

第五章 結論

由於斯拉夫神話並非主流神話，因此在一般介紹神話的書籍中很少提及，即使收錄介紹，內容也多半貧乏，這是由於斯拉夫神話體系發展不健全之故，將斯拉夫神話視為一個整體，在研究上已有其困難度，更何況是再從中區分出來的子項「東斯拉夫神話」，欲尋得專門針對這個屬於俄羅斯、烏克蘭、白俄羅斯三個民族同源神話的資料就更形困難。

學界習慣上將斯拉夫民族劃分為三個支系，而斯拉夫神話則是分為四個支系。斯拉夫神話的興盛恰好從西元一世紀前後(с конца 1 тысячелетия до нашей эры)，即古斯拉夫種族統一的時候起至九到十世紀基督教的引入這段期間。在西元十世紀初(к началу 1 тысячелетия нашей эры)形成了四個斯拉夫神話的主要中心(1)居住在易北河(Эльба)和奧德河(Одер)之間的北方部分的**波羅的海斯拉夫人神話**(2)**東斯拉夫人神話**(以基輔和諾夫哥羅得為中心散居)(3)居住在巴爾幹領土的**南斯拉夫民族神話**(4)**西斯拉夫人神話**(波蘭、捷克、摩拉維亞)。⁴³⁹儘管存在區域性差異，它們還是保存了共同斯拉夫神話(общеславянская мифология)的主要特徵。本論文採折衷的稱呼「東斯拉夫神話」來指稱果戈理《狄康卡近鄉夜話》所屬的神話類別，原因是詳究「斯拉夫神話」依然有地域性的差異存在，而若是直接稱呼「俄國神話」或「烏克蘭神話」恐有模糊、難以釐清的地帶存在，因為《夜話》是出生於烏克蘭的果戈理採集烏克蘭民間創作題材寫成的，而這原本就是兩個具親屬關係的民族，其神話必定共享許多特質，若只以其中一民族的名稱來指稱這些神話，並不十分公平，因此以「東斯拉夫神話」為通稱。然而神話形成於遙遠的時代，是初民對於世界理解的積累，因此追溯神話的起源還是得回到統一的斯拉夫種族時期。

多神教對世界理解是斯拉夫民族神話的基礎，因此探討斯拉夫民族的神話就必需從古斯拉夫人共同的宗教信仰—多神教來著手。斯拉夫神話涵蓋了所有精神文化和大部分物質文化的領域。斯拉夫神話和鄰近民族的神

⁴³⁹ Е. Ф. Конев, Славянская мифология, с. 5.

話亦有密切的關係，斯拉夫文化是古印歐文化獨立發展的分支，因此部分的世界觀乃是源自印歐時期。

斯拉夫神話是萬物有靈的信仰，這意味著斯拉夫人慣於將周遭世界都加以神化，因此信仰中心也就環繞他們最初三個主要生活現象展開：狩獵、農耕和家務，據此形成了狩獵的信仰、農耕的信仰與家庭精靈的信仰。狩獵的氏族相信他們的遠祖是具有超自然魔法力量的野生動物，因此將其神化並對其圖騰進行膜拜。此外還信仰森林主人最勇猛的野獸熊、狼、女神母鹿和母駝鹿以及馬，這些是較偉大的神祇。此外，斯拉夫人還信仰一些自然力神靈如居住在森林中的林妖和水中的魯薩爾卡。農業的信仰是斯拉夫神話高級神祇來源的大宗，斯拉夫人信仰所有生物的創造神羅德(Род)，及伴隨其側代表肥沃、富裕和家庭平安化身的女神洛札妮查(Рожаницы)、太陽神達日博格(Дажьбог)、霍爾斯(Хорс)、畜牧神維列斯(Велес)、雷神佩倫(Перун)、穀物神亞利洛(Ярило)、化身大地母親的女神莫科什(Мокошь)等。家宅精靈中則信仰保衛房子的家神(Домовой)、澡堂精靈(Банник)、庭院神(Дворовой)、乾穀房神(Овинник)等。

西元 988 年基輔大公弗拉基米爾接受基督教為國教，這件史實中斷了多神教的持續發展，因此東斯拉夫神話受到「羅斯受洗」這一重大歷史事件的影響而無法發展成健全的神話體系，人們對於舊的信仰無法忘懷，但也逐漸形成變通的方式，即在新的神祇身上找到了對應的舊神祇形象，但這樣一來改變的只是信仰的形式，信仰的本質並沒有太大的改變，因而逐漸形成了「雙重信仰」的情形。這種雙重信仰的情形在民間尤為根深蒂固，而且維持了數個世紀，學者們認為直到十六世紀，東正教才開始在人民的意識中佔了優勢地位，但多神教仍持續存在。

和希臘羅馬神話相較，歸納出東斯拉夫神話具有三個主要特色：一、這是一個不健全的神話體系，因為多神教神話尚未發展完善就因基督教信仰的引入而夭折。二、它是以口頭傳說的形式存在，因為在接受基督教之前斯拉夫人尚未有文字，而當教會斯拉夫文和基督教一起在羅斯廣泛流傳之時，教會斯拉夫文自然不會記錄多神教信仰。三、它以「下層神話」為主，這是由於高級神祇在接受基督教後，不是被轉化成對應的基督教神祇

形象，就是被基督教闡釋為鬼怪，而流傳下來的只剩一些關於魔鬼、靈魂、不潔之力這些魔鬼學的角色，屬於下層神話的部分。

十八世紀民族學興起之際，也激發俄國學者研究自己民族神話的興趣，斯拉夫神話的研究可以說是從這時起步的。有學者嘗試編纂屬於自己民族的神話辭典，而在重建神話體系的過程中，多半以高度發展的希羅神話作為參照標準，若是在自己民族的神話體系中找不到對應的神祇，甚至還會自行臆造。研究斯拉夫神話對歷史學家、語言學家、斯拉夫學家而言乃是很大的困難，因為真實性未遭質疑的古文獻並未保存下來。西元六世紀以前缺乏任何關於斯拉夫神話的見證，而在六到十一世紀這段期間內也僅有極少數的記載。由於缺乏第一手的歷史資料，因此研究斯拉夫神話的學者們多半是以二手書面資料或是根據十九到二十世紀民間口頭創作和民族學的記錄，來重建斯拉夫神話。神話重建的資料來源約有下列幾種：一、外國作家的作品或旅行者的札記。二、俄羅斯編年史。三、反對多神教的基督教教訓。四、民間口頭創作的材料和民族學的研究。五、考古證據。六、古俄文學作品。七、羅斯人和希臘人締結的三個和平條約。

「下層神話」或者稱為「魔鬼學」是東斯拉夫神話的重心，也是《狄康卡近鄉夜話》裡所有神話成分的歸屬範疇。簡言之，「下層神話」探討的是不具神性、屬不潔之力的神話概念。透過維諾格拉多娃論文的詳細分類，東斯拉夫「下層神話」的結構清楚地呈現出來，魔鬼學的神話角色可分為「現實世界」與「非現實世界」兩類，其中在現實世界中依照「活人」(живые люди)或「死人」(умершие люди)的區別又可分為兩類。我們可以發現出現在《狄康卡近鄉夜話》裡的幾個主要神話角色包括女巫、巫師、魯薩爾卡和魔鬼分別可以歸類為現實世界活人：女巫、巫師；非現實世界死人：魯薩爾卡；非現實世界非人：魔鬼。由此可見，果戈理在物色神話角色時，是相當全面的。

在回溯作家生平時，由於《狄康卡近鄉夜話》是果戈理早期的創作，因此便將生平回溯界定在早期階段，此外更採取與作品相關的主題「惡」（魔鬼）結合作家生平進行探討。因為本論文的主題是探討《狄康卡近鄉夜話》的神話境域，在研究過程中首先可以發現一些主要的神話角色是作

為「惡」的載體而呈現，因此有必要探討作家意識中對於「惡」概念的生成經過。果戈理對於「惡」的感受有來自家庭的影響，身為虔誠教徒的母親所講述的末日審判故事塑形了小果戈理的善惡觀，以及奶奶、僕人喜愛講述恐怖的鬼怪故事，使得他自小就耳濡目染這類民間恐怖神話。而童年時，淹死一隻貓的那段插曲，也讓果戈理有歷經一場與「惡」戰鬥的感受。此外，弟弟遽逝這件事也造成他莫大的震撼，彷彿「惡」侵入他的安全範圍而戰勝了他，這件事加深了他的孤立與孤獨感。中學時期的果戈理展現出他奇異的性格特質，喜歡惡作劇、很會猜人心思，可是對於自己內心的情感卻不輕易向人透露，這個時期的果戈理也展露了對文學與戲劇的興趣。

對於女性，果戈理存有兩種矛盾的看法，一方面加以美化，然而另一方面，又將其視為危險、可怕的生物，這種情形在《夜話》這部作品中也得到驗證。卡林斯基在研究果戈理性別之謎時，舉證了一系列果戈理著作的例子，認為果戈理有將女人與婚姻視為不祥的傾向，因此對果戈理而言，女人有時甚至是惡（魔鬼）的化身。及至其成人後，孤立感日漸加深，說謊的情形日益嚴重，在普特尼的解讀下，這也是一種果戈理防止「惡」入侵他安全區域的自我保護行為。這種種對於惡的深刻感受，賦予他即使在文學創作中也不斷進行與惡鬥爭的使命。

「狂歡化」是蘇聯學者巴赫金由狂歡節的形象所引伸出來的一種文化理論，指的是將狂歡節的語言轉為文學的語言。這不僅在文藝復興時期的拉伯雷作品中獲得深刻的闡釋，果戈理性格與作品中也充斥著「狂歡化」的特性。尤其《狄康卡近鄉夜話》是最為鮮明的例證。首先故事場景的安排便是狂歡廣場，如市集、大街、酒館這種開放的空間，人潮聚集、來往之地；時間的選擇上更是符合節慶悠閒、愉快的氣氛，不是趕集的時刻就是節日這些脫離常態作息的時刻。此外，對於狂歡語言的嘻笑怒罵、階級界線的消融、高低易位、換裝等等狂歡節特質，都在作品中有相應的展現。

在評介《狄康卡近鄉夜話》這部作品的部分，除了將八篇故事的梗概做一介紹外，也稍微研究創作的歷史背景與緣由，彙整這部作品在當時出版後各方的評價，甚至是果戈理本人的看法。由褒貶兼具的評價中可以看出，讚揚這部作品者多半是受到這部作品題材清新所吸引，而批判者多半

是依據民族學正確與否的角度加以苛責，認為有些敘述違背了史實，但有志一同的看法，莫過於這部作品仍有一些文風上的不平衡、不連貫的缺點，以及創作技巧尚有改進的空間，這應是最為中肯的批評，因為畢竟這是作家起步之作。

在研究作品的神話境域時，首先針對幾個鮮明的神話成分(мифологемы)進行介紹，這主要是民間概念裡對他們的認知形象，根據這個基礎，再將這些神話成分於文學作品中的呈現情形與民間概念的異同進行比較。魔鬼是所有「下層神話」角色的重心，其功能最為廣泛，有時甚至用作取代所有不潔之力的稱呼。和其他不潔之力不同的是，魔鬼對人類存在完全的敵意，他存在的目的便是製造傷害和鼓勵惡行，其他不潔之力或許有時還會對人類展現出其友善的一面，而魔鬼則否。魔鬼有類似人類外形的樣貌，黑色的皮膚，長有犄角、蹄和尾巴，有時甚至擁有翅膀。在《夜話》裡計有紅袍子魔鬼、幻化人形的魔鬼巴薩夫柳克、與爺爺打牌的女巫同黨魔鬼、偷月亮的小魔鬼、看守寶藏的魔鬼。

而魯薩爾卡(русалка)這一斯拉夫人特有的神話形象，常常可以看見「美人魚」的譯法，然而根據資料顯示，斯拉夫人的這個形象並不具魚尾特徵，而是多半有雙腳可在陸地上行走，此外也有醜陋老婆婆的樣貌，不盡然是年輕貌美的女性形象，因此在論文中採取音譯「魯薩爾卡」來稱呼。她是一種鬼魅生物，是人死後的靈魂化身，和「水」這一自然元素有密切的關係。一般認為橫死或早夭的女性，最常是溺水身亡或在結婚前死去的少女或是受到詛咒、死胎、還未受洗就死去的孩童都有可能成為魯薩爾卡。由於這種神話生物生前具有悲慘的遭遇，因此往往死後都在喪生地徘徊不去，進行復仇的行動，她們或是攻擊、驚嚇路過之人，或是報復她們的負心情人，她們最常採取呵癢使人笑個不停的致死手段。出現在果戈理《五月之夜》中的魯薩爾卡與民間固有的形象有相當程度的背離，雖然依然具有害人的天性，但此處的魯薩爾卡是一較為善良、柔弱的形象，可以和她談條件，甚至還促成故事中男女主角的親事，這對於民間概念中往往處於失愛狀態下的魯薩爾卡而言，是無法想像的寬宏大量。

女巫與巫師其實是類似男女的對稱形象，他們都是屬於半人半魔的角

色，無論是女巫或巫師都分爲「天生的」與「習得的」兩種，習得的女巫和巫師都必須和魔鬼簽訂合約，在他們死後，靈魂就歸魔鬼所有。他們在外表上與一般人並無大異，主要的區別在於一些駝背、瞎眼、跛腳等缺陷。人們易於將一般的天然災害歸咎於女巫和巫師們，然而談到女巫，通常強調其偷擠鄰人牛乳，而論及巫師時，則以危害婚禮進行爲最。爲了防範兩者在死後又回到人間來叨擾活人，因此會對女巫或巫師的屍體或棺木釘入山楊木樁作爲預防措施。在《五月之夜》裡作爲兇殘後母形象出現的女巫展現出邪惡、狡猾的一面，十分符合民間概念中的女巫形象。另外以風情萬種中年婦女形象出現在《聖誕節前夜》裡的女巫莎蘿哈，除了行徑洩露出她是一個女巫外，在果戈理筆下她成了一個滑稽、重情慾但卻不具殺傷力的角色，周旋在眾多老成持重的男人之間。而唯一邪惡的極致代表巫師出現在《可怕的復仇》這篇故事裡，背負先人罪孽的巫師，是世上前所未有的惡棍，故事中的巫師除了展示駭人的超自然能力外（如招魂的場景），更集合了背叛者、企圖亂倫者、異教徒的形象，他犯下了整部故事集前所未有的連續兇殘殺人行徑。在處理巫師這個角色上，果戈理運用他的藝術筆觸增添許多民間概念中未有的惡行特質，置入愛國的主題，放大巫師的罪愆。無論是魔鬼、魯薩爾卡、女巫或巫師，身爲「下層神話」中的神話角色，他們都具備變形的能力，豬、貓、狗這些動物往往是他們的最愛，且通常都是黑色的外貌；此外他們一致擁有危害人的意圖，正是某種超自然力所帶有的非現實特性與理所當然的「惡」化身，使他們成爲營造《夜話》裡神話氛圍最主要的角色。

「幻想」絕對是營造神話境域的一個必要條件，整部《夜話》作品便是圍繞著幻想與現實兩個元素構造而成。果戈理幻想的特色在於它並未脫離真正的現實，即使對待神秘事物的態度依然具真實的基礎，幻想與現實在《狄康卡近鄉夜話》中是巧妙地融合在一起的。學者們傾向將果戈理的創作依現實與幻想間的關係分爲三個階段，本論文探討的《狄康卡近鄉夜話》是屬於早期階段，當中幻想的呈現最爲直接具體，「下層神話」角色以「幻想載體」的身分出現在故事集中。

眾多的研究者皆指出果戈理受到德國浪漫主義作家蒂克與霍夫曼的影響。根據《俄國文學和民間口頭創作：十九世紀上半葉》一書指出，果

戈理的《伊凡·庫巴拉節前夜》和蒂克的《愛的魔力》情節類似，如故事中的主角一樣遭遇折磨的過程、發生一樣遺忘與後來相同的恍然大悟。除了具體指出對果戈理故事產生影響的篇名外，也提出不能全盤將類似的情節都歸於來自德國浪漫作家的影響，因為兩者在創作時不約而同地都自民間取材，而往往一些個別的民間故事母題、情節在不同的民族中會因某些原因而相吻合，所以與德國作家作品相似之處，也許純然只是巧合。無論研究者是否採取捍衛民族自尊的觀點而提出這樣的見解，即使不認定果戈理對德國作家作品進行了臨摹，但當時文壇或社會思潮盛行的德國浪漫主義思想，必定多多少少啓發了果戈理的創作靈感。

除了外來的影響外，研究者也不忘在果戈理出生地尋找影響其創作風格的源頭。夏皮洛針對烏克蘭巴洛克文化遺產與果戈理創作之間的聯繫進行了詳細的研究，其中筆者援引四項藝術形式來分析與《狄康卡近鄉夜話》作品的關係，分別是(1)機智幽默小品、(2)大箱木偶戲、(3)木版畫、(4)寓意圖。當中木偶戲的影響是最深的，在《夜話》中可以看見木偶戲角色成對出場的情形，或是一些典型木偶戲角色的延伸。然而不管藝術形式如何不同，透過分析比較可以發現，藝術內容常常是重複出現的，同樣的題材既出現在木偶戲中，也出現在木版畫中，透過這些藝術形式的研究，可以明瞭在果戈理的文學創作中，也包含一些屬於立體、造型藝術的成分。

如何從作品中神話境域的呈現來看待俄國人的文化觀，是本論文最後一個重要的訴求，其中善、惡概念是討論的焦點。斯拉夫神話的世界是以二元對立的概念來描寫的，而作品中最為鮮明的二元論概念即是「善與惡」。本論文在詳盡分析《夜話》中的各種不潔之力時，其實也針對他們所體現的「惡」做了一番探討，再來就是同樣體現「惡」，卻不具超自然力身分的惡人形象，以《索羅慶采市集》裡的後母赫芙拉和《五月之夜》裡的村長為兩大惡人代表。果戈理在尋找「惡」的化身時，並未完全將不潔之力刻畫成十惡不赦、無法戰勝的強大形象，果戈理的魔鬼是滑稽的、可以戰勝的，他的目的是與讀者一同來嘲笑、譴責這神的永久否定者；很多時候人身上所體現出來的惡才是真正令人戰慄。驕傲(Pride)、好慾(Lust)、妒忌(Envy)、貪婪(Greed)、貪食(Gluttony)、憤怒(Anger)、懶惰(Sloth)，這人類的七宗罪不斷地在故事中上演。果戈理藉由故事傳達出他所看重的是善

男女間的純情之愛，是家國之愛、敬神之愛與對生命之熱愛，他強調青春、自由、勇敢的美好價值，同時也貶抑紛雜淫亂的情慾之惡、異教信仰或不信神者之惡、通敵叛國之惡與精神墮落之惡。從果戈理這部作品來看俄國文化中的善惡觀，可以發現「惡」的概念並非那麼絕對、極端，「善」與「惡」是可以相互轉化的，兩者之間並非全然涇渭分明。

按照果戈理的說法，「該如何將魔鬼呈現成一個傻子」，是他所有生活和思想的中心觀。果戈理也曾說過：「我長久以來唯一的關注，是人們在閱讀了我的作品之後應該，應該好好地嘲笑魔鬼一番。」⁴⁴⁰這種摧毀、醜化魔鬼的願望我們能在《狄康卡近鄉夜話》中看到它的實現。在果戈理的創作道路上，魔鬼的呈現也歷經一段演進的過程：果戈理的魔鬼們最初傾向以實際上可察覺的方式來製造他們的效果（不是透過身體的傷害就是邪惡物化、形體化），符合他們實質上可觸知的呈現。然而，隨著果戈理成為作家之後，其理想目標變得愈加道德化，他的魔鬼們也就變得較不具形體且較為象徵性的，通常以動物來代表或暗示，甚至是無生命的物體，諸如阿卡基·阿卡基維奇(Акакий Акакиевич)那件著名的外套。⁴⁴¹這是果戈理魔鬼演化的一個過程，從有形到無形，從具體到抽象。在《狄康卡近鄉夜話》裡魔鬼是具象的，他是神話角色最重要的一環，果戈理從烏克蘭的民間口頭創作中汲取創作素材，尤其是神話這一體裁，讓我們看到果戈理個人的魔鬼早期的體現外，又見識到多彩多姿的民族風情。

透過《狄康卡近鄉夜話》中神話境域的研究，使我們認識到俄國文學中的另一條發展線。其中一條線是思想深刻的文學，而另一條便是魔鬼文學。果戈理對於俄國後來魔鬼文學的發展，有深遠的影響，就如同川端香男里所言，果戈理結合了烏克蘭的魔鬼學、民間口頭創作與西歐浪漫派後期魔鬼的形象，開創了俄羅斯魔鬼文學的系列。⁴⁴²

⁴⁴⁰ Dmitry Merezhkovsky, "Gogol and the Devil", *Gogol from the twentieth century*. Ed. and Trans. Robert A. Maguire. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1974, p. 57.

⁴⁴¹ Maus, Derek. "The Devils in the Details: The Role of Evil in the Short Fiction on Nikolai Vasilievich Gogol and Nathaniel Hawthorne." *Papers on Language and Literature* 38 (2002): 76-107.

⁴⁴² 川端香男里，《薔薇と十字架》。東京：青土社，1981。

預期學術貢獻

文學史常將果戈理定位為寫實主義大師、自然派的奠基人，因其寫實的藝術技巧影響不少後起的作家，然而其創作之路並不僅侷限於寫實主義這一派別，也歷經了浪漫主義的洗禮，在為一位偉大的作家定位時，實不應重此抑彼，更何況在果戈理的創作當中，帶有浪漫色彩的作品佔有不小的比重，因此本論文期能對這位偉大作家的浪漫主義作品研究有些微的貢獻；此外，本論文採神話這一視角來切入作品，雖然這樣的作法於英美文學領域不計其數，然而在俄國文學中較少採這樣的視角來審視。透過本論文的研究，除肯定作家寫實以外作品的美學價值，更希望能透視作品中所蘊含的民族文化概念，達到藉由文藝作品的閱讀，進而認識一個民族文化的目的。

神話的研究是一門相當有趣的課題，它和人類的生活息息相關，神話雖產生於遙不可及的遠古時代，但依然活躍於現代社會，因為無論是源自於神話的迷信、或是對政治強人的迷思等，莫不受到神話思維的影響，至今主宰著大部分人的生活準則。本論文中所探討的神話原型，如「魯薩爾卡」形象，在俄國文學中是許多作家所醉心的題材，透過本研究，將來在欣賞此類作品時，憑藉對神話原型的認知，將有助於賞析、掌握作品的精髓。每個民族都有神話，可是由於歷史、地理諸多因素，俄羅斯民族並沒有完整的神話集成，大部分佚失了或者以不同面貌融入各類民間口頭創作當中，這方面有系統整理的俄文資料就已不多，遑論中文資料，即便在神話的書籍中見到斯拉夫神話的介紹，篇幅也有限，因此筆者衷心希望本論文能引發更多研究者投入斯拉夫神話的研究，豐富此神話領域。除本論文探討神話對文學的影響之外，其對音樂、藝術等的影響亦不可小覷，俄國民間藝術中有許多以多神教神話形象為題材而進行的創作，展現在刺繡、繪畫、雕刻、版畫等之上，這些神話形象和圖騰象徵意義的研究，對有興趣的研究者而言，將是一個相當豐富的文化研究課題。