

南 華 大 學

哲學與生命教育學系

碩士論文

從網路虛擬物種「活死人」論社會正義



指導教授：謝青龍教授

研究生：潘佑廷

中華民國 101 年 12 月 27 日

南 華 大 學

(哲學與生命教育學系碩士班)

碩 士 學 位 論 文

意識的覺醒 -

從網路虛擬物種「活死人」論社會正義

研究生：(潘佑廷)

經考試合格特此證明

口試委員： 薛清江

周平

謝春龍

指導教授： 謝春龍

系主任(所長)： 尤惠貞

口試日期：中華民國

101年 12月 17日

摘 要

社會正義的問題，在近年來的現今社會中越來越受到關心與重視，然而人們卻在無意識之下往往習慣於某些歧視與壓迫，加上現代人習慣性的「自掃門前雪」的心態，導致現今社會上即便我們看過也聽過各類種種的不公平，然而不論媒體或是社會輿論皆只會關注於一段時期，以至於那些曾經驚動社會引起反彈聲浪的事件，往往隨著時間與當權者的操作而埋進時間的滾滾洪流。

本文由遊戲與電影一類的創作作品開始，藉以虛擬的創造物與現實中的各類實際案例加以對比，試圖點出社會正義所要關注的並不僅僅是身體或智能上弱於他人的族群，而是在相對的角度之下，即便是身體健全的普通人，也可能會是權貴有形無形壓迫之下的弱勢族群，進而試圖點出身為小老百姓的人們又能如何自處與心境上的轉換，最後在藉以作品中的例子點出衝突下的悲劇，以呈顯社會上被遺忘的族群小小的悲哀。

關鍵字：活死人、社會正義、人類中心主義

Summary

The issue of social justice was more and more be cared and attention in the society in recent years, but people are still usually to be accustomed to some of the prejudice and oppression insensibility. “Everybody's business is nobody's business”to cause all kinds of various unfair that we have seen and heard. Even so, mass media or public opinion in the period are only are only focused on the issue for period of time, those case who disturb social repercussions are often buried in the torrent of time by the manipulation of the powers and be forgotten.

By the creations of games and movies, this article compared them with all kinds of practical cases in reality by virtual creations, try to point out the social justice concern is not just about disadvantaged groups of the physical body or mental retardation, but also every one of ordinary people with able-bodied who could be come to the disadvantaged groups whom be bully and oppress by the bigwigs. And the common people how to change the mind to face such a plight. Finally, by the examples of the works point out the tragedy of the conflict to appear these little sad of the groups whom be forgotten by society.

Keywords: Land of the Dead, social justice, human centrism

目 錄

第一章：前言-----	P.1
第一節：遊戲延伸的自我省思-----	P.1
第二節：人類對「活死人」幻想物種的應對態度-----	P.6
第三節：以活死人概念到弱勢團體的社會正義-----	P.9
第二章：活死人的空罐概念中的人類中心主義-----	P.13
第一節：何謂活死人概念-----	P.13
第二節：人類中心主義-----	P.15
第三節：「活死人」幻想物種的出現與人類的應對-----	P.19
第三章：從高等喪屍的低等思維論動物權-----	P.25
第一節：何謂高等喪屍-----	P.25
第二節：動物權的省思-----	P.28
第三節：從動物權論弱勢團體-----	P.30
第四章：從被遺忘者論種族主義-----	P.36
第一節：何謂不死族(被遺忘者)-----	P.36
第二節：種族主義的省思-----	P.39
第三節：從種族主義看被遺忘者-----	P.43
第五章：結論-----	P.50
參考目錄：-----	P.56

第一章：前言

第一節：遊戲延伸的自我省思

近年來網路遊戲十分流行，而筆者也不免俗的成為眾多玩家的一員，而這六年來，筆者一直斷斷續續的在玩一款至今仍然很流行的網路遊戲（魔獸世界WOW）¹，此款遊戲的內容與劇情十分龐大，沉迷在遊戲的劇情時，就像是自己在參與著歷史與創造新的故事，融入遊戲的中愛、恨、情、仇，往往不能自拔。而魔獸世界是一種戰爭類型的遊戲，其中有兩大陣營與許多不同的「種族」一方陣營是以「獸人」為主的部落陣營；另一方的陣營則是以「人類」為主的陣營，其遊戲內容則是玩家扮演兩大陣營的一方的新兵，順著遊戲劇情去欣賞與參與整個故事，在遊戲的歷史中，有著這麼一段介紹：

在擺脫了巫妖王的暴君統治之後，這群變節的不死族設法保留了自己自由的意志並摧毀一切敢與他們為敵的事物。這群不死族被稱為被遺忘者，他們效忠自己的領袖：女妖王希瓦娜斯·風行者。這些黑暗的戰士在洛丹倫原來的首都遺跡之下建立了一個秘密的城堡。猶如迷宮一般的幽暗城座落於提瑞斯法林地地下深處，那裏是各種邪惡彙集之地。

在這個黑暗籠罩的國度中，希瓦娜斯的皇家藥劑師們正在研製開發新的毀滅性瘟疫——這種瘟疫目標將不僅僅是徹底幹掉他們所憎惡的不死族天災勢力，另外還要消滅所有的人類。為了他們進一步的黑暗目的，被遺忘者和那些簡單野蠻的種族結成了聯盟。對於新的盟友，被遺忘者並不會有真正的忠誠，他們的目的是趨勢部落別的種族來對抗其共同的敵人——巫妖王。誰也不知道這些死亡信徒的復仇之路究竟會走向何方。²

¹ 2005年11月8號 由台灣智凡迪科技代理上市，由美國暴雪娛樂(英語: Blizzard Entertainment)製作上市，中文名《魔獸世界》(英語: World of Warcraft，簡稱WoW或魔獸)

² 線上遊戲『魔獸世界』，官方網站，種族介紹，2012年5月11號。

然而這些年下來，當筆者對遊戲內容與劇情更加瞭解的同時，筆者內心也產生了一種矛盾與無力感，矛盾的是故事中所出現關於「生命」的存續，與「生命存在的價值」一直讓筆者呈現一種認同又不能認同的想法之中，這也是筆者也說明並且試圖去討論何以會出現這種心境的起源。筆者暫且將此遊戲的內容稱為歷史，而在這段歷史中，不可免俗的就是一般遊戲所呈現的打打殺殺，在雙方陣營各個種族之間的相互猜忌與那所謂的英雄故事之中，最引起爭議的則是其中的一個種族「不死族」又稱其為「被遺忘者」，此種族使筆者對其產生十分的共鳴，並且有很深的感觸，筆者感覺其帶來的第一印象，極像是卡謬（Albert Camus，1913年—1960年）的《瘟疫》³一書，瘟疫一書中所在談論的並不僅僅是黑死病，其書中更加深入討論的是人性在面對未知的恐懼與不同於自身的其他生命的對待與思考模式，在『瘟疫』中，人們對於染病者採取的隔離、研究、撲殺，在這些情況下當人性面臨這種情況，人們是否已經失去所謂人類『善』的一面，當人們如此不在乎自身以外的其他生命而採取如此的態度時，人們又是如何告知自己的正當性，亦或是這只是一直以來物種間「弱肉強食」的行為表示，所謂的人權、動物權一直以來都只是人們藉以欺騙自我的謊言，而對應到筆者一開始所舉的例子，當人們接觸到上述舉例的情節之中，人們對待這種型態的物種的態度，不論是恐懼、排斥甚至於對抗與撲殺，是否和人們在面臨感染未知或傳染型疾病的態度是相同的。

而在對上述議題深入論述之前，筆者試圖就自身角度論述何謂遊戲。就筆者而言，從第一次接觸遊戲至今已經十數年，從小到大不論是家庭教育與周遭給的觀念皆是遊戲是害人的、誤人的，能不碰就不碰，就算碰了被知道也不准再碰，然而年輕人的叛逆與愛玩的本性，使筆者一直玩到了現在。然而回過頭來說，遊戲一定是壞的嗎？就動物的天性而言，獅子從小就藉由打鬧學會狩獵、羚羊從小藉由追逐學會逃跑，就上述兩者而言，遊戲不僅僅是遊戲，更是學習生存的技能，

³ 周行之譯，卡謬著，《瘟疫》，台北市：志文出版社，1998年再版。

然而人類的遊戲也許並沒有關係到生存的重要性，但卻是可以在各種的遊戲中，藉由遊戲來分辨出每個人在團體裡的階級，進而學習團體活動與交互的關係。當然，並不能以此就說所有的遊戲都是有意義的，只是，是否我們也需要以更多不同的角度去看待什麼是「遊戲」？而不再只是單純的污名化所有的遊戲。而筆者也從這個觀點出發，多年來的遊戲過程，筆者也漸漸的將遊戲抽離在每天習慣的生活作息，然而當筆者試著將筆者所玩的遊戲，以一種歷史與故事的角度去看之後，筆者發現，這款遊戲竟然與我們的周遭生活是如此的相似，也因此引起筆者的好奇心，進而使筆者試著在本篇文章，想試著從遊戲來對比我們周遭的現實世界，並從「社會正義」的觀點入手。

在整個遊戲背景中，不論雙方陣營的那個種族、生命，對「不死族」這個族群皆是厭惡且恐懼的，筆者當然也是一般人的思維模式，是無法接受現實中的這種物體存在，甚至於不承認其生存的價值與事實，然則當筆者在遊戲的劇情中，融入遊戲中的歷史故事後，筆者自己產生了矛盾。在遊戲歷史中對此種族的介紹太過籠統，以至於筆者忽略了各種事物的存在都是其來有自的，不管是「種族」或是「仇恨」亦若是。在歷史中的此種族，是在所謂「亡靈天災」的戰火下所存留下來的，大型的瘟疫殺光了一個國度中的大部份人類，而瘟疫的施放者使用邪惡的亡靈巫術驅使死者為他戰鬥，然而當戰火稍微停止，陰謀者逃往他處時，少部份的「死者」保留了自我的意志，而當這些物體拖著殘破的身體找到其族群甚或家人祈求受到他們的接納時，等待他們的卻只有再一次的死亡，而在此時其族群中的一位領導者帶領著所有的不死族，回到他們生前所深愛的那片大地建立起一個屬於他們的王國，也從那個時候起，他們自稱為「被遺忘者」，自稱為「被遺忘者」的原因是這個族群的人自認為被家人、族人、世界所遺忘，被整個世界所遺忘的人們。

筆者試圖將此遊戲與社會正義加以對話，遊戲中的「不死族」其主要的特徵在於：腐敗的肉體、生前的記憶、自我的思想意志與順從自我意志的能力，第一，

當「不死族」從亡靈巫術中解放時，其所擁有的舊有記憶，使其渴望家人與族人的接納與包容，然而他們所面對的確是排斥與殺戮，而在遊戲中的此類族群，因其外相加以改變而被家人與族人所排斥與恐懼，則類似是在瘟疫中受到黑死病所感染的人們，在當時受到隔離與種種不人道的對待，再如此情況之下，是否人們已然忽略這些人或物種的生存權力，而我們又該從何種角度去思考這類生命對自我型態的接受或是排斥？第二，在「不死族」因為受到排斥、恐懼甚至對立的情況之下，所產生的對於生命的痛恨與不信任就類似於在「瘟疫」中，因感染黑死病而被隔離的人們，在面對意圖將染病的自身隔離甚至撲殺的所謂正常人，心中所湧現的憎恨與恐懼以至於產生的對立心態是一樣的。第三，人類是否是一種依賴感官的動物，由「不死族」來看，其除了腐爛的外表之外其他與其生前並無差異，還是有著生前所謂的愛恨情仇然則為何不能被加以接受甚至於受到迫害，而我們在崇拜與信仰的神靈卻是受到萬千的敬仰與尊崇，兩者相同皆為死後生命靈魂不朽，為何一者受到排斥一者受到景仰呢？從古至今人們所聽或看見的神魔人鬼皆由人來加以論述，然則人們確總是將鬼怪形容的骯髒汙穢，神靈確是永遠的莊嚴閃亮，這是否就反應出人類對於生命的價值觀很大一部份是在於外表的美醜，以至於類似「不死族」之類的物種是受到排斥與攻擊，甚至於我們將其推到中世紀的「麻瘋病」，「麻瘋病患」並不會傳染給他人，然而當時確將其視之為傳染病源、惡魔之子甚至處以火刑，這不就是最清楚的人類對於價值判斷的價值觀嗎？

當筆者接觸到這些歷史後，筆者能夠知道自己為何不能接受這輩子生命的存在，卻又深深的唾棄那不能接受這種存在的自己，這讓筆者感受很深的是，是否當某種生命與這個常規的世界顯的格格不入之時，我們就有權利去傷害它或是消滅它？在遊戲中的「不死族」是有自己意識的，並可以隨著自身意志所行動的，然則在故事劇情中，筆者卻最常聽到三句話：「我們是被遺忘者。」「小心那些活著的傢伙。」「不要相信任何人。」是怎樣扭曲的心態能夠讓原是人類且有人類

思想的這些生命說出這樣的話，又是怎樣的對待使其產生如此的思想，再進一步的追問下發現，對此種不算生命生命進而恐懼、迫害甚至於消滅的生命種族，又是站在什麼樣的立場去做這些行為。整個「被遺忘者」在遊戲歷史世界中被視為一顆危險的未爆彈，而此種族種種的行為也更加深了自詡為高等種族的生命種族們的恐慌與排斥，進而爆發一場場的戰爭。

筆者從此遊戲「魔獸世界」之中，察覺到此類型的遊戲對於人性的衝突點，更甚或，當筆者回頭思考此類型的小說、電影、遊戲，其似乎有一種進化的過程，從最開始的「無意識的殭屍」到「有群體概念的怪物」進化到「國家體制的類人思考的不死族」，當我們在排列這類型的例題時，無一必免的所有例子皆是處於人類智慧種族的對立面，這發現讓筆者感覺十分有趣的是，筆者卻一點都不覺得有任何的異常，這讓筆者感覺，此類物種的出現，是不是一種人類對「病毒」恐懼的具象化，再更深一層的思考時，也更加深入的討論到人性對抗這種恐懼的方式，而出現了現今市面上出現的很多「打怪遊戲」「拯救世界」的電影、小說與遊戲。

筆者一直以來都是個休閒的玩家，然則卻在現今的網路遊戲『魔獸世界』中發現些許有趣的問題，並且筆者嘗試以人性的探討方試，來討論這類型的遊戲、電影、小說與其背後應當被人們加以探討的問題。在近來的幾年，這類型的電影與遊戲是越來越多，其內容也越來越豐富，然則人們往往只看到這類作品所表象出來的人類內心的恐懼，往往卻忽略了其內在所值得人們加以深思的地方。從何時起，在不不論是遊戲或是電影中，人們可以很自然的接受遊戲或電影的主角將攻擊性武器對向其他生命，更不用說去加以殺害的動作在遊戲中是由人們所親手加以操作，這只是一動單純的遊戲動作，或者是在人類的教育之中人們所學習的與人們在生活中所碰觸的思想，就是如此的教導人們，是否人們反思後也感到其諷刺，當人們在高喊生命的可貴、人性的高貴的同時，人們的手中卻還是做著最低下的弱肉強食的動作？

人性的問題一直以來都是很矛盾又很有趣的議題，恐懼、勇敢、殘暴、仁慈，這類的形容辭多不勝數，然則人們確又是如何去認定何為殘暴，何謂仁慈，這究竟是不是人們多數的決議，亦或只是軟弱心態的自我安慰。一直以來，人們總是過著日復一日的理所當然，在倡導人權與生存權的當下，是否人們卻也同時在剝奪其他生命的生存自由。而人為什麼會趨吉避凶、人為什麼會好逸惡勞？這是天生的感官知覺，亦或是後天所接受的價值觀？當人們看到電影中或遊戲中的主角將武器對向兇猛的動物，並將其殺死而生還，人們往往第一想法是為片中主角慶幸，而人們往往也認定主要攻擊者一定是錯誤的，然而人們是否又忘記了生命的存續是環環相扣的，在大自然的法則之中，食肉動物就是要獵食來保證自己的生存，然人們卻往往忽視此最基本的自然法則，強調由人類所訂定的規定，攻擊其他生命皆是錯誤的，此類型的思考模式，真是完全正確的嗎？

第二節：人類對「活死人」幻想物種的應對態度

在開始討論本文內容之前，筆者嘗試以基本的分別方式將所謂的活死人議題分類為三種分別並在接下來的討論中，將由此三種分別加以分別討論與思考，藉此以清楚辨別出在對於此類議題，該以何種方式加以面對。

一、最基本的活死人概念，或稱活屍或僵屍，其本性只存在單純的攻擊性，並不屬於所謂的動物本能，其差別在於動物有所謂的情感狀態例如恐懼、護衛，並且具有基本的階級制度。此類型的電影與文學作品多不勝數，但基本上都是歸類在所謂的恐怖片與宗教片，一直以來都將此類物種定位於邪惡的產物，例如電影活人生吃系列、惡靈古堡 1，但是此類型我們究竟該將其如何的分類，是否世界中真有一種物體是完全的破壞而不存在所謂的益處，這是我們值得加以研究並深思的。萬物皆為世界的生態鏈之一環，是否真有可能存在完全切割在生態鏈之中或凌駕在生態鏈之上的物種，亦或是如此的物種終究只是人類極端的自我本位主義之下所誕生的產物，我們一般在遊戲的過程中所看到的大量活死人的概念，

其所給予我們的無非是恐懼跟邪惡，也將我們帶入的是自我防衛的想法跟概念之中，然而也是將自我的行為自我合法且正當化，然而此類物種是否真正有所存在依據 或是只是人類為了遊戲性，將空罐與標靶，使其活動化、立體化之後，又為了滿足人類天生的血性本能，將其合理化正當化為一種邪惡的對我們有害的物種。

二、第二種的活死人概念，稱為智慧型活屍或變種活屍，在小說或電影中往往是定位成比第一類型更恐怖的存在，原因無它，因為第二種比第一種更加具有智慧，甚至於我們可以用動物性的思維去加以觀察此類物種，而當我們使用動物權的觀點去觀察這種類動作的行為時，是否我們也可以加以思考現在我們對於動物的模式或思考方法是否正確或是妥當，當我們看到新聞上所有的虐待動物的新聞時，是否我們能夠思考到，其實動物權與人權是沒有分別的，在許多的情況之下強勢的一方往往不將弱勢的一方當成同種族的人類，而是另一種的動物，若是我們可以為所欲為的對任何動物做不合理的對待的時候，是否也表示在強勢與弱勢的人類社會當中，我們也會將所謂的孕婦、小孩、殘疾人士也當成動物一般的加以合理的剝削，而當我們從這個角度反思回所謂的活死人的例子中，其因為具有智慧，也因為具有更多的活動模式，並不像第一種類型只是單純的攻擊，第二種類則是具有相當的情感與本能表現，並在其攻擊的過程中有更多的模式，像是動物本能獵食的過程會有包圍、隱藏、甚至於於撤退的行為出現，在整體的組織性上也比第一類型更加的完整，並且有明顯的階級高低差別，其最明顯的例子，就是 2008 年的電影：〈我是傳奇〉⁴，在這個例子中，變種活屍是受到某種病毒的感染，但其卻還保有部份智力，以致於當這類物種在獵捕主角有使用許多的計劃或是在各個方便都有其情感的明顯表現，這類型的生命其思維與動作都類似於動物。

⁴英文片名 (I Am Legend) 中文片名：(我是傳奇)。華納兄弟電腦公司出版，2007 年。

三、第三種的活死人概念，稱為不死族或亡靈族。在小說或電影之中當出現此類的概念，則表示其數量並不是少數而是已經多數到足以成為一個族群或種族的觀念，此類型的特性為有完整的國家與階級高低體制，高層次不僅是擁有類似人類的智力，更有些是擁有著生前或過去的記憶，此類型最有名的例子為近幾年極為有名的線上遊戲：〈魔獸世界〉為例，在本作品之中，不死族的人們大多數是屬於二三類的概念然而第三類的概念由於是由人死後而轉變而成的種族，其除了生育的不能與軀體的損毀之外，其餘部份與人類的的生活方式相同，同樣的有國家體制、社會體制，一直到權力的鬥爭與死亡的恐懼，而因為其與大多數生命種族的不相同則使其並不能融於大多數的生命種族之中，而成為世界上的少數份子，這也是這種族所擁有的攻擊性原因之一。其目的為讓世界上的所有生命皆成為像它們一樣的生命狀態，使自己種族從少數變成多數，套一句〈我是傳奇〉中的故事簡介；當多數成立，少數便得服從多數。

然而當我們回過頭來思考時，這類型的族群究竟人類是用何種的角度去對待，從上述的第一類觀點，人類可能將其視為死物，不把其當成生命的存在，理所當然的以人類思維自我主義的思考，第二類型中，即使將其對待為動物的一種類型，然而卻仍然將其視為低等動物的一種對其為所欲為，這其實明顯是一種人類的本位主義的表現，當人類給自己一個某種生物或物體對自身是有攻擊性或是危險性的存在之後，即很自然的給予自我一個正當性的行為去傷害其它的物種，然而當這種自我本位的主義存在之後，若是我們所面對的，是有如第三種類別的生物種族時，這所謂的自我保護的想法是否還是站的住腳。在第三種分類中，筆者以線上遊戲〈魔獸世界〉之中的不死族為例，其來源為智慧型種族如人類因某種原因在死後再次清醒，然則卻擁有其生前的智慧與記憶，然而因為外形與生命型態的不同而不被所謂生命種族所接受，而因為此類型的種族聚合起來成為一個類人類的社會型態，其有一定的法律、規則，有其軍隊，王者的階級制度，主要差別在於其不能生育與心臟不能跳動，然而卻還是像生命種族一樣擁有死亡的定

義，然則在這種情況之下，人類是否還適用以對待動物的方式對待他們。

本文試著以遊戲與電影中的例子，以此反思人類在對於電影與遊戲中，往往直接將自身定位在正義、善良的一方，以此思想延伸而出的種種劇情，在人們的眼中看來似乎總是正確且應當的，而筆者藉以此論點來加以回頭重新思考，在人們所認為正義與應當的行為之下，是否更有可能附加的，是人類自以為是的自大與獨斷的價值判斷，藉以此討論方式，回頭以遊戲與電影為例，並加以對比現實中的例子，並以此例子的對比回論現今社會正義的盲點與問題。

第三節：以活死人為例論社會弱勢團體

由上述三種層次中，筆者所嘗試突顯的，是現實生活中在人們周遭所出現的，社會階層，強勢與弱勢的對比。藉由遊戲與電影的強大反差，來點明在人們生活中 是否也有著如此相似的情況，當高位者因其位高權重而看不見所謂低等階層的呼喊時，是否所謂的反抗，也是一種不合理的行為，亦或是當低級階層被壓迫到極至時的反撲，往往最該負責任的確是掌權者，再此筆者借用電影：〈武狀元蘇乞兒〉⁵中的經典對白：當皇帝對蘇乞兒說，其丐幫弟子千萬，一日不散皇帝如何能安心，然後蘇乞兒則回了一句「丐幫有多少弟子，不是由我決定的，而是由你決定的。」⁶「如果你真的英明神武，使得國泰民安，鬼才願意當乞丐哩。」往往人們將遊戲、電影看成一種不入流的藝術或休閒，然而不可否認的是，很多時候明白點進人心的卻往往是這些不入流的對白，當那些專家學者甚或政治人物在大庭廣眾下講的那些冠冕堂皇的話，一字一句的引經據典，卻往往不能被民眾理解也不能貼近人民最基本的生活，這種思考模式也對應了，知名德國經濟學家李斯特（Friedrich List, 1789~1846）的名言：「最好的社會政策就是最好的刑事政策。」⁶當人民安居樂業、生活安定，很自然而然的所謂的犯罪與治安問題自動下降，如此一來又何需讓人民每天生活在被傷害的生活恐懼之中呢。

⁵中文片名：(武狀元蘇乞兒)，藝海電影公司出版，1992年出版。

⁶ 選自網路文章 學習時報 最好的社會政策就是最好的刑事政策 2012年9月3號。

而在本篇中，筆者試圖以三種方式來談論關於社會弱勢的提顯與對社會正義的反思，就上述所分類的第一類別而言，在人類將自身行為合理化的同時，往往以美化自身污名化對方的方式加以抹飾，而筆者試著以另一種反向的思考，也是我們從另一方面檢視人類自我本位主義的思考方式，然則我們又可以再次從另一方面加一思考，當人類一切以有益無益於自身為判斷基礎，於是出現所謂益蟲、害蟲之類的名詞，然則當我們反向思考時，此類益蟲或害蟲在生態圈中，無疑的只是扮演其必然的角色，在生態圈之中的各種生命皆有其一定的拿取與付出，像是蜜蜂的採蜜，不僅僅是採取花粉，也有傳播花粉的效果，就如同人類所謂的害蟲，其不過也是生態之中的一個階級，有得也有失，然則當人類認為其單純無益於人類，並用各種的方式加以限縮對人類無益生命的存在之處，進而造成生態物種因減量與過量的原因，造成崩解，而一層生態食物鏈的崩解則會造成另一層生態的崩解，如果一層層的交叉關連，最後終究會反應到人類自己本身，例如農業為了減少蟲害而噴撒大量農藥，然而最後農作物也是人類本身食用，而農藥也隨著汗水排入大海，使沿海養殖業也受到污染，最後也是進入人類的身體裡，此一類似案例比比皆是，這也是我們人類本位主義之下，所造成的生態破壞，然則破壞的並不只是生態，也破壞了人類自身的生存環境，最後反思到本段一開始所提及的物種，此物種的存在性被人類所塑造成似乎只有破壞，然而這種進乎除了破壞之外，對生態也只剩下腐爛後成為土壤養份有益的物種，就筆者而言，似乎無限貼近於，無止盡的對環境、生命加以掠奪，開發的人類，是否這也是相當可悲的一件事，人類所創造，想像出來的物種，最貼近的現代生命居然是人類，這是否可以給我們更多的警惕與反思，筆者試圖以人類中心主義為主，進而論述實質正義觀點。

第二類別則是筆者試圖從動物權來論述動物正義，藉由電影與遊戲的例子，對比現實生活中的周遭事例，而回過頭來說，當人類在對待這類型的生命物種時，我們究竟是將其擺在何種的位置去加以對待？這是否也是反思人類自我主意

的一種反省切入方式。在人類以此自身角度與價值去評判與估量其他生命之時，是否並不僅僅是不同於人類的生命，甚至於同樣身為人類的我們，都有可能是權位者手中的交易籌碼與螻蟻。

而第三類別讓我們反思現今社會的現象，當我們對於此類物種的態度，還停留在對於第一類物種的態度時，是否也因此明顯展示出人類的自我本位主義，當我們更進一步的來說，這也是現今社會之上的種族或族群的紛爭的原因，當一個族群用自我的族群眼光在審視另一種族群時，當此族群以對第一或第二類別思考方式來對待其所審視的族群，其已經不將其對立族群視為一種具有認知且智慧型的生命，是否其所做出的行為與對待方式就可以理所當然的採取由高階層看待低階層的待遇，再反證到第三種類型中，當人類看待另一個族群，已經明確的以分別心，來區別階級的高低，這時是否不論對立的族群是否是第三類別筆者所舉例的活死人，或是現在社會中的一個高科技國家族群，對待另一個低文明的國家族群，其中已然沒有所謂的差異性了。

社會正義的觀點在此筆者採用柏拉圖（Plato 原名 Aristokles，前 427 年或前 428 年）的理想國做為基礎的論述觀點，其內容談到在一個社會群眾之間，並不會有所謂的完全平等，然而人必然由其適當或能為之處去各自努力與發展，而在社會架構下的資源分配也必須以各自所應得之配額加以分發 而並非圖利於少數人。筆者適圖從「活死人」觀點，來對比論述現實生活中的「肯認的正義」，對於弱勢族群並不僅僅需要給予現實上或物質上的資源分配正義，更需要給予的是在對於弱勢族群那認可對方身為「人」的觀感，也藉此以點出現今社會中，不論國家對國家、族群對族群，甚至於一般健全的人對於身體有所殘缺的弱勢族群，當人們已然有潛意識的自我優化，人們又有何立場來高舉正義或是善良的大旗？本篇文章所要論述與討論的，並不僅僅是對遊戲或電影小說的故事情節加以論述，而是在對比現今的社會中，當身為平民百姓的我們，生存的價值在高位者的眼中已經不具有任何的必要性，而被當成空罐、動物、活死人的我們，是否只能

悲哀的奢求高位者的憐憫，亦或是學習著思考與覺醒而爭取自身的權益。

筆者試圖在本文，以遊戲與電影的強烈對比與分別性，藉以突顯上述三種層次的問題，並將社會正義與人本主義的兩個觀點加以論述與探討上述三個意層次問題。藉由以遊戲和電影的強烈對比，並對照現今生活中，人類對待其他物種的態度，甚至於人類對待同樣身為人類，是因為民族、族群 甚至於信仰不同的人類時，所產生的意識與心態，以此而反思，是否如此的態度適合人們續用，或是應該改變調整我們自身的心態。在人類從自我的價值觀點所看見的其餘生命，不論是動物或是同樣身為人類的其他人，然而是否在不同的角度眼光下，即使是同樣身為人類的生命，也有可能像是空罐、動物、活死人一樣，是不被重視且踐踏的。在此筆者意圖從遊戲反思，在人類自以為的「正義」之下，究竟有多少會是人類自我修飾的面具，亦或自欺欺人的謊言。

第二章：活死人的空罐概念中的人類中心主義

第一節：何謂活死人概念

何謂活死人？喪屍（英文：Zombie）也有活屍、活死人的說法，是傳說中形如死人而能夠活動的怪物，來自非洲的巫毒教信仰，在現代的文藝作品中也有出現。喪屍類似吸血鬼或僵屍。¹

一直以來，在各種的遊戲、電影、小說中所出現的活死人，就類屬於筆者在第一章所歸類的第一階段活死人，筆者將其分類為活死人的空罐概念，其例子無非是市面上所常見的恐怖片，或是出現在遊戲與小說中，處於邪惡的陣營與善良的人類處於永遠的敵對。然而究竟是其本身的邪惡，才讓人類如此針對此類物體，亦或是單純人類的自我意識過剩？

最初的活死人傳說：自於非洲的巫毒教信仰，「Houngan」或「Mambo」可以復活死者，復活之後的死者沒有自主意識並被舉行復活儀式的人操縱，如此復活的死者就叫喪屍。但這並不一定是真的死者復活。例如在海地有許多喪屍傳說，其實是當地巫師用藥物迷昏被害人後用迷幻藥及催眠等手段控制被害人的行動。據形容，巫毒教巫師會在受害人的食物或經常接觸的物品下毒，令受害者出現「假死」的現象。他們會在喪禮過後把受害者的「屍體」挖出來，再在其頭部插上一枝木條，破壞其記憶系統。受害者通常會忘記以前的東西，對他們的新主人千依百順。這些喪屍通常在農地用作工人。²

從一般大眾最基本對於活死人的印象中，大至可將活死人標出幾種清楚的特點，其一是活死人是沒有自己的意志的，無法思考即沒有順從自我意識而動作空間。其二是動作緩慢且滿身血汗。其三則是嗜食人肉，並且以殺戮為本能。

¹ 喪屍：維基百科 2012 年 9 月 27 號。

² 喪屍：維基百科 2012 年 9 月 27 號。

喪屍在各式各樣的恐怖或奇幻類小說、電影、電玩、角色扮演遊戲、漫畫中多次登場。在這些作品中，喪屍是一種不斷散播的傳染現象，可以由病毒或化學毒物等引起，通常藉由抓傷、咬傷或寄生蟲在人和動物間傳染，受害者通常會瀕死並迅速轉化成喪屍。在一些作品中，轉化的現象是死後才出現；而在另一些作品中，細胞完全死亡的生物不能變成喪屍。在《惡靈古堡》中，植物也可以感染病毒而成為喪屍。當代故事對喪屍的設定始見於科幻小說〈我是傳奇〉中的「吸血鬼」。書中的「真吸血鬼」並不像西方傳說中的吸血鬼，書中的「疑似吸血鬼」反而和西方傳說中典型的「吸血鬼真祖」相似。名正言順地打著喪屍招牌起家的是恐怖電影〈活死人之夜〉，這部作品中的喪屍行動遲緩、智力低下、成群出現並攻擊活人，被它們咬傷的人也會變成喪屍。後來許多恐怖作品沿襲了這樣的設定。對於影視作品來說，喪屍形象來自沒有複雜的歷史背景或森嚴的社會等級的非洲文化，不需要吸血鬼真祖、吸血鬼貴族等複雜的設定，更接近活死人的本來面目。³

是否真有如此純粹的邪惡體的存在嗎？在各種的作品之中所出現的有關於活死人的觀念，其帶給人們唯一的感想即為邪惡、敵對、必須直接加以殲滅，不可否認的是，當最基本的活死人概念的出現，一直到各種作品中所出現的活屍、殭屍的概念，最後也是將其導入到人類對自我本身的野性本能與狩獵本能，而將此類物種，合理化的想像成一種邪惡、有害的空罐與標靶，並對其獵殺，其中不只是抱持著對此行為的合理化的正當性更是清楚且直接的將此類物種直接定位為邪惡、敵對的位置。但是否我們可以深入的加以提問，這樣的一種空罐、標靶型的純粹邪惡是否在這世界之中，真有其存在的可能性？

筆者的答案為否定的，在這世界之上的任何生命，其必然有其必要性的位置與存在的意義，最簡單的例子就是我們所認知的食物鏈，從食物鏈底層到植物，

³ 喪屍：維基百科，2012年9月27號。

一直到自詡在食物鏈頂層的人類來說，中間的不論哪一種環節，皆是這個世界所不可失去或放棄的一環，往往因為一個環節的消失，造成某種物種的失去天敵而大量繁殖，或是某些以其唯生的物種也因為失去食物而滅絕，在近百年來，人類慢慢的體會到環境保護的重要性與和其他物種共生的可能性。然而以此來加以反思，這種完全只對人類或世界有害的物種是否真有其存在的可能性，其是不可能存在的，以微生物來加以舉例，微生物能夠使人生病，甚至死亡，然而微生物也可能是某種疫苗的基本，甚至於推到其最基本的源頭，微生物還能夠分解生命死亡之後的軀體進而將養份分解出來。而類似與此類的物種比比皆是，但是其對世界是否是真的毫無貢獻卻是不可能的，一切有益無益往往是由人類來加以認證的，當人類認為一種昆蟲對人類有益，則將其稱之為益蟲，而無益則稱之為害蟲，有益者則加以保護，有害者則加以撲滅，這即是「人類中心主義」最基本也最實際的展現。

第二節：人類中心主義

何謂「人類中心主義」？在林秀娟女士的文章中提到，傅可思（Michael Allen Fox）對於「人類中心主義」的基本想法，在其文章中指出，傅可思曾經試圖去加以評論在實驗目的之下，而使用動物所形成的關於道德方面的議題。在我們對於動物的態度，還有動物與人類之間的關係、以及動物要如何加以套應在人類的倫理道德架構之上，在這些狀況之下，我們所不可否認的是，雖然傅可思本人是站在同意使用動物實驗的立場，但是在關於對待動物的權力、以及動物實驗的倫理是否需要我們更加以關注與探討。例如在動物實驗之中消除動物本身多餘的痛苦，但是在這倫理架構之中，傅可思站在支持動物實驗的立場。因為其基本理由是其動物實驗所帶來的益處，其基本立意是在增進人類與其他動物的健康，在關於這個論點，傅可思顯然為此論點提供了相當正當性的理由。然而上述的問題卻也是筆者要提出的疑問，在動物實驗之中，人類將動物以區別的方式對待，並且試圖給予其權力的作法，是否也是人類的本位主義思想的展現，人類又有何權力

將自身的道德與權力觀點施恩於動物之上，這是否也只是人類可悲的自我滿足與慰藉的方式之一。依傅可思早期的相關論述，他有以下幾點基本看法：

(1)主張任何事物有全自我-包含的價值是一種無意義的觀念，價值與價值判斷只有在與人類—有意識的存有者—產生關連的情況下談論才有意義；(2)具有基本思想與自我意識的意識主體才具備獨立價值，亦才具有道德社群成員的屬性；(3)只有在道德社群的脈絡之中，權利與義務（責任）才可能產生，道德權利是完全為人類獨有的；(4)人類無論如何是整體生態體系的一部分，只要人類存在的一天，將持續對環境形成決定性的影響。所以，大多數人類對環境所做的改變，均應視為與大自然和諧共存之道，亦即是人類的天性與大自然的需求。⁴

在上述文章之中，傅可思所想表達的，即是人類對比於其他動物的高度發展，當人類不僅僅在行為、思想、與解決問題的各種層面之上來說，皆完整於其他的動物的生活型態，在我們可以很清楚的認知所謂動物並無法像人類做出同樣的思考的動作，我們也同時可以瞭解到動物並沒有檢視自我生命的能力，而以此換言之，在人類所認為的賦予動物的權利，無非只是人類的自我滿足與可笑的作法，即便是人類的演化也是經過百萬年的社會群體模式，才演化出人類關於道德與權利的重視，在君權統治時期的人類，也時常處於君權暴力之下而失去權利，因此權利的概念，只有在擁有道德社群的社會組織中，才有其基本的概念與原則，而意圖將人類的道德與權利套用在動物身上，倒不如回頭思考人類道理所依據的倫理信念基礎究竟為何。

以人類自我中心為出發點所發展出來的正義概念是什麼呢？有沒有那麼一類的人，其思想與觀念都是從自我中心出發，貫徹的相信著，「我」就是正義、「我」就是道路、「我」就是真理。只要不是屬於「我」的，一率皆歸屬於「其他」，而

4 轉引自林秀娟，《探討傅可思(Michael Allen Fox)動物權利理念之轉變及其涵義》(中壢：國立中央大學哲學研究所碩士論文) 2007年 頁63-64

這類型的觀點我們稱為「實質正義」。當我們找到自我認可的某種觀點，或是某種正義的原則，這原則可以是「公平」，可以是「均勻分配」也可以是「人人平等」，又或者是最高級的「上帝」才是正義。實質正義的理念者，往往會從自身的觀點出發，為自己找到一個最高級的仲裁者，並且信奉其為唯一的正義原則，最清楚的例子即為中古世界西方的神權至上時期，在當時宗教治國與密不可分的社會氛圍之下，唯有符合「上帝」意志者才是真正的正義，當在這種社會氛圍之下，有人詆譏上帝、誣蔑上帝、或是與聖經的觀點相違背之時，這類人往往被視為魔鬼的化身，在這類思想的情況下，對於魔鬼的化身，即使這個魔鬼的化身與其他人一樣是個有血有淚的人類，然而在其餘自認站在正義角度的人們而言，對於魔鬼的化身是不需要任何的憐憫與寬恕，最好的作法就是清除與消滅這些魔鬼的化身來彰顯屬於上帝的正義，就有如神權時代在關於撲殺女巫與異教徒的事件中，認為自身才是正義的人們，早已不將思想異於自己、異於上帝的這些人當成與自己一樣的人類，甚至於連動物都不能算，這類異教徒只有被消滅才是最好的方法與正義，而這類思想在對待同樣是生命的人類，卻有如是對待空罐一樣的思考與手段，甚至於連空罐也不如，根本沒有存在世界上的價值與意義。

在日據時代，掌握權力的日本人，理所當然的認為自己是動物階層演化成人的過程中演化最完美與最成功的。而漢人則是屬於演化稍慢，次日本人一等的。而原住民則是演化最慢，甚至於沒開化的動物。以此論點讓日本人得以理所當然的以對動物的方式來對待漢人或原住民，因為他日本人眼中漢人與原住民是演化不完全的動物，不能算是完全的人，以日本人本身認為的優位性，得以合理宰制漢人與原住民的合理性。而藉由這類分別人類、次人類到動物的區別性，而弱勢團體在整個位階變化與整個社會脈絡之中，從古至今弱勢團體一直被視為低等、麻煩的群體，在古代的弱勢族群，例如癡瘋病患者，其不僅不如動物，甚至於不如空罐，一個空罐對人來說至少是可有可無的，然而當時的癡瘋病患者卻被當成惡魔或是邪惡的化身，根本不應該存在。用此類分等級來分別階級性的說法，若

將人定位成滿分十分，可有可無的空罐定位成零分，在這邏輯下的動物會是幾分，弱勢團體又會是幾分呢？這評分的標準在不同的世代也有不同的評分定義。而在什麼層面之下可以稱為人？意識？人與非人的差異是否只是在於有意識與無意識的思維？或是情感的有無？使用工具的方法？只單純以上述方式或是訂立一種評判的標準，是否就是正確的？以下筆者舉兩個例子做為對比。

在魔獸世界遊戲中的種族之一，「獸人」，此一種族在遊戲故事劇情中屬於世界的外來者，在與人類的戰爭戰敗之後大部份的被俘者皆成為人類的奴隸，在遊戲的歷史中，曾有大量的獸人奴隸集中營，在此營中者進乎不被當成生命看待，獸人的生命在當時的情況等同於消耗品，就如同我們機器壞了只需要換個零件即可，在那大時代的潮流之下，獸人從小到死只有無止盡的勞動，人類給予的食物並不會讓其吃飽，只為了避免獸人吃飽之後會對人類有攻擊的危險性，因而大部份獸人在工作時往往都是饑餓的、生病的，然而卻也不能奢望人類的憐憫，就如同上述的說明一樣，死了一個獸人，只要在換一個就可以，零件壞了只需要換，並不是一件大事情。⁵

而像上述不將生命當成生命的故事，並不僅僅只有在遊戲或故事中才會出現。又比如在中古世紀甚至更早以前的部族時代，在奴隸社會中，豪富將奴隸視為自身財產，而理所當然的對奴隸擁有生殺予奪的權力，則在喪葬時不僅僅以金銀珠寶予以陪葬，更有以活人殉葬的喪葬惡俗。活人殉葬在世界各地都有類似的習俗，一直到十九世紀在印度還仍有類似的習俗，在印度的殉葬習俗是寡婦未亡夫殉葬，在其習俗上這類殉葬對死者與殉葬者都是一種褒揚與驕傲，然而可悲的是殉葬者往往都是被迫而死的，此類的習俗在世界各地不斷上演，殘忍且可悲。

而在世界歷史上，在人與動物之間的關係，人與自然之間的關係，人與鬼神之間的關係，從古至今所重視的觀點與作法也往往截然不同，對應的方式也是相對的有所區別，這之間不僅僅是關連到社或或團體思潮的改變，而在人類歷史上

⁵ 請參照線上遊戲「魔獸世界」遊戲內容。

各階段思潮上的改變，也造就了人對於動物、自然、鬼神的態度有所區別。

而就上述兩例子而討論，不論是遊戲或是現實歷史中，在王權或是神權時代，所謂的生命或權利都是不能保證的。就奴隸社會而言，奴隸乃是富豪的財產，生殺予奪均操之在手，甚至於奴隸可以當成一種交易的貨幣，幾個奴隸可能還換不起一頭健壯的母牛，在此社會結構之下，奴隸不僅僅是被主人所束縛，連國家與社會法條皆強調奴隸的合法權，逃亡的奴隸被打死也是不算犯法的，在這類型的社會之下，生命是最為低賤的貨幣，也是最奢侈的渴望。然而一直到近代人權思想掘起，儘管世界上還時有耳聞類似的事情，但卻已然不像古代的合法，現代社會保障人之基本權益，也因此在從古至今，在關於人的對待方式變有所區別，從奴隸時代的貨幣，到勞動階級的奴役，一直到保障人權的對待模式，其就有如本文所想提到的，將生命當成空罐，到當成使喚的動物，一直到對待同樣的人的對應模式。

第三節：「活死人」幻想物種的出現與人類的應對

而關於一開始就在論述的活死人或活屍的出現究竟是為何？筆者認為其物種終究只是人類所想像出現的物種，在「人類中心主義」之下的幻想產物，而其明確的對人類只有危害而沒有好處，在這世界之上確是不可能存在的，然而在遊戲或小說的此類作品之中，人類將其加以誇飾與恐怖化，只是為了合理的掩飾人類最基本得狩獵欲望，而此類型的「人類中心主義」也明確的表現出階級的差異性，在此類型的作品中要階級意識是極為分明的。

人類就是高級的，其他則是低階級的，而人類之所以在此類型的作品中要用盡各種的方式加以攻擊與滅絕此類型的物種，無非只是因為要將人類的行為加以合理化，故加以想像其對人類是唯一有害且有攻擊性的，以此合理化並滿足人類在狩獵與動作的過程中的正當性，因為其物種若是在作品之中失去對人類的攻擊性，人類所做的動作無非就像是拿著武器在攻擊無生命的空罐子，它是虛擬的，

然而在自然界之中卻沒有這種物種的存在的有害物種，而當其有攻擊的傾向與動作的產生，則可以使我們有「自我防衛」的心態，並以此催眠自身所擁有的正當性與神聖性，故才有此類的作品的產生，但反思而言，不過也是人類的意識的自我表現而已。

數千年來，人類在對於環境之間的其餘物種的態度，一直以來皆是以「人類中心主義」的態度在對這個人類所生存的環境在予取予求。在近百年的人類思想中，人類所發展出的永續經營的觀念，一方面是在為曾經受到人類所破壞的生態做補救，另外一方面也是挽救自身所生存的空間，然而在過去的數千年來，人類對其餘生態與環境的破壞，那只有單純的掠奪與毀滅，豈不是就如同本文所舉的例子『活死人』，可悲的是，人類用創作與文字所幻想出來的物種，其最接近於此物種的生命居然是人類自身，這無非是強烈的諷刺。亞里士多德（Aristotélēs，前 384 年—前 322 年）說過：

「植物活著是為了動物，所有其他動物活著是為了人類，馴化動物是為了能役使它們，當然也可作為食物；至於野生動物，雖不是全都可食用，但也有些還是可以吃的，它們還有其他用途，衣服和工具可由它們而來。若我們相信世界不會沒有任何目的地造物，那麼自然就是為了人類而造的萬物。」⁶

然而人類以此中心主義，在這種情形之下，人類的極端化與物種性的區別，以最基本的區分方式，人類與其他，進而說服人類以合理的理由加以掠奪，進而造成了對這世界所不可回復的破壞。而此類的思想也進而演化成為「本位主義」，最簡單的例子就是二次大戰期間的德國人與猶太人，當德國人將猶太人關進毒氣室或加以狙殺的時候，是否按下板機的瞬間自身必須說服自己，在眼前的那個生命並不是跟自己一樣的人類，而是一個空罐罷了，只要是目標都不是人，只有跟自身利益相同的才會算是人類，而這樣也演變成族群與族群的階段。

⁶ 參見黃基森，以環境倫理推動生態校園，2012 年 7 月 22 號。

根據湯姆·雷根(Tom Regan 1938年)在對於動物權的基本思考與判斷中，也試圖喚醒一些根本的道德問題：何謂理想的道德判斷？何謂理想的道德原則？何謂理想的倫理理論？在道德判斷無關乎個人的喜好、個人感受與道德權威（如：上帝），因為這對於建構理想的道德判斷毫無助益。⁷

而另一個例子我們則可以舉中古世紀的癲狂症與癡瘋病患者，在米歇爾·福柯（法語：Michel Foucault，1926年—1984年）所著的《癲狂與文明》⁸一書中提到，在那種中古世紀與神權時代，以癲狂症來論述，在人類當中，在一百人中約有一人擁有所謂的癲狂症，然而這癲狂症確是有所謂的輕度與重度，但其病症的主要原因則是，人類本身過於的自戀，進而演化成所謂的「本位主義」，太過於相信自身，認為自身都是正確的，當此類情況過於放大亦或是接觸到外在的刺激時，也只願意聽從自身的想法與意見，進而與他人表現有所出入。

然而在中古世紀，人們往往將所謂的癲狂病人將罪犯囚禁在一起，然而這情況則演化兩種輿論的出現，一者是採取贊同角度，認為此類人可能會給其餘周遭的人帶來危險；而另一者則認為，其癲狂病患者只是生病，何以將其與真正的罪犯一同囚禁。然而所謂的癡狂或者是癲狂者，其最基本的起源則是「本位主義」，其基本的起源點則是一個最基礎以「自我」的出發點，只相信自己、只聽從自己、只順從自己，而不去在意其餘人所給予的眼光，此思想純粹只以自身的角度思考，只在乎自我本身，進而演變成為「本位主義」。

然而這類「本位主義」從自我本身而出發，進而將世間萬物分為對己有利、無利的分法，我們可以從海德格的思想中找到類似的論述，而海德格（Martin Heidegger，1889年—1976年）的想法是：「人類的理性思維變成了獨斷的、絕對的、唯一標準的孤立理性思維。而在這種過度膨脹的理性底下，人們為了對自然萬物作出精確性的計算，將必須對自然萬物予以分析並試圖對萬物訂出某種價

⁷ 參見王萱茹，《論湯姆·雷根(Tom Regan)之動物權利理論》（中壢：國立中央大學哲學研究所碩士論文）2005年 頁15

⁸ 米歇爾·福柯：《癲狂與文明》，台灣桂冠圖書公司出版，1992年。

值。也就是當自然萬物能被人們「論斤秤兩」時，那麼萬物方能為人類的理性所精密計算，而價值也分別出有用、無用，於是人類對萬物貼上標籤。⁹」

由上述觀點來論述「本位主義」，也得以清楚的描述出，當「人」身為個體之後，在以自我為思考的中心點的觀念中，「本位主義」的影響，並不僅僅是在我們對應其餘的動物或非生命體，甚至於對待同樣身為「人」的其餘個體，當自身思考中帶有優劣與價值的觀點時，我們也常會使用標價碼的方式去看待同樣身為「人」的其餘個體。

然而「人」，究竟要什麼樣的人才能屬於正常人呢？這答案無非也是由同樣身為「人」的我們去加以訂定，那什麼又是不正常的「人」呢？犯過罪？生過病？在中古世紀之中，癲瘋病與癲狂症患者，甚至被冠上邪靈、惡魔與原罪的思想，進而自我合理化人類的行為，將此類人加以極端化管理甚至撲殺，這種管理方式就跟人類在對待其他的動物是一樣的管理方式，然而此時的人類卻也不將這些人看成動物或是生命。在此時從人類自我區別而成的階級觀念自然形成，甚至於變成物種之間的階級觀念，因為人類已經不再當患病者是人類的時候，也正是「人類中心主義」最純粹的展現。

在林益仁先生的文章中提到：「『人類中心主義』將人類放在萬物的中心位置；另從倫理學的角度，人類中心主義認為人類是唯一具有內在價值的存在，而其他的生物或非生物都僅有為人類服務的工具性價值。因此，人類的利益凌駕於那些非人生物或環境的利益之上。然而以人類為中心的環境觀。例如有動保團體從「眾生平等」的觀念出發，提倡生命中心主義的倫理觀，主張所有生物都具有內在價值以及生存的基本權利。生態運動者則提醒，人類跟其他生態系的份子共同組成並支撐整體的生態系運作以及彼此的生存；這個生態系因此猶如一個大家庭，每一個份子對於這個家庭的存續皆負有責任。然而從認識論的角度來看，環

⁹ 參見史利民，《有用與無用-從海德格、老子反省「人類中心主義」的弊病》（嘉義：私立南華大學哲學研究所碩士論文）2004年 頁13.14

境倫理觀點雖然質疑了人類中心主義，但終究出自人類的價值判斷，亦脫離不了「人類的觀點」。¹⁰』

而就上述關於「人類的觀點」而言，在盧梭（Jean-Jacques Rousseau，1712年—1778年）在《論人類不平等的起源和基礎》¹¹一書中，其曾對動物權利的觀念做了簡述。盧梭認為，人類既是從動物進化而來，又比其他動物擁有思考、創造與自我意識的自主能力，然而其他動物也是有其自身的知覺，「它們同樣應該享有自然賦予的權利，人類有義務維護這一點」，也因此其指出「動物有不被虐待的權利」。¹²

也因此叔本華（Arthur Schopenhauer，1788年—1860年）認為，所有動物與人在於生存的基本本質上是一致的，即便一般動物缺乏人類一樣的思考與自主的能力。其仍舊呼籲給予動物人道關懷，同時，他反對對動物進行活體解剖。他的著作《康德哲學批判》¹³中批評康德將動物排斥在道德體系之外，其中包括那句有名的「那些不能對所有能看見太陽的眼睛一視同仁的偽道德，當被詛咒」。¹⁴

然而在物種之間，或是人類之間是否真是自然而然的有著所謂的階級觀點，所以在「人類中心主義」以自我為中心的出發點，我們可以回想到，其實所謂的癡狂症，在每個人身上或多或少的存在著，然而人們在可控制的情況下，往往將自身所擁有的癡狂加以隱藏壓抑自我本身的某種狀態，去符合整體社會的規範，讓自己得以融入周遭的群體而顯示自己是「正常人」，因為其不符合這個世界所應該有的狀態，也異於其他人，然而若是不能控制者，其表現的樣子則讓人們稱其為癡狂病，並加以管制。

¹⁰ 林益仁，人類中心主義，臺灣大百科全書。

¹¹ 李平滙（譯）盧梭著，《論人與人之間不平等的起因和基礎》，北京：商務印書館，2009-07。

¹² 參見動物權利，維基百科，2012年9月11號。

¹³ 石沖白譯，叔本華著，《作為意志和表象的世界》，商務印書館，2004年。

¹⁴ 參見動物權利，維基百科，2012年9月11號。

可是當所謂的「正常人」在控訴或隔離這些所謂的癲狂病患者時，是否這些所謂「正常人」其內心都皆在暗自竊喜，他們皆知自己有一部分是不同於這世界的框架，然而他們也有某種的心虛、某種疑慮、某種焦慮，害怕自己有一天也如同現在自己所面對與針對的癲狂病患者一樣，但卻不能加以表態，而且要讓自身順應著整個大環境與大概念，並且加以隱藏自己的某個部份。然而，如果是如此，所謂癲狂病，是真的癲狂病嗎？那隱藏住的又是不是癲狂病呢？社會的框架又是從何而來的？無非有是大部份的人所凝聚的共識，是否會有人願意出現加以挑戰所謂的框架，也許這所謂理想化的「人類中心主義」，這虛偽的國王的新衣也隨之土崩瓦解。

第三章：從高等喪屍的低等思維論動物權

第一節：何謂高等喪屍

何謂高等喪屍？高等喪屍在一般的遊戲與電影中，是處於一般喪屍的高階份子，其最大的特點即是有著基本的智慧，這會讓其有著類似動物本能的動作，例如基本的隱藏起來補獲獵物、有基本的上下級的從屬關係、有恐懼與逃跑的動作、甚至因為戰鬥而產生進化的可能狀態。而自古以來，不論東方西方，皆有類似此類的傳說與故事，以東方傳說而言，所謂的喪屍即為殭屍，而在本章，筆者以〈我是傳奇〉中的「夜魔人」為例：受到病毒感染後變種的夜魔人，即為變種人，有著超乎常人的力量與行動能力，然而智慧卻退化到一般動物而已，在那種情況之下的主角，在劇情中做陷阱抓了一個夜魔人用以實驗血清藥劑，然而隔天卻馬上被夜魔人的首領用同樣的陷阱差點致死，也從此看出夜魔人有一定的基本智慧與學習和記憶能力，在隱藏版的 DVD 結局中更是說明，夜魔人之王也是擁有情感的，這就像是筆者所想論述的第二類別的高等喪屍。

在〈我是傳奇〉中，從夜魔人的角度來說，從少數變成多數的他們，演化出了他們的新物種與族群，他們的白天，就是正常人類的夜晚，我們也可將其視為人類進化的一種，然而對他們來說，那個總是在他們的夜晚殺害他們同胞的人類英雄，對他們而言也就更像是存在於人類社會中的怪物。

在這類的新物種面前，演化是用以解釋他們最好的說法，而也可由上述看出第二種類的高等喪屍與基本喪屍的不同之處，高等喪屍行為類似動物，有基本的動物本能行動，並且有基本的從屬關係，故在此章節中，筆者試同從動物的角度加以討論。

然而在一般遊戲或小說中的高等喪屍與上述夜魔人的例子並不相同，一般在遊戲或小說中所出現的高等喪屍，大多數類型是屬於進化到有點智慧的喪屍，其

與第二章所敘述的類空罐的喪屍的主要差別在於，空罐型的喪屍只是單純的為攻擊而攻擊，沒有恐懼也沒有智慧。高等喪屍則是有進似於動物的智慧，在多數小說與遊戲中是屬於精英級別的怪物，其最可怕的部份在於，由於其有最基本的智力，也因此其思維就像動物一般，會恐懼、會退縮、甚至於會埋伏或迂迴的方式來進行攻擊。

然而不論是像夜魔人一樣的進化喪屍，亦或是像一般遊戲或小說中所出現的高等喪屍，我們都可以基本將其行為模式，歸類為類動物的物種，而在此又不禁要回頭思考，此類物種真有可能存在嗎？亦或是此類物種不論在小說、遊戲、電影中皆有大量的範例，究竟是在何種的心態與思考模式下，才會創造出這樣的物種呢？

就創作來說，創作者往往將自身的思想與解放的思維放在作品之中，也因此往往在作品中有許多的動物化或非人化的模式。然而這樣的非人化或動物化，並不是對動物的蔑視或汙辱，往往更是相反的帶有著追崇與幻想的思維在其中。作者是藉由一種浪漫化的非人類狀態，在作品中集體想象非人或動物化的狀態，使自身思維與靈魂進入到解放的狀態，我們身為一般人，在現實生活中往往受到無止盡的情、禮、法的約束，在外有法律，內有道德的自我約束下，人會因為害怕自己脫離在一般人所認定的理性之外，因而不段的在各個層面下壓抑自己，也因此在這情況下，作品的創作成為人類的一種思維的解放方式，藉由創作的方式來美化或是扮演心中所解放出來的模式，又如米哈伊爾·巴赫汀（Mikhail Mikhailovich Bakhtin；1895年—1975年）所說的，人類會在節慶時候，藉以集體進入節慶的狀態，而藉由節慶的狀態來美化非理性的外表與行為，利用扮演動物、小丑、甚至於惡魔的外在，藉由非理性的行為與外表來解放自身的情感，這是一種思維上的解放，而非對弱勢群體的汙名化與羞辱。

然而就從這點，我們甚至可以聯想到，一直以來我們所聽到或看到的笑話，在關於到精神病患的笑話，其實也是一種另類的思想。在束縛的自身之外，藉由

想像的方式來創造另一個行為怪異的自己，藉由塑造自身不正常的狀態來跳脫自身所給予自己的框架，如關於精神病患的笑話，並不是要嘲笑或是愚弄精神病患的尊嚴，而是大量的正常人，藉由集體想像自己是精神病患，並且創作這類型的笑話，藉此以讓長期以來被自我束縛的自己感到解放。

這種說法可以說是一種另類的文化再現，從創作者的想法去加以思考與投射，怪異與扭曲的外表或內在並不一定只是單純的要對某些事物汙名化，更有可能是創造者藉由作品的自我意識解放。甚至於在部份的作品之中，怪異並不一定完全就是負面的，例如小說中的鐘樓怪人，他雖然長的怪異、醜陋，但被賦予的確是比一般人還要善良、單純的內在。作者可能賦予一般人所沒有的力量在創造物之上，也因此創造物之中的弱勢或異於常人者，並不一定是完全的居於弱勢，更多的情況是背負著作者自申的主體性轉移，藉由作品來解放自己。

而回過頭來論述所謂的夜魔人之類的高等喪屍，就像在電影中的一句話，當少數成為多數，我們又該如何自處。電影中的夜魔人自認為自己的群體是進化的一群人，他們所代表的是新的物種的誕生，然而就如同前述的一樣，在我們一般人眼中狩獵夜魔人的主角，就是我們的英雄，然而在夜魔人的眼中，不過就是危害他們生命的怪物而已。對此筆者曾看過一段很有趣的評論，當主角自以為高貴的在狩獵夜魔人，並抓補夜魔人想調製出治療的疫苗時，就好比人類剛從猩猩進化成人類，也許在猩猩的眼裡，進化成人類後更多的貪婪、戰爭等負面情緒的出現，反而讓猩猩覺得我們人類是退化的，就如同電影中的英雄覺得夜魔人是退化的情形一樣，然後若是有天有隻猩猩闖入城市之中，並抓了幾個人，也許他只是想拯救人類，抓幾個人類回去研究看能不能讓人類再演化回猩猩。然而對此人類卻也只會給牠一個悲劇性的名字叫「金剛」。

第二節：動物權的省思

一直以來，人類對於鬼怪的態度，在各種的作品之中皆可以清楚的看見，作法無非消滅兩個字，人類一直以往皆是抱持著非我族類必殺之的態度，也因此一直以往，各種的動物與生命體只要危害到人類之本身的利益，皆為該殺該消滅的，然而事實是否真是如此，人類的自我意識真是如此的正確，在我們在這議題上打上問號的同時，我們亦可回過頭思考，動物是否真只能受到人類的宰割，在遠古時代動物遠多於人類之時，動物將人類為食，而當人類學會使用器具與發展文明之後，變成人類以動物為食，如此的演變其實就是駁斥天賦人權的最好例子，所謂的權力，是否只是強者自以為是的付予弱者的施舍，以下筆者將在加以描述。

在以人類為主的倫理規範之中，操作與制定規定的，行為主體都是以「人」為本，故而在人類試圖將此類的道德規範與標準強加在動物身上之時，是否人類自己也可察覺自身的盲點？在一般的動物與動物之間，相互的殺戮或是覓食的行為，無非也是其保存生命存在所必要的動作，也不可能在殺戮的過程中對獵物感到憐憫與慈悲，在這類型的本能生存規則之下，倘若一個手無寸鐵之人落單在全是猛獸的範圍裡，「人」也是無法向動物提出任何的權力要求的。

人類身為人類，而生來即享有基本權利，這也就是所謂的「基本人權」。然而在關於動物權利議題的部份，少部份的哲學家則是認為，動物因為具有生命而應當擁有權利。動物權的意義也理所當然的就是在關於人以外的認何生命所應當或可能擁有的權利。換句話說，在人與動物的相處過程中，不論人們承認動物所應該擁有什麼樣的權利之時，履行這義務的主體並不是動物，而是人類本身。

「動物權」是一個不容忽略的議題；然而「動物權」的議題之所以值得探究，在本文認為，除了因為「動物」擁有生命，也是地球環境中的一員之外，本文試圖點出兩個問題點：人類是否有權利將「動物」視為一種在位階上一開始就低於

人類的存在？人類是否有權利任意地控制動物？而就今日，在整體自然界中環境對人類的反撲而言，人類似乎早已經沒有自欺欺人的權利了。

關於「權利」的概念，是從人類自部落時期一直到君王專制之後，慢慢演化而成的「人」與「人」之間的理想的互動模式，其最重要的原因是消除以武力來掠奪一切事物的不文明的作法，然而這經由大量的弱者所訂立的規則，卻往往也對有權有勢者毫無影響，而當連同樣身為人類的弱勢族群尚且不能保障自身的權利之時，又更何談那些口不能言且不能對自己權利做出爭取的「動物」。

例如陳德和先生所認為的：從人權的立場說，我的權利就是我的資格和要求，在我以外之他人皆在我的資格和要求下必須履行他們的義務，例如當我擁有信仰自由的權利時，別人就有不能妨礙我自由選擇信仰的義務，反之亦然。可是動物權卻不如此，因為牠們的權利義務關係並非建立在動物與動物的行為上，而是在動物和人之間，換句話說，當人們承認某類或某個別之動物擁有什麼樣的權利時，履行義務的主體並不是他類或牠以外的動物，而是人們自己。¹

而不論是在對待弱勢族群，亦或是動物的權利問題之下，人類本身應該重新思考的，並不僅僅是隨著時間與時代而變動的弱勢族群的生存權與基本權益，更可以藉此加以反思，當人類以人類的道德規範或權利強加於動物之上，這動作究竟是動物本身擁有的權利，亦或是人類所強加於其上的自我滿足。如同哈爾·賀佐格（Hal Herzog）所著的一書《為什麼狗是寵物？豬是食物？：人類與動物之間的道德難題》²提到，為什麼同樣的一隻狗，在三個不同的國家、三種不同的時空環境之下所受到的待遇是不一樣的。同樣的生命，只是在不同的地區就可分為家人、低等生物、食物的三種不同的對待，這究竟是動物本身的存在價值，亦或只是人類自以為是的附加價值在其身上，當人們認可動物擁有動物權的同時，也認為動物本身就是該被人類所食用的，這種人類利益遠高於其他生命的觀念似

¹ 陳德和著：《從道家思想談動物權的觀念》

² 哈爾·賀佐格著，彭紹怡譯，《為什麼狗是寵物？豬是食物？：人類與動物之間的道德難題》，遠足文化出版社，2012年07月04日出版

乎是正常且應該被接受的，然而是否真是如此呢？就德國而言，德國在 1933 年公布並實施了在這世界上最為詳盡的動物保護法，並明令禁止所有不人道的對待動物方式，甚至於連肉類的宰殺都有明令的管制。³然而在這情況之下，當年的猶太人卻被趕入集中營之中虐待與屠殺，可悲的是當年的猶太人人甚至連動物都不如，也由此可論述，人類真的比動物高貴嗎？筆者認為不見得，重要的還是在於他人是用怎樣的價值觀是在看待眼前的生命，不論人或是動物。

動物權的根本道德基礎並不複雜，只要我們都能夠認知到不論何種生命都跟人類一樣會感受「痛」的知覺，而這樣的生命，則自然擁有其與生俱來的權利。若是人們能夠去用心體會動物權的精神與意義，也許並不僅僅是能藉此反觀到人權的內在價值，更能加強權利的落實與易身處地的另類思維模式的擴展。

第三節：從動物權論弱勢團體

「人權」這個觀念的普及化，是人類文明史上的一大跨越，但它真正落實於人類社會的過程，卻是一部血跡斑斑的歷史。⁴然而不論是從東方或西方，從古至今無論是部落時代到奴隸制度下，弱勢人類的生命，往往不一定比的上一頭有價值的牛或豬，而人被當成動物或是連動物都不如。在近代以來，人權觀念不斷的提升之下，動物的權利也漸漸受到各種的討論，也因動物權利的掘起，使得人得以反思對待動物的方式甚至於對待弱勢人群的方式與態度。

動物權利的概念，出自一本 1892 年出版影響頗廣的書 *Animals' rights : considered in relation to social progress*。作者梭特 (Henry Salt, 1851-1939) 於 1891 年成立了人道主義者聯盟，宗旨之一是取締打獵運動。梭特認為動物和人類一樣，也擁有天賦的生存權和自由權。人類和動物之間最後應該也可以組成一個共同的政府，所有的生命都是神聖值得愛惜的，只有把所

³ 編輯：劉念，《人格分裂？殘酷虐人卻愛護動物的希特勒》。國際線上論壇、2012-09-05。

⁴ 釋昭慧，《環境權與動物權——「人權」觀念的延展與「護生」信念的回應》，《玄奘人文學報》2001 年 10 月第四期

有生物都包括到民主制度裡才是真正完善的制度。將人類從殘酷不公義的環境中解放出來的過程中，必然伴隨著動物解放的過程。這兩種解放都不可能孤立的實現。所以，必須將人類與動物關係的道德鴻溝揚棄，擴展道德社群的範圍。梭特的思想是把流傳久遠的天賦人權思想直接應用到動物權利的論述中，擴展了倫理的範圍，可以說是十九世紀倫理擴展論的巔峰。⁵

從上述所言，明顯可看出關於動物權或是生命的權力問題，其實一直以來皆有人在討論且呼籲，然而在現今的社會中，人們往往將人類與動物加以區隔，以便顯現人類崇高與高貴於動物的那一面，而可悲的是當人類沉迷在對於自身的可笑崇拜之時，卻有大量同樣身為人類的弱勢族群們，往往被權勢與群眾剝奪了其身為人類的基本權利。不論是現今社會中我們常常能看見的關於被剝削的勞工之類的問題，亦或是過去將黑人視為黑奴的時期，當權者將弱勢族群視同動物來加以對待時，其當下弱勢族群的權利與生存權也相對被忽視且剝奪了。而在此情況下，筆者試著藉由動物的基本權利觀點，回頭反思當人的生命比動物更像動物、更加不被重視的情形下，人類該意識到的究竟是僅僅只有動物的動物權利？亦或是在動物權利之上然而我們往往去自動忽視的弱勢者的權利，而從雷根的角度，我們可以試著去雷根對於動物權的立場，進而反思。

雷根主張動物有基本道德權利，他抱持激進的強動物權利立場，是賦予動物最高的道德地位的代表人物，他的著作正是本文研究動物權利的主要文獻。雷根採取康德義務論的進路，認為動物具有自身的目的，不可以僅僅做為工具，反對將動物的道德地位論述建立在效益主義上，他認為任何形式的效益主義，由於採取總計效益的總和觀，在處理動物的倫理問題時會產生理論的謬誤。雷根指出效益主義僅將個體視為盛裝苦樂價值的容器，

⁵ 劉璧美，《論湯姆·雷根的強動物權立場》，（中壢：國立中央大學哲學研究所碩士論文），2007年6月，頁10。

本身並無價值可言。⁶

從雷根的角度來看，只要擁有生命無異議的應當擁有基本的生存權利，那麼，我們又該如何去界定何謂權利，亦或是所謂權利只是人類文明中最大的謊言。而辛格（Peter Singer 出生於1946年）也指出：「由於動物地位於十八世紀在思想方面的進步，到了十九世紀帶來實務方面的改善，例如英國反虐待運動，肯定動物有資格受到道德和法律的保障。只是多數的人類還是用各種理由來支持人類的支配地位，例如神的恩賜、自然秩序、文明與野蠻的鴻溝等理由拒絕善待動物。則較完整地提出一種所謂間接責任的觀點。⁷」

從上述兩個觀點來看，就雷根而言，人類擁有道德與反思的能力，但卻不是人類擁有權利的最大原因，其認為所有生命的權利皆是天賦的，也因此人類並不會去漠視弱勢族群的權利問題，也因此對於每一個人，不論其身體樣貌與狀態，皆應該平等於任何人一樣的擁有權利，然而也因為一直以來對於權利的觀點不一，然而我們仍可從羅爾斯（John Rawls，1921年—2002年）來確認最基本的觀念。

雖然動物不是道德能動者，也無法得到嚴格的正義，但是，羅爾斯強調，對待動物殘酷或毀滅某一物種，都是不允許的。雖然我們對於動物沒有正義的義務，但就某些方面而言，我們對動物確實有不殘忍對待的直接責任。上述即是關於倫理理論中的間接義務觀。然而，在雷根看來，契約論也像所有間接義務論者一樣，無法正視動物的生命價值和所產生的傷害並無異於道德能動者，因而對動物的對待是隨意的，也違反了不傷害原則。換言之，雷根認為只有直接義務理論才真能解答動物應有的權利和保持道德判斷的一致性和公平性。雷根以「效益主義」為直接義務觀的代表，而

⁶ 劉璧美《論湯姆·雷根的強動物權立場》，（中壢：國立中央大學哲學研究所碩士論文），2007年6月，頁11.12。

⁷ 簡麗芬《動物權之爭議：雷根對辛格與科恩》，（中壢：國立中央大學哲學研究所碩士論文），2007年1月，頁3。

辛格的理論最直接回應相關的課題。⁸

而當我們使用上述動物權的觀點去觀察這類動物的行為時，是否我們也可以加以思考現在我們對於動物的模式或思考方法是否正確或是妥當，當我們看到新聞上所有的虐待動物的新聞時，是否我們能夠思考到，其實動物權與人權是沒有分別的，在許多的情況之下強勢的一方往往不將弱勢的一方當成同種族的人類，而是另一種的動物，若是我們可以為所欲為的對任何動物做不合理的對待的時候，是否也表示在強勢與弱勢的人類社會當中，我們也會將所謂的孕婦、小孩、殘疾人士也當成動物一流的加以合理的剝削。

就上述所言，就以遊戲（劍俠情緣參）⁹中的例子為例，楚小妹生於遊戲中的一戶小農家，家父名為楚四，然村中大戶宋南天，為了給自己的七姨太建造七鳳樓，而想霸占楚家的田地，楚四不願意賣自家祖地，於是被宋南天買通縣官誣告楚小弟偷吃宋家的鵝，而在公堂之上縣官質問楚小弟，楚小弟卻因年幼不懂清楚表達而直說「鵝」，楚四因而入獄死在獄中，楚四之妻因受不了壓力在祖廟前活生生剖開兒子的肚子，楚小弟因而慘死，然而從楚小弟腹中卻只找到未消化的螺肉，原來是楚小弟年幼話說不清楚而將「螺」說成「鵝」，楚四之妻也在祖廟之前發瘋隨後自盡。在遊戲中的我們，初次見到楚小妹這個人物時，楚小妹只剩孤身一人的躲在村裡的某個角落，並告訴我們她每天都被宋家家丁帶著的大狗追，逼不得以她才躲在村子的角落，而身為玩家的我們，從接受楚小妹的請求後，一步步的融入故事的劇情中，也因為融入到劇情之中，更能深刻感受到那被迫害後匱感受到的恐懼與無助。¹⁰

關於楚小妹這類型的故事情節，不只是在遊戲，更多的在小說與故事裡有大量的類似情節，然而故事動人的地方就在於，最能打動人的故事往往就貼近於人

⁸ 簡麗芬《動物權之爭議：雷根對辛格與科恩》，（中壢：國立中央大學哲學研究所碩士論文），2007年1月，頁10。

⁹ 中文名《劍俠情緣參》台灣京群超媒體代理上市，由大陸金山軟體製作上市，2011年10月19號。

¹⁰ 請參照線上遊戲「劍俠情緣參」遊戲內容

們的生活，就上述楚小妹的故事，台灣前幾年不也有類似的情形發生。例如曾經在新聞上有著極大討論與爭議的大埔阿嬤事件¹¹。此事件的開頭在 2008 年時，由郭台銘先生旗下公司的群創光電（今奇美電子）向苗栗縣政府陳情，建議擴大事業專用區，而苗栗縣政府便在極短的時間內，有效率地在短短一個月內，即草率將原先預計方案徵收的 23 公頃土地擴大為 28 公頃。在這被額外劃入的整整五公頃的土地中，民宅、農地被大量劃入。本案例實在很難讓人不對其中的政商關係加以聯想，在這被額外劃入的五公頃土地，其面積將近七個足球場的大小，想想在這被額外劃為強制徵收的土地之中，裡頭有多少是農民賴以生存的家園和農田，卻在如此粗糙的手段下，被苗栗縣長劉政鴻粗暴的行政劃給財團使用，要說官商之間沒有任何的問題實在讓人難以信服。

然而此大埔阿嬤事件一直發展到 2010 年 6 月 9 號，在長期的抗爭與談判之後，苗栗縣政府彷彿失去了耐心，調集了大量的警力與拆除機具，藉以強制徵收農地，並直接派遣大批警員包圍整個徵收區，20 台怪手將快要收成的良田直接摧毀。在事件之後的抗議中，受災戶之一的朱馮敏老太太在清晨被發現在自家門口飲除草劑自殺。老人家一輩子的心血與家園被政府強制徵收，在朱馮敏老太太輕生之後，行政院長吳敦義還在新聞上公開表示，朱馮敏老太太輕生與徵收土地毫無關係，並指稱朱馮敏老太太向來便有精神疾病的問題。¹²筆者在知曉此一事件之時，第一反映是震驚，接下來則感到深深的可悲，可悲的部份不僅僅是身為平民百姓的我們，在這塊土地上的最後保障，法律，居然只是虛設。土地正義？居住自由？生命財產？在權貴的壓迫下，不過只是自欺欺人的空話，彷彿在現今的臺灣這塊土地上，除了官與商之外，已經沒有一個活人了，因為他們根本不把人當人。

在上述兩則例子，筆者所想表達的是，當富豪權貴意欲奪走我們擁有的事

¹¹ 參見網路新聞，作者：陳一姍：苗栗大埔事件／優良農民為何淪為「釘子戶」？天下雜誌 451 期 2010-07-14

¹² 參見三立新聞；《大埔阿嬤自殺身亡。吳敦義：這婦女平時就有病痛》。2010/08/03

物，不論是財產或是生命，我們彷彿毫無招架的能力。當官員視百姓為芻狗之時，我們又能怎麼求所謂的權貴可憐我們、憐憫我們。官商勾結是自古以來最為殘忍之事，更可悲的是弱者還必須看著官商合污的可憎嘴臉，卻對其無能為力。而此二則例子也清楚表達筆者想提出的，弱勢者無論如何也是個人，然而在權貴的眼中，弱勢者根本不能算是個人，弱者只能卑微的奢望權貴的良心發現與高抬貴手，只是更為可悲的是，這類例子不只是在古代，以大埔阿嬤的案件來說，其實壓迫離我們很近，什麼時候輪到你我身上，又有誰能確定。

第四章：從被遺忘者論種族主義

第一節：何謂不死族(被遺忘者)

第三種類的活死人，筆者將其定名為不死族。這類型的活死人擁有人類的智慧，並且部份擁有著生前的記憶，此物種有著自己獨立的思考與情感，並且順從自我的意志而行動。關於此類物種，筆者將主要使用網路遊戲魔獸世界之中的種族「被遺忘者」又稱「不死族」來加以舉例與說明，並再加以思考其與人類根本的衝突根源是為何。

在遊戲中的被遺忘者，其出現的方式有兩種，第一種出現的方式為巫術轉生，在遊戲劇情中，征服者藉由殺戮與瘟疫，殺死一個王國之中的大部份人民，並且藉由巫術將死者轉化為效忠自己的傀儡，藉由這些傀儡的身體去進犯其原本的家園與親人：「在巫妖王屠殺羅德隆一切生命的戰役中，大多數的人類都難逃一死。然而，王國的亡者卻被喚醒為不死族，成為天譴軍的爪牙，被逼迫著對他們曾經珍視的一切人事物發動邪惡的戰爭。¹」

然而在某場戰爭之後，征服者本身的實力衰弱之後，對手下的傀儡控制能力便大幅度的衰退，而在這時候有極少一部份的不死族脫離了征服者的控制，而重新掌握自己的意志，重獲自由。但是這自由又是建立在對自身無盡的恐懼，與對自身在受到控制時期的那些恐怖行為所折磨著，這些負面思想讓重獲自由的它們近乎瘋狂，而即使沒有陷入瘋狂，他們卻也發現，無論是自己的親人、朋友、甚至整個大陸，都無法接納它們並且想消滅他們。這些遊蕩的不死族是悲哀的，在他們的身上，只剩下詛咒，憤怒，悲傷，壓抑，仇恨，思念，或者其它的東西，而當不死族們若是失去了這些東西，他們也就同時的失去了力量與存在的意義。對不死族而言，他們每一個個體都是不完整的，不論記憶或是身體都是殘缺，同時他們也不會掉淚，也無法掉淚，他們只能依循著腦中殘缺的記憶在這整個世界

¹線上遊戲『魔獸世界』，官方網站，種族介紹，2012年5月11號。

都對他不友好的情況下苟延殘喘，更甚至，他們可能悲哀的不知道自己是誰，以前、現在或是看不見的將來。

而在這些遊蕩的不死族面前所出現的，即是將來的被遺忘者首領「希瓦娜斯」，在遊戲歷史中，這個角色的出現並不僅僅是聚集了遊戲而徬徨的不死族們，建立了被遺忘者的王國，她更代表著被遺忘者的信仰與未來的方向。

「羅德隆王國的真正人民啊！」希瓦娜斯高呼道，並將自己的弓高舉。她的前臂雖然依舊修長又健壯，但卻已是藍灰色的陰影。這個場景和過去的兩個非常的大不同，正是死後復生、冰冷光輝下的記憶。站在她前方的是一群怪異、不斷抖動的屍群，他們穿著零碎的盔甲，軀體殘破不堪，腐臭難以想像。他們悲傷、絕望的眼神讓她感覺就像孩童，她對他們感到噁心可憎，但是他們的渴求正是她強壯的原因。「巫妖王的力量已經衰退，你們現在擁有你們自己的意志，難道你們就要這樣被驅逐出自己的家園嗎？還是我們就此接受殘酷的命運，然後從這個世界奪回屬於我們的權利？」她的反問起初只是引起一些咯咯笑聲，接著爆出刺耳、絕望的歡呼聲。瘦削的拳頭紛紛舉向天空，這些可憐的人們是佃農、農夫、牧師、戰士、領主和貴族們...，他們其實還未完全明白自己究竟是發生了什麼事，但只要有人，任何人都行，去提醒他們這個世界是有屬於他們的歸屬，只要這樣就能讓人雀躍不已。「我們是被人拋棄的，我們是...被遺忘者。但是當明日的太陽升起之際，這座首都將會成為我們的，」她宣告道，引起眾人的激昂呼應。²

對這些被遺忘者而言，它們的恐懼來自於對自己的不能接受，它們的憤怒來自於整個世界對自己的排斥，它們要的就僅僅是生存的權力與被接受的情感，在不被整個世界接受的情況之下，被遺忘者們有著超乎想像的團結性：「每一個被遺忘者都有一條屬於自己的路要走，畢竟一個人經歷了由生到死、再由死到不死

² Dave Kosak 著，Dort（譯），《夜幕的邊際》（Edge of Night）2012年5月11號。

的狀態下，要如何克服身體的變化、心中的恐懼是每一個被遺忘者都要學習的³」，對領袖進乎崇拜的信仰理念，並且有著對待所有生命進乎瘋狂的不理解的態度，而就在這為了報復將它們轉化對所有生命的征服者，與整個世界活著的生命，被遺忘者們跟隨著它們的領袖建立了屬於它們的國家，並且擁有屬於它們的軍隊與法律，還擁有了屬於它們自己的城市「幽暗城」，這個城市並不僅僅如外在一樣給予他們一個棲身之所，更是讓他們在殘缺的心中，有著一個可以接納自己的地方。

有毒汙泥卻流遍廣大幽暗城的每條大道。毒氣與惡臭瀰漫在幽暗城每個角落，讓部落生物成員幾乎無法忍受這個地方。然而對希瓦娜斯與那些受詛咒的追隨者來說，幽暗城仍是他們在這世界上免於受世人畏懼和追殺的避難所。⁴

上述所言是關於被遺忘者的來源，然而在關於故事中所出現關於「生命」的存續，與「生命存在的價值」，在少部份的「死者」保留了自我的意志，當這些物體拖著殘破的身體找到其族群甚或家人祈求受到他們的接納時，等待他們的卻只有再一次的死亡，而在此時其族群中的領導者帶領著所有的不死族，回到他們生前所深愛的那片大地建立起一個屬於他們的王國，也從那個時候起，他們自稱為「被遺忘者」，自稱為「被遺忘者」的原因是這個族群的人自認為被家人、族人、世界所遺忘，被整個世界所遺忘的人們。然而這是多麼另人感到痛苦與可悲，也因此當筆者在遊戲之中，最常聽見的對白就是「我們是被遺忘者。」「小心那些活著的傢伙。」「不要相信任何人。」是怎樣扭曲的心態能夠讓原是人類且有人類思想的這些生命說出這樣的話，又是怎樣的對待使其產生如此的思想，再進一步的追問下發現，對此種不算生命的生命，恐懼、迫害甚至於消滅的生命種族，又是站在什麼樣的立場去做這些行為。整個「被遺忘者」在遊戲歷史世界中被視

³ 參照遊戲基地 Dort 著，魔獸世界遊戲專區，被遺忘者的前途，2012 年 5 月 11 號。

⁴ 線上遊戲『魔獸世界』，官方網站，種族介紹，2012 年 5 月 11 號。

為一顆危險的未爆彈，而此種族種種的行為也更加深了自詡為高等種族的生命種族們的恐慌與排斥，進而爆發一場場的戰爭，恐懼與仇恨，彷彿就是綑綁在這些人身上的枷鎖。

記住“被遺忘者”的含義：我們既非生者也非死者，我們將被活著的和死去的遺忘。我們回到了曾經告別的世界，但是卻永遠無法回到我們曾經活著的那些日子，永遠無法回到那些我們曾進愛過的人的身邊。我們是存在也是詛咒，因此我們遺忘過去，並且被過去遺忘。這是詛咒，過去，是！現在，是！將來也，是！-----希瓦娜斯 風行者⁵

身為帶領這個族群的領袖，在整個故事情節與整個種族的走向，此領袖扮演的是相當程度重要的地位。上述已然提過這種族的出現原因，然而當少數人獲得釋放之時，其所能感受到的卻只剩下痛苦和迷惘，這也是在此種族之中，最值得加以討論與迷人的部份，每個被遺忘者都擁有自我的意識與行為能力，然而卻在整個種族之中有著類似強人政治的體系，對於它們的領袖是進似於神祇的崇拜，然而凡是也有其例外，在故事之中此領袖也接受過兩次近乎死亡的背叛，然而這也是被遺忘者擁有自我意識最清楚的案例。

第二節：種族主義的省思

種族主義是人類發展中，因為部份人種的自信與自大，最後因為過於自我中心的態度，而認為自己所在的種族或國家，其自我本身存在與價值皆遠高於其他的族群，最好的例子可以推論到白種人視黑人為黑奴，與歐洲列強於 19 世紀的瓜分其他國家土地資源與人民的動作。

⁵ 請參照線上遊戲「魔獸世界」遊戲內容。希瓦娜斯-風行者，其為本章種族「被遺忘者」之領袖，對「被遺忘者」而言，希瓦娜斯-風行者不僅僅是在他們對未來迷惘與恐慌時所給與他們方向的領袖，更是給予他們自身一個存在價值的答案，因而在遊戲中與「被遺忘者」對話，最常聽見的則是：為了希瓦娜斯的勝利！這不只是一種領袖崇拜，更接近於一種信仰。

在這種變相的「種族」概念的誤解中，往往會在「思想」與「言論」中對於其他的族群進行打壓與攻擊的情緒性動作，也因此此類問題往往是國與國或族群與族群之間最大的矛盾點，而在此矛盾之下，所謂的種族鬥爭，即為雙方長時間下相互仇視與對立之後的結果。

種族主義通常指基於種族的偏見、暴力、歧視與迫害。種族主義 (Racism) 通常指基於種族的偏見、暴力、歧視與迫害，此字有時帶有負面意義易引起爭議。根據牛津英語辭典，種族主義是一種認為一個種族裡的每一個成員都具有某一種特定的品質或者能力，並以此區分人群及種族間優劣的信仰或者觀念。⁶

在種族與種族之間，往往因為各種的“文化的排他”與各種文字或語言上的種種差異而加深彼此的誤解，進而引發種族或是族群之間相互的敵對。然而當從不同的人種一直延伸到不同的民族、國家之後，不論是建立在地域關係或是來自不同的地方，往往就是種族主義在對於其他人實施差別待遇的最基本的判別方式。最簡單的例子我們可以臺灣近代史中的「客家人」與「原住民」，「本省人」與「外省人」，尤其是現今的臺灣社會中，「本省人」與「外省人」已然成為臺灣分裂的最大因素，更在政客的操作之下，相互之間的歧視與誤會也只是越來越深且不可解，然而雙方卻都不約而同的忽略了，現在雙方都是生活在同一塊土地上。

不管排斥與歧視發生在「不同人種」，還是「不同族群」之間，種族主義的實質不變，這就是族群差別、族群分際決定一切。這種「族群差別、族群分際決定一切」的實質，構成「傳統種族主義」與本文所論述的「現代種族主義」的「共基」。⁷

現代人往往自己用各種方式建構出「人」，在我們要區分某些人與我們的不同，我們便理性說服人們，他們不符合「人」的特質，以達到我們可以正當或合

⁶ 參見種族主義，百度百科，2012年9月11號。

⁷ 轉自，種族詮釋-現代種族主義，國政論，2012年10月11號。

理的去剝奪他們的權力或消滅他們。這樣的主觀，與這樣的自我的中心主義所建立起來的主觀概念，我們卻不認為我們是主觀思想，而是認為自己是客觀的理性分析，這才是本位主義最危險的部份。當我們在針對一件人事物發表看法與觀察的同時，即便我們能夠敘述的頭頭是道，分析的合情合理的時候，就是我們內心深處的設定與偏頗。而這樣將自我主觀合理化為客觀的做法，究竟是否正確？所謂的客觀，也只是披著合理合法的主觀思維？即像是現今的台灣教育制度，在關於教育資源的分配上，社經地位越高的人，則得到社會較多的資源輔助，社經地位較低的人，則相對得到較少輔助甚至於沒有輔助的情形，而社經地位高的人藉由得到更多的資源，進而更加擁有競爭力而考上更好的大學或是工作，而社經地位低的人，則因為教師師資、設備、學校環境問題，多數考上的是較差的大學與體力型的工作。然而考上好大學與好工作的人們，卻往往會回頭來說，靠上較差的大學與工作，只是因為後者的不認真與不努力，並將自我的成就歸於自身努力，而絲毫不提起整個社會在其身上的輔助與資源供給。一直以來，既得利益者與掌握遊戲規則的人們，在掌握優勢之餘，也同時不會去承認自身是因為不公平的制度而掌握優勢，而是將所有的成功歸功於自己，且合理化自己所得到的一切，而用打壓與侮辱成就比其低的人們，藉由污名化低階層的人，來加以合法化與突顯自身的成功，而整個過程是相當理性的運作，誠如現今的國立大學學生們，與他們自身的標準來評判後段大學的學生，然而其自信與榮耀的展現，彷彿其所得的一切皆是應該的，絲毫沒感受到其不過是不公平的制度下的受益者，甚至可能不是其本身的努力，可是其確是將如此事實合理化為說服其他人，如此一切皆是其應得的成果。又例如不論中外歷史中，在改朝換代的新朝代，第一件事情皆為編寫前朝史書，藉由污名化前朝來確定自己的正統性與合理性。

然而就上述情況而言，彷彿所謂的正義就僅僅只是在關於資源的分配平均，只需要以資源再分配以達到平均、平等的效果即是所謂的正義，然而真是如此嗎？筆者的答案是否定的，從查爾斯·泰勒（Charles Taylor）在《自我的根源：

現代認同的形成》⁸一書中提到，查爾斯·泰勒認為，現代人在關於生活中，最根本的問題是關於自身的道德意義的自我喪失，這種思維使人認為自身沒有屬於自己的方向、任何事物都沒有確定性、甚至於對生活感到毫無意義，然而這個問題，則也讓人藉以承認或認可某種更高的東西，以此在自我與世界之中尋找屬於自己的位置。藉以上述自我認同的論點，當所謂的正義，僅僅只圈限於資源的分配之時，資源分配的多與少，是可以透過再分配來達到平衡的效果，然而這樣並不是真正的正義，真正的正義並不僅近是在資源上的分配平均，更重要的是肯認的正義，意思就是，即使資源分配的問題解決了，但在人類心中仍然有人類與次人類的區別時，這種不將弱勢群體肯認為相同的人類，而將其當成空罐、動物、次人類的思維，這種思想上的不認同，即便在資源的平等之下，卻仍舊無法尊重，甚至將他人當成一個「人」來對待，這樣仍然不是正義。而所謂肯認的正義，並不僅僅是對自己的肯認，更有對他人肯認的必要性，人與人之間的相互尊重，是得以和諧的重要橋樑，若只是外表形式上的平等，內心仍然分著上等與次等的差別，這樣的行為並不僅僅只是虛偽，而且醜陋。

然而在大部份的侵略者與權貴眼中，當種族主義在政客與族群意識的操作下，進而加以侵略與控制其餘國家，並意圖將自身民族的價值觀念強加於其他族群身上時，種族主義也就漸漸演化成為我們所熟知的「殖民主義」。而不管是像日軍侵華時的武力鎮壓，或是被日軍控制的臺灣上所實施的文化洗腦，試圖以占領國的思想與文化，藉由生活中的潛移默化，削弱弱勢一方的居民的民族意識，此例子可看當年被日本統治過的老一輩臺灣民眾，部份至今仍然認為日語才是他們真正的國語，這是一場很完美的民族統治下的民族洗腦，甚至我們也很難以想像，如果日軍再多統治臺灣五十年，是否臺灣就會完全融入日本的文化之中。對於此類的軟性滲透與入侵，其影響力遠遠高於純粹武力的統治，而即便在現今社會中，強勢國家的文化仍是持續壓制著弱勢國家文化，而在今日的語言與全球話

⁸ 查爾斯·泰勒著，韓震譯，《自我的根源——現代認同的形成》，南京：譯林出版社，2001年再版。

的狀況之下，如何保有自身意識與文化尊嚴，也成為重要的課題之一。

第三節：從種族主義看被遺忘者

在本章中，筆者所要論述的，主要的部份是關於從弱者角度的反思，就此篇論文而言，多數人所無法接受的，是此篇論文是以虛構的、想像的、遊戲與電影小說中的人事物為主要論述例子，然而筆者卻認為這是錯誤思考。在以本章節中為主要論述的「被遺忘者」領袖「希瓦娜斯·風行者」為例，也許在大多數人的眼中，她只是一個殘酷、冷血的王者，為了達成目的可以用自己的子民屍體去填坑的暴君，然而如此的暴君又為何在其子民中有著如此高的聲望，為其喪命也是「被遺忘者」最為尊崇的榮耀，嘴上所掛著的，嘴上口口聲聲的「為了希瓦娜斯的勝利!!」，也許並不僅僅是盲目的領袖崇拜，更可能是存在的方向與意義。

關於「被遺忘者」的來源，筆者並不更多以贅述，然而對其種族的君王，也不可能從一開始便是如此的無情。在遊戲中，玩家可以在遊戲中的某個許願池中得到一個小小的硬幣，『希瓦娜斯·風行者的金幣』而在那金幣的上頭，刻了一行小小的字：

我希望我們姐妹，能一起長大、一起出嫁。這枚硬幣看起來十分古老⁹

這是我們現在眼前的這位冷血的王，小時候的童言稚語。然而現在回過頭來看，少年時期的她，懷抱著對姐妹的愛與未來的憧憬，將這個小小的願望刻在硬幣上投入許願池，也許對看故事的我們而言，這只是一件無關緊要的小插曲，然而對故事裡的主角「希瓦娜斯·風行者」來說，這是永遠無法實現的願望。一行小小的文字，道盡了她有點可愛的童年，有點可笑的過去，和可悲的現在。不得不承認的是。這款遊戲中，創造了一個可怕又可悲的種族，也讓我們看見了一個無數令人扼腕的偉大領袖。

⁹ 請參照線上遊戲「魔獸世界」遊戲內容

關於這個角色，之所以在遊戲中一直保有極高的人氣與話題，不僅僅是此人物的角色設定，更可能是此角色最忠實的呈現「絕望」之後的「希望」，並且不輕易屈服命運，而是用更堅強的意志對抗命運與世界，而此堅持是害怕失去一切的人類所感受不到的，但相對的，曾經失去過一切的被遺忘者則能深刻的體悟的，勇敢用不同他人的面貌而存活在世界上的榮耀。

我們回到了曾經告別的世界，但是卻永遠無法回到我們曾經活着的那些日子，永遠無法回到那些我們曾經愛過的人的身邊。

我們是存在，也是詛咒，因此我們遺忘過去，並且被過去遺忘。¹⁰

上述是一個可悲的領袖，說著一段可悲的對白，鼓舞著她可悲的人民。在「被遺忘者」所生存的土地上，這塊豐饒的土地被所謂的活著的人，視為活人所應該擁有的土地，並且誓言將「被遺忘者」驅逐或消滅在這塊土地上，然而「被遺忘者」的人民，卻是大部分這塊土地上的原住民，他們生於斯、長於斯、葬於斯，而今重生在這塊土地上，即使身體殘缺，但腦海中的記憶與對這塊土地的眷戀，卻是遠遠的超過所謂活著的人。

在這件事情上，我們又想起前列曾述說過的例子，士林王家被強制拆遷一案。在建商尚未拿到土地所有權之時，何以政府已然發給建照，意思是指在我們還沒有決定要賣出自己的家園時，我的家已經被標上價碼並且出售了。當政府將自己的角度放在財團與權威者的面向時，所謂的小市民，不就也只是受他人魚肉的「被遺忘者」嗎？被遺忘者尚有他們所追隨的領袖，帶領他們用他們獨特的方式，防衛自己的家園，即使那手段是恐怖且可怕的。然而又換句話說，身為小市民的我們，又該如何保護自己的權益呢？靠那一本本的法律與俗稱的正義嗎？筆者認為，弱勢者並不是只能卑微的忍受，或是等待其他人的憐憫，不只應該思考自己能做什麼，更應該起身而起，弱者的相互擁抱自古以來一直都是強權所不可忽視的力量。

¹⁰ 請參照線上遊戲「魔獸世界」遊戲內容

然而，當所有人都有所思考之後又會是什麼情況呢？是否會如同在第三類別型態的被遺忘者一樣，在完全的壓迫與徬徨之下，進而往相反方向的心態發展，不僅是反社會的心態，更有仇視一切的思想可能。以此類別來加以論述，我們甚至可以在現今的國際社會之中找到類似的國際情勢，其最類似的例子，莫過於近百年來爭戰不斷的「以巴衝突」。

筆者試圖將「以巴衝突」與第三類別的「被遺忘者」做對比的動作。就猶太國家以色列而言，原先生活在巴勒斯坦的猶太人，被迫離開生長的土地並在世界各地流亡了兩千年之久，然巴勒斯坦卻仍然是猶太人心目中的聖地，也是最想回歸的土地，在多次的排猶運動與各國的迫害之下，使猶太人人的民族心逐漸的增強，並且在十九世紀末出現了所謂的猶太復國運動，而此運動互加集合了猶太人人的向心力，並在英國條件的幫助下，在西元 1920 年，猶太人開始回歸巴勒斯坦土地之上，並在德國實施殘酷的排猶政策之後，世界各地的猶太人就更加激增的移入巴勒斯坦。

而在猶太人被迫離開巴勒斯坦的這兩千多年間，巴勒斯坦歸屬於阿拉伯王國，然而在多年的融入與同化之下，阿拉伯巴勒斯坦人，不僅在這塊土地上創造歷史、文明、與經濟，也成為這片土地上不可抹滅的歷史的一部份。然在西元 1920 年後，當猶太人在英國的幫助下回歸巴勒斯坦，阿拉伯巴勒斯坦人也相對的被壓縮了生存的空間，在初期爆發了幾次的衝突之後，在美國的幫助之下，以色列反被動為主動，從受害者變成加害者，從臺灣的角度來看，我們向來只知道猶太人在世界上流亡了兩千多年，並在片斷的新聞資訊中，將阿拉伯人視為恐怖組織，卻沒有去理解在這近五十年來的阿拉伯巴勒斯坦人是如何受到以色列的壓迫。

而在幾十年來，以色列政府對占領區的巴勒斯坦人民的日益殘暴、國際社會上以美國為主的對以色列的維護、一直到巴勒斯坦政府的無所作為，使得巴勒斯坦人民展開起義的運動，在多年前的報導中，一名巴勒斯坦小男孩拿著小石塊站

在以色列坦克前對著坦克丟石頭的畫面，是震驚了多少的人。在我們視阿拉伯恐怖組織為恐怖份子對其恐懼與排斥之時，這些恐怖份子會不會很可悲的就是那些看不見希望的巴勒斯坦人民心中的英雄，曾經在一段時間內在新聞中常看到所謂自殺炸彈，究竟要有怎樣的心態才能做出即使豁出自己性命也要與敵人同歸於盡的心理，就有如我們常在美國電影或影集中，我們常看到許多的反派都是阿拉伯人或是自殺炸彈的恐怖份子，片中往往將美國等高文明國家視為正義的一方，自殺炸彈客們就只是單純要破壞和平者，然就以震驚世界的 911 恐怖攻擊行動來說，美國是否真能就站在高處以正義的角度加以抨擊，或者美國也只是自食惡果？美國真的希望中東和平嗎？筆者認為答案是否定的。又或者美國要的只是能夠聽從美國規則式的和平，自詡為世界警察的美國，其最終目的無非是維護自身權益而已。

回過頭來將遊戲與以巴衝擊加以對比，遊戲中的被遺忘者，當其有力量且集結之後，其對人類的反撲更為殘忍、更為激進。而對猶太人來說，以色列本身就可稱為被遺忘者，其在整個世界上流亡了兩千年之久，一直沒有復國並且處於被打壓的狀態，這是一個被整個世界所遺忘的族群，直到猶太人受到德國的屠殺才使得世界注意到這個族群，並幫助其成為復國者，然後原先生活在巴勒斯坦的阿拉伯人卻因為猶太人的復國而受到驅趕、壓迫，而成為新的被遺忘者，也因為壓迫與次等國民的待遇，使得阿拉伯人發展出新的報復主義與概念，進而使兩個國家從此以後長達近百年不斷的爭戰。

在遊戲中的被遺忘者，筆者將其與以色列與巴勒斯坦做為對比，被遺忘者與現實中的以色列與巴勒斯坦人民，三者間最大的共通點是，他們都是活在一塊土地上的人民，然而卻有人指責或驅趕他們離開那塊他們生長或有意義的土地之上，並且認為他們不應該存在於那片土地之上。一開始我們往往會將這三者所引發的衝突視為宗教戰爭的一種，但事實是否是如此單純？筆者認為，宗教戰爭只是表相或是導火線之一，其最根本的目的還是爭奪土地的問題。被遺忘者與現實

中的以色列與巴勒斯坦人民，三者所有的問題是相同的，三者皆認為他們所生活的那塊土地是他們應該擁有的生存之地，如今卻是受到驅逐或是奴役。

以遊戲來說，被遺忘者其活在那片土地上、死在那片土地上、而後又有機會再次站立在那片土地之上，站在被遺忘者的立場，過去的族人與親人都無法在接受他們且視他們為怪物，於是倖存下來的被遺忘者無非只是想在這片生於斯、長於斯、死於斯的土地上相互取暖找到新的希望，其實說到底僅此而已。可是所謂的人類認為那片土地，應該是由人類所擁有的一片土地，又舉起正義的大旗或是宗教的旗幟試圖驅趕或消滅在這片土地上的被遺忘者，一直以來筆者將遊戲中，人類驅趕被遺忘者的行為認為是一種宗教式的行動，就有如中世紀西方的十字軍教義，然而將這故事與現實中的國際形式相接軌對比之後，才發現宗教與正義都只是藉口，不論是人類或被遺忘者，他們所爭奪的並不單純只是生存權與認同感，而只是土地的擁有權而已，一塊讓自己得以棲身的土地，不論人類或被遺忘者皆是如此。然而，這並不是完全的，也許剛開始只是為了爭奪土地，但不可忽視的是，隨著時間的過去，長期的爭戰與仇恨的因子已經成為族群的一部份之時，殺戮與爭戰已經沒有所謂的原因了。就有如遊戲中一個知名的遊戲事件：憤怒之門¹¹。

你以為，我們遺忘了嗎？ 你以為，我們原諒了嗎？

現在，張大眼睛瞧瞧，被遺忘者的可怕復仇吧。

殺光天譴軍團，還有所有生者。 ----- 皇家藥劑師，大藥劑師普崔斯

在憤怒之門一役中的大藥劑師普崔斯，則明顯表現出由絕望到仇恨的完整反社會人格，此角色在故事中扮演的是研究者的角色，然而卻因為其對天譴軍團的憎恨與對人類的仇視，使其在戰役之中代領其下部份效忠者，背叛國家與同盟，並在戰場上投下戰爭瘟疫，即現實中的生化武器，導致於戰場上不僅敵方也包含同盟進乎全滅。此人物為案例之一，其不僅是表現出被遺忘者擁有自我意志的特

¹¹ 請參照線上遊戲「魔獸世界」遊戲內容

點，並有控制自我行為的能力的差別之外，更加顯現出在被遺忘者之中，在仇恨的驅使之下所表達的行為，然如此行為卻好比現實中的部份犯罪者，在被社會與家庭生活之中所放棄的人們所表達的反社會人格，進而對社會造成破壞與恐慌，此類案件也是不時有所耳聞，在這行為的表現來說，被遺忘與人類其實是毫無分別的。

以上述案例在回頭來討論現今社會的以巴衝突，在兩千年來的世界流亡之後，復國之後的以色列人藉由美國主導的國際間的支持，搶奪巴勒斯坦的土地，不僅是在占領區中將巴勒斯坦人當二等國民，更推平占領區中的巴勒斯坦民居而建立以色列屯墾區。也因國際間的偏頗與巴勒斯坦國家的軟弱，使得巴勒斯坦人民必須靠自我來對抗強權，如震驚國際的四名巴勒斯坦少女接連執行自殺炸彈任務，又或者那張巴勒斯坦小男孩站在以色列坦克前投擲石塊的照片。在這樣的仇恨之下所出現的反抗組織，甚至於到我們一般所熟知的恐怖組織，這不就是在仇恨之下的以暴制暴的例子嗎？

然而在遊戲中，有著一些中立的組織，其就有如現實生活中的聯合國或人權組織，在遊戲中的此類組織是能接受類似被遺忘者此類的生命模式，類似與宗教的集合意識，此類的組織認為只要不為惡，不論外在形體皆有存活的意義與價值。此類組織能夠包容關於被遺忘者此類的生命，甚至於在組織中就有此類生命的成員，這也表現出不論人類或是被遺忘者，都不會只有一種完全的思想，被遺忘者也有想付出與和平的角色，人類也不是完全的都排斥被遺忘者，某些被遺忘者，不願意加入復仇的被遺忘者組織，除了自我隱居之外，也能夠尋求中立組織的幫助，進而成為和平組織的一員並奉獻其自身的力量。

本文要提出的，並不只是弱者的自我覺醒，就這部份而言，當弱者不能自我有所省思與行動之時，又有何立場來奢望他人救助自己。每個人都是一個個的個體，當我們居於弱勢之時，我們若還是不能自我覺醒，且互相擁抱的話，我們又有什麼方法來抵抗所謂的主流勢力。

然而只是單純的弱小的集結，藉以對抗主流力量，這是否又回到上述的以被遺忘者為例的論點，當弱者擁有力量之後，是否會使用更激進與殘暴的手段來對抗這個世界。相對的，弱者的覺醒不應該只是單純的以暴至暴，而應該是擴大更和平的中立思想的力量，唯有藉以客觀中立而慢慢消弭強弱雙方的差異與仇恨，而不是單純的團結弱者，進而用暴力攻擊主流而使弱者的一方成為新的主流，而消長之下必然會出現新的一批（被遺忘者），如此就只會是變成無解的循環問題，就有如我們從以巴戰爭這個現實中的例子我們所看到的，當團結之後，擁有力量之後，弱者是否又會搖身一變成為另一種的壓迫者，當壓迫者與被壓迫者的主客易位出現，也不過就在歷史的循環當中永遠有壓迫者，也永遠有被壓迫者。也許我們所該思考的是，該如何在自我覺醒之餘，除了保障自身的權益之外，更要避免出現新的壓迫者與被壓迫者，也因此覺醒不僅僅是為了以暴制暴，更有朝著客觀中立的思考方向，唯有當覺醒並不單單只是在反抗既有的權威，而是在覺醒人類所應該思考的方向與道路，才不會落入在覺醒與反抗之後的另一個循環的開始。

第五章：結論

在本文之中，作者從一開始，就即是站在思想與反省人類對於其餘物種至於人類對於其他人類的對待模式加以討論。長久以來人類往往是，站在最為基本的本位主義立場，來看待與面對其餘物種與同人種的人類，在殖民時期的歐洲人，將其他土地上的人類，當成豬狗與私有財產一樣的形式白種人主義，與在二戰其間，戰勝過將戰敗國的人民做為人體實驗與礦工、慰安婦諸如此類的對待，從現今的角度來說，上述事情皆是極為不人道且應該加以譴閱。但在那個時代，從其角度來說，是否我們可以思想為，他們的做法只是一種正常且正當的行為，在人權泯滅的弱肉強食的時代，所謂我們當今所遵循的道德觀與人權，諸如此類的形式上的約束，往往只是一紙空談。然而問題是，在現今這講求人權的社會中，我們確往往也可以看報章雜誌或是生活周遭，發現現今社會中仍是處處有暴力與壓迫的故事。

在前陣子的新聞報導中，曾有一篇轟動一時的報導，其報導內容是關於麥當勞意在台北市錦安里社立癌症病童中徒之家，甚至在言語中出現了不惜流血、抗爭到底、誓死反對的相關字眼，此新聞受到國內一時的所有關注與譴閱，而癌症是否會傳染，也是其他人嘲弄那些反對者最嚴厲的指責。現實生活中在人們周遭所出現的，社會階層，強勢與弱勢的對比。藉由遊戲與電影的強大反差，來點明在人們生活中 是否也有著如此相似的情況，當高位者因其位高權重而看不見所謂低等階層的呼喊時，是否所謂的反抗，也是一種不合理的行為，亦或是當低級階層被壓迫到極至時的反撲，往往最該負責任的確是掌權者。

所謂的社會正義，其實是一種關於社會資源分配的議題，當然不是說，每個人在社會的分配上必須均等，這從根本上就不可能存在，人生則有其環境與生活，不可能擁有相同的資源與配幾，然而社會正義的根本目標是在於，將能分配的社會資源，不完全集中在少數人身上使少數人得利，而讓富者更富、窮者更窮，

而這權力也掌握在所謂當權者的手上，然則大部份的當權者卻往往只顧少部份人的利益，而忽視了更需要社會資源加以幫助的那一群人們的呼喊，也因此在目前國際社會與經濟都在大起大落的現今社會，所謂的社會正義更是人們最常拿來思考與討論的話題，然而真正適當的做法卻還是必須看掌權者的心態決定。當掌權者將底層民眾視為筆者上述所形容的三個階層的第一種時，人們能奢求掌權者會用多少憐憫的眼光看待一個毫無用處的空罐，或是第二種將人民視為掌控在手中的螻蟻，還是第三種是一個同樣會思考，有情感的人類。然而這並不是最完整的作法，當社會資源的不平等，得以用更平等的方式加以分配之後，人們究竟是用何種的角度與眼光去看待所謂的弱勢團體，是憐憫還是嫌棄，亦或是互相的包容與接納。真正的社會正義，並不僅僅是在於社會資源上的分配，更重要的是對於弱勢的認可與尊重，若是無法做到對弱勢的尊重，即便社會資源真能平等分配，也只是毫無意義的動作而已。即如同上述所舉的癌症病童中徒之家一例，此案例中的一群人並不僅僅是用資源，更用愛心去包容與接納這些受到病痛的孩子，然而相反的卻也有一群人是願意用生命不惜流血來抵制這些弱勢兒童的入住，對這些孩子而言，資源的分配也許根本不能撫平他們被人像瘟神一樣驅趕的痛苦，也由此例可得知，單純的資源分配是沒有意義的，更重要的是心靈與態度上的認可，兩者相輔才可說是真正的社會正義。

我們不能否認的是，每個人都會希望自己所居住的生或社區是最好的、美麗的、乾淨的。然而這並不表示，我們就必須惡意的傷害其餘的弱勢團體，從另一個角度來說，每個人都有其考量的出發點，該里中反對之人確選擇用最不理性的方法去加以陳述，並且誇大不實的說法，只是再再的讓旁觀者唾棄且搖頭。

而不論是多年前的樂生療養院，亦或是近期的癌症病童中徒之家，這些一樁樁的個案，然而，卻讓我們覺得，相同的歷史一直不斷的重覆上演。當政府無所作為之時，而財團或是政府又將人民視為芻狗，甚至於物品之時，人民又該如何自我保全自己的生命財產。

換個角度來說，也許我們不能說政府只是一昧的虧欠人民，然而在上述的章節中所提過的例子，在士林王家一案之中，我們卻也可以清楚看出，當政府手握法規並立於法規之上之時，人民所謂的生命財產權，也不過只是一個笑話。而在政府與建商合作所開辦的不完整的協調會，卻能以少數必須服從多數的權力與法規之下，侵奪民眾的私有財產，在此情況之下民眾又該如何自保。長久以來，此類案件竟是多不勝數。

本文主要論述點是在於，是否人們該學著將自己拋開於自我的主義觀念來思考很多與我們並沒有切身關係之事，嘗試將自己拋開於是與非而去看到全面的狀態，就像本文所提出的面對三種不同的物品與生命的對應態度，而我們所不可否認的是，當人們面對第一種物品所展現的是絕對的控制欲，而在第二種事物面前展現是絕對的優越感，而在第三事物之前，展現的則是自我意識的放大，與壓迫其餘生命來提顯自我的重要性，而諸如以上的三種行為，在套用現今生活中的各種例子來看時，我們不可否認的是，我們可能是加害者，也隨時可能是受害者，就如同台北士林王家一案中，今天拆的是王家，明天拆的可能就是我們自己的家，當我們在用冷眼的態度去看待此類的事件，若有天我們從局外人成為當事人，試問我們又該如何自處，

而此類以自我為中心出發點的思想也進而演化成為「本位主義」，最簡單的例子就是二次大戰期間的德國人與猶太人，當德國人將猶太人關進毒氣室或加以狙殺的時候，是否按下板機的瞬間自身必須說服自己，在眼前的那個生命並不是跟自己一樣的人類，而是一個空罐罷了，只要是目標都不是人，只有跟自身利益相同的才會算是人類，而這樣也演變成族群與族群的階段。

而在面對第二類別的事物時，人類一直以往皆是抱持著非我族類必殺之的態度，也因此一直以往，各種的動物與生命體只要危害到人類之本身的利益，皆為該殺該消滅的，然而事實是否真是如此，人類的自我意識真是如此的正確，在我們在這議題上打上問號的同時，我們亦可回過頭思考，動物是否真只能受到人類

的宰割，在遠古時代動物遠多於人類之時，動物將人類為食，而當人類學會使用器具與發展文明之後，變成人類以動物為食，如此的演變其實就是駁斥天賦人權的最好例子，所謂的權力，是否只是強者自以為是的付予弱者的施舍。

從以上的論點來說，所謂的社會正義，其實是一種關於社會資源分配的議題，當然不是說，每個人在社會的分配上必須均等，這從根本上就不可能存在，人生則有其環境與生活，不可能擁有相同的資源與配幾，然而社會正義的根本目標是在於，將能分配的社會資源，不完全集中在少數人身上使少數人得利，而讓富者更富、窮者更窮，而這權力也掌握在所謂當權者的手上，然則大部份的當權者卻往往只顧少部份人的利益，而忽視了更需要社會資源加以幫助的那一群人們的呼喊，也因此在目前國際社會與經濟都在大起大落的現今社會，所謂的社會正義更是人們最常拿來思考與討論的話題，然而真正適當的做法卻還是必須看掌權者的心態決定。當掌權者將底層民眾視為筆者上述所形容的三個階層的第一種時，人們能奢求掌權者會用多少憐憫的眼光看待一個毫無用處的空罐，或是第二種，將人民視為掌控在手中的螻蟻，還是第三種，是一個同樣會思考，有情感的人類，這是否需要我們好好的加以思考與省思的問題。然而在本文試圖點醒所有人要意識到被欺壓不是必然的，我們要適當表達自我的聲音與力量時，我們更要注意的是，不可因為憤怒或壓迫而使得我們失去了自己的本心。就如同本文所曾經提過的，當弱勢集結起來對抗主流勢力，而變成了新的主流勢力，相對的就會成生新的弱勢，這是一種無限的負循環。而我們真正該加以思考的，並不僅僅只有自我意識發展與醒覺，更該試著跳出負循環的無限迴圈中，朝著中立與理性和平的方向，而不僅僅只是弱勢變強勢，換個位置換個腦子，當高位者不懂得往中立和平的方式靠攏，也勢必讓歷史的遺憾不斷重演。

本文在最後，筆者試圖再舉另一個遊戲中的例子做為結尾，試圖想以這個例子來點出，其實在很多時候，人們往往是在無意識之下錯過了和平，在不經意之下殺死了希望。而這例子是在遊戲中的人類歷史裡，人類主城曾經一度受到摧

毀，在人類王者準備重建王城之時，貴族們徵召了石工兄弟會，一個由工匠，設計師和建築工人組成的工會，被皇家委托了重建工作。然而當城市最終煥然一新的時候，石工兄弟會向皇家索要他們應有的報酬，結果確令他們無比震驚：皇家不打算付款。原來皇家從一開始就沒有準備給工會付出薪資，在一連串的誤解與陰謀交錯之下，石匠工會在城裡起了暴動，進而在混亂之中導致皇妃被石塊砸死，而石匠工會的人們也因此被趕出城外在荒郊野外落草為寇，即為遊戲中的迪菲亞兄弟會。兄弟會的成員們認為，如果權貴不打算付給他們應有的薪資，那他們就自己動手取回來，因而在四地製造恐慌、攔路搶劫，而最後由玩家所扮演的「英雄」殺死了兄弟會的首領艾德溫·范克里夫，並搗毀了兄弟會的本部，然而事情並未因此結束，首領之女凡妮莎·范克里夫親眼見證了「英雄」殺死自己的父親，而逃出來的凡妮莎被一個農家收養，並取名為「希望」。

希望？什麼是希望？是我眼睜睜地看着我父親被你的走狗斬首嗎？哈哈...希望只是個殘酷的玩笑，用苛責而冷漠的現實玩弄著我們。世界上本沒有希望，只有我——凡妮莎·范克里夫。¹

長大後的凡妮莎，繼承了父親的兄弟會，收攏了難民與流民再次發展壯大了兄弟會。整個故事其實就是一個從反抗壓迫到壓迫的故事，沒有所謂的正義與非正義，人民試圖用自己的雙手尋求屬於自己的正義。這個故事中，沒有英雄也沒有惡人，只有一連串的誤解連結著誤解，在貧困到死亡之間掙扎的故事。凡妮莎·范克里夫還是死了，嚴格來說，我們也消滅了「希望」。凡妮莎本可以表現「希望」應有的內涵，領導兄弟會與皇家冰釋前嫌，如果正義最終實現，雙方都可以平心靜氣地坐下來談的話。然而最後「希望」還是死了，如同她的父親一樣，死在了「英雄」的手中。²

這是一個令人感受些微愁悵的故事，故事裡的皇家、工匠、平民，因為無數

¹ 請參照線上遊戲「魔獸世界」遊戲內容。

² 請參照線上遊戲「魔獸世界」遊戲內容，迪菲亞兄弟會。

的誤解而走上了對立面。然而當我們試著回思整個故事之後，其實我們也能清楚的看清，整體事件其實並不複雜，甚至於在凡妮莎重建兄弟會之後，仍然可以試同重啟與皇家的談判關係。然而最終，故事中的凡妮莎，仍是不能放下心中的仇恨，最後仍是死在玩家所扮演的角色手上，然而筆者確想藉此故事反思，如果凡妮莎能帶領兄弟會與皇家重啟和談、如果凡妮莎能帶領兄弟會放下仇恨使用和平的手段，如果凡妮莎能用更為和緩的手段來與皇家抗爭，是不是最後的悲劇就不一定会上演，而凡妮莎也帶領著難民找到一條生存的路，而不是像盜匪一樣的燒殺擄掠，凡妮莎也就也就如同她的新名字一樣，成為人們真正的「希望」。然而終究，如果也只是如果，凡妮莎終究只是凡妮莎，不是「希望」。

參考書目

一：書籍、影片、作品

1. 中文名《魔獸世界》(英語：World of Warcraft，簡稱 WoW 或魔獸) 2005 年 11 月 8 號 由台灣智凡迪科技代理上市，由美國暴雪娛樂(英語：Blizzard Entertainment) 製作上市。
2. 卡謬著，《瘟疫》，周行之譯，台北市：志文出版社，1998 年再版。
3. 英文片名 (I Am Legend) 中文片名：(我是傳奇)。華納兄弟電腦公司出版，2007 年。
4. 中文片名：(武狀元蘇乞兒)，藝海電影公司出版，1992 年出版。
5. 米歇爾·福柯：《癡狂與文明》，台灣桂冠圖書公司出版，1992 年。
6. 盧梭著，李平滙(譯)，《論人與人之間不平等的起因和基礎》，北京：商務印書館. 2009-07。
7. 叔本華著，石沖白譯，《作為意志和表象的世界》，商務印書館，2004 年出版。
8. 中文名《劍俠情緣參》台灣京群超媒體代理上市，由大陸金山軟體製作上市，2011 年 10 月 19 號。
9. 哈爾·賀佐格著，彭紹怡譯，《為什麼狗是寵物？豬是食物？：人類與動物之間的道德難題》，遠足文化出版社，2012 年 07 月 04 日出版。

二：學位論文

1. 林秀娟，《探討傅可思(Michael Allen Fox)動物權利理念之轉變及其涵義》(中壢：國立中央大學哲學研究所碩士論文) 2007 年。
2. 王萱茹，《論湯姆·雷根(Tom Regan)之動物權利理論》(中壢：國立中央大學哲學研究所碩士論文) 2005 年。

3. 史利民,《有用與無用-從海德格、老子反省「人類中心主義」的弊病》(嘉義:私立南華大學哲學研究所碩士論文) 2004 年。
4. 劉壁美,《論湯姆·雷根的強動物權立場》,(中壢:國立中央大學哲學研究所碩士論文), 2007 年 6 月。
5. 簡麗芬,《動物權之爭議:雷根對辛格與科恩》,(中壢:國立中央大學哲學研究所碩士論文), 2007 年 1 月。

三:網路資料

1. 〈大埔阿嬤自殺身亡〉,台北:三立新聞, 2010/08/03
<http://www.youtube.com/watch?v=wp6W61woRE0&hd=1>
(擷取日期: 2012 年 9 月 5 日)
2. 〈動物權利〉, 維基百科:
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8B%95%E7%89%A9%E6%AC%8A%E5%88%A9>(擷取日期: 2012 年 9 月 11 日)
3. 〈喪屍〉, 維基百科:
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%96%AA%E5%B1%8D>
(擷取日期: 2012 年 9 月 27 日)
4. 〈最好的社會政策就是最好的刑事政策〉, 學習時報:
<http://www.china.com.cn/chinese/zhuanti/xxsb/734266.htm>
(擷取日期 2012 年 9 月 3 日)
5. 「魔獸世界」官方網站, <http://tw.battle.net/wow/zh/game/race/forsaken>
(擷取日期 2012 年 5 月 11 日)
6. 「魔獸世界」遊戲內容, 迪菲亞兄弟會:
<http://tieba.baidu.com/p/1270075192>(擷取日期: 2012 年 5 月 11 日)
7. Dave Kosak 著 Dort (譯):《夜幕的邊際》(Edge of Night),
<http://tieba.baidu.com/p/1229757831> (擷取日期: 2012 年 5 月 11 日)

8. 林益仁，《人類中心主義》，臺灣大百科全書：
<http://taiwanpedia.culture.tw/web/content?ID=100768>
(擷取日期：2012 年 5 月 29 日)
9. 陳一姍，〈苗栗大埔事件／優良農民為何淪為「釘子戶」？〉，《天下雜誌》
451 期，<http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5000158>
(擷取日期：2010 年 7 月 14 日)
10. 陳德和，《從道家思想談動物權的觀念》，
http://www.ncu.edu.tw/~phi/teachers/lee_shui_chuen/teaching_refer.html
(擷取日期：2012 年 9 月 5 日)
11. 黃基森，《以環境倫理推動生態校園》，台北縣環境教育輔導團電子報第三
十七期 (2009 年 11 月 1 日出刊)，
<http://mail.tmue.edu.tw/~fireant/epaper-9804-2.htm>
(擷取日期：2012 年 7 月 22 日)
12. 種族詮釋-現代種族主義，國政論：
<http://betablog.udn.com/gzhl2005/2671250> (擷取日期：2012 年 10 月 11 日)
13. 劉念編，〈人格分裂？殘酷虐人卻愛護動物的希特勒〉，國際線上論壇：
http://big5.cri.cn/gate/big5/gb.cri.cn/18604/2012/09/05/5932s3837985_2.htm
(擷取日期：2012 年 9 月 5 日)
14. 釋昭慧，《環境權與動物權—「人權」觀念的延展與「護生」信念的回應》，
《玄奘人文學報》2001 年 10 月第 4 期
<http://hongshi.org.tw/articleEview.aspx?nono=34>
(擷取日期：2012 年 9 月 5 日)
15. 魔獸世界遊戲專區-提里斯法林地：大災變後，遊戲基地：
<http://wow.zone.gamebase.com.tw/zone/wow/wekey/%E6%8F%90%E9%87%8C%E6%96%AF%E6%B3%95%E6%9E%97%E5%9C%B0%EF%BC%9A%E5%A4%A7%E7%81%BD%E8%AE%8A%E5%BE%8C/>
(擷取日期：2012 年 5 月 11 日)