

# 張經宏《出不來的遊戲》探析—— 論「疏離、孤絕、死亡」 的困境徵象

黃贊介\*

## 摘要

存在主義揭露人類生存的真相，心靈其貧弱與感受，反映出現實生活的窘迫與險峻。2012年張經宏推出短篇小說集《出不來的遊戲》，集結其文學獎得獎短篇，探討了親情、網路、買賣、販毒、民俗等議題，內容處處可見角色陷落現實與心靈的危難。基此，筆者立足存在主義精神，將《出不來的遊戲》歸納「疏離」、「孤絕」、「死亡」等困境類向，點出背後的生存意義。經由文本分析

---

\* 現任：西屯國小教師

後亦發現，作者總不刻意描繪角色（人）的內心，喜以「事件」帶引「存在」的價值與思考，提供一「開放性空間」，任由各種徵象、想像、感受與意符生成。他以「舉重若輕」及「客觀疏離」筆法處理深沉議題，風格、內涵與形式近同第二十一屆聯合文學小說新人獎評審會議提出的「臺灣新寫實主義」。

關鍵詞：張經宏、出不來的遊戲、存在主義、臺灣新寫實主義

# **Obstacle Signs of Alienation, Solitude and Death Study of Indulged in a Game by Jing-hong Zhang**

Huang Zan-Jie

## **Abstract**

Existentialism discloses the reality of human beings' lives, mental fragility, and perception and reflects the stress and risk of realistic life. In 2012, Jing-hong Zhang introduced the Short Story Collection titled *Indulged in a Game*, which includes his short stories that have received awards and explores issues such as family affection, Internet, online trading, drug trafficking and folk custom. It reveals the characters' obstacles in reality and their mental state. Hence, based on existentialism, the researcher classifies the obstacle categories of

Indulged in a Game into “alienation”, “solitude” and “death” and pinpoints the underlying significance of life. After text analysis, the researcher realizes that the author does not intentionally depict the mental states of the characters, but rather tends to introduce the values and thoughts of “existence” by “events” and develops an “open space” resulting in various signs, imagination, perception, and signifiers. By “sophisticated” and “objective and indifferent” approaches, he can cope with different heavy issues. His style, content, and genre are nearly consistent with the “neo-realism of Taiwan” proposed by a panel of judges for the 21st Uitas Award for New Novelists.

Key words : Jing-hong Zhang, Indulged in a Game, existentialism, neo-realism of Taiwan

## 壹、前言

張經宏，臺中在地作家，畢業於臺大哲學系，臺大中文所碩士，是1990年代以降文學獎中脫穎而出的優秀小說家。<sup>1</sup>2011年，他以長篇小說〈摩鐵路之城〉獲得臺灣史上最高額文學獎獎金兩百萬，並於同年5月出版《摩鐵路之城》。該書曾入圍臺灣年度文學金典，獲得2012年法蘭克福書展譯書推薦，然而，在《摩鐵路之城》得獎前，他早受臺灣各大小文學獎肯定。2007年他以〈吉屋出售〉獲得大墩文學獎小說第二名、〈家庭訪問〉獲聯合文學小說新人獎推薦獎、〈香蕉·蜘蛛·猴〉獲教育部文藝創作獎小說特優；2009年〈壁虎〉獲時報文學獎首獎；2011年〈出不來的遊戲〉獲倪匡科幻小說首獎等，這些作品皆收錄於2012年出版的短篇小說集《出不來的遊戲》。

觀察《出不來的遊戲》可發現，作者喜以少年為視角，描寫他們經歷的危機與困難，題材包含親情與生活周遭事件。《2012臺灣文學年鑑》針對《出不來的遊戲》論評，點明《出不來的遊戲》內容多描寫如母子、父子、祖孫等親情關係，這些情感又以「子」（少年）為探究主體。<sup>2</sup>他的少年不只在「學校」，甚至擴及、鄉

---

<sup>1</sup> 廖振富、楊翠，《臺中文學史（上）》（臺中：臺中市政府文化局，2015年），頁299。

<sup>2</sup> 林佩蓉，《2012臺灣文學年鑑》（臺南：臺灣文學館，2013年），頁8。

野、城市、「過去」中，作品內涵、意識牽涉層面極廣，社會性極強。張瑞芬曾說：「許多人把張經宏界定在成長小說（臺版《麥田捕手》）或中學教師框架中，雖說還算貼切，卻也還是小看了他。」<sup>3</sup>對張經宏而言，少年是「引子」，背後帶引出來的形而上探討，才是他內心真正想表達的「聲音」。這些角色彷彿一載體，反映其意念與思維，承載他思想上的疑問與困惑，其形式如同六〇年代現代主義文學中的「存在主義」。蔡源煌曾說：「存在主義強調的是自我與他人（個人與社會）之間的相互依存……。」<sup>4</sup>回顧六〇年代臺灣現代主義小說對「個人與社會」的探討，最主要表現在「流亡」及「性」主題書寫上，特別突顯民族（大陸到臺灣）、心靈的流亡、漂泊、孤獨與無助；隨時代遞嬗，到了現今社會，主題不同以往，卻仍有屬於這時代的紛亂與困苦，使人民陷落現實與心靈的流亡、憂慮、迷惑、孤獨，進而反思自身種種負面的「存在」。郭玉雯說，存在主義首要意義即是質疑任何既成規則與見解；其次是揭露或表達人類存在真相與感受，例如孤獨、寂寞、徬徨，對死亡的焦慮、怖慄，日常生活不經思考的單調、重複，與此產生的空虛等。<sup>5</sup>小說家在求新求變新穎意識下，吸收現代主義藝

---

<sup>3</sup> 張瑞芬，〈摩鐵與拿鐵——評介張經宏《雲想衣裳》〉，《文訊》327期（2013年1月），頁154。

<sup>4</sup> 蔡源煌，《從浪漫主義到後現代主義》（臺北：書林出版有限公司，2009年），頁78。

<sup>5</sup> 郭玉雯，〈《現代文學小說選集》的現代主義特色〉，洪淑苓主編《聚焦

術形式，並加以改造，重視如何用「文字世界」的「寫實」取代「客觀世界」的「現實」，以表現心靈的「真實」，<sup>6</sup>此也成為張經宏「輸出」的一種形式表徵。他曾自述：「這是一部遲來的小說集。年輕時的我讀過文學科系，也曾想像有朝一日可以成為一個作家，但那時的我既困惑又孤獨，周遭認識若干跟我有相似心靈品質的人，雖然這些人的生活態度少有讓我滿意……。」<sup>7</sup>是這種「困惑又孤獨」，促就一部部直探靈魂深處與暗黑生命的作品誕產。以下便是立足存在主義精神，分析、歸納、探討《出不來的遊戲》中角色陷落的困境與小說呈現的徵象。

## 貳、產生疏離

都市化帶來文明進步，網路化時代來臨，衍生的是人與人之間的淡漠。隨著社會變遷與都市工業化的影響，使人在面對生活環境時，失去其原有的和諧與親密關係，終而形成現代人面對其生活周遭環境時，自覺無意義感、無能為力感、社會孤立感、自我分離感

---

臺灣——作家、媒介與文學史的連結》（臺北：國立臺灣大學出版中心，2014年），頁311。

<sup>6</sup> 朱芳玲，《六〇年代臺灣現代主義小說的現代性》（臺北：臺灣學生書局有限公司，2010年），頁556。

<sup>7</sup> 張經宏，《出不來的遊戲》後記（臺北：九歌出版社有限公司，2012年），頁248。

等複雜心態……，此即稱為「疏離感」；<sup>8</sup>其中〈出不來的遊戲〉、〈吉屋出售〉、〈清秋〉等三篇則包含於此。

現今社會彷彿只要透過一只螢幕，點選、操控，就能過活、生活，卻遺忘人間尚有最美最溫柔的——相處互動下產生的（溫暖）情感；〈出不來的遊戲〉便是反諷「網路化」帶來的問題，描繪出親子因科技產生的疏離感。內容描述少年小夫因沉迷網路遊戲，最終消失在現實生活中，「跑進」電玩遊戲。他的父母接到某特殊電玩公司人員的通知，前去該處，並看到自己的孩子，「真的」在遊戲裡頭：

被指住的那人似乎不知道螢幕外的人正在看他，臉皮鬆垮，頭髮亂蒼蒼，像水族箱裡的魚緩慢無神地左右晃動。同一個籠子裡有兩個人緊緊抓住柵欄，不停朝籠外張望，只要聽見轟隆的爆炸聲兩腿就用力蹬一下，巴不得逃出去加入外面的戰鬥遊戲。（〈出不來的遊戲〉，《出不來的遊戲》，頁229）

遊戲裡的少年，形同「無意識」的人。父母親看著親兒，有種既熟悉又疏離的感受。弔詭的是，他們竟也默默接受電玩公司人員安排，透過電腦設定，間接照養孩子。他們或許想著，這是與親兒

---

<sup>8</sup> 參見教育部國語辭典，（來源：<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gsweb.cgi?ccd=duOVi.&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-2>，2018年10月7日）。

唯一連結的管道，無奈卻也只能接受。將此情境連結至現今社會，「網路遊戲」似乎常是阻斷親子間相處的元凶。孩子沉迷其中，廢寢忘食，遺忘了現實世界的「存在」。他們與真實世界疏離，彷彿活在遊戲裡頭，透過「代幣」與「補血」，就能存活。小說似乎有意延伸社會此一現象，置入情節。小夫的父母偶爾打開螢幕，看孩子一人似乎很無聊，便透過設定，幫他增添些設備：

他喜歡在樓上樓下不停走動，或坐在門前台階上發呆。只有幾次他想要衝出大門外，不過遊戲公司早已設計好一層無形的防護網，一跨出大門半步，馬上被防護網給擋了下來。他頂多可以繞著屋外的籬邊小路散步，像個文人安安靜靜地沉思走路，然後乖乖回到屋裡。他們怕他無聊，從網路商店點選一些書、房間裡掛上幾幅名畫，也挑了幾片CD精選讓他聽。（〈出不來的遊戲〉，《出不來的遊戲》，頁236）

父母透過網路遊戲的方式，表達他們的「愛」；但這種愛是遠的，不必近。他們僅需透過設定，給孩子「物質」需求，遠端監控與管理，完全無需心靈交流。無論是少年與真實世界的隔絕，抑或父母不斷做著代表責任與愛的動作，皆嗅到一種「冷」與「淡」。而這種冷淡是作者刻意製造的一種疏離感。小說最後，孩子依舊是出不來，但父母似乎也妥協這樣的結果：

洗完澡上樓，電腦裡的兒子已經躺在沙發上睡去。他們怕吵醒

他，輕輕關上房門，到樓下客廳看電視。新聞剛巧播出一則沉迷電玩的大學生，終日泡在網咖裡，後來性情大變，偷了家裡好幾次錢，被爸媽發現，竟然拿菜刀砍殺親人的事件。……「還好我們小夫沒跟他一樣。」妻子說：「等一下上樓先記得儲值，看看網路商店有什麼新的產品，再幫他買個幾樣吧。」（〈出不來的遊戲〉，《出不來的遊戲》，頁246）

結尾以「沉迷電玩的大學生」做了對照。說自己的孩子沒有，實是多了些嘲諷意味（少年就是沉迷電玩的代表）。父母最後跟隨（使用網路遊戲），儲值買裝備顧小孩，一同困陷在這個巨大的遊戲之中，接受遊戲規則、設置的情境，持續沉淪、迷惑。整篇小說看不到太多情緒與內心的流動，有的只是冷冰冰的疏離與距離。科技進步，帶來便利生活，卻也造成親情間的「阻隔」。人類創造文明，卻也是被文明宰控。

除了科技帶來的「疏離」感外，還有自己與社會（普遍意識與規範）對立下產生另一種層次的疏離。鍾文榛說：「疏離的概念是一種具有辯證的過程，它可能是人主動離開規範後，內心所產生疏離；也可能是人不符合規範，反被團體排擠在外而造成的疏離；還有可能是在整個大社會文化認同不明確而產生的疏離感。」<sup>9</sup>〈吉屋出售〉便是少年不符公司要求與預期，遭開除後，對社會產生質

---

<sup>9</sup> 鍾文榛，《孤獨與疏離：從臺灣現代小說透視時代心靈的變遷》（臺北：秀威資訊科技股份有限公司，2012年），頁96。

疑與疏離，最後接受學長建議後，內心暗下決定。小說描述主角是位經手一間凶宅販售案子的菜鳥仲介，當他首次進入這間屋子，巡視、探看周遭，看到遺留下的相片，突然心裡有了「觸動」，隨即查起當年這起兇殺案件。之後，他被主管要求，與買方斡旋，無論如何務必要售出這間屋。但他的重心卻轉而調查那起案件，並發現屋主五名小孩中尚有一人存活。此時他深深感受到：「我想到屋主那個還活著的姪兒。『如果真是那樣，有時想想，活著的人應該會比死去的人，更痛苦吧。』」<sup>10</sup>主角遙想活著的少年，那個瞬間，內心實然感慨、同情、傷情、孤寂。當他返家，卻見著家中出現一名因家暴而被女友安置家中鄰居家的孩子。被家暴的少年，對應到凶宅裡存活的少年，兩人皆是暴力下的倖存者。主角以行動表示同情，默默協助少年後續生活，讓他暫住、安慰他，伴他恢復平靜日子，並尋求志工幫忙：

小孩很瘦、很沉默，這是我第一次看見小孩的眼神可以像黑炭那樣暗淡。老師牽他走過來，看見我手上的東西，他的眼睛從很深的地方慢慢亮出一些光來。從見面到離開，我和他沒說什麼，也不知道要跟他說什麼。「年輕人，你好心會有好報喔。」義工媽媽送我離開時，這樣跟我說。（〈吉屋出售〉，《出不來的遊戲》，頁39）

---

<sup>10</sup> 張經宏，〈吉屋出售〉，《出不來的遊戲》，頁38。

主角面對眼前兩事件衝擊，沒有過多評斷及言語。爾後他因沒售出凶宅而被主管苛責與開除，以及想著凶宅倖存的少年及看見家中被家暴的少年時，內心開始與這個世界產生疏離。這個「疏離」的背後，反映的是對生命的垂憐與珍惜，以及不斷思索人生的意義。小說並未寫出他是怎麼想的，只是用主角的決定讓人看到（覺得）他是這麼想的。後來他離開房仲的工作，加入了生命禮儀公司，販售起靈骨塔位。經歷出售凶宅與眼見家暴事件後，對「家」有了不同的想法與看法。他重新定義「家」的概念，認為「長遠」才是家真正的本質與意涵。他展現成熟的智慧，並加入販售往者之「家」（靈骨塔）的生命禮儀公司。同樣是「家」，但這個「家」已是不同的意義與概念。是「終處」，也是他工作最後選擇的「歸宿」。生活、生命的真諦，在他的觀察與感悟，有了新的詮解。

若說〈吉屋出售〉的疏離是建立在因發生他人事件帶來的衝擊與體會，〈清秋〉則是發生在「自己」身上，不願接受事實與耽溺活在美好記憶所產生的疏離。小說開頭敘述少年遠赴日本求學，卻因父親要他唸醫學院不從，執意唸美術相關，內心因抗拒而產生拉扯：

當煩惱像樹上的新葉不斷冒出時，家裡來信了，連帶幾個月的補習費、生活費都一併匯來。阿政拆信時，欣喜得眼淚差點掉下來。讀完父親的信，剛從憂愁的坑洞裡爬出的他，馬上陷入另一個更深的洞穴中。對於他之前不斷請求想報考美術學校，父親不但不能諒解，除了嚴辭斥責，還告訴他，下個月初將來東京一

趙。（〈清秋〉，《出不來的遊戲》，頁191—192）

少年日本求學面臨與室友租屋金錢上的糾紛，當他苦惱錢的下落，父親「及時雨」降臨，同時也帶來「雷劈」。父親欲直飛日本，與他當面對談，種種煩惱困擾著他，使他彷彿身陷「洞穴」，竭力呼喊卻無人回應。他盼無救贖的光，內心冥茫，感到孤苦。未料，父親抵達後，經父親的好友勸說下（可以堅持美術這條路），並在後來父子共同找到藝術（音樂）的嗜好的兩項基礎，父親不堅持了，他能繼續完成他想做的事。某日，兩人在夜裡聊起天來：

躺在榻榻米上，他們聊起家裡的事。祖母前陣子摔了一跤，還好沒什麼大礙，大弟今年也要從中學畢業，準備跟著學做生意。家裡幾個孩子都大了，需要更大一點的空間。父親在屋後蓋了一間獨立的小屋，打算把自己的書房搬到那邊，在那裡讀書、思考也比較清幽。（〈清秋〉，《出不來的遊戲》，頁199—200）

他們聊著家裡生活，說著計劃與打算，父子間溫柔的情感，顯得綿密柔細。自此，父親的好與愛，深存他心中，只是未料，事隔多年，父親竟莫名失蹤，家人們拚命找尋，卻始終無獲：

四年過去，父親依舊音訊杳然。後面的小屋一直鎖著，好像那是別人的家。這幾年家裡也發生不少事，先是父親的工廠遭幾個股東瓜分，祖母突然心臟麻痺過世，弟弟幾次遭人帶到警察局盤

問。他在臺北的家，警察來過三次，在畫室裡翻東找西，最後一次走的時候他們說：「這個學美術的，只會畫畫。」聽起來，好像不會再來了。（〈清秋〉，《出不來的遊戲》，頁205）

這些年在他家發生許多事情：父親如人間蒸發般消失不見、祖母逝世、弟弟遭警察盯上。近年來的不如意，以及父親失蹤對他產生的苦，使他與外界產生一種「疏離」。這種「疏離」建立於一種沒有人能懂的悲傷與痛苦。他想念父親，僅能到他常待的小屋，接觸關於他的記憶，遙想其模樣、關懷與愛。他在父親常待的小屋，拿起紙筆，畫下窗外的景象：「他仔細瞧看這張景物構圖，粗細筆觸縱橫交織，安詳、溫暖的感覺隱隱浮現。回去後，得趕快將它完成。現在的他感到貧乏，擱下紙筆，躺在椅子上沉沉睡去。」<sup>11</sup>他待的地方，就是父親常在的空間；坐的椅子，就是昔日父親常坐的位置。當他睡去後，做了個夢，夢到父親喚他起來吃飯。面對父親的「消失」，在他心裡深處是「痛」的，但他始終沒說。從當初父親的不認同（他讀美術），到後來父親妥協，最後失蹤，一路走來，從無奈、愛與平靜到心痛。面對種種現實與無奈的「存在」，他沒有表現過多的激烈情緒與反應，有的只是一種淡然的哀愁。這種「愁」映現出他仍陷落父親帶給他的愛與好奇回憶中。父親的失蹤，有如在他心口畫下一道長長的傷，隱隱發疼，使其放任自己內心與外界隔離，讓人感受他的「疏離」。

---

<sup>11</sup> 張經宏，〈清秋〉，《出不來的遊戲》，頁207。

「疏離」之下，反映的是曾經存在的完好或美好。當一個事件造成自身、內心的「動盪」，並有了「自我困住感」，便開始引人反思生活或生命的價值與去向。疏離的人生，人生而疏離，都是一種存在的探索。

## 參、陷入孤絕

張經宏喜以設計各種「孤絕」的困境（包含現實、魔幻、科幻等），並讓主角從中脫困。<sup>12</sup>「孤」指的是「孤獨」，「絕」指的是斷絕，兩者合併意即「孤獨斷絕」。前者指涉主角心靈狀態，後者說明其逢遇處境。鍾文榛為孤獨定義：「不僅有個人主觀自覺，還與社會有相關。換句話說，孤獨除了獨處的狀態之外，還含有個人主觀的心理感受，並且與外界有相關。」<sup>13</sup>她的說法指出，孤獨然非一人（內）之事，它還與「外」有關，此與筆者上述設定探討的「心靈狀態」（內）、「逢遇處境」（外）吻合。觀察《出不來的遊戲》，其中三篇〈恭喜發財〉、〈家庭訪問〉、〈香蕉·蜘蛛·猴〉，可嗅到筆者欲探討的「孤絕」。

---

<sup>12</sup> 黃贊介，〈現實與幻境：論張經宏小說作品〉，收錄於國立臺中教育大學語文教育學系 103 學年度第二學期研究生論文研討會論文集（2015 年 6 月），頁 87-88。

<sup>13</sup> 鍾文榛，《孤獨與疏離：從臺灣現代小說透視時代心靈的變遷》（臺北：秀威資訊科技股份有限公司，2012 年），頁 61。

〈恭喜發財〉敘述少年阿欽與略大他些歲數的俊智是鄰居，俊智經常送他物品如手錶、模型玩具、遊戲機等，對他頗好，他對俊智印象極佳。時逢過年，他前去俊智家找他玩，俊智看到他，起了念頭，哄騙他一起到臺中幫自己阿嬤換「藥」（事實上是運送毒品）。阿欽心想自己也沒事無聊，加上俊智說要請他吃牛排與玩碰碰車，便一口答應，卻不知自己正走入危困的險境。出發前，俊智交代阿欽：「伊（阿嬤）的藥跟人家不一樣，我特別請朋友從大陸帶回來，伊要吃這種才會好，朋友給我弄錯了，等一下要去換。這不能讓警察看到，知否？」<sup>14</sup>單純的阿欽，一心想著「好處」，沒過多疑想就與俊智前去。他們抵達後，沿途走著，過程中俊智發現警察靠近，刻意遠離：「『不要靠那麼近。』智哥低低地吼他一聲，蹲在一個吐滿檳榔汁的花盆邊點菸：『你不要理他們就不會找你麻煩，我們又沒有怎樣。』」<sup>15</sup>俊智回應出現的「反差」，讓阿欽原本以為的「單純換藥」產生了「動盪」。過沒多久，俊智假借去找朋友名義，把他遺留在豆花攤上。「智哥不會自己跑回家了？阿欽想到，母親告誡他不要跟智哥玩在一起的事。這樣一想，他有點害怕起來。」<sup>16</sup>他獨自流落在外（縣市），唯一熟識的人不在身邊，身邊又帶著不能被警察發現的東西，這種無助與驚怕，可想而知。在「孤絕」的境地，他試著找尋回家的路。然而，返家途中，

---

<sup>14</sup> 張經宏，〈恭喜發財〉，《出不來的遊戲》，頁 152。

<sup>15</sup> 張經宏，〈恭喜發財〉，《出不來的遊戲》，頁 154。

<sup>16</sup> 張經宏，〈恭喜發財〉，《出不來的遊戲》，頁 157。

心懸「走錯路」的憂慮，另一方面還遭受不知名老翁騷擾：

好像有什麼摳住他的屁股。阿欽回頭看，是一個老人，不知是故意還是怎樣，老人兩根手指微彎，用尖尖的手指抵住。他知道這個小孩有發現到他，不過手指沒要移開的意思。阿欽再往前擠，塑膠袋裡的湯汁從擠歪的杯縫溢出來。「你幹什麼？」椅子上一個婦人張開眼罵他，後面那隻怪手伸了回去。「弄到我的褲子了。」（〈恭喜發財〉，《出不來的遊戲》，頁160—161）

年少的他，不知道這其實是「性騷擾」。他的「移動」，告示他的不願與不舒服。在一連串危境中，最終幸運且巧妙的避開層層危機。他根據印象與線索，最後抵達家門：「他拿出藏在口袋裡的藥包，同那袋杯底濕黏的豆花放在桌上。……他快步穿過夜色站在後門邊，『啪啪啪』手掌拍打冷冷的門板。『回來了』。」結束令人憂懼與恐慌的一天，回到平靜與安定的家中。

〈恭喜發財〉利用「陌生」營造緊張與危險的孤絕情境，再讓主角一步一步有驚無險從中走出。而〈家庭訪問〉則是在一場意外，少年陷入一人面對他者生命閃失的片刻，接續還獨自面對意外發生後的驚悚與驚魂，同樣落入恐懼造建的孤絕處境。小說背景在一個純樸鄉下工廠，當日正逢老師要來少年良遠家家庭訪問。良遠家請了一位全村小孩都不喜歡的「老頭」工人，偏偏父母卻給了他機會在家幫忙工作。老師來家庭訪問過程，一旁老頭忽然被機台切斷手指。母親載老頭去醫院，留下老師、良遠、鄰居同學阿坤。老

師現場稍微指揮打理，與阿坤相繼離去，留下良遠一人。沒有家人與老師在旁邊，良遠發現，他不敢再走到隔壁（手指遺落處）。電話又響了，這次是母親打來，說父親也在醫院這邊，要他一個人先看家。<sup>17</sup>少小的他一人面對血泊上三根手指，內心感到害怕、無助。他與恐懼共處，陷入「沒人陪伴」、「沒人保護」的孤絕。即使是再熟悉不過的「家」，但「陌生人」的血與意外剛發生的殘響與殘影，讓他身處的空間產生異變。家變得不是溫暖自在的家，它多了些詭異、陰森的氣氛。在家待了一下子，隨即被返家的母親，帶去醫院，並要求看顧他：「良遠和老頭獨處。整層樓剩下他一個人，和床上這老頭。天花板的燈管噁噁叫個不停，許多小蟲在燈下拍動翅膀，發出細脆的碰撞聲。」<sup>18</sup>父母去找家屬處理後續問題，剩他一人，伴在工人身旁。他仔細看著工人的狀況：「良遠在床邊的圓椅子上，不知坐了多久。老頭兩隻眼睛半睜半閉。眼珠子盯住他，久久不見轉動，齒邊的氣也不吐了——會不會死了？」<sup>19</sup>少年頓時陷入懷疑與擔憂。此時的「孤絕」，在於面對生命的傾圮及可能的瞬逝，畢竟認識一場，再如何厭惡與怨懟，面對生死關口，總會體現人性最基本的溫柔與慈悲。他本因工人的習性、態度與行為，心生惡感……，到最後願意接受大人指示，放下敵意，陪在工

---

<sup>17</sup> 張經宏，〈家庭訪問〉，《出不來的遊戲》，頁 61。

<sup>18</sup> 張經宏，〈家庭訪問〉，《出不來的遊戲》，頁 63。

<sup>19</sup> 張經宏，〈家庭訪問〉，《出不來的遊戲》，頁 63。

人身旁。即使最後他想起昨夜之事，哇的一聲哭了出來——。<sup>20</sup>從讀者角度來看，他表現的是義勇、懂事一面。老師也稱讚少年：「昨天去謝良遠家裡訪問，剛好他們家發生一些事，謝良遠很勇敢，很鎮定，很像大人，一點都不像個十歲的孩子。」<sup>21</sup>

〈家庭訪問〉的「孤絕」，來自小小年紀面對大人都不一定可承受的「事件」；同樣的，〈香蕉·蜘蛛·猴〉亦是少小便要學會承擔，做大人做的事。小說背景描述日據時期一戶遙遠山區人家，因父親夜半揹載的香蕉時常被偷，索性要求兒子少年陪同。年幼的他，什麼都不懂，只懂得深夜便要睡覺。這夜，他被母親挖起來與父親一起上山運送香蕉，尾隨在後的他，面對黑暗寒冷的夜，備受孤單煎熬。非但如此，到達半山腰，他的父親欲繼續前行，需留他在中繼站看顧，凍寒的天與孤單一人的冷，沁入心骨。敘事者說：「父親坐在亭子邊一塊石頭上，石頭心寒意不斷透出，從屁股直竄上腦門。父親說，那種冷，現在想起來還會發抖，是那種冷到腦腔裡有冰柱在鑽，鑽到讓人齒牙脫落的冷。」<sup>22</sup>這個「父親」，即是敘事者的父親，他回溯父親少年時的故事。在中繼站，黑夜霧露滿布山林，蟲唧獸鳴、風吹影動，他陷入害怕孤絕的情境。幼小的他，要做大人的事，還要面對大人或許都會害怕的環境，感到無比拉扯、糾結與恐懼。時光荏苒，他們走過了窮苦與荒寂，多年後，

---

<sup>20</sup> 張經宏，〈家庭訪問〉，《出不來的遊戲》，頁 65。

<sup>21</sup> 張經宏，〈家庭訪問〉，《出不來的遊戲》，頁 65。

<sup>22</sup> 張經宏，〈香蕉·蜘蛛·猴〉，《出不來的遊戲》，頁 107。

他們搬到離市集較近的村莊。少年回想過去這段，充滿感懷：

父親一直無法理解，肩上擔著百來斤重物的祖父，走在崎嶇不平的山路，如何能健步如飛？看他腳一踩膝一彈，扁擔極有節奏地上下晃動，像是肩上長了兩片薄翅，輕輕煽動空氣，擔子便減去四五十斤。（〈香蕉·蜘蛛·猴〉，《出不來的遊戲》，頁106）

少年再看父親是心疼與崇敬的。經陪父親運送香蕉這「一役」，此後曉得為人父母的辛勞與偉大。他曾說：「這輩子讀的書都是香蕉換來的。」<sup>23</sup>在他敏銳的心思、觀察與體會下，孕育出他善解、體貼一面。

作者設計種種困境，讓主角掉入危難的處境，在「無人能助」及害怕的情境，感受孤獨的情緒。此為筆者所述的「孤絕」（心靈的孤獨、斷絕的處境）。在這種困陷的狀態下（尤其是心靈的孤獨），供讀者在當中反思與「找尋」，其與生命的連結及意義。蔣勳曾說：

生命真的有意義嗎？儒家文化一定強調生命是有意義的，但對存在主義而言，存在是一種狀態，本質是存在以後慢慢找到的，沒有人可以決定你的本質，除了你自己。所以存在主義說「存在先

---

<sup>23</sup> 張經宏，〈香蕉·蜘蛛·猴〉，《出不來的遊戲》，頁122。

於本質」，必須先意識到存在的孤獨感，才能找到生命的本質。<sup>24</sup>

有了孤獨之封閉與沉靜的「存在」，方能清晰透視心靈，找尋生命的本質與方向。米蘭·昆德拉（Milan Kundera，1929—）則說：「孤獨又是什麼？是一種重擔？是一種焦慮？是一種詛咒？如同人們要我們相信的那般？或者相反，孤獨是最珍貴的價值，即將被那無所不在的集體性摧毀？」<sup>25</sup>鄭錠堅為其釋義，指孤獨其實是一項冠冕、一項榮耀——人性的冠冕與榮耀。<sup>26</sup>倘若張經宏認定「冠冕」與「榮耀」是生命最高的價值與意義，那麼他無疑喜使筆下少年跌入孤絕的困境，再從人性與現實桎梏中體會、獲救、重生，以實現人之存在的重要。

## 肆、死亡衝擊

困境當中，除了「陷入孤絕」，某些篇章則是談到「死亡課題」。關於生死此種困境的「存在」議題探討，早期可見王文興經

---

<sup>24</sup> 蔣勳，《孤獨六講》（臺北：聯合文學出版社股份有限公司，2007年），頁42。

<sup>25</sup> 米蘭·昆德拉著，尉遲秀譯，《小說的藝術》（臺北：皇冠文化出版有限公司，2004年），頁20。

<sup>26</sup> 鄭錠堅，《小說之道：小說藝術的哲學思考》（臺北：秀威資訊科技股份有限公司，2013年），頁155。

典短篇如〈日曆〉少年，隨畫刪日曆上能活的日子，並發現自己「時日不多」，竟憂慮哭泣了起來：

黃開華開始想些他從來不曾想過的事。這就是生命的終點了嗎？他想。2015年，他七十二歲，他沒有把握能夠活得這樣久。而，面前的這一張紙，僅僅是一張紙，便裝滿了他未來的，所有的，所剩的全部生命的日子。突然，這個快樂的大孩子，伏到案上，嗚嗚地哭起來了。<sup>27</sup>

因擔憂生命無法「存在」長久，而感到悲傷難過。「哭」，猶是較和緩的反應。更甚者如〈命運的跡線〉：「高小明用刀片拉長了他的壽命線，從原來終止於掌心的終點拉起，拉到手腕關節的動脈處。」<sup>28</sup>此篇少年同樣因擔心「不能活太長」，而選擇用激烈的方式，宣告自己的憂慮與悲傷。王文興探討生死存在議題，終只是讓主角活在「胡思亂想」的擔憂中，並未讓真正的死亡發生。而張經宏的〈早餐〉、〈壁虎〉、〈蛋糕的滋味〉則是讓死亡直接降臨少年身邊，讓他們感受生離死別的殘酷與無情。〈早餐〉敘述一位與母親相依為命的少年，母親每日叫他起床、買早餐予他、載他去

---

<sup>27</sup> 王文興，〈日曆〉，《十五篇小說》（臺北：洪範書店有限公司，1979年），頁70。

<sup>28</sup> 王文興，〈命運的跡線〉，《十五篇小說》（臺北：洪範書店有限公司，1979年），頁137。

上學，未料平常的「習慣」，竟成難以再及的遺憾。某日母親去買早餐，不幸被車撞上，因此離開人世。他表面冷靜，其實壓抑，內心翻騰酸楚、不捨與遺憾：

不曉得媽媽倒下去的那一刻，心裡在想什麼。

我坐在市場旁邊小公園的樹下，打開英文課本，一邊吃早餐。

這家的東西吃起來很香，可是，已經沒有那種感覺了。（〈早餐〉，《出不來的遊戲》，頁17）

以前有母親相伴的日子，他不覺得生活中有什麼「特別的」（如：食物特別香、生活特別有趣……），直到母親離去，他才真正開啟「感官」，感受生活微細的存在。死亡與別離，彷彿一記重擊，敲醒他的腦、眼、心，使他更柔軟、體貼地看待這個世界，甚且讓他開始「品嚐得到」食物的美味。逝去的人，不再有任何知覺、感受，留在人世那一方僅能獨自噙淚傷悲。他開始學習一人生活：「寒假過後，我開始一個人上學，買自己的早餐。有時來不及，只好吃學校的涼麵與麵包，加一瓶牛奶。」<sup>29</sup>他學會獨立，將母親離去的沉痛，深埋心中，安安靜靜，一如往常過著生活。只是少了平常陪伴的身影，一切皆顯得「無味」。他嘴上愈不提、愈露堅強，愈令人同情。某日當他路過昔日與母親常去買的「阿婆飯糰」，見其重新開張，便停下腳步，仔細看著店的外觀及裡面人物

---

<sup>29</sup> 張經宏，〈早餐〉，《出不來的遊戲》，頁17。

的動向，並趨前買了一顆：

輔導課的第一天，當我走過早餐街，「阿婆飯糰」的招牌又掛起來。

還是用厚紙本寫的字，旁邊用彩色筆畫上一個老婆婆的笑臉，手上捧著一顆大大的飯糰。

賣飯糰的，是一個中年婦女。

我走上前去，買了一個。

早自修結束，趕緊咬了一口。嗯，沒錯，是這個味道，熟悉到鼻頭喉嚨瞬間酸緊起來。

我又開始過著早餐吃飯糰的日子。（〈早餐〉，《出不來的遊戲》，頁18）

原本賣飯糰的阿婆，因癌症過世，女兒為繼承母親的情志，繼續出來賣。兩個「喪母」之人碰頭、對話，讓彼此的心互相取暖、依靠。他們努力用自己的方式，堅強地活著。只是當少年吃到一口「回憶的飯糰」，細膩且敏銳的心，開啟了他的感官，喚起他的記憶。透過「味道」，他不禁鼻酸，寫到「媽媽喜歡吃的菜」的作文題目時，因自己終究不知道母親愛吃什麼，懊悔與思念環抱他，最後他聽見自己的眼淚，「答」一聲，掉落在紙上。<sup>30</sup>這「聲」眼淚，回響於偌大的空間，代表他對母親想念最深、竭力的呼喊。

---

<sup>30</sup> 張經宏，〈早餐〉，《出不來的遊戲》，頁20。

親人逝去的衝擊同樣降臨〈壁虎〉少年身上。此篇以「幻」的形式，讓少年「預視」阿嬤命將終，小說描述他與行動不便且患有眼翳的阿嬤相依為命，在一次前往土地公廟拜拜時，意外「看到」阿嬤在金爐裡被鬼怪眈視的景象：

他覺得奇怪，四周那些猙獰的鬼怪阿嬤不會怕嗎？阿嬤那麼膽小。不知道為什麼，看見她頭頂上那些醜陋得像蟾蜍像蜥蜴的各種妖物的臉，讓他覺得那裡是地獄。其中有兩隻綠金龜色澤的巨形壁虎，頭部長出一對短短的角，身形有阿嬤十幾倍大，不停張口吞噬身邊的鬼怪和底下的人頭。阿和一張一張剝開紙錢，轉頭望向幾棵大樹圍繞一盞小日光燈的土地公廟那邊，冷冽的空氣立刻貼上熱燙的臉頰。他深深吸兩口，又回過頭來。這次，磚壁上只剩下兩隻妖物和阿嬤在那邊。（〈壁虎〉，《出不來的遊戲》，頁215—216）

作者將金爐裡的場景，形繪成地獄，以魔幻寫實技法，預言了阿嬤命數將終。魔幻寫實主義強調怪誕離奇是「源自現實」，非如幻象一般另創空間和時間，在具體的現實拓展空間和時間，揭露現實背後的神秘及某些意義；<sup>31</sup>楊照則說「魔幻寫實」必須建立在一個感受或信念的基礎上，也是人要願意或被誘惑回到那種狀態中。

---

<sup>31</sup> 陳正芳，《魔幻現實主義在台灣》（北縣：華文網股份有限公司，2007年），頁64。

<sup>32</sup>將此說法套入〈壁虎〉之中——主角阿欽看到該幕情景，內心確實也「感受」（或說預感、相信），阿嬤離「死」不遠。小說筆法實幻交錯，讓讀者跟隨作者的描繪、線索前進，並在心裡默默接受、認同作者埋下的伏筆（阿嬤將逝）。看著金爐裡的阿嬤，想著家中的阿嬤，少年忽然覺得，阿嬤其實已是「肉在靈不在」：

吃完東西的阿嬤一下子站起來，低頭左右張望，繼續往前走。她走路的姿勢很穩健，之前的駝背完全消失。不知道為什麼，阿和突然覺得，也許阿嬤已經是那邊的人了。在家裡躺著的那一個，只是身體衰朽到時日無多的一個老阿婆。（〈壁虎〉，《出不來的遊戲》，頁217）

阿和與阿嬤相偎相繫、相互依存，當他明白家中阿嬤生命將終，雖表面平靜、不語，內心清楚知道，即將面對的是一人獨自生活。無論是眼前魔幻景象，或是想著現實真正的情況（家裡躺在床上阿嬤），那一刻他彷彿與世界脫離，用自己懂得、理解方式，看待「生」與「死」這堂課。阿嬤過世後，他一如往常的生活：

這夜，阿和還是和以前一樣，下班後哪裡也沒去，電視開著，趴在桌上抄寫韓文歌詞，突然聽見隔壁關著的房門裡溜溜啾啾的聲

---

<sup>32</sup> 楊照，《馬奎斯與他的百年孤寂——活著是為了說故事》（臺北：本事文化股份有限公司，2011年），頁49。

音。這才想到，有好幾天沒聽見了。那聲音不停從天花板四周拋下，在牆上擦擦掃出好幾陣騷動，好像要急急趕赴一場廝鬥。……房門關起來的隔壁，一股熟悉的酸味飄了出來，阿嬤的照片就在背後。（〈壁虎〉，《出不來的遊戲》，頁221）

透過少年想像的視角，穿過房門，來到阿嬤房間。阿嬤的相片映現的是她的臉。「相片」如同〈早餐〉的「飯糰」，作者透過這些具體的「物」，隱微地牽起主角對親人的思念。他不敵對壁虎爭鬥聲音的好奇，開門入內，看到床板上幾隻壁虎的尾巴不斷跳動，欲將其拾起：「他撕下幾張日曆紙，才注意到今天是農曆初二，想到阿嬤交代要去拜拜的事。」<sup>33</sup>壁虎是阿嬤生前最貼近的「夥伴」（阿嬤在世時壁虎常在身上爬竄），她逝世後，「牠」成了少年記憶的一部分，也是生命難以抹滅的「存在」。

〈早餐〉與〈壁虎〉敘述的是少年面對親人從活到逝的過程。而〈蛋糕的滋味〉則是一面面對親人病重的狀況，另一面卻見著死亡的發生。小說描述少年被父親硬生帶去臺中看忽然昏倒住院的母親，年少的他不懂事，或說根本還搞不清楚發生什麼事，就被父親疾言厲色的帶走。他說：「我想到在醫院的母親，腦子裡都是電視演的，一聽見親人在醫院，張大嘴、眼球瞪出半顆的演員，走沒兩步雙腿一軟，突然昏倒在地上的畫面。從頭頂縫隙滲落進來的水

---

<sup>33</sup> 張經宏，〈壁虎〉，《出不來的遊戲》，頁222。

線，溜過我的臉頰，竄入父親的褲腰，然後流淌到車子底下。」<sup>34</sup>少年想像的情節，反映內心其實憂懼失去母親。「水滴滑過臉頰」，彷彿少年因擔憂而流下眼淚。抵達醫院時，聽聞母親住進加護病房，走進探視：「母親沒有看見我。兩眼緊閉，臉色蒼白，躺在從裡面數來第二張床，歪歪地套著醫院的衣服，手腕上插著管子。」<sup>35</sup>看著母親，少年只是看，沒有多說。這裡的「冷靜」，其實暗藏深深的「害怕」，擔憂隨時可能發生的逝去。一段時間後，病房運進一位手臂、臉頰貼有紗布的年輕人：「咳笑一聲，往我這邊看過來，又朝門口方向轉動眼珠，一臉好奇，看不出他有什麼病。」<sup>36</sup>還能咳笑的年輕人與昏迷的母親形成對比，一為醒著，一為昏迷。看在少年眼裡，「醒」是他內心深處的盼望。當他走出門外，遠處趕來一女子，是年輕人的姐姐，她極為擔憂且激動呼喊。那位「姐姐」的出現，與少年之間出現了連結。生命的曲折與轉折也正醞釀而生。他們離開醫院後，前後買了香氣四溢的蜂蜜蛋糕，只是姐姐的蛋糕因跌倒掉落地上，並受雨淋濕。父親見此景，便將蛋糕與其交換。少年看見此狀，內心有了「波動」，但他卻沒有說，默默接受這樣的安排。故事最後，當他再到醫院時，卻聽聞姐姐的弟弟不治身亡。小說並未著墨過多少年感受，但在故事結尾留下這段敘述情景，彷彿述說少年（或讀者）有感心疼與難過：「我

---

<sup>34</sup> 張經宏，〈蛋糕的滋味〉，《出不來的遊戲》，頁 129。

<sup>35</sup> 張經宏，〈蛋糕的滋味〉，《出不來的遊戲》，頁 131。

<sup>36</sup> 張經宏，〈蛋糕的滋味〉，《出不來的遊戲》，頁 131。

探出半個頭，騎樓外，那窟積水早就退去，像顆籃球大小的坑洞仍躲在那裡。綠燈了，車子往前開去，櫥窗裡閃閃發亮的金色紙盒，在照後鏡裡慢慢變小，終於消失不見。」<sup>37</sup>看著賣蛋糕的店面由近至遠，綿延不斷的是對生命存在與殞落的省視與輕嘆。將昨日吃到淋濕的蛋糕，對照姐姐失去親弟的痛，那塊口感不是太好的蛋糕，「吃到」已是最微小且知足的幸福。蛋糕的滋味，是甜是酸亦是苦。

作者擅長以「好像沒事發生」的表現方式，藉此蘊藏巨大的「傷」與「苦」。他刻意讓故事回歸平淡、平靜收尾，彷彿述說我們的人生亦是如此：日子總是要過。主角「觀看」死亡，愈是不說、不想、不提，愈令人感受到他的沉痛；也在死亡衝擊後，讓人感嘆生命的脆弱與無常。傷逝中，也默默學會重視每一瞬間的「存在」。

## 伍、結論

存在主義揭露了人類生存的真相，心靈其貧弱與感受，反映出現實生活的窘迫與險峻。《出不來的遊戲》探討了親情、網路、買賣、販毒、民俗等深沉議題，包羅萬象，既深且廣；內容處處可見角色陷入現實與心靈的危險、危難、危機。細部探究與分析文本

---

<sup>37</sup> 張經宏，〈蛋糕的滋味〉，《出不來的遊戲》，頁 144。

後，可將《出不來的遊戲》歸納出「疏離」、「孤絕」、「死亡」等困境類向，並反映了人類生存的真相——「疏離」之中，映現的是曾經存在的完好或美好，從「困陷」中反思生活或生命的價值與去向；「孤絕」之下，是希冀從人性與現實桎梏中體會、獲救、重生，實現存在的意義；「死亡」課題，是感嘆生命的脆弱與無常，於中學會重視每一瞬間的存在。作者總不明確的「說」存在的意義，喜以「事件」帶引存在的價值與思考。任其角色經歷一連串「事件」後，最終順利、平安的走過，讓「生活」回歸平常，彷彿「什麼事都沒有發生一般」，繼續生活。這些事件，如同眾人生活般極易、極碎、極近的「存在」，不見激烈、用力的爭取與抗鬥，有的只是平平淡淡的交代。他刻意不描繪太多主角的內心，只是完成一個完整的故事，開放讀者各自體會。這種開放性的「空間」，提供了各種徵象、想像、感受與意符生成。「人物」之於作者，僅像串連情節的「客體」，即使多篇敘事者選擇用「我」，但這個「我」沒有過多情感，如同抽離的軀體，遇到重大危難、挫折、意外，也無太多「感覺」。此「舉重若輕」與「客觀抽離」的寫法與風格，儼然同第21屆聯合文學小說新人獎決選會議提及的——「臺灣新寫實主義」已悄然誕生。<sup>38</sup>郝譽翔說：

---

<sup>38</sup> 該屆評審為黃凡、郝譽翔、范銘如、李昂、東年等五人。張經宏的〈家庭訪問〉為此屆參賽作品，獲得評審團獎（第二名）。第一名則是花柏容的〈龜島少年〉。

理論衰退，創作者終於可以擺脫語言魔咒，而認真、誠實、誠懇地去檢視我們自身，乃至於檢視這一片狹小，卻又變化多端的臺灣島嶼了。此一趨勢，我們可名之為：「二十一世紀的臺灣新寫實主義」，它不受理論的導引或束縛，也不刻意營造戲劇化的情節故事；它逼視生活的細節，展現社會中多元的面貌；它包容差異，帶來的是更多的理解、認識與感情。<sup>39</sup>

回歸真實生活的討論，凝視周遭發生的微小事件，在平凡之中找尋人最不平凡的價值與情感。她的說法，表明「寫」的方式與方向正在轉化與變化。東年則說：

作品的題材和內容大量反映一般人的生活狀態，不極端粉飾人的個性，不刻意雕琢人的心理空間，而力求生活面貌的客觀細節和事實；作者不太精心經營完整的結構，也不刻意將情節戲劇化，而是尊重生活瑣碎事物和平凡故事的運行。<sup>40</sup>

他從「結構面」看這事，說明了不刻意精心雕琢，才更貼近生活真實、樸實的樣貌。生活本是細碎與零落，作品愈是能表現此，便愈「自然」、貼合臺灣新寫實主義的精神與內涵。李昂認為促就

---

<sup>39</sup> 郝譽翔，〈理論之後，回到寫實——二十一世紀台灣小說的面貌〉《聯合文學》277期（2007年11月），頁33。

<sup>40</sup> 東年，〈從寫實、現代到新寫實〉，《聯合文學》277期（2007年11月），頁30。

此主義產生原因，「是臺灣這幾年的紛擾、經濟的衰退，各方面的騷動不安，而且，不再有強勢的國際主流理論，比如之前的女性主義、酷兒等等，方使得臺灣小說擺脫過往幾年常見的相當一致化，回歸來重新審視起臺灣這塊土地及它的問題。」<sup>41</sup>近年來臺灣社會的「亂」、經濟的「衰」，使得創作志士關注焦點不再是後現代、酷兒理論、女性主義等權力、勢力證明的問題，反過頭來他們開始關心「人」（平民）生活的基本所需與平衡。王國安的〈再探「臺灣新寫實主義」——以張經宏、徐嘉澤的小說為觀察文本〉同樣點出張經宏的小說關心的主體在於「人」：

小說中，我們看到「人性現實面與光明面的辯證」，小說或以人性的現實面作為主軸，而有著嘲諷、陰鬱的氣質，但人的光明、良善的特質卻多能在故事中成為轉折或歸結的重心所在。……也多以「都市」為背景，以呈現真實的生活感，他們於小說中呈顯的，是「人」如何在都市中適應或是尋求慰藉、溫暖的各種心境與方法，也是「人」如何在「都市」之中得以安頓那掙扎求存的心靈的具體呈現。<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> 李昂，〈會想要吵架的評選——只為「新臺灣寫實」〉，《聯合文學》277期（2007年11月），頁29。

<sup>42</sup> 王國安，〈再探「臺灣新寫實主義」——以張經宏、徐嘉澤的小說為觀察文本〉，《人文社會科學研究》第7卷第3期（2013年9月），頁1。

他看到張經宏對「人」的重視與關懷，探討人的善好與純真，凸顯溫暖、敦厚的人本情懷。他讓故事從平靜、不平靜到平靜……，像是提供綿延流長反覆辨思的空間，讓讀者於中反思生活或生命的錯誤與裂縫，並進行自我校正與填補。他寫遍殘酷世情，卻溫柔的讓角色（人）找到安身立命的方式與答案，尋獲生命存在的些許意義與價值。這亦是他小說動人與精彩之處。

## 參考書目



### 一、專書（依作者姓氏筆畫排列）

#### （一）張經宏作品

張經宏：《摩鐵路之城》，臺北：九歌出版社有限公司，2011年。

張經宏：《出不來的遊戲》，臺北：九歌出版社有限公司，2012年。

張經宏：《好色男女》，臺北：東村出版，2012年。

張經宏：《雲想衣裳》，臺北：九歌出版社有限公司，2012年。

#### （二）其他文學作品

王文興：《十五篇小說》，臺北：洪範書店有限公司，1979年。

#### （三）其他專著

米蘭·昆德拉著，尉遲秀譯：《小說的藝術》，臺北：皇冠文化出版  
有限公司，2004年。

朱芳玲：《六〇年代臺灣現代主義小說的現代性》，臺北：臺灣學生  
書局有限公司，2010年。

林佩蓉：《2012臺灣文學年鑑》，臺南：臺灣文學館，2013年。

郭玉雯著，洪淑苓主編：《聚焦臺灣——作家、媒介與文學史的連結》，臺北：國立臺灣大學出版中心，2014年。

陳正芳：《魔幻現實主義在臺灣》，北縣：華文網股份有限公司，2007年。

楊照：《馬奎斯與他的百年孤寂——活著是為了說故事》，臺北：本事文化股份有限公司，2011年。

廖振富、楊翠：《臺中文學史（上）》，臺中：臺中市政府文化局，2015年。

蔡源煌：《從浪漫主義到後現代主義》，臺北：書林出版有限公司，2009年。

鍾文榛：《孤獨與疏離：從臺灣現代小說透視時代心靈的變遷》，臺北：秀威資訊科技股份有限公司，2012年。

鄭錠堅：《小說之道：小說藝術的哲學思考》，臺北：秀威資訊科技股份有限公司，2013年。

蔣勳：《孤獨六講》，臺北：聯合文學出版社股份有限公司，2007年。

## 二、期刊論文（依作者姓氏筆畫排列）

王國安，〈再探「臺灣新寫實主義」——以張經宏、徐嘉澤的小說為觀察文本〉，《人文社會科學研究》第7卷第3期（2013年9月）。

李昂，〈會想要吵架的評選——只為「新臺灣寫實」〉，《聯合文學》277期（2007年11月）。

東年，〈從寫實、現代到新寫實〉，《聯合文學》277期（2007年11月）。

黃贊介：〈現實與幻境：論張經宏小說作品〉，收錄於國立臺中教育大學語文教育學系103學年度第二學期研究生論文研討會論文集，2015年6月。

張瑞芬，〈摩鐵與拿鐵——評介張經宏《雲想衣裳》〉，《文訊》327期（2013年1月）。

郝譽翔，〈理論之後，回到寫實——二十一世紀臺灣小說的面貌〉，《聯合文學》277期（2007年11月）。

### 三、網路資料

教育部國語辭典，（來源：<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gsweb.cgi?ccd=duOVl.&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-2>，2018年11月7日）。