

新北市中和區中和國小資優班 114 級獨立研究

從讀者到創作者的旅程：

《緋夜之城》的築城之路

作者：賴宥羽、王心妤

學校：新北市中和國小

指導老師：王翔暉

目錄

第壹章 緒論	2
第一節 研究動機	2
第二節 研究目的	2
第三節 研究問題	2
第貳章 文獻探討	4
第一節 小說創作的的基本結構與概念	4
第二節 小說的類型與分類	7
第三節 小說創作元素：西方信仰中的吸血鬼	14
第四節 小說創作的文化融入與心路歷程	20
第參章 研究內容	25
第一節 研究架構	25
第二節 研究設計與工具	28
第三節 資料處理與分析	29
第四節 研究限制與倫理	29
第肆章 研究結果	30
第一節 小說的創作歷程	30
第二節 《緋夜之城》新書發表會	37
第伍章 結論與建議	43
第一節 結論	43
第二節 未來建議和個人心得	44
參考資料	46

摘要

本研究旨在探討從「讀者」轉變為「創作者」的歷程，藉由親自創作吸血鬼主題的奇幻小說《緋夜之城》，深入了解小說從無到有的創作與出版過程。研究目的除了完成個人作品外，更期望透過實體書籍的推廣，引發普通班同學對閱讀的興趣，進而培養優良的閱讀習慣。本研究首先運用文獻探討，分析小說結構、分類、西方吸血鬼歷史信仰以及創作者的心路歷程，做為創作的理論基礎。在實作階段，研究者完成了世界觀與角色設定、情節撰寫、封面設計、排版與印刷，並於校內舉辦新書發表會，邀請普通班學生與知名作家進行交流。研究透過發放問卷（共回收 46 份）進行量化與質性分析，結果顯示高達 44.2% 的讀者給予小說最高的 5 分喜愛度，且多數讀者對劇情發展、人物關係與隱藏的結局展現出高度的期待與興趣。研究結論指出，創作小說需要極高的耐心與嚴謹的架構規劃，必須提早梳理時間線與角色設定，以克服靈感枯竭與情節連貫性的挑戰。本研究不僅成功產出實體小說作品，也證實了同儕間的作品分享與互動，能有效推廣校園閱讀風氣。

第壹章 緒論

第一節 研究動機

在這個人人都喜愛閱讀的時代，我們在求學過程中，一定會接觸到不同的書，其中，我們覺得最適合打發時間、體驗閱讀的趣味的就是小說了，它就像沒有圖片的繪本，但又多了細節描述，使畫面能更清晰地浮現在腦海中，不論是懸疑小說、言情小說或是歷史小說等等不同的類型，都有不同的特色和書迷，於是，常常埋首於書中的我們，決定不再以讀者的視角去看待一本書，而是改以作者的視角去創造、描寫一個故事，完成一本屬於自己的小說。

我們也希望我們的作品不僅僅是寫給自己及親友閱讀，而是可以推廣給學校的同學們，甚至到外面的出版社，希望能在讓大家欣賞作品的同時，將閱讀帶入他們的生活、沉浸在閱讀的快樂之中。

第二節 研究目的

本研究的目的是希望我們可以運用吸血鬼主題來撰寫一本屬於自己的小說，了解小說創作的過程，並於完成印刷後裝訂，將成品存放於各個班級，讓普通班學生可以讀到我們的作品，讓同學們在閱讀我們的作品時，也對閱讀感興趣，培養以及保持日後優良的閱讀習慣。

第三節 研究問題

根據研究目的，我們提出了幾個問題

一、如何撰寫小說作品？

二、小說從撰寫到出版需要經歷什麼過程？

三、在新書發表會時要如何觀察同學們對閱讀的興趣？

四、要如何讓同學們在參加活動後持續保持閱讀的習慣？



第貳章 文獻探討

第一節 小說創作的的基本結構與概念

構成小說的元素有許多，其中最重要的不外乎「人、事、時、地、物」，隨著作者的創作，這些元素彼此交織，產生戲劇效果，並形成故事，這一點與常見的戲劇相同。

首先需要定下來的就是角色，一篇小說通常不會只有一個角色，當主角地位確立後，作者得依照劇情需要，去鋪排各個配角，並根據故事需求，賦予他們樣貌，並以這些配角去推進故事發展，配角雖是推進故事的一大幫手，但是如果過多的劇情都偏向配角，就會搶了主角的風采，他們只需要配合主角來鋪陳劇情或造成某些事件來讓主角經歷即可。

與其他文學樣式相比，小說的字數更多，故事也擁有更多細節，不僅能細緻地展現人物的性格與命運，還能描繪錯綜複雜的矛盾衝突，同時呈現人物所處的社會生活環境。而故事構成小說的寫法，主要有幾種：其一是順序法，依照時間的進程，從頭至尾加以描述；其二是倒敘法，先交代結果，再回溯原因；其三是複合式，故事開端以單線展開，但在中途分成兩條或多條線索發展；其四是穿珠式，由多個彼此獨立的故事組成，雖各自以單線發展，卻能串聯起來構成完整的小說。

此外，還有多線式的寫法，即在同一部小說中，同時並行發展兩條或以上的故事線，彼此交錯推進。情節是小說的靈魂，小說中若無情節的安排，使故事的發展有衝、糾葛、高潮、驚奇與懸疑，那麼它一定單調乏味，甚至不成為小說，而只是事件的敘述。一本好的小說，動作的描寫也是不可或缺的一環，例如德國作家赫曼·赫塞的流浪者之歌三部曲：河濱戰記、鬥士以及旁觀者，共三冊。



圖一：為德國作家赫曼·赫塞之創作：流浪者之歌三部曲

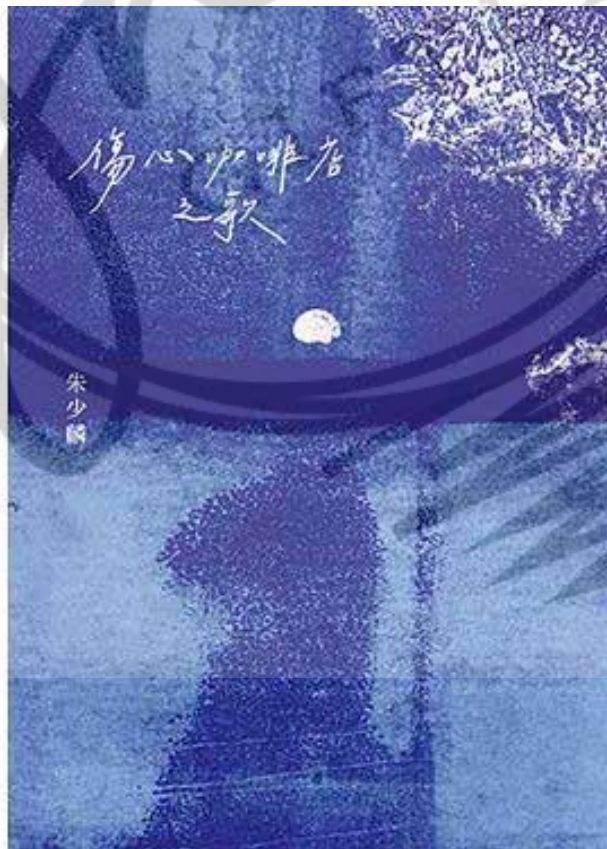
（圖片來源：小說家更需要一流編劇力：《流浪者之歌三部曲》總評）

一篇小說的結構通常可以區分為三個大區塊，分別是「開頭」、「主線」與「結尾」。每個橋段都有不能輕忽的作用，撰寫的方法也大不相同：

- (1) 「開頭」包含了主線鋪陳與人物刻畫，要讓讀者很快進入故事氛圍，好萊塢爽片善用開場時的大場面，就是為了讓你一旦電影開始就不再移開視線。
- (2) 「主線」包含的內容較多而雜，當然也是篇幅最多的部分，包括了主線的推展，以及副線的烘托，切記，副線不要大過主線，否則故事內容會擁有太多時間線，讓讀者無法抓到重點。
- (3) 「結尾」絕對是故事中不能輕視的一環，在滿足作者自己的理想之餘，也把該清楚的結局，都一一交代給讀者。此外，結尾可以分成封閉與開放兩種，封閉結尾，就是一切都被作者所律定，不能再有改動；開放結尾，則是作者留下足夠的想像空間，甚至安排好方向，讓讀者自行琢磨。此二者沒有絕對的好壞，要看故事內容或風格而定。開放式結局可參閱金庸的《雪山飛狐》以及朱少麟的《傷心咖啡店之歌》



圖二：為金庸創作的雪山飛狐（圖片來源：誠品線上）



圖三：為朱少林所創作的《傷心咖啡店之歌》（圖片來源：博客來線上書店）

我們認為撰寫小說最重要的必然就是架構了，少了架構，就無法成為一篇故事，在撰寫的過程中，故事中的每個細節都不能忽視，可能少了幾個字，意思就會有極大的不同，甚至影響到故事的發展與結局，開頭、主線、結尾亦是如此，每個橋段都站著舉足輕重的位置，將這些架構連接起來，對我們來說也是一大難題，因為若是沒有處理好這個部份，整個故事就可能看起來沒有連貫。

第二節 小說的類型與分類

小說，只是一種書籍的總稱，小說還會依內容及角色等因素來定義類別，就像是在圖書館時，會在書櫃旁看到許多類別一樣，小說分為許多類別後，在查找書籍時就會輕鬆許多，而以下是目前較為常見的小說類別以及其簡介，分別是：武俠、言情、幻想、同人、歷史、網遊、軍事以及修真小說。

一. 武俠小說

武俠小說是一種以武術或俠義為核心的小說，主要在描寫江湖各個高手、門派及家族之間的恩怨情仇，故事內容往往會以正邪對立、江湖紛爭的手法起頭，運用愛情、友情及忠義等精神輔助，具有獨特的文化背景和哲學內涵。武俠小說不僅是在敘述打鬥的過程，也探討了俠義精神、道德觀念和在江湖中的生存法則。詳情可參考鄭宗弦的少年廚俠系列書籍。



圖四：鄭宗弦創作的《少年廚俠》系列書籍（圖片來源：博客來）

二. 同人小說

同人小說 (Fan fictions)，指的是利用原有的漫畫、動畫、小說、影視作品中的人物角色、故事情節或背景設定等元素進行的二次創作。這類小說是網路小說中獨有的一種，在傳統的小說中並無此分類。這類小說的名稱可能會冠上漫畫或者動畫的名稱，並最後加上同人誌三個字，因此較容易區分。

三. 言情小說

言情小說 (Romance novels) 也稱愛情小說，顧名思義，它就是以愛情故事為主體的小說，在言情小說中，故事可以發生在任何時間，也因為言情小說的定義太過廣泛，所以它與各類小說都有些相關性，如果在寫言情小說時加上其他小說元素，此時就較難區分是否屬於言情小說類。言情小說還可以再分成許多的種類，例如已背景年代為區分方式，或是從故事情節分為歷史、宮鬥等。



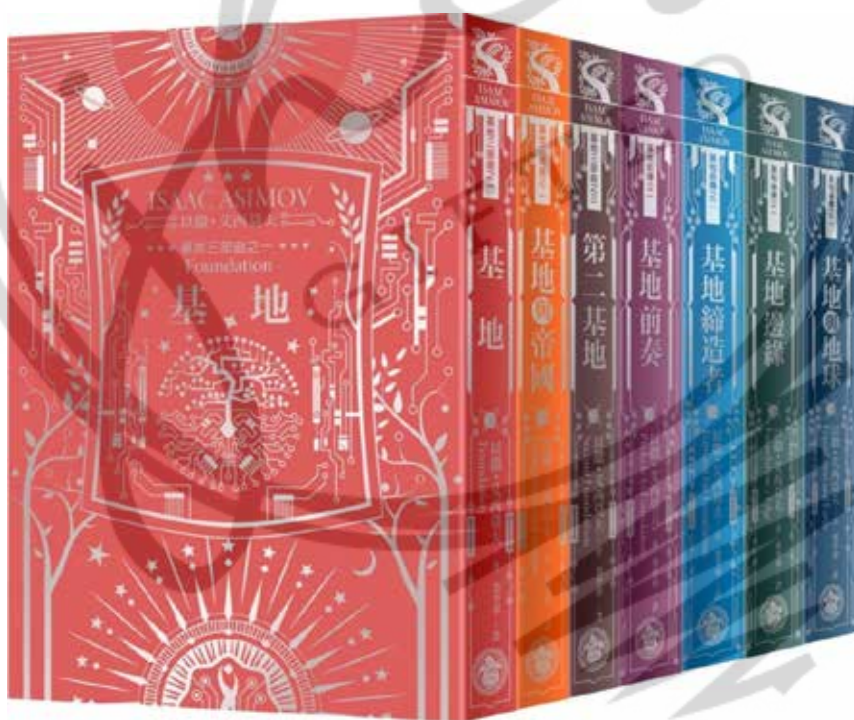
圖五：紅樓夢由曹雪芹所創作之名書，在清代時逐漸取代了由馮夢龍所訂的四大奇書中的金瓶梅，上圖為莊典亮後續改寫的版本。（圖片來源：誠品線上）

四. 軍事小說

故事內容與戰爭相關，大多由歷史時勢所改編，主要在描寫戰爭中將士與同胞或是家人之間的情誼、苦澀等，反應不同時期的戰爭風貌。類似於歷史小說，但故事的情節偏重在戰爭的描寫之上。同時也以故事的方式轉達了戰爭對人民的影響，藉此希望戰爭能過消失。

五. 幻想小說

幻想小說簡單來說就是建立在假想的情況之下，由作者天馬行空的憑空想像的故事。幻想小說還分為下列三種：科幻、魔幻和玄幻小說。這三種雖然都歸類在幻想小說，但故事內容走向卻大有不同。科幻小說則較注重科學或科技，故事情節中不會出現太多不合常理的現象，例如魔法就不會出現在科幻小說當中，故事中所發生的所有事件都會有基本的根據。



圖六：以撒·艾西莫夫 所作的《基地》系列（圖片來源：博客來）

魔幻小說與科幻小說有很大的不同，故事中不太注重真實性，注重使用魔法、異世界的概念，時間背景則是一個完整的架空歷史有著自己的獨特世界觀，可參考 J.K. 羅琳所創作之名著－哈利波特系列。



圖七：J.K. 羅琳知名作品：《哈利波特》系列作品（圖片來源：誠品線上）

以及玄幻小說，它注重於中國玄想，時空背景可能是中國古代，也有可能是現代的社會。



圖八：由江南所創作的《龍族》系列（圖片來源：蝦皮購物）

因幻想小說不受束縛，擁有最自由的故事內容，能讓作家充分的發揮想像，因此數量相當的多。

六. 網遊小說

網遊小說其實和同人小說常常會有關聯，像是可能會採用漫畫及現實中的遊戲作為主軸，再下去發展故事。大部分的網遊小說會讓書中主角在進入網路遊戲，再記錄下發生在網路遊戲與現實生活的種種事情，由於會和電動遊戲或漫畫做連接，因此，故事背景都是現今的社會與生活環境。

七. 歷史小說

歷史小說是一種在實體及網路都有一定人氣的小說類型，而歷史小說的內容顧名思義，就是描寫或改編以往發生的歷史事件，可以新增想像的故事情節，因此，書中的角色和情節可能會有些許是虛構的，但主要的還是會圍繞在以前的時代背景等等，從而引起後續的戰爭或是給與讀者特殊的啟示。例如四大名著中的三國演義就是極為著名的歷史小說。



圖九：原為羅貫中創作的四大名著之一，上圖為莊典亮後續改寫的版本。（圖

片來源：誠品線上）

八. 修真小說

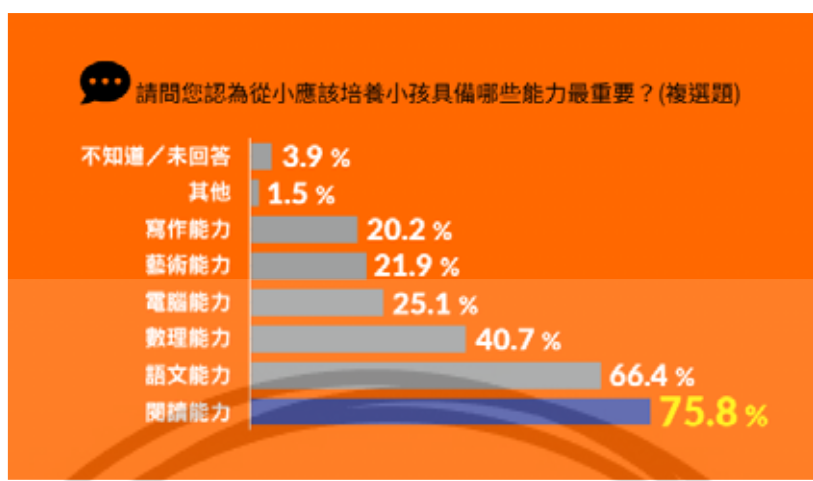
修真小說，又稱修仙小說，是從傳統武俠小說及神魔小說中衍生出來的，也是目前於中國最為流行的網路小說種類，大多數是在講述人類修煉成仙的經歷，也可能會以各個門派間的關係開始故事，因此，道門是修真小說中缺一不可的元素，其中，配角大多數會是各門神仙，且會對這些神仙有較多的細節描述。對此可參閱下圖的凡人修仙傳。



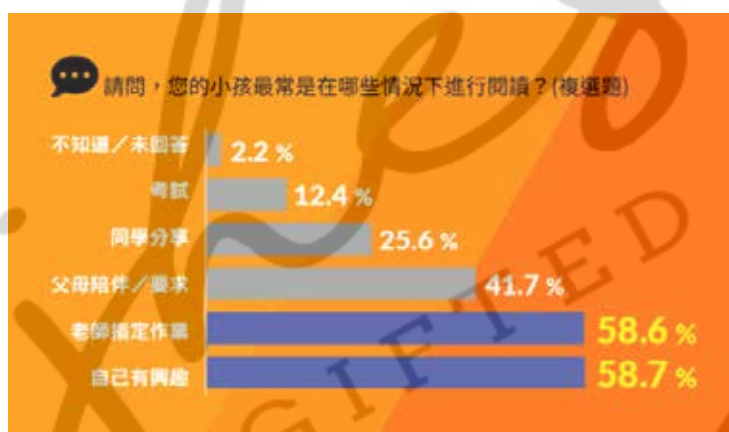
圖十：為忘語所創作的書籍－凡人修仙傳（圖片來源：博客來）

小說雖然字數較多，須花較多時間閱讀，但人氣依舊很高，根據「2014 年遠見閱讀大調查」，在「最常閱讀的書籍排行榜」當中，光是有上榜的小說就有四個，分別是文學小說、科幻小說、言情小說及武俠小說。可見大家比較喜歡的類型應該是偏向較多原創故事類型的書籍。

而兒童方面我們參考了，「2022 全台兒童閱讀大調查」，我們發現，大部分家長都在調查中表示自己覺得孩子的閱讀能力是最為重要的，甚至勝過於數理及閱讀能力。也發現在現代社會中，孩子會閱讀的主因有兩個，一個是老師要求閱讀，一個則是自發性閱讀，可見現在閱讀在社會中是多麼重要的能力。



圖十一：現代家長認為小孩最需具備的能力為閱讀能力（圖片來源：2022 全台兒童閱讀大調查）



圖十二：孩童閱讀的主因（圖片來源：2022 全台兒童閱讀大調查）

研究者想法

我們認為，在尋找書籍時，小說的分類非常重要，不但可以節省尋找的時間，也可以幫助讀者找到自己喜歡的類型小說，十分方便。而在現代，小說的類型也逐漸變的多元，除了上面提到的這些較為常見的小說類型，還有恐怖小說、時代小說、筆記小說、穿越小說等等各式各樣的類型，每一種都各具特色，也依個人的喜好，每個人喜歡的都各不相同。

第三節 小說創作元素：西方信仰中的吸血鬼

一、 吸血鬼的起源

吸血鬼是西方相當著名的民間傳說，最早出現是在 17 世紀末以及 18 世紀初。其中，最著名的就是德古拉伯爵了，他是在 1897 年，由愛爾蘭作家史杜克（Abraham Stoker）所創作的《德古拉》中的主角，德古拉的名字（Dracula）是參考了 15 世紀著名的瓦拉基亞大公伏拉德三世的名字（Vlad III Drăculea Țepeș），弗拉德三世因為當時慣於使用穿心刑，因此得到了「穿心魔」的稱號，雖說弗拉德三世在阻擋鄂圖曼土耳其帝國的入侵時是一大功臣，但也因為他血腥的形象，所以被後人與吸血鬼的形象做連結。



圖十三：上圖為伏拉德三世的肖像（圖片來源：維基百科）

在原小說設定中，伏拉德三世死後就化身為德古拉公爵，並居住於德古拉城堡（現為布蘭城堡，坐落於羅馬尼亞布蘭鄉），還非常喜愛吸食具有年輕或貌美條件的女子的血，後來，故事寫到德古拉公爵於 19 世紀拜訪倫敦，進而展開與律師及情人的故事，小說的結尾以德古拉被吸血鬼獵人「凡赫辛」以他生

前常用的穿心方式殺死。



圖十四：此為後來於 2011 年由如果出版社出版的德古拉書籍（圖片來源：誠品線上）

二、 吸血鬼電影及影集

德古拉有著世界最聞名的吸血鬼之稱，從書籍出版至今，德古拉的故事也被翻拍成不少電影，像是 1922 年的《不死殭屍—恐慄交響曲 Nosferatu, eine Symphonie des Grauens》，但這部電影因沒有取得版權，因此其中角色名字都與原著不同。



圖十五：上文提到的第一部與德古拉有關的電影《不死殭屍—恐慄交響曲》

接著是真正有拿到授權，於 1931 年上映的同名電影《德古拉》，只不過現在人們認為最經典的德古拉電影是於 1992 年上映的《吸血鬼：真愛不死》（圖十四），這一部電影從原先的故事中又加入了不少改編情節，像是伏拉德三世在生前打仗時，妻子聽到他戰死的消息，便跳崖自殺，伏拉德三世因此悲痛不已，而後面變成德古拉以後，他會愛上別人，是因為她的姿色與亡妻十分相像等改編劇情。在這時候，電影中的德古拉已經漸漸沒有那麼可怕的形象，甚至到了 2014 年上映的《德古拉：永咒傳奇 Dracula Untold》，德古拉還被形容為英雄。

現在，在全球知名媒體平台 Netflix 上面，有著 Netflix 與 BBC 於 2020 年聯手推出的《德古拉》，分為三集，據 Netflix 官方消息指出，這次的《德古拉》作品有著不同的改變，像是前面提到的德古拉於 19 世紀前往倫敦，這次影集就改變成為 21 世紀，將時空線移到現代等。



圖十六、十七：上圖為蓋瑞·歐德曼在 1992 年法蘭西斯柯波拉（Francis Ford Coppola）的作品《吸血鬼：真愛不死》中，飾演的德古拉公爵與其電影的海報。（圖片來源：轉角國際、Reddit）

三、 真實世界的吸血鬼

此外，除了伏拉德公爵以外，歷史上還有一個人也被稱為是真正存在的吸血鬼，那就是匈牙利吸血女伯爵：伊莉莎白巴托里（1560—1614）。

在 17 世紀時，匈牙利有一位伯爵夫人—巴托里·伊莉莎白在生下孩子後，看到鏡中的自己，覺得容貌已不如以往，因而厭惡自己，而她後來聽說以少女的血浸泡全身或是喝下去都能保持青春，於是她開始以殘忍、恐怖的方法殺害、虐待少女，從農村到貴族，估計有上百人遭到毒手。但由於巴托里的身世，因此她最後並無受到死刑，而是終生被關在恰赫季采城堡中到死去。人們則稱她為吸血女伯爵，也就是德古拉的女生版本。



圖十八：上圖為巴托里伯爵夫人的肖像（圖片來源：維基百科）



圖十九：巴托里夫人殺害少女的想像畫作（圖片來源：維基百科）

四、 傳說中的吸血鬼與其背後的真相

吸血鬼從以前開始，就是常見的小說、電影的重要元素；但在歷史上，卻成了造成「疾病」與「死亡」的犯人。

其實知道真正的真相的人其實並不多，現代人對於吸血鬼的了解普遍都是尖銳的獠牙和指甲、會用獠牙吸食人血、身形瘦削、蒼白還有鮮紅的眼睛，外黑內紅的長袍，還有住在漆黑的棺材中且無法在鏡子當中看到自己的身影。



圖二十：網路上的吸血鬼圖案通常都是符合上面設定的（圖片來源：Pngtree）

他們最怕大蒜、十字架、以及太陽的炙熱，而被尖銳的木樁貫穿心臟則會讓他們化作煙霧死亡。而這些吸血鬼則通常會在晚上現身，在人不知鬼不覺的情況下偷偷吸食人血。他們還害怕太陽，傳說與故事中的某些吸血鬼，照到陽光後甚至會被燃燒殆盡，但故事總是不是一樣的設定，有些吸血鬼故事會設想出與原本的故事相反的鏡像設定，把故事中的吸血鬼變成可以在陽光下生存的生物，例如著名的吸血鬼德古拉，則是在陽光下身體素質較弱，但並不會因此而身亡，這讓故事多了更多的想像力和敘事手法的靈活，卻因而一傳十，十傳百，成為了人人皆知的傳說故事。

但是在最一開始，人們之所以會產生吸血鬼的傳說，其實是因為那些已經入土的屍體，當時，有人挖開了墳墓，發現棺材中的屍體，不僅衣服沾滿了鮮血，眼睛、鼻子、嘴巴和耳朵都流出了血，牙齒和指甲也變長了，而且這種事件並不是只有個例 18 到 19 世紀之間，都有發生過許多類似的事情，例如塞爾維亞南部的小鎮梅德韋達，當地爆發了所謂的吸血鬼疫情，許多當地人民神秘的身亡，後來，當地的許多人被挖出屍體，刺穿心臟，屍體被焚燒，用以消滅這個疫情。這個故事讓大家產生了巨大的誤會，因而把無故死亡的人的死因推禍給這些往生的屍體。

這大多是因為人們對肉體分解的過程認知並不清楚：其實人的屍體放久

了，皮膚會往內退縮，縮水後的皮膚會讓屍體的牙齒和指甲看起來好像變長了，還有器官在進行分解的過程中，深黑色的分解液會從口鼻流出。對這些過程不了解的人便以為這些黑色的死因推禍給這些往生者，當這些曾經變成謠言與傳說的真相公諸於世時，卻令人十分難過。

研究者想法

吸血鬼是我們添加在小說中的主要元素，當時在決定異世界的人物時，覺得吸血鬼這種帶點神祕感及令人害怕的設定非常適合將多個謎團圍繞在故事中，因此選擇了吸血鬼作為主要角色，而要精細刻劃角色，就必須對吸血鬼有一定的了解。然而，我們以為吸血鬼只是出自某位作家之手，讓這個傳說迅速流傳，但是吸血鬼其實是是有歷史根據的，一些殘暴的人的形象被塑造為吸血鬼，可能是因為一些事件或行為，人們想要有一個解釋，因而慢慢產生了吸血鬼這個說法，也傳出了逐漸壯大的謠言。

後來，吸血鬼文化也被當成電影元素，有很多個電影中都出現了吸血鬼，隨著時代發展，吸血鬼文化逐漸被融入各個方面，這神秘又有趣的文化也讓人深深著迷。

第四節 小說創作的文化融入與心路歷程

一、 小說如何融入現代文化與社會？

在電子媒體還未蓬勃發展之前，傳統的「閱讀」只有印刷的紙本書籍，它包括了不少文類，報紙、雜誌、書籍是常見的媒體，它們都是利用紙本來呈現，比較有趣的是，一般人往往忽略了以鮮豔色彩印製的傳單，反而去注意小說書頁裡沒有色彩的文字，因為傳單媒體往往太過於輕薄短小，只有需要的人才會深入閱讀與參考。

而在以往，書籍量並不多時，幾乎只要出版了都會有人購買或租借來閱讀。但是到了現代，小說在社會中仍然是個相當盛行且普遍的媒體。但是也因為如此，市場上也出現了非常多不同的作家，儘管每個作家的風格都各有不同，產出的書籍量也多不勝數，有的系列剛發表就一炮而紅，有的過了許久卻乏人問津。那麼，該如何讓小說變得豐富有趣，引起讀者注意呢？這時候就需要在小說中加入「融入文化」，而不是單純地闡述一件事實，現代社會中的文化有非常多種，可以加入以下這些較為基礎方面的文化在故事中。

(一)特殊民族習俗或語言

某種特殊民族所使用的特殊詞彙、口音、諺語或是特別的民俗活動。例如中國著名作家沈石溪先生就在他的創作中加入了中國傣族的知識與語言，來為書中的角色命名，也引用了傣族的諺語等，豐富了書中的情節。



圖二十一：《狼王夢》是沈石溪先生所創作的著名作品之一。他的作品集中有時會加入傣族的諺語等民俗。

(二)社會氛圍與時代背景

像是國際經濟狀態、科技發展的趨勢造成的影響、或是特別的法律制度、全球性的問題等，若是加入在故事中，可以讓人們意識到問題的嚴重性，或是以小說的方式來向政府提出異議。

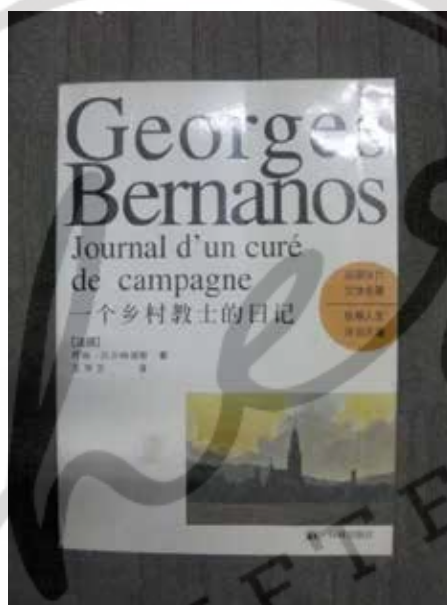
時代背景在小說中也是十分重要且必須決定的元素，每個時代都會有不一樣的改變，故事中的時代背景如果是古代，可以適當加入一些當時的習俗等，讓讀者能夠更了解當時的情形。而如果時空背景是在未來，則可以顯示出人們時代的進步，或是因為科技進步造成了環境甚麼問題。



圖二十二：由吳明義老師所創作的《單車失竊記》，故事中融入了日治時期留下的歷史記憶與家庭問題。

(三)信仰與宗教

每個地區的宗教或是信仰都不太相同，透過故事的描述，可以讓我們尊重與了解不同的習俗，減少在社會中歧視與刻板印象的發生，但過度的迷信也許會造成問題的發生，故事也能提醒世人這個問題。



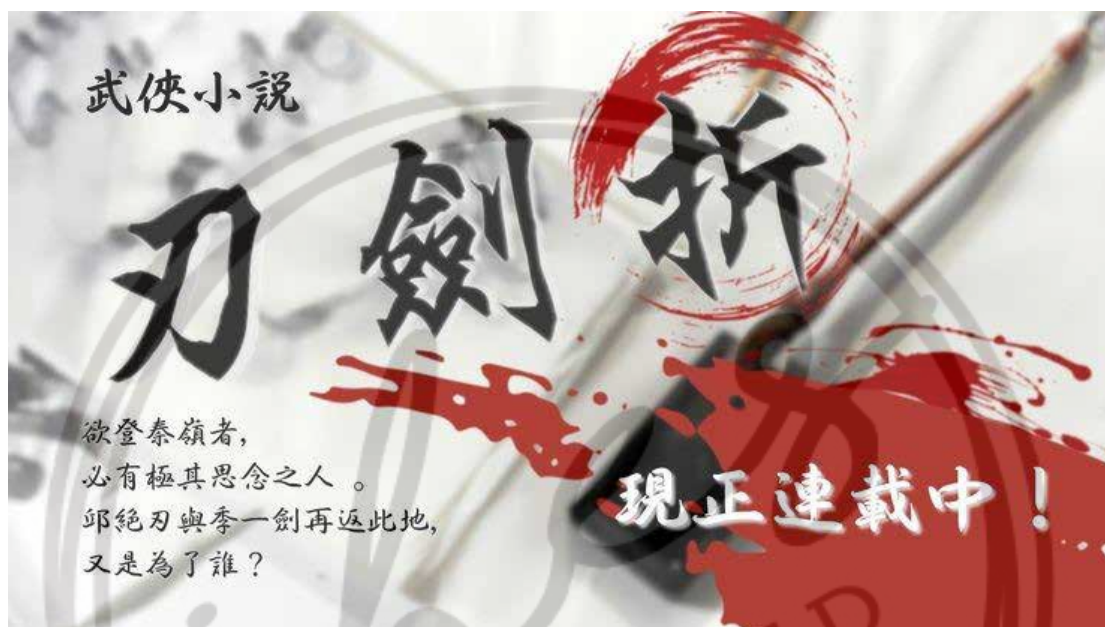
圖二十三：由法國作家喬治·貝爾納諾斯於 1934 年創作的《一個鄉村教士的日記》，探討了懷疑、信仰與自我犧牲等主題。（圖片來源：每日頭條）

二、 小說作家的心路歷程

在現代，閱讀能力被視為需要從小積極培養的能力之一，從繪本到小說，書籍總是在人們生活的周遭，有些人看小說是為了放鬆；有些人看小說是為了學習；而有些人則是為了「創作」。

市面上的各種小說，分為很多種，著名的有武俠、愛情及歷史小說等等，而我們所看到的小說，都是由各個文筆優美且富有想像力，甚至願意花上很多時間在創作的作者寫出來的，想想看，要如何才能維持那麼久的專注，寫出那麼好看的故事？《刀劍折》的作者曾說，他曾經很討厭這部作品，為了提升小說創作能力，作者參加了小說討論會，但這也是造成作者寫作低潮的原因，為

了提升小說的內涵，他在參加討論會時，看著別人的作品，會一直覺得自己寫出來的東西不應該只有這樣，明明有好的構想，但就是不知道為什麼無法將想法完美的呈現出來，作者們為了寫出更好的作品，絞盡腦汁，去搜集各方資料，不斷追求更好的作品，也讓讀者們可以讀到最好的小說、最有趣的故事。



圖二十四：《刀劍折》的宣傳圖片（圖片來源：方格子）

「我恨過它，如今卻深深的愛它。我看似在望著這部「媚俗」之作，殊不知卻是在凝視我自己。」這是作者在部落格文章最後所寫的一行字。在創作小說時，作者們可能會無時無刻都在思考小說情節，自己給自己的壓力，都勝過於旁人給自己的期望，除了要寫出自己滿意的作品，還要寫出迎合大眾的作品，充分體現了寫出一本小說是有多麼困難。

在翻找各個網站時，我們參考了一位網友的評論，他說「即使你的學測作文滿級分，即使你曾獲得甚麼校園舉辦文字相關的獎項，踏進現實裡執起筆或鍵盤，你就只剩自己了。」網友在就學時，就已經產生了當作家的想法，而他的想法，也正是作家在寫作時秉持的精神——「我要寫出更好的作品，我要寫出一個能讓大家刮目相看、讓老師、同學及大眾都驚訝的作品！」，在不斷的追求完美時，總會覺得之前寫的情節太過於簡單或是缺乏創意，更多的疑慮總會在寫到後面章節時，出現在最初的部分。但，網友覺得，其實不管自己覺得怎

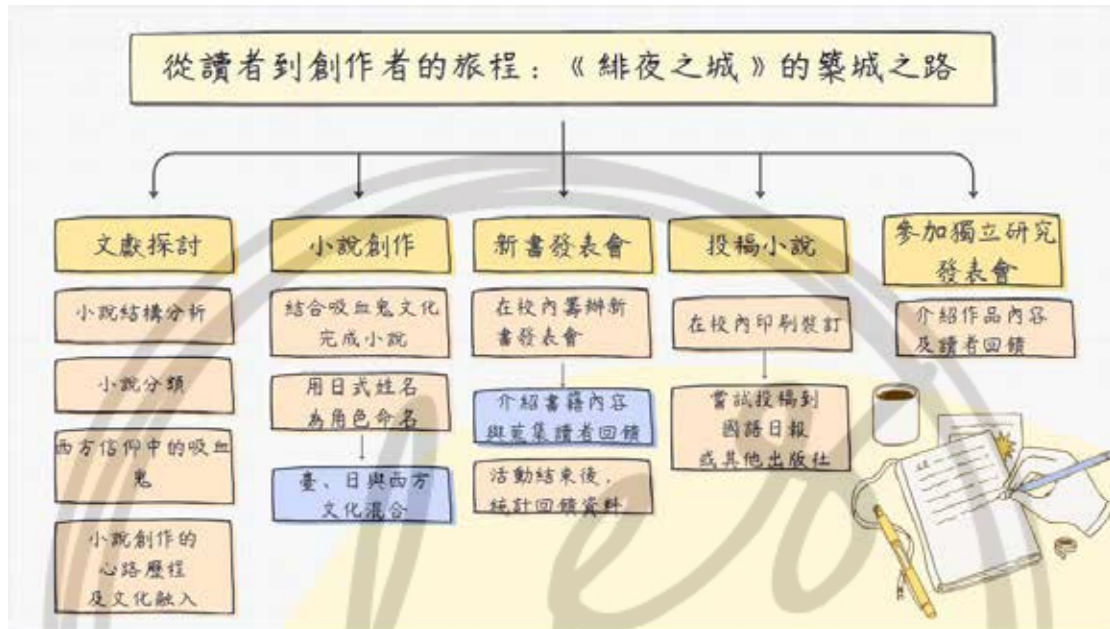
麼樣，只要訂好主軸、設定好目標，在寫作時依據主軸撰寫，堅持自己的想法、相信自己的能力，「當你自己喜歡你自己時，別人也會喜歡你。」誠心誠意的寫出一段故事，才能讓大家都佩服，也才能讓自己成為更好的自己。

研究者想法

我們在親身體驗寫小說的感受後，認為這真是一件不簡單的事，時常會沒有創作靈感，需要去看看各個已出版的小說，從中學習寫作方式及時間排序等，再去各大網頁搜集資料，再將資料內容融入至小說中，而在融入文化時，會常常顯得突兀，因此，學習如何在寫作時用某些手法將文化元素、信仰及人物特點混合進故事中也是很重要的一環，另外，還有一種令人感到焦慮、煩惱的情況，就是自己明明有那麼好、那麼有趣的想法，但礙於詞彙量不足，或是不知道如何詮釋在故事中，就會一直覺得自己做得不夠好，長期累積下的壓力，常常是壓倒作者們的最後一根稻草，為了避免我們在創作時太多壓力，我們會將寫作看待成一種放鬆的方式，不要想著這是功課或是過於急著證明自己，而是將自己腦中的想法用自己的觀點、自己的話語寫出來，先認同自己，才能在最好的狀態下進行創作。

第參章 研究內容

第一節 研究架構



一、擬定研究主題，蒐集文獻資料

本研究之所以會選擇這個主題，是因為研究者們在生活中的十分熱愛閱讀和寫作，在四年級的一次創作中，發現了新的靈感，於是便決定在本次的獨立研究中創作小說，探討小說創作的過程。接著進行文獻探討，本研究的文獻探討主要分成四個部分，分別是小說結構分析、小說的分類、西方信仰中的吸血鬼以及小說創作如何融入文化和作家的心路歷程。

二、決定小說主題與小說創作

本研究創作的小說為「緋夜之城」內容主要描寫吸血鬼所居住的「血城」，他們的歷史所隱藏的真相。而此研究的研究者之所以會選擇這個創作主題，是因為研究者們尤其特別喜愛奇幻小說，認為吸血鬼的文化會使小說增添許多神秘感，而在一次的閱讀中，研究者們發現有些真實的歷史被掩蓋，因而產生靈感，創作出此故事。

三、舉行新書發表會

為了推廣小說和本研究，完成小說的創作後，研究者們將會印刷初版

的小說，並在校內舉行新書發表會，邀請中和國小學生前來，在發表會中，研究者會介紹小說「緋夜之城」，摘取小說部分片段供參加者閱讀，並蒐集參加者的讀後回饋與建議。

四、小說的投稿及出版

舉行完新書發表會之後，研究者將會依照從發表會中得來的回饋，為小說進行最後的修改，並將小說嘗試投稿到市面上的出版社，例如國語日報等出版社，期望能出版到市面上供讀者們閱讀。

五、撰寫研究結果並發表此研究

透過撰寫小說與舉行新書發表會的經驗，統整並撰寫出研究結論，在獨立研究發表會上進行發表與分享，希望藉由此研究，能讓人們認識小說的撰寫到完成的過程，從此也更熱愛閱讀。



七、八月：在暑假期間，使用線上會議的方式，討論本研究的初步研究方向，決定以創作小說以主要方向，並在討論過後開始蒐集文獻資料，初步了解小說的分類、結構等，為之後小說的創作做準備。

九、十月：撰寫並完成文獻探討及研究架構兩個章節，在過程中更深入了解小說的撰寫方式，並蒐集各個吸血鬼傳說故事，了解吸血鬼與歷史的關聯、觀察實際被歷史記載為吸血鬼原型的人物及行為，最後開始討論小說各項細

節，並在討論過後安排各個月份的期程規劃。

十一至一月：完成小說內容及排版，再以小說的主題為主軸，自行設計出小說的封面及封底，在與同學及教師討論過後，將初稿送印約十本，並於發表會時發送給各班老師與學生。

二、三月：準備新書發表會講稿及簡報，並製作邀請卡邀請中和國小六年級部分班級參加，將書籍的試讀片段給預計要參加新書發表會的各班老師，請他們給同學們閱讀。並在新書發表會中發放紙本問卷，蒐集讀者回饋，再統整、吸收建議。

四月以後：撰寫研究結果，並準備獨立研究發表需用到的講稿、研究介紹的簡報等，充分練習後在四月的新北市獨研發表會中發表。

第二節 研究設計與工具

本研究主要採用了三種研究工具，分別是小說創作、舉辦新書發表會，以及嘗試投稿，來完成我們的獨立研究。

一、小說創作歷程：

我們以吸血鬼城市的背景開始著手撰寫小說，首先進行故事的主題構思再開始創作，在創作過程中，常常需要構想新角色及新的事件內容，要以那個角色的個性及背景去取名字，並在主角認識新角色前，引發事件來鋪陳後續劇情，最後思考結局。在小說內容撰寫完成後，我們要開始學習如何排版，並以小說主題來設計屬於自己的小說封面及封底，再尋找出版社印刷作品，於新書發表會時贈送給班級導師及同學，讓同學們可以讀到我們的作品。

二、推薦序：

雖然我們在撰寫小說的過程中，通常都會互相審核，但由於創作者本身的想法與讀者的可能不一樣，因此我們預計在小說完成後，邀請資優班導師閱讀並為我們填寫推薦序，收錄在小說作品中。

三、舉辦新書發表會：

在小說完成後，我們將會邀請中和國小六年級的小部分班級（約二到三班）以及知名作家宋文郁老師來參與新書發表會，由於希望新書發表會活動全程由學生舉辦，因此也會在資優班學生中徵求一位主持人，主持活動流程及整理秩序，研究者則介紹小說的故事內容、創作理念及心路歷程，另外，也邀請宋老師與研究者對談，分享創作經歷，最後，以紙本問卷方式來了解參加者之喜好度及對於小說的想法，再將作品送給參加發表會的班級，讓同學們及教師都可以閱讀我們的作品

四、嘗試投稿：

在新書發表會後，統整同學們參加的回饋，分析讀者們對於作品的喜愛度，最後將故事投稿出版社，如國語日報等，嘗試進行讓更多人能夠閱讀我們的作品。

第三節 資料處理與分析

- 一、紙本回饋：印製紙本問卷，在上面印製相關問題，大致分為兩大類，分別適量化題及質性題。量化題為小說的喜愛度（1 至 5 分），質性題則是像是對於小說的想法及建議，以及詢問如果他們是作者，會希望故事走向如何發展等問題。請普通班導師在活動前後發放給大家，再於隔天收回，有填寫回饋的人，就可以領取糖果或餅乾，以感謝他們花費的時間與心力。
- 二、觀察反應：在新書發表會時，我們除了作者及主持人，也請老師幫忙拍攝照片，方便後續紀錄或是觀察反應。

第四節 研究限制與倫理

- 一、創作的方法：

在撰寫小說的過程中，我們要注意不要抄襲其他作家所創作的作品，如在創作過程中有遇到瓶頸，絕對不能使用人工智慧應用程式撰寫小說內容，但可翻閱相關書籍參考。

- 二、觀眾的肖像權：

在新書發表會舉行時，由於我們要拍照紀錄，所以在活動開始之前，也會先詢問參加者對於拍攝照片的意願，並向他們說明保密原則，再用相機進行記錄，且不將照片外傳或公開。

第肆章 研究結果

我們除了創作自己的小說的故事外，也在三月三十一日舉行了校內的新書發表會，邀請中和國小六年級的三個班級以及知名作家宋文郁老師前來參加，並設計簡單的問券給學生們填寫，調查大家對我們小說的喜愛度及想法。在活動的最後，將作品贈與各班，推廣閱讀。以下是我們的研究細節。

第一節 小說的創作歷程

研究者們在五年級時就開始構思故事，在多次討論之下，確認了小說的主題走向與主要世界觀，決定以神祕的奇幻吸血鬼世界作為創作起點，並在升上六年級後，漸漸完成小說，這過程包括了撰寫細膩的角色設定、多次修改情節以及確認所有情節的連貫性，目的就是為了確保每一處伏筆都能前後呼應且讀者們能有個好的。

當文字內容定稿後，研究者們開始學習小說排版技巧，並特請資優班導師在閱讀整部作品後，為小說作品撰寫推薦序，讓本研究的作品顯得更加完整且具備深度。

在排版作業完成後，研究者接著著手設計小說的封面與封底，利用電子繪圖軟體設計、繪製出專屬於這本書的書封以及作者形象圖片，前後也經歷了非常多次修改，同時撰寫作者介紹，將兩位作者的個性以風趣的方式介紹給讀者，將這些設計匯入 Canva 軟體進行最後的排序與美化。

最後，我們將整理好的電子檔與小說內文寄送給印刷廠商，在反覆確認總印刷數量並正式送印後，研究者也開始積極規劃新書發表會的各項細節，期待將研究者的心血結晶正式呈現給大家。

我們也透過小說故事內容，設計了自己的小說封面，小說封面創作理念以書名《緋夜之城》中的「緋」為主軸，設計出了緋紅色的月亮，並以被撕碎的紙張表示崩塌的信任，另外，也畫上具吸血鬼代表性的蝙蝠，蝙蝠飛向緋月也意指結局充滿震撼的戰爭。後面不同顏色的線條暗指複雜的人物關係線，同時