

真安樂之路

文／黃嘉文 圖／吳盈光

幾年前，一位知名前體育主播之死，在臺灣引起很大關注。他因為末期癌症疼痛難耐，亟於尋求安樂死，以停止痛苦的困境。由於他的高知名度，這事件在當時社會，掀起關於安樂死的一波討論。後來這位前主播遠赴歐洲了結性命，社會上的討論也隨之迅速冷卻。

其實安樂死並不是什麼新鮮的議題，當醫學進步，人們愈來愈能干預生死，這議題也跟著浮上檯面。無奈社會上對這類爭議的討論，特別是在這個百家爭鳴的網路時代，對於釐清問題往往毫無助益，甚至更常流於雞同鴨講。由於安樂死是一個很大的議題，當情境不同，面臨的倫理問題也跟著南轅北轍。所以在我們進一步探討之前，一定得先弄清楚：你說的安樂死，和我說的究竟是不是同一件事。

首先，搞清楚你在討論什麼

安樂死的英文「euthanasia」源於希臘文，由「good」（好）、「death」（死亡）兩個字根組成，直譯出來大概相當於中文的「善終」，不過這個意義，和如今人們普遍的理解顯然完全不同。現今社會提到安樂死，通常是強調以人為介入干預死亡的過程。基於介入方式是主動或被動，以及介入程度的不同，人們所謂的安樂死就可以區分為多種類別。

本文對「安樂死」一詞採用狹義的定義，援引「臺灣安寧緩和醫學學會」的名詞解釋：「依知情病人的意願，使用藥物或其他方式，刻意結束其生命。」這個定義包含兩個條件：1.當事人知情且同意、2.結束當事人生命的行為是由其他人執行。簡單來說，就是當事人請其他人來殺害自己。

安樂死

現在為你注射致命毒藥



我會安靜等待死亡

執行者

202506版權所有

協助自殺

我提供毒藥，請你自行喝下



最關鍵的部份我自己來，不麻煩別人



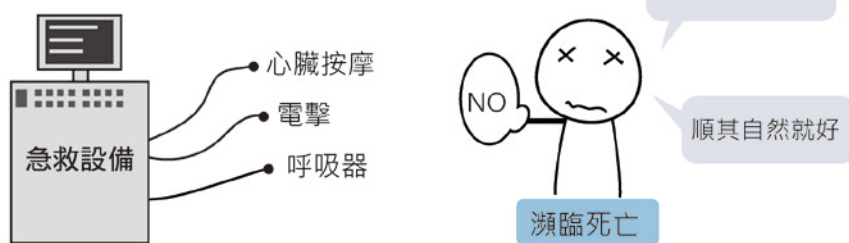
執行者

上文提到的前體育主播，其實不符合此定義。據報導，他委託一個協助人死亡的機構，由該機構提供致死的藥物，再由他自行服用而身亡，實際上算是「協助自殺」，和前述「安樂死」的差別，在於「協助自殺」是自己執行結束生命的行為，「安樂死」則是由別人執行。

對一個尋求死亡的人來說，不論自殺、協助自殺、安樂死，除了協助者介入的程度不同之外，當事人死亡的結果其實沒有差別。不過安樂死畢竟算是受囑託殺人，所以在這幾項之中的爭議最大，全世界立法允許的國家或地區也寥寥可數。至於自殺（及協助自殺），本期主題已有多篇文章討論，這裡就不再特別探討。

另一個經常和安樂死混淆的狀況，是當一個病人瀕臨死亡之際，不進行急救（DNR，不施行復甦術）或是停止使用維生醫療（指呼吸器、葉克膜等維持生命徵象的醫療）。基本上，這個狀況的性質和前述「安樂死」大相逕庭：安樂死是主動結束當事人的生命，但是當醫療已經無法挽回病人性命，或者只是延長病人的死亡過程，急救、維生醫療只是徒增病人痛苦，這時候停止這些醫療，其實只是讓病人回歸原本的疾病過程，算是「自然死」。有人稱這種過程為「消極安樂死」或「被動安樂死」，不過以本質來說，並不是那麼合適的稱呼。

拒絕心肺復甦術



撤除維生醫療



我的生命我作主，有什麼問題？

「為了解除一個人的痛苦而刻意結束這個人的生命」，看起來有良善的動機，不過會有如此大的爭議，是因為安樂死終究是殺人。為了良善的目的而殺人可以嗎？人有沒有主動選擇死亡的權利？不論在倫理、宗教上，關於安樂死的討論，大致上都是圍繞著這些問題。

贊成安樂死的人認為，對受苦的人給予安樂的死亡，是仁慈的做法，不但可以解除他的痛苦、解除家人及社會的重擔，死亡的過程也可以更有尊嚴。但是作為基督徒，卻無法同意這樣的主張。上述贊成理由有著明顯的功利取向：認為生命是可以稱斤論兩計算的，「不值得」的生命就不需要保留，而為了達成目的，就連殺人也被視為正當的手段。

安樂死的爭議



然而，聖經明白地告訴我們「不可殺人」（出二十13），也明確宣告：掌管生命的權柄屬於神（申三二39）。人類是神照著自己的形像所造（創一27），因此具有神的樣式，人的生命本身是神聖的。主張人有權利主動選擇死亡，無疑是奪取神掌管生命的權柄。

在神眼中，人的生命比世上的事物都寶貴，不能以物質的價值來衡量。耶穌說：「人若賺得全世界，賠上自己的生命，有什麼益處呢？」（太十六26）。從經濟負擔的

角度來主張安樂死，顯然是忽略了神賦予生命的價值，也忽略了生命本身的神聖。「生命無價」不該只是一句口號。

有人則認為安樂死可以解除人的痛苦，動機是良善的。然而，為了達到目的，我們不能不擇手段，「作惡以成善」（羅三8）並不是聖經認可的態度。聖經中一些古聖徒，在困苦、絕望的當下，頂多是求神取去他的性命（參：王上十九4；伯六9），而不會把自殺當成選項。掃羅王、士師亞比米勒都在遭受重傷時，要求助手將自己殺死，後

你們只當說：主若願意，我們就可以活著，
也可以做這事，或做那事（雅四15）。

來掃羅自盡、亞比米勒被助手殺死，都成為聖經中受到譴責的負面案例。

只是，會尋求死亡作為解除痛苦的方案，勢必承受著相當大的痛楚。我們不認同用自殺、安樂死等方式作為解脫，並不表示我們放任這群絕望的人繼續受苦。既然是痛苦到想死，那麼優先處理痛苦本身，才應該是更合理的方式。事實上，世界上就有很多專業人員，正在為了幫助這些痛苦的人而努力不懈。

緩和痛苦，讓生命價值發光

1967年，英國醫師桑德絲（Cicely Saunders，1918-2005）建立一個專門照顧癌症末期病人的機構，也就是全世界第一個安寧病房。後續這幾十年來，解除末期病人苦痛，陪伴他們走完人生最終章，也協助家屬走過哀傷的安寧照護，陸續在世界各地開花結果。在醫師、護理師、社工師、心理師等多項專業人員的努力下，幫助無數末期病患緩和痛苦，即使病重也能保有良好的生活品質，最後能夠真正有尊嚴地走完人生。

許多人以為，住進安寧病房、接受安寧療護就是只能等死，其實這是天大的誤解。很多末期病人因為症狀痛苦而轉入安寧病房，但是在接受治療，症狀緩解之後，還是有機會可以再去做很多事，完成未竟的夢想。筆者曾經在安寧病房照顧一位末期病患，他的症狀控制好一出院，全家就一起開著車去泡溫泉，因為泡遍各地溫泉就是他的夢想。

像這樣的家庭活動，看似不起眼，但是對這個病患和他的家人來說，卻是寶貴的體驗，日後也會是溫暖的回憶。我們多少有著類似這樣的心願、想完成的事，就算到了病重的程度，只要痛苦能夠有效控制，就仍然有機會圓夢，讓生命繼續發揮價值。但若是把死亡當成解除痛苦的唯一解答，輕率地扼殺生命，生命也就不再有繼續發光的機會了。

「你們看那天上的飛鳥……。你們的天父尚且養活牠。你們不比飛鳥貴重得多嗎？」（太六26）。主耶穌明白指出，生命比什麼都寶貴。

教會裡有一位長輩，幾個月前蒙主召回安息。高齡九十幾的他，身體狀況早已大不如前。儘管年事已高，病痛纏身，但是他仍然持續寫作不懈，記下他對聖經的研究成果及信仰的體會，這些作品長久以來也帶給我們很大的造就。直到過世的前幾天，他竟然還在寫作！一部著作的最後段落此時正好完成，就在最後那次送醫之前。

還記得多年前，有一次這位長輩住院，只能虛弱地躺在病床上，「唉！真是浪費時間！」他感嘆著。我深深感受到，神賦予他的生命，他一分一秒都不想浪費，積極地想要完成神交代的任務。即使年紀大了，身體變差了，仍然奮戰到最後一刻。當他離世時，我看見的是一名戰士的最後身影，用盡全力讓生命發揮價值的典範。

溫暖的關懷，才是安樂之路

沒有人喜歡痛苦，劇烈的痛苦更成為有些人一心求死的原因。不過痛苦也讓人成長，在人生中倒未必全是負面影響。教會裡不少蒙恩見證，幾乎都有個艱難的背景故事，而神的恩典也總是在這些艱難的地方彰顯。

苦難在哪裡，恩典就在哪裡。

當有弟兄姐妹病了，大家普遍很主動付出關懷，這也是教會中許多人有過的經驗。彼此的關懷，雖然取代不了醫藥對改善症狀的效果，卻會帶來溫暖，讓生病的過程不孤單。有研究指出，一個病人愈是經歷到關愛與照顧，就愈能忍受痛苦，也更能面對生命的挑戰。既然人生在世必遇患難，能夠經常彼此分享關懷，對每一個人就都顯得無比重要。

而對末期病患來說，良好的照護、溫暖的關懷，都讓痛苦得以緩和，這麼一來，就不會輕易考慮靠自殺、安樂死等方式來了結生命。安寧療護有一項觀念，稱為「整體痛」（total pain），這個觀念提到，一個人的生理、心理、社會（經濟、家庭等）、靈性（例如面對生死的態度）等因素，都會帶來痛苦，不同的痛苦之間還會互相影響，讓痛苦更加重。為了應對這種棘手的狀況，安寧病房經常安排心理師、社工師一起照顧病人，也有宗教人員進行靈性的關懷，達到「全人」的照顧。

整體痛的概念也暗示我們，能夠平安度日，不是只求身體強健、無痛無災就好，心

靈的關懷也是不可或缺的。畢竟不是只有身體的疼痛才會讓人想尋求死亡解脫，心靈的創傷也會。作為基督徒所能做的，無非是盡力將神的愛與恩典，帶到那憂傷破碎的心靈面前，讓他們免於走向自我毀滅的下一步。



我們希望能夠「為了人而解決問題」，而不是安樂死主張的「為了問題而解決人」。我們理解，尋求一死的人，面臨著極大的困境。然而在人不能的，在神凡事都能，我們更期盼的，是神的恩典臨到他們，成為真正安樂的出路。

因為神顧念每一條寶貴的生命。祂如何看待我們，就如同桑德斯醫師詮釋安寧療護的名言：「你是重要的，因為你是你。即使活到最後一刻，你仍然是那麼重要。」

附註：

1. 本篇圖、文作者皆為安寧緩和醫學專科醫師。

2. 參考資料：

Norman L. Geisler，李永明譯，《基督教倫理學》（Christian Ethics），天道書樓出版。

David Atkinson，匯思譯，《基督教應用倫理學》（Pastoral Ethics），天道書樓出版。

孫效智，〈安樂死的倫理反省〉，《國立臺灣大學文史哲學報》，1996。



你們只當說：主若願意，我們就可以活著，
也可以做這事，或做那事（雅四15）。