

國立政治大學英國語文學系碩士班

碩士論文提要

論文名稱：遊戲尚未結束：喬叟《坎特伯里故事集》中的遊戲元素

指導教授：王心玲教授

研究生：吳哲硯

論文提要內容：(共一冊，約 25516 字，分五章)

在《坎特伯里故事集》中，喬叟曾多次直接指出或間接暗示旅程中的故事競賽為一遊戲。然而，對此文本的研究文獻，卻鮮少從遊戲觀點切入分析。即便有，也多是從語言角度，來處理文本中各角色間的口語遊戲，或喬叟本人的文字遊戲，離真正的遊戲本身，似還有一段距離。有鑑於此，我試著以惠欽格及凱洛斯對遊戲的論述，做為理論框架，來分析《坎特伯里故事集》中的遊戲元素。我首先將找出證據，來證明整個朝聖之旅符合遊戲的定義，然後以其中三個故事為例，來分析四種遊戲範疇。本論文將分為五章，在第一章，我先說明遊戲長期以來被人忽視的地位，接著我將引入惠辛格及凱洛斯的論述。惠辛格提出遊戲的概念、定義，及功能；凱洛斯作為惠辛格在遊戲論述領域中的繼承人，則將惠辛格的成就，加以推展及補充，並將遊戲定義為四個範疇：競爭、機會、模仿、暈眩。所有的遊戲都可被歸納為這四類。在第一章的後半部，我將逐一從文本中，找出證據，來證明《坎特伯里故事集》在在都符合遊戲的定義。在第二章，我將討論〈騎士的故事〉中競爭與機會之運作。在第三章中，我將從模仿的層面來分析〈赦罪修士的故事〉。在第四章中，我將從暈眩的角度來看〈修女院教士的故事〉。在第五章中，我將總結前四章的要點，然後探討文學作為遊戲的可能性。最

末，從遊戲的往復特性來看，我將主張《坎特伯里》遊戲尚未結束，它是遊戲昇華為藝術的最佳範本。