



鐸聲響起

巴西里約熱內盧救世基督像與遊戲角色形象的塑造

● 鍾淑惠*

學生賴亦彬的期中報告主題選擇了巴西里約熱內盧的救世基督像（Christo Redentor），剛開始介紹這個雕像的相關資料，一如在網路上所看到的，巴西里約熱內盧的救世基督像十分巨大，而將這麼巨大的雕像安置在高聳的山頂是十分耗時與耗力的工程，但因為人們的信仰，因此願意付出，讓這巨大的耶穌雕像矗立山頭，當然也吸引了許多人前往，不管是為了信仰，或是其他理由。但是當提到他為什麼選擇這個雕像做為報告主題的時候，吸引了我的注意，他說，因為自己喜歡玩遊戲，其中一款遊戲的場景讓他想到這個雕像，也因為遊戲裏的故事背景讓他印象深刻



圖一，巴西里約熱內盧救世基督像，引用自網路
https://www.sundaytour.com.tw/upfiles/chinese/attractions/tw_attractions_catv01481734456.jpg

，中有一個角色便與這個雕像極為類似，我請他再說仔細一點，他說，反方所信仰的對象便是與這個雕像極為類似，只是臉部是骷髏頭，我問他為什麼？他說因為是反方

* 鍾淑惠，南台科技大學通識教育中心社會科學組副教授。

所信仰的對象，因此以這樣的方式表現。兩個雕像同樣都是因為宗教而建立，雖然遊戲裏死亡聖神大多被視為邪教，但也有一些當地人信奉來當做心靈的慰藉，不管是什麼宗教，人民有信奉的自由，不能因為大多數刻板的印象而對他們投以異樣的眼光或批判。

這點值得玩味，形象的創造，正方反方，以如此鮮明的對比去形塑，在真實的世界中，正反兩方是明白的刻畫在樣貌上？真實的世界的正反、好壞、對錯，可以這麼簡單的區別嗎？我是壞的，你是好的，這麼的涇渭分明？一旦有了這樣的想法，對立與分別因此存在，而衝突與傷害便來自於分別。許多現象因不同的因緣而產生，我們細細思量，便會發現，許多我們概念中所謂二元對立的概念，不過是程度上的不同，隨著比重的不同，位置在兩極中間擺盪，而此時能幫助我們的唯有正知見和慈悲心，有了正知見，可以讓我們有所依循，做正確的選擇，有慈悲心，則是多了層同理，對於與我們不同的，能夠包容與理解，可以讓人不陷入偏執，世界上有太多的衝突來自



圖二，遊戲內的雕像：死亡聖神，引用賴亦彬書面報告附圖

我執，也就是我是對的，你是錯的，想要去改變對方，一旦陷這個循環，只會累積更多的憤恨、不滿，彼此仇恨傷害。歷史上、故事中、遊戲中，不都是這個樣子嗎？身在其中的人，彷彿中了魔咒似的被帶領著走上彼此對立的情境，其實只要其中一方覺察，停止，那麼這個對立的循環便被破壞，不再繼續，只要有一方願意停止，但若是「我」佔了上風，我執、情緒等等蜂擁而至，鋪天蓋地而來，然後陷入無止境的循環中。然後陷在循環中的人的眼裏，對立的一方便醜陋如骷髏頭，一如遊戲中所塑造的形象。殊不知，當我們內在升起負面情緒、傷害的念頭時，我們的醜陋與之並無二異。