

收稿日期：2019年09月17日

修訂日期：2020年03月04日

接受日期：2020年04月13日

DOI: 10.6154/JBP.2021.23.001

崩壞後的復興：哥吉拉的現代性寓言

Reborn City: Godzilla as the Myth of Modernity

陳志軒*

Chih-Hsuan Chen

* 國立臺灣大學建築與城鄉研究所博士候選人

Ph. D. Candidate, Graduate Institute of Building and Planning, National Taiwan University

email: d01544002@ntu.edu.tw

摘要

二戰東京空襲的歷史影響了日本現代性的發展敘事，建構怪獸電影特有的破壞美學。本文以《哥吉拉 vs 王者基多拉》為例，討論其中的「破壞美學」如何回應城市現代性的焦慮，以及將現實歷史轉換成虛擬的怪獸的過程中，如何與伴隨而來的現實問題進行協商。對核子科技的批判及對軍國主義的質疑，使日本無法透過英勇的武力壓制怪獸，展示現代性的自信，只能透過挪用科技與性別部署進行協商。而哥吉拉既是日本的象徵又是要超越的對象，透過在影像中各種與城市共構的視覺關係中轉換其象徵，得以建構出強化現代性自信的獨特敘事。而怪獸就如同永遠存在那被懷舊的歷史鬼魂般，是日本慾望又恐懼的對象。

關鍵詞：現代性、破壞美學、城市再現、東京

Abstract

Narratives of modernity of Japan and the unique aesthetics of destruction of “Kaiju” movies is rooted in the history of Doolittle Raid in World War II. I use “Godzilla vs King Ghidorah” to discuss how the “aesthetics of destruction” responds to the anxiety of modernity, and the problem caused by the history of World War II when transforming the history issues into a virtual “Kaiju”. Godzilla is both a symbol of Japanese self and the other having to surpass. By transforming its relationships with city in movie, a unique narrative that improves Japanese’s confidence in modernity can be constructed. The “Kaiju” as the ghost rooted in history that is nostalgic forever, is also what Japanese desire and fear for.

Keywords: modernity, destructive aesthetic, representation of the city, Tokyo

一、前言

二次大戰時的空襲使東京成為受常規炸彈破壞最嚴重的城市，但廢墟般景象並非是不願回想的記憶，破滅的東京反而一再被提起，成為日本城市現代性發展神話敘事的起點（Tagsold, 2010）。東京大空襲的記憶也促成了日本著名的大眾文化代表：哥吉拉（ゴジラ／Gojira）的誕生。

於戰後十年（1954年）上映的初代哥吉拉電影偏向寫實的「戰災電影」，描述一隻因美國核子試爆而失去棲地的怪獸登陸日本，讓從空襲後復興的東京再次陷入火海。影像除了呈現怪獸與城市構成的奇觀外，也再現了空襲後的斷垣殘壁與受難者的景象。森有礼（2017）認為《哥吉拉》成為日本國民電影的原因，是由於它統合了日本二戰經驗的兩大表象（空襲和原爆），令戰後的日本得以首次在全國國民層級重新構築太平洋戰爭的記憶與經驗。《哥吉拉》成為國民電影的另一個原因，則是它亦是日本「戰後文化／產業復興」的象徵之一。

1956年東寶株式會社將《哥吉拉》中含有的反核、反美元素除去後重新編輯成的海外版本 *Godzilla: King of monster!*，成為日本電影史上第一部成功進軍美國大眾娛樂市場的作品。雖然1951獲獎的日本電影《羅生門》亦有相當的知名度，但其影響力僅限於特定的文化階層之中，大部份美國人在戰後首次接觸到的日本電影，可能還是要屬 *Godzilla: King of monster!* 了（志村三代子，2015）。Kushner（2006）亦認為早於1964年的奧運之前，這隻怪獸就已將戰後的日本重新帶回國際舞台。有趣的是，也是由於海外市場的成功，才令這隻在藝術形式（橡膠玩偶裝）上於日本國內評價兩極的怪獸重新獲得一致的肯定。*Godzilla: King of monster!* 開創了日後日本電影外銷的模式，2004年時哥吉拉也成為第一位在美國星光大道留下腳印的日籍巨星。

哥吉拉並不是世界上第一部怪獸電影，美國之前已有1933年的《金剛》（*King Kong*）與1953年的《原子怪獸》（*The Beast from 20,000 Fathoms*）等作品。事實上，東寶公司便是受了這二部作品的影響，才想創造出專屬於日本的「怪獸」電影。雖然在近世日本語中已經有「怪獸」（かいじゅう）這個詞彙用來指涉一些奇形生物，但在現代日本語中「怪獸」並不是常用字。以「水爆大怪獸」之名問世的哥吉拉開創了現代日文語中「怪獸」的概念。由於哥吉拉的外型，使得「怪獸」一詞初期所指涉的形象常需具備巨大與貌似恐龍這二個條件，與近世日本語中的用法產生差異。也因為「怪獸」的用法還未普及，在1966年時「ゴジラ」和「怪獸」二個字，使用上有時沒有區別，任何怪獸都可能被稱為「ゴジラ」¹（山崎鎮親，2013）。另

一方面，日本自古有許多鄉野的妖怪傳說，1954年的電影裡的劇中人也是借用了大戶島地區（虛構地）古老傳說海怪的名字，將怪獸命名為「ゴジラ」。但妖怪與怪獸的不同在於，怪獸是被科學理解的生物，而妖怪則否。妖怪的概念中也常牽涉到「他界」（死後的世界），怪獸主要是同存於現世的生物。兩者雖同樣有著做為「人與環境互動投射」的創造物的特質，只是怪獸必須是能被現代科學視野所描繪的對象。因此即便在合理性上常有破洞，但始終要給予怪獸的出現一套看似「科學」的解釋。也因此齊藤純（2016）便認為怪獸是妖怪文明化、科學化後的重新鍛造，妖怪的超能力亦由巨大且與文明對立的象徵：恐龍來繼承。Kalat（2017）亦認為怪獸（哥吉拉）展現的核心衝突並非是社會與自然，更是社會本身的衝突，這也差別化了怪獸與妖怪能涵容的敘事範圍。

至今六十餘年的時間東寶公司的哥吉拉系列電影產出了三十餘部作品，不只這隻橡膠大恐龍持續侵襲登陸，也開創了日本的特撮怪獸電影類型。更多不同的怪獸與變身英雄（如摩斯拉、卡美拉、超人力霸王等）來到日本，留下了大量被破壞的「影像紀錄」與獨特的敘事風格。Tsutsui（2010）指出了「破敗東京」影像中獨特的日式破壞美學（aesthetics of destruction）：巨大的怪獸與末日的城市景象並不是講述痛苦的故事和沉重的歷史，而是如慶典般的帶來快樂與希望。倒塌的摩天大樓暗喻的不是日本現代性的瓦解，而是如同空襲之後的現代性再生，怪獸們是為了允諾美好願景而來。怪獸總會離去，日本總能再站起來。

不論是做為戰後文化復興的象徵或是電影敘事中內含的復興隱喻，哥吉拉在戲裡戲外都和日本現代性發展的慾望交纏著。這樣的哥吉拉，是如何透過相關元素的部署來完成其影像中獨特的「破壞美學」，產生回應城市現代性發展焦慮的可能性。另一方面將現實換喻成虛擬怪獸的過程中，真能拋開伴隨而來的現實歷史問題，或是必須與之進行協商。

我以1991年的《哥吉拉 vs 王者基多拉》（日文原名：ゴジラ vs キングギドラ，在台灣上映時譯名為「六度空間大水怪」，本文縮寫為GVSK）為例，探索如何解讀哥吉拉電影與城市現代性間的關連。本片描述未來的日本將因泡沫經濟崩壞與哥吉拉來襲而破敗，23世紀的未來人為了協助日本度過難關而回到20世紀。但事實上日本並沒有因為泡沫經濟而倒下，哥吉拉也並沒有侵襲日本。一切都是未來的地球平等環境會議中的激進派為了削弱獨霸一方的日本，才回到現代企圖利用怪獸破壞日本的經濟發展。

此部泡沫經濟末期的電影除了時間點特殊外，相較系列的其他作品，本作不論在故事情節或畫面上都更為刻意的處理歷史與未來的不確定性，因而可以更加清晰

的看見如何透過怪獸與城市再現反映日本的經濟焦慮，以及具有「崩壞後復興」寓言的怪獸片如何允諾泡沫經濟崩壞後的再一次復興。

接下來我會先回顧現代性與怪獸電影的既有研究，爬疏如何從現代性的角度理解怪獸與城市。然後透過對於哥吉拉與基多拉二隻主角怪獸及人類的軍隊這些不同的個別角色承載了何種懷舊現代性下的可能性，以及怪獸電影能如何運用這些元素與未決的歷史問題協商。最後則進一步透過怪獸與城市、怪獸與怪獸的互動關係來探討重建現代性的期望如何再現於電影之中。透過這些分析說明怪獸電影的「破壞美學」如何連結城市現代性敘事而允諾一個美好的未來。



圖 1 電影劇照

資料來源：<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/zh/1/1a/%E3%82%B4%E3%82%B8%E3%83%A9VS%E3%83%93%E3%82%AA%E3%83%A9%E3%83%B3%E3%83%86.jpg>

二、懷舊現代性下的破壞美學

Berman (1982) 認為現代性的經驗使一切堅固的事物都煙消雲散，人們過去所賴以生存的價值、概念在資本主義社會發展的過程中都不再那麼的穩固。現代性經驗帶來了物質和精神生活的重大轉型，也使現代與傳統間產生了巨大的斷裂。因為現代性允諾了一種不斷向前進的未來，而這樣的改變似乎總是義無反顧。

但是被現代性所摧毀的那些過去穩固的事物，並非就這樣憑空消失了。黃宗儀 (2005) 指出現代性發展的過程中，過去會成為一面鏡，在照鏡的過程中，會看見存在於自身文化中的現代性根源的幻象。由黃宗儀對上海的觀察可知，相對於西方社會的現代性歷程，非西方社會有可能在現代化產生的巨大斷裂的過程中，更對於自身文化認同的延續性產生懷疑。這能說是一種在現代性發展的過程中產生的自信與現實間的矛盾，而只能將眼光望向過去，產生另一種連續性的敘事來強化自我認同。在這樣的過程中，現代化歷程中應已支離破碎的傳統（歷史、記憶、經驗）透過懷舊的重新拼貼，又再次的復活。

現代性中牽涉了過去、現在、未來等時間概念，透過彼此的對偶映照才能完整

國家對現代性的期望。Tagsold (2010) 對日本現代性發展的研究也指出，戰後的日本透過奧林匹克運動會對外展示東京重建的成果，但是日本並沒有因此否認自身的文化或是完全的崇尚西方。反而是透過聖火路徑的設計，使得在展現全新的現代性的過程中，原屬於西方的現代性反而被連接上本土的「明治維新」歷史。此種現代性神話故事的建立，使得東京佔據了日本現代性論述的核心空間位址，並和日本的現代性發展幾乎畫上了等號 (Tsukamoto, 2012)。破敗的東京重建成為現代性神話的起源，此時破敗象徵著美好，照鏡過去也成了一種懷舊式的回望。

懷舊式的回望強化了日本有著與西方現代性不同的美好「本質」想像。田畑雅英 (2005) 指出哥吉拉電影中破壞的建物，經常是「西方」的產物，像是摩天大樓、東京鐵塔等，但是象徵日本精神的傳統建築物，如神社和歷史建物雖然會出現在怪獸入侵的畫面中，但不會成為破壞的對象。Anderson (2006) 對比了哥吉拉電影與戰時的超克現代性論述。超克現代性的概念中，認為只要日本更加理性即得以克服科技和現代性的病態 (科技轉化為傷害生命的武器)。Anderson 認為哥吉拉電影「拒絕」更加理性的現代性路徑，反而是用以彰顯日本性的高尚，也令影片中的日本得以站上西方病態的現代性下「被動受害者」的位置。猪俣賢司 (2012) 便認為平成系列的哥吉拉之死，意味著哥吉拉承載了環境、能源、污染各種危機，將這些全部背負在自己身上後一個人死去。強調科技與環境、人性間的反思，這也是日本現代性自認為優於西方的自信來源。如何處理哥吉拉，是日本現代性的隱喻，怪獸不只是一要被跨越的難關，也如傳統中被獻祭的角色，承載日本的發展慾望。

就以上的討論而言，現代與過去的這一組相對的關係中，現代仍佔據了優勢的位置，過去僅是由現代所擷取、賦與意義，目的則是為了連結上期望的未來願景。Pile (2005) 則以鬼為隱喻提出一種新的情感與記憶混雜下的空間觀點，強調「過去」或「逝去之物」並非沒有力量。理性的空間觀點看見此時此地，卻沒有看見像「鬼」這樣飄蕩在空間中的另一種存在。Pile 認為創傷、失落或不正義這些代表了過去城市生活未決的問題，都會成為鬼魂隨時有可能透過作祟穿越時空再次重回人世，影響當下時空的發展。

在鬼的隱喻中，「過去」所擁有的生命力不只是被動的由「現代」所賦予，過去本身就能是一個強而有力的存在，而現代有時對它加以挪用，有時又因為它的力量而不得不去面對殘留的問題。從這個觀點來理解東京的過去與現在間的映照關係，可以說空襲所造成的鬼魂並沒有就此離開東京，它們超越了時間和空間的限制徘徊在東京，在不同的時間點重新回到人世。就像因空襲而破敗的東京的記憶，是現代性自信神話的起源，但將它召喚到現在的時空時，日本便不得不面對諸如侵

略、帝國主義、戰爭責任等歷史問題。

Tsutsui (2010) 的分析便將戰爭的場景和城市的發展結合，指出了日本末日電影中獨特的破壞美學。一個是現代化的東京，一個是化為廢墟的東京，透過哥吉拉電影，這二者產生了跨越時間的雙重鏡像效果。繁榮的城市必然會壞滅，但壞滅的城市必然會復興，形成一種辯證的關係，逝去的時代允諾了美好的未來。Tsutsui 的破壞美學的結構主要由三個關鍵部份構成：威脅的來臨、歡慶勝利的時刻、以及隱含的城市的復興想像。威脅的來臨和城市復興想像皆是源自於戰後快速重建的經驗，是日本「現代性」發展的縮影，其核心的關注在於「快速重建」的美好。但此種三拍子構成的破壞美學卻過於小看過去的「鬼魂」所擁有的威力，事實上並無法如此無痛的挪用過去成功的現代性敘事，而不被尚未被解決的「鬼魂」所放過。

就如 Inubiko (2007) 也認為重覆往返南洋與日本的哥吉拉，有時也會換喻成二戰犧牲的日本軍人鬼魂，他們（或哥吉拉）因為歷史未被善加對待才回到日本。Kerner (2007) 認為哥吉拉就像是日本的賤斥物，在每集電影裡的結局的離去是為了維持主體和賤斥物間的邊界。雖然電影的最後主體邊界被維持住了，但賤斥物與主體間的關係仍是有可能被打亂。這說明了哥吉拉的破壞美學除了破壞、勝利和復興之外還有「蟄伏」這一個第四拍。蟄伏的不只是怪獸，也是城市被破壞的「歷史」本身，隨時等待不同的時機再度回到現代。若忽視了這第四拍，便會忽略了怪獸與歷史間的換喻關係；亦即忽略了怪獸之所以要蟄伏也是因為歷史本身遺留有未解決的問題，雖然看不見城市中的鬼魂，但它們隨時準備回到人世間。哥吉拉系列電影中，人類只在第一集打敗了哥吉拉，其他集數中，不是其他的怪獸擊敗就是哥吉拉自己選擇離開東京，但最重要的是，哥吉拉在電影的最後都沒有被消滅。Tsutsui (2004) 認為在軍國主義復興的質疑下，怪獸電影成為少數日本可以直接拍攝戰爭場景的類型。以「武力獲得勝利」與「讚頌軍國主義」間有著尷尬的關係。人類無法擊敗哥吉拉，也正是在與軍國主義的鬼魂進行協商。

要在怪獸身上掌握過去與現代間的辯證關係，便不能只著重於「怪獸」本身，也要結合其與城市的關係，因為城市不僅只是被破壞的座標空間，亦是現代性慾望投射的目標。全球城市競爭下，高樓成為了現代性的代言人，哥吉拉電影裡也不斷將視線放在現代性象徵的建築物身上，如高樓、鐵塔等。而怪獸電影中現代性的展現不只是在於人如何壓制這些怪獸，而是怪獸與城市共構的視覺經驗。這二者不斷往前的發展的現代性和看似固著的懷舊形成辯證的關係，持續的相互映證出新的意義。透過過去和現在的投射，映照出的是未來的幻象。當現代性的敘事反覆的重新對應特定的時代記憶時，就產生了具懷舊特質的現代性。化為廢墟東京的重建發展

歷史成為了往後現代性發展的重要元素，創造出日本具懷舊的現代性論述。

再現的城市與現實必然存有距離。橘爪紳也（2002）指出哥吉拉電影有著破壞當時城市中的象徵建築的慣例，是訴說當代都市的歷史發展的重要素材。但在怪獸電影中模型化的東京城市只留下了戰後日本經濟成長的視覺展現和意識形態（Tsutsui, 2010）。城市的日常面被抽離，東京再現的過程中被視覺奇觀化，僅做為一種現代性展現的位址。在日本的現代性敘事中，除了本土的城市外，南洋島嶼亦是一個值得玩味的位址。Tsutsui（2004）指出因為製造縮小的實體模型仍需要一筆經費，而當時因為彩色電視興起，影響票房收入和經費，所以才將電影場景轉至南方的小島。對南方小島的偏愛除了現實因素外，其實也延續了日本帝國時期的南洋史觀，在經濟快速發展下以「旅遊」的方式重新回到日本人的視野（豬俣賢司，2008）。

哥吉拉系列化的結果，不只延續了自己的影視生命，也成為一個讓日本人在特定時刻得以懷舊與投射「東京浴火重生」的容器。歷代哥吉拉的角色轉變正反映了「歷史」與在現代性中扮演的位置的轉變，在不同的時代回應了不同的問題，召喚出不同的敘事內容。接下來我藉由《哥吉拉 vs 王者基多拉》討論，日本懷舊現代性如何形塑怪獸電影中的破壞美學以及怪獸的形象，同時怪獸與城市的關係如何再現全球城市下的東京現代性想像與困境。

三、懷舊現代性的產物：怪獸

（一）破壞做為一種懷舊

破壞美學的第一拍是威脅的來臨，不同的怪獸象徵不同的威脅。哥吉拉電影系列誕生與第五福隆丸事件息息相關。1953年時一艘遠洋漁船受到美國在比基尼環礁的核子試爆實驗波及，使該船上的漁民遭受放射線污染。由於離廣島、長崎的核子彈爆炸還不到十年，這事件引起社會很大的關注。另一方面當時美國為首的同盟國剛結束對日本的佔領，原先不能談論的「原子彈」話題也隨之解禁，便出現許多以原子彈受害者為主題的「原爆電影」。這樣的時代氛圍促使了田中友幸創造出「水爆大怪獸：哥吉拉」。

核子武器與放射線的威脅也扣連著日本的二戰經驗，影響了哥吉拉電影的敘事。初代電影中的哥吉拉移動路徑和美軍轟炸機的路徑重疊，乃至許多人認為牠是美軍轟炸機的象徵，也透過怪獸的犧牲給予了日本那未曾到來的勝利。但因此說哥吉拉就是「美國」的象徵也太過簡單，正如西山智則（2012）所說：哥吉拉既是

者，也是日本的自我。野村宏平（2014）指出初代電影中試圖再現的其實是轟炸機離開之後的快速復興的區域。哥吉拉像台觀光巴士，帶人遊覽二戰後重建的現代化的東京街道。

另一個哥吉拉能做為日本的自我投射的原因，便是他們同樣都是核子武器的「受害者」。哥吉拉粗糙的表皮正是模擬了第五福隆丸事件受害者的皮膚（Kerner, 2007）。田畑雅英（2005）更認為哥吉拉長得像「恐龍」也有雙重的目的。除了挪用巨大生物的恐怖感外，也因為恐龍的命運和戰後的日本是十分相似：兩者都在繁榮之後經歷滅絕。

哥吉拉身上具有日本自我與他者的象徵，在1991年的《哥吉拉 vs 王者基多拉》（以下簡稱GVSK）電影中，也探索了這層雙重性。這部電影中重新交待了哥吉拉的起源故事，怪獸的前身原本是在南太平洋的拉哥斯島上的恐龍（一種虛構的哥吉拉龍）。它在1944年二次大戰期間擊退登陸島上的美軍部隊，拯救了駐紮其中的日軍。恐龍僅是出於本能攻擊美軍，與日軍間雖沒有親密的互動，但至少沒有展現出敵意。日軍也在撤退前夕整隊於受傷的恐龍前，為了無法幫牠治療與共同撤離而致歉。最後留在島上的恐龍於1954年時因美國的核子試爆實驗產生變異成為哥吉拉。雖然恐龍當時與日軍一同奮戰，但牠畢竟不會說話，使得牠的立場、態度、情感，甚至與日軍是敵是友都處於無法確定的張力中。

主角寺澤健一郎等人是為了阻止哥吉拉的誕生，才借用未來人的時光機器回到二戰時的拉哥斯島。待在時光機器中的他們藉由穿梭於戰場間的賽博格M11的攝影機，透過監視畫面見證上述這段二戰時的歷史。寺澤等人雖然和島上的日軍同樣經歷這段歷史，但僅是「站在遠處」的凝視和「親身經歷」的經驗差異，反而拉出了足以不將哥吉拉與恐龍畫上等號的距離。以致於能繼續提出這些疑問：恐龍變成了哥吉拉之後，牠還是原來的恐龍嗎？恐龍是支持日本的嗎？那哥吉拉又如何？劇中人物對於哥吉拉的想法、認同與情感的探究，都會不斷的溯源至過去，並與現在交會辯證。不確定的現在／哥吉拉，能透過美好的過去／恐龍來加以肯定，這便是一種懷舊式的探索。

恐龍／哥吉拉「是日本又不是日本」的張力貫穿整部影片。現代的哥吉拉是日本企圖消滅的外來者，但過去的恐龍卻同是為日本而戰的一份子。哥吉拉是日本人對抗前來侵略的基多拉與未來人的希望，但是當王者基多拉被消滅後，日本人又得想辦法處理這隻大怪物。在面對外來威脅時哥吉拉成為了日本的象徵，但諷刺的是，牠自己也是外在的威脅，只是在懷舊過去之下，「外在的他者」也能成為日本的一部份。

若「懷舊」的動力是「以過去的美好來允諾現代能安穩通向未來」，在本片的對手怪獸身上，不論是在現實或虛擬的設定中皆可看到懷舊的痕跡。GVSK的前作，亦即平成年號的第一部作品，1989年的《ゴジラvsビオランテ》（台譯：大恐龍）採用「公開徵稿」的方式來蒐集哥吉拉對手怪獸的點子。但炒作話題的手法並沒有帶來預期的票房佳績，連帶使得日後續作不再設計全新的怪獸，轉向復活過去登場過的人氣怪獸。最終被挑選以懷舊來挽救票房的，便是昭和年間最有人氣的對手怪獸：王者基多拉。

先前王者基多拉已在哥吉拉電影裡登場過三次，是少數完全被定位為「反派」的怪獸。昭和時期的人氣怪獸比比皆是，像小朋友的夥伴摩斯拉、大怪鳥拉頓等，這些怪獸沒有被選入，不全然是人氣考量，也與電影的主題調性有關。1990年代日美貿易摩擦而導致的日美間緊張關係亦延伸到了哥吉拉電影之中（Tsutsui, 2004）。GVSK中可以發現美國人惹出了所有的麻煩事；過去美國的核子試爆實驗促成哥吉拉的誕生，未來的美國人創造了基多拉，且試圖利用牠毀滅日本應有的美好經濟未來。基多拉的角色特質比起自然象徵強烈的摩斯拉來說，更容易嵌入日美貿易摩擦下對「西方」的衝突情緒。

田畑雅英（2005）認為王者基多拉和其他怪獸不同，有著強烈的「西洋人」形象。在王者基多拉之前的怪獸設計都是從既有的動物、昆蟲進行變異，唯有牠直接使用了西方龍這種想像中的生物。而在昭和時代的設定裡，基多拉是少數來自外星球的怪獸。牠也經常站在鳥居旁，象徵對日式傳統的威脅。本劇中的基多拉繼承了老前輩的「邪惡」傳統，都由試圖侵略日本的外來者所控制。相較昭和年代的基多拉直接「威脅」具日本傳統象徵的地點，平成基多拉的所在場域更順著日本現代性的敘事來翻新「現代化」了。基多拉和哥吉拉同樣回望了二戰的歷史，在本劇影像中牠主要襲擊了廣島核爆紀念館週邊，這亦是導致日本戰敗與現代性中斷的重要位址。雖然影像上基多拉破壞的路徑集中在九州、北海道二處，但未來人威爾森下達的破壞指令其實是：破壞「東京」以外的任何地方。他認為只需要保留東京就足以重建全新的日本。在懷舊現代性敘事中日本與東京的發展幾乎是重疊的，以經濟目的考量而進行破壞的未來人的眼光中也是。出現在廣島核爆地點的基多拉讓不同年代的現實與虛擬的西方他者產生疊影，更整合化了破壞美學與懷舊現代性間的映照。

因懷舊現代性而產生魅力的東京也吸引了哥吉拉的行進。在廣島、長崎被投下原子彈的多年後，為了讓「核子放射線的恐懼」這件事對大眾還能有渲染力，平成年代的哥吉拉追加了為了獲取能量而侵襲核電廠的設定。這時期的哥吉拉具有朝向

核電廠移動的傾向，但是在這部作品裡，這種具「環境意識」的移動路徑卻被拋諸腦後。對策中心分析的結果僅說哥吉拉有九成的機會前往東京，卻完全沒有解釋為何是東京。劇中角色新堂對哥吉拉來到東京的註解則是：「被恐龍所救而延命的我所創造出的這個國家的繁榮……，成為哥吉拉的恐龍要前來將它破壞……，真是諷刺啊……」（恐竜に救われ、生き延びた、わしが築いたこの国の繁栄を……同じ恐竜がゴジラになって、壊しに来たかと思うと…… 皮肉なものだ……）。

若影片的敘事主題圍繞著對城市現代性的未來，那為何是東京似乎也是種不需加以解釋而必然的結果。哥吉拉前往東京不是因為核電廠，而是因為東京就是東京，那個現代性神話的起點。

（二）懷舊的副產物：軍國主義復辟的質疑

二戰後以美軍為首的盟軍對日本進行去軍事化改造，在「戰後和平主義」的趨勢下，哥吉拉電影成為日本戰後軍國主義的出口，因為怪獸電影是少數日本能夠直接拍攝戰爭與軍隊場景的文類（Tsutsui, 2004）。但即便如此，相較於好萊塢作品，日本怪獸電影裡的軍隊總處於一種似乎強大但卻又很虛弱的尷尬位置，無法像美國電影中的軍人大殺四方。福嶋亮大（2018）以超人力霸王（或稱鹹蛋超人，ウルトラマン）為例，說明其中防衛軍的「無力」是美日安保條約氛圍下遺留的產物，缺乏自衛能力的地球人就象徵日本，需要外來的強大的外星人／美國來守護。

但哥吉拉電影的破壞美學仍然需要「勝利」才得以運作，這使得它不得不和軍國主義復辟的質疑進行協商。影像中呈現日軍武力的方式，亦極力避免觸動「崇尚軍武」的敏感神經。在 GVSX 插入了一段當時即將成為空軍自衛隊主要戰力的 F-15 戰機與基多拉的空戰場景。戰機的武器對基多拉無效，最終也被全數擊墜。這是劇中少數不是透過模型拍攝，且唯一描繪真實存在的軍事武器的片段。戰機雖然沒有殺傷力，但仍給予不少空中翻轉展現飛行技術的鏡頭。僅能透過飛行技術做武力展示，便是一種對軍國主義復興質疑的協商結果。

展示武力的路徑走不通，仍然有其他的方式繞行，且更符合日本對於現代性自信的需求。因為破壞美學的目光不在軍事力的強盛，而是現代性的可能性。山本昭宏（2015）指出由於湯川秀樹在1949年獲得了諾貝爾物理學獎，為戰後的日本國族主義打了強心針，其主張的核子科技的「和平運用」變得格外有渲染力。核子科技即便可能做為「武器運用」，但仍可在「和平運用」的前提下獲得正當性。「追求和平」的強大科技力，也融入日本國族主義下對現代性發展的想像中。

擊退怪獸的需求，需要科學提昇可能性，再由軍事來實踐。此種情境下「和

平」與「武器」二者間的形象重疊，而兩者之間的位移也產生許多論述的空間。林延哉（2008）便指出了哥吉拉系列中一直存在著軍事和科學間的二元關係，在平成系列裡科學凌駕於軍事之上，而2000年後日本國內鷹派抬頭，使得新世紀系列中軍事領導了科學的發展。從主角的設定上來看，平成系列的主角大多是科學家或民間人士，2000年後的新世紀系列的主角則大多是自衛隊的軍人。從不同的角色切入，促使對抗怪獸的故事有著不同的敘事方式和內容。GVSK中主角寺澤正在撰寫關於哥吉拉誕生的書，觀眾隨著寺澤的視野不斷追尋哥吉拉誕生的過程，和他一起用旁觀者的角度看著哥吉拉對日本的侵略與日本的反擊。

與寺澤一同推進劇情的其他角色也幾乎都是科學界的代表而非軍方人物，包含貫穿國立超科學研究中心哥吉拉小組成員三枝未希、古生物學者真崎洋典、國立超科學研究所所長藤尾猛彥，唯一帶有些軍警色彩的僅有內閣安全保障室的室長土橋竜三，但土橋大多時候是伴隨在藤尾一旁，僅是政府官僚的對口而非指揮作戰的軍方人士。

兵器的「科學」化也能運用來安撫軍國主義的質疑。一九八〇年代的哥吉拉電影裡，日本製造了各種領先現代科技的「超兵器」來對抗哥吉拉，造型設計大多時候並不寫實，而是帶有「未來科技感」的玩具。現實與虛擬兵器並存的情況下，這些SF（科學奇幻）風格軍隊的戲份通常遠高於影片裡的寫實兵器。同樣的電影裡的軍人也並非從屬於現實的自衛隊，而是從屬於虛構的應對特殊生物的編制機構。透過科學化、科幻化，將對「現實軍事武力」的崇拜抹平，而不斷強調武器科技的發展是為了「防禦」哥吉拉，不具有侵略他人的可能性。

科學和軍事間的挪移不夠有效面對武力隱含的「侵略性」時，性別部署便是另一條出路。貫穿平成系列的少女三枝未希是緩和暴力的重要角色。三枝的超能力使她可以和哥吉拉相互感應。雖然兩者互動上稱不上彼此理解，但三枝對哥吉拉大多時候仍然尋求著消滅之外的共存之路，日後她也扮演了另一隻小哥吉拉的母親角色。GVSK 也是第一次出現由人類操縱的機器成功擊退哥吉拉的情況。做為一次成功的「武力展示」，在哥吉拉系列中具有相當的風險，所以電影裡除了讓女人理解哥吉拉外，也讓「女人」來擊敗哥吉拉。如果將這一集使用的性別政治放回整個系列電影中的話，就能發現這並非是偶然，只有在兵器主要的駕駛員是女性時，人類才能以兵器成功擊退哥吉拉。利用女性來緩和軍國主義政治的侵略性也成為往後哥吉拉系列電影慣用的手法。就連右翼鷹派抬頭後的新世紀系列中，連四部作品設定以軍人為主角的作品裡，主角也幾乎都是女性。其中2003年的《東京SOS》是唯一以男性為主角的作品，男主角的身份也是維修員而非戰鬥要員，而女主角才是主要與

哥吉拉對抗的飛行員之一。

女性的勝利緩和了軍國主義的侵略形象，也借用女性將使用武力的行為更往「愛」和「守護」的光譜推進。GVSK 中駕駛機械基多拉擊退哥吉拉的艾美是跟隨其他未來人回到現代的一員。原先只想對在未來經濟獨霸一方的日本採取「警告」的態度，後來才改變立場協助日本對抗來自未來西方世界的侵略。艾美的行動展現著「去軍事化」的動機，比如回到未來請求協助改造基多拉來對抗哥吉拉時，她的理由是：「給這個國家再一次的機會」。面對寺澤提問為何要協助日本，則是回應：「我很喜歡你們這個時代，有你們這樣的人在」。透過層層的科學、性別與情感部署堆疊，最終將使用武器對抗哥吉拉所隱含的「攻擊」、「暴力」投射抹消，只彰顯「和平與守護」的價值。

表 1 哥吉拉電影與人類兵器對戰統計表

年份	作品名	登場機器	主駕駛	結果	備註
1989	《ゴジラ》	超級 X2	男性	無關勝負	哥吉拉由另一隻怪獸擊退。
1991	《ゴジラ vs キングギドラ》	機器基多拉	女性	人類勝	機器基多拉與哥吉拉沉入海中。
1993	《ゴジラ vs メカゴジラ》	機器哥吉拉	男性	哥吉拉勝	哥吉拉自行離開日本
1994	《ゴジラ vs スペースゴジラ》	哥摩拉	男性	哥吉拉勝	哥吉拉自行離開日本
1995	《ゴジラ vs デストロイア》	超級 X3	男性	無關勝負	哥吉拉與另一隻怪獸對戰後，因內部爐心融毀而自滅。
2001	《ゴジラ×メガギラス G 消滅作戰》	黑洞砲	女性	人類勝	哥吉拉並未被完全消滅，而是潛入地中逃走。
2002	《ゴジラ×メカゴジラ》	三式機龍	女性	人類勝	成功對哥吉拉造成創傷，導致撤退。
2003	《ゴジラ×モスラ×メカゴジラ東京 SOS》	三式機龍改	男女共同駕駛	無關勝負	脫離人類控制的機龍以自我意識決定與哥吉拉共同沉入海中。
2004	《ゴジラ FINAL WARS》	轟天號	男性	哥吉拉勝	哥吉拉擊沉機器後，自己回到海中。

四、來自怪獸的救贖：現代性的重返

排除了對軍國主義質疑的可能性後，哥吉拉電影才終於能進入破壞美學的準備迎接勝利的階段。影片中段哥吉拉擊敗王者基多拉後，便開始單方面破壞日本。此時牠的身高凌駕於所有的建築物之上，直到與新堂靖明的對手戲中才首次出現了與牠齊高的建築物。也正是從這個時刻起，本片便將展開為祈福日本現代性繁榮發展的儀式了。

新堂靖明與當年的部下池畑益吉二人於二戰時都在拉哥斯島上與恐龍有直接互動。日後新堂成為了支撐日本泡沫經濟的巨人，池畑則是經營著小吃攤販，經濟上不同際遇的二人用相異的態度看待恐龍的存在。對新堂而言，恐龍是日本及自己的守護神。自詡為恐龍博士的他在辦公室裡放滿了恐龍模型，將恐龍視為一種無害的、可被凝視的對象。相對的，池畑出場時則是在新堂出資的恐龍展會場抗議，強調「恐龍正在暗處監視我們，對於輕視及遺忘牠的人隨時會給予懲罰」。相較於新堂將恐龍神聖化為日本的救世主，池畑反而是認為「歷史」沒有妥善的被記憶和處理。池畑質疑新堂（或日本）對恐龍／二戰歷史的懷舊情懷，因為他的現實（或日本的現實）似乎不如新堂所想的美好。是否正確面對歷史（哥吉拉）的張力則一直延續到新堂最後與哥吉拉的相遇。

即便知道哥吉拉直衝東京而來，認為自己的命早交給恐龍的新堂，仍不顧他人勸阻留在新宿的企業總部大樓。與哥吉拉重逢的場景中，分處於大樓內外的二者有一段時間的相望。即便人與怪獸有巨大的體型差別，但新堂與其大樓是目前為止唯一能與哥吉拉齊高的存在，在此之前其他的建築或角色都只能仰望著哥吉拉。畫面穿插著一人一獸當年在拉哥斯島上的相視，最後在哥吉拉閉眼沉思的咆哮之後，新堂死於牠吐出的熱射之下。這一幕充滿了遐想，哥吉拉是否認出了新堂？牠為何在新堂的大樓前暫時停下破壞的腳步，又為何選擇殺死了新堂？

新堂身上有著對應戰後興起敘事的二種身份：二戰存活下的軍官以及支撐戰後經濟的企業家。他的死使這二個時代的終結在鏡頭上連結起來，也劃下了負面的句點：隨著泡沫經濟的崩壞，戰後復興的現代性神話似乎也到了一段落。但怪獸電影的破壞美學不會停在這個結尾，仍要繼續往前回應當代對於現代性發展的焦慮，怪獸電影不是悲劇，而是從中獲得出口的自我敘說。

新堂死後，場景安排的尺寸關係進入新的秩序階段。離開新堂大樓的哥吉拉，轉身即將進入超高層商業大樓（超高層ビル）組成的新宿都市叢林，不待牠走進去，就可以看出那些建物遠高於哥吉拉。初代哥吉拉的身高配合當時城市建物的限

高設為50公尺，本作中哥吉拉的尺寸則配合超高層商業大樓的定義將身高拉大至100公尺。但即便哥吉拉雖然比許多城市建築來得高，但牠始終會比這些新興的超高層摩天大樓來得矮。高樓大廈是現代性文化的重要象徵，懷抱著昭和戰後復興象徵的哥吉拉成為平成現代性的陪襯。新堂之死就像是一場獻祭，讓由恐龍轉生的荒神（こうじん）哥吉拉願意再次犧牲自己，為日本帶來美好的未來。

最終的決戰地點是當時剛啟用的新宿都廳，亦是東京接下來經濟發展的重要象徵位址。哥吉拉的存在感開始被壓抑，不再是獨一無二凌駕一切的存在。先前被哥吉拉重傷的王者基多拉也再次登場，但這一次牠是由來自未來的日本人艾美所駕駛與改造而成的賽博格：機械基多拉。透過在天空飛行的機械基多拉的視野鏡頭，觀眾第一次透過俯視的角度迴旋觀察這隻怪物。由上而下看待都市叢林中的怪獸的視角，取代了故事前半裡由下而上觀看高樓之上的怪獸。

機械基多拉登場後，哥吉拉一步也離不開新宿都廳鄰近的高層樓群。在畫面的呈現上，相較於哥吉拉拘束於高樓之中，機械基多拉所站的位置相對寬闊，同時也為了這個場景，在模型畫面上消除了幾棟真實存在的大樓（新宿住友大樓、新宿中央大樓、新宿野村大樓等）。怪獸的巨大感被另一個現代性象徵：摩天大樓所壓制。



圖2 身陷大樓中的哥吉拉與機械基多拉

圖片來源：https://blogimg.goo.ne.jp/user_image/0a/d4/2c7a0bc757fbc94d9be1f5d02e17b983.jpg

轉變的不只是鏡頭的視野，怪獸在影片中所象徵的意義也同樣的轉變。哥吉拉和基多拉在這部片中前後經歷二次對決，其中怪獸身上投射的自我與他者意義也產生反轉。第一場對決中，哥吉拉象徵日本，基多拉代表美國，而第二場對決立場則相反過來了。Cholodenko（2018）認為日本的世界大戰並沒有終結，延續至其電影和動畫中。這場戰爭包含了實體產業本身的戰爭，也包含虛擬再現的國族之間的戰爭。轉化過後的廣島、長崎的末日意象，成為歷史不同可能性的媒介，展現了若日本會以何種不同於西方的方式贏得戰爭。

原子彈受害國的日本透過區分「和平運用」（核能）與「軍事利用」（原子彈）來獲得發展核子科技的正當性（池田淑子，2019）。這個區分不只是用途的差異，國族主義的影響下也被用來劃開日本與西方發展科技的態度。其中隱涵以人為本的王道與霸道的差別，也反映在日本、美國與基多拉的關係上。

王者基多拉的誕生是未來人回到過去阻止哥吉拉受核子污染誕生時，暗中將三隻小生物多拉特（ドラット）留在島上代替哥吉拉接受輻射變異而成，並由未來美國人透過聲波在體外強制控制基多拉的心靈與行為。第一場對決中，哥吉拉就如同新堂所相信的和恐龍一樣為日本而戰。做為原子彈受害者的哥吉拉的勝利，也代表日本對於美國錯誤的霸道的軍事利用科技提出控訴，不論是對於現實世界的原子彈或是劇中利用輻射創造出的王者基多拉。

機械基多拉則是由回到二十三世紀的艾美救起在海中奄奄一息的基多拉改造而成。機械基多拉身上移植了另一個賽博格 M11的電腦，並由艾美進入其體內與它共同操作。人工智能做為基多拉的意識，而祈求和平的艾美做為牠的「心」，兩者合而為一。做為科技力量展現的賽博格也宣示了這種人、科技與心的調合正是日本的王道。從基多拉的誕生到行動的方式，都建構出一種西方和日本的對比：迫害一個生命與賦與新的生命，單向霸權操控與彼此協調共存。機械基多拉的勝利也宣示了西方以「理性」掛帥的無心科技現代性終將會敗下陣來。

對決的最後哥吉拉被機械基多拉吊出日本國界外，但在哥吉拉的熱射攻擊下，機械基多拉也被破壞而一起沉入海中。至此破壞美學中的「破壞」與「勝利」已經接近尾聲，而慶祝勝利的方式，則是回到家庭的親密尺度進行。初代哥吉拉電影若是「懷舊過去」那未曾到來的二戰勝利，這次的結尾則是對美好未來的「懷舊仰望」。森村是劇中男主角寺澤的伴侶，但這位女性角色沒有任何推動劇情的作用，存在的目的幾乎只有不斷向寺澤催婚。但在這個歡慶勝利的時刻，這位女性角色卻突然被部署到國族論述核心的位置。戰鬥結束之後，寺澤跑出指揮本部和森村相會，二人一同靜靜仰望艾美所搭乘的名為「KIDS」的逃生艇離去。此時艾美也揭露，她是寺澤未來的子孫，因而看著森村和寺澤二人站在一起的畫面，似乎可以預見這二人的結合與「家」的意義的圓滿達成。艾美最後的一句話是「再見了，我的國家」，又重新將家庭尺度的圓滿連結至國家尺度上。森村和寺澤代表了現在，而艾美則是未來，現在總是充滿著不確定性，甚至是各種面對現狀的無力，但艾美的存在卻證明了未來將是美好且充滿力量。片尾對「未來」的仰望仍可以說是一種現代性的懷舊，但懷舊的不是戰後重建的那段時光，而是那段時光延伸出的「令人懷念的美好未來」。

但整體的故事到這裡還沒有結束。哥吉拉系列的片尾，大多是哥吉拉走回海中的畫面，正式進入了哥吉拉破壞美學的第四拍「蟄伏」。猪俣賢司（2012）認為哥吉拉在南洋與日本間的往返，就如同二戰軍人的鎮魂和歸鄉。這樣的處理似乎意味著讓被招喚而來的現代性／二戰鬼魂得以安寧，可是在 *GVSK* 中，哥吉拉的表現卻反常的一點也不安寧。在海底的哥吉拉掙脫了機械基多拉殘骸的捆綁對著鏡頭不斷的張牙武爪，絲毫沒有要安詳的走回海中的意思。這也令人不會對牠再次來襲的可能性存有任何的懷疑。這似乎呼應了日本現實泡沫經濟的困境，日本此時格外需要哥吉拉，需要另一個現代性神話來證實自己。人類無法消滅怪獸的前提下，怪獸的依然存在就成為了一股張力。Kerner（2007）便從賤斥物和主體的角度來看哥吉拉於邊界內外的移動，哥吉拉的移出邊界正是為了維持主體的完整性。這種說法也正指出了怪獸無法被消滅的矛盾背後隱藏的關係，不論如何作結，怪獸就如同被懷舊的歷史永遠存在那，是主體慾望又恐懼的對象。

五、結論

影片中23世紀時核武已被廢棄，導致沒有任何國家有能力抗衡成為第一經濟大國的日本，這便是未來人為何得回到20世紀日本的原因。核武／軍事和經濟發展這二個不同的向度，在日本的現代性論述中被緊密扣連在一起。若沒有二戰的原子彈，便不會造成戰敗日本現代性的中斷與再起。在面對泡沫經濟未知的風險中，*GVSK*回到日本現代性的起源，重塑「破壞城市的再生」的敘事，也給予日本現代性一個美好的未來想像。

現代性透過對過去的懷舊回望，建構面對未來的自信與美好願景。在時間的尺度上，日本現代性回望過去，在空間的尺度上則與西方較量。怪獸的身體承載了過去的錯誤（西方）與未來的可能（日本的發達）。怪獸不是日本的敵人，「日本的怪獸」是為了擊敗西方而來，在此種破壞美學的最後，日本也許無法勝過怪獸，但日本得以藉由怪獸成為擊敗西方的最後勝者。

拆解重組成哥吉拉電影的破壞美學的現代性元素，散佈在怪獸身體、城市以及人與其之間的關係中。歷史的鬼魂（崇尚軍國主義的質疑）令日本得運用軍事與科技的挪移甚至是性別部署來加以安撫，甚至無法透過消滅哥吉拉來終結敘事。最終便創造出了其破壞美學的第四拍「蟄伏」。這種「不安穩」的狀態形塑了其獨特的破壞美學。

但不是所有的日本怪獸都適用此種破壞美學，因為它的形成也是哥吉拉對自身

懷舊之下產生的結果。在年年不斷循環四拍子破壞美學的過程中，哥吉拉的文化象徵及敘事的特殊性，成為其歷史包袱，或說是歷史鬼魂，使它即便不願意也不得不與懷舊現代性的符號扯上關係。最顯而易見的便是每部哥吉拉電影在情節安排上都不能迴避戰爭、核子科技與環境的問題。尤其是在系列重啟時，如何重新詮釋這些符號又能讓鐵粉接受，也成為了改編是否成功的關鍵。

哥吉拉電影在透過懷舊讚頌現代性的同時，也不斷的處在該如何善待及安撫軍國主義的鬼魂困境中。但很不幸的，即便劇中人池畑提出了「遺忘了歷史教訓」的批評，但這樣的說詞在懷舊破壞美學下是起不了任何批判的可能性。因為在自溺式的懷舊情懷下，想起歷史的目的不是給予教訓，而是強化現行路徑的正當性。

參考文獻

- Anderson, M. (2006). Mobilizing Gojira: Mourning modernity as monstrosity. In W. M. Tsusui & M. Ito (Eds.), *In Godzilla's footsteps: Japanese pop culture icons of the global stage* (pp. 21-40). Palgrave Macmillan.
- Berman, M. (1982). *All that is solid melts into air*. Penguin.
- Cholodenko, A. (2018). Apocalyptic animation: In the wake of Hiroshima, Nagasaki, Godzilla and Baudrillard. In A. Freedman & T. Slade (Eds.), *Introducing Japanese popular culture*. Routledge.
- Inubiko, Y. (2007). The menace from the south seas: Honda Ishiro's Godzilla(1954). In A. Phillips & J. Stringer (Eds.), *Japanese cinema: Texts and contexts* (pp. 102-111). Routledge.
- Kalat, D. (2017). A critical history and filmography of Toho's Godzilla® series (2 ed.). McFarland.
- Kerner, A. (2007). Gojira vs Godzilla: Catastrophic allegories. In M. Franko (Ed.), *Ritual and event: Interdisciplinary perspectives* (pp. 109-124). Routledge.
- Kushner, B. (2006). Gojira as Japan's first postwar media event. In M. Tsusui & M. Ito (Eds.), *In Godzilla's footsteps: Japanese pop culture icons on the global stage*. (pp. 41-50) Palgrave Macmillan.
- Pile, S. (2005). The ghostly city in which the city is haunted and haunting. In *Real Cities* (pp.

131-164). Sage.

Tagsold, C. (2010). Modernity, space and national representation at the Tokyo Olympics 1964. *Urban History*, 37(2), 289-300.

Tsukamoto, T. (2012). Neoliberalization of the developmental state Tokyo's bottom-up politics and state rescaling in Japan. *International Journal of Urban and Regional Research*, 36(1), 71-89.

Tsutsui, W. M. (2004). *Godzilla on my mind: Fifty years of king of monsters*. Palgrave Macmillan.

Tsutsui, W. M. (2010). Oh no, there goes Tokyo: Recreational apocalypse and the city in postwar Japanese popular culture. In G. Prakash (Ed.), *Noir Urbanisms: Dystopic images of the modern city* (pp. 104-126). Princeton University Press.

山本昭宏（2015）《核と日本人 - ヒロシマ・ゴジラ・フクシマ》。東京：中央公論新社。

山崎鎮親（2013）「怪獣」はいかに語られてきたか。《相模国文》，40，55-73。

田中友幸（製作），本多猪四郎（監督）（1954）《ゴジラ》（映画）。（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

田中友幸（製作），橋本幸治（監督）（1984）《ゴジラ》（映画）。（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

田畑雅英（2005）なぜゴジラは都市を破壊するのか。《都市文化研究》，5，16-29。

池田淑子（2019）ゴジラと科学神話。池田淑子（編）《アメリカ人の見たゴジラ、日本人の見たゴジラ》（頁 52-91）。大阪大学。

西山智則（2012）災害映象の詩学：ゴジラとポニョとSFの想像力。《埼玉学園大学紀要。人間学部篇》，12，15-28。

志村三代子（2015）『羅生門』から『ゴジラ』へ：輸出産業のホープをめざして。岩本憲児（編），日本映画の海外進出：文化戦略の歴史（頁：203-224）。森話社。

林延哉（2008）ゴジラ：忘却の軌跡（その2）平成／新世紀シリーズ。《茨城大学教育学部紀要，人文、社会科学、藝術》。57，49-69。

林芳信（製作），大河原孝夫（監督）（1993）《ゴジラvsメカゴジラ》（映画）。
（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

林芳信（製作），大河原孝夫（監督）（1995）《ゴジラvsデストロイア》（映画）。
（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

林芳信（製作），大森一樹（監督）（1991）《ゴジラvsキングギドラ》（映画）。
（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

林芳信（製作），大森一樹（監督）（1992）《ゴジラvsモスラ》（映画）（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

林芳信（製作），山下賢章（監督）（1994）《ゴジラvsスペースゴジラ》（映画）。
（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

野村宏平（2014）《ゴジラと東京 怪獣映画でたどる昭和の都市風景》。一迅社。

富山省吾（製作），手塚昌明（監督）（2000）《ゴジラxメガギラス G消滅作戦》（映画）。（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

富山省吾（製作），手塚昌明（監督）（2002）《ゴジラxメカゴジラ》（映画）。
（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

富山省吾（製作），手塚昌明（監督）（2003）《ゴジラxモスラxメカゴジラ東京SOS》（映画）。（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

富山省吾（製作），北村龍平（監督）（2004）《ゴジラ FINAL WARS》（映画）。
（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

富山省吾（製作），金子修介（監督）（2001）《ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃》（映画）。（東宝株式会社，東京都千代田区有楽町一丁目2番2号東宝日比谷ビル10階から12階）。

- 森有礼（2017）現代表象文化論〈5〉「あの戦争」の記憶：『ゴジラ』（1954）における戦争体験と反復強迫。《国際英語学部紀要》，19(1)，1-14。
- 猪俣賢司（2008）南洋史観とゴジラ映画史：皇国日本の幻想地理学と福永武彦のインファント島。《人文科学研究》，123，81-111。
- 猪俣賢司（2012）発光する背びれと戦後日本：核兵器とゴジラ映画史。《人文科学研究》，130，1-29。
- 福嶋亮大（2018）《ウルトラマンと戦後サブカルチャーの風景》。Planets。
- 齊藤純（2016）「怪獣」の足跡：怪しい獣から怪獣へ。天理大学考古学、民俗学研究室（編）《モンと図像から探る妖怪、怪獣の誕生》（頁137-157）。勉強。
- 橘爪紳也（2002）ゴジラはなぜ都市をめざすのか。川崎市岡本太郎美術館編，《ゴジラの時代》（頁30-31）。川崎市岡本太郎美術館。
- 黄宗儀（2005）全球城市的自我形象塑造：談老上海的懷舊論述。《文化研究》，1，79-96。