

第四章 結論

大部分的人，最先接觸的文學作品就是童話故事，因為它的用字簡單，內容多元化，充滿無限的想像力。它也能對映出我們該如何反應現實生活中發生的事件，並影射真實的人生。例如《格林童話》的〈糖果屋〉(德文：Hänsel und Gretel)¹中的開頭，父母親因為生活負擔過重，將年幼的男女主角丟棄在森林中。故事中看來極為殘忍的行為，卻是為情勢所逼的結果：因大環境的不允許，迫使男女主角的父母親做出了第一個惡行。緊接著在後續的情節中，惡的行為成了故事裡的每個關鍵—男主角偷吃了一口糖果屋使得巫婆發現了在屋外的他與女主角，並打算將男主角吃掉。這都表現出了惡操控著整個故事的進行。

本研究中出現了兩種類別的惡行為，一是單純的為惡，另一種是由非惡的動機所產生出的惡行為以及由情勢所迫而不得不為的惡行為。

根據本研究所挑選的故事中，單純帶有惡的因素，亦直接做出惡行為的動物，如：

- (1) 〈狼與七隻小羊〉的狼：狼在故事為了想吃掉小羊，偷聽了羊媽媽給孩子的暗號；強迫兩位老闆替他撲上麵粉(間接逼迫店老闆加入牠的惡行為)。
- (2) 〈貓與老鼠合夥〉的貓：為了吃到豬油，貓欺騙了老鼠三次外出的原因；最後忘恩負義的一口把老鼠吞下。
- (3) 〈一群流氓〉的公雞：牠帶著母雞到鴨子的領地，偷吃了核桃；不肯向鴨子道歉，還對鴨子拳腳相向；欺騙了旅店老闆。

而另一種不得不為惡的動物，如：

- (1) 〈伊凡王子、火鳥與大灰狼〉的灰狼：因為想要幫助伊凡王子帶走伊蓮娜公主、金鬃馬與火鳥，牠欺騙了兩位國王；因為想要救活伊凡王子，牠不得不脅迫烏鴉帶回死水與活水。
- (2) 〈庫茲瑪與狐狸〉的狐狸：為了完成與庫茲瑪的承諾，牠欺騙了禁獵地中

¹ 完整故事內容請參照附錄9。

的動物、沙皇、蛇王；恐嚇了牧人。

(3)〈小公雞與磨石〉的公雞：因為無法以正當的方式取回貴族偷走的磨石，小公雞只好趁著大家跑到室外時，一聲不響地取走磨石。

(4)〈狼與狐狸〉的狐狸：因為狼威脅自己的性命，狐狸只能配合狼的要求到農莊偷食物獻給狼。

上述四者都是因為想要幫助主角、實現自己的諾言、圓滿達成目的甚至是因為受到性命的威脅等不含惡的原因，而在過程中做出了惡行。

筆者在研究過程中亦發現，在以非惡動機所產生的眾多行惡原因中，最常出現的是「為故事主人翁提供協助」。舉例來說：〈伊凡王子、火鳥與灰狼〉的灰狼。故事情節中，灰狼只承諾載伊凡王子到他想去的地方，後續灰狼額外提供的協助，不管是善的行為（叮嚀伊凡王子不要拿走金鳥籠與金馬鞍），或是惡的行為，都是因為牠想要幫助伊凡王子。

在〈庫茲瑪與狐狸〉一文中也能看到同樣情形，狐狸與庫茲瑪達成的協議內容僅有改善庫茲瑪的生活環境／讓庫茲瑪致富。但當狐狸為了實現與庫茲瑪的約定時，開始使用欺騙的方式，讓沙皇對庫茲瑪產生好感，不僅改善了庫茲瑪的生活條件，也產生了額外的收穫—讓單身的庫茲瑪與公主結婚。

細分研究中惡的行為，筆者發現無論是不含惡的動機或是本身即為惡的動機所引發的惡行為，「欺騙」都是最常出現的手段。就研究對象而言，欺騙故事中的其他角色是件不費力氣的事，但其產生出的結果卻影響了整個故事的結局。例如：大灰狼幫助伊凡王子欺騙了兩位國王，讓伊凡王子帶走了火鳥、金鬃馬與伊蓮娜公主，也正因為如此，伊凡王子在返家途中才會被自己的親哥哥因忌妒而殺害。但若是灰狼不幫助伊凡王子欺騙兩位國王呢？伊凡王子是不是能夠成功完成任務？因而「欺騙」成為不得不為的惡。

由此可見，惡，就是童話故事情節的關鍵要素。若是少了它，故事將變得乏味、無趣。舉例來說，若是〈白雪公主〉中的皇后不對白雪公主產生忌妒心，我們就無法從小矮人收留並幫助白雪公主躲避皇后追殺的情節中，發現幫助他人的善行；若是〈貓與狐狸〉(Кот и Лиса)中的狐狸沒有欺騙狼與

熊，我們就無法從當中了解欺騙的可惡和無知的可怕。若是少了惡，故事中便少了劇情發展的動力。更重要的是，藉由故事情節中所出現的惡，我們能更了解故事背後所隱藏、蘊含的真意—勸人向善。

本研究第三章中因需採用俄羅斯童話與非俄羅斯童話為例，以比較不同動物角色於其中行為的善、惡。若是將舉例的故事內容精簡，恐怕將影響閱讀時的完整性，故而決定將完整的童話故事置放於附錄中，使本研究更加具有完整性。

