

修平技術學院

應用中文系

殭屍入門手冊

殭屍電影、電玩引導入門

指導教師：陳明義老師

姓名：陳致良

學號： BW94003

姓名：許葭堉

學號： BW94015

姓名：張耀仁

學號： BW94022

姓名：翁璿倫

學號： BW94031

姓名：施如郁

學號： BW94049

姓名：鍾易憲

學號： BW94053

中華民國 97 年 12 月 10 日

目錄

壹、緒論

第一節、研究動機	01
第二節、專題目標	02
第三節、研究方法	03

貳、殭屍概述

第一節、人類對於屍體的恐懼——中國殭屍	04
第二節、傳說賦予了神秘面紗——吸血鬼	07
第三節、新世紀的恐怖來源——喪屍	10

參、港式殭屍電影

第一節、港式殭屍電影概說	12
第二節、港式殭屍電影選片	16
第三節、結語	20

肆、美式殭屍電影與喬治·A 羅米羅的親密關係

第一節、西方恐怖片與殭屍的關連	23
第二節、喬治·A 羅米羅與惡靈古堡的殭屍電影系列	28
第三節、迷失在戰爭、生化與官商勾結中的人類	39

伍、殭屍電玩作品

第一節、殭屍電玩的發展	40
第二節、古典殭屍電玩精選	42
第三節、惡靈革命——惡靈古堡系列	45
第四節、惡靈古堡所蘊藏的內涵	51
第五節、結語	53

陸、尾聲

為殭屍獻上一個結論	62
-----------	----

柒、附錄

資料來源	64
圖片目錄	68

壹、緒論

第一節、研究動機

在資訊科技越驅發達的現代，原本做為恐怖小說中常客的「殭屍」，也隨著時代的進步漸漸地移入了大眾傳播媒體中，融入電視、電影裡，將殭屍的形象呈現在大眾面前，使它的存在更加廣為流傳，成為喜歡恐怖片的閱、聽眾們，在休閒娛樂中重要的要素之一。

隨著殭屍的電視、電影不斷播出，引起了電玩的跟進，使得殭屍在娛樂產業裡的發展更加多元，流傳範圍越來越廣。而香港殭屍片的黃金時代，正好處於我們這一代的童年，伴隨著我們成長，因此港式殭屍片在我們的心中留下了深刻的印象，自此開啟了恐怖電影的大門。

自從1968年電影「活死人之夜」在歐美帶起殭屍電影的風潮之後，持續風行多年歷久不衰。另外好萊塢電影深受台灣觀眾群的喜愛，因此西洋殭屍大舉侵入台灣市場，一掃傳統殭屍身著清裝、只能跳躍前進的中國風格，逐漸成為台灣殭屍電影的主流，在這樣的環境之下，我們亦觀賞了不少類型的西洋殭屍片，對西方的殭屍生態有了大略的認識，因為興趣使然，開始有進一步深入研究的想法。

受西洋殭屍電影風潮所帶起的殭屍電玩遊戲，在學生族群中大受歡迎，成為不少年輕人成長過程中的同伴，並且慢慢地有了自己的獨特風格，進而與電影相結合，變成一種次文化。可惜願意深入研究的人數並不多，使得殭屍的娛樂文化雖然盛行，可是能夠提供愛好者參考的資料卻不多並且分散，使得想要詳細了解這些電影、電玩的人們在興趣之餘的研究增加不少困難度。因此若有一筆可供入門者參考的資料書籍，對於有意願涉入殭屍這類次文化的人們來說，可說是一大福音。

第二節、專題目標

在電子媒體強力播放下，對殭屍此一題材有興趣的人日益增加，甚至有些人已經成為殭屍產品的死忠支持者，電影票房有其固定觀賞票房，電玩遊戲也有許多不惜通宵熱戰為求破關的狂熱者，殭屍本身帶著驚悚意味的獨特魅力早為自己建立了一群為數不少的支持者。

但即使有如此龐大的支持群眾，在市面上及網路中仍然難以找尋到較為詳細深入且有系統的資料，連相關資料的數量也是極少數，對於想要更進一步了解殭屍的新手們，可說是在入門的路上便已遭到第一層阻礙。

對於此種現象，為了幫助初學者順利入門，使其能夠更加順暢地進入殭屍的世界，避免讓人不得其門而入，以至於不得不半途而廢、甚至灰心喪志的狀況發生，我們專題小組便開始著手進行研究、編輯此書。一開始先將東、西方殭屍的起源做出簡單的介紹，將一般人對於傳說上的認知整理成系統，以此為基礎，再加入科學因素進一步解析，使讀者能夠比較客觀性地了解現代殭屍發展的根本，從各方面來對殭屍有更清楚的認識。

接下來便是流傳最廣、最多人接觸的殭屍電影部分，由於受到文化背景的影響，東、西方的殭屍電影風格迥異，各自顯現出鮮明的特色，因此東、西方的殭屍電影將分開討論，但基本進行方向皆瞄準相同的目標，在東、西方眾多殭屍片中，挑出在恐懼電影觀眾群當中較為經典並具有影響力的片子來做分析、評論，作為殭屍電影的最初的導讀與指南，讓讀者在其後可再依個人的喜好往各種風格類型的方向研究發展。相較於電影的發展，殭屍電玩的部分在時間及內容上顯得淺短，因此將在市場上各式的電玩遊戲中挑出三個系列作，各自代表電玩每個時期發展上的進步與特色的豐富程度，並討論遊戲型態的變遷與劇情，讓喜歡殭屍的群眾可以有更多元的了解。

本書的製作目標是希望給予殭屍喜好入門者一個研究殭屍的管道，亦可使為數不多的殭屍資料更加豐富，使得任何人都能輕鬆了解殭屍。

第三節、研究方法

我們將從影片出租店、親友的收藏或是販售店中收集東、西方市場中著名且經典的殭屍電影，其中部分都已經是相當老舊並且絕版的電影，在汰換率相當高的電影市場中早已消失了蹤跡，值得慶幸的是仍有許多喜愛殭屍的朋友們願意在網路上作分享的動作，使我們即使經過這麼多年，還是可以看見童年時熟悉的片段，甚至是更早之前的經典之作。

觀看影片的同時，將仔細地把電影中導演的製作方向、影像呈現方式、拍攝技巧以及在電影的背後導演希望傳達給觀眾的隱藏意涵，從演員的身上也可以發現整部電影的風貌，以及完成度，因為一部電影即使具備了好的導演、最高級的設備、無可挑剔的劇本，然而如果所有演員無法忠實呈現並且將角色演出生命的話，這部電影在完成度上便會被大打折扣。我們將從許多方面來研究殭屍電影的內涵與其之所以吸引人之處。

在殭屍電玩的方面，則由各組員操作遊戲之後互相討論，以期達到賞玩後能進一步理解遊戲背景的效果，而且不同的人接觸之後，也會有不同的感受，因此經過討論將會使我們呈現的內容更加豐富。另外由於電影及電玩，都是屬於影像方面的作品，即使已經閱讀相關的評論及介紹，仍然不能有十足的把握可以掌握到全貌，皆必須透過親自接觸、閱聽才能較為完整的吸收其中的意涵。

或許在完成之後仍然有其不足之處，這方面組員們將會與網路上在殭屍領域裡有研究的人們再進行深度的交流，以互相補足內容的不完整性，同時也可以獲得各種不同的看法或評論。

貳、殭屍概述

第一節、人類對於屍體的恐懼——中國殭屍

殭屍以一般人籠統而普遍的認定來看，可以說是「會移動的屍體」；以東方傳統的魂魄觀作解釋，人死為屍，活著的時候體內擁有三魂七魄，三魂分指天、地、人，涵蓋人的精神、思想、記憶，脫離人身之後也就是俗稱的「鬼」，最後歸於三線路¹；七魄是指喜、怒、哀、懼、愛、惡、慾，這些生存於物質中的感覺，肉體消失之後便會跟著消散。如果人死了之後魂魄離而不散，則為妖孽鬼怪的存在。

因此在魂離開了身體，但是魄沒有消散的情況下，便形成了「會移動的屍體」，也就是「殭屍」。無法說話、思考，當然也無法記憶，只剩下最原始的本能。

在《聊齋》與《子不語》中，屍變這種情形，大多是遵循一種既定模式：即旅人借宿在停屍的人家，到了半夜被產生屍變的殭屍追逐。最後往往是爬上高處，或是等到天亮殭屍倒下才被搭救，而為了避免屍體再度活動遂有放火焚燒之舉。²

在《論衡·訂鬼》³中提到：夫人之所生者，陰、陽氣也。陰氣主為骨肉，陽氣主為精神，人之生也，陰、陽氣具，故骨肉，精氣盛。

根據中國的陰陽觀念，陰陽皆具備了才是一個完整的人，如太極圖所示，陰中有陽，陽中有陰，陰陽會互相吸引。死屍屬於陰，活人陽氣大於陰氣，因此殭屍會受到陽氣影響開始行動。追逐活人這種舉動就像是受到磁力吸引的磁石一樣，而不是因為想要攻擊或是想要破壞這種「想法」，所以在中國傳統筆記小說裡面的旅人如果爬上了樹或是圍牆，殭屍也只會 underneath 持續跳動直到天亮倒下為止。

然而，也有傳說殭屍會吸血、吃人肉，在《閱微草堂筆記》⁴中即曾對殭屍的形貌作出描述：「白毛遍體，目赤如丹砂，指如曲勾，齒露唇外如利刃……接吻噓氣，血腥貫鼻……。」一旦被殭屍咬過，或是傷口沾附到殭屍的血液，便會感

¹三線路即「天路」、「地府」與「墓地」，人死後三魂分別歸往這三個地方。另一種說法則是「神主牌」、「地府」與「墓地」。

²參考自論文「初探中國的殭屍文化——以《聊齋誌異》與《子不語》之屍變故事為例」，作者：黃鈺婷，東華大學中文系©版權所有

³參見《論衡》下冊，王充著，台灣古籍出版社有限公司，1997年8月初版一刷，頁1584

⁴參見《閱微草堂筆記》，紀昀著，大中國圖書公司，1994年7月再版，頁108

染上屍毒，而變成殭屍。如清朝野史《述異記》⁵，故事中的村子就是因為被殭屍攻擊而使村民全體感染屍毒，最後變成了殭屍村，除此之外也有會像普通人類一樣行走、坐臥甚至是飛天的殭屍存在。然而我們目前所看到的東方殭屍電影中多半不是以此種形象拍攝，螢幕上的殭屍是以跳躍前進、雙手前伸呈殭直狀態，這是來自於湘西趕屍的靈感，並且因為考據不清，沿用香港「暫時停止呼吸」此部經典電影中清朝角色的服裝設定，造成後來東方殭屍都是穿戴清朝官服的刻板印象。

關於「湘西趕屍」，這是一種盛行於古代湖南省湘西的運送屍體方法。在古時候因為地方偏僻、交通不方便，所以居民謀生不易，年青男子紛紛出外工作求生活，卻有許多人因而客死異鄉。在「生要見人，死要見屍」的觀念下，那些家境清貧的人，沒有能力請人將屍體連棺木一併運送回鄉下葬，只能光顧收費較少的趕屍人。

在殭屍電影中可以看見趕屍的畫面，趕屍的人是一個身穿道袍的法師，隨身帶著桃木劍、黑狗血，一邊撒冥紙一邊搖鈴，時而喊道：「陰人上路，陽人迴避。」使夜行人避開以免犯煞。這些屍體都戴著高高的氈帽，並且為了防止屍變，會用生雞血寫符，貼在屍體的臉上，它們通常是被一條草繩連起來，每隔六、七尺一具屍體，受法師指揮前進。

事實上到了近代已有考察學者發現，那些趕屍人並非真的能驅動屍體前行，只是將屍體直立，然後使用竹竿穿過衣服，將其雙手向前伸直，以便搬運，而屍體也僅是穿著一般衣服，頭上單個白布而已。因此，在旁人看來，屍體好像受他們

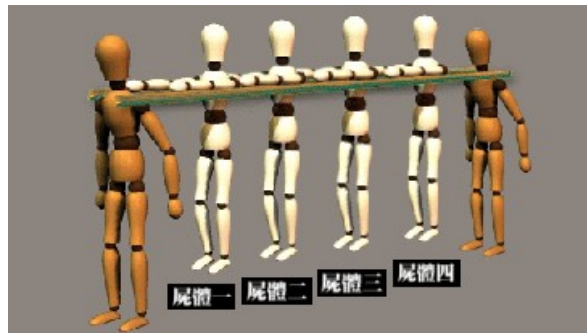


圖 1：湘西趕屍示意圖

指揮，雙手伸直，一跳一跳地向前行進。加上趕屍人通常在晚間趕路，白天休息，所以甚少人能真正知道箇中玄機。而趕屍人大都是一般行腳夫打扮，既沒拿桃木劍也沒亂撒冥紙，只有在經過有人家居住附近時，才會搖鈴吆喝一下，目地是要居民關門迴避，免得被嚇到了。

由於對於死亡及屍體有所恐懼，因此在中國民間有些不成文的禁忌，人過世之後，不管有沒有入殮，遺體不能被貓跳過、爬過，或是照射到月光，否則會變成殭屍。根據道教的解釋是由於貓是一種陰氣很重的動物，月亮則是夜晚聚陰的焦點，所以常可以在東方電影看見片中的殭屍會藉由吸收月光來使自己增加

⁵參見四庫全書子部《述異記》，東軒主人著。

力量。

風水學上則是有著所謂的養屍地，指的是土質疏鬆，沒有養分，或是帶有極重黏性的土地，如果將屍體埋葬在這種地點，即使過了數十年屍體仍然不會腐化，例如沼澤、沙漠、雪山冰原等寒地。由於氣候乾燥，水分快速蒸發，環境中溼度的大小抑制了腐敗的過程，使屍體長時間處於不腐爛的狀態，肌肉毛髮也不會腐壞，有些資料顯示屍體的毛髮、指甲會變長，其實是因為人死後肌肉收縮，導致藏在肉中的毛髮和指甲看起來就像變長了。

第二節、傳說賦予了神秘面紗——吸血鬼

殭屍在西方的形象主要是吸血鬼和喪屍，吸血鬼是歐洲文明的產物，而基督教傳統奠定了歐洲文明的基礎。《聖經·新約》記載耶穌以葡萄酒和麵包象徵自己的血和身體，並說這血有贖罪的價值，要以此拯救人類。造成在中世紀基督教世界裡，鮮血被賦予超自然的能力，而這些能力又得到神鬼的渲染，由此產生了吸血鬼迷信，甚至一些巫師和醫生也濫用對聖母瑪麗亞的崇拜，將處女純潔的鮮血變成是醫治百病和延緩衰老的藥方。⁶歷史上記載匈牙利的伯爵夫人伊莉莎白·巴托里（Erzsébet Báthory, 1560年-1614年）連續十多年挾持年輕的未婚少女，殺害並將鮮血注入澡桶，然後以血沐浴，使自己永保青春美麗。



圖2：巴托里夫人肖像

基督教信仰相信人死後還有生命，身體遲早會回歸塵土，而靈魂為了在末日審判時復活，可以在另一個世界繼續生存。罪人如果願意悔過，他們的靈魂就能因贖罪而被拯救，但是像是自殺或被開除教籍的人，便注定不會得救。這些人被解釋為「受難的靈魂」，不屬於現世，也不會有來生，吸血鬼便是被由地獄裡跑出來的靈魂侵占的軀體。⁷

基督教信仰相信人死後還有生命，身體遲早會回歸塵土，而靈魂為了在末日審判時復活，可以在另一個世界繼續生存。罪人如果願意悔過，他們的靈魂就能因贖罪而被拯救，但是像是自殺或被開除教籍的人，便注定不會得救。這些人被解釋為「受難的靈魂」，不屬於現世，也不會有來生，吸血鬼便是被由地獄裡跑出來的靈魂侵占的軀體。⁷

吸血鬼（Vampire），或稱作吸血殭屍，傳說中可以永生不老，也不會輕易死去，有著尖長的牙齒，皮膚缺乏血色，瞳孔發紅，並且沒有影子，鏡子無法照出形體，所以拍照的話也不會顯像在相紙上，可以變成蝙蝠和霧，但是無法穿越流水或是渡河，另外也有可以變成狼或蚊子等小型動物的說法，沒有受到主人的邀請無法進入房屋，害怕照射到太陽，一但曬到日光會化為灰燼。然而也有說法認為高等級的吸血鬼可以在白天出沒，只是超自然的異能會下降，身體會變得虛弱，這種吸血鬼被稱為「日行者（Daywalker）」。

和東方殭屍極為不同的是，吸血鬼的恢復能力很強，普通的武器無法輕易的傷害他們，由於是基督教信仰下的產物，所以十字架對吸血鬼有極強的殺傷力，卻無法對東方的殭屍起到任何作用，然而生前如果不是信奉基督教的人，轉化為吸血鬼之後十字架或聖水仍然無法對其造成傷害。另外大蒜也能夠驅逐吸血鬼，關於這方面說法，有人主張吸血鬼擁有發達的嗅覺，造成大蒜嗆鼻的刺激性味道讓他們難以抵擋，也有人認為是因為大蒜具有殺菌的效果。唯有「銀」能

⁶參見網路資料 <http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1305082712466>

基督教重振血的聲譽

⁷同註6，死後的生命——附體的鬼魂

讓吸血鬼受到致命傷害，一般是用銀子彈射擊心臟，或者以白荊棘製作的木樁釘入吸血鬼的心臟，或者讓他照射陽光，使他無法再次復活。

14世紀的歐洲發生了瘟疫，當時的人們由於害怕受到傳染，部分則是因為當時醫療技術落後，往往沒有確認病人是不是真的死亡，就下葬掩埋，所以有傳說開棺之後發現屍體上沾有血跡或是改變姿勢，其實這是因為被掩埋的病人並未真正死亡，可能是因為休克而呈現的假死狀態，清醒之後在棺材裡掙扎、搥打棺蓋而造成的。然而在當時缺乏教育、普便常識低落的地區卻形成了吸血鬼傳說，並持續了幾百年的迷信。

其實早在11世紀便已經有零碎的紀錄顯示已死去的人被發現離開了墳墓，到了12世紀，梅普（Walter Map）的《法庭瑣事》及德·紐堡格（William de Newburgh）的《英國國教史》裡面都有例子表示被開除教籍的死人夜晚會爬出墓穴糾纏活人⁸，不過當時這類殭屍是被稱為「吸血的死屍」（cadaver sanguisugus），吸血鬼（Vampire）一詞正式出現是在18世紀的時候。

有研究認為吸血鬼傳說可能與狂犬病有關，狂犬病毒通常出現於發病者的口水，大部分藉由咬傳播，感染狂犬病的人剛開始會有四肢無力、發燒等症狀，不久後神經會產生障礙，對聲音、水和光線特別敏感，出現幻覺及全身痙攣，咽喉出現緊縮感，有想要咬東西的慾望，最後導致精神狀態陷入錯亂。狂犬病也會以麻痺方式呈現，令患病的人顯得沉默內向。

以上症狀與吸血鬼的形象擁有七八分的符合，18世紀的時候爆發了大規模狂犬病，當時正是吸血鬼傳說最興盛的時候，人們認為引起疫情的主要原因是吸血鬼作祟，為了徹底消滅恐懼，曾經把整座公墓已下葬的棺木全部打開，檢查屍體上有沒有被吸血鬼咬過的痕跡，及毛髮和指甲有沒有變長，或是仍和下葬時無異，屍體沒有腐爛，嘴邊帶有血跡等等跡象來判斷是否為吸血鬼。有紀錄顯示，當時的人們在放火燒掉屍體後，仍然感到不放心，而將大腿骨放到胸口交叉重疊成十字架的形狀，防止死人復活變成吸血鬼。

目前比較可靠且具有科學根據的解釋是：吸血鬼其實是血紫質病的患者，這是一種由卟啉產生和排泄異常所引起的代謝性疾病，全名是先天性紅血球紫質缺乏症（Congenital Erythropoietic Porphyria），也就是缺乏了紅血球前驅物質之一「紫質」的合成酵素，造成紫質累積在血液和尿液中。由於紫質擁有強力的吸光性，所以患者皮膚對光線十分敏



圖3：弗拉德三世肖像

⁸同註6，吸血的死屍

感，光照後會引起皮膚潰爛、黑色素沉著，對大蒜過敏，因為刺激性氣味會引起發病，由於不能形成紅血球而造成貧血，眼珠呈現紅色，補充血紅蛋白可以舒緩病情。部分患者缺乏醫學認識，認為直接引用鮮血便可以補充血紅蛋白，最後導致吸血鬼傳說蔓延。

現在說到吸血鬼，通常都會聯想到一個人，他就是多瑙河畔瓦拉其亞公國（Valachie）的督軍弗拉德三世（Vlad III，1431年-1476年）。他有兩個綽號，分別是「穿刺公」（Tapes，施木樁刑的人），以及「德古拉」（Dracula，魔鬼或龍的別稱）。弗拉德曾打敗來自奧圖曼（Ottoman）帝國的入侵者，解救了自己的國家，成為羅馬尼亞的民族英雄。但他殘暴冷酷，曾將成千上萬的戰俘用尖木樁戳死，並串在木樁上豎立著，形成一幅怵目驚心的景象。弗拉德的暴虐行為，使得許多編年史都將他描述為暴君。

他的殘忍行徑在四百年後，英國作家布拉姆·斯托克（Bram Stoker）以其為原型寫成哥德式小說《德古拉》（Dracula，1897年出版）。而在十九到二十世紀間出版大量有關吸血鬼的小說，才將吸血鬼的形象定形，其中的史托克的德古拉伯爵是集當時的吸血鬼小說的形象設定於大成，現在我們知道有關吸血鬼的特徵、弱點等，都是出自這本小說，對後世有很大的影響力。另外美國作家安·萊絲（Anne Rice）於1976年發表《夜訪吸血鬼》（Interview with the Vampire）一書，之後更是發表了許多系列作，其中又以在1994年被改編為電影而登上大螢幕的《夜訪吸血鬼》最為人所知。

最初的吸血鬼其實就跟中國的殭屍一樣，是基於人類對於死亡及屍體的恐懼心理衍生出來的產物。但是現在無論是小說、漫畫還是電影，我們都可以發現吸血鬼的形象已經有了非常大的改變。以最簡單的例子來說，有些傳說中若吸血鬼願意與被吸血者交換血液，即普通人被吸血鬼吸血后再喝下吸血鬼的血，便會變成新的吸血鬼。此一過程被稱之為「初擁」（The Embrace，即初次擁抱之意），並且新產生的吸血鬼被看作是對其「初擁」的吸血鬼的後裔，也就是吸血鬼世族的說法。而初擁的前提為必須先被咬兩次，第三次的時候如果吸血鬼願意，那麼就會開始「初擁」的儀式。

其實「初擁」應該是一種傳染的概念，然而在這近百年來，吸血鬼的傳說經過許多騷人墨客的創作，漸漸突破了原有的框架，並且不斷加入許多新的元素與變化，賦予了吸血鬼嶄新的形象，甚至可以說它已經脫離了殭屍這個範疇，但是在本章中仍是以吸血鬼最原始的形象及意義來做解說。

相較之下，中國的殭屍創作始終未有明顯的突破，顯得停滯不前，或許也由於許多事物西化的緣故，使得大家一股腦地陷入了吸血鬼的魅力中，這一點

實在有些遺憾。

第三節、新世紀的恐怖來源——喪屍

近期大量出現在美國的小說及電影中的喪屍（Zombie），或稱為活屍，是類似吸血鬼和殭屍的活死人。多半是設定為經由生化武器感染了殭屍病毒，通常是藉由抓傷或咬傷來傳染，也可以使用針筒直接注射，一但生物接觸到殭屍病毒，通常會呈現瀕死狀態，然後在死後轉化為喪屍再度復活，這時體內的基因已經被改變，造血功能遭到破壞，同時也有將各種血型加以混合的效果，所以喪屍會基於對血肉的飢渴，依據本能攻擊活人。

復活後的喪屍，大腦控制思考的中樞已經被病毒消滅，因此會喪失語言能力、智力和記憶，然而腦幹及小腦還是完好的狀態，讓感染的人還保有基本的生命力。已死過一次的喪屍基本上是沒有心跳的，因此血液是藉由肌肉而不是心臟推動，甚至由於大腦的功能已被破壞，視覺、嗅覺、聽覺及各種感覺都會退化，只剩下小腦的喪屍，雖然可以維持身體的平衡，但是運動能力下降，顯得行動遲緩，走路搖搖晃晃。早已經是死人的喪屍，無論怎麼反擊都會繼續站起來，尤其是集體活動時，「不死軍團」的印象更是給人帶來莫大的恐怖，要想要殺死這樣的喪屍，唯一的辦法只有將腦部破壞掉，讓他們無法再行動，最後再將屍體燒毀，防止病毒散播。

然而隨著美式殭屍電影大肆風行，為了使電影更加吸引觀眾的注意，漸漸地出現一些打破既定形象的殭屍。在這些電影中，由於生化病毒的突變或是不明原因，使得殭屍們動作不但變得十分俐落，甚至擁有了智慧，並且會使用槍械武器。有別於過去那種被行動緩慢的殭屍包圍的劇情模式，現代殭屍電影給予觀眾一種新的恐怖。

這些在螢幕中橫行的活死人，最早形成的契機是來自中美洲海地的「還魂屍」，還魂屍是「伏都教（Voodoo）⁹」巫術下的產物，相傳伏都教的巫師會到墓地挖掘屍體，再讓死人復活。

不過比較可信的說法是巫師會事先接近被選中的人，再以某種毒藥讓受害者的呼吸和心臟停止，使對方陷入假死狀態，並將其活埋。而遭到活埋的受害者，待在墳墓中時會因缺氧而讓腦受到損害，再加上毒藥也對腦部造成某種程度的破壞，所以



圖 4：海地伏都教的還魂屍

⁹伏都教（Voodoo）為海地重要宗教之一，一般將之譯為「巫毒教」容易引起負面誤會，既屬宗教又具深入影響人民生活之文化力量，源自非洲，屬拜物教，藉狂熱之舞蹈，音樂及儀式緬懷非洲遠祖，在海地鄉間頗為盛行，海地政府遇有國家大典時，通常會延請天主教及伏都教教士輪流祈禱。

當受害者被巫師從墓地裡挖出來以後，已經失去了思考能力，成為只能聽從命令行動的傀儡。

瑞士人類學家梅特羅（Alfred Métraux）曾經在《海地的巫毒教》一書中這樣形容還魂屍：「他全身冰涼，能行動，能吃東西，能聽從主人對他的指令，但卻沒有記憶力，也不知道自己身處的環境。」¹⁰

經過科學家的研究，發現海地的巫師使用的毒藥是從河豚的毒素中萃取出來，河豚毒素會讓人類的神經中樞產生麻痺，嚴重時會血壓下降、呼吸停止，死亡率高達59%。

¹⁰參見網路資料 <http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1306070808107>

叁、港式殭屍電影

第一節、港式殭屍電影述略

說到東方殭屍電影，身處華語文化圈的我們較為耳熟能詳的，自然是香港的《殭屍先生》（臺譯：暫時停止呼吸）¹¹，或許以香港殭屍電影來代表整個東方殭屍電影未免顯得太過偏頗，然而臺灣對於東方電影的認知僅限於遠東地區，而殭屍可說是中國土生土長的鬼物，後來被香港電影圈率先使用，並造成轟動，才開始廣為流傳，因此我們今天在這個章節所要論述的東方殭屍電影，便是以香港出品的為主。

香港在1997年以前受英國所統治，但是卻又被中國傳統文化所影響著，在這兩種完全不同的文化衝擊下，香港便是在這種時空環境中創造出自己的風格。以今日的「殭屍電影」來說，香港殭屍電影的基礎是建立在「趕屍」傳說之上，道士這類角色與殭屍不論是服飾或是行為模式等等都是出於純粹的中國文化，在其中又融入了西方的吸血鬼¹²和驅魔的元素，這樣中西合璧的結果，成功的引起一股殭屍風潮。

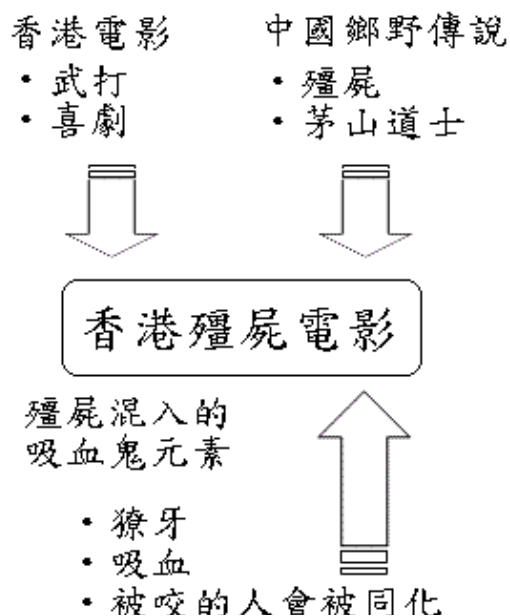


圖5：香港殭屍電影發展示意圖

¹¹ 以下文章均寫為《暫時停止呼吸》

¹² 臺灣人所說的吸血鬼，港人稱之為吸血殭屍，對於港人來說，殭屍與吸血鬼無異，由《殭屍先生》的英文片名《Mr. Vampire》可略知一二，因此大陸和香港的影評大多將吸血鬼寫成吸血殭屍，以下的文章遵循臺灣的習慣寫成吸血鬼。

殭屍電影被歸類為恐怖電影，但是在 80 年代以前，香港的恐怖電影發展緩慢，數量不多，質量相較起來也不佳，「殭屍」本身就是冷門的題材，自然也理所當然的被忽視，而當時的主流電影類型，例如：功夫電影、喜劇，在日後也間接影響了殭屍電影的發展。

【香港殭屍電影的開端與興盛】

80 年代初期，恐怖電影挾帶了先進的攝影技巧和獨特的創作思維，敲開香港的電影大門，終於吸引住觀眾們的目光。在此時，洪金寶也將自己最愛的武打還有香港人普遍喜歡的喜劇，以及從《茅山殭屍拳》¹³取得殭屍的靈感融合進恐怖電影，在 1980 年拍出《鬼打鬼》，開創了「靈幻功夫片」的潮流，至此恐怖電影才總算成為香港主流電影，一直延續至今，而殭屍也成為當時香港電影人喜愛的題材。



圖 6：鬼打鬼宣傳海報



圖 7：七金屍宣傳海報

事實上，洪金寶的《鬼打鬼》並不是第一部以殭屍為題材的電影，早在先前便有人率先使用殭屍題材，但不過只是模仿西方殭屍電影的簡陋之作，並未能引起觀眾們的反應。而邵氏電影公司¹⁴也曾在 1974 年與英國「殭屍大本營」咸馬公司¹⁵合作一部集合西方吸血鬼與湘西趕屍的《七金屍》，這可說是第一部中西合璧的殭屍電影，邵氏公司在此片投入不少心力宣傳，但由於影片風格怪異，內容雜糅，觀眾不能接受¹⁶，票房的慘澹導致之後的幾年裡鮮有人以殭屍為題材。

1985 年，香港殭屍電影的經典之作《暫時停止呼吸》完成，徹底呈現出殭屍和茅山道術的具體細節，利用桃木劍、黃紙等物品¹⁷來降伏殭屍的降魔手法在《殭屍先生》中展現無遺，片中茅山道士這一系列個人風格鮮明，也將主角「九叔」林正英塑造成「永遠的茅山道長」。《暫時停止呼吸》在劇情、人物等等的完整建構下，日後成為各家殭屍電影效法的對象。

【輝煌之後的沒落】

¹³ 本片的殭屍事實上是由活人裝扮，並非死人，且武打成分居多因此沒有列入討論。

¹⁴ 邵氏兄弟(香港)有限公司，於 1958 年在香港成立，由邵逸夫擔任總裁，同年籌建邵氏影城。

¹⁵ 原名為 Hammer Film Productions

¹⁶ 「但由於影片風格怪異」三句評語出自魏君子著作《江湖外史之港片殘卷》殭屍大時代第壹章。

¹⁷ 包括桃木劍、金錢劍、雞血、糯米、墨斗、黃紙。

《暫時停止呼吸》的成功引起許多電影公司的注意，且由於這一類的電影製片費用相對於其他電影來說較為低廉，也讓許多片商逐漸投入資源在殭屍電影的圈子裡，但是這些跟風之作始終沒有辦法跳脫出《暫時停止呼吸》所建立的「道士鬥殭屍」此一框架，無形中也影響了殭屍電影的發展。90年代初期，殭屍電影已經沒有當年風光，票房的表現也不如預期，影片粗製濫造使得觀眾對於殭屍這個題材感到厭煩，而這時候王晶的賭片¹⁸和徐克的武俠片¹⁹崛起，觀眾的口味也隨之改變，片商便跟著這股風潮揚棄殭屍而改拍賭片和武俠片。

【另圖出路】

雖然殭屍電影已經式微，但是獨撐大局的林正英還是陸續推出《非洲和尚》等傳統的殭屍電影，雖然算的上是創意之作，但票房依舊慘澹。90年代中期，殭屍在大銀幕上幾乎消失殆盡，卻在電視劇上找到新的活路，1995年，林正英與亞視合作拍攝《殭屍道長》劇集，收視率也相當理想，1997年正當林正英要接拍《殭屍道長》第三部時，卻因為肝癌病逝，自此傳統茅山道術的展現以及功夫特技也隨著林正英的逝世而消失，取而代之的是近年來普遍使用的電腦特效。



圖8：殭屍道長宣傳海報



林正英去世後，亞視²⁰也放棄製作傳統風格的《殭屍道長》，進而轉為西方吸血鬼氏族類型的《我和殭屍有個約會》，於1998年年底開播，劇情上中西合璧，主題也比過去主打功夫及搞笑的殭屍電影更具深度，製片精良、表演出色，也深受年輕人的喜愛，但儘管如此，卻沒有將這種新的殭屍題材從電視劇移植到電影上。

圖9：我和殭屍有個約會宣傳海報

【殭屍電影的重生】

這幾年來少有以殭屍為主打的電影，似乎傳統的殭屍已經走到了絕境，而2003年由英皇集團所出資的《千機變》，雖然在格局上是屬於殭屍電影，但是劇

¹⁸ 王晶 (Wong Jing, 1955年5月3日—)，原名王日祥，浙江紹興市人，出生於香港。著名電影及電視劇導演、編劇、製作人。

¹⁹ 徐克 (Tsui Hark, 1950年2月15日—)，本名徐文光，香港著名電影導演、編劇、監製、演員，憑借《蝶變》一片展露頭角。憑《英雄本色》《倩女幽魂 (1987年)》《黃飛鴻 (1991年電影)》等片蜚聲海內外，為香港電影開創了新的時代。

²⁰ 亞洲電視 (英文簡稱ATV)，於1957年5月29日正式開業，於1982年9月24日易名亞洲電視並一直沿用至今。它是香港第一間電視臺，亦是全球第一間華語電視臺。

情上走的是完全的西方吸血鬼風格，不再是傳統的中國殭屍。

另外，這部戲的主要賣點並不在於殭屍，而是在於英皇集團²¹旗下的青春偶像 Twins，劇情也不像過去的殭屍電影周旋在道士和殭屍之間，而比較著重是由 Twins 所扮演的主角的感情世界，殭屍所佔的成分反而稍微少了些，說是殭屍電影倒不如說是一齣偶像劇。除此之外，《千機變》有許多重量級影星的加持，電腦特效上也相當用心，強大的宣傳攻勢等眾多因素，使得這部戲的票房還算亮眼。

從香港的殭屍電影發展來看，與「國際」與「現代」接軌已經成為不可避免的一環，尤其在林正英去世後，想要看到道士畫符鬥殭屍的場景，看來只能夠在老電影裡才能夠看到了。

²¹ 英皇娛樂集團有限公司（英文簡稱 EEG），是香港富商楊受成的英皇集團（私人企業）擁有的演藝娛樂公司，亦是香港主要的唱片公司。

第二節、港式殭屍電影選介

在接下來的章節裡，將要各自選介東方殭屍電影，這裏我們所選擇的電影是囊括舊時代與新時代在臺港地區造成風行的代表作品，以下呈現的三部電影在介紹時將以臺灣的翻譯名稱為主，而香港方面的本土片名則僅作基本標註。

首先是殭屍中的經典之作《暫時停止呼吸》，開始引發臺港電影人的跟拍風潮；發展到了中期的《新暫時停止呼吸》時，殭屍的題材已經被過度使用，另外由於臺港地區的觀眾喜好口味開始大幅傾向歐美製作的風格，而使中國傳統風格的殭屍電影開始走入沒落，造成近代在殭屍電影方面的作品十分稀少，因此只就《千機變》進行討論，這部殭屍電影可算是這幾年難得一見的作品，雖然其在整體上並不是相當完整，然而亦有值得討論的地方。以下三部作品按照上映時間先後排序：

- 暫時停止呼吸（Mr. Vampire）
- 新暫時停止呼吸（New Mr. Vampire）
- 千機變（The Twins Effect 2003）

選擇這三部電影，主要是想要再利用這一節呈現整個東方殭屍電影的發展，當然還是有很多精采的電影，但是他們的內涵基本上雷同——集搞笑、靈異、武打於一身的「靈幻功夫片」。很容易造成評論上的不便，以及過多的贅字冗詞。選片方面，選擇較為人所知的幾部來評論，相對之下這樣的選片方式比較主觀意識，但難免會有遺珠之憾。

《暫時停止呼吸 (Mr. Vampire I) / 殭屍先生 (港名)》

《暫時停止呼吸》這部香港電影奠定了殭屍的形象，諸如雙手平舉、只能跳躍移動、全身僵直，會隨著人氣而移動，所以人們可以藉由停止呼吸來躲避殭屍的攻擊。這些都是在此之前的殭屍電影沒有的鮮明設定，由於其獨特的魅力造成風行，因此之後的殭屍電影拍攝手法便都幾乎遵循這樣的「模式」。在這部戲的後半段，殭屍又有了新的「突破」，任老太爺變成的殭屍竟然可以目視，而行動也不像之前那樣僵硬，讓九叔在收伏祂的時候吃盡了苦頭。

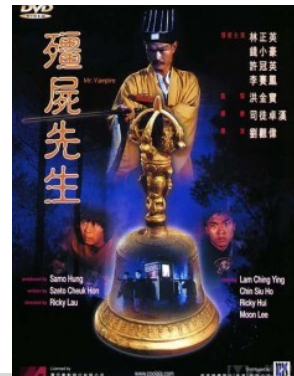


圖 10：暫時停止呼吸宣傳海報

當然在這部戲中的殭屍剋星——九叔也不惶多讓，桃木劍、金錢劍、糯米、黃紙、雞血、墨斗缺一不可，手比劍指，在道壇前施展道術，架式十足，拳腳功夫也不差，堪稱是各家眾多道長²²中最有型的一位，其實林正英並非第一次扮演道士，早就更之前便已在《人嚇人》、《鬼嚇人》²³兩部戲中初露頭角，在本片才是第一次正式擔當主角。

這部電影也不是單單只有出現殭屍，在中間安排了女鬼小玉串場，還勾引了九叔的徒弟秋生，雖然是鬼，但是卻動了真情，救了秋生一命，這其中似乎有部分《倩女幽魂》的影子存在。而她登場的音樂「她的眼光、她的眼光、好似好似星星發光」²⁴同時也是這部戲的主題曲，由於旋律輕快、簡單，容易記憶，因此令人回味無窮。

《暫時停止呼吸》靈異、武打、搞笑全都到位，全片無冷場，最棒的地方在於它將恐怖的片段與搞笑橋段結合在一起，片中人物明明遭遇殭屍的攻擊，卻還能頻頻做出令人覺得好笑的反應，這樣的落差感反而讓原本單純的笑點變得更加可笑，把殭屍片應該具有的恐懼感完全轉換。

這部戲雖然是在 1985 年拍攝而成，但是其內容完成度之高，令人讚賞不已，難怪會造成一股殭屍熱，讓港臺電影人紛紛跟拍殭屍電影，使得 80 年代的香港電影幾乎成為殭屍的天下。

²² 除了林正英外，飾演過道長的還有鍾發、陳友、鄭則仕、吳耀漢甚至是玩票性質的名作家倪匡等等。

²³ 這兩部戲為《鬼打鬼》系列，同樣是洪金寶的作品。

²⁴ 本歌曲為傑兒合唱團主唱的《鬼新娘》。

《新暫時停止呼吸 (New Mr. Vampire) / 新殭屍先生 (港名)》

《新暫時停止呼吸》這部戲主要是以靈嬰來貫穿全場劇情，片子一開始便已先解釋靈嬰其實是婦人墮胎後嬰兒的靈魂，根據道教的說法，這個靈魂如果帶著前世修有的福報轉世，便可以順利再度進入輪迴；無修無報的靈魂就會成為靈嬰，如果沒有受到供養或超度，通常會對父母親造成不好的影響，其中有少數的靈嬰因為被重覆的墮胎而累積了極深的怨恨，甚至會傷害親生的兄弟姐妹或其他無辜的人，需要經過長期的供奉才能夠散盡邪念。於是當嬰兒被墮胎之後，都要送到道士處供奉，等待有朝一日投胎轉世。



圖 11：新暫時停止呼吸宣傳海報

身為「主角」的殭屍，在電影前半段是以其他道友告知正英師父「廣西騰騰鎮有殭屍出沒」這樣的方式被帶出，其後正英師父因為昔日師妹——蓮妹的丈夫大龍近來行為異常疑似中邪，受到請求幫忙驅魔，經過判斷發現原來大龍中了屍毒，原因則是在某天被變成殭屍的父親咬了一口。另外蓮妹的女傭在蔗姑的住所受到一尊未淨化的靈嬰附身，將其寄宿在蓮妹肚中的胎兒，希望讓祂得以轉生。

這部電影依舊保有《暫時停止呼吸》系列慣有的搞笑橋段，例如：時代背景雖然設計在民初，劇中角色居然會唱著郭富城的經典歌曲《對你愛不完》；蔗姑誘惑正英師父的「濕身秀」「透視眼鏡」，另外還有正英師父獻身於蔗姑後，一幕幕類似三級片的場景，以及徒弟——秋生和文才在騰騰鎮與眾殭屍「鬥牙」，等等笑點穿插其中，常令人捧腹大笑。

殭屍電影一向給予觀眾驚悚的印象，然而其中的笑點卻緩和了整體的恐怖感，拍攝手法捨棄過於誇張的嚇人橋段，而是採用許多意象來讓觀眾發想。當秋生和文才為了獲得殭屍牙粉而前往已封閉的騰騰鎮，殭屍看見活人立刻群起蜂擁而至的驚險場景更是加強了整部戲的緊張感。

《新暫時停止呼吸》雖然在劇情中有不少未詳細交代的地方，使觀眾經常有劇情跳躍的感覺，但是整體的可看性很高，並不是一味地賣弄殭屍這個題材，而是結合了靈嬰形成另一種層次的恐怖，可說是同時期殭屍電影的傑作。

《千機變 (The Twins Effect)》

《千機變》是一部完全洋化的殭屍電影，從傳統的東方殭屍轉換成西洋的吸血鬼，過去的茅山道士也被換成殭屍獵人，故事背景也從民初改成現代，幾乎已經看不到傳統殭屍電影的影子。

基本上《千機變》的背景劇情設定是殭屍伯爵意圖搶奪殭屍皇族寶典「Day for Night」，而開啟寶典的方式必須以皇子們的血魄作為鑰匙，在眾多皇子當中，唯一還沒被取得血魄的五皇子 Kazaf（陳冠希飾）就躲藏在香港，使得原本在歐洲橫行的吸血殭屍們前往香港欲奪取血魄。

這部戲雖然是以皇位爭奪戰作為大背景設定，但是其中並沒有描寫太多的陰謀詭計，即使伯爵派出的刺客也只僅僅出現過一次，絕大部分的劇情都環繞在兩對男女主角的愛情世界裡，分別描述殭屍與人類之間的禁忌之戀的 Kazaf 和 Helen（蔡卓妍飾）與身為殭屍獵人卻違反禁令動了感情的 Reeve（鄭伊健飾）和 Gipsy（鍾欣桐飾），尤其前者的戲份較重，而後者的部分相較之下則顯得比較輕描淡寫。《千機變》說是殭屍電影，倒不如說是偶像劇，讓人比較容易接受。劇情的鋪陳上也並不是很完善，除了剛剛所說劇情的比重之外，有些情節的穿插並不是很合理，例如 Kazaf 和 Helen 在約會的時候跑到 Jackie（成龍客串）的婚禮上，雖然說在之後有 Jackie 搭救兩位男女主角免於殭屍刺客的攻擊，但是在中途擺進這樣純屬大明星客串的劇情，卻顯得突兀而不是很理想。

若是論武打動作或是 CG 特效，那自然是相當不錯，《千機變》的武術動作是由甄子丹所設計指導，在戲中也有成龍的精彩武打演出，而 CG 特效藉由科技發達的協助也有一定的水準。

整體來說這部戲不算理想，畢竟英皇公司投入大筆資金在這部戲上能呈現的應該不是只有這樣的水準，如果能夠再把殭屍的元素徹底發揮，想必會讓這部戲更有可看性，或許可以再度帶起「塵封」已久的殭屍風潮。

圖 12：千機變宣傳海報



第三節、結語

從功夫片到殭屍片 談殭屍電影的變革

香港影評人吳昊²⁵曾經這麼說過：「香港的殭屍電影只是功夫片的借屍還魂。」這句話的確沒錯，就以70年代元家班為首的功夫電影來說，它們最主要的架構為：

- 一、電影的時代背景建立於民初時期。
- 二、人物關係的描寫，比較注重在師徒間的感情。
- 三、經典的武打場面，以及香港人普遍喜愛的搞笑喜劇元素。

綜合以上三點來看功夫片和《暫時停止呼吸》等當代的殭屍電影，我們可以發現到這兩者之間的確有著相同的影子。其中的差異性只在於殭屍電影中多了殭屍這個元素，至於電影整體架構上則可以說是繼承了功夫片的精神，使得這一類的電影又被稱為「靈幻功夫片」。但是時過境遷，吳昊先生當時所說過的這句話，是否還成立呢？以下我們由上述的三點原則來做分析。

以時間點來說，將時代設定在民初是相當合理的，而電影剛開始所塑造的殭屍形象則是以身著清朝官服為主，兩者相結合，使得觀眾對於這些殭屍電影的內容感到真實性十足。再者，劇情中從民初——這個中西文化開始交會的時期，藉由文化上的差異來製造出笑料，甚至用來鋪陳後續的笑眼。而在後來的殭屍電影則已經開始採用現代作為時間點，無非是由於太多的殭屍片都遵循《暫時停止呼吸》的模式，觀眾對於民初的故事背景已經失去新鮮感，因此勢必要有新的拓展與改變，為了讓殭屍的恐懼感更貼近觀眾，因此開始將時間點轉換成現代，時空背景的替換會帶來很大的變動，其中影響最為重大在於人物關係的部份。

人物關係受到功夫片的影響，劇情較為著重在師徒之間的感情，而其他的關係便只是輕描淡寫，配角的存在並不具備重大意義，除了在劇情觸發上較具有相對明顯的角色特徵外，接下來的劇情裡就不再具備重要地位。換句話說，大部份的配角是可以隨意替換的角色，就算替換了也不會影響到劇情的發展。然而在之後的殭屍電影則有更多元關係的發展，隨著時間點往現代推進的同時，劇情中的人物關係也隨之多元化，過去的師徒情誼的戲碼，逐漸轉變成為友情、親情，甚至是愛情方面的關係，使得配角在劇中的表現更加鮮明，劇情也因此顯

²⁵ 吳昊，香港影評人，任教於浸會大學傳理學院電影電視系。

得更加豐富。

武打和喜劇一直以來都是香港電影的主軸，功夫武打替香港電影打響了名氣，各種門派的武打小生輩出，而殭屍片既然是由洪金寶所發起，武打自然是少不了的。好比在著名的殭屍電影中常見的林正英與錢小豪，這兩位演員便是武打出身。對於殭屍電影來說，要鬥殭屍非用道術不可，但是功夫也是相當重要的，若是功夫不夠好，即便捉殭屍的法寶準備得再齊全也發揮不了最大功效。因此，武打在殭屍片中佔有相當的份量，也為殭屍片作足了視覺效果的呈現。

而搞笑在香港電影中也是不可或缺的一環，不管是怎樣的戲，或多或少都要有一些搞笑的成分在。也許是由於香港經濟高度發展的壓力，香港人需要那種純粹的歡樂來調劑身心，因此就算是殭屍電影，這種成分依舊存在，甚至會為了劇情因素而將純粹的搞笑轉換成黑色幽默，使得電影在恐懼與搞笑之間，反差出一種屬於香港殭屍電影獨特的風格。

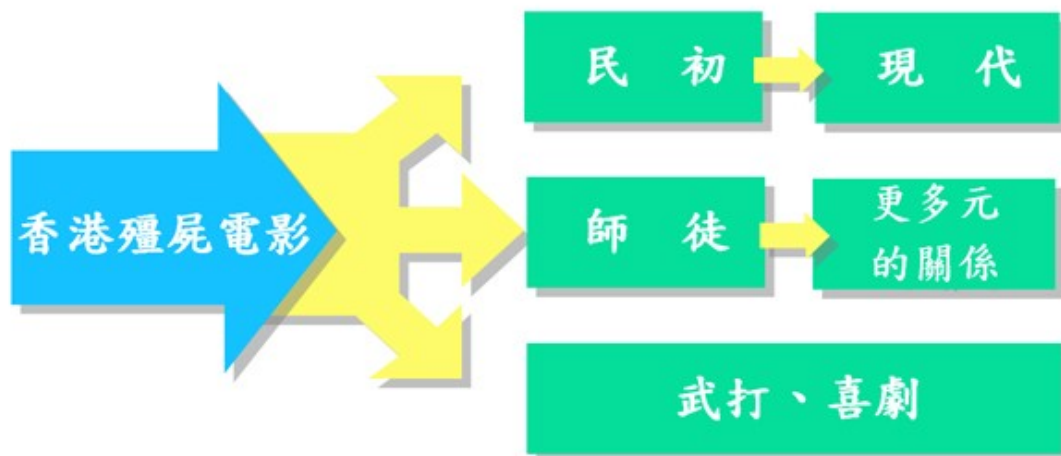


圖 13：香港殭屍電影演進概略圖

總觀來看，從《鬼打鬼》（1980）到《千機變》（2003）這麼長的一段時間，殭屍片幾乎已經脫離了當初功夫片的範疇。在時代觀和角色關係上已經有了大幅度的變化，使得劇情的架構起了轉變。即使如此，香港的殭屍片仍然沒有失去武打和喜劇的元素，正如同其他類型的電影一樣，依舊承續著香港電影的特色，並將其發揚光大。

《暫時停止呼吸》的濫觴：一成不變的香港殭屍電影

《暫時停止呼吸》在 1985 年上映之後，在電影圈中引起了一股殭屍風潮，在劇情結構完整的狀態下，使得之後的殭屍電影都依循它的架構來拍攝，反而讓殭屍電影在歷經五年風光之後，不但沒有出現足以媲美《暫時停止呼吸》的作品，票房更是落得一敗塗地。那麼《暫時停止呼吸》到底建立了何種框架？以下是我們所探討出的幾個要點：

道長：由林正英所主演的道長，被塑造成性格吝嗇且固執，但是道術和武功超群，在緊急時刻總是能夠想出解決之道的可靠師父。在之後的殭屍電影，非林正英飾演的道長形象都脫離不了這樣的範疇，大多都沿用這樣的模式演出，但是相關的評論還是認定以由林正英所飾演的道長最好。

徒弟：劇情中通常為師父帶兩個徒弟的 1+2 編制，而兩個徒弟的差異性也都已經制式化，當中有武藝精湛的師兄，是師父鬥殭屍的得力助手，常耍小聰明逗弄師弟；師弟比較憨厚懦弱，倒楣的事情也常常發生在他身上。師兄弟兩人的角色互動類似相聲中的捧哏和逗哏，跟他們在劇中的個性也相符合，兩者相輔相成，為香港殭屍電影添加獨特的趣味性。

殭屍：雖然殭屍的基本形象早已經建立，但是在劇中遇到殭屍要摒住呼吸卻是從《暫時停止呼吸》才開始，而戲裡的大反派也通常都是殭屍，跟一般殭屍是受人操控的劇情大不相同，因此就建立了「道士鬥殭屍」的大方向，之後的殭屍電影也遵循這樣的設定。

隱含的道理：《暫時停止呼吸》雖然著重在道士鬥殭屍的橋段，但是它依舊隱藏著一些人生的道理，以本片來說，劇中的殭屍（任老太爺）之所以會產生，是由於生前強取豪奪他人財產而遭人挾怨報復所致，藉以告訴觀眾「害人之心不可有」的觀念。所以殭屍電影不僅僅是用於娛樂，在某些片段裡它還有必須傳達給觀眾的道理。

以上歸類出的框架，並不是單純的分別出好或是壞，純粹是看應該要如何運用，可惜絕大部分的殭屍電影都依循《暫時停止呼吸》的框架，而使得它們都看起來一成不變，在 80 年代後期有許多電影人嘗試突破，但是最後能夠成名的並不多，其中電影圈大環境的不利是最大的原因，可惜觀眾的眼光是善變，使得這些殭屍片就算力圖轉型也沒辦法挽回劣勢。

肆、美式殭屍電影與喬治·A 羅米羅的親密關係

第一節、西方恐怖片與殭屍的關連

如果要說殭屍電影，就要先說到恐怖電影，而恐怖電影的特徵，包含令人驚恐的因素，以及片中令人毛骨悚然的氣氛。西方恐怖電影中有許多耳熟能詳的怪物角色存在，諸如：科學怪人、木乃伊、狼人、吸血鬼，甚至惡靈……等等，但是其中較具真實性，更能輕易呈現出恐怖氛圍的莫過於「殭屍（Zombie）」的題材電影，比起奇幻成分較為偏重的鬼怪，殭屍的形象貼近人類，更能讓人們從生活中直接感受到恐懼元素，進而成為恐怖電影新寵。

西方電影中最初對殭屍的形象塑造是參考自伏都教中以巫術復甦的還魂屍，在西印度群島黑人社會文化的脈絡當中，殭屍是實際存在的，並且當地居民對此深信不疑。而關於伏都教的殭屍巫術，在《魔法靈藥》²⁶以及《世界末日求生指南》²⁷這兩本書中有著詳細的介紹。伏都教原本便是當地黑人族群的傳統宗教，在當時5、60年代作為白人奴隸的人民心目中是堅不可摧的精神支柱。然而歐美社會的白人人們對於黑人奴隸反抗氣勢的高漲感到不安，於是將代表海地人民的殭屍塑造成邪惡且狡猾的形象，反映在電影上呈現。

【《活死人之夜》開啟了殭屍電影時代】

恐怖電影始於1890年代晚期，一般認為以1968年喬治·A 羅米羅（George A. Romero）所拍攝的《活死人之夜（Night of the living dead）》為分界點，以區分出傳統意義上的現代²⁸恐怖電影和後現代²⁹意義上的恐怖電影的界限。這部電影受到廣大的好評，使得殭屍在原本或一成不變的演化中加入了許多新想法與元素，漸漸脫離了伏都教還魂屍的侷限，進而成為全新形象的怪物。羅米羅導演賦予了殭屍全新的造型與生命，就此奠定了日後西方殭屍電影的基礎，使殭屍從此成為恐怖電影的最佳代言人，往後許多以殭屍為題材的電影、電玩更是經常以這部經典電影做為創作參考。而美國國會圖書館以「具歷史、文化意義或充滿美學的



圖 14：《活死人之夜》海報 A

²⁶《魔法靈藥》：作者：秦野啟、司馬炳介撰 出版社：奇幻基地出版社 出版日期：2005年11月：本書係介紹世界各地的藥劑以及製作方法，探討其中的藥效能力。

²⁷《世界末日求生指南》：作者：（美）Max Brooks撰 出版社：木馬文化出版社 出版日期：2008年7月：介紹如何防禦、攻擊甚至消滅殭屍的敘述。

²⁸現代主義：以科學為基礎，講求理性邏輯，實驗探證，並主張無神論。

²⁹相較於現代主義，是一種對現代表達方式甚至思維方式以及價值觀的顛覆和反叛。

重要性」將其收入美國國家電影名冊中，對於一部低成本的獨立電影可說是極高的榮譽。

《活死人之夜》在殭屍電影上引起風潮之後，羅米羅導演分別於 1979 年及 1985 年拍攝了頗負盛名的活死人系列作《活死人黎明 (Dawn of the dead)》和《活死人之日 (Day of the dead)》。他的作品劇中氣氛充滿了十足的緊迫感，不但有明確的人物描寫，劇情內容更是充分反映出當時的時空背景，這種拍攝手法形成了個人特殊的風格，是當時所有相似的作品皆無法凌駕的。

喬治·A 羅米羅導演於 1940 年出生在美國紐約市，畢業於卡內基美隆大學 (Carnegie Mellon University)。那時他就已經開始從事電影事業。1960 年代，他替「潛影公司 (The Latent Image)³⁰」執導與製作過多部電視廣告與影片。在這段期間，羅米羅與兩位朋友開始對拍廣告感到厭倦，並且想要拍攝恐怖電影。根據羅米羅的說法，他們要讓電影界對於「異於常態的怪事」產生渴望。

原本喬治·A 羅米羅與朋友約翰·羅素是以恐怖喜劇為目標，以《野獸電影》為名共同編寫劇本。早期劇本草稿是描述英勇的外星人青少年拜訪地球，並且與人類青少年變成朋友的故事。第二版的劇本則是描寫一個逃家的年輕男子，在草地上發現了被外星人當成食物、隨處散落且正在腐爛中的人類屍塊。在最終的草稿中，主要是由羅米羅在 1967 年時花了三天時間所寫成的版本。故事主軸則是集中在復活的人類屍體上，羅米羅說這些屍體是食屍鬼 (Ghouls)³¹，這些怪物會大肆的食用人類肉體藉以生存。隔年他便拍攝完成了《活死人之夜》。

1997 年羅米羅接受 BBC 的節目《Forbidden Weekend》訪問時，他解釋說《野獸電影》的劇本後來發展成了三段短篇故事。第一部份成為《活死人之夜》，續篇則是 1978 年的影片《活死人黎明》。1985 年的《活死人之日》則是取材自前兩個主要影片的片段。

羅米羅創作的靈感是來自於作者李察·麥森 (Richard Matheson) 在 1954 年推出的恐怖小說《我是傳奇》，這本小說描述了未來世界的洛杉磯 (1970 年)，因受到瘟疫傳播蹂躪而幾乎滅絕。這部小說中的死者不但復活了，還掠奪了那些未受感染的人們。

或許是因為受到越戰時期、恐怖小說、導演訓練以及整個時代的影響，使他希望將「媒體、美國政府和整個民防系統與生俱來的問題」這些問題，藉由殭屍這個人類黑暗面的化身來討論，並在這系列中傳達給大眾了解。

正因為喬治·A 羅米羅的殭屍電影和時代的變遷有著密不可分的關係，才能夠與觀眾產生共鳴，進而受到喜愛，穩固了其不朽地位。

³⁰ 「潛影」是他與友人約翰·羅素以及羅素·斯特雷納共同創立的公司。

³¹ 是來自阿拉伯傳說的怪物，在阿拉伯，食屍鬼是一種住在沙漠中，能變化成動物的變身惡魔，尤其是變成食腐的鬣狗。他們會劫掠墓地，以死者的血肉或者是幼兒為食，亦會將旅人誘至沙漠荒地中殺害並吞噬。

【因《活死人之夜》建立出的殭屍形象基本法則】

在喬治·A 羅米羅的《活死人之夜》之前，伏都教的殭屍會辨識環境，有著感情與思想的存在，這些使他們能夠和操控他們的活人溝通。而最重要的，是他們可以被控制，而不是像典型殭屍電影中的殭屍一樣無法服從命令。而在《活死人之夜》後，這部片中的殭屍形象便幾乎成為了往後同性質殭屍電影的創作典型，而這些典型包括了以下四點：

第一點、不明因素讓殭屍起死回生。

第二點、殭屍會藉由不明原因而感染。

第三點、殭屍不會因為被攻擊要害而輕易死亡。

第四點、被成群的殭屍包圍的恐懼感。

1979年《活死人黎明》繼《活死人之夜》再度掀起一股殭屍電影熱潮，世界各地頓時陸續出現了大量類似的作品。當然，當時的許多B級片³²，甚至是品質更低的殭屍電影也刺激了市場，以殭屍為題材的電影多到讓人無法想像，甚至連一些以吸血鬼或是狼人作為主題的電影，內容中都會出現殭屍企圖趕上這股潮流。

一直到了1985年由導演丹歐班農（Dan O'Bannon）³³所拍攝的《芝加哥打鬼（The Return of the Living Dead）》出現，殭屍的形象終於突破了許多年來羅米羅導演的殭屍電影創下的典型，在這部片中殭屍不但可以開口說話並且前進的動作迅速，最驚人的是被打破頭腦也不會倒下，必須要花費許多心力將它破壞殆盡才會死亡。

接著在2002年由丹尼鮑伊（Danny Boyle）³⁴拍攝的《28天毀滅倒數》及其後2007年他僅擔任監製而由璜卡洛斯佛瑞斯納迪歐（Juan Carlos Fresnadillo）³⁵為導演的續作《28週毀滅倒數：全球，封閉》系列中，也出現了因為病毒感染產生具有殭屍行為的人類，但是片中的殭屍都還是屬於活人的範疇，只是變得行為異常，富含攻擊性。不像其他電影中的殭屍已經變成屍體，在死亡後藉由生化病毒重新獲得活動能力，從根本設定上已經有差異極大的分歧。

³² B級片（B-movie）：即拍攝時間短暫且低製作預算的影片，所以普遍佈景簡陋、道具粗糙，影片常缺乏質感，劇情也趨於公式化，沒有良好的品質。

³³ 丹歐班農：1946年出生於美國密蘇里州，曾經擔任《異形（Alien）》的編劇，後來於1985年掌鏡指導《芝加哥打鬼（The Return of the Living Dead）》系列。

³⁴ 丹尼鮑伊：曾經導演過《猜火車（Trainspotting）》、《海灘（The Beach）》等經典電影。

³⁵ 璜卡洛斯佛瑞斯納迪歐：1967年出生於西班牙，1997年以黑白短片《Esposados》獲奧斯卡動畫短片提名，2007年導演《28週毀滅倒數：全球封閉》。

而保羅安德森 (Paul W.S. Anderson)³⁶以電玩《惡靈古堡》³⁷為雛形拍攝的同名電影中則是出現了兩種型態的病毒感染體，一種是死後因病毒感染而重新獲得行動能力的殭屍；一種是活體直接被病毒感染進而產生突變的個體，這種個體並沒有死亡，但是在他們身上都會出現進化的現象。

【《活死人系列》給予後世殭屍電影的影響】

為什麼殭屍能夠成為恐怖電影的新寵兒？根據BBC影評人Almar Hafliðason的說法，羅米羅的《活死人之夜》代表著「恐怖電影界一道新的曙光」。

這部電影對於恐怖電影產生了重大變革，「喪屍 (Zombie)」這個字眼在電影中雖從未被使用，但羅米羅卻在電影中明白的介紹了喪屍復活、食肉相殘的這個主題。其後難以計數的電影、電玩作品都借用了羅米羅創建的素材，電影部分例如：1971年的《Tombs of the Blind Dead》、1979年的《Zombie》、1980年的《活死人之地獄 (Hell of the Living Dead)》、1984年的《慧星之夜 (Night of the Comet)》、1985年的《芝加哥打鬼》系列、1986年的《太空殭屍 (Night of the Creeps)》、2001年的《殭屍小孩國 (Children of the Living Dead)》。以及由同名電玩翻拍的惡靈古堡系列，分別是2002年的《惡靈古堡》、2004年《惡靈古堡 2：啟示錄》與2007年《惡靈古堡 3：大滅絕》，以及《死亡復甦 (Dead Rising)》與《死亡鬼屋 (The House of the Dead)》系列。

以嘲諷手法模仿《活死人之夜》拍攝的電影，有1990年的《活麵包之夜 (Night of the Living Bread)》與《活人牲吃》。而在美式動畫中，則有1992年辛普森一家³⁸的《恐怖樹屋 III (Treehouse of Horror)》，與1997年南方四賤客³⁹的《粉紅眼 (Pink Eye)》及2007年《活流浪漢之夜 (Night of the Living Homeless)》等單元劇。

《活死人之夜》開創了恐怖電影與暴力影片新的表現手法。一位電影史學專家就指出，羅米羅將橡膠面具、化妝、紙板與影子等神秘形體運用在電影中的創意，有著首開先河的殊榮。羅米羅也揭露了場景設立在農村與美國郊區的用意，是因為將恐怖情節設定在日常生活中以及不特別的地點，反而更能展現背後存在的力量。

本片提供了一個以「超低成本」仍能創作出「有效且有利可圖」的電影典範。在1980年

³⁶ 保羅安德森：1965年出生於英國，導演過《魔宮帝國(Mortal Kombat)》、《惡靈古堡(Resident Evil 2002)》、《異形戰場 (Aliens vs. Predator)》等片。

³⁷ 惡靈古堡：原名バイオハザード，拼音作 BIO HAZARD，歐美名稱則是 Resident Evil。是卡普空 (CAPCOM) 公司於1996年3月22日在日本發售的Play Station遊戲主機用恐怖動作冒險遊戲，是《惡靈古堡系列》的第一款作品。

³⁸ 辛普森家族 (Simpson family) 是美國動畫情景喜劇《辛普森家庭》中的一支虛構家族。辛普森核心家庭的成員包括河馬、美枝、霸子、點子和奶嘴。他們居住在春田市的常青台街742號。

³⁹ 《南方四賤客》(South Park) 是美國喜劇中心 (Comedy Central) 製作動畫劇集，由馬特·斯通和特雷·帕克創作。在1997年首播，至2008年已播到第12季。主角為科羅拉多州南方四賤客鎮的四名8歲的男孩。節目採用了模仿靜態紙板動畫的畫風。《南方四賤客》經常通過歪曲式的摹仿來諷刺和嘲弄美國文化和社會時事的各個方面，挑戰了許多根深蒂固的觀念和禁忌。

代的暴力血腥電影，例如 1978 年約翰·卡本特（John Carpenter）的《月光光心慌慌》⁴⁰、1980 年西恩·S·康寧漢姆（Sean S. Cunningham）的《十三號星期五》⁴¹與 1984 年韋斯·克雷文（Wes Craven）的《半夜鬼上床（A Nightmare on Elm Street，也稱為《猛鬼街》）》⁴²，都借用了許多《活死人之夜》原創的手法，並成為了經典之作。

殭屍和其他恐怖電影中出現的怪物的不同的地方在於殭屍本身是沒有自我意識的個體。但是在只遵行最原始的本能，加上完全不具有生前記憶這一點上便清楚地劃分出殭屍與其他怪物的不同。某篇新聞採訪報導上，喬治·A 羅米羅曾經說過：「有許多來自各地的朋友都想客串成為殭屍，他們都希望變成外型奇特噁心的殭屍。如果要說為什麼？那就是因為他們也喜歡吃活人。」從這句話可以看出，殭屍的魅力無窮。

在《活死人之日》一片中曾經有過一位博士為了實驗而飼養一具叫做鮑伯的殭屍。這具殭屍十分神奇地還保留著些許生前的片段記憶，所以有時候會做出類似於「人類」的行為。在已經物質化了的殭屍身上出現類似「人類」的行為，它的存在在觀眾心目中留下了強烈深刻的印象，甚至對這具殭屍產生了好感。之所以會對殭屍做出類似「人類」行為這種奇異的現象產生好感，或許是長期處於物質生活之下，現代人的觀感過於麻痺，所以才會出現這樣的反應吧！今日的人類生活在被科技物品所圍繞的環境下，日新月異的科技帶給我們的，只是讓機械文明或是電腦文明快速的滲透進生活裡。過去強調人性至上的論調在今時今日已漸漸的消失在這網路世界中。例如 Cyberpunk（網路龐克）⁴³文化在這樣的變遷之下逐漸抬頭，殭屍代表了人性至上論已與終結劃上了等號。拍攝這些影片的導演們在殭屍電影中所呈現的意象或許正是在隱喻我們人類原始的本性。

⁴⁰《月光光心慌慌》是美國電影導演約翰·卡本特 1978 年所導演的低成本恐怖電影，電影聚焦於曾殺死姐姐，從精神病院逃出來的麥可·麥爾斯，在萬聖節殺人的殺人狂系列電影。2006 年入選美國國家電影保護局典藏，為後現代恐怖片經典之一。

⁴¹《十三號星期五》總共拍了九集。故事發生在湖邊的露營地，受害者多是些在暗處偷嘗禁果的青少年，算是在恐怖之外加上了些陳舊的道德教化。本片掀起了 80 年代的恐怖電影狂潮。片中從水底上來的超級猛鬼殺手傑森揮舞斧子，四處殺戮，其瘋狂不亞於鬼王佛萊迪。

⁴² 1984 年問世的《半夜鬼上床》系列共七集，二十年來嚇人無數，其中第六集的首映賣座成績還壓倒《魔鬼終結者》續集，驚動全球。變態主角佛萊迪（Freddy Krueger）因為性侵害幼童，被憤怒的家長們活活燒死，結果成了陰險狡滑的惡夜鬼王，開始入侵眾人的夢境。於是，居民只要在夢中被一個滿臉傷疤、手戴鋼爪利刃手套的男子殺死，他們在現實生活中便會相繼死亡，十分離奇可怕。

⁴³網路龐克：指沉迷於電腦及電腦網路之年輕族群，其恣意作為已然超乎電腦專業人士所認可之倫理範疇，以及法律制定者所能忍受之限度。

第二節、喬治·A 羅米羅與惡靈古堡的殭屍電影系列

西方電影有近百部的殭屍片，甚至還有純粹為了製造娛樂效果的殭屍電影，其中有許多不合理的劇情片段，讓人在觀賞的同時感到十分誇張、離譜，甚至是不可思議的。例如 2004 年由埃德加懷特（Edgar Wright）拍攝的《活人牲吃（Shaun of the Dead）》⁴⁴及 2005 年由邁克爾·斯派瑞格（Michael Spierig）拍攝的《活屍入侵（UnDead）》⁴⁵，這兩部殭屍電影的製作目的，基本上是為了嘲諷殭屍電影過於氾濫而刻意將它以淺薄的方式呈現，讓人看了覺得好笑而拍攝，其中並沒有包含導演想表達的理念等等特殊意義。

其中較具代表性、可稱作是經典的電影也不少，但是因為喬治·A 羅米羅所拍攝的活死人系列對於美式殭屍電影影響深遠，可說是其濫觴，所以主要介紹喬治·A 羅米羅的系列電影。以下將先從《活死人系列》三部曲開始依序介紹，在這當中，羅米羅導演在 1968 年推出的《活死人之夜》是黑白版的電影，其後才在 1990 年製作出彩色版，不過因為內容相異程度並不是非常明顯，所以在此將它視作同一部作品介紹。另外《活死人黎明》與《活人生吃》其實是同一部電影，只是在 1979 年推出第一版之後經過多年，於 2003 年由查克·史奈德（Zack Snyder）導演重新翻拍，臺灣方面為求區分給予了不同的片名，在本專題中將把這兩部放在一起討論。

接著是羅米羅導演於 2005 年拍攝的《活屍禁區》與 2008 年的《活屍日記》，最後是近幾年聲名大噪的《惡靈古堡》系列三部曲，由於《惡靈古堡》這一款遊戲在製作時深受《活死人之夜》影響，因此在此節中特地將電影作品提出討論。

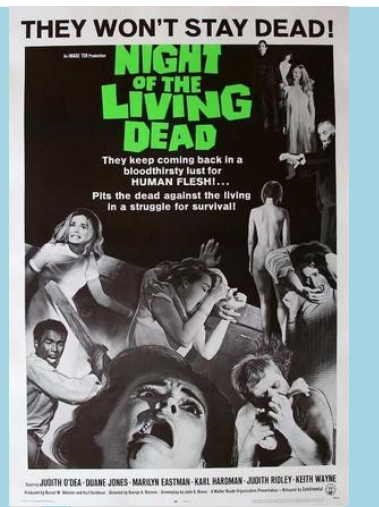
- 活死人之夜（Night of the Living Dead 1968/1990）
- 活死人黎明（Dawn of the Dead 1979）/活人生吃（Dawn of the Dead 2003）
- 活死人之日（Day of the dead 1985）
- 活屍禁區（Land of the Dead 2005）
- 活屍日記（Diary of the Dead 2008）
- 惡靈古堡系列作
 - 惡靈古堡（Resident Evil 2002）
 - 惡靈古堡 2：啟示錄（Resident Evil：Apocalypse 2004）
 - 惡靈古堡 3：大滅絕（Resident Evil：Extinction 2007）

⁴⁴《活人牲吃（Shaun of the Dead）》：是一部在 2004 上映的以殭屍為主題的英國浪漫喜劇電影。該片由賽門·培格、艾格·萊特創作，艾格·萊特執導，賽門·培格、尼克·弗斯特主演。本片在英國和美國都得到了影評家青睞和票房的成功

⁴⁵《活屍入侵（UnDead）》：一處寧靜祥和的漁村，即將面臨前所未有的驚恐。在失去農地所有權後，本土美人「瑞妮」正準備動身前往大城市，突然間，天降隕石豪雨，帶來外星傳染病毒，阻撓了行程，路上竟出現大批活死人甦醒搶食人肉。瑞妮在一間孤立農家找到援助，那裡有四名其他生還者及屋主瑪琳，他們合力對付活死人侵襲，並發現隱藏在背後的陰謀。

死人的恐懼起源》

片名	活死人之夜 (Night of the Living Dead)	
年份	1968/1990	
導演	喬治·A·羅米羅	
監製	卡爾·哈得曼 羅素·斯特雷納	
編劇	喬治·A·羅米羅 約翰·A·羅素	
主演	杜安·瓊斯 朱迪斯·奧迪， 卡爾·哈得曼 瑪莉蓮·伊士曼 基斯·韋恩 朱迪斯·雷利	



THEY WON'T STAY DEAD!
NIGHT OF THE LIVING DEAD
They keep coming back in a bloodthirsty lust for HUMAN FLESH!...
Pits the dead against the living in a struggle for survival!

JUDITH O'DEA - DUANE JONES - MARILYN EASTMAN - KARL HARDMAN - JUDITH RIDLEY - KEITH WAYNE
Produced by Bruce W. Wilson and Carl Lauder. Directed by George A. Romero. Screenplay by John A. Russo. Edited by Richard Russo. Music by Lawrence Bender. Released by Columbia Pictures.

圖 15：《活死人之夜》海報 B

劇情敘述一對兄妹去掃墓，突然被不知從何處出現的殭屍攻擊。哥哥在殭屍的攻擊下死亡，而妹妹在逃亡過程中遇到一位叫班的男人，在他的幫助下躲進一間屋子裡，遇見了其他同樣受到追趕的人們。這群人對於要躲進地下室或是躲進二樓這兩個選擇產生分歧，於是從這裡開始兵分兩路。而女主角在殭屍們攻進屋子之前便已經逃出，向其他人進行求援，最後班逃向前來救援的人

們時，卻被對方誤認為是殭屍而遭到槍殺。

在《活死人之夜》劇中所呈現的殺戮感，正是當時美國社會反映出對越南戰爭觀感的最佳寫照。已經失去人性而變得兇暴殘忍的殭屍，和為了自衛而殘殺殭屍，然而卻從中獲得極度快感甚至引以為樂的民眾，則是清楚地描寫出當時美國頹廢的精神世界。

此片具有的社會意義相當發人省思，在《活死人之夜》當中，女性總扮演無助的角色，且常被排除於男性主導的決策過程之外。其實只有主張要躲在地下室的那一家人的女兒在之前便已經被殭屍咬到，她的父親為此與班爭執不下，然而在這過程中，母親卻也被女兒咬到而變成殭屍，這兩人後來被父親與班分別殺掉。另外由於殭屍的動作緩慢，所以其中也有一對情侶想要藉由車子逃出，然後卻在加油的過程中產生疏失而引起爆炸雙雙死亡。一開始的妹妹經歷了心理上的崩潰，在失去兄長後痛苦加倍，使得她在電影中多數時間淪為半個精神分裂症患者。

整部電影的悲劇都是由於人性作祟，殭屍只是做為一個催化劑，外來的強大壓力使得真實的人性展露無疑，如果遭遇困難的人都能堅強理智、互相幫助，那麼所有的人無疑都能得救！但相當可惜的是，當人遇到了危機，通常都只會表現出懦弱及自私的一面。例如說劇中的父親為了庇護自己的女兒而主張不射殺變成殭屍的人，希望讓殭屍存留下來，然而那只會造成更大的危險，殭屍是不會跟活人站在同一陣營的，在這非常時期裡，應該要為大局著想。

這群人被困在一間屋子裡，不過在這部電影當中真正令人膽顫心驚的，並不是屋子外頭那些恐怖的吃人殭屍，人類們彼此之間互相猜忌，時時懷疑對方是不是已經被咬過隨時都會變成殭屍，甚至想要殺死對方。

一般人在日常生活中，常常因為自己個人的喜怒好惡，擅自以自己主觀的想法批判別人，輕者會在人際關係上形成隔閡，互相敵視，嚴重的話會造成衝突甚至引發流血事件。讓人在觀賞電影之餘不禁思考，如果生活在同一國家的人民彼此互相仇視的話，下場也可能會跟電影裡那群活人一樣，在外敵面前自尋毀滅。

《活死人的恐懼接續》

片名	活死人黎明	活人生吃	(Dawn of the Dead)
年份	1979	2003	
導演	喬治·A 羅米羅	查克·史奈德	
編劇		詹姆斯·剛	
主演	大衛·伊莫基 肯·佛里 史考特 H·林傑 蓋倫·羅斯 大衛·克勞佛 大衛·愛爾利	莎拉·波莉 傑克·韋伯 文·瑞斯 凱文·席傑 麥克·非爾	

圖 16：《活死人黎明》海報

圖 17：《活人生吃》海報

1979 年初版的《活死人黎明》，內容描述的是：威斯康辛市郊突然爆發詭異事件，大量的死人在大街小巷中四處遊蕩，見人就咬，被這些殭屍咬到的人們，很快地也會變成殭屍。女主角在逃亡的途中，遇上一小群倖存者，這群人裡包括警察、電器銷售員、流浪漢和他懷孕的妻子，這群人逃到郊區一棟大型購物中心避難，眼看殭屍人數越來越多，他們必須設法逃出生天。

主角群逃入購物中心後，遇到駐守的保安人員，料想不到的是，保安人員居然獨自占有了一切的生存資源，主角群們因此與他發生激烈衝突。原本這樣的橋段通常會是設計在傳統災難片中用來表現劇情的張力，較為可惜的是，在本作中導演似乎並未在此多做著墨，忽略了劇情上的爆發性。

其中有幾段關係到情感衝突的橋段，由於演員並未將其表現的具衝擊性，因此在劇中顯得過於薄弱。例如故事當中一名少女，她的父親才剛死去不久，卻可以輕易地快速振作起來，跟認識不久的男生開始談情說愛，雖然失去親人之後她非常需要一個可以依靠的存在，所以或許並不能說是非常令人驚異的程度，然而從這些地方也可以看出現代人情感的冷漠。

而羅米羅導演希望表達的主旨「人性本惡」，以及情感豐富的橋段，在重新翻拍的《活人生吃》中，被嚴重的忽略，電影的重點似乎轉移到恐怖與血腥上面，在視覺與聽覺上給觀眾帶來十足的刺激感。電影的最後，主角們搭乘經過改裝的車輛衝出商場逃向碼頭，所有人搭上一艘沒有任何補給的小船，並且在這前方的是沒有目的地的未來，給人一種徹

底的絕望感。然後他們登上了一座小島，沒想到這座島嶼也已經充滿了殭屍，最後電影以攝影機保持著電源開啟掉落在地上，畫面中拍攝出這群人死亡殆盡的模樣作為結束。

在《活死人黎明》，劇中以巨大賣場作為大舞臺，生存下來的人們必須和到處充斥的殭屍群展開長期抗爭。這部作品則是針對當時美國在越南戰爭之後，雖然獲得了表面上安定祥和的物質社會，但人民的心靈深處卻依舊是頹廢無助這樣的現象，做出了諷刺的比喻。

由於這部翻拍的《活人生吃》和《活死人黎明》是同樣的英文片名，所以也讓人期待劇中情節是否會與同名前作一樣令人矚目。在舊版的（Dawn of the Dead）中，整體表現出世界末日和人類劣根性的感覺，但是在新版中，卻變得過於混亂、複雜，像是角色太多、對於人物背景描寫過少、劇情片段化……等等。

《活人生吃》中的殭屍也不同于舊版的殭屍速度緩慢，或許導演是希望大為增加觀眾的緊張感及壓迫感，但是也幾乎破壞了當時喬治·A 羅米羅活死人三部曲所訂下的原則：行動緩慢的殭屍。以往那種慢慢侵襲而來的恐怖已經無法體會到了，畫面中出現的是動作快速並且俐落的殭屍，讓觀眾簡直要大呼不可思議。也許隨著時代不同，導演希望傳達的想法也已不同。《活死人黎明》中表達的是越戰後美國的狀況，《活人生吃》則是要提醒現代人過於依賴科技的結果。

《活死人的恐怖蔓延》

劇情一開始所呈現的便是敘述地球已經是殭屍們的天下，一小隊軍隊和他們要保護的研究小組，在安全的棲身之處，面對無望的世界。其中科學家正不斷地研究著殭屍，希望可以尋找到有效的方法來馴服殭屍，不過科學家們在其過程中卻開始認為人類比起殭屍還比較缺乏人性。

片名	活死人之日 (Day of the dead)
年份	1985
導演	喬治·A 羅米羅
編劇	喬治·A 羅米羅
監製	李察 P·魯賓斯汀
主演	洛李卡莉 泰瑞·亞力山大 約瑟夫·佩拉圖 蓋瑞·霍華·克爾

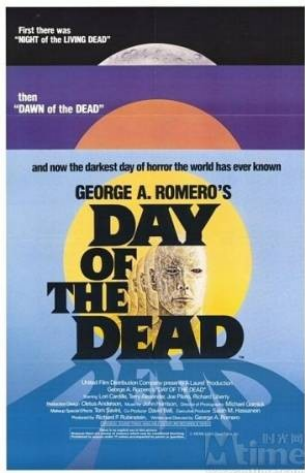


圖 18：《活死人之日》海報

科學家們在許多殭屍片中往往會扮演著人類比較理性的一面，在這部片中也不例外。然而過於理性的結果，便是科學家們為了研究殭屍，甚至拋棄道德觀念，將軍隊人員變成殭屍作為研究的素材。除此之外，因為軍人們經常對科學家的行為頗有微詞，在雙方關係不和下，使這群研究人員漸漸認為殭屍比普通人類更能貼近他們本身。

負責保護這群科學家的軍人們其實對於他們為什麼要保護這群科學家的目的也並不清楚，只是被上級指派來協助保護，忠實的遵照命令做事。結果在後來實驗失控的狀況下

，這些軍人以及科學家們也接連被殭屍咬死而轉變成殭屍。

在《活死人之日》中，殭屍的危害已經蔓延到全世界每個角落，存活下來的人只剩下無助和絕望，這是反映出在環境破壞與核武威脅之下，已經對未來失去信心的80年代表徵。

整部片中，依舊帶給人濃厚的反戰思想以及對人性的探討，例如人類在對事情做出決策時的態度，常常因為沒有清楚的目標，就無法斷然決定任何的事情，每個人都各持己見，形成群體分裂，即使是經常相處在一起的小團體也不見得就是帶著真心和別人交往，只是選擇比較不費力而且與自己的意見較為相近的那邊立場來站而已。

就拍攝手法來說，不能免俗的是血腥的場面，例如被攻擊之後腸子、內臟掉出來，手腳斷裂，將頭殼整個去除掉，僅剩下大腦還連在脊椎上，眼睛和頭皮一起被剝掉……等等，這些血腥場面充斥著整部電影。單純就以殘虐度來看，這部電影的可看性算是相當高；然而在人物的感情處理方面，就顯得薄弱許多了。

《活死人的恐懼總和》

由於活死人系列電影算起來是較有年代的老電影，所以在中文翻譯上，便出現了在臺港各地異名的問題，近年來的系列電影這種情況已經大幅減少，而擁有相同英文片名的系列電影也會因為出版年份不同，為求區分而被翻譯成差異極大的名稱，讓人難以聯想到是其實是同一部電影的翻拍。以《活死人之夜》為例，基本上是有黑白片與彩色片兩種版本，1968年的黑白片，是喬治·A羅米羅第一次拍攝的版本，在這之後1990年重新拍攝的彩色片的版本則是因為科技進步再度重新製作，內容有少許改變，交代了黑白版中的殭屍的出處，但是關於其形成的原因仍然沒有說明。在這之後，電影在影像處理上又再重新製作，使畫面的清晰度提高，除此之外並沒有更改任何地方，所以實際上並沒有再度開鏡執導，因此不算是第三種版本。

活死人一系列是由喬治·A羅米羅於1968、1978及1985年所拍攝的系列作品，電影中都明顯的呈現出人性各方面的掙扎，其中也表現出反戰的思想，這系列電影是受到1960年的時代背景所影響，像是對於1960年代後期資本主義、美國社會、國際間的冷戰與國內的種族主義問題的批判，也包括當時美國內部因越戰而起的反戰聲浪。對於越戰時期的文化造成極大衝擊，在許多層面都具有破壞性的存在。甚至由於科技進步過於快速，不禁開始令人思考其存在是否反而會對人類的生存方式及人性的純真造成惡烈的影響。在電影中出現的許多橋段簡直就像是預言一樣提出了象徵世界終結的畫面，而人類們正一步步的踏入自己所設下的陷阱之中。

《內有活屍，禁止進入》

在喬治·A羅米羅這部新片中，人類創造的文明世界已成為記憶，現存的世界是一個

惡夢，活人持續的受到活屍的攻擊，被它們生吞活剝，碩果僅存的人類為了活下去，只能躲在圍牆高築、防衛嚴密的城市堡壘，竭力抵抗活屍的攻擊。一部分有錢有勢的特權份子住在市內的綠洲高級大樓社區，在可怕活屍的威脅之下，仍然試圖製造日子依舊的假象，

片名	活屍禁區 (Land of the Dead)
年份	2005
導演	喬治·A 羅米羅
主演	賽門貝克 艾西亞亞珍多 丹尼斯霍柏 約翰拉奎查莫

The movie poster for 'Land of the Dead' features a central image of a zombie hand reaching out from a chain-link fence. The title 'LAND OF THE DEAD' is prominently displayed in the center. At the bottom, there are portraits of the main cast members and the tagline 'THERE IS NO ESCAPE 09.09.05'. The top of the poster includes the text 'THE LEGENDARY FILM MAKER BRINGS YOU HIS ULTIMATE ZOMBIE MASTERPIECE'.

圖 19：《活屍禁區》海報

維持著夜夜笙歌的糜爛生活。然而在大樓以外的城市街頭，平民百姓卻過著苦不堪言的生活，他們每天活在死亡的陰影之下，只能藉由賭博和嗑藥來麻醉自己，逃避這種地獄般的生活。

《活屍禁區》這部片中已經讓人類建造了自己的堡壘城市，人與殭屍雖然生活在不同的世界，但仍不時有越界的行為，這時我們看到的是：殭屍吃人是本能表現，人殺殭屍卻是

娛樂的性質，雖然把人吃到肢離破碎，但畢竟殭屍是沒有意識的物體，反而容易被原諒；而擁有政治思想、經濟行為的人類，其中暗藏著貪婪，不論是對權力或是金錢的因子存在，生活只要稍微安定之後，黑暗面浮現，人性的醜惡免不了讓人反感。

經過了這場殭屍浩劫，看起來改變的是那些變成殭屍的人；實際上，真正被改變的是那些存活下來為了殺戮、仇恨或是任意妄為，甚至以重建社會之名，行打造王國之實的人。到底，是誰變得比較多？

《活屍禁區》雖然一直看起來教育性意味濃厚，但它也不失娛樂性，在動作特技方面雖然不是非常精采，但是以屠殺的場面來說，殭屍電影中該有的慣例還是不能免俗，例如殭屍殺人時，開腸破肚也是常見的畫面，尤其電影中的殭屍襲擊活人的時候第一步都是喜歡挖破肚子將腸子拉出來吃，通常在那種時候，受害者都還活著，那種活生生被吃食的恐怖，給予的噁心程度不在話下。

只是劇中仍然有讓人失望的地方。也許是太多類似的殭屍電影已經呈現出各種我們能想像到的人間地獄，在本片中的血腥化妝的確很驚人，不過當中出現的許多劇情橋段或是創意卻沒有身為大師而該有的出奇之處，例如電影中的裝甲車：死神號，形象幾乎與《活人生吃》中的改裝車一樣。而「綠洲社區」那種與世隔絕的疏離感相較於《活人生吃》中的商場顯得不夠有意思，另外，空蕩的街道、死寂的城鎮在《惡靈古堡》和《28 天毀滅倒數》中更是不陌生。

《紀錄活屍自然生態》

《活屍日記》是喬治·A羅米羅導演在2008年所拍攝的全新殭屍電影，拍攝手法與2008年年初上映的《科洛弗檔案》(Cloverfield)⁴⁶十分相近，由於該導演已經有非常長的一段時間未有新片誕生，以至這部作品曾經出現被誤以為是新人導演的拍攝手法這樣的傳

片名	活屍日記 (Diary of the Dead)	
年份	2008	
導演	喬治·A羅米羅	
主演	尚羅伯特 約書亞克羅斯	



圖 20：《活屍日記》海報

言。電影中的拍攝手法，是喬治·A羅米羅自己的全新突破，同時也賦予他自己的作品新精神。而導演在這部電影中想要呈現的是在攝影工具多元又氾濫的現代，人們沉迷於影像的現象與他身為創作者的心態的探討。

以《活死人之夜》(Night of the Living Dead)中的殭屍形象作為基礎，在這部電影中的活屍們有著與前作類似的形成原因、腐爛外表以及吼叫的方式，緩慢而無力的

前進行動，以及所有恐怖電影裡殭屍們共通的弱點。這種沒有獨特形象的設定，老舊重複的電影題材，卻能夠吸引觀眾前來觀看喬治·A羅米羅所拍攝的這部《活屍日記》。

電影中採用第一人稱的拍攝手法，看似十分老掉牙，然而隨著劇情發展，卻發現這種呈現手法，反而成為本片主要的訴求，非但跳脫侷限於活屍的既有框架，不再只是純粹的活屍電影，而是以主要視點向觀眾呈現在這充滿活屍的環境裡，人類面臨困境時最真實的面貌，使這部活屍電影，具有嶄新的詮釋，開啟了新風貌。

圖 20：活屍日記宣傳海報

本部電影的劇情，以一則突然傳出的活屍新聞，在各媒體的快速渲染下展開，部分民眾質疑媒體造假，也有民眾覺得新聞過度誇大，甚至有人始終無動於衷，然而更多的是驚慌失措的人們，來自各方的聲浪不絕於耳。新聞媒體的本職是要報導事件事實，提早讓民眾思考對策因應或是規劃避難來控制災情，然而卻因為媒體未經嚴謹的考慮過度低估情勢，沒有正式做出正確的宣導，結果獲得像是放羊的小孩般的反效果，反而難以取信於民，於是事態一發不可收拾，造成無法挽回的局面。

主角在看見新聞上的事件之後，就開始著手拍攝記錄一切的發生過程，其中包括了自己與夥伴們的逃生經過。目的是為了讓世界各地的人以及往後在此浩劫中存活的人們看見事件的真相，而不會被媒體修飾的消息蒙蔽。

⁴⁶ 《科洛弗檔案》：由一小群人們的觀點來描述怪獸攻擊紐約市區的災難片。

雖然主角最初可能只是想要藉由這個事件來炒作自己的聲望、名氣，亦可能是想把事實傳達給大眾知道的這種自我滿足感在作祟，藉此得到新聞的媒體優勢。主角自己手持攝影機貼近活屍企圖將畫面傳達給大眾，勇氣可說是十分值得嘉許，但是也可以經常看到主角就只是拿著攝影機，不顧朋友和愛人正面臨著活屍的威脅與生死搏鬥，躲藏在一旁持續拍攝，彷彿置身事外。透過主角拍攝的影片，及在鏡頭之外的主角，使觀眾清楚地看見了許多關於人性貪婪、自私、殘暴……等等的部份，這些無比真實的人類面容，比起那些吃人的活屍還要令人感到殘酷許多。

主角希望他所拍攝的影片能夠流傳給存活下來的人，藉此找出消滅活屍的方法，然而最後主角也因為被咬到，而被他的女朋友給殺掉了。在電影結尾的部份，女主角接收了攝影機，開始懷疑她的男友拍攝這部紀錄片的意義，因為主角為了拍攝這部片子甚至可以狠下心任夥伴們被殭屍攻擊，然而卻還是難逃一死，到頭來失去了很多東西，而什麼也沒有獲得。最後的電影畫面中，甚至還有存活下來的人，將殭屍吊起來像是練標靶一般地虐殺，而殭屍正好從眼角滴下一滴血，似乎在為人類暴虐的行徑感到痛心。

《在地底下的生化危機》

片名	惡靈古堡 (Resident Evil)	
年份	2002	
導演	保羅·安德森	
編劇	保羅·安德森	
主演	蜜拉·喬娃薇琪 米歇爾·羅德里格茲 艾里克·馬比烏斯 詹姆斯·普爾弗伊	

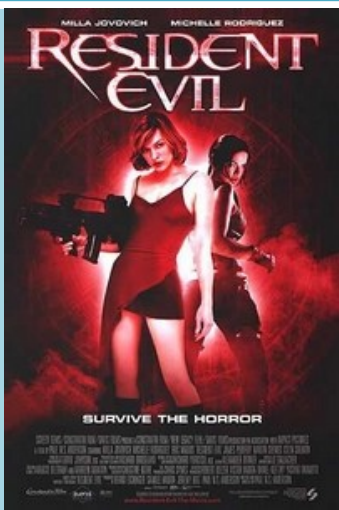


圖 21：《惡靈古堡》海報

本系列由同名遊戲《惡靈古堡》(Resident Evil) 改編而成，不過有人評論這部電影從《惡靈古堡 2：啟示錄》(Resident Evil Apocalypse) 開始便已經變成導演的原創劇情，使得其中的殭屍形象變得與觀眾印象中的有段距離。讓許多原本因喜愛惡靈古堡遊戲而觀看的人們對此出現許多反感的聲浪。

《惡靈古堡》於 2002 年上映，故事敘述主角艾莉絲（蜜拉喬娃維琪⁴⁷飾演）身為保全，有一

天被位於地下的「雨傘公司」實驗場的主控電腦放出的麻醉迷昏，醒來之後因為麻醉的副作用而失去了記憶。事件的發生是由於有人偷偷的潛入了地下實驗場偷出 T 病毒與解毒劑，並將 T 病毒散播出去，但是主控電腦已經迅速的啟動了防護程式將出入口封閉起來，並釋放了麻醉瓦斯令所有人失去行動能力。後來雨傘公司派遣私兵前來重新開啟主機，沒料到這麼做的後果卻將實驗室裡受到感染變成殭屍的人們給釋放了出來。

之後艾莉絲與男子麥特企圖要封閉這座實驗室時，卻遭遇到數以百計的殭屍猛烈攻

⁴⁷蜜拉喬娃維琪：1975 年生於烏克蘭，曾經演過《第五元素》(Fifth Element)，於 2002 年主演《惡靈古堡》(Resident Evil) 系列電影。

擊，同時實驗室裡也有許多變種的怪物正傾巢而出，讓他們疲於奔命，過程中艾莉絲恢復了記憶並奪得了解毒劑，電影結尾的時候她正要替感染了T病毒的麥特解毒，卻被突然出現的一群穿著防護衣的人員給分別架走，當她再度醒來，走出市立醫院後卻只見到印有「活死人橫行」字樣的報紙和凌亂不堪的街道，四周一片死寂，半個人也沒有，以這種方式結束為第二集事先做了伏筆。

在電影的一開頭，雖然有著尖端科技的保全系統：紅后，因為偵測到病毒散播而將整個地下工作空間的工作人員全部殺掉的高科技表現，看似在片中很重要，但是事實上它也就只是高科技的保全系統，並沒有特別重要的地方，純粹只是用來說明雨傘公司的高科技而已。片中重要的部分其實應該是被病毒感染的人類轉變成的殭屍，以及在片尾才知道被病毒感染後沒有變成殭屍體能卻被強化的女主角。

《拉昆市的生存遊戲》

片名	惡靈古堡 2：啟示錄 (Resident Evil：Apocalypse)	
年份	2004	
導演	亞歷山大威特	
監製	保羅·安德森 傑瑞米·伯伊特 唐·卡莫迪	
編劇	保羅·安德森	
主演	蜜拉·喬娃薇琪 希爾娜·吉羅瑞 奧德·菲爾	

圖 22：《惡靈古堡 2》海報

《惡靈古堡 2：啟示錄》
(Resident Evil：

Apocalypse) 在 2004 年上映，劇情敘述艾莉絲從一場惡夢醒來，然而卻發現自己的夢魘竟然成真了……在夢中她以為病毒已遭到良好的控制，她以為自己已經重獲自由，結果她大錯特錯！

在她昏睡的期間，受到了「雨傘公司」地下生化實驗室進行基因改造，於是艾莉絲擁有超人般力量、靈敏度和感官能力，這些都呈現出為了保護人類不

致滅絕而必須具備的重要利器。她決定查明病毒來源，並找出遏止方法，免於讓全人類陷入基因突變的絕境。

拉昆市 (Raccoon City) 已被致命病毒籠罩，想要活下來拯救同胞，艾莉絲就必須殺出可怕重圍，她和剛遭降職處分的菁英特種防衛部隊隊員吉兒、以及培頓·L.J.·尼寇萊、隊長卡洛斯團結合作，一路對抗殭屍大軍、變種怪物和「雨傘公司」的致命生化武器。但武力強大的「復仇邪神 NEMESIS」持續猛攻！這個最新威脅，是在第一集結局時身受重傷後的麥特 (Matt) 被雨傘公司的祕密計劃改造變身而成，他接收的任務是殺光一切，讓人完全無法阻擋。

這集更加的強調雨傘公司近乎政府的控制能力，竟然可以封鎖整個城市來實行消滅失控的病毒行動，由此可見這個公司的規模巨大的程度。在片中也像第一集一樣呈現出雨傘公司的高科技的進步程度，例如可以利用雨傘公司的專用衛星來進行搜尋地面的人影；或是利用網路來接駁到公用電話讓主角們接聽……等等。

後半部則是看到被改造的復仇邪神屠殺掉一切會動的人或是殭屍，同樣是為了頌揚充滿高科技的雨傘公司的偉大，然而在片尾卻看到復仇邪神因為恢復了片段記憶而產生反抗高科技操作的舉動，似乎令觀眾看見了人性其實是可以超越科技產物的。不過最後的部分，卻又看到女主角被雨傘公司抓回實驗室中再度改造的可悲情況，似乎人性又再度被過度的理性狂熱給摧毀了。

《結合超能力的殭屍生存遊戲》

片名	惡靈古堡 3：大滅絕 (Resident Evil: Extinction)	
年份	2007	
導演	羅素·麥卡尼	
監製	保羅·安德森	
編劇	保羅·安德森	
主演	蜜拉·喬娃維琪 艾莉·麗達 奧迪·費亞 米克·艾柏斯	

圖 23：惡靈古堡 3 宣傳海報

《惡靈古堡 3：大滅絕》(Resident Evil: Extinction) 在 2007 年上映。本片為 2004 年電影《惡靈古堡 2：啟示錄》的續集。

「雨傘公司」的實驗性 T 病毒已經散播到世上，染上病毒的人就會成為食人殭屍。由於城裡已經不再安全，卡洛斯、L.J.、克萊兒、超商少女與護士貝蒂集合倖存者一起上路……眾人背負重裝跨越荒涼的沙漠公路。他們的目標就是尋找更多尚未遭到感染的倖存者。然而浩瀚的沙漠裡卻只充滿了殭屍，所以他們需要槍、

大量子彈以及火焰槍來保護自己。

「雨傘公司」的辦公室與研究設備，就位於廢棄的內華達廣播電臺塔樓底下。因為有雨傘公司的衛星監督系統，因此可以隨時監視逃難部隊的動向，而雨傘公司的任務是尋找某人，此人不只是治癒病毒的關鍵，也是「雨傘公司」最大的實驗成就……她就是艾莉絲。

艾莉絲曾經遭到「雨傘公司」囚禁，她是經過基因改造的生化人，因此擁有異於常人的力量。艾莉絲體內的細胞每分鐘都在進行突變，而且隨時都要擔心被「雨傘公司」改造的 DNA 是否會背叛自己，艾莉絲一直尾隨倖存者的移動車隊，悄悄保護他們，希望能將他們護送到安全地點。

車隊的目標是北邊的阿拉斯加——最後一塊避開殭屍的淨土，然而他們得先在途中

的拉斯維加斯休息、加油、補充物資，同時他們又得盡力躲過「雨傘公司」的追捕，才有希望抵達終點。其實不只是「雨傘公司」要找艾莉絲，她也要找他們，企圖將這家造成世界變成如今無法挽回局面的公司擊毀，使它徹底消失。

《惡靈古堡3：大滅絕》這部片，女主角被病毒感染之後經過強化的肉體原本就是雨傘公司的目標，但是到後來卻多出了額外的能力——超能力，例如使用超能力抵擋火焰的攻擊；或是用超能力把遠在大氣層外的雨傘公司衛星給破壞。這已經完全的偏離了原本改編遊戲的設定了，然而不妨可以將這系列作品視作平行世界的產物，至少這樣不至於讓喜歡電玩原設定的群眾感到失落。

其中有許多鏡頭都是運用令人似曾相識的手法拍攝，也使用大量電腦動畫，化裝則是好萊塢等級的技術，相較於以往的活死人系列較為節省經費的化裝方法有明顯不同。而且還加入了更多的驚悚元素，無論在場景的設計或是角色的鋪陳上，都遠遠勝過前兩集，除了少數的人類僥倖生存以外，還到處充滿著可怕的病菌、殭屍以及未知的突變生物攻擊。

《生化危機與政商勾結的總和》

這系列所討論的，雖然也有反戰思想，但是更多的則著墨在於生化武器的運用及研發上。像是由一個幾乎可以影響世界經濟的龐大規模公司——雨傘公司研發的一種病毒，這種病毒主要是改造生物來作為兵器使用，這種想法很像納粹在二戰時期想要使用的手段，利用生物科技來增加或是招換惡魔來強化軍隊。

這種病毒注入生物活體中，會產生突變、異變，強化生物肉體機能，達到生物兵器的目的，這種病毒可以讓小兒麻痺患者重新站起來，甚至到可以讓死屍重新啟動。如果注入活體之中，產升突變後，生物個體機能將會較一般生物更為強化。雨傘公司即是想要利用這種病毒來賺取更多的金錢及地位。

當然，同樣會說到人與人相處之間的人性，在本系列之中似乎著墨較少，或許是被先前所提到的反生化武器的重點所磨滅了。

在《惡靈古堡2：啟示錄》之中，有名記者拍攝了過程中的一切，而後在片尾逃出災區之後，公諸於世，一開始似乎鬧得沸沸揚揚，但是後來又被雨傘公司藉由政治及媒體壟斷方式來把所有的事情給抹滅掉，裝得似乎沒有這些事情的發生。不過後來女主角又被帶入雨傘機構中進行改造，在第三集之中甚至被複製了，來替雨傘機構來實驗設備的用途。到了《惡靈古堡3：大滅絕》幾乎已經變成超能力大戰了。

最後，這系列的第三集片尾，似乎埋下了電影後續的伏筆，不過日本遊戲廠商Capcom也在2008年推出《惡靈古堡：惡化》（Resident Evil：Degeneration）這部延續遊戲劇情的3D動畫作品，同樣蘊含著批判與省思的意味在其中。

第三節、迷失在戰爭、生化與官商勾結中的人類

相繼看完活死人系列、惡靈古堡系列以及其他幾部經典的西方殭屍片之後，深深感覺到這些電影其實都包含著反戰思想、其中有不少人性思考的課題希望傳達給觀眾，導演無非想要藉由這些電影讓現今已逐漸迷失自己的人類能夠回到初衷，活得更像人類，而不是渾渾噩噩的過日子，像具沒有靈魂的軀殼，變成只知盲目追求流行的「行屍」。

尤其喬治·A羅米羅更是想藉由活死人系列的電影，來讓大眾去思考媒體暴力、美國政府以及跨國企業之間的問題。這些問題，喬治·A羅米羅藉由他的殭屍來讓大眾思考，摸索這些問題背後的黑暗面。

電影中隱藏的意涵縱然相當值得探討，不過閱聽眾也可以抱著輕鬆愉悅的心情來觀看這些電影，藉由殭屍激烈瘋狂的動作，主角全力投入生存的那種熱血沸騰的激情，與殺戮後血肉模糊的片段，將自身投入其中，把平常生活中的壓抑隨著電影的高潮起落一發洩出來，不需要隨時隨地都保持著過度嚴肅的態度來面對生命。

伍、殭屍電玩遊戲

第一節、殭屍電玩的發展

在世界遊戲的發展上，與殭屍相關的大小遊戲不計其數，而遊戲型態幾乎都以FPS⁴⁸為主。FPS在1990年代於歐美竄起，而在「活死人之夜」⁴⁹等殭屍電影風潮的帶動下，在遊戲中只是跑龍套等級的殭屍，逐漸被拉抬成主力賣點。在歐美殭屍電影中的主力武器——「槍械」，正好與廣為盛行的FPS相結合，使殭屍毫無阻礙的完美融入遊戲，因此讓「死亡鬼屋」、「死亡復甦」等遊戲一一誕生於世，然而這些遊戲大都是日本製作，而內容呈現美式風格。

1983年7月日本「任天堂」⁵⁰公司推出的FC⁵¹主機，成功的將電玩遊戲帶入家庭，迅速的風靡了全世界，隔年掀起日本電玩產業的起飛，人才與技術匯集日本，遊戲大廠紛紛成立，日本一躍成為世界遊戲產業龍頭霸主。

第一款商業化的FPS遊戲「德軍總部3D (Wolfenstein 3D)」⁵²，於1992年在德州馬斯奎特的一間公寓裡完成，當時這款遊戲是由只有4個人的「id Software」⁵³公司，費時6個月完成的。但真正帶起FPS風潮的是1993年10月8日，id Software公司在電腦上推出的「毀滅戰士」。在當時，毀滅戰士利用共享軟體⁵⁴的方式傳播，在兩年內達成約一千萬次的下載，使遊戲的模式通俗化；由於它對遊戲產業的衝擊之大，在90年代中期以後激增的第一人稱射擊遊戲，通常被稱為「類毀滅戰士」遊戲。

但90年代，電腦在一般人心裡仍是複雜的高科技產品，會去接觸電腦的大都是具專業知識者，不如日本家用電玩主機來的平易近人，因此「毀滅戰士」的影響層面僅止於少數的高學歷玩家，廣大的一般玩家則未受影響，日本的電玩帝國並未被美國動搖。不過這股FPS風由投身遊戲產業的高知識分子帶入日本，90年代中後期FPS開始出現在家用

⁴⁸ First Person Shooter，第一人稱射擊遊戲。以第一人稱視角進行的射擊遊戲。玩家透過畫面模擬遊戲中人物的視角並對遊戲內物體進行射擊或運動、跳躍、對話等活動。

⁴⁹《活死人之夜 (Night of the Living Dead)》是1968年由喬治·A·羅米羅所執導一部的黑白恐怖片獨立電影。

⁵⁰ 任天堂株式會社 (Nintendo Co., Ltd.)，於1889年9月23日成立，起初是一間由山內房治郎創立的小公司，專門製造一種名為花札的日本手製紙牌。於1983年於日本發展電玩產業，往後亦於1985年北美洲和1986年歐洲發展分部。是歷史上最長壽的遊戲公司。

⁵¹ Family Computer (簡稱FC或FAMICOM)，是日本任天堂公司開發的一種家用遊戲機，在華人圈中又有「紅白機」的俗稱。歐美稱為NES (Nintendo Entertainment System)。

⁵² 德軍總部3D (Wolfenstein 3D，或譯為重返狼穴，二戰時德軍總司令部的代號為狼窟。)是一款第一人稱射擊遊戲(FPS)，據信是第一款商業化的FPS，並有續集重返德軍總部。

⁵³ id Software公司在1991年2月1日美國德克薩斯州由John Carmack等人創辦，公司主要從事電腦遊戲以及遊戲引擎方面的開發。該公司在1993年推出的作品毀滅戰士 (DOOM)徹底改變了電腦遊戲產業，在當時有著里程碑的意義。

⁵⁴ 共享軟體 (Shareware) 是電腦軟件的一種銷售模式，採用先試後買 (Try before you buy) 的模式，為軟件使用者提供有限期的免費試用，用以評測是否符合自己的使用需求，繼而決定是否購買授權而繼續使用該軟體。

主機中。

1994年3月20日日本的「世嘉」⁵⁵公司参考了美式殭屍電影，並與FPS遊戲相結合產生出「死亡鬼屋」。而自從《活死人之夜》帶起了好萊塢殭屍電影風潮之後，殭屍電影一直歷久不衰，「世嘉」公司便配合這一點，以殭屍為主要賣點大力宣傳，使得不少殭屍電影的喜好者接觸「死亡鬼屋」，在遊戲界掀起一陣旋風，也讓各家廠商爭相模仿、大量生產，「死亡鬼屋」的遊戲模式便成為了殭屍遊戲的唯一公式，但是品質卻相當低劣，這些遊戲可說是粗糙版的「死亡鬼屋」複製品，銷量不佳，並且馬上就被玩家遺忘。

但是「死亡鬼屋」系列雖為經典，其遊戲內容全都是全力殺敵、直線衝鋒這種遊戲模式，這種劇情薄弱、背景設定過於簡單與遊戲路線採取直線前進的單純內容，早年的殭屍遊戲幾乎無一例外。直到1996年3月由日本「卡普空」⁵⁶公司製作的「惡靈古堡」問世，終於打破了直線殺敵的遊戲模式。

「惡靈古堡」的遊戲視角不再是第一人稱，而是從旁觀視角，讓玩家看著主角進行遊戲的第三人稱，使得主角的主觀存在感大增。時逢3D興起的畫面革命時期，也使得3D的高畫質畫面與以往的2D遊戲大不相同。在劇情與背景設定上面更是決定性的革新，遊戲不再是一味單純的殺敵，玩家必須在遊戲中收集情報與生存資源，一步步揭開事件的謎團與真相，在有限的資源下，玩家要學習躲避殭屍的襲擊並且節省彈藥，以及資源的有效運用與收集，除此之外更要想辦法逃出生天。遊戲中前所未見的全新環境亦是另一創舉，重重的機關使人在資源與情報收集時更是讓困難度增加不少，複雜的地圖亦讓許多玩家迷失了方向，沒頭沒腦的亂闖只會自尋死路，使得「思考」在這類遊戲中開始顯得重要。

「惡靈古堡」系列的劇情與深度為遊戲史上一大突破，至今仍未有遊戲可與之相比，系列作十二年來歷久不衰，那讓玩家們一再研究、一再討論的龐大劇情，正是其成為不朽之作的主要原因。

美國「微軟」⁵⁷公司在2001年11月15日於美國發售XBOX主機，2002年2月22日於其他地區發售，正式與日本公司搶奪家用電玩主機的市場，並積極拉攏日本遊戲廠商。受影響的日本卡普空公司便於2006年8月8日，在微軟新推出的XBOX360上，開發出了「死亡復甦」，而此一遊戲算是「死亡鬼屋」這類舊式殭屍電玩的進化，它充分融合了美式殭屍電影中的各個要素，但又未達到革命性的創新，只能算是小幅度的進步，因此仍屬舊時代的遊戲，不過新的進化方向也由此發出了曙光。

⁵⁵株式会社セガ，英譯為「SEGA」，中譯「世嘉」。美國人大衛羅森（David Rosen）在1954年於日本成立SEGA公司。建立SEGA前，他的公司名稱叫Service Game Company，是一間專門在製作彈珠台的公司。1985年開始投入家用電玩產業。

⁵⁶原名「カプコン」，英譯為「CAPCOM」，中文常被譯為「卡普空」或「嘉富康」。成立於1979年。成立時原名「I.R.M.」，是一家電器零售商。在1983年時更名為「CAPCOM」，並在同時將其業務方向轉為電玩軟體銷售。其公司名稱「CAPCOM」是由英文Capsule（膠囊）和Computers（電腦）所合成。

⁵⁷微軟公司（Microsoft Corporation）是全球最大的電腦軟體供應商，總部設在美國華盛頓州西雅圖附近的雷德蒙德。公司于1975年由比爾·蓋茨和保羅·艾倫創立。最初以「Micro-soft」的名稱（意思為「微型軟體」）發展和銷售BASIC解釋器。

第二節、古典殭屍遊戲精選

電玩產業崛起至今，只有大約三十年的歷史，因此只要遊戲本身擁有十餘年的歷史便有稱之為古典的資格。雖然日本世嘉公司的「死亡鬼屋」成為了經典殭屍遊戲，但它的成功卻也導致了電玩廠商爭相模仿，結果每款殭屍遊戲幾乎都如出一轍，眾多廠商不知長進，一味模仿卻又粗製濫造，以致於大量的爛遊戲誕生，因此接下來只介紹最具代表性的「死亡鬼屋」與「死亡復甦」這兩款經典遊戲，以及影響殭屍遊戲極深的「毀滅戰士」。

《埋下禍根－毀滅戰士（DOOM）》

id Software 於 1993 年 10 月 8 日，在核心製作者約翰·卡馬克（John D. Carmack II）領導下，於電腦推出，奠定了 FPS 日後在歐美的地位，使之成為主流，為 FPS 的一個重要的里程碑。

毀滅戰士是繼德軍總部 3D 之後的第二款 FPS 遊戲，比起德軍總部 3D 多出了不少特色，其中光線的差異最為重要，藉由光線和陰影製造視覺上的錯覺，以改變玩家進行遊戲時的態度，陰暗未知的元素可以給予玩家驚嚇或者困惑。德軍總部則沒有明暗之分。

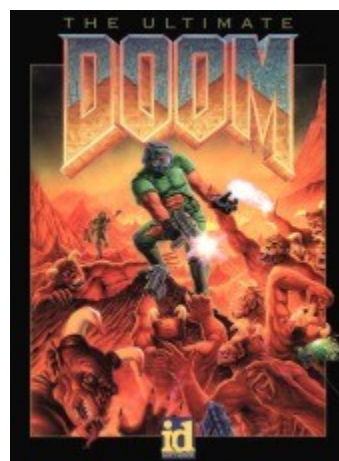


圖 24：毀滅戰士遊戲封面

毀滅戰士為科幻風格的遊戲，並且有簡易的劇情。一個位於火星的軍火公司，在一次實驗中意外的開啟了地獄的大門，由地獄來的惡魔大量湧出，所有的人員不是被殺就是成為殭屍。主角是一名沒有姓名的太空陸戰隊，在具有「地球上最強硬、受高度戰鬥訓練」的威名，並且身為軍人的主角自然是要殺光所有怪物啦！一場血腥的殺戮就此展開。

接下來的 FPS 遊戲延續了毀滅戰士的模式，簡單的劇情配上充滿英雄主義氣息的主角，展開一場大殺戮拯救全人類。追求著最簡單純粹的娛樂，並讓玩家有擔任英雄的快感，而且敵人多半會設定為怪物。因為在玩家的心態中，非我族類的東西殺起來格外順手，對付人類就有種族的問題了。

殭屍雖然有在毀滅戰士中登場，但是主要的敵人還是那些惡魔，這款遊戲中的殭屍只是跑龍套的角色，甚至有不少玩家感覺不到殭屍的存在，徹底地遺忘了它們。雖然此款遊戲並不算是殭屍遊戲，但是後來的死亡鬼屋卻深受毀滅戰士的影響。

《殭屍擴散－死亡鬼屋系列（THE HOUSE OF THE DEAD）》

「死亡鬼屋」可以說是傳統殭屍遊戲的代表，由日本的「世嘉」公司製作，於1994年3月20日發售，目前已經發行至第四代。遊戲內容方式不外乎就是殺、殺、殺！雖然遊戲背景設定是因病毒外洩造成殭屍橫行，但是卻顯得劇情存在薄弱，並未明確交代病毒起源，對於主角的背景也未清楚的設定，殭屍的來源也不重要，因為遊戲宗旨就是「殺光殭屍」，除了「殺」之外一切都不重要，其劇情可用一句話完全概括：「來路不明的病毒引發殭屍危機，接著玩家殺光了殭屍，END。」總之就是要輕鬆愉快的殺敵，讓平常使用過度的大腦休息，並在殘殺的過程中得到快樂與發洩。

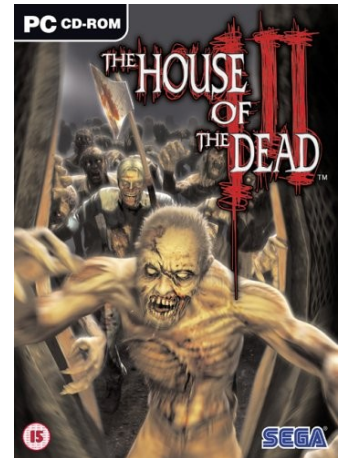


圖 25：死亡鬼屋 3 遊戲封面

其第二代與第四代亦秉持著一貫「殺」的精神，但是卻多了救援與路線的選擇。救援就是從殭屍手下救人，而救援方式還是——殺了殭屍，而殭屍死了之後難民就會游過原本游不過的河、爬過原本爬不過的牆、甚至從高樓一躍而下、連原本斷了腿的傷患也突然能跑了，讓玩家有種他們根本就是故意等待救援的感覺。而且救援與否並不會影響遊戲進行，救到人也只是讓積分好看一些罷了，玩家也可以冷眼看著殭屍吃人，等它們吃完最後一餐之後再予以消滅，反正不影響遊戲進行，純粹是雞肋般的設定，食之無味、棄之可惜。

而路線的選擇就多了些變化，前進方向可選擇室外或室內、地上或地下，隨玩家的心情而定，但是不管走哪裡遇到的敵人都差不多、該打的頭目⁵⁸也是一個不少，除了場景不同之外，不管怎麼走，遇到的關卡也不會有所不同，仍是迎向一樣的結局，只是讓人有不同的背景可以選擇而已。

死亡鬼屋系列是傳統殭屍遊戲的最好代表，空泛的劇情與讓玩家發洩精力的玩法，這些都是早期殭屍遊戲的共通點。死亡鬼屋系列雖然陸續有所創新，但遊戲還是完全貫徹傳統殭屍遊戲「殺」的精神，殭屍雖然可怕，但是在持有強大火力的玩家面前，它們終究還是得面對被消滅的命運，到最後最可怕的還是人類。

⁵⁸ 一般玩家俗稱魔王，就是遊戲中實力與身分較高的敵人，同時又分為小頭目、中頭目、大頭目。

《異端進化－死亡復甦（Dead Rising）》

「死亡復甦」由日本卡普空公司名製作人 稻船敬二⁵⁹領軍製作。製作，於 2006 年 8 月 8 日發售。遊戲劇情非常類似於電影情節，故事講述一名自由新聞記者「法蘭克·維斯特」

（Frank Waist）為了獲得普立茲獎⁶⁰，四處進行各種事件的真相調查，當他在採訪一個重要的新聞時，偶然發現一個因為病毒感染而導致人們變異為殭屍的城市，然後他躲進了這座大都市的某大型購物中心時，卻陷入了一場前所未有的危機。玩家在遊戲中飾演的正是這名記者，不但要從眾多殭屍的瘋狂圍攻中脫身，還要設法解救其他倖存者，並揭開隱藏在事件背後的真相。



圖 26：死亡復甦遊戲封面

遊戲中所使用的武器不再限制於槍械，包括了錘子、水管、廣告牌、滅火器、球棒、板凳……等等，凡是購物中心裡的物品道具都可以成為打擊殭屍的重要武器，甚至購物中心裡的設施也可成為戰鬥的工具，發起狠來還可以用除草機將殭屍攪成一團肉泥，多達百種以上的道具，都是電影中最常拿來對付殭屍的東西。遊戲主要參照了歐美和日本的一些經典恐怖電影中時常出現的熟悉情境，大街小巷的各個角落都被無數的僵屍填滿，可以讓玩家擁有親自擔任電影主角奮勇殺敵的快感。

遊戲中設計的新玩法，追求的是徹底的自由度，法蘭克雖然為了生存而從一名單純的新聞記者變為前線戰鬥人員，但是他卻始終貫徹自己身為新聞記者的信念。遊戲中有兩條重要的準則，第一，新聞記者要真實記錄並報導事實的真相；第二，活下來。玩家常常會面臨兩種選擇，可以和殭屍展開生死搏鬥，或是站在新聞記者的角度，拿起相機記錄下事實的真相，要如何選擇都由玩家自行決定。

「死亡復甦」的遊戲劇情比起早期的殭屍遊戲強化了不少，但是劇情的深度仍舊是十分薄弱，重要性也是可有可無，熱血衝殺的這點亦與過去相同，但最重要的還是徹底的電影化與自由度的大幅提升。

⁵⁹ 稻船敬二，卡普空公司王牌製作人，有「洛克人之父」的稱號，代表作有洛克人系列、鬼武者系列、失落的星球等等。

⁶⁰ 普立茲新聞獎，1917 年根據美國報業巨頭、美籍匈牙利人約瑟夫·普立茲（Joseph Pulitzer）的遺願設立，七、八十年代已經發展成為美國新聞界的一項最高榮譽獎，現在，不斷完善的評選制度已使普利策獎被視為全球性的一個獎項。

第三節、惡靈革命 —— 惡靈古堡系列

「惡靈古堡」原名為「生化危機」(BIO HAZARD)，歐美因有名為生化危機的樂團，故翻譯為 Resident Evil (邪惡居民)。臺港地區則將遊戲名稱翻譯成「惡靈古堡」。目前發行到第四代，由於第五代發售時間是在 2008 年的年底，於是本文中討論範疇只到第四代。

「惡靈古堡」第一代是在 1996 年 3 月 22 日於日本「卡普空」公司推出，由三上真司⁶¹領軍製作，原本預計銷售量是十五萬片，但這款在發售前未受到廣泛注意的原創作品，卻在其後熱賣數月銷售數量突破百萬片。其成功是當初製作時所料想不到的，這款遊戲開創了全新的遊戲方式和恐怖體驗，發展出「恐怖生存遊戲」(Survival Horror Genre) 這種全新的遊戲類型，它甚至被選為 1996 年的年度最佳遊戲，震撼了整個遊戲界。

此款遊戲在籌備策劃期間，原先還是以傳統的 FPS 殭屍遊戲為製作方向，但是製作人三上真司卻有許多突破性的新構想，將遊戲氣氛的恐懼程度大量提高，以及推翻傳統殭屍遊戲的主旨，將最終目標改成為求生存而必須努力逃脫。為了要讓玩家被恐懼感逼迫而逐漸產生慌亂，系統設計讓怪物神出鬼沒造成突如其來的驚嚇，使玩家必須繃緊神經，保持在隨時可以反擊的狀態，於是手中的火力被持續消滅，營造出濃烈的恐怖氣氛與四面受敵的危險環境。「惡靈古堡」的玩家不能再像傳統遊戲那樣一路殺到底，必須要時時提防突如其來的狀況，系統創造出令人絕望的環境，要玩家在此種環境中求生存，使得遊戲風格產生劇烈變化與突破。

在劇情與背景設定上，三上真司與其製作團隊亦做出了重大的變革，以往劇情受重視的程度十分低落，如今產生了空前龐大的背景設定，遊戲中許多人物角色透過這種全新的風格發展，一一展現了他們的特色與魅力，不再像傳統遊戲的主角彷彿透明人般受人忽視。而玩家的視角也有所調整，從原本扮演主角本身的第一人稱視點變換成從旁觀看主角進行遊戲的第三人稱視點，玩家脫離了主角這一身份，使得角色人物成為了殭屍遊戲新的「代表」。

設定的龐大劇情並不是在遊戲最初便一目瞭然，而是玩家在遊戲進行中被逐漸揭開，這就是被稱之為「解謎」的要素，解謎的過程必須同時伴隨著資源收集。當主角不明不白的捲入殭屍危機，主角也跟玩家一樣對事件充滿困惑不解，但是不管心中抱著多大的疑問，前提仍是得先存活下來。因此玩家必須在宛如死城這樣極度惡劣的環境下尋找有用的資源，其資源包括槍械彈藥、急救藥物等等，而在搜尋這些東西的過程中往往會找到作為解謎線索的一些文件或歷史剪報，並在逃亡途中遇到一些生還者，透過文件內容與生還者的口述，玩家可以得到事件真相的蛛絲馬跡，然後慢慢將其一點點的拼湊、結合，帶領著玩家與主角接近事實的真相。

⁶¹ 三上真司，日本著名的遊戲製作人及監督，1965 年 8 月 11 日在山口縣岩國市出生，代表作為生化危機系列，被外界稱為「生化危機之父」。

而為了配合龐大的劇情，遊戲中的地圖亦被設定的極為複雜，增加了玩家們探索時的難度與趣味，在過去的殭屍遊戲中，被設定成只能直線前進，因此玩家完全不會有迷路的困擾，但是在「惡靈古堡」這種有如迷宮般的行進路線下，玩家迷路導致遊戲無法順利進行是常有的事。遊戲中會出現各種選擇，玩家對於行動、目的、路線……等等當下做出的決定，對於整體劇情的發展都具有非常大的關聯，甚至會影響到遊戲的結局，雖然遊戲本身有預設的完整結局，但是基於玩法選擇相異出現不同結局與劇情這種嶄新設計，使得遊戲的耐玩性大增。

「惡靈古堡」系列作中的殭屍，隨著遊戲進行，其身世終於逐漸明朗清晰，另外將基因工程學做為基礎設定帶入遊戲裡，使殭屍的誕生合理化並且更具說服力。遊戲設定了一個「雨傘公司」⁶²，為本作中萬惡的源頭，將它作為加深玩家對遊戲作品印象的一種「招牌」。雨傘公司為世界級的大型製藥廠，但它在私底下卻同時進行著軍火交易與武器開發，殭屍橫行的原因就是雨傘公司研發的生化兵器外洩造成的，也就是遊戲中頗富盛名的「T病毒」與「G病毒」，這兩種病毒會在後面詳細介紹，在此先不進一步說明。

T病毒與G病毒的設定正呼應了遊戲原名作為「生化危機」的本質，開發的雨傘公司雖然在劇情中佔了很重的成分，不過在遊戲本身希望呈現的效果之下，也變成彷彿只是為了「事件」而製造出來的公司。

故事的發展設計成每代做為一獨立事件，主角則是選擇以最適合在各事件中登場並且有效發揮的人物來擔任，因此故事的龐大劇情背景都是互相連貫的，卻又做為事件分別在各代遊戲中獨立，串連起來則成為一個龐大且完整的故事。雨傘公司在設定中就是負責製造「事件」，然而其代表的喻意可以說是很重要卻也不是絕對必要的存在，因為「事件」由任何人來製造都可以，例如在「第四代惡靈古堡」裡，雨傘公司並沒有實際登場，而是另一個邪教團體引發的事件，然而其中仍然有雨傘公司的影子存在，因為在團體中有部分人員是雨傘公司的舊員工，以及他們使用了由雨傘公司製作研發的生化武器。雖然惡靈古堡這款遊戲以雨傘公司製造的事件來串聯歷代，顯得它的地位舉足輕重，但是遊戲最重要的目的並不是為了揭發或是打倒雨傘公司的陰謀，主要還是以各個事件為主，分別進行著主角的逃生行動，遊戲的主軸是「生存」，比起社會正義這樣的論調，小人物回到最原始的本能與需求，以求生做為目的反而更能引發玩家的慾望。

「惡靈古堡」的生父三上真司先生，最初的目標就只是想做一款殭屍遊戲，而主角必須在殭屍的威脅下生存，因此，如何存活才是遊戲的重點，打倒怪物也只是為了生存的一種手段而已。隨著時代政局不斷變遷，一方面雨傘公司引發了一連串的恐怖事件，過去在背後支持雨傘公司的政治力量逐漸消失，世界各國開始與雨傘公司劃清界線，並紛紛提出聲明否認雙方曾經有過生化兵器的合作，甚至搖身一變化為正義的一方，以政治力量瓦解雨傘公司，作為整個大背景的設定。在遊戲中真正打倒雨傘公司的是美國政府與聯合國，各代的主角們只是身處在「事件」中的一份子，並無直接的利害關係，畢竟主角們在遊戲中只能算是平民受害代表，作為小人物並沒有與大企業抗衡的力量，更何況是對

⁶²日文原名為「アンブレラ會社」，英文名為「Umbrella」，音譯為「安布雷拉」在本文採用意譯「雨傘公司」。

國家之間的影响力。

附帶一提的是，另外有以「人物」為主的遊戲，是以「人物」為主「事件」次之的設定，例如「惡魔獵人」⁶³這一系列遊戲，故事是以主角「但丁」所經歷的「事件」來進行遊戲，遊戲公司先設計了「但丁」這個英雄角色做為主軸，再進一步設定他的背景故事，也就是他經歷的「事件」。

【惡靈古堡第一代】

位於美國中西部的一座小型工業城市——拉昆市（英文原名為「RACCOON」，亦譯為「浣熊市」在本文採用音譯「拉昆市」），這座城市是仰賴著雨傘公司而繁榮。1998年5月開始，在城市郊外的亞克雷山接連發生離奇的殺人事件，當地警署在7月23日派出S.T.A.R.S部隊⁶⁴中的β隊前往調查，但很快的就失去聯絡，為了調查事件和尋找失蹤的β隊，拉昆警察局立刻在隔天派出α隊前往山區，隊員們發現了β小隊墜毀的直昇機，正當他們打算要開始尋找失蹤的β隊隊員時，全員遭到一群不明怪物突擊，一位隊員慘遭分屍，男主角「克里斯」與女主角「吉兒」在此時跟著全隊隊員逃入附近的一棟洋房。



圖 27：惡靈古堡遊戲封面

然而洋房中其實更加危險，因為這棟房子已經被殭屍與各種怪物占據了，所有人在屋內發現了β隊的屍體。隨著遊戲的進行，α隊發現洋房是雨傘公司在此進行秘密開發的生化實驗室，事件本身是由於實驗品T病毒的外洩，同時他們也得知這次的任務本身就是個陷阱。離奇的殺人事件發生初期，雨傘公司對政府施加壓力，告知不得介入以便私下解決，但是因為百姓反應激烈，政府不得不介入調查，私底下卻仍與雨傘公司合謀，將調查小隊接連引入危險地帶加以滅口，同時測試生物兵器的威力，順便安撫沸騰的民意。

但是α隊生存了下來，搭乘直升機逃回拉昆市，但是作為實驗室的洋房與他們所發現的，可以指證雨傘公司作惡的證據卻都在之後遭到炸毀。

【惡靈古堡第二代】

在離奇的殺人事件發生三個月後，一名駕著吉普車的年青人與一名騎著摩托車的女

⁶³ 惡魔獵人系列起初是卡普空公司為了開發惡靈古堡四續作而開始的企劃案。因為三上真司要求當時的監督神谷英樹使用新的3D人物模組，加上開發人員認為還有更大的進步空間。結果開發出來變成與惡靈古堡系列大異其趣的風格，而當時三上真司也屬意神谷英樹繼續開發。最後成品因為和惡靈古堡的風格差異過大，因而將之命名為「惡魔獵人」。

⁶⁴ S.T.A.R.S.正式名稱為Special Tactics and Rescue Service，是專門處理一般警力所不能應付的事件，在發生災禍時負責評估事態、處理及救援的精英集團。部隊本身是為了應付都市型恐怖活動及多樣化的犯罪，1996年拉昆市警的管轄下設立的。由於從事特殊戰鬥及拯救等工作，因此其隊員在體力、戰略、戰術、武器運用、情報收集能力等所需的能力及知識上有優秀的表現。

子於拉昆市的街頭相遇。「李昂」是拉昆市第一天報到的新警察；「克蕾兒」則是為尋找失去聯絡的哥哥而來，她的哥哥正是在遊戲第一代中出現的「克里斯」。

這個時候的拉昆市早已陷入混亂，T 病毒已散播到全市，街上滿是殭屍，並開始有奇異的生物出沒，只剩下少部分的市民還在努力抵抗，「李昂」與「克蕾兒」欲逃離拉昆市，卻受到殭屍干擾而發生了車禍，因此他們轉而向拉昆市警署前進，但料想不到的是警署早已淪陷於殭屍之手，警察則是全軍覆沒。

在男女主角於警署探索的過程中，慢慢的拼湊出了事件的真相，雨傘公司的研究員「威廉·柏金」開發出更具威力的 G 病毒，卻基於私慾不願交給公司，將病毒占為己有，因此雨傘公司派出私兵⁶⁵搶奪，威廉在自己的生命垂危之際

，自行注射了 G 病毒，並引發 T 病毒的外洩，這次的外洩地點位於拉昆市裡的雨傘藥廠，同時藉著老鼠與下水道傳播出去，因此之後才會演變成擴及全市的重大生化危機。



圖 28：惡靈古堡 2 遊戲封面

警署、醫院及雨傘藥廠的地底下，有著相互連結的祕密實驗室與通道，主角們在此處發現了雨傘公司對拉昆市的「投資」，首先在市政府與警署方面雨傘公司付出了最多的金錢，包括市長在內，整座城市的官員幾乎都與雨傘公司有利益掛勾。警署署長更是使警察局淪陷的主導者，在事件爆發初期便將利用權限將警力分散，武器配給分開放置，並在後方混亂指揮系統，以致於資源無法集中，彈藥補給困難，戰力尚未發揮就慘遭各個擊破。由於雨傘公司表面上是製藥廠，因此對於醫院的投資也相當多，除了在藥物銷售上有更多利益，同時也可以輕易獲得醫院資源，以利生物兵器的研究。雨傘公司的投資可說是無孔不入，各行各業都與它有相當程度的關係，因此原為工業城市的拉昆市才得以繁榮發展，只要是與雨傘公司為敵，工作、生活便會遭到威脅，以至於雨傘公司成為了影子政府。

最後當謎團終於解開，主角們成功啟動了停止行駛的火車，正要逃離拉昆市的時候，卻得知政府即將發射核彈，發動「滅菌作戰」完全淨化拉昆市，要將 T 病毒與橫行的殭屍完全消滅，同時也能夠隱瞞政府與雨傘公司勾結的事實，維持住了政府的形象，而雨傘公司則是在經過這次事件後，遭到政府切割，開始走向衰敗之路。

【惡靈古堡第三代】

「如果人們有站起來面對的勇氣，這會是一個平常的九月。縱然這是個導向滅亡的選擇，仍沒有人具有反抗 UMBRELLA 的膽量。相信這就是報應吧！但一切已經都太遲了。當

⁶⁵ U.B.C.S.正式名稱為 Umbrella Biohazard Countermeasure Service，是雨傘公司的僱傭部隊，主要以傭兵、戰爭罪犯及亡命軍人組成，是發生生化危機時的拯救部隊。他們的死亡率雖然相當高，但在各種危險地帶救出重要人物時發揮了很大功效。

命運之輪開始轉動時，任何人都不能再將它停下來……最後的九月正在逐漸消逝，明白這一點的就只有我……」這是主角「吉兒」在遊戲一開始的開場白。

「吉兒」同時也是第一代的女主角，在第三代遊戲中再度出場，為第二代故事當中拉昆市被殭屍淹沒，並且淪陷致毀滅，這樣過於快速的發展做出清楚的細節交代，第二代的時間是在9月29日到9月30日之間，本代則是在9月28日到10月1日，而且吉兒其實在第一代結束後作為隱藏人物始終留在拉昆市，並做為病毒爆發一直到拉昆市滅亡的見證人，同時在本代中也交代了一、二代中主要角色的最新去向，例如第一代的男主角「克里斯」前往歐洲尋找兩傘公司的把柄，第二代主角「里昂」則是被FBI⁶⁶吸收……等等。



圖 29：惡靈古堡 3 遊戲封面

遊戲開始的時候，開場動畫交代了拉昆市崩潰的過程，並出現兩傘大量的私兵部隊，將民眾掩護至時鐘塔⁶⁷，加以保護等待直升機救援，其目的為挽救兩傘公司形象，並在部隊裡安插特工人員，過濾知道真相的人，在救援過程中加以滅口。因此這一代的敵人除了殭屍外，還必須要對付兩傘公司的私兵，以及特別為主角準備的生物兵器——「追跡者」⁶⁸。

「追跡者」為兩傘公司專為追殺主角而放出的生物兵器，腦部植入晶片，因此會忠實執行追殺主角的工作，而且由於身體已經轉變為怪物，因此有著強大的破壞力以及強韌的生命力，不管被打倒多少次都會再度站起來，繼續執行追殺的任務，為第三代惡靈古堡中最大的威脅。此一設定正是這次新的目標——讓玩家體驗被追殺的恐怖感。

兩傘的私兵中，只有少部分的特工人員知道兩傘公司的陰謀，也是由那些特工負責殺害知道實情的百姓，其餘基層傭兵全都是真正來救援的人，其中一名小隊隊長「卡洛斯」便是本代充當男主角一職的男配角（因為官方只有設定「吉兒」一人是主角）。卡洛斯與其小隊隊員，在與「吉兒」接觸的過程中，逐漸了解事件的真相，因此背離兩傘公司。但在遊戲的結局，只有「卡洛斯」與「吉兒」乘坐直升機順利逃脫，其餘隊員全數在遊戲過程中

⁶⁶ 美國聯邦調查局 Federal Bureau of Investigation，簡稱 FBI。

⁶⁷ 拉昆市仿英國時鐘塔所建的建築物。

⁶⁸ 以威廉博士為中心的美國支部研究小組，在無數次控制 DNA 之下，成功開發出暴君 T-002，其近似人類的外貌和高戰鬥力都在總公司獲得很高評價，但可是在提高智慧方面仍然未能達到理想的程度。於是歐洲支部以「暴君 T-103」為基礎，將寄生生物「NE-α」殖入它體內，改造的目的是改善智力水平。而這個開發的成果「NE-α」，宿主的智慧在寄生後得到了強化，而根據計劃的名稱，這個成功的實驗體被研究人員稱為「NEMESIS-T」，即是追跡者。

歐洲支部一共製造了四具追跡者，但其中初型號體在培育過程產生了類似感情的感覺，發生了企圖帶走同伴逃走的事件，令開發人員大為吃驚。其後初型號體在戰鬥中破壞，而另外三具追跡者亦被外科措施加入晶片得以控制思想。在拉昆市壞滅事件中的追跡者，就是訓練時間最長的「NEMESIS-T02」了。由於智慧提高的原故，因此配備有火箭筒與其他槍械，給予主角嚴重的威脅。

遇難。

與前兩代遊戲相比，本代的劇情算是相當簡單，因為大部分的謎團都已在一、二代中解開，這次的劇情主要是著重在補完劇情以及缺漏的部分，將整體事件做一個完整的交代，使得一、二代的劇情可以完整連貫，也讓玩家了解雨傘公司在危機爆發時所做的處理，使得殭屍有關的事件在此告一段落，接下來就是雨傘公司倒閉的開始了。

【惡靈古堡零代】

每當推出一款新的「惡靈古堡」遊戲，都會出現新的線索讓玩家能夠解開一些在之前遊戲中留下來的謎團，當然也會留下些新的謎團，這次的惡靈古堡零代，故事發展時間是在「惡靈古堡第一代」之前，但是發售時間是介於第三代與第四代之間，主要是從最初開始交代病毒為何發生外洩，以及 S.T.A.R.S 特殊部隊 β 隊的全滅過程。和以往的遊戲不同的是，這次的遊戲有全新雙主角系統，玩家在遊戲當中將能一次操作兩個角色，透過切換操縱讓兩位主角共同合作前進。

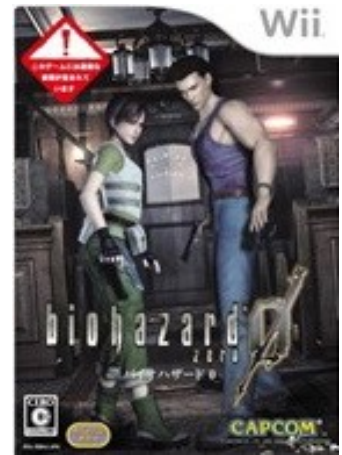


圖 30：惡靈古堡零遊戲封面

零代算是「惡靈古堡」整個大故事的前傳，但劇情早已在前幾作交代完畢，在劇情的豐富程度上受限，遊戲格局相對狹小不少，因此本代雖然掛著本傳的名號，事實上更有點像外傳，因為主旨是在補完劇情，使整個故事更加完整，因此在遊戲的手法上給予的驚艷程度便不是顯得很大。

【惡靈古堡第四代】

邪教團體綁架了美國總統的女兒，成為 FBI 精英的第二代主角「李昂」奉命將其救回，時間是拉昆市事件之後四年，雨傘公司也早已經倒閉，事件也是由一個來處不明的邪教團體所引起，由於在團體當中存在舊雨傘公司的技術人員，於是他們在遊戲中便做為協助研發生化兵器的人物。



圖 31：惡靈古堡4 遊戲封面

雖然使用的是生化兵器，可是無關 T 病毒與 G 病毒，在第四代遊戲中更沒有殭屍到處咬人，主要是藉由寄生蟲散播到人類身上，從外表上看不出來有多大的改變，但是卻會喪失神志，只聽從於邪教團體相關人員的命令，寄生蟲會在人體內成長，成熟之後便會破體而出，變成一種新型態的怪物，玩家必須藉由來人的動作與神態判斷對方是不是怪物。遊戲風格有著相當大的轉變，可視為一個全新的作品，內容與殭屍的關聯並不是相當密切，便不在此多加討論。

第四節、惡靈古堡所蘊藏的內涵

政治黑幕

就前文所簡述的各代劇情之中，很明顯的可以看出政府與雨傘公司的關係匪淺，就一個製藥廠來說，通常是不可能擁有製作生化兵器的能力，因此政府必定有在後方支持。

在T病毒外洩、殭屍剛開始出現的時候，政府早已知道實情，但最優先的行動卻不是保護市民，而是想與雨傘公司聯手壓制消息，直到民意沸騰才帶有敷衍意味地派人調查，做秀安撫民眾。從此可看出政府追求的是政治與軍事的利益，在這些巨大利益的面前，百姓是可以犧牲的，人命是不值錢的，民主國家雖然有民意的制衡，但是在權謀的面前一切都是可以操控的，老奸巨滑的政客們早已洞悉如何應付民意。

等故事到了二代，事情一發不可收拾時，政府的第一個動作是與雨傘公司切割乾淨，並順勢將責任全推到曾經合作的雨傘公司頭上，使之變成萬惡的淵藪，不過雨傘公司也早料到政府會在危急時會成為敵人，因此也派遣了私兵去拉昆市湮滅證據，順便與政府的軍隊一起保護市民，以維持正面形象。至此，那些可憐的市民終於被想起了，而且還是在利益考量下才被人順便照顧，當然政府所派的那些軍隊除了保護市民與封鎖拉昆市以外，還有收集對於雨傘公司不利證據的任務，因此兩派人馬暗地裡互相較勁，保護市民的工作只是表面的。

當然一個公司的力量無法與國家抗衡，政府很成功的將責任完全推到雨傘公司身上，事後徹底的清算了雨傘公司，雖然在整垮雨傘公司的這段期間，有不少政府官員受牽連而下台，不過整體而言，政府只受到輕微的損傷，成功的扮演了幕後的黑手與事後正義的仲裁者，亦是整個事件中唯一的勝利者。

陌生的恐懼

殭屍與虎、豹等猛獸相比，威脅性大不如猛獸，殭屍動作遲緩、單體破壞力低，甚至連大型犬都比他們危險，但是為何人人都怕殭屍呢？因為不了解它。

遊戲中的男女主角們，第一次遇到殭屍的反應都是逃，為何要逃？因為殭屍外型噁心恐怖、行動神祕詭譎，更因為不知如何對付、手足無措。但是隨著遊戲的進行，接觸殭屍的時間越來越久，神秘的面紗也隨之越來越薄，殭屍慢慢的不再是未知的敵人。當名為神秘未知的高牆倒下後，殭屍也不過就是一群會咬人的野獸而已，之前的恐懼只是自己嚇自己罷了。

這也正反映著人類對未知事物的恐懼，因為無法預測、無法掌握，讓人手足無措所以心生畏懼，一旦未知變成已知，恐懼也隨之而消。

生物兵器與防疫

T 病毒的散播將拉昆市的市民一個個化為殭屍，在拉昆市接近崩潰的時候，政府終於進行了封城，將所有連外管道炸毀，只留下少數通道重兵把守，接著就是疏散市民，並將救出的拉昆市市民隔離，派兵嚴加看管，這些步驟正是國際在防疫上的通用方法，不過這些方法卻與人權跟道德起了衝突。

一個感染 T 病毒的未發病者，是比殭屍更危險的傳播媒介，一般人自然會遠離殭屍，但一個帶原者與常人無異，病毒會在看似正常的生活中不知不覺的傳播出去，其散播效率遠遠高過於殭屍的散撥，拉昆市大部分的殭屍就是這樣慢慢產生的，當發現時已事態嚴重。而更可怕的是帶原者的移動範圍廣大，藉由運輸工具可快速的將 T 病毒散播至世界各地，輕易的突破地界的限制，成為防疫的大漏洞，這些都屍殭屍做不到的。

政府有鑑於此，對拉昆市的行動是先封鎖再救人，從這一刻開始疫區的人權消失了，生還的市民們將被分批集中隔離，一旦出現發病者便全體撲殺，數個隔離區就這樣遭到「淨化」。此時原為保護者的政府變成了市民們敵人，在證明隔離區中沒有害群之馬之前，政府方的人全都是敵人，被隔離者只能任人宰割，毫無人權可言。雖然政府有可對付 T 病毒的藥物，但是數量太少，製造不易，卻先給進入拉昆市的部隊使用，而被隔離的市民們則必須等到大量的解藥製成，統一注射後才獲得釋放，恢復一般公民身分。可見在生化為害發生的時候，防疫與政治軍事之考量，遠在人權之上。

在用核彈淨化拉昆市之前，拉昆市中還有為數不少的生存者，以及遭到圍困的救援部隊，但市政府還市毅然決定犧牲他們，以核彈將病原以及對政府不利的證據徹底根除。這種做法看似相當冷酷，卻可以將損失減到最低。反之，若將更多部隊派入拉昆市，用人力來消滅殭屍、解救生存者，雖然合乎道德，卻得付出更大的代價。軍隊正面對上殭屍可獲得完全的勝利，但是在城市的複雜環境中卻必須與殭屍進肉搏戰，危險度大增，必定會造成大量的傷亡，而且街道巷弄中死角甚多，誰也不能保證能完全清除殭屍，遠遠不如使用核彈來的有效。

政府的行動雖然相當不道德亦違背了人權，但是卻是最有效的做法，如稍有閃失則有擴散至全國的疑慮，死一千總好過死一萬，為了保護大部分的人，只能犧牲少數人，雖然冷酷無情，但是卻在理性的角度來看卻是最正確的手段。生物兵器造成的大規模傷亡，以及迫使少數人的犧牲，在 T 病毒造成的災情與政府的應對上表露無遺，其危害完全反映在遊戲中。

第五節、結語

在殭屍遊戲中，因為受歐美電影影響，其實常常蘊含著一種反生化兵器的含意，遊戲裡殭屍是受到病毒感染的類型可說是幾乎佔了九成以上，但是由於早期的遊戲都是追求純粹的娛樂，劇情並不重要，因此沒幾個人能感受的到，直到「惡靈古堡」出來後才開始受人重視。

由於美國建國至今只有兩百多年，建國於熱兵器時代，因此不像歷史大國有著神劍名刀的傳說，缺乏神化冷兵器的浪漫情懷，也因為缺乏歷史、缺乏神話，怪物大多走科幻或現代都市傳說路線，因此影響了電影、電玩的風格。「死亡鬼屋」則正針對了美國人對於科幻與槍械的喜好，才會迅速席捲美國，進而影響歐洲，最後吹回亞洲。

在「死亡鬼屋」的成功之後，大量的遊戲廠商開始起而效尤，卻也導致了早期的殭屍遊戲千篇一律，遊戲內容也粗製濫造，根本就是粗糙版的「死亡鬼屋」。此現象正反映了遊戲廠商的不用心，以及各個遊戲小廠對於大廠的馬首是瞻，整個遊戲產業掌握在幾個大廠的手上。小廠缺乏創新的能力與製造遊戲的技術力，因此只能不顧品質、以量取勝，製造出的遊戲很快就被淘汰、遺忘，銷售期一過就等於永遠消失，這些殭屍遊戲無法在遊戲史上留下記錄，所以也使得只有知名大廠出的遊戲堪稱經典，就連其後造成遊戲界大地震的「惡靈古堡」，也是知名大廠的作品。

「惡靈古堡」震撼了遊戲界，也成為了殭屍遊戲的代名詞，將生化兵器的恐怖在其豐富的劇情下充分的告知玩家，讓玩家們在討論遊戲的同時也會了解到生化兵器的危險度，其中對於政治的描寫也是前所未見，大膽的揭露政治界的黑暗，遊戲的深度令人驚艷。但是這只限於核心玩家，所謂的核心玩家即是遊戲重度的玩家，願意花大量時間去研究探討遊戲，對這類玩家而言，深度不夠的遊戲已經吸引不了他們，例如網路巴哈姆特討論版的版眾們，因為「惡靈古堡」的出現，使得殭屍遊戲的玩家開始有群眾之分。

「惡靈古堡」這類遊戲系統太過於龐大困難，使得輕度玩家不願輕易嘗試，這時傳統的殭屍遊戲，如「死亡鬼屋」系列，便比較適合輕度玩家。而中間的玩家由於口味較廣，輕、重都可接受，所以殭屍遊戲的製造慢慢的呈現了M型化，因此「惡靈古堡」的出現成為了玩家的分水嶺，也使得現在的殭屍遊戲開始呈現多元化的景像。

遊戲最重要的目標就是給於玩家娛樂，太複雜、太厚重的東西反而會帶來負擔，甚至造成恐懼排斥，這也是為何當「惡靈古堡」出現之後，死亡鬼屋依舊盛行。每個玩家的需求都不同，好的遊戲不是只看內容的深淺、多寡，最重要的是是否能讓玩家在遊戲的過程中獲得快樂，畢竟這是個「遊戲」。

附錄一、惡靈古堡遊戲中的怪物概論

「惡靈古堡」系列遊戲對於怪物們的設定非常詳細，作為遊戲故事發展的重要根本，而這些豐富的怪物形象便成為玩家們除了劇情以外最喜歡研究的東西。

遊戲的設定中，大致上可以分為「生物兵器」與「生化兵器」這兩種，生化兵器指的是將生物改造成怪物的T病毒本身，生物兵器則是雨傘公司將T病毒注射在人類身上再加以改造成的怪物。

但是由於生化科技是屬於專業的領域，因此網路上的玩家們紛紛盡自己所能，將了解的資訊分享給喜愛惡靈古堡的眾多玩家。以下關於怪物的介紹是參考自巴哈姆特電玩資訊站——惡靈古堡討論區上眾多玩家們討論研究出的成果。

【關於惡靈古堡的怪物分類】

「惡靈古堡」系列遊戲裡，敵人種類並不在少數。儘管擋在主角面前的都是怪物，但其實牠們之間也是有所區分的！除了外表跟行動方式上都有所不同，遊戲中所有登場的怪物還有一個基本定義上的區分，可以分成「生物兵器完成品」、「生物兵器低度完成品」以及「非生物兵器」三類。以下將分別說明：

【生物兵器完成品】

雨傘公司當初以「開發生物兵器」為目的，也就是藉由生物技術製造出怪物，這些「生物兵器完成品」，基本上是雨傘公司在當初設計時就已經預定製造出來，同時也通過「產品審查」的「怪物」。而這些「生物兵器完成品」，由於完成度相當高，因此具備了雨傘公司當初所設計的種種能力。在所有登場的怪物中，威脅性較高的敵人，幾乎都是屬於「生物兵器完成品」這一類型的怪物，例如在第二代裡出現的「植物怪」⁶⁹、「暴君完全體」⁷⁰，甚至是第一代跟第三代中，最令玩家感到頭痛的「獵人」⁷¹也屬於這一類。

整體來說，「生物兵器完成品」是雨傘公司最滿意的作品，同時也因為完成度高，所以相對的對玩家的危險性也相當高！

⁶⁹ 經數據調整及品種改良後製成的步行型植物。牠的基本攻擊方法是先以兩隻手將獵物捉住，然後再以強力的消化酵素液將獵物殺死。

⁷⁰ 雨傘公司常四處尋找所謂身體較為強壯的囚犯（特別是死刑犯），施行所謂的「生化改造手術」，在他們體內注射T病毒，成為帶原者。之後將他們放置到密閉的大型培養槽內，並且在槽裡裝滿了能夠讓T病毒正常繁殖的培養液，使T病毒在犯人體內穩定的增殖。並時時留意這位犯人的身體狀況，來注射精神鎮定劑以及適量的養分，以維持這個巨大生物的生存與安定。當培養的時間一久，這個原本體格普通的死刑犯，就慢慢變成了所謂的「Tyrant」，也就是「暴君」。

⁷¹ 由爬蟲類的受精卵，混合著人類基因與T病毒，再用「基因剪接」的方式，所製造出來的生物兵器，而當一隻成品出來之後，再利用無性生殖的方法，直接繁殖成許多一模一樣的個體。雨傘公司用這種方式，量產出許許多多的獵人，因此它們是勢力相當龐大的生物兵器集團。

【生物兵器低度完成品】

雨傘公司當初雖以「開發生物兵器」為目的，也經由實驗及生物技術製造出一些怪物，但卻因為牠們存在著難以指揮、行動控制有困難度等等缺陷，在審查過程中，慘遭雨傘公司淘汰、蔑視，甚至「未編號」⁷²的一些怪物。這類型的怪物並不多，例如第一代接近結局時出現的「暴君未完全體」就是屬於這一類型。雖然雨傘公司還是有給予「暴君」此一代號，但是由於太凶暴，容易失去控制，因此被打入冷宮。

【非生物兵器】

所謂「非生物兵器」的敵人，就是生物純粹受到T病毒感染，產生基因上的變化，因而逐漸變成奇怪生物的種種怪物。在所有登場的怪物中，這種類型的敵人是數量最多，幾乎佔了八成以上！

這種類型的怪物，除了遊戲裡最多的敵人「殭屍」，接著就是所有狂暴化的生物，例如「巨大蟑螂」⁷³、「殺人烏鴉」⁷⁴、「吸血水蛭」⁷⁵、「利卡」⁷⁶……等等，都是屬於「非生物兵器」的類型範疇。

雨傘公司當初並沒有預料到T病毒會發生如此嚴重的外洩事件，所以也沒有預期到會出現這麼多種因為感染了T病毒而出現的怪物，因此上面這些怪物，並非雨傘公司最初想要製作的生物兵器，而是T病毒外洩所產生的「半天然附屬產品」，所以稱之為「非生物兵器」。

⁷² 並未給予如暴君、獵人之類的代號，也就是等於沒有名字，被雨傘公司無視的存在。

⁷³ 生活在下水道的蟑螂，在T病毒的影響下巨大起來。在天生強悍的生命力及繁殖能力進一的強化下，它們在下水道中的生存競爭中得到了完全的勝利。它們喜歡聯群地襲擊獵物，狙食敵人身體較柔軟的部分，全長約30~40公分，現時以老鼠作為其主要食糧。

⁷⁴ 棲息在拉昆市周圍的烏鴉，啄食了鎮上殭屍的死肉後，逐漸變得凶殘起來，通常會成群結隊地行動。

⁷⁵ 因T病毒的污染而產生的巨大突變水蛭，在下水道及泥土中產下數以百計的卵，一般會在兩小時左右孵化，即使剛孵化亦有將近一公尺的長度，會附在動物身上吸血，每次的吸血量最多會達到一公升，若被數隻吸著而未能及時擺脫的話，馬上會失血致死。

⁷⁶ 僵屍的自然進化種，沒有皮膚，腦神經外露，發出有如呼吸困難般的嘆息聲，它們用數公尺長的舌頭和雙臂的利爪來作為武器。

【T 病毒】

在中世紀的歐洲，居民們常把流行一時、造成許多人死亡的一種流行病症，廣泛的稱作「黑死病」。一旦「黑死病」開始流行，那麼即使是熱鬧無比的城市，也會在瞬間變為一座死城。至於這些「黑死病」的成因，在醫學落後、科學不發達的當時，都會被認為是人們對神明不敬，於是就降下了這種災禍。事實上這種「黑死病」，就是大家以前所說的「鼠疫」，在人與人之間不斷交互傳染，引起大規模流行。單就十四世紀的歐洲黑死病，就造成了 2500 萬人的死亡。十九世紀初期，鼠疫更是在二十年內蔓延到全世界，造成 1000 萬條無辜可憐的生命的死亡。「傳染病」的可怕，如此可見一斑。

看到這裡，一定有些讀者覺得很奇怪，為什麼要在這裡提到「黑死病」呢？那是因為在「惡靈古堡」這一系列的遊戲裡，幾乎所有的怪物、敵人，都是由 T 病毒互相傳染所造成的。

【「T 病毒」究竟有多可怕？】

T 病毒的全名為「Tyrant—Virus」，為雨傘公司所開發，其製造的主要目的是為了「加速生物體新陳代謝」這一功能，而它對生物體本身造成的影響及症狀，也正是如此。由於 T 病毒會加速新陳代謝，所以被它感染到的生命體，即使受了重傷，也會在極短的時間之內回復。雨傘公司秘密進行的實驗，就是要把 T 病毒注射在實驗體身上，使其加速新陳代謝而快速成長、發育。基本上，雨傘公司開發這種病毒的目的，除了想要快速地製造生物兵器之外，還有什麼原因並未特別交代，可是由於 T 病毒相當猛烈，一旦注射到實驗體內，若不經過適當的控制，會因為繁殖過快，而使生物體本身產生許多異變。

【T 病毒造成殭屍的過程與分析】

關於「T 病毒侵害人體」的嚴重程度，在本系列的遊戲裡有兩份非常重要的資料，說明了大概的狀況：其中一份是在「惡靈古堡第一代」的洋房裡所發現的「飼育員的日記」⁷⁷，另一份則是在第二代登場的檔案「班的報告」⁷⁸。為什麼說這兩份資料相當重要呢？因為從這兩份報告來看，可以間接得知一個消息，那就是：T 病毒感染人體之後，將以「階段式漸進」的程序，把患者予以「殭屍化」。讓玩家了解到病毒的存在，接著進一步開始思考解決方法。

T 病毒的初期感染症狀，就跟一般的小病症沒什麼差別，會像感冒一樣咳嗽、打噴嚏，或是皮膚會像起疹子般的發癢，所以感染到病毒的人們並不會注意到嚴重性，頂多以為自己感冒了，就前往藥房買雨傘公司的發售的感冒藥來吃。然而就算是雨傘公司自己開發出來的感冒藥，也無法殺死這種猛烈的 T 病毒，在平靜的生活中，病毒早已經在宿主

⁷⁷ 雨傘公司專門餵養生物兵器的飼育員，在感染病毒後所留下來的日記，記錄著他發病的經過。

⁷⁸ 二代裡一位名為班的記者，他瞭解一些雨傘公司及警署之間不為人知的秘密，並且將之寫成了一份報告。

尚未發覺的情況下，開始一步步的侵害感染者的細胞組織。

至於第二期的症狀，便開始顯現出T病毒本身的效能。前面曾經提到過，T病毒就是為了「加速生物體內的新陳代謝」此一目的而被開發出來的，換句話說，只要一個生物被T病毒所感染，牠本身的新陳代謝速度就會迅速的增快，一旦人體的新陳代謝以不正常的方式迅速增進，那麼在外表上最明顯的變化，就是他們的皮膚。

在「惡靈古堡第一代」裡面登場的那些殭屍們，全身的皮膚早已經變成白色，不過這個白色並不代表他們的皮膚好，而是在快速的新陳代謝下，已死亡的表皮細胞逐漸堆積所造成的。同時T病毒仍然不斷的繼續繁殖，也就是說當新陳代謝越來越快，皮膚的細胞無法承受這麼快的新陳代謝速度時，患者的皮膚就會開始發生扭曲軟化、肉質腐爛的情形，最後便會脫落下來，變成我們經常看見的那種血肉模糊、面目全非的噁心殭屍。

第三期的病毒已經開始侵蝕大腦部分的細胞，使患者的智能低下，不只是智能，大腦裡專司理性、感情的部分，也會漸漸的消失。此外，由於細胞新陳代謝過度，所以肉體需要很多能量，來彌補消耗掉的大量能源，偏偏能量只能從外界攝取，於是這些生物的食慾大為增進，只要是稍微感覺到生物的存在，便會立刻撲向目標獵食，這就是所謂的「狂暴化」。

第四期症狀就是「殭屍」這個形態的末期症狀。此時殭屍全身皮下組織的腐爛程度已經十分嚴重，發出了殭屍特有的「惡臭」。此外，動作開始變得遲鈍，除了腦部極少數的感覺部門，以及延腦的生命維持中樞仍然正常運作之外，其它部分幾乎完全遭到破壞，換句話說就是「只剩下自律神經系統存在著，其餘的部分早已完全消失了。」此時這個人已不具有理智，只剩下動物的本能——「獵取食物」。儘管頭骨的外觀看起來仍和正常人沒有兩樣，但腦的內部由於被病毒嚴重侵蝕，因此已經十分脆弱，所以通常主角只要開一槍，就能把他們的頭整個破壞，甚至一腳就可以把殭屍的頭踩碎。然而，正因為大腦幾乎全被破壞，所以他們的痛覺可說是完全消失了，即使用槍打他們，也不會感覺到痛，而能夠在不斷中槍的情況下，繼續朝玩家所操控的主角走近。另外雖然殭屍的視覺逐漸消失，但為了找尋獵物，嗅覺與聽覺變得十分敏銳，只要一有生物靠近，它們馬上會察覺，緊接著朝向獵物襲擊。

有人可能會覺得奇怪，認為那些被襲擊的人們，難道完全不會反抗嗎？為什麼乖乖的讓殭屍們咬、讓他們吃呢？在這邊要說明一種簡單的生物現象，人類在平常正常的狀態下之所以無法發揮百分之百的力氣去做事，是因為心理上會存在著防衛本能，恐懼著傷害到自己的可能性。簡單舉個例子，今天請一個正常人面對一顆石頭或柱子全力揮拳，通常不會真的「全力」去做，因為反作用力的因素，自己的手也會受到相等力量反彈所造成的傷害，所以人在這種時候都會保留部分的力量，以免傷害自己。然而，這些感染到T病毒，已經進入末期症狀的殭屍們是不可能考慮到這些事情的。由於他們大腦裡控制理智及情緒的部分已經完全遭到破壞，所以不管遇到什麼狀況，他們都會真正地「全力」去做！當殭屍們完全不保留自己的力量群起圍捕時，如果活人們的手上沒有武器，可以說是必

死無疑，因為雙方的力量相差太多了。

【G 病毒】

感染 G 病毒之後的生物，會和被感染 T 病毒一樣，以「階段式漸進」的方式來改變自己的外表型態，不過程度比起 T 病毒而言，要來得更加恐怖。這種病毒不但會干涉影響生物體本身的 DNA，其促使生物進化的能力比起 T 病毒更是有過之而無不及，官方甚至還有「可以將死去的生物復活」這樣的設定，然而在遊戲中也只限於謠言，其真實性並未受到證實。這個恐怖的物質，就是我們在遊戲中所看到的「G 病毒」。

雨傘公司的天才研究員「威廉·柏金」，在費盡千辛萬苦之後，終於將這個病毒開發了出來，不過由於這項發明可說是人類目前生物學上的極限，加上「威廉」本人的自尊心以及獨佔慾作祟，因此他堅持不肯把這個偉大的發明物交給雨傘公司，雨傘公司為此相當憤怒！因此為了搶奪 G 病毒，派遣許多名「特殊工作部隊」（其實就是雨傘公司私兵）的人，偷偷潛進「威廉」所在的研究所，被發現之後，雙方僵持不下，經過一番爭執，威廉不幸身中數槍，而 G 病毒也被這些「特殊工作部隊」的人所帶走，這種狀況對威廉來說可說是萬念俱灰。此時他忽然想起 G 病毒研發中的一項發現：「能夠使瀕臨死亡的生物復活！」於是就在逼不得已的情況之下，威廉博士在瀕臨死亡之際，將自己培養出來的恐怖生化武器——G 病毒，注射進自己的體內。

被 G 病毒感染後的「威廉」博士已經不再是個人類了，他擁有幾近於不死的生命力、極強的腕力，以及令人驚異的回復力。病毒除了奪取他的身體之外，更將他的自我意識完全摧毀。

G 病毒嚴格說起來，可以促進生物體細胞強烈而迅速的分裂，並且使突變機率大增，產生各種異樣的細胞，以及以生物的進化為藍圖，將一種生物原本需要幾億年的突變進化過程，壓縮在短短的幾個小時之間。

G 病毒乃是以遺傳生物學為中心，用「改變生物體基因」的高科技方式，使宿主發生細胞上的重大改變。由於生物體本身的基因在一瞬間遭到改變時，個體蛋白質、酵素以及 DNA 三者的混合作用，將會產生千千萬萬種無法預測的結果，這也就可以拿來解釋為什麼威廉博士會在注射 G 病毒之後，能夠產生這麼奇怪的生理變化。

如此改變、改造、取代，甚至可以說是吞食掉一個生命，G 病毒這種物質，可以說是違反了自然界的生存法則！基於這些原因，它會在遊戲中被稱為「侵犯神之領域的極惡物質」，也是無可厚非的。

【G 病毒感染後的種種變化】

在整款「惡靈古堡」的遊戲裡，跟 G 病毒有關的怪物（以下簡稱為「G」）總共有六種，其中五種全都是「威廉」博士本人的進化，其中有一種叫做「G 幼體」（右圖）的怪物，則是自「威廉」體內分裂出的不完全體，跟「G」本身的階段式漸進症狀並沒有太大的直接關係，在遊戲中也無關緊要，所以在此我們不多加討論。



圖 32：G 幼體



圖 33：G-1

為了讓讀者們對 G 病毒的瞭解更加深刻，在此，我們要對「G」的進化型態一一加以大略介紹。

首先是「G-1」（右圖）。它的左半身看起來像是個普通殭屍，不過右半身已經出現了相當大的變化。除了右肩向上突出、右手臂變得相當巨大之外，肩膀處還長出了一個很大的異樣眼球。根據卡普空公司官方資料，那顆眼球還是有視力的！有了這顆怪眼睛，使得「G」的視野範圍變得更加寬廣，再加上那「壯碩」的手臂已擁有超出一般人類的強勁怪力，所以「G-1」的威力，已經不是一般殭屍所能夠比擬。

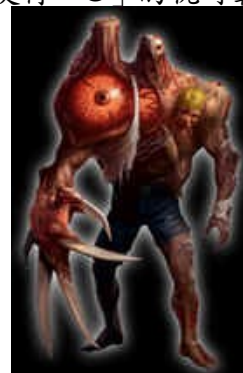


圖 34：G-2

第二階段的「G-2」（左圖），右手長出巨大的爪子，而且右肩上面的眼睛又再度變大，原本威廉的人頭已經被擠到左胸去，同時在左邊腰部還出現了第二隻左手的雛形；甚至開始出現第四隻眼睛，全身的皮膚更是開始發黑並浮腫，整個「G」已經逐漸脫離威廉本身的人形。



圖 35：G-3

至於第三階段的「G-3」（右圖），其模樣更加凶悍了，原先那「壯碩」的雙手已經向後伸張，形成類似翅膀的「後手」；在「G-2」時原本位於左邊腰部的第二隻左手，如今也正式長了出來，右手也依照同樣的方式，形成了第二雙手。大腿上方也長出了一隻眼睛，跟 G-1 一樣擁有視力；除此之外，胸口還出現了一堆不知用途的「刺狀裝飾品」。

第四階段的「G-4」（左圖）已經不再是站立著的人形怪物，而成為四隻腳的爬行性怪物；胸口那個「刺狀裝飾品」在此成為了一張令人畏懼的恐怖大嘴。除了這些身體上的變化之外，它的體型又變大了，肩膀上方也出現了許多眼睛。「G-4」最令人害怕的，就是它那無比敏捷的速度，再配合矯捷的身手及那個刺針大嘴，使得「G-4」成為「G」



圖 36：G-4

最為可怕的一種型態！

在所有登場於「惡靈古堡第二代」的頭目中，它應該是讓眾多玩家感到最棘手的怪物，因為這隻怪物的行徑真的很難預測，加上速度又相當快速，所以當主角衝到最後的大電梯之後，往往在那兒與「G-4」展開一場苦戰，不得不將積存的彈藥一口氣傾瀉而出。甚至還有不少玩家在此被它咬死！由此可見，「G獅頭獸」（玩家給予的暱稱）的威力，果然不是一般人可以輕易對付的。

至於最後一階段，也就是第五階段的「G-5」（右圖），已經不是個普通的個體生物了，它成為巨大的「垃圾山」，出現在遊戲最後結局之處。它已經沒有很明顯的「身體」了，個體已成為一大沓噁心的肉塊，上面還有很多吞食其它怪物的未消化物，在它的身上可以看到許多殭屍以及各種怪物的手腳。四肢消失了，取而代之的是好幾根巨大且可以伸長亂甩的觸手。許多玩家在看到「G-5」的時候，並不會覺得牠可怕，因為它只是個進化過頭的巨大肉塊，早已喪失了速度與威力，威脅性大不如前。



圖 37：G-5

圖 36：G-5

【基因工程與這兩種病毒的關係？】

根據前文的說法，「T病毒」跟「G病毒」的基本功能，都是加速生物體的新陳代謝，其中T病毒的威脅性並不是那麼強烈，只不過造成一部份的新陳代謝加速，之所以會在「惡靈古堡」裡造成那麼大的災變，是因為T病毒不正常繁殖，並且外洩至街道，才會讓整個拉昆市變成一座死城。如果將T病毒注射到一個生物體內，並且好好的培養它，該生物還是可以成為一個穩定的生物兵器。以之前所提過的暴君為例，他雖然身上有T病毒，不過因為它是「培養」的，而不是「被感染」的，所以暴君不會像一般殭屍那樣又腐臭又不能控制，反而相當強勁。至於「G病毒」便是非常可怕的生化武器！它加快生物體內新陳代謝的程度及威力，遠比T病毒來得大，G病毒不只會加速新陳代謝，甚至還有「進化」及「演化」的情況出現！受到T病毒或G病毒感染的生物體，牠們在外表上都有相當大的變化。

進行遊戲「惡靈古堡」時，很多人只知道該生物在被注射T病毒（或G病毒）之後，身體發生很大的變化，卻不知道其原因所在。在「惡靈古堡第二代」的遊戲原文資料裡，有這麼一句話：「威廉克服了人類在遺傳學上的障礙，而且有了相當大的突破，使得他成為人類史上生物學的極致……」所以目前人類現有的生物學能力，T病毒與G病毒應該是原先預定要用「基因剪接」的遺傳學工程方式，來使生物發生改變，例如肉體強化、力量增強、體力增加、手腳變壯、新陳代謝加速……等等。不過因為實驗發生事故而爆炸，而且沒有穩定培養的狀況之下，T病毒失去控制，造成了後來的一連串慘劇。還好G病毒並沒有外洩，否則就會發生比現在更恐怖的狀況。

附錄二、殭屍遊戲精選表

名稱	年份	平台	廠商	類型	難度
死亡鬼屋	1994 年	SS	SEGA (日)	FPS	★
惡靈古堡	1996 年	PS	CAPCOM (日)	冒險	★★★★
惡靈古堡 2	1998 年	PS	CAPCOM (日)	冒險	★★★★★
死亡鬼屋 2	1999 年	DC	SEGA (日)	FPS	★
惡靈古堡- GUNSURVIVOR	2000 年	PS	CAPCOM (日)	FPS	★★★★
惡靈古堡- 聖女密碼	2000 年	DC	CAPCOM (日)	冒險	★★★★★
惡靈古堡 3	2000 年	PS	CAPCOM (日)	冒險	★★★★
吸血鬼之夜	2001 年	PS2	NAMCO (日)	FPS	★★★★
惡靈古堡 0	2002 年	GC	CAPCOM (日)	冒險	★★★★
死亡鬼屋 3	2003 年	XBOX	SEGA (日)	FPS	★★★★
殭屍獵人	2003 年	XBOX	High-Voltage Software (美)	冒險	★★
殭屍獵人 2-救贖者	2003 年	XBOX	High-Voltage Software (美)	冒險	★★
惡靈古堡-擴散	2003 年	PS2	CAPCOM (日)	冒險	★★★★
惡靈古堡-擴散 2	2004 年	PS2	CAPCOM (日)	冒險	★★★★
Darkwatch : Curse of the West	2004 年	PS2	High Moon Studios (美)	FPS	★
死亡鬼屋 4	2006 年	AC	SEGA (日)	FPS	★★★★
死亡復甦	2006 年	XBOX360	CAPCOM (日)	動作	★★
殭屍危機	2008 年	NDS	D3-PUBLISHER (日)	FPS	★
惡靈勢力	2008 年	XBOX360	Turtle Rock (美)	FPS	★★★

陸、尾聲

為殭屍獻上一個結論

《左傳》莊公十四年有寫道：「人之所忌，其氣焰以取之，妖由人興也。」而在清代的《閱微草堂筆記》中亦有道：「近在耳畔，而不睹其形，方知為鬼所始也。妖由人興，往往有焉。」由此看來，所謂的異象或者妖怪，多因人心而生。

人類對未知事物的不了解，往往會在心理上產生疑慮或恐懼，進而將不存在的現象物化，針對這些怪異現象做一個合理解釋。因此，妖怪傳說總與人類的歷史形影不離，甚至於帝王形象也經常被百姓神化、妖化，好比西方著名的吸血鬼德古拉，即是弗拉德三世的投影。由於弗拉德三世的殘酷行徑，令人民感到害怕，其畏懼心理產生弗拉德三世嗜血的形象，進而產生後來的吸血鬼德古拉。殭屍的型塑也是類似的道理。

最初人對於死亡或是屍體，心中有所恐懼，在心理上開始對於死亡有著諸多的聯想，想像死亡後的世界，人死後的型態……等，這類的迷惑多半會再與生活上所見、週遭事物做聯想，甚至在後來的宗教上更進一步地融合，演化出我們現在所見的妖怪鬼神。而殭屍則是基於人的恐怖心理、想像、聯想，甚至還有因未曾有過的現象，造就出殭屍傳說的雛型。這些皆揉合了「妖怪學⁷⁹」中的恐怖論、想像論、聯想論，以及驚情論，四個論點中所敘述的人類心理衍生出來的鬼怪。

之後殭屍則不再是人類最初的恐懼心理產物，而成為小說中人們運用想像力加以型塑的角色，由各種傳說、創作對殭屍的種種描寫，賦予了殭屍有別以往的新形象，為人們對殭屍的認識奠定下基本形貌。而這些在中國的筆記小說中描述到的殭屍形象，後來便成為香港殭屍電影中的元素，為現代人對殭屍的印象打下根基，甚至成為後來香港殭屍電影的濫觴。

到了現代，香港殭屍電影沒落，取而代之的是由喬治·A羅米羅開頭帶起的殭屍風潮，美式的喪屍型殭屍電影成為主流，同時也影響了電玩創作上殭屍形象的塑造，改變了東方人對殭屍的一概認知。

然而，在美式電影及遊戲創作中，殭屍卻不單純只是以往作為死亡、邪惡的表徵，進而成為這些創作中導演和遊戲製作人對社會大眾傳遞訊息的媒介，成為詮釋意義的角色。在《活死人之夜》中，雖然殭屍出現的原因不明確，可是對應上時代背景，殭屍成為了戰爭的表徵，它是沒有任何徵兆的，毫無預警地出現在主角兄妹面前，破壞了他們原本平靜而有規律的日常生活。就像是越戰的爆發，政府將美國青年們推上戰場，奪走了他們安

⁷⁹ 妖怪學是以研究妖怪與人類心理關係的專門書籍，包含在民俗學、民族學、文化人類學、語言社會學等學科當中。

穩的生活。而到了《惡靈古堡》電玩中，殭屍所代表的是生化武器帶來的危害，用以詮釋生化兵器的恐怖之處！更深入的部分，甚至可以看到政府與企業團體為了私利，可以不惜犧牲成千上萬無辜人民的生命，藉著毀滅性武器保護自身的權力地位以及利益。再從另一個角度看待這些殭屍，可以發現它們象徵的並非是危害人們的怪物，而是一群受到政府和企業利益迫害，或者身處戰爭危害下的可憐百姓。

由這樣的演進來看，人類的心理因素產生了殭屍，後來人們的想像以及文字的塑造，將殭屍造就成恐怖的鬼怪。到了現代，殭屍在電影與電玩的創作上又被賦予了新的詮釋。這樣的改變印證了人心的演變，人類思想的進化。在不同的時空背景下，在不同的生活環境中，以及學識涵養的不同，在各個時代中賦予殭屍應有的定位，有如人類自身的投影。

妖怪是人類心理的產物，但也隨著時代演進、科技進步，妖怪漸漸地從人們生活中消失。那是基於人們對於過去未知事物有了認識及了解，消靡了心中的迷惑，方破除妖怪的迷信。然而，殭屍直到今天依然以電影及電玩的形式存在人們的生活中，這是否代表著人們仍然有著解不開的心結？或是面對這個時代產生了迷惑，而將這樣的心理寄託在殭屍身上？或許未來殭屍會從我們的生活中消失，成為舊時代人類心理的縮影。但是，人們若有其他迷惑或是渴望心理上的寄託，可能會生成新型態的「妖」，或者再一次地將殭屍從墓土中喚醒，以填補人類心理的貧乏或迷惘。

柒、附錄

資料來源

殭屍概說

《道與魔》 梁燕城撰 臺北市：宇宙光全人關懷出版社出版 1999年

《中國神術秘笈》 鄭聿翔撰 臺中市：瑞成書局出版 2000年

〈初探中國的殭屍文化—以《聊齋誌異》與《子不語》之屍變故事為例〉 黃鈺婷撰 《文化研究月報第五十八期》

相關網址 http://www.cc.ncu.edu.tw/~csa/journal/58/journal_park443.htm

教友生活週刊 Christian Life Weekly (文：潘貝頌)，「神主牌」追思及祭祖意義(上、下)

http://www.cathlife.org.tw/index.php?option=com_content&task=view&id=6887&Itemid=49

http://www.cathlife.org.tw/index.php?option=com_content&task=view&id=6923&Itemid=49

奇摩知識+

殭屍

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/?qid=1305082717153>

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1305082712466>

活死人

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1306070808107>

還魂屍

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1306070808107>

瑪拉雅花園之守門者的警備小間，道教的魂魄觀，

http://tw.myblog.yahoo.com/jonang_malaya/article?mid=389&prev=420&next=388

維基百科，殭屍

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%AE%AD%E5%B1%8D&variant=zh-tw>

維基百科，吸血鬼，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%90%B8%E8%A1%80%E9%AC%BC&variant=zh-tw>

維基百科，喪屍，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%96%AA%E5%B1%8D&variant=zh-tw>

維基百科，狂犬病，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%8B%82%E7%8A%AC%E7%97%85&variant=zh-tw>

東方殭屍電影

〈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〉 郭宏昇、周平撰
《臺灣社會研究季刊第60期》 2005年 頁112、113、125、126

《臺港電影中的作者與類型焦雄屏》 臺北市：遠流出版社出版 1991年 頁180、182

〈殭屍大時代——香港殭屍電影漫談（1~6）〉 魏君子撰

<http://news.sina.com.tw/article/20081107/1048779.html>

<http://news.sina.com.tw/article/20081107/1048780.html>

<http://news.sina.com.tw/article/20081107/1048781.html>

<http://news.sina.com.tw/article/20081107/1048782.html>

<http://news.sina.com.tw/article/20081107/1048783.html>

<http://news.sina.com.tw/article/20081107/1048784.html>

〈《千機變》票房大熱 香港"殭屍片"死灰復燃〉 陳明輝撰

http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/ent/2003-07/24/content_991260.htm

〈暫時停止呼吸，殭屍就在你我的身邊(1985~1992)〉 JUDO 撰

<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!wU08PD2YBROYbVCt.ESGMHc5/article?mid=666&sc=1>

〈殭屍先生 Mr.Vampire(1985)〉 香港電影王撰

<http://www.geocities.com/hkmovies168/mrvampire1.htm>

太郎的電影部落格，殭屍先生（臺譯：暫時停止呼吸）- 三區臺版，

http://blog.yam.com/homejack23_movie/article/6433201

Cinespot 動映地帶（朱哲輝撰），殭屍先生，

<http://www.cinespot.com/hkmreviews/c21mrvampire.html>

Cinespot 動映地帶（Kantorates撰），新殭屍先生，

<http://www.cinespot.com/hkmreviews/cmrvampire1992.html>

Cinespot 動映地帶（manny468撰），千機變，

<http://www.cinespot.com/hkmreviews/c3twinseffect.html>

Cinespot 動映地帶（邱柏豪撰），千機變，

<http://www.cinespot.com/hkmreviews/c4twinseffect.html>

維基百科：林正英

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%9E%97%E6%AD%A3%E8%8B%B1&variant=zh-tw>

維基百科：恐怖電影

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%81%90%E6%80%96%E9%9B%BB%E5%BD%B1&variant=zh-tw>

西方殭屍電影

惡靈古堡系列

惡靈古堡奇摩電影相關介紹

http://tw.movie.yahoo.com/moviesearch_result.html?qmv=%E6%83%A1%E9%9D%88%E5%8F%A4%E5%A0%A1

《惡靈古堡》（Resident Evil）

http://tw.movie.yahoo.com/movieinfo_main.html/id=151

《惡靈古堡 2：啟示錄》（Resident Evil: Apocalypse）

http://tw.movie.yahoo.com/movieinfo_main.html/id=843

《惡靈古堡 3：大滅絕》（Resident Evil: Extinction）

http://tw.movie.yahoo.com/movieinfo_main.html/id=2200

活死人系列相關

《活死人之夜》

YouTube：Night Of The Living Dead（1:35:17 版，黑白片，無字幕）

http://tw.youtube.com/watch?v=XhgVHTVi_h4

《活人生吃》我們習以為常的社會，如何瓦解？

<http://blog.nownews.com/firewalker/textview.php?file=0000152067>

《活死人之日》無望－人性的照妖鏡

<http://blog.nownews.com/firewalker/textview.php?file=0000152453>

《活屍禁區》尋找歸宿

<http://blog.nownews.com/firewalker/textview.php?file=0000153572>

《活屍日記》記錄事實＝冷眼旁觀？

<http://blog.nownews.com/firewalker/textview.php?file=0000153973>

《魔法靈藥》 秦野啟、司馬炳介 撰 臺北市：奇幻基地出版 2005 年

《打鬼戰士 I：世界末日求生指南》（The Zombie Survival Guide） 麥克斯·布魯克斯 撰（Max Brooks）／陳希林譯 臺北縣：木馬文化出版社出版 2008 年

《打鬼戰士 II：檔案 Z》（World War Z: an Oran History of the Zombie War） 麥克斯·布魯克斯 撰／趙德昌譯 臺北縣：木馬文化出版社出版 2008 年

殭屍電玩作品

SEGALL 編，《惡靈古堡 BIO HAZARD 破關攻略手冊》，臺北縣板橋市，次世代出版有限公司出版，年份不詳

CAPCOM 惡靈古堡官方網站

http://www.capcom.co.jp/bio_series/

巴哈姆特電玩資訊站 惡靈古堡討論區

<http://webbbs.gamer.com.tw/brdAnnounce.php?brd=Biohazard>

惡靈深淵 Biohazard Abyss --- 【惡靈古堡 / 生化危機】專屬站

<http://98.to/coolbio/>

威斯卡的惡靈古堡

<http://hk.geocities.com/wesker93808/>

惡靈沉默實驗室

http://www.geocities.com/biohazard_lab/main.htm

生化危機資料集

<http://www.geocities.com/Area51/Comet/7781/>

圖片目次

- 圖 1：湘西趕屍示意圖 P6
- 圖 2：巴托里夫人肖像 P7
- 圖 3：弗拉德三世肖像 P8
- 圖 4：海地伏都教的還魂屍 P10
- 圖 5：香港殭屍電影發展示意圖 P12
- 圖 6：鬼打鬼宣傳海報 P13
- 圖 7：七金屍宣傳海報 P13
- 圖 8：殭屍道長宣傳海報 P14
- 圖 9：我和殭屍有個約會宣傳海報 P14
- 圖 10：暫時停止呼吸宣傳海報 P17
- 圖 11：新暫時停止呼吸宣傳海報 P18
- 圖 12：千機變宣傳海報 P19
- 圖 13：香港殭屍電影演進概略圖 P21
- 圖 14：活死人之夜宣傳海報 A P23
- 圖 15：活死人之夜宣傳海報 B P29
- 圖 16：活死人黎明宣傳海報 P30
- 圖 17：活人生吃宣傳海報 P30
- 圖 18：活死人之日宣傳海報 P31
- 圖 19：活屍禁區宣傳海報 P33
- 圖 20：活屍日記宣傳海報 P34
- 圖 21：惡靈古堡宣傳海報 P35
- 圖 22：惡靈古堡 2 宣傳海報 P36
- 圖 23：惡靈古堡 3 宣傳海報 P37
- 圖 24：毀滅戰士遊戲封面 P42
- 圖 25：死亡鬼屋 3 遊戲封面 P43
- 圖 26：死亡復甦遊戲封面 P44
- 圖 27：惡靈古堡遊戲封面 P47
- 圖 28：惡靈古堡 2 遊戲封面 P48
- 圖 29：惡靈古堡 3 遊戲封面 P49
- 圖 30：惡靈古堡 0 遊戲封面 P50
- 圖 31：惡靈古堡 4 遊戲封面 P50
- 圖 32：G 幼體 P59
- 圖 33：G-1 P59
- 圖 34：G-2 P59
- 圖 35：G-3 P59
- 圖 36：G-4 P59
- 圖 37：G-5 P60