

國立政治大學中國文學系國文教學碩士在職專班

104 學年度第二學期碩士學位論文



現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙與文化  
分析—以臺灣為研究中心

指導教授：宋韻珊教授

研究生：賴宣鋈撰

中華民國 105 年 6 月

## 誌謝

猶記得大一修習「中國語文通論」這門課，初接觸語言學的感動，自此立志未來必將往語言學的道路發展。

大四畢業後，先至國中實習，那年發生一些事情，使我放棄了繼續往語言學研究所深造的志願，轉而奔波於教師甄選，也很幸運地考取了公立高中正式教師。在從事教職之際，常常反問自己，是否後悔未把初衷完成？是否遺失信念？

在考取了政大國文教學碩士班後，很幸運地，在碩一升碩二的暑假，修習了宋韻珊老師「語言與文化」這門課，讓我又燃起了希望的火苗，我下定決心，無論如何一定要完成十年前的夢想——語言學。是語言學讓我看見不一樣的視野，使語言學讓我能分析入理，是語言學讓我看到語言的共相，並且潛心學習找出其中的通則。

宋韻珊老師讓我選擇我有興趣的題材發展，並且相信我、支持我、鼓勵我，已經很久沒有當學生的我深受啟發與感動，我很慶幸我可以有這樣的機會圓夢。

在撰寫論文的過程中，受制於教學工作的時間有限，只能利用暑假、例假日、寒假及無數個夜晚，要求自己靜下心，面對自己並傾聽內在的聲音，告訴自己：「我一定會完成我這十年的語言學夢。」然而，常常看著電腦螢幕上的 WORD 程式，以及手邊的參考資料、凌亂的手稿筆跡，腦中一片空白，無法組織成完整的句子，也沒辦法理出前後脈絡因果，這種時刻便會覺得我的論文題目中的「鬼、神、魔」就進入我的內心爭鬥，我突然體悟了什麼是「天人交戰」，也知道這就是我的人生課題。

很感謝當我陷入內心的混亂時，我的未婚夫樞彥總是耐心的陪伴我，給我大大的擁抱；我的同事兼好友涵茹則與我討論教學素材；我的童年夥伴兼好友琦均會一起跟我說走就走，看看這個世界的樣貌。最感謝的還是宋韻珊老師，每次當我將不成熟的論文內容給她看時，宋老師都是欣然地接受，用笑容撫平了我的躁動不安；甚至在我得了諾羅病毒大病一場時，要我好好休息，相信自己的能耐，她告訴我一定會完成。

還有很多人事物要一併感謝，但情深語短，三言兩語無法細述，只能謝謝上天安排你們來到我的身邊，讓我看見美好，讓我體會真純，讓我提升境界，讓我變成現在的我。衷心感謝。

## 摘要

「鬼」、「神」、「魔」詞彙對於人們而言，本為虛幻靈異世界之存在：鬼和神本皆是人死後的靈魂，而後演變為鬼惡神善，神位階高於鬼，而能以神制鬼的意涵；「魔」本佛教中擾人心神、壞人好事的惡鬼，是個借詞，後世常將「魔鬼」並稱，然而二者實際上並不相同。接著，佛教和道教的盛行，使得鬼、神、魔的觀念深植人心，尤其是道教擴大了鬼的種類，並吸收了佛教的「魔」至其思想體系，這些靈魂思想、佛教和道教的觀念隨著時間便深植於人們內心。此後民間創作了神魔小說，如《封神演義》、《西遊記》，將虛幻的靈異世界官僚化、人間化，並依照位階排出鬼、神、魔的序列，神的位階高，和魔、鬼對抗，在故事情節中交戰，展現了義利、邪正、善惡、是非、真妄的「二元」對立觀，也以此諷諭現實人世。

然而，在 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫這些現代媒體之中，常常可見到「鬼」、「神」、「魔」詞彙及其詞彙組合，如「神鬼○○」、「神魔○○」、「魔鬼○○」的詞彙運用，而這些詞彙的語義內涵不再只是宗教文化的特質，足見「鬼」、「神」、「魔」詞彙語義在現代漢語中已發展出其他的語義內涵及使用方式。

本論文將 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫的「鬼」、「神」、「魔」詞彙及「鬼」、「神」、「魔」的詞彙組合整理成附錄一到附錄五的語料，並探討了文化接觸下的交流與借詞、PTT 實業坊和新聞之間的關係、電影片商的喜好、商業整合及跨媒體現象造成電玩和動漫的盛行，這些現代文化發展，使得現代漢語的「鬼」、「神」、「魔」詞彙及詞彙組合有別於以往的語用方式。

本論文透過分析這些「鬼」、「神」、「魔」詞彙及詞彙組合的構詞方式，並且探討這些詞彙在 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫中的語用特質及文化心理，總結出現代漢語的「鬼」、「神」、「魔」詞彙及詞彙組合，既保存了傳統宗教文化的概念，又具備現代社會文化發展的特質，展現了歷史宗教文化與現代社會文化的交融現象。

語言是文化的現象，詞彙是語言的一部分，反映了社會政治、宗教文化、新事物新觀念，本論文就以臺灣地區為中心，分析現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙，期許能提供「鬼」、「神」、「魔」詞彙研究的發展方向。

**關鍵詞：**鬼、神、魔、文化

# 目錄

誌謝.....	i
摘要.....	ii
<b>第一章 緒論.....</b>	<b>1</b>
第一節 研究動機.....	1
第二節 研究目的.....	5
第三節 研究方法.....	5
第四節 研究步驟.....	6
第五節 研究限制.....	7
第六節 前賢研究結果概述.....	9
一、關於「鬼」的研究成果.....	9
二、關於「神」的研究成果.....	11
三、關於「魔」的研究成果.....	12
<b>第二章 「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化內涵與詞義分析.....</b>	<b>14</b>
第一節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化意涵.....	14
一、鬼陰神陽的相對性與階級性.....	14
二、各宗教文化融合吸收的影響.....	16
三、民間創作對鬼、神、魔詞彙概念的影響.....	20
第二節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙的詞義分析.....	24
一、「鬼」、「神」、「魔」詞彙的詞義變化.....	24
二、「鬼」、「神」、「魔」詞彙的義位分析.....	26
三、「鬼」、「神」、「魔」詞彙的聚合關係.....	28

<b>第三章 現代漢語盛行「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化現象</b> .....	30
第一節 文化接觸下的交流與借詞.....	31
一、閩南語融入.....	31
二、粵語融入.....	31
三、借詞.....	32
四、翻譯時的文化空白論.....	34
第二節 PTT 實業坊的興起.....	35
一、PTT 實業坊與電影、媒體、網路的關係.....	36
二、PTT 實業坊與網路流行語.....	37
第三節 新聞傳播的推波助瀾.....	39
一、新聞媒體和 PTT 實業坊的關係.....	40
二、新聞媒體自造新詞.....	42
第四節 電影片商的偏好.....	43
一、臺灣片商對外國電影的翻譯習慣.....	44
二、臺灣片商對恐怖電影的命名習慣.....	45
第五節 電玩與動漫盛行的影響.....	46
一、「鬼」、「神」、「魔」成為創作素材.....	47
二、商業整合與跨媒體現象.....	49
<b>第四章 現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」及「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的構詞方式</b> .....	51
第一節 「鬼」詞彙的構詞方式.....	51
一、PTT 鄉民百科中的「鬼」詞彙構詞方式.....	51
二、新聞中的「鬼」詞彙構詞方式.....	52
三、臺灣電影片名中的「鬼」詞彙構詞方式.....	56
四、電玩名稱中的「鬼」詞彙構詞方式.....	58

五、動漫名稱中的「鬼」詞彙構詞方式.....	59
第二節 「神」詞彙的構詞方式.....	60
一、PTT 鄉民百科中的「神」詞彙構詞方式.....	60
二、新聞中的「神」詞彙構詞方式.....	63
三、臺灣電影片名中的「神」詞彙構詞方式.....	71
四、電玩名稱中的「神」詞彙構詞方式.....	72
五、動漫名稱中的「神」詞彙構詞方式.....	74
第三節 「魔」詞彙的構詞方式.....	76
一、PTT 鄉民百科中的「魔」詞彙構詞方式.....	76
二、新聞中的「魔」詞彙構詞方式.....	77
三、臺灣電影片名中的「魔」詞彙構詞方式.....	79
四、電玩名稱中的「魔」詞彙構詞方式.....	81
五、動漫名稱中的「魔」詞彙構詞方式.....	82
第四節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的構詞方式.....	83
一、「神鬼○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式.....	83
二、「鬼神○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式.....	85
三、「神魔○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式.....	85
四、「魔神○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式.....	86
五、「魔鬼○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式.....	87

## 第五章 現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」詞彙及「鬼、神、魔」詞彙組合

<b>的語用特質與文化心理.....</b>	<b>90</b>
第一節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙在各媒體的語用特質及文化心理.....	90
一、「鬼」詞彙的語用特質及文化心理.....	90
二、「神」詞彙的語用特質及文化心理.....	96
三、「魔」詞彙的語用特質及文化心理.....	107

第二節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的語用特質及文化心理 .....	114
一、「神鬼○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理 .....	114
二、「鬼神○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理 .....	118
三、「神魔○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理 .....	119
四、「魔神○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理 .....	121
五、「魔鬼○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理 .....	122
六、「鬼魔○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理 .....	125
<b>第六章 結論.....</b>	<b>126</b>
第一節 研究「鬼」、「神」、「魔」詞彙的意義與價值 .....	126
一、「鬼」、「神」、「魔」詞彙保留了文化思維 .....	127
二、「鬼」、「神」、「魔」詞彙展現了現代媒體的特色 .....	128
第二節 本文的侷限與未來待開展的議題 .....	129
一、「神+○○」的語法化現象 .....	130
二、「神」、「魔」詞彙常被用於政治、軍事、運動的主題 .....	130
<b>參考書目.....</b>	<b>131</b>
<b>附錄一、PTT 鄉民百科中鬼、神、魔的詞彙列表.....</b>	<b>148</b>
<b>附錄二、2014-2015 年新聞的鬼、神、魔詞彙列表.....</b>	<b>149</b>
<b>附錄三、臺灣電影片名中鬼、神、魔的詞彙列表.....</b>	<b>160</b>
<b>附錄四、電影片名中鬼、神、魔的詞彙組合與翻譯列表.....</b>	<b>169</b>
<b>附錄五、電玩與動漫名稱中鬼、神、魔詞彙與詞彙組合列表.....</b>	<b>178</b>

# 第一章 緒論

歷來關於「鬼」、「神」、「魔」宗教文化的研究甚多，然而鮮少有關注現代漢語「鬼」、「神」、「魔」詞彙語義及語用特質的研究。筆者搜羅了 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙及詞彙組合，如「神鬼○○」、「神魔○○」，以這些詞彙在宗教文化及民間神魔小說創作影響下的語義內涵為基礎，探討在現代社會媒體蓬勃發展下，「鬼」、「神」、「魔」詞彙及詞彙組合的構詞方式、語用特質及文化心理。本章將分別說明研究動機與目的，研究方法、研究步驟、研究限制，最後綜論「鬼」、「神」、「魔」詞彙的研究成果。

## 第一節 研究動機

社會語言學家陳原(2001)指出：「語言伴隨著人類社會形成，而產生的語言是一種社會現象。」<sup>1</sup>語言反映了文化背景、政治環境、經濟發展、宗教信仰、歷史風俗以及社會心理，也展現了人們對於世界的認知。陳原也強調：「語言與社會結構共變。」<sup>2</sup>人們可藉由社會生活之變化觀察語言的改變；同時，可從語言詞彙的變化解析社會生活，窺見社會發展。

語言學家葛本儀(2002)更說明在語言中詞彙意義的重要性：「語言是一種社會現象。詞義作為語言的一部分，它也是一種社會現象。……可以從兩個方面來認識詞彙的社會性。一方面，從詞彙的形成來看，詞義是使用同一語言的社會成員共同確定下來的，是社會約定俗成的。……另一方面，從詞義的運用來看，全體社會成員必須對同一個詞的理性意義、語法意義、色彩意義有著共同的理解和一致的認識，人們之間的交際才有可能正常進行。」<sup>3</sup>

由陳原和葛本儀的觀點可知，語言和社會密不可分，詞彙意義反映了人們的共識、認知；時代演進與社會變化，則會造成人們對於語言及詞彙意義使用方式改變。

自從網路變成現代人生活中重要的溝通平台與傳播媒介後，語言現象也隨之改變。以搜尋引擎「google」<sup>4</sup>為例，網路使用者可在「google」輸入關鍵字之後，搜尋到其所欲了解的相關資訊，包括宗教信仰、社會環境、新聞、電影、動漫、遊戲……等，內容包羅萬象，語言詞彙也變得豐富多元，一方面反映了現代社會生活環境，另一方面也展現人們的價值觀與思考方式之變化。

筆者由 google 搜尋引擎的使用過程中，發現了奇特的「鬼」、「神」、「魔」詞彙充斥於當今臺灣社會之中。「鬼」、「神」、「魔」這三個詞本來常出現於宗教

<sup>1</sup>陳原，2001，《語言與社會生活——社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 109。

<sup>2</sup>陳原，2001，《語言與社會生活——社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 105。

<sup>3</sup>葛本儀，2002，《語言學概論》，臺北：五南圖書出版社，頁 190。

<sup>4</sup> <https://www.google.com.tw/> 2015.08.02 12:57



信仰如：佛教、道教之中，亦可見於古典的神魔小說，如：《西遊記》、《封神演義》等。其中，「神」有一種用法當作「精神」解釋，筆者在本論文中不加以討論，只著重於古代和現今人們的「鬼」、「神」、「魔」詞彙運用上，不只限於宗教、小說文本的型式。以下為相關事例，引文以標楷體呈現：

(一)台中一中退休教師徐弘縉在社群網站 facebook 發表其觀察到臺灣新聞媒體的「造神運動」：

徐弘縉 2014 年 11 月 30 日

臺灣媒體、網路輿論『造神運動』不斷反覆出現，宛如『封神榜』，『瘋』完一個，又『瘋』一個。諸『神』無所不在，遍及各個領域，有所謂『卡神』、『宅神』、『股神』、『賭神』、『女神』、『帆神』、『廷神』；政治上有『宋省長神話』、『扁神』、『賴神』、『馬神』、『柯神』等『大神』輩出！

有造神浪潮，就必然有潮退之時。等潮退了，才知道誰在裸泳，如同金融市場，泡沫越大，破滅的越加迅速與慘烈。明星光環，更是如流星般迅速殞落，媒體及民間恐會興起新的一輪『造神、毀神，再造神、再毀神』循環！<sup>5</sup>

(二)新聞中常以「鬼」、「神」、「魔」的詞彙描繪事件或是人物形象：

例子 1：2015 年 3 月 7 日中時電子報新聞標題<sup>6</sup>

捷運殺人魔 鄭捷判 4 個死刑殺人魔

例子 2：2015 年 6 月 23 日自由時報新聞標題<sup>7</sup>

法拉利姊自認天后 不怕鬼樣子

(三)新聞中將網友、PTT 實業坊<sup>8</sup>用的詞彙應用於報導中，如「神回覆」、「鬼島」等：

例子 1：蘋果日報 2015 年 05 月 01 日新聞標題與內文<sup>9</sup>

你知道臺灣新聞標題 常用這 7 個嗎？

《老外看臺灣》的英國主持人郝毅博，在最新的影片裡和大家分享了平常看臺灣新聞時，常見的一些有趣標題語，包括 GG 啦、霸氣回應、神回覆、冏、震怒、打臉、網友表示等 7 個用語。

郝毅博說因為臺灣新聞經常看到誰被『打臉』，中文不太好的老外可能會想

<sup>5</sup> <https://www.facebook.com/hongjinx/posts/632426090195703> 2014.12.03 12:54

<sup>6</sup> <http://www.chinatimes.com/newspapers/20150307000291-260102> 2015.04.02 13:13

<sup>7</sup> <http://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1356403> 2015.07.19 22:18

<sup>8</sup> PTT 是臺灣的電子布告欄系統 (Bulletin Board System, BBS)，許多網友使用。根據國立政治大學社會研究所李紹良〈十五萬人的 BBS 是如何煉成的：批踢踢實業坊技術演變歷程之研究 (1995-2008)〉一文，2005 年之後的批踢踢，因頻繁的網路起鬨 (internet mobbing) 與大眾媒體開始緊密連結，吸引更多使用者加入，同時也提升批踢踢的影響力。與新聞媒體形成的正反饋迴圈開啟了多起批踢踢爭議事件，批踢踢的所有權也成為各方社會團體相互協商 (negotiation) 的對象。

<sup>9</sup> <http://m.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150501/602451/> 2015.07.13 23:15

說『奇怪！臺灣人怎麼一天到晚在進行打臉的動作』，如果有人反覆被打臉，還會被形容『臉都被打腫了』，讓他覺得相當搞笑。此外，郝毅博還批評有時候新聞為了強化論述，只截取部分網友的意見，甚至是有利自己立場的網友意見，這樣新聞就有一點失真了。

例子 2：2015 年 6 月 9 日東森新聞雲新聞標題與內文<sup>10</sup>

小心三寶，笑笑屁孩！22 萬網友「鬼島臺灣」辯行車糾紛

『歡迎來到“鬼島臺灣”』目前由 3 人共同管理，不過幾乎都是同一人發文、回覆訊息，小編表示，會取這個名字，一開始設定是想要以行車紀錄器影片為主，不過考慮到只分享這一塊範圍太小，就想到以『鬼島臺灣』為名；誤打誤撞下創立的粉絲團，他說。現在看起來能幫人徵求行車紀錄器畫面，讓一些較重要的影片比較快讓需要的人看到，提醒大家注意行車安全，『小心三寶，笑笑小屁孩，討論一下時事，看看神回覆，也算是個有功能的平台。』

(四)新聞中宣傳電影、動漫、電玩，「神」、「鬼」、「魔」詞彙出現在新聞之中，甚至有「神鬼○○」、「神魔○○」、「魔鬼○○」等「神」、「鬼」、「魔」詞彙組合的情形：

例子 1：番薯藤新聞 2015 年 7 月 30 日新聞標題與內文<sup>11</sup>

【神鬼獵人】製片澄清「安全第一」劇組移師阿根廷續拍

由《鳥人》(Birdman)奧斯卡導演阿利安卓崗札雷伊納利圖 Alejandro González Iñárritu 所執導、好萊塢巨星李奧納多狄卡皮歐 Leonardo DiCaprio 與湯姆哈迪 Tom Hardy 共同主演的超級鉅獻【神鬼獵人】(The Revenant) 今日公佈中文版預告(欲觀賞請上 <https://youtu.be/zyKqGz9c0To>)，影片中除了可再度看到導演令人讚嘆的「一鏡到底」拍攝手法，更可看到幾乎全片都以「自然光」入鏡的超凡技巧，也讓導演阿利安卓有了蟬聯 2016 奧斯卡最佳導演的呼聲，也是李奧納多狄卡皮歐繼《華爾街之狼》後再戰奧斯卡影帝之作。

例子 2：2015 年 7 月 15 日中時電子報新聞標題與內文<sup>12</sup>：

2015 巴哈姆特遊戲動漫大賞 《神魔之塔》奪冠

2015 巴哈姆特遊戲動漫大賞揭曉，「動畫、漫畫、輕小說作品」首次加入投票，因此總獎項達 48 個之多。「巴哈姆特遊戲動漫大賞」自 2008 年起舉辦、以玩家意見為主的人氣遊戲票選獎項，延續至今已經邁入第 8 屆。……今年最多人投票的平台是「手機暨平板遊戲類」，不分類最高票前五名中，有兩名就是手機遊戲，分別是《神魔之塔》與《DEEMO》，而《大英雄天團》動畫電影也打進前

<sup>10</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150609/518580.htm#ixzz3hdQYIZ2F> 2015.08.02 14:04

<sup>11</sup> <http://n.yam.com/wownews/entertain/20150730/20150730184342.html> 2015.08.02 13:52

<sup>12</sup> <http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150716005517-260412> 2015.08.02 13:54

五高票中，顯示這部電影也獲得遊戲玩家的喜愛。

(五)新聞標題中運用如「魔神仔」、「宅男女神」、「美魔女」等文化接觸後產生的詞彙：

例子 1：2015 年 5 月 20 日東森新聞雲新聞標題

75 歲阿嬤採竹筍遇「魔神仔」？跟著年輕人迷山一整夜<sup>13</sup>

例子 2：2015 年 7 月 18 日東森新聞雲新聞標題

安聯人壽歡慶二十 找宅男女神街頭募發票<sup>14</sup>

例子 3：2014 年 8 月 30 日蘋果日報新聞標題

推拿師 31 刀殺美魔女 白髮暴瘦 判 14 年<sup>15</sup>

由以上五種情形可見，「鬼」、「神」、「魔」詞彙已經不是只被運用於宗教信仰、神魔小說之中，在 PTT 實業坊、新聞、電影、電玩、動漫之中也被廣泛運用。為探究「鬼」、「神」、「魔」詞彙的使用狀況，筆者利用搜尋引擎「google」，找尋在新聞、電影、電玩、動漫中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙，製成神鬼魔詞彙列表壹、詞彙列表貳、詞彙列表參、詞彙列表肆、詞彙列表伍，並比對《重編國語辭典修訂本》<sup>16</sup>中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙，比對之下發現大部分都未被收錄於其中，可見隨著社會文化演變，「鬼」、「神」、「魔」詞彙的使用方式也有了新的發展，這使筆者感到好奇，而欲探究現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」詞彙的使用方式。

<sup>13</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150520/509529.htm#ixzz3hdWNBA55> 2015.06.02 17:34

<sup>14</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150718/537190.htm#ixzz3ghKZIRKp> 2015.07.23 15:36

<sup>15</sup> <http://m.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20140830/36054979/> 2015.07.23 22:26

<sup>16</sup> <http://dict.revised.moe.edu.tw/> 2015.07.20 11:39

《重編國語辭典修訂本》收錄中古至編輯完成年代（約民國 87 年）的各類語料，兼收古今字音，並大量徵引古典文獻，主要提供語文研究及文言文教學所需。《重編國語辭典修訂本》自 102 年起由國家教育研究院維護管理，編修過程中如發現內容疏誤，則立即修正，但不增列 87 年以後的新詞、新義，以免因混雜新興語料，降低其記錄特定年代語言的功能。

## 第二節 研究目的

本論文擬分析「鬼」、「神」、「魔」的構詞方式，探討「鬼」、「神」、「魔」語用特質及文化心理。本論文探討的層面如下：

- 一、追溯「鬼」、「神」、「魔」的詞彙文化背景與語義內涵。
- 二、探究在時代變遷及社會環境演變之下，「鬼」、「神」、「魔」的詞彙常被使用的原因。
- 三、分析現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」詞彙在 PTT 實業坊、新聞、電影電玩及動漫中的構詞情形。
- 四、探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙在各媒體的語用特質及文化心理。

## 第三節 研究方法

在本論文中共採用了三種不同的研究方法：

### 一、資料蒐集法：

盧崑宏在《專題製作與報告撰寫》(2002)一書中，將資料蒐集分為「第一級資料」和「第二級資料」，筆者引用其內文及標題說明此二類資料的不同：

「蒐集資料可分為兩類：第一類是為了專題製作所需而收集(調查)的資料，此類型資料包含實驗過程或結果的數據(如：溫度、硬度、沸點、壓力、膨脹係數、觀察數據.....等；第二類資料則為次級資料，即與自己專題相關的參考文獻或資料、數據等(需經檢索才可得到)。」<sup>17</sup>

本論文的資料蒐集以語料蒐集為主，為「第二級資料」。盧崑宏更進一步說明第二級資料的來源：「閱讀教科書、專書、期刊、報告、雜誌等紙式出版品」<sup>18</sup>、「利用圖書館獲得資料」<sup>19</sup>、「透過資料科技取得資料，如透過網路資源搜尋資料」<sup>20</sup>。

本論文利用搜尋引擎 google，蒐集網路新聞、ppt 鄉民百科、電影、動漫、遊戲中關於「鬼」、「神」、「魔」的詞彙，蒐羅整理後製成詞彙列表，詳情請見附錄一、附錄二、附錄三、附錄四、附錄五。

<sup>17</sup>盧崑宏，2002，《專題製作與報告撰寫》，台北：華泰文化，頁 90。

<sup>18</sup>盧崑宏，2002，《專題製作與報告撰寫》，台北：華泰文化，頁 93。

<sup>19</sup>盧崑宏，2002，《專題製作與報告撰寫》，台北：華泰文化，頁 94。

<sup>20</sup>盧崑宏，2002，《專題製作與報告撰寫》，台北：華泰文化，頁 99。

## 二、比較法：

王錦堂(1997)解釋比較法的意涵：「比較法用於研究工作，乃取二種以上之學術思想，或二種以上之事物，加以比較推斷，以發掘其共同點，獲各具有之特點、特質，並非只是比較其優劣長短是非而已。」<sup>21</sup>

筆者進行「鬼」、「神」、「魔」詞彙分析時，比對詞彙的相似處與相異處，可發現這些詞彙的特質，而更深入了解「鬼」、「神」、「魔」詞彙的構詞方式。

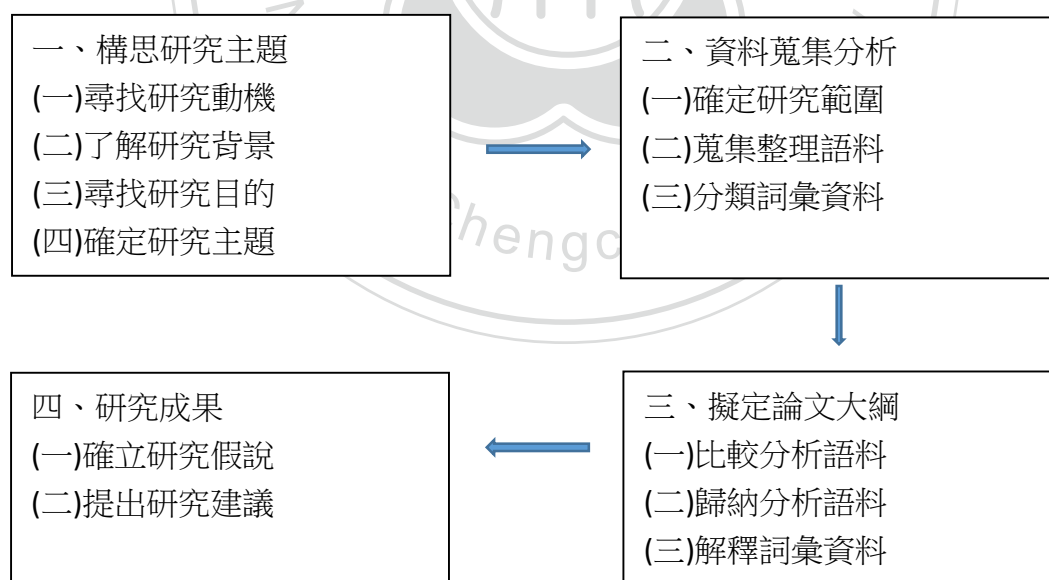
## 三、歸納法：

王錦堂(1997)說明歸納法的定義：「歸納法乃由事實中發掘原理。事實係特別的，原理乃一般或普通的，所以歸納是由特別到通則，由特殊以推知普通——由特殊之事實以推知普通之原理。」<sup>22</sup>

筆者透過整理並分析「鬼」、「神」、「魔」詞彙，歸納出「鬼」、「神」、「魔」詞彙的使用環境及使用方式，並探討詞彙與文化變遷的互動關係。

## 第四節 研究步驟

關於本論文的研究步驟一共分為四個階段，工作流程圖如下：



筆者希望藉由以上的研究步驟，能深入釐析現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」的文化內涵，並探討現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」的構詞方式、語用特質及文

<sup>21</sup>王錦堂，1997，《大學學術研究與寫作》，台北：東華書局，頁 97。

<sup>22</sup>王錦堂，1997，《大學學術研究與寫作》，台北：東華書局，頁 99。

化心理。

## 第五節 研究限制

筆者研究的範圍限定於「PTT 鄉民百科中鬼、神、魔的詞彙」、「2014-2015 年新聞的鬼、神、魔詞彙」、「臺灣電影片名中鬼、神、魔的詞彙」、「電影片名中鬼、神、魔的詞彙組合與翻譯」、「動漫、電玩的鬼、神、魔名稱」。筆者將蒐集的語料分別製成詞彙列表一、二、三、四、五，並將在論文中針對此五者加以分析、歸類，提出解釋，其中「神」的詞彙並不收錄關於「精神」意思的語料。以下是「鬼、神、魔詞彙列表」中的語料來源與語料篩選說明：

### 附錄一、PTT 鄉民百科中鬼、神、魔的詞彙列表

利用「PTT 鄉民百科」搜尋關鍵字「鬼」、「神」、「魔」的說明如下：

PTT 鄉民百科<sup>23</sup>是由 PTT 網友共同編輯的資訊搜尋網站，有公信力，2013 年前的資料已被出版，編為《鄉民大百科》一書<sup>24</sup>。PTT 鄉民百科內容包含流行用語、人介紹、版面設定、PTT 基本用語、網路事件發展、PTT 文化、PTT 符號使用，及站外相關事務。

### 附錄二、2014-2015 年新聞的鬼、神、魔詞彙列表

利用「GOOGLE 新聞」搜尋關鍵字「鬼」、「神」、「魔」<sup>25</sup>的說明如下：

1. 「GOOGLE 新聞」為搜尋引擎，只能搜尋出近期內的新聞。因此以下的「神」、「鬼」、「魔」詞彙皆出自於 2014-2015 年的新聞之中。
2. 筆者先在「GOOGLE 新聞」中搜尋具有「鬼」、「神」、「魔」詞彙的新聞標題，並挑選出「鬼」、「神」、「魔」詞彙。
3. 挑選「鬼」、「神」、「魔」詞彙原則如下：
  - (1)《PTT 鄉民百科》中收錄的「鬼」、「神」、「魔」詞彙。
  - (2)在新聞標題出現頻率高的「鬼」、「神」、「魔」詞彙。

### 附錄三、臺灣電影片名中鬼、神、魔的詞彙列表

筆者利用「開眼電影網」<sup>26</sup>搜尋關鍵字「鬼」、「神」、「魔」的說明如下：

---

<sup>23</sup> PTT 鄉民百科網址：

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E9%84%89%E6%B0%91%E7%99%BE%E7%A7%91>  
2015.07.30 10:32

(一)PTT 鄉民百科成立與遷站時間：(1)鄉民百科 wiki 版本於 2014 年 12 月 15 日成立。(2)於 2014 年 12 月 26 日將舊站搬遷完畢！

<sup>24</sup> Ffaarr、Lon，2013，《鄉民大百科》，臺北：時報文化。

<sup>25</sup> <https://news.google.com.tw/> 2015.07.30 10:41

<sup>26</sup> <http://www.atmovies.com.tw/home/> 2015.07.30 10:52

1. 「開眼電影網」是一個提供電影資訊與相關資訊的中文網站，設置於臺灣<sup>27</sup>，詳細記錄了曾在臺灣上映過的電影，因此筆者利用此網搜尋關於在臺灣與國外的電影中「鬼」、「神」、「魔」的電影片名詞彙。
2. 筆者搜尋「鬼」、「神」、「魔」的電影詞彙時，將「鬼神」、「神鬼」、「鬼魔」、「魔鬼」、「神魔」、「魔神」的詞彙組合形式額外編錄至附錄六，此處不予以討論。

不過當筆者搜尋「開眼電影網」搜尋電影片名時，僅能列出前 200 筆資料筆，因此筆者無法全面性地將關於「鬼」、「神」、「魔」的電影詞彙紀錄。以下僅就搜尋到的詞彙資料列出表格，詞彙範圍限定於「在臺灣上映的電影中文片名」，同時這些電影是在香港、大陸都有翻譯名稱。

#### 附錄四、電影片名中鬼、神、魔的詞彙組合與翻譯列表

筆者蒐集及分類電影片名中「鬼」、「神」、「魔」的詞彙組合說明如下：

1. 臺灣電影片商習慣將電影片名命名或是翻譯「神鬼○○」或是「魔鬼○○」等形式，筆者利用「開眼電影網」先搜尋關鍵字「神鬼」、「鬼神」、「神魔」、「魔神」、「魔鬼」、「鬼魔」，列出在相關的電影片名。
2. 筆者依照年代排列出關於「神鬼」、「鬼神」、「神魔」、「魔神」、「魔鬼」、「鬼魔」的詞彙，並利用下列的網站，搜尋出「電影原名與外語翻譯名稱」，將大陸與香港翻譯的電影片名紀錄並整理。網站如下：

(1)臺灣地區以「開眼電影網」為本論文重要參考資料來源：

「開眼電影網」<http://www.atmovies.com.tw/home/>

(2)香港電影片名資料，以下二者皆是本論文的重要參考資料來源：

A. 香港早期電影片名資料：

「Play it again 香港外語電影資料網」<http://playitagain.info/site/about/>

B. 香港近期電影片名資料：

「添達香港」<http://timway.com/hk/Entertainment/Movies/>

(3)大陸翻譯外國電影片名的網站以「豆瓣電影」為主要的電影片名資料來源，其他大陸翻譯外國電影片名的資料來源在此也一併列出：

A. 「豆瓣電影」<http://movie.douban.com/>

B. 「百度視頻」<http://v.baidu.com/>

C. 「優酷視頻」<http://www.soku.com/>

D. 「互聯影庫」<http://www.mtime.com/>

以上網站中，開眼電影網、香港外語電影資料網、添達香港及豆瓣電影為最主要的片名來源，為本論文重要參考資料。

<sup>27</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%96%8B%E7%9C%BC%E9%9B%BB%E5%BD%B1%E7%B6%B2>  
2015.09.22 22:46

附錄五、電玩與動漫名稱中鬼、神、魔的詞彙與詞彙組合列表

利用「巴哈姆特電玩資訊站」<sup>28</sup>搜尋關鍵字「鬼」、「神」、「魔」與其詞彙組合特別說明如下：

1. 「巴哈姆特電玩資訊站」是華人最大電玩社群網站，可查詢到電玩及動漫名稱，因此以網站中搜尋到的「鬼」、「神」、「魔」詞彙與其詞彙組合為語料來源，也將電玩與動漫中的名稱歸為同一詞彙列表。
2. 「巴哈姆特電玩資訊站」無法搜尋到所有關於「鬼」、「神」、「魔」詞彙與其詞彙組合，附件內為檢索後查到的詞彙資料。

## 第六節 前賢研究結果概述

### 一、關於「鬼」的研究成果

「鬼」是人們對事物認知的投射，陳原〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉(2001)一文認為「世界上一切名詞，都是現實事物的反映。在現實世界上不能感『鬼』，卻可解釋遠古時代的自然現象或社會現象。」<sup>29</sup>為了說明鬼無法具現於人們面前，但仍有此語言現象，陳原由眾多古代漢字的偏旁來看鬼的語義場，如「木石鬼為『魍魎』，和旱鬼『魃』，這種語言現象展現了古代『萬物有靈』的論點<sup>30</sup>。陳原進一步說明這些漢字有鬼作為漢字偏旁的語義，其特徵是「鬼的語義場中表達了『醜惡』語感，例如『醜』字就有這種意涵，且鬼在許多語言中代表著邪惡的、可憎的事物』，而且有鄙視的意涵。」<sup>31</sup>。陳原不只考察中國古代詞語的語義場，更通過跨語言現象發現鬼具有貶意。

相較於陳原由語義場角度考察「鬼」字，蒲慕州〈中國古代鬼論述的形成〉(2005)則引用甲骨文資料，說明「甲骨文中的『鬼』字形和『禺』字相同，為類人異獸的稱呼，引申為異族人之名，再借為形容人死後之靈魂。」<sup>32</sup>蒲慕州更由《詩經》中發現，「『神』代表了祖先的靈魂或神明，為受崇敬的精靈；『鬼』則是有負面意義的惡靈。」<sup>33</sup>由此可見，鬼本泛指靈魂，但經過時間演變而區分為有正向意義的「神」與具有負面的意義之「鬼」；這和陳原認為「鬼展現古代

<sup>28</sup> <http://www.gamer.com.tw/> 2015.08.01 15:43

<sup>29</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 51。

<sup>30</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 55。

<sup>31</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 57。

<sup>32</sup>蒲慕州，2005，〈中國古代鬼論述的形成〉，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，台北：麥田出版社，頁 25。

<sup>33</sup>蒲慕州，2005，〈中國古代鬼論述的形成〉，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，台北：麥田出版社，頁 26。



萬物有靈，也有邪惡可憎的意涵」符合。<sup>34</sup>蒲慕州從「《論語》、《尚書》、《子傳》」等文獻資料中，研究其社會背景後發現：人因怕鬼，「鬼怪書寫可以達到道德勸誡的功能。有時鬼怪書寫有政治目的，如墨子〈明鬼〉利用鬼增加權威性，使得墨子的思想得以被人奉行。」<sup>35</sup>蒲慕州由甲骨文及古籍出處說「鬼」與「神」的詞義分化，並解釋人們創造鬼怪書寫的目的，開拓了對「鬼」詞彙的認識。

馬書田《中國鬼神》(2007)引用 19 世紀英國人類學家泰勒《原始文化》的研究觀點：「原始人類心目中的鬼，起源於萬物有靈、靈魂不死的信仰觀。」<sup>36</sup>西方的觀點和陳原、蒲慕州的研究論點符合。馬書田再將生活中常見的「鬼」詞彙，探討「人類的生理與心理原因，說明鬼在夜間出現，因此鬼與黑暗的意義連結，而使得『鬼』的詞彙常借指『行為不光明、見不得人』，如俗語『心懷鬼胎』、『鬼頭鬼腦』等」<sup>37</sup>。馬書田的這個觀點，和陳原指出「鬼代表邪惡可憎的意涵」<sup>38</sup>符合，皆有負面的形象。馬書田更將「鬼」與宗教一併探討，說明「佛教輪迴地獄理論風行後，其思想和道教體系合流，將鬼變得更多種類也更具形象。宗教觀念使鬼觀念的產生和存在，進一步事實化、理論化。」<sup>39</sup>馬書田在此基礎上，深入地說明古人眼中鬼的樣貌，如：「半人半獸、高大或矮小、猙獰可怖、隱形、幻化人形」等<sup>40</sup>；馬書田更以「外形特徵、死因死狀、活動地點、性格特徵、行為特徵等名稱來區別鬼的種類，如：『冒失鬼』、『小氣鬼』和人類皆有個性特徵、『風流鬼』、『齷齪鬼』和人類的行為特徵相似。從馬書田的研究，可知鬼和人在外型、性格、行為上有共通性，並且一些鬼詞語變成了人們生活中常見的詞語，如：『小氣鬼』可用來形容人。」<sup>41</sup>

綜合前人研究，陳原由語義場和文化比較出發研究鬼的意涵，蒲慕州則以甲骨文、字源和引用古籍的方式探討鬼的語意，馬書田則從原始文化、人的社會心理探討，並區分鬼的樣貌及特徵。前人研究中極少由構詞的角度說明鬼的用法，筆者將針對現代漢語中的「鬼」詞彙進行分析，探討「鬼」的使用現象並提出解釋。

<sup>34</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 51-57。

<sup>35</sup>蒲慕州，2005，〈中國古代鬼論述的形成〉，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，台北：麥田出版社，頁 36-37。

<sup>36</sup>馬書田，2007，《中國鬼神》，北京：團結出版社，頁 1。

<sup>37</sup>馬書田，2007，《中國鬼神》，北京：團結出版社，頁 4。

<sup>38</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 51-57。

<sup>39</sup>馬書田，2007，《中國鬼神》，北京：團結出版社，頁 6。

<sup>40</sup>馬書田，2007，《中國鬼神》，北京：團結出版社，頁 11-15。

<sup>41</sup>馬書田，2007，《中國鬼神》，北京：團結出版社，頁 16-17。

## 二、關於「神」的研究成果

由前文中陳原、蒲慕州、馬書田的研究可知，鬼在是原始人類「萬物有靈」的展現，鬼常有負面的意涵，而神受崇敬而有正面意涵。以下將援引前人研究，更細緻說明鬼和神的區別。

王景琳《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》(1996)由信仰切入，說明「先民相信自己部落的人死後的靈魂變作鬼，仍活動著保護著眾人，鬼的性質和神相同，鬼神名稱雖不同而實則為一。」<sup>42</sup>王景琳並進一步說明鬼與神最初沒有分別，神是本事大些的鬼，鬼是本事小些的神；而後經過長期演化，就從「鬼神並稱」演變為「神善而美，鬼惡而醜，人敬神而畏鬼，近神而遠鬼」的概念。<sup>43</sup>

相對於王景琳由信仰探討，鄭志明〈從《說文解字》談漢字的鬼神信仰〉(2001)則由《說文解字》的字形偏旁來解釋：「『神』字原從『鬼』旁，作『鬼申』字，『神』字原先是從『鬼』字而來，意謂鬼與神同具有著超自然的性能。初期『鬼』與『神』不分，後來人們認為『鬼惡神善』，人應『以神治鬼』來免除人間的災難，而冀求神靈的保護。」<sup>44</sup>由王景琳和鄭志明二者的研究，可知在中國早期，鬼神並稱，二者沒甚麼分，隨時間變遷，而使鬼具有負面的惡的價值，神則有善的意涵，甚至神因善而足以治鬼。

王景琳《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》更深入探討了鬼神形象在中國信仰中的演變。「鬼神被佛教和道教納入思想體系之中，如佛教的天界、道家的天界及道教『鬼神譜』等。鬼神隨著時代演變，在佛教、道教有其特殊的階級及系譜，遂使得民間廣為吸收這些信仰思想，人們因為畏懼未知的能力而膜拜。」<sup>45</sup>

在王景琳的研究基礎上，本肇居士《中國神譜—中國民間宗教信仰之理論與實務》(2012)一書則更細膩地將佛教與道教中的體系條列說明。本肇居士則說明佛教將法界眾生分為十類，稱為『十法界』<sup>46</sup>；除此之外，此書亦展現了道教中的「神明體系如人間國家的政治體系，神明有其位階，自頂層而中層到底層，各有職責。如常人所熟悉的『太上老君』屬於『上清』，是頂級階層可管理其他位階較小的神明。」<sup>47</sup>由本肇居士與鄭志明的研究可知，人們將人間的分界觀念、官僚體系及位階狀態投射至神明體系，神除了可治鬼，位階高的神明還可管理位階較低的神明。

從鄭志明、王景琳、本肇居士的研究看來，早期「鬼神」並稱，而後鬼神觀

<sup>42</sup>王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店，頁6。

<sup>43</sup>王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店，頁155-156。

<sup>44</sup>鄭志明，2001，〈從《說文解字》談漢字的鬼神信仰〉，《文化密碼—語言解碼第九屆社會與文化國際學術研討會論文集》，新北市：臺灣學生書局，頁218-220。

<sup>45</sup>王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店，頁44-27。

<sup>46</sup>本肇居士，2012，《中國神譜—中國民間宗教信仰之理論與實務》，台北：文史哲出版社，頁46-48。

<sup>47</sup>本肇居士，2012，《中國神譜—中國民間宗教信仰之理論與實務》，台北：文史哲出版社，頁55-56。

念分化，鬼惡神善，以神治鬼，也才有敬神畏鬼的思想。隨著佛教和道教發展，神鬼的體系區分得更細緻，佛教與道教中的神明各有位階也各有其職責。這些關於神的研究，偏重於文化、宗教信仰，對於「神」的構詞並未深入探討。筆者將針對現代漢語中的「神」詞彙進行分析，探討「神」的使用現象並提出解釋。

### 三、關於「魔」的研究成果

鬼和神皆是中國原始信仰的展現，然而魔並非如此。劉淑芬(2005)指出：「中國自古以來就有鬼的觀念，但是沒有『魔』的概念，在西晉以前的文獻中，沒有『魔』這個字，它是佛典傳來之後，為了翻譯此一本土前所未有、而創造出來的一個新字，『魔』為破壞、障礙或亂之意，是指擾亂人身心、破壞好事、障礙人行善或奪人生命吟的惡鬼神。魔則是要來撓亂修行者達到涅槃的境地的。魔的觀念傳來以後，不僅佛教徒接受這個概念，道教也很快地吸收它，早期道教的經典如《太上洞淵神咒經》、《元始无量度人上品妙經》也出現『魔王』、『魔公』、『魔子』、『魔邪』的敘述。」<sup>48</sup>劉淑芬〈中古僧人的「伐魔文書」〉(2005)一文由探討中國中古時佛教中的「魔」，以及經過時代演變，道教吸收此「魔」至其理論架構的過程。

常敬宇《漢語詞彙與文化》(2001)進一步說明「魔」字從佛教借入中國後的構詞現象。常敬宇說明：「漢字本來沒有『魔』字，『魔』是梵語 mara 的對譯，初作『魔羅』，後來作『魔』。……『魔』是外來語，帶有『魔』字的詞有：『魔王、魔兵、魔軍、魔子、魔女、魔民、魔國、魔氣、魔爪、魔教、魔界、魔宮、魔障、魔道、魔事、魔緣、魔網、魔縛、魔糸、魔怨、魔病、魔境、魔鄉、魔鬼、魔力、魔掌、魔法、魔術、魔窟、魔方、魔頭、魔棍、魔棒、魔杖、魔難、魔怪、魔芋、魔母、魔媪、魔漿、魔怔、魔火、死魔、蘊魔、業魔、心魔、詩魔、書魔、病魔、妖魔、著魔、降魔、情魔、入魔、瘋魔、惡魔、睡魔、邪魔、群魔亂舞、邪魔外道、妖魔鬼怪、走火入魔、自在天魔』。」<sup>49</sup>常敬宇由魔的構詞現象出發，並且魔字本為外來語、借詞，漸漸變成中國的常用詞，而可以和其他詞語構成詞組，因此生活中可見大量關於「魔」的詞語。

呂勝男、王寒娜〈《說文解字》鬼部與中國鬼神文化〉(2006)則由字形演變說明「魔」字的概念演變。為了翻譯，「『魔』字最初借用『磨』或『末』字，據說南朝梁武帝時改『磨』為『魔』，由字形看來，這表明在南朝時，佛教的『魔』與『鬼』意思大致相同。後世『魔』又和『鬼』結合成為『魔鬼』，魔鬼成了各種鬼的總稱。」<sup>50</sup>

<sup>48</sup>劉淑芬〈中古僧人的「伐魔文書」〉，收錄於蒲慕州編，2005，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，台北：麥田出版社，頁 135-136。

<sup>49</sup>常敬宇，2001，《漢語詞彙與文化》，台北：文橋出版社，頁 86-87。

<sup>50</sup>呂勝男、王寒娜，2006，〈《說文解字》鬼部與中國鬼神文化〉，《和田師範專科學校學報》第 4 期，頁 107。

由劉淑芬、常敬宇和呂勝男、王寒娜「魔」的研究看來，「魔」是從佛教經典翻譯而來，為外來語；後來「魔」的概念也被道教吸收，魔在中古佛典中和鬼不易區別；直到南朝才由「魔」字形的確立，可知「魔」「鬼」二字語意在南朝時大致相同。

前人研究偏重「魔」和佛教經典、字形的關係，縱然對魔的構詞現象已提出一些分析，然而對於現代漢語中 PPT 實業坊、新聞、電影、電玩和動漫的「魔」詞彙不能全面解釋，筆者將針對現代漢語中的「魔」詞彙進行分析，探討「魔」的使用現象並提出看法。

上述所提及的專書、期刊論文是重要的參考來源，提供本論文進行「鬼」、「神」、「魔」詞彙分析的參考依據。



## 第二章 「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化內涵與詞義分析

語言學家陳原指出「語言反映社會現象」<sup>51</sup>，其更觀察到「遠古的社會的人們將不能解釋的自然現象或社會現象，以現實中的名詞反映，如『鬼』雖在現實世界中無法感知，卻被古人認為真實。」<sup>52</sup>

不僅是「鬼」，「神」、「魔」在現實生活中亦無法為常人所見，然而，「鬼」、「神」、「魔」的詞彙充斥於生活之中，我們可以透過「分析語言背後的文化結構，如：地理環境、寓言神話、文學藝術、體育娛樂、宗教信仰、價值觀念等等，瞭解其深刻的內涵。」<sup>53</sup>

「鬼」、「神」、「魔」詞彙最早和宗教文化相關，因此筆者以下先透過探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙概念和宗教文化的關係，再探討民間在融合了各宗教文化後，如何看待「鬼」、「神」、「魔」詞彙；筆者期許能由追溯「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化背景過程中，發現「鬼」、「神」、「魔」詞彙詞義的變化。

### 第一節 宗教文化對「鬼」、「神」、「魔」詞彙的改變

「鬼」、「神」、「魔」詞彙在歷史宗教文化的發展下，受到萬物有靈思維、佛教及道教等宗教文化影響，民間雜揉並綜合這些觀念，創作出相關作品，使這些詞彙的語義內涵變得更加豐富。本節分別就「鬼陰神陽的相對性與階級性」、「各宗教文化融合吸收的影響」，以及「民間創作對『鬼』、『神』、『魔』詞彙概念的影響」深入探討。

#### 一、鬼陰神陽的相對性與階級性

在第一章第五節「前賢研究概述」中，已簡述陳原、蒲慕州、馬書田對「鬼」的研究成果：陳原(2001)由諸多古代以鬼字為偏旁的漢字考察，「鬼」是遠古人們「萬物有靈」的思維。蒲慕州(2005)從古籍原文中發現，「鬼」和「神」本皆為靈魂，後來隨著時間演進區分出二者之別，「鬼」具負面意義，而「神」有正面意涵。馬書田(2007)則進一步將「鬼」和宗教的關係深入探討，深入說明鬼在

<sup>51</sup>陳原，2001，《語言與社會生活——社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 109。

<sup>52</sup>陳原，2001，〈釋鬼——關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡——應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 51。

<sup>53</sup>張彬，2003，〈文化結構與隱喻概念——習語語義理解的途徑〉，《華東船舶工業學院學報》第 3 卷第 4 期，頁 67-68。

古人心中的形貌、種類等。筆者亦在第一章第五節，概述了王景琳(1996)、鄭志明(2001)、本肇居士(2012)對「神」的研究成果：由王景琳和鄭志明的研究可知，「鬼」和「神」起初並無區別，二者並稱「鬼神」，後來演變為「神善而美，鬼惡而醜，人敬神畏鬼，人以神治鬼」的概念。

這種「由鬼而神」至「鬼惡神善」的分化過程，仍保存在臺灣的民間信仰之中。以雷峰(2013)考察臺北市松山大眾爺廟為例，雷峰發現「鬼的來源有三種：第一種是兇死的靈魂，因為死於意外而憤怒兇惡，需要藉由祭拜安撫。第二種是無後代祭祀的鬼，因為無後代祭祀而利用憤怒、作惡換取祭拜。第三種是有後代祭祀的鬼，為祖先、家鬼」<sup>54</sup>，這三種鬼「經過在地的因素而讓信徒對祂產生信任而產生新的概念，民眾把這些鬼視作靈驗的有應公。有應公在人們心裡轉化為『非鬼非神』的靈體，此就是神格化的過程，有應公就是鬼轉化為神之間的銜接階段。」<sup>55</sup>

不只是臺灣傳統民俗中的有應公，城隍爺和七爺八爺也是由鬼而神的例子。葉人豪(2011)指出：「協助城隍或其他陰司捉拿犯者、亡魂的陰間執司『七爺和八爺』，乃是城隍信仰體系中由鬼轉神的陰吏。『由鬼轉神』現象相類似的乃是『由邪轉正』，人們有『使邪歸正』、『使兇趨吉』和『使惡化善』的觀念，人們透過儀式驅逐、放逐或轉化邪祟，讓所處世界也隨之安定和諧，這也反映人們追求的是安定、和諧的宇宙觀。」<sup>56</sup>

鬼惡神善的現象可以 Sangren, Steven P. 於“CHINESE GHOSTS”這章自言其第一本書“History and Magical Power in a Chinese Community”(2008)的引文說明「陰陽具有相對性」說明：

*“History and Magical Power in a Chinese Community”proposed reframing the issue of variety notions of souls with reference to an underlining symbolic framework built around the contrast of order and disorder—yin and yang—as providing a contextually dependent and flexible framework capable of encompassing not only a variety of disparate beliefs about the souls of departed ancestors, but also about powers attributes to other supernatural entities including gods and demons. Magically potency or power, ling, is attributed to supersnature entities—gods,ghosts,ancestors—in contexts in which these entities are conceived to mediate between relatively yin and yang—that is, disorder and order.*<sup>57</sup>

<sup>54</sup>雷峰，2013，〈由鬼而神：以臺北市松山大眾爺廟為例〉，國立清華大學人文社會學院人類學研究所學位論文，頁 4。

<sup>55</sup>雷峰，2013，〈由鬼而神：以臺北市松山大眾爺廟為例〉，國立清華大學人文社會學院人類學研究所學位論文，頁 53-54。

<sup>56</sup>葉人豪，2011，〈陰陽、鬼神——城隍屬性之探討〉，《世新中文研究集刊》第七期，頁 78-79。

<sup>57</sup> Sangren, Steven P.

2008 Chinese ghosts: reconciling psychoanalytic, structuralist, and Marxian perspectives (In Rethinking ghosts in world religions, ed. By Mu-chou Poo). P305。

葉人豪(2011)則進一步引用 Sangren, Steven P.的說法，解釋中國社會的陰陽結構，使得「由鬼而神」分化為「鬼惡神善」：

「在中國的思想中，陰和陽並非是絕對的。相反的，它們是具有相對性的。陰陽具有『相對性』，並有『階級性』。所謂『相對性』乃如書中所舉之例：『媽祖』作為女性之神，她相對於其他在天的男神（如關公）是屬陰的，但若和地府之鬼相較而言，她卻是屬陽，就算她是女神，如和男性之鬼相較後媽祖依舊屬陽。這邊的『相對性』僅止談到A相對於B和A相對於C，因為對象物不同，所以得出的結論也不同。而『階級性』所指的是，從一個階段或狀態等物所衍生而來，生出另一物以作為相對即是。簡單的說法是，就是A和B不僅有『相對性』，而且B是由A生出。就此意義進一步思考，『陽』和『陰』本身即具有階層高低的現象，階層高的『陽』主宰階層低的『陰』。」<sup>58</sup>

人們認為鬼為陰、神為陽，二者間有相對性，陽可以宰制陰，而有了「以神治鬼」的想法。也由於人們崇敬神，而加以祭祀。詹鄞鑫(2001)指出：「祭祀活動從本質上說，就是古人把人與人之間的求索酬報關係，推廣到人與神之間而產生的活動。所以祭祀的具體用禮物向神靈祈禱(求福曰祈，除災叫禱)或致敬。祈禱是目的，獻禮是代價，致敬是手段。」<sup>59</sup>詹鄞鑫的研究使我們認識到：神善且能治鬼，人們將人和人間的關係投射並推廣到不存在於現實生活中的神靈之中，造成了許多人「產生了有神快拜、有拜有保庇的心態」<sup>60</sup>，並且透過祭祀行為向神致敬、獻禮。

由以上可知，「鬼神」詞彙的概念，隨著時間演變而有所變化。鬼和神原本都是靈體，且以「鬼神」並稱，在時間演進過程中，產生了「由鬼而神」的神格化過程，鬼神開始分化。鬼代表陰，神表示陽，陰陽二者間有相對性與階級性，陽的階級高而以陽治陰，使得人們有鬼惡神善的對立思維、以神治鬼的觀念，在臺灣的民間信仰中，如有應公、七爺八爺等，仍可見到這些現象，值得注意。

## 二、各宗教文化融合吸收的影響

在第一章第五節「前賢研究概述」中，已提過「鬼神」詞彙皆出自於古代「萬物有靈」的原始信仰，然而「魔」詞彙是佛教傳入後才有的詞彙，為外來語。根據劉淑芬(2005)、常敬宇(2001)、呂勝男和王寒娜(2006)的研究，「魔」是為了翻譯梵語中意指擾亂人身心、破壞好事、障礙人行善或奪人性命的惡鬼神「mara」，而創造出的新詞「魔羅」，後簡化為「魔」。在南朝前，「魔」有時寫作「磨」或

<sup>58</sup>葉人豪，2011，〈陰陽、鬼神——城隍屬性之探討〉，《世新中文研究集刊》第七期，頁 81。

<sup>59</sup>詹鄞鑫，2001，《神靈與祭祀》，江蘇：古籍出版社，頁 172。

<sup>60</sup>周政賢，2008，《臺灣民間信仰的地基主》，台北：蘭臺出版社，頁 139。

「末」字，至梁武帝時才改字形為「魔」，後世常將「魔」和「鬼」二詞結合成「魔鬼」，「魔鬼」成了各種鬼的總稱。

後世在使用「鬼」、「神」、「魔」詞彙時，時常將「鬼神」、「魔鬼」並提，實則「鬼」、「神」、「魔」三者在不同的宗教文化中各有不同意涵，以下分別論述：

### (一)佛教中的鬼、神、魔

根據劉淑芬(2005)研究中古佛教的內涵，「魔」有時候也稱為「魔鬼」，然而「鬼」、「神」、「魔」三者間並不相同：

「魔、鬼、神是不一樣的類別，但在佛典中的敘述並不一致，只有對魔和外道分辨得很清楚，而對鬼和神的區別就沒說清楚。《釋摩訶衍論》裡就說『作障假人，雖有無量，而不出四，云何為四：一者魔，二者外道，三者，四者神。是名為四。可知魔、鬼、神各成一類，但因魔可變化成各種形象，如：神、佛、鬼等，因此神、鬼和魔有時就不容易分別。』<sup>61</sup>

由劉淑芬的研究可知，佛教中並沒有明確說明鬼和神之差異；「魔鬼」這個詞彙在後代表示為各種鬼的總稱，但實際上「魔」在佛教中是外道，可以變化為神、佛、鬼等各種形象，本質上和鬼不同。

而在佛教中，「佛」是否就等同於「神」呢？王景琳(1996)指出：「佛是梵語 Buddha 的音譯，意思是『覺悟』或『覺者』。『覺』有三義，一是自覺，二是覺他(使眾生覺悟)，三是覺行圓滿。釋迦牟尼所以被稱為『佛祖』，就因為他是最早的『覺者』，並創立了佛教。釋迦牟尼原本並不是神只是一個參透了人生苦難的覺者，但當他創立佛教涅槃後，便開始被神化。佛教信徒出於對佛祖的崇拜，說他神通廣大、威力無窮。而釋迦牟尼隨著佛教傳入中國時，就是以神的身份出現的，如善於東漢的《四十二章經序》說：『昔漢孝明皇帝，夜夢見神人，身體有金色，項有日光，飛在殿前。意中欣然，甚悅之。明日問群臣，此為何神也工；有通人傅毅曰：『臣聞天竺有得道者，號曰佛，輕舉能飛，殆將其神也。』」<sup>62</sup>

由劉淑芬和王景琳的研究綜合觀之，釋迦牟尼為佛教創始者，而被稱為「佛祖」，這是世俗將之推崇至極的表現。當「佛」具備特殊的能力且能解救苦難，此形象被人們神格化後，「佛」即被中國人視為「神」，才有「神人」之稱。這種因預備特殊能力或靈驗助人而被人們神格化的例子頗多，如前文所述的七爺、八爺、城隍爺，可見在中國人的認知中，「神」的來源眾多，可以源自於萬物有靈的信仰，也可以融合佛教中的佛祖，只要能夠護庇人民，人們就崇仰敬奉稱之為神。

前述乃針對佛教中所提的鬼、神、魔作介紹，接下來以道教中的鬼、神、魔為主要探討內容。

<sup>61</sup>劉淑芬〈中古僧人的「伐魔文書」〉，收錄於蒲慕州編，2005，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，台北：麥田出版社，頁 143。

<sup>62</sup>王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店，頁 170。



## (二)道教中的鬼、神、魔

中國民間認為佛教中的佛祖釋迦摩尼法力無邊，而稱之為「神」。這種現象在道教中亦然，本肇居士(2012)指出：「道教思想認為『道在那裡，神就在那裡』，有道之人指對國家、民族、眾生有貢獻的人，有道之人若合於道，他便是神。因此中國歷史聖君賢人，堯、舜、禹、孔子.....都是道教的神。」<sup>63</sup>道教中有諸多神，是出自於人們崇敬有道者而供奉為神，此為道教中神的來源。

相對於道教中有眾多的神，鬼的種類亦不勝枚舉。侯杰(2001)指出：「在道教許多經籍中，充斥著各形各色的鬼魅，如《無上秘要》中有五行之鬼，《大道玉清經》中有罪鬼、地獄狀鬼，《道要靈祇神鬼品經》中有身無頭或無頭有身、飛行千里或呼吸吞吐成雲的太和之鬼，擴大了鬼種類。道教整飭了中國民眾的鬼信仰，建立較為完整的鬼系統，統一和規範民眾的鬼信仰。現今流傳的鬼怪傳說眾彰顯鬼魅的醜惡恐怖、陰森可怕，和道教不無關係。」<sup>64</sup>道教塑造出諸多鬼的形象和種類，被人們畏懼，人們因而期許神治鬼；也在這個過程中，鬼的詞彙變得眾多。

馬書田(2007)也在此基礎上，將鬼加以分類，如：「在外型特徵方面，有大頭鬼、長頸鬼、小面鬼、長臉鬼等。在死因死狀方面，則有吊死鬼、淹死鬼、餓死鬼、燒死鬼、跌死鬼、冤死鬼等。在活動地點方面，可見山鬼、水鬼、岩鬼、地鬼、宅鬼等。在性格特徵方面，也有冒失鬼、嘮叨鬼、小氣鬼、調皮鬼等。在行為特徵方面，擇有風流鬼、賭鬼、酒鬼、討債鬼等。」<sup>65</sup>

值得注意的是，這些鬼的種類，變成生活中常見的詞彙。特別是具備性格特徵和行為特徵的鬼種類，常用來指涉現實中的人，以「小氣鬼」來說，現今被人們形容吝嗇的人；再以「賭鬼」來說，則形容賭博成癡的人，由此現象可見，「鬼」詞彙在現代有特殊的意涵及作用，並非僅如道教中形容鬼的醜惡形貌那般，這種詞彙現象，將會在後文中繼續討論。

而作為中國本土宗教的道教，也吸收了佛教中的觀念，如「魔的觀念傳來以後，早期道教的經典如《太上洞淵神咒經》、《元始无量度人上品妙經》也出現『魔王』、『魔公』、『魔子』、『魔邪』的敘述。」<sup>66</sup>語言是文化的現象，「詞彙反映了各個民族的文化形態和內涵」<sup>67</sup>，常敬宇(2001)在《漢語詞彙與文化》就舉出「源自道教的諺語：『道高一尺，魔高一丈』，道指道家修行的功夫，魔指破壞修行的惡魔。比喻修行要警惕外界誘惑，轉指總有壓倒、勝通對方的一著。」<sup>68</sup>由這句諺語，就可知道教已將佛教的觀念轉化為其內涵。

<sup>63</sup>本肇居士，2012，《中國神譜—中國民間宗教信仰之理論與實務》，台北：文史哲出版社，頁 57-58。

<sup>64</sup>侯杰，2001，《世俗與神怪：中國民眾宗教意識》，天津：天津人民出版社，頁 199。

<sup>65</sup>馬書田，2007，《中國鬼神》，北京：團結出版社，頁 16-17。

<sup>66</sup>劉淑芬〈中古僧人的「伐魔文書」〉，收錄於蒲慕州編，2005，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，台北：麥田出版社，頁 135-136。

<sup>67</sup>竺家寧，2010，《詞彙之旅》，台北：正中書局，頁 109。

<sup>68</sup>常敬宇，2001，《漢語詞彙與文化》，台北：文橋出版社，頁 83-84。

### (三)民間融合各宗教信仰

上述探討佛教和道教中的鬼、神、魔，其概念各有不同，但民間對於鬼、神、魔的認識有相同處，亦有調整後兼容並收的現象。在人們對於「鬼」、「神」、「魔」概念的相同處而言，無論是佛教或是道教，人們皆將人世間的官僚體系投射於宗教文化之中，因此在佛教和道教的體系中，皆可見到鬼、神、魔有位階劃分的現象。

以佛教來說，劉淑芬(2005)研究中古僧人的伐魔文書，「僧人為了自身修習過程中和魔對抗，塑造一場虛擬對魔的戰爭，借用了世俗軍事性文書的形式所寫的文章。為了符合此一特殊的文體，遂將佛帝王化、菩薩官僚化，乃至於抽象的禪、戒、忍等，也都將領化，構成一個帝國的形象。伐魔文書的內容是僧人和魔對抗，因此常以軍事作為比擬，而且構成了『釋迦牟尼的帝國』，釋迦牟尼成了帝王，諸佛菩薩也都官僚化，利用軍事性的文書『檄』、『露布』、征討的『詔』伐魔，統轄佛國的領域。」<sup>69</sup>劉淑芬指出了中古佛教中的佛與菩薩，也就是中國人們認為具備超凡能力可稱為神的人物，由其能力高低被想像為人間帝國體系的帝王、官僚等位階化情形。

道教亦有將鬼神按照位階排序的現象，王景琳(1996)指出：「道教有『鬼神譜』，以南朝齊梁時期的陶弘景《真靈位業圖》來說，圖將道教的鬼神分為七階，也就是七個層次，每個層次設一個中位，每個中位左右都開了一大串名單，為神官鬼官們排定了座次。」<sup>70</sup>道教中這種將人世間的官僚體系投射至神明體系的模式，發展至後世，「道教的神有自如人間國家的統治體系，自頂層而中層到底層，各有職責。如三清之尊『靈寶天尊(上清)』、『元始天尊(玉清)』、『道德天尊(太清)(太上老君)』為高階神明，以下尚有各路眾神二百八十尊，分別是玄元十子、卅二天帝君、十一曜、北斗七星……兩師風伯、倉頡和孔子、四聖。」<sup>71</sup>道教不只以有道者為神，更將之以位階高低排序，變成完備的鬼神體系。

佛教和道教的鬼神體系相互影響，隨時間發展逐漸在民間合流，馬書田(2007)說明此現象：「佛教于東漢末傳入中國後，輪迴和地獄理論逐漸流行，佛教中的鬼與中國本土鬼也逐漸融合形成一套十分完整的陰曹地獄體系，各種各樣的鬼靈開始變得形象具體了。道教是不大講來世的，但它也有一套以酆都大帝、東岳大帝為首的鬼神系統，後與佛教鬼神合流，佛道鬼神濟濟一堂，共同管理陰間鬼事。宗教信仰使鬼的觀念的產生和存在，進一步事實化和理論化。」<sup>72</sup>也由於如此，人們對於鬼的生活、鬼的世界、神的治理、神的位階等種種構架都有深刻的認識。

<sup>69</sup>劉淑芬〈中古僧人的「伐魔文書」〉，收錄於蒲慕州編，2005，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，台北：麥田出版社，頁 151-163。

<sup>70</sup>王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店，頁 103。

<sup>71</sup>本肇居士，2012，《中國神譜—中國民間宗教信仰之理論與實務》，台北：文史哲出版社，頁 55-56。

<sup>72</sup>馬書田，2007，《中國鬼神》，北京：團結出版社，頁 6。

民間對於「鬼」、「神」、「魔」詞彙的概念，經過了萬物有靈的原始信仰，還有佛教、及道教的鬼神體系轉化，相互融合和吸收，流傳至今。王景琳(1996)說明：「民間奉行萬物有靈的思維，也信仰佛教與道教，兼容並收的結果，就是將佛教和道教各自的鬼神譜系全都加以信奉，並不厚此薄彼，久而久之，也形成了容佛道鬼神為一體的民間鬼神隊伍，如神魔小說《西遊記》記錄了眾多鬼、神、魔，並加以排出位階，這就是吸收了近千年民間鬼神信仰後作出的排列。」<sup>73</sup>

由馬書田和王景琳的說法看來，「鬼」、「神」、「魔」的詞彙，不僅只出現於原始信仰及宗教文化之中，民間甚至將之編成神魔小說，如《西遊記》之類的作品。原本不存在於現實生活中的一些「鬼」、「神」、「魔」，變得易為人所知；這些文學作品也蘊含著人們對於神鬼位階的想像，如東岳大帝即是將人世間的官僚體系投射於未知的鬼、神、魔世界。

值得一提的是，若將此現象和本章第一節「鬼惡神善的對立思維」中 Sangren, Steven P.(2008)所提到的「陰和陽具有相對性和階級性」對照，對中國的人們來說，神代表「陽」代表「善」，足以治代表「陰」代表「惡」的鬼；而且，鬼神之間有「階級性」，因此無論是佛教或是道教中的鬼神體系，都似人間的官僚體系，有其位階及排序，高階的神明也可以治理控管低階的神明，這些情境在《西遊記》等神魔小說中，都是常見的模式。

總而言之，人們最早將「鬼神」詞彙皆視為死後的靈魂，而後演變成「鬼惡神善」、「以神治鬼」的思維。在佛教傳入後才有的外來語「魔」，常與「鬼」並稱為「魔鬼」的詞彙，但實質上「魔」與「鬼」並不相同，魔可變化形貌，時而變為神時而變為鬼。佛教創始人釋迦摩尼，因法力無邊，在傳入中國後才有「神」的稱呼，對人們來說，他就是神。道教認為只有要道者皆可為神，道教塑造出許多令人們畏懼的鬼，擴大了鬼的種類，並在佛教盛行後，亦吸收了「魔」的觀念，使其宗教體系中兼具了鬼、神、魔三者。

而民間將原始萬物有靈信仰、佛教、道教等宗教文化兼融並收，而且在中國人的思維中，鬼代表陰神代表陽，便有「以神治鬼」的「陰陽相對性」，陰陽之間實則也有階級關係，這就和人們將人間的官僚體系的「位階性」投射至鬼神世界有關，而將鬼、神排出順序，創作出如《西遊記》般的神魔小說。「鬼」、「神」、「魔」詞彙如此廣為人知，變成日常生活中常見的用語，也和民間融合各宗教信仰有深刻的關係。

### 三、民間創作對「鬼」、「神」、「魔」詞彙概念的影響

民間將各宗教信仰兼容並收後，透過想像，創作出許多關於鬼、神、魔的作品，這些作品情節波譎雲詭而深植人心，影響了一代又一代的人們，這些作品基本上可以分為兩類：鬼怪書寫和神魔小說。

<sup>73</sup>王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店，頁 109。

鬼怪書寫是民間基於對鬼的畏懼心態，將「孤墳鬼影、凶宅鬼現、女鬼魅人」<sup>74</sup>的情景以文字歷歷描繪，但是在鬼怪故事中常有警諷世人的深刻寓意，可見鬼怪書寫或是當人們談論鬼時，其實有其特殊的作用。而神魔小說則是民間將萬物有靈信仰和佛教道教中的鬼神譜系加以信奉，並排出鬼、神、魔位階而創作出的作品，最具代表性的文本當屬《西遊記》和《封神演義》。以下就此二類，分別論述其對「鬼」、「神」、「魔」詞彙概念的影響。

### (一)鬼怪書寫的作用

中國對於鬼怪書寫的歷史悠久，阿勇(2007)指出：「戰國時代的墨子〈明鬼〉是第一篇可知的鬼故事，最遲至漢初先民亦編成記載各方異物奇獸的《山海經》。其後歷朝有志怪筆記小說流傳，如：魏晉南北朝有《搜神記》、《幽冥錄》，唐代《太平廣記》收錄了諸多鬼故事，明代《剪燈新話》記怪異故事。清代蒲松齡《聊齋誌異》則是鬼怪創作的巔峰，在故事中的鬼狐仙怪都具有人之感情，甚至比起世間的人們還可愛許多。」<sup>75</sup>由阿勇對於鬼怪書寫發展之描繪，可知鬼故事一直是備受重視的創作題材，令人玩味的是，這些鬼怪書寫有甚麼特殊的目的或作用呢？

關於鬼怪書寫的功能與目的，蒲慕州(2005)加以解釋：「法國宗教史學者史密特(Jean-Claude Schmin)的說法值得參考：『所謂相信鬼魂，其實指的是人們談論並且創造有關鬼的形象，同時也意味著人們想要利用那些文獻和圖像資料來達成某些實際的效果，並且使別人也相信這些鬼的故事和形象。』換言之，自知識分子在討論及寫作有關鬼概念時，是和這世界可以發生實際的功能，可達到某種道德或教誨的需要。」<sup>76</sup>鬼怪故事讓人們相信其形象並反思，蒲慕州的說法亦可以和劉苑如參照，二者皆說明了鬼怪書寫可以有勸世的作用。

劉苑如(1996)由文類觀念考察雜傳體志怪的靈異故事結構後指出：「志怪所設定讀者可能遍及後世，敘事出入於人間 / 自然、此界 / 彼界的疆域，述說其間種種奇聞異事，但主要旨趣在於列述宇宙的善惡之跡、省察人間的得失，具有強烈的批判。志怪在創作意圖上，以怪異主題為基調，在表現上，題旨動機顯然高於故事動機。」<sup>77</sup>劉苑如說明了雜傳體志怪雖以怪異主題為主，但創作志怪故事的動機更令人深思，鬼可以反映出社會文化上的弊病，對人間進行道德性和教誨性的勸戒，勸人勿作惡，宜多多為善。

另外，道教使鬼的種類增加及民間創作鬼怪書寫，讓鬼的詞彙增加許多。在本章第二節時，曾提及馬書田(2007)將鬼加以分類，其中筆者注意到一特別的

<sup>74</sup>侯杰，2001，《世俗與神怪：中國民眾宗教意識》，天津：天津人民出版社，頁 200。

<sup>75</sup>阿勇、阿武，2007，《回魂：中國詭異故事》，台北：萬里書店，頁 126。

<sup>76</sup>蒲慕州，2005，〈中國古代鬼論述的形成〉，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，台北：麥田出版社，頁 36-37。

<sup>77</sup>劉苑如，1996，〈雜傳體志怪與史傳的關係——從文類觀念所作的考察〉，《中國文哲研究集刊》第 8 期，頁 365-400。

現象：具備性格特徵的鬼如「小氣鬼」和具備行為特徵的鬼如「酒鬼」常用來形容現實中的人物，而非真的在指涉靈異世界中的鬼。關於這一點，劉偉(2014)觀察到鬼怪書寫或提到鬼的詞彙，其實是「作家想像詭譎的鬼怪世界，在作品中用人情小說的寫實手法，把鬼界當作人世描寫，以鬼的形象作為人的生命的對立面揭示出人生的種種荒誕與無奈，剖析出生命諸多層面的異化特質，用鬼神世界來反諷現實。鬼怪書寫的目的是『借鬼說人』還有反映『世情如鬼』。」<sup>78</sup>

由蒲慕州、劉苑如和劉偉的說法看來，鬼怪書寫可使人們相信這些鬼故事，而且可以省察宇宙善惡、人間得失。以鬼稱人時常常是借鬼說人及說明世情如鬼，因此當人們以具備性格特徵的鬼詞彙如「小氣鬼」和具備行為特徵的鬼詞彙如「酒鬼」，這些鬼詞彙形容真實存在的人時，其實也在呈現真實的人之荒誕，其實有嘲諷的意味，也具貶抑的作用。

## (二)神魔小說的敘事模式

「神魔小說」為魯迅在《中國小說史略》(2009)中所提出的概念。魯迅云：「奉道流羽客之隆重，極于宋宣和時，元雖歸佛，亦甚崇道，其幻惑故遍行於人間，明初稍衰，比中葉而復極顯赫，成化時有方士李孜，釋繼曉，正德時有色目人于永，皆以方伎雜流拜官，榮華燿耀，世所企羨，則妖妄之說自盛，而影響且及于文章。且歷來三教之爭，都無解決，互相容受，乃曰『同源』，所謂義利邪正善惡是非真妄諸端，皆混而又析之，統於二元，雖無專名，謂之神魔，蓋可賅括矣。」<sup>79</sup>魯迅認為儒釋道三教民間文學有深遠影響，並且在作品中以妖妄故事表現義利邪正善惡是非的「二元」對立觀。民間創作了神魔小說的目的和本章第一節劉苑如所提及的雜傳體志怪故事有相同處，二者皆鋪敘宇宙的善惡之跡；也呼應了在本章第一節所提到的鬼代表了陰，神代表陽，「鬼惡神善」、「以神治鬼」的相對思維，「鬼惡神善」實則就是二元對立的想法。

值得特別注意的是，神魔小說的儒釋道三教合流現象，深深影響了現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙概念。王猛(2003)就指出：「儒教在宋，曾融會佛道，產生了新儒學——理學。道佛二教在神化體系、理論教義、儀式組織上也互有吸納，如道教就仿照佛教神系建立了自己的神仙譜系，佛教吸收道教哲學的某些成分創立了人間佛教——禪宗。三教合流加劇了佛道世俗化、人間化，作家的創作意識不受某一宗教教義教規束縛，創作時的無拘無束。神魔小說的幻化形象群體往往角色混雜，雖分佛教人物、道教人物(包括作者杜撰的道教形象)及民間俗神三類，但人物特質往往集其他宗教思想於一身。」<sup>80</sup>民間融合各種宗教文化創作後，「鬼」、「神」、「魔」詞彙之概念有了「人間化」和「世俗化」的現象，以下分別探討。

<sup>78</sup>劉偉，〈鬼神文化特徵及其對中國古代小說的影響〉，《青春歲月》，2014年15期，頁13。

<sup>79</sup>魯迅，2009，《中國小說史略》，台北：五南出版社，頁246。

<sup>80</sup>王猛，2003，〈三教合流與神魔小說〉，《淮北煤炭師範學院學報》第24卷第6期，頁92-93。

首先，在「鬼」詞彙方面，在第一章第五節「前賢研究結果概述」陳原(2001)曾表明「鬼的語義場表達了醜惡的語感，鬼在其他語言中亦代表了邪惡」；在本章第一節曾以馬書田(2007)將各形各色的鬼加以分類，筆者亦探討了具性格特徵及行為特徵的鬼種類常可以指涉現實中的人物，如小氣鬼、酒鬼等詞彙至今仍常被使用。使用鬼詞彙時，常「借鬼說人」，有譏諷和貶抑作用。由陳原和馬書田的研究看來，鬼詞彙的確展現了人間化和世俗化的現象，以鬼稱人時多有表達負面價值的意涵。

其次，在「神」詞彙中，在本章第一節曾指出，無論是佛教或是道教，皆有將人世間的官僚體系投射至宗教文化之中，因此可在文本中看見鬼、神、魔之間有位階劃分的現象。而神的形象在神魔小說中，是以人的樣態表現，林雪鈴(2008)由神魔小說的敘事方式探究指出：「人是依照自己的樣子創造出神來，因此神不僅有人形，也有了人情。人們在崇祀活動寄託願望，將自己的世俗願望加進神的形象中，逐漸展現了神的『世俗性』。」<sup>81</sup>由此可知神魔小說中的神確實有世俗化和人間化的特質。

苟波(2001)則由道教和神魔小說的人物形象切入，其認為：「神魔小說的作者，大量借用道教神仙體系和傳授關係，從而使小說人物具有明確的道教血統。如《封神演義》將姜子牙寫成道教尊神元始天尊的弟子、《西遊記》將孫悟空等人寫成天界『謫仙』。在各種道教經典道教將傳統禮遇鬼神作法取代為『以術治鬼、以仙驅魔』，這種模式也被神魔小說吸收。」<sup>82</sup>神可以驅逐鬼怪，而為人所崇敬，神和鬼二者間的關係就是魯迅所認為的「義利邪正善惡是非真妄」二元對立關係，因此提及「神」詞彙時，多半代表著人們崇敬的心理，並和正面的道德價值如「義、正、善、是、真」相關，具有褒揚的意涵。

最後，筆者要探討「魔」詞彙從佛教詞彙至神魔小說中的概念轉變。由本章第一節可知，魔和鬼常並稱「魔鬼」，甚至在後是「魔鬼」一詞為鬼的總稱。實際上，魔和鬼並不相同，根據劉淑芬(2005)的研究，魔可以變化為神、魔、鬼等各種形象，可知在佛教中魔的特質是變化形貌。然而，在神魔小說中，神和魔的關係密切，張先雲(2013)解釋：「魔不僅在能力上與神相似，且常常神存在一定的關係。《西遊記》的有許多魔來自天庭神佛門下，或由神佛變化易形而來，以考驗取經人的意志。因此，神魔小說中的神與魔，既對立，又相通，還常常互相轉化角色。神與魔，常同出一源，能力本領相似，但卻處於封建正統道德觀念中的兩極，神代表正義，魔常破壞綱紀也常象徵邪惡。」<sup>83</sup>

魔可以變化成鬼、神樣貌，但不必然就是以變化形貌方式假作神，而是可以憑藉著自己的作為變為真的神，如王景琳就指出：「在《封神演義》中，佛教的護法神『四大天王』，其前身為『魔家四將』。原是幫助商紂王對抗姜子牙的神靈，

<sup>81</sup>林雪鈴，2008，〈俗世願望的鏡影：神仙及其文學書寫之人文意涵研究〉，《文學新鑰》7期，頁20、29-30。

<sup>82</sup>苟波，2001，〈「神魔小說」中的仙與道〉，《宗教學研究》第4期，頁41-42。

<sup>83</sup>張先雲，2013，〈淺談神魔小說《西遊記》人物形象的道德內涵〉，《青年文學家·文學評論》：頁20-21。

助紂失敗後，姜子牙把他們招至封神台前，封魔家四將為四大天王，護國安民。」《封神演義》或民間百姓對『四大天王』與『魔家四將』的捏合，看似荒唐可笑，卻反映了人們希望得到神靈護佑的特質。<sup>84</sup>

由此可見，在人們心中，魔有「變化」的意涵，最初在佛典中只是變化形貌，後來成為神和魔之間僅只有世俗倫理「善惡變化」之別，若助紂為虐是惡的為「魔」，若護佑人們即可成為「神」。現代漢語中常見「神魔」或「魔神」詞彙並稱，可能是因為二者間本質上都是能力高強者，差別只在神為善，魔作惡。這也和魯迅所說的「義利邪正善惡是非真妄」二元對立可相呼應。

由前文可知，民間創作鬼、神、魔文本，是基於對現實生活的投射。鬼怪書寫目的是「借鬼說人」及反映「世情如鬼」，運用到鬼詞彙形容人時，多半具有譏諷與貶抑的作用。「神魔小說」則融合了儒釋道，而使得鬼、神、魔詞彙之概念有「人間化」和「世俗化」的現象，「神」代表了「義、正、善、是、真」的正面價值觀。「魔」最早被視為和鬼同性質，而有「魔鬼」一詞表示鬼的總稱。但在神魔小說中，魔由佛教中可以變化形貌的特質，轉變成只要行善則可變化成神，因此「魔」詞彙通常有「變化」的意涵，現代漢語中常有「神魔」或「魔神」詞彙，和神魔小說有相關性。

## 第二節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙的詞義分析

鬼、神、魔詞彙在萬物有靈信仰、佛教與道教，以及民間創作的鬼怪書寫與神魔小說的影響下，已產生詞義變化。本節分析「鬼」、「神」、「魔」詞彙的詞義，筆者首先探討「鬼、神、魔的詞義變化」，其次說明「鬼、神、魔詞彙的義位分析」，最後討論「鬼、神、魔詞彙的聚合關係」。

### 一、「鬼」、「神」、「魔」詞彙的詞義變化

由本章第一節可知，民間將萬物有靈信仰、佛教、道教等宗教文化融合，創造鬼神世界，同時，鬼神世界也反映了人們的社會文化情境；「因為人們將人世間所存在的等級制度，建立於天上的神與地下的鬼，並藉此證明人類社會的等級制度是合理的。祖先、精靈或神均能強化規章制度的遵守並為人類行為提供理由和意義。」<sup>85</sup> 這也使得「鬼」、「神」、「魔」詞彙在概念上有了轉變，葛本儀(2002)就強調：「社會的發展，客觀事物以及人們認識的發展變化，都會在詞義上有所反映。詞義無論是在歷時階段或是共時階段，都會出現變化發展。」<sup>86</sup>筆者綜合

<sup>84</sup>王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店，頁 33。

<sup>85</sup>王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店，頁 176。

<sup>86</sup>葛本儀，2002，《語言學概論》，臺北：五南圖書出版社，頁 191。

前文，將鬼、神、魔詞義概念的發展可整理如下：

鬼和神最初皆是人死後的靈魂，因此「鬼神」原本並稱。隨著時間，鬼神的觀念分化，鬼代表陰為惡靈，凶險且降禍人間，人們因而畏懼；神代表陽為善靈，庇佑世人使眾人平安，人們因而崇敬。陰陽二者的相對性，使得人們對於鬼神的態度也不同，認為鬼醜且惡，神美而善。除此之外，陰陽又有階級性，即階級高的陽宰制階級低的鬼，而有「以神治鬼」的觀念，這也顯現了中國人民趨吉避凶，欲使邪歸正的心態。也由於最初鬼神皆指靈魂，「鬼神」並稱的習慣一直流傳至今，有時候也可並稱為「神鬼」。

魔是佛教傳入後才有的詞彙，初作「魔羅」，後簡化為「魔」字，本指亂人身心、壞人好事的惡鬼神。「魔」的字體最初可寫作「末」或「磨」，至南朝時才改寫為「魔」，表示中國人已經魔和鬼視為同質，後人將「魔鬼」並稱，代表了各種鬼的總稱。陳原〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉(2001)針對「魔鬼」並稱的情形，曾云：

「須要知『鬼』同『魔』雖然在《說文解字》裡被當作同樣的東西，可是在社會生活中這兩個詞代表的語義(或微語義)和語感是不完全樣的，讀一讀《西遊記》這部小說就可知『鬼』和『魔』不可以替換用。現代漢語則常把這兩個漢字合起來來構成一個『魔鬼』的詞，這『魔鬼』自然也不完全等同於『鬼』，它的隱義和喻義—邪惡的勢力—也同『鬼』不那麼完全一致。鬼是怕見太陽的，說到底邪氣還是怕正氣的，這大約古今中外都有這樣的觀念。」<sup>87</sup>

陳原(2001)雖指出魔和鬼並不同，但並未將此二者深入討論作出區別，筆者針對此加以解釋說明：魔在佛典中其實和鬼不同，魔可變化成神、佛、鬼的形貌；魔的意思真正有重大轉變，則是在民間創作神魔小說後，神和魔之間的關係變得更密切。「魔」不是人死後的靈魂「鬼」，有些魔原本就是來自於天上的神墮落而來的，而且魔可以憑藉著行善成神，可見神魔之間能力相似，只是神代表善與正，魔代表了惡與邪，二者的區別只在於倫理道德的取向不同。民間創作神魔小說，讓「神魔」詞彙並稱，有時又作「魔神」。而「魔」在佛典中可變化形貌，在神魔小說中可變化善惡，造成了「魔」具有「變化」的概念。

以上是對「鬼」、「神」、「魔」詞彙意義變化的說明。在此，筆者特別要提出一點，在現代漢語中，「鬼」、「神」、「魔」詞彙可以互相組合，組合詞有「鬼神」、「神鬼」、「神魔」、「魔神」、「魔鬼」，然而沒有「鬼魔」這個詞彙用法。在現代漢語中，鬼、神、魔詞彙與其詞彙組合都有限用於宗教信仰中，在 PTT 實業坊、新聞、電影、動漫、電玩中皆可見到許多「鬼」、「神」、「魔」詞彙，筆者將在後面的章節繼續討論分析此現象。

<sup>87</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 64-65。



綜合以上所述，筆者將「鬼」、「神」、「魔」詞彙概念的異同整理如下：

鬼	神	魔
非人類	非人類	非人類
負面價值	正面價值	負面價值
陰	陽	平時為陰，修道後成陽
惡	善	平時為惡，修道後成善
醜	美	平時為醜，修道後為美
降禍	賜福	擾亂人心降禍，但可憑修道成善為神
凶險	平安	平時凶險，但可憑修道成神後使人平安
使人畏懼	使人崇敬	平時使人畏懼
受神宰制	宰制鬼，收服魔	形體變化為鬼或神，可被神驅逐收服
不可變化	可變化，墮落即成魔	可變化，修道即成神

「鬼」、「神」、「魔」詞彙隨著時代發展變化，至神魔小說盛行時這些詞彙概念便趨向人間化、世俗化。「鬼」、「神」、「魔」詞彙既反映了人們對於玄幻靈異世界的想像，又被人們用來形容人世中的現象，如「小氣鬼」並不是真的鬼，而是用來形容人吝嗇，「鬼」詞彙有貶抑、負面的意涵，以下針對此語言現象加以說明。

## 二、「鬼」、「神」、「魔」詞彙的義位分析

語言學家竺家寧(2013)說：「語言是約定成俗的社會工具，語言的使用者和創造者是廣大的社會群眾。因此，支配語言形貌和變遷的，是社會習慣和社會心理，而詞彙是語言各層次中最具創造力、最活潑、最能反映社會心理的一面。它常是人們對自己周遭事物的一種感覺、一種解釋、一種心理的投射。」<sup>88</sup>竺家寧的話可以應用於「鬼」、「神」、「魔」詞彙上，這些詞彙隨著時間演變，已經不僅用於宗教文化之上，在我們的日常生活中常會出現，可以用以形容生活中的人物而非玄虛的靈異世界。葛本儀(2002)也說：「從詞義的運用來看，全體社會成員必須對同一個詞的理性意義、色彩意義有著共同的理解和一致的認識，人們之間的交際才有可能正常進行。」<sup>89</sup>以下筆者便針對「鬼」、「神」、「魔」詞彙的理性

<sup>88</sup>竺家寧，2013，《漢語詞彙學》，台北：五南出版社，頁329。

<sup>89</sup>葛本儀，2002，《語言學概論》，臺北：五南圖書出版社，頁190。

意義與色彩意義加以說明。

錢乃榮(2006)《現代漢語概論》解釋詞彙的「理性意義為一個詞中表達概念的部分，是人們對事物、現象的理性認識在語言中的反映，理性意義劃定了一個詞的所指對象的範圍(即邏輯上的外延)；而色彩意義是一個詞理性意義以外的主要同交際者和交際環境有關的意義包括感情色彩、風格文體色彩、形象色彩等等，詞反映了說話人讚賞或批判的感情。」<sup>90</sup>鬼、神、魔都不存在於現實世界，為能力超凡的詞彙，「鬼」、「神」、「魔」形成一個詞義場，是意義相關的一群詞，在詞義場中，各詞彙的詞義是互相牽連的一個系統。<sup>91</sup>

然而，「鬼」、「神」、「魔」詞彙在全體社會成員的運用方式已經不限於運用宗教文化之中。陳原在〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉(2001)一文中考察出「鬼詞彙反映出各種鬼怪、神秘世界、有關醜惡概念並由這些語義所引申或轉化的語彙。」<sup>92</sup>由陳原的說法可知鬼在全體社會成員中代表了醜惡的色彩，具有貶抑的作用。陳原的研究只說明了鬼的語義，但未談論到神、魔二者，為了更細緻說明「鬼」、「神」、「魔」詞彙的差別，筆者將以義位分析法說明三者的異同。

錢乃榮(2006)對義位分析法的說明如下：「義素分析法是為了找出構成概念意義的內部要素，從而發現不同義位的區別與聯繫。一個能夠獨立運用的意義所形容的語義單位，叫義位。義位是詞的語義的基本存在形式，是語義系統中基本的、現成的單位。從語義的表達看，義位是最小的語義單位，我們不能表達比義位更小的語義單位了。但從語義的分析看，義位又可以分解為若干語義要素。組成義位的各個語義單位就是義素。從義素的角度分析語義的方法叫義素分析法。分析義素應該儘量在比較中進行，必須排除非義素成分。可以由『物質、精神、時間、空間、規律、要素、部分、整體、度量、質、量、資訊、起點、終點、事物、情況、顏色、體積、位置、有、開始、知道、多少、少於、足夠、直接、真、假……』區分。」<sup>93</sup>

關於義位分析，竺家寧(2013)也說：「義素分析除了從一個詞的理性意義分析外，也可以從『隱含意義』、『感情意義』來分析。這是社會心理所賦予的特徵。例如：『女』的隱含情感有『柔弱、善感』，『龍』的隱含意義有『神聖、尊貴』。感情意義如褒、貶、輕、重、尊敬、輕蔑等。」<sup>94</sup>「鬼」、「神」、「魔」詞彙隨著時間演變、社會發展，變得人間化、世俗化，也具有社會心理所賦予的特徵，如陳原就提出「鬼」詞彙有醜惡、貶抑的概念，筆者為了說明這三者的關係，而將本章第二節所述的「鬼」、「神」、「魔」詞彙概念，以義素分析法表示如下：

<sup>90</sup>錢乃榮主編，2006，《現代漢語概論》，台北市：師大書苑，頁 281-282。

<sup>91</sup>竺家寧，2013，《漢語詞彙學》，台北：五南出版社，頁 350。

<sup>92</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 20。

<sup>93</sup>錢乃榮主編，2006，《現代漢語概論》，台北市：師大書苑，頁 283-289。

<sup>94</sup>竺家寧，2013，《漢語詞彙學》，台北：五南出版社，頁 351。

	鬼	神	魔
人類	-	-	-
能力超凡	+	+	+
褒	-	+	-
陽	-	+	-
善	-	+	-
美	-	+	-
賜福	-	+	-
崇敬	-	+	-
可被宰制收服	+	-	+
可變化	-	+	+

「鬼」、「神」、「魔」詞彙形成一個語義場，我們可以透過詞義場內的比較，辨識其社會心理語義特徵，並幫助我們解釋「鬼」、「神」、「魔」詞彙在現代漢語中被使用於非宗教文化的語境之中，甚至有助於我們了解其使用範圍擴展至 PTT 實業坊、新聞、電影、電玩和動漫的原因。

### 三、「鬼」、「神」、「魔」詞彙的聚合關係

鬼、神、魔是意義相關的一群詞，形成了詞義場，在本章中筆者透過義位分析法辨識其社會心理的語義特徵。而本章第二節曾提及鬼、神、魔詞彙可以組合並稱，目前可見的組合有「鬼神」、「神鬼」、「魔鬼」、「魔神」和「神魔」這五種，唯獨「鬼魔」這個詞彙組合未被使用，筆者欲探討此五種詞彙組合的聚合關係。

錢乃榮(2006)說明了詞彙聚合的關係，分為同義詞和反義詞二種：「同一個詞可以發生義位的變化，不同的詞也可能形成義位的類聚。義素同義聚合的同義詞，不僅表現在理性意義上，而且表現在色彩意義、語法意義和使用習慣等方面。至於義素反義聚合的反義詞，是處於反義關係的兩個義位必須有一個義素彼此對立或相反，同時其他義素必須相同，特別是表示類屬、方面的義素必須相同。反義關係有兩種主要類型：矛盾關係和相對關係。所謂矛盾關係：死活、真假、男女、主客觀、主流支流、本地外地、生死，矛盾關係是在同一方面只有兩種可能，非此即彼，而相對關係則是如大小、高低、長短、軟硬、粗細等。」<sup>95</sup>

陳原(2001)針對「鬼神」的詞彙聚合曾云：「鬼神都是同類的對立物—所謂『同類』，指都存在於人類想像中的世界，而不是生活在現實社會中的東西；所謂『對立物』，鬼，住在下界，而神則住在上界；鬼是可厭的、邪惡的，神是可敬的、正派的象徵。鬼也可以說是同類(指同是可憎和可厭的性質)，我想仿照符號學的理

<sup>95</sup>錢乃榮主編，2006，《現代漢語概論》，台北：師大書苑，頁 304-305。

論，把上引語言現象稱為『矛盾語義場』。<sup>96</sup>根據陳原的說法，現代漢語中的「鬼神」是反義聚合的反義詞，但若我們追溯詞彙的發展變化，可以發現鬼和神最早都是人死後的靈魂，而並稱「鬼神」或是「神鬼」，皆是同義聚合的同義詞。「鬼惡神善」的概念是較後期的詞義，此時「鬼神」是反義聚合的反義詞。由此可知，當我們使用「鬼神」這個詞彙組合時，其實兼用了同義聚合和反義聚合的用法，同義聚合時偏重其原意「靈魂」的特質，反義聚合時偏重的是「鬼惡神善」的特質。

自佛教盛行，魔的概念傳入中國，漸漸地變成中國人日常生活常出現的語彙。魔是擾亂人心、阻礙修道的惡鬼神，和鬼的概念有相似之處，因此「魔鬼」並稱，現今這個詞是指「鬼的泛稱」。因此，就語義概念上，「魔鬼」可以稱為同義聚合的同義詞。

有趣的是，當民間創作神魔小說，神墮落為魔或是魔可以修道成神，使得神魔之間的關係變得密切，二者間只有變化倫理善惡之別，可並稱「神魔」或是「魔神」。若依照詞義細微的差異，「神魔」和「魔神」是屬於反義聚合的反義詞，但若深入探究，神和魔在語境中都具有非人類、且能力超凡可以變化的特質，有時人們說「神魔」或是「魔神」這兩個詞是偏重其「變化與能力超凡」特質時，二者又屬於同義聚合的同義詞。

上述筆者所提到「鬼神」、「神鬼」、「魔鬼」、「神魔」、「魔神」的聚合關係，在現代漢語中亦常出現，例如「神鬼」一詞常用於電影片名、「神魔」或「魔神」常用於電玩及動漫之中，這些用法已經不再偏重於宗教文化的概念，而是強調其非人類的超凡特質。由此可見，此時這些詞彙的聚合關係不再是原本的反義聚合，而是隨著社會文化演進，詞義產生轉變，人們對「鬼」、「神」、「魔」詞彙的社會心理特質也有不同的發展，筆者將在後面的章節繼續探討這些語言現象。

---

<sup>96</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 60。

### 第三章 現代漢語盛行「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化現象

現代漢語中常見「鬼」、「神」、「魔」詞彙，這些詞彙已經不僅出現於宗教文化之中，在 PTT 實業坊、新聞、電影、電玩和動漫中也被使用。

陳原(2001)以「鬼」詞彙為例，說明了語言與文化的關係：「『鬼』這名詞，反映古代社會生活思想、意識，另一方面，它們證明了語言這種社會現象是有承繼性的，不因社會制度的變革和科學技術的突破而一下子廢除舊的語言。正相反，舊的語素，在新的社會生活條件下往往有新的轉義、喻義或引申義，即使沒有新義，它們也還是以反映舊的觀念或事物而繼續存在。」<sup>97</sup>孫常敘(2006)也說：「語言的發展不是用消滅現存的語言和創造新的語言的方法，而是用擴大和改進現存語言基本要素的方法。並且語言從一個質過渡到另一個質不是經過爆發，不是經過一下子消滅舊的和建立新的那種方法，而是經過逐漸的長期的語言新質和新結構的要素的累積，經過舊質的要素的逐漸衰亡來實現的。」<sup>98</sup>可見隨著時代及文化演變，「鬼」、「神」、「魔」詞彙意涵累積了之前的宗教文化特質，又隨著語言使用者而創出相應的引申義，或是根據社會環境的變遷而創造新詞。

孫常敘(2006)說：「在社會生活中，新事物出現往往跟它相應地產生新詞。但是新詞的命名又不是和它所標誌的事物毫無關係的。新詞的創造不是憑空杜撰的，它必須是在當時的實際社會生活中，在自己的民族歷史和文化的基礎上，就現行的全民語言規律，從人們所得的關於事務的突出印象和從這印象所引起的聯想著手構詞命名的。」<sup>99</sup>因此，「鬼」、「神」、「魔」詞彙也在這些基礎上，被當今使用者加以聯想構詞，既繼承以往的語義，又發展出新的意義及使用方法。

另外，當今社會發展快速，網路使得人們之間的溝通更為便捷，新聞媒體傳播大量訊息，電影、電玩和動漫各成為盛行的文化產業，社會文化演進也使得語言和詞彙相應發展出新詞。這些新詞可配合社會文化而產生新的語義，錢乃榮(2006)解釋：「語義一方面有社會性，一方面又有能產性。現代漢語可在需要時創造出自身本來不具備的任何語義，適應社會、生活和觀念發展。」<sup>100</sup>可見現代漢語為了因應社會生活需要，而將舊有的詞彙變得「多產」，使之有更多不同的使用方式，舉例而言，電影中常以「神鬼○○」為名，電玩或動漫則常以「神魔○○」為名，若我們探究這些電影、電玩和動漫的內容，這些命名意涵多半已和宗教文化並無直接關係，而是有其他的意涵。

為了說明當今 PPT、新聞、電影、動漫和電玩充斥著現代漢語中充斥著「鬼」、

<sup>97</sup>陳原，2001，〈釋鬼—關於語義學、辭典學和社會語言學若干現象的考察〉，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 51。

<sup>98</sup>孫常敘，2006，《漢語詞彙》，北京：商務印書館，頁 79-80。

<sup>99</sup>孫常敘，2006，《漢語詞彙》，北京：商務印書館，頁 72-74。

<sup>100</sup>錢乃榮主編，2006，《現代漢語概論》，台北：師大書苑，頁 289-293。

「神」、「魔」詞彙的文化現象，以下分別論述探討，並以標楷體列出相關例子。

## 第一節 文化接觸下的交流與借詞

臺灣鄰近中國東南沿海，早期便有福建、廣州等區域的人們移入，之後臺灣經歷了清朝統治、日治時期，在民國 38 年後又有大批的中國各省籍的人們加入，因此，臺灣的地理環境及歷史演變讓各地文化得以交流，臺灣的文化結構與語言也深受此文化背景影響。在此情況下，文化接觸帶動了語言接觸，陳原(2001)說：「語言接觸必然是在文化接觸的背景下進行的。這裡說的語言，是廣義的—即包括口語和文語，也就是口頭語和書面語，或者用另外的說法：語言和文字。這裡說的文化，也是廣義的，文化是人類在自己的歷史經驗中創造的包羅萬象的綜合體；也就是英國一個人類學家泰勒(E.B. Tylor, 1832- 1917) 所認為的廣泛內容，即包括社會成員的觀念、知識、信仰、藝術、法律、道德、風尚在內的，作為社會成員都必須具備的能力和習慣的綜合體。」<sup>101</sup>

基於臺灣獨特的歷史地理文化條件，使得現代漢語融入了各地的文化特色，詞彙也受到影響，「鬼」、「神」、「魔」詞彙也有不同的發展，以下探究這些語言現象。

### 一、閩南語融入

臺灣的歷史背景、地理方位深刻影響了臺灣的語言與文化，湯廷池(1989)云：「目前臺灣的人口，以祖籍閩南和客家的居民佔大多數。這些人的母語都是閩南話與客家語，因此必然會有一些方言詞彙流入國語。」<sup>102</sup>筆者蒐集到關於「鬼」、「神」、「魔」詞彙的語料，其詞都出自於閩南語，因此在此也只討論閩南語融入的情形。

筆者觀察現代漢語，常可在新聞標題中見「魔神仔」、「假鬼假怪」等由閩南語直接翻譯成國語的「鬼」、「神」、「魔」詞彙，如第一章的例子：2015 年 5 月 20 日東森新聞雲新聞標題—「75 歲阿嬤採竹筍遇『魔神仔』？跟著年輕人迷山一整夜。」<sup>103</sup>

根據臺灣閩南語辭典，「魔神仔」音讀「môo-sîn-á」，意指鬼魅、幽靈鬼怪，有時又寫作「墓神仔」。<sup>104</sup>「魔神仔」這個詞是媒體為了貼近民眾的生活經驗，而常將之用於新聞標題之中。

根據《臺灣妖怪研究室報告》(2015)考察臺灣對於魔神仔的內容，可知「魔

<sup>101</sup>陳原，2001，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 408。

<sup>102</sup>湯廷池，1989，《漢語詞法句法續集》，臺北：臺灣學生書局，頁 141。

<sup>103</sup><http://www.ettoday.net/news/20150520/509529.htm#ixzz3hdWNBA55> 2015.06.02 17:34

<sup>104</sup>臺灣閩南語常用詞辭典 [http://twblg.dict.edu.tw/holodict\\_new/index.html](http://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/index.html) 2015.11.03 23:11

神仔與人類接觸時，魔神仔往往會重複一套相同的行為模式：藉由擬態為兒童或老人的樣貌，吸引落單的目標人類前往偏僻地帶，成所謂「迷失」現象。除了擬態機能外，魔神仔疑似能夠運用類似釋放麻醉性生物鹼或費洛蒙的方式，使目標陷於恍惚狀態。牠們經常會誘使迷失者食用昆蟲、樹葉、泥土等異物，或使迷失者誤認為進入人類住宅內過夜，然而當迷失者清醒過來，卻往往發現自己置身於溪谷、樹上、岩洞等平日、難以企及的地方。」<sup>105</sup>也因為魔神仔有如此的特性，在新聞標題常有人被誘迷的敘述。

另外，根據臺灣閩南語辭典，閩南語音讀為「ké-kuí-ké-kuài」，漢字寫作「假鬼假怪」，意思是「裝神弄鬼、裝模作樣」。<sup>106</sup>其實現代漢語中已經有表達裝神弄鬼的詞語，但由於語言使用者的地域分布或是其母語為閩南語，便使之將「假鬼假怪」這樣方言詞彙直接翻譯，並套用在現代漢語。新聞媒體為了使民眾在閱讀時感到平易親切，也以此詞語形容裝模作樣的人物，媒體的推廣也使得如「魔神仔」、「假鬼假怪」等詞彙廣為人知。

## 二、粵語融入

臺灣民眾觀看香港電影，因而吸收了電影中的詞彙，筆者以「內鬼」一詞加以說明。

完權(2008)指出：「香港電影『無間道』運用『內鬼』一詞，因而盛行此詞彙根據劇情，『內鬼』為『內奸』的意思，字幕中均寫作『內鬼』；然而，『內鬼』一詞當作『內宄』，『宄』音同鬼。《說文解字》中解釋：『宄，奸也。外為盜，內為宄。』今日眾人熟悉電影『無間道』的用法，『內鬼』一詞遂約定俗成了。」<sup>107</sup>

由完權的解說可知：香港電影「無間道」電影字幕中使用「內鬼」一詞，使得原有的「內宄」一詞反被人們遺忘了，「內鬼」一詞傳到臺灣，臺灣又加以轉化變成其他用法。筆者將在第四章第一節探討新聞中的「鬼」詞彙時，加以說明。

## 三、借詞

臺灣獨特的歷史背景及地理環境造成不同文化接觸與交流，加上日新月異的傳媒科技，使得外來詞彙被借用至現代漢語之中。刑福義(2000)指出：「詞語借用是一種廣泛的語言與文化現象。從表層看來，詞語借用在文化交流中起到傳達文化信息的作用；而深一層來看，各個時代、各個不同社會之間文化交流的媒

<sup>105</sup>周易正總編，2015，《臺灣妖怪研究室報告①臺灣妖怪圖鑑》，台北：行人文化實驗研究室，頁1-2。

<sup>106</sup>臺灣閩南語常用詞辭典 [http://twblg.dict.edu.tw/holodict\\_new/index.html](http://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/index.html) 2015.11.03 21:13

<sup>107</sup>完權，2008，〈「內鬼」是什麼鬼？〉，《語文學習》第11期：76頁。

介、方式和內容都會在詞語借用中留下生動的記錄。」<sup>108</sup>現代漢語常將外來語中的「國名、地名、人名、商標名等專名，以及指涉科技、文化、服飾、飲食、娛樂、運動等各方面的新觀念或新事物」<sup>109</sup>借入變為新詞，如日本文化中可見「美魔女」、「御宅族」、「神隱」，皆吸收至現代漢語之中，這也是筆者所蒐集到的關於「鬼」、「神」、「魔」詞彙，以下分別探討。

「美魔女」並非「美的魔女」的意思，根據維基百科，「美魔女」意指「35歲以上仍然才貌兼備的女性，就像女巫般施展魔法使自己看起來年輕美麗」，而詞的來源是日本光文社所發行的時尚雜誌《美 STORY》，原本只是雜誌在2009年8月製作了「40歲以上女性的保養習慣」單元，主要討論40歲以上的女性是如何保養並且保持年輕美麗，後來「美魔女」這個詞漸漸普及，也傳至臺灣。<sup>110</sup>現今的新聞媒體為了使閱聽者感到新穎，也將「美魔女」用於新聞標題或是內文中，如第一章曾提及2014年8月30日蘋果日報新聞標題「推拿師31刀殺美魔女 白髮暴瘦 判14年」<sup>111</sup>。在媒體傳播之下，「美魔女」這個詞也為人熟知，並使用於人們的日常對話之中。

有趣的是，日文外來詞進入臺灣後，產生了衍生現象。方逸珮(2009)指出：「所謂的『衍生』，是指從固有的詞彙向外延伸、擴張出新的詞彙，以『宅』為例，在臺灣衍生出『宅男』、『宅女』的詞彙。日文的『宅』指專注、沈迷於社會中認知度較低的某些興趣或嗜好的人，特別是動漫、電腦遊戲或個人電腦等次文化事物的人。然而，臺灣人便從字面聯想到『住宅』、『住家』，而衍生了這樣的複合名詞—整天不出門、待在家裡的男生就成了『宅男』；女生就是『宅女』。」<sup>112</sup>臺灣的語言使用者，又創生出「宅男女神」這個新詞，根據維基百科解釋：「宅男女神是臺灣媒體所創詞彙，以主流觀點認為臺灣男性所喜歡角色的外貌條件的女性稱號，實際上和真正御宅族沒有關係。」<sup>113</sup>

除了「御宅族」被衍生出新的用法之外，筆者觀察到「神隱」這個詞也有其他的使用方式。根據維基百科，「神隱(かみかくし kamikakushi)」一詞源自日語，義即「被神怪隱藏起來」，被其誘拐、擄掠、或受到招待，而行蹤不明，類似臺灣的魔神仔說法。據傳神隱現象好發於兒童。當有人家小孩無故失蹤，村民即會喊名尋找，假如遍尋不著，即認定此人遭到神隱，被神祇、狐仙、天狗等鬼魅妖精帶走。」<sup>114</sup>臺灣之所以盛行「神隱」這個詞，源自於宮崎駿2001拍攝的電影「神隱少女」，但是在臺灣已經轉變成另外的用法，以下舉出附錄二中關

<sup>108</sup>邢福義主編，2000，《文化語言學》，湖北：湖北教育出版社，頁225。

<sup>109</sup>湯廷池，1989，《漢語詞法句法續集》，臺北：臺灣學生書局，頁143。

<sup>110</sup><https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BE%8E%E9%AD%94%E5%A5%B3> 2015.11.04 20:19

<sup>111</sup><http://m.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20140830/36054979/> 2015.07.23 22:26

<sup>112</sup>方逸珮，2009，〈臺灣日語外來流行新詞之演變與融入〉，輔仁大學翻譯學研究所碩士學位論文，頁55-56。

<sup>113</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%85%E7%94%B7%E5%A5%B3%E7%A5%9E> 2015.11.05 20:38

<sup>114</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A5%9E%E9%9A%B1> 2015.11.05 20:47



於「神隱」的新聞標題為例：

例子一、「三立新聞網新聞標題-打臉神隱的於熙！」<sup>115</sup>

例子二、「自由時報電子報新聞標題-國民黨輔選 地方派系要角神隱」<sup>116</sup>

例子三、「蘋果日報新聞標題-網購退費拖 9 個月 業者神隱」<sup>117</sup>

此三個新聞標題中的「神隱」的意思，皆已和日文指涉意義不同，臺灣人由字面上聯想「神隱」的意思，現代漢語中的「神隱」強調「一個人如神有非凡能力般躲藏，不被眾人發現其行蹤」。可見外來語進入現代漢語中，會隨著語言使用者的文化而調整、改造。邢福義(2000)指出：「文化結構的深層是心理文化，它包括人們的社會心理、價值取向、倫理觀念、思維方式和審美情趣等等。這種深層文化的交流在借用中也刻下了印痕。詞語借用的對象、範圍和流向首先就強烈地體現出一定價值取向和人們的心理意識。」<sup>118</sup>由此可知，現代漢語借用日本詞彙時，已轉化成適合臺灣人的心理文化及價值取向，這也使得現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙增加，並展現不同的樣貌。

#### 四、翻譯時的文化空白論

當不同的文化接觸時，為了表達新事物及新觀念，常會借用外來詞，我們也得以從借字窺見文化交流的樣貌。羅常培(1996)說：「所謂『借字』就是一國語言裡所屬雜的外來語成分。它可以表現兩種文化接觸後在語言上所發生的影響；反過來說，從語言的揉合也正可以窺察文化的交流。」<sup>119</sup>例如，在第一章已提過，「魔」本為翻譯佛典中擾人心神、壞人好事的鬼、神、魔「mara」之外來詞，初作「魔羅」，後簡作「魔」。孫常旭(2006)指出：「借詞之使用，從思想上，內容已經隨著反映客觀存在的新認識，變成了我們自己思想的一部分，不再是外國思想的借用；從形式說，詞的形式也不是外語原來形式的照樣搬用，而是按照漢語語言系統、音節特點和造詞方法，乃至文化影響加以適當的改造。『魔』本為外來詞，隨著時代發展成為基本詞，它不但可以獨用，而且也可以造詞，如『魔手』、『魔術』。」<sup>120</sup>

有些外來詞可以直接翻譯引入，然而有時外來文化的概念是原有文化中所缺少的，就產生了「翻譯空白」。王秉欽在〈論詞的文化伴隨意義與翻譯〉(1994)說明：「蘇聯翻譯理論家 IO.索羅金等人在論述話語及其民族文化特點時提出一種

<sup>115</sup> <http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=68211&PageGroupID=8> 2015.07.09 16:44

<sup>116</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/1389235> 2015.07.24 11:44

<sup>117</sup> <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20150723/36681478/> 2015.07.24

<sup>118</sup>邢福義主編，2000，《文化語言學》，湖北：湖北教育出版社，頁 231。

<sup>119</sup>羅常培，1996，《語言與文化》，北京：語文出版社，頁 18。

<sup>120</sup>孫常敘，2006，《漢語詞彙》，北京：商務印書館出版，頁 386-387。

『空白』(jiakyha)理論。所謂『空白』是指原語中存在某種為異族文化接受者所不明白的、莫名其妙的、易於誤解的東西，造成異族文化的空白。他們把這種空白分為四種類型：(1)主觀型：即反映於不同語言文化的交際者的民族文化特點的空白。(2)交際活動型：即反映交際方面具有不同活動類型的民族文化特點的空白。(3)文化空間型：即反映文化背景不相一致的空白。(4)話語型：即由於話語作為交際工具而產生的空白。翻譯家常常借助這種『空白』概念描述詞的文化伴隨意義結構，採取各種補償手段填補這段空白。其中一種方式是利用『空白的對等語』，即用譯入語中與原語詞語有相同或相似的文化涵義、使用頻度卻帶有某些譯語文化色彩的語言來代替原文本中的語言。這種方法的優點在於能使譯文讀起來比較生動，並使讀者藉由空白對等語獲得資訊中的主要精神、具體事實、意境氣氛。」<sup>121</sup>

這種翻譯時利用「空白對等語」的情形，可以現代漢語中的「魔」為例子，許慧苓(1997)提出：「由於西方的文化背景和東方有別，就需透過語言轉碼(Cultural background & Translation)，英漢對譯時有些符號不僅有其直接的指稱(denotation)，更有其豐富的文化與意識形態涵意(connotation)。這時翻譯走樣(loss of meaning)、過度(overtranslation)或不足(undertranslation)皆在所難免。例如『龍』在西方象徵邪惡，因此以中古騎士為主角的“Dragonheart”，在中譯名上加『魔』字是種詮釋性(hermeneutic)的做法。」<sup>122</sup>由許慧苓的觀點可知，「魔」本來在佛教中擾人心神、壞人好事的鬼、神、魔，且在神魔小說中的魔和神關係密切，魔和神只有善惡之別；然而當西方鬼怪元素進入現代漢語時，便轉化為我們所知的概念，這也解釋了許多西方的翻譯作品中多以「魔」為名稱，使「魔」有了新的語義。

值得注意的是，「魔」本來就是佛教傳入後中國為了翻譯「mara」而造的新詞，是一個外來語，當現代漢語吸收日本文化中的「美魔女」和西方元素的“Dragonheart”時，也將本國語言中有外來文化特質的「魔」加以融入新的語義與概念，「魔」不僅可以和其他的詞組合，例如「魔法」，更有融會外來文化的特質。

本節探討了文化接觸下，「鬼」、「神」、「魔」詞彙被融入於現代漢語的情形，以下再討論其他的社會文化變遷，使「鬼」、「神」、「魔」詞彙廣為使用的狀況。

## 第二節 PTT 實業坊的興起

在臺灣，電子佈告欄系統 BBS(Bulletin Board System)盛行，其特質為「一種網站系統，是目前流行網路論壇的前身，它允許使用者使用終端程式通過數據機撥接或者網際網路來進行連線，BBS 站台提供布告欄、分類討論區、新聞閱讀、

<sup>121</sup>王秉欽，1994，〈論詞的文化伴隨意義與翻譯〉，《文化與語言(論文集)》，北京：外語教學與研究出版社，頁 125-126。

<sup>122</sup>許慧苓，1997，〈從社會語言學角度探討美國電影片名在臺灣的翻譯〉，臺灣師範大學主辦「中華民國第一屆國際翻譯學研討會」論文，頁 3。

軟體下載與上傳、遊戲、與其它使用者線上對話等功能。」<sup>123</sup>在各式各樣的 BBS 中，PTT 實業坊([telnet://PTT.cc](http://telnet://PTT.cc))最為盛行，PTT 是「以學術性質為目的在網路上提供快速即時、免費、開放、自由與的言論空間。由國立臺灣大學電子布告欄系統研究社管理，大部份的系統原始碼目前是由資訊工程學系的學生與校友進行維護，並且邀請法律專業人士擔任法律顧問。PTT 擁有超過 2 萬個不同主題的看板，每日超過 2 萬篇新文章及 50 萬則推文被發表。」<sup>124</sup>

PTT 實業坊的使用者眾多，和一般民眾接觸最廣，並發展出獨特的樣貌，李紹良(2012)指出在臺灣 BBS 的發展：「BBS 一開始由中山大學引入校園，讓學術網路與 BBS 連成一氣，比其他網路服務更緊密的與校園結合，使用者將 BBS 視為滿足資訊、社交、遊戲需求的平台。PPT 實業坊在 2003 年到 2004 年期間成為破萬人的大站，一路持續擴張。到了 2005 年時，在人數不斷提升與技術條件的配合下，批踢踢成為了一個『大量、即時性、高密度互動』的媒介。2005 年之後的批踢踢，因頻繁的網路起鬨(internet mobbing)與大眾媒體開始緊密連結，吸引更多使用者加入，同時也提升批踢踢的影響力。」<sup>125</sup>

PTT 實業坊從 2005 年發展至現今，已經成為臺灣人蒐羅即時資訊的重要來源，在新聞媒體中亦可見其傳播的資訊，以下說明 PTT 實業坊對當今臺灣社會文化的影響。

## 一、PTT 實業坊與電影、媒體、網路的關係

語言和文化關係密切，在現代生活中，網際網路已經成為人際間不可或缺的溝通與互動媒介，徐美芬(2002)整理出了網際網路的優點：「(1)科技觀點：使用網路時對硬體及軟體(電腦、數據機、瀏覽器.....)的需求、網路具備數位化的傳遞形式、及超文本的串連。(2)內容觀點：討論區中議題的多元及廣泛性，無論學術、休閒皆可含括；對同一主題還可配合不同社群需求，分出多面向的討論區。(3)時空觀點：網路的傳播在時間點上具有非同步傳播及即時性，空間點上則具備任何人都可接近的開放性。(4)人際觀點：使用者彼此間進行溝通時所涉及的參與性、中介性(即在人際交往時成為中介的溝通工具)，缺乏社會線索及其衍生的匿名性，互動性(即對話可採一對一、一對多、多對多等各種互動形式，且使用者間傳播與接收的角色並不固定)。」<sup>126</sup>

PTT 實業坊結合以上四個特質，因為其使用者於 2005 年已多於十五萬人，

<sup>123</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/BBS> 2015.11.08 17:54

<sup>124</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%89%B9%E8%B8%A2%E8%B8%A2> 2015.11.08 19:57

<sup>125</sup> 李紹良，2012，〈十五萬人的 BBS 是如何煉成的：批踢踢實業坊技術演變歷程之研究 (1995-2008)〉，國立政治大學社會學研究所，頁 5、53-54、79-80。

<sup>126</sup> 徐美芬，2002，〈BBS 使用者文章發表策略之研究—以交通大學資訊科學系 BBS「教育，百年大計」版為例〉，國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，頁 8。

現今一天可達二萬人同時於此網路平台<sup>127</sup>，且 PPT 具備各式各樣的看板，許多人於線上即時地探討現代生活與文化的最新消息，例如：電影版(MOVIE)、八卦版(GOSSIPING)、線上遊戲如英雄聯盟(LOL)、神魔之塔(TOS)、動漫如「HUNTER X HUNTER」(HUNTER)版，同好者可以立即分享其所知的各種訊息與心得。更甚地，PTT 使用者可以將相關資訊整合，使「文字之外的影像、動畫、聲音及資料庫不受空間的限制，傳遞消息、意見和態度，而這些信息也會間接的影響人們的語言行為。」<sup>128</sup>

PTT 實業坊的各類討論區與看板，串聯了現今的傳播媒體，包括新聞、電影、動漫、電玩等，使得其和一般大眾的生活緊密結合，也影響了現代社會文化，更深入地使得人們的語言行為有不同發展，產生了許多網路流行語，筆者將繼續探討此現象。

## 二、PTT 實業坊與網路流行語

PTT 實業坊提供了交流互動的網路平台，傳遞了人們的意見看法，並且有各式看板，結合了新聞、電影、動漫、電玩等媒體，人們在網路上互動時，其語文也有所轉變。徐富昌(2002)就指出網路語文的改變：「網路世界由文字、圖形、影像、聲音所構成，它超越了如報紙、電影、電視、音響等以往各種傳媒的單一屬性，集以往之各種功能於一身，其所提供的文本是全方位的、立體式的。這種綜合式的屬性，又以文字佔絕大多數，尤其是在網路上的 BBS(Bulletin Board System)、聊天室(ChatRoom)，人與人的溝通、對話模式變得大異往常。」<sup>129</sup>

劉祐銘(2012)則進一步說明 PPT 實業坊能夠達到此效果的原因：「BBS 所發展出來的流行語本質上是由群眾所共同定義的。他是一種約定俗成的語言，而這些語言通常也包含、承載了社群當中各種文化、事件、以及趣味。人們在使用這些流行語的過程當中不但享受了共有語言互動的樂趣，更可以透過這些話語的使用，無形之中凝聚對於社群的向心力，促進人們對於社群的認同感。除此之外，藉由對於這些 BBS 社群中共同語言的使用，使用者同時也是在進行傳承社群文化歷史的工作，資深的使用者不斷將有富趣味性、含有社群事件歷史的流行語加以使用，甚至還會將這些社群用語會帶到網路上其他地方（如 Facebook 或 OnlineGame 上）。」<sup>130</sup>

PTT 實業坊作為臺灣最多人使用的 BBS，其看板眾多並整合了電影、新聞、

<sup>127</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%89%B9%E8%B8%A2%E8%B8%A2> 2015.11.08 20:24

<sup>128</sup>謝韻清，2014，〈網路語言認知對語言行為改變研究〉，中國文化大學文學院華語文教學研究所碩士學位論文，頁 37-42。

<sup>129</sup>徐富昌，2002，〈網路語詞的發展與衝擊－以臺灣的網路現象為例〉，《台大中文學報》第 17 期，頁 293。

<sup>130</sup>劉祐銘，2012，〈臺灣大學生 BBS 流行語文化現象之研究〉，國立暨南國際大學課程教學與科技研究所碩士學位論文，頁 41-42。

動漫、電玩等媒體的訊息，PTT 實業坊使用者將其平日接觸的訊息結合，帶動了網路語言，產生了許多新的詞語。徐富昌(2002)就觀察到：「BBS 的討論區有政治、社會、學校、電視、電影、電玩、娛樂等資訊，人們應用這些用語變成自創新詞，這種詞本來可能只通行在特定族群或局部範圍，但經大眾媒體散佈傳播後，逐漸成了通俗的詞彙。例如 BBS 使用者有時在所謂的『惡搞板』上連載『kuso』類的文章時，模仿及應用香港漫畫用語，如『戰』泛指兩人決鬥。」<sup>131</sup>徐富昌舉出了 BBS 使得人們的語言轉變，BBS 使用者常會直接將動漫、電玩的專門用語直接套用，而使得新詞增加。

筆者觀察到 PTT 實業坊也有如同徐富昌所說的現象存在，在附錄一「PTT 鄉民百科中鬼、神、魔的詞彙列表」就有如「蘇美戰神」的詞彙，蘇美是 PTT 使用者網路化名代號(sumade)，他針對男女戀愛等相關問題發表演論很犀利中肯，被眾人認為戰力超強（尤其戰女性）。<sup>132</sup>由「戰」這個詞可見 PTT 實業坊已經將香港漫畫中的詞彙變為其普通常見語，而且給 PTT 實業坊中已經將「兩人決鬥」的意思再延伸為「批評」、「批判」的用法。

筆者亦發現電影對 PTT 實業坊影響甚大，如網友將電影「食神」、「賭神」的語言融會其中。根據 PTT 鄉民百科：「『食神』中裁判薛家燕吃了主角所作加了洋蔥的黯然消魂飯之後，大為感動說了：『有一種哀傷的感覺』，這個場景和感覺後來衍伸成『淡淡的哀傷』這句話。」<sup>133</sup>另外，「周潤發所主演的香港電影『賭神』（包括 1、2、3 集等）內的台詞，幾乎可被 PTT 實業坊使用者倒背如流，其相關台詞也衍伸出一些用語，還會有人先推文『以下開放賭神台詞』。」<sup>134</sup>電影名稱以「神」稱呼厲害的人，因此在 PTT 實業坊也常將生活中厲害的人稱之為「神」，如前文提及附錄一的「蘇美戰神」。附錄一中收錄其他在 PTT 實業坊收錄的「神」詞彙，如政治人物賴清德被稱為「賴神」<sup>135</sup>、體育記者及評論作家李亦伸因其文章的反指標性被稱為「糗神」<sup>136</sup>、影劇歌星劉德華被稱為「華神」等。<sup>137</sup>

PTT 實業坊的使用者創意無限，其發展出最特別的新詞當屬「神」了，「神」可以用來稱呼厲害的人，然而根據 PTT 鄉民百科：「在 PTT 中『神』常常又當作動詞使用，是指『搜尋找出』的意思。尤其用在圖片上。該用法的起源是在表特版 (beauty)，很多表特版友會在某地看到某個美女，或網上看到一張照片之後，

<sup>131</sup>徐富昌，2002，〈網路語詞的發展與衝擊－以臺灣的網路現象為例〉，《台大中文學報》第 17 期，頁 311-314。

<sup>132</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/Sumade%E7%BE%8E%E6%88%B0%E7%A5%9E%E7%BC%89> 2015.07.23 22:03

<sup>133</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%B7%A1%E6%B7%A1%E7%9A%84%E5%93%80%E5%82%B7%E3%80%81%E8%9B%8B%E8%9B%8B%E7%9A%84%E5%93%80%E5%82%B7> 2015.07.23 23:32

<sup>134</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E8%88%87%E8%B3%AD%E7%A5%9E> 2015.07.23 10:50

<sup>135</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E6%94%BF%E6%B2%BB%E4%BA%BA%E7%89%A9%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:16

<sup>136</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%9D%8E%E4%BA%A6%E4%BC%B8%EF%BC%88%E7%B3%97%E7%88%BA%EF%BC%89%E5%9C%A8PTT%E7%BC%88LYS%E3%80%81%E4%BA%A6%E4%BC%B8%E6%96%87%EF%BC%89> 2015.07.13 11:07

<sup>137</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E8%97%9D%E4%BA%BA%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:27

就想要找更多照片，因此會在表特版求助，早期常常會用『伸』當作動詞，例如『伸相片』、『伸圖』就是找某美女的相片圖片。後來表特版出現傳奇人物 Z9，因為他找照片和相簿的能力超強而被稱為『大神』、『神龍』，後來就出現把『神』當作動詞使用。因此『神人』就是找人、另外有『神圖』、『神相簿』等用語。」

138

PTT 實業坊另有特殊的推文系統，根據 PTT 鄉民百科，推文指「推文時選 1，一般代表贊同原 po 及其 po 文內容，推文時大多不會寫出贊同原因，而是順著文意繼續討論下去。不過有時候鄉民們並非想表達意見，而是純粹認為這篇文章有被推的價值而推文，這時就會出現例如『推』、『push』、『純推』等等比較沒有內容的推文，或者簡單寫出推文原因。」<sup>139</sup>劉祐銘(2012)也說明 BBS 推文系統的優點：「BBS 允許使用者在文章底下快速回應、發揮創意的推文系統，是新興的交流功能，讓網友能更便利的互動，亦大大提升版面的潔淨度，更多資訊可以在 BBS 上被討論、散播。」<sup>140</sup>筆者注意到有些人推文前，會將之前回覆的人所推的句子一併閱讀，甚至覺得回覆者的句子很有見地時，會給予其評價「神回覆」。

「神回覆」這種用法有別於「神」作動詞的使用方式，在此的「神」並非真的是有超乎現實世界的神，而是如同筆者在第二章所整理出的「神」的詞彙表達正面價值的概念，有「陽、善、美、使人崇敬」等意涵，因此當網友讚許先前的推文者，就會用「神回覆」這個詞語。有趣的是，目前已由「神回覆」這個詞彙發展出許多關於「神+o」或「神+oo」的「神」詞彙，例如在附錄二可見「神翻譯」、「神解讀」、「神禱告」……等詞彙。在第二章時，筆者就整理出「神」的詞彙文化內涵與語義特徵，其表示「善、美、使人崇敬」等正面價值，因此當 PTT 實業坊使用者用到「神+o」、「神+oo」詞彙時，也代表了推文者的肯定，而且擴大了「神」詞彙的用法。

PTT 實業坊創造出「神」的新用法，使現代漢語中的「神」詞彙增加，甚至新聞傳播的推波助瀾之下，常常出現在人們的生活之中，本章第三節筆者將繼續探討 PTT 實業坊和新聞媒體的關係，以說明現代社會文化變遷，使得現代漢語「鬼」、「神」、「魔」詞彙廣為人知的原因。

### 第三節 新聞傳播的推波助瀾

PTT 實業坊創造出「神」的新用法，PTT 實業坊又因其即時性而和新聞傳播關係密切，筆者以下探討這二者間的關係，探討現代漢語「鬼」、「神」、「魔」詞彙眾多且有孳生力的原因。

<sup>138</sup> <http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E7%A5%9E%E3%80%81%E7%A5%9E%E4%BA%BA>  
2015.07.23 10:49

<sup>139</sup> <http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%8E%A8%E6%96%87> 2015.11.09 20:32

<sup>140</sup>劉祐銘，2012，〈臺灣大學生 BBS 流行語文化現象之研究〉，國立暨南國際大學課程教學與科技研究所碩士學位論文，頁 7-8。

## 一、新聞媒體和 PTT 實業坊的關係

PTT 實業坊為最多臺灣人使用的 BBS，又有各式各樣的看板，使用者消息流通迅速即時，如八卦版( Gossiping )中就公布了許多新聞，並且新聞媒體工作者亦使用此網路平台以了解群眾感興趣的話題，因此 PTT 實業坊和新聞媒體間關係密切。

李紹良(2012)指出：「BBS 已成為重要的新聞消息來源。對記者而言，關注 PTT 實業坊幾個特定人群聚集的主題看板，不必到路上採訪民眾，且要比從成千上萬的 blog 或是 Facebook 社團找到新聞題材更來得容易。其次，批踢踢的網路社群文化切中了軟性新聞的需求。媒體產業因過度競爭，使得市場邏輯凌駕在新聞專業之上，軟性新聞俱增；新聞版面漸漸以衝突對立、人情趣味等元素為主調。而 2005 年後，批踢踢日益頻繁的網路起鬨現象正好切合此一新興的新聞取向，基於以上的親近性，新聞媒體更傾向將 PTT 實業坊作為其報導來源。甚至，在 2003 年時，PTT 實業坊站方成立了與媒體交流的專門看板( PTT-Press )，PTT-Press 板的成立，主要乃在於提供各位網友和媒體間的公開互動空間。PTT 實業坊的使用者，藉著 PTT 實業坊的高人氣、高注目度，作為搏取主流媒體關注的爆料管道，因此開始出現『記者快來抄』、『幫高調』（低調的反義詞，引人注目之意）等專門術語，這些術語也成為熱門看板特有的文化現象。於是，PTT 實業坊不只是記者單向搜尋消息來源的地方，更成為部份 PTT 實業坊使用者主動爆料的場所。」<sup>141</sup>

當 PTT 實業坊和新聞媒體相互影響互惠後，PTT 實業坊中所使用的網路用語也因而傳播給一般民眾，而不再只是小眾使用的術語，例如在 PTT 實業坊中的「神」可以當作動詞，表示「搜尋找出」，在新聞標題中也可見之。筆者在附錄二中列出了 PTT 中「神」作動詞的用法，以下舉出四個例子：

例子一：「日前有網友在批踢踢表特版發文『【神人】首都客運北上睡美人』，並附上兩張正妹照，希望強大的鄉民們能替他神出一名『客運睡美人』」。<sup>142</sup>

例子二：「音樂節正妹女警 《蘋果》神到了」。<sup>143</sup>

例子三：「表特版神正妹」曾智希 無辜小狗眼要來電暈宅男們啦」<sup>144</sup>

例子四：「男騎車載母洋蔥照 《蘋果》神到了」<sup>145</sup>

<sup>141</sup>李紹良，2012，〈十五萬人的 BBS 是如何煉成的：批踢踢實業坊技術演變歷程之研究（1995-2008）〉，政治大學社會學研究所，頁 86-87。

<sup>142</sup> <http://m.appledaily.com.tw/realtimenews/article/beauty/20150719/651198/> 2015.07.20 09:49

<sup>143</sup> <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20150726/36686900/> 2015.07.26 15:16

<sup>144</sup> <http://game.ettoday.net/article/537878.htm> 2015.07.24 12:29

<sup>145</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150730/658725/> 2015.08.01 14:33

由新聞標題使用 PTT 實業坊用語後，便使得現代漢語中「神」詞彙使用方式更有別於宗教文化，不僅「神」作動詞的情況通行於一般大眾的生活，「神回覆」這種「神+o」、「神+oo」的用法亦常見，如筆者在第一章曾引用蘋果日報 2015 年 05 月 01 日新聞：「《老外看臺灣》的英國主持人郝毅博，在最新的影片裡和大家分享平常看臺灣新聞時，常見的一些有趣標題語，包括 GG 啦、霸氣回應、神回覆、冏、震怒、打臉、網友表示等 7 個用語。」<sup>146</sup>由這則新聞可知，至 2015 年，現代漢語中的「神回覆」已經是普遍用語，現代漢語中的「神」詞彙擴展出新的用法。

不僅 PTT 實業坊影響新聞媒體，新聞媒體的事件亦使得 PTT 實業坊的語言展現更多面貌。張慧美(2006)指出：「網路語言的語義上已反映社會價值觀念與熱點事件。網路為所有人創造了一個言論自由的平台，話語權不再專屬於社會組織，人人都可以獨立思考，通過寫作和探索，發表自己的想法和意見。網友數量的急速膨脹預示著社會各階層、各行業能夠從不同的角度和立場出發，發表多元化的意見和評論。在不斷回饋和修正中的形成不同的輿論中心，最終形成廣泛的、代表主流民意的網路輿論。由於網路論壇、新聞、微博等形成了快速傳播資訊的平台，網路語言也日益參與對社會熱點事件整合而成的網路語言。」<sup>147</sup>PTT 實業坊是臺灣盛行的 BBS (Bulletin Board System)，為一網路平台，社會中的熱點事件亦被廣為討論著，甚至當這些熱點事件被新聞媒體報導後，就創生了相關的詞語，例如「鬼島」這個「鬼」詞彙就是如此。

根據 PTT 鄉民百科：「鬼島是 PTT 的一個流行用語，用來在批評自嘲臺灣相關事物時指稱臺灣。鬼島一詞出現於化名為范蘭欽的郭冠英在網路上發表的〈台巴子要專政〉一文，其中說『其實根本沒臺灣這個東西，她不是省，自廢了，她不是縣，更不是國，只是個鬼島』，在 2009 年 3 月爆發的相關事件中，PTT 鄉民們大力批評郭冠英及其言論。但鬼島一詞則後來被鄉民拿來使用。在 2009 年時大家主要對此一詞仍抱批評態度，實際上直接使用來指稱臺灣的人還不多，2010 年也差不多，都只是零星使用，到 2011 年開始，逐漸有較多的人開始用鬼島指稱臺灣，到 2012 年時，已經變成非常流行的詞語，一直到 2014 年仍十分流行。鄉民使用鬼島一詞來比喻臺灣，大多出自對於臺灣一些狀況的不滿、無奈、自嘲。尤其是對於政府、司法、民生經濟、媒體、治安等方面的不滿，例如對臺灣政府的不滿會以『鬼島政府』形容，在司法上面臺灣對於一些惡行重大的人輕判，常會以『鬼島法律』形容，在民生上的不滿，則以大家『生活在鬼島』『沒辦法住在鬼島』來比喻，也有人反串（也有人認真的）地鼓勵大家趕快「逃離鬼島」，『鬼島媒體』也是常見對記者、媒體的批評稱呼，而每當發生什麼負面新聞事件（比如近年的黑心食品），就常會有人推『鬼島不意外』。雖然也有一些鄉民覺得不該用鬼島這樣的貶抑名稱稱呼臺灣，但在 PTT 已成為用到很自然的用語了。」

<sup>146</sup> <http://m.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150501/602451/> 2015.07.13 23:15

<sup>147</sup> 張慧美，2006，〈網路語言之語言風格研究〉，《彰化師大國文學誌》第 13 期，頁 68。



「鬼島」中的「鬼」在此並非真的鬼，而是如同筆者在第二章所整理出的詞彙概念相同，和「負面價值、陰、惡、醜、降禍、凶險」相關，表達說話者對於臺灣這座島嶼的批判。誠如 PTT 鄉民百科所說的，「鬼島」已經成為普遍的用語，現在已常常在新聞標題中見到這個關於「鬼」的詞彙，筆者在第四章說明新聞中的「鬼」詞彙時將加以探討。

PTT 實業坊和新聞相互影響，也使得現代漢語中的「鬼」、「神」詞彙用法增加，詞彙使用的環境已不限定於宗教文化，甚至這些詞彙有特別的孳生力，以下筆者將詳盡說明。

## 二、新聞媒體自造新詞

筆者在本章第一節提及臺灣人將「宅男」解釋為一整天不出門的男生，並且又在「宅男」這個詞的基礎上創造出「宅男女神」這個新詞，維基百科解釋此詞的來源是臺灣媒體所創的詞彙。另外，筆者亦在本章第三節注意到當「神回覆」成為了常見的詞彙後，就發展出「神o」、「神+oo」的「神」詞彙，例如在附錄二即可見到：「神隱」、「神反擊」、「神解讀」……等神」詞彙，儼然現代漢語中「神」詞彙已經不再只用於宗教文化，而且可以和許多詞彙共組，有極大的孳生力。

關於這個語言現象，湯廷池(1989)說：「漢語新詞通常是由『創詞人』(word maker)所刻意創造出來的。所謂的『創詞人』包括新聞記者、節目主持人、廣告策劃人、歌詞作者、或翻譯的文人等。許多新詞經過這些人的創造或介紹之後，經過新聞、電視、廣播、出版物等的傳播而逐漸由社會大眾使用，最後成為漢語的一般詞彙。但也有許多新詞是在不知道誰是『始作俑者』的情形下，在一群青年學生、職業團體或時裝界、娛樂界等特定的生活圈子裏流行起來的。這些在特定圈子裏誕生的新詞，有的經週一陣子流行之後便『曇花一現』似的消失，變成所謂的『臨時詞』或『偶發詞』(nonce word).但也有的新詞卻能夠獲得圈子外大眾認同而成為漢語的一般詞彙。」<sup>149</sup>現代漢語中的「神」詞彙，現今經過媒體報導，除了「神」詞彙作動詞，表示「搜尋找出」之意，筆者注意到有三種現代漢語的「神」詞彙，是經過新聞媒體自創後，才廣為人所知且普遍被使用的，以下分述：

第一、「神+o」、「神+oo」的構詞方式變得常見，如在附錄二新聞標題的神詞彙中，關於「神+o」、「神+oo」的詞彙就有「神解讀、神改造、神安裝、神展開、神吐嘈、神反擊、神技能……」等，新聞媒體自創許多新詞，並且大眾也漸漸接受這些現代漢語中「神」詞彙。

<sup>148</sup> <http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E9%AC%BC%E5%B3%B6> 2015.07.23 16:50

<sup>149</sup>湯廷池，1989，《漢語詞法句法續集》，臺北：臺灣學生書，頁93。

第二、PTT 實業坊常仿電「食神」、「賭神」，將厲害的人物稱為「○神」，如前文所提及的政治人物賴清德被稱為「賴神」、體育記者及評論作家李亦伸為「賴神」、影劇歌星劉德華被稱為「華神」等。受到此風氣影響，新聞媒體也常將社會上有名、受人崇敬的人物，擷取其姓名中令人深刻的字，或是其人的令人印象深刻之特徵，以之封為「○神」，如附錄二中在新聞標題中即可見到媒體稱賴清德為「賴神」、稱知名填詞人林夕為「詞神」.....等。

第三、「神器」自從網路上將自拍功能強大的自拍棒另取名為「自拍神器」後，現今「○○神器」已經是常見的用語，如在附錄二中的新聞標題中，可見到「罰寫神器、理財神器、防雨神器、減肥神器、追劇神器、護家神器、滅蚊神器、救命神器、避險神器、除霾神器、去皮神器、歸巢神器.....」等，可見「○○神器」已經是現代漢語「神」詞彙的常見用法。

在媒體的推波助瀾之下，現代漢語的「神」詞彙已經不再只用於宗教文化，而且有強大的孳生力，可以隨媒體對於社會現實的關懷與需要而再創新的詞彙。湯廷池(1989)說：「無論是由大眾傳播的『創詞人』刻意創造的新詞，或是由無個『升斗小民』無意間創造的新詞，一經社會大眾採用之後就在漢語的詞彙中獲得了一席之地，不但有其特定的內部『詞彙結構』(lexical structure)與外部『句法功能』(syntactic function)，而且其『語意內涵』(semantic content)也在『外延』(denotation)與『內涵』(connotation)上更加明確。」<sup>150</sup>現代漢語中的「神」詞彙，就是在這種基礎上，孳生出更多的新詞彙。

PTT 實業坊將現代漢語中的「神」詞彙擴展出新的用法，被新聞媒體運用後，新聞媒體又自創新詞，並傳播給社會大眾，現在除了「神」作動詞的用法常見，「神+○○」、「○神」、「○○神器」等都常在新聞標題中見到，這二類有強大的孳生力，筆者將在第四章深入探討現代漢語中的「神」詞彙的構詞方式。

#### 第四節 電影片商的偏好

在臺灣，電影產業成熟且盛行，為一般民眾所認同接受，現今無論是自製的電影或是外來的電影皆蓬勃發展，各類題材並行，如奇幻電影、浪漫電影、傳記電影.....等，都是常見的電影題材。

其中值得注意的是，有許多外來電影片名被翻譯為「神鬼○○」或「魔鬼○○」，如附錄四中即可見：「神鬼奇航」、「神鬼玩家」、「神鬼任務」、「神鬼競技場」、「神鬼嬌娃」.....等關於「神鬼○○」的影片；在附錄四中亦有「魔鬼出擊」、「魔鬼終結者」、「魔鬼剋星」、「魔鬼任務」、「魔鬼殺陣」、「魔鬼司令」、「魔鬼武器」.....等關於「魔鬼○○」的影片。然則，這些影片並非全都和「神鬼」或是「魔鬼」等宗教文化相關，甚至同一部外國電影在大陸和香港的翻譯也和「神鬼」或「魔鬼」全然無關，可見「神鬼○○」和「魔鬼○○」的電影命名方式是臺灣特有的文化現

<sup>150</sup>湯廷池，1989，《漢語詞法句法續集》，臺北：臺灣學生書，頁94。

象。

臺灣亦大量生產鬼怪影片或是引進外國的恐怖電影，其電影名稱為了吸引眾人，並且使人直接了解主題和鬼怪故事串聯，而在電影翻譯片名中常以「鬼」詞彙作為片名，如附錄三即有「鬼店」、「鬼玩人」、「半夜鬼上床」、「鬼上門」、「鬼入侵」、「鬼戀人」、「鬼地方」……以「鬼」詞彙作為電影名稱的電影。

電影產業盛行，片商將外來電影片名翻譯為「神鬼○○」、「魔鬼○○」，以及將鬼怪恐怖電影以「鬼」字命名，都使得現代漢語的「鬼」、「神」、「魔」詞彙增加，以下筆者探討電影產業的文化現象，以說明現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」詞彙被應用的原因。

## 一、臺灣片商對外國電影的翻譯習慣

在臺灣，電影是一種盛行的娛樂產業，與民眾的生活息息相關，臺灣片商在引入外國電影後，多半依據商業考量來命名。周娜、劉陽(2010)認為，「在商業文化語境下，電影片名翻譯拋棄了以往的信達雅準則，譯者在翻譯過程中為了讓譯出語的語言形式或內容適應譯入語的語言文化環境而進行了一定的改動，以順應這種文化語境，引起人們的興趣。片名的翻譯出現了較多被譯界所批判的字眼，如『鬼』、『魔』、『狂』等。」<sup>151</sup>這樣的命名習慣，使得電影片名中常可見「鬼」、「魔」等詞彙，如以「魔鬼○○」為名的電影，如「魔鬼終結者」、「魔鬼武器」……等，在臺灣非常普遍。

以「魔鬼○○」的電影名稱來說，許慧苓(1997)觀察美國電影片在臺灣的翻譯情形，發現：「明星與譯名已成約定俗成的指涉。原名“Eraser”的電影『魔鬼終結者』，指片中阿諾史瓦辛格 (Arnold Schwarzenegger) 專門替聯邦政府執行『清除計劃』，但因『魔鬼』阿諾史瓦辛格 (Arnold Schwarzenegger) 已成為在港臺的代名詞，直譯為追求、尋找)、『魔鬼尖兵』(The Glimmer Man；直譯為微光的人)。這種現象源於『摹仿舊譯』，以讓觀眾對此影片產生直接反射和認同。」<sup>152</sup>洪宜君(2010)也指出：「外國電影的片名遵循著先前票房熱門的電影標題來延續命名。希望能讓即將上映的電影，也跟先前票房熱門的影片一樣持續受歡迎，這是片商依循著人文習慣的命名方式。」<sup>153</sup>

臺灣翻譯外國片名除了用「鬼」、「魔」、「狂」等，亦喜好和「神」字搭配，如以「神鬼○○」作為電影名稱。根據附錄四，在 1980 已有原名“The Awakening”的電影，臺灣翻譯作「神鬼豔后」。「神鬼○○」的電影名稱盛行應在 1992 年後，

<sup>151</sup>周娜、劉陽，2010，〈談兩岸三地英語電影片名漢譯〉，《寧波教育學院學報》第 12 卷第 4 期，頁 73-74。

<sup>152</sup>許慧苓，1997，〈從社會語言學角度探討美國電影片名在臺灣的翻譯〉，臺灣師範大學主辦「中華民國第一屆國際翻譯學研討會」論文，頁 39-41。

<sup>153</sup>洪宜君，2010，〈臺灣與大陸關於好萊塢電影片中文譯名之研究〉，國立師範大學圖文傳播學系印刷出版科技組碩士學位論文，頁 3。

1992 年原名“Sneakers”的電影在臺灣翻譯命名為「神鬼尖兵」，自此就可見到「神鬼拳王」、「神鬼至尊」、「神鬼奇兵」、「神鬼妙探」……等電影名稱，到了 2015 年，還有「神鬼獵人」這部電影是以「神鬼○○」作為其電影翻譯片名，足見臺灣片商已將這樣的命名方式視為一種人文習慣。

周娜、劉陽(2010)認為片商的命名習慣，已經使「譯名的程序化同質化，電影片名相互模仿、逐漸趨同，『魔鬼○○』、『惡魔○○』……皆是經常出現的電影譯名。適度使用此類字眼，可滿足觀眾對刺激的需要，然而此類詞彙過度使用，有時候觀眾將各影片混淆且不知所云。」<sup>154</sup>王娟娟(2005)也指出：「『魔鬼○○』、『神鬼○○』等詞彙似乎成為電影的『行話』，這是移植西方語彙過程中繼原創意之後，變用、重組的結果，而變成了『流行語彙』。然而，這些流行語彙也流於『公式化』，『魔鬼○○』、『神鬼○○』等詞彙不斷被抄襲、重組。」<sup>155</sup>

電影產業基於商業考量，使得「魔鬼○○」、「神鬼○○」等詞彙變成臺灣翻譯命名外國電影時的人文習慣，「魔鬼○○」、「神鬼○○」等詞彙則可視為一種商業文化的流行語彙，這也使得現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙逐漸增多且盛行。筆者將在第四章探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙的語義構詞組合，並於第五章分析「神鬼○○」、「魔鬼○○」的語用情形。

## 二、臺灣片商對恐怖電影的命名習慣

電影在臺灣是盛行的娛樂產業，恐怖電影、鬼電影是其中一種常見的主題，至今在電影院中仍深受民眾歡迎。

郭宏昇(2005)提出恐怖電影創生的原因：「恐怖電影的敘事基礎源於鬼神二元對立，表達人們在現代化社會仍對未知的事物或他者感到恐懼。恐怖片反映出當代社會的集體焦慮，可能是來自政治、治安、醫療體系、階級壓迫、人際關係、自然、宗教、動物、生化科技等面向。人類內心有最深的恐懼，企圖找回本體的安全需求，而創作了恐怖電影。華語的鬼片如『見鬼』、『雙瞳』、『三更』等知名強片，重塑了人們對鬼物的認知，使恐怖電影、鬼片在 2000 年以後更為盛行。」<sup>156</sup>這也說明了為了在 2000 年之後，恐怖電影如雨後春筍般冒出，筆者附錄三中彙整的恐怖電影名稱，也多數為 2000 年之後的作品。

不僅華語恐怖電影盛行，臺灣亦引進許多外國恐怖電影、鬼電影，以滿足民眾對於鬼物的想像。片商為了使電影的主題直接了當，而將電影名稱以鬼命名。史森指出：「恐怖電影及鬼電影中的電影命名常選用『鬼』、『凶』等帶有恐怖義

<sup>154</sup>周娜、劉陽，2010，〈談兩岸三地英語電影片名漢譯〉，《寧波教育學院學報》第 12 卷第 4 期，頁 73-74。

<sup>155</sup>王娟娟，2005，〈兩岸三地英語電影譯名比較及翻譯模式建立與應用〉，《翻譯學研究集刊》，2004-2005 第九輯，頁 54。

<sup>156</sup>郭宏昇，2005，〈仿真的再現—1980-2004 華語恐怖電影的後現代轉折〉，南華大學社會學研究所碩士論文，頁 5。

項的詞語，有強烈的暗示性。」<sup>157</sup>這使得臺灣在恐怖電影、鬼電影中直接將「鬼」作為其命名。以附錄三中 2000 年以後的外國恐怖電影為例，2001 年上映恐怖電影“Dark Water”，其原名並無「鬼」，直譯應只有「黑水」，但臺灣片商命名為《鬼水怪談》。2001 年另一部外國恐怖電影電影“The Hotel”，直譯名稱應作「旅館」，而臺灣片商命名為「鬼地方」。這樣的例子非常多，都是基於讓觀眾了解電影的屬性與內容，以吸引其觀賞。臺灣片商對恐怖電影的命名習慣造成了許多電影中含有「鬼」詞彙，這也使得現代漢語中的「鬼」詞彙增加。

本節說明臺灣電影片商的命名偏好，造成了現代漢語中流行「神鬼○○」、「魔鬼○○」等詞彙，在恐怖電影、鬼電影中亦常見以「鬼」作為電影片名的情形。筆者將在第五章探討「鬼」、「神」、「魔」的命名組合時，說明「神鬼○○」、「魔鬼○○」等詞彙的應用方式，在第四章探討臺灣電影片名中的「鬼」詞彙構詞方式。

## 第五節 電玩與動漫盛行的影響

自 20 世紀末起，受到電腦與電子產業發達，臺灣一方面吸收外來文化，引進國外的電子產品，另一方面也積極地開發與電腦資訊密切相關的硬體與軟體，因而帶動了臺灣的電玩、影視相關的產業日漸盛行，電影、電視戲劇與動漫都成了一般民眾的娛樂項目。

在這之中令人印象深刻的是，許多電玩和動漫的取材出自於神怪故事或是神魔小說，內容以神、鬼、魔爭鬥為主題，讓電動玩家或是動漫閱聽者得以感受神怪故事的恐怖氛圍，並且透過人物努力可使邪魔鬼怪退散，滿足其心理刺激需求。這使得電玩和動漫的命名常以「鬼」、「神」、「魔」為組成要素之一，如附錄五中以「鬼」為名的電玩有「鬼斬」、「百鬼夜宴」、「鬼鎮」……等，以「鬼」為名的動漫則有「獵鬼師」、「鬼男友」、「百鬼夜行抄」、「學校有鬼」……等；以「神」為名的電玩則有「決戰諸神」、「暗黑破壞神」、「化神降世」……等，以「神」為名的動漫有「諸神的差使」、「神的記事本」、「犬神」……等；以「魔」為名的電玩有「封魔傳」、「封魔傳奇」、「魔兵驚天錄」、「妖魔妲己傳」……等，以「魔」為名的動漫有「驅魔少年」、「魔獸爭霸」、「魔導少年」……等。

由電玩和動漫的名稱看來，許多命名相似，以「鬼」、「神」、「魔」為其中要素之外，甚至有許多電玩和動漫都名為「神魔○○」或「魔神○○」，以「神魔○○」為例，附錄五中可見電玩名稱命名為「神魔之塔」、「神魔大陸」、「神魔國度」、「神魔令」……等，而動漫名稱則有「神魔大戰」之詞彙。以「魔神○○」為名的電玩有「魔神戰」、「莉莉與魔神之物語」，以「魔神○○」為名的動漫則有「魔神英雄傳」、「魔神之骨」。

除此之外，有些時候某些電影會被改編為被改編為電玩，使得電影中常見的「神鬼○○」命名方式亦可見於電玩的名稱之中，附錄五就可見「神鬼○○」的

<sup>157</sup>史森，2013，〈兩岸三地恐怖電影命名的社會語言學考察〉，《現代交際》，頁 45-46。

電玩名稱，如「神鬼戰士」、「神鬼認證」、「神鬼奇航」……等。「神鬼○○」為名的動漫較少，附錄五中僅收錄了「神鬼武差」、「神鬼一族」二個例子。

電玩和動漫的名稱常以「鬼」、「神」、「魔」為元素，而使得現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙增加，以下筆者探討電玩、動漫的文化現象，以解釋上述這些電玩和動漫中具備「鬼」、「神」、「魔」詞彙的原因。

## 一、「鬼」、「神」、「魔」成為創作素材

鬼、神、魔在我們的傳統觀念中，是不存在於現實生活中的靈魂，具有超凡能力，以往只會在宗教文化中窺見其樣態，現今則在電玩、動漫、電影等皆可見以之為素材的創作，《臺灣妖怪研究報告》(2015)一書就指出：「二十世紀後，妖魔鬼怪成為庶眾的信仰，明明是過去為人避之唯恐不及的可怕事物，卻在遊戲、動漫、報刊、影劇中成為可愛的角色，這是妖魔鬼怪文化的新趨勢。」<sup>158</sup>

筆者觀察到，傳統文化並未消失，如中國的神魔小說就對電玩產業影響甚鉅。神魔小說出自於民間創作者對虛幻世界之想像，如同魯迅所言，表達神與魔「義利邪正善惡是非真妄」的二元對立，陳述鬼惡神善、以神治鬼的思維。根據苟波(2001)的研究，「神魔小說中多有神仙救世的主題，神仙對拯救自然災害、社會災難、度脫凡人，甚至可以制服妖魔，神仙救濟人間又制止妖魔的破壞活動，因此神魔之鬥不可免除。《西遊記》、《斬鬼傳》、《平鬼傳》都是透過神仙制服妖魔作祟來表現神仙救濟觀念的作品。其小說情節以『天界』的神仙活動、或神仙開天闢地的『創世』、『創生』為起首，主人公則在塵世人間『救濟』、『修道』，最後功成圓滿。」<sup>159</sup>

神魔小說滿足人們對虛幻世界的想像，同時救濟人間、斬鬼除魔，這樣的敘事結構，深深地影響了電玩的內容。在現今市面上的電玩，主題常設定為虛幻世界的鬼、神、魔，亦多由神魔小說改編，為的是誘發人們對於爭鬥場面的刺激感及征服感，以及增加遊戲者或觀賞者對於內容情境的熟悉感，也使得動漫或電玩有許多名稱以「鬼」、「神」、「魔」為其中要素。以附錄五中的電玩為例，電玩直接取名為《封神演義》，取材自神魔小說，「結局以姜子牙封諸神和周武王封諸侯結尾，玩家就是扮演太公望來體會這段故事，人物可愛加上遊戲中豐富的地形攻擊和寶貝修煉系統，樂趣十足。」<sup>160</sup>

附錄五亦有電玩「怒戰諸神」，改編自「中國神魔小說《封神演義》，再現經典神話中恢宏浩大的世界和曲折動人的情節。」<sup>161</sup>創作者為了使玩家或閱聽者可以體驗各式主題，將不相干的故事混搭組合，成了新的故事概要，如附錄五中

<sup>158</sup>周易正總編，2015，《臺灣妖怪研究室報告③妖怪見聞錄》，台北：行人文化實驗研究室，頁36-37。

<sup>159</sup>苟波，2001，〈「神魔小說」中的仙與道〉，《宗教學研究》第4期，頁42-43。

<sup>160</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=20308> 2015.07.26 15:37

<sup>161</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=58894> 2015.07.24 13:49

電玩「三國封神」將故事設定於「東方世界有種人叫『喚靈師』，他們可自古書經典中招喚出的英雄、豪傑、神、魔、鬼怪等人物進行戰鬥及冒險，而『喚靈師』可召喚出《三國演義》和《封神榜》對戰，故事就此展開。」<sup>162</sup>

有時候電玩的故事設定並非是已有的神魔故事，而是運用神魔小說的敘事方式再重新設定時代場景，如附錄五中電玩「決戰諸神」，故事場景為「數千年前神魔大戰，神界與魔眾血戰八百餘年之後，以梵天王為首的諸神們成功地將天魔波旬為首的妖、魔、鬼、怪、精的聯軍擊潰，但連番大戰諸神無法徹底將天魔誅殺，天魔封印在迷霧山下，千年後封印逐漸崩落，神魔必須再度決戰.....。」<sup>163</sup>

這些故事的敘事模式都和神魔小說相似，這也使得電玩名稱有時只單用「鬼」、「神」、「魔」命名，有時又以「神魔○○」為名，如附錄五有電玩名為「神魔之塔」、「決戰神魔」、「神魔世界」、「神魔召喚」.....等；有時電玩則以「魔神○○」為名，如附錄五中有電玩名為「魔神戰」、「莉莉與魔神之物語」。

電玩深受中國神魔小說的敘事模式影響，然而動漫方面取材於神魔小說的，在附錄五中僅可見動漫《封神演義》；原因在於動漫多半引進國外，尤其是日本，鮮少國人自創，因此在取材上縱然有鬼、神、魔，卻多半是和國外的文化環境相關。以日本文化而言，《臺灣妖怪研究報告》一書指出：「日本妖怪範圍包含了神明，神明和鬼的差別只在於神賜福，鬼降禍。日本妖怪文化得以廣為傳播，甚至透過動畫影響臺灣，在於日本江戶時代的浮世繪，描繪、記述了妖怪的圖像與個性，這些素材吸引了後世的創作者由傳統圖錄汲取養分，因此鬼、神故事得以延續發展。」<sup>164</sup>日本的鬼神妖怪文化其來已久，影響了日本的動畫創作，而使得引進至臺灣的動畫常以「鬼」、「神」為名稱，如附錄五中的「獵鬼師」、「鬼迷藏」、「百鬼夜行抄」、「諸神的差使」.....等。

臺灣引進動漫、電玩時，有時會發生「翻譯時的文化空白論」。筆者曾在在本章第一節提到，現代漢語中的「魔」可做為西方邪惡的「龍」的詮釋性詞語，因為「魔」本指在佛教中指擾人心神、壞人好事的鬼、神、魔 mara，和西方元素的概念相近，便使得許多西方的翻譯作品中多以「魔」為名稱。在電玩中，若故事中的有龍，主角也有特殊的能力，也會以「魔」為名稱，例如附錄五電玩有「魔獸爭霸」、「魔龍傳說」、「魔龍之戰」。此外，電玩或動漫中的主角若有「變化」的能力，電玩或動漫的名稱也常以「魔」為組成元素，原因在於「魔」的語意中有「變化」、「能力超凡」的特質，當外來文化中的概念無法翻譯，就以「魔」作為詮釋性的詞彙，如附錄五中電玩有「審判魔眼」、「魔力寶貝」，動漫有「魔導少年」、「庫洛魔法使」、「聖魔之血」。

由以上可知，許多電玩和動漫取材自令人想像的鬼、神、魔奇幻世界，因可能受到中國神魔小說的敘事結構影響，或是和日本的妖怪鬼神文化傳播，再則

<sup>162</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=4437> 2015.07.24 13:54

<sup>163</sup> <http://wiki2.gamer.com.tw/wiki.php?n=47904:%E6%95%85%E4%BA%8B%E7%B0%A1%E4%BB%8B&ss=47904&f=M> 2015.07.24 13:43

<sup>164</sup>周易正總編，2015，《臺灣妖怪研究室報告③妖怪見聞錄》，台北：行人文化實驗研究室，頁42-45。

或許由國外引進電玩及動漫時產生了翻譯的文化空白論，採用詮釋性的詞彙，而使得其名稱中常見「鬼」、「神」、「魔」詞彙，或是「神魔○○」、「魔神○○」。這也使得現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙增加。

## 二、商業整合與跨媒體現象

現今社會中的電影、電玩和電影，常以鬼、神、魔作為故事主題，電影、電玩和動漫間名稱常相同，如在附錄四的電影名稱和附錄五的電玩名稱都可見到《神鬼戰士》，因為電影和電玩常常都是同一家公司出資，因此同樣的故事主題可以一再被運用。李陽(2012)就指出：「時代華納、迪士尼等國際傳媒實現媒介內容產品的多元化經營，即公司內同時生產電影、電視、漫畫、遊戲等不同型態的媒介產品。這種橫向業務整合，使得媒體集團可用同一個故事題材，開發不同型態的媒體產品，再從不同媒體分支中獲取收益，而不必把業務外包給他們的競爭對手，實現利潤的最大化。」<sup>165</sup>這樣的商業整合習慣，可達到「跨媒體敘事」的效果。

根據朱松林(2015)研究，「跨媒體」是指：「跨媒體是與媒體間性相關的一組概念中的一種，其他如品牌化、媒介融合、多媒體、多模態、多平臺、再利用、再混合、再製作等術語，都是指發生在不同媒體之間的内容交互行為、傳播。跨媒體傳播至少包含兩層含義：其一指相同内容在不同媒體之間的交叉傳播與整合，為了擴大群眾數量，採用平台延伸策略，將相同内容經過簡單的格式更改後投放到不同平台。其二指媒體之間的合作、共生、互動和協調，以累積、整合或連貫的方式，在多媒體平台展示的多媒體敘事，每一平台上的文本都有自己獨特價值並共同構成單一的故事主線。當代最典型的跨媒體產品的例子有：《黑暗騎士》系列等。」<sup>166</sup>

電影、電玩、動漫等媒體共享同一個故事，除了能使出資的公司將利益提高，還能「使不同媒體介質間可以資源共享，增加内容滲透度。在資金上，不同媒體平台所產生的資金流互補，降低經營風險。甚至，由於網路傳播、資訊發達，電子媒體和網路媒體連接，就能讓動漫遊戲的傳播效果大大提高。」<sup>167</sup>除此之外，無論是電影、動漫或是電玩，「皆可作為『原文本』，提供基本人物形象架構；而其他媒體則將敘事的背景、故事及各個形象深化、細化，衍化出更為複雜的故事。」<sup>168</sup>附錄五中的電玩「神鬼制裁」就是「由 Marvel 知名漫畫改編的第三人稱動作射擊遊戲，2004 年其同名電影上映。」<sup>169</sup>除了動漫故事原型改編成電玩，亦有

<sup>165</sup>李陽，2012，〈跨媒體敘事：數字化時代電視媒體內容生產新趨勢〉，《電視研究·TV RESEARCH》第4期，頁51。

<sup>166</sup>朱松林，2015，〈論跨媒體敘事中的粉絲經濟〉，《編輯之友》第2期，頁51。

<sup>167</sup>陳少波，2008，〈中國動漫遊戲產業的跨媒體經營〉，《浙江學刊》第3期，頁222-223。

<sup>168</sup>李煒，2012，〈從遊戲到動漫影視及其他：跨媒介文化現象論析〉，《中國電視》第2期，頁89。

<sup>169</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=8179> 2015.07.27 13:28



電玩改編成動漫的例子，如附錄五中動漫「魔獸爭霸」的劇情「由日本當紅卡片遊戲《魔獸爭霸》世界觀改編而成。」<sup>170</sup>

電影、電玩和動漫等媒體，仰賴好的故事以吸引閱聽人或玩家，其故事原型有時候是原創故事，有時候電影、電玩等則是由小說、劇本中取材並改編，間間為「創作鏈」關係。根據秀霖(2014)的研究指出：「創作鏈是指故事劇情的帶動媒體發展的過程，創作上游如『劇本、小說、分鏡腳本、漫畫』，與創作下游如『電影、戲劇、動畫、電玩』可互相轉換。知名的漫畫、小說或劇本常改編為電玩，若電玩大發利市，廠商又會再翻拍成電影或是改編為動漫。」<sup>171</sup> 附錄五中的電玩「神鬼認證」就是其中一例，「票房佳的電影『神鬼認證』系列改編自 Robert Ludlum 最暢銷的諜報小說，又以動作遊戲的面貌來與玩家們見面。」<sup>172</sup>

本節探討了電影、電玩和動漫常以鬼、神、魔等充滿想像虛幻世界作為故事主題，因此有時候臺灣的廠商直接將中國的神魔小說改編創作電玩，有時候則是引進外國的電玩或動漫，並將日本鬼神文化的內容作為故事原型。而在現代，商業整合使得媒體之間互相影響，不同媒體運用同個故事吸引群眾，電影、電玩和動漫互相改編，這些文化現象帶動了詞彙的發展，使得電影、電玩和動漫的名稱中常有「鬼」、「神」、「魔」之外，也常以「神魔○○」、「魔神○○」或是「神鬼○○」為名，這些文化現象都使得現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙增加。筆者將在第四章探討現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」詞彙的構詞方式，在第五章探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙及「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的語用特質及文化心理。

<sup>170</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=66899> 2015.07.23 23:01

<sup>171</sup> 秀霖，2014，〈劇情類型藝術「創作鏈」的共生發展〉，《另眼看御宅—跨媒體傳播下的日本文化剪影》，新竹，國立交通大學，頁 115-117。

<sup>172</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=13038> 2015.07.27 13:31

## 第四章 現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」詞彙及 「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的構詞方式

本研究主題是「現代漢語中的『鬼』、『神』、『魔』詞彙」在臺灣的詞彙分析，本章將著重於「鬼」、「神」、「魔」詞彙的構詞方式，以下文字是筆者整理構詞方式的解說。

筆者將附錄一至附錄五，依照「PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫」的順序，將「鬼」、「神」、「魔」詞彙和「鬼」、「神」、「魔」的詞彙組合，先依照語義的構成方式加以整理、分析並歸類，若無法用語義概括者，則再歸納出其他的方式。以 PTT 鄉民百科的「鬼」詞彙為例，「吳鳳接鬼」是利用諧音方式構詞。

筆者在歸類後，列舉出附錄一至附錄五中的語料，語料部分以引號加上標楷體呈現，例如：「鬼島」、「吳鳳接鬼」，以利於辨識。由於筆者所探討的語料眾多，無法一一說明細節，若此例子需要詳加探討其背景，會在此例子後補充說明；若不需要說明，則只在歸類後列舉例子。

另外，由於新聞中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙有特殊語境，筆者需要援引附錄二中的新聞標題加以說明，為方便區別各例子的不同，就在語境前加上「例 1、例 2……」，並依序排列各個「鬼」、「神」、「魔」詞彙語境，以說明這些詞彙的特殊意涵。

本章將依照「鬼」、「神」、「魔」詞彙在各個媒體的構詞方式分別論述於第一節至第三節，第四節則探討「鬼」、「神」、「魔」的詞彙組合在電影、電玩、動漫的構詞方式。

### 第一節 「鬼」詞彙的構詞方式

筆者在本章第一節根據 PTT 鄉民百科、新聞標題、電影、電玩、動漫的順序，探討「鬼」詞彙在各個媒體的語義構詞類別，以下分別論述。

#### 一、PTT 鄉民百科中的「鬼」詞彙構詞方式

##### (一)鬼+地方：

「鬼+地方」的語義構詞以「鬼島」為例。

在第三章第二節筆者探討了 PTT 實業坊的興起，在第三章第三節則說明新

聞媒體和 PTT 實業坊的關係密切。「鬼島」<sup>173</sup>指稱臺灣出自於化名為范蘭欽的郭冠英在網路上發表的〈台巴子要專政〉一文，至 2012 年此詞彙已變成流行語。

## (二)諧音構詞：

諧音雙關構詞以「吳鳳接鬼」為例。

根據 PPT 鄉民百科：「無縫接軌、吳鳳接鬼、吳鳳是一組同義的 PTT 流行語，在討論感情問題時，特別指在男女交往時，一方分手後立刻又在交新的男女朋友。無縫接軌本來是指鐵軌連接時緊密無縫，後來引伸為形容事物連結緊密恰當（包括如鐵路等轉乘方便），之後被用在感情問題上時（並非 PTT 最先使用）則引申作為一個人在與男女朋友分手之後，立刻就交了新的男女朋友，而這種情況雖然仍有可能真的是分手之後才交了新的對象，但大多情況很可能是先劈腿之後才分，或是先有對象在曖昧階段之後再分手。」<sup>174</sup>

這種利用諧音雙關構詞的方式，使現代漢語的「鬼」詞彙增加。

## 二、新聞中的「鬼」詞彙構詞方式

### (一)方言融入：

#### 1. 閩南語融入：

閩南語融入的「鬼」詞彙：「假鬼假怪」，據教育部閩南語常用詞辭典，「假鬼假怪」指「裝神弄鬼、裝模作樣。例：莫佇遐假鬼假怪矣啦。Mài tī hia ké-kuí-ké-kuài--ah--lah. (不要在那裡裝神弄鬼了啦。)」<sup>175</sup>臺灣早期的移民來自於福建等地區，閩南語融入於現代漢語，造成了新聞中亦可見到此用法，以附錄二的新聞標題中即可見到以下例子，也可見閩南語融入而使現代漢語中的「鬼」詞彙增加：

例 1 你很假鬼假怪嗎？<sup>176</sup>

例 2 溪頭魔神祭 假鬼假怪拚獎金<sup>177</sup>

例 3 又假鬼假怪？朱孝天疑感情生變：我希望妳……幸福<sup>178</sup>

<sup>173</sup><http://www.worldjournal.com/92528/article-%E9%83%AD%E5%86%A0%E8%8B%B1-%E5%98%86%E5%8F%B0%E7%81%A3%E7%84%A1%E7%B5%B1%E6%B4%BE%E7%99%BC%E8%A8%80%E7%A9%BA%E9%96%93/> 2015.07.29 23:51

<sup>174</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E7%84%A1%E7%B8%AB%E6%8E%A5%E8%BB%8C%E3%80%81%E5%90%B3%E9%B3%B3%E6%8E%A5%E9%AC%BC> 2015.07.23 16:49

<sup>175</sup> [http://twblg.dict.edu.tw/holodict\\_new/index.html](http://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/index.html) 2015.12.25 19:45

<sup>176</sup> <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/supplement/20101214/33033483/> 2015.07.09 18:55

<sup>177</sup> <http://www.chinatimes.com/newspapers/20150615000419-260107> 2015.07.14 13:53

<sup>178</sup> <http://star.chinatimes.com/news/20150602003011-261101> 2015.07.14 14:05

## 2. 粵語融入：

新聞中常可見「事件+『有鬼』」的情境，以下為例子：

例 4 苗栗償債計畫有鬼<sup>179</sup>

例 5 真的有鬼？香港證監會罕見要求停止漢能所有交易<sup>180</sup>

例 6 小米路由器有鬼？網友爆料插廣告監控使用者<sup>181</sup>

附錄二中的新聞標題使用「有鬼」時，往往主詞非地點，而是事件。若主詞是地點，則有「地點中有鬼怪」的意涵。在新聞中的「有鬼」主詞以事件為主，在語境中往往有此事件令人感到匪夷所思，甚至被操弄而有負面結果的意涵。

在此的「有鬼」應指「有內鬼」，意思為「有內奸」，即筆者在第三章第一節中所提的「內鬼」一詞轉化：香港電影「無間道」將表示「內奸」的「內宄」一詞，在電影螢幕上寫作「內鬼」，「內鬼」一詞傳入臺灣後盛行。臺灣的新聞媒體受到此詞彙的影響，便應用於標題之中，並將「有內鬼」省略「有鬼」的用法。現今新聞中則常以「事件+『有鬼』」的方式，表達某事件為人操弄。

### (二)鬼+地點：

#### 1. 使用 PTT 實業坊語彙：「鬼島」

「鬼島」指稱臺灣，至 2012 年此詞彙已變成流行語，新聞運用 PTT 實業坊的詞彙以吸引讀者，以下是附錄二中的例子：

例 7 蔡英文如何挽救 臺灣「鬼島」化的悲劇？<sup>182</sup>

例 8 觀點／都是 they 的錯！鬼島臺灣，養出一堆「怪」獸<sup>183</sup>

#### 2. 形容荒廢而少為人所使用的地點，由於當地人少而使得人們聯想為如鬼魅叢生之處，附錄二中的語料有：「鬼機場」、「鬼走廊」、「鬼樓」、「鬼鎮」

例 9 「鬼機場」：中資財團 8.4 萬收購「鬼機場」<sup>184</sup>

例 10 「鬼走廊」：逃離鬼走廊，加薩婦女創業流浪到波羅的海<sup>185</sup>

例 11 「鬼樓」：粉塵爆炸倖存陸女 雙手炭化住鬼樓<sup>186</sup>

<sup>179</sup> <http://talk.ltn.com.tw/article/paper/898040> 2015.07.19 22:19

<sup>180</sup> <http://www.moneydj.com/KMDJ/News/NewsViewer.aspx?a=f2173141-0ccb-4100-9556-9d9b10380e44> 2015.07.19 22:22

<sup>181</sup> <http://technews.tw/2015/06/24/xiaomi-router-has-hidden-scpit-might-report-user-behavior/> 2015.07.19 22:48

<sup>182</sup> <http://history.n.yam.com/my-formosa/politics/20150717/20150717160205.html> 2015.07.29 20:54

<sup>183</sup> <http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=84185> 2015.07.29 21:14

<sup>184</sup> <https://hk.news.yahoo.com/%E4%B8%AD%E8%B3%87%E8%B2%A1%E5%9C%988-4%E8%90%AC%E6%94%B6%E8%B3%BC-%E9%AC%BC%E6%A9%9F%E5%A0%B4-215523708.html> 2015.07.1 21:49

<sup>185</sup> <http://technews.tw/2015/07/16/a-startup-sisterhood-in-gaza/> 2015.07.19 22:02

例 12 「鬼鎮」：卑詩「鬼鎮」華資業主 120 萬元轉手求售<sup>187</sup>

(三)鬼+人的內在特質：

鬼形容人的內在特質時，此時的「鬼」表達此人的變化莫測、超乎群眾、不同凡響，足以使事物改變成另外的狀態，並非有負面的意思，以下是附錄二中的例子：

1. 鬼+才華：「鬼才」

例 13 鬼才邱復生 讓房子說故事<sup>188</sup>

例 14 躍馬中原基金會特邀鬼才沈玉琳 幽默分享創業甘苦<sup>189</sup>

例 15 音樂鬼才盧廣仲領軍揮舞致勝大旗！臺灣樂團整裝進軍日本  
Summer Sonic 音樂節音樂鬼才<sup>190</sup>

2. 鬼+想法：「鬼點子」

例 16 「犀票鬼點子混搭天王演唱會<sup>191</sup>

例 17 有很多人訝異黃明志哪來的那麼多的鬼點子；出道 8 年已經累積網路上百部的音樂作品總點擊率已經超過一億四千萬，拍了四部電影成為億萬票房導演。<sup>192</sup>

(四)鬼+人的外在形貌、動作：

鬼用於形容人的外在形貌、動作時，通常代表了此人的樣態與動作給人負面的感受，和第二章所探討的「鬼」給人「陰、凶險、醜、惡」等概念符合，以下列舉附錄二中的語境說明：

1. 鬼+飾物：「鬼玩意」

例 18 郭雪芙詭異隱形女 頭頂那啥鬼玩意<sup>193</sup>

此處的「鬼玩意」並非鬼的玩意，而是頭頂的飾物令人感到詭異而且不符合常人的審美標準。

<sup>186</sup><http://udn.com/news/story/4/1021202-%E7%B2%89%E5%A1%B5%E7%88%86%E7%82%B8%E5%80%96%E5%AD%98%E9%99%B8%E5%A5%B3-%E9%9B%99%E6%89%8B%E7%82%AD%E5%8C%96%E4%BD%8F%E9%AC%BC%E6%A8%93> 2015.07.19 22:28

<sup>187</sup> <http://news.singtao.ca/vancouver/2015-07-15/province1436955506d5678556.html> 2015.07.19 22:29

<sup>188</sup><http://udn.com/news/story/7241/1037122-%E9%AC%BC%E6%89%8D%E9%82%B1%E5%BE%A9%E7%94%9F-%E8%AE%93%E6%88%BF%E5%AD%90%E8%AA%AA%E6%95%85%E4%BA%8B> 2015.07.20 10:37

<sup>189</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150626/526080.htm> 2015.07.20 10:41

<sup>190</sup> <http://n.yam.com/cna/place/20150716/20150716158311.html> 2015.07.20 10:43

<sup>191</sup> <http://sports.ltn.com.tw/news/paper/868706> 2015.07.20 10:21

<sup>192</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150717/536830.htm> 2015.07.20 10:22

<sup>193</sup> <http://ent.appledaily.com.tw/enews/article/entertainment/20150717/36670233/> 2015.07.19 22:10

2. 鬼+樣貌：「鬼樣子」

例 19 法拉利姊自認天后 不怕鬼樣子<sup>194</sup>

此處的「鬼樣子」並非鬼的樣子，而是其人的樣貌令人感到醜惡、不悅。

3. 鬼+動作：「鬼扯」、「鬼叫」

例 20 「鬼扯」：杜勒斯證明馬英九哈佛鬼扯<sup>195</sup>

例 21 「鬼扯」：北韓爆氣『幹部叛逃潮是鬼扯』<sup>196</sup>

例 22 「鬼叫」：實境秀腿傷縫針 班傑逞強不麻醉鬼叫<sup>197</sup>

此處的「鬼扯」表示胡言亂語、胡說八道，並非指鬼在拉扯；「鬼叫」則是形容哭喊聲非常淒厲悲慘，而非鬼在吼叫。「鬼+動作」作為修飾人的的外在行為時，有負面的色彩意義。

(五)動詞+鬼：

「動詞+鬼」的構詞方式中，在附錄二中的新聞標題中，動詞只限「搞」、「見」，「搞鬼」、「見鬼」在此皆有負面的意涵，以下為說明：

1. 「搞鬼」：

例 23 藝人個資曝光 14 歲女粉絲搞的鬼<sup>198</sup>

例 24 鏡子裡的你比相片迷人？原來是它在搞鬼！<sup>199</sup>

例 25 事故車卻四處走？原來是變造集團搞鬼<sup>200</sup>

當「搞鬼」用在新聞標題時，指「暗中使用計謀」，而非有人去搞弄真的鬼，此處的鬼有「暗中」、「陰」等意涵。

2. 「見鬼」：

例 26 李家同：國一學負次方 見鬼了<sup>201</sup>

當「見鬼」用在新聞標題時，比喻事件離奇古怪，而非真的有人見到鬼了，此處的「鬼」表現了人們對事件持負面的態度。

<sup>194</sup> <http://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1356403> 2015.07.19 22:18

<sup>195</sup> <http://talk.ltn.com.tw/article/paper/897712> 2015.07.19 22:16

<sup>196</sup> <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/international/20150710/36657206/>

2015.07.19 22:31

<sup>197</sup> <http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150713004918-260404> 2015.07.19 22:41

<sup>198</sup> <http://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1375749> 2015.07.22 22:51

<sup>199</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150713/646828/> 2015.07.19 23:12

<sup>200</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1368908> 2015.07.19 23:13

<sup>201</sup> <http://www.cna.com.tw/news/firstnews/201504110173-1.aspx> 2015.07.02 14:23

### 三、臺灣電影片名中的「鬼」詞彙構詞方式

筆者在第三章第四節探討了電影片商的命名喜好時，說明了現代恐怖電影、鬼電影盛行，臺灣片商常直接以「鬼」、「兇」等有恐怖意義的詞彙命名，也讓觀眾得以由片名了解電影的屬性和內容，這也是使得現代漢語中的「鬼」詞彙增加。以下筆者列出附錄三中的電影片名的構詞方式。

#### (一)鬼+出沒的地方：

1. 鬼+地點：「鬼地方」、「鬼店」、「鬼屋」、「鬼宿舍」、「鬼病房」、「鬼戲院」、「鬼嬰廟」、「鬼域」、「鬼次元」

片商為了強調鬼的凶狠，以「猛」形容鬼，形成了「猛+鬼+地點」的語義類型，例如：「猛鬼套房」、「猛鬼大學」。

在鬼之前加上「獵殺」，和鬼相關的地點，成為了「獵殺+鬼+地點」的語義類型，例如：「獵殺鬼世界」、「獵殺猛鬼公路」。

2. 鬼+交通工具：「鬼電車、鬼潛艇」

片商為了強調鬼的凶狠，以「猛」形容鬼，形成了「猛+鬼+交通工具」的語義類型，例如：「猛鬼列車」。

還有一種狀況，電影原名只有英文或是數字，為了使觀眾能夠更了解內涵，臺灣片商將「鬼」翻譯出來，並且保留部分原名，例如：

「3D 鬼機(原名 NO.8 Dark Flight)」、「7500 鬼航班(原名 7500)」

3. 地點+「有鬼」：

「心中有鬼」、「牆裡有鬼」、「手機有鬼」、「這個高中沒有鬼 1-3」、「誰說軍中沒有鬼」

4. 鬼+地域+傳說：「鬼水怪談」、「康乃狄克鬼屋事件」

以上四種都是片商強調鬼出沒的地點，因此以「鬼+出沒的地方」為語義構詞方式。

#### (二)類型+鬼：「替屍鬼、頑皮鬼」

這種類別以「○○+鬼」作為語義類型，筆者在第二章第一節已談及馬書田的研究，馬書田指出「○○」常可以是外型特徵、死因死狀、活動地點、性格特徵、行為特徵。「替屍鬼」就是根據死因死狀為語義構詞方式，「頑皮鬼」則是依據性格特徵為語義構詞方式。

(三)鬼+人的身分：「鬼戀人」、「鬼娃新娘」、「鬼妻」、「鬼魅情人」

這種語義構詞類別強調鬼以人的身分出現在人們身旁，以營造恐怖氣氛。

(四)鬼+物品：「鬼鈴」、「鬼鈴聲」、「鬼訊號」、「鬼鏡」、「鬼髮」、「鬼照片」、「鬼片」、「鬼影」

這種語義構詞類別強調鬼誘發鬼出沒的物品，片商因而以此命名。

(五)鬼+侵擾的動作：

片商為了營造恐怖氛圍，強調鬼侵擾人們，並且給人們的生命或是身體帶來傷害，而有以下的命名：

1. 鬼+入侵或干擾的動作：

「鬼上床」、「半夜鬼上床」、「鬼敲門」、「鬼入門」、「鬼入侵」、「鬼入鏡」、「鬼來電」、「鬼擋牆 1-3」、「鬼擋路 1-5」、「鬼亂」、「鬼虐殺」

2. 鬼+對人或其身體的殘害：「鬼附身」、「鬼肢解」、「鬼撕人」、「鬼玩人」

另外，片商為了強調鬼的特性，而加上「猛」以修飾鬼，或是說明鬼的身分，再說明鬼對人們的身體侵擾，形成了「○鬼/鬼身分+對人或其身體的殘害」的語義類型，例如：「鬼娃纏身」、「猛鬼附身」。

3. 鬼+時間+驚擾的動作：「鬼撕眠」、「鬼陰驚」

4. 鬼+數字+驚擾的動作：「鬼 4 虐」、「鬼 4 忌」、「鬼 4 厲」、「鬼三驚」

這類型的片名在命名時，喜歡運用「諧音雙關」方式，例如「鬼 4 虐」諧音雙關「鬼肆虐」，「鬼 4 忌」諧音雙關「鬼肆無忌憚」。「鬼三驚 1、2」原片名為“3AM”，既諧音「半夜三更」又真的指涉鬼在半夜三點時驚擾人們，實有音義兼譯的作用。

(六) 將熟語運用產生新義與成語改編：

1. 將熟語運用產生新義：「鬼遮眼」

「鬼遮眼」在現代漢語中的熟語運用中，意指「一時被蒙蔽了雙眼，看不清事情的真相，導致判斷錯誤」，片商用此為名，則強調鬼「遮住人的雙眼以伺機殺人」。

2. 成語改編：「鬼斧魔差」、「求神問鬼」、「鬼哭人嚎」

成語改編是將成語改動一二個字，營造新鮮感，如「鬼斧魔差」就由「鬼斧神差」改編。「求神問鬼」則是由「求神問卜」改編，「鬼哭人嚎」為「鬼哭神號」改編而來。



#### 四、電玩名稱中的「鬼」詞彙構詞方式

##### (一)屬性+鬼：

1. 屬性+鬼：「花鬼」、「華鬼」、「墨鬼」、「葬送鬼」
2. 屬性+鬼+名字：「搗蛋鬼亨利」

這種類別以「○○+鬼」作為語義類型，馬書田指出「○○」常可以是外型特徵、死因死狀、活動地點、性格特徵、行為特徵，如「搗蛋鬼」就是根據鬼的性格特徵為名。值得注意的是，在電玩中的「○○+鬼」不限於這些，電玩公司為了符合玩家對於電玩劇情的需求，增加了許多想像空間的類別，如「華鬼」、「墨鬼」。

##### (二)鬼+攻擊性動詞：「鬼踹」、「鬼斬」

電玩中強調玩家的出招與攻防，因此在電玩命名中也可見「踹」和「斬」等攻擊對方的動詞。

##### (三)百鬼+○○：「百鬼夜宴」、「百鬼大戰繪卷」、「百鬼夜行」

臺灣市面上盛行的電玩有許多來自日本，在日本，鬼指妖怪。根據葉怡君《妖怪玩物誌》(2012)一書，日本在江戶時代有一個浮世繪畫家鳥山石燕(1712-1788)，其繪製了《畫圖百鬼夜行》，他把至今為止只有文字描述的眾妖怪，全賦予外型並分類，《畫圖百鬼夜行》一書的「百鬼」就是「眾妖怪」的意思<sup>202</sup>，此書對於鬼的形貌，變成了電玩的取材來源，因此電玩名稱中常以「百鬼○○」為名。

##### (四)收服的動詞+鬼：

筆者在第三章曾說明，日本文化中鬼是創作來源，而在日本電玩中可見許多關於日本的「鬼」詞彙，而少見西方或韓國的鬼。

電玩中，玩家可以征討醜惡的鬼物，化身為討伐的人物或是團體，因此電玩名稱多可見收服的動詞，如「降」、「捉」、「討」。若電玩中討伐鬼物的故事架構夠大，則足以變成如「傳說」的敘事體例，因此可見以下的語義構詞：

1. 收服鬼的動詞+人物或團體：「降鬼一族」、「捉鬼大師」
2. 收服鬼的動詞+敘事體例：「討鬼傳極」、「討鬼傳說」

<sup>202</sup>葉怡君，2012，《妖怪玩物誌》，台北：遠流出版社，頁7。

## (五) 玩家的身分與作用：

這類電玩名稱強調玩家的身分或作用，而以其劇情設定的特色為名，有以下兩種：

### 1. 鬼+身分稱謂：「鬼大師」

「鬼大師」原名「Ghost Master」，在此種語義類型中，玩家可以扮演鬼的特殊身分，或是支配眾多的鬼，以嚇跑人們為樂，如「鬼大師」就是扮演指揮鬼的大師。<sup>203</sup>在此的「鬼」是西方的鬼，並非日本的鬼。

### 2. 鬼+地方：「鬼鎮」

電玩原名為「The Haunted: Hells Reach」，強調玩家在遊戲中解放被詛咒的場地「鬼鎮」，並且在地獄爪牙的攻擊下努力存活。這裡的鬼是西方的鬼。<sup>204</sup>

## (六) 熟語改編：「神通鬼大」、「鬼影忍者」

電玩廠商為了使玩家對電玩有熟悉感，而將常見的語彙改編，如「神通鬼大」改編自「神通廣大」。「鬼影忍者」則是將耳熟能詳的動漫「火影忍者」改編，也可名稱窺見電玩和動漫間的關係密切。

## 五、動漫名稱中的「鬼」詞彙構詞方式

### (一) 屬性+鬼：

#### 1. 屬性+鬼：「世界鬼」

#### 2. 屬性+鬼+名字：「增血鬼果林」

這種類別以「OO+鬼」為語義構詞方式，和電玩的鬼詞彙一樣，不限於馬書田所提出的那幾種類別，在動漫中為使讀者有想像空間，而有許多特別的情境，造出特別的新詞，如「世界鬼」、「增血鬼」。

### (二) 鬼+動詞：「鬼迷藏」

鬼給人變化莫測的感受，在動漫中亦強調了此特質，因此命名時就搭配了可以改變形跡的動詞「迷藏」。

### (三) 百鬼+OO：「百鬼夜行抄」、「百鬼亂戀」

臺灣市面上盛行的動漫有許多來自日本，因此動漫同於電玩會將「百鬼」作為命名方式，而有「百鬼+OO」的語義類型。

<sup>203</sup> <http://forum.gamer.com.tw/A.php?bsn=5135> 2016.01.28 19:12

<sup>204</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=44640> 2016.01.28 19:37

(四)地點+有鬼：「學校有鬼」、「城堡有鬼」

動漫的故事背景設定為某地點中有鬼，充滿奇幻想像。

(五)收服鬼的動詞+人物或團體：「獵鬼師」、「抓鬼天狗幫」

動漫故事背景設定為人物收服鬼怪，因此動漫的名稱凸顯收服鬼怪的人物或團體，強調這些人物或團體的作用。

## 第二節 「神」詞彙的構詞方式

筆者在本章第二節根據 PTT 鄉民百科、新聞標題、電影、電玩、動漫的順序，探討「神」詞彙在各個媒體的語義構詞類別，以下分別論述。

### 一、PTT 鄉民百科中的「神」詞彙構詞方式

筆者在第二章第二節和第三節探討了 PTT 實業坊興起的原因，並說明了 PTT 實業坊提供了交流互動的網路平台，傳遞了人們的意見看法，並且有各式看板，結合了新聞、電影、動漫、電玩等媒體，人們在網路上互動時，其語文也有所轉變。其中一種特色是在 PPT 實業坊中常仿電影「食神」、「賭神」稱厲害的人為「○神」，如在附錄一中就可見「賴神」、「華神」等語料；另外一種特色是網路相簿興起後，「神」可以作動詞表示「搜尋找出」的意思。以下補充說明，並將其他的 PTT 實業坊中的「神」詞彙加以討論。

(一)「○+神」：

「○+神」的「神」詞彙在 PTT 實業坊相當普遍，在此的「神」並非真的神，常是名人，如 PTT 實業坊中的名人、藝人稱號、運動球員、政治人物等，可分成以下幾類的語義構成方式：

1. 屬性+神：「十里坡劍神」、「蘇美戰神」、「骨科戰神」、「糗神」

此種構詞方式是根據人們給予 PTT 上所提及之名人屬性而分類。以下根據 PTT 鄉民百科加以解釋這些「神」詞彙。

(1)「十里坡劍神」是 PTT 的名人，起因「在 2005 年 11 月 21 日，笨板出現國產遊戲《仙劍奇俠傳》的討論文，bill7437 回了一篇他的經歷，篇名為「Re: [童年] 童年的遊戲--仙劍奇俠傳」，講到他小時候玩這個遊戲因

為不熟悉 RPG 遊戲的玩法（以為是格鬥遊戲），到了漁村之後就找不到船出海，結果就一直在主角李逍遙家附近的十裡坡打怪練等，一直玩了半年，練到 71 級（劍神）之後，才知道這個遊戲還有其他場景。」

205

(2) 「蘇美戰神」是 PTT 的名人，「帳號是 sumade，常被稱作蘇美戰神或戰神。sumade 活躍的版面是西斯版、男女版、mentalk 版等，至少在 2007 年已開始相當活躍。因為他針對男女戀愛等相關問題發表言論很犀利中肯，因此受到這幾個版版眾的熱烈支持。」<sup>206</sup>

(3) 「骨科戰神」是 PTT 的一個名人，「帳號 MicroGG，為一個骨科醫生，以發文專業但犀利而著名，主要在八卦板回應醫學相關的文章。講話很直接、戰意很強，有人稱之為骨科戰神。」<sup>207</sup>

(4) 「糗神」是「體育記者及評論作家李亦伸，早期筆名為裘必勝，因為發的文章常常不大中肯，或是最後是完全相反的結果，獲得糗爺的稱號。」

208

## 2. 部分姓名+神：「賴神」、「廖神」、「華神」、「驛神」、「昌神」、「武神」、「賴神」

以下根據根據 PTT 鄉民百科加以解釋這些「神」詞彙的由來。

(1) 賴神：指「賴清德，被稱為仁醫、賴神。」<sup>209</sup>

(2) 廖神：「PTT 實業坊上帳號為 Liaooo，有時稱之廖神，常用暱稱為廖震，是 PTT 名人，以在西斯板發表許多精采小說作品及犀利的發言而著名。」<sup>210</sup>

(3) 華神：「藝人劉德華，因在 PTT 形象好而受到尊崇。」<sup>211</sup>

(4) 驛神：「張友驛：驛神（因洪仲丘事件中對軍方資訊的瞭解，與劉德華的「華神」音近）」<sup>212</sup>

<sup>205</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E5%8D%81%E9%87%8C%E5%9D%A1%E5%8A%8D%E7%A5%9E%EF%BC%88bill7437%E7%BC%89> 2015.07.23 10:51

<sup>206</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/Sumade%E7%BE%8E%E6%88%B0%E7%A5%9E%EF%BC%89> 2015.07.23 22:03

<sup>207</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/MicroGG%E7%A7%91%E5%A4%A7%E7%BC%89> 2015.07.23 11:13

<sup>208</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%9D%8E%E4%BA%A6%E4%BC%B8%E7%B3%97%E7%88%BA%E5%9C%A8PTT%E3%80%81%E4%BA%A6%E4%BC%B8%E6%96%87%E7%BC%89> 2015.07.13 11:07

<sup>209</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E6%94%BF%E6%B2%BB%E4%BA%BA%E7%89%A9%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:16

<sup>210</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/Liaooo%E5%BB%96%E5%A4%A7%E7%BC%89> 2015.07.23 11:05

<sup>211</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E8%97%9D%E4%BA%BA%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:27

<sup>212</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E8%97%9D%E4%BA%BA%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:27

(5)武神：「運動球員潘武雄，打擊很神而被稱為武神。」<sup>213</sup>

(6)昌神：「運動球員陳瑞昌」<sup>214</sup>

## (二)其他「神」稱號：

以「o+神」是最常出現於 PTT 實業坊的稱呼名人方式，但另有其他的構詞方式，以下分項說明。

### 1. 由動漫、小說聯想出「神」詞彙：「神釣手」、「日月神教」

以下根據根據 PTT 鄉民百科加以解釋這些「神」詞彙的由來。

(1)神釣手：「釣魚文是 PTT 中，形容某種文章的用語。引其他人水桶(禁發文章)，或是釣出大人物的鄉民常有時被稱為「釣魚高手」、「神釣手」、「天才小釣手」(日漫畫名)等。後來也有人製造釣魚的推圖。」<sup>215</sup>

(2)日月神教：日月神教原為金庸武俠小說《笑傲江湖》中的組織，「在 PTT 實業坊因『日月光』企業有『日月』二字而取之作為企業綽號。」<sup>216</sup>

### 2. 諧音構詞：「宋神掌」、「興農神拳」

以下根據根據 PTT 鄉民百科及報導資料加以解釋這些「神」詞彙的由來。

(1)宋神掌：宋楚瑜先生曾擔任省長，「宋省長」諧音為「宋神掌」。<sup>217</sup>

(2)興農神拳：林益全早年為職棒興農牛球隊球員，外號「神全」，而被稱為「興農神全」。「興農神全」諧音為「興農神拳」。<sup>218</sup>

## (三)「神+人」：

根據 PTT 鄉民百科，「神人」有兩種用法，一種是「很神的人」，此處的神為形容詞，表示「厲害」、「能力超凡」。後來「神人」延伸出動詞用法，「神」有「搜尋找出」的意思。以下是相關說明：

<sup>213</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E9%81%8B%E5%8B%95%E5%93%A1%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:26

<sup>214</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E9%81%8B%E5%8B%95%E5%93%A1%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:26

<sup>215</sup> <http://PTTpedia.pixnet.net/blog/post/48713568-%E9%87%A3%E9%AD%9A%E6%96%87>  
2015.07.23 14:14

<sup>216</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E4%BC%81%E6%A5%AD%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:30

<sup>217</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E6%94%BF%E6%B2%BB%E4%BA%BA%E7%89%A9%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:16

<sup>218</sup><http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E9%81%8B%E5%8B%95%E5%93%A1%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:26

「神人雖然常常可以指『很神的人』，但在 PTT『神』常常是當作動詞使用，是指『搜尋找出』的意思。尤其用在圖片上。該用法的起源是在表特版(BEAUTY)，很多表特版友會在某地看到某個美女，或網上看到一張照片之後，就想要找更多照片，因此會在表特版求助，早期常常會用『伸』當作動詞，例如『伸相片』『伸圖』就是找某美女的相片圖片。後來表特版出現傳奇人物 Z9，因為他找照片和相簿的能力超強而被稱為『大神』『神龍』，後來就出現把『神』當作動詞使用。因此『神人』就是找人，另外有『神圖』、『神相簿』等用語，表特版後來且把『神人』當作固定的文章分類之一。」<sup>219</sup>

#### (四)神+物品：「神器」

在 PTT 實業坊中，「神器」並非指神所使用的器具，而有別的意涵，以下引用 PTT 鄉民百科說明。

「神器」：「PTT 三大神器或稱 PTT 三神器是 PTT 中的一個稱號，三神器原意是日本天皇正統的三樣象徵物，這裡是用來指鄉民最推崇三種具有神奇能力的物品。三大神器分別為：台科大學生證、Nokia 3310、大同電鍋。」<sup>220</sup>

#### (五)神+傳達概念的名詞：「神曲」

在 PTT 實業坊中，「神曲」非但丁所著的書籍《神曲》，而指引起他人共鳴，能傳達概念的曲子，以下引用 PTT 鄉民百科說明。

「神曲」：「『我難過』原本是臺灣團體 5566 的一首歌曲，在網友之中的知名度逐漸增加，網友們對『我難過的是』等歌詞也更熟悉，也更多人開始認同它是『神曲』。」<sup>221</sup>

## 二、新聞中的「神」詞彙構詞方式

筆者在第三章第二節和第三節時，探討了 PTT 實業坊對於新聞的影響，尤其是 PTT 實業坊中的「神」詞彙，影響了現代漢語中的新聞標題。在新聞中的「神」除了如同 PTT 實業坊中使用「○+神」指稱名人外，新聞媒體由 PTT 實業坊中的「神

<sup>219</sup> <http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E7%A5%9E%E3%80%81%E7%A5%9E%E4%BA%BA>  
2015.07.23 10:49

<sup>220</sup> <http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E4%B8%89%E5%A4%A7%E7%A5%9E%E5%99%A8>  
2015.07.23 10:51

<sup>221</sup> <http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%88%91%E9%9B%A3%E9%81%8E> 2015.07.23 11:02

回覆」模仿<sup>222</sup>，創造了諸多「神+o」、「神+oo」的詞。其中，「o」、「oo」可以是名詞，如「神器」、「神默契」；也可以是動詞，如「神隱」、「神解答」。新聞中也將「神」作為「搜尋找出」的動詞用法融入。新聞中的「神」詞彙可見以下的構詞方式：

### (一) o+神

「o+神」的語義類型，「o」可以表示有以下的分類，以下用標楷體列加上引號表示附錄二中的「神」詞彙，再引用相關的新聞標題語境加以說明。

#### 1. 性別+神：「宅男女神」、「男神」

在此的男神、女神偏重的是性別上外貌的魅力，男生英俊帥氣，女生漂亮動人，給人如同神般尊崇的感受。其中例 28 的「宅男女神」，筆者已在第三章第一節說明其意為「臺灣男性對外貌條件佳的女性稱號」。

例 27 「宅男女神」：安聯人壽歡慶二十 找宅男女神街頭募發票<sup>223</sup>

例 28 「男神」：吳尊兒曝光 帥氣遺傳男神<sup>224</sup>

例 29 「男神」：男神王宗堯 街頭攬錫「Baby 師妹」<sup>225</sup>

#### 2. 領域+神：「百變戰神」、「歌神」、「詞神」、「股神」

此種語義構詞代表了某人物表現出色厲害，為一枝獨秀，給人如神般的推崇。其中「百變戰神」指張孝全，「歌神」指張學友，「詞神」指林夕，「股神」指股市投資名人巴菲特。

例 30 「百變戰神」：張孝全化身百變戰神 此生最瘋癲演出【青田街一號】  
台版全新品種白爛殺手出招<sup>226</sup>

例 31 「歌神」：歌神張學友！暢談 30 年歌唱生涯<sup>227</sup>

例 32 「詞神」：「詞神」林夕座談會 周末登場<sup>228</sup>

例 33 「股神」：股神悶了！買這檔 1 夜失血 250 億<sup>229</sup>

<sup>222</sup> 筆者在 PTT 鄉民百科中沒有找到神回覆的詞彙，但是在 PTT 實業坊的回文中常可見到「神回覆」等用法。

<sup>223</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150718/537190.htm#ixzz3ghKZlRkp> 2015.07.23 15:36

<sup>224</sup> <http://star.chinatimes.com/news/20150622001951-261101> 2015.06.23 08:35

<sup>225</sup> <http://hk.apple.nextmedia.com/enews/realtime/20150723/54006757> 2015.07.24 11:46

<sup>226</sup> [http://www.worldscreen.com.tw/goods.php?goods\\_id=7885#tops](http://www.worldscreen.com.tw/goods.php?goods_id=7885#tops) 2015.07.09 17:14

<sup>227</sup> <https://tw.news.yahoo.com/%E6%AD%8C%E7%A5%9E%E5%BC%B5%E5%AD%B8%E5%8F%8B-%E6%9A%A2%E8%AB%8730%E5%B9%B4%E6%AD%8C%E5%94%B1%E7%94%9F%E6%B6%AF-020600577.html> 2015.02.03 15:12

<sup>228</sup> <http://udn.com/news/story/7324/1073223-%E3%80%8C%E8%A9%9E%E7%A5%9E%E3%80%8D%E6%9E%97%E5%A4%95%E5%BA%A7%E8%AB%87%E6%9C%83-%E5%91%A8%E6%9C%AB%E7%99%BB%E5%A0%B4> 2015.07.24 11:59

<sup>229</sup> <http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150722004110-260410> 2015.07.24 12:42

### 3. 部分姓名+神：「賴神」、「柯神」

此種語義構詞常見於名人，名人因具有代表性，取其姓名的一部分再加上「神」，表示名人出色非凡。其中「賴神」指賴清德，在 PTT 實業坊中的「神」詞彙亦見之，可見 PTT 實業坊對於新聞的影響；而「柯神」指台北市長柯文哲。

例 34 「賴神」：跑行程「順手」救人 賴清德不愧賴神<sup>230</sup>

例 35 「柯神」：網友造柯神？ 防災救災資訊早就有了<sup>231</sup>

### 4. 英文名字或是翻譯名字的部分+神：「E 神」、「喬神」

此種語義構詞亦出現於名人，取其熟為人知的名字部分再加上「神」，以展現人們對其人的推崇。其中「E 神」指演藝人員陳奕迅，陳奕迅的英文名字為 Eason；「喬神」指 NBA 職業籃球元麥克喬丹（Michael Jordan）。

例 36 「E 神」：E 神快拜！陳奕迅飆唱 26 經典組曲<sup>232</sup>

例 37 「喬神」：NBA 喬神飛進富翁排行榜 賺錢跟喝水一樣容易<sup>233</sup>

### (二)神+動詞：

#### 1. 神+回應、解釋動詞：「神解讀」、「神解答」、「神比喻」、「神回覆」、「神吐槽」、「神預測」、「神反擊」

此處的語義類型有特殊語境，通常是雙方間互有訊息流通，而其中一方給予回應或解釋非常精準到位，而在回應動詞或傳遞動詞前加上「神」字，表示令人佩服推崇。

例 38 「神解讀」：被黃安酸「垃圾」 法拉利姊神解讀<sup>234</sup>

例 39 「神解答」：網友又神解答！「雞雞已舊舊我拉拉」猜得出是哪首歌嗎？<sup>235</sup>

例 40 「神比喻」：偷吃和劈腿有何差別 他用「神比喻」網友推爆<sup>236</sup>

例 41 「神回覆」：「女友跟媽媽落水先救誰」 男友神回覆<sup>237</sup>

例 42 「神吐槽」：泛舟哥受邀拍 AV 短片 阿 KEN 神吐槽<sup>238</sup>

<sup>230</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150528/618304/> 2015.06.02

<sup>231</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150723/654026/> 2015.07.24

12:03

<sup>232</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150627/636874/> 2015.06.28

15:33

<sup>233</sup> <http://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/1383809> 2015.07.24 12:13

<sup>234</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150722/653301/> 2015.07.24

05:49

<sup>235</sup> <http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=87386> 2015.07.29 23:11

<sup>236</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150729/542286.htm> 2015.07.29 22:59

<sup>237</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150129/550917/> 2015.02.02 14:28



例 43 「神反擊」：強國男星拿輩份硬壓 小豬神反擊<sup>239</sup>

2. 神+執行後有成效的動詞：「神剪接」、「神剪輯」、「神安裝」、「神改造」、「神安裝」、「神展開」

此處的語義類型通常是針對某人事物執行具變化的行為，而後產生的效果令人驚艷佩服，而在這類的動詞前加上「神」，已表示人們對此人事物變化後的推崇。以下例子中值得特別說明的是例 48 和例 49 的「神展開」，「展開」的意思在此是「劇情發展開拓」，而不是指某事物的延展。

例 44 「神剪接」：台網友神剪接影片反擊 「蛇精男」臉書粉絲團被移除了<sup>240</sup>

例 45 「神剪輯」：神剪輯！ 星際大戰亂入瘋狂麥斯<sup>241</sup>

例 46 「神安裝」：一台冷氣 4 間要吹 網友爸神安裝<sup>242</sup>

例 47 「神改造」：奇蹟！法拉利姊婷婷の神改造<sup>243</sup>

例 48 「神展開」：我的壞人臉男友... 結局神展開<sup>244</sup>

例 49 「神展開」：長壽《世間情》神展開 今將大結局<sup>245</sup>

3. 神+運動動詞：「神救援」、「神運球」、「神射」、「神觸殺」、「神接」、「神全打」

此處的語義類型通常只出現在新聞體育版，當運動員表現在比賽優異時，在運動動詞前加上「神」以表示崇敬。此處值得注意的是例 55 的「神全打」，「全打」是「全壘打」的省略說法，可見「神+oo」是個固定用法，不可超過三個字變成「神全壘打」。

例 50 「神救援」：路斯明被成語打敗 靠經紀人神救援<sup>246</sup>

例 51 「神運球」：神運球！ 蜘蛛人鬥牛戲耍對手<sup>247</sup>

例 52 「神射」：詹姆士神射 坐在板凳席也能投進 3 分球<sup>248</sup>

<sup>238</sup> <http://www.cna.com.tw/news/amov/201507230354-1.aspx> 2015.07.25 11:56

<sup>239</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150725/654971/> 2015.07.26 15:35

<sup>240</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150724/539690.htm> 2015.07.25 11:57

<sup>241</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150721/652358/> 2015.07.24 12:24

<sup>242</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1353559> 2015.06.28 17:34

<sup>243</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150729/658147/> 2015.07.29 23:08

<sup>244</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150729/657856/> 2015.07.29 22:57

<sup>245</sup> <http://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1393422> 2015.07.29 23:14

<sup>246</sup> <http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150724003554-260404> 2015.07.24 11:50

<sup>247</sup> <http://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/1383421> 2015.07.24 12:49

<sup>248</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150719/650926/> 2015.07.24

- 例 53 「神觸殺」：看仔細了！神觸殺怎麼出局的都不知道<sup>249</sup>
- 例 54 「神接」：陳偉殷展現神接手套拋傳美技 球評大讚角逐金手套<sup>250</sup>
- 例 55 「神全打」：全爸好棒棒 神全打 100 分<sup>251</sup>

#### 4. 其他：「神隱」

筆者在第三章第一節時曾說明「神隱」在日文中指「被神怪隱藏起來」，在臺灣則是轉化成適合臺灣人的心理文化及價值取向，「神隱」表示「一個人如神有非凡能力般躲藏，不被眾人發現其行蹤」，以下是例子：

- 例 56 打臉神隱的於熙！「破八萬全裸吃雞排」雪碧掐著 E 奶做到了<sup>252</sup>
- 例 57 國民黨輔選 地方派系要角神隱<sup>253</sup>
- 例 58 網購退費拖 9 個月 業者神隱<sup>254</sup>

#### (三)神+名詞：

##### 1. 神+表示能力的名詞：「神技能」、「神默契」

此處語義表示能力高超，在名詞前面加上「神」以表示尊崇，例 61 的「神默契」是指兩人間的可感應、理解，而化解危機。

- 例 59 「神技能」：牙膏神技能 看完膜拜簡直萬能啊<sup>255</sup>
- 例 60 「神默契」：神默契 紅人二游搭檔美技化解失分危機<sup>256</sup>

##### 2. 神+語句：「神句」、「神語錄」

在此處的表示某人的語言精妙，令人推崇，而在語句前加上「神」。

- 例 61 「神句」：三浦春馬嚇嚇叫 模仿泛舟哥神句太俏皮<sup>257</sup>
- 例 62 「神語錄」：天才霍金「神語錄」大集合<sup>258</sup>

##### 3. 神+器物：「神簡報」、「神曲」、「神機」

在器物前加上「神」，表示此物器物成效突出，令人讚許。

- 例 63 「神簡報」：「柯 P 流」神簡報，只要 5 分鐘！<sup>259</sup>

12:50

<sup>249</sup> <http://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/1396674> 2015.08.01 13:13

<sup>250</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150722/538777.htm> 2015.07.24 12:18

<sup>251</sup> <http://sports.ltn.com.tw/news/paper/901254> 2015.07.27 09:34

<sup>252</sup> <http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=68211&PageGroupID=8> 2015.07.09 16:44

<sup>253</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/1389235> 2015.07.24 11:44

<sup>254</sup> <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20150723/36681478/> 2015.07.24

11:54

<sup>255</sup> <http://www.chinatimes.com/photo-app/20150709004519-260804> 2015.07.14 13:34

<sup>256</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150721/652324/> 2015.07.24

12:27

<sup>257</sup> <http://www.nownews.com/n/2015/07/31/1766658> 2015.08.01 13:14

<sup>258</sup> <http://news.wenweipo.com/2015/07/22/IN1507220015.htm> 2015.07.24 12:26

<sup>259</sup> <http://m.cheers.com.tw/article/article.action?id=5068814> 2015.07.09 16:32

例 64 「神曲」：「姐姐」超夯！謝金燕神曲 尾牙唱不停<sup>260</sup>

例 65 「神機」：Sony 超強拍照神機來了！確定 8 月 3 日揭曉！<sup>261</sup>

#### 4. 功效動詞+神器：

前文已說明在 PTT 中的神器指「具有神奇能力的物品」，新聞也常運用這個詞彙，只是新聞為了強調某物品的功能與效果令人們滿意，吸引觀眾目光博得注意，往往以「功效動詞+神器」作為此物品的名稱，如「逃跑神器」就是有助於人們在危機時快速逃跑的器物，以下為例子：

例 66 「自拍神器」：登山客被雷劈死 疑自拍神器惹的禍<sup>262</sup>

例 67 「罰寫神器」：史上最強「罰寫神器」 各大校園瘋傳<sup>263</sup>

例 68 「理財神器」：善用「減法記帳術」！3 款理財神器 APP 幫你省錢理財神器<sup>264</sup>

例 69 「防雨神器」：蘋果新聞標題：抗中颱 網購平臺推防雨神器應戰<sup>265</sup>

例 70 「減肥神器」：減肥神器問世 大吃大喝也能瘦<sup>266</sup>

例 71 「追劇神器」：追劇神器！迷妹必備五款 App 戲要追視力也要顧<sup>267</sup>

例 72 「護家神器」：護家神器！基督徒創新臉書禁同志<sup>268</sup>

例 73 「滅蚊神器」：中國蚊子特別強？國外滅蚊神器殺不死 原因是.....<sup>269</sup>

例 74 「救命神器」：黑莓找到救命神器 上季軟體營收飆升 153%<sup>270</sup>、

例 75 「避險神器」：看空歐元 歐洲各國央行緊抱避險神器<sup>271</sup>

例 76 「除霾神器」：中國「除霾神器」揚名歐洲<sup>272</sup>

例 77 「去皮神器」：削蘋果 5 秒搞定！「去皮神器」引網友熱議<sup>273</sup>

<sup>260</sup> <http://news.tvbs.com.tw/old-news.html?nid=519010> 2015.05.14 17:33

<sup>261</sup> <http://3c.ltn.com.tw/news/19603> 2015.08.01 13:18

<sup>262</sup> <http://udn.com/news/story/5/1039998-%E7%99%BB%E5%B1%B1%E5%AE%A2%E8%A2%AB%E9%B7%B7%E5%8A%88%E6%AD%BB-%E7%96%91%E8%87%AA%E6%8B%8D%E7%A5%9E%E5%99%A8%E6%83%B9%E7%9A%84%E7%A6%8D> 2015.07.08 08:43

<sup>263</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150427/599904/> 2015.04.28 09:32

<sup>264</sup> <http://m.cheers.com.tw/article/article.action?id=5062244> 2015.03.04 19:31

<sup>265</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150709/644209/> 2015.07.09 18:04

<sup>266</sup> <http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150707003949-260408> 2015.07.07 20:53

<sup>267</sup> <http://game.ettoday.net/article/530853.htm> 2015.07.07 19:33

<sup>268</sup> <http://n.yam.com/yam/gay/20150709/20150709144332.html> 2015.07.09 18:08

<sup>269</sup> <http://china.hket.com/article/642369/%E4%B8%AD%E5%9C%8B%E8%9A%8A%E5%AD%90%E7%89%B9%E5%88%A5%E5%BC%B7%EF%BC%9F%E5%9C%8B%E5%A4%96%E6%BB%85%E8%9A%8A%E7%A5%9E%E5%99%A8%E6%AE%BA%E4%B8%8D%E6%AD%BB%20%E5%8E%9F%E5%9B%A0%E6%98%AF%E2%80%A6%E2%80%A6> 2015.07.06 17:33

<sup>270</sup> <http://udn.com/news/story/6811/1012018-%E9%BB%91%E8%8E%93%E6%89%BE%E5%88%B0%E6%95%91%E5%91%BD%E7%A5%9E%E5%99%A8-%E4%B8%8A%E5%AD%A3%E8%BB%9F%E9%AB%94%E7%87%9F%E6%94%B6%E9%A3%86%E5%8D%87153%EF%BC%85> 2015.06.28 18:25

<sup>271</sup> <http://udn.com/news/story/6811/993758-%E7%9C%8B%E7%A9%BA%E6%AD%90%E5%85%83-%E6%AD%90%E6%B4%B2%E5%90%84%E5%9C%8B%E5%A4%AE%E8%A1%8C%E7%B7%8A%E6%8A%B1%E9%81%BF%E9%9A%AA%E7%A5%9E%E5%99%A8> 2015.06.20 14:34

<sup>272</sup> <http://news.wenweipo.com/2015/06/29/IN1506290031.htm> 2015.07.01

<sup>273</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1364355> 2015.06.30 20:42

- 例 78 「歸巢神器」：幼鳥掉落！臺北鳥會義工自製「歸巢神器」不用再爬梯子<sup>274</sup>
- 例 79 「逃跑神器」：逃跑神器！被恐龍追殺也照穿不誤<sup>275</sup>
- 例 80 「溝通神器」：聯大設計首創『圖像式翻譯 app』成溝通神器<sup>276</sup>
- 例 81 「尋人神器」：光良演唱會歌譜 意外成尋人神器<sup>277</sup>
- 例 82 「炒股神器」：炒股神器惡鬥香港大鱷<sup>278</sup>
- 例 83 「節能神器」：中國高鐵用永磁牽引系統 節能神器升 60%功率<sup>279</sup>
- 例 84 「紮針神器」：企業推血管顯像儀被譽為紮針神器 習近平曾體驗<sup>280</sup>
- 例 85 「空拍神器」：飛行版 GoPro！隨拋隨錄空拍神器 Lily Camera <sup>281</sup>
- 例 86 「打折神器」：准考證變「打折神器」 內地「後高考經濟」再升溫<sup>282</sup>
- 例 87 「抗震神器」：抗震神器應萬 天弘安康養老彰顯穩健品質<sup>283</sup>
- 例 88 「翻譯神器」：花少團土耳其陷溝通障礙 翻譯神器成救<sup>284</sup>
- 例 89 「防癌神器」：HPV 疫苗真是防癌神器嗎？<sup>285</sup>
- 例 90 「避暑神器」：避暑神器上場 頸椎病人用冰墊要「悠著點兒」<sup>286</sup>
- 例 91 「分手神器」：分手神器：app 語音留言幫你說再見<sup>287</sup>
- 例 92 「防曬神器」：防曬神器「臉基尼」嚇壞小朋友，新設計防曬兼防嚇到人<sup>288</sup>
- 例 93 「紓壓神器」：網瘋「紓壓神器」空白著色！男友幫買好幾本<sup>289</sup>
- 例 94 「化妝神器」：有神快拜！30 秒就能完妝的化妝神器<sup>290</sup>
- 例 95 「緩齡神器」：SPA 美膚儀 名媛緩齡神器<sup>291</sup>
- 例 96 「捉姦神器」：台中警政 APP 警界戲稱「捉姦神器」<sup>292</sup>
- 例 97 「偷情神器」：「玲瓏枕」：古代美女的偷情神器<sup>293</sup>
- 例 98 「採訪神器」：讓記者們都大驚嚇 採訪神器問世<sup>294</sup>

<sup>274</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150611/519150.htm> 2015.07.02 10:29

<sup>275</sup> <http://istyle.ltn.com.tw/article/1299> 2015.06.26 09:15

<sup>276</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1359379> 2015.06.27 18:45

<sup>277</sup> <http://www.cna.com.tw/news/amov/201506240266-1.aspx> 2015.06.25 17:10

<sup>278</sup> <http://paper.wenweipo.com/2015/06/22/FI1506220011.htm> 2015.06.24 08:24

<sup>279</sup> <http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150624002580-260409> 2015.06.28 14:23

<sup>280</sup> <http://news.sina.com.tw/article/20150616/14560360.html> 2015.06.16 16:05

<sup>281</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1349701> 2015.06.18 20:24

<sup>282</sup> <http://www.chinesetoday.com/big/article/1018580> 2015.07.09 18:39

<sup>283</sup> <http://news.sina.com.tw/article/20150629/14666662.html> 2015.06.30 16:44

<sup>284</sup> <http://news.sina.com.tw/article/20150610/14526866.html> 2015.06.28 19:52

<sup>285</sup> <http://www.chinanews.com/jk/2015/07-07/7388333.shtml> 2015.07.08 14:22

<sup>286</sup> <http://jiankang.cntv.cn/2015/07/08/ARTI1436321482712195.shtml> 2015.07.09 18:49

<sup>287</sup> [http://language.chinadaily.com.cn/2015-07/01/content\\_21149037.htm](http://language.chinadaily.com.cn/2015-07/01/content_21149037.htm) 2015.07.09 18:50

<sup>288</sup> <http://www.storm.mg/lifestyle/57590> 2015.08.01 14:35

<sup>289</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150723/539111.htm#ixzz3hXiGm1dW> 2015.08.01 14:37

<sup>290</sup> <http://istyle.ltn.com.tw/article/682> 2015.06.25 13:33

<sup>291</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/consumer/paper/902354> 2015.08.01 14:39

<sup>292</sup> <http://news.ltn.com.tw/news/local/paper/900576> 2015.08.01 14:41

<sup>293</sup> <http://www.chinatimes.com/photo-app/20150713004946-260812> 2015.08.01 14:44

<sup>294</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150714/647408/> 2015.08.01

例 99 「洗臉神器」：「洗臉神器」更聰明！自動偵測臉部換段速 一台洗全身<sup>295</sup>

例 100 「把妹神器」：全家推 kuso 點點族影片 成另類把妹神器<sup>296</sup>

例 101 「救難神器」：PLB 救難神器免執照 購買後記得註冊<sup>297</sup>

筆者從新聞標題中找到以下關於「功效動詞+神器」的詞彙如下：

「自拍神器」、「罰寫神器」、「理財神器」、「防雨神器」、「減肥神器」、「追劇神器」、「護家神器」、「滅蚊神器」、「救命神器」、「避險神器」、「除霾神器」、「去皮神器」、「歸巢神器」、「逃跑神器」、「溝通神器」、「尋人神器」、「炒股神器」、「節能神器」、「紮針神器」、「空拍神器」、「打折神器」、「抗震神器」、「翻譯神器」、「防癌神器」、「避暑神器」、「分手神器」、「防曬神器」、「紓壓神器」、「化妝神器」、「緩齡神器」、「捉姦神器」、「偷情神器」、「採訪神器」、「洗臉神器」、「把妹神器」、「救難神器」

這些「功效動詞+神器」的詞彙，功效動詞就是特別強化物品能力，若單純由詞彙的字面上則不可知其用途，由上下文中才可以理解此神器的功效及使用的領域範圍。

(四)其他：「神」表示「搜尋找出」

在 PTT 實業坊中，「神」作動詞，表示「搜尋找出」的用法，新聞媒體亦用於標題之中，以下為例子：

例 102 音樂節正妹女警 《蘋果》神到了<sup>298</sup>

例 103 男騎車載母洋蔥照 《蘋果》神到了<sup>299</sup>

本節以「神」語義構詞為討論核心，「神」除了有動詞的用法，亦有其他的語用方式，筆者將在第五章加以說明。

---

14:45

<sup>295</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150722/538738.htm> 2015.08.01 14:47

<sup>296</sup> <http://www.nownews.com/n/2015/07/21/1755369> 2015.08.01 14:49

<sup>297</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150715/648530/> 2015.08.01

14:50

<sup>298</sup> <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20150726/36686900/> 2015.07.26

15:16

<sup>299</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150730/658725/> 2015.08.01

14:33

### 三、臺灣電影片名中的「神」詞彙構詞方式

筆者在附錄三的詞彙範圍限定於在臺灣上映的電影中文片名，以下根據電影中的片名與劇情特色加以分類：

#### (一)真實的神：

1. 表示數量多的「諸神」和「眾神」：  
「諸神恩仇錄」、「眾神之槌」
2. 神的名稱：「雷神索爾」、「霹靂雷神」、「尚雷諾之豹神」
3. 守護神：「貓頭鷹守護神」、「守護神」
4. 戰神：「龍族戰神」、「龍族戰神：死神制裁」、「戰神傳說：奧德賽」、  
「戰神世紀」、「超世紀戰神」

其中 3 和 4 電影的語義構詞，常在動詞前加上相關說明，如「貓頭鷹守護神」就是電影劇情中的「貓頭鷹戰士」<sup>300</sup>，這類的「神」詞彙多翻譯自西方電影，因此「神」也多為西方傳說中的神。

#### (二)屬性、特質+神：

這類的電影的語義構詞，常在屬性前加上相關說明表示某屬性特質的人，可分為「現實中的人物」和「虛構故事的人物」：

1. 現實中的名人：「米其林廚神：美味的傳承」、「球神梅西」

現實中的名人故事有傳奇性，而被改編成電影，如「米其林廚神：美味的傳承」就是揭露「世界十大名廚」米其林三星主廚米修布拉斯的故事，刻劃這個美味家族的世代傳承。<sup>301</sup>而「球神梅西」則是敘述阿根廷足球天王巨星梅西(Lionel Messi)童年時期到成名的故事。<sup>302</sup>

2. 虛構故事中的人物：「食神」、「賭神」、「急速車神」、「幻影車神」、  
「失速車神：藍斯阿姆斯特壯」、「末路車神」、  
「落日車神」、「落日殺神」、「絕望殺神」、  
「哭泣殺神」、「贖命殺神」

<sup>300</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fgen81219342/> 2016.02.01 10:19

<sup>301</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fefr92141717/> 2016.02.01 10:44

<sup>302</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fmes43538766/> 2016.04.14 20:07

以「賭神」一片為例，此片由周潤發和劉德華主演，故事描繪長於賭博的高進在賭場上得意與失意的過程，劇情高潮迭起。<sup>303</sup>由此可見，電影為滿足人們想像，各種屬性的人物都有可能因為奇特的經歷而編成曲折離奇的劇情故事，因此就是以上的「神」詞彙指虛構故事的人物。

### (三)神+職業：

這類的電影的語義構詞，常在職業前加上「神」字，此時作用是形容詞，表示「厲害、高超」以修飾此職業中的人能力非凡。其中以下分類 4 的「神兵」中的「兵」並非指「兵器」，而是「士兵」，如「海豹神兵：英勇行動」劇情中指擊斃賓拉登的美國海豹部隊。<sup>304</sup>

1. 神探：「霹靂神探」、「G 型神探」、「歌舞神探」、「神探」、「神探亨特張」、「鋼鐵神探」、「康斯坦汀：驅魔神探」、「神探愛倫坡：黑鴉疑雲」、「不二神探」、「熊貓人之神探李奧」
2. 神偷：「鬼膽神偷」、「雙子神偷」、「神偷奶爸」、「歲月神偷」、「神偷艷賊」、「神偷大劫案」
3. 神鎗手：「神鎗手」、「神鎗手與智多星」
4. 神兵：「魅影神兵」、「沙漠神兵」、「海豹神兵：英勇行動」

### (四)神+獸/動物：

這類的電影的語義構詞，常在獸和動物前加上「神」字，此時作用是形容詞，表示「厲害、高超」以表示能力不凡。

1. 神犬：「神犬也瘋狂」、「神犬智多星」
2. 神獸：「賽爾號之尋找鳳凰神獸」

## 四、電玩名稱中的「神」詞彙構詞方式

- (一)女神○○：「女神」、「momo 女神」、「女神 Online」、「女神之劍」、「女神之歌」、「女神之諭」、「女神聯盟」、「女神轉生」

<sup>303</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fGkr20236587/> 2016.04.15 10:53

<sup>304</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/faen81591479/> 2016.02.01 11:10

由於電玩的玩家常為男性，為了吸引男性投入其中，電玩的人物設定常為「女神○○」，故事情節中多為打鬥。以「女神聯盟」例，掌管十二星座的女神見妖魔侵擾大地，便降臨人間和妖怪打鬥拯救世人。<sup>305</sup>

電玩遊戲中不見「男神」一詞，「女神」可和其他類型組合，如以下有「女神 Online」的詞彙。

## (二)「○神 / 神○+Online：「神話 Online」、「神州 Online」、「女神 Online」

電玩廠商為了強調此電玩為線上遊戲時，常在「神」詞彙加上「Online」，以標明作用。特別的是，「女神」可和「Online」組合成「女神 Online」。

## (三)取材古典小說：「封神演義」、「三國封神」

筆者在第三章第五節時曾說明了電玩和動漫的劇情設定常改編中國古典小說，增加玩家的熟悉感，而使得電玩的語義構詞上可見這種形式。

## (四)神+敘事體例：「創·神·傳」、「蒼神錄」、「神劍伏魔錄」

筆者在第三章曾說明，電玩和動漫受到神魔小說等故事影響，在電玩中為了使玩家身歷其境於故事設定中，仿神魔小說的敘事體例，在其命名中運用如「傳」、「錄」等敘事體例。

## (五)神為創世降生狀態：「當個創世神」、「化神降世」

電玩廠商發展出神為創世降生的劇情，以滿足玩家可支配、改變某領域、某世界的慾望，而在其命名中可見「創世」、「降生」之詞。

## (六)電玩名稱強調戰鬥、征服：

「暗黑破壞神」、「戰殺神」、「噬神戰士」、「巨神之戰」、「神諭之戰」、「決戰諸神」、「怒戰諸神」、「武鬥 Q 神」

此類的語義構詞上可見「破壞」、「決戰」、「怒戰」、「殺」、「武鬥」等詞彙，可見電玩的訴求是征戰，為吸引玩家而有此類命名。其中「武鬥 Q 神」的「Q」是英文“cute”的諧音，指電玩中的人物可愛。

## (七)神+地方：「幻想神域」、「龍吟神途」

電玩中為強調神所經歷的地方或領域，而有如此的語義構詞。

<sup>305</sup> <http://gnn.gamer.com.tw/0/107860.html> 2016.04.13 21:14



#### (八)神+人物：「特攻神諜」、「無上神兵」

此種電玩構詞類型較為特別，此時的「神」作形容詞，表示「能力高超不凡」，以形容後面的人物；如「無上神兵」並非指「無上的神的兵器」，此處的「神兵」為各種中原武俠神奇的人物角色<sup>306</sup>。「特攻神諜」又有別稱「潛龍諜影」，是以潛入敵方陣地為主題的匿蹤動作遊戲<sup>307</sup>，可見「諜」不是間諜，而是軍事上的人物。

#### (九)神+(之)+事物：「神諭」、「神之刃」

根據教育部國語辭典，「諭」作事物時意指「上對下的命令告語」<sup>308</sup>，「神諭」指玩家可作為神下達命令使電玩中的人物完成指示，在前文的電玩名稱中尚有和「神諭」相關的「神諭之戰」一詞。而「神之刃」遊戲劇情以神魔大戰後的奧拉大陸為背景，因女神被擄、魔王即將復活，主角為完成使命而踏上阻止這一切發生的漫漫征途<sup>309</sup>。可見此處的「刃」為攻擊或防衛的武器，助於玩家抵禦黑暗勢力。

### 五、動漫名稱中的「神」詞彙構詞方式

#### (一)○+神：

##### 1. 真的神祇：「犬神」、「獸神演武」

這二個「神」詞彙皆是臺灣翻譯日本動漫而來，可見在此的「犬神」、「獸神」為日本神祇，也可以見到日本文化對臺灣的影響。

##### 2. 某屬性、特質的人：「劍神的繼承者」

「劍神的繼承者」為日本動漫，故事敘述東京中擁有卓越劍技的人類少年庫羅，轉學進入「劍術學院」就讀，邂逅了神秘的少女，此為刀光劍影動作鉅著和愛情喜劇！<sup>310</sup>

此時的「劍神」為指和具備運用劍的高超能力，指厲害的人。

<sup>306</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=77140> 2016.02.01 12:38

<sup>307</sup> <http://forum.gamer.com.tw/A.php?bsn=00486> 2016.04.10 22:10

<sup>308</sup> <http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gsweb.cgi?ccd=fX0Kkc&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1> 2016.02.01 12:46

<sup>309</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=70471> 2016.02.01 13:01

<sup>310</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=69281> 2016.04.13

## (二)○○女神：「鵺鶯女神」、「幸運女神」

此二個「○○女神」詞彙，皆為臺灣翻譯日本動漫而來的「神」詞彙。在此女神有兩個意思，其一是真的女神，其二是美女，以下分別說明。

首先說明「幸運女神」：在此「女神」為真的女性神祇，甚至此女神長相佳深受男性喜歡。「幸運女神」故事主要描寫主角森里瑩一在陰錯陽差之下，打錯電話到「女神事務所」，也因為這通電話，女神「蓓兒丹娣」來到了他身旁並聽取瑩一的願望。就在瑩一說出「希望像妳這樣的女神、能夠一直留在我的身邊」的願望後，便展開了與女神的同居生活……。<sup>311</sup>

其次說明「鵺鶯女神」的故事概要，故事描述連考兩次大學都沒上榜的 19 歲主角佐橋皆人，拯救了穿著巫女裝的美少女結，也因此捲入了大企業老闆的「鵺鶯計劃」，大大的轉變了他的命運……。<sup>312</sup>由此可見，在此的「女神」為美少女。

## (三)神+差(使)：「諸神的差使」、「流浪神差」

日本動漫中強調「差使」和神溝通，而有此種語義類型，以下是這兩部動漫的故事概要。

「諸神的差使」故事中敘述早期的人們敬畏神，靠著純正的心及正確的儀式可以增強神的法力，但古禮漸漸被淡忘，導致神明神力下降。在神明願望無法達成，而高位大神同意的情況下，神的名字會出現在「宣之言書」中，而身為「差使」的凡人就要趕到並詢問其願望並達成，在神明確定自己的願望達成，會蓋上代表自己的朱印以證明願望達成。<sup>313</sup>

「流浪神差」敘述主角落魄神明夜斗能建立起自己的神社，在各地的廁所牆壁上寫上自己的手機號碼並以五塊錢的香油錢為代價幫人實現願望；壹岐日和是位捲入了車禍後常常靈魂出竅的少女，為了恢復原來的樣子而幫助神明夜斗與妖對戰。<sup>314</sup>

由此可見，日本動漫中的人可以當作差使，而神則滿足人的願望。

## (四)神+(之)+物品：「神 APP」、「神之零」

此種語義構詞類型未必真的和宗教上的神相關，而是代表「如神一般的崇高」，而且「神 APP」已經將現代的手機軟體應用於「神」構詞之中，而「神之零」的「零」在中文中沒有此漢字，乃直接應用日文的字形。以下是這兩本動漫的劇情介紹。

「神 APP」故事敘述過著灰暗人生的處男·漫畫專門學校的學生御子柴亮，某天突然收到了一台神秘的智慧型手機。上面滿載著能夠偷窺賓館、操控紅綠燈

<sup>311</sup> <http://gnn.gamer.com.tw/5/97335.html> 2016.04.13 10:28

<sup>312</sup> <http://gnn.gamer.com.tw/8/44748.html> 2016.04.13 10:38

<sup>313</sup> <http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2925381> 2015.04.13 11:33

<sup>314</sup> <http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2541153> 2016.04.13 11:41

等諸如此類的非法 APP，好似神般的能力……。<sup>315</sup>

「神之零」敘述知名的葡萄酒評論家神咲豐多香因胰臟癌去世，神咲豐多香留下遺言要兒子神咲零與養子遠峰一青比賽，找尋他所選出的 12 瓶葡萄酒「十二使徒」與世界上最出色位於十二使徒頂點之上的葡萄酒「神之零」，勝者可以得到他所有的遺產！<sup>316</sup>

#### (五)取材中國神魔小說：「封神演義」

動漫「封神演義」將中國古典小說加以改編，而使得封神演義的故事更為人所知。

### 第三節 「魔」詞彙的構詞方式

筆者在本章第三節根據 PTT 鄉民百科、新聞標題、電影、電玩、動漫的順序，探討「魔」詞彙在各個媒體的語義構詞類別，以下分別論述。

#### 一、PTT 鄉民百科中的「魔」詞彙構詞方式

##### (一)魔+人：「正義魔人」

在 PTT 鄉民百科中，「魔」的詞彙僅有「正義魔人」。根據 PTT 鄉民百科：「鄉民是 PTT 使用者的意思，而酸民是『愛酸人的鄉民』。有一種看法認為，酸民因為現實生活中很多方面不成功，所以在網路上喜歡酸那些成功人士，或者認為酸民在現實世界中什麼都不會做。有時候有些鄉民出來為被批評者說話，這種鄉民有時又稱為鹼民。不過發這種酸酸民的文也常被酸民攻擊，或被人批評『正義魔人』。」<sup>317</sup>

「正義魔人」有秉持著正義感，但其表達未必令人信服的意思。在 PTT 實業坊中，若為人所尊崇則稱為「神人」，有爭議性者則被稱為「魔人」。

<sup>315</sup> <http://www.books.com.tw/products/0010647428> 2015.02.01 15:51

<sup>316</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A5%9E%E4%B9%8B%E9%9B%AB> 2015.02.01 15:51

<sup>317</sup> <http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E9%85%B8%E6%B0%91> 2016.02.01 16:00

## 二、新聞中的「魔」詞彙構詞方式

### (一)借詞：「美魔女」

筆者在第三章第一節談論了「美魔女」由日本傳入，為一借詞，指「35歲以上仍然才貌兼備的女性，就像女巫般施展魔法使自己看起來年輕美麗。」臺灣的新聞媒體亦在新聞標題中使用，附錄二的可見以下語料：

例 104 推拿師 31 刀殺美魔女 白髮暴瘦 判 14 年<sup>318</sup>

### (二)魔+身體部位：「魔指」、「魔腿」

這種語義構詞通常是指某人的身體部位有特殊性，吸引人且令人著迷，如例 105 中的「魔指」為此人彈鋼琴時指頭靈活，例 106 中「魔腿」則是美妙纖細的雙腿。

例 105 「魔指」：鋼琴魔指薛汀哲赴山西巡演 新專輯《瑞亞》即將臺灣發行<sup>319</sup>

例 106 「魔腿」：夏日必備神之魔腿 打造纖細雙腿的 4 個方法<sup>320</sup>

### (三)oo+魔咒：「種族魔咒」、「金鐘魔咒」

「oo魔咒」通常指某事物有負面的影響，如例 108 的「種族魔咒」必須被打破，例 107 「金鐘魔咒」指得了金鐘獎反而收視率下降或節目撐不下去。

例 108 「種族魔咒」：柯普蘭 打破芭蕾種族魔咒<sup>321</sup>

例 109 「金鐘魔咒」：金鐘魔咒作祟？「爸媽冏很大」收攤<sup>322</sup>

### (四)疾病+魔：「癌魔」、「病魔」

「魔」在佛教的本義是擾亂人身心、破壞好事、障礙人行善或奪人性命的餓鬼神，在新聞中運用了「魔」擾亂人身心的意涵，和疾病組合，表示疾病令人煩惱。

<sup>318</sup> <http://m.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20140830/36054979/> 2015.07.23 22:26

<sup>319</sup> <https://hk.news.yahoo.com/-031140368.html> 2015.07.27 14:51

<sup>320</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150629/527422.htm> 2015.07.27 14:46

<sup>321</sup> <http://udn.com/news/story/6812/1080991-%E6%9F%AF%E6%99%AE%E8%98%AD-%E6%89%93%E7%A0%B4%E8%8A%AD%E8%95%BE%E7%A8%AE%E6%97%8F%E9%AD%94%E5%92%92> 2015.07.27 14:07

<sup>322</sup> <http://udn.com/news/story/7264/1064307-%E9%87%91%E9%90%98%E9%AD%94%E5%92%92%E4%BD%9C%E7%A5%9F%EF%BC%9F-%E3%80%8C%E7%88%B8%E5%AA%BD%E5%9B%A7%E5%BE%88%E5%A4%A7%E3%80%8D%E6%94%B6%E6%94%A4> 2015.07.27 14:20

例 110 「癌魔」：浚仔愛回家 戰勝癌魔娶老婆<sup>323</sup>

例 111 「病魔」：先天性脊柱裂 少女樂觀抗病魔<sup>324</sup>

#### (五)魔人：「正義魔人」、「認真魔人」

「正義魔人」一詞出於 PTT 實業坊，在 PTT 鄉民百科亦可見之，往往有「正義魔人」有秉持著正義感，但其表達未必令人信服的意思。而「認真魔人」一詞根據蘋果日報內文，「認真魔人意指某人看待任何事情都太過認真，甚至會把別人的笑話當成正經事聽信。」<sup>325</sup>可見「魔人」有貶抑的意思，意為「做事過度引人爭議的人」，和「神人」一詞相對。

例 112 「正義魔人」：懷孕 5 月坐博愛座 被正義魔人罵：小姐是沒看到老人嗎？<sup>326</sup>

例 113 「認真魔人」：你是太過火的「認真魔人」嗎？<sup>327</sup>

#### (六)人魔：

「人魔」不是真的魔，而是指人，此人喪失了人性、道德淪喪，似魔一般擾人身心。此詞可以獨用，也可以在「人魔」之前加上一迫害他人的動詞，如「殺人魔」、「食人魔」。

##### 1. 人魔

例 114 「人魔」：人魔囚禁女友 6 年 性虐燒皮吞肚<sup>328</sup>

##### 2. 迫害動詞+人魔：「殺人魔」、「食人魔」

例 115 「殺人魔」：日隨機殺人魔的理由 精障、想砍人<sup>329</sup>

例 116 「食人魔」：駭人！巴西食人魔殺婦 餵嬰吃母肉<sup>330</sup>

<sup>323</sup> <http://hk.apple.nextmedia.com/news/art/20150726/19232856> 2015.07.27 14:10

<sup>324</sup> <http://n.yam.com/healthnews/healthy/20150718/20150718161161.html> 2015.07.27 14:34

<sup>325</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150409/589131/> 2015.05.14 12:33

<sup>326</sup> <http://www.ettoday.net/news/20150723/539006.htm> 2015.07.27 14:12

<sup>327</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150409/589131/> 2015.05.14 12:33

<sup>328</sup> <http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/international/20150713/36662514/>

2015.07.13 21:15

<sup>329</sup> <http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150721/652052/> 2015.07.27

14:14

<sup>330</sup> <http://udn.com/news/story/6810/1004850-%E9%A7%AD%E4%BA%BA%EF%BC%81%E5%B7%B4%E8%A5%BF%E9%A3%9F%E4%BA%BA%E9%AD%94%E6%AE%BA%E5%A9%A6-%E9%A4%B5%E5%AC%B0%E5%90%83%E6%AF%8D%E8%82%89> 2015.07.14 13:25

### 三、臺灣電影片名中的「魔」詞彙構詞方式

#### (一)驅趕、獵捕、屠殺、決鬥+魔

由於魔是邪惡的象徵，電影中常有人物和魔戰鬥，表示邪不勝正，因此片名中可見「驅魔」、「獵魔」、「屠魔」等詞彙。

1. 驅 / 屠+魔：「驅魔」、「超意識驅魔」、「聖戰屠魔」
2. 驅 / 獵 / 降+人物身分：「康斯坦丁：驅魔神探」、「現代驅魔師」、「驅魔探長」、「獵魔教士 3D」、「獵魔者」、「降魔戰警」

電影為了強調驅魔的人物高強，使得電影片名有「驅趕/ 降伏 / 獵 +人物身分」的之語義構詞。

#### (二)魔+地點：

1. 魔堡：「沙丘魔堡」、「新沙丘魔堡」、「沙丘魔堡 2000」、「大魔域 1、2」
2. 魔宮：「魔宮帝國 1、2、3」
3. 魔島：「攔截人魔島」、「尼魔島」、「魔島迷蹤」、「逃出魔島」
4. 魔山：「魔山 1、2」
5. 魔域：「大魔域 1、2、3」、「黑暗王朝：魔域屠龍」

電影劇情有時為了強調和魔決戰，而有「魔+征戰地點」的構詞，如「決戰魔世界」。

#### (三)魔+人物

1. 魔+人：「巨魔人」
2. 魔+人物身分：「魅影魔星」、「萬世魔星」、「小魔星」、「奇魔俠 1、2、3」、「鼠魔俠」、「夜魔俠」、「魔俠震天雷」、「魔警」
3. 魔+性別、年紀：「黑魔女：沉睡魔咒」、「魔嬰」

有時也強調與魔之間的戰鬥的電影，而有「魔+人物+戰鬥」的電影片名，如「魔男生死鬥」。

另外，尚有「屬性、類別+魔+身分」的電影名稱，例如「鴉魔戰士」、「餓魔軍官」。

#### (四)魔+動物 / 獸 / 龍：

##### 1. 魔+動物：「藍色魔鯊」、「魔犬」

這類型中有時可以和其他語意結合成「魔+動物+身分」，如「魔狼特警」、「魔蠍大帝 1、2、3」、「魔蠍女殺手」。

##### 2. 魔獸：「魔獸世界」、「食人魔獸」、「魔獸天蛾人」

##### 3. 魔龍：「魔龍軍團」

值得注意的是「魔獸」或是「魔龍」的語義構詞，常可和前「地點」、「戰鬥」和「地點」組合成片名，變成「魔+龍 / 獸+戰鬥+地點」的構詞，如「魔龍戰役」、「戰地魔獸」、「魔獸戰場」。

#### (五)魔+敘式體例：

電影中常將魔和人物、地點、戰鬥、獸或龍任意組合構詞，也就是將前述(一)~(四)加以組合，再加入如「傳奇」、「錄」等敘事體例，表達此電影劇情是一個完整的故事。例如：

「魔龍傳奇」、「魔獸啟示錄」、「魔俠傳之唐吉可德」、「惡魔刑事錄」、「退魔錄」、「魔宮傳奇」、「魔兵驚天錄」、「魔獸啟示錄」

#### (六)屬性、領域+魔：

##### 1. 情魔：「慾海情魔」

##### 2. 天魔：「天魔 1、2、3」、「天魔約書亞」

##### 3. 心魔：「心魔」

#### (七)人魔：

1. 人魔：「人魔」、「人魔崛起」、「瘋院人魔」、「雙面人魔」  
另外，亦有「人魔+地點」的語義構詞，如「攔截人魔島」。
2. 殺人魔：「我是殺人魔」、「絞肉機殺人魔」、「美國殺人魔 1、2」、「複製殺人魔」、「斷頭河殺人魔」

#### (八)魔咒：「魔咒」、「伍迪艾倫之愛情魔咒」、「惡靈魔咒」、「不死魔咒」、「古物魔咒」、「鬼娃魔咒」、「魔咒女王」、「鬼女魔咒」

魔咒亦可和地點結合，形成「地點+魔咒」的構詞，如：「古墓魔咒」、「地獄魔咒」、「荒島魔咒」。

#### (九)魔+物品：「惡魔椅」、「魔笛」、「遺忘魔物」、「美麗魔物」、「魔球」、「魔繭」、「天外魔花」、「幽浮魔點」、「魔劍奇兵」、「魔劍煞星」、「魔戒」、「魔角」、「小鬼魔鞋」、「死神魔菇」、「魔髮奇緣」

#### (十)諧音雙關：「閻魔怨」、「大鯉魔」

這類電影透過諧音而使人具有熟悉感，例如「閻魔怨」諧音「按摩院」，「大鯉魔」諧音「大惡魔」。

### 四、電玩名稱中的「魔」詞彙構詞方式

#### (一)召喚 / 求+魔：「魔靈召喚」、「求魔」

電玩玩家可以使使用魔力，召喚魔物，而有此類的電玩命名。

#### (二)魔+地點：「惡魔城」、「仙魔之塔」、「魔塔大陸」

#### (三)魔+戰鬥爭霸的詞彙：「戰神魔霸」、「魔獸爭霸」、「魔龍之戰」

電玩中為強調打鬥場面，常在其名稱上可見「戰」、「爭」等詞彙。

#### (四)魔+敘事文體

##### 1. 改編古典小說：「妖魔姐己傳」

筆者在第三章第五節提及許多電玩劇情取材於神魔小說，以「妖魔姐己傳」而言，其設想小說《封神演義》的人物姐己為妖怪，而玩家則扮演收服妖魔的角



色。

2. 魔物+敘事體例：「魔龍傳說」、「血魔詩篇」、「聖魔戰記」、「魔界戰記」  
電玩為強調魔物的特色，設想故事結構，讓玩家探索，而強調敘事體例，如「傳說」、「詩篇」、「戰記」。其中「戰記」符合了玩家欲打鬥、征戰的心理，而將「戰」和敘事體例「記」組合。
3. 降 / 伏 / 封+魔+敘事體例：「封魔傳」、「封魔傳奇」、「聖火降魔錄」、「天卦伏魔錄」、「幻境伏魔錄」  
電玩廠商虛設故事結構，為使玩家滿足收服妖怪魔物的心理，而在命名上著重了「降、伏、封」等詞彙，以及敘事體例，如「傳」、「傳奇」、「錄」。

(五)魔+Online：「魔物獵人 Online」、「魔法風雲會 Online」

## 五、動漫名稱中的「魔」詞彙構詞方式

(一) 強調有魔力的人物：

1. 魔+O+人物身分：「庫洛魔法使」、「魔法少女小圓」、「魔導少年」、「MAGI 魔奇少年」
2. 收服魔物的人：「驅魔少年」

(二)由電玩、小說改編：「魔獸爭霸」、「聖魔之血」

筆者在第三章第五節提及商業整合與跨媒體現象時，曾說明劇本、小說、漫畫的故事，可轉換為電影、戲劇、動畫、電玩的劇本，以下就是相關例子。

1. 由電玩改編：「魔獸爭霸」  
電玩「魔獸爭霸」劇情引人入勝，而被改編為動漫，更為人所知。
2. 由小說改編：「聖魔之血」

《聖魔之血》為日本作家吉田直所寫的小說，內容環繞在「大災難」造成文明毀滅的遙遠未來，異種智慧生命體吸血鬼與人類持續爭鬥的黑暗時代。<sup>331</sup>

<sup>331</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%81%96%E9%AD%94%E4%B9%8B%E8%A1%80> 2016.02.03 08:56

#### 第四節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的構詞方式

筆者曾在的第三章第四節說明，臺灣電影片商對外國電影的翻譯命名時習慣以「神鬼○○」、「魔鬼○○」為名，因此同部電影在臺灣、香港、大陸的片名翻譯不一定相同。另外，筆者在第三章第五節則說明了跨媒體中商業整合的現象，使得電影、動漫和電玩的劇本互相改編；還有電玩、動漫吸收中國神魔小說敘事結構甚至以之命名，又融入西方奇幻元素以「魔」翻譯的現象，使得「神魔○○」、「魔神○○」之詞彙眾多。

也由於在電影、電玩和動漫中的「鬼」、「神」、「魔」組合現象眾多，本章第四節探討的範圍限定於附錄四與附錄五，由於「鬼魔○○」並沒有任何語料，筆者將「鬼」、「神」、「魔」的詞彙組合分為「神鬼○○」、「鬼神○○」、「神魔○○」、「魔神○○」、「魔鬼○○」五類，並進行詞彙分析。

至於新聞中可見「魔神仔」，則是融入閩南語，筆者在第三章第一節已經探討過，此處不再論述。

##### 一、「神鬼○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式

(一)在電影中的「神鬼○○」：

1. 神鬼+人物職業身分：「神鬼豔后」、「神鬼七武士」、「神鬼尖兵 1、2」、「神鬼拳王」、「神鬼奇兵」、「神鬼特警」、「神鬼妙探」、「神鬼英豪」、「神鬼戰士」、「神鬼剝手」、「神鬼大法師」、「神鬼女戰士」、「神鬼戰將」、「神鬼嬌娃」、「神鬼玩家」、「神鬼叛諜」、「神鬼特工」、「神鬼剋星」、「神鬼大盜」、「神鬼獵人」、「神鬼傭 D4」
2. 神鬼+團隊：「神鬼團隊」、「神鬼突擊隊」、「神鬼拍檔」、「神鬼二勢力」
3. 神鬼+交戰詞彙：「神鬼大反撲」、「神鬼交鋒」、「神鬼格鬥」、「神鬼追擊」、「神鬼獵殺」、「神鬼追緝」
4. 神鬼+陣局：「神鬼戰陣」、「神鬼騙局」
5. 神鬼+指派命令、認可：「神鬼任務」、「神鬼認證」

6. 神鬼+想法：「神鬼願望」、「神鬼妙計」、「神鬼第六感」
7. 神鬼+奇：「神鬼奇謀」、「神鬼奇航」、「神鬼驚奇」
8. 神鬼+地點：「神鬼競技場」、「神鬼禁地」
9. 神鬼+審判：「神鬼制裁 1、2、3」、「神鬼仲裁/神鬼眾裁」
10. 神鬼+靈異詞彙：「神鬼出竅」
11. 神鬼+敘事體例：「神鬼傳奇 1、2、3」

12. 神鬼+原電影部分名稱：「神鬼無間」

「神鬼無間」電影改編自香港電影「無間道」，西洋版「無間道」由李奧納多狄卡皮歐與麥特戴蒙聯合主演，兩人分別詮釋原片中的「陳永仁」（梁朝偉的角色）與「劉健明」（劉德華的角色）。<sup>332</sup>

(二)在電玩中的「神鬼○○」：

1. 神鬼+奇幻冒險：「神鬼幻想」、「神鬼冒險」
2. 電玩由電影改編：「神鬼認證」、「神鬼奇航」、「神鬼制裁」、「神鬼悍將」、「神鬼奇兵」
3. 神鬼+人物職業身分：「神鬼巫師」
4. 神鬼+地點：「神鬼帝國」

5. 神鬼+團隊：「神鬼聯萌」

「神鬼聯萌」諧音雙關「神鬼聯盟」，其中「萌」原指「草木初生之芽」，但是後來動漫喜好者用這個詞來形容因此「萌」形容可愛的女生和男生等。<sup>333</sup>這種命名主要吸引電玩玩家扮演可愛的主角人物。

(三)在動漫中的「神鬼○○」：

動漫中只有「神鬼+人物職業身分」一種構詞：「神鬼武差」、「神鬼一族」

<sup>332</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fden40407887/> 2016.02.03 10:23

<sup>333</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%90%8C> 2016.02.03 10:35

## 二、「鬼神○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式

### (一)在電影中的「鬼神○○」：

電影中只有「鬼神+敘事體例」一種構詞：「鬼神傳」、「鬼神傳奇」

### (二)在電玩中的「鬼神○○」：

電玩中只有「鬼神+之+器物」一種構詞：「鬼神之刃」。

### (三)在動漫中的「鬼神○○」：

1. 鬼神+人物身分：「鬼神童子 ZENKI」、「鬼神少女」。
2. 鬼神+敘事體例：「鬼神傳」

## 三、「神魔○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式

### (一)在電影中的「神魔○○」：

電影中只有「神魔+交戰詞彙」一種構詞：「神魔交戰」。

### (二)在電玩中的「神魔○○」：

1. 神魔+地點：「神魔大陸」、「神魔之塔」、「神魔國度」、「神魔世界」、「神魔仙界」  
這類的構詞，多以四字格為主。

2. 神魔+敘事體例：「藏天神魔傳」、「神魔志」、「幻想神魔傳」、  
「神魔預言錄」、「軒轅神魔傳」

這類的構詞，把古典小說中的故事與人物改編，變成新的故事結構，如「神魔三國志」、「神魔呂布傳」。

3. 神魔+可愛意涵詞彙：「神魔 Q 彈」、「神魔聯萌」

筆者已在前文說過，「Q」是英文“cute”的意思，「萌」則指「可愛的男生和女生」，可見電玩廠商命名時，重視人物可愛角色對玩家的吸引力。

4. 神魔+交戰詞彙：「決戰神魔」、「神魔聖戰」、「神魔法~千年之約」
5. 神魔+誅神：「神魔劫之誅神世界」、「神魔誅仙」
6. 神魔+命令、約定：「神魔令」、「神魔契約」
7. 神魔+召喚：「神魔召喚」
8. 神魔+Online：「神魔 Online」  
這類的構詞，為了標明電玩是線上遊戲的屬性，而有此命名方式。

(三)在動漫中的「神魔○○」：

動漫中只有「神魔+交戰詞彙」一種構詞：「神魔交戰」。

#### 四、「魔神○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式

(一) 在電影中的「魔神○○」：

筆者蒐羅的語料中並無此種構詞方式。

(二)在電玩中的「魔神○○」：

1. 魔神+交戰詞彙：「魔神戰」
2. 魔神+敘事體例：「莉莉與魔神之物語」

根據維基百科，物語是「傳統日本文學的一種體裁」，原意為「談話」，後引伸為故事、傳記、傳奇等意思，是一種擴大化了的、具有散文性質的、用來敘述故事的文學體裁。<sup>334</sup>

(三)在動漫中的「魔神○○」：

1. 魔神+敘事體例：「魔神英雄傳」
2. 魔神+身體部位：「魔神之骨」

<sup>334</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%89%A9%E8%AF%AD> 2016.02.03 11:32

## 五、「魔鬼○○」在電影、電玩、動漫中的構詞方式

### (一)在電影中的「魔鬼○○」：

#### 1. 魔鬼+人物

##### (1) 魔鬼+其姓名：「魔鬼阿諾」、「魔鬼雷普利」、「魔鬼艾德」

這類構詞特別的是，只有跟「阿諾」相關的「魔鬼」指身材具有肌肉、壯碩的男子，其餘二者皆為真的魔鬼。

##### (2) 魔鬼+身分：「魔鬼捕頭」、「魔鬼司令」、「魔鬼士官長」、「魔鬼校長」、「魔鬼教師」、「魔鬼紅星」、「魔鬼鎮長」、「魔鬼暴警」、「魔鬼特警」、「魔鬼剋星」、「魔鬼孩子王」、「魔鬼戰將」、「魔鬼專家」、「魔鬼悍將」、「魔鬼大帝：真實謊言」、「魔鬼教父」、「魔鬼先鋒」、「魔鬼先鋒之勝者為王」、「魔鬼尖兵」、「魔鬼英豪」、「魔鬼駭客」、「魔鬼替身 1740」、「魔鬼劊子手」、「魔鬼女大兵」、「魔鬼保鏢」、「魔鬼品酒師」、「魔鬼二世」

這類構詞方式，有時會在魔鬼前加入「超級」、「最後」、「驚爆」以展現此物的能力不凡，強度比其他都高，形成「超級 / 最後 / 驚爆+魔鬼+身分」的構詞，例如「超級魔鬼幹部」、「最後魔鬼英雄」、「驚爆魔鬼悍將」。

這類構詞中亦有「魔鬼+身分+地點」的形式，例如：「魔鬼警長地獄鎮」、「魔鬼島戰將」。

##### (3) 魔鬼+破壞毀滅詞彙+者：「魔鬼終結者：創世契機」、「魔鬼終結者」、「魔鬼終結者之鋼鐵戰士」、「魔鬼轉生終結者」、「魔鬼終結者：未來救贖」、「魔鬼殲滅者」、「魔鬼毀滅者」

此類構詞形式強調電影人物可以完結、終止事件，而以「破壞毀滅」之詞彙為主。還有一種構詞為展現電影中的人物的能力不凡，遠超過他人，在魔鬼前加上「超」，形成「超魔鬼+破壞毀滅詞彙+者」的構詞，如「超魔鬼毀滅者」。

##### (1) 魔鬼+身分+員：「魔鬼諜報員」、「魔鬼營業員」

##### (2) 魔鬼+真實的人：「魔鬼接班人」、「魔鬼邊緣人」、「魔鬼代言人」

##### (3) 魔鬼+人工的人：「魔鬼電磁人」、「魔鬼生化人」、「魔鬼電路人」、

「魔鬼氫化人」、「魔鬼複製人」

2. 魔鬼+團體團隊：「魔鬼一族」、「魔鬼瘦身營」、「魔鬼毀滅部隊」、「魔鬼特遣隊」、「魔鬼聯隊」、「魔鬼獵頭公司」。
3. 魔鬼+地點：「戰士魔鬼堡」、「魔鬼基地」、「魔鬼島」、「魔鬼遊樂場」、「魔鬼遊樂園」

這種構詞類型中，又有「突破性動詞+魔鬼+地點」的用法，以展現電影人物中的英勇行為，如「突擊魔鬼嶺」、「強渡魔鬼關」、「勇闖魔鬼城」。

4. 魔鬼的○○：
  - (1) 魔鬼+人物身分：「魔鬼的女兒」、「魔鬼的將軍」、「魔鬼的小提琴家」
  - (2) 魔鬼+負面的抽象名詞：「魔鬼的詛咒」、「魔鬼的誘惑」、「魔鬼的復仇」
5. 魔鬼+攻擊鬥爭詞彙：「魔鬼出擊」、「魔鬼獵殺」、「魔鬼交鋒」、「魔鬼殺陣」
6. 魔鬼+指派任務、約定：「魔鬼任務」、「魔鬼契約」
7. 魔鬼+指派命令：
  - (1) 魔鬼+命令：「魔鬼命令之患難兄弟」、「魔鬼命令之任務未了」、「魔鬼命令：重返戰場」、「魔鬼命令：轟天決戰」、「魔鬼命令：爆裂進化」、「魔鬼命令」
  - (2) 魔鬼+追趕/追捕令：「魔鬼追殺令」、「72 小時魔鬼追殺令」、「魔鬼追捕令」
8. 魔鬼+武器：「魔鬼武器」、「魔鬼武器 2：重返地球」、「魔鬼銀爪」
9. 魔鬼+天使：「魔鬼天使」

這類構詞有時候會將魔鬼與天使前後互換，而有「天使與魔鬼」和「天使魔鬼之戀」這種電影片名。這時候的「魔鬼」並非指如同阿諾一般肌肉大、強壯的男生，劇情是強調「魔鬼的惡」與「天使的善」，兩者道德間的對立。

(二)在電玩中的「魔鬼○○」：

電玩中只有「魔鬼+人物身分」一種構詞：「魔鬼戰將」、「魔鬼剋星」、「魔鬼終結者」、「魔鬼英豪」。

(三)在動漫中的「魔鬼○○」：

電玩中只有「魔鬼+人物身分」一種構詞：「魔鬼戀人」

綜合以上筆者在本章第一節至第三節分別探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙在 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩、動漫的構詞方式，第四節則探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的構詞方式，筆者將在第五章延續第四章所論述「鬼」、「神」、「魔」的構詞方式，探討這些詞彙在 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和漫畫中的語用特質與文化心理。





## 第五章 現代漢語中「鬼」、「神」、「魔」詞彙及「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的語用特質與文化心理

本文探討現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙，筆者在第四章將臺灣的「PTT 鄉民百科中鬼、神、魔的詞彙」、「2014-2015 年新聞的鬼、神、魔詞彙」、「臺灣電影片名中鬼、神、魔的詞彙」、「電影片名中鬼、神、魔的詞彙組合與翻譯」、「動漫、電玩的鬼、神、魔名稱」先依照語義構詞方式，若無法用語義概括者，則以其他方式加以整理、分析並歸類。

本章將延續第四章的內容，探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙語用與縱向歷史的宗教信仰活動深植給人們的文化心理特質，如第二章提及了鬼為靈魂的思維，以及道教儀式和佛教傳入，直至神魔小說的世俗化與人間化，使得「鬼」、「神」、「魔」詞彙變得深入人心，成為了人們的文化潛意識。除了縱向時間帶給人們的文化心理特質，在現代社會活動中亦有橫向媒體，如第三章中說明了 PTT、新聞、電影、電玩、動漫等媒體運用鬼、神、魔主題，使得「鬼」、「神」、「魔」詞彙更廣為人知。

受到縱向時間上的宗教信仰與橫向媒體的社會活動的影響，而在現代漢語的詞彙上呈現了人們對於宗教信仰與社會活動的潛意識，亦表現了當代媒體的特性。因此，筆者將整合第四章的構詞方式，與現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙在各個媒體的語用情形一併討論，以闡明「鬼」、「神」、「魔」詞彙的語用特質與文化心理。

### 第一節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙在各媒體的語用特質與文化心理

筆者在第四章說明了「鬼」、「神」、「魔」詞彙的構詞方式，以語義構詞為主，其他構詞形式為輔；筆者將在本章第一節的第一部分探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙在各媒體中的語義構詞產生的語用特質，第二部分則是「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化心理，第三部分是語義構詞與語用特質共通處的表格說明。

#### 一、「鬼」詞彙的語用特質及文化心理

筆者先將第四章中對於「鬼」詞彙在各媒體的語義構詞類型逐一列出，並以標楷體舉出相關語料，其後說明「鬼」詞彙在此媒體的語用特質。

## (一)「鬼」詞彙在各媒體的語用特質

### 1.PTT 鄉民百科：「鬼+地方」、「諧音構詞」

在 PTT 的「鬼」構詞中，只有二類，一為「鬼+地方」的「鬼島」指臺灣，投射了社會上人們內在心理感到不合理之事。而為「諧音構詞」的「吳鳳接鬼」則指當代社會中的劈腿。可見在 PTT 中的鬼並非人死後的靈魂，而是有負面意涵的人，在此的鬼是「真正的人」。這些躲在電子布告欄的「酸民」，攻擊檯面上的人，表達對當代社會的貶抑與否定，他們的形象才是躲在背後的鬼。

### 2.新聞：「閩南語融入」、「鬼+地方」、「鬼+人的內在特質」、

#### 「鬼+人的外在形貌、動作」、「動詞+鬼」

新聞第一種語義構詞是「閩南語融入」，如「假鬼假怪」，其實是指人的狀態，第二種的語義構詞「鬼+地方」，亦使用 PTT 鄉民百科語彙「鬼島」，可見受通俗且為人所熟知的語言及事件影響。

另外，筆者曾在第四章說過「鬼+地方」還有指「因無法掌握，而不像是人所待之地」，如「鬼走廊」和「鬼機場」，可見在新聞中的「鬼」往往沒有真的鬼魂存在，其實是指「人」，只是用了「鬼」詞彙就展現了負面價值，這也符合了第二章所說的「鬼惡神善」、「鬼貶神褒」的特質。

第二類可並提的語義構詞是「鬼+人的內在特質和外在行貌動作」，在此投射了說話者的心態：以形容人的內在特質的「鬼才」一詞為例，表達了說話者無法掌控其人甚至有點其語氣有點兒酸，就如同一般人不會說愛因斯坦是「鬼才」，而會說他「天才」，「鬼+人」的詞彙很少見，這是因為其具有負面的文化內涵。在新聞中稱呼別人的外在時，說對方「鬼樣子」，就展現對方的外型醜惡，言語中有攻擊性的作用，讓說話者自我感覺良好卻也同時投射了自卑感，其實真的鬼在人們心中。由此可見，對於評論者而言，人對於他人的內部無法掌握，就稱之為「鬼」；人對於他人的外部無法接受，也稱之為「鬼」，完全是說話者的主觀投射。

第三類語義構詞則是「動詞+鬼」，表達負面印象，而且多指「事件」。如「搞鬼」通常是某未知人物做了不好的事情，「見鬼」則指在非有靈體的情境下說話，代表此事件離奇古怪，匪夷所思。另外最特別的是，「有鬼」的主詞並非為地方，若「地點+有鬼」表示此地有鬼魂，但以「事件+有鬼」，隱含了說話者對於此事感到無法預測，且有被操弄的意涵。

由以上可知，在新聞中的鬼若非為靈體，鬼通常是指「人或與人相關的事物」，指某人事物超乎尋常且詭異，和第二章所述「以怪反映社會現實」的用法相同，延續傳統的語言使用方式。

3.電影：「鬼+出沒的地方」、「類型+鬼」、「鬼+人的身分」、

「鬼+物品」、「鬼+入侵或干擾的動作」、

「將熟語運用產生新義與成語改編」

筆者在第四章提及電影的「鬼」語義構詞，有「鬼+出沒的地方」、「鬼+人的身分」、「鬼+物品」等，這和電影多半有「人、事、時、地、物」，展現了電影是敘述故事的結構，常常以人物或事物為引子，開啟後面的故事。第一個是「鬼+出沒地方」、「鬼+物品」，強調鬼出沒的地點、交通工具，其實都只是發生的地方，還有承載此事件的物品。電影像是小說具備「人事時地物」，而先明確定位出來，因為電影播映的時間可能只有兩個小時，卻有時效性與時間限制，不能漫無目的地說明「到處都有鬼」；而且，可能有些族群可能會受到電影主題吸引，如「鬼電車」就是描繪電车上鬧鬼，喜歡電車的觀眾便親近觀賞。另外，電影中還有特別強調「鬼+地域+傳說」，則表現了人們對於傳聞事件的好奇心，希望加以探究，享受恐懼。

另外一種特別語義構詞是「鬼+侵擾的動作」，這是因為「鬼」詞彙受到傳統觀念上鬼是人死後的靈魂概念影響，使得世界上有許多科學無法解釋、人類無法理解的事情發生。傳統對於鬼的思維方式是人死後變成鬼，附身、纏人以進行復仇，人類無法反抗，人類將自我能力渺小的觀點投射於電影創作之中，使得鬼電影盛行。

鬼片多半是要驚嚇他人、出奇不意的，片名如「鬼附身」則有阻止一般人在日常生活中不要做出壞事、虧心事的作用，舉例而言，害別人跳樓的情節，這些厲鬼會再回來找加害者報復。這些鬼片中的動詞都要糾纏人，因為人活在人世中有一些怨恨，我們也很想去糾纏一些人，可是現實中人有理性而不能糾纏他人；然而鬼與人相較之下可順著自己的恨意行事，而在電影情節推展上能完成人們心中的妄想。

除此之外，電影中的動作都具有侵略性，這些侵略性的動詞讓人顯得渺小，人無法和鬼鬥，和恐怖片和鬼片的主要驚嚇人的目的有關，也和電影的屬性是動態有關。為了使人們害怕，鬼電影的構詞多為三個字或四個字，如「鬼附身」、「鬼擋路」、「鬼哭人嚎」，給人短促的感受，又論及人的狀況與強調人的渺小。最特別的是，鬼電影的構詞上多用「4」，諧音雙關「死」，一般而言「4」是禁忌語代表不祥，例如在人們的生活情境中鮮少有「四樓」，可是在電影中為了勾起人們

的恐懼感，特別在構詞上強化死亡的氛圍。

最後一種可以加以探討的語義構詞是「類型+鬼」，電影明明是虛構的產物，但內容中的鬼卻是真的鬼，如「替屍鬼」。反觀新聞的鬼，新聞發生於真實世界，可是新聞中的鬼都是人，二者之間相反。

#### 4. 電玩：「屬性+鬼」、「鬼+攻擊性動詞」、「百鬼○○」、

「收服的動詞+鬼」、「玩家的身分與作用」、「鬼+地方」

電玩中有一大類的語義構詞是「屬性+鬼」，鬼的名稱有美麗的「花鬼」，有恐怖的「葬送鬼」，亦有具備以筆的招式展現能力的「墨鬼」<sup>335</sup>，還有個性愛搞怪的「調皮鬼亨利」。可見玩家可以根據其喜好，選擇電玩中的角色，且不限定外貌美醜，有時個性變化多端，只要讓玩家滿足個人喜好，充滿挑戰感即可。

除此之外，第二類常見的語義構詞是「百鬼○○」，筆者在第四章曾說明過此詞出自於日本文化，「鬼」在日本指鬼怪、妖怪，電玩中的主題得以任君挑選，可和鬼參加宴會的「百鬼夜宴」也可和鬼大戰而有「百鬼大戰繪卷」，也因此「百鬼○○」有恐怖與可愛的元素與取向，符合玩家的眾多喜好。

第三種可一起討論的語義構詞是「鬼+攻擊性動詞」、「收服的動詞+鬼」。鬼攻擊的動作，都是「咻」一下的動作，有「厲害、俐落」的意思，例如在電玩中用「斬」字而非「切」。電玩強調玩家時的攻防，以展現玩家非凡的能力，讓玩家成為主宰者。

另外，電玩為強調玩家收服鬼的能力，而以收服的動詞命名，且常在電玩名稱後加上「大師」、「一族」、「傳說」等身分，使玩家認為自己在電玩中勇猛無敵、強悍有勁而更加投入其中；相對地，若電玩名稱為「捉鬼小弟」則減少了玩家的興致。由以上可知，電玩中凸顯了玩家的主宰權與控制力，而在名稱上展現其特性。

#### 5. 動漫：「屬性+鬼」、「鬼+動詞」、「百鬼○○」、「地點+有鬼」、

「收服鬼的動詞+人物或團體」

在動漫中「鬼」的語義構詞，第一種可一起討論的是「屬性+鬼」、「鬼+動詞」。動漫中具有想像空間，因此鬼的型態可以各式各樣，以吸引觀眾，例如名為「鬼迷藏」的動漫則有神秘感，引人窺知情節。

第二種可一起討論的語義構詞是「地點+鬼」、「收服鬼的動作+人物或團體」，

<sup>335</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=51904> 2016.04.04 17:58

筆者在第四章已說明這些構詞都和故事背景有關，可見動漫和電影都強調了人、事、時、地、物等開啟故事的元素，只是這些元素又比起現實生活環境更加不可思議，兼具奇幻與神秘的特質。

動漫和電玩中最特別的是有「百鬼○○」的語義構詞，足見臺灣常將日文直接套用於動漫名稱之中，也展現了日本文化對臺灣影響甚大。

## (二)「鬼」詞彙在各媒體的文化心理

由前文可知，「鬼」在不同的媒體中有不同的指涉對象，在 PTT 鄉民百科和新聞中的「鬼」多和現實中的人物與關於人的事物相關。電影、電玩和動漫則是可以虛構故事的媒體，表現人們對於虛幻世界的幻想，因此在此的鬼可為虛幻與虛構世界的鬼怪，在電玩、動漫中的「鬼」詞彙受到電玩、動漫由國外引入臺灣，因此可以是西方的鬼也可以是日本的鬼，筆者也在第四章說明過，日本的鬼是妖怪，臺灣吸收這些詞彙時仍以鬼稱呼。

值得一提的是，「鬼」在 PTT 鄉民百科、新聞、電影中，仍保留了許多中國傳統思維，根據陳原(2001)的研究：「鬼不過是『人的變形』，人死了到另一天地去，那就是鬼。鬼屬陰間，人在陽世，這恐怕是遠古以來和我們先人的觀念。陰間和陽世構成一個宇宙，在這宇宙間，人與鬼共存——所以在文字上鬼是人的延長。古代中國人用不著天堂，也用不著地獄。有天堂地獄一說，恐怕是佛教傳入中國以後才產生的。」<sup>336</sup>

陳原提出的這種文化思維使「鬼」詞彙運用於 PTT 鄉民百科、新聞和電影的語義構詞和語用分布之中，就有「人的變形、暗中變化」，進而演變出「鬼」詞彙是「有貶意的人」，以下分別說明：

(1) PTT 鄉民百科中是酸民在暗中評論社會，用「鬼島」稱呼臺灣社會已變質，這符合第二章所提的利用虛幻的靈異世界來反映現實人生的作用。

(2) 新聞中使用「鬼機場」表示此地人少變形如鬼無法控制。在人方面，則有「鬼才」形容人的內在，能力和主流與常理相較下詭異、無法預測和掌握，但卻又能夠順利解決問題，抑或是有非凡的成果讓人不得不折服；以「鬼樣子」稱呼人的外在，則如第二章所提的給人變形為醜惡的負面形象，具有貶意。在電影中的「鬼」詞彙往往有「人死後變成靈魂」之意涵，和第二章所述的傳統思維相符。

(3) 電影則為強調人死後有怨念報復，靈魂不散，而強調鬼出沒的地方，如「鬼宿舍」。比較特別的是，電影中強調鬼的屬性時，分為「傳統思維」和「人們創造」的兩種詞彙：「替屍鬼」等詞彙和第二章馬書田所述以鬼的死狀、性格為名的鬼相符；「鬼戀人」等以人的身分出現於生活之中，也可謂一種「鬼的變

<sup>336</sup>陳原，2001，《在語詞的密林裡——應用社會語言學》，台北：臺灣商務印書館，頁 47-48。

形」，鬼變成各種形象出現，使觀眾得以透過聲光效果獲得被驚嚇的感受。

陳原的研究同時可以解釋：附錄一到附錄五中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙中，有「神人」、「魔人」的詞彙，就是沒有「鬼人」的詞彙<sup>337</sup>，因為「鬼」就是人的變形，具有貶意的人。至於「神人」、「魔人」的詞彙，筆者將在下文繼續探討。

### (三)「鬼」詞彙的語用特質及文化心理分布圖

筆者將利用表格化方式呈現「鬼」詞彙的語用特質及文化心理。以下表格最上方欄列出「鬼」、「神」、「魔」詞彙在 PTT、新聞、電影、電玩和動漫中的詞彙，左方欄呈現第四章語義構詞及本章第一節語用分類的相同主題，表格內的「鬼」、「神」、「魔」詞彙例子則用引號加上標楷體呈現。又為了為避免重複說明，在這些詞彙的後方以冒號加上在第四章語義構詞及第五章第一節語用分類中的討論內容，並以新細明體方式說明，若有二種以上的類型則再以英文字母的 A、B、C 等分別。

在各媒體的鬼詞彙	在 PTT 中的鬼詞彙例子	在新聞中的鬼詞彙例子	在電影中的鬼詞彙例子	在電玩中的鬼詞彙例子	在動漫中的鬼詞彙例子
語用特質 共同主題					
強調鬼詞彙和地點	「鬼島」：指臺灣	A.「鬼島」：指臺灣 B.「鬼機場」：指荒廢少人之處	「鬼店」、「鬼宿舍」：鬼出沒的地方	「鬼鎮」：玩家解放被西方的鬼詛咒的場地	「學校有鬼」、「城堡有鬼」：故事背景中有日本鬼怪
強調鬼詞彙與人		A.「鬼才」：人內在特質變化多端 B.「鬼樣子」：人的外在醜惡		「鬼大師」：扮演指揮鬼的大師	「獵鬼師」、「抓鬼天狗幫」：收服的日本鬼怪人物或團體

<sup>337</sup>筆者收錄的語料範圍中未找到「鬼人」的詞彙，但在動漫的情節中有特殊的情形。動漫強調想像，在某些動漫情節中稱呼特殊的角色為「鬼人」，意指似人非人，似鬼非鬼的生物。例如，《海賊王》中「阿金」外號也叫鬼人，《通靈王》中的持有靈「阿彌陀丸」生前也被稱為鬼人，由於筆者對於動漫的語料限制範圍僅有「動漫、電玩的鬼、神、魔名稱」，和動漫情節無關，在此便不再討論。

強調鬼詞彙的屬性類型			A. 「替屍鬼」、「頑皮鬼」： 以死狀為名的鬼、以性格特徵為名的鬼。  B. 「鬼戀人」、「鬼妻」：鬼以人身份出現	「花鬼」、「華鬼」、「葬送鬼」： 各種想像的鬼類型	「世界鬼」、「增血鬼果林」： 各種想像的鬼類型
鬼詞彙的指涉對象	現實中的人物與關於人的事物		虛幻與虛構世界的鬼怪		

## 二、「神」詞彙在各媒體的語用特質及文化心理

筆者先將第四章中對於「神」詞彙在各媒體的語義構詞類型逐一列出，並以標楷體舉出相關語料，其後說明「神」詞彙在此媒體的語用特質。

### (一) 「神」詞彙在各媒體的語用特質

1. PTT：「○+神」、「其他『神』稱號」、「神+人」、「神+物品」、

「神+傳達概念的名詞」

在 PTT 語義構詞中有許多「○神」，都是現實中的人，性別皆為男性，跟運動(如「武神」、「興農神拳」、「昌神」)、政治(「宋神掌」、「賴神」)、軍事(「驛神」和軍方資訊相關)、PTT 名人(「廖神」、「蘇美戰神」、「骨科戰神」)，這些人的第一種特質是行事風格效率高、有實際的耀眼事績，見解一針見血，給予人尊敬的感受。另外一種特質是必須「修練」完成事務，如「十里坡劍神」。PTT 中的神都是男的，可以看出來在 PTT 中肯定男性的作為，將修練且達成效益者稱為「神」。

筆者在第三章曾說明，PTT 為一網路平台，可以結合其他電腦上的媒體，因此在 PTT 中有許多詞彙和媒體相關，如「神」作為動詞表示「搜尋」，將事物

或美女從未知的情境中找出；而「神釣手」則是由動漫聯想出來的詞彙，意指人可以只寫一篇文章就把名人從暗處拉出來到檯面上。這兩個「神」詞彙展現了「化暗為明」的意涵，似道家思想中「化無形為有形」的思想；這也符合了 PTT 實業坊作為網路平台的特性，一群匿名者在螢幕背後，透過彼此交流找出美女或名人。

在「神+物品」的語義構詞中，「神器」一詞出自「日本天皇正統的三樣象徵物」，有「王權」意涵，現在指「神奇的物品」；而「神+傳達概念的名詞」的「神曲」一詞則是令人有所感且獲得共鳴的曲子，具有高度傳頌，或是傳唱不衰的特性。

## 2.新聞：「○+神」、「神+動詞」、「神+名詞」、

「『神』表示『搜尋找出』」

筆者在第四章第二節時曾說明新聞學習 PTT 實業坊，創出許多「○+神」和「神+○○」的詞。以第一類「○+神」而言，除了「宅男女神」一詞和女性有關以外，其餘皆是男性，像是演藝界的「歌神」張學友、「E神」陳奕迅、「詞神」林夕，政治上的「賴神」、「柯神」，運動上的「喬神」麥克喬丹，和「戰神」張孝全、「股神」巴菲特，而「戰神」一詞則予人陽剛、俐落迅速的印象，令人想到男性，這和中華文化中以男性為主體的思想有關，在古代大多數的職業皆為男性，故若有女生為此職業，就會加上女表示獨特性。例如一代女皇武則天，因為歷來的皇帝皆為男性，未顯示其獨特，故加上個女字為女皇。

女神一般指男生喜歡但卻不可能追到手的女生，女人的女神則是自己非常仰慕的女性，也是有點羨慕嫉妒恨的女人。女神一般相貌美觀，身形高挑，性格溫和，成熟思想，具有相對獨立生活能力的，且富有內涵，有一定文化修養，成熟懂事的女性被尊稱為女人中的典範—女神。而宅男女神則是將男性族群限定在宅男的部分，相對來說，宅女男神的用法亦有，但能見度則少了許多，這和現今社會多半把「宅」作為一整天不出門、待在家裡的行為，和男性作聯想有關係。

第二種可以共同討論的是「神+○○」的構詞，筆者在第四章已探討了「○○」可以為「動詞」或是「名詞」，以下分別討論。

「神+動作」的用法，其實都是現實中的人在做事，並給人迅速、俐落、秒殺的印象，而且往往出其不意，讓他人有痛快的感受。「神+回應動詞」令人感到一針見血又一次到位，某人將這些動詞執行地很迅速，達到一般人無法透知他人心理的能力，如「神回覆」和「神吐槽」，給人即刻的感受。「神+執行後有成效動詞」，效果令人佩服，也是展示能力，如「神剪接」，而「神+運動動詞」表示體能表現傑出，其語料和團隊合作的運動類型有關，例如在籃球上可稱「神射球」，在棒球上可稱「神觸殺」，但就是不會有個別運動員運動時的詞彙，如在新聞中



我們看不到「神芭蕾」、「神游泳」這類的詞彙。<sup>338</sup>

「神+名詞」的用法中，有「神+能力名詞」，如「神默契」好似 PTT 中的「神曲」概念，不用言說大家都有共鳴及感應，而「神技能」則站在工匠的角度表現。至於「神+語句」則和「神+回應動詞」的用法相似，例如「神句」、「神語錄」給人一針見血又一次到位的感受。「神+器物」的「神簡報」、「神曲」、「神機」等都是和人有接觸的物品，當人有極限難以實踐，可幫助人們完成事務，展現效能效率。最特別的是「功效動詞+神器」的語義構詞，為了強調其功效而直接於其名稱中展現特質，如「自拍神器」就是當人們無法拍出滿意的照片時，輔助人們確定拍攝的角度並照出令人滿意照片的器物。

第三種是「神」作動詞，表示「搜尋找出」，在第四章第二節中的語料來源多為蘋果日報的新聞標題，「神到」的也都是正妹或漂亮女警，這和最早 PTT 實業坊使用無名相簿搜尋漂亮女生的方式相同，也給人專門爆料及八卦的印象。

「神」可以作各種詞類，根據湯廷池(1989)的定義，新聞中的「神」有「轉類」(conversion)的特質，指一個詞類用法轉到另一個詞類用法，如新聞中「神」作動詞表示「搜尋找出」。<sup>339</sup>以下分別論述新聞中的「神」詞彙用法：

- (1) 「○神」，如「股神」，神作名詞。
- (2) 「神+名詞」，如「神語錄」、「神技能」時，「神」作形容詞。
- (3) 「神+動詞」時，如「神回覆」、「神打擊」，神作副詞。
- (4) 「神人」一詞：  
用法一：「神」作形容詞，表示「厲害」，相對於「魔人」。  
用法二：「神」作動詞，表示「搜尋找到」，如蘋果日報標題「神到了」。

轉類的現象出現在 PTT 和新聞之中，可隨著說話者對於某事物的認知而有不同詞性使用方式，展現了口語、言談的特色。

「○神」、「神+oo」多半出現在標題，新聞內文中反而是一種普通陳述或是加以解釋此標題的用意，一方面可以標新立異吸引讀者，另一方面則可以展現此人物的能力特殊性。由以上觀之，「神」在新聞中常可指此人能力好，而且多為男性，無論是「神+名詞」或「神+動詞」，都有使人心領神會地感知感應，並含有速成速效、立即的意涵。

### 3. 電影：「真實的神」、「屬性、特質+神」、「神+職業」、「神+獸/動物」

在電影中的「神」的語義構詞中，基本上有二個意義，一個是「真的神在人間的故事」，如「雷神索爾」，另一種是「受到人們推崇，能把生活、職場駕馭

<sup>338</sup> 「神隱」則是特別的語料，主事者選擇消失，此處應有虧欠之感卻又尚未被定罪的意味。

<sup>339</sup> 湯廷池，1989，《漢語詞法句法續集》，臺北：臺灣學生書局，頁 135。

得很好的人」，如「車神」、「賭神」、「廚神」；特別的是，電影中的人物可以是現實中的人物，如「球神梅西」就是拍攝阿根廷足球員梅西傳奇人生的故事；電影中的人物也可以是虛構的人物，如「賭神」一片描繪了周潤發飾演的高進曲折離奇的賭場生活<sup>340</sup>。電影中的「神」拍攝的故事無論是真的神、現實中的人物還是虛構的人物，其實就是說此「人物」的故事。

這和電影強調「人物」的奮鬥過程或其在某領域特質的能力表現有關，因此在電影中的神詞彙又有一類「神+職業」，這些職業有挑戰性與對抗性，非一般人可為之：如「神探」令人聯想到是要對抗犯罪，「神偷」令人聯想到與警察鬥智鬥法的場面，二者互為司法的正反兩面，互相抗爭。另外，可把武器掌握得靈活的「神鎗手」和捍衛的「神兵」，對於消費者們都會有神乎其技的第一印象，而欲探知電影中的故事情節。

最後一種語義構詞是「神+動物」，如「神犬」、「神獸」，這樣的片名讓消費者一看就知道是講述非凡，異於眾犬的狗，或是傳說中的動物的故事，可串起電影的敘事結構，因此以此命名。

4. 電玩：「女神○○」、「○神 / 神○+Online」、「取材古典小說」、

「神+敘事體例」、「神為創世降生狀態」

「電玩名稱強調戰鬥、征服」、「神+地方」、「神+人物」

「神+(之)+事物」

在電玩中的第一種語義構詞是「女神○○」，和電玩的玩家多為男生有關。值得注意的是，在新聞中有「宅男女神」，「女神」一詞表達男性對欣賞的女性的嚮往，女神一詞一般指男生喜歡但卻不可能追到手的女生，藉由宅男和女神兩者巨大的形象差距，可讓女生的形象更為高不可攀。

另外第二種語義構詞是「神○ / ○神+Online」，聽起來短促，音節不會這麼長，短促俐落，比較符合玩家想要征服的個性。

第三種可並提的語義構詞是「取材古典小說」、「神+敘事體例」和「神+人物」。筆者在第三章第五節曾說明電玩常改編自古典小說，特別是神魔小說，讓玩家得以成為至高無上的神；而敘事體例如「傳」、「錄」皆有傳述歷史異聞的特質，表達一種敘事觀點，滿足玩家想要建功立業而有偉大事蹟的心態，使之不朽為人所知；而「神+人物」代表了玩家想要主宰局勢、支配他人，展現自己能力，這些都是因為電玩是可以自由選擇情境發展的媒體，才因應而生了這些「神」詞彙名稱。

<sup>340</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fGkr20236587/> 2015.04.16 14:33

由於電玩和神魔小說相關，因此電玩的故事設定中常為神魔交戰，也使得電玩中的語義構詞有「神創生降世」、「名稱強調戰鬥、征服」，玩家可以自由選擇電玩中的人物特色，如「武鬥Q神」的「Q神」雖然指可愛的角色，還是要打鬥，兼具暴力與萌點。而「神+地方」的場所常設定為看不見的地方，玩家可以透過自我力量征服改變情勢局面，這似前文所說的神可以「化暗為明」的特質。電玩名稱如「幻想神域」，是在電玩中才能抵達的淨土，得以讓玩家把現實中無法實現的慾望施展，或是征服生活中缺乏的事物。

而「神+人物」的語義構詞，如「特工神諜」的「諜」跟司法有關，再加上「特攻」，表示無人能及。在電玩的「神」詞彙中，也強調了軍事類型，如「無上神兵」，在其詞彙中加入「無上」，表示厲害的人物而非一般的無名小卒，也和戰爭有關。這些詞彙都展現了電玩與打鬥相關的特色。

值得說明的是，「神+物品」的「神諭」是玩家下達命令使他人完成指示，其中「諭」是指「上對下的命令告語」，有上位者欲下位者即刻執行的意涵。筆者已在第四章說明。這種上對下的命令展現了神的階級高，這和第二章第一節中所述的，神可以透過其位階宰制階級低的鬼相關，從「神諭」這個電玩名稱可知，玩家得以在電玩中當位階高的神，宰制在電玩中階級性低的鬼怪。

## 5. 動漫：「O+神」、「OO女神/女神OO」、「神+差(使)」

### 「神+(之)+物品」

臺灣的動漫多來自日本，因此神詞彙名稱和日本文化有關，因此在第一類語義構詞的神，一為真實神祇，如「獸神」、「犬神」，這些展現了日本文化對神祈的推崇；人和神的關係可由第二類語義構詞「神+差(使)」觀之，人和神之間有距離，必須靠差使和神溝通，這是日本文化的特色。

第一類語義構詞中，有一特別詞彙「女神」，「女神」指真的女神和美麗的女生，可見動漫和圖畫上視覺效果之美有關；另一方面，在日本文化中亦重視男性對於女生的看法，在命名時標示出美女、女性的特色，以吸引男性讀者群。

特別的是，有一類語義構詞「取材中國古典小說」，如「封神演義」，可見不僅臺灣受日本影響，日本也受到中國傳統文化浸淫，因此文化間互相傳遞、融合。

## (二)「神」詞彙在各媒體的文化心理

由「神」詞彙在各媒體的語用特質觀之，「神」在不同媒體中有不同指涉對象，但在「神」詞彙的主題上有一些共通主題，如運動、軍事.....筆者將在下文依照「神」詞彙的指涉對象不同，與「神」詞彙在不同媒體的共通主題分別說明。

### 1.「神」的指涉對象說明：

#### (1)「神」指涉明確對象：

在 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫中的「神」詞彙可以指「現實中的人物」、「虛構故事的人物」、「虛幻世界的神祇」，最特別的是 PTT 鄉民百科與新聞中有一類無明確指涉的用法，筆者將加以探討。

在現實中的人物方面，PTT 鄉民百科、新聞和電影都重視生活中職業表現優異的人，並給予「神」的稱號。特別的是，PTT 鄉民百科和新聞中的「神」，若有明確指涉對象，皆為「現實中的人」，這可顯示出 PTT 鄉民百科和新聞關注社會與現實。在電影中的「神」詞彙可以是現實中厲害的人物，也可以是虛構故事中的人物，甚至是虛幻世界的神祇，但語料中指涉為神祇者少之，以探討現實人生的電影居多，可見觀眾希望看到人物突破自我、殺出重圍，創造人物自身傳奇性的故事。

電玩中的「神」雖為虛幻世界的神祇，但玩家得以在遊戲中擔任神，有時創生世界，有時降世拯救生民，有時可以傳達命令，滿足了玩家的支配控制劇情走向的心理。動漫和電影相同的是，多以人物展開其冒險為故事要素，因此「神」多為人物，而創作者得以虛構故事或是將虛幻世界的神祇在作品中呈現；但臺灣的動漫多與日本文化有關，由第四章的語義構詞分析及第五章的語用分類看來，日本的神滿足了人物的願望，人物則負責擔任神的差使，人神關係分立，因此在動漫中的神不能指涉為現實中的人物。

#### (2)「神」無指涉明確對象，有虛轉義，已有語法化現象：

筆者在第二章已經說明 PTT 實業坊影響了新聞使用「神回覆」等詞彙，使得新聞中出現大量的「神+OO」的構詞。筆者在第四章的語義構詞與第五章的語用分類，已說明了「神+OO」的構詞可分為「神+回應、解釋動詞」、「神+執行後有效的動詞」、「神+運動動詞」、「神+表示能力的名詞」、「神+語句」的用法，在此的「神」可以當作形容詞或是副詞，可見「神」在詞類上已有「兼類」的現象。

若探究「神」在「神+OO」的語義，已不再是指虛構或虛幻世界的神祇，也不是現實中的人物或虛構中的人物，而是給人即刻的感受，既有效率有實際功能，

例如「神+表示能力的動詞」、「神+執行後有效的動詞」、「神+表示能力的名詞」的語義構詞都具有「能力、速效」的意涵。在此「神+oo」的文化心理跟第二章第一節所探討的，神具有高超能力，宰制鬼並且庇護眾人有成效，因此令人崇敬給人至高無上的感受，是以，提及「神」一詞有正面的價值，具有美善的概念。

特別的是，在新聞中有「神+回應、解釋動詞」、「神+語句」的用法，而在電玩中則有「神諭」這種與表達相關的「神」詞彙。在此的文化心理和傳統宗教的發展上，神往往需要宣達概念給眾人有關，筆者在第二章第一節就舉出了釋迦摩尼為佛教創始者，可以解救苦難，宣揚佛教的教義，民眾有共鳴且認同信服，因此被人們推崇為「神」。

由以上可知，「神+oo」的「神」已經沒有明確指涉的對象，既非指神祇亦非指人物，而是轉變為「能力、速效」的意涵，已有「實詞虛化」的虛轉義現象。更甚的是，「神+oo」是一種固定用法，如筆者在第四章新聞中的「神」語義構詞，例 55 用了「神全打」，「全打」是「全壘打」的省略說法，可見「神+oo」是個固定的語用方式，不可變成「神全壘打」，已經有「語法化」的現象。

沈家煊在〈「語法化」研究綜觀〉(1994)一文中，說明了語法化有實詞虛化的特色：「『語法化』(grammaticalization)通常指語言中意義實在的詞轉化為無實在意義，表語法功能的成分這樣一種過程或現象，中國傳統的語言學稱之為『實詞虛化』。」<sup>341</sup>沈家煊的這段文字和筆者說明「神+oo」的「神」的用法已轉變為「能力、速效」的意涵可補充說明。

沈家煊解釋語法化是可以從語用法轉變的，其〈語用法的語法化〉一文說明：「『語法化』(grammaticalization)是指一種變化過程，即語法的形成過程。……有不少語法現象是語用法『凝固化』的結果。它們原先是語言使用的一些帶傾向性的原則，即語用法。這些用法廣為使用、反復使用的結果就是它們逐漸固定下來，約定俗成，變成了語法規則。」<sup>342</sup>沈家煊的這段文字和筆者說明「神+oo」中「oo」不可以超過二個字的語用傾向、固定格式可以互相闡發。

除此之外，筆者在第三章第一節曾提到「神隱」源自日語，義即「『被神怪隱藏起來』，被其誘拐、擄掠、或受到招待，而行蹤不明，類似臺灣的魔神仔說法」。然而，現今新聞標題中的「神隱」的意思，強調「一個人如神有非凡能力般躲藏，不被眾人發現其行蹤」。也因為「神隱」這個語料非常特別，筆者在第四章第二節在「神+動詞」的語義分類時，將「神隱」歸類為其他；筆者在註腳 338 又再次強調「神隱」有主事者選擇消失，應有虧欠之感卻又尚未被定罪の意味。顯然臺灣人使用「神隱」一詞時，已「重新分析(reanalysis)」此詞彙，將「神+oo」的用法「類推(analogy)」，展現了語法化的機制。

根據《漢語判斷句研究》一書解釋語法化的機制：「所謂的重新分析，是語言結構表層型式沒有改變，而深層結構卻發生了改變的過程或現象，比如句法結構由『(A,B),C 到 A,(B,C)』，線性序列沒有改變，而深層句法結構關係卻發生了改

<sup>341</sup>沈家煊，1994，〈「語法化」研究綜觀〉，《外語教學與研究》第 4 期，頁 17。

<sup>342</sup>沈家煊，1998，〈語用法的語法化〉，《福建外語》第 56 期，頁 1。

變。重新分析主要在語言的組合軸上起作用，發生在語法化的前期，是隱性的。而類推是把語法化的成果進一步鞏固下來，是規則的泛化，主要在語言的聚合軸上起作用，發生在語法化的後期，是顯性的。」<sup>343</sup>

由以上可知，新聞中的「神+○○」用法，已有實詞虛化、語用法的凝固化，以及符合了語法化機制的現象，但本論文只關注於現代漢語的「鬼」、「神」、「魔」詞彙分析，無法詳述語法化的句法特色，此議題仍待未來的研究者深入探討。

另外，筆者在「神+○○」的「神+運動動詞」尚未說明相關的文化心理，此部分將第二點「『神』詞彙在不同媒體的共通主題」中加以說明。

## 2. 「神」詞彙在不同媒體的共通主題：

### (1) 「神」詞彙多用來指稱男性，若稱「女神」必是美女：

筆者已在本章的前文說明，「○神」可指在某職業或屬性上厲害的人物，且性別上皆為男性，例如「詞神」、「賴神」，若為女性則必須特別說「女神」，例如新聞中常見「宅男女神」，電玩中有「女神○○」的語義構詞，動漫中亦有「○○女神」的語義構詞。

筆者在第三章第一節已說明了「宅男女神」，其指主流觀點認為臺灣男性所喜歡的外貌條件的女性稱號，第四章中也說明電玩名稱以「女神○○」為名以吸引男性投入其中，動漫中的女神兼有真的女性神祇和美女的意涵。由這些人們「封神」的現代人都是男性，且「女神」也都是因為男生所認可其美感才能稱為神，可得知 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫的發言人多為男性，或者說這些媒體「封神」是針對男性發言。筆者在此只著重於「鬼」、「神」、「魔」的詞彙分析，對於這種社會現象，待未來的研究者深入探究。

### (2) 「神」詞彙多和表達、職業、政治、軍事、運動的主題相關：

由語義構詞和語用分類的表格看來，「神」詞彙多用於表達、職業、政治軍事和運動的主題，這和「神」詞彙在中國歷史文化發展有關，如筆者已在前文說在宗教文化中神往往需要宣達概念給眾人，在此不再贅述。

「神」詞彙和職業、屬性有關，這和民間對於「行業祖師爺」的崇拜思維有關。詹鄞鑫(2001)指出：「某些具有創造發明或整理改造的人，行業的性質比較專門，加上其事蹟有史籍記載作依據，如木匠石匠的祖師魯班、郎中的祖師華佗、畫匠的祖師吳道子、造紙的祖師蔡倫，其成就顯著，當時或死後不久便被人們神化，經行業內部的一代代相傳，成了祖師神。」<sup>344</sup>這使得現代漢語中對於某職業職業中令人推崇者，便可以以其職業為名，而稱為「神」，如「廚神」、「詞神」。

<sup>343</sup>謝植永，2012，《中古漢語判斷句研究》，四川：巴蜀書社，頁 19。

<sup>344</sup>詹鄞鑫著，2001，《神靈與祭祀》，江蘇：古籍出版社，頁 139。

在現代的媒體中，有 PTT 鄉民百科和新聞中的詞彙和政治相關，如「賴神」、「柯神」，這種文化心理可以和本論文的第二章第一節呼應：人們將人世間的官僚體系投射於宗教文化之中，在道教中可見如「三清之尊」的神職，民間吸收此思想，在神魔小說中排出了神、魔、鬼的位階，因此人們生活中仍常以「玉皇大帝」稱道教中位階最高之神。PTT 鄉民百科和新聞關注臺灣社會現實脈動，而將臺灣令人推崇的政治人物封神，電影、電玩和動漫則完全沒有以「神」稱政治人物的詞彙，可能和電影、電玩和動漫的「神」詞彙多來自西方和日本，和中國傳統的文化思維不同有關。

「神」詞彙亦用於軍事的主題上，在 PTT 鄉民百科可見到「驍神」，在電影中有「沙漠神兵」，在電玩中有「特攻神碟」等詞彙。筆者在第二章曾說明，古人將佛教中的佛亦稱之神，因此「神」和軍事的文化心理，可和第二章第一節兩部分呼應：其一、中古佛教有「伐魔文書」，僧人將佛帝王化、將菩薩官僚化，用軍事性的文體討伐魔，統領佛國的領域。其二、在神魔小說中，神魔代表了「義利邪正善惡是非真妄」的二元對立觀念，神必須對抗魔、與魔交戰。由以上觀之，「神」詞彙用於軍事上已是傳統的文化心理。

比較特別的是，由軍事上的交戰，可以延伸至運動上的交戰，「神」詞彙亦出現於運動的主題，而且多出現於強調團隊之間比拚的運動，如棒球、籃球、足球，以下分別說明：

在 PTT 鄉民百科中有「昌神」陳瑞昌、「武神」潘武雄二詞彙，此二詞皆為臺灣的職棒球員。在新聞中的「喬神」指長於打籃球的麥克喬丹，在新聞中亦有「神運球」、「神全打」的詞彙，筆者在前面曾特別說明，「神+OO」的用法只用於籃球和棒球等團隊合作的運動。在電影中有「球神梅西」以敘述足球員梅西傳奇的故事，足球也是團隊比拚的運動。由以上可見，「神」詞彙可運用在運動中，和「神」有與魔對抗交戰的文化心理有關。筆者將在「魔」詞彙的文化心理部分加以探討。

### (三)「神」詞彙的語用特質及文化心理分布圖

筆者將利用表格化方式呈現「神」詞彙的語用特質及文化心理，標示方式同於前文中的「鬼」詞彙的語用特質及文化心理分布圖，不再重述。

在各媒體的神詞彙	在 PTT 中的神詞彙例子	在新聞中的神詞彙例子	在電影中的神詞彙例子	在電玩中的神詞彙例子	在動漫中的神詞彙例子
語用特質 共同主題					
強調神祇的屬性			「雷神索爾」：西方信仰的神		「犬神」：日本信仰的神
強調女性與美		「宅男女神」：臺灣男生喜歡的外貌條件的女生。		「女神聯盟」：以美麗的女神為名吸引男性玩家的電玩名稱，女神可以打鬥。	「幸運女神」：真的女神與美女。 「鵲鴿女神」：美少女。
強調男性的職業、屬性	「骨科戰神」：回應醫學相關作品犀利的 PTT 名人。	「詞神」：林夕 「股神」：巴菲特	「食神」：虛構故事的人物，長於煮菜。 「廚神」：米其林主廚。		
強調男性政治人物	「賴神」：賴清德 「宋神掌」：宋楚瑜	「賴神」：賴清德 「柯神」：柯文哲			
強調運動的主題，多為男性	「昌神」：陳瑞昌 「武神」：潘武雄	A.「喬神」：麥克喬丹 B.「神運球」、「神全打」：神和	「球神梅西」：足球名人梅西。		



		運動動詞組合時，只能搭配團隊合作的運動，如籃球和棒球。			
強調軍事行動的主題，多為男性	「驛神」：張友驛，了解軍方資訊。		「沙漠神兵」：指美國海豹部隊，狙擊賓拉登。	「特攻神諜」：潛入敵方陣地的電玩遊戲。	
強調表達的主題	「神回覆」：回話一針見血，令人有共鳴。 <sup>345</sup>	「神回覆」、「神吐槽」：說話一針見血且一次到位，引起眾人共鳴。		「神諭」：神展現上對下的命令，給人即刻執行之感。	
神詞彙的指涉對象	A.現實中的人物 B.「神」已有虛轉義，並非明確指涉。	A.現實中的人物 B.「神」已有虛轉義，並非明確指涉。	A.現實中的人物 B.虛構故事中的人物 C.虛幻世界的神祇	虛幻世界的神祇	A.虛構故事中的人物 B.虛幻世界的神祇

<sup>345</sup> 筆者在第四章已在註腳說明了 PTT 鄉民百科並沒收錄「神回覆」這個詞彙，但是在 PTT 鄉民百科的回文可以看到，在此再次說明。

### 三、「魔」詞彙在各媒體的語用特質及文化心理

筆者先將第四章中對於「魔」詞彙在各媒體的語義構詞類型逐一列出，並以標楷體舉出相關語料，其後說明「魔」詞彙在此媒體的語用特質。

#### (一)「魔」詞彙在各媒體的語用特質

##### 1.PTT：「魔+人」

在 PTT 中魔詞彙僅有「魔+人」的語義構詞，為「正義魔人」；若仔細比較，可以發現在 PTT 中，有「神人」、「魔人」但是沒有「鬼人」，而且在 PTT 中的「鬼」、「神」、「魔」都是現實生活中的人。

神人表示厲害的人，有正面義；魔人代表有秉持著正義感，但其表達偏頗且對抗世俗價值的人，為有負面義的人。這符合第二章所提的：「神」令人崇敬，而魔令人畏懼又凶險的意涵，在傳統宗教中，神的階級高於魔，可見人們在運用詞彙時仍會使用傳統宗教信仰的思維，也展現了文化的潛意識。

##### 2.新聞：「借詞」、「魔+身體部位」、「○○魔咒」、「疾病+魔」、「魔人」、「人魔」

筆者在第四章指出魔在新聞中的構詞有使用日文「借詞」的「美魔女」和「魔+身體部位」，這二者都可以歸類為「魔+人」的特殊用法。

「魔+人」的用法如借詞「美魔女」，為美魔女把自己像是施展了魔法一般，讓自己看起來年輕貌美，逆轉正常人會老化的情境。另外，「魔+身體部位」中的語料「魔指」、「魔腿」，是一般人透過保養修練而引人著迷，第二章第二節中所提及的，「魔」的意涵中和「修練」有關。這種「魔+人」的用法時，魔作形容詞，表示此人像施展魔法一般，令人無法抵禦而沉醉著迷。

在新聞中有「○○+魔咒」的用法，筆者曾在第四章說明這是指某事物有負面的影響，在此深入探討。魔，代表宗教或神話傳說中害人性命、迷惑人的惡鬼，可以延伸為邪惡的勢力，而根據教育部重編國語辭典「咒」的定義為「用法術驅鬼除邪或治病的口訣」<sup>346</sup>，可見在新聞中的「魔咒」與意思為有不可見的負面力量對人下密語，帶來負面影響，因此在語料中的「金鐘魔咒」和「種族魔咒」都不是真的咒語，而是人的行為如魔，使種族之間或得了金鐘獎的在社會文化的情境受到人為造成的負面影響，因此在新聞中的「種族魔咒」雖然受到人為影響，仍可以透過人的努力破除。

<sup>346</sup><http://dict.revised.moe.edu.tw/> 2016.04.04 10:12

在新聞中可以加以說明的的是「神人」、「魔人」和「人魔」。筆者在第四章說明「魔人」是「做事過度引人爭議的人」，如「正義魔人」與平常人的言行對抗，討論的內容偏頗黑暗且過頭，令人有負面評價，而用「魔人」來形容；而「神人」則是符合平常人言行且表現優異，讓人稱頌讚許。「人魔」則是以人的形象出現，但是心理層面則是如同魔一般，似佛教中的「魔」破壞干預常人，做出吃人、食人等喪失倫理與人性的行為。由此可見，在新聞中有「神人〉魔人〉人魔」這種階級觀點，這種排序多半和「道德情境」的議題相關，和筆者在第二章所提及的「魔需要修道才成為美善」的詞彙概念相關。會有這樣的語用，和新聞傳達人們日常生活有關，於是新聞中的「魔」的「修道」特別指人世間的道德倫理觀念，也延續了傳統「神令人崇敬，魔需要修道」的詞彙意義。

值得一提的是「疾病+魔」或「人+魔」的用法，魔在此作名詞，有即使人盡全力也難以與之對抗的意涵，可見「魔」在新聞的語用中亦有「對抗」的意涵。

### 3. 電影：「驅趕、獵捕、屠殺、決鬥+魔」、「魔+地點」、「魔+人物」、 「魔+動物/獸/龍」、「魔+敘事體例」、「屬性、領域+魔」、 「人魔」、「魔咒」、「諧音雙關」

筆者在第三章曾說明，電影中的「魔」多為翻譯西方文化中魔物鬼怪，並非佛教中擾人心神的魔。筆者在第四章討論的第一種語義構詞是「驅趕、獵捕、屠殺、決鬥+魔」，可見電影中的魔強調「收服」，這也展現了西方宗教文化裡迷信的成分。值得注意的是，收服魔的語義構詞多半出現在外國電影，華語電影及泰國電影多半以「鬼」命名。

另一種可以合提的電影「魔」語義構詞是「魔+地點」、「魔+人物」、「魔+動物」、「魔+物品」、「魔咒」，在電影中亦出現魔咒，通常只是指有能力的某人施展了魔法和咒語，帶來一連串的故事，多半和人物、地點結合，這符合了電影是故事，需要人事時地物的基本架構。這些語義構詞和鬼電影的樣態類似，都是指誘發電影情節事件的元素，因為電影沒辦法在短時間內播完，只能設定一個主題集中描述，使觀眾可以沉浸其中。

在「魔+地點」中多以封閉、黑暗、有界限的場所為名，如「堡」、「宮」、「島」、「山」，其形狀多為突起樣貌，給人「異軍突起」的聯想。在「魔+動物」上，多以兇惡的形象的動物為名，如「鯊」、「蠍」，除了展現這些動物的獸性，也和傳統觀點對於「魔」的貶意有關。

「魔+物品」時常出現於運動主題的電影，如「魔球」、「小鬼魔鞋」。如電影「魔球」是敘述美國職棒大聯盟球隊經理比恩如以數據分析來取代球隊的評斷，

用計算方式決定球員的可用程度。<sup>347</sup>「小鬼魔鞋」劇情為一孩子無意間發現一雙麥可喬丹的鞋子可使之籃球球技表現突出，最後魔鞋壞掉了，小孩變成正常人。<sup>348</sup>「魔」可以用在運動主題上，筆者將本章後文中探討相關的文化心理。另外，「魔+物品」時，有「魔角」、「魔繭」、「魔戒」，皆有限制區域、密閉的概念。這種限制範圍的概念也在「諧音雙關」的語義構詞上可見，如「閻魔怨」似「按摩院」，也是密閉空間，「按摩」給魔物被撫觸的感受，令人膽顫心驚。

第三種值得說明的是「領域、屬性+魔」的語義構詞，魔的屬性有二類，一類是魔的種類，如「天魔」，一類是人的七情六慾，例如「情魔」、「心魔」。在語義構詞上特別標示出其領域、屬性，都是指人們要與之對抗，外在的是種類，內在的是人性。

和人性相關的「魔」構詞尚有「人魔」，喪失道德倫理而殺人迫害他者的人都可稱為人魔。相對於新聞中或 PTT 中有「魔人」，電影只有「人魔」，一種極端迫害他人的種類，反映了觀眾想要透過聲光效果享受被驚嚇的快感，但是又不必真實體驗到此種肉體或心靈的傷害的心理特質。

最特別的語義構詞是「魔+敘事體例」，在電影中的「鬼」詞彙和「神」詞彙中皆未看到，可見受到神魔小說影響，翻譯者有神善魔惡對立對抗的道德觀念，運用於其中。另外，敘事體例如「傳奇」、「錄」等都給人傳述歷史的感受，因為和魔物抗爭就是不朽的巨作。

#### 4. 電玩：「召喚/求+魔」、「魔+地點」、「魔+戰鬥爭霸的詞彙」 「魔+敘事體例」、「魔+Online」

筆者在第三章第五節曾談到神魔小說影響了現代電玩名稱，也使之內容中多有神魔交戰，電玩中的魔詞彙也反映了這種現象。

第四章電玩的語義構詞「召喚 / 求+魔」，玩家召喚魔物其實是在「召喚冒險」，表示玩家得以展開其個人的冒險，而「魔+敘事體例」則有使玩家變成偉大人物，完成不朽巨作、留下個人歷史的意涵。至於「魔+戰鬥爭霸」的詞彙，這些詞彙和電玩需要手動相關，更展現了玩家在電玩中尋找自信，當霸王，以力服人，不需如王道以德服人，且不需談論現實中的仁義道德，滿足玩家廝殺的心態；甚至在電玩中的動物如「魔獸」、「魔龍」等四足動物，強悍給人凶狠的印象，也都需要交戰、爭霸。

至於「魔+地點」這類的語義構詞，語料中「惡魔城」、「仙魔之塔」中的「城堡」與「塔壘」是西方的詞彙，皆為封閉又有界限的場所，給人高高突起的印象，提供玩家挑戰。

<sup>347</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fmen21210166/> 2016.04.04 21:00

<sup>348</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/flen00308506/> 2016.04.04 21:05

筆者在第四章提到，為了區別是否為線上遊戲，有「魔+Online」的用法；另外這種用法也見於「神」詞彙之中，在電玩中的「鬼」詞彙就沒有。再一次呼應了神魔小說的體例深植人心，使得命名也會以神魔相對。

## 5. 動漫：「強調有魔力的人物」、「由電玩、小說改編」

動漫以人物故事為主體，因此特別強調「有魔力的人物」，引發讀者想像力。特別的是，動漫中人物皆是純潔的少男少女，擔任差使，如「庫洛魔法使」；這和前文所述，日本文化中的人們必須有差者、差使和神溝通有關。

動漫中另一類語義構詞由小說及電玩改編，這和筆者在第三章第五節所述「商業整合和跨媒體現象」有關，可見當代傳播媒體互相改編劇本，以吸引各種不同的族群參與。

### (二)「魔」詞彙在各媒體的文化心理

由「魔」詞彙的在各媒體的語用特質觀之，PTT 鄉民百科中的「魔」詞彙只有「正義魔人」，在新聞中的「魔」詞彙可見「魔人」、「人魔」和「○○魔咒」的詞彙，但相對於電影、電玩和動漫的「魔」詞彙數量，還是非常少。

這和「魔」的文化心理有關，根據前文的論述，在 PTT 鄉民百科和新聞中的「鬼」、「神」、「魔」往往都是和人相關的事物或特指現實中的人物，「鬼」在 PTT 鄉民百科、新聞中，往往是「人的變形」，具有貶意；因此當在 PTT 鄉民百科、新聞中用到「魔」詞彙時，通常是此人的道德引人爭議，如「正義魔人」以正義者自居卻意見偏頗、「人魔」則是道德淪喪失去理智的人。

在 PTT 鄉民百科和新聞中的「魔」詞彙多指某人道德上的缺失，而引人爭議，說話者運用「魔」詞彙時實含有希望某人物修持向善的意涵，這和第二章第二節「魔是神的墮落，宜修道成神」的文化心理有關。在神魔小說中的魔要修道可能是指法術或是道德，但在現代漢語中的「魔」詞彙的「修道」文化心理和向善的道德觀有關，因為道德的修持或是墮落足以影響現實社會的發展。

在電影中「魔」詞彙的主題多元，有介於現實與虛構故事的「人魔」，如「人魔崛起」虛構了殺人如麻者的故事，在此的「人魔」同為道德淪喪者，這類電影滿足了觀眾對於血腥故事的期待。比較有趣的是，在新聞中的「魔咒」往往和社會現實的情境有關，例如「金鐘魔咒」、「種族魔咒」，反映了某些人為帶來負面的效果；在電影中亦有「魔咒」，只是多半和孤立的環境相關，如「古墓魔咒」、「荒島魔咒」，具有冒險與想像的特質。

電影中「魔」詞彙亦和軍事相關，如「魔龍軍團」、「鴉魔軍官」，可和第二章第一節呼應：在神魔小說中，人們將鬼、神、魔的世界官僚化，神有高的位階

如「玉皇大帝」領導眾神，魔亦有「魔王」統領其他魔所組成的軍團，眾多的神征討擾人心神的魔，彷彿進行軍事活動，神魔小說使得「魔」詞彙具有「軍事」主題的文化心理。神與魔交戰、對抗的文化心理，亦可以延伸在運動主題上，如前文已說明「小鬼魔鞋」描繪了小孩撿到籃球員麥可喬丹的鞋而變厲害的故事、「魔球」則是美國職棒以數據計算球員可用程度。「小鬼魔鞋」和「魔球」中的運動項目分別是籃球與棒球，都是需要團隊合作比拚，這和「魔」詞彙具有神魔交戰對抗的文化心理有關。

在團隊合作比拚的運動的上，皆可見到「神」詞彙與「魔」詞彙的語料，只是能用「神」稱呼的詞彙隱含了「修練成功」的特質，如「球神梅西」足球技藝高妙、出神入化；用「魔」稱呼的詞彙「修練中」的特質，如「小鬼魔鞋」中魔鞋最後壞了修練未果。這種「修練」的文化心理，和筆者於第二章第二節所述的内容有關：神魔小說中的神和魔只在「修道」上有別，只是在古代小說的神魔之別是「修道」，在現代漢語的詞彙中重視的是「修練」。

電影和電玩中亦有「敘事體例」的「魔」名稱，而且特別的是電影的「魔」詞彙在地點上則是有限定區域的，如「魔宮傳奇」的「魔宮」是限定區域又凸起之處。這可以和前文的語義構詞和語用分類一比較，「魔+地點」中的「堡」、「塔」、「山」等都劃分出封閉的界線，「荒島」、「古墓」，則是幽暗且封閉的場所。魔並非正派角色，神不容許其隨時竄起。神則不需要封閉的場域，如「神域」，也不會有「神山」這種構詞，因為在人們的文化神的位階較高且本領較魔高強，如熟語有「神通廣大」而不會有「魔通廣大」、「魔高一尺，道高一丈」。沒有「神山」這種構詞，其實是和民間信仰或傳說的文化心理有關。

電影和電玩中「敘事體例」的「魔」名稱又可和軍事詞彙，如「魔兵驚天錄」的「魔兵」，和前文所述神魔小說給人們對抗交戰的文化心理有關，人們將鬼、神、魔官僚化，神有領導者統帥天兵天將，魔自然也可以組成軍團軍隊與之抗衡。「敘事體例」如「錄、戰記、傳奇」描繪了電影觀眾及電玩玩家在媒體中，想要透過神魔交戰等過程，藉由打鬥而成為偉大者，因為於人們世俗之中無法有機會當英雄，便透過電影和電玩滿足立名不朽的願望。

特別的是，電影和電玩中雖有神魔小說中神魔對抗的文化心理，但筆者搜尋到的電影和電玩語料多是由西方翻譯而來，在此的「魔」詞彙指涉「西方的鬼怪」，為翻譯西方的鬼怪元素而有的詮釋性方法，呼應了本論文第三章第一節「翻譯時的文化空白論」。西方文化的特質，使得電影和電玩中皆有「降伏魔」的主題，因為在西方的宗教文化中，「魔」都無法掌握且必須反抗的對象，人們必須驅趕魔。在電影、電玩的名稱中見到「屠魔」、「退魔」、「伏魔」等「魔」詞彙，展現了西方的文化心理。

PTT 鄉民百科與新聞的「魔」是臺灣人指涉現實中的人物的道德層次，電影和電玩的「魔」則是西方鬼怪的翻譯詞彙，但日本動漫中的「魔」詞彙，多半用於人物具有魔法，如「庫洛魔法使」、「魔導少年」，而使得在表格中，動漫中的「魔」詞彙和 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩都沒有共通處。

### (三)「魔」詞彙的語用特質及文化心理分布圖

筆者將利用表格化方式呈現「魔」詞彙的語用特質及文化心理，標示方式同於前文中的「鬼」詞彙的語用特質及文化心理分布圖，不再重述。

在各媒體的魔詞彙 語用特質 共同主題	在 PTT 中的魔詞彙例子	在新聞中的魔詞彙例子	在電影中的魔詞彙例子	在電玩中的魔詞彙例子	在動漫中的魔詞彙例子
魔人	「正義魔人」：價值偏頗對抗世俗者	「正義魔人」、「認真魔人」：做事過度引人爭議的人			
人魔		「殺人魔」：道德淪喪失去人性的殺人者	「人魔崛起」、「美國殺人魔」：道德淪喪而殺他人者		
有魔力的人物					「庫洛魔法使」、「魔導少年」：有魔力的人物
魔咒		「金鐘魔咒」、「種族魔咒」：社會情境中受到人為造成的負面影響。	「古墓魔咒」、「荒島魔咒」：孤立環境下，某人施展魔咒引起故事		
軍事			「魔龍軍團」、「鴉魔軍官」：魔物可組軍		

			隊		
運動			「小鬼魔鞋」、「魔球」：團隊合作比拚的運動可用「魔」形容		
敘事體例			「魔宮傳奇」、「魔兵驚天錄」：以敘事體例表達人物的不朽及偉大	「魔界戰記」：以敘事體例表達人物不朽及偉大	
動物			「魔獸世界」、「食人魔獸」：兇惡之獸的形象	「魔獸爭霸」、「魔龍傳說」：兇惡之獸的形象	
降伏魔			「聖戰屠魔」、「退魔錄」：擊退西方迷信中的魔物鬼怪	「幻境伏魔錄」：擊退西方迷信中的魔物鬼怪	
魔詞彙的指涉對象	道德缺失、引人爭議的人事		西方魔物鬼怪	西方魔物鬼怪	有魔力的人物

筆者在本章第一節探討「鬼」、「神」、「魔」詞彙在 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫的語用特質及文化心理，本章第二節將探討「鬼」、「神」、「魔」的詞彙組合：「神鬼○○」、「鬼神○○」、「神魔○○」、「魔神○○」、「魔鬼○○」、「鬼魔○○」在電影、電玩和動漫中的語用特質及文化心理。



## 第二節 「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合的語用特質與文化

### 心理

本章第一節探討 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩、動漫中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙，本章第二節則進一步探討「跨媒體現象」下，電影、電玩、動漫中的「鬼、神、魔的詞彙組合」的語用特質與文化心理。

由於本論文「鬼、神、魔的詞彙組合」的研究限制是「臺灣電影片名中鬼、神、魔的詞彙組合與翻譯」、「動漫、電玩的鬼、神、魔詞彙名稱」，電影、電玩、動漫的語料都只有名稱沒有上下文語境，從字面上看不出甚麼意思；除此之外，筆者在第三章第四節亦曾提及電影片商命名喜好用「神鬼○○」、「魔鬼○○」之詞，和片名之間並沒有必然的關係。筆者在第三章第五節則曾解說神魔小說影響了電玩，加上由國外引進電玩和動漫時的翻譯空白論，使得「神魔○○」、「魔神○○」之詞眾多，但同樣的這些詞彙並無法從字面上瞭解意思，或由名稱中得知其關聯性。

基於以上原因，筆者將透過部分第四章第四節「『鬼』、『神』、『魔』詞彙組合構詞方式」，說明某些可探討的電影、電玩、動漫名稱背後故事設定的共通性，以了解「『鬼』、『神』、『魔』的詞彙組合」的核心意涵。

筆者將依照「神鬼○○」、「鬼神○○」、「神魔○○」、「魔神○○」、「魔鬼○○」、「鬼魔○○」的順序，分別說明這些詞彙在電影、電玩和動漫中的語用特質及語用分布情形。也因為筆者所探討的是這些詞彙組合的共通性，筆者並不在大標題中呈現出所有在第四章列出的語義構詞，只在文中說明常見的語義構詞特色，並說明這些詞彙的文化心理。

#### 一、「神鬼○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理

##### (一)由語義構詞看「神鬼○○」的語用特質

##### 1.電影的神鬼○○：

臺灣的電影片名中多以「神鬼○○」為名，筆者在第四章已經說明了其語義構詞，最多的類別是「神鬼+人物職業身分」，例如「王」、「后」都可以當神鬼，「英豪」、「將」、「兵」、「武士」、「戰士」、「警」形象接近，性別上男女皆可，但男生的數量比較多。「探」、「諜」、「盜」、「剋星」，這些都是相對的角色，和司法相關；而「傭」、「特工」則是為人雇用幫忙做事的身分，「剝手」、「獵人」則都是和追捕殺戮相關。另外一個常見的類別是「神鬼+團隊」，將人物由一人變成多人，如

「神鬼二勢力」、「神鬼突擊隊」，由此可見「神鬼○○」常以人物故事為主。

其餘的「神鬼○○」語義構詞的電影片名雖然無法從名稱中了解劇情，但若仔細比對電影情節後，可以發現「神鬼」二字泛指「二元對立又兩者兼之」。

以電影「神鬼二勢力」為例，劇情中有兩個女生劫富濟貧，搶劫是錯誤的行為但人物又救濟窮人，有其正反兩面。<sup>349</sup>電影「神鬼無間」由香港電影「無間道」改編，劇情和黑白兩道相關。<sup>350</sup>電影「神鬼認證」中的任務若失敗了，便不成任有此人存在，有灰色地帶。<sup>351</sup>

最特別的是，李奧納多的片名多以「神鬼○○」為名，例如「神鬼玩家」講述美國巨富霍華休斯傳奇性的一生，主角平時看來生活在榮華富貴之中，但和眾女星周旋，又因墜機意外而喪失聽力，長期使用嗎啡壓制頭痛，遊走於灰色地帶。<sup>352</sup>李奧納多另一部電影「神鬼獵人」則是描繪主角被灰熊打傷後，被同伴背叛，在荒境中求生，遊走在生死之間的故事<sup>353</sup>。

筆者在第二章曾說明「神鬼」本義為靈魂，後來才演變為「鬼惡神善」的概念，但在電影中「神鬼」和靈異相關時，也和「神鬼獵人」的語義相似，劇情指遊走於生死之間。以電影「神鬼第六感」為例，女主角搬到一座島上後，可感受到靈異的侵擾，奮力抵抗。<sup>354</sup>另外又有電影「神鬼出竅」，劇情為主角在調查凶殺案時心智旅行，卻驚奇發現身體被偷，若心智未在二日內歸回則有死亡危機<sup>355</sup>，此片亦為徘徊生死之間。

由以上可知，「神鬼」二字並列，在電影中表示如靈魂般變化莫測，又有獨特性，正面及負面形象皆無法抵禦，亦正亦邪、黑白兩道、有灰色地帶，主角徘徊於生與死、陽與陰，可謂介於二元對立又兩者兼之的情境。神鬼系列電影從名稱上無法直接知道其命名的原因，但從劇情上可知電影中的「神鬼」都是真的人的故事，且變動性大，「神鬼○○」的電影所凸顯的是人性，讓觀眾覺得主角可能死亡卻又得以求生，此亦彰顯了電影的故事特性。

## 2. 電玩的神鬼○○：

「神鬼○○」的電玩無法直接由其名稱中了解特色，筆者根據語料來源，再細分「日式電玩」、「西方電玩」和「臺灣電玩」三種，以下分述：

<sup>349</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fben50416496/> 2016.04.04 15:05

<sup>350</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fden40407887/> 2016.04.04 15:07

<sup>351</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fBen00258463/> 2016.04.04 15:10

<sup>352</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/faen40338751/> 2016.04.04 15:15

<sup>353</sup> <http://www.atmovies.com.tw/movie/fren21663202/?CFID=5186969&CFTOKEN=62320270>

2016.04.10 22:52

<sup>354</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/foen50230600/> 2016.04.04 03:18

<sup>355</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fxen40242150/> 2016.04.04 15:53

### (1)日式電玩：

筆者以「神鬼幻想」作為日式電玩的例子說明。「神鬼幻想」故事設定於兩個內外表裡的世界，人物展開介於科學與魔法的冒險<sup>356</sup>，給人二元對立又交融的感受，而名稱中的「幻想」給人較明亮的感受。

### (2)西方電玩：

西方電玩以「神鬼○○」為名者多直接改編自電影，可見跨媒體現象，但在電玩中的語義構詞多半是「神鬼+人物」，如奇兵、悍將，亦在劇情中強調了冒險精神，人物構成電玩故事要素展開情節，得以讓玩家闖關。

### (3)臺灣電玩：

臺灣電玩受到玩家喜歡各種可愛角色的影響，在電玩中使用了諧音雙關「神鬼聯盟」的「神鬼聯萌」，角色中有許多很「萌」可愛的女生，甚至有「愛情連連看，連出心動女生」的劇情。<sup>357</sup>這反映了臺灣電玩多以男性為主要的族群，且男生多喜歡可愛的女生，因此才在電玩名稱和情節上有此特色。

以上「神鬼○○」的電玩名稱語料來源有部分來自日本與西方，足以見到日本和西方對臺灣的影響；再由「神鬼○○」名稱的相似性，同時亦可以見到臺灣在電玩命名上的同質性。

## 3. 動漫的神鬼○○：

動漫中的語義構詞只有「神鬼+人物身分」，可見動漫強調的是人物的發展歷程。比較特別的是，語料中的「神鬼武差」是臺灣的動漫，故事設定是在冥界七爺謝將軍反叛冥界且私下人間，八家將團成員之一的武差，則為了他走遍人間到處尋訪原因。<sup>358</sup>在此可知，由於日本動漫常以差使為名，臺灣人創作動漫且命名時亦模仿使用「武差」。

另外一個語料「神鬼一族」敘述高中生阿晴被父親帶到肯亞，表面上是為了進行非洲草原旅遊心理治療，實際上父親卻想殺了他，以領取保險金。然瀕臨死亡邊緣的阿晴，卻被奇異力量選中，成為媒介。<sup>359</sup>

由此可知，在動漫中的「神鬼○○」多半描繪人物在生與死、陰與陽之間徘徊，誘人想像情節發展。

<sup>356</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=66842> 2016.04.04 21:52

<sup>357</sup> <http://gmn.gamer.com.tw/7/97737.html> 2016.04.04 22:05

<sup>358</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=43064> 2016.04.05 14:57

<sup>359</sup> <http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=563853> 2016.04.05 15:04

電影	電玩	動漫
黑白兩道 亦正亦邪 生死之間 陰陽之間 (語料最多)	(1)日式電玩：幻想 (2)西方電玩：跨媒體現象 (3)臺灣電玩：強調可愛	生死之間 陰陽之間

## (二)「神鬼○○」的文化心理

在電影、電玩和動漫中，電影有「神鬼+人物職業身分」的語義構詞，動漫則只有「神鬼+人物身分」的語義構詞，可以總括出「神鬼+人物身分」是最常出現的構詞情形，筆者針對此特色說明。

1.電影中的「神鬼○○」特別強調了各職業，如「傭、兵、軍隊」，這和筆者在第二章曾說明神足以宰制鬼，其階級較高，甚至在神魔小說中神、神、魔有其職位，在「神鬼○○」構詞中有「傭、兵、軍隊」等組合，是因為這些職位身分者，必須為神鬼做事的文化心理。

2.「神鬼+人物身分」是最多的語義構詞現象，和「神」、「鬼」的指涉對象有關。筆者在本章第一節已說明了「神」和「鬼」在現代漢語中，可以指涉真的神鬼或是真的人，若神指人則表達眾人推崇的心理，若鬼指人則是人的變形。在現代漢語的「神鬼+人物身分」，指此人物身分具備神和鬼的特質，可和筆者在第二章第二節探討「鬼」、「神」、「魔」聚合關係一同比較。

### (1)「神鬼」一詞的同義聚合及反義聚合：

筆者在第二章第二節曾說明，神鬼早期都是指人死後的靈魂，若由靈魂的角度觀之為同義聚合。另外，筆者亦在第二章第二節曾說明，「神鬼」原都指人死後的靈魂，後來分化為鬼惡神善的語義，若由此觀之則為反義聚合。

### (2)現代漢語中的「神鬼○○」特色：

在現代漢語中，「神鬼○○」可以用於「生死之間」、「陰陽之間」的詞彙，如「神鬼獵人」、「神鬼第六感」、「神鬼出竅」、「神鬼武差」、「神鬼一族」，符合了傳統對於鬼神存在於靈異世界的文化心理。

在現代漢語中，「神鬼○○」也可以指劇情中的人物身分，如同神鬼般能力高超、變化莫測，而且人物形象是正面和負面形象皆無法抵禦，二元對立又二者兼

之，介於「黑白兩道，亦正亦邪」之間，如「神鬼玩家」、「神鬼認證」、「神鬼二勢力」。

以上為「神鬼○○」的文化心理。

## 二、「鬼神○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理

### (一)由語義構詞看「鬼神○○」的語用特質

#### 1.電影的鬼神○○：

電影的「鬼神○○」僅有「鬼神+敘事體例」一種構詞，名稱為「鬼神傳」。「鬼神傳」此本為日本動漫名稱，後來改編成電影，劇情為主角天童純穿梭了時空認識了與自然共處的鬼族少女，但是主角又得保護眾人又得和「鬼」大戰。<sup>360</sup>關於人鬼相戰原因，筆者曾在第四章說明，鬼在日本文化中是妖怪，因此主角不得不和身為朋友的鬼族少女對抗。

「鬼神傳」中的敘事體例，展現了電影重視故事發展，還有奇特傳聞的特質。

#### 2.電玩的鬼神○○：

電玩的語義構詞只有「鬼神+之+器物」的「鬼神之刃」，劇情是成為日本戰國最強者<sup>361</sup>，強調「打鬥」。值得注意的是，在構詞中和神有關武器通常是「劍」或「刃」，如前文所提的「神之刃」，就算是鬼和神搭配，也有這樣的構詞，而有「鬼神之刃」這種語料。

#### 3.動漫的鬼神○○：

臺灣的動漫多來自於日本，動漫中的「鬼神○○」有二類語義構詞，其一是「鬼神+人物身分」，再次顯示了動漫強調人物的發展。其中若要被選為鬼神的代言人，都必須是童子和少女，要有純潔的意味才能承載這樣的身分，如語料中有「鬼神童子」、「鬼神少女」，這和筆者在前文中所述，動漫中魔的語料如「庫洛魔法使」、「魔導少年」相似。「鬼神少女」描繪了少男少女和覺醒的鬼神決鬥的故事<sup>362</sup>，「鬼神童子」則是高中女生擁有讓孩童外型般的前鬼解除封印的能力，和被寄身果附身的人決鬥之故事<sup>363</sup>，可見「鬼神+人物」有打鬥的特質。

另外一種語義構詞是「鬼神+敘事體例」的「鬼神傳」，動漫「鬼神傳」描

<sup>360</sup> <http://www.twiki.com/wiki/%E9%AC%BC%E7%A5%9E%E5%82%B3> 2016.04.04 16:11

<sup>361</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=61792> 2016.04.05 10:56

<sup>362</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=23862> 2016.04.26 21:39

<sup>363</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=17738> 2016.04.26 21:46

繪主角穿梭了時空認識了鬼族少女，和自然共處，後來改編成電影「鬼神傳」，內容中有「打鬥」的歷程，因為日本的鬼其實是妖怪，主角必須與之對抗。

由以上語用分類觀之，電影或電玩中的「神鬼○○」都有人物的冒險，可是一講到「鬼神○○」就是人物和妖怪的打鬥。

電影	電玩	動漫
改編自日本動漫「鬼神傳」，強調打鬥	「鬼神之刃」 強調打鬥	「鬼神傳」、「鬼神童子」、「鬼神少女」 強調打鬥

## (二)「鬼神○○」的文化心理

「鬼神○○」只出現於和日本文化相關的領域，情節上多為「打鬥」，在此的「鬼神」和我們認知的「鬼善神惡」不同。根據《妖怪玩物誌》(2012)一書：「日本人民信仰是『神道教』與『神國教』，推崇自然精神和鬼神崇拜的，求與神相近，以致靈氣憑降，神人交融。」<sup>364</sup>故在語料中可見「鬼神童子」、「鬼神少女」等詞彙，神人交融，又和日本的鬼—妖怪對抗，而有打鬥的故事情節。

## 三、「神魔○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理

### (一)由語義構詞看「神魔○○」的語用特質

#### 1.電影的神魔○○：

電影中只有「神魔+交戰」的一種構詞，名稱為「神魔交戰」，描述一權謀政治家聚集世界軍事力量對抗聖經所記載世界末日的來臨<sup>365</sup>，片中牽涉到人性掙扎墮落，可由構詞和劇情中得知「神魔」在電影中常有「交戰」、「人性」的意涵。

#### 2.電玩的神魔○○：

筆者在第四章已列出電玩中的「神魔○○」的語義構詞，共有八種類型，其語料數量上也遠比電影、動漫多，可見以「神魔○○」的命名方式多用在電玩之上。縱然「神魔○○」有八種語義構詞，但若仔細去探查故事情節，全部都是「神魔交戰」、「神魔打鬥」而已，這很明顯是和筆者在第三章所說的電玩受到神魔小說影響有關。

<sup>364</sup> 葉怡君，2012，《妖怪玩物誌》，台北：遠流出版社，頁 57-58。

<sup>365</sup> <http://app2.atmovies.com.tw/film/fmen40263728/> 2016.04.04 16:25

以「神魔國度」為例，讓玩家從人的身分修練到神的等級<sup>366</sup>，且因為有「神」這個詞彙，而使「神魔」二字組合後和「國度」這種範圍較大的詞彙構詞，相對於前文的「魔」詞彙之後所結合的地點多為「塔」等劃定限制區域，有明顯差距。

另外，電玩受到神魔小說影響，而使其「神魔○○」語義構詞中可見「傳」、「志」等敘事體例，這和前文中的電玩「魔」的語義構詞相同。在「神魔+敘事體例」的語義構詞上，甚至劇情中強化了「神魔交戰」後，玩家得以立功不朽、成就自己偉大的特質。

另外，有趣的是「神魔○○」的構詞中強調神魔的打鬥，玩家可以在劇情中決定當神或當魔，若當魔則可殺了神仙，而有「神魔+誅神」的構詞。這顯示了玩家可在電玩中拋棄世俗的神善魔惡的道德觀，選擇喜歡的立場，主宰劇情走向。

有一類「神魔+命令、約定」的語義構詞，玩家可以號召上對下的「令」，展現玩家位階高而可以宰制位階低的魔，呼應了第二章第一節內容，而有「神魔令」這種語料，顯然這是受到中國傳統文化影響；但談論到「契約」，可能和西方文化中「與惡魔訂契約」的形象有關。除此之外，「神魔+可愛意涵詞彙」，可見臺灣玩家喜歡用「Q」、「萌」等可愛的詞彙。以上兩種語義構詞，可見在臺灣的電玩名稱受到中國傳統、西方文化影響，但又融合了臺灣特色，使得「神魔○○」的語義構詞有各種樣態。

### 3. 動漫的神魔○○：

動漫中只有語料「神魔交戰」，可知神魔小說中的神魔對抗形象深植人心，在動漫名稱亦反映出來。

電影	電玩	動漫
神魔交戰	語料最多 以神魔交戰劇情為主	神魔交戰構詞

#### (二) 「神魔○○」的文化心理

「神魔○○」在電影、電玩和動漫中的構詞，或是詞彙背後的故事設定，全部和神魔對抗而引發戰事有關，這呼應第二章第二節神魔小說影響了人民具有「神魔」二元對立的文化心理。

<sup>366</sup> <http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=74163> 2016.04.04 11:05

#### 四、「魔神○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理

##### (一)由語義構詞看「魔神○○」的語用特質

###### 1.電影的魔神○○：

語料中沒有以「魔神○○」為名的電影，這是一個系統上的空缺。相對於沒有「魔神○○」的電影名稱，「神鬼○○」、「魔鬼○○」的電影片名眾多，且為電影片名的大類。

###### 2.電玩的魔神○○：

電玩中的語料有「莉莉的魔神物語」，筆者在第四章已描述「物語」為日本的故事、傳記、傳奇，可見此詞彙出自於日本，其講述異界的邪惡魔神，想令世界陷入混沌之中，因此召喚士就與善良的魔神，與邪惡的魔神決鬥，拯救世界。<sup>367</sup>另一個語料則是「魔神戰」，亦是日本的電玩<sup>368</sup>，內容亦為打鬥，可見「魔神」往往和日本文化有關，且有打鬥、交戰的情節。

###### 3.動漫的魔神○○：

在動漫中的「魔神○○」其中一類語義構詞是「魔神+敘事體例」的「魔神英雄傳」，為四年級的小學生和暗黑魔王對抗、拯救創界山，為人稱頌<sup>369</sup>，而敘事體例「傳」也可以給人建功立業、不朽的印象。

另一種語義構詞是「魔神+身體部位」的「魔神之骨」，主角背負了拯救地球的使命，化身骨之戰是戰鬥。<sup>370</sup>由以上二個語料，可見「魔神」二字在動畫中時，故事設定常有打鬥、交戰的情節，身為小孩或青少年的主角拯救群眾，這可能和動漫的閱讀族群多為青少年，以滿足他們在現實中無法實現的夢想有關。

電影	電玩	動漫
X 沒有語料	魔神交戰 出現在日本文化	魔神交戰 出現在日本文化

<sup>367</sup> <http://m.gameapps.hk/index.php/getapps/9363-3drpg> 2016.04.26 22:32

<sup>368</sup> <http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=24520&snA=25686> 2016.04.26 23:37

<sup>369</sup> <http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=638149> 2016.04.05 16:02

<sup>370</sup> <http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2365702> 2016.04.05 16:19



## (二)「魔神○○」的文化心理

「魔神○○」在電玩和動漫中有魔神交戰的詞彙，表面上看來和前文探討神魔小說對電玩的影響相同，可是若比對語料分布狀況，可以發現「魔神○○」只出現於電玩和動漫中，電影完全沒有相關語料。

電玩之中「魔神」強調「打鬥」，甚至在電玩中的「魔神+敘事體例」的詞彙使用了日文的「物語」，而非中國的「傳」、「錄」，可見這顯示「魔神○○」一詞，專門出現於日本引進的電玩和動漫名稱上。

由電玩名稱的命名組合可知：臺灣偏好取名「神魔○○」，日本偏好取名「魔神○○」，但劇情都和電玩中強調「打鬥」、「交戰」相關。

## 五、「魔鬼○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理

### (一)由語義構詞看「魔鬼○○」的語用特質

#### 1.電影的魔鬼○○：

筆者在第三章提第四節提過，電影中的「魔鬼○○」受到阿諾史瓦辛格演出電影「魔鬼終結者」後，在電影中的「魔鬼○○」多指跟肌肉猛男有關的人，若人物換成團隊，則由一個人變成很多有肌肉的人，這些人具有都跟破壞、毀滅的能力。

這使得「魔鬼○○」的語義構詞多以「魔鬼+人物」為主，「魔鬼」一詞形容人執行力高，有「厲害」、「極端」、「完成」、「終結」的意思，且這些人物多為職位階級中的領率，例如校長、士官長。甚至這些人物未必為真實也無妨，如「魔鬼生化人」、「魔鬼電路人」等其實都不是人，是極端的人物。

另一種常見的語義構詞是「魔鬼+地點」，魔鬼也多指如阿諾史瓦辛格般的肌肉猛男。「魔鬼+地點」的用法和「魔+地點」相近，都是「堡」、「基地」、「島」等封閉的場所，其中「遊樂場」和「遊樂園」顯現出魔鬼把危險又邪惡的事情當作遊戲、有趣的事情，調皮又邪惡，有西方的特質。而「突破性的動詞+魔+地點」中有「嶺」、「關」、「城」等封閉又於異地突起的地點，展現主角用巨大的動作克服此明確劃分限定的地域，如「勇闖魔鬼城」。

也因為要強化肌肉猛男的印象，有「魔鬼+攻擊鬥爭詞彙」的語義構詞，表現了主角由被動到主動出擊的過程。筆者在第三章第四節曾探討：電影為了吸引觀眾欣賞，電影命名會互相學習，使用「獵」、「殺」、「狂」、「血」等詞彙，「魔鬼○○」的語料中有「魔鬼殺陣」等詞彙。

甚至當肌肉猛男欲攻擊時，會使用武器，因此又有「魔鬼+武器」的語義構詞出現，展現出軍事和戰鬥的特質。比較特別的是，「魔鬼」一詞受到西方阿諾

史瓦辛格的印象影響，器物就不同於傳統，而是使用「銀爪」等特別的西方武器。

「魔鬼○○」的語義構詞除了受到西方肌肉猛男影響，也和傳統的宗教文化有相關性。筆者在第二章第一節曾說明，佛教中除魔時有仿軍事的「降魔文書」有關，因此把軍事化用語用在「魔鬼○○」的名稱中，如前文中的「勇闖魔鬼城」等也都是軍事行動，「魔鬼士官長」則是軍事長官。而「魔鬼○○」還有一類「魔鬼+指派任務」、「魔鬼+○○令」的語義構詞，展現了「任務」、「使命」感，尤其「令」是一種上對下的命令，展現了神的階級高以下令宰制魔鬼、驅逐邪惡魔鬼的文化心理，有「絕對服從」與「即刻」的意涵。

相對於「魔鬼○○」專用於肌肉猛男，「魔鬼的○○」則是不同的語用方式。以「魔鬼的+人物身分」的語義構詞來說，「魔鬼」可以作形容詞表示人性，如「魔鬼的將軍」、「魔鬼的小提琴家」，「魔鬼」也可以作所有格表示真的魔鬼，如「魔鬼的女兒」。

而「魔鬼的+負面的抽象名詞」的語義構詞中，語料有「魔鬼的詛咒」、「魔鬼的誘惑」、「魔鬼的復仇」。在此「魔鬼」都有「心受到困惑」或是「心迷」的意涵，就跟前文中探討電影中的「魔」詞彙「心魔」相似。這些負面抽象名詞的組合關係，可以說明心受到迷惑、「誘惑」，和惡魔訂下「契約」，再透過言說「詛咒」，最後化為具體行動就成為「復仇」。

最後還有一種「魔鬼+天使」的語義構詞，強調「道德」，魔鬼的惡對立面就是天使的善，由此可見，在電影中的「魔鬼」有各種用法。

## 2. 電玩的魔鬼○○：

在電玩中「魔鬼+人物身分」的語義構詞，這些人物都具有打鬥的形象，如「戰將」、「剋星」，顯現出電玩劇情以打鬥為主，滿足玩家想要廝殺的心理需求。

## 3. 動漫的魔鬼○○：

在動漫中只有「魔鬼+人物身分」的語義構詞，語料僅有「魔鬼戀人」，劇情為普通女孩遇見六位美形的男性吸血鬼的故事<sup>371</sup>，可見在此的「魔鬼」應指吸血鬼，而後吸血鬼成為少女的戀人。

由語義構詞多以人物結合，以及故事設定可知，動漫多半強調人物故事，具備奇幻與想像的特質，引人入勝。

<sup>371</sup> <http://gnn.gamer.com.tw/2/86812.html>

電影	電玩	動漫
語料最多 (1)魔鬼+人物： 厲害、極端、終極、 完成 (2)魔鬼的+人物	魔鬼+人物身分 打鬥交戰	魔鬼+人物身分 故事情節

## (二)「魔鬼○○」的文化心理

筆者在第二章第一節提過，「魔」和「鬼」在後世合稱為「魔鬼」，而「魔鬼」成了各種鬼的總稱。然而，由於現代媒體在翻譯上的文化空白論，常把西方文化中與耶穌、天使相對的邪惡化身稱作「魔鬼」，因此「魔鬼」二詞單獨使用時，實則有東方「鬼的總稱」與「西方邪惡化身」二種意涵。「魔鬼」一詞在不同媒體中，不同構詞方式亦各有不同的語義內涵，以下分別討論。

### (1)電影、電玩的「魔鬼○○」：

在這三類的媒體中，「魔鬼○○」都和第三章所提的電影片商的命名習慣有關，「魔鬼○○」專指指像阿諾史瓦辛格般的肌肉猛男，且從事軍事行動、打鬥，給人「終極」、「完結」、「厲害」之感，因此電影觀眾或是電玩玩家都可以從中獲得征服的快感。

### (2)電影中獨有「魔鬼的○○」構詞：

「魔鬼的○○」中，前文提過有「魔鬼的+負面抽象名詞」的語義構詞，如「魔鬼的詛咒」、「魔鬼的誘惑」、「魔鬼的復仇」，這和西方中人與惡魔訂下契約的文化心理有關。另外還有「魔鬼的+人物身分」的語義構詞，如「魔鬼的將軍」、「魔鬼的小提琴」、「魔鬼的女兒」的語料，則是和西方文化中魔鬼和天使相對，為「邪惡化身」的文化心理相關。

### (3)動漫中的「魔鬼○○」：

動漫中只有「魔鬼戀人」這個語料，前文已說過此為女孩遇見六位吸血鬼的故事，此時的「魔鬼」是西方文化中真的吸血鬼，和傳統印象中魔鬼是鬼的總稱不同。

## 六、「鬼魔○○」在電影、電玩、動漫中的語用特質及文化心理

### (一)由語義構詞看「鬼魔○○」的語用特質

沒有這種用法，是一種詞彙語用上系統的空缺。

電影	電玩	動漫
x	x	x

### (二)缺少「鬼魔○○」的文化心理

不管是哪種媒體都沒有「鬼魔○○」的詞彙，這和傳統「魔鬼」並稱，且指「鬼的泛稱」的語用習慣有關<sup>372</sup>。當人們習慣某種詞彙固定用法後，便「約定俗成」且深植於人們心中，因此缺少了「鬼魔○○」的語用方式。

「鬼」、「神」、「魔」詞彙及「鬼」、「神」、「魔」詞彙組合在不同媒體中之中，呈現了各媒體的特色，也保留了一些傳統的文化心理，讓我們看見詞義隨著時代變遷而有不同的語用特質。下章第六章，將總結本論文的研究價值與意義，並說明未來待開展的議題。

<sup>372</sup> 關於「鬼魔」與「鬼魔○○」沒有任何語料，筆者在正文中以文化心理無法完整解釋原因，在註腳中提出可能的思考方向：漢語的韻律結構影響了詞彙的組合方式。根據馮勝利(2000)《漢語的韻律句法學》一書，此書論述：「韻律可能壓倒句法，以成語『一衣帶水』為例，其語法結構是『一衣帶+水』，但是韻律結構卻是『一衣+帶水』。」因此，若由缺少「鬼魔」和「鬼魔○○」的詞彙組合看來，韻律結構的限制使得此種構詞型式沒有任何語料。由於本研究探討的主題是詞彙分析，對於音韻學上的韻律結構無法深入探討，僅在此提出可能的思考方向。

## 第六章 結論

語言中的詞彙是一種社會現象，而且受到社會成員們共同使用，詞彙的發展和社會變遷、政治背景、宗教發展、文化融合、歷史風俗及社會心理息息相關，因此透過研究詞彙可以了解社會生活的變化。

本研究探討了「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化背景及語義內涵，並分析「鬼」、「神」、「魔」詞彙在 PTT 鄉民百科、新聞、電影、電玩和動漫中的構詞方式，解釋人們在不同媒體上的使用「鬼」、「神」語用特質及文化心理，「鬼」、「神」、「魔」詞彙展現了現代社會媒體的特色，也反映了民族的文化思維。以下分別就研究「鬼」、「神」、「魔」詞彙與文化的意義與價值，以及本文的侷限與未來待開展的議題兩部分來說明。

### 第一節 研究「鬼」、「神」、「魔」詞彙與文化的意義與價值

「鬼」、「神」、「魔」詞彙受到宗教文化，以及現代媒體的影響，筆者根據本論文的研究結論與所得，說明研究「鬼」、「神」、「魔」詞彙的文化意義與價值，分為以下幾點：

#### 一、「鬼」、「神」、「魔」詞彙保留了文化思維

孫常敘《漢語詞彙》(2006)指出：「語言的發展不是用消滅現存的語言和創造新的語言的方法，而是用擴大和改進現存語言基本要素的方法。並且語言從一個質過渡到另一個質不是經過爆發，不是經過一下子消滅舊的和建立新的那種方法，而是經過逐漸的長期的語言新質和新結構的要素的累積，經過舊質的要素的逐漸衰亡來實現的。」<sup>373</sup>可見語言的質變是就現有的詞彙和語法上，慢慢演變而來，語言的詞彙中仍保留了傳統的文化思維特色。

「鬼」和「神」本為靈魂，後來演變為「鬼惡神善」的思維，人們認為神的位階高足以宰制、收服鬼。接著，道教擴大了鬼的種類，佛教中的擾人心神、障蔽心靈的「魔」亦被吸收至道教文化之中，佛道的思維影響了民間創作。《封神演義》、《西遊記》等神魔小說則是民間融合了靈魂觀、佛教、道教、儒教後，對鬼、神、魔作出排序，「魔」在神魔小說中則是神的墮落，而有神魔交戰的文學創作。這些創作反映了人們對鬼、神、魔的崇敬，也藉由這些靈異世界的故事，諷諭了現實人世。

「鬼」、「神」、「魔」本為靈異世界的存在，現代的媒體中保存了「鬼惡神

<sup>373</sup>孫常敘，2006，《漢語詞彙》，北京：商務印書館出版，頁 79-80。

善」、「魔」為外來語的文化心理，在詞彙的使用上「鬼」常表示負面意涵，有變化莫測、暗中之意，「神」則是常指某人事物的美善、且效果能力令人推崇佩服。「魔」原為佛家語，是借詞，現代漢語的使用上常也作為西方鬼怪的翻譯名稱，在日本借詞上則有如「美魔女」的外來語。「鬼」、「神」、「魔」本為靈異世界的存在，變成後世創造新事物新概念的基礎，例如：在 PTT 實業坊中就有「鬼島」一詞指「臺灣」，在新聞標題中常見到「神+oo」、「o神」的用法，在電影中就有「神鬼oo」、「魔鬼oo」等片名，在電玩中則常以「神魔oo」為名稱，在動漫中亦融合了日本的鬼至現代漢語之中。

由此可見，「鬼」、「神」、「魔」詞彙保留了人們的文化思維，變成了我們日常生活常見的素材，隨著時代推進創新而有新的語義、語用方式，語言中的詞彙確實地反映了文化變遷與社會發展。

## 二、「鬼」、「神」、「魔」詞彙展現了現代媒體的特色

「鬼」、「神」、「魔」詞彙在不同媒體之中，其語用特質相異，並呈現了各媒體的特色。筆者以下列舉各媒體的特色，若有相關的「鬼」、「神」、「魔」詞彙，則以標楷體呈現。

### (一) PPT 和新聞互相影響，反映現實世界

PTT 實業坊的語言使用者被稱為「鄉民」，鄉民躲在電子布告欄之後發言，不需顧慮商業考量，只要宣洩情緒、自己開心就好，因此常有一些發言不當的「酸民」，背地批評，「鬼島」、「正義魔人」等詞彙都是酸民現象的特色。鄉民若推崇的人物則稱為「神」，稱頌的範圍廣闊，如政治上有「賴神」指賴清德、運動上有「武神」指潘武雄、軍事上有「驍神」指張友驊。PTT 鄉民百科記錄了 PTT 實業坊的「鬼」、「神」、「魔」詞彙，這些詞彙其實都是現實中的人，可見 PTT 實業坊中的鄉民亦關注社會現實，並透過這些詞彙表對人物的貶抑或是推崇。

新聞則是將生活中的語言融入，如閩南語「假鬼假怪」指人們裝神弄鬼、裝模作樣，而且將 PTT 實業坊中的流行詞彙運用，擴大了「鬼」、「神」、「魔」詞彙的發展，如「鬼島」一詞已經成為臺灣的代稱。新聞展現了口語的特質，和 PTT 實業坊中相同的是，新聞中的「鬼」、「神」、「魔」為現實世界中與人相關的事物，如新聞中亦以「神」稱人，如政治上有「柯神」指柯文哲、演藝圈有「歌神」張學友、運動界「喬神」麥可喬登；新聞也有常自創詞彙，將「神+oo」作為新聞標題，擴大了「神」詞彙的使用範圍。新聞中有「魔人」和「人魔」之別，「魔人」是價值偏頗引人爭議者，「人魔」指道德淪喪、喪失人性者，此二詞彙皆是現實中的人。

新聞取材於 PTT 實業坊，而受到 PTT 實業坊的詞彙影響，但新聞媒體的角

色是報導社會發生的事件，政府的決策與報導民間的意見，為官方或公眾的傳播者，要對社會群眾負責。新聞的詞彙使用上便需要更客觀，不能如 PTT 實業坊中的鄉民恣意批評，因此表示貶抑的「鬼」詞彙、「魔」詞彙便比較少，對於現實世界的人事物稱讚的「神」詞彙則眾多，擴大了「神」詞彙的語用方式。

## (二)電影、電玩、動漫為娛樂產業，滿足個人娛樂需要

相對於 PTT 實業坊和新聞中的「鬼」、「神」、「魔」指現實世界中與人相關的事物，在電影、電玩、動漫中，「鬼」、「神」、「魔」不必然是指現實人物，可為靈異世界或是虛構世界的「鬼」、「神」、「魔」，以滿足電影觀眾、電玩玩家、動漫閱覽者的想像。除此之外，隨著商業發展，跨媒體改編劇本的現象普遍，「鬼」、「神」、「魔」詞彙又被組合成「神鬼○○」、「鬼神○○」、「神魔○○」、「魔神○○」、「魔鬼○○」等五種組合，唯一未被運用的是「鬼魔○○」之詞。

電影中的「鬼」詞彙滿足觀眾欲被驚嚇的心理，因此「鬼」詞彙多為鬼出沒之處，如「鬼店」、「鬼宿舍」，或是強調鬼的屬性特別，如「替屍鬼」。電影中的「神」詞彙可以是虛構故事的人物，如「食神」即為善於烹飪者；「神」也可以是虛幻世界的神祇，如「雷神索爾」。電影中的「魔」詞彙可以是翻譯西方鬼怪的詞彙，如「聖戰屠魔」，也有可能指道德淪喪的「人魔」，如「人魔崛起」、「美國殺人魔」。由此可見，電影中的「鬼」、「神」、「魔」一部分反映了社會現實人生的情境，另一部分則是滿足閱聽者對於虛構的想像，電影曲折情節發展，得以反映人心中的慾望，也可以宣洩生活中的壓力與不滿。電影中常見「神鬼○○」詞彙，若探究電影情節，「神鬼」之意表示如靈魂般變化莫測，具有亦正亦邪、黑白兩道、生死之間、陰陽之間的意涵。電影中的「鬼神○○」則和日本文化相關，強調打鬥。電影中的「神魔○○」有神魔交戰的特色，而「魔神○○」的詞彙則是一個都沒有，為系統上的空缺。電影中的「魔鬼○○」詞彙眾多，在此的「魔鬼」指如阿諾史瓦辛格般的肌肉猛男，能強力執行、終結並完成任務，如「魔鬼終結者」。特別的是，在電影片名的詞彙中少見仁義道德，多為「狂」、「魔」、「鬼」等殘暴的詞彙，因為在人們現實生活之中，有負面情感，可透過電影劇情及影像中將內心慾望合理化。

電玩從神魔小說中取材，玩家得以化身為「神」，創世降世以征服威脅人世安危的「鬼」、「魔」，與「鬼」、「魔」交戰後創下自己的戰績，如同歷史史傳留下不朽的價值，因此在電玩中的名稱常可見敘事體例，或是收服鬼魔的名稱。「鬼」詞彙上有「降鬼一族」、「討鬼傳說」等，「神」詞彙上有「神諭之戰」、「神劍伏魔錄」等，「魔」詞彙上則有「戰神魔霸」、「仙魔之塔」等。電玩中的「神鬼○○」詞彙，分為日式電玩、西方電玩和臺灣電玩三類：日式電玩強調幻想的特質，如「神鬼幻想」；西方電玩則多改編自電影，如「神鬼奇兵」；臺灣電玩則有可愛的訴求，如「神鬼聯萌」。電玩中的「鬼神○○」詞彙受日本文化影響，強調打鬥；而「神魔○○」的語料最多，受到神魔小說影響非常大，劇情上也多為神魔交戰，

如「神魔國度」。電玩中的「魔鬼○○」專用於打鬥的人物，如「魔鬼戰將」，以上這些詞彙皆是透過人們對於虛構世界的想像，滿足玩家想要廝殺、打鬥、交戰的心理。

動漫受到日本文化影響，故事情節展現了人物的個性，因此在「鬼」、「神」、「魔」的構詞上多以人物為主。暢銷的動漫給予讀者「新的幻想世界」，讓讀者能在新的世界觀中與主角完成許多自己的夢想和不可思議的體驗。為了達到這樣的目的，動漫的故事架構多半會自行建立半現實，半虛擬的世界，動漫為符合人們的想像，鬼有各種類型，如「世界鬼」、「增血鬼」。比較特別的是，動漫中的「神」和人的關係是神滿足人的慾望，而人作為其差使，才有「流浪神差」等詞彙。動漫中的「魔」詞彙都指可施展魔法的人物，特別是純潔的少男少女，具有使命，如「庫洛魔法使」、「魔導少年」。動漫中的「神鬼○○」多描繪人物在生死、陰陽間徘徊，「鬼神○○」、「神魔○○」、「魔神○○」等詞彙都強調了人物與鬼怪魔物打鬥的情節。至於「魔鬼○○」只有一個語料「魔鬼戀人」，故事為女主角和吸血鬼成為戀人故事，可見在此的「魔鬼」是虛構故事中的魔鬼，完成讀者想要戀愛的慾望。

這些「鬼」、「神」、「魔」詞彙或詞彙組合，呈現出人在世間有許多無法克服的障礙，而是玩家只好尋求一個有範圍的地方，如電影院、電玩、動漫等。這些媒介設定了背景，讓人們進入此情境中，滿足或是宣洩日常生活中無法完成的想望，失敗了就重來，而過關了也可以再挑戰一次，為人類心靈期待「冒險」的反射。

此外，由於筆者設定的「鬼」、「神」、「魔」的研究範圍是電影片名、電玩名稱、動漫名稱，皆是固定用法，不需要上下文語境，可以直接使用的專有名詞。這些「鬼」、「神」、「魔」詞彙的情節不能直接由名稱中窺知，需要搜尋故事背景，才可以知道命名者的特殊用意。由於電影、電玩、動漫中的故事設定多融合了各民族文化的元素，因此可由眾多名稱中的比對中，得知「鬼」、「神」、「魔」詞彙的語用特質，還可以知道在現代漢語中的「鬼」、「神」、「魔」詞彙及其詞彙組合的文化心理。

## 第二節 本文的侷限與未來待開展的議題

本論文探討的現代漢語「鬼」、「神」、「魔」的詞彙分析，筆者在第二章探討從民間融合宗教文化後，對這些詞彙的語義內涵。第三章則說明現代文化中，有文化接觸的交流及借詞流入，PTT 實業坊興起，並和新聞之間關係密切，再加上跨媒體現象，使得電影、電玩和動漫的劇本互相改編，使得「鬼」、「神」、「魔」詞彙有進一步的發展。第四章則探討了「鬼」、「神」、「魔」詞彙的構詞方式，筆者在第四章的基礎上，再分析了「鬼」、「神」、「魔」詞彙的語用特質及文化心理。

基於本文的研究範圍僅在詞彙分析，無法一一將研究過程中觀察到的語法



現象及文化現象加以說明，這是本文的侷限。以下則為未來待展開的議題，筆者分兩方面說明：

## 一、「神+OO」的語法化現象

筆者在第五章第一節中說明了新聞標題中的「神+OO」用法，此處的「神」並非指真的神祇，而是轉變為「能力、速效」之意涵，已有實詞虛化的特質；另一方面，筆者舉出「神全打」說明「神+OO」中的「OO」不可超過三個字，變成「神全壘打」，可見「神+OO」展現了語用法凝固化的特質。除此之外，筆者亦說明了「神隱」一詞原為源自日語，義即『被神怪隱藏起來』，臺灣使用此詞彙則指「一個人如神有非凡能力般躲藏，不被眾人發現其行蹤」，可見「神隱」一詞已被臺灣的語言使用者重新分析，並將「神+OO」的用法類化，已符合了語法化的機制。

這三種特質，都是語法化的特徵，待未來的研究者探討此語法現象。

## 二、「神」、「魔」詞彙常被用於政治、軍事、運動的主題

筆者在第五章的論述中，曾說明「神」詞彙和「魔」詞彙，和神魔小說中的神魔交戰的文化心理有關。有趣的是，縱然是不同媒體的語用環境，「神」與「魔」詞彙常用於政治、軍事、運動上的主題，這和中國傳統的政治環境和軍事架構有沒有關係？或是和神魔小說的創作背景、創作心理有甚麼相同之處？

語言是一種文化現象，既然「鬼」、「神」、「魔」詞彙被運用於政治、軍事和運動的領域中，顯然和這些文化背景仍值得探究，待未來研究者繼續開展此議題。

以上兩點，為未來待開展的議題，期許本論文能提供未來研究者一些參考。

## 參考書目

### 一、專書（按照姓氏筆劃排列）

1. 王景琳，1996，《鬼神的魔力—漢民族的鬼神信仰》，北京：三聯書店。
2. 王福祥、吳漢櫻編，1994，《文化與語言(論文集)》，北京：外語教學與研究出版社。
3. 王錦堂，1997，《大學學術研究與寫作》，臺北：東華書局。
4. 本肇居士，2012，《中國神譜—中國民間宗教信仰之理論與實務》，臺北：文史哲出版社。
5. 邢福義主編，2000，《文化語言學》，湖北：湖北教育出版社。
6. 周易正總編，2015，《臺灣妖怪研究室報告◎妖怪見聞錄》，臺北：行人文化實驗研究室。
7. 周易正總編，2015，《臺灣妖怪研究室報告◎臺灣妖怪圖鑑》，臺北：行人文化實驗研究室。
8. 周政賢，2008，《臺灣民間信仰的地基主》，臺北：蘭臺出版社。
9. 竺家寧，2010，《詞彙之旅》，臺北：正中書局。
10. 竺家寧，2013，《漢語詞彙學》，臺北：五南出版社。
11. 阿勇、阿武，2007，《回魂：中國詭異故事》，臺北：萬里書店。
12. 侯杰，2001，《世俗與神怪：中國民眾宗教意識》，天津：天津人民出版社。
13. 胡正光編，2014，《另眼看御宅—跨媒體傳播下的日本文化剪影》，新竹市：國立交通大學。
14. 孫常敘，2006，《漢語詞彙》，北京：商務印書館。
15. 馬書田，2007，《中國鬼神》，北京：團結出版社。
16. 常敬宇，2001，《漢語詞彙與文化》，臺北：文橋出版社。
17. 陳原，2001，《在語詞的密林裡—應用社會語言學》，臺北：臺灣商務印書館。
18. 陳原，2001，《語言與社會生活—社會語言學》，臺北：臺灣商務印書館。
19. 湯廷池，1989，《漢語詞法句法續集》，臺北：臺灣學生書局。
20. 馮勝利，2000，《漢語韻律句法學》，上海：上海教育出版社。
21. 葉怡君，2012，《妖怪玩物誌》，臺北：遠流出版社。
22. 葛本儀，2002，《語言學概論》，臺北：五南出版社。
23. 詹鄞鑫，2001，《神靈與祭祀》，江蘇：古籍出版社。
24. 蒲慕州編，2005，《鬼魅神魔：中國通俗文化側寫》，臺北市：麥田出版社。
25. 魯迅，2009，《中國小說史略》，臺北：五南出版社。
26. 盧崑宏，2002，《專題製作與報告撰寫》，臺北：華泰文化。
27. 錢乃榮主編，2006，《現代漢語概論》，臺北市：師大書苑有限公司。
28. 謝植永，2012，《中古漢語判斷句研究》，四川：巴蜀書社。

29. 羅常培，1996，《語言與文化》，北京：語文出版社。
30. Ffaarr、Lon，2013，《鄉民大百科》，臺北：時報出版社。
31. Sangren, Steven P. 2008 Chinese ghosts: reconciling psychoanalytic, structuralist, and Marxian perspectives (In Rethinking ghosts in world religions, ed. By Mu-chou Poo).

## 二、學位論文（按照姓氏筆劃排列）

1. 方逸珮，2009，〈臺灣日語外來流行新詞之演變與融入〉，輔仁大學翻譯學研究所碩士學位論文。
2. 李紹良，2012，〈十五萬人的 BBS 是如何煉成的：批踢踢實業坊技術演變歷程之研究（1995-2008）〉，政治大學社會學研究所碩士論文。
3. 洪宜君，2010，〈臺灣與大陸關於好萊塢電影片中文譯名之研究〉，國立師範大學圖文傳播學系印刷出版科技組碩士學位論文。
4. 徐美芬，2002，〈BBS 使用者文章發表策略之研究-以交通大學資訊科學系 BBS「教育，百年大計」版為例〉，國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
5. 許美芬，2002，〈BBS 使用者文章發表策略之研究-以交通大學資訊科學系 BBS「教育，百年大計」版為例〉，國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
6. 郭宏昇，2005，〈仿真的再現-1980-2004 華語恐怖電影的後現代轉折〉，南華大學社會學研究所碩士論文。
7. 雷峰，2013，〈由鬼而神：以臺北市松山大眾爺廟為例〉，國立清華大學人文社會學院人類學研究所學位論文。
8. 劉祐銘，2012，〈臺灣大學生 BBS 流行語文化現象之研究〉，國立暨南國際大學課程教學與科技研究所碩士學位論文。
9. 謝韻清，2014，〈網路語言認知對語言行為改變研究〉，中國文化大學文學院華語文教學研究所碩士學位論文。

## 三、期刊論文（按照姓氏筆劃排列）

1. 王秉欽，1994，〈論詞的文化伴随意義與翻譯〉，《文化與語言(論文集)》，北京：外語教學與研究出版社：125-136 頁。
2. 王娟娟，2005，〈兩岸三地英語電影譯名比較及翻譯模式建立與應用〉，《翻譯學研究集刊》第九輯：33-79 頁。
3. 王猛，2003，〈三教合流與神魔小說〉，《淮北煤炭師範學院學報》第 24 卷第 6 期：91-94 頁。
4. 史森，2013，〈兩岸三地恐怖電影命名的社會語言學考察〉，《現代交際》第

- 1 期：45-46 頁。
5. 朱松林, 2015, 〈論跨媒體敘事中的粉絲經濟〉, 《編輯之友》第 2 期: 頁 51-54。
  6. 呂勝男、王寒娜, 2006, 〈《說文解字》鬼部與中國鬼神文化〉, 《和田師範專科學校學報》第 42 期: 106-107 頁。
  7. 完權, 2008, 〈“內鬼”是什麼鬼?〉, 《語文學習》第 11 期: 頁 76。
  8. 李陽, 2012, 〈跨媒體敘事: 數字化時代電視媒體內容生產新趨勢〉《電視研究·TV RESEARCH》第四期: 51-54 頁。
  9. 李煒, 2012, 〈從遊戲到動漫影視及其他: 跨媒介文化現象論析〉, 《中國電視》第 2 期: 頁 87-91。
  10. 沈家煊, 1994, 〈「語法化」研究綜觀〉, 《外語教學與研究》第 4 期: 17-25 頁。
  11. 沈家煊, 1998, 〈語用法的語法化〉, 《福建外語》第 56 期: 1-8 頁。
  12. 周娜、劉陽, 2010, 〈談兩岸三地英語電影片名漢譯〉, 《寧波教育學院學報》第 12 卷第 4 期: 73-75 頁。
  13. 林雪鈴, 2008, 〈俗世願望的鏡影: 神仙及其文學書寫之人文意涵研究〉, 《文學新鑰》第 7 期: 17-36 頁。
  14. 苟波, 2001, 〈「神魔小說」中的仙與道〉, 《宗教學研究》4 期: 41-46 頁。
  15. 徐富昌, 2002, 〈網路語詞的發展與衝擊—以臺灣的網路現象為例〉《台大中文學報》第 17 期: 287-326 頁。
  16. 張先雲, 2013, 〈淺談神魔小說《西遊記》人物形象的道德內涵〉, 《青年文學家·文學評論》: 20-21 頁。
  17. 張彬, 2003, 〈文化結構與隱喻概念—習語語義理解的途徑〉, 《華東船舶工業學院學報》第 3 卷第 4 期: 67-70 頁。
  18. 張慧美, 2006, 〈網路語言之語言風格研究〉, 《彰化師大國文學誌》第 13 期: 331-359 頁。
  19. 許慧苓, 1997, 〈從社會語言學角度探討美國電影片名在臺灣的翻譯〉, 臺北: 臺灣師範大學主辦「中華民國第一屆國際翻譯學研討會」論文: 29-49 頁。
  20. 陳少波, 2008, 〈中國動漫遊戲產業的跨媒體經營〉, 《浙江學刊》第 3 期: 221-224 頁。
  21. 葉人豪, 2011, 〈陰陽、鬼神——城隍屬性之探討〉, 《世新中文研究集刊》第七期: 71-90 頁。
  22. 劉苑如, 1996, 〈雜傳體志怪與史傳的關係—從文類觀念所作的考察〉, 《中國文哲研究集刊》第 8 期: 365-400 頁。
  23. 劉偉, 2014, 〈鬼神文化特徵及其對中國古代小說的影響〉, 《青春歲月》第 15 期: 13 頁。
  24. 鄭志明, 2001, 〈從《說文解字》談漢字的鬼神信仰〉, 《文化密碼—語言解碼第九屆社會與文化國際學術研討會論文集》: 200-212 頁。

四、網頁（按照檢索日期排列）

<https://www.facebook.com/hongjinx/posts/632426090195703> 2014.12.03 12:54

<http://www.books.com.tw/products/0010647428> 2015.02.01 15:51

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A5%9E%E4%B9%8B%E9%9B%AB> 2015.02.01

15:51

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150129/550917/>

2015.02.02 14:28

<https://tw.news.yahoo.com/%E6%AD%8C%E7%A5%9E%E5%BC%B5%E5%AD%B8%E5>

[/%E8F%8B-%E6%9A%A2%E8%AB%8730%E5%B9%B4%E6%AD%8C%E5%94%B1%E7%9](https://tw.news.yahoo.com/%E6%AD%8C%E7%A5%9E%E5%BC%B5%E5%AD%B8%E5)

[4%9F%E6%B6%AF-020600577.html](https://tw.news.yahoo.com/%E6%AD%8C%E7%A5%9E%E5%BC%B5%E5%AD%B8%E5) 2015.02.03 15:12

<http://m.cheers.com.tw/article/article.action?id=5062244> 2015.03.04 19:31

<http://www.chinatimes.com/newspapers/20150307000291-260102> 2015.04.02

13:13

<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2925381> 2015.04.13 11:33

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fGkr20236587/> 2015.04.16 14:33

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150427/599904/>

2015.04.28 09:32

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150409/589131/>

2015.05.14 12:33

<http://news.tvbs.com.tw/old-news.html?nid=519010> 2015.05.14 17:33

<http://www.ettoday.net/news/20150520/509529.htm#ixzz3hdWNBA55>

2015.06.02 17:34

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150528/618304/>

2015.06.02 18:10

<http://news.sina.com.tw/article/20150616/14560360.html> 2015.06.16 16:05

<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1349701> 2015.06.18 20:24

<http://udn.com/news/story/6811/993758-%E7%9C%8B%E7%A9%BA%E6%AD%90%E5%85%83-%E6%AD%90%E6%B4%B2%E5%90%84%E5%9C%8B%E5%A4%AE%E8%A1>

[%8C%E7%B7%8A%E6%8A%B1%E9%81%BF%E9%9A%AA%E7%A5%9E%E5%99%A8](http://udn.com/news/story/6811/993758-%E7%9C%8B%E7%A9%BA%E6%AD%90%E5%85%83-%E6%AD%90%E6%B4%B2%E5%90%84%E5%9C%8B%E5%A4%AE%E8%A1%8C%E7%B7%8A%E6%8A%B1%E9%81%BF%E9%9A%AA%E7%A5%9E%E5%99%A8)

2015.06.20 14:34

<http://star.chinatimes.com/news/20150622001951-261101> 2015.06.23 08:35

<http://paper.wenweipo.com/2015/06/22/FI1506220011.htm> 2015.06.24 08:24

<http://istyle.ltn.com.tw/article/682> 2015.06.25 13:33

<http://www.cna.com.tw/news/amov/201506240266-1.aspx> 2015.06.25 17:10

<http://istyle.ltn.com.tw/article/1299> 2015.06.26 09:15

<http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1359379> 2015.06.27 18:45

<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150624002580-260409> 2015.06.28

14:23

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150627/636874/>

2015.06.28 15:33

<http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1353559> 2015.06.28 17:34

[http://udn.com/news/story/6811/1012018-%E9%BB%91%E8%8E%93%E6%89%BE](http://udn.com/news/story/6811/1012018-%E9%BB%91%E8%8E%93%E6%89%BE%E5%88%B0%E6%95%91%E5%91%BD%E7%A5%9E%E5%99%A8-%E4%B8%8A%E5%A)

[E5%88%B0%E6%95%91%E5%91%BD%E7%A5%9E%E5%99%A8-%E4%B8%8A%E5%A](http://udn.com/news/story/6811/1012018-%E9%BB%91%E8%8E%93%E6%89%BE%E5%88%B0%E6%95%91%E5%91%BD%E7%A5%9E%E5%99%A8-%E4%B8%8A%E5%A)

[D%A3%E8%BB%9F%E9%AB%94%E7%87%9F%E6%94%B6%E9%A3%86%E5%8D%871](http://udn.com/news/story/6811/1012018-%E9%BB%91%E8%8E%93%E6%89%BE%E5%88%B0%E6%95%91%E5%91%BD%E7%A5%9E%E5%99%A8-%E4%B8%8A%E5%A)

[53%EF%BC%85](http://udn.com/news/story/6811/1012018-%E9%BB%91%E8%8E%93%E6%89%BE%E5%88%B0%E6%95%91%E5%91%BD%E7%A5%9E%E5%99%A8-%E4%B8%8A%E5%A) 2015.06.28 18:25

<http://news.sina.com.tw/article/20150610/14526866.html> 2015.06.28 19:52

<http://news.sina.com.tw/article/20150629/14666662.html> 2015.06.30 16:44

<http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1364355> 2015.06.30 20:42

<https://hk.news.yahoo.com/%E4%B8%AD%E8%B3%87%E8%B2%A1%E5%9C%98-4>

[%E8%90%AC%E6%94%B6%E8%B3%BC-%E9%AC%BC%E6%A9%9F%E5%A0%B4-2155](#)

[23708.html](#) 2015.07.1 21:49

<http://news.wenweipo.com/2015/06/29/IN1506290031.htm> 2015.07.01 22:10

<http://www.ettoday.net/news/20150611/519150.htm> 2015.07.02 10:29

<http://www.cna.com.tw/news/firstnews/201504110173-1.aspx> 2015.07.02

14:23

<http://china.hket.com/article/642369/%E4%B8%AD%E5%9C%8B%E8%9A%8A%E5%>

[AD%90%E7%89%%9E%E5%99%A8%E6%AE%BA%E4%B8%8D%E6%AD%BB%20%E5%](#)

[8E%9F%E5%9B%A0%E6%98%AF%E2%80%A6%E2%80%A6](#) 2015.07.06 17:33

<http://game.ettoday.net/article/530853.htm> 2015.07.07 19:33

<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150707003949-260408> 2015.07.07

20:53

<http://udn.com/news/story/5/1039998-%E7%99%BB%E5%B1%B1%E5%AE%A2%E8%>

[A2%AB%E9%9B%B7%E5%8A%88%E6%AD%BB-%E7%96%91%E8%87%AA%E6%8B%8](#)

[D%E7%A5%9E%E5%99%A8%E6%83%B9%E7%9A%84%E7%A6%8D](#) 2015.07.08

08:43

<http://www.chinanews.com/jk/2015/07-07/7388333.shtml> 2015.07.08 14:22

<http://m.cheers.com.tw/article/article.action?id=5068814> 2015.07.09 16:32

<http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=68211&PageGroupID=8> 2015.07.09

16:44

[http://www.worldscreen.com.tw/goods.php?goods\\_id=7885#tops](http://www.worldscreen.com.tw/goods.php?goods_id=7885#tops) 2015.07.09

17:14

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150709/644209/>

2015.07.09 18:04

<http://n.yam.com/yam/gay/20150709/20150709144332.html> 2015.07.09 18:08

<http://www.chinesetoday.com/big/article/1018580> 2015.07.09 18:39

<http://jiankang.cntv.cn/2015/07/08/ARTI1436321482712195.shtml> 2015.07.09

18:49

[http://language.chinadaily.com.cn/2015-07/01/content\\_21149037.htm](http://language.chinadaily.com.cn/2015-07/01/content_21149037.htm) 2015.07.09

18:50

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/supplement/20101214/33033483/>

2015.07.09 18:55

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%9D%8E%E4%BA%A6%E4%BC%B8%EF%BC%88%E7%B3%97%E7%88%BA%EF%BC%89%E5%9C%A8PTT%EF%BC%88LYS%E3%80%81%E4%BA%A6%E4%BC%B8%E6%96%87%EF%BC%89> 2015.07.13 11:07

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/international/20150713/36662514>

∟ 2015.07.13 21:15

<http://udn.com/news/story/6810/1004850-%E9%A7%AD%E4%BA%BA%EF%BC%81>

<http://udn.com/news/story/6810/1004850-%E9%A7%AD%E4%BA%BA%EF%BC%81%E5%B7%B4%E8%A5%BF%E9%A3%9F%E4%BA%BA%E9%AD%94%E6%AE%BA%E5%A9%A6-%E9%A4%B5%E5%AC%B0%E5%90%83%E6%AF%8D%E8%82%89>

2015.07.14 13:25

<http://www.chinatimes.com/photo-app/20150709004519-260804> 2015.07.14

13:34

<http://www.chinatimes.com/newspapers/20150615000419-260107> 2015.07.14



13:53

<http://star.chinatimes.com/news/20150602003011-261101> 2015.07.14 14:05

<http://technews.tw/2015/07/16/a-startup-sisterhood-in-gaza/> 2015.07.19 22:02

<http://ent.appledaily.com.tw/enews/article/entertainment/20150717/36670233/>

2015.07.19 22:10

<http://talk.ltn.com.tw/article/paper/897712> 2015.07.19 22:16

<http://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1356403> 2015.07.19 22:18

<http://talk.ltn.com.tw/article/paper/898040> 2015.07.19 22:19

<http://www.moneydj.com/KMDJ/News/NewsViewer.aspx?a=f2173141-0ccb-4100-95>

[56-9d9b10380e44](http://www.moneydj.com/KMDJ/News/NewsViewer.aspx?a=f2173141-0ccb-4100-9556-9d9b10380e44) 2015.07.19 22:22

[http://udn.com/news/story/4/1021202-%E7%B2%89%E5%A1%B5%E7%88%86%E7%](http://udn.com/news/story/4/1021202-%E7%B2%89%E5%A1%B5%E7%88%86%E7%82%B8%E5%80%96%E5%AD%98%E9%99%B8%E5%A5%B3-%E9%9B%99%E6%89%8B%E7%82%AD%E5%8C%96%E4%BD%8F%E9%AC%BC%E6%A8%93)

[82%B8%E5%80%96%E5%AD%98%E9%99%B8%E5%A5%B3-%E9%9B%99%E6%89%8B](http://udn.com/news/story/4/1021202-%E7%B2%89%E5%A1%B5%E7%88%86%E7%82%B8%E5%80%96%E5%AD%98%E9%99%B8%E5%A5%B3-%E9%9B%99%E6%89%8B%E7%82%AD%E5%8C%96%E4%BD%8F%E9%AC%BC%E6%A8%93)

[%E7%82%AD%E5%8C%96%E4%BD%8F%E9%AC%BC%E6%A8%93](http://udn.com/news/story/4/1021202-%E7%B2%89%E5%A1%B5%E7%88%86%E7%82%B8%E5%80%96%E5%AD%98%E9%99%B8%E5%A5%B3-%E9%9B%99%E6%89%8B%E7%82%AD%E5%8C%96%E4%BD%8F%E9%AC%BC%E6%A8%93) 2015.07.19 22:28

<http://news.singtao.ca/vancouver/2015-07-15/province1436955506d5678556.html>

2015.07.19 22:29

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/international/20150710/36657206>

[/](http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/international/20150710/36657206) 2015.07.19 22:31

<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150713004918-260404> 2015.07.19

22:41

[http://technews.tw/2015/06/24/xiaomi-router-has-hidden-scpit-might-report-user-](http://technews.tw/2015/06/24/xiaomi-router-has-hidden-scpit-might-report-user-behavior/)

[behavior/](http://technews.tw/2015/06/24/xiaomi-router-has-hidden-scpit-might-report-user-behavior/) 2015.07.19 22:48

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150713/646828/>

2015.07.19 23:12

<http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1368908> 2015.07.19 23:13

<http://sports.ltn.com.tw/news/paper/868706> 2015.07.20 10:21

<http://www.ettoday.net/news/20150717/536830.htm> 2015.07.20 10:22

<http://udn.com/news/story/7241/1037122-%E9%AC%BC%E6%89%8D%E9%82%B1%E5%BE%A9%E7%94%9F-%E8%AE%93%E6%88%BF%E5%AD%90%E8%AA%AA%E6%95%85%E4%BA%8B> 2015.07.20 10:37

<http://www.ettoday.net/news/20150626/526080.htm> 2015.07.20 10:41

<http://n.yam.com/cna/place/20150716/20150716158311.html> 2015.07.20 10:43

<http://n.yam.com/cna/place/20150716/20150716158311.html> 2015.07.20 11:37

<http://dict.revised.moe.edu.tw/> 2015.07.20 11:39

<http://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1375749> 2015.07.22 22:51

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E7%A5%9E%E3%80%81%E7%A5%9E%E4%BA%BA> 2015.07.23 10:49

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E8%88%87%E8%B3%AD%E7%A5%9E> 2015.07.23 10:50

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E5%8D%81%E9%87%8C%E5%9D%A1%E5%8A%8D%E7%A5%9E%EF%BC%88bill7437%EF%BC%89> 2015.07.23 10:51

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E4%B8%89%E5%A4%A7%E7%A5%9E%E5%99%A8> 2015.07.23 10:51

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%88%91%E9%9B%A3%E9%81%8E> 2015.07.23 11:02

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/Liaooo%EF%BC%88%E5%BB%96%E5%A4%A7%EF%BC%89> 2015.07.23 11:05

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/MicroGG%EF%BC%88%E9%AA%A8%E7%A7%91%>

[E5%A4%A7%EF%BC%89](#) 2015.07.23 11:13  
<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E6%94%BF%E6%B2%BB%E4%BA%BA%E7%89%A9%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:16  
<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E9%81%8B%E5%8B%95%E5%93%A1%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:26  
<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E8%97%9D%E4%BA%BA%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:27  
<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E4%BC%81%E6%A5%AD%E7%B6%BD%E8%99%9F%E5%88%97%E8%A1%A8> 2015.07.23 11:30  
<http://PTTpedia.pixnet.net/blog/post/48713568-%E9%87%A3%E9%AD%9A%E6%96%87> 2015.07.23 14:14  
<http://www.ettoday.net/news/20150718/537190.htm#ixzz3ghKZIRKp> 2015.07.23 15:36  
<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E7%84%A1%E7%B8%AB%E6%8E%A5%E8%BB%8C%E3%80%81%E5%90%B3%E9%B3%B3%E6%8E%A5%E9%AC%BC> 2015.07.23 16:49  
<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E9%AC%BC%E5%B3%B6> 2015.07.23 16:50  
<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/Sumade%E7%BE%8E%E6%88%B0%E7%A5%9E%EF%BC%89> 2015.07.23 22:03  
<http://m.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20140830/36054979/> 2015.07.23 22:26  
<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=66899> 2015.07.23 23:01  
<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%B7%A1%E6%B7%A1%E7%9A%84%E5%93%>

80%E5%82%B7%E3%80%81%E8%9B%8B%E8%9B%8B%E7%9A%84%E5%93%80%E5

%82%B7 2015.07.23 23:32

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150722/653301/>

2015.07.24 05:49

<http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/1389235> 2015.07.24 11:44

<http://hk.apple.nextmedia.com/eneews/realtime/20150723/54006757> 2015.07.24

11:46

<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150724003554-260404> 2015.07.24

11:50

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20150723/36681478/>

2015.07.24 11:54

http://udn.com/news/story/7324/1073223-%E3%80%8C%E8%A9%9E%E7%A5%9E%

[E3%80%8D%E6%9E%97%E5%A4%95%E5%BA%A7%E8%AB%87%E6%9C%83-%E5%91](http://udn.com/news/story/7324/1073223-%E3%80%8D%E6%9E%97%E5%A4%95%E5%BA%A7%E8%AB%87%E6%9C%83-%E5%91)

[%A8%E6%9C%AB%E7%99%BB%E5%A0%B4](http://udn.com/news/story/7324/1073223-%E3%80%8D%E6%9E%97%E5%A4%95%E5%BA%A7%E8%AB%87%E6%9C%83-%E5%91) 2015.07.24 11:59

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150723/654026/>

2015.07.24 12:03

<http://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/1383809> 2015.07.24 12:13

<http://www.ettoday.net/news/20150722/538777.htm> 2015.07.24 12:18

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150721/652358/>

2015.07.24 12:24

<http://news.wenweipo.com/2015/07/22/IN1507220015.htm> 2015.07.24 12:26

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150721/652324/>

2015.07.24 12:27

<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150722004110-260410> 2015.07.24

12:42

<http://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/1383421> 2015.07.24 12:49

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150719/650926/>

2015.07.24 12:50

<http://wiki2.gamer.com.tw/wiki.php?n=47904:%E6%95%85%E4%BA%8B%E7%B0%A>

[1%E4%BB%8B&ss=47904&f=M](http://wiki2.gamer.com.tw/wiki.php?n=47904:%E6%95%85%E4%BA%8B%E7%B0%A1%E4%BB%8B&ss=47904&f=M) 2015.07.24 13:43

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=58894> 2015.07.24 13:49

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=4437> 2015.07.24 13:54

<http://www.cna.com.tw/news/amov/201507230354-1.aspx> 2015.07.25 11:56

<http://www.ettoday.net/news/20150724/539690.htm> 2015.07.25 11:57

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20150726/36686900/>

2015.07.26 15:16

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150725/654971/>

2015.07.26 15:35

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=20308> 2015.07.26 15:37

<http://sports.ltn.com.tw/news/paper/901254> 2015.07.27 09:34

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=8179> 2015.07.27 13:28

<http://udn.com/news/story/6812/1080991-%E6%9F%AF%E6%99%AE%E8%98%AD-%E6%89%93%E7%A0%B4%E8%8A%AD%E8%95%BE%E7%A8%AE%E6%97%8F%E9%AD>

[E6%89%93%E7%A0%B4%E8%8A%AD%E8%95%BE%E7%A8%AE%E6%97%8F%E9%AD](http://udn.com/news/story/6812/1080991-%E6%9F%AF%E6%99%AE%E8%98%AD-%E6%89%93%E7%A0%B4%E8%8A%AD%E8%95%BE%E7%A8%AE%E6%97%8F%E9%AD)

[%94%E5%92%92](http://udn.com/news/story/6812/1080991-%E6%9F%AF%E6%99%AE%E8%98%AD-%E6%89%93%E7%A0%B4%E8%8A%AD%E8%95%BE%E7%A8%AE%E6%97%8F%E9%AD) 2015.07.27 14:07

<http://hk.apple.nextmedia.com/news/art/20150726/19232856> 2015.07.27 14:10

<http://www.ettoday.net/news/20150723/539006.htm> 2015.07.27 14:12

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150721/652052/>

2015.07.27 14:14

<http://udn.com/news/story/7264/1064307-%E9%87%91%E9%90%98%E9%AD%94%E5%92%92%E4%BD%9C%E7%A5%9F%EF%BC%9F-%E3%80%8C%E7%88%B8%E5%AA%BD%E5%9B%A7%E5%BE%88%E5%A4%A7%E3%80%8D%E6%94%B6%E6%94%A4>

2015.07.27 14:20

<http://n.yam.com/healthnews/healthy/20150718/20150718161161.html>

2015.07.27 14:34

<http://www.ettoday.net/news/20150629/527422.htm> 2015.07.27 14:46

<https://hk.news.yahoo.com/-031140368.html> 2015.07.27 14:51

<http://history.n.yam.com/my-formosa/politics/20150717/20150717160205.html>

2015.07.29 20:54

<http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=84185> 2015.07.29 21:14

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150729/657856/>

2015.07.29 22:57

<http://www.ettoday.net/news/20150729/542286.htm> 2015.07.29 22:59

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150729/658147/>

2015.07.29 23:08

<http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=87386> 2015.07.29 23:11

<http://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1393422> 2015.07.29 23:14

<http://www.worldjournal.com/92528/article-%E9%83%AD%E5%86%A0%E8%8B%B1-%E5%98%86%E5%8F%B0%E7%81%A3%E7%84%A1%E7%B5%B1%E6%B4%BE%E7%99%BC%E8%A8%80%E7%A9%BA%E9%96%93/> 2015.07.29 23:51

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/PTT%E9%84%89%E6%B0%91%E7%99%BE%E7%A7%91> 2015.07.30 10:32

<https://news.google.com.tw/> 2015.07.30 10:41

<http://www.atmovies.com.tw/home/> 2015.07.30 10:52

<http://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/1396674> 2015.08.01 13:13

<http://www.nownews.com/n/2015/07/31/1766658> 2015.08.01 13:14

<http://3c.ltn.com.tw/news/19603> 2015.08.01 13:18

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150730/658725/>  
2015.08.01 14:33

<http://www.storm.mg/lifestyle/57590> 2015.08.01 14:35

<http://www.ettoday.net/news/20150723/539111.htm#ixzz3hXiGm1dW>  
2015.08.01 14:37

<http://news.ltn.com.tw/news/consumer/paper/902354> 2015.08.01 14:39

<http://news.ltn.com.tw/news/local/paper/900576> 2015.08.01 14:41

<http://www.chinatimes.com/photo-app/20150713004946-260812> 2015.08.01  
14:44

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150714/647408/>  
2015.08.01 14:45

<http://www.ettoday.net/news/20150722/538738.htm> 2015.08.01 14:47

<http://www.nownews.com/n/2015/07/21/1755369> 2015.08.01 14:49

<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20150715/648530/>  
2015.08.01 14:50

<http://www.gamer.com.tw/> 2015.08.01 15:43

<https://www.google.com.tw/> 2015.08.02 12:57

<http://n.yam.com/wownews/entertain/20150730/20150730184342.html>  
2015.08.02 13:52

<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150716005517-260412> 2015.08.02

13:54

<http://www.ettoday.net/news/20150609/518580.htm#ixzz3hdQYIZ2F>

2015.08.02 14:04

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%96%8B%E7%9C%BC%E9%9B%BB%E5%BD%B1%E>

[7%B6%B2](#) 2015.09.22 22:46

[http://twblg.dict.edu.tw/holodict\\_new/index.html](http://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/index.html) 2015.11.03 21:13

[http://twblg.dict.edu.tw/holodict\\_new/index.html](http://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/index.html) 2015.11.03 23:11

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BE%8E%E9%AD%94%E5%A5%B3> 2015.11.04

20:19

<https://zh.wikipedia.org/wiki/BBS> 2015.11.08 17:54

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%89%B9%E8%B8%A2%E8%B8%A2> 2015.11.08

19:57

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E6%8E%A8%E6%96%87> 2015.11.09 20:32

[http://twblg.dict.edu.tw/holodict\\_new/index.html](http://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/index.html) 2015.12.25 19:45

<http://forum.gamer.com.tw/A.php?bsn=5135> 2016.01.28 19:12

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=44640> 2016.01.28 19:37

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fgen81219342/> 2016.02.01 10:19

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fefr92141717/> 2016.02.01 10:44

<http://app2.atmovies.com.tw/film/faen81591479/> 2016.02.01 11:10

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=77140> 2016.02.01 12:38

<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?ccd=fX0Kkc&o=e0&sec=sec1>

[&op=v&view=0-1](#) 2016.02.01 12:46

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=70471> 2016.02.01 13:01

<http://zh.PTTpedia.wikia.com/wiki/%E9%85%B8%E6%B0%91> 2016.02.01 16:00



<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%81%96%E9%AD%94%E4%B9%8B%E8%A1%80>

2016.02.03 08:56

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fden40407887/> 2016.02.03 10:23

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%90%8C> 2016.02.03 10:35

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%89%A9%E8%AF%AD> 2016.02.03 11:32

<http://app2.atmovies.com.tw/film/foen50230600/> 2016.04.04 03:18

<http://dict.revised.moe.edu.tw/> 2016.04.04 10:12

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=74163> 2016.04.04 11:05

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fben50416496/> 2016.04.04 15:05

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fden40407887/> 2016.04.04 15:07

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fBen00258463/> 2016.04.04 15:10

<http://app2.atmovies.com.tw/film/faen40338751/> 2016.04.04 15:15

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fxen40242150/> 2016.04.04 15:53

<http://www.twwiki.com/wiki/%E9%AC%BC%E7%A5%9E%E5%82%B3> 2016.04.04

16:11

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fmen40263728/> 2016.04.04 16:25

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=51904> 2016.04.04 17:58

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fmen21210166/> 2016.04.04 21:00

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fLen00308506/> 2016.04.04 21:05

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=66842> 2016.04.04 21:52

<http://gnn.gamer.com.tw/7/97737.html> 2016.04.04 22:05

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=61792> 2016.04.05 10:56

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=43064> 2016.04.05 14:57

<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=563853> 2016.04.05 15:04

<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=638149> 2016.04.05 16:02

<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2365702> 2016.04.05 16:19

<http://gnn.gamer.com.tw/2/86812.html> 2016.04.05 16:27

<http://forum.gamer.com.tw/A.php?bsn=00486> 2016.04.10 22:10

<http://www.atmovies.com.tw/movie/fren21663202/?CFID=5186969&CFTOKEN=62320270> 2016.04.10 22:52

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=69281> 2016.04.13 11:20

<http://gnn.gamer.com.tw/5/97335.html> 2016.04.13 10:28

<http://gnn.gamer.com.tw/8/44748.html> 2016.04.13 10:38

<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2541153> 2016.04.13 11:41

<http://gnn.gamer.com.tw/0/107860.html> 2016.04.13 21:14

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fmes43538766/> 2016.04.14 20:07

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fGkr20236587/> 2016.04.15 10:53

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=23862> 2016.04.26 21:39

<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=17738> 2016.04.26 21:46

<http://m.gameapps.hk/index.php/getapps/9363-3drpg> 2016.04.26 22:32

<http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=24520&snA=25686> 2016.04.26 23:37

## 附錄一、PTT 鄉民百科中鬼、神、魔的詞彙列表

(一)「鬼」字詞的列表：

	詞彙
1	鬼島
2	吳鳳接鬼

(二)「神」字詞的列表，詞彙以粗體字標楷體標示：

	詞彙
1	<b>神、神人</b>
2	<b>神器</b>
3	<b>神鈞手</b>
4	<b>神曲</b>
5	<b>蘇美戰神、骨科戰神</b>
6	<b>十里坡劍神</b>
7	<b>日月神教</b>
8	<b>廖神</b>
9	<b>糗神</b>
10	<b>賴神</b>
11	<b>宋神掌</b>
12	<b>華神</b>
13	<b>驛神</b>
14	<b>武神</b>
15	<b>興農神拳</b>
16	<b>昌神</b>

(三)「魔」字詞的列表：

	詞彙
1	<b>正義魔人</b>

## 附錄二、2014-2015 年新聞的鬼、神、魔詞彙列表

(一) 「鬼」字詞的列表，詞彙以粗體字標楷體標示：

詞彙	詞彙說明或舉例
<b>假鬼假怪</b>	<p>(1)蘋果日報新聞標題： 你很假鬼假怪嗎？</p> <p>(2)自由時報電子報新聞標題： 溪頭魔神祭 假鬼假怪拚獎金</p> <p>(3)中時電子報新聞標題： 又假鬼假怪？朱孝天疑感情生變：我希望妳...幸福</p>
<b>鬼島</b>	<p>(1)世界日報新聞標題：郭冠英 嘆臺灣無統派發言空間</p> <p>世界日報新聞內文： 中華民國前新聞局官員郭冠英今晚將在庫比蒂諾大鴻福餐廳演講。郭冠英表示，此行來美，主要是應和統會之邀，本周四在芝加哥年會中，發表主題演講「要圓夢先醒來」。他曾以筆名發表「臺灣是鬼島、台巴子要專政」等言論，被民進黨立委管碧玲揭發，造成他被撤職足足五年沒有薪水。其後以豐富的外事經歷考入省政府，卻因短期內即退休，被監察委員糾正省府，使得郭冠英至今仍無法領退休金。</p> <p>(2)番薯藤新聞新聞標題： 蔡英文如何挽救 臺灣「鬼島」化的悲劇？</p> <p>(3)三立新聞網新聞標題： 觀點／都是 they 的錯！鬼島臺灣，養出一堆「怪」獸</p>
<b>見鬼</b>	<p>中央通訊社新聞標題： 李家同：國一學負次方 見鬼了</p>
<b>鬼才</b>	<p>(1) 聯合新聞網新聞標題： 鬼才邱復生 讓房子說故事</p>

	<p>(2)東森新聞雲新聞標題： 躍馬中原基金會特邀鬼才沈玉琳 幽默分享創業甘苦</p> <p>(3) Yam 番薯藤新聞新聞標題： 音樂鬼才盧廣仲領軍揮舞致勝大旗！ 臺灣樂團整裝進軍日本 Summer Sonic 音樂節音樂鬼才</p>
鬼機場	<p>星島日報新聞標題： 中資財團 8.4 萬收購「鬼機場」</p>
鬼走廊	<p>科技新報新聞標題： 逃離鬼走廊，加薩婦女創業流浪到波羅的海</p>
鬼樓	<p>聯合知識庫新聞標題： 粉塵爆炸倖存陸女 雙手炭化住鬼樓</p>
鬼鎮	<p>星島日報新聞標題： 卑詩「鬼鎮」華資業主 120 萬元轉手求售</p>
鬼扯	<p>(1) 自由時報新聞標題： 杜勒斯證明馬英九哈佛鬼扯</p> <p>(2) 蘋果日報新聞標題： 北韓爆氣「幹部叛逃潮是鬼扯」</p>
搞鬼	<p>(1)自由時報電子報新聞標題： 藝人個資曝光 14 歲女粉絲搞的鬼</p> <p>(2)蘋果新聞標題： 鏡子裡的你比相片迷人？原來是它在搞鬼！</p> <p>(3)自由電子報新聞標題： 事故車卻四處走？原來是變造集團搞鬼</p>
鬼玩意	<p>蘋果日報新聞標題： 郭雪芙詭異隱形女 頭頂那啥鬼玩意</p>

鬼點子	<p>(1) 自由時報新聞標題： 犀票鬼點子 混搭天王演唱會</p> <p>(2) 東森新聞雲新聞內文： 有很多人訝異黃明志哪來的那麼多的鬼點子；出道8年已經累積網路上百部的音樂作品總點擊率已經超過一億四千萬，拍了四部電影成為億萬票房導演。</p>
鬼樣子	<p>自由時報新聞標題： 法拉利姊自認天后 不怕鬼樣子</p>
有鬼	<p>(1)自由時報新聞標題： 苗栗償債計畫有鬼</p> <p>(2)Money DJ 新聞理財網標題： 真的有鬼？香港證監會罕見要求停止漢能所有交易</p> <p>(3)科技新報新聞標題： 小米路由器有鬼？網友爆料插廣告監控使用者</p>
鬼叫	<p>中時電子報新聞標題： 實境秀腿傷縫針 班傑逞強不麻醉鬼叫</p>

(二)「神」字詞的列表，詞彙以粗體字標楷體標示：

詞彙	詞彙說明或舉例
宅男女神	<p>(1)東森新聞雲新聞標題： 安聯人壽歡慶二十 找宅男女神街頭募發票</p> <p>(2)維基百科詮釋： 宅男女神是臺灣媒體所創詞彙，以主流觀點認為臺灣男性所喜歡角色的外貌條件的女性稱號彙，實際上和真正御宅族沒有關係。特色是被封為「宅男女神」，不外乎是外貌條件極受青睞的少女，身材則是其次。走紅途徑一般有網路自拍並經過大量網友相傳、代言電玩遊戲、擔任展場宣傳模特兒 (Show Girl) 或綜藝節目班底等。媒體刻意捧紅居多數。而批評是近年的臺灣媒體過度誤導民眾，將宅男及御宅族混為一談，誤用「宅」</p>

	字，結果延伸多個相關用語，其中包括以宅男為基礎的「宅男女神」。就結果而言，的確創造話題性，但卻間接扭曲御宅族真正含意，換言之乃打壓次文化。
神技能	中時電子報新聞標題： 牙膏神技能 看完膜拜簡直萬能啊
神解讀	蘋果日報新聞標題： 被黃安酸「垃圾」 法拉利姊神解讀
神改造	蘋果日報新聞標題： 【有片】奇蹟！法拉利姊婷婷の神改造
神安裝	自由時報電子報： 一台冷氣4間要吹 網友爸神安裝
神當動詞	(1)蘋果日報新聞標題： 音樂節正妹女警 《蘋果》神到了 (2)蘋果日報新聞標題： 男騎車載母洋蔥照 《蘋果》神到了
神比喻	東森新聞雲新聞標題： 偷吃和劈腿有何差別 他用「神比喻」網友推爆
神簡報	cheers 雜誌新聞標題： 「柯P流」神簡報，只要5分鐘！
神隱	(1)三立新聞網新聞標題： 打臉神隱的於熙！「破八萬全裸吃雞排」雪碧掐著E奶做到了 (2)自由時報電子報新聞標題： 國民黨輔選 地方派系要角神隱 (3)蘋果日報新聞標題： 網購退費拖9個月 業者神隱
神展開	自由時報新聞標題： 長壽《世間情》神展開 今將大結局
神回覆	蘋果日報新聞標題： 「女友跟媽媽落水先救誰」 男友神回覆

神吐 嘈	中央通訊社新聞標題： 泛舟哥受邀拍 AV 短片 阿 KEN 神吐糟
神反 擊	蘋果日報新聞標題： 強國男星拿輩份硬壓 小豬神反擊
神曲	TVBS 新聞標題： 【當掌聲響起】「姐姐」超夯！謝金燕神曲 尾牙唱不停
神剪 接	東森新聞雲新聞標題： 台網友神剪接影片反擊 「蛇精男」臉書粉絲團被移除了
神解 答	三立新聞網新聞標題： 網友又神解答！「雞雞已舊舊我拉拉」 猜得出是哪首歌嗎？
神剪 輯	蘋果日報新聞標題： 神剪輯！ 星際大戰亂入瘋狂麥斯
神句	Nownews 新聞標題： 三浦春馬嚇嚇叫 模仿泛舟哥神句太俏皮
神機	自由時報新聞標題： Sony 超強拍照神機來了！確定 8 月 3 日揭曉！
神觸 殺	自由時報電子報新聞標題： 看仔細了！ 神觸殺怎麼出局的都不知道
神人	蘋果日報新聞標題： 為何塑膠上有神秘小圈圈 神人解惑讓人秒懂
歌神	奇摩新聞標題： 歌神張學友！ 暢談 30 年歌唱生涯
股神	中時電子報新聞標題： 股神冏了！買這檔 1 夜失血 250 億
超神	NOWnews 新聞標題： 超神老爸打造「瑪利歐賽車 8」嬰兒房 網友直呼：超想要



<b>E 神</b>	蘋果日報新聞標題： 【金曲表演】E 神快拜！陳奕迅飆唱 26 經典組曲
<b>男神</b>	(1)中時電子報新聞標題： 吳尊兒曝光 帥氣遺傳男神 (2)香港蘋果日報新聞標題： 【新歡被起底】男神王宗堯 街頭攬錫「Baby 師妹」
<b>神救援</b>	中時電子報新聞標題： 路斯明被成語打敗 靠經紀人神救援
<b>神運球</b>	自由時報新聞標題： 神運球！ 蜘蛛人鬥牛戲耍對手
<b>神射</b>	蘋果日報新聞標題： 詹姆士神射 坐在板凳席也能投進 3 分球
<b>賴神</b>	蘋果新聞標題： 跑行程「順手」救人 賴清德不愧賴神
<b>戰神</b>	世界電影雜誌標題： 張孝全化身百變戰神 此生最瘋癲演出 【青田街一號】台版全新品種白爛殺手出招
<b>詞神</b>	聯合新聞網新聞標題： 「詞神」林夕座談會 周末登場
<b>柯神</b>	蘋果日報新聞標題： 網友造柯神？ 防災救災資訊早就有了
<b>喬神</b>	自由時報電子報新聞標題： NBA》喬神飛進富翁排行榜 賺錢跟喝水一樣容易
<b>神接</b>	(1)東森新聞雲新聞標題： 陳偉殷展現神接手套拋傳美技 球評大讚角逐金手套 (2) 自由時報新聞標題： 紀品宏神接 美媒封苦主陳凱倫「中職馬查多」
<b>神語錄</b>	香港文匯網新聞標題： 天才霍金「神語錄」大集合
<b>神默契</b>	蘋果日報新聞標題： 神默契 紅人二游搭檔美技化解失分危機
<b>神全打</b>	自由時報新聞標題： 全爸好棒棒 神全打 100 分

## 神器

- (1) 聯合新聞網新聞標題：  
登山客被雷劈死 疑自拍神器惹的禍
- (2) 蘋果新聞標題：  
史上最強「罰寫神器」 各大校園瘋傳  
蘋果新聞內文：  
正所謂「你有張良計，我有過牆梯」，青春年華總不能把時間浪費在罰寫吧！有網友發明瞭「罰寫神器」，頓時省下數倍時間，成為莘莘學子爭相模仿的工具。
- (3) Career 快樂工作人雜誌新聞標題：  
善用「減法記帳術」！3款理財神器 APP 幫你省錢理財神器
- (4) 蘋果新聞標題：  
抗中颱 網購平臺推防雨神器應戰
- (5) 中時電子報新聞標題：  
減肥神器問世 大吃大喝也能瘦
- (6) 東森新聞雲新聞標題：  
追劇神器！迷妹必備五款 App 戲要追視力也要顧
- (7) yam 蕃薯藤新聞標題：  
護家神器！基督徒創新臉書禁同志
- (8) 香港經濟日報新聞標題：  
中國蚊子特別強？國外滅蚊神器殺不死 原因是.....
- (9) 聯合新聞網新聞標題：  
黑莓找到救命神器 上季軟體營收飆升 153%
- (10) 聯合新聞網新聞標題：  
看空歐元 歐洲各國央行緊抱避險神器
- (11) 香港文匯網新聞標題：  
中國「除霾神器」揚名歐洲

(12) 自由時報新聞標題：

削蘋果 5 秒搞定！「去皮神器」引網友熱議

(13) 東森新聞雲新聞標題：

幼鳥掉落！臺北鳥會義工自製「歸巢神器」不用再爬梯子

(14) 自由時報新聞標題：

逃跑神器！被恐龍追殺也照穿不誤

(15) 自由時報新聞標題：

聯大設計首創『圖像式翻譯 app』成溝通神器

(16) 中央通訊社新聞標題：

光良演唱會歌譜 意外成尋人神器

(17) 香港文匯網新聞標題：

炒股神器惡鬥香港大鱷

(18) 中時電子報新聞標題：

中國高鐵用永磁牽引系統 節能神器升 60% 功率

(19) 北京新浪網新聞標題：

企業推血管顯像儀被譽為紮針神器 習近平曾體驗

(20) 自由時報新聞標題：

飛行版 GoPro！隨拋隨錄空拍神器 Lily Camera

(21) 國際日報新聞標題：

准考證變“打折神器” 內地“後高考經濟”再升溫

(22) 北京新浪網新聞標題：

抗震神器應萬 天弘安康養老彰顯穩健品質

(23) 北京新浪網新聞標題：

花少團土耳其陷溝通障礙 翻譯神器成救

(24) 中國新聞網新聞標題：

HPV 疫苗真是防癌神器嗎？

(25) 中國經濟網新聞標題：

C 羅跨界玩電商代言健身神器天貓首發

(26) 央視網新聞標題：

避暑神器上場 頸椎病人用冰墊要“悠著點兒”

	<p>(27) 中國日報網新聞標題： 分手神器：app 語音留言幫你說再見</p> <p>(28) 風傳媒新聞標題： 防曬神器「臉基尼」嚇壞小朋友，新設計防曬兼防嚇到人</p> <p>(29) 東森新聞雲新聞標題： 網瘋「紓壓神器」空白著色！男友幫買好幾本</p> <p>(30) 自由時報電子報新聞標題： 有神快拜！30 秒就能完妝的化妝神器</p> <p>(31) 自由時報新聞標題： SPA 美膚儀 名媛緩齡神器</p> <p>(32) 自由時報電子報新聞標題： 台中警政 APP 警界戲稱「捉姦神器」</p> <p>(33) 中時電子報新聞標題： 「玲瓏枕」：古代美女的偷情神器</p> <p>(34) 蘋果日報新聞標題： 讓記者們都大驚嚇 採訪神器問世</p> <p>(35) 東森新聞雲新聞標題： 「洗臉神器」更聰明！自動偵測臉部換段速 一台洗全身</p> <p>(36) nownews 新聞標題： 全家推 kuso 點點族影片 成另類把妹神器</p> <p>(37) 蘋果日報新聞標題： PLB 救難神器免執照 購買後記得註冊</p>
--	---

(三) 「魔」字詞的列表，詞彙以粗體字標楷體標示：

詞彙	詞彙說明與舉例
<b>美魔女</b>	<p>蘋果日報新聞標題： 推拿師 31 刀殺美魔女 白髮暴瘦 判 14 年</p>
<b>魔神仔</b>	<p>三立新聞網新聞標題： 藍可兒閃邊！臺灣魔神仔都牽引誰？看完嚇死你的毛</p>
<b>種族魔咒</b>	<p>聯合新聞網標題： 柯普蘭 打破芭蕾種族魔咒</p>

金鐘魔咒	聯合新聞網標題： 金鐘魔咒作祟？「爸媽囧很大」收攤
癌魔	蘋果日報新聞標題： 浚仔愛回家 戰勝癌魔娶老婆
病魔	番薯藤新聞新聞標題： 先天性脊柱裂 少女樂觀抗病魔
正義魔人	(1)東森新聞雲新聞標題： 懷孕 5 月坐博愛座 被正義魔人罵：小姐是沒看到老人嗎？ (2)蘋果日報新聞標題： 正義魔人？女生理期坐博愛座被阿伯痛罵
認真魔人	蘋果日報新聞標題： 【占卜】你是太過火的「認真魔人」嗎？ 蘋果日報新聞內文： 「認真魔人」意指某人看待任何事情都太過認真，甚至會把別人的笑話當成正經事聽信。快來玩紅太陽老師的花朵占卜，看看你在朋友眼中是不是個不容易開玩笑的認真魔人吧！
上壘魔人	自由時報新聞標題： MLB》一日 9 次郎！上壘魔人沃托成 20 年來第 5 人
人魔	蘋果日報新聞標題： 人魔囚禁女友 6 年 性虐燒皮吞肚
殺人魔	蘋果日報新聞標題： 日隨機殺人魔的理由 精障、想砍人 中時電子報新聞標題： 捷運殺人魔 鄭捷判 4 個死刑殺人魔
食人魔	聯合新聞網新聞標題： 駭人！巴西食人魔殺婦 餵嬰吃母肉

<b>魔法師</b>	<p>(1)蘋果日報新聞標題： 電玩魔法師驟逝 粉絲看見通往天堂的彩虹之路</p> <p>(2)番薯藤新聞新聞標題： 蔚龍藝術-色彩魔法師 柯薇塔的繪本王國</p>
<b>魔指</b>	<p>(1)自由時報新聞標題： 捕獲野生薛汀哲 不怕魔指受傷還搶球</p> <p>(2)雅虎香港新聞標題： "鋼琴魔指"薛汀哲赴山西巡演 新專輯《瑞亞》即將臺灣發行</p>
<b>魔腿</b>	<p>東森新聞雲新聞標題： 夏日必備神之魔腿 打造纖細雙腿的4個方法</p>



### 附錄三、臺灣電影片名中鬼、神、魔的詞彙列表

(一)「鬼」字詞的列表：

年分	電影的原名或英文翻譯	詞彙：在臺灣上映的電影中文片名
1980	The Shining	鬼店
1981	The Evil Dead	鬼玩人
1984	A Nightmare On Elm Street	半夜鬼上床
1985	A Nightmare on Elm Street2: Freddy's Revenge	半夜鬼上床 2
1987	Evil Dead 2:Dead by Dawn	死靈嚇破膽 2：鬼玩人
1987	A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors	半夜鬼上床 3
1988	A Nightmare on Elm Street4: the Dream Master	半夜鬼上床 4
1989	A Nightmare on Elm Street: The Dream Child	半夜鬼上床 5
1991	Freddy's Dead: The Final Nightmare	半夜鬼上床 6
1997	I Know What You Did Last Summer	是誰搞的鬼
1998	Bride of Chucky	鬼娃新娘
1998	I Still Know What You Did Last Summer	到底是誰搞的鬼
1999	The Ninth Gate	鬼上門
1999	The Hunting	鬼入侵
1999	Memento Mori	鬼戀人
2001	Dark Water	鬼水怪談
2001	The Hole	鬼地方
2002	Bangkok Haunted	鬼債
2002	The Hotel!	鬼店
2002	The Phone	鬼鈴
2002	Below	鬼潛艇
2003	Rahtree: Flower of The Night	609 猛鬼套房
2003	Jeepers Creepers 2	毛骨悚然：鬼擋路
2003	Wrong Turn	鬼擋牆
2003	Into the Mirror	鬼鏡

2003	On Missed Call	鬼來電
2004	After Sunset	鬼膽神偷
2004	Shutter	鬼影
2004	Dark Water	鬼水
2005	Fragile	鬼撕人
2005	The Fog	鬼霧
2005	The Devil's Rejects	獵殺猛鬼公路
2005	One Missed Call 2	鬼來電 2
2005	Six	鬼詛咒
2005	White Noise	鬼訊號
2005	The Wig	鬼髮
2006	One Missed Call Final	鬼來電完結篇
2006	The Grudge 2	鬼謎藏
2006	Dorm	鬼宿舍
2006	Hatchet	鬼斧魔差
2006	I'll Always Know What You Did Last Summer	又是誰搞的鬼
2006	Re-cycle	鬼域
2007	Train of the Dead	猛鬼列車
2007	Muoi	替屍鬼
2007	Wrong Turn 2: Dead End	鬼擋路 2
2007	White Noise: The Light	鬼訊號 2：靈異透視
2007	Rise: Blood Hunter	獵殺鬼世界
2007	Vow Of Death	求神問鬼
2007	The Screen at Kamchanod	鬼戲院
2007	Haunting Me	頑皮鬼
2007	The Matrimony	心中有鬼
2007	The Wicked Dolls	鬼娃纏身
2008	Coming Soon	鬼片
2008	Body#19	鬼肢解
2008	4Bia	鬼4虐
2008	One Missed Call	鬼鈴聲
2008	The Ghost Train	鬼電車
2008	Shutter	鬼照片
2009	The Haunted Mansion	鬼屋
2009	Phobia 2	鬼亂 5
2009	Rahtree Reborn	609 猛鬼附身



2009	Obsessed	鬼迷心竅
2009	Wrong Turn 3	鬼擋路 3
2009	Walled in	牆裡有鬼
2009	My Ex	鬼魅情人
2009	Ghost Month	鬼月禁忌
2009	Haunted Universities	猛鬼大學
2009	The Haunting in Connecticut	康乃狄克鬼屋事件
2010	Paranormal Activity 2	鬼入鏡
2010	A Nightmare on Elm Street	半夜鬼上床：夢殺
2010	The Unborn Child 3827	鬼嬰廟
2010	The Ward	鬼病房
2010	Still	鬼 4 忌
2010	Blood Creek	鬼哭人嚎
2010	Hatchet II	鬼斧魔差 2
2011	A Ghost of A Chance	鬼壓床了沒
2011	Paranormal Activity 3	鬼入鏡 3
2011	Wrong Turn 4	鬼擋路 4
2011	NO.8 Dark Flight 3D	3D 鬼機
2011	Four [TH]	鬼 4 厲
2011	The Cinderella	鬼虐殺
2012	Paranormal Activity 4	鬼入鏡 4
2012	3 AM	鬼三驚
2012	Ghost Struck	鬼陰驚
2012	Wrong Turn 5	鬼擋路 5
2012	Mae Nak	鬼妻
2012	The Apparition	鬼次元
2012	Twisted	撞鬼
2013	Oculus	鬼遮眼
2013	7500	7500 鬼航班
2013	Tales from the dark3	鬼夜
2013	3 AM: part2	鬼三驚 2
2013	App	手機有鬼
2014	The Babadook	鬼敲門
2014	Paranormal Activity: The Marked Ones	鬼入鏡：詛咒
2014	Back mask	鬼附身
2014	Paranormal Activity 5	鬼入鏡 5

2014	Make Me Shudder 2	這個高中沒有鬼 2
2015	Before I Wake	鬼撕眠
2015	Make Me Shudder 3	這個高中沒有鬼 3
2015	Keep Running! Sir, Yes Sir!	誰說軍中沒有鬼

(二)「神」字詞的列表：

年分	電影的原名或英文翻譯	詞彙：在臺灣上映的電影中文片名
1971	The French Connection	霹靂神探
1981	Clash of the Titans	諸神恩仇錄
1989	God Of Gamblers	賭神
1990	Crying Freeman	哭泣殺神
1990	The Guardian	守護神
1991	Hudson Hawk	終極神鷹
1994	The Crow	龍族戰神
1996	The Jaguar	尚雷諾之豹神
1996	The God of Cookery	食神
1997	Air Bud	神犬也瘋狂
1997	The Odyssey	戰神傳說：奧德賽
1999	Inspector Gadget	G型神探
2001	Spirited Away	神隱少女
2003	The Singing Detective	歌舞神探
2004	Collateral	落日殺神
2004	After Sunset	鬼膽神偷
2005	Constantine	康斯坦汀：驅魔神探
2005	The Crow: Wicked Prayer	龍族戰神：死神制裁
2006	6 Air Buddies	神犬也瘋狂
2007	Blonde and Blonder	波霸與波神
2007	Mad Detective	神探
2007	Bullet and Brain	神槍手與智多星
2007	Twins Mission	雙子神偷
2007	Ta Ra Rum Pum	幻影車神
2008	Garrison	絕望殺神
2008	Street Racer	極速車神
2008	Diamond Dog Caper	神犬智多星
2009	The Sniper	神鎗手
2009	The Keeper	贖命殺神
2009	The Phantom	魅影神兵

2010	Despicable Me	神偷奶爸
2010	Echoes Of The Rainbow	歲月神偷
2010	Legend of the Guardians: The Owls of GaHoole	貓頭鷹守護神
2010	Robot	鐵甲戰神
2011	Thor	雷神索爾
2011	Immortals	戰神世紀
2011	Drive	落日車神
2011	Special Forces	沙漠神兵
2011	RA. One	超世紀戰神
2012	Jack Reacher	神隱任務
2012	Act of Valor	海豹神兵：英勇行動
2012	The Raven	神探愛倫坡：黑鴉疑雲
2012	The Place Beyond the Pines	末路車神
2012	The Thieves	神偷大劫案
2012	Detective Hunter Zhang	神探亨特張
2012	Rurouni Kenshin	神劍闖江湖
2012	Step Up to the Plate	米其林廚神：美味的傳承
2012	Gambit [2012]	神偷豔賊 [2012]
2012	HEROIC DETECTIVE	熊貓人之神探李奧
2012	Seer	賽爾號之尋找鳳凰神獸
2013	Thor:The Dark World	雷神索爾 2：黑暗世界
2013	A Walk Among the Tombstones	鐵血神探
2013	Badges of Fury	不二神探
2013	Hammer of the Gods	眾神之鎚
2014	Clash of the Titans 3	超世紀封神榜 3
2014	Messi	球神梅西
2015	The Program	失速車神：藍斯阿姆斯特壯

(三)「魔」字詞的列表：

年分	電影的原名或英文翻譯	詞彙：在臺灣上映的電影中文片名
1945	Mildred Pierce	慾海情魔
1956	INVASION OF THE BODY SNATCHERS	天外魔花
1976	The Omen	天魔
1978	Omen II: Damien	天魔第二集：天劫
1979	Life of Brian	萬世魔星
1981	Omen III: The Final Conflict	天魔3
1983	Mercenaries from Hong Kong	獵魔者
1984	Indiana Jones and the Temple of Doom	魔宮傳奇
1984	The Never ending Story	大魔域
1985	Cocoon	魔繭
1985	Dune	沙丘魔堡
1988	The Blob	幽浮魔點
1990	Darkman	魔俠震天雷
1990	Magic Cop	驅魔探長
1990	Arachnophobia	小魔星
1990	The NeverEnding Story II: The Next Chapter	大魔域2
1993	Army of Darkness	魔誠英豪
1994	The Devil Probably (Le Diable Probablement)	心魔
1994	The Shadow	魅影魔星
1994	Darkman 2 :The Return Of Durant	魔俠震天雷2
1994	The Never Enging Story 3	大魔域3：飛進未來
1995	Mortal Kombat	魔宮帝國
1996	Dragonheart	魔龍傳奇
1996	Darkman III: Die Darkman Die	魔俠震天雷3
1996	The Island of Dr. Moreau	攔截人魔島
1997	Mortal Kombat 2	魔宮帝國2
1997	Mortal Kombat:Final Battle	魔宮帝國最後戰役
1998	Quest for Camelot	魔劍奇兵
1999	Texas Blood Money	嗜血狂魔
1999	Ravenous	餓魔軍官

2000	Hannibal	人魔
2000	American Psycho	美國殺人魔
2000	The Replicant	複製殺人魔
2000	Dragonheart: A New Beginning	魔龍傳奇 2
2000	Frank Herbert'S Dune	沙丘魔堡 2000
2000	Blood Surf	大鱷魔
2000	The Crow : Salvation	鴉魔戰士
2001	The Lord of the Rings:The Fellowship of the Ring	魔戒首部曲：魔戒現身
2001	The Curse of the Jade Scorpion	伍迪艾倫之愛情魔咒
2001	Belphegor Phantom The Louvre	惡靈魔咒
2002	The Lord of the Rings: The Two Towers	魔戒二部曲：雙城奇謀
2002	The Scorpion King	魔蠍大帝
2002	American Psycho 2	美國殺人魔 2
2002	Queen of the Damned	魔咒女王
2002	Like Mike	小鬼魔鞋
2002	Pinata : Survival Island	逃出魔島
2003	he Lord of the Rings: The Return of the King	魔戒三部曲：王者再臨
2003	Willard	鼠魔俠
2003	Daredevil	夜魔俠
2003	Frank Herbert's Children of Dune	新沙丘魔堡
2004	Ring of the Nibelungs	黑暗王朝：魔域屠龍
2004	MADHOUSE	瘋院人魔
2004	Blue Demon	藍色魔鯊
2004	Rottweiler	魔犬
2005	Constantine	康斯坦汀：驅魔神探
2005	The Exorcism of Emily Rose	驅魔
2005	The Mangler Reborn	絞肉機殺人魔
2005	Manticore	戰地魔獸
2005	Green River Killer	斷頭河殺人魔
2005	Cursed	魔咒

2006	The Hills Have Eyes	魔山
2006	The Omen	天魔
2006	Shrooms	死神魔菇
2006	Krrish	奇魔俠
2006	Hatchet	鬼斧魔差
2006	Kowai Onna	鬼女魔咒
2006	A Job to Kill For	魔蠍女殺手
2006	The Devil's Chair	惡魔椅
2006	The Magic Flute	魔笛
2006	THE SWORD BEARER	魔劍煞星
2006	The Curse of King Tut's Tomb	古墓魔咒
2007	The Hills Have Eyes II	魔山 2:隔山有眼
2007	Mr. Brooks	雙面人魔
2007	Hannibal Rising	人魔崛起
2007	D-War	魔龍戰役
2007	Joshua	天魔約書亞
2007	Unearthed	異域魔影
2007	Doctor Strange	決戰魔世界
2007	Carnivorous	嗜血魔人
2008	Outlander	魔獸戰場
2008	Nim's Island	尼魔島
2008	The Scorpion King 2: Rise of a Warrior	魔蠍大帝 2: 王者的崛起
2008	Ogre	食人魔獸
2008	Fire and Ice: The Dragon Chronicles	魔龍軍團
2008	Mandate	退魔錄
2009	Drag me to hell	地獄魔咒
2009	Dorian Gray	不死魔咒
2009	Hierro	魔島迷蹤
2009	Bunraku	聖戰屠魔
2009	Grace	魔嬰
2009	At the End of Daybreak	心魔
2009	Beauty and the Beast	魔獸啟示錄
2009	After Dusk They Come	遺忘魔物
2010	Alice in Wonderland	魔境夢遊
2010	Tangled 3D	魔髮奇緣

2010	Dune	沙丘魔堡
2010	Priest3D	獵魔教士 3D
2010	The Nutcracker in 3D	魔境冒險 3D
2010	Hatchet II	鬼斧魔差 2
2010	Donquixote	魔俠傳之唐吉可德
2010	Mothman	魔獸天蛾人
2010	Dark Relic	古物魔咒
2011	Moneyball	魔球
2011	The Rite	現代驅魔師
2012	The Devil Inside	心魔
2012	The Scorpion King 3: Battle for Redemption	魔蠍大帝 3：為救贖而戰
2012	The Tall Man	巨魔人
2012	The Act of Killing682	我是殺人魔
2013	Beautiful Creatures	美麗魔物
2013	The Incredible Burt Wonderstone	名魔生死鬥
2013	R.I.P.D.	降魔戰警
2013	Horns	魔角
2013	That Demon Within	魔警
2013	Curse of Chucky	鬼娃魔咒
2013	Gallows Hill	閻魔怨
2013	BAYONETTA Bloody Fate	魔兵驚天錄：噬血宿命
2013	Krrish 3	奇魔俠 3
2013	Magic Magic	荒島魔咒
2014	Maleficent	黑魔女：沉睡魔咒
2014	DELIVER US FROM EVIL	惡魔刑事錄
2014	Wolfcop	魔狼特警
2014	Killers	虐殺人魔
2015	Incarnate	超意識驅魔
2016	Warcraft	魔獸世界

## 附錄四、電影片名中鬼、神、魔的詞彙組合與翻譯列表

(一)「神鬼」字詞的列表：

年分	電影原名與外語翻譯名稱	臺灣翻譯	大陸翻譯	香港翻譯
1980	The Awakening	神鬼豔后	天遣/天煞	天煞
1983	The Seven Magnificent Gladiators	神鬼七武士	神鬼七武士	義勇七先鋒
1992	Sneakers	神鬼尖兵	通天神偷	通天神偷
1992	Gladiator	神鬼拳王	角鬥士	角鬥士
1997	The Saint	神鬼至尊	聖徒	俠聖
1997	Operation Delta Force	神鬼奇兵	特戰連 1	行動三角洲部隊
1997	The Good Bad Guy	神鬼妙探	無	無
1998	Airborne	神鬼特警	驚天悍將 / 風媒 / 疑雲空降	無
1998	The Minion	神鬼英豪	絕世魔僕	僕從
1999	The Mummy	神鬼傳奇	木乃伊 1	盜墓迷城
1999	New blood	神鬼戰陣	新血	新的血液
2000	Gladiator	神鬼戰士	角鬥士	帝國驕雄
2000	Bedazzled	神鬼願望	魔女找老襯 / 蠱惑交易	魔女搵老襯
2000	The Art Of War	神鬼任務	神鬼任務 1 幕後反擊 / 戰爭的藝術 / 決鬥技巧 / 孫子兵法	幕後反擊
2000	Dracula 2000	神鬼大反撲	神鬼大反撲	夠殭人魔
2000	Chopper	神鬼剝手	神鬼剝手	無
2000	Possessed	神鬼大法師	厄運狂瀾	無
2000	Circus	神鬼騙局	神鬼騙局	無
2001	The Mummy Returns	神鬼傳奇 2	木乃伊歸來	盜墓迷城 2
2000	X Change	神鬼出竅	神鬼出竅/替	無



			身行動	
2001	Who is Cletis Tout	神鬼奇謀	神鬼奇謀	誰是 Cletis 吹捧？
2001	Mean Machine	神鬼團隊	監獄瘋波	一龍五虎
2001	Amazons and Gladiators	神鬼女戰士	帝國女角鬥士 /亞馬遜之帝國英雄 / 亞馬孫人與角鬥士 / 巾幗鬥士	亞馬遜和角鬥士
2001	The Arena	神鬼競技場	帝國聖女 / 女角鬥士	競技場
2001	Hidden Agenda	神鬼戰將	神鬼戰將	秘密議程
2001	The Others	神鬼第六感	小島驚魂	不速之嚇
2002	The Bourne Identity	神鬼認證	諜影重重	判碟追擊
2002	Catch Me If You Can	神鬼交鋒	我知道你是誰、逍遙法外、貓鼠遊戲	捉智雙雄
2002	Bad Company	神鬼拍檔	臨時特工	火拼雙辣
2002	Frogmen	神鬼突擊隊	海軍別動隊	蛙人/ 蛙人操作暴風
2003	Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl	神鬼奇航：鬼盜船魔咒	加勒比海盜 1：黑珍珠號的詛咒	魔盜王決戰 鬼盜船
2003	Germanus	神鬼格鬥	無	無
2003	3 Wild Angels	神鬼嬌娃 3	狂野天使 / 查理的天使 / 霹靂嬌娃	三野性天使
2004	The Bourne Supremacy	神鬼認證 2：神鬼疑雲	諜影重重 2	叛諜追擊 2 機密圈套
2004	Foolproof	神鬼妙計	神鬼妙計	無
2004	The Aviator	神鬼玩家	飛行家	娛樂大亨
2004	The Punisher	神鬼制裁	懲罰者 1	復仇王
2004	Art Heist	神鬼追緝	偷天盜影	藝術大盜
2005	The Brothers Grimm	神鬼剋星	格林兄弟	格林兄弟幻

				險記
2005	Cerberus	神鬼禁地	守門狗	賽伯樂(地獄犬)
2006	The Departed	神鬼無間	無間道風雲	無間道風雲
2006	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	神鬼奇航 2 : 加勒比海盜	加勒比海盜 2 : 聚魂棺	加勒比海盜 決戰魔盜王
2006	The Listening	神鬼追擊	被竊聽的隱私	無
2006	Bandidas	神鬼二勢力	俠盜魅影	無
2007	Pirates of the Caribbean: At Worlds End	神鬼奇航 3 : 世界的盡頭	加勒比海盜 3-世界的盡頭	加勒比海盜 魔盜王終極之戰
2007	The Bourne Ultimatum	神鬼認證: 最後通牒	諜影重重 3	叛諜追擊 3: 最後通牒
2008	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	神鬼傳奇 3	木乃伊 3	盜墓迷城 3
2008	Largo Winch	神鬼獵殺	決戰豪門	特攻闊少爺
2008	Punisher: War Zone	神鬼制裁 2 : 就地正法	懲罰者 2 : 戰爭特區	復仇王 2 : 絕密拚戰
2008	Traitor	神鬼叛諜	叛國者	背叛者
2008	Art of War: The Betrayal	神鬼任務 2	決鬥技巧 2 / 孫子兵法 2 / 戰爭的藝術 2 : 背叛 / 火線背叛	神鬼任務 2
2008	The Art of War III: Retribution	神鬼任務 3	無	戰爭 III 懲戒藝術 / 第三次世界大戰的藝術 : 報應
2008	The Riddles of the Sphinx	神鬼傳奇: 聖石謎藏	獅身人面像之謎/斯芬克斯之謎	在謎語的獅身人面像
2008	Jack Hunter:The Lost Treasure of Ugarit	神鬼奇兵: 失落的寶藏	傑克·亨特與烏加里特的寶藏	神鬼奇兵: 失落的寶藏
2009	The Boondock Saints II: All Saints Day	神鬼尖兵 2	處刑人 2	處刑人 2 : 萬聖節

2009	The Outlaw(무법자)	神鬼仲裁/ 神鬼重裁	無法者	無
2010	The Extraordinary Adventures Of Adele Blanc-Sec	神鬼驚奇：古 生物復活	神探阿黛拉 / 阿黛拉·布 蘭科塞克的 非凡冒險 / 女偵探阿黛 勒的冒險/阿 黛拉的非凡 冒險	幻險巴黎：美 女·魔龍·木 乃伊
2010	The Burma Conspiracy	神鬼獵殺 2	豪門生死戀	決戰豪門 2
2010	Claang the Game	神鬼競技場	無	無
2010	D4	神鬼傭 D4	D4 救援隊	無
2011	Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides	神鬼奇航：幽 靈海	加勒比海盜 4：驚濤怪浪	加勒比海盜： 魔盜狂潮
2012	The Bourne Legacy	神鬼認證 4	諜影重重 4	叛諜追擊 4： 機密逃殺
2012	Agent Vinod	神鬼特工	特工維諾德 北印度語	代理維諾德
2015	Mortdecai	神鬼大盜	貴族大盜	華麗怪盜
2015	The Revenant	神鬼獵人	荒野獵人	該亡魂

(二)「鬼神」字詞的列表：

年分	電影原名	臺灣翻譯	大陸翻譯	香港翻譯
1990	The Runestone	鬼神傳奇	鬼神傳奇	符紋石
2011	LEGEND OF THE MILLENNIUM DRAGON	鬼神傳	鬼神傳(日本 動漫)	傳說中的千 年龍

(三)「魔神」字詞的列表：

沒有這種用法，只有「康斯坦汀：驅魔神探」，需要另外討論。

(四)「神魔」字詞的列表：

年分	電影原名	臺灣翻譯	大陸翻譯	香港翻譯
2001	Megiddo	神魔交戰	神魔交戰 / 神魔交戰 / 神魔密碼	米吉多

## (五)「魔鬼」字詞的列表：

年分	電影原名	臺灣翻譯	大陸翻譯	香港翻譯
1957	Curse of the Demon	魔鬼的詛咒	魔鬼的詛咒	死亡魔影
1962	Hell Is for Heroes	突襲魔鬼嶺	突擊魔鬼嶺	火海英烈傳
1968	The Devil Rides Out	魔鬼出擊	魔鬼出擊	魔鬼出遊樂設施 /魔鬼騎乘出
1977	The Gauntlet	魔鬼捕頭	鐵手套 / 魔 鬼捕頭 / 辣 手神探勇闖 天羅地網 / 天羅地網 / 魔鬼搭檔	笞刑
1982	The Border	強渡魔鬼關	野蠻人柯南	飛越封鎖綫
1984	The Terminator	魔鬼終結者	終結者	未來戰士
1984	Ghostbusters	魔鬼剋星	捉鬼敢死隊	捉鬼敢死隊
1984	The Keep	戰士魔鬼堡	魔鬼戰士堡	天魔劫
1985	Commando	魔鬼司令	突擊隊員	獨闖龍潭
1986	Heartbreak Ridge	魔鬼士官長	戰火雲霄	戰火雲霄
1986	Gung Ho	超級魔鬼幹 部	超級魔鬼幹 部	打工好漢
1986	F/x	魔鬼任務	血連環 F/X	血連環
1986	Raw Deal	魔鬼殺陣	邊緣戰士	邊緣戰士
1987	The Running Man	魔鬼阿諾	過關斬將	威龍猛將
1987	The Principal	魔鬼校長	鐵腕校長	流氓校長
1988	Red Heat	魔鬼紅星	紅色警探	紅場特警
1988	Traxx	魔鬼鎮長	魔鬼鎮長 /2X 計畫	Traxx
1988	Action Jackson	魔鬼暴警	魔鬼暴警	勁探出更
1989	Ghostbusters II	魔鬼剋星 2	捉鬼敢死隊 II	捉鬼敢死隊續集
1990	Total Recall	魔鬼總動員	宇宙威龍	宇宙威龍
1990	Kindergarten Cop	魔鬼孩子王	幼稚園警探	幼稚園特警
1990	State Of Grace	魔鬼警長地 獄鎮	魔鬼警長地 獄鎮	殺出紅番區
1990	Circuitry Man	魔鬼電路人	魔鬼電磁人	電路男人
1991	Terminator 2: Judgment Day	魔鬼終結者 2	終結者 2	未來戰士續集
1991	If Looks Could Kill	勇闖魔鬼城	勇闖魔鬼城	學神特務

1991	Stone Cold	魔鬼殲擊者	魔鬼殲擊者	九反威龍
1991	F/X 2	魔鬼任務 2	血連環 2 驅魔任務	血連環續集
1992	A Few Good Men	軍官與魔鬼	好人寥寥	義海雄風
1992	Under Siege	魔鬼戰將	潛龍轟天	潛龍轟天
1992	Under Siege 2	魔鬼戰將 2: Dark Territory	暴走潛龍	暴走潛龍
1992	Universal Soldier	魔鬼命令	再造戰士	再造戰士
1992	Shadowchaser	魔鬼獵殺	魔鬼獵殺	虎膽煞星
1993	True Lies	魔鬼大帝：真 實謊言	真實的謊言	真實謊言
1993	Last Action Hero	最後魔鬼英 雄	幻影英雄	幻影英雄
1993	Fortress	魔鬼武器	血腥堡壘	天獄飛龍
1993	Cronos	魔鬼銀爪	魔鬼銀爪	克洛諾斯
1993	When The Bough Breaks	魔鬼劊子手	當樹枝折斷 時	誰是真兇
1994	The Specialist	魔鬼專家	炮彈專家	炮彈專家
1994	Junior	魔鬼二世	魔鬼二世	威龍二世
1994	Men Of War	魔鬼悍將	礦戰風雲	男性戰爭
1994	Dark Angel: The Ascent	魔鬼轉生終 結者	魔鬼轉生終 結者	黑暗天使：的升
1994	Project Shadowchaser II	魔鬼生化人 2	魔鬼生化人 2	項目： Shadowchaser II
1994	Shallow Grave	魔鬼一族	淺墳	同屋三分驚
1994	Plughead Rewired: Circuitry Man II	魔鬼電磁人	魔鬼電磁人	Plughead 佈線： 電路文二
1995	HEAVYWEIGHTS	魔鬼瘦身營	魔鬼特訓營	重量級
1995	Carver'S Gate	魔鬼毀滅部 隊	魔鬼毀滅部 隊	卡佛的門/ 卡佛之門
1996	Robo Warriors	魔鬼終結者 之鋼鐵戰士	機甲戰士	機器人戰士
1996	Eraser	魔鬼毀滅者	蒸發密令	蒸發密令
1996	Gotti	魔鬼教父	魔鬼教父/紐 約風雲	高帝
1996	The Crossing Guard	7 2 小時魔 鬼追殺令	72 小時生死 線	72 小時生死線

1996	Substitute	魔鬼先鋒	代課老師 1	替代 1
1996	The Substitute 2: School's Out	魔鬼先鋒 2	代課老師 2	替代 2：學校 's 輸出
1996	Victim Of The Haunt	魔鬼禁區	無	鬼影纏身的受害者
1996	The Glimmer Man	魔鬼尖兵	飛虎狂龍	微光人
1996	Techno Fear	魔鬼追殺令	化工技術恐懼	化工技術恐懼
1996	Satan Returns	魔鬼的女兒	666 魔鬼復活	撒旦返回 (這是大陸片)
1996	Shadowchaser: The Gates of Time	魔鬼生化人 4	魔鬼生化人 4	項目 Shadowchaser : 蓋茨的時間 / Shadowchaser - 時空之門
1997	Devils Advocate	魔鬼代言人	魔鬼代言人	無
1997	G.I. Jane	魔鬼女大兵	魔鬼女大兵	伴我雄心
1997	The Assignment	魔鬼諜報員	豺狼陷阱	豺狼陷阱
1997	Assault On Devil'S Island	魔鬼島戰將	魔鬼島戰將	襲擊魔鬼島
1997	Evil Ed	魔鬼艾德	魔鬼艾德	無
1997	Hydrosphere	魔鬼氫化人	無	無
1998	Universal Soldier II: Brothers in Arms	魔鬼命令之患難兄弟	再造戰士：患難兄弟	再造戰士 II：戰火兄弟連
1998	Universal Soldier III: Unfinished Business	魔鬼命令之任務未了	再造戰士：任務未了	再造戰士 III 未竟之業
1998	Past Perfect	超魔鬼毀滅者	超魔鬼毀滅者	無
1998	Postmortem	魔鬼追捕令	魔鬼追捕令/ 解剖	死後
1998	One Hell Of A Guy	天使魔鬼之戀	地獄情人	一個人的地獄
1999	End Of Days	魔鬼末日	魔鬼末日	末世浩劫
1999	Fortress 2: Re-Entry	魔鬼武器 2：重返地球	天獄飛龍 2	要塞 2：重新入門
1999	Universal soldier the return	魔鬼命令：重返戰場	再造戰士：重返戰場	再造戰士續集反攻時刻
1999	The Corruptor	魔鬼英豪	再戰邊緣	再戰邊緣

1999	Substitute 3	魔鬼先鋒 3	代課老師 3	替代 3
1999	Rogue Trader	魔鬼營業員	魔鬼營業員	股壇狙擊手
1999	Bridge Of Dragons	魔鬼駭客	龍橋	龍大橋
1999	SWEEPERS	魔鬼特遣隊	魔鬼特遣隊	掃地機
1999	The Base	魔鬼基地	基地特工	該基地
1999	The Substitute 3: Winner Takes All	魔鬼先鋒之勝者為王	代課老師 3: 勝者為王	替代 3: 贏家
1999	No Tomorrow	驚爆魔鬼悍將	火拼未來	無
2000	The 6th Day	魔鬼複製人	第六日	第六日
2000	The Tracker	魔鬼戰警	絕密追蹤	追蹤器
2000	The Substitute 4: Failure Is Not An Option	魔鬼先鋒 4	虎猛警師 4	替代 4: 失敗不是一種選擇
2000	Evil Fade	魔鬼教師	魔鬼教師	邪惡的淡入淡出
2000	The Base 2: Guilty As Charged	魔鬼基地 2	基地特工 2	該基地 2: 罪名成立
2000	Little Nicky	魔鬼接班人	小尼基、超級撒旦人	魔界小小強
2001	True Blue	魔鬼的誘惑	魔鬼的誘惑	無
2000	Four Jacks	魔鬼邊緣人	無	四個千斤頂
2000	The Last Patrol	魔鬼島	魔鬼島、黑色戰場	最後的巡邏
2001	Devil's Prey	魔鬼獵物	魔鬼獵物	魔鬼的獵物
2002	Ripley's Game	魔鬼雷普利	心計遊戲、天才瑞普利 2	里普利的遊戲
2002	Avenging Angelo	魔鬼保鏢	絕地狂龍/愛人保鏢 / 為安傑洛復仇	絕地狂龍
2003	Terminator 3: Rise of the Machines	魔鬼終結者 3	終極者 3: 機器的覺醒	未來戰士 3: 殲滅者 TX
2004	PURSUED	魔鬼獵頭公司	追擊	追求
2006	.45	魔鬼交鋒	魔鬼交鋒	.45
2006	Lethal Angels	魔鬼天使	魔鬼天使	致命的天使
2008	The Devil's General (Der Teufels General)	魔鬼的將軍	無	無
2009	Terminator Salvation:	魔鬼終結	終結者 2018	未來戰士 2018

	The Future Begins	者：未來救贖		
2009	Angels & Demons	天使與魔鬼	達芬奇密碼 前傳之天使 與惡魔	天使與魔鬼
2009	The Damned United	魔鬼聯隊	魔鬼聯隊 /該死的聯隊	詛咒美國
2009	Not Forgotten	魔鬼的復仇	誓不遺忘	沒有忘記
2009	Heartless	魔鬼契約	無情	無情
2009	Universal Soldier: Regeneration	魔鬼命令：爆 裂進化	再造戰士 3： 重生	再造戰士：再生
2010	Devil's Playground	魔鬼遊樂場	魔鬼遊樂場	魔鬼的遊樂場
2010	Closed for the Season	魔鬼遊樂園	恐怖遊樂園	關閉季節
2011	The Devil's Double	魔鬼替身 1740	雙重惡魔	魔鬼的雙重
2012	Ghostbusters III	魔鬼剋星 3	捉鬼敢死隊 3	捉鬼敢死隊 3
2012	Universal Soldier: Day of Reckoning	魔鬼命令：轟 天決戰	再造戰士 4： 清算之日	再造戰士：決戰 日
2013	Vinodentro	魔鬼品酒師	魔鬼品酒師	Vinodentro
2013	The Devil's Violinist	魔鬼的小提 琴家	魔鬼小提琴 家帕格尼尼 Paganini	魔鬼小提琴家
2015	Terminator Genisys	魔鬼終結者： 創世契機	終結者 5	未來戰士：創世 智能

(六)「鬼魔」字詞的列表：

沒有這種用法



## 附錄五、電玩與動漫名稱中鬼、神、魔的詞彙與詞彙 組合

(一)「鬼」字詞的電玩名稱列表：

	電玩名稱與詞彙
1	討鬼傳極
2	討鬼傳說
3	捉鬼大師
4	鬼踎
5	鬼斬
6	降鬼一族
7	鬼大師
8	花鬼
9	百鬼夜宴
10	墨鬼
11	鬼鎮
12	搗蛋鬼亨利
13	葬送鬼
14	百鬼之夜
15	神通鬼大
16	百鬼夜行
17	華鬼
18	百鬼大戰繪卷
19	鬼影忍者

(二)「鬼」字詞的動漫名稱列表：

	動漫名稱與詞彙
1	鬼男友
2	世界鬼
3	增血鬼果林
4	獵鬼師
5	百鬼夜行抄
6	學校有鬼
7	抓鬼天狗幫
8	百鬼亂戀

9	城堡有鬼
10	鬼迷藏

(三)「神」字詞的電玩名稱列表：

	電玩名稱與詞彙
1	龍吟神途
2	神諭
3	決戰諸神
4	諸神幻境
5	神諭之戰
6	momo 女神
7	暗黑破壞神
8	武鬥 Q 神
9	神鬼戰士
10	神魔大陸
11	化神降世
12	封神演義
13	神之刀
14	神劍伏魔錄
15	巨神之戰
16	戰殺神
17	特攻神諜
18	神印傳奇
19	幻想神域
20	創·神·傳
21	無上神兵
22	噬神戰士
23	當個創世神
24	蒼神錄
25	女神 Online
26	神話 Online
27	神州 Online
28	三國封神
29	女神轉生
30	怒戰諸神
31	女神之劍
32	女神之歌

33	女神
34	女神聯盟
35	女神之諭

(四)「神」字詞的動漫名稱列表：

動漫名稱與詞彙	
1	諸神的差使
2	封神演義
3	犬神
4	鵲鴿女神
5	流浪神差
6	神 APP
7	劍神的繼承者
8	獸神演武
9	幸運女神

(五)「魔」字詞的電玩名稱列表：

電玩名稱與詞彙	
1	搞怪魔頭
2	封魔傳
3	封魔傳奇
4	魔力寶貝
5	審判魔眼
6	魔靈召喚
7	幻境伏魔錄
8	魔兵驚天錄
9	求魔
10	戰神魔霸
11	聖魔戰記
12	魔獸爭霸
13	血魔詩篇
14	魔塔大陸
15	聖火降魔錄
16	魔界戰記
17	我是魔王：地城守護者
18	魔法風雲會 Online
19	魔物獵人 Online
20	惡魔城

21	仙魔之塔
22	伏魔者
23	魔龍傳說
24	魔龍之戰
25	天卦伏魔錄
26	妖魔妲己傳

(六)「魔」字詞的動漫名稱列表：

	動漫名稱與詞彙
1	驅魔少年
2	魔法少女小圓
3	MAGI 魔奇少年
4	魔導少年
5	魔獸爭霸
6	聖魔之血
7	庫洛魔法使

(七)「神魔」字詞的電玩名稱列表：

	電玩名稱與詞彙
1	神魔之塔
2	決戰神魔
3	神魔大陸
4	神魔契約
5	神魔國度
6	神魔召喚
7	藏天神魔傳
8	神魔令
9	神魔Q彈
10	神魔呂布傳
11	神魔世界
12	幻想神魔傳
13	神魔聖戰
14	神魔預言錄
15	神魔聯萌
16	神魔決~千年之約
17	神魔之翼
18	神魔劫之誅神世界

19	軒轅神魔傳
20	神魔 Online
21	神魔仙界
22	神魔三國志
23	神魔志
24	神魔誅仙

(八)「神魔」字詞的動漫名稱列表：

動漫名稱與詞彙	
1	神魔大戰

(九)「魔神」字詞的電玩名稱列表：

電玩名稱與詞彙	
1	魔神戰
2	莉莉與魔神之物語
3	魔神爭霸 Online

(十)「魔神」字詞的動漫名稱列表：

動漫名稱與詞彙	
1	魔神英雄傳
2	魔神之骨

(十一)「神鬼」字詞的電玩名稱列表：

電玩名稱與詞彙	
1	神鬼寓言
2	神鬼戰士
3	神鬼巫師
4	神鬼認證
5	神鬼制裁
6	神鬼悍將
7	神鬼奇兵
8	神鬼帝國
9	神鬼奇航
10	神鬼冒險
11	神鬼幻想
12	神鬼聯萌

(十二)「神鬼」字詞的動漫名稱列表：

動漫名稱與詞彙	
1	神鬼武差
2	神鬼一族

(十三)「鬼神」字詞的電玩名稱列表：

電玩名稱與詞彙	
1	鬼神之刀

(十四)「鬼神」字詞的動漫名稱列表：

動漫名稱與詞彙	
1	鬼神童子 ZENKI
2	鬼神傳
3	鬼神少女

(十五)「魔鬼」字詞的電玩名稱列表：

電玩名稱與詞彙	
1	魔鬼戰將
2	魔鬼剋星
3	魔鬼終結者
4	魔鬼英豪

(十六)「魔鬼」字詞的動漫名稱列表：

動漫名稱與詞彙	
1	魔鬼戀人

(十七)「鬼魔」字詞的電玩名稱列表：

沒有這種用法

(十八)「鬼魔」字詞的動漫名稱列表：

沒有這種用法