

娛樂場域與機械裝置：
論鄧觀傑《廢墟的故事》中的敘事媒介

國大中文系 許頤蘅

一、前言

2021年，在台「九字輩」馬華作家鄧觀傑出版首部短篇小說集《廢墟的故事》。此書隨後入選《亞洲週刊》十大小說名單。¹ 全書共收錄八篇小說，皆圍繞「廢墟」展開敘事，並以殘存物與廢物作為反覆出現的重要意象。² 鄧觀傑以帶有魔幻色彩的語言風格，在小說中建構出介於現實與夢境之間的奇觀，藉此回應其所關注的多重議題，例如具有殖民現代性意涵的「現代怪物」、馬來西亞華人歷史中的馬共議題、以及涉及自身經驗的「台/馬」二地的離散雙鄉處境。³ 除此之外，《廢墟的故事》亦可視為鄧觀傑對於「馬華文學」本身的反思與定位，其在書中〈後記〉提出「必須找到屬於我方（案：

¹ 鄧觀傑 (1993-)，馬來西亞萬撓人，留學台灣，畢業於台大中文系、政大中文所，曾任《文訊》雜誌編輯，現為 youtuber 團隊策劃，兼自由寫作者。其早期活躍於文學獎場域，曾獲香港全球華文青年文學獎、印刻超新星文學獎、花蹤文學新秀獎等。《廢墟的故事》入選《亞洲週刊》一事，見邱怡瑄〈一一一年年度小說紀事〉，《九歌出版》，2023年2月15日，<https://www.chiuko.com.tw/books00032/>。

² 張錦忠〈在廢墟迷霧中期待白馬而顯現白犬——評鄧觀傑的《廢墟的故事》〉，2021/07/07，<https://www.unitas.me/archives/26332>。

³ 黃錦樹〈怪物、寫作機器與廢墟——序鄧觀傑《廢墟的故事》〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁11-13。

即馬華文學)的戰爭、我方的問題、我方的語言」,亦顯示其嘗試重新思考馬華文學敘事方式與語言位置。⁴ 相較於過往多以植物、動物等自然生物作為怪誕書寫對象的馬華小說,鄧觀傑則轉向以都市廢墟作為展開荒誕敘事的重要場域,且鄧觀傑的「廢墟」往往與都市化媒介掛鉤。⁵ 本文認為,《廢墟的故事》不僅呈現出鄧觀傑對馬來西亞歷史、地方性與離散經驗的重新思考,其突破亦在於文本中大量出現巡迴遊樂場、電視影像與打字機等媒介與娛樂裝置,使小說敘事逐漸呈現出由具有聲光效果、機械性與影像奇觀所構成的消費性都市場域,並在此基礎上改變人物對空間與現實的感知方式。

然而,在既有馬華文學研究中,鄧觀傑的作品仍未形成系統性的討論,目前可見的學術研究僅有一篇楊茹恩所撰寫的學士論文《鄧觀傑《故事》的廢墟》中的「廢墟」意象。⁶ 楊的論述稍顯簡單,主要聚焦於小說中的「廢墟」意象,並簡單地將其分類為歷史、文化、精神與文字的廢墟,由此推及作者如何在寫作中進行身份認同上的自我救贖。⁷ 除此之外,相關討論多散見於雜誌書評之中。現有評論大致可分為三種取向:其一為歷史/離散雙鄉詮釋路徑,其二為語言與敘事形式分析,其三則為媒介與現代性視角。首先,在歷史與離散層面的論述中,張錦忠指出,鄧觀傑作品中的馬共書寫透過廢墟等地方敘事被重新組裝為歷史寓言形式,並且,相較於馬共歷史書寫,鄧觀傑的關注重心更

⁴ 鄧觀傑〈後記〉,見《廢墟的故事》(台北:雙喜出版,2021),頁296。

⁵ 馬華小說中的超現實書寫有其脈絡,例如李永平的文字烏托邦、張貴興筆下暴戾的群獸書寫、黃錦樹書中鬼影幢幢的歷史幽靈、賀淑芳的寓言化日常等。這些作家的小說中常以熱帶雨林、膠林、南洋神話等意象作為書寫策略,處理歷史記憶、政治禁忌、國族創傷等議題。

⁶ 楊茹恩《鄧觀傑《故事》的廢墟》中的「廢墟」意象,拉曼大學中文系學士學位論文,2023年。

⁷ 楊茹恩《鄧觀傑《故事》的廢墟》中的「廢墟」意象,拉曼大學中文系學士學位論文,2023年,頁25-30。

偏向離散雙鄉經驗。⁸ 方格子、沐羽與張國勳的評論亦聚焦於小說中的雙鄉敘事。⁹ 其次，在語言與敘事形式的分析中，吳曉樂關注作品對如何敘事的自覺反思，其強調《廢墟的故事》展現出對語言與敘事生成的敏感性，並將其理解為「所有問題都是語言的問題」的實踐場域，小說在有限篇幅中透過幽默與荒誕結構展開對經驗的再組織。¹⁰ 此外，學者高嘉謙除了指涉小說的馬共歷史、離散書寫與廢墟意象之外，亦點出小說中的現代性意象，即媒介與物質文化的密集出現，例如小鎮預告的繁華、全球化資本主義的進駐、打字機等物件。¹¹ 然而，這些討論礙於篇幅問題，多半集中於象徵意義或主題層面，對於娛樂場域與媒介裝置如何在小說內部組織感知經驗的機制，仍有進一步深化的空間。

本文認為，《廢墟的故事》除卻使用象徵隱喻的方式重思歷史，進一步描寫現代媒介與娛樂裝置如何滲入地方日常，並重新組織人物對時間、空間與現實的感知方式。故而，本文將以前人討論作為論述基底，關注「娛樂場域」與「機械裝置」，由此視角切入，以探討《廢墟的故事》中空間與物件如何共同構成小說的敘事媒介。本文所關注的

⁸ 張錦忠〈在廢墟迷霧中期待白馬而顯現白犬——評鄧觀傑的《廢墟的故事》〉《聯合文學·新人新書》，2021年7月7日，<https://www.unitas.me/archives/26332>。

⁹ 方格子〈《廢墟的故事》：台馬兩地二元對比，在離鄉／返鄉與個人認同的飄泊感受上引起共鳴〉，《關鍵評論》，2021年6月21日，<https://www.thenewslens.com/article/152524>；沐羽〈是僑生，還是旅台？——鄧觀傑《廢墟的故事》的雙鄉敘事〉，《微批》，2021年7月25日，<https://paratext.hk/?p=3564>；張國勳〈鄧觀傑《廢墟的故事》：再荒涼的廢墟，都有一個華麗的前身〉，2021年6月17日，<https://vocus.cc/article/60c96e18fd89780001638e88>。

¹⁰ 吳曉樂〈所有的問題都是語言的問題——讀鄧觀傑《廢墟的故事》〉，《博客來·讀書筆記》，2021年6月23日，<https://okapi.books.com.tw/article/14695>。

¹¹ 高嘉謙〈廢墟裡的火光與躍升：讀鄧觀傑《廢墟的故事》〉，《中央通訊社·文化》，2021年10月24日，<https://www.cna.com.tw/culture/article/20211024w004>。

面向涵蓋娛樂場域對空間性質的改變、機械裝置對人物日常的介入，以及流行文化影像與聲光效果如何使現實逐漸趨於景觀化與荒誕化。透過上述面向，本文嘗試指出，《廢墟的故事》透過娛樂媒介與機械裝置，重組人物對現實的感知方式，使空間成為一種被聲光與影像技術組織的感官場域。

二、娛樂化場域：空間的娛樂化與機械性物件

本節將從巡迴樂園與城市景觀兩個面向出發，探討《廢墟的故事》如何透過場域中的機械性建構，使空間逐漸轉化為由機械與影像所主導的感官空間。本文所指的娛樂化場域，指透過可移動機械、感官刺激與消費機制所組成的空間形態。在此基礎上，本節將以〈樂園〉與〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉為主要分析文本，將其中的巡迴樂園與城市／小鎮空間並置觀察，一方面分析流動娛樂機械的運作方式，另一方面則關注娛樂形式如何滲入日常空間，為小說敘事荒誕化的主要元素。

（一）機械所帶來的娛樂幻相：〈樂園〉中的巡迴樂園

〈樂園〉為鄧觀傑 2018 年獲政治大學道南文學獎首獎之作，後亦獲印刻超新星文學獎首獎，並收入《廢墟的故事》之中。〈樂園〉以馬來西亞早期的移動式遊樂園作為主要場景，描寫主角建國自小跟隨父親在巡迴樂園中生活的成長經驗。¹² 建國的父親是負責維修樂園中遊樂器械的技師。樂園由一批可拆卸、重新組裝的二手機械設施所構成，巡迴於馬來西亞不同地方之間。起初，樂園因新穎的娛樂形式吸引大量人潮，成為濃縮

¹² 鄧觀傑〈樂園〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁 151-172。

歡樂與充滿光亮的地方；然而，隨著固定式主題樂園興起，這些老舊機械逐漸失去吸引力，最終被棄置成廢鐵與廢墟。小說後段，成年後的建國重新回到荒廢樂園尋找父親，卻發現原本存在的遊樂設施幾乎消失，只剩鬼屋殘留，使整座樂園彷彿成為一場逐漸崩塌的幻象。

鄧觀傑曾提及，〈樂園〉中的遊樂場來自其童年記憶，對他而言，樂園和閱讀一樣，是其幼時逃避現實的管道。¹³ 他形容早期移動式樂園能在短時間內將荒地轉化為充斥光亮與聚光燈的夢幻場所。¹⁴ 此記憶書寫來自於個人經驗再現，拼貼出已逐漸消失的巡迴娛樂形式，使記憶與歷史形態相互交疊。〈樂園〉的時代背景亦與馬共仍活動於森林邊緣的歷史時間相互重疊，使巡迴遊樂園與政治歷史形成並置：森林象徵革命、逃亡與歷史陰影，樂園則帶來短暫的光亮、噪音與娛樂刺激。兩者共同存在於同一場域中，使小說中的小鎮呈現出歷史與娛樂彼此滲透的狀態。

關於〈樂園〉的既有討論雖各自從離散、馬共歷史、國族寓言或地方經驗等角度切入，但大致皆共享一種詮釋傾向，即將巡迴遊樂園視為政治歷史的寓言性結構。洪啟軒指出，〈樂園〉透過移動樂園意象，重新拉扯出新一代馬共與建國記憶；相較於過往強調艱苦跋涉的馬共書寫，鄧觀傑筆下的故事則顯得較為乾淨清朗。他指出，小說以鬼屋、摩天輪與維修器械的父親，勾勒漂泊狀態，而樂園最終散場，建國意識到自身終為孤兒，則扣合了馬華文學中關於華人在馬處境的隱喻。¹⁵ 相較之下，方格子則更明確將〈樂園〉置放於馬共反抗殖民政府的政治寓言框架下，認為主角建國將走向沒落、被淘汰的樂園

¹³ 吳佩容〈《樂園》影射大馬政治宗教 鄧觀傑以寫作挖掘家鄉歷史〉，《大學報》，2018年12月27日，<https://unews.nccu.edu.tw/unews/1694-6-5>。

¹⁴ 吳佩容〈《樂園》影射大馬政治宗教 鄧觀傑以寫作挖掘家鄉歷史〉，《大學報》，2018年12月27日，<https://unews.nccu.edu.tw/unews/1694-6-5>。

¹⁵ 洪啟軒〈《廢墟的故事》：馬華文學超新星，如何超越打字機，成為守望廢墟、說故事的人？〉，《關鍵評論》，2021年8月29日，<https://www.thenewslens.com/article/155239>。

視作家園，本身便是一種鋪張的政治隱喻。他一方面指出，樂園中的科技裝置終究會由繁華走向廢墟化，另一方面則將「樂園／國家」視為一種終將瓦解的空想，對應馬共解散後無法完成的建國夢。¹⁶ 高嘉謙則將〈樂園〉理解為一種「從廢墟裡生起短暫繁華」的移動夢景，認為巡迴樂園如同馬共游擊作戰的另一種替身形式。對他而言，小說藉由從無到有，又化整為零的巡演結構，將樂園、鬼屋與馬共莽林彼此重疊，最後使建國成為馬共鬥爭年代裡，不得被棄置的時代孤兒，呈現夢想與歷史共同散場後的廢墟感。

¹⁷ 張錦忠直接點出〈樂園〉是馬共的故事。他認為，小說中的父親隱身於巡迴遊樂園與機械廢墟之中，其不斷南遷的生命軌跡，實際對應馬共退守馬泰邊境的歷史處境；而建國最終走入鬼屋、聽見爆炸與父親聲音的場景，則讓鬼屋化為恆在廢墟作祟的馬共幽靈。

¹⁸ 然而，上述研究與評論多將重心放置於歷史寓言、離散經驗與國族想像之上，較少進一步處理小說中反覆出現的娛樂機械與感官結構。本文因此將〈樂園〉視為理解鄧觀傑筆下娛樂機械與感官空間生成的重要個案，進一步討論巡迴遊樂園如何透過機械運作、感官刺激與空間流動，重新組織人物對地方與現實的感知方式。

〈樂園〉小說內部的時間背景指向 1970 至 1980 年代的馬來西亞，此時期遊樂園為一種高度商業化的娛樂形態。容世誠在討論 1950 年代的遊藝場時便指出，此類空間實為一處多元文化交匯、碰撞與展演的動態平臺，具有高度的開放性與流動性。¹⁹ 根據亞

¹⁶ 方格子〈《廢墟的故事》：台馬兩地二元對比，在離鄉／返鄉與個人認同的飄泊感受上引起共鳴〉，《關鍵評論》，2021 年 6 月 21 日，<https://www.thenewslens.com/article/152524>

¹⁷ 高嘉謙〈廢墟裡的火光與躍升：讀鄧觀傑《廢墟的故事》〉，《中央通訊社·文化》，2021 年 10 月 24 日，<https://www.cna.com.tw/culture/article/20211024w004>。

¹⁸ 張錦忠〈在廢墟迷霧中期待白馬而顯現白犬——評鄧觀傑的《廢墟的故事》〉《聯合文學·新人新書》，2021 年 7 月 7 日，<https://www.unitas.me/archives/26332>。

¹⁹ 容世誠〈圍地拓展：邵氏在東南亞的娛樂產業發展〉，見劉輝、傅葆石編《香港的“中國”：

洲遊樂場（Asia Fun Park）創辦人威廉的回憶，當時的遊樂園內部設施包羅萬象，包括摩天輪、過山車、旋轉木馬與鬼屋等機械遊具，並結合射氣槍、套圈換獎與售賣零食等消費機制，入場亦需以固本系統進行交換。²⁰ 巡迴式遊樂園正是此娛樂體系的流動形式，以貨櫃與卡車運輸機械設備，在各地短暫停駐並重新組裝，使娛樂空間得以反覆生成。正如小說所描寫：

巡迴遊樂園是會遷徙變化的生物，那些煥發著艷麗之光的大怒神、旋轉木馬、海盜船和賓果攤，全都可以拆卸疊成一塊塊巨大的零件和生鏽鐵架，裝進四五輛貨車裡載走。貨櫃車隊在半島上徘徊遊牧，尋找下一個可以停留的市鎮，然後他們清出一塊空地，再次把貨櫃裡的東西一一倒出。摩天輪架起後緩緩轉動、聚光燈揮舞，熟悉的荒園裡忽然升起一座樂園，像夢境般魅惑著整個市鎮的大人和小孩。²¹

這種可移動、可重組的特性，使樂園成為一種臨時生成的娛樂場域。不止如此，鄧觀傑反覆將樂園置放於荒地上的論述呈現強烈的感官覆蓋效果：原本空曠、昏暗且缺乏功能性的空間，在短時間內被燈光、音樂與機械裝置所佔據，形成一種突兀而異質的景觀。樂園不斷運作中機械是被刻意搭建出來的感官場域，令其與周遭始終存在明顯的不協調感。

本文意圖點出，在此空間中的機械性，不僅指向遊樂設施的物質構造，更構成整個娛樂場域的運作邏輯。遊樂器械上反覆出現的「伊甸（EDEN）」標示，連同「Paradise」與「Jannah」等英文與馬來文命名，使樂園在語言層面持續被召喚「天堂」，但其實際形

邵氏電影》（香港：牛津大學出版社，2011年），頁235。

²⁰ 〈娛時變遷（2）：守住樂園樂土〉，見《東方日報》，2015年2月10日。

²¹ 鄧觀傑〈樂園〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁160-161。

態卻是一套持續運轉的機械系統。²² 鄧觀傑反覆強調其拼裝與老舊特徵：摩天輪由鐵籠構成，零件運轉時發出嘎嘎聲響，鐵架與設施則帶有明顯鏽蝕與氣味，使樂園呈現出一種運作中的失修狀態。²³ 在此結構中，機械噪音與視覺刺激相互競逐，但前者往往被旋轉木馬的音樂與燈光所覆蓋，使感知逐步被聲光節奏重新生成。正如黃錦樹在序言中所提及的「現代怪物」，樂園同時承載誘惑與失衡的雙重質地。²⁴

更進一步而言，娛樂在此成為一種感官層面的覆寫機制。空間以自由移動的娛樂結構呈現，燈光、音樂與機械被標準化為可快速部署的裝置，在不同地點反覆生成相似的感知經驗。從貨櫃運輸、場地清空、零件展開到結構啟動，樂園作為一種技術流程被不斷生成。時間亦在此過程中被壓縮為短暫的繁華時刻，而當設施撤離後，場域迅速回返為廢墟，顯示機械同時負責娛樂的生成與消散。²⁵

小說後段，隨著父親持續修繕與組裝，建國逐漸將樂園理解為一種近似生命體的存在：其不斷擴展、旋轉，甚至呈現出如同生殖般的繁衍感。²⁶ 然而，此種生命化想像本身即帶有不穩定性，因為遊樂機械如鬼屋、雲霄飛車等，始終以接近危險與失控的方式生產快感。故而，鄧觀傑鋪陳出轉折：樂園的生命性同時預示其死亡。直到小說後期死亡事件真正發生，娛樂裝置的安全機制遭到破壞，原本可被消費的快感經驗遂轉為不可逆的斷裂。此轉折不僅導向主角建國精神秩序的崩解，亦揭示其長期建立於風險之上的

²² 鄧觀傑〈樂園〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁157。

²³ 鄧觀傑〈樂園〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁156。

²⁴ 黃錦樹〈怪物、寫作機器與廢墟——序鄧觀傑《廢墟的故事》〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁12。

²⁵ 高嘉謙〈廢墟裡的火光與躍升：讀鄧觀傑《廢墟的故事》〉，《中央通訊社·文化》，2021年10月24日，<https://www.cna.com.tw/culture/article/20211024w004>。

²⁶ 鄧觀傑〈樂園〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁167。

安慰性幻覺。正是在這套機械化敘事，得以窺見建國對樂園的依附，當此敘事失效後，他選擇離開樂園。相對而言，未離開的父親則滯留於樂園殘存結構之中，最終隱身於不斷擴大的鬼屋，直至小說結束仍未再現。有趣的是，敘事後段所描述的鬼屋不斷擴張，規模甚至超越原有設施，彷彿反向吞噬整座廢棄樂園。本文認為，在此層層覆蓋之中，樂園作為過時的消費機制，亦反過來吞沒了父親的存在，使其消失於娛樂廢墟的深層結構內。

筆者點出，巡迴樂園為處於消費主義的運作邏輯中的機械。Tan Kar Lin 的研究指出，遊樂場在商業邏輯上必須面向最大化的觀眾吸引力，其運作邏輯建立於跨族群與跨階級的消費開放性之上。²⁷ 小說中亦明確呈現此一特徵：「只要一開場就有源源不絕的客人，管你是馬來人華人還是白人，只要付錢就可以進入這個濃縮的歡樂之中。」²⁸ 本文認為，遊藝場既是資本驅動下欲望生產的場所，也是本土性與全球性文化元素相互協商、競合與表演的空間，其本質上是消費主義文化的產物。參照李艷豐對消費主義的界定，消費的本義指向消耗與揮霍，消費主義是將生活的價值標準從基本需求的滿足，轉向對欲望的培植與滿足。²⁹ 巡迴樂園正是在此邏輯下，利用標準化的機械裝置與感官刺激，反覆生成可被消費的快感經驗。綜上所述，所謂樂園為機械流程維持的感知結構，其短暫繁華與迅速廢墟化，正共同構成一種以運作為前提的娛樂幻相。

（二）哥吉拉電影：城市機械裝置的流行文化符號

²⁷ Tan Kar Lin, *The "WORLDS" Entertainment Parks of Singapore (1920s–1980s): New Urban Form and Social Space for Culture and Consumption* (Master's thesis, National University of Singapore, 2004).

²⁸ 鄧觀傑〈樂園〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁161。

²⁹ 李艷豐《歷史“祛魅”與文化反思：大眾消費主義時代文化與文學話語轉型研究》（北京：中國社會科學出版社，2013年），頁22。

在《廢墟的故事》中，娛樂與機械裝置並非單純的時代背景或文化符號，而是構成人物知覺經驗的中介系統。角色被娛樂性的景觀包圍、滲透，並在其中重新被組織其情緒結構與現實感知方式。本小節將以〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉為例，進一步分析流行文化符號如何以機械性運作的方式介入地方經驗，並重組小鎮的時間與空間秩序。

2017 年，〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉在香港全球華文青年文學獎中奪得小說組首獎，在港臺備受關注。小說以敘事者「我」返鄉參與堂弟婚禮為起點，回溯 R 鎮約十五年間的變遷史。³⁰ 文本以家族聚落與小鎮日常為軸線，將婚禮與喪禮等事件，構成一種帶有集體記憶性質的敘事框架。在此過程中，小鎮經歷火車鐵路開通、電影院重啟、麥當勞進駐，以及哥吉拉影像與周邊商品的出現等現代化進程，逐步被納入全球流行文化與資本消費的網絡之中。這些外來符號一方面帶來繁華想像，另一方面亦持續改寫地方生活秩序，使小鎮在看似熱鬧的表面之下，呈現出一種緩慢被掏空的狀態。小說最終以婚喪同日舉行的荒謬並置作結，使生成與消逝、繁華與衰敗在同一時間軸上重疊，形成帶有嘉年華性質的景觀。學者黃錦樹與高嘉謙都將該作視為小鎮現代性進程的縮影，指出火車、麥當勞、戲院與哥吉拉共同構成全球化資本進入地方的符號序列，並與巴剎、雜飯檔等舊有生活形式形成對照。³¹ 張錦忠則強調小說的時間跨度與回家敘事結構，將其視為「小鎮春秋」式書寫。³²

³⁰ 鄧觀傑〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁 77-126。

³¹ 黃錦樹〈怪物、寫作機器與廢墟——序鄧觀傑《廢墟的故事》〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁 11；高嘉謙〈廢墟裡的火光與躍升：讀鄧觀傑《廢墟的故事》〉，《中央通訊社·文化》，2021 年 10 月 24 日，<https://www.cna.com.tw/culture/article/20211024w004>。

³² 張錦忠〈在廢墟迷霧中期待白馬而顯現白犬——評鄧觀傑的《廢墟的故事》〉《聯合文學·新人

本文將由哥吉拉電影切入，談論鄧觀傑意圖製造的隱喻，是借由電影機械性的流行文化符號。於 1954 年上映、日後促成大眾文化代表的哥吉拉，誕生於二戰東京大空襲的記憶，哥吉拉進而常成為電影中的災難形象。³³ 在鄧觀傑的小說中，其亦是具有世代意義的流行文化符號，被用以承載小鎮變遷與人物成長的歷史敘事。³⁴ 不僅如此，論者陳志軒在其研究哥吉拉的博士論文中指出，由於現代消費文化成為一股不容忽略的引導性力量，使得怪獸不只作為一個現代化的警世寓言，哥吉拉進而成為一種娛樂載體。³⁵ 故而，本文將哥吉拉、哥吉拉電影與戲院等意象理解為一組具有機械特質的流行文化裝置。這些元素在小說中的作用，並不限於提供時代氛圍或象徵現代性，而經過影像放映、商品流通、燈光投射與空間進駐等過程，持續滲入地方生活中。哥吉拉作為流行文化形象，本文尤其關注其如何藉由媒介技術被反覆播放、觀看與再生產，並逐漸成為小鎮感知結構的一部分。

小說中，哥吉拉最初由吉隆坡被帶入 R 鎮，伴隨戲院重新開張而出現。作者透過描述戲院外牆的巨大海報帶領讀者進入視覺空間：

……巨幅海報，上面印著布滿裂縫的灰色眼眶，一隻血紅色的瞳孔在其中滾滾燃燒。那海報立起來整整有兩層樓高，萬喜把它掛在外牆上，正對著火車頭和整個舊街場。他特意添購了幾盞聚光燈，晚上所有的燈光同時打在海報上，殺氣騰騰的

新書》，2021 年 7 月 7 日，<https://www.unitas.me/archives/26332>。

³³ 陳志軒〈崩壞後的復興：哥吉拉的現代性寓言〉，見《國立臺灣大學建築與城鄉研究學報》第 23 期，2021 年 12 月，頁 3。

³⁴ 黃錦樹〈怪物、寫作機器與廢墟——序鄧觀傑《廢墟的故事》〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁 11。

³⁵ 陳志軒《怪獸國族主義之形構：哥吉拉與戰爭記憶》，國立台灣大學工學院建築與城鄉研究所博士論文，2023，頁 3。

巨眼怒視著整個小鎮。³⁶

在聚光燈與巨幅影像的相互作用下，哥吉拉逐漸超出電影文本本身，轉而成為覆蓋地方空間的視覺景觀。戲院、海報與燈光共同構成一種感知裝置，使小鎮被納入全球流行文化的觀看秩序中。

與此同時，小說多次將電影災難影像與地方日常並置。哥吉拉在電影中摧毀城市，在敘事者的夢境中破壞舊巴剎；然而，無論是象徵消費資本主義的都市景觀，抑或帶有懷舊色彩的小鎮空間，人們對於毀滅景象皆逐漸顯得麻木。銀幕中的城市正在崩塌，戲院裡的大人卻幾乎全數睡去；放映機投射出的光影落在婆婆臉上，她神情安穩地沉睡著，嘴角甚至還有一絲被銀光映亮的口水。³⁷ 災難場景與觀眾的麻木狀態形成強烈反差，也顯示影像所帶來的震撼已逐漸被日常化與消費化。毀滅成為一種可被觀看與消費的娛樂經驗，而戲院則持續生產這種經驗，使災難感被轉化為地方生活的一部分。

然而，小說對哥吉拉的描寫並未停留於單純的破壞者形象。鄧觀傑多次插入介於夢境與現實之間的低語段落，反覆提及哥吉拉長期潛伏於地底，遷徙、產卵，試圖在逐漸城市化的小鎮中尋找棲身之處。文中以「四處都在發光，Godzilla 再也找不到光」一語，點出小鎮空間已被全面照明化：黑暗、荒地與怪獸原本得以棲息的位置，逐步被霓虹、商業設施與城市燈火覆蓋。隨後的描寫更將破壞情境推向失衡狀態：「高樓落下但無人奔逃，導彈落下如同暴雨」，即便哥吉拉再度嘶吼與掙扎，災難的震撼力也逐漸消散，觀眾與災難之間拉開距離，反應趨於遲鈍與冷漠。³⁸

³⁶ 鄧觀傑〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁 87。

³⁷ 鄧觀傑〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁 92。

³⁸ 鄧觀傑〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉，見《廢墟的故事》（台北：雙喜出版，2021），頁

小說後段對小恐龍死亡場景的描寫，更進一步呈現怪獸與地方共同走向衰敗的命運：「它們還未學會嘶吼就已焚燒至死，Godzilla 看著這一切，一秒都不曾眨眼。然而 Godzilla 是沒有眼淚的。」尚未成形的怪獸在誕生之前即遭抹除，顯示小鎮已難以承載異質生命的存在。隨著城市化與消費文化滲入，地方逐漸被重組為均質化的景觀空間，即便怪獸形象亦被排除於可存續的秩序之外。此後，關於哥吉拉的低語段落逐漸消失，直至敘事者多年後看見連鎖戲院重新進駐小鎮，以新版《Godzilla》作為首映影片，哥吉拉才再度回到地方視野。然而，此時其已被納入流行文化工業的循環機制，轉化為可持續消費的娛樂商品。從早期戲院海報到新版電影上映，哥吉拉始終伴隨小鎮興衰而存在，其形象亦隨媒介技術與消費模式變化持續轉型。因此，若如張錦忠所言，〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉是一則「小鎮春秋」式的地方敘事，那麼哥吉拉便同時承載了災難、記憶與現代性的多重意義。³⁹ 小說中哥吉拉的進入、潛伏與淘汰此三歷程，展現小鎮如何在全球流行文化與資本機制的滲透下逐漸被改寫。戲院外牆那雙長久燃燒的巨眼，最終成為地方衰敗的持續見證；而這頭由電影媒介所生產出的怪獸，也如同小鎮本身，在時間與資本更新的過程裡逐漸老化，最後殘留為另一種娛樂廢墟。

四、小結：娛樂場域與機械媒介的敘事作用

綜觀《廢墟的故事》中的〈樂園〉與〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉，可以發現鄧觀傑筆下的娛樂場域與流行文化媒介，始終與機械運作、感知及地方空間的轉變緊密交纏。

114。

³⁹ 張錦忠〈在廢墟迷霧中期待白馬而顯現白犬——評鄧觀傑的《廢墟的故事》〉《聯合文學·新人新書》，2021年7月7日，<https://www.unitas.me/archives/26332>。

無論是巡迴遊樂園中可拆卸、搬運與重組的遊樂器械，抑或戲院、電影與哥吉拉影像所構成的流行文化景觀，其意義都不僅止於時代背景或懷舊符號，而是在持續運轉與反覆部署之中，逐步介入人物對地方、記憶與現實的理解。本文因此嘗試將「機械性」理解為一種敘事運作邏輯：娛樂空間具有流動性質，在燈光、音樂、影像、商品與觀看機制的反覆啟動之中，被不斷生成與消散。

在〈樂園〉中，巡迴遊樂園透過移動、組裝與感官刺激，短暫覆蓋原本荒涼的地方空間，形成一種具有誘惑性的娛樂幻相；然而，當機械失修、死亡事件發生後，這套原先得以維繫歡樂與安全感的娛樂系統開始鬆動，最終走向廢墟化。相對而言，〈Godzilla 與小鎮的婚喪嫁娶〉則呈現另一種娛樂媒介的運作形式：電影、戲院與哥吉拉影像持續滲透地方生活，使小鎮逐漸被納入全球流行文化與資本消費的景觀網絡之中。哥吉拉的存在既象徵災難，也折射地方在現代化過程中的被掏空狀態，而戲院與影像機制則重新改變了人物觀看現實與感受災難的方式。這些娛樂空間與流行文化媒介的存在，使《廢墟的故事》中的地方敘事不再只是單純的歷史回憶或離散寓言，而更涉及現代技術、資本邏輯與感知結構如何共同形塑地方經驗的問題。

受限於篇幅，本文尚未能全面展開《廢墟的故事》中其他娛樂媒介與機械意象的討論。例如小說集中仍涉及大量關於都市空間、廢墟意象、交通工具、現代媒介描寫，其與地方感知及歷史記憶之間的關聯，仍有待後續進一步處理。此外，本文雖以機械性作為切入角度，但尚未更深入結合媒介理論、感知理論或技術哲學等相關脈絡，這些部分亦可作為後續研究延伸的方向。