

國立台東大學兒童文學研究所
碩士論文

指導教授：杜明城 先生

為何而戰
以少年為主角的暴力書寫

研究生：蕭景蓮 撰

中華民國九十七年七月

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 蕭景蓮 君

所提之論文 為何而戰——以少年為主角的暴力書寫

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

張子樟

(學位考試委員會主席)

吳文瑛

杜明

(指導教授)

論文學位考試日期：九十七年七月八日

國立台東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究系(所)

日間班 96 學年度第 2 學期取得 碩士 學位之論文。

論文名稱：為何而戰－以少年為主角的暴力書寫

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

☒同意 ☐不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請

文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：林明 (親筆簽名)

研究生簽名：蕭景蓮 (親筆正楷)

學 號：9500113 (務必填寫)

日 期：中華民國 97 年 7 月 25 日

1. 本授權書(得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2. 依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議: 研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本: 2008/05/29

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 DP組 96
學年度第二學期取得 碩士學位之論文。

論文題目：為何而戰——以少年為主角的暴力書寫

指導教授：杜明城

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文（含摘要），非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：蕭景蓮

簽名：_____ 蕭景蓮

中華民國 97 年 07 月 28 日

話說，從白貓變黑貓的這些日子……



第一次離開家，就來到了台東。兩年說短不短，卻匆匆過去了，還沒回過神來（ㄟ，我常恍神ㄟ），竟然也完成了一篇論文！

首先，要感謝一直默默支持著我的杜老師，當我改題目又拖拖拉拉不 meeting 的時候，沒有把我丟掉。給了我很大的空間和自由，也在我需要的時候，提供寶貴建議和力量。Power 兩位口考老師——張老師和吳老師，也沒有如“傳說中”的兇狠，很和氣的給予我文字表達以及格式上的指正。其次，感謝來回奔波於台北與台東之間的喵喵、喵喵，有了滿滿的糧食車送來補給，讓我沒有因為認真寫論文變瘦，反而還略腫了些（ㄟ，不一）
喵喵也要謝謝這段時間陪我買扁、逛逛街、耍寶，一起變黑的 95 級同學、好友們，讓我在台東的日子非常充實有趣，經歷不同以往的生活體驗。要謝謝的人太多，一點名大家也會害羞吧！那……就用這個百年難得一見的飛吻，表達我的心意囉！



by 還不是很專業的貓小蓮
08' in 台東

為何而戰——以少年為主角的暴力書寫

蕭景蓮

台東大學 兒童文學研究所

摘要

社會的價值觀認為使用暴力是不好的行為，但越來越多作家在故事情節中加入打鬥、死亡場面的敘述。不論是單純以此主題吸引讀者目光，還是想透過暴力行為傳達出某種訊息，在這類型的小說中，不乏以少年為主角的作品。那些被捲入其中的少年，因為不凡的遭遇而開始思考平時不曾想過的人生問題，心態轉變也讓他們提早進入成人世界。但或多或少的，在他們內心卻始終疑惑著：這就是所謂的成長嗎？

研究者在眾多充斥暴力情節的作品中，挑選了《大逃殺》、《魔域大冒險》、《惡童日記》三系列以少年為主角的文本來做分析。這些文本都有大量對死亡的敘述，雖然讓人在初次閱讀時感覺不太舒服，但重複閱讀之後，發現作家把戰鬥與跨越死亡變成我們重新認識自己，以及了解自己與周遭人事物關係的一種方式。情節中的社會議題，也因為暴力行為帶來突破與保護的意義，不約而同的與少年小說常探討主題，像是啟蒙、認同、存在感連結。

文本中三種不同層面的暴力，同樣以死亡、殺戮、冷漠構成主題，與少年對未來充滿夢想的形象，形成強烈對比。主角鼓起勇氣為了他人與自我存在意義的戰鬥，也與讀者的現實經驗連結，讓人發現力量本身無關好壞，在於使用者的心態以及使用方式，因此當我們知道如何運用自己的力量時，也就是成長的開始。

關鍵詞：暴力書寫、死亡、認同

Reason to Fight ----

Writing the Violence in Teenage-Protagonist Novels

Jing-lian Shiau

Abstract

The use of violence is considered evil in social value. However, many writers tend to add plots of fighting or death in their stories. No matter the function of these kinds of plots is to draw the audience's attention or to send some kind of messages, many of these novels adopt teenage protagonists. Those teenagers who are involved are forced to grow up when they encounter situations that demand them to think many questions forward. In their mind, they doubt if this is real maturity more or less.

Among many works in which many violent plots are involved, the researcher chose *Bottle Royale*(大逃殺)、*Demonata*(魔域大冒險)、*La Grand Cahier*(惡童日記) as main studying texts. These works adopted teenage protagonists, and they all have a large amount of descriptions about death. Readers may feel uneasy in the beginning, but after reading the texts repeatedly, this uneasy experience might change when they find out the writers see fighting and death as ways to know ourselves and relations between self and external world. Violence could be destructive or protective, and the social issues, which are mentioned in the plots,

could be related to the some themes of young adult novels, like enlightenment, identification and sense of existence.

There are three levels of violence, which are death, killing and indifference. Readers found themselves related to the protagonists, who pick up the courage to fight for others and the meaning of existence. The strength itself can be either virtuous or evil, depending on how it is used and the attitude of users. Therefore, when we know how to use our strength in the right way, it is the moment the growth begins.

Keywords: writing the violence, death, identification



目次

第壹章 緣起	1
第一節 挑選文本的理由	2
第二節 暴力書寫引發的問題	9
第三節 相關文獻	12
第四節 論文書寫步驟	14
第五節 遭遇的問題與解決辦法	15
第貳章 關於文本	16
第一節 為什麼要談「暴力的」小說？	16
第二節 「逃」與「殺」	22
第三節 惡魔現身	35
第四節 謊言騙了誰？	48
第叁章 暴力書寫的呈現	61
第一節 從死亡開始	63
第二節 競技場之必需	76
第三節 作用力與反作用力的關係	86

第四節 站在安全距離-----	91
-----------------	----

第肆章 延伸議題-----	96
---------------	----

第一節 死亡與宗教的象徵意義-----	96
---------------------	----

第二節 我殺故我在-----	103
----------------	-----

第三節 是英雄還是殺人魔？-----	111
--------------------	-----

第四節 沒有回家的時候-----	118
------------------	-----

第伍章 結論-----	122
-------------	-----

第一節 「以暴制暴」才是王道-----	123
---------------------	-----

第二節 少年與暴力書寫-----	130
------------------	-----

第三節 我們賴以生存的力量-----	135
--------------------	-----

參考書目-----	141
-----------	-----

附錄一：《大逃殺》戰鬥模式與武器分配表-----	146
--------------------------	-----

附錄二：《惡童日記》三部曲受暴與施暴角色重複關係表-----	149
--------------------------------	-----

第壹章 緣起

談論以少年為主角的小說，首先需要提到國內少年小說的發展。

兒童文學發展至今日，有越來越多的作家以兒童為主體進行創作，國內少年小說雖然起步較晚，但其中也不乏優秀作品。在兒童文學 100 的評選活動¹，小說組部份透過入選的十三本少年小說之得票數，依然可以追溯出本土少年小說五十年來的演進趨勢，「傳承」與「創新」為兩大創作方向²。簡單歸類，國內許多少年小說的主題，都是作家對以往生活的回顧與再創作，充滿濃厚懷舊氣氛的作品，例如嶺月《老三甲的故事》，以及談論到歷史片段，像李潼的《少年噶瑪蘭》，或是穿插了愛情、友情、親情成分的感人故事，像管家琪的《小婉心》。

傅林統先生在《兒童文學的思想與技巧》³一書中提到：少年小說是兒童小說範疇裡的一個部門，可是兒童文學裡的小說，大多以少年為對象，因此少年小說竟然以含蓋一切兒童小說的姿態，出現在大家的話語裡面。⁴當少年小說的名稱漸漸取代兒童小說廣為人知後，適讀年齡的分界也粗略畫分為二，將兒童小說定義為適合國小中高年級，而少年小說為適合國、高中生閱讀的作品⁵。少年小說談論的主題更加廣泛，擔任起連結兒童從閱讀少量文字的短篇故事，過渡到可以閱讀大量文字、情節的任務。但在蓬勃發展的小說出版界，許多寫給成人閱讀的作品，也常以少年或青少年為主角，敘述他們長大成人之間曲折的遭遇，有些以勵志為目的，有些則是用故事來啟發讀者對生命的關愛。在少年小說與成人小說的分野模糊，難以定論的情況下，許多原本為少年創作的小說也深受成人喜

¹ 「兒童文學 100 的評選活動」由台東大學兒童文學研究所承辦，自民國 88 年 7 月至 12 月，就 1945 年以後至 1998 年間的各種兒童文學類書籍，共有兩千四百餘冊，分兒童故事、童話、小說、寓言、民間故事、兒歌、童詩、兒童戲劇、兒童散文、圖畫故事等組別，以兒童文學相關民間人員、教授、相關從業人員票選的方式，再經由評選委員們的討論，依據質量不同、世代性、時代性，與同一世代、同一作者以一本文原則，合計選出 102 本。

² 張子樟，〈小說組評選說明〉，林文寶主編，《台灣（1945~1998）兒童文學 100》，（台北：行政院文化建設委員會，2000 年 3 月），頁 60。

³ 傅林統，《兒童文學的思想與技巧》，（台北：富春，1998 年 12 月三版）。

⁴ 同註 3，頁 200。

⁵ 張子樟，《少年小說大家讀》，（台北市：天衛，2007 年 5 月二版），頁 13。

愛，像《哈利波特》系列，成年人的讀物也常被少年們廣泛閱讀，像《魔戒》。在這樣的狀況下，雖然可以閱讀到不同類型的作品，少年們也很容易在閱讀時，接觸到充斥著血腥、暴力敘述的文字。研究者認為少年們多閱讀描述各種生活層面的小說是有益無害，只是有些情節的部分過於駭人，多少讓家長擔憂會對孩子造成不良影響。和之前國內少年小說的主題不同，國外作家比較願意選擇這些較特殊的題材來書寫，是否為了傳達不同的理念或是對生命的態度呢？研究者希望藉此研究發現，拭去血跡之後，這些暴力小說還剩下了些什麼。

第一節 挑選文本的理由

張子樟教授對國內少年小說發展提出了一些看法，他說：「國內少年小說創作大多不脫離溫馨、激勵的筆調，主題雖然多元，但大多較無爭議性，只有少數創作可歸類問題少年小說，像是大頭春《野孩子》、王淑芬《我是白癡》、張友漁《我的爸爸是流氓》。⁶」相較之下，國外就有較多以少年或青少年為主角，且主題具有爭議性的作品出現，像是馬文·柏吉斯(Melvin Burgess)的《嗑藥》(*JUNK*)、傑瑞·史賓尼利(Jerry Spinelli)的《小殺手》(*Wringer*)、桃莉·海頓(Torey L. Hayden)的《她只是個孩子》(*One Child*)，吸毒、幫派、同儕壓力、單親、性侵害等等灰色情節，揭發社會邊緣人的真實遭遇與道德衝突。張子樟認為：

「作家在寫這類作品時，可能會設計問題，然後提出解決方法，讓小說的展現合情合理。作者也可能只提出他觀察到的問題，或在文中為社會現像把脈，約略說出問題產生的原因與影響……作者極可能無力借箸代謀，提出理想對策。這二者都是問題小說(problem novels)的基調。

⁷」

⁶ 張子樟，〈小說組評選說明〉，林文寶主編，《台灣（1945~1998）兒童文學 100》，頁 60。

⁷ 張子樟，《少年小說大家讀》，頁 277。

這類文學作品通常有著兩極化評價，正面評價大多偏向肯定作家的努力，以及認為少年有了解社會淺藏著危險的權利，反面評價抨擊這些作品議題會影響少年發展中的心靈，危害父母保護孩子的立場。研究者認為不管是哪一種評價，都牽涉到父母干涉與兒童自主閱讀之間的拉扯，關於少年是否已經具有自己挑選書籍的能力、閱讀自由這方面議題，我們姑且不論。單就暴力文字與情節等等來看，這種類型的小說其實是充滿了爆發力，情節上的緊張感以及角色們的形塑，和一般小說比起來更讓人印象深刻。

研究者認為這類描述鬥毆場景，或是探討遊走犯罪邊緣的少年生活的作品，並不是要刻意彰顯出世界黑暗面，只是藉由主角的遭遇來闡述黑暗面的一小部分，畢竟和現實生活相比，小說中還是較常出現快樂的結局（happy ending）。我們透過這些作品也得以看見不同的世界面向，這些社會面向裡有血腥、爭鬥、心機等等充斥在成人世界的爾虞我詐，一些平凡的少年或被迫捲入其中的兒童，面對這突如其來的問題與改變，被現實狀況鞭策著提早成熟，自我內心的掙扎與觀念轉化，進而影響到行為反應，甚至是心態與想法的扭曲，在在都是作家想要呈現的人性與人心議題，這才是問題小說的精華所在。

在這類型作品中最常出現的元素，即是「暴力」（violence）。暴力是指對有機體做出具有傷害性的行為，例如毆打、踢踹，簡言之，也就是具有攻擊性以及造成傷害的統稱，但其實暴力還是有很多面向，像語言也是包含其中。簡單可分為抽象精神層面與具體肉體方面，而這兩方面又可細分施暴或是受暴兩者⁸。精神層次也就是指受暴者的精神或心靈，在連續性一段時間受到惡意的言語或行為壓迫，導致受創或扭曲呈不正常的狀態，產生異於常人的想法或行為。肉體方面則是指受暴者遭遇不合理的虐待，或是遭遇不可避免的外力傷害。而施暴者是指主動用行動或是語言展開攻擊的那一方，施暴者大多存有惡意或是殺機的接近受

⁸ 沃夫剛·索夫斯基（Wolfang Sofsky），秋慈貞譯，《暴力十二章》（*Traktat über die Gewalt*），（台北市：玉山社，2006年9月），頁84。

暴者，攻擊他們的肉體和心理，讓他們內心感到害怕、恐懼，嚴重時甚至危害到他們的性命。

以文字敘述這種具有惡意破壞性的文本其實非常多，早期代表作品最有名的為威廉·高汀(William Golding)的《蒼蠅王》(*Lord of the Flies*)。挑選文本時，研究者希望能以至少三部呈現出不同類型暴力的文本來做比較，而這些文本呈現出的暴力除了能吸引許多人因為好奇而閱讀，其中的議題更能引發讀者廣泛討論。最後研究者決定以和《蒼蠅王》同樣展現出受壓迫而扭曲的人性，日本作家高見廣春(Koushun Takami)的《大逃殺》(*Battle Royale*)⁹來做為此類代表。《大逃殺》中具有封閉性的島嶼環境和《蒼蠅王》相似，人物們被迫殺時帶來的緊張感和刺激，也容易使讀者投入其中。不同的是《大逃殺》出版後還發展出許多相關產品，最有名的是線上連線的電玩遊戲，有許多人願意透過網路虛擬世界，來體驗這種被迫殺、躲藏、攻擊的恐怖樂趣。另一套文本採用新興的愛爾蘭作家向達倫(Darren Shan)最新系列作品。向達倫偏愛在作品中加入古老傳說生物，增加陰森森的氣氛，其最新作品《魔域大冒險》(*Demonata*)系列，第一集一開始即運用大量噁心又詳細對屍體的描述，營造出立體又具有畫面的場景，受到讀者歡迎，而他使用魔幻元素加入大屠殺場面的手法，也較標新立異。最後一套文本選擇了匈牙利作家雅歌塔·克里斯多夫(Agota Kristof)的《惡童日記》三部曲，書中偏離倫理的情節以及獨特的寫作手法，一九八六在法國出版時也曾引起一片譁然¹⁰，到現在研究者身邊還是有許多人在閱讀後表示喜愛這樣的作品。和其他兩系列不同，《惡童日記》三部曲中對於死亡場面或是屍體並不會加以詳述，大多一句話帶過或使用側寫的方式，但不可否認這樣的手法並不會削減暴力帶來的震撼，反而留下更多空間讓讀者回想與省思。這三系列作品出自三個不同國家作者，不同的寫作手法卻同樣以少年為主角，研究者認為身處三種不同類型暴力下

⁹ BATTLE ROYALE為一種職業摔角的比賽方式，通常在大型會場，為配合某些活動才會舉辦。大約十到二十人的在擂台上不分敵我的亂鬥，只要壓制住對方三秒即算獲勝，詳見《大逃殺》(*Battle Royale*) (上)，頁16，前言部分。

¹⁰ 引述自《惡童日記》(*Le Grand Cahier*)關於作者的介紹部分。

的主角，其行為、思想以及情節中運用的哪些暴力元素，是非常值得拿來對照討論的。研究者希望透過比較與討論其中暴力展現的手法，來分析暴力是如何被呈現以及在書中的作用。以下研究者先就三系列文本做簡單的介紹。

《大逃殺》作者高見廣春，本名高見宏治，於 1996 年開始創作小說《大逃殺》，直到 1999 年才完成目前出版的版本，本書曾投稿參加恐怖小說文學獎，因內容過於偏激，受評審委員非議而落選，但本書出版後卻瘋狂大賣。《大逃殺》一書以冷漠疏離的筆調，諷刺現今冷淡自私、對現狀視而不見的社會，高見至今只出過一部作品，卻以此一作品發展出許多相關商品，像是被改編成漫畫、拍成電影¹¹。本書角色設定為剛升上中學三年級的一整班學生，在畢業旅行途中，因為被抽中為當年度「計畫」的對象，整班學生在畢業旅行途中的巴士上，被迷昏送至計畫實施的小島，而這個計畫就是讓同學們互相殘殺，最後只有一個人能活著離開。整個過程充滿暴力打鬥以及人物死亡的詳細描述，甚至是臨死前的掙扎模樣。

常與暴力相伴出現的即是「血腥」一詞，這類充滿畫面性的屠殺作品中，以《向達倫大冒險》系列¹²的愛爾蘭作者向達倫，原名達倫·歐沙納希（Darren O'Shaughnessy）的最新一系列作品——《魔域大冒險》為其中佼佼者。這系列作品目前中文版出版到第六集，分別為《喪王降臨》（*Lord Loss*）、《惡魔賊》（*Demon Thief*）、《嗜血魔》（*Slawter*）、《女祭司》（*Bec*）、《變身狼》（*Blood Beast*）、《魔界大開》（*Demon Apocalypse*）。在此最新一系列中，作者嘗試以不同以往的寫作策

¹¹漫畫版是由漫畫家田口雅之，循著小說既定架構增添配角性格描述等等，以《生存遊戲》書名在台灣上市，後因內容太過爭議，由書商全面回收，分級制度實施後仍決定不再出版。現在雖已無法取得實體書籍，但透過「愛搜書」網站：<http://cnc.isoshu.com/>，可下載全部十五集的漫畫觀賞。電影版由已逝導演深作欣二拍攝，2005 年 6 月上映，片長兩個多小時，故事改編成著重在成人與青少年間的對立，以及相互不了解之下的世代鴻溝造成的問題。後來又拍了第二部電影，但內容和主題幾乎偏離原本的故事。文中提及關於《大逃殺》的作者以及作品發表過程，引述自書皮折頁介紹。電影的資訊來源為奇摩電影網站：<http://tw.movie.yahoo.com/mstory.html?t=movie&id=1228>。電影內容的敘述部分為研究者觀賞之後心得。

¹²《向達倫大冒險》系列一共十二集，故事主角向達倫原是個普通的男學生，卻再一次好奇前去觀看怪奇馬戲團表演後，一時心動偷了「鬼不理」先生的蜘蛛，之後為了拯救朋友史堤的性命，與吸血鬼交易而變成半吸血鬼，跟著馬戲團四處流浪，經歷無數次冒險以及生死挑戰。

略，出現三個不同的主角，藉由命運引導而相遇¹³。《喪王降臨》、《嗜血魔》、《變身狼》三本書為同一主角—未滿十八歲的男孩，葛柏·葛第，《惡魔賊》主角為小男孩康諾·佛萊克，《女祭司》主角為一個身世成謎的女孩貝可，《魔界大開》則是以葛柏和康諾為故事主軸，最後讓三位主角相遇。

《喪王降臨》描述了葛柏這個有點頑皮、個性開朗的男孩，因好奇返家而撞見父母以及姐姐慘死在惡魔喪王手中的畫面。沒人相信他說的惡魔殺人，他還因此被送進精神病院，在警察、醫生反覆折磨拷問下，他更加封閉內心，故意讓自己抽離現實世界。直到叔叔德維許出現，在叔叔的建議幫助下出院，進而發現了家族秘密與詛咒。原來家族中遺傳著變身為狼人的因子，萬一不幸得病，將會在進入青少年時期左右開始發病，這時只有賭上性命，跟惡魔喪王下西洋棋一途。如果得勝了便能永遠移除孩子身上的詛咒，萬一失敗，參與的下棋手、防禦者以及受變身詛咒的孩子就只剩死路一條。

全系列第二本《惡魔賊》主角為小男孩康諾·佛萊克，因為擁有看得到別人看不見的光片¹⁴此一特殊能力，而被同學排擠，後來偶然進入了光片拼成的窗口，闖進魔族的世界，在命運的安排下，得知自己是可以毀滅或拯救世界的強大武器一部分。第三本《嗜血魔》延續第一本故事內容，因為葛柏的叔叔德維許熟知各種惡魔的事情，而被擅長拍恐怖片的知名導演請託到片場擔任顧問，由於參與拍攝期間所有演員以及工作人員皆不得離開，葛柏和表弟霹靂（其實是他的親弟弟）陪叔叔一同前往，沒想到卻因此目睹了人類野心與惡魔共謀造成的人間慘劇，一場血淋淋的大屠殺。

第四本《女祭司》故事時間回溯到五世紀中期的愛爾蘭，還是嬰兒的貝可受到堡壘中女祭司收養，漸漸長大並學習運用魔法，人們聚在堡壘中不敢遠行，晚上一同抵抗惡魔的屠殺攻擊，後來因為懷疑偶然出現的低能男孩，是另一個部落派來的求救使者，便派戰士上路拯救那個部落，在貝可強力要求下也獲准同行，

¹³ 整理自《喪王降臨》(Lord Loss) 書皮折頁關於作者的介紹。

¹⁴ 光片只有少數人能看見。特定的地點與人物都有其專屬顏色的光片，將同色的光片組合，可開啟一扇窗戶，通往宇宙的另一處。在此「光片」有著奇幻文學中「過門」的意義。

一行人在目的地遇到德魯伊法師（男性魔法師），接受臨時委託的任務——關閉魔族入侵的通道，一群人繼續著旅途，展開人類與惡魔的攻防戰。第五本《變身狼》中，葛柏面臨了變身成狼人的威脅，由於他身上具有魔法能量，故能稍作抵抗，但沒想到看似要幫助他的昔日戰友卻一個個背叛了他，走投無路的他幾乎完全陷入喪王掌握中。第六本《魔界大開》一開始，葛柏即在老魔法師的幫助下脫離喪王魔爪，隨後與加入使徒的康諾相遇，由於葛柏在投入使徒以及逃避責任之間徘徊，導致錯過了告訴老魔法師困在岩石中的女孩（貝可）透露的重大訊息。惡魔趁機越界建立了隧道，葛柏一行人爲了挽救人類滅亡的局面，冒死前往卡雪瑞谷，在即將全軍覆沒時，葛柏、康諾以及困在岩石中的貝可在魔法力量的幫助下讓時間倒流，回到了隧道被開啓之前。

這六本書出現了三條故事線，三個主角，三個不同的故事場景，目前以葛柏的故事最爲完整、豐富，而全系列故事背景設定爲充滿魔法、魔法能量的世界。魔族可以透過通道（或稱窗口）前往人類的世界，卻無法自行打開這些通道，必須靠有野心的魔法師或是魔術士幫助，窗口是短暫性的，要有長期性的隧道必須犧牲一個人的生命，以及天然磁石的幫助才能打開，而魔族將利用這些通道入侵，毫無理由的撕裂、吞食人類。此一系列中充滿血腥、殺戮的場面，描寫個人面臨捕殺以及團體面臨的大屠殺等等變態殺人情節，斷肢、鮮血、尖叫、恐懼、壓迫，即構成整個故事畫面。

相較於充滿怪誕想像、魔法元素這一些可歸類於幻想文學領域的《魔域大冒險》系列，匈牙利作家雅歌塔·克里斯多夫從戰火中粹練出的《惡童日記》三部曲和《大逃殺》較具有真實的時空感。《惡童日記》三部曲包括《惡童日記》（*Le Grand Cahier*）、《二人證據》（*Le Preuve*）、《第三謊言》（*Le Troisième Mensonge*）三本書，主角爲一對雙胞胎兄弟。第一本《惡童日記》敘述兩人被母親送到鄉下外婆家躲避戰火，卻爲了求生存而經歷更殘酷的現實生活，大環境中無法掙脫的枷鎖，加上雙胞胎外婆與旁人施展言語暴力，躲避一切的辦法就是讓自己對傷痛無動於衷，而許多駭人的行爲也讓人不禁懷疑雙胞胎是否精神扭曲，作者描述無

所限制的畫面，構成一個難以正視的醜惡世界。《二人證據》延續了第一集的內容，只是主角變成雙胞胎中的一人，他和形影不離的兄弟分開後，卻更積極與其他人做連結。《第三謊言》卻推翻了前面敘述中的真實性，前半段是克勞斯（路卡斯）的遭遇，從中不難找出與前兩本人物的連結與變形。後半段則是以柯勞斯為主，交代了小時候引發一切的事件。雙胞胎科勞斯和路卡斯四歲時，戰爭剛爆發，由於父親外遇表明要離家，母親受打擊之下槍殺了父親，受到流彈波及的路卡斯被送到醫院，母親則被送進精神病院，科勞斯被父親的情婦收養之後，愛上了自己同父異母的妹妹，雖然試圖尋找被送到復健中心的路卡斯，但因為戰爭炸毀了醫院，路卡斯被送到鄉下寄養，完全失去聯絡。科勞斯在母親出院後返家，但母親卻只關心著失去聯絡的路卡斯，不斷苛責與挑剔科勞斯，導致路卡斯終於找到聯絡方法時，內心渴望母親關注的科勞斯卻不願相認自己的兄弟¹⁵。在作者冷調筆觸下，虛構的逼真情節，讓我們看見人性的自私與軟弱，而其中像是戰爭、對兒童施暴、欺負弱者、處理戰俘時殺無赦的態度，透露出成人世界黑暗的一面。

三個不同國家的作者，三種不同的文本，不約而同的呈現出了暴力元素，不論場景是安排在架空世界還是戰火下的鄉間，這些都可能是真實存在社會某個角落的事件。文本中的主角設定皆為中學年紀左右的少年和少女們，正是人生剛脫離懵懂時期，即將社會化的開始，卻必須接受這突如其來的衝擊，眼前等著他們的是連成人都不一定能接受的種種殘酷行為，這些少年與少女們卻被迫捲入其中，這些作品到底透過他們傳遞了些什麼呢？研究者相信作家們想呈現的，不會單單只是情節中敘述的暴力場面而已，故而希望透過此研究，深入探討不同的暴力元素在作品中的功用、造成的影響與傳達出的意義。

¹⁵ 詳見《第三謊言》（*Le Troisième Mensonge*），頁 128-頁 222。

第二節 暴力書寫引發的問題

《大逃殺》中學生們從畢業旅行的歡樂情緒，瞬間面臨生死關頭，這個計畫在成人安排下，雖然名爲一場「遊戲」，其實是殘忍的人性考驗，身邊的同學、朋友都不再值得信賴，你只能選擇殺人或是被殺。消極的人自殺了斷，但在這生死關頭，大多數的人還是投入了遊戲。從作者對人物的側寫，讀者可以發現許多成人的縮影，其中最勝出的殺人魔，便是一位對事物幾乎沒有任何感覺的男生，他平時近於完美的功課、運動、音樂、美術等的各項表現，與他在遊戲中冷靜殘殺同學的模樣，形成相當大的反差。完美與不完美、外在與內在這些相對的議題，閱讀時不禁讓人思考：社會中認定的「優秀」或是「好」的標準，往往是以人前的表現爲主，有沒有意義？透過這種限制，我們真的能分辨出人真正的想法嗎？或許這些標準都只是維持社會秩序的一種方法，因爲希望得到一般人的認同，所以我們會只做一般人認可的事情。但傷害與發洩的情緒在這個遊戲中完全被釋放，不論你平時表現如何，都只有一個生存名額，在「殺人無罪」的前提下，有多少人會大開殺戒？

《魔域大冒險》的故事結構則是魔族入侵人類世界，與抵抗的人類之間拉扯，融入大量冒險、奇幻的元素，但目前出現的三條故事線主角都有相同點，他們的心理受過傷害，像是目睹父母慘死，在團體中被排擠、受漠視，可歸類成群體中比較特別的存在，因爲各自有異於常人的能力，像是會魔法或是看得見常人看不見的光片，得以和魔族世界連結。穿梭在故事中非人的生物統稱爲惡魔，雖然作者設定魔主喪王爲男人，但從其他描述上來看，惡魔應該是沒有性別的，或許「男人」只是表示一種形體上的模樣類似，僅此而已。惡魔們是沒有人性的一群，卻又以人或動物的破碎肢體組合而成，除了吃肉之外沒有別的興趣，對於把活生生的生命撕裂這種方式，似乎能讓他們得到一種快感。在世界面臨崩解的情況下，平凡的少年們因爲不同一般人的力量而擁有使命感，在讀者閱讀時的投射

作用下，自己似乎也突然搖身一變，肩負拯救世界的任務。這種想像可以替平淡的生活帶來趣味，但作者安排了大量屠殺情節到底是爲了什麼？只是爲了讓主角變成英雄嗎？

《惡童日記》中所有變態情節，都只是現實生活中路卡斯記錄的日記內容，第二集與第三集逐漸揭發真相。《第三謊言》提及雙胞胎真正的遭遇起因於父親外遇，母親持槍殺死父親的同時，流彈波及了其中一位孩子路卡斯，被送到療養院的路卡斯因爲沒有家人探望，心中逐漸因被漠視與被拋棄的憤怒，轉爲對其他孩童的忌妒，在炸彈轟炸醫院後被轉送到鄉下寄養，由此可推知《惡童日記》中出現的「外婆」，影射了收養他的婦人形象。不知是否因爲身體殘疾以及生活中的困頓，加上收養人不時辱罵踢打，促使路卡斯寫下這一連串扭曲的想像情節。假想有人陪伴，滿足了他內心對親情的渴望，而憤怒轉化爲文字，筆下人物的錯置以及遭遇，在想像中他似乎也經歷了另一段人生旅程。

對我們而言，「暴力」象徵了什麼？

研究者選擇的這三個系列文本中，主角面臨的共同困境便是一場「生存考驗」。研究者希望透過「文本分析」來了解這些角色，看似不知不覺成爲大環境中犧牲品的他們，在現實與幻想世界之間到底是爲何而戰？他們下的決定，對自己或他人造成什麼樣的影響，而連串的行爲又導致怎樣的結果？從這之中我們是否可以發現「好的暴力」這種可能性存在呢？因此研究者從以上這些發想中擬定了下列三個問題，將在論文第叁、肆、伍章中依序探討：

- 一、暴力如何在文本中被呈現？
- 二、以少年們爲主角的暴力書寫和一般少年小說有何不同？
- 三、暴力書寫的意義以及是否有其必要性？

真實社會其實並不單純，這我們都知道。在爲孩子選書的同時，卻常常只以光明、溫馨爲標準，一方面斥責暴力、邊緣議題的小說爲傷害孩子心靈的禍首，

一方面又鼓勵孩子多看書，倡導多元性閱讀，這實在是一個充滿矛盾的爭議點。國外許多探討邊緣議題的少年小說，像《小殺手》（*Wringer*）、《烤箱裡的鸚鵡》（*Parrot in the Oven*），都有討論到少年對未來的茫然心情以及家庭、同儕之間施加的暴力元素在裡面，這些小說也常被列在好書推薦單上。到底給孩子看這樣的書安不安全，想必是許多家長的疑問。到底敘述邊緣議題的小說有沒有存在的價值？他們藉由這些強烈的文字敘述傳達了什麼？而更值得關心的是：透過暴力，問題真的解決了嗎？

對於一些喜愛爬樹，撕去昆蟲翅膀、手腳的孩子，我們常聽到他們被形容成很「野」，這是指孩子保有野性、動物性，可以毫不猶豫的傷害其他個體。和其他動物相比，人因為具有思考能力所以發展出文明、歷史，康拉德·勞倫茲在《攻擊的秘密》¹⁶一書中，以動物行為的發展來佐證，人在演變的過程，其實還保有最原始的獸性、攻擊性，他認為這也是在原始環境中最基本的生存動力，以及保護自我的防衛方式。從一些童年概念的敘述，我們看到兒童在發展過程中，是透過向成人社會學習進而社會化，而懂得禮儀、自制。但接受社會化的過程後，許多成人一樣喜愛閱讀描述死亡場面的偵探小說或是玩戰鬥的電玩遊戲，武俠小說中刀光劍影的過招場面一樣深得人心。這是為什麼呢？打鬥必然有精采吸引人的地方，不然我們為何喜歡閱讀？

作家使用的「暴力」，我們不妨解讀成一個表現手法或是過渡階段，在真實世界中，太多行為、言語上的傷害正襲向孩子，我們不能一味相信阻止孩子閱讀這類書籍，便能保護他的心靈，我們不可能永遠隱瞞真相，也不可能一直保護孩子。與其消極的防範，不妨用正常、健康的眼光審視這些邊緣議題的小說，讓孩子自由閱讀的同時，適時予以討論，讓作家隱藏在暴力行為下的深沉意義被看見、被了解，而不是只著重在批評聲光暴力場面的描寫。

¹⁶ 康拉德·勞倫茲（Lorenz, K.），王守珍譯，《攻擊的秘密》（*On Aggression*），（北京：中國和平出版社，2000年1月）。

第三節 相關文獻

研究者遍尋論文網站，發現研究少年小說中暴力議題的相關論文寥寥可數，幾乎都是台東大學兒童文學研究所的碩士論文，而以少年心理或犯罪行為為主要的研究，則是教育系以及心理系的論文，多採教育角度切入。因此「暴力書寫」議題的文獻，目前暫無可參考的資料。但與此研究主題相關論文有兩篇（依相關性排序）：

黃培欽，〈黑暗世界—析論《小癩子》《蒼蠅王》《惡童日記》中的反派主角〉，國立台東大學兒童文學研究所，93 碩士論文。

胡芳慈，〈永無休止的戰爭—談《巧克力戰爭》中的人我抗衡〉，國立台東大學兒童文學研究所，91 碩士論文。

黃培欽（以下簡稱黃）的〈黑暗世界—析論《小癩子》《蒼蠅王》《惡童日記》中的反派主角〉，著重在三個文本中角色的比較，其中對《惡童日記》只挑選的第一本做分析。胡芳慈（以下簡稱胡）所撰寫的〈永無休止的戰爭—談《巧克力戰爭》中的人我抗衡〉，內容以《巧克力戰爭》中的人物個性做分類，討論角色的原型與特色，探討霸凌的問題，亦有提到善惡、人我、人性的議題。

這兩篇論文以黃的論文，與本文要探討的議題較具相關性，但因為尚無專門探討少年小說中暴力以及暴力書寫問題的研究，故研究者嘗試以探討類似議題的文獻來做發展討論。

黃的論文對惡童形象分析有非常精闢的解釋與整理，對本文《惡童日記》部分，有相當程度的幫助。不過此篇論文因題目設計的緣故，只挑選《惡童日記》的第一集作為對象與其他文本一起做分析，從美醜、心理、慾望各種層面，探討與比較各個反派人物，讓讀者了解這些文本中反派形象與心理的鋪陳，而讓三個

文本中的反派人物跨越文本對話是此論文特色，但不論後續的故事在第二、三集有了顛覆性的發展。黃的研究也歸結出了反派人物的存在意義。黃認為「恐懼」是催生反派人物的重要因素，而作家書寫這些反派人物當主角，除了讓讀者見識不同於以往的生活經驗，文本中正反人物的外觀與心理上強烈的對比，更能讓讀者留下深刻印象。

胡的論文則偏向探討校園霸凌的議題，儼然牽扯到一個小型社會的縮影，持有權力者與不服從權力者之間的緊張關係，到最後演變成爲濺血的場面，這個過程中，角色之間的權力抗衡充分展現在行爲、心理刻劃與對話上，研究者希望藉由這份研究的幫助，更了解同儕之間的壓力，以及暴力的面向與展現手法。

除了以上碩士論文之外，研究者將參考心理學家與精神分析學家佛洛姆的《人類破壞性的剖析》¹⁷一書。其中對人類侵犯的定義，時代演變與各學派的說法有精闢的整理以及論證，透過良性侵犯與惡性侵犯的分類以及一些實證，讓人對攻擊行爲有進一步認識。

¹⁷ 艾利克·佛洛姆 (Erich Fromm)，孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》，(台北市：水牛，民 79)。

第四節 論文書寫步驟

研究者以《大逃殺》系列（上、下兩集）、《惡童日記》三部曲（《惡童日記》、《二人證據》、《第三謊言》三本書）、《魔域大冒險》目前出版的六本——《喪王降臨》、《惡魔賊》、《嗜血魔》、《女祭司》、《變身狼》、《魔界大開》為例。從法、英、日三種不同語言翻譯而來具有代表性的暢銷文本，針對不同國家三位作者作品中的暴力情節作分析。研究者在第五章之後附有故事整理表格，以利與文中引用的部分或情節做對照。

第壹章闡述研究此題目的動機，簡略介紹選擇的文本故事背景和範圍，並提及與此研究相關的論文文獻，與研究者欲使用的參考文獻資料等等。

第貳章則深入文本做分析。先就為何要看充斥暴力的小說為出發，再從作者的寫作背景、動機切入，並就人物、情節、所採的戰鬥方式整理出各文本的寫作手法，此部份將以表格輔助呈現，除了重新梳理三種不同文本的脈絡，找出相似與相異點，並從蘊含的特色來發掘共同議題與主軸。

第參章為暴力書寫的各層面分析，就文本中相同的議題「死亡」深入探討，從作家安排的場景與營造出的氣氛，到殺人者的形象塑造是否有象徵意義，來看「暴力」在幻想、寫實之間表現的手法，以及達到的作用，並歸結出暴力書寫受人歡迎的原因。

第肆章針對暴力書寫的爭議性切入，輔以心理學對侵犯的定義，並以少年小說中常出現的議題「成長與啓蒙」、「英雄旅程」，還有寫作手法「在家—離家—回家」，來看研究文本中這些少年主角經歷的事件，對他們的影響以及對讀者的意義。

第伍章為結論，以歸納出的元素來分析，作家運用暴力想傳達出的想法，並就研究者的觀察，探討暴力書寫帶來的效果以及所引發的省思。

第五節 遭遇的問題與解決辦法

此研究以三種不同國情、不同類型的文本來探討。以洪文瓊提出的少年小說形式：少年有興趣，感需要，有助於他們成長，他們有能力吸收的小說¹⁸。研究者認為以此廣義的標準來看，這三系列文本都可歸納於少年小說。

雖然國外已經有許多關注少年問題的作品，但少年小說中以「暴力」為主軸做的研究，大多著重在校園暴力、霸凌等部份，像胡芳慈的〈永無休止的戰爭——談《巧克力戰爭》中的人我抗衡〉。因此相關論文的參考文獻不足，使研究尚無前例可尋。故只能選擇主題有些許關聯的文獻來做補強，因此文獻探討在論文部分，取得前例上受到相當限制。

與少年暴力相關的研究，大多從犯罪行為與個案切入，除了教育系和心理系外，兒童福利研究所或是警察大學研究所中亦不乏此類型論文，但因離本論文研究方向太遠，故捨棄不用。另外，由於此研究牽涉到相關社會學以及心理學的層面，研究者之前對此方面並未有涉獵，只能透過閱讀相關書籍的方式重新學習，獲得暴力與侵犯行為的相關知識，不免擔心片面性的了解導致誤讀，無法透徹清楚的解釋所有暴力行為背後隱含的意義。

但研究者採用的「文本分析法」主要還是以內容情節為主，人物的反應與行為才是製造出問題的重點。因此研究者還是把重心放在探討書寫的文字上，透過各個作品中的寫作特色，來看表達出的暴力，是否恰如其分的完整傳遞出概念，及引發值得深思的議題。

¹⁸ 傅林統，《兒童文學的思想與技巧》，頁 199。

第貳章 關於文本

小說的發展即隱含著人性的發展。

—— 佛斯特 Edward Morgan Forster 《小說面面觀》¹⁹

現實生活的不滿與困頓，我們透過閱讀虛構的小說情節，從中找到類似我們自己的人物，或是將自己投射到更加強大的角色中得到滿足。我們看著角色們突破困境的模樣，也會因此得到啟發或是感動，讓我們更有勇氣去面對未知的世界。

這一章的內容從第二節到第四節，分別為《大逃殺》、《魔域大冒險》、《惡童日記》這三系列文本，創作背景、表現手法等面向的整理與發現。了解其中的人物個性以及故事背景後，還要從戰鬥模式來深入故事核心。探究作者如何使用暴力來感染讀者情緒，並從其中表現出人性的各種面相。

第一節 為什麼要談「暴力的」小說？

我們日常生活中常會聽見或遭遇到一些關於「暴力」的事件，最容易得知的管道，就是每天電視新聞內容、報紙社會版。另外，在暴力故事的領域裡，最著名也流傳最廣的就是日本漫畫²⁰、卡通²¹，甚至日劇²²、韓國電影²³或是偶像劇²⁴中，只要主角設定是國、高中生，或是社會邊緣人的戲劇，幾乎都有圍毆、穿制

¹⁹ 佛斯特 (Edward Morgan Forster)，李文彬譯，《小說面面觀—現代小說寫作的藝術》(*Aspects of the Novel*) (台北市：志文，2000 年)，頁 222。

²⁰ 例如「海賊王」，雖然青春立志漫畫（也有拍成卡通），但常有誇張的打鬥畫面。

²¹ 例如「名偵探柯南」，雖是給孩子看的卡通，但每集都會發生殺人事件，雖然畫面上很少見血，但對於殺人手法講解詳細。

²² 例如「極道鮮師」，故事大綱為一個黑道出身的女生，當上放牛班導師後，替學生解決一連串的事情，主題以勵志、搞笑為主，但還是有不少打鬥場景。

²³ 例如「藉著雨點說愛你」、「我的老婆是老大」、「黑道千金逼我嫁」等片，皆不乏打架、流血的畫面。

²⁴ 例如「鬥魚」，故事環繞著生活在社會邊緣的少年們，雖然主題上著重在愛情，但還是有許多火爆鬥毆的情節。

服打架的情節。雖然這些打鬥衝突，都會安排主角有讓人同情的遭遇，或是不可告人的原因，像是爲了追尋自我的目的或是爲了保衛愛情，而結局通常是讓原本逞凶鬥狠的主角，在運用暴力、迷失之後，都能夠找回自我。但是，暴力真的是解決問題的必需過程嗎？

維基百科中提到：「暴力是一種激烈而強制性的力量。通常是指個人或犯罪集團之間的毆鬥以及兇殺。國家、民族之間也往往會發生暴力事件。權力的形成也往往要訴諸暴力威脅，強制對方服從。²⁵」我們從這一段話裡不難發現，暴力行爲不是只限一人的活動，可能會變成群體之間的行爲以及一種社會現象或氣氛。沃夫剛·索夫斯基(Wolfang Sofsky)在《暴力十二章》(*Traktat über die Gewalt*)中以戰爭、處決、刑求等等歷史上曾經發生的事例，提出對人類與暴力的淵源，其講述過程中以施暴者以及受害者²⁶這個觀念，來爲暴力行爲與權力關係做了區分。以此觀念擴大，我們可以說不論是身體攻擊或是語言暴力，都會有一個施暴者以及受暴者（姑且不論團體或個人的區別）。一般情況下，施暴者通常會被認爲是較具攻擊性、可怕、殘忍，擁有負面形象，而受暴者會被認爲是柔弱的、需要保護，是受到同情的一方。兩者在暴力事件發生的一瞬間，不論事件起源，一但成爲施暴者那一方，似乎就顯得對另一方有較大的主控權，掌控害怕的程度以及傷害的力量。因為暴力可以讓死亡現身，它包含對死亡的恐懼，而權力的權威恰巧就建築在這種恐懼之上。²⁷

成人文學裡不乏書寫暴力的小說作品，像許多偵探殺人小說、武俠小說都可歸類於此。動作片爲了吸引觀眾而強調聲光效果，也常有打殺、血濺四處的畫面，甚至有些電影更打出「暴力美學」²⁸的宣傳口號，把暴力場面當成了一種藝術。

²⁵引述自維基百科

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%9A%B4%E5%8A%9B&variant=zh-tw>

²⁶沃夫剛·索夫斯基(Wolfang Sofsky)，秋慈貞譯，《暴力十二章》(*Traktat über die Gewalt*)，頁84。

²⁷同註26，頁25。

²⁸一開始是香港電影開始運用此手法，在畫面處理上，不只使用打殺攻擊，兼具以象徵表現（例如加入象徵和平的白鴿、畫面朦朧處理、停格等等），讓原本充滿暴力的畫面藝術化，充滿美感。

至於在兒童文學部份，有暴力或血腥情節的文體，除了早期的童話²⁹就是少年小說了。雪登·凱許登在《巫婆一定得死》(*The Witch Must Die- How Fairy Tales Shape Our Lives*)³⁰一書中提到，最初的童話（也就是並不是專門為兒童書寫的階段），內容曾經有性愛或是亂倫等敘述，但經過修改³¹後，目前兒童熟悉的童話版本已經刪除這些限制級的部分，或是改成輕描淡寫的帶過。而少年小說原本是屬於兒童小說的其中一個範疇，因為後來作品的數量較兒童小說豐富，因此少年小說的名稱反而較兒童小說來的有名。傅林統在《兒童文學的思想與技巧》一書中，將少年小說分成三種類型：現實小說、冒險小說、偵探（推理）小說³²。他認為作者：

以這些少男少女為主角，描寫他們怎樣處理發生在身邊的事件，以及在種種人際關係中，怎樣的生活下去。它的教育作用在於使讀者和作品中的人物，一起接受「間接經驗」，而更明確的認識自我，確立自我的生活方針³³。

雖然也有人把少年小說分為歷史、寫實、幻想（包含奇幻）三類，或更細分為十一種類型³⁴，但少年小說基本的功能是一樣的，都是為了幫助成長中的少年們認識這個世界。傅林統認為兒童一定要經過童話的薰陶，而少年時期則透過少年小

²⁹ 「童話故事最初被視為成人的娛樂，通常在紡織間，田野裡，或其他成人聚會的社交場合傳述，而非在育嬰室裡。……所以早期的許多童話都包含暴露狂、強暴、偷窺等情節。……直到十八世紀，在巴黎各會員獨享的沙龍中，童話故事依舊被視為文化菁英的消遣活動，故事情節加油添醋，極盡聳動。直到十九世紀，童話故事才搖身一變成為兒童的文學。」一節錄自《巫婆一定得死》(*The Witch Must Die- How Fairy Tales Shape Our Lives*)，頁 27。

³⁰ 雪登·凱許登 (Sheldon Cashdan) 著，李淑珺譯，《巫婆一定得死—童話如何形塑我們的性格》(*The Witch Must Die- How Fairy Tales Shape Our Lives*)，(台北市：張老師文化，2001 年 8 月)。

³¹ 「格林兄弟沒有撰寫其中任何故事，但他們確實將故事加以修改，以適合孩童閱讀。他們修改的動機一部分與威漢的清教徒信仰有關，另一方面也基於商業考量。當時人們開始肯定孩童的興趣與大人不同，出版商也比較願意投資出版父母可接受的童書，童話故事的市場因而大幅成長。」—同註 30，頁 29。

³² 傅林統，《兒童文學的思想與技巧》，頁 201。

³³ 同註 32，頁 200。

³⁴ 張子樟，《少年小說大家讀》，頁 19。

說作為由童話世界到成人世界的橋樑，因此少年小說的功能應該是描寫純潔的心和向上的態度，激發少年開拓光明的未來。他提到：

少年期的教育必須受到格外重視，這個時期的閱讀生活也更需加強輔導……家長們觀念錯誤，只希望子女專心鑽研升學的書，甚至禁止孩子閱讀「閒書」。於是情感豐富，充滿求知欲與青春情懷的少年，就偷偷躲在成人背後閱讀言情小說或暴力的小說，不知不覺身受其害。³⁵

強調少年小說的內容應該要是正面的取向，不應該包含暴力或是偏重談情說愛的故事，關於這一點，張子樟在《沖天炮vs彈子王》³⁶一書的編者序中，提出不同看法，他說：

作家不能也不應該避開現實的種種矛盾、問題衝突及人世間的陰暗面，而只一味在作品塑造虛無空泛的美麗世界。作家應真實精確地呈現這些矛盾、問題與陰暗面對青少年心靈的影響與觸動，以及它們造成的困惑、痛苦、不安、壓力等等。這樣的少年小說才能與青少年的現實生活貼近，並且有濃烈的時代色彩。³⁷

兩著的說法比較之下，傅林統認為的優良少年小說比較屬於理想型，張子樟提出的看法，較接近現實出版狀況，著重作者、題材應該與時代一起進步。

現在市面上出版給兒童或少年閱讀的小說，內容越來越多元，冒險、奇幻、愛情幾乎是不可缺少的重要元素，更有一些新興特殊的文體，像是電玩遊戲改編的小說、奇幻武俠或是完全架空時代背景的幻想故事，像塞爾的《魔族流放者》，這類作品主打少年與青少年的消費市場，特色是封面畫有精美的人物，而書中角

³⁵ 同註 32，頁 205-206。

³⁶ 張子樟主編，《沖天炮vs彈子王：兒童文學小說選集 1988-1998》，（台北：幼獅，2000 年 2 月）。

³⁷ 同註 36，頁 14。

色也都是容貌俊美、能力超群的俊男美女，雖然也有涉及勇氣、希望、人性光明面等等，但角色與故事大都脫離不出英雄救美模式，尤其是這類型小說著重閱讀畫面與情節的刺激，打鬥場景當然不可缺少。閱讀這類小說，對成長中的孩子們會有什麼樣的影響呢？

所謂少年是指國小高年級與國中年齡的孩子³⁸，但是除了認為國中生年紀的孩子容易受到誘惑，父母的擔心還延伸到高中的青少年階段。國、高中生年紀的孩子，似乎最容易被認為是逞凶鬥狠的階段，大概是因為身體和心理產生變化，對未來不安或是對現狀的不滿，開始需要他人的認同或是自我認同，希望自己各方面都能表現突出，這種心理若是無法透過課業上表現或是同儕之間得到滿足，就可能轉往其他方面，像是打架這類比較原始的力量尋求³⁹，從這部份得到滿足與自我肯定。我們在強調小說內容正面取向的同時，似乎也不可忽略邊緣的孩子們，他們在閱讀上也許也是需要一個和他們類似的主角，來傳達給他們一些力量。因此研究者選擇了《大逃殺》、《魔域大冒險》、《惡童日記》三套充斥著問題的小說作品，這三套作品的主角年紀都是少年，雖然《大逃殺》和《惡童日記》不是少年小說的範圍，但讀者群亦不只限定為成人，像這類情節爭議性頗大，以少年們為主角的小說，是否可以和少年或青少年共讀呢？想必是許多人心中的疑惑。

《大逃殺》中為一整班國三學生，《魔域大冒險》有三位主角，葛柏是未滿青春期的年紀，推測為國中生，康諾則大約是國小中、高年級左右，女祭司貝可則是十幾歲，接近適婚年齡的少女，《惡童日記》第一集的主角受過兩年半教育才到外婆家，估計為九或十歲左右，第二集描述的路卡斯，則是十七歲的青少年。故事內容不論是牽扯到屠殺或是戰爭，幻想或是現實世界，這三套書共同的主題，就是談論到了暴力，而且不只是為了暴力而暴力。作者們安排在這些少年主角們身邊等待他們的，似乎只有死亡陰影，而鮮血飛濺的場面，只是路途中的小

³⁸ 傅林統，《兒童文學的思想與技巧》，頁 205。

³⁹ 例如《大逃殺》中的沼井充，即是這樣的人。詳見《大逃殺》(*Battle Royale*)(上)，頁 96-99。

插曲，終點是哪裡呢？誰也不知道，但一直向前似乎是不可避免的宿命，於是研究者也跟著主角們一起，踏入了扭曲的世界。

以下每一節將就各系列文本的創作動機與故事背景設定、人物設定等方面來介紹作品，在以戰鬥動機、模式來分析角色投入戰鬥的理由，最後就文本的寫作特色來總結。



第二節 「逃」與「殺」

*BATTLE ROYALE*是高見廣春唯一的一部作品。「BATTLE ROYALE」是一種職業摔角的比賽方式，簡單解釋就是一群人在擂台上打，不分敵我，一對一或是一對十都可以，以壓制決勝負，被壓制的人就必須離開擂台，當選手人數逐漸減少後，最後還是會面臨一對一決勝負的局面。淘汰過程中，交情好的人也許會先互相幫助，但合作過程也可能會被原本合作對象暗算，而提早離場，就算合作的兩人堅持到最後，還是不能避免一決勝負，這時就會出現難得一見的場面，像是其中一方退讓等等⁴⁰。這種比賽方式也就是《大逃殺》這部小說裡預設的戰鬥原則，只不過在小說裡，失敗的人只有死亡這個下場。

小說一開始流傳時，人們以「BR」稱呼這部作品，二〇〇一年金馬影展外片觀摩中，邀請到這部作品，那時BR電影的片名被取為《生存遊戲》，這也是後來漫畫版的書名。後來香港將片名取為《大逃殺》，因此這部小說有了三種稱呼：「BR＝生存遊戲＝大逃殺」⁴¹。中文版將書名取為《大逃殺》。

一、創作動機與背景設定

高見廣春在序中提到：之所以動筆寫這部作品，不過就是以「如果有一天一位怪老師走進教室告訴大家：『今天要請各位同學互相殘殺一下。』那一定很恐怖吧。」這樣的想法為契機罷了⁴²。但閱讀時不難發現，作者以此發想，延伸出的背景、人物、故事情節，似乎都諷刺了某些社會現象或是人性。

書中設定的大東亞共和國，是一個高壓專斷的國家體制，政府所做的事情都是不容反抗的。即使有人覺得某些政策不好，不敢也不想提出異議，怕惹上麻煩或是被冠上罪名，於是就順從的接受一切。「BR 法」是政府以因應防務需求，為

⁴⁰ 節錄自高見廣春（Koushun Takami），楊哲群譯，《大逃殺》（*Battle Royale*）（上），頁 6-17。

⁴¹ 同註 40，「推薦序」，頁 4。

⁴² 同註 40，「作者序」，頁 12。

抵抗帝國主義的侵略作準備，而舉行的戰鬥模擬訓練，每年隨機從全國中學三年級生挑選五十個班級實施，並統計過程中的各項數據，像是花費多少時間、幾人被槍殺、幾人窒息而死之類的。遊戲開始前一切保密，直到被送到遊戲進行的地點，學生們才會知道自己被選中了，政府也會在此時通知家長們，反抗或反應激烈的家長或監護人有可能會遭到政府人員槍殺。遊戲結束後新聞會照慣例報導，並播放優勝者影像。

每個人在遊戲開始前會被戴上有竊聽器的項圈，移動位置以及死亡與否都會受到監控。出發時會分發到一個背包，裡面有隨機放置的武器和地圖、食物等必需物品，當然自己帶的背包也可以帶上。因為每個人先天條件不同，因此武器分發也採取這種「看運氣」的方式。全班只有一個人能存活下來，如果限制的時間到了，存活人數超過一人，項圈就會自動爆炸，那場遊戲中將沒有優勝者。而遊戲中的優勝者，將可以獲得終生生活保障和總統陛下的親筆簽名。

書中主角們所在的香川縣，位於日本四國島北部，面積在各縣中是最小的，縣廳（縣政府）設於高松市⁴³（也就是巴士使用催眠瓦斯的地點），是一個臨海的地區。因此將實施計劃的地點安排在周圍的小島嶼。計畫實施前已事先撤走島上所有居民，計畫開始時更安排監視船射殺想從海上逃走的學生。營造出完全與外界隔絕的區域。遊戲開始後，會逐步設定禁區範圍，可活動的空間會越來越小，逼得想躲藏不動的人必須更換地點以免被炸死，也形成了心理上的壓力。

二、人物設定

雖然文本中表示同年會有五十個班級參加這個實驗，但在這本書中只描寫了其中一個班級的狀況。

（一）年齡

⁴³ 節錄自維基百科<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A6%99%E5%B7%9D%E7%B8%A3>

人物年齡設定為國中三年級的學生（約 13-14 歲），在畢業旅行的路上，被催眠瓦斯迷昏後，送至實施地點。

（二）出場人物

學生部分一共四十二人，另外還有執行實驗的負責人坂持金發，以及幾乎和學生人數相同的士兵們。主要角色有四人，分別是七原秋也、川田章吾、桐山和雄、相馬光子。

1、七原秋也：

父母疑似因為反抗政府而被殺害，住在孤兒院的他有著樂觀個性，運動神經發達，卻因被冠上反政府的標籤而被踢出球隊。喜愛搖滾樂，甚至認為可以用搖滾來改變世界。好友國信慶時生前告訴他喜歡上典子，於是遊戲開始後，他便決定替好友保護典子一起逃出去。

2、川田章吾：

前一場遊戲中的生還者，養好傷後被安排轉學，沒想到這次的班級又被抽中。因為跟班上同學不熟，加上身上那些謎樣的傷，一開始被當作危險人物。原本獨自行動的他，看到秋也保護典子的模樣，內心受到感動，於是和他們兩人並肩作戰，漸漸敞開心胸說出自己的過去和想法。由於他的父親和女友都因為遊戲喪生，因此內心充滿要報復政府的情緒。遊戲最後，章吾雖然身受重傷卻刻意隱瞞，不讓秋也和典子擔心，救出兩人後，也替他們安排好逃亡之後的去路，是一個心思細膩、充滿行動力的人。

3、桐山和雄：

這是書中一個完美到近乎恐怖的角色。桐山家裡非常有錢，本身能力又強，

可以輕易達成許多事情，卻因為出生時的一場車禍，醫生在挑出腦中的碎片時，也挑出一些細微的神經細胞，讓他從此失去感覺的能力。但他對此事完全不知。在「怎樣都無所謂」的情況下，桐山用投擲硬幣，讓正反面來決定遊戲中的行為，因而對同學們展開殺戮。他面對死亡不帶任何情緒，而且會補上一槍確定真正殺死那些人，是一個思慮周嚴、彷彿機械運作的存在。

4、相馬光子：

冷酷殘忍的行為下，其實背後有一段悲慘的遭遇。年幼的她被母親帶去賣淫，身心受創下，發現自己可以利用身體和美貌賺錢，並控制臣服在她腳下的男人。下定決心「不要再當被剝削的人」，因此主動參與了遊戲。

四位主角就行為區分，七原秋也和川田章吾是屬於正面人物，桐山和雄、相馬光子則代表反派人物。雖然作者不免俗的安排正義必勝的局面，但研究者還是忍不住想問：到底在這樣一場惡鬥中存活的人，需要什麼樣的特質呢？

書中好幾位人物都有著超越成人的勇氣、智慧以及判斷力，像是擁有駭客技術的三村信史，以及勇敢穿梭各處尋找琴彈加代子的杉村弘樹。但擁有這些似乎還是不能確保生命安全。

七原秋也是一個習慣正向思考的人，充滿讓人喜愛的典型特質，像是有幽默感、照顧人、充滿光明想法，而讓女孩為之瘋狂的彈吉他和打球時的帥氣模樣，幾乎把陽光男孩的優點集於一身。這樣的一個人即使身陷在這場幾乎沒有勝算的遊戲裡，依然相信著同學們，也堅信一定有辦法可以逃出去。雖然一開始，秋也始終不願意和人戰鬥，甚至因為不小心在打鬥中誤殺了想殺害他的同學而內疚，但在川田章吾的開導下，他也漸漸明白如果想保護典子，就必須有戰鬥的覺悟，因為就算不想殺人，但想存活下來就必需靠自己來保護自己。川田章吾則是比較成熟型的人，許多想法和秋也相較之下悲觀得多，但也因為有他加入，在面對戰鬥時毫不遲疑的反應，救了秋也和典子很多次。

相馬光子和桐山和雄都是殺人不眨眼的類型，完全只爲自己戰鬥，但相馬光子不夠謹慎這一點，洩漏了自己的行爲，到最後也因此喪命。相較之下桐山和雄謹慎得多，判斷力以及反應能力極佳，甚至戰鬥力還略勝川田章吾一籌，但從遊戲結果得知，這些能力似乎都不是決勝的關鍵。要在這場惡鬥中存活，靠的不只是出手的速度以及運氣，攻防之間，七原秋也一行人互相照應，連受到保護的典子到最後一刻都鼓足勇氣舉起手槍射擊。

當一個人有想保護、捍衛的目標時，似乎才能發揮出個人最大的力量。但遺憾的是同時也表現出了人性中最殘酷的一面。

三、戰鬥模式

（一）武器類型

書中設定的武器五花八門⁴⁴，除了手槍、機關槍、手榴彈這類殺傷力強大的武器，還有十字弓、柴刀、鐮刀、冰鋤這類近距離攻擊的武器，防衛型的武器有防彈背心，另外還有攻擊力不強，屬於原始的武器，像迴力標。

（二）個人面對戰局的選擇

1、主動投入戰局

除了自殺的人之外，其他人的戰鬥動機，簡單可分成三類：爲自己戰鬥、爲保護某人、打發時間而戰。一開始聽到要互相殘殺，大部分的人都是感到震驚、不願意，但發現無法簡單就逃離此地，而且存活規則就是殺光其他的人時，許多黑暗的想法紛紛冒出，開始對週遭的人產生不信任感，從害怕被殺的情緒轉化成「先下手爲強」的想法，這類型的人便主動加入戰局。

（1）動機：打發時間而戰

⁴⁴ 詳見附錄一：《大逃殺》戰鬥模式與武器分配表。

桐山和雄在遊戲一開始，傳了紙條要那些同伴們到島上南端集合，只淡淡表示自己也不知如何分辨善惡，因此參加或不參加都無所謂，用投擲硬幣的方式來決定參加遊戲與否，一決定要參加，馬上殺光了那些自以為是他同伴的人，而且遊戲中不論男女，格殺勿論。完全沒有人性的表現，幾乎是自動化的殺戮機器。

（2）動機：為自己戰鬥

除了相馬光子之外，其他加入戰局的人，大多是因為害怕的情緒，像躲在屋頂攻擊同學的赤松義生，因平時常受到班上不良少年們欺負，因此認為大家第一個想殺的就是自己，便決定採取主動攻擊的方式企圖保命。這類型人還有攻擊七原秋也的大木立道和元淵恭一。

另一種，就是把自己性命擺第一的人，像家裡有錢的織田敏憲，認為自己是頂端的人類，因此不應該死在這裡。而也屬於此類型的新井田和志，更想藉著手上的武器，脅迫班上的女生和他發生關係，卻反遭到虐殺。

2、被迫加入戰局

動機：為自己戰鬥

積極尋找出路的三村信史為此類型代表。自負的他原本是想破壞主電腦來幫助全部同學脫離項圈控制，但因為被竊聽而失敗，只好鋌而走險，改用自製炸彈攻擊分校，企圖製造機會逃走，秉持「能救多少人就幫多少人」的目標，但前提是自己能全身而退。

3、主動退出戰局

（1）積極面對生命

動機：為某人戰鬥

這類型的人有呼籲同學們站出來一起想辦法的雪子、友美子，保護著中川典子的七原秋也和川田章吾，還有一路尋找千草貴子和琴彈加代子的杉村弘樹等

人。這些人共同的特點就是「對人保持著信任感」。他們選擇退出戰局，也等於自動放下武器，因此或多或少受到戰局波及和傷害。唯一積極抵抗這些攻擊的是七原秋也一行人，因此得以存活下來。

（2）消極逃避

這類型的人完全放棄了戰鬥，選擇逃離，像是躲到燈塔裡的內海幸枝一群女生。不想攻擊同學們也不願意被殺害，於是想辦法聚集到一群人，利用群體的力量讓自己獲得一些安全感，但又想不出逃離小島的辦法，只好選擇躲藏起來。但在緊張氣氛和缺乏完全信任感的狀況下，任何一些風吹草動都可能讓這種團體潰散。

更消極的人選擇了自殺，像是小川櫻以及山本和彥這對情侶，不想殺害同學們也不想孤單活著的情況下，在遊戲一開始就放棄了生存的希望，因為不願意看到醜陋的人性，於是相約跳崖。還有一些人是採取被動的防守方式，當面臨到攻擊時會反擊，但不會去主動攻擊同學，像旗上忠勝。這些人會跟平時要好的同學結伴，但不會願意和不熟的人或平時不信任的人聯盟。

總結這些人失敗的要素，就是一開始就失去了目標，他們雖然不願意失去生命，但也沒有對生存懷抱強烈的希望，在沒有擬定面臨狀況的應對方式下，遇到攻擊時的驚慌情緒，更加速他們的死亡。

（三）結局

最後存活下來的只有七原秋也和中川典子兩人，川田章吾因為在與桐山和雄展開生死追逐時受到致命槍擊，登船後殺了坂持金發與士兵們沒多久，就因傷重身亡。這三人勝出的關鍵，在於面對這場屠殺，還能維持對人的信任以及發揮團體互相照應的精神。而其他人的失敗，正如同書中對相馬光子死亡場景的描述：撞地的那一瞬間，她人就沒氣了。不，或許她更早之前就死了也說不定。肉體是

在幾秒之前死的，精神的話，那就是更久、更久之前了⁴⁵。這些在生存遊戲裡提早從人生舞台退場的人們，或許知道自己被選中的那一瞬間，面對這場淘汰率百分之九十九的比賽，內心深處就已經隱隱約約的預期了自己的死亡。

研究者簡單整理了武器分配與死亡狀況的表格（詳見附錄一），發現一開始得到的武器殺傷力較強，並不等於贏了一半。因為整個遊戲中拿到槍支的人有十三人，但大多數的人戰鬥意願不高，在害怕與猶豫的情緒中，這些人很快的遭到投入遊戲的人消滅，而後來勝出的人，一開始擁有的大多是適合近距離攻擊，像是小刀、鐮刀等貼身肉搏才能使用的武器，靠著之後陸續收集別人（死人）的武器，而擁有可以遠距離攻擊的槍枝或手榴彈等等。遊戲最後的決勝局面，也變成是否擁有槍枝或其他殺傷力強大的武器為關鍵點，所以不可避免的，最後存活的人們必須依靠體力，還有依靠自己擁有的武器一決勝負。

雖然運氣也很重要，但是隨機分配到什麼武器並不是決勝關鍵，或許一開始擁有好武器的人，反而會造成心理提早鬆懈，而只有貼身肉搏武器的人則可能因此產生更強烈的危機感。要勝出除了要有「絕對要生存」的信念，還要有絕佳的反應力，以及必要時能對昔日同學扣下板機的覺悟。作者讓樂觀的七原秋也和中川典子這一對，從戰鬥中產生的情侶存活，將這場遊戲設定為「仍保有希望的結尾」，而不完全是「弱肉強食」的模式，可見泯滅了所有之後，「人性」與「愛」依舊是獲得救贖的重要元素。

四、你選擇哪一種死法？

看完《大逃殺》之後讓人不自覺想起《紅樓夢》裡的一句話：「假作真時真亦假。」小說中表現出的人性反應顯得如此真實，為了求生存，欺騙和博取信任都成了一種手段，如果沒有絕對的把握，隨時都得擔心出現在你面前的那個人，下一秒會不會變成兇手朝你撲來，於是掌握搶先攻擊的機會，竟然成了活命的關

⁴⁵ 高見廣春（Koushun Takami），楊哲群譯，《大逃殺》（*Battle Royale*）（下），頁 654。

鍵。

所有發生的前提，在於作者設立一個虛構的國家，用「大東亞共和國」這種的名稱，讓人聯想到「共產主義」與「日本」，兩個不相等的名詞被加在一起，出現了衝突與暗示性。雖然一開始讀者對於這個國家只有名稱和有這個遊戲制度的認識，但透過七原秋也和川田章吾的對話，我們粗略知道這是一個高壓集權的統治系統，利用類似鎖國的政策來抵抗資本主義國家。有人認為改拍的電影版是諷刺現今日本社會著重「金字塔頂端」現象，不論是學業或是就業，每個人都爭破頭要當站在最高峰的人⁴⁶。利用電影或小說來反應社會現象是文學中常用手法，在討論原著裡作者欲傳達的意圖之前，研究者想先從作者的寫作手法談起。

簡單整理之後，《大逃殺》的寫作特色有以下幾點：

（一）故事節奏輕快，不拖拖拉拉。

就故事內容而言，作者雖然是以「如果怪老師要同學們互相殘殺」為發想，但實際上卻融合了戰爭、冒險、刺激這些元素，讓原本殘忍的場面變得熱鬧，流暢的閱讀節奏也不致於讓讀者腦中殘留過久恐怖的畫面，因為緊湊的故事情節馬上又帶來下一波刺激。這種寫法可以強烈抓住讀者的注意力。

（二）透過主角之口來對一些現象做批評。

透過主角一行人，躲藏時的談論內容，除了幫助讀者更了解書中預設的大環境，也提供了殺戮活動之外靜態的空間。從對話中不難發現，處於危難時的人會有一種向心力與認同感，而川田章吾提出的批評與對國家的議論，似乎有些超齡（雖然他是高中一年級的年紀），似乎有替作者發聲之嫌疑。不過這些角色本來就不是一般人，作者在角色出場時，就已經把這些國中生的個人形象與特色強烈的描繪在讀者腦海裡，不難發現許多類似成人，甚至超越成人智慧的少年穿梭其中。或許是因為國家體制的前提不同一般民主國家，這些角色在思想上大多早熟，從行為上來看，除了中間的泛泛之輩，頂尖的人表現好到難以置信，使壞的

⁴⁶ 高見廣春（Koushun Takami），楊哲群譯，《大逃殺》（*Battle Royale*）（上）導讀部分，頁8。

人也壞得徹底，呈現對人性一種極端的描述。但從主角們評論的內容中來看，他們在想法上又沒有把社會上的那些問題（人們發現問題卻不願意出面指正）或人性（只顧著自己的行爲），定義成絕對的好或壞。

（三）角色大多具有強烈的個人色彩。（雖然有很多扁平角色）

作家從角色的言談、動作、戰鬥時的表現，來讓讀者了解角色的個性以及個人特色。就算是一出場就死亡的人物，作者也以敘述他的表情、面對戰鬥的反應，來展現他個性中的某些特點。其中最令人印象深刻的是千草貴子，她是一個非常好強的女生，對自己充滿自信，即使是被新井田和志拿著武器威脅，依舊不願意低頭，甚至轉而要求他接受她的建議，兩個人各走各的。當千草貴子發現新井田和志繼續無賴糾纏，還假裝好意要保護她，其實是動了想趁機吃她豆腐的念頭，千草貴子終於爆發，即使腳受傷也不願意求饒，更惡狠狠的放話，表示自己就算拼上性命也不肯投降。不只完全不給新井田和志面子，還當面戳破了他的謊話，後來的戰鬥中，千草貴子打贏了新井田和志後，還狠狠戳瞎他眼睛，用冰鋤刺進他的喉嚨，激進又殘忍的報復了新井田和志一開始不尊重她的態度與看不起女生的言行。

作者安排了兩大反派角色都有不為人知的過去，桐山和雄一出生就失去了感覺的能力，相馬光子則是從小飽受性方面的傷害與被剝奪，一人單純的參與，另一人單純的不想再被剝奪，用這麼簡單的理由就可以殘殺那麼多平時相處的同學，讓人驚呼不可思議的同時，卻也對現實生活中種種人產生聯想與對號入座。

（四）詳述逼真的死法以及死狀。用括號來表達角色內心的想法（俗稱的 os，此部份可說是從作者的角度下筆），或對角色的反應作註解（類似對角色當時的想法做回應，是從讀者的角度下筆）。

略過書中出現的嚴肅談論話題，先就出現最多的殺人場面來說，如果用比較

投入的態度來看《大逃殺》，會發現作者在描寫許多角色的死法以及死狀，大多非常仔細且絕無重複，甚至依照角色個性加入一些評論，瞬間讓死亡的恐怖畫面，變得像是觀看一場鬧劇，讀來反而有一種黑色幽默的感覺。以家境富有、充滿優越感的織田敏憲為例，當他攻擊經過的同學不成後，槍聲引來了桐山和雄，身穿防彈衣的織田敏憲躺在地上裝死，想趁桐山靠近後攻擊他，沒想到桐山卻給了他致命的一擊：

說是遲，那時快。桐山的INGRAM機槍朝敏憲戴著安全帽的頭部，再次拉出一道火線。極近距離擊發的彈頭有幾發擦過安全帽的強化塑膠表現，激發出帶有顏色的火花；還有幾發貫穿敏憲的頭蓋骨後在安全帽裡成為跳彈，敏憲的頭顱連同安全帽整個胡亂搖動起來（身體則像是跳著奇特的布基烏基舞⁴⁷。相信他本人一定很不喜歡這種低級的舞蹈。）當然，等動作平息下來時，敏憲的頭部，已經在安全帽裡破碎得血肉模糊了。……安全帽已經完全變成一個裝盛湯品或是調味醬汁的碗一樣，從安全帽與脖子的邊緣，溢出濃稠的鮮血來⁴⁸。

不只有臨場感，還有特寫的鏡頭。作者採用平鋪直述的口吻描述了一場死亡，就連括號的部分都正經到讓人察覺不出冷嘲熱諷的意味（但讀者往往會皺著眉頭苦笑）。彷彿作者也同時在評論這些角色般，一一為他們的表現加註，好讓讀者能分清楚這些角色的特徵以及喜好。研究者認為這部分和對武器型號詳細介紹的功用一樣，除了讓讀者更有臨場感、參與感，卻又能保持在安全的距離，好像跟著主角冒險的透明人一樣，雖然在他身邊，但卻不會受到任何攻擊。

（五）詳細標明武器名稱，增加真實感。每一小節結束時，記錄下殘存人數。

⁴⁷ Boogiewoogie，一種爵士舞鋼琴曲式，重複之低音節奏及旋律為其特徵。—引述自高見廣春（Koushun Takami），楊哲群譯，《大逃殺》（*Battle Royale*）（下），頁 680，註解 2。

⁴⁸ 高見廣春（Koushun Takami），楊哲群譯，《大逃殺》（*Battle Royale*）（上），頁 526。

具體標明了武器名稱⁴⁹，讓讀者相信是真的有這種武器，這不只增加這場戰鬥的可看性，也更有真實感，而在每一小節結束時，紀錄殘存人數的作法，有一種倒數計時的作用。就和七原秋也一直想像出的黑衣人一樣，時時提醒著死亡的存在，讓讀者沉浸在大亂鬥氣氛的同時，也能適時從狂歡的氣氛裡抽離一下。

（六）描述夢境，顯現出那些少年們最掛心的事情，以及深層的恐懼。

作者提到夢的部分有兩個地方，一個是千草貴子瀕死之際夢到跟家人告別，一個是七原秋也受重傷昏迷被救到燈塔時做的惡夢。夢裡出現的往往是我們掛心的事情，像我們常會在夢境中看到擔心發生的事情發生了。如果隔天要考試，心裡一直惦念怕睡過頭的話，就有可能做遲到的夢，因此夢境可說是抒發情緒壓力的一種管道。

千草貴子是唯一一個受到槍擊後沒有當場死亡的人，她只是陷入昏迷，在昏迷之際，她夢到自己回家與家人告別，還叮嚀妹妹要堅強，而她一直掛心的好友杉村弘樹，也有出現在她的夢境中，不過她是夢到兩人小時候愉快的相處時光。雖然每個人在得知被選中參加遊戲後，馬上就被丟入互相殘殺的世界，大多數人除了害怕之外，也會茫然的不知道能相信誰，這個時候再怎麼堅強的人也會隱約在內心中期待著家人的幫助，會是希望至少跟家人朋友告別，這點似乎在女生身上表現得比較明顯。（像江藤惠就曾試圖打手機回家，想拜託爸爸來救她。成功逃脫之後，中川典子也有打電話回家報平安跟與家人告別。）

另一方面，七原秋也則是因為始終無法相信自己真的參加了遊戲，重傷昏迷之際，夢到自己回到學校，一開始還以為一切如往常，甚至覺得自己認為自己參加了遊戲這件事情才是一場夢。結果教室裡卻瀰漫一股血腥味，七原秋也不只看到同學的死狀，連他掛心的中川典子也死了，而好友國信慶時更是責備他沒有保護好典子。這個夢境顯示了他依然不願意相信自己參加了這場遊戲，而且非常掛心中川典子和川田章吾兩個同伴的安危。現實生活中他為了救他們，隻身引開桐

⁴⁹ 詳見附錄一：《大逃殺》戰鬥模式與武器分配表。

山和雄，連受了重傷昏迷時也念念不忘他們是否逃脫了，顯示七原秋也重感情的一面。

這個「遊戲」在現實與虛構之間穿梭的方式，不停的讓許多議題碰撞，不過最重要的「選擇」的概念。這些主角們是「被選擇」加入遊戲，而之後他們又得自己做出選擇，是要投入其中？還是等著被殺？出現在眼前的人，到底要選擇相信？還是不能相信？這許多選擇的機會，也影響著每個人的命運。投射在現實生活中，我們也是每天都面臨選擇，選擇的自由也帶給我們必須自己承擔的結果。

「信任」也是作者主要探討的一部分議題，坂持金發在遊戲結束後，告訴川田章吾說這場遊戲的目的，只是為了阻止試圖政變的人，而犧牲這些少年們，政府透過電視台播放優勝者影像傳達著：「看到那幅景象，的確可能會覺得對方很可憐，那個人說不定其實是不願意參加這種遊戲的。可是，那傢伙最後還是只能去和其他人戰鬥不是嗎？也就是說，結論是：誰也不能相信誰！」⁵⁰但他沒想到最後勝出的，是始終保持「對人的信任感」的七原秋也和「選擇相信夥伴」的中川典子。誰說這一場計畫和現實生活中面臨升學壓力的國中生一點關係也沒有呢？只是現實生活中不會那麼慘烈的爭個你死我活，作者誇大了人們爭奪的行為，並以鮮血為印記，讓讀者在遊戲與現實之間來回思考：如果是我，又會選擇怎麼做呢？

⁵⁰ 高見廣春 (Koushun Takami)，楊哲群譯，《大逃殺》(Battle Royale) (下)，頁 723。

第三節 惡魔現身

向達倫(Darren Shan)是愛爾蘭作家達倫·歐沙納西(Darren O'Shaughnessy)的筆名，也是《向達倫大冒險》系列的主角名稱(在美國叫做怪奇馬戲團系列)。《魔域大冒險》是向達倫正在出版的系列小說，目前中文版出版了六集，向達倫在第六集《魔戒大開》的序中表示此系列會出十集。

《魔域大冒險》系列和《向達倫大冒險》一樣充滿冒險與幻想成分，但卻充滿更多的恐怖氣氛以及魔法元素。《向達倫大冒險》中的主角是個半吸血鬼，整個故事環繞著吸血鬼與吸血魔之間的戰鬥。《魔域大冒險》系列則是充斥血腥場景，主角有三人，都是具有魔法力量的人類，故事環繞在惡魔欲入侵人類世界，而人類世界的魔法師和魔術士，則是長期的防範任何通道被開啓，必要時還得和惡魔面對面戰鬥。作者大量描述了戰鬥與屠殺場面的慘烈情景，增加閱讀時的臨場感與快節奏，堪稱本系列的寫作特色。

一、創作動機與背景設定

《喪王降臨》本來只是向達倫所寫的一首詩(附錄在《喪王降臨》書中正文前)。《喪王降臨》和《魔域大冒險》系列是在向達倫創作《向達倫大冒險》時想到的，他把這本書留到《向達倫大冒險》結束後才出版。最初《魔域大冒險》只是兩本講述兩個分別遇上魔主喪王的小孩的書，但向達倫在寫作這兩本書時想到一個方法把兩個獨立的故事連在一起，形成一系列錯綜複雜、規模龐大的故事⁵¹。

故事設定人類世界和惡魔世界(以下簡稱魔界)共存。

人類世界裡有三種人：一般人類(不會魔法)、本身充滿魔法力量的魔法師、可以引導空氣中魔法能量的魔術士。魔界則是由許多不同宇宙組成，居住其中的

⁵¹ 引述自維基百科《魔域大冒險》起源部份
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%91%E9%81%94%E5%80%AB>

惡魔們可分為力量強大的魔主、跟隨魔主的魔僕們、力量較小的流浪惡魔、半人半魔的弗慄魔等等。魔界裡有許多交錯空間，每個空間裡時間的快慢都不一樣，小型惡魔可以利用光片組成的窗口穿越各個空間（包括人類世界），力量強大的魔主因為體型的關係，必須透過「隧道」才能到達人類世界。建立隧道的方式，是得先找到一個充滿魔法能量的地點（例如天然磁石所在地），獻上一個人的血當祭品，隨後獻祭的人透過咒語，將自己的身體和岩石合而唯一（除了頭之外，內臟皆融入岩石之中），同時魔界也必須有一位魔主經歷同樣的歷程，開口兩端建立後，中間的部份會漸漸接通並成為寬敞的隧道。

故事主題圍繞在惡魔們想入侵人類世界，而與一群有著魔法力量的人類展開攻防戰。這一切要從古魔法時代講起，據說原本有「老祖靈⁵²」（Old Creatures）保護著人類，那時是古魔法最興盛的時代。當魔法能量漸漸衰微後，老祖靈離開了，那時除了人類外，還有一些古老的魔法生物，像是巨人以及可以從自然中汲取魔法能量的女祭司和德魯伊法師。隨著時代演進，人類世界上的魔法力量更加枯竭，當基督教開始盛行後，連僅存的古老魔法生物也離開了人類世界，發展至今，現在社會裡只剩下少數可以引導魔法能量的魔術士以及一位真正的魔法師。一些魔術士為了防止惡魔跨界，在老魔法師畢瑞納波斯帶領下，自稱「使徒⁵³」（Apostle），分別巡迴在世界各地，預防有心懷不軌的人招喚惡魔、開啓窗戶。魔術士在人類世界中的戰鬥方式是引導從窗口（不論是人類或惡魔開啓）流洩出的魔法能量，將過界的惡魔們逼回窗戶或是消滅。

二、人物設定

⁵² 古老愛爾蘭土地上的神靈，是古代的魔法師，大地、生命，甚至天神的創造者。老祖靈曾經在土地上遊走，祂們教導早期的德魯伊法師，告訴人們惡魔的事，教人們如何戰鬥，但祂們並沒有把所知的一切都教給人類。現在的老祖靈是一群窩居在洞穴裡不斷慢慢改變的魔法形體，身上發出彩色的光芒，但面對日漸強大的魔族，力量消逝得很快的老祖靈也愛莫能助。—引述自《女祭司》（Bec）重要角色介紹「老祖靈」部份的內容。

⁵³ 使徒（Apostle，羅馬天主教譯為宗徒）是為某個特殊使命奉召被差派出去的門徒，乃基督教特有的名詞。原文的意思是受差遣者，在基督教義中，它可以指一種職份，也可以指一種屬靈恩賜。—引述自維基百科<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BD%BF%E5%BE%92>

除了平凡人類之外，會魔法的人類大致可分為兩種：魔法師和魔術士，而魔術士又可分為三類：一為加入使徒行列的人，二為拒絕加入使徒，寧願當平凡人的人，三為以此力量招喚惡魔，企圖得到掌握世界權力的人。另外還有不懂魔法，卻因為某些野心而和惡魔訂下契約的人，像《女祭司》中與喪王訂下活命的協定，出賣同伴們、引來惡魔群的康拉。

作者在描寫人類的部份，關鍵角色皆有長相、穿著的描述，讓讀者能了解角色個性，但絕大部分的篇幅，還是描述他們的行為與所做的事情。出場的惡魔們，除了對喪王和主要幾個魔僕們，像地獄娃動脈與鱷魚狗靜脈，有強調獨特的恐怖形象，例如地獄娃手掌上的小嘴巴裡有著尖牙，還有鱷魚狗快如閃電的移動方式這類特徵行為之外，其他在屠殺中出場的惡魔們大都只約略提及模樣，例如大象魔和蜜蜂魔，只用名稱來表示他們外型主要的部分，而讀者也很容易因為大象外表的長鼻子，聯想到大象魔攻擊時是用鼻子為主要的武器，還有蜜蜂魔用屁股上的刺來螫人。少了描寫惡魔性格上小細節的部分，作者以著重於大規模的屠殺行為與場面營造出的氣氛來彌補。

（一）主要角色

1、正面代表：在故事情節交錯下，出現分別存在不同時空的兩男一女，三位主角。研究者以表格的方式呈現出三人年代差異，以及身世上的異同點。

人名	時代 ⁵⁴	身世	使用自身魔法能量的過程	遭遇到的惡魔
葛柏	21 世紀初	1、父母和姊姊慘死，後與加入使徒的叔叔同住。 2、家族有變身成為狼人的詛咒。	父母和姊姊慘死後逃出喪王的手中→在嗜血魔的拍片現場對抗惡魔→引導魔法能量	喪王與魔僕們（尤其是地獄娃動脈和鱷魚狗靜脈）

⁵⁴ 節錄自維基百科對《魔域大冒險》第一集到第六集的年代排序。
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%91%E9%81%94%E5%80%AB>

			抵抗自己變身成狼人	
康諾	70 年 代 中 期，比《喪王降臨》中葛柏面臨喪王的時候早 30 年。	1、因看到光片被同儕排擠，寂寞的他無意間進入喪王國度抱走地獄娃當作弟弟。 2、拯救弟弟的過程讓自己脫離了人類世界，再也回不去父母身邊。	看到不尋常的光片→開啓窗戶→學會用魔法戰鬥與療傷→投入與惡魔戰鬥的生活	屍鬼、流浪惡魔、喪王、動脈
貝可	西元 450 年至 500 年中間，比《惡魔賊》中康諾的年代早 1500 年。（對葛柏來說是死了 1600 年的人）	1、原本身世不詳，後來在前往隧道的路途中遇到族人，得知許久前族人與惡魔混血的事情。 2、家族有變身成爲狼人的詛咒。	被培養成女祭司→在前往隧道的路途中遇到德魯伊法師繼續學習→奪取喪王的魔法力量→關閉隧道→靈魂被困在隧道裡	弗魔慄、活死人、喪王與魔僕們

三位主角共同的特徵是都失去了父母，而喪王是讓他們經歷人生劇變的主因。除了葛柏拒絕正視自己的力量之外，其餘兩人都是從小接觸著魔法，像貝可雖然是孤兒，但被女祭司收養後即被當成接班人來培養，康諾也是從小就看得見光片。雖然那時康諾並不了解看得見光片有什麼作用，甚至被其他同伴嘲笑排擠，但他獨自一人的時候，還是會拼著光片，直到爲了救弟弟阿動進入魔域，才發現看得見光片此一特點竟是自己的魔法潛力。了解之後康諾也坦然接受，並在下定決心加入使徒後，跟著老魔法師學習與惡魔戰鬥的方法。和貝可與康諾自然而然發掘自身魔法潛力的過程相較之下，葛柏因爲目睹家人慘死而開發出潛在的力量，就顯得有些突然且殘忍，初見惡魔的驚嚇以及對家人屍體模樣的回憶，也變成了葛柏不願積極使用這股力量的原因。

作者讓三人在第六集《魔界大開》中，命運似的相會在喪王面前（此時貝可仍被困在岩石中），面臨人類即將滅亡的局面，並首次在魔力引導下結合爲傳說

中武器「鎧砍⁵⁵」，扭轉了時間，回到隧道被開啓之前。由於種種原因導致葛柏的親弟弟霹靂，變成開啓隧道的關鍵人物，從未來回來的葛柏因為見識到隧道開啓之後的恐怖局面，爲了阻止喪王把霹靂當成開啓隧道的獻祭品，葛柏只好狠下心用魔法停止了霹靂心臟的跳動。就在傷心欲絕的葛柏不想阻止喪王對他的攻擊時，在三人組合成鎧砍時進入葛柏內心的貝可靈魂，卻借著霹靂的身體復活，阻擋了喪王的攻擊。三位主角終於正式見面，葛柏也因為霹靂的死亡以及目睹過惡魔大舉入侵的後果，而下定決心主動使用自己的力量，來阻止惡魔們的行動。

2、反派代表：喪王

在人物介紹的部分這麼寫著：「一個削瘦的男人，有著疙疙瘩瘩的紅皮膚，紅眼睛，切得稀稀爛爛的手，沒有腳，左胸心臟的位置上有個參差不齊的裂口，裡頭是盤成一圈圈的小蛇，露出長長彎彎的毒牙，並發出嘶嘶聲。⁵⁶」從這段文字，可以看出喪王不同於其他惡魔以人類與動物殘肢拼接的樣貌，他具有較完整的人類形體，但因為他沒有心臟和腳，因此也不完全是人類的模樣。透過作者的文字敘述，我們知道沒有心臟的他，左胸位置上，取而代之的是一窩不停蠕動的毒蛇，這象徵了他和毒蛇一樣狡猾又殘忍的個性。詭異的紅眼睛和紅皮膚，更讓喪王噁心又駭人的模樣變得立體起來。

喪王力量非常強大，從貝可存活的時代之前，就已經不需要透過窗戶或隧道，便可輕易穿梭於魔界與人類世界之間，還學會了人類的語言（除了喪王其他惡魔都不會說話）。雖然他可以說話，可以和人溝通，但他從來不是帶有善意的這麼做。喪王是依靠吸收人類的悲傷爲食，雖然不同於其他惡魔食肉的個性，但他偏愛折磨人類，不像其他惡魔痛快的撕裂人們。喪王最喜歡在屠殺人們之前，用他悲傷的聲音，講一段預告著死亡訊息的話語，藉此吸食他們臨死前的絕望以

⁵⁵ 傳說中有一件力量強大的惡魔兵器—「鎧砍」，在好幾千萬年前碎成了好幾塊，從此失去蹤影。據說其力量可以完全粉碎魔族的世界和裡頭的每一隻惡魔，或反過來摧毀人類世界以及所有的生物。除了老魔法師之外，不少魔主也在尋找鎧砍的下落，《惡魔賊》中娜迪亞的任務，就是利用她的預言能力幫助老魔法師尋找鎧砍的碎片。—整理自《惡魔賊》(Demon Thief)，頁 79。

⁵⁶ 引述自《喪王降臨》(Lord Loss) 角色介紹「喪王」的部份。

及痛苦，這一點倒有點像是變態殺人魔，把屠殺當成人生樂趣來享受的心態。

（二）次要角色

1、畢瑞納波斯：

是一位真正的魔法師，也是使徒們的首領，但長期與惡魔打鬥後似乎變得有些鐵石心腸，看慣了血腥場面的他，有時會用強迫或是命令的態度說話，讓人不快甚至產生反感。第六集《魔界大開》中，才知道他原來就是《女祭司》中出現，充滿魔法能量但不會說話的快跑男孩布蘭。因為身上流著惡魔的血液（他的父親是一頭小型惡魔），加上魔界中許多空間的時間和人類世界不同（通常是過得較慢），長期在魔界戰鬥的他，因此存活到葛柏的年代（活了大約一千六百年）。

2、茱妮（娜迪亞）：

《惡魔賊》中娜迪亞是一位擁有預言能力的金髮女孩（據說是葛柏的遠親），被畢瑞納波斯強抓到魔界幫忙尋找「鎧砍」，想過平凡人生活的她，內心時常對畢瑞納波斯不滿，直到一次逃走後被抓回，對畢瑞納波斯的恨意終於爆發。趁陪同康諾去喪王國度要回弟弟阿動時，背叛了畢瑞納波斯投靠喪王。成為魔僕的她利用魔法改變容貌，化身為漂亮的白子—茱妮（《嗜血魔》），引誘德維許，贏得他和葛柏、霹靂的信任，以方便幫助喪王實行對德維許和葛柏的報復計畫。《變身狼》故事的最後，她露出原本的邪惡面貌，後在《魔界大開》中欲開啓隧道而被德維許殺死，屍體則被喪王帶回了魔界。

三、戰鬥模式

了解戰鬥模式之前，必須先了解三位主角生活的年代裡，惡魔的活動情形。

（一）貝可：為了同伴而努力

依年代來看，遠在貝可的年代惡魔們已經開始試圖入侵，並且由一位德魯伊法師開啓了隧道，小型惡魔和半人半魔的怪物開始殘殺人類與動物，甚至連屍體也不放過。由於惡魔們是晚上攻擊，因此貝可時代的人們也改變了作息，且無法再出門遠行，因為晚上一到，沒有遮蔽物或是柵欄保護，很快就會被怪物發現並撕裂。人們過著群居、輪流看守的生活，每個人都是戰士，戰鬥時採徒手肉搏，使用刀劍、斧頭等利器。聚落裡的女祭司則是與魔法世界唯一的連結，戰鬥時必須遠離主戰場，必要時提供幫助與治療。

當時由於基督教入侵，古魔法的力量越來越弱，除了獨角獸、巨人等等魔法生物之外，主要使用魔法的生命體有三種，分別為德魯伊法師、女祭司與老祖靈。德魯伊法師和女祭司都是可以引導自然魔法與使用咒語的人類，男生稱為德魯伊法師，女生則被稱做女祭司。兩者的魔法系統不相同，因此一般情況下，德魯伊法師只收男生為徒。一般不會魔法的人依靠著德魯伊法師和女祭司來跟魔法世界溝通，對他們十分敬畏，因為在神秘的魔法面紗中，他們既是人類，也不只是人類。老祖靈是傳說中古老的魔法師，但由於力量越來越薄弱，因此除了很久之前遺留下的古老巨石陣外，幾乎無法從現實世界發現他們存留的痕跡。剩下未離開人類世界的少許老祖靈居住在海底，而且已經不具有形體了，他們住在海裡的石頭中，化為不停變化的彩光，對於人類世界面臨惡魔的破壞無能為力，只能提供來尋找他們解答的人方向，但無法直接出手幫助人類解決問題。他們的力量只能讓他們居住的海岸邊一塊岩石留有他們的約定，在那裏不管是惡魔或人類都不能有出手攻擊的行為，不然就會受到反作用力的傷害。

在惡魔開始通過隧道對人類進行攻擊之後，大多數的德魯伊法師和女祭司都選擇離開，前往傳說中的永生之地。只有一位德魯伊法師願意幫助人類解決眼前的困境，他要求貝可一行人跟著他一同前往隧道入口，當他在施咒語時幫助他抵擋惡魔攻擊，好讓他專心關閉隧道拯救人類。他留下來的理由，是因為開啓隧道

的正是他雙胞胎弟弟。當時教導貝可的女祭司早已在某次惡魔突擊聚落的戰鬥中喪生，少了老師的貝可法力微薄，雖然能用魔法驅使動物或其他東西攻擊惡魔，並幫傷患治療與減輕疼痛、淨化武器，但沒有機會學習新咒語的她，力量不斷退縮。因此當德魯伊法師願意違反德魯伊法師只收男徒弟的限制，教導貝可新的咒語以提升她的力量時，貝可猶豫了一下就答應了。其實德魯伊法師願意使用魔力來保護貝可他們，是因為他需要具有女祭司身分的貝可來當作獻祭，但面對強大的喪王，他的魔力也只能暫時阻止喪王行動，而無法打退或消滅他。後來在一次與喪王面對面的危機中，貝可爲了保護同行夥伴，冒險的主動從喪王身上奪取魔力，沒想到喪王刻意幫助貝可，將自己的一部分魔法給了她。喪王是故意想讓事情有趣些，而貝可原本可以依靠著這股力量，成爲有史以來最強大的女祭司，但爲了同伴以及人類安危，她還是決定要犧牲自己的性命完成關閉隧道的任務。

（二）康諾：尋找自己存在的意義

康諾和葛柏的年代惡魔無法自由穿梭，必須依靠「窗戶」才能跨界，但魔主喪王卻不受限制，而長期往返的結果，喪王甚至學會了人類的語言。一般人對惡魔渾然無覺，不是堅持不相信他們存在，就是看到惡魔出現的人也不知該如何反應，就這樣活活被殺死，甚至臨死還以爲那是假的道具。這時會使用魔法的人可分成三類，一類加入了「使徒」，像德維許和鯊克等人，時而進入惡魔世界戰鬥，或在人類世界旅行以確保沒有窗戶被開啓或惡魔被召喚，必要時得獨自戰鬥，把惡魔逼回去或消滅。另一類隱藏自己的力量，偽裝成平凡人，就像一開始的葛柏一樣。還有一類是利用這股力量做亂，爲了自身利益或證明力量而召喚惡魔，像是《惡魔賊》中開啓窗戶引來屍鬼的伊琴婆婆，就爲了證明自己的力量，而在康諾面前引爆自己。

通常具有魔法力量的人要開發這股力量都會有一個契機，讓康諾認識到自身魔法力量有多麼珍貴的關鍵，是因為弟弟阿動被抓走，爲了救回被惡魔帶走的弟

弟，康諾踏進了光片，和老魔法師等人穿梭在各個惡魔世界中。康諾由於在惡魔世界待太久導致和人類世界的時間脫節（惡魔的世界裡有許多宇宙，各個宇宙的時間都不同），回家後的康諾跟離開時的年紀相同，但人類世界的父母已經老了七歲，面對父母因他再度返家而引起的害怕、陌生情緒，還有母親將他照片塗黑的反應，康諾終於了解適合自己的世界是魔域，於是下定決心離開父母，回到魔域尋找老魔法師。加上確定自己正是老魔法師尋找的武器「鎧砍」其中之一碎片，康諾利用自己看得見光片的能力，投身消滅惡魔的行列，從一開始為弟弟戰鬥，變成了為人類以及自己存在的意義而戰。

（三）葛柏：為了親人與朋友奉獻最大的力量

葛柏則是因父母要幫姐姐解開家族詛咒卻失敗的關係，得知了惡魔真實存在，卻因為沒有人相信他，殺害他全家的兇手是惡魔的說法，而被送到精神病院。在擔任使徒的叔叔德維許幫助下，葛柏離開醫院和叔叔同住，漸漸走出了家人喪生的噩夢，也重新融入人群生活，但卻一直排斥開發自身的魔法能量。儘管這股力量在他面臨危險時，幫助他脫險，並在之後面臨變身狼人的危機中，抑制住變身反應，但葛柏卻擔心著會因為這股力量而被迫加入使徒，他一點也不想再去面對惡魔們與喪王。

葛柏從第一次見到喪王，依靠魔法脫離喪王和魔僕的攻擊後，就一直未曾使用魔法，因此在他體內的魔法是未經過訓練的。直到被茱妮騙去嗜血魔拍片現場，見到惡魔大屠殺人類的場面，葛柏為了救人才又短暫釋放了這股力量，當時除了葛柏自己，連德維許和霹靂都驚訝於葛柏自然且順暢使用魔法的方式，如此強大的力量，更讓德維許叔叔開始懷疑葛柏是難得一見的天生魔法師。葛柏卻刻意隱藏了魔法，假裝自己當初是引導空氣中的能量，只是魔術士而已，但沒想到隨後而來的變身反應，竟然也得依靠這股力量才壓抑得住。葛柏經過幾次與魔法溝通的經驗以及感覺到魔法在身體裡流轉的溫暖感覺，使他對這股存在於自身的

巨大能量又驚又怕，迷惑了許久，也一直在和叔叔坦白自己的力量好學習如何使用與逃避面對惡魔的責任之間徘徊。《魔界大開》故事的最後，因為親弟弟霹靂的犧牲，葛柏才終於不再退縮，接受自己的使命，願意跟隨老魔法師一同主動出擊。

貝可以犧牲自己的性命來換取人類世界的安穩，康諾在發現自己看得見光片的天賦，原來在另一個世界是有用的之後，也決定加入對抗邪惡的一方，葛柏雖然始終壓抑著力量，但在看到大屠殺或是身邊親人好友受到攻擊時，仍會挺身站出，加入戰局。他們原本都不了解等在他們面前的命運是什麼，也不願主動加入戰局，卻在命運推動下不得不面臨二選一的局面，到最後還是得放棄原本的平凡人生，成為阻止惡勢力的「正義一方」。

四、想像力就是你的超能力

《魔域大冒險》系列《喪王降臨》一開頭第一章就讓喪王出場，仔細敘述著被撕裂的屍體以及惡魔的樣貌，初次閱讀時研究者感到一陣噁心，但也不得不佩服作者成功吸引了讀者目光以及給予震撼。雖然六集的內容當中都有著許多死人和屠殺的場面，但一貫快節奏的寫作方式，讓整體呈現出一種高度刺激以及瀟灑著狂歡的氣氛。而作者對於葛柏面對親人喪生的悲傷，適度描述了他進入精神病院的狀況，讓讀者對他產生同情，還對他之後堅強面對的態度有了認同感。當讀者對主角產生了認同感後，故事的行進也更容易抓住讀者的情緒。研究者就《魔域大冒險》系列中文版一到六集的內容，整理出此系列的幾點特色：

（一）以主角們平凡的特色，貼近讀者，不平凡的遭遇，吸引讀者。

三位主角中有兩位是男性—康諾和葛柏，在作者筆下都是外貌平凡、略胖（或壯），而且名字都很土的人。貝可的名字是「小不點」的意思，可見她十分嬌小，

長相或許不差，但作者沒有特別著墨於此。三人共同的連繫除了魔法與魔族之外，就是都屬於社會中的邊緣族群。

貝可是一名身世不詳的孤兒，後來在前往隧道的旅途中巧遇族人，卻得知自己的族人曾經和惡魔混血，被其他族群追殺的經過。貝可知道了自己的身世，同時也得知自己有變身狼人的基因。原來父親曾經要阻止母親繼續生下會變形為狼人的孩子，試圖讓母親流產。母親爲了生下她，是殺了丈夫後逃走，所以才會長途跋涉到遙遠的伏洛，生下貝可後力氣用盡身亡。

葛柏在家人被喪王殺光後，雖然還可以和叔叔住，但是他曾經被送到精神病院一陣子，而且內心深受創傷，並且在得罪喪王後，發現自己也面臨變身，怕被帶去做實驗或是處決的他內心深受折磨。康諾則因爲從小看得見別人看不到的光片，被同學當成怪胎拒絕往來，深受排擠之苦，後來又進入魔界想救回阿動，更是完全與人類世界的時間脫節，面對害怕自己的爸媽，陰沉氣氛下康諾選擇自己離開家，連原本的家庭都回不去。

原本是屬於不起眼的人，不平凡的境遇使他們更加悲慘，卻因爲自身具有魔法天賦，而轉變成必須背負拯救人類的重要使命，「犧牲」成了這本書探討的主題。少年們犧牲了自己，但同時許多無辜的人也犧牲了性命，而這一切只是因爲惡魔們急欲飽食人類的私慾，或是招換惡魔的人幻想擁有力量的後果。我們可以說作者塑造出了看似「平凡的英雄」，他們不像飛簷走壁的蜘蛛人或超人展現出過人自信，也不具有領導者風範，葛柏甚至退縮得不敢也不願意在靠近惡魔世界，直言：「我怕得要死。」他們面臨危險時的反應一般人沒有兩樣，不同的是之後的表現，正因爲害怕，而讓他們不得不接下這份責任，變成阻擋邪惡勢力的盾牌。

（二）魔法元素的運用，替故事增加神秘面紗與吸引力。

等著被淹沒或是自救？三位主角選擇了比較積極的處理方式，但就像生命裡有時也會有不順利的時候，接二連三的狀況與壓力，讓人懷疑是否會有好轉的時

候。戰鬥持續著，「魔法」成了他們唯一的依靠。魔法的朦朧面紗與不可思議的力量，緊緊抓住讀者目光，也讓許多現實中不可能化為可能。讀者除了透過文字想像出畫面，更接受了所有在魔法世界出沒與發生的一切。作者一向充分運用許多古老恐怖傳說的元素：吸血鬼⁵⁷、狼人、惡魔、怪物。這些在幻想世界出沒的神祕生物，帶來了危險性與刺激感，這樣的故事主題一向是非常吸引人的，除了魔法之外，「變身」情節也被作者加進故事裡，但這種變身是具有威脅性的，圍繞在葛柏家族裡的狼人詛咒，一但變身後就不可能再變回來，一輩子都得當野獸。或許我們可以解讀那些惡魔怪物們，代表的是潛藏在心中的恐懼、恐怖，因此我們期待卻又害怕著他們突破防線，這種「不確定性」以及「死亡的威脅」，將現實生活中許多讓人擔憂的情緒，透過幻想文學的管道抒發。

（三）強調人類獨特的心靈力量與想像力，可說是另一種魔法。

另一點值得注意的是「惡魔形體為何總是組合多種動物的混合體？」，照顧貝可的女祭司邦芭曾經說：「它們之所以會竊取我們人類和動物的形體，是因為它們沒有想像力，無法創造屬於自己的外型。⁵⁸」想像力是人類獨特的力量，也是使徒們與魔法師施展魔法能量時，必須具備的能力，不論是攻擊時將身邊或身上的東西變化成鋒利的刀片或是牆壁，都需要魔法加上想像力配合，才能製造出需要的東西。想像力配上咒語，能建構堅固的保護罩與更強大的攻擊。

沒有想像力的惡魔們除了殺戮、吞食之外，也沒有其他的興趣，雖然魔主喪王學會了人類的語言，還迷上了西洋棋遊戲，他會思考，因此較其他惡魔多了人性，但他擁有的似乎只有狡詐與報復心，從他吞嚥悲傷的習性以及沒有心這些部分，我們知道他永遠都無法與人類處在同一個平台。

（四）從多個面向切入對善惡的探討，不至於落入一面倒的局面。

⁵⁷ 「向達倫大冒險」系列中的主角。

⁵⁸ 向達倫（Darren Shan），陳穎萱譯，《女祭司》（*Bec*），頁 26。

另外，作者還不斷的探討善惡分界、力量這些議題。善與惡是絕對的嗎？擁有統治世界的力量就是好事情嗎？有能力的人一向是人人稱羨的對象，但如果這種能力是別人不了解的，卻又反過來變成受排擠的因素了，像康諾看得見光片這一點，在人類世界被認為是怪異的行為，到了魔域卻是非常寶貴的能力。

少年時期最重視的就是同儕之間相處，貝可因為女祭司的身分，大人們都不希望孩子跟她過度親近，雖然貝可私下和那些孩子還是交了朋友，但卻沒有可以交心對談的同齡朋友。康諾則是因被認為是怪人，受到了同伴排擠，內心始終非常孤獨。葛柏在父母去世後，靠著德維許叔叔和霹靂走出陰影，但後來因為霹靂無法融入他新交的朋友群，葛柏選擇了朋友，內心始終背負著疏遠霹靂的內疚感，而無法順利融入群體的霹靂，也因為一直受到葛柏好友洛奇的嘲弄心有不滿，才會在攀爬洞穴時因為報復心，間接害死了洛奇，也害自己變成開啓隧道的犧牲品。因為一時的惡意而害死人是壞事，但洛奇加諸在霹靂身上惡意的嘲弄也是壞事，每個人都在有意無意之間，對別人施展了暴力行為，就像內心潛伏著小型的惡魔一樣，等待著突破缺口。

和《大逃殺》一樣，《魔域大冒險》系列也有對夢境的描述，像是《變身狼》中葛柏夢見死去的姊姊葛蕾特以及自己變身的情景⁵⁹。過去的悲慘經歷和擔心會發生的事情出現在夢中，顯示了葛柏害怕的事情，正是腦中揮之不去家人慘死的畫面，還有自己有可能會變身成狼人的家族詛咒。因為得罪了喪王，因此葛柏如果真的開始變身，是沒有辦法透過與喪王下西洋棋的這個方法來解除詛咒。這些伏筆增加了故事的高潮迭起，還讓讀者可以推斷出預料中的發展——葛柏開始變身。在冒險、平凡人物變身英雄的模式下，作者對主角們日常生活以及和朋友之間的敘述，也不同於《大逃殺》以回憶過去的方式來呈現，《魔域大冒險》裡有比較多對於主角與同伴、同儕之間的對話以及互動模式的描述，讓我們對於角色為何有此反應以及個性形成上有更多的認識。

⁵⁹ 向達倫 (Darren Shan)，陳穎萱譯，《變身狼》(Blood Beast)，頁 18-21。

第四節 謊言騙了誰？

惡童三部曲包含了《惡童日記》、《二人證據》和《第三謊言》三本書。「惡童三部曲」的標題不是作者附加的，而是法國與瑞士的出版界以及文藝界人士在閱讀完《第三謊言》後，認為這是前兩本的完結篇，因此以三部曲的型態介紹給讀者，對此作者也並無表示不妥，因此中文版也延續了三部曲的形態推出作品⁶⁰。

《惡童日記》中所有情節，像是被遺棄、語言暴力、性、戰爭、謀殺，都是針對人性中最不堪的那一面來描述，而第三集的內容讓我們發現，第一集和第二集其實是雙胞胎兄弟中受到槍傷、被送到療養院的路卡斯的幻想情節。諷刺的是，《惡童日記》裡雙胞胎一再強調，他們喜歡真實：「我們評定文章《好》或《不好》的標準很簡單；一切須屬真實。我們所描述的是我們所看見的人、事，所聽到、所做過的事。⁶¹」當神父詢問他們喜歡哪一類型的書時，他們也說：「有關歷史或地理的書，我們喜歡的是那些描述真實狀況的書，而不是那些虛假捏造的書。⁶²」希望追尋真實的人物其實只是虛構的存在，在作者諷刺性的陳述文字之間，也替所有假情節最後幻滅的結局埋下伏筆。

書寫下這一切的克勞斯（路卡斯），其實曾經坦承這些都只是一些謊言⁶³，或許對他而言，書寫只是一種儀式，藉此將內心的不滿、寂寞鋪成一條通往過去的小路，試圖尋找很久很久以前曾經屬於他的幸福。

一、創作動機與背景設定

因戰火而遠離匈牙利故鄉的作者雅歌塔·克里斯多夫（Agota Kristof），曾經

⁶⁰ 詳見雅歌塔·克里斯多夫（Agota Kristof），簡伊玲譯，《第三謊言》（*Le Troisième Mensonge*）書末的附註。

⁶¹ 雅歌塔·克里斯多夫（Agota Kristof），簡伊玲譯，《惡童日記》（*Le Grand Cahier*），頁 43。

⁶² 同註 61，頁 110。

⁶³ 克勞斯剛穿越國界的時候，告訴他的監護人彼得，他想靠寫作賺錢，並拿出日記本給彼得看，彼得當時詢問他內容是否為日記時，克勞斯表示那些都只是一些謊言。同註 60，頁 115-116。

在法國的媒體上表示，這套小說融入相當程度的自傳成分，主角路卡斯（書寫者）和作者有某些類似點，像是離開國家的年紀以及最後回國的年紀，克勞斯則是與作者一同共度孩提時光、形影不離的哥哥。而這部小說所要描述的是離別的痛苦——與祖國離別、與母語離別、與自己的孩提時代離別⁶⁴。

作者刻意將故事背景時間與地點隱而不寫，雖然未具名的地點也是寫作的特色之一，但中文版在《惡童日記》書末附註：

按書中種種情節加以分析，估計此故事發生在一九三八年春至一九四五年春，而地點為匈牙利和奧地利的邊境，文中提及的「邊界對面的國家」指的大概是被德軍佔領的奧地利，雙胞胎則居住在匈牙利邊境內。……文中所言的大城市，或許是作者本身的出生地：布達佩斯；而外婆的小鎮部分或許存在，或許不存在。⁶⁵

除了讓閱讀中文本的讀者，更了解作者身處的國家與時代背景，也使書中角色生存的時空，因為有了確切的年代與地點而更加立體。此系列寫作的特色還包括了運用真假交錯的場景以及雙重虛構的人物和情節，研究者第一次閱讀時根本摸不著頭緒，直到閱讀第二次才了解人物之間的關係。因為特殊的戰爭題材，使得書中一切混亂情節，都變成對戰爭的指控，從未經歷過戰爭的讀者，在閱讀時也不禁心悸於角色求生存的方式，而曾經經歷過戰爭的讀者想必又是另一番感觸了。

二、人物設定

就《第三謊言》的內容來看，前兩集中出現的人物，雖然遭遇都被路卡斯更改（路卡斯也在《二人證據》中更改了自己的遭遇，假裝自己是留在外婆家的那個人），但他們都是真實存在克勞斯（路卡斯）身邊的人們，只不過在他紀錄的

⁶⁴ 同註 60。

⁶⁵ 同註 61，事末的附錄。

日記裡被賦予新的身分。像《惡童日記》的雙胞胎其實只是路卡斯自己一個人，路卡斯因為孤獨的情緒，而幻想自己的兄弟並沒有跟他分開，加上感到自己被母親拋棄的情緒下，也在故事中將母親判了死刑，讓她被炸彈炸死（實際上路卡斯的母親並沒有死亡）。還有《第三謊言》中路卡斯提到踏著陌生男子的屍體跨越國界之後，遇見的監護人彼得的遭遇，在《二人證據》裡彼得被描述成一名同性戀傾向的黨書記官，實際上彼得有結婚，而老婆的名字正是克蘿拉，也就是在《二人證據》中路卡斯迷戀的那位寡婦。《二人證據》裡瘸腿的瑪迪阿斯，正是小時候因受傷而有腿疾的克勞斯（路卡斯）自己的化身。

人物錯置的現象在閱讀《第三謊言》時才會發現，因為路卡斯和柯勞斯分別敘述了他們分開之後各自的遭遇，路卡斯也提到自己改名為克勞斯的經過。而在路卡斯講述自己遭遇以及書寫的部分，也都有提到《惡童日記》和《二人證據》中那些人物原本真實的身分為何。

（一）《惡童日記》

1、雙胞胎：（即《二人證據》中提到，跨越國界的克勞斯與留在外婆家的路卡斯）

雙胞胎受了兩年半的基礎教育，到外婆家時大約十歲或十一歲左右⁶⁶。從受到母親保護的孩子，轉為靠自己學會現實生活中的生存法則，兩人透過各種練習，讓自己不再對別人的言行感到傷心，也能冷靜面對一切狀況。超齡的反應似乎已經到了違反人性的地步。俊美的外貌和骯髒環境、穿著形成強烈對比，而環繞在他們週遭的人們、善惡、美醜，一切都在戰爭的背景下扭曲，沒有絕對的標準可以來論定。

聰穎的兩人擁有絕佳反應力與超強的適應能力，雖然一開始被母親從大城市帶到小鎮上時，不適應外婆的生活方式，也飽受欺辱，但漸漸透過學習成人世界

⁶⁶ 雅歌塔·克里斯多夫（Agota Kristof），簡伊玲譯，《二人證據》（*Le Preuve*），頁36。路卡斯告訴文具店老闆自己已經十五歲，且從母親帶他們到小鎮後六年間都未曾離開，由此推算雙胞胎六年前為十一歲。但作者在《第三謊言》書末提及自己和路卡斯一樣，戰爭結束時都剛好十歲，因此研究者推斷雙胞胎年齡設定大約是十歲到十一歲之間。

的殘忍以及用「以牙還牙」的手段對付想欺負自己的人們，來保護自己的安全，並且不斷的學習新語言。到最後兩人身上絲毫沒有戰爭中常見的可憐兒童形象，甚至比成人還更禁得起壓力與考驗。在外婆死後，雙胞胎中的一人（克勞斯）帶著外婆留下的錢財跨越國界，另一人（路卡斯）留在外婆家。

2、外婆：

鎮上的人都說她毒死了自己的丈夫，因此稱呼她為「老巫婆⁶⁷」。從來不洗澡，骯髒、隨意大小便的生活習慣與形象，更加深了這樣的說法。時常對雙胞胎口出惡言的她，靠著自己的力量生活，雖然在品德教養上絲毫沒有幫助，但就現實層面來講，她至少示範如何自食其力。而在中風後要求雙胞胎將她毒死時，也將自己畢生累積的財寶，全數留給了雙胞胎。

（二）《二人證據》

1、路卡斯：（留在小鎮上外婆家的人）

十五歲的路卡斯仍然留在小鎮上，和孩提時期相較之下，周圍的人似乎變得和善許多。路卡斯像當時幫助鄰居小兔子一樣，對於無法自己生活以及被排擠的人伸出援手，接納了因為亂倫欲投河的雅絲蜜娜母子，並不顧神父反對，把瑪迪阿斯當作自己的孩子，或許是因為照顧孩子，引發了他壓抑很久的情感，個性變得溫和許多。但一方面路卡斯希望擁有瑪迪阿斯（甚至不惜殺了雅絲蜜娜），一方面又在夜裡將瑪迪阿斯一個人丟在屋子裡，自己去陪伴克蘿拉，也是非常矛盾的行為。

當瑪迪阿斯自殺之後，路卡斯有很長一點時間都到瑪迪阿斯的墳墓上睡覺，

⁶⁷ 女巫的角色在童話中法力無邊，雪登·凱許登在《巫婆一定得死》一書中認為，女巫是孩子自我邪惡部分的化身，因此好的童話為了達到心理任務，女巫非死不可。在《惡童日記》中，雙胞胎在外婆的拜託下，當外婆第二次中風時，用毒藥將她毒死了。之後其中一人跟著越界男子離開，雙胞胎脫離以往形影不離的模式，展開新的生活。因此外婆（巫婆）的死亡也變成一個分水嶺。

但一陣子後他又把瑪迪阿斯的骸骨挖出來，掛到家中藏匿的母親以及小妹骷髏旁邊。後來行蹤不明，將名下財產以及寫下的日記都託付給書記官彼得，要求彼得在他兄弟克勞斯來找他的時候，將東西轉交給他的兄弟。

2、瑪迪阿斯：

因為身體上的畸形，導致內心自卑與好強的個性，雅絲蜜娜的離開讓他感覺到被拋棄，因此要求路卡斯只能關注著他，最後因為看到金髮男孩跟路卡斯在一起幸福的模樣，想像自己總有一天會被拋棄，而選擇了自殺。

3、克勞斯：

《惡童日記》中提及跨越國界的另外一位雙胞胎兄弟克勞斯，在本書中最後出現，表示要回來找他留在小鎮上兄弟路卡斯，但沒有交代其跨越國界後的生活。

（三）《第三謊言》

1、克勞斯&路卡斯：（克勞斯為現實社會中的路卡斯虛構的名字）

獨自生活了多年，不斷記錄下生活點滴，憑著四歲時的記憶，堅信自己有著一位雙胞胎兄弟。跨越國界後流浪異鄉的他，終於在醫生宣布自己病重的時候，回到當初被收養的小鎮。那些手稿裡的雙胞胎其實都是他自己一個人，穿越國界的正是路卡斯本人，之後改名為音近柯勞斯的克勞斯，也是為了紀念兄弟。而《二人證據》中的人物都是克勞斯之後生活中遇到的人們，他改變了他們的身分，並讓他們圍繞在想像中留在小鎮裡的路卡斯身邊。

2、柯勞斯：（現實生活中路卡斯真正的雙胞胎兄弟）

愛上了同父異母的妹妹，母親又只惦記著下落不明的路卡斯，愛情上受挫又得不到親情撫慰的他，始終把這些情緒壓抑在心底。印刷廠的工作讓他失去健

康，卻也得到出版詩集的機會。寫詩成爲他唯一紓發情緒的管道，直到克勞斯出現。

三、戰鬥模式

（一）《惡童日記》

1、各種練習

雙胞胎被母親送到小鎮外婆家，主要是爲了躲避戰火，但逃離了炸藥、砲彈的同時，他們也面臨現實生活中流言蜚語的傷害，年幼的他們受不了這樣的折磨，於是決定用各種練習讓自己習慣。兩人練習互相辱罵，直到對別人的辱罵無動於衷，練習互相訴說關懷的字眼，直到這些字眼失去意義，遺忘了母親曾經帶給他們的溫暖記憶後，兩人更進一步爲了因應各種狀況，像是飢餓或是拳打腳踢的對待，於是練習絕食、練習忍受皮肉之苦，透過定期的不吃飯練習，以及互相毆打、鞭打直到覺得這些痛苦彷彿是別人的一樣。忍耐力提升的結果，鍛鍊出了超過一般人適應環境的能力，也學會冷漠看待生離死別。或許他們的內心並不是完全失去了感情，只是隱藏到很深很深的地方，深到連自己都難以察覺，也可能是不想察覺了吧！

2、自食其力

雙胞胎學習能力很強，剛到外婆家幾天之後就知道「要工作才有食物吃」，於是開始主動幫忙雜務，並且在通往森林的小河上架起了橋，除了方便他們渡河去撿柴，也讓他們想到捉魚的點子。捉來的魚大多都拿去賣，而撿拾來的磨菇和栗子也成爲外婆增加收入的重要來源。等到原本的駐軍撤退，接著進駐了另一國的士兵，兩人透過外婆每天跟他們講母語的方式，學會那種語言，充當居民與士兵們的翻譯，藉此賺了不少食物與生活用品，完全戰勝了戰爭所帶來的不便與窮困。

3、觀察

雙胞胎只上過兩年基礎教育，後來就不願意再去學校了。兩人利用聖經與父親的大辭典來學習，閱讀和書寫的能力幫助他們紀錄下所見的一切，而閣樓這個秘密基地，除了幫助他們收藏這些文字不被其他人發現，也讓他們得以偷窺其他人的秘密。透過不斷觀察與學習，兩人有了自己的生存法則。

（二）《二人證據》

1、書寫

路卡斯在雙胞胎兄弟跨越國界後，除了一開始的悵然情緒，沒多久又繼續過著自食其力的生活，但他的生活重心不再環繞著身邊的另一個人。生活步上軌道後，路卡斯決定把一切記錄下來，等兄弟回來的時候，要把這些筆記給他看。雖然黨書記彼得認為路卡斯堅稱的兄弟，根本是虛構的存在，但在一次激辯中，路卡斯昏倒了（也許他心中隱約知道這是事實卻不願承認），從此彼得就不再提這件事情。

路卡斯利用書寫紀錄了自己與兄弟生活過的痕跡，是堅定自己心念的重要支柱，卻也成為謊言被揭穿的時候，證明他說謊的證據。

2、假裝患有精神方面的疾病

這是雙胞胎為了免去上學而演出的戲碼，之後因為周圍的人都相信了，所以當士兵們來詢問越界男子的事情，或是路卡斯在書店老闆維力的建議下，決定去申請一張身分證時，都以此為由，免去許多麻煩。

3、關懷其他殘缺的生命

出現在路卡斯周圍的人，幾乎都是有著悲傷往事的個體。像與父親亂倫而產

子的雅絲蜜娜，還有母親用束腹掩飾懷孕而導致身體畸形的瑪迪阿斯，丈夫被誤殺的圖書館員克蘿拉，想寫書卻始終沒有辦法動筆的文具店老闆維力，曾經逃兵的彼得，年老力衰的神父，老婆被殺害還被逐出家園的失眠者……，路卡斯傾聽這些人的故事，並將全部心力放在瑪迪阿斯和克蘿拉身上，背負著別人的命運，似乎成為他忘記兄弟離開他的一種辦法。

（三）《第三謊言》

1、柯勞斯

反抗：不願和路卡斯相認

柯勞斯離開父親情人的照顧後，回家照顧從精神病院回來的母親，但因為母親心中始終惦記著受到槍傷的路卡斯，時常表示柯勞斯做得不夠好，讓渴望母愛的柯勞斯受著折磨。感情受挫與生活上的不順，柯勞斯始終逆來順受，但得知路卡斯出現時，柯勞斯想盡辦法阻止母親見到路卡斯，並對他裝做不認識。這種不願意相認的態度或許可以解釋成報復母親對他的冷漠，也是對路卡斯佔據了所有母愛的懲罰。但柯勞斯也許只是想繼續擁有母親而已。（這從之後他讓克勞斯的遺體葬入家庭墓園，以及想著母親死後，自己也要自殺這件事可以窺知一二。）

2、克勞斯（現實社會中的路卡斯）

反抗：書寫、自殺

跨越國界後的路卡斯將名字改為克勞斯，日記本裡滿滿記錄著自己生活的點滴。雙胞胎「外婆」的粗鄙形象，就是他離開療養院後收養他的鄉下老婦人，瘸腿的瑪迪阿斯，就是小時候住在療養院的自己，想要跨越國界卻被炸彈炸死的男人被充當了父親，而母親形象則分裂成拋下雙胞胎給外婆的親生母親，以及幫他們洗澡、洗衣服的堂區女僕，這兩人在書中都被「處死」了。

而後在柯勞斯不願意承認自己身份的情況下，克勞斯留下了手稿（將手稿給

他兄弟是他的願望)，並在遣送回國途中跳下火車自殺。

四、文明的野蠻人與野蠻的文明人

作者用自身經歷戰爭與分離的經驗，寫下《惡童日記》三部曲，雖然作者表示主要是要表達「離別」，但以路卡斯的虛構謊言佔了兩集內容看來，或許「書寫過程」已經變成主要的目的。佛洛姆在《人類破壞性的剖析》中提到人們喜歡戰爭，除了被激發的愛國心或是狂熱氣氛下的向心力，還有一個原因是：

在平常生活中，大部分人不會冒生命危險去救別人，也不會跟他們分享自己的食物，戰爭時期這卻是平常的事。我們甚至可以說，戰爭之所以那麼吸引人，原因之一正是它給人患難與共的機會，讓人把這些深深埋藏著的人性衝動發揮出來，因為在承平時期的我們這麼做會被人看做傻瓜。⁶⁸

但《惡童日記》中對於戰爭時期的描述，卻完全不是那麼一回事。被送到外婆家的雙胞胎，因為失去了家庭的保護，得獨自面對小鎮裡遊蕩大孩子們的欺凌，而且戰爭帶來的物資缺乏以及轟炸時的恐怖情緒，也隨時威脅著人們的安危。戰敗的一方男人被殺，女人則被視為戰利品，人的生命變得廉價且不堪一擊。雖然《惡童日記》沒有戰爭大屠殺場面的壯烈描述，但戰爭引發的人心惶惶以及不安，還有戰爭影響了生活面向裡的小細節和展露出的卑劣人性，卻始終埋藏的故事脈絡中，也是促使各種事件發生的主要原因。研究者歸納出了以下幾點寫作特色：

（一）作者經歷過戰爭的經驗，有助於對戰爭中人民生活的描述。

作者不描述大屠殺的場面，但在許多細節的描述，卻更能讓人體會到戰爭的

⁶⁸ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》，頁 194。

殘酷以及身處其中人們的無奈，像《惡童日記》中提到被送到小鎮寄養的孩子若是沒有親人保護，就必須面對其他大孩子的欺負，還有戰爭帶來物資缺乏的狀況，少女們靠著和軍官們上床換取香水、絲襪等物品。而等到原本佔據小鎮的軍官們撤退之後，新來的另一國的官兵，馬上又進行搜括物資以及強姦婦女的搶奪戰利品行動。處於戰爭中的人民其實沒什麼尊嚴，人們想盡辦法就是要生存下去，爲了過生活，他們還是必須跟佔領了他們小鎮的人打交道、作生意。

（二）路卡斯利用書寫來獲得生存的力量，書寫就是他與現實戰鬥的武器。

雙胞胎的父親外遇了，當戰爭開打時因爲時間與相處機會變得寶貴，決定離開家與情婦共度生活，母親面臨這樣的打擊，發瘋似的槍殺了父親。「家庭悲劇」與「戰爭」兩大因素，也讓雙胞胎的人生因此變得不同。

路卡斯因爲受到流彈波及而送到療養院，後又再轟炸下，被轉送到鄉下給一名老婦人收養，受身體上殘廢以及情感上得不到家人愛護關心的雙重寂寞下，路卡斯開始用「書寫」來釋放自己，他幻想自己依然與雙胞胎兄弟在一起，儘管外在環境惡劣，「外婆」與周遭人們的言語羞辱、拳打腳踢，有了同伴一起承擔，總是一種心靈上的支柱。路卡斯將書寫中的角色與現實生活中的身分錯置，加上想像出的情節與現實生活中遭遇的困頓，在書寫的世界裡，他可以決定別人的命運，還可以改寫自己的遭遇。他將在療養院沒有人來探望的不滿，化爲被拋棄的情節，而拋棄他們的母親以及曾擔任過一陣子母親角色的女僕，都被賦予慘烈的死法。母親是被炸彈炸死，而女僕則是被炸傷臉後到了前線，沒多久也死了。在想像的世界裡，路卡斯成了唯一的神，他可以制定規則與法律，決定世界運轉的模樣，不論是將現實的人們美化或是醜化，他們都是圍著他打轉的。

（三）角色們的遭遇反映了現實中路卡斯內心期望與需求，像雙胞胎就是路卡斯希望擁有的同伴以及力量的存在。

《惡童日記》中雙胞胎堅強的保護自己並學習求生，就像路卡斯現實生活中

一樣，但雙胞胎多了他渴求的同伴以及俊美健全的四肢。《二人證據》裡傾聽別人悲傷心事的路卡斯，又化為安撫別人傷痛的角色。或許這些謊言已經變成「療傷書寫」的一部分，透過虛構的情節，路卡斯得以從現實生活的殘酷與寂寞中逃離，經過重新塑造的身分，他變成他希望的那種人。現實生活中的他也化身成了書中的瑪迪阿斯，重新當一個得到關愛的孩子，即使殘缺，卻有人那麼需要他、照顧著他，而路卡斯給予瑪迪阿斯的寂寞以及被拋棄感，也如實反映了路卡斯自己在現實生活中的感受。

（四）人物外表與行為的落差，在文本中主要利用雙胞胎與外婆的角色來呈現。

活下去就有希望嗎？書中出現的謀殺、外遇、遺棄等社會問題，作者利用路卡斯的謊言筆記呈現了最不堪的畫面，讀者一方面被這些情緒敲擊著，一方面又在看到《第三謊言》後略感心安，正如克勞斯曾經告訴彼得的：「這些故事都不是真的，但是也可能存在。⁶⁹」作者以類似寓言的筆法，述說了世界上的醜惡面，並不斷用對比的方式加深讀者印象，像雙胞胎俊美外貌與冷漠內心的落差，神父道貌岸然卻未嚴守道德，人們知道《聖經》所有的訓誡卻無人遵守。有的部分作者暗諷了人們故作姿態，有的則是直接狠狠揭發。外表不差、談吐不俗、整潔有禮的人，我們大多把他們歸類為受歡迎的人，出口成髒、衣著邋遢、粗魯隨便的人則被歸類為討人厭的一群。外表不只是取得人信任的第一步，更是能否贏得別人喜愛的關鍵，如果再配合適當的行為，通常在團體裡都是讓人印象很好的人。但看不到的內心呢？像是雙胞胎的外婆，在人們取的外號「老巫婆」以及外婆的打扮、行徑上，童話中會吃小孩、恐怖又邪惡的「巫婆形象」不知不覺附著到了「外婆」身上，而巫婆與壞女人是分不開的聯想關係。研究者不禁開始思考，我們是否太常用一般標準來判斷事物，而失去了自己判斷的能力，也因而被蒙蔽了呢？

⁶⁹ 引述自雅歌塔·克里斯多夫 (Agota Kristof)，簡伊玲譯，《第三謊言》(*Le Troisième Mensonge*)，頁 116。

當外婆面對雙胞胎質疑是否真的殺死外公時，只淡淡表示總要讓自己活下去，對外婆而言，殺死外公或是想殺死表姊等人都不是她的錯，因為她只是爲了要活下去，爲了保護自己的權利。這種想法和《大逃殺》中的相馬光子不謀而合，差別只在於外婆醜陋的外表被說成是巫婆，而相馬光子美豔的容貌讓她被形容是墮落天使罷了。

（五）文明人類與野蠻行爲造成的反差，引發閱讀之後的省思。

「文明」與「野蠻」看似落差極大的兩個名詞，有時候卻奇妙的融合在一個人身上，或是一體兩面的相互交錯著出現。文明指的是有高度文化、科技發展的地區，或是受過高等教育的個人，野蠻則是落後的、粗魯的，或是直接當文明的相反詞。看看現實社會裡的人們，受過高等教育的人比比皆是，但說出口的話語、做的行爲，卻常常和教育的質量成反比。誰說沒有「文明的野蠻人」？

路易斯·蒙夫特把統御城市生活的這種新原則表達得非常透徹：「用一切方式展示權力，是文明的基本特質；城市社會發現到許多辦法來表現鬭爭，侵犯，控制，征服——與奴役。」他指出，城市的新步伐是「勇猛的，講求效率的，常常是粗厲的，甚至是虐待性的，」埃及君王和米索不達米亞的君王，「在他們的紀念碑上誇耀自己曾經親手殘殺過多少重要的俘虜。」（L·蒙夫特，一九六一）⁷⁰

許多發動戰爭去侵略、壓制其他國家的文明社會，正是高度發展的國家，人人彬彬有禮，但文明帶來的經濟發展以及便利，卻成爲另外一樣武器，優越感更演變成了掌握權力的來源。

對「弱於自己者」我們似乎都能毫不猶豫的踐踏，不論是從哪方面來看，沒有絕對的文明可以保證人們會變得更加善良，也沒有人可以保證自己絕對不會有

⁷⁰ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（上），頁 238。

野蠻的行爲，因為再怎麼否認，時代的演進並未讓我們擺脫野蠻，它只是隱藏了，卻不會完全消失。



第叁章 暴力書寫的呈現

培利·諾德曼 (Perry Nodelman) 在《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)⁷¹中提到：「一個建構良好的情節，在建立懸疑性時，會緊緊扣住並延續我們的注意力，直到故事結束。」秀爾斯 (Robert Scholes) 認為我們喜歡情節的理由，在於這是一種組織過的連串行動，是鼓勵我們投入得更多，在事件到達最高點時，也正是我們興趣最濃厚的時候——高潮 (climax)——然後很快結束。秀爾斯稱這是「小說的亢奮狀態」(orgastic pattern of fiction)，並暗示小說的亢奮狀態，是因為反映出一種人類的基本樂趣，而帶給我們樂趣⁷²。

培利·諾德曼更進一步指出，好的情節能提供雙重樂趣，第一重是未完成的樂趣，亦即延遲的張力與完成的期待，而第二重則是完成的樂趣。有些情節懸疑得有趣，是因為我們不清楚接下去會發生什麼事，而有些情節有趣，則是因為我們已看過類似的故事，所以有辦法推測接下來會發生的事⁷³。

情節的敘述精彩與創新，是能吸引讀者喜愛的關鍵，而暴力書寫的情節主軸是在「使用暴力的描述」，也就是角色們的戰鬥以及任何關於暴力場面的氣氛營造。武打場面如果只有花拳繡腿的招式，不是被打得鼻青臉腫、迅速敗下陣來，就是根本吸引不了觀眾目光。因此對必備的動作場面，一定要有真實感的敘述，好讓讀者能有親眼目睹的快感。不過若是只著重在人物打殺，且這些打殺沒有任何目的性或是象徵、意義，就會淪為「為暴力而暴力」的情況。

《大逃殺》和《魔域大冒險》系列出現許多死傷場面，而且死者大都是無辜的人，作者善於利用突如其來的攻擊將情節帶至高潮，穿插在這些場面中的對談，交代了時代背景以及人物個性，以一動一靜或是動靜交疊的手法，維持一種特有的閱讀節奏。特別的是這兩系列文本出現許多對死法與死狀的詳細描述，不

⁷¹ 培利·諾德曼 (Perry Nodelman)，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)，(台北市：天衛，2003 年 12 月二版)。

⁷² 同註 70，頁 72

⁷³ 同註 70，頁 72-73。

難讓讀者腦中出現想像畫面。雖然故事情節帶有冒險成分，能讓讀者和角色一同經歷緊張感，但更多的是畫面帶來的刺激。

《惡童日記》三部曲冷調的筆法，呈現了主角個性以及一般日常紀錄的風格，對於死狀描述較少，大多只寫著某某死亡、如何死、何時死，暴力元素主要展現在發生的事件與對話上，其中「語言暴力」是這三系列的文本中，唯一可拿來探討的文本。另外，研究者整理三系列文本後，發現共同的議題有：同儕壓力（被需要）、戰爭、死亡和殺戮（屠殺）。

暴力行為輕則讓人身體外傷，嚴重則會使人喪命。長期受暴的人內心會形成一股壓力，造成心靈受創或是疾病發生。因此，研究者決定先就三系列文本環繞的主題—死亡，從作者對施暴人物的行為、形象、手法各層面描述做分析，文字如何建構出完全暴力的場域。此部分將引用佛洛姆《人類破壞性的剖析》一書文字來與討論文本的情節對照。《人類破壞性的剖析》一書分上下兩冊，主要是以心理分析的理論為基礎，將人類侵犯行為以及發出行為的人一起探討，從人類驅使力，像是熱情、衝動等方面一起看侵犯的意義。佛洛姆從本能主義以及行為主義中提到人類的侵犯性談起，介紹兩種主義對侵犯的看法與異同點後，再從神經生理學、動物行為、古生物學、人類學各個領域對侵犯行為的看法切入，提出人類有良性侵犯與惡性侵犯兩種表現，並舉歷史上戰爭的實例推翻人類本能存在著攻擊性的說法，佛洛姆認為大多數人們存在的侵犯性以良性侵犯為主，像自我防衛的反應即是。惡性侵犯中表現出的殘忍與破壞，有些是存在於某種族的宗教儀式中，透過鮮血祭祀、跳舞、音樂引發的狂歡現象，其實是人們為了擺脫自己的無能與被隔離的痛苦，這種忘形的狂歡只是他們抒發情緒，讓自己暫時忘記這種痛苦的催眠手段之一。惡性侵犯中嚴重的病態表現就是虐待症和戀屍症，像是大規模屠殺猶太人的希特勒，但這僅是少數的個案，大多數的人都還是在良性侵犯的階段。研究者將就佛洛姆討論到侵犯的部分，和文本中某些角色展現出的行為來做佐證。

第一節 從死亡開始

「死亡」一向是現實生活中比較難以觸碰的區域，更有人視為禁忌的話題。生命消失難免帶給人感傷，少年小說中也不乏嘗試處理這類議題的作品，例如辛西亞·賴藍特(Cynthia Rylant)的《想念五月》(*Missing May*)、凱薩琳·帕特森(Katherine Paterson)《通往泰瑞比西亞的橋》(*Bridge to Terabithia*)、哈利·梅瑟(Harry Mazer)《守著孤島的女孩》(*The Island Keeper*)，親人或朋友驟逝帶來突如其來的空虛以及對死者的懷念，往往要靠家人、朋友們的相互扶持，才能走出創傷，《守著孤島的女孩》中主角歐麗兒，更因為妹妹意外死亡，而促使她下定決心離家出走。

廣義的死亡並不僅是指失去生命，有些人就算活著也只能算是行屍走肉，因為他們早就熄滅了對生命的熱情與希望，我們常聽到有人說「我心碎了」或是「心死了」，在當下或許只是誇張的情緒用語，但心靈與精神力量的死亡的確也是一種讓人失去動力的原因。許多人認為人死了之後，一切都會消失，因此死亡常常和「存在感」一起來討論，不只是成人，少年更需要透過得到認同來證明自己存在的意義，或證明自己與他人之間的關聯。

那麼我們是否可以假設「存在感」是提供心靈上依存條件呢？七原秋也表示要記住曾與死亡同學們相處的一切，來保留他們活過的痕跡以及存在的意義。那麼究竟是什麼原因，讓人能消滅另一個生命體的存在？在《人類破壞性的剖析》中，佛洛姆提到戰爭中飛機轟炸員的例子：

……他們所關心的是正確的操作他們複雜的機器，沿著極精密的地圖所畫下的航線飛行。他們的行動結果有上千上萬、甚至十萬以上的人遭到死亡、焚燒和殘廢的命運，他們腦子裡當然是知道的，但在感性上他們

幾乎領會不到；說來奇怪，那不是他們所關心的⁷⁴。

飛機轟炸員關心的是機器操作，而程序性的機械行為也減淡了屠殺氣氛。美軍在越戰中則是不把當地的人當作人看，因此可以大肆殺虐，因為在認知與心態上，他們認為自己是優越的，和那些被殺的是不同等級的生物⁷⁵。

我們可以歸結出兩點結論，是否對生命體關心以及是否把對方放在與自己相等的位置看待，是影響一個（或一群）人對另一個（或另一群）生命體施展暴力的關鍵。現實生活中的施暴者心理，我們可以透過訪談或是一些臨床實例分析來一窺究竟，文本中的施暴者，則經由作家之筆，從勾勒出的形象以及側寫、旁人反應，我們可以更清楚發現人在危難時的不同表現。

一、施暴者形象塑造

判斷一個人是否為施暴者，只能從行為而不能從外表，現實生活中長相平凡、善於待人處事的施暴者比比皆是，但這三系列文本除了運用一般小說最常使用的手法，塑造出詭異、恐怖的形象，許多突出的角色，長相更是極為俊美。角色的醜陋行為與外表相襯，增加其危險度的說服力，若是兩者成對比，就具有了象徵意義。長相俊美的施暴者有桐山和雄、相馬光子、雙胞胎，恐怖的代表當然是非惡魔們莫屬，另外還有雙胞胎的外婆。外表上，這樣的形塑手法可以加深讀者對人物的印象與想像，再加上異於常人的遭遇，更能強化施暴動機。

就施暴者的行為，大致上可分為兩類：一類為主動、一類為被動。再依據文本中的文字可細分為下列幾點施暴理由：

（一）主動

⁷⁴ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》，（下），頁 246。

⁷⁵ 同註 74，頁 25。

1、具有強大（攻擊）的力量

角色代表：惡魔們（《魔域大冒險》）、桐山和雄（《大逃殺》）

這類角色握有攻擊的控制權，而力量正是他們擁有的絕對武器。對於惡魔的定義，我們可參考彭懿《世界幻想文學導論》中提到對怪物（monster）的解釋：有關它的定義眾說紛紜——譬如畸形的生物，擁有不自然的身體性質，兇猛殘暴、令人恐怖的超自然怪獸——但總歸一句話就是：**來歷不明的生物或物體，尤其是那些散逸著種種醜惡、不快和恐怖的存在**的總稱。⁷⁶

在幻想文學中，怪物們意味著殺戮和駭異⁷⁷。惡魔們擁有尖牙與毒液，人類對他們而言只是食物的一種來源，爲了滿足口腹之慾，侵入人類世界變成一種必要，大多數人對於最弱小的惡魔攻擊都無法抵抗，因此惡魔也可看做是一種人類無法依靠自身消滅的邪惡力量，往往需要借助其他力量，像是宗教或是魔法幫忙。仔細一想，所有具有惡魔形象的怪物幾乎都有吃人與喝血的描述，像是流傳已久的吸血鬼、狼人等傳說，就人類的角度來看，食人的舉動被認爲是野蠻的，惡魔們這種習性，象徵了食肉動物的獸性和未進化的意義。我們也可以看成這是人類自身恐懼與不安投射出的影子。

因此我們可以把惡魔們看做是人類恐懼以及對醜惡事物印象的集合，當我們形容一個人「像惡魔一般」，大多指的是他們的行爲殘忍，超出了倫常範圍。桐山和雄在作家筆下是一個冷漠且近乎完美的男人，超出一般國中生程度，在各方面都很優秀，但這樣一個人被賦予了「沒有感覺」的特徵，也暗示了他的「非人性」，如同法國啓蒙時期的哲學家房·浩巴赫（P.H.D. d'Holbach）所說：「一個無情無慾的人就不再是人。」⁷⁸諷刺的是，醫生們對於挑出桐山和雄腦神經細胞一事感到無關緊要，而是自喜於手術的成功，卻不知道他們雖然拯救了一條性命，卻也創造出了一個不完整的人。桐山和雄失去了感覺能力，因此不在意別人是怎麼看他，也不像一般人需要認同感這些外在肯定。我們無法用常人的判斷來

⁷⁶ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 231。

⁷⁷ 同註 76，頁 243。

⁷⁸ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》，（上），頁 12。

了解他的想法，只能透過他與沼井充的對話以及從他畫完之後丟棄作品，拉完小提琴後丟棄樂器的行為來判斷，他完全是個以自我為中心的人。對他而言只是想那麼做就做了，是沒有目的性的「怎樣都可以」的心態。桐山和雄靠著自身敏捷的反應，加上謹慎且大膽的判斷，我們看來殘忍的事情，對他而言就只是一個動作罷了，遊戲中機械似的殺戮，就像《人類破壞性的剖析》中提到飛機轟炸員的反應，他們不認為自己在做毀滅的事，只是按照計畫罷了。這可以用來解釋桐山和雄的行為，和惡魔們尋求食物以及刺激的目的不同，殺人無法引起他興奮或其他情緒，他只不過是按照規定，並利用與生俱來的天份把它做到最好，如此而已。

2、不願意受到剝奪

角色代表：相馬光子（《大逃殺》）

相馬光子是一個受性侵而導致性格轉變的典型人物，天使外貌與黑暗想法結合成魔女象徵。川田章吾曾表示發現光子是刻意排斥愛與倫理，與桐山和雄不同。導致她演變成這樣的關鍵，就是幼時母親出賣她的肉體賺錢，以及被強暴的經驗。當她漸漸長大後，便奪回主導權，反過來利用身體引誘男人，慣用手法是控制他們幫她達成目的，這場遊戲可說是她第一次親手參與暴力的活動。對於殺戮同學的行為，相馬光子認為自己沒有錯，因為她只是「不想再被剝奪了」，其實許多投入遊戲的人也是不希望失去生命，但光子用了「剝奪」這兩個有控訴意味的字眼，暗示了自己是受害的一方，強化了她自身行為的力量與正當性。佛洛姆在《人類破壞性的剖析》提到：

大人的力量比孩子優越得多，孩子老是被他們打敗，但這失敗會產生後果；它似乎會激起一種傾向要克服這種失敗，所用的方法則是積極的去做那些原先被迫忍受的事：以前必須服從的，現在要統治；以前被打的，現在要打人；總之，原先被強迫忍受的，他現在要去做，或者，去做原先禁止他去做的事。……我們幾乎可以說，從消極角色變為積極角色，

這種強迫性的轉變，是一種企圖，想把仍舊未癒的傷口治癒，但這種方法卻不能治癒。⁷⁹

作者透過光子這個角色，提出了「只想這麼做」而不顧他人的行為，到底是因為精神狀態是個「扭曲的大人」，亦或是「扭曲的小孩」這樣的疑問，也反映出社會上嚴重的賣春問題，雖然同儕壓力以及金錢都是導火線，但最主要的是社會上對這種事情的漠不關心，以及扭曲的道德觀念，無形中加深了年輕人「金錢至上」的印象，也縱容了這種風氣。

桐山和雄和相馬光子都是單打獨鬥，但桐山和雄除了沼井充之外沒有和別人交談，採取殺無赦的掃蕩方式，光子則是透過交談和戲劇化的表情來取得信任，再伺機殺害其他人，就兩人下手的速度和方式，光子充分運用了人性的狡詐這一點，還是顯現出了較具人性的部分。

3、害怕情緒與對死亡的恐懼

角色代表：赤松義生、南佳織、大木立道（《大逃殺》）

在越變越小的範圍內活動，以及隨時都可能會死掉的威脅下，極度恐懼導致人失去正常思考與判斷的能力，佛洛姆說：「恐懼是消極的狀態，如果以攻擊來取代這種消極狀態，則恐懼的痛苦就消失了。⁸⁰」於是，平時受不良少年欺負的赤松義生，認為自己一定會是大家攻擊的目標，決定在被殺之前先行動。南佳織在壓力下發狂，見人就殺變成她唯一的反應。大木立道因為七原秋也按住腰間刀子的行為，認為「他要攻擊我」，因此先下手為強。

情緒緊繃的狀態下，任何一點風吹草動都能引起極大的恐慌，因為無法相信別人，所以每個人在他們眼中都變成了敵人，主動攻擊帶來活命的機會，也讓他們保有「我還活著」的存在感。

⁷⁹ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（下），頁 80-81。

⁸⁰ 同註 79，頁 22。

4、惡意的語言

角色代表：雙胞胎的外婆、小鎮上的人們（《惡童日記》）

不只在文本裡，現實生活中也常出現這樣的狀況，家長與子女、老師與學生、上司與下屬，相互之間難免都有意、無意的用語言造成了一些不快情緒。長期下來會對當事人形成一種壓力，甚至可能會造成催眠的效果，讓他感覺自己就像別人說的那樣糟糕，而真的做出那些行為。雙胞胎的外婆、小鎮上的人們使用最直接的咒罵，一開始雙胞胎非常不解，自己並沒有做錯什麼事情，為什麼要受到這樣的對待呢？佛洛姆指出：

精神上的殘忍行為可能比身體上的殘忍行為更廣泛，這是想屈辱他人，傷害他人情感的行為。這種虐待性的攻擊要比身體上的虐待安全得多，因為畢竟他並沒有用體力，卻「只用」語言。可是，心理上的痛苦卻可能和身體上的痛苦一樣強烈，甚至猶有過之。……只要有人不能防衛自己，就會有精神虐待出現。⁸¹

我們採用怒罵或是諷刺，都是要抒發自己不滿情緒，有時對人、有時對事，在《惡童日記》的戰爭背景下，雙胞胎孤立年幼的身分，成了旁人對環境、對生活種種無力感的最佳發洩對象。因為他們無法反抗，所以成了大家情緒的出口，而他們受到那樣的對待後，為了不那麼痛苦，不惜以加倍的痛苦來麻木自己，因為他們不只要承受語言上的攻擊，還必須承擔書寫者路卡斯的痛苦與無助。

5、刺激的需要

角色代表：喪王的魔僕與惡魔們（《魔域大冒險》）

⁸¹ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（下），頁 152-153。

從日常生活的觀察看出來，不論是人還是動物，都需要不得少於某個最低量的興奮與刺激，這就像不得少於某種最低量的休息一樣。……人與人的不同，只在他們所選取的主要刺激是什麼；文化與文化的不同也是如此。……意外事件，兇殺案，失火，戰爭，性，是興奮刺激的來源；愛與創造性的活動也是……不同的是它們以不同的方式令人興奮。⁸²

刺激與興奮是激起破壞性與殘忍行為的許多因素之一。⁸³除了一些心理變態的殺人犯，現實生活中很少人會為了刺激而殺人。日常生活中帶給我們的刺激，大多是正面的激勵，不過人們關心報紙上的社會案件也是一種消極的刺激，文本中利用非人性的舉動，將原本屬於消極刺激的部分，強化放大。最明顯的例子就是《魔域大冒險》中的惡魔們，他們毫無理由的殺戮人類、動物，一方面是滿足口腹，一方面也是享受著無秩序、放肆攻擊的感覺。除了少數的流浪惡魔，大多數的惡魔是有組織性，他們跟隨著魔主喪王，被使徒們稱之為魔僕。因為喪王喜愛吸食人類的悲傷，於是魔僕們的主要工作就是負責製造出這股悲傷以及恐懼。人類的血肉滿足了他們口腹之慾，殘殺過程則呈現一股狂歡氣氛，快速且強烈的席捲讀者感官。作者對於屠殺場面的敘述，在文本中用來滿足了惡魔需要的殺人刺激，在讀者閱讀時，也填補了日常生活無法給予的感官享受。

（二）被動

1、懲罰性的攻擊

例如：雙胞胎對女僕、瑪迪阿斯對路卡斯（《惡童日記》）

現實生活中的路卡斯（《第三謊言》）在文本裡分裂為三，在生活逆境中求生存的雙胞胎（《惡童日記》）、殘廢的瑪迪阿斯、分擔別人痛苦的路卡斯（《二人證據》），呈現了四種形象。

⁸² 同註 81，頁 85-86。

⁸³ 同註 81，頁 90。

雙胞胎和瑪迪阿斯是現實生活中，路卡斯幼年時內心深層的希望與外顯行為的象徵。瑪迪阿斯殘廢的腳以及受到嘲笑等等遭遇，比較可能是路卡斯幼年生活的真實狀況，而瑪迪阿斯受到關愛的情節，只是路卡斯內心的願望，他一直希望有人陪伴，尤其是當自己受到欺辱時，有人可以在他身邊支持他，讓他不至於孤單一人。雙胞胎可以保護自己的行為與擁有的力量，是殘廢的路卡斯內心渴求的東西，當他因為殘廢的外表受到別人惡意攻擊，莫名受到外婆辱罵時，他希望自己有能力可以保護自己。在渴望關愛以及力量這兩點上，路卡斯將內心的願望分化成了兩個角色。相較於雙胞胎的冷靜，瑪迪阿斯有時壓抑自己、有時情緒化的舉動，和路卡斯現實的形象比較貼近。

這兩個虛構的角色也和路卡斯同樣經歷了受到拋棄的感覺，雙胞胎利用女僕填補了一部分母親能提供的溫飽需求，《二人證據》中的路卡斯，則取代了瑪迪阿斯缺席的父親。女僕（《惡童日記》）和路卡斯（《二人證據》）都受到了當事人的觀察，雙胞胎偷看到女僕和傳令兵發生的事情，瑪迪阿斯則克服殘廢的限制爬上閣樓窺探到路卡斯的秘密。這是因為雙胞胎和瑪迪阿斯都對曾經被拋棄過的事實感到恐慌，卻又想找人來彌補自己內心空出的位置，在不想再一次被拋棄的想法下，選擇用更嚴格的標準來檢視替代了父母的角色。

女僕對待飢餓犯人的態度，激怒了雙胞胎，在柴火中暗藏了子彈是對女僕的懲罰，而從之後警察審問的過程，雙胞胎提到女僕很幸運只是炸傷了臉，因為一般情況下是會死亡的回話得知，他們是要致女僕於死地。

瑪迪阿斯因為對外表自卑，發現路卡斯注意到漂亮的金髮男孩時，甚至以圓規刺入路卡斯的手「懲罰」他，他要路卡斯只注意他、關心他，最後更因為對外表無力感以及害怕再一次被拋棄，以自殺「懲罰」有可能會變心的路卡斯。

沒有當場死亡的女僕被毀容了，選擇上戰場照顧傷兵也是一種贖罪的行為，但之後一樣得面對死亡的命運。為什麼懲罰要用死亡才能終結呢？因為只有死亡，才能逃脫現實生活帶來的折磨以及猜忌。

2、受到傷害後反擊（反轉處境）

例如：千草貴子對新井田和志（《大逃殺》）

相信讀過《大逃殺》的讀者，必定對千草貴子的強悍個性留下印象，相較於杉村弘樹點到為止的防衛手段，千草貴子在別人侵犯到自尊時，不惜賭上一切的姿態，瞬間讓施暴者的氣焰弱了不少。佛洛姆提到人類的侵犯性可分成兩類，這兩類是根本不同的：一種是生物學上合乎生存適應的、有益於生命的、良性的侵犯，另一種是生物學上不合乎生存適應的、惡性的侵犯。⁸⁴就千草貴子的行為來看，除了保護自己之外還帶了懲罰的意味，因為就良性侵犯中的防衛侵犯來看：

防衛侵犯是生存適應性的……防衛侵犯的目的不是在破壞，而是在保衛生命。這個目的一旦達到，侵犯行為和侵犯情緒都會跟著消失……人也是一樣，他的頭腦由種族進化而發展出配備，在生存利益受到威脅時，會攻擊或逃走。……道德或宗教的信念與訓練雖然可以克服這種反應，但在實際生活中，大部分人會直接反應出來。防衛侵犯實是人類的侵犯衝動中最常見的一種。⁸⁵

新井田和志以武器威脅貴子和他一起行動，一方面是膽小，一方面是想藉機佔貴子便宜，環境的壓力以及對方出手脅迫的方式，終於讓受傷的貴子爆發了，原本只是想離開的貴子決定反擊，而且達到目的之後仍不收手，當時她搓瞎了新井田和志的雙眼，就算不把他殺死，也足以決定性的判定了他出局，但是貴子的怒氣未消，接下來的行為就已經不是防衛侵犯，而是報復性的舉動。新井田和志妄想要和貴子發生關係，甚至在甜言蜜語不成後，利用暴力脅迫，因此千草貴子踩破了他的生殖器，當新井田和志求饒的時候，貴子扭曲著笑容享受著即將來臨的勝利，並用分發到的冰鋤刺入他口中，這種類似虐殺的情況，帶著懲罰的意味，

⁸⁴ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（下），頁 6。

⁸⁵ 同註 84，頁 18。

也是貴子慶賀自己沒有輸的方式。

3、爲了保護其他人

例如：七原秋也對桐山和雄（《大逃殺》）、使徒們對惡魔（《魔域大冒險》）

文本中主角們的力量來源，就是爲了別人的安危奮鬥，這也是許多暢銷漫畫共同的賣點，像《獵人》⁸⁶的主角小傑，面對殺人不眨眼的「蜘蛛」⁸⁷，痛斥他們爲了金錢濫殺無辜的行爲，伴隨著憤怒瞬間爆發了強大力量。《航海王》⁸⁸的魯夫一行人也是在拯救夥伴的時候，會發揮出個人潛力，突破限制。但是想要替別人擔心，也必須先保住自己性命，因此這些主角們也在預設中擁有別人沒有的力量，通常這股力量都伴隨著個性的某些特點而來，像是樂觀、不拘小節、純真、替人著想。這些特點在七原秋也身上也看得到。秋也最初的想法，是想代替好友國信慶時來保護中川典子，卻也因爲這個想法，讓他錯失了與另外兩位好友會合的機會，當七原秋也把中川典子放在第一順位時，也就選擇了面對攻擊必須由他來抵抗的命運，而這個觀念也由後來加入的川田章吾不斷重複，要有對其他同學開槍的決心與勇氣，才能保護最重要的那個人活下去。

使徒們雖然動機類似（爲了保護他人）但還是有些許差異，他們沒有特定要保護的人物，一方面也是因爲力量與人數有限，拯救世界和多數人才是他們最主要的任務。死亡五萬人對他們而言只是少數人犧牲，因爲他們若不去進行另外一項計畫，世界有可能會被魔族侵占。防止魔族入侵是第一要務，若是阻止不了就只好戰鬥，相較於惡魔群輕易撕裂人的場面，使徒們的戰鬥就吃力多了，而他們

⁸⁶《獵人Hunter x Hunter》為日本漫畫家富堅義博原著作品，民國八十七年十一月起日本集英社授權台灣東立出版社，出版漫畫版，後來又有推出卡通。故事主角有四人，分別為小傑、奇犽、酷拉皮卡、雷歐力，他們在參加獵人測驗時相識並成為好友，故事圍繞在他們參與獵人試驗的遭遇以及各自需要面對與克服的難關。

⁸⁷「蜘蛛」為卡通中一個殺人不眨眼的團體代號。團員們背上都有編號，各自有獨特的殺人手段。常常為了錢接任務，而執行任務時都不論對方是否無辜，一律全部殺光。

⁸⁸《航海王》(One Piece)為日本漫畫家尾田榮一郎的作品。在1996年發表海賊王的原本模樣，1997年正式連載海賊王漫畫，中文版改由東立代理後將漫畫名稱改為航海王。主角為草帽小子魯夫一行人，故事從魯夫想成為稱霸海上的海賊王而招募夥伴開始，始終圍繞著他們周遭發生的冒險。故事主題雖然是海賊卻因為魯夫一行人正面且較一般人更有正義的形象，深得人心。

義無反顧投入這場戰役的態度，帶有宗教中犧牲自我的精神。

從七原秋也與使徒們爲了他人不得不戰的描述，我們可以整理出對此類角色個性與行爲的幾點要素：

- 1、必須先忘記自己的安危，把別人放到第一順位。
- 2、爲了達成目的，默許「必要的」犧牲。
- 3、若受保護的對象沒有自我戰鬥的覺悟，那麼保護者有再大的力量都沒有用。
- 4、在保護他人的同時，也必須珍惜自己的性命，不然無法完成任務。

二、對屍體的描述：從死亡的方式表現出施暴者面對死亡的心理態度

讓人最直接感到對死亡的恐懼，就是必須面對屍體。有人不敢與屍體獨處，不敢觸碰死去的親人，甚至不敢多看一眼，這其中當然有許多原因，有人是因爲民間禁忌或傳說的關係，有人則是因爲屍體的冰冷以及與死亡的連結，神祕感加上陌生感，讓我們對失去溫度的形體感到莫名顧慮，慘死或是支離破碎的屍塊更不用說了。不像偵探小說利用屍體來推斷行兇手法，進而篩選出兇手，破解行兇的原因及目的，這三系列的文本對行兇手法採「直接描述」的方式，其中又以《大逃殺》和《魔域大冒險》系列敘述最爲仔細，作者利用戰鬥後呈現的屍體模樣，還有被屠殺後支離破碎的屍體，來營造出死亡的氣氛還有暴力最終的結局。

《大逃殺》有許多打鬥的場面，手法及武器多元化，槍戰的遠距離攻擊、肉搏的近距離接觸、大爆炸帶來的震撼，有著刺激的視覺與聽覺效果。相對的，對屍體的描述也非常多樣，往往與打鬥場面結合在一起，如何戰鬥導致了怎樣的死法，讀者不難猜想到屍體的模樣。行爲、影像如此交錯著敘述，以七原秋也與大木立道的扭打爲例，七原秋也和中川典子抱著草叢裡跑出來的小貓，一轉頭發現了大木立道，在無法辨別是敵是友的狀態下，秋也瞥見大木立道手上的柴刀，下意識觸碰了自己身上的刀子，而引發大木立道攻擊。秋也抓住了大木立道握著柴刀的手：

兩個人就這麼糾纏在一起，滾落覆蓋著灌木叢的斜坡。在秋也的眼中，早晨清澈的天空與林木的綠蔭在四周不停旋轉著。不過，手上仍然緊抓著立道的手腕。……原本立道手腕像壓榨機一般壓向自己的力量，突然消失無蹤。一動也不動。……那把柴刀就這麼劈進近在眼前的立道臉裡。柴刀的刀刃就像是聖誕節蛋糕上的巧克力片一樣，自力道的臉上突出半截。刀由額頭上方刺入，將左眼球對半切開（黏液隨著鮮血一起流了出來），張大的口中，可以看見柴刀反射出來的淡青色光芒。⁸⁹

作者利用逼真的視覺描述，將抽象的死亡營造成具體，而將常見的東西用以形容屍體的狀態（例如將腦漿形容成灰色果凍），和打鬥時作者透過文字傳達角色心聲一樣，表現出一種黑色幽默。例如相馬光子殺害旗上忠勝時：

光子這回毫不遲疑拿起球棒，奮力衝上前，跳過已經趴倒在地上的優一郎，跑到忠勝面前，趁勢朝著用手按著右肩、站也站不穩的忠勝頭部全力揮去。你看。這可是你最熟悉的球棒哪。滿意嗎？……忠勝當場昏了過去。光子也沒停下手，這回是從額頭打下去。碰！忠勝的額頭扁了下去，掉出半顆眼睛，忠勝的雙手在身體兩側緊緊握拳。再來一棒！這次打在鼻子的上方。相馬光子的特別訓練，揮棒一千次。看著、看著！接著是正中央方向喔！⁹⁰

作者將施暴者內心的想法穿插在暴力場面，緩和了氣氛，也讓人聯想起與人吵架時許多內心沒說出來的諷刺話語。另外，從打鬥中，我們可以就角色互動分好幾個層面探討：人與自己（情感與道德）之間的拉扯，人與他人之間的鬥智、鬥力，

⁸⁹ 高見廣春（Koushun Takami），楊哲群譯，《大逃殺》（*Battle Royale*）（上），頁 147。

⁹⁰ 高見廣春（Koushun Takami），楊哲群譯，《大逃殺》（*Battle Royale*）（下），頁 553。

人與武器強弱的存活機率。

《魔域大冒險》就簡單的多，只有鬥智、鬥力的元素。就惡魔的角度來看，本身的力氣與條件就是決定力量的關鍵，和人類不一樣，他們不需要特別依靠魔法力量，因為他們就是充滿魔性的生物，因此在先天上，使徒靠引導魔法能量的方式，並不適合與魔族群鬥，一個人的力量是抵不過那麼多的毒牙與尖爪。魔王喪王是其中比較特別的異類，從他對西洋棋著迷以及被葛柏漫不經心的態度激怒，後來還處心積慮要報復這三點，我們可以把牠看成一個握有權力，要求別人懼怕牠、臣服於牠的自戀狂。「撕裂」是魔族對待人類的方式，是充滿恨意、毀滅性的舉動，也是取得控制權的象徵（控制生死）。使徒與魔法師對待一般惡魔的方式，則是用魔法變化出酸液，或製造出爆炸，貝可時代的人則是採原始的肉搏戰，但不管是哪一種方法，都反映出這兩個族群不把對方放在平等的地位看待。

戰鬥場面中對於整體的血腥畫面，多過針對屍體的描述，因為在惡魔的手中，沒有一具屍體是完整的，像一開始葛柏見到家人死亡時：

我的右邊傳來一聲恐怖的嚎叫。葛蕾特！坐在地板上，直盯著我看，迂迂迴迴向旁邊移動，她的臉一片慘白，除了被血弄髒的部分。我叫她的名字，她把身體轉了一半，然後我才發現她已經被撕成兩半了。有個東西在她後面，在她背上的空洞裡，把她當成手上拿的玩偶一樣擺弄她。

91

以上這段話充分顯示了整系列特色，惡魔們戲弄人類，將殘忍行為當成遊戲的態度，與我們人類對屍體懼怕或是敬畏的態度不同，「死亡」是能讓他們開心的事情。

⁹¹ 向達倫（Darren Shan），陳穎萱譯，《喪王降臨》（*Lord Loss*），頁 37。

第二節 競技場之必需

除了主要角色的形塑和行為能讓讀者印象深刻外，整體氣氛也需要適當的環境，才能襯托得更加出色。許多小說都會利用描寫髒亂的碼頭、流浪漢聚集的小巷道、特種行業附近、小混混和不良少年出沒的鬧區，這些勞動階層出沒以及社會中充斥著次文化的區域，來象徵著環境和行為的關係。

在研究的三個文本中，作者設定的環境像是一個舞台，《大逃殺》是在一處海島，《惡童日記》是偏僻鄉下的國界交會處，《魔域大冒險》系列則穿梭在現代、中世紀之間，時而在城邦時代的某聚落，時而在小鎮附近的古堡，時而在學校或拍片現場。共同的特點是他們都遠離了城市，地點具有封閉性，在情節安排下更像是一座競技場。

受了限制的區域，不論是為存活而殺人，或是為了刺激，力量與決心是勝出的關鍵。不過到底在怎樣的舞台上，才能將文本欲傳達出的訊息發揮到極致呢？除了預先對環境的設定，要清楚描述讓讀者明白之外，穿梭其中的受暴者，更能加深暴力帶來的恐慌以及恐怖。本節將從「空間的營造」延伸到角色們處於壓力情緒下的心理狀態。

一、角色所處的環境

（一）大逃殺：海島、不斷增加的禁區

三個文本中的環境都具有封閉性，其中又以《大逃殺》為代表。海島地形已經限制了人們行動，周圍還安排監視船，隨時射殺想游泳逃走的學生，手機無法與家人聯絡（電話也不能使用），加上政府封閉了消息，讓參與者完全和外界隔離。為了逼迫躲藏的學生移動，隔一段時間設定幾個禁區範圍的方法，讓可活動範圍更加縮小，而隨禁區一同宣布的死亡名單，也帶來「下一個死的是不是我？」，這樣的心理壓力。在受限制的範圍以及限制的時間裡面，原本的社會規

範必須先暫時拋開。

島上有空曠的岩岸、樹林、民宅、分校、倉庫、燈塔等處，士兵們的強大武力和坂持金發代表了政府，分校是其所在位置，封閉的鐵板屋和等學生離開後馬上設為禁區的方式，保護他們不受攻擊，也象徵了政府的權威與害怕遭到攻擊（這個遊戲的目的就是要讓國人相互猜忌，避免聯合起來反抗或推翻政府）。其中最適合藏匿卻也最容易碰到人的地點，是樹林和民宅區，民宅雖然能提供較好的休息場所，但「不知道屋子裡會有誰在」的疑惑，也讓許多人不敢輕易踏入民宅。民宅和燈塔有牆壁的特點，其阻擋功能可讓人感到安心，但也增加了逃生困難，就像內海幸枝一群女生躲到燈塔，卻因誤會引發槍戰，沒有一個人生還。人們為了尋求安全感與庇護，緊緊靠在一起，成群結伴最能感到依靠與安心，但意外發生時也常因為靠太近而來不及逃走。

最常出現戰鬥的地點還是「樹林」，因為大多數的人在不敢進入民宅，也不想暴露在空曠處的想法下，選擇了濃密的樹叢當作藏身處，在活動範圍縮小下更容易碰面。作家用保有原始風貌的地點，配合著最原始的狩獵活動。在枝葉掩護下容易藏身，也容易進攻，但因為樹林不像民宅可以遮風避雨，長時間暴露在天氣變化以及危險隨時發生下，樹林中的任何一點聲音，都能帶來最大的恐怖效果，像杉村弘樹找到琴彈加代子時：

樹叢發出沙沙的搖晃聲，加代子把頭抬了起來。她用左手用力擦了一下眼，快速而輕巧地站了起來。……在樹叢的縫隙間，看得見穿著學生服的男生杉村弘樹（男子十一號）露出了臉與上半身。……加代子的身體裡，恐懼湧了上來。為什麼沒注意到他靠得那麼近呢。……加代子咻地快速跑出了樹叢。……「琴彈！」是弘樹的聲音。他追來了！⁹²

陌生且行動受限制的地點不只讓人容易緊張，還會預先假定到處都是敵人，猛然

⁹² 高見廣春（Koushun Takami），楊哲群譯，《大逃殺》（*Battle Royale*）（下），頁 642-643。

相見之下，誤解別人的動機或動作都是很常發生的事情。琴彈加代子聽到杉村弘樹在後頭追喊：「琴彈！等等我！琴彈」，口氣明顯的是哀求她停下來，但她此刻聽起來卻認為那是說：「琴彈！妳給我等著！我要殺了妳！」而眼前距離下一片樹林又是足足五十公里，令人絕望的距離以及無計可施之下，琴彈加代子轉身開槍，將苦尋她的杉村弘樹給殺了。

（二）《魔域大冒險》系列：多度空間、重複恐懼

向達倫將世界一分為二，魔界與人類世界，魔界和人類是平行存在的空間，其中魔界又可分為許多區，就像人類世界有城市、鄉鎮一樣，不同的是，在魔界中各個空間移動需要利用光片開啓的窗戶，而且每個區域的時間快慢不一。這種多度空間的概念，有點類似《黃金羅盤》系列中《奧秘匕首》利用匕首切割出窗戶，人們透過穿越窗戶通往另一個平行存在的世界，若是未把窗戶關上，另一個世界的人或是幽靈也因此得以過來。只是基本上這些世界裡都是人，雖然靈魂存在的方式不同⁹³，但還是以同類為多數，書中幽靈的角色就和惡魔一樣，只不過一個吞噬人類的靈魂，一個吞噬人類的肉體。

惡魔是造成貝可時代的人們，無法遠行的主要原因，在封閉的堡壘裡，每晚都必須面對惡魔來襲，無法得知外界情況以及周而復始的恐懼，讓人情緒緊繃。雖然戰鬥時的亢奮情緒能維持一段時間，但長期下來，同樣的狀況讓人疲憊。持續的為生存戰鬥，自己是唯一的依靠，魔法則是一種安慰，因為擁有女祭司，在人們心中認為自己至少還和魔法世界有所連結，面對未知的情況，魔法的神秘以及女祭司的預言，能提供一些心靈上的支柱。

即使到了近代康諾與葛柏的年代，就算是有魔法力量的使徒，也必須依靠魔法師開啓窗戶，不然他們一進入惡魔世界，沒有控制光片的能力，根本無法離開（光片會自己散開或用手撥離一片後散開），也等於進入一個封閉的環境。在這

⁹³ 《黃金羅盤》中的人物身邊陪伴著精靈，會顯現成動物的模樣，代表著那個人的靈魂特徵與特性。與之平行的擁有奧秘匕首世界裡，人們的靈魂則不會顯現出來。

樣的地方，與未知生物持續的戰鬥，可以摧毀一個人的勇氣，像鯊克、德維許兩人爲了幫助康諾贏回弟弟，與喪王的打賭下，一同進入「晶盤⁹⁴」，鯊克被丟到真空宇宙的一群惡魔中間，作者首先利用對周圍的描述，增加角色所處位置的危險性：

……但它的確有一張像深谷般的大嘴，從頭的一邊劃到另一邊，它的嘴唇開開的，牙齒有房子那麼大，不均勻的坐落在起起伏伏的牙床上。舌頭上爬滿了一大堆小型的寄生惡魔，靠著吃這隻怪物吃剩的東西的殘餘為生。……在這群惡魔中浴血奮戰的人，正是鯊克。⁹⁵

緊接著，透過鯊克的反應，來加強環境對角色的影響：

戰士鯊克已經不成人形。跟我們一路上打過的惡魔比起來，這裡的惡魔並不算強壯，體型和力量也比較弱小。但是數量有好幾百隻，而且一直逼近鯊克，只要有怪物倒下，新來的腐食動物便馬上替補……我們靠近鯊克時，他把頭抬了起來，他的眼神很迷濛，我看得出來他以為我們又是一批惡魔。他朝我瞄準，拳頭揮了過來，但是我及時停下來，沒有挨上這一拳。……德維許飛了過來撞上鯊克，然後兩個人一起撞上了我，我們的四肢都扭在一塊。因為我們碰到了彼此，氣場打通，我們就聽得見鯊克的聲音了。他正在瘋狂的亂叫，什麼難聽的話、沒意義的字都叫了出來，滿嘴的絕望與孤立。⁹⁶

當鯊克發現真的是德維許和康諾後，開心之餘還忍不住問：「你是說……一直以

⁹⁴ 「晶盤」是遠方星球的古老生物來到地球後，給人類的第一副棋盤。它的設計不只是用來下棋，更適合用來戰鬥。它的外型很小，可是內在卻涵蓋了各式各樣的宇宙，靈魂進入其中後，由於晶盤沒有實質的出口，只有真理可以將人帶出來。

⁹⁵ 向達倫 (Darren Shan)，陳穎萱譯，《惡魔賊》(Demon Thief)，頁 209。

⁹⁶ 同註 95，頁 209-211。

來……我早就可以離開了嗎？我沒有被困住？我不用在這裡花上幾個月……幾年……永遠……跟這些醜陋毛球戰鬥嗎？」⁹⁷」生存壓力下，人們的求生意志會激發出一股精神力量，支撐著我們，而虎視眈眈的惡魔們依然圍繞在四周，等著人們鬆懈的時候伸出魔爪。

（三）《惡童日記》：戰爭、書寫的世界

戰爭中大部分的人都處於物資缺乏的情況，除了雙胞胎和外婆自食其力尚有豐餘物資，小男孩靠幫人打雜賺錢，許多女孩則用性來換取想要的東西，像是香水、絲襪等。《二人證據》中的路卡斯，提到自從被母親帶到小鎮後六年都未曾離開，加深了雖然國界就在旁邊，還是無法輕易穿越的印象。

戰爭直接限制了人們的行動與生活，間接影響了心的自由。實際上路卡斯利用了想越界的男子，到了另外一國家，但他對小鎮有著莫名的留戀，將自己之後的生活、幻想情節與小鎮結合為一。書寫是他抒發、逃離現實的管道，也是他建構出自己世界的手法。但文字在創造無限可能的同時，也限制了他，將他的心困在童年回憶裡，困在戰爭陰影中，困在對親情的渴望。

二、素描受暴者輪廓

受害者的形象不一定是楚楚可憐，給予角色悲慘過去或是柔弱體態，是激發讀者同情心的常用手法，但看過卡通《名偵探柯南》⁹⁸的人一定知道，許多俯在屍體上痛哭失聲，成功博取到大眾的同理心與信任的人，往往就是兇手。不過文本中顯露出的人性，要比卡通三十分鐘內所表現的更深入，廣義來講，文本中

⁹⁷ 向達倫 (Darren Shan)，陳穎萱譯，《惡魔賊》(Demon Thief)，頁 211。

⁹⁸ 《名偵探柯南》是日本漫畫家青山剛昌的作品，故事主角為高中生偵探工藤新一，在某次辦案過程中因為被黑衣組織灌下毒藥而縮小，變成小學生模樣，只好化名為江戶川柯南，一方面躲避追殺，一方面繼續追查黑衣組織的下落。漫畫版和卡通版一樣，故事都是環繞在柯南身邊發生的殺人事件，柯南透過變聲器以及一些小道具，幫忙不成氣候的偵探毛利小五郎來辦案，也成功破解不少案件。

沒有真正的受害者或是假的受害者，不論是敗下陣來的施暴者，或是太信任別人而失去反擊力量的人，諷刺的是，不論施暴與受暴的關係如何轉移，都逃離不了大環境給予他們的枷鎖。研究者在此部分探討文本中犧牲者以及因為力量覺醒而存活下來的兩種受暴者形象，從環境壓力的影響下，死亡或是生存下去兩種結局，探討信任與自我力量之間的關係。

（一）大環境下的犧牲者

《大逃殺》中的少年們，一開始都是被迫遵循大人訂定的規則，即使內心對這樣的規則存疑，卻還是接受了，因為不這樣做「會死」。和殺害別人相較之下，死亡更令他們害怕。他們開始學習，釋放原本潛伏在心中的殘忍，從最初握有武器時的陌生感，到最後都變得熟悉。《暴力十二章》中提到暴力在當事人內心還沒意識到之前就已經開始運作，由其是面對生死關頭，恐懼更變成主導一切行為的主人：

人在面對性命攸關的場面時，會產生應對的方法，其運作過程一開始癱瘓般的靜止不動，接著變成行為失控和歇斯底里的過動狀態，最後變成一連串恐慌的行為。這些被視為於事無補的行為，最後變成大爆炸，當事人會用盡所有的力氣尋找打破恐懼禁錮的方法：可能是攻擊、包圍或者是逃亡。他的身體想要有喘息的機會、伸展空間，還需要自由。另一種可能是，當事人會藉由壓抑心中那股逃亡的壓迫感，讓自己陷入動彈不得的毀滅狀態，以壓制內心的恐懼。「極力與恐懼對抗」和「恐懼」本身一樣，並沒有辦法改變當事人所處的世界。他的心中會豎起一道防護盾牌，用來隔絕外在的真實世界，或是阻隔內心世界的感覺。⁹⁹

⁹⁹ 沃夫剛·索夫斯基 (Wolfgang Sofsky)，秋慈貞譯，《暴力十二章》(*Traktat über die Gewalt*)，頁 92。

人們在恐懼之下失去了平時的判斷力，也會做出平常無法做出的殘忍行爲，像是殺了任何一個在此種情緒下看到的人。生死戰鬥與現實生活中的競爭，在某些程度上是相似的，都是爲了某些目的，像保全性命或是個人尊嚴。《大逃殺》用了比較激烈的手段，反應出一群受制約的人們，既無力反抗既定的規則與權威，順從之下，自己也變成了劊子手。這和戰爭中的許多士兵們一樣，《惡童日記》中的傳令兵在面對雙胞胎的指責，哭喊著自己也不想離開家鄉，但若不願參加軍隊又會被殺死。二選一的情況下，人們大多選擇有利於自己的，更以此作爲傷害別人的藉口。

發動戰爭也是如此，多以國家利益或民族受侵略爲由。人們在一開始的激情退去後，只能感受到戰爭帶來的飢餓還有貧困，家人離散、親人死亡，士兵們見慣死亡之後，麻木的殺人成爲一種儀式，連死亡也不能帶給他們刺激了。雙胞胎因爲戰爭而離開了母親，也因此被迫提前獨立，學會保護自己。他們保護自己的方式是不受人侵犯，因此用疏離而冷漠的態度來面對人群，不主動出擊，但面對別人的挑釁也不手軟。與士兵們痛毆俘虜、強暴婦女的行爲相較之下，雙胞胎「有標準的懲罰」看似殘忍，卻也比士兵們以國家之名、行暴力之實的濫殺，有格調多了。在正義、是非顛倒的戰爭中，人心是唯一打不倒卻也最容易變化的東西。

《魔域大冒險》系列裡，除了女祭司貝可爲了關閉隧道，是自願犧牲，其他被魔族殘殺的人，都是抵抗不了入侵者的力量而死亡的人。抵抗得了的人，像康諾、葛柏、使徒們都變成英雄，變成人類的救星，但這個責任感卻讓他們不得不挺身而出，不得不繼續殺。「殺」這個行爲變成賦予她們的任務，也能從中發現作者隱藏了一條規則：殺惡魔＝英雄，幫助惡魔的人＝壞人。惡魔和招換惡魔的人都是壞的。惡魔象徵著入侵與破壞的力量，展現出殺人和食人的行爲，看在人類眼裡與一群野獸無異，在人們的認知上，惡魔的外貌以及行爲都和我們人類是「不一樣」的。因爲人們存在著這種分類的心態，我們可以清楚理解文本中每個發動攻擊的人的想法，簡而言之，只要是想殺我的人就是和我不同類，因此我必須殺了他。但和《惡童日記》中的雙胞胎，不了解別人爲何無緣無故傷害他們

一樣，七原秋也戰鬥到最後也忍不住想問：我們到底是爲了什麼要互相殘殺？

人類歷史上有無數次的戰爭紀錄，現實社會中則隨時上演。發動攻擊的人看似挑啓戰端，但在指責的同時也不禁思考，他爲何要發動這樣的行爲呢？就算是我們認爲的惡的一方，對於攻擊行爲也有一套理由。文本中不評論其好壞，只是讓少年們憑藉著勇氣和對人生的希望，迎向一次又一次的挑戰，或因此更加成熟，也可能就此殞滅，不論是哪一種結果，都可說是社會和命運給予他們的洗禮。不論是殺人遊戲中的倖存者，還是現實生活中經過爭鬥站上頂峰的人，都不過是大環境下的犧牲者，沒有人贏了，只是有人失去得多，有人失去得少罷了。是否保住了最重要的信念，才是自我完整與否的關鍵。

（二）自身力量的覺醒

1、顛覆失去保護的兒童形象：《惡童日記》的雙胞胎

《惡童日記》中的雙胞胎，不同於《孤星淚》那樣失去父母保護後遭遇不幸的兒童，也不像《鐵絲網上的小花》裡，帶食物去給集中營的孩子，最後卻受戰爭波及喪命的女孩。雙胞胎身處的大環境是戰爭，而收容他們的外婆又是被稱爲「老巫婆」的女人，這樣微妙的情況下，雙胞胎不同一般人的學習力和行動力，正是他們依靠自己的最佳力量。對於疼痛、辱罵、絕食等練習，竟然都一一克服，表現出超越成人的堅強意志。從一開始受到虐待的可憐形象，到最後主導了事情發展，除了語言的天賦讓居民必須透過他們來跟外國士兵溝通，連外婆都拜託他們要幫她解脫中風的痛苦。桐山和雄是在不知情的狀況下被去除了神經感覺，雙胞胎則是自己刻意去除。與其說去除，用「麻痺」來形容會更加貼切。

繼續忍受著折磨，或是主動迎向折磨，兩著態度上的差異，也帶來不同的結果。雙胞胎在戰爭環境中越挫越勇表現出的強悍，不只推翻了受欺辱的兒童形象，更闖入成人世界，理直氣壯的檢視成人世界種種。「惡童」是中文版本給予的名稱，也認人不禁思考，爲何稱之爲惡？因爲他們不符合成人認爲少年們應該

做的行為？還是因為他們揭露了成人世界的陰暗面？研究者認為這兩個都是理由，因為他們生存的是成人主宰的世界，雖然到最後成人已經無法控制他們的行為與思想，但仍要將評斷加諸在他們身上，好展現成人的權威。諷刺的是，逼迫他們捨棄兒童身分的環境，也正是源於成人世界營造出來的社會以及成人對待他們的態度。

而另一個值得探討的議題，就是旁人對待他們的態度，文本中的孤兒或失去父母保護的兒童、少年，往往會受到別人指指點點，並被歸類為社會中的污點，像《湯姆歷險記》中的哈克。人們雖然會覺得孤兒的遭遇可憐，卻很少有人願意無條件的伸出援手，就算是想收養哈克的寡婦，也是想把哈克改造成她希望的樣子。這正是雙胞胎之所以會無條件幫助小兔子，更因此懲罰女僕的原因之一吧！一開始他們也是受欺凌的弱者，因此對於弱者的處境更能感同身受。雖然他們表現出疏離的態度，但躲在硬殼之下的他們，內心深處還是期望有人能像母親那樣無條件的關心他們。

正如《暴力十二章》中所言：所謂的戰鬥並不是以攻擊開始，而是以防衛為起點，沒有防衛就不能算是戰鬥，侵略和佔領都不算是戰鬥。只有與他對抗和展開對抗的人，才算進行「戰鬥」。¹⁰⁰雙胞胎從學習防衛開始，與想傷害他們的人對抗，他們對於殘忍的認識，來自成人對待他們的方式，而這也變成促使他們自我力量覺醒的原因。

2、魔法開始運作：《魔域大冒險》系列的葛柏

《魔域大冒險》中葛柏在目睹了親人慘死的那一夜，為了逃避動脈與靜脈的追殺，而穿越小狗門逃生。這一場悲劇變成一個契機，啟動他身上的魔法能量。

「魔法」對我們而言象徵著無法解釋的神秘力量，能夠幫助我們達成願望，還能解決許多問題。但在葛柏身上可不是那一回事，魔法對他而言不只是與別人不同

¹⁰⁰ 沃夫剛·索夫斯基 (Wolfang Sofsky)，秋慈貞譯，《暴力十二章》(Traktat über die Gewalt)，頁 180。

的地方，也成為面對魔族入侵時，逃避不了的責任。

魔法幫助他發現自己變身成狼人的徵兆，不像霹靂變身時毫無所覺，葛柏甚至可以利用這股力量克制住變身過程，與血液裡流動的詛咒抗衡。這股力量還會在面對魔族或危急狀況時，自行運作起來，簡直就像是他身上的另外一個生命。擁有這一股有生命力、暖暖的魔法，是我們一般人夢寐以求的力量，但卻讓他陷入兩難局面。葛柏在理智上知道自己可以用此力量拯救無數人性命，情感上卻對與魔族交戰感到卻步，因此曾經企圖隱藏這股力量。魔法雖然是他與生俱來的天賦，但在他真正下定決心之前，這股力量都尚未被真正的開啓。

使用魔法是葛柏不同一般人的區別，而知道自己使用此力量的目的為何，才是他自我力量真正的甦醒時刻。擁有力量雖然是決定勝負的第一步，但如何用、何時用才能發揮最大功效，也考驗著擁有者的智慧。俗話說得好：「有失必有得。」反之亦然，擁有別人沒有的天賦，必定也會失去一些東西，康諾和貝可皆是如此，他們接受了自己的天賦，也因此犧牲平靜的生活和朋友、親人。而促使葛柏接受任務的關鍵，就是發現了自己在意的人，都被捲入魔族的爪牙下，就算自己不戰鬥，也逃離不了這一場浩劫，而且犧牲的人只會更多。唯有站出來才能避免更多無辜的人犧牲。殺了即將被拿來當作開啓隧道入口的霹靂，也等於殺了世界上自己唯一的親弟弟之後，葛柏彷彿經歷了一場儀式，告別了因為恐懼而停滯不前的自己。葛柏變成了戰士，魔法和勇氣則是陪伴他繼續向前的武器。

第三節 作用力與反作用力的關係

暴力行為中，有壓迫就會有反抗。當兩方勢均力敵的狀態失去平衡，施暴的一方獲勝，則反抗的力量就會被壓制住，反之，原本受到壓迫的一方，將轉變成爲施暴者。而且可能變本加厲的將所受到的痛苦，雙倍甚至更多，還給原先施壓的人，甚至波及周圍其他的人。

一、從受害者轉變為施暴者

三個文本中的人物，施暴與受害者的身分都有重疊，且不停轉換。受害的一方，除了剛開始被打壓，隨後萌發的求生意志，會激發他們保護自己，不得不（或報復性）在抵抗過程中傷害那些曾經傷害了他的人。像《魔域大冒險》系列的葛柏，在幾次與惡魔的戰鬥後，逐漸開發了自身力量，甚至可以與喪王抗衡，變成保護人類、消滅惡魔的英雄。但就另一個角度看，他使用魔法殺惡魔或是殺召喚惡魔的人，也是一個施暴者。那麼英雄與施暴者應該如何區分呢？這兩者使用的暴力又有甚麼不同？這部分研究者將在第肆章第三節來深入探討。

先來談談受害者不只反轉了自己的立場，甚至站上握有控制別人生死權力位置的情況。三系列文本中以《惡童日記》最爲明顯¹⁰¹，因此研究者引用這部分的情節來做說明。雙胞胎一開始因爲年紀和體力關係受制於人，母親將他們帶到了小鎮上，並要他們留下來跟著從未謀面的外婆生活，從母親離開小鎮後，外婆與旁人的拳打腳踢、辱罵，更顯出他們處於弱勢的狀況。而後兩人互相施以暴力行為，直到習慣這樣的行為後，學會了在這樣的世界裡該如何生存。戰爭教他們的是：凡事依靠自己的力量。從附錄五的表格，我們可以發現施暴與受暴關係轉換的關係與事件。

爲了拿到母親寄來的錢和信件，雙胞胎將郵差扯下腳踏車，弄斷了他的腿，

¹⁰¹ 詳見附錄二：《惡童日記》三部曲受暴與施暴角色重複關係表格。

逼迫郵差以後都將信件交給他們。爲了幫助鄰居小兔子，兩人以醜聞來勒索神父給予金錢。看到女僕無情對待飢餓的俘虜，兩人在柴火中放了子彈，差點殺死了她。而後面對警察逼供，兩人只淡淡的說：「他們真是殘忍，就是喜歡殺人，這都是戰爭教給他們的，而且還到處散放著炸彈。¹⁰²」不只反諷了大人世界，也再一次與他們告訴外婆，學校裡什麼也學不到這件事情做了連結。學校老師傳授的知識，原本是幫助學生們培養品德或是未來的生存技能，但戰爭中給予的震撼教育，卻讓這樣的體制顯得不堪一擊。

雙胞胎獲得力量的第一步就是「觀察」，也是最重要的一點。當他們發現了這個世界的準則，要工作才有飯吃，於是他們主動參與。第二步是「學習」，除了利用父親的大辭典與神父提供的書籍，持續的學習文字的使用以及閱讀能力外，工作也是一種學習。他們觀察了外婆工作的方式以及模式後，知道了哪些是現階段的自己能力所能及的事情，自食其力的生活讓他們滿足日常所需。到小酒吧吹奏口琴的零工，則讓他們得以和不同類型的人們接觸。傾聽他們心中的「秘密」，獲得書本無法提供的生活體驗。尼爾·波茲曼（Neil Postman）在《童年的消逝》（*The Disappearance of Childhood*）¹⁰³中提到，羞恥心和成人世界保有秘密，是成人和兒童的重要分野。雙胞胎親身經歷了成人世界的殘酷，並藉由窺視小兔子、女僕和表姊，得知了性。藉由窺視外婆，看見了外婆不同平時的脆弱面，以及爲了珠寶想謀財害命的恐怖面。

而且他們還積極的學習不同語言。除了軍官的語言，當另一國的軍隊入駐後，兩人學會外婆國家的語言，還充當起翻譯，小鎮與士兵們交易時都需要雙胞胎的幫助。掌握了溝通與傳遞的語言，他們也從原本受人欺負的角色，轉變成了別人來請求他們給予幫助的角色。

工作象徵著他們脫離了受保護的角色，雖然是爲了溫飽，是被動的被催促著長大，但到酒吧賺錢則是他們主動邁入成人世界。在窺視了成人世界的秘密後，

¹⁰² 雅歌塔·克里斯多夫（Agota Kristof），簡伊玲譯，《惡童日記》（*Le Grand Cahier*），頁 155。

¹⁰³ 尼爾·波茲曼（Neil Postman），蕭昭君譯，《童年的消逝》（*The Disappearance of Childhood*），（台北市：遠流，2003 年 4 月）。

他們一面探索著，一面繼續深入成人世界。隱藏在偷藏武器彈藥以及炸傷女僕等脫序行為下，是現實生活教導了他們保護自己以及必須取得力量的觀念。懲罰性的行為，彌補了他們對母親離開他們的不滿，也抒發了之前受到欺辱的情緒。當他們受到欺負的時候，沒有人幫他們，於是當他們有力量時，也隱約擔負起保護弱者的責任。在我們看來的施暴行為，對他們而言是懲罰、是保護，而他們就是「有能力」判斷善惡並且「執行」的審判者。

另外一個因為現實成長的經歷，而讓她轉變成施暴者的例子，就是《大逃殺》的相馬光子。幼時被母親帶去賣淫還有被強暴的遭遇，讓她的心靈蒙下了陰影，更形成了擺脫別人剝削的方式，就是自己握有主控權的想法。在發現自己的美貌可以讓男人為之傾倒後，她利用自己的身體做為條件，要求男人為她達成目的。相馬光子認為用身體控制男人，就是握有主控權，孰不知已經賤賣了自己。

在遊戲中她以「不願意再被剝削」為由，大肆殺害同學們，但卻沒有想到她也就是剝削自己的人。懷抱著童年的傷痛，將性做為籌碼，就已經剝削了自己身體和心靈的自由。幼時無法反抗的暴行，讓她在現實生活中極欲取得掌控權，而遊戲裡面臨的生死關頭，更激發出她強烈保護自己的欲望，也將曾受到剝奪的恨意，全部爆發出來。這股恨意更讓她充分融入遊戲，在「不信任別人」的基本條件下，更容易將所有人都當成假想敵。

二、作者施予的作用力

除了壓迫與反抗的關係外，角色與角色之間的互動，也可以看成是作者施予的作用力。不論是要將主角的行為英雄化，還是遭遇悲慘化，往往都會安排一個轉捩點，像是遭遇家庭變故或是目睹慘劇。這股刺激的力量，讓他們脫離以前懵懂的狀態，思想更加成熟，也更坦然接受自己的使命。這不僅僅讓讀者加深對角色的印象，甚至產生同情心，也對他往後的行為產生認同感。其中不可缺少的反派角色，除了不斷打擊主角的任務，能讓情節富有張力，而作者在反派人物身上

的著墨，也可以讓故事的整體氣氛更完整。

（一）正面與負面

作者在書寫上施予的作用力，最簡單的模式，主要可分為兩方面：一種是加強負面的力量，也就是將打擊主角的反派角色醜化、邪惡化。例如將他們外在的形象塑造成猥瑣、醜怪的模樣，加上卑劣的行為或是狡猾的個性。像《魔域大冒險》中的惡魔們。惡魔們由各種動物和人類殘肢組合成，連魔王喪王的肢體都是一堆切得爛爛的肉，作者除了說喪王是一個男人的模樣外，並沒有言明其他惡魔是否有性別。在作者的敘述下，喪王和地獄娃娃動脈變身成的孩子都是男性，其他的惡魔則都是動物。他們在把人類當成玩物與食物的前提下，侵略不是要土地或是統治的權力，而只是要讓人類世界變成他們的狩獵場。加上沒有思想而且嗜血的特性，以及完全沒有猶豫的殺人行爲。這能有效激發我們對主角殺戮惡魔時產生認同感，因為他們是入侵者，這些死亡和不幸都是他們帶來的，也順理成章的將人類的戰鬥合理化，讓讀者有「只能這樣才能停止一切殺戮」的想法。

另一種是正面的力量。作者將主角營造出讓人喜愛的特色，賦予他們具有光明想法、善良活潑的個性等等形象，像是《大逃殺》中的七原秋也，就是屬於這類型的代表。運動細胞發達的他，曾經為朋友去爭取權益而被踢出球隊，加深了讀者認為他不被國家正義或個人利益束縛，是個有自己想法與原則的人的印象。這一點也從他喜愛被禁止的搖滾樂，而不因這是被禁止的東西而打退堂鼓這件事情上可以看出來。七原秋也不像一般人擔心被扣上罪名而怕東怕西，他不拘小節、率性瀟灑模樣，也讓他深受女生歡迎。

七原秋也在遊戲一開始的時候，詢問過中川典子是否有自殺的想法，但之後就再也沒有這麼想過。堅持保護自己好友喜歡的女生的態度，彷彿就像白馬王子一樣，而且不管再怎麼艱難，他也始終不放棄希望，甚至孤身引開桐山和雄，爭取其他兩人的逃命時間。這樣相信著別人而且堅守著希望的生命態度，讀者在閱

讀的同時，也感覺到自己被激勵著，而不自覺的被他吸引。雖然他也被迫殺了人，但作者一直強調出他尊重生命的態度，像不顧自己危險衝出去阻止南佳織和清水比呂乃的槍戰，而後因為認為自己害死了南佳織而自責不已。雖然他也是有缺點、怕死、看見死亡會恐懼的人，但這種有缺憾以及充分表現人生無奈之處的角色，感覺是個真實存在我們身邊的人。有時某些文本也會將主角塑造成近乎完美，或是內外兼具的形象，像《小公主》、《小公子》這類作品，更容易讓讀者認同，並且將自己投射到主角身上，希望自己也是那樣完美的人，不過這樣沒有缺點，而且不記恨又寬宏大量的角色，總讓人感覺有點不真實。

（二）其他

較複雜的書寫則是讓善惡的力量互相衝撞，將角色塑造成亦正亦邪，處於模糊邊界的地段，是增加吸引力的一種手法。像《惡童日記》中的雙胞胎，作者在書寫中消去了許多引發他們行為的動機解釋，讀者只好自行填補作者的留白，自己替他們找動機或是其行為的理由。既覺得他們的遭遇可憐，卻又覺得他們的行為可惡。但在作者以書寫為一種可能的前提下，我們也可以把雙胞胎看成一個集合，戰爭中所有負面行為的集合。雖然我們透過雙胞胎看見了人性最糟糕的一面，卻也因為他們的遭遇而能理解，現實環境對人們行為的影響。另外，作家讓角色的外表與實際行為不符合，這種反差效果，也能讓讀者深思許久。除了雙胞胎外，《大逃殺》的相馬光子和桐山和雄也是很好的例子，兩人都擁有突出的外貌，但行為卻讓人不敢恭維。這部分作者以兩人的遭遇來解釋，一個失去的感覺神經，一個刻意排斥倫理與愛情。因此桐山和雄表現的像機械，像殺人機器，相馬光子則是用詐騙的方式玩弄別人的信任感，在抓到弱點時狠狠給予致命的一擊。

第四節 站在安全距離

暴力書寫較一般小說的場景敘述更有動作性，而且帶來和冒險小說類似的刺激感，不同的是，他還夾帶著一些讓人不適的噁心畫面，像是屠殺、血肉橫飛的屍體。但毫無疑問的，這也是一種魅力所在，因為這些畫面與敘述，滿足了日常生活中的無聊以及重複性。《人類破壞性的剖析》有說到關於生活帶來的厭倦感，如果沒有適度紓解，就會變成偏頗的行為：

……不能充分的彌補厭倦，還有另一個危險的結果，就是暴力與破壞。這個結果通常都是以消極的方式表達出來，就是被報紙、無線電與電視所供應的罪行、意外死亡事件和其他的流血與殘忍消息所吸引。人們對這類報告很渴切，因為這些報告是最快的辦法，可以製造興奮。¹⁰⁴

報紙上的死亡事件以及犯罪新聞，可以消極的抒發人們的情緒，人們短暫的被這些消息帶來的刺激吸引。暴力小說和武打電影也有一部分這樣的功能。人們享受電影中打殺場面帶來的視覺刺激，一部分原因也是因為主角「做了我們平常不能做的事情」。那麼除了這個原因之外，還有哪些原因讓我們喜歡暴力的小說呢？

一、扮演的樂趣

培利·諾德曼在《閱讀兒童文學的樂趣》中提到：

文本要我們假裝變成它所蘊含之讀者，就像演員扮演戲中的角色一般。許多喜愛閱讀的讀者都知道，閱讀文學的主要樂趣就是文學能把我們自己抽離而想像我們是別人；我們假定那個別人就是我們認同並想像自己

¹⁰⁴ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（下），頁 98。

扮演的角色，但我認為大部分的時候其實是蘊含之讀者——在理解的過程中，文本容許我們想像扮演的人¹⁰⁵。

閱讀時的投射作用，讓讀者與角色互動。不論是主角或是配角，也不分正義或是邪惡，我們可以想像自己身在其中，並依照自己的喜好，選擇一個或是一個以上的角色，假裝自己或是身邊的朋友變成了他們，成為書中的其中一員。在作者虛構的世界裡，不受時間、空間限制，我們能用想像力到達，滿足平時沒有辦法實現的冒險慾望。而一邊想像，我們也一邊將自己的個性與想法，填補到角色身上，用以解釋他的行為，或是賦予他一些和自己更接近的特色，讓我們與書本中的他們更貼近。

讀者在暴力書寫中體驗到了刺激，同時也知道我們是安全的。因為在理智上我們知道，書中的世界是虛構的，那些恐怖畫面描述得再驚悚也傷害不了我們，因此我們樂於享受。而且我們不用擔心被窺視，或是行為受到道德批評，因為只要我們不說，沒有人知道我們想在書中扮演的，是正義感氾濫的主角，還是吃人不眨眼的惡魔。

二、「假裝是」與「真的是」的差別

為什麼我們喜歡書本中的世界呢？因為許多事件、突發狀況帶來的刺激，還有面對危險時緊張的感覺，讓我們覺得角色的生活一點都不無聊。但大部分的人都不喜歡現實生活中的意外事件，因為自己遭遇到和別人遭遇到，以及假設有人遭遇到，這些是會帶來不同的感覺。正如同《人類破壞性的剖析》中所言：

一件事情是真實的還是遊戲，有很大的重要性，這還有另一個理由。大家都知道，真正的危險會動員起「緊急應變能力」，所產生的體力或忍

¹⁰⁵ 培利·諾德曼(Perry Nodelman)，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)，頁34。

耐力往往是當事者自己從來沒想到的。但只在整個有機體面臨真正危險的時候，這種能力才會產生；做白日夢的人所夢想的危險卻激不起有機體這種反應，只讓人產生恐懼和憂慮。事實與幻想不同，不僅引起緊急應變能力，在許多別的方面也會引起不同的反應；譬如說，在實際的情況下，會引起道德的禁誡，和良心的反應。¹⁰⁶

現實生活中聽到的新聞，我們並不會去想像畫面，或者想去知道詳細的狀況，除非當事人剛好是你認識的人。書本中的殺人事件，我們雖然會在作者的敘述下，在腦中重建畫面或是死亡順序，但只是因為閱讀時把這當成了解故事發展的過程。

就算讀者把自己「當作其中之一的角色」，也只是「假裝」。選擇權還是在於讀者。閱讀時如果對情節感到不舒服，可以選擇抽離情緒，或是快速翻過。因此不像真實生活中發生的意外那樣，會受傷、會流血、會痛，現實不像閱讀時可以隨時中止。面對文本時，我們不會因為心裡認同的角色殺了人，就覺得自己手上也沾了血。

以《大逃殺》為例。作者雖然描述了许多殺戮場面，但以遊戲為名的計畫，甚至是整個計畫的設計上，讓人真正感到恐怖的是其中牽扯到的人性反應，讓我們聯想到現實生活、社會上，你爭我奪、踩著別人往上爬的一些真實事件。而這樣的聯想，是除了畫面帶來的震撼之外，更讓我們感到害怕以及會深入思考的問題。

如果我們真的遭遇了暴力事件，當然就不像閱讀時會用刺激來形容，而是身體真的會有反應，像是發抖、感到強烈的害怕，因為我們無法知道事情的下一步會怎樣，這種不確定感以及預期中會有的疼痛感，會帶給我們極大的焦慮和恐慌。我們必須依照自己的能力和眼前的狀況來判斷行為，也必須想好後果。

書中的角色「代替」了我們去經歷那些痛苦，而我們只需要接受文字建構出

¹⁰⁶ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（上），頁 94。

的畫面，還有用平常的經驗來填補畫面給予我們的感受，這就是現實遭遇到以及躲在書本後面當讀者的區別。

三、他者的角度

每個讀者在閱讀時，都會採取不同的角度來看文本。有人單純是享受故事內容，有人尋求故事中不同的生活經驗，有人針對故事探討的議題來分析，有人把自己生活的問題投射到故事中，尋求解答。每個人採取的角度不同，得到的東西與結論也不一樣。

除了作者的角度之外，角色不同的個性也會呈現出自己的角度，就算讀者將自己投射到了角色中，卻也不一定會按照預設的角度來看事情。這些角度都能豐富文本。就好比我們說要相處過才能真正認識一個人，因為讀者能用扮演或抽離的方式，來回進出文本，因此也能從多個面像來認識角色。就算不願意認同哪個角色，只當個旁觀者、透明人也沒關係，這樣更能從他者的角度來看整個事件的發展，也能比較客觀的分析問題，而不會受到喜愛的角色左右，硬是區分出善惡，或是用其他的二分法來將角色做分類。

閱讀暴力書寫的場面，既能體驗到刺激與冒險的情緒，適度的緊張還有距離感，能滿足我們扮演別人的欲望，還有紓解壓力的效果。不過很重要的一點，還需要有分辨的能力。書本提供了安全的範圍，讓我們在裡面扮演、療傷、尋找自我、抒發情緒，但我們也必須了解文本與現實世界的不同。

書本中許多是模擬的場面，模擬的死亡、模擬的暴力，雖然有真實感，但都是靠作者描述出來的，我們是透過這些描述去想像、建構畫面，但必須知道作者是利用這些情節來反映一些問題，暴力只是一種過渡的手法。作者並不是要我們去模仿那些行為，或是重現那些問題到現實生活中，而是希望我們能以他者的角度，來思考是不是有解決辦法？或是如果是我遭遇到了，我會怎麼做？我們可以透過討論或是跟別人分享自己的解決方式，來深入了解自己或是重新認識別人。

而這樣的過程，往往可以讓我們聯想到一些生活經驗，或是朋友有過類似的遭遇，一些現實生活無法只靠一個人解決的事情，書本中無解的答案，在許多人不同意見的激發之下，得出來的不一定是解答，但可能是一個找到解答的方式。



第肆章 延伸議題

前一章探討了作家在寫作時，如何利用角色營造出衝突，以及用怎樣的手法，讓場景充斥著暴力帶來的緊張氣氛。這一章研究者將著重在探討，暴力的少年小說與一般少年小說常見主題的不同之處。

暴力帶來了死亡，死亡在一般人印象中就是毀滅。一般的少年小說故事主題「啓蒙與成長」環繞著少年或青少年，他們自身與家庭以及學校、同儕之間。模式大多是透過與他人互動，經歷了各種大小的事件，從挫折中得到不同以往的想法及領悟。但是暴力書寫讓這種模式有了變化，讓死亡變成了主要幫助角色們成長的要素。正如張子樟所言，許多兒童文學作品都曾觸及死亡，但大多未曾以此為主要訴求¹⁰⁷。而這三系列作品，卻都讓「死亡」佔了極大的篇幅，而且故事中的少年，都在未做好心理準備的狀態下，被捲入充斥著暴力的世界裡，和死神接觸了，隨後死亡更是形影不離的出現在他們周遭。「實際上，生死問題常常成為少年小說裡，角色啓蒙與成長過程中最難以克服的關卡。¹⁰⁸」暴力書寫利用與死亡相關的描述，像是屍體模樣、殺戮行為等等來加強情節中的恐怖感，但也讓人不禁思考：「死亡」在角色的成長中，象徵著什麼？又有怎樣的作用呢？

第一節 死亡與宗教的象徵意義

出版社介紹《大逃殺》時，說這是一部「以暴力反暴力」的真性情作品¹⁰⁹，《魔域大冒險》則定位成刺激、冒險取向的奇幻小說。《惡童日記》被形容是「變色文學¹¹⁰」的代表作。相較許多暴力書寫引發的批評，像劇情太過血腥，以及被

¹⁰⁷ 張子樟，《少年小說大家讀》，頁8。

¹⁰⁸ 同註107，頁8。

¹⁰⁹ 引述自《大逃殺》(Battle Royale) (上) 書皮折頁介紹。

¹¹⁰ 《惡童日記》作者介紹處有提及此一名詞。但「變色文學」一詞無詳細的解釋，研究者認為此為出版社創造出來的詞彙，為宣傳的手法之一。可解釋為戰爭背景下，受限制的時空裡，道德、

質疑歌詠暴力，可能會造成模仿或是道德的問題。《大逃殺》和《惡童日記》甫出版之際，也引起一片譁然，《大逃殺》甚至被以內容讓人讀來不舒服為由，從恐怖小說甄選中落敗，輾轉過了好久才得以出版。但這三系列文本中文版的推薦序或是讀者投書，對這些文本全部都是正面的誇獎與評價。這當然是出版社銷售的手法之一，只是從出版後熱賣、引起廣泛討論的現象來看，研究者不禁疑惑，是否國人對於這類型的小說，已經有某種程度的接受度，並也有能力解讀作者背後欲傳達的信念呢？或是更單純的，只是享受著恐怖劇情帶來的心跳加速？

《大逃殺》和《惡童日記》在推薦序、導讀部分，出版社邀請到其他作家來闡釋故事深層的意義。《大逃殺》被賦予諷刺日本菁英主義，以及象徵個人在現實社會中展開生存之戰的框架。《惡童日記》在出版社加了頭銜後，以雙胞胎俊美形象和行為對比，呈現出的善惡模糊地帶，來探討戰爭中，大環境帶給我們的教訓與改變。《魔域大冒險》讀者投書大多強調冒險帶來的快節奏，還有情節的新鮮感。

不論作者一開始安排的原意為何，「死亡」在文本中帶給主角的震撼力，也透過閱讀同樣傳達給讀者，有著「喚醒」他們的作用。就像催促著他們開始重新認識這個世界，不同於以往有家人保護的世界。從混亂中進而思考，從保護自己與其他人的行為中，發現生命的價值與意義。所以研究者認為暴力帶來的戰鬥行為，不只是幫助他們突破框架的一股力量，也是角色對讀者發出求救信號。雖然讀者各自在閱讀中加上自己的認知與感受，給予特定角色認同或是同情，甚至是譴責。但看著角色們為了生存而拼命戰鬥，或是垂死掙扎的描述，情緒隨之起伏的同時也思考起角色面臨的問題，以及其他可能的解決方式。

一、死亡不同的意義

三系列文本雖然都有「死亡」場景，但不同國情的影響下，寫作時呈現出來

善惡等等維持社會秩序的準則，都變得虛假而無用。因為故事揭發了扭曲、複雜的人性，不只讓書中的世界變色，也震驚了文壇。

的氛圍也大不相同。《大逃殺》的作者高見廣春，充分發揮了日本偵探、殺人小說的黑色幽默，在許多地方加入角色內心獨白或是在心中回嘴的方式，緩和了恐怖氣氛。更利用角色的互動、對話，討論了校園常見的小團體、社會上少女賣春、性氾濫，人們懶於改變等問題。

《魔域大冒險》系列的愛爾蘭作者向達倫，受到歐洲古老傳說的影響頗深，喜愛吸血鬼、狼人等陰森森的角色。他雖然用了這些古老的傳說生物，但也一改以往他們給予人的印象。不論是《向達倫大冒險》中的吸血鬼，還是《魔域大冒險》系列有變身狼人危機的主角，都變得富有正義感和人情味，且脫離以往常扮演的反派角色，邁向英雄之路。向達倫幫這些生物改頭換面，但也跳不出英雄故事的模式。主角必須遭逢巨變，往往是安排家庭變故、親人喪生，而在體會到這種分離的痛苦後，才下定決心好好使用自己的力量，來打擊邪惡勢力、拯救世界。

《惡童日記》的匈牙利作者雅歌塔，經歷了戰火以及流亡生涯，文本也反映出了一部分這樣的生活經驗，相對其他兩個文本描寫死亡時的激情場面，《惡童日記》顯得冷靜得多。因為是用寫筆記的方式記錄下來，因此省略了許多對情節與人物的刻劃，著重在記錄「發生了甚麼事情」。少了情緒性的文字，連某某人的死亡都變成日常生活中發生的一小部分而已。

同樣描述了「死亡」，作者卻讓他們代表著不同意義。《大逃殺》透過七原秋也傳達了「活下去就有希望」，並強調精神力量的重要。

七原秋也身邊最好的朋友是第一個犧牲者，他也是第一個離開校舍後目擊到同學死亡的人。從此開始思索，提出「人如果死了，是不是所做的一切、存在的痕跡都會消失？」這樣的疑問。當他決定保護中川典子時，一開始只是因為想代替好友守護心愛的人，誤殺了大木立道之後，在川田章吾的訓誡下，他才終於知道自己希望大家都活著的想法，早在他選擇保護中川典子，就已經有了矛盾。因為當別人攻擊時，為了典子和自己，只能戰鬥。大家都想活下去，但也因為這樣的想法，讓同學之間不得不殘殺。他們沒有力量突破大環境的限制，只好用所有的力量，來抵抗想剝奪他們生命的任何一個可能。遊戲中大家獨自奮鬥，然後有

人倒下。七原秋也說要在腦海裡牢牢記住每個同學，才不會讓他們白白活過。記住倒下的人，認為這樣做生命就有了意義，雖然只是一種安慰自己的心理，但在記憶中惦念著死去的人的一切，也不能說不是另一種生命狀態的延續。

《大逃殺》最後採取開放的結局。警察追來了，七原秋也和中川典子一邊奔跑，秋也一邊在心中想著這次他要主動投入戰局，直到勝利。作者加了一句「再一次，『殘存人數兩人』。不過當然，他們將與你們所有人同在。」，暗示他們逃離了，也讓結局不那麼沉重。但也可以解讀成他們死了，是「精神與我們同在」。因為作者在書中讓死亡分成了肉體死亡和精神死亡兩類，狂暴殺人的相馬光子和桐山和雄，都是精神死亡的一類。七原秋也在身受重傷被救到燈塔後，也是靠著一定要見到同伴的意志力，才重回中川典子他們身邊。可見精神力量對一個人的影響有多大！失去了精神力量就像行屍走肉，沒有足夠的信念也不能完成目標。七原秋也依靠著心中強烈的生存欲望，不只成功守護了中川典子，也從失去生命的同學身上，得到關於生命的啓示。

相較《大逃殺》開放卻充滿希望的結局，《惡童日記》毀滅性的結局，讓死亡帶有「解脫」的意味，也充滿無力改變現實的無奈。

生離死別是戰爭中常見的場面，路卡斯因為家庭變故，加上戰爭阻隔了音訊，提早脫離大人的保護。獨自面對大人世界還有戰爭帶來的艱苦生活，殘廢的腿，還有自身寂寞、被家人拋棄的情緒，實在是太難受了。於是路卡斯靠著幼年有著雙胞胎兄弟的記憶，想像自己仍然與他再一起。他在筆記中，讓現實生活裡難以忍受的一切調換位置。筆記的世界實現了他部分的夢想和希望，也讓他有暫時躲避、喘口氣的地方。直到最後，路卡斯終於發現自己仍然無法回到家人的身邊，才以死亡結束了受病痛折磨的生命，以及期待了許久，卻落空的追尋之路。柯勞斯希望母親不要只想著路卡斯，路卡斯希望能和家人相認，他們都只是希望能「被注意到」。沒有辦法達成這個願望，心靈的失落加上生活帶來身體上的病痛，「生命」對他們而言，變成折磨的來源。

把自殺看成解脫的人，想法的前提是認為「死了就一切都沒有了」。如果把

生命看成負擔，一旦力不從心的時候，就會覺得疲倦。擺脫疲倦的最快方式，除了找到新的刺激，就是消極的結束生命好終結這種感覺。不是往前跨，而是選擇自己打上句號。他們迎向死亡一方面是求自己解脫，一方面也企圖用自己的生命，控訴生活上或其他種種不滿。路卡斯死了，卻把手稿留給他兄弟。書寫的文字變成他生命的一種象徵。

在《魔域大冒險》系列裡，死亡場面往往成為帶動氣氛的場景，像是惡魔大屠殺或是葛柏與惡魔戰鬥。這種大型的場面，一方面有著觀看競技場人獸相搏的刺激效果，一方面也是正邪兩方勢力相撞摩擦出的可看性。死亡對主角有著兩層意義：啟動與推進。目睹親人喪生的葛柏，死亡變成啟動他身上魔法力量的開關，也將他推向魔法世界。為了保護部落裡的人，決意犧牲自己性命的女祭司貝可，還有為了拯救全人類而奮戰的使徒，以保護更多人為前提，將自己的生命變成阻止邪惡的力量。魔法既是啟動兩個世界的連結，也是將危險推進，或變成阻止危險發生的關鍵。可說是兩面刃，全看使用的人有怎樣的動機。

這就和許多人同時面對恐怖或是壓力，卻因為選擇處理的方式不同，而有了不同結果。在故事的情節中不難發現這樣的例子，對死亡的恐懼可以阻止一個人前進，像葛柏遲遲不願正視自己的力量。也可以讓一個人為了繼續前進而殺人，像是《大逃殺》中發瘋的南佳織以及只想著自己活命的相馬光子。

在閱讀的同時，隨著角色目睹了死亡，面臨生死關頭的抉擇，我們知道死亡並不是老年人才需要面對的事情。「死亡」促使主角們心靈上成長，也讓他們意識到生命的脆弱，以及相互扶持的可貴。但面對內在壓力和外在危險的夾擊下，人總會有軟弱的時候。路卡斯用「書寫」透露出求救信號，老魔法師和其他使徒們用「不停戰鬥」來支撐自己。每個獨立個體在堅強的背後，渴望著同伴或是可以依靠的對象，不論是力量或是心靈上的支援，在這危急時刻，都顯得彌足珍貴。死亡可以是消極逃避的手段，也可以是轟轟烈烈的犧牲。透過死亡的歷練，讓他們知道了生命的重要與寶貴。讀者在面對這些年輕生命消逝的同時，也逐漸了解：我們可以毫無畏懼的戰鬥，但無論如何，當你有了面對死亡的勇氣時，也必

然懂得，要學會如何活下去。

二、宗教不是萬能

加入了宗教成分也是這三系列文本的特色之一，像《魔域大冒險》系列用了「使徒」、「基督教」這些宗教用詞。許多故事在「死亡」的情節中，加入了宗教成分，用神聖化的效果，來淡化其帶來的恐懼，像〈賣火柴的小女孩〉、〈快樂王子〉等著名童話。但這三系列文本中，宗教並未運用到死亡的意象中，反而被用在負面的呈現。例如天使、神父這兩者原本聖潔的形象，在文本中被反轉，引發不同角度的思考。

《大逃殺》將「墮落天使¹¹¹的微笑」這樣的形容句子，加在相馬光子身上，和《二人證據》序中提到天使手持雷霆，報兇訊以警示人類，在某部分意義雷同。天使原本是受命於上天的使者，是爲了歌頌榮耀與上帝，爲上帝工作而被創造出來，而墮落之後的天使變成了撒旦，象徵誘惑以及負擔著原罪。天使在童話故事中擁有被美化的形象，從可愛的孩童模樣到了希臘神話漸漸演變成美少年，也和善良這類特質劃上了等號。這兩套文本用「天使」形容雙胞胎和相馬光子，都是外人從其姣好容貌得到的評語。雙胞胎和相馬光子因爲姣好俊秀的外貌，讓看到的人認爲他們內心也如同外表一樣純潔，但卻不知他們的內心早已隨著環境影響而逐漸變質，就像墮落的天使一般，這也顯現出人們對於天使的刻板印象。天使原本代表善良一方，卻做出了不符合形象的行爲，但作者並不改以惡魔、撒旦來稱呼，而是用「墮落」，暗示著他原本是好的，只是後來變壞了。仍然保有其天使之名，與直接改用撒旦稱呼，兩者讀來有不同的感覺。文本中不約而同的都以天使容貌，和惡魔行爲產生的落差做對比，強調出天使的另一面。出現的天使不再給人平面的印象，不再停留於童話故事中，展現我們想像的完美、純潔、善良。他們用顛覆以往的行爲，來實現他們自己的願望。

¹¹¹ 「墮落天使」一詞，引自大天使路西法背叛耶和華，而變成撒旦的傳說。

在《魔域大冒險》中，「基督教傳入」變成故事中的一個關鍵。因為這不只導致古魔法力量衰微，也造成一位德魯伊法師憤而招換惡魔，是惡魔們第一次透過隧道大舉入侵的事件。當時，十字架、教堂、神父都抵擋不了惡魔，人們必須依賴原始的魔法力量，才有可能消滅他們。魔法師運用的魔法來源，在於直接汲取大自然的力量，而魔術士則是引導空氣中的魔法能量。這樣神秘不可解的力量，是透過人類自身的天份以及充分自覺，與大自然結合、配合之下，才能顯現。宗教原本是給予人們精神力量，基督教也以信者得救贖為號召，來闡述其救世的理念。但在這裡，他們卻變成了引發戰鬥的開端，而且也沒有足夠的力量可以保護一切。人們必須依靠那些已經發覺自己的力量，並且願意犧牲自己的英雄，才有獲救的可能。

代表傳達上帝訊息的天使和神父，到最後連自己也拯救不了。就像《惡童日記》中的神父，原本是救助別人的角色，是宣揚和平的神職人員。但是他對於改變大環境或是拯救受苦之人，卻也是無能為力，甚至自身也會犯錯。而以惡人姿態出現的雙胞胎，卻點醒神父的良知，拯救需要幫助的小兔子。以惡之名行善之事，或是以善之名行惡之事，到底何者為善？何者為惡？能引導我們的又是什麼呢？神祇從未降臨。主角們必須依靠自己的力量，保護自己以及想保護的對象。

第二節 我殺故我在

「殺，是一個辦法，可以讓他覺得自己存在，讓他覺得畢竟還可以在另一個人身上產生效果。¹¹²」《人類破壞性的剖析》中以青年教養院中的訪談，發現沮喪帶來的無力感可能導致暴力行為。「死亡」可以蘊含許多不同的意義，但最直接的作用，就是抹滅掉個體的存在。不過這並不是唯一讓人失去存在感的方式，少年在成長過程中，需要同儕的認同（identification），別人的認同與誇獎可以加強他們對自己的信心，互動過程也能增強自身的存在感，並在團體中得到一體感。《巫婆一定得死》一書中提到兒童害怕被父母拋棄¹¹³，這種害怕孤立無援的感覺，少年和成人也是一樣。加上現代工業社會造成人與人之間的疏離，寂寞與封閉內心等造成的心理疾病也日益嚴重。《偏差行為面面觀》¹¹⁴一書在〈正視年輕人的喧囂面〉中提到：

從犯罪學者的眼光，他們面臨的是認同的危機。……我們的社會一直視青少年為邊際人，他們沒有責任感，沒有行為的能力；可是，青少年需要社會化，此動機並不亞於成年人成就動機之強烈。「價值感」在青少年的心目中佔有很重要的地位。……地盤可以讓他們品嚐權力的滋味，自尊與表現能力的機會。¹¹⁵

當少年們遭遇到事情而懷疑自己是否做得對時，就會尋求外在的認同與肯定，希望有人支持他的做法與想法，如果無法從家庭得到這種需要，就會從朋友甚至剛認識的人那裡，找尋支持以及意見。因此探討青少年問題的小說，像《嗑藥》一

¹¹² 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（下），頁 103。

¹¹³ 雪登·凱許登（Sheldon Cashdan）著，李淑琚譯，《巫婆一定得死—童話如何形塑我們的性格》（*The Witch Must Die- How Fairy Tales Shape Our Lives*），頁 34。

¹¹⁴ 黃榮村編，《偏差行為面面觀》，（台北市：大洋出版社）。

¹¹⁵ 同註 114，頁 67-68。

書即在描寫青少年懵懂之際，在親人管教以及嚴厲的斥責中，轉而尋求別人的肯定。因為少年們「較難肯定自己是怎樣的一個人，從眾行為才能得到較肯定的自我¹¹⁶」，常常就糊裡糊塗跟著同輩一起犯罪而不自知，也很容易受別人的假認同而掏心掏肺完全信任那個人。這些茫然、無所是從而徘徊在社會邊緣或底層的人物，往往變成了犯罪的代表。其實少年們只是還不太懂該如何選擇，如何表達自己而已。

這三系列文本的邊緣人，展現出各自不同的面向與應對問題的方法。邊緣人不一定都是逞兇鬥狠的角色，像霹靂、康諾、瑪迪阿斯，他們因為個性以及擁有較多不同於常人的地方，而無法順利融入團體中。殘缺的肢體或是較胖的體態，甚至成為受嘲笑與排擠的原因。在別人惡意的捉弄下，他們也更封閉自己的內心，或刻意疏離人群，像康諾還故意吃個不停，讓自己變胖、變醜，成為別人「期待」的樣子。在邊緣人當中，他們算是比較沒有反抗能力、消極的一群。反觀相馬光子、以桐山和雄為首的不良少年們、雙胞胎這幾位角色，雖然在社會上也屬於弱勢的一群，但靠著蠻力和武器、兇狠的行為，積極為自己爭取生存的空間。

面對別人的否定與逆境，每個人都有一套自己的抵抗方式。有人從此不振，有人轉而訴諸武力，但不可否認，他們需要的、爭取的，不過是生存的空間。就像《大逃殺》裡一群互相殘殺的同學，在攻擊的時候，也只是不希望失去自己的生命。每個人都單純擁有「希望繼續生存下去」的願望，但為了實踐這個願望，卻會傷害到別人。這是為什麼呢？「戰鬥」在文本中除了是保命的需要，還傳達出了怎樣的訊息呢？我們都希望有人能了解我們的內心，也期待著自己的存在被別人承認與肯定，但在生死關頭，二選一的情況下，難免會選擇先保住自己的性命。不過到最後，活下來的卻都是想著要保護別人的人。

一、沒有舉牌說「不」的權利

¹¹⁶ 黃榮村編，《偏差行為面面觀》，頁 66。

成人是世界的主宰，掌握了大部份決策與命令的權力。現實生活如此，文本中的社會也是一樣。在這三系列文本中，《惡童日記》裡的戰爭、《大逃殺》的「計畫」，都是大人引起的問題。被捲入其中的少年們，礙於年齡與力量，只能被迫承受結果。這三系列文本都讓少年們，遭遇到平常人一生都不見得會遇到的狀況，並完全剝奪了他們在一開始選擇退出的權利。作家筆下的少年形像，透露出處於大環境下，無力改變一切的無奈感。年輕的生命代表著希望，卻也還未經過歷練。讓他們傳達出對社會的失望，更勝於用成人角色來詮釋。從《大逃殺》和《魔域大冒險》的文本中，我們不難發現那群少年們內心的轉變。從初見死亡的驚恐，一開始想要逃避到被迫戰鬥，最後逐漸適應的過程。就算是《惡童日記》的雙胞胎也是透過學習，才漸漸習慣成人的殘忍。

許多成人的文化操控著青少年……青少年的犯罪文化並不是獨立於社會而存在，其文化的創始者，難免沒有成人的參與¹¹⁷。正如《大逃殺》計畫的一部分，就是要藉此殘殺的行為，讓人們了解其他人的不可信任，以保全政府的不可動搖性。少年們只是犧牲品而已，是用來達到目的，可以捨棄的部分。就像早期尚未有童年觀念時，兒童被當作成人的附屬品，穿著與成人相同的服裝，幫忙做一些成人的工作。雖然在童年的概念形成之後，受教育以及保有秘密改變了兒童的處境，但還是有許多成人把自己的孩子當成所有物看待。雖然兒童與少年沒有經濟能力，加上心智未成熟，的確有受保護的需要。但若是管教太過了，往往會造成反效果。成人認為可以左右少年的心態，更是一大問題。

文本採用狂暴的手法呈現了亟欲改變，以及無法改變的人們，而他們也各自在面臨選擇時，做出了決斷。透過壓力與思考，生活上的磨難，存活下來的少年們終於褪去青澀，變成有自己的想法、獨當一面、成熟的人。那麼未經過歷練的成人，也能算是成熟的人嗎？是否一定要有考驗，才能幫助我們成長呢？其實我們也都在接受著各式各樣的考驗，只是危險程度還不到決定生死的地步。死亡迫近以及戰鬥的必需，在短時間內讓少年成長，就像是悶燒鍋一樣，利用「壓力」

¹¹⁷ 同註 116，頁 68。

來達到效果。但除非是像角色們擁有超人的心智，還有幾乎超越成人的智慧與反應，不然有幾個人能夠逃脫呢？超過一個人能負荷的壓力，往往會導致心理疾病以及扭曲的想法和行為。因此適當的抒發壓力也是必要的，文本中的少年就利用戰鬥來宣洩無處可去的情緒。

雖然我們每天都在選擇，也不停的做出決定，但在命運面前，我們還有沒有選擇權？是要掙扎之後認命？還是能靠自己的力量突破難關呢？沒有嘗試過，我們永遠也不知道結果。但唯一可以確定的是，沒有人可以完全剝奪我們選擇的機會，文本中的少年也一樣。看似沒有選擇權的他們，其實也都在自我與他人之間做出了選擇。相馬光子選擇用暴力來拯救自己，七原秋也選擇相信，川田章吾選擇用生命保護別人。無法逃離的大環境，就像現實生活給予我們道德框架、知識等等限制。放棄總是比較容易的，但直接面對恐懼，也是唯一能徹底破除恐懼的方式。

「戰鬥」帶來了爭議，也帶來思考。首先，必須先清楚為何要戰，以及是否有戰鬥的必要性。戰鬥不該是淪為塑造英雄，崇拜英雄主義的行為。如果我們無法透過戰鬥釐清自己與他人的關係，不清楚自己戰鬥的目的，也無法透過戰鬥來找出自己的定位。那樣盲目的亂鬥，只是徒勞。

二、抵抗的方式

現實生活的考驗雖然不像《大逃殺》或是《魔域大冒險》中那樣刺激，但在面臨威脅時，大多數人的反應都像主角們一樣，驚慌、恐懼，想要逃避並且不敢相信竟然是自己遭遇到了。但在這些情緒過後，也難免會在消極退縮與積極出擊，這兩者之間做出選擇。研究者就文本角色的反應，大致分了三種主要的抵抗方式。

（一）鴛鴦型

《第三謊言》中的路卡斯可說是此類代表。藉著幻想出雙胞胎的存在，將現實的不快透過「書寫」來扭轉，安慰自己。雖然無法改變現實，卻可以給他繼續生活下去的力量。但逃避只是暫時躲開，無法真正解決問題。

現實生活中，因為外婆的房子和土地要被國家收回，未成年的他必須到收容中心。因此他跟在想越界的男子後面，踏著他的屍體到了鄰國生活。雖然這也是一種改變，動力卻是來自於他想逃離被帶去收容中心的結果。他沒有替自己爭取，改變現況的勇氣，對於內心的渴望，也一直到生了重病，才終於想要實現。

路卡斯雖然最後選擇了面對，主動去見他的兄弟，主動去了解自己缺席的家庭，但他的兄弟卻退縮了。路卡斯渴望家人就像瑪迪阿斯渴望得到關愛一樣。與佛洛姆共屬「新精神分析學派」(neo-Psychoanalysis)的艾弗瑞·阿德勒(Alfred Adler)，認為文化、社會和其他人對一個人的人格成長的重要性，是不可忽略的。

《了解人性》一書為阿德勒在維也納的民眾講習所每週一次的講座內容，書中以「生命目標」此一重要概念貫穿全書，指出人的心理生命為了保護自身在環境中安然存活，常常會發展出一種朝向支配與超越的傾向。其解決辦法就是培養「社會感」，也就是關心其他人類福祉的情操。在《了解人性》¹¹⁸一書的編輯室報告中，吳昭榮提到：

人的心理生命為了保護自身在環境中安然存活，常常會發展出一中朝向支配與超越的傾向。這種傾向的生成與兒童初來到人世時的脆弱有直接的關係，天生殘障的兒童及成長環境匱乏的兒童為了抵抗外界不利的條件，更會激發出扭曲的支配慾與超越需求。¹¹⁹

路卡斯後天受槍傷造成腳上的殘疾，讓他的童年生活更加艱辛。而環境又不容許他得到支配某人，或是以此作為索得更多注意與關愛的方式。路卡斯藉著瑪迪阿

¹¹⁸ 艾弗瑞·阿德勒(Alfred Adler)，蔡美玲譯，《了解人性》(Understanding Human Nature)，(台北市：遠流，民79)。

¹¹⁹ 同註118，編輯室報告。

斯這個虛構的人物，抒發了他心中的渴望。後來他也主動踏出一步，但試探的結果卻是讓人失望的。發現無法實現這個心願後，他選擇自殺來結束自己，結束這個他不想要的結局。

（二）戰鬥型

戰鬥依照動機可粗分為以下三種：為自己戰鬥、為別人戰鬥、為戰鬥而戰鬥。A·H布斯給侵犯下的定義是：「對其他有機體發出有害刺激的一種反應。」¹²⁰因此不論有多好的理由，攻擊行為會造成傷害，是不可避免的結果。在《大逃殺》文本中有許多第一種類型的人物。像相馬光子、南佳織等人，他們往往是因為生命或是其他自身利益受到威脅，個體為了反抗或是保護而有所反應。雖然也有些人是以主動攻擊別人而取得優勢，但除非是真的在力量上優於他者，否則主動發動攻擊也未必能獲勝。

文本中真正取得生存權的，是第二類型的人。例如《大逃殺》的七原秋也、川田章吾，《魔域大冒險》的葛柏、康諾。他們除了自己的安危之外，還需顧慮到身邊的同伴們。感覺上應該是比較容易被打敗，但因為責任心作用，奮不顧身的態度常能達到意想不到的效果。面對面時更能震懾敵人。抱著要繼續保護某人的決心，因為要同時保護兩個以上的人，自身力量也能被發掘出來。這類型的人雖然很強，但也容易變成孤軍奮鬥，甚至提早陣亡。如果他身邊的同伴並不能給他支援，那就可能變成負擔。因此這是互相的行為，並不能依靠一個人完成。必須這個團體裡面的人都以保護別人為自己的目標，而不是把保護自己的人當作武器或盾牌。互相支援、互相照應，就像現實生活中的好友一同度過難關一樣。若演變成孤軍奮鬥的局面，則是演變成「英雄探索之旅」：遭遇問題→煎熬→靠自己的力量突破。英雄並不一定是替別人戰鬥，但在幫助別的群體的過程，往往能從中得到啟發，體悟到生命的意義，以及從其困擾的事情中獲得解答。

¹²⁰ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（上），頁 63。

文本中符合第三類型的人物，大概就是《魔域大冒險》中的惡魔了吧！不過他們的動機和電影中許多戰士型的角色又不一樣。戰士們崇尚的是力量。戰鬥是他們展現力量的機會，藉著與別人較勁，享受從中獲得的成就感。但他們的戰鬥目標往往是為了實現自己訂下的目標，或是成為英雄的梦想。惡魔從一開始將人類當作食物，到後來轉變為有計畫的侵佔人類世界的領土。可見作者是利用惡魔的角色，諷刺了許多政府發動戰爭的癩腳理由。

（三）無感型

相較於以上兩種反應的人，無感型的人並不介意存在感或是其他問題。因為他根本不煩惱那些，他根本沒有任何情緒。代表人物就是《大逃殺》中的桐山和雄。雖然雙胞胎和其他一些角色對於死亡或是戰鬥也是習以為常的模樣，但都比不上桐山和雄漠視一切的態度。雖然一開始也覺得他有點像是為了戰鬥而戰鬥，但他其實是以「怎樣都可以」的想法投入戰鬥。不只戰鬥的對象，甚至是戰鬥本身對他而言都無所謂。從他的行為甚至會覺得，死亡這件事情也並不讓他害怕或是退縮。既然沒有任何的感覺，那麼生死又有什麼意義呢？因此，他可以依照規則，從容的進行「殺光其他人」這個目標。

艾弗瑞·阿德勒在《了解人性》（*Understanding Human Nature*）一書中提到同理心（Empathy）與認同（Identification）的重要性。他說：

一如社會感有許多不同的程度，同理心也有許多不同的程度……人若是把人類的群體關係投射到比較沒有價值或無生命的物體上面，則個體的發展便可能完全停止。又如我們看到有的小孩殘酷地對待動物，倘若不是完全缺乏社會感及認同於別種生物的能力，便不可能有這種情況出現。……他們只想到自己，對別人的歡笑、憂傷失去興趣¹²¹。

¹²¹ 艾弗瑞·阿德勒(Alfred Adler)，蔡美玲譯，《了解人性》（*Understanding Human Nature*），頁67-68。

相較於一般的正常人，桐山和雄失去感同身受的能力，也失去了社會感，失去對身外事物表達感受的能力。由於大多數的人是透過視覺來建構想像與記憶的天地，雖然在每個人不同的個性與特質影響下，外界給予刺激後，每個人的知覺也不盡相同，但一個沒有知覺的人，既無法對眼前所見產生情感的連結，也不覺得哪些情景是對他有意義的。阿德勒表示：知覺未必與實像完全相同，每個人都有能力重新塑造、重新安排自己與外界的接觸，以便契合他的生命模式……知覺不只是一種生理現象，它還是一種心理功能，從當中我們可以得出有關內在生命的廣泛結論¹²²。如果知覺失去了傳達或是幫助個體建構的功能，那麼也可以說個體失去了知覺其他事物的能力。這並不是說他瞎了，而是說眼前的一切對他而言，都是沒有意義的。桐山和雄殺死同學之後，除了有將手觸碰沼井充的屍體，其餘的屍體他看也不看。別人的生死對他而言根本無足輕重，觸碰沼井充屍體這個不帶任何情緒的動作，只是因為覺得，了解一下子彈進入人體後會怎樣也無妨。就像他和沼井充等人混在一起，做犯法的事情，只是覺得可以用來打發時間也好。因為沒有感覺，沒有對人或事產生認同，因此每天機械的學習就與他現在機械的殺人行爲一樣，這兩件事情對他本身而言並沒有任何特殊意義或差別。

雖然作者將角色安排成因為車禍手術，被破壞了細微的神經細胞，失去了感覺的能力。先天性封閉自我的人，在現實社會中有許多案例。但也有許多人是後天的刺激，自己主動隔絕了與外界的溝通，拒絕感受。「無感」變成一種反抗的力量，就像拉起防護罩一樣，認為這樣子自己就安全了。後天學習無感的人和鴛鴦型的人類似，都找到一個讓自我逃離現況的管道。但鴛鴦型的人還是對外在事物有感覺的，別人的反應一樣會對他們有所作用。像桐山和雄這樣的人，戰鬥既不是尋找成就感或是認同的方式，也不是刺激他的力量，只是無聊，用以打發時間的遊戲罷了。

¹²² 艾弗瑞·阿德勒(Alfred Adler)，蔡美玲譯，《了解人性》(Understanding Human Nature)，頁 54-55。

第三節 是英雄還是殺人魔？

《了解人性》一書提到「幻想」是靈魂另一種創造力，而幻想也成為孩子爭取到力量的來源：

……探索小孩的幻想就知道，爭取力量在他們的幻想中扮演了主要的角色。……他們的幻想大多數是以「等我長大」這類的字眼開始的，而許多成人也一直好像還需要長大似的活著。爭取力量這個明顯的重點再一次告訴我們，靈魂生命只有先訂了確定目標才可能獲得發展，在我們的文明裡，這個目標就是社會的認同與顯榮。……社會感和權力爭取一樣，在幻想天地都扮演了要角。在小孩的幻想中，很少不把所爭取的權力應用到社會性的目的上，很多兒童的幻想內容都是成為打敗邪惡勢力、魔鬼等的救世英雄或驍勇騎士¹²³

這就和我們閱讀的時候，容易認同拯救別人的角色，或是羨慕力量強大、厲害的角色，也是同樣的道理。英雄展現出的特質，像是不顧自身拯救別人的勇敢行為，讓他變成正義的化身。而從冒險中得到的財富或是榮耀，以及受到大眾的誇獎，更是讓人羨慕。因為這些正是現實生活中大家努力去爭取，想獲得的。不論是期待自己成為英雄，或是希望遇到白馬王子，都是因為他們展現出的勇氣以及經歷的冒險，是我們一般人在日常生活中無法滿足的部分。這些擁有了力量與財富等等人人稱羨的集合名詞，反映了現實生活中，我們希望順利解決所有麻煩事，希望有強大的力量可以幫助我們。

「成為英雄」也代表著變成了大家認同、羨慕的對象，因此英雄變成了一種提升自我形象與力量的期待。

¹²³ 同註 122，頁 63-64。

一、英雄的條件

這三系列文本除了《惡童日記》之外，其餘兩系列都有類似英雄的人物出現，其中又以《魔域大冒險》系列中的葛柏、康諾、貝可三人為其中代表。在作家筆下，英雄與邪惡的一方，很容易透過某些特徵辨別。當我們在心中認同了英雄角色後，閱讀中將自己與之合而為一，因為我們都認為消滅邪惡是正當的行為。但是殺人應該是不對、殘忍的行為，為什麼英雄殺人就是合理的？像《魔域大冒險—嗜血魔》中，葛柏面對惡魔屠殺片場人員，也施展魔法展開反擊。雖然是被迫的行為，但殺人與殺惡魔一樣都是讓他們失去生命，而且與惡魔撕裂人類的方法相比，葛柏利用魔法讓惡魔爆炸，他們一樣遭受到死亡的強烈痛苦。但為什麼我們認同了葛柏的行為？英雄的「殺」和代表邪惡一方的「殺」，這兩者有何不同呢？而我們區分這兩者又是以什麼做為依據？

其實區分英雄與惡魔的條件很簡單，因為葛柏和我們一樣是人類，在同類的親切感以及他是以拯救人類性命為前題發動攻擊，於是我們理所當然的認為他是英雄人物。而他成為英雄第一步，就是對自身力量有所自覺。許多文本往往安排角色親眼目睹至親死亡或其他慘烈場面，作為啟發的關鍵，藉由這股悲痛脫胎換骨，從而接受自己的使命。但英雄並不是人人都可以當，「逞英雄」就是用來形容自不量力而模仿英雄行徑的人。到底英雄需要具備哪些條件呢？研究者根據許多出現英雄角色的文本，像《俠盜羅賓漢》、《魔域大冒險》系列，金庸的武俠小說，例如《神鵰俠侶》，還有英雄主義濃厚的電影〈蜘蛛人〉等等，大略整理出以下幾點：

- 1、有劫富濟貧、以扶弱為己任的正義精神。
- 2、遭逢巨變，像是家人去世，或是親近的人因為自己的關係而喪命。
- 3、亦正亦邪的存在。自願投身黑暗世界，卻成為掃除邪惡的最大力量。
- 4、有著不為人知的祕密或過去，而這些正是他力量的來源，或是讓人同情、認

同他的原因。

5、真正的力量只在緊要關頭，或是需要保護別人時，才能發揮出來。

英雄是正義、光明力量的代表，而「冒險」也是英雄必須經歷的過程。首先，他們必須脫離安穩的生活。在「啓程—啓蒙—回歸」¹²⁴的模式中，透過戰鬥脫離平凡人，完成自我的追尋之旅。他們的敵人不一定是具體可見的，有時必須抵抗社會的成規或是同儕的壓力，甚至必須和自己的內心或是慾望對話，藉由與別人或自己戰鬥，來突破自身內心或外在的限制。相較之下，惡魔們完全是依照本性中慾望的驅使而殺人，和英雄們有條件的殺相比，我們發現惡魔們徒有力量，卻沒有控制這股力量的能力，他們只是一股腦的宣洩出來。於是選擇性的使用力量，也變成英雄得到我們認同的因素之一。另外很重要的一點，就是英雄們爲別人犧牲的精神。這種犧牲自己，爲了別人涉足危險的行爲，往往能激發出他們更強大的力量，也是和惡魔爲自己、爲慾望而殺最大的不同之處。

二、惡魔一定得死

（一）因為……

《魔域大冒險》的三名主角都因爲惡魔而失去了一些東西，葛柏失去了親人，康諾失去了自由，貝可失去了生命。從惡魔們的種種行爲來看，有以下幾點非死不可的理由：1、惡魔是主動攻擊的一方。2、他們任意殺人，並且把這當成好玩的事情。3、玩弄屍體、不尊重死者等等不同於人類的行爲。

惡魔以醜陋的形象符合了他們的行爲，但在某一方面，我們也不得不承認，還是和人類有些相像。像是其組織性。喪王與魔僕之間的主僕關係，有點像喪王提供力量保護他們，而他們參與殺戮的任務，釋放自己殺戮的本性，並幫助喪王滿足吸取人類悲傷絕望的興趣。魔僕這類有些像下屬或是寵物的存在，就彷彿黑社會頭頭的手下一樣，做錯事或不聽話也會受到喪王嚴厲的懲罰。

¹²⁴ 此為坎伯在《千面英雄》一書中，提出英雄必經的歷程。

從《魔界大開》中我們可以發現惡魔到最後也從原本的單打獨鬥，變成互相幫助有計畫的入侵各城鎮，佔據領土，就像是戰爭時每個國家軍隊所做的事情一樣，佔領了一處就開始搶奪食物與各種東西，那裡就會陷入一段時間的無秩序狀態。惡魔和他們的不同之處，在於不強暴女人，並且會把一切都殺光，甚至把屍體吃掉。使徒之一的莎蜜拉直言，惡魔從低智商的生物變成彷彿和人類一樣，讀來不無諷刺的意味。惡魔把生物全部殺光的行為與人類戰爭造成生不如死的情形，殘忍指數大同小異，但我們還是不會認同惡魔，主因是他們「食人」的行為和理所當然的態度。

一般人對於死亡和屍體有著莫名的恐懼，喜愛這些的人我們會說他們有戀屍癖，是屬於病態的心理。惡魔對死的東西更感興趣這一點，就像是戀屍癖患者。食人和食屍的舉動，是我們在理智或是情感上都無法接受的。因此惡魔的頭頭喪喪，雖然會說人類的語言，有時也像人類一樣有情緒，會被激怒或受到驚嚇，但我們不會認同他。一方面因為他外表和我們大不相同，到處是切得爛爛的肉，一方面則是他超乎倫理道德的行為。因此不論他殺了多少生物，力量有多強大，都不會是我們在現實世界裡想成為的對象。

（二）……所以

惡魔們已經被我們歸於異類，邪惡的一方，威脅了我們生存的空間。既然無法阻止或讓他們打消繼續傷害人類的念頭，那麼為了避免死傷更多的人，只好用殺死他們，來終結這一切的混亂。因為惡魔不僅僅是引發一切事件的根源，更是主角們歷練成為英雄的過程中的對手，而我們都希望主角能夠勝利，這不僅合理化殺死他們的理由，更加強了邪惡必定是該被消滅的印象。

當然，惡魔肆意妄為的舉動，也許並不是單純殺戮那麼簡單。《巫婆一定得死》一書提到女巫在童話故事中的功能，象徵著自我罪惡部分化身，因此為了滿

足小讀者得心理需求，女巫到最後一定要被故事中的孩子消滅¹²⁵。研究者認為惡魔在此處也有著類似的負面意義，彭懿也在《世界幻想兒童文學導論》中提到惡魔般的怪物象徵著人們負面的情緒¹²⁶，這充滿了破壞性毀滅性的生物，步向死亡的結局也象徵著人類克服了慾望或是誘惑。

三、真英雄

（一）戰鬥是為了突破

英雄其實在個性上有幾個特點，像是把同伴放在同等的地位，而且力量也不是他們終極追尋的目標。不論是經歷內心的掙扎，還是外在環境的考驗，他們最終必須面對的，是與自己的戰爭。戰鬥是英雄突破自己、突破困境的方式之一，卻不是最主要的。

文本中雖然也有群體一起出發探索的情節，但因為群體中，每個個體需要解決的問題不同，就算同伴能給予安慰與依靠，最後還是得靠個體自己的力量，才能突破難關。透過逆境帶來的壓力，讓角色在面對逆境時，徘徊在人與自我、自然與自我、自我與自我之間，體會自己的渺小，進而發掘內在的力量。

（二）戰鬥是為了保護

「犧牲」不只是英雄常需面對的抉擇，更是英雄的「殺」與惡魔的「殺」，兩者不同的關鍵。惡魔以犧牲他人為樂，英雄則是以犧牲自己的一些東西，像是生命，來完成更重要的使命。

《魔域大冒險》系列中的使徒、老魔法師和康諾等人犧牲了安定生活，選擇活在黑暗中，活在人類與惡魔世界之間，以阻止想越界的流浪惡魔。葛柏從一開始的退卻，都最後不得不犧牲了親弟弟霹靂，好保全人類世界的安定，也免除了

¹²⁵ 雪登·凱許登 (Sheldon Cashdan) 著，李淑琚譯，《巫婆一定得死—童話如何形塑我們的性格》(The Witch Must Die- How Fairy Tales Shape Our Lives)，頁 56。

¹²⁶ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 229-230。

霹靂即將遭受的折磨—被撕裂成隧道開口的一部分，並親眼目睹大家因為自己而死亡。犧牲了親弟弟後，葛柏也終於實踐老魔法師的期待，投身惡魔世界，使用自己的魔法力量來抵擋惡魔入侵。這也等於是放棄遵循著人類生命有限的限制。因為惡魔時間和人類世界的快慢不一致，一但踏入惡魔國度，很有可能世界上認識的人都死了，而你只老了大概兩、三歲。

英雄不是不怕死的一群，他們選擇在必要的時候犧牲。因為他們知道真正的勇氣不是無畏死亡。老魔法師曾語重心長的告訴葛柏，自己也害怕著與惡魔面對面戰鬥，但他以「繼續戰鬥」來克服，因為不這麼做的話，將有成千上萬的人類落入惡魔爪牙。勇氣並不代表著衝向死亡不推縮，而是在死亡來臨時不低頭求饒。尊重生命的人也才能珍惜自己和其他人，此一與惡魔們不同的心態，是支撐著英雄繼續向前的動力。

（三）考驗的意義

考驗使人成長，使心智成熟。我們對於英雄的期待，來自於現實生活中一塵不變的規律性，以及在內心感到大環境中的自己是那麼弱小與孤立。英雄故事大多有著刺激的冒險，挑戰不可能的對手，這對於平凡的生活而言，是多麼不一樣的體驗。於是我們對那種生活的渴望，其實也是我們期待突破社會給予我們的限制，生活壓力種種包袱。另一方面，英雄可以解決任何麻煩的結局，也讓我們把希望有人能幫助自己的願望，投射在他們身上，或希望自己能變成那樣的人，得到別人的讚賞。

英雄成了一種典範，幾乎所有的英雄都有好的個性，不以欺壓弱勢取得勝利來誇耀自己的力量。我們一樣會在生活中遭遇到不平，或是被困境束縛，透過幻想，假裝自己變成了那樣的人，或是生活中即將出現那樣的人在我們身邊，幫助我們脫離無聊的生活以及無法解決的處境，內心也因此得到滿足。

其實不一定要透過殺戮或是經歷死亡的考驗，才能成為英雄，生活中的瑣事

或許不像英雄完成的大事一樣轟轟烈烈，有著為全人類福祉著想的偉大意義，但我們何嘗不能成為平凡的英雄呢？我們平時受到的考驗，雖然不是生死二選一的問題，但在經歷那些關卡的同時，我們就像英雄透過旅程尋找自我一樣，內心、想法也會有所成長。不管個人的力量有多微薄，遭遇多平凡，只要能從考驗中得到新的想法，也是一種突破。



第四節 沒有回家的時候

這三系列文本都打破了兒童小說中「在家—離家—回家」的模式。《閱讀兒童文學的樂趣》一書引用克勞森（Christopher Clausen）的說法，解釋了兒童小說與少年小說處理此一主題的不同之處：

如果家被刻畫成一個除卻生活及文明最嚴重問題並擁有特權的場域——如果大體看來，家是我們應該居留之所——那麼我們可能在處理兒童故事；而如果家是我們主要必須逃離以便長大或……永保純真的地方，那麼我們就是在處理青少年或成人故事。¹²⁷

相較於兒童小說讓孩子滿足了冒險慾望之後，了解家的溫暖與安全，成人小說在處理年輕人離家時，結局通常是他們決定留在別處¹²⁸。

「家」代表著安全，卻也是限制。在家是受到保護的，同時生活也是無聊、一塵不變。兒童小說中的主角離開家冒險，雖然危險卻帶來了新的體驗，但他們最後都會回家。這三系列主角原本的家庭卻都消失了，或是有家歸不得。

《大逃殺》中存活的七原秋也和中川典子，因為被政府通緝，不可能再回到家裡。《惡童日記》的路卡斯因為兄弟不肯相認，於是自殺，雖然埋在父親的墳墓旁，以另一種方式被承認了身分，但生前卻依然無法獲得完整的家。《魔域大冒險》系列故事雖然尚未完結，但復活的貝可本來就是孤兒，同時代認識的人也只剩下老魔法師一人。康諾自從離開家人後又過了幾十年，雙親也可能都離開人世了。葛柏的親人只剩下得維許叔叔一人，雖然他和復活的貝可有親戚關係，但兩人年代相差幾千年。而他們的使命就是結束一場艱辛戰役後，馬上又得投入另

¹²⁷ 培利·諾德曼（Perry Nodelman），劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》（*The Pleasures of Children's Literature*），頁 184。

¹²⁸ 同註 127，頁 184。

一場戰役，持續著無止盡的冒險，隨時都有死亡的可能。就算最後他們成功讓惡魔再也無法越界，但原本的「家」早就消失了，除非他們替自己重新造一個。且經歷這些戰役的他們，也早就和之前懵懂的他們不同了，他們不再需要依賴家庭的保護。

一、無止盡的戰鬥

角色們選擇了用戰鬥來達成目的，不論一開始的動機如何，戰鬥都是屬於傷害性的行為，不符合社會規範。「無家可歸」彷彿是現實社會給他們的懲罰。就連故事發展最貼近「英雄歷程」的《魔域大冒險》系列裡頭的人物，最後若完成了冒險，得到榮耀，戰勝自我成為英雄，但已經選擇犧牲自己，脫離人類世界時間的他們，也讓人不禁擔心，是否失去了回到人類世界的資格？

這些角色們被迫離開原生家庭，體驗從未經歷的恐懼、死亡等等情緒，他們雖然曾經嘗試用不暴力的方式保護自己與身邊的人，但結果往往是令人失望的。逆境讓他們的生命意識抬頭，只有戰鬥能幫助他們保命以及繼續前進，但這個選擇也讓他們從此不同於平凡人生活。他們雖然依靠戰鬥解決了問題，卻只是暫時性的，到最後他們能拯救的還是少部分的人，大多數人還是在他們眼前和身旁失去性命。

現實生活中，一項又一項的挑戰，可以幫助我們重新尋找人生方向，證明自己的力量。文本世界裡，挑戰牽扯到了生死，蘊含的意義層面也複雜得多。他們用戰鬥獲得了什麼，也必須付出同等或是更大的代價。戰鬥是突破的方式，卻也成了限制。當他們一旦使用這種力量來打破現狀，就像闖關一樣，必須一關一關的突破下去。沒有退路，必須一直戰鬥到沒有再能限制住與威脅他們的狀況。而等著他們的結局，往往是以往的一切都毀滅了，必須重新建造和適應一個新的環境，這又是一項新的挑戰。但等著他們的結局也有可能是死亡。

不過死亡並不能結束一切，角色死亡，只是停止了個人的戰鬥，他身邊的戰

局仍然持續著。選擇退出的人無法讓這一切停止，只有加入的人才能左右結果，並決定以怎樣的方式結束。例如《魔域大冒險》的葛柏，他一開始不願意使用自己的力量，因為害怕從此被捲入惡魔的世界，但事件並不會因為他退出而停止，反而需要他加入，才有可能阻止事件繼續蔓延。還有，像《大逃殺》中一起自殺的情侶小川櫻和山本和彥，他們不想和同學互相殘殺，選擇了退出，但他們的退出並不會讓事情好轉，也無法拯救其他人或是完成他們的夢想。相反的，不想和同學互相殘殺的七原秋也與中川典子，他們退出戰局的方式並不是結束自己的性命，而是積極的保住自己性命。因此到最後他們有機會阻止桐山和雄繼續瘋狂殺人，有機會在途中遇見好友，像是杉村弘樹與內海幸枝等人，雖然後來因為每個人要完成的使命不同，而使相約逃走的計畫破滅，但七原秋也和中川典子因為活下來了，也有機會扭轉局勢。即使等在他們面前的未來更加坎坷，但只要能繼續前進，就有改變的機會。

二、為什麼不回家？

每個人都期待自己能夠有和別人不一樣的特色，這種期待不平凡的心態，多少會造成一些競爭的心理，而「離家」此一蘊含著無限可能的發展，也變成創造不平凡遭遇的方式。兒童小說以冒險後歸來，滿足了幻想也重獲安全感。少年小說則是以「突破」、「成長」為主要訴求，主角們透過外在的戰鬥行為或是內心的交戰，體驗了不同以往的經歷以及心境。

但不論是故事一開始或是後來的情節發展，他們總會有一個孤立無援的階段。這個階段可能是內心飽受折磨，也可能正沉澱自己，或是感到最寂寞的時候，像是《大逃殺》的七原秋也受重傷被救到燈塔，不知同伴的安危以及《魔域大冒險》的葛柏在精神病院退縮自己，不願正視現實世界，還有《惡童日記》的路卡斯回到小鎮後書寫下一切的謊言時。對「家」的美好印象與對同伴的牽掛，會轉化成為一股支撐他們的力量。那麼他們為什麼最後不回家呢？

其中一個回不了家的原因則是因為再也回不去了，也就是在戰鬥中落敗，失去了性命，像是《惡童日記》中以自殺逃避現實的路卡斯，還有《大逃殺》中所有被淘汰的同學們，和企圖阻止七原秋也和中川典子的士兵們。只是為了執行別人的命令而戰鬥，或是沒有投入戰鬥的理由，如同在追尋中失去了方向一樣，再也找不到回家的路。

另一個不回到原本家庭的原因，是因為他們選擇了戰鬥。戰鬥對他們而言是有意義的，不論是要保護他人還是要對抗邪惡，也可能是為了消滅阻擋他們回家的障礙。就積極的意義來看，作者讓角色們戰鬥，象徵著以力量打破一切規範，也彷彿掙脫了束縛與限制。因此脫離了青澀過去的他們，不可能重回原點，或是停留原地，只有繼續向前冒險，以自己的力量開創出全新局面，例如《魔域大冒險》中的使徒眾人。就消極的意義來看，無法回家也等於是一種放逐。因為他們用社會不允許的暴力來解決問題，雖然走出一條生路，但也破壞了社會的秩序。在《大逃殺》中就呈現這樣矛盾的局面，遊戲中允許使用暴力，爭取自己生存機會，但卻不允許他們打破生還者一人的規矩。《魔域大冒險》中康諾和葛柏使用暴力是爲了拯救人，但也變成需要承擔別人生死的責任。

戰鬥成爲了他們生命的一部分，回不了家一方面是責任未了，因此無法一走了之。一方面是承擔了太多，走了太遠，已經沒有回頭路可走。在文本中不難看出角色們對家人、同伴的依戀，但他們現階段只能繼續前進，直到在戰鬥中得到他們要的結果，或是在生命盡頭將這份責任交接給下一個人去實踐。因此不回家是他們必然做出的選擇，也是選擇戰鬥時就已預知的結果。

從另一個角度想，主角離家也是爲了尋找另一個更好的家。原本的環境發生了變故，他們透過戰鬥得到全新體驗，開啓另一段人生，也有更清楚的人生目標。和一起並肩作戰的同伴產生革命情感，那是不同於家人但更有生命相連的感觸。新的家庭對他們而言是超越血緣，曾經有過共同經歷且能惺惺相惜的一群人，以相近的人生目標共同努力而相聚在一起的組織。

第伍章 結論

從《大逃殺》、《魔域大冒險》、《惡童日記》三系列文本反映出來的問題，不外乎：這些暴力行為真的是必要的嗎？閱讀暴力書寫的作品，真的對少年成長有幫助嗎？研究者認為這三系列文本中的暴力行為都是必須的描述，因為這是主角們成長中的一部分經驗，甚至是幫助他們前進的力量。而在閱讀暴力書寫的作品時，最重要的就是挑選到的作品品質，以及閱讀後回想、分析、討論的過程。有內容的作品不論是運用哪些元素或寫作風格，都必然有其安排的理由與作用，即使是一般人認為不好的暴力行為，或是被認為走偏鋒的寫作風格也不例外。所以我們在討論這些問題時，研究者認為必須先回到文本中使用暴力書寫的意義。

暴力書寫中最常出現的就是描述打鬥過程來製造氣氛，而關於打鬥最終的議題，就是死亡與超越生死的態度。第三章已經討論過作家安排「死亡」在各文本中，除了加強戰鬥的真實度，也以角色面對死亡的不同反應，呈現出人性各種面向，還有死亡蘊含的不同意義，這些意義包含了抹滅生命的存在感，甚至牽扯到超越「自我」之外，社會、同類之間的認同感、歸屬感。我們可以從角色們的戰鬥態度與過程，發現到這些戰鬥象徵著突破、跨越，而且驅使主角們投入其中的理由大多是具有正面意義，像是為了別人犧牲，為了保護某些比生命更重要的理念，並不是隨自己高興任意殺人。因此研究者認為文本中的情節，例如葛柏和惡魔的對決、七原秋也等人與桐山和雄的生死之戰，並不會加深讀者「以牙還牙」或是「要主動攻擊人才能存活」這類思想的印象。正如佛洛姆提到人類在受到攻擊時，自我保護的防衛行為，是正當且正常的反應¹²⁹。文本中主動發動攻擊的人，除了惡魔和桐山和雄是把殺戮當遊戲，其他人很明顯的不是因為害怕過度，就是心態上有了別人會先攻擊我的想法，才會做出這樣的決定，從只想「保護自己」為出發點，相信這是每個人都曾經歷過的情緒。每個人一開始都只想到「我」這

¹²⁹ 艾利克·佛洛姆（Erich Fromm），孟祥森譯，《人類破壞性的剖析》（上），頁5。

個個體，然後才拓展到他人，慢慢延伸到有想珍惜的、想保護的人或東西上。作家利用角色們面臨生死關頭這樣危急的時刻，來展現人的求生意志以及爲了生存而做的抉擇。或許這之間的過程殘酷不忍卒睹，但最後我們還是發現人性中堅強的那一面，讓我們知道和生存同樣重要的是，有挺身而出保護別人的勇氣。如果一個人只想著保護自己，那麼到最後，他是什麼也保護不了的。

本章第一節將回歸文本，總結主角們不得不戰的原因，還有作家在這些文本中，非使用大量暴力場面、情節不可的理由。第二節總結文本中暴力書寫運用的元素與寫作手法。第三節將從文本出發，延伸到與現實社會的連結上，探討好的暴力以及支撐我們生存下去的心靈力量。

第一節「以暴制暴」才是王道

先來談談暴力行爲是否有其必要性。七原秋也如果不殺大木立道，不殺攻擊他們的同學，改用勸說的方式要求攻擊者放下武器，七原秋也還有可能活到最後嗎？葛柏如果徹底抗拒體內的魔法力量，就算被困在喪王面前，也不引導這股力量來反擊，看到無辜的人被殺死，也不出手拯救，這樣「不殺」就是好人嗎？雙胞胎如果不做習慣疼痛等等的練習，終日以淚洗面，忍受大人給予他們心靈與身體上的傷害，這樣就符合兒童的形象了嗎？

研究者認爲以上答案都是否定的，但這並不是研究者崇尚暴力的意思。在文本中這種非常時刻，已經有人使用暴力來發動攻擊，且直接威脅到生命，那麼在施暴者停止這類行爲之前，也只好用相同的行爲來保護自己，抵抗對方的傷害。這不過是要兩股力量之間取得平衡的方式。作家使用暴力抵制暴力的方式，不僅符合人性也是合理的做法，如果文本中有著類似聖人的角色，面對任何攻擊都不還手，也不會感到憤怒，那麼故事整體就顯得跳脫真實，角色亦無法引起讀者共鳴。每個人都有自己的生存之道，面臨危險時的抉擇，也讓戰鬥動機更加多樣化。

一、非「戰」之罪

能殘酷對待其他個體生命的人，畢竟還是少數，大多數人的戰鬥意志都是被訓練或是激發出來的，而且大多是因為生存環境的關係。從文本中可以發現人物利用戰鬥，不外乎是為了生存，或是與內心中的黑暗面抵抗的方式。一般人常把戰鬥當成帶有攻擊性，認為是會破壞和平的行為，其實會引發戰鬥的狀況，並不一定都是不好的，有時候反而要先透過戰鬥，才能達成和平的目標。研究者從文本中的戰鬥模式，歸納出以下幾點「非戰不可」的原因。

（一）為了尋找自己生存的理由

角色們最常見的狀況，就是生命受到直接威脅，於是選擇了戰鬥。這類反應被歸納為防衛型的良性侵犯，因為它不會持續，而且是確保個體生存必須的行為。一個人如果在面對攻擊時沒有保護自己的反射動作，那麼他不是缺乏應變能力，反應太慢，就是他真的想死了，希望透過別人之手來達成這個願望。所以一般人非戰不可的理由大多是為了「生存」。像《大逃殺》的七原秋也，面對大木立道攻擊時，不想殺人的七原秋也還是努力將柴刀往自己反方向扳，滾落斜坡的時候間接造成了大木立道的死亡（柴刀砍入大木立道的頭）。雖然他不是故意要殺人，但想要生存下去的心情，還是讓他主動採取了保護自己的行為，也因此傷害另一個個體。

另一種所謂的惡性侵犯，研究者認為並不單指行為上的傷害，還包括心理的傷害。就比較明顯的攻擊行為而言，這當然只顯現在少數人身上。像是一些偏執的變態殺人狂，利用殺人來讓自己獲得滿足感，或是一些喜愛嘗試各種不同的殺人方法、喜歡看到別人痛苦等等，而且親自去實現這樣的願望的人。研究者認為文本中也只有惡魔符合這樣的形象。以傷害別人為樂的想法，對他們而言也是一種非戰不可的理由。因為他們沒有別的目標，要透過「殺」，透過別人的痛苦，

才能讓他們感覺快樂或是感覺自己的存在。非常可怕卻也是非常可悲的一種人。但不一定是奪取別人的性命才會讓別人痛苦，我們也常常在與人溝通的過程中，故意用尖銳的話語傷害別人的自尊，其實這也是一種帶有侵略性的行為。況且內心所受的傷往往更難以痊癒。當讀者在指責惡魔以及桐山和雄喪失人性的同時，也不免想起自己平時偶爾也有一些類似的心情，生氣時想傷害人，或是平時不小心傷害人的經驗。這樣也許會更能理解「為什麼傷害人這是他們生存的理由」。我們在這些想法或是言語中宣洩了不滿，而他們想透過這些行為，證明自己存在或是還活著罷了。雖然心態上不見得是對的，但對他們而言是唯一而且最直接的方法。

戰鬥不一定是看得見的攻擊行為，可以是挑戰自己訂下的目標，也可以是自我價值觀受到外在標準影響，而在內心中改變的過程。不論戰鬥方式為何，研究者認為最困難的就是與自己的戰鬥。外在可見的敵人，我們可以確認自己是否消滅或是抵擋了他們。而隱藏在暗處的敵人，時間久了也會漸漸現形。但我們往往看不見自己的缺點，或是受不了別人點出自己的缺失。和自己戰鬥不只最耗時間也最花精力。我們可以發現文本中的主角在面對敵人的時候，同時也是與自我的對抗。有時候我們不願意相信自己真實的樣子，不願意改變現況，卻不知道這正是導致我們失敗的原因。所以先有面對自己的勇氣，才能找到正確的前進方向。唯有戰勝過去自己的人，才有可能得到最後的勝利。

角色們一再透過外在與他人的戰鬥，以及內心裡和自己的對話，摸索自己在社會與他人之間的定位，還有自己存在的意義。例如《魔域大冒險》的葛柏，在與惡魔交鋒後，一直試圖逃避開發自身的魔法能量，直到看到人類被大規模屠殺的場景，才終於正視自己的責任還有內心的害怕。《第三謊言》中的路卡斯透過書寫，也漸漸梳理出記憶的脈絡以及鼓起勇氣去尋找親人。在反反覆覆猶豫、懷疑自己之間，最後能度過這一段有時否定自我，有時徬徨無助的時間的人，才能一次又一次嘗試與改變自己的心態後，找到支撐自己走下去的目標。這種心路歷程，不只是少年，就連成人都還會經歷。我們也因為經過一次又一次摸索而逐

漸成長，想法更加周全，心靈的力量也更加足夠。直到就算遭遇挫折時被打敗，也有重新站起來往前走，繼續嘗試與探索的勇氣，這才是擁有了最佳的戰鬥精神。而我們也終會在這樣的過程中，明白自己到底是爲了什麼而努力。

（二）為了克服恐懼

戰鬥不全然是積極的行爲，也可以是一種逃避。像《魔域大冒險》中的老魔法師說他害怕戰鬥，但還是得用繼續戰鬥來抵抗害怕¹³⁰。在文本中，戰鬥雖然是積極拯救世界的方法，卻也是角色們不得不用的最後一招。因爲大多數的戰鬥都會分出勝負，而你無法確定自己一定會是勝出那一個。一但選擇了戰鬥，就有可能會失敗。付出的雖然不一定是自己的生命，但總是得付出一些代價。尤其是戰鬥行爲時，身陷在極大的恐懼之中，也往往會讓人做出不同平時的判斷與行爲。像是原本溫文、膽小的人變得極端殘忍，這些例子在《大逃殺》中比比皆是。

「恐懼失去擁有的東西」是引起焦慮很重要的因素，死亡、分離都意味著一種生命的喪失或消失，也是人類最大的恐懼來源¹³¹。人們害怕失去自己與他人的連結，害怕被否定了自我存在的價值。而最直接的方式，就是直視這些黑暗面，直接與恐懼接觸。戰鬥讓他們覺得自己還活著，還有力量可以保護不想失去的東西。在還不了解自己爲何而戰時，戰鬥行爲既是幫助保有這些的方法，也能短暫勇氣與安慰的作用。就像雙胞胎靠謊言來安慰自己，葛柏靠殺戮來抵擋惡魔的威脅。

暴力雖然是不好的，但伴隨暴力而來的這股最原始憤怒，來自於自身的力量，也是個體爲自己發聲的一種方式。戰鬥從侵略性的行爲，變成一種突破的方式。突破恐懼，突破對自己的限制。象徵著一種啓蒙的儀式，讓還懵懂的少年轉爲需要背負責任的成人。他們再也沒有父母、親人可以依賴。戰鬥讓他們失去許多東西，像是朋友或是自己的性命，也讓他們以自己的力量開闢一條新的道路。

¹³⁰ 向達倫 (Darren Shan)，陳穎萱譯，《魔界大開》(*Demon Apocalypse*)，頁 255。

¹³¹ 黃榮村編，《偏差行為面面觀》，頁 89。

二、是選擇也是必須

一定有人心想：既然是要表達那麼好的主題，為何一定要用暴力場景來呈現，而不用溫馨一點的情節呢？主角們面對這些困難的時候，難道除了戰鬥之外，沒有別的選擇嗎？

其實會那麼想的人，都是因為覺得主角遭遇的事情「事不關己」。讀者一但融入了故事情節，就會發現角色們遭遇的一切，是沒有辦法想著要以德報怨，或是躲起來就會沒事了。雖然我們在現實生活也不曾遭遇過別人的追殺，但我們也常常會被迫掉入一些，無法用理智、言語來釐清解釋的狀況與事件。當我們自己遭遇了這種孤立無援的時刻，面對到別人無理對待，就會不自覺的，與故事中主角們的心境做了連結。

暴力雖然不是解決一切事情的萬靈丹，但在有些時候的確特別好用，這是不能否認的事實。身體語言確實能有效的解決，一些無法靠語言來釐清的情緒。像打架的人透過打架這個動作紓解了對互相的不滿，以及一時滿溢出來的憤怒。不好的情緒如果不能適時找到管道紓發，一次爆發的破壞性以及副作用更大。而且適度的反擊，也能在某些特殊狀況下保護自己的生命安全，避免受到太大的傷害。但若是有人什麼事情都要用暴力來解決，又太過頭了，以為用拳頭就可以解決一切，變成濫用這股力量。這代表使用力量的人，其實沒有弄清楚自己這股力量到底代表著什麼。孰不知若是只會依賴力量取勝，終有一天會遇見無法打敗的對手。真正的強者依賴的不是力量，也不是使用暴力解決問題的手段。仔細看看文本中存活下來的人，《大逃殺》中的七原秋也和中川典子，一個優柔寡斷、一個腳受傷，分配到的武器殺傷力也不怎樣，怎麼看都不像是會在最後勝出的人。《魔域大冒險》的葛柏、康諾和貝可，一個目睹家人慘死、一個被認為是怪胎、一個一出生就是孤兒，而且他們都不是要積極爭取什麼的個性。《惡童日記》中的路卡斯，把目睹的世界與想像的一切，書寫成一篇又一篇的謊言，在實際的生

活中，他也只是一個遭遇了家庭破碎，以及身處戰爭這個痛苦的大時代下的犧牲者。就連虛構出的雙胞胎，也總是脫離不了外婆的打罵。真正勝出的人，都是想著改變現況，並有勇氣去實行，比較特別的是，我們可以透過作者，看見了角色們的好運氣。這些運氣又是因為他們個性中的某個特點導致的結果，像七原秋也的樂觀、葛柏的堅強、康諾的認命，這些特點影響著他們的想法和行為，也讓他們在面對危險時有著特別的心靈力量，支撐著他們度過難關。

遭遇困難→思考→實行→改變現況，這不就是我們面對現實生活的方式嗎？雖然結果不會全變成是我們想要的那樣，但這個過程就是一次最寶貴的學習經驗。每個人依據自己遭遇到的狀況，有時是獨自思考，有時則是參考家人和朋友給予的意見，總是會有個應對的解決辦法。和角色一樣，我們都想著要突破困境，只是我們選擇了用別的方式來打破眼前的限制，而不是殺人或是揮舞著武器。對文本中那些角色而言，「以暴制暴」是選擇，也是必須。我們應該慶幸，被送上死亡路途，並且背負著殺人罪名的不是我們，而是那些特別演出一段人生給我們看的角色們。

三、比拳頭更重要的事

「動機」與「力量」，是決定一切的關鍵。沒有動機，就沒有動力做改變，沒有力量，就沒有辦法徹底實踐自己的想法與目標。而在文本中角色使用暴力的動機（正面或負面），不只影響了他們後續的行動與結果，更是讀者是否認同角色的主要原因。為了保護別人或是只想著保護自己，這兩個不同的出發點，也讓人行為出現很大的差別。

不過在我們認同角色為了別人犧牲的同時，一部分也是因為他們展示出了力量，讓我們知道，他們是真的可以守護住想要守護的人。光是有好的動機卻沒有力量的人，只能眼睜睜看著事情發生，然後結束，自己根本沒辦法改變結果或再做些什麼。現實中的我們常常遭遇這種狀況，因此時間久了，也漸漸習慣而變得

麻木。就像《大逃殺》中的人們，沒有人贊同「計畫」卻也沒有人提出反對，就這樣一年一年舉辦，除了被選中赴死的孩子家長哭得柔腸寸斷，其他人就把這件事情當成一則新聞報導罷了。而那些家長哭過之後呢？計畫還是繼續進行，同樣的事情又會發生，只是換人去經歷這一切痛苦。

我們需要的是「學習改變」，改變並不是一件容易的事情，但說起來也不是很難。有時候透過不同的穿著打扮就會讓人耳目一新，有時候則是要從內在的想法改變，才能散發出完全不同的氣質，這是個人的改變。我們還可以擴展到團體的改變、環境的改變，甚至是社會價值觀的改變。改變是需要學習的，我們不一定能左右改變的結果，但有怎樣的動機，可以讓我們預知改變會往哪個方向去。

文本中的主角們也都隨著故事發展漸漸改變了。七原秋也學會狠下心來反擊，川田章吾學會相信與保護別人，葛柏學會真正的勇敢，康諾學會接受命運，路卡斯學會放棄。雖然這樣的改變不一定都和他們一開始的動機相符，但不論他們的改變是好是壞，他們不是直接放棄。他們學著面對，接受那些不曾有過的想法，甚至試圖理解成人世界裡的無奈。現實中的我們都在摸索，只是有時我們會以為自己已經找到了終點，就停下腳步，卻忘記了我們一開始想要找的東西。停頓得久了，甚至也喪失了，曾經支持著我們前進的力量。角色們透過戰鬥找回了一部分自己不曾擁有，甚至是擁有過卻又失去的東西。有人找到了勇氣，有人找到了自己生命的意義，有人找到了同伴，那對他們而言都是更勝過於生命的，最珍貴的寶物。

戰鬥只是一個過程，不論我們如何去解讀，像是附予角色代表的意義，或是情節反應了什麼真實社會問題，作者最終要傳達的與我們閱讀之後得到的，總是會有那麼一些不同。而我們能在閱讀過程中找到一些什麼，被觸動了心靈的某一塊角落，對我們而言，也是一個改變的契機。

第二節 少年與暴力書寫

作家在這三系列文本運用了許多特定元素，像激烈的戰鬥、死亡、屍體、惡意的語言等等來營造氣氛，像《大逃殺》和《魔域大冒險》系列中描述鬥毆、殺戮場景，讓行為上的暴力不只具動感更有畫面性，而《惡童日記》也利用人物對話，傳達出戰爭下人與人之間的冷漠與疏離。語言暴力和行為暴力透過文字，具體呈現給讀者，而研究者也在分析文本時，透過角色型塑以及場景架構等部分，歸納出這些以少年為主角的暴力書寫具有以下四點特色。

一、以「少年」象徵變化與希望

這三系列文本都以少年為主角，這些少年依遭遇到事件前的成長經驗可分為三類。第一類是尚未脫離家的保護傘，像《魔域大冒險》的葛柏、康諾以及《大逃殺》中大多數的人。第二類是幼年失去父母後仍有受到其他大人的關懷與照顧，像《魔域大冒險》的貝可還有《大逃殺》的七原秋也。第三類是依靠著自己的力量在現實社會中求生存，像《大逃殺》的相馬光子、《惡童日記》的雙胞胎和現實社會裡的路卡斯（書寫者）。

少年嚮往冒險與刺激，對未來充滿期待，其個性也尚未完全定型，作家充分運用這些年輕生命具有的可塑性，安排他們遭遇各種狀況。當生活中的變化讓生命面臨威脅，偏偏又沒有人可以提供正確答案，指引他們方向，他們只好依靠自己的力量來尋找解答。從未脫離保護傘的少年一開始大多不知所措，隨後依照生存本能企圖保護自己，就像《大逃殺》裡大多數人最直接的反應。而雖然是孤兒卻有受到良好照顧的少年，則較會替他人著想，內心也希望能以自己的力量來回饋別人，像《大逃殺》裡一直想著和大家一起逃出去的七原秋也，還有《女祭司》中選擇犧牲自己性命的貝可。依靠自己力量求生存的少年，像《大逃殺》的相馬光子和《惡童日記》中被激發出求生意志的雙胞胎，都是以保命為第一目標。

作家除了描述想要活命而攻擊他人的本能行為之外，其他像七原秋也、川田章吾或是杉村弘樹等少部分人，想要保護比自己生命更重要的人或是理念的行為，甚至超越了成人角色，展現出成熟、懂事的一面，也將少年純真、熱情的形象發揮到淋漓盡致。雖然作家讓某些少年以超齡的姿態出現，像《大逃殺》裡的相馬光子或是《惡童日記》中的雙胞胎，表現出完全不同於他們年紀該有的殘忍，但讀者卻更能從他們的行為與遭遇中，了解環境對人的影響以及心靈創傷更勝於肉體磨難。讀者閱讀時，除了深深被擁有正面形象的主角，下定決心之後一股腦往前衝的模樣感動，也會發現反派角色為了生存付出的努力。不論戰鬥過程如何慘烈，中間又有多少年輕生命消逝，當那些主角終於突破生死關卡而有所成長，作家還是給予了他們充滿無限可能的結局。

二、外在的血腥場面與內在心靈的折磨

這些文本中不可或缺的就是血腥場景以及主角內心轉折的過程。《大逃殺》和《魔域大冒險》系列有許多描述殺戮與戰鬥的場面，《惡童日記》則是用冷調及簡略的敘述來處理這些細節。不論是哪一種寫法，都讓讀者感受到文本裡的暴力氛圍。作家透過角色對話和行為、想法的改變，讓讀者發現主角經歷暴力事件後的轉變以及暴力行為對他們的影響。

《大逃殺》和《魔域大冒險》系列除了運用大量對死者的描述營造出恐怖感，作家也沒有忽略主角內心的變化，透過之後處理事情的態度、行為轉變，讓讀者發現暴力行為帶來的壓力，對主角內心造成陰影。另一方面，這種壓迫感也變成一股動力，讓主角開始思索人生的目標，而不是只顧著抱怨自己怎麼會遭遇到這些事情。所以這兩系列文本是採取詳述血腥場景的手法傳遞出暴力氣氛，並透過主角戰鬥的過程，讓讀者有一同經歷這種恐怖的感覺，而對主角內心受到的壓力有所感觸。

《惡童日記》沒有血腥場面或對屍體的描寫，對於死亡或主角受虐待的部

分，都是採取記錄的風格，只是要讓讀者知道有這件事情。這樣的寫法，少了畫面卻留給讀者更多的想像空間。研究者閱讀到雙胞胎受到外婆打罵，而後進行各種忍受痛苦的訓練時，還是能感受到語言暴力帶來心靈的陰影。閱讀到戰爭中士兵佔領的城鎮後，搶奪以及欺辱婦女的行為時，雖然作家以簡單的敘述傳達此一事件，研究者仍然對大人世界中種種不平等的事件感到恐怖。

三、將被殺戮的人「物化」

文本中殺戮場面可分為兩種，一種是大規模的屠殺，像《嗜血魔》中惡魔將拍片現場人員殺光的部分，一種是一對一或是一對多的決鬥，像《大逃殺》中七原秋也等人與桐山和雄戰鬥，以及七原秋也與大木立道的攻防戰。其中描述大規模屠殺場面的手法，有將被殺的人「物化」的傾向。將被殺戮或毆打的對象「物化」，不只降低了施暴者的同情心，也因為施暴者不把他們當成同類，所以可以不帶感情且以各種難以理解的方式摧殘那些肉體。以《嗜血魔》為例，當惡魔被放出 D 工廠時：

一大堆的惡魔洶湧冒了出來，一隻比一隻還要奇形怪狀、更讓人心驚膽怕。各式各樣噁心骯髒的怪物，口吐膽汁，汨汨流出濃膿和鮮血，尖叫鬼叫，叫出不懷好意的歡愉喜悅。它們衝向工廠旁震驚不已的演員和工作人員，刺穿砍傷他們，割斷手腳和腦袋，挖出內臟，爪子挖挖挖，大嚼特嚼。¹³²

從以上的文字可以發現，人類面對惡魔殺戮的方式，不只無力反抗，根本是還來不及反應就已經喪命了。沒有當場死亡的人也難逃一死，因為惡魔把人類當成食物，也當成玩物，就像獵人追捕動物或是貓逗弄著老鼠一般，讓那些人類先經歷

¹³² 向達倫 (Darren Shan)，陳穎萱譯，《嗜血魔》(Slawter)，頁 202。

恐懼、害怕等等情緒，然後在奔逃得精疲力盡之後，還是得面臨慘死的痛苦。這種殘酷死法加強了惡魔帶給讀者的負面形象，也讓讀者對文本中慘死的人物給予同情，並認同主角反擊的行為。作家描述了大屠殺場面中被當成遊戲的殺戮行為，除了讓文本中的暴力氛圍大大提升，讀者也透過作家筆下施暴者的醜態和這些場面的敘述，看清暴力行為帶來的傷害，得以反思遭受到暴力行為者的感受。

四、呈現出人性與非人性的部分

作家以主角正面的形象，展現出人性的「善」，像《大逃殺》的七原秋也、中川典子，還有《魔域大冒險》中葛柏等人，替別人著想的心意以及尊重生命的態度，但他們並沒有被作家塑造成完美的人，也和我們一樣會犯錯、會後悔。七原秋也雖然不想殺人，但是身處在大環境「不殺人就會被殺」的原則下，還是為了保住性命，必須抵抗大木立道等人的攻擊，也因此間接造成那些人的死亡。葛柏因為不想繼續被捲入瘋狂的惡魔世界，隱藏自己的力量，不願意正視自己的責任，卻造成許多無辜的人犧牲。這些是人性中只想到自己，或是以自己為出發點而傷害到別人的部分，雖然不能說是「惡」，但的確是自私的一面。

作家讓主角不只有善良、光明的特徵，也具有人性裡的弱點，像是膽小、害怕、自私，透過情節安排我們得以看到人性中的善惡交雜的各種面貌。相較之下，惡魔呈現出的則是人性負面的形象以及非人性的部分。惡魔屠殺人類的作為，乍看之下是完全不屬於人類行為，但在《魔界大開》中，提到惡魔有規模的互相幫助來侵占人類世界，則可發現這是戰爭中呈現出的非人性以及人性負面形象的綜合表現。不管惡魔的形象有多麼醜陋、不具人形，當人們對自身以外的個體或族群施以暴力行為或語言上的暴力時，其實和惡魔狂肆殺人的行為沒什麼兩樣，都是以傷害人為目的。

年輕的生命捲入了暴力，也因此經歷了不同一般冒險的體驗，必須以生命做

為賭注，而且不論結果如何，都沒有所謂的贏家。那些得以存活的人，在未來漫漫的人生中，都無法擺脫這曾經殺人、被追殺的恐怖回憶。透過以上四點特色整理，可清楚看到作家利用暴力元素融入作品的作用以及選擇少年作為主角的用意，無非是希望讓這些少年經由這些戰鬥，來打破生命的限制。

暴力血腥的場景，是放大了現實社會中你爭我奪的狀況，讓社會中求生存的競爭變成生死關卡，是具有諷刺性的轉換。雖然在許多屍體與死狀的部分，因為描述的過於詳細逼真，在閱讀上可能會讓人覺得噁心，但也是暴力行為中最終會演變成的狀況。具有臨場感的場景以及主角富有人性的表現，讓人閱讀這些文本之後，除了受到暴力場景的視覺震撼，也難以撇開其中引人深思的議題。



第三節 我們賴以生存的力量

《大逃殺》遊戲一開始，七原秋也不能接受川田章吾的想法，認為有辦法可以救人，就應該要救更多人，而不是冷眼看著，甚至開玩笑的說再殺五、六個人就得勝了。那時是他初次經歷過殺人與被殺的恐怖。對於七原秋也的批評，川田章吾沒有多說什麼。最後三人終於順利解決船上的士兵與坂持金發後，中川典子提到川田章吾的計畫，的確只能用於少數人逃走使用時，川田章吾只是淡淡的回應：「……事到如今，再去想那些也沒有用。我們現在還活著，這就夠了不是嗎？」

133
」

當我們不曾和別人一同經歷同一件事的時候，說感同身受，或是可以體會，這都只是我們靠想像出來的感覺去推斷，而說出的安慰別人的說法。其實自己並沒有真正了解，他們為何會這麼說。當七原秋也經歷中間短短幾天的搏鬥與煎熬，才終於明白自身力量的限制。也知道曾經經歷過這些的川田章吾，並不是不想救大家，而是他已經知道在壓力之下，人們會變得多麼不容易信任對方。夢想再美好也只是夢想。沒有力量，沒辦法做到的都等於空談。就像《魔域大冒險》中葛柏也曾經不能認同老魔法師對於犧牲的看法。葛柏覺得犧牲數萬人，而想著要救數百萬人的方式太殘酷。但唯有親身參與了其中的戰鬥，才會發現一個人的力量有限。偏偏擁有力量的人又是少數。而且願意相信事實，一同冒著生命危險執行這項使命的人又更少了。戰場上的實際狀況，也並不像他所想的那麼容易解決。

其實目睹死亡並不是世界上最恐怖的事情，而是當你發現了事情可能的走向，卻無法阻止，只能眼睜睜的看著那些人們步向毀滅。當我們投入其中之後，所能做的只有學會適時的放下與遺忘，而不是將所有無奈和責任都背負在身上。活下來的生命如果只抱著痛苦留在原地，就和死亡沒什麼兩樣了。只要還能向

¹³³ 高見廣春 (Koushun Takami)，楊哲群譯，《大逃殺》(Battle Royale) (下)，頁 731。

前，就有希望可以改變未來。

我們還活著，這就夠了不是嗎？生命就是我們最大的籌碼。就算失敗，還是有機會可以一次又一次的嘗試。不論同伴是否在身邊，相信未來，保有「再一次」的勇氣，就是我們生存下去最大的力量，以及得以突破現狀的關鍵。這不只是讓自己堅持下去的心靈力量，也是這些少年主角們用鮮血換來的證明。

一、暴力告訴我們的事

從故事中的虛構角色，我們得以看到許多不同個性的人，遭遇到事情的反應。而他們的喜怒哀樂，隨著處境冒出的情緒，有時也最能引起我們共鳴。他們處理的方式，甚至成為我們評斷他們好壞，以及是否認同他們的標準。暴力情節帶給我們的，並不只有視覺上的全新感受，還帶來了心靈上的震撼。透過閱讀，我們看見暴力正反兩面的作用，也重新認識了自己。唯有學會當自己故事中的主角，才能更加珍惜、享受生命帶給我們的痛苦或樂趣。

（一）學習正確使用自己的力量

每個人心中多少都會有晦澀的想法存在，就連主角們也不例外。這三系列文本吸引人的地方，在於那些年輕的主角們都不是完美化身。他們內心也跟我們一樣，會隨著壞情緒冒出惡劣的念頭，會因為遭遇不幸而失去了原本抱持的夢想。因此在閱讀中很容易受到觸動。因為不論讀者年齡是否和主角相仿，生活中都會有遭遇困境的時刻。看著主角在險境中努力求生存的模樣，也會覺得受到了激勵。我們對主角的認同，也是對自己的期許。對少年讀者來說，暴力與緊張氣氛是吸引他們目光的方法，其中的情節則有誘發他們思考與自身相關問題的作用。透過主角，我們得以認清自己都是未完成而且不完美存在，但也因為生命的這些缺角，才讓我們有填補、修改的機會與經驗。

另一方面，穿梭在文本中的反派角色，除了少數是全然邪惡，扁平的呈現出

單一種個性外，像是魔僕。其餘大部份的反派角色，像《大逃殺》的相馬光子，《惡童日記》的雙胞胎等人，都有引發他們往黑暗而去的動機或是關鍵。我們能從這些人身上看到自己的影子。這是因為我們無法用單一的想法來看待這個世界，也無法成為單一面向的人。這些角色除了讓我們了解，這世界上有許多無法只是靠著希望或是信念就能完成的事情，而暴力與戰鬥是在這些狀況下，不得不使用的方法。我們要學習的是如何使用這股力量，將它轉化成助力，而不是一味壓抑與阻止。反派角色也讓我們明白，邊緣人或是誤入歧途的同學、孩子們，他們的內心並不像我們想的那樣不堪。不管是成人世界或是家庭，必然有人讓他們的心靈受傷，才會導致這樣的結果。不論是使用暴力來逃避或是掩飾自己的空虛，當我們知道自己是為了什麼目的在使用這種力量，就是成長的開始。

（二）犧牲與勇氣

面對挑戰是我們不斷突破限制的方式。但唯有先讓自己心中不抱持著輸贏，不該只想著什麼都不要失去，才能從過程中得到更多經驗與不同的想法。

在現實生活中，我們都有各自的生存之道以及堅持。不論是逆境或是順境，發現自己的力量，知道自己可以做到什麼事情，都是肯定自己的方式。而在血腥場景帶來的衝擊與震撼中，我們也看到了人性光明的勝利。不管再怎麼害怕，主角們都沒有從戰場上退縮。而他們為了保護其他人展現出的勇氣，正是他們突破死亡陰影的方式。文本中主角們的成長，就是學會了必要的犧牲，與在關鍵時刻使用的勇氣。而他們最後學會抱持著坦然面對結果的態度，也就是反敗為勝的關鍵。

雖然《惡童日記》中的路卡斯，到最後自己選擇用「死亡」來得到他想要的結果。但那也是他選擇的戰鬥方式。「選擇死亡」與「接受死亡」意義不太相同，但結果是一樣的。路卡斯選擇了死亡，和葛柏他們接受隨時會到來的死亡，動機不同，但同樣都是需要勇氣。路卡斯的失敗，在於接受了他兄弟的拒絕。如果他

當時有勇氣把所想的，通通說出口，而不是留下筆記本之後離去，或許會有不一樣的結局。葛柏和七原秋也等人的勝利，在於不接受命運給予他們的安排。如果他們也退縮了，那麼也等於自己宣判了死刑。

（三）與現實的連結

雖然我們無法永遠都用光明的想法面對現實中的阻力，但至少應該找到一個適合自己的發洩管道。而這個管道可以不傷害自己與別人，像是透過閱讀，或是像許多電玩遊戲裡，虛擬世界不用見血的打鬥。讓人得以保持安全距離，一方面滿足了消滅阻力的痛快感，一方面也紓解了現實生活的壓力。

作家呈現了世界的另一面，即使我們不願正視，不肯承認這些黑暗面，但問題還是存在著，不會因為我們不理會就自動消失。這類作品提供我們不同的思考方向，也讓我們發現戰鬥行為背後的意義。不管是哪一種力量，原本都沒有好壞，而是因為使用的人，他們的動機還有使用的方式和時機，才有了區別。我們要做的不該是阻止這些被看見，應該讓閱讀的人了解，暴力就像雙面刃，雖然可以保護卻也是破壞的力量。學習謹慎使用這種力量，才能真正了解突破的意義，是爲了找到一條新的路，而不是以消滅阻擋對象爲目的。

二、出口

弗洛姆在《孤立無援的現代人》¹³⁴一書中接受編輯部訪問時，談論到了現在工業社會的種種現象，讓人們漸漸習慣麻木，失去感覺。人們真正的感覺因為受到壓抑而枯萎，變成過著機械似的生活。缺乏朝氣的人們，想要尋找出路的方法，就是先認清這一切混亂的根源。弗洛姆說：「……希望是有的，出路就在於人要認清自己受苦受難的根源，人的苦難是由於缺少愛所引起的。從苦難中，將會滋

¹³⁴ 郭永玉，《孤立無援的現代人—弗洛姆的人本精神分析》，（台北市：貓頭鷹，2000年11月）。

長出對愛新的和強烈的衝動，而這就是對生命的渴望。¹³⁵」這不只是在生命困境時尋找出口的方法，也是我們重新認識生活的一種態度。

從文本中可以發現兩個在暴力行為中，影響了主角們行為與結果的關鍵。一個是「相信」，一個是「釋懷」。

即使感到孤獨、害怕或是對眼前的狀況感到無能為力，葛柏和七原秋也等人還是選擇了「相信」。相信自己的能力以及相信身邊的人。雖然眼前的狀況也不得不讓他們懷疑，這會不會只是安慰自己的一種想法？自己是否真的可以達成目標？但一旦開始懷疑就沒完沒了，選擇相信，雖然是看似冒險的決定，卻也是堅定自己內心不動搖的最佳守則。人跟人之間的相處就是因為信任感，才能維持好的默契。互相替對方著想的這種「同伴的牽絆」，在我們的生命中，也是不可或缺的關係。而在面臨危機的時刻，一加一的力量絕對大於孤軍奮戰。七原秋也雖然沒有實踐想要和大家一起活下去的理念，但還是做到了保護中川典子的承諾。葛柏因為不願意看到好友和親人身亡，決定加入使徒，投身戰鬥。這種想保護別人，相信自己可以做到的想法（或催眠），是他們能將力量發揮到最大的動力。相較之下，始終是自己一個人面對一切的路卡斯，沒有朋友和親人的支持。他該為誰努力？又該如何相信未來是有希望的呢？於是他透過書寫，在幻想中給予自己一個同伴，甚至不停的催眠讓自己也相信了那些謊言。

另外一點就是學習釋懷。畢竟過去的經歷，應該是幫助人們前進的力量，而不是把自己困住的藉口。最痛苦的時候，雖然會覺得生不如死，但在痛苦的時刻過後，人們的思緒也會特別清晰，而曾經經歷過這一切的少年們，他們存活了下來，通過考驗。文本中的主角們並不是選擇遺忘那些失去了生命的人，他們選擇往前看，是因為要讓那些人的性命不是白白犧牲。

我們在現實中跌跌撞撞的摸索，最害怕的，就是無法脫離事件影響結果，然後又導致了相同或類似事件，這樣一個又一個無止盡的迴圈。就像文本中封閉的環境，還有重複出現的攻擊一樣。我們該如何擺脫這些限制呢？光有信念和理想

¹³⁵ 同註 134，頁 60。

是不夠的。我們除了知道出口的方向，還得有堅持著一定要找到其確切位置的動力。尋找與穿越，是我們人生中最大的課題，也是屬於我們自己的戰鬥。



參考書目

一、研究文本（按人名筆畫排列）

向達倫（Darren Shan）。陳穎萱譯。《魔域大冒險 1—喪王降臨》（*Lord Loss*）。

台北市：皇冠文化出版有限公司。2005 年 7 月。

——。陳穎萱譯。《魔域大冒險 2—惡魔賊》（*Demon Thief*）。台北市：皇冠文化出版有限公司。2006 年 1 月。

——。陳穎萱譯。《魔域大冒險 3—嗜血魔》（*Slawter*）。台北市：皇冠文化出版有限公司。2006 年 7 月。

——。陳穎萱譯。《魔域大冒險 4—女祭司》（*Bec*）。台北市：皇冠文化出版有限公司。2007 年 2 月。

——。陳穎萱譯。《魔域大冒險 5—變身狼》（*Blood Beast*）。台北市：皇冠文化出版有限公司。2007 年 7 月。

——。陳穎萱譯。《魔域大冒險 6—魔界大開》（*Demon Apocalypse*）。台北市：皇冠文化出版有限公司。2008 年 1 月。

高見廣春（Koushun Takami）。楊哲群譯。《大逃殺》（*Battle Royale*）（上）。

台北縣：木馬文化事業有限公司。2007 年 3 月。

——。楊哲群譯。《大逃殺》（*Battle Royale*）（下）。台北縣：木馬文化事業有限公司。2007 年 3 月。

雅歌塔·克里斯多夫（Agota Kristof）。簡伊玲譯。《惡童日記》（*Le Grand Cahier*）。

台北市：小知堂文化事業有限公司。2001 年 10 月再版。

——。簡伊玲譯。《二人證據》（*Le Preuve*）。台北市：小知堂文化事業有限公司。2001 年 10 月再版。

——。簡伊玲譯。《第三謊言》（*Le Troisième Mensonge*）。台北市：小知堂文化事業有限公司。2001 年 10 月再版。

二、參考文本（按人名筆畫排列）

國內

大頭春。《野孩子》。台北市：聯合文學出版社。民 85。

王淑芬。劉宗慧圖。《我是白癡》，台北市：民生報出版。2001 年。

李潼。《少年噶瑪蘭》。台北市：天衛文化圖書股份有限公司。1996 年五版。

張友漁。小凱圖。《我的爸爸是流氓》。台北市：小兵出版。1998 年。

塞爾。《魔族流放者—第一篇：來自魔界》台北縣：紫宸社文化。2004 年 9 月。

管家琪。《小婉心》。台北市：天衛文化圖書股份有限公司。1992 年。

嶺月。《老三甲的故事》。台北市：文經社。1991 年。

譯著

辛西亞·賴藍特(Cynthia Rylant)。周惠玲譯。《想念五月》(*Missing May*)。台北市：臺灣東方。2003 年 4 月。

法蘭西絲·賀格森·柏內特 (Frances Hodgson Burnett)。張靚菡譯。《小公主》(*A Little Princess*)。台北市：聯經出版事業公司。民國 85 年 7 月。

——。林玟瑩譯。《小公子》(*Little Lord Fauntleroy*)。台北市：小知堂文化事業有限公司。2002 年 3 月。

哈利·梅瑟 (Harry Mazer)。姜慶堯譯。《守著孤島的女孩》(*The Island Keeper*)。台北市：英文漢聲發行。民 78。

威廉·高汀(William Golding)。陳鵬翔譯。《蒼蠅王》(*Lord of the Flies*)。台北市：桂冠。1995 年。

英諾桑提 (Ruth Vander Zee) 文／圖。林海音譯。《鐵絲網上的小花》(*Rose Blanche*)。台北市：格林文化。1994 年 1 月。

桃莉·海頓(Torey L. Hayden)。陳淑惠譯。《她只是個孩子》(*One Child*)。台北市：新苗文化。1996 年。

馬文·柏吉斯(Melvin Burgess)。連雅慧譯。《嗑藥》(*JUNK*)。台北市：小魯文化。2001 年。

傑瑞·史賓尼利(Jerry Spinelli)。趙永芬譯。《小殺手》(*Wringer*)。台北市：小魯文化。2002 年 3 月。

凱薩琳·帕特森(Katherine Paterson)。鍾瑢譯。《通往泰瑞比西亞的橋》(*Bridge to Terabithia*)。台北市：英文漢聲發行。民 78。

維多·馬汀尼(Victor Martinez)。陳佳琳、游佩芸譯。《烤箱裡的鸚鵡》(*Parrot in the Oven*)。台北市：玉山社出版事業股份有限公司。1998 年 12 月。

三、專書（按人名筆畫排列）

論著

郭永玉。《孤立無援的現代人—弗洛姆的人本精神分析》。台北市：貓頭鷹出版。2000 年 11 月。

黃榮村編。《偏差行為面面觀》。台北市：大洋出版社。（無出版年月資訊）

傅林統。《兒童文學的思想與技巧》。台北縣：富春文化事業股份有限公司。1998 年 12 月二版。

彭懿。《世界幻想兒童文學導論》。台北市：天衛文化圖書有限公司。1998 年 12 月。

張子璋主編。《沖天炮 vs 彈子王：兒童文學小說選集 1988-1998》。台北：幼獅。2000 年 2 月。

——。《少年小說大家讀》。台北市：天衛文化圖書有限公司。2007 年 5 月二版。

蔣勳。《孤獨六講》。台北市：聯合文學出版社有限公司。2007 年 10 月。

譯著

尼爾·波茲曼(Neil Postman)。蕭昭君譯。《童年的消逝》(*The Disappearance of*

- Childhood*)。台北市：遠流出版事業股份有限公司。2003 年 4 月。
- 艾利克·佛洛姆 (Erich Fromm)。孟祥森譯。《人類破壞性的剖析》。台北市：水牛出版社。民 79。
- 。葉頌壽譯。《夢的精神分析》(*The Forgotten Language*)。台北市：志文出版社。1999 年 5 月再版。
- 艾弗瑞·阿德勒(Alfred Adler)。蔡美玲譯。《了解人性》(*Understanding Human Nature*)。台北市：遠流出版事業股份有限公司。1990 年 6 月。
- 沃夫剛·索夫斯基 (Wolfgang Ick) 。秋慈貞譯。《暴力十二章》(*Traktat über die Gewalt*)。台北市：玉山社出版事業股份有限公司。2006 年 9 月。
- 法蘭克·威廉斯三世 (Frank P. Williams III)、馬玉琳·馬克蕭 (Marilyn D. McShane)。周憐嫻譯。《犯罪學理論》(*Criminological Theory*)，台北市：桂冠圖書股份有限公司。1992 年 5 月。
- 佛洛伊德 (S. Freud)。楊庸譯。《圖騰與禁忌》(*Totem And Taboo*)。台北市：志文出版社。民國 64 年 8 月。
- 佛斯特 (Edward Morgan Forster)。李文彬譯。《小說面面觀—現代小說寫作的藝術》(*Aspects of the Novel*)。台北市：志文出版社。2000 年 6 月新版。
- 康拉德·勞倫茲 (Lorenz, K.)，王守珍譯，《攻擊的秘密》(*On Aggression*)，北京：中國和平出版社，2000 年 1 月。
- 培利·諾德曼 (Perry Nodelman)。劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)。台北市：天衛文化圖書有限公司。2003 年 12 月二版。
- 雪登·凱許登 (Sheldon Cashdan) 著。李淑珺譯。《巫婆一定得死—童話如何形塑我們的性格》(*The Witch Must Die- How Fairy Tales Shape Our Lives*)。台北市：張老師文化，2001 年 8 月初版。
- 戴斯蒙·莫里斯 (Desmond Morris)。郭軒盈譯。《人類行為—由行為語言了解人類》(*Manwatching*)。台北市：桂冠圖書股份有限公司。民 80 年 7 月初

版。

四、學位論文（按人名筆畫排列）

胡芳慈。〈永無休止的戰爭—談《巧克力戰爭》中的人我抗衡〉。國立台東大學兒童文學研究所。91 年 6 月。

黃培欽。〈黑暗世界—析論《小癩子》《蒼蠅王》《惡童日記》中的反派主角〉。國立台東大學兒童文學研究所。93 年 8 月。

五、網站資料（按搜尋時間排列）

<http://cnc.isoshu.com/> 2008/2/24 愛菟書網站：漫畫《生存遊戲》1-15 集

<http://tw.movie.yahoo.com/mstory.html?t=movie&id=1228> 2008/3/22 奇摩電影資訊：《大逃殺》

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%9A%B4%E5%8A%9B&variant=zh-tw> 2008/4/15 維基百科：「暴力」的定義

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A6%99%E5%B7%9D%E7%B8%A3> 2008/4/21 維基百科：日本高松市

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%91%E9%81%94%E5%80%AB> 2008/4/23 維基百科：《魔域大冒險》起源部份

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BD%BF%E5%BE%92> 2008/4/23 維基百科：使徒

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%91%E9%81%94%E5%80%AB> 2008/4/23 維基百科：《魔域大冒險》第一集到第六集的年代排序

附錄一：《大逃殺》戰鬥模式與武器分配表

戰鬥模式與武器分配表					
男子 21 人					
編號	姓名	死法	兇手	分發到的武器（從死者身上獲得的武器）	戰鬥模式
1	赤松義生	被十字弓射死	新井田和志	十字弓	主動投入
2	飯島敬太	槍殺	三村信史	日式菜刀	尋找盟友
3	大木立道	打鬥中被柴刀劈死	（七原秋也）	柴刀	主動投入
4	織田敏憲	槍殺	桐山和雄	防彈背心（史密斯威森 M10 左輪手槍）	主動投入
5	川田章吾	受重傷而死	（桐山和雄）	幫浦上膛式霰彈槍（九釐米小型烏茲衝鋒槍）※小刀	主動退出 被迫防衛
6	桐山和雄	槍殺	川田章吾	小刀（INGRAM M10 衝鋒槍、小型自動手槍、手榴彈、貝瑞塔 M92F 型手槍）	主動投入
7	國信慶時	項圈爆炸	坂持金發	無	未出場
8	倉元洋二	被鑷刀劈死	相馬光子	古董短刀	欺騙
9	黑長博	被用小刀刺死	桐山和雄	不詳	未出場
10	笹川龍平	被用小刀刺死	桐山和雄	不詳	未出場
11	杉村弘樹	槍殺	琴彈加代子	雷達探測器 ※棍棒	主動退出 被動反擊
12	瀨戶豐	槍殺	桐山和雄	叉子	無
13	瀧口優一郎	槍殺	相馬光子	球棒	無
14	月岡彰	項圈爆炸	（桐山和雄）	掌心雷	擬定戰略
15	七原秋也			軍用刀（史密斯威森點三八手槍、SIG SAUER P230 九釐米短手槍、捷克製 CZ75 手槍）	主動退出 被迫防衛

16	新井田和志	戳瞎後用冰鋤殺死	千草貴子	三味線琴弦（十字弓、雙截棍）	主動投入
17	沼井充	槍殺	桐山和雄	小型自動手槍：型號為九釐米華特警用手槍	無
18	旗上忠勝	球棒毆打致死	相馬光子	史密斯威森 M19 點三五七麥格農手槍	被動反擊
19	三村信史	槍殺	桐山和雄	大型自動手槍：貝瑞塔 M92F 型手槍 ※炸藥	被迫投入
20	元淵恭一	槍殺	川田章吾	史密斯威森點三八手槍	主動投入
21	山本和彥	自殺		柯特點三五七麥格農左輪手槍	自動退出
女子 21 人					
編號	姓名	死法	兇手	分發到的武器（從死者身上獲得的武器）	戰鬥模式
1	稻田瑞穗	槍殺	桐山和雄	雙刀刀	發瘋
2	內海幸枝	槍殺	野田聰美	白朗寧九釐米強力手槍	尋找盟友 消極躲藏
3	江藤惠	被鑷刀割開喉嚨	相馬光子	潛水刀	消極躲藏
4	小川櫻	自殺		不詳	自動退出
5	金井泉	被用小刀刺死	桐山和雄	不詳	未出場
6	北野雪子	槍殺	桐山和雄	飛鏢遊戲組	尋找盟友
7	日下友美子	槍殺	桐山和雄	手榴彈	尋找盟友
8	琴彈加代子	槍殺	相馬光子	史密斯威森 M59 自動手槍	消極躲藏
9	榊祐子	自殺		伸縮式特殊警棒、毒藥	自動退出
10	清水比呂乃	勒死	織田敏憲	史密斯威森 M10 左輪手槍	主動投入
11	相馬光子	槍殺	桐山和雄	鑷刀（潛水刀、柯特點四五自動手槍、史密斯威森 M19 點三五七麥格農手槍）※刮鬍刀片	主動投入
12	谷澤遙	槍殺	野田聰美	不詳	尋找盟友 消極躲藏
13	千草貴子	槍殺	相馬光子	冰鋤	被迫抵抗

14	天堂真弓	被十字弓射死	赤松義生	雙截棍	未出場
15	中川典子			迴力棒（白朗寧九釐米強力手槍）	被迫抵抗
16	中川有香	毒死	（榊祐子）	捷克製 CZ75 手槍	尋找盟友 消極躲藏
17	野田聰美	槍殺	谷澤遙	九釐米小型烏茲衝鋒槍	尋找盟友 消極躲藏
18	藤吉文世	小刀射中頭部	坂持金發	無	未出場
19	松井知里	槍殺	野田聰美	不詳	尋找盟友 消極躲藏
20	南佳織	槍殺	清水比呂乃	SIG SAUER P230 九釐米短手槍	發瘋
21	矢作好美	槍殺	相馬光子	柯特點四五自動手槍	無
* 全班 42 人，殘存 2 人。 * 兇手處的括號部分，表示是間接造成死亡。 * 表格中武器標註※的部份代表為當事人自備。					

附錄二：《惡童日記》三部曲受暴與施暴角色重複關係表

第一集：《惡童日記》

集數	施暴者	受暴者	施暴類型	施暴傾向
第一集	外婆	雙胞胎	語言、行為	主動
第一集	小鎮裡的人們	雙胞胎	語言、行為	主動
第一集	雙胞胎	雙胞胎	語言、行為（各種練習）	主動
第一集	小鎮上游盪的男生們	小兔子	語言、行為（故意捉弄）	主動
第一集	雙胞胎	郵差	行為	主動
第一集	雙胞胎	神父	行為（恐嚇）	主動
第一集	女僕	雙胞胎	行為（猥褻）	主動
第一集	雙胞胎	軍官	行為（雙胞胎受軍官要求，滿足他受虐的需要。）	被動
第一集	雙胞胎	女僕	行為（制裁式攻擊）	主動
第一集	警察	雙胞胎、老人	行為（刑求）	主動
第一集	軍官	警察	語言（恐嚇）、行為（抓走）	主動
第一集	雙胞胎	父親	行為（帶領他走向死亡）	間接

第二集：《二人證據》

集數	施暴者	受暴者	施暴類型	施暴過程
第二集	雙胞胎	被炸死的男人	行為	間接
第二集	往事	路卡斯	內心的折磨（回憶）	間接
第二集	瑪迪阿斯	路卡斯	行為（發脾氣、讓人擔心、要求被完全的注意、自殺）	直接
第二集	路卡斯	雅絲蜜娜	行為（性、冷漠對待、謀殺）	直接
第二集	路卡斯	和克蘿拉偷情的醫生	行為、語言	直接

第二集	路卡斯	瑪迪阿斯	行爲（將瑪迪阿斯一個人留在家中過夜）	間接
第二集	克蘿拉	路卡斯	精神、語言（一直提死去的丈夫）	直接
第二集	政府	克蘿拉	行爲（誤判刑、殺死克蘿拉的丈夫）	直接
第二集	失眠者	維力（文具店老闆）	行爲	間接
第二集	學校同學	瑪迪阿斯	行爲、語言	直接
第二集	漂亮的男孩	瑪迪阿斯	精神（外表）	間接

第三集：《第三謊言》

集數	施暴者	受暴者	施暴類型	施暴過程
第三集	路卡斯	受關心、探視的院童	行爲、語言	直接
第三集	戰爭	女老師	行爲（轟炸）	直接
第三集	收養路卡斯的老女人（外婆）	路卡斯	語言	直接
第三集	路卡斯	想越界的男子	行爲	間接
第三集	克勞斯（路卡斯）	酒店的男子	行爲（毆打）	直接
第三集	柯勞斯	克勞斯（路卡斯）	行爲（假裝不認識）	直接
第三集	父親與父親的情人	母親和雙胞胎	行爲	直接
第三集	母親	父親	行爲（槍殺）	直接
第三集	母親	路卡斯	行爲（流彈）	間接
第三集	母親	柯勞斯	語言、行爲（一直說路卡斯比較好）	直接
第三集	路卡斯	柯勞斯	情感上（路卡斯獨佔母親所有的想念與愛）	間接