

國立臺灣大學文學院臺灣文學研究所

碩士論文

Graduate Institute of Taiwan Literature

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master Thesis



省籍影像與世代遊戲：《牯嶺街少年殺人事件》、
《超級大國民》、《返校》的白色恐怖再現

Provincial Images and Generational Games:
Representations of the White Terror in *A Brighter Summer
Day*, *Super Citizen Ko*, and *Detention*

戴思博

Bart Christiaan Dashorst

指導教授：張俐璇 博士

Advisor: Li Hsuan Chang, Ph.D.

中華民國 108 年 7 月

July 2019

國立臺灣大學碩士學位論文
口試委員會審定書

省籍影像與世代遊戲：《牯嶺街少年殺人事件》、《超級大國民》、《返校》的白色恐怖再現

Provincial Images and Generational Games:
Representations of the White Terror in A Brighter Summer
Day, Super Citizen Ko, and Detention

本論文係戴思博君（學號 R04145013）在國立臺灣大學臺灣文學研究所完成之碩士學位論文，於民國 108 年 7 月 23 日承下列考試委員審查通過及口試及格，特此證明

口試委員：

張仰璇

（指導教授）

謝世英

沈慧芬

所長：

黃君娥

中文摘要



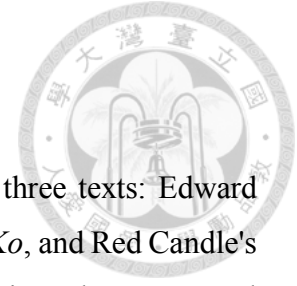
本論文分析三個文本的白色恐怖再現：楊德昌 1991 年的《牯嶺街少年殺人事件》、萬仁 1995 年的《超級大國民》與赤燭 2017 年的《返校》。經由文本的分析，論文重新探討 1990 年代，以及與 2010 年代做比較，辯論 2010 年代台灣許多社會問題是 1990 年代導致的。

文本的分析以「省籍」與「世代」為主軸，指出 1990 年代的文本都反映出當時政治和經濟轉型背後的省籍關係：《牯嶺街少年殺人事件》將 1990 年代外省人被邊緣化的危機感，投射在 1960 年代的外省人第二代孩子；《超級大國民》則試圖超越省籍對立及其帶來的過度簡化的受害者和加害者論述。這兩章採用後現代與後殖民概念框架化兩個文本的分析，藉此探索台灣知識分子如何理解台灣社會經歷的轉型，以及台灣在全球資本主義體制中的位置之變化。到了 2010 年代的《返校》，省籍不再是新世代的思考核心，新世代以台灣認同思考自己的身分，而且越來越多的白色恐怖相關資料，影響沒親身經歷過白色恐怖的新世代再現這段歷史。

本論文指出，1990 年代以省籍關係為動機開始的轉型，導致台灣落入新自由主義經濟惡化的陷阱，影響台灣二十幾年的發展。然而，當台灣已經完全邁入了新自由主義體制時，《返校》成功地將台灣的故事說給台灣和全世界聽，某程度上呼應今天轉型正義的呼籲。

關鍵詞：白色恐怖、電影、數位遊戲、後現代、後殖民

English Abstract



This thesis analyzes representations of the White Terror in three texts: Edward Yang's 1991 *A Brighter Summer Day*, Wan Jen's 1995 *Super Citizen Ko*, and Red Candle's 2017 *Detention*. By analyzing these three texts, this thesis re-examines the 1990s and makes a comparison with the 2010s, arguing that many of the social issues of Taiwan in the 2010s have been caused by the 1990s.

The textual analysis uses "province of birth" and "generation" as its main principles, pointing out that the two texts from the 1990s both reflect relations between people from different provinces that was at the back of the political and economic transformation at the time: *A Brighter Summer Day* takes refugees from China's feeling of crisis of being marginalized in the 1990s and projects this on second generation children of refugees in the 1960s; *Super Citizen Ko* instead tries to overcome the opposition between people from different provinces and the simplified discourse of victims and victimizers this has brought along. These two chapters use the concepts of the postmodern and postcolonial to frame the analysis, to explore how Taiwanese intellectuals understood the transformation that Taiwan experienced, as well as how Taiwan's location in the system of global capitalism was changing. Arriving at the new generation's *Detention* in the 2010s, province of birth is no longer a conceptual category of the new generation, as the new generation considers their identity in terms of identifying with Taiwan instead, and the growing multitude of materials related to the White Terror, influenced how the new generation that has not experienced the White Terror themselves represents this history.

This thesis points out that the transformations that were initiated in the 1990s and had relations between people of different provinces of birth as a driving force, led to Taiwan entering the trap of neoliberal economic deterioration, influencing Taiwan's development for the past twenty years. However, when Taiwan has already fully entered the system of neoliberalism, *Detention* successfully tells Taiwan's story to Taiwan and the rest of the world, to some extent responding to calls for transitional justice.

Keywords: White Terror, cinema, digital games, postmodern, postcolonial

目錄



第一章 緒論.....	4
第一節 研究動機與問題意識.....	1
第二節 文獻回顧.....	5
一、台灣電影與文學中的後現代與後殖民.....	5
二、詹明信與後現代.....	12
三、數位遊戲研究.....	14
第三節 研究範圍與研究方法.....	18
第四節 章節架構.....	21
第二章 楊德昌《牯嶺街少年殺人事件》.....	24
第一節 從九〇年代回顧六〇年代.....	24
第二節 「被移動」的外省人的失語及失憶.....	27
第三節 反抗帝國或以帝國反抗.....	36
第四節 黑暗時代中的徬徨——楊德昌的懷舊電影.....	44
第三章 萬仁《超級大國民》.....	48
第一節 在九〇年代浮現台灣的過去.....	48
第二節 本省人的歷史經驗.....	51
第三節 民主主義與自由經濟的轉型及侷限.....	55
第四節 光明時代中的救贖——萬仁超越族群對立的位置.....	66
第四章 赤燭《返校》.....	70
第一節 太陽花運動後的新世代.....	70
第二節 白色歷史與恐怖遊戲.....	75
第三節 非單一結局與個人能動性.....	85
第四節 數位時代中的恐怖——赤燭的理想型商品.....	95
第五章 結論.....	100
參考書目.....	104

圖目錄



圖 1-01：媒介化的全球市場裡的三個互動線路。	17
圖 2-01：張家的日式房子。	29
圖 2-02：上海同鄉會。	29
圖 2-03：小四的日記。	30
圖 2-04：小四不理父母親地寫日記。	30
圖 2-05：張夫妻的模糊不清的未來。	30
圖 2-06：張父子談女性。	30
圖 2-07：Honey 在萬華躲避。	31
圖 2-08：本省人諷刺外省人。	31
圖 2-09：外省人教官跟本省人女性買煙。	32
圖 2-10：躲避的小明和小四。	32
圖 2-11：醫生幫小明換藥。	32
圖 2-12：教官和本省人護理師聊天。	32
圖 2-13：小明母親與舅舅吵架。	34
圖 2-14：母親與舅舅吵架時小明站在旁邊。	34
圖 2-15：遵守國家儀式的幫派。	35
圖 2-16：不遵守，又利用國家權威的 Honey。	35
圖 2-17：小貓王把錄音帶給獄警。	37
圖 2-18：丟掉的錄音帶。	37
圖 2-19：小馬拿出他的日本刀給小貓王看。	42
圖 2-20：美國的錄音機。	42
圖 2-21：飛機看到小貓王找到的小刀。	42
圖 2-22：小四觀賞日本少女的照片。	42
圖 2-23：性與暴力的並列。	43
圖 2-24：小四第一次看到日本少女的照片。	43
圖 2-25：小四偷小貓王的小刀。	43
圖 2-26：性與死的爆發。	43
圖 3-01：代表中國正統的中正紀念堂。	52
圖 3-02：當時的省立台灣博物館。	52
圖 3-03：過去的總督府，今日的總統府。	52
圖 3-04：以前的刑場馬場町。	52
圖 3-05：位於政權中心之外的傳統台灣建築。	53
圖 3-06：游民順吹進行曲。	53
圖 3-07：為許毅生舉辦的送別儀式。	53
圖 3-08：影響史料展示日治時期的閱兵。	53
圖 3-09：拍攝南洋戰爭的影響史料。	54

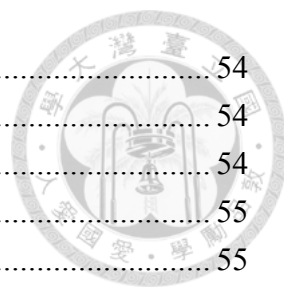


圖 3-10：許毅生送還骨頭。.....	54
圖 3-11：許毅生聽吳勝國的耳機。.....	54
圖 3-12：蔣介石看閱兵。.....	54
圖 3-13：中華民國在台灣的閱兵。.....	55
圖 3-14：許毅生被捕。.....	55
圖 3-15：陳政一逃難。.....	55
圖 3-16：監獄裡的慘狀。.....	55
圖 3-17：擺麵攤子的翁少校。.....	56
圖 3-18：年輕時的翁少校。.....	56
圖 3-19：電視上傳播立法院裡面人吵架。.....	58
圖 3-20：許毅生在街上遇到抗議活動。.....	58
圖 3-21：許毅生看到威脅的傳真。.....	59
圖 3-22：許毅生恢復創傷的行為。.....	59
圖 3-23：蔡添才向媒體致謝。.....	59
圖 3-24：警察把許家的房子搞得一塌糊塗。.....	59
圖 3-25：資本主義抹除威權時期的歷史。.....	60
圖 3-26：陳政一被帶走去槍斃。.....	60
圖 3-27：許毅生提離婚書。.....	64
圖 3-28：王淑慧準備離開人世。.....	64
圖 3-29：王淑慧吞藥。.....	65
圖 3-30：許秀琴在學校被觀察。.....	65
圖 3-31：許秀琴看許毅生的日記。.....	66
圖 3-32：許毅生夢見太太和女兒。.....	66
圖 4-01：白國峰教官找殷翠涵老師。.....	77
圖 4-02：方芮欣看到牆壁上的中國地圖。.....	77
圖 4-03：學校裡的公報。.....	79
圖 4-04：魏仲廷和方芮欣談白國峰教官。.....	79
圖 4-05：方芮欣倒敘裡看到讀書會。.....	80
圖 4-06：魏仲廷問殷翠涵老師。.....	80
圖 4-07：魏仲廷在沒人的教室睡醒。.....	81
圖 4-08：橋樑斷掉了，溪流血紅色。.....	81
圖 4-09：第一章開頭的恐怖畫面。.....	82
圖 4-10：第一章開頭的恐怖畫面。.....	82
圖 4-11：方芮欣在禮堂睡醒。.....	82
圖 4-12：遇到魍魎該做什麼。.....	82
圖 4-13：遇到魍魎。.....	83
圖 4-14：鏡子突然破裂了。.....	83
圖 4-15：殺人事件的戲劇。.....	84
圖 4-16：魏仲廷把書單給方芮欣的倒敘場景。.....	84

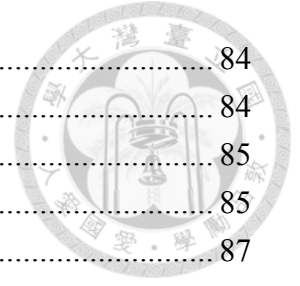


圖 4-17：「書單」。	84
圖 4-18：方芮欣遇到殷翠涵老師。	84
圖 4-19：方芮欣看到城隍爺。	85
圖 4-20：都是因為方芮欣。	85
圖 4-21：方芮欣父親的搜索票。	87
圖 4-22：方在張老師身上找到安慰。	87
圖 4-23：張老師變得冷漠。	87
圖 4-24：方芮欣聽到張老師和殷老師的對話。	87
圖 4-25：第四章的開頭回到了禮堂。	88
圖 4-26：方芮欣遇到人影。	88
圖 4-27：魏仲廷和同學燃燒禁書。	88
圖 4-28：方芮欣記起把書單給白國峰教官。	88
圖 4-29：黑白畫面表示進入了凡芮欣的記憶。	89
圖 4-30：方的記憶似乎在瓦解中。	89
圖 4-31：方芮欣在第一章看到的墓碑。	91
圖 4-32：墓碑在方芮欣給白教官書單的樹下。	91
圖 4-33：在樓頂上遇到老年的魏仲廷。	91
圖 4-34：在樓梯遇到的人影。	91
圖 4-35：學校變成擺滿屍體的血紅色草原。	91
圖 4-36：被方傷害的魏仲、張和殷在舞台上。	91
圖 4-37：人影把「罪業」交給方芮欣。	92
圖 4-38：方芮欣的「罪業」。	92
圖 4-39：方芮欣領帶「罪業」。	92
圖 4-40：不能避開罪業，因此形成惡性循環。	92
圖 4-41：樓梯地上有張老師的飛機。	94
圖 4-42：張老師向方芮欣告別。	94
圖 4-43：老年魏仲廷回到學校，名單出現了。	95
圖 4-44：受害者和加害者開始溝通。	95

第一章 緒論



第一節 研究動機與問題意識

2017 年是二二八事件發生七十週年，也是解嚴三十週年，執政黨民進黨同年亦通過「促進轉型正義條例」，¹二二八事件和白色恐怖時期相關的政治檔案也不斷地被開放以及研究，包含國外的官方政治檔案，²表示台灣政府和學界重視人權與轉型正義議題。草根層次上，每年二二八事件紀念日當天都有民眾和非政府組織舉辦紀念活動，如「共生音樂節」，活動中有不少非政府組織擺攤子、有各種身分的人物上台發言、還有不同風格的歌手和樂團表演，³表示一般民眾也關注轉型正義和人權議題。當然，二二八事件和白色恐怖時期不只是以活動的形式紀念的，台灣早就有建設不少紀念空間，例如嘉義市建立了第一座二二八事件紀念碑之後，各地建造了二二八紀念碑，⁴各地建設的紀念館，如最早開館於 1997 年的台北二二八紀念館，⁵以及紀念白色恐怖時期在景美和綠島的兩所人權文化園區。⁶這些紀念館和人權文化園區在人權教育方面扮演一個很重要的角色，使得台灣跟全球的人權文化接軌。⁷文化生產方面，在 1947 年 2 月 28 日二二八事件發生的那一天之前已經有小說預言二二八事件，⁸接著在 1949 年之後戒嚴時期雖然難以公開談到二二八事件，但是有一些小說牽涉到二二八，而且對二二八事件都有不同的解釋，表示作者和編者都有不同的立場。⁹作品中不同立場反映出至今的現實狀

¹ Lo, 〈《促轉條例》三讀！歷經 14 年的等待，行政院將成立「促轉會」推轉型正義〉，《The News Lens 關鍵評論》（2017 年 12 月 5 日）。<https://www.thenewslens.com/article/84823>

² 蘇永耀，〈228 國際檔案解密 美曾考慮佔領台灣〉，《自由時報》（2018 年 2 月 23 日）。<http://news.ltn.com.tw/news/politics/paper/1178466>

³ 〈共生音樂節〉，2018 年 3 月 2 日瀏覽。<https://www.facebook.com/GongSheng228/>

⁴ 嘉義市政府，〈二二八紀念碑〉，《嘉義之二二八》，2018 年 3 月 2 日瀏覽。<https://www.chiayi.gov.tw/web/civil/228/monument.asp>

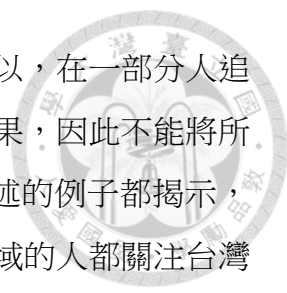
⁵ 台北二二八紀念館，〈關於紀念館〉，2018 年 3 月 2 日瀏覽。<http://228memorialmuseum.gov.taipei/ct.asp?xItem=1651473&ctNode=38985&mp=11900A>

⁶ 國家人權博物館籌備處，〈成立沿革〉，2018 年 3 月 2 日瀏覽。<https://www.nhrm.gov.tw/Archive?uid=4>

⁷ Ronald Chin-Jung Tsao, "Museums for Peace: Identity of Taiwan's Peace Museums and Human Rights Parks", *International Committee on Management 2006 Annual Meeting and Conference: New Roles and Missions of Museums* (November 2006).

⁸ 呂赫若，〈冬夜〉，林至潔譯，《呂赫若小說全集》（台北：聯合文學，1995）。

⁹ 洪英雪，〈一個歷史，各自解讀——二二八小說及其相關作品選集的多元論述〉，《台灣文學研究學報》第 3 期（2006 年 10 月）：287-323。



況，因為二二八事件和白色恐怖時期的歷史尚未達到共識。所以，在一部分人追求轉型正義的同時，有另一批人強調威權時期有不少正面的成果，因此不能將所有兩蔣和威權時期的象徵拆除掉，否則會造成族群分裂。¹⁰上述的例子都揭示，雖仍然有衝突之處，但台灣的政治界、學界、文化界等不同場域的人都關注台灣的歷史並共同地追求轉型正義。因此，在這樣的脈絡之下我們也可以理解為何蔡英文總統 2018 年 2 月 28 日在紀念儀式說期待台灣人可以拍更多以轉型正義為題材的電影，藉此把台灣的故事講給全球聽，就像 2017 年讓各國電影觀眾矚目的韓國電影《我只是一個計程車司機》。¹¹

蔡總統的說法並不意味著台灣沒有拍攝有關轉型正義議題的電影。台灣 1987 年解嚴後第一部描繪二二八事件的電影，侯孝賢 1989 年的《悲情城市》描述台灣被中華民國接收後某一個家族的興衰史，雖然沒有直接表現 1947 年 2 月 28 日當天的事情，但是電影裡的人物都受到二二八事件的影響。電影中彰顯戰後台灣語言的多元性和複雜性，也描述本省人和外省人之後的族群衝突，暗示不只是國民政府打壓本省人，反而也有本省人針對無辜的外省人。十年後，林正盛 1999 年的《天馬茶房》則是直接描述二二八事件前一天在大稻埕引發台灣人起義的槍殺事件，能夠如此直接描繪二二八事件，表示台灣已經敢面對這個悲慘的歷史。這兩部電影這樣也呼應 1987 年以來的二二八事件平反運動的使命。至於白色恐怖相關的電影，由於二二八事件和白色恐怖性質上的不同，也就是說，前者是具體的事件，後者是長達四十三年的威權統治，因此電影的切入點不同，通常描述壓抑的社會氣氛導致或大或小的悲劇。第一部相當明顯的彰顯出白色恐怖時期的氣氛是王童 1989 年的《香蕉天堂》，當中描述外省人遷台後為了能活下去而必須不斷的轉換身分，反映出這群外省人的焦慮。楊德昌 1991 年的《牯嶺街少年殺人事件》同樣是聚焦於外省人，但是此次是著眼於外省人的後代，講述這些青少年因父母親希望回中國而感覺到疏離感，電影藉此表達外省人的處境未必比本省人好。萬仁 1995 年的《超級大國民》描述一位本省人政治犯人釋放後因罪惡感而試圖找回

¹⁰ 謝武雄，〈慈湖潑漆案 桃園國民黨議員批：犯大忌限三日破案〉，《自由時報》（2018 年 3 月 1 日）。<http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/2352475>

¹¹ 林河名，〈效法我只是個計程車司機 蔡英文：拍更多轉型正義電影〉，《聯合新聞網》（2018 年 2 月 28 日）。<https://udn.com/news/story/6656/3004684>

之前的同仁。吳念真 1995 年的《多桑》則用傳記的方式講一位本省人的故事，就是導演的父親，敘事時間是從日治時期到解嚴之後，電影中家族不同世代的關係表現白色恐怖時期壓抑的氣氛，不同語言所引起的溝通障礙和歧視特別反映出這點。相較於其他作品更偏向商業片是楊凡在 2009 年拍的《淚王子》，描繪白色恐怖時期某些人如何利用威權體制獲得個人利益，電影如此點出不只是一種無臉的政府機器在打壓台灣，反而也有想要達到自己目標的人。這些電影裡在敘事和風格上雖然有所不同，但都展示威權統治在台灣如何影響了不同身分背景的群體。

然而，這些作品與蔡英文總統期待的轉型正義電影有一些不同，主要的是時間的差別。和今天的轉型正義潮流不同，過去的電影或許不將重點放在追求轉型正義，也未必想要把台灣的故事講給國外的人聽，而是誠如陳儒修所形容《超級大國民》的，「人與記憶才是電影的主題」。¹²因此，總統說的期待可以視為有兩方面，一方面是希望電影能夠以嚴肅的本土題材吸引國內外的觀眾，一方面是希望能夠有更多政府的補助，以便促使電影國內外的流通。

假設今天回過頭看過去的這些作品，就會發現即使都牽涉到二二八事件或白色恐怖，但是切入題材的方式以及電影的風格，其實都反映當時社會所關注的問題。而最能展現這種過去與今天接受的差別，是當 1990 年代的作品在 2010 年代重新問世的時候。因此，本論文首先討論 2016 年有數位修復版的兩部電影，楊德昌 1991 年的《牯嶺街少年殺人事件》以及萬仁 1995 年的《超級大國民》。《牯嶺街少年殺人事件》描述 1960 年代的台灣，彰顯白色恐怖時期壓抑的氣氛，以及外省人在台的生活艱困，當年獲得金馬獎最佳劇情片獎。¹³這部電影 2016 年由台灣、美國、義大利的跨國合作有了 4K 的 Criterion 修復版，¹⁴表示《牯嶺街少年殺人事件》迄今在國際電影界有相當高的位置。萬仁 1995 年的《超級大國民》的修

¹² 陳儒修，〈歷史與記憶：從《好男好女》到《超級大國民》〉，《中外文學》，第 25 卷第 5 期（1996），56。

¹³ 台北金馬影展，〈入圍得獎 第 28 屆 1991〉，2018 年 3 月 6 日瀏覽。

http://www.goldenhorse.org.tw/awards/nw/?serach_type=award&sc=8&search_regist_year=1991&ins=23

¹⁴ The Criterion Collection, "Restoration Spotlight: *A Brighter Summer Day*", *Current* (August 8, 2016). <https://www.criterion.com/current/posts/4176-restoration-spotlight-a-brighter-summer-day>.

復版則是台灣國家電影中心負責的，¹⁵電影講述的是解嚴後被釋放的政治犯如何處理歷史記憶及罪惡，相較於《牯嶺街少年殺人事件》，更為清楚處理白色恐怖威權體制對人民心理的影響和歷史再現的問題，雖然沒有獲得《牯嶺街少年殺人事件》同樣高度國際電影界的肯定及討論，但卻成為台灣政府宣傳轉型正義的重要工具。¹⁶

當蔡英文總統呼籲台灣人把台灣的故事講給台灣和世界聽，耐人玩味的是，台灣的故事到底是什麼？過了三十幾年的解嚴時間，台灣的故事有沒有變化？或者說，台灣的故事，在今天媒體多元化的二十一世紀，一定要藉由電影呈現嗎？如果要回答這些問題，我們可以參考台灣本地獨立遊戲開發團隊赤燭在 2017 年推出、以白色恐怖為背景的數位遊戲《返校》。數位遊戲是日新月異的新媒體，《返校》不只引發台灣人的熱烈討論，¹⁷也受到國外玩家歡迎，¹⁸這不就宣揚台灣的故事嗎？因此，為了探索台灣的故事以及說故事的方式這幾十年經過了何種變化，論文將會經由《牯嶺街少年殺人事件》、《超級大國民》與《返校》的分析與比較，探討新舊世代的白色恐怖再現。而這三個作品都證明，這些作品即使未必以追求轉型正義為名義或目標，即使反映當時社會關心的問題，即使用不同風格或媒體，但是都再現歷史、創造集體記憶、抵抗遺忘，而且這些作品皆「把屬於台灣的故事，說給台灣人聽、說給全世界來聽」。

這篇論文將會指示，這些跨二十幾年的作品即使都再現白色恐怖，但再現的方式與敘事的內容，有意無意都反映當時台灣的狀況以及社會所關注的問題。在 1990 年代，這是台灣所經過的政治和經濟轉型，尤其是這些轉型牽涉到的省籍問題；這個問題，也反映在當時在台灣流行的後現代和後殖民論述上，如此也涉及到電影領域。在 2010 年代，台灣更進一步與全球資本主義的新自由主義經濟與後

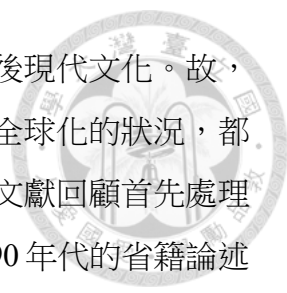
¹⁵ 萬仁，〈超級大國民 10 月 28 日正式上映預告 數位修復版 2min〉（2016 年 9 月 18 日）。

<https://www.youtube.com/watch?v=L8UxPMxCX5k>

¹⁶ 文化部，〈紐文中心首推「解嚴 30 年臺灣電影眾生相」專題 重現經典電影《超級大國民》〉（2017 年 9 月 27 日）。https://www.moc.gov.tw/information_250_70239.html

¹⁷ 焦家卉，〈白色恐怖時期的學校藏著什麼秘密？國產遊戲《返校》顫慄揭秘〉，《風傳媒》（2017 年 1 月 16 日）。<http://www.storm.mg/article/213584>

¹⁸ Adam Smith, "Wot I Think: Detention", *Rock Paper Shotgun* (January 24, 2017).
<https://www.rockpapershotgun.com/2017/01/24/detention-review/>



現代文化接軌，而數位遊戲可以說特別代表二十一世紀的全球後現代文化。故，後現代和後殖民（尤其是前者），無論是台灣本地的表現還是全球化的狀況，都給我們一個方式考慮台灣這二十幾年的變化。因此，第二節的文獻回顧首先處理台灣電影與文學中的後現代和後殖民論述，也指出該論述與 1990 年代的省籍論述的關係，其次概括這十幾年來的數位遊戲研究，並點出其在全球資本主義和後現代文化上的角色和特色。

第二節 文獻回顧

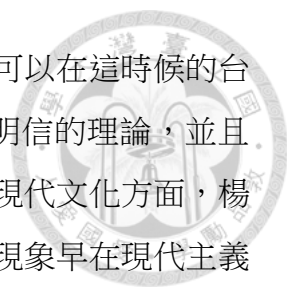
一、台灣電影與文學中的後現代與後殖民

本論文企圖以後現代和後殖民兩個概念框架化 1990 年代的電影討論，因為這兩個概念以及在 1990 年代台灣的相關論述，揭示台灣知識分子如何理解台灣的轉型以及如何理解台灣在這個世界裡的位置。這個框架之所以涵蓋文學，是因為 90 年代在文學領域發生的後現代和後殖民論戰反映許多台灣社會當時面對的問題，所以雖然與當時的電影領域——創作或研究方面——未必直接有關，但該論戰提供我們許多值得思考的問題，以便使得 1990 年代電影的分析更完善。不過，首先需要指出的是，這些外來的理論在台灣被介紹和挪用，是在不同領域經過了不同路線。例如，在社會科學領域，吳永毅指出 1980 年代留美左傾台灣學生通過厄尼斯特·拉克勞（Ernesto Laclau）和尚塔爾·墨菲（Chantal Mouffe）認識到後馬克思主義思想，¹⁹這些理論爾後由丘延亮以「後現代政治」的名義被介紹到台灣。²⁰然而，由於本論文著重在電影，所以主要引用人文科學領域裡的後現代和後殖民理論，而在此方面，要先回到 1987 年解嚴前後，談台灣文化界開始接觸後現代，以及與後現代有密切關係的後殖民。

台灣文化界引介後現代理論，主要是透過詹明信（Fredric Jameson）。楊明蒼在 1990 年代初討論詹明信如何在台灣被接受，指出解嚴後的「後現代熱」選擇性地引用詹明信的後現代「理論」（而非針對後現代的「批評」），因此忽視詹

¹⁹ 吳永毅，《左工二流誌：組織生活的出櫃書寫》（台北：台灣社會研究雜誌社，2014），88。

²⁰ 丘延亮，《後現代政治》（台北：唐山，1995）。



明信的左翼批判勢力。同時，楊明蒼認為，詹明信及他的理論可以在這時候的台灣流行，也是一種知識上的新殖民。²¹不過，楊明蒼也誤解詹明信的理論，並且忽視「後工業還是跨國資本主義」是一體兩面的事情；而在後現代文化方面，楊明蒼忽略詹明信談現代主義內在的發展，例如後現代文化許多現象早在現代主義文化已經潛在，只是還沒有成為文化主導。所以，就詹明信而言，文化並沒有絕對由經濟結構決定。²²不過，文化和經濟的確是有關的；這點之所以很重要，是因為詹明信就要探討文化與資本主義的關係，因此就指出後現代主義是晚期資本主義的文化邏輯。²³當詹明信自己在 1990 年代談台灣電影，他就指出楊德昌 1986 年的《恐怖分子》又是現代主義電影——敘事的同時性，又是後現代主義電影——都市空間的因素，而此正好反映台灣在晚期資本主義時期的第三世界位置，因此可視電影為一種國家寓言。對詹明信而言，這樣的分析是所謂的「認知地圖繪製」（cognitive mapping），亦即後現代的政治策略。²⁴

詹明信視 1980 年代的台灣電影為後現代電影，和本地台灣電影學者的時間劃分稍微不一樣。在此方面，大概要等到 90 年代後現代才開始在電影研究有了普遍性的使用。盧非易在他回顧五十多年台灣電影歷史的大作《台灣電影：政治、經濟、美學（1949-1994）》，把後現代電影的討論放在 80 年代新電影之後的 90 年代。80 年代的新電影能夠出現，一方面是因為政府的電影政策鬆動了，另一方面因為有新一代的導演背棄過去的娛樂和宣傳電影，主張拍本土人事物的故事，而通常把鄉土文學或者自己的成長經驗為題材。因此，盧點出新電影有一種自然、不自覺、非刻意的本土性。²⁵不過，到了 1990 年代末期，台灣電影兩極化了，「一邊是以愛國政宣影片加上類型總複習片為主，一邊則是新電影導演的最後衝刺」，²⁶但兩者在票房上沒落了，而不再受到觀眾的肯定。所以，到了 90 年代，年輕一代的電影創作者和觀眾「清楚地告別了侯孝賢和楊德昌的電影年代，停止

²¹ 楊明蒼，〈詹明信的後現代理論與台灣〉，《中外文學》第 22 卷第 3 期（1993），30-47。

²² Fredric Jameson, "Postmodernism and Consumer Society", in Hal Foster ed., *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture* (New York: The New Press, 1998).

²³ Fredric Jameson, *Postmodernism: or, the Cultural Logic of Late Capitalism* (London: Verso, 1991).

²⁴ Fredric Jameson, "Remapping Taipei", *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System* (Bloomington: Indiana University Press, 1992).

²⁵ 盧非易，《台灣電影：政治、經濟、美學（1949-1994）》（台北：遠流，1998），255-296。

²⁶ 盧非易，《台灣電影》，300。

對新電影正典的反芻，也不在乎與典範對話溝通。」²⁷可以說，台灣的後現代電影是對過去電影一種反應，但背後沒有政治考量，而是反映只知道現代都會生活的年輕一代的經驗；這跟下面討論的（部分的）後現代文學稍微不同。電影之所以比較缺乏政治意涵，是因為電影產業和資本市場的關係較密切。盧非易指出：

就電影這樣保守的商業媒體而言，統獨問題並不是理想題材，因為它不能滿足最大交集的觀眾，同時也可能隨時觸怒任何一方。因此，除非政府發動，並以資源支持，或社會多數已逐漸表態認同其中一方，否則娛樂傾的商業電影不會碰觸這樣的敏感題材。這就是為什麼九〇年代，並未出現以統獨為主題的電影。²⁸

雖然如此，身分認同在 1990 年代成為許多電影的重要題材，而且這些電影顯示認同變得更多元、更複雜，但這正好是 1990 年代後現代都市電影所否認的。例如，林文淇的〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家／國〉一文透過都市電影探索台灣電影與國家／民族認同的關係，而區分 7、8、90 年代三個年代的電影如何用不同方式結構或解構台灣國家身分認同：

如果說概略地說七〇年代的電影想像歷史的中國，八〇年代的電影懷念鄉土的台灣，九〇年代的電影則是將鏡頭集中在象徵台灣發展的台北都會，企圖呈現這個在資本主義大量的沖刷下，空間逐漸變得陌生、歷史逐漸消失的全球化都市。台灣電影自七〇年代與八〇年代以來提供了台灣國家身分認同所必需的想像，然而到了九〇年代，台北都市並未能提供台灣電影另一個新的國家身分認同。²⁹

林接著指出，1980 年代的新電影在解構國民黨的大中國敘事的同時，也是「在建構台灣作為國家主體的影像『大敘事』。」³⁰雖然有些 1980 年代的新電影

²⁷ 盧非易，《台灣電影》，346。

²⁸ 盧非易，《台灣電影》，337-338。

²⁹ 林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家／國〉，《中外文學》第 27 卷第 5 期（1998），101-102。

³⁰ 林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家／國〉，99。

也聚焦在都市，但是這些電影不是台灣新電影的主流，而且這些電影裡的都市總是基於都市 / 鄉村的二元對立，³¹代表著台灣的現代化和都市化。因此，我們就可以理解，1980 年代楊德昌電影中的都市和 1990 年代後現代電影中的都市的不同，就是楊德昌電影中的都會的存在，是基於與鄉村的對立；它再現現代化和都市化對人民的影響，以及現代和傳統的衝突；而到了 90 年代，只經歷過都市生活的年輕一代，就缺乏這種歷史意識：

九〇年代的台灣電影卻明確刻劃出，這個後國家社會的具體實踐對於台灣這個跨國資本主義的第三世界衛星國家而言，是歷史的斷裂與空間的異質化。是在全球化 / 美國化的過程中個人與國家身分認同的消失。³²

可以說，台灣 1990 年代的後現代電影展現資本主義對台灣這個「第三世界」國家的影響。就在這樣的情況下，陳儒修提出後殖民電影研究的重要性。陳的〈電影研究中的後殖民論述〉一文把台灣的後殖民電影視為對抗西方好萊塢電影新殖民主義的第三世界電影。好萊塢的新殖民主義不只指涉市場的壟斷，也反映在台灣人的電影品味上，使得人只能接受好萊塢式電影，因此台灣的電影也必須符合這樣的模式才能獲得台灣觀眾的肯定。所以，陳儒修認為台灣必須進行後殖民電影研究，與其他第三世界國家建立關係，以便抵抗好萊塢的電影帝國主義。³³陳儒修的主張呼應盧非易在他大作的結論，呼籲政府保護台灣的電影市場：

九〇年代後，商品與消費文化盛行，文化工業生產模式與全球資本主義的大串連，更是鞏固了好萊塢的壟斷地位，將台灣電影一步步逼近絕跡的困境。此時，如果創作者還不能在這樣的環境中，積極尋找本土電影的求生之道，而仍沈溺於菁英藝術之競逐；如果政府在文化最需保護之際，尤未能全盤檢討媒體總結構，並進行生態重育，反而放手任令文化帝國與資本主義假「自由市場」之名全面侵吞；如果電影商人唯好萊塢利潤是尚，自

³¹ 林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家 / 國〉，110。

³² 林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家 / 國〉，115。

³³ 陳儒修，〈電影研究中的後殖民論述〉，《電影帝國：另一種注視》（台北：萬象，1995）。

滿於外片票房的殘羹剩餬，置本土電影於不顧；則台灣電影恐怕再無前行之路。³⁴



根據以上的後現代和後殖民電影討論可以得知，兩者有密切的關係：後現代電影反映全球資本主義對台灣的負面影響，造成歷史和認同變得不可能，而且這個負面影響也反映全球資本主義對台灣的電影市場上，讓本土電影變得不可能。這樣的立場，可以說繼承鄉土文學的批判勢力，就是針對美國新帝國主義對台灣的負面影響。

然而，假設電影的後現代和後殖民討論著眼在一種外來衝擊，文學場域的後現代和後殖民論述反而反映一種內在的衝突；這個衝突和 1990 年代的省籍政治有關。王甫昌討論 1990 年代的族群論述，先解釋當時出現「四大族群」之說，把台灣的族群分成外省人、福佬人、客家人以及原住民族，而論述討論的一點是這四個族群中誰才是台灣歷來的弱勢族群。不過，這時候也出現另外一種立場：

有一些台灣學者開始引介西方學者在後現代社會的預設下，所提出的「邊緣、少數」論述與說法。這種說法一方面拒絕接受「四大族群」政治論述下，外省人作為一個族群的身分認定之理論性根據，一方面也試圖結構其所認定的核心（或「中心」）對於各種「邊緣者」的壓迫與強制。³⁵

台灣的後現代文學，一部分就反映這種「策略」。趙遐秋討論台灣後現代文學的時候，論及 1970 年代「具有強烈的左翼色彩、同時又具有強烈的中國民族主義傾向」的鄉土文學，到了 80 年代分成兩種文學：第一種的「台獨」派文學「把鄉土文學『改造』成『本土』文學，再改造成『台獨』論的『台灣文學』」；第二種的後現代文學則「既反對鄉土文學原先的左翼中國民族主義立場，也反對 80 年代日漸壯大的台灣文學論的『台獨』色彩。表面上它反對文學的政治性，實際

³⁴ 盧非易，《台灣電影》，390。

³⁵ 王甫昌，〈台灣弱勢族群意識發展之歷史過程考察〉，《台灣文學研究》第 4 期（2013 年 6 月），75。

上它同時反對鄉土文學中的統、獨兩派，並希望國民黨政權能維持下去。」³⁶這種反對鄉土文學的後現代文學的特色是其遊戲性和趣味性，並且它諷刺、反對現實主義，反對文學反映現實，以及認為一切敘事是創造的。³⁷趙指示，兩派的文學皆有各自的理論背景，「政治反對運動與鄉土文學」（包含「台獨」文學，此時尚未與統一派分立）傾向於「老馬」和「新左」，而「不支持者」（即反對鄉土文學）傾向於後結構與後現代：「特別是後現代的提倡者，大有以西方最新思潮來分散或抵拒反對運動的『鄉土主義』的味道。」³⁸而這些知識分子之所以想要引進後現代理論，是因為認為台灣的社會條件已經接近了後現代的西方社會：

80年代中期後現代思潮勃興於台灣時，正是因為有許多類似羅青思考模式的知識分子，認為台灣社會已經非常進步，幾幾乎進入後工業社會了，因此而產生的樂觀與自豪，使他們認為，當然要吸納最前進的「後現代主義」，才不愧為後工業社會的指示份子。³⁹

雖然趙認為這種樂觀的看法忽視台灣各種社會問題，並且忽視西方後現代複雜的歷史發展，但是他覺得像林耀德的著重在「後現代都會『殘酷的資本主義現實』」的後現代文學，確實指出鄉土文學的侷限，亦即忽視都會生活。⁴⁰儘管如此，趙遐秋接著指出，1990年代的全球化讓一些台灣人認為，由於台灣已經成為後工業社會，所以台灣也成為「地球村」的成員；不過，這就忽視當時的現實狀況：政治惡鬥、兩岸關係的惡化、經濟的衰退等：

興起於80年代中期的後現代思潮是這一『台灣已進入資訊社會』、『已加入全球化流程』的文藝界的平行現象。在此，他們錯誤地認為，70年代鄉土文學所提出的一些有關台灣社會的政治、經濟問題，也已不復存在。因此，文藝界的一些人，樂於在『後現代』的『前進』中安於現狀。所以

³⁶ 趙遐秋，〈世紀末台灣後現代思潮種種面相〉，趙遐秋、呂正惠《台灣新文學思潮史綱》（台北：人間，2002），341-342。

³⁷ 趙遐秋，〈世紀末台灣後現代思潮種種面相〉，344-351。

³⁸ 趙遐秋，〈世紀末台灣後現代思潮種種面相〉，341。

³⁹ 趙遐秋，〈世紀末台灣後現代思潮種種面相〉，353。

⁴⁰ 趙遐秋，〈世紀末台灣後現代思潮種種面相〉，355-356。這樣的後現代概念接近上述電影的後現代，也表示後現代並不是一個一致的概念。

『台灣的』後現代，是把台灣未來的現實問題暫擺一邊的文學上的維持現狀派。因此，『政治』不在他們的考慮之內。⁴¹

由此可見，據趙遐秋的解释，台灣的後現代文學是對鄉土文學和「台獨」文學的保守反動，一邊反對鄉土文學的中國民族主義，一邊反對「台獨」文學的台灣民族主義，而他們對於「後工業」現代都市生活的樂觀態度，導致經濟、政治現況問題的忽略。

有趣的是，當趙遐秋討論台灣的後現代文學之時，他把台灣的後現代文學，與「台獨」文學對立起來。這種對立也出現在劉亮雅回顧解嚴以來的台灣文學，雖然內容上相似，但是名詞上不一樣：劉以後殖民文學對照後現代文學，並且爬梳解嚴以來的後現代與後殖民文學，指出兩種文學的特徵：

後殖民議題牽扯了複雜的族群身分政治，使得解嚴以來許多作家投入歷史記憶書寫。後殖民小說去除中國中心，而以臺灣中心歷史觀出發，挖掘原住民以及閩、客、外省等不同時期移民的歷史記憶，探討臺灣歷經多重殖民的創傷、對新舊殖民主義的交涉挪用，以及殖民遺產轉化至今的影響，藉此重構國家和族群身分。後現代小說則標舉多元異質、身分流動、去歷史深度、懷疑論，擺出「後國家」的姿態，藉此解構主體性、迴避國家認同。⁴²

由於兩種理論表面上互相排斥，一個著重在建構認同，一個否認認同，因此在 1990 年代《中外文學》雜誌裡發生後殖民和後現代論戰。廖炳惠（Ping-hui Liao），一位在美國任教的台灣學者，把這個論戰介紹給英語的學界，以便主張台灣研究在英語學術圈的貢獻。此論戰一方面談論兩種理論的定義和細節，一方面討論哪一個比較適合台灣。廖指出論戰背後重要的因素是台灣的族群與國家認同問題，因此有些反對後殖民的學者認為台灣文學是中國文學的分支，而認為後

⁴¹ 趙遐秋，〈世紀末台灣後現代思潮種種面相〉，375。

⁴² 劉亮雅，〈後現代與後殖民——論解嚴以來的臺灣小說〉，陳建忠主編，《臺灣小說史論》（台北：麥田，2007），319。

殖民是一種民族主義，因為忽視其他少數族群。⁴³廖的觀察呼應王甫昌所提出的說法，將後現代當策略，回應當時的族群政治。在另一篇文章，廖炳惠以類似的視角指出後現代在台灣的价值，因為即使後現代有時候對全球化過度樂觀，但是它能夠給被邊緣化的台灣一個機會跟全球化的文化進行知識、文化等各種交流。⁴⁴廖炳惠兩篇的重要貢獻是指出後現代和後殖民的「另類性」，也就是說，當西方理論被引進到非西方的地方，就會有不同的表現。

二、詹明信與後現代

儘管台灣的後現代和後殖民雖然有其本地的表現，但筆者還是需要稍微談一下詹明信的後現代理論。由於台灣的後現代理論是透過詹明信引進到台灣來的，所以討論台灣的後現代時，會與詹明信對於後現代主義的批判做結合，藉此重新探討 90 年代，以及指出和 2010 年代的異同。台灣解嚴後開始選擇性地引介新馬克思主義思想，但是引進的目的是探討台灣的本地問題，所以未必和詹明信觀察的完全一致。台灣的後現代討論與後殖民密切相關，台灣的後殖民主義強調的是重構國家和民族身分，後現代主義反而強調多元異質、身分流動、質疑身分認同等，因此兩種主義有所衝突之處。不過，90 年代的論戰中的後殖民和後現代有的共同點是，它們都著重於文化層次。這和詹明信對後現代主義的分析不一樣，因為他指出，除了後現代主義的文化層次之外，還有經濟層次。台灣 90 年代的後現代和後殖民論戰剛好反映這些缺漏，因為忽視經濟層面。因此，論文企圖以詹明信的理論把文化、政治，與物質結構結合，接著在這個背景之下分析 1990 年代的《牯嶺街少年殺人事件》和《超級大國民》，並且和 2010 年代的《返校》做對話和對照。

即使台灣的後現代和後殖民論述侷限在台灣本地的文化層次，我們還是需要理解其歷史發展和西方的後現代理論的不同。西方的後現代主義在文化層次上，是對現代主義的反應：現代主義一方面因失去了其原有的批判性而被收編於體制

⁴³ Liao Ping-hui, "Postcolonial Studies in Taiwan: Issues in Critical Debates", *Postcolonial Studies*, Vol. 2, No. 2 (1999), 199-211.

⁴⁴ Liao Ping-hui, "Postmodern Literary Discourse and Contemporary Public Culture in Taiwan", *boundary 2* Vol. 24, No. 3 (Autumn, 1997), 41-63.

內，成為新的文化典範，一方面模糊了高級菁英和普通大眾文化的差別和對立，而其結果是促使文化商品化，這也恰當呼應西方二戰後消費社會的誕生。⁴⁵經濟層次上，後現代是第二次世界大戰之後資本主義的演變，資本主義邁入了晚期階段。第二階段的壟斷資本主義（即帝國主義）在十九世紀末、二十世紀初達到了高潮，歐美國家及日本透過殖民主義擴大其帝國，以便發展殖民母國的經濟。二戰後，壟斷資本主義的殖民時期結束了，許多殖民地一連獨立建國，但因為世界進入冷戰時期，所以資本主義國家急著收編脫殖的「第三世界」國家，歐美國家的政府援助這些國家，國家跨國企業也投資第三世界國家。同時，資本主義國家進入「後工業」時期，將輕重工業移植到「第三世界」，促使這些國家的資本主義發展並使得這些國家依附第一世界資本主義國家，但同時希望能夠在「第一世界」國家內減少生產成本並減輕國內階級衝突，以便轉換國內生產模式，消除無產階級，為了阻止共產主義的普及。⁴⁶

不過，詹明信上述對於後現代主義文化層次的解釋侷限於美國，所以讓人有幾個疑問，也就是說，在跨國資本主義時代「被跨」國家的經濟、政治、社會文化等變遷如何？會一樣邁入後現代時期，還是會留在一種「前後現代」（即現代？）的時代？本地知識分子如何看這種情況？文化方面，詹明信在一篇談論第三世界文學指出兩個可能性，第一個是走向後現代主義路線，第二個是一種脫離不了全球資本主義的第三世界文學，一切文學作品都成為一種「國家寓言」（national allegory）。⁴⁷這篇一出現就導致學界激烈的反駁，最初就有艾賈茲·阿赫默德（Aijaz Ahmad）批判詹明信把所有第三世界的文學當作國家寓言，是否定「第三世界」的能動性，此外忽略許多與「第一世界」（或全球資本主義）無關的文學。因此，阿赫默德認為「第三世界」根本不存在。⁴⁸雖然如此，像陳儒修和林文淇這樣的電影研究者在1990年代就從這個角度談論台灣與美國的關係，而且不少台灣文學和電影牽涉到台灣與全球資本主義的關係，因此可以視之為詹

⁴⁵ Fredric Jameson, "Postmodernism and Consumer Society".

⁴⁶ Fredric Jameson, *Postmodernism*.

⁴⁷ Fredric Jameson, "Third-World Literature in the Era of Multinational Capitalism", *Social Text* 15 (Autumn, 1986), 65-88. 跟這篇早期的著作不同，詹明信後來分析楊德昌的《恐怖分子》對於第三世界出現的「文學」沒有那麼二元對立，因此說電影又是後現代，又是國家寓言。

⁴⁸ Aijaz Ahmad, "Jameson's Rhetoric of Otherness and the 'National Allegory'", *Social Text* 17 (Autumn, 1987), 3-25.

明信所提出的第三世界的國家寓言文學。所以，無論「第三世界」理論上或實際上是否存在，這個概念在台灣的使用表示其有論述上的存在，因此它有助於理解台灣知識分子如何構想自己的位置以及台灣與全球資本主義的關係。

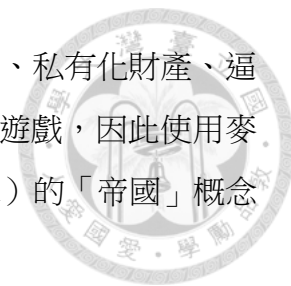
因此，台灣的後現代與後殖民，無論是不是跟原本西方的後現代和後殖民一樣，都反映當地問題。這些當地的問題，一方面涉及到台灣和全球資本主義的關係，就像電影的後現代展現資本主義的影響，後殖民抵抗這個影響；另一方面是台灣國內的社會問題，如後殖民文學試圖重構台灣的歷史和認同，後現代反而否認歷史和認同的可能性。這篇論文分析的兩個電影，《牯嶺街少年殺人事件》和《超級大國民》，都是 1990 年代的電影，也都反映後現代和後殖民各種層次所關切的問題，因此電影的分析會使用這兩個概念框架化電影以及 1990 年代的討論。

三、數位遊戲研究

除了分析電影以外，論文也分析數位遊戲。2000 年以來，數位遊戲逐漸被納入學院。Nick Dyer-Witheford 和 Greig de Peuter 在 2009 年的 *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*（帝國的遊戲：全球資本主義與數位遊戲）概括數位遊戲研究的三個階段：第一個階段，大概從 1970 年代到 2000 年左右，常用負面的方式看待數位遊戲，認為遊戲導致暴力；這種研究反映社會對新的媒體的一種道德恐懼。第二個階段，從 2000 年左右開始，則認為數位遊戲與其他媒體——文學、電影等，有差不多一樣的潛力，而這些研究者通常稱讚遊戲的潛力。此時，數位遊戲研究成為一個學術領域，出現其論戰，例如要強調遊戲的敘事還是遊戲性（規則、宗旨、策略等）。這種研究試圖指出數位遊戲與其他媒體的不同，所以強調遊戲的互動性。但是，作者們認為這樣樂觀的角度忽視遊戲的政治與經濟脈絡，特別是產生條件的問題以及遊戲與國際秩序的關係。因此，2000 年代末期出現第三種視角，一方面看重數位遊戲的創意性，一方面強調這新媒體與傳統媒體的關聯性，不只探討遊戲裡面的性別、種族等再現，但也從更廣的角度看遊戲的整個產業，以及背後資本與資訊的交流。⁴⁹Dyer-Witheford 和 de Peuter 的

⁴⁹ Nick Dyer-Witheford and Greig de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009), xxiv-xxix.

研究可以放在這個階段裡面，而 *Games of Empire* 在全球所有權、私有化財產、逼迫性階級關係、軍事行動與激進鬥爭的「系統」裡面探討數位遊戲，因此使用麥可·哈德與安東尼奧·納格利（Michael Hardt and Antonio Negri）的「帝國」概念提供十分全盤的觀察。⁵⁰



雖然上述的研究方法相當完整，但對於數位遊戲產業不發達的台灣而言，這種切入的方式可能不太適合。不過，Dyer-Witheford 和 de Peuter 早在 2003 年與 Stephen Kline 共同著作的 *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*（數位遊戲：科技、文化與營銷的互動），用類似上述的方法，但比較適合做個案或單一作品的研究，而且並不犧牲國際的視角。他們同樣指出人們對新的科技和媒體通常有兩極化的反映，不是過度樂觀就是否認其根本的價值。稱讚數位遊戲的人認為遊戲因為是互動的媒體，所以能夠賦權（empower）消費者（即玩家）；消費者能自己選擇玩什麼遊戲（不同於過去電視台的單一性），而遊戲本身也彰顯這種解放的潛力，因為玩家的選擇能夠影響遊戲的表現；因此，數位遊戲常常被視為是一種代表民主的新媒體。然而，作者們否認這種太樂觀的看法。首先，數位遊戲或多或少的解放以及賦權潛力背後有自由市場的邏輯；其次，遊戲裡的選擇從未是自由的，因為是先前由創作者決定的。⁵¹為了結合遊戲的內在和外在因素，Kline 等提倡的研究方法強調數位遊戲位於科技、文化、營銷等動態匯流的地方。⁵²為了在這樣比較脈絡化的情況研究數位遊戲，他們使用「理想型商品」（ideal commodity）的概念展現數位遊戲的特徵：

為了結合這些概念，我們提議可以把互動遊戲視為 Martyn Lee 所指定後福特 / 後現代 / 推銷資本主義的「理想型商品」的例子——將一個時代的一系列最重要的生產技術、推銷策略與文化實踐，匯合在裡面的一種製品。

⁵³（筆者譯）

⁵⁰ Dyer-Witheford and de Peuter, *Games of Empire*, xxix.

⁵¹ Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, and Greig De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* (Montreal and London: McGill-Queen's University Press, 2003), 6-17.

⁵² Kline et al., *Digital Play*, 19.

⁵³ Kline et al., *Digital Play*, 24. "As a way of drawing together these ideas, we suggest that interactive games can be seen as an example of what Martyn Lee terms the 'ideal commodity' of a post-

Kline 等人的研究方法結合三種理論：媒體理論、傳播政治經濟，以及文化研究。首先，媒體理論認為媒體本身改變人們的經驗與社交方式，而數位遊戲也是如此。⁵⁴其次，傳播政治經濟強調大眾媒體營銷與廣告的重要性，認為營銷是產品賣方與消費者的橋樑。該理論也指出商業系統對訊息交流的意識形態影響，特別是財團如何結構與改變所謂的「訊息高速公路」（information highway）；但，因為遊戲被視為是大眾媒體或娛樂，所以其背後的政治經濟通常不被看重。⁵⁵最後，文化研究把數位遊戲當作文本，而分析遊戲如何反映社會上的性別、種族、階級等權利關係。⁵⁶基於這三種理論，作者們把數位遊戲放在「媒介化的全球市場」（mediatized global marketplace）裡面討論；這個市場把三個層次的「資本線路」（circuit of capital）結合起來，而且三個層次都有種生產、商品、消費的循環。數位遊戲的資本線路結合科技、營銷與文化的三個「互動線路」（circuits of interactivity）。三個線路都有內在的張力——例如商品化 / 遊戲、封閉 / 開放、暴力 / 多樣化，決定創作的過程以及遊戲的內容。⁵⁷這三個線路形成玩遊戲的經驗，因此作者們把這個經驗放在三個線路交叉的中心。（圖 1-01）

這張圖解釋，雖然三個線路看似可以獨立自主觀察，但是實際上是密切相關的。⁵⁸由於遊戲在全球的市場結合科技、文化和營銷，因此 Kline 等認為數位遊戲是「後福特主義」（post-Fordist）或後現代資本主義時期的「理想型商品」：

「理想型商品形式」體現一個體制中運作最強的經濟、科技、社會與文化勢力。這樣的商品傾向於「反映資本主義在其發展中的任何歷史點和地理點的整體社會組織」。⁵⁹（筆者譯）

Fordist/postmodern/promotional capitalism — an artifact within which converge a series of the most important production techniques, marketing strategies, and cultural practices of an era."

⁵⁴ Kline et al., *Digital Play*, 31-37.

⁵⁵ Kline et al., *Digital Play*, 37-41.

⁵⁶ Kline et al., *Digital Play*, 42-46.

⁵⁷ Kline et al., *Digital Play*, 53-57.

⁵⁸ Kline et al., *Digital Play*, 58-59.

⁵⁹ Kline et al., *Digital Play*, 74. "The 'ideal commodity form' embodies the most powerful economic, technological, social, and cultural forces at work in a regime. Such a commodity tends to 'reflect the whole social organization of capitalism at any historical and geographical point in its development.'"

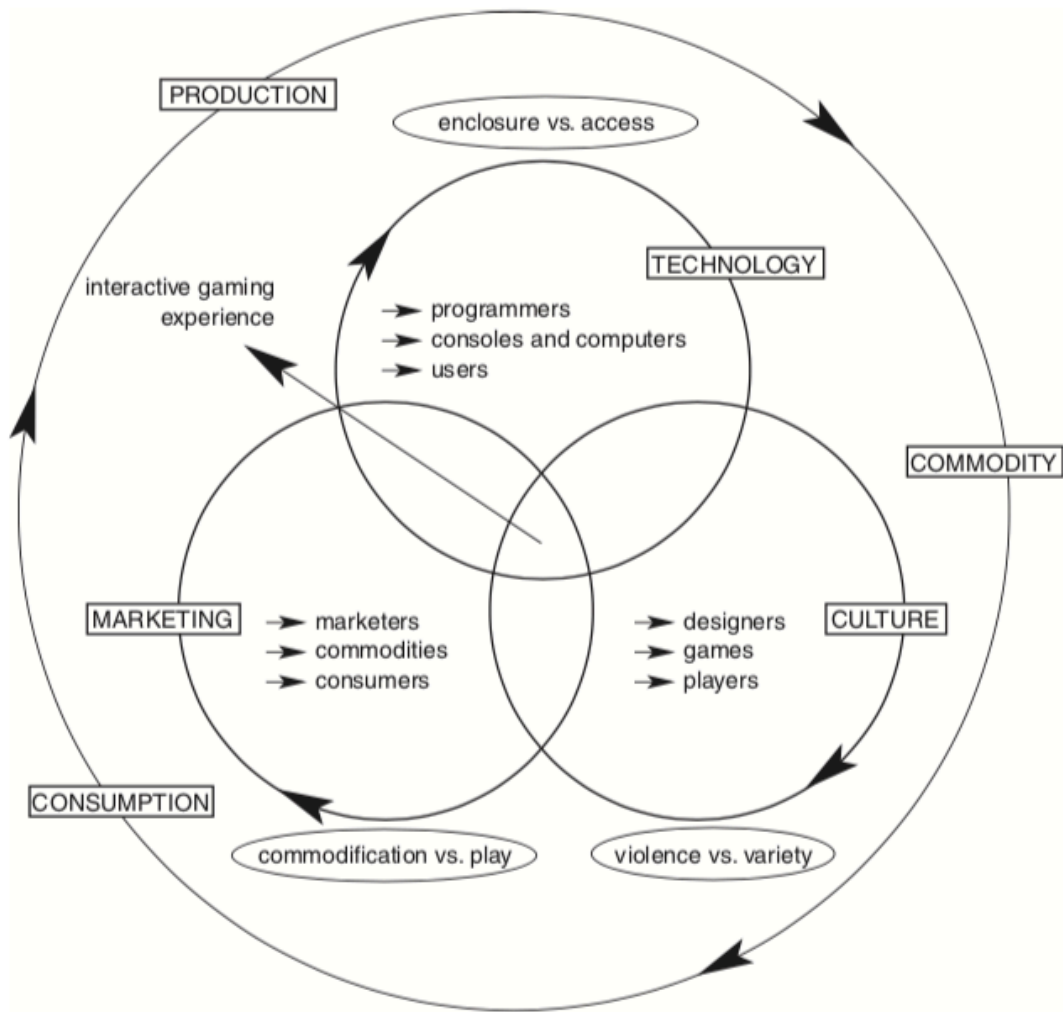


圖 1-01：媒介化的全球市場裡的三個互動線路。（源自於 Kline et al., *Digital Play*, 58）

Kline 等指出，後福特主義是高科技資本主義的體制。⁶⁰數位遊戲的生產（年輕人做的彈性數位工作）與消費（由營銷媒介）最能代表這樣的資本主義之下的文化消費，再加上數位遊戲也符合後福特主義時期文化上的表現，亦即後現代主義；⁶¹因為遊戲給予玩家一種「超現實」的經驗，因此呼應詹明信所指出文化被科技完全商品化了。⁶²因此，由於他們主張數位遊戲作為後福特資訊資本主義的理想型商品，就說明：了解數位遊戲如何獲得全球的成就，是個重要的問題。⁶³

⁶⁰ Kline et al., *Digital Play*, 65.

⁶¹ Kline et al., *Digital Play*, 74-75

⁶² Kline et al., *Digital Play*, 70.

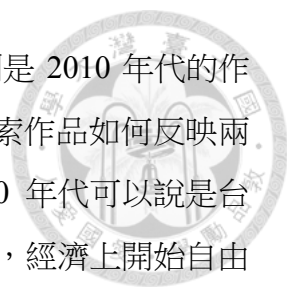
⁶³ Kline et al., *Digital Play*, 75.

若台灣 1990 年代的後現代和後殖民論述最後表現台灣已經被納入全球資本主義的體制、台灣的文化已經和全球的後現代文化接軌，那麼 2010 年代的台灣數位遊戲可以說是這種全球化條件的表現。由於 Kline、Dyer-Witheford 與 de Peuter 所提倡的研究方法，我們可以把數位遊戲放在台灣本地和世界交叉的脈絡裡討論。

第三節 研究範圍與研究方法


本論文分析及比較三個作品：楊德昌 1991 年的《牯嶺街少年殺人事件》、萬仁 1995 年的《超級大國民》與赤燭 2017 年的電動遊戲《返校》。經由這三個文本的分析，本論文會辯論 2010 年代台灣許多社會問題是 1990 年代遺留的，而這三部作品有助於理解台灣這二十幾年來的文化、社會、政治、經濟上各種現象。論文之所以選擇《牯嶺街少年殺人事件》、《超級大國民》、《返校》這三部作品，有題材、時間、媒體三個考量點：

一、題材。三部作品都以白色恐怖作為題材，直接或間接牽涉國民黨的威權統治，作品也都提及政治犯罪。《牯嶺街少年殺人事件》描述的是 1960 年代的故事，著眼於外省人家庭，特別是外省人第二代子弟因政治壓迫的氣氛以及父母期望返回中國而所造成的疏離感，最後導致主角小四殺死他女朋友小明。《超級大國民》的主要敘事時間是解嚴之後，但是有不少倒敘場景回顧台灣的歷史，包括白色恐怖時期在內，但是這部的主角則是本省人，所以電影也談到台灣的日治時期。主角許毅生因曾經舉辦讀書會而被判刑有期徒刑十五年，被釋放之後難以適應台灣社會的變化，而且仍活在過去，試圖找回過往被他冤枉的老同志。兩部電影，雖然一部著重在外省人，一部著重在本省人，但都牽涉到外省人和本省人的關係以及兩個族群如何感受到白色恐怖威權體制的壓迫。《返校》的敘事時間主要是白色恐怖時期，但是其結尾則是在接近遊戲出現的今天，以回到歷史現場的方式作為結局。與上述兩部電影不同，《返校》是以台灣民間信仰為題材的恐怖數位遊戲，描述一所學校裡發生的讀書會案件，玩家逐漸發現事件全貌，最後按照玩家的選擇能夠有「好」或「壞」的結局。《返校》和《超級大國民》一樣出現讀書會，兩部作品也都處理政治犯的贖罪，但再現的方式截然不同。因此，本論文企圖分析三部作品如何處理類似的題材，例如歷史記憶與創傷的再現。



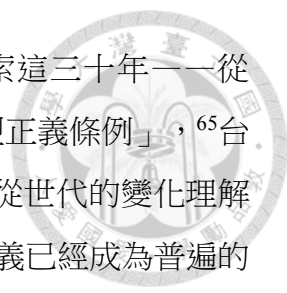
二、時間。兩部電影原本是 1990 年代的作品，《返校》則是 2010 年代的作品，作品都牽涉到問世當時的重要社會議題，因此論文將會探索作品如何反映兩個時代的社會、政治、文化、歷史等脈絡。首先，廣大的 1990 年代可以說是台灣歷史上的分水嶺時段，台灣從 1987 年解嚴政治上開始民主化，經濟上開始自由化，此造成了社會上巨大的變化。文化上，1990 年代是解嚴以後台灣本土化的高峰，可是此過程也造成了國內知識階級裡面的衝突，引起族群分裂的討論，並且在學術界發生所謂的後現代和後殖民論戰，討論台灣民族主義以及歷史的（不）可能性。《牯嶺街少年殺人事件》和《超級大國民》處理歷史題材在內容和形式上反映 90 年代的這些討論，因此本論文試圖在如此的背景之下分析兩部電影。2010 年代某程度上與 1990 年代相似，經濟方面（台灣和中國的經貿關係）、政治方面（國、民兩黨的惡鬥）、社會文化方面（族群分裂問題）、兩岸關係（中國威脅的重演以及統獨之間的搖擺），似乎沒兩樣。本論文企圖對比三部作品，藉此探索台灣社會和思想上的變化。同時，年輕世代，特別是受過 2014 年太陽花學運政治覺醒的年輕人，開始關注台灣歷史，做相關的作品，但因為沒有親自經歷過白色恐怖，所以很有可能年輕世代以不同的方式再現白色恐怖。最後，今天台灣在處理的轉型正義問題在 1990 年代尚未是主流的社會議題，社會反而在進行平反運動，要求政府為二二八事件負責任，雖然目標與動機在某程度上和這幾年來的轉型正義運動相似，但大抵來講侷限於草根層次，並且尚未和國際的人權和轉型正義潮流接軌；而今天，轉型正義已被體制化，政府通過轉型正義的法案，並建立隸屬政府的轉型正義委員會，但未必能超脫國民黨和民進黨的對立。為了找回歷史真相，幾年來國內外政治檔案陸陸續續被開放，擴充我們對台灣歷史的理解，因此回過頭看過往的電影，或許將會有新的發現。所以，「時間」的角度也和上述「題材」的角度有關：不同世代是否用不同的方式處理同樣的題材，並且不同世代的觀眾對作品是否有不同的接受和評論？

三、媒體。目前數位遊戲在人文科學研究算是開墾之地，而因為數位遊戲已經成為龐大的市場，我們不能忽略。此外，數位遊戲比文學、電影等創作更加誘惑，所以在今日文化產業也提供新的機會，但是也產生新的挑戰：若某種媒體的娛樂性更強，此媒體是否適合處理如白色恐怖一般嚴肅的題材？再者，由於數位遊戲的特點，作品 / 商品與「玩家」（即消費者）的關係在敘事方面與文學和電



影「單向」的敘事不大一樣；雖然後結構主義及後現代主義強調開放的文本，但觀眾無法直接影響紙或螢幕上的故事。所以，或許可以說作為文本的數位遊戲更加開放。不過，2010 年代不只是媒體本身有所變化，「媒介」也不一樣：在網路發達的時代，商品的流通及消費與過去不同，並且也出現新的一種「讀者群」，所以作品的消費和討論與過往也不一樣，「讀者」也能夠更直接地和「作者」溝通，甚至影響創作的過程。因此，本論文經由電影與數位遊戲的比較，探索消費習慣的演變。「媒體」的因素亦與上面「題材」、「時間」有關，因為不同媒體能夠用不一樣的方式處理題材，而且媒體的形式也伴隨著時間而改變。

為了探索這三個面相，論文以「省籍」與「世代」的主軸加以文本分析。每章的第一節先介紹作品及創作者的背景，概括討論脈絡。接著，兩部電影的重要問題是，1990 年代的電影如何呈現省籍？這樣的呈現如何反映出台灣的歷史？這是否展示本省人和外省人白色恐怖經驗的不同？這兩節分析的重點在於電影裡本省人和外省人的歷史經驗的共同點和差別，而會用社會科學和歷史學研究把這樣的再現脈絡化，指出省籍問題與台灣的歷史發展的相關性。因此，第二章《牯嶺街少年殺人事件》與第三章《超級大國民》的第二節都從省籍切入。其次，兩部電影的分析從 1990 年代社會各種轉型的角度看電影，分析電影怎麼描述台灣的社會轉型。對於《牯嶺街少年殺人事件》而言，這就是台灣歷來各種外來文化和壓迫，所以第三節著眼在電影呈現的各種帝國主義；《超級大國民》則比較直接呈現 1990 年代的轉型以及其侷限。兩章的第三節同樣使用社會科學和歷史學研究來分析電影。《返校》是年新代的白色恐怖再現，所以第四章第一節除了介紹遊戲開發團隊赤燭之外，也討論台灣 1990 年代以來的經濟和政治變化，特別指出省籍問題逐漸成為族群認同問題，這節另外也介紹台灣的數位遊戲產業。第二節著重在白色恐怖，探討沒有親身經歷過白色恐怖時期的年輕世代如何再現白色恐怖，並且探索歷史與恐怖的呈現。第三節則著眼於《返校》的兩個結局，把遊戲裡加害者和受害者的關係，連接到台灣今天轉型正義和歷史真相的問題。這三章的第四節都有同樣的目標與結構，就是將文本的討論放回台灣與全球後現代和後殖民的脈絡裡面，回答幾個問題：經由電影和數位遊戲，我們可以如何理解不同省籍與世代背景的人如何再現白色恐怖？這樣的再現如何反應台灣在全球化之下的位置？



研究的意義某程度上在於回應台灣轉型正義的追求，探索這三十年——從 1987 年的二二八平反運動，⁶⁴到 2017 年年底通過的「促進轉型正義條例」，⁶⁵台灣的創作者再現白色恐怖有什麼變化？如果有變化，我們如何從世代的變化理解再現的不同？正在經歷經濟和政治轉型的 1990 年代，與轉型正義已經成為普遍的社會議題和價值觀的 2010 年代，新舊世代的白色恐怖再現，有什麼不同？兩個世代的創作如何反應其時代脈絡？台灣過去與現在面對的問題，有沒有關聯？當台灣社會追求轉型正義，當轉型正義被體制化，會否再引起省籍衝突、造成族群分裂，會否造成新的受害者？那麼，這些白色恐怖相關的影像作品如何描述本省人和外省人的關係？這些作品有沒有助於避開族群衝突？回首看我們能否說這些作品回應轉型正義的呼籲？論文為了試圖探討這些問題，經由作品描述被納入冷戰體制的新殖民地 1960 年代、作品問世時的後現代和後殖民的 1990 年代，再到新自由主義之下追求轉型正義的 2010 年代，探索台灣如何詮釋自己的歷史、自己在跨國資本主義體制中的位置與角色，以及台灣 1990 年代的史觀和 2010 年代的史觀的演變。

第四節 章節架構

第一章 緒論的第一節 研究動機與問題意識說明論文的研究動機和問題意識。研究的一個動機是，在轉型正義成為主流的社會及政治議題的 2010 年代，回顧 1990 年代描述轉型正義要處理的白色恐怖時期的電影，作品再現白色恐怖的方式有沒有變化？假設作品反映世代，這兩個世代有什麼差別？**第二節 文獻回顧**分成三個小節：一、**台灣的後現代與後殖民**回顧台灣 1990 年代後現代和後殖民爭論，介紹兩種理論的特徵，電影研究與文學研究中的後現代與後殖民的差別，以及這個論述和 1990 年代的省籍問題的關係；二、**詹明信與後現代**講述詹明信後現代理論裡後現代和資本主義的關係、第一世界和第三世界的關係，以及對詹明信的批評，以便指出台灣後現代和後殖民論戰缺乏對資本主義在台灣的考量；三、**數位遊戲研究**稍微介紹數位遊戲研究的方法與特點，提出數位遊戲作為一種「理

⁶⁴ 二二八事件紀念基金會，〈二二八平反運動紀要〉，2018 年 3 月 7 日瀏覽。

http://www.228.org.tw/288_redress.html

⁶⁵ Lo，〈《促轉條例》三讀！歷經 14 年的等待，行政院將成立「促轉會」推轉型正義〉。

想型商品」，作品結合不同文本內外的因素，例如敘事、遊戲、創造、營銷等，而數位遊戲研究應該關注這些因素如何共同形成遊戲。接著，**第三節 研究範圍與研究方法**解釋研究範圍與研究方法，說明為什麼選擇這三部作品，主要是因為題材、時間、媒體的三個考量點；論文以「省籍」與「世代」的主軸分析三個文本。最後，**第四節 章節架構**解釋論文如何安排，介紹每個章節的內容。

第二章 楊德昌《牯嶺街少年殺人事件》分析楊德昌 1991 的《牯嶺街少年殺人事件》。**第一節 從九〇年代回顧六〇年代**介紹《牯嶺街少年殺人事件》、其導演楊德昌以及台灣新浪潮電影。**第二節 「被移動」的外省人的失語及失憶**討論電影如何透過記憶和語言描述外省人被移動的經驗，而電影的技巧強調外省人不同世代的疏離感。同時，語言也給予這群人融入台灣的機會，表現本省人和外省人建構共同記憶的（不）可能性。**第三節 反抗帝國或以帝國反抗**探討電影中所謂的幾種帝國主義的再現——中國、日本、美國帝國主義——並指出在非官方的台灣和中國文化被控制的情況下，對於美國和日本文化的想像就變成一種反抗的出路以及找到某種歸屬感的機會。**第四節 黑暗時代中的徬徨——楊德昌的懷舊電影**是這章的結論，指出《牯嶺街少年殺人事件》反映 1990 年代外省人的危機感，和當時台灣的後現代派有些呼應，但更符合詹明信的「懷舊電影」概念，藉由這種後現代的風格，電影中的 1960 年代成為 1990 年代的隱喻。

第三章 萬仁《超級大國民》討論萬仁 1995 的《超級大國民》。**第一節 在九〇年代浮現台灣的過去**介紹萬仁與他的作品《超級大國民》，也解釋為什麼萬仁通常被學者忽視。這節另外指出過去的評論如何用後現代和後殖民分析這部電影，即與電影中台北都會的再現有關。**第二節 本省人的歷史經驗**的分析著眼在《超級大國民》描述的本省人歷史經驗，並解釋電影如何呈現本省人歷來被統治者排擠的經驗。**第三節 民主主義與自由經濟的轉型及侷限**討論台灣 1990 年代的政治民主化與經濟自由化的過程，以及其背後的省籍動員，解釋《超級大國民》如何反應這個社會轉型。本節也指出這些轉型的成果與後果造成台灣這二十幾年來的條件。最後，**第四節 光明世代中的救贖——萬仁超越族群對立的位置**首先指示在省籍政治的 1990 年代，《超級大國民》主張一種超越族群政治的可能性。此外，解釋了台灣的政治與經濟發展後，回顧後殖民和後現代的問題，點出該討

論因為和省籍論述混為一體，因此忽視台灣本身的資本主義發展以及其造成的問題。



第四章 赤燭《返校》討論赤燭 2017 年的《返校》。**第一節 太陽花運動後的新世代**介紹赤燭及其 2017 年的作品《返校》之前，先稍微討論台灣 1990 年代以來的經濟和政治發展，此外也解釋 1990 年代的省籍論述如何促使台灣認同的發展，而 2014 年的太陽花運動他別能夠代表新世代與過去認同和意識的差別。本節也介紹台灣數位遊戲產業的狀況；這是這章分析《返校》的重要背景。在**第二節 白色歷史與恐怖遊戲**，因為《返校》是以白色恐怖為背景的恐怖遊戲，因此這節探討白色恐怖的再現，指出白色歷史與恐怖遊戲是可以區分討論的兩個層面；遊戲一開始使用一些與白色恐怖無關的因素製造恐怖的氣氛，但是後來逐漸轉換成以白色恐怖為主要恐怖因素。**第三節 非單一結局與個人能動性**透過《返校》的兩個結局分析數位遊戲與歷史中的能動性問題，指出雖然結構限制我們能做的選擇，但是還是必須要面對自己所做過的選擇；而放在台灣 2010 年代轉型正義脈絡裡，可視為遊戲主張面對過去、受難者和加害者溝通的重要性。**第四節 數位時代中的恐怖——赤燭的理想型商品**的結論著重在遊戲外在因素，指出作為「理想型商品」的《返校》反映台灣社會各種層次，如年輕世代的身分認同與歷史觀、數位遊戲研發成本等等。最後，本節透過赤燭第二部作品《還願》指示由於資本的交流，能夠收到何種限制。

第五章 結論整理每章的重要論點，提出最重要的結論，回顧論文的侷限，以及建議未來研究的方向。

第二章 楊德昌《牯嶺街少年殺人事件》



第一節 從九〇年代回顧六〇年代

本論文分析的《牯嶺街少年殺人事件》和《超級大國民》兩部電影都是 90 年代的創作，也都反映 90 年代台灣的社會氣氛和台灣人所關注的社會議題，雖然兩部的切入點和拍攝方式有所不同。兩部電影的導演楊德昌和萬仁都是 1980 年代新浪潮電影運動出身的。新浪潮電影在技巧和題材方面繼承台灣 70 年代的鄉土文學精神，也就是說，用現實主義的方式拍台灣本地人的故事，所以許多新浪潮電影著重在現代化對鄉下生活的影響、現代都市中的疏離感等議題，也常常把鄉土文學小說拍成電影，藉此反映 80 年代台灣人所關注的議題，並給台灣觀眾一種新的電影經驗。雖然作為運動的新浪潮電影早在 80 年代末已經結束了，但是大部分導演繼續從事電影，每個新浪潮電影的導演發展出獨特的風格，而且楊德昌和萬仁在 90 年代依舊關注台灣社會和歷史。楊德昌 1991 年的《牯嶺街少年殺人事件》敘述的是 1960 年代的故事，可以說電影從 90 年代回顧 60 年代，作為一種歷史或自傳電影，但是本章企圖解釋，這部電影不是純粹的歷史電影，而是反映 90 年代台灣正在發生後殖民和後現代爭議的後現代懷舊電影。不過，論文同時論辯後殖民或後現代不是二擇一的問題，《牯嶺街少年殺人事件》也有一些後殖民因素，因此論文也會指出 1990 年代後現代和後殖民論戰的盲點。本節首先介紹楊德昌的生平背景、台灣 1980 年代的新浪潮電影，以及介紹《牯嶺街少年殺人事件》的內容。第二、三節將會分析電影的內容。第四節將解釋這種電影為何在 90 年代才能拍攝，作為本章的結論。

楊德昌 1947 年出生於中國廣東梅縣，1949 年國共內戰後跟著父母親來台灣。由於父母親一直憂慮能否返回中國，楊德昌的成長環境不穩定，造成他和教師和長輩的複雜關係，因此他從小躲避在日本漫畫、美國音樂和歐洲電影中。雖然聽父母親的話，就讀電機系，但是因為從小愛好創意，所以後來在美國開始學習電影。楊德昌 30 歲的時候決定需要改變自己的生活，因此返回亞洲從事電影。他回



台後成為台灣 1980 年代新浪潮電影的創辦人之一。⁶⁶楊德昌在 1980 年代回台的時候，台灣電影剛好面臨危機，因為觀眾失去了對當時主流的健康寫實、武俠、瓊瑤等類型電影的興趣。因此，中影股份有限公司想辦法讓台灣的電影界復活。當時中影編劇吳念真建議邀請四位年輕的導演拍四部短片，其成果就是 1982 年的《光陰的故事》，裡面的四部短片都有不同風格和故事，而楊德昌是導演之一。⁶⁷同年也有陳坤厚將朱天文的小說《小畢的故事》拍成電影；這部電影在票房的成就，表示新電影的經濟潛力。⁶⁸第二年《兒子的大玩偶》問世，也是三個導演的短片做成一部電影，導演其中有萬仁和侯孝賢，三部短片都取材於黃春明同名的小說集，而且三個片段都有鄉土色彩，著眼在普通老百姓。⁶⁹裴開瑞和盧非易（Chris Berry and Feii Lu）認為這三部電影是台灣新浪潮電影的開頭，向台灣介紹新的導演和題材。⁷⁰跟據詹宏志在 1987 年著筆的宣言，台灣新浪潮電影有三個特點：一、其著重在普通人物；這是對過去商業化和政治宣傳電影的反應。二、電影使用人道主義的方式描繪人物，因此角色通常來自於底層階級。三、電影都與歷史有關，所以常有程度上的自傳性，關懷在台灣成長的過程。⁷¹因此，可以說台灣新電影題材上繼承 1970 年代的鄉土文學。風格上台灣新電影更加創新，某程度上是因為不少新電影導演是看歐洲電影長大的；戒嚴時期政府為了和其他國家保持良好的關係，進口不少外國電影。⁷²台灣新浪潮電影在國外能受到歡迎，主要是因為其新鮮和創新的風格，而不是因為電影的題材，因為誠如著名電影評論家湯尼·萊恩（Tony Rayns）解釋，對國外觀眾來說，台灣太陌生了，所以難以理解電影的脈絡。⁷³

楊德昌在台灣 5、60 年代壓迫氛圍長大的經驗作為《牯嶺街少年殺人事件》的題材。電影描述的是外省人第二代的孩子為了找到安全感和歸屬感，而加入幫

⁶⁶ 黃建業，《楊德昌電影研究》（台北：遠流，1995），19-35。

⁶⁷ Michael Berry, "Edward Yang: Luckily Unlucky", *Speaking in Images: Interviews with Contemporary Chinese Filmmakers* (New York: Columbia University Press, 2005), 273.

⁶⁸ Chris Berry and Feii Lu, "Introduction", Chris Berry and Feii Lu eds., *Island on the Edge: Taiwan New Cinema and After* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2005), 5-6.

⁶⁹ Tonglin Lu, "Taiwan New Cinema and Its Legacy", Song Hwee Lim, Julian Ward eds., *The Chinese Cinema Book* (Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2011), 122-124.

⁷⁰ Berry and Lu, "Introduction", 6.

⁷¹ Lu, "Taiwan New Cinema and Its Legacy", 122-123.

⁷² John Anderson, *Edward Yang* (Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2005), 102-3.

⁷³ 謝慶鈴，《光陰的故事——台灣新電影》（台灣，2014）。

派。其中一個孩子，男主角小四（張震），愛上了女主角小明。小明和男孩一樣在找安全感，但是她的安全感來自於和不同男性的交往。此事造成小四和他朋友之間的衝突，而最終使得小四殺死小明；電影的名字就取自一位高中生刺殺他女朋友的真實血案，也就是所謂 1961 年 6 月 15 日的「茅武殺人案」。楊德昌認為，作為小明範本的女孩之所以被殺死，是因為 5、60 年代的不安全感和疏離感；不過，楊德昌的下一代無法記起並理解此情況，因此楊導演決定拍攝這部電影。⁷⁴


《牯嶺街少年殺人事件》過去英語學界的研究著眼在美國新帝國主義以及性別關係。葉月瑜（Emilie Yueh-yu Yeh）將電影中的美國音樂視為美國新帝國主義的符號，證明台灣經濟、政治、文化方面對美國的依賴，但同時搖滾樂給年輕台灣人一種歸屬感和認同的基礎；⁷⁵劉毓秀（Yu-hsiu Liu）以弗洛伊德的精神分析理論辯論《牯嶺街少年殺人事件》不是 1960 年代的歷史和自傳的敘述，反而藉由電影的結構和敘事使得小明的死亡變成必然的結果，但藉此複製淫婦的母題而強加父權的價值觀。⁷⁶不過，這些研究侷限於電影中的 60 年代，而不討論電影問世的 90 年代，因此這章企圖最後放在 90 年代的脈絡去討論。再者，電影描繪外省人「被移動」的經驗，以及此經驗所造成的中國人和台灣人的身分認同問題，這此都被先行研究忽視。本章的第二節透過語言和記憶探索外省人「被移動」的經驗，以便辯論外省人和本省人雖然有不同的白色恐怖經驗，但「本省人」和「外省人」的二元對立，忽略所有人民不管「省籍」都受到國民黨專制主義的壓迫。雖然過去的研究有討論到電影中的美國新帝國主義的表現，但第三節指出，美國新帝國主義的再現在電影的畫面裡，時常和日本舊帝國主義並列出現，造成和白色恐怖時期國民黨的中國帝國主義志向的反差，所以需要相提並論這三種帝國主義，才理解美國和日本帝國主義產生的兩種想像如何成為一種抵抗（中國）帝國主義的方式。第四節回到電影拍攝的 90 年代，解釋為什麼只有在這時候楊德昌才能拍成《牯嶺街少年殺人事件》。

⁷⁴ Berry, "Edward Yang", 284.

⁷⁵ Emilie Yueh-yu Yeh, "American Popular Music and Neocolonialism in the Films of Edward Yang", See-Kam Tan, Peter X. Feng, Gina Marchetti eds., *Chinese Connections: Critical Perspectives on Film, Identity, and Diaspora* (Philadelphia: Temple University Press, 2009), 82-94.

⁷⁶ Yu-hsiu Liu, "The Story of Power and Desire: *A Brighter Summer Day*", Catherine Farris, Anru Lee, Murray Rubinstein eds., *Women in the New Taiwan: Gender Roles and Gender Consciousness in a Changing Society* (New York: M.E. Sharpe, Inc., 2004), 278-294; Yu-hsiu Liu, "A Myth(ology) Mythologizing Its Own Closure: Edward Yang's *A Brighter Summer Day*", Chris Berry and Feii Lu eds., *Island on the Edge: Taiwan New Cinema and After* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2005), 67-78.

第二節 「被移動」的外省人的失語及失憶



這節討論電影如何透過記憶和語言描述外省人被移動的經驗，而電影的技巧強調外省人不同世代的疏離感。同時，語言也給予這群人融入台灣的機會，表現本省人和外省人可以建構共同記憶的可能性。標題的「被移動」指的是，這些跟隨國民政府遷到台灣的外省人，未必主動地選擇來台灣，反而是被迫移動到台灣來，因此也成為一種歷史的受難者。雖然 1970 年代的鄉土文學論戰和後來的左統的矛頭，主要對準美日新帝國主義，但戰後台灣的社會現實不全然由美日新殖民主義決定，因為台灣這時候在中國國民黨的獨裁統治之下，首先是從 1945 年日本戰敗後台灣被中華民國「光復」到 1949 年的戰後初期，這短短的五年之內，台灣社會經歷了巨大的悲劇。這時候許多外省人來台灣，佔領了行政、經濟等高等位置，讓台灣本省人邊緣化、導致經濟惡化，直到 1947 年 2 月 27、8 日發生的二二八事件，當時的族群衝突種下了台灣獨立運動的種子。⁷⁷然而，1949 年台灣又經歷了人口結構的變化，因為中國國民黨被共產黨打敗之後撤退台灣，台灣就進入了所謂的「白色恐怖」時期，從 1949 年落實戒嚴（1987 年解嚴）到 1992 年廢除動員戡亂時期臨時條款。這時候來台灣一部分的外省人依舊佔領政治和文化的高位位置，但是其他外省人，譬如底層階級軍人，就被國民黨放棄。經濟方面，由於美國供給獨裁者的援助——與其讓去殖民（獨立）的國家淪陷成為共產主義國家，不如支持獨裁者——國民黨開始發展台灣的工業，變成美國跨國資本主義「被跨」的國家。除了美援對台灣經濟發展的影響之外，經濟學者瞿宛文指出，國民政府以日產為基礎，發展出台灣獨特的「官商資本主義」：

國民黨政權在戰後接收原先之日本獨佔資本，而這國家資本也成為了它統治的物質基礎，也讓國家在經濟成長初期握有絕對的主導地位。而國家則利用這地位，管制並扶植私人資本以發展資本主義經濟，同時也確保官營利益的維繫，因而發展出一個糾纏複雜的共生體，而將這共生體稱之為

⁷⁷ 李筱峰，〈二二八事件與族群問題〉、〈二二八事件與台灣獨立運動〉，《台灣近現代史論集》（台北：玉山社，2007）。

『黨國資本主義』，則忽略了利益結合的面相，稱之為『官商資本主義』則比較適當。⁷⁸



《牯嶺街少年殺人事件》中主角的家庭就是這種被邊緣化的外省人家庭，並且因社交圈而受到壓迫，反駁省籍論述的外省人單一化，但是某程度上以這樣的群體為電影的聚焦點也反映外省人在 1990 年代邊緣化和失去特權的焦慮；王甫昌討論 1990 年代的族群論述，指出各個族群討論誰是弱勢族群，其中一個是第二代外省人，在 1970 年代認為因不能繼承第一代外省人的政治權利而被邊緣化。⁷⁹但是，張茂桂和吳忻怡指示，到了 1980 年代外省人反而感到來自本省人政治運動的壓力，讓有些外省人擔心會失去優勢位置，因此造成一種「危機感」。⁸⁰不過，在電影中，外省人的危機感主要來自於他們「被移動」的經驗。電影在開頭用白字在黑色背景上解釋此事以及此事對外省人第一二代的影響作為敘事的背景：

民國三十八年前後，數百萬的中國人隨著國民政府遷居台灣。絕大多數的這些人，只是為了一份安定的工作，為了下一代的一個安定成長環境。

然而，在這下一代成長的過程裡，卻發現父母正生活在對前途的未知與惶恐之中。這些少年，在這種不安的氣氛裡，往往以組織幫派，來壯大自己幼小薄弱的生存意志。

電影中有不少場景涉及到這些逃難者從哪裡來，並強調和現在居住處的不一樣。電影時常常透過語言強調原鄉和異鄉的對照，以及中國和台灣的複雜歷史關係。第一幕場景是當主角張震家吃晚餐時，母親金老師抱怨附近的水果攤老闆常常大聲地播放著日語音樂，接著用國語（Mandarin）說「跟日本人打了八年仗，現在住日本房子，聽日本歌。」除了語言之外，這幕也用居住展示曾經作為日本殖民地的台灣在第二次中日戰爭其實是中國的敵人，但是到了戰後弔詭地成為中

⁷⁸ 瞿宛文，〈國家與台灣資本主義的發展——評論《解構黨國資本主義》〉，《台灣社會研究季刊》第 20 期（1995 年 8 月），172-173。

⁷⁹ 王甫昌，〈台灣弱勢族群意識發展之歷史過程考察〉，74。

⁸⁰ 張茂桂、吳忻怡〈關於民族主義論述中的認同與情緒～尊重與承認的問題〉，林佳龍、鄭永年主編《民族主義與兩岸關係：哈佛大學東西學者的對話》（台北：新自然主義，2001），151。

國的一部分，而 1949 年之後遷台形成外省族群的中國人，突然間要和過去的「敵人」同居，造成不少台灣迄今尚未處理好的問題。（圖 2-01）母親的嘆氣似乎提醒了父親張舉他們與祖國的關係，讓父親想起他的老同學汪狗邀請了張家出席上海同學和同事的團聚。團聚當天晚上，與張家家裡講的國語不同，成人都講上海話。但是，在「被移動」的中華民國，非官方語言的上海話已經被國語替代，變得不重要了，甚至造成成人與下一代的代溝：當一位來自上海的大人用上海話和看撞球的張家最小的女兒說她「真會站地方」，女兒只不懂地回答「什麼啦。」（圖 2-02）



圖 2-01：張家的日式房子。



圖 2-02：上海同鄉會。

此後，電影一樣經由語言強調外省人來自中國不同地方的背景。汪狗幾次來探訪張家請求，每當探訪成人用上海話進行對話。有一次，汪狗離開後父親向母親埋怨他不喜歡汪狗的請求，害怕之後將會有更多的請求。然而，這次父母親或許為了避免孩子聽到，而換廣東話說話，父親還責怪母親「妳一個女人懂什麼？」。這幕場景的鏡頭沒拍到兩個人的對話，反而只顯示寫日記、不理會父母的小四，也能夠表示小四和父母的一種疏遠；小四的日記才揭露他心裡關心的是什麼：「小明今天終於來上課了，可是……」。（圖 2-03、2-04）張氏夫妻第二次用廣東話對話，也是和汪狗的請求有關。張舉被捕又釋放回來之後，發現他被解僱，妻子問丈夫是否因汪狗的關係而被逮捕，而原本講國語的張舉，突然間換廣東話，生氣地罵妻子「妳們這些女人根本不了解男人之間的交情。整天只會猜來猜去，有什麼用。」值得一提的是，這兩幕廣東話的場景都帶著性別歧視的語氣。此外，和上一幕不同，這幕沒有用鏡頭表示兩代的疏遠，不過夫妻在床上談未來時，蚊帳掩蓋著兩位，暗示這些外省人在台灣的未來一樣模糊不清。（圖 2-05）第三幕出現廣東話的場景也是蔑視女性的，這幕其實比上面兩幕稍早出現：

小四被記過之後父親去學校接待小四，走路回家的時候小四說他擔心母親會說什麼，而父親用一句廣東話的俗語提醒小四「沒春袋的都是好麻煩的。」而不太懂廣東話（或不太懂女性）的小四問父親這句的意思是什麼，但是父親只回答說「沒什麼啦，你長大就知道了」，也或許可視之為小四命運的一種預言。語言在此似乎不只展示世代的鴻溝，甚至可以說是種性別的鴻溝。（圖 2-06）

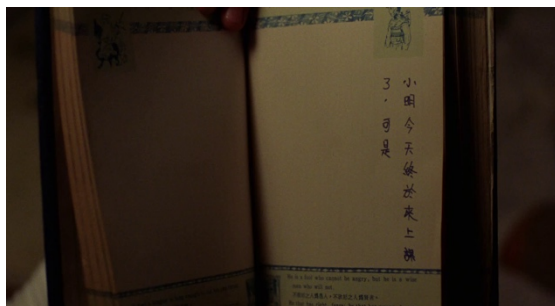


圖 2-03：小四的日記。



圖 2-04：小四不理父母親地寫日記。



圖 2-05：張夫妻的模糊不清的未來。



圖 2-06：張父子談女性。

這三幕場景除了帶點自傳的味道——楊德昌的父親出生於廣東而在上海認識他的妻子，也展示中國語言的多元性，但是同時揭示此多元性到了外省人的第二代已經消失了。雖然身為知識分子的張家夫婦和孩子國語都能通，但某程度上，失去了自己的母語，這群離鄉背井的外省逃難者也可以說成為一種「失語的一代」。也就是說，在以日語為「國語」的日本殖民之下，大部分後日形成本省人（漢人）族群講的不是國語，就是自己的母語閩南語或客家話，然而 1945 年統治者轉換為中國國民黨，「國語」就變成了華語（Mandarin），而不能或不願學習或書寫華語的人就成為所謂「失語的一代」，特別是當不允許講「方言」的國語運動啟動了之後。不過，雖然「失語的一代」通常只指本省人，很難想像國民政府的語言政策只影響到本省人家庭，因為外省人遷台時也帶著各種各樣的語言，例如侯孝賢——和楊德昌一樣是戰後來到台灣的外省人，在他早期新浪潮電影的

自傳作品《童年往事》裡頭的奶奶只會說中國的一種客家話方言，除了和自己家人溝通之外，完全沒辦法和人溝通。



《牯嶺街少年殺人事件》中的語言不只強調外省人離開的地方，也展示他們達到的地方。Honey，小四加入的小公園幫派的前老大，殺了二一七幫派的老大後逃亡台南，回台北後暫時住萬華一個當地幫派的基地。當小公園和 Honey 見面時，Honey 用在台南學會的台語向主人致謝，並且表達他對以外省人為主的台北幫派的不滿：「我要回台南。和這些外省人混沒有前途。我現在台語講得和你們台灣人一樣好了吧？」Honey 或許只是討好本省的主人而已，可是他認為從他逃往南部以來，台北外省人組成的幫派逐漸除賺錢外沒有其他考量了。（圖 2-7）Honey 的批評揭示，在一個沒有思想和政治自由、文化多元性被壓抑的經濟發展中國家，賺錢的物質主義思考也或許是疏遠的一種表現。外省人和本省人的第二次相遇，是在 Honey 被二一七幫派的老大山東（名字取自他遠離的中國家鄉）殺死之後。小公園再次去萬華，和那裡的幫派討論報復二一七幫派的事情。這時候萬華幫派的人開玩笑地用國語向小公園幫派的小四喊出國民黨的口號：「田單復國，勿忘在莒！反攻大陸！」但是小四毫無反應地聽而無聞。在此開玩笑地引用國民黨的宣傳口號，一方面預告他們將會向另外一個外省人組成的幫派報復，一方面指出外省人是流亡過來的，也表示本省幫派不遵守這種官方論述。電影在這裡不只牽涉到語言，也牽涉到外省人「被移動」的記憶，但小四冷漠的反應，表示這不是他的記憶和感情結構的成分。（圖 2-8）



圖 2-07：Honey 在萬華躲避。



圖 2-08：本省人諷刺外省人。

電影不只透過語言喚起被移動的經驗，也常有外省人直接提到中國的地區或在中國發生的事情。這時候，《牯嶺街少年殺人事件》使用鏡頭來強調外省人第

二代對這個歷史和地方的冷漠和不知。電影有兩幕場景是小四和小明學校的教官和本省女性聊天。第一次是小明受傷看醫生後，小四陪她回教室，但因發現教官在附近和賣雜貨的本省女性買煙，而躲避起來了。教官問賣煙的女性從哪裡來，而聽她回答台中後，開始懷念中國，說台中讓他想起位於中國中部的漢口。這整個場景都沒有拍到兩個人的對話，鏡頭反而只拍躲在附近小明和小四的腿。（圖 2-9、2-10）之後，這位教官問學校的護理師她從哪裡來，她回答說從花蓮來，接著教官又開始懷念中國，對話一樣主要是發生在鏡頭之外；鏡頭先拍醫生幫小明換腿上的藥。此時教官說他在花蓮駐紮一個月，然後問護理師為什麼來到台北，她說是因為比較熱鬧。教官雖然同意台北比較熱鬧，但是認為比不上他的家鄉青島。只有這時候，因為小四暫時打斷了兩個人的對話，鏡頭裡才出現教官和護理師，但對話繼續的時候鏡頭只拍小四離開醫務室。教官提到青島的建築，說是德國人蓋的，而且他特別誇獎德國人設計的排水系統，因為不像台北的不會淹水。（圖 2-11、2-12）對話到了這個結局，小四已經走了，鏡頭只展現沒有人的醫務室外面的走廊。



圖 2-09：外省人教官跟本省人女性買煙。



圖 2-10：躲避的小明和小四。




圖 2-11：醫生幫小明換藥。



圖 2-12：教官和本省人護理師聊天。

這兩幕場景揭露，這些外省人經由中國的記憶重新繪製台灣的地理，但是懷念裡的中國勝過於台灣。更何況，教官提及中國有些地方被歐洲國家殖民過，但



是未必是壞事，例如青島的排水系統不會淹水。相反的，跟歐洲「殖民」中國比起，國民黨統治台灣是失敗的「殖民」，因為原本只以台灣為反攻大陸跳板的國民黨，沒料到會在台灣停留這麼久，因此沒有建設良好的基礎設施；這似乎暗示國民黨比不上歐洲的殖民者。不過，這樣透過中國理解並看待台灣不只是外省人為了適應台灣而進行的個人記憶計畫，它更是國民政府的官方政策，因此台灣的許多地名都改成與中國有關的，台北的街路地圖如此變成中國地圖的縮小版；而電影片名裡的「牯嶺街」，也取自於位於中國江西省的山村。這都是為了喚起中國，並且讓台灣變成符合國民黨所定下的「正統中國」（見本章第三節）。

然而，《牯嶺街少年殺人事件》藉由鏡頭的運轉揭示像小明和小四這樣的外省人第二代孩子沒有這些中國記憶。因此，教官談中國時，我們看不到他，反而只看到小明和小四。在上述解釋的第一幕鏡頭拍的是小明和小四的腿，第二幕是醫生幫小明換藥，還有找小明的小四；只有小四打斷教官和護理師的對話，我們才看到這兩位。再者，聚焦在小明和小四的腿上讓人聯想到「根」，將小四和小明在台灣の根，與教官在中國の根進行對照。而小明受傷的腿似乎表明這兩個少年的根多麼的脆弱。

電影後來又使用上述的技巧。原本當家庭幫傭的小明的母親，由於氣喘的關係被解僱，因此被迫搬回她哥哥家。小明和她母親原來是被這個現在已經退伍的老兵帶到台灣來。雖然如此，他不樂意讓小明和母親搬回來，因為認為房子屬於國家。母親反駁說她哥已經退伍了，因此房子應該不再是他的：「你還說我咧，這房子是部隊的，你都退伍了還賴在這兒」，可是這段話讓哥哥生氣：「我賴在這邊？我像她（註：小明）這麼大的時候，我就打日本鬼子，打八路軍了。我告訴妳，我就是國家，屋子是國家的，屋子就是我的！」電影在此喚起記憶和上述學校教官的懷舊不一樣，因為是用來堅持特權：和日本及共產黨打過仗的舅舅認為他應該得到特別的對待，比沒有戰爭記憶的小明還要好的對待。雖然小明這時後在旁邊能聽到對話，但她完全沒反應，表示「日本鬼子」和「八路軍」屬於不同的世代，而鏡頭和上述兩幕場景一樣不拍談話的人。（圖 2-13、2-14）



圖 2-13：小明母親與舅舅吵架。



圖 2-14：母親與舅舅吵架時小明站在旁邊。

更弔詭的是，舅舅／國家的屋子和張家的一樣是日式的建築，所以再次展現台灣尷尬的歷史位置，並且呼應上述瞿宛文所指示：「國民黨政權在戰後接收原先之日本獨佔資本，而這國家資本也成為了它統治的物質基礎，也讓國家在經濟成長初期握有絕對的主導地位。」⁸¹不過，這幕場景不只表示外省人第二代的疏遠，舅舅的訴苦也揭露另外一種焦慮：他儘管伴隨國民政府撤退台灣，但結果只被政府放在又暗又悶的屋子裡而被遺忘。這也反應社會的現實問題，就是許多國民軍隊的阿兵哥來到了台灣之後陷入被國家放棄的困境。這群人歷來是外省人作家的文學題材，有不少作品描繪這些軍人來到台灣之後的墜落，像王文興 1965 年的小說〈龍天樓〉⁸²和白先勇 1971 年的〈國葬〉⁸³，直到連接到 1990 年代省籍政治，張曉風的〈1230 點〉。⁸⁴可以說楊德昌藉由《牯嶺街少年殺人事件》在不同層次關注外省人的邊緣化：從歷史層次看，電影著重在這些非統治階層被邊緣化的外省人；從 1990 年代社會狀況的層次看，電影試圖提醒觀眾「外省人」不是一個一致的群體，電影如此呼應 90 年代省籍政治的加劇，彰顯所謂的「外省人危機感」。

《牯嶺街少年殺人事件》除展現這些外省人第一代的個人記憶和焦慮之外，也牽涉到集體記憶和認同的由上而下的建構，提醒角色和觀眾記憶中的「中國」不只是許多人離鄉背井的具體空間的「中國」，亦是移植到台灣的政治體制，就是「中華民國」。電影前半部分，在 Honey 快要被殺死的時候，小公園幫派和外

⁸¹ 瞿宛文，〈國家與台灣資本主義的發展〉，172-173。

⁸² 王文興，〈龍天樓〉，《龍天樓》（台北：文星叢刊，1967）。

⁸³ 白先勇，〈國葬〉，《台北人》（台北：爾雅叢書，1983）。

⁸⁴ 張曉風，〈1230 點〉，齊邦媛、王德威主編，《最後的黃埔：老兵與離散的故事》（台北：麥田，2004）。

省人組成的二一七幫派在籌備的演唱會終於舉行時，聽眾都要站起來唱中華民國的國歌，連還沒進場的人在外面都要停止腳步而遵守這個國家儀式。這時候，有一對男女朋友要趕進去，但被守門的幫派成員阻止，而且他還罵這兩個人「唱國歌了你還動！全部給我站起來！」，表示連這些外省幫派都遵守國家儀式，認同中華民國。不過，電影在此再次涉及到台灣和中國的複雜歷史關係，因為演唱會是在中山堂舉辦的；中山堂是日治時期建蓋的「台北公會堂」，所以在這個場地喚起中華民國的國家敘事，同時揭露台灣複雜的歷史。（圖 2-15）不過，不是所有人遵守國家論述：大家起立時，鏡頭漸漸往外面移動，拍到 Honey 從站立的人群中走出來，揭示他蔑視中華民國，就像他之前在隱藏處理怨外省人的對話。Honey，在國民黨影響較為不明顯的南部待了一段時間之後，似乎不太認同中華民國在台灣的國家敘事。諷刺的是，Honey 到演唱會的時候穿著中華民國海軍的制服，表示他雖然不認同中華民國的國家論述，但還是利用海軍制服來挪用中華民國的權威，不過因此被二一七幫派責備：「這中華民國海軍咧，你也配？這種孬貨被上老虎皮躲警察的」。（圖 2-16）不過，Honey 會發現這件老虎皮的代價是不可付出的：Honey 原本來演唱會是為了和二一七幫派老大山東和談，但他們離開演唱會的場地，沿著一直經過軍車的路走，兩者並沒有達到和解，山東反而用力推 Honey，接著 Honey 被軍車撞死。



圖 2-15：遵守國家儀式的幫派。



圖 2-16：不遵守，又利用國家權威的 Honey。

認同中國 / 中華民國的外省人山東，利用作為國家權威符號的軍車，殺死拒絕官方論述的 Honey，似乎暗示國家論述是無法抵抗的。然而當許多外省人懷念中國的語言和記憶的時候，小四那一代則被描繪成毫無反應，並因不擁有這些語言和記憶而造成疏離和衝突，也不能相信國家論述。而沒有記憶的一代，只能以

想像彌補空洞；不過，《牯嶺街少年殺人事件》中的想像都和各種帝國主義再現有密切的關係。



第三節 反抗帝國或以帝國反抗

這節探討的是電影中再現的三種「帝國」再現，以及彼此之間抵抗與合力的關係：中國、美國、日本。第二節談的是外省人個人的與官方、集體的「中國記憶」，以及第二代因缺乏這種記憶而造成的疏離感。這些外省人和國民政府試圖讓台灣在記憶和實踐上變成中國，可以說是國民黨的「中國帝國志向」，為了建構中華民國（在台灣）的正當性。不過，在沒有（地理）中國記憶的情況下，年輕一代反而用想像來彌補記憶的空洞，而剛好是基於兩種帝國的想像：第一種想像來自於「可見的」美國（新）帝國主義，電影以美國流行文化的樣貌展現這種想像；在非官方的台灣和中國文化被控制的情況下，美國文化就變成一種反抗的出路及找到某種歸屬感的機會。第二種想像則來自於「不可見的」日本（舊）帝國主義，電影中日本殖民者遺留的、隱藏的物件形成小四和他朋友對日本的（性別化的）想像——雖然國民政府為了實現中國帝國志向和想像，而進行「去日本化」與「（再）中國化」的政策，試圖抹去、甚至壓抑這些日治時期的（具體和抽象）因素，但是小四最後用日本刀刺殺小明似乎是一種被壓抑者的回歸，展現壓抑的後果。由於這三種帝國再現的解釋，1970年代鄉土文學論戰以來的新帝國主義批判變得更複雜，因為美國帝國主義不只是台灣被動地接受的，也是國民政府主動地引進的，因為國民黨之所以想和美國要好，不僅是為了獲得美援（美元），也是為了向美國證明國民黨的中國是正統的中國，以便獲得國民黨統治權的正當性，實現其中國帝國志向和想像。可以說，鄉土文學的帝國主義批判的缺點就是國民黨是「共謀者」，因此不能缺乏對（國民黨版的）中國文化的批判。

雖然《牯嶺街少年殺人事件》中不出現美國新帝國主義的政治和經濟侵略，也沒有出現台灣經濟發展導致的社會變化，但是美國文化扮演著關鍵的角色，這就可以從電影的英文名字知道：*A Brighter Summer Day*（夏天更亮的一天）。這個名字源自於貓王（艾維斯·普里斯萊，Elvis Presley）1960年的歌曲 *Are You Lonesome Tonight*（你今晚是否寂寞）。在電影的前半部分小四的朋友請小四的大

姊張娟幫忙抄寫這首歌的歌詞，大姊雖然答應，但忍不住諷刺地說：「又要幫你聽歌詞蛤？一句英文都不會講，還一天到晚唱洋歌兒。」這個朋友的綽號也剛好是「小貓王」，他儘管聽不懂英語，但還是擅長唱「洋歌兒」。大姊翻歌詞的時候，她以為聽錯歌詞，所以在聽一遍，接著說：「明明唱的是“a brighter summer day”。」而坐在她旁邊的小四的大哥張翰質疑地問：「這文法對不對啊？Brighter, bright summer day.」⁸⁵剛好在這時候，警備總部派特務來張家接待小四的父親張舉。父親被帶走，母親跑到鄰居，之後小四才從他自己的特務回來：和幫派報復 Honey 的暗殺。但是，回家後他一點不關心父親的事情，隔天就去小貓王家送歌詞。小貓王房間的牆壁貼滿貓王的海報，拿了歌詞他馬上開始錄音。到了片尾，我們發現小貓王把錄音帶送到美國去，貓王還真的收到了而且回信給小貓王。在小四殺死小明兩個月後，小貓王想告訴坐牢的小四這個故事，但是因為害怕信會被弄丟，所以用錄音的。小貓王離開了之後，電影播放錄音帶的內容：「四兒，記得我錄的這首歌嗎？你猜我把它寄給誰？我寄去給貓王。他回我信了耶。他信上寫，他的歌竟然在個不知名的小島上，這麼受歡迎，他很感動，他還送給我一個禮物欸，可惜你看不到。我現在天天戴著他送給我的戒指，很屌耶！只是……不知道哪天可以讓你看一下。」不過，小四不會聽到，因為另外一位獄警看到就把錄音帶丟進垃圾桶：「這什麼玩意兒啊？他媽的。」

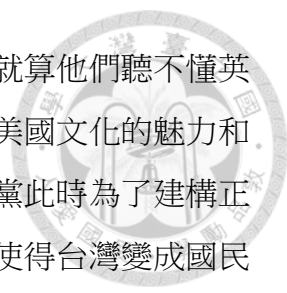


圖 2-17：小貓王把錄音帶給獄警。



圖 2-18：丟掉的錄音帶。

⁸⁵ 實際上這個文法沒有不對，brighter 只不過是比較級的用法：一個更亮的夏日。有趣的是，貓王 1960 年的版本的確唱 brighter，但 1927 年由 Charles Hart 唱的原版才唱 bright。可以參考 Elvis Presley, "Elvis Presley - Are You Lonesome Tonight? (Audio)" (November 8, 2013). <https://www.youtube.com/watch?v=9XVdtX7uSnk> 以及 ronpoxify, "Charles Hart – Are You Lonesome Tonight" (March 3, 2015). <https://www.youtube.com/watch?v=OByrRYISLlw>。




這幾個場景表示台灣年輕人對美國（流行）文化的著迷，就算他們聽不懂英文。雖然可以視之為新殖民主義和新帝國主義表現的一環，但美國文化的魅力和誘惑必須與白色恐怖時期的官方文化對照。官方文化上，國民黨此時為了建構正統中國的正當性，進行了「（再）中國化」政策，在不同層次使得台灣變成國民黨理想、正統的「中國」：國語運動（不准台灣人講自己的母語而逼迫人講Mandarin）、教育（著重在中國多少年的歷史）、都市計畫（將台灣的路圖變成中國的地圖）、建築（拆掉日治時期木製建築，蓋中國北方宮殿式的建築）等。這些政策某程度上呼應第一代外省人的懷舊。在這方面值得參考的例子是故宮博物院的機關、藏品以及建築。在1960年代蓋在台北的故宮博物院，據蔣雅君和葉錡欣所指出：

透露執政當局企望透過溯往找尋民主建築的身影，可說是為中華文化道統與帝國治統，提供歷史考據與具體的空間顯像，也凸顯了國族國家現代性計畫創造傳統的機制。此策略不僅正當化了蔣中正與「自由中國」作為孫逸仙的道統繼承，而充滿國魂意涵的國寶，則為單一文化體系（華夏文化）的文化想像提供實質的佐證。（中略）故宮博物院在冷戰年代「自由中國」/「中國正統」/「宮殿式建築」論述的中華帝國想像，這樣的疑旨與現象無疑是個極明顯的例子。⁸⁶

不過，雖然國民政府透過故宮企圖實現其「中國帝國志向」，弔詭的是它背後還是有美國經濟和政治的合力。朱靜華（Jane C. Ju）探討故宮及其藏品自從1911年中華民國建國以來的政治和國族主義作用時指出，故宮和藏品在1965年國立故宮博物院落實才真實開始代表中國文化和藝術，而且和冷戰結構有密切的關係。首先，冷戰時期研究中國藝術的國際學者只能到台灣，所以故宮博物院就

⁸⁶ 蔣雅君、葉錡欣，〈「中國正統」的建構與解離——故宮博物院之空間表徵研究〉，《國立台灣大學建築與城鄉研究學報》第21期（2013年12月），59。值得一提的是，在解嚴之後，台灣的故宮博物院還是有建構正當性的作用，但同時反應台灣社會的變遷。蔣和葉指出，「晚近二十餘年被多元認同角力與博物館美學經濟共同改造的故宮文化論述，在對抗並解離『中國正統』的過程當中，展現了國族認同打造工程複雜且多元的面向。其中與之同軌共行者乃後工業社會將『文化』轉換成為文化經濟，則文物與空間在消費主義的結構中成為文化商品。」（59）所以，故宮的變化也呼應台灣本土論述以及「後工業」（即晚期資本主義）社會的演變，換言之，後殖民的目標結合後現代的方式。



代表中國藝術。其次，與美國中央情報局（Central Intelligence Agency）有關係的美國國際開發署（American Agency for International Aid）提供經濟支援建設故宮博物院的建築。最後，故宮博物院的藏品因為源自於皇朝的收藏品，所以有一定的正統性。⁸⁷可以得知，在作為《牯嶺街少年殺人事件》敘事背景的 1960 年代，美國與中華民國有弔詭的關係：國民黨為了建構正當性和正統性需要美國帝國主義。然而，在沒有中國記憶和中國文化的外省第二代，或者像 Honey 不遵守官方國家論述的人，美國文化就成為這些年輕人唯一的出路，可以說他們以美國帝國想像抵抗中國帝國想像。耐人玩味的是，是美國新殖民主義的誘惑讓台灣人著迷美國文化，還是國民黨的「中國帝國主義」導致這些人著迷美國？

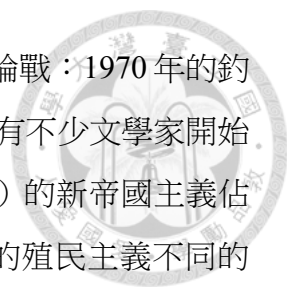
同樣，台灣 1960 年代的現代主義文學，某程度上也可以視為是以美國文化抵抗官方、主導的文學，甚至抵抗國民黨的官方中國文化。不過，現代主義在這時候的台灣能夠蓬勃發展，不只是由於美國的文化強權，也是因為現代主義此時候已經去政治化了，失去了其早期的批判性，所以不會威脅統治者階層。詹明信指出，現代主義一開始反對社會，因此有一定程度的政治性，不過後來在（文化、政治）場域被體制化而失去了批判、冒犯、政治等內涵；這也就是文化後現代主義的開頭。⁸⁸所以，現代主義可以這樣跨到台灣來，某程度上是美國晚期資本主義和新帝國主義的一環。⁸⁹同時，能夠引進現代主義的人大部分剛好是外省人的後代，揭露外省人的特權以及經濟、文化等資本，才能去美國留學，學習美國文學。⁹⁰到了 1970 年代，現代主義文學已經奪取了文學場域中的主導位置，不過當時的全球政治狀況使得有些作家反對，因此開始了所謂的鄉土文學論戰。

⁸⁷ Ju, Jane C., "The Palace Museum as Representation of Culture: Exhibitions and Canons of Chinese Art History," in 黃克武主編，《畫中有話：近代中國的視覺表述與文化構圖》（台北：中央研究院近代史研究所，2003）。

⁸⁸ Jameson, "Postmodernism and Consumer Society".

⁸⁹ 張誦聖（Sung-sheng Yvonne Chang）雖然提及台灣的現代主義文學運動是在「後現代時期」進行的，但是她沒有進一步思考這種時期劃分的意味：「後現代時期」是一個全球共同經歷的時段，還是如同現代（化）是不同地方在不同時間經過的狀況？後現代在不同地方有同樣的還是不同的表現？參見 Chang, Yvonne Sung-sheng, *Modernism and Nativist Resistance: Contemporary Chinese Fictions from Taiwan* (Durham: Duke University Press, 1993), 1-20.

⁹⁰ 耐人玩味的是，當鄉土文學派反對現代主義派，是否是對外省人特權或者階級特權的一種對抗？




1970年代有幾件事件導致台灣人反對美國，引發鄉土文學論戰：1970年的釣魚台事件，還有1971年中華民國退出聯合國。鄉土文學論戰時有不少文學家開始反省台灣發展中的經濟和文化情況，認為美國（後來還有日本）的新帝國主義佔領台灣，因此強烈反抗。⁹¹所謂的新殖民主義，是指與二戰前的殖民主義不同的殖民方式，不是透過軍事和政治直接統治殖民地，而是透過文化和經濟間接「統治」他國，以便達到擴充本國經濟和政治利益的目標。在資本主義母國，此經濟的變遷時常被稱為「後工業社會」，本來以工業為主的生產模式變成以服務為主的服務經濟。詹明信認為，強調「後工業」的論述是保守的，它想要強調與過去的分裂，因此忽視資本主義的跨國性以及新的世界秩序（第一、二、三世界及三者之間的關係）；詹明信反而引用「晚期資本主義」此概念，為的是指出資本主義的持續性和演變，而「後現代主義」指的是晚期資本主義的文化層次或者「文化邏輯」，所以兩者不能分開。⁹²然而，假如西方國家邁入了後工業時代，其工業去了哪裡？就是到所謂的「第三世界」。這種策略，雖然在第三世界的經濟發展上扮演重要的角色，但同時對自然環境產生巨大的破壞，也改造社會原有的生產模式，導致人民的流動、社會結構的改變。台灣70年代的許多鄉土文學作品，就反省美日新帝國主義以及台灣的經濟發展造成的變化。不過，由於國民黨在白色恐怖時期的強烈壓迫，人們無法直接批判拉近美日帝國主義的國民黨，所以1970年代的鄉土文學論戰主要對準美國的新殖民主義，還沒有轉換成為批判國民黨的民主運動，當時也還沒有出現省籍衝突，因為大多數抗議者認為自己是「中國人」；張誦聖指出鄉土文學對現代主義的批評一定程度上是因為感覺到對自己「中國認同」（Chinese identity）的威脅。⁹³回過頭看1960年代，可以說美國新帝國主義造成了多層的依附，首先是國民政府，為了實現其中國帝國想像、建構政治正當性和文化正統性，以及促使經濟發展，而依附美國；其次是台灣人——外省人和本省人——在文化和政治抵抗統治者的過程當中同樣依附美國。

⁹¹ 趙稀方，〈台灣：新殖民與後殖民〉。

⁹² Jameson, *Postmodernism*.

⁹³ Chang, *Modernism and Nativist Resistance*, 148。值得思考的是，這裡的「中國認同」和國民黨1960年代建構的中國正統有何種關係？假設台灣人的美國想像是對中國正統的反應，那麼中國認同所認同的是否是國民黨的中國，還是有與官方民族主義不同的中國認同？同樣，到了1990年代台灣民族主義的政治化，我們必須考慮不同台灣民族主義的可能性。



然而，在美國新帝國主義與中國帝國志向衝突的同時，《牯嶺街少年殺人事件》裡沒有中國記憶的外省人第二代，除了美國文化之外，在台灣也找到了另外一個帝國文化，就是日治時期遺留的日本文化。不過，跟父母一輩對日本有充滿著敵意的記憶不同——誠如上一節提到小四的母親金老師抱怨「跟日本人打了八年仗，現在住日本房子，聽日本歌。」——年輕一代只能透過遺留的、尚未被抹去的日本文化拼湊對日本的想像，而此想像是性別化的、結合暴力與性的想像。同時，日本與美國常常在同一幕場景裡並列出現，表示兩者共同形成年輕人的經驗、想像與記憶。小四和朋友第一次遇到「日本」是在小馬家。小馬是小四的同學，因為父親是軍官，家庭背景較好，所以小明後來選擇和小馬交往，造成小四和小馬之間的衝突，也間接地導致小四殺死小明。小四和朋友第一次去小馬家的時候，小馬給他們看在舊日式房子天花板上找到的日本刀，跟小貓王說明「聽說這以前是個陸軍少將住的，你回去在天花板上找找，說不定可以找到」，接著他把艾森豪訪台時美國記者留下的錄音機借給小貓王。（圖 2-19、2-20）此時，他們的同學飛機在旁邊看著黃色雜誌，暗示少年的想像裡性和暴力有一定的關係。之後，小貓王在自己家裡的天花板上也找到了日本刀。小四和飛機之後又在小貓王家，小貓王因被欺負而說想找人家報復，所以就拿出天花板上找到的小刀。飛機看到小刀時說「這是人家日本女人自殺用的，好意思帶出去啊」，接著「別火啦，還是玩你的錄音機吧」，指小馬借給他的美國錄音機。此時小四默默在旁邊看小貓王除刀外找到的一些日本人留下的文件，包括日本青少年的照片。（圖 2-21）之後，小四送歌詞給小貓王的時候再看到這張照片，小貓王就和他說「我看那把刀八成是她的，說不定是用那把刀殉情自殺的。哎喲不要再看了啦，喜歡的話，送給你帶回去慢慢看啦。」小四的確把照片帶回家；這把刀最後成為小四殺死小明的工具。（圖 2-22）



圖 2-19：小馬拿出他的日本刀給小貓王看。



圖 2-20：美國的錄音機。



圖 2-21：飛機看到小貓王找到的小刀。



圖 2-22：小四觀賞日本少女的照片。

先前的研究指出刀和照片造成小四對女性貞節的理想，但因為小明調情的行為不符合小四的理想，因此遭遇被刺殺，⁹⁴電影如此繼承殺淫婦戲劇的傳統，以便再製父權邏輯。⁹⁵不過，這些研究主要聚焦在小明的角色，因此忽略日本殖民主義遺留的文化所形成的日本想像，而且日本想像和美國想像的並列。除了在小馬家日本刀和美國錄音機之外，小四給小貓王歌詞的場景也出現美國和日本的並列，小四還的日本刀、日本少女的照片、小貓王唱的美國歌、貓王的海報，都表示這兩個帝國如何形成電影中外省人第二代的想像和慾望。（圖 2-23、2-24）然而，美國想像和日本想像有很重要的差別：美國想像基於「可見的」美國影響，一方面是美國的新帝國主義擴充到台灣，二方面是國民政府主動地找來的，為了實現其中國帝國主義想像。但電影中的外省人第二代孩子，他們沒有中國記憶，也拒絕官方的中國帝國論述，造成沒有根、沒有歸屬感的疏離狀況，因此只能逃避到美國想像裡。這樣，美國帝國主義很弔詭地變成反抗中國帝國主義的出路。與美國想像不同的是日本想像，因為是「不可見的」、被壓抑的。某程度上，就外省第二代而言，就算沒有經歷過日治時期，日本殖民主義的痕跡比父母一代想

⁹⁴ Liu, "A Myth(ology) Mythologizing Its Own Closure", 69-70.

⁹⁵ 黃毓秀，〈賴皮的國族神話（學）——《牯嶺街少年殺人事件》〉，鄭樹森編，《文化批評與話語電影》（台北：麥田，1995），277-279。黃毓秀後來改姓成劉。

念的中國以及政府建構的中國正統具體一點，但因為外省人第一代對日本只有敵意的記憶、國民黨試圖抹去日本的痕跡，因此台灣的這塊歷史就被壓抑。然而，《牯嶺街少年殺人事件》中的年輕人遇到日本帝國主義的痕跡，因為不知道這個歷史，所以只能用想像來詮釋這些痕跡，但是因為被壓抑，所以才會以性與死的形式爆發，導致小明的死亡。雖然電影誠如劉毓秀所指出，使用父權的殺淫婦的戲碼母題，無法完全逃脫父權的邏輯，但是電影同時經由父權的方式，揭示國民黨的父權宰制，並責備國民黨白色恐怖的統治。



圖 2-23：性與暴力的並列。



圖 2-24：小四第一次看到日本少女的照片。



圖 2-25：小四偷小貓王的小刀。



圖 2-26：性與死的爆發。

以上展示，《牯嶺街少年殺人事件》中彰顯三種帝國主義：美國、日本、中國。當電影裡外省人第二代缺乏中國記憶，就產生與上一輩之間的代溝以及疏離的關係。在這個情況下，電影中的年輕人與三種帝國主義的接觸形成他們的三種帝國想像，而帝國想像接著決定外省人第二代的經驗、記憶和主體。可以說，《牯嶺街少年殺人事件》某程度上試圖重構外省人的主體性，反駁 1990 年代省籍衝突中外省人的單一化論述，藉此對於當時的省籍問題提出獨特的批判。

第四節 黑暗時代中的徬徨——楊德昌的懷舊電影



前兩節的分析聚焦在電影中再現的 1960 年代台灣，但電影是 1990 年代的作品。廣義的 1990 年代可以說是台灣分水嶺的時段，在 1987 年解嚴之後，台灣經歷了政治的民主化與經濟的自由化，但是此也造成了新的問題和衝突。從經濟看來，90 年代初經濟學界要求經濟「民營化」、「自由化」，為了解體國民黨的「黨國資本主義」，走向新自由資本主義路線。⁹⁶從生產模式來看，台灣進入了與其他前進國家一樣的後工業時期，這時候在台灣出現各種社會問題，尤其是經濟不平等。⁹⁷台灣在這時候也符合詹明信對於「後工業 / 晚期資本主義」之間的關係的分析，也就是說，在一個國家走向「後工業」路線時，其經濟其實邁入跨國資本主義階段，把工業移動到其他地方去，而台灣也不例外，因為在 90 年代已經有別的地方被台灣的資本「跨」，例如中國和東南亞。總而言之，從經濟的角度來看，台灣又是去 / 後殖民（台灣的經濟不再完全依附美國及日本的經濟），又是後現代（台灣的經濟成為跨國資本主義的經濟）。而伴隨著經濟和社會的變化，台灣的文藝作品裡也出現後現代和後殖民現象。

不過，1990 年代的經濟和政治轉型正在進行的時候，有一些外省人菁英擔心將會在轉型後失去優勢位置，因此產生了所謂的「外省人危機感」，⁹⁸以及各種弱勢族群論述，討論台灣各個族群中誰是弱勢族群。面對這樣的危機的時候，王甫昌指出外省人菁英使用兩種策略：

這裡所指的「策略」有兩種層次或意涵：一是在接受族群分類的思考架構下，「宣稱自己是弱勢族群」，外省籍菁英在 1970 年代以後相當奮力去建構的弱勢族群論述，正是台灣社會中此一概念的濫觴；另一層次是「根本上否認族群身分歸類的正當性」，強調多元化的少數身分認同，以階級、

⁹⁶ 瞿宛文，〈後威權下再論「民營化」〉，《台灣社會研究季刊》第 53 期（2004 年 3 月）。

⁹⁷ 林宗弘，〈台灣的後工業化：階級結構的轉型與社會不平等，1992-2007〉，《臺灣社會學刊》第 43 期（2009 年 12 月），93-158。

⁹⁸ 張茂桂、吳忻怡，〈關於民族主義論述中的認同與情緒〉，151。

性別、性傾向、生活形態等更細膩的社會身分分歧，來裂解族群或民族身分所預設、或宣稱它們在眾多身分與認同之間的高位性及正當性。⁹⁹



至於後者，王進一步解釋：

有一些台灣學者開始引介西方學者在後現代社會的預設下，所提出的「邊緣、少數」論述與說法。這種說法一方面拒絕接受「四大族群」政治論述下，外省人作為一個族群的身分認定之理論性根據，一方面也試圖解構其所認定的核心（或「中心」）對於各種「邊緣者」的壓迫與強制。¹⁰⁰

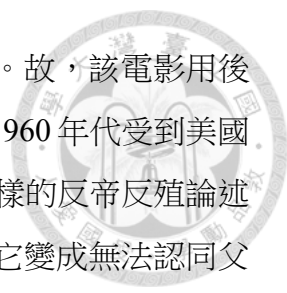
根據這個定義，楊德昌的《牯嶺街少年殺人事件》不能說符合「根本上否認族群身分歸類的正當性」這種說法，反而比較能夠代表第一個策略，就是把外省人當作弱勢族群。但是必須指出的是，楊德昌的弱勢外省人不是相較於本省人的弱勢族群，而主要是挑戰外省人單一化的論述。因此，電影透過兩代外省人的矛盾和衝突質疑官方的歷史和國家論述，也質疑外省人的單一化。

然而，我們如果在晚期資本主義的脈絡下看《牯嶺街少年殺人事件》描述的1960年代的故事，卻發現電影很高的程度上符合詹明信所定義的「懷舊電影」（nostalgia film）。對詹明信而言這種電影代表後現代電影中的一種歷史呈現：它不只是關於過去的電影，也要喚起過去的感情，但卻只能透過我們對過去通俗文化的刻板印象呈現歷史。¹⁰¹在《牯嶺街少年殺人事件》裡，最能喚起過去的感情，就是電影中的美國流行文化和兩代外省人間的疏離感。此外，後現代主義更強調文化的商品化及消費，在此就是指消費美國文化（流行歌、電影等），所以放回歷史脈絡我們或許可以說在文化的層次上，美國的後現代主義，也就是其高度商品化的文化，在台灣以新殖民主義的面貌彰顯出來。過去的研究已用新帝國主義的概念解釋電影中的美國帝國主義，雖然呼應上述勾勒的台灣1960年代歷史，但是這種觀察尚未提及，唯有懷舊電影才能夠把過去的這種文化消費作為題

⁹⁹ 王甫昌，〈台灣弱勢族群意識發展之歷史過程考察〉，74。

¹⁰⁰ 王甫昌，〈台灣弱勢族群意識發展之歷史過程考察〉，75。

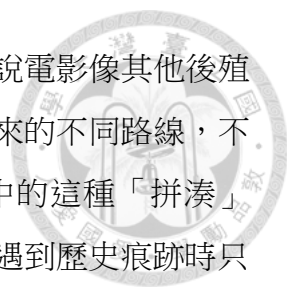
¹⁰¹ Jameson, "Postmodernism and Consumer Society", 133-135.



材，並且以相當正面的方式喚起觀眾對這個黑暗時代的懷舊感。故，該電影用後現代的方式——就是詹明信所形容的懷舊電影形式，展現台灣 1960 年代受到美國新殖民主義的（文化）宰制。然而，與像 1970 年代鄉土文學這樣的反帝反殖論述不同，《牯嶺街少年殺人事件》裡的文化消費未必不好，因為它變成無法認同父母一代和政府的年輕人的唯一出路，因此楊德昌雖然著眼在美國的新殖民主義，但是也不完全排斥美國（文化），反而用它來批判國民黨，提醒台灣人外省人也被壓迫，藉此試圖建構新的一種外省人主體性。

楊德昌的所有作品對於美國的新殖民主義一直有一定的敏感度，例如在 1986 年的《恐怖分子》裡出現許多涉及美國的象徵——美國軍隊的打火機、美國流行音樂、美越混血兒的女主角等等，但是在《恐怖分子》這些美國新殖民主義的象徵是相當「微妙」的，而在《牯嶺街少年殺人事件》美國新殖民主義的再現則又「明顯」，又「複雜」。另，和其他台灣新電影不同，楊德昌時常聚焦在現代或現代化中都市生活，例如《青梅竹馬》描述的是都市現代化及其造成的傳統和現代之間的衝突，但美國資本主義侵入台灣是電影的重要題材，角色也把自己的希望投射在美國上，不過因為現實不如希望，因此遭遇失望（死亡）。這種投射在《牯嶺街少年殺人事件》也出現，例如只有貓王承認台灣這座小島的存在，台灣人才獲得一點存在感。所以，在《牯嶺街少年殺人事件》1960 年代的台灣，台灣人「崇洋媚美」不只是因為無法抵抗美國的強權，也是因為自己的（非官方中國和台灣）文化被國民黨的正統文化論述拒絕、否認；當台灣人無法擁有自己的文化時，可以說美國文化代表某種抵抗。因此，國民黨也促使台灣人崇洋媚美的心態，而這點就意味著鄉土文學論戰以來對美國的批判有點太過簡化，同時也讓我們知道為什麼黨外運動後來「依附美國」來反抗國民黨。

不過，如果說《牯嶺街少年殺人事件》以後現代的方式試圖建構後殖民的外省人主體，電影的策略與 1990 年代後現代和後殖民論戰的後現代策略有一個重要的差別，亦即《牯嶺街少年殺人事件》不試圖解構（外省人）族群主體。但是，電影有點弔詭地忽略本省人的主體性以及他們歷經的歷史，即使本省人出現在電影中。也就是說，每當「日本」遺留的事物出現，事物幾乎完全與「台灣」區隔開來，只代表「曾經在台灣」的日本，可是「曾經是日本人」的台灣人似乎不存



在。所以，雖然電影呈現許多與「日本」有關的畫面，但與其說電影像其他後殖民作品重新評估日本殖民主義在台灣，把日本當台灣歷史和未來的不同路線，不如說電影使用日本的因素來拼湊出電影的歷史影像。而電影中的這種「拼湊」(pastiche)，反映沒有中國或日本記憶的外省人第二代孩子，遇到歷史痕跡時只能用想像將其拼湊起來，造成一種外省人第二代的「日本想像」與外省人第一代的「中國記憶」的反差關係。

1991年的《牯嶺街少年殺人事件》仍然在族群對立越來越激烈的1990年代，電影主要彰顯一種雙重的懷疑：首先懷疑國民黨的官方史觀，指出外省人受到的壓迫和感受到的疏離感，其次懷疑1990年代本省人對外省人的單一化看法，提醒我們外省人也是白色恐怖的受害者，他們也是台灣歷史的一部分，而楊德昌經由將外省人1990年代的焦慮投射在1960年代的台灣，可以說造成1960年代成為1990年代的隱喻。不過，這個提醒就弔詭地忽視台灣本省人主體性以及他們的白色恐怖經驗。過了幾年，萬仁1995年的《超級大國民》反而試圖從本省人的角度處理台灣的白色恐怖時期，而且因為不作為歷史／懷舊電影，所以就更直接的涉及到1990年代的社會演變和問題，這就是下一章要討論的。

第三章 萬仁《超級大國民》



第一節 在九〇年代浮現台灣的過去

上一章指出，雖然《牯嶺街少年殺人事件》描繪的是 1960 年代的故事，但是電影的內容和技巧反映 1990 年代的台灣社會問題，甚至可以說電影裡的 60 年代是 90 年代的一種隱喻。和楊德昌的電影不同，萬仁 1995 年的《超級大國民》反而使得台灣的歷史浮現在 1990 年代，以便對於當時社會狀況提出質疑和批判。和楊德昌一樣，萬仁也是台灣新電影的導演之一，他的第一部作品在早期新電影的《兒子的大玩偶》裡面，把黃春明的小說〈蘋果的滋味〉拍成電影。雖然萬仁和楊德昌、侯孝賢等有名的導演一樣是新電影出身的，但是有關他的學術性討論較少，與楊德昌和侯相比也近乎沒有國際名譽。目前唯一比較系統性地討論萬仁的作品是影評人陳平浩的碩士論文，"Projecting Taiwan's Urbanization: Class, Gender, and History in Wan Jen's Films"（投影台灣的都市化：萬仁電影中的階級、性別與歷史），從該文的前言可以了解為何有關萬仁的討論較少。陳指出萬仁的電影觀察並批評台灣的都市化，尤其都市化對貧窮市民的影響，因此雖然他 8、90 年代的電影幾乎都是在都會拍的，但仍然呼應鄉土文學傳統，關懷弱勢小民的生活。不過，因為萬仁的作品通常被歸類為類型片，因此伴隨新電影的興起、以作者（auteur）為主、反對類型片的新電影批評常忽視他。陳平浩反而認為，雖然萬仁的電影常被新電影批評忽視，但是他的電影都有他的個人特色，因此可以說他位於作者電影與流行電影之間。¹⁰²陳平浩的分析反映早在 1990 年代初期對新電影批評提出的批判：在詹宏志宣布新電影運動停止後，《新電影之死：從《一切為明天》到《悲情城市》》一本書責備新電影導演背棄了自己的原則，並且指出新電影批評無法解釋新電影的困境，因此強烈反對以作者論為主的電影批評，而主張後新電影的電影批評必須強調歷史脈絡。¹⁰³這種批評能解釋為什麼萬仁的電影沒有像楊德昌和侯孝賢那樣受到知識界歡迎，因為他稍微偏向大眾的電影，不大

¹⁰² 陳平浩，"Projecting Taiwan's Urbanization: Class, Gender, and History in Wan Jen's Films"，碩士論文（國立中央大學，2009），1-8。

¹⁰³ 迷走、梁新華主編，《新電影之死：從《一切為明天》到《悲情城市》》（台北：唐山，1991），xi-xvii。

符合作者論的電影批評。如同後新電影批評主張，本章企圖從歷史脈絡討論萬仁的《超級大國民》。

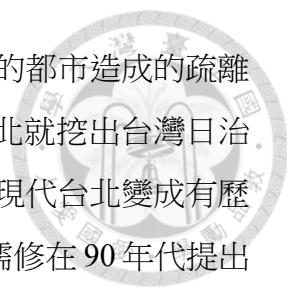


儘管 1990 年代似乎忽視萬仁的作品，但是《超級大國民》十分關懷台灣當時在面對的社會問題。電影敘述的是主角許毅生，試圖找他曾經冤枉過的老同志陳政一。許在白色恐怖時期因為舉辦了讀書會而被逮捕，接著被指控有意顛覆政府而被判決有期徒刑。許被捕當晚在場的陳雖然逃走了，但後來許被刑求時供出陳的名字，導致陳被判決死刑。坐了十六年牢獄後，許毅生被赦免釋放，但是接著入養老院做十八年的自我囚禁，直到他在 1990 年代夢見陳政一被槍斃，因此決定離開養老院而去找陳的墳墓。為此，他試圖找曾經和他一樣被判決有期徒刑的同志，卻發現台北以及他的家人和朋友都不一樣了，因此無法適應離開了許久的台灣社會。雖然《超級大國民》的敘事主軸在 90 年代，但是電影常用倒敘和許毅生旁白的方式對照過去和現在，這也是和《牯嶺街少年殺人事件》處理歷史題材最大的不同。雖然有關萬仁電影的討論不多，但《超級大國民》1990 年代的討論主要由都市與歷史的面向切入。林文淇把《超級大國民》放在 1990 年代後現代都市電影的脈絡討論。林指出此時在跨國資本主義之下的台北消失了歷史，國家身分認同也變得不可能：「九〇年代的台灣電影卻明確刻劃出，這個後國家社會的具體實踐對於台灣這個跨國資本主義的第三世界衛星國家而言，是歷史的斷裂與空間的異質化。是在全球化 / 美國化的過程中個人與國家認同的消失。」¹⁰⁴就林文淇而言，《超級大國民》中就彰顯這種空間的異質化：

然而到了《超級大國民》中，出現許多高空俯拍台北的鏡頭，整個都市因為被納入視野之中，在異質的都市空間中喘不過氣的角色，在高度空間中得到了暫時的解脫，甚至透過目光的掃描得到對於抽象的都市某種的控制權。然而這個權利卻只能是將自身抽離在都市空間與社會的偷窺式的自慰，加上整個台北都市地貌所呈現的複雜與異質性，這類鳥瞰的鏡頭所呈現的都市與個人的關係變成了一種完全的疏離。¹⁰⁵

¹⁰⁴ 林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家 / 國〉，《中外文學》，第 27 卷第 5 期（1998），115。

¹⁰⁵ 林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家 / 國〉，115-116。



不同於 90 年代年輕一代的後現代電影強調高度資本主義化的都市造成的疏離感，陳平浩反而認為《超級大國民》從這座似乎沒有歷史的台北就挖出台灣日治時期到戒嚴時期到解嚴後的 90 年代的歷史，使得消失歷史的後現代台北變成有歷史的後殖民台北。¹⁰⁶值得一提的是，陳平浩的後殖民電影與陳儒修在 90 年代提出的後殖民電影不一樣；陳平浩的後殖民卻比較接近 90 年代以來台灣文學論述中的後殖民主義，著重在挖掘被壓抑和喪失的台灣歷史。陳儒修的後殖民電影倒是較接近於鄉土文學對美日新帝國主義的第三世界批評，尤其重要是對抗好萊塢電影的勢力，¹⁰⁷不過他對於《超級大國民》的分析仍與陳平浩有些共同點。討論歷史電影的時候，陳儒修指出「政治受難者是第三世界國家常常上演的主題，利用電影提出平反，是一種非常有效的策略。然而，從描繪到某特定的政治事件，到普遍性的人道關懷，電影有很大的發揮空間。」可是，與一樣以白色恐怖為題材的《悲情城市》（1989）和《好男好女》（1995）相比，《超級大國民》「卻已脫離政治控訴的範圍，有著更多的人道關懷。」因此，陳儒修認為因為電影著眼在許毅生這位政治受難者的贖罪，所以重點不再是政治信仰或族群認同，而是個人記憶，也因此，《超級大國民》「超越國族論述的矛盾，直接指出人與記憶才是電影的主題。」¹⁰⁸雖然陳儒修準確地點出電影脫離政治和國族論述，但他有點過度個人化的詮釋不解釋電影如何超越國族論述。同樣，儘管誠如陳平浩指示，《超級大國民》挖掘台灣歷史可視為一種「後殖民事業」，但是 1990 年代的後殖民論述背後有族群政治的動機，因此用後殖民去形容該電影不能全然把握其特殊性。

總而言之，可以說《超級大國民》對抗兩個層面上歷史的壓抑和消失：一個是台灣國民黨威權統治下壓抑的本土歷史，一個是資本主義都市化導致的歷史喪失；這可以視為電影以「後殖民」對抗「後現代」的層面。不過，本章將指出，因為電影同時超越 1990 年代後殖民和後現代對立背後的族群政治，因此在當時台灣的社會脈絡下難以歸類為符合當時後殖民或後現代的兩種概念。

¹⁰⁶ 陳平浩，"Projecting Taiwan's Urbanization"，63-74。

¹⁰⁷ 陳儒修，〈電影研究中的後殖民論述〉，103-105。

¹⁰⁸ 陳儒修，〈歷史與記憶〉，55-56。

第二節 本省人的歷史經驗



比起楊德昌處理白色恐怖較美學化的方式，萬仁的《超級大國民》更直接處理該題材。萬仁的電影著眼在一位本省人受難者，而透過他的生命經驗和記憶探索台灣的歷史。主角許毅生三十四年的社會隔離有效率地強調 1990 年代的社會變遷，電影藉此對當時的台灣社會提供獨特的觀點。電影強調社會變遷，首先是展現台北，對許而言，變成了陌生的城市。許重新出社會後不久，去參觀觀景台，鏡頭鳥瞰台北，而許和觀眾看到歷來統治台灣的各種政權的象徵。首先看到的是中正紀念堂、國家音樂廳和國家戲劇院。這三棟大建築代表國民黨的統治權力以及上一章提到的中國正統。（圖 3-01）鏡頭接著拍位於今日的二二八和平公園的國立台灣博物館，但在 1995 年還沒改名稱為新公園與省立台灣博物館。這家博物館在 1990 年代正代表台灣政權的轉移以及台灣的身分認同變化：博物館是在 1908 年由日本人建造，為了慶祝縱貫鐵路的完成，並紀念日治時期早期的總督兒玉源太郎及總務長官後藤新平，證明日本殖民台灣的成就。故，博物館日治時期的名字叫作總督府博物館或兒玉源太郎後藤新平紀念館。就像故宮博物院和中正紀念堂的中國正統代表國民黨的帝國志向，總督府博物館代表日本的帝國主義志向，因此模仿西方帝國主義國家流行的文化復興式建築。到了戰後，博物館改成省立台灣博物館，雖然掃除日本帝國的象徵之外，但是幾乎被遺忘。¹⁰⁹省立台灣博物館是《超級大國民》第一次喚起觀眾這塊被（迫）遺忘的歷史。（圖 3-02）



圖 3-01：代表中國正統的中正紀念堂。



圖 3-02：當時的省立台灣博物館。

¹⁰⁹ Chu Chi-Jung, "Political Change and the National Museum in Taiwan", Simon Knell, Peter Amundsen, Ame Bugge eds., *National Museums: New Studies from around the World* (London and New York: Routledge, 2011); Joseph Allen, "Display in the City", *Taipei: City of Displacements* (Seattle: University of Washington Press, 2012). 省立台灣博物館在 1999 年改名為國立台灣博物館，從此直接隸屬中央政府。

鏡頭繼續移動，先拍到今日的總統府——即日治時期的總督府，可說象徵中華民國的統治基於日本帝國遺留的基礎，形成一種混雜的統治——而最後拍到許毅生許多同志被槍斃的馬場町。（圖 3-03、3-04）不過，這時候許毅生的旁白解釋，他到了馬場町後只發現人「跳舞唱歌，滿面春風」，但他們已經遺忘了馬場町過去是刑場，因為現在叫「青年公園」。這幕場景，一方面誠如林文淇所講，顯示「這類鳥瞰的鏡頭所呈現的都市與個人關係便成了一種完全的疏離」¹¹⁰另一方面更揭示，統治階層如何藉由空間的建造與改造試圖實現其統治志向。



圖 3-03：過去的總督府，今日的總統府。



圖 3-04：以前的刑場馬場町。

值得一提的是，《超級大國民》唯一一次出現台灣的傳統建築，是在許毅生探訪他一位住在市外的傳統三合院的老同志。如同日本與（正統）中國的建築在台北代表台灣歷來的外來統治權，這間在權力中心之外的傳統住宅，強調本省人一直以來被排除在權力中心之外。（圖 3-05）而被不同統治者排斥是本省人的歷史經驗的一個重要部分。電影幾次以倒敘的方式強調這個經驗。第一次是當許毅生探訪跟他同案被逮捕的游民順，為了詢問游知不知道陳政一的墳墓在何處。許去由破壞房子形成迷宮似的貧民區，到了游的住宅反而找不到他，但等了不久許聽到薩克斯風的聲音。游民順，被判決十二年有期徒刑之前曾經當音樂老師，現在則吹「西索米」（在喪禮演出的西洋樂隊），「吃飽等死」。許毅生幾次詢問陳政一的何在，可是許久沒見到許的游民順只懷念起他們兩者的歷史。值得注意的是，就像《牯嶺街少年殺人事件》裡外省人第一代的語言喚起他們來自中國哪些地方，許毅生和游民順的對話有相似的效果：兩者主要以台語對話，表示這是這兩個本省人最熟悉的母語。不過，游想起了他們有一次去日人蓋的百貨公司坐

¹¹⁰ 林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家／國〉，114-115。

電梯——像是體會殖民現代性，游突然換成日語講他們小學同學的經驗。接著，談到他們坐牢時，他則用中文說是綠島的「老同學」。最後，他又想起了曾經當日本兵去南洋出征是戰友，然後熱情地唱起日語的戰歌。不久，他失去熱情而沈默下來，開始吹薩克斯風，出門而站著吹進行曲。（圖 3-06）游民順吹的曲子喚起許毅生的記憶，而電影切換倒敘鏡頭，拍攝日治時期為許和游舉辦的出征送別儀式。電影接著換影像史料，播放幾個南洋戰爭的宣傳片。最後，電影又回到「虛構」的倒敘，展現許和游探訪戰友的親戚家人，送還死亡的戰友的骨頭。（圖 3-07 至 3-10）許毅生和游民順的重逢揭示日本殖民者對台灣本省人的影響，雖然一方面讓他們體會殖民現代性——百貨公司的電梯，但另一方面也有悲情的後果——被迫學習非母語、當日本兵死在南方等。



圖 3-5：位於政權中心之外的傳統台灣建築。



圖 3-06：游民順吹進行曲。



圖 3-07：為許毅生舉辦的送別儀式。



圖 3-08：影響史料展示日治時期的閱兵。



圖 3-09：拍攝南洋戰爭的影響史料。



圖 3-10：許毅生送還骨頭。

游民順提醒許毅生他有獲取判決書，所以許回家後找此判決書，在上面看到被判十八年有期徒刑的吳勝國，是許毅生的下一個探訪對象。與上述類似，電影此時揭示國民黨統治對台灣的影響。許到了吳家後問吳是否有陳政一相關的任何消息，但吳的反應比游民順還要嚴重：吳戴上耳機而完全不理許。吳勝國的太太解釋，雖然已經解嚴了，吳常常說「他腦袋裡面被政府裝了電子偵測器，他如果想到政治的事，就會被政府收到，現在每天帶著耳機，聽音樂。」許靠近吳聽耳機播放什麼音樂，發現是國民黨反攻大陸的宣傳歌曲。（圖 3-11）這時候電影切換影像史料，這次是中華民國在台北舉辦的閱兵典禮。（圖 3-12、3-13）這片段中繼續放著反攻大陸的宣傳歌，直到電影切換許毅生的倒敘鏡頭仍繼續放。我們此時看到軍隊衝進許毅生正在舉辦讀書會的家而逮捕許毅生、吳勝國、游民順等在場的人，也看到逃難的陳政一。（圖 3-14、3-15）過程中，「反攻大陸」的歌唱聲音越來越小，似乎表示國民黨放棄反攻大陸的志向，只剩下台灣被壓迫的現實。而倒敘的下一部分，我們看到許毅生和他同志在監獄裡消瘦的身體，表示此壓迫對台灣人的具體影響。（圖 3-16）



圖 3-11：許毅生聽吳勝國的耳機。



圖 3-12：蔣介石看閱兵。



圖 3-13：中華民國在台灣的閱兵。



圖 3-14：許毅生被捕。



圖 3-15：陳政一逃難。



圖 3-16：監獄裡的慘狀。

這兩幕倒敘的場景都顯示兩種外來的統治權如何壓迫台灣社會。電影經由虛構的敘事與影像史料的並列，揭示台灣在外來統治下，官方意識形態對私人生活的影響，這可說對於本省人而言是日治時期與國民黨威權時期的共同點。然而，林麗君（Sylvia Li-chun Lin）認為史料與倒敘的並列有一種平整化的效果，將現實虛構化，而給予虛構的敘事一點現實的意義。¹¹¹不過，即使電影裡的影像史料展現一種意識形態的演戲，它卻仍是有真實後果的歷史事實；同樣，假設不只視《超級大國民》為虛構的敘事，反而更視之為一種論述的干預，電影和電影中的影像史料一樣就是歷史事實，所以需要將其放進歷史脈絡理解。而這部電影的脈絡，正是族群間的張力被動員以便推動政治和經濟改革的 1990 年代。因此，需要指出的是，雖然電影的主角許毅生是本省人，但是國民黨的社會壓迫不只針對本省人，外省人也受到影響。然而，到了 1990 年代，反對國民黨的政治運動者成功地動員了省籍來促使政治民主化以及經濟自由化的轉換，不過如此導致了族群分裂論述。下一節企圖解釋在 1990 年代族群政治造成政治和經濟轉換的背景之下，《超級大國民》如何成為一種論述性的干預。

第三節 民主主義與自由經濟的轉型及侷限

雖然《超級大國民》不直接呈現外省人如何被壓迫或者邊緣化，但就省籍的再現而言，許毅生和曾經逮捕他的外省人士兵翁少校的重逢是關鍵的時刻。這位已經退伍的翁少校現在擺攤子賣麵，臉上有明顯的胎記。當許毅生遇到他，電影又切換倒敘場景，是在許等人剛逮捕坐在軍車上，坐在副駕駛位的士兵回過頭看

¹¹¹ Sylvia Li-Chun Lin, *Representing Atrocity in Taiwan: The 2/28 Incident and White Terror in Fiction and Film* (New York: Columbia University Press, 2007), 170-171.

許，臉上就可看到胎記。（圖 3-17、3-18）回到電影中的現在後，許毅生和翁少校坐著談話。這位退伍的士兵可能一開始以為許找他報仇，因此對許說不只是本省人成為受害者，許多外省人也被捕槍斃。不過，像許毅生等人舉辦讀書會，翁少校認為是更嚴重的罪，因為是一種思想犯；諷刺的是，威權時期禁止的左翼思想，現在台北的書店到處都在賣。翁的提示反應 1980 年代末期、90 年代初期的左翼思想熱，彰顯二重的諷刺：原本害怕異己意識形態、又對自己的意識形態缺乏自信的國民黨禁止的左翼思想，可以在 1990 年代成功地行銷，雖然有助於推動民主化，但是某程度上也形成了知識上的全球資本主義新殖民。



圖 3-17：擺麵攤子的翁少校。



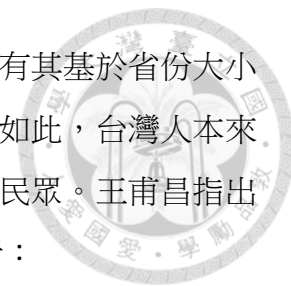
圖 3-18：年輕時的翁少校。

這位外省人士指出，本省人和外省人都是國民黨威權主義統治的受害者，但是這誠如楊德昌所說，似乎常被遺忘。實際上，根據吳乃德在 2006 年引用「戒嚴時期不當叛亂暨匪諜審判案件補償基金會」的「初步統計數字」，「白色恐怖受害者中，有 40% 是外省人，遠高於其在總人口中所占的 15% 的比例。」¹¹²然而，儘管在國民黨白色恐怖威權時期的統治之下，受難者不受限於任何省籍，但上一節已經提到，台灣本省人長期以來被排除在中央政府以外，所以在政經等方面，實際上是有省籍區別。而由於本省人長期受到政治排除，省籍反而被反對菁英動員，成為台灣民主化的主要動力之一。不過，到了 1990 年代省籍的動員導致了本省人和外省人的族群分裂論述。儘管如此，王甫昌指出省籍原本不是政治動員的因素。雖然台灣大多數的人是本省人，¹¹³但他們在中央政府卻是少數，因為政府

¹¹² 吳乃德，〈轉型正義和歷史記憶：台灣民主化的未竟之業〉，《思想》第 2 期（2006 年 7 月），31-32。難題是，各種省籍或族群背景受難者的數字難以統計或確認，但是在白色恐怖時期官方檔案日增解密，可以期待將來能夠獲得更準確的數字。

¹¹³ 本省人和外省人的分法通常侷限在漢人，因此表示原住民族的邊緣化地位。此外，在 1990 年代，外省人是指所有跟著國民黨遷台的漢人及其後代，而不區分中國的各個省份。雖然《超級大

執行的大陸代表制，亦即中央政府代表全中國，所以每個省份有其基於省份大小的代表名額，但由於台灣較小，所以其代表人數也較少。雖然如此，台灣人本來並不認為此事不公平，因此反對菁英沒辦法用省籍意識去動員民眾。王甫昌指出三個原因使得省籍在 1980 年代之前不太進入台灣人的政治思考：



第一個原因在性質上是屬於統治精英用於合理化「外省籍 - 中央 / 本省籍 - 地方」的暫時性政治安排的政治合法性論述；主要是奠基於「中國國家想像」（遷台的中央政府代表全中國）及動員戡亂的「非常時期」論述。第二個因素則是不利於類似「省籍政治歧視」這樣的現代性政治想像或動員的傳統社會人際關係與政治取向。第三個因素則是統治者將「省籍」因素排除在實際的選舉競爭過程外的具體策略。¹¹⁴

不過，由於中產階級的形成，傳統的動員方式越來越不重要，此外由於中華民國在國際時局之下的各種失敗，因此在 1980 年代，黨外運動開始挑戰國民黨的「中國國家想像」，挑戰國民黨的國家定位，要求放棄大陸代表制並國會全面改選。¹¹⁵黨外運動意識形態的挑戰造成了一種政治思考的概念轉型，人們不再以中國的省籍看政治代表，而以台灣的族群思考，也就是說本省人和外省人，因此省籍代表分配的不平等就變成政治運動的要點。此概念上的轉變也呼應 1980 年代中國意識和台灣意識的出現，因此本省人和外省人的對立，從此逐漸成為認同台灣或者中國的對立，而不再是造成這些不同身分認同的族群的結構性不平等。¹¹⁶《超級大國民》雖然沒有直接呈現民主化與族群關係的政治化，民主化的成果在電影中主要以社會運動的形式呈現。不過，當許毅生在電視上和街頭上看到各種社會運動的時候，曾經因舉辦讀書會而被逮捕的他覺得非常驚訝和恐懼。許剛到他女兒許秀琴家，花不少時間在電視台前，看到抗議運動，甚至看到人在國會裡

國民》中不出現原住民族，但是萬仁導演 1998 年的作品《超級公民》則探討台灣的原住民族和漢人的關係。參見陳平浩，"Projecting Taiwan's Urbanization"，78-93。

¹¹⁴ 王甫昌，〈族群政治議題在台灣民主化轉型中的角色〉，《臺灣民主季刊》，第 5 卷第 2 期（2008），107。

¹¹⁵ 王甫昌，〈族群政治議題在台灣民主化轉型中的角色〉，107-115。

¹¹⁶ 王甫昌，〈族群政治議題在台灣民主化轉型中的角色〉，121-131。

打架，他自己在街上遇到社運時卻只看起來十分糊塗。（圖 3-19、3-20）對許毅生一個白色恐怖時期的政治犯來講，難說是自由還是混亂。



圖 3-19：電視上傳播立法院裡面人吵架。



圖 3-20：許毅生在街上遇到抗議活動。

雖然能夠公開抗議是台灣民主轉型的重要成果，但電影中也出現民主化的侷限。最明顯是許毅生的女婿蔡添才因買票而被偵辦。買票成為 1990 年代常見的問題，可以說和傳統拉票方式的改變有關。吳乃德（Wu Nai-tei）討論威權時期國民黨如何透過依持主義（clientelism）體制鞏固並合法化其統治，指出國家菁英（即中央政府）當恩庇者（patron）與依隨者（client）建立一種互相利益的關係：恩庇者提供資源，依隨者反而提供政治支持。¹¹⁷但是，當人民的物質水準提高了，恩庇者不再能以物質資源吸引依隨者，因此候選人直接買票變成普遍的事情。¹¹⁸所以，當傳統獲得政治支持的方式在改變的社會中不再有效，新的方式會出現。上述族群的動員是一種，這裡賄選是另一種。在《超級大國民》中，許毅生的女婿就是這樣想要在家鄉幫他表哥助選鎮民代表主席。他晚上和太太討論此事，許秀琴非常的質疑，但蔡說政治是種「目光長遠的投資」，「現在不像妳爸和妳媽那個時代了啦，傻傻地只會為理想，不知道在做什麼」，但是因政治而失去了母親、長期和父親分開的女兒不能被說服。後來，許家收到傳真和電話的恐嚇，對許是非常大的刺激，因此他回房間開始繞繞圈，恢復他曾經在監獄裡的行為。（圖 3-21、3-22）最後，許毅生某天下午回家後發現警察在抄查他們家，把客廳弄得亂七八糟。晚上，許在電視上看到的新聞報導提到最近的選舉中賄選案越來越多，而這次主要的調查對象居然是許毅生的女婿蔡添才。但是，據報導，蔡一

¹¹⁷ Wu Nai-tei, *The Politics of a Regime Patronage System: Mobilization and Control within an Authoritarian Regime*, Ph.D. dissertation (University of Chicago, unpublished), 16-23.

¹¹⁸ Wu Nai-tei, *The Politics of a Regime Patronage System*, 359-363.

點不怕，在調查局被詢問時甚至開玩笑說「謝謝調查局，讓他有機會上媒體打知名度」，還有「選舉，誰不花錢？」（圖 3-23）這幾個場景除了呈現賄選的問題之外，也對照兩個年代對政治的不同看法。雖然許毅生曾經為了他的理想而喪失了他妻子和半個人生，但是實際上他的理想沒有達到什麼。而在 1990 年代，政治不再與理想有關，因此出現像蔡添才這樣的投機分子和投資分子，也表示投機分子不區分省籍。不過，對有創傷的父女兩個人而言，所有政治早就變成了一個禁忌。（圖 3-24）



圖 3-21：許毅生看到威脅的傳真。



圖 3-22：許毅生恢復創傷的行為。



圖 3-23：蔡添才向媒體致謝。



圖 3-24：警察把許家的房子搞得一塌糊塗。

在經濟取代了理想而成為政治動力的 1990 年代，《超級大國民》就牽涉到台灣的經濟發展和轉型；民主化轉型也不能與經濟自由化轉型分開討論。電影呈現台灣的經濟發展，和不同統治政權一樣是透過都市空間的變化。上一節提到不同統治者建造或改造的建築如何代表政權以及本省人的政治邊緣化，譬如中正紀念堂、省立台灣博物館等，但是除此之外，電影也揭示資本主義現在接班了國民黨消除歷史的任務；這就是《超級大國民》反抗的，因此電影也提到資本主義正在消除的歷史。許毅生經過都市時的旁白告訴我們，他曾受酷刑的地方今天是百貨公司；日治時期的陸軍倉庫，後來的警備總部軍法處，現在反而是五星級的大飯店。（圖 3-25）雖然許毅生只是路過而已，但此地方又喚起他被捕的記憶。電影

此時切換倒敘場景，許毅生從牢房看到兩個憲兵帶著陳政一，戴著手銬的陳舉起手，左手伸出二隻手指，右手伸出一隻。畫面尚未換的時候，我們就聽到槍聲。
(圖 3-26)



圖 3-25：資本主義抹除威權時期的歷史。



圖 3-26：陳政一被帶走去槍斃。

接著，銀幕上的文字解釋：

比著戒嚴法「二條一」
唯一死刑的手勢
陳樣的背影
是我此生最後記憶
槍聲之際 我心亦死
存在世間 有身無魂

這幕場景有幾個作用。首先，從敘事層次談起，此場景解釋許毅生的罪惡；因為許在酷刑之下暴露陳的所在，陳才遭遇槍殺。這是許找陳政一的墳墓最大的動機，因為想要贖罪。而忍受不住罪惡感的許似乎已死。這幕場景另外解釋戒嚴時期律法的運作。由於當時的戒嚴法，一般人民也在軍法法院被審判。不過，法院常不守審判和法律程序，甚至政府也常直接插手修正法院的判決。¹¹⁹這表示台灣戒嚴時期並沒有法治，而許多人成為統治者權力鬥爭的受害者。此情況只有在

¹¹⁹ 蘇瑞鏘，〈戰後台灣政治案件審判過程中的不法與不當〉，《台灣風物》第 61 卷第 3 期（2011），33-73；蘇瑞鏘，〈臺灣戒嚴時期政治案件不當核覆初探：以蔣介石為中心的討論〉，《臺灣文獻》第 63 卷第 4 期（2012），209-240。

1987 年解嚴後有改善，但另外還要等到 1991 年廢止動員戡亂時期臨時條款；該條款給予總統不受憲法限制的特權。該條款的廢止是白色恐怖時期的正式結束。

回到經濟發展的主題，電影又使用反差的方式喚起台灣消失的歷史。可是，與上述不同，這次不是統治者刻意消除過去政權的象徵以便確立自己的正當性，而是資本主義促使的都市空間重構：五星級飯店、百貨公司等消費文化的象徵。某程度上，這些地方取代了過去的監獄和軍法處，可視為「消費者」被資本主義逮捕。所以，不同於過去有明確國族主義意識形態的統治者，或許可以說以消費為意識形態的資本主義，就是最新的統治者。但是，和鄉土文學對抗以美日新帝國主義的形式呈現的跨國資本主義的 1970 年代不同，台灣在 1990 年代已經加入了跨國資本主義國家的行列。

台灣過去的經濟結構和後來的經濟自由化轉型也和台灣的省籍關係有關。上一章已經解釋瞿宛文所提出的「官商資本主義」——政黨透過商人的控制主導資本主義經濟的發展。¹²⁰跟政治代表一樣，政府和商人的關係也有省籍因素。陳忠正和林鶴玲正對各區族群經濟差異的研究指出，軍公教職和大型企業中外省人的比例相當高，中小企業裡本省人的比例則較高。陳、朱提供幾個詮釋：首先，對於軍公教而言，跟著國民黨遷台的外省人大部分已經從事該工作，也早就有受過國民教育，因此文化教育和意識形態上比較符合國民黨的要求，所以遷台後繼續從事這些行業。這些外省人因此也有更多資源能投資在下一代的教育上，並加上公務考試的省籍保障名額，因此能夠在教育 and 公務繼續佔相當高的比例。¹²¹至於大型企業，「政府的政策和政治環境對大型企業的興衰卻具有極大的影響力，因此，政治網絡的意義可能對大型企業的生存於發展更形重要。外省企業家在這方面則可能較具優勢。」¹²²中小型企業反而更依賴地方人際網絡，因此本省人由於語言和網絡的關係佔優勢的位置。¹²³

¹²⁰ 瞿宛文，〈國家與台灣資本主義的發展〉。

¹²¹ 陳忠正、林鶴玲，〈臺灣地區各族的經濟差異〉，張茂桂主編，《族群關係與國家認同》（台北：業強，1992），112-114。

¹²² 陳忠正、林鶴玲，〈臺灣地區各族的經濟差異〉，116。

¹²³ 陳忠正、林鶴玲，〈臺灣地區各族的經濟差異〉，116。不過，這並不意味著本省人是完全一致的族群，因為閩南人和客家人還是有經濟條件上的差別，所以從物質條件來看，外省人最優勢，再本省客家人，最後是本省閩南人（104-105）。當然，此研究忽視原住民族。

但是，雖然本省人在地方企業佔優勢的位置，這不意味著他們不支持由外省人主導的政府。陳明通和朱雲漢用「依持主義」制度解釋，國民政府向以本省人為主的地方派系，賦予各種行業的縣市級壟斷權力，造成一種區域性聯合獨占經濟，而地方派系給政府政治支持，國民黨藉此合法化其統治權。¹²⁴解構政府與商業的關係因此成為反對運動的重要動機。故，經濟自由主義者要求民營化，但瞿宛文認為，「民營化」落實過程中有所落差和失效，因為「從『民營化』論述的興衰可看出，當初贊成『民營化』的自由派學者，原先問題主要是在控制者為舊『黨國』。當具有高度政治正當性的新政府掌控公營事業時，『黨國禁臠』就不是問題，亦即問題出在舊『黨國』之缺乏正當性。」¹²⁵瞿宛文指出，因為自由派學者「以政治考量替代經濟政策的考量」，所以忽略台灣的經濟早就是「官商資本主義經濟」，因此90年代的「民營化」實際上的後果是「私有化」，但並沒有解決「官商資本主義經濟」的問題；也因此，侷限在政治考量的自由派未考慮「後威權」的經濟政策，因為「當社會的『進步/批評』聲音只包含所謂的政治正當性，則當有政治正當性的新政府上台之後，當正當性的到『實現』，原先的批評者舊失去了批評的語言。」¹²⁶換而言之，當時要求經濟改革，是有政治目標的，但是達到了政治目標後，經濟改革也失去了重要性。可以說，在《超級大國民》中，許毅生的女婿蔡添才就代表政治和經濟轉型的侷限。

雖然經濟轉型有這些侷限，但其促使台灣的「後工業化」。¹²⁷可是，台灣的經濟這時候不只牽涉到國內層面，它也經過國際層面的發展，不過其發展的方針也受到民族主義考量的影響。陳光興指出，統一派主張把經濟往中國發展，台獨

¹²⁴ 陳明通、朱雲漢，〈區域性聯合獨占經濟、地方派系與省議員選舉：一項省議員候選人背景資料的分析〉，《國家科學委員會研究彙刊：人文及社會科學》，第一期第二卷（1992），77-97。吳乃德認為，依持主義制度的這種直的關係性——國家菁英（政府）-地方菁英（陳、朱所指出的具有區域性聯合獨占經濟的地方派系）-非菁英（一般民眾）——阻擋了橫的關係性發展，再加上依持主義體制對個體的針對性，所以這可能是延緩發展以階級為主的集體運動的結構性原因。參見：Wu Nai-tei, *The Politics of a Regime Patronage System*.

¹²⁵ 瞿宛文，〈後威權下再論「民營化」〉，33。

¹²⁶ 瞿宛文，〈後威權下再論「民營化」〉，33-36。或許可以猜想，今天轉型正義在處理的不當黨產以及不當民營化的公司和機關，某程度上是因為1990年代的「民營化」不是真正的民營化，而是「私有化」，但因為政治考量重要於經濟考量，所以落實「民營化」有所落差。因此，當時的政治考量造成了經濟問題，而此經濟問題今天又造成了政治問題。論文企圖談轉型正義時再進一步探索這個問題。

¹²⁷ 林宗弘，〈台灣的後工業化〉。

派則提出一項「南進政策」，將台灣的經濟往東南亞發展，藉此減輕對中國的經濟依靠。陳把這項南進論述是為一種「次帝國想像」，表示台灣沒有徹底地去殖民化，因為「去殖民的全面性反思根本沒有運轉，才會承續帝國主義的文化想像。」¹²⁸所謂的「次帝國想像」是「次」的，因為它修編日治時期的南進政策，將台灣當作向東南亞發展日本帝國的基地。¹²⁹《超級大國民》適當地提醒觀眾過去日本帝國主義的南進政策，就是許毅生和游民順見面時的倒敘鏡頭。所以，與其說台灣因擺脫美日的新帝國主義與新殖民主義而進入後殖民時期，不如說台灣的資本主義經濟已經與其他新帝國主義國家接軌，邁入詹明信所講的晚期資本主義或者跨國資本主義階段。

在這樣的一個社會、政治、經濟等背景之下，萬仁導演的《超級大國民》是一個重要的干預。此干預有兩個特徵。首先，對 1990 年代的族群關係而言，許毅生和外省人翁少校的重逢顛覆本省人和外省人關係兩極化的族群論述；1990 年代的省籍政治，似乎造成了一種本省人等同於受難者、外省人等同於加害者的簡化論述，但事實上並非如此。這位退伍的外省人士兵告訴許，當時不只是本省人被逮捕，許多外省人也成為白色恐怖時期的受難者。陳儒修解釋，萬仁曾經在訪談中表示：「原先的構想是要描述政治受難者如何尋求報復，找當年陷害他們的人算帳（中略）。等到開始收集資料，他發現『贖罪』才是更重要的主題，尤其是政治受難者對他親人的贖罪（與懺悔）。」¹³⁰《超級大國民》因為聚焦在贖罪而非在報復，因此能夠避開本省人和外省人身分的政治化，藉此顛覆本省人等於受害者、外省人等於加害者的過度簡化的二元對立。當曾經逮捕許毅生的翁少校以小販的身分重新出現之時，電影把威權時期政治壓迫的責任歸屬給強加於台灣上並帶著外省人的政治體制——國民黨的中華民國。所以，與其說省籍是 1990 年代為了政治動員而發明的概念，不如說是國民黨為了鞏固並保持統治者自身的權力而動用的。

¹²⁸ 取自於趙稀方，〈台灣：新殖民與後殖民〉，68-69。

¹²⁹ Chen Kuan-hsing, *Asia as Method: Toward Deimperialization* (Durham, NC: Duke University Press, 2010), 48-52. 不過，陳光興忽視，往中國發展經濟關係不是只有統一派，因為在 2000 到 2008 年民進黨執政時間台灣和中國的經貿關係比 1990 年代更迅速增加；詳見第四章。此外，台灣的帝國主義想像，不只是日本帝國主義形成的，反而應該是台灣經歷過的三種帝國主義——中國、日本、美國——共同形成的；不過差別是台灣比較不干涉當地政治，也沒有文化勢力。

¹³⁰ 陳儒修，〈歷史與記憶〉，55-56。

不過，《超級大國民》不只顛覆受害者單一化的族群論述，也顛覆單一化的性別論述。陳香君（Chen Hsiang-chun）在她有關二二八紀念活動和論述的研究中指出，這種論述是性別化的，造成一種收編女性的父權國家神話。¹³¹《超級大國民》抵制這種性別化，是經由許毅生和他女兒許秀琴的關係。萬仁（據陳儒修的說明）之所以著眼在政治受難者的贖罪，是因為：

一般報導總描繪政治受難者家屬是如何的諒解與支持，實際的情況是，他們會因為家中出了一個壞份子而無法升學、就業、或者出國。有些人因此會對這個「搞政治的」家屬成員感到不滿，甚至反目成仇，這都是很自然而且很有可能的反應。¹³²

許毅生被逮捕後，向妻子王淑慧提離婚，但妻子一直堅持不接受，而最後吞藥自盡。這造成女兒許秀琴被教職員、親戚、朋友等迴避，也常被官員和警員邀請喝茶。（圖 3-27 至 3-30）



圖 3-27：許毅生提離婚書。



圖 3-28：王淑慧準備離開人世。



圖 3-29：王淑慧吞藥。



圖 3-30：許秀琴在學校被觀察。

¹³¹ Chen Hsiang-chun, "Beyond Commemoration: the 2-28 Incident, the Aesthetics of Trauma and Sexual Difference", Ph.D. dissertation (University of Leeds, 2005).

¹³² 陳儒修，〈歷史與記憶〉，56。

許毅生回到社會之後，他和女兒的關係還是非常疏遠。因為許除了找陳政一的墳墓之外，沒有餘地想別的事情，因此導致許秀琴批評他的理想都是虛偽的：

你和從前一樣，只顧你自己，從來都沒有關心我和媽媽。我想不通，如果你只為自己的理想，那時候你為什麼要和媽結婚？（中略）你出獄之後，我很想和你住在一起，但是你堅持自己要去養老院。現在又自己出來，說什麼要補償朋友，你要補償什麼？媽媽在世的時候，你不好好對待她；死了之後，才把她的骨灰抱在身邊，這樣有什麼用？我想不通。當初，你如果為了自己的理想，為什麼要把我生下來？

許秀琴獨白的時候，我們看到一系列的倒敘場面，和許毅生的倒敘揭示公共生活（政治、國家的敘事），女兒的倒敘反而描繪私人生活。但是，許秀琴的經驗和向許毅生的指責，很明顯展示女性如何受難。而在女兒的倒敘裡，我們從來沒聽到許毅生的妻子王淑慧說話，就顯示這種沒有（或者不被賦予）聲音的受難者。可是，在許父女對話的場景中，我們反而聽不到男性的聲音，電影因此顛覆唯有男性發聲的受難者論述。就在這幕場景之後，許毅生在六張犁的公墓終於找到陳政一的墓碑，而留著眼淚向許毅生表達他這幾年累積在心裡的罪惡和冤枉的感想。這也是他終於能和女兒和好的開始：許回家後，疲憊地倒下去，女兒秀琴將他放在床上。她這時候看到父親的日記，而臉上露出一種開始初步地了解父親的表情。電影的最後的鏡頭，則是許毅生夢見他被捕時年輕的太太和女兒，表示從此父女可以開始諒解彼此。（圖 3-31、3-32）

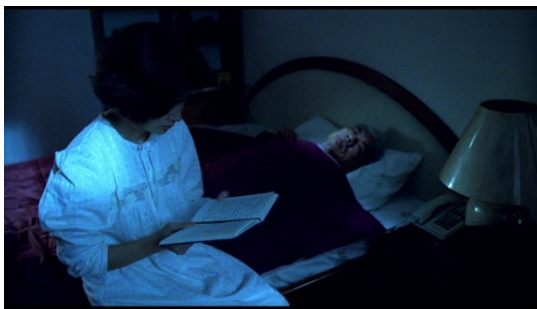


圖 3-31：許秀琴看許毅生的日記。



圖 3-32：許毅生夢見太太和女兒。

第四節 光明時代中的救贖——萬仁超越族群對立的位置



在 1990 年代，本省人菁英以省籍為基礎的政治動員，試圖以省籍為界線翻轉權力關係，因此造成了族群關係的問題。同樣，由於族群政治動機，經濟轉型過程中也出現類似的問題，因此再製了各種不平等。這樣的鬥爭中，究竟誰是弱勢族群？王甫昌點出，當族群成為重要的政治考量的時候，兩種互相不協調的弱勢族群論述浮現了，第一種認為本省人在政治和文化層面是弱勢族群，第二種則認為外省人在政治和經濟層面是弱勢族群。¹³³不過，某程度上，兩者都有其合理的地方：由於政府以中國文化為正統，台灣自有的文化被壓迫，而且由於以外省人為主的國民黨佔有中央政府，排斥本省人在政權之外，所以本省人的確是文化和政治上的弱勢族群；同時，本省人由於原有的地方派系和人際網絡，而佔有地方經濟和政治資源，使得外省人成為弱勢族群。不過，威權時期沒有人感受到省籍問題並不意味著沒有省籍問題存在，因為史實上一直都有這個差別：國民黨自從 1945 年接收台灣以自相矛盾的方式統治台灣，一方面壓抑本省人與外省人獨特的歷史經驗，但另一方面同時利用這些區別排擠本省人，而本省人如此成為國民黨中以及國民黨和共產黨之間權力鬥爭的受害者。這造成台灣的省籍關係。陳忠正和林鶴玲指出，「我們相信，在臺灣，省籍族群間經濟差異的成因已經由政治性的制度因素，逐漸轉換成社會性的制度問題。」¹³⁴故，1990 年代的族群衝突不是無中生有，而是一直潛在的對立被反對菁英動員了。在這些解嚴後政治和經濟轉型要求的同時，有不少台灣人要求政府面對過去、為其過去威權統治承擔責任，因此形成台灣的二二八事件平反運動，要求責任歸屬以及公布真相。¹³⁵雖然可以把二二八事件視為本省人和外省人的族群衝突，¹³⁶但 1949 年後的族群關係變得更複雜，一方面國民政府以省籍隔閡確保其統治權，但同時統治者的恐怖威權也針對其同一群體的外省人。也因此，外省人在二二八事件平反運動也扮演了重要的角色，例如在 1989 年 4 月 7 日為台灣言論自由而自焚的第二代外省人鄭南榕。¹³⁷

¹³³ 王甫昌，〈族群政治議題在台灣民主化轉型中的角色〉，119-120。

¹³⁴ 陳忠正、林鶴玲，〈臺灣地區各族的經濟差異〉，153。

¹³⁵ 二二八事件紀念基金會，〈二二八平反運動紀要〉，2018 年 3 月 7 日瀏覽。

http://www.228.org.tw/288_redress.html

¹³⁶ 李筱峰，〈二二八事件與族群問題〉。

¹³⁷ 鄭南榕基金會，〈南榕人生〉，2018 年 3 月 7 日瀏覽。

http://www.nylon.org.tw/main/index.php?option=com_content&view=article&id=8&Itemid=6

但是，由於 1990 年代的省籍政治，形成一個過度簡化本省人等於受難者、外省人等於加害者的二元對立。這種誤會直到今日仍存在，因此蔡英文總統在「2016 世界人權日」的致詞中還特別反駁這種誤會，提到白色恐怖外省人受難者的事實：「轉型正義不是針對任何個人、不是針對任何政黨，更不是針對任何族群的政治鬥爭，也不是政治追殺。事實上，政治受難的經驗，是跨越族群的，而且有相當高比例的受難者是來自外省族群。」¹³⁸

在這種脈絡之下，《超級大國民》早在 1995 年就是個重要的干預。我們假如回到台灣 1990 年代的後現代和後殖民論述，就可以指出《超級大過敏》是否符合這兩種觀念。首先，從電影研究的後殖民觀念來看，陳儒修認為後殖民電影是一種第三世界電影，¹³⁹而第三世界電影的一個特徵是提出政治平反，¹⁴⁰按照這種看法《超級大國民》十分符合。至於 1990 年代的後現代電影，誠如林文淇指出，《超級大國民》呈現都市空間的異質化以及歷史的消失，¹⁴¹這章的分析指出電影呈現歷史消失的兩個原因，一是國民黨統治的壓迫，二是資本主義的壓迫。但是電影呈現後現代台北，不意味著電影是後現代電影；這樣的看法也呼應陳平浩所指出的，就是電影挖掘台灣的歷史，使得台北從一座沒有歷史的後現代都市，變成一個有歷史的後殖民都市。¹⁴²不過，這種後殖民比較接近 1990 年代文學的後殖民論述所提出的觀點，但是 1990 年代的後殖民文學觀點背後有當時省籍政治的考量；這章的分析反而解釋《超級大國民》拒絕重構單一的族群化或性別化的大敘事。不過，電影也並不像台灣政治化的後現代主義，將後現代當策略來拒絕族群的存在。

尤有甚者，根據上述的分析反而可以說《超級大國民》試圖克服省籍對立。就在這裡，萬仁的《超級大國民》提出另外一個有可能性的位置，就是一種拒絕本省人和外省人的兩極化二元對立、由共同被國民黨壓迫的外省人和本省人族群


¹³⁸ 中華民國總統府，〈總統宣示 3 年內完成第一份國家「白色恐怖真相調查報告」〉（2016 年 12 月 10 日）。<https://www.president.gov.tw/NEWS/20954>

¹³⁹ 陳儒修，〈電影研究中的後殖民論述〉。

¹⁴⁰ 陳儒修，〈歷史與記憶〉。

¹⁴¹ 林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家／國〉。

¹⁴² 陳平浩，"Projecting Taiwan's Urbanization: Class, Gender, and History in Wan Jen's Films"。



形成的台灣人的主體位置。再者，這個位置避免再製性別化的父權國家敘事。也就這樣，《超級大國民》能夠避開台灣 1990 年代後現代和後殖民論戰背後的民族化和性別化的狹義的中國民族主義和台灣民族主義，又同時承認不同族群和不同性別的白色恐怖經驗，展現一種既多元，又特定的台灣，而這些多元的台灣人群體的共同點就是都受過國民黨的壓迫。因此，我們或許可以說這部電影避開台灣 1990 年代後現代主義與後殖民主義論述的侷限。

不過，雖然《超級大國民》建構一種超越 1990 年代族群對立的敘事，但這章的分析也指出，台灣經歷了日本帝國主義和中國帝國主義，還有《牯嶺街少年殺人事件》裡彰顯的美國帝國主義之後，在 1990 年代逐漸和國際的經濟趨勢接軌，因此，若把台灣 1990 年代的後殖民和後現代討論放在較全球化的脈絡裡面討論，就可以對兩個既互相排斥，又有重疊之處的理論提出一些回應。阿里夫·德里克（Arif Dirlik）談後殖民理論的時候，指出後殖民理論家忽視自己與資本主義的關係，因為後殖民論述主張當地的敘事而反對大敘事，最主要的是歐洲中心主義的大敘事。德里克認為，雖然後殖民理論家承認他們有受到後結構主義和後現代主義影響，用這套理論重新思考第三世界問題，是他們最創意的貢獻，但是據德里克的觀察，這些後殖民理論家試圖把身為後殖民理論家的自己，放在第一世界裡面，而因為割開西方歐洲中心主義的大敘事與資本主義的大敘事，因此忽略資本主義在今天的世界裡仍是一種結構化的原則，特別是在更直接受到全球資本主義影響的第三世界。¹⁴³值得提到的是，德里克把後現代理論視為屬於第一世界的，後殖民理論當屬於第三世界的，所以台灣 1990 年代辯論是後現代或後殖民，是個有趣的現象。當然，台灣的狀況和德里克討論的不一樣：台灣的後殖民理論家以中國中心主義的大敘事取代歐洲中心主義，雖然這樣較準確的能夠看重台灣的特殊性。可是，無論是後現代或後殖民，兩者都有類似的志向，亦即把台灣放進第一世界的位置裡。同樣，兩者也有一樣的缺點：首先，無論是後殖民或後現代，兩種理論來自歐美學術圈，雖然這樣或許能夠「加入」第一世界，但忽略一種知識上的依賴或殖民性。其次，因為這兩種理論的用途主要是在族群關係上，因此忽視 1990 年代省籍論述所促使的政治和經濟轉型，決定了台灣的資本主義發展以

¹⁴³ Arif Dirlik, "The Postcolonial Aura: Third World Criticism in the Age of Global Capitalism", *Critical Inquiry* Vol. 20, No. 2 (Winter, 1994), 328-356.

及台灣與全球資本主義的接軌，造成這二十幾年來的社會問題。而 1990 年代開始的社會轉型繼續到今天，也反映在年輕一代創作者的作品上，因此我們可以從 2017 年的《返校》探討這二十幾年來的發展。



第四章 赤燭《返校》



第一節 太陽花運動後的新世代

《返校》是台灣本地獨立遊戲開發團隊赤燭（Red Candle）的第一部作品，是以白色恐怖為背景的恐怖解謎遊戲，在 2017 年 1 月 12 日上市。赤燭的製作人姚舜庭在訪談中說，原本想要做出以 1990 年代為背景的反烏托邦故事，但後來決定把 1960 年代的白色恐怖當背景，認為這樣遊戲比較有本土色彩，而且希望更能夠獲得玩家感情上的共鳴。¹⁴⁴在解釋《返校》的成功，赤燭的成員指出實況主的重要性，特別是在市場由代理與國外遊戲佔領的情況下，由於實況主的直播更多人能夠接觸這款遊戲。¹⁴⁵這也說明新媒體在今天推銷的重要性。實況代表遊戲與其他新媒體的互動性，玩家可以在專用的平台上直播自己玩的遊戲，觀眾可以在線上的聊天室和其他觀眾及實況主互動，觀眾甚至可以捐款，已造成專業實況主能夠以實況謀生。此外，《返校》用 Steam 線上遊戲商店推銷，而在這樣國際化的平台上的商品，英文版是不可或缺的，因此赤燭從一開始就堅持要有英文版，而且還特別費力確認英文版解釋國外玩家可能不知道的台灣歷史或中文特點。¹⁴⁶這個策略的確有效，因為國外的評價相當高，也特別指出玩家不需要知道歷史或地理的細節，因為當時的控制模式使用普遍性的特徵，而且遊戲以歷史與政治構成個人的惡夢。¹⁴⁷台灣的相關新聞報導也不少，有的談到遊戲的歷史因素，¹⁴⁸有的討論遊戲可能受到哪些國外的電影和數位遊戲的影響。¹⁴⁹

¹⁴⁴ Brian Hioe, "Interview: Detention (返校)", *New Bloom* (February 22, 2017).

<https://newbloommag.net/2017/02/22/interview-detention-game/>

¹⁴⁵ 歪力，〈《返校》週年談甘苦，赤燭團隊：實況主造就今日成績〉，《4GAMERS》（2018 年 1 月 13 日）。<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/34142/red-candle-games-released-detention-ex-viedo>

¹⁴⁶ 張淳育，〈《返校》堅持製作英語版 讓遊戲紅遍世界〉，《今周刊》（2017 年 12 月 21 日）。<https://www.businesstoday.com.tw/article/category/154768/post/201712210008/>

¹⁴⁷ "You don't need to know anything about the specifics of the period or the place, partly because there are universal elements to this particular form of control, but also because Detention's writing is strong enough to present necessary information clearly, even when it's not quite clear what is real and what is imagined. This, you see, is a game that is concerned with the history and politics it represents, but that uses them as the scaffolding around a personal nightmare." Smith, "Wot I Think".

¹⁴⁸ 黃梅茹，〈《返校》隱喻你有看懂？深度剖析為何連不懂「白色恐怖」的國外玩家都為它著迷〉，《報橘》（2017 年 1 月 18 日）。<https://buzzorange.com/2017/01/18/analyzing-detention/>

¹⁴⁹ 壁虎先生，〈赤燭遊戲中的大衛林區基因：我們是否只是一個尚未轉場的幻覺？（上）〉，《The News Lens 關鍵評論》（2019 年 3 月 11 日）。

在分析《返校》之前，筆者需要先討論 1990 年代以來的社會與經濟變遷，因為這兩個層面影響了《返校》的製作過程與遊戲的內容，如此也能夠解釋為何數位遊戲值得研究。台灣 1990 年代的自由化和民主化背後有一套省籍論述，但討論當時的省籍問題時，張茂桂指出與中國日益增加的經貿關係中本省人和外省人並沒有省籍問題，與中國的經貿甚至可能會影響到人民的國家認同，提高台灣人的台灣意識。然而，張也指出，「在對中國大陸經貿關係更密切時，中國對臺灣獨立不排除動武的恫嚇，使得臺灣政府及工商界均小心翼翼地處理這個問題，避免觸怒中共當局。」¹⁵⁰這暗示經濟與認同問題是有關的，也似乎預設王甫昌之後的研究，指出省籍問題轉換成族群問題之後，主要的對立是台灣和中國認同。¹⁵¹這兩個問題，台灣認同以及台灣和中國經貿關係的發展，可以說是 1990 年代以來的底線問題。首先，對於台灣的經濟而言，台灣落入新自由主義（全球化）的陷阱，由於提高國際的自由經貿，台灣國內的經濟惡化。在台灣，「全球化」主要是與中國越來越緊密的經貿關係，是所謂的「中國效應」。¹⁵²據林宗弘等人的解釋，新自由主義有三個負面的後果：一、經貿自由化造成資本外移，因此提高了台灣的失業率與貧窮人口；二、財團減稅與公債增加，導致政府無法提高社會福利；三、勞動的彈性化，後果是勞資減少以及勞動組織力弱化。¹⁵³而誠如張茂桂所說在中國經貿關係上沒有省籍問題，在 2000 年政府輪替後依然超越國、民兩黨的對立，因為「二〇〇五年台灣對中國投資占對外投資總額的百分之七十一，對中貿易依賴度超過三成，遠遠超越國民黨時代的兩岸經貿開放程度」。¹⁵⁴但是台灣跟上這個全球的新自由主義潮流，不是偶然的後果，而是與台灣人在威權時期被政府壓迫的經驗有關，造成人民不信任政府干涉市場，¹⁵⁵導致「金融、媒體、教育

<https://www.thenewslens.com/article/115178>；壁虎先生，〈赤燭遊戲中的大衛林區基因：我們是否只是一個尚未轉場的幻覺？（下）〉，《The News Lens 關鍵評論》（2019 年 3 月 11 日）。

<https://www.thenewslens.com/article/115181>

¹⁵⁰ 張茂桂，〈省籍問題與民族主義〉，《族群關係與國家認同》（台北：業強，1993），251-254。

¹⁵¹ 王甫昌，〈族群政治議題在台灣民主化轉型中的角色〉。

¹⁵² 林宗弘，〈失落的年代：臺灣民眾階級認同與意識形態的變遷〉，《人文及社會學集刊》第 25 卷第 4 期（2013 年 12 月），701。

¹⁵³ 林宗弘、洪敬舒、李健鴻、王兆慶、張烽益等，〈崩世代——財團化、貧窮化與少子女化的危機〉（台北：台灣勞工陣線協會，2011），16-26。

¹⁵⁴ 林宗弘等，〈崩世代〉，214。

¹⁵⁵ 林宗弘等，〈崩世代〉，212。

等過去由國家壟斷的領域，這近二十年來被市場力量衝破，被徹底商品化」。¹⁵⁶而這些新自由主義產生的問題，也導致人口老齡化以及少子女化問題，因此，林宗弘等對台灣的現況提出非常悲觀的判斷：



未來台灣會陷入類似的社會崩壞嗎？很不幸，我們的回答正式如此。過去二十年來，台灣社會也面臨了新自由主義的衝擊，無論藍綠各黨都成了財團的俘虜，政府配合財團減稅與企業逃避社會責任的結果，使得台灣的租稅不公、工作貧窮、貧富差距與人口老化的問題都加速惡化。¹⁵⁷

假設說 1990 年代決定台灣經濟往新自由主義陷阱的發展，這時候的省籍動員也影響了台灣人的身分認同。據政治大學選舉研究中心的統計，1992 年以來，認為自己是台灣人的口口逐漸增加，認為自己都是台灣和中國人的口口開始降低，而認為自己只是中國人幾年以來接近零。¹⁵⁸尤其是在馬英九擔任總統的 2008 到 2016 年間，台灣認同總數更迅速增加；劉柏桑（Tanguy Lepesant）在討論馬英九擔任總統之下的年輕人認同指出，馬政府試圖用中華民國曖昧的身分重新連結台灣和中國，重構大中國意識形態在台灣，但統一派無法把經濟支配權換成政治和文化上的支配權，因為公民社會的政治反抗以及中國的外來衝擊，更加鞏固了年輕台灣人已經有的台灣身分認同。¹⁵⁹

在這樣經濟惡化、台灣認同抬頭、政府反動，以及中國的關係變得越來越複雜和敏感的情況下，2014 年 3 月 18 日就發生了所謂的太陽花學運，反對《海峽兩岸服務貿易協議》以及國民黨政府的黑箱政治，就是政府不透明的協商過程。18 日當天立法院在 30 秒以內通過該協議，造成許多關注《服貿》的人民不滿，因此有不少學生衝進立法院，佔領了 24 天。¹⁶⁰羅達菲（Dafydd Fell）強調，太陽

¹⁵⁶ 林宗弘等，《崩世代》，218。

¹⁵⁷ 林宗弘等，《崩世代》，16。

¹⁵⁸ 政治大學選舉研究中心，〈臺灣民眾臺灣人/中國人認同趨勢分佈（1992 年 06 月~2018 年 12 月）〉（2019 年 1 月 28 日）。<https://esc.nccu.edu.tw/app/news.php?Sn=166>

¹⁵⁹ Tanguy Lepesant, "Taiwanese Youth Under Ma Ying-jeou", Bruce Jacobs and Peter Kang eds., *Changing Taiwanese Identities* (Oxon and New York: Routledge, 2018), 82-83.

¹⁶⁰ 這個運動之所以是學生運動，重要原因可能在於新自由主義對台灣的高等教育的影響。林宗弘在《高教崩壞》指出，「我們認為在過去約二十年間全球『新自由主義』、『學術資本主義』的崛起是整體高等教育環境共同的變化，然而台灣的高等教育危機又與整體產業、財政與人口結構

花學運並非無前例：在 2000 到 2008 年之間，社會運動出身的民進黨收編了不少運動團隊，但到了 2008 年再換到國民黨執政，運動者不再能夠加入決策過程。此外，國民黨政府加速與中國的經濟關係，令人擔心有威脅到台灣主權的後果。因此，國民黨執政的八年間，有各種社會運動，最後引發太陽花學運發生。¹⁶¹ 這個學生運動成為許多年輕台灣人的政治啟蒙；同時，它反映新世代的新動員方式，因此有一群參與者特別強調新媒體在運動中的重要性，指出：

長達 24 天的太陽花運動，有各式新媒體平台關注服貿議題、國會運作、政府訊息透明、社會運動新聞報導等等，扮演資訊傳遞、議題辯論、動員參與等功能，在短時間內發揮高度影響力。而有更多的參與者透過科技網絡連結、分享、支持、採取行動，去中心化、自主地參與，卻也共同成就了這場運動。¹⁶²

以上大概是台灣 1990 年代以來的重要變化。太陽花學運反映新自由主義在台灣所造成的負面影響，以及年輕台灣人對中國影響的質疑。在這樣的情況下，如同數位遊戲一般的新媒體，其實也受到這些趨勢的影響：可以說，《返校》就是新媒體與新台灣意識的一種結合。至於台灣的數位遊戲市場，在新媒體和社運動員上扮演重要角色的手機，其普及也反映在台灣的遊戲市場上，因為大約七成的台灣玩家玩手機遊戲（手遊）。¹⁶³ 雖然如此，台灣的遊戲市場由中國、日本和韓國的廠商佔領，台灣的遊戲產業反而不發達。據網路上的分析，這個現象有台灣遊戲市場結構性的問題，首先是台灣的本地遊戲產業以代理商為主，難以轉型為投資本地遊戲研發；也因此難以跟國外的大型企業競爭；此外，台灣的政策著重

的崩壞，以及台灣官方扭曲下的高等改革息息相關，在未來將匯合成為沖垮台灣大學學術自由、經濟創新與人力發展、社會穩定與就業安全的洪流。」在「高教崩壞」的「崩世代」中，最受到影響是學生。參見：林宗弘，〈學術資本主義崛起——新自由主義與臺灣社會結構轉型〉，戴伯芬主編《高教崩壞：市場化、官僚化、與少子女化的危機》（新北市：群學，2015）。

¹⁶¹ Dafydd Fell, "Social Movements in Taiwan After 2008: From the Strawberries to the Sunflowers and Beyond", Dafydd Fell ed., *Taiwan's Social Movements Under Ma Ying-jeou: From the Wild Strawberries to the Sunflowers* (Oxon and New York, Routledge: 2017), 2-3.

¹⁶² 洪貞玲主編，《我是公民也是媒體：太陽花與新媒體實踐》（台北：大塊文化，2015），17。

¹⁶³ 陳耀宗，〈Newzoo 2018 台灣遊戲市場報告 將成為全球第十五大遊戲市場〉，《新頭殼 newtalk》（2018 年 7 月 17 日）。<https://newtalk.tw/news/view/2018-07-17/131749>

在硬體的發展，不大支持軟體產業。¹⁶⁴不過，由於幾年來新的網路平台出現，國外的遊戲公司不再需要代理商，反而在台灣直營，¹⁶⁵這也是對本地遊戲產業的衝擊。這個狀況某程度上喚起 1980、90 年代台灣電影產業的狀況，也就是說，由國外電影佔領的本地市場，而本地的產業，不是代理商，就是缺乏深度、純粹的「娛樂」。這樣的情況也非常能夠反映新自由主義的意識形態，一方面對製作團隊來講，必須透過遊戲「微交易」（microtransactions，就是遊戲裡面賣功能或物件）湊集不穩定的營收，一方面對玩家來講，一有時間就可以滑一下手機，變成像彈性的非技術勞動一樣。在這樣的情況下，再加上台灣的特殊狀況，造成台灣玩家較容易接受國外的遊戲，因此台灣本地製作者雷亞（Rayark）的成員指出：

以業內人士的角度來看，台灣缺乏國產自製內容不單是遊戲業的問題，而是整個創意文化產業的特殊性。台灣本身就是個多元文化的地方，對於外來文化的接受度極高，文化壁壘也低，國外遊戲進來台灣市場很快就能被接受——因此在線上遊戲全球化後，文化資訊的管道暢通下，台灣成為文化產業競爭最為激烈的市場，國內的遊戲公司經不起國外的激烈競爭才紛紛轉為代理模式，在商業考量上這也是很自然的思維模式。¹⁶⁶

不過，這幾年出現的這些平台，也提供台灣數位遊戲的獨立開發團隊新的推銷平台，因此在如此由手遊與外國公司佔領數位遊戲市場的情況下，如《返校》這樣有本土色彩的電腦遊戲能夠出現並獲得國內外的高度肯定、得到相當好的銷貨成績，是值得注意的事情。這章《返校》的分析著重在兩點：首先，第二節探討受到國外恐怖遊戲影響的《返校》如何呈現恐怖，並指出歷史與恐怖可以區分討論；其次，第三節以數位遊戲處理歷史議題，有沒有特別的效果？

¹⁶⁴ Lynn，〈本土遊戲產業困境的問題是太多代理商？台灣真的沒有自製遊戲嗎？台灣遊戲產業脈絡剖析（一）〉，《寫點科普，請給指教》（2018年7月26日）。

<https://kopu.chat/2018/07/26/game-industry/>

¹⁶⁵ Lynn，〈代理困境、大者恆大、團隊轉型、政府支援…台灣遊戲產業脈絡深度剖析，訪談雷亞遊戲共同創辦人——游名揚（三）〉，《寫點科普，請給指教》（2018年7月30日）。

<https://kopu.chat/2018/07/30/game-industry-interview/>

¹⁶⁶ Lynn，〈本土遊戲產業困境的問題是太多代理商？〉。

第二節 白色歷史與恐怖遊戲



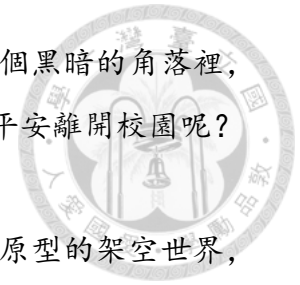
在分析《返校》之前，筆者需要先解釋一下遊戲的操作模式。《返校》是個2D的解謎遊戲，玩家使用滑鼠控制角色的動作：玩家想要讓角色和某個人物或物件互動，就要用滑鼠點擊該人物或物件，但是角色只能往左和右移動。遊戲的宗旨，就是透過解決一系列的謎題了解故事的全貌。謎題的基本形式是，玩家需要到學校找到一些物件，再在其他物件上使用，例如遇到鎖上的門時，需要先找到鑰匙。《返校》的敘事都是透過文字呈現的，有類似漫畫的話框，大部分時間玩家點擊滑鼠的左鍵文字才會變動，但有幾幕場景文字會自動，或許是為了控制步調或者讓配樂跟上，但因為遊戲沒有顯示哪些地方可以操控，哪些不可以操控，所以容易導致玩家不注意而錯過敘事的重要內容。《返校》分成五章（序章和第一到四章），遊戲大體來講是相當線性的（玩家可以錯過一些消息，但這只造成玩家理解敘事全貌的障礙），不過遊戲有兩個結局，在最後的第四章，玩家需要做的幾個選擇，會決定遊戲將有哪一個結局。玩家破關遊戲之後，可以自由選擇要從哪一章開始，這對分析遊戲的內容有有限的幫助：和細讀文字文學或者電影（光碟或電子檔案）不同，「讀者」不能自由跳到某頁或者某時間點；《返校》雖然可以選擇章節，但是玩家還是要經由操控角色玩到要分析的細節。所以，數位遊戲研究——尤其是內文分析的，某程度上作為研究者的玩家和遊戲裡的角色混為一體，而角色探險遊戲裡的世界，就成為研究者分析文本的鏡像；這章的第三節將會進一步探索《返校》玩家和遊戲的關係。¹⁶⁷

《返校》具本土色彩的設計概念，可以從官方的 Steam 網頁的遊戲介看出：

翠華中學，在這個偏遠山區的高中校園裡，一對偶然相遇的少男少女，在充滿詭譎氣氛的校園內受困後，試著探索、逃脫的過程。他們無法理解，

¹⁶⁷ 為了方便分析遊戲內容，以免花費時間一再重玩遊戲，筆者大約做了一千張截圖。因為遊戲畫面相當暗，所以這裡有些圖片有調整亮度。筆者另外猜測，由於《返校》是解謎遊戲，以及研究者/玩家/角色混為一體，造成遊戲的分析在分析白色恐怖再現的同時，也成為對於敘事本身的一種解謎。結果，誠如玩家逐漸發現翠華中學發生了什麼事，這章《返校》的分析，反映研究者逐漸發現《返校》的白色恐怖如何再現的過程。

為什麼過去熟悉的教室和走廊會如此讓人恐懼，似乎每個黑暗的角落裡，都隱藏著讓人難以想像的過去與惡意。最後兩人是否能平安離開校園呢？



《返校》背景設定是以民國五零、六零的戒嚴年代作為原型的架空世界，藉由遊戲來呈現台灣特有的文化與情境，使用恐怖遊戲中少有的道教文化，東南亞的神怪傳說，讓玩家體驗到不同於其他恐怖遊戲的特殊風格與元素。¹⁶⁸

這段宣傳文字就指出《返校》的主要特色：以具台灣和東亞特色的文化和情境為因素的恐怖遊戲，描述戒嚴時期的故事。《返校》敘述的是一所中學裡發生的讀書會案件。一位女學生，方芮欣，由於家裡父母親的關係惡化了，父親後來被逮捕，導致方芮欣精神狀況異常，所以她找張明暉老師獲得心理療癒，但是兩者漸漸互相愛上彼此。不過，張老師和另一位老師殷翠涵有曖昧的關係，因此殷老師勸張老師結束和方芮欣的交往。這造成方芮欣失去她的依靠，所以決定投身「愛國者」的路線。她透過學弟魏仲廷拿到學校違法舉辦的讀書會的書單。該讀書會是殷翠涵老師舉辦的，讀書會讀的禁書是張明暉透過在國外留學建立的關係進口的，而魏仲廷是讀書會的成員之一。方芮欣拿到書單之後，把書單給白國峰教官，完成她成為愛國者的過程。白教官取得書單，導致張明暉老師和魏仲廷同學被逮捕，殷翠涵老師逃亡到國外；張老師被判處死刑，魏同學被判處十五年有期徒刑。不過，由於此事，方芮欣開始被同學看成「抓耙子」而遭受排擠，造成方芮欣無法面對罪業，因此最後上吊自盡。某程度上，《返校》的敘事結合《牯嶺街少年殺人事件》和《超級大國民》的細節，例如學校的情境、師生關係、辦讀書會的政治犯案件等等。當然，玩家一開始的時候並不知道故事的全貌，所以遊戲的宗旨就是發現這所學校裡發生了什麼事情。不過，因為這是數位遊戲，有玩家直接操控角色的動作，但同時因缺乏資訊而不知道發生了什麼事，甚至玩家有時候無法操控角色做什麼，因此《返校》由於數位遊戲這個媒體的特殊性，涉及白色恐怖時期的壓迫之下，人們的能動性的問題。

¹⁶⁸ "Detention", *Steam*. Accessed June 18, 2019. <https://store.steampowered.com/app/555220/Detention/>

遊戲的序章一開始展示一段玩家不能操控的場景，是魏仲廷正在上歷史課。殷翠涵老師講述蔣介石進行的北伐，但魏不認真聽而慢慢睡著覺了，此時畫面和聲音變得模糊，接著突然聽到尖銳的腳步聲，是白國峰教官經過教室。白教官叫殷老師過來而問「殷老師。你看過這張書單嗎？」雖然玩家這時候還不知道教官是指什麼書單，但遊戲用黑色背景，白色的字強調這句話，暗示書單的重要性；也可能表示閉著眼睛半夢半醒的魏仲廷，看不到但聽得到白教官。（圖 4-01）接著，魏仲廷入夢，因此玩家看不到殷老師回答，而當魏睡醒，天已黑，教師沒人了。《返校》此時要正式開始，玩家從此能操控魏仲廷。遊戲開頭的這幕場景描繪出遊戲的白色恐怖歷史背景，首先是上課的內容牽涉到以中國為中心的官方意識形態，就是著重在中國史的歷史教育。之後再次喚起這種教育：在玩家操控方芮欣的第一張，我們進去高工友的儲藏室，牆壁上掛著中華民國的地圖。玩家點擊地圖時，方芮欣說「全國地圖，為了考地理背得昏天暗地. . . 有時連自己住的城鎮有什麼都搞不清楚。看其他的地方就更沒實在感了。」（圖 4-02）



圖 4-01：白國峰教官找殷翠涵老師。



圖 4-02：方芮欣看到牆壁上的中國地圖。

這種中國意識形態是白色恐怖時期教育的特質，而且它得以揭示白色恐怖時期國民黨滲透教育，呈現台灣教育的黨化。龔宜君解釋，遷台之初：

國民政府在面對與中共對峙，又在本土社會疏離的挑戰下，為了塑造有利於其統治台灣的正當性，乃將中國認同意識、法統神話、領袖崇拜與同方共濟等信心灌輸到學校教育，讓學生們在政治社會化的過程中逐漸習得有利於國民黨政府統治台灣的意識形態。¹⁶⁹

¹⁶⁹ 龔宜君，〈黨國體制下的台灣校園〉，《外來政權與本土社會：改造後國民黨政權社會基礎的形成（1950-1969）》（台北：稻鄉，1998），117。

為此，國民黨在學校裡建立各種由黨領的組織，例如知識青年黨部、中國青年救國團等，國民黨如此「藉由校園中黨部對教職員工的監控活動，知青黨部可以找出潛在的反抗者，再透過職務上的權力對可能的反抗者進行說服、約談、解聘、記過，以維持校園的安定。」¹⁷⁰在《返校》裡面，白國峰教官就代表這種黨國教育的監控。在遊戲的序章，玩家／魏仲廷能夠找到一張公報，裡面寫著「檢舉匪諜人人有責／發現可疑立即報告」。魏仲廷的筆記解釋，「學校教官室發出的檢舉公報。因為我們還在戰爭狀態，教官總說要小心地方在國內的滲透。政府提供各種獎勵，鼓勵學生檢舉匪諜。」（圖 4-03）在序章的結尾，魏仲廷和方芮欣談到白教官時，方提到「聽說他以前打仗殺人不眨眼的喔。」（圖 4-04）而後來在第一章，假如玩家點擊校長辦公室裡的書架，方芮欣說「書架上都是歷史、戰爭和領導統御的書籍．．．印象中校長也是退伍軍人的樣子。」這些退伍的軍人被派到學校，一方面確保退伍的軍人效忠於國民黨，一方面監控學校，這就是國民黨鞏固其政權的企圖性策略。而在這樣的監控下，學校裡的讀書會的確成為不少見的政治案件。

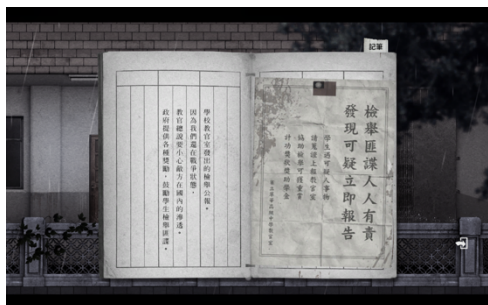


圖 4-03：學校裡的公報。



圖 4-04：魏仲廷和方芮欣談白國峰教官。

楊翠討論白色恐怖時期女性受難者的時候，討論一位新竹女中學生傅如芝因參加讀書會而被判決有期徒刑，後來因為在監獄又遇到政治案件而被判處死刑。¹⁷¹楊指出由於讀書會常是在學校舉辦的，教生受難者比例較高，雖然未必是嚴密的組織。¹⁷²而至於讀書會的內容，楊指出：

¹⁷⁰ 龔宜君，〈黨國體制下的台灣校園〉，126。

¹⁷¹ 楊翠，〈女性與白色恐怖政治事件〉，蔡清彥、陳志龍、邱榮舉、倪子修等，《台灣人權與政治事件學術研討會》（台北：財團法人戒嚴時期不當叛亂暨匪諜審判案件補償基金會，2006），414-418。

¹⁷² 楊翠，〈女性與白色恐怖政治事件〉，418-419。

「讀書會」所讀之書，從各個案件來看，其實也是不一而足，未必都是社會主義、政治性或思想性書籍。許多「讀書會」，更只有「讀書」而無「會」；但買書、閱看、看書，傳閱書籍，與人討論書中理念與理論等事實，卻經常成為獲罪的「證據」。¹⁷³

就楊翠而言，這解釋「教書認真、學習認真者，更易招惹當局注目，見證了國府初期愚民統治的特質」。¹⁷⁴可以說，《返校》裡舉辦讀書會的學生和老師，也是這種人。當我們在最後一章看到一幕讀書會的倒敘場景，殷翠涵老師說，「...有些內容，會衝突到習以為常的想法。但也就是這般思辨，讓我們的思想更完善。」這段話雖然沒有具體涉及到讀書的內容，但是這樣就有兩方面的揭示：一方面，參加讀書會的學生並不知道他們讀的東西讓統治者那麼地害怕，也沒有料到自己處於何種危險之處；二方面，無論讀什麼書，假設因而能夠遭遇死刑，也表示統治者多麼缺乏自信。當魏仲廷提到張老師說進口禁書可能會越來越難，殷老師說可能需要停止舉辦讀書會，讓魏仲廷問，「老師，為什麼事情會這樣？」但是殷老師也沒有明確的答案：「在時勢前，老師也無可奈何。」這幕表現當時控制思想自由是一件不可思議的事。（圖 4-05、4-06）

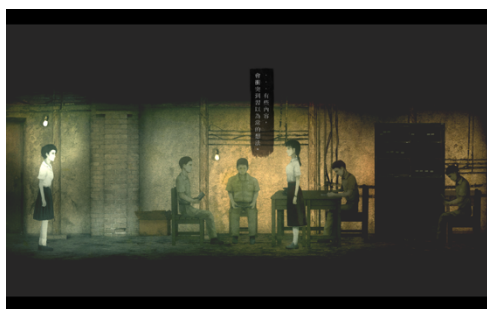


圖 4-05：方芮欣倒敘裡看到讀書會。

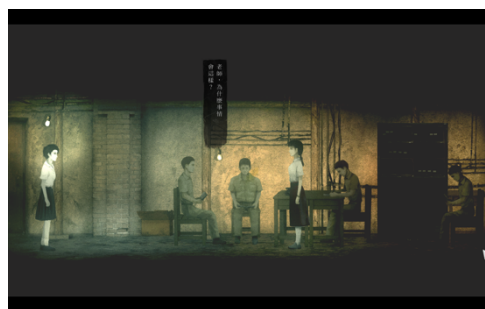


圖 4-06：魏仲廷問殷翠涵老師。

以上指出，《返校》的白色恐怖背景，是有歷史根基的：政黨滲透教育，普及國民黨的官方中國意識形態並控制異議者，遊戲經由翠華中學的讀書會叛亂案呈現台灣的白色恐怖，是有說服力的敘事。但是，作為恐怖遊戲的《返校》，它

¹⁷³ 楊翠，〈女性與白色恐怖政治事件〉，419。此外，楊翠指出戰後許多讀書會是「國語補習班」，參與者透過閱讀與討論書想要一方學習國語，一方面表達對「回歸祖國」的欣喜。

¹⁷⁴ 楊翠，〈女性與白色恐怖政治事件〉，420。

的恐怖是如何呈現出來的？它的恐怖因素來自於白色恐怖，還是有其他來源？也就是說，《返校》的恐怖因素，和白色恐怖有何等關係？玩家／角色第一次發現學校裡的氣氛變得怪怪的，是在序章中魏仲廷在沒有人的教室睡醒，黑板上寫著颱風警報，但是據魏仲廷看到時疑惑地自問「這季節哪來的颱風？見鬼了．．．」。（圖 4-07）接著，魏仲廷在禮堂的台上的一張椅子上看到方芮欣，她也不記得怎麼會在那裡出現。兩者試著離開學校時，發現橋樑斷掉了，溪流變成血紅色的。此時，魏仲廷還用理智的方式解釋，「山上有幾間工廠。一定是他們趁颱風來了在偷放廢水」，讓方芮欣認為魏仲廷是個可靠的人。（圖 4-08）兩者回到了教室，正式自我介紹，然後魏再出去找過夜的設備。玩家一帶魏仲廷出教室，畫面就突然歪曲了而慢慢變黑，黑色上面出現白色的字，似乎公布恐怖要開始了：

他的腳步輕聲迴盪，勾起心中一絲懸念。

時間戛然而止，世界分崩離析。

轉眼間，虛無已將我吞噬。



圖 4-07：魏仲廷在沒人的教室睡醒。



圖 4-08：橋樑斷掉了，溪流血紅色。

序章在此結束，這章主要的作用是讓玩家知道學校的外貌和情況「正常」的樣子大概如何，加上魏仲廷「理智」的推測，使得事情看起來正常，又好像有一些不對的。《返校》藉此造成玩家的不知該預料什麼的不安感，而且知道了學校正常的面貌，也能夠讓之後的怪異事物更明顯突出。不過，這個「不知該預料什麼」的情緒，不久就變成「發生了什麼」的焦慮感：第一章的開頭，閃現一些恐怖的景象：被綑綁的人、屍體、方芮欣扭曲的臉等等。（圖 4-09、4-10）接著，玩家從此操控的方芮欣又在禮堂睡醒，後面吊掛著魏仲廷的屍體，方芮欣完全不

知道發生了什麼，而只自問「... 這是惡夢吧？」（圖 4-11）從這時候，學校裡面出現各種魍魎，似乎回答方芮欣這個問題。《返校》經由玩家可以採取的字條解釋「夜晚出入請小心，遇見魍魎莫害怕。屏住呼吸，慢慢行。」（圖 4-12）遇到魍魎的時候，玩家點擊滑鼠的右鍵就可以屏住呼吸，接著慢慢經過魍魎。（圖 4-13）不過，一旦玩家被發現或者屏不住呼吸，音樂一下子變得非常急迫，魍魎追起角色，的確有恐怖的效果。之後，遇到徘徊的鬼，玩家要把「腳尾飯」放在鬼前面地上，魍魎會跪下吃腳尾飯，玩家這樣能安全地經過。¹⁷⁵這些取自於民間信仰的鬼是《返校》重要的恐怖因素。除了魍魎之外，遊戲也利用恐怖電影和遊戲典型的方式嚇到玩家，就是所謂的「突發驚嚇」（jump scare）：在幾個場景，《返校》以畫面與聲音的突發出現或轉變，試著讓玩家「嚇一跳」。例如，當方芮欣在洗手間看著鏡子自問魏仲廷發生了什麼，畫面出現幾個文字「忘記了還是害怕想起來？」接著鏡子裡方芮欣的頭突然扭動，一個尖銳的聲音響起了，最後鏡子破裂了（圖 4-14）；又如當方芮欣回答在校長辦公室響起的電話時，她「聽到」一個聲音說「... 方同學我在輔導室等你」；而當玩家解決了一系列的謎題後終於到了學校第三樓的輔導室，卻發現門鎖住，突然出現一個巨大的鬼，開始追方芮欣，而玩家成功地逃難的話，第一章就結束了。《返校》的第二章，也以同樣的手段驚嚇玩家。然而，到了第三章，魍魎和突入驚嚇這兩種恐怖手法不再出現。可以說，這兩種典型手法在序章以及第一、二章主要的作用是產生一種一般鬼故事式的恐怖氣氛；魍魎的形式另外彰顯遊戲的本土性。不過，雖然這些魍魎都有一定的本土色彩，但是與《返校》的敘事沒有特別的關係。

¹⁷⁵ 至於「腳尾飯」，在 2005 年王育誠腳尾飯事件，有一些讀者向《自由時報》投書解釋腳尾飯不是一般葬禮的捧飯，而「指的是亡者斷氣後，就一直擺放在往生者腳尾，上面倒插一雙筷子，再擺放一顆鹹鴨蛋的一大碗發霉白飯，用意是使亡魂吃了以後有力氣赴陰府」。參見：廖淑鳳，〈捧飯不是腳尾飯〉，《自由時報》（2005 年 06 月 10 日）。

<https://talk.ltn.com.tw/article/paper/21477> 有趣的是，據「4980Q055 的學習歷程檔案」的維基百科介紹腳尾飯，「拜腳尾飯之典故，源自明季。一個犯人的妻子帶著飯一碗、雞蛋一枚及筷子一雙前去探望。到刑場的時候，她的丈夫已遭處決。因為沒有準備香爐，所以以飯碗為爐，以筷子為香，於腳尾祭拜，告慰亡夫。後世遂有拜尾飯之俗。」所以這些鬼和腳尾飯和「犯罪」有關，而且牠們之所以留在人世，能夠代表方芮欣無法面對她的「罪業」（請見本章的第三節）。參見：〈腳尾飯文化介紹〉，《4980Q055 的學習歷程檔案》，2019 年 6 月 11 日瀏覽。

<http://eportfolio.lib.ksu.edu.tw/~4980Q055/wiki/index.php/%E8%85%B3%E5%B0%BE%E9%A3%AF%E6%96%87%E5%8C%96%E4%BB%8B%E7%B4%B9>



圖 4-09：第一章開頭的恐怖畫面。



圖 4-10：第一章開頭的恐怖畫面。



圖 4-11：方芮欣在禮堂睡醒。



圖 4-12：遇到魍魎該做什麼。



圖 4-13：遇到魍魎。



圖 4-14：鏡子突然破裂了。

儘管如此，玩家 / 方芮欣在第二章慢慢開始了解學校裡出了什麼事的時候，白色恐怖的恐怖面貌逐漸抬起頭。玩家解決了一套謎題之後，在電話上聽到聲音說「方同學，國家感謝你的協助。」玩家接著會找到一個警察造型的戲偶，這個要和另外一個頭套著布袋的戲偶擺在外面的戲台，戲台中間懸掛著像第一章魏仲廷的屍體的戲偶。擺好了戲偶，警察手裡的手槍射出子彈，殺死頭套著布袋的戲偶，讓方芮欣問「為什麼要給我看這種殺人戲嗎？」（圖 4-15）而破壞中間懸掛著戲偶的頭，露出了一把鑰匙。當玩家進入現在可以打開的門，遊戲呈現一幕倒敘的場景，是方芮欣感謝魏仲廷幫忙給她讀書會的書單。兩者談書單的敏感度，而最後魏仲廷稱讚方芮欣她是和殷翠涵老師一樣有才華的女性，但方芮欣堅持否認：「... 一樣嘛?... 我怎敢和她比? 人家可是老校長千金... 書香世家吧。」（圖 4-16）最後，方芮欣問殷老師和張老師的關係，但倒敘在此結束。

這是遊戲第一次出現張明暉老師的名字，而是暗示他和殷老師的關係。接著，玩家再操控角色，而在方芮欣和魏仲廷剛坐的桌子找到「讀書會書單」，然而，詭異的是，這張書單的圖片是一把手槍的，物件的說明是：「只要使用得當，就是白紙黑字也有殺傷力，這將用來消滅我的敵人。」（圖 4-17）在下一間教室，方芮欣遇到被綁在椅子上的殷老師，背後有鏡子，但是鏡子裡的殷老師頭上套著布袋。這時候，殷老師指責方芮欣，其中還說出在第一章電話上聽到的一句話：

老師對於頑皮的學生總是特別掛心呢。．．．

記得自己做了什麼嗎？

忘記了．．．還是害怕想起來？

一張白紙黑字而已，不是嗎？

結果我死了，他也死了，許多同學都死了．．．

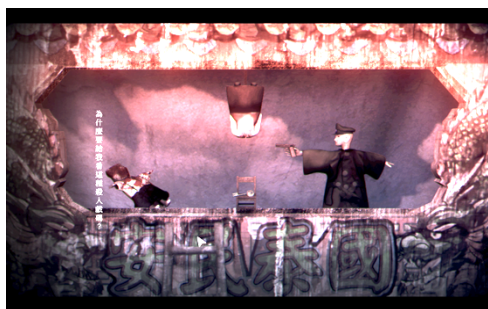


圖 4-15：殺人事件的戲劇。



圖 4-16：魏仲廷把書單給方芮欣的倒敘場景。

但是，方芮欣受不了而開始攻擊殷老師：「還敢講．．．這一切都是妳！是你破壞了一切！」然後方蹲下去蓋住耳朵喊「閉嘴！只要妳消失就沒事了！」，但是鏡子裡的方芮欣還站著，抬起手，手握著手槍（書單）而開槍。（圖 4-18）畫面變黑，然後殷老師不見了，鏡子都破碎了。就在這裡，《返校》暗示事件真相，而遊戲用圖像和對話造成怪異氣氛，這是和魍魎所造成的恐怖氣氛不一樣，而且和白色恐怖的時代背景較接近。



圖 4-17：「書單」。



圖 4-18：方芮欣遇到殷翠涵老師。

以上的場景結束後，玩家就到第二章的結尾。方芮欣遇到城隍爺，她以擲筊問有關感情、前途與家庭的問題，但一直得不到讓她滿意的答案，所以最後問，「不管是媽．．．還是那個人，曾經是那麼開心，每天有說有笑．．．．．是我的請求太過了嗎？或現實就是這般苦澀？．．．還是一切都因為我？」而投擲杯筊後，得到的結果是「聖筊」，表示「對」，¹⁷⁶而方芮欣自問「所以．．．都是因為我？」第二章這樣就結束了。（圖 4-19、4-20）《返校》在此就預告，方芮欣因家裡出了事，而走上往最終透過國家壓迫機制殺死老師和同學的路。

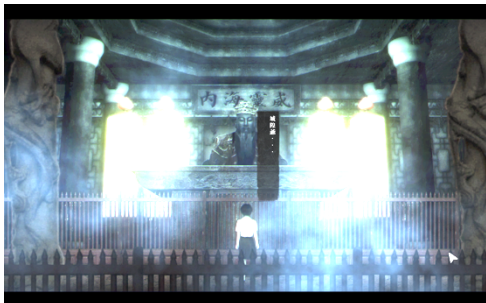


圖 4-19：方芮欣看到城隍爺。



圖 4-20：都是因為方芮欣。

當《返校》暴露了方芮欣的舉動可能導致了老師和同學的死亡，遊戲的恐怖模式就改變了。從第三章開始，恐怖因素轉換為心理層面的，魍魎不再出現，似乎暗示恐怖的不是鬼而是人。所以筆者認為，《返校》裡面出現的白色恐怖與恐怖，是可以區分的。序章以及第一、二章的恐怖，與白色恐怖的恐怖沒有特別相關，但是這兩章及其恐怖有一個重要的作用，就是建立遊戲的本土性。而且，這兩章的恐怖因素取自於台灣民間信仰，遊戲如此呈現一個官方文化和民間文化的

¹⁷⁶ 行天宮五大志業，〈祈求恩主指迷津 擲筊〉，2019年6月12日瀏覽。
<https://www.ht.org.tw/religion207.htm>



對立：這個官方文化是指國民黨的以中國為中心的黨化教育，民間信仰反而指示台灣本土文化；而這個本土文化以魑魍的形式浮現出來，某程度上能夠代表它是不能被壓抑的。

然而，當玩家和方芮欣慢慢地開始了解翠華中學發生了什麼，《返校》的恐怖從鬼故事式的恐怖轉換為心理學式的恐怖，如此比較能展現白色恐怖時期的恐怖，表現當時社會氛圍對人們心理上的極大攻擊；遊戲從此不再像序章和第一、二章試著讓玩家嚇一跳。這個變化，也反映在方芮欣的角色發展上：一開始一無所知的方芮欣，不知道是不是在做惡夢，對一切遇到的人事物有一種不懂得反應，但是後來所有詭異的事情不再恐嚇她，她反而較平靜的面對。不過，方芮欣是否能夠面對她的過去，是《返校》最後一章要緊的問題。而假如把《返校》放在台灣 2010 年代的社會脈絡裡面去討論，我們發現《返校》經由數位遊戲這新媒體特殊的敘述功能，給我們提供一個重要的提示。

第三節 非單一結局與個人能動性

除了在一個層次用恐怖來對照官方（中國）和民間（台灣）文化，《返校》在另一個層次，也使用恐怖來處理個人的罪業以及贖罪：因為方芮欣無法認罪以及面對自己過去有意無意導致幾個人被逮捕，甚至遭遇被判死刑的事實，因此她的罪以恐怖的形式出沒追蹤她，而玩家最後會發現，方芮因為無法面對罪業，自殺了，自己如此也成為出沒於學校的幽靈。《返校》的最後一章因此描述方芮欣如何面對她的罪業。

在此之前，第三章先描述方芮欣的家庭生活，以及造成她心理狀況失衡的根源。原本天倫之樂的方氏家庭，父親後來搞外遇，開始酗酒，和妻子吵架甚至施暴，最後被逮捕，但是母親似乎不太在乎，方芮欣解釋，「問媽怎麼了，她淡淡的回說：『只是手腳不乾淨而已，死不了的。』說這句話時，我甚至感覺她在笑。」（圖 4-21）這一切給方芮欣心理上的攻擊，因此去找心理輔導，而這樣就認識張明暉老師。這場相遇讓她心情好轉，「此時此刻，只想投入你的懷抱。聆聽你的細語，感觸你的氣息。」（圖 4-22）不過，過了一段時間後，張老師突然

變得冷漠，再度使得方芮欣不知所措，「有如行屍走肉，茫然，疑惑。」（圖 4-23）在第三章即將結束時，有一幕倒敘場景呈現方芮欣曾經偷偷地或者意外地聽到殷翠涵和張明暉的對話，談到張和方的關係。殷老師責怪張老師他和方芮欣的關係不適當，因為在方精神狀況不好的時候「她需要的只是拉一把，不是拉到你懷裡去」，但是張老師只說是私人的事情，使得殷老師回應說：「怎麼管不著？你顧著搞你的浪漫，那你有沒考慮到我們？我們早在同一條船上，你別忘了. . .」（圖 4-24）這幕場景解釋，張明暉突然對方芮欣變得冷漠，是因為他聽從殷老師的話。不過，對突然失去依靠的方芮欣來講，這種下仇恨殷老師的種子，並且解釋她為何希望殷老師消失。在這段倒敘後，《返校》呈現一系列的畫面揭示這一切的後果：殷老師的後背、張老師和魏仲廷的臉、一堆學生被憲兵帶走，而一雙沾滿血的手——明明是方芮欣的。螢幕上最後浮現一段話，公布第三章就結束了：

重新憶起，就是再次重擊。
 我的靈魂破碎支離。
 知道拼湊不出自己，最後忘了一切。
 再睜開眼，現世已是荒蕪。



圖 4-21：方芮欣父親的搜索票。



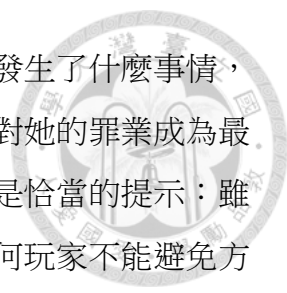
圖 4-22：方在張老師身上找到安慰。



圖 4-23：張老師變得冷漠。



圖 4-24：方芮欣聽到張老師和殷老師的對話。



在《返校》的第三章結束的時候，玩家大概知道翠華中學發生了什麼事情，以及方芮欣的精神狀況如何導致這個後果。當她重新憶起，面對她的罪業成為最重要的宗旨。在這樣的情況下，《返校》的兩個結局可以視為是恰當的提示：雖然兩個結局不能夠純粹分成「好的」和「壞的」，因為無論如何玩家不能避免方芮欣自行了斷，但是玩家能夠「幫助」她面對過去，以便讓她得以救贖。因此，在遊戲的第四章，玩家／方芮欣經由一系列的選擇，決定方芮欣自己如何詮釋當時為何做了她做過的事情；遊戲的結局，就是根據玩家做的選擇決定的。而玩家藉此協助方芮欣面對記憶，在某程度上可以說恰恰呼應台灣當今轉型正義追求歷史真相的宗旨。

在《返校》最後一章的開頭，我們又回到了學校的禮堂，但全部破壞，似乎過了一段很長的時間。台上的椅子還在，而有一個老人看了椅子後走出螢幕。（圖 4-25）這位就是受赦免後的魏仲廷，他回到了學校，來思念他失去的青春。慢慢地，還是學生時期的方芮欣出現在椅子上。玩家在禮堂的儲藏室時遇到一個長得像方芮欣，但全身黑色的輪廓，而這個「人」被電擊的時候向方芮欣說，「記憶，映照出妳靈魂的模樣。生命會消逝，然而罪尚未抹滅。我，就是妳。然而妳，還不是我。罪業，使妳徘徊於此。記憶，映照出妳靈魂的模樣世間許多折騰與磨難．．．」（圖 4-26）這個人影，就可以視為方芮欣的記憶或者潛意識，而且她強調「我，就是妳。然而妳，還不是我」，就意味著方芮欣還沒有承認她的罪業。故，《返校》的最後一章的宗旨就是面對方芮欣的罪業。我們在這遊戲的最後一章發現或者確認事情的真貌：殷翠涵老師曾經舉辦了讀書會，魏仲廷有參加過，而且魏同學還負責聯絡張明暉老師，請他幫忙進口禁書。但是，後來讀書會的書單到了白教官的手上，因此讀書會解散了，殷老師離開台灣，魏和另一個同學燃燒禁書，以避免被發現。（圖 4-27）但最後，我們還發現將書單給白國峰教官的人，就是方芮欣，白教官彼時還特別向方芮欣說「方同學，國家感謝妳的協助。」（圖 4-28）結果，張明暉老師和魏仲廷等學生被捕，張被判處死刑、魏被判十五年有期徒刑，而殷老師雖然已逃離，但後來在國外卻病逝。



圖 4-25：第四章的開頭回到了禮堂。



圖 4-26：方芮欣遇到人影。



圖 4-27：魏仲廷和同學燃燒禁書。



圖 4-28：方芮欣記起把書單給白國峰教官。

在這章中，我們幾次遇到的方芮欣的人影，總共提出四個問題，如果四個問題都答對，就會有「好」的結局；只要答錯一題，雖然遊戲能夠繼續，但是在第四個問題之後，就會有「壞」的結局。四個問題都問到方芮欣在她生活中遇到困難的時候，做了什麼決定。所以，當玩家 / 方芮欣答錯，方芮欣的記憶人影只沈默地回答「. . .」，表示方芮欣還不願意記憶。第一個問題是「名為方芮欣的妳，最恐懼什麼？」，選擇有「失去自我」、「失去生命」、「失去至親」。若玩家回答「失去自我」，人影說「相信人生而自由。渴望活出自己. . . 害怕失去自我更甚一切。妳，就是我。」最後一句表示，方願意面對她的罪業。每次回答後，畫面變成黑白色、有紋理的，似乎進入了方芮欣的記憶，但此記憶同時在一種瓦解的過程中。（圖 4-29、4-30）第二次遇到人影時，她說「回想入學時，妳充滿了熱忱。盡力參與校內活動、表現才能。得到師長與同儕關注。後來家裡出了事。所有注目，全部變成不想面對的眼光。」人影在此提及第三章的內容，曾經受到政府矚目，最後被逮捕的方芮欣的父親，造成天倫之樂的破壞，給方芮欣巨大的心理衝擊。這裡方芮欣「不想面對的眼光」，一方面可能指著在有情緒壓力的時候，她失去初心，因此難以面對對她有很大希望的人，但另一方面也暗示，當她家裡發生政治事件，自己也開始被特務或校黨部觀察，因此最後選擇成為「愛國者」，是她認為可以避開校方和政府質疑她的方式。然後，人影問在這

樣的情況下，「於是妳選擇了. . .」，選擇有「平心面對」、「視而不見」、「逃避躲藏」，選了最後一個項目，人影就說「世界天寬地闊，總有容身之處。妳，就是我。」



圖 4-29：黑白畫面表示進入了凡芮欣的記憶。



圖 4-30：方的記憶似乎在瓦解中。

方芮欣在逃避的過程中就認識了張老師，可以說是讓她心情好些的一個人，給她一些啟發。所以，人影下一次就和方芮欣說，「下定決心並行動，這是他的哲學。讓人感覺命運掌握在手中。」接著問，「在他身邊的妳，又抱著什麼想法呢？」這次的玩家可以回答「聽天由命」、「順勢生存」、「事在人為」，而方芮欣當時選擇了「事在人為」。人影說「那是迷人的想法。於是生活有了目標。在他身邊，妳找回了自己。妳，就是我。」但，當方芮欣發現殷老師勸張老師結束和方芮欣的關係，她就失去了目標，而把讀書會的書單給白國峰教官。在遊戲呈現的記憶裡，白教官還說「方同學，國家感謝妳的協助」，就是曾經在第二章電話上聽到的一句。接著，人影問最後一個問題：「妳以為自己找到了依靠，從此無須恐懼。然而有一天，他就這麼硬生生地離去。而對失去依靠的現實，妳做何選擇？」而在「漠然以對」、「搶奪挽回」、「默默接受」三者中，方芮欣選擇搶奪挽回，因為「教官的目光銳利，讓人窒息。妳繃緊神經，表現毫不遲疑。在那瞬間，成為堅定冷酷的愛國者。沒有想像的困難，對吧？妳，就是我。」

然而，實際上成為愛國者比想像還要困難，而不能面對自己的導致的後果的方芮欣，就自殺了。這時候，我們就發現，在第一章在禮堂旁邊的榕樹下看到的墳墓，就是方芮欣的，因為這是方芮欣把書單給教官的同一棵榕樹，表示她此時就註定了她的命運。（圖 4-31、4-32）不過，雖然玩家無法改變這個事實，我們能夠協助方芮欣認罪。只是，玩家只要在上面四個問題之中答錯一題，就表示玩



家 / 方芮欣尚無法面對過去。所以，方芮欣在學校的樓頂上，終於追上中老年的魏仲廷，玩家點擊抽著菸的他，他就消失了，之後離開樓頂，會遇到人影，她這次告訴我們（圖 4-33、4-34）：

記憶就像鏡子，照出妳靈魂的模樣。
也許妳還想忘記，也許妳還是害怕。
面對自己的心聲，卻沒有選擇坦白。
我，就是妳。但妳，不是我。



圖 4-31：方芮欣在第一章看到的墓碑。



圖 4-32：墓碑在方芮欣給白教官書單的樹下。



圖 4-33：在樓頂上遇到老年的魏仲廷。



圖 4-34：在樓梯遇到的人影。

這就回應這章的開頭，方芮欣的人影說「妳還不是我」，在此變成「妳，不是我」，意味著方不願意面對她的罪業。此後，這幕場景的背景變成血紅色的草原，擺滿著屍體。我們往右走的時候，經過第二章戶外的舞台。上面有魏仲廷、張老師和殷老師，走過時他們提醒方芮欣在避開她的罪業（圖 4-35、4-36）：

魏仲廷：旅程已至盡頭，此地忘川冥河。

張老師：罪業依然未解，彼岸仍舊難渡。

殷老師：樂聲熱烈響起，典禮等妳蒞臨。

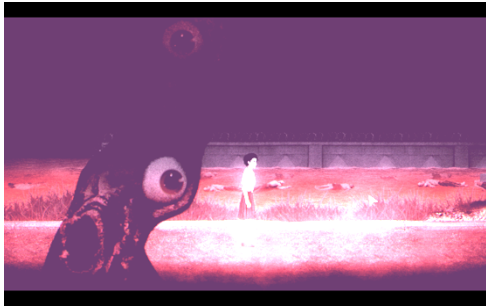


圖 4-35：學校變成擺滿屍體的血紅色草原。



圖 4-36：被方傷害的魏仲、張和殷在舞台上。

我們最後到學校的禮堂，裡面亮亮的，全校的學生站著鼓掌。方芮欣上台，在台上方芮欣的影子等著。玩家點擊她的時候，她給方芮欣一條絞索，物件的名稱則是「罪業」，說明寫著「生命會消逝，然而罪尚未抹滅。默默的，等我領受。」當玩家用該物件在方芮欣上，她爬上椅子，戴上絞索，然後畫面換成第四章開頭的廢墟，但這次多了一條搖擺、空空的絞索。因為這個結局基於方芮欣不願或不能面對過去，因此也解釋她為何成為幽靈。這個結局也暗示著，在方芮欣不贖罪的時候，就會一直重複這個結果，會一直繼續在學校徘徊，形成一種惡性循環。（圖 4-37 至 4-40）



圖 4-37：人影把「罪業」交給方芮欣。

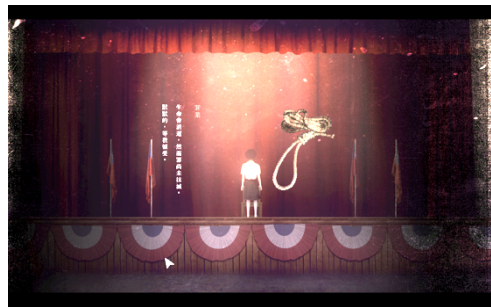


圖 4-38：方芮欣的「罪業」。

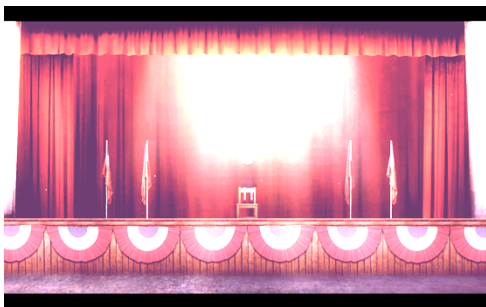


圖 4-39：方芮欣領帶「罪業」。



圖 4-40：不能避開罪業，因此形成惡性循環。

然而，當玩家答對方芮欣的記憶人影的問題的時候，玩家反而能夠幫助方芮欣獲得贖罪。除了答對上面四個問題之外，玩家也必須採取三個字條，才會有好的結局。這三個字條其中，一個是有關殷翠涵老師在遠方病逝的新聞報導，一個是叛亂案的判決書，最後一個是魏仲廷著筆的手札，裡面提到他被捕時的感受：

當下迫著自己，在恐懼裡呼吸著恨。
怎知，她卻一躍而去，從人世永遠逃逸。
未留隻字片語，畏罪、悔恨？不得而知。
只剩茫然費解，盤旋腦海。
直至重見天日、物換星移。
至親恩師盡皆辭世，那人只留無名孤墳。
餘我一人垂垂老矣。

若玩家還沒獲取「壞」的結局，玩家從這個手札就能得知方芮欣自殺了。玩家找到這個手札之後，就在學校樓頂上，追上中老年的魏仲廷。離開樓頂時，若玩家沒有答錯方人影的問題，並蒐集了以上的三個字條，樓梯就不出現人影，反而地上有一架紙飛機，是張明暉給方芮欣的信，裡面寫著：「今生無緣，來世再會。至自由。」（圖 4-41）此後，《返校》切換倒敘，展現警察來逮捕張明暉老師，張老師坐在書桌前，方芮欣的幽靈站在他後面，彷彿親耳聽他的遺言：

人不是應該生而自由的嗎？
自由思想，暢所欲言
無須恐懼．．．
自由信仰，自我實現
自由的愛人與被愛．．．
和你一起時，
有一種單純幸福的感覺。
我總不禁想著．．．
想著有天可以兩人攜手，
平凡度日．．．

接著，張老師轉身面對方芮欣說，「我也是一身雪白，孤芳自賞。不見容於這個世界呢」，讓玩家懷疑他是不是真的和方芮欣告別。（圖 4-42）而引導了此種後果的方芮欣，「染上一河鮮血」而「只能如鐵鏽般凋零」，因此選擇自殺。

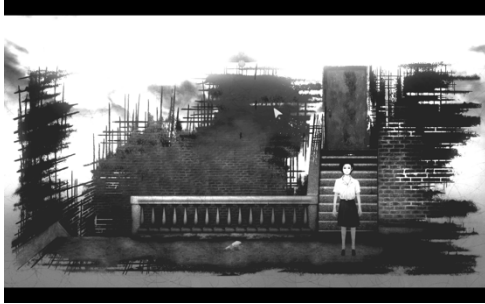


圖 4-41：樓梯地上有張老師的飛機。



圖 4-42：張老師向方芮欣告別。

方芮欣的故事，在此結束，但是《返校》尚未結束。不過，在繼續談遊戲「好」的結局前，筆者需要先指出上面的場景有兩個問題。第一個問題是在敘事層次：方芮欣並不可能有看到張明暉被捕，因此也不可能有聽過他最後那句話。《返校》的其他倒敘或回憶，都是她自己的，或來自老年回學校徘徊的魏仲廷，給方芮欣的幽靈一種看到過去親眼沒看過的事情的窗口。所以，在第二章用書單 / 手槍殺死綁在椅子上的殷翠涵老師的場景中，殷老師只代表方芮欣對她的妒恨以及害死她的罪惡，而不是曾經發生過的場合。因此，張明暉在第四章的表白，方芮欣不可能有看過，所以或許只是反映方芮欣的希望，甚至是一種自我欺騙，以便找回她的依靠，她的目標，因為張老師變得冷漠之後，方芮欣失去了依靠，注定她生命的死路。不過，方芮欣責怪張明暉也未必。

在此，《返校》揭露更深層的問題，就是在於性別的權力關係以及父權的崩解。《返校》的女主角方芮欣的崩潰，是從她失去父親這個權力形象開始的。之後，她在張明暉老師身上找到的是新的權力形象。雖然殷老師批評張明暉利用方芮欣的脆弱實現他的浪漫幻想，但是對方芮欣來講，後果是她又失去了一個父權的形象，因此選擇將依靠的需求寄託在國家上，成為「愛國者」而害死一群人。在某個程度上，我們可以將這種後果，看成是對威權時期父權統治的批判，指出國家——尤其是威權統治的國家，是不應該寄託的權力形象。不過，這仍然暗示女性需要父權的權力形象，但卻並沒有提出拒絕父權的可能性。此外，張最後的

一段話把言論自由和師生的戀愛自由相提並論，他甚至把一個高中女生當作「單純」的象徵，似乎表明當國家的權力解構了，人民有了言論自由，也會有戀愛自由，但張明暉如此忽視教師和學生之間還是有權力關係存在。問題是，不論張明暉對方芮欣的感情是方芮欣的投射，揭露老師濫用權力如何傷害學生，還是張老師真正的想法，揭示他如何合理化自己的行為，方芮欣最後的贖罪基於這種權力關係的扭曲，因此我們難以把張明暉和方芮欣的關係當作對師生關係的批評。簡而言之，《返校》批評統治權力，再製女性對父權的依賴。

在方芮欣成為家庭、學校、國家三重父權的受害者後，《返校》回到「今天」，玩家操控老年的魏仲廷，他回到翠華中學。如果玩家此時打開魏仲廷的筆記本，遊戲裡所有蒐集的字條在裡面，還有新的，也多了魏仲廷的一些反省，解釋他父母親在他入獄後的情況，以及他被捕時的感受，反省後則認為「不管當初的情緒如何，最後都只留下悲傷。」在此結尾，玩家可以看到變成廢墟的翠華中學，或許表示台灣幾年來少子女化對教育的影響。¹⁷⁷魏仲廷走在學校裡的時候，開發團隊人員名單浮現，預告《返校》快要結束了，因此就喚起一種淨化作用（catharsis），因為玩家知道，這是一切的結局。（圖 4-43）最後，玩家帶著魏仲廷到遊戲開頭的教室，坐在椅子上，而對面的椅子上突然出現方芮欣的印記。（圖 4-44）《返校》「好」的結尾，在此似乎表示，只有加害者能面對其罪業，受害者與加害者才能夠開始溝通。

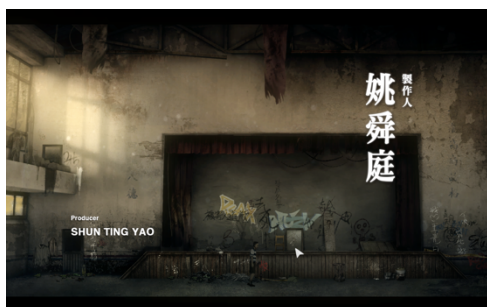


圖 4-43：老年魏仲廷回到學校，名單出現了。

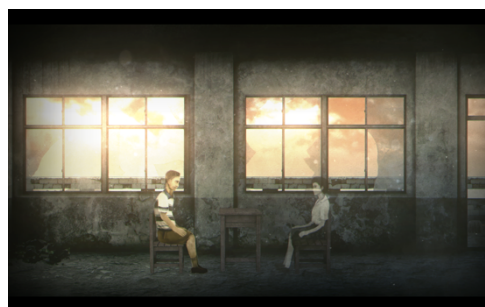
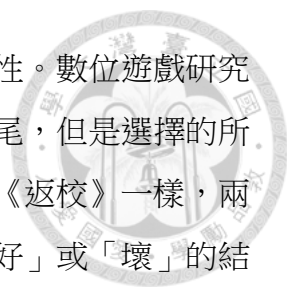


圖 4-44：受害者和加害者開始溝通。

¹⁷⁷ 戴伯芬等，《高教崩壞》。



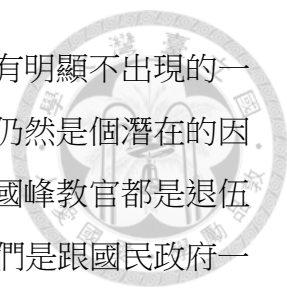
《返校》的敘事由於數位遊戲的特質能涉及到歷史與能動性。數位遊戲研究者指出，雖然遊戲能夠給玩家許多選擇決定遊戲的敘述或者結尾，但是選擇的所有結果是由創作者安排，因此玩家無法真的改變什麼。¹⁷⁸雖然《返校》一樣，兩個結局本來就已經安排好，但是從故事來看，玩家無論獲得「好」或「壞」的結局，學校發生的事情以及方芮欣的自殺是不能改變的，這能夠提醒我們歷史已經過去了，我們不能改變它。同樣，遊戲揭示能動者在壓迫的結構下的困難，雖然有所侷限，例如把責任歸屬於利用結構的人而非統治者或結構本身，但這至少能彰顯威權時期的一種氣氛：就算沒有統治者在場，統治者所建立的體制仍然捲入無辜者，讓他們變成有意無意的加害者和受害者，有這種作用的結構也是一種恐怖的結構。因此，《返校》的宗旨並不是顛覆這個結構，而是了解這個結構如何傷害人以及人如何被這個結構傷害。藉此，《返校》的兩個結局意味著，雖然我們不能夠改變過去，但是面對過去，是受害者與加害者進行溝通的基本條件。而在 2010 年代台灣追求轉型正義的年代，這可以視為是個提示：實現轉型正義需要知道歷史真相，也需要承認與面對過去，這是所有人的責任。

第四節 數位時代中的恐怖——赤燭的理想型商品

從 1990 年代台灣本土化的開始，過去被壓抑的本土文化和歷史受到重視，我們可以說《返校》是本土化延續到 2010 年代的一環，或本土化已經完成的表現。同時，用恐怖的方式處理罪業，在國外電影和數位遊戲各種媒體裡，有長久的歷史，¹⁷⁹可以說《返校》這樣和一個全球的流行文化接軌了。但是，對於赤燭的成員沒有親自經歷過白色恐怖的一代而言，《返校》再現的白色恐怖不是基於自己的經驗，而是基於「二手」的白色恐怖經驗，包括像楊德昌和萬仁這些有經歷過白色恐怖的人所做的作品，以及日增的歷史研究與資料。因此，從風格、敘事、歷史背景等元素來看，可以說《返校》是結合各種國內外媒體、作品、史料的拼湊，證實全球的消費文化以及文化消費。

¹⁷⁸ Kline et al., *Digital Play*, 19.

¹⁷⁹ 壁虎先生，〈赤燭遊戲中的大衛林區基因〉。



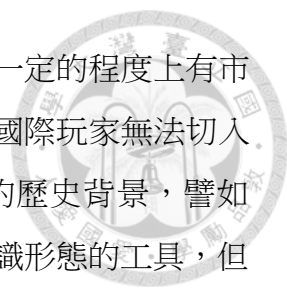
然而，在這章《返校》的討論中，和楊德昌和萬仁的作品有明顯不出現的一點，就是省籍。不過，即使《返校》沒有直接提及省籍，省籍仍然是個潛在的因素。首先，翠華中學的教職員很明顯是外省人，例如校長和白國峰教官都是退伍的軍人，所以假設在 1960 年代初已經退伍了，因此可以推測他們是跟國民政府一起過來的軍隊。故，校長的女兒殷翠華老師也是外省人；雖然我們不知道殷老師的年紀，但是由於遊戲是 1960 年代初的故事，因此她遷台前已經從事教師很有可能，而以外省人老師為身分的她在台灣舉辦讀書會，的確是在台灣 1945 年被中華民國納入後發生過的事情。本省人的角色較難推測，因為遊戲不呈現任何清楚的細節讓我們知道角色是不是本省人，可是有一個推測是，在第三章挖掘方芮欣家庭的歷史，鄧雨賢的歌曲是個重要的母題。鄧雨賢是一位日治時期寫台語歌的客家作曲家，¹⁸⁰可以說，客家人寫閩南人的歌曲，代表者某種台灣「本省人」的集體，因此遊戲引用這些歌曲可能暗示方家是本省人。

無論如何，《返校》不直接提及這些人的外省人身分，與論文討論的 1990 年代的兩部電影的「省籍」因素呈現的方式不同，這就能夠反映省籍在 2010 年代已經不再是一個社會議題，並且說明對年輕一代的台灣人來講，省籍不再是用來思考台灣社會的概念。由於 1990 年代的省籍政治加上了國族認同政治，主要的社會對立成為認同台灣和認同中國。儘管如此，《返校》除了使用本土特色的因素創造恐怖故事之外，也不會直接呈現認同議題，但把台灣當作一個（無論是否獨立的）國家，還是有意無意在《返校》彰顯出來，例如魏仲廷在序章採取教官的公報，筆記本裡寫著「因為我們還在戰爭狀態，教官總說要小心地方在國內的滲透。」（底線為筆者所加）筆者推論，在過去的「中國國家想像」中，應該不會把作為中國的一省的台灣當作「國」，而且作為「國」的中國反而已經被滲透。所以，這裡的「國內」或許暗示一種「台灣國家想像」，但是民族意識研究者的考察，這在 1960 年尚未普及。¹⁸¹

¹⁸⁰ 客家委員會，〈台灣客籍作曲家-鄧雨賢小傳（1906-1944）〉，《客家雲》，2019 年 6 月 18 日瀏覽。

<http://cloud.hakka.gov.tw/details?p=%203716>

¹⁸¹ 王甫昌，〈族群政治議題在台灣民主化轉型中的角色〉，107-115。



《返校》避開直接牽涉到像認同、統獨等敏感議題，這在一定的程度上有市場的考量在背後：如果過度強調台灣的歷史細節，可能會導致國際玩家無法切入遊戲裡的世界。所以，遊戲的英文版有時候會補充說明台灣的歷史背景，譬如 VICE 的評論也用上面一幕場景說明學生如何被當成強加政府意識形態的工具，但是引用的是英文版的翻譯：“Due to our ongoing war with mainland China”（由於我們還在與中國大陸的戰爭狀態）¹⁸²這裡加了「與中國大陸」，雖然可以讓國際玩家大概知道是什麼戰爭（台灣玩家應該清楚「戰爭狀態」是指什麼），但是同時可能會讓這些玩家誤會中國與台灣歷史關係的複雜性。從這個角度來看，《返校》的確是有效地協調有本土色彩和歷史背景，與一種較為國際化的恐怖風格，創造一個不會讓國際玩家認為太陌生的數位遊戲。如果這是赤燭的一種市場考量的策略，它的確有效。

不過，這某程度上是個必要的策略，因為《返校》的銷貨成績在台灣不到十分之二。根據《科技報橘》訪問交通大學數位文創學程負責人、旭傳媒科技股份有限公司 U-ACG 創辦人梁世佑的報導，「台灣民眾不太玩台灣遊戲、不太聽台灣音樂、不太看台灣電玩，不太可能短時間就改善的整體產業困境」，因此梁世佑認為台灣的遊開發團隊必須「面對全世界」。¹⁸³梁世佑的觀察和建議雖然尚未脫離新自由主義的思考，但是他的觀察也呼應數位遊戲研究者的看法，視數位遊戲為二十一世紀跨國資本主義之下的「理想型商品」（ideal commodity），亦即在一個特定的時間點和地理點最能體現資本主義的社會組織方式的商品。¹⁸⁴不過，對像台灣比較缺乏（獨立）數位遊戲的產業與市場，這也揭露新自由主義之下的經貿關係及其帶來的市場考量，而當台灣和中國的經貿關係越來越交織，連帶台

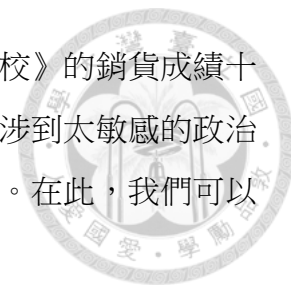
¹⁸² Gino Grieco, "Even the Bleakest Horror Games End More Hopefully than 'Detention' Does", VICE (January 4, 2018). https://www.vice.com/en_us/article/bjyvbd/detention-horror-taiwan-white-terror 遊戲說不定出現更多這種翻譯差別的例子，但由於論文著重在白色恐怖的再現，筆者先不多談。

¹⁸³ 〈本土遊戲〈返校〉聚焦白色恐怖爆紅，但台灣銷售遠不及大陸一半，為什麼？〉，《科技報橘》（2018年7月3日）。<https://buzzorange.com/techorange/2018/07/03/detention-supported-oversea/> 梁世佑指出的狀況，是有歷史根源的：除了在第二章提到台灣的電影市場長期以來被好萊塢佔領、本土電影產業受到政治控管之外，本土漫畫產業由於1966年落實的《編印連環圖畫輔導辦法》，漫畫嚴重被審查，使得本地漫畫無法發展。參見：〈台灣發展不出「魔神仔」漫畫的原因是……〉，《自由時報》（2015年12月1日）。

<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1525576> 所以可以想像，誠如楊德昌是聽美國音樂、看歐洲電影、讀日本漫畫長大的，年輕台灣人是玩歐美日數位遊戲長大的。

¹⁸⁴ Kline et al., *Digital Play*, 74-75.

灣的數位遊戲依賴中國的市場：《科技報橘》的報導指出《返校》的銷貨成績十分之六來自中國。這就造成台灣數位遊戲的難題：遊戲萬一牽涉到太敏感的政治議題，例如認同問題以及統獨問題，市場可能會有負面的反應。在此，我們可以將赤燭的第二部作品《還願》當作適當的個案。



《還願》是 2019 年 2 月 19 日在 Steam 上市了，但幾天後被曝光裡面有諷刺中華人民共和國主席習近平的畫面，造成「不少中國網民留言表示，遊戲『辱罵國家領導人』、製作人『支持台獨』等，揚言抵制」，¹⁸⁵中國的玩家接著在 Steam 發起「負評炸彈」(review bomb)，¹⁸⁶就是用 Steam 的評論功能在遊戲的專頁留下大量負面的評語，導致遊戲的評價降低，影響到銷貨成績。¹⁸⁷赤燭後來聲明，由於玩家無法開啟遊戲，因此決定下架。¹⁸⁸這件事情最後還造成投資赤燭的中國公司以及在中國的代理商停止合作。¹⁸⁹左翼網路雜誌《破土》評論這件事時，指出許多認同台灣或者支持台獨的台灣人，在中國工作時可能因立場而受到影響，包括文化工作者在內。¹⁹⁰《還願》事件說明，數位遊戲並不是一種純粹的藝術或者娛樂，而是從敘事到流通受到各種遊戲外在因素影響——平台（Steam 的推銷和評論功能）、資本（國內外投資）、政治（台灣和中國的關係）等等，所形成的理想型商品。衡量這些因素，對創作者來講，是必須克服的挑戰。

《返校》沒有發生過像《還願》的問題，可以說赤燭成功地克服了上述的挑戰，推銷一個具有本土色彩，描述台灣歷史的遊戲。所以，我們如果回到蔡英文

¹⁸⁵ 〈暗諷習近平小熊維尼？《還願》中國開發商宣布合作終止〉，《科技報橘》（2019 年 2 月 23 日）。

<https://buzzorange.com/techorange/2019/02/23/devotion-xi-angry/>

¹⁸⁶ Owen S. Good, "Taiwanese game mocks Chinese president, and Chinese gamers review bomb it", Polygon (February 24, 2019). <https://www.polygon.com/2019/2/24/18238752/review-bomb-steam-devotion-chinese-president-winnie-the-pooh>

¹⁸⁷ 簡育詮，〈「負評炸彈」成歷史！Steam 宣布修改評論系統〉，《新頭殼 newtalk》（2019 年 3 月 16 日）。<https://newtalk.tw/news/view/2019-03-16/220809>

¹⁸⁸ 〈《還願》凌晨悄悄下架！赤燭官方聲明：希望各方趁機冷靜一下〉，《科技報橘》（2019 年 2 月 26 日）。<https://buzzorange.com/techorange/2019/02/26/devotion/>

¹⁸⁹ 〈【原來他們是 100% 中資】呢嘛叭唎鬧風波，還原「唯晶科技」急切割《還願》兩大主因〉，《報橘》（2019 年 2 月 25 日）。<https://buzzorange.com/2019/02/25/the-devotion-investor-is-from-china-funds/>

¹⁹⁰ Brian Hioe, "Devotion Pulled from Online Sales After Controversy Regarding Xi Reference", *New Bloom* (February 26, 2019). <https://newbloommag.net/2019/02/26/devotion-pulled-sales/>

在 2017 年表達的希望，希望可以有更多關於轉型正義的作品，¹⁹¹就算《返校》沒有直接談論轉型正義問題，但是這章第三節的解釋指出，遊戲還是在某程度上呼應了今天追求轉型正義的潮流。然而事實是，資本密集的數位遊戲，總是必須考慮成本與市場；如果遊戲要受玩家歡迎，需要採取好題材。至於台灣數位遊戲的創作，《科技報橘》的報導指出：

梁世佑觀察，國外得過獎或是拍成電影的藝術遊戲，許多都貼近全球關注的當代議題，包含能源危機、環境保護等，但台灣明顯缺乏與生死存亡、文化探索、都市寂寞心理等有所呼應、有所反映的作品。¹⁹²

台灣社會今天面臨的各種問題，不外乎是這些議題，而轉型正義不就也是全球關注的當代議題嗎？另，台灣的文學和電影傳統中的「生死存亡、文化探索、都市寂寞心理等有所呼應、有所反映的作品」不可勝數，而台灣的作品有不少得獎者。不過，能夠得獎未必意味著有市場上的成功。故，在資本主義的壓迫下，問題是，這種具有藝術性質的作品有沒有市場？因此，假如想要有更多關於轉型正義的作品；假如想要發展台灣的本土數位遊戲產業；假如想要把台灣的故事說給全球聽；假如想要不受到國內外市場的限制；就需要更多政府與其他組織的補助與投資，這樣才能脫離新自由主義的困境。

¹⁹¹ 林河名，〈效法我只是個計程車司機〉。

¹⁹² 〈本土遊戲〈返校〉聚焦白色恐怖爆紅〉。

第五章 結論



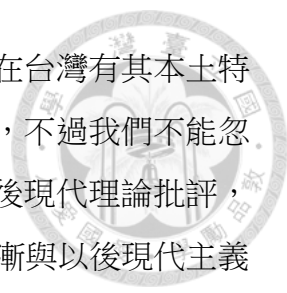
本論文分析了三個文本裡的白色恐怖再現，其中有兩部電影，楊德昌 1991 年的《牯嶺街少年殺人事件》與萬仁 1995 年的《超級大國民》，及一部數位遊戲，赤燭 2017 年的《返校》。論文藉由三個文本的分析首先以「省籍」與「世代」為主軸比較 1990 和 2010 兩個年代白色恐怖再現的不同，其次用後現代和後殖民兩個概念解釋白色恐怖的再現在各個年代如何反應當時台灣的社會問題以及台灣在世界上的位置。大體來講，在 1990 年代的兩部電影的白色恐怖再現中，省籍是個重要的因素，兩部電影展現不同省籍背景的族群的不同白色恐怖經驗，也反映 1990 年代各種社會變化背後的省籍要素。然而，到了 2010 年代，新世代的白色恐怖再現不再著重在省籍問題，而《返校》反映省籍已經不再是新世代考慮族群關係的重要因素。儘管如此，1990 年代的省籍問題，雖然促使了民主化和本土化的轉型，讓人挖掘台灣被壓抑的歷史，但是也導致台灣在經濟方面落入全球資本主義的新自由主義陷阱；這些發展形成了《返校》背後的重要條件，一方面遊戲中的白色恐怖再現展示新世代的台灣意識，一方面數位遊戲最能代表 2000 年後新自由主義之下文化商品化的邏輯。

再仔細一點談，國民政府 1945 年後用省籍鞏固其外省人的統治權，試圖隔離外省人和本省人，但是到了 1990 年代，本省人菁英開始使用省籍來動員台灣人，以便挑戰國民黨的威權統治，以及促使政治民主化和經濟自由化。但是，這使得外省人擔心將會失去其優勢位置。在這樣的背景下，楊德昌 1991 年的《牯嶺街少年殺人事件》就把 1990 年代外省人感受到的危機感，投射在 1960 年代外省人第二代的孩子，指出不是所有外省人有優勢位置，因此一方面批評本省人的民族主義論述，一方面批評國民黨的威權統治，而且藉此產生一種新的外省人身分。同時，電影揭示三種歷來影響台灣的帝國主義，日本、中國和美國，以及這些帝國主義給不同世代帶來的想像和志向。曾被日本殖民過的台灣，戰後留下許多殖民時期的痕跡，但國民政府為了讓台灣變成正統中國，消除日本文化；同時，外省人第一代的記憶和語言一直喚起回中國的希望。而沒有這種記憶和希望的外省人第二代孩子，則感到疏離，而逃避到對日本和美國文化的想像裡。雖然電影如此

著眼在外省人的邊緣化，但是並沒有提出克服族群對立的可能性，而且雖然批評國民黨的威權統治，電影最後透過女主角小明的死亡再製一種父權論述。

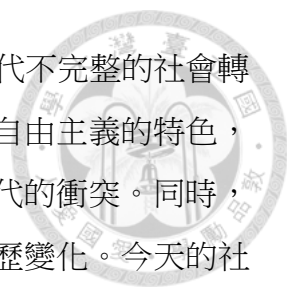
雖然台灣一直以來受到外來影響，但是 1990 年代的社會轉型是個有內在動力的轉型，而論文就從《超級大國民》的分析指出這點。電影從本省人的角度談台灣的歷史經驗，包含日治時期以及白色恐怖時期。在這個長久的歷史中，本省人一直被排斥在政權中心之外，而電影使用建築來呈現台灣的這塊歷史。因此，電影透過男主角在台北徘徊時的回憶，重新呈現台灣被國民黨以及資本主義壓抑的歷史，讓台灣的過去在 1990 年代浮現。但是，1990 年代也是台灣社會正在經歷政治和經濟轉型的年代，反對運動試圖解構國民黨的黨國體制，而在這個反對運動省籍問題成為重要的動機與動員的方式，不過這時候的轉型也造成各種問題，首先是省籍對立的論述，造成過度簡化的本省人等於受害者、外省人等於加害者的二元對立；其次是出現各種投機分子，導致政治和經濟轉型的侷限與矛盾。《超級大國民》對這些現象提出獨特的批判，指出轉型的侷限，以及試圖克服本省人和外省人的族群對立，主張一種超越族群對立的台灣人位置。此外，電影也拒絕再製父權的受害者論述，反而指出男性和女性受難者的不同白色恐怖經驗。

台灣 1990 年代的轉型正在進行的時候，知識分子試圖以後現代和後殖民理解台灣社會的變化，以及台灣在世界上的位置之變化，而導致了論戰。這個論戰，某程度上反映不同族群的利益，以及台灣人在變化的身分認同。當然，我們對這兩個概念難以提出一致的定義，但本論文區分幾種有助於理解台灣的後現代和後殖民概念的特徵。至於電影，後現代指的是歷史的消失，特別是在資本主義化的台北；電影的後殖民反而對抗歷來佔領台灣電影市場的好萊塢電影，而把台灣放在全球資本主義之下的第三世界。此不同於文學場域以及在此場域裡發生的後現代和後殖民論戰：這裡，後現代強調多元性與去中心化，而時常被引用來對抗（本省人的）族群論述，並反對以本省人（閩南人）為主的台灣主體；後殖民反而著重在重構台灣的歷史與語言，尤其是建構一種有別於中國的台灣族群認同。《牯嶺街少年殺人事件》和《超級大國民》都或多或少彰顯後現代和後殖民的各種面向，因為都解構舊的主體與中心，以便重構新的主體與中心。



但是，這雖然表示來自於西方學界的後殖民和後現代概念在台灣有其本土特色的表現，而且台灣的論戰特別能夠把握台灣文化的各種現象，不過我們不能忽視這些理論與全球資本主義的關係，因此本論文使用詹明信的後現代理論批評，結合台灣本土的後現代和後殖民論述，指出台灣在 1990 年代逐漸與以後現代主義為文化邏輯的全球資本主義接軌。全球化的後現代風格，特別是在《牯嶺街少年殺人事件》反映出來的，可以說電影是種後現代懷舊電影，著眼在著迷美國流行文化的外省人第二代孩子，以便喚起某個年代的氣氛；而電影中被邊緣化的外省人，成為 1990 年憂慮邊緣化的代外省人的隱喻。同樣，《超級大國民》也抵抗資本主義消除台灣的歷史，而在沒有歷史的後現代資本主義都市，電影使用後殖民的方式讓台灣的歷史重新浮現。不過，誠如德里克所指出，第三世界的知識分子試圖透過後殖民理論將自己放進第一世界，但在此過程中忽視其與資本主義的關係；台灣的後殖民，即使是對抗外來的資本主義與中國中心主義，但是其後果跟後現代一樣，就是促使台灣的資本主義的發展。所以，台灣後現代和後殖民的對立，只是表面上的對立而已，因為實際上，無論是後殖民或後現代，台灣早就被全球資本主義收編。而台灣的經濟轉型，更使得台灣落入新自由主義的陷阱，決定其二十幾年來的發展。

台灣 1990 年代的轉型，一方面形成新世代的台灣意識和身分認同，另一方面決定台灣新自由主義的發展，這是赤燭可以在 2017 年生產《返校》的兩個重要的條件，此都反映在遊戲的內容和媒體本身上。從內容來看，遊戲的白色恐怖再現不再著眼在省籍關係，這可以解釋為省籍不再是分裂台灣社會的因素，而新世代不再用省籍思考台灣的族群關係。同時，雖然赤燭的成員沒有親眼經歷過白色恐怖，但《返校》的白色恐怖再現也呈現新世代可以找到的白色恐怖時期相關的作品與研究越來越豐富，因此遊戲的敘事也讓人想到《牯嶺街少年殺人事件》和《超級大國民》。從媒體來看，數位遊戲最能代表二十一世紀的全球資本主義，作為一種理想型商品。由於遊戲開發資本密集的程度，開發團隊必須考慮市場，而對缺乏本土數位遊戲產業的台灣開發團隊而言，因此需要受到國際玩家歡迎，才能獲得好的銷貨成績。故，像《返校》以台灣本土文化和歷史為題材的遊戲，必須要考慮如何避免讓國際玩家陌生化。而從《返校》的銷貨成績看來，可以說赤燭成功地把文化商品化當作傳達台灣歷史與文化的策略。



台灣今天面對各種來自內外的挑戰，一部分原自於 1990 年代不完整的社會轉型。首先，台灣還沒有脫離新自由主義的困境，而由於台灣新自由主義的特色，這帶來各種外來的政治威脅，造成與具有強烈台灣意識的新世代的衝突。同時，台灣還是有許多人不願意面對過去與未來，承認台灣一直在經歷變化。今天的社會在追求的轉型正義，就是要呼應面對過去與未來的使命，而轉型正義是整個世界共同重視的，所以如果回到蔡英文總統的話，如果台灣能夠拍攝更多轉型正義議題的電影，將台灣的故事說給世界聽，一定會有共鳴。不過，在 2010 年代，電影不再是最有代表性、最讓人著迷的媒體，而本論文對《返校》的分析證明，數位遊戲也能夠成功地傳達台灣的故事。然而，與 8、90 年代的電影產業一樣，台灣今天的數位遊戲產業也被外來勢力佔領，此外遊戲的開發需要不少資本，因此遊戲更受限於新自由主義的體制，而需要克服更多挑戰。就在這時候，僅僅希望台灣能夠有轉型正義題材的作品是不夠的，台灣的創作者與文化產業反而需要更多政府以及不以利益為主要考量的組織主動的投資。藉此，如果能夠建立本土的數位遊戲的產業，也是對台灣的經濟發展有利，而遊戲這樣能夠向世界宣揚台灣的文化和歷史。

台灣有一個豐富的歷史和文化，其文學和電影是最具體的證明。而在數位遊戲已經成為最有代表性媒體的二十一世紀，我們應該期待台灣把這個豐富的歷史和文化，透過這個新媒體展現出來。

參考書目



一、中文參考書目

(一) 學術著作

劉亮雅，〈後現代與後殖民——論解嚴以來的臺灣小說〉，陳建忠主編，《臺灣小說史論》（台北：麥田，2007）。

吳乃德，〈轉型正義和歷史記憶：台灣民主化的未竟之業〉，《思想》第 2 期（2006 年 7 月），1-35。

吳永毅，《左工二流誌：組織生活的出櫃書寫》（台北：台灣社會研究雜誌社，2014）。

張茂桂、吳忻怡〈關於民族主義論述中的認同與情緒～尊重與承認的問題〉，林佳龍、鄭永年主編《民族主義與兩岸關係：哈佛大學東西方學者的對話》（台北：新自然主義，2001）。

張茂桂，〈省籍問題與民族主義〉，《族群關係與國家認同》（台北：業強，1993）。

李筱峰，〈二二八事件與族群問題〉、〈二二八事件與台灣獨立運動〉，《台灣近現代史論集》（台北：玉山社，2007）。

林宗弘、洪敬舒、李健鴻、王兆慶、張烽益等，《崩世代——財團化、貧窮化與少子女化的危機》（台北：台灣勞工陣線協會，2011）。

林宗弘，〈台灣的後工業化：階級結構的轉型與社會不平等，1992-2007〉，《臺灣社會學刊》第 43 期（2009 年 12 月），93-158。

——，〈失落的年代：臺灣民眾階級認同與意識形態的變遷〉，《人文及社會學集刊》第 25 卷第 4 期（2013 年 12 月），689-734。



——，〈學術資本主義崛起——新自由主義與臺灣社會結構轉型〉，戴伯芬主編《高教崩壞：市場化、官僚化、與少子女化的危機》（新北市：群學，2015）。

林文淇，〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家／國〉，《中外文學》，第 27 卷第 5 期（1998），99-119。

楊明蒼，〈詹明信的後現代理論與台灣〉，《中外文學》第 22 卷第 3 期（1993），30-47。

楊翠，〈女性與白色恐怖政治事件〉，蔡清彥、陳志龍、邱榮舉、倪子修等，《台灣人權與政治事件學術研討會》（台北：財團法人戒嚴時期不當叛亂暨匪諜審判案件補償基金會，2006），411-452。

洪英雪，〈一個歷史，各自解讀——二二八小說及其相關作品選集的多元論述〉，《台灣文學研究學報》第 3 期（2006 年 10 月），287-323。

洪貞玲主編，《我是公民也是媒體：太陽花與新媒體實踐》（台北：大塊文化，2015）。

王甫昌，〈族群政治議題在台灣民主化轉型中的角色〉，《臺灣民主季刊》，第 5 卷第 2 期（2008），89-140。

王甫昌，〈台灣弱勢族群意識發展之歷史過程考察〉，《台灣文學研究》第 4 期（2013 年 6 月），57-79。

盧非易，《台灣電影：政治、經濟、美學（1949-1994）》（台北：遠流，1998）



瞿宛文，〈國家與台灣資本主義的發展——評論《解構黨國資本主義》〉，《台灣社會研究季刊》第 20 期（1995 年 8 月），151-175。

——，〈後威權下再論「民營化」〉，《台灣社會研究季刊》第 53 期（2004 年 3 月），29-59。

蔣雅君、葉錡欣，〈「中國正統」的建構與解離——故宮博物院之空間表徵研究〉，《國立台灣大學建築與城鄉研究學報》第 21 期（2013 年 12 月），39-68。

蘇瑞鏘，〈戰後台灣政治案件審判過程中的不法與不當〉，《台灣風物》第 61 卷第 3 期（2011），33-73。

蘇瑞鏘，〈臺灣戒嚴時期政治案件不當核覆初探：以蔣介石為中心的討論〉，《臺灣文獻》第 63 卷第 4 期（2012），209-240。

趙稀方，〈台灣：新殖民與後殖民〉，陳映真總編，《左翼傳統的復歸：鄉土文學論戰三十年》（台北：人間，2008）。

趙遐秋，〈世紀末台灣後現代思潮種種面相〉，趙遐秋、呂正惠《台灣新文學思潮史綱》（台北：人間，2002）

迷走、梁新華主編，《新電影之死：從《一切為明天》到《悲情城市》》（台北：唐山，1991）。

丘延亮，《後現代政治》（台北：唐山，1995）。

陳儒修，〈電影研究中的後殖民論述〉，《電影帝國：另一種注視》（台北：萬象，1995）。

——，〈歷史與記憶：從《好男好女》到《超級大國民》〉，《中外文學》，第 25 卷第 5 期（1996），47-57。

陳忠正、林鶴玲，〈臺灣地區各族的經濟差異〉，張茂桂主編，《族群關係與國家認同》（台北：業強，1992）。



陳明通、朱雲漢，〈區域性聯合獨占經濟、地方派系與省議員選舉：一項省議員候選人背景資料的分析〉，《國家科學委員會研究彙刊：人文及社會科學》，第一期第二卷（1992），77-97。

黃建業，《楊德昌電影研究》（台北：遠流，1995）。

黃毓秀，〈賴皮的國族神話（學）——《牯嶺街少年殺人事件》〉，鄭樹森編，《文化批評與話語電影》（台北：麥田，1995），277-326。

龔宜君，〈黨國體制下的台灣校園〉，《外來政權與本土社會：改造後國民黨政權社會基礎的形成（1950-1969）》（台北：稻鄉，1998）。

（二）文學著作

呂赫若，〈冬夜〉，林至潔譯，《呂赫若小說全集》（台北：聯合文學，1995）。

張曉風，〈1230 點〉，齊邦媛、王德威主編，《最後的黃埔：老兵與離散的故事》（台北：麥田，2004）。

王文興，〈龍天樓〉，《龍天樓》（台北：文星叢刊，1967）。

白先勇，〈國葬〉，《台北人》（台北：爾雅叢書，1983）。

（三）電子媒體

〈《還願》凌晨悄悄下架！赤燭官方聲明：希望各方趁機冷靜一下〉，《科技報機》（2019年2月26日）。

<https://buzzorange.com/techorange/2019/02/26/devotion/>



〈【原來他們是 100% 中資】呢嘛叭喼鬧風波，還原「唯晶科技」急切割《還願》兩大主因〉，《報機》（2019 年 2 月 25 日）。

<https://buzzorange.com/2019/02/25/the-devotion-investor-is-from-china-funds/>

〈共生音樂節〉，2018 年 3 月 2 日瀏覽。

<https://www.facebook.com/GongSheng228/>

〈台灣發展不出「魔神仔」漫畫的原因是……〉，《自由時報》（2015 年 12 月 1 日）。

<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1525576>

〈暗諷習近平小熊維尼？《還願》中國開發商宣布合作終止〉，《科技報機》（2019 年 2 月 23 日）。

<https://buzzorange.com/techorange/2019/02/23/devotion-xi-angry/>

〈本土遊戲〈返校〉聚焦白色恐怖爆紅，但台灣銷售遠不及大陸一半，為什麼？〉，《科技報機》（2018 年 7 月 3 日）。

<https://buzzorange.com/techorange/2018/07/03/detention-supported-oversea/>

〈腳尾飯文化介紹〉，《4980Q055 的學習歷程檔案》，2019 年 6 月 11 日瀏覽。
<http://eportfolio.lib.ksu.edu.tw/~4980Q055/wiki/index.php/%E8%85%B3%E5%B0%BE%E9%A3%AF%E6%96%87%E5%8C%96%E4%BB%8B%E7%B4%B9>

中華民國總統府，〈總統宣示 3 年內完成第一份國家「白色恐怖真相調查報告」〉（2016 年 12 月 10 日）。

<https://www.president.gov.tw/NEWS/20954>

二二八事件紀念基金會，〈二二八平反運動紀要〉，2018 年 3 月 7 日瀏覽。

http://www.228.org.tw/288_redress.html



台北二二八紀念館，〈關於紀念館〉，2018年3月2日瀏覽。

<http://228memorialmuseum.gov.taipei/ct.asp?xItem=1651473&ctNode=38985&mp=11900A>

台北金曼影展，〈入圍得獎 第28屆 1991〉，2018年3月6日瀏覽。

http://www.goldenhorse.org.tw/awards/nw/?serach_type=award&sc=8&search_regist_year=1991&ins=23

嘉義市政府，〈二二八紀念碑〉，《嘉義之二二八》，2018年3月2日瀏覽。

<https://www.chiayi.gov.tw/web/civil/228/monument.asp>

國家人權博物館籌備處，〈成立沿革〉，2018年3月2日瀏覽。

<https://www.nhrm.gov.tw/Archive?uid=4>

壁虎先生，〈赤燭遊戲中的大衛林區基因：我們是否只是一個尚未轉場的幻覺？

（上）〉，《The News Lens 關鍵評論》（2019年3月11日）。

<https://www.thenewslens.com/article/115178>

——，〈赤燭遊戲中的大衛林區基因：我們是否只是一個尚未轉場的幻覺？

（下）〉，《The News Lens 關鍵評論》（2019年3月11日）。

<https://www.thenewslens.com/article/115181>

客家委員會，〈台灣客籍作曲家-鄧雨賢小傳（1906-1944）〉，《客家雲》，

2019年6月18日瀏覽。

<http://cloud.hakka.gov.tw/details?p=%203716>

廖淑鳳，〈捧飯不是腳尾飯〉，《自由時報》（2005年06月10日）。

<https://talk.ltn.com.tw/article/paper/21477>

張淳育，〈《返校》堅持製作英語版 讓遊戲紅遍世界〉，《今周刊》（2017年12月21日）。

<https://www.businesstoday.com.tw/article/category/154768/post/201712210008/>



政治大學選舉研究中心，〈臺灣民眾臺灣人/中國人認同趨勢分佈（1992年06月~2018年12月）〉（2019年1月28日）。

<https://esc.nccu.edu.tw/app/news.php?Sn=166>

文化部，〈紐文中心首推「解嚴 30 年臺灣電影眾生相」專題 重現經典電影《超級大國民》〉（2017年9月27日）。

https://www.moc.gov.tw/information_250_70239.html

林河名，〈效法我只是個計程車司機 蔡英文：拍更多轉型正義電影〉，《聯合新聞網》（2018年2月28日）。

<https://udn.com/news/story/6656/3004684>

歪力，〈《返校》週年談甘苦，赤燭團隊：實況主造就今日成績〉，《4GAMERS》（2018年1月13日）。

<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/34142/red-candle-games-released-detention-ex-viedo>

焦家卉，〈白色恐怖時期的學校藏著什麼秘密？國產遊戲《返校》顫慄揭秘〉，《風傳媒》（2017年1月16日）。

<http://www.storm.mg/article/213584>

簡育詮，〈「負評炸彈」成歷史！Steam 宣布修改評論系統〉，《新頭殼 newtalk》（2019年3月16日）。

<https://newtalk.tw/news/view/2019-03-16/220809>

蘇永耀，〈228 國際檔案解密 美曾考慮佔領台灣〉，《自由時報》（2018年2月23日）。

<http://news.ltn.com.tw/news/politics/paper/1178466>

行天宮五大志業，〈祈求恩主指迷津 擲筊〉，2019年6月12日瀏覽。

<https://www.ht.org.tw/religion207.htm>



謝武雄，〈慈湖潑漆案 桃園國民黨議員批：犯大忌限三日破案〉，《自由時報》（2018年3月1日）。

<http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/2352475>

鄭南榕基金會，〈南榕人生〉，2018年3月7日瀏覽。

http://www.nylon.org.tw/main/index.php?option=com_content&view=article&id=8&Itemid=6

陳耀宗，〈Newzoo 2018 台灣遊戲市場報告 將成為全球第十五大遊戲市場〉，《新頭殼 newtalk》（2018年7月17日）。

<https://newtalk.tw/news/view/2018-07-17/131749>

黃梅茹，〈《返校》隱喻你有看懂？深度剖析為何連不懂「白色恐怖」的國外玩家都為它著迷〉，《報橘》（2017年1月18日）。

<https://buzzorange.com/2017/01/18/analyzing-detention/>

Lo，〈《促轉條例》三讀！歷經14年的等待，行政院將成立「促轉會」推轉型正義〉，《The News Lens 關鍵評論》（2017年12月5日）。

<https://www.thenewslens.com/article/84823>

Lynn，〈本土遊戲產業困境的問題是太多代理商？台灣真的沒有自製遊戲嗎？台灣遊戲產業脈絡剖析(一)〉，《寫點科普，請給指教》（2018年7月26日）。

<https://kopu.chat/2018/07/26/game-industry/>

——，〈代理困境、大者恆大、團隊轉型、政府支援… 台灣遊戲產業脈絡深度剖析，訪談雷亞遊戲共同創辦人——游名揚(三)〉，《寫點科普，請給指教》（2018年7月30日）。

<https://kopu.chat/2018/07/30/game-industry-interview/>

二、英文參考書目



(一) 學術著作

Ahmad, Aijaz, "Jameson's Rhetoric of Otherness and the 'National Allegory'", *Social Text* 17 (Autumn, 1987), 3-25.

Allen, Joseph, "Display in the City", *Taipei: City of Displacements* (Seattle: University of Washington Press, 2012).

Anderson, John, *Edward Yang* (Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2005).
Berry, Chris and Fei Lu eds., *Island on the Edge: Taiwan New Cinema and After* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2005).

Berry, Michael, "Edward Yang: Luckily Unlucky", *Speaking in Images: Interviews with Contemporary Chinese Filmmakers* (New York: Columbia University Press, 2005).

Chang, Yvonne Sung-sheng, *Modernism and Nativist Resistance: Contemporary Chinese Fictions from Taiwan* (Durham: Duke University Press, 1993).

Chen Hsiang-chun, "Beyond Commemoration: the 2-28 Incident, the Aesthetics of Trauma and Sexual Difference", Ph.D. dissertation (University of Leeds, 2005).

Chen, Kuan-hsing, *Asia as Method: Towards Deimperialization* (Durham, NC: Duke University Press, 2010).

Chu, Chi-Jung, "Political Change and the National Museum in Taiwan", Simon Knell, Peter Amundsen, Ame Bugge eds., *National Museums: New Studies from around the World* (London and New York: Routledge, 2011).

Dirlik, Arif, "The Postcolonial Aura: Third World Criticism in the Age of Global Capitalism", *Critical Inquiry* Vol. 20, No. 2 (Winter, 1994), 328-356.

Dyer-Witheford, Nick and Greig de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009).

Fell, Dafydd, "Social Movements in Taiwan After 2008: From the Strawberries to the Sunflowers and Beyond", Dafydd Fell ed., *Taiwan's Social Movements Under Ma Ying-jeou: From the Wild Strawberries to the Sunflowers* (Oxon and New York, Routledge: 2017).

Jameson, Fredric, "Third-World Literature in the Era of Multinational Capitalism", *Social Text* 15 (Autumn, 1986), 65-88.

——, *Postmodernism: or, the Cultural Logic of Late Capitalism* (London: Verso, 1991).

——, "Remapping Taipei", *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System* (Bloomington: Indiana University Press, 1992).

——, "Postmodernism and Consumer Society", Hal Foster ed., *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture* (New York: The New Press, 1998).

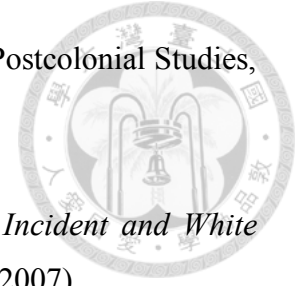
Ju, Jane C., "The Palace Museum as Representation of Culture: Exhibitions and Canons of Chinese Art History," 黃克武主編，《畫中有話：近代中國的視覺表述與文化構圖》（台北：中央研究院近代史研究所，2003）。

Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, and Greig De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* (Montreal and London: McGill-Queen's University Press, 2003).

Lepesant, Tanguy, "Taiwanese Youth Under Ma Ying-jeou", Bruce Jacobs and Peter Kang eds., *Changing Taiwanese Identities* (Oxon and New York: Routledge, 2018).

Liao Ping-hui, "Postmodern Literary Discourse and Contemporary Public Culture in Taiwan", *boundary 2* Vol. 24, No. 3 (Autumn, 1997), 41-63.

——, "Postcolonial Studies in Taiwan: Issues in Critical Debates", *Postcolonial Studies*, Vol. 2, No. 2 (1999), 199-211.



Lin, Sylvia Li-Chun, *Representing Atrocity in Taiwan: The 2/28 Incident and White Terror in Fiction and Film* (New York: Columbia University Press, 2007).

Liu, Yu-hsiu, "The Story of Power and Desire: A Brighter Summer Day", Catherine Farris, Anru Lee, Murray Rubinstein eds., *Women in the New Taiwan: Gender Roles and Gender Consciousness in a Changing Society* (New York: M.E. Sharpe, Inc., 2004).

——, "A Myth(ology) Mythologizing Its Own Closure: Edward Yang's A Brighter Summer Day", Chris Berry and Feii Lu eds., *Island on the Edge: Taiwan New Cinema and After* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2005).

Lu, Sheldon H., Emilie Yueh-yu Yeh, *Chinese-language Film: Historiography, Poetics, Politics* (Honolulu: University of Hawaii Press, 2005).

Lu, Tonglin, "Taiwan New Cinema and Its Legacy", Song Hwee Lim, Julian Ward eds., *The Chinese Cinema Book* (Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2011).

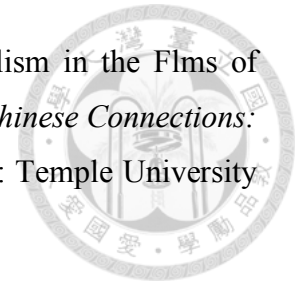
Shih, Shu-mei, *Visuality and Identity: Sinophone Articulations Across the Pacific* (Berkeley, CA: University of California Press, 2007).

Tsao, Ronald Chin-Jung, "Museums for Peace: Identity of Taiwan's Peace Museums and Human Rights Parks", *International Committee on Management 2006 Annual Meeting and Conference: New Roles and Missions of Museums* (November 2006).

Udden, David, *No Man an Island: The Cinema of Hou Hsiao-hsien* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2009).

Wu Nai-tei, "The Politics of a Regime Patronage System: Mobilization and Control within an Authoritarian Regime", Ph.D. dissertation (University of Chicago, unpublished).

Yeh, Emilie Yueh-yu, "American Popular Music and Neocolonialism in the Films of Edward Yang", See-Kam Tan, Peter X. Feng, Gina Marchetti eds., *Chinese Connections: Critical Perspectives on Film, Identity, and Diaspora* (Philadelphia: Temple University Press, 2009).



陳平浩，"Projecting Taiwan's Urbanization: Class, Gender, and History in Wan Jen's Films"，碩士論文（國立中央大學，2009）。

（二）電子媒體

"Detention", Steam. Accessed June 18, 2019.

<https://store.steampowered.com/app/555220/Detention/>

Criterion Collection, The, "Restoration Spotlight: A Brighter Summer Day", *Current* (August 8, 2016).

<https://www.criterion.com/current/posts/4176-restoration-spotlight-a-brighter-summer-day>

Good, Owen S., "Taiwanese game mocks Chinese president, and Chinese gamers review bomb it", Polygon (February 24, 2019).

<https://www.polygon.com/2019/2/24/18238752/review-bomb-steam-devotion-chinese-president-winnie-the-pooh>

Grieco, Gino, "Even the Bleakest Horror Games End More Hopefully than 'Detention' Does", VICE (January 4, 2018).

https://www.vice.com/en_us/article/bjyvbd/detention-horror-taiwan-white-terror

Hioe, Brian, "When the Pro-Unification Left Tries to Proselytize Abroad: Petrus Liu's 'Queer Marxism in Two Chinas'", New Bloom (December 10, 2015).

<https://newbloommag.net/2015/12/10/queer-marxism-two-chinas/>

——, "Interview: Detention (返校)", New Bloom (February 22, 2017).

<https://newbloommag.net/2017/02/22/interview-detention-game/>

——, "Devotion Pulled from Online Sales After Controversy Regarding Xi Reference",
New Bloom (February 26, 2019).

<https://newbloommag.net/2019/02/26/devotion-pulled-sales/>

Smith, Adam, "Wot I Think: Detention", *Rock Paper Shotgun* (January 24, 2017).

<https://www.rockpapershotgun.com/2017/01/24/detention-review/>



三、影像資料

(一) 電影

侯孝賢，《童年往事》（台灣，1985）。

——，《悲情城市》（台灣，1989）。

吳念真，《多桑》（台灣，1995）。

林正盛，《天馬茶房》（台灣，1999）。

楊凡，《淚王子》（台灣，2009）。

楊德昌，《青梅竹馬》（台灣，1985）。

——，《恐怖分子》（台灣，1986）。

——，《牯嶺街少年殺人事件》（台灣，1991）。

王童，《香蕉天堂》（台灣，1989）。

萬仁，《超級大國民》（台灣，1995）。

(二) 紀錄片

謝慶鈴，《光陰的故事——台灣新電影》（台灣，2014）。

(三) 數位遊戲

赤燭，《返校》（2017）。

(四) 其他



萬仁，〈超級大國民 10 月 28 日正式上映預告 數位修復版 2min〉(2016 年 9 月 18 日)。

<https://www.youtube.com/watch?v=L8UxPMxCX5k>

Elvis Presley, "Elvis Presley - Are You Lonesome Tonight? (Audio)" (November 8, 2013).

<https://www.youtube.com/watch?v=9XVdtX7uSnk>

ronpoxify, "Charles Hart – Are You Lonesome Tonight" (March 3, 2015).

<https://www.youtube.com/watch?v=OByrRYISLlw>