

國立中興大學歷史學系  
碩士學位論文

台灣 ACG 界百合迷文化發展史研究 (1992-2011)

The Development History of Yuri Fan Culture in  
Taiwan's ACG Field (1992-2011)

National Chung Hsing University

指導教授：吳政憲 Cheng-Shien Wu

研究生：楊若暉 Jo-Hui Yang

中華民國一〇一年八月

國立中興大學 

National Chung Hsing University

國立中興大學歷史學系

碩士學位論文

題目：台灣 ACG 界百合迷文化發展史研究 (1992-2011)

姓名：楊若暉

學號：7099013005

經 口 試 通 過 特 此 證 明

論文指導教授

吳政憲

論文考試委員

陳國偉

李衣雲

吳政憲

中華民國 一〇一 年 七 月 二十 日

中興大學博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為立書人在 中興大學文學院 歷史學系所，100學年度第2學期取得碩士學位之論文。

論文題目：台灣ACG界百合迷文化發展史研究（1992-2011）

指導教授：吳政憲

授權事項：

- 一、立書人 楊若暉 同意無償授權 中興大學 將上列論文全文資料之以微縮、數位化或其他方式進行重製作為典藏及網際網路公開傳輸之用。中興大學 在上述範圍內得再授權第三者進行重製或網際網路公開傳輸等其他利用。
- 二、立書人 楊若暉 同意無償授權教育部指定送繳之圖書館及 中興大學將上列論文全文資料之紙本為學術研究之目的予以重製，同意全本重製，惟每人以一份為限。
- 三、立書人楊若暉 同意中興大學以有償方式再授權資料庫廠商 將前條典藏之資料收錄於廠商之資料庫，並以電子形式透過單機、網際網路、無線網路或其他公開傳輸方式授權用戶進行檢索、瀏覽、下載、傳輸、列印等。立書人可選擇之權利金方案如下列二種擇一：
  - \*由立書人收取有償授權之權利金，其權利金額度由中興大學與再授權之廠商議定之。
  - \*由立書人將有償授權之權利金捐贈中興大學校務基金。
- 四、中興大學得將第三條之權利再授權予其他第三人進行網際網路公開傳輸等其他加值利用。
- 五、前四條授權均為非專屬授權，立書人仍擁有上述授權著作之著作權。立書人擔保本著作為立書人所創作之著作，有權依本授權書內容進行各項授權，且未侵害任何第三人之智慧財產權。如有侵害他人權益及觸犯法律之情事，立書人願自行負責一切法律責任，被授權人一概無涉。

論文紙本於中興大學圖書館內公開陳列上架時間：立即公開

有償授權條件：享有權利金的回饋，權利金通知本人領取。

論文全文上載網路公開時間：立即公開

立書人：楊若暉

簽名： 楊若暉

中華民國 101 年 8 月 21 日

## 謝誌

世事難料，我未曾預料自己會這麼快邁向碩士生涯的終點，更未料到我的碩士期程竟與我罹病時機如此相關。回想赴考之際，我猶在進行化療，待到入學前夕，療程才告一個段落，以為此後大抵無事，卻又在去年年底發生癌轉移，不禁大嘆實在是遇上一個相當難纏的不速之客。治療在即，指導教授吳政憲老師鼓勵我不要休學，盡快完成學業，之後才好專心養病，其實我壓根沒動過休學的念頭，但也沒想過要急著完成學業，政憲老師的提議卻是要我在半年內一邊修完剩下的學分，一邊完成碩士論文。當下覺得這簡直就是異想天開，但人類的潛能真是可怕，極限竟是可以不斷突破的，感謝政憲老師不懈的鼓舞與鞭策，這篇論文才能在今年夏天問世。

政憲老師之外，我特別要感謝洪凌老師、王明珂老師以及兩位口試委員陳國偉老師與李衣雲老師。因為我的論文題目非常冷門，熟悉 ACG 領域的洪凌老師給予我非常精闢的建議，使我更有信心將碩士研究的主題範疇聚焦在百合迷文化之上；王明珂老師的史學研究法則對本論文的文本分析有很重要的啟示，很可惜我沒有妥善運用，成果不如預期完全是我自己的責任，而王老師在獲知我癌轉移之後，一直很關切我的狀況，給予我許多幫助，我始終感念於心；國偉老師開設的課程讓我在文化研究的領域有更多的認識，本論文有幾個章節都是在國偉老師課程的期末論文中完成的，國偉老師在口試給予的指正與建議更是讓我受益良多；口試委員李衣雲老師的建議則直指本論文的盲點與缺漏，口試之後又蒙李老師惠贈參考書籍，令我得到非常多的收穫。

在論文寫作的過程中，我也得到許多友人的協助。嚴茹蕙學姊非常熱切的與我討論論文的細節，並協助我與洪凌老師取得聯絡；我的碩士班好友雷士偉對 ACG 文本極其熟稔，時常提點許多我不曾關切的文本，也親切的提供我許多相關資源，雖然在文本細節的詮釋上我們經常因為立場迥異而展開激辯，但士偉還是擔任了本論文初稿口頭發表會的評論人，給予我許多具建設性的修改方向。學院之外，我的百合同好郭如梅對我研究的主題有獨到的見解，與如梅進行討論，經常讓我注意到我未曾注意到的觀點，本論文有一兩個章節是因為她的提問而讓我受到啟發寫成的，如梅尤其在我收集資料時非常熱心地給予許多幫助；在我收集資料過程中的協力者，另有中興台文所的友人陳雅玲與網友 Siyeclover、Woo 與海藍紫，在此一併致謝；網友之中，特別感謝巴黎街頭藝人與廢死二位，巴黎街頭藝人為我指正「百合會論壇」的源起細節，並且論文提及的其他事件也能給予進一步的詳盡說明；廢死則慷慨接受我極為唐突的書面訪談，並盡可能地予以回覆。我研究所最好的朋友莊怡文、莊雅惠、鄭心慧、林瓊琳，連同我的孿生姐姐楊若慈與

我組成了招財進寶六人組，我們一起討論課業，閒時吃飯，偶爾出遊，在碩士生涯中為我帶來很大的快樂，同時在此感謝怡文協助我完成英文摘要，英文一直是我的死穴，碩士生涯中多次麻煩怡文出手相助，也感謝雅惠多次閱讀我的論文，並指點我應當注意的寫作要點。非常感謝上述的友人都推動著我完成我的碩士論文。

我特別需要感謝的是我的家人，自從我病發以來，家人一直是最可靠的支柱，大姑姑、大姑丈細心照料我的飲食，小姑姑、小姑丈則在我住院時負責照顧我，使我在治療過程無後顧之憂，對於我病中投考碩士班也給予全力支持。家人之中，尤其感謝孿生姐姐若慈，她是我的心靈支柱，使我有信心面對疾病，療程中她幾乎是二十四小時貼身照顧我，我開刀後左手無力，無法憑藉自己的力量進行復健，也是她每天為我左手按摩、舉高、轉動，才讓我從術後手指碰不到鼻尖恢復到術前的狀態，病發之後的日常生活，因為無法提舉重物以及避免創傷，所有雜務皆賴她的協助，真是非常辛苦。她也是我學業上的最佳夥伴，這本論文從構思開始，她始終參與其中，是除了我之外閱讀這篇論文最多次的人，大到結構，小至挑錯，或在閱讀的同時為之潤稿，實是這篇論文的幕後推手。

最後，我的疾病與我的碩士生涯如此緊密，我非常樂見在結束碩士學業的同時，也能盡快擺脫不請自來的客人，而我將以本論文紀念他的消逝。

National Chung Hsing University 2012年8月於烏日祖厝

## 論文摘要

台灣 ACG 界百合迷文化，乃是近十年透過網際網路自日本嫁接而來，台灣本土其實並沒有「百合」一詞的語境及文化脈絡可循，發源於日本的百合迷文化，作為外來文化在異地根植時，異地台灣的迷群在欠缺文化脈絡的情況下，為何可以又如何可以順利接受該文化？

本論文重心在建構初步的百合文化發展史，從日本原生百合文化的源流發展、日本百合文化經由網路傳播路徑流通到華文圈的移動脈絡，乃至於華文圈百合文化從網路流通到進入台灣出版市場的土著狀況，指出百合文化之所以能異地根植，乃因異地與原生地有著相同的社會結構作為土壤所致。

關鍵詞：ACG、百合、迷文化、GL、H 漫、魔法少女



## Abstract

Yuri fan culture in Taiwan's ACG field has been grafted from Japan through Internet for 10 years ago, in other words, there is not the cultural context of Yuri in Taiwan. Yuri fan culture, which is originated from Japan, being a foreign culture and growing in a foreign land (that means Taiwan), how could the fans in Taiwan accept it successfully without cultural context?

The main point in this thesis is constructing the preliminary development history of Yuri fan culture. I'd like to start from the primeval culture and the development in Japan, through the studies in the communication channel of Internet in Sinophone culture and the condition of Yuri fan culture which has taken root in Taiwan publishing market. In conclusion, The same development and organization of society in Taiwan and Japan makes the Yuri fan culture cross-national transplanted.

Keywords: ACG, Yuri, Fan Culture, GL, H Manga, Magical girl





# 目次

<b>第一章 緒論</b>	01
第一節 研究動機與目的	01
第二節 研究史回顧	04
第三節 研究方法與進行步驟	06
第四節 章節安排	09
<b>第二章 百合文化的定義與系譜</b>	11
第一節 「百合」及百合迷群之定義	11
一、百合	11
二、百合迷群：「百合控」	14
第二節 日本原生百合文化之定義與成形概要	15
一、「百合」的語源與其所指	15
二、日本百合作品系譜	18
第三節 華文圈百合文化經場域因素影響之定義	26
一、華文百合文化的跨國傳播路徑：百合會論壇	27
二、華文圈的「百合」想像	30
第四節 象限式的廣義百合定義	35
<b>第三章 百合文化的在台受容</b>	38
第一節 華文圈百合文化成形概要	38
一、1990 年代台灣本土 ACG 的女同性愛	38
二、2004 年華文圈百合元年	39
三、華文圈百合資源集散地	45
第二節 迷群的力量	47
一、同人誌創作	47
二、商業誌進口	49
第三節 在台灣的土著化	51
<b>第四章 迷群愉悅感的來源</b>	57
第一節 慾望的對象與其指涉的意涵	58
一、「腐女」的主客體關係	58

二、「百合控」的主客體關係-----	62
第二節 以 H 漫分析慾望主體與被慾望客體之關係-----	66
一、BG 本-----	66
二、BL 本-----	67
三、GL 本-----	68
第三節 以魔法少女類型動畫分析女性主體性展演-----	72
一、魔法少女動畫的定義與其敘事結構-----	73
二、魔法少女動畫內在結構變遷與百合文化之關聯-----	76
三、魔法少女動畫外在情境結構與百合文化之關聯-----	81
四、主流價值收編的魔法少女動畫-----	83
第五章 結論-----	86
參考文獻-----	89
附錄一-----	95
附錄二-----	98
附錄三-----	100
表 1：日本百合漫畫專門誌刊行狀況表-----	25
表 2：日本百合漫畫合集刊行狀況表-----	25
表 3：百合會論壇同人漫畫數量前十名排行榜-----	41
表 4：《瑪莉亞的凝望》翻譯時間點比較表-----	45
表 5：尖端出版社「百合」書系出版目錄-----	52
表 6：東立出版社「百合姬」書系出版目錄-----	53
表 7：日本百合漫畫專門誌作品不列台灣百合專門書系狀況表-----	54
表 8：百合會論壇翻譯同人漫畫數量前十名排行榜-----	72
圖 1：「百合會論壇」百合概念圖釋-----	12
圖 2：由百合迷群提出的百合光譜圖釋-----	13
圖 3：GL 的系譜-----	19
圖 4：「百合會論壇」2006 年 10 月網路 IP 分布狀況圖-----	28
圖 5：「百合會論壇」2011 年 12 月網路 IP 分布狀況圖-----	28
圖 6：象限式百合定義圖釋-----	36
圖 7：象限式百合作品分布狀況圖-----	37

圖 8：「百合會論壇／中文百合漫畫區」子版面圖示-----	40
圖 9、10：《瑪莉亞的凝望 vol.8 愛戀的歲月後篇》修正貼紙示意圖-----	50
圖 11：東立出版社「百合姬」書廣告-----	63



## 第一章 緒論

### 第一節 研究動機與目的

台灣社會向來對動漫畫閱聽人有刻板印象，普遍認為動漫畫是青少年甚或是兒童讀物，並認為閱聽人以男性居多。對更加具有狂熱態度的動漫迷（fan），大眾傳媒近來開始以「御宅族」、「宅男」來形容男性迷群，而女性迷群則常以「腐女」統稱，這類被傳媒誤用的專有名詞，肇因於台灣社會對於動漫畫次文化的輕慢以及不瞭解。

在台灣提到動漫迷，不接觸動漫畫的群眾亦很容易聯想到一些關於此類迷群的相關報導，譬如一年一度的漫畫博覽會，開幕前一天晚上的大排長龍景象，或者成群結隊妝扮成各式動漫畫人物的角色扮演玩家（cosplayer），以及經常見報的迷群心目中的年度盛事：一年兩度的CWT<sup>1</sup>與FF<sup>2</sup>等大型同人誌<sup>3</sup>販售會，其入場人次數以萬計，可見台灣的動漫畫迷群之龐大。

然而不僅大眾傳媒對動漫畫次文化不甚理解，台灣學術界亦對此項已在社會上蔚為流行的次文化動向及其形成脈絡甚少關注，特別是針對迷群（fan）以及迷文化（fan cultures）的研究尤其匱乏。先行研究者陳仲偉即指出：「台灣既有的漫畫史一直忽略掉迷文化的重要性，而將焦點一直放在漫畫家與出版社上，而以往學術界對迷文化的討論集中於認同，這種討論也常在漫畫上看到，所以漫畫迷文化在學界中又常常會跟認同日本漫畫、哈日相關。」<sup>4</sup>

確實，縱觀學界現行研究狀況，除了以個別漫畫家或出版社發展情形為主要研究對象之外，從文化角度切入者則側重日本漫畫對台灣漫畫及其迷群之影響，

---

<sup>1</sup> 「1997年10月，捷比漫畫便利屋與日本艾斯泰諾（SE）合作舉辦「CW」（Comic World）系列活動為台灣第一個以商業規模展開的定期同人販售會。」參照陳仲偉著，逢甲大學庶民文化研究中心，台灣動漫畫推廣協會主編，《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》（台北：杜葳廣告股份有限公司，2008），頁184；「2003年3月，前身為捷比漫畫的『台灣同人誌科技股份有限公司』舉辦第一屆『Comic World Taiwan』（CWT）。」，頁162；「1997年10月，捷比漫畫便利屋與日本艾斯泰諾（SE）合作舉辦「CW」（Comic World）系列活動為台灣第一個以商業規模展開的定期同人販售會。」，頁184。

<sup>2</sup> 「2002年10月，台灣動漫畫推廣協會主辦第一屆『開拓動漫祭 Fancy Frontier』。此活動在台灣漫畫界被簡稱為「FF」。參照陳仲偉著，逢甲大學庶民文化研究中心，台灣動漫畫推廣協會主編，《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》，頁182。

<sup>3</sup> 參照「傻呼嚕同盟」共同企劃，《COSPLAY·同人誌之秘密花園》（台北：大塊文化，2005），頁130，「到底什麼是『同人』？日語的『同人』（どうじん）是指『志同道合的人』，類似『同伴、夥伴』的意思。承接『同人』的意思『同人誌』（どうじんし）這個詞是指『志同道合的人合辦的雜誌』，原則上是指非商業性質（非登記有案的出版社）的出版活動。」本書企劃者「傻呼嚕同盟」是台灣知名的動漫同好組織，自1997年成立以來一直致力於動漫畫相關評論及文化研究，本書對動漫界新詞的定義極具參考價值。

<sup>4</sup> 參照陳仲偉著，逢甲大學庶民文化研究中心，台灣動漫畫推廣協會主編，《台灣漫畫文化史：從文化史的角度看台灣漫畫的興衰》（台北：杜葳廣告股份有限公司，2006）頁128-129。

以及其中的文化認同問題。誠然以今日研究台灣漫畫問題的角度而言，絕不能忽略日本動漫畫對台灣動漫畫界的影響力，尤其現今台灣廣為流傳的漫畫絕大多數是日本漫畫，而台灣本土漫畫產業卻極其衰敗，更是探討台灣本土漫畫時，勢必需要討論日本漫畫的主因。另一方面，台灣漫畫的衰微與日本漫畫的流行更有其因果關係。已有學者從歷史角度觀察台灣漫畫史發展，針對政治政策對台灣漫畫產業的影響作為研究主題，指出 1960 年代的漫畫審查制度重創台灣漫畫根基，導致台灣本土漫畫的消費市場被日本進口／盜版漫畫所吸收，而台灣漫畫消費市場至今仍由日本漫畫所壟斷的現況。<sup>5</sup>

整體而言，現有的研究成果仍有不足之處。第一，多以漫畫文化研究為主，而忽略所謂的動漫畫次文化所包含在內的其他文本。事實上在「動漫迷」之間，所謂的動漫畫次文化，多是以「ACG」<sup>6</sup>的概念與範圍來進行定義，但包含動畫、遊戲、輕小說在內的文本卻極罕為學界研究列入討論，當然此乃受限於台灣ACG界僅有漫畫產業稍有規模的客觀事實<sup>7</sup>而不得不然，但整體ACG次文化研究過於偏重於漫畫，也將導致無法全面性地闡明次文化的成形狀況；第二，現有研究成果多半著重個案研究，並偏重漫畫文本及漫畫家的分析，就連在台灣漫畫界勢力相對薄弱的本土漫畫及漫畫家也逐漸有學者進行研究之時，<sup>8</sup>對於凝聚迷群龐大能量而產生的ACG迷文化，脈絡完整的相關研究則還相當稀少，突顯台灣ACG研究版圖仍有需要補足的區塊；第三，學界對台灣ACG次文化現象的研究方向，仍以日本動漫畫對台灣動漫畫文化影響為主。過於重視文化鏈的發源端，而忽視迷群在接受外來文化之時所具備的能動性（agency），亦即在迷文化成形過程中迷群所發揮

---

<sup>5</sup> 參照洪德麟，《台灣漫畫 40 年初探（1949-1993）》（台北：時報文化，1994）；李衣雲，〈斷裂與再生—對台灣漫畫生產的初探〉（台北：國立台灣大學社會學研究所碩士論文，1996）；洪德麟編著，《風城臺灣漫畫五十年》（新竹：竹市文化，1999）；黃嵐，〈「帝國」的浮現與逸出：日本漫畫產業於台灣的「全球在地化」實踐〉（台中：東海大學社會學系碩士論文，2007）。

<sup>6</sup> 對於新興的次文化，網路百科全書「維基百科」頗能顯示次文化迷群的共識，參照《維基百科》〈ACG〉條目：「ACG 即 Animations、Comics and Games 的縮寫，為台灣、中國大陸、香港等處常用之次文化詞彙，特指來自日本的動漫和電子遊戲。（中略）在輕小說改編的動畫、漫畫、遊戲越來越多之際，又衍生出「ACGN」（N=Novels，小說。主要指輕小說（Light Novel））。現在 ACG 所指內容也涵蓋輕小說，因此雖有人提出使用 ACGN 作為該詞的演進說法，但實際上絕大多數場合仍在使用 ACG。」（來源：<http://zh.wikipedia.org/wiki/ACG>）網頁瀏覽日期為 2012.1.21。

<sup>7</sup> 台灣自製動畫僅有零星作品，台灣自製遊戲稍具規模，卻與台灣 ACG 迷群有脫鉤狀況，台灣輕小說則尚在起步階段，三者皆無法稱之為產業，更奢求迷文化的凝聚成形。

<sup>8</sup> 譬如賴怡伶，〈台灣少女漫畫發展與文本創作分析研究〉（台南：國立成功大學藝術研究所碩士論文，2000）；遲瑞君，〈牛哥漫畫之研究〉（台北：中國文化大學史學研究所碩士論文，2000）；張覺之，〈台灣女漫畫家研究（戰後~1990）〉（台東：國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2006）；陳怡蓁，〈劉興欽漫畫角色研究——以道德兩難為例〉（台東：國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2007）；柯慶，〈朱德庸漫畫之性別再現（1983~2006）〉（台北：國立台灣師範大學歷史學系在職進修碩士班碩士論文，2008）；陳虹毓，〈漫畫家劉興欽之研究〉（台中：台中技術學院商業設計系碩士班碩士論文，2008）。

的力量，以致於不能解釋台灣ACG迷文化凝聚成形的發展狀況；第四，罕有研究者在歷史脈絡之中梳理台灣ACG迷文化發展狀況，致使迷文化發展史缺乏一個連續性的觀察角度。

本論文即意圖彌補先行研究之不足，嘗試針對個別迷文化的發展脈絡進行研究，為學術界的ACG迷文化研究盡拋磚引玉之力，然而與此同時，筆者作為一名女性ACG迷，希望進一步將研究重點收束在社會大眾、甚至ACG界成員亦經常忽視的ACG女性迷群身上，試著整理出由女性迷群所推動的迷文化的生成脈絡，並探討迷文化如何反應女性迷群的價值觀。

由女性迷群所推動的ACG迷文化，最為人所知的乃是「BL」迷文化。「BL」是一種以男性之間的情誼(Boys' Love)<sup>9</sup>作為主題訴求的文類，台灣現階段少數對於ACG迷文化的研究，即多是集中在討論BL迷群閱聽行為的心理機制上面，<sup>10</sup>惟對於台灣BL迷群與迷文化的發展脈絡仍較無著墨。然而與BL相對，以女性之間的情誼(百合/GL)<sup>11</sup>作為主題訴求的「百合」迷文化及其迷群，卻完全沒有相關研究，更甚者，百合迷文化經常為其他ACG迷群誤解，認為百合迷群應以男性為主，女性迷群的存在遂為人所忽視。

這項誤解可能來自於台灣ACG界普遍認為BL文化(喜愛男男戀)的迷群既以女性為主體，百合文化(喜愛女女戀)的迷群應相對地以男性為大宗。事實上，二者之中，學界對BL文化的先行研究的確已證實BL迷群確以女性為主要勢力，<sup>12</sup>但百合迷群男女比例尚未有先行研究為此進行分析，而筆者作為百合活動的長期參與者與觀察者，卻從實際經驗中發現通俗認知與現實狀況的落差。以筆者自身的經歷而言，所接觸到的百合迷群泰半為女性，在觀察兩岸三地華人地區最大的百合文化社群網站「百合會論壇」之時，亦發現該網站會員以女性為多數的情況。因此，為瞭解通俗印象與現實經驗的落差，筆者於2011年1、2月以網路問卷進

---

<sup>9</sup> BL乃「Boys' Love」的縮寫，用以代指男性間的戀愛，但並不完全等同於現實男同性戀的戀情，而是創作的一種類型，是接近虛構幻想的男同性戀作品。

<sup>10</sup> 參照鍾瑞蘋，〈同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關聯性研究〉(臺北：中國文化大學新聞研究所碩士論文，1999)；楊曉菁，〈台灣BL衍生「迷」探索〉(臺北：國立政治大學廣告研究所碩士論文，2006)；張茵惠，〈薔薇纏繞十字架：BL閱聽人文化研究〉(臺北：國立臺灣大學新聞研究所碩士論文，2007)；葉原榮，〈王子的國度：台灣BL(Boy's Love)漫畫迷的行為特質與愉悅經驗之研究〉(新北：國立臺灣藝術大學應用媒體藝術研究所碩士論文，2010)。

<sup>11</sup> 「GL」是相對於「BL」的用詞，即「Girls' Love」的縮寫，指涉女性與女性之間的戀情，與「百合」一詞意義相近，但根據筆者對百合文化的長期觀察，二者在華語漫畫界如中國與台灣則有較清楚的區分，一般將「百合」視為純潔、精神性的愛，涵蓋友情及愛情，而將「GL」歸類在具有肉體關係的愛情。為符合迷群的認知，筆者不採用「GL」而選用「百合」這一涵蓋意義較廣的詞彙來為該迷文化下定義。

<sup>12</sup> 參照鍾瑞蘋，〈同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關聯性研究〉(臺北：中國文化大學新聞研究所碩士論文，1999)；楊曉菁，〈台灣BL衍生「迷」探索〉(臺北：國立政治大學廣告研究所碩士論文，2006)。

行調查，透過 815 份問卷的調查結果顯示，自認為百合控<sup>13</sup>者以女性居多，尤其百合作品的創作者與販售者亦以女性為主，顯示百合迷群確實以女性為主流。（參見附錄一圖五）據此，筆者認為學術領域中仍待開發的百合迷文化研究，受到誤讀與抱有錯誤認知的情況更甚於BL迷文化，因而本研究將鎖定百合迷文化作為主要研究對象，必要時亦與BL文化進行比較。

本論文將試著爬梳百合迷文化在日本的源起，及其由日本到台灣的移動脈絡，最後觀察百合迷文化的在台受容狀況，將之脈絡化、系譜化，以期建立起初步的百合文化發展史，並從中觀察台灣女性迷群在接收日本外來的百合迷文化之際，如何展現迷群的能動性；同時，本論文亦嘗試透過文本分析，來探討女性觀看女性與女性之間情誼的百合作品，其愉悅感所為何來？由女性構成的百合迷文化將如何展現當代女性思維，文本的內在結構又如何反映外在的社會情境結構，藉此指出當代社會情境即是促成百合文化成形的背景。

## 第二節 研究史回顧

台灣學術界有關台灣ACG迷文化發展的先行研究當中，其中探討「動漫迷文化」成果最豐碩的研究者為陳仲偉。陳仲偉於《台灣漫畫文化史：從文化史的角度看台灣漫畫的興衰》注意到台灣漫畫迷文化的重要性，<sup>14</sup>並在《日本動漫畫的全球化與迷的文化》強調日本動漫畫全球化的關鍵在於迷文化的發展，日本動漫畫產業之所以得以全球化，其原因除了日本動漫畫產業本身的生產特色、以及全球傳播媒介的介入之外，日本動漫畫同好形成的迷文化更是支撐日本動漫畫屹立不搖的樑柱。迷（fan）<sup>15</sup>不只是接受者，同時也是行動者，迷對於動漫畫持有自我的解讀與實踐，使迷文化成為一種在日常生活中擁有生產力與實踐力的可能，而迷的文化與日本動漫畫文本特色的結合將會超越傳播機制的力量，而這股力量就是促使日本動漫畫在全球各地生根、形成文化實踐的真正動力。<sup>16</sup>雖然該書指出迷文化是對動漫畫產業很強大的推動力，亦對台灣漫畫產業的未來發展予以關切，但因為討論對象以日本動漫畫為主，對台灣本土迷文化發展狀況未能多加著墨。

將「台灣ACG迷文化發展歷程」作為探討對象的專著目前仍未得見，相關著作則以洪德麟的《台灣漫畫 40 年初探》最早且具重要性，然而該書是以漫畫文類

---

<sup>13</sup> 相較於 BL 文化的迷群擁有「腐女」一專有名詞可供定義，百合迷群卻沒有特定的專有名詞，近年來漸見以「百合控」一詞指稱百合作品的迷群。其中「控」字源自日文，日文中常以「コン」來代稱「情結」（Complex），中文受此影響而採用發音相近的「控」來代表情結或是某一種嗜好。

<sup>14</sup> 參照註 4 之引文。陳仲偉著，逢甲大學庶民文化研究中心，台灣動漫畫推廣協會主編，《台灣漫畫文化史：從文化史的角度看台灣漫畫的興衰》，頁 128-129。

<sup>15</sup> 陳仲偉所指的「迷」，筆者於本論文當中皆以更有區隔概念的「迷群」定義之。

<sup>16</sup> 陳仲偉，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》（台北：唐山：正港資訊文化，2009 年 7 月）。

作為研究對象觀其發展歷程，並以傳統史學方法針對台灣本土漫畫家與漫畫進行歷史式的梳理，因而並未觸及任何有關迷文化的討論；此外的相關著作，另有陳仲偉的《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》<sup>17</sup>一書，該書對照世界漫畫史大事與台灣漫畫史發展狀況，將漫畫界的歷史以大事記的方式呈現，該書亦對於台灣大型漫畫同人誌展覽的發展歷程加以紀錄，但該書作為工具書雖稱簡明方便，卻難以從中認識完整而連續的歷史脈絡，「迷文化」此一難以判斷明確起點的抽象存在更無法登記在該年鑑之中。

學術界之外，台灣知名ACG同好組織「傻呼嚕同盟」的著作《Dead or Alive：台灣阿宅啟示錄》<sup>18</sup>其中一個篇章「台灣阿宅大事記」<sup>19</sup>也使用大事記手法列出1940年到2009年台灣動漫界發生的重要大事，但不如陳仲偉的《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》完整詳盡，亦不是嚴謹的學術專著。就整體而言，現行研究中以歷史角度進行台灣ACG迷文化發展研究的專著幾乎沒有，除上述陳仲偉的專書稍有提及之外，其他相關研究大多以一種回顧的姿態散落在各篇學位論文的章節之中。

即便不討論一個整體性的「台灣ACG迷文化發展史」，而就個別迷群來觀察日本ACG迷文化在台受容狀況的研究，其中將女性迷群作為研究對象者，以「腐女/BL迷文化」的相關研究較有斬獲，雖與本論文的研究主題「百合迷文化」無直接關聯，但對於本論文的研究方法頗有示範作用，尤其在文本分析方面極具參考與比較的功能。

BL迷文化與其迷群相關的文化研究，對於迷群愉悅感的來源有深入的討論，針對迷群的閱聽行為與其閱聽心理機制如何推動BL迷文化成形進行了分析。其中楊曉菁的碩士學位論文〈台灣BL衍生「迷」探索〉<sup>20</sup>推論出「創作及閱讀BL與BL衍生作品不涉及性向認同，創作者也多為喜愛異性的女性，多因為欣賞及喜歡男性，希望能與男性擁有平等地位，才能對男男產生想像。」<sup>21</sup>；張茵惠的碩士學位論文〈薔薇纏繞十字架：BL閱聽人文化研究〉<sup>22</sup>則透過訪談指出讀者閱讀BL文本的快感來源有六點：傳統異性戀愛淪為公式、投射「關係」而非「角色」、當男人落淚時女人心動、迴避女體凝視男體、逃避成為情慾主體、沒有負擔與拘束的愛；而邱佳心、張玉佩的〈想像與創作：同人誌的情慾文化探索〉<sup>23</sup>歸納出BL的閱讀快

<sup>17</sup> 陳仲偉，逢甲大學庶民文化研究中心，台灣動漫畫推廣協會主編，《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》（台北：杜葳廣告股份有限公司，2008年4月）。

<sup>18</sup> 傻呼嚕同盟，《Dead or Alive：台灣阿宅啟示錄》（台北：時報，2009年）。

<sup>19</sup> 傻呼嚕同盟，《Dead or Alive：台灣阿宅啟示錄》（台北：時報，2009年），頁30-35。

<sup>20</sup> 楊曉菁，〈台灣BL衍生「迷」探索〉（台北：國立政治大學廣告研究所碩士論文，2006）。

<sup>21</sup> 楊曉菁，〈台灣BL衍生「迷」探索〉，頁104。

<sup>22</sup> 張茵惠，（台北：國立臺灣大學新聞研究所碩士論文，2007）

<sup>23</sup> 邱佳心，張玉佩 著，〈想像與創作：同人誌的情慾文化探索〉，玄奘資訊傳播學報6，2009.07，



感原因有四，分別是想像空間的追求、文本線索的意義重組、滿足幻想的愉悅、理想愛情的實現、性慾想像的滿足。

以文化研究角度觀察，上述著作頗能說明推動 BL 迷文化發展的內在力量，但皆未能正面肯定腐女觀看 BL 作品實能得到以女性為主體的情慾滿足，尤其張茵惠雖然論及情慾卻未能深入探討，令人頗感遺憾。筆者認為情／慾同時得到滿足才是凝聚 BL 迷文化的主要力量，百合迷文化也同樣如此，本論文希望在探討百合迷文化的愉悅感來源時，對 BL 迷文化與百合迷文化進行比較，並透過文本分析補充現行研究不足之處。

由於BL迷文化與其迷群相關研究以文化研究居多，大多欠缺歷史性的考察，惟邱佳心、張玉佩曾提出一筆歷史性的數據統計：「根據本研究初步統計結果顯示，在開拓動漫祭（按：即FF）2002年10月到2006年7月的八場活動當中，具有偏好男性愛傾向的同人社團（按：即以BL為主題的社團）至少佔有12.25%。」<sup>24</sup>且不論該論文並沒有說明此一「12.25%」的數據，是指八場活動中以BL為主題的社團的平均值，抑或是特定場次的所佔比例。總之該論文重心並不放在歷史脈絡上面，迷文化的歷史性考察成果仍是一片空白。

當BL迷文化及其迷群的相關研究論文已堪稱屈指可數，關於「百合迷文化及其迷群」的學術性質研究則完全闕如，甚至在百合迷文化的原生地日本，也僅有一本蒐羅與性相關的專門用語集《性的なことば》<sup>25</sup>（性的詞彙）收錄「百合」一詞，並未有學術性質的相關研究專著可供參考。

就如此貧乏的研究狀況來看，或許可以推論為「百合」尚未成為一股迷文化勢力，但根據今日百合商品的出版市場規模來判斷，百合迷文化及其迷群確實存在於日本乃至於台灣ACG界。日本方面至少有五個漫畫出版社出版六款百合漫畫專門誌，台灣方面雖無職業性質的本土百合ACG作品，但漫畫出版社陸續進口日本百合漫畫，大型漫畫出版社如尖端、東立更以專門書系獨立百合類別亦可供管窺。筆者認為百合迷文化與BL迷文化相同，實有足夠的學術議題能量得以進行更深入的探討，然而，迄今連最初步的百合發展脈絡都還面目模糊，因此筆者將論文重心放在歷史性的考察，主要透過百合商業作品的傳播歷程來觀看迷文化的發展狀況，期許本論文將能填補迷文化歷史研究的空白之處。

### 第三節 研究方法與進行步驟

本論文以歷史學研究法為主，輔以文化研究，以期在認識百合迷文化之形成脈絡的同時，交互印證該迷文化成形的外在社會情境以及文本內在結構之關聯。

---

頁 141-172。

<sup>24</sup> 邱佳心，張玉佩 著，〈想像與創作：同人誌的情慾文化探索〉，頁 152。

<sup>25</sup> 井上章一、齊藤光、渋谷知美、三橋順子合編，《性的なことば》（東京：講談社，2010.1）。

研究範圍為源生於日本ACG界的百合迷文化在台灣ACG界的受容過程與發展情況，其受容歷程的時間範疇，考量到台灣盜版漫畫時代的受容狀況實有考察之困難，因此主要針對 1992 年台灣新著作權法<sup>26</sup>上路以降，迄 2011 年為止作為斷限。然而，為了更全面性的觀看百合迷文化的歷史軌跡，尤其是論及日本百合原生文化的生成之時，本論文也將溯及促成百合迷文化形成的戰前相關作品，不自限於論文的時間斷限。

研究材料方面，主要有三個方向，一是針對網路活動進行考察，觀察台灣如何透過網路社群接收日本百合文化，用以發掘百合迷文化於日本—台灣的移動脈絡；二是探問台灣在地生產的百合同人誌創作概況，以及梳理百合漫畫商業誌的在台出版狀況，分別透過觀察同人誌與商業誌的在台受容，以適切瞭解日本百合文化跨海而來，如何土著於台灣，成為台灣 ACG 界的一員；三是透過 ACG 文本進行文本分析，藉由文本的內在結構來觀察女性迷群如何從中得到愉悅感，而文本外緣的社會情境變遷又如何促成百合迷文化的成形，進而認識百合迷文化成形的時空條件所展現的女性主體意識。

論述的順序上，基於「百合」一詞尚未有相關研究論著提供嚴謹的定義，因此本論文首先將考察台灣 ACG 界乃至華文圈 ACG 界之中，「百合」一詞的通俗定義；其次爬梳日本百合文化的定義與脈絡，以供認識日本百合文化的原生面貌；接著以華文圈百合文化的網路傳播重鎮「百合會論壇」作為觀察對象，觀察網路社群作為中介者，如何使百合文化進入華文圈乃至台灣 ACG 界的受容狀況，進而分析「百合」一詞跨國進入華文圈，如何受到「百合會論壇」影響而改變其原生面貌，同時筆者將藉由筆者的觀察與理解，進一步提出完整的百合定義；其後整理日本百合漫畫進入台灣出版市場的情形，以便瞭解日本百合文化如何透過百合商業作品在台土著；最後則藉由兩種文本來分析迷文化如何凝聚成形，試著勾勒出今日台灣 ACG 界百合文化的全貌。

### 步驟 1：通俗定義的考察

基於「文化」本身的複雜性，以及文化傳播過程中不斷的擴延繁衍，顯然為「百合文化」作一精準定義是困難的，並且「百合」一詞的定義在迷群之間始終存有爭議，更使「百合文化」本身的形象越形模糊，因此必須先對華文圈 ACG 界

---

<sup>26</sup> 中華民國《著作權法》曾多次制定與修正，其中以 1992 年受到美國貿易談判壓力之下，迅速通過公布施行的新著作權法造成的衝擊最大、影響最廣。1992 年的新著作權法對舊有著作權法的架構和條文作了全面性的調整和重新制定，該法對漫畫產業最大的影響即是盜版漫畫從此成為違法行為，漫畫產業正式進入版權化時代。關於 1992 年新著作權法的法律釋義著作參照謝銘洋等著，《著作權法解讀》（台北：月旦出版：知道總經銷，1992）；蕭雄淋，《新著作權法逐條釋義（全三冊）》，（台北：五南，1996）。

所謂的「百合」一詞進行通俗定義的考察，以供對「百合」一詞乃至「百合文化」有概略的認識，才能進一步開展百合文化的研究。

### 步驟 2：日本「百合」一詞與「百合文化」之流變

由於日本方面尚無百合文化的學術論著可供參考，惟有一本蒐羅與性相關的專門用語集《性的なことば》（性的詞彙）略有提及，另外考量到語言應以語言使用者的理解與實際使用方法作為觀察切入點，尤其當「百合」一詞作為尚未被通用辭典所收錄的次文化流行語，更應當從該詞彙所通行的場域之中尋求解釋，因此本論文將借助《性的なことば》與網路資料觀其次文化詞彙之語意並探其語源，同時參考日本大眾文化的觀點，試著勾勒日本原生百合文化的成形概要。

### 步驟 3：從日本到台灣的移動脈絡

1990 年代後期，網際網路迅速發展並逐漸普及到家庭乃至個人的使用上，資訊流通透過網路互聯變得更加快速，昔日引進日本 ACG 最新資訊的漫畫周刊雜誌、漫畫單行本等管道，速度已不能與網路流通相比，因而 2000 年代以後才蓬勃發展起來的百合文化，其傳入台灣的路徑亦以網路傳播早於實際出版市場。網路傳播管道之中，華文圈百合迷群的主要網路活動場域：「百合會論壇」網路社群，在促成華文圈百合文化的成形上，產生的影響力最為重大。由於該論壇廣蒐日本百合作品的相關情報以及譯為中文的資源，使得日本方面的情報與資源得以流通於華文圈，「百合會論壇」因而成為百合文化由日本移動至台灣 ACG 界的關鍵路徑。

### 步驟 4：傳播場域對華文圈「百合想像」的影響

在此應當加以說明的是，「百合會論壇」並非以台灣人為主體的論壇，該論壇設立於中國，管理幹部的出身則兩岸三地皆有之，論壇成員更廣及整個華文圈，包含旅居日本、歐美、東南亞地區之華人。因此在討論台灣百合文化之前，勢必將討論到華文圈對於「百合」一詞的共識，尤其是「百合會論壇」所促成的「百合」想像，乃普及全體華文 ACG 界，非台灣一地獨有。

經過傳播管道的轉介，原生的外來文化不免在傳播過程中受到媒介本身的影響而有所改變，本研究將對「百合會論壇」進行文化考察，觀察「百合會論壇」所呈現的百合想像，如何影響華文圈／台灣百合文化產生異於原生文化之處，而華文圈／台灣的百合文化內涵又與日本原生的百合文化有何差異。

### 步驟 5：在台土著：百合專門書系

雖然前述「百合會論壇」的成員並非全數皆為台灣人，仍不能改變百合迷文化已然於台灣ACG界成形的事實，「百合會論壇」可謂為整體華文圈百合文化的推手，台灣百合文化亦涵蓋其中，惟台灣相較於其他華文地區，吸收百合文化的速度更快而有領頭作用，最顯著的差異即是百合文化已正式進入台灣出版市場，<sup>27</sup>並於 2006 年即有本土的大型漫畫出版社為日本百合漫畫成立專門書系，其他華文地區的百合文化則多處於網路流通狀態，顯示其他地區的百合文化仍未達到支撐出版市場的能量。

#### 步驟 6：以文本分析進行迷文化的詮釋

最後，本研究既以「迷文化發展史」作為命題，筆者便期許書寫歷史的同時，亦能關切迷文化本身的核心價值所在，因此筆者將透過ACG文本來分析迷群在作品之中得到愉悅感的來源所在。在文本的採用上，將以兩種文本為例進行分析，一是最能將情慾具象化的H漫<sup>28</sup>，藉此探討迷群的情／慾如何得到滿足；二是ACG界當中少數以女性為主角的戰鬥冒險文類：「魔法少女」類型動畫，用以思考迷群的閱讀愉悅感的來源，觀察以女性為主的百合迷群，如何透過魔法少女類型作品建立起女性的主體性，文本中女性樣貌多樣化又如何展演。期以兩個不同文類的文本分析，得以推論「百合」如何形構為一種迷文化，並且將文本視為表徵（representation），觀察表徵如何反映其社會本相（social reality），進而認識迷文化成形的時空條件。

#### 第四節 章節安排

本論文主要分作五個章節。第一章說明本論文的研究目的、研究史回顧以及研究方法與進行步驟。第二章定義「百合」並考察其語源，同時梳理日本原生百合文化的系譜；而後觀察異地語言如何為受容國家所理解與吸納，飄洋過海抵達台灣的日本原生百合文化，主要是經由「百合會論壇」網路社群的引介與傳播，方才促使華文圈／台灣百合文化的成形，因此討論百合迷群的主要活動場域有其必要性，藉此亦得以觀察場域如何影響台灣百合文化生成與原生文化不同的面貌。

第三章整理百合文化的受容狀況，首先考察「百合會論壇」在推廣與傳播百合文化所起的作用，本章將梳理「百合會論壇」譯介的相關作品，以供認識台灣

<sup>27</sup> 雖然中國方面亦有漫元素出版《搖曳百合》、精品堂出版《百合 Collection》、新皇冠出版《GIRL FRIENDS》等百合作品，然而皆屬未經授權的盜版漫畫。以盜版漫畫的普及率低及其地下化的本質，不僅欠缺系統性的引介，甚至在迷群之間也罕能流傳，很難對於中國ACG界產生影響，更無法與起到推動華文圈百合出版事業的領頭作用。

<sup>28</sup> 此為漫畫界稱呼與日本動漫畫相關的成人作品的隱語。「H」源自日文，是「變態」（ヘンタイ）的借代詞，相關漫畫稱作「H漫画」，動畫則稱「Hアニメ」，台灣漫畫界沿用之。由於常見的「黃色書刊」與「A書」指涉的範圍較不明確，故筆者不採用「黃色書刊」、「A書」來界定擬將討論的文本。

百合文化成形過程中，具備影響力的百合作品的系譜；其次觀察台灣的百合迷群如何透過同人誌創作催生出屬於在地生產的百合作品，以及日本百合漫畫商業誌正式進入台灣出版市場的過程中，台灣的百合迷群如何於其中展現其能動性，進而指出迷群在促成百合文化的異地根植上有著不容小覷的影響力；最後爬梳台灣漫畫出版社設立百合漫畫專門書系所引進的日本百合漫畫專門誌相關作品，以及經由「歪讀」(queer reading)而被認定為百合作品的日本漫畫，觀察日本百合文化透過漫畫商業誌進入台灣一般非迷群漫畫讀者的閱讀場域的現況，如此才能完整認識百合文化在台灣的受容歷程。

第四章主要是文化研究，透過兩種文本來分析迷群愉悅的來源，並試著分析迷文化的產生如何反映社會情境變遷的歷程，進而指出百合文化之所以能由日本跨海根植於華文圈乃至台灣，其實是有三地有著相同的社會結構，日本百合迷文化方得以在欠缺文化脈絡與社會情境的情況下，順利地為異地所接受。第五章結論，總結全文論點，指出論文對學界的貢獻所在，並試著提出後續研究的思考方向。



## 第二章 百合文化的定義與系譜

當大眾文化領域偶有對於百合文化、文本進行零星的討論，但為台灣ACG<sup>29</sup>次文化的百合迷文化進行詮釋的學術性論文仍付之闕如之際，基於百合文化尚未進入學術殿堂，未能取得學術性質的嚴謹定義供作參考，本章將試著為「百合」及其迷群「百合控」作一通俗定義的考察，其次則先後梳理日本原生百合文化與跨國生成的台灣百合文化的定義與系譜，藉此試著勾勒出百合文化的面貌，以便進行本論文其他章節的論述。

就廣義而言，描寫女性與女性之間情誼的ACG作品，皆可稱為百合作品，以百合作品為基礎凝聚而成的迷文化，即是百合文化。然而基於「文化」本身的複雜性，以及文化傳播過程中不斷的擴延繁衍，要為「百合文化」作一精準的定義是困難的，並且「百合」的定義在迷群之間始終存有爭議，更使「百合文化」本身的形象越形模糊。因此，本章擬將透過梳理歷史脈絡，試著指出日本原生的「百合」一詞在傳播過程中，如何受到受容地區，也就是華文圈ACG界所理解與吸納，致使華文圈百合迷群在為「百合」進行定義之時，得出了與日本原生文化不同的定義，產生「百合」、「GL (Girls' Love)」與「女同性戀」三者的區隔。在理解日本以及華文圈的「百合」定義之後，筆者將針對「百合」一詞的內涵加以申論，以象限方式提出能反映日本「百合」一詞原意，又能兼顧華文圈中不同指涉意涵的用詞：「百合」、「GL」、「女同性戀」三者的百合定義方式，藉此將狹義到廣義的百合範疇涵蓋其中，試著提出一個現階段相對完整的百合定義。

### 第一節、「百合」及百合迷群之定義

#### 一、百合

台灣知名動漫畫評論組織「傻呼嚕同盟」在該組織出版的《COSPLAY·同人誌之秘密花園》一書中，曾以附錄方式為台灣同人誌<sup>30</sup>次文化現行使用的專有名詞進行解釋，是台灣ACG界最早註解「百合」一詞的書面紀錄：「雖然不知道起源為何，但百合（日文為「ゆり」）是指GL——『女同性愛漫畫』……『百合族』指『女同性愛者』。」<sup>31</sup>

這項紀錄說明的是台灣ACG界對「百合」一詞的普遍認知：「百合」與「GL」同樣指向女同性愛，並隱約指出「百合」一詞源自日文。然而這項紀錄沒有論及「百合」一詞的起源，將「百合」與「GL」粗略的畫上等號，也與百合迷群的認

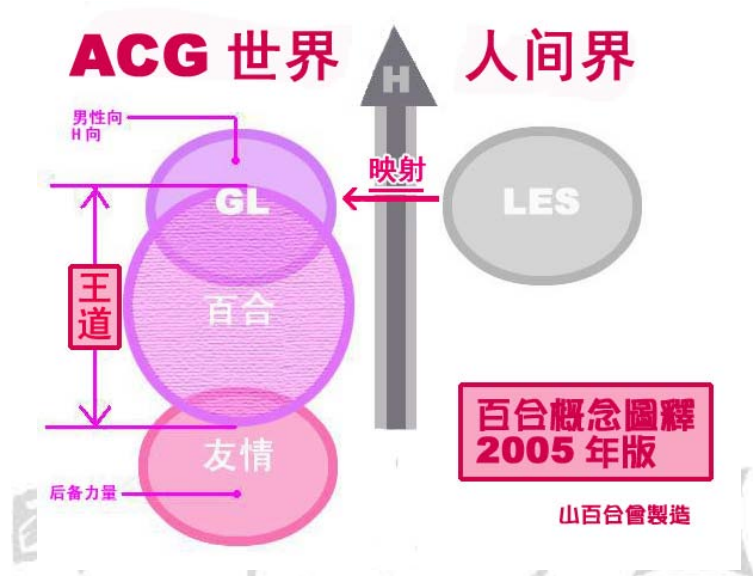
<sup>29</sup> 「ACG」為動畫、漫畫、遊戲的英文縮寫。參照註6。

<sup>30</sup> 「同人誌」指針對原始文本的衍生二次創作小說或漫畫，參照註3。

<sup>31</sup> 參照「傻呼嚕同盟」共同企劃，《COSPLAY·同人誌之秘密花園》，頁226-227。

知有所出入，只能算是一個非常粗略的定義。

為利討論，在此先為專有名詞下定義，釐清「百合」、「GL」二者之間的關聯。為有效反應百合迷群的認知，直接觀察百合迷群所提出的定義是比較合宜的辦法，在此依據華文圈百合迷群主要網路活動場域「百合會論壇」，於論壇創立的翌年（2005）為二者所下的疊圖式定義（參見圖 1）以供認識：



（圖 1：「百合會論壇」百合概念圖釋）

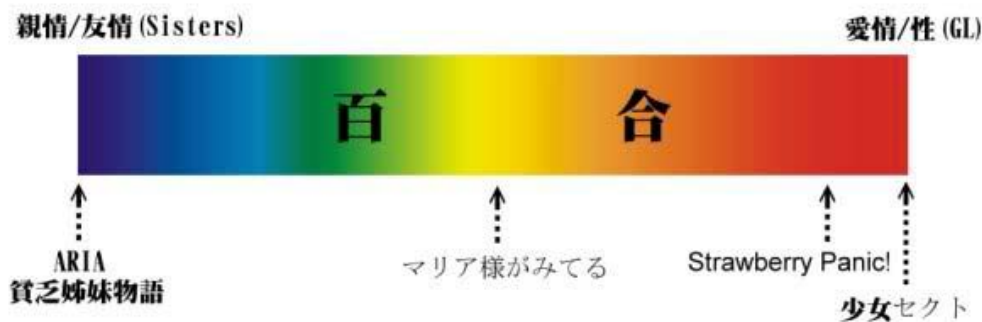
（資料來源：百合會論壇）<sup>32</sup>

依照圖 1 所示，可知百合迷群視現實世界的「LES」（女同性戀）與ACG界的「百合」、「GL」情誼有所區隔。「GL」可視作對「現實女同性戀」的摹寫，<sup>33</sup>涉及女性與女性之間的愛情及情慾，「百合」一詞則涵蓋範圍較廣，介於「GL」及「(女性間)友情」之間，並與「GL」及「友情」產生交集。

此外，迷群之間有另一種廣義的觀點，乃是將「親情／友情」與「愛情／性（GL）」視作「百合」光譜的兩端（參見圖 2）。

<sup>32</sup> 「百合會論壇」變更名稱之前，稱為「山百合會論壇」，該圖以「山百合會製造」作註，乃是由於該圖創作於論壇更名之前。

<sup>33</sup> 圖 1 的 GL 區塊有一註解：「男性向 H 向」，即指男性收看的女女色情讀物。其中「男性向」源於日文 ACG 次文化用語。男性向，日文為「男性向け」，意指目標客戶群為男性；女性向則為「女性向け」，目標客戶群為女性。臺灣直接沿用漢字。「H」參照註 28。



(圖 2：由百合迷群提出的百合光譜圖釋)<sup>34</sup>

(資料來源：百合會論壇)

如據圖 2 所示，則親情乃至愛情都被歸在「百合」的範疇之中，「百合」可涵蓋女性之間精神愛乃至於肉體愛的關係。相對的，亦有極端的狹義觀點認為百合限於「友情以上、戀人未滿」，而將戀人以上的關係歸作 GL。討論至此，可知在華文圈百合迷群的認知當中，百合迷群並不將「百合」與「GL」視作同義詞，而「百合」一詞所指涉的意涵，廣義可指涉女性之間的任何情誼，狹義則可限於未達戀情的女性情誼。

論及「百合」、「GL」二詞的同時，筆者認為應當一併討論意義雷同卻又似乎有所差異的「女同性戀」一詞。在上述兩種圖釋的定義之中，華文圈百合迷群傾向視「百合」與「女同性戀」有所區隔，不能混為一談，「GL」則有時居於二者之間。正如同圖 1 所示，將「百合/GL」與「女同性戀」的關係視作是「ACG」與「現實」關係的對照，是比較簡單明瞭的區分辦法，然而，相較於華文圈，百合文化的發源地日本，「百合」與「女同性戀」二者的定義並不如華文圈的涇渭分明。日本的男同性戀雜誌《薔薇族》，曾在 1976 年 11 月發行的第 46 號雜誌開闢「百合族の部屋」（百合族的房間）讀者專欄，提供女同性戀讀者進行交流。<sup>35</sup>以「百

<sup>34</sup> 圖片參照百合會論壇，谷川絢，〈光譜式的百合定義〉，（來源：

<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=35997>，2006.10.27）網頁瀏覽日期：

2012.7.30。圖 2 所引述的作品，「ARIA」指天野こずえ所著的漫畫《水星領航員》，台灣方面由東立出版社於 2005 年 6 月代理出版，計 12 冊完結篇；「貧乏姊妹物語」指一十泉所著的漫畫《貧窮姊妹物語》，台灣方面由青文出版社於 2006 年代理出版，計 4 冊完結篇；「マリア様がみてる」指今野緒雪所著輕小說《瑪利亞的凝望》，台灣方面由青文出版社於 2007 年 8 月代理出版，迄 2011 年底，共計 24 冊未完結；「Strawberry Panic!」是由公野櫻子原作，巧奈夢智作畫的漫畫

《StrawberryPanic! 草莓狂熱》，台灣方面由尖端出版社於 2007 年 1 月代理出版其漫畫，計 2 冊未完結，該作另有 3 冊輕小說，以及該作最為迷群所知的 26 話動畫，台灣皆無代理；「少女セクト」為玄鉄絢在成人雜誌連載的漫畫，計 2 冊完結篇，台灣尚未代理，網路一般譯作《少女派別》。

<sup>35</sup> 參照井上章一、齊藤光、渋谷知美、三橋順子合編，赤枝香奈子著，〈百合〉，《性的なことば》，頁 280。



合族」指涉「女同性戀者」正是起源於此，由此可見「百合」一詞在日本自始即與「女同性戀」密切相關。

何以文化源頭的日本沒有明確區分，華文圈的「百合/GL」卻與「女同性戀」形成「ACG」與「現實」的區隔？筆者認為應當從華文圈接收日本百合文化的脈絡切入，觀察百合文化在傳播過程中如何受到場域影響，才能認識異地語言如何為受容方所理解與吸納。對此本章第三節將有詳述。

## 二、百合迷群：「百合控」

針對百合文化的迷群，華文圈 ACG 界有一專有名詞「百合控」以供指涉。該詞亦源自日文的「百合コン」。日本 ACG 次文化中慣以「コン」代表「情結」(Complex)，中文受此影響而採用發音相近的「控」來代表情結或是某一種嗜好。

至於「百合控」的性別結構，相對於喜愛男男同性愛的BL文化之迷群以女性為主，喜愛女女同性愛的百合迷群，便很容易產生應以男性為主的直觀印象，然而筆者作為百合活動的長期參與者與觀察者，並以實際參與台灣大型同人誌販售會的親身經歷後卻發現，百合迷群性別比例的實際組成狀況，其實與既定印象大相逕庭。以筆者自身經驗作為第一手史料，筆者的百合同好多數為女性，實際在販售會場購買筆者所屬社團同人誌的讀者亦以女性占絕對多數，筆者在觀察兩岸三地華人地區最大的百合文化社群網站「百合會論壇」之時，亦發現該網站會員以女性居多，男性不僅是少數，部分女性會員甚至對作為弱勢族群的男性會員並不友善。<sup>36</sup>

考量到僅以筆者自身經驗為例證，有主觀且偏頗之失，故而筆者於 2011 年 1、2 月間，以網路問卷進行相關調查。問卷以〈動漫畫迷群屬性之研究〉為題，透過 my3q 網路問卷網站設立，發送方式則透過批踢踢實業坊的GL板及BL板、百合會論壇以及Facebook相關群組進行發送，回收有效問卷共 815 份。<sup>37</sup>

據 815 份問卷的調查結果顯示，有五成五的問卷受試者認為百合作品的受眾以男性為主，<sup>38</sup>這項調查頗符合百合迷群以男性為主的刻板印象。然而就實際狀況

---

<sup>36</sup> 據筆者在百合會論壇活動的經驗，曾有過一名於該論壇結交的友人在往來數月之後，才向筆者坦承其男性身分，根據他的說法，坦承自己男性身分時的心情宛如「出櫃」，並表示男性在百合會論壇感受到的氣氛並不友善。筆者對百合會論壇的長期觀察亦同樣感受到部分女性會員對男性會員的態度較為尖銳，筆者友人的顧慮其來有自。

<sup>37</sup> 參照 my3q 網路問卷網站，楊若暉，〈動漫畫迷群屬性之研究〉，(來源：<http://www.my3q.com/view/viewSummary.phtml?questid=403070>，2011.2.18），網頁瀏覽日期為 2012.7.30。

<sup>38</sup> 關於百合迷群性別比的既定印象，筆者的網路問卷題目之一「妳（你）認為百合作品閱讀族群之中，男性較多，抑或女性較多？」，結果顯示 815 份問卷，除卻不知道「百合」意義的 3% 問卷受測者之外，有 55% 的問卷受測者認為男性較多，42% 的問卷受測者認為女性較多。數據請參照附錄一圖四。

而言，調查結果則顯示自認為是百合迷群的人，女性是男性的六倍之多，<sup>39</sup>針對百合同人誌創作與販售人員的性別比例進行的調查，結果亦顯示百合同人誌的創作者與販售者，女性在男性的八倍以上，<sup>40</sup>皆能顯示百合迷群確實以女性為主流。與此同時，「百合會論壇」成員性別比例的調查結果也顯示「百合會論壇」的會員女性遠多於男性，<sup>41</sup>本問卷的調查結果皆能驗證筆者的觀察無誤。

應當加以說明的是，筆者為避免抽樣的偏頗，因此並未偏重採集「百合會論壇」的樣本數，實際上「百合會論壇」成員作為受測者的樣本，只佔本問卷的 42%，<sup>42</sup>故而本問卷的樣本多少能有效推論出研究母體（百合迷群）的實際狀況。在數據之外，本章下一節亦將透過追尋百合作品的脈絡，指出百合作品乃是脫胎自以女性為目標客群的少女小說乃至少女漫畫，以作品自身的性質來說明何以百合作品乃以女性為主要受眾。

綜述之，為求適切地對百合迷文化進行論述，並兼顧迷群的認知，本論文選用「百合」這一涵蓋意義較廣的詞彙，並將其迷文化稱為「百合文化」，百合作品的迷群則採用「百合控」一詞作規範。

## 第二節 日本原生百合文化之定義與成形概要

### 一、「百合」的語源與其所指

由於日本學界方面尚未有百合文化的相關研究專著，惟有一本蒐羅與性相關的專門用語集《性的なことば》<sup>43</sup>（性的詞彙）收錄「百合」一詞。此外，考量到語言應以語言使用者的理解與實際使用方法作為觀察切入點，尤其當「百合」一詞作為次文化流行語，尚未被通用辭典所收錄，更應當從該詞彙所通行的場域之中尋求解釋。在此便以《性的なことば》以及收錄次文化詞彙的日本網路辭典，對照觀看日本百合迷群及網路群眾對「百合」語源與其所指涉意涵的認知。

<sup>39</sup> 關於百合迷群的性別比例，筆者的網路問卷題目之一「妳（你）認為自己是百合控嗎？」，結果顯示 815 份問卷之中，除卻 31% 不看百合作品的受測者，以及 27% 觀看百合作品但不認為自己是百合控的受測者之後，剩餘 42% 自認是百合控的受測者當中，女性即居 36%，男性則僅有 6%。數據請參照附錄一圖五。

<sup>40</sup> 關於百合作品的創作者以及販售者的男女比例，筆者的網路問卷題目之一「妳（你）曾經或現在是百合作品的創作者或販售者嗎？」結果顯示 815 份問卷之中，除去佔 81% 的未曾參與創作或販售的問卷受試者之外，女性佔 17%，而男性僅佔 2%。數據請參照附錄一圖六。

<sup>41</sup> 關於「百合會論壇」的會員性別比例，筆者的網路問卷題目之一「妳（你）知道「百合會論壇」嗎？」，結果顯示 815 份問卷，除卻不是會員的 58% 問卷受測者之外，有 36% 的問卷受測者是女性，只有 6% 的問卷受測者是男性。數據請參照附錄一圖七。

<sup>42</sup> 關於「百合會論壇」的會員性別比例，筆者的網路問卷題目之一「妳（你）知道「百合會論壇」嗎？」，結果顯示 815 份問卷，屬於「百合會論壇」會員的受測者計有 42%，知道「百合會論壇」但不是會員的受測者佔 15%，不知道「百合會論壇」的受測者則佔 43% 之多。數據請參照附錄一圖七。

<sup>43</sup> 井上章一、齊藤光、渋谷知美、三橋順子合編，《性的なことば》（東京：講談社，2010.1）。

關於「百合」一詞的語源，《性的なことば》〈百合〉條目指出：

現在對於女性或者少女之間的親密關係以「百合」一詞指稱，其起源為男性向的男同性戀雜誌《薔薇族》編輯長伊藤文學所使用的詞彙。……嚴格來講，伊藤在《薔薇族》所使用的詞彙是「百合族」。英文的百合（lily）一詞，俗語中便有同性戀者的意味，此後伊藤為了與薔薇的紅色對比，選用了白色的花，遂誕生「百合族」的名稱。<sup>44</sup>

網路辭典中則以《フレッシュアイペディア》（FreshEye百科）網路百科全書<sup>45</sup>的「百合」條目最為完整，<sup>46</sup>該條目指出：

此語源於1970年代，出自男同性戀雜誌《薔薇族》的讀者投稿園地「百合族的房間」，作為該雜誌以「薔薇族」指涉男同性戀者的對照語出現。以「百合族」為名，據說是《薔薇族》編輯長伊藤文學的提議。此外，日本有諺「立如芍藥、坐如牡丹、步如百合」，以百合比喻美麗的女性是普遍用法，由於男同性戀者被比喻為紅薔薇，亦有一說指出伊藤為了呈現對比以及強調女性形象，因此選用了白百合。<sup>47</sup>

兩筆資料都指向「百合」一詞出自《薔薇族》編輯長伊藤文學的命名，而「百合」一詞乃是用以指涉女同性戀的專門用語。<sup>48</sup>惟上述資料欠缺嚴謹的史學考據，其源起還有待考證，但足供證明在日本「百合」是用以指涉「女同性戀」的隱語。至於「百合」一詞所指涉的作品範圍，《性的なことば》僅以百合漫畫專門誌為例，<sup>49</sup>

<sup>44</sup> 參照赤枝香奈子，〈百合〉，《性的なことば》，頁277-278。節錄文章由筆者所譯。

<sup>45</sup> 參照《FreshEye 百科》（來源：<http://wkp.fresheye.com/>）

<sup>46</sup> 日本的網路辭典另有《百合辭書》（來源：<http://www.lares.dti.ne.jp/~maton/Terminology.htm>），以及《維基百科》日文版（來源：<http://ja.wikipedia.org/wiki>）記載「百合」條目。雖然《百合辭書》作為迷群自行建設的網站，能有效反應日本百合迷群對「百合」相關專有名詞的理解，但缺點是過於偏向主觀認知，並且欠缺考證；《維基百科》日文版與《FreshEye 百科》相較則資訊較少，因《FreshEye 百科》是經由維基媒體基金會授權，涵蓋《維基百科》日文版資料在內的網路百科全書，因此完整度更勝《維基百科》日文版。

<sup>47</sup> 參照《FreshEye 百科》「百合（ジャンル）」條目，（來源：

[http://wkp.fresheye.com/wikipedia/%E7%99%BE%E5%90%88\\_%28%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%AB%29#cite\\_note-seiteki-3](http://wkp.fresheye.com/wikipedia/%E7%99%BE%E5%90%88_%28%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%AB%29#cite_note-seiteki-3)）網頁瀏覽日期為2012.6.1。節錄文章為筆者所譯。

<sup>48</sup> 赤枝香奈子考據「百合族」一詞，指出最初伊藤文學的用詞原意在用以指稱女同性戀者，惟早期在《薔薇族》中自稱「百合族」的女性，其實並不是同性戀者，而是對男同性戀抱持理解態度，甚至願意與男同性戀者結婚的女性，這類的女性比較接近今日喜愛BL漫畫的愛好者。但後來「百合族」又從「薔薇族親衛隊」轉變為「Lesbian」，回歸到該詞的本意。參照赤枝香奈子，〈百合〉，《性的なことば》，頁279-281。

<sup>49</sup> 參照赤枝香奈子，〈百合〉，《性的なことば》頁284。

網路辭典則有更完整的說明：

所謂的百合，指女性的同性愛，也指與之類似的友情愛。另外，以此作為題材的各種作品，通常是指 1990 年代以降的日本漫畫、輕小說、動畫、同人誌等文類，但戰前的少女小說、一般的女同性戀文學、真人電影也有時被涵蓋在其中。另有「Girls' Love (簡稱GL)」的說法。其愛好者不限於女同志，也受到非同性戀者的男女性的支持。<sup>50</sup>

在此條目中，所謂的「百合」與「GL」亦沒有明顯的區分，換言之，「百合」一詞在使用方法上，即便與「女同性戀」、「GL」未必是同義詞，也可歸類於近義詞。然而需要加以說明的是，在日本方面，「百合」的使用方法其實也有變遷，由迷群自行建置的網路辭典《百合辭書》便指出：

近來由於百合（百合之花）純潔的形象較為鮮明，反倒是色情的形象變得稀薄，因而將書寫非情色系的女性同性戀作品稱為「百合作品」。在本網頁的定義上，則將包含輕微色情成份在內、以女孩子之間的戀愛為主題的作品稱作「百合」。

此外，由於「女同性戀 (Lesbian)」一詞有其社會意義之背景，可以視作是與「女性同性愛」有所區隔的使用方法。<sup>51</sup>

由此可見，在日本百合迷群的認知當中，「百合」也逐漸與情慾書寫分離，成為純潔的象徵，然而《百合辭書》的編者仍主張「百合作品」應涵蓋情慾書寫在內。另外，《百合辭書》的編者認為「女同性戀 (Lesbian)」與百合所指涉的「女性同性愛」不甚相同，主張「女同性戀 (Lesbian)」具有其社會意義，如此分辨方法與華文圈用以對照「現實」與「ACG」的區隔方法有異曲同工之處。

換言之，日本的「百合」辭彙至少有兩種意義上的轉變，一是「百合」成為純潔的象徵，二是「百合」與「女同性戀 (Lesbian)」的分離。「百合」一詞在華文圈的意義變遷乃是受傳播路徑「百合會論壇」影響所致，日本方面的意義轉變，其變因則尚未有相關研究論述可供參考。一說由於網路文化交流便利快捷，使日本文化詞彙被華文圈次文化所挪用之後，華文圈次文化反過來影響原生文化的定義，<sup>52</sup>如此說法或可驗證文化作為有機體不斷衍義變化的實際狀況，但這項說法

<sup>50</sup> 參照《FreshEye 百科》「百合 (ジャンル)」條目。節錄文章為筆者所譯。

<sup>51</sup> 參照《百合辭書》「百合 (ゆり)」條目。節錄文章為筆者所譯。

<sup>52</sup> 「故此以地域為區別，對於百合一詞的看法也各不相同。在日本普遍看法下，百合和 GL (Girls'

還尚待論證。總而言之，在意義產生轉變之前，日本最初所謂的「百合」、「GL」、「女同性戀」，基本上是指向相同意義的詞彙。

至於華文圈百合文化如何生成與意義變遷，下一節將會深入討論，在認識日本百合文化如何跨國生成之前，需得先對日本百合文化的成形概況有所理解。

## 二、日本百合作品系譜

正如前述《FreshEye 百科》「百合（ジャンル）」條目的引文，百合作品通常指「1990 年代以降的日本漫畫、輕小說、動畫、同人誌等文類」，有時「戰前的少女小說、一般的女同性戀文學、真人電影也有時被涵蓋在其中」，其涵蓋文類甚廣，而這些來自不同文類的作品，究竟如何構成現在所謂的百合作品的系譜？

由於日本方面，百合文化尚未進入學術論述之中，因此日本百合作品的系譜仍未有嚴謹的歷史性論述可供參考，在此姑且引用日本大眾文學雜誌《ダヴィンチ雜誌》（達文西雜誌）於 2009 年 9 月號所作的 GL 特集，<sup>53</sup>其中所載的「GL の系譜」<sup>54</sup>作為切入點：



---

Love) 並無顯著差異。但在中國、中華民國台灣地區，百合和 GL 兩詞則有相當大的對比。但受各地文化交流影響，日本愛好者間也漸漸提高百合花清純的印象。」參照《維基百科》中文版，「百合（同人）」條目，（來源：

[http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BE%E5%90%88\\_\(%E5%90%8C%E4%BA%BA\)](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BE%E5%90%88_(%E5%90%8C%E4%BA%BA))）網頁瀏覽日期為 2012.6.1。引文粗體為筆者所加。

<sup>53</sup> 參照《ダヴィンチ雜誌 2009 年 9 月号》（東京：メディアファクトリー，2009.8.6），頁 196-203。

<sup>54</sup> 《ダヴィンチ雜誌》編輯部在此所使用的「GL」一詞，與筆者所謂的「百合」一詞意義相同，故而此處的「GL 的系譜」即可視作「百合的系譜」。

# GLの系譜

近年大きな盛り上がりを見せているGLだが、少女・女性同士の強い絆を描いた作品は、少女小説の分野などで、昔から根強い人気を誇っているものである。ごく簡単に歴史を振り返ってみよう。

構成・文＝本誌編集部

---

## 大正・昭和の少女小説

「エス」(Sisterのエス)と呼ばれる関係性を描いた少女小説が人気に。少女小説の元祖が、大正5年から連載の吉屋信子『花物語』(現在、河出文庫より刊行)。大正9年刊行の『屋根裏の二處女』(下記版は巖本野ばら監修・解説)も注目。昭和73年の川島康成『乙女の港』では、「エス」ということばを明確に使用。『屋根裏の二處女』吉屋信子 国書刊行会 1995円



## 1990年代の少女マンガ

一気に時代は下るが、70年代に油田理代子『おにいさまへ…』(中公文庫コミック版)などの名作が。また「百合」ということばが、1971年に『薔薇族』編集長・伊藤文学が提唱の「百合族」から派生。そして大きなGLの波は90年代。『美少女戦士セーラームーン』が、元々の設定もさりながら二次創作の分野でもブームを巻き起こした。『美少女戦士セーラームーン』新装版 全12巻 武内直子 講談社 各460円



## 少女向けノベルからのヒット

1998年に集英社コバルト文庫から刊行された『マリア様がみてる』が大ヒット。本来のターゲットの少女だけでなく、男性の支持も獲得した。上級生が下級生から「妹」を選び面倒をみるという「スール」(フランス語で「姉妹」)という設定が特色。本シリーズは外伝も含め、2009年7月までに30作が刊行されている。『マリア様がみてる』今野緒雪 集英社コバルト文庫 480円



## 専門コミック誌の刊行

2003年、マガジン・マガジンより『百合姉妹』が創刊。05年で休刊となったが、執筆陣などを引き継ぐ形で同年、一迅社より『コミック百合姫』が創刊。現在に至るまで大きな支持を得ている。さらに09年2月には芳文社より『つばみ』が創刊。こちらも順調のようで、Vol.3の刊行も間近(8月11日予定)。雑誌『コミック百合姫』一迅社 Vol.1(上)(Vol.17まで刊行中) 雑誌『つばみ』芳文社 Vol.1(下)(Vol.2まで刊行中)




(圖3：GLの系譜)

(資料來源：達文西雜誌 2009年9月號)

### GLの系譜

近年來雖然有廣受注目的GL，但描寫少女或女性之間強烈羈絆的作品，在少女小說的領域中，從很早以前就以高人氣廣為人知。在此試著簡易地回顧歷史。

構成、撰文：本誌編輯部

### 大正、昭和的少女小説

描寫被稱之為「S」(Sister的S)關係的少女小説大受歡迎。少女小說的

始祖是大正 5 年（按：西元 1916 年）開始連載的吉屋信子《花物語》（今由河出文庫刊行），大正 9 年刊行的《閣樓的雙處女》（附圖為嶽本野ばら所監修、解說的版本）也廣受注目。昭和 13 年（按：西元 1938 年）川端康成的《少女的港灣》，則明確的使用了「S」一詞。

### 1990 年代的少女漫畫

時代一口氣向下拉，在 70 年代有池田理代子《致兄長……》（中公文庫漫畫版）（按：台灣盜版時期譯作《青蘭圓舞曲》或《青澀花園》）等名作，另外，「百合」一詞則始自 1971 年《薔薇族》編輯長伊藤文學所提倡的「百合族」。此後 GL 的大浪潮發生在 90 年代，《美少女戰士》在偏離原始設定的二次創作領域引起了熱潮。

### 少女取向的熱門小說

集英社コバルト文庫於 1998 年刊行的《瑪莉亞的凝望》非常熱門，除了預定目標客群的女性之外，也廣受男性的支持。高年級生在低年級生中，選擇照顧一個被稱為「soeur」（法語的「姊妹」）的「妹妹」，這個設定非常具有特色。本系列小說包含外傳在內，迄 2009 年 7 月為止，共刊行 36 冊。

### 漫畫專門誌的刊行

2003 年由マガジン・マガジン公司發行的《百合姊妹》創刊，雖然於 05 年休刊，但同年承繼其執筆陣容等形式，一迅社的《漫畫百合姬》創刊，迄今一直廣受歡迎。此外，09 年 2 月由芳文社發行的《花蕾》創刊，銷售狀況也相當順遂，近日即將刊行第三號雜誌（預定 8 月 11 日發售）。<sup>55</sup>

根據該系譜所示，百合作品乃以「大正昭和時代的少女小說<sup>56</sup>」作為起點，接著是「1990 年代的少女漫畫」、「少女取向的熱門小說」，以及百合的「漫畫專門誌」。

其中「大正昭和時代的少女小說」以吉屋信子《花物語》、《屋根裏の二処女》（閣樓的雙處女）以及川端康成《乙女の港》（少女的港灣）為例，被稱為「S」的少女情誼乃是吉屋信子、川端康成等人創作少女小說的主題；「1990 年代的少女漫畫」則以武內直子《美少女戰士セーラームーン》（美少女戰士）為代表性作品；「少女取向的熱門小說」則以今野緒雪《マリア様がみてる》（瑪莉亞的凝望）最

<sup>55</sup> 參照ダヴィンチ雜誌編集部編著，〈GL の叢譜〉，《ダヴィンチ雜誌 2009 年 9 月号》（東京：メディアファクトリー，2009.8.6），頁 197。節錄文章為筆者所譯。

<sup>56</sup> 「所謂的『少女小說』是什麼？回答這個問題並不容易，根據時代或主題的定義方法會有不同的答案。譬如說，對我們日本的讀者而言，被認為「少女小說」的《小婦人》、《長腿叔叔》等著作，在英美文學的領域中通常被稱為家庭小說。又或者，有些人認為明治、大正時期寫成的『少女小說』，與現在平成年間所寫成的小說也存在很大的差異。在此，將採取寬鬆的定義來規範這個詞彙的範圍，即以少女作為目標讀者而寫成的作品皆可視作少女小說。」參照菅聡子主編，〈少女小説〉ワンダーランド——明治から平成まで〉（東京：明治書院，2008），頁 6。引文為筆者所譯。

為著名；而百合漫畫專門誌始於マガジン・マガジン出版社的《百合姊妹》（百合姊妹），接續其後者以一迅社《コミック百合姫》（漫畫百合姬）與芳文社《つぼみ》（花蕾）作為代表。

據此可知，百合作品的源流，基本就體裁而言可分作兩支，一是文學小說，另一是漫畫。小說的部分，乃由戰前的少女小說（《花物語》、《閣樓的雙處女》、《少女的港灣》），延續至近年的輕小說（《瑪莉亞的凝望》）；漫畫作品則皆是少女漫畫。因此從作品的取向來看，百合作品的目標客群自始便是女性，據此也可說明百合迷群多是女性，乃與百合作品本身作為少女讀物的性質密切相關。

筆者在此參考該系譜，分別就少女小說的傳承、少女漫畫的「歪讀」（queer reading）、以及百合漫畫專門誌的刊行，三個部分來嘗試說明日本百合文化成形的概況。

### （一）少女小說的傳承

少女小說雖無「百合」之名，卻對日後的百合文化有重要的啟蒙作用，〈GL的系譜〉中「少女取向的熱門小說」的代表作：今野緒雪的輕小說《瑪莉亞的凝望》，被視作日本少女小說的名作之一，<sup>57</sup>便可見今日的百合文化確有繼承少女小說血脈的影跡。

《瑪莉亞的凝望》有極其明顯效仿戰前少女小說的痕跡，最顯著的跡象即是該作原創的「姊妹（soeur）制度」，<sup>58</sup>在該作中，每一名低年級生都應當與另一名高年級生締結姊妹關係，並稱呼高年級生為「姊姊（お姉さま）」，而高年級生將低年級生視作「妹妹」加以照顧。然而，女學生之間的姊妹關係，並不是今野緒雪的憑空發想，而是挪用日本戰前的社會情境所創造出來的制度，此即〈GL的系譜〉提及「描寫被稱之為「S」（Sister的S）關係的少女小說大受歡迎。」的S情誼。

所謂的「S」，關西性慾研究會編著的《性の用語集》（性的用語集），即在〈おめとエス〉（目與S）條目<sup>59</sup>指出日本明治時代乃至戰前，女學生經常以「姊姊」稱呼欽慕的高年級生，女學生之間的親密關係亦常以「姊妹」喻之，而戰前日本

<sup>57</sup> 參照菅聡子主編，〈名セリフで読む少女小説名作ガイド〉《少女小説ワンダーランド—明治から平成まで》，頁 125-139。

<sup>58</sup> 「原本存在於莉莉安女子學園高中部的姊妹（soeur）制度，可說是從學校尊重學生自主性的方針中產生的。義務教育期間，由教師及修女們管理的校園生活被託付到學生自己手中，在她們變成必須靠自己的力量過著有秩序的生活時，採用了像是姊姊引導妹妹的方式讓學姐指導學妹，後來這規則被徹底實行，即使沒有特別嚴格的校規規定，莉莉安清新純正的校園生活，仍一代一代傳承下來。」參照今野緒雪著，陽雨翻譯，《瑪莉亞的凝望》第一冊（台北：青文，2007年8月），頁 15-16。

<sup>59</sup> 參照赤枝香奈子，〈おめとエス〉，收入井上章一、關西性慾研究会編著，《性の用語集》（東京：講談社，2004），頁 267-274。



女學生的姊妹關係即以sister的頭文字為名，被稱為「S」或「sis」。惟戰前女學生的親密情誼，在戰後因為女校的解散與男女交際方式不再如同戰前嚴守男女之防，遂失去舊有的情境而逐漸走衰。<sup>60</sup>前文提及少女小說的開創者吉屋信子以及文豪川端康成，皆以少女之間的S情誼作為題材，可見戰前女學生之間的親密關係屬於社會共識。

據此可知，《瑪莉亞的凝望》中的「soeur」一詞實是英文 sister 的法文變形，而《瑪莉亞的凝望》乃是對戰前以 S 作為主題的少女小說的重構之作。就文本觀之，作者今野緒雪應有留意到創作當下的平成年代，已不具有孕育 sister 情誼的時空條件，因而小說即以主人翁所處校園的封閉性作為開場：

「平安。」

「平安。」

清爽的晨間問候迴響在清澈的青空下。

聚集於聖母瑪莉亞庭園裡的少女們，今天也展露出天使般的純潔笑容穿過高聳的門扉。

深色的制服包裹住她們不知汙穢為何物的身心。

慢慢地行走、不讓裙襬凌亂、也不使白色水手領翻起，隨時注意自己的儀容是這裡的教養；當然，在這裡也不可能有沒規矩的學生因為快遲到而奔跑。

私立莉莉安女子學園。

創立於明治三十四年，原本是為了貴族千金而創立的一間深具傳統的天主教女子學校。

這所學園位於東京都內一處綠意盎然、且有著武藏野昔日風情的地區，是所受到神庇祐、可接受從幼稚園到大學系統性教育的少女園地。

只要在此接受十八年完整的教育，學校便能將這些千金小姐們以最嬌貴柔美的教養風範送出校園，儘管時代變遷，年號從明治到平成經歷了三次改朝換代，這裡仍是碩果僅存、還留有這種修為養成訓練的珍貴學園。<sup>61</sup>（引文粗體為筆者所加）

小說甫一開場即透露出強烈的時空停滯感，即便文本之外並無 sister 情誼的社會情境，但透過這段文字敘述，作者今野緒雪直接將筆下角色拉進保留戰前情境的莉

<sup>60</sup> 參照赤枝香奈子，〈おめとエス〉，《性の用語集》，頁 267-274。

<sup>61</sup> 參照今野緒雪著，陽雨翻譯，《瑪莉亞的凝望》第一冊，頁 6-7。這段文字不只出現於第一冊，《瑪莉亞的凝望》系列作品每一冊皆以此段文字揭幕。

莉安女子學園，從而使失去社會基礎的女學生 sister 情誼，再度被召魂回平成時代的《瑪莉亞的凝望》。此一復活的 S 少女小說，於 1998 年開始創作迄 2011 年底仍未完結，可見該作受到讀者的高度支持，進而得以進行長時間的持久創作。該作更數度改編為動畫、漫畫以及真人電影，並且成為許多後進百合作品的互文對象，實屬百合文化成形過程中相當具重要性的作品。

就此而言，日本百合文化的脈絡，最早可溯及戰前的少女小說。少女小說所描寫的「S」情誼為日後的百合作品主題奠下基礎，而百合文化遂接收少女小說以女性為目標客群、同時以女性主人翁為主體開展故事的特色。

## （二）少女漫畫的「百合閱讀」

除少女小說之外，百合作品的另一脈絡則為少女漫畫。如〈GL 的系譜〉所述，在 1970 年代即有池田理代子《青蘭圓舞曲》等知名少女漫畫屬百合作品。其實 1970 年代具多元情慾流動模式的知名少女漫畫不在少數，百合作品與 BL 作品的早期名作都在此時出現。百合作品當中，除了池田理代子《青蘭圓舞曲》（1974）之外，另有池角千惠子《孔雀的微笑》（1976）以及同是 70 年代漫畫家五十嵐優美子 1987 年的作品《巴洛士之劍》（原作為栗本薰），皆是明確描寫女性之間戀情的作品。另外，也有並非描寫女性戀情，但因為描寫女性之間的情誼而被認為有百合成份的少女漫畫，如池田理代子《凡爾賽玫瑰》（1972-1973）、美內鈴惠《玻璃假面》（1976-）皆屬此類。

然而，誠如〈GL 的系譜〉將「1990 年代的少女漫畫」而非「1970 年代的少女漫畫」，接在「大正昭和時代的少女小說」之後，可知對今日的百合文化而言，具重要影響力的應屬近二十年來的作品，其中尤以〈GL 的系譜〉所舉例的武內直子《美少女戰士》（1991-1997）最具重要性。雖然《美少女戰士》本身是一部以男女主角前世今生的戀情為背景的作品，但該作兩名女配角天王遙與海王滿的曖昧關係，卻意外引起讀者的關注與討論，並因此帶動了《美少女戰士》具百合性質的同人誌熱潮。當時投入《美少女戰士》衍生創作的百合同人漫畫家，如今已有數人成為職業的百合作品漫畫家，較知名並能為台灣讀者所接觸者有森永みるく<sup>62</sup>與林家志弦<sup>63</sup>二人，由此略可知悉《美少女戰士》之所以能在日本百合作品的系譜中位居要角，實因該作在推動百合文化時發揮了強大的助力。

<sup>62</sup> 台灣的尖端出版社於 2008 年 8 月代理出版森永みるく的作品《GIRL FRIENDS》。該作是以兩名女校高中生的相戀作為主題的少女漫畫。

<sup>63</sup> 台灣的東立出版社於 2005 年 9 月代理出版林家志弦的作品《星空學園》。該作是以校園戰鬥為主題的搞笑少年漫畫，作品中幾無男性登場，並且由於女性主角之間的深厚友情與強烈羈絆，為許多百合控將之歸類為百合漫畫。林家志弦在台出版更明確的百合作品是長鴻出版社於 2010 年 12 月代理出版的《草莓奶昔 Sweet》，是一描寫演藝圈藝人前輩與後輩戀情的搞笑少女漫畫。

不僅如此，《美少女戰士》之於百合文化更具一種啟蒙意義，此即開啟「歪讀」(queer reading) 少女漫畫的可能性。如同張小虹透過歪讀方式解讀張愛玲小說，在異性戀作家的異性戀作品中，讀出同性情慾的曖昧流動，<sup>64</sup>相似的歪讀方式也存在於次文化中，對同性戀情較為敏感的漫畫讀者「歪讀」漫畫原作文本，具專業能力的讀者則具體將這樣的「歪讀」表現在同人誌創作方面。

如此將異性戀取向的 ACG 作品歪讀出女同性戀情，筆者認為將之稱為「百合閱讀」(yuri reading) 會更加適切，《美少女戰士》女配角天王遙與海王滿的曖昧關係，被讀者歪讀為百合關係即是一例，而《美少女戰士》百合同人作品的主角並不限於天王遙與海王滿的組合，更說明了「百合閱讀」帶來的各種可能，包括原作之中已有前世今生之戀人的女主角，亦被同人作家在二次創作之中設計與其他女配角配對相戀，便是顯著的例子。日後「百合閱讀」被百合迷群運用在少女漫畫甚至少年漫畫的閱讀上，由於「百合閱讀」可說是在缺乏明確女性戀情作品的 ACG 領域中拓展百合作品的唯一方式，因此「百合閱讀」成為百合漫畫專門誌問世之前，累積百合文化能量的關鍵力量，也同時養成百合迷群歪讀 ACG 作品的習慣，促成日後即使有許多百合漫畫專門誌陸續刊行，「百合閱讀」仍是拓展百合版圖的重要力量。

### (三) 百合漫畫專門誌的刊行

以少女小說所描寫的女性情誼作為基礎，以歪讀少女漫畫形構骨架，二者可謂為共同構成了日本百合文化的雛形，而 2003 年 6 月マガジン・マガジン出版社推出的百合漫畫專門誌《百合姊妹》，則可謂為百合文化的重要分水嶺，標誌著百合文化的成形，正式成為 ACG 迷文化的一支。

百合漫畫專門誌以《百合姊妹》開先鋒，〈GL 的系譜〉同時提及另外兩部百合漫畫專門誌《漫畫百合姬》、《花蕾》，其實日本推出的百合漫畫專門誌數量頗豐。百合漫畫專門誌首創刊物《百合姊妹》以不定期方式（後改為季刊）發售，刊出六冊便於 2005 年 2 月六號誌宣告停刊，但《百合姊妹》的作者群轉移在一迅社旗下於 2005 年 7 月創刊的《漫畫百合姬》，繼續發表原載於《百合姊妹》的作品，此後百合漫畫專門誌逐漸受到各出版社的注意：一迅社 2007 年 6 月推出另一本百合漫畫專門誌季刊《コミック百合姫 S》(漫畫百合姫 S)；芳文社於 2009 年 2 月推出季刊《花蕾》，至 2010 年 10 月更改為雙月刊；ライスリバー出版社 2010 年 5 月推出雙月刊《Comic リリィ PLUS》(Comic Lily PLUS)；エンターブレイン出版社於 2011 年 10 月推出雙月刊《百合缶》(百合罐)。迄 2011 年結束為止，除了《漫

<sup>64</sup> 參照張小虹著，〈女女相見歡：歪讀張愛玲的幾種方式〉，《怪胎家庭羅曼史》(台北：時報文化，2000)，頁 3-26。

畫百合姫 S》於 2010 年 10 月併入《漫畫百合姫》停刊者唯有《Comic リリィ PLUS》。  
 (參見表 1)

(表 1：日本百合漫畫專門誌刊行狀況表)

雜誌名稱	出版社	刊物類型	創刊號年月	停刊號年月	備註
百合姉妹	マガジン・マガジン	不定期→季刊	2003 年 6 月	2005 年 2 月(六號誌)	
コミック百合姫	一迅社	季刊	2005 年 7 月	—	《百合姉妹》作者群轉移至此繼續發表原作品
コミック百合姫 S	一迅社	不定期	2007 年 6 月	2010 年 9 月第十四期)	2010 年 10 月併入《コミック百合姫》
つぼみ	芳文社	季刊→雙月刊	2009 年 2 月	—	
Comic リリィ PLUS	ライスリバー	雙月刊	2010 年 5 月	2010 年 7 月(二號誌)	
百合缶	エンターブレイン	雙月刊	2011 年 10 月	—	

(資料來源：筆者整理)

在百合漫畫專門誌之外，另有將描寫女性戀情的百合作品，以短篇合集方式發行單行本的情況，譬如一迅社在 2004 年至 2011 年間，便發行五部合集，オークス出版社發行兩部，コスミック、新書館與富士美出版社則各發行一部。(參見表 2)

(表 2：日本百合漫畫合集刊行狀況表)

合集名	出版社	刊物類型	創刊號年月	最新刊號年月	備註
es~エターナル・シスターズ	一迅社	合集	2004 年 3 月	2005 年 6 月(二號)	目前出版兩冊
百合姫 Selection	一迅社	合集	2007 年 5 月	2010 年 6 月(三號)	目前出版三冊

百合姫 Wildrose	一迅社	合集	2007 年 10 月	2010 年 8 月 (六號)	目前出版六冊
百合少女	コスミック	合集	2009 年 11 月	2010 年 10 月 (三號)	目前出版三冊
ピュア百合アンソロジー ひらり	新書館	合集	2010 年 4 月	2011 年 12 月 (六號)	目前出版六冊
百合姫 Collection	一迅社	合集	2010 年 7 月	2010 年 7 月	目前出版一冊
Girls Love	一迅社	合集	2011 年 2 月	2011 年 7 月 (二號)	目前出版兩冊
紅百合—Girls Love H—	オックス	合集	2011 年 9 月	—	全一冊
黒百合少女ヴァンパイア	富士美出版	合集	2011 年 10 月	—	全一冊
白百合 Girls Love Paradise	オックス	合集	2011 年 12 月	—	全一冊

(資料來源：筆者整理)

National Chung Hsing University

百合漫畫專門誌以及百合漫畫合集，與先前「百合閱讀」作品的不同處在於「百合閱讀」作品是在異性戀取向作品中讀出女同性戀情，百合漫畫專門誌／合集則定位明確，並不避諱女同性戀情乃至於情色性質的描寫，促成以女性之間戀情作為主題訴求的百合作品繼 1970 年代的少女漫畫之後，再度回歸 ACG 領域。

至此可知，今日所見的百合作品，接收了少女小說以女性為主體開展故事的特色，承繼了少女小說中的 S 情誼，待百合漫畫專門誌刊行，更發展出明確以女性之間戀情為主題的百合作品，其間更透過「百合閱讀」少女漫畫乃至少年漫畫來為百合文化拓荒，如此文化脈絡便是促成百合文化的範疇，之所以能廣及女性之間的友情乃至愛情的緣由。

需要注意的是，在百合漫畫專門誌推出之後仍有許多佔有百合文化重要地位的作品乃是透過「百合閱讀」而來，就日本百合文化在台受容狀況而言，「百合閱讀」的作品影響力更大過百合漫畫專門誌，為此本論文第三章將有詳述。

### 第三節 華文圈百合文化經場域因素影響之定義

台灣接收日本 ACG 文化的路徑，傳統方法是透過市場機制引進並流通日本 ACG 商品，至二十世紀 90 年代以降，受到網路日漸普及所影響，以網路流通 ACG 商品也成為常態。

由於百合文化在日本的發展狀態，亦遲至 2003 年才以百合漫畫專門誌形式進入出版市場，此時已是網路相當發達的時代，因而造就百合作品的跨國流通路徑以網路活動為先，早於台灣大型漫畫出版社專門書系的成立。網路活動中，尤以設站於中國的「百合會論壇」網路社群，對凝聚台灣乃至於華文圈百合文化有極其顯著的推進力，可謂為架接日本－中國／台灣／華文圈的重要橋梁。當原生於日本的百合文化透過 2004 年創立的「百合會論壇」傳播至華文圈／台灣 ACG 界時，華文圈／台灣百合迷群所認知的百合文化，已不同於日本百合文化有其多元雜糅的文化脈絡，而主要是透過 2000 年代以降的百合作品為基準，至多前溯至 1990 年代，如此一來，遂使華文圈／台灣迷群所理解的「百合」一詞涵蓋範圍相對有限，進而形塑出有別於日本，而專屬於華文圈／台灣的百合想像。

#### 一、華文百合文化的跨國傳播路徑：百合會論壇

為了理解「百合會論壇」推動力的來源，首先在此簡略說明「百合會論壇」主要的網路活動內容。成為會員之前，一般非會員者只能瀏覽討論各式話題的版面，譬如「管理版」、「討論區」、「灌水區」等 11 個版面，成為會員之後，則能瀏覽 16 個版面，增加的版面之中，最熱門的乃屬「貼圖區」、「文學區」、「資源交流區」三個版面，三者的共通點是流通網路資源的功能齊全。「百合會論壇」的會員在「貼圖區」可以瀏覽其他會員所上傳的日本百合漫畫商業誌乃至同人誌的原文漫畫，以及上述被其他會員翻譯為中文的作品，另外亦可見華文圈百合迷群原創或同人創作的插圖及漫畫；「文學區」則以提供華文圈百合迷群的原創或同人小說創作空間為主要目的，此外也可見日本百合小說的中譯本資源；「資源交流區」則是交流影視、音樂、遊戲等網路資源的場所，其中又以日本動畫的中譯版資源為主。換言之，「百合會論壇」透過「貼圖區」流通百合漫畫、「文學區」流通百合小說、「資源交流區」流通百合動畫，遂成為華文圈百合文化最大的資源集散地，此即「百合會論壇」之所以成為華文圈／台灣百合迷群的主要網路活動場域的主因。

觀其發展歷程，「百合會論壇」創建於 2004 年 10 月，<sup>65</sup>迄 2011 年 12 月，不到八年光陰，會員即達十二萬之眾，<sup>66</sup>此一數字頗能顯示百合迷群在華文圈已然成

<sup>65</sup> 論壇正式啟用則是 2004 年 11 月。

<sup>66</sup> 筆者在此特別感謝「百合會論壇」管理員 siyeclover 提供 2011 年底的會員列表。經筆者統計會員列表，自論壇創立 2004 年 10 月 20 日迄 2011 年 12 月 31 日止的會員數，總數共計 129,622 人。

形的狀況。惟「百合會論壇」並非以台灣人為主體的論壇，該論壇設站於中國，管理團隊的出身則兩岸三地皆有之，論壇成員更廣及整個華文圈，包含旅居日本、歐美、東南亞地區之華人。（參見圖 4、5）

国家或地区 (前 10) - 全部列出				
国家或地区	网页数	文件数	字节	
China	3233624	29129558	246.69 G字节	
Taiwan	1964666	13554862	181.48 G字节	
Hong Kong	674183	4323432	50.05 G字节	
无法得知	322862	2682144	27.67 G字节	
United States	268697	1428593	17.15 G字节	
Singapore	75918	646347	7.86 G字节	
Canada	69095	579223	7.47 G字节	
Australia	59413	343268	4.17 G字节	
Great Britain	50473	402483	3.33 G字节	
Malaysia	40214	261616	2.94 G字节	
其他	196966	1390331	15.29 G字节	

（圖 4：「百合會論壇」2006 年 10 月網路 IP 分布狀況圖）

（資料來源：百合會論壇）

国家或地区 (前 10) - 全部列出				
国家或地区	网页数	文件数	字节	
China	13238999	68932819	1399.84 G字节	
Taiwan	11411865	51302003	1418.00 G字节	
Hong Kong	2224824	9812791	253.96 G字节	
United States	653770	2508060	70.28 G字节	
Malaysia	478668	1878740	50.52 G字节	
无法得知	325776	1468324	35.93 G字节	
Japan	223964	1048371	24.23 G字节	
Canada	220399	786265	24.36 G字节	
Macau	179983	765081	20.58 G字节	
Australia	140940	605148	14.66 G字节	
其他	610228	2405272	70.78 G字节	

（圖 5：「百合會論壇」2011 年 12 月網路 IP 分布狀況圖）

（資料來源：百合會論壇）<sup>67</sup>

透過「百合會論壇」管理員所提供的圖 4 與圖 5 進行比較可知，至少在 2006 年 10 月與 2011 年 12 月的時間點，兩岸三地的百合控乃是「百合會論壇」中最活躍的前三名會員。以網頁數來觀察，IP 設於中國的會員，於 2011 年 12 月發表的網頁數有一千三百二十餘萬帖，而 IP 設於台灣的會員發表一千一百四十餘萬帖，IP 設於香港的會員則發表兩百二十二餘萬帖，據此可知，雖然該論壇十二萬會員並非全數盡為台灣人，但台灣百合控在該論壇活動頻率非常之高則是無可懷疑的，或許也可據此推論出台灣百合控佔「百合會論壇」的會員比例應當相對的偏高。

可能會被質疑的是，雖然「百合會論壇」中台灣的百合控相當活躍，但未必

<sup>67</sup> 感謝「百合會論壇」管理員 siyeclover 提供圖 4、圖 5 之 IP 分布圖。

表示台灣百合控的主要活動場域即是「百合會論壇」，然而實際上，台灣百合控在網路活動的場域確實也以「百合會論壇」為主。台灣百合控其他的活動場域另有三處：匿名的圖片討論板網站Komica2的子板塊「YUYI」版；<sup>68</sup>台灣大學電子佈告欄系統批踢踢實業坊的討論區之一「GL」版；<sup>69</sup>台灣知名ACG社群網站「巴哈姆特」的哈啦區「百合天國」版。<sup>70</sup>但三者的活動力遠遜於「百合會論壇」，以新主題的發帖量來觀察，「YUYI」版、「GL」版、「百合天國」版一日不過數帖乃至十數帖新主題，而「百合會論壇」則一日數十帖乃至百餘帖。此情形與「百合會論壇」作為百合作品的資源集散地有關，由於上述三個網路討論區僅能達到針對文本進行討論的作用，而無法傳播、流通百合作品如動漫畫、小說等網路資源，設站於中國的「百合會論壇」則因為中國尚未有嚴謹的國際著作權法，而使得傳播、流通百合相關資源成為可能，台灣百合控也因而隨之群聚於「百合會論壇」。

據此，台灣百合控既以「百合會論壇」為主要活動地，台灣的百合文化遂不可避免地受助於「百合會論壇」的力量方能成形，同時，根據圖4與5的統計分析，其所顯示的台灣百合控在「百合會論壇」之高活動頻率，亦足以說明台灣百合控在推廣華文圈百合文化有其貢獻。於此之外，台灣更有相異於其他華文地區之處，即台灣社會對於日本大眾流行文化吸收的速度更快，而台灣ACG界對日本ACG次文化的流行趨勢同樣有緊密追隨的現象，<sup>71</sup>也是因此，當百合文化透過出版機制進行傳播的過程中，台灣在華文圈ACG界反而起了領頭作用。

台灣漫畫出版市場於2006年即有大型出版社以百合專門書系出版日本的百合漫畫，促使百合文化得以在文化場域的檯面上流通。華文圈ACG界的其他地區，中國方面雖有盜版進口日本百合漫畫，<sup>72</sup>但以盜版漫畫的普及率低及其地下化的本質，不僅欠缺系統性的引介，甚至在迷群之間也罕能流傳，很難對於中國ACG界產生影響，亦無法據此認為百合文化已在中國的ACG文化場域檯面化，因而更無法對華文圈百合出版事業起到領頭作用。此外，香港對於接收日本ACG文化脈動的速度不亞於台灣，對百合文化的接收，香港ACG界亦不落人後，因而香港出版

<sup>68</sup> 參照 Komica2 「YUYI」，(來源：<http://komica2.dreamhosters.com/index2.htm>)。

<sup>69</sup> 參照批踢踢實業坊「GL」，(來源：<http://www.ptt.cc/bbs/GL/index1.html>)。

<sup>70</sup> 參照巴哈姆特哈啦區「百合天國」，(來源：<http://forum.gamer.com.tw/B.php?bsn=60405>)。

<sup>71</sup> 台灣向來對日本大眾流行文化的接納度高，1990年代的哈日風潮即是例證，ACG文化則是哈日文化中相當重要的一環。相關研究請參照岩淵功一，〈日本文化在台灣：全球本土化與現代性的「芬芳」〉，當代7=125，1998.01，頁14-39；李衣雲，〈解析「哈日現象」：歷史・記憶與大眾文化〉，思想編委會編著《台灣的日本症候群》(台北：聯經，2010)，頁99-110。

<sup>72</sup> 據筆者觀察與搜索所知，中國的盜版百合漫畫數量並不多，可考者僅有漫元素出版《搖曳百合》(共出版七冊)，參照<http://item.taobao.com/item.htm?id=12828165681&>，精品堂出版《百合姬Collection》(全一冊)，參照<http://item.taobao.com/item.htm?id=9704382260&>、以及新皇冠出版《GIRL FRIENDS》(全冊)，參照<http://item.taobao.com/item.htm?id=15213819128&>。網頁瀏覽日期為2012.5.2。



市場亦可見百合漫畫的蹤影，然而香港並非由當地出版社向日本購買版權以出版香港中文版百合漫畫，而是直接引進台灣出版的日本授權中文版漫畫，由此可見在香港出版市場中，百合漫畫並無足夠的內需市場，以致香港當地出版社並未出版符合當地民情的翻譯作品。<sup>73</sup>

其他華文地區如馬來西亞、新加坡的百合文化更處於網路流通狀態，在在顯示台灣以外的華文地區的百合文化，尚未達到支撐出版市場的能量。就筆者的觀察，其他華文地區的百合控除了購買原版日文漫畫之外，台灣中文版漫畫是另一重要的選購方向，尤其是對於不諳日文的百合控更是如此。易言之，台灣百合專門書系的出版，已成為百合文化在網路傳播以外的重要推手。

值得注意的是，日本原生百合文化在透過傳播路徑為華文圈／台灣ACG界所認知與接受的過程中，不免受到傳播路徑的影響，「百合會論壇」因而形塑出與日本原生百合文化不同的「百合」認知與定義。下文即擬透過百合迷群的主要活動場域「百合會論壇」網路社群，觀其如何形構跨國生成的華文圈ACG界乃至於台灣ACG界的「百合」想像。

## 二、華文圈的「百合」想像

本章開頭即已針對ACG界之中，華文圈迷群間的「百合」通俗定義與日本原生文化的「百合」定義進行考察，說明二者在傳播的過程已經產生變化，筆者認為其中最大相異之處即在於：日本的「百合」一詞，最初的定義包含女同性戀與GL，三者並沒有明確的分別，華文圈則受到傳播路徑「百合會論壇」影響而產生區隔，因此對華文圈百合迷群而言，「百合」、「GL」、「女同性戀」(Lesbian)三詞基本上不能畫上等號，關於三者異同的討論，在「百合會論壇」不絕如縷，譬如〈彌補薄弱的理論環節・關於百合與GL定義的有獎徵文〉、<sup>74</sup>〈為什麼大家要持之以恆的討論百合、GL和LES的區別聯繫？〉<sup>75</sup>等討論串，光從討論串的名稱便可知道關於這類詞彙定義的討論之頻繁，其實這樣的討論之所以長期在迷群之間爭論不休，主要肇因於「百合」、「GL」、「女同性戀」三詞在日本原生百合文化無甚區

<sup>73</sup> 香港的進口漫畫出版市場中，當地出版公司直接向日本購買版權發行香港中文版的狀況，通常是針對知名的暢銷漫畫，譬如香港三大漫畫出版社：文化傳信、天下、正文社曾分別出版《DRAGON BALL》(七龍珠，港版譯作《龍珠》)、《ONE PIECE》(航海王，港版亦作《ONE PIECE》)、《NARUTO 一ナルト》(火影忍者，港版譯作《狐忍》)等暢銷日本漫畫，可見香港出版社除了可確保回收的作品之外，採取向台灣進口現成的授權中文版作品是躲避風險的常用辦法。

<sup>74</sup> 參照百合會論壇，管理員筱林透，〈彌補薄弱的理論環節・關於百合與GL定義的有獎徵文〉，來源：<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=14571&highlight>，2005.11.23)，網頁瀏覽日期為2012.8.10。

<sup>75</sup> 參照百合會論壇，tsinsword，〈為什麼大家要持之以恆的討論百合、GL和LES的區別聯繫？〉，(來源：<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=58411&highlight>，2007.8.12)，網頁瀏覽日期為2012.8.10。

別，而在華文圈百合文化卻各有差異，因此有堅持原始定義者、亦有認定轉變後定義之人，要釐清紛爭，首先必須瞭解華文圈「百合」、「GL」、「女同性戀」三詞的定義差異所在，與此同時，筆者也將透過歷史性的爬梳，指出場域因素如何影響華文圈通俗定義與原生百合定義產生差異。

### （一）百合與 GL 的區隔

在華文圈百合迷群之間，百合與GL二者意義不同顯然是主流觀點，譬如巴哈姆特「百合天國」版會員ddt58438m在討論串〈不知小妹我對百合和GL的區分是對還是錯呢？〉中的理解：「我個人認為百合…因該（按：應該）就是曖昧不清…但最大的限制也只到接吻吧？！至於GL…我是認為以全壘打（按：指發生性行為）那種！渴望對方的那種心理…。」<sup>76</sup>又或者如「百合會論壇」會員misato在討論串〈為GL正名---GL和百合的區分並不重要！〉中疾呼「百合和GL之間需要楚河漢界嗎？」，<sup>77</sup>直指二者在華文圈百合迷群心中甚至有極大的鴻溝。究其差異，宜透過迷群本身所提出的理解來觀察：

我一直想知道百合與 GL 的關係  
到底是只是「程度」的差異，或者是「本質」上的不同？  
來百合會一陣子了，看了好多帖子，我仍然找不到答案（或是我漏看了？）  
若說兩者是「程度」上的差異似乎是百合比較「純精神」，是女孩子與女孩子非愛情的美好情感聯繫  
而 GL，與 Lez 似乎是相近的，反正就是已經到了愛情的程度  
（既然是愛情，所以在其中會產生肉慾也是自然而然的事）  
既是程度上差異，就會有「這樣再發展下去就變 GL 了。」的那種說法  
本質是相同的，百合有變成 GL 的潛力。  
之前看的討論，很多都是這個論調的。  
或是，有時會看到另外一種，堅持「百合就是百合，不要跟 GL 混為一談！」  
的說法。  
可惜的是，除了略帶堅持的口氣外，我在這樣的帖子裡常常看不到支持「百合非 GL」的具體理由

<sup>76</sup> 參照巴哈姆特哈拉區「百合天國」版，ddt58438m，〈不知小妹我對百合和 GL 的區分是對還是錯呢？〉，（來源：<http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60405&snA=520&tnum=4>，2009.10.18），網頁瀏覽日期為 2012.8.10。

<sup>77</sup> 參照百合會論壇，misato，〈為 GL 正名---GL 和百合的區分並不重要！〉，（來源：<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=19017&highlight>，2006.2.9），網頁瀏覽日期為 2012.8.10。

即使有，也常常是我上面說的「只是程度差異」

（題外話，有些帖子最妙的是，會堅持「百合比較純潔、神聖」

..可是，即使是 Lez，也可以不要肉體關係，但還是美好的「愛情」啊...

這種分法，似乎粗糙了點？）

後來，個人在猜，百合與GL是否也可能根本就是本質上的差異？

會「百合」的人，就不可能是GL而GL的情形，也不可以用「百合」來混淆視聽？

如果以「百合」是女孩間的非愛情親密來定義

Lez的女孩子，因為跟女孩之間可能有愛情，往往反而不會對女生朋友有太多親密的肢體接觸？

即使心靈上，也因為可能往愛情發展了，反而不會出現百合的那種純朋友但是很親暱的情形？<sup>78</sup>

根據這一則主張「百合」與「GL」二者有所差異的觀點來看，可知「百合」與「GL」的不同至少可以從兩方面下定義，一是程度上的不同，二是本質上的不同。前者乃指百合與GL是精神關係至肉體關係的程度差異，二者基本上都屬於女同性戀（引文所謂 Lez 即 Lesbian）；後者所謂「百合」與「GL」本質上的差異，則是認為GL與女同性戀二者近義，而將百合與女同性戀完全斷裂。「百合」與「GL」之間究竟是否有本質上的差異，並不是筆者在此所欲關切的重點，筆者所關切的是，何以「百合」與「GL」之間產生了差異？

要回答這個問題，必須對「百合會論壇」本身的創立歷史有所認識。「百合會論壇」設立於2004年10月，最初以輕小說《瑪莉亞的凝望》中的學生會組織「山百合會」之名，命名為「山百合會論壇」。然而，其雛形在2004年1月《瑪莉亞的凝望》動畫第一季開播之際便已形成——原先群聚於ACG資源豐富的「動漫花園論壇」，因喜愛《瑪莉亞的凝望》動畫而形成小團體<sup>79</sup>——後因故更名為「百合會論壇」，今日網路上暱稱「百合會論壇」為「300」，典故即取自「山百合會」的

<sup>78</sup> 參照百合會論壇，tun，〈GL vs 百合〉，（來源：

<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=55026&highlight>，2007.7.1），網頁瀏覽日期為2012.8.10。

<sup>79</sup> 「300」的組織是聖母第一季開始的時候在花園揭竿而起的 同年10月不想再寄人籬下才建立了自己的論壇 最早是用的HWSZ，當時也都是在花園結識的一小堆朋友 後來改的這種，慢慢的擴大（可以說是突然之間壯大了）參照百合會論壇，edith，〈300的生日是哪天啊？〉，灌水區版主TAKI的回覆，（來源：

<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=redirect&goto=findpost&ptid=97331&pid=35423831&fromuid=37509>，2009.4.1），網頁瀏覽日期為2012.4.26。同時依據筆者與「百合會論壇」資深成員巴黎街頭藝人的對談，確認「百合會論壇」的構思始於群聚於「動漫花園論壇」的小團體，該團體成員成為日後「百合會論壇」創建初期的會員。

「山百」。<sup>80</sup>

「百合會論壇」的組成自始便與《瑪莉亞的凝望》關係密切，換句話說，對華文圈百合文化而言，最早具有重要影響力的作品實是《瑪莉亞的凝望》，而非風靡於 1990 年代的知名少女漫畫《美少女戰士》，更枉論日本戰前的少女小說。筆者認為這便是華文圈 ACG 界狹義「百合」被定義為「友達以上、戀人未滿」之女性愛的緣故，當描寫女校高中生之間細膩情感互動的《瑪莉亞的凝望》成為「百合會論壇」的典律之時，華文圈的「百合」便更傾向於精神性的情感關係。

同時應當注意到，在「百合」一詞進入華文圈 ACG 界之前，華文圈 ACG 界即已採用與 BL (Boys' Love) 相對的用詞「GL」(Girls' Love) 一詞來比喻女性愛，誠如「百合會論壇」會員 lightwang 在〈百合與 GL 的分分合合〉討論串透過社群經驗指出：

10 年前（按：1999 年）的天朝（按：指中國）當然也不會有幾個人知道百合除了花名以外還有別的指代意義。不過，女同性愛題材的 ACG 作品並不是沒有流入天朝。作為一類敏感題材，參與討論的人當然不會在大庭廣眾前就照字面直接說某某女同性愛作品如何如何，一個較為隱晦的稱呼是必須的。不用說，這裡登上歷史舞臺的就是 Girl' s Love 既 GL 了。作為簡單的英語也符合表意，也正好與當時在天朝已經有認知的 BL 對應。雖然現在進行最初考證已經不太現實了，不過在百合這個詞彙沒有在天朝普及開來之前，GL 是主要指代女同性愛 ACG 題材這一點上是毫無疑問的。我們也應該看到，在當時環境相對閉塞，該類作品也極其稀少的情況下，實際上使用 GL 這一詞彙的人也並不多。

雖然引文中以中國為例，但就筆者身為台灣百合迷群的經驗，亦對早期「GL」一詞的使用有類似的認識，換言之，「GL」一詞早於「百合」更早為華文圈百合迷群所知，然而，當華文圈「百合」一詞彙在引進之初，便因《瑪莉亞的凝望》而被賦予精神戀愛的聯想，此時同樣象徵女性之間戀情的「GL」，便很容易傾向女性明確的愛戀與肉體關係，尤其當「GL」是相對於當時明確描寫男性之間戀情與肉體關係的「BL」之時，這樣的聯想便益加地受到了鞏固，於是乎，華文圈百合迷群口中所謂的「百合」與「GL」，遂各自指涉不同的意涵。

---

<sup>80</sup> 「本"百合會"論壇原名"山百合會"…其名取自聖母在上相關學生會組織 由於特殊原因改為"百合會"」參照百合會論壇, edith,〈一直有個疑問,百合會與山百合會有關聯麼?〉,灌水區版主 TAKI 的回覆,(來源:

<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=redirect&goto=findpost&ptid=84220&pid=35107264&fromuid=37509>, 2008.8.14), 網頁瀏覽日期為 2012.4.26。

## （二）百合與女同性戀的區隔

更進一步地，筆者認為設站於中國的「百合會論壇」是華文圈「百合」與「女同性戀」不能畫上等號的原因之一。「百合會論壇」管理組織非常介意觸碰到「百合控是否等同同性戀」之類的問題，譬如「百合會論壇」中〈絕美！內地首個女同性戀結婚照曝光〉討論串，灌水區版主melly在十分鐘之內便以「這類話題請發往LES論壇謝謝」為由將該討論串關閉；<sup>81</sup>又如〈【調查向】百合控中有多少個是les的？〉針對百合迷群性向進行調查的討論串，不到半小時即遭灌水區版主TAKI關閉。<sup>82</sup>然而並非全數觸及女同性戀的話題都會被鎖帖，可見管理組織仍有拿捏尺度，筆者推測其動機可能意在迴避中國官方網路管理員所規範的敏感議題，眾所皆知中國官方的網路管理員會限制網路論壇的主題，從一些跡象來觀察，同性戀也在規範之列，因此可以說明「百合會論壇」的管理組織面對女同性戀話題的討論時，之所以經常採取打壓或鎖帖對策的原因。

依照前文的梳理，華文圈百合文本的脈絡是以 2000 年代以降的作品如《瑪莉亞的凝望》為基準，再回溯追認舊有作品的「百合屬性」。經筆者針對華文圈百合網路社群如「百合會論壇」、Komic2「YUYI」版、PPT「GL」版以及巴哈姆特「百合天國」版的觀察與判斷，華文圈百合迷群所追認的作品當中，時代最早並最具重要影響力者，當是同屬描繪女性情誼與曖昧關係的《美少女戰士》漫畫（1991年起連載），其次應屬 1997 年由動畫導演幾原邦彥率領，由 BE-PAPAS 團隊擔任原作、劇本等的日本跨媒體製作的動畫《少女革命》。

避談女同性戀一事，恰巧可以說明追認經典的時間點何以停在《美少女戰士》為止，如今在華文圈百合控當中論及百合早期的重要作品，多是在 1990 年代以後的作品，而此前頗具多元情慾流動的少女漫畫，如前文述及的池田理代子《青蘭圓舞曲》、池角千惠子《孔雀的微笑》以及五十嵐優美子 1987 年的作品《巴洛士之劍》，反而因其接近女同性戀的故事描寫，皆極罕為百合迷群所討論，更枉論被納入華文圈百合迷群所謂的「百合經典」之中。

當然，如從「百合會論壇」開創之年起算，2004 年加入「百合會論壇」的會員，平均年齡大約不可能超過 40 歲，無法追認至 1970 年代便極有可能是受限於閱聽經驗，但如此便不能解釋同屬 1970 年代的作品如池田理代子的《凡爾賽玫瑰

<sup>81</sup> 參照百合會論壇，一夜輕舟，〈絕美！內地首個女同性戀結婚照曝光〉，（來源：<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=redirect&goto=findpost&ptid=62445&pid=34552073&fromuid=37509>，2007.10.2），網頁瀏覽日期為 2012.4.26。

<sup>82</sup> 參照百合會論壇，★Vampires★，〈【調查向】百合控中有多少個是les的？〉，（來源：<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=102241&highlight=%B0%D9%BA%CF%BF%D8>，2009.7.1），網頁瀏覽日期為 2012.4.26。

瑰》，卻時而被提起的狀況，惟該作明確的男女情感走向，使該作未能成為百合經典。另外，台灣東立出版社於 1997 年出版的台灣本土少女漫畫《一輩子守著妳》亦是一例，該作描寫兩名女中的學生相戀，卻不為家人所諒解而走上絕路的故事，該作未被華文圈百合迷群視作百合經典，甚至很少被討論，在在指向明確女同性戀作品，並不受到「百合會論壇」形構而成的華文圈百合文化的青睞。

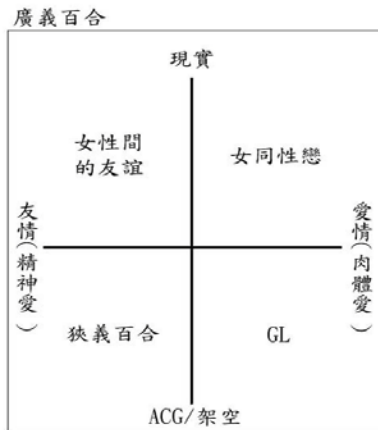
根據上述爬梳，「女同性戀」元素遭受排除的現象，是相當明顯的。相對來看，華文圈百合迷群認可為「百合經典」的作品諸如《美少女戰士》、《少女革命》、《瑪莉亞的凝望》等作品的共通性，則皆指向女性之間不明確的曖昧關係。因而就在「百合會論壇」作為百合文化的重要傳播重鎮之外在因素的影響之下，促成華文圈百合文化「百合作品」和「女同性戀作品」產生了斷裂。然而，描寫到女性戀情的「百合」作品，實際上很難與「女同性戀」進行切割，因此令人聯想到女性之間戀情與肉體關係的「GL」再度派上用場，成為 ACG 作品中「女同性戀」的對照語。這便是華文圈百合文化中，「百合」、「GL」、「女同性戀」三詞之所以形成看似同義、又似對立，實則有微妙差異之關係的歷史源由。

#### 第四節 象限式的廣義百合定義

經過上述的討論，可知日本原生百合文化對「百合」的認知乃涵蓋範圍廣及「GL」、「女同性戀」，而華文圈百合文化則認為三詞各有異同，換言之，華文圈百合迷群的「百合想像」已與日本原生百合文化的原貌不同。

然而，筆者認為華文圈將「百合」、「GL」、「女同性戀」三者加以區分的定義方法，其實並不符合實際狀況，尤其百合漫畫專門誌的出現，更使女性之間的戀情與明確的肉體關係，得以公然進入「百合」的殿堂，直指狹義的「百合」認定標準（精神性戀愛）早已脫離現實，而終至必須接納「GL」以及「女同性戀」作品成為「百合」的一員。是以「百合」、「GL」、「女同性戀」各自具備不同意義而又多重交集的關係，其實是三位一體，三者方才能共同形構出「百合文化」的全貌。

此外，筆者認為解決始終爭論不休的華文圈百合定義的辦法，便是捨棄過於狹隘的定義方法，尤其是當華文圈在進行相關詞彙的定義之時過於二分法——即將「百合」與「GL」視同「精神愛／肉體愛」之關係，而將「女同性戀」與「百合」或「GL」視為「現實／ACG」的差異——如此區隔只會導致「百合」內涵不斷產生斷裂和意義模糊，因此「百合」應該採取最廣義的定義方式，以容納「女同性戀」、「百合」、「GL」三者，然而光譜式或疊圖式的定義尚不足以詮釋廣義百合，筆者在此試著藉由象限式的定義方式來理解廣義百合的構成（參見圖 6），相信將會更加完整：

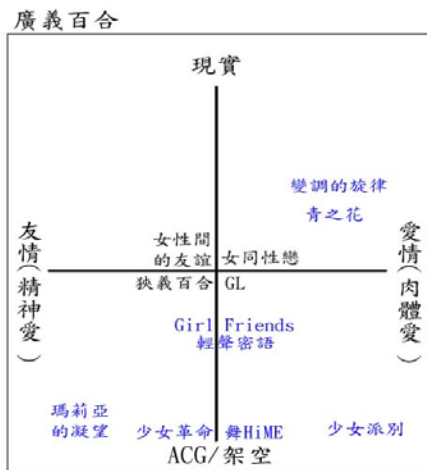


(圖 6：象限式百合定義圖釋)

(資料來源：筆者繪製)

在垂直座標上，以作品的寫實程度來作區別，即「現實／ACG（架空）」的差異；在水平座標上，則以情感結構來區別，女性之間的情誼即以「友情（精神愛）／愛情（肉體愛）」的開展進行區隔。如此，第一象限中現實／愛情（肉體愛）的交集即可指涉「女同性戀」；第二象限中現實／友情（精神愛）的交集則指涉「女性間的友誼」；第三象限中 ACG（架空）／友情（精神愛）的交集指涉友達以上、戀人未滿的「狹義百合」；第四象限中 ACG（架空）／愛情（肉體愛）的交集指涉「GL」。據此，象限式的百合定義可以同時解釋「女同性戀」、「百合」、「GL」的關聯性，並一方面顧及廣義「百合」由不同組成份子構成的複雜性，另一方面又令不同組成份子保有各自獨立的定義。

其中應加以說明之處在於此縱橫軸的區隔，並不是意味著筆者以「現實／ACG（架空）」作為分界線，將「女性間的友誼／女同性戀」視為對「狹義百合／GL」的投射，否則將仍然使「女同性戀作品」與「百合（GL）作品」發生斷裂。事實上有許多漫畫作品由於寫實程度甚高，而可列居第一象限，以圖 7 為例，以平實手法描繪現實女性的同性戀情的《變調的旋律》以及《青之花》皆可歸屬於第一象限，因此不能簡單地以文類（ACG 與否）作為區隔「百合」與「女同性戀」的標準。



(圖 7：象限式百合作品分布狀況圖)

(資料來源：筆者繪製)

經此闡述，筆者主張廣義百合定義應同時涵蓋「女同性戀」、「百合」、「GL」三者，若用以回應華文圈迷群視「百合」作品與「女同性戀」作品有所區隔的慣例，筆者認為應該說是：廣義的「百合」作品可以涵蓋「女同性戀」作品，而「女同性戀」作品卻不同於廣義的「百合」作品（甚至亦與狹義百合不同），二者是「白馬是馬、馬非白馬」的關係，而不是「現實／ACG」的差異。

同時，各個象限的定義可以顧全華文圈所認為的「女同性戀」、「百合」、「GL」各自不同的狹義定義，而四個象限的總合作為廣義的百合定義，則能符合日本方面對「女同性戀」、「百合」、「GL」無甚區別的認知，故而筆者構思的象限式百合定義能一併兼顧日本與華文圈對「百合」的想像，應屬比較理想的定義方法。



### 第三章 百合文化的在台受容

經過第二章的爬梳，可知日本百合文化歷經戰前乃至 2000 年代的發展，已獨立為次文化中的一支次文化，華文圈則自 2000 年代前期開始以網路活動接收日本百合文化，其中又以「百合會論壇」的影響力最為廣泛。將目光轉移到台灣，2000 年代後期，台灣漫畫出版業者開始注意到百合市場，遂有尖端出版社與東立出版社為日本百合漫畫開闢了專門書系。為認識百合文化的「日本—華文圈—台灣」的移動脈絡，本章將探討日本百合文化跨海來到台灣的受容狀況。

基於台灣百合文化與華文圈百合文化共同於「百合會論壇」形構而成的客觀事實，本章將以「百合會論壇」為考察對象，觀察華文圈百合文化成形的過程中，華文圈乃至台灣百合迷群如何透過百合閱讀（yuri reading）以及翻譯日本百合作品，將百合文化引介進入華文圈的狀況，藉此認識「百合會論壇」如何在百合文化成形過程中發揮影響力，並指出「百合會論壇」之所以能居於推手位置，實有其時空條件。

另外，筆者將探討在接收外來百合文化的過程中，台灣的百合迷群如何展現其能動性（agency）。主要由兩個角度切入，一是百合迷群的在地生產，即百合同人誌的創作，二是百合迷群所累積的能量，足以促使日本百合漫畫商業誌由網路流通的階段發展到正式在台上市的規模。台灣百合迷群在推動迷文化過程中，一方面藉由同人誌創作展現在地生產的可能，將外來的百合文化內化為屬於自己的文化，另一方面則透過迷群的消費力與專業能力影響業界，促成百合文化以商業誌的形式進入一般非迷群的閱讀空間，以上皆屬台灣百合迷群之能動性的具體表現。在網路流通以外，本章亦將透過梳理台灣迷群的百合同人誌創作情形，以及台灣漫畫出版社設立百合漫畫專門書系，及其所出版的日本百合漫畫商業誌的現況，透過二者在台灣的發展狀況，以供認識百合文化在台灣受容過程。

#### 第一節 華文圈百合文化成形概要

##### 一、1990 年代台灣本土 ACG 的女同性愛：無「百合」文化脈絡可循

上一章已述及，在華文圈乃至台灣 ACG 界，「百合會論壇」展開的網路活動非常活躍。由於該論壇成員對日本百合作品進行大量的譯介，並藉由網路平台加以傳播與流通，從而令百合文化得到顯著的推展。更進一步地說，由於網路活動先於台灣各大漫畫出版社專門書系的成立，因此在台灣 ACG 界百合文化的形成過程當中，「百合會論壇」網路社群具備相當顯著的推動力。事實上，此前的台灣 ACG 界甚至並無「百合」一詞，前文曾論及在 2000 年代以前，指涉 ACG 界的女同性戀情乃以「GL」一詞較為通用，依據筆者經驗，當時的讀者之間亦採用「女

女」、「女同」等詞彙，譬如以「女女漫畫」或「女同漫畫」形容 1997 年台灣第一部描寫女性戀情的少女漫畫《一輩子守著妳》，由此可見，當時 ACG 界的女同性愛，更直接地聯結到女同性戀。

討論台灣百合文化發展史，當然不能忽略台灣少女本土漫畫之中，唯一以少女戀情為主題的《一輩子守著妳》，然而筆者認為該作與日本百合文化並無直接關聯。由東立出版社旗下台灣本土漫畫家沈蓮芳所繪製的《一輩子守著妳》，儘管在角色造型設定上頗有模仿日本少女漫畫《輝夜姬》的跡象，但其故事劇情卻是針對台灣社會事件的回應之作。<sup>83</sup>從日後台灣本土漫畫再無女同性戀作品來觀察，更可確知《一輩子守著妳》是與當代台灣社會情境對話下的獨立產物，而非一個類型化的作品，就此而言，該作明顯與現在今日台灣 ACG 界所謂的百合文化有所斷裂，不應將之視作台灣百合文化的創始之作。

同樣的，雖然台灣本土女同性戀文學在 1990 年代相當活躍，<sup>84</sup>但今日台灣 ACG 界的百合文化亦沒有向女同文學取經的跡象，是以台灣百合文化並不是在台灣女同性戀文學或者女同性戀漫畫的土壤中自然生成的原生種，而是在欠缺「百合」文化脈絡的社會情境之下，經由「百合會論壇」嫁接長成的外來種。

因此，為了認識台灣百合文化的初期發展狀況，仍應以 2000 年代的網路流通作為切入點，下文將試著整理 2006 年 10 月尖端出版社推出台灣第一個百合專門書系之前，「百合會論壇」如何拓展屬於華文圈百合文化的版圖。

National Chung Hsing University

## 二、2004 年華文圈百合元年：「百合會論壇」的崛起背景

對華文圈百合迷文化而言，最關鍵的年份即是「百合會論壇」創立年 2004 年。「百合會論壇」之所以能成為華文圈最大的百合資源集散地，進而吸引各地華文百合控投入「百合會論壇」，與當時的時空條件是密切相關的。

從時間軸來看，「百合會論壇」開創的 2004 年 10 月，距離日本首部百合漫畫專門誌《百合姊妹》推出的 2003 年 6 月僅差距十六個月，「百合會論壇」不僅很快便趕上落後的腳步，此後更緊捉住日本百合文化的脈動。然而在日本推出其他

---

<sup>83</sup> 1997 年出版的《一輩子守著妳》，敘述兩名明星高中女校的資優學生，由相識至相戀，由於受到父母師長各方的阻擾，兩人在無力對抗世界的情況下，作出投海殉情的決定，其中倪海藍溺斃，阮書雅卻幸運地存活，然而阮書雅卻被迫向新聞媒體回答是因為課業壓力才選擇死亡，無法承認兩人不容於社會的愛情。觀察《一輩子守著妳》劇情內容，即可知該書是回應 1994 年 7 月轟動全國的北一女學生相約自殺事件之作，該作兩名女主角阮書雅、倪海藍，其姓名便可能轉化自兩名北一女學生石濟雅、林青慧；劇中兩名女主角最後相約在海邊自殺，也宛若是意圖呼應北一女學生在宜蘭蘇澳自殺的地點；漫畫改編兩人的結局，令獨活的阮書雅否定兩人之間的戀情，更明白地諷刺了當時社會傾向否定北一女學生石濟雅、林青慧可能的同性戀情的保守態度，直指對同性戀不友善的社會風氣，可能正是促使女學生走上絕路的原因。

<sup>84</sup> 台灣女同志文學的重要作品如 1990 年凌煙的《失聲畫眉》、1991 年曹麗娟的《童女之舞》以及邱妙津 1994 年的《鱷魚手記》、1995 年的《蒙馬特遺書》等，皆於 1990 年代出版。

百合漫畫專門誌之前，標榜百合的作品非常稀少，論壇開創的同時，《百合姊妹》僅刊載至第四號，<sup>85</sup>而日本第二本百合漫畫專門誌《漫畫百合姬》要到 2005 年 7 月才上市。因此，「百合會論壇」廣蒐各類具備百合可能性的作品進行「百合閱讀」，才是拓展百合文化疆域的重要力量。

不同於日本原生百合文化以小說、漫畫兩種文類作為基礎發展而成，華文圈在推動百合文化伊始，或許是受到「百合會論壇」創始於動畫《瑪莉亞的凝望》的討論群組之影響，對初期加入「百合會論壇」的華文圈迷群而言，百合動畫以及透過「百合閱讀」而被認定為百合作品的動畫，影響力更勝小說、漫畫。

為認識華文圈百合控對於百合作品的接受狀況，筆者以華文圈最大的百合資源網路社群「百合會論壇」為調查對象，檢視該論壇「貼圖區」的子版面之一「中文百合漫畫區」，其轄下統攝各類百合作品同人漫畫中文譯本的子項目「同人漫畫」版（參見圖 8）的翻譯狀況，整理出該論壇自創立以來的 2004 年乃至 2011 年底，共翻譯了 68 種作品計 1853 筆的日本同人誌漫畫。

在此進一步說明，「貼圖區」轄下的「中文百合漫畫區」所載之漫畫作品，無論商業誌或是同人誌，皆屬日本漫畫，華文圈百合迷群的原創作品及同人創作則列在「貼圖區」轄下的「原創圖作區」，作品數量相對少於「中文百合漫畫區」所載之日本漫畫數量。因此 68 種同人漫畫乃是在日本 ACG 作品中，為華文圈百合迷群認知為百合作品的 ACG 作品。



(圖 8：「百合會論壇／中文百合漫畫區」子版面圖示)  
(資料來源：百合會論壇。紅圈為筆者所加)

<sup>85</sup> 《百合姊妹》Vol.4，(東京：マガジン・マガジン，2004 年 7 月)。

在整理的過程中，筆者發現日後許多重要的百合動畫以及「百合閱讀」動畫作品，皆集中於 2004 年問世，如數量排名第二的《魔法少女奈葉》、第六的《瑪莉亞的凝望》、第七的《舞—HiME》三部作品（參見表 3），都是在 2004 年推出第一季動畫的「百合閱讀」作品。

（表 3：百合會論壇同人漫畫數量前十名排行榜）

排名	原著作品名稱	數量（筆）
1	東方 Project	631
2	魔法少女奈葉	230
3	魔法少女小圓	220
4	K-ON！輕音部	177
5	天才麻將少女	134
6	瑪莉亞的凝望	90
7	舞—HiME（含舞—乙HiME） <sup>86</sup>	74
8	強襲魔女	46
9	VOCALOID 虛擬歌手	31
10	幸運星	27

（資料來源：「百合會論壇／中文百合漫畫區／同人漫畫」，筆者整理。）

2004 年除了上述三部作品，其實另有一部動畫《神無月巫女》，雖然未進入排行榜，卻在推動華文圈百合文化上，起了相當重要的影響。四部作品依照時間先後順序排列，分別是 2004 年 1 月至 3 月播映、由 STUDIO DEEN 公司改編今野緒雪原作輕小說製作的《瑪莉亞的凝望》第一季動畫；其次是 2004 年 9 月至 2005 年 3 月間播映，由日昇動畫與萬代影視製作的動畫《舞—HiME》；第三是於 2004 年 10 月到 12 月間播映，由 SEVEN·ARCS 公司製作的動畫《魔法少女奈葉》第一季；最後是 TNK 公司改編介錯原作的少年漫畫，於 2004 年 10 月至 12 月播映的動畫《神無月巫女》。

就內容來看，擠入「百合會論壇同人漫畫數量排行榜」前十名的三部作品之中，就有《魔法少女奈葉》、《舞—HiME》兩部作品屬於「百合閱讀」之作，而《瑪

<sup>86</sup>《舞—HiME》為日昇動畫與萬代影視製作，於 2004 年 9 月至 2005 年 3 月播映的動畫，該製作公司於 2005 年 10 月至 2006 年 3 月推出《舞—乙 HiME》動畫，《舞—乙 HiME》並不是《舞—HiME》的續作，其時空背景與劇情發展完全不同，但延用了《舞—HiME》主要原型人物，因此人物關係與姓名雖有更動，仍使《舞—乙 HiME》被視作《舞—HiME》系列作品。

莉亞的凝望》未有明確女性戀情的描寫，因此有時也被認為是「百合閱讀」下的百合作品。換言之，2004年重要的四部百合作品之中，只有《神無月巫女》是明確指出兩名女主角之間有戀情關係的百合之作。

從排名來看，前三者的後續影響力遠勝《神無月巫女》，<sup>87</sup>而影響力的有無，與前三者皆有續作、《神無月巫女》一季完結不無關聯。儘管如此，回顧2004年這個百合作品還相當匱乏的時間點，《神無月巫女》兩名女主角之間的明確戀情，在百合迷群之間相當具吸引力。從迷群對原作的討論熱烈程度來看，2004年之時，《神無月巫女》的聲勢更甚於前三者，以「百合會論壇」提供會員討論ACG話題的「討論區」為觀察對象，自論壇正式啟用的2004年11月乃至年底兩個月間，討論區共計151帖討論串，其中有關《神無月巫女》的討論串即有34帖，而《瑪莉亞的凝望》有10帖，《舞—HiME》則為4帖，《魔法少女奈葉》更是到動畫第二季開始製作的消息傳出，方於2005年6月有第一帖討論串，至2005年10月第二季動畫正式開播之後，才真正成為迷群的注目焦點。由此可見《神無月巫女》在華文圈百合迷群聚集成群之初，具有不容小覷的影響力。為利討論，在此一併介紹這四部作品：

#### (一)《瑪莉亞的凝望》

《瑪莉亞的凝望》是以天主教貴族學校私立莉莉安女子學園作為背景，以學生會「山百合會」的成員作為主角，展開的一連串校園故事。本論文第二章已論證《瑪莉亞的凝望》原作輕小說乃是繼承戰前少女小說血脈的重構之作，故而該作核心主題乃是女學生之間的「姊妹」情誼，而非同性戀情。然而，經過第二章針對日本百合作品系譜的討論，便可知如此「姊妹」情誼其實就是百合情誼的一環。同時，基於該作對於少女之間纖細情感互動的細膩描寫，則更進一步地成為百合迷群「百合閱讀」的對象，是以該作中有數對「姊妹」的姊妹情都被百合迷群解讀為戀情。

《瑪莉亞的凝望》作為描寫「姊妹」情誼的少女小說，之所以受到日本讀者乃至百合控的喜愛，與該作有其少女小說的文化脈絡可循有關，但對於沒有少女小說文脈、並且欠缺日本「姊妹」情誼之歷史情境的華文圈而言，筆者認為《瑪莉亞的凝望》之所以廣受歡迎並被視為百合經典之作，並非文本內容所致，而是由於「百合會論壇」脫胎自《瑪莉亞的凝望》第一季動畫的討論群組，因而奠定了《瑪莉亞的凝望》作為華文圈百合文化起步的第一部經典作品之地位，而《瑪莉亞的凝望》的「姊妹」情誼方才得以在欠缺文脈與社會情境的情況下，毫無扞

<sup>87</sup> 依據筆者整理的「百合會論壇翻譯同人漫畫數量排行榜」，《神無月巫女》與另外九部作品並列第29名。參照附錄二「百合會論壇翻譯同人漫畫數量全名次排行榜」。

格地為華文圈百合控所接受。

## (二)《舞—HiME》

《舞—HiME》以風華學園作為背景，被稱作「HiME<sup>88</sup>」的十二名女性藉由自身對最重要之人的思念，召喚出宛如巨型機械獸的「心之子」及魔法道具。十二位「HiME」多半無意捲入舞姬之戰，但為了挽救世界免於毀滅，以及避免戰敗後「心之子」滅亡的同時，催生出「心之子」的思念之人亦將連帶死亡，「HiME」們被迫展開舞姬之戰，彼此戰鬥直到最後一人取得勝利。

該作以三名女學生鴉羽舞衣、玖我夏樹、美袋命為主角，關於作品中的百合元素，來自女配角藤乃靜留單方面對其中一名女主角玖我夏樹抱有強烈的愛戀情愫。這段感情是對日本古代傳說「安珍與清姬」<sup>89</sup>的互文（intertextuality），傳說中少女清姬得不到僧人安珍的愛情而瘋狂，化身成蛇並殺死躲在梵鐘裡的安珍。《舞—HiME》劇中，藤乃靜留的蛇形「心之子」即名為清姬，藤乃靜留更在遭到玖我夏樹的拒絕之後為愛發狂，先後殲滅另外兩名HiME的「心之子」，導致該兩名HiME的思念之人因而逝去，而藤乃靜留在教堂與玖我夏樹展開的最終對決之中，玖我夏樹更一度遭教堂的大鐘所覆蓋。從這段敘述之中，處處可見互文「安珍與清姬」的跡象，惟結局與傳說不同，藤乃靜留沒有殺死鐘裡的玖我夏樹，而是將之解救出來。這場戰鬥最弔詭之處在於二者正是彼此的思念之人，於是一方的「心之子」被殲滅，死亡的人將是另一方，在這樣的情況下，玖我夏樹令其「心之子」與藤乃靜留的「心之子」一同自爆，兩人遂一起迎向滅亡。

由於「安珍與清姬」互文效果的加乘，玖我夏樹與藤乃靜留之間的情感描寫得到強化，不但增加兩人情誼的故事性，加上一同赴死的淒美抉擇，皆導致相較於該作女主角鴉羽舞衣與男主角楯祐一的戀情，這對同性摯友反而予人更深刻的印象，因而促使並非以百合為主題的《舞—HiME》受到百合控的關注與喜愛，甚至被百合控目為百合經典作品之一。

## (三)《魔法少女奈葉》

稍晚《舞—HiME》一個月播映的動畫《魔法少女奈葉》，屬於「百合閱讀」

<sup>88</sup> 「HiME」在該作中是「Highly-Advanced Materializing Equipment」（高次物質化能力）的簡稱，參照《舞—HiME》的官方漫畫，腳本木村暢，作畫佐藤健悅，《舞•HiME》第一冊，（台南：長鴻，2005）頁 23。「HiME」一詞語帶雙關地與日文的「姬（hime，意即「公主」）」同音。

<sup>89</sup> 「安珍與清姬」傳說的內容可參照茂呂美耶，〈道成寺緣起（和歌山縣）〉，《傳說日本》（台北：遠流，2007）頁 94-96。其傳說原形可參照於作者不明，日本平安時代成書的《今昔物語集》卷十四〈紀伊の国の道成寺の僧〉第三〈法花を写して蛇を救える語〉。惟〈法花を写して蛇を救える語〉並未提及僧人與女子的姓名。

作品之中的重要作品。一般認為魔法少女是低齡兒童觀看的作品，但該作有所不同，它不但帶有軍武性質，也擁有許多戰鬥場景。女主角高町奈葉受到以雪貂姿態登場的男主角由諾之託，開始搜集來自其他次元的高度文明遺產「寶石種子」，搜集過程中高町奈葉與同樣在搜集「寶石種子」的另一名女主角 Fate Testarossa 展開了競爭與對決。該作有很大的篇幅在描寫高町奈葉努力使 Fate Testarossa 投誠我方的過程，女主角二人之間由敵對到友好的情感互動正是該作情節高潮所在，相較於男女主角狀似魔法少女與魔法精靈的互動關係，兩名女主角的情誼更引人關注。

動畫發展到第二季（2005），男主角由諾的戲分越形削減，退到配角位置，更使《魔法少女奈葉》成為百合控可以「百合閱讀」的對象。至第三季（2006）高町奈葉與 Fate Testarossa 共同監護扶養一名女童 Vivio，三人組成一個疑似家庭，在百合控眼中，《魔法少女奈葉》儼然已是受到官方認證的真正的百合作品，而非發揮迷群想像力的「百合閱讀」之作。

#### （四）《神無月巫女》

《神無月巫女》是一融和日本古代神話的要素，以兩位女主角姬宮千歌音、來栖川姬子的悲劇宿命作為故事主軸的巨型機器人作品。故事以遠古之神大蛇企圖滅世為背景展開，兩位救世巫女不停輪迴轉世，合力駕馭巨型機器人天叢雲封印大蛇，最後的儀式則是必須犧牲一名巫女的性命作為世界復甦的供品，因而兩名女主角在輪迴轉世的命運之中不斷相愛相殺。《神無月巫女》播映之時，恰逢「百合會論壇」草創，劇中兩名女主角的宿命悲戀很快地吸引了華文圈百合控的目光，遂使本作在華文圈百合控心中成為百合悲劇的經典作品。

2004 年同時出現四部<sup>90</sup>具影響力的百合作品或許是個巧合，但這個巧合造就了同年成立的「百合會論壇」得以崛起與壯大。「百合會論壇」之所以能在華文圈百合圈居於文化推手的位置，契機可能便是論壇會員於 2004 年對上述作品的仲介或翻譯，促使華文圈百合控尋覓而集中於斯。必須加以說明的是，「百合會論壇」雖然有動畫翻譯工作組，但上述四作並非全數為「百合會論壇」的工作組所翻譯，「百合會論壇」更像是一個交換網路資源的平台，以此平台作為百合資源的集散地，聚集至此的百合控，則又盡個人力量來反饋「百合會論壇」，譬如能取得動漫

---

<sup>90</sup> 嚴格來說，對 2004 年的華文圈百合迷群而言，心目中重要的作品並不包含《魔法少女奈葉》，前文已述及 2004 年具影響力的作品應為《瑪莉亞的凝望》、《舞-HiME》、《神無月巫女》三部動畫。因此這三部動畫作品在迷群之間得到的評價相當高，這也是華文圈百合迷群慣以「百合經典」加諸於三者的原因。

畫原始文本的百合控負責提供文本資源，具有語言能力（以日文為主）的百合控將資源翻譯為中文，善於創作圖文的百合控則創作百合同人誌小說或漫畫。翻譯與仲介的過程中，不斷有新的百合（或「百合閱讀」）作品被引進「百合會論壇」，而同人誌圖文創作更是迷群詮釋文本的具體實踐，並透過「百合會論壇」得以擁有發表的空間，經此不斷循環，終使百合會論壇成為華文圈最大的百合資源集散地，以及華文圈百合迷群交流的主要社群網站。

### 三、華文圈百合資源集散地：「百合會論壇」的譯介

日本百合相關作品正式以「百合」之名進入台灣的出版市場，應屬尖端出版社於 2006 年 10 月推出「百合」專門書系為先，迄 2011 年不過五年光陰，台灣百合出版產業仍處於起步階段，但今日透過正式管道進入出版市場的百合作品，「百合會論壇」多數已有尚未取得版權的中文譯本，類型廣及漫畫、動畫以及輕小說，範疇涵蓋「百合閱讀」作品乃至百合漫畫專門誌。其中漫畫、輕小說的翻譯工作屬「百合會論壇」專設的工作組以及眾多個別會員的自發行為，<sup>91</sup>而動畫則少數是「百合會論壇」翻譯組的作品，大多是援引其他翻譯組的作品，經由工作組及其他個別會員彙整至「百合會論壇」。

「百合會論壇」創立以來，許多百合作品便快速地被譯為中文版本。以《瑪莉亞的凝望》的翻譯狀況為例，其漫畫版在 2004 年 12 月<sup>92</sup>被譯為中文，原作輕小說於 2005 年 1 月<sup>93</sup>開始翻譯，而台灣出版社正式取得授權中文版，要到 2006 年 1 月才由東立出版社正式引進官方漫畫版，原作輕小說則於 2007 年 8 月由青文出版社引進出版市場。（參見表 4）

（表 4：《瑪莉亞的凝望》翻譯時間點比較表）

作品	文類	百合會翻譯的時間點	台灣取得正式授權的時間點
瑪莉亞的凝望	動畫	早於 2004 年 10 月	2010 年 5 月（木棉花國際）
	漫畫	2004 年 12 月	2006 年 1 月（東立）

<sup>91</sup> 關於「百合會論壇」工作組的工作內容，根據「百合會論壇」音樂影視版版主兼工作組成員的「巴黎街頭藝人」所言，「百合會論壇」工作組其實是一個鬆散的組織，多數漫畫、輕小說翻譯活動屬個人自發行為，其成員可能是基於學習日文或推廣作品等個人目的進行翻譯，與工作組工作無關。因此實際上「百合會論壇」的翻譯工作仍以個人行動發揮了較高的效能。

<sup>92</sup> 百合會論壇翻譯《瑪莉亞的凝望》官方漫畫的第一帖為第一冊，（來源：<http://www.yamibo.com/thread-254-1-136.html>，2004.12.4）網頁瀏覽日期：2012.6.26。

<sup>93</sup> 百合會論壇翻譯《瑪莉亞的凝望》輕小說的第一帖為第八冊《美麗的歲月》，（來源：<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=1165&highlight=%C3%0%FB%90%B5%C4%9Aq%D4%C2>，2005.1.21），網頁瀏覽日期：2012.6.2。青文出版社正式授權中文版的名為《瑪莉亞的凝望 vol.8 愛戀的歲月後篇》。



（資料來源：「百合會論壇」與各出版社官方網站，筆者整理）

就漫畫和輕小說的翻譯狀況來觀察，整體而言，「百合會論壇」所流通的中譯本並不是全面性的譯介，常有不按順序的挑選性翻譯，但在推廣百合文化上仍發揮了很大的作用。翻譯過程中，「百合會論壇」管理組織特別重視百合漫畫專門誌，從首創刊物《百合姊妹》便開始進行翻譯。論壇「貼圖區」放置中譯漫畫的子版面「中文百合漫畫區」即有「百合雜誌」的分類（參見圖 8），「百合會論壇」漫畫翻譯工作組最主要的工作，便是從事百合漫畫專門誌的翻譯。百合漫畫專門誌之外，前文已提及該論壇「中文百合漫畫區」另一子項目「同人漫畫」，經筆者整理百合會論壇創始以降，迄 2011 年結束為止的同人漫畫譯本，共有 68 種作品計 1853 筆（細目參見附錄二）。

作品種類多達 68 種，可見百合同人作品的取材範圍相當廣泛，並且文類亦相當多元，除卻 ACG 界的主要文類：動畫、漫畫、遊戲、輕小說之外，另有合音軟體中的虛擬歌手、現實偶像團體或流行音樂內容、網路流傳的真人故事，以及神話或零食角色等各種不同的文類。由此可知華文圈百合迷群仲介翻譯的日本百合同人作品，其範圍之廣與數量之豐。

「中文百合漫畫區」以「百合雜誌」、「同人漫畫」的翻譯數量最豐，此外另有「短篇漫畫」、「長篇連載」、「奇字標記」、「單行本」、「外文漫畫」五個子項目（參見圖 8），其中「短篇漫畫」通常來自百合漫畫專門誌之外的漫畫雜誌連載的百合漫畫，以及少年或少女漫畫中具有百合情節的短篇漫畫；「長篇連載」多是「百合閱讀」類型的漫畫，譬如在「百合會論壇同人漫畫數量排行榜」中名列第五的《天才麻將少女》，其原作的連載漫畫即歸類於此；「奇字標記」是「中文百合漫畫區」版主 chichivm 依照個人喜好自行選譯的漫畫；「外文漫畫」則是將日文譯為英文的漫畫。瞭解到「貼圖區」轄下的「中文百合漫畫區」對眾多作品的翻譯，便可知其對推廣百合文化有一定的影響力，而這只是「百合會論壇」針對日文漫畫商業誌及同人誌翻譯的狀況。本論文第二章曾述及「百合會論壇」作為流通網路資源的平台，分別以「貼圖區」負責流通百合漫畫、「文學區」負責百合小說、「資源交流區」負責百合動畫，更可理解「百合會論壇」在傳播百合文化的過程中，其所發揮的龐大能量。綜述之，「百合會論壇」作為提供彙整與流通百合 ACG 作品的網路平台，因而成為華文百合資源最龐大的集散地，對華文圈百合文化的成形產生了領頭與推廣的作用，而台灣百合文化亦被涵蓋其中。

本論文第二章亦已論及百合文化從網路流通到進入出版市場，由於台灣漫畫出版業對日本動漫畫次文化的接收速度較快，促使百合文化土著於台灣的文化場

域的時間點早於其他華文地區。惟百合文化的在台土著，並不完全是借助台灣大型漫畫出版社之力而成，迷群的力量更是促使百合作品由網路流通轉而進入出版市場的關鍵，台灣百合控除了透過同人誌在地生產百合作品之外，下文亦將舉例說明台灣的百合控如何透過評論以及與業者的互動介入台灣 ACG 出版業界，而這才是台灣百合文化真正相異於其他華文地區百合迷群之處，亦即台灣百合迷群的能動性具體展現在迷群對出版業者有其影響力，而非單純的消費者。

## 第二節 迷群的力量

### 一、同人誌創作

迷群的能動性，從文本的解讀來看，同人創作與「百合閱讀」都能顯示迷群並非被動的接受文本，而是自有一套詮釋文本的方法，此即文化理論家米歇爾·狄塞托（Michel de Certeau）所謂的「文本盜獵」（textual poaching），讀者可以在閱讀中挪用、支配文本，解讀出屬於自己的理解。<sup>94</sup>詹金斯（Henry Jenkins）則進一步指出迷群是主動地依造自己的目的來理解文本，並且迷群能將媒體消費經驗轉換成新文本的產製，甚至是新文化與新社群的產製。<sup>95</sup>日本百合文化跨國於華文圈成形，正恰如詹金斯提出的概念：迷群能創造新文本、新文化與新社群，百合文化的異地根植正是迷群主動引進而創造新文化、新社群的例證。事實上，百合文化在華文圈乃至台灣ACG界的受容，始終不以被動接收外來文化的狀態發生，而是由迷群自發地以私人力量引進外來文化，終至吸收內化為一股屬於異地自身的迷文化。

台灣 ACG 界百合迷文化具體開展出屬於本土的文化成果者，則以業餘的同人誌創作為主。在此應稍做說明，由於台灣本土 ACG 產業的衰微，台灣本土漫畫產業規模有限，其發行數量無法與日本進口漫畫相提並論，台灣自製動畫則僅有零星作品，而台灣自製遊戲雖然稍具規模，卻與台灣 ACG 迷群有脫鉤現象，是以台灣 ACG 界的職業創作狀況，事實上無法也無力適切反映迷文化的發展。最顯著的例子是 BL 迷文化在台灣風行日久，早在 1992 年新著作權法通過以前的盜版時代便有許多知名 BL 漫畫引進台灣，而 1992 年以後，大然出版社很快地為 BL 漫畫開闢專門書系，其後更是幾乎台灣所有的漫畫出版社皆跟進設立了 BL 專門書系，然而，時隔二十年以上，迄今仍未得見屬於台灣原創的 BL 漫畫，故而在台灣，如要認識迷文化的發展狀況，觀察同人誌界顯然比職業界更加準確。

---

<sup>94</sup> 參照約翰·史都瑞（John Storey）著，張君玫譯，《文化消費與日常生活》（台北：巨流，2001），頁 66-69。

<sup>95</sup> 參照安·葛雷（Ann Gray）著，許夢芸譯，《文化研究：民族誌方法與生活文化》（永和：韋伯文化國際，2008），頁 78-79。

台灣的兩大同人誌販售會CWT與FF，<sup>96</sup>迷群之間咸認為喜歡BL的迷群不能錯過CWT，而愛好百合的迷群則應當前往FF，意即以BL為創作主題的同人誌社團偏好參加CWT，以百合為創作主題的同人誌社團則傾向參加FF，故而為瞭解當今百合迷文化在台灣發展的現況，以FF作為觀察對象較能有助理解百合迷文化的發展狀況。筆者針對 2011 年夏季舉行的FF18 同人誌販售會<sup>97</sup>與會社團進行的調查整理，<sup>98</sup> FF同人誌販售會歷來皆於周末連續舉辦兩天，與會社團的數量通常以第一天多於第二天，以FF18 為例，第一天有 774 個與會社團，第二天則僅有 421 個。

筆者以 FF18 第一天為調查對象，結果顯示與會的 774 個社團之中，創作品中帶有百合性質的社團共有 45 個，佔全部社團的 5.8%，相較於 ACG 界相當活躍的 COSPLAY（角色扮演）活動，FF18 中販售 COSPLAY 相關商品的社團僅有 18 個，僅佔全部社團的 2.3%，以此數據觀之，即可確知百合迷文化在台灣同人誌界已有一定的發展成果。

雖然同人誌販售會具有指標性意義，足以證明百合迷文化在台灣已然成形的事實，但事實上以百合為主題的同人創作早就在網路上流通已久，CWT的前身CW同人誌販售會創始於 1997 年 10 月，乃是台灣第一場以商業規模展開的定期同人誌販售會，<sup>99</sup>而台灣另一大型同人誌販售會FF，則晚至 2002 年才開辦。在此之前，早已有百合同人創作在網路上藉由論壇或個人部落格刊載與流傳，由於網路轉載圖文創作極為普遍，流通的範圍亦相當廣泛，考察第一篇網路百合同人誌創作的原始出處，顯然有實踐上的困難，在此僅以今日台灣同人誌界的高人氣百合小說作家廢死（Faith）為例說明。

廢死是台灣少數資深且迄今仍廣受歡迎的百合同人小說作家，<sup>100</sup>其首篇百合同人小說衍生自《美少女戰士》，主角即是第二章曾述及的天王遙與海王滿，劇情以二者的戀情發展為主軸展開，這篇同人小說創作於 1997 年，發表於專門討論《美少女戰士》天王遙與海王滿百合配對的動漫網站。<sup>101</sup>而這並不是台灣百合同人誌界的最早作品，僅是在目前可考的台灣百合同人小說作家之中的一個案例，據此可以合理推論百合同人創作在網路流通可能更早於 1997 年。

---

<sup>96</sup> 「CWT」為「Comic World Taiwan」台灣同人誌販售會的簡稱；「FF」為「開拓動漫祭 Fancy Frontier」台灣同人誌販售會的簡稱。參照註 1、註 2。

<sup>97</sup> 「FF18」即第十八屆「開拓動漫祭 Fancy Frontier」同人誌販售會。該活動於 2011 年 7 月 30 日至 7 月 31 日在台灣大學巨蛋體育場舉行。

<sup>98</sup> 筆者在此特別感謝「開拓動漫祭 Fancy Frontier」籌備委員會提供參展社團的出版相關資料。

<sup>99</sup> 參照陳仲偉，《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》，頁 148。

<sup>100</sup> 廢死登載同人小說的個人部落格《廢死人生 P2》平均每日瀏覽人數在一千人上下，該部落格亦曾入選「第二屆 Xuite 部落客百傑」。廢死除了藉由網路平台發表同人小說之外，也以同人誌實體書發行多部同人小說，因作品暢銷而有數部作品再版，平均再版印刷量在一百至兩百本之數，通常同人小說初版印刷一百本已屬難得，據其再版數量亦高達一兩百本，可見人氣之高。

<sup>101</sup> 此事經筆者向廢死小姐確認無誤。筆者在此特別感謝廢死小姐接受筆者的書面訪問。

故而可知，台灣百合迷文化在欠缺 ACG 職業界作為發表平台的侷限之下，台灣同人誌創作乃是台灣在地生產百合作品的唯一方式，而網際網路與同人誌販售會則是發表作品的平台，進而使外來的日本百合文化在台灣 ACG 出版市場引進日本 ACG 商品之前，便已藉此管道進入台灣 ACG 界。

## 二、商業誌進口

在台灣方面，除了同人誌創作可展現迷群的力量之外，百合商品得以由網路流通的階段正式進入到出版市場，亦可見台灣的百合迷群發揮的影響力。迷群主動向漫畫與輕小說出版社以及動畫代理商請求進口相關商品，在台灣 ACG 界屬迷群為促使喜愛的 ACG 商品以中文版譯本問世的慣例手法，業者通常也會根據迷群的請願作為購買版權的考量，譬如台灣最大的漫畫與輕小說出版公司東立出版社，其官方網站便有「建議東立取得版權區」<sup>102</sup>提供讀者給予東立代理書籍的建議，同樣情況亦見於青文出版社，其官方網站「聯絡青文」專區<sup>103</sup>同樣接受讀者對代理書籍的建議；動畫代理商方面同樣如此，譬如國內少數的動畫代理商之一的普威爾國際有限公司，其官方網站的討論區即有「主題動畫—討論、推薦區」專區，<sup>104</sup>提供消費者推薦希望該公司代理的動畫。其他漫畫出版社以及動畫代理商雖然沒有設立讀者建議專區，但迷群以個人或聯名方式逕向各別出版社及代理商投書請求代理，亦是時有耳聞之事。

或者應該說，東立、青文與普威爾國際設置消費者投書專區的事例，正反映了台灣 ACG 迷群投書之頻繁，致使出版社及代理商需要另闢專區來處理迷群的需求。由此可見台灣的迷群並非全然是被動地接收台灣漫畫與輕小說出版社或動畫代理商推出的商品，而是基於迷群的喜好而自發地要求出版社與代理商進口相關商品，展現出迷群接收迷文化的主動性。據此可知，相較於其他華文地區的漫畫出版業，百合作品能在台灣率先代理出版，與台灣 ACG 迷群和出版業界有此互惠的溝通方式有所關連。

此外，台灣百合文化更有一例可以具體說明迷群聲浪對業界的影響力，此即青文出版社正式代理《瑪莉亞的凝望》輕小說的翻譯爭議問題。前文已多次述及《瑪莉亞的凝望》實屬華文圈百合文化的經典之作，該作的無版權中譯本在「百

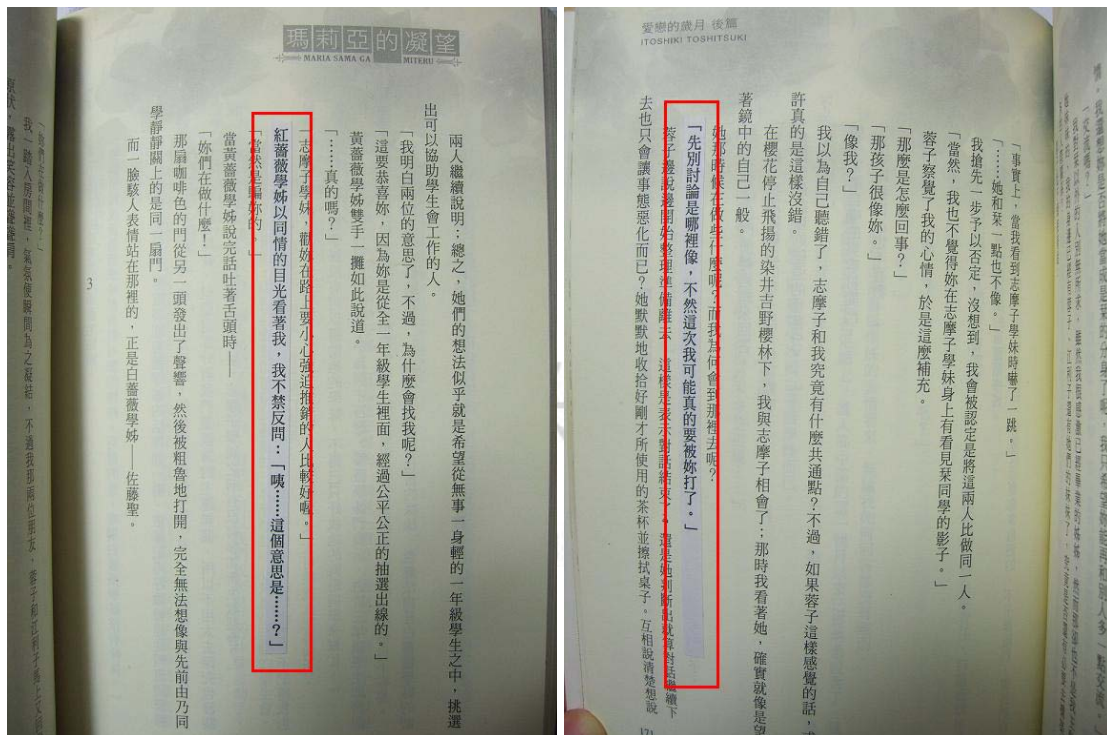
---

<sup>102</sup> 參照東立出版社官方網站「客服中心／發問與建議／建議東立取得版權區」（來源：<http://www.tongli.com.tw/ReaderFAQ.aspx>）

<sup>103</sup> 參照青文出版社官方網站「聯絡青文／反應青文出版的漫畫、輕小說、電玩攻略本問題，如輕小說小卡索取、翻譯錯誤、詢問版權代理、建議出書」（來源：<http://www.ching-win.com.tw/?sinfo=contactus>）

<sup>104</sup> 參照普威爾國際有限公司官方網站「討論區／卡通動畫類／主題動畫—討論、推薦區」（來源：<http://www.prowaremedia.com.tw/forum/>）

合會論壇」便可取得，範圍更廣及動畫、漫畫、輕小說。換言之，台灣的百合控早已對《瑪莉亞的凝望》的劇情相當熟稔，因此閱讀正式授權中文版的輕小說之時，極易發現翻譯上的瑕疵。青文於 2008 年 6 月出版的《瑪莉亞的凝望 vol.8 愛戀的歲月後篇》，更因為嚴重的翻譯失誤，促使青文在 2008 年 8 月推出《瑪莉亞的凝望 vol.9 櫻花》之時，必須公告更正說明，並將修正後的《瑪莉亞的凝望 vol.8 愛戀的歲月後篇》譯文，以貼紙方式隨書贈送，供讀者自行修正內文。（參見圖 9、10）



（圖 9、10：《瑪莉亞的凝望 vol.8 愛戀的歲月後篇》修正貼紙示意圖）

（資料來源：左圖為《瑪莉亞的凝望 vol.8 愛戀的歲月後篇》頁 162、右圖為頁 171，紅色框線為筆者所加。筆者攝）

此後《瑪莉亞的凝望》的翻譯爭議仍層出不窮，終使青文出版社在 2009 年對外公開徵選專屬的校潤者：

一直以來，青文輕小說廣受讀者們的回饋與指教。這次，基於《瑪莉亞的凝望》系列長期以來收到來自各界讀者的建議，縱然編輯們相當努力但仍有未盡之處，為求該系列能盡善盡美，敝編輯部決定以協助校潤「譯者原稿」方式，直接瞭解並採納讀者們對於本系列的想法。所以，青文輕小說

首次在此公開徵求期待《瑪莉亞的凝望》能夠更加完善的諸位愛好者，參與並協助校潤敝編輯部處理本系列作品。歡迎各位對《瑪莉亞的凝望》系列有極大愛好之讀者積極參與徵選，一旦獲採用，完稿之後敝編輯部將有微薄的薪資酬謝。<sup>105</sup>

原先青文出版社可能是基於兼顧迷群意見的考量，並未預期迷群有相對程度的翻譯能力，故而對外徵選校潤者而非翻譯者，但日後卻以此為契機出現了《瑪莉亞的凝望》的專屬譯者。董芃好自 2009 年 12 月出版的《瑪莉亞的凝望vol.15 LADY, GO》起擔任《瑪莉亞的凝望》輕小說的專屬中文譯者，而董芃好正是「百合會論壇」管理團隊的一員、並身兼翻譯工作組成員的「巴黎街頭藝人」。<sup>106</sup>

「巴黎街頭藝人」早在 2006 年 8 月於「百合會論壇」即有《瑪莉亞的凝望》相關著作的翻譯，<sup>107</sup>原先在迷群之間分享劇情的翻譯者「巴黎街頭藝人」，轉為正式出版品翻譯者董芃好的過程，正能說明百合迷群由ACG界跨入業界的可能性，以及迷群在推動迷文化過程中所能發揮的力量不僅限於消費力，迷群對商品的評論與專業能力，都能對業界產生影響，具體展現迷群的能動性。

### 第三節 在台灣的土著化

在此筆者之所以使用「土著化」(going native)，而非在地化(localization)，主要是考量台灣雖然已經成立百合專門書系，卻至今仍未出現台灣的本土百合ACG作品。雖然前文已經述及台灣百合同人誌創作屬於在地生產之作，但所謂的同人誌可分作兩類，一類是原創類，另一類為演繹類，前者屬於創作者個人自行出版的原創漫畫或小說作品，後者則是針對商業誌的衍生創作，就台灣同人誌創作情況而言，後者遠多於前者。<sup>108</sup>就創作內容觀之，台灣創作者所衍生創作的同人誌，其互文的原作則以日本ACG作品為主，僅有極少數以日劇、歐美影集或者台灣偶像劇作為互文對象，故而屬於台灣本土風格的原創作品仍屬少數。

<sup>105</sup> 青文出版社此一徵選啟示在徵選之後便撤銷網頁，引文出自台灣ACG社群網站巴哈姆特的哈啦區「瑪莉亞的凝望」版，(來源：<http://forum.gamer.com.tw/C.php?page=1&bsn=40143&snA=83>，2009.3.1)

<sup>106</sup> 此事經筆者與「巴黎街頭藝人」董芃好確認無誤。根據董芃好小姐所言，《瑪莉亞的凝望》輕小說翻譯工作並非她本人主動向青文出版社爭取而來，青文出版社更換譯者的主因是前任翻譯者因故辭職，而董芃好小姐曾於青文出版社從事校對輕小說的工作，遂接獲青文出版社的通知，連同其他合適人選經過試譯與面試後，最終錄用了董芃好小姐，選定譯者的過程中，董芃好小姐對百合文化的認識，以及作為「百合會論壇」資深成員的經歷，據信有一定的加分作用。

<sup>107</sup> 參照「百合會論壇」〈マリア様がみてる「ハレの日」【翻訳v2】(曲 イラストコレクション)〉，(來源：<http://www.yamibo.com/thread-30800-1-1.html>，2006.8.5)，網頁瀏覽日期：2012.8.10。

<sup>108</sup> 參照「傻呼嚕同盟」共同企劃，〈同人的選擇：什麼作品會被同人誌創作者選中？〉《COSPLAY・同人誌之秘密花園》，頁158-159。

外來的ACG迷文化中，BL迷文化屬於在地化的成功案例之一，雖然以漫畫為進軍台灣市場主力的BL文化，並沒有催生出屬於台灣本土的BL漫畫，然而台灣大眾文學領域中的暢銷文類：言情小說，則可見BL文化在台灣蓬勃發展的情形。飛象出版社首先於2000年開闢BL專屬書系，日後許多言情小說出版社如松菓屋、狗屋、飛田（前身為老字號的萬盛出版社）、威向亦陸續跟進設立BL專屬書系，另外更有純粹出版BL小說的出版社成立，如2001年成立的荷鳴以及2003年成立的龍馬文化。<sup>109</sup>上述出版社中尤其以較具規模的飛象、狗屋、飛田出版社值得留意，因其出版的BL小說作品數量龐大，且皆屬本土作家的原創小說，小說多以台灣人為主角，其內容展現出本土意識，並具有在地特色，可謂之已然開展出屬於台灣的BL在地文化。<sup>110</sup>相較於BL，當台灣的本土百合創作仍主要衍生自日本ACG作品之時，台灣的百合文化無法視作已然在地生根發展的「在地化」文化，只能說是「土著化」的文化。

前文已簡略論及關於台灣的同人誌創作情況，可知從事百合創作的同人誌社團至少在FF18佔全部社團的5.8%比率，但台灣出版狀況則未加以說明，本節將透過梳理百合作品的在台出版狀況，試著觀察台灣出版市場引介百合文化的現況。

台灣以專門書系出版百合作品的漫畫出版社，迄2011年為止有兩間，首先是2006年10月推出專門書系「百合」書系的尖端出版社，其次是2010年12月推出「百合姬」書系的東立出版社。從書系名稱來看，也可看見出版社對百合文化是有所概念且自覺引進的。其中尖端出版社「百合」書系出版五部作品共計十三本漫畫（細目參見表5），而東立出版社「百合姬」書系出版十三部作品共計十四本漫畫（細目參見表6）。

（表5：尖端出版社「百合」書系出版目錄）

尖端「百合」書系				
中文書名	原著書名	作者	日本出版社	台灣出版日期
最後的制服(1)	最後の制服(1)	袴田めら	芳文社	2006年10月21日
StrawberryPanic! 草莓狂熱(1)	ストロベリー・パニック! (1)	公野櫻子/巧奈 夢智	メディアワークス	2007年1月3日
StrawberryPanic! 草莓狂熱(2)	ストロベリー・パニック! (2)	公野櫻子/巧奈 夢智	メディアワークス	2007年3月6日

<sup>109</sup> 參照楊若慈，〈日本BL文化在台灣受容：以台灣BL言情小說為考察對象〉，《庶民文化研究》5，2012.3，頁15-16。

<sup>110</sup> 荷鳴、威向、龍馬出版社則因為兼採中國作家所創作的BL小說，出版的小說作品並非完全屬於台灣本土創作。

最後的制服(2)	最後の制服(2)	袴田めら	芳文社	2007年4月12日
最後的制服(3)	最後の制服(3)	袴田めら	芳文社	2007年6月16日
鈴鈴妹妹！(1)	スズナリ!(1)	石見翔子	芳文社	2008年5月15日
魔法雙拍檔(1)	マギーペール(1)	高木信孝	ワニブックス	2008年5月15日
GIRL FRIENDS(1)	GIRL FRIENDS(1)	森永みるく	双葉社	2008年8月13日
魔法雙拍檔(2)	マギーペール(2)	高木信孝	ワニブックス	2009年6月16日
魔法雙拍檔(3)	マギーペール(3)	高木信孝	ワニブックス	2009年10月15日
GIRL FRIENDS(2)	GIRL FRIENDS(2)	森永みるく	双葉社	2009年10月15日
魔法雙拍檔(4)	マギーペール(4)	高木信孝	ワニブックス	2010年8月7日
GIRL FRIENDS(3)	GIRL FRIENDS(3)	森永みるく	双葉社	2011年11月15日

(資料來源：尖端出版社官方網站，筆者整理)

(表6：東立出版社「百合姬」書系出版目錄)

東立「百合姬」書系				
中文書名	原著書名	作者	日本出版社	台灣出版日期
假如美夢能成真	この願いが叶うなら	袴田めら	一迅社	2010年11月23日
百合心中~貓目堂心譚	百合心中~猫目堂ココロ譚~	東雲水生	一迅社	2010年12月16日
深情連鎖	リンケージ	倉田嘘	一迅社	2010年12月28日
輕鬆百合(1)	ゆるゆり(1)	なもり	一迅社	2011年8月31日
美胸專家	パステイション	大島永遠	実業之日本社	2011年9月19日
幸運草	クローバー	乙ひより	一迅社	2011年10月12日
戀愛少女三次方	LOVE CUBIC	谷村まりか	一迅社	2011年10月18日
flower*flower 花戀花(1)	flower*flower(1)	石見翔子	一迅社	2011年11月1日
聖少女養成班	オトメキカングレーテル	すどおかおる	一迅社	2011年11月2日
紅蓮紀	紅蓮紀	武若丸	一迅社	2011年11月7日
輕鬆百合(2)	ゆるゆり(2)	なもり	一迅社	2011年11月14日
極上七彩糖球	極上♥ドロップス	三国ハチメ	一迅社	2011年11月21日
熱情仙后座	カシオペア・ドルチェ	高木信孝	一迅社	2011年12月2日
Girlish Sweet 她的女友	Girlish Sweet アタシノ彼女	竹宮ジン	白泉社	2011年12月26日

(資料來源：東立出版社官方網站，筆者整理)

從兩間出版社的選書風格來看，尖端出版社比較傾向代理長篇連載的作品，而東立出版社則多為一本完結篇的作品，東立的選書方向與其所合作的日本出版



社有關，東立的百合專門書系以「百合姬」為名，百合迷群很容易便能聯想到日本一迅社出版的重量級百合漫畫專門誌《漫畫百合姬》，事實上東立「百合姬」書系的漫畫作品確實多出自於《漫畫百合姬》雜誌裡的連載作品，但東立在一迅社推出的作品之外，亦代理百合漫畫專門誌以外的作品，如實業之日本社與白泉社所出版的百合作品。尖端出版社所代理的漫畫，更全數不屬於日本百合漫畫專門誌的連載作品，<sup>111</sup>可見台灣兩間出版社將之列入百合專門書系的代理作品，並不受限於日本百合漫畫專門誌的範疇。

相反地，台灣亦有出版社代理百合漫畫專門誌的連載作品，卻未因此開闢百合專門書系，而是將之列入一般少女漫畫書系之中的情況。即長鴻出版社代理出版連載於《漫畫百合姬》的林家志弦《草莓奶昔 Sweet》，以及ナヲコの《voiceful 邂逅妳的歌聲》，若涵蓋日本百合漫畫合集在內，長鴻另外出版過《〔es〕～花開少女學園～（1）》、《〔es〕～花開少女學園～（2）》兩冊百合漫畫合集。青文出版社亦曾代理出版過連載於《漫畫百合姬》的作品：影木榮貴原作，藏王大志作畫的《春夏秋冬》。（參見表 7）。

（表 7：日本百合漫畫專門誌作品不列台灣百合專門書系狀況表）

中文書名	原著書名	作者	日本出版社／ 百合漫畫專門誌	台灣代理 出版社	台灣出 版書系	台灣出版日期
草莓奶昔 Sweet	ストロベリーシェイク Sweet	林家志弦	一迅社《コミック百合姫》	長鴻	初戀橙 Charm	2010 年 12 月
voiceful 邂逅妳的 歌聲	voiceful	ナヲコ	一迅社《コミック百合姫》	長鴻	初戀橙 Charm	2010 年 12 月
〔es〕～ 花開少女 學園～(1)	es～エターナル・シスターズ～花咲く乙女の学園アンソロジー	合集	一迅社	長鴻	12 戀愛學分	2005 年 12 月

<sup>111</sup> 尖端出版社所代理的袴田めら《最後の制服》，雖然出自芳文社，但並不是芳文社旗下百合漫畫專門誌《花蕾》的連載作品，而是在另外兩款漫畫雜誌《まんがタイムきららキャラット》、《まんがタイムきらら MAX》中連載的作品。

〔es〕～ 花開少女 學園～(2)	es～エターナル・ シスターズ 乙女 と乙女の恋するコ ミックアンソロジー 一(2)	合集	一迅社	長鴻	愛情紅 Honey	2007年11月
春夏秋冬	春夏秋冬	影木榮貴／ 藏王大志	一迅社《コミッ ク百合姫》	青文	LADY	2010年12月

(資料來源：長鴻、青文出版社官方網站，筆者整理)

就上述四家出版社的出版狀況，台灣引進的百合漫畫數量並不多，然而日本百合漫畫專門誌創設至 2011 年不過八九年時光，出版為單行本的作品量頗為有限，台灣引進出自百合漫畫專門誌的作品量勢所必然要受限於日本的單行本數量。倘若將百合漫畫專門誌以外的百合作品列入討論，則可見台灣許多出版社亦已零星引進百合控認定的百合作品，惟仍並未以百合專門書系進行引薦。

依據筆者作為百合文化的長期觀察者，並參考網路上百合控的觀點與認知，認識到百合控認為是百合漫畫而非以百合專門書系出版者甚多，包括筆者所謂的「百合閱讀」之作，以及非出自百合漫畫專門誌但明確描寫女性之間戀情的作品。(相關書目參見附錄三)

「百合閱讀」作品的共同點在於主角皆為女性，由於核心劇情多是描寫共同為同一目標奮鬥或者在同一生活範圍活動的女性們之間的情誼，因而被百合迷群認為是百合作品而在迷群之間流傳，但「百合閱讀」作品不以女性之間戀情作為故事核心，便也經常為 ACG 界其他非百合迷群的迷群否定為百合作品。然而明確以女性之間戀情作為劇情核心的漫畫，如附錄三所列的《神無月巫女》、《女生愛女生》、《輕聲密語》、《變調的旋律》、《青之花》等，被視作百合作品則較無爭議。

其實百合作品與「百合閱讀」作品的分野，以作品中有無描寫的女性戀情來區分並不準確。出自東立「百合」書系的《輕鬆百合》，對於女性角色之間情誼的書寫相當隱微平淡，偏向於描寫高中女生的友誼關係，但因為該作是連載於百合漫畫專門誌《漫畫百合姬》的作品，因而毫無疑問地被認可為百合作品；「百合閱讀」作品則有相反情況，以附錄三「百合閱讀」作品中的《天才麻將少女》為例，該書是以麻將競技比賽為故事主軸的少年漫畫，並未明指女性角色之間可能具有戀情關係，但卻有濃厚的百合氛圍。<sup>112</sup>換言之，所謂的百合作品與「百合閱讀」

<sup>112</sup> 《天才麻將少女》極其明顯的挪用百合元素，廣為台灣 ACG 界所知，如台灣知名的 ACG 匿名圖片討論板網站 Komica，該網站建置的《KomicaWiki》百科，其中以《天才麻將少女》原著書名

作品，二者之間無法簡單區隔，筆者認為採用廣義百合的定義，將二者皆列入百合作品是比較容易理解的辦法。

此外，另有不屬於百合漫畫，甚至無法歸類為「百合閱讀」漫畫，但因為該漫畫中有百合配對，而廣受百合迷群歡迎的作品，通常這類百合配對多處於百合角色並不是主角的情況。最知名的例子當屬「百合會論壇同人漫畫數量排行榜」第十六名的少年漫畫《魔法老師》，該作主要角色中的近衛木乃香與櫻 咲刹那，二者是青梅竹馬並有著近似公主與侍衛的關係，由於彼此互有好感而成為百合迷群樂見的百合配對。類似的案例也見於另外兩部知名的少年漫畫《銀魂》與《死神》，如《銀魂》的志村妙與柳生九兵衛，以及《死神》的四楓院夜一與碎蜂，皆是因為彼此的複雜情感，同樣被百合迷群視作百合配對。

整體來看，台灣各漫畫出版社對於百合專門書系的成立仍然不是普遍現象，台灣百合市場尚有許多可開發的空間，但已足以說明台灣 ACG 出版界已然注意到日本百合文化的市場潛力，惟以台灣在地生產的百合創作仍限於同人誌創作的情況來看，目前尚不能說百合文化在台灣已進入發達階段，其未來發展仍有待觀察。



---

為題的〈咲-Saki-〉條目，其條目名稱即被戲謔地加註為「超能力百合麻將少女」。(來源：<http://wiki.komica.org/wiki3/?cmd=read&page=%E5%92%B2-Saki-&word=%E8%B6%85%E8%83%BD%E5%8A%9B%E7%99%BE%E5%90%88%E9%BA%BB%E5%B0%87%E5%B0%91%E5%A5%B3>)，網頁瀏覽日期為：2012.8.10。

## 第四章 百合迷群愉悅的來源

上述兩章的考證中，筆者首先爬梳日本百合文化的生成脈絡，以及百合文化經由「百合會論壇」跨海土著台灣 ACG 界的受容過程，考察百合文化由日本乃至華文圈／台灣的歷史發展脈絡；而後梳理百合文化在華文圈 ACG 界的受容狀況，指出迷群並非被動接收外來文化，反而是具有能動性地吸收內化，並自發地推廣外來文化，在此其中，台灣百合迷群促使百合文化得以在台灣出版市場正式流通，展現出相較於其他華文圈百合迷群更顯著的影響力。

至此，百合文化發展史已完成初步的建構，然而，歷史研究並不能僅止於歷史脈絡的書寫，為了認識百合文化的深層結構，應當進一步理解迷群何以閱聽百合作品。更精確的說，百合作品才是百合迷文化發展史真正的第一手史料，因此本章將透過細讀文本，試著探討文本與迷群的關聯性，藉由文本的內在結構來觀察女性迷群如何從中得到愉悅感，並藉由文本分析，試著回答女性為何閱讀描繪女性之間情誼的百合作品。

在進行文本的內部結構分析的同時，筆者亦希望認識文本外緣的社會情境結構，在論述時將文本作為表徵（representation），觀察表徵如何反映其社會本相（social reality），進而說明百合文化的出現乃有一定的社會時空背景，而日本百合文化之所以能在欠缺文脈與情境的情況下，毫無扞格地為華文圈／台灣百合控所接受，即是因為華文圈／台灣與日本有相同的深層結構，致使外來的百合之花，得以於異地土著而開花。

文本的採用上，本章以兩種文本為例進行分析，一是最能將情慾具象化的H漫（色情漫畫）<sup>113</sup>，用以探討百合迷群的情感慾望如何得到滿足；二是ACG界當中少數以女性為主角的類型作品：「魔法少女」動畫，用以探討閱讀快感的來源，觀察以女性為主的百合迷群，如何透過如魔法少女類型之類的百合作品建立起女性主體性，並從中觀察女性樣貌多樣化的展演。

為有效釐清ACG界的女性迷群觀看文本時的主客體位置，對慾望主體與被慾望客體之關係應當加以闡述，故而本章不能孤立分析百合控的狀況，同屬於ACG界的女性迷群「腐女」<sup>114</sup>是很好的比較對象，本章第一個章節先將腐女與百合控進行比較，說明腐女與百合控所慾望的對象與其意涵，才能進入下一個步驟，以H漫與魔法少女動畫展開文本分析。

<sup>113</sup> 關於「H漫」的定義參照註 28。本文所論 H 漫是侷限在主題為性愛的漫畫，一般十八禁青年漫畫、淑女漫畫以及情色化少女漫畫不在此列。

<sup>114</sup> 此語源於日文，寫作「腐女子」（ふじょし）或「腐女」（ふじょ），臺灣 ACG 界多沿用「腐女」一詞。無論日本或華文圈 ACG 界，普遍認可「腐女」專指喜歡 BL 作品的女性。所謂的 BL，即「Boys' Love」的縮寫，用以代稱男男戀情。

## 第一節 慾望的對象與其指涉的意涵

如要說明腐女與百合控為何揚棄以傳統的男女戀愛模式所創作的作品（以下簡稱BG作品），轉而注視男男戀愛以及女女戀愛的作品，絕不能簡單地斷定原因來自讀者的同性戀傾向，否則將無法解釋腐女主要都是異性戀女性卻喜愛男男戀（Boys' Love）作品的原因。<sup>115</sup>以下分別就腐女與百合控的狀況進行論述，試著回答腐女與百合控何以觀看男男戀愛與女女戀愛的作品。

一、「腐女」的主客體關係：表面是男性慾望男性，實則為女性慾望男性

BL文化在台灣興起於 1990 年代，當時台灣社會有幾個文化現象可供觀照女性情慾的日漸檯面化，此即被批評為「色情小說」的言情小說的出現，<sup>116</sup>以及少女漫畫的情色化，<sup>117</sup>這兩種女性讀物頗為當代台灣社會所關注，並一度引起衛道人士的批判。這些文化現象同時指向台灣女性對於舊有傳統認為女性沒有性慾此一概念的棄絕，並呈現對女性情慾的正視。確認女性對情慾的肯定後，又如何解釋異性戀女性觀看同性戀男性的愛情甚或是性愛作品呢？

關於異性戀女性何以觀看男同性戀作品，BL文化的先行研究者如楊曉菁、張茵惠以及邱佳心、張玉佩等人，都不約而同地注意到女性迷群希望能擁有與男性平等的地位，而可以由BL作品的閱讀中追尋與男性平等地位的戀愛關係：當BL「取消」了女性的存在，只剩兩名男性時所呈現的性別位階是沒有高低之分的。同時，先行研究者也留意到BL作品可以使女性獲得情慾上的滿足，如張茵惠主張BL作品可以達到迴避女體，而得到凝視男體的作用，但張認為女性迷群在欣賞男體的同時，處於旁觀者的立場，逃避成為情慾主體，並不會自我投射在角色身上；邱佳心、張玉佩也主張觀看BL作品可以使女性迷群得到性慾想像的滿足，並能探索男體的神祕，而由於直接觀看男女性事對女性而言過於直接，藉由觀看包裝在同性戀題材下的刊物，女性轉而可以抒發自己對異性的性幻想，也可以化解觀看男女性事所帶來的羞迫和背德感。<sup>118</sup>

<sup>115</sup> 關於「腐女」族群的異性戀傾向遠高於同性戀，許多先行研究亦已指出此一狀況，參照鍾瑞蘋，〈同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關聯性研究〉（臺北：中國文化大學新聞研究所碩士論文，1999）；楊曉菁，〈台灣 BL 衍生「迷」探索〉（臺北：國立政治大學廣告研究所碩士論文，2006）。

<sup>116</sup> 台灣言情小說在這段時間開始出現詳細的性愛描寫，甚至性愛橋段占全書很大篇幅，且非單一作者或單一出版社的特有現象。「色情小說」此一說法是衛道人士的貶抑用詞。

<sup>117</sup> 雖然是由日本引進的少女漫畫，而非台灣本土創作，但出版社的選擇性取得授權亦顯示出台灣消費者喜好的轉變。

<sup>118</sup> 參照楊曉菁，〈台灣 BL 衍生「迷」探索〉；張茵惠，〈薔薇纏繞十字架：BL 閱聽人文化研究〉（臺北：國立臺灣大學新聞研究所碩士論文，2007）；邱佳心，張玉佩著，〈想像與創作：同人誌的情慾文化探索〉，玄奘資訊傳播學報 6，2009.07，頁 141-172。

筆者認同上述研究者的大部分論點，但在女性情慾的滿足方面，筆者有不同的看法。張茵惠受到訪談內容影響而認定女性迷群並未自我投射入角色其中，未肯定腐女觀看 BL 作品能夠得到的以女性為主體的情慾滿足，實際上，透過文本分析，才能進一步揭開迷群自身也未必知曉的閱讀心理狀態，本章將在下一個小節透過細讀文本試著提出不同的解釋。

筆者認為腐女喜愛 BL 作品的成因複雜，但可由兩個方向進行解釋：一為女性觀看者成為感受慾望的主體，而男性成為客體被「凝視」(gaze)；二是腐女內化並認同男性中心觀點，藉此逃逸女性面臨的無法躍居主體的困境。

另外，當「腐女」被用以定義為 BL 作品的迷群時，經常會使人忽略 BL 作品的迷群當中亦有男性存在，此類男性被稱作「腐男」或「腐男子」，但其人數及聲勢遠遜於腐女，一般認為此與社會對男性的既定文化印象有關，男性較不願觀看屬於少女漫畫一支的 BL 作品，並且腐男為避免不必要的誤會亦不願聲張，筆者在此試著一併解釋腐男的閱讀心理。

#### (一) 主客體的易位

首先，筆者認為對「女性主體／男性客體」的追求，是腐女揚棄BG作品的關鍵。在BG作品中，無論創作者是男性或女性，皆有一個普遍現象——女性的客體化。<sup>119</sup>所謂女性的客體化，意指女性角色作為觀看者的凝視對象，也在其中成為被慾望的客體。值得注意的是，BG作品的觀看者也包括女性在內，其所代表的意涵，即是女性成為女性的凝視對象。女性之所以能接受女性作為客體的存在，是由於女性的認同位置以男性的凝視角度出發所致，<sup>120</sup>致使無論異性戀或同性戀女性在觀看BG作品時，皆能認同抑或欣賞在男性標準下形塑的女性角色特質，例如符合傳統優良女性的人格、<sup>121</sup>姣好的臉龐以及曼妙的女體。

其中尤其需要注意的是「女體」。儘管如同上述，觀看 BG 作品時男性與女性多半同樣以男性視角出發，然而當「女體」成為被凝視、被慾望的客體，作為主體（觀看者）而真正感到情慾滿足的還是男性，相對的，女性觀看者雖能達到欣賞的境地，但終究有所隔閡而得不到滿足（即使是慾望女性的同性戀女性亦是如此，下一個小節「百合控的主客體關係」將有詳述）。猶有甚之，相較於女性客體化的現象普遍可見，即便在受眾大多是女性的少女漫畫及淑女漫畫，卻也罕見被

---

<sup>119</sup> 此現象非於 ACG 次文化中僅見，包括電視電影等主流大眾文化傳媒，亦處處可見如此。

<sup>120</sup> 此為男性霸權（hegemony）論述下的支配性意識形態所推動，以致女性將「男性=主體」的前提視作理所當然。

<sup>121</sup> 溫良恭儉讓仍然是被讚頌的女性人格特質。要發現此處的弔詭最簡單的方式是將同一套論述套用在男人身上；一個男人具備溫良恭儉讓的特質不一定會被讚頌，相反的可能會被視作現代社會競爭下較弱勢的族群，類似的例子是「草食男」這一略具貶意的標籤名詞。

客體化的男性。譬如 **BG** 漫畫中的經典橋段之一，即男女主角因巧合而裸裎相見，但這個橋段即使是出現於少女漫畫，畫面上仍是女性被觀看，抑或女體所佔版面勝過男體版面，尤可想見女性慾望男性的闕如。

在這種情況下，**BL** 作品因「取消」女性角色而使男性角色客體化，便更加合理且有力地成為女性主體的慾望出口。事實上，**BL** 作品之所以大多展現幻想成分而無涉真實的男同性戀情，<sup>122</sup> 正是因為 **BL** 作品是為了滿足異性戀女性的慾望而產生，而同性戀女性以及同性戀男性卻不是這類同性戀作品的主要受眾。

也是由於 **BL** 作品中女性主體／男性客體的結構，這不但說明腐女組成中異性戀女性遠高於同性戀女性的比例，同時解釋了腐男族群之所以小眾的原因：一是隱性腐男的存在減少了腐男的表面數量，主要因為相對於腐女的異性戀傾向，慾望男性客體的腐男可以合理推論為同性戀傾向，腐男的緘默可能是不願出櫃的表現；二是以女性作為主體所凝視的男性客體，以及文類本身的性別化特質，不能滿足男性主體對男性客體的慾望，這是腐男雖多同性戀傾向，但男同性戀者卻難以加入腐男族群的主因。

## （二）認同男性而逃逸女性無法躍居主體的困境

同樣作為女性讀者的情慾出口，與 **BL** 文化同時期亦有 **BG** 類型的「色情」言情小說，以及同屬 **ACG** 次文化的情色化少女漫畫可供選擇，筆者推論 **BL** 作品之所以能異軍突起不僅是由於具備「男性被客體化」的「優勢」，<sup>123</sup> 尚有另一差異——男性認同帶來的優越／位性，以及透過女性角色的「消失」，消弭了女性的主體性匱乏所帶來的焦慮。

本小節提到腐女閱讀 **BL** 作品的兩項原因，亦即前述 **BL** 作品所促成的女性主體／男性客體的主客體易位，以及本處所論的腐女藉由認同男性主體，用以逃逸「女性無法躍居主體」的困境。相較於前者直接點明女性讀者在閱讀 **BL** 作品的快感來源，後者則透露出女性在建構女性主體意識時所遭遇的矛盾，也就是說，女性讀者必須一方面將男性客體化而成為慾望的對象，另一方面則須將自我投射在男性角色之中，內化男性中心以成為慾望的主體，方能得到滿足。但是，何以如此？

**BL** 迷群咸認為畫面上是「男性慾望男性」的 **BL** 作品之所以能滿足女性受眾，

---

<sup>122</sup> **BL** 作品與男同性戀作品不能畫上等號，正如百合在定義上具有複雜性，**BL** 的定義也莫衷一是，但 **BL** 作品顯然是幻想性質比較高而寫實程度比較低的創作文類。相關研究參照水間碧，《隱喻としての少年愛——女性の少年愛嗜好という現象——》（大阪：創元社，2005.2）；石田美紀，《密やかな教育——〈やおい・ボーイズラブ〉前史》（京都：洛北出版，2008.11）。

<sup>123</sup> 「色情」言情小說及情色化少女漫畫，大多能見女性主體意識（慾望主體）的建立，而男性的客體化（凝視的客體）並非重點。

乃是由於女性觀看者未代入其中而得到視覺上的雙重享受，但筆者認為這一類的解釋有其缺陷。事實上，女性並非全然沒有代入其中，相反的，基於更曲折的因素導致女性觀看者必須投射在男性角色身上才能得到滿足。

林芳玫借用詹明信（Jameson）的理論指出通俗文化有一種雙重特色，即兼具意識型態與烏托邦理想。意識型態之功能表現在對社會現狀及其主流價值抱持支持肯定的態度，但另一方面則對於現實中所經歷的困境，展現出對烏托邦理想世界的渴求與追尋。<sup>124</sup>作為反映通俗文化一環的BL文化亦適用這個原理：「慾望男性客體」即是烏托邦的追求，是一種實踐理想的努力；而社會主流價值卻促使「主體」必須是男性以掩飾女性成為主體，於是形成表面上「男性慾望男性」作品的誕生。女性觀看者本身並未採用以女性作為慾望主體以體驗慾望正是其中矛盾所在。這個矛盾來自女性對於明目張膽地以女性身份主動慾望男性仍有所隱諱，並且女性慾望男性的姿態到底該如何以畫面呈現仍是待處理的問題，女性對慾望男性有著不得其門而入的困窘，如此可以合理推論以男性慾望男性的方式呈現男性被慾望的狀態，反而是比較容易解決問題的管道。

另則女性可能是無意識地不挑戰既有男性認同的霸權論述，因此女性並未對男性及主流社會直撻其鋒，反而退居幕後，消失在畫面之中。<sup>125</sup>腐女將自身投射在男性角色身上，以彌補女性不能成為主角此一ACG慣例<sup>126</sup>的缺憾，進而享有男性的優越／位性（成為慾望主體），而這種認同男性、「成為」男性的表現，也說明了BL作品為何不會是ACG界每位女性成員的情慾出口。

而「女性消失」此一BL作品的特色，格外突顯出女性迷群反抗父權社會對女性氣質的要求。在男性本位思想下的傳統BG作品，雖偶有例外，但大多情形是女性形象極其單調，幾無內涵可言，且大多屬於男性的附屬品。BL作品捨棄女性角色，可說是對蒼白的、空乏的女性花瓶的揚棄，因此BL作品中的女性角色經常不具意義，甚至沒有女性角色，進而產生「女性消失」的情況，如以正面態度觀察，這其實是具備批判精神的敵視態度，展現出女性對傳統女性既定形象的抗拒。然而這樣的反抗是消極的，女性角色的消失，只是在試圖逃逸女性所面臨的困境時，選擇放棄自我的逃避行為，並沒有實際地衝撞困境。由此可看出腐女對於女性主體並非缺乏認同，只是遁入泯滅女性存在的BL世界中，透過認同／投射男性角

---

<sup>124</sup> 參照林芳玫，《解讀瓊瑤愛情王國》（臺北：臺灣商務，2006），頁250-251。

<sup>125</sup> BL作品中女性角色極少，不是相對性的少數，而是絕對性的少數，即使有女性角色也不具推動劇情的影響力，甚至不具備觀賞用的花瓶功能。

<sup>126</sup> ACG次文化領域中，除探討女性成長為主題的少女漫畫、淑女漫畫之外，少有以女性作為主角的文類，甚至以戀愛為主題的少女漫畫，雖以女性為主角卻屢見將戀愛主導權讓與男性副角，客觀而言仍是男性附庸。並且淑女漫畫和少女漫畫始終不是ACG領域的主流，ACG領域中最受歡迎的冒險文類、運動文類作品皆屬少年漫畫的範疇，而少年漫畫中的女性角色通常僅具點綴功能。



色，藉此擺脫女性在現實社會乃至一般 ACG 作品中所遭受到的壓迫，是比較輕鬆的逃逸管道。

## 二、「百合控」的主客體關係：女性慾望女性

雖然透過筆者實際經驗以及問卷調查的數據證實百合控多為女性，並且藉由梳理歷史脈絡指出女性之所以閱讀百合作品，乃是由於百合作品實脫胎自少女讀物如少女小說、少女漫畫而來，然而台灣ACG界的刻板印象何以與實際狀況產生落差，認定百合控應以男性居多？<sup>127</sup>

同時，這樣的刻板印象直接反映在ACG界的業餘活動之中，以台灣大型同人誌展覽活動之一的「開拓動漫祭」為例，其旗下兩支品牌「Fancy Frontier」以及「Petit Fancy」的同人誌販售活動，主辦單位將販售作品以客群別分為三類：「男性向」、「女性向」、<sup>128</sup>「一般向」。「男性向」表示目標客戶群為男性，「女性向」則表示目標客戶群為女性，「一般向」則表示目標客戶群並非以性別區分的大眾作品，但「男／女性向」的分法，普遍將BL作品歸類在「女性向」，百合作品歸類在「男性向」。BL作品的受眾以女性為主，此一刻板印象與實際狀況相符，<sup>129</sup>被劃分為「女性向」較無爭議，然而在實際狀況下受眾多是女性的百合作品卻通常劃分在「男性向」，顯然以目標客戶群作為分類的方式不適用於百合作品，否則百合作品應被劃入「女性向」。弔詭的是，作品的分類並非取決於主辦單位，而是由參展社團自行填選，換言之，主要由女性構成的百合作品創作者，<sup>130</sup>應當深明自身作品的目標客群亦為女性，卻仍將作品的屬性填選為「男性向」，格外突顯刻板印象在此處發揮了作用。<sup>131</sup>「百合控以男性居多」的刻板印象，不但反過來影響創作者採取不符實情的作品分類法以遷就「常識」，進而創作者的分類法反過來又為此一刻板

<sup>127</sup> 關於百合迷群以男性居多的 ACG 界刻板印象，筆者的網路問卷題目之一「妳（你）認為百合作品閱讀族群之中，男性較多？抑或女性較多？」，結果顯示 815 份問卷之中，有將近五成五的問卷受試者認為百合作品的受眾以男性為主，調查結果亦符合這項通俗認知。數據請參照附錄一圖四。

<sup>128</sup> 源於日文 ACG 次文化用語。男性向，日文為「男性向け」，意指目標客戶群為男性；女性向則為「女性向け」，目標客戶群為女性。臺灣直接沿用漢字。

<sup>129</sup> 關於 BL 迷群以女性居多的 ACG 界刻板印象，筆者的網路問卷題目之一「妳（你）認為 BL 作品閱讀族群之中，男性較多？抑或女性較多？」，結果顯示 815 份問卷之中，有將近九成八的問卷受試者認為 BL 作品的受眾以女性為主，調查結果亦符合這項通俗認知。數據請參照附錄一圖一。

<sup>130</sup> 關於百合作品的創作者以及販售者的男女比例，筆者的網路問卷題目之一「妳（你）曾經或現在是百合作品的創作者或販售者嗎？」結果顯示 815 份問卷之中，除去佔 81% 的未曾參與創作或販售的問卷受試者之外，女性佔 17%，而男性僅佔 2%。數據請參照附錄一圖六。

<sup>131</sup> 以筆者自身參與 CWT 與 FF 同人誌販售會的創作與販售經驗為例，筆者首次參加販售會時，因創作時預設的目標客群為女性，故而將社團屬性填選為「女性向」，致使與其他百合社團分列不同區塊，筆者為因應刻板印象所形成的狀況，此後參加販售會一律將社團屬性填選為「男性向」。需要說明的是，經筆者對參加 FF18 的百合社團所展開的調查顯示，不以「男／女性向」自我歸屬，而填選「一般向」的百合社團增加了。如此選擇或許是百合社團對於「百合=男性向」刻板印象的一種反抗，抑或是其他原因，其動機尚待後續研究。

印象進行背書，如此反覆鞏固了這樣的刻板印象。

相同的狀況也發生在另一個大型台灣同人誌販售會 CWT。CWT 主辦單位將販售作品以客群別分為五類：「全年齡向」、「女性向&BL」、「男性向&GL」、其他，甚至直接將 BL 作品歸類在「女性向」，而將 GL（百合）作品歸類在「男性向」。又譬如東立出版社官方網站為「百合姬」專門書系所下的定義為：

「百合姬」書系定義：以 Girl' s Love（女女戀）為故事主軸，**主要目標讀者為男性讀者**。故事主體是年輕女性間相互思慕並漸漸由友情轉為愛情，作品類型不拘於各種形式，過去、現代、未來，故事可以是現實可以是奇幻，沒有任何限制。（參見圖 11，引文中粗體為筆者所加）



（圖 11：東立出版社「百合姬」書系廣告）

（來源：東立出版社官方網站）

由此可見，無論是職業出版社或業餘 ACG 界，皆反映出「百合/GL 作品主要客群是男性」刻板印象所產生的影響。筆者認為這樣的刻板印象之所以形成，乃是台灣 ACG 次文化未能擺脫傳統論述——女體是男性凝視的對象——所致，因而認定畫面中充斥女性的百合作品，應屬男性讀物。歷史因素尤其是使百合作品難以擺脫「男性向」刻板印象的主因，在台灣 ACG 界的認知中，最早為人所知的女女戀（Girls' Love）的作品，並非清純的日本少女小說，而是男性觀看的成人讀物（H 漫／色情漫畫），並且是僅有肉體慾望而欠缺情感慾望的色情描寫。審視成人讀物中的女女性愛，便能得知這類成人讀物根本不是「女性慾望女性」，而是表面上「女性慾望女性」、實則是「男性慾望女性」的作品。

「百合文化」之所以能成為自成流派，顯然不是男性「百合控」的增加所促成，喜愛「男性慾望女性」下「女女性愛」的男性，並非是對百合作品產生認同，因此不能歸類在迷群之中，這類男性多是異性戀，亦不一定認同同性戀，觀看「女

女性愛」只是滿足性慾或者增添新鮮感的選項之一。與腐女必須投射在男性角色而得到滿足不同，觀看「女女性愛」異性戀男性，通常可以透過假陽具（男性象徵）得到代入感而確實獲得視覺上的雙重享受（同時享受兩種不同類型的客體化女性），然而不僅此類作品，包括BG作品在內的「男性慾望女性」下的女性客體，都不能全然滿足真正的「百合控」。百合作品呈現的是「女性慾望女性」下的女性客體，關照的是體驗慾望的女性主體，因此百合控才會多是女性，而難以取得女性主體認同的男性，便成為百合控的小眾族群。

再者，因為慾望的客體是女性，致使同性戀女性的百合控多於異性戀女性，只是必須釐清百合文化的成形，不是單純的同性戀女性影響力擴張的象徵，展現的實際上是女性主體意識的建立，絕非片面的女同文化。

百合控相較於腐女的形成，亦可從二方面切入觀看：一是慾望的主體是為女性而被凝視的客體是女性，二是百合控的女性認同以及女性樣貌多樣化的可能性展演。

#### （一）女性的情／慾需求

關於第一點，百合控不若腐女慾望男性的曲折複雜，但需要加以說明的是，百合作品除了能滿足以女性為主體所呈現的女體慾望，還能滿足另一個區塊，即是情感的部分。

ACG界幾乎沒有以女性情誼為主題的作品文類，ACG次文化對於男性之間友情的描寫，屬於少年漫畫關注的重點，也是ACG界的主流體裁，但女性情誼的描寫則闕如，包括淑女漫畫及少女漫畫，其中固然有涉及女性情誼的橋段，但始終不是主題焦點，普遍狀況下強調的多是競爭關係。<sup>132</sup>這或許是由於淑女漫畫與少女漫畫在嚐試建立女性主體的過程中，女性乃是透過女性「他者」(other)的存在來形塑「自我」主體，造就ACG次文化中女性主體孤立成長的現象。<sup>133</sup>這種缺憾便成為百合文化關注的重心，百合作品不僅以女性慾望為主軸，也注重女性與女性之間的聯結性，以及互動過程中纖細情感的內心描寫，展現出女性情誼的正面價值與光明面，這也說明了百合作品之所以經常游移在友情與愛情之間<sup>134</sup>的緣故。

---

<sup>132</sup> 少年漫畫中男性情誼固然有競爭關係，但是與少女漫畫的女性情誼相反，男性情誼展現的是「既競爭（表現在外）又友好（表現在內）」，而女性卻是「既友好（表現在外）又競爭（表現在內）」，觀察隱藏在背後的訊息，女性情誼展現的卻是晦暗不明的陰霾。但筆者注意到近十年來逐漸有轉變的趨勢，這樣的轉變究竟是取經於少年漫畫文類抑或受到百合文化流行的影響，是另一值得注意的議題。

<sup>133</sup> 男性主體的孤立成長在青年漫畫文類也被強調，但仍有少年漫畫對男性之間的聯繫加以著墨。

<sup>134</sup> BL作品亦具有友情與愛情的游移性，但相較於百合作品，BL作品中友情描寫屬於絕對性的少數，而觀察百合作品之中描寫女性情誼的創作數量，更可知女性對於女性情誼的追求，幾可與情慾的追求分庭抗禮；日本許多百合漫畫專門雜誌所刊載的短篇作品中，有許多是描繪女性友情，或者

百合作品涵蓋範圍從友情關係到愛情關係，從精神層面到肉體層面，致使指涉的意涵較廣，促成百合作品的觀看者得以吸收同性戀女性以外的成員，包括具備女性主體認同的異性戀女性以及基於其他因素而觀看百合作品的男性，所以不能單純地將女性百合控與同性戀女性劃上等號。並且「百合」以少女小說、ACG 作品為根基發展而成，而多數 ACG 作品自身的虛構架空性質，造就大多百合作品並非觀照現實女同性戀者的寫實作品，而是為了滿足慾望而建構在想像層次的烏托邦世界。這尤其能解釋有一部分的百合控只能接受「想像中的百合情侶」而排斥「現實中的女同性戀情侶」的弔詭狀況，此點與部分腐女能接受「BL」卻排斥「男同性戀」相同，由於此類百合控與腐女並未有同性戀認同，因此接觸到真實世界中的同性戀女性／男性，反而微妙地產生抗拒心理。

## （二）女性作為主體各種可能

百合作品除了能滿足女性的情／慾需求之外，還具備另一個優勢，即女性樣貌的多樣化。百合作品中女性角色的面貌不再平板，並擺脫傳統對女性角色必須擁有「女性特質」的束縛，使女性角色可以具備一般刻版印象中屬於男性的特質和能力，提供了女性由配角躍身為主角的可能，具備女性主體認同的女性受眾看見女性角色得以揮灑才能的空間，更是百合作品吸引女性迷群的關鍵之一。

此外要對百合控再次作一梳理，我們能理解觀看百合作品者並非皆是迷群，而其中的游離份子容易造成混淆，在此尤其需要對觀看百合作品的男性進行區分。如前文已提及喜愛「男性慾望女性」下「女女性愛」作品的男性，對百合作品並不忠誠，不能被歸類在百合迷群當中，然而，由於男性百合控與喜愛「女女性愛」作品的異性戀男性，很容易直觀地被劃上等號，這便是第二章筆者曾提及百合會論壇之中，部分女性會員何以對待男性會員並不友善的原因之一。因為處於迷文化之中的迷群，並未能明確分辨彼此的閱聽心理，於是將受到既定印象所影響，認為男性會員乃是為滿足男性慾望而觀看百合作品，這樣的聯想令女性百合控感覺受到冒犯，進而對侵入百合領域的男性產生排斥感。

至於男性百合控之所以小眾的原因，其一正如 BL 作品中同性戀男性不能被女性主體凝視下的男性客體所滿足，異性戀男性亦難以在百合作品之中，被女性主體凝視下的女性客體所滿足，造就大部分男性無法對百合作品忠誠進而成為百合控；其二則是反推觀看百合作品的男性通常要對女性主體產生認同，才可能成為百合控，也就是說，男性百合控的男性主體認同較為薄弱，同時這並非指稱男性百合控可能多為同性戀傾向，因同性戀男性並不缺乏男性主體認同，極端地說，

---

沒有善終的女性戀情可供佐證。

男性百合控的心態可能反而比較接近同性戀女性，而此類男性在社會上亦屬少數，這也就是男性百合控之所以小眾的原因之一。

另有一種完全相反的情況，此即無視女性具備主體性的男性，也可能成為百合迷群的一員，是完全將女性視作男性附庸的前提下，為滿足獨享女性的慾望，而希望其他男性不存在，於是百合世界中的女性等於被圈養在無菌室裡的小羊，進而不必擔心受到其他男性玷汙。然而抱持這種心態觀看百合作品的男性亦是少數，因此男性百合控終是百合迷群中的少數族群。

綜合以上，可以得知百合作品因為關照的面向較廣，而能容納面向較複雜、屬性較多元的成員，終使百合文化匯流而形成一股新勢力。討論至此，下文將分別以 H 漫與魔法少女動畫兩種文類，針對情慾的主客體之關係，與女性主體性如何可能建立與開展的兩項主題進行文本分析，並為筆者上述的論點加以檢視與論證。

## 第二節 以 H 漫分析慾望主體與被慾望客體之關係

上一章節述及女／男性不能滿足於男／女性主體凝視下的客體，本節將透過最能將情慾具象化的 H 漫為例，試著分析慾望主體與被慾望客體之間的關係，進而得出比較合理的推論。

本章節將 H 漫分作三類，分別為 BG 本、BL 本以及 GL 本，<sup>135</sup>也就是分別以男女性愛、男男性愛、女女性愛三種性愛模式的作品作為討論的對象，至於複數以上人物性交的文本恐有定義模糊之狀況，容易造成討論焦點的混淆，故而不在此討論之列，至於人獸交、性虐待、鬼畜、觸手等獵奇<sup>136</sup>風格的 H 漫，由於超出一般常態性愛範圍就更不在討論之列。

### 一、BG 本：男性向為主。

BG 本即是最普遍常見的成人漫畫，主要是以男性為主體慾望女性的作品。此類作品的特色在於強調女性客體的肉體美以及女性客體的性態度，前者是以誇張手法描寫女性的第二性徵如乳房及女性陰部、臀部的特寫，後者則表現出對性愛的異常歡愉。

---

<sup>135</sup> 筆者於第二章主張百合作品應採廣義定義，涵蓋「狹義百合」、「GL」、「女同性戀」三者，但本章節既以女女性愛的 H 漫為文本，隱喻肉體愛的「GL」一詞在此更符合迷群的認知，故而採用「GL」進行討論。

<sup>136</sup> 「鬼畜」源於日文，原意有殘酷無情的意思，後引申為殘酷無人道的性行為。「觸手」原本是指生物的蠕動柔軟細長的末梢器官，在 ACG 界則更常見不明生物的觸手，H 漫的「觸手」元素往往結合陽具跟手指的特質，用以與女性或男性性交，為數不少的觸手作品也暗示了捆绑跟輪暴。「獵奇」原意為蒐尋奇異的事物，在 ACG 界則被引申為過度血腥、暴力或殘酷等非常態的作品，原則上皆屬於未成年不得觀賞之作品。

此類男性向作品的特色很容易辨識，通常劇情並不重要，主題放在性愛過程，重點是如何表現女性角色的肉體以及性愛姿勢，男性角色所佔篇幅少而所佔畫面比例小，有時畫面只出現男性角色的陽具（以供男性讀者代入其中），有時則連陽具亦不出現，將男性角色的形體透明化（僅有虛線輪廓），以便完整觀看女性角色在性愛過程中的肉體。

此類文本中，女性角色對於性愛所表現出來的態度通常與現實有極大落差，虛構幻想的成份很高，極端的例子如女性角色即便是受到逼迫而進行性交行為，該女性卻能在性交過程中得到歡愉。極度被物化的女性客體，以及違反常理的性態度，完整呈現出以男性為主體、滿足男性情慾需求的狀態，而女性受眾既然對女性角色的行為舉止無法產生認同，也就難以從中得到情慾滿足，因此男性向 BG 本當然無法得到女性受眾的喜愛。如同 A 片市場，目前為止為女性服務的女性向 BG 本依然罕見，1990 年代台灣一度大量引進情色化少女漫畫以及後來風行十數年的 H 漫 BL 本，便是女性由 BG 本出走，尋找其他的情慾出口的象徵。

不可否認，也有女性喜愛觀看男性向 BG 本，其中關鍵在於認同女性的性慾必須透過男性而獲得滿足。此一認知是受到傳統男性霸權論述所涵化（Cultivation Theory）而產生，此涵化效果，好比電視觀眾觀看異國美食之時能理解其美味，甚至產生食慾，而該國美食是否為自己味蕾所接受則無礙其想像，使得該類女性在觀看男性向 BG 本的同時，即便與現實體驗有落差，依然可以從充斥女體的 BG 本當中得到滿足。

## 二、BL 本：女性向為主。

BL 本可以分作男性向、女性向兩種不同類型來討論。

男性向 BL 本主要受眾是同性戀男性，與男性向 BG 本的風格相似，惟客體由女性變為男性，強調的是男性的肉體美，男性的第二性徵也常以誇張手法呈現，令男性角色有著強健賁張的肌肉以及巨大的陽具。由於男性向 BL 本的客群為同性戀男性，與男性向 BG 本相同，少有女性能從中獲得滿足，故而腐女對男性向 BL 本的消費傾向是相對較低的。

BL 本雖可分作女／男性向兩類，但市場的大宗還是女性向 BL 本，並且也才是本章節所欲探討的主題。現今台灣市面上所見之 BL 作品，有絕大多數是女性向 H 漫 BL 本，純愛 BL 作品則佔少數，純愛作品的數量與描寫男性友情的 BL 作品恐在伯仲之間。

女性向 BL 本的特色在於強調男性客體的容貌美以及男性客體的性愛過程，以本文觀點理解，此文類是以女性為主體慾望男性的作品。與男性向作品不同，女性向 BL 本中男性客體的肉體不是強調的重點，比起誇張的肉體描寫，女性對於外

貌的美型著墨更多，最有力的證據在於女性向 BL 本少有賁張肌肉以及巨大陽具，而多是勻稱的體魄以及合乎正常形象的陽具描寫。

男性性愛過程也是焦點之一，作為男性向作品的BG本中男性角色的表情並不重要，而BL本中作為客體的男性，性愛過程中的表情以及雙方之間的情感互動卻是描寫的重心。有別於男性的情慾可以透過性交行為快速滿足，女性通常需要較長的時間催化，據性醫學專書所載：「男性會比女性更快感到興奮，男性覺得興奮而且陰莖勃起時，就準備好要性交了。撩逗女性要花比較長的時間，而且光靠插入得到高潮的女性不到總人數的四分之一。」<sup>137</sup>可知女性要從性愛中得到滿足的方式與男性不同，當BL本除性交畫面，<sup>138</sup>愛撫畫面也被加以描寫，應可視為是照顧女性情慾的表現。另一方面，BL作品中因男性的客體化，主控權遂由男性手中轉移，移交到文本之外「高高在上」的觀看者女性，而使女性對男性的征服欲得以滿足。

女性向 BL 本另有一個特色，就是該文類中的男性具有纖細嬌媚的特質。BL 作品中將男性分作「攻」／「受」雙方，相應於現實中男同性戀的「1 號」（性關係中的進入者）／「0 號」（性關係中的被進入者），一般而言，受方男性會呈現嬌柔的女性特質，更甚者除了性徵之外，該角色幾與女性別無不同。實際上，包括攻方男性在內，體態大多頹長纖瘦，即使是體格高大的男性也往往不見粗獷，亦少強調男性體魄，致使畫面雖呈現兩名男性的性愛，卻感受不到濃烈的男性氣息。此一弔詭現象曾使 ACG 界中腐女以外的族群感到不解，因過於纖細唯美的畫風有時會令人誤解角色性別，筆者認為這並非腐女欣賞美型男性便可以解釋的現象，而是這種弔詭正指出女性受眾得以投射並代入的空間所在——既是攻方也是受方，既是男性又是女性，而腐女則遊走其中，得到作為主體也作為客體的雙面滿足，但反過來也驗證了女性慾望男性的不得其門而入，使得女性必須成為「男性」才能建立慾望男性的可能。

### 三、GL 本

談論 GL 本較前兩項 BG 本、BL 本顯然更為困難，因其涉及問題比較複雜，在區分男／女性向之前，還必須依性行為型態分三類討論，分別是扶他本、道具本、自然本，這三類文本的定義將於下文一併說明。

---

<sup>137</sup> 參照蘇西高德生 (Suzi Godson)，梅爾亞佳斯 (Mel Agace) 著，彼得史得姆勒 (Perer Stemmler) 圖，嚴麗娟譯，《21 世紀新性愛聖經》(臺北市：性林文化，2004) 頁 124。

<sup>138</sup> 有趣的是，BL 本並不對男同性戀性行為作真實描繪，譬如不使用潤滑劑或保險套便進行性交，這種不知是創作者有意或無意的無知，也說明了 BL 本的幻想成份。

(一) 扶他本：男性向。

所謂的「扶他」本，是 ACG 界的特殊體裁，該詞語源於日文「ふたなり」，原意指一樣事物而有兩種狀態，通常用以指涉兼具男女生殖器官的雙性人（或稱陰陽人），是一個中性用詞，因為音近而被華語 ACG 界音譯為「扶他那裡」，簡稱為「扶他」，但 ACG 界所謂的「扶他」已經偏離原意，專指具有陽具的女性，而說到扶他作品，也罕有 H 漫以外的作品，因此扶他作品可以視為 H 漫的其中一個支脈，但本文將之列在 GL 本作討論，因為扶他作品出現在 BG 本的可能性很低，沒有女性參與性愛過程的 BL 本更不可能有扶他作品，雖然扶他本意具有男性具備女性性器官的可能性，但 BL 本中卻極為罕見此種狀況。於是，只有女性「扶他」代表什麼意義呢？

檢視扶他本的敘事結構與細節，會發現扶他本的特色與男性向 BG 本高度雷同，同樣無視情節合理性、強調女性客體的肉體美，以及女性客體擁有不合常理的性態度，需要特別指出的是置於扶他本則顯得奇異的特色，亦即許多扶他女性竟與 BG 本男性同樣擁有不符身體比例的巨大陽具，以及非常態的大量精液描繪。

扶他本與其他 H 漫相同，無視現實考量是普遍現象，所以女性角色「扶他」的原因通常並不重要（讀者也沒有知道的需求），目的僅在提供性交工具，但這類女性所具備的陽具其實是男性隱身其後的象徵，如觀察「扶他」的陽具，種類大致可分成三種：（1）過大而近似陰莖的陰蒂、（2）具備陰莖但無睪丸、（3）具備陰莖及睪丸。三者之中，前者較為少見而常見後兩者，並且後兩者皆能射精。

扶他本所呈現的畫面是，一名擁有女性軀體卻兼具男性陽具（包括精液所象徵的男性生殖能力）的人與另一名女性進行性交，可見「扶他」的女性角色所具備的意識型態很明顯：與 BG 本相同的巨大陽具點破了男性的性別競爭焦慮，突顯男性對強大雄性象徵的渴望；畫面上兩名女性必須倚賴男性性器方能得到情慾的滿足，表現出男性掌握女性性自主權的意圖；異常大量的精液呈現出男性的生殖焦慮，以及對女性身體所有權的占有慾望——固然 BG 本亦經常強調體內射精的描寫，但在 H 漫的種類當中，扶他本更時常出現精液灌注在子宮中的畫面，放在 GL 本當中尤可驗證男性感受到「女女性愛」所帶來的威脅性。

筆者認為扶他本即是男性針對女性而產生的男性集體焦慮之作品，否則難以解釋「扶他」作品何以能自成一個類型。女性「扶他」而與女性性交是一種鞏固男性霸權的行為，是對於「女性性慾必須透過男性而獲得滿足」的男性本位認同的再強調，就此而言，扶他本只可能是男性向作品，是以服務男性為出發點的偽裝的百合作品。

能自扶他本得到滿足的女性，其心理狀態與能由 BG 本得到滿足的女性大致相同，是受涵化而產生認同的狀態，惟喜愛扶他本的女性相較於喜愛 BG 本的女性，



另有一種可能，即喜愛扶他本的女性並非將自身投射在女性角色之上，而是投射在扶他的角色身上，因此喜愛扶他本的女性，與其說是受到涵化而認同女性情慾要透過男性獲得滿足，毋寧更像是在涵化過程中，對男性主體位置產生了認同，因而將自我投射在具有陽具的女性身上，進而得以「攻略」女性。換言之，這類女性可能是同性戀女性，意欲居於性事的主導位置，卻擺脫不了男攻女受的性事模式思維，不過這類女性屬於少數，事實上，擁有女性主體意識的百合控大多不認同男性隱身其後的扶他作品。扶他本能否歸類為百合作品，始終在百合迷群中爭議不休，筆者認為原因正是扶他本仍屬男性慾望女性客體的作品所致。

## （二）道具本：男性向／女性向

「道具」是台灣 ACG 界對 H 本角色用以進行性交之工具的代稱，不限於情趣玩具，可能是為求新鮮感或激盪創意，也常見將原本用途並非性交的長型物體作為道具，並且因為 ACG 的天馬行空，有些道具也能達到「扶他」的效果。

道具本依照實際狀況亦可分男性向／女性向兩種，但處於模糊地帶的作品不在少數，道具本可說是 H 漫 GL 本當中男性向作品及女性向作品的交集區塊，使用簡單道具輔助者有之，使用複數以上道具者亦有之；唯美風格者有之，肉慾風格亦有之，因此道具本要在畫面或風格上得到統一的特色，相較於扶他本而言是困難的，然而筆者不願簡單地以肉慾與否劃分男／女性向的差異，但該作品屬性為何，透過作品的性愛畫面究竟關照的觀看者主體為何者，大致可以區分出男／女性向。

雖然道具本的特色難以作簡單的區分，但其意義確實可分男／女性向討論。通常男性向道具本，只是以道具取代陽具，有部分的例子更在畫面上與扶他本幾無二異，而男性向道具本與扶他本在意義上則相同，同是試圖塑造女性性慾必須透過男性而獲得滿足的思想建構，「類扶他」道具便是顯例。

女性向道具本的道具則比較傾向作為性愛的輔助用品，情慾本身並不是透過道具而得到滿足，關切的重點是作為觀看者的女性主體如何被 H 漫中的女性客體所滿足，這一點是所有女性向 H 漫 GL 本的中心所在，下文將討論的自然本可以更明確的論證筆者的觀點。

## （三）自然本：女性向

H 漫 GL 本的無扶他、無道具的類型作品，ACG 界對此沒有特殊的既定用語來規範，因此筆者姑且以「自然」來形容該類型，以便進行下一步的討論。

此自然本，就是指原始的女性之間的性交方式<sup>139</sup>性愛的H漫，自然本的特色在於不僅描繪女性角色的肉體美及容貌美，也描寫角色之間的情感互動，通常稍具劇情性，而性愛是劇情中的一環，當然，因為是H漫故而作為主題的性愛依然佔據比例較大的篇幅。

營造氣氛以進行合乎常理的性愛，只有在以女性作為慾望主體時才可能被創作，因為男性主體的慾望不需要長時間的醞釀才能被解放，女性主體則相反，情感交流及愛撫都是性愛的過程。

再者從女性客體來觀察，自然本的女性客體不同於BG本或GL扶他本有著異常歡愉的性態度，通常會維持著健全的人格，並具有符合常識的應對態度，雖然偶見不合常理的劇情展開，但仍屬少數。由此可驗證自然本的女性客體正是女性主體凝視下的產物，因為作為觀看者的女性主體在觀看GL本所投射的對象便是這些女性客體，所以女性客體必須得到女性主體的認同才可能獲得作為觀看者的女性主體的青睞，而女性客體的反應其實是象徵女性主體所欲體驗的行為舉止，簡單的說，作品中女性角色所體驗的、所表現的，必須讓女性觀看者感到舒適、感到被服務，而不是被「使用」，如此便造就出相較於其他H漫，顯得「口味」比較清淡的自然本。

因此描寫女性主體凝視下的女性客體之間的自然本，促成了即便是過往男性向色情漫畫中常見的「女性之間的性愛」，作為觀看者的男性主體卻難以從中得到需求滿足的狀況。據此，自然本只可能是女性向，更是受到百合控認同的百合作品。自然本的意義則在於彰顯了女性的情慾可以透過女性而滿足，建立了女性情慾不需要仰賴男性的觀點，擺脫了傳統男性本位思想的束縛，從而獲得女性對身體的自主權。有趣的是，以此論點觀之，筆者認為扶他本在意識型態上對立最嚴峻的對手竟是同為GL的自然本，而非以女性主體出發凝視男性客體的BL本。

討論至此，經過上文大膽分析ACG界女性迷群所推動的兩股迷文化，BL文化與百合文化其中所蘊含的女性情慾展演，筆者認為由此可以推論出BL文化與百合文化在ACG界的風行，其實是表彰著傳統思維的鬆動，亦不啻是次文化對主流文化的衝擊。

次文化活動本身即是具有其意識型態的，是一種刻意的虛構（fabricate），是試圖反駁多數共識的神話的實踐，由此觀之，BL與百合雖然被視作為虛構幻想的作品，但卻是立基於現實的對立面，對於建設烏托邦的努力，因此BL文化與百合文化可以說是女性藉由次文化得到某種程度的權力／利擴張的表現。

我們尤其可以由H漫發現女性對情慾出口的追求已發動全面革命，就流程程

---

<sup>139</sup> 通常是手交、口交或女陰磨擦等性交方式。

度而言，最成功的應屬女性向 BL 本，BL 本促使女性追求情慾滿足得以檯面化，然而以意識型態而言，就本文討論的範疇中，發動根本性的改革則是 GL 自然本，自然本不但追求女性情慾的滿足，也透過揚棄男性而追求性愛的自主權，並認識到女性自我滿足情慾的可能性，當女性不透過男性也可以獲得性愛的滿足，更是對傳統男性霸權從根本上進行了否定。

### 第三節 以魔法少女類型動畫分析女性主體性展演

本章第一節述及百合作品對於女性情誼的描寫，以及百合作品中女性躍身為主角後女性主體性的建立與樣貌多樣化的展演，是促成百合迷群主要由女性所構成的主因。為驗證筆者的論點，本章節將以 ACG 界當中少數以女性為主角展開的戰鬥冒險文類：「魔法少女」類型動畫為例，進行文本分析。

在日本ACG次文化當中，「魔法少女」動畫可視作一個動畫類型，日本的動畫文化研究者須川亞紀子指出「魔法少女」類型動畫始於 1966 年的電視動畫《魔法使いサリー》（魔法使莎莉），原本主要目標客群為年幼的女性，近年來因應日本社會的少子化趨勢，因此在製作上放寬目標客群年齡層的作品日漸增加。<sup>140</sup>

然而魔法少女如何與百合產生關聯？筆者並非單純因為魔法少女動畫採用女性作為主角，以及劇情著重在女性之間情誼的描寫，便簡單地將魔法少女動畫與百合作品畫上等號，相反的，正因為許多魔法少女動畫被百合控視為相當具重要性的百合作品，筆者才查覺魔法少女動畫實有值得深入探討之處。

依據筆者所整理「百合會論壇」自 2004 年創立以來乃至 2011 年底，在該論壇子版面「中文百合漫畫區」的子項目「同人漫畫」中所翻譯的 1853 筆同人漫畫數據，調查結果顯示排名前十名的作品當中便有四部作品是魔法少女動畫（參見表 8），可說是迷群所認可的百合作品之中類型最集中的種類。<sup>141</sup>

（表 8：百合會論壇翻譯同人漫畫數量前十名排行榜）

排名	作品名稱	數量（筆）	原作的作品類型
1	東方 Project	631	彈幕射擊遊戲
2	魔法少女奈葉	230	魔法少女動畫
3	魔法少女小圓	220	魔法少女動畫

<sup>140</sup> 參照須川亞紀子〈魔女と魔法とフェミニズム—日本における女の子向け魔法少女アニメの社会文化的機能—〉《魔法少女アニメ 45 年史・「魔法使いサリー」から「まどか☆マギカ」へ》（東京：STUDIO ZERO，2012），頁 3。

<sup>141</sup> 根據筆者的統計數據，排名第十一名的百合作品乃是《美少女戰士》，該作亦屬魔法少女類型作品，惟《美少女戰士》的原作並非動畫，而是少女漫畫。

4	K-ON! 輕音部	177	四格漫畫
5	天才麻將少女	134	少年漫畫
6	瑪莉亞的凝望	90	輕小說
7	舞—HiME (含舞—乙 HiME)	74	魔法少女動畫
8	強襲魔女	46	魔法少女動畫
9	VOCALOID 虛擬歌手	31	合音軟體
10	幸運星	27	四格漫畫

(資料來源：「百合會論壇／中文百合漫畫區／同人漫畫」，筆者整理)<sup>142</sup>

這樣的數據促使筆者思考，何以魔法少女能在百合文化中位居要角？魔法少女在本質上究竟如何與百合文化產生交集？誠如須川亞紀子注意到第一部「魔法少女」動畫的出現，與 1960 年代到 1970 年代的日本女權運動有所關連，女性透過「魔法」而能發揮力量，並得以抗拒父權社會為女性所帶來的壓迫。<sup>143</sup>指出「魔法少女」作為以女性為主角展開的冒險文類，有其女性主義思維蘊含其中，筆者希冀能透過對魔法少女動畫的分析，同時討論百合作品所涉及的女性主義意涵，指出一般百合作品通常具有的兩面性，此即百合作品伸張女性主體性的積極面，以及遭受主流價值收編的消極面。

### 一、魔法少女動畫的定義與其敘事結構

「魔法少女」作為一個動畫類型，但日本方面的相關動漫評論並未予以明確的定義，如上述須川亞紀子認為「『魔法少女』動畫作品的共通點在於『主角是使用魔法的少女』」<sup>144</sup>，卻未能對細節加以描述，在此引用頗能反映迷群共識的維基百科「魔法少女」條目，來認識所謂的「魔法少女」動畫通常具備的特徵：

#### 魔法少女動畫的通常特徵：

<sup>142</sup> 筆者的統計數據表 8「百合會論壇翻譯同人漫畫數量前十名排行榜」的四部魔法少女動畫中，兩部以「魔法少女」為名的《魔法少女奈葉》、《魔法少女小圓》被列為魔法少女類型動畫無可議之處，《舞—HiME》系列作與《強襲魔女》由於不屬於華麗變身的魔法少女，可能容易引起爭議，然而後二者的主角皆有魔力，並假魔具進行戰鬥，故而被歸類為魔法少女類型動畫。

<sup>143</sup> 參照須川亞紀子〈魔女と魔法とフェミニズム—日本における女の子向け魔法少女アニメの社会文化的機能—〉《魔法少女アニメ45年史・「魔法使いサリー」から「まどか☆マギカ」へ》，頁 4-12。

<sup>144</sup> 參照須川亞紀子〈魔女と魔法とフェミニズム—日本における女の子向け魔法少女アニメの社会文化的機能—〉《魔法少女アニメ45年史・「魔法使いサリー」から「まどか☆マギカ」へ》，頁 2。

主角大部分是美少女或蘿莉<sup>145</sup>。

主角大部分是需要變身。

主角必須對人間界周圍的人保守秘密，不能被別人知道異世界的所有事。

主角可能會擁有一至三個會說話的守護精靈或使魔。

主角使用魔法時會配合簡單音節串組成的咒語及相關道具（例如魔杖），也有部分動畫需要變身後才能使用魔法；而戰鬥系動畫一般會以簡短日文及英文夾雜而成的絕招對白。<sup>146</sup>

透過上述的說明，我們對魔法少女此一類型動畫已有粗淺概念：主角是女性，在魔法生物（守護精靈／使魔）的輔助下，透過某種媒介（魔具）而能變身，並得到某種過去不曾擁有的力量（魔法），而所行之事是一個祕密。因而我們應該可以聯想起幾部廣為人知的魔法少女動畫，例如熱潮席捲全球、開播五季共計 200 集《美少女戰士》動畫；起自 2004 年迄 2011 年為止連續播放八季超過 380 集<sup>147</sup>的現階段最長壽魔法少女動畫《光之美少女》，更是許多非迷群的觀眾也相當熟悉的魔法少女動畫。

至於魔法少女動畫類型的敘事結構，亦有一定的公式可循：主角邂逅了來自異世界的魔法生物，因而背負了某種使命作為開場（起），在一個主幹故事底下，發展一兩個中規模的單元故事，通常每一集都會打倒一隻怪物（承），在打怪的過程中主角將會獲取同伴或寶物（轉），最後贏來歡樂的完滿結局（合）。《光之美少女》可謂為採用這個敘事結構並完全符合魔法少女特徵的典型作品。

此外，台灣知名的ACG評論組織「傻呼嚕同盟」，在〈從《光之美少女》談【魔女子】系列動畫〉此一動漫評論之中，亦指出「魔法少女」動畫的要素至少有兩項：變身和戰鬥。<sup>148</sup>

戰鬥要素是一個關鍵，ACG 界的主流文類即是戰鬥冒險類型的少年漫畫，譬如 1980 乃至 90 年代的日本暢銷漫畫《七龍珠》、以及今日的暢銷漫畫《ONE PIECE 航海王》、《火影忍者》等作品，都屬於此類，然而以少女為主角開展的戰鬥冒險

<sup>145</sup> 日本與華文 ACG 界慣以「蘿莉（ロリ）」一詞指涉女童，該詞彙脫胎自俄羅斯裔美國作家弗拉基米爾·納博科夫（Vladimir Nabokov）於 1958 年出版的戀童癖小說《蘿莉塔》。

<sup>146</sup> 參照維基百科〈魔法少女〉條目，

（<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%B0%91%E5%A5%B3>），網頁瀏覽日期 2012.5.23。

<sup>147</sup> 2011 年推出的第八季《光之美少女》於 2012 年 1 月 29 日播畢，八季總計 389 集。第九季則於 2012 年 2 月 5 日開播。

<sup>148</sup> 「傻呼嚕同盟」tp 著〈從《光之美少女》談【魔女子】系列動畫〉（聯合新聞網數位資訊作家專欄「傻呼嚕同盟」，（來源：

[http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f\\_MAIN\\_ID=313&f\\_SUB\\_ID=2918&f\\_ART\\_ID=89586](http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=313&f_SUB_ID=2918&f_ART_ID=89586)，2007.6.15），網頁瀏覽日期為 2012.5.23。

作品，能成為一個類型的卻唯有魔法少女動畫。以少女為主角的文類，通常以愛情為主題核心，即便敘事中可能結合其他的主題，仍必須以愛情作為主線，譬如 1970 年代的知名少女漫畫《尼羅河的女兒》、《千面女郎》，乃至當今的暢銷少女漫畫《華麗的挑戰》、《交響情人夢》，都仍是以愛情為故事主軸的敘事結構。至此可知，刻板印象中屬於低年齡層觀看的魔法少女動畫之所以受到百合控青睞，與女性角色透過魔法少女動畫終於獲得施展手腳的空間不無關聯。

然而，在此應當指出的是，百合控在以這類魔法少女動畫作為範本進行二次創作時，卻經常捨棄原作的戰鬥元素，反而採用女性之間的戀情為創作主題，再度回歸到傳統少女漫畫文類的愛情敘事之中。<sup>149</sup>敘事主題的轉向，當然可能是實際操作面的問題，主要由迷群構成的業餘創作者可能考量到寫作或繪圖技巧的困難度，放棄書寫繪製上相對困難的戰鬥主題，採用技巧相對簡易的愛情主題漫畫或小說；但或許更可能的是同人作品偏好以角色的情感互動為主題。由於二次創作的同人作品，多建立在不更動原作情節架構的情況下，在原作的縫隙中將未加以詳述的情節進行補完，而「原作縫隙」最引人懸念的部分，往往是角色之間情感互動的空白之處，於是當角色之間情誼成為二次創作的主题，同人作品向愛情敘事文類取徑，也成為順理成章的發展走向。

討論至此，魔法少女與百合的關聯逐漸浮現：一是魔法少女動畫以女性為主體的故事開展，切合了女性主體意識明確的百合控的觀影喜好；二是百合控透過百合閱讀(yuri reading)魔法少女動畫之後，套用上同人作品慣用的愛情敘事主題，使得魔法少女與魔法少女之間的情誼，轉而成為百合控眼中的百合戀情。

關於第一點，由於「魔法少女」動畫作為以女性為主角的戰鬥冒險文類，以英雌取代英雄，女性遂得以由既有戰鬥冒險文類中受男性保護的客體，翻轉成為掌控局面的主體。此時，過往以男性作為主角才能開展的——超級英雄對抗邪惡勢力、拯救全世界——的戰鬥冒險敘事模式，終於能為女性所挪用，令女性不落（男）人後地在拯救世界的 ACG 舞台上華麗登場。當女性主體性藉魔法少女而得以建立，女性觀眾將自身投射在魔法少女身上，情感上便可能得到有如馬斯洛（Abraham Maslow）需要層次理論中的「自我實現（Self-actualization）」需求的滿足，因此自然也吸引了女性主體意識明確的百合控收看魔法少女動畫。

至於第二點，實際上當然很少有在原作中就具體指明魔法少女之間具有戀愛情愫的魔法少女動畫，<sup>150</sup>魔法少女之間的戀情通常建立於百合控對於原作的百合

<sup>149</sup> 以筆者整理百合會論壇翻譯的同人漫畫為例，總計 1853 筆的同人漫畫當中，除卻因圖片失效無法判斷故事內容的 156 筆作品之外，只有 296 筆同人漫畫沒有以戀情為角色進行配對，共佔可判斷故事內容的 1697 筆總數的 17%，可見比例之懸殊。

<sup>150</sup> 比較知名的例子是《舞 HiME》藤乃靜留對玖我夏樹抱持的激烈愛情情愫。

閱讀之上。由於魔法少女動畫中的魔法少女多在兩人以上，而原作中對於魔法少女之間的女性情誼亦多有著墨，百合控遂能在此中見縫插針，將魔法少女之間的情誼歪讀為戀情。

在本章節的討論中，我們已能對魔法少女動畫類型的公式有概略的認識，然而魔法少女動畫這個類型至少已有四十五年的歷史，其內在結構不可能一成不變，但在文本分析中，筆者並不擬探討魔法少女動畫類型在四十五年來的歷史變化，由於魔法少女類型動畫引進華文圈乃在 1990 年代之後，為聚焦於魔法少女動畫在華文圈百合界產生的影響，筆者僅以 1990 年代以降的作品為例，分析內在結構產生什麼樣的變化，而這樣的內在結構變化又指向什麼樣的外部結構變化？而結構的變化又如何呈現女性樣貌多樣化，進而吸引百合控閱讀魔法少女動畫？

在文本的採用上，則主要以《美少女戰士》、《魔法少女奈葉》、《魔法少女小圓》、《光之美少女》四部作品進行文本分析，其中《美少女戰士》乃是 1990 年代的魔法少女代表作，而《魔法少女奈葉》是 2000 年代的代表作、《魔法少女小圓》則是 2010 年代以來不可忽視的當紅魔法少女動畫，除了具有時代代表性的前三者之外，<sup>151</sup>本文既然要分析內部結構的變化，勢必不能略過 2000 年代以降，最長壽的魔法少女動畫《光之美少女》，並且《光之美少女》乃是採用魔法少女文類敘事結構並符合魔法少女特徵的典型作品，亦相當適合作為對照組與其他作品進行比較。然而在論及細節時，亦將採用其他魔法少女動畫佐以討論。

有趣的是，筆者在挑選具代表性的魔法少女文本時，並未自限於帶有百合成分的魔法少女動畫，然而這些具代表性的作品，卻往往成為百合控眼中的百合作品：筆者整理出的百合會論壇翻譯同人漫畫數量排行榜之中，這四部作品皆榜上有名，分別是《美少女戰士》第十一名、《魔法少女奈葉》第二名、《魔法少女小圓》第三名、《光之美少女》第二十三名。由此可見魔法少女動畫與百合文化高度疊合的狀況。事實上，二者關係之所以如此密切，筆者認為並不是單方面的由百合控歪讀魔法少女便能形成二者的緊密聯結，魔法少女動畫發展到 2000 年代以後，反過來吸納百合元素作為商機，形成雙方面的互相援引互相謀利，才進而使魔法少女動畫與百合文化形成互助互生的關係。

## 二、魔法少女動畫內在結構變遷與百合文化之關聯

確知魔法少女與百合文化有著互助互生的關聯，筆者將進一步指出魔法少女

---

<sup>151</sup> 根據日本動漫畫文化研究者小山昌宏與其好友插畫家小林稔的對談內容，二者在梳理魔法少女動畫歷史發展之時，認為 1990 年代的代表作是《美少女戰士》，2000 年代以降，魔法少女呈現多樣化的發展，但最重要的作品當屬《魔法少女奈葉》、《魔法少女小圓》。參照〈魔法使いサリーから本当にまどか☆マギカまでいけるんですかあ〉《魔法少女アニメ45年史・「魔法使いサリー」から「まどか☆マギカ」へ》，頁 23-28。

動畫內在的結構變化如何吸引百合控閱讀魔法少女動畫，而魔法少女動畫又如何於內在結構變化的過程中吸收百合元素於作品之中。

以魔法少女動畫的內部結構發展觀其變化，至少可指出四項變化：一、被拯救主體的轉向：從王子救贖到救贖王子；二、敘事結構的轉向：從簡單到複雜；三、題材的轉向：從魔法到軍武；四、風格的轉向：從童話到寫實。

#### （一）被拯救主體的轉向：從王子救贖到救贖王子

第一項轉向最顯著的例子即是《美少女戰士》。《美少女戰士》原作為武內直子所著的少女漫畫，經由東映動畫公司製作為五季共 200 集的動畫，在日本自 1992 年 3 月 7 日開始連續播映五年，至 1997 年 2 月 8 日播畢（以下提及播映時間皆以日本當地為準）。女主角月野兔變身成為水手月亮並與其他數名水手戰士<sup>152</sup>一同對抗著侵犯地球的邪惡勢力，水手月亮發動攻擊之前的口頭禪：「我要代替月亮懲罰你」，在台灣 1990 年代以前出生的觀眾記憶裡留下了深刻印象。

《美少女戰士》的前期故事中，男主角地場衛經常以「燕尾服蒙面俠」的身分登場，在危急時刻王子般地及時拯救水手月亮脫離險境，因而早期《美少女戰士》裡的女性還是居於被拯救的客體。這樣的安排，與該作乃是以月野兔與地場衛的前世今生戀情作為背景展開有關，由於男女主角的前世分別是地球王子與月球公主，作為普遍挪用／嫁接西洋童話思維與模式的日本少女漫畫，公主總是被動地等待王子的拯救已是慣例，<sup>153</sup>《美少女戰士》在此也無法免俗地上演王子拯救公主的戲碼，這也是《美少女戰士》較之此後的「魔法少女」動畫，其內在結構更接近此前傳統魔法少女之處。然而隨著故事規模不斷衍生，女主角的主體性逐漸彰顯，水手月亮接受燕尾服蒙面俠拯救的次數大幅減少，並且開始出現水手月亮反過來拯救燕尾服蒙面俠的情節。《美少女戰士》的第五季動畫，燕尾服蒙面俠更在甫一開始便脫離主戰場，直到劇末水手月亮拯救了全宇宙，才同時拯救了燕尾服蒙面俠。

因而《美少女戰士》成為一個分水嶺，將此前與此後的魔法少女類型動畫區隔開來。《美少女戰士》自身即是「被拯救的主體轉向」強而有力的例證，此後的魔法少女動畫，王子也逐漸退出戰場，將舞台留給了魔法少女。由東映動畫公司製作，於 2004 年 2 月開播的《光之美少女》也有類似例證，至 2011 年為止，《光

---

<sup>152</sup> 在動畫的前兩季，主角方的水手戰士共五名，第五季時則有九名，分別以太陽系九大行星為名，惟沒有水手地球而由水手月亮代之。地球的戰士代表乃是該作男主角「燕尾服假面」地場衛。

<sup>153</sup> 日本少女漫畫的鼻祖為手塚治虫 1953 年於《少女クラブ》（少女俱樂部）雜誌連載的《リボンの騎士》（緞帶騎士），該作乃是以中世紀為背景而展開的王子拯救公主脫離魔女之手的故事，此即日本少女漫畫挪用西洋童話思維與模式的明證。



之美少女》共有八季，主角則更替了六批，<sup>154</sup>其中第三、四季的第三代女主角夢原希美身邊便有王子角色，即男主角可可。可可其實是負責尋找「傳說中的戰士光之美少女」的狀似狸貓的精靈，但可可身為帕魯米王國的王子，屬於等級較高的精靈，因而可以幻化為人形，與女主角夢原希美展開浪漫的戀情。然而第三、四季《光之美少女》與《美少女戰士》的王子有明顯的差異，在於女主角遭遇危險時，《光之美少女》的王子可可即便有保護女主角夢原希美的心意，卻往往因力量不足只能退到夢原希美的身後尋求庇護，<sup>155</sup>至此「王子」終於由魔法少女的戰場脫離，不再扮演拯救者的角色，甚至轉而成為被拯救者的角色。「王子」不僅從此消失於第四季以降的《光之美少女》，2004年10月開播的《魔法少女奈葉》以及2011年1月開播的《魔法少女小圓》，更是完全不再出現「王子」的角色。

## （二）敘事結構的轉向：從簡單到複雜

第二項敘事結構的轉向，《魔法少女奈葉》在自身三季動畫中的敘述結構變化是一個很好的例子。《魔法少女奈葉》為 SEVEN·ARCS 公司製作的動畫，分別於2004年10月到12月播映第一季13集，2005年10月到12月播映第二季13集，2007年4月到9月播映第三季26集。《魔法少女奈葉》在第一季時，還能符合前文所提及的魔法少女類型動畫的敘事結構（主角邂逅來自異世界的魔法生物而背負了某種使命，在一個主幹故事底下，發展一兩個中規模的單元故事，一集打倒一隻怪物，打怪的過程中主角將會獲取同伴或寶物，最後贏來歡樂的完滿結局），但已開始嘗試採用比較複雜的敘事轉折來鋪陳故事，到了第二季更捨棄了上述的敘事結構，不再是錯過一兩集仍能銜接故事走向的傳統魔法少女類型動畫，而是情節曲折、故事複雜的中長篇敘事體。

乃至於2011年由SHAFT動畫公司製作12話的《魔法少女小圓》，更是刻意以「魔法少女」為名，對傳統的魔法少女敘事結構進行解構的魔法少女動畫。在《魔法少女小圓》之中，最具顛覆性的安排即是打怪的過程中不但沒有獲取同伴或寶物，反而可能失去同伴或自身的性命；而其結局即便勉強稱之為完滿，也絕無法稱之為歡樂。該作不僅採用複雜的敘事轉折，更將西洋敘事作品中「人類與惡魔簽訂契約」的傳統命題套用進魔法少女的敘事結構之中，徹底瓦解了傳統魔法少女類型動畫之中愛與夢與希望的母題，從而得以對「魔法少女」進行新的詮釋：原來來自異世界的魔法生物可能只是惡魔的化身，而魔法少女的魔力竟是與

<sup>154</sup> 八季《光之美少女》皆以傳說中的戰士 Pretty Cure 為主角，但並非是線性發展的長篇敘事故事，而是不同主角在不同地點開展的系列作。其中一二季為第一代主角、第三季為第二代、四四季為第三代，六季為四代、七季為五代、八季為六代。

<sup>155</sup> 有趣的是，當可可作勢想要保護夢原希美時，通常是人形姿態，而退居夢原希美身後，則都以精靈姿態受到保護，從畫面的呈現手法來看，《光之美少女》還是努力在維護男性的王子形象。

惡魔簽訂契約之後取得的力量。

敘事結構的轉向，遂將魔法少女拉出純真美好的夢幻舞台，推向複雜險惡的真實戰場，這也就扣連到下一個轉向，題材從魔法轉向軍武便是在敘事結構轉向之後才可能成立。

### （三）題材的轉向：從魔法到軍武

除了敘事結構轉向之外，題材的轉向也應以《魔法少女奈葉》為例說明。正如《魔法少女奈葉》在三季之中產生的敘事結構轉向，第三季動畫的情節發展亦呈現了題材的轉向。《魔法少女奈葉》同樣在第一季的前期，還能符合前文所提及的魔法少女類型動畫的特徵，但《魔法少女奈葉》的魔法戰已經不再是詠唱咒語，發出淨化光波消滅敵人的戰鬥形式，反而詳細描繪戰鬥的細節，女主角高町奈葉手中的武器與其說是魔杖，毋寧更像是熱兵器，《魔法少女奈葉》在華文圈 ACG 界中被戲稱為「魔砲少女」，即點明該作所帶有的軍武性質。題材轉向最明顯的例證是，一二季還是普通小學三年級生的女主角高町奈葉，第三季赫然以 19 歲的低齡擔任次元世界的最高軍事管理組織「時空管理局」的戰技教導官，並且官拜一等空尉（相當於空軍上尉）。第三季《魔法少女奈葉》所呈現的世界觀不斷擴大，終致揮別了擁有可愛精靈的魔法樂園，建構出宛若太空歌劇（Space Opera）式的科幻軍武世界。

百合會論壇翻譯同人漫畫數量排行榜中排行第八名，分別於 2008 年 7 月與 2010 年 7 月播映兩季共 24 話的魔法少女動畫《強襲魔女》，更直接將魔法少女的戰場嫁接入歷史中的第二次世界大戰之中，來自宇宙的異形軍突然大舉入侵地球作為故事的開場，當時地球的武力不敵異形軍，唯有具有魔力的少女操控魔力機械裝置「飛行腳」，才能飛至天空乃至宇宙空間擊毀異形軍，因此從世界各地集結被稱為「魔女（witches）」的魔法少女們組織成跨國軍事組織，共同屏衛歐洲戰場並收復淪陷區。至此「魔法少女」類型動畫成為除了魔幻題材之外，也能吸納其他如科幻、軍事戰爭各種題材的文類，換言之，敘事結構和題材的轉向擴大了魔法少女動畫的可能性，並且形成了風格的轉向。

### （四）風格的轉向：從童話到寫實。

風格的轉向在《魔法少女奈葉》也可見端倪，其第三季對於權力爭奪與陰謀鬥爭的著墨，便可看出第一季到第三季的風格轉向，但更適合的例子應屬刻意解構魔法少女類型動畫的《魔法少女小圓》。《魔法少女小圓》透過套用「人類與惡魔簽訂契約」的命題改寫了魔法少女動畫的敘事結構，因而也連帶促成了風格的轉向。

《魔法少女小圓》為了解構魔法少女類型動畫，因而刻意運用許多魔法少女傳統元素，譬如採用以萌系溫馨風格聞名的漫畫家蒼樹梅擔任人物設計，使角色符合天真可愛的魔法少女形象，片頭曲中女主角鹿目圓打怪的出槌片段，亦是互文傳統魔法少女的表現手法，可見製作團隊乃是有意營造出《美少女戰士》與其之前的魔法少女的傳統面貌。隨著解構魔法少女類型動畫所造成的敘事結構轉向，其敘事風格也逐漸由夢幻童話風格轉向為殘酷寫實風格：正如前文述及魔法少女在打怪的過程中喪失性命，在《魔法少女小圓》第三話中，女主角鹿目圓的魔法少女前輩巴麻美頭部被啃食而死的畫面，震驚了日本海內外的觀眾，日本甚至誕生了表示「頭斷而死」的新動詞：「麻美掉（マミる）」，至此魔法少女綺麗絢爛的童話世界完全瓦解，《魔法少女小圓》一舉揭穿既有魔法少女所處的原來只是華麗花俏而安全無虞的表演舞台，包括《魔法少女奈葉》、《強襲魔女》兩部軍武性質的魔法少女，其實距離真實的戰場也還非常遙遠。

經由上述的討論，我們對於魔法少女類型動畫內在結構變遷已有一定的認識，筆者接下來便要嘗試說明內在結構變化如何使魔法少女動畫與百合文化形成互助互生的關係：魔法少女動畫如何於內在結構變化的過程中吸收百合元素，內在結構變化又如何呈現女性樣貌多樣化，進而吸引百合控閱讀魔法少女動畫，形構出一種彼此互惠的循環？

首先是被拯救主體的轉向促成了「王子」在魔法少女類型動畫的消失，提供了吸收百合元素的前提。綜觀所有的魔法少女類型動畫，即可發現男性角色是相對少數，這樣的客觀條件提供了百合控歪讀的空間，進而吸引百合控的收看動畫與購買周邊商品，並且促使起初可能無意挪用百合元素的製作方，在注意到百合商機之後，反過來真的採用百合元素作為行銷手法。最明顯的例子當屬《魔法少女奈葉》，在第一季中，女主角高町奈葉拯救了雪貂形態的男主角由諾，並接受由諾的請求而開始搜集散落於地球、來自其他次元的高度文明遺產「寶石種子」，搜集過程中高町奈葉邂逅了以敵對身分登場的另一名女主角 Fate Testarossa，此後大部分的篇幅都在描寫高町奈葉如何努力使 Fate Testarossa 投誠我方，由於兩名女主角互動的橋段遠多於男女主角的交流，遂吸引了百合控收看該作，歪讀高町奈葉與 Fate Testarossa 的情誼為戀情。與其相對，《魔法少女奈葉》的周邊商品經常以高町奈葉與 Fate Testarossa 作為組合主打，並不斷以二者堅定的情誼作為賣點，即可知此乃製作方有意操弄百合元素的行銷手法。除卻周邊商品，該作二、三季中男主角由諾的戲份不斷削減而退到配角的地位，以及第三季中高町奈葉與 Fate Testarossa 共同監護一名女童 Vivio，Vivio 稱二者為「奈葉媽媽」與「Fate 媽媽」，使三人成為疑似家庭的親子關係，都是明顯吸納百合元素的例證。

另外三項轉向則是使女性樣貌多樣化成為可能，遂進而吸引百合控閱讀魔法

少女動畫。前文已敘明由簡單發展到複雜的敘事結構、從魔法擴大到軍武的題材，以及解構童話走向寫實的風格，都使魔法少女由閃亮夢幻的舞台出走。此一出走，使魔法少女跨越了性別的藩籬，其面貌不再限於刻板的女性形象，開始具備一般女性也能擁有卻在刻板印象中屬於男性的特質和才能。包括最符合魔法少女敘事結構之典型的《光之美少女》，也可以看到女性樣貌多樣化的人物形象，譬如一二季（第一代）的主角美墨渚、第三季（第二代）的主角日向咲都是運動健將，擁有中性的外表並廣受女同學的歡迎，到了第七季（第五代）的第三主角明堂院樹更直接以男性裝扮登場，以文武雙全、廣受女同學愛戴的學生會長之姿，成為本季主角花咲蕾的暗戀對象，可見屬於少女漫畫中男主角的特徵開始被女性所挪用的狀況。

其實最初挪用男性形象而聞名的魔法少女當屬《美少女戰士》第三季登場的「水手天王星」天王遙，天王遙是一名競技運動全能的高中生賽車手，並且擁有大批女性粉絲，在動畫中屬於男裝麗人型角色，但原作漫畫中，天王遙不但以男性身分登場，其性別更可隨意變換，唯有變身後必是女性，這項魔法少女的特例，隱約透露出魔法少女在挪用男性形象的過渡痕跡。除了外型與氣質打破性別藩籬，魔法少女的能力也開始跨越性別刻板印象，譬如（男）性別化的職業如軍人，或者（男）性別化的技能如格鬥技、戰術兵法，前述《魔法少女奈葉》即是例證。女性樣貌多樣化帶來的轉變中，對百合控乃至於一般非迷群的女性觀眾而言更具吸引力的，可能是魔法少女穿透了現實中職場女性的「看不見的天花板」(glass ceiling) 而成為主導場面的領導者。過往 ACG 界中「救世主」的領導地位向來專屬於男性，女性只有扮演尋求保護的角色或居於被領導的位置，到了魔法少女類型動畫之中，終於輪到女性肩負起拯救世界的重責大任，成為拯救行動中的最高領導者。於是就在魔法少女建立起女性主體性，開展女性樣貌的多樣化，便吸引了百合控乃至其他女性觀眾成為魔法少女類型動畫的閱聽人。

綜合上述的論述可知，既然魔法少女動畫能有效吸引百合控的關注，而魔法少女動畫又無「王子」角色，百合控遂得以進一步歪讀魔法少女動畫；百合控的歪讀開創的百合商機成為製作方的市場考量，魔法少女動畫也反過來吸納百合元素，於是二者不斷循環，形成互助互生的關係。

### 三、魔法少女動畫內在結構變遷與外在結構之關聯

如將文本的內在結構視作一種表徵 (representation)，其所對應的外緣社會情境則才是本相 (reality)。任何一種文類都不可能純粹基於文類自身的成長而產生內在結構的變化，勢必受到文本之外的社會情結構變遷所影響，魔法少女類型動畫亦如是。因而要對魔法少女類型動畫有全面的理解，除了理解其表徵的變遷，

更需對其本相有所認識。

魔法少女內在結構的轉向，當然與外緣社會中女性經濟自主以及女性意識成長的客觀條件有其相關，<sup>156</sup>正因為女性走出家庭，邁入職場與男性平等競爭，男女平權的和諧社會儼然到來，魔法少女才能開始跨越性別的區隔，進佔性別化的男性職場，挪用男性的特質和才能，不再受限於父權結構下性別本質化的女性形象，進而展現（本來就）多采多姿的女性樣貌。然而，正如同男女平權的和諧社會迄今仍未到來，魔法少女類型動畫的深層結構，卻直指女性在現實社會中其實仍然有著「看不見的天花板」，無法隨心所欲伸展手腳，因而女性只能依靠魔法凌虛御風，脫離現實世界去尋找可發揮的舞台。

### （一）魔法作為一種表徵

前文述及魔法少女的特徵至少有二：戰鬥與變身。筆者認為應當再加上一項「魔法」，將會更加完整。如果魔法少女的「戰鬥」要素作為一種表徵，指向的便是現代女性征戰職場的本相，戮力於殺出密實的父權重圍，然而當「魔法」要素作為一種表徵，卻暴露出戮力之無力的本相。我們再重讀一次前文所整理的魔法少女類型動畫基礎敘事結構：主角是女性，在魔法生物（守護精靈／使魔）的輔助下，透過某種媒介（魔具）而能變身，並得到某種過去不曾擁有的力量（魔法），而所行之事是一個祕密。因而我們赫然發現女性在魔法少女動畫的敘事之中，竟是透過他人賦予的力量才能開展主體，換言之，當女主角的力量來自於從天而降的他者，這個「他者」遂宛如拉岡（Jacques Lacan）所謂「大寫他者」（the Other）的化身，揭示出現實世界中女性仍然受制於「大寫他者的凝視」（the gaze of the Other），受到無所不在的督導與指揮。

### （二）變身作為一種表徵

魔法少女的三項特徵：魔法、戰鬥、變身，前文已論其二，第三項「變身」要素亦值得深入討論。ACG 界的變身系戰士並不罕見，譬如美國漫畫中的超級英雄如超人、蜘蛛人都有變身橋段，日本少年漫畫更是不勝枚舉，《七龍珠》的超級賽亞人便是一個舉世知名的例子，但是魔法少女的變身與男性的變身系戰士最大的不同，即女性戰士的力量來自他者，而男性戰士的力量則來自本身。

美系的超人、蜘蛛人的變身其實只是變裝，實際力量是在變身之前就已具備；

---

<sup>156</sup> 關於先進國家女性經濟能力與消費能力的成長狀況，相關研究請參照法拉·華納（Fara Warner）著，邱如美譯，《夏娃經濟學》（台北：天下雜誌，2006）；王月魂（Yuwa Hedrick-Wong）著，劉慧玉譯，《女人撐起半邊天：亞洲女性消費力報告》（台北：財訊，2007）；麥克·席維斯坦（Michael J. Silverstein）、凱特·塞爾（Kate Sayre）著，劉復苓譯，《女性經濟學》（五股：繁星多媒體，2010）。

日系男性戰士的變身則是建立於自身的力量成長之上，《七龍珠》主角孫悟空的三段變身模式（超級賽亞人、超級賽亞人 2、超級賽亞人 3），每一段變身都是由於主角經由鍛鍊成長的結果，而魔法少女卻必須假藉外物（魔具）才能變身。<sup>157</sup>魔法少女的多段變身，其實只是強化魔具，抑或是裝備更多的魔具，因而魔法少女的「變身」突顯了兩件事：一是女性想要擁有力量，二是女性本身沒有力量。女性對自我實現的需求，促使女性想要擁有不落（男）人後的力量，然而自我實現的需求撞上看不見的天花板卻顯得無力，因此只能仰賴魔法變身，飛越看不見的天花板。

綜述之，魔法少女三項特徵作為表徵，必須透過魔具才能變身為救世領導者的魔法少女，指向的乃是現實中的女性仍難以躍居高階領導地位的社會本相，魔法少女馳騁的沙場原來是烏托邦幻境。然而，不能因此否定女性戮力殺出重圍的積極行為，《魔法少女小圓》作為魔法少女類型動畫的解構之作，即直接揭穿魔法少女接受來自他者的力量實非幸事，並以魔法少女之死宣告虛構烏托邦的破滅，就此可以推估，當未來的魔法少女不再使用魔法，或許就意味著現實中女性所遭遇的看不見的天花板已遭鬆動，而現階段邁向軍武性質的魔法少女，即可能是從烏托邦走入現實社會的過渡階段。

#### 四、主流價值收編的魔法少女動畫

至此，筆者原意透過對魔法少女動畫的分析，指出一般百合作品通常具有的兩面性：伸張女性主體性的積極面，與受主流價值收編的消極面。內在結構變遷的分析即指出女性透過魔法少女類型動畫的主體性展演過程，因而投射出外緣社會情境中女性在現實困境中追求主體性的積極面，然而筆者將在本節更進一步指出魔法少女類型動畫受到主流價值收編的狀況，而父權文化其實可能藏匿於其深層文化結構之中。

##### （一）性別本質化

魔法少女雖然帶來女性樣貌多樣化的可能，但並非線性的發展狀態，仍有許多作品在在強化性別刻板印象，以《光之美少女》為例，第七季雖有挪用男性特質的角色明堂院樹，但第七季傳說中的戰士「光之美少女」便是採用（女）性別化的香水作為變身魔具，光之美少女將香水噴灑在身上各處，轉圈後換上魔法少女亮麗可愛的戰鬥服，如此華麗的變身畫面，毋寧更像是登台表演的換裝，而非

---

<sup>157</sup> 雖然日本 ACG 作品中的巨型機器人文類之中，男性角色同樣是假借外物才能擁有力量，然而女性卻無論變身系戰士與巨型機器人文類，都未能倚賴自身力量成長，顯示出男性在變身系戰士與巨型機器人文類中尚有選擇性，而女性卻別無選擇。

上戰場的武裝過程，也因此女性特質再度受到強調，更加鞏固了性別刻板印象。<sup>158</sup>

以動畫角色來分析，其實明堂院樹並非基於性別認同取向才作男裝打扮，而是為了彌補其兄長孱弱而無法擔負自家武術館的繼承人，故而代兄肩負起武術館繼承人之責，於日常生活中以男裝行事，實際上明堂院樹是個喜歡布娃娃和可愛服飾的相當女性化的少女，在第七季劇末，明堂院樹的兄長恢復健康開始練武之後，明堂院樹更是蓄起長髮、脫去男性制服，回復到符合女性形象的女性姿態。又譬如《光之美少女》一二代的主角美墨渚、日向咲，雖然都受到女性同學的歡迎，但相較於二者具有傳統女性角色形象的搭檔雪城穗乃香（第一代）、美翔舞（第二代），中性化的美墨渚與日向咲反而都有單戀的男性，顯示出魔法少女挪用男性形象的同時，異性戀結構仍然藏身其中，而性別本質化的藩籬並不因挪用異性形象便能輕易翻越。<sup>159</sup>

## （二）父權收編

正如魔法作為一種表徵所揭示的，魔法少女必須在魔法生物的輔助之下，透過魔具變身才能獲得力量，因而失去魔具的魔法少女面對敵人時只能束手無策，暴露出來自他者的力量毋寧更像是一種制約。再度以《光之美少女》為例，在八季作品中，其中第一代和第三代主角分別擔綱一二季與四五季的主角，這兩代主角都曾前一季的任務結束而失去魔具，而在後一季第一集遭遇敵人的時候分別選擇束手就擒與逃離戰場，最後在千鈞一髮之際，魔法生物再度從天而降，少女得到新的魔具變身為魔法少女，順利解決危機，然而此時此刻，原本看似魔法少女保護魔法生物的畫面，豈不更像是魔法少女被魔法生物所解救嗎？

另外再以百合會論壇無版權翻譯同人漫畫數量排行榜中的第七名《強襲魔女》、第八名《舞—HiME》為例，此二者皆屬非變身系魔法少女動畫，<sup>160</sup>但不需要變身的魔法少女未必就能逃脫他者的控制。《強襲魔女》的魔法少女之所以能凌虛御風，憑藉的不是自身的魔力，而是世界各國軍事組織所開發的「飛行腳」，雖然在《強襲魔女》第二季中魔法少女亦曾駕馭掃帚飛行，但飛上天空乃至外太空與異形軍進行對戰，還是必須仰賴軍方開發的「飛行腳」，並且魔法少女雖然是戰場中的主力，但軍方高層卻都是男性，該世界觀中開發飛行腳的研究者亦是該作

---

<sup>158</sup> 當然，反過來看，女性將用以打造華美嬌弱形象的女性用品來「武裝」自己，也可視作反向的自我強化，呈現出即便是柔弱的女性也可以很強悍的畫面。但不可否認地，這樣的變身畫面仍在強化女性的「社會性別」，無法擺脫「女性就應該像個女性」的傳統思維。

<sup>159</sup> 《光之美少女》與後來擴大目標客群的魔法少女動畫不同，其目標客群始終是年幼的女性，在挪用男性形象的同時，刻意強調異性戀結構，也許是考量到主要目標客群——女童——的性別認知正處在社會化過程中，避免引起家長的疑慮，因此反過來強化這兩個中性角色的異性戀傾向。

<sup>160</sup> 《舞—HiME》的系列作《舞—乙 HiME》則又回歸到變身系魔法少女，因而在此不以《舞—乙 HiME》為討論對象。

女主角宮藤芳佳的父親，而非宮藤芳佳擁有魔力的母親，換言之，魔法少女在《強襲魔女》受制於飛行腳乃至軍隊高層的狀況，說明了「他者」不過是由魔法生物替換為軍事組織而已，而男性威權體系甚至毫無掩飾地登堂入室。

《舞—HiME》則是以高中校園為背景，被神祕的媛星之力選上而成為 HiME 的十二位女性，得以藉由自身對最重要之人的思念，召喚出宛如巨型機械獸的「心之子」及魔具，然而為了避免失去心愛之人以及挽救世界免於毀滅，十二位女性必須展開舞姬之戰，直到最後一人存留。事實上大多數的 HiME 並不知道自己為何而戰，亦不知道舞姬之戰竟是彼此廝殺，但都在戰敗後「心之子」的滅亡將連帶思念之人死亡的恐懼之下，與本是朋友的 HiME 展開戰鬥，在《舞—HiME》更加明顯地有他者存在其中，迫使十二位 HiME 必須隨之起舞，進行不合本意的舞姬之戰。

因而從深層結構觀之，顯然魔法少女類型動畫之中，他者居於權力位置的高位，而魔法少女類型動畫透過女性主體性的建立與開展，使得女性主體沉溺於魔法世界之中，透過層層編織被放置在原有父權體制的低位而不自知，父權體制便是如此高明地收編了努力在魔法少女世界中開創可能性的女性主體。

討論至此，大致已對於魔法少女類型動畫與百合文化的關聯作了簡單的分析，並且透過魔法少女類型動畫內在結構的變遷，指出以女性為主的百合迷群，如何透過魔法少女類型作品所呈現女性主體性展演而得到閱讀快感，然而百合控的閱讀快感其實是建立在外在社會情境中女性面臨「看不見的天花板」的困境之上，並且魔法少女類型動畫仍有受到主流價值收編的危險，這都是在閱讀魔法少女動畫乃至其他百合作品都需要小心的陷阱。但筆者認為不必太悲觀看待，正如四項內在結構的變遷帶來的價值鬆動，即可見主流價值雖然密實，但卻未必顛撲不破。

透過魔法少女類型動畫的分析，或許進而可以推論，百合文化之所以興起於 2000 年代之後，即與現實社會情境結構的改變有關，當女性主體意識逐漸增強並且經濟獨立，不但使女性消費者增加，開始追求自我實現之可能的女性消費者亦開始消費以女性為主體的商品文類，遂使以女性為主體、關照女性情感需求的百合作品有了市場基礎，並出現擁有女性認同的百合控，而百合文化終至成形。

女性消費以女性為主體、關照女性情感需求的百合作品，同時也可以說明百合文化之所以能由日本傳播至華文圈／台灣，乃是因為三地有共通的社會時空背景，此即女性處於經濟獨立自主、而又未能達到男女平權的社會之中，遂有共同的需求。正因為華文圈／台灣與日本有相同的社會深層結構，方才使日本百合文化能在欠缺文脈與情境的情況下，順利嫁接於華文圈／台灣，致使外來的百合之花，得以於異地土著而開花。



## 第五章 結論

2006年，台灣尖端出版社為旗下進口漫畫開闢了「百合」專門書系，正式將日本ACG界的百合文化引進台灣出版市場，促使百合文化進入一般非迷群的漫畫讀者的閱讀場域。在此之前，台灣一般漫畫讀者大多不知道何謂「百合」，因台灣ACG文化中並沒有「百合」一詞的語境及文化脈絡可循，而是相當晚近的時期才透過網際網路自日本架接而來。然而，當東立出版社於2010年跟進開闢了「百合姬」專門書系，卻可見百合文化順利地為台灣讀者所接受的情況。發源於日本的百合文化，日本自身有其文化脈絡，作為外來文化在異地根植時，何以異地台灣能在欠缺文化脈絡的情況下，相當快速地吸收外來文化並加以內化為屬於自己的迷文化？筆者認為答案是流行百合文化的區域有著相同的深層社會結構。在論及深層社會結構之前，勢必應對百合文化的發展流變有所認識，因而本論文先探索日本百合文化在原生地的文化脈絡，其次考察百合文化如何移動到華文圈乃至台灣，最後梳理百合文化在台灣本土的現狀，藉此提出概略的百合文化發展史。

本論文的科研成果中，第二章〈百合文化的定義與系譜〉中，分別針對「百合」的通俗定義、日本百合文化發展概要，以及相異於日本原生定義的華文圈「百合」定義進行考察，最後提出筆者所理解的廣義百合定義，試著回應迷群間對於「女同性戀」、「百合」、「GL」區分標準的爭議問題，透過筆者提出的象限式定義法，使之能各自區別又混為一體，並且同時涵蓋日本百合定義與華文圈百合定義，保留百合文化所蘊藏的複雜性。

第三章〈百合文化的在台受容〉觀察百合文化從日本到台灣的移動脈絡，指出百合文化先是透過網路活動傳播到華文圈乃至台灣，迷群在接收迷文化的過程中展現其能動性，透過翻譯與引介日本百合作品，主動吸收外來文化並加以內化，並藉由同人誌創作在地生產台灣的百合作品；而日本百合文化得以由網路流通進入到台灣出版市場，台灣迷群透過消費、評論以及與出版商的互動，促成百合文化得以流通於一般非迷群的漫畫讀者的閱讀場域，更展現出台灣迷群相較於其他華文圈百合迷群的顯著影響力。

第四章〈百合迷群愉悅的來源〉透過兩種類型化的文本探討文本與迷群的關聯性，首先藉由H漫觀察百合作品如何滿足女性迷群情慾的需求，指出百合文化所蘊涵的女性情慾展演，實有鬆動傳統思維的力量，女性迷群追求情慾出口標誌著對傳統男性霸權的反抗力量。其次透過魔法少女類型動畫，說明百合迷群從中

得到女性成為主體的閱讀快感。在進行文本的內部結構分析的同時，文本外緣的社會情境結構也是關注重點，百合文化之所以能由日本傳播至華文圈／台灣，正是因為三地有相同的社會深層結構，此即三地女性處於經濟獨立自主、而又未能達到真正男女平權的社會之中，百合迷群的閱讀快感其實是建立在外在社會情境中女性面臨「看不見的天花板」的困境之上，迷群遂因共同的需求而能分享同一迷文化。

本論文重心在建構初步的百合文化發展史，從日本原生百合文化的源流發展、日本百合文化經由網路傳播路徑流通到華文圈的移動脈絡，乃至於華文圈百合文化從網路流通到進入台灣出版市場的土著狀況，指出百合文化之所以能異地根植，乃因異地與原生地有著相同的社會結構作為土壤所致。

雖然筆者致力於書寫歷史脈絡，但仍有其限制，最大的缺憾為筆者對日本百合文化的細節認識不足，關於日本「百合」一詞的演變未能予以深入的考據，日本百合控的性別比例也未能取得有效數據，以致使本論文僅能對日本百合文化提出概括性的認識，無法進一步詳細闡明日本百合文化的細部情形。惟受限於筆者作為台灣研究者，觀察日本百合文化的流變有其時間空間上的隔閡，兼有取材上的困難，致使筆者無法如同觀察華文圈／台灣百合文化流變的便利有效，因而日本百合文化的細部研究可能要留待日本方面的研究者處理。

筆者整理台灣百合文化的受容狀況，也有許多未竟之處。筆者雖然引用 FF18 販售會的百合社團所佔比例，來佐證說明百合文化的在台土著狀況，但僅有單一場次的販售會數據不足以觀察發展趨勢，筆者認為同人誌販售會中百合社團的整體發展趨勢也是值得研究的方向。由於台灣本土職業漫畫家人數稀少，作品影響力微小，無法適切反應迷文化的成長趨勢，而台灣同人誌社團則與本土職業漫畫家相較之下，呈現出逐年蓬勃發展的趨勢，同人誌展覽不僅成為定期舉辦的活動，舉辦單位也逐步增加，顯見同人誌展覽較之本土職業漫畫家及其作品，對迷群的影響力更大（當然，對非迷群的 ACG 讀者則未必如此），兼之同人誌的創作者往往本身就是迷群，因此對同人誌展覽的研究更能具體分析迷文化的發展歷程。惟現階段就 FF18 百合社團僅佔全部社團的 5.8% 的數據觀之，考量到往前溯其發展狀況不但相對困難，而且對台灣百合迷文化發展史的認識可能沒有太大助益，追蹤觀察則是可以繼續考察的研究方向。

此外，筆者以 H 漫、魔法少女類型動畫作文本分析，其實在兩類文本之外，尚有許多文本有其研究空間，譬如筆者整理的「百合會論壇同人漫畫數量排行榜」中的第一名「東方 Project」電腦遊戲，「東方 Project」的同人誌數量非常龐大，可見百合迷群對這款遊戲的喜愛程度之高，但與筆者所欲處理的發展史無明確關

聯，故而本論文並未加以著墨，如欲針對百合文化進行文本分析，該作亦是可供思考的方向。文本分析之外，讀者研究也極為欠缺，相信在開發新文本的同時，並佐以百合迷群的訪談內容，將能更全面地認識百合迷文化的全貌。



## 參考文獻

### 一、討論文本

#### (一) 輕小說

1. 今野緒雪著，陽雨等人翻譯，《瑪莉亞的凝望》：24 冊，青文，2007-2011。

#### (二) 漫畫

2. 沈蓮芳，《一輩子守著妳》：全 2 冊，東立，2007-2008。

#### (三) 動畫

3. 武內直子原作，佐藤順一導演，《美少女戰士》：全 46 話，東映動畫，1992-1993。
4. 武內直子原作，佐藤順一、幾原邦彥導演，《美少女戰士 R》：全 43 話，東映動畫，1993-1994。
5. 武內直子原作，幾原邦彥導演，《美少女戰士 S》：全 38 話，東映動畫，1994-1995。
6. 武內直子原作，幾原邦彥導演，《美少女戰士 SuperS》：全 39 話，東映動畫，1995-1996。
7. 武內直子原作，幾原邦彥導演，《美少女戰士 Sailor Stars》：全 34 話，東映動畫，1996-1997。
8. 都築真紀／ivory 原作，新房昭之導演，《魔法少女奈葉》：全 13 話，SEVEN·ARCS，2004。
9. 都築真紀／ivory 原作，草川啟造導演，《魔法少女奈葉 A's》：全 13 話，SEVEN·ARCS，2005。
10. 都築真紀／ivory 原作，草川啟造導演，《魔法少女奈葉 StrikerS》：全 26 話，SEVEN·ARCS，2007。
11. 東堂泉原作，西尾大介導演，《光之美少女》（ふたりはプリキュア）：全 49 話，東映動畫，2004-2005。
12. 東堂泉原作，西尾大介導演，《光之美少女 Max Heart》（ふたりはプリキュア Max Heart）：全 47 話，東映動畫，2005-2006。
13. 東堂泉原作，小村敏明導演，《光之美少女 Splash Star》（ふたりはプリキュア Splash Star）：全 49 話，東映動畫，2006-2007。
14. 東堂泉原作，小村敏明導演，《Yes！光之美少女 5》（Yes！プリキュア 5）：全 49 話，東映動畫，2007-2008。
15. 東堂泉原作，小村敏明導演，《Yes！光之美少女 5 Go Go！》（Yes！プリキュア 5 Go Go！）：全 48 話，東映動畫，2008-2009。

16. 東堂泉原作，志水淳兒、座古明史導演，《FRESH 光之美少女！》(フレッシュプリキュア!)：全 50 話，東映動畫，2009-2010。
17. 東堂泉原作，長峯達也導演，《HEARTCATCH 光之美少女！》(ハートキャッチプリキュア!)：全 49 話，東映動畫，2010-2011。
18. 東堂泉原作，境宗久導演，《SUITE 光之美少女♪》(スイートプリキュア♪)：全 48 話，東映動畫，2011-2012。
19. Magica Quartet 原作，新房昭之導演，《魔法少女小圓》：全 12 話，SHAFT，2011。

## 二、中文專書

20. 王月魂 (Yuwa Hedrick-Wong) 著，劉慧玉譯，《女人撐起半邊天：亞洲女性消費力報告》(台北：財訊，2007)。
21. 安·葛雷 (Ann Gray) 著，許夢芸譯，《文化研究：民族誌方法與生活文化》(永和：韋伯文化國際，2008)。
22. 林芳玫，《解讀瓊瑤愛情王國》(臺北市：臺灣商務，2006)。
23. 法拉·華納 (Fara Warner) 著，邱如美譯，《夏娃經濟學》(台北：天下雜誌，2006)。
24. 洪德麟著，《台灣漫畫 40 年初探 (1949-1993)》(台北：時報文化，1994)。
25. 洪德麟編著，《風城臺灣漫畫五十年》(新竹：竹市文化，1999)。
26. 約翰·史都瑞 (John Storey) 著，張君玫譯，《文化消費與日常生活》(台北：巨流，2001)。
27. 茂呂美耶，《傳說日本》(台北：遠流，2007)。
28. 張小虹，《怪胎家庭羅曼史》(台北：時報文化，2000)。
29. 陳仲偉，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》(台北：唐山：正港資訊文化，2009 年 7 月)。
30. 陳仲偉著，逢甲大學庶民文化研究中心，台灣動漫畫推廣協會主編，《台灣漫畫文化史：從文化史的角度看台灣漫畫的興衰》(台北：杜葳廣告股份有限公司，2006)。
31. 陳仲偉著，逢甲大學庶民文化研究中心，台灣動漫畫推廣協會主編，《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》(台北：杜葳廣告股份有限公司，2008)。
32. 麥克·席維斯坦 (Michael J. Silverstein)、凱特·塞爾 (Kate Sayre) 著，劉復苓譯，《女性經濟學》(五股：繁星多媒體，2010)。
33. 傻呼嚕同盟，《Dead or Alive：台灣阿宅啟示錄》(台北：時報，2009)。
34. 傻呼嚕同盟共同企劃，《COSPLAY·同人誌之秘密花園》(台北：大塊文化，

2005)。

35. 蕭雄淋，《新著作權法逐條釋義（全三冊）》，（台北：五南，1996）。
36. 謝銘洋等著，《著作權法解讀》（台北：月旦出版：知道總經銷，1992）。
37. 蘇西高德生（Suzi Godson），梅爾亞佳斯（Mel Agace）著，彼得史得姆勒（Perer Stemmler）圖，嚴麗娟譯，《21世紀新性愛聖經》（臺北市：性林文化，2004）。

### 三、日文專書

1. 井上章一、関西性慾研究会編著，《性の用語集》（東京：講談社，2004）。
2. 井上章一、齊藤光、渋谷知美、三橋順子合編，《性的なことば》（東京：講談社，2010）。
3. 水間碧，《隱喩としての少年愛——女性の少年愛嗜好という現象——》（大阪：創元社，2005.2）。
4. 石田美紀，《密やかな教育——〈やおいボーイズラブ〉前史》（京都：洛北出版，2008）。
5. 菅聡子主編，《〈少女小説〉ワンダーランド——明治から平成まで》（東京：明治書院，2008）。
6. 須川亞紀子等合著，《魔法少女アニメ45年史—「魔法使いサリ-」から「まどか☆マギカ」へ》（東京：STUDIO ZERO，2012）。

### 四、期刊單篇論文

1. 李衣雲，〈解析「哈日現象」：歷史・記憶與大眾文化〉，思想編委會編著《台灣的日本症候群》（台北：聯經，2010）頁99-110。
2. 岩淵功一，〈日本文化在台灣：全球本土化與現代性的「芬芳」〉，《當代》7=125，1998.01，頁14-39。
3. 邱佳心，張玉佩合著，〈想像與創作：同人誌的情慾文化探索〉，《玄奘資訊傳播學報》6，2009.07，頁141-172。
4. 楊若慈，〈日本BL文化在台灣受容：以台灣BL言情小說為考察對象〉，《庶民文化研究》5，2012.3，頁1-25。

### 五、雜誌文章

1. 〈GL特集〉，《ダヴィンチ雜誌》2009年9月号（東京：メディアファクトリー，2009.8.6），頁196-203。

### 六、學位論文

2. 李衣雲，〈斷裂與再生—對台灣漫畫生產的初探〉（台北：國立台灣大學社會

- 學研究所碩士論文，1996)。
3. 柯瓊閔，〈朱德庸漫畫之性別再現（1983~2006）〉（台北：國立台灣師範大學歷史學系在職進修碩士班碩士論文，2008）。
  4. 張茵惠，〈薔薇纏繞十字架：BL 閱聽人文化研究〉（臺北：國立臺灣大學新聞研究所碩士論文，2007）。
  5. 張覺之，〈台灣女漫畫家研究（戰後~1990）〉（台東：國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2006）。
  6. 陳怡蓁，〈劉興欽漫畫角色研究——以道德兩難為例〉（台東：國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2007）。
  7. 陳虹毓，〈漫畫家劉興欽之研究〉（台中：台中技術學院商業設計系碩士班碩士論文，2008）。
  8. 黃靖嵐，〈「帝國」的浮現與逸出：日本漫畫產業於台灣的「全球在地化」實踐〉（台中：東海大學社會學系碩士論文，2007）。
  9. 楊曉菁，〈台灣 BL 衍生「迷」探索〉（臺北：國立政治大學廣告研究所碩士論文，2006）。
  10. 葉原榮，〈王子的國度：台灣 BL（Boy's Love）漫畫迷的行為特質與愉悅經驗之研究〉（新北：國立臺灣藝術大學應用媒體藝術研究所碩士論文，2010）。
  11. 賴怡伶，〈台灣少女漫畫發展與文本創作分析研究〉（台南：國立成功大學藝術研究所碩士論文，2000）。
  12. 遲瑞君，〈牛哥漫畫之研究〉（台北：中國文化大學史學研究所碩士論文，2000）。
  13. 鍾瑞蘋，〈同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關聯性研究〉（臺北：中國文化大學新聞研究所碩士論文，1999）。

## 七、網路資源：

1. 《FreshEye 百科》，〈百合（ジャンル）〉條目：  
[http://wkp.fresheye.com/wikipedia/%E7%99%BE%E5%90%88\\_%28%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%AB%29#cite\\_note-seiteki-3](http://wkp.fresheye.com/wikipedia/%E7%99%BE%E5%90%88_%28%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%AB%29#cite_note-seiteki-3)
2. 《KomicaWiki》百科，〈咲Saki-〉條目：  
<http://wiki.komica.org/wiki3/?cmd=read&page=%E5%92%B2-Saki-&word=%E8%B6%85%E8%83%BD%E5%8A%9B%E7%99%BE%E5%90%88%E9%BA%B%E5%B0%87%E5%B0%91%E5%A5%B3>
3. 《百合辞書》〈百合（ゆり）〉條目：  
<http://www.lares.dti.ne.jp/~maton/Terminology.htm#yu>
4. 《維基百科》，〈魔法少女〉條目：  
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%B0%91%E5%A5%B3>

5. 《維基百科》中文版，〈ACG〉條目：<http://zh.wikipedia.org/wiki/ACG>
6. 《維基百科》中文版，〈百合（同人）〉條目：  
[http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BE%E5%90%88\\_\(%E5%90%8C%E4%B A%BA\)](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BE%E5%90%88_(%E5%90%8C%E4%B A%BA))
7. Komic2「YUYI」：<http://komic2.dreamhosters.com/index2.htm>
8. my3q 網路問卷網站，楊若暉，〈動漫畫迷群屬性之研究〉：  
<http://www.my3q.com/view/viewSummary.phtml?questid=403070>
9. 巴哈姆特哈拉區「百合天國」：<http://forum.gamer.com.tw/B.php?bsn=60405>
10. 巴哈姆特哈啦區「百合天國」，ddt58438m，〈不知小妹我對百合和 GL 的區分是對還是錯呢？〉：  
<http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60405&snA=520&tnum=4>
11. 巴哈姆特哈啦區「瑪莉亞的凝望」，〈青文出版社輕小說校潤人員徵選辦法〉：  
<http://forum.gamer.com.tw/C.php?page=1&bsn=40143&snA=83>
12. 百合會論壇，★Vampires★，〈【調查向】百合控中有多少個是 les 的？〉：  
<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=102241&highlight=%B 0%D9%BA%CF%BF%D8>
13. 百合會論壇，edith，〈300 的生日是哪天啊？〉：  
<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=redirect&goto=findpost&ptid=97331&pid=35423831&fromuid=37509>
14. 百合會論壇，edith，〈一直有個疑問，百合會與山百合會有關係麼？〉：  
<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=redirect&goto=findpost&ptid=84220&pid=35107264&fromuid=37509>
15. 百合會論壇，misato，〈為 GL 正名----GL 和百合的區分並不重要！〉：  
<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=19017&highlight>
16. 百合會論壇，tsinsword，〈為什麼大家要持之以恆的討論百合、GL 和 LES 的區別聯繫？〉：  
<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=58411&highlight>
17. 百合會論壇，tun，〈GL vs 百合〉：  
<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=55026&highlight>
18. 百合會論壇，一夜輕舟，〈絕美！內地首個女同性戀結婚照曝光〉：  
<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=redirect&goto=findpost&ptid=62445&pid=34552073&fromuid=37509>
19. 百合會論壇，谷川絢，〈光譜式的百合定義〉：  
<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=35997>
20. 百合會論壇，管理員筱林透，〈彌補薄弱的理論環節·關於百合與 GL 定義的有獎徵文〉：



<http://www.yamibo.com/forum.php?mod=viewthread&tid=14571&highlight>

21. 批踢踢實業坊「GL」：<http://www.ptt.cc/bbs/GL/index1.html>
22. 東立出版社官方網站「客服中心／發問與建議／建議東立取得版權區」：  
<http://www.tongli.com.tw/ReaderFAQ.aspx>
23. 青文出版社官方網站「聯絡青文／反應青文出版的漫畫、輕小說、電玩攻略  
本問題，如輕小說小卡索取、翻譯錯誤、詢問版權代理、建議出書」：  
<http://www.ching-win.com.tw/?sinfo=contactus>
24. 普威爾國際有限公司官方網站「討論區／卡通動畫類／主題動畫—討論、推  
薦區」：<http://www.prowaremedia.com.tw/forum/>
25. 聯合新聞網數位資訊作家專欄「傻呼嚕同盟」，tp 著〈從《光之美少女》談  
【魔女子】系列動畫〉：  
[http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f\\_MAIN\\_ID=313&f\\_SUB\\_ID=2918&f\\_ART\\_ID=89586](http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=313&f_SUB_ID=2918&f_ART_ID=89586)

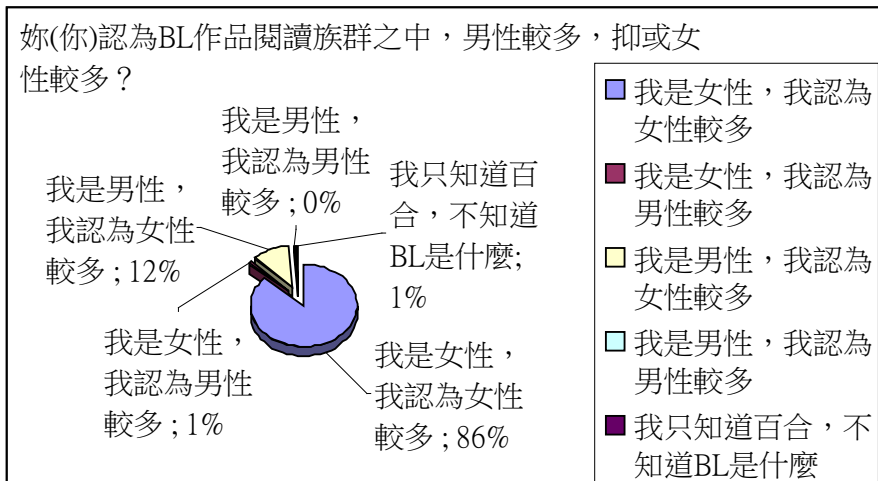


附錄一、〈動漫畫迷群屬性之研究〉網路問卷簡述

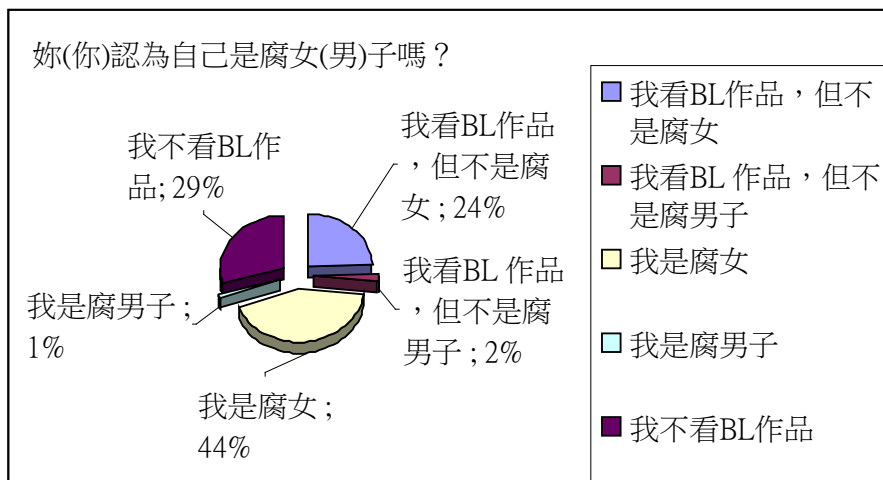
本問卷透過 <http://www.my3q.com> 網路問卷網站設立，發送方式則透過批踢踢實業坊的 GL 板及 BL 板、百合會論壇以及 Facebook 相關群組進行發送，回收有效問卷共 815 份，受試者男女均有，然而女性將近八成七，顯示 BL 迷群與百合迷群以女性為大宗。

雖然網路問卷可能在採樣上存在許多可質疑的問題，但數據仍具參考價值，在此為問卷結果作一簡述。

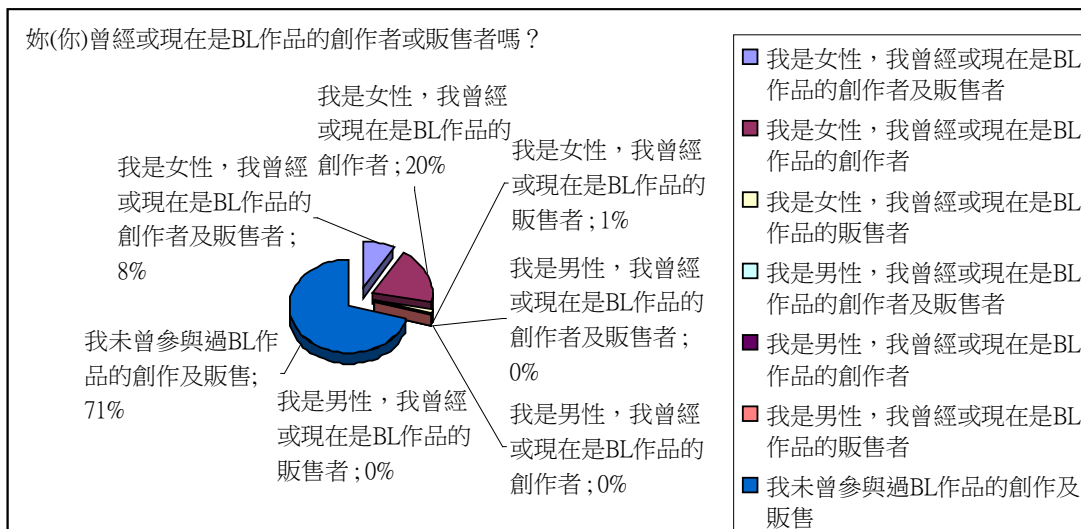
在 BL 迷群的調查中，有九成八的問卷受試者認為 BL 作品的受眾以女性居多，調查讀者、創作者以及販售者的結果亦符合前項認知，自認為腐女者 44%，不是腐女而閱讀 BL 作品者 24%，創作者為 20%，販售者 1%，同時身兼創作者與販售者 8%。



(圖一)

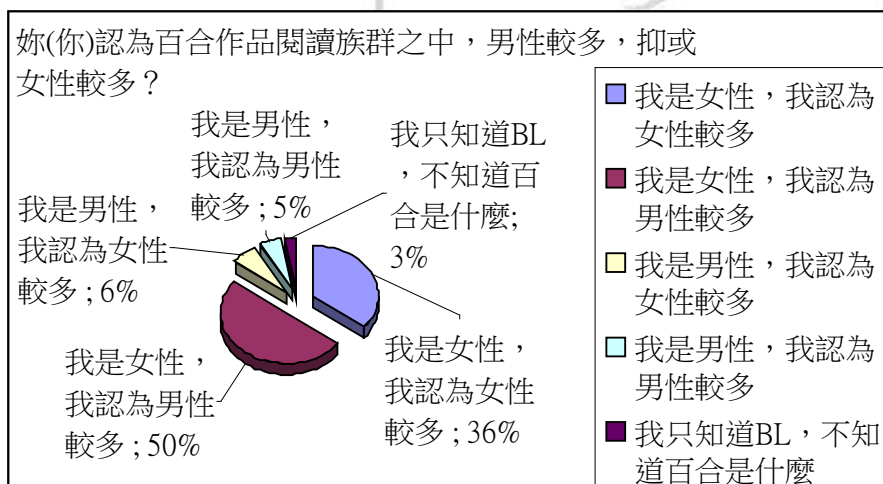


(圖二)

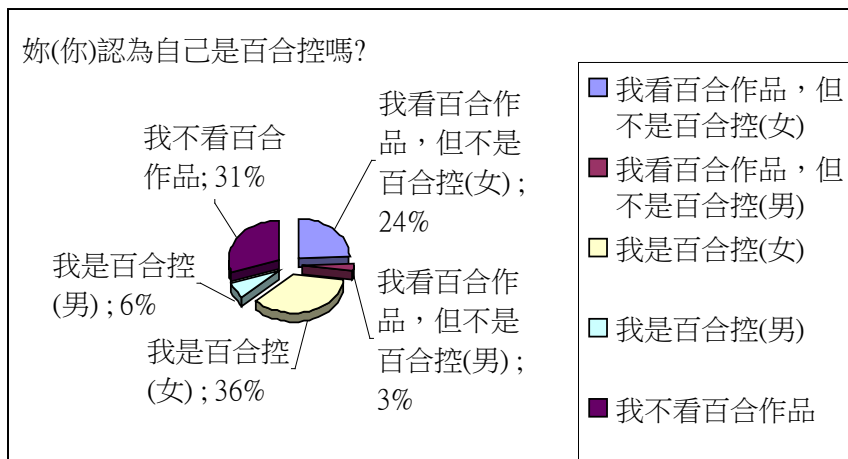


(圖三)

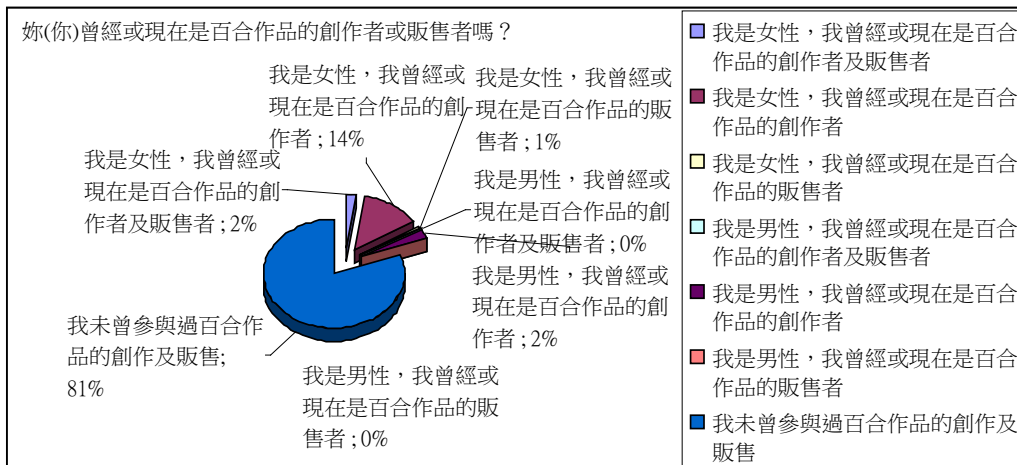
關於百合迷群的調查，有五成五的問卷受試者認為百合作品的受眾以男性為主，這項調查頗符合 ACG 界的刻板印象，但從讀者、創作者以及販售者三方面來觀看，男性是為百合控者 6%，不是百合控而閱讀百合作品者 3%，創作者為 2%，販售者與同時身兼創作者與販售者皆為 0%。



(圖四)

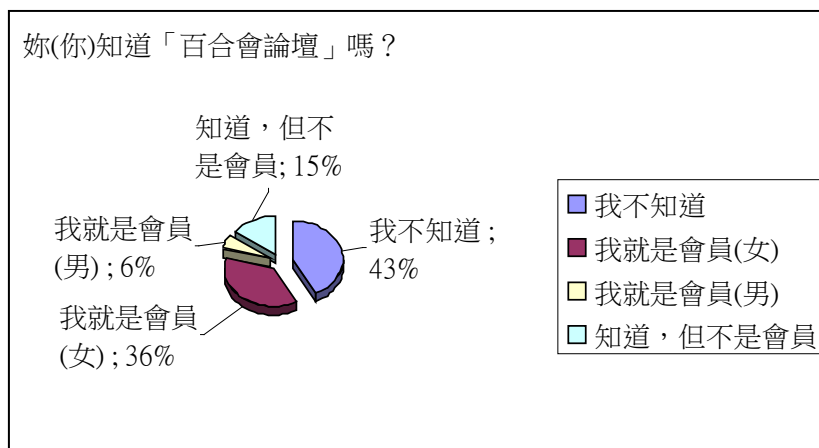


(圖五)



(圖六)

此外，由華人地區最大的百合控社群網站「百合會論壇」會員的性別來觀察，男性會員占問卷受試者的 6% 而女性會員為 36%，可得出男女比例為 1:6。綜述之，通俗認知中以為百合迷群以男性為主的印象，實際狀況確以女性為主。



(圖七)

附錄二、百合會論壇翻譯同人漫畫數量全名次排行榜

排名	原著作品名稱	原著文類	排名	原著作品名稱	原著文類
1	東方 Project	遊戲	29	月姬	遊戲
2	魔法少女奈葉	動畫	29	青城	遊戲
3	魔法少女小圓	動畫	29	食靈-零	動畫
4	K-ON	漫畫	29	神無月巫女	漫畫
5	天才麻將少女	漫畫	29	笑園漫畫大王	漫畫
6	瑪莉亞的凝望	輕小說	29	想讓班上太完美的女生弱點曝露出來	網路故事
7	舞 HiME+舞-乙 HiME	動畫	29	極上生徒會	動畫
8	強襲魔女	動畫	29	暮蟬悲鳴時	遊戲
9	VOCALOID 虛擬歌手	合音軟體	29	獵魔戰記	漫畫
10	幸運星	漫畫	29	魔女獵人	動畫
11	美少女戰士	漫畫	39	AKB48 真人同人	偶像團體
12	涼宮春日	輕小說	39	Candy☆Boy	動畫
13	薔薇少女	漫畫	39	Code Geass 反叛的魯路修	動畫
14	水星領航員	漫畫	39	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	漫畫
14	科學超電磁砲	漫畫	39	Fate/Stay Night 外傳 Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ	漫畫
16	魔法老師	漫畫	39	GIRL FRIENDS	漫畫
17	Fate/Stay Night	遊戲	39	KURAU Phantom Memory	動畫
18	原創同人	原創作品	39	MADLAX	動畫
19	萬花筒之星	動畫	39	Sound Horizon (日本樂團)	流行音樂
20	輕鬆百合	漫畫	39	Venus Versus Virus 除魔維納斯	漫畫
21	黑色天使	動畫	39	日常	漫畫
21	新世紀福音戰士	動畫	39	片羽	遊戲
23	光之美少女	動畫	39	北歐神話	神話
23	向陽素描	漫畫	39	名偵探柯南	漫畫
23	紅線	遊戲	39	我的妹妹哪有這麼可愛!	輕小說
23	神奇寶貝	動畫	39	受讚頌者	遊戲
23	草莓狂熱	動畫	39	妹妹公主	動畫
28	超時空要塞 Frontier	動畫	39	非常辣妹	漫畫

排名	原著作品名稱	原著文類	排名	原著作品名稱	原著文類
39	海貓悲鳴時系列	遊戲	39	零系列恐怖遊戲	遊戲
39	草莓棉花糖	漫畫	39	緊扣的星星	動畫
39	婦～婦	漫畫	39	暴君ハバネロ（辣味零食）	零食
39	最後的制服	漫畫	39	踩影子	遊戲
39	超元氣三姊妹	漫畫	39	戰錘 40000 桌上戰棋遊戲	遊戲
39	會長與副會長	漫畫	39	惠比壽小姐和布袋小姐	漫畫



### 附錄三、1992 年至 2011 年百合／百合閱讀之漫畫作品

本附錄依據筆者作為百合文化長期觀察者的經驗進行判斷，並主要參考迷群聚集的網路社群如「百合會論壇」、Komica2 的子板塊「YUYI」版等地的討論內容，將百合控認為是百合漫畫而非以百合專門書系出版者整理而成。其中包括筆者所謂的「百合閱讀」之作，以及非出自百合漫畫專門誌但明確描寫女性之間戀情的作品，惟蒐羅資料難免有所疏漏，本附錄僅提供參考。

#### 一、大然、尚禾出版狀況

中文書名	作者	台灣代理出版社	台灣出版書系	台灣出版日期 (第一冊)	2011 年止出版冊數	明確女性戀情
麒麟館戀史	吉村明美	大然 (2007 年東立新版)	大然少女館	1993 年	13 冊完結篇	
美少女戰士	武內直子	大然	琪琪館	1994 年	18 冊完結篇	
落花流水	真田一輝	尚禾	萌系列	2007 年 7 月	1 冊	

#### 二、東立出版狀況

中文書名	作者	台灣代理出版社	台灣出版書系	台灣出版日期 (第一冊)	2011 年止出版冊數	明確女性戀情
一輩子守著妳	沈蓮芳	東立	星少女	1997 年 9 月	2 冊完結篇	*
少女的煩惱	矢野礼子	東立	淑女	1997 年	1 冊完結篇	*
橫濱購物紀行	芦奈野仁	東立	青年	1998 年	14 冊完結篇	
笑園漫畫大王	あずまきよ ひこ	東立	全民	2002 年 12 月	4 冊完結篇	
女子高生	大島永遠	東立	青年	2003 年 1 月	9 冊完結篇	
鏘！鏘！鏘！	橘裕	東立	少女	2003 年 8 月	8 冊完結篇	
水星領航員	天野こずえ	東立	少年	2005 年 6 月	12 冊完結篇	
星空學園	林家志弦	東立	少年	2005 年 9 月	8 冊	
瑪莉亞的凝望	今野緒雪／ 長澤智	東立	少女	2006 月 1 月	9 冊	
南家三姊妹	桜場コハル	東立	青年	2006 年 2 月	8 冊	
迷途小惡魔	森小太郎	東立	少年	2006 年 3 月	5 冊完結篇	
偶像學園	師走冬子	東立	少年	2007 年 8 月	4 冊	

天才麻將少女	小林立	東立	少年	2008年1月	7冊	
超元氣3姊妹	桜井紀雄	東立	少年	2008年5月	11冊	
非常辣妹	夏冬春秋	東立	少年	2008年8月	4冊	
星之巫女	日下部司	東立	少年	2008年10月	1冊完結篇	
正義研究會	橫山直樹	東立	少年	2008年10月	3冊完結篇	
鬥球少女	古日向いろは	東立	少年	2009年10月	5冊	
窮神	助野嘉昭	東立	少年	2009年12月	9冊	
小行星小故事	かずとい ずみ	東立	少年	2009年2月	1冊完結篇	
親吻戰神	岸虎次郎	東立	少年	2009年3月	1冊完結篇	
眾神中的貓神	Presented by FLIPFLOPs	東立	少年	2009年7月	4冊	
變調的旋律	秋山春	東立	青年	2009年8月	6冊完結篇	*
藍海少女	天野こずえ	東立	少年	2010年1月	3冊	
公主轉校生	永緒ウカ	東立	全民	2010年11月	1冊完結篇	
好攝美少女	GUNP	東立	少年	2011年1月	3冊完結篇	
少女與殭屍	山田瑯	東立	少年	2011年4月	2冊完結篇	
一起印同人	のり	東立	全民	2011年5月	1冊完結篇	
貓咪愛撒謊	きむる	東立	全民	2011年5月	1冊完結篇	
電眼少女	米田和佐	東立	少年	2011年5月	1冊	
乙女王子	888	東立	少年	2011年6月	1冊完結篇	
色素薄子加 油，別消失!	水月	東立	少年	2011年7月	1冊	
神明滿街跑	染屋カイコ	東立	少年	2011年7月	2冊	
浪漫三重奏	泡箱	東立	少年	2011年8月	2冊	
魔法少女小圓	Magica Quartet／ハ ノカゲ	東立	少年	2011年8月	3冊完結篇	
失樂園	尚村透	東立	少年	2011年8月	6冊完結篇	*
美食萌研社	望月和臣	東立	少年	2011年9月	1冊	
蜜糖關係 Candy boy	drm/2008CP ／峠比呂	東立	少年	2011年9月	2冊完結篇	



派遣新嫁娘	かずとい ずみ	東立	少年	2011年10月	1冊完結篇	*
屍體派對 Bloody Covered	祁答院慎/ 篠宮トシミ	東立	少年	2011年11月	1冊	
魔法少女小織	Magica Quartet/ム ラ黒江	東立	少年	2011年12月	2冊完結篇	
學園雙峰	けものの	東立	少年	2011年12月	1冊	

### 三、尖端出版狀況

中文書名	作者	台灣代理出版社	台灣出版書系	台灣出版日期 (第一冊)	2011年止出版冊數	明確女性戀情
NANA	矢澤愛	尖端	粉彩族	2001年10月	21冊	
斷罪者	伊藤英	尖端	SPP 青年館	2005年12月	6冊完結篇	
聖巴里杏女學院	今井緋鶴	尖端	SPP 青年館	2006年3月	1冊完結篇	*
向陽素描	蒼樹うめ	尖端	萌館	2007年8月	5冊	
瑪莉亞狂熱	遠藤海成	尖端	ALIVE	2007年9月	5冊	
輕聲密語	池田学志	尖端	ALIVE	2008年7月	4冊	*
愛情對對碰 KICK!	七島佳那	尖端	甜芯館	2008年7月	1冊完結篇	
親親小魔女	寺本薫	尖端	萌館	2009年3月	3冊完結篇	
K-ON! 輕音部	かきふらい	尖端	萌館	2009年6月	4冊完結篇	
總天然色少女組	水無月忍	尖端	萌館	2009年9月	1冊	
天然冒失吸血姬	草壁零	尖端	ALIVE	2010年8月	3冊完結篇	
BLUE FRIEND —禁斷愛戀	江斑文	尖端	夢夢館	2011年12月	2冊	*

### 四、台灣角川出版狀況

中文書名	作者	台灣代理出版社	台灣出版書系	台灣出版日期 (第一冊)	2011年止出版冊數	明確女性戀情
------	----	---------	--------	-----------------	------------	--------

LOVE MY LIFE	やまじえび ね	台灣角川	Kadokawa Comics Girl Series DX	2003 年 12 月	1 冊完結篇	*
草莓棉花糖	ばらスイー	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series	2003 年 6 月	6 冊	
Sweet lovin' baby	やまじえび ね	台灣角川	Kadokawa Comics Girl Series DX	2004 年 10 月	1 冊完結篇	*
女生愛女生	桂遊生丸	台灣角川	Comic Boy	2005 年 7 月	5 冊完結篇	*
神無月巫女	介錯	台灣角川	Comic Boy	2006 年 4 月	2 冊完結篇	*
伊王野女王狂熱的愛情	藤枝雅	台灣角川	Comic Boy	2006 年 7 月	2 冊完結篇	*
Venus Versus Virus 除魔維納斯	鈴見敦	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series	2006 年 11 月	8 冊完結篇	
幸運星	美水かがみ	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series DX	2007 年 1 月	8 冊	
極上生徒會	まーたくモ 一助	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series	2008 年 5 月	3 冊完結篇	
日常	あらゐけい いち	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series	2008 年 8 月	6 冊	
魔法禁書目錄外傳 科學超電磁砲	鎌池和馬/ 冬川基	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series	2009 年 4 月	6 冊	
女王之刃 -Hide&Seek-	ホビージャ パン/南崎 いく	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series	2009 年 6 月	5 冊完結篇	

Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊 莉雅	Fate/stay night(TYPE- MOON) / TYPE-MOO N/ひろや まひろし	台灣角川	Comic Boy	2009 年 10 月	2 冊完結篇	
Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊 莉雅 2wei!	Fate/stay night(TYPE- MOON) / TYPE-MOO N/ひろや まひろし	台灣角川	Comic Boy	2010 年 12 月	3 冊	
O/A 孿聲偶像	渡会けいじ	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series	2011 年 5 月	3 冊	
CANAAN 異能 者迦南	石田あきら	台灣角川	Kadokawa Comics Boy Series	2011 年 12 月	1 冊	

National Chung Hsing University

### 五、長鴻出版狀況

中文書名	作者	台灣代理出版社	台灣出版書系	台灣出版日期 (第一冊)	2011 年止出版冊數	明確女性戀情
獵魔戰記	八木教広	長鴻	少年	2003 年 3 月	18 冊	
薔薇少女	PEACH-PIT	長鴻	少年	2004 年 1 月	8 冊完結篇	
Carbonard Crown - 皇家 之冠	東雲水生	長鴻	愛情紅 Honey	2010 年 1 月	1 冊	
我們最麻吉	袴田米良	長鴻	生活藍 Live	2010 年 1 月	3 冊完結篇	*
萌・萌姐妹花	邪武丸	長鴻	初戀橙 Charm	2010 年 8 月	4 冊	
鐵道少女漫畫	中村明日美 子	長鴻	淑女	2011 年 11 月	1 冊完結篇	
正義美少女 NOVA	藤枝雅	長鴻	威力靛 Power	2011 年 1 月	3 冊	

征服世界無所 不教女學館	水安里	長鴻	搞笑黃 Funny	2011 年 3 月	3 冊完結篇	
-----------------	-----	----	-----------	------------	--------	--

## 六、青文出版狀況

中文書名	作者	台灣代理出版社	台灣出版書系	台灣出版日期 (第一冊)	2011 年止出版冊數	明確女性戀情
R.O.D-READ OR DREAM-	倉田英之、 綾永らん	青文	BOY	2010 年 11 月	4 冊完結篇	
戰蝶之吻	東雲太郎	青文	BOY	2010 年 10 月	1 冊完結篇	*
少女與小狐狸	ろくこ	青文	BOY	2010 年 10 月	1 冊	
愛殺寶貝	カヅホ	青文	BOY	2010 年 6 月	1 冊	
GA 藝術科美術 設計班	きゅづきさ とこ	青文	BOY	2011 年 2 月	3 冊	
青之花	志村貴子	青文	LADY	2011 年 8 月	4 冊	*