

世 新 大 學
資 訊 傳 播 學 系
碩 士 論 文

台灣中譯奇幻小說出版發展之研究
A Study on the Development of
Fantasy Publishing in Taiwan

指導教授：卜小蝶 博士

研 究 生：賴國峰

中華民國九十三年七月

致謝

感謝指導教授卜小蝶教授多年來對於我的傳道授業、言教身教，以及不間斷的提攜與鼓勵，豐富了我的知識、擴大了我的視野，也給予我更多的信心與勇氣去面對世界。更感謝老師在百忙之中願意指導我進行這個研究主題，讓我又一次得到了學習與成長的機會。

感謝評審委員陳信元教授與阮明淑教授在兩階段口試這段期間中持續提出了許多寶貴的評論與意見，使我的研究能更加完整，非常感謝兩位老師的指導與砥勵。

在研究過程中，感謝朱學恆先生、譚光磊先生、陳臺融先生接受訪問並多方提供協助；同時也要感謝沈育如主編、陳秋玲主任、黃淑貞副總編輯、顏艾琳主編、徐慶雯主編接受訪問，慷慨分享種種出版經驗與相關看法，使本研究得以順利完成。

最後感謝母親辛勤的生育、養育與照顧，在艱困的環境中仍然堅定地支持我在學術的路途上走了這麼久。

謝謝各位！

中文摘要

本研究的目的是在於探討台灣本地的翻譯奇幻小說出版市場現況，討論目前國內出版社對於出版翻譯奇幻小說的出版策略，涵蓋選書與版權、翻譯與製作、行銷企劃與銷售概況等數個面向。

本研究整理一九九八年迄今出版的翻譯奇幻小說出版品與出版時程，初步分析台灣中譯奇幻小說的發展脈絡，並訪談八位相關人員，包含出版社編輯與選書企劃，整理歸納出版社的出版策略。研究結果顯示出版社的出版經歷對於出版書種有所影響、奇幻小說的特性對於出版流程有所影響、奇幻小說的編輯製作與一般小說沒有顯著差異、目前奇幻小說的閱讀市場仍處在開發階段。最後對於出版社與讀者社群分別提出建議。

關鍵字：奇幻小說 (Fantasy Novel)、出版 (Publication)

目次

第壹章 緒論	1
第一節 研究動機	1
第二節 研究目的	3
第三節 研究問題	3
第四節 研究方法	3
第五節 研究限制	4
第六節 名詞解釋	4
第貳章 文獻探討	7
第一節 奇幻文類	7
第二節 中譯奇幻小說出版發展	13
第參章 研究設計	22
第一節 研究方法	22
第二節 研究對象	23
第三節 研究步驟	25
第四章 研究結果	27
第一節 台灣中譯奇幻小說之出版發展	27
第二節 台灣中譯奇幻小說之出版策略	49
第五章 結論與建議	62
第一節 結論	62
第二節 建議	66
第三節 未來研究方向	69
參考書目	70
附錄一 訪談大綱	73
附錄二 台灣地區中譯奇幻小說出版品列表	75
附錄三 中譯奇幻小說相關出版社簡介	84

表次

表一	奇幻文類出版年代簡表	12
表二	中譯奇幻小說出版時程表	15
表三	中譯奇幻小說系列作品出版時間表	16
表四	奇幻小說改編電影上映時間表	59

第壹章 緒論

第一節 研究動機

有鑑於全球數位內容市場的成長，預估在二〇〇四年的全球產值將達兩千兩百億美元，面對如此龐大的商機，世界各國莫不高度重視。例如歐盟提出了 eCONTENT 計劃、英國工商部設置了 Digital Content Forum、日本經濟產業省則資助成立 Digital Content Association of Japan 等（軟體產業通訊，民 91）。而台灣地區也注意到這項趨勢，因此於二〇〇二年起開始推動兩兆雙星計劃，並將數位內容產業納入兩項未來的明星產業之一（經濟部，民 91）。一般而言，數位內容產業所涵蓋的範圍包括軟體、電子遊戲、媒體、出版、音樂、動畫、網路服務等，其中有三項產業與奇幻文類（Fantasy Genre）密切相關，分別是電子遊戲、電影、與出版。換言之，奇幻文類是這三項產業的文本素材，同時也是提供創意的重要來源。

首先在電子遊戲產業中，線上遊戲是目前其中成長最快的項目。依據資策會資訊市場情報中心報告，台灣線上遊戲產值由二〇〇二年的新台幣四十億元成長為二〇〇三年的六十八億元，成長率為百分之六十七（林于勝，民 92）。此外，估計目前台灣約有一百五十萬名線上遊戲的使用者。而其中最受歡迎的十大線上遊戲皆屬於大型多人線上角色扮演遊戲（元大京華投顧研究部，民 92）。名列第一、由遊戲橘子數位科技代理的「天堂」，在二〇〇二年創下了新台幣二十三億元的營收（遊戲橘子，民 92）。同時，在市場上最受歡迎的十一款遊戲中，就有七款遊戲在遊戲設計與創意表現方面，包括其主題靈感與背景素材，皆來自於書寫異地時空、神奇冒險的奇幻文類。

此外，近年來兩部系列電影持續獲得全球注目，分別是【哈利波特】(Harry Potter) 系列以及【魔戒】(Lord of the Rings) 系列，其票房收入分別為二十五億美金和二十九億美金 (Box Office Mojo, 2004)。而代理魔戒二部曲影音光碟的得利影視預估二部曲將帶來至少新台幣七千萬元的營收 (林茂仁，民 92)。這兩部系列電影均改編自同名的奇幻原著小說，由羅琳 (J. K. Rowling) 撰寫的《哈利波特》系列與托爾金 (J. R. R. Tolkien) 撰寫的《魔戒》系列。

而在全世界出版市場方面，《魔戒》系列原著小說已售出超過一億冊，《哈利波特》系列則超過一億七千五百萬冊 (CNN, 2002)，其它如羅勃喬丹 (Robert Jordan) 的《時空之輪》(The Wheel of Time) 系列，也售出超過一千萬冊 (Baum, 2000)。在台灣出版市場方面，《魔戒》的中譯本預估銷售量為二十三萬冊，將為代理的聯經出版社帶來超過新台幣四千萬元的營收 (呂曼文，民 91)；代理《哈利波特》中譯本的皇冠出版社聲明前四集總共銷售三百五十萬冊 (陳慧敏，民 92)；在博客來書店評選二 0 0 一年出版十二大驚奇 (博客來網路書店，民 90)，以及金石堂書店出版界票選二 0 0 二年十大出版新聞 (盧郁佳，民 91)，都將奇幻小說的出版熱潮，列為台灣近年來出版市場中最值得探究的現象之一。

由上述說明得知，世界各國均紛紛強調數位內容產業對經濟產值的重要性，值得注意的是，數位內容產業的核心價值主要來自創意，而作為數位內容產業創意來源之一的奇幻小說，其市場潛力已逐漸受到台灣出版界的重視，包括如綜合出版社的皇冠、聯經，專門出版奇幻小說的繆思、奇幻基地等，皆陸續翻譯並引進國外知名的奇幻小說系列進入台灣市場。顯見奇幻文類的潛力與重要性，然而目前對於奇幻文類的研究相當不足，且多以文學層面探討為主，本研究則希望能由出版的角度，針對台灣地區中譯奇幻小說的出版發展進行研

究，包括探討各主要出版社的出版策略，並分析目前引進台灣的主要書種系列及其特色，希望能對奇幻文類的出版有更深入的剖析，以提供未來奇幻文類出版及在數位內容產業應用之參考。

第二節 研究目的

本研究主要目的為收集、整理、分析、及比較台灣中譯奇幻小說的出版發展經驗，並深入探討各出版社之出版策略，包括其選書、行銷、及加值服務等之相關策略；此外，也將分析目前引進台灣的主要書種系列及其特色。希望研究成果能對於奇幻小說相關出版社之出版業務與市場開發有所助益，以及促進奇幻小說社群瞭解其閱讀文本的出版來源，並引發數位內容產業對出版奇幻文類，用以培養數位內容創意來源的重視。

第三節 研究問題

奇幻題材的兒童讀物與青少年讀物在台灣已出版多年，但正式以奇幻作為號召的書系則從一九九八年才逐漸開始出版，後來到二〇〇一年配合《哈利波特》小說以及【魔戒】電影的宣傳暢銷才開始引起社會大眾的閱讀興趣，出版的書種與讀者社群也才進一步地拓展開來。面對此一新興的文類，相關出版社選擇進入市場的動機為何？規劃了哪些出版策略？執行的過程如何？實施成效又如何？未來可能的出版方向與策略？對數位內容產業與奇幻出版的看法如何？等等，都是值得探討的議題。

第四節 研究方法

本研究擬運用開放式的深入訪談法，實地訪問台灣數家主要奇幻小說出版社的重要關鍵人員（主編、編輯、顧問、企劃等），瞭解其出版策略、現階段任務、及對於未來發展的規劃等專業意見。

開放式的深入訪談藉由半結構的開放式問題和雙向溝通，在某些情境中，可以要求受訪者提出對某些事件的深入看法，並且利用這些意見做為進一步探索之基礎；但缺點為受訪者即問即答，較無充裕的思考時間，並且可能因受到訪問者的影響，導致答案出現偏差。

在研究對象的選定方面，包括出版暢銷奇幻小說或專營奇幻小說的出版社主編，以及經常為出版社提供選書企劃或相關意見的奇幻社群成員。訪談後整理逐字稿，經訪談對象同意授權之後，依照研究問題逐項進行整理與歸納。

第五節 研究限制

本研究範疇僅針對台灣地區出版中譯奇幻小說的出版社、且為一九九八年後出版的出版品為主。國外或華人其它地區的奇幻出版發展情形並未納入。本研究以青少年及成人閱讀之奇幻作品為主，未針對兒童文學中的奇幻文類進行探討。

第六節 名詞解釋

一、奇幻 (Fantasy)

「Fantasy」泛指所有想像的文類集合，似宜譯為「幻想」，但其翻譯在台灣地區一直沒有統一，亦有人翻作「奇幻」，特指故事所在的世界架構取材於工業時代以前之歷史文明的幻想小說，本研究採用後者翻譯為「奇幻」。

二、科幻小說 (SF; Science Fiction)

十八、十九世紀科學剛發軔，當時民智未開，科學的神奇在一般人心目中反倒比傳統神話中妖精仙靈還更具想像力，科幻小說成為幻想的代名詞。科幻小說歷經兩個世紀的發展，成為西方小說主要的一個支派，歐美書店的小說分

類系統中，科幻與奇幻並稱為 Science Fiction & Fantasy。科幻與奇幻的界線並不容易區分，一般認為科幻小說會對閱讀的受眾帶來新穎的觀念與想法，比方 Jules Verne 的潛水艇，與 William Gibson 的 Cyberspace。

三、恐怖 (Horror)

以描寫恐懼為主軸的小說，小說的構成元素取材自許多超自然的現象與事物。廣義的幻想一度包含恐怖小說，但現今由於題材發展的特性而自成一類。

四、兒童文學 (Children Literature)

專為兒童所撰寫的作品。奇幻文類的發展與兒童文學的歷史有所重疊，部份兒童文學的經典也是奇幻文類的重要作品。兒童文學與奇幻相比，比較明顯的相異之處在於兒童文學的主角多為兒童或青少年，故事主體發展集中於主角長大成人之前。

五、類型奇幻 (Genre Fantasy)

奇幻小說的一種故事架構，通常為一群善良的英雄歷經種種冒險危難，最終擊敗意圖統治世界的邪惡魔王。由於此種架構的人物類型較明確，故事架構大致依循正義戰勝邪惡的故事傳統，因此頗受讀者的喜好。

六、角色扮演遊戲 (RPG; Role Playing Game)

參與遊戲的遊戲者扮演一個虛擬的角色，在特定的虛構世界中進行遊戲。這種遊戲非常重視遊戲的世界背景設計，以及遊戲者在遊戲過程中經歷的冒險故事，題材包含奇幻、科幻等不同的類型。最早發源於桌上遊戲 (Tabletop Game)，稱為桌上角色扮演遊戲 (TRPG)，之後發展為電腦角色扮演遊戲 (CRPG)。

七、龍與地下城（D&D；DnD；Dungeons & Dragons）

TSR 公司出版在一九七三年出版的桌上角色扮演遊戲，經過修改後，於一九七八年出版的《進階龍與地下城》（*Advanced Dungeons and Dragons*）受到桌上角色扮演遊戲玩家的廣泛喜愛，許多早期的電腦角色扮演遊戲製作者都受其影響。這套遊戲至今依舊吸引眾多的玩家，也改編為多套電腦遊戲。

八、魔法風雲會（MTG；Magic the Gathering）

Wizards of the Coast 公司在一九九三年發行的一種集換式紙牌遊戲（Trading Card Game），在紙牌遊戲中加入了奇幻題材的故事情節，目前全世界約有六百萬名玩家。遊戲可以由兩人或多人團隊進行競賽，國際競賽由 Duelists' Convocation International 進行認證，二〇〇三年魔法風雲會世界賽（World Championship）的個人賽首獎獎金達三萬五千美金。

九、大型多人線上角色扮演遊戲

（MMORPG；Massive Multiuser-Oriented RPG）

前身為 MUD（Multi-User Dungeon），在二十世紀九〇年代後期市場規模迅速成長，為電子遊戲產業中線上遊戲（On-line Game）平台的主要遊戲類型之一。目前許多大型多人線上角色扮演遊戲的故事背景均取材於奇幻文類。

第貳章 文獻探討

第一節 奇幻文類

一、奇幻文類的定義

奇幻文類（Fantasy Genre）的創作數量相當多，且其題材包羅萬象，包括從神話故事、傳奇故事中挪用種種元素進行改造。同時，其發展時間較晚，相對主流文學而言，算是一種新興文類，仍處於蓬勃發展的階段。因此目前尚無法有一明確定義來區分奇幻文類與其它文類之間的關聯。僅能透過以下幾位國內外研究奇幻文類的學者與作者，略述其意義與特性。

W. R. Irwin（1976）認為「不管是過於誇張或是十分平凡的題材，只要一個故事表現出具有說服力的架構與發展，而這個由心靈想像的創造它合乎邏輯與修辭技巧，就可以歸類為奇幻。」

Brian Attebery（1992）提出「奇幻是一種廣受歡迎、跳脫現實的文學型式，混合了易於辨識的角色與睿智巫師、龍、魔法劍，而且善良永遠戰勝邪惡。」，並且「奇幻是一種微妙的說故事方式，它的特徵包含文體的高度趣味、自我投射，以及對社會常規的破壞。它的小說型式出現在二十世紀，但起源可追溯到創造符號表達抽象意念的同時，是傳統史詩、民間傳說、傳奇故事與神話的再現。」

John Clute（1997）認為「奇幻文本是一個能自圓其說的故事。如果故事是發生在這個世界，那麼它是在敘述一個超乎我們對於現實世界認知的不可能的故事；如果故事是發生在另一個世界，那麼故事的設計會把不可能變成可能。」

J. R. R. Tolkien (1964) 提及「奇幻是真實世界發生之事物的再現，它根源於事實，但是不會被事實所拘束。」

朱學恆 (民 87) 則提出「這類的作品多半發生在另一個架空世界中 (或者是經過巧妙改變的一個現實世界)，許多超自然的事情 (我們這個世界中違背物理定律、常識的事件)，依據該世界的規範是可能發生的，甚至是被視作理所當然的。」

從上述研究者的定義綜合來看，對於奇幻共通的解釋包含了「超現實的故事」以及「異地時空」等兩項明顯特徵，雖然這兩項特徵無法完全劃分奇幻與其它文類的界線，但基本上仍可以作為判別奇幻創作的參考標準。

二、奇幻文類的源起

西方奇幻文類的發展如同中國的神怪小說一樣有著悠久漫長的歷史 (朱學恆, 民 87)。從西元前兩千年兩河流域的《吉爾迦美什》(*Gilgamesh*) 史詩、西元前八百年古希臘的《伊里亞德》(*Iliad*) 與《奧德賽》(*Odyssey*) 史詩等詩歌神話開始發軔，之後由中世紀北歐的《愛達經》(*Elder Edda*)、法蘭西的《羅蘭之歌》(*Song of Roland*)、日爾曼的《尼伯龍根之歌》(*Das Nibelungenlied*) 不列顛的《亞瑟王與圓桌武士》(*King Arthur and Knights of the Round Table*) 等傳奇故事 (Romance) 一脈相承 (Flynn, 2001)，透過神話、史詩、傳奇到現代的奇幻小說，傳承奇幻異想的說故事傳統。

十八、十九世紀，理性與科學當道，奇幻與荒誕迷信畫上等號，所幸啟蒙時代將兒童視為成人，特別重視對於兒童思想的啟迪，奇幻暫時依托於《水孩兒》(*The Water Babies*)、《愛麗斯夢遊仙境》(*Alice's Adventures in Wonderland*)

、《小飛俠》(*Peter Pan*)、《綠野仙蹤》(*The Wonderful Wizard of Oz*)等兒童文學(Children's Literature)中的幻想故事之下。然而奇幻文類的神祇原型、善惡對立的故事結構、與奇幻異想的種種魔法怪物等元素已然備妥(譚光磊, 民88)。

三、十九世紀末期到二十世紀初期的奇幻文類發展

在十九世紀末期到二十世紀初期,奇幻文類注入了新的元素,從原本單純的仙靈妖精故事與英雄傳奇,發展為故事背景發生於奇異時空、敘述英雄冒險,以及充滿各種依據神話傳說和異國文化所創作出的生物種族的幻想小說(譚光磊, 民90)。奇幻文類的故事架構愈加開闊、故事情節也愈加複雜,所採用的元素也愈加多元,篇幅越來越長,動輒超過數百頁,同時也不再只是專為兒童所撰寫的作品,奇幻文類的特色愈加明確。

十九世紀末,英國的George MacDonald 撰寫《*Phantastes, A Faerie Romance for Men and Women*》; William Morris 早期撰寫取材於亞瑟王傳說的《*The Defence of Guenevere*》詩集,後來又出版長篇奇幻小說《*The Well at the World's End*》; Henry Rider Haggard 撰寫冒險小說《*所羅門王寶藏*》(*King Solomon's Mines*)、Lord Dunsany 撰寫《*The Gods of Pegana*》(Asman, 2001)等等。這些依據傳奇故事與民間傳說加以演繹,或是全然憑空想像的詩集、小說等創作,故事背景大都發生於一個有別於現實世界的特定時空,這個時期的作品已初具現代奇幻文類的雛形。

二十世紀的二〇年代,美國廉價雜誌(Pulp Magazine)與一角錢小說(Dime Novel)進入黃金時期,這種針對教育水準較低的閱讀群所出版的新媒介,主要多以奇情聳動的小說為主要內容,大量刊載運動、科幻、冒險、幻想

以及犯罪等不同主題的小說 (Joshi, 1990)。雖然發表在這些雜誌的奇幻小說作品故事品質較差，但依然發掘了勞柏霍華 (Robert E. Howard) 與他的《蠻王柯南》(Conan) 系列小說，以異時空、邪惡巫師、神力英雄冒險為題材，樹立了日後奇幻文類中 Sword & Sorcery 這項子分類的特色。

而 H. P. Lovecraft 則以《Necronomicon》為軸，承繼以往哥德小說 (Gothic Novel) 的精神，創作了許多怪譚小說 (Weird Fiction)，爾後從奇幻文類中獨立分出，成為恐怖 (Horror) 文類的代表作家。

四、二十世紀中期以後的奇幻文類發展

二十世紀中期之後，奇幻文類進入了新的里程碑，參與牛津大學一個私人聚會「The Inklings」的兩位教授，在五〇年代先後出版的小說，恰好分別象徵了奇幻文類發展的不同路線：路易斯 (C. S. Lewis) 創作了暗喻基督教信仰的《納尼亞年代紀》(The Chronicles of Narnia) 系列小說，講述四兄妹偶然闖進魔法王國的故事，為兒童文學中的經典作品。而托爾金 (J. R. R. Tolkien) 則創作了引起歐美讀者的閱讀風潮的《魔戒》系列，這套脫胎自神話傳奇與古代語言，但時空全然虛構的暢銷小說，敘述一段發生於中土世界 (Middle-earth) 的想像故事，使「第二世界」(The Secondary World) (Zahorski, 1982) 的概念廣為人知，其後的創作者得以將故事架構於想像的時空，展現恣意奔放的創意故事 (Asman, 2001)，往後成為引領奇幻文學的重要經典。

六〇年代，巴蘭亭圖書公司 (Ballantine) 為了延續《魔戒》的熱潮，推出了成年人奇幻 (Adult Fantasy) 書系，精選十九世紀末期以來的奇幻小說，向大眾推薦更多原創的奇幻故事，但未獲青睞。同一時期，娥蘇拉·勒瑰恩

(Ursula K. Le Guin) 出版了溫潤典雅的《地海》(Earthsea) 系列，揉合東方思

想、女性主義等概念，展現了奇幻文類蘊含哲學思想的可能性。

七〇年代晚期，巴蘭亭圖書公司的編輯萊斯特·雷（Lester del Rey）改變策略，出版 Terry Brooks 模仿《魔戒》所寫的《*The Sword of Shannara*》系列小說，這部小說成功打開市場，締造亮眼的銷售成績，登上紐約時報（*New York Times*）暢銷書排行榜，影響風潮所及，使得許多出版社均開始出版大部頭的類型奇幻（Genre Fantasy）小說（Hartwell，1980）。

八〇年代奇幻小說屢屢成為暢銷書，此一潮流延伸至九〇年代，包括 Stephen R. Donaldson 的《*The Chronicles of Thomas Covenant the Unbeliever*》系列、雷蒙費斯特（Raymond E. Feist）的《*時空裂隙之戰*》（*Riftwar*）系列、大衛艾丁斯（David Eddings）的《*聖石傳奇*》（*The Belgariad*）系列；九〇年代開始，羅勃喬丹（Robert Jordan）的《*時空之輪*》系列、泰瑞古德坎（Terry Goodkind）的《*真理之劍*》（*The Sword of Truth*）系列、喬治·馬汀（George Martin）的《*冰與火之歌*》（*A Song of Ice and Fire*）系列等等，都是多冊大部頭的暢銷**類型奇幻**作品。而改編自紙上角色扮演遊戲龍與地下城（*Dungeons & Dragons*）的衍生小說，《*龍槍*》（*Dragonlance*）系列與《*被遺忘的國度*》（*Forgotten Realm*）系列亦大受歡迎，相關小說達上百種之多。

近年來，奇幻文類除了類型奇幻之外，也開始回顧檢視過往的**文學奇幻**（the Fantastic in Literature）作品，朝向更高的水準發展（Hartwell，1980），多部作品也受到各種文學獎項的肯定。而許多著名的奇幻小說也一一改編為廣播劇、電視影集、電影或電子遊戲，結合影音媒體運用數位科技來展現奇幻故事的瑰麗想像。

綜合上述，表一簡單列出奇幻文類的發展年表。

表一 奇幻文類出版年代簡表

西元前	2000 BC	《吉爾迦美什》(Gilgamesh)
史詩	800BC	《伊里亞德》(Iliad) 《奧德賽》(Odyssey)
中古時代	8 th	《貝奧武夫》(Beowolf)
傳奇故事	12 th	《愛達經》(Elder Edda) 《羅蘭之歌》(Song of Roland)
	13 th	《尼伯龍根之歌》(Das Nibelungenlied) 《亞瑟王與圓桌武士》(King Arthur and Knights of the Round Table)
<hr/>		
十八、十九世紀	1863	《水孩兒》(The Water Babies)
兒童文學	1865	《愛麗斯夢遊仙境》(Alice's Adventures in Wonderland)
	1904	《小飛俠》(Peter Pan)
	1900	《綠野仙蹤》(The Wonderful Wizard of Oz)
<hr/>		
十九世紀末期到	1858	George MacDonald 《Phantastes, A Faerie Romance for Men and Women》
二十世紀初期	1885	Henry Rider Haggard 《King Solomon's Mines》
幻想文類成型	1896	William Morris 《The Well at the World's End》
	1905	Lord Dunsany 《The Gods of Pegana》
	1922	Eric Rucker Eddison 《The Worm Ouroboros》
	1926	H. P. Lovecraft 《The Call of Cthulhu》
	1932	Robert E. Howard 《Conan the Barbarian》
<hr/>		
二十世紀中期以後	1950	路易斯 (C. S. Lewis) 《獅子・女巫・魔衣櫥》 (The Lion, The Witch and the Wardrobe)
「第二世界」概念	1955	托爾金 (J. R. R. Tolkien) 《魔戒》(Lord of the Rings)
獲得廣泛重視	1968	娥蘇拉・勒瑰恩 (Ursula Le Guin) 《地海巫師》 (A Wizard of Earthsea)
	1968-1974	巴蘭亭圖書公司 (Ballantine) 出版成年人奇幻 (Adult Fantasy) 書系
類型奇幻小說	1977	Terry Brooks 《The Sword of Shannara》
成為暢銷書		Stephen Donaldson 《Lord Foul's Bane》
	1982	雷蒙費斯特 (Raymond Feist) 《Magician》
	1984	大衛艾丁斯 (David Eddings) 《預言傀儡》(Pawn of Prophecy) 瑪格麗特魏絲 (Margaret Weis) 與崔西西克曼 (Tracy Hickman) 《秋暮的巨龍》(Dragons of Autumn Twilight)
	1990	羅勃喬丹 (Robert Jordan) 《世界之眼》(The Eye of the World)
	1994	泰瑞・古德坎 Terry Goodkind 《巫師第一守則》(Wizard's First Rule)
	1996	喬治・馬汀 (George Martin) 《權力遊戲》(A Game of Thrones)

第二節 中譯奇幻小說出版發展

一、啟蒙階段

英美的奇幻文類遲至二十世紀的五〇年代方具規模，到八〇年代才以類型奇幻全面擴展開來。而台灣中譯奇幻小說因為語言與文化的隔闔，出版時程相形之下更加緩慢，早期翻譯奇幻小說多屬於童書、兒童文學、青少年讀物等型式引進，缺少主流的類型奇幻小說。

一九七九年長橋出版社出版了路易斯《納尼亞年代紀》系列七本小說中的《獅子·女巫·魔衣櫥》(*The Lion, The Witch and the Wardrobe*)等五本作品；一九八〇年水牛出版社推出水牛少年文庫，出版《綠野仙蹤》系列作品；接著九歌出版社、國語日報出版社、東方出版社等也先後出版了許多青少年讀物；一九九〇年漢聲出版社也出版精選世界成長文學系列等等，在這些讀物中隱約都帶有奇幻文類的蹤跡，甚至在部份當代名著中也有零星幾部文學奇幻作品，但出版市場上仍尚未出現出版社出版標榜為奇幻文類的小說。

九〇年代初期，改編自類型奇幻小說的電腦角色扮演遊戲，陸續由電腦遊戲代理公司引進國內，並透過遊戲雜誌專文介紹，部份的電腦遊戲玩家在進行過這些遊戲之後，對遊戲的原始文本產生興趣，開始尋找管道購買並閱讀原文奇幻小說，因此另闢蹊徑，形成了奇幻小說最早的初期讀者社群。

表二為中譯奇幻小說出版時程表，資料來源請參見附錄二。表中縱軸為時間軸，以季為單位；橫軸為出版社出書冊數，以冊為單位。以深色標示的格子代表該出版社第一次出版中譯奇幻小說。

表三為中譯奇幻小說系列作品出版時間表，列出目前已出版的系列作品，包括其出版社、開始出版時間、卷數與冊數。

表二 中譯奇幻小說出版時程表

	1997				1998				1999				2000				2001				2002				2003				2004			
	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4			
15 萬象	魔戒	2	13	亞瑟王	2	2	2							龍族																21		
14 第三波	龍槍編年史	3						龍槍傳奇	2	4	8	6		龍族	4	7	8	3	2	1	7		5							60		
20 聯經	魔戒	6												魔戒新譯本	4						1			1	1				13			
8 尖端	魔法風雲會		2	2		2								伊蘇、魔法戰士李維			3	5	6		2	1		1	2	5			31			
16 遊目族						麥克安迪作品	4		2					旅店主人之歌			2	3	1										12			
10 皇冠						哈利波特		1		1			1		1		向達倫		1	2		2	1	1	1			1	12			
19 繆思														地中海			3	2	3	2	3	4	5	3	3	3			31			
4 允晨文化														神偷			2	1	1		2		1	2					9			
12 高富														冰與火之歌			3	4	6		3	3		1	6	1			27			
6 正中書局														麥克唐納作品			1	1					2						4			
1 大田														納尼亞魔法王國			2	1	2		2				1				8			
2 小天下														波特萊爾大遇險					2	2	1	2	2			1			10			
9 奇幻基地														刺客正傳、聖石傳奇					3	1	4	6	3	7	3				27			
11 唐莊														神奇魔法圈			1	2	3		Edge 書系			3					9			
3 小知堂														魔眼少女佩姬蘇			1	2		2	1	4							10			
17 臺灣角川														新羅德斯島戰記			1	1	2										4			
5 天培														阿特米斯奇幻歷險					1		1				1				3			
18 蓋亞														符文之子							2	4	2	2	2	2			10			
13 晨星														小泉八雲怪譚作品										1	1				2			
單季	2	22	0	2	2	2	4	2	0	6	5	10	7	0	5	7	13	10	17	18	33	20	25	23	20	28	20					
單年	2	26				8				28				25				78				88				48			303			

表三 中譯奇幻小說系列作品出版時間表

開始出版時間	出版社	系列名稱	迄今出版卷數	迄今出版冊數
1997年12月	萬象	魔戒	4	15
1998年01月	第三波	龍槍編年史	3	3
1998年02月	聯經	魔戒	3	6
1998年08月	尖端	魔法風雲會系列	3	6
1999年03月	萬象	亞瑟王	5	6
2000年03月	第三波	龍槍傳奇	3	6
2000年06月	皇冠	哈利波特	5	6
2000年07月	第三波	龍槍編年史增訂版	3	6
2000年10月	第三波	黑暗精靈	3	6
2001年05月	第三波	龍族	1	12
2001年06月	第三波	冰風之谷	3	6
2001年12月	聯經	魔戒新譯本	4	4
2002年02月	繆思	地海	6	6
2002年05月	高富	冰與火之歌	2	6
2002年05月	繆思	黑暗元素	3	6
2002年06月	大田	納尼亞魔法王國	7	7
2002年07月	皇冠	向達倫大冒險	7	7
2002年08月	尖端	魔法戰士李維	2	11
2002年08月	第三波	血脈四部曲	4	4
2002年10月	小天下	波特萊爾大遇險	9	9
2002年10月	高富	魔法聖戰系列	6	12
2002年11月	奇幻基地	刺客正傳	3	5
2002年11月	奇幻基地	聖石傳奇	5	5
2002年11月	唐莊	神奇魔法圈	6	6
2002年12月	小知堂	魔眼少女佩姬蘇	4	4
2003年02月	臺灣角川	新羅德斯島戰記	4	4
2003年02月	繆思	御謎士三部曲	3	3
2003年03月	繆思	邊境大冒險	4	4
2003年04月	天培	阿特米斯奇幻歷險	3	3
2003年04月	第三波	牧師五部曲	3	3
2003年07月	奇幻基地	精靈三部曲	3	3
2003年07月	繆思	陰陽師	5	5
2003年08月	小知堂	魔咒三部曲	3	3
2003年09月	允晨文化	威尼斯三部曲	3	3
2003年09月	奇幻基地	死亡之門	2	2
2003年09月	蓋亞	符文之子	1	10
2003年11月	奇幻基地	時光之輪	2	4
2004年01月	小知堂	亞瑟王傳奇	2	2
2004年01月	尖端	十二國記	2	4
2004年02月	高富	藍色迴聲島	3	3

二、一九九八～一九九九 萌芽階段

台灣中譯奇幻小說發展的第一個里程碑出現於一九九八年，由萬象出版社與聯經出版社的兩個不同版本的《魔戒》展開先聲。《魔戒》為奇幻小說的經典作品，在國外擁有始祖地位。然而在出版定位不明、翻譯品質欠佳的雙重影響之下，《魔戒》最早的兩個版本並沒有在大眾之間造成風潮，甚至奇幻社群成員也沒有特別注意這兩部作品，真正吸引他們注意的是第三波在同一時間出版，標榜為奇幻小說的《龍槍編年史》(*Dragonlance Chronicles*)，以及該年年中尖端出版的魔法風雲會系列小說。

第三波原先以電腦相關出版品為主，其中也包含了遊戲雜誌與遊戲攻略小說；尖端的出版路線則涵蓋日本的動畫、漫畫與小說。兩家出版社原先都不是以文學出版見長，而與動畫、漫畫、遊戲有密切的連帶關係，反倒因此首先開啟了奇幻類型小說的出版。

《龍槍編年史》由朱學恆翻譯，魔法風雲會系列小說中的《瑞斯風暴》(*Rath and Storm*)由譚光磊翻譯(林寶保，民88)，這兩位社群中的要角日後分別成為中譯奇幻小說出版的推手；而第三波與尖端往後也各自成為類型奇幻小說與跨媒體類型奇幻小說的主力出版社。

一九九八年對於奇幻社群讀者具有相當重要的意義，在談論原文奇幻小說數年之後，出版社初次正式引進出版中文譯本，並且開始以奇幻正名，而非過往依附於文學與青少年小說之中。此舉使得許多奇幻社群讀者終於有機會一睹奇幻小說精彩故事的全貌，而非過往只能從遊戲內容中極力想像。在出版社方面，第三波在評估《龍槍編年史》的銷售情況之後，決定繼續出版後續的龍槍系列小說，開始以奇幻小說為號召，有計劃的進行商業出版操作；而聯經的

《魔戒》雖然沒有打響名號，但亦為日後出版新譯本埋下了伏筆。

三、二〇〇〇～二〇〇一 初期發展階段

中譯奇幻小說出版從二〇〇〇年開始進入了新的階段，第三波開始針對奇幻社群出版了一系列的**類型奇幻**小說，包括《龍槍傳奇》(*Dragonlance Legends*)、重新出版的《龍槍編年史》註釋增訂本、《龍槍傳承》(*Dragonlance : The Second Generation*)、《黑暗精靈》(*The Dark Elf Trilogy*)，在短短一年間出版了二十本奇幻小說，這些小說幾乎全部由朱學恆翻譯，在奇幻社群讀者中達到總量銷售十五萬冊的佳績（李永忻，民89）。

遊目族出版了麥克安迪系列小說與布萊伯利的短篇小說集《*The golden apples of the sun and other stories*》；而麥克安迪的作品裡頭，《說不完的故事》(*The Neverending Story*) 即為典型的**青少年類型奇幻**小說。

二〇〇〇年年中，皇冠出版了《哈利波特》第一集《神秘的魔法石》(*Harry Potter and The Sorcerer's Stone*)，挾著國外前四集天文般的銷售數字順勢宣傳，在強力的行銷之下，很快地在一般大眾讀者之中掀起了閱讀風潮，成為暢銷小說，在第一年內就出版了四十萬冊；之後每半年出版一本新的系列續集，短短三年間，前四集在台灣已經銷售了三百五十萬冊（陳慧敏，民92），廣受社會大眾矚目。

接下來的一年，第三波繼續出版了《龍族》、《冰風之谷》(*Icwind Dale*)、《夏燄的巨龍》(*Dragons of Summer Flame*) 等十九本奇幻小說，銷量甚佳。而正當《哈利波特》風潮方興未艾之際，聯經出版社在二〇〇一年十二月重新出版了由朱學恆翻譯的《魔戒》新譯本，搭配【魔戒】電影進行宣傳，在發行的

最初三個月也售出超過二十萬冊（呂曼文，民91）。由此開始，奇幻小說走出小眾，迎向主流的出版市場，奇幻文類的出版受到相當的重視，許多綜合出版社紛紛以「魔法」、「奇幻」、「魔幻」等主題選書作為宣傳，開始出版中譯奇幻小說（徐開塵，民91）。

綜觀此階段，第三波開始持續經營奇幻類型小說的商業出版路線，大量供給奇幻社群讀者閱讀的文本，使得奇幻社群讀者人數得以持續擴增，並首度引進日韓的奇幻小說。另外皇冠《哈利波特》與聯經《魔戒》新譯本的出版，在搭配外電報導與電影上映的強勢行銷宣傳之下，使奇幻小說擴展到一般大眾讀者市場，不再侷限於少數的奇幻社群讀者。這兩種奇幻小說的商業出版路線成型，影響所及，使得更多的出版社開始嘗試出版奇幻小說，提供更多的文本。而在這段期間，譚光磊曾先後為遠流、高寶選書，試圖在第三波之外引進更多的類型奇幻小說，雖然都因故擱置，但也首開社群成員參與出版社，進行企劃選書之先例。

四、二〇〇二～ 前期發展階段

二〇〇二年，中譯奇幻小說出版進入新的高潮，八家出版社分別出版了不同的系列作品，包含三類不同的出版方向：身為奇幻社群成員的繆思徐慶雯主編以文學類型奇幻小說為選書主軸，出版了《地海》以及《黑暗元素》（*His Dark Materials*），首先進駐出版市場；而多數出版社則將主力擺在青少年類型奇幻小說，允晨出版《神偷》（*Herr der Diebe*）、大田出版《納尼亞魔法王國》、小天下出版《波特萊爾大遇險》（*A Series of Unfortunate Events*）、唐莊出版《神奇魔法圈》（*Circle of Magic*）、小知堂出版《魔眼少女佩姬蘇》（*Serge Brussolo*）；另外在類型奇幻小說部份，高寶出版了先前由譚光磊選書的《冰與火之歌》、《時光之輪》以及《魔法聖戰》；由朱學恆擔任策劃的商周奇幻基地則

將書系一分為四，選書兼收各國奇幻文類，出版了《刺客正傳》(*The Farseer Trilogy*) 以及《聖石傳奇》。

而原先已經進入市場的出版社則持續出書，皇冠出版了《向達倫大冒險》(*The Saga of Darren Shan*)，聯經專注於托爾金路線出版《精靈寶鑽》(*The Silmarillion*)，第三波出版《血脈四部曲》(*Legacy of the Drow*) 以及《柏德之門》(*Baldur's Gate*) 系列，尖端推出了《魔法戰士李維》一系列跨媒體類型奇幻小說。

隨著《哈利波特》與《魔戒》的暢銷、相關書系進入出版市場、媒體炒作朱學恆成為風雲人物，奇幻在二〇〇二年度作為當時的一種出版現象而廣受出版社與大眾的注目。

二〇〇三年有三家出版社也新出版了中譯奇幻小說，臺灣角川出版了日本在九〇年代極負盛名，改編為動畫、廣播劇的跨媒體類型奇幻小說《新羅德斯島戰記》；天培出版了國外十分暢銷，翻譯為多國語言的《阿特米斯奇幻歷險》(*Artemis Fowl*)；蓋亞則出版了在韓國十分風行、後來改編為線上遊戲「天翼之鍊」的原著小說《符文之子》。

而各出版社持續出版書系的續集作品，或是出版更多的系列：青少年類型奇幻小說部份，小知堂出版《魔咒三部曲》(*Doomspell*)、允晨出版《精靈戰爭》(*Der Feenkrieg*) 以及《威尼斯三部曲》(*der Merle-Trilogie*)；類型奇幻小說由奇幻基地出版《死亡之門》(*The Death Gate Cycle*)、《精靈三部曲》(*Trilogie des elfes*) 以及原先由高寶出版的《時光之輪》；文學類型奇幻小說方面，繆思出版了《御謎士》(*Riddle Master Trilogy*)、較接近青少年類型奇幻的《邊境大冒險》(*The Edge Chronicles*)，以及入選為金石堂二〇〇三年十本最具

影響力的書《陰陽師》；皇冠則推出了《哈利波特》最新的續集《鳳凰會的密令》(*Harry Potter and the Order of the Phoenix*)，也再次引起暢銷熱潮。

但在出版的書種持續成長的同時，最早開始經營類型奇幻小說出版的第三波在推出了《牧師五部曲》(*The Cleric Quintet*)之後卻因為母體企業宏碁重整旗下部門，在年中終止了出版業務，出版部門併入城邦，奇幻小說的部份未來可能將由奇幻基地接手。

二〇〇四年上半年，出版的書種依舊微幅地增加，然而持續出書的出版社則稍微減少，小知堂出版《亞瑟王傳奇》(*Arthur Trilogy*)以及《銀色幻界》(*Silver Sequence*)、尖端出版《十二國記》、奇幻基地出版《巫師第一守則》、聯經出版《石頭預言》(*La Prophetie des Pierres*)、高寶出版《藍色迴聲島》(*The Echorium Sequence*)，另外唐莊也推出由譚光磊選書的EDGE書系。傳聞從暑假檔期開始的下半年將有新的出版社以及書系進入出版市場。

中譯奇幻小說從一九九八年正式引進，到二〇〇〇年開始逐漸發展成為具市場潛力的新興小說類型，二〇〇二年之後進入新一波發展階段，部份出版社以過去的出版經驗開始投入出版各類型奇幻小說。在大量出版開始後的第三個年頭，魔戒電影三部曲的結束似乎也象徵著奇幻類型小說出版發展的前期階段進入了關鍵的一年。

第參章 研究設計

本研究首先將收集台灣地區重要的奇幻小說出版社相關資料，包括其成立背景、專長主題及已出版之奇幻小說書種等，再依本研究者長期對奇幻出版市場的觀察，將前述相關文獻及背景資料分析歸納後，再設計出訪談大綱，訪談項目則主要以出版歷程為範疇。訪談對象則以出版社中實際負責出版決策與行銷規劃的核心人員為主，在自然狀態下，採用半結構化開放式訪談進行資料蒐集。此外，根據各出版社特性與受訪者職務的差異，將另行設計一些特定問題，以擴大延伸資料的收集範圍。

第一節 研究方法

本研究主要採用文獻分析法與深度訪談法等兩種方法。透過文獻分析法，將收集國內、外中英文相關資料，對本研究主題、研究領域、研究問題及先前研究成果進行架構性的瞭解，以作為研究設計的參考。另一方面，再以深度訪談法，收集受訪者個人對於奇幻出版市場的描述、看法與感受。本研究選擇深度訪談法的主要因素，是希望藉由訪談多位實際參與台灣中譯奇幻小說出版的核心人物，深入瞭解這些具有影響力的核心人物，對於處於蓬勃發展階段的奇幻出版市場，有那些看法與作法，並對未來發展有何種期許，這對於瞭解本研究主題的整體脈絡相當具有價值。

而本研究所使用的研究工具為研究者依據上述文獻分析結果與個人長期對奇幻文類發展的觀察心得以及前測，所分析歸納而成的訪談大綱。訪談項目以半結構化的開放性問題為主。同時，本研究者將徵得受訪者同意進行錄音。而訪談過程中，依據訪談時的實地情境，及研究者與受訪者的互動情形，也會適當調整訪談問題。過程中，也將建議受訪者以個人習慣的口語語彙回答或陳述，讓受訪者能充份表達切身的經驗與想法。

訪談的進行方式，將由本研究者依據訪談大綱，以層次化的問題引導受訪者陳述參與中譯奇幻小說出版的經驗，包括各出版階段的重點工作內容、暢銷書系對市場的影響、特定書系的操作過程、開發市場與經營讀者社群的策略、及未來的出版規劃方向等。訪談結果將依本研究者所規劃之研究項目，先行匯整歸類，再加以比較分析，同時加入本研究者個人長期觀察心得，進行綜合性評述。最後則提出結論與建議。

第二節 研究對象

本研究預計訪談對象包含兩類：一是中譯奇幻小說的出版社編輯，另一則是協助出版社選書與諮詢的企劃顧問。受訪之編輯與企劃皆曾參與中譯奇幻小說編輯或企劃選書工作，熟知該領域出版市場規模與出版操作，訪談內容涵蓋的出版社包括第三波、聯經、繆思、高寶、奇幻基地、唐莊、蓋亞等等。受訪者基本的相關背景資料依姓名筆劃字順羅列如下：

一、奇幻基金會董事長 朱學恆

作家、譯者。中央大學電機系畢業，現任奇幻基金會董事長。長期推廣國內奇幻活動，曾擔任奇幻基地總策劃，並翻譯多套奇幻小說，包括《龍槍》系列、《魔戒》等等。

二、蓋亞文化主編 沈育如

出版人。蓋亞文化主編，曾編輯多套本地創作幻想小說以及韓國奇幻小說《符文之子》。

三、聯經行銷企劃組主任 陳秋玲

出版人、譯者。文化大學中文系畢業，現任聯經出版公司聯經行銷企劃組

主任。曾規劃執行奇幻小說《魔戒》的行銷企劃，並翻譯奇幻小說《石頭預言》。

四、作家 陳臺融

作家。筆名陳約瑟，出版奇幻小說《殛天之翼》，曾任智冠科技遊戲腳本、奇幻創作社團「提督工坊」原案。

五、奇幻基地副總編輯 黃淑貞

出版人。商周出版社奇幻基地副總編輯，曾主編多套暢銷書以及編輯多套奇幻小說。

六、聯經企劃主編 顏艾琳

作家、詩人。輔仁大學歷史系畢業，現任聯經出版公司企劃主編。曾主編多套暢銷書，編輯奇幻小說《魔戒》。

七、版權代理 譚光磊

作家、譯者。現就讀台大外文研究所。創辦第一份以奇幻文學為主題的中文電子報《逐夢疆界：灰鷹爵士的幻想論壇》，曾任台大電機 BBS Fantasy 板版主，翻譯奇幻小說《瑞斯風暴》、《冰與火之歌》、《亞瑟王傳奇》等，曾協助高富 FANTASY 書系、唐莊 EDGE 書系選書，並策劃禮筑外文書店奇幻專櫃。

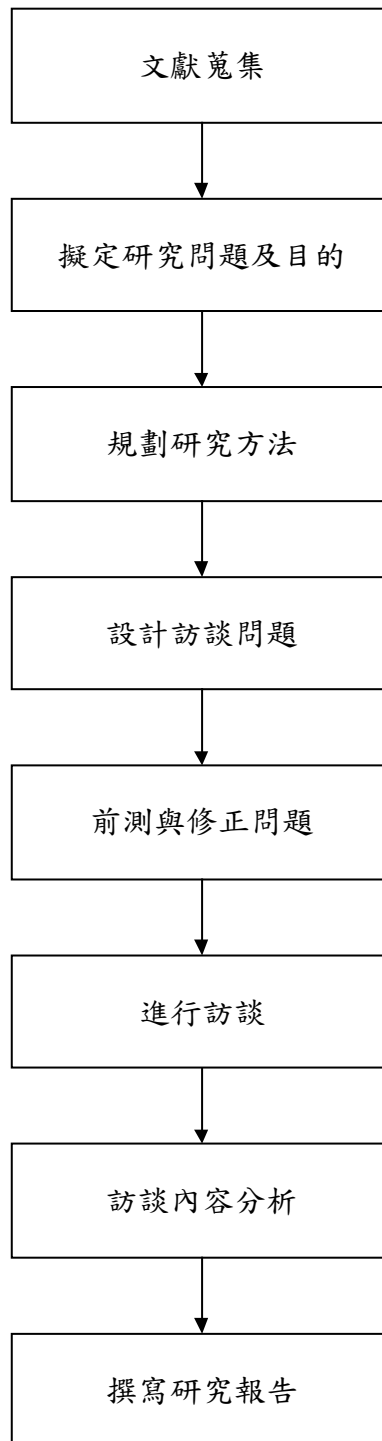
八、繆思主編 徐慶雯

出版人、作家。台灣大學心理系畢業。奇幻社團 TDS (Thaumaturgic Discipline Society) 成員，曾翻譯奇幻小說《黑暗精靈》，現任繆思出版社主編，編輯多套奇幻小說。

第三節 研究步驟

本研究預計進行步驟如圖一所示，說明如下：

1. 透過文獻分析及研究者個人研究心得，設計基礎訪談大綱（參見附錄一）。
2. 進行訪談大綱前測。
3. 以電話聯繫選定之受訪者，說明研究目的與訪談內容。
4. 進行訪談，並全程錄音，訪談地點以安靜及可長時間舒適交談的地點為優先考量。
5. 依訪談大綱所列問題進行提問，由受訪者自由回答，並視互動情形做適當調整；不同受訪者的訪談大綱或有出入。
6. 將訪談錄音逐字轉錄，並進行資料分析。
7. 歸納整理訪談內容，並提供受訪者校閱確認。
8. 視需求以書面或電話進行第二次訪談。
9. 分析歸納訪談內容。
10. 與受訪者確認訪談內容的分析結果。
11. 撰寫研究報告。



圖一 研究步驟

第四章 研究結果

本章主要目的在於瞭解台灣中譯奇幻小說出版社之出版策略，包括出版源由、選書狀況、前置作業、發行與行銷、銷售狀況、市場評估、未來出版方向等，另外在結尾作綜合討論。

第一節 台灣中譯奇幻小說之出版發展

本節依訪談內容整理中譯奇幻小說出版的各個環節，包括出版源由、選書、版權簽訂、翻譯、製作、發行、行銷、銷量、網站政策、市場評估等十個項目，分別陳述出版社的出版發展實際情況，

一、出版源由

中譯奇幻小說出版如果自一九九七年十二月萬象出版社出版《魔戒之主》系列開始起算，至今已經第七年，有二十餘家出版社出版了相關的出版品，約出版了三百餘本的中譯奇幻小說。出版的脈絡參考時程表，可以很清楚的顯現三個不同的階段，分別是：

萌芽期少數的出版社零星出版數種奇幻小說，書種不足，缺乏長期出版規劃，出版能量低落，而讀者社群僅限於有限的奇幻社群讀者。

初期發展階段第三波開始大量出版類型奇幻小說，著手經營奇幻社群市場；而綜合出版社包括皇冠與聯經出版暢銷奇幻小說，讓奇幻文學能為大眾市場所接納。這兩種不同的出版路線分別擴大了奇幻小說的不同讀者社群，奇幻社群讀者擁有更多的文本，而一般大眾讀者也開始注意到有奇幻小說這種文類。

早期發展階段則有多家出版社投入市場，積極出版不同類型的奇幻小說，進一步增加奇幻小說的書種，擴大奇幻文類的市場能見度，讓更多讀者有機會嘗試閱讀奇幻小說。目前市場仍處於這一階段。

而各出版社投入中譯奇幻小說出版的源由各不一致，有的是出版社為了要拓展新的路線，比方最早投入的第三波希望在原先的電腦遊戲雜誌與電腦遊戲攻略本之外，另外開闢新的出版路線；格林為了跨足文字書的出版；或是像幾乎是最晚實際出書的蓋亞，希望在原先經營的本土奇幻創作之外，開發更能讓書店通路接受的書系。

那時候第三波，我個人推測，可能是因為電腦遊戲雜誌啊跟攻略本市場，競爭非常激烈，所以相對這樣子的狀況，他們想要開發出一些新的出版方式，他們就把點子動到奇幻小說上，那所以就想要說先找之前有沒有介紹過？有！就龍槍！那台灣也只有我介紹過，所以最後來找我。(RAA014)

符文之子，其實像我剛才說的，我們拿中文書去跟書店講，跟書店推銷其實是有困難的，所以就在想，那今天這樣子，我們要讓書店對蓋亞我們有印象的話，那是不是我們來找翻譯的東西作？(REA046)

或者單純就只是為了出版暢銷書或文學書，比如聯經最早出版魔戒是作為經典文學，後來則是因應【魔戒】電影的上映而重新評估出版計劃。

例如我們來講，我們經營它就是文學這一塊，不會特別去把它當作是奇幻文學，更何況當初魔戒我們也是把它當作經典文學經典小說來處理，可能跟追憶逝水年華擺在同一個系列，就是我們不會因為它是一個奇幻，就是它這個量還沒有到達一個地步，未來會不會我不知道。(RGA093)

我那時候是我跟我們老員工，知道魔戒要拍電影的時候就有跟公司提醒說，是否要重新出一個比較有感覺的書，而不是要像一個正常的大本的書，我們那時候分六本，還猶豫不決，這個時候，學恆來提案，所以其實我們雖然有動那個念頭，但是並沒有實質上一個推手，我想學恆是一個很大的推手，我覺得他是一個在關鍵時間

出現的關鍵人物。(RDA015)

又或者是因應這一波奇幻文學的熱潮，透過選書或版權公司推薦的方式，出版相關的奇幻小說，比如像允晨的書都由家西書社負責人劉興華推薦與翻譯、天培的《阿特米斯奇幻歷險》系列則是由版權代理公司大蘋果所推薦。這樣的出版社是佔了較大的比例。

而專門出版奇幻小說的出版社，出版源由也不盡相同，比方像繆思很早就有出版奇幻、科幻的規劃；商周旗下的奇幻基地則是為了經營奇幻社群市場，為小眾讀者出版專門的出版品；推出專門書系的高寶則是為了要拓展讀者群。

我那時候在貓頭鷹當編輯開始有這樣的想法，但是還沒有成型，大概一年左右，在貓頭鷹開始把科幻，甚至到奇幻的出版計劃定型下來，那時整個城邦的整個出版規劃調整，我的上司他覺得不太適合在貓頭鷹開這樣的書系，但是我自己對這方面興趣比較濃厚，相較於那時候我在貓頭鷹的編輯工作而言，後來我就跟我的上司郭先生提，現在是共和國的發行人，他是蠻鼓勵我去，他就幫我成立了繆思這個品牌。(RFA006)

那出版奇幻的原因是，自從出了哈利波特跟魔戒之後，然後再加上電玩迷的增加，發現有一群人，他們真的是非常喜歡像奇幻這樣類型的東西；再加上台灣目前引進像包括動畫的類別，包括我們現在看到的更小年齡層他們看的卡通，其實多多少少都跟奇幻有關係，所以我們覺得奇幻已經算是一個接近成熟可以提供經營的小眾出版路線，所以我們才說，好，來作一個奇幻類型的出版社。(RCA005)

另外，尖端是採用搭配媒體出版的跨媒體操作。

尖端它其實是從跨媒體考量，如果有動漫作品尤其是日式的東西，日本的東西，有動漫作品的話，他們會有第一手情報，他們的著眼點就是要有動漫結合，比如像宮崎駿動畫的漫畫，或者像十二國記。(REA140)

各出版社的目標讀者多為大眾市場，其中僅有奇幻基地很明確地表示為社群成員。

二、選書

儘管出版社開始出版中譯奇幻小說的原因形形色色，但是在選書方式上大致都依循著幾種主要的模式，包含出版社主動選書以及版權公司推薦；而在主動選書中又分為編輯自行選書，以及聘請特約主編選書兩種方式。

出版社主動選書比如說像聯經，或是像繆思的徐慶雯主編親自挑選每一個系列。

我們翻譯出版流程第一就是，我們自己主編、編輯都會去上網搜尋各個國家的流行書訊，還有我們也會關心在報紙裡頭介紹的國外的記者他寫的當紅的書，那我們就會上網去查，然後就是這個書有市場、有議題性、它是長銷的，然後可能得了什麼獎，就是說我們會注意全世界所有重要的文學獎，還有排行榜，以及議題性流行，我們都會去觀察，這就是我們選擇翻譯書的出版流程。(RDA006)

或是引進外面的專業人士，比方朱學恆擔任奇幻基地的總策劃，協助奇幻基地選書；譚光磊曾先後為遊目族、高寶、唐莊企劃書系；許文達為蓋亞推薦書籍。

然後就是因緣際會，那時候不是朱學恆翻譯了魔戒嗎？那時候我們就找他過來聊，包括他跟我們社長何先生跟詹先生就一起坐下來開會討論，這個類型的書籍一直長久以來就有人在閱讀，你可以發現一直有這群人在閱讀這樣子的書。那朱學恆以他的經驗提供說，沒有錯，可能奇幻文學很早就已經發跡了，可是一直沒有人仔細經營這個部份，那他現在願意加入這部份的經營，那我們當然會很願意跟他一起合作，然後去經營奇幻文學這個類型。那找到朱學恆一個部份是因為機緣，那另一個部份當然是他對這個類型的熟知度。(RCA012)

剛好我那時候，高寶出一系列謀殺金字塔的書，我覺得那個系列不錯，跟那個主編聊一聊，我才知道，原來那是你們的書，然後就聊得蠻愉快，他們本來是希望我創作，希望我寫書，我就說我不要，我要推這個國外奇幻作品，他們就讓我試試看，讓我選了四本，就是魔法師的學徒，冰與火之歌第一本，時間之輪第一本，然後逝夢回憶，就這四本。(RBA184)

那我跟蓋亞的整個因緣在於說早期的一些翻譯者、作者，還是一些設計上，還有人脈上，例如在那個時間點我也找了許文達過去向他們推薦一些書系，許文達可能推薦了 Redwall。(RHA085)

又或是由版權公司推薦，比方允晨的書由家西書社推薦；小知堂的《亞瑟王傳奇系列》以及天培的《阿特米斯奇幻歷險》系列則是由版權代理公司大蘋果所推薦。

而在選書標準上，幾位編輯或企劃都表示是依照個人的口味來挑書。

我走的是我喜歡的路線，毫無理性的根據，我覺得好看就簽。所以在這個前提之下，我盡量把多的類別包括進去。我覺得得獎不一定代表什麼的事情，而是你真的自己看，你喜歡嗎？(RAA171)

文學獎當然會考慮，然後就是我自己喜不喜歡，這一定會有。大部份出版社編輯常常就是說，我喜歡，然後又覺得說，那讀者應該也會喜歡，所以就出。那我覺得說只有我喜歡，可是大家一定看不懂，我就不會出。(RBA342)

之後會再進一步依據不同的條件來作選擇，包括考量市場接受度，以及製作上的困難等等。

我剛剛說編輯是代表某部份讀者，另外編輯要有自信說，我喜歡看的書一定也會有足夠多的讀者一定會接受，那但是我們一方面用主觀的判斷，一方面也要有一個客觀的考量，就是這些書適不適合在台灣推動，當然有些時候行銷手法是很重要，比如說它的特點足不足以讓台灣的讀者去注意。(RFA023)

還有一個依據是會選字數，像我後來就發現說，出版社不太喜歡出厚書，你厚書成本也高，翻譯費，也累，所以像唐莊那時候我找的書都很薄，差不多都是中文是十二到十五萬字。(RBA343)

選書我還會考慮到這個作家在台灣有沒有現有的知名度，比如說原文書介紹過，比如黑色傭兵團。那還有有時候會先想譯者，誰可以譯。(RBA347)

你可以說符合本地口味的，也可以說符合出版社風格的，或是出版社出版想法的。我想你還沒跟繆思談過。像繆思她們的挑書也是她們有一個想法在挑嘛，那我們也是。(REA064)

三、版權簽訂

選書之後就進入版權的簽訂，在這次訪問中大多表示並沒有比較特殊的情況，奇幻小說在版權簽訂的條件上與一般的文字書沒有不同之處，甚至是精裝書或圖文書也都是一般的情況。

魔戒設定聖典沒有太特別，因為我們當初簽的時候很驚訝，因為我們有評估了一陣子，然後就看到聯經曾經有作過，作成小開本，我們就在猜測說是不是預付條件很高，後來我們實際上去談了是沒有，它的預付條件是一般，而且沒有特別高，所以我們才會一口氣作四本。(RCA048)

不過也有編輯表示由於奇幻小說多為整系列多本書籍，因此在簽訂上會比較謹慎；或是在合約上對於出版期限有所調整。

我對系列小說比較謹慎，因為會寫這麼長的系列書，通常有個風險，他有可能良莠不齊，他有可能幾本書寫得非常好，也有可能幾本書寫得不是那麼好，所以一次簽系列我會比較擔心。另外就是在一般狀況下系列書它的銷售量通常會往下滑，而且它不是一個暢銷的狀況下，如果它有十幾本，遞減的狀況會很慘，當然像暢銷書除外，像哈利波特、像陰陽師就不會有這樣的問題。簽長系列出版社會擔心它有風險。(RFA079)

比較特別不太一樣的就是出版期限，我們都會要求出版期限讓我們拉長一點，以往都是一簽十八個月，那如果我這個系列有十六本書的話，我不可能一個月出一本，所以我們就會跟他提說我們可不可能每一本都往後延兩個月？譬如說第一本是十八，第二本是二十，出版時間往後退，當作是授權時間。(RCA051)

訪談中也有提到因為無法滿足簽約條件而最終放棄出版的是聯經的《聖誕老公公來鴻》。

本來是敲定了，但是有個問題，它的那個一定要規定在英國那邊印，它的片子寄過來寄過去很麻煩，我們斟酌兩年，第一年已經都要加印了，可是就是版本的問題，開本跟售價的問題，這本書在英國印的話，價錢很貴，不敷成本。同樣的一本書，在歐洲可能平裝本，可能是台幣的六百塊，可是我們一定要賣兩百五十塊。那我們在想，我們印了，然後也付出成本，起印就一定要五千本，完蛋，因為太貴，沒有人要。(RDA047)

書很薄，但它版本一定規定要很大，而且它完全不開放各地的授權公司印製，所以我們跟它掙扎兩年，到最後真的是跟它講抱歉沒辦法，say stop，因為它起印量跟成本、最後的售價，我們已經被嚇到了，而且那個紙張，跟歐元啟動，我們問它說到底有沒有辦法含版稅、含製作成本再扣掉，大概在台幣大概四到五以內，沒有辦法就是沒有辦法，你知道我們出這個書一定要服務我們的托爾金迷，我們甚至想把它當禮物書，可是想一想，一本這樣的書，可是在格林，人家出精裝本才賣四百塊而已，我們可能要賣七八百塊錢，根本賣不動，萬一這本書供不應求，人家要再版，還要等兩個月，很麻煩的。(RDA048)

我們有規劃，版權公司也幫我們去反應了，你說要印這麼貴的一本七八百塊的書一萬本，萬一人家覺得花一倍的價錢去買精裝本的兒童書，而且很多人根本不會覺得說我要去看托爾金的童書或者是資料的書，因為它很可愛，他可能覺得同樣的價錢我可以買一套魔戒，為什麼要買一本書？所以這是我們的市場考量和成本控制和外國完全是差兩倍，所以就沒辦法出，這是我覺得在處理托爾金這條路線最可惜的。(RDA049)

版權簽訂多委託版權公司代為處理，語文方面也沒有太大的差異。

目前國外出版社比較少跟國內的出版社作版權上的洽談，通常都會有一個代理，比如說國外可能會委託某幾間獨家代理，那台灣也有幾間比較大的代理商，像大蘋果，博達，家西等，然後他們就會去跟國外的代理商談，國外的代理商再去向國外的出版社洽詢。(RCA044)

那現在有些狀況是，這些國內的代理商有直接拿到國外出版社的代理權，他就可以直接替國外的出版社跟國內的出版社作 charge 的動作。(RCA045)

不過在某些情況下，朱學恆和譚光磊都有不透過代理公司直接與國外交涉的實例。

版權就是傳統以前他們大出版社都會有版權部，那你書單開給他們，他們就會去跟大蘋果去談。我在高寶還沒有自己去談，到後來就開始自己跟國外談，就有些經驗了，那時後我還阿呆阿呆，就去找作者。後來開始累積很多資料，哪個作者是哪個經紀人，我直接找經紀人談就好了。(RBA356)

我那時候一方面是和作家聯絡，作家就會跟我說，我的經紀人是誰，你應該去找他；另一方面就是說有一些我知道經紀人是誰了，我就直接跟大蘋果說，經紀人是誰，你幫我作，這樣就超快。(RBA359)

我覺得比較困擾的就是，有很多時候要說服對方你是很有誠意要這套書、然後你也很了解這個領域，其實這相對來講比較辛苦。(RAA198)

四、翻譯

選擇譯者方面，考量的情況就不太一致了，除了一般的考量之外，部份出版社也會考慮專業背景或是否對奇幻類型有興趣。

挑選譯者我們有幾個方式，一個是刊登廣告，對外告知我們有這個譯者的需求，然後那些譯者就會把他們的履歷跟資料寄過來。那當然我們作的是奇幻，我們會希望選擇的譯者是他有讀奇幻的興趣，跟他本身有在接觸奇幻；然後再來就是他的語言能力跟學歷背景，這是挑選的第一個階段。(RCA056)

那可能五十個挑了十個，我就會視目前的書，請這些我們覺得適合的譯者先試譯，比如說先試個三千字左右，看試譯回來的結果，他的中文翻譯跟原文的對照狀況是不是有錯譯，或是有任何的問題；然後文句順不順暢，因為小說畢竟是除了對或不對之外，另外一個就是文字的順暢度；然後就是從中間挑選一個適合的。

(RCA057)

我個人是盡量希望本身喜歡奇幻的人來。因為，對我來講，我想第一個他要喜歡這個東西，領錢做事跟你喜歡這個東西的使命感不一樣；第二個就是我希望他願意不斷的改進自己的能力，我覺得這個很重要。我想這幾個是我挑的一個重點，但不見得每次都能夠會挑到正確的。(RAA201)

那翻譯或選書的部份，你找的翻譯跟你找其他書翻譯是一樣，我覺得最基本的條件就是他願不願意投入去瞭解，那之前就算他沒有看過奇幻，或是他不熟奇幻也沒關係，他只要夠認真就可以了，因為我們真的很難說，就算你作科普，或是不管怎麼樣其它領域的翻譯書，都一樣會有同樣的問題就是，不可能找到這樣的專業，又有中文的翻譯都很好的，就算有，我們現實的考量可能也沒有辦法請得起，所以這個部份，當然就是編輯跟譯者共同的努力，那譯者有問題可以幫他。(RFA085)

一部份是你之前合作的，比如五十個人裡面，我可能覺得誰比較適合，這個東西就是要人脈，靠經驗，混得越久，你認識的越多，就越有得選擇。那偶爾也是有別人幫你推薦啊，或什麼的。(RBA367)

一般來說除了找譯者之外，奇幻小說的一個特色是多半為系列作品，因此在訪談的專業出版社中多會考量這一點，希望同一系列由同一譯者翻譯。

我們會希望同一個系列的書是同一個譯者，那像這次吸血鬼獵人 D 爲了出快一點，中間有兩本換了一個譯者，那中間就有一些讀者就會有一些回應，可是吸血鬼獵人 D 的狀況還好，因為是單本單本，不像歐美的書是一連串的。目前我們基本上都會和譯者講清楚，希望譯一整個系列。(RCA058)

有一個問題是，你今天奇幻很多都是大部頭一個系列，然後你會願意有這個 commitment 去全部把它翻完的，目前為止大部份是同好，然後所謂比較專業或職業的譯者他可能翻別的翻純文學可能文筆很好，但他不見得會願意說花個一兩年、三年五年去幫你翻一個系列，一般都不願意翻大書，更不用說很多本大書。(RBA334)

那台灣就變成說，這是雙方面，不見得出版社不願意給同一個譯者，而是譯者可能也不願意接，就變得這樣。(RBA337)

還有就是大部頭的書，你今天每一本之間，間隔一定很久，所以台灣出版社不願意等，像國外大作家都一年一本，新書出精裝，如果你不想花這個錢，好，一年後再買平裝，他們也是一出就看完了，就哇哇叫，可是他們有那樣一個市場。那台灣不是，三部曲你一個月或是兩個月就要出完，不然讀者就忘記你，那就很糟糕。像你大部頭的系列一開始沒有造勢起來，你後面可能就很慘，因為你買的人只會越來越少；國外不是，是越來越多，國外是每出一本新書，那個系列就越來越紅。

(RBA338)

另外譯者來源除了出版社原有的管道之外，也可能透過奇幻社群成員推薦介紹，比方第三波、高富、奇幻基地、蓋亞的選書過程中都有奇幻社群成員參與，因此出現共通的譯者。

那我的想法是說，我可能需要跟人家一起合譯一套作品，讓其他對它有興趣的人，讓其他對奇幻小說想要踏入出版或踏入翻譯界的那群人可以有一起分工或是一起合作機會。所以黑暗精靈我才會跟人家做合翻的動作，其實說實話我可以整套都譯，那時候問題就是，對很多有興趣的人來講，或是新進然後他們也許需要一點磨練的人來講，沒有辦法你讓他一次整套翻完。(RAA039)

然後允晨這套書幾乎都是劉興華介紹的，譯者都他介紹的，奇幻基地還有出一些別的，德文都是他介紹的，有些在德國的大陸人翻譯。(RBA053)

另外在翻譯上，對於奇幻小說自創的特定語彙是比較棘手的部份。

這個精靈語問題，我跟學恆我們討論過，再來就是有些原字是托爾金自創的，爲了這些他也請教過，或是上網去查，比較麻煩就是，托爾金的語義他用英文他去把它連結起來，可是我們的話要變成一個名詞就比較困難，這樣子，那有些東西我們就多方面斟酌，就是那部份比較特殊，就是精靈語跟自創語。(RDA026)

翻譯奇幻小說跟一般小說不一樣的是它可能也需要某一些最基本的專業能力，你可能要對奇幻這類型的書要有一個基本的瞭解跟閱讀的習慣，否則的話你可能很多東西都沒辦法翻譯。(RCA069)

奇幻小說最大的不同，一個是我剛剛說的對奇幻的喜好，然後另外一個你可能需要對每一個源由都去作搜證跟確認，因為他有很多是有故事源由的，比如說神話故事、宗教上面的源由、使用的武器等等。(RCA073)

五、製作

在製作上，受訪的編輯表示奇幻小說唯一與一般小說不同之處為名詞對照表，其餘的部份與製作一般小說並沒有很大的差別。

那比較特殊就是說因為很多東西它有年代，有空間的、有人名、有事件的，所以作了很多目錄，那部份真的很辛苦，因為魔戒可以說是所有奇幻的源頭，也是 RPG，也是電動玩具設定跟空間設定的東西，因此包括所有的附註都不能缺漏。(RDA027)

不是每一種書都有對照表。這個部份我跟朱學恆討論了很久，我以往接觸的類型裡面大部份不需要作對照，除非是工具專業型的書，比如說科普書，那有一些專業名詞需要作對照。(RCA065)

那這個部份有一個部份是歐美的書他們系列都很長，比如說我一次可能十本，那你如果不作對照的話，後面的名詞可能就會有混亂的狀況出現，所以一個就是為了一個名詞的統一性啦。(RCA066)

封面部份則是考量是否適合本地市場口味。

那你說到原文封面，我們會考量，我們通常還是從台灣讀者的角度去看，所以有很多書，它原文的封面不很適合台灣的，就是台灣讀者對那個封面沒感覺，像 DnD 小說，或是像 Robert Jordan 的書，它們很多的封面都是畫比較寫實的人物，那他們精裝本的封面跟平裝本的封面是完全不一樣的書，那就是他們作書的階層有拉開，精裝書有精裝書的市場，便宜的平裝書有便宜的平裝書的市場，所以我們光看它平裝

書的包裝其實不太準確，因為那個書在他們來說定價已經很低廉，然後本來就不是用來給你保存的，如果你要收藏書，他們通常就是會去買精裝的本子，精裝本可能就是真的比較精緻，當然封面也可能還是肌肉男，那就知道了。(RFA062)

那你看封面包裝可能還是要去看他們整個的發展歷史，他們為什麼後來這些暢銷小說的平裝書都要畫肌肉男？一個當然是為了省錢，可能找比較沒有比較那麼大牌的畫家，甚至是用現成的，他們已經既定了某種類型閱讀，就好像，言情小說就一定是要有俊男美女，一定要有這樣的封面，你不可能放個風景畫，就是他們已經有那種固定的連結，這固定連結是歷史因素，不是說我要怎麼改變去放棄的，比較不涉及說那種個別的去包裝，他們是有一個歷史。(RFA063)

那這個就是台灣出版的脈絡，歷史因素造成的，它有一個成功的經驗造成了這種習慣，是一個最安全的作法，也是一個最省力的作法，當它是一個平裝書的時候，美國的出版社通常就不會那麼地費力想要去包裝，因為實在是太不划算了，定價那麼低，那很多可能都是拿精裝書、大書的版面直接去縮小影印出來的，而不是重新排版，所以原文封面這個部份，我們在包裝的時候，通常還是從，一定要從台灣的角度去思考，而不是從原來外國書怎麼包裝去思考。(RFA065)

第一個應該是說，奇幻小說封面多半都跟故事內容有關係，那如果我們選原文書封面的話，那我們第一個會考量的是他的圖好不好看，是不是歐美讀者可以接受的。那如果我們覺得是台灣讀者可以接受，而且他的圖的反應還不錯，那加上它如果可以真實顯示故事中的場景，那我們大概就會選原文書的封面。(RCA076)

像死亡之門就還不錯。不過我們還是盡量嘗試像國外一樣，把書的重點點在封面上。(RCA080)

文案部份一般是依照外國原書的文案直接進行翻譯，但也可能像譚光磊為唐莊 Edge 書系重新撰寫。

文案其實就兩個，一個是故事內容；另外一個就是宣傳字眼，比如得獎資訊、有什麼比較知名的作者推薦過... (RCA081)

六、發行

鋪書的部份和一般的出版一樣，實體書店分為連鎖書店、一般書店；另外就是虛擬的網路書店；

其他網路書店合作情況，我們有跟其他網路書店合作，現在比較常配合的一個是博客來，然後金石堂跟誠品的話就是看狀況。(RCA150)

那我們之前沒有自己作電子商務的時候，也是跟其它合作作這種案子，像除了跟博客來、金石堂跟誠品之外，也有跟時報跟遠流合作，也是用套書在推，當然像陰陽師這種搶手的書，有時候也是用單書的方式去流動。(RFA123)

一直蠻多讀者會打電話來問我們買不到書的問題。其實我們也沒有太多的辦法，因為我們譬如說我們跟書店說，但是書店要不要進書，因為是他付錢，還是他決定，我們也不能強迫他說一定要幫我們賣這個書。後來就變成說我們真的要跟網路書店合作。網路書店來講，就比較沒有壓貨的問題，我們在網路書店的業績也蠻算不錯的。(REA028)

特販的部份則包括了便利商店、大賣場以及出租店通路，另外正中也曾經發過校園通路。

你要問的後面應該就是屬於發行，那哪些通路，就連鎖書店、一般書店；特販的話就某些書會進 Seven-eleven，然後某些書有可能會進像大賣場的通路。(RCA097)

海外銷售的部份，聯經與城邦由於有海外的分公司，因此都會發行到海外，其他出版社就僅能透過劃撥或線上購書的方式郵寄。

城邦的話是一定會進香港、馬來西亞、新加坡，這幾個區域我們都有分公司；特殊通路比較少，除了 Seven-eleven 以外就沒有。(RCA109)

國外的話就是透過海外運銷的方式跟我們下單，這個我們電子商務還沒有很久，所以我不太，可能就是一開始要講清楚運費，我們也是有一個額度，超過多少才免運費，可能還是用這種方式在作。(RFA125)

博客來的網路書店我們也有在那邊進貨給他賣。那博客來那邊，一個是說他還有一個特別的是說，博客來那邊有一些讀者是說...就我們的書來講，購買的讀者有一些是海外讀者，因為他可能要買到這個書的機會不大，他不可能特地爲了買書回台灣，那他是想要這個書，所以他就用在博客來定的方式送到他居住的地方。(REA123)

七、行銷

聯經在操作魔戒行銷上有著整體的考量，包括媒體宣傳、與通路和電影廠商的合作、舉辦各項活動等等。茲列如下：

• 與電影廠商搭配

那另外就是我們跟電影公司談了電影海報，在通路的配合幫他張貼，然後再來就是我們用很多宣傳品，你們在店頭應該都有看到，這個就是媒體，再來是電影公司，他們也不斷的丟訊息給媒體。再來電影票，大概出版社要跟他們合作都是爲了電影票吧，就是能夠拿到電影票是最好，然後回饋到消費者的身上，那等於是我們幫忙宣傳，因爲這本書的封面就是劇照，那等於我們也免費幫他作宣傳了，所以彼此是一個很好的互惠。(RGA031)

然後之前我們花了很多時間和邁拓電影公司交涉，說他那邊可以支援，其實是他們先來找我們，所以就很好談，因爲他們知道書是聯經出的，可他們太沒有把握了，首部曲，不知道能作得什麼樣子，所以他們就花下很多的廣告費，就是說和媒體的新聞搭配，那時候我們就跟他說，談有沒有可能贈送電影票的狀況，他們其實那時候還有一點猶豫，但是爲了讓這本的造勢，我們也把我們的企劃告訴他了，他們也覺得可行，那麼就很慨然的送一千張票，附在套書，所以那時候就限量一千套。

(RGA026)

• 與通路搭配與贈品

再來是通路，通路也擺得很搶眼，那一陣子那個書幾乎都擺在最醒目的地方，那在書還沒有出來之前，我們就一定要跟博客來先談，談有沒有預約的可能，然後現在又要送票又要送海報，然後又要送有的沒的，然後特價七九九。(RGA032)

• 首賣會

誠品那個是第一場，第二天就是二十二號當天，在六個點六個書店，我們選了fanc、誠品、金石堂一個點，新學友各個點，還有聯經自己在新生南路。他們不到一個小時都全部賣光，就是這樣的一個造勢。(RGA028)

• 講座

十二月二十二號那個魔戒日我們就在聯合報的二大樓，我們那時候決定辦三場，三場的講座，我們總編輯一場、廖咸浩一場、還有學恆一場，那時候就是這三個講座。(RGA024)

• 簽書會與電影首映

接下來就是連續十場簽名會，我帶朱學恆到每個書店去，即便有些場次人非常少，大家都聽得非常的，我跟學恆講說，即使台下只有一個觀眾，你都要有職業的演出，所以他每一場都生龍活虎，講得非常好；再來就是電影的首映，你看我們印象那麼深刻，一月十七號，永遠都沒有辦法忘記。(RGA037)

• 媒體宣傳

我們媒體整個的宣傳，這個就是包括到我們手上有那麼多的資源，加上學恆他那個路西法的網站藏有很多那個國外的對於魔戒的預告，馬上翻馬上就傳給我，讓我知道最新的訊息，那我覺得這個部份，他真的是掌握的很好，那我們就會把這個消息pass到各媒體，讓他們也對這個書還有電影的訊息掌握最快的。(RGA044)

而且那個是媒體每天都有報導，那些新聞其實都是我們的材料，我們都不斷的去傳送、發電子報等等。(RGA058)

我不瞞你講有，然後再加上記者知道是聯經出的，那更是幫忙了，如果這是在別家出版社就不可能有這樣的狀況，再加上我們有一個廣告的優惠，只要是報社的報系的資源大家作一個整合，那個力量都很強。(RGA056)

• 後續行銷

所以我們後來的操作就是每一本書的封面，跟著電影換，所以就換了三次的封面，其實內文都沒有改，我們只有希望在最後第三部結束的時候出來一個精裝典藏版，又貴又好又那個。(RGA071)

那後續我剛剛講過，就到一個段落了，接下來魔戒的狀況是，我們在去年年底到今年年初辦了一個最愛一百的小說那個票選，那魔戒就第三名，這個活動它票選出來之後，三月票選完之後，四月整個在誠品書店，全省的誠品書店大概五十四個點，擺個展覽，整個展示，那賣得很好，又再創造一波。(RGA074)

不只是魔戒，很多入圍的書在這一百本，都在它這個平台上，因為最愛讀的小說嘛，你連最愛讀的你都沒讀，對不對？所以我們會藉此行銷，剛好今年聯經三十周年慶，所以我們就一系列，又再把魔戒就是說這麼好的書再推到通路上。(RGA075)

其他出版社則透過新書發表會、贈品、網路等等各種不同的方式來進行行銷活動。

我會盡量跟讀者辦互動，希望讓他們認可，奇幻基地真的是認真在出書的，就這幾個；然後我也希望能夠有機會多辦些講座，多做一些相關的推廣，這個推廣其實很抽象，到底有哪些可以做的事情...任何事情可以做，辦徵文、辦抽獎..我覺得這都是我希望作的。(RAA218)

我一開始是用贈品的方式來帶啦，一方面有回函卡的話，我們自己的網頁可以累積會員名單，這是一個比較兩利的方式，那其實我們在作贈品的話有很多時間跟金錢，第一個贈品要錢，另一個寄送贈品要錢，郵費還不少，基本上是蠻值得的。

(RFA107)

我們是盡量利用網路，其實我們一開始在作地海、黑暗元素等，我們都盡量到網路上去介紹書，一方面學生跟網路有很大的關係，所以只要能抓到適當的網路的曝光的話，我覺得效果都有出來。(RFA111)

另外在爭取媒體報導方面，幾位編輯都談到書籍的內容對於報紙讀書版是否評選推薦會有著顯著的影響。

再來就是文化版，文化版通常不會報導那種電影的東西，可是這個是英國牛津的老教授寫的東西，怎麼能夠忽略？所以就大肆的報導。(RGA046)

不過你知道國內幾個比較大的媒體，他們都有一個是自己的身份在那邊，所以他們選的書，他們會介紹暢銷書，那這個暢銷書他們就不會去管它的品質或內容怎麼樣，就當作一個閱讀現象在看，可是如果你出的書不是那種，如果你不是暢銷書，你就要有一個夠好的內容讓他去推銷。(RFA132)

那幾個比較大媒體，大報，像誠品的好讀啦，他們的記者，他們的編輯基本上都是比較有文藝氣息的，他們自己的口味反而是比較，可能比較偏向我這一種，我的選書，我的書對他們來講比較有感覺。那奇幻基地的書就比較不一定了，像我知道刺客正傳的風評很好，比較受到重視，比較有在提起的，可是像聖石傳說就比較沒有。然後同樣是東方奇幻，吸血鬼獵人 D 是比較多人提起的，菊地秀行另外一個魔界都市就沒有。(RFA138)

一部份是公司大小的問題，其實我覺得文種也是個問題。你今天擺在前面暢銷的東西，是像哈利波特、或魔戒這種東西，你說要拿我們的東西去跟人家比，其實很難，你怎麼比都比不過人家。你就不太可能行銷，你沒有同樣條件來做。

(REA147)

八、銷量

目前文字書的起印量一般為兩千五到三千本，精裝書則為四千本，文字書再版一次印量是至少一千本，另外奇幻基地出版了 MOOK 型式的情報誌，印量則超過一萬本。而有時搭配宣傳行銷也會讓起印量增加，比方繆思第一本書《地海巫師》採取低價行銷的方案打入市場，或是聯經在《魔戒》新譯本上面採用了多套的行銷方案。

銷售量我現在沒有辦法給你明確的數字，但是印刷量的話，地海巫師第一本應該已經印超過一萬本了，因為它特價九十九元，所以反映蠻好的，後續的就整個來說，也算是，也算是超出標準。(RFA086)

我坦白跟你說，魔戒那時候是大概沒有要印那麼多。你看若是一萬套的話，你看光博客來就已經是四千了，再加上首賣當天一千套也沒了，這樣是五千套了，我們還要去供應這個市場。(RGA048)

而各家都會有暢銷與不暢銷的書籍，奇幻基地出版書種較多，主力銷售的作品較不明顯；蓋亞切進市場的《符文之子》取得不錯的起始成績；繆思的《陰陽師》成為暢銷書，其收益讓繆思已經站穩了腳步；聯經挾著充足的資源，除了《魔戒》之外，新出版的《石頭預言》也有亮眼的表現。各家暢銷書的情況大至如下：

現在大概多少了？因為有退書有進書，大概我們上次算好像已經是八十五萬冊了，我對外是號稱二十五萬套，因為光第一本已經超過二十五萬了，因為它不是整套起家，所以二部曲可能只賣了也許二十一出頭，三部曲賣了二十二這樣，類似像這樣，所以就不是全套的二十五套，但是首部曲已經賣了超過二十五萬套了，我們是已經印那麼多了。當然實際的銷售，有些是擺在書店的不代表實際全賣，因為他有時候還有可能退書的狀況。(RGA050)

吸血鬼獵人 D，我們現在賣得最好就是吸血鬼獵人 D，一個是聖典這種工具類型的書，惡魔事典跟西洋神名事典賣得很好。(RCA121)

地海巫師大概在一年多的時間之內，一年多的印量超過一萬本，可是陰陽師幾乎每本都是在短短兩三個月內就突破一萬本，當然它不是每三個月就可以賣一萬本，它後續會下滑。(RFA102)

其實他們在出龍族，應該也賺蠻多的，TRPG的東西也賺蠻多的。(RAA158)

他們應該是五十萬冊，包括龍族。(RAA160)

其實石頭預言這個書是怎麼樣？我們當時在得到要買這個版權的時候，開始開卷就出來了一篇，讀書人又出來了一篇，光是開卷光是時報就出來兩次，因為他很多外電譯稿嘛，然後我們自己聯合報就出來了三次，所以它光是國外的外電它就進來了五次，就在討論這個小孩，而且是她的處女作第一本，然後就那時候魔戒還是很紅，就是說她個人對魔戒的一個崇拜，崇拜故事，包括對托爾金的崇拜，所以才又造就了成就了這本書它的一個，現在已經七千本了吧，所以說它在沒有太大的行銷宣傳，可以說是沒有行銷，頂多就是媒體報導。(RGA098)

九、網站經營

訪談中多數的出版社都有設置專屬的網站或討論區，設置的主要原因都是與讀者進行互動，線上購書則是其次考量的因素。

初期我們的目的可能是為了經營社群，再來是形象告知，然後，主要應該就是這兩個。然後第二個階段才會去比較接近銷售的功能。(RCA139)

我們會有賣書的功能，可以賣掉書當然最好，至少你做網站也要有成本，不管是主機或是這些東西，可以賣書最好。還有一個主要是我們做社群，想做社群的東西。(REA153)

所以未來的網站，我們每一個作者都會有一個討論區。因為其實有一些作者，像殭天啊，像醫生、像李伍薰，他們都是在 BBS 上，現在大部份的人是上 WWW；如果也要讓讀者更容易接觸到的話，我們會想說，未來在我們網站上每個作者都有一個社群，讓他讀者更容易找到他，或是讓讀者彼此之間可以互相討論，那其實才是一個真正讓奇幻討論風氣起來的東西，因為你有文本，你有東西，你知道你要討論的共同主題是什麼，然後在這裡也可以找到對象一起討論。(REA154)

包含博客來等網路書店在內的網路購書比例大約是多少呢？奇幻基地的主編提供的數字是低於銷量的一成。

十、市場評估

讀者年齡層分佈大至上都是從十五歲到二十五歲左右，大約從國中到大學，有的估的略高一些。

我覺得差不多大學以上，到三十五以內，可能就少至少十七八歲。我們很小的讀者很少。(REA182)

...不一定喔，很多大學生是不讀書，因為要交女朋友、然後要去外面，要去應酬，反而是高中住家裡，就拿零用錢去買書，所以我覺得是十五到二十五差不多。
(RBA324)

十八到二十五歲，甚至很多讀者是更早的。(RAA233)

我們其實當初設定的讀者就是國中到大學，大學大概就是大一大二。(RCA016)

另外繆思也提到了女性的奇幻閱讀趨勢。

奇幻不一樣，小說類的東西，第一個它在台灣算是一個新的概念，像我們小時候都知道我們看過很多奇幻故事，但我們那時候並不知道那是奇幻，所以我們要重新建立這個連結，等於要彌補這個中間的斷層，那看起來一定還是要從青少年學子這邊著手，中學大學，讓他們瞭解奇幻是怎麼樣的，就是奇幻並不是陌生的東西，這是一個可以讓他們更自由，或是閱讀起來更有興趣的東西。所以感覺上我們的讀者群可能還是以學生為主，然後另外的族群也是蠻有趣的，大概就是跟我這樣，可能就是女性居多的文學讀者，平時她就喜歡看小說類，所以她比較能夠投入小說，因為小說其實有很多東西虛構的，就算是它寫的是寫實的小說，建構出來的那個世界還是虛構的，如果它全部寫實就不叫小說了，所以小說一定是虛構的，那奇幻小說或是科幻小說只是虛構成份大一點，對，所以這些讀者她也許比較容易接受這種奇幻世界，我覺得比較起來，其實是平常就喜歡讀小說的讀者，她也比較能夠接受，甚

至能夠領略建構奇幻世界的這種樂趣。(RFA022)

我覺得刺客主要是吸引很多女性的...我所謂女性是因為傳統上看奇幻小說的女性比較少，但是他的劇情比較其實有衝突性，所以感覺是比較有吸引力。(RAA189)

其實要看類型，像我們以幻想小說為主，有各種類型的幻想小說，像有吸血鬼獵人，有像九把刀的書。像吸血鬼獵人和九把刀這兩套比較特別就是我們發現他的女性讀者蠻多的。女性讀者不管是實際看到，像書展會場看到人買、或是回函上來，感覺女性讀者稍多。(REA184)

對於奇幻文學市場是否已經發展成形，幾乎所有受訪者都表示尚需努力。

奇幻出版的現況與困難，我覺得他的讀者群沒有我們想像的多，就是主要在看奇幻文學的就是那些人，其他多半不是很專心的，他可能是想要看，或者有一些好奇，所以就不會是主要核心的讀者。(RCA159)

沒有，可是我覺得，我個人覺得不一定，每一間出版社的經營方式都不太一樣。我從來不求奇幻基地能賺大錢，我只求奇幻基地可以穩定中成長，這樣就好了。(RCA193)

對。他們還是比較類型的，理想狀態是，我希望有朝一日比較能夠一般性的，就是正常人也看的，不要永遠只有一小群人，或是講出來沒有人認識。(RAA256)

出版界？還是讀者？其實是這樣的，我覺得大家並沒有真的把它當奇幻，就是奇幻這兩個字對於一般的讀者沒有意義，你知道，我所謂沒有意義就是說，其實奇幻就像我要把它歸到歐洲、歐美小說或是什麼什麼領域小說，那也是我們比方作圖書管理分類之方便給它的一個界定。比方說我們要把圖書作分類，它應該是更細目的，除了分文學類、傳記類、歷史，它在文學的支脈裡其中一個支脈。(RGA108)

我覺得奇幻這塊，未來還蠻可以再看的。到今年年底，也許會蠻清楚的。因為到今年，目前為止，都還受魔戒跟哈利波特的餘波影響，所以前景好像很好。可是如果這些東西降溫後，還有沒有可能這樣？不知道。(REA199)

那如果純粹推類型閱讀，所謂的類型閱讀就是，就是它走的比較通俗文學的方向的話，你推新的類型會花很多的力氣，就是你如果要推純粹的類型閱讀，在我看來高寶跟奇幻基地的選書是比較純粹的類型閱讀，他們希望，通常我們這樣的讀者他會一本接著一本看奇幻，但是他們只要奇幻的元素，他們不需要其他的東西，但是目前在台灣來講，這樣的讀者畢竟數量稍微不是那麼多，那當然也可以感覺得出來是以學生為主，那可能在經營讀者這一塊可能要比較再想比較詳細一點，怎麼樣可以達到一個平衡，這些讀者跟出版品，就是你出的書不管在量上、質上，甚至在價錢上，怎麼樣讓你的這些讀者可以接受，而且是很樂意的接受，然後他每本都會買，那這群量大概有多少。(REA136)

後續出版計畫方面，奇幻基地表示第一年的市場測試已經結束，可能會調整出版的方向；繆思自《陰陽師》站穩腳步之後，已經著手增加新的繪本與科幻書系；聯經與蓋亞也有更多的出版規劃。

比較經典的書籍我們幾乎能簽到的都簽到了。那對它來說變成以後隨著市場，比如說市場來說我們去年測試的結果，日系比歐美的小說接受度來的比較高，所以我們今年可能就會開發一些新作品，那那個部份可能就跟著市場走的。所以選書的部份就會跟著階段性不同去作一些調整。(RCA029)

我們目前今年主要明顯會作的是夢枕獏幻獸少年，也就是我們會引進日本的書，再來就是聖典，今年可能會出到四本到五本的工具書，未來還有武器屋、幻獸動物，然後密教曼陀羅，講密教上面的神，還有後面陸續在規劃。(RCA162)

沒有，我們出的是弄臣三部曲；聖石的話還在談；然後暗黑之劍；然後第三波的還在問。(RCA176)

我現在有幾個方向，一個就純粹出奇幻，地海、黑暗元素、御謎士這樣子；另外一個路線是，我對那種改寫童話也很有興趣，主要就是看它怎麼加入當代精神，或甚至說有一些從女性主義角度去改寫的童話也非常有趣。(RFA051)

那有些是很有文學性，我們這方面可能會開始作，還有就是一些我們小時候比較熟知的東西，像亞瑟王傳說就是一個，我們一直都沒有很好的文本來講，這個就是我一開始也想作的，那我們目前鎖定的改寫亞瑟王最成功的作家，那基本上是T.H.White，那再來可能會出Mary Stewart的梅林三部曲，應該是四本，接下來當然

那個 Zimmer Bradley 的 *Mist of Avalon* 也是比較重要的一個，那他的作品就是比較顛覆，這些都很大部頭，我覺得 *Mist of Avalon* 比較難翻，那這個是一個脈絡，可能是童話的改寫，或是傳說的重現，那大概是以亞瑟王為主，接下來是以勒瑰恩為起點，我們會開始作一些科幻小說。(RFA053)

我們現在正在往一個月兩本的目標邁進，其實是有進度上的調整，所以本來要出的書延後了，那我們當然是希望能維持一個穩定的量，就是每個月至少有一本到兩本的小說，那比較現實就是市場，讀者他有沒有辦法一個月可以消化這麼多，加上其實又不是只有我們在出奇幻，所以我們以後的出書方向就是兩本小說的風格儘量是比較有所區隔的，比如說可能一本是比較偏成人的，另外一本就是比較適合青少年閱讀為主，那內容比較簡單，故事比較有趣的，像之前出了菲利普曼的我是老鼠，和今年三月推出的天大好事，都是比較具有童話風格，屬於青少年小說。(RFA054)

石頭預言，未來還有一系列的，但是現在不能講，可以告訴你說我們現在歐洲有一兩個，而且都是系列型態的，它可能是單本可能是系列的都有，已經在規劃中，我們將以大師或得到獎的，品質上面非常好的。(RDA050)

其實之前動作慢，去年來講，我們下半年把東西放的很少很慢，原因是因為去年 SARS 的關係，整個市場非常糟糕，幾乎每家出版社都這樣，我不曉得奇幻基地或是別的有沒有跟你提到，在那種市場之下，其實每家在出版量上都壓低，那好東西或是重要的東西可能都往後延，幾乎都是在今年暑假會推新的主力商品出來。像我們來講，現在計畫大概暑假時會出，一個是羅德斯島戰記，一個是符文第二部，應該快出了，應該也是暑假會出。(REA196)

第二節 台灣中譯奇幻小說之出版策略

本節歸納訪談內容，依據各出版社之間相同或相異的出版發展策略，依照選書、版權取得與簽訂、翻譯與審校、封面文案與印製、通路、行銷、銷售狀況、市場評估與讀者社群、未來發展等九個項目逐一進行綜合討論，以探討出版社對於中譯奇幻小說出版在各個層面的出版發展策略。

一、選書

奇幻作為一種類型小說，正式引進的時間從一九九八年開始算起，至今不滿八年，兩年半前開始有較多的出版社投入市場，超過三分之二的書籍在二〇〇二年之後才出版。在這麼短的發展背景之下，奇幻小說相較起同屬於類型閱讀的推理小說，在書種書系與出版社出書雙方面離完整還有很大的距離，在脈絡分類也不可能像國外一般清楚。在缺乏操作經驗之下，出版社過往的出版經歷往往決定了出版社的選書，也更進一步決定了之後的整個出版策略。

以出版社所出版的書種內容來看，恰好也大致上代表著出版社原先的類型。首先是**文學類型**，比方像聯經當初選擇《魔戒》就是將其列入經典文學書系中；比較特殊的是繆思專營奇幻書系，卻也列入文學類型，這是因為出版社本身的定位與操作取向所致，使得繆思的選書方向皆偏重於文學風格。這一類型的出版社目前比較少，但是出版的書種在一般讀者中有很好的印象以及曝光率：聯經《魔戒》的暢銷成為該年出版現象，繆思《地海》系列入選二〇〇二年開卷好書榜、《陰陽師》入選金石堂二〇〇三年十本最具影響力的書。

其次是**青少年讀物類型**，以小天下作為代表，另外包括部份綜合出版社如小知堂、允晨等。這些出版社將書系定位為青少年讀物，嘗試承接《哈利波特》開啟的魔法小說閱讀市場，出版的書系多半以國外得獎而且暢銷的青少年奇幻小說以及童書為主，多為三本一個系列，或是每冊故事單獨獨立成冊。這一類型出版社在二〇〇二年之後較活躍，出版的書種也很多，但是相對來說彼此區隔較不明顯，一開始已經打出名號的出版社依舊比較容易佔有品牌優勢，比方像皇冠出版的《向達倫大冒險》。不過這些書種中很多都已經有改編為電影的計劃，比如小天下的《波特萊爾大遇險》即將在年底上映，如果屆時依循《魔戒》或《哈利波特》的操作方式，與電影廠商合作進行行銷，亦有機會一

舉登上暢銷書之林。

接下來是針對奇幻社群讀者選書的**類型奇幻**，包括奇幻基地、高寶的 FANTASY 書系以及第三波的大部份書種。這類型選書多由傳統常見的各式奇幻元素所組成，奇幻社群讀者可以輕易辨識，但其中許多的選書在故事內容上也獨具創意。類型奇幻小說的故事通常前後連貫，部份選書為國外大部頭奇幻小說，比方奇幻基地的《時光之輪》原著超過十鉅冊，高寶的《冰與火之歌》每一部可達五十萬字。由於類型奇幻經常卷冊繁厚，出版曠日費時，目前銷量也平平，因而一般綜合出版社主編、編輯不太可能主動挑選，多半是出版社與奇幻社群成員合作進行選書時才有機會列入考量範圍。目前出版的書種中，近三分之一屬於類型奇幻，但出版這類型書種的出版社較少。類型奇幻有助於拓展奇幻閱讀的視野，與加深奇幻閱讀的興趣，但一般讀者在閱讀時會有較高的進入門檻。

類型奇幻有另外一個類似的系統，為**跨媒體類型**，出版這類型書種的出版社主要包括尖端及蓋亞。跨媒體類型的奇幻小說可能為電子遊戲、動畫卡通的原著小說或是衍生小說，在小說的出版考量上經常搭配相關的媒體出版品在同一時間出版，比如第三波《龍族》搭配同名線上遊戲、尖端《十二國記》搭配同名動畫等等。跨媒體類型主力讀者為動畫、漫畫、電子遊戲族群，與奇幻社群雖有重疊但依然有差異。由於跨媒體類型是搭配相關的媒體出版品，因此在出版脈絡上就較為不連貫，目前這類型小說的來源多以日韓為主，進入門檻相較於類型奇幻通常也比較低。

在出版社進行選書時，面對這幾種差異頗大的奇幻小說書種類型，如果在沒有外力協助之下，自然而然就會依據原先的出版經驗，選擇最合適自己出版路線的書種，也因此進一步決定了奇幻小說出版社的分布版圖。

一般的綜合型出版社較偏向文學類型以及青少年讀物類型前兩種選書，選書的方式包含出版社從各種書訊來源主動選書，比方亞馬遜書店的銷售排行、紐約時報的書評版、各種文學獎項等等；或是被動經由版權公司的推薦書單來挑書。接下來的編輯作業上大多視為一般的文學書、通俗小說或青少年讀物進行編輯製作，之後發行到大眾市場。

選擇類型奇幻或是跨媒體類型後兩種選書的出版社，在選書時多有奇幻社群的成員參與選書，或是出版社本身有相關的資訊來源與出版操作經驗，可以自行選書。在製作上大多會針對特殊的讀者社群進行製作包裝，發行的通路也可能包括動漫畫專賣店、小說漫畫出租店等較為特殊的通路。

二、版權取得與簽訂

奇幻小說的版權取得和版稅等出版條件與一般小說並無太大的差異，在出版附有插圖的書或是精裝書時，也都沒有特別的差異。目前引進的中譯奇幻小說語種以英文為多，但是也有法語、德語、日語、韓語等英語以外的語文，版權方面大致也沒有太大的差異。

並非所有的出版社都設有版權部門，或是編輯會主動進行選書，此時版權代理公司，例如大蘋果或博達取得了國外出版社全權代理，之後向出版社提供的圖書書單，就成為部份出版社選書的資訊來源之一。版權代理公司通常以被動處理出版社提出的選書為主要業務，而出版社如果選擇了由版權代理公司全權代理的書，簽約條件可能會取決於當初版權代理公司和國外出版社洽談的條件；如果挑選了國外近年來知名的暢銷作品，有可能因此需要較高的成本。

奇幻文學風潮近年來在國內流行之後，許多出版社開始留意類似的出版品，挑選有潛力的奇幻小說，也出現多家出版社同時對同一本書有興趣的狀況，競逐版權的情形愈加明顯，國外近幾年一些青少年奇幻的得獎作品都已經陸續簽訂版權，從簽約到出版的速度也更快：聯經顏主編表示聯經的《石頭預言》直接從原來的法文版翻譯，該書的中文版甚至比該書的英文版更早出版上市。

在版權代理公司中，家西書社原先經營歐陸語系的書系，其中也包括一部份青少年類型的奇幻小說。而為了拓展英語系書籍，家西書社與譚光磊互相合作，進行英語系的選書以及版權代理，預期將來可望有更多出版社針對更廣泛的奇幻小說書種進行出版考量。

三、翻譯與審校

不同的出版社在奇幻小說的翻譯上採取了迥異的態度，一般而言，選書以青少年讀物類型為主的出版社通常會將同一系列的書分別交由不同的譯者翻譯，例如小知堂的《魔眼少女佩姬蘇》四集都是不同的譯者、九歌天培的《阿特米斯奇幻歷險》三集也都是不同的譯者；這樣的情況有時也會發生在出版類型奇幻的出版社，例如高寶的《魔法聖戰系列》前後有四名不同的譯者。當多名譯者合譯一套書時，就特別需要編輯來控制翻譯的品質。

造成這種情形的因素，首先是因為台灣出版社在出版系列作品時，通常是每個月出版一本，以避免熱度消失被讀者遺忘。其次奇幻小說有一部份是冊數極多或是大部頭的書籍，一旦遇到單冊超過二十萬字的作品時，如果要維持每個月至少出版一冊，就必須要用數名譯者進行翻譯工作。遇上像高寶出版的《冰與火之歌二部曲》中文版達一千餘頁、需要拆成三冊出版這樣的書，如果

要用同一譯者的話，每隔一季才能出版一冊，而且部份譯者可能不願意花這麼長的時間翻譯同一本書。

部份出版社會儘量讓同一系列的書由同一個譯者翻譯，比方像奇幻基地的《聖石傳奇》和繆思大部份的系列；但是也會有多方考量之後不得已必須採用多名譯者合譯的情況。而讀者對於更換譯者造成的修辭語句改變似乎相當地敏感，例如皇冠的《哈利波特》第五集就是一個明顯的例子；高寶的《冰與火之歌》以及奇幻基地的《吸血鬼獵人 D》換譯者也都在第一時間引起讀者在網站上關切討論。

在譯者的挑選上除了具有翻譯工作的專業背景、來自出版社原有的人脈、透過試譯挑選之外，部份出版社也會考量譯者是否對於奇幻有興趣，但也有出版社並不特別在意這一點；大致上來說，配合度高、有熱情、認真的翻譯者總是較受青睞的。

奇幻小說單一系列多本多冊的情況比一般翻譯小說更普遍，因此在翻譯品質上就格外仰賴編輯與譯者雙方的共同努力。

在校稿審稿方面，奇幻小說的差異與一般翻譯小說並不大，大致上也是一校二校三校；不過奇幻小說中常會出現作者自創的名詞，以及各國的神話典故與盔甲兵器，因此可能會需要用名詞表協助統一前後各卷冊，或者需要另外進行查證的工作。

四、封面文案與印製

慣例上，國外的奇幻小說封面普遍採用與故事內容相關的插畫，比方說是故事中某個重要的場景、重要的角色等等，但如果原書照搬的話，部份封面的風格可能不適合本地讀者的習慣或是符合出版社的定位，因此也有一部份書籍會經過重新繪製設計。奇幻基地的黃主編表示，採用國外的封面在製作成本上和重新在本地製作是差不多的，亦即是否採用原來的封面，大多數端賴出版社的考量，而非經費上的限制。封面的風格在不同的出版社之間有明顯的差異，比如高寶的封面常設計成當代暢銷小說的風格、奇幻基地較常與本地插畫家合作重新繪製封面、繆思的封面較有設計感等等。某些在本地已有一定知名度的作品，讀者對於封面與插畫部份可能會主動向出版社反應，希望保留原書風貌，例如菊地秀行為《吸血鬼獵人D》原著畫的插畫，或是《羅德斯島戰記》的原文封面等。

由於大多數書種都沒有特別的行銷預算或行銷活動，因此封面搭配文案的第一印象對於上書店買書的讀者族群就格外地重要。封面與封底的文案通常以這本書在國外的得獎記錄、銷售情況或是名家推薦為訴求，也可能再加上聳動的宣傳詞；另外譚光磊表示他會針對本地的情況撰寫導讀，介紹該書在奇幻文學上的脈絡，不過他也表示尚不清楚這一點的效果如何。

在印製上，首刷印量是依據成本、出版社的經驗、搭配的行銷活動、大盤的詢量等等因素共同決定的。奇幻小說與一般小說沒有差異，除非是出版社決定強力行銷、強力曝光的書，否則基本印量也是從兩千、兩千五、三千冊起跳，通常較大的出版社會從三千冊起印，小型出版社基於成本考量可能會從兩千冊起印。再版部份，奇幻基地黃主編表示大約賣到八成之後，會再依據通路下單狀況與市場反應評估是否需要再版；再版一般以五百冊或一千冊為單位。

五、通路

在通路方面，奇幻小說與一般小說也沒有差異，主要的通路還是以書店為主力，大約有三分之一的書會發到連鎖書店、三分之二會發到一般書店；如果要提高曝光率，發到連鎖書店的比例會略為增加。網路購書方面的銷售量通常僅佔全部銷量不到一成；博客來是主要的網路書店，其次為誠品以及金石堂；海外讀者較常使用網路購書。

如果要發到便利商店通路，印製的冊數就需要增加許多，而且發往便利商店的書在退書之後通常都會有損傷，因此考量到成本，除非是行銷策略的一環，否則只有非常暢銷的書，以及 Mook 情報誌這種低價大量的書較有可能發到便利商店通路。另外出版社在評估讀者社群分佈後，部份也可能會鋪書到動畫漫畫專賣店，特別是跨媒體類型的奇幻小說。

由於台灣的經銷與書店通路是採寄賣、一定時間後買斷的方式，因此如果在鋪書發行時錯估市場銷售狀況就會造成結算時較高的退書率，出版社就必須自行吸收這些退書的成本；目前一般書籍退書率為四成。

六、行銷

行銷活動考量的對象包含了通路、媒體與讀者；行銷策略包含宣傳、廣告與通路等等。實際執行包括在合作的通路作明顯地展示出版訊息、舉辦活動吸引媒體報導、購買廣告吸引大眾注意和讀者目光等等，各種操作方式的主要目的都是為了儘可能提高書的曝光率。

聯經在操作《魔戒》新譯本的時候用上述的作法，與傳播媒體和電影廠商合作宣傳、在合作的實體書店佈置各種宣傳品、在線上書店進行折扣與贈送贈

品的購書活動，配合電影獲得奧斯卡獎多項提名、朱學恆高版稅收入等各項極具新聞價值的話題，行銷宣傳《魔戒》成為話題書，進而暢銷熱賣。不過這樣的操作方式需要出版社投入較高的成本與資源、書或作者本身要提供足夠的新聞話題性，另外出版社還要舉辦各項活動並運作通路以及媒體配合，因此通常只有大型出版社或出版集團較可能採用。

相對的，繆思在行銷策略上則足以成為小型出版社的範例：繆思在二〇〇二年初進入市場時還是一家新的一人出版社，所出版的第一本書——勒瑰恩的《地海巫師》，作者與書籍都是國內讀者不熟悉的。繆思首先抓住了一個很好的時間點切入，當時《魔戒》出版暢銷已達兩個月，市場上一時尚未有同類書種出現，繆思以《地海》和《魔戒》的迥異之處巧妙地行銷宣傳，延請文學教授撰文說明該書的文學經典地位，而該書的品質確實也相當優異，後來也入選中國時報開卷版年度選書。在定價策略方面則以九十九元低價大量鋪書，提高讀者買書、書店下單進書的意願，也就順勢提高該書的曝光率。繆思成功的操作第一本書順利切入市場，品牌開始受到讀者的注意。

之後繆思出版普曼的《黑暗造物》系列，又是迥異於《哈利波特》的故事趣味，該書在兒童文學、青少年讀物方面造成了相當的口碑。次年，繆思在暑假檔期推出了日本怪談小說《陰陽師》，這部作品透過改編的漫畫與電影，在本地已經有一定的知名度。繆思在封面插畫上採用原著封面插畫，保留神韻風貌，翻譯也找來久居日本瞭解日本文化的譯者，另外並搭配金馬影展電影上映，結合講座與Cosplay舉辦新書發表會，抓住了關鍵的讀者社群，並吸引媒體注意，成功將《陰陽師》推入暢銷書之林，也入選為金石堂二〇〇三年十本最具影響力的書，奠下了繆思未來出版的基礎。

不過繆思徐主編坦言小型出版社在行銷預算或資源方面不如大型出版社或

出版集團，因此在操作上即使成功，也未必能像大出版社一樣暢銷數萬冊之多，強勢行銷這方面的經驗是繆思未來尚待摸索的地方。

從繆思的實例來看，選書與日後的行銷操作確實是息息相關。

在媒體報導這方面，多位編輯一致指出奇幻小說本身書種有先天上的劣勢，類型奇幻與跨媒體類型奇幻小說除非在本地成為暢銷書，否則在文學性方面較不容易吸引報紙讀書版的專文推薦；相對之下，青少年讀物類型的奇幻小說會因為外電報導而獲得較多的曝光機會。

在對奇幻社群進行行銷方面，出版社一般是透過網路或折扣的方式進行，實體活動目前較少，主要原因是奇幻社群讀者往往會自行尋找並傳播相關出版訊息，因此行銷活動吸引到的是原先就會買書的讀者，成效較不顯著。譚光磊建議經營社群這方面可以嘗試比照國外常舉辦的作家線上聊天室，透過網路，由出版社邀請譯者、編輯或選書企劃在線上與讀者進行討論互動。

七、銷量

銷售狀況通常以前三個月銷量較高，之後會進入平穩，最終逐漸降至零。除了少數的書躋身暢銷書排行榜之外，絕大多數的奇幻小說銷量仍持平，奇幻基地的書種銷售大致達到平損，一部份的書銷售達四千冊或是五千冊；繆思也是類似的情況，除了《陰陽師》系列的銷量均突破萬冊之外，一般的成績大約也在四千冊上下，或略多；蓋亞的《符文之子》據說有不錯的銷售的成績，但是這套書的版權金也比較高一些；另外聯經陳主任提供了《精靈寶鑽》與上市半年《石頭預言》的數字，目前分別是六千冊與七千冊。

各出版社暢銷的書種大多與媒體效應有關，比方聯經的《魔戒》在電影上映期間推出；繆思的《陰陽師》原先在本地就已經引進漫畫，後來也是搭配電影進行宣傳活動；奇幻基地最暢銷的書《吸血鬼獵人D》則是在動畫上映期間出版；第三波的《龍族》則是線上遊戲行銷的一環，銷量遠超過《龍槍》系列。受訪的編輯與企劃都表示這些電影、線上遊戲的行銷預算遠大過書，因此若能和其合作進行宣傳，比較容易提高書的曝光率與知名度，進而使銷量上升。由此觀之，目前有相當多的書系都有電影開拍的計劃，未來若搭配得宜，有機會能讓這些已出版的作品再次受到讀者注意。

表四 奇幻小說改編電影上映時間表

出版社	書名	北美電影上映時間	電影名稱
小知堂	亞瑟王傳奇	2004/7/7	King Arthur
繆思	亞瑟王傳奇	2004/7/7	King Arthur
小天下	波特萊爾大遇險	2004/12/17	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate
天培	阿特米斯奇幻歷險	預定 2004	Artemis Fowl
繆思	地海	預定 2004	Earth (迷你影集)
大田	納尼亞年代紀	預定 2005	Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch & the Wardrobe
繆思	黃金羅盤	預定 2005	His Dark Materials: The Golden Compass
皇冠	向達倫大冒險	未定	
聯經	石頭預言	未定	

八、市場評估與讀者社群

各出版社將奇幻小說的讀者設定在十五歲到三十歲之間，職業別為學生居多，讀者數量不明，但是咸認為未如預期般的多；奇幻基地黃主編估計目前一本奇幻小說的基礎讀者群可能在兩千人上下，朱學恆估計各種奇幻類別的奇幻小說讀者社群總人數可能為十萬人。在訪談中多位編輯均表示奇幻小說有一特定的讀者社群，和其他類型小說如言情、科幻、推理一般，此讀者社群對於奇

幻小說有高度的閱讀興趣，部份出版社在規劃出版策略時會將社群列入考量。

不同出版社的書種瞄準不同類型的讀者：青少年讀物類型偏向年齡層較低的一般讀者；奇幻基地偏重奇幻社群讀者；繆思取向一般閱讀小說的大眾讀者；尖端主打動畫、漫畫、電玩遊戲族群。多位編輯與企劃都提及閱讀奇幻小說的女性讀者正在增加，打破之前類型奇幻多為男性閱讀的刻板印象，因而在選書方面宜更多方考量女性讀者的閱讀取向。從銷量來看，如果略過特別暢銷的作品不計，目前日韓較輕鬆的奇幻作品比歐美大部頭的奇幻作品更受讀者歡迎。

由於中譯奇幻小說發展經年，早期的讀者社群已經逐漸長大成人進入社會，現階段閱讀奇幻小說的主力讀者群可能多數是從《哈利波特》開始接觸奇幻小說，這與早期的讀者社群從電腦遊戲開始接觸奇幻小說的背景相異，因此早期讀者社群偏好類型奇幻的閱讀口味很可能不再適合現在的奇幻小說讀者。例如奇幻基地在歷經一年多的經營之後，在最近依照市場反應調整出版方向，除了繼續維持原先的類型奇幻系列作品之外，也開始引進日本的奇幻小說，而奇幻基地作為奇幻專業出版社對於出版路線進行了調整，似乎象徵著類型奇幻的市場規模與讀者接受度尚未成熟。但相對的，聯經依舊預備出版文學類型以及青少年讀物類型的奇幻小說，大塊也有相關的出版計劃，表示部份出版社認為一般讀者未來仍有可能以通俗文學的型式接納奇幻小說這種讀本。

一般認為奇幻小說讀者社群使用網路的比例較高，對於書系的支持度亦較高，會主動參與出版社舉辦的相關活動，也會主動向周圍的同學、朋友、家人推薦喜愛的讀本；出版社如果提供專門的網站或討論區，可望有助於經營讀者社群。

九、未來發展

受訪的幾位主編與企劃都表示未來將有更多的出版計劃：奇幻基地將投入新的路線，此外剛開始出版的奇幻工具書也取得不錯的成績；繆思表示會推出規劃已久的科幻小說的出版路線，在原先的文學類型奇幻小說部份則會陸續推出改編自亞瑟王傳說的幾部經典文學作品；聯經則預備出版歐洲得獎大師的文學作品，以及暢銷的年輕作者作品；蓋亞延遲推出的《羅德斯島戰記》在國內動畫、漫畫、電玩社群中具有相當高的知名度；唐莊也重新啟動原先暫擱置的出版計畫；傳聞未來還會有更多的出版社與出版品進入市場。

目前奇幻小說市場應還處在觀察期，許多出版社僅是試探性的出書，未來的發展情況刻下尚無法預測，也許今年結束之後再作自二〇〇二年至今以來的出版總結才會更清楚些。譚光磊與朱學恆都一致表示國外的奇幻讀者社群也是經過長時間的經營才培養出來，國內的奇幻小說發展起步不到三五年，仍在努力耕耘的階段，還需要更長的時間才會知道是否有成果。

第五章 結論與建議

本研究的目的是在於探討中譯奇幻小說的發展脈絡與出版策略，透過文獻分析初步整理台灣中譯奇幻小說的發展脈絡；經由對於出版奇幻小說的相關出版社編輯與企劃人員的訪談，整理歸納出版社的出版策略。以提供讀者社群瞭解目前的出版策略，以及出版社編輯評估現今出版市場與經營策略，並提出建議。而進一步研究之建議部分，則是針對研究範圍與研究方法提出進一步之建議，以作為後來研究之參考。

第一節 結論

一、出版經歷對選書類型與出版策略的影響

從文獻分析中對於出版品的整理與發展情況來看，明顯地可以看出不同出版社對於選書的差異，其中出版社過往的出版經歷相當程度影響了選書，出版青少年類型奇幻小說的出版社主要包含了原先就以青少年讀物為主的出版社，以及出版路線較廣或是以輕文學為主的綜合型出版社；出版跨媒體類型奇幻小說的出版社多有經營動畫、漫畫相關的出版路線；出版文學類型奇幻小說以及類型奇幻小說的出版社則多由社群成員參與選書。

亦即特定類型的出版社傾向於選擇較符合出版社原先出版路線或出版經驗的奇幻小說，延續出版社既有的品牌與選書風格，而不會貿然嘗試不熟悉的出版路線。在選書之後，後續的選擇譯者、編輯製作、行銷包裝與目標讀者社群各方面，也會依照出版社原先既有的經驗加以操作。因此出版社過往的出版經歷決定了選書類型，也連帶決定了出版策略。

二、奇幻小說特性對整體出版策略的影響

奇幻小說是一種特殊的文類，在內容上有特殊的專有詞彙或是古代的相關知識，需要另外進行查證或是額外製作附著，甚至部份書籍在閱讀時還需要搭配書中所附的地圖，用以協助瞭解故事發展過程。

另外在類型奇幻小說中，卷冊繁厚以及故事前後連貫的情形較一般小說更常出現，經常以三部曲的型式組成，部份作品還會更多冊。而每一部的頁數經常高於三、四百頁以上，有的一部甚至超過七百頁。跨媒體類型奇幻小說的頁數通常比類型奇幻小說少，但是冊數通常較多，常見五冊或十冊以上的系列。而文學奇幻在卷冊上通常不致於像前兩者那麼驚人，但相對來說，用字或運典故的情況卻經常成為翻譯上的另一個挑戰。青少年類型奇幻小說的情況較單純，因為故事多為單冊獨立，主要特性只有冊數較多，一般也是以三部曲或更多冊組成，不過近年來部份的青少年類型奇幻小說也有越寫越厚的趨勢。

當小說的故事不是單冊單冊完結時，照本地原先的出版習慣來進行評估，就會遇到不同於以往的狀況。本地出版社在出版系列作品時，由於單冊單冊的故事多為獨立發展，通常是交由不同的譯者進行翻譯，每個月出版一到二冊。而遇到以數冊故事前後連貫、每冊達數百頁、內容有許多特殊詞彙的奇幻小說時，為了保持翻譯文字流暢性，可能就需要改變原來的出版策略，交由同一位譯者進行翻譯，而出版時間則將拉長到隔兩個月或是隔一季出版一冊。這相對意味著出版社必須要有較長期出版的規劃考量，或是多選幾個系列排時程逐漸出版，又或是在選書時要避開大部頭的奇幻小說。

三、奇幻小說與一般小說製作過程的差異

受訪的編輯與企劃人員幾乎一致表示，奇幻小說在版權、編務、印刷、發行、銷售等各方面都和一般的小說沒有顯著的差異，主要的差異集中在選書與翻譯方面；而部份奇幻小說為圖文書，或是原文為英語以外的語種，這些書籍也是按照與普通的文字書同樣的程序進行版權簽訂、編輯製作、印製發行。因此，除了選書以及翻譯需要另外考量之外，大多數出版其他各類型小說或文學書籍的出版社，都有能力跨足奇幻小說出版。

四、奇幻小說銷量與傳播媒體之關聯

由於奇幻小說在本地是新興的小說類型，除了出版社之外，新聞傳播媒體、書店通路與讀者對這個類型的瞭解和興趣都尚需長時間累積培養。而一般出版社沒有太多行銷預算，可能也缺乏專責的行銷部門以及足夠的行銷管道，能持續引起話題性。因此，出版社、出版品如果受到新聞傳播媒體的重視；或是能夠與相關的電視頻道節目或電影影片搭配結合，利用媒體的效應在短時間內大量增加書籍的曝光率，也就較有可能達到較高的銷售成績。

新聞傳播媒體一般較重視書籍作者的背景是否特殊，以及是否具有某種傳奇色彩足以引起高度的話題性等等；在書籍部份則包括是否有獲得各國獎項提名或得獎、是否有名家推薦、書籍的高額天價版權、高印量與高銷售量等等。這幾個項目會被新聞傳播媒體視為流行現象而加以報導，如果能持續發生具新聞價值的相關事件，就有可能持續受到媒體報導而延續系列作品的話題性，也延長作品的銷售期，使系列作品一本比一本的銷量更高。

另外如果是具有相當文學價值的書籍，也可能經由媒體的讀書版面、讀書節目，或是文學院校的教授在報章雜誌上專文推薦，進而吸引讀者的注意。

而電視電影媒體的部份主要是經由相關的電視頻道商以及電影廠商的密集行銷宣傳，特別是近年來電影廠商大都投入了高額的行銷預算，針對引進的國外影片運用各種媒體廣告管道進行強勢行銷，迅速引起大眾廣泛的注意與討論。出版社與電視電影媒體搭配結合，除了讓書的曝光率提高以及更容易引起讀者興趣之外，由於單一作品的觀影人口通常遠高於閱讀人口數倍，潛在讀者市場在短期間也會迅速擴大，若操作得當，讓出版品成為話題書，可望吸引原先非閱讀族群的人購買，進而提高銷量；但效應通常僅配合電影上映期間，電影下檔之後也可能迅速就結束。

跨媒體類型奇幻小說則多搭配卡通動畫或電子遊戲，配合電視頻道上映時間、動畫發行檔期或遊戲發行共同出版，閱讀主力為相關的動畫、漫畫、遊戲社群成員。由於動畫播映時間或遊戲的生命周期比電影略長些，因而其社群人數雖不及電影，但效應通常會比電影略長。

在實際銷售情況方面，各出版社銷量最高或較高的書籍書系確實也都與媒體高度相關，這些書籍與其他未能和媒體搭配結合進行宣傳行銷的書籍比起來，都有相當的差距，通常可以銷售超過七千冊或上萬冊，甚至總冊數達數十萬冊之多。

五、奇幻小說的閱讀市場前景

由於國內目前各出版社出版的中譯奇幻小說分散於不同的類型，書籍的書種冊數相較於其他的小說類型也少得多，較多出版社是近年來才開始嘗試出版，出書的狀況還不很穩定，因此在不同的選書類型與出版策略影響下，奇幻小說的讀者社群也散布於不同的社群中。年齡層方面，一般認為以十五歲到三十歲學生族群居多；而性別方面，女性讀者的比例則逐漸擴大中。

青少年類型奇幻小說與文學類型奇幻小說的主力讀者為一般的閱讀族群，整體數量龐大但閱讀口味不易捉摸，不過改編為電影的奇幻小說許多出自於這兩種類型，因此部份出版品的銷量前景可期。類型奇幻小說的讀者社群主要為奇幻社群，這類型讀者對於奇幻小說有高度的閱讀興趣，經常主動搜集相關出版訊息並協助推廣，但是人數並不如出版社預估，甚至很可能不足以支撐此類型的出版市場。而跨媒體類型奇幻小說的讀者社群也很明顯，主要為動畫、漫畫、遊戲社群，與前者有部份重疊，但是這個社群人數眾多，因而幾部跨媒體類型小說都有高於一般小說銷量一倍以上的水準。

在受訪者中，無論是專門出版社編輯、綜合出版社編輯或是選書企劃，都一致表示奇幻小說的類型閱讀市場還尚在開發中，讀者社群的經營也僅有初步的成果，部份出版社出書只是順應流行風潮。而目前讀者確實是有奇幻小說的閱讀需求，但人數是否能形成穩定的市場規模，讓出版社願意持續地經營奇幻這種類型小說的選書出版則尚待時間考驗。

第二節 建議

綜合對於書種的文獻分析與對於出版社的訪談內容分析的結果，針對出版社與讀者社群等兩方面，研究者提出以下之建議。

一、對於出版社的建議

在已出版的奇幻小說中，超過三分之一的出版社以青少年類型奇幻小說為主要出版路線，但是僅出版了不到四分之一的書；而出版類型奇幻小說與跨媒體類型奇幻小說的五家出版社出版了超過一半的書。這樣的情況表示多數出版社仍在進行觀望當中，而已經進入的出版社也多以一兩部青少年類型奇幻小說的系列作品來測試市場反應，將出版品視為一般的翻譯小說或是青少年成長小

說在經營。

從訪談的兩家專門出版社：繆思與奇幻基地的出版經驗來看，這兩家新出版社分別在二〇〇二年年初和年終進入市場。繆思一開始以文學類型奇幻小說為出版主軸，選書與包裝上針對一般通俗小說讀者與文學讀者；奇幻基地書系分成四個幻想主題，主力偏重於類型奇幻小說，針對奇幻社群讀者出書。在銷售狀況方面，基本的出版情況大致維持一般水準，繆思的書多能再版，奇幻基地則是打平；兩家出版社分別都有銷量較高的書籍，繆思最高的銷量可達萬冊，而奇幻基地在工具書的表現較佳，部份書籍亦有七千冊以上。繆思與奇幻基地未來也都有更多的書系等待出版，以及更進一步的出版計劃。

由此觀之，若將奇幻小說專門視為一個獨立的書系類型來經營，雖然目前尚未出現很高的獲利實例，但似乎也不失為一條可以嘗試的出版路線。不過由於奇幻小說的特性與一般小說不同，因此在選書與出版週期上都必須多作考量；如果要按照本地出版社的慣例每個月都有出版品的話，若大部頭的類型奇幻小說為主，就需要同時出版數個系列。否則就必須選擇單冊獨立的類型奇幻小說，或是以青少年類型奇幻小說或文學類型奇幻小說為主；即使如此，考量翻譯與製作品質，比較適當的出書周期可能還是以兩個月出一冊為佳，亦即同時出版兩個或數個不同的系列作品。

另外在選書上，由於奇幻小說有特定的發展脈絡，並且其種種特性，若出版社本身並無絕對的把握，不妨考量以特約的方式外聘奇幻社群的成員或是嫻熟相關出版品的專家協助進行選書與企劃。即使是青少年類型奇幻小說或是單冊獨立的奇幻小說，在過往的實例中，專家的參與除了提出選書規劃之外，甚至可以為出版社代為介紹譯者；也有在製作上提供意見，協助提高書籍的品質，或是協助出版後行銷企劃活動的前例。

奇幻小說是一個尚待開拓的市場，若是採取一窩蜂的趕潮流、蜻蜓點水式的出版策略，無助於建立穩定健全的出版環境，反而是可能浪費了一本好書。若有心要經營奇幻小說出版路線，那麼重視出版脈絡、進行長期出版的規劃、專注翻譯及製作品質、經營品牌、持續經營讀者社群，這些都是類型小說出版所需要注意之處，無論出版哪一種類型的奇幻小說皆然。

二、對於讀者社群的建議

目前奇幻小說出版社的數量與出版品的書種都還不多，出版界對於奇幻小說這種文類是否足以形成另一個類型小說市場普遍仍有疑慮。而部份已經出書的出版社也不將奇幻小說視為單獨的類型，出版策略上作為一般的小說處理；或是出自種種因素考量，在製作時有所折衷之處。針對這個部份，建議讀者社群可以更加關心出版的情況，留意相關的出版訊息，對於重要的問題積極與出版社進行溝通，瞭解實際的出版製作狀況，建立雙方向善意良好的互動。

另外由於出版社認為讀者社群人數不足，影響到出版社的重視程度與經營意願。建議讀者社群更為積極地建立社群或參與社群討論，協助奇幻小說的推廣，以及引領新的社群成員加入，幫助他們儘快跨越閱讀障礙，即早培養出個人的閱讀口味，擴大讀者社群與閱讀意願；或者以實際行動，透過購書或參與活動的方式，支持優秀的出版社與出版品。

類型小說市場的建立除了出版社銳意經營之外，很大程度也仰賴讀者社群的支持與互動。因此，更進一步的參與將有助於出版社更努力的出書，讓讀者更有機會閱讀到更多更好的出版品。

第三節 未來研究方向

本研究以目前出版的中譯奇幻小說書種書系，以及八位相關出版社的編輯與選書企劃為研究對象，探討中譯奇幻小說出版社的出版策略、發展歷程等，但囿於時間、人力與經費的限制，無法針對所有相關議題進行討論；為使日後相關研究更臻完善，以下將就研究範圍與研究方法提出未來研究方向之建議。

一、擴大奇幻出版策略之研究

本研究僅針對部份出版社編輯與企劃人員進行訪問，因此研究結果尚不完備，特別是青少年奇幻類型小說的出版策略部份需要更進一步的研究探討。故建議未來應該從較長的時間軸，納入更多的出版社相關人員，進行更詳細的研究，以深入探討出版發展脈絡與完整的出版策略。

二、深入探究奇幻讀者社群特性

出版市場由出版社與讀者社群共同組成，本研究僅對於出版社的出版策略單方面探究。為瞭解奇幻小說讀者社群分佈與閱讀取向，首先應針對目前現有的讀者社群進行調查，針對其特徵分類，瞭解讀者分佈與類型之後，再針對不同讀者的閱讀興趣及選書購書行為深入研究。

三、針對本地奇幻小說創作與出版進行探討

目前本地奇幻小說的創作與出版也逐漸出現，部份出版社已經開始投入選書出版，或以文學獎項甄選優秀的創作。本研究在研究過程中雖有涉及，然因不夠周全而未能提出系統性的討論。現階段正介於本地奇幻小說創作出版發展的萌芽期與發展期之間，即時進行各種資料整理以及觀察記錄，可望有助於日後的研究。

參考書目

一、中文部分

- 朱淑娟（民 89 年 10 月 25 日）。朱學恆遨遊奇幻世界。聯合報，39 版。
- 米高·奎因·巴頓（Patton, M. Q.）著；吳芝儀、李奉儒譯（民 84）。質的評鑑與研究。台北縣新店市：桂冠。
- 呂曼文（民 91 年 1 月）。戴上魔戒的 27 歲千萬小富翁。商業周刊，739，頁 36-40。
- 林乃文（民 91 年 1 月 6 日）。奇幻文學開門。經濟日報，24 版
- 林茂仁（民 92 年 10 月 7 日）。魔戒二部曲熱賣得利得利。經濟日報，5 版。
- 林寶保（民 88 年 4 月 6 日）。灰鷹爵士的奇幻城堡。中國時報，36 版。
- 徐開塵（民 91 年 1 月 27 日）。奇幻閱讀進襲書市版圖。民生報，5 版。
- 徐開塵（民 92 年 9 月 26 日）。哈利波特 929 報到 全台同步動起來。民生報，12 版。
- 馬祥來（民 87 年 10 月 8 日）。少年小說的四張臉孔。中國時報，46 版。
- 張春榮（民 89 年 10 月）。奇幻之光的永恆魅力。文訊月刊，180，頁 23-24。
- 許薇宜（民 92 年 10 月）。奇幻解體全面入鏡。野葡萄文學誌，2，頁 12-15。
- 陳芝宇、蘇詠智（民 90 年 7 月 8 日）。哈利波特神來之筆。星報，15 版。
- 陳姿羽（民 92 年 6 月 22 日）。奇幻文學熱繼續發燒。聯合報，B4 版。
- 陳慧敏（民 92 年 9 月 26 日）。哈利波特第五集 火熱開賣。經濟日報，32 版。
- 彭懿（民 87 年）。世界幻想兒童文學導論。台北市：天衛文化。
- 曾茹萍（民 91 年 12 月）。智冠、遊戲橘子、大宇資訊 70 億遊戲大餅怎麼分？。e 天下，24，頁 168-173。
- 黃淑賢（民 91 年 2 月）。魔戒發燒--文學新魅力席捲全球。統領雜誌，197，頁 42-46。
- 盧郁佳（民 91 年 11 月 24 日）。奇幻熱潮的收穫季。聯合報，22 版。
- 盧郁佳（民 91 年 1 月 7 日）。奇幻總動員。聯合報，29 版。
- 蕭攀元（民 89 年 7 月 10 日）。風靡全球「哈利波特」登陸台灣。聯合報，41 版。
- 賴素鈴（民 90 年 8 月 7 日）。奇幻小說在書市中崛起。民生報，6 版。
- 簡大為（民 92 年 7 月）。炎炎夏日，撫慰人心的文化風暴來了。數位時代，62，頁 102-104。

二、西文部分

Attebery, Brian (1980). The Fantasy Tradition in American Literature. Bloomington:

- Indiana University Press.
- Attebery, Brian (1992). Strategies of Fantasy. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Clute, John & John Grant (1997). The Encyclopedia of Fantasy. New York: St. Martin's Press.
- David G. Hartwell (1980, November 2). Dungeons and Dollars. The New York Times, 19.
- Inge, M. Thomas (1988). Handbook of American Popular Literature. New York: Greenwood Press.
- Irwin, W. R. (1976). The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy. Urbana: University of Illinois Press.
- Joshi, S. T. (1990). The Weird Tale. Austin: University of Texas Press.
- Manlove, Colin (1999). The Fantasy Literature of England. London: MacMillan.
- Tolkien, J. R. R. (1964). On Fairy Stories. Tree and Leaf. London: Unwin.
- Zahorski, Kenneth J., and Robert H. Boyer (1982). The Secondary Worlds of High Fantasy. The Aesthetics of Fantasy Literature and Art. University of Notre Dame Press.

三、網路資源

- Asman, Calle (2001). Fantasy 60s-90s. Retrieved November 21, 2003, from 232.8°C. < <http://hem.fyristory.com/gumby/sf/eng/november/> >
- Asman, Calle (2001). History of Fantasy. Retrieved November 21, 2003, from 232.8°C. < <http://hem.fyristory.com/gumby/sf/eng/oktober/2a.html> >
- Baum, Michele (2000, December 7). Robert Jordan's 'The Wheel of Time': Fantasy, epic-style. Retrieved December 11, 2003, from CNN. <<http://www.cnn.com/2000/books/news/12/07/robert.jordan/>>
- Box Office Mojo (2003). LORD OF THE RINGS and HARRY POTTER. Retrieved June 21, 2004, from Box Office Mojo. <<http://www.boxofficemojo.com> >
- CNN (2002, October 23) . It's 'Harry Potter' vs. 'Rings' -- again. Retrieved November 20, 2003, from CNN. <<http://www.cnn.com/2002/SHOWBIZ/Movies/10/21/potter.rings/>>
- Flynn, John (2002, March 26). A historical overview of heroes in contemporary works of fantasy literature. Retrieved November 21, 2003, from the World Wide Web: <<http://www.towson.edu/~flynn/heroes.html> >
- LeCount, Andy (2003). Meet the Writers: Terry Brooks. Retrieved December 11, 2003, from the Barnes & Noble.

- < <http://www.barnesandnoble.com/writers/writerdetails.asp?cid=996863> >
Romance. Retrieved December 11, 2003, from Encyclopædia Britannica.
- <<http://www.britannica.com/eb/article?eu=119371>>
- 元大京華投顧研究部 (民 92 年 7 月)。 軟體產業線上遊戲業展望。上網日期：92 年 11 月。元大京華投顧。網址：
http://intra.yuanta.com.tw/PagesA2/hot_issue/9207_線上遊戲.html。
- 朱學恒 (民 87 年 8 月 18 日)。 奇幻文學(Fantasy Literature)簡介。上網日期：92 年 5 月。網址：<http://bbs.ee.ntu.edu.tw/bm/fantasy/special.htm>。
- 李永忻 (民 89 年 10 月 19 日)。 遊戲的世界 有史詩的傳奇。明日報。上網日期：89 年 12 月。網址：
http://www.ttimes.com.tw/2000/10/19/e_life/200010190426.html。
- 林于勝 (民 93 年 6 月 8 日)。 我國 PC 遊戲市場發展分析。資策會資訊市場情報中心。上網日期：93 年 16 月。網址：<http://mic.iii.org.tw/>。
- 軟體產業通訊編輯部 (民 91 年)。 加強推動數位內容產業方案。軟體產業通訊。上網日期：92 年 11 月。網址：
<http://www.itnet.org.tw/sinet/pub/PUB46/pub46.htm>。
- 博客來網路書店 (民 90 年 12 月 31 日)。 博客來觀點：2001 出版 12 大驚奇。博客來網路書店。上網日期：92 年 11 月。網址：
<http://www.books.com.tw/activity/2001books/publish12.htm>。
- 楊伯瀚譯 (民 2003 年)。 悠久傳說書序。路西法地獄。上網日期：92 年 11 月。網址：<http://www.lucifer.hoolan.org/fantasy/intro/legendc.htm>。
- 經濟部 (民 91 年)。 兩兆雙星計劃。中華民國招商網。上網日期：92 年 10 月。網址：<http://investintaiwan.nat.gov.tw/moea-web/InvestOpps/Type/2-2/index-c.htm>。
- 遊戲橘子 (民 92 年)。 投資人訊息。遊戲橘子。上網日期：92 年 11 月。網址：<http://ir.gamania.com/Chinese/Default.asp>。
- 潘明君 (民 92 年 7 月 16 日)。 線上遊戲用戶特性分析。資策會 FIND 網際網路資訊情報中心。上網日期：92 年 11 月。網址：
http://www.find.org.tw/focus_disp.asp?focus_id=241。
- 譚光磊 (民 88 年 4 月 27 日)。 夢開始的地方：漫談西洋奇幻文學。逐夢疆界。上網日期：88 年 9 月。網址：
<http://bbs.ee.ntu.edu.tw/boards/Fantasy/9/2/5.html>。
- 譚光磊 (民 90 年 8 月 24 日)。 廿世紀奇幻發展史大綱。上網日期：91 年 2 月。網址：<http://bbs.ee.ntu.edu.tw/boards/Fantasy/9/2/1/2.html>。

附錄一 訪談大綱

動機	<ul style="list-style-type: none"> • 出版奇幻小說的源由？ • 出版奇幻小說的目的？ • 設定的目標讀者？ • 目前出版進度？ 	
選書	<ul style="list-style-type: none"> • 奇幻文類較為特殊，是否有延攬顧問？角色及功能？ • 選擇編輯有何特殊考量？ • 選書的參考資料來源？ • 選書的主要類型？ • 選書決策標準？ 	
版權	<ul style="list-style-type: none"> • 簽訂版權的作業方式？ • 簽訂版權有何特殊條款？ • 精裝書的版權簽訂狀況？ • 系列小說在版權簽訂與一般書籍的差異？ • 英文以外書系的版權簽訂有何特殊條件？ 	
編輯	翻譯	<ul style="list-style-type: none"> • 譯者的來源？ • 如何挑選譯者？ • 翻譯的作業程序？ • 審稿制度的規劃？ • 英文以外書系的翻譯與審稿方式是否有所不同？ • 奇幻小說的翻譯與一般書籍是否有不同之處？
	校對	<ul style="list-style-type: none"> • 校對的作業程序？ • 奇幻小說的校對與一般書籍有何差異？
	封面 / 文案	<ul style="list-style-type: none"> • 採用原文封面的考量為何？ • 封面設計的考量為何？ • 封面畫家的來源？ • 如何選擇封面畫家？ • 撰寫文案會考量那些面向？ • 封面材質與印製有那些特殊考量？

	製版印刷	<ul style="list-style-type: none"> • 如何估計首刷印量？ • 首刷印量一般為多少冊？ • 如何估計再版印量？ • 精裝書的印製有何不同？
出版	鋪書	<ul style="list-style-type: none"> • 有那些鋪書的通路？ • 如何決定鋪書的分佈地理區域？ • 有那些特殊的鋪書通路？
	行銷	<ul style="list-style-type: none"> • 進行行銷的決策考量為何？ • 如何估計行銷預算？ • 進行那些類型的行銷活動？ • 列舉較特殊的行銷案例？ • 如何評估行銷成效？
	銷量	<ul style="list-style-type: none"> • 一般銷量大約為多少？ • 銷量的變化？ • 特別暢銷的書系？ • 精裝書的銷量？ • 退書的狀況？
網站經營		<ul style="list-style-type: none"> • 設立網站的目的與功能？ • 設立網站的成本？ • 網站的營運現況？ • 是否提供網路購書？ • 網路購書的情況？ • 與其它網路書店合作的情況？
未來規劃		<ul style="list-style-type: none"> • 奇幻出版經營的困難與限制？ • 未來預計出版的書系？ • 對於讀者社群的觀察？ • 對於市場的估計？ • 對未來前景的看法？對公司本身的看法？

附錄二 台灣地區中譯奇幻小說出版品列表

編號	出版社	ISBN	出版時間	書名
1	大田	9574551946	2002年06月	納尼亞魔法王國－魔法師的外甥
2	大田	9574552179	2002年06月	納尼亞魔法王國－獅子・女巫・魔衣櫥
3	大田	9574552772	2002年09月	納尼亞魔法王國－奇幻馬和傳說
4	大田	9574553094	2002年11月	納尼亞魔法王國－賈思潘王子
5	大田	9574553280	2002年12月	納尼亞魔法王國－黎明行者號
6	大田	9574553477	2003年01月	納尼亞魔法王國－銀椅
7	大田	9574553590	2003年02月	納尼亞魔法王國－最後的戰役
8	大田	9574555801	2004年02月	銀龍騎士
9	小天下	9864170600	2002年10月	波特萊爾大遇險 1－悲慘的開始
10	小天下	9864170694	2002年11月	波特萊爾大遇險 2－可怕的爬蟲屋
11	小天下	9864170880	2003年01月	波特萊爾大遇險 3－鬼魅的大窗子
12	小天下	9864171119	2003年03月	波特萊爾大遇險 4－糟糕的工廠
13	小天下	9864171275	2003年06月	波特萊爾大遇險 5－嚴酷的學校
14	小天下	9864171518	2003年07月	波特萊爾大遇險 6－破爛的電梯
15	小天下	9864171860	2003年09月	波特萊爾大遇險 7－邪惡的村子
16	小天下	9864172018	2003年10月	波特萊爾大遇險 8－恐怖的醫院
17	小天下	9864172344	2003年12月	波特萊爾大遇險 9－吃人的遊樂園
18	小天下	9864173030	2004年05月	蒂芬妮奇夢之旅
19	小知堂	9574501396	2002年12月	魔眼少女佩姬蘇首部曲－藍狗的日子
20	小知堂	9574501582	2003年01月	魔眼少女佩姬蘇二部曲－沈睡的惡魔
21	小知堂	9574501574	2003年01月	魔眼少女佩姬蘇三部曲－深淵的蝴蝶
22	小知堂	9574502198	2003年08月	魔咒三部曲－末日咒語
23	小知堂	9574502341	2003年09月	魔咒三部曲－魔女軍團
24	小知堂	9574502392	2003年10月	魔咒三部曲－巫師誓言
25	小知堂	9574502651	2004年01月	魔眼少女佩姬蘇四部曲－鬼怪動物園
26	小知堂	9574502821	2004年01月	亞瑟王傳奇首部曲：魔法石
27	小知堂	9574502856	2004年02月	亞瑟王傳奇二部曲：神劍奇兵
28	小知堂	957450283X	2004年02月	銀色幻界首部曲：銀色神童
29	允晨文化	9570329289	2002年02月	神偷－威尼斯大逃亡
30	允晨文化	9570329297	2002年02月	神偷－旋轉木馬
31	允晨文化	9570329343	2002年05月	告別古堡：一隻貓的童話故事
32	允晨文化	9570329386	2002年08月	波提拉與偷帽賊
33	允晨文化	9570329491	2003年02月	精靈戰爭 I --勇闖黃金城

34	允晨文化	9570329483	2004年02月	精靈戰爭II--最後之戰
35	允晨文化	9570329580	2003年09月	威尼斯三部曲之一--水后
36	允晨文化	9570329602	2003年10月	威尼斯三部曲之二--石光
37	允晨文化	9570329629	2003年11月	威尼斯三部曲之三--玻璃字
38	天培	9867759036	2003年04月	阿特米斯奇幻歷險1 精靈的贖金
39	天培	9867759087	2003年11月	阿特米斯奇幻歷險2 北極圈的挑戰
40	天培	9867759133	2004年06月	阿特米斯奇幻歷險3 永恆的密碼
41	正中書局	9570914645	2002年05月	輕輕公主
42	正中書局	9570914890	2002年08月	金鑰匙
43	正中書局	9570915854	2003年09月	北風的背後
44	正中書局	9570915846	2003年09月	公主與妖精
45	尖端	9571017272	1998年08月	神器國度1 兄弟之戰(上)
46	尖端	9571017280	1998年08月	神器國度1 兄弟之戰(下)
47	尖端	9571018384	1998年12月	瑞斯風暴--晴空號傳說(上)
48	尖端	9571018392	1998年12月	瑞斯風暴--晴空號傳說(下)
49	尖端	9571019453	1999年04月	神器國度2 旅法師(上)
50	尖端	9571019461	1999年04月	神器國度2 旅法師(下)
51	尖端	9571025070	2002年05月	伊蘇I
52	尖端	9571025089	2002年06月	伊蘇III
53	尖端	9571025097	2002年06月	伊蘇V上
54	尖端	9571025100	2002年07月	伊蘇V中
55	尖端	9571025127	2002年07月	伊蘇外傳
56	尖端	9571025119	2002年08月	伊蘇V下
57	尖端	957102578X	2002年08月	魔法戰士李維(1)
58	尖端	9571025798	2002年09月	魔法戰士李維(2)
59	尖端	9571025801	2002年10月	魔法戰士李維(3)
60	尖端	957102581X	2002年10月	湖岸王國之魔法戰士
61	尖端	9571026409	2002年11月	魔法戰士李維(4)
62	尖端	9571025828	2002年11月	劍之王國的魔法戰士
63	尖端	9571026417	2002年12月	魔法戰士李維(5)
64	尖端	9571026530	2002年12月	魔法戰士李維(6)
65	尖端	9571026549	2003年01月	魔法戰士李維(7)
66	尖端	9571026557	2003年01月	魔法戰士李維(8)
67	尖端	9571026700	2003年05月	魔法戰士李維(9)
68	尖端	9571028142	2003年11月	自轉地球儀世界II--卡拉多瓦風雲錄
69	尖端	9571028657	2004年01月	十二國記-月之影·影之海(上)
70	尖端	9571028665	2004年01月	十二國記-月之影·影之海(下)
71	尖端	9571028827	2004年04月	十二國記前傳--魔性之子

72	尖端	957102869X	2004年05月	魔法師豪爾系列 1—魔幻城堡
73	尖端	9571029025	2004年05月	十二國記-風之海·迷宮之岸(上)
74	尖端	9571029033	2004年05月	十二國記-風之海·迷宮之岸(下)
75	尖端	9571028681	2004年05月	蕾若拉的異想冒險 1—心想不事成
76	奇幻基地	9572813633	2002年11月	刺客正傳 1—刺客學徒
77	奇幻基地	9572813625	2002年11月	聖石傳奇 1—預言傀儡
78	奇幻基地	9572813617	2002年11月	哈利波特 BARRY TROTTER
79	奇幻基地	9572845705	2003年01月	聖石傳奇 2—魔法皇后
80	奇幻基地	9572845721	2003年04月	死亡之門 1—龍之翼
81	奇幻基地	9572845772	2003年04月	聖石傳奇 3—孤注一擲
82	奇幻基地	9572870513	2003年05月	聖石傳奇 4—巫術城堡
83	奇幻基地	9572845780	2003年06月	刺客正傳 2—皇家刺客(上)
84	奇幻基地	9572870505	2003年07月	精靈三部曲 1—精靈的黃昏
85	奇幻基地	9572870556	2003年07月	童話月球
86	奇幻基地	9572845799	2003年07月	刺客正傳 2—皇家刺客(下)
87	奇幻基地	9572870572	2003年07月	聖石傳奇 5—預言終局
88	奇幻基地	9572870599	2003年09月	死亡之門 2—精靈之星
89	奇幻基地	9867576004	2003年09月	精靈三部曲 2—精靈之夜
90	奇幻基地	9867576039	2003年10月	哈利波特 2—火雞的祕密
91	奇幻基地	986757608X	2003年11月	龍火
92	奇幻基地	9867576012	2003年11月	時光之輪 2—大狩獵(上)
93	奇幻基地	9867576136	2004年01月	巫師第一守則(上)
94	奇幻基地	9867576055	2004年01月	刺客正傳 3—刺客任務(上)
95	奇幻基地	9867576144	2004年01月	精靈三部曲 3—精靈時刻
96	奇幻基地	9867576152	2004年02月	預言
97	奇幻基地	9867576063	2004年02月	刺客正傳 3—刺客任務(下)
98	奇幻基地	9867576020	2004年03月	時光之輪 2—大狩獵(下)
99	奇幻基地	9867576179	2004年03月	巫師第一守則(中)
100	奇幻基地	9867576209	2004年05月	時光之輪 3—真龍轉生(上)
101	奇幻基地	986757625X	2004年05月	巫師第一守則(下)
102	奇幻基地	9867576217	2004年05月	時光之輪 3—真龍轉生(下)
103	皇冠	9573317249	2000年06月	哈利波特 1—神秘的魔法石
104	皇冠	9573317583	2000年12月	哈利波特 2—消失的密室
105	皇冠	9573318008	2001年06月	哈利波特 3—阿茲卡班的逃犯
106	皇冠	9733318318	2001年12月	哈利波特 4—火盃的考驗
107	皇冠	9573318806	2002年07月	向達倫大冒險 1—怪奇馬戲團
108	皇冠	9573318989	2002年10月	向達倫大冒險 2—鬼不理的助手
109	皇冠	9573319128	2002年12月	向達倫大冒險 3—地下血道

110	皇冠	9573319403	2003年04月	向達倫大冒險 4－魔山印石
111	皇冠	9573319608	2003年06月	向達倫大冒險 5－死亡審判
112	皇冠	9573319861	2003年09月	哈利波特 5－鳳凰會的密令
113	皇冠	9573319934	2003年10月	向達倫大冒險 6－吸血鬼王子
114	皇冠	957332007X	2004年01月	向達倫大冒險 7－薄暮獵人
115	唐莊	9572824813	2002年11月	神奇魔法圈 1－魔法學校
116	唐莊	957282483X	2003年01月	神奇魔法圈 2－塔樓裡的秘密
117	唐莊	9572824848	2003年02月	神奇魔法圈 3－魔法師的雕像
118	唐莊	9572824856	2003年05月	神奇魔法圈 4－宮殿裡的危機
119	唐莊	9572824864	2003年05月	神奇魔法圈 5－魔法師的城堡
120	唐莊	9572864114	2003年06月	神奇魔法圈 6－飛越魔法門
121	唐莊	957294701X	2004年04月	精靈戰記
122	唐莊	9572864173	2004年04月	黑暗地底城
123	唐莊	9572947028	2004年06月	莎貝兒：冥界之鑰
124	高富	9574678490	2002年05月	冰與火之歌首部曲卷一：魔幻冰原
125	高富	9574678717	2002年05月	冰與火之歌首部曲卷二：魔宮驚夢
126	高富	9574678814	2002年06月	冰與火之歌首部曲卷三：絕地接觸
127	高富	9574679470	2002年07月	逝夢回憶(上)
128	高富	9574679489	2002年07月	逝夢回憶(下)
129	高富	9574679497	2002年08月	時間之輪 1 世界之眼(上)
130	高富	9574679500	2002年09月	時間之輪 1 世界之眼(下)
131	高富	9867806107	2002年10月	魔法聖戰系列 1 魔法師的學徒〈上〉
132	高富	9867806115	2002年10月	魔法聖戰系列 1 魔法師的學徒〈下〉
133	高富	9867806190	2002年11月	魔法聖戰系列 2 大魔法師〈上〉
134	高富	9867806204	2002年11月	魔法聖戰系列 2 大魔法師〈下〉
135	高富	9867806344	2002年12月	魔法聖戰系列 3 神秘銀刺〈上〉
136	高富	9867806352	2002年12月	魔法聖戰系列 3 神秘銀刺〈下〉
137	高富	9867806360	2003年01月	魔幻的瓦特希普高原(上)
138	高富	9867806379	2003年01月	魔幻的瓦特希普高原(下)
139	高富	9867806581	2003年03月	冰與火之歌二部曲卷一：魔幻冰原
140	高富	9867806778	2003年05月	冰與火之歌二部曲卷二：腥風血海
141	高富	9867806786	2003年06月	魔法聖戰系列 4 黑暗的真相(上)
142	高富	9867806794	2003年06月	魔法聖戰系列 4 黑暗的真相(下)
143	高富	9867806905	2003年10月	冰與火之歌二部曲卷三：兵臨城下
144	高富	9867531140	2004年01月	魔法聖戰系列 5 王者之血(上)
145	高富	9867531159	2004年01月	魔法聖戰系列 5 王者之血(下)
146	高富	9867531167	2004年02月	魔法聖戰系列 6 國王的海盜(上)
147	高富	9867531175	2004年02月	魔法聖戰系列 6 國王的海盜(下)

148	高富	9867531205	2004年02月	藍色迴聲島1 魔曲
149	高富	9867531248	2004年03月	藍色迴聲島2 水晶面具
150	高富	9867531280	2004年04月	藍色迴聲島3 黑色鎧裝
151	晨星	9574556050	2004年02月	怪談奇談：日本聊齋誌異
152	晨星	9574556778	2004年05月	幽靈怪談：小泉八雲 日本怪談
153	第三波	9572305514	1998年01月	龍槍編年史-秋暮之巨龍
154	第三波	9572305522	1998年01月	龍槍編年史-冬夜之巨龍
155	第三波	9572305530	1998年01月	龍槍編年史-春曉之巨龍
156	第三波	9572309234	2000年03月	龍槍傳奇第一部 時空之卷（上）
157	第三波	9572309242	2000年03月	龍槍傳奇第二部 時空之卷（下）
158	第三波	9572309366	2000年04月	龍槍傳奇第三部 烽火之卷（上）
159	第三波	9572309374	2000年04月	龍槍傳奇第四部 烽火之卷（下）
160	第三波	9572309536	2000年05月	龍槍傳奇第五部 試煉之卷（上）
161	第三波	9572309544	2000年05月	龍槍傳奇第六部 試煉之卷（下）
162	第三波	9572309781	2000年07月	龍槍編年史第一部 秋暮之巨龍（上）
163	第三波	957230979X	2000年07月	龍槍編年史第二部 秋暮之巨龍（下）
164	第三波	9572309803	2000年07月	龍槍編年史第三部 冬夜之巨龍（上）
165	第三波	9572309811	2000年07月	龍槍編年史第四部 冬夜之巨龍（下）
166	第三波	957230982X	2000年08月	龍槍編年史第五部 春曉之巨龍（上）
167	第三波	9572309838	2000年08月	龍槍編年史第六部 春曉之巨龍（下）
168	第三波	9572310267	2000年09月	龍槍傳承 上冊
169	第三波	9572310275	2000年09月	龍槍傳承 下冊
170	第三波	9572310399	2000年10月	黑暗精靈第一冊 故土（上）
171	第三波	9572310402	2000年10月	黑暗精靈第二冊 故土（下）
172	第三波	9572310410	2000年10月	黑暗精靈第三冊 流亡（上）
173	第三波	9572310429	2000年11月	黑暗精靈第四冊 流亡（下）
174	第三波	9572310437	2000年11月	黑暗精靈第五冊 旅居（上）
175	第三波	9572310445	2000年11月	黑暗精靈第六冊 旅居（下）
176	第三波	9572311263	2001年05月	龍族1 朝太陽奔馳的馬
177	第三波	9572311778	2001年06月	龍族2 50個小孩與大法師費雷爾
178	第三波	9572311608	2001年06月	冰風之谷第一冊 碎魔晶（上）
179	第三波	9572311615	2001年06月	冰風之谷第二冊 碎魔晶（下）
180	第三波	9572312057	2001年07月	龍族3 公牛與魔法劍
181	第三波	9572311867	2001年07月	冰風之谷第三冊 白銀溪流（上）
182	第三波	9572311905	2001年07月	冰風之谷第四冊 白銀溪流（下）
183	第三波	9572312243	2001年08月	龍族4 復仇的黑手
184	第三波	9572312138	2001年08月	冰風之谷第五冊 半身人的魔墜（上）
185	第三波	9572312146	2001年08月	冰風之谷第六冊 半身人的魔墜（下）

186	第三波	957231243X	2001年09月	夏燄之巨龍(上)
187	第三波	9572312537	2001年10月	龍族5 頂尖魔法師
188	第三波	9572312634	2001年10月	龍族6 人類的武器
189	第三波	9572312448	2001年10月	夏燄之巨龍(中)
190	第三波	9572312642	2001年10月	修瑪傳奇
191	第三波	9572312456	2001年11月	夏燄之巨龍(下)
192	第三波	9572312790	2001年12月	龍族7 星星給予仰望者光芒
193	第三波	9572312944	2001年12月	龍族8 約定好的休息
194	第三波	9572312847	2001年12月	克萊恩魔法傳
195	第三波	9572313002	2002年01月	龍族9 不祥的預言
196	第三波	9572313010	2002年03月	龍族10 大法師的輓歌
197	第三波	9572313118	2002年03月	光芒之池
198	第三波	9572313029	2002年04月	龍族11 沒有正確答案的選擇
199	第三波	9572313037	2002年06月	龍族12 朝夕陽飛翔的龍
200	第三波	9572313436	2002年08月	血脈四部曲1 血脈
201	第三波	9572313576	2002年10月	血脈四部曲2 無星之夜
202	第三波	9572310453	2002年10月	龍槍傳奇全集
203	第三波	9572313711	2002年11月	血脈四部曲3 暗軍突襲
204	第三波	9572313754	2002年11月	柏德之門
205	第三波	9572313762	2002年11月	柏德之門II: 安姆疑雲
206	第三波	957231372X	2002年12月	血脈四部曲4 破曉之路
207	第三波	9572313797	2002年12月	柏德之門II: 邪神霸權
208	第三波	9572314378	2003年04月	牧師五部曲第一部 頌曲
209	第三波	9572314386	2003年05月	牧師五部曲第二部 蔭林暗影
210	第三波	9572314424	2003年05月	德爾菲尼亞戰記第1部 流浪的戰士
211	第三波	9572314394	2003年06月	牧師五部曲第三部 假面獵客
212	第三波	9572314432	2003年06月	德爾菲尼亞戰記第2部 黃金女戰神
213	萬象	9572701819	1997年12月	霍比特歷險記1
214	萬象	9572701827	1997年12月	霍比特歷險記2
215	萬象	9572701851	1998年01月	魔戒同盟1
216	萬象	957270186X	1998年01月	魔戒同盟2
217	萬象	9572701878	1998年01月	魔戒同盟3
218	萬象	9572701886	1998年01月	魔戒同盟4
219	萬象	9572702068	1998年02月	雙塔記1
220	萬象	9572702076	1998年02月	雙塔記2
221	萬象	9572702084	1998年02月	雙塔記3
222	萬象	9572702092	1998年02月	雙塔記4
223	萬象	9572702106	1998年02月	雙塔記5

224	萬象	957270222X	1998年02月	國王歸來 1
225	萬象	9572702238	1998年02月	國王歸來 2
226	萬象	9572702246	1998年02月	國王歸來 3
227	萬象	9572702254	1998年02月	國王歸來 4
228	萬象	957270270X	1999年03月	石中劍
229	萬象	9572705792	1999年03月	三劍客
230	萬象	9572706365	1999年04月	湖上騎士藍斯洛
231	萬象	9572706632	1999年05月	藍斯洛騎士之歸來
232	萬象	9572707043	1999年07月	聖杯的故事
233	萬象	9572707051	1999年08月	亞瑟王之死
234	遊目族	957745285X	2000年03月	麥克安迪作品集—十三個海盜
235	遊目族	9577452833	2000年03月	麥克安迪作品集—默默
236	遊目族	9577452841	2000年03月	麥克安迪作品集—火車頭大旅行
237	遊目族	9577452825	2000年03月	麥克安迪作品集—說不完的故事
238	遊目族	957745349X	2000年08月	偷嚐愛情的四月女巫
239	遊目族	9577453481	2000年08月	寂寞的七號星球
240	遊目族	9577455026	2002年03月	旅店主人之歌
241	遊目族	9577455034	2002年03月	五把銳利的劍
242	遊目族	9577455077	2002年04月	最後的獨角獸
243	遊目族	9577455107	2002年05月	十面慾望的魔鏡
244	遊目族	9577455204	2002年06月	十座奇境魔宮
245	遊目族	9577455492	2002年08月	十頂魔法師的帽子
246	臺灣角川	9867993721	2003年02月	新羅德斯島戰記 序章 炎之繼承者
247	臺灣角川	9867993918	2003年05月	新羅德斯島戰記 1 暗黑森林的魔獸
248	臺灣角川	9867664043	2003年07月	新羅德斯島戰記 2 新生的魔帝國
249	臺灣角川	9867664280	2003年09月	新羅德斯島戰記 3 黑翼邪龍
250	蓋亞	9867929691	2003年09月	符文之子 1：冬日之劍（上）
251	蓋亞	9867929705	2003年09月	符文之子 2：冬日之劍（下）
252	蓋亞	9867929748	2003年10月	符文之子 3：衝出陷阱，捲入暴風（上）
253	蓋亞	9867929756	2003年10月	符文之子 4：衝出陷阱，捲入暴風（下）
254	蓋亞	9867929853	2003年12月	符文之子 5：復活者之島（上）
255	蓋亞	9867929861	2003年12月	符文之子 6：復活者之島（下）
256	蓋亞	9867929926	2004年02月	符文之子 7：不消失的血(上)
257	蓋亞	9867929934	2004年02月	符文之子 8：不消失的血(下)
258	蓋亞	9867450000	2004年04月	符文之子 9：兩把劍，四個名(上)
259	蓋亞	9867450019	2004年04月	符文之子 10：兩把劍，四個名(下)
260	繆思	986801090X	2002年02月	地海巫師
261	繆思	9868010926	2002年03月	地海彼岸

262	繆思	9868010918	2002年03月	地海古墓
263	繆思	9868010934	2002年05月	黑暗元素三部曲：黃金羅盤（上冊）
264	繆思	9868010950	2002年06月	黑暗元素三部曲：奧祕匕首（上冊）
265	繆思	9868010977	2002年07月	黑暗元素三部曲：琥珀望遠鏡（上）
266	繆思	9868010985	2002年07月	黑暗元素三部曲：琥珀望遠鏡（下）
267	繆思	9572801201	2002年09月	地海孤雛
268	繆思	957280121X	2002年10月	地海故事集
269	繆思	9572801228	2002年11月	地海奇風
270	繆思	9572801244	2003年02月	御謎士三部曲：赫德御謎士
271	繆思	9572801236	2003年02月	發條鐘
272	繆思	9572801252	2003年03月	邊境大冒險第一部：深邃林之外
273	繆思	9572801260	2003年04月	御謎士三部曲：海與火的傳人
274	繆思	9868010942	2003年05月	黑暗元素三部曲：黃金羅盤（下冊）
275	繆思	9572801279	2003年05月	邊境大冒險第二部：獵風海盜團
276	繆思	9868010969	2003年06月	黑暗元素三部曲：奧祕匕首（下冊）
277	繆思	9572877305	2003年07月	女巫與幻獸
278	繆思	9572801287	2003年07月	御謎士三部曲：風中豎琴手
279	繆思	9572877313	2003年07月	陰陽師
280	繆思	9572801295	2003年07月	陰陽師：飛天卷
281	繆思	9572877321	2003年08月	邊境大冒險第三部：聖塔砒城之夜
282	繆思	957287733X	2003年10月	邊境大冒險第四部：蟲體魔的詛咒
283	繆思	9572877364	2003年11月	陰陽師：付喪神卷
284	繆思	9572877372	2003年12月	我是老鼠！
285	繆思	9572877348	2004年01月	卡斯坦伯爵
286	繆思	9572877380	2004年02月	陰陽師：鳳凰卷
287	繆思	9572877399	2004年03月	天大好事
288	繆思	9572953052	2004年06月	魔幻之海
289	繆思	9572953044	2004年06月	陰陽師：龍笛卷
290	繆思	9572953079	2004年06月	幽城迷影
291	聯經	9570817801	1998年02月	魔戒第一部：魔戒團(上)
292	聯經	957081781X	1998年02月	魔戒第一部：魔戒團(下)
293	聯經	9570817828	1998年02月	魔戒第二部：雙塔記(上)
294	聯經	9570817836	1998年02月	魔戒第二部：雙塔記(下)
295	聯經	9570817844	1998年02月	魔戒第三部：國王歸來(上)
296	聯經	9570817852	1998年02月	魔戒第三部：國王歸來(下)
297	聯經	9570823348	2001年12月	魔戒前傳：哈比人歷險記
298	聯經	9570823364	2001年12月	魔戒首部曲：魔界現身
299	聯經	9570823372	2001年12月	魔戒二部曲：雙城奇謀

300	聯經	9570823380	2001年12月	魔戒三部曲：王者再臨
301	聯經	9570825243	2002年12月	精靈寶鑽
302	聯經	9570826681	2003年12月	托爾金奇幻小說集
303	聯經	9570826770	2004年01月	石頭預言

附錄三 中譯奇幻小說相關出版社簡介

一、萬象

出版時間：一九九七～一九九九

出版系列：《魔戒》、《亞瑟王》

萬象在一九九五年以黃易的三十二開小說掀起出書店小說市場一波新的高潮。一九九七年萬象開始連續出版了《魔戒》、《怪物列傳》、《亞瑟王》三個系列的口袋小說，不過並沒有引起風潮，主因是封面包裝以童書為取向，分拆的本數也過多。之後萬象沒有再出版相關的出版品，二〇〇一年結束營業。

二、第三波

出版時間：一九九八～二〇〇三

出版系列：《龍槍編年史》、《龍槍傳奇》、《龍槍傳承》、《黑暗精靈》、《龍族》、《冰風之谷》、《夏燄之巨龍》、《血脈》、《柏德之門》、《牧師五部曲》

第三波原先出版電腦遊戲相關產品，包括遊戲雜誌與遊戲攻略小說，一九九八年嘗試拓展出版業務，以《龍槍編年史》測試市場，第三波找到曾在電腦遊戲雜誌《軟體世界》開設奇幻圖書館專欄的朱學恆擔任譯者；初版《龍槍編年史》分三冊，用膠膜封裝，鋪書在電腦專賣店販賣，不陳列於一般書店通路，儘管如此，消息依然在奇幻社群中不逕而走，再版銷售一空，使得第三波繼續規劃接下來的書系。

二〇〇〇年開始，第三波接連出版《龍槍》系列與《黑暗精靈》系列；隔年配合線上遊戲「龍族」上市，又出版同名小說《龍族》系列，這個系列銷量甚佳。第三波在二〇〇〇到二〇〇二年之間連續出版了超過五十本小說，估計所有的書系總量可能達到五十萬冊；並在二〇〇〇年年底舉辦奇幻文學獎，可以說是早期最著力經營奇幻小說的出版社。

第三波專注於奇幻小說中的類型奇幻，出版主力以 TRPG 的衍生小說《龍槍》系列、《黑暗精靈》系列為主體，後來的《柏德之門》、《牧師五部曲》也都與遊戲相關；遊戲原著小說《龍族》則是台灣第一次引進韓國的奇幻小說。雖然第三波的後來出版品讓原有的奇幻閱讀視更加窄化，然而在初期卻也是供應大量文本的唯一來源，在很長的一段時間裡成為奇幻社群閱讀中譯小說的主力出版社，並且在出版過程中培養了諸多的譯者。

第三波在二〇〇三年六月因母體公司重整結束出版業務，旗下的書輯刊物移轉由商周接手，傳聞商周的奇幻基地將承繼原先的出版書系，但是奇幻基地

表示目前依舊在整理版權當中。

三、聯經

出版時間：一九九八～二〇〇四

出版系列：《魔戒》

聯經在一九九八年以經典文學為包裝出版了《魔戒》三部曲，由於這個版本翻譯不佳，並沒有獲得廣泛的注意。在二〇〇一年一二月，聯經重新出版了由朱學恆翻譯的《魔戒》新譯本，搭配電影上映積極進行宣傳，很快成為暢銷書，總銷量達七十五萬冊，《哈利波特》與《魔戒》系列讓奇幻文學在二〇〇一年進入主流出版市場，吸引讀者眼光。

之後聯經以《魔戒》作者托爾金為中心，每一年都推出相關出版品，包括兩本小說：《精靈寶鑽》、《托爾金奇幻小說集》，以及一本《托爾金傳》，預定有另一本《魔戒》研究的相關書輯會在今年出版。另外，二〇〇四年初，聯經出版了《石頭預言》，主編顏艾玲表示之後針對歐洲的得獎作品將有更多的出版計劃。

四、尖端

出版時間：一九九八～二〇〇四

出版書系：《魔法風雲會》、《伊蘇》、《魔法戰士李維》、《十二國記》

尖端本身以經營日本流行訊息與動漫畫出版品為主，一九九八年隨著日本流行魔法風雲會引進這套桌上紙牌遊戲，也附帶推出遊戲衍生小說；二〇〇二年伴隨動畫推出了《魔法戰士李維》、二〇〇三年伴隨動畫推出了《十二國記》兩部原著小說。尖端主要是依照該作品的動畫在本地播放或上市的時間，出版相關的原著小說或是改編小說。在這樣的出版脈絡之下，尖端雖然擁有較多的出版品，對社群的影響力卻相對不如後起的幾家專門出版社。

五、遊目族

出版時間：二〇〇〇～二〇〇二

出版書系：麥克安迪作品、布萊伯利作品、彼得畢格作品

遊目族在二〇〇〇年出版麥克安迪的系列小說《默默》、《說不完的故事》，很早就列名於中譯奇幻小說的出版市場；隨後又將布萊伯利的短篇小說集分拆成兩本出版。同年，協助遠流進行選書的譚光磊在曾為遊目族（格林）選書，但

當時未能出版，直到二〇〇二年，遊目族出版了這批選書中由彼得畢格撰寫的《最後的獨角獸》以及《旅店主人之歌》，再將《The year's best fantasy and horror: twelfth annual collection》分拆為四本書：《五把銳利的劍》、《十面慾望的魔鏡》、《十座奇境魔宮》、《十頂魔法師的帽子》。

遊目族在二〇〇二年的出版動作象徵了原先經營其他類型書種的出版社的出版策略，特別是童書、青少年小說出版社，將青少年奇幻小說依照原來的經營模式包裝之後，以童書或青少年小說的型式在主流市場中出版，這種方式成為大多數在二〇〇二年之後開始出版青少年奇幻小說的出版社的運作方式。

六、皇冠

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《哈利波特》、《向達倫大冒險》

皇冠原先也像聯經一樣，差點讓《哈利波特》在手中溜走，然而一旦決定出版之後，透過皇冠操作暢銷書的手法配合，以當時《哈利波特》第四集《火盃的考驗》在歐美大賣的外電新聞引導國內讀者形成閱讀風潮，在一個月之內銷售達十萬冊；暢銷書訊搭配電影開拍的消息，第二冊在耶誕節出版，很快又登上暢銷書之林；此後皇冠每隔半年推出一部新的續集作品。二〇〇二年下半年，為了填補《哈利波特》出版的空窗期，皇冠推出《向達倫大冒險》系列，也成為暢銷作品。

隨著《哈利波特》系列的暢銷，皇冠帶動了往後出版社出版青少年奇幻小說的風潮；雖然《哈利波特》初期並不以奇幻文學為號召，而是作為一種暢銷書的出版現象，然而在聯經的《魔戒》出版之後，這兩部同時列名奇幻的暢銷小說終於將奇幻文學推到主流出版市場，奇幻社群已經不再需要苦苦解釋「什麼是奇幻文學」。

七、繆思

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《地海》、《黑暗元素》、《御謎士》、《邊境大冒險》、《陰陽師》

繆思主編徐慶雯為奇幻社群成員，但原先規劃的書系是以科幻為主軸，在評估市場之後，以介於文學與小說之間的奇幻選書，在二〇〇二年二月首先以《地海》進入市場，另外又接著出版了《黑暗元素》，這兩套作品品質優異，以迥異於類型奇幻小說的文風，獲得文學教授專文推薦，《地海》並登上中國時報開卷版年度選書，成功建立繆思這家新出版社的品牌。

次年的《御謎士》延續《地海》風格，而《邊境大冒險》則是圖文書，雖

各具特色，但反應平平，年中推出的《陰陽師》在本地已有一定知名度之下，結合社群與媒體進行操作，銷量大有所獲，入選金石堂年度十大最有影響力的書籍之一，使繆思站穩出版腳步。二〇〇四年繆思開始經營繪本路線，並預備推出科幻選書以及亞瑟王系列的奇幻作品。

繆思以文學品味主攻大眾閱讀市場，書籍的翻譯製作十分用心，包裝上也都相當具有質感，出書量僅次於第三波，為奇幻社群讀者或大眾讀者帶來不同視野的文學類型奇幻作品。

八、允晨

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《神偷》、《精靈戰爭》、《威尼斯三部曲》

允晨和繆思同時進入市場，但是出書的頻率較低，允晨為綜合類型的出版社，奇幻小說集中於Flyer系列，這個系列的書都是歐語系的青少年類型奇幻小說，也都是由家西書社負責人劉興華推薦與翻譯。

九、高富

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《冰與火之歌》、《魔法聖戰》、《藍色迴聲島》

高富屬於希代高寶出版集團，為了要拓展當代小說的男性閱讀市場，很早就進行了一系列的出版規劃，其中也包括了由譚光磊在二〇〇〇年進行選書的驚悚與奇幻書系，但是從選書到出版中間因種種因素而延宕了出版時間。

高富開始出版之後對書系進行評估，最後僅持續出版《冰與火之歌》、《魔法聖戰》。不過這兩部目前尚未完結的作品都是大部頭的類型奇幻，也因此高富的出書冊數反倒還領先於奇幻基地。《冰與火之歌》帶有歷史小說風格；而《魔法聖戰》系列是自第三波《龍槍》系列之後，少數的長篇系列類型奇幻小說，在出版品上獨具特色。

十、正中書局

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：喬治·麥克唐納作品

正中書局出版了喬治·麥克唐納的數本著作。喬治·麥克唐納是十九世紀中葉的重要奇幻小說作家，為兒童奇幻的先驅。

十一、大田

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《納尼亞年代紀》

大田的出版品以本地的輕文學為多，在二〇〇二年出版了完整的C. S. 路易斯《納尼亞年代紀》，早期奇幻社群讀者多讀過這部作品在民國六十八年長橋與民國八十三年天衛出版的不同版本，因而大田在二十一世紀重新出版這套兒童文學中的重要代表作品也就格具意義。

十二、小天下

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《波特萊爾大遇險》

小天下主要是針對兒童的出版社，在二〇〇二年年尾開始出版《波特萊爾大遇險》系列，這部作品相當長，而且也改編為電影，即將在年底上映。

十三、奇幻基地

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《聖石傳奇》、《刺客正傳》、《死亡之門》、《精靈三部曲》、
《巫師第一守則》、《時光之輪》

奇幻基地為商周為經營奇幻小說出版路線而特別成立的品牌，在二〇〇二年初開始規劃，聘請朱學恆為總策劃，進行幻想小說的選書，分為四個書系，其中魔幻之城出版奇幻小說、聖典出版奇幻工具書，在二〇〇二年年尾開始出版。

奇幻基地選書針對奇幻社群讀者，因此出版品多為類型奇幻小說，出版量也很大。在第三波結束營業之後，奇幻基地與高富就成為類型奇幻小說的主要出版來源，據瞭解奇幻基地將來可能會承接第三波的奇幻出版品。

由於目前出版經典類型奇幻小說的銷售情況不如預期，因而奇幻基地略為調整方向，除了依照原先的長期規劃持續出書之外，也將引入日本的奇幻小說。整體來說，奇幻基地專營的幻想小說書系，提供奇幻社群大量的文本；工具書的部份也提供本地創作社群參考資料來源。而繆思與奇幻基地兩家專營幻想小說的出版社各為兩種截然不同的經營方向，其出版發展歷程可供其他出版社參考。

十四、唐莊

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《神奇魔法圈》EDGE 系列

唐莊為綜合出版社，目前出版的書種並不多。唐莊在二〇〇二年出版了與《哈利波特》同樣以魔法學校為題材的《神奇魔法圈》，而在二〇〇四年又出版了由譚光磊擔任選書策劃的EDGE系列，這套書系以單冊作品、神話幻想為其特色，收錄多部近年來得獎的奇幻小說。不過出版過程因故延宕，因此在近期才開始出版。

十五、小知堂

出版時間：二〇〇二～二〇〇四

出版書系：《魔眼少女佩姬蘇》、《魔咒三部曲》、《亞瑟王傳奇》

小知堂為綜合類型出版社，出版的奇幻小說為青少年類型的奇幻小說。

十六、臺灣角川

出版時間：二〇〇三

出版書系：《新羅德斯島戰記》

臺灣角川為代理日本書籍的綜合出版社，出版路線包括漫畫、動畫相關出版品，《羅德斯島戰記》為日本九〇年代重要的奇幻小說作品，對日本奇幻類型的角色扮演遊戲發展有極大的影響，《新羅德斯島戰記》曾改編為動畫、廣播劇等等，對本地動漫畫社群也有相當的影響力。

十七、天培

出版時間：二〇〇三～二〇〇四

出版書系：《阿特米斯奇幻歷險》

天培為九歌出版社另行成立的出版品牌，主要以輕文學為出版路線。《阿特米斯奇幻歷險》是由大蘋果版權代理公司取得版權的得獎作品，在國外已有改編電影的計劃，但確切上映時間未定。

十八、蓋亞

出版時間：二〇〇三～二〇〇四

出版書系：《符文之子》

蓋亞原先是為其他出版社代製的工作室，後來為了經營自己的品牌，成立蓋亞，專營本地幻想小說創作，出版路線包含書店通路與租書店通路，出版了多部國內較著名的幻想小說。為了拓展出版的路線與空間，很早就開始規劃出版翻譯小說，但因種種因素，遲至二〇〇三年才出版韓國奇幻小說《符文之子》，未來也將出版日本奇幻小說《羅德斯島戰記》。

十九、晨星

出版時間：二〇〇四

出版書系：小泉雲八怪談作品

晨星在二〇〇四年出版了小泉雲八的怪談作品，小泉雲八的作品代表日本幻小說的怪談脈絡，與繆思的《陰陽師》相關。