資養成的階段，師資生可以充實自己教學方面的能力；在課程方面，課前預作準備，瞭解學生的起點行為，並選擇合適學生能力的教材，深入簡出，激發學生不同觀點的思考；在人際關係方面，則以維持和諧的教室氣氛，以同理心瞭解學生的學習困難，多以鼓勵代替責備<sup>11</sup>。

（資優良師的特質）在人格上，應該是健康、成熟、自信、幽默且充滿智慧。在能力上，須是學識淵博、教學生動且富啟發創思。在態度上，須是熱心、友善、真

8 Jeanne Ellis Ormrod：《教育心理學－學習者的發展與成長》（臺北：洪葉文化出版社，2012年），頁18-20。

9 林寶山：《實用教學原理》（臺北：心理出版社，2003年），頁11。

10 林寶山：《實用教學原理》（臺北：心理出版社，2003年），頁12。

11 洪志成等：《教學原理》（高雄：麗文文化出版社，2000年），頁59-60。

誠、了解學生且接納學生。<sup>12</sup>

如是，從師資培育開始即關注專業能力及熱忱的培養，則可產出有自信、熱忱的教師。現職教師亦更需要不斷的專業成長，方能達到有效教學、促使學生有效學習。

教師專業應該具備何者特質？專業的價值、在專業與個人發展的投注與能力培養、有效的掌握師生關係和人際溝通的能力；將廣泛的理論與知識，加以整合運用到實際的情境的能力。綜合、歸納專業的能力，包括知識、理解、態度與技巧四個層面<sup>13</sup>。

回到教師的角色來看，在充實專業與非專業知識之餘，應當自我教育、用心體會並實踐「用心教學」。教師具備足夠的知能、保持對問題察覺的敏感度，能以柔軟、溫暖、熱情的心接近、瞭解孩童，具有同理心，使其感受到支持與愛，從中建立自信心。

筆者認為教育過程是找到學生成長之路，是一連串「教導—陪伴—堅持—等待」的過程；教學者明白每個孩子都是獨一無二，不是齊一發展的，應該具備包容的胸懷，包容孩子的差異性、賞識孩子的優點，並耐心等待其成長。

上述分述之，自知是覺知能力的多寡和適用性、自律則以管理各項能力為重點，自知乃自律的基礎，自律能引發自知，二者密不可分。自知與自律實是提升教師效能的重要法門和表現，更是促發學習成效的重要因素。

### 參、漢字教學的知與律

筆者關注漢字教學成效與學習成效，圖示相關因素的關係如下：

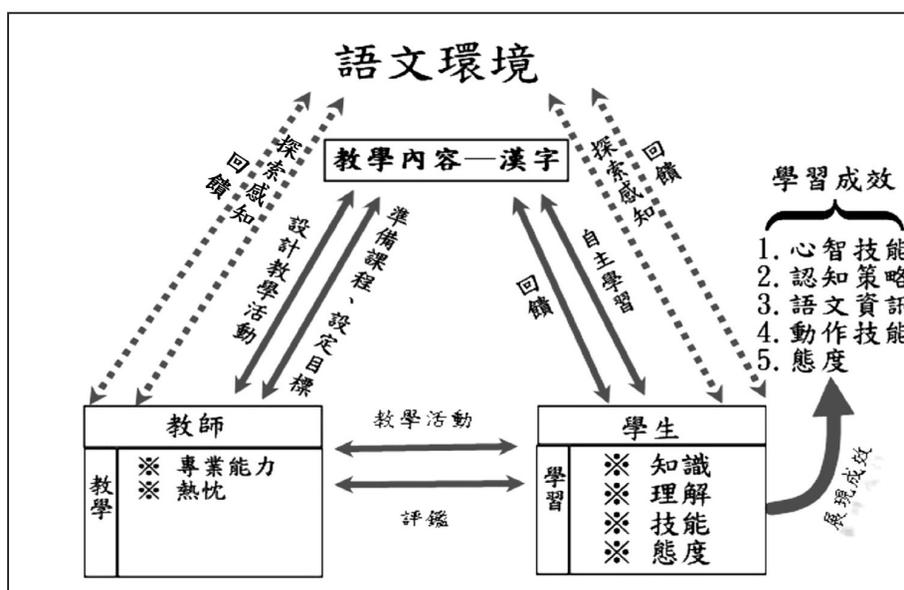


圖1：漢字教學與學習成效圖<sup>14</sup>

12 蔡崇建：〈資優教育與教師角色〉，《資優教育季刊》第58期（1996年3月），頁1。

13 洪志成等：《教學原理》（高雄：麗文文化出版社，2000年），頁367。

14 周碧香（2012）：〈從學習成效深思漢字教學〉，《第二十三屆中國文字學國際學術研討會論文集》（臺中：靜宜大學，2012年），頁98。

圖內展現教學（學習）內容、教學者、學習者和語文環境之間的關連，展現漢字學習的三個層級。教學者根據教學內容來準備課程、設定教學目標、設計教學活動，在課堂中展現專業能力和熱忱、進行教學活動、評量學生的學習成效；學習者，經由教學活動，進行知識、理解方式、動作技能及態度等學習活動，並評量教師的教學成效，此為第一層的學習，亦即有教、有學的有形學習，即課堂學習。此外，學習者將第一層學得的知識、理解和技能等能力，主動學習漢字的相關內容，如閱讀文本、拆組漢字、猜字謎等，稱之為自主學習；此部分的成效，將回饋於學習者自身的能力，如動作技能準確精巧、閱讀理解能力、注意策略及編碼策略的熟稔等。經由教學、有意學習所得，及自主學習的知識之外，還有源自於潛能學習；學習者探索感知語文環境，回饋於自身的學習成效，甚至創造、改變語文環境，這是第三層級的學習，其所得為學習者對環境探索的默會知識 (tacit knowledge)。潛能學習亦可由教學者發出，深化其專業與熱忱，進而影響到有形教學，間接關連到學習者的第一層學習；第一層學習和第二層學習，都會受到語文環境的影響，進行默會致知，並將三個層級的漢字教學相互交融，具體呈顯漢字學習成效，故學習者潛能學習、默會致知的能力是值得關注的。<sup>15</sup>

從學習者來看，漢字學習分為三個層級—課堂學習、自主學習、潛能學習，及其與漢字學習成效的關係，確知漢字學習成效是不同面向聚集綜合呈現的整體結果。<sup>16</sup>從教學者角度來看，全面認識漢字系統、深入理解學習者的認知模式，是教學者不可或缺的工作與專業知能，本文討論現代漢字教師的職責如何？漢字教學教師自身的覺知與管理。

目前漢字教學中，教師與教學內容之間的關連極少被關注的區域；蘊育師資的過程、正式教學之中，教師如何能掌握漢字？如何將教學內容分級，或因著學習者的不同而調整教學方法，從而達到最好的教學成效呢？即身為漢字教學教師應當具備何種知識和能力呢？

教學最根本的問題，仍在探索「教什麼」和「怎麼教」。「教什麼」是與內容有關的問題，對於教學內容的選擇與確定取決於教學者對漢字文化的理解的程度，「怎麼教」乃是討論方法、路徑，這是必須建立在教師的專業和熱忱。往下談談漢字教學者的自知與自律。

## 一、正視漢字教學的意義

文字是一種看得見的語言，是聲音的圖畫。識字教學的意義在於幫助學習者有效地掌握溝通、學習知識的基礎；幫助學習者獲取認字解碼的能力，以作為未來閱讀技能的基礎，端賴於教學者的引導與協助。當學習者識字能力高，更能有效和準確地表達自己的思想和感受，使其儘早自主學習。

15 周碧香 (2012)：〈從學習成效深思漢字教學〉，《第二十三屆中國文字學國際學術研討會論文集》（臺中：靜宜大學，2012年），頁98。

16 周碧香 (2012)：〈從學習成效深思漢字教學〉，《第二十三屆中國文字學國際學術研討會論文集》（臺中：靜宜大學，2012年），頁99。

教學者應當掌握漢字教學的兩個關鍵：

一個是對一種文字系統本身的認識，一個是對人的認知過程的認識。這兩方面的認識越深入，識字方法也就越符合客觀規律，識字效率也就自然越高。<sup>17</sup>

在漢字學習歷程，教學者的引導更顯重要。有效的漢字教學，是以教學者對漢字系統的深入認識為根本，加上對學習者認知歷程的理解為基礎，設計適合學習者的教材與內容。

漢語教學聽、說、讀、寫四種技能的訓練之餘，更要積極正視漢字教學。漢字是漢語的記錄工具，當與語音、詞彙、語法一樣，成為漢語教學的重要組成部份，學習漢字能幫助學生理解和記憶字詞和語義，增強閱讀能力，唯是，學生才能透過閱讀而深入了解中華文化。

因此，全面認識漢字系統、深入理解學習者的認知模式，是教學者進行教學前，最需要考慮的課題。

## 二、重新認識漢字特質

漢字既是漢字教學的內容，其形、音、義三位一體的特質，必然影響學習者的認知與教學者的教學，重新認識漢字特質是教學者專業的必要條件。

從歷史角度看，漢字並非天生就是記錄語言的工具；從邏輯角度看，漢字形體構造具有特殊的認知作用和文化價值。<sup>18</sup>漢字於現行世界文字系統裡，是一種極為特殊的文字，外形方正、結構勻整，內在具有一定的理據。學者認為漢字是以一定筆畫和構字規則組成的語素文字（Logogram），具有以字形直接表義的科學性、及以語音為媒介的再表義形式，漢字同時運用這兩種特徵，且具有強大的構詞能力。<sup>19</sup>

漢字是單音獨體的方塊文字，結構具有組合性。漢語具有單音節（monosyllabic）和孤立性（isolating）的特質，造就了漢字單音、獨體、一字一音一形一義的本質，況且漢字用法、讀音穩定，僅要學會了一個字，就可以像組合積木一樣，構成大量的詞彙。次之，自東漢許慎著《說文解字》，將漢字分為「獨體為文」、「合體為字」兩類：「文」包括象形和指事，是漢字的基本結構，如「人、止、火、本、亦」等；所謂「字」，由兩個或兩個以上的獨體文組成的合體字，包括「形聲相益」的「形聲」，如「賞、玲、琳、構」等字，以及「形形相益」的「會意」，如「休、林、明、安」等字。漢字有 80% 以上的字以形聲方式構成，一邊表形、一邊表聲，以表義的形符為部首，加上表音的聲符<sup>20</sup>，形成一

17 佟樂泉、張一清：《小學識字教學研究》（廣州：廣東教育出版社，1999年），頁86。

18 王玉新：《漢字認知研究》（濟南：山東大學出版社，2000年）頁10-13。

19 萬雲英：〈兒童學習漢字的心理特點與教學〉，《中國人、中國心—發展與教學篇》（臺北：遠流出版社，1991年），頁404-405。

20 形聲字的聲符即聲旁，可分為兩類：一類是單純借來表音的，如「花」的聲旁「化」；另一類跟形聲字所代表的詞在意義上也有聯繫，例如一種用玉、石等物製作的耳飾叫做「珥」，「珥」从「玉」从「耳」，「耳」就是跟「珥」在意義上有聯繫的聲旁，這種聲旁可以看作聲符兼意符。（裘錫圭：《文字學概要》，臺北：萬卷樓圖書股份有限公司，2004年，頁16）。

種既表意又表音的意音文字；這種聲形相益的構字方式，更是漢字組合規律的體現。據此，充份發揮漢字可集體學習的特質。

漢字識字教學既以漢字為主要內容，不能不瞭解漢字的特性。從學習觀點看漢字特點：結構方正、與圖象相類、可類推、形似字多、音近字多。

漢字的認知過程包括形與音、形與義、音與義的結合，都較拼音文字來得複雜。教學時若能注意漢字特點，使學習者了解漢字形體構成的規律性，可以收事半功倍<sup>21</sup>之效；字形辨識教學時，透過「字源」強化學生對字形的理解，分析「部件」以幫助字形的記憶與書寫，利用「字根」配合「部首」教學以擴大漢字的認讀範圍；漢字組合規則如形聲字的形旁和聲旁，在訊息處理的歷程上，都具有心理學上的真實性與重要性<sup>22</sup>，教學時可多加運用<sup>23</sup>。

教學者還要注重漢字在字形及字義理解的特性，善用如拆解與組合、完形與細微、統覺與類推、再現與聯想等漢字特點<sup>24</sup>，在有序教學之內，添加豐富內涵與雅趣，提升學習者的學習動機、強化學習效能。

### 三、重新學習、適切掌握教學方法

教學法的產生和運用，必須從漢字的特性出發；教師在認識漢字特質的基礎上，重新學習教學法，再依學習者特質及教學內容，選擇運用適切的教學法。

目前識字教學法，大抵分為四類：分散式、集中式、溯源式、綜合式。

1. 分散式識字教學法，將文字散入課文之間，亦稱「隨文識字教學法」。根據單字的發音、筆順、講解詞義，逐一教學，讓學習者在有意義的情境中學習，結合舊經驗及先備知識，但不強調字與字之間的關聯；為目前臺灣國小課堂運用的方法，著重邊閱讀邊識字。以康軒版（2006）第三冊第三課〈小雨蛙等信〉為例，包括「等、信、失、因、給、早、今、呵、午、拍、希、祝、月、完、次」十五個習寫字，及「望、寫、封、收、送、念」六個認讀字；教「信」字，先正音、說明六書結構屬於會意、本義「人所說的話」；再者利用具體的信封、信紙，直接說明「信」是什麼東西？有什麼作用？其次教以課文出現的「一封信」、「寫信」、「等信」、「送信」、「收到信」、「打開信」、「相信」等詞語；最後聯繫課文中的句子「這是我收到的第一封信」、「小樹蛙知道了，回家就寫了一封信」等。

2. 集中式識字教學法，因所根據的線索不同，可以分為形聲字教學法、部首識字教學法、部件識字教學法、韻語識字教學法、基本字帶字法、字族文識字教學法等。

21 許嘉璐：〈漢字結構的規律性與小學識字教學——兼評幾種小學識字教學法〉，《第一屆小學語文課程教材教法國際學術研討會論文集》，（臺東：國立臺東師範學院，民國84年），頁403。

22 黃沛榮：《漢字教學的理論與實踐》（臺北：樂學書局，2006年），頁3。

23 曾志朗：〈華語文的心理學研究：本土化的沉思〉，《中國人、中國心—發展與教學篇》（臺北：遠流出版社，1991年），頁545。

24 周碧香：〈從學習成效深思漢字教學〉，《第二十三屆中國文字學國際學術研討會論文集》（臺中：靜宜大學，2012年），頁101-102。

部件識字教學法以字形分析為基點，化整為零，減少學習障礙；累進發展，加強學習效果；區別筆畫，建立字形標準<sup>25</sup>；集中識字，可增加識字數量。教學程序依結構安排，為「獨體字—簡單合體字—複雜合體字」，如學習「音」一字，先學「立」、「日」，後再延伸學習「韶」字。

運用漢字可拆解、可組合的特性，學習漢字可從部件開始，因為部件具有較強的系統組織，比較容易理解、掌握和記憶，相對於筆畫識字的方法，部件識字法可大大提高識字量；了解部件的基本作用後，教學者可以教導分析漢字，讓學習者對漢字先有一個整體的印象，再分析部件，最後才學習筆順；其有效性就在掌握部件的基本型態之後，就能以組合或類推的方式來認識字形。「部件教學法」的觀念益於字形分析和組合，目前多用於國小補救教學或對外漢字教學。

基本字帶字法，是利用漢字字間有同聲符、同部首的關連，在基本字加上不同部首偏旁，衍生的字族，利用熟字引導學習者記識生字、成批認字。故而吻合「先教獨體字，後教合體字」的原則，如先學「包」，在加上「手、火、足、水、肉、艸」等部首，學習「抱、炮、跑、泡、胞、苞」等字。

韻語識字教學法，運用漢語同音字、近音字多的特性，採用漢字語音的基本元素，找出同韻母的高頻生字，將生字編寫成句式整齊的簡短韻文，兼具朗誦節奏自然與記憶快速的優點。讓學習者容易掌握「整體」的語言環境，再認識「部份」的生字。目前多運用於幼兒及低年級識字教學上。

字族文識字教學法，由基本字→字族→字族文，是將一群字整理聚集，創作短文，學習者在短時間學會識字、組成字族、造詞、造句、閱讀與創作。透過字形類似、字音類聚、字義類聯來認識文字，以「字族文」為識字教學的途徑。

目前常常韻語識字和字族文融合運用，如「圭字歌」<sup>26</sup>：

小娃娃，叫佳佳。  
走到樹下看桂花。  
突然蹦出小青蛙，  
佳佳哭得哇哇哇。

利用「丫」韻字，引導「娃、佳、桂、蛙、哇」這五個共同具有「圭」的字。此法的特點朗朗上口、利於記憶，非常適合於幼稚園及國小低年級階段的識字教學。

3. 溯源式識字教學法，包括字理識字教學法、字源識字教學法。追溯漢字較早字形，結合意義和文化，提升學習興趣和文化意涵。此類教學法乃運用漢字早期文字與圖書相近的特點。

如字源識字教學法，追溯漢字的本源，透過漢字的本形說明本義，了解漢字的構字原理，多半用於圖畫性較強的象形、指事與會意字<sup>27</sup>，如：

25 黃沛榮：《漢字教學的理論與實踐》（臺北：樂學出版社，2006年），頁92。

26 羅秋昭：《字族識字活用寶典》（臺北：小魯文化出版社，2006年），頁47。

27 黃沛榮：《漢字教學的理論與實踐》（臺北：樂學出版社，2006年），頁13-14。

𦨭 就是一艘船的形狀，為「舟」字。

𦨭 像人張目向前看，即「見」字，由「目」和「人」構成。

𦨭 人在屋子裡的席子上睡覺，就是「宿」字。

運用古文字形解說文字的本形、本義，用以加深學習印象、提高學習興趣，是一種文字與文化結合的教學法。

如字理識字教學法，字理指漢字的構形理據，經由分析象形、指事等構字原理，再運用直觀、聯想等手段識記字形，以達到穩固識字的目的。教學步驟有六：教導字音、解析字理、分析字形、習寫、錯誤校訂、聽寫評量。在解析字理一環上，教師常用的講述法、合作討論法等，都能夠適用於此，尚可使用「聯想法」，引導學生對字體及其部首進行合理的聯想。或是「比較法」，利用漢字構形依據比較異同，找出字與字之間的聯繫。<sup>28</sup>

此法運用漢字形與義結合緊密的特性，從漢字的字意理解構形與讀音，符合漢字構形規律；符合識字教學規律，依象形、指事、會意、形聲循序漸進教學，除運用形象化語言外，使用掛圖、幻燈片、影像、電腦等教具，符合直觀教學；符合人的認知心理，將漢字的構形理據直觀展現在學習者面前，引導其形象思維，從構形理據找到形、音、義關係，增加理解記憶，掌握基本字後，再引導學習會意字、形聲字。字理識字的程序與模式具體可行，操作性強，且不論是鄉村或都市、教學設備優劣皆可適用。

4. 綜合式識字教學法，包括綜合高效識字教學法、圖解識字教學法。此類教學法，都是以成批、快速識記為手段。

綜合高效識字教學法，此法兼採分散識字與集中識字兩種概念，綜合了隨文識字、基本字帶字、部件識字、韻語識字、字族文識字、字源識字等方法，將各組字族分散在各個課文裡，釐清每個字的差異性，循序漸進以達識字之效。再者，注重實際生活之應用，課文編寫不離生活，以易懂、實用的課文幫助學生更快速學習。利用分散教、集中練，邊識字邊閱讀的方法識字，將所識的字編成短文、詩歌或故事，快速記憶及分辨生字。

圖解識字教學，指利用圖像的方式呈現造字本義、介紹字形演變、解釋相同成分的字、分析形似字。<sup>29</sup>包括字形演變卡和字族圖，如：

	部首：凵 部件： 凵+乂 筆畫：2 總筆畫：4 筆順： ノ ㇇ 凶 凶	本義： 惡也。象地穿交陷其中也。 常用義： 1) 惡、殘暴。 2) 不祥、災禍。 構字：兇、匈、胸、洵 構詞：凶猛、凶殘、凶兆 造句：他不管遇到什麼險惡的事情，總能憑著他的毅力，讓事情逢凶化吉。
--	---	--

(圖2：「凶」字字形演變卡)<sup>30</sup>

28 賈國均：〈字理識字教學法〉，《中國教育學刊》第3期（1996年），頁45。

29 周碧香：〈圖解識字教學原理探討〉，《臺中教育大學學報：人文藝術類》第23卷第1期（2009年6月），頁57。

30 周碧香：〈從學習理論談漢字形似字教學〉，《聯大學報》第6卷第1期（2009年6月），頁90。



教學方式，使學生對漢字更清楚明瞭。區分學習者、正視學習者的差異，並考量其實際需求，裨益教師運用切合的方式，以達到適性教學，提高學習成效。

## 五、塑造優質的語文環境

學習並非僅指教學事件本身，還包括來自於外在環境的刺激，二者都是學習的外在條件；語文環境是學習者潛在學習的場域，可收潛移默化之效。

教師應該巧妙地佈置學習環境，以學校為例，大至校園、小則是教室，都是學習的環境。教學者可將教室規劃若干不同的學習角，設計不同的主題，除利用廠商所提供的教材、教具之外，教師自行製作字形演變圖、形似圖、字族文、字謎等。更要經常更換，保持新鮮感，激發學生興趣<sup>32</sup>。

再者，更要營造良好的學習氛圍，如運用古文字字形聯想畫畫、文字加加減減、利用字族來寫作發表，亦可利用小組競賽，亦可適度加入影片等多媒材，以文字相關的影片動畫，刺激學習者的動機。以上活動，或許沒有固定的課程時間，可利用彈性或綜合時間進行之，讓學習者沉浸於充滿語文學習的環境之間。

## 六、進修與研究

教師在漢字教學具有指導性，是漢字學習成效的耕耘者。實際教學、選擇教學策略、關照學習者個別差異，在在仰賴教師的專業能力為基礎，故而教師不斷增加自身的知識與能力是必要的。

教師參與進修研習或進行教學研究，尋求可以討論及諮詢的對象或管道，可以形成工作夥伴，建立工作團隊。如是，可以深化專業知識、強化教學能力；建立自信，回饋於教學活動，進而增強學習成效<sup>33</sup>。

「進行研究」，乃是為了解決實務問題進行的研究，研究者本身即是教學者，透過教學者不斷的反思、修正、行動的歷程，可提升教學的能力及品質，此即為行動研究的精神。

進修與研究所得將回饋教師信念、教學知能等，提升教師效能和教學成效、間接促進教學成效與學習成效。

## 肆、結語

教學者能覺知、管理自身的專業與熱忱，重新體認識字教學的意義、學習漢字的特質、精進不同的教學方法、正視學習者差異、塑造優質的語文環境、進修與研究，是為現

32 周碧香：〈從學習遷移談漢字教學的改進策略〉，《臺北市立教育大學學報》第42卷第2期（2011年11月），頁19。

33 周碧香：〈從學習成效深思漢字教學〉，《第二十三屆中國文字學國際學術研討會論文集》（2012年），頁103。

代漢字教學重要的知能。

教師建立良好的知能，以教學成效與學習成效為主軸，設計多元學習方式，讓學習者能全面準確地瞭解與掌握漢字、承續文化，能喜愛文字、喜愛閱讀，方能進入自主學習、熱愛學習，是漢字教學的終極目標。

本文由近年教學心得談起，探知漢字教學時教師必須具備的知識與教學能力，期許建立第一線教師的信心，使其更從容地為語文教育扎下深厚的根基，建構快樂、有效和深度的漢字學習。良師興邦、強國必先強師，唯有教師安心、用心，語文教學成效才能達到快速有效、時少質優的境地，為我們共同努力的目標。

## 致謝

本文曾於「漢字與中文學術傳統」國際學術研討會暨臺灣中文學會第三屆年會會上發表，承蒙特約討論人及與會學者指正，特致謝忱。

## 伍、參考文獻

### 一、中文部分

- 王玉新 (2000)。漢字認知研究。濟南：山東大學出版社。
- 丘慶鈴 (2013)。國小教師中文字概念、識字教學策略與教學自我效能之相關研究。國立臺中教育大學語文教育學系博士論文。
- 佟樂泉、張一清 (1999)。小學識字教學研究。廣州：廣東教育出版社。
- 林寶山 (2003)。實用教學原理。臺北：心理出版社。
- 周碧香 (2009a)。從學習理論談漢字形似字教學。聯大學報，6(1)，79-98。
- 周碧香 (2009b)。圖解識字教學原理探討。臺中教育大學學報：人文藝術類，23(1)，55-68。
- 周碧香等 (2010)。國語文教學理論與應用。臺北：洪葉文化出版社。
- 周碧香 (2011)。從學習遷移談漢字教學的改進策略。臺北市立教育大學學報，42(2)，1-22。
- 周碧香 (2012)。從學習成效深思漢字教學。第二十三屆中國文字學國際學術研討會論文集 (頁 91-104)，臺中：靜宜大學中文系。
- 周慶華 (2008)。從通識教育到語文教育。臺北：秀威資訊科技股份有限公司。
- 洪志成等 (2000)。教學原理。高雄：麗文文化出版社。
- 袁振國 (2003)。教育新理念。臺北：洪葉文化出版社。
- 許嘉璐 (1995)。漢字結構的規律性與小學識字教學——兼評幾種小學識字教學法。第一屆小學語文課程教材教法國際學術研討會論文集 (頁 401-411)。臺東：國立臺東師範學院。

- 曾志朗 (1991)。華語文的心理學研究：本土化的沉思。中國人、中國心－發展與教學篇（頁 540-582）。臺北：遠流出版社。
- 黃沛榮 (2006)。漢字教學的理論與實踐。臺北：樂學書局。
- 黃意舒 (2006)。教師的專業思考：「觀察與省思」的探討與實踐。臺北：樂觀文化事業有限公司。
- 萬雲英 (1991)。兒童學習漢字的心理特點與教學。中國人、中國心－發展與教學篇（頁 404-448）。臺北：遠流出版社。
- 賈國均 (1996)。字理識字教學法。中國教育學刊，3，44-46。
- 裘錫圭 (2004)。文字學概要。臺北：萬卷樓圖書股份有限公司。
- 蔡崇建 (1996)。資優教育與教師角色。資優教育季刊，58，1-5。
- 簡美芳 (2006)。識字教學中教師專業成長之研究。國立新竹教育大學人力資源處教師在職進修語文教學碩士班碩士論文。
- 歐用生 (1998)。教師專業成長。臺北：師大書苑出版社。
- 羅秋昭 (2006)。字族識字活用寶典。臺北：小魯文化出版社。
- 羅翊榛 (2010)。小學教師識字教學專業成長之個案研究。國立新竹教育大學人力資源處教師在職進修語文教學碩士班碩士論文。
- Jeanne Ellis Ormrod 著，白惠芳、林梅琴、陳慧娟、張文哲譯 (2012)。教育心理學－學習者的發展與成長。臺北：洪葉文化出版社。

## 以鏡頭視角及表限性探討遊戲空間

### The Strategy and Expression of Camera Space in Computer Games

張宇晴\*

Yu-Ching Chang

謝啓民\*\*

Chi-Min Hsieh

(收件日期 102 年 11 月 14 日；接受日期 103 年 3 月 19 日)

#### 摘 要

空間是遊戲設計相當重要的元素，不僅與玩家有最直接的互動，更會深深影響遊戲本身的結構。觀察各種遊戲類別及其空間視角的設定，似乎有著潛藏的常態可循，只是鮮少有人深入探討這些慣例的原因或規則。本研究關注的重點就是探討遊戲的攝影機空間，即玩家視角的設計，藉由分析歸納遊戲之空間特徵與形式，深入探討空間如何運作及其表現性，以及整體視覺的呈現效果，與對遊戲本身、跟玩家互動所造成的影響。

遊戲為一多元媒材的整合型態，本研究奠基於傳統電影鏡頭語言與類別，跨領域探討遊戲透過螢幕框架所呈現的視覺空間，試圖找出遊戲的獨特性，並對應出遊戲及電影在空間表現方面的互通性等，同時分析熱門及經典遊戲類型運用空間視角的手段與策略。研究成果期能作為日後遊戲空間設計相關的重要參考文獻。

關鍵詞：遊戲空間、遊戲設計、視角、鏡頭語言

---

\* 國立交通大學應用藝術研究所博士候選人（通訊作者）

\*\* 國立交通大學應用藝術研究所助理教授

### **Abstract**

Space is a main component of game design. It not only directly interacts with players, but also greatly affects the game itself. Observing the viewpoint design of different game genres, there seems to be multiple conventions, however, discussion of the reasons for or rules of these patterns is rare. Thus, this research focuses on the camera space, also known as the eye space of the game players. By analyzing the features and forms of camera space, this research studies not only its performance and the visual results, but also the effects upon the game itself and the interaction with players.

Games have a cross-disciplinary nature. To discover their unique mechanics, this research, based on movie camera language and types, not only analyzes the strategy and tendency of visual perspective determined by monitors in popular and classic games, but also attempts to find the commonality between games and movies. It is hoped this research may provide an important reference for game space in future game design.

**Key words:** Game Space, Game Design, Eye Space, Camera Language.

## 壹、前言

隨著資訊科技突飛猛進，加上網際網路的日益普及，電玩遊戲各方面創新及發展也日新月異，不僅能改變社會的產業結構與文化，對於人們強大的滲透力與影響力，也深深引領著相關學術研究者的分析與探討：關於遊戲方面的研究近年來有顯著的成長，無論是針對教育層面的應用、遊戲沉浸性、互動性的探討、遊戲暴力美學或相關性別、文化的議題、至遊戲媒體論或遊戲藝術論，涉及層面相當廣闊，顯現出遊戲具有多面向的意義、價值與應用，其重要性不可小覷。本研究探討遊戲的基礎設計元素——遊戲空間，除整理相關文獻外，進一步從鏡頭美學的角度出發，探討遊戲空間是如何呈現在玩家面前，以及如何與玩家進行互動。

遊戲的物理性空間具有代表著遊戲本身的意義 (Adams, 2010)，包含整個虛擬世界的建構、視覺效果的呈現、玩家與遊戲之間的互動等都在該空間中完成；由此可見，空間之於遊戲是相當重要的元素；它更是一個非常有效力的決策點，能讓遊戲設計師選擇如何去制訂規則、構築虛構，並嘗試去影響玩家們的行為 (Daniel Golding, 2008)。另一方面，觀察各種遊戲類別及其空間視角的設定，似乎有著潛藏的常態可循，只是深入探討這些慣例的研究不常見，更鮮少從電影鏡頭的運用及表現性出發；因此針對遊戲空間如此龐大複雜主題，本文則以遊戲角色／玩家／遊戲空間此三方面的觀看視角切入，從電影鏡頭類別及表現性的角度，跨領域探討遊戲透過螢幕框架所呈現的視覺空間，並分析熱門及經典遊戲類型運用空間視角的手段與策略。

近年來，跨領域整合之研究如雨後春筍般蓬勃發展，從不同背景思維來分析探討或延伸應用，成為拓展學術研究新道路；對某些特殊對象而言，跨領域更是必須的手段。遊戲本身就是由許多不同媒介所組成，其中，與電影間的關係更是密切；排除遊戲其獨特的互動性、即時性之外，遊戲與電影同樣由視覺及聽覺主宰，隨著科技的進步不斷繁衍蛻變，無邊界的想像與創意讓兩者都能創造出虛擬的世界，無論在文學、美術、或認知心理學等層面，都有一定的相似性或傳承。近年來更出現許多遊戲改編電影、電影改編遊戲、遊戲中有電影、電影中有遊戲的情形出現。Mark Wolf 在《The Medium of the Video Game》中也指出，理解遊戲中的空間是如何被建構，與理解敘事電影中的空間，是同等重要的 (Wolf, 2001)，這也是本研究所關心的部分，更希望能藉由交互的探討找出遊戲空間的特殊性。

## 貳、遊戲的空間與視角

本文所指的遊戲空間 (Game space) 不等於遊戲世界觀 (Game world)，即不包含故事情節設定等偏敘事的部分，也不是荷蘭學者 Johan Huizinga 認為遊戲所塑造的魔幻領域 (Magic Circle) 之概念，這裡探討的是遊戲物理性空間；無論遊戲是完全虛擬由想像生成

1 Johan Huizinga 於 1938 年出版的《Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture》書中，提出魔幻領域的概念，描繪人類的遊戲行為能夠建立起一個自成的體系，當進入這個領域後，參與遊戲的人便會聽從遊戲規則，並暫時跟外部世界隔絕開來。

的抽象空間，或奠基於真實環境所構築的擬真世界，當遊戲在進行的時候，玩家所見、並操控角色在其中探索、與之互動的真實存在的環境，就是物理性的遊戲空間。

關於遊戲空間的相關研究範疇廣泛，涉及電子空間 (Cyberspace)、建築設計、視知覺理論、自動化虛擬攝影機等，但相較於遊戲發展如此迅速，這方面的探討仍舊顯得貧乏，正處於起步的階段。先前的研究有的依照空間維度和技術的演進，分析遊戲空間的改變及其影響 (Fernández-Vara, Zagal, & Mateas, 2005)，也有從建築的角度出發，將遊戲空間與現實空間做連結 (McGregor, 2007)，或由美術史上各時期流派的發展和演變，反觀遊戲空間象徵性的表現及發展 (Meintema, 2012)，以至歸納玩家在遊戲空間中各種導覽的模式，繪製出簡易的拓樸圖，並找出空間相互連結的要素 (Wolf, 2011) 等。雖然這些研究者來自不同背景，懷抱不同思維方式，各自進行不同目標的分類與探討；但幾乎一致認為遊戲空間，雖然充滿各種變化及可能性，依然有系統可言、有跡可循，同時肯定遊戲空間對於遊戲的重要性，也藉由如此多面向的分析，才得以找出遊戲空間的獨特性。

上述關於遊戲空間的討論中，亦有不少援引電影方面的文獻，或是提及傳統攝影機運用的法則，尤其以建構虛擬攝影機系統為主；但大多是直接搬到遊戲中套用，將大眾觀影多年早已熟悉的實拍運鏡手法，融入虛擬攝影機的自動化取景或追蹤的模式。鮮少深入探討鏡頭如何運作及其表現性，還有整體視覺的呈現效果，與對遊戲本身、跟玩家互動所造成的影響。事實上 3D 電腦遊戲，其實就如同實拍電影一般，必須由建構場景、安排角色物件在畫面中的位置、架設攝影機等，才得以展現出整個遊戲空間的模樣，因此電影空間的鏡頭語彙，與遊戲空間的鏡頭觀點，必定有相互關聯之處。

Wolf 曾對遊戲空間進行分類，將電影中相似的運用手法並置討論，並以許多早期的遊戲為例，探討「畫面內」(on-screen) 和「畫面外」(off-screen) 對於遊戲空間的意義 (Wolf, 2001)。而本研究從另一個角度出發，藉由分析電影鏡頭的表現手法，探討遊戲的攝影機空間，即玩家視角的設計，對於視覺心理、玩家互動、及遊戲性等層面，有著怎樣的影響及效果，並以近年來熱門、眾所皆知或具代表性的遊戲舉例說明。攝影機視角會決定所要傳遞的資訊量，以及觀者所能感受到的意義 (Thompson & Bowen, 2009)；雖然並非所有遊戲都有攝影機的概念，特別是早期 2D 遊戲，但鏡頭視角如透過紙卷或望遠鏡觀看，遊戲畫面最終也同樣是被螢幕或介面的框架所侷限，從而與玩家進行互動，並創造出遊戲空間。

遊戲本身橫跨許多不同領域，因此設計時取材電影語彙，或重新塑造出電影般的視覺經驗，這種「類電影」的方式是可行的 (Adams, 2010)。然而過度依靠電影光學鏡頭式觀點，不僅會限制遊戲設計，同時也會讓遊戲被誤解讀為電影 (Thomas & Haussmann, 2005)。因此探討遊戲中的鏡頭，以至於遊戲空間，並非是把遊戲硬塞進電影的理論中，而是做相互的對照觀察；誠如 Juul 在一篇論述遊戲敘事的文章中指出，關於跨領域的研究，他建議採用「比較」的方式，如此較能突顯出彼此間的相似與差異性，同時驗證假設 (Juul, 2001)，也能保留遊戲本身的特質，更有效歸納出遊戲的獨特性。

## 參、遊戲空間之於鏡頭美學

鏡頭之於電影，就像觀眾的眼睛，相同的，鏡頭之於遊戲，有如玩家的眼睛；因此攝影機的擺放與物件間的互動，會牽動整個遊戲空間的面貌，也直接影響玩家與遊戲的互動，這些部分正是本研究探討的核心。此處所指稱的鏡頭，來自於一個擬想的攝影機，與遊戲空間緊密相連，指的是玩家在遊戲中觀看的角度，即玩家的視角 (Eye Space)。

因此，本研究參考電影攝影機鏡頭的各種運用及劃分方式，分別深入探討遊戲空間的表現及與玩家的相互關係。在電影中，屏除畫面中的光線以及構圖等視覺元素，單就攝影機的操控層面來分析的話：敘述一個完整的鏡頭，是包括其長度、動作的記錄、攝影機至主體的距離、攝影機觀看主體的角度、攝影機是否移動及移動的方向，有時還有鏡頭的特殊功能 (Kawin, 1992/1996)。然而遊戲不同於電影，本文也在不探討遊戲的敘事部分，而是著重於空間與玩家的視角，因此經過整理及篩選後，將遊戲中的鏡頭概略分為三種，即：攝影機擺放的垂直位置、水平位置、以及攝影機的觀點。由於篇幅所限，以上各類別間的交互作用在此將不深入討論，而是以各類別與遊戲性質、空間表現性，還有對玩家的影響為主，並比較鏡頭視角在電影與遊戲空間中的共通性及相異性。

### 一、攝影機的垂直角度

鏡頭高低不同的角度，立即影響到所能觀看的空間範圍、透視感、及層次感，其次會讓觀者產生不同的心理反應。由傳統電影攝影機擺放的垂直角度來看（如圖 1 所示），可再從以下四種面向進行探討：

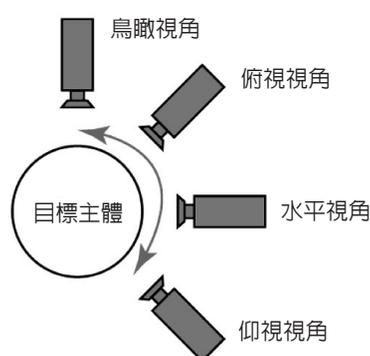


圖1：攝影機擺放位置所造成的不同垂直視角

#### (一) 鳥瞰視角 (Bird's eye view)

鳥瞰鏡頭在電影當中，是像鳥兒在高空飛翔向下俯瞰的角度，幾乎是直接從被攝物的正上方往下拍攝，因此視野範圍廣大，能展現出大環境的全貌，但是畫面中的人物則相對顯得渺小而較難以辨認。這種角度的表現一般來說是比較極端的，對視覺感受具有相當的衝擊力。

在遊戲中提到鳥瞰視角，一般會聯想到所謂「由上而下」(top-down) 性質的遊戲空間，其中又以地圖式的策略類遊戲 (Strategy game) 為主，如星海爭霸 (StarCraft)、世紀帝國 (Age of Empires)、魔獸爭霸 (Warcraft)、文明帝國 (Civilization) 等排行榜上熱門的策略類系列作品多如此。通常這種遊戲主要在考驗玩家調兵遣將的作戰策略，藉由俯視大面積的空間環境來掌握局勢（如圖 2 所示）；玩家大多不是代表某一個英雄或角色，而是一個陣營或一方勢力，必須與整個遊戲世界和大環境來互動。因此角色相對於畫面比例就被壓縮，細節也變得不那麼重要；除去了動作方面的立即反應，而是要去思考如何指揮部隊攻陷敵軍，或排列建築物建立自己的王國。



圖2：StarCraft II (2013) 與Sid Meier's Civilization V (2010) 畫面擷圖

除了策略遊戲外，某些特殊類型的遊戲也經常運用鳥瞰視角來展現遊戲空間，如棋盤類遊戲、太空飛行射擊等縱向卷軸遊戲 (Vertical-scrolling game)。無論遊戲規則或目標是什麼，透過廣角視野垂直往下看的方式，玩家得以迅速取得周遭資訊，並作出最適當的安排及調整。如此功能性與電影中的運用大致相同，觀眾與玩家都是以一種高高在上的姿態，翱翔在場景之上，只是電影中的鳥瞰畫面涵蓋相當豐富卻缺少細節的訊息、人物也顯得微不足道；反觀遊戲則是藉此釋放較整體性的空間訊息，讓玩家接收此訊息後能博覽空間概況，進而作出適切的回應，此類遊戲設計即是透過玩家對整體遊戲空間的充分掌握與回應來進行。

## (二) 俯視視角 (High angle view)

電影中俯視鏡頭是攝影機從畫面視線水平的上方往下拍攝，呈現出來的畫面因透視變化而使景物有被壓縮的感覺，較容易保持明確的焦點；拍攝人物時，會顯得特別低矮渺小、無力與壓抑，被大環境所包圍，甚至可能帶有蔑視的態度，但卻能幫助觀眾對背景的地理有所認識，交代出地面景物的相對位置與層次感。

與鳥瞰視角相同，俯視觀看角度在遊戲中同樣是屬於「由上而下」的遊戲空間，差別在於俯視通常並非垂直的角度、與畫面主體間距離也較近，更富有層次與立體感。許多模擬經營遊戲 (Simulation game) 皆以俯視來設定遊戲空間，經典的熱門遊戲如餐廳城市 (Restaurant City)、模擬市民系列 (Sims)、足球經理系列 (Football Manager)、動物之森 (Animal Crossing) 等皆此類（如圖 3 所示）；俯視是透過由上往下觀看的高角度畫面，空間資訊多、視覺層次豐富、相較於鳥瞰視角也能更加強調角色動作的細節與能見度，

這也是許多知名經典角色扮演類型遊戲 (Role-playing game) 運用的遊戲空間，如最終幻想 (Final Fantasy)、夢幻之星 (Phantasy Star)、暗黑破壞神 (Diablo)、仙劍奇俠傳等系列作品，無論是 2D 或 3D 的遊戲引擎，遊戲設計師都能克服技術上的問題，提供一個高角度的遊戲空間<sup>2</sup>，讓玩家在探索環境之餘，亦保有明確的焦點和注意力在遊戲主體上。



圖3：Restaurant City (2009) 與The Sims 3 (2009) 畫面擷圖

相同情況在策略遊戲或動作類遊戲 (Action game) 中也經常見到，如跨平台相當受到歡迎的植物大戰殭屍 (Plants vs. Zombies) 以及神殿大逃亡 (Temple Run) 等，同樣是使用由上往下觀望的視點。正因此種視點優越的視覺表現及功能性、玩家操控性，因此高視角是廣泛運用的遊戲空間。回到電影中高角度鏡頭的運用，可能是基於美學的、技術的、或心理的原因 (Joseph, 1998)，主觀的俯視鏡頭能把觀眾的地位提高，造成心理上的優越感。這部分與遊戲所塑造的玩家遊戲空間有雷同之處，能夠將玩家的地位提升，以一個居高臨下的方式掌控遊戲的發展；在傳遞空間訊息的同時，也讓畫面更富有立體感與透視的效果。

### (三) 水平視角 (Eye-level angle view)

與被攝對象相同高度的位置來拍攝稱為水平鏡頭，是電影分鏡最常見的，符合人們平時觀察世界的視覺經驗，畫面不會產生強烈的透視效果，感覺較平穩客觀、不帶感情評價，視覺感受也較平淡；若畫面中人物眾多的時候，空間關係則不大清晰 (孫立軍 & 李卓, 2008)。而在遊戲中，隨著不同類型的規則、目標、及慣用的空間設計，表現出多種不同視覺感受與意義，較電影中的功能性更加強大；在此大致分為客觀與主觀兩個層面來探討。

客觀水平視角所創造的遊戲空間，無論是畫面完全固定在有限範圍中，亦或跟隨式的動態空間，皆有助玩家集中注意力在主角的動作操控，因此大多數的格鬥類遊戲 (Fighting game) 及角色扮演遊戲中的戰鬥畫面皆採用水平視角。知名格鬥遊戲系列如快打旋風 (Street Fighter)、鐵拳 (Tekken)、真人快打 (Mortal Kombat) 等 2D 或 3D 空間、固定或非固

2 3D 引擎還未成熟時，2D 遊戲就不斷利用各種方式模擬立體環境，最常見的技術是利用等角透視 (Isometric perspective) 的原理，將 3D 空間轉換成 2D 影像，讓玩家能夠看到物體的多個面向，從而創造出簡易的立體視覺效果；這種遊戲也被常稱為「2.5D」或「偽 3D」遊戲。

定視角，其空間深度並非遊戲的賣點，而是以各種武術打鬥的招式組合最能吸引玩家。因此，即使隨技術的進步整體畫面與內容越趨華麗複雜，空間需求仍是設立一個平台讓角色們一決勝負，以求公平的競爭；而採用水平視角除能充分展現肢體動作外，同時讓玩家以平等的姿態面對面較勁，即為格鬥遊戲的精髓。

另一方面，客觀水平視角對於表現平面移動的空間，更是非常具代表性，經典的瑪利歐兄弟 (Super Mario Bros)、波斯王子 (Prince of Persia)、越南大戰 (Metal Slug) 等，受限於早期設備技術所開創的卷軸式空間；如瑪利歐兄弟發展出如同賽璐璐動畫的遊戲空間，利用前景與背景錯落移動的動態時間差，讓玩家產生深度的知覺。種種手法隨著那些紅極一時的作品，反而變成了一種復刻的遊戲風格和類型，至今仍然有許多遊戲以此為範本，甚至被歸類為橫向捲軸類遊戲 (Side-scrolling game) (如圖 4 所示)。

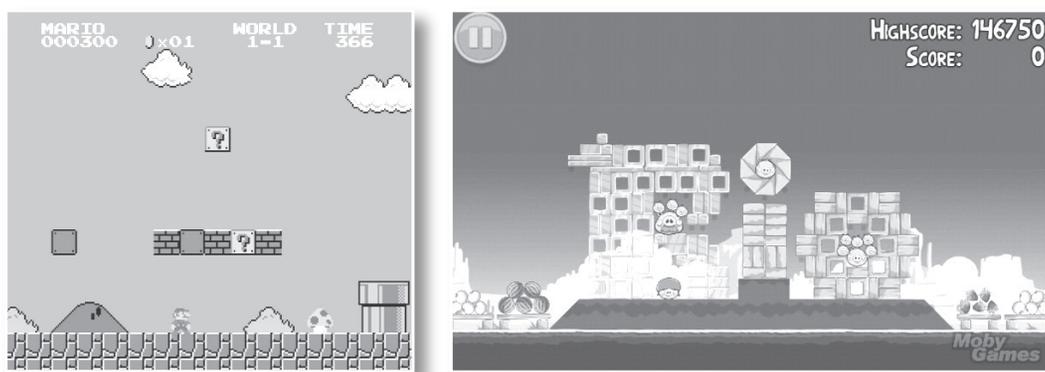


圖4：Super Mario Bros. (1985) 與Angry Birds (2009) 畫面擷圖

近年如憤怒鳥 (Angry Birds)、小小大星球 (LittleBigPlanet)，至多人線上角色扮演遊戲 (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG) 如楓之谷 (MapleStory)、萌萌彩虹島 (LaTale)、永恆冒險 (Grand Chase) 等皆屬於橫向捲軸的類型，持續深受玩家的支持與喜愛。雖然目前 3D 技術成熟，但是角色扮演遊戲中仍時常可見「2.5D 空間」，即結合 3D 透視場景與 2D 平面角色，如此在畫面中既能表現立體感，同時能展現風格強烈的視覺質感，亦保留了傳統橫向捲軸式的遊戲操作；另外，也有許多遊戲，故意把 3D 空間投影成 2D 的視角，創造出風格特殊的畫面。而橫向捲軸遊戲利用類似電影中攝影機橫搖或平移的特性，讓焦點始終保持在畫面中，或者跟隨主角的動作，藉由水平（或垂直）空間的位移，造成玩家持續集中注意力在畫面的某一個方位，而遊戲設計就利用這種動態空間所形成的預期心理，甚至是變成了回饋玩家的成就感機制 (Wolf, 2001)。遊戲的進行如同電影膠捲播放般，觀眾不知道下一秒會出現什麼，遊戲即藉此不斷製造驚奇及挑戰來娛樂玩家。

主觀水平視角方面，以第一、第三人稱射擊遊戲 (First/Third person shooter game) 為代表，如毀滅戰士 (DOOM)、絕地要塞 (Team Fortress) 及惡靈古堡 (Resident Evil) 等系列，玩家化身遊戲中的主角，或一個平行對等的身份參與，透過角色的眼睛及控制其行動來觀看周圍環境。相較大多是 2D 空間的客觀水平視角，主觀平視再搭配 3D 具深度的遊戲空

間更富戲劇張力，透過玩家身臨其境探索在未知空間中，所能賦予的震撼力量相當強大，這也是此類遊戲吸引人的特色。

#### (四) 仰視視角 (Low angle view)

電影中的仰視鏡頭極具表現力，攝影機從畫面視線水平的下方往上拍攝，與俯視相反，會增加景物的高度，並加強畫面整體的垂直感。仰視鏡頭中，人物或景物會更顯高大雄壯，甚至具有威脅性，觀眾無形中便會產生敬畏感與缺乏安全感的壓力，卻也能間接拉近觀眾心理並提升觀影投入感。

相較之下遊戲卻鮮少出現仰視空間的設計，以仰視貫串整個遊戲更是少之又少，一般僅在遊戲過場動畫 (cutscene) 時會出現，尤其是遇到大型的怪物或敵人，又或者是進入了嚴峻的環境等，然而過場動畫其實就是遊戲中的電影，與遊戲空間無關。而若是以切換視角的方式使用仰角，大多在偏主觀的遊戲空間中才會出現，無論是由電腦自動判斷切換視角，如 NBA 2K 系列，以運動實況轉播的方式變換角度，在球員罰球或跳投時，會改採低於水平線的視角；或是讓玩家手動操縱，如戰慄時空 (Half-Life)、末日之戰 (Crysis) 等第一人稱射擊遊戲，玩家能任意的四處張望 (如圖 5 所示)。



圖5：NBA 2K13 (2012) 與Crysis 3 (2013) 畫面擷圖

這些皆止於在特定的時間、特殊情況，或需要觀看上方的敵人、物體或場景時，才會切換至仰視的角度，並非從頭到尾固定不變。低視角的遊戲空間對遊戲設計而言，更加偏向其功能性取向，表現力相對較弱。以運用在電影鏡頭語彙中的情形來解釋：由於遊戲中都有主角，若以低角度畫面取景，主角就會被放大，相對的空間資訊就減少，然而大多數遊戲的重點並不在於突顯角色或提升其地位，這也是以此種角度設計遊戲的主要困難點；但若以相反思維來看，或許這也可能是開發創新遊戲空間的切入點。

## 二、攝影機相對於遊戲人物的水平角度

電影中判別鏡頭的水平角度，主要依據攝影機拍攝人物的水平方位 (如圖 6 所示)；遊戲隨著規則不同、主客觀視角的類型不同、以及超高的自由度，或許有些遊戲並不適用該判定的方式，然而大多數的遊戲仍然有其主要的水平視角，在研究中所提及的範例，也都是相對大眾化的主流遊戲，因此以下同樣依照遊戲中的人物來當基準，分別探討以下三種鏡頭的水平角度：

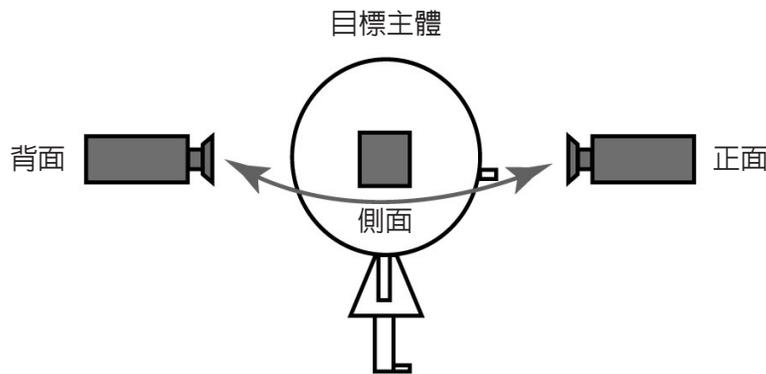


圖6：攝影機擺放位置與目標主體人物間的不同水平視角

### (一) 正面 (Frontal)

面對攝影機呈現人物或景物的正面形象，在電影中這種角度善於表現畫面主體的正面特徵，並能給予觀眾相當直接、親近的感受；在新聞播報、角色獨白及訪談性質的記錄片經常可以見到。但是正面取景會削弱空間與透視感，雖能呈現景物的對稱與和諧，卻也容易讓畫面顯得呆板。觀察遊戲空間的設計概念，除了建構出符合遊戲故事及規則的世界外，主要目的即為傳遞空間訊息，或聚焦在與玩家互動的操控層面，亦或是增添臨場感；而正面雖親近主體，具有捕捉人物面部細微表情變化的特點，卻嚴重壓縮了空間訊息，也無法充分展現肢體動作等部分，且視覺方面缺乏立體感，畫面更容易顯得單調無趣，故在早期遊戲中，較無法受到遊戲設計師的青睞。

近年來許多由玩家操控的主觀遊戲空間，因為鍵盤和滑鼠能分開控制角色的行為與虛擬攝影機，依照個人的喜好來改變視角，就能在遊戲中讓主角正面對著畫面，顯露其面部的樣貌。這點與早期遊戲是非常不同的，尤其是第一人稱射擊遊戲中慣用的無名英雄；誠如開發德軍總部 (Wolfenstein) 及毀滅戰士的資深遊戲設計師 John Romero 所言，遊戲主角其實就是「你」玩家自己<sup>3</sup>，因此在遊戲中不會看見「自己」，也就不會出現正視角色的畫面了。然而隨著技術的突破及網際網路盛行，更塑造出新的虛擬身分，如紙娃娃系統、及多人線上社群結構等，改變了過去思維；在此類遊戲中，遊戲角色成為玩家投射的「替身」，而正面視角能拉近角色與玩家的距離，甚至進一步供玩家欣賞及改換裝扮。這在多人線上角色扮演遊戲無盡的任務 2 (EverQuest II) 中更加被發揚光大，此遊戲結合網路視訊攝影機，開發一套能將遊戲角色與玩家表情同步的系統（如圖 7 所示）；此後，正視變成了玩家們趨之若鶩使用的觀看角度，也變成獨特的遊戲賣點。

3 John Romero 曾在他個人的遊戲論壇中，針對網友提問毀滅戰士的主角名稱為何，他回應：「其實從來就沒有為遊戲中那個海軍士兵命名，因為主角原本就應該是『你』（玩家本身）。」資料來源：<http://rome.ro/smf/index.php/topic,1521.msg31827.html#msg31827> (檢索時間 2013 年 8 月 2 日)



圖7：EverQuest II (2012) 的SOEmote表情同步系統  
(影像來源：<http://www.geekosystem.com/soemote-everquest-ii/>)

## (二) 側面 (Profile)

事實上，側面視角在電影或動畫中往往更加細分為四分之一、四分之三等項目，其最大差別除了展現不同的立體感外，視覺敘事表現的程度也有所不同，然而在此不贅述遊戲中的敘事鏡頭，所以統一歸為同一類探討。側面拍攝角色或景物的鏡頭在電影中數量最多，常運用於人物間對話交流，因為這種視角有著明確的方向性，也就是角色視線的方向，藉鏡頭的切換就能建構出完整的鏡頭空間。另一方面，人物和大部分物體在運動中的側面線條，其變化是最豐富的，因此側面方向拍攝的畫面最能展現動態特點；觀察遊戲中側面視角的運用情形，其實與電影方面有相當的共通性。

最早為人稱道的小精靈 (Pac-Man)、著名的泡泡龍 (Bub & Bob)，及最成功的瑪利歐 (Mario) 這些知名遊戲角色，最初都是側面形象出現在遊戲中，主要原因受限於早期的技術，僅能用平面像素以最簡陋的方式來表現。因此最能展現肢體動態及輪廓線條的側面角度，就成為當時動作類型遊戲角色的首選；當然也會搭配空間視角來考量，通常以結合水平視角的空間為大宗。除此之外，遊戲角色所面對的方向也是設計的元素，無論是筆直一個方向走、回頭、或與敵人對峙，側面視角帶有明確的方向性，因此能充分表現出角色與環境間的交互關係，是遊戲互動機制中重要的決策點之一。至今，雖然已有各方面新技術，然而以側面視角為主的橫向卷軸、格鬥及平面復古風格的遊戲，仍在遊戲界佔有不可動搖的地位。

## (三) 背面 (Rear)

電影鏡頭語彙中，當角色背對著攝影機，身體的輪廓就成為畫面的主體，輪廓所形成的姿態即表現出角色的內心情感。背面方向容易讓觀眾有冷漠及排拒的感受，能夠渲染疏離的氛圍；對於製造懸疑詭異或緊張驚險的氣氛也有不錯效果。而當鏡頭從角色背後拍攝，觀眾像是被角色帶領般，一同探索眼前的景物時，就是另一種帶有間接主觀鏡頭的用法，相較起客觀中立的鏡頭有更豐富的表現力 (Thompson & Bowen, 2009)。

背面視角的遊戲空間，以賽車型遊戲 (Racing game)、運動遊戲及第三人稱射擊遊戲為主，在這些遊戲中玩家大多是主觀的介入，主角雖然是背對著畫面，卻不給人排拒、疏離的感受，反而透過背後視角的空間，玩家看到的的就是遊戲角色所看到的，因此是相當

直覺的遊戲體驗。以全球最暢銷的 Wii 運動 (Wii Sports)<sup>4</sup> 為例，所提供的五種運動項目：網球、棒球、保齡球、高爾夫球和拳擊，其主要遊戲進行的空間，即皆透過背面視角來建立（如圖 8 所示）；玩家就像站在角色身後一般，甚至有時候就代表角色的視線，如此就能看清眼前事物，以便立即操控角色來應對。除此之外，使用背面視角的遊戲空間，很適合表現在立體深度空間中的移動，因其視覺透視感強烈，讓玩家探索環境或進行遊戲的同時，增添更多臨場感與真實性。



圖8：Wii Sports (2008) 畫面擷圖

### 三、視角觀點

鏡頭觀點是好萊塢經典電影語言的重要技巧，電影中每個鏡頭都表達著一個觀點；攝影機的擺放、鏡頭的剪接和畫面的構圖等等，都能創造出不同的觀點、詮釋不同的想法，並給予觀眾不同的感受。觀點決定敘述者與敘述對象之間的關係，換句話說：事件是透過誰的眼睛去看的。

相較電影鏡頭觀點的強烈敘事性，遊戲並不一定有故事背景，敘事也並非必要的條件，因而不以敘事角度來分析遊戲空間觀點的表現；相對的，是以鏡頭觀點的各種類別運用，來討論玩家是如何介入至遊戲當中，即玩家的觀點與姿態——當玩家進入遊戲空間時的身份轉換及其影響。因此，根據電影鏡頭與遊戲中實際運用的情形，可概略分為以下三種觀點：

#### (一) 第一人稱視角 (First-person POV)

在螢幕畫面中，遊戲空間直接透過角色的視野來觀看即屬第一人稱視角，此類視角擁有能夠將玩家投射至遊戲角色的力量，常運用在各種動作類型的遊戲中，其中以第一人稱射擊遊戲最為人所知，也大多需要 3D 立體的技術。玩家在遊戲進行中，除了觀看四周環境、找尋敵人的蹤影之外，遊戲角色唯一可見的手部，以及所持的武器或槍械，就成為遊戲設計的重要元素之一，通常射擊遊戲會開發多種不同的殺敵道具，以增加遊戲豐富性。另外，這類遊戲在進行中，大都無法看到角色「自己」的臉，除非透過鏡子、水面或金屬的反射；正如前面曾提到的，有些遊戲或許根本沒有遊戲主角的設定，因為設計師認為遊戲中的主角就是玩家，因此採用第一人稱這種完全主觀且直覺的視角，以達到最能讓玩家沉浸在其中的遊戲氛圍。

4 全球銷售量數據來源網站：<http://www.vgchartz.com/gamedb/>（檢索時間 2013 年 8 月 15 日）

第一人稱視角的遊戲空間，以最貼近人們日常生活觀看的方式模擬遊戲，無論是行走、蹲下、跳躍，或是駕駛車輛等，玩家彷彿身歷其境；必須在由螢幕所侷限出的有限視線範圍中，不斷藉由控制遊戲角色的視線方向，查看四周環境與危險，並立即做出反應，因此需要高度集中的注意力，也考驗玩家熟練的操控性與反應力。這種視角跟環境間的關係相當赤裸直接，稍加設計就能給予觀者相當強烈的視覺震撼，也因此運用在恐怖、嚇人的題材當中，有非常出色的效果。第一人稱視角，已成為讓玩家完全融入虛擬環境的成功視覺隱喻方式之一 (Brown, n.d.)，近年來，更出現許多結合虛擬實境 (Virtual Reality) 或擴增實境 (Augmented Reality) 等技術的嘗試，遊戲脫離傳統螢幕、鍵盤和滑鼠的限制，將現實世界和遊戲世界合而為一，帶來更高度的真實感，同時也為遊戲與玩家之間的互動開創了新的篇章。

## (二) 第二人稱視角 (Second-person POV)

在遊戲中有關第二人稱的認定主要有兩種分歧，一是挪用電影敘述觀點的概念，將處於遊戲人物後方僅能圍繞其運行，居於第一和第三人稱之間的特殊遊戲視角定義為第二人稱，即所謂的尾隨或越肩視角 (林大維, 2011)。然而該說法不易與傳統敘述學中「你」的概念做聯想，亦不能表現出遊戲的特殊性，況且隨技術發展，遊戲操控的自由度越來越大，劃分結果越趨模糊，因此筆者認為遊戲不適合套用此概念。本研究從遊戲攝影機鏡頭及玩家視角的層面切入，因此直接就敘述學及語意文法的原始概念延伸而來，即相對於「我」通常在遊戲中是指主角人物，因此「你」指的就是對抗的另一方，第二人稱視角就是透過對手或敵人的眼睛，由「你」的視線來創造的遊戲空間。

第二人稱視角運用在遊戲裡，除了可以讓玩家看到遊戲主角外，通常也提供了多重視角的選擇；能採取不同的視角擷取資訊，如其他遊戲玩家或敵人的所在位置等 (Brown, n.d.)。事實上，第二人稱在電影及文學方面不算常見，對遊戲來說亦是如此，屬於非常獨特的表現方式。蒐集目前資料顯示，最早出現第二人稱視角的非文字型遊戲，是 1991 年發行的忍者蛙 (Battletoads)<sup>5</sup>，在其中一場對抗機器人魔王的關卡中，遊戲空間就是由機器人瞄準主角的視野範圍所建立 (如圖 9 所示)；在此之後，也曾有一些遊戲出現第二人稱的視角，但都僅限於某些特定的場景、關卡或過場動畫。



圖9：Battletoads (1991) 畫面擷圖

5 整理資料來源：<http://www.giantbomb.com/> (檢索時間 2013 年 7 月 31 日)

完全以第二人稱視角建構空間的遊戲，是由 Himo 於 2011 年獨立開發的 *Second Person Shooter Zato*；此遊戲雖如同一般射擊遊戲操控主角殺怪物的模式，但卻轉換了視角，以怪物為第一人稱漸漸靠近主角的畫面來呈現，因此當多個怪物出現時，會發生畫面分割的情況（如圖 10 所示）。雖然這款遊戲是實驗性質的創作，但仍然相當值得注意，因為新的空間視角，提供了特殊的遊戲方式和遊戲體驗，玩家同樣能操控角色，但新挑戰就是必須透過無法自主控制的視角；而在螢幕這頭的玩家，似乎也增添多重的身份，與遊戲間的互動有了更多的層次。第二人稱藉遊戲這個極具想像與互動的媒材，成爲一獨特創新的設計元素。

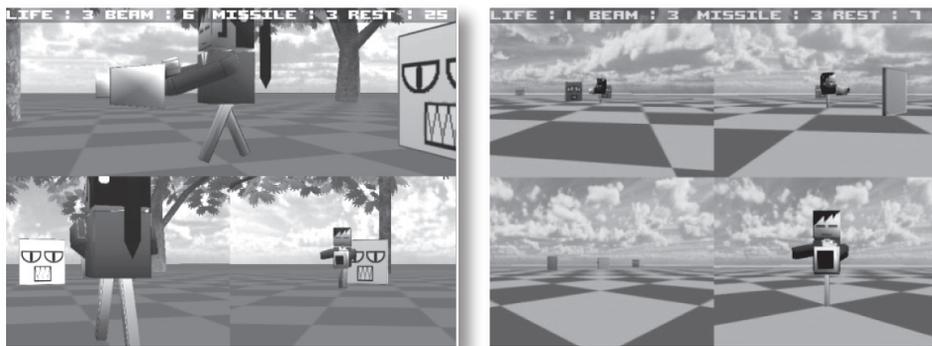


圖10：Second Person Shooter Zato (2011) 畫面擷圖

### (三) 第三人稱視角 (Third-person POV)

遊戲中最常見、也是最原始的類型，就是以第三人稱視角所建構的遊戲空間，玩家就像旁觀者，隨時觀察場景和角色的動作；類似電影鏡頭的全知觀點 (Omniscient POV)，能讓觀眾對整個故事架構有較清楚的瞭解。第三人稱偏客觀立場，與主觀的第一、第二人稱對照之下，固然較無法媲美其讓玩家融入遊戲的特質，但運用第三人稱除了能聚焦在角色上，同時可以掌握環境空間資訊，是相對多功的視角；透過這樣的空間設計，玩家有如觀賞整個遊戲在眼前開展，十分適合有故事線、重世界觀、或刻劃人物的敘事型遊戲。如生化危機 (*Resident Evil*) 中，出現過類似監視攝影機的畫面，隨著角色行走在空間中，視角會不斷的自動切換，似乎除了玩家之外，還有別人也一直在注視著遊戲的主角；因此也經常運用在恐怖類型的遊戲，彷彿黑暗之中有隱藏的第三者在窺探自己。敘事性強烈的遊戲，也很適合在遊戲的進行中，穿插這樣的手法來表現，進而交織出互動式的遊戲電影。此外，這種視角常取高角度俯視的方式來觀看，因此，也被稱作爲「上帝的視角」(God's view)。

上述定義是屬於廣義的說法，其實提到第三人稱視角遊戲，大多會聯想到狹義的第三人稱射擊遊戲，如古墓奇兵 (*Tomb Raider*)、潛龍諜影 (*Metal Gear Solid*) 等多款暢銷遊戲。此類遊戲畫面持續顯現人物的背影，即玩家似乎是跟隨在角色身後或旁邊，以其爲中心環繞視角來獲得周遭環境的資訊；同時兼具第一及第二視角的特性，但與此兩視角相較，差別在於第三人稱能看清角色的狀態、肢體動作，以及與周遭環境間的關係、相對距離等，這在操控上提供了相當大的便利性。另外，讓玩家對遊戲的角色更加熟悉、更有認

同感，藉由能自由觀看自己所扮演的角色，甚至去裝扮、改變造型，進一步給予動作指令等，創造出足以符合玩家期待的虛擬人物。

事實上，現在第一、第三人稱視角之間的區分，已經越來越不明顯了；

早期第三人稱射擊遊戲中，在一些特殊場合，如使用狙擊槍的時候，就會暫時轉換成第一人稱視角；然而現在許多受歡迎的遊戲，如魔獸世界 (World of Warcraft)、當個創世神 (Minecraft)、俠盜獵車手 (Grand Theft Auto) 等，都支援在第一與第三人稱視角間切換，玩家也可以自由調整視角的角度與距離。綜合來說，第三人稱視角提升了玩家的主動性，不僅有助於參與、融入遊戲，更對角色及故事有清楚的理解和熟悉，在遊戲的操控性及對環境的掌握度上，更有優越的條件，因此，是目前排行榜遊戲最主流的視角觀點。

## 肆、結論與建議

透過鏡頭視角與玩家遊戲空間的相互比較與分析，可以發現視角在遊戲中的運用，與電影的表現手法有一定的關聯性。電影中的鏡頭選用或許基於美學考量，或深入到心理層面因素，亦或是敘事性需求；而在遊戲當中，這些考量依然是設計師在建構遊戲空間時的指標。但除此之外，遊戲設計者必須更針對玩家與遊戲間的互動模式有所琢磨，這也是遊戲有別於電影的獨特之處。遊戲擁有技術上卓越的發展，及創作上高度的自由與可塑性，其空間的塑造是更加複雜而豐富的；視角代表了玩家觀察遊戲空間的視線，也是移轉玩家自現實進入虛擬的重要樞紐，基於前述的分析探討，並結合筆者觀察心得及相關研究發現，可歸納出下列幾點建議與感想，冀提供遊戲設計者及相關研究參考：

### (一) 善用高視角表現遊戲空間資訊

遊戲中運用高角度視角最為常見，無論是垂直博覽的鳥瞰景，或是與主體距離相對較近的俯視空間，這些在遊戲中被稱為「由上而下」類型的視角，符合大多數遊戲設計的需求。其展現豐富的環境資訊，有助於讓玩家快速掌握相對位置的關係，無論對地圖式作戰陣型的安排，或是模擬經營的虛擬空間，以至操控動作反應等，各種與周遭環境情勢密切相關的遊戲類型，都能以高視角提供優秀的空間表現。此外，帶有透視感的俯視畫面，能創造更具真實性的遊戲世界，給予玩家更出色視覺感受；再者，藉由俯瞰的視角，容易讓觀者心理產生優越感，如此便能提升玩家在遊戲中所扮演的地位，營造出掌控遊戲生殺大權的氛圍。

### (二) 角色僅是替身，玩家才是遊戲的靈魂

觀察遊戲中的視角運用，可發現仰視及正面視角相當少見，這兩種鏡頭在電影中都有強調畫面主體的功用；當主體是人物時，能展現其地位的崇高和優勢，並增加戲劇效果，而正面捕捉容貌和情緒上的變化，對於突顯畫面中的人物有極佳的表現。然而反觀遊戲中的主角，也就是玩家所扮演的角色，雖對故事主軸及遊戲世界觀而言有其重要性，卻大多僅限於此，遊戲性層面的影響有限，跟遊戲空間也無正相關。因此鮮少出現壓縮背景的仰

視或正面角度，反而以背面視角為主的遊戲有日益增加的趨勢，無論是第三人稱、賽車或跑酷等動作遊戲，角色不需被清楚辨認，在某些遊戲中甚至根本不會露面，唯一用途就是立即給予玩家視覺上的回饋。此類遊戲並非要突顯角色，而是藉由玩家對角色的認同感，連帶能更加融入遊戲及其空間當中。

### （三）電影鏡頭重表現性，遊戲鏡頭則重功能性

鏡頭運用在電影中，與故事情節的發展息息相關，正因鏡頭擁有豐富的表現力，因而成為電影揮灑的語彙和美學。而鏡頭在遊戲中的運用，主要是代表玩家在遊戲中的觀看視角，且深深影響整個遊戲空間的呈現。由本文分析結果可知，事實上遊戲視角的選擇與遊戲本身的性質有一定的相關性，亦即許多相同類型的遊戲，其遊戲空間設定也會相似；多數鏡頭的選擇都歸因於其功能性：無論是視覺畫面的呈現、觀者心理感受、空間資訊傳遞、或運算速度方面等技術性考量，大都是以成果為導向。筆者認為這是目前遊戲鏡頭選用的沿襲思維習慣，容易造成遊戲空間發展及遊戲創意設計的侷限性，或許可以成為未來突破創新的切入點。

### （四）空間視角是遊戲的視覺風格，也是遊戲性的設計元素

一般設想遊戲要極力營造出擬真的虛擬世界，讓玩家能充分地融入其中，然而觀察許多案例會發現：使用不合理的透視效果、出現不符合現實生活常理的矛盾情況、以及畫面非常抽象甚至簡陋等，在遊戲中都是可行的、玩家也都是能夠接受的。而遊戲空間也是如此，並不侷限於物理定律的限制，應該被視為一種美術風格方面的設計策略。此外，視角同時是遊戲創意的設計元素，如紙片瑪莉歐 (Paper Mario) 「維度轉換」的遊戲模式，玩家必須不斷改變觀看視角，在平面與立體空間中進行遊戲；或是無限迴廊 (EchoChrome) 利用人類的主觀視角，及所造成的立體錯視來設計迷宮，創造出顛覆性的遊戲空間。總括而言，遊戲是包容力相當強大的媒體，而遊戲空間及視角當作操控性的實驗素材，可為遊戲本身增添更多可能性與樂趣。

### （五）遊戲空間隨技術進步越趨複雜多樣

觀察遊戲空間的演變趨勢，大致呈現出由早期街機時代，常以象徵手法呈現遊戲空間的「固定視角」，到單機時代隨立體深度影像技術崛起而廣為流行的「變換視角」，直至近年來網路遊戲時代的「自由視角」；遊戲訴求特質已不僅有高品質、華麗流暢的視覺效果，也要能給予玩家充分的自由度，以滿足高度即時且直覺性的融入感，甚至是越來越不受限的開放性空間。電玩遊戲史的演進歷程，與軟硬體設備的提升呈正相關；電腦繪圖引擎精進、網際網路廣佈發展、體感觸控等新科技的研發，都不斷轉化著遊戲的樣貌，且激發出更多潛能，而遊戲本身也因此展現出更豐富多樣的面貌。遊戲虛擬空間的表現亦如是，隨技術進步，空間的形態與結構也共同成長，並發展得更加複雜 (Fernández-Vara et al., 2005)；因此將需要更深入縝密的探討，這也是本研究未來的方向及長程目標。

## (六) 互動式電影的成長趨勢

電影運鏡手法中，適時搭配鏡頭角度的變換或插入特寫鏡頭，不僅在敘事上更為清晰，同時讓畫面富有節奏性。近年來遊戲當中，這樣的運用也逐漸頻繁，例如運動類型遊戲，依據玩家的操作及遊戲進行，經常切換不同位置的攝影機畫面，猶如電視台實況轉播一般，更憑玩家表現，回饋精采動作的重播，或拍攝現場觀眾的反應等，走向互動式寫實模擬的風格。另外，許多冒險遊戲或敘事型的人稱射擊遊戲，隨著玩家在場景中探索、推進的同時，出現越來越多帶有鏡頭敘述的畫面，包括視角切換、攝影機運動、蒙太奇鏡頭組合、甚至江湖本色 3 (Max Payne 3) 引進電影中著名的「子彈時間」(Bullet time) 慢鏡頭動作特效等，電影風格的分鏡處理被大量運用在遊戲當中。

其中，這些穿插鏡頭的運用不限於過場動畫；以往推動劇情的過場動畫，與玩家所能控制的遊戲部分，有明確的分野，玩家能清楚分辨中間的差異。然而現已越來越模糊，一切都變得緊湊而自然，對於設定多重路線的遊戲而言，玩家的每一個選擇或動作更會牽動遊戲的發展和結局，整個遊戲的進行宛如真實電影一般生動寫實，成為互動式電影遊戲的新趨勢。不可諱言的，遊戲與電影間的關係越來越緊密，兩者同樣身為當今娛樂產業要角，不僅共享資訊高科技設備和前瞻技術，也時常相互交流影響；遊戲改編電影或電影改編成遊戲的模式，已經越來越不陌生，而遊戲中結合電影運鏡，及電影嘗試遊戲的互動機制，更隱約指引出一條未來嶄新的發展軸線。

遊戲空間首當其衝立於玩家與遊戲之間，與玩家有最直接地交流，也是遊戲中不可或缺的重要元素，因此本研究將現存的遊戲空間歸類探討，有一定程度上的意義：一方面根據既有的傳統電影美學，檢驗在遊戲中的運用情形，並對應出兩者在空間表現的互通性等，冀能提供今日電影及動畫製作者參考。另外本文也分析歸納遊戲的空間特徵與形式，讓未來的遊戲開發者，不僅能善用現有設計，更進一步能突破、創新，尋求新的嘗試與結合。

遊戲空間是一種觀看方式、一個媒介、一項可拿來設計的元素，是創意、技術、美術三大領域的完美整合，因此如何交代與環境間的關係，拿捏給予玩家多少的空間資訊，就變得相當重要，也成為遊戲進行的一部分。承上所述，雖然遊戲與電影在鏡頭視角的運用上，有著許多可互通的特點，遊戲空間跟電影空間也有一定的關連，但遊戲因其附帶的操控及互動特質，在設計實務中常有更多功能性、操作便利性或技術性上的考量，也取決於其類型及風格取向；因此遊戲空間能超越電影，展現更多樣化的表現，是自由變動、具前驅性的電子空間指標。

## 參考文獻

### 一、中文部份

李顯立等（譯）(1996)。解讀電影（原作者：Kawin, B. F.）。臺北：遠流（原出版年 1992）。

- 林大維 (2011)。探析遊戲中的機造電影藝術。屏東教育大學學報，37。
- 孫立軍 & 李卓 (2008)。影視動畫鏡頭畫面設計。北京：海洋。
- 張宇晴 (2009)。3D 動畫的鏡頭語言－好萊塢成功商業動畫長片的鏡頭取向及表現性探討。國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系碩士論文。

## 二、外文部分

- Adams, E. (2010) *Fundamentals of Game Design* (2 ed.): New Riders.
- Brown, S. (n.d.) 橫越演變媒介的敘事空間發展 Retrieved July 24, 2013, from <http://art.tnnua.edu.tw/animate/> 橫越演變媒介的敘事空間發展 htm
- Fernández-Vara, C., Zagal, J. P., & Mateas, M. (2005) *Evolution Of Space Configuration In Videogames*. Paper presented at the DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference, Vancouver, Canada.
- Golding, D. (2008) *From above, from below: Navigating the videogame* (Bachelor of Arts), The University of Melbourne.
- Joseph, M. (1998) *The Five C's of Cinematography - Motion Picture Filming Techniques*. USA: Silman-James.
- Juul, J. (2001) Games Telling stories? - A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1).
- Katz, S. D. (1991) *Film Directing: Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. USA: Michael Wiese Productions.
- McGregor, G. L. (2007) *Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames* Paper presented at the Authors & Digital Games Research Association (DiGRA).
- Meintema, R. (2012) Playing in Perspective: An Art Historical Analysis of Spatial Representations in Video Games. *Crossings: Electronic Journal of Art and Technology* (6. 1).
- Thomas, D., & Haussmann, G. (2005) *Cinematic Camera as Videogame Cliché*. Paper presented at the DiGEA - Changing Views: Worlds in Play.
- Thompson, R., & Bowen, C. J. (2009) *Grammar of the Shot*. UK: Focal Press.
- Wolf, M. J. P. (2001) Space in the Video Game. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Medium of the Video Game* (pp. 51-75) USA: the University of Texas Press.
- Wolf, M. J. P. (2011) Theorizing navigable space in video games. *Digarec Series*, 06.

# 俄國近代鋼琴巨擘——梅特納及其鋼琴作品故事曲之分析

## The Grand Russian Pianist – Medtner, and the Analysis of His Famous Piano Work – Skazki

黃惠華\*

Hui-Hua Huang

(收件日期 103 年 1 月 9 日；接受日期 103 年 3 月 3 日)

### 摘 要

本文旨在介紹十九世紀末俄國鋼琴作曲家尼可拉斯·梅特納(Nikolai Medtner, 1880-1951) 漂泊的生命旅程並分析其著名鋼琴作品《故事曲》。透過其作品內容，依曲式、旋律、節奏、力度、織度等項分析並詮釋探討其創作重點。剖析梅特納這位幾乎被西方遺忘的俄國鋼琴巨擘的音樂貢獻及其對時代的重要意義。

關鍵詞：尼可拉斯·梅特納、故事曲

---

\*國立臺中教育大學音樂系副教授

### **Abstract**

The research introduces the life journey of the 19th century Russian pianist/composer, N. Medtner (1880-1951), and analysis of his famous piano work--Skazki. This study conducts a detailed in the music elements ----structure, melody, rhythm, dynamics and texture. Medtner was neglected and almost forgotten in the West of his lifetime. The researcher also determines the contribution and the significance of Medtner's music.

**Key words:** Nikolai Medtner(1880-1951), Skazki.

## 壹、研究動機與目的

尼可拉斯·梅特納 (Nikolai Medtner, 1880-1951) 是十九世紀末俄羅斯最傑出的三位作曲家兼鋼琴家之一，其與史克里亞賓 (Alexander Scriabin, 1872-1915)、拉赫曼尼諾夫 (Sergei Rachmaninoff, 1873-1943) 三位都畢業於莫斯科音樂院，在這三人當中，相較於拉赫曼尼諾夫，史克里亞賓更專注在鋼琴音樂創作，但最明顯的是梅特納，他像蕭邦 (Fryderyk Chopin, 1810-1849) 和阿爾肯 (Charles Alkan, 1813-1888) 一樣，在其所有的創作中都運用了鋼琴。然而三人最大的不同之處在於，史克里亞賓和拉赫曼尼諾夫無論在祖國俄羅斯或是國際上都享有盛名，獲得成功，但是梅特納卻只在俄羅斯有相當的擁護者，始終無法在國際上享有盛名。事實上，拉赫曼尼諾夫曾讚譽他是「我們這個時代最偉大的作曲家」(Martyn, 1998: 13)，而著名音樂評論家紐曼 (Ernest Newman, 1868-1959) 也曾公開稱其為在世時已獲得肯定的作曲大師之一。梅特納曾旅居德、法、英多年，其作品在英國獲得最大迴響，也因此他特別感謝英國人的支持，然而在其心底從來未曾忘過自己是俄羅斯人。梅特納曾對摯友拉赫曼尼諾夫坦承：「我是俄羅斯作曲家，我的祖國深深影響我的內在氣質與外在一切表現」(Morrison, 1998: 15)。

拜錄音技術所賜，在今日梅特納的作品能夠更輕易的傳達到愛樂者的耳中。數年前研究者在日本 NHK 電台播放的音樂會節目中聆賞一系列梅特納的鋼琴作品 --- 故事曲集 (Skazki)，深感其音樂所散發出來的哲學意涵是那麼精緻淬鍊，即著手蒐集梅特納故事曲的相關資料及錄音。

梅特納一生的創作以鋼琴為主，其中「故事曲」創作期橫跨二十餘年，是梅特納最具個人代表性，同時也是作曲家本人最喜愛的鋼琴作品。本文有關「故事曲」(Skazki) 之選曲是以梅特納本人特別指示：具有獨特作曲風格或是清楚註明演奏詮釋重點的作品，同時也是最常出現在音樂會中之部分選曲 --- 作品 8-1, 8-2, 14-1, 14-2, 20-1, 20-2, 26-1, 26-3, 34-1, 34-2, 48-1, 51-3 等，就其音樂特質依曲式、旋律、節奏、力度、織度等加以分析、詮釋探討重點，並探索其鋼琴音樂特殊的風格。

本文研究目的透過對梅特納早年在俄國的學習以及環繞其周邊的人、事、物對其創作、思想及生活的刻劃，闡述其作品內容，剖析梅特納這位幾乎被西方遺忘的俄國鋼琴巨擘的音樂視野，期能再認識梅特納對鋼琴音樂的貢獻，體現其在時代的重要意義。

## 貳、梅特納漂泊的生命旅程

自中世紀以來，波羅的海便是融合俄羅斯文化，與西歐經濟活動的交會處。在經濟擴張的吸引下，俄羅斯梅特納家族的祖先來到此地。梅特納的父親卡爾是一位博覽群書的人，由於其對文學與音樂的熱愛深深影響其子女。這樣充滿知性與藝文活動的成長環境無疑的啟發了下一代，並養成他們的良好品味。母親亞莉珊卓承繼家族的音樂天賦，年輕時是一位聲樂家。

梅特納家共有六個子女，大哥艾密爾 (Emil, 1872-1936) 是所有子女中最具思想成就的一位，他對於藝術與思想各類相關層面均深感興趣，投入於德國文化的研究，尤其是哥德，哲學上則受到尼采的影響。艾密爾同時是俄羅斯的華格納學會領導者，以及莫斯科象徵詩人們的精神領袖，自梅特納有記憶以來大哥艾密爾對其品味與人生觀養成有相當大的啟發。

梅特納年幼就展現出音樂天賦，在大哥艾密爾表態支持下說服了父母，梅特納成為莫斯科音樂院的學生。1894 年春天，梅特納完成少年部的課程並通過音樂院的測驗進入青年部就讀，其選擇鋼琴作為主修樂器。作曲大師塔涅耶夫 (Sergei Taneyev, 1856-1915) 認為梅特納的天賦早已超越正規課程的指導表現。音樂院的鋼琴課程訓練的確是很有幫助的，沙弗諾夫 (Vasily Safonov, 1852-1918) 是影響梅特納最深的教授，梅特納在 1900 年 2 月 6 日課程結束前的一場音樂會上，以巴拉基列夫的困難作品《伊斯拉美 *Islamey*》將音樂會帶入高潮。當晚，著名的波蘭裔鋼琴家喬瑟夫·霍夫曼 (Josef Hofmann, 1876-1957) 也受邀到場聆聽，對梅特納的演奏印象深刻。不僅因為這位年輕的鋼琴家具有卓越的演奏技巧，更因為他恰如其分的音樂詮釋 (Martyn, 1995；Hopkins, 1998；Morrison, 1998)。

1900 年梅特納自莫斯科音樂院畢業後，梅特納開始準備發展音樂事業，經其不斷努力，年輕的梅特納逐漸以作曲家身份在莫斯科社交圈嶄露頭角，梅特納當時為著名鋼琴家霍夫曼演奏最新創作的 f 小調鋼琴奏鳴曲，作品編號五號。霍夫曼後來更在莫斯科音樂圈中主動談論到這首作品。拉赫曼尼諾夫也是在聽到霍夫曼的評論後，邀請梅特納為其演奏這首作品。1902 年 12 月 6 日是梅特納與其心目中卓越的藝術家初次私下的見面，此後拉赫曼尼諾夫更成為梅特納生命歷程中莫大的支助，是其生命中最重要的人 (Hopkins, 1998)。

1906 年 11 月 7 日梅特納舉行第一場個人創作發表音樂會，其主要意義是在建立梅特納的作曲家身份與成就，同時為發表自己作品擔任獨奏家的表演模式。1906 年 12 月至 1907 年間梅特納離開俄羅斯旅居德國 (Martyn, 1995)。旅居德國期間，梅特納選擇慕尼黑作為主要的長住地。1909 年是其一生中最忙碌的一段時間。由於在音樂院擔任教職、又兼俄羅斯音樂出版社的編輯工作，再加上本身的創作活動，使其具有相當的知名度。然過度忙碌的教學生活占據其創作的時間，梅特納經過深思熟慮，終於決定不再與音樂院續約，讓其有更自由的時間與心力專心作曲。

1917 年俄羅斯 10 月革命，讓許多人的苦日子雪上加霜。拉赫曼尼諾夫當時在美國已經以鋼琴家的姿態占有一席之地，他並沒有忘記梅特納這位好友，他說服製琴家史坦威力邀梅特納前往美國各地旅行演出，並且和鋼琴紙捲音樂公司 Duo-Art 協商，拉赫曼尼諾夫向梅特納說明在美國剛開始要打開知名度的藝術家，會遭遇相當大的困難，並且說了一句讓梅特納非常感動的話：「我必須重複我曾經在俄羅斯對你說過的一句話：在我眼中，你就是當代俄羅斯最傑出的作曲家」 (Martyn, 1995: 145)。

1924 年梅特納夫婦抵達紐約，拉赫曼尼諾夫一家人更給予他們溫暖的協助，再加上與音樂學家阿佛瑞德·史旺 (Alfred Swan, 1890-1970) 夫婦所建立的深厚友誼，都在此時

對梅特納夫婦伸出援手，使其備感溫馨。1924年10月31日，梅特納在美國演出第一場音樂會，樂評家對於梅特納的音樂作品表達了敬意，讚美他是鋼琴世界中的一顆璀璨新星，也是鍵盤音樂世界的巨人 (Martyn, 1995)。

樂評家紐曼此時正在紐約工作，在一篇關於這場音樂會的感性樂評中，描述了梅特納創作生涯所正面臨的情境：

梅特納的音樂無法給一般人馬上留下深刻印象，但是這些音樂無疑地在音樂家的心中不斷發酵。他的作品就像布拉姆斯的最佳作品一樣有力；沒有任何不必要的小節、沒有任何不必要的音符；他的音樂充滿活力，而在厚實的內涵中卻有著出乎意料的彈性，梅特納可說是組合與對比節奏 (combined and contrasted rhythms) 的創作大師。他的樂思從來都不膚淺，如果有人接受了這樣的風格，那麼這個人會很高興在生活中有這些音樂陪伴。看到過去二十多年來，樂壇上充斥著數十位沽名釣譽的樂匠，然而像梅特納這樣堅持自我的真正音樂家卻始終默默無名，實在是令人感到悲傷（引自 Martyn, 1995：168）！

收拾起六個多月交織的豐富感受與經歷，梅特納夫婦啓程回歐洲。雖然這趟美國之旅有許多的俄羅斯好友的陪伴，生活環境也令人滿意，但是他們總是沒辦法完全放鬆的融入美國社會中。1927年2月，梅特納夫婦從巴黎啓程回到莫斯科，這個城市已經變成蘇維埃共和國 (USSR) 的首都。正如梅特納對拉赫曼尼諾夫所述，莫斯科仍然是漫天的白雪，伴隨著馬車聲與忙碌的車鈴聲，街道往來的小販男女，一切都停留在舊式的莫斯科風格，這些深深吸引著梅特納的心。

回國後公開的巡迴演出作品，除了彈奏一首貝多芬的《華德斯坦》鋼琴奏鳴曲之外，對俄羅斯樂迷而言幾乎都是新作。巡迴音樂會結束後，梅特納夫婦回到巴黎。正當心情抑鬱時，梅特納收到活躍於倫敦的一位俄羅斯女聲樂家馬庫希娜 (Tatiana Makushina) 所寄來的一封信，梅特納欣然接受其邀請。這個孕育狄更生以及偉大的莎士比亞之地，對於年輕的梅特納多所啓發，雖是初次拜訪，對此地的樂迷而言，梅特納並不全然是一個陌生人，相較之下，法國和德國卻對其如此冷淡。

1928年2月，梅特納夫婦啓程前往英格蘭，音樂會於2月16日於倫敦 Aeolian Hall 舉行。這場音樂會大獲成功，正如紐曼在 *Sunday Times* 上的樂評所述：「談到在星期四 Aeolian Hall 的這場音樂會，是梅特納首次在這個國家登台演出，從當晚曲目全部都是其自己的創作，卻能引起這麼狂熱的迴響看來，這位俄羅斯作曲家在此地大有可為，絕對不會在演出一場音樂會之後就消聲匿跡。」妻子安娜當然更爲梅特納的成功而感到高興。

英國演出後經短暫的度假，梅特納即規劃第二度到美國演出之旅，結束所有演出行程後，梅特納夫婦再回到巴黎，此時梅特納多了一種身分：作家。多年來其已累積許多關於自己的音樂觀點與哲思所完成的筆記，梅特納開始思考如何將這些筆記用合適的邏輯與主題編寫成一本著作。這件工作持續兩年半時間，幾乎花掉了梅特納大半的工作時間與精

力，這項工作幾乎耗盡他所有的心力，而拉赫曼尼諾夫則允諾由在巴黎開設 *Tair* 出版社的女兒發行出版梅特納這本音樂著作。這本書也是該出版社所印行的最後十本書之一，於 1935 年以俄文在法國發行，書名是《謬思與流行 *The Muse and the Fashion*》。

1935 年 1 月，梅特納再度前往英國演出，並在俄裔英籍建築師友人布雷克維許 (Braikevitch) 家族的熱情邀請下搬至倫敦居住。定居英國後，梅特納將其未來的重心放在教學與演奏上。隨著越來越多人知道他在此定居，其教學收入也越來越穩定。除積極地音樂會演出外，梅特納也相當重視自己作品的錄音製作。梅特納前往 HMV 的錄音室演奏並錄製自己的作品。好景不常，第二次世界大戰 (1939-1945) 到來，影響倫敦晚間的音樂活動與邀約，於是與學生艾爾絲家族暫時避居溫莎 (Wythall)。在戰時多方限制下，鄉村生活變得十分規律與寧靜。於是梅特納開始著手創作，天天都投入作曲中。晚餐後，安娜會將他白天寫下的草稿抄寫成一份乾淨清晰的手稿，同時梅特納與學生艾爾絲輪流朗讀，他們朗讀許多莎士比亞、狄更生等名家的作品，藉此增進自己的英語能力。1943 年，艾爾絲一家人陪同梅特納夫婦一同回去並重新建立因為戰亂離開將近兩年半的家園。

戰後，梅特納的作品因一連串的機運而逐漸有更多曝光的機會，這無異為其充滿惆悵的人生注入一劑強心針！1946 年秋天梅特納除了與 HMV 簽訂新的錄音合約外，還得到一位印度 Mysore 的皇室成員 H. H. 大君的支持。依 Hopkins (1998) 研究指出：這位大君希望將梅特納各種音樂創作的系列全面涵蓋錄音出版，以推廣此位音樂大師的作品，並找曾經幫梅特納錄音過的 HMV 及 Columbia 唱片公司來負責執行。後來大君更擴大其構想，設立了一個「音樂機構」，贊助那些不為人知作曲家的冷門作品錄音與出版。但由於 1947 年 8 月印度獨立，王室的權力為之衰減，大君不得不放棄這項重大的計畫，然當時這項「梅特納計畫」已廣為人知。

### 參、梅特納鋼琴作品《故事曲》詮釋—從選曲之創作語法探討

梅特納所有的創作幾乎都與鋼琴有關。透過鋼琴表現自己在音樂上的努力鑽研與創作能量，並呈現其音樂內在思想。梅特納所創作的故事曲：一種抒情詩風格、充滿幻想風的音樂敘事體裁，用來表達其個人看、聽以及閱讀之後的內在心靈世界之印象與感受，正如浪漫詩人一般。故事曲的精神典範傳承自舒曼的小故事曲 (Novelettes)、幻想小品 (Fantasy Pieces)，以及布拉姆斯的狂想曲 (Rhapsodies) 和幻想曲 (Fantasies) 等作品。梅特納創作的故事曲在不同國家有不同譯名，俄羅斯文 (Skazki)、德文 (Märchen)、法文 (Contes)、英文 (Fairy Tales)，故事曲藉由梅特納作品中的各種性格與創作語法，及其選用的詩文故事中找到重要而全面的線索 (Dolinskaya, 1966)。另外，梅特納也將其得自俄羅斯詩歌、文學的心得，以及對於當代世界的觀點加入音樂內容中。梅特納有時還會為故事曲加入一段充滿詩意的導言或註解 (Kalendarev, 2005)。梅特納的風格可從兩方面來探討，首先結合經重新詮釋的傳統音樂風格，以及一種獨特而充分掌控的新風格，換句話說，梅特納是將過去

古典音樂的傳統融合當代的典型並加入其個人的認同。梅特納的樂曲有舒伯特的音樂印象以及布拉姆斯深沉旋律線條蘊含的熱情，透過樂曲可發現德國浪漫主義的影響。梅特納深深喜愛這些結合有和聲理念與情感的音樂素材，然這卻是其所身處的時代缺乏且被排斥的。

俄羅斯文中的 Skazki 與英文中的 Fairy Tales 意義上有些不同，較貼切的解釋應該為 Tales（故事曲）。Skazki 在俄國本意指的是民間故事 (Tales)。俄文的 Skazki 其實還包括傳說故事或為一種史詩與敘事詩體。俄羅斯有許多古典作家、詩人、畫家與作曲家，都深受其國家民間故事傳說所建構的虛擬世界與價值觀所影響，俄羅斯的民間故事絕大部分都充滿人生陰暗與嚴酷的一面，內容除了英雄的傳說、地精、山岳之王等角色，並沒有西歐童話故事裡夢幻的精靈。在梅特納之前，沒有任何鋼琴音樂是以故事曲為題材，是梅特納完全建立 Skazki 的世界。梅特納形容自己是「貝多芬的門徒」，其認為無論是貝多芬或華格納，對於曲式的了解與掌控運用都十分透徹，當他們打破舊有的形式時，同時也正創造一種新的形式。梅特納和貝多芬有一類似的習慣，那就是他們都很勤於紀錄自己的樂思與想法，許多年輕時所筆記下來的主題，後來經過精心創作與發展，成為作品的重要素材。他總說，自己在創作時彷彿像是一塊橡皮擦而不是一枝鉛筆，這種形容似乎也和他的精神導師貝多芬的概念類似，從梅特納的筆記本中我們可以發現其自然內發的單純性，唯有經過漫長的掙扎才能破繭而出。梅特納曾說過，一個具有生命力的主題，本身就蘊含了整首作品的精神與形式。由此可以看出，以貝多芬為師對其而言，絕對不只是作作樣子的檯面話而已。

梅特納的故事曲長短不一，從單純短小的音樂小品，到結構繁複、高度發展的大型作品都有。鋼琴家紐豪斯 Henrich Neuhaus (Leibovitch 譯, 1998) 曾解釋梅特納與故事曲的關係：故事曲是梅特納最喜愛的鋼琴曲，即便作曲家本人並沒有賦予標題，然由於其充滿標題與詩性的音樂內容，使音樂整體的呈現深具嶄新的原創風格。雖然沒有直接證據顯示梅特納有意將故事曲以成套方式出版，然以現有資料來看，至少部分故事曲似乎有這種意圖，在梅特納的獨奏會中，其將 opp.8, 14, 20, 42, 48 和 51 都是以成套方式演奏：感覺上，梅特納的每一套作品各曲是用同樣的音樂材料、或是情感風格的共通概念，表現出成套的整合性。另一種方式則是從不同的作品中，挑選出與歌劇情節角色相關的作品來表演，通常梅特納自己也會安排在其獨奏會中 (Bloomquist, 1993)。許多學者均認同故事曲作品系列是梅特納最具創意的傑作。如 Richard Holt (1951) 曾寫道：在鋼琴作品範疇中，這一系列故事曲呈現出無可比擬的原創性，並且勾勒出一個充滿生命的史詩傳說世界。Holt 更引用了音樂學者史旺的話：這些故事曲訴說充滿著熱情、史詩力量以及美麗想像的音樂世界！

#### 肆、梅特納鋼琴作品《故事曲》之研析與音樂詮釋

梅特納有作品編號的故事曲計有：op.8（2 曲）、op.9（3 曲）、op.14（2 曲）、op.20

(2 曲)、op.26 (4 曲)、op.34 (4 曲)、op.35 (4 曲)、op.42 (3 曲)、op.48 (2 曲)、op.51 (6 曲) 等十組連篇故事曲集 (表一)。在這些連篇故事曲集當中，大部分都是以各曲的音樂意象以及主題對比來建立連篇曲集主題的統一性，是非常具特色的性格小品。在 19 世紀末與 20 世紀初，俄羅斯音樂界出現了數量眾多且風格多樣的小型作品，成了作曲家們經常創作的方向。如魯賓斯坦 (Anton Rubinstein, 1829-1894)、巴拉基列夫 (M. Balakirev, 1836-1910)、李亞普諾夫 (A. Lyapunov, 1857-1918)、柴可夫斯基 (P. Tchaikovsky, 1840-1893)、穆索斯基 (M. Mussorgsky, 1839-1881)、阿連斯基 (A. Arensky, 1861-1906) 與李亞道夫 (A. Lyadov, 1855-1914) 等作曲家皆有鋼琴小品創作。這些小型曲式的創作質量到了史克里亞賓 (如：練習曲、前奏曲、詩曲)、拉赫曼尼諾夫 (如：前奏曲、音畫練習曲) 以及梅特納 (如：故事曲) 等三位作曲家可謂達到了高峰。

本文有關梅特納故事曲之研究範圍係以選曲進行樂曲之研析及詮釋。這些選曲多半是經梅特納特別指示、具有獨特作曲風格或是清楚註明演奏詮釋重點的作品，同時參考錄製梅特納鋼琴作品全集之鋼琴名家漢默林 (Marc-André Hamelin) 以及米恩 (Hamish Milne) 在多佛版 (Dover Publications.) 的梅特納故事曲全集序言中所推薦之故事曲為主，選曲內容含 op.8-1, op.8-2 ; op.14-1, op.14-2 ; op.20-1, op.20-2 ; op.26-1, op.26-3 ; op.34-1, op.34-2 ; op.48-1 ; op.51-3，這些作品所蘊含的多變音樂性格，都是梅特納最具代表性、獨特的音樂作品。

表 1 梅特納鋼琴作品《故事曲》總表

作曲編號	創作年	創作地
op.8 (2 曲)	1905	俄羅斯
op.9 (3 曲)	1904-1906	俄羅斯
op.14 (2 曲)	1906-1907	德國
op.20 (2 曲)	1909	俄羅斯
op.26 (4 曲)	1912	俄羅斯
op.34 (4 曲)	1916-1917	俄羅斯
op.35 (4 曲)	1916-1917	俄羅斯
op.42 (3 曲)	1921-1924	俄羅斯、法國
op.48 (2 曲)	1925	法國
op.51 (6 曲)	1928	法國
d 小調故事曲 (單曲 無編號)	1915	俄羅斯

### Op.8, No.1 (C 小調)

曲式：Introduction (1-3) A (4-20) Transition (21-28) B (29-60) A (61-81)

## 創作背景

作品編號 8 兩首故事曲創作於梅特納在祖國俄羅斯生活期間，題獻給《我摯愛的父母》。這兩首 c 小調故事曲無論在調性與素材應用都互有關聯，最明顯的是兩首故事曲的開頭與結尾的三個小節，均以自我滿足的完全正格終止表現，用在開頭是將樂曲風格定調，在結尾則為樂曲總結。頭、尾呼應顯現一整體感（譜例 1 與譜例 2）。第一首 c 小調的故事曲呈現的是充滿張力的開頭，樂曲主題明確地標示表情符號，音樂性格完全是俄羅斯風格表現，具有敘事風，像是一段引言的陳述，隨即進入另一個充滿生命力的故事中。

### 譜例 1 《故事曲，作品 8》 No. 1, 1 – 3 小節

### 譜例 2 《故事曲，作品 8》 No. 1, 79 – 81 小節

## 音樂詮釋

本曲一開始出現非常明確的導奏樂段後，緊接著是由三音上行音型發展所構成的主題小句（譜例 3），此主題小句連續不斷進行，持續貫穿全曲，一直到結尾時，音樂彷彿逐漸寧靜地飄散到迷霧之中。梅特納有時會暗示拍子風格的改變，但並不直接標示拍號變化。如本曲的第 10-12 小節有三個小節聽起來像是 3/8 拍子（譜例 4），但樂譜是 4/8 拍子；樂譜有許多圓滑奏斷音記號，彈奏時要以較包覆式內斂、溫暖的觸鍵臨摹小提琴上下弓交替進行跳弓的音色。梅特納認為鋼琴本質上雖是擊絃樂器，對旋律線條的處理，是可透過一些技巧，讓鋼琴“歌唱”。此外，鋼琴極為寬廣的音域以及力度變化，都使這種樂器具有極大的彈性與表現力，足以呈現強烈的情感及最平靜的抒情表現。

譜例 3 《故事曲，作品 8》 No. 1, 4 – 9 小節

譜例 4 《故事曲，作品 8》 No. 1, 10 – 12 小節

Op.8, No.2 (C 小調)

曲式：Introduction (1-3) A (4 -23) Transition (24-31) B (32-54) Retransition (55-65)  
 A (66-86) C (87-186) B (187-209) Retransition (210-220) A (221-243) + Coda  
 (244-266)

創作背景

作品 8 雖為成套故事曲，但兩首樂曲的長度、音樂氣氛差異卻相當大。對比雖大但第二曲一開始仍延續第一曲尾聲的終止進行為第二曲之開場（譜例 5）。作品 8 第二曲是輪旋奏鳴曲式 (sonata-rondo) ABACBA coda，其中所有的 A 段都建立在主調上，兩個 B 段則分別是屬調與主調，C 段絕大部分的和聲發展不穩定，其主題材料則來自 A 段和 B 段。

譜例 5 《故事曲，作品 8》 No. 2, 1 – 3 小節

### 音樂詮釋

這組故事曲與其他相較，最主要是在兩首故事曲的導奏及尾句都建立在相同終止式進行，第二曲在三小節的導奏之後，A 段 8 拍子的主題聲部快速音群切割成 3+3+2 的節奏單位，展現出一種力、美的強烈節奏感（譜例 6）。經過許多速度與力度術語的提示，進入到非常抒情的 B 段主題（譜例 7），又再回到開頭的 3+3+2 節奏音型，然此次是在左手，而右手則為抒情的 B 段主題，在雙手聲部之間需做相當困難的聲部節奏互換（譜例 8）。此風格在本曲中持續相當長的篇幅，是真正複節奏風格的表現，整段音樂在速度與力度上皆有很大的轉換，觸鍵方面要求極為協調的平衡，對技巧控制是很大的考驗！

#### 譜例 6 《故事曲，作品 8》 No. 2, 4 – 7 小節

Allegro  $\text{♩} = 200$  [3 + 3+2] [3 + 3+2], [3 + 3+2]

#### 譜例 7 《故事曲，作品 8》 No. 2, 31 – 35 小節

##### B 段主題

Poco meno mosso. Cantabile, con espressione disinvolto

#### 譜例 8 《故事曲，作品 8》 No. 2, 55 – 63 小節

##### 右手：B 段主題

poco a poco in tempo I

##### 左手：A 段 3 + 3 + 2 節奏音型



從第 104-107 小節起，左手聲部以卡農形式表現此一主題，而右手聲部則是伴奏音型反覆，在第 139-143 小節，相同主題則以四聲部的形式表現。主題在 Bass 聲部以增加時值的音型呈現；在 soprano 和 alto 聲部，主題則以原本時值平行六度呈現（第 140-142 小節）；而在 tenor 聲部，主題則較高音聲部晚兩拍進入，並以卡農形式模仿 alto 聲部的旋律，但低一個八度出現。到了第 144-148 小節，又變成以三聲部來表現，一直到樂曲結尾又再一次的呈現兩首故事曲開頭與結尾三小節相同之完全正格終止的進行結束全曲（譜例 9）。梅特納其鋼琴藝術具有一種內斂纖細的室內樂特質，其又擅長將主題持續發展、繁複以及多樣的風格，在多變後又呈現一種高度的純粹性。在這首樂曲中梅特納似乎企圖要從對比的呈現，讓人感受抒情與狂亂的差異。

#### 譜例 9 《故事曲，作品 8》 No. 2, 264 – 266 小節



#### Op.14, No.1 (F 小調)

曲式：A (1-28) B (29-50) A (51-76) + Coda (77-85)

#### 創作背景

這首作品完成於 1907 年 5 月，梅特納旅居德國之時，亦即在其下定決心以作曲為一生職志的發展所作。op.14, no.1，副標題為《奧菲爾之歌》，與《哈姆雷特》裡的同名角色有關。特別是與第四幕女主角 Ophelia 因為哀悼父親 Polonius 之死而唱的歌有關。這是一首充滿抒情風且帶有悲傷氣氛的歌曲，旋律設計則是來自一個戲劇的角色形象。

#### 音樂詮釋

本曲旋律充滿搖籃曲氣氛，是屬較舒緩的風格，樂曲中並沒有大跳的音程；全曲呈現悠閒、安詳的歌曲風格。在這首樂曲中，單音風格的創作手法不斷在各個聲部交織著主題動機的模仿樂段，在全曲結尾處，以第二主題的卡農式模仿來表現。在這首樂曲的聖詠織

度 (chorle texture) 樂段，演奏詮釋上要注意帶出旋律線條，以及各個聲部的主題模仿。本樂曲的速度指示為 *andantino con moto*。全曲一直到尾聲前都持續此一速度，除了在某些樂句句末標示 *ritenuto*，以及在 *poco sostenuto* 的段落才需略做改變。根據梅特納自己的指示，B 段應該表現柔音樂段並依力度指示的 *piu p*、*plando* 以及 *legatissimo* 與 A 段形成對比。

### Op.14, No.2 (E 小調)

曲式：A (1-36) B (37-92) A (93-105) + Coda (105-116)

#### 創作背景

op.14, no.2 標題為《March of the Knight》，拍號為 4/4，具有雄壯的軍樂行進風格。這首 E 小調的故事曲譯為《騎士的行進》，然較為人所熟知的英文標題是《聖騎士的行進》，The March of the Paladin》。這首作品表現出屬於梅特納獨特的對位風格，自然的融入藝術性的幻想氣氛；拉赫曼尼諾夫讚嘆這首樂曲是「一個奇蹟」。節奏開頭的斷奏主題「*allegro marciale*」，帶著一種催促與短截的氣氛，整個節奏的設計彷彿就像是騎士們正躍馬上戰場一般。第二主題也類似，最有趣的部分為伴奏當中特別短促的節奏。

#### 音樂詮釋

這首故事曲擁有英雄史詩般的動機與主題。樂曲中的兩個主題，以對立來處理，在長度與精巧度上均十分出色，同時帶出兩者音樂的表現力，卻又能夠相輔相成緊密的結合在一起。經過了轉調，第一主題以一種更濃縮的形式出現，而在尾聲之前還加入了兩個主題的組合，最後樂曲逐漸帶出，彷彿消逝在遠方。

這首樂曲左手的演奏技巧相當具有難度，除節奏複雜外，手型需配合音程擴張而伸展，16 分音符群組則快速交替著圓滑奏與斷奏，除此，在指法設計部分，亦考驗彈奏者能否靈活反應。同時在快速的音樂進行中要適時掌握強音與多種力度的變換，除此，雙手聲部的平衡控制方面亦考驗彈奏者的觸鍵表現。

### Op.20, No.1 (降 B 小調)

曲式：A (1-14) B (15-36) A (37-53)

#### 創作背景

這首創作於 1909 年的作品，可說是梅特納所有故事曲當中最受歡迎，也最具知名度的一首。在這首作品中，梅特納展現出其對故事曲旋律性、和聲以及樂曲結構元素的高度掌握，是其故事曲的代表作。梅特納本人經常公開演奏這首作品，是其巡迴世界各地音樂會之經典曲目 (Chernaya-Oh, 2008)。

本首故事曲具有強烈的歌曲風格，特別是在這首作品中所呈現的風格具有「抒情—戲劇化的單音風格或稱民謠」的元素。梅特納自己曾對學生這樣形容此首作品：「樂曲開頭便以急促的，彷彿某人正熱烈懇求般的語氣出現…」 (Chernaya-Oh, 2008:33)。這句話描述

了作品的基本個性，並在樂曲高潮處展現出激烈的情緒。

### 音樂詮釋

這首降 B 小調故事曲是梅特納一生演奏最頻繁的作品。這首樂曲是由優美抒情的旋律動機開始，並在重複與發展中凝練樂曲的整體旋律風格。本曲的旋律風格基本上類似史詩般的敘事風，因此旋律設計以級進為主，很少運用跳進或大跳音程，喜以三度音成為本曲的主要性格特質。全曲的旋律幾乎完全沒有休止，一直持續到樂曲結束為止，這一類的旋律展現具有口語般的特質。半音下行音型同時強烈顯示出情緒的轉折，在這首樂曲中梅特納頻繁的將其速度、力度及音樂表現術語做相當完整的註記，讓演奏者能明確奏出原創者的要求。樂曲和聲變換迅速，尤其是在 B 段，和聲幾乎每一拍就改變一次，和絃分析方法則源自傳統「功能和聲」概念。

本曲包含了單音與複音風格的諸多特質。其中，複音織度出現在右手聲部旋律線條的內聲部，通常這些內聲部的旋律音型會不斷反覆，並延伸主旋律的素材繼續發展。右手聲部的特色，大部分都是兩個聲部之間的複音織度，當帶出上聲部的旋律主題時，也可以聽到中聲部的模仿風格。左手聲部並不僅作伴奏用；有時也會以對位動機處理手法來模仿主題素材。在 B 段部分，便有一段具有對比性色彩的樂段，此處右手的上行旋律與左手的下行旋律呈現有趣的反向相對（譜例 10）。

全曲結束在鍵盤最低的降 B 音，彷彿鐘聲響起般的音色，似乎提示了這組連篇故事曲下一首樂曲的主題《Ominious Bells》，也是結束在鐘聲般的 B 音，同樣也結束在鍵盤最低的八度位置當中，自然的聯繫了兩首故事曲的曲韻。梅特納在教學生的時候曾表示這首作品的性格是「熱情地開始，彷彿如同對著某人熱烈的祈求 (Chernaya-Oh, 2008: 37)」這種氣氛不斷持續，一直到逐漸攀上一段快速反覆的和絃所帶出的熱情高潮，在兩手的演奏力度都標示著 *fff, con disperazione*，聲響表現類似史克里亞賓與蕭邦音樂的感覺。

### 譜例 10 《故事曲，作品 20》No. 1, 25 – 31 小節

The musical score for Example 10, measures 25-31, is presented in two systems. The first system covers measures 25 and 26, and the second system covers measures 27 and 28. The music is in B-flat minor (three flats) and 3/4 time. The dynamics are marked as *ff* and *p*, with a tempo marking of *subito, tranquillo, dolente ma* and *a tempo*. The score shows a complex texture with multiple voices in both hands, including a prominent descending line in the left hand and an ascending line in the right hand.

### Op.20, No.2 (B 小調)

曲式：前奏 (1-8) A (8-41) B (41-108) A (108-117) + Coda (117-136)

#### 創作背景

這首樂曲“Campanella”作曲家在標題下又附加說明“Campanella—Song of the bell, but not about the bell.”梅特納在此的用意並不是很明確。從字面上的意思似乎是暗示這是一首帶有鐘聲的歌，亦或是一首由鐘自己訴說的歌曲或故事。這首作品並沒有讓觀眾真的聽到鐘聲，雖然右手聲部反覆的升F音、以及樂曲開頭時在左手聲部的下行音型，或許引人聯想。然這首作品稱為《鐘 Campanella》或《不祥的鐘 Ominious Bells》是以俄羅斯的鐘聲來作譬喻。在曲中採以所謂的「人類之鐘 bell of the humans」喚醒世人。這首故事曲完成於1909年，也就是俄羅斯1905年第一次革命之後的年代，其史詩意義也更為深刻。梅特納在此創造了一個史詩角色，他與鋼琴學生艾爾絲談論到這首作品時，也曾提到「鐘聲裡彷彿迴響著雷聲」。樂曲中深刻的呈現出俄羅斯文化本質中的充沛力量。

#### 音樂詮釋

本曲一開始即發展兩條旋律線：一為在低音聲部的八度音頑固動機，另一條則是隱藏在右手內聲部的旋律線。此右手音型與左手八度音的頑固音型形成對比，呈現一種「掙扎」的律動。梅特納在本曲中是以頑固音型 (ostinato) 作為主題的發展。全曲包含了兩個頑固音型：一是樂曲開頭的三個和絃動機，另一則是下行的八度音音型。開頭的三個和絃音型是頑固和聲音型的例子，八度音頑固音型動機則是以下行的模式進行，令人聯想起陰暗的場面和感覺（譜例 11）。

本曲的和聲語法具有快速和聲變換的風格，且持續運用增和絃，主要的和聲性格建立在半音階與全音階的混合與對比上。彈奏時從頭至尾應要保持同樣的速度。樂譜開始處，梅特納註明節拍器速度為八分音符 =92，及“始終嚴格保存同樣速度不變 *sempre al rigore di tempo e sostenuto*”。整首作品不斷在全音階與大小調之間掙扎發展，梅特納寫出傳統大小調系統豐富的變化與多樣性，鈴聲動機不斷的重複，就像揮散了迷霧，並融合樂曲中各種音樂素材，創造出一種強烈的威脅感。「*minaccioso*」這術語正暗示這種氣氛，

但同時梅特納自己對於這首作品的描述卻又十分明確：「在鈴聲中可以聽見平靜與恐怖」(Martyn, 1995: 69)。緊密的織度與寬廣的鍵盤音域是本樂曲的設計特質，雖然織度很自然的呈現在雙手的聲部中，然擁有精湛的鋼琴技巧才是樂曲出色表現的重點。

### 譜例 11 《故事曲，作品 20》 No. 2, 1 – 7 小節

本曲左、右手的音型發展包含兩個頑固音型（如下以方型、圓型表示）：

方型：右手開始三個和絃音型的連續即是頑固和聲。音型的設計代表三個鐘響聲，內聲部的音為半音式的進行。

圓型：八度頑固音型動機以自然音階下行模式在低音聲部連續進行，直到結尾不斷出現。

## Op.26, No.1 (降 E 大調)

曲式：A (1-18) B (18-32) A (33-47)

### 創作背景

這是一首小型的作品，A 段呈現溫馨、自然的抒情風格，平靜略帶傷感的氣氛，但進入 B 段卻有著強烈的對比，無論音樂氣氛或節奏的多元轉換，讓音樂有著很大的轉動，似乎呼應俄羅斯民謠中強勢風格之對照。

### 音樂詮釋

第一首是降 E 大調，A 段 *allegretto frescamente*，無論是旋律的設計或節奏的安排皆呈現一種規則的平衡，每一弱起拍的分句踏板踩法相同（譜例 12），充滿愉悅的平靜與如夢般的慵懶氣氛。左手看似規則的三連音連續進行卻需要大幅轉指，同時得保持輕巧、平均的觸鍵是練習的重點。中段 *leggiero* 則是以反覆的斷奏音符表現出快樂活潑的情緒。全曲左手以三連音節奏為主要伴奏型的設計，同時以頑固音型的樂句連續進行開展。在流暢的旋律進行中切入許多切分節奏及 2 對 3；4 對 3 等不規則節奏（譜例 13），彈奏時要讓

音樂自然前進，不因節奏音型之變化而顯突兀。而再現 A 段的力度設計多限制在 ppp 範圍。本曲的節奏音型多元豐富，另有不規則節奏的處理。如何將這麼多變的節奏以平衡的觸鍵表現出多層次的力度是本曲彈奏表現的特點。

譜例 12 《故事曲，作品 26》 No. 1, 1 – 5 小節

本曲左手伴奏是以頑固音型重複進行

譜例 13 《故事曲，作品 26》 No. 1, 18 – 25 小節

Op.26, No.3 (F 小調)

曲式：A (1-16) B (17-54) A (55-70) + Coda (71-81)

創作背景

許多故事曲的旋律展現均具有明顯的敘事風格。如同樂譜上註明講故事般「narrate a piacere」，旋律簡單而具有類似民謠風的特質，這首作品平易近人的性格是梅特納作品中

極受大眾歡迎的一首。

### 音樂詮釋

雖然是一首短小的樂曲，但由樂譜的圖像看來，整首樂曲的設計無論在曲式、節奏、旋律的運用都非常講究均衡的效果。一般而言，梅特納的樂曲並不常見過多的踏板記號，然在本曲 A 段一開始則給非常清楚的踏板使用（譜例 14）。雖屬小型樂曲，但在速度上卻有許多的變化，這些速度的變化要求也明確的標示在樂譜上，彈奏時需嚴格執行速度的要求。

B 段將樂曲的氣氛導向深沉的情緒。左、右手分別交替表現出旋律主題，力度的層次變化大，同時帶出旋律音響的轉折，再回再現 A 段，最後旋律逐漸消失在尾聲中，尾聲的處理要求靈巧的觸鍵，考驗彈奏者運指平衡及對大樂句漸弱的音色處理。

### 譜例 14 《故事曲，作品 26》 No. 3, 1 – 18 小節

Narrante a piacere  $\text{♩} = 92 = 100$

*mp molto cantabile*

*sempre con Ped.* *Ped.* *Ped.* *Ped.* *Ped.* *Ped.*

*poco ritenuto*

*Più mosso (non Subito)*

*cantando*

*Pedale* *Ped.*

### Op.34, No.1 (B 小調)

曲式：Introduction (1-8) A (9-24) B (25-52) A (53-66) C (67-114) A (115-142)  
Interlude (143-146) D (147-222) A (223-237)

### 創作背景

1916 年的下半年，梅特納完成了 8 首故事曲。梅特納將其作品 34 及作品 35 分成 2 組各 4 首的故事曲出版。第一曲為 b 小調，梅特納的故事曲所選用的調性以小調居多，這同時反映出俄國民間故事傳說的陰暗面。作品 34 第一曲標題是《神秘的小提琴》。樂曲前面四小節顯示主題是一小段雙手同步的簡潔旋律動機，接著以非常「小提琴式」的單旋律

持續發展。本曲一開始的旋律是雙手同步彈奏的樂句，這種類型的旋律展現都會帶著較鮮明的口語敘述風格（譜例 15）。

### 譜例 15 《故事曲，作品 34》 No. 1, 1 – 8 小節

The musical score for Example 15 consists of two systems of piano notation. The first system covers measures 1 through 5, and the second system covers measures 6 through 8. The tempo is marked as *Tempo cangiando, abbandonamente* with a quarter note equal to 92 (♩ = 92). The score includes various dynamics such as *mf*, *pp*, and *p*, and tempo markings like *Largamente, cantando*, *riten*, *più mosso*, *accelerando*, *poco calando*, and *pp*. The piece is in 3/4 time and the key signature has two sharps (D major).

### 音樂詮釋

音色特質是每一位音樂家對於發聲法 (intonation) 以及分句技巧的藝術概念融合之後的呈現。梅特納對於音色與分句處理的觀點與作法，非常保守、非常真誠，沒有過分的誇大，但卻又充滿情感表現性。這些特質常藉由速度的隱性變化表現。這首作品從第 25 小節開始出現雙音音型，從第 25 小節到 67 小節之間整個樂段，總共出現以下一連串的速度表情指示：*Poco a poco più mosso, danzando e capriccioso; con moto; poco accelerando; ritenuto; con moto; sempre più mosso; poco a poco ritenuto; Largamente, calando; poco a poco accelerando; molto accelerando; Poco a poco Presto*。經過了這一連串的速度變化，本曲從開頭的四分音符 = 92，到第 25 小節附點二分音符 = 60。再到第 67 小節變成附點二分音符 = 80，可以觀察到速度有極大幅度的調整，演奏家對其故事曲速度變化的細膩與嚴謹指示是必須遵從以徹底呈現梅特納的原意。

### Op.34 No.2 (E 小調)

曲式：A (1-16) B (17-28) A (29-48)

### 創作背景

俄羅斯革命失敗之後，狂風、大雪、暴風雪等類似的意象經常成為這段時期的俄羅斯詩人與作曲家們所運用、或是作為譬喻的題材。夜晚的黑暗深沉、大雪、憂慮與希望等悲劇的意象在拉赫曼尼諾夫及梅特納等俄羅斯作曲家的作品中隨處可見。例如拉赫曼尼諾夫的降 e 小調音畫練習曲 (etude-tableaux op.33, no.6) 以及 c 小調音畫練習曲 (etude-tableaux op.39, no.1) 中，就呈現了狂風與大雪的陰暗意象。在故事曲 op.34, no.2 中，梅特納引用詩人丘特切夫 Fyodor Tyutchev (1803-1873) 的一首詩句：「認定那屬於我時，我便已失去



是一般浪漫舞會的氣氛，而是喧嘩活潑的森林精靈在林中飛舞。從開頭一直跳躍到充滿活力的尾聲結束。橫笛與鼓聲不斷環繞在音樂中，也運用在梅特納充滿機智的對位式風格手法。經過作曲家的巧思，橫笛的旋律轉化成怪誕神奇的行進，梅特納本人似乎特別鍾愛這首故事曲，這首作品在 1927 年完成之後，約有七、八年的時間梅特納經常在公開音樂會中安排這首作品演出。梅特納的三哥亞歷山大是小提琴家兼指揮家，曾接受梅特納的建議將這首故事曲改編為管絃樂曲，管絃樂版的樂譜目前仍保存在莫斯科的葛令卡紀念館。

梅特納曾說歌曲與舞曲的性格是其創作中的重要元素。貝多芬、比才、巴赫以及葛利格等音樂家的作品也同樣蘊含這些特質。梅特納對這些素材再應用是希望後人仍記得前輩音樂家所留下的音樂寶藏！其舞曲的節奏詮釋了不同氛圍的情感世界，包括愉悅風格 (Joyful Dance)、節慶風格 (Festive Dance)、以及優雅風格 (Gracious Dance) 之舞曲。

### 音樂詮釋

作品 48 之一的副標題是《舞曲風故事》，這首作品是梅特納所有故事曲中最長的一曲，共有 553 小節，音響愉悅輕鬆更是其作品中難得一見的。樂曲一開始右手以 3/8 拍子舞曲旋律對應左手以八分音符構成的四連音節奏，雙手配置對應的節奏相當複雜，呈現 2/8 拍子的效果（譜例 17）。梅特納對於主題節奏處理的變化，有許多時候甚至完全改變樂曲的性格，本曲之主題變型最明顯的例子在第 337-347 小節，樂想從原本舞曲風格的節奏型，變成性格深沉的進行曲風格 (342 小節起)，除此，全曲多處呈現三比二的 hemiola 節奏型。

### 譜例 17 《故事曲，作品 48》No. 1, 1 – 8 小節

The musical score for Example 17, measures 1-8, is presented in two systems. The first system covers measures 1 through 6, and the second system covers measures 7 and 8. The tempo is marked 'Allegro risoluto' with a quarter note equal to 62-68. The score includes dynamic markings such as 'ff brioso' and 'poco'. The rhythm is characterized by a 3/8 melody in the right hand and a 2/8 feel in the left hand. The score shows a change in tempo to 'allerg.' at measure 7.

梅特納運用相當豐富多變的節奏音型就是要讓故事曲呈現出清晰、富有活力的音樂特質。這些困難的節奏組合彷彿是從音樂中自發，非刻意而為。由此可見梅特納對節奏的處理與運用手法的確極為出色。另，每當樂曲出現明顯的速度變化時即表示新的主要動機或樂想即將出現。全曲共有四次拍號轉變：

第一次拍號變化：82 小節起

第二次拍號變化：181 小節起

第三次拍號變化：342 小節起

第四次拍號變化：464 小節起

聆聽者透過拍號的轉換，會非常明顯感覺到的速度與音樂性格的變化，以及新樂段的形成，而隱藏在音樂中的律動仍持續恆常。

梅特納的作品調和了俄羅斯傳統音樂精神，以及西方古典音樂傳統中最核心的風格，尤其是來自貝多芬的影響。這種古典風格的影響在梅特納作品中幾乎無處不在，本曲透過舞曲的音響，可以追尋到前人精神的延續，包括對樂曲結構的縝密思考、以及隨處可見的對位作曲手法，在其手上幾乎是信手拈來，寫意自如。這些特色從梅特納最早期的作品貫穿其創作生涯，並沒有太多的改變，但仍具有一定的水準。

### Op.51 No.3 (A 大調)

曲式：A (1-64) B (65-97) A (98-128) + Coda (128-143)

#### 創作背景

作品編號五十一的全部 6 首作品題獻給 Zolushka (仙蒂蕊拉) 和 Ivanushka the Fool (傻瓜伊凡)。這兩位可說是俄國民間故事中最受歡迎的角色。傻瓜伊凡 (有時又稱為天真的伊凡)，出現在無數的俄國民間故事中，每次總是以三兄弟中的老么身分出現，且因其愚憨被人輕視。然而，在故事結尾他卻又總是傻人有傻福，下場比兩個哥哥好的多！雖然無法確定為什麼梅特納會把這樣一個角色與灰姑娘仙蒂蕊拉連結在一起，唯一的解釋或許是最終他們都戰勝了邪惡吧！本曲是梅特納離開俄羅斯旅居法國時，於 1928 年所創作，音樂風格優雅，可能與主題人物仙蒂蕊拉的形象有關。

#### 音樂詮釋

本曲的旋律素材有三個主題：(譜例 18；19；20) 兩個具有歌曲風格 (第一及第三主題)，一個則有舞曲風格 (第二主題)。全曲是由 A 大調三度的主題旋律開始發展。整個故事曲的場景是依變化的主題素材發展呈現。本曲曲式具有奏鳴曲性格，以兩個具有對比性的主題互相交織發展，而「第二主題的發展」建立在關係調上 (第 26 小節起)；發展部具有調性變動 (tonal fluctuation) 性格；再現部回歸到主題但在左手伴奏部分則以斷奏式的分散和弦對應表現。彈奏時應特別注意要以穩固的手型控制觸鍵，音群才能集中不散開。

這首故事曲以充滿對比性的俄羅斯民謠曲調做旋律設計主軸，各個主題之間的交織，呈現出多彩多姿的音樂意象：第一主題的 *Allegretto tranquillo e grazioso*，梅特納指示需表現出 *dolce*, *cantando* 和 *languido* 的感覺，第二主題對比的 *Allegro (non troppo) al rigore di tempo*，則持續舞曲穩定精準的速度。至於第三主題，作曲家則註明了 *cantando, dolce grazioso*。樂曲最後短小的尾聲是以第一主題開頭的前半部建立，並以 *pp* 的力度結束全曲，很富戲劇性，鋼琴家霍洛維茲擁有這首故事曲最佳演奏詮釋版本的至高評價。

譜例 18 《故事曲，作品 51》 No. 3, 1 – 9 小節

第一主題

*Allegretto tranquillo e grazioso* ♩ = 72

*p dolce*

ten \* ten \* ten \* ten \* ten \* simile

譜例 19 《故事曲，作品 51》 No. 3, 26 – 31 小節

第二主題

legatissimo

譜例 20 《故事曲，作品 51》 No. 3, 54 – 57 小節

第三主題

*cantando*

*dolce grazioso*

## 伍、梅特納鋼琴作品《故事曲》之音樂特質

梅特納認為，演奏家若要讓自己的詮釋具有說服力，就必須分析、了解作曲家的作品。這也是其對於挑選作為登台公開演出曲目的高目標與自我要求。梅特納相信，深入了

解作曲家的創作概念、表現精神、不帶任何偏見與敵意、不刻意炫技、呈現作品的整體感以及對於音樂中每個細節的修飾，都是演奏藝術的重要環節，也是自我期許。爲了進一步了解梅特納的音樂特色，又不落入偏見之中，在分析及詮釋其音樂作品後，必須對其音樂特質的運用多加了解。以下就《故事曲》之分析所見，將梅特納在其鋼琴作品音樂特質之運用歸納如下：

## 一、旋律方面

1. 故事曲多數是梅特納於祖國俄羅斯的創作。每一曲無論是直接或間接，都可以感受到來自俄國民歌的影響(Bloomquist, 1993)。很容易令人聯想到一些畫面或故事。分析如作品之8、14、20、26、34、48及51，這些作品的確參考某些文學作品或具有描述性的標題，這種敘述性同時讓演奏者或聆賞者更容易掌握作曲家的創作意圖與靈感來源。
2. 梅特納的故事曲雖受到典故與前人的影響，但大部分的主題動機仍然是作曲家自己的構思，大部分旋律的設計沒有太大的音程跳進，因爲梅特納總嘗試透過旋律表現歌唱般的特質。
3. 梅特納的故事曲，經常可在旋律中發現呼吸記號（以逗號圈示），強烈顯示出主題旋律的歌曲特質（譜例21；22；23；24）。
4. 許多在梅特納的筆記中所寫下的主題樂句，也經常出現伴隨著這些詩句的節奏，這也證明其音樂旋律與詩搭配的人聲歌唱對話式的鮮明特質。

### 譜例 21 《故事曲，作品 14》 No. 1, 56 – 65 小節

musical score for Example 21, Op. 14 No. 1, measures 56-65. The score is in G minor (three flats) and 3/4 time. It features a piano accompaniment with a steady eighth-note bass line and a treble line with various dynamics and articulations. A circled comma above measure 61 indicates a breath mark. Dynamics include *pochissimo*, *mf*, and *f*. The tempo is marked *molto crescendo*.

### 譜例 22 《故事曲，作品 26》 No. 1, 18 – 25 小節

musical score for Example 22, Op. 26 No. 1, measures 18-25. The score is in G minor (three flats) and 3/4 time. It features a piano accompaniment with a steady eighth-note bass line and a treble line with various dynamics and articulations. A circled comma above measure 20 indicates a breath mark. Dynamics include *mf leggiero* and *f risoluto*. The tempo is marked *Giacoso* with a quarter note equal to 100.

21 <sup>^</sup> 22 <sup>mf dolce</sup> 23

24 <sup>f risoluto (poco più mosso)</sup> 25 <sup>7</sup> <sup>9</sup>

譜例 23 《故事曲，作品 34》No. 2, 5 – 10 小節

5 <sup>9</sup> <sup>9</sup> 6

7 <sup>9</sup> 8 <sup>9</sup>

9 <sup>crescendo</sup> 10 <sup>f</sup> <sup>9</sup>

譜例 24 《故事曲，作品 51》No. 3, 69 – 75 小節

69 70 71 72 <sup>9</sup> <sup>rinforzando</sup>

73 <sup>9</sup> 74 <sup>9</sup> 75 <sup>9</sup> <sup>diminuendo</sup>

梅特納所創作的旋律經常是簡單、優美而令人難以忘懷的。梅特納自己曾說旋律是音樂的靈魂。在其故事曲中可以找到各類的旋律主題風格，如歌的、詼諧曲風的、甚至還有即興風的。其樂句主題經常都具有演講風或是敘事風的性格，就如同鋼琴式朗誦調，即以自然的口語風格再加上音調上稍微的「延遲」(delays)，這種彈性的轉折，更可加重樂曲詮釋的語氣，也使其旋律表現更充滿驚喜。

## 二、節奏方面

梅特納的作品最具個人特質的部分，便是其對於節奏的處理。其節奏特點：

1. 拍號變化，通常都呼應曲式節奏、樂曲風格或音樂情緒的轉變，如作品編號48-1中，四段拍號的變化，皆代表不同新樂段的音樂情緒。
2. 梅特納有時會暗示拍子風格的改變，但並不一定直接標示拍號變化，如作品編號8-1；8-2；48-1皆是。
3. 梅特納喜歡運用切分拍、雙手聲部交換節奏、複節奏風格、弱拍上的重音，以及轉換重音位置等技巧（譜例25）。
4. 梅特納大量運用2拍與3拍音群的節奏組合變化。
5. 梅特納擅長使用複合節奏，如二對三、三對四、甚至三對五的節奏配置。
6. 梅特納通常於主題再現時，會將節奏音形做變化（譜例26與27）。

梅特納運用如此豐富多變的節奏音型處理，就是要讓故事曲呈現出富有活力的音樂特質。Holt (1951) 認為梅特納對節奏的運用表現出音樂史上無可掩蓋的創意。這些困難的節奏組合彷彿是音樂中自發，非刻意而為的。由此可見，對於節奏的處理與運用的確是梅特納作曲手法中極為出色的一絕。

### 譜例 25 《故事曲，作品 26》 No. 1, 33 – 42 小節

The musical score for Example 25, Op. 26 No. 1, measures 33-42, is presented in two systems. The first system covers measures 33 to 35. It begins with the tempo marking 'Tempo I' and dynamic marking 'ppp'. The treble clef part features a melodic line with a triplet of eighth notes in measure 33 and a '弱拍上的重音' (stress on weak beats) in measure 35. The bass clef part has a steady eighth-note accompaniment. The second system covers measures 36 to 38. It includes dynamic markings 'pp' and 'mp', and the tempo marking 'poco più mosso'. The treble clef part shows '複節奏' (polyrhythm) in measures 36 and 38. The bass clef part continues with the eighth-note accompaniment.

切分音

雙手聲部交換節奏

譜例 26 《故事曲，作品 14》No. 2, 1 – 4 小節

Allegro marziale ♩ = 120

譜例 27 《故事曲，作品 14》No. 2, 93 – 96 小節

Tempo I

### 三、和聲方面

1. 梅特納的和聲手法雖複雜，但絕大部分較為保守。大多採用傳統和聲的理論與概念，絕大部份是屬於主調音樂風格的運用。

2. 梅特納擅長運用八度變化半音的技巧（譜例28與29）。

譜例 28 《故事曲，作品 20》 No. 1, 33 – 34 小節

譜例 29 《故事曲，作品 20》 No. 1, 127 – 129 小節

3. 絕大多數的故事曲都是以大小調系統來創作，只有兩首：op.42, no.2 (phrygian)，和 op.51, no.2 (dorian)是以調式風格創作。
4. 梅特納作品的轉調手法頗耐人尋味，經常運用pivot和絃，包括增三、增六、減和絃、九和絃以及十一和絃於其和聲轉調中。

梅特納（Swan 譯，1951）認為和聲是最重要的音樂感覺之一，對和聲的基本感覺會影響對曲式的結構，一旦決定重拍的位置，甚至會決定曲式的安排。梅特納在和聲上大致依循著音樂傳統，並以半音、變化的不和協和絃、增三和絃、複雜的連續轉調以及調式的組合運用，大大豐富其和聲語彙。

#### 四、曲式方面

本文有關故事曲之分析，歸納曲式結構發現：

1. 梅特納故事曲曲式結構之安排，大部分是使用傳統ABA三段體，再現的A段多半比原本的A段再短小些，音樂材料設計也有相當程度的變化。多數的故事曲最後會附有一個短小的尾聲(coda)結束，尾聲之素材多採用樂曲中兩個主題之一來創作。此外，本文所分析之選曲非屬ABA三段體者：作品編號8-2為ABACBA Coda；34-1為ABACADA；48-1為ABCBA Coda。
2. 梅特納整合故事曲的方式有其特殊的安排，op. 14-1, op. 14-2, op. 20-1以及op. 20-2是以不同音樂印象與主題間的對比作為連篇的概念；op. 51則是以標題印象與主題的一

致性作為連篇的概念。

梅特納（Swan 譯，1951）本人曾表示樂曲的創作只有當音樂內容與曲式能密切結合才能稱之為藝術！梅特納除強調基本結構體外，更重視內容素材的運用與延伸。

## 五、織度方面

1. 梅特納的對位技巧在故事曲中扮演極為重要角色。幾乎在每一首故事曲中，或多或少都會出現主題模仿與對位風格的樂段。
2. 梅特納的對位功力不僅只對單主題的對位處理，在其故事曲op.14, no.2 《The March of the Paladin》即展現其多主題的對位技巧。
3. 單音與複音織度風格的交錯變化，是梅特納作品中的一大特色。
4. 梅特納的作品中，單音織度通常都結合了模仿(imitations)以及卡農樂段，例如故事曲op.8-2、op.14-2、op.20-1、op.20-2以及op.48-1皆可見。

梅特納在故事曲作品中對位法技巧的展現，顯現其的確是一位極具才華的作曲家，同時擁有深厚的作曲理論知識。有許多樂曲出現對位或是模仿手法時，不僅毫不勉強，且運用的如此渾然天成，幾乎讓人感覺不到任何刻意為之的意圖，手法自然成熟。

## 六、速度方面

1. 梅特納標示速度需作轉變時，通常都是逐漸而自然地從一種速度導入另一種速度，較少突然出現明顯的速度變動。
2. 其樂曲如有明顯的速度變化時，經常是暗示另一個新樂段的開始。
3. 絕大多數的故事曲速度變化都是漸進的。梅特納喜歡運用如同漲潮退潮般的速度自然變化。*Accelerando, affretanto, agitato, allargando, animando, calmando, maestoso, meno mosso, ritardanto, titanuto, slentando*以及*sostenuto*等等，都是他最常用的速度表情專有名詞，有時並配合*poco*或是*poco a poco*表示樂曲中各段落的速度轉變。
4. 梅特納非常重視彈性速度的技巧，音樂進行中其以“逗號”讓音樂的呼吸保持更寬廣的流動。透過稍許的延遲呼吸結合音色、語法讓聽眾在鋼琴上感受到類似絃樂器的速度表現風格。

梅特納在故事曲中，對於速度變化的細膩都有嚴謹指示。演奏家必須完全跟隨作曲家的指示，以徹底呈現梅特納的原意。根據他的學生艾爾絲的說法，若要演奏梅特納的作品，就必須完全遵照譜面上速度要求的指示，除非樂曲中另有註明速度變化，否則不可改變 (Bloomquist, 1993)。梅特納曾在其札記中表示演奏速度的決定，應該考慮到演奏者的觸鍵感覺、鋼琴的音色、踏板的運用以及對聽覺本身的專注 (Kalendarev, 2005)。

綜觀以上音樂要素之分析，可總結梅特納在這些連篇故事曲集中，大部分都是以各曲的音樂意象以及主題對比，來建立各組連篇曲集主題的統一性。大部分的故事曲都是三段體；部分則是輪旋曲或奏鳴曲式。在旋律方面，敘事風、朗誦式、史詩、歌曲風或是舞曲風格都是主題旋律經常運用的重要性格。和聲方面，部分具有主題風格，部分則運用了豐

富的半音變化和絃。其他手法還包括了繁複的轉調過程、調式與八度雙音樂句的運用，梅特納擅長以複雜的和聲結構、音樂素材的對位發展強化其豐富的音樂織度。除此，在故事曲氣氛的表達方面，傾向運用俄羅斯文化素材與風格，讓故事曲的音樂表達更富民族氛圍與增添一份異國的神秘氣息。

## 陸、結語

在梅特納活著的時代，他只是一個單純而執著的人、是一位自我堅持的藝術家、同時也是被惡意貶低的天才，與當代格格不入，雖然梅特納深受同期的音樂家所推崇，但是他的名聲在國際樂壇卻始終不大。梅特納的人生並不順遂，充滿了挫折，其人生似乎充滿了希臘悲劇式的色彩，是一位充滿感傷又重自尊的人。其夫人安娜曾表示：梅特納或許不在主流之中，但仍有人懂得珍惜他的音樂。

由於本身對文學的熱愛，梅特納將其藝術視為人一生精神與想像的縮影，堅定藝術是上帝賦予人類最珍貴的禮物之一，因此認定藝術家身受了這一份禮物，便是上帝所選擇的使徒與僕人，應該依此工作同時扮演好自己的角色。梅特納的音樂藝術可以說完全反映了他的人格特質。梅特納的創作雖然偉大，但在國際上卻無法享有與其同等才華之名，探究其因或許可歸納以下三點看法：

### 一、單一的創作型態

梅特納只寫鋼琴音樂，並沒有創作歌劇、交響曲等可以提升其音樂能見度的大型作品，在那個時代的音樂風潮轉變非常迅速，作曲家幾乎不會只為同一種樂器創作，甚至就一位演奏家而言，梅特納的演出活躍程度也不是很高。他並不像拉赫曼尼諾夫對於公開演奏極為投入，如果梅特納能舉行更多的音樂會，或許他本人及其作品都能受到更多的關注。

### 二、成名的時間點

當梅特納的知名度開始躍昇之時，俄羅斯爆發了革命。當時其作品在俄國頗具地位，不僅經常有人演奏其作品，也有重要的音樂出版商願意發行其作品。然在俄國革命之後梅特納作了重大決定，毅然決然離開俄羅斯，這也等於切割了其在俄羅斯已奠定的成就。

### 三、市場的商業導向

在市場導向的商業考量前提下，絕大部分的唱片公司、出版社、經紀人等，多半只對流行、或是容易讓大眾喜愛的音樂家與作品感興趣，許多冷門的作曲家與作品則有待未來機會才得以打開其知名度。由於梅特納自年少就懷抱頑固的理想主義，使其從年輕時期在自己的音樂事業上總是放棄商業的考量，甚至放棄音樂院所提供的穩定教職，這樣的作風與生活使其一路走來是如此辛苦，然從另一角度卻也讓其朋友與支持者對其充滿期許！梅

特納一生始終堅守著心中那召喚自己的聲音，一路堅定完成屬於自己獨一的創作之路！

雖然梅特納的創作力是透過作曲來呈現，但事實上其藝術精神與其真實人生信念都具有同樣的價值觀，他寫道：「過去幾個世紀的藝術家們，將自己創作上的意圖隱而不發，只將自己的成果呈現出來。所有音樂語言裡的概念與感受……完全不需要站出來為他們本身的創作而辯護」(Milne, 2003: 11)。

梅特納的作品具有一種高度的風範，同時蘊含豐富的俄羅斯精神與特質。《故事曲》這些作品是梅特納留給後世鋼琴曲目的一座獨特寶藏！要表現梅特納的音樂世界，其最大的挑戰在於必須掌握融合古典與浪漫主義精神所建構的音樂世界。除此，另一重要創作要素：民謠特質在梅特納的作品中幾乎可說是一個代名詞，梅特納擅於運用民謠、民間傳說以及短篇故事的敘事風格於其鋼琴作品中，呈現一種極具創意的音樂。儘管梅特納並不像其同儕音樂家拉赫曼尼諾夫或是史克里亞賓那樣引領主流音樂風潮並具有名望，但其卻是唯一貫徹個人人生與音樂特質的藝術家，這樣的堅持使其對二十世紀的鋼琴音樂深具貢獻，更是一位無法模仿，特立傑出的音樂巨人！

## 參考文獻

### 一、專書、期刊

- Bloomquist, W. C. (1993). *The fairy tales of Nikolai Medtner*. Unpublished doctoral dissertation, The University of Texas, Austin, TX.
- Chernaya-Oh, E. (2008). *The skazki (Fairy Tales) of Nikolai Medtner : The evolution and characteristics of the genre with compositional and performance aspects of selected fairy tales*. Unpublished doctoral dissertation, The University of North Texas, Denton, TX.
- Dolinskaya, E. B. (1966). *Nikolay Medtner : Monograficheskiy orcherk*. Moscow : Muzika.
- Holt, R. (1995). *Nikolas Medtner (1879-1951): A tribute to his art and personality*. London : Dennis Dobson Ltd.
- Hopkins, C. (1998). Medtner. *International Piano Quarterly*, 2(5), 92-97.
- Kalendarev, N. (2005). *Medtner—His beliefs, influences and work*. Unpublished doctoral dissertation, The University of Washington, Seattle, WA.
- Martyn, B. (1995). *Nicolas Medtner : His life and music*. Aldershot, Hants, England: Scolar Press.
- Martyn, B. (1998). Nikolay Medtner : The great unknown. *International Piano Quarterly*, 2(5), 8-13.
- Medtner, N. (1951). *The muse and the fashion*. (Alfred Swan, Trans.) Haverford, PA : Haverford Bookstore.(Original work published 1935)
- Milne, H. (2003). *Medtner and the Muse*. Hamish Milne's inaugural lecture to the University of London. Retrieved December, 2012, from <http://www.medtner.org.uk>

Morrison, B. (1998). Blazing a trail for Medtner. *International Piano Quarterly*, 2(5), 14-21.

Neuhaus, H. (1998). The art of the piano playing. (*K. A. Leibovitch, Trans.*) London : Kahn & Averill. (Original work published 1993)

Newman, E. (1915). Medtner. *The Musical Time*. Retrieved July, 2012, from <http://www.medtner.org.uk>

## 二、樂譜

Medtner, N. (2001). *Complete Fairy Tales For Solo Piano*, Foreword by Hamish Milne, Introduction by Marc-André Hamelin, Translator's note by Stanley Appelbaum. Mineola, N.Y. : Dover publications,