

作者簡介

朱錦雄，花蓮人。國立政治大學中國文學系博士。曾任臺灣大學、亞東技術學院兼任助理教授，臺北商業技術學院、中華大學等校兼任講師，現任靜宜大學中國文學系助理教授。專長領域以六朝詩及文人思想為主，旁及古典詩詞及古典文學批評。創作古典詩詞多年，先後師承顏崑陽、劉漢初二位先生。曾連續獲得數屆政治大學道南文學獎古典詞組及古典詩組第一名、第三十屆中興湖文學獎全國徵文比賽古典文學獎佳作。

提 要

本文題目為《六朝詩歌遊戲化現象研究》，主要是探討六朝時期的詩歌，在「言志」與「緣情」的變化之外，逐漸朝向遊戲化發展的演進過程。

將文學視作「遊戲」的行為，並不是一種單獨存在於某時代或某文學集團中的現象，在漢代已有之。而這種現象又在詩歌盛行的六朝時期特別突出，不僅成爲一種當時文人階層中的文化，也影響後代文人對於詩歌的觀念。然而，目前學術界常以「言志」和「緣情」二種詩體本質觀，來解釋詩歌的發展時，詩歌「遊戲化」的現象便往往容易被忽略，或是以非主流的觀念簡單提及。導致此類的作品不是被認爲沒有情志而棄之不談，就是強加以作者的生平來賦予意義。當然，這麼說並不是否定現今學者對於詩學體系建構的成果，而是認爲在六朝詩歌中清楚可見的「遊戲化」現象，也應是當時文人看待詩歌的主流觀念，絕不可輕易忽視。因此，本文將透過討論此種自社會行爲所產生的文化現象，呈現出不同於文學批評史中關於六朝詩學的面貌。



目

次

第一章 緒論	1
第一節 研究動機與目的	1
第二節 研究方法與步驟	8
第三節 研究範圍義界	11
第四節 前人研究成果回顧	14
第二章 六朝文人的「遊戲」心態	19
第一節 「詩歌」與「遊戲」	19
第二節 時代風氣與六朝詩歌遊戲化之關係	22
一、漢代貴遊文學作風	22
二、清談的風氣	28
三、博物隸事之風	35
四、政治動盪的氛圍	44
第三章 六朝「詩歌遊戲化」與文學集團的關係	51
第一節 文學集團的定義	51
第二節 六朝文學集團與詩歌創作動機「遊戲化」	54
一、鄴下文學集團所開啓的轉變	57
二、太康時期文學集團所呈現的模糊觀念	63
三、南朝文學集團對「詩歌遊戲化」的確立	68
第三節 六朝文學集團透過「詩歌遊戲化」增強社會功能	80
一、政治權力的依附	83
二、同儕之間的交遊	87
第四節 六朝文學集團「同題共作」的創作方式	90
一、「同題共作」釋義	90
二、「同題共作」在六朝的發展及其對六朝詩體的影響	93

第四章 六朝之前文體對六朝「詩歌遊戲化」的影響	107
第一節 賦體與六朝「詩歌遊戲化」的關係	107
一、漢代賦論的兩種觀念	108
二、六朝時期賦體「遊戲」觀的興盛	119
三、賦體「遊戲」觀對六朝「詩歌遊戲化」的影響	126
第二節 樂府詩與六朝「詩歌遊戲化」的關係	133
一、漢代樂府詩的發展與特質	133
二、樂府詩娛樂性質對六朝「詩歌遊戲化」的影響	136
第五章 六朝遊戲化詩歌所呈現的類型	147
第一節 六朝遊戲化詩歌的特質	147
第二節 六朝遊戲化詩歌的主要類型之一： 「先有題後有詩」	154
一、六朝遊戲化詩歌的特殊類型	155
二、六朝遊戲化詩歌的主要模式	203
第三節 六朝遊戲化詩歌的主要類型之二： 「先有韻後有詩」	215
第六章 遊戲筆調下的嚴肅心態	221
第一節 如何判定的問題	221
第二節 透過創作動機確認其涵義	226
第三節 透過作品呈現之意義詮釋其涵義	234
第七章 結 論	241
參考書目	253
一、古籍	253
二、現代學術論著	257
三、期刊論文	261
四、學位論文	265