

國立交通大學

傳播研究所

碩士論文

無以名狀的噁心 -

初探殭屍文本與歐亞兩文化閱聽人的解讀差異

**Indecipherable Disgust –**

**The introduction of zombie text and different  
interpretations between Europe culture and Han  
culture**

研究生：唐允中

Name : Tang, Yun Chung

指導教授：郭良文 博士

Advisor : Professor Liang-Wen Kuo

中華民國一〇二年十二月

無以名狀的噁心 -  
初探殭屍文本與歐亞兩文化閱聽人的解讀差異

**Indecipherable Disgust –**  
**The introduction of zombie text and different**  
**interpretations between Europe culture and Han**  
**culture**

研究生：唐允中 Student：Tang, Yun Chung

指導教授：郭良文 博士 Advisor：Professor Liang-Wen Kuo

國立交通大學

傳播研究所

碩士論文

A Thesis

Submitted to Institute of Communication Studies

College of Humanities and Social Sciences

National Chiao Tung University

in partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master

in Institute of Communication Studies

December, 2012

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一〇一年十二月

# 無以名狀的噁心 -

## 初探殭屍文本與歐亞兩文化閱聽人的解讀差異

研究生：唐允中

指導教授：郭良文博士

國立交通大學傳播研究所

### 中文摘要

歐亞大陸是一整塊完整的板塊，可是在地理學的分類上卻總是被分為，歐洲大陸與亞洲，這是由於在文化與習慣上的不同所導致的。而這些文化上的不同也導致了許多問題，尤其是在交通與通訊都高度發展的現今，地理上的限制已經不如以往的嚴峻。觀賞影視文本是閱聽人最容易對文化有了解的一種方法，藉著觀看他國的影視文本作品，認識他國的風土民情與生活情況，進而了解該國的文化與習俗。但在接收這些文本的同時，又會因為本身文化背景的差異，產生與他國不同的認識與理解。這些因為文化背景的不同，所產生的差異解讀正是本研究的核心意識。本研究希望可以比較歐洲文明與漢文化兩方的閱聽人，在面對殭屍影視文本的時候，是怎麼進行解讀的？但殭屍文本範圍太過龐雜，因此選擇了其中與文化關聯性最大的「噁心」作為分析的要點，那這兩方閱聽人在殭屍文本中的那些元素會產生噁心反應呢？而他們又是怎麼分別解讀的呢？

本研究使用參與觀察法作為主要研究法，至歐洲進行 6 個月的實地走訪，針對其飲食習慣、宗教信仰、藝術美感、軍事政治、權力結構進行深入了解，並回到台灣的殯葬業進行參與訪問；再輔以訪談的方式，對 7 位歐洲受訪者，11 位台灣受訪者進行訪談。研究結果整理出雙方閱聽人會對鮮血、內臟、屍體、吃人四種殭屍影視文本中的元素激

起噁心反應·以及腐爛·虐待兒童這兩項分別是普及的與較為特定的元素產生噁心反應。

發現歐洲閱聽人對於內臟及吃人的情境下產生較強烈的噁心反應；漢文化閱聽人則對鮮血及屍體有較為顯著的噁心反應。

最後研究發現的部分：一、本研究與學者費斯克對於符號與文化的看法相同，認為任何符號都是根著於文化脈絡之上的，因此在理解符號的同時會使用自身的生活經驗與文化習俗做解釋。二、閱聽人與殭屍文本之間的關係是遞減的，隨著大量接觸噁心元素的同時會降低對其文本的噁心反應，而不願接觸文本的閱聽人則可能對噁心有較為真實的反應，因此在受訪者的挑選上可能存在瑕疵。三、噁心這個元素在研究中也發現是與一般大眾存在斷裂的，噁心的定義與一般大眾的看法是無法接合的，此外發現同理心與威脅的一致性可以作為與恐懼、焦慮的反應區別。四、歐洲文明本身在宗教力量減弱之後，出現了文明與野蠻、統一與均勢的矛盾，且對於美國文化存在一種輕蔑的態度。

關鍵字：殭屍、影視文本、文化、符號、歐洲文明、漢文化、解讀

# **Indecipherable Disgust – The introduction of zombie text and different interpretations between Europe culture and Han culture**

Student : Tang, Yun Chung

Advisor : Professor Liang-Wen Kuo

Institute of Communication Studies  
National Chiao Tung University

## **Abstract**

Eurasian Plate, as a whole continent, is always been divided into Europe and Asian continent cause of the geographic point of view, which is caused by the culture and custom differences. The culture and custom differences are big problems, especially present day with the traffic and communication technology development, when the time and space is not a boundary anymore. Viewing the film text is an easy way to understand other culture. By the help of film text we can learn how other people make their life, other custom and culture differences. When we watching the film text, we make the different interpretations due to our own culture background and social custom. The different interpretations due to culture background and social custom are the main idea of the research. When the two groups of audience, which are from Europe and Han culture, facing the zombie film text, how do they interpret the content? Zombie film is such a big issue, the research is focusing on the topic of “disgust” which is closely related to culture. So the main purpose of the research is to figure out what element in zombie film text will trigger the disgust reaction from the two groups, and how they interpret it.

The research method is combined the Participant Observation and interview. The research walk into the field in Europe and conducted six months participate which observe the

diet custom, religion problem, fine art, military politic, power construction. Afterward, back to Taiwan and move on to the funeral industry for the custom taboo and culture. The interviews included 7 European interviewees and 11 Taiwanese interviewees. The result concluded that both the two groups admit the reaction of disgust due to blood, guts, corpus, cannibalism. And the further analysis figures out the European interviewees feel more disgusting about guts and cannibalism. The Han culture interviewees reveal that the blood and corpus make them disgusted more.

The final conclusion: I. The research take the same view of John Fiske about semiotics and meaning, considering all the symbol are rooted above the culture context. Therefore the realization and usage of the symbol will accord to the live experience and culture custom. II. The relation between audience and zombie film is decreased progressively. By the large amount of exposure to the zombie film text, audience's disgust reaction will decrease. The one who are not willing to watch the zombie film text might contain the true disgust reaction. III. The idea of disgust is not relative to the knowledge of common audience. The research finds out the correspondence of empathy and threat might be a definition to discriminate disgust from fear and anxiety. IV. European culture is facing a contradiction about civilization and barbarian, union and division. And the European hold a disdainful attitude toward American culture.

Key words: zombie, film text, culture, symbol European culture, Han culture, interpretation.

## 誌謝

在寫完了一整篇論文之後我才發現，其實最困難的部分是誌謝的部分，因為你得之於人者太多，受之於人者太少，在最後發現有太多太多人需要感謝，但又不好意思寫出「因為要感謝的人太多了，那就謝天吧。」這種老梗，在一番天人交戰之後，還是決定寫出對每一個幫助過我的人的感謝。任何一篇學位論文的完成都需要很多人的協助與支持，本篇無以名狀的噁心亦不例外，本論文在寫作上及資料的蒐集上都受到地球上各地人們的協助，不論是歐洲的眾多朋友、台灣多方協助還是五湖四海的兄弟們，都對這篇學位論文的完成有莫大的幫助。除此之外，我特別想要感謝一群人，一群默默在我身後訕笑的人們，這股在背後受人指指點點的羞辱逼使我前進，這股不想讓人看不起的倔強推動著我，如果不是他們在我身後譏諷、嘲弄，我想我一定無法堅持下去。因此在論文結束時，其實我是感謝他們的。

當然，最應當感謝的還是我的指導教授，郭良文老師，願意接受這篇主題的人不多，如果沒有老師的包容與體諒，這篇噁心的論文主題是沒辦法開始的，更別說在後續的口試與修改上所給予的協助；其次我想要感謝我的家人，不論是用任何方式，他們都支持著我完成了碩士的學業；此時我也想要感謝胖胖的幫忙，當我在歐洲各地進行參與觀察與訪談的過程當中，胖胖都竭盡所能地幫忙張羅車票及德國境內的可能資源，還有許多有關歷史與文學上的討論也使我獲得許多啟發。

有人說，論文寫作的過程是孤獨的，的確，在寫作的過程中我倍感孤單，但我很慶幸有一群好同學好朋友陪伴著我，不論是在研究室、每次都擠死人的交大餐廳、容忍我

噴球的排球場、桌遊店裡，總是有你們的陪伴，感謝菁姐、昊昊、翰翰、大哥、姿君、DONKEY、地紘、光光、鴻昌、垃圾、俊廷。有著大家的陪伴，在寫作論文的時候，我總是可以找到人群的溫暖。

在研究進行的過程之中，需要很多無私的奉獻者提供自身的經驗與時間來完成我的研究，很抱歉在研究的格式之中這些默默貢獻的研究參與者無法被具名，許多人只能淪為不具有面孔的受訪者某某某。在此我還是希望感謝所有在歐洲的研究參與者與研究對象的貢獻；台灣海洋生命禮儀公司的所有工作人員；國立陽明大學吳建春教授的協助與聯絡以及其解剖所同學們；政治大學廣電所的王魚鰭學長，又名復活島石像，對於文獻查找的協助；政治大學中文所施怡華同學的漢代古文解釋與協助；交大傳播所楊台恩老師有關基督教文化的協助；交大傳播所黃惠萍老師有關佛教文化的協助；交大傳播所陳延昇老師道教符咒的庇佑還有日常生活的開示。

最後，還是想感謝很多幫助過我但礙於篇幅無法列出的長輩及朋友，在此致上十二萬分的謝意，如果這篇論文有任何的貢獻，那是因為我站在諸位的肩膀上。謝謝，還是謝謝。



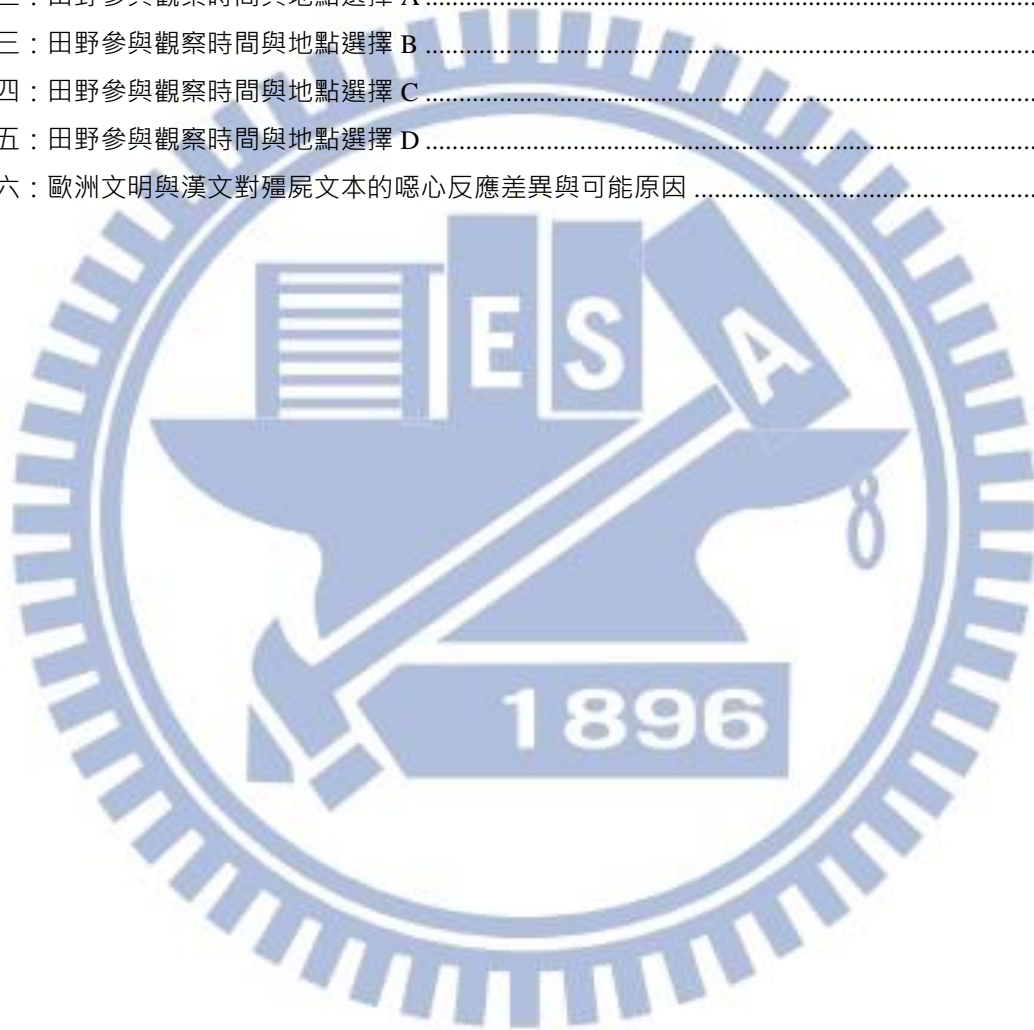
# 目錄

中文摘要.....	I
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>III</b>
誌謝 .....	V
目錄 .....	I
表目錄 .....	II
第一章前言.....	1
第二章文獻探討 .....	6
閱聽人.....	6
文本.....	9
漢文化.....	13
歐洲文明.....	16
比較與差異.....	18
文化與解讀噁心.....	20
小結.....	23
第三章研究方法 .....	26
參與觀察法.....	29
訪談法.....	34
第四章分析討論 .....	37
鮮血.....	37
內臟.....	47
屍體.....	53
食人.....	61
其他.....	73
第五章結論與限制 .....	76
「噁心」 .....	76
歐洲文明.....	81
漢文化與反思.....	85
研究對象.....	87
結語與總論.....	91
參考文獻.....	101

網路資料.....	101
英文文獻.....	102
中文文獻.....	105
影視文本文獻.....	107

## 表目錄

表一：研究對象名單.....	28
表二：田野參與觀察時間與地點選擇 A.....	30
表三：田野參與觀察時間與地點選擇 B.....	31
表四：田野參與觀察時間與地點選擇 C.....	32
表五：田野參與觀察時間與地點選擇 D.....	33
表六：歐洲文明與漢文對殭屍文本的噁心反應差異與可能原因.....	77



# 第一章前言

1992 年在荷蘭簽訂馬斯垂克條約，歐洲經濟共同體、歐洲原子能共同體及歐洲煤鋼共同體正式結合為歐洲聯盟成為獨立的單位，於 2011 年國內生產總值達到 17.577 兆美元，目前其內部會員國高達 28 個，至 2006 年國內人數近 5 億僅次於中國與印度，是地球表面上最大的經濟體。

---維基百科（2013）

中華人民共和國，位於台灣海峽西側的東亞國家，1949 年建立之社會主義國家，國土面積僅次於俄羅斯為世界陸地面積第二大，人口則逾 13 億是世界上人口最多的國家，人民以漢語為主要語言，近 20 年來經濟成長率獨步全球。

---維基百科（2013）

歐洲與亞洲連接的兩塊大陸合稱為歐亞大陸，面積 5473.8 萬平方公里，在地理上為世界上面積最大的洲，但由於社會學門中人文歷史與文化上的區別才特意將此塊大陸分為兩個洲。歷史上歐亞大陸孕育出許多文明：黃河流域文明、兩河流域文明、印度河文明以及愛琴海文明，而這幾大文明也都各自發展出其獨特的文化圈。

來自黃河流域的漢字文化圈以季風亞洲的密集水稻作為基礎，漢字文化圈以中國為核心，發散至四周曾經使用漢字文言文或是依照漢字建立文字，受中華法系影響的大文化圈。普遍來說，漢字文化圈以早年多受中國帝王冊封的周邊國家與民族為主，雖然在政治上保持一定的自主性，可是在文化與政策上多受中國影響；愛琴海文明發跡於地中海東部，依靠宜人的地中海型氣候以及優越的航海技術發展出繁榮的克里特文明，後續

的希臘城邦延續了愛琴海文明，並隨著馬其頓國王亞歷山大大帝而向外擴張，後續在義大利半島的羅馬帝國承襲希臘的哲學與文明，羅馬帝國的向外擴張也將希羅文明散佈至歐洲大陸。

黃河流域文明與愛琴海文明雖然同處歐亞大陸之上，但地理上的龐大空間距離與兩河流域文明的中介存在，兩個文明遲至工業革命之後才發展出直接交流的能力與機會。長時間的獨立發展與互不交流產生了巨大的差異與不理解，而這個不理解也導致了文明交流中產生許多的摩擦。西元 1816 年，英國使者馬嘎爾尼來訪中國，借賀乾隆皇帝八十歲大壽之名欲商討開放通商口岸一事，其中各方史學研究者著墨最多的無非是覲見禮的問題(黃一農，2007)。當時世界上最強大的兩個帝國，大清帝國跟大英帝國在外交溝通上存在著巨大的鴻溝，雙方腦中所建構的世界全然不同，其中的差異導致了往後外交事件的失敗。對於漢文化來說，其一系列外交事件的失敗導致了近兩個世紀的動亂與戰爭，這段文化的差異著實的付出了血一般的代價。

自漢朝以來，歐洲與亞洲皆有小規模的商業交流，羅馬皇帝馬爾庫斯·奧列里烏斯(又譯：大秦王安敦)也曾經遣使出訪漢朝，但隨著戰亂、絲路的艱辛與中亞帝國的接二連三崛起，歐洲文化與亞洲文化的交流貿易多次中斷，伊斯蘭帝國對於香料貿易的控制也大大打擊了兩大文明的接觸(Standage, 2010)。而這中間的文化隔離一隔就是千年，漢朝之後的魏晉、隋唐、五代十國直至滿人主政的清廷政府，這一個中央集權的大帝國跟當時的漢朝已經截然不同；西元 1453 年，羅馬帝國正式走入歷史，基督教背景的歐洲諸國紛紛崛起，波旁王室與哈布斯堡王室接連掌握歐洲大勢，工業革命的蒸汽機把西歐列

強引領至一個全新的境界。這兩個不論在國家體制、文化習慣、科技發展都與過去截然不同的兩大文明在千年過後重新接觸。想當然爾，這勢必會產生更多摩擦與不諒解，因此此在交通技術達到一定水準之後的第一次會面，引發了接二連三的戰爭與侵略行為。時至今日，交通運輸與網路技術發展神速，歐亞大陸的地理空間障礙已經被縮小，大量的文化交流與人際接觸在這個世紀頻繁的展開。

也許我們在商店及市場可以買到來自美國的牛肉、來自韓國的狗肉、來自中國的奶粉、德國的馬肉、台灣的食用油，可是食用這些食品並不會讓我們更認識這些國家，甚至有可能會產生許多偏見。大部分的人還是藉由影視產品來認識不同的文化，比如說我們看動畫辛普森家庭來認識美國文化；看電影我的野蠻女友來認識韓國文化；看電影小時代認識中國文化；看影集台灣霹靂火認識台灣文化。影視文本可以建構出完整的食衣住行及價值觀念與文化習俗，連貫的情節與事件形塑出該文化的倫理道德與行為模式，而非僅僅是單一商品的片段記憶。儘管我們利用影視文本來幫助認識不同文化，但閱聽人在解讀上還是有很多我們無法預料的問題。以好萊塢資金籌拍的電影末代武士為例，時空背景坐落在維新時代的日本，片中許多對日本文化的誤解以及誤植，往往會導致許多非日本國家的錯誤認識，塑造出美國觀點下的日本文化經驗。末代武士並不是一個單獨的例子，電影鐵娘子、迪士尼的動畫電影花木蘭、藝妓回憶錄等...都是從他者的角度試圖詮釋某特定文化，但由於認識不足、存在偏見或是刻板印象的影響而導致無法正確的製作出適當的內容。

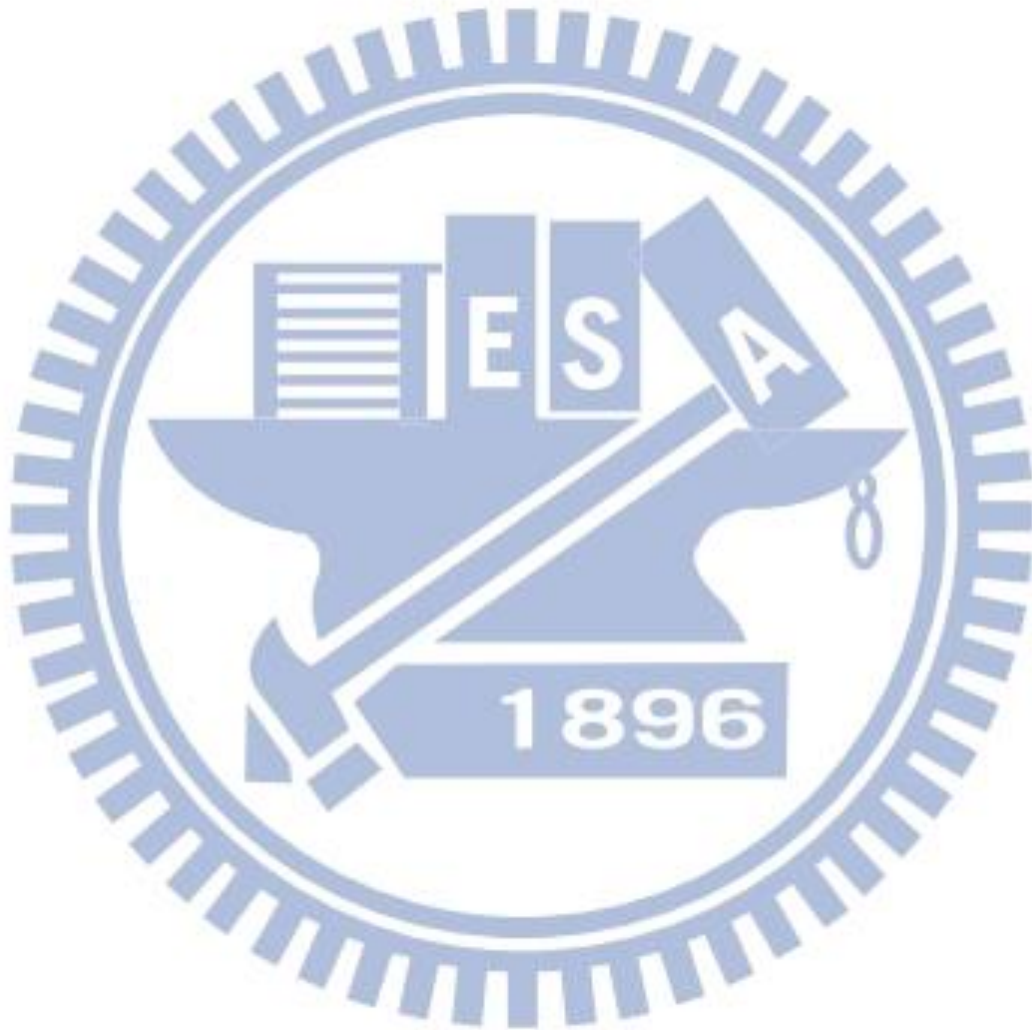
無論如何，影視產品確實是一般人認識他國文化最簡單最快速的途徑，其中既存的

主流意識形態無可避免，但有趣的是閱聽人在接觸任何種類的影視文本時，都可能會採取三種不同的解讀方式。優勢解讀，服從在主流意識形態下的價值觀；協商解讀，部分服從主流價值但在某些部分採取其他的解讀方式；反抗解讀，閱聽人意識到主流意識形態的介入並站在反對的立場是用其他方式解讀。閱聽人面對主流美式價值的影視文本，還存在著自身文化背景之下一定程度的詮釋空間，而這一定程度的解釋空間在各個文化之間也不會完全相同。以同樣的情節為例，凌晨三點的臥室，男女主人平靜地熟睡著，臥室的門緩緩地打開了，裡面空無一物...(靈動：鬼影實錄)。正當西方觀影者驚嚇得花容失色之時，亞洲閱聽人則百般無聊的狂打哈欠，這是有關恐懼的差異解讀。儘管我們了解閱聽人存在各種不同的解讀方式，但閱聽人在接觸不同來源的影視文本時，究竟是根據自身的生活經驗、文化習俗去做解讀、分析的呢？在我們一昧批評普世價值觀與好萊塢英雄主義與大美國主義的同時，其實我們不明白的是，閱聽人究竟是如何理解、接收這些訊息、符號。

很大一部分的閱聽人在面對主流價值的時候，是毫無知覺的接收類似的訊息，應該說，大部分的閱聽人都是屬於優勢解讀的，只有較少部分的閱聽人在觀看影視文本時採用協商解讀或是對抗解讀。儘管如此，閱聽人在解析文本內容時還是會產生很多不同的看法，而這些意義的詮釋可能會因為很多因素所導致，當然無法包山包海的全部處理，因此本研究特別著重在因為文化背景與生活習俗所導致的詮釋差異，而非是其他因素，像是性別差異、階級差異、個人因素...。並非這些差異不重要，而是太多的因素容易導致問題意識的模糊不清，因此本研究還是將文化背景導致的差異解讀放在最核心的問題

之中。

國內外充斥著許多文化工業與閱聽人對抗的研究，但卻缺乏不同文化背景閱聽人的差異解讀研究，本研究希望可以填補這個學術空缺，找到影響背後的文化因素並加以分析。



## 第二章文獻探討

### 閱聽人

本研究的核心即是閱聽人，閱聽人如何解讀文本？這些不同文化背景的閱聽人如何形成不同的解讀？為避免其他概念喧賓奪主，應先確認閱聽人之於本研究的意義與概念。閱聽人研究一直是傳播學界一塊重要的領域，閱聽人的研究發展與傳播學的傳播效果論左右呼應，早期的傳播效果萬能論觀點(翁秀琪，1996)，反映出當時的傳播學者對閱聽人的自主性與能動性的忽視，相信皮下注射理論時期下的閱聽人面對強大的傳播媒體只能被動接收毫無招架之力，尤其是在1938年發生在美國的火星人大進攻地球記事件後，傳播媒介的預期效果被過度膨脹到無以復加的境界；在兩級傳播(Katz & Lazarsfeld, 1970)的研究出現後，傳播效果萬能論的想法逐漸被淘汰，意見領袖(Katz & Lazarsfeld, 1970)的出現重重的搥了傳播媒介一巴掌，意見領袖的效果引領出閱聽人挑選傳播內容與信任傳播來源的自主性。大眾傳播媒介的強大神話屢屢被質疑，創新傳播與認知不和諧的相關理論也推波助瀾的侵蝕著傳播效果萬能論的基底，此時的閱聽人已經不如過去的閱聽人一般被視為毫無知覺的接收訊息，閱聽人不再被當作毫無面孔的一群無知大眾。儘管如此，在接續的議題設定理論(McCombs & Shaw, 1972)，還是多少肯定了傳播媒介對閱聽人的影響力，並非將傳播媒介與閱聽人之間的連結完全切斷，在完全的認識與了解傳播媒介之前我們往往無法看清傳播的全貌(Noelle-Neumann, 1973)。

在傳播效果的爭論之餘，一部分的研究學者開始將閱聽人放置於研究的核心位置，此時的閱聽人已非當年懵懵懂懂的閱聽人，他們主動、積極、有意識的挑選自己暴露於



傳播內容之中，使用與滿足理論(Katz, Blumler & Gurevitch, 1973)的出現正是此時的代表，閱聽人不再被動接收，主動、積極的閱聽人已悄然現身。在美國的政府主導之下，學者進行了一連串有關家中電視的研究計畫，其中一項著名的研究發展出了涵化理論(Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 1980)。涵化研究試著解釋傳播媒介與閱聽人之間的單向箭頭，也就是主流價值訊息的傳達，衍生出後續複雜且多樣的研究方向。

雖說具體的實證研究是以英國的電視研究為始(Morley, 1980)，可是其針對解碼的概念與相關的論述則是出自於文化研究的學者(Hall, 2001)將閱聽人面對文本內容時會形成三種不同的解讀方式：霸權、協商、反抗解讀，強調閱聽人存在的主動性，而後的學者則多強調閱聽人與文本及其文化背景共同創造意義(Fiske, 2010)。由上述論調不難看出，閱聽人的地位與早期傳播研究已不可同日而語，文本內容的創造有賴於閱聽人日常生活與文化的結合，脫離閱聽人日常情境或是思維模式的文本內容將無法被理解，當然也無法產生意義。

原先法蘭克福學派對於文化工業的厭惡與恐懼依然困擾著學者們對於閱聽人的自主性，而提出三種不同接收方式的 Hall (2001)認為，閱聽人並非永遠會在限制在媒介內容所設定的意識形態之中，確實有些閱聽人會在無意識的情況之下認同媒介內容的意識形態並以其模式接收，這屬於霸權解讀的立場，閱聽人與創造媒介內容的製碼者具有相同的意識形態；也有某些閱聽人對於媒介內容所呈現的意識形態既不完全認同，亦不完全反對，呈現一種矛盾的協商態度，而這種協商態度被稱作協商解讀；除此之外，閱聽人也有可能對於媒介內容所呈現的意識形態持相反的觀點，使用完全相反的解讀方式進

行，進而解讀出完全相異或是無法預期的意義，這是反抗解讀的類型。至此，Hall 對於法蘭克福學派以及文化工業對於意識形態的灌輸做出了他的看法，文化工業並非完宰制閱聽人的解讀空間，對於意識形態的灌輸也並非全然有效，儘管文化工業確實過於強大，但對於閱聽人的主動詮釋權我們還是可以抱有信心。

Morley (1980)所進行的接收分析認為閱聽人在解讀媒介內容時會進行主動解析，是針對先前的涵化研究(Gerbner et al., 1980)做出了反駁，閱聽人既然保有主動的解釋權力，對於傳播媒介的訊息並非是無法抵抗的吸收。而接收分析的觀點也將閱聽人從主動選擇媒介內容的閱聽人，帶領至對於媒介內容主動解讀，其對媒介內容的解釋力量也被彰顯。

對於閱聽人之餘媒介內容的主動釋義權，我們已經具備了一定程度的信心，而 Fiske (2010)則是接承歐洲符號學的觀點，閱聽人除了具有主動釋義權之外也會受到其自身文化背景與生活經驗的影響。由於媒介內容是由許多符號組成，而這些符號的意義在閱聽人解讀時會因為缺乏共同的慣例(convention)而產生不同的意義。慣例是一種用來幫助理解符號的意義的規則，這套規則通常由共享生活習慣與文化背景作為創造的基底，利用這些相同的背景所創造出的慣例則是人們利用符號溝通時暢通無阻的重要原(Hall, 2001)。而這一套解讀媒介內容的觀點認為閱聽人在解讀媒介內容時，會因為閱聽人的文化背景與生活習慣不同而產生不同的解讀意義，具有類似文化背景與生活習慣的閱聽人會解析出較為類似的意義，反之則否。

承接以上的文獻討論，我們重新將閱聽人帶回到研究的核心，不同文化背景的閱聽

人在各自建構與解讀相同的媒介文本時，會根據所生長的环境與文化背景作出最合理且適宜的解讀，而不同文化背景的閱聽人理所當然的會產生不同的解讀，因此不同文化背景作為本研究探討解讀差異的因素是重要且合適的。

本研究所針對的兩大文化：歐洲文明、漢文化。各在歐亞大陸占據一方，在學術上各被稱作西方與東方，是各種發明與典章制度的起源地。以下談到有關這兩大文化時，各自以歐洲文明及漢文化稱之，以避免混淆。而本研究所認定的漢文化，則與許倬雲（1917）所提出的看法相同，以中華民族自神話時期為始，發展出具有漢文化特色的儒、道家思想及其典章制度、君主體系與其周邊受封藩屬的亞洲國家為限，其核心則以儒、道家思想及其典章制度與民俗信仰為主；而歐洲文明的定義則較為模糊，並非單指西歐基督教文明或是南歐的希臘、羅馬文明，而是以 2000 年前歐洲聯盟的主要成員國為主，並以 2000 年後加入的泛俄羅斯國家及巴爾幹半島諸國為輔。歐洲文明在文化上並不具有很高的一致性，但其歷史背景相互影響牽制卻是不爭的事實，因此在歐洲文明的部分特以歐洲聯盟 2000 年前的會員國為主體，2000 年後的會員國家為輔。

## 文本

在具備了本研究對於閱聽人的基礎認識之後，我們來談談的第二位主角，文本的選擇。現今世界上影視文化產業除了各地零星的本土電影業之外，美國好萊塢影視產業挾全球化，片廠制度及龐大資金的灌注，佔據全世界的影視發行龍頭(De Zoysa & Newman, 2002)。雖不願意承認但是美式文化確實已經在世界上形成一股難以抵禦的主流文化，

這股文化藉著牛仔褲、電影、可口可樂、麥當勞、英文大舉入侵世界的每一個角落(Ferreiro, 2009)。而主流文化所產製的影視文本何其眾多，在選擇上究竟應該以何種為優呢？

本研究選擇的影視類型為目前流行的殭屍文本，除了根據目前殭屍類型影視文本的熱門程度之外，也參考殭屍作為一種文化產品他本身的特殊性。本研究所探討的文化差異對象為歐洲大陸的歐洲文明以及亞洲的漢文化，這兩大文化來源對於目前的殭屍形象都不熟悉，殭屍在事實上是遠離其傳統文化背景的外來產物，利用殭屍文本的這種第三方特性，可以觀察到不同文化背景解析同一種影視文本時的差異性，而避免受到文化折價或是文化接近性的影響。上述提到殭屍文本並非是歐洲文明或漢文化的產物，以下將花一些篇幅說明殭屍文化的起源與發展，藉以確保兩大文化對於殭屍文本的第三方獨立性。

最早出現在美國的現代殭屍概念是出現在 1929 年的書籍 *The Magic Island* 中，內容中的殭屍結合美洲海地的巫醫信仰以及草藥系統所創造出的真實存在生物。亦有關於殭屍的學術研究，以 *Zombificaion* (Davis, 1988) 為例，此研究至海地進行一連串有關殭屍的考察以及文化探訪，研究分析當地巫醫所使用的草藥，研究分析的結果說明這些藥劑中大多含有河豚的神經毒素；研究的另一部分則包含當地人士的訪談。學者結合部分的資料分析認為，巫醫利用河豚的神經毒素麻痺了受害者的神經系統，使其無法對外在刺激做出反應，導致他們形成一種類似死亡的狀態。在家人將其安葬之後，再至墳墓將受害者挖出，欺騙受害者使他們相信自己已成為一具殭屍並控制受害者的自由與行為，將受害者作為巫醫的奴隸驅使。從此研究可以發現幾個間單亦切確的事實：首先，殭屍文

化的起源是美洲的海地；其次，海地殭屍是一種真實存在的信仰習俗，並非是傳說的怪物；最後，殭屍包含許多違法的行為，像是盜墓、毒害、詐欺、非法禁錮。

接著，二次大戰前的電影 *White Zombie* (Halperin, 1932) 進一步的將殭屍的具體形象介紹給美國的閱聽大眾，往後的導演及文學作家逐漸將殭屍形象放置進自己的文本作品內，但都缺乏一個適當的契機引發美國全體閱聽眾的認識與了解，直到喬治羅密歐的出現。1968 年美國人 Romero 的殭屍電影 *活死人之夜* (Romero, 1968) 出現，打開了殭屍文化嶄新的一頁，利用極少量的成本、廉價的卡司、簡單的場景、不入流的 B 級片風格，在越戰時期創造出了極大的成功，將殭屍電影帶入了新的領域。

喬治羅密歐的系列殭屍電影以 1968 年的 *活死人之夜* 為首，拍攝第二部 1979 年 *活人生吃*，及最後 1985 年的 *活死人之日*。這三部電影被稱作羅密歐的殭屍三部曲，其中所形塑的殭屍形象在今日依然「活靈活現」地出現在大銀幕上。殭屍的具體形象多是行動遲緩的、失去正常行為能力、吃人的、無意識的、半生半死的、具傳染力的，這些形象與早先海地文化中的殭屍已經產生區別，但卻紮根在現代美國文化的殭屍形象中。由此看來，殭屍已經脫離了海地傳統的巫醫系統，一種新的「現代殭屍」已然成形；海地的活死人殭屍已經被死而復生的現代殭屍取代。

以喬治羅密歐的活死人三部曲為始，創造出了極為昌盛的殭屍敘事典範，對各種對社會現況及政治壓迫的反思與諷刺，和諧的融入殭屍文本之中。不論是對越戰、冷戰、嬉皮或消費文化的反諷與再思考，都帶給美國的閱聽眾一種耳目一新的感受，在享受血腥刺激的同時也讓閱聽眾進一步思考重要的社會現象與意義；隨著美國 80、90 年代社

會和樂的一片榮景，殭屍敘事文本面臨首次的低潮，但也因此發展出以動作遊戲「惡靈古堡」為首的動作遊戲典範，創造出以精彩的動作場面為訴求的相關文本；但在這兩種典範之間一直存在著第三種典範，雖然鮮少被大眾所正視，但在近代逐漸形成一種後現代的表現形式。顛覆惡搞典範以美國知名歌手麥克傑克森的音樂錄影帶「顫慄」為始，一直發展到植物打殭屍、死亡復甦、電鋸甜心、活人性吃、我家有個大屍兄...這些殭屍文本顛覆了殭屍的意義，對他們進行後現代的解構與再塑造。隨著殭屍文化入侵平面媒體，脫離了原先圖像式的敘事手法，這股殭屍文化的力量似乎達到了前所未有的高峰。

後 911 時代，殭屍類型電影、遊戲、MV、路跑、遊行...及任何形式的周邊商品層出不窮，這些以殭屍作為主題的文化商品根著於殭屍文化的三大典範：殭屍敘事、動作遊戲、顛覆惡搞。這三大典範隨著殭屍文本的歷史發展逐漸成形，但一直都處於次文化中的極小部分，直到 911 事件發生後，這三大典範才逐漸站上主流文化的舞台。被稱作「殭屍文藝復興」的 911 後時期，提醒原先安逸且幸福的美國民眾對於現實世界的危機，強大如美國的世界強權也會受到恐怖分子的攻擊，而這個警訊也引發了美國大眾其他可能的危機。不論是潛在的經濟危機、快速的致命傳染病、恐怖攻擊還是無法抵禦的天災，都在 911 後一一應驗，颶風卡翠納的災情嚇壞了美國人民；911 的恐怖攻擊對美國社會造成的震撼難言喻；華爾街次級房貸所引發的金融危機也重重打擊美國人民對國家經濟的信心。如今，只剩下迅速的、致命的大規模傳染病尚未發生，這股對社會及未來的不確定信給予了殭屍影視文本的成功契機。近年來，惡靈古堡(Anderson, 2002)、毀滅倒數 28 天(Boyle, 2003)、陰屍路(Darabont, 2011)等殭屍影視文本大量出現，以殭屍為主題的

越野路跑活動也出現在世界各大城市，而年年舉辦的殭屍大遊行也逐漸從美洲拓展到歐、亞兩塊大陸(do Vale, 2010)。無法否認的，源自源海地的殭屍藉著美國的文化霸權擴張，演變成全球化的一股主流力量。

剛剛我們認識了殭屍文化的起源與簡短歷史、殭屍影視文本的發展，接著，我們回來分析歐洲文明及漢文化中類似現代殭屍的形象做為參考，確保殭屍文本對於漢文化與歐洲文明的第三方特定，以便確認閱聽人在接觸現代殭屍文本時不會受到傳統文化的影響，而是以一種接觸外來文化的態度在理解：

### 漢文化

首先我們從漢文化的背景來審視，找出與現代殭屍形象類似的有二者，其一是旱魃；其二是近代香港電影中的殭屍。早在古代中國的青銅器時代，就已經有旱魃的傳說「旱魃為虐，如惔如焚。」自詩經·大雅·雲漢；「南方有人，長二三尺，袒身，兩目頂上，走行如風，名曰魃，所見之國大旱，赤地千里。」自神異經·南荒經。旱魃的傳說複雜且真實性難以驗證，對於旱魃傳說的起源主要則有三種：山海經中提到，旱魃於是天上的女神，逐鹿之戰時蚩尤請風伯、雨師二神起風興雨，黃帝則請來女魃，制止了風伯雨師的能力，黃帝因此成功打敗蚩尤。但女魃也因此耗盡神力無法返回天上，於是居住在天上，而女魃所住的地方久旱不雨。部份學者在編校山海經時，提出魃一字應做「女友」字解，認為魃的形象在早期應該都是女性外貌為主；自神異經之後，旱魃的形象被描繪為醜陋的怪物，與先前山海經的形象相比其女性特徵已經消失，可是「赤」的形象依然

存在。此時的赤並非僅有顏色上的，在外形上也不斷強調赤身裸體的裸露形象，而造成乾旱的特性也依然保存著(張傳勇, 2009)；除此之外，也有人死後不化而成殭，進而修練成旱魃的說法，在清朝袁枚的著作續子不語中提到「屍初變旱魃，再變即為狐。」；「常州蔣明府言：佛所騎之獅、象，人所知也；佛所騎之狐，人所不知，狐乃殭屍所變。」。從人死後化為旱魃的傳說看來，是雜合了佛、道二家的說法所形成的民間傳說，中間有佛教人物及茅山道術的民間傳說成分在其中。旱魃文化依隨著傳統華夏農業民族對於水、旱災的恐懼，結合傳自印度的佛教思想演變至今，其複雜的背景起源與演變已被淡忘，可是旱魃兇猛殘忍、死人所化及招致旱災這些特性依然存在，從中我們也看到了漢文化中另一個殭屍形象的影子。

在 1980 年代左右，隨著香港電影產業的發展，殭屍片隨著功夫片的興替而出現。港片中的殭屍形象，西取歐洲吸血鬼的嗜血性格；東揉旱魃傳說的起源；再結合民國初年時代的風俗民情：茅山道士、湘西趕屍、清朝官服、黃紙桃木劍...，創造出了近代香港電影史上難得的票房紀錄(魏君子, 2003)。旱魃傳說中人死後不化稱之殭(僵)，而殭在修練成旱魃之前又分為幾個階段：

「一是「白僵」，屍體入養屍地後，一月後全身開始生長白毛，這類殭屍行動遲緩，非常容易對付，它極怕陽光，也怕火、水、雞、狗更怕人；二是「黑僵」，白僵若得到牛、羊的精血，數年後全身褪去白毛，取而代之的是一身幾寸長的黑毛，此時仍懼怕陽光和火，行動也較緩慢，但開始不怕雞狗，一般來說黑僵見人會迴避，也不敢直接和人衝突，往往在人睡夢中才吸食人血(黑僵與白僵合稱為「黑白僵煞」)；第三種為「跳屍」，黑僵再修練幾十年，黑毛脫去，行動開始以跳為主，跳步較快而遠，怕陽光，不怕人也不怕任何家畜(平時再能叫的狗，一旦遇到『黑僵』或『跳



屍』就不叫了，但是貓見殭屍就會冷叫)；第四種「飛屍」，由跳屍納幽陰月華而演變，飛屍往往是百年以上甚至幾百年的殭屍，行動敏捷，躍屋上樹，縱跳如飛，吸食精魄而不留外傷；第五種殭屍已近乎魔，名為「魃」，又稱「旱魃」「火魃」「干魃」，飛屍吸納精魄數百年之後，相貌愈發猙獰，可謂青面獠牙啖人羅剎，還能變幻身形相貌迷惑眾人，上能屠龍旱天下能引渡瘟神，旱天瘟疫由此而發。」(旱魃，2013)。

這種電影出現後才發展完成的港劇殭屍是結合東西方文化與民俗傳說的綜合體，儘管他的來源複雜且相互矛盾，但呈現在螢幕上一蹦一跳的清朝殭屍卻扎扎實實的存在於這一世代的共同記憶(郭宏昇 & 周平，2005)。但其中有個令人不解的事實，在香港殭屍片的英文翻譯，是以「Vampire」這個字作為殭屍的代稱，但這個字在英文中也是吸血鬼的意思，在字義上容易對英語系國家閱聽人造成混淆。

漢文化中的旱魃與港劇殭屍並非一脈相承的概念，相反的，港劇殭屍向西方文化借用許多吸血鬼的概念，並轉變成具有漢文化色彩的殭屍形象。而我們也發現，在許多方面漢文化的港劇殭屍形象跟海地的殭屍形象存在類似的特徵，而且這些特徵也與我們即將談到的歐洲文化的類殭屍形象有所呼應。儘管如此，在影視文本或是民俗紀載的意義中，漢文化的港劇殭屍或是旱魃都與現代殭屍所呈現的意義有所不同。殭屍道長影片中的角色林正英道長便曾說過：

「人分好人壞人，屍分僵屍死屍，人變壞人是因為不爭氣；屍變僵屍是因為多口氣。人在死時如果不斷氣，在喉嚨就會聚集了一口氣，人生前的怨氣悶氣憋在喉嚨散不去就會變成僵屍。所以人生的時候要爭氣，死的時候最重要是要斷氣，否則就會害人害己。」(劉觀偉，1985)

這段話想表達出的概念可以代表整個港劇殭屍文本的幾個核心價值。(一)首先是漢文化中行之有年的氣運行說，漢文化認為人的體內有「氣」在運行，而這股氣的運行左右著人的身體健康、運氣態度、心情喜樂(韋一空、王人德，2007)，控制好自己體內的氣便可以獲得強大的力量；(二)對於社會大眾的道德勸說，中國傳統文學在很大一部分有教化人民、勸人為善的觀念存在，這一類民俗文學作品大多是希望可以維持良好的道德觀念；(三)善有善報、惡有惡報的因果循環論，大部分漢文化地區十分盛行的因果報應論是維持社會安定的強大思維，這種想法主要來自於佛教的輪迴觀，在經過漢文化的調整承襲後形成了現在的因果報應論。以上所列出的三種主要核心價值是不存在於其他文化的類殭屍形象或文本中，而是漢文化的早魃以及港劇殭屍所特有。接下來，讓我們前往歐洲文明的古堡之中，認識歐洲文明中的類殭屍形象。

### 歐洲文明

介紹完漢文化的類殭屍形象後，我們返回歐洲大陸的脈絡裡，尋找剛才稍稍提到的吸血鬼傳說。從歐洲民間傳說及神話故事裡，殭屍這個概念是不存在的，不論從字詞的根源或是殭屍的特徵去找尋都難以找到相匹配的存在物。但在某種程度上吸血鬼傳說卻與之有所關聯，因此我們先認識一下吸血鬼的起源與傳說。

「有血的地方，就有吸血鬼；有吸血鬼的地方，就有德古拉。」(Browning & Picart, 2009)。

目前主流文化中的吸血鬼是由英國作家斯托克的小說(Stoker, 1998)為主，該小說以

東歐貴族領主德古拉大公擊退外族侵略者的歷史事件為藍本，塑造出高貴、優雅、神秘的吸血鬼原型。在此之前，東歐民間傳說中的吸血鬼都是有如掠食者或是野獸一般的生物，藉由吸食鮮血維持生命；而在黑死病或是疾病擴散時，吸血鬼又被視為疾病的散佈者，此時的吸血鬼往往是人死後轉變而成的，與先前形同怪物的概念已有差別，黑死病與吸血鬼的結合也導致了基督教與吸血鬼的對抗(Melton, 2010)。

曾經有學者認為，吸血鬼是反應工業革命時期對於斯拉夫民族的一種恐懼(Browning & Picart, 2009)，正好藉著當地的民間傳說所形成的一種怪物具象化。的確，這是一種當時普遍存在的想法，可是時至今日，滄海桑田人事全非，吸血鬼的意義已經不同於以往。隨著商業電影與小說的推波助瀾，我們大致可以將吸血鬼分為兩大部分，一部分是還未商業化的民間傳說；另一部分是藉由好萊塢電影商業化的主流形象。在未商業化的部分，這種形象目前僅存在東歐及南歐一部分地區，還有部分較少接觸到流行文化的地區。此時的吸血鬼形象較接近怪物與嗜血野獸的概念，是受到宗教力量的壓制的(Summers, 2003)，死亡後的死者迫害活人的危機，必須由宗教的力量抗衡(Summers, 2001)。

另外需要多加著墨的地方，即是商業化後的主流吸血鬼形象，隨著商業力量的無限擴張，高貴、優雅、美麗的吸血鬼於焉出現。電影中優雅的吸血鬼(N. Jordan, 1994)漸漸使大眾們開始「喜歡」上這些過去的「怪物」，電影中越是呈現出這些長生不老的苦悶與憂鬱，大眾越「喜歡」他們；裡面令人匪夷所思的愛情故事(Hardwicke, 2008)反而增長了他們受歡迎的程度；在電玩與桌上遊戲的出現也不再是負面的敵人，而是以主要角

色作為遊戲主軸。在影集中除了吸血之外與一般人無異的年輕吸血鬼們，風靡了許多觀賞美劇的時下年輕人。簡言之，觀眾「愛」這些吸血鬼們，想要變成這些吸血鬼，原本作為怪物的吸血鬼已經轉變成一種正面的角色。

歐洲文明的吸血鬼形象雖然與現代殭屍相去甚遠，但在吸血鬼文化中亦有一種生物，普遍被視為是吸血鬼貴族的僕役，稱之為食屍鬼或活死人。食屍鬼原是來自阿拉伯世界的神話生物，吞食人類屍體而活，但在吸血鬼文化中，食屍鬼是被吸血鬼創造出來作為僕役的角色。被吸血鬼創造出來的食屍鬼，缺乏智慧；屬於不潔的生物；以屍體為食；聽命於吸血鬼的指示。眼下的食屍鬼似乎與本研究討論的現代殭屍較為類似，而港劇中的殭屍形象似乎也有諸多類似的部分，下一部分，我們將其中的異同與類似處加以討論。

### 比較與差異

食屍鬼、港劇殭屍、現代殭屍三者是從前面的文獻整理中，發現具有類似的相同點以及最為接近的三種生物。首先，我們談到三種生物的核心力量與意義，也就是指在文本中這些生物存在的來源以及目的，在食屍鬼的文本中，食屍鬼是一種藉著魔法所維繫的生物，其生存的目的是為了要服侍吸血鬼；港劇殭屍的文本中，殭屍是靠著一股氣保持活動著，也被人類身上的氣所吸引，其出現的目的多半是有環境被破壞或是生前有冤情未解（唐偉成，1992；劉觀偉，1985，1987）；而現代殭屍文本中，殭屍多半是靠著疾病被驅使著，而出現的原因則是科學研究的失敗造成大規模的感染（Anderson, 2002；

Boyle, 2003; Darabont, 2011)。並不意外，歐洲的食屍鬼還是依附在東歐傳說中魔法與妖魔的世界觀，光明與黑暗兩種勢力的二元對立還是貫穿整個文本，而代表基督教世界的教會往往還是站在光明正義的一方；漢文化的殭屍則根據氣的概念來解釋，就如同傳統故事所隱含的美德與價值、一報還一報的因果報應論還是顛撲不破的真理( 韋一空 & 王人德，2007 )；代表美國文化的現代殭屍，被疾病所感染的野蠻殭屍們，還是會被英雄主義氾濫的文明英雄戰勝。由上述可見，現代殭屍以及漢文化、歐洲文明的類殭屍形象在文本意義、意識形態與價值觀念上有巨大的鴻溝存在，所呈現出來的意義不能混為一談，應該要小心的劃分清楚。

而在殭屍與類殭屍的具體外部形象上，食屍鬼作為吸血鬼的僕役，所以具有一定程度的智慧，而漢文化殭屍與現代殭屍在描繪上都是不具有思考能力的；外表上漢文化的殭屍最具特色，以清朝的官員服飾最常見( 劉觀偉，1985 )，食屍鬼與現代殭屍大多以破爛的衣物為主(Darabont, 2011)。在行為方面，三者都呈現出各自的特色，食屍鬼服從吸血鬼的命令行事，行動與常人無異；漢文化殭屍則依照因果報應的天理循環，在行動上則一蹦一跳呈現屍體僵硬的特性；現代殭屍則毫無想法的根據生物本能行動，行動則依據身體的腐壞程度作不規則的運動。由此看來，三種不同文化所出現的類殭屍形象都有不同的存在意象與故事脈絡，在具體形象上，三者都具有截然不同的部分，也無法武斷地說任意一種與另外一種較為類似。

在最後，我們重申一次本研究所專注的美國好萊塢電影中的現代殭屍形象。殭屍、活屍、喪屍，這些不同的名詞，都是以電影導演羅密歐的活死人之夜中的殭屍作為範本，

殭屍的具體形象多是行動遲緩的、失去正常行為能力、吃人的、無意識的、半生半死的、具傳染力的，這些東西在後續的影視文本中依然存在，不論是陰屍路的 walker 還是惡靈古堡中的 zombie 都是以此做為一個標準。當然這也是本研究所關注的現代殭屍，而非前面討論到的類殭屍形象：港劇殭屍、旱魃、吸血鬼、食屍鬼。

### 文化與解讀噁心

從殭屍文化的起源發展與流變，我們確認了現代殭屍獨立於歐洲文明及漢文化的類殭屍生物，這種非本土文化的外來影視作品對歐洲文明及漢文化閱聽人在解讀上無法完全根據編劇的想法解釋，而這種差異解讀的原因則來自於文化背景與社會情況的不同。由此我們回到本研究的核心問題，不同的文化與社會背景所造成的差異解讀。但這背後的機制究竟是如何運作的呢？其實知識、概念的建立或改變就跟疾病類似，如果接觸了一個新的概念，而此概念與原先的知識體系相衝突，便會產生抗拒，就如同疫苗與疾病的關係(McGuire, 1964)。當然，這是建立在與原先的認識相衝突的情況之下，在此情況之下甚至有可能推翻原先的知識體系(Festinger, 1962)。但一般的情況之下，閱聽人在接觸這一類的主流殭屍文本，並不會感到與自身的知識體系產生衝突，這是由於電影販售機制使然，會剔除掉容易造成解讀障礙的文化因素，避免全球化與在地化的對立，以獲得在全球市場的最大銷售利益(Robertson, 1995)。由此看來我們是無法從主流文化影視文本中找出極具爭議解讀的價值觀念或意識形態，但先別放棄的太早，也許在主流價值觀念的霸權壟罩之下我們早已習以為常某些觀念，例：邪不勝正、什麼是美、文明與禮儀、

英雄(主角)必勝、恐怖分子都是壞人...，無法查覺到任何不對勁的地方，絲毫不在意的接受了。可是在協商解讀的這個黑箱子之內，也許我們還保有自主的權力(Hall, 2001)。

在殭屍影視文本之中有何種特性是跟文化社會背景相關並且可以讓閱聽人保有能動性及詮釋空間的呢？不可否認的，殭屍類型影視文本雖然具有它的獨特性，但在影視文本中他還是被劃分在恐怖片的大類目之下(Wells, 2003)。在恐怖片的討論及文獻中，影視文本所呈現或是引發出的恐懼及焦慮占了大多的篇幅，而恐懼與焦慮的特性也與不同的社會背景息息相關；除此之外，殭屍影視文本別於一般恐怖文本作品的地方在於令人不舒服的噁心(Dendle, 2001; Gregson, 2009)，而噁心這個部分則是根源於文化脈絡下的產物。我們可以理解，恐懼是人類在演化過程中賴以生存的機制(Tooby & Cosmides, 1990)，而恐懼與焦慮雖然各有定義但兩者之間的界線難以明確的劃出，時常會有無法界定的情況發生(Öhman, 2008)。從演化的機制看來，兩者根源都是一種面對內外威脅的反應，這個部分則與噁心的機制相同(Rozin, Haidt & McCauley, 2008)。會對某些東西產生噁心的感覺也是出於自我保護的機制，是為了避免吃下或是接觸容易致病的汙染物，因而在演化過程中逐漸發展出複雜的保護系統。

恐懼、焦慮、噁心，在認知心理學的解釋之中都是一種面對危險時會產生的反應，不論這個危險是迫切的還是潛在的。但在文化的層面中，噁心又比恐懼與焦慮具備了較為豐沛的文化因素，又或者說噁心的反應很大部分是建構在文化的基底之下(Rozin et al, 2008)。在很多時候，恐懼跟驚嚇是難以完全分開的，你被忽然的巨大聲響驚嚇，機警的往後一跳，這種直覺的反應動作並不總是能夠牽扯上文化的。因此本研究將以噁心作

為切入的重點，尋找閱聽人在面對殭屍影視文本時，對噁心內容的解讀究竟存在那些差異，而這些差異又是如何造成的。舉例來說，僅僅在中國，我們了解滿族人及瑤族人都是屬於不吃狗肉的種族，而面對狗肉所產生的那股不舒服反應，也許是類似的，但歸根究底造成這股不舒服的原因卻是不同的。滿族人在傳說中，有狗拯救過努爾哈赤的性命，因此滿族人敬重狗；而瑤族的傳說，瑤是盤瓠的後代，因此瑤族人不吃自己的同類。當然這是為了規範禁吃狗肉的結果，而非禁吃狗肉的原因。滿人以游牧維生，在獵捕動物或是驅趕牲畜時都需要犬隻的協助，因此在經濟上保護犬隻是合理的行為；而瑤族居住在叢山峻嶺之中，生活中常遭遇野獸的攻擊、騷擾，夜晚更是需要犬隻的守護才能安心入睡，將犬隻視為重要的家人也不為過。這時，我們討論的是由生活環境與經濟型態所導致的文化習俗，而這個習俗會影響存在於這個社會的人民對於食用狗肉產生反感，這股對價值觀念與道德的不允許是導致對狗肉產生噁心反應的主要原因。

噁心這個概念並非是單一的，雖說噁心的核心反應來自於不好吃的東西，會引發我們不舒服的感覺。在學者的努力之下，我們可以將噁心分為以下幾個階層：第一個階層，對身體的排泄物或是腐壞的東西就會產生噁心反應，這是為了要保護身體不受疾病或是感染影響；第二階層的生理噁心，對性、死亡、衛生開始引發第二階段的噁心，是為了要保護身體、靈魂及道德的安全而產生的反應；第三階層的人際噁心則由，對陌生人或不願接觸的對象進行直接/不直接的接觸產生，也是為了保護身體、靈魂、道德與社會價值的反應；最後一階段的噁心屬於道德層面的，對於侵犯某些核心道德觀念的冒犯的反應，是為了要保護社會的價值規範(Rozin et al, 2008)。由上述看來，有很多東西會致使



我們產生噁心反應，但當我們去追溯它的根源時，時常無法精確地找出單一原因，這些噁心反應的出現往往是多個階層的噁心反應交互影響而成。

在此我們必須重申，噁心的核心概念是由口腔所引發的，也就是進食的過程或是經由口器的這個行為，在後期才逐漸衍伸出消化系統（包含肛門）、生殖系統、人際因素與最後的道德與價值觀念。因此，噁心跟食物是具有極大關聯性的，往往對於某種食物的噁心感覺，很容易造成對某種食物特性的噁心反應。以茄子為例，大部分台灣的茄子料理會將茄子烹飪至黏稠狀，如果不喜歡這種茄子料理的人，亦很容易對黏呼呼的東西產生噁心反應。在此可能會很容易被反駁為是導因為果的錯誤邏輯，但事實上噁心作為一種以食物為主的演化機制本來就是藉著食物的特性，對於可能的潛在危險作出的預警反應，在後續的研究裡我們回到食物的部份去探究是適宜的。

當然，不同的文化背景與社會規範當然會產生出不同的噁心反應。因此從兩個不同的文化背景看來，也許在面對可能會引發噁心反應的物件時會產生類似或相同的反應，可是背後形成這個反應的原因卻有不同或是可以歸咎到毫不相關的原因，這其中的不同便是本研究希望去挖掘、探究的。

### 小結

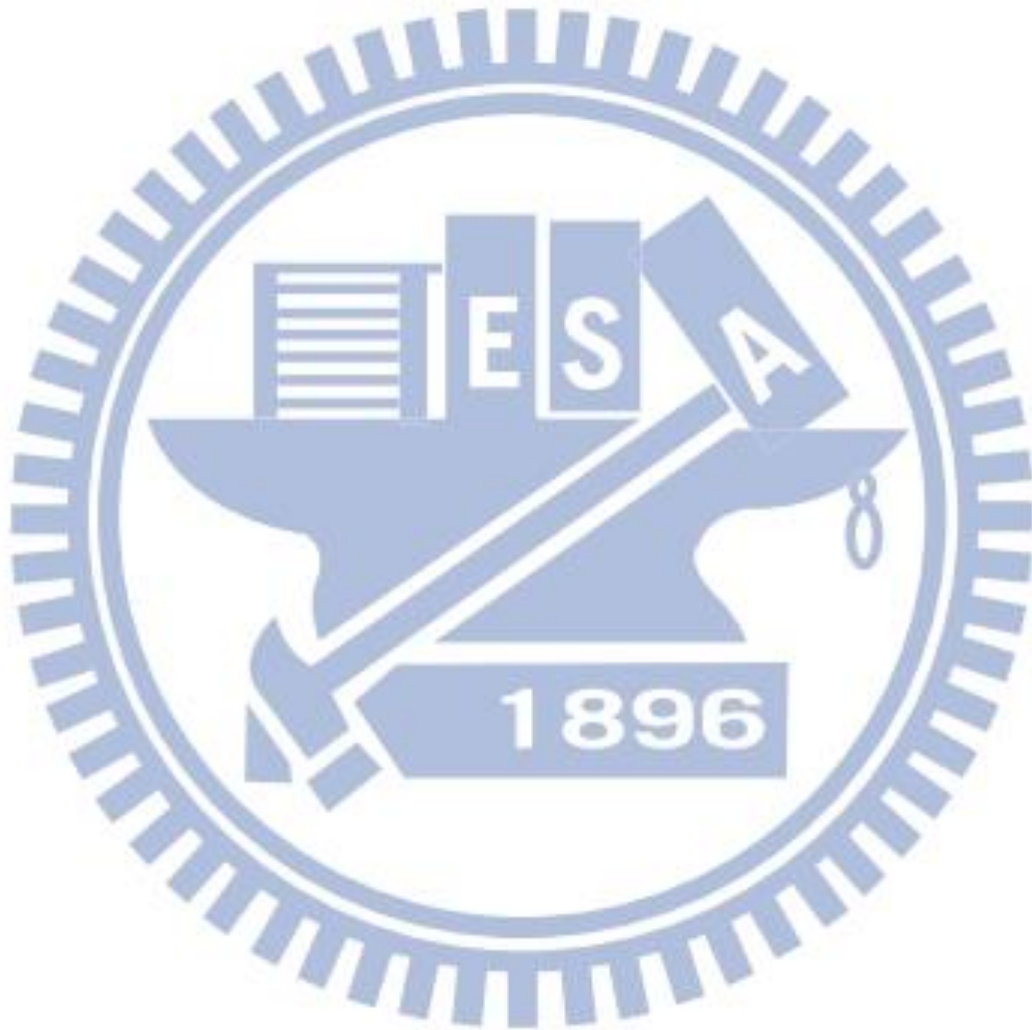
最後，重新整理以上幾段所論述的主題，釐清本研究的問題意識。歐洲文明與漢文化兩大文化體系存在不同，不論是下至生活起居、飲食習慣，上至宗教信仰、價值觀念都不能等而視之。而分別存在於兩大文化體系的不同閱聽人，在觀賞現代殭屍影視文本

的同時，也許會產生類似的理解，畢竟主流文化的灌輸無所不在，但理所當然的也可能會對特定的符號產生不同的解讀，而這些因為文化背景不同所造成的差異解讀，就是本研究所注重的。

此時容易產生誤解的部分是，本研究並非想要對抗殭屍文本中所呈現的主流價值觀念，例：文明戰勝野蠻、道德的重要、謹慎的使用科技...。許多影視文本中傳達的價值觀念大多與現實生活中的道德價值吻合，或是潛藏脈絡中的意識形態不被發現的吻合閱聽人的態度。本研究在意的並非是這些根深蒂固意識概念，而是在殭屍影視文本中出現的特定符號、元素，而這些特定符號在意義上，會根據不同的文化背景與生活習俗做出不同的解讀。

而在殭屍文本之中，究竟又有哪些特定符號、元素會使得不同文化背景的閱聽人產生不同的解讀呢？本研究選擇的是在殭屍文本中大量出現並且與文化關聯性較強的噁心這個概念作為切入點。而噁心這個概念之所以雀屏中選是由於造成噁心反應的原因多半是日常生活的文化習俗，不論是飲食、衛生習慣、藝術、性行為、宗教、倫理道德這些因素都可能引發一個人的噁心(Rozin et al, 2008)，在針對以不同文化背景作為研究對象的情況之下，噁心是較為合適且容易獲得資訊的。而相對於恐懼與焦慮，噁心的反應並不會羞於承認，反觀大部分有關恐懼的研究都無法簡單的使實驗對象表達出恐懼的反應，大部分還是要借助科學儀器或是催眠方法的協助。而噁心的反應相對的較容易從研究對象的自我揭露中發現，且承認對於某些元素會產生噁心反應並不損及尊嚴或是男子氣概的部分，相對起恐懼與焦慮，噁心確實較為適合作為本研究的切入角度。

而在找出何種特定元素會引發噁心的反應之外，本研究也希望可以找出其引發噁心的原因，除了解釋那些情況或事件會觸發噁心的反應，也想找出這些事件是如何引發噁心的。



### 第三章研究方法

本研究所採用的研究方法以質化研究法為主，質化研究法大多是社會學研究或是教育學相關研究所採用的研究方法，而傳播相關研究則以質化、量化各半的情況。質化研究相較於量化研究可以深入研究對象的情境與脈絡之中，發現其中所隱含的意義與關聯，對於社會、文化、個人、習慣可以獲得較為深入且富有意義的延伸資訊，而質性研究則需要較長的時間與較多的田野投入，才能獲得相對應的訊息已達到研究目的。而質化研究要求研究者對於自身的認識與研究訓練，對於現象的認識及詮釋考驗著研究者的自我觀點與經驗理解，對於研究對象的關係與親近程度也必須多下苦心，這部分與量化研究的要求正好相反。

而本研究所著重的課題在於閱聽人的反應以及其文化背景、生活習慣，這部分需要質性研究進行深入且長時間的認識，除了對於文本內容的熟悉之外也要求研究者必須認識閱聽人的文化背景與日常習慣。基於需要大量文化脈絡的相關資料，本研究在研究方法的採用上選擇參與觀察法作為主要研究方法，並以訪談法為輔，以補足資料蒐集的不足。而參與觀察法的使用並非是認定研究者為客觀的觀察者從外部進行觀察，而是以主觀的態度進入田野實際參與研究對象的生活，由研究對象的內部情境脈絡去了解其文化及生活；訪談的部分則採用半結構式的訪談，又稱作引導式的訪談，不特定限制研究對象的回答或是範圍，針對研究對象的回應去發展適合本研究的問題。

本研究使用參與觀察法蒐集主要資料，並輔以半結構式訪談補足閱聽人的自身想法。研究者於 2013 年至歐洲實地居住六個月時間，至德國、挪威、比利時、英格蘭、蘇格

蘭、克羅埃西亞、瑞士、捷克、匈牙利、荷蘭各地居住至少達一周，唯捷克因天候因素無法一次滯留長達一周，改以冬、夏兩季分別滯留 3 及 5 天。而訪談對象大多為同一公寓同戶或居住附近之學生，留學生、交換學生、該地學生為大宗，國籍則以：法國、德國、比利時、荷蘭為主。研究對象不僅限於一次性的訪談，在訪談前後皆有保持接觸及共同生活經驗，生活中（作息、烹飪、外出飲酒、觀看電影）亦不忘進行觀察與溝通。除體驗當地生活習慣、文化與飲食風格外，也特地前往各國宗教聖地及教堂、神殿。在參與觀察階段，研究者皆會參加教堂、宮殿、城市之公私營導覽，從宗教、政治、經濟、軍事上認識歐洲當地的歷史與文化脈絡。

而亞洲地區則居於台灣，依然混合使用參與觀察法與訪談法兩部分，先以台灣桃園中壢火葬旁的殯葬業特區為參與觀察與訪談目標；次之則以醫療人員為訪談對象；最後在訪談有觀賞殭屍影片經驗的一般大眾。在殯葬業特區的參與對象，則以海揚生命禮儀為主要對象，由於研究者與海洋生命禮儀有多次相處經驗，在進入田野時較容易被對象所接受。此外，2013 年 10 月中旬有發生一腰斬棄屍命案，為海揚相關業務範圍，海揚亦有邀請研究者一同前往觀察，研究者以身體不適為由推辭...。因此田野僅限於，海洋生命禮儀之冰櫃、靈堂、辦公室、中壢市火葬場、大型靈位場所等。至於醫療人員之訪談，為國立陽明醫學院之學生，有要求必須參與修習過解剖學相關課程。最後是有觀賞過殭屍電影經驗的一般閱聽人，在募集上並無太多要求，僅要求有相關觀賞經驗即可，

以下附上研究對象名單：

表一：研究對象名單

ID	身分	所屬	宗教信仰
D	德國交換學生	歐洲文明	基督教
E	比利時學生	歐洲文明	天主教
F	法國交換學生	歐洲文明	天主教
Ms	德國學生	歐洲文明	基督教
Mt	德國交換學生	歐洲文明	基督教
S	比利時學生	歐洲文明	伊斯蘭
L	荷蘭交換學生	歐洲文明	基督教
X1	解剖所學生	漢文化	民間信仰或無
X2	解剖所學生	漢文化	民間信仰或無
X3	解剖所學生	漢文化	民間信仰或無
X4	解剖所學生	漢文化	民間信仰或無
X5	解剖所學生	漢文化	民間信仰或無
N1	殯葬業負責人	漢文化	道教+佛教
N2	殯葬業經理	漢文化	道教+佛教
N3	殯葬業員工	漢文化	道教+佛教
Y1	一般閱聽眾	漢文化	民間信仰
Y2	一般閱聽眾	漢文化	無
Y3	一般閱聽眾	漢文化	一貫道

## 參與觀察法

在歐洲的參與觀察部分，研究者是在 2013 年 2 月初到達比利時安特衛普市，2 月初由於尚未開學，其他的交換學生及同學還在假期，正式的研究觀察則由 2013 年 2 月 8 號開始。觀察對象多屬於安特衛普大學的交換學生、當地學生、同公寓的鄰居、外出旅遊時遭遇的旅行者，這些對象並非總是與訪談對象重疊，許多訪談對象的選擇是取決於時間與語言上的方便性。而在田野之中，存有許多的歷史遺跡或是當地的生活習慣，研究者則直接進入田野體驗，此時田野並非僅存在比利時的安特衛普市，歐洲各地重要城市或是具有意義的地點都會進入田野體驗，除了南歐部分區域因預算問題無法到達外，其他重要地點皆有相關經驗。而在與研究對象進行訪談之後也會再另外針對訪談內容中特別的部分，在日常生活接觸的時間進行其他的了解，以擴充除了訪談以外的研究對象資訊。

而田野的進入並無太多的進入困難，歐洲國家的觀光產業十分盛行，相互跨國移動交流也司空見慣，因此研究者以比利時的學生身分進行參與觀察並未出現障礙，而歐洲國家成員對於研究者的態度也十分友善。以下簡單列出各地的田野地點、出發日期以及地點的選擇原因，表格依照時間區分做為四份方便閱讀：

表二：田野參與觀察時間與地點選擇 A

時間	地點	原因
2013/02/12	德國·柏林	參訪柏林圍牆及柏林影展、柏林影展影片拍賣場
2013/02/19	匈牙利·布達佩斯	至恐怖博物館參加共產與民主對立及恐怖統治下的人民態度·參與有關哈布斯堡王朝之歷史導覽與皇宮文物走訪
2013/02/22	奧地利·維也納	黑死病紀念柱與其導覽·歌劇廳內部導覽與皇宮
2013/02/25	捷克·契斯基庫倫洛夫	17世紀哈布斯堡王族在波希米亞地區的城堡·二戰時德國佔領·戰後歸還捷克
2013/02/28	捷克·布拉格	猶太區導覽·神聖羅馬帝國都城及哈布斯堡王朝恐怖統治導覽·三十年宗教戰爭導火線與波西米亞抗爭事件導覽
2013/03/01	德國·慕尼黑	納粹黨的發源地及希特勒撰寫「我的奮鬥」地點·二戰相關的導覽及巴伐利亞邦導覽
2013/03/12	挪威·奧斯陸	北歐民俗博物館與導覽·維京文化博物館·雕塑公園參觀
2013/03/14	挪威·創姆索	薩米文化與維京文化的接觸地點
2013/04/09	德國·科隆	德國境內少數的天主教地區以及位於科隆大教堂的天主教聖物
2013/04/11	德國·烏爾姆	世界上最高的教堂·見證天主教經歷宗教改革後轉變為基督教的史實



表三：田野參與觀察時間與地點選擇 B

時間	地點	原因
2013/04/27	比利時·布魯塞爾	歐洲聯盟及北大西洋公約組織的總部·法蘭德斯語區與法語區飛地
2013/04/29	荷蘭·阿姆斯特丹	黑死病導覽·猶太人被迫害紀錄·眾多歐洲藝術作品
2013/05/01	荷蘭·阿克馬	荷蘭酪農業貿易制度以及運河運輸系統導覽
2013/05/02	荷蘭·桑斯安斯	水利系統與傳統風車運作參觀
2013/05/03	荷蘭·高費呂韋	庫勒慕勒美術館內部館藏與導覽·大量歐洲藝術作品
2013/05/04	蘇格蘭·愛丁堡	解剖學與外科手術重鎮·19世紀歐洲文藝及科技的重要發源地·歐洲人對於鬼魂恐懼的重點城市及其相關導覽
2013/05/09	蘇格蘭·伊凡尼斯	尼斯湖水怪及蘇格蘭氏族戰爭、貴族、領地、戰爭類型及導覽
2013/05/12	蘇格蘭·威廉堡	西高地博物館、羅馬教堂遺跡
2013/05/13	蘇格蘭·天空島	氏族戰爭遺跡與導覽
2013/05/17	英國·倫敦	維多利亞時期建築與溫莎皇室導覽·尋找訪談對象

表四：田野參與觀察時間與地點選擇 C

時間	地點	原因
2013/05/23	比利時·迪南	歐洲各國裝置藝術的薩克斯風
2013/05/24	比利時·那慕爾	傳統城堡與地道系統
2013/06/06	德國·慕尼黑	納粹黨的發源地及希特勒撰寫「我的奮鬥」地點·二戰相關的導覽及巴伐利亞邦導覽
2013/06/07	捷克·德國·諾夫烏多利	國境交接處
2013/06/08	捷克·契斯基庫倫洛夫	17世紀哈布斯堡王族在波希米亞地區的城堡·二戰時德國佔領·戰後歸還捷克
2013/06/10	捷克·布爾諾	經歷波希米亞戰爭、三十年戰爭、普魯士建國戰爭都無法攻陷的城市·雜交實驗的地點
2013/06/12	匈牙利·布達佩斯	至恐怖博物館參加共產與民主對立及恐怖統治下的人民態度·參與有關哈布斯堡王朝之歷史導覽與皇宮文物走訪
2013/06/15	克羅埃西亞·史普利特	羅馬帝國遺址與相關表演、導覽·地中海式飲食習慣與風格
2013/06/16	克羅埃西亞·赫瓦爾島	地中海式飲食與生活方式
2013/06/20	克羅埃西亞·扎達爾	羅馬帝國遺址與相關建築·地中海飲食
2013/06/21	克羅埃西亞·普利特維斯	世界文化遺產巡禮
2013/06/22	克羅埃西亞·札格瑞布	種族戰爭及遺跡

表五：田野參與觀察時間與地點選擇 D

時間	地點	原因
2013/07/02	比利時·布魯日	天主教徒聖物教堂、貿易體制與工會體制導覽、historium 展覽
2013/07/06	德國·司徒加特	黑森林周圍傳說故事與城市導覽
2013/07/09	德國·路德維希堡	巴伐利亞國王路德維斯二世的行宮·童話森林中有大量德國童話故事藍本與傳說·普魯士戰爭與奧匈帝國的權力來往導覽
2013/07/12	德國·藍湖	德國南部地下洞窟遺跡
2013/07/13	德國·霍亨佐倫堡	霍亨佐倫家族根據地·斐特烈大帝與德皇威廉一世相關歷史介紹·歐洲家族樹的概念與介紹·特色黑啤酒與啤酒文化
2013/07/16	瑞士·萊茵瀑布	瑞士與德國交接處·文藝復興時期大量藝術壁畫
2013/07/17	瑞士·鐵力士山	酪農業放牧方式及農業運作介紹
2013/07/18	瑞士·格林瓦德	冰河遺跡與相應農業機制
2013/07/19	瑞士·琉森	歐洲僱傭兵制度的發展與演變·城市導覽與介紹
2013/07/23	貝希特斯加登	鹽業與歐洲貿易制度的關係·二戰時期希特勒行宮與歷史紀錄導覽

以上田野地點的選擇在其後皆有註明原因，主要是以宗教、藝術、生產制度、軍事、歷史事件、飲食特性為主，至於其日常行為與生活習慣亦會加入觀察範圍之內。除此之外，田野的選擇也考慮到預算的短缺、交通的距離、廉價航空的有無、學生票價的價格這些問題，畢竟在有限度的資本之下必須將預算做最大的使用。大部分的城市導覽或是城堡、紀念碑、博物館導覽皆是免費的導覽行程，大部分由當地大學學生或是教授及各地長者義務帶領，在內容上可能因為帶領的導覽員生活經驗不同導致聽不同的內容，並非是絕對統一的資料來源。

至於在台灣參與觀察法則以 2013/10/25 日，至桃園縣中壢市立殯葬管理所旁的海揚生命禮儀公司為主，研究者與海揚生命禮儀公司負責人為長年的鄰居，在地區的選擇上並不困難，而在要求進入田野時也並沒有發生太多的阻力。從海揚生命禮儀公司內部的靈堂、冷凍裝置、法事會堂，至外部的中壢殯儀館的大型會場、火葬場、助念室、化妝室等，都由海揚生命禮儀公司的工作人員帶領進入。除此之外，由於地緣關係及過往與海揚生命禮儀公司的接觸經驗，也可被視為是相關的參與經驗。

在參與觀察研究法進行的部分，大多以自身的生活經驗進行判斷，因此可能有些部分較為武斷。為了避免研究者的主觀所帶來的偏頗，特意加入訪談法賦予研究對象發聲的權利，使研究者與研究對象得以對話，而在對話後研究者亦可以繼續參與觀察，使用研究者與研究對象雙方的觀點進入田野了解。

#### 訪談法

至於訪談對象的選擇則是以便利樣本為優先，歐洲研究對象的選擇以具有觀看殭屍影視文本內容的閱聽人為主，其餘部分則無特殊要求；台灣研究對象的選擇則可分為三部分，首先是為了要與歐洲研究對象類比的閱聽人群體，這部分依然是以有觀看殭屍影視文本內容經驗的閱聽人為首選，研究對象是以網路作為平台公開徵求自願之受訪者；其餘兩部分則尋求具有豐富文化知識之特定族群與完全相反之族群，使用立意樣本的方式獲得研究對象，首先選擇具有龐大傳統民間文化知識的殯葬業者，其相反的族群則選擇接受西方教育且對於傳統文化較不常接觸之醫療工作人員。

在歐洲的部分以研究者的交友圈為主，其中兩位訪談對象 E、S 是在比利時安特衛普大學體育館運動時所接觸的同校同學；訪談對象 D、F、Mt、L 則是居住在同一棟公寓的交換學生，平時一起共用廚房與浴室等公共空間，每周至少會進行二或三次的外出聚會，在生活上多有接觸，這幾位訪談對象的日常行為也較多會被納入參與觀察的內容；訪談者 Ms 則是至德國進行參與觀察法的時候於烏爾姆認識的當地學生，經由另一位當地交換學生介紹所進行的訪談。訪談對象都是學生身分，部分為交換學生，二十歲以上男性，宗教信仰有 1 位穆斯林、4 位基督徒、2 位天主教徒。

台灣的訪談對象則分為三部分，首先是具備大量傳統知識與接觸屍體經驗的殯葬業者 3 位，業者是研究者的鄰居，並順便訪談其員工與共事者，訪談對象為 30 歲以上男性；其次訪問有大量接觸屍體經驗的解剖所學生 5 位，訪談對象的蒐集則是藉著陽明大學解剖所教授介紹研究所專班班代，研究者再與班代聯絡統一訪談，對象為 22 歲以上男性 2 位、女性 3 位；最後是 3 位有觀看殭屍影視文本興趣與習慣的一般閱聽大眾，蒐

集方式則是使用網路徵詢自願者，徵選條件是受訪者必須有關看過殭屍影片的經驗，並無其他特別限制。一共蒐集到 3 位男性，年齡由 20 至 36 歲間不等。

訪談方式採用半結構式訪談進行一對一的訪談，並告知將以錄音筆進行紀錄，但受訪者 L 的錄音檔案傳輸時遺失，殯葬業者 N1、N2、N3 的錄音檔案則無故毀損，但訪談筆記都有妥善記錄，否則後果不堪設想。另外，在訪談解剖科系同學時，由於現場無法隔離其他受訪者，其他受訪者會更正受訪者對於大體老師的描述或是程序。除了以上問題之外，皆對受訪者進行 40~60 分鐘左右的訪談，訪談大綱以殭屍影視文本中、日常生活的習慣、生長背景、飲食習慣、禁忌與恐懼、噁心為主要題目，再針對受訪者的回應作深入的提問。所有受訪者對於殭屍影視文本的認識都存在差異，但這並不影響研究，在廣大閱聽人中本來就無法將所有人的背景知識同質化，因此差異化的受訪者在本研究中是合理存在的。

## 第四章分析討論

以下的內容以本人於參與觀察時親身感受與受訪者主動提出，對於殭屍影視文本之內容會產生噁心不舒服的反應的特徵：鮮血、內臟、屍體、食人...，進行分析與討論。受訪者亦有提出特定的事件或是情境會產生噁心反應，但可能情節過於特定或是不夠具體，將在本章節末再一一敘述。

### 鮮血

在大部分的殭屍文本之中，血都是不可避免的要素，尤其是某些以恐怖片或是驚悚片做為賣點的電影中，大量的使用血液是常見的作法，其中以鬼玩人(Raimi, 1981)、新空房禁地(Jackson, 1992)都是以大量鮮血做為號召的代表作。在此須稍稍解釋一下在殭屍影視文本中會使用的血，與一般電影中所使用的血有些許不同。首先，根據劇情的設定不同，殭屍身上會出現的血液通常會因為死亡已久產生凝固的現象，與一般電影中所看到的「鮮血」有所區別。此時所呈現的血液顏色較深、較為黏稠、中間摻有固體血塊等情況發生，如果故事背景的設定更為久遠的話，血液也會呈現黑色焦油狀(Darabont, 2011)，如電影魔戒(Jackson, 2001)中半獸人血液的顏色。當然在某些殭屍影視文本中，也會有一般恐怖片中的鮮血存在，像是毀滅倒數 28 天中強調感染快速的殭屍疾病，所呈現的血液便與一般電影中使用的相似(Boyle, 2003)較為鮮紅。

血液之於殭屍電影，相當於芥末之於日本料理，它具有顯著的標的性但卻不總是存在。由於血在殭屍文本中的普遍存在，閱聽人在接觸的同時，也不時反應會對血產生不

舒服的感覺。「ewwww~」是在歐洲受訪者 D 於訪談中討論到血時反應的情緒詞彙；「矮額~」、「好噁心喔」則出現在亞洲的受訪者 X2、X3。這些都是對於噁心的感嘆詞，在面對鮮血的同時，他們的確都表現出不舒服的反應，儘管在程度上因人而異但不舒服的反應是相同的，如此一來產生噁心的可能原因究竟為何呢？

學者認為，噁心是一種與口腔、異物、侵入、有直接相關聯的感覺(Angyal, 1941)，更有學者指出噁心的起源是來自口腔與排泄物或是汙染物的關聯，而後才出現道德上的噁心、藉由文化規定產生的噁心(Rozin et al, 2008)。其實噁心的感覺存在於日常生活之中，飯桌上滿滿的菜色，總有一兩道令你敬而遠之，這種不喜歡吃的感覺，就是噁心最基礎的反應。也許有人是不喜歡太酸、太辣、黏稠的食物「蔬菜的瓜類我都不吃，茄子跟黏黏的秋葵我也不吃」，受訪者 X3。可是這各種原因導致的結果，這種不想要吃的感覺就是噁心的核心反應。大部分的台灣人會認為，歐美人士對於血液作為食物的一種抗拒是來自於宗教因素，這的確是一種說法，讓我們先來檢視這一可能性。

聖經中利未記，第十七章，第 10-16 節指出：

「凡以色列家中的人，或是寄居在他們中間的外人，若吃什麼血，我必向那吃血的人變臉，把他從民中剪除。因為活物的生命是在血中。我把這血賜給你們，可以在壇上為你們的生命贖罪；因血裡有生命，所以能贖罪。因此，我對以色列人說：你們都不可吃血；寄居在你們中間的外人也不可吃血。凡以色列人，或是寄居在他們中間的外人，若打獵得了可吃的禽獸，必放出他的血來，用土掩蓋。論到一切活物的生命，就在血中。所以我對以色列人說：無論什麼活物的血，你們都不可吃，因為一切活物的血就是他的生命。凡吃了血的，必被剪除。」



明確的指出，耶和華禁止基督徒食用血，甚至在宰殺牲畜時都有嚴格的限制該如何處理流出的血液。甚至連帶有血的東西，對於基督徒來說也是禁止食用的，利未記，第十九章，第 26 節「你們不可吃帶血的物；不可用法術，也不可觀兆。」由此看來，基督教對於進食血液的這個規定是十分明確的，尤其是像這樣白紙黑字的寫在聖經上的規定，應該是無法打破的。「葡萄酒代表的是聖血，就是耶穌的血，我們只有在此時才能喝，其他時候是不可以喝血的」身為天主教徒的受訪者 S 也認同聖經上的解釋，這個部份似乎符合一般台灣人預想的情況，因為西方人的宗教因素，他們不能吃有血的食物。這個答案，應該說只對了一半。

我換個方式說好了，如果西方人的主要宗教信仰是基督教，注意，此時我說的是「西方人」；那東方國家，或者更精確的說，東南亞的漢文化圈的主要宗教信仰就應該是佛教了，大致上看起來是這樣沒錯。但是，我們知道佛教徒在攏統的概念上是吃素的，我們身邊吃素的人卻沒有達到信仰佛教的人數。事情是這樣的，首先，佛教並沒有禁止吃肉，佛教徒禁止殺生而非禁止食用肉類，佛教徒是准許食用自然死亡的肉類的。其次，信仰佛教的人們可能並不全遵守這些規律，有些信徒雖然有佛教信仰但還是不吃素。其實還有其他因素，但為避免偏離主題，我們僅以這兩點作為例證。儘管在立佛教為國教的泰國，吃素的人口並非我們所想像的那麼多，同理可證，我們用宗教信仰的原因來解釋西方人或是歐洲人不吃帶血的食物是失之偏頗的。接著，我們觀察一下歐洲文明的飲食習慣，再來了解血與歐洲文明的關係。

不太困難的發現，在歐洲的飲食文化中，血作為一種食材或是佐料，並不缺席於歐

洲民族的菜單。Blutwurst，是德國常見的一種食物，受訪者 Ms 便指出「血腸是一種常見的德國傳統食物，每個城市都有自己的香腸，Ulm 這邊也有類似的香腸，但是白色的，我家裡也有吃過血腸，吃起來還不錯。」，Blut 指的是血，wurst 則是香腸的意思。德國的香腸種類非常繁多，血香腸也並不是十分稀有的種類，而且不只血香腸，在許多香腸之中都可能加入血作為食材；英格蘭的血腸切片，雖然被稱作 Black putting，可是實際上就是由動物的血及碎肉製成；匈牙利一帶，也有整塊新鮮帶血的牛肉，稱作韃靼牛排，steak tartar；歐洲北部的少數民族，薩米人，sami，也有生飲鹿血的習慣。

對於宗教規定與民間飲食習慣的矛盾，其實也存在一個合理的解釋。在歐洲早期，我們是可以想見，天主教會帶領歐洲人民走過黑暗時代，強大的宗教權力接連遭受黑死病、宗教改革、神權與王群的鬥爭挑戰，神聖不容僭越的神權開始受到世俗權力的挑戰，天主教徒的派系鬥爭與分裂便是此一連串事件的反應。國家與宗教的關係在權力鬥爭之下，教宗為首的天主教派；擁護資本主義的新教基督徒；維持傳統的東正教，紛紛在各自的國家發展(Knippenberg, 2006)。許多的歐洲受訪對象指出，他們確實是基督徒，但不會去做禮拜，飯前也並不禱告，對於過多的宗教限制也置之不理；僅有一位天主教徒受訪者表示，他會在禮拜天的時候去做禮拜。全部的歐洲受訪對象都認為，宗教放置在歐洲人民身上的枷鎖越來越少「人們選擇相信的去相信」，受訪者 L 這麼說。

我們不能否認在虔誠的宗教人士心中，宗教所能帶來的規範具有如此強大的強制力，可是在目前的歐洲社會，宗教能夠加諸於人民的強制規範力量已經大大不如前。那為何亞洲人會認為，歐美國家居民對於血的接受度不高呢？受訪者 X4 表示「台灣人的世

界觀，其實就是美國而已」，如果是以美國的情況來看，這種想法似乎就言之成理。美國自 1970 年代以來，隨著冷藏技術的進步、屠宰及加肥廠的設立、大規模動物養殖技術、育種與基因改良的突破種種的因素都造成美國每年消耗肉品數量不斷的增加(Haley, 2001)。但此時，狂牛症出現了，動物身上除了直接食用的肌肉組織部分，剩餘的內臟及組織為了配合飼料廠以及加肥廠的循環利用，都被製作成肉骨粉或是因為安全疑慮棄置不用。諷刺的是，使用肉骨粉被視為是造成狂牛症的可能原因，使用了由動物剩餘組織做成的肉骨粉導致了狂牛症(Ferreiro, 2009)，為了避免使用肉骨粉而採用其他種類的化學加肥技術，進而使得動物內臟充滿無法代謝的抗生素或生長激素，此後，動物的內臟及剩餘組織不論是人或者動物都無法食用，也導致美國人幾乎只吃肉的部分，對於內臟或是血則毫無興趣。

由於 1960 年代的狂牛症嚴重的影響了美洲與歐洲的生活習慣，也許身為亞洲人的我們感覺不大，可是從餐桌上的食物呈現，我們明顯的看出，每周雞肉的比例增加了。尤其在美國，雞肉已經打敗了牛肉在美國文化的主導地位，雞擁有跟豬一樣的糧食轉換率，幾乎是牛肉的四至五倍，當牛肉市場出現危機時，雞肉適時的佔據這整個市場(Harris, 1985)。此外我們看到歐洲國家，在面對狂牛症的問題時，又是怎麼處理的呢？我們先來看一份數據，根據聯合國農糧組織 (FAO) 的統計，歐洲生產的小麥數量從 1992 至 2012 年間平均約為 195325808.333333 噸；而美洲的小麥生產量約為 108512153.072381 噸。明明是面積較為廣大的美洲，為何小麥的生產量遠低於歐洲呢？其實原因很簡單，美洲大部分的可耕地都用來生產玉米及蔗糖，同 1992 至 2012 年間美洲平均每年生產

681214841.525714 噸的蔗糖;156388805.380476 噸的大豆;360604929.977619 噸的玉米。

這並不難理解，大量生產的大豆以及玉米用來作為畜牧業的飼料，才能支持美國對於大量肉品的需求。反觀歐洲，所生產的大量小麥，主要還是作為麵包的烘培，畢竟在歐洲，麵包還是作為重要的主食，重要性與馬鈴薯類似。「傳統上，我們還是以麵包、啤酒、香腸作為主要食物，我並不排斥吃有血的食物。」在德國的受訪者 Mt 也有提到這點。

也許乍看之下，會覺得上述幾段的介紹跟食用血液並無關聯，但其實內容指涉的卻環環相扣，不能忽略不談。前面我們了解到狂牛症對歐美兩洲的影響，也認識到歐洲還是以麵包作為主食，以及美洲習慣性的食用動物的肌肉部分而非其他組織內臟或血液。這時候我們再回來討論，將血液作為食材或是佐料的真正意義。從東方的情況來看，我們最常看到以寫作為食材的料理應該就是豬血湯、豬血糕一類的食物，由於中國傳統稻作社會的經濟體系中，稻米作為主要的糧食作物，雜以大量的綠色或根莖類植物，在本質上是缺乏動物性蛋白質及其他動物性維生素。雖然有飼養豬隻及雞、鴨，但豬隻的數量一直無法形成密集的大量生產，且大部分的動物性蛋白質都供給上層階級使用 ( 劉志偉，2009 )。而雞的部分則提供少量的雞蛋作為動物性蛋白質的補充，非到特殊場合是不會有宰殺鴨雞的情況發生。也因為動物性蛋白質與稀有維生素的稀缺，在烹煮上會將一整隻動物全部利用，包含動物的內臟及血液。此時我們看看其他食用血液的民族，極圈的愛斯基摩人以及薩米人，雖然有飲食中以動物性蛋白質為主，可是動物性蛋白質一但經過烹煮便會喪失維生素，因此儘管在充滿動物性蛋白質的情況下還是有可能養成食用鮮血的習慣。此時我們回到歐洲的情況，在歐洲尚未工業革命之前，還是以麵包作為

主食，動物性蛋白質的補充則是豬肉及牛奶製品，在英格蘭則以羊肉為輔助。可以食用的肉類便是豬肉且豬隻與歐洲森林的共生系統十分良好，豬肉的有效利用便十分重要，因此剩餘的豬肉及脂肪、血液，被灌製成香腸。此時，在宗教力量還十分強大的歐洲，依照羅馬教皇所統治的天主教廷規定，西班牙、義大利等南歐國家，血是不准食用的；而由新教徒組成的基督徒，以德國及北歐、英格蘭為主，對此則不作嚴格限制。

由此看來，在歐洲內部，宗教的影響使得部分的人民無法接受將血作為食材，而其他人可以接受的人民則發展出了，血香腸及黑布丁這些料理；相反的，我們並沒有在西班牙、義大利或是其他天主教國家發現以血作為食材的傳統美食，受訪者 L 指出「血香腸才不噁心，黑布丁也還好，你上次煮的雞心真的嚇了我一跳，不過嚐起來還不錯。」，受訪者 L 是荷蘭人。久而久之，歐洲文明各地對於血的接受度便產生了差異。從上述的論證推演，我們確實低估了歐洲文明對於血的接受程度，尤其是諸多北歐以及中歐國家。到目前為止，我們解釋了歐洲文明對於食用血液的傳統以及習慣並不如一般人所想的那麼抗拒，相反的，我們了解到歐洲文明對於血液作為食材的使用是不刻意避諱的。但食用血液與對血液產生噁心的反應又是如何做出連結的呢？首先我們明白，血液是一種概念，一種代表生命意義的液體，在視覺上哺乳動物的血液之於該動物，對於觀賞者來說都是類似的。而對於任何會產生噁心反應的威脅，不論是對口腔的聯想或是觀賞的距離，都會產生相同的噁心反應，但在程度上會有些許差異。以排泄物為例，看到狗屎會讓人覺得噁心，更罔論吃下去了；或者單純以食物為例，當納豆作為一種傳統的日本食物，對於食用納豆會產生噁心反應的人來說，看到納豆在料理準備時也會產生相當程度的噁

心反應。在此我們一再的反覆重申，噁心是一種源自於生物演化時對於潛在食用性威脅的反應，進而演化至目前的對於性、道德、人際以及社會價值等的噁心反應，我們不能忽略其根源自口腔中進食行為的這一項重要依據。

至此，我們可以理解為什麼某些歐洲人因為宗教及飲食的影響，會對血液產生不舒服的感覺，接著我們回到亞洲的部分，那習慣將血作為食材的亞洲人，為什麼又會產生噁心的感覺呢？

「因為那很髒！」就如同受訪者 X3 所說，的確，這應該是普遍一般台灣人可能會有的想法。「看到血湧出來的時候，我真的嚇傻了，超噁的。」受訪者 Y3 也這樣表示。也許我們談到噁心這個概念的時候，大部分人腦中所閃過的是骯髒、不衛生這些東西。那什麼又是衛生呢？一般人所指的現代衛生觀念，指的是清朝末年時由歐洲列強傳入的衛生觀念（胡成，2007），而這些衛生觀念則是由外國傳教士、本國籍旅外菁英份子、外籍駐中國代表所介紹進入中國，與中國傳統的疾病觀念格格不入（梁其姿，2012）。現代衛生觀念在本質上也許並無不妥，可是在這個敏感的時間點，民心思變的清末民初，這種衛生觀念很有可能也十分容易的被扭曲、被誇大。我們從學者楊瑞松有關東亞病夫的想像一文中可以理解，東亞病夫並不是外國人對中國人的稱呼，實際上他是中國知識分子用來形塑中國目前處境的一個意象（楊瑞松，2006）。因為當時的中國又「病」又「弱」，必須要「自立自強」，東亞病夫正是一個適合的激勵，迫使社會改變、進步。而現代衛生習慣正好是一個囊括其中的概念，要不「病」不「弱」除了要戒除鴉片的毒害，更要從強身健體做起，而這個「強」身「健」體便依賴在從外國傳入的衛生習慣與醫療

技術了。

在隨後的日本統治時期，我們接受了已經西化過的日本教育與制度，日本政府確實也處理了許多熱帶性傳染病的問題，將衛生習慣帶入市民社會（劉士永，2001）。具備了現代衛生觀念的人民便具備了分辨衛生與不衛生的能力，許多具有傳染性的東西都很容易被定義為不衛生，排泄物、唾液、血液、汗水...等。此外，在中國傳統觀念中，女性是乾淨的、純潔的、靜態的。舉例來說，我們無法想像理想中的女性張口閉口談論排泄物；或是渾身沾滿泥土灰塵的出現；或是連續三天都不洗頭。這些情況，在所謂愛乾淨、接受西方現代衛生習慣的亞洲女性來說，實在是難以想像。但其實對大部份歐洲人來說，亞洲女性或甚至亞洲男性愛乾淨的程度對歐洲人來說是無法理解的，這種保持乾淨的想法對他們來說已經呈現出近乎偏執狂的存在，由共同居住在一起的歐洲朋友之間並不難看出，「我認為大部分的亞洲人都很得體(decent)，但是你們每天都要洗澡真的很怪，你們不會覺得很浪費水嗎。」受訪者 L 表示。

由此看來，血對於亞洲閱聽人的噁心感受，並非是單純源自於宗教或是飲食習慣造成，而是由於西方傳入的現代衛生習慣，這種衛生習慣被變相的強化就像東亞病夫一樣具體的逼迫人民改變，近乎偏執狂、潔癖般的保持乾淨。再者，婦女的經期在中國文化之中往往也被視為不潔的象徵（周春燕，2007；張珣，2007），「老一輩的都會這樣想啊，我阿罵跟我媽都會覺得那個來的時候不乾淨。」受訪者 X2 也同意這個看法，這種對於血的不適感加重了女性對於血的恐懼與厭惡，使得血與噁心、不衛生畫上等號。而清末民初被列強入侵，所引發自我矮化的次等公民思想也助長了如同病態般注意衛生的表現，

這種強身健體才能追上西方列強的思想在今日也並非絕跡，衛生與文明畫上等號的進步感也存在大部分漢文化人民的思想中。除此之外，漢文化的閱聽人也存在鮮血代表生命的說法，受訪者 Y1 即表示：

「因為血代表的就是生命，今天他一刀砍下去，頭都掉了，血像噴泉那樣狂噴出來，誰看了都覺得超噁心的吧。而且看著血一直流，感覺生命就這樣漸漸消失，人就這樣沒有了，感覺上就怪怪的。」

由此看來，漢文化對於血的概念也並非與歐洲文明全然不同。而將血視為不潔的情況，極有可能是與漢文化長期妖魔化女性經期的歷史有關係，但此時將血視為不潔的情況僅限於經期間的血液，而非所有的血液。

以上我們分別解釋了歐洲文明與漢文化，在面對「血」，這個大量存在於殭屍影視文本的元素，所產生的噁心反應，可能是從何而來。歐洲文明長期受基督教文化薰陶，認定血是一種神聖的液體，而非像漢文化將血視為既重要的生命卻又在某些時候被視為不潔的，儘管宗教的限制越來越薄弱，但在部分歐洲還是存在一定的限制力。因此，漢文化與歐洲文明在看到血的同時，產生了一股受到生命受到威脅的恐懼，這種威脅提醒著他們代表生命的血液正在消逝，這種生命的易逝性產生威脅(Öhman, 2008; Tuan, 1979)，這股威脅也許不足以形成巨大的恐懼，但卻有能力造成不舒服的感受；額外的，對於自我衛生要求高於歐洲的亞洲人民，在面對不論是現代衛概念或是某些特定傳統習慣中都被視為不潔的血，很容易地產生不舒服的感覺。



## 內臟

在結束了有關於血的章節之後，我們來到時常伴隨著血液一起出現的內臟，其實在上述討論血的時候，在歐洲飲食習慣部分有提到有關內臟的一些內容，以下會詳細的延伸解釋。許多殭屍影視文本之中，為了要描繪殭屍的凶暴與野蠻，在殭屍群大啖受害者的時候，往往會展現出殭屍將受害者開腸剖肚的畫面。但平心而論，無論電影特效或是化妝技術如何的進步，由於血液的覆蓋及攝食動作的迅速，大部分閱聽人往往只能在開腸破肚的場景中分辨出腸及心，對於其他的臟器則無法明顯的判斷。這部分可能是因為大量的使用血液，以及平時難以接觸到內臟的緣故，而這個現象在歐洲尤為明顯，受訪者 F 明確的提到「我父親的職業是屠夫，所以對肉、血、內臟並不陌生。但是內臟其實不太常出現在超市裡面，除非到專門的肉舖。」，的確，研究者在歐洲的普通超市裡面幾乎不會看到任何動物內臟形式的商品，大部分的動物都是以肉品的形式販售。

儘管如此，也千萬別以為歐洲的飲食文化中缺乏內臟這個食材。早在希臘及羅馬時期，便有以內臟作為食材的紀錄，可是其中並無明確指出食用的對象，但根據大量的香料使用，我們可以推測這主要是貴族階級所食用的菜餚(Standage, 2010)。更何況，羅馬人對於食物的怪異口味與興趣也是眾所皆知的。除此之外，蘇格蘭的地方名菜，Haggis，便是大量使用羊內臟的羊胃料理；法國名揚天下的美食，鵝肝醬，Foie gras，也是食用鵝的肝臟；德國的肝腸香腸，Leberwurst，是將肝臟混肉碎肉中製成香腸。許許多多的歐洲名菜，都是利用動物的內臟作為食材，從傳統小吃到貴族階級的美食都有內臟的蹤跡。既然如此，究竟是哪一個環節出了錯，讓原本不排斥內臟的歐洲人產生排斥了呢？

以下，我們又將回到縈繞不去的基督教思想。

我已經不需要再多加敘述，基督教之於歐洲文化的影響，此時我要呈現的是歐洲人既矛盾又複雜的一面。聖經利未記，第三章，第 9-14 節：

「從平安祭中，將火祭獻給耶和華，其中的脂油和整肥尾巴都要在靠近脊骨處取下，並要把蓋臟的脂油和臟上所有的脂油，兩個腰子和腰子上的脂油，就是靠腰兩旁的脂油，並肝上的網子和腰子，一概取下。祭司要在壇上焚燒，是獻給耶和華為食物的火祭。人的供物若是山羊，必在耶和華面前獻上。按手在山羊頭上，宰於會幕前。亞倫的子孫要把血灑在壇的周圍，又把蓋臟的脂油和臟上所有的脂油，兩個腰子和腰子上的脂油，就是靠腰兩旁的脂油，並肝上的網子和腰子，一概取下，獻給耶和華為火祭。」

提到，動物的內臟及油脂都是不能食用的，是必須獻祭給神的祭品。聖經利未記，第七章，第 22-27 節：

「耶和華對摩西說：你曉諭以色列人說：牛的脂油、綿羊的脂油、山羊的脂油，你們都不可吃。自死的和被野獸撕裂的，那脂油可以做別的使用，只是你們萬不可吃。無論何人吃了獻給耶和華當火祭牲畜的脂油，那人必從民中剪除。」

從聖經及摩西的話語看來，身為一個猶太人或是虔誠的基督徒，內臟及油脂必定是不能吃的。

內臟及油脂，真的不被基督徒接受嗎？其實聖經的內容，並非是所有人都可以輕鬆理解，而且聖經分為舊約及新約兩部分，猶太教徒僅相信舊約聖經，而一般基督徒則將兩本都視為經典。但隨著宗教改革的影響，新教徒們開始自行解讀聖經，而非依循天主教傳統由神職人員解釋。自此，基督徒可以任意解讀聖經的意涵，但天主教徒則不在此

列，天主教徒依然必須遵守梵諦岡教廷所頒布的命令與規章。從此之後，基督徒與天主教徒在世俗所受的規範開始出現差異，但更複雜的是存在於基督教徒內部，由於新教徒教派多元且各自獨立對於基督徒的規範程度也鬆緊不一，對於基督徒在世俗的解放也有莫大的幫助。因此目前，僅有猶太教徒遵守不吃油脂與內臟的戒律，天主教徒與基督徒大多忽略了這條規範。

既然內臟是歐洲某些國家的傳統食物，而宗教對於食用內臟也沒有如同過去強制的限制存在，可以想見歐洲人民對於內臟的接受度有多麼高了。但事實並非是如此，歐洲人民對於內臟的接受度並沒有像亞洲社會這麼習慣，其實他的原因也並不是很複雜，但請先容我介紹一下歐洲歷史的脈絡與一點點基督教的影響。

首先，在羅馬帝國的興盛之後，基督教才逐漸被廣大人民接受，而基督教的控制力量與重要性迅速擴展。當羅馬帝國被蠻族入侵而導致亡國的時候，歐洲大陸的權力呈現真空狀態，此時具有廣大信徒的基督教便填補了這個權力空缺。而黑暗時代中基督教神權的強大也無須另外贅述，除了感化蠻族日耳曼人，發動十字軍東征，與匈奴展開大規模戰爭。直至啟蒙運動開始、理性的邏輯思辯出現、直線的文化史觀建立、地理大發現、達爾文的演化論、工業革命與帝國主義，種種因素建立了被視為文明與開化的西方文明（王曾才，1993）。也因為歐洲自視為是一個文明與開化的文化，以及在近代殖民的成功與對與世界的影響力，文化被視為一種值得驕傲的事，理性、開明、先進的文化是歐洲人值得驕傲的事。但歐洲在近千年以來不斷遭受到蠻族的入侵與迫害，羅馬帝國時期與日耳曼蠻族的接連戰爭；當然還有高盧地區的法蘭克人；導致西羅馬帝國滅亡的歌德

人；位於北歐的維京人海盜；英格蘭諸島的凱爾特人持續反抗；匈奴王阿提拉的進攻；韃靼人對於歐洲平原的侵略，還有儘管在文化與科技上都較先進但依然被視為野蠻人的伊斯蘭帝國。這種情況並不少見，漢人建立的許多朝代也都視四方的小國為蠻、夷、戎、狄，在文化上存在歧視與輕蔑是十分常見的。但歐洲人在歷史的發展過程中，必須不斷的與這些所謂的蠻族接觸交流，而這些所謂的蠻族也紛紛建立民族國家，導致兩國交戰之時互相辱罵對方是野蠻人。研究者在歐洲實地參與時發現，「野蠻人」這個字詞時常用來形容一些誇張、無禮貌、過度直接的行為，在漢字上等同於「沒禮貌」、「沒家教」，而在意義上，則是視自身為較文明的主體。而在與受訪對象及觀察對象外出喝酒，酒過三巡之後所發生的一些脫序行為，便常常被形容成「野蠻」。

乍看之下，可能無法理解本段想要表達的事情，但仔細一想：法國，法蘭克蠻族；德國，日耳曼蠻族；英國，凱爾特蠻族；東歐，匈奴混血；北歐，維京後代。一群鄙視野蠻人的歐洲文明國家，其實骨子裡都是野蠻人的後裔。而這些根據動物內臟做的美食，都是該民族的特色飲食，根據其過去的生活習慣與喜好設計的。有趣的是，他們面對本國的這種內臟料理，都是以一種特色風味餐的態度去面對，對於他國的內臟料理則多半帶有輕蔑的態度，但鵝肝則不在其列。可能是因為，法蘭克王國是少數有被教皇承認並且加冕的王國，在歷史脈絡中他屬於繼承羅馬帝國的合法後裔，這種正統性是其他國家無法取代的。也許講到目前還是有些難以理解，我舉一個例子：以一個英國人來說，他可能覺得羊雜料理是一種本國的特別菜色，而覺得德國人吃肝腸很噁心，德國人是一群野蠻人。但對於非英國人來說，利用羊胃做成的羊雜料理也是很噁心的食物。

這就是歐洲文明世界隱含的野蠻矛盾，對於這種會提醒他們非文明的野蠻指涉物，這種影射茹毛飲血的蠻族生活的事物，他們是不願意再去接觸的，或是試圖利用地方、傳統這種概念來隱藏的。就如同學者在針對噁心做的四個階層及可能引發的原因中，這是屬於道德面向的噁心，其機制是為了要保持社會秩序與價值，而侵犯其道德或是違反社會價值的想法都會引發這個機制(Rozin et al, 2008)。而內臟在此，並非因為內臟是一個噁心的客體，而是因為這個客體會引發歐洲人民對於其野蠻的想像，這個想像與社會呈現的文明性相互矛盾，因此產生了噁心的反應。受訪者 D 的話可以做一個良好的註解「haggis 是很傳統的英國食物，使用非常具有當地特色的食材做成，但我絕對不吃，噁心死了。」。

除此之外，漢文化與歐洲文明其實是存在頗大的共通性，對於內臟所產生的噁心感受其實並沒有太多的差異，漢文化受訪者 Y1 就這樣形容：

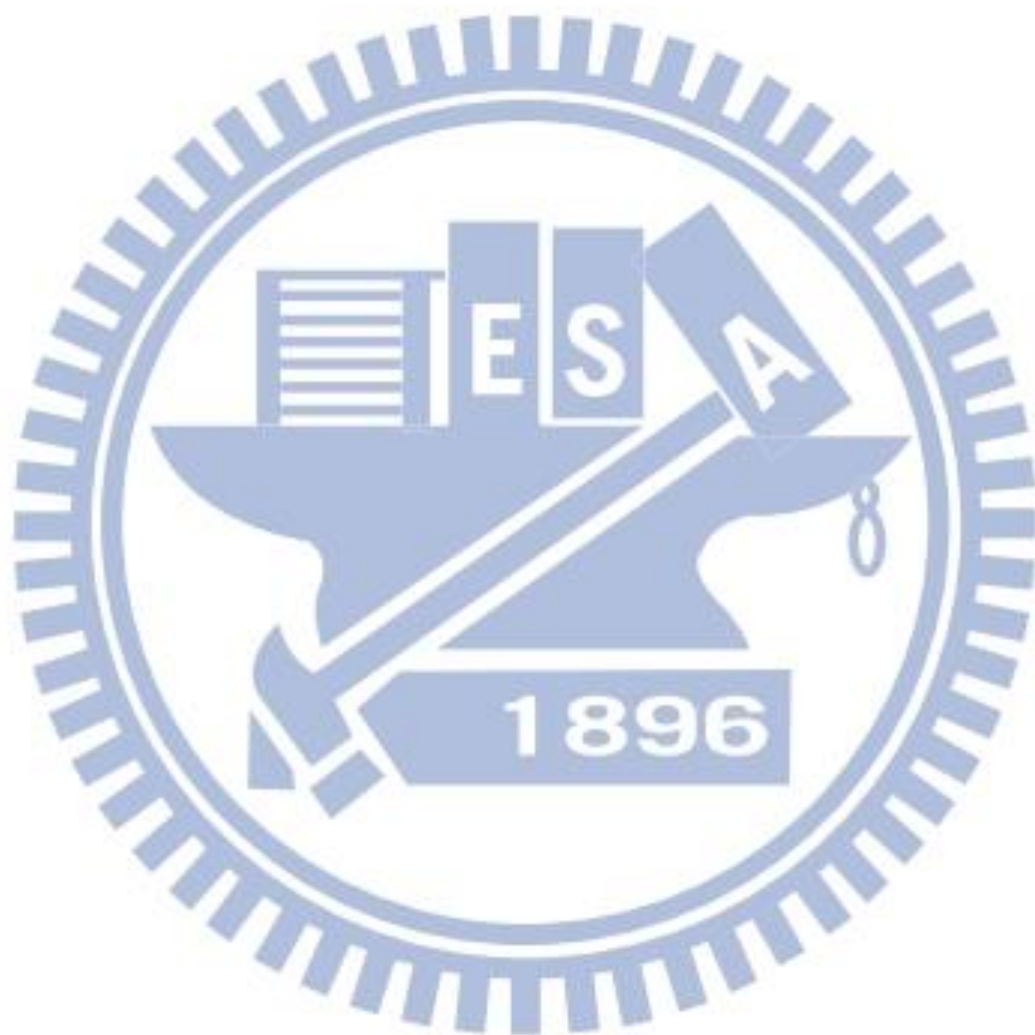
「當然是腸子啊，因為那是一種腔內的器官，然後他是一個維持生命很重要的東西，這是另一種層次的感覺。就是我在一定程度上會排斥殭屍電影，就是因為他有一種把活人活活的打開，然後吃他的內部，吃手的話，可能像吃他的肢體就還好...而且像是傷口，如果縫起來就還好，可是這種內臟的東西，他現在外露出來...很難不第一時間作出這種反應。」

而歐洲文化的受訪者 E 也提出類似的觀點，內容大致是：

「跟殭屍在吃一個受害者的四肢相比，如果殭屍開始把人扯開，吃他們的內臟，那真是太恐怖了，更不用說大腦之類的東西，我幾乎不敢想像，那個畫面真的很不舒服。」

兩位受訪者的觀點大致吻合其餘的受訪者與觀察對象，不論是歐洲文明或是漢文化

的背景，對於內臟都幾乎會有這種程度的噁心反應，而歐洲文明的受訪者較為顯著的是具有額外的噁心反應，其餘部分則十分類似。在身體內部具有重要意義或是維持身體機能的器官，不應該被看到或是外露，這種共通的不適感是強烈的。



## 屍體

歐洲人對於屍體的看法在很多地方與亞洲存在不同，最具體常見的是歐洲文明大多將墓園設在市中心或是教堂附近，而教堂往往都是工業革命前市鎮的中心點，「墓地大部分都在教堂周圍，這很正常，有些時候很多人會去那邊走走，享受寧靜。」受訪者 S 指出。回頭看漢文化對於墓園的看法，除了在選擇上有許多規定與禮節，風水之說更是左右了大部分人的想法，但無論如何，將墓地放在人來人往的城市中央對於我們來說實在是太不可思議了，畢竟一般的漢文化的土葬習俗還是習慣將墓地設在人煙稀少之處。以下的內容將從漢文化的喪葬禮儀與宗教習俗談起。

漢文化幅員遼闊，各地的喪葬文化皆有差異「現代工商社會的成形，喪葬事宜也逐漸呈現商品化、統一化的趨勢。」，受訪者 N1。在漢文化傳統上，如果沒有特定宗教信仰的往生者，大部分是使用雜糅佛教、道教與民間習俗的喪葬禮儀，而這一套禮儀在很多地方相互矛盾且難以統一，但卻出乎意料的運作良好。而目前的台灣社會所使用的這一套綜合體，則被殯葬業稱為「國民禮俗」、「國民禮儀」。

一般來說，在當事者往生之後，醫院會將往生者移至醫院殮房旁的臨時靈堂，在臨時靈堂邊就會有禮儀師駐紮。而往生後的八個小時內，往生者的大體是不准碰觸的，並且家屬要進行長達八個小時不間斷的誦經儀式。根據佛教的說法，這八個小時是往生者靈魂脫離肉體的時間，由於靈魂脫離肉體時要承受極大的痛苦，如果此時碰觸肉體會造成更大的痛苦或者導致靈魂脫離失敗。而在受訪者禮儀師 N1 的說法也提到「除了宗教上的原因，也是因為西方醫療技術的進步，這八個小時是為了預防假死狀態的可能。」

倘若真的是假死狀態，在佛教理論上也是可以成立的，像是被解讀為肉身與靈魂無法脫離之類的。而經過了八個小時之後，靈魂脫離肉身，此時要將大體移往真正的靈堂，而非醫院中搭建的臨時靈堂。

有趣且複雜的事情出現了，此時的靈魂與肉身的關係尚未結束，剛剛脫離肉身的靈魂處於一種恍惚的狀態，根據佛教的說法是靈魂尚在接受自己死亡的事實。在移動的過程中，大體藉著大型的休旅車運送，此時的家人是陪伴在往生者旁邊的。在移動的過程中，家人必須時時叫喊往生者，提醒他離開建築物、左右轉、上橋、下橋、回家、進門...一連串的過程。一直到家中或是殯儀館「豎名」也就是立牌位時為止(多半是使用道教的儀式與觀點)，靈魂與肉身的關係都還藕斷絲連著，好像深怕靈魂又被困回肉身裡。但其實這是有跡可循的，佛教認為人間是苦難的輪迴，唯有到達西方極樂世界才是解脫，但要到達西方極樂世界中間會有許多誘惑及危險的事物，只有心存善念毫無牽掛才能進入西方極樂世界。身為往生者的家屬當然希望往生者可以進入西方極樂世界，因此便有許多儀式跟行為是避免往生者留念不捨的。在「豎名」結束之後，是將大體「請」進冰櫃的程序，在關上冰櫃之前，家屬必須呼喊往生者的姓名叫他出來，希望靈魂遠離肉體。

此時靈魂跟肉體的關係暫時中止了，一直到死亡後的第七天，頭七或出殯，將大體送至火葬場或墓地，才算是另一個段落。而在頭七前豎名之後，往生者的靈魂四處移動，可能會到他以前熟悉的地方，或是有所依戀的場所。至此為止，我們並沒有結束漢文化中靈魂與肉體的關係，不論在頭七還是出殯都還有許多儀式與禁忌是為了確保靈魂與肉體的脫離，而且這只是在喪葬儀式的部分，其他有關入塔、合爐、入祠這種更複雜的儀



式我們先略過不談。我們花了不少時間介紹漢文化靈魂與肉體複雜的關係，而受訪者們又是怎麼想的呢？受訪者 Y2 表示「如果是自然死亡的情況，我應該是覺得還好，不會對屍體有什麼特別的恐懼，畢竟我沒有害他。但這是我想的啦，畢竟我沒真的看過，搞不好真的遇到的時候我嚇到尿褲子。」；受訪者 Y3 承認「多少還是會有些毛毛的吧。」此時，我們反過來看歐洲文明的情況。

一個基督徒的情況將會簡單非常多，但我必須要承認，目前我們所使用的例子都是在醫院或家中自然死亡的程序，而非意外死亡或其他因素，例：客死異鄉、死亡多時無子女、尋無遺體...，可能會引發更多儀式與禁忌的情況。而做為一個基督徒，不論是廣義或是狹義的，在聖經中雖然沒有具體提到有關身體與靈魂脫離的細節，但從受訪者 F 的口中得知「死亡之後，靈魂就會離去，等待審判，留下來的軀體並不可怕。」。由此可見，身體跟靈魂對於基督徒來說是藉著死亡而分離，也許也因為基督徒相信末日審判的預言，靈魂是理所當然地離開身體等待審判，而留下的身體並不存在任何的危險或是意義，因此居住在墓地的旁邊十分正常。很好，結束了，基督徒對於身體與靈魂的分離就是這麼簡單明確的處理完畢。

漢文化中的靈魂是一種不滅不老的存在，隨著佛教輪迴觀的引入，肉體是承載靈魂的容器，靈魂在輪迴中不斷重新進入新的身體，肉體則不斷隨著時間老化、死亡。這是一種循環不斷前進的觀念，而非基督教傳統認為於世界終將終止的看法；基督教認為，世界的歷史是直線進行的，而在終點等待他們的是一個被稱作「最終審判」，在最終審判之後所謂的「好人」也就是基督徒會上天堂，而非基督徒將會隨著世界被毀滅。在最

終審判之前，所有死亡的人會等待著審判日，基督徒也會在那天復活並登上天堂，而死後的復活與原本的死亡時留下的屍體並無關係。

從上述的差異看來，漢文化與歐洲文明相比，對於身體與靈魂的連結性是比較大的，相比起來歐洲文明對於身體與靈魂的斷裂是截然不同的。漢文化在面對一具死亡的身體，也就是屍體的時候，會產生很多的想像，而非像歐洲文明那樣，在面對死亡的身體時不會產生過多的想像。至於會產生哪種想像呢？從各種民間故事我們都找的到「借屍還魂」、「屍變」一類的故事，而受訪者 Y2 也提到過「畢竟我沒有害他。」，這種將屍體或是靈魂視為可能會報復的對象是漢文化中常見的態度，也表現出漢文化中靈魂與屍體的強烈連結性。我們對於屍體的恐懼使得我們自動將屍體視為不潔的、不乾淨，甚至在許多時候，我們使用「不乾淨」、「髒東西」來表達遭遇到這種超自然的想像。像是位在桃園內壢的殯葬業特區就時常會被人形容成「不乾淨」的地方，對於出入這些場所的一般人，必須準備所謂的淨身符或是以紅包裝入七片榕樹葉及鹽巴，並在回家後加入洗澡水清洗身體，或者直接在外洗完澡才能回家。而如果家中有人過世或是正在服喪的當事人，是不准許進入其他人家中的，這種行為會將「不乾淨的東西」帶入別人家。

其實不乾淨這個概念很類似所謂的禁忌 (taboo)，一旦觸犯的人 (服喪) 身上有會存在有感染力，這種感染力會使得其他人不願意與其接觸 (Freud, 1999; 王書偉, 2008; 高旗; 2011)。而屍體，就是這種禁忌的源頭，在此時，我們發現了噁心與禁忌的某種關聯性。噁心中具有一部分屬於人際關係的噁心，像是在道德上被視為低落的對象，其他人便不願意與其接觸，視其為一種噁心的存在 (Rozin et al, 2008)。記憶中，家中長輩

也會刻意叮囑，不論是出入殯葬特區或是出入喪家又或者是當自己是喪家時，不要直接回家，先在外面開車繞一繞或是去洗個澡再回家。

歐洲文明並非對於屍體這個概念毫無反應，只是他們的程度並非漢文化如此強烈，而且在來源上引發他們不舒服感覺的大多是來自屍體腐敗的威脅，這種威脅也同樣造成漢文化的噁心，畢竟腐敗是一種普遍會產生噁心的因素，在文化上較難展現出差異。但為什麼歐洲文明會將身體與靈魂做出這麼果斷的區別呢？以下我們從西洋美術史的角度來切入，探討歐洲文明對身體與靈魂的看法。

大部分對於西洋美術不熟悉的人來說，西方傳統的藝術作品就是很多裸體、很多宗教作品、濃濃的油畫，受訪者 L 提到「上次在酒吧看到的那個裸男，雖然有點奇怪，但其實在荷蘭天體營很常見，大家把衣服脫掉享受難得的陽光這樣很不賴。」。的確，在印象派出現以前的確是以這些主題為大宗，在浪漫主義盛行之前的藝術作品確實不脫這些主題，這個時間點的藝術創作，也是我們想要討論的內容，所謂的浪漫主義或古典主義之前的創作。這個時期的藝術作品，也大致的表達了歐洲文明對身體的一些看法。

首先我們會討論到裸體呈現的藝術作品，接著會在看到宗教藝術的作品。裸體的藝術作品在漢文化中是少見的，中國文人畫多以山水花鳥為主題，肖像畫也大多不被歸類在藝術人文畫作，普遍存在儀式性的意義，例：帝皇或先祖的畫像、門神...。而裸體畫之於西洋美術，其重要性就如同靜物素描一樣，幾乎任何藝術家在其生涯中都會有類似的作品。不存在歐洲文明脈絡中的我們，對於裸體畫總不免會跟色情做出連結，看著周身赤裸的潔白雕塑，心裡冒出點淫穢的念頭是可以理解的，這種異國的想像只能說算是

對了一半。裸體畫在西洋美術的邏輯之中，可以被分為兩種，一種是女/男體作品；一種是女/男神作品，以下且聽我娓娓道來。所謂的女/男神作品是一種裸體作品的形式，在內容上會將角色表現出：潔白、勻稱、無恥毛、多為金髮的形象，藝術家想要呈現的，是一種女/男神形象的角色，儘管有些時候對象並非如此，但這種表現的形象是為了要突顯神性或是美德的特性；至於女/男體作品在創作時則會將恥毛、贅肉等呈現出來，而創作的對象大多是，妻子、妓女、窺探的對象，此時的女/男體作品呈現的多是慾望的投射。

除此之外，宗教畫作上時常出現某些特定的主題，像是裸身的小天使、受難的耶穌、耶穌復活...，這些作品中都會出現赤裸的軀體、死亡的意象、聖潔的存在。不論是女/男神作品還是宗教畫作，都大量的呈現裸露的軀體，這些軀體不論死亡與否，在意義的表達上都不會被解讀為色情或是不潔的，更正面的說，這是藝術美感的表現。在此時，我們討論到的都是以人類的身體作為對象，如果要將動物的身體帶入，便會發現，動物的死亡並不牽扯到靈魂的問題，也因此屬於靜「物」的表現，就如同蘋果與石膏像一般的存在（韋一空、王人德，2007）。相較起來，人的軀體是存在一種意象的，例：易逝、新生、悲傷、滅亡...，靈魂之於身體或是屍體是有鮮少關聯的。

如果到目前為止，從西洋美術史還是無法幫助你了解歐洲文明對於屍體的態度，以下我依然使用一種類似於藝術的觀點來介紹，有些許不同但應該可以解釋的更為清楚。首先我們談到攝影術，早期在攝影術尚未發展完成之前，肖像畫的製作是昂貴且費時的。一直到顯影技術的發展到一定程度之後，攝影術才變成一般中產階級可以負擔且在時間上被接受的，先不討論漢文化一開始對於攝影術的不信任，否則就離題了。在維多利亞

時期的歐洲，由於普及的攝影工作室及技術的發展，中產階級不再視肖像為難以達到的目標，不需要龐大的資金，只需要花一個下午至攝影工作室，便可以獲得一張屬於自己的肖像照。故事到此並沒有結束，相反的，有趣的事情才剛剛開始。在某種情況下，有些中產階級為了紀念死去的家人，便決定將屍體裝飾成生前的樣子，並與屍體一起入鏡拍攝。萬萬沒想到，這竟然造成一股流行的風潮，越來越多的風格出現，將死者打扮成天使；或是裝扮成睡著的樣子；或是直接裝在棺木中合照...再利用攝影的後製技術，將無神的眼睛畫上，著實有畫龍點睛之效(Burns, Burns & Burns, 2002)。重點並不是在攝影，而是在活著的人與死去的屍體之間的互動，這種極度親密的互動形式，是漢文化所無法想像的。將死亡的屍體，擁抱、攙扶、躺臥在身旁(Ruby, 1984)，在經過了任何所謂的道德判斷後，漢文化的人民應該會表現出難以接受或是噁心的反應，但這個確實發生在歐洲的情況並不是單一個案，而是一種流行風尚。為了不被太多的東西影響，我們單純回到歐洲文明面對屍體的態度，從這個例子，我們可以瞭解到，歐洲文明對屍體的接受程度是高於漢文化非常多的。「在告別式上，教堂裡大家上前去見死者的最後一面，情境有點嚴肅，但不至於哭泣。有些人會帶上玫瑰花，獻給他。」受訪者 F 回憶親人的告別式。

從西洋藝術的觀點來看，身體之於靈魂的關聯是薄弱的，他缺乏像漢文化將身體視為靈魂載體的概念，尤其在死亡這個過程中，屍體與靈魂的聯繫是隱晦、朦朧的。我們不知道歐洲文明中身體在死亡後有何意義，只能確認大部分的受訪者認為，靈魂將會上天堂，屍體則腐爛「塵歸塵，土歸土」，創世紀，第三章，第 19 節經公禱書修改而成。

而從除了藝術上的意義之外，屍體之於歐洲文明是不具有特殊意義的，也因此歐洲文明的受訪者皆表示，在殭屍影視文本中所出現的屍體，除了提醒閱聽人死亡的接近之外，並不存在特別會引發噁心的特性。相反的，漢文化的閱聽人，在喪葬文化與民間習俗的影響，對於屍體有很多「不乾淨」、「髒東西」的想像，這些想像形成一種類似像禁忌的人際關係噁心。在程度上，漢文化對屍體確實呈現出較強烈的反應，不同於歐洲文明的受訪者。



## 食人

“A census taker once tried to test me. I ate his liver with some fava beans and a nice Chianti.”

--- The silence of the lambs, 1991

食人、同類相食、吃人，聽起來都是野蠻且不可思議的行為，但事實上，在漢文化及歐洲文明的歷史長河之中，這種情況並不少見。而受訪者之中也往往將吃人，視為最噁心的一個元素來討論。但在開始前，我們必須先做出一點區分，在以人類作為食物的情況下，存在兩種極大的不同。其一，在人肉之外，存在其他可以獲得的食用物，儘管如此，但依然將人當作食物；其二，在人肉之外，並不存在其他可以獲得的食用物，所以僅能吃人。這兩種情況存在著極大的不同，不論在文化道德上還是經濟運作上都有完全不同的態度，而在殭屍影視文本中，不論是生存者被殭屍生吞活剝，還是生存者之間相互吃食對方都不是陌生的場景，以下我們先討論到歷史事件中無法獲得其他食物的情況下，所發生的吃人行為。

歐洲文明較少出現大規模的吃人行為，這是由於人口密集程度較低，而且總人口數也遠低於當時的漢文化，因此在饑荒發生時，飢餓人口可以進入相對較多的森林或湖泊尋找食物。儘管受影響與發生的範圍較小，在歐洲歷史上還是有兩個較為人知的飢荒，一個是 14 世紀初的歐洲大飢荒；一個是 19 世紀的愛爾蘭大飢荒。14 世紀的歐洲大飢荒，主要肇因於氣候問題以及 13、12 世紀開始的人口膨脹，此時的人口膨脹則是由於歐洲溫暖期的優勢，農作物的大量豐收與冰河融化所形成新的可耕地。早先的人口大爆炸隱

隱為 14 世紀的大饑荒埋下了種子，在歐洲溫暖期的消失，直接地導致接下來的氣候相對變冷，原先大規模種植的小麥紛紛歉收，在缺乏糧食與嚴寒的交相威脅之下形成了這次的歐洲大饑荒(Jordan, 1997)。

14 世紀的歐洲大飢荒也接連爆發了為數眾多的吃人事件，但以政府導致的吃人事件尚未開始。雖然在歷史上曾有記載吃人事件的發生，可是對於內容與細節進行著墨的部分卻不多。但研究者在實地走訪的時候發現，於德國南部黑森林一帶的路德維希堡，Ludwigburg，設有一專門給兒童的遊樂園，附屬於皇家花園的一個區域，裡面對於格林童話以及各式的童話故事有詳細的介紹。德國南部的黑森林一帶自古就有諸多傳說，但現今多已變成童話故事的形式，其中最著名的便屬格林童話，Grimms Märchen，裡面便有一則是關於此次的歐洲大飢荒。糖果屋，Hänsel und Gretel，的故事裡面父親與後母將兒女棄置於森林之中，除了反映當時的飢荒，無法餵養子女只好放任其自生自滅。而姊弟二人在森林中遇到了壞巫婆，巫婆將弟弟養在家裡餵他吃糖果，想把他養胖了之後烤來吃，最後姊弟二人用計把巫婆烤死(Grim & Grim, 2005)。首先，我們看到這個故事反映了當時大饑荒的社會事實，以及家庭無法扶養家庭成員的困境，這個部分與當時飢荒的背景是吻合的，而巫婆把弟弟養大要吃他也不難想像當時吃人的現象。當時因為飢荒，家中消失的小孩子很有可能是被其他鄰居暗中吃掉，為了避免小孩子獨自到森林中慘遭不測，也特別編出這些故事告誡小孩子不要到危險的地方(森林)，或是不要被糖果這種小東西誘惑(Zika, 1997)。從童話故事中的寓意不難看出當時社會對於飢荒的恐懼，以及相對應的處理方式：將小孩棄養、吃人，但這些都處於一般大眾的處理方式，尚未進展



到以國家單位進行的處理方式。

接著我們介紹，國家為了處理飢荒所做出的行動。研究者在歐洲的主要研究中心位於比利時的安特衛普，也就是古歐洲安特衛普商業區，連接北方鹿特丹、阿姆斯特丹以及南部法國及德國的交通樞紐，在安特衛普四周存在許多的堡壘遺跡，據當地人轉述，其中一部分是抵禦拿破崙帝國時所建築的碉堡，另一部分是早期抵抗法國入侵時建造的，從建築中是否存在火炮或弓箭硯孔可以明顯區分。在 14 世紀的歐洲大飢荒時期，法王路易十世舉兵入侵法蘭德斯以及低地國地區，希望可以掠奪該地的糧食，以紓解國內的飢荒問題，但卻以失敗告終，相較起來 19 世紀的愛爾蘭大饑荒則較為「成功」。

18 世紀始，隨著地理大發現以及各國政府的推廣，馬鈴薯已經逐漸變成餐桌上的重要食物，1785 年法王路易十六的壽宴也出現許多馬鈴薯料理。這次由上而下的農作物引進大規模的改變了歐洲人的生活，馬鈴薯也強化了戰爭的持續或是復原速度，原因是，在地面下生長的馬鈴薯可以躲過戰時軍隊的掠奪。在 19 世紀初的合併法案中愛爾蘭正式併入聯合王國的國家之內，且愛爾蘭的畜牧產品禁運已經自 1766 年廢除，至 1840 年代愛爾蘭供應英格蘭六分之一的糧食。這種貿易政策與國家發展政策導致了，生產工業製品的英格蘭由愛爾蘭及其他殖民地供應糧食以及工業原料，像是蔗糖及棉麻，殖民地除了要運回英格蘭的糧食和經濟作物之外，只能用非常少的資源種植自己食用的農作物。在這種殖民地的貿易政策之下，愛爾蘭只好依靠馬鈴薯來維生，「簡言之，英格蘭之所以能夠繼續吃麵包，完全是因為愛爾蘭人在吃馬鈴薯。透過供養愛爾蘭的農場工人，馬鈴薯助長了最初數十年的英國工業革命」(Standage, 2010)。

也因為這種殖民政策，導致了在出現馬鈴薯晚疫病，Potato blight，愛爾蘭人民毫無招架之力。在這一次的愛爾蘭大饑荒中，人口減少了將近 50%，其中原因包括飢餓造成的死亡、後續的疾病、移民至美洲，但這與國家處理飢荒問題的行為有何關聯呢？其實在面對愛爾蘭的情況時，聯合王國政府曾經想要透過政策解決飢荒問題，但由於聯合王國的對外貿易跟殖民政策使然，首相無法說服議院廢除穀物法，The corn laws，導致愛爾蘭無法進口任何糧食。而在此同時，為了維持日不落帝國的工業蒸汽機運作，愛爾蘭還是不斷的出口畜牧及農產品到英格蘭，愛爾蘭居民只好眼睜睜的看著食物被船運到英格蘭。也許在處理上，聯合王國保全了其工業革命的命脈，但卻直間接地害死了愛爾蘭一半的人口，孰是孰非，自有後人定奪。

在大饑荒的同時，對於死亡屍體的處理又是怎麼一回事呢？愛爾蘭是個天主教為主的宗教地區，對於女巫、吃人這種不被宗教誡律允許的事物是不可能被接受的，但是我們也從人類學家以及歷史學家的觀點找出，愛爾蘭長久的吃人傳統無法被忽略不計 (Charnock, 1866)。因此，我們相信，在損失了將近一半的人口同時，剩下的生存者不可能放棄求生的機會以及過去的習慣，放棄大量的動物性蛋白質。

現在我們回到漢文化的背景來看，在號稱禮儀之邦的漢文化，我們對於吃人這種事情又是如何面對的。民初作家魯迅曾寫過一篇「狂人日記」，高中接連的模擬考卷都會出現他的蹤跡，我還記得內容最令我瞠目結舌的事「我翻開歷史一查，這歷史沒有年代，歪歪斜斜的每頁上都寫著『仁義道德』幾個字。我橫豎睡不著，仔細看了半夜，才從字縫裡看出字來，滿本都寫著『吃人』兩個字！」在陪伴我長大的模擬考之外，將中國歷

史視為吃人的魯迅並非無的放矢。

在農業方式與居住習慣皆與歐洲文明有極大差異的漢文化，採高密集的農業種植，配合大量集中人口於適宜人居的季風亞洲，而且不論在土地、總人口或是人口密集程度都遠遠大於歐洲文明，在面對飢荒時的吃人現象，也比歐洲文明要強烈許多。早在戰春秋國時期，就已經有這種因為沒東西吃開始吃人肉的記載，史記卷七十三，白起、王翦列傳第十三中有紀載「而秦出輕兵擊之。趙戰不利，因築壁堅守，以待救至。秦王聞趙食道絕...遮絕趙救及糧食...至九月，趙卒不得食四十六日，皆內陰相殺食。」這已經是以軍隊作為單位引發的大規模吃人行為；前漢書，武帝本紀亦有記載「漢武帝元鼎三年，四月，關東旱，郡國四十餘饑，人相食。」這則是屬於旱災所引起的飢荒，進而引發人民相互吃人的情況；資治通鑒裡面也提到「唐高宗永淳元年，五月，東都霖雨，乙卯，洛水溢，溺居民千餘家。關中先水後旱蝗，繼以疾疫，米斗四百，兩京間死者相枕於路，人相食。」則是因為水災及蝗災所導致的吃人事件。在中國的歷史之中，吃人並不少見，除了大規模軍事行動之外，最常伴隨著天然災害一併出現。也由於大量的人口與密集程度，漢文化對於糧食的需求非常龐大，而對於城市周圍任何可食用的植物也難以補足這巨大的糧食黑洞，而任何一次嚴重的天然災害似乎都無法避免的伴隨吃人、大規模的人口減少。

在漢文化中，似乎存在某種別於歐洲文明的吃人原因，以下稱之為「圍城吃人」、「糧食補給」。圍城吃人中最有名的案例，應該是唐代安史之亂太守張巡、許遠死守睢陽城的事蹟，其中的「死守」絕不誇大。新唐書，卷 192 中記載：

「巡士多餓死，存者皆瘦傷氣乏。巡出愛妾曰：『諸君經年乏食，而忠義不少衰，吾恨不割肌以啖眾，寧惜一妾而坐視士飢』乃殺以大飧，坐者皆泣。巡疆令食之。遠亦殺奴僮以哺卒，至羅雀掘鼠，煮鎧弩以食。……被圍久，初殺馬食，既盡，而及婦人老弱，凡食三萬口。人知將死，而莫有畔者。城破，遺民止四百而已。」

此一事件中，政府軍的將軍為了防守位於戰略要地的重要城市，在城中發生了大量的吃人事件。在此先不討論被吃食的對象，是已經死亡的士兵、平民，還是宰殺活人作為糧食的軍事政策，城市中發生了大量吃人的行為；而作為糧食補給的案例，我們還是看到唐朝的事例，舊唐書·列傳第 150 中記載「賊首皆剝銳慘毒，所至屠慘人物，燔燒郡邑。西至關內，東極青齊，南出江淮，北至衛滑，魚爛鳥散，荊榛蔽野。賊既乏食，啖人為儲，軍士四餓，則鹽屍而從。」唐末的節度使(軍閥)起兵稱帝，與政府軍相對抗而在軍糧補給上出現缺乏，軍隊移動時載滿醃製的人肉並隨時抓取平民補充人肉。

這種情況在歐洲文明中是不存在的，當受訪者 L 聽到提及這段唐朝的歷史事件之時，他沉默了許久只擠出一句話「他們的敵人一定非常野蠻。」，這邊我先介紹一下此時歐洲的軍事行動與政治類型。此時歐洲尚未出現正規軍隊的完整建置，相較於唐朝的府兵制，或是之前漢文化對於軍隊戶口的設立，都保障了軍隊的獨立性與專業性。而歐洲卻還在使用以貴族為主力的騎士以及類似奴隸兵制的農奴兵制度(雇傭兵制及常備兵制還未發展完全)，與我們想像在清朝末年出現的現代軍隊制度還有一段遙遠的距離。而身為貴族的騎兵，即使在戰爭失利時也會保有其封地或稱號，而且國王會願意花錢贖回他們的人身安全，因此俘虜敵方貴族也是戰爭主要的目的之一；再來談到農奴兵制，農奴是地方貴族招募莊園內農奴作為臨時兵及雜役的作法，對於農奴來說，戰爭所爭奪的領

地與繼承權問題是絲毫不相干的事情，唯有貴族領主對其農奴的管制力(通常是指懲罰)是迫使農奴作戰的原因。不論是貴族的騎兵，還是農奴都並不存在需要「死戰」的原因，研究者認為這種情況較類似於漢文化春秋時代早期的貴族戰爭，戰爭的型態比較類似大型比武的權力較量。從歐洲文明此時戰爭的背景看來，一旦發生缺乏軍糧與補給的情況，若國王無法供應貴族期待的獎賞或是補給；貴族無法給予農奴應當的食糧，貴族的改絃易幟與農奴的叛逃是可以想見的。因此，在軍事制度上歐洲文明並不存在需要「死守」的情況，這也可以解釋在二次世界大戰時，常備兵制已經發展完全的蘇聯史達林格勒圍城戰，也出現大量的吃人事件。

其實在文獻的蒐集上不難發現，對於歐洲文明有關吃人文獻的查找隱晦複雜，相對起來，漢文化中對於吃人的記載並不少見。我們此時可以檢視一下，兩文化中對於歷史紀錄的態度與方式，漢文化中存在正式且官方的歷史紀錄員，我們稱之為史官，但也由於官方的存在，會存在一定程度的偏差；而歐洲文明並不存在官方的歷史紀錄專員，可是因為歐洲文明政權與神權的結合，教會的神職人員也負責作歷史的紀錄。除此之外，也存在非官方的詩人、吟遊詩人這些非官方的歷史紀錄人員，兩者皆存在一定程度的主觀意識判斷，不過在影響的部分存在差異。漢文化的史官往往會執著於正統與非正統的議題，將非正統的政權在歷史記載中加上負面的紀載；歐洲文明的神職人員也有類似的行為，但是執著的部分則是在觸犯基督教規律的部分，其中有違背聖經的部分會被隱瞞或刪除。因此，研究者猜測，吃人這種不被基督教所接受的事情，應該是不會藉由修士的手記錄下來，或者是在高階的教士審核之後被刪除，又或者只可能隨著獵女巫的形式

留存(Zika, 1997)。

儘管本研究認為，歐洲文明在正式歷史紀錄中缺乏對於吃人的相關記載，可是在實際上吃人並非完全沒有發生，只是在基督教教士的記錄下被隱瞞了。但根據每次飢荒所造成的人口減少數量以及比例看來，雖然人口的減少並不多於漢文化，可是在比例上卻是類似的。簡言之，在總人口數小於漢文化的歐洲文化，一旦發生天災造成飢荒後，其人口損失的比例是類似的。除此之外，我們回到之前討論過有關歐洲文明與野蠻的矛盾性，大部分的民族都有吃人的古老傳統(Hughes, 1991)，但在「文明」外衣包覆之下，我們只看到粉飾太平的結果(Charnock, 1866)。而且在 16 世紀之後，隨著地理大發現以及後續的歐洲殖民狂潮，許多對於吃人的概念逐漸與「新世界」的野蠻人畫上等號，而自詡為文明世界的歐洲文明便理所當然地與吃人做切割(Avramescu, 2009; Jackson, 1992)；反觀漢文化的情況，由於史官系統的基礎，對於天災、戰爭等事件記載十分完善，在其所引發的吃人事件雖不見細節的描述，可是並不存在被掩蓋的情況，至少在唐朝以前的文獻是如此。除此之外，漢文化也有存在因軍事行動所造成的吃人事件，這方面是迥異於歐洲文明的，而原因也如同上述所提及的，軍事制度與政治交迭的關係。再者，漢文化的吃人並非是全然負面的形象，以岳飛的滿江紅一詞來解釋「...靖康恥，猶未雪。臣子恨，何時滅？駕長車踏破，賀蘭山缺。壯志飢餐胡虜肉，笑談渴飲匈奴血。待重頭、收拾舊山河，朝天闕。」。這首傳唱久遠的滿江紅表達出來的豪氣與吃人的那股恨，在漢文化中是一種正面的力量，與唐代許遠、張巡二人死守的意境十分類似。

在爬梳完了因為缺乏食物才發生的吃人事件之後，我們接著討論在食物足夠的情況

下發生的吃人事件。首先，我們必須先澄清，在進行討論之前，所有文化的發展並無常規、定律，不吃人的文化不一定是對的，將吃人視為罪惡並非是一個研究者正確的態度。

接下來，我們依然來到漢文化的歷史背景，漢書·食貨志·卷二十四中提到「漢興，接秦之弊，諸侯並起，民失作業，而大飢饉。凡米石五千，人相食，死者過半。高祖乃令民得賣子，就食蜀漢。天下既定，民亡蓋藏。自天子不能具醇駟，而將相或乘牛車。」。

簡單的解釋為，秦漢之際民眾流離失所、飢荒連年，米價高漲（一石要價五千），因為沒東西吃，人們互相殘殺而食，人口連失了大半。漢高祖就下令民眾可以互賣子嗣，作為食物，到蜀漢一帶去覓食。部分學者有提出相反的意見，認為文中所指的「子」是「子錢」：劉邦命令中所謂的「鬻子」，是開放給民間富戶自行鑄造錢幣的權力，像是今天的「港幣」一樣（李學勤，1994）。也許大部分人一聽到後者的解釋，便認為將子解釋為貨幣的情況是符合漢文化情況的，這也符合中國文明古國的形象；儘管如此，極重父權的漢朝，家族長具有買賣子嗣的情況也不難理解。無論如何，一昧的合理化、正當化自己的行為對於了解與認識並沒有幫助，而且以國家公權力主導的吃人事件並不是不可能的。

我們看到世界眾多文明中，不少存在由政府主導的吃人行為，其中以阿茲特克古文明較為具體，以下便以此為例。阿茲特克文明是位於南美洲的龐大帝國，主食是玉米及根莖類作物，在蛋白質方面則是火雞、狗及人類。眾所周知，阿茲特克文明有活人獻祭的習慣，而人類也是重要的大型蛋白質來源，其來源大部分是奴隸及戰俘。造成這種現象的原因很簡單，阿茲特克人並沒有馴服並成功豢養任何一種大型哺乳類動物足以作為

蛋白質來源，作為主要蛋白質來源的火雞與狗皆缺乏效率，火雞需要飼料才能將植物轉換成肉；狗則是需要肉類的餵養才可以長成適合食用的。相較起來，豬隻與牛的換肉率遠遠超過這兩者，在損益平衡之下選擇火雞與狗作為蛋白質來源是十分不明智的(Harris, 1985)。在具有帝國型態的阿茲特克來說，龐大數量的奴隸與戰俘來自於戰爭的副產品，供應著帝國龐大的需要，一年 15000 至 250000 的獻祭人口作為食物。當然，一個帝國無法永遠供應如此龐大的俘虜或奴隸，因此當各部落及行政區無法提供時或是不願意提供時，便會起兵叛變脫離帝國。而帝國便會出兵鎮壓，又獲得新的俘虜與奴隸，周而復始，不斷供應中央政府需要的人肉。

以阿茲特克人作為漢文化的類比，並非要解釋生活環境與習慣的相似，畢竟兩者在農業與畜牧業資源是相差極大，而是要自我反思，在將歐洲文明視為進步與先進的同時，是否忽略了歐洲文明才是一種例外。在美洲與大洋洲的文明中，也存在許多將人肉視為戰爭附加價值的看法，在缺乏大型草食動物的情況之下，補充蛋白質資源是十分重要的事情。於 1976 年諾貝爾醫學獎就曾解釋，在缺乏蛋白質的情況之下，新幾內亞高地的原住民食用死去親人遺體的事件，進而導致一種隱性疾病(Gajdusek, 1977)。而在戰爭層面中最早被記載的就是德國海軍遭巴西原住民俘虜時宰殺吃時的事件，之後這個事件被整理成書並引起極大的回響(Avramescu, 2009)。以上種種證據，都顯示出吃人並非是不正常的，相反的，不吃人的文化則是得天獨厚具有豐富天然資源的例外，例如說：歐洲文明。

在吃人這個篇章，我們檢視了世界各的因各種原因導致的吃人現象，也發現身為例



外的歐洲文明，很努力的將吃人與野蠻兩者作出構聯，並企圖與他切斷任何可能的關聯。

受訪者在談到吃人這種行為時，也是不斷以「savage, barbarian (野蠻)」兩詞形容，僅

有一位歐洲受訪者 L 表示，在毫無食物可以吃的情況之下，吃人是可以被允許的，並且

提出了 1972 年安地斯空難的案例作為解釋；另外兩位德國受訪者 D、Mt 則認為，在簽訂契約的情況之下也是可以理解的，這兩位受訪者指的是之前發生在德國的吃人魔事件。

不過在研究者提出，中國古代曾經為了防禦城市，吃掉了城市中大半的人口，受訪者「極

度震驚」，那副表情依然印象深刻。歐洲文明在吃人這個領域，使用巫術(Angyal, 1941)、

野蠻(Avramescu, 2009)這兩種抹黑的手法使之成為一種負面的詞彙，接著營造出自身的

文明性與理性，卻無法掩蓋住其文化中矛盾的野蠻性；漢文化對於吃人一事雖視為負面

行為，但在某些情境與道德理念面前卻是可以接受的，在程度上沒有歐洲文明如此明顯的反抗。

這邊也發現一個有趣的概念，漢文化在討論吃人議題時，往往是以這是否道德作為評斷依據，而歐洲文明絲毫不加考慮的認定這不道德。而評斷道德與否的依據則因人而異，受訪者 Y3 表示：

「如果現在發生空難，我跟另外兩個人在救生艇上，一個人死了，我們要吃他才能活下去，那當然我們是會吃他的。在這個時候，就是比較可以讓人接受的。可是如果為了守一個城市，把城裡的人都吃掉，我寧願出去給的人殺掉。」

受訪者 Y1 則提到：

「這個在道德的程度上是有差別的，如果說他今天吃了這麼多人，可是救了更多的人，我也許會認為這樣好一點。就是在一種程度上，為了生存的話，就勉強可以接受，為了救更多的人，這部分也可以考慮。可是如果為了要獲得蛋白質直接吃人，

就是另一種層次，一種 what the fuck 的程度。就是，我在一定程度上排斥殭屍電影，就是他常常會把活人，活活的把他的腦打開，然後吃他，很可怕。」

在吃人這一種噁心的元素出現時，也許漢文化與歐洲文明都會產生明顯的噁心，可是普遍漢文化受訪者可以接受的範圍，也就是道德判斷的範圍是大於歐洲文明的受訪者。在歐洲文明的受訪者，只有承認，在為了生存的情況，也是唯一的情況，吃人是可以被允許的。而漢文化的受訪者，則會考慮較多其他的情況，就如同先前提到唐朝張巡、許遠二人死守城池的狀況。漢文化可以接受的範圍較歐洲文明的閱聽人廣，而歐洲文明的閱聽人長期將吃人、女巫、野蠻這些負面元素結合在一起，使得吃人在歐洲明顯的被視為一種負面行為，而非中性的行為。而漢文化在較多的情境之下會將吃人視為中性的行為，但絕大部分還是認定吃人是負面的行為。在面對吃人情境時，兩造閱聽人所表達不舒服及噁心的反應也是存在差異的，歐洲文明確實可以使用「感到噁心」來形容；漢文化在程度上較歐洲文明閱聽人低。

## 其他

上述四種可能會引發噁心反映的事物，我們分別針對各項提出雙方文化可能會引發噁心的解釋，雖然解釋可能並非完全正確，但卻不失為一種可能的思考路徑。接著我們將提出，受訪者以及研究者在觀察時發現亦會引發噁心反應的事物，但可能由於情節太過特定或是受訪者情況特殊，無法統一討論，特地於此列出加入討論分析。

歐洲文明的受訪者之一曾經直接的表示「不當對待兒童(children abuse)是最噁心的，而這真的讓我覺得很不舒服」，但受訪者沒有明確指出在何種情境之下的不當對待兒童，而且不當對待兒童地何種行為也未詳述。因此，本人以中華民國兒童及少年福利與權益保障法作為一般準則，歐洲國家之立法狀況可能更為嚴格，但在立法原意與原則是應該類似。兒童及少年福利與權益保障法第 49 條中提到，任何人對於兒童及少年不得有下列行為：身心虐待；遺棄；利用兒童及少年從事有害健康等危害性活動或欺騙之行為...，由於法條繁瑣，本人整理出現實生活中較常出現的類目：忽視、暴力傷害、精神傷害、性傷害。這些情況在本研究所探討的殭屍影視文本中並不少見，我們一一討論到影片中可能會出現的情境，首先有關忽視或是遺棄的情況，在殭屍文本中不少父母親為了求生存會遺棄自己的子女，儘管沒有遺棄也往往會因為食物供應不足的情況下無法餵養子女(Dendle, 2001)；暴力傷害則是多出現在家庭暴力的形式，在影視文本中角色經常出現極度焦慮或是恐慌的行為，這行情緒之下所伴隨的脫序行為是可以想見的(Darabont, 2011)，而語言上的侮辱、嘲弄所造成的精神傷害也多發生在這種情境下；性傷害發生的情境十分類似，處於強大壓力之下的劇中人物，在長期的無性生活之中遭遇到了難得的異性，

會對其產生強烈的性衝動並不難想像(Boyle, 2003)。

在檢視這些在殭屍文本中發生的事件後，我們明白不當對待兒童，或是更明確的說：虐待兒童，是十分常見的現象。這部分也的確有可能會因為違反社會價值與道德引發閱聽人的不舒服，是屬於噁心的最高層級(Rozin et al, 2008)。可是其中的文化差異究竟在哪裡呢？其實在後續的訪談中研究者都有刻意詢問受訪者對於虐待兒童的態度，而所有受訪者都表示其行為的不正當性，但均未出現如同第一位受訪者如此強烈的反應。因此研究者特地觀察此一受訪者的言行與生活背景，在與觀察對象多次出入酒吧與餐廳的經驗後，研究者對於觀察對象有更進一步的認識。觀察對象成長於一單親家庭，小時候父母便離婚與母親同住，感覺得出對父親有些不滿，跟隨母親一同吃素，自主學習空手道，對於自我有一定程度的自律，在德國自由大學修習法律。德國自由大學是德國名列前茅的學校，其程度可能與台大法律不相上下，但其國際知名程度與學術底蘊卻超過台灣大學許多。基於禮貌上的問題，研究者並無太過深入詢問有關家庭關係的問題，但從觀察中可以大致推測，觀察對象與父親似乎相處的並不融洽，在父母親爭執離婚的同時可能也對觀察對象疏於照顧，至於是否存在暴力或是精神上的傷害便不得而知。有鑑於此，本研究將此視為個人因素影響的特殊情況，而非由文化差異所造成的差異解讀。

接著，討論到一普遍存在會引發噁心的物件，但也由於太過普遍，在文化之間感覺不出什麼差異。腐敗、腐爛是殭屍影視文本中常見的東西，不論是殭屍身上的特殊化妝，還是過期的水果、食物，又或者是任何腐爛的屍體都含有這些元素。在前面討論到有關噁心的發展中，說明了噁心與演化機制的關係，為了避免人類接觸存在可能威脅的致病

體，會對這些威脅產生噁心反應，使得人類會主動遠離這些可能的威脅(Rozin et al, 2008)。

而腐壞就是最具體的一種威脅，大部分腐壞的東西對於人體都不是完全無害的，雖然說許多文化中存在使用微生物或是黴菌幫助腐壞的食譜，但面對單純的腐壞，閱聽人還是無法克制地產生噁心的反應。

以上，本章節已經列出了四項訪談對象們認定會直接產生噁心反應的物件，而在反應的強烈程度中也因為文化差異的關係呈現出不同，像是對於內臟以及吃人歐洲文化就呈現比較強烈的噁心反應；鮮血與屍體則是漢文化的反應較為激烈。而本研究也提出了可能形塑這些噁心反應的可能原因，這些可能的解釋則根據飲食習慣、宗教制度、藝術、軍隊制度、喪葬禮儀、經濟方式、生活習慣找出隱含其中的脈絡，並試圖完整的解釋其可能性。此外，也在最後提出與文化較無關聯所產生的噁心反應的虐待兒童、腐敗作註解，以免缺乏普遍性的噁心反應物件。

## 第五章結論與限制

### 「噁心」

本研究的問題意識：漢文化與歐洲文明的閱聽人，在面對殭屍影視文本中的內容時，有哪些元素、物件會產生噁心的反應？而產生的原因又各自為何？在冗長的研究過程中，我們確實發現了許多會產生噁心反應的物件，像是：腐爛、鮮血、內臟、屍體、吃人、虐待兒童。而這些物件在不同文化的閱聽人之中，有些呈現一種普遍的共同反應，像是腐爛；也有些物件，是在某種特定的生長情境中，才會被引發出特別明顯的噁心反應，像是虐待兒童；也有不少物件，在歐洲文化的閱聽人中呈現較強烈的噁心反應，像是吃人、內臟；而剩下的物件，則在漢文化之中，被引發更強烈的噁心反應，鮮血與屍體便屬於這一類。

在確定了會引發噁心的物件之後，如何解釋這種噁心反應的觸發便是下一個難題，我們針對各物件進行不同的解釋，而在解釋上，我們傾向於從歷史文化的角度出發，而非是電影抽象的概念。針對血的部分，我們分別使用，基督教規範、飲食習慣、現代衛生觀念、民初的東亞病夫想像作為解釋；內臟的部分，則採用，宗教信仰、君權與神權的鬥爭、歐洲文明與蠻族的關係來解釋；屍體的陳述，就偏重於，喪葬禮儀、靈魂與輪迴、禁忌、美術觀念、攝影技術這些來解釋；最後的吃人，我們使用，飲食習慣、宗教倫理、軍隊制度、文明價值去理解。使用大量龐雜的歷史事實與數據去解釋這些可能引發噁心的元素，可能無法完全的涵蓋所有的可能性，但是至少提出了多種可能的解釋。

表六：歐洲文明與漢文對殭屍文本的噁心反應差異與可能原因

	歐洲文明	漢文化	類似原因	差異原因
血	一般	強烈	飲食習慣	宗教因素(歐)、衛生觀念(漢)
內臟	強烈	一般	飲食習慣	宗教因素(歐)、文明與野蠻(歐)
屍體	一般	強烈	生命的威脅、腐爛	喪葬禮儀(漢)、靈魂與輪迴(漢)、美學概念(歐)、攝影風尚(歐)
吃人	強烈	一般	飲食習慣、宗教倫理	軍隊制度(漢)、文明價值(歐)
腐壞	一般	一般	生命的威脅、氣味與死亡	

對於血的噁心反應，本研究推測漢文化中對於衛生習慣的過度要求會導致對不衛生的血液產生較多的噁心反應，在宗教力量逐漸消退的歐洲文明中，對於禁止食用血的規範則逐漸被淡忘；而內臟的噁心反應差異則來自於歐洲文明對於文明與野蠻的矛盾，這種矛盾使得歐洲人民寄望與野蠻做出切割，形成了較劇烈的噁心反應，在飲食習慣上則與漢文化無太大差異；屍體的噁心反應則因為漢文化對於屍體與靈魂的連結引發較強的噁心反應，反觀歐洲文明對屍體的中性化，可以看出兩者對於屍體的好惡；最後是對吃人的噁心反應，由於軍隊制度以及過去天然災害所形成的習慣，使得漢文化對於吃人有較多的容忍空間，而歐洲文明則因為堅持文明與野蠻的對立，堅守基督教文化的價值對於吃人一直抱持反對的態度，使得歐洲文明對於吃人產生較強的噁心反應。

從上述的解釋，我們對於漢文化、歐洲文明對於引發噁心的原因有了些基礎的認識，可是我們還是必須回過頭來檢視本研究在噁心這個部分可能會存在的缺失。首先，本研究使用噁心的概念，是根據人類演化及認知心理學的綜合觀點(Rozin et al, 2008)，在

人際關係、社會價值與道德中也各有不同的階層討論到，也是大部分學者主要的引援定義，乍看之下無堅不摧的文獻探討卻還是存在問題。這個問題，是因為在一般閱聽人的「噁心」這個概念，其實是相對狹隘的，而非像學者們認定的噁心其實非常廣泛，從認定某些東西不可口到違反重要社會道德規範都是噁心的範疇。像是，從不喜歡吃茄子一直擴展到認為亂倫非常不適當，這麼廣泛的定義，其實是與現實社會中的閱聽人所脫節的。由於學界中，我們不斷探討噁心的概念、起源、機制這種追本溯源的想法，我們也許找到了許多源自於噁心的反應，可是我們忽略了在分辨這些不同的差異時，閱聽人已經替這些不同的感受各自定義了。簡單的說，難吃、不舒服、不可思議、難以接受、想吐...，在非語言的，皺眉、眯眼、想吐、胃酸上湧、頭皮發麻、身體發癢...，這些東西都可能是噁心的反應之一，但又沒有任何一種是判定噁心的絕對標準。想當然爾，本研究也不希望使用認知心理學那種忽略人性的機械判斷方式，那種類似古典制約的刺激反應邏輯並不適用於本研究，應該說認知心理學的機械判定還是屬於封閉的實驗法研究類型。

因此，本研究在進行時，遭遇到許多研究者必須自行判斷是否為噁心範疇的情況，以本研究採用的噁心定義最為依據，不過在判斷上還是有可能會出現誤判，當然研究者的因素占絕大部分。儘管如此，研究者還是以參與觀察這種較為客觀的觀察行為去認識觀察對象與受訪者，希望減少研究者在其中的不確定影響。

除了在噁心的定義上存在學術界與閱聽人的差異，此時也必須要討論到噁心，或 disgust 之間的語言差異。由於研究者本人的習慣語言為中文，英文則為進入國中之後才



學習的第二語言，在熟悉程度及掌握上確實存在差異，簡言之，研究者英文不好。研究者英文程度一般，高中時曾至英國當交換學生一年，研究所時再度成為交換學生，英文能力普通。因此在與許多歐洲受訪者討論或是日常生活的觀察中，的確會存在雙方英文無法溝通的情況，並非全然是毫無滯礙的流暢討論，這個部分必須要誠實表達。但也由於受訪者為歐洲國家人民，對於溝通上的障礙已經習以為常，畢竟歐洲國家語言各有不同，而在基礎教育上也會多方學習他國語言，因此在一方語言不同的情況下，歐洲受訪者很習慣會主動切換成另一種語言，當無法找出共同語言時，也會試圖找出可以溝通的方式。在禮貌上，歐洲國民也很正常的可以理解，台灣人學習中、日、韓、英文是正常的，缺乏德、法、西、義文語言能力是可以理解的。由於歐洲多國、多語言與均勢的概念根深蒂固，溝通上的障礙很容易被接納、克服，僅以法國為一例外。法國的部分，訪談對象在日常生活與訪談時並無出現溝通上的困難，但訪談對象也有表示法國國內或是其他國家法語區的居民，確實習慣以法語為主要語言而排斥其他語言。

最後，我希望回到噁心的核心進行討論，表達出本研究對於噁心這個概念的學術貢獻。許多受訪者都表示，看到一些會引發噁心反應的元素時，似乎有一種被提醒「生命的易逝性」的感覺，即是產生了一種具體的威脅，一種隨時也會邁入死亡的感受。在這個部分，噁心與焦慮、恐懼三者又回到切割不開的威脅之中，畢竟三者都是根據威脅做出反應的機制(Öhman, 2008; Rozin et al, 2008)。可是在噁心之中，存在一種額外的特性，那便是同理心(empathy)的出現(Coplan, 2004; Hall & Bracken, 2011; Vaage, 2010)。本研究發現，部分的研究對象會將自身投射到噁心的元素之中，文本中存在的噁心客體，其實

在閱聽人心中很容易將自身轉變為噁心的主體。

因為噁心元素的主體，大部分是影視文本中的受害者，而受害者較容易引發同理心；反觀恐懼或是焦慮元素的主體，大部分是文本中的反派角色，較不會產生同理心。就如同，你可以很容易對一個鮮血淋漓的受害者產生同情心，卻不會對一個頭戴曲棍球面具的殺人魔產生同情心。在恐懼的反應之中，閱聽人大多是對受害者產生同理心，而非是造成威脅的主體。而同理心的形成建築在心智理論之上(Theory of mind)，閱聽人將自身投射到文本中的角色之中，而角色引發了噁心的元素之後，例：斷肢、流血、臟器外露，閱聽人將這種威脅視為自身的威脅，除了對於角色產生同情心之外，也同時產生了噁心的反應。因此，在噁心、焦慮與恐懼三者的機制之中，本研究建議可以將同理心視為可能的辨別因素，藉以釐清這三者的關係。

而在噁心與殭屍影是文本之中也存在一個問題，受訪者普遍可以回想第一次他們看的殭屍文本，而對於第一次看的反應、震撼也可以明確的表達。在經過了一次次的大量暴露在殭屍影視文本之下，閱聽人也明確的表示，對於這些感覺逐漸的消失，他們不得不開始從其他地方找尋刺激。受訪者 Y3 的說法「第一次看到那個血噴出來的時候，我整個人嚇傻了，因為那個情境鋪陳的太好了。可是後來看多了之後，就沒有那麼反感了。」。閱聽人對於殭屍文本中噁心的反應，隨著大量暴露在類似的情境之下，逐漸的平復了。這個部分與陽明大學解剖研究所的受訪者所表達的較為類似，受訪者 X4「第一次進解剖教室當然會怕怕的，而且那個味道又很重，不過後來上久了，也慢慢習慣了。」對於噁心或是任何生理反應的習慣都是可以預期的，而喜歡殭屍影是文本的閱聽人，久而久

之會慢慢習慣這些噁心的反應，進而從中找到影是文本中的樂趣。而許多不喜歡殭屍影是文本的閱聽人，則是因為無法跨越這些噁心的反應而無法體會其中的愉悅。

### 歐洲文明

從研究分析結果發現，歐洲文明處在一種矛盾的狀態，這種矛盾的狀態拉扯著歐洲的國家、人民、意識。歐洲的文明主要承襲於希臘羅馬文化，歐洲文明視為根源的理性思辨、邏輯推演、民主制度...這些東西都來自希羅文化，於是在其後的神聖羅馬帝國，託付著其文化的期待。由不斷追求神聖羅馬帝國正統繼承的一系列戰爭便可以理解，神聖羅馬帝國的象徵意義對於歐洲人民來說有多麼重要，而在神聖羅馬帝國覆滅之後，法國第一帝國宣稱擁有神聖羅馬帝國的的正統性；而德意志帝國更認為自己是神聖羅馬帝國的繼承帝國。許多亞洲人無法理解這種追求正統性的狂熱究竟為何，這很正常，畢竟漢文化中的朝代、帝國觀念並非如此。漢文化之中，朝代的興替大多是全面性的，是一種權力結構的完全替換，如果替換不完全，往往將導致帝國的滅亡。舉例來說，清朝入主中國之後，原先的掌權者一派，也就明朝的皇親國戚，是全部都被追捕殺害的；宋朝統一中國之時，也是將唐朝末年掌權的節度使們全部殺害，朱元璋大殺功臣的故事就不再贅述了。而魏晉南北朝之間的諸多朝代，便是因為與舊有權力貴族的關係出現問題，才導致了滅亡，隋朝被同樣身為關隴集團的唐朝李氏所取代便是一個例子。漢文化中，權力集團的大清洗是常見的，新的掌權者永遠可以找到或是創造出新的正統性。

反觀歐洲文明，自從黑暗時期過後，歐洲各地的統治貴族們發展出一套漢文化無法

理解的運作模式。首先，貴族都是具有血親關係的皇室，無論血緣遠近任何貴族都可能是潛在王位繼承人，因此貴族的血脈就是最重要的資產。接下來，歐洲的戰爭行為其實是貴族之前權力與金錢的角力，但是這種權力關係很容易被聯姻迅速翻盤，因此不能小看歐洲聯姻王室血緣的威力。最後，在民族國家出現之前，國家、王國的概念非常複雜且模糊，並非漢文化的我們可以簡單理解的，相反的，王室的血緣倒是相對的簡單。有了以上三種概念，我們來看幾個例子，哈布斯堡王室、波旁王室、韋廷王朝。哈布斯堡王室，是奧匈雙元帝國的骨幹，藉由聯姻關係組成的龐大帝國，但其權力絕對不只壟罩奧匈帝國，在荷蘭、比利時、西班牙、義大利、薩丁尼亞、部分德國境內都是其領地，一直到西班牙的王室絕嗣之後才逐漸凋零；波旁王室，在哈布斯堡王室之後入主西班牙，便將原本限於法國的影響力一路帶到西班牙、義大利、西西里、那不勒斯、盧森堡，直到法國大革命後才正式落幕；韋廷王朝則是發源於德國薩克森的小貴族，也因為姻親的關係獲得比利時、葡萄牙、保加利亞的統治權，最後藉著阿爾伯特親王入贅英國王室鼎鼎有名的維多利亞皇后，搖身一變成為英國溫莎王室正統繼承人。由上述三個例子，我們了解歐洲的國家觀念其實是無法與漢文化類比的，表面上的國家，在背地裡其實是貴族與王室間合縱連橫獲取權力的手段。對於這群貴族來說，正統性所代表的繼承權與王國屬地是強而有力的資產，現代國家的概念其實是非常新潮的概念，這種強制框選出一個國家的想法在目前看來，切割出不少多語言區帶來的困擾其實是不明智的。

也因此，在現代國家概念出現之後，後續出現的拿破崙帝國、巴黎和約、維也納合約、第一次與第二次世界大戰、凡爾賽合約、波茨坦協定，使得歐洲人民希望在歐洲大

陸上可以呈現一種「均勢」的狀態，勢均力敵的平衡可以有效的避免更多戰爭的出現。而不論是羅馬帝國、神聖羅馬帝國、哈布斯堡王朝這些龐大帝國的出現，都反映出歐洲人民其實是希望在背後存在一個龐大的、榮耀的、正當的大型政治體，不論是根據宗教還是王室的力量。此時，歐洲聯盟便應運而生。在現實層面上，歐洲人民恐懼 20 世紀發生的兩次世界大戰，也對拿破崙的鐵蹄記憶猶新，因此希望可以藉著歐洲各國的均勢相互抗衡，避免更多的戰爭出現；而在理想上，羅馬帝國的榮光已經根深蒂固的存在歐洲人民的心中，神聖羅馬帝國與異教徒的決戰還時時提醒他們榮耀上帝，這種對於一個純粹的正義、善良、美德的追求，還是渴望一個令人尊敬的政治體出現。這種矛盾在歐盟最近慘不忍睹的表現中得到緩解，表現不佳的歐盟促使歐洲人民又回到渴望均勢的狀態，對於過去美好時光的渴求，也許只能緬懷了。

而在均勢之中，各個國家的成立與劃分一直都是個問題。對歷史不陌生的人都知道，在民族國家的形成之間或者說民族與國家這個問題開始出現之際，歐洲接連發生了一、二次世界大戰，如果真的要歸咎的話，將民族國家當作一、二次世界大戰的潛藏原因也不為過。歐洲學生們對於民族國家的疑問及國家的組成這些概念深深著迷，似乎只要找出其中的癥結點就可解開歐洲 60 年來發生的所有問題。德國看似團結實際分裂的聯邦制度，國內各個邦的貧富差距與截然不同的法規制度；西班牙內部期望獨立的巴斯克人，不希望承擔西班牙政府的財政赤字；克羅埃西亞不斷發生的種族仇殺，就如同巴爾幹半島的民族問題縮小版；想要脫離聯合王國的蘇格蘭，甚至講著完全不同語言的天空島民。歐洲雖小但還是有許多不同的種族與文化差異存在，在 20 世紀初期紛紛成立民族國家

的時候，所潛藏的問題在後續的一個世紀不斷爆發，大帝國的崩毀在當時被實為是文明與民主國家制度的象徵，而在鄂圖曼土耳其帝國倒下之後，卻引發生更多更多的問題與困境。對於民族國家的困惑，對於大一統帝國（羅馬、亞歷山大、神聖羅馬...）的緬懷，所形成的矛盾是複雜且難解的。

對於視希羅文化為正統的歐洲人，這種回不去的崇古情節是強烈的，相反的，漢文化在民國初年遭遇到的一切否定儒教思想的事件，以及後續的文化大革命，從思考模式進行的全盤西化行為，已經失去了這種崇古情節，嘴巴上說說五千年歷史的漢文化，其實在思考邏輯與世界觀上已經被歐洲文明大量取代。而歐洲自視為「文明」的概念，也創造出相對野蠻的客體，前面的章節也提到這種存在於文明之下的野蠻事實，基督教思想也隨之鼓動隱瞞野蠻的事實，使得野蠻與文明的對立性更加強烈。代表希臘羅馬文明與基督教思想的，理性、思辨、文明這些特質；被視為對立的，不理性、野蠻、未開化這些特性，這種毫無模糊地帶的二元性是根著於歐洲文明的。雖然說在學界上已經出現反省的想法，可是對於一般大眾來說，現代國家與文明就是以自己為標準去衡量其他野蠻國家的這種心態還是普遍存在。

將前面的內容總結一下，歐洲文明是矛盾的，在國族意識上歐洲是寄望過去羅馬帝國的榮光的；在現狀上又希望均勢可以保存各自的文化與特色，歐洲聯盟的出現是面對全球各方崛起的不得不選擇，但在各方面無法達到要求的歐洲聯盟又難以令人滿意。歐盟的區域發展政策及各自文化保存之間的相碰撞便是一例，在面對觀光客的態度時可以很明顯地察覺到，歐洲國家對於韓國及大陸觀光客是想要拒絕卻又不敢拒絕的。對於文

明與野蠻的矛盾，在前一章節也花了很多時間解釋，歐洲民族對於希羅文化的崇敬，以及自身傳統文化的態度。在本研究中，許多與噁心相關聯的物件，都是不文明、野蠻的指涉物、代表物，而這些違背文明這個核心概念的物件引發了歐洲人民的不適與不悅。

### 漢文化與反思

漢文化在經歷了清朝末年的動亂與民國初年的革新之後，對於傳統文化的捨棄以及西方思想的引進都是大幅度的，是一種發自內心的改變。許多儒教的價值與思維模式被遺忘，取而代之的是西方科學思想的邏輯理性思考，這些東西已經悄悄的占據了我們的思維模式，傳統的一些文化只能藉著習慣或是風俗留下來。但這些留下的習慣或是風俗，還是具有強大的力量，像是輪迴與因果報應的觀念、萬般皆下品唯有讀書高的態度。這些根深蒂固的傳統價值與習慣在我們使用西方體制與邏輯判斷時，不斷會出現斷裂，而在一片不可逆的西方思維邏輯論證之下，舊有的傳統價值必不斷被揚棄。簡單的說，一旦出現某些問題時，大家較少去質疑民主制度、科層體系、理性思考出了哪些問題，而是會選擇，大家坐下來「理性」的使用有「邏輯」的方式「溝通」處理這個問題。這邊並沒有要反對理性、邏輯這些觀念，只是我們在使用這些「文明」的方式來處理時，是否已經完全拋棄現在被我們視為「野蠻」、「不文明」的傳統思維。我覺得很自責，我從小接受的教育是西化的教育體制，沒有上過私塾，沒有讀過四書五經，對於所謂傳統的教育與文化我無法產生連結，反而是經過了多年在國外的經驗之後，才了解我們已經背離所謂的文化、傳統太久太久了。

我們回顧過往的歷史事件，發現無法認同很多作法，發現無法理解這些做出決定的

人，背後所顧慮的東西究竟是什麼。我們在一片西化的經驗之下，對於原先根著於漢文化的思維方式，竟然已經出現斷裂。慶幸的是，有些忠孝節義的故事，有些禮義廉恥的美德，我們還能記著，但在持續理性的批判思考之下，會不會有一天，我們會開始質疑那些我們從未質疑過的東西。理性批判無罪，但我們切斷漢文化的價值體系是不對的，文化應該是要多元發展，而不是使用一種價值觀去解釋每一種文化，邏輯也沒有辦法解釋所有的事情。也許有些離題，可是在翻找過去有關漢文化相關的文獻的時候，在對情境與脈絡了解之後，往往還是無法理解的情況不在少數，這些用邏輯思考無法得到答案的東西，必須明白漢文化的價值觀念才能迎刃而解。

面對漢文化時發現的那種斷裂，也許是我們這幾代人的共同困境，也許前幾代人面對帝國主義列強入侵時也有過。漢文化不會完全消失，但發生的這股斷裂會一直存在，文化會繼續發展、成長，總會慢慢變成一個新的模樣。而我們不得不不斷重新檢視當時造成這股斷裂的西方文明，究竟是怎麼樣改變了這五千年的大帝國，不然這一個傳統漢文化與現代漢文化的斷裂性是無法解釋的。

在文化的斷裂出現之際，我們了解到這種斷裂與對西方邏輯思想的適時介入是有極大關聯的，一但我們開始使用西方的邏輯思維思考的同時對於傳統和文化的了解也就越模糊。也因為文化的斷裂與不瞭解，我們對於西方邏輯思想的追求也更為強烈，這種情況就像杜鵑鳥失去了築巢與扶養雛鳥的能力，便利用其他鳥類的巢作為延續後代生命的唯一方法。漢文化對於築巢與撫育雛鳥的能力已經消失了，取而代之的是對西方文化的大量接收與利用，而這種依賴也迫使漢文化必須依存其他文化體（西方文明）才能形成



一個完整的文化體延續，儘管這新的文化體結合兩者的特性，在本質上確實與傳統文化呈現不小的差異。

### 研究對象

在研究結束之際，我覺得有必要來討論一下本研究的研究對象們，以免研究對象們的真實面孔在研究中缺席了。首先我想談一下漢文化的研究對象，就如同研究方法上面說的一樣，主要可以分為三大部分，一部分是殯葬業者，另一部分是陽明大學解剖所的在學學生。在殯葬業者的部分，所代表的是對於傳統文化與喪葬禁忌了解較多的代表，裡面的員工大部分都是高中學歷畢業後便進入這個行業，在社會上也會被認定為教育程度不高的中低階級。這個階級在社會上是不受重視的，而由於工作內容的緣故，這群觀察對象相對起來是更不受重視的一群人。有趣的是，在平時，這群人是熱情的、極具鄉土味的、豪氣的；但是在工作或是訪談時，你會看到這一群人，拿出專業的態度，細心的跟你解釋每個禮儀的步驟、細節、意義，即便是最支微末節的小地方，他們也會戒慎其事的處理好。某種方面來說，他們是具有這方面專業知識的相關祭祀人員，但是在行為上卻完全看不出來掌握權力者的階級意識，謙和的不可思議。在言談中，可以感受到研究對象對於往生者與家屬的尊重，尤其是那種日常態度與專業態度的轉換是讓人尊敬的。

反觀陽明大學解剖所的在學學生們，可以明顯的感受到一種階級意識的存在。在衣著上，可以發現這些受訪者都是過著衣食無缺的生活，而且生活水準比起之前殯葬業工作人員來說高了許多，這些「學生」們花在治裝上的費用也許超出我們的想像；言行談

吐之中，我們很迅速地會認為這些對象會被分類在有家教的那一群人，這些對象談吐適宜，不忘使用敬語跟敬稱，不斷使用「學長」兩個字招呼我；在對話中頻頻提到「身為醫療人員」、「醫療人員的專業」、「這是為了患者著想」，受訪對象是打從心裡認為他們是具有專業技術力的階級，而非普遍的大眾。舉例來說，討論到有吃過何種食物，其中一位受訪者表示小時候曾在台東家鄉吃過蚱蜢，蚱蜢本是傳統農業生活中補充動物性蛋白質的一種方式，並不足為奇。可是在一旁等待的受訪對象紛紛露出厭惡的表情，而受訪對象自己也迅速的回應說，那是小時候在南部鄉下的情況，似乎是保持著一種「獵奇」的態度去面對；此外，言談之中注重邏輯性的陳述，以及大量使用「理論上」、「定義上」、「假設」這些知識性的用詞。在與傳統文化的連結上，這兩部分的研究對象，分別代表著兩種極端，一種是有大量的了解與認識；另一種希望可以與傳統文化切割。

原先選擇這兩部分的研究對象是希望一方面可以獲得傳統文化、禮俗與禁忌的相關知識，另一方面訪問有大量接觸屍體經驗的受訪者。但沒想到，在學學生接觸屍體的態度與情況一般人的情況差異太大，在與傳統文化切割的西方醫療體系下訓練出來的學生，面對屍體時所呈現的專業態度與一般人接觸屍體的狀況是截然不同的。將屍體視為「大體老師」的態度，是將傳統上屍體與其延伸的概念作切割，只留下生理物件的純粹性。屍體中任何有關靈魂、鬼魅、噁心、恐懼的元素都被抽離，在福馬林氣味的陪襯之下只剩下單純的生物死體，切割、檢視、縫合這些手續變的制式化又嚴謹。但學生們對於現代衛生習慣的理解，還是給予了很多需要的協助。

接著是有關歐洲研究對象的部分，歐洲的研究對象裡面有可以分為，觀察的以及訪

談的部分，當然其中也有兩者皆是的。大部分這些研究對象都是來到比利時的交換學生們，但歐洲的交換學生在意義上跟台灣的交換學生不太一樣，台灣的交換學生往往給人一種願意嘗試、獨立、勇敢進取的形象，這是因為在台灣交換學生的資格或是交換學生的負擔比想像中困難。反觀歐洲的交換學生，由於地理空間的問題很容易被克服，而且在語言溝通上幾乎沒有障礙，交換學生是一種十分平常的行為。通常一個班上會有一半甚至更多的交換學生，開車兩個小時就可以到另外一個國家讀書的情況很正常，因此我們不應該將台灣視交換學生為特別的這個臆測加諸於歐洲研究對象身上，他們就與你我一樣沒有差別。

除此之外，也必須導正對於學生觀念的看法。在台灣，確實學生是一群非常特定的族群，可是在歐洲之中，大學生與研究生的概念並非如此。舉例來說，某位研究對象，在進入大學之前，他在幼稚園擔任老師（也許是輔導員的身分），這位奧地利的研究對象是工作過後重新回到大學讀歷史科系；當地研究生許多是工作許久之後，在三十多歲的年紀回到學校，要回家照顧小孩的大有人在。我們在觀察他們的同時，不能以台灣教育體制下的學生去做判斷。歐洲研究對象並不是特殊的，台灣的學生也不是特殊的，在對於文化做研究的態度應該了解到每個文化都是不同的，唯有去了解、認識才能明白背後的原因。

談論完了一般歐洲研究對象的身分，研究者也發現在態度上，也有一些可能會影響研究結果的因素。從文獻探討的部份我們知道，本研究討論的殭屍概念是源自於海地巫術，並經由美國文化的修改調整，但對於一般人來說，殭屍算是美國土生土長的怪物。

對於我們大部分的歐洲研究對象來說也一樣，殭屍是來自美國的一種怪物。而大部份歐洲人對於美國都有一種既定印象，這種刻板印象就如同我們認為日本人都很拘謹、很色一樣；歐洲人認為，美國人很「crazy」。這種形容其實是一種中性的概念，既不負面也不正面，大致是認為美國人的行為與思想上都比較激烈。舉例來說，互相擁抱作為打招呼方式是比較美國人的行為，在歐洲還是以握手或是親吻臉頰較多；在喝醉酒後會發生的行為也是美國人比較誇張，歐洲同學頂多就是打鬧嬉戲。相對起來，歐洲人是較為拘謹的看待美國人的脫序行為，這是一種文化上的優越感，在態度上認為美國是新生的、稚嫩的、需要被規範的。這種態度也影響到歐洲研究對象對於殭屍這種影視文本的看法，很多文本中出現的情節、橋段，會被視為不可思議，難以理解的。也因此訪談過程中，時時會聽到會於文本內容不合邏輯、不切實際之類的抱怨。這部分也是閱聽人中因為文化可能會存在的偏差。

在研究對象最後的部分，提出有關於研究對象的性別部分做檢討。本研究所探討的漢文化與歐洲文明的閱聽人在面對殭屍影視文本時所產生的差異解讀，此時我們討論的研究母體，除了漢文化與歐洲文明兩文化體的背景之外，還存在另外一種身分，就是研究對象必須同時身為閱聽人，而且是觀看殭屍影視文本的閱聽人。本研究的研究對象主要為男性，在樣本上缺乏女性研究對象，這也反映了觀看殭屍影視文本的閱聽人中，女性閱聽人在比例上的不足。儘管樣本可能確實的反映了母體的情況，但我們還是面臨了研究核心的可能悖論。由於本研究的核心是在觀察兩造文化背景閱聽人在面對噁心元素時的反應與可能原因，噁心的機制還是主導著整個研究的重心，在噁心的機制之中噁心

反應的存在就是一種應該要避免的現象，如何遠離這一類的威脅也存在噁心機制之中。

而這些選擇接近觀賞殭屍影視文本的閱聽人，便是主動接觸噁心威脅的閱聽人，這個弔

詭的行為是否也與噁心機制相違逆？這些不自然的閱聽人是否真的是本研究真正需要

的閱聽人呢？在面對兩方的選擇：有收看殭屍影視文本的閱聽人、會迴避這些噁心威脅

的一班閱聽人，研究者究竟應該選擇何種作為主要的研究對象，這是個值得深思的問題。

但從本研究所選擇的研究對象看來，應該不難發現，研究者認為不論觀賞殭屍影視文本

這個違反噁心機制的行為是否正確，其存在已經是一種既定的事實，既然如此，此一現

象背後必定有其意義及其原委。儘管本研究並非著重在閱聽人觀賞殭屍影視文本的原因，

但還是希望有後續研究可以針對此一部分作深入討論。

### 結語與總論

本研究本著傳播學的閱聽人傳統，探討不同閱聽人接收相同文本時的差異解讀，進

而解釋閱聽人如何解讀的可能原因。選擇的不同閱聽人分別是，歐洲文明閱聽人、漢文

化閱聽人；文本的選擇則是殭屍影視文本；解讀的重點則放在閱聽人引發噁心的反應及

如何引發。在使用參與觀察與訪談兩種研究法的協助之下，發現了四種會引發雙方閱聽

人產生不同程度反應的噁心物件，再分別去推論雙方閱聽人可能的解讀方式。本研究找

出了這四個可能的物件，但缺乏實際的量化數據佐證，未來的研究希望可以補足這個空

缺，並將不同閱聽人的反應強度也加入討論。而本研究對閱聽人解讀所做的推論部分，

在概念上也希望有後續的研究可以與之對話，避免流於片面說詞。以下將針對本研究的

四個主要的研究貢獻與限制加以說明：

#### 一、費斯克的傳播符號學與解讀

在理論驗證與討論的部分，本研究服膺學者費斯克的觀點，認為閱聽人會依據自身經驗與生活環境解讀文本，而非如同法蘭克福學派認為文化工業的全面宰制。因此，本研究使用的是文化工業中被視為核心工具或手段的電影(Adorno & Rabinbach, 1975)，以阿多諾、霍克海默兩者為首的法蘭克福學派相信在電影強大的影響之下，閱聽人被灌輸滿滿的主流意識形態霸權，毫無招架之力。而電影的選擇上也是以主流電影為首選，但究竟如何定義主流電影呢？其實美國文化與美國生活方式已經形成了現今社會的主要意識形態(Hobsbawm, 1998)，我們都不知不覺的習慣上穿牛仔褲、吃麥當當、喝可口可樂、聽西城男孩、看好萊塢電影...，世界上大部分接觸到流行文化的一般大眾都難以抵禦這種意識型態的入侵。而好萊塢電影對於全球都有強大的影響力量，而台灣更因為特別的歷史因素與殖民關係，使得台灣與好萊塢電影之間存在難以割離的關係(魏玟，1999)。由上所述，選擇好萊塢電影作為本研究的文本類型是絕對必要的，而該選擇好萊塢電影的何種文本類型是對漢文化與歐洲文明閱聽人來說較為適切的呢？為了要驗證本研究所支持的論點，必須選擇與兩種閱聽人生活經驗存在巨大差異的電影類型，由此看來美國特有文化的殭屍文本類型應該是較為合適的。先前對於漢文化與歐洲文明中類似殭屍形象的文獻爬梳也並無發現有類似的文化傳統，而在殭屍影視文本的文獻整理中發現，殭屍是一種根源於海地巫醫文化但經過美國文化重新培植改良的「新文化」。

這種新文化的使用，是為了避免漢文化與歐洲文明產生任何可能的文化接近性 (Straubhaar, 1991) 影響，確實，所有的受訪者都部會認為殭屍的概念是根源於自己的文化，面對殭屍這一概念都認為是一種外來的存在。由此一來，我們也可以斷定，選擇殭屍影視文本成功的將會造成影響的文化因素抽離，使得閱聽人可依據自身的文化背景與生活環境來解讀文本。在雙方閱聽人的解讀上，我們確實找到了許多的不同，尤其是在形成噁心這個反應的部分，本研究發現漢文化與歐洲文明的閱聽人在各種情況下所引發的噁心程度的確是不同的，雖然缺乏具體的量化數據佐證，可是根據訪談的內容我們可以得知，其中的差異是顯而易見的。因此，本研究發現，在比較文化相關的研究中，應以第三方文化做為比較的依據或是基準，以免文化接近性造成研究結果的偏差。

學者費斯克的觀點，漢文化與歐洲文明的閱聽人都表現出了不同的解讀方式，而非像法蘭克福學派學者們的觀點，閱聽人是被宰制的一群對象。在本研究的觀察對象與受訪者中，他們對於文本的解析是根據自身的生活經驗與文化習俗甚至是人格特質，並非像法蘭克福學派所認為的毫無招架之力。不過這部分也存在細小的瑕疵，學者費斯克是以符號學製碼與解碼的觀點入手，認為在解碼的過程是存在閱聽人根據自身生活經驗、文化習俗去解讀的空間，這個空間在本研究的結果之中確實是成立的。但法蘭克福學派所關心的意識形態雖也隱藏在文化的脈絡之下，但其關心的部分則以價值觀念的巨觀為主，雖說兩者皆是以文化為核心價值但在切入的角度卻造成了兩條不相交的偏斜線。單純使用費斯克的觀點以及本研究的結果來反駁法蘭克福學派對於電影文化工業對於意識形態的灌輸是有些不足的，如果可以加入文本的分析並討論意識形態的傳達與接收差

異，這將對於費斯克與法蘭克福一派學者之間的爭論提出較好的解析。

為此，我們回到費斯克的思想脈絡之中，針對其對於符號的看法做討論。費斯克之於符號學的看法，是承襲索緒爾的歐洲符號學，其中對於變動的符號意多有著墨，而討論到慣例 ( convention ) 時，認為符號是具有慣例特性的。所有的慣例都是必須經過學習的，而這種學習也對該符號創造 ( 協商 ) 意義，不具有慣例特性的符號是私人的、無法傳播的。慣例的形成是大量仰賴生活環境與文化背景的，符號使用者依照自身的生活經驗判斷符號意義，再根據自身的想像去使用符號。而慣例的形成就是造成本研究核心問題的原因，歐洲文明的閱聽人在形成某些慣例時會因為其文化背景與生活環境與漢文化存在不同，所形成的符號慣例也有所不同。當本研究的閱聽人、受訪者在接觸相同的符號時，因為不同的慣例會對符號產生不同的解讀，這種差異的解讀不同於廣播符碼與窄播符碼所造成的歧異解讀，也並非閱聽人有意識地對於文本中意識形態的主流、協商、對抗解讀，而是在符號的理解上存在根本的差異。

## 二、閱聽人與殭屍影視文本的關係及困境

而在閱聽人的解析之外，本研究也認同學者先前對於閱聽人與文本之間的距離關係，尤其是針對恐懼、焦慮與噁心的情緒部分(Carroll, 1990)。閱聽人在接觸這些影視文本的同時，所感受到的情緒與現實狀況是類似但不相同的，恐懼、焦慮、噁心三者都必須在存在威脅的情況下才會發生，而這個安全距離之內的情境「電影」、「電視」，限制了威脅存在的真實性，換句話說，閱聽人是在一個安全的情境之下體驗威脅(Cantor, Bryant&



Vorderer, 2006)。這個閱聽人與文本之間的距離感，在電影剛發明時是存在的，這也解釋了為什麼人們在觀賞「火車進站」時驚恐的跑出觀賞場的。但隨著電影的普及，及一般大眾對於電影的認識，大部分的閱聽人都瞭解到影視文本是一種再現的呈現方式。而在觀賞恐怖電影或是殭屍影視文本的同時，閱聽人在意識中清楚的了解，文本中所發生的故事與情節都是杜撰與虛假的。這一股因為電影劇裡所產生的安全感，會降低造成恐懼、焦慮、噁心的威脅，這被降低的威脅大大的減少了這些情緒的反應。儘管電影的發明與模擬技術的進步，現實生活與模擬情境還是存在差異，而閱聽人的反應在一定程度上還存在著這個目前無法跨越的障礙。

除此之外，閱聽人對於殭屍影視文本中的噁心元素的反應不如預期的強烈，本研究在此也提出幾點可能的限制。首先，受訪者表示在第一次觀看殭屍影視文本時，確實可以感受到較強烈的噁心或是恐懼反應，在隨著大量接觸以及長時間的觀看，會逐漸對影視文本中噁心的元素產生適應。受訪者 Y3 也認為「我們平常網路上看太多血腥、暴力的東西，看到後來當然會比較麻痺，再來看這種電影當然就比較沒有感覺。」，這種閱聽人大量暴露在類似噁心元素的情境之下，也會使得閱聽人的感覺麻痺或是忽略這方面的反應，這種情況與受到重大創傷症候群的患者使用洪水法進行的治療是類似的(Keane, Fairbank, Caddell & Zimering, 1989)。在患者對於某些特定會引發恐懼、焦慮或是特定反應的刺激物時，使用古典制約的方式，在安全的情況之下大量使患者接觸特定的刺激物，藉此削弱刺激物會引發患者的反應。

除了閱聽人可能因為大量接觸的原因，減弱了對殭屍影視文本中噁心元素的反應，

也有可能是在閱聽人與受訪者的選擇上存在瑕疵。在訪談法的閱聽人選擇上，我們要求閱聽人有觀看殭屍影視文本的經驗，這是為了要符合本研究針對殭屍影視文本的宗旨。但在徵詢受訪者同意時，確實有些人回答曾經有看過殭屍影視文本，但對此不感興趣或是並不喜歡殭屍影視文本。這些未同意接受訪問的潛在受訪者們，在不喜歡殭屍影視文本的原因之中，很可能是因為在觀賞殭屍影視文本的情境之下會引發較為強烈的噁心反應，而這些較為強烈的噁心反應也許正是本研究所想要探討的。這種情況有點像是，一個探討恐懼與雲霄飛車的研究，訪問的大部分是敢坐雲霄飛車的人，而沒有去訪問不敢坐雲霄飛車的人。因此，對於後續的研究，建議可以多去訪問那些，不喜歡殭屍影視文本的閱聽人，或者是對於噁心元素會產生較強烈反應的閱聽人。這個部分也說明了本研究中極度缺乏的女性受訪者，女性在於恐怖片這一個大類目之下是屬於少數的，因此在選擇了殭屍影視文本這個大類目之後，理所當然的會發現其中缺乏女性閱聽人這個特性。

而在殭屍影視文本這個類型( Genre )之下是否會對閱聽人產生某種基模( Schema )或是刻板印象( Stereotype )呢？閱聽人是不是在了解到這是有關殭屍的影視文本之後便可以接受其中出現的許多噁心行為？在殭屍影視文本中出現的吃人行為是否較容易被原諒呢？這些都是值得後續研究者繼續討論的問題，但在篇幅以及時間的限制之下本研究只能希望有緣人能接續後續的發展與創新。

### 三、噁心的概念與其限制

至於噁心本身，本研究對於噁心的定義與界定有一看法。在進行研究的同時發現大部分閱聽人與受訪者對於噁心的看法非常侷限，僅限於一定程度的噁心範疇，與學術界所認為的噁心(Rozin et al, 2008)存在巨大的不同。一般人有許多類似的用詞或是表現用以表達噁心，但噁心一詞對於一般人在程度上是十分強烈的，這強烈的用詞是不會被輕易使用，在未來的後續研究希望可以針對噁心不同的程度與其他的名詞使用作了解。因此在研究進行時，無法精確的對受訪者或是觀察對象的回答與反應做出判定，而這些反應的判定最後都回到研究者自身的主觀依據，因此本研究也歸納出漢文化對於噁心的使用較為普遍，而且較為道德相關內容，如：亂倫、虐待兒童...；相反的，歐洲文明的使用情況則以生理、氣味與較為直觀的反應為主，偏向道德層面的不舒服則傾向使用「適當」、「合理」這些叫邏輯性的用詞。

而先前的研究者對於噁心、恐懼、焦慮三者的分類困難本研究也提出了一些看法，雖然三者都是針對威脅所產生的生理心理反應，而噁心反應產生的同理心是對噁心的威脅產生；恐懼與焦慮的同理心則不是對恐懼與焦慮的威脅產生。在產生同理心的情況下，噁心與恐懼的客體是不同的對象，一個是對威脅的主體，恐懼則否。其中同理心機制的運作尤為重要，恐怖片文本中恐懼與焦慮的威脅來源往往是殺人魔一類的角色，而閱聽人會將同理心投射至片中受害者的角色，這是同理心與威脅的斷裂；而噁心的威脅則來自於大量湧出鮮血的受害者、肚破腸流的受害者、死亡的角色、慘遭獵食的後受害者，而閱聽人的同理心也正好投射在這些人物身上，這是同理心與威脅的統一性。這是由於，閱聽人會對受害者身上引發出的威脅產生警惕，這些威脅提醒閱聽人「生命的易逝」也

造成了噁心的反應。

噁心這個字詞也許在某種程度上與 disgust 這個英文詞彙，存在不同的意義，也有可能是因為這部分的差異，導致了本研究的偏差。如果後續的研究可以統一使用 disgust 或是更適宜的字詞，也許可以大大的增加研究的可信賴程度，此外本研究亦考慮過使用 nausea 這個字詞，但其意義較針對於生理方面的解釋而作罷。又或者可以針對不同的受訪者或參與觀察對象，使用期習慣的語言溝通方式，避免統一使用中英文這兩種主要語言。

#### 四、歐洲文明中的矛盾

在宗教的控制力量逐漸減弱的現代歐洲，歐洲文明中存在著文明與野蠻、分立與一統的拉扯矛盾。早在歐洲還是神權作為主導力量的時代，野蠻與邪惡、巫術畫上等號，分立的各國在本質上還是服從神權的主導性，那時候這些矛盾都還不存在。直到黑死病、宗教改革、工業革命的發生，宗教的神權越來越薄弱，地方的傳統文化不再被宗教打壓，被禁錮的國王貴族們紛紛尋求民族國家的獨立，寄望脫離代表著大一統的天主教會。但其後發展的民族國家卻導致了許多的紛爭，一、二次世界大戰以及至今還是動亂的巴爾幹半島，甚至是許多西歐先進國家內部無解的省籍問題，為了追求均勢與分離的民族國家創造出了更多的紛爭。而後成立的歐洲聯盟，原本期待可以解決分裂的歐洲，但是歐洲聯盟近年來的表現不佳也讓人憂心忡忡啊。

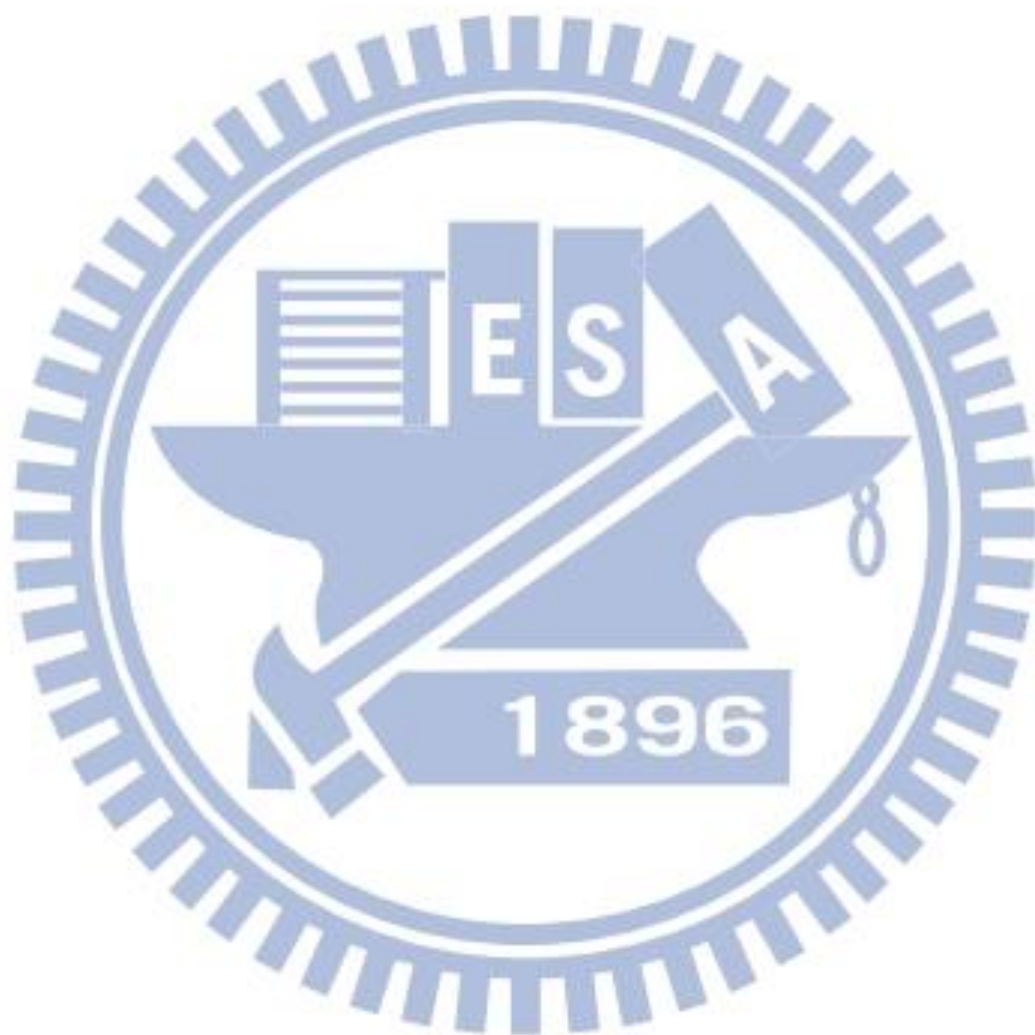
而過度追求文明與理性的歐洲文明，對於野蠻有深層的恐懼，這是因為基督教文明

長期妖魔化的灌輸人民巫術、邪惡的危險，導致自視為高度文明發展的歐洲文明存在極大的優越感與對野蠻的排斥。這股優越感也隨著二次大戰、亞洲國家的崛起、多次金融危機不斷地受到挑戰，充滿理性與邏輯的歐洲文明被迫重新思考定位。儘管如此，歐洲文明相較於漢文化還是較容易對野蠻產生噁心的反應，甚至是可以被意識是野蠻的影射或是譬喻。不論是用內臟做成的傳統佳餚，還是巫術黑魔法的暗示，都輕而易舉地在他們心中浮現一種不快。

歐洲文明與漢文化在文化上對於殭屍影視文本都具有同一種疏離性，這種疏離性確保了源自於海的地文化的第三方特性。但在經過了美國文化的修改與調整之後的殭屍文化，重新藉著影視文本的形式行銷全世界，大部分的閱聽眾都會覺得殭屍是美國文化的一部分。而歐洲文明的閱聽眾對於美國都存在一種刻板印象，認為美國人的行為舉止非常的超過，在思想上也很瘋狂，因此歐洲人大多用一種訕笑的心態來看待美國人。這種心態是一種老大哥在看待初出江湖的小夥子的態度，是一種思想上認定美國還是脫胎自歐洲文明搖籃的一種大歐洲主義，存在對於美國文化的輕視。這種輕視與戲謔有可能在研究上造成障礙，很可能導致受訪者或是研究參與者忽略問題的真正意義，轉而使用較為隨便或是不在乎的態度作答。但這種狀況似乎無法避免的存在，應該是直接將此列入干擾，而非刻意迴避。

總結以上，本研究宗旨在探索閱聽人如何在觀賞殭屍影視文本時，根據自身的生活經驗與社會文化背景解析文本中出現可能會引發噁心反應的元素。在特定的四種會引發噁心反應的元素，歐洲文明與漢文化皆會根據自身的文化背景去解讀，進而產生不同程

度的噁心反應。研究貢獻在於找出了歐洲文明與漢文化閱聽人對於特定的元素皆會產生噁心反應，而對於其可能的解讀也可供後續研究者參考，進而找出在歷史文化的發展之中造成差異的真正原因。



## 參考文獻

### 網路資料

Nick Enoch (2013.01.30). *Morbid gallery reveals how Victorians took photos of their DEAD relatives posing on couches, beds and even in coffins*. Retrieved November 26, 2013, from <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2270169/Post-mortem-photography-Morbid-gallery-reveals-Victorians-took-photos-DEAD-relatives-posing-couches-beds-coffins.html#comments>

Rainreader ( 2008.02. 21 )。屍肉分離的那一刻：談西方繪畫藝術中的屍體描繪。上網日期：2013 年 11 月 26 日，取自 <http://blog.xuite.net/tuyu/MIYU/15848728>

魏君子 ( 2003.09.15 )。殭屍大時代：香港殭屍片來龍去脈。上網日期：2013 年 11 月 26 日，取自：<http://mypaper.pchome.com.tw/terryzenki/post/3812037>

一把刀人工搜索 ( 2013.06.20 )。早魃。上網日期：2013 年 11 月 26 日，取自 <http://tw.18dao.info/%E6%97%B1%E9%AD%83>

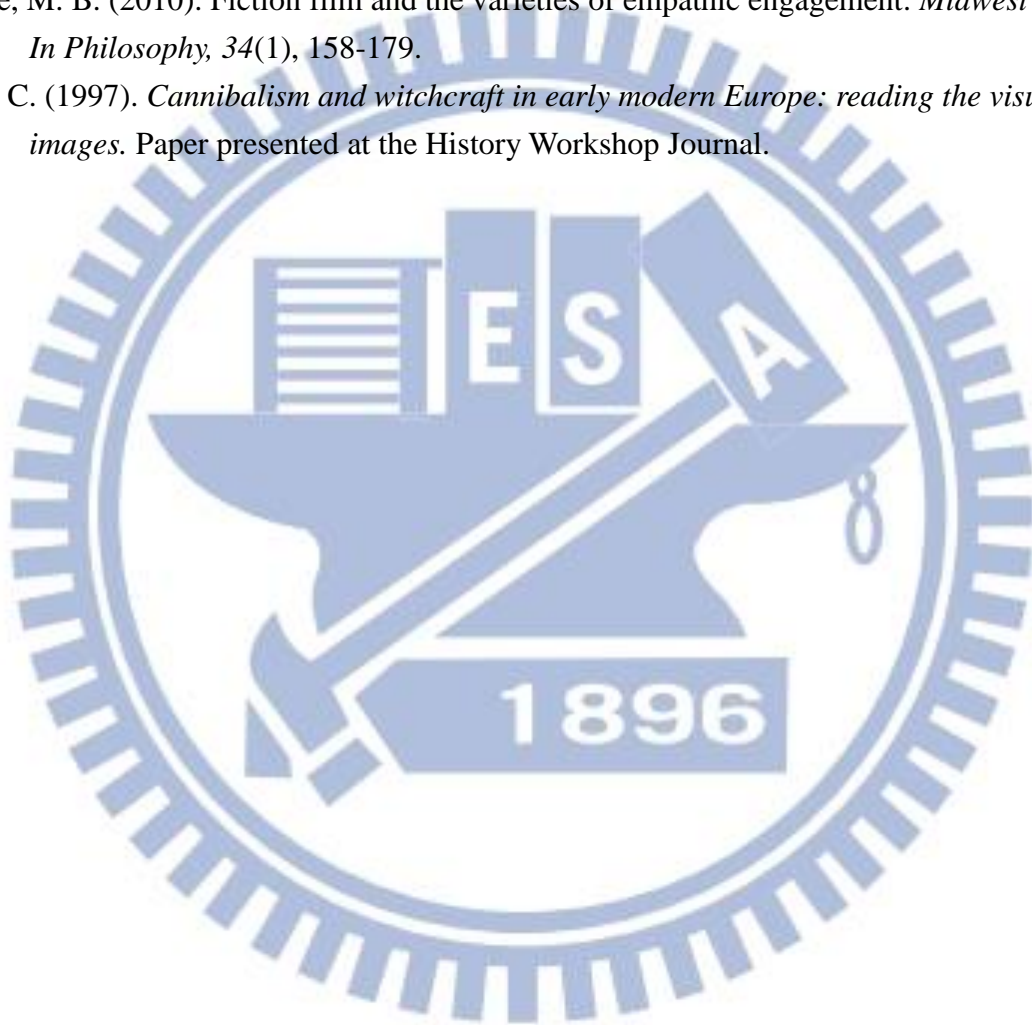
## 英文文獻

- Adorno, T. W., & Rabinbach, A. G. (1975). Culture industry reconsidered. *New German Critique*(6), 12-19.
- Angyal, A. (1941). Disgust and related aversions. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 36(3), 393.
- Avramescu, C. (2009). *“An” Intellectual history of cannibalism*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Browning, J. E., & Picart, C. J. K. (2009). *Draculas, vampires, and other undead forms: essays on gender, race and culture*. Lanham, Maryland: Scarecrow Press.
- Burns, S. B., Burns, S., & Burns, E. A. (2002). *Sleeping beauty II: grief, bereavement and the family in memorial photography, American & European traditions*. New York: Burns Archive Press.
- Cantor, J., Bryant, J., & Vorderer, P. (2006). Why horror doesn't die: The enduring and paradoxical effects of frightening entertainment. *Psychology of Entertainment*, pp.315-327.
- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror: or, paradoxes of the heart*. London: Routledge.
- Charnock, R. S. (1866). Cannibalism in Europe. *Journal of the Anthropological Society of London*, 4, 22-31.
- Coplan, A. (2004). Empathic engagement with narrative fictions. *Journal of Aesthetics & Art Criticism*, 62(2), 141-152.
- De Zoysa, R., & Newman, O. (2002). Globalization, soft power and the challenge of Hollywood. *Contemporary Politics*, 8(3), 185-202.
- Dendle, P. (2001). *The zombie movie encyclopedia*. Jefferson, North Carolina: McFarland.
- do Vale, S. (2010). Trash mob: Zombie walks and the positivity of monsters in western popular culture. *At the Interface/Probing the Boundaries*, pp.70.
- Ferreiro, C. (2009). *Mad Cow Disease*. New York: Infobase Publishing.
- Festinger, L. (1962). *A theory of cognitive dissonance* (Vol. 2). Palo Alto, California: Stanford university press.
- Fiske, J. (2010). *Understanding popular culture*. London :Routledge.
- Freud, S. (1999). *Totem and taboo* (Vol. 172). London :Routledge.
- Gajdusek, D. C. (1977). Unconventional viruses and the origin and disappearance of kuru. *Physiology or Medicine: 1971-1980*, p161-215.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1980). The “mainstreaming” of America: Violence profile no. 11. *Journal of Communication*, 30(3), 10-29.
- Gregson, K. S. (2009). Understanding the appeal of zombie films: a disposition theory approach. Paper presented at the International Communication Association, Sheraton New York.



- Haley, M. M. (2001). Changing consumer demand for meat: The US example, 1970-2000. *Changing structure of global food consumption and trade*. Anita Regmi, 41.
- Hall, A. E., & Bracken, C. C. (2011). "I really liked that movie": Testing the relationship between trait empathy, transportation, perceived realism, and movie enjoyment. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 23(2), 90.
- Hall, S. (2001). Encoding/decoding. *Media and cultural studies: Keywords*, (pp.166-176). Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Harris, M. (1985). *Good to eat: Riddles of food and culture*. New York: Simon and Schuster.
- Hobsbawm, E. (1998). The nation and globalization. *Constellations*, 5(1), 1-9.
- Hughes, D. D. (1991). *Human sacrifice in ancient Greece*. London: Routledge.
- Jordan, W. C. (1997). *The great famine: northern Europe in the early fourteenth century*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.
- Katz, E., & Lazarsfeld, P. F. (1970). *Personal Influence, The part played by people in the flow of mass communications*. Piscataway, New Jersey: Transaction Publishers.
- Keane, T. M., Fairbank, J. A., Caddell, J. M., & Zimering, R. T. (1989). Implosive (flooding) therapy reduces symptoms of PTSD in Vietnam combat veterans. *Behavior Therapy*, 20(2), 245-260.
- Knippenberg, H. (2006). The political geography of religion: historical state-church relations in Europe and recent challenges. *GeoJournal*, 67(4), 253-265.
- McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, 36(2), 176-187.
- McGuire, W. J. (1964). Inducing resistance to persuasion. *ADV Experimental Social Psychology*, 1, 191.
- Melton, J. G. (2010). *The vampire book: The encyclopedia of the undead*. Canton, Michigan: Visible Ink Press.
- Morley, D. (1980). *The nationwide audience: Structure and decoding*. British Film Institute.
- Noelle-Neumann, E. (1973). Return to the concept of the powerful mass media. *Studies in Broadcasting*, 9, 67-112.
- Öhman, A. (2008). Fear and anxiety. *Emotions*, pp.709.
- Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. *Global modernities*, pp.25-44.
- Rozin, P., Haidt, J., & McCauley, C. R. (2008). Disgust. *Handbook of emotions*, (pp.757-776). New York: Guilford Press.
- Ruby, J. (1984). Post-mortem portraiture in America. *History of Photography*, 8(3), 201-222.
- Standage, T. (2010). *An edible history of humanity*. London: Bloomsbury Publishing.
- Stoker, B. (1998). *Dracula*. Calgary, Canada: Broadview Press.
- Straubhaar, J. D. (1991). Beyond media imperialism - asymmetrical interdependence and

- cultural proximity. *Critical Studies in Mass Communication*, 8(1), 39-59.
- Summers, M. (2001). *The Vampire in Lore and Legend*. New York: Courier Dover Publications.
- Summers, M. (2003). *The vampire: his kith and kin*. Whitefish, Montana: Kessinger Publishing, LLC.
- Tooby, J., & Cosmides, L. (1990). The past explains the present: Emotional adaptations and the structure of ancestral environments. *Ethology and sociobiology*, 11(4), 375-424.
- Tuan, Y.-f. (1979). *Landscapes of fear*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Vaage, M. B. (2010). Fiction film and the varieties of empathic engagement. *Midwest Studies in Philosophy*, 34(1), 158-179.
- Zika, C. (1997). *Cannibalism and witchcraft in early modern Europe: reading the visual images*. Paper presented at the History Workshop Journal.



## 中文文獻

- 王書偉 (2008)。殯葬禮俗“禁忌”研究 - 以嘉義大林鎮為例 (碩士論文)。取自南華大學宗教所碩博士論文系統。
- 王曾才 (1993)。《世界通史》。台北：三民書局。
- 代紅譯 (2005) Grim, J. L.K., & Grim, W. K. 著。《夢幻格林童話》。台灣：華立文化。
- 李學勤 (1994)。《簡帛佚籍與學術史》。台北：時報文化出版企業有限公司。
- 周春燕 (2007)。走出禁忌 - 近代中國女性的經期衛生 (1895 - 1949)。《國立政治大學歷史學報》(28), 231 - 285。
- 胡成 (2007)。“不衛生”的華人形象：中外間的不同講述 - 以上海公共衛生為中心的觀察 (1860 - 1911)。《近代史研究所集刊》(56), 1 - 43。
- 韋一空、王人德 (2007)。《之間：中西藝術賞析比較》。香港：香港中文大學出版社。
- 翁秀琪 (1996)。《大眾傳播理論與實證》。台北：三民。
- 高旗 (2011)。基隆漁民俗研究：以外木山漁村之信仰與禁忌為例 (碩士論文)。取自國立海洋大學海洋文化研究所。
- 張珣 (2007)。文化建構性別、身體與食物：以當歸為例。《Journal of Archaeology and Anthropology》, 67, 71 - 116。
- 梁其姿 (2012)。《面對疾病：傳統中國社會的醫療觀念與組織》。北京：中國人民大學出版社。
- 許倬雲 (1917)。《萬古江河 - 中國歷史文化的轉折與開展》。台北：英文漢聲出版股份有

限公司。

郭宏昇、周平 ( 2005 )。華語恐怖電影的傳統觀與現世感 - 由《暫時停止呼吸》到《見

鬼》之論述革新。《臺灣社會研究》( 60 )· 111 - 144。

彭小芬譯 ( 2003 )· Wells, P.著。顛慄恐怖片:失聲尖叫電影院。台北:書林出版公司。

黃一農 ( 2007 )。印象與真相 - 清朝中英兩國的觀禮之爭。《中央研究院歷史語言研究所

集刊》· 35 - 106。

楊瑞松 ( 2006 )。東亞病夫與黃禍:近代中國思想界的“自我東方化”。東京大學國際研

討會 2006。

劉士永 ( 2001 )。“清潔”、“衛生”與“保健” - 日治時期臺灣社會公共衛生觀念之轉變。

《臺灣史研究》· 8 ( 1 )· 41 - 88。

劉志偉 ( 2009 )。國際農糧體制與臺灣的糧食依賴:戰後臺灣養豬業的歷史考察。《臺灣

史研究》· 卷 ( 16 )· 2。

魏玟 ( 1999 )。好萊塢過臺灣 - 一段電影殖民史的開端。《台灣社會研究季刊》。

张传勇 ( 2009 )。旱魃为虐 - 明清北方地区的打旱魃习俗。《中国社会经济史研究》( 4 )·

51 - 60。

影視文本文獻

- Anderson, P. W. S., Bolt, J., Eichinger, B., & Hadida, S. (Producer), Anderson, P. W. S. (Director). (2002). Resident Evil. USA: Screen Gems.
- Booth, J. (Producer), Jackson, P. (Director). (1992). Braindead. New Zealand: Trimark Pictures.
- Darabont, F., Kirkman, R., & Mazzara G. (Producer), Darabont, F. (Director). (2011). The Walking Dead 2. USA: AMC.
- Geffen D., & Woolley, S. (Producer), Jordan, N. (Director). (1994). Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles. USA: Warner Bros.
- Godfrey, W., Mooradian, G., & Morgan, M. (Producer), Hardwicke, C. (Writer). (2008). Twilight. USA: Summit Entertainment.
- Halperin, E. (Producer), Halperin, V. (Director). (1932). White Zombie. USA.
- Hardman, K., & R. Streiner (Producer), Romero, G. A. (Director). (1968). Night of the living dead. USA: The Walter Reade Organization.
- Jackson, P., Osborne, B. M., Sanders, T., & Walsh, F. (Producer), Jackson, P. (Director). (2001). The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. United Kingdom, New Zealand, USA: New Line Cinema.
- Macdonald, A. (Producer), Boyle, D. (Director). (2003). 28 Days Later. USA: Fox Searchlight Pictures.
- Tapert, R. (Producer), Raimi, S. (Director). (1981). The Evil Dead. USA: New Line Cinema.
- 唐偉成 ( Director ) ( 1992 )。音樂殭屍。英屬香港：宇宙彩色沖印有限公司。
- 陳佩華、高滿楷 ( Producer )、劉觀偉 ( Director ) ( 1985 )。殭屍先生。英屬香港：寶禾影業有限公司、嘉禾影業有限公司。
- 鄭建萍、鄭振邦、葉樹邦 ( Producer )、劉觀偉 ( Director ) ( 1987 )。靈幻先生。英屬香港：嘉峰電影有限公司、寶禾影業有限公司。