第七章 結論

本論文以《月月小說》作爲研究對象，挖掘這份刊物除「啓蒙」外，兼具了「趣味」與「道德」的特色、屬性。主要從「作者／編輯群」、「文本」與「文化」三大面向切入考察。

近代中國，不論在政治界、商界乃至於文學界，都共同面臨一個很重要的課題：即如何回應現實社會的問題。我們發現，《月月小說》不但也參與了這項課題的解答，以小說、文學的角度回應嚴復、梁啓超所提出的政治見解。《月月小說》採取了與《新小說》不同的方式，回到了小說「趣味」的本質來思考「小說」的定位與發展。

對《月月小說》的首任主筆吳趼人而言，這本刊物的使命是希望能藉由小說而匡正社會風氣，更重要的是，能夠藉由《月月小說》修正新小說的諸多弊病。而在第九期更換主筆爲許伏民爲主筆後，重新審視其文化踐履成果，另一方面又高張「趣味」特質，重新標榜刊物特色，也讓《月月小說》和其他諸多文藝刊物不同，顯現其主體位置。「小說」或者說文學，在《月月小說》上得到了主體性，而不再只是政治附庸。小說家們在復古／維新的雙重失落下自我嘲諷，並在文化溯源下產生了身分認同危機，他們透過小說作品進行一場「痛苦的遊戲」，並在遊戲中回應各種政治家、政治團體所提出的改革方法。

除此之外，《月月小說》對「小說」此一文類的後設思考值得關注，在「虛擬說書場」中，讀者得以可收聽覺與視覺的雙重效用，而作者則在書面說書場中聚焦出自己所欲突顯的焦點，將讀者一同召喚進入這個虛擬空間中。因此，在這樣的作用下，小說家進一步對「小說」產生了後設思維，將「著書／看官／當局」一同拉進文本世界中，透過對傳統小說技法的戲擬來演繹小說、「玩」（play）小說，展現了對小說的高度自覺。同時，在另一方面，小說家又拉進了讀者，考量了讀者閱讀過程中的諸多感受，除了意識到小說作爲一個文類外，對於讀者的考慮無疑也是虛擬說書場的另外一種美學效果。一方面呈現了小說家的遊戲品味與嘗試筆觸；另一方面卻又在考量讀者上展現了對小說遊戲創作的嚴肅思維。而在翻譯作品中的「文化越界」現象，更看出了翻譯之外的議論性，以及對「小說」的改造。

王德威曾言「沒有晚清，何來五四」，從這個角度思考，《月月小說》在二十世紀初登上文學市場，其所含藏的底蘊，也正預見了二十世紀文學的走向。在各類型的小說中，我們看見了「趣味」、「道德」或「啓蒙」的環環相扣；在以小說角度重寫社會事件時，我們看見了「人」與「心」的問題、「國民性」的問題。

對現代性、啓蒙的執著與質疑，或許不需等到新文學；對於古典小說中的才子佳人繼承，在鴛鴦蝴蝶派之前也早有先機。

作爲「文學」刊物，《月月小說》也容納了其他文類的作品，戲曲說唱文本強調傳統戲曲的忠孝節義，但在創作上採用「衍古以新民」的態度，藉由前朝故事過渡新知與新美德。也有使用「爲時事造新劇」的方式，將「新聞化」帶入了戲曲世界；在雜錄文章中，透過「衍古、求異以思考人生」，書寫鬼、狐等不被科學所認可的異類，藉以反思「人」的狀態；「求異、追新以娛心」，自著的笑話呼應趣味與道德的標準，但域外笑話卻不具重量，只求娛樂；而燈謎則因對象的不同，在知識啓蒙／遊戲之間滑動。附錄文字的邊緣遊戲性，則開拓出了啓蒙、德育外的休閒土壤，展現了人生、娛樂、雅興的多重思索痕跡的相互交涉與溝通。

本論文藉由多種層次、角度的考察，劃分出《月月小說》在近代小說史上的主體位置，也勾勒了這份刊物的複雜性、過渡性；而《月月小說》在近、現代小說史上，正巧連接了「新小說」（文學啓蒙）和「禮拜六」（文學休閒）兩者，並爲充滿啓蒙、現代性智識體驗的晚清小說，開啓了其他面向的風景。