

第二版



# 日本・趣味・想像

—八十後御宅筆記—

趙永佳・張彧馨 編著

日本之所以成為魅力的代名詞，不外乎她雅俗共賞的普及文化，而對不同世代的讀者來說，日本代表不同的東西：文學、劇集、動漫畫、遊戲、輕小說。本書的文章大多為唸社會學的哈日族寫成，所謂「八十後御宅筆記」，當然不是指我們的年紀都是「八十後」，而是我們對「八十年代之後」的日本「趣味」（Hobbies）文化商品的隨筆。

從八、九十年代的《足球小將》、宮崎駿、《東京愛的故事》、中女劇場、校園日劇、三谷幸喜、Cosplay，再到零零年代的《涼宮春日的憂鬱》、輕小說熱潮、《IQ84》、《新世紀福音戰士》新劇場版、Metal Gear Solid、NICONICO動畫……本書透過三個年代的普及文化的解讀，分析日本過去三十年，如何從國家經濟大故事，慢慢轉移到新媒體、次文化與日常生活的關注，呈現一幅五光十色的文化想像力地圖。

我們希望通過本書中的各篇文章，來令大家更輕鬆地體會到社會學的思考，除了可以幫助我們認識日本社會之餘，也能替我們分析身處不同歷史時代的人們如何想像他們的社會生活。

ISBN 978-988-15220-5-4



9 789881 522054

HK\$89 NT\$334



上書局

UP PUBLICATIONS LIMITED



UP PUBLICATIONS LIMITED

# 日本・趣味・想像——八十後御宅筆記

編著 趙永佳 張彧啓  
出版總監 鄭穎萱  
執行編輯 李毓琪、吳芷寧  
書籍設計 胡凱鍵  
封面設計 Percy Yau



出版 上書局 UP Publications Limited  
地址 九龍觀塘巧明街112號友聯大廈七樓  
電話 852 . 2512 1002  
傳真 852 . 2512 1909  
電郵 enquiry@uppublications.biz  
網址 www.uppublications.biz

第二版 2013年1月  
定價 港幣\$89  
國際書號 978-988-15220-5-4  
圖書分類 (1) 社會科學 (2) 潮流文化

版權所有 翻印必究  
All Rights Reserved

第二版



# 日本・趣味・想像

—八十後御宅筆記—

趙永佳・張彧馨 編著





上書局

UP PUBLICATIONS LIMITED

## 自序・後「311」的日本想像

本書完稿時，日本發生了「311」地震及海嘯超級大災難，那段時間，我們兩人如坐針氈，張彧暨起初整天都站在電腦前面看即時新聞視頻，和日本友人聯絡。趙永佳的日本聯系程度較低，但還免不了有幾天不停在網上搜尋資訊，家中談話也離不開震災和核子危機。但閱讀了本地主流媒體對震災的報導和評論之後，卻產生了強烈的感覺，覺得原來香港對這個關係密切的近鄰的認識依然是非常有限，還是在用片面和狹隘的觀念來「想像」後「311」的日本。

大多數的報導和評論都強調日本的傳統民族性格，聚焦於受災地區和區外的日本人如何冷靜、團結和堅忍，災區秩序井然，災民安靜地轉移到避災中心，並沒有呼天搶地、漫罵，反而充分發揮守望相幫，同舟共濟的精神，也沒有搶掠、哄搶購、哄抬物價。評論把這些行為歸結日本傳統民族性的表現，島國文化的集體意識，或因為地震多發而產生的憂患及危機意識。

這些看法，驟耳聽來甚有道理，日本民眾在災後的表現，也確實令人感動、尊敬。但想深一層，這卻和我們



兩人所認識的日本甚有距離。在日本研究中，這類觀點稱為「日本人論」，即強調日本固有、獨特的民族性是如何影響現代生活。在學界仍然堅持照單全收這說法的，恐怕沒有幾人，但香港對於日本社會的認識和「想像」，「日本人論」似乎仍然是一個重要的認知架構。

原來日本社會在很多人的想像中，依然跟「日本人論」所描繪的圖像極之相近，這令我倆這些喝日本普及文化奶水長大的御宅族，相當震撼。因為如通過本書各篇文章所描述各種普及文化產品，如動漫、小說、日劇、電影等等，來認識日本社會的話，所得到的畫面也遠比本地主流媒體的「日本人論」豐富得多。

### **戰後七十年：經典日本論中的國家、軍隊與企業**

戰後日本首先體驗了國家權威的衰落，人們曾嘗試在貧窮但充滿政治理想的年代，尋求公共意識。可是這些討論與社會運動，只屬曇花一現，六十年代經濟高速起飛，人們的關注點從公共轉化成個人與家庭的一己安穩，日本特殊論與單一民族的自畫像也在此時開始定

型。八十年代，可說是日本的黃金時代。這段時間，日本普及文化產品中的「日本人論」，也最為強烈。

當然，日本文化有其特殊性是事實，在普及文化中「日本人論」的元素還是清晰可見。如在體育動漫中，都充分體現了日本文化的堅忍和團結，集體的重要性，遠超個人榮辱。災區居民顧全大局，顧大體的冷靜表現，同樣體現了日本文化優良的傳統。趙永佳前年和大兒子到日本參加足球比賽時，也深深受到日本少年球員那認真、專注，尊重他人的傳統美德所感動，也是令我覺得即使到了今天，日本獨特的文化，如普及文化所描繪的一樣，還是可以在日常生活的某些層面找到。

核子危機中，「抗核死士」冒死留守核電廠，消防員冒着輻射感染的危險，以水車向發電機組灌水，有武士道視死如歸的精神，但其實更能反映了專業人士盡忠職守的氣魄（職人魂）。在電視上，見到消防員以大型噴水車向發電機組噴水，穿着橙色防護衣的消防隊長在電視機前訴說對前線同僚的感情，就活脫是電視節目《搜救戰》在大型災難中，救死扶危的超級救援隊的情節。

## 九十年代：《福音戰士》的預言與孤獨個人的釋出

上述「日本人論」在八十年代大行其道，但只是特殊歷史條件之下的產物。冷戰結束後，日本的特殊國際地位不再，經濟長期停滯，令從來「在大企業終身工作的爸爸、專業家庭主婦與用功考試的孩子」的日本普通人形象不再有效。取而代之的是「中流崩壞」與「格差社會」的討論，還有各種對年輕人與次文化問題（如援助交際、欺凌、過剩溝通的壓抑）與御宅族的關注。

「八十後」的普及文化，為我們提供了「日本人論」以外的視角。首先就戰後黃金時代社會體制的批判，而其中一環就是對政府和大型官僚組織的不信任。不論在動漫、日劇、小說，政府、大企業、官僚都是無能、固執、守舊的代名詞，從來人們都不會對它們寄以厚望。日劇《官僚們的夏天》訴說的是五十年前的日本通產省官僚，是如何帶領日本踏上經濟起飛之路，不過到了描寫廿一世紀的《Change》當中，政府就只是由政黨派閥所操縱的漁利工具，首相也只是派閥大老的傀儡。而日本自衛隊或軍人在日本普及文化中，也是地位

甚低，譬如有川浩的輕小說《海之底》中，大型變種龍蝦攻擊人類，起初也是只靠警方防暴隊以盾牌和身體來保護市民，反而自衛隊因為官僚規定所限，不能出動。這和今次消防隊英勇抗核，而自衛隊直升機卻發生了因為害怕輻射太高而折返的鬧劇簡直是同出一轍。在「咸蛋超人」系列中，軍隊往往是歹角、丑角，超人警備隊才是維護和平的支柱。所以我們對東電的無能，甚至隱瞞真相的行為和日本政府的反應緩慢，可說是毫不感到出奇。若是日本政府和官僚組織突然神勇起來，以極速解決所有問題，才是新聞。

九十年代對日本社會的文化想像，首選《新世紀福音戰士》。災難像把虛構的劇情重現一次：警報與預告（地震？）、市民疏散（海嘯？），與正體不明的敵人的戰鬥（輻射？）。這次關東停電計劃，網民便高舉劇中「屋島作戰」的旗幟，以動畫中獨特漢字書體製作宣傳，響應節電。當然，動畫中的特務機關NERV，可以一天內就動員日本全國電力作戰，這等動員組織力，終歸只是幻想。可是，災後重思《福音戰士》的特色，突顯在故事中對日常生活的歌頌：主角們竟然可以在第三

新東京市被敵人破壞得七零八落的情況下，第二天照常上班上學。都市作為人類知識的象徵，抵抗自然與神意的最後橋頭堡，每次都快速重建起來。

《福音戰士》的男主角碓真治，代表全新時代中，自由但孤獨的個人，不再信奉社會的大目標，放棄任何長久關係。東浩紀在《動物化的後現代：從御宅族看日本社會》中，說日本已往單一與均質的社會大故事衰退。取而代之的是所謂「世界系」文體，如《最終兵器彼女》和《星之聲》等輕小說、電腦遊戲及動畫。這個新文學運動，取消社會的描寫，剩下個人獨對「不透明」的世界。

### **零零年代：生存遊戲與瓦解的社會**

而在零零年代，小泉政府的新自由主義經濟改革，令市場邏輯大舉入侵社會畛域，一直提供安穩生活的舊有制度瓦解，上述自由但孤獨的個人，被拋入為自己生存而戰的殺伐遊戲。宇野常寬在《零零年代的想像力》提到的眾多普及文化作品，如《大逃殺》與《死亡筆記》，充斥着不是你死就是我亡的價值觀，人與人信任

不再，個人存活只是偶然，這只是全球資本主義帶來的階級遊戲與危機社會的反照。因此，看見這次災害的世紀末風景，就想起新近漫畫《請叫我英雄》中，日本突然充滿喪屍，連一直逃避社會的窮忙族主角，也得拿起槍抵抗；又或者去年的《進擊的巨人》，講述如同 Little People 的人們，面對正體不明的吃人巨人入侵，只能在薄弱城牆保護下苟且偷生。這次事件的當下感覺，是過去幾年看的虛構作品變成現實，傳來人們爭相走難的畫面，頓覺毛骨悚然。

### **回到日常與公共曙光的希望之國？**

如果按照日本本土以上的文化思潮，過去二十年日本進入孤獨個人與生存殺戮的絕望景象，我們不難想像這次災難到來，日本真的會隨之毀滅。可是日本不但沒有崩潰，反而日本市民在世界的「日本人論」的想像下，受到高度評價。東浩紀與村上龍在 *New York Times* 立刻撰文反思（2011年3月11日），災害巨大的猛烈，竟然被社會自發的日常生活力量所壓倒，所有防災系統、知識權威、規則指示竟然全部動員起來，大家頓然覺得，人與人的信任，在連日本人自己都快要遺忘的時

候，社會秩序竟然被默默回復過來。日本是不是只從村上龍小說《希望之國》所描寫的「甚麼都有，就是沒有希望」過渡到「當甚麼都沒有，只剩下希望」的年代呢？又或者，人們是不是應該重新自豪起來，尋找以公共為目標的集體求生的可能性呢？

雖然如同日本歷史社會學者小熊英二指出，我們不應該過分期望這次災難會戲劇性地改變社會組織的原理，而只能是象徵時代轉變的過渡性事件，但這個「希望之國」的寓言，反令筆者與日本本土的思想家，起碼能擺脫過往二十年的絕望幻想與社會感覺。或許香港與世界各地的「日本人論」狹窄想像，並非全錯，只是沒有跟隨日本人過去二十年社會思潮的變化而已。當日本人重新找尋希望與組織公共的時候，世人驚嘆，可謂「兩岸猿聲啼不住」；而筆者與這些日本論客，卻忽然感到「輕舟已過萬重山」。日本社會災後的表現，並非「日本人論」的證明，亦不一定是「日本崩壞」的開始。日本人並沒有重提「日本人論」，也沒有對未來絕望，大概我們對此也應有所覺悟。在浩劫之後，回歸日常生活，不斷反思日本新生的社會秩序與文化想像，是

我倆對後「311」的日本的觀察，也是希望本書能帶出的訊息。Life must go on。

趙永佳／張彧馨

2011年3月28日

原文刊於《明報》2011年3月27日





# 序・感動的方式—— (最少) 五個看動漫的理由

看了四十多年動漫，有時也會自問為何已過不惑之年，還是樂此不疲呢？其中最重要的當然是社會學式的因素，就是在畢業後，我仍一直留在學院中，有一班互相支持的朋輩（呂大樂、吳偉明、蔡子強等，以及一眾系內研究生），令我不致變成異類。而且以我作為社會學者的身份，也容許我公開地以動漫來作「研究」對象，並以此來設計教學課程。可是除此以外，究竟日本動漫本身又有甚麼吸引我的地方？

撫心自問之後，方明白對我來說，欣賞動漫並不只是慣性行為，或是沒有選擇之下的結果；而是時至今天，日本動漫對我而言，還是有幾點「致命吸引力」。以下綜合為幾個關鍵詞以作說明。

## 羈絆

在日本漫畫中，人與人的聯繫——所謂「羈絆」，是故事發展的重要元素，正如現實裏日本人的集團意識中，羈絆或小團體中的互信、互助行為同樣非常重要。沒有了羈絆或「仲間」（同伴）之間的情誼，大部分的少年格鬥漫畫，就會淪為官能發洩的工具。你能想像《幽遊

白書》中，沒有了浦飯幽助與朋友們之間的關係；《火影忍者》沒有了鳴門與第七小隊——尤其是與佐助難捨難離的關係；《海賊王》（One Piece）沒有了路飛與草帽海賊團的夥伴關係嗎？最好的反面例子，就是後期的《七龍珠》沒有了早期悟空與無閒、芙子等人友情的描寫（尤其是在動畫版中），就變成純粹的格鬥漫畫，以個人看來，着實失色不少。

羈絆意識延伸出來，就是甚至敵人也可以是同伴。經典例子當然是笛子魔童、比達和悟空化敵為友的故事。在體育運動漫畫，由於沒有明顯忠奸之分，如《足球小將》中戴志偉與小志強，以及後來與辛坦拿般亦敵亦友、惺惺相惜的關係，就更是故事高潮所在。動畫《閃電十一人》，也盡量應用同伴之間的羈絆來製造戲劇效果，借主角（圓堂守）之口直接指出「有了同伴，力量就增加一千倍，一萬倍」。

最近有一部動畫《夏娃的時間》，當中的羈絆意識令我印象深刻。故事講述在不久的未來，擁有高度人工智能，而外表與人類無異的家傭機械人被大量應用，故事

圍繞一名高中生陸夫與他的機械人薩米（被設定為女性）的關係而開展。他發現家裏的機械人會瞞着他偷偷光顧一家名為「夏娃之時間」的咖啡店，原來在店中，人類和機械人會被一視同仁，可以享受無拘束的時間。通過與店內其他顧客機械人的交往，陸夫終於明白彼此其實無甚分別，而且也會互相關心。當然這類人與機械人相處的情節其實屢見不鮮（手塚漫畫中常有此類題材），但動畫中家傭機械人與主人由存在隔膜到互相了解的過程，卻令我想起在香港我們的家中，其實也有一位我們往往認為是「異類」的外籍家傭——但又有多少個香港家庭能好好認識和關心他們家中的「機械人」呢？

在現實中的我，其實是半個「御宅族」，不善——也不喜交際，對於身邊的朋友，特別珍惜，看動漫的時候，自然會為其中對同伴的描寫而感動不已。

## 熱血

日本動漫另一個長青的元素，就是「熱血」——努力就會有回報——的主導思想。描寫一個一無是處的小人

物，如何通過艱苦奮鬥而成功幹下一番大事情，也是日本動漫之所以吸引我的地方。

最近的作品中，《閃電十一人》是很好的例子。圓堂守和雷門中學的一眾球員，一天到晚埋首苦練新的必殺技，甚至要坐大巴環遊全國以加強實力。漫畫不可缺少天才，如戴志偉、小志強，但天才橫溢的他們，也要通過熱血苦練，才能練成「衝力射球」和「雷獸射球」。在棒球漫畫中，主角在手臂（如主角是投手）或腿（如主角是打擊手）受傷的情況下，會不顧一切的堅持打/投完全場，這也會令我深受感動。

熱血的題材在很多不同類型的漫畫中都會出現，例如在美食漫畫中，主角苦心鑽研不同的材料和烹飪技術，往往是推進劇情的重心。熱血校園漫畫也是一例。近期在這方面最成功的例子，可算是森田真法的《Rookies》（台譯：菜鳥總動員），漫畫（和改編後的日劇）非常成功地結合熱血老師與不良少年的羈絆，將熱血元素注入在校園及棒球的故事情節中，變成一部十分受歡迎的漫畫。

## 設定

作為搞社會學的人，我對日本動漫中的「設定」最感興趣。動漫故事中，無論是場景、人物角色，物理/魔法定律、歷史、世界觀的種種設定，都是吸引我追看動漫畫的理由。有些時候，看過第一章知道一部漫畫的設定，對這部是否好的作品已經心裏有數。

在科幻動漫中的虛構世界，設定就是成功的必要條件。高達的宇宙世紀（Universal Century）設定，由人類的宇宙開發歷史，到物理定律（如米洛夫斯基粒子），到Mobile Suit的機能構造，都非常完整。從高達的宇宙觀設定，演化出一個個抓住讀者、觀眾的故事。這陣子追看宅男朋友介紹的動畫《Last Exile》，也是將故事天馬行空地設定為超現實科技（有大型空中戰艦）和中世紀的社會背景（騎士精神、平民和貴族、建築風格和服飾）。

即使是以現實為基礎的漫畫，建基於大量取材和資料搜集的設定，也是十分重要。例如每一項體育運動，由最普及的足球，到偏門的花式滑水、馬拉松賽跑，甚至十

項全能，通過詳盡的設定，會令讀者恍如置身比賽場中，進入了不同的運動世界。甚至政治漫畫如《加治隆介之議》、《皇牌至尊》等，也會因為詳盡寫實的設定而「活」起來。

最近，令人有「設定狂」之感的作品，莫過於大場鶯原作，小畑健作畫的《爆漫》。繼《死亡筆記》之後，兩人再度合作，故事以兩名中學生合作決心要成為職業漫畫家開展，作品在《周刊少年Jump》中連載。故事主角為漫畫家，對漫畫產業及漫畫家工作的描寫鉅細無遺。其中如《周刊少年Jump》特有的制度如問卷調查主導的編輯方針，以及專屬契約制度，都是行外人聞所未聞的真實「設定」。兩名主角真城與高木成為漫畫家的奮鬥經過，也是以當代成名漫畫家的經歷為藍本。第七、八期就出現了十分厲害的設定，原來在少年漫畫周刊雜誌中，戀愛故事受歡迎的條件，是要在每期故事中，加入至少三格看得見女生內衣的圖畫，還有擅長畫女孩子屁股和內衣的助理，甚至連畫內衣的姿勢和角度都很講究！

作為社會學者，通過動漫細緻的設定來認識不同的職業、運動、社會情景，是我看動漫畫的一大得着。

## Crossover

在九十年代後，日本動漫有一個新趨勢，就是跨媒體的協作。輕小說、漫畫、動畫、連續劇、電影及遊戲之間的界限已不復存在。受歡迎的小說會被改編成動漫畫如《無頭騎士異聞錄》、《涼宮春日的憂鬱》；反過來人氣漫畫也會有小說版本如《鋼之鍊金術師》。在九十年代後，人氣漫畫動畫化已是指定動作；而將漫畫改編成連續劇，更是多不勝數。

Crossover的威力在於某些動漫作品，只要有一種媒體能打動觀眾，就會令人追看其他形式的作品。人氣輕小說會改編成萬眾期待的動漫。有些漫畫可能不為人知（例如沒有中譯），但在改編成動畫或日劇之後，就聲名大噪。最佳的例子是《東大特訓班》，在香港本來無人問津，但在改編成日劇上映後，就人氣起來；而《交響情人夢》也是由日劇帶旺漫畫的另一例子。BL少女漫畫《西洋骨董洋菓子店》就更厲害，只有四卷，但改



編成動畫和日劇之後，更由韓國拍成電影。當中的劇場版，BL色彩只輕輕帶過，若有人因為劇集好看（有多位帥哥，包括瀧澤秀明）而追看漫畫的話，就有可能「中毒」而不能自拔。

有些漫畫，其實是馬馬虎虎的；但改編成日劇之後，卻非常好看，例子有菊池正太的《料理仙姬》。原作漫畫的故事不錯，但與《東大特訓班》一樣，畫風特別，但不是人人欣賞（包括小弟）；在改編成日劇後，卻由甚具氣質的蒼井優（注意不是蒼井空）演出，在中港台間也大受注目。總而言之，在不同媒體上張開的動漫「天羅地網」，總有一款能令你感動。

## 創意無限 百無禁忌

過去幾年，可能因為港台出版商選書偏重少年漫畫，加上很多少年漫畫（尤其格鬥冒險類）都未能走出長青作品的老路，所以我常常投訴日漫沒有新意。但最近卻有幾本日漫令我眼界一開，老懷大慰，高興看到日本動漫還是百無禁忌，創意無限！其中兩套漫畫，更令我感到日本動漫的創意是如何豐富，而且在百無禁忌的精神

下，是如何以一些社會上可能視為禁忌的題材或人物，來寫出趣味盎然的故事故。挑戰權威，顛覆常識，可能才是漫畫的創意泉源。

首先是《義呆利Axis Powers》。作者日丸屋秀和，現正就讀於美國著名帕森設計學院，世界視野顯然和一般漫畫作者處於不同水平。《義呆利》是將世界多個國家以擬人法變作人物描寫，以各國歷史、民族性、風土人情為骨幹，寫成喜劇的短篇及四格漫畫。漫畫的另一特別之處，是crossover；原為網上連載漫畫，後來衍生出漫畫及動畫版。

漫畫的特色除了以國家擬人之外，角色設計也非常可愛。主角是迷迷糊糊的意大利，設定是「少根筋，愛情表現豐富，又有點愛撒嬌」，「興趣是下廚、西班牙式午睡、繪畫，以及設計」。他的好友，就是同是軸心國的德意志（個性認真、死板）和日本（勤奮努力，認真，雙手靈巧）。在漫畫中，除了軸心國外，很多國家都被擬人化為兄弟或朋友關係，如美國和英國，俄羅斯與前蘇聯加盟國（俄羅斯是帥哥，烏克蘭是對他冷淡的

美女)。作者非常聰明地把歷史事件以很「萌」的方式寫進漫畫中，如各國的小時候造型超kawaii，北意大利就曾以女僕造型在奧地利家中打工，以影射意大利北部曾是奧匈帝國的一部分。

民族定型 (National Stereotype) 是漫畫的重要材料，如德意志要日本按照潛艇的設計圖照造，日本卻不但把它微型化，並且可以變形成巨大的機械人。順帶一提，在漫畫中，中國（外表看似年輕，但已經是蠻大年紀的老爺爺），台灣（個性強悍，打扮時髦的女孩）和香港（說話中英夾雜，外表中性）都有設定，但台灣和香港在兩集漫畫中，還未有出場機會。

比這更異想天開的是《Saint Young Men》（暫譯《聖哥傳》），是女漫畫家中村光繼《荒川爆笑團》之後的另一大熱作品。在漫畫中，耶穌及佛祖因為平安度過千禧世紀末，而相約來人間度假，化成年青人在東京立川一廉價公寓中居住，過著平凡年青人的生活。日文原版已出版了多集，還未有中文版，不過網上已有少許章節被漢化及英譯。

《聖哥傳》是去年日本十大賣座漫畫，還沒有中譯本，這大概反映港、台書商的膽小與短視。作者能將宗教人物如此成功地入畫，變成可親的喜劇人物，實在說明了「百無禁忌」的日本動漫是如何「創意無限」，實在令我佩服得五體投地！在後面的章節，我會以專文介紹。

我相信每位動漫同好，都有他們欣賞動漫的角度與理由，會令一個中年大叔感動的原因，當然會和一般人有所不同，好像八十後的小友 Johnny，會以畫功為先決條件；我則是內容至上；而張或警會取笑我不懂欣賞「空氣系」的佳作。所以我在這裏只是把一些個人感受和大家分享，希望大家可以不斷找到能令您感動的動漫作品。

趙永佳

原文刊於《明報》2011年8月1日

註：《聖哥傳》的中文譯本已於2012年出版，由台灣東立出版社代理。



# 目錄

## 自序

- 後「311」的日本想像 趙永佳 04  
張彧馨

## 序

- 感動的方式——（最少）五個看動漫的理由 趙永佳 14

## 第一部分：「經典」日本想像

- 黃金時代的想像——官僚們的夏天 趙永佳 32

- 社會運動與社會秩序的反諷  
——歷史的輪迴與尾瀨朗的《家》 趙永佳 38

- 想像與現實——《足球小將》與經典日本 趙永佳 44

- 尋找坂本龍馬 趙永佳 52

- 日本處境與國民身份：《機動武鬥傳》 施德安 58

天真的波兒 獻給低能的你：  
宮崎駿的「幻想政治學」解讀 張彧啓 66

作為教育電影的《崖上的波兒》 湯禎兆 76

## 第二部分：轉變中的九十年代日本社會與想像

日劇中的「卒業」與「淚」 李鏗 82

《笑之大學》：政治真的能一笑置之嗎？ Chris 90

自由戀愛的「勇敢新世界」：  
《東京愛的故事》 劉碩 96

「草食系男子」是怎樣煉成的？  
——從田村正和、阿部寬到瑛太 李鏗 106

婚活的敗犬想像：熟女的生存之道 曹可怡 114

青春與熱血：記香港書展與動漫節 張彧啓 122  
鬼畜超人

動漫Cosplay為誰而演？ 張彧睿 130

**第三部分：御宅族的轉向與超越：  
後《新世紀福音戰士》的社會思想**

日本的變與不變：涼宮春日的憂鬱 李越民 138

日本輕小說的重量 張彧睿 144

《17青春遁走》 Patrick 150

走出《零》之輪迴——秩序的崩壞與出路 Johnny 158

天馬行空、百無禁忌——《聖哥傳》 趙永佳 166

歡迎來到另一個世界：  
御宅族數據庫ニコニコ動画 Johnny 172

「世界系」作品與社會的消去 張彧睿 178

月下之戀人：速讀《IQ84》Book 3 張彧睿 184

綾波麗的囧囧明月：兩代人的福音戰士 張彧睿 190



新世紀的和解之路 湯禎兆 194

蛇叔與他一個人的紙皮箱與 Metal Gear：  
從御宅族到「決斷主義」 張彧馨 200

#### 第四部分：總論

次文化評論的日本視野 福嶋亮大 210  
(翻譯：張彧馨、Daria)

日本的社會學想像：  
從文本解讀回到社會脈絡 趙永佳 218



第一部分：  
「經典」日本想像

# 黃金時代的想像—— 官僚們的夏天

趙永佳

日本戰後由五十年代至七十年代（所謂「昭和」年間），是公認的黃金時代，是經濟起飛，高度成長的時期，也是現代日本社會最穩定的時候，就是期間也有安保、學運等激進運動，但也抹殺不了這段時間是當代日本人最懷念的時期。

在日本的集體回憶中，昭和初年是苦難的時刻，無論是大戰期間或終戰初年，日本人都飽受戰火之苦。到了八十年代，雖然也是經濟的「安定成長期」、「躋身世界經濟強國之列」，但也同時是日本經濟出現種種亂象的時候，尤其是過度消費和種種投機帶來的泡沫經濟。而到了九十年代，就更是所謂失去的十年，正所謂「未能忘記，不願記起」的時代。所以在群眾的心理中，集體懷舊的對象往往是五十年代後期至七十年代間的昭和時期。

而這也是最近幾套日劇的主題，雖則不甚受歡迎，卻頗

具象徵意義的是《官僚們的夏天》。《官僚》的卡士並不太大，其中名氣最大的是《黑幫有個荷李活》的佐藤浩市。大部分演員都是實力派的中年大叔，對一般觀眾來說，吸引力自然不大。《官僚》是由同名小說改編，原作者是著名已故歷史小說家城山三郎，作品特色是事實和虛構情節交替出現，細緻寫實地描寫不同歷史時空下的人和事；其他當代歷史小說有《不說是英雄》，描寫本田汽車本田喜一郎創業的故事。

此劇講述的是在日本戰後「高度成長期」（1955-1975年）的通產省（通商產業省）官僚風越信吾的故事，借風越的政務生涯來反映戰後經濟發展的歷史。六十年代的日本，可說是不折不扣的黃金十年，十年間的國民生產總值增加了4.5倍；年均增長達百分之十六；外匯儲備由二十億美元增加至五十四億；汽車年產由五十六萬輛增至十倍的五百二十八萬輛。在經濟奇蹟的帶動下，日本由一貧如洗的戰敗國變成八十年代世界一流的

經濟強國。

一般歐美政治經濟學者對日本經濟奇蹟的解釋有所謂「資本主義發展國家」論（Capitalist Development State），研究日本近代發展的社會學家、政治學家或經濟學家，往往會強調日本社會近代的特殊背景和條件，並指出是這百多年內「近代」的特殊性，而不是千多年日本文化，才是構成現代社會的主軸。其中最廣為人知的是美國政治社會學家Chamlers Johnson。他將後進發展（Late Development）與國家掛鉤，指出日本相對歐美的特殊後進發展，是由大有為的政府、強而有力的官僚系統及官商合作等因素結合而成。日本的發展國家形態有別於自由市場資本主義，是由國家推動經濟發展，但與社會主義不同的是由私營企業而非國家資本為主體。

而風越就是Johnson的資本主義發展國家的化身。以現實中，通產省官員佐橋滋為藍本，和通產省的大部分對英官僚一樣，佐橋也是東京帝國大學法學部畢業，和故事中的風越一樣，被稱為「Mr. 通產省」。風越被歸類為「國內產業派」，主張不拘泥於自由市場的理念，不惜以保護主義的強力政策，來推動本土產業的成長。因為這樣，他就和所謂的「國際通商派」站在對立的位

置。在劇中，玉本和柏原就是這一派的代表，主張對美親善，開放市場，以國際貿易帶動經濟發展。

劇中以「熱血中年」的形象，來描寫黃金時代的技術官僚。其中第一集是有關日本民用小汽車的開發。戰後通產省推動「國民車」的計劃，希望本土企業開發四座位小轎車，代替當時主要由美國進口的汽車，要求時速能達一百公里，開十萬公里也不用維修，售價二十五萬日元以內。劇集中，風越等人一方面在政府部委中奔走，希望扶助國內企業研發小汽車，尤其是要銀行對汽車產業進行融資。另一方面，要遊說企業冒莫大風險去進行汽車研發。劇集中，就講述一家叫「曙」的卡車企業如何轉型研發生產小汽車；其中企業少東在試車時，身受重傷；老闆更壯志未酬就積勞而死，最後在葬禮中，以主角閱讀老闆生前所收藏的汽車新聞剪貼簿，來交待業界對汽車生產的熱情與期盼，並表達了國民車生產對日本的重要性。

後來劇情發展，集中講述通產省中國際通商派如何勾結政客，打壓風越等產業派，並描寫產業派是如何堅定不移地為扶助本土產業、推動日本經濟復興而努力。但另一方面，也交待了日本在經濟起飛過程中，碰到的不同問題，如在紡織產業中的美日貿易戰、民

用飛機生產及電腦的自主開發等。到了後來，時間到了六十年代，焦點就放在經濟起飛帶來的問題，如環境污染問題、夕陽工業（煤礦、紡織等）的轉型和倒閉問題，也明確指出在日漸成熟的市場經濟中，政府介入是如何開始碰壁。

最後，風越的戰友鮎川為了解決紡織及煤礦業的生存問題，結果積勞而死；他自己也被流放至不重要的「特許廳」（負責專利事宜），而通產省就由通商派的玉木執掌。劇集最後也以冬天初雪的景象，來象徵通產省官僚主導日本經濟的盛夏已過，嚴冬將臨。

這類以昭和成長期為背景的劇集，多以懷舊為吸引觀眾的手段，劇中無論佈景、人物造型、情節都充滿五、六十年代氣息。但我覺得最重要的，是它們表達了（最起碼是某些）日本人對黃金時代的留戀與想像。它們表達了現代化的過程是如何建立在一套文化論述之上（詳見自序）。在劇集內，國家利益與公義是劇情發展的重要元素。現代，日本也是有理想、有夢的年代，人們奮鬥的目標也非常清晰；甚至是正、反對立，也是不同意識形態、價值觀或不同論述之間的對立。這有別於九十年代及其後的後現代普及文化中，以解構大故事和提出眾多小故事的風格。在「官僚」中，一眾通產省官僚不論派別，其實都是憂國憂民，為國民的將來謀出



路。在廿一世紀零的十年（zero decade）中，絕對價值的世界觀、大理論觀及社會規範都已崩壞，所以難怪劇集也很難得到廣大觀眾的認同，最後以平均8%左右的收視收場。

# 社會運動與社會秩序的反諷 ——歷史的輪迴與尾瀨朗的 《家》

趙永佳

閱讀日本漫畫或其他普及文化文本，一方面可以帶領我們認識不同時代的日本社會；另一方面，也可以刺激我們思考香港社會的現況，這是本書的主旨。香港社會、日本社會與文本的互動，是我重讀尾瀨朗的《家》的主要動機。

首先，這兩年來菜園村和高鐵事件鬧得大熱，令我不禁把《家》找來重看，然後慨歎歷史為何不斷重複？為何我們會重蹈六十年代日本的覆轍？同時，也令我想起漫畫中，有關民主與抗爭的論述，在今天日本的意義。

尾瀨朗是我最喜愛的漫畫家之一，其實如果是唸社會學的，又怎可以不愛上他呢？從1988年的《夏子之酒》開始，他踏上了關注日本農村問題的不歸路。到了九十年代的《家》（尖端出版社，原書名為《ぼくの村の話》，前譯《我村子的故事》），他把農村問題聚焦在由六十年代開始的所謂「三里塚鬥爭」，就是以反對在

千葉縣成田市三里塚村建設「新東京國際機場」（俗稱成田機場）的鬥爭運動。在六十年代後期，東京市內的羽田機場不敷應用，需要在市郊興建新機場，受到當地務農為生的居民反對，但政府不但沒有充分溝通和妥協，反而一意孤行，於是演變成二十多年的激烈流血反抗和武力鎮壓。

作者以在三里塚居住主角押阪哲平（起初只是小六學生）的視點來說這個故事。成田機場原址是御用牧場，也是哲平和同學遊玩之地，一日突然收到通知，三里塚村已被規劃為建設新機場，包括他們在內的二百五十戶農家將要被逼遷，他們的反對抗爭亦隨即展開。農民雖然得到激進學生組織的支援，組成「反對同盟」，並組成少年行動隊、青年行動隊，乃至婦女行動隊；但在以後的對抗中，政府以壓倒性的武裝力量企圖衝破農民組成的封鎖線，並造成一次又一次的流血衝突。

作者顯然從農民的角度去看整個反對運動，不過他絕非盲目的以「革命浪漫主義」去描寫反對運動，反而強調運動的內在矛盾。當中有農民（原居民與新來者）之間的矛盾；有學生與農民之間的矛盾；甚至兩代之間的矛盾。對接受賠償而遷走的農家，作者也沒有痛加鞭撻，反而深刻地描寫他們下決定是如何的痛苦，是多麼的無可奈何，使人明白到無論去或留、妥協或鬥爭，農民同樣是資本主義發展及威權政府的犧牲品。作者甚至對代表國家機器的官員、保安員和警察表示同情——就如如在香港，一連串關於領匯的示威中，負責阻止示威者的保安員，其實自己也是被剝削的低收入僱員。到後來，反對運動演變成為暴力抗爭，並引致三名警員殉職，作者就借一名青年行動隊成員阿純（現實中的二之宮文男）的自殺，來反思以暴易暴是否正確的問題。

漫畫令人感動的地方不少（感性讀者絕對要準備紙巾！），個人感受最深的還是農民對土地的感情。書中有一幕是一位老農，趁農民和官方約定的所謂「停戰日」到田裏進行打穀的作業，但警方違反約定，趁農民防備鬆懈下來，進行清拆行動，把老婆婆的家園拆掉。作者借主角之口，指出：「對婆婆而言，這裏不僅僅是容納她小小身軀的空間，更是支撐她繼續生存下去的一股力量！」（第7集，177頁）當然最後大部分農戶都被迫搬走，但仍然還有一部分人堅持下來，成為堅挺的

「釘子戶」，繼續阻止機場擴建計劃，永不妥協。如果你用Google Map來檢視成田機場的地形，就會立即發現死守在機場，令飛機要繞道滑行的「釘子戶」還是清晰可見。

作者在書中不斷強調農民對土地、對耕種的感情——他們花了一輩子的時間和心力在田地之上，確實不是區區金錢所能補償。我在數年前介紹這套漫畫時，就指出它在香港不及在台灣那麼受注目，原因是港人缺乏書中所表現的鄉土之情。有很多港人可能對菜園村居民的反應，覺得難以理解；但在看過這套漫畫之後，應該較能明白他們的心情，也會對事件有另一種體會。

《家》書中提出了一個重要的問題，就是在民主社會，發展經濟是犧牲少數人的利益的理由嗎？政府可否通過「民主程序」強制徵收人民土地？這點和現在菜園村居民的訴求可謂大同小異。除了為着大型基建，要農民逼遷之外，漫畫中的情節和當前的香港，也有不少相似之處，如政府鼓勵設立的農會，漸漸在地方的政經結構上，建立了一個盤根錯節的利益網絡，並成為一股保守的勢力。在《家》一書中，作者直接描寫獲得政府支持的農會，如何扮演中間人的角色，分化農民的反對勢力，這點就令人想起現在香港所謂鄉事派的角色。此外，漫畫對社會運動的描寫可謂入木三分，如社運雖然

會因為其他社會力量（如學生、政黨）的介入而壯大，但也會帶來不少的矛盾；而主流媒體對社會運動的報導，也存在着片面和扭曲的問題。

《家》其實是九十年代初的作品，正如本書序言指出，這是日本泡沫經濟爆破後，所謂「失落的十年」的開始。那時期正值富裕社會神話的終結，但一些意識形態信念，如民主、平等、公義等還未完全破產，所以在《家》中，雖然對這些大論述提出懷疑，但起碼作者還是希望在日本能實現這些理想，對它們還有期盼。事實上過了千禧之後，普及文化對這些大是大非的問題，都已是不屑一顧。轉而集中日常生活和二人世界的「小論述」議題，「空氣系」、「世界系」變成主流。至於政治，則是犬儒當道，人們對此徹底死心。民主制度云云，已再沒有人提起。

在香港，抗爭運動的出現，正好象徵還是有人對政治、公共事務有期望。儘管對現政權是沒抱有希望，但起碼有人會覺得通過大型群眾運動，可以喚起社會對菜園村的關注和對功能組別的批判。在香港，有一種言論認為社會運動——尤其是激進抗爭，會破壞社會和諧。但以日本的經驗來看，「哀莫大於心死」，龜縮在個人（或兩人）的空間裏，才是對社會秩序的最大挑戰。有年青人（或中年人）願望站出來花時間精神來就公共事務發

聲，無論你是否同意他們的訴求或手段，我們都應該高興我們之中，有人對大是大非的問題關心如昔。

原文刊於《明報》2009年11月23日

# 想像與現實——《足球小將》 與經典日本

趙永佳

在當代日本，常有「世風日下，人心不古」之嘆，慨嘆傳統日本社會的美德已在社會變遷的沖刷下消失殆盡。其中，時下年青人就更是被描繪成「洪水猛獸」，無論是越軌行為（非行）、御宅、家裡蹲及欺凌等種種以私人行為形式出現的社會問題，都在挑戰着社會秩序，顛覆日本傳統的生活方式。有些時候，閱讀近期的日劇、動漫等文本，會令你覺得我們認識的經典日本其實已不復返。

但這個夏天，我和大兒子就一起走進了經典漫畫《足球小將》的世界。

在八月中，大兒子（十二歲）的球隊以愉園少年足球隊的名義，參加在日本中部清水市舉行的清水盃少年足球比賽。清水市並非旅遊熱點，港人會感到熟悉的，可能要數《櫻桃小丸子》了。其實日本清水市位於日本中部靜岡縣，享有「足球之鄉」的美名，漫畫《足球小將》



中的南葛市（虛構），正是被設定在清水市附近的靜岡市周邊。清水市雖然有清水心跳這一隊職業球隊，但卻是以基層足球聞名全國。

我常認為漫畫最吸引人的地方，並不是虛構、幻想的情節，而是虛構與現實的適當混合。《足球小將》就是最好的例子。《足球小將》由1981年在集英社《少年Jump》連載，後來由《Road To 2002》開始，轉移到同社《Young Jump》上連載。根據日本維基百科的資料顯示，至2007年年底，各種漫畫單行本及文庫本累計發行人數已突破七千萬部，而在國外正式授權翻譯的也達一千萬部，和同期安達充的《Touch》一起掀起了少年體育漫畫的高潮。

在香港，很多人小時候（我初看時已二十多歲）都看過足球小將，尤其是動畫版，而印象最深刻的當然就是各式各樣的必殺技：倒掛金鉤、衝力射球、雷獸射球、剃

刀傳球、雙人射球，以至石崎樑的顏面射球，相信大家都歷歷在目。

漫畫是現實與幻想的結合。沒有幻想，漫畫便不能抓緊少年們的眼球，各種各樣匪夷所思的必殺技，能第一眼就把讀者們留着；但如果完全脫離現實，沒有日常生活元素的襯托，讀者們很快會看膩種種的花招，而覺得索然無味。《足球小將》中，戴志偉是一個天才，但他比其他球員更努力，為了和足球做朋友，他每天都邊運球邊上學，「衝力射球」也是經過苦練而成。一方面，他擁有超乎常人的天賦；另一方面，他和每一個普通的少年足球員一樣，熱愛足球，希望通過苦練，令自己變得更強。對讀者，尤其是日本的小讀者來說，《足球小將》並不是一味賣弄特技，而是把少年足球運動和幻想有機地結合，創造出一個引人入勝的漫畫足球世界。

老實說，以前我對日本少年足球運動沒有認識，曾覺得《足球小將》的情節老套可笑。但經過這個暑假，親身體會到日本基層少年足球運動的真面目，我開始明白為何《足球小將》在日本歷久不衰。

首先是日本人對青少年足球的認真。清水盃是以地區業餘球會為參加單位的比賽，一般J-League球會的少年隊都不會參加，全國有二百五十六隊男子隊，三十六隊女

子隊，超過六千名球員。在五天的比賽期內，共有一千零二十六場比賽舉行！比賽的場地是小學的足球場，一共有二十一個賽區，三十七個球場，每個賽區工作人員連同球證超過二十人，粗略估計有過千人參與組織這個比賽。

比賽在一絲不苟的情況下舉行，小球員在比賽開始前，要先到司令台前向工作人員問好，然後要列隊進場，在中場再排成一行向場外鞠躬，要大聲說「請多多指教」，繼而互相握手，才可以開始比賽。在十二歲的少年足球比賽，也有如此繁複的儀式，無非是向小球員們說明每一場比賽——無論是初賽，以至決賽，都是同等重要，要嚴肅看待，尊重球賽，尊重對手，全力以赴。同時，也要他們明白，一場比賽能夠進行，是全靠很多人的努力，要他們常懷感恩之心。到比賽結束，無論勝負，都要在中場列隊，先向球證道謝，再互相多謝指教，然後列隊握手，以示友誼第一；最後，要跑到對方教練及後備席道謝，才可以離開。最近，前中超足球聯賽設計者郎效農在他的博客中撰文，以外國經驗點評中國青少年足球運動的發展，在談及日本時，也是不謀而合地以此為例，說明人家是如何培養小足球員感恩和尊重之心。

在看《足球小將》，我們往往會取笑漫畫中的某些場

面，例如戴志偉（或小志強）運球前進，對方有兩個，甚至三個球員，一起或先後前來攔截，然後被主角一一避過。雖然「一個扭三個」的情況，可能有點超乎現實，但就我所見，兩、三個日本球員前來圍搶及箝制對方的情況，在球場上確實是屢見不鮮。大兒子的隊友在比賽之後對我們說，日本球員速度之快，體力之強，就好像整場比賽都在用「turbo」進行，所以往往有兩、三個球員圍搶我方一個的情況出現。在香港大概只有少數少年球員能整場比賽（一般四十分鐘）都高速進行，但在日本卻毫不出奇。

此外，《足球小將》的世界裏沒有永遠的敵人，更沒有永遠的壞人。小志強雖然打法粗野，但對家人、隊友卻是照顧得無微不至。瑞典的史提芬·利雲的射球，以傷人為目的，原來也是因為他因未婚妻車禍而痛恨世界。成年後，戴志偉的最大敵人，無疑是巴西的辛坦拿。他起初在球場上自私，目空一切，其實只是源自童年困苦的生活，故有不惜一切向上爬的決心。後來，他和戴志偉也惺惺相惜，亦敵亦友。

想不到這些看來「老套」的情節，卻讓我在日本親眼目睹。在賽事的第四天，老大的球隊在小組賽中，以一勝一和一負出線後，在淘汰賽中，僅勝過一隊名叫「行田西」的球隊。在往後的第二天，我們到了賽區，見到他

們在比賽，後來平手局要互射定點球（十二碼）決勝負。我們的球員閒着無聊，就為行田西打氣，後來行田西勝出，我們也鼓掌道賀。

之後，輪到我們比賽，就發覺行田西的球員們站在三十多度的烈日下，不斷為我隊打氣。中場休息時，更有數名小球員走過來，問我們「加油」的中文怎麼說。在下半場，他們就不斷大聲說「加油」、「加油」。到了比賽末段，老大的球隊被攻入一比零，為了嘗試阻止入球，身為中堅的老大奮不顧身在球門前「飛鏟」，半邊身體撞上球門柱。後來球賽以一比零結束，老大的手臂腫了一大塊，也不知是因為痛楚，還是因為輸了球，就哭了起來。行田西的球員看在眼裏，紛紛走到他面前，有些輕拍他肩膀，有的和他握手，口說着「大丈夫？（日語音）」（不要緊吧？）最後，更有一位小球員來給他一個「抱抱」。

純真的日本小球員，大概是有點同情，也有點佩服老大的熱血，最後幾分鐘強忍着痛楚奮戰到底。這不就活脫脫是《足球小將》中，主角們「打甩門牙和血吞」的情節嗎？最後不論勝負，都贏得對手友誼的情節嗎？今天的敵人，改天就變成你的朋友。大會的口號是「張開友情之輪吧」，這句好像是老套的漫畫式口號，卻原來真的可以在現實中發生。

和《官僚們的夏天》的熱血中年一樣，在《足球小將》中，少年足球員的熱血度也是百分百。這些「打甩門牙帶血吞」的少年球員，也擁有黃金時代日本精神面貌的特質。由「東洋魔女」到「足球小將」，其實也是一種「唯心主義」，強調心理素質和刻苦訓練，是如何可以令運動員百戰百勝。就是在松本零士的二戰漫畫中，也常常強調日本的戰鬥機是以機師的精神力飛起來的。

雖然這次旅程我和老大並沒有對日本基層足球有甚麼很深入的了解，但我們無疑是以我們從《足球小將》中認識的日本，來感受這次比賽。有很多人可能會認為日本經歷二十年的經濟衰退，社會出現種種亂象之後，傳統日本的社會文化特質已消失殆盡。但通過這次比賽，我卻深深感受到我們想像中的經典日本，在這種日常生活中，還是「alive and kicking」。起碼我們碰到的日本少年足球員和二十年前《足球小將》中所描繪的相似。日本年青人的妖魔化，不知是媒體的塑造，還是中學階段開始變質所致？

原文刊於《讀書好》第30期，2010年3月



# 尋找坂本龍馬

趙永佳

最近日本最「火」的歷史人物，可能是幕末維新志士坂本龍馬。首先是TBS的日曜劇場播出《仁醫》，由大澤隆夫飾演通過時間旅行回到幕末時代江戶的醫生南方仁。女主角是綾瀨遙，但劇中最「搶鏡」的，卻是大河劇常客內野聖陽飾演的坂本龍馬。

而年初就更有由帥哥「伽利略」福山雅治主演的《龍馬傳》。此劇以三菱財團的創辦人岩崎彌太郎為第一身觀點，來描寫坂本龍馬短暫但光輝的一生。岩崎是坂本的好友，也曾在他的「海援隊」中擔任會計工作。四十八集的《龍馬傳》已是第二次NHK的大河劇以坂本為主角，上一次是1968年改編自司馬遼太郎小說的《龍馬來了》。

其實坂本龍馬從來都是日本最受歡迎的民間英雄之一，在普及文化中，不論電影、連續劇、小說及漫畫都多次成為主角。在漫畫中，以坂本作為主要人物的也有幾



本。最近期的當然就是《仁者俠醫》的原著，名歷史漫畫家村上紀香的《仁醫》，由2006年開始在集英社的《Super Jump》雜誌中連載，目前已出版中文版單行本十五期。在漫畫中坂本的戲份並沒有在劇中那麼重，但也是帶動故事發展的主要角色之一。

另一套就是九十年代末的《風火英雄》，由島崎讓及鷹司創作。漫畫的主角原來是幕府的特務鷹羽真九郎，被派去保護幕府改革派勝海舟，而結識了坂本。後來他和坂本成為好友，並見證了他波瀾萬丈的一生。在漫畫中，坂本是一個長髮型男帥哥，和福山雅治可媲美，但卻和一般的造型和照片所見的不大一樣。而整部漫畫，都有點少女漫畫感覺。事實上，島崎讓是少數在少年雜誌上連載的女性漫畫家。她的早期熱血作品《霸王傳説》陽剛味十足，但到了《風火英雄》，雖然還有很多戰爭大場面，卻不時會出現少女漫畫般的美少年造型和畫面。書中描寫男主角之間友情的筆觸，有不少「純

愛」味道，後來更有高杉晉作原來是易服女生，並暗戀主角真九郎的半惡搞情節。

最近我一方面在追看《仁醫》和《龍馬傳》；另一方面，讀到傳媒報導有關「八十後」和「反高鐵運動」，突然有種非常強烈的感覺，覺得香港其實需要有自己的坂本龍馬出現。

現在的香港當然不是幕末那種大難臨頭的光景，但也是問題多多，處於苦無出路的困局。幕末其實是一個年青人的世界，大多數維新志士，其實都是二十來歲的年青人，就如我們現在的「八十後」。坂本龍馬是幕末三大「風雲兒」，1865年明治維新前夜只不過二十九歲，其餘高杉晉作才二十七歲，西鄉隆盛年紀稍大，也只是三十七歲。他們大多出身寒微，但有的是遠大的夢想。島崎讓說得好：「我認為人和人的夢想可以推動時代，而幕末讓我確信了這個想法。為了夢而活，沉溺於夢想，將時代改變。幕末就是這些人們與夢想閃亮的時代。」我們現在當然也需要有夢想的年青人，而我們這些上一代，也應該準備、接受年青人的夢想；在我們看來是聳人聽聞，離經叛道的夢想。坂本的和平革命理想，在幕末的「佐幕」、「倒幕」兩大陣營看來，裏外不是人，在薩摩和長州的長期積怨下，後來在「大政奉還」中扮演決定性角色的「薩長聯盟」，也是不可思

議。但坂本在二十來歲的時候，發着的就是這個夢，並努力地實現這個夢想。我們現在如果有多些坂本龍馬發着改造香港的夢想，無論有多「離譜」，都絕對是好事而非壞事。

不過從坂本的生平，我們也可以看到，年青人要達到夢想，有幾點是非常重要的。首先，要達到夢想，「務實」、「圓通」不可少，目標可能只有一個，但手段卻不一定只有一種，或不只有我們起初所認定的那一種。而且在造夢的同時，必須要思考在現實條件下如何追夢。好像他原來是「土佐勤王黨」，主張尊王攘夷，反對開國，但後來他遇上了幕府要員勝海舟，感到「武力攘夷」並不是日本應走的道路，於是開始傾向和平革命。而後來在勝海舟失勢後，他不但沒有心灰意冷，反而跑去做生意，創辦「龜山社中」這家企業，進行海運和出入口貿易，並以商業推動「薩長同盟」成立。這充分說明他不拘一格，靈活變通，能務實地去實現夢想。而坂本也深知要實現夢想就要多交朋友。他的敵人不少，幕府中人，如新選組當然視他為頭號敵人，在長州、薩摩也不少。不過他朋友更多，漫畫中不斷強調他身邊的人是如何折服於他的遠大理想和恢宏氣度，而結成莫逆。《風火英雄》的主角鷹羽也是後來成為他的最大粉絲，和他出生入死。到了最後，也是因為他同時是薩摩的西鄉，和長州重臣桂小五郎的朋友（或朋友的朋

友)，才能促成同盟一事。

最後一點，也是和最近「反高鐵運動」很有關係的，就是坂本不排除以武力實現夢想，但他卻希望以最少的武力和流血達到目的。所以他的龜山社中所做的是武器買賣的生意，供應薩摩的軍隊，但他堅持薩長同盟的目的，就是要以壓倒性的軍力迫使幕府和平地「大政奉還」，避免「日本人殺日本人」。這方面我很欣賞「反高鐵運動」組織者對避免暴力抗爭所作的努力。我不在現場，不知道抗爭有沒有「失控」，但起碼運動能在沒有失控的情況下和平結束。事實上，也看到組織者以「警草選舉」、「快樂抗爭」等策略來疏導群眾的情緒，這點和坂本的作風可謂不謀而合。

重看坂本的生平，我希望香港能有多一點這樣的「八十後」出來承擔改造社會的責任。如果他們沒有夢想，沒有實現夢想的衝動和熱情的話，香港就真正完蛋了。現在看來，香港和幕末一樣，還是有不少「風雲兒」，在燃燒他們的青春，在塑造香港的命運。我們這些「老餅」，難免會在旁指指點點。我希望青年人覺得有參考價值的，就對話一下；覺得沒用的，就一笑置之好了。毛主席說得好，時間永遠都在年青人那邊，世界是你們的！

原文刊於《明報》2010年2月14日



# 日本處境與國民身份： 《機動武鬥傳》

施德安

某部分八、九十年代的日本動漫都有一個相似的特點，就是喜歡戰隊打群架，最著名的莫過於各種特攝片的戰隊。熱血少男漫畫中的代表，則是人稱不死五小強的聖鬥士。而少女系列的戰隊自美少女戰隊以後，一直也是百出不厭。在機械人動漫裏，元氣/熱血最強等合體系列，或許已經合得老掉牙了，但《機動武鬥傳》開啟的高達戰隊系列，卻也成了幾部經典。一般人如果把這些漫畫和九十年代的日本聯繫起來，自然會想像到日本社會的群體性格。有關《機動武鬥傳》的討論，一直是毀譽參半，雖然其創作意念天馬行空，但細看之下，還是能對當時的日本社會處境和當時的國民心情有一定程度的想像。

## 九十年代的社會崩潰，焦慮的國民身份

日本在二戰後的數十年間，創造了一個讓全世界驚訝的經濟神話，然而這個神話到了九十年代初，便全面破滅。日本的實際GDP在1985至1990年間，曾高達

4.6%(其實是所謂的泡沫期)，然後在91年開始不斷下降，整個十年間的GDP，只有1.4%。這樣的「夢幻泡影」對日本人來說，是一個劇烈的衝擊，因為二戰後天皇被美國人從政治權力上及精神象徵上徹底推倒，日本人好不容易才在集體努力下創造了神話，並建立起新的身份認同；然而神話的破滅，使得過去四十多年間努力建立起來的自我認同，再次一下子崩潰。根據NHK的調查，這時日本人對國家的自信在不同方面都不斷下降。如此背景，日本人有必要重新對自己的身份認同進行思考。

《機動武鬥傳》在這個時候出現，可以說反映了社會及認同感同時崩潰的日本。動畫背景設在一個秩序混亂的地球，主角杜門最主要的對手是代表着創造及毀滅的魔鬼高達。這個魔鬼代表了日本人創造出來的一種對個人和社會具理想的建設性及在現實的破壞性並存的一種制度文化。

## 日本認同與中國傳統、軍國主義的關係

杜門身上時刻可以呈現武士道的精神，作者有意強調武士道作為日本身份的重要。武士道一般被認為是日本身份的核心精神，雖然未必時刻展現在每個日本人的生活言行裏，但卻是日本人哲學思想的主要概念。杜門在故事中的經歷，包括受師父東方不敗的啟蒙（其後與其對決），還有曾受日本軍官宇留部利用而參與高達格鬥（也在其後與其對決），可以理解為當代日本認同的發展過程：如何受到中國傳統的啟蒙及軍國主義的利用。

繼承東方流派的東方不敗是新香港的高達代表（但在後傳中的真正身份也是日本人）。一身傳統中國裝飾的他，傳給主角的不只是中國武學技術，還有兼愛天下的仁道，以及路見不平而拔刀的義理。最重要的是，杜門繼承了東方不敗傳下來的紅心標誌，而作為維持世界秩序的洗牌同盟的首領。東方不敗雖有仁者的大悲濟世胸懷（喊招名稱是王者之風），但極端地為求救世，使得他產生偏激思想，於是不擇手段，利用魔鬼高達，意圖「消滅人類來令地球再生」。如此偏激引致師徒分裂，決戰中師父以死引領主角的成長，最後更死於痛哭的杜門懷中。雖然不認同師父的手段，但杜門從頭到尾，使用的都是師父傳授的招式，出招前必定喊「流派：東方不敗」。這是他對自身傳承的重視，奈何中國的變質讓他徹底心死，而把希望寄託在想像的新中國——意圖復



興傳統的蔡采施身上。

軍國主義的影子，則在少校身上不斷出現。少校的形象象徵了一種侵略性的野心及不擇手段的武力，他曾在擂台上努力比賽，並希望成為世界最強，但卻敗於新香港的東方不敗（中共？），其自卑和自大並存的矛盾，與二戰時的日本軍人心態相似。少校利用了主角的父兄後，再把罪責推到他們身上，似是軍國主義對武士道的利用及對民眾的誤導。有人批評二戰時，武士道間接造成了日本對其他國家的破壞。從表面上理解，武士道似乎造成軍國主義及侵略戰爭。但動畫的想像裏，武士道精神一直陷於一種壓迫的集體制度內，且被一些狂熱的野心分子所利用，才導致人們對武士道這種精神的質疑和責難。

### 何去何從？返本開新

在與師父、父兄和長官決裂後，杜門應該何去何從？他雖深得東方不敗絕學，卻無法戰勝各路強敵。因為他所學的只是一些外來的心法和功夫，並沒有屬於自己的東西，所以修行時，縱有利劍也不能劈開枯木。後來兄長化身為新德國的休巴魯茲，逼他陷入死地而迫使他領悟心法：明鏡止水。休巴魯茲告訴他：「這是一種毫無雜念，寧靜的心，那能給人帶來超越自我的力量。」杜門領悟到：「一切都在過去，我已不在乎怒火和仇恨，有

的只是面前的死亡。」在面臨死亡的時刻，他開悟了，從此能開始掌握自己的力量。後來，這個心法也助其打敗兄長、東方不敗及魔鬼高達。

佛教說的「明鏡止水」，本來就是每個人都有的本性。但人們那隨波逐流的心態常被外物誘惑，而看不到自己。在一個充滿外在激烈變化及人心惶惶的社會背景，一種內求領悟的回歸，似是解決社會問題的心法之一。重新思考武士道心法對社會困境的正面影響，似是作者在動畫裏的暗示。

過去四十年間那崇拜美國，追求經濟發展的心態，實在無法面對九十年代初，一切崩潰的困局。面臨危機，就如杜門那顆容易受外物影響的心，根本無法激發內在潛能來對付強敵。作者這樣的見解也不是沒有道理。當年日本作家夏目漱石在英國面對自我身份認同的危機，領悟到「自我本位」這個想法後，覺得自己變強了很多，而且向過去迷失的自己指出「必須站在這裏，必須沿着這條路這樣走下去」的領悟。這裏和杜門的經歷頗為相似，領悟到本性，就能突破一切困難。

## **從自卑自大走向自信的未來世界**

在杜門進行重返本心的修煉後，作者在動畫裏寄託了當時日本的世界抱負——積極參與全球事務。杜門雖然一

開始即繼承了洗牌同盟，但真正參與世界大業則是在經歷了許多的修煉，尤其是在領悟「明鏡止水」後。主角與其他四位戰友在地球面臨最大危機時，和魔鬼高達決戰，其他國家的戰友亦積極參與保衛地球。

高達擂台賽，是每個國家利用自己的科技發展高達，再各自派出一部高達來進行「公平」的擂台賽，從而獲得世界的控制權。這是世界秩序裏，一種理想的權力分配，對日本來說，更是對平等力量的爭取。由於作為戰敗國，日本只能擁有和其他國家實力差距甚遠的自衛隊。爭取力量，是展示政府對擺脫國內黨派及國際間的軍事制衡。但日本對權力的爭取，在作品中的呈現，更主要還是一種參與國際事務的希望。

洗牌同盟，是維持當時世界秩序的組織，而洗牌象徵秩序的重整。有趣的是日本的另外四個戰友，分別代表了中國、美國、俄羅斯和法國，正是目前聯合國安理會的常任理事國。當時日本所處的世界政治背景，是經濟學者中村政則所說的「嚴峻的國際形勢」：海灣戰爭爆發，日本政界迫切地希望能參與國際貢獻。但受限於憲法第九條的限制，不能向海外派遣自衛隊。最終在多國部隊參與海灣戰爭時，日本只能作出鉅額的資金援助（多達一百三十億美元）。然而，受資助各國卻沒有對日本言謝，而且西方民眾也不知道日本的貢獻，國際間

對日本的譴責，更往往是指日本「出錢不出血」。如此尷尬的局勢，對日本帶來的衝擊，也引致日後的修憲，以及開始派出自衛隊對國際的軍事支援。姑且不論戰爭起因及日本參戰的動機，若以上面的背景加上日本對成為聯合國安理會常任理事國的不斷申請，可以看出日本對參與世界事務的追求。這一切可以說是為了在世界舞台上重新抬頭。

日本開始接觸世界的身份認同，一直在自卑及自大中浮沉。從開始學習中國文化，有點自卑；到開始建立自我文化，不斷回升；二戰時，極端自大；戰後被美國佔領時，不斷下沉；開始成為經濟強國，認同回升。九十年代社會崩潰，認同也全面崩潰。學者南博的說法是：「從歷史上回顧日本人對外國的態度，可以發現日本人在劣等感與優越感之間不斷徘徊」。他還認為近代日本的國民性以追隨歐美為目標，無論個人還是國家都渴望被歐美承認，這和渴望被集團承認是相通的。可是海灣戰爭的參與失敗，大大打擊了日本人世界參與的認同感，但這次不被世界集團認可，卻激發了更強烈的參與意願，包括意圖成為安理會常任理事國之一。

有關日本的世界參與慾望，南博進一步認為，目前日本人還沒有充分的溝通能力，且保持強烈的被隔離感。日本野村總合研究所的《2015日本大轉型》一書中，表示

日本在一個全球化的浪潮中，依然是一個閉塞的國家，有必要於2015年前進行第三次的開國，以成為「全球化市場中的一個區域」作目標。

要看日本當時想怎樣走向世界，且看杜門是怎樣的一種寄望：早期他個性自閉且不善溝通，但後來通過不斷合作和比拼，與其他國家建立了友誼關係。所以我們在動畫裏，看不見日本對美國的依賴，也看不見過去軍國主義的自大。這是作者對日本的寄望，一種獨立自主、具備自信心的身份認同。但這種自信並非意圖在經濟或軍事上全球稱霸，沒有了軍國主義時代的自大，也不像美國般的世界警察心態。從洗牌同盟的加入，我們看到的日本形象，是成為參與維護世界秩序的一分子的希望。

# 天真的波兒 獻給低能的你： 宮崎駿的「幻想政治學」解讀

張彥啓

誰說宮崎駿動畫反戰、提倡環保、鼓勵親子關係、勉勵人生？波兒天真？觀眾低能？《崖上的波兒》成為城中話題，大力推許有之，認為不值一提的也大不乏人，無論一般觀眾與影評人的意見與評價，顯得相當懸殊，耐人尋味。《崖上的波兒》我覺得相當適合下面兩類觀眾去看：1/ 天真的小朋友；2/ 平常想得太多，但依然有童心的大人。

可是，我覺得不適合以下人士收看：3/ 扮天真而其實低能的大人。香港社會的大人，毫不天真、普遍低能，卻誤以為低能是天真。因此，應該把本片列為倒轉的三級，18歲或以上人士不得入場觀看。

宮崎駿的動畫，理應是畫給小朋友看。第二類適合看他的動畫，是平常左思右想的大人。因為看動畫，能擺脫日常生活的真實感，稍微放鬆一下，回到童真的幻想世界。

宮崎駿明言，動畫與看似很真實的電影不一樣。跟照片不同，動畫不是「寫真」的藝術。日文的攝影就是「寫真」，但看似客觀的真實影像，其實經過刪剪、編輯，暗藏了導演與拍攝者的主觀意願。

宮崎駿的這套動畫哲學，其實頗有洞見，認為高度勞動密集的動畫行業，之所以不是搞馬克思所講的異化資本主義，是因為動畫真的有解放人心的力量。動畫是人手畫的藝術作品，明顯是假的，因此，動畫很難騙你，也沒有攝影與電影暗藏的政治意識形態。看完動畫，只是一場夢幻一場空，不會因此而相信。

### **動畫魔魅的解放與危險**

問題是，在這個資訊時代，虛擬當道。因此，動畫的虛幻，變得可能比現實更具真實感。宮崎駿以前會認為，畫家透過自己的眼睛，畫出自己腦海的世界，其實比拍照更加接近人對這個世界的認識（見宮崎駿《出發

點》；譯本：台灣東販2006）。可是近幾年來，他已經改變了這個立場。他在記者會批評那位已經垮了台，酷愛漫畫的總理麻生太郎的時候，提到動畫既能把人從現實生活解放出來，也同樣能把人拉進虛幻。正因為如此，畫動畫漫畫，自己一班人躲起來搞，又或者跟同好分享一下就足夠了，沒有必要讓政府拿來到處宣揚。換句話說，動畫是魔法，既能解魅，也能令人入魅。

宮崎駿相當明白其中的危險，而進入二十一世紀，世界似乎真的重入虛幻。日本的文化評論人佐藤健志，在新近出版的《近代迷夢》（NTT出版2008）中，就以「宮崎駿的論理之死」為題，指出他最近十年的幾套動畫，說得好聽，是愈來愈童真，說得不好聽，是愈來愈白癡。他指出，《幽靈公主》、《千與千尋》、《哈爾移動城堡》，故事一套比一套爛，受歡迎程度卻一套比一套熱烈。所謂的「論理」，就是邏輯。論理之死，就是說，宮崎駿的動畫，不再講故事了。

### 宮崎駿論理與倫理之死

你記得《哈爾移動城堡》說甚麼嗎？一個阿婆跟一個美少年，不知道為甚麼經歷了很多毫無理由的事情之後，最後幸福地一起生活。完。恭喜恭喜。佐藤健志指出，整個故事就是一大堆飛機大炮炸來炸去，而竟然有人說這是反戰意識。美少年連理由都不用說，就被迫去打



仗，他師傅原來是戰爭元兇，少女變了阿婆，要為此負責的敵人「荒地之魔女」卻變了同伴。總之要是比較一下原著，就知道宮崎駿根本打從開始就放棄說有道理的故事脈絡，而且從無追究任何道德責任。這除了是論理之死，更是倫理之死了。

更可怕的是，佐藤健志認為，沒有比用世代論來分析這三部作品的終究保守性更好了。這三個故事的主題，都是上一代做了一些毫無道理的事情，搞了一個爛攤子出來，要後人來承受。《幽靈公主》中，因為煉火槍的大嬸跟大自然搏鬥，少年人竟然無辜受到詛咒。而那可怕的人與自然大搏鬥，竟然被說成環保思想。《千與千尋》就更加離譜，父母吃了人家的東西，要女孩來承受責任。筆者聽過某些評論，說這是千尋的成長故事。佐藤指出，這根本就是上一代令下一代承受詛咒。如果這是成長的故事，故事中千尋的父母最後該被拿來當作點心吃掉，才說得過去。

三十年來，不斷說宮崎駿的動畫反戰、提倡環保、鼓勵小朋友美好成長的成年人，看來是像被宮崎駿罵的大人一樣，一年看一百次龍貓，看得腦子都成腐海了。宮崎駿動畫不但不是親子動畫，其實是宮崎駿老伯自己拍給自己看的成年人童話。

## 從家長大迷惑到日本主體論

佐藤健志指出，《千與千尋》中的油屋，根本是日本的自畫像，亂七八糟的東西文化交雜，無臉人面目模糊，小女孩千尋被迫成長而又對父母癡心一片，坐上在海面行走的電車，一輛名副其實駛往「海外」的單向通行電車，前往西方！其實，這幾套動畫，就是既崇洋，又覺得自身傳統只是僵化象徵的日本現代史組曲而已。

佐藤健志大概打中了問題的核心。而必須注意的是，佐藤健志的批判對象，與其說是宮崎駿本人，不如說是一班永遠不想長大的日本小農觀眾。這班成人觀眾，以為低能就是天真，還希望他們的下一代繼續低能下去。本書後話中，提到竟然真的有議員，拿這評論去質問文部科學大臣：「這幾套動畫中，上一代人的無知行動，令下一代人受到重大迷惑與被害，年輕人竟既不反抗亦不怨恨，而帶有這些強烈信息的動畫竟然受到歡迎。日本上下受到成年人毫無道理的行動與邏輯混亂的言論左右，故事完全說不通，這些動畫就是當今日本社會本身了。」

「而動畫與遊戲，本身就是一種現實逃避的fiction，而連fiction本身的論理邏輯也完全亂來，真可謂二重現實逃避。我認為當今日本真是一個高度現實逃避的社會……毫無現實感可言的小泉內閣，卻得到國民的高度

支持，這可謂是一場噩夢。」而大臣卻答：「我三套動畫都看過，但不知道你想問甚麼……」

我們所面對的，是更可怕的一層政治意識形態：我們害怕政治，不說帶有意識形態的政治故事了，但連拍動畫都不說故事，這還可行嗎？當一切故事化成虛無，逃避思考，返回童真，我們就真的能避開政治思考嗎？童真與低能的分界，在哪裏呢？

### **宮崎駿與波兒的幻想政治學**

上文分析宮崎駿的故事邏輯出現破綻，並分析出光是高興就好，連故事也不用說的日本社會普及文化現象。我們可以繼續談一下《崖上的波兒》的問題。

日本評論人佐藤健志在《正論》（2008年11月）這本立場偏右的日本政論雜誌上，續以世代論的框架分析宮崎駿的新作《崖上的波兒》，尤其批判所謂親子關係的說法。宮崎駿聲言波兒是拍給五歲小朋友，佐藤劈頭就問，五歲小朋友能自己去看電影嗎？答案是否定的，帶小朋友去看的當然是家長。

問題是波兒的故事，根據佐藤的說法，是小朋友與大人兩套世界觀互不相容的並存及故事破綻。海嘯來臨，一個村人也沒有傷亡之餘，竟然像開祭典般愉快，能夠有

這種包容自然與人間終極的衝突，當然只有天真的小朋友了（觀眾尤其可對比幽靈公主對同樣主題的悲觀處理）。嘗試想像，如果年前南亞海嘯或者四川地震的時候，在滿城大人悲從中來的氣氛之中，能打從心中嘻哈覺得無大所謂的唱「波兒？波兒？」當然就只有甚麼價值觀仍未被內化的五歲小朋友了。

海嘯當前，衛星與月球落下，以至世界穿了個洞，依然還有心情看古代魚的，當然是兒童的專利。從海嘯危機中，人與自然的生死對立，忽然轉換到人與大自然其實都可以和睦共存，這種像開派對式的樂天態度轉換，其實就是佐藤所說，宮崎駿故事的論理（邏輯）之死的一個鐵證。

電影前半部其實貫徹大人的世界觀，後半部卻忽然變成小朋友的幻想王國。而問題是，以主角男孩宗介的媽媽，在海嘯下趕去照顧一班婆婆，看似愛心洋溢，其實是寧願探望長輩而把子女獨留在家的荒唐行為，也就是以「老人>大人>小童」的觀點，去說後半部看似兒童中心的故事，其實不過是從大人的角度，以為小朋友會覺得幸福的無責任幻想。

故事中，世界滅亡是因為波兒的魔法所致，而波兒根本沒有關心過。故事最後，兩個小朋友約定終身，就算明

知波兒有變成泡沫的危險，表面上是為了波兒與宗介自主的幸福，其實一則是兩個家長暗中談判，二則就是這個約定令波兒的魔法失效，救回大人的世界。佐藤認為本片是阿婆犧牲整個城市，來令自己回復青春，不用再坐輪椅自由行動。他毒辣地點出本片要害所在，乃「以大人的論理（邏輯）將小孩斷罪，又用小孩的論理替大人脫罪」。含混地認為本片提倡親子關係，以至還牽強說甚麼本片貫徹環保精神的成年觀眾，大概就是用小孩的邏輯替自己的低能脫罪的上好證明吧！

### **文本解讀還是脈絡分析？**

佐藤健志使用的是文本分析的進路，所取的也是最傳統的馬克思主義的手法。他在書中最後，以「幻想政治學」命名自己分析的取向。簡單來說，就是透過分析各種文化想像，窺看普及文化故事如何凍結一般人的思考，達到政治統制的目的。（有趣的，這方法正好與他自身的政治右派保守立場相反。這點關係到當代日本政治左右派互動的改變，牽涉龐大的社會與政治思想脈絡解說，這裏姑且不論。）

西方社會學以至政治學，對待文本（Text）與意識形態（Ideology）的態度，與近來新興的文化研究（Cultural Studies）有點不同。最大的分別，文化研

究多少會以研究者的詮釋為主，而社會學往往講究文本的脈絡背景。當然，這只是過分簡單的看法，或者可以說是一個程度的問題。可是，如果認真對待馬克思的進路，馬克思本來就強調下層建築（政治經濟）對文化思想（意識形態）的影響，因此，強調文本的意識形態分析，其實往往注重政治經濟的脈絡背景。順帶一提，宮崎駿本人就相當受馬克思主義的影響（可參考他的著作《出發點》），用政治經濟學的角度來分析譬如《千與千尋》中的油屋，作為一個剝削勞動階級的機構，其實相當吻合，讀者可自行思考。

本文引用佐藤健志的論點發揮，限於版位，當然只能片面簡單，而就香港媒體的「寫多過二千字讀者就受不了」的文化語境限制而言，文本解讀也就難免給人主觀膚淺的「吹水」（借題發揮）印象。可是，佐藤健志原書的文本解讀，其實相當細膩，層層推演，一點也不馬虎，就算他行文精闢，每每一個作品就要動用數萬字來解說。而舉凡文本詮釋，就當然不排除樂觀反詮釋的可能性（譬如參考下章湯禎兆「作為教育電影的《崖上的波兒》」）。關鍵在於，評論者能如何最有效地串聯文本各種符號與象徵，對照作品的社會脈絡，構成作者自己的解讀。要是取意識形態的進路，在有限版位的字數限制下，文本解讀與脈絡分析的並行，則相對艱難，此點也可謂當代文化工業所不能避免的矛盾。

可是，我認為最大關鍵是讀者把動畫當成娛樂，還是需要思考的對象？這裏讀者可有各自的立場。不過，如果你還是認為本文何必想那麼多，那又何必辛苦購買本書閱讀評論呢？我們社會除了被勾思的填鴨之外，莫說培養不出一流的魔術師，就連會變身的人魚，大概也會被本地污染的文化空氣弄得手提電話鈴聲在播放波兒的時候，跟你說：「總之睇得開心咪得囉，成日都要諗咁多做咩」，而這點就是佐藤健志所強調「幻想政治學」的核心所在。

原文刊於《明報》2009年1月18日與2009年1月24日

# 作為教育電影的 《崖上的波兒》

湯禎兆

張彧馨引述佐藤健志對宮崎駿的批評，清晰地點明大導演近年的作品，其實故事發展的問題源頭，全在於上一代的無知，又或是自私，結果往往要下一代承受責任苦果（《千與千尋》中的千尋，要為貪婪饞嘴的父母承擔責任；《幽靈公主》中的大嬪與大自然搏鬥，卻連累少年受詛咒）。

這乃實情，所以我認為《崖上的波兒》正好是宮崎駿期望再次出發之作。當然，肯定有不少人認為《崖上的波兒》愈來愈兒戲，也益發孩童幼稚化，只不過是天真至抗拒思考的作品。但我認為這反而是宮崎駿近年首次認真地去教導上一代，如何認真地去做父母的教育劇場，由以前僅指陳上一代的愚昧不堪，到終於願意去指指點點，大抵肯定了一個事實：為人父母是要學習的。既然《崖上的波兒》之類的電影，不少成年人均會陪同子女一起入場，所以也正好提供一最佳的機會，讓他們好好上一課。



那當中自然要有模範父母的出現，所以《崖上的波兒》的主角，其實不是波兒及宗介，反而是母親Lisa及僅在船上出現的耕一。Lisa由我們熟悉的山口智子聲演，就更加入型入格，大家都知道她在觀眾心目中印象最深刻的，肯定是源自《悠長假期》的粗聲粗氣傻大姐形象。Lisa一開聲，完全表現出山口智子人聲合一的配合。

更重要是，電影中Lisa及耕一兩人教導宗介的哲學，就是一直要他獨立及承擔責任。由宗介在老人院弄哭了院友，被要求回來道歉；到為信守對波兒的保護承諾，而把綠水桶掛在門前；然後在大風雨的晚上，要宗介負責留守家中發揮燈塔的作用。是的，每一項都是要宗介明白自己角色任務的選擇。當然更重要是兩夫婦對宗介，從來就非以高高在上的教育者身份來作一貫訓示，在耕一因事而未能回家的晚上，宗介便肩負起夫婦口角調停者的角色，而Lisa也一而再，再而三向宗介說明自己需要他的幫忙——那是一種互動關係的建立，要令到彼此

的關係變得雙向。

最後，決定性的關鍵當然就是Lisa的開放心態，由波兒忽然闖入家中，她已明示其實自己仍一頭霧水，但重要的是沒有因面對陌生的人物及處境，而手足無措，反而願意與宗介分工合作，去逐步應付眼前的新局面，那才是當前家長的死穴。無論是日本，還是香港的父母，大家都不斷用自己的方法去硬套在子女身上，尤其對自己不熟悉的變化，往往驚惶失措，較子女更加無能。那正是宮崎駿真正想提醒父母的要點，所以《崖上的波兒》是一齣拍給父母看的教育電影。

原文刊於《亞洲時報》2009年01月22日





**第二部分：**

**轉變中的九十年代日本社會與想像**

# 日劇中的「卒業」與「淚」

李鏗

2008年的一套甚受觀眾喜愛的日劇《Rookies》，於2009年夏天上映了電影版《Rookies——卒業》，並作為劇集版的最終章。電影版大收旺場，於暑假檔期得到連續四星期票房冠軍，總票房得85.5億日元。於2009年的電影票房排名中，《Rookies——卒業》僅落後於全球大賣的立體電影《阿凡達》（*Avatar*）（於日本上映五天已錄得13億日元票房，不過亦要留意《阿凡達》的票價，比正常的貴一倍以上），至於第三至第五位，也不是日本本土電影（分別為*Harry Potter*、*Michael Jackson: This is it*及《赤壁》）。除此之外，同年亦有其他兩套由劇集延伸的電影版最終章，分別為《極道鮮師》（*ごくせん The Movie*）和《交響情人夢》（*のだめカンタービレ 最終樂章前篇*），不過票房只得《Rookies——卒業》的一半，分別得34.8億和40億，可見《Rookies》於日本觀眾心目中的地位。

《Rookies》的劇集版有兩處公認特別成功的地方，一

是劇集選角十分出色，二是故事非常「熱血」，看罷真的會令人有「激盪夢想，閃耀明天」（夢にときめけ，明日にきらめけ）的動力。《Rookies》原為《少年Jump》的校園棒球漫畫，於1998年到2003年間連載，單行本有二十四卷，共售出一千二百萬本。我是先看劇集，才提起興趣把二十四卷漫畫看完。在看漫畫版的時候，出現了一個問題，就是我看着漫畫中的川藤老師或是安仁屋，也會覺得劇集中分別飾演這兩個角色的演員佐藤隆太和市原隼人比原作中演得更熱血！（不過其他演活漫畫角色的例子還是有的，例如野田惠）。此外，作為改編漫畫的劇集，劇集版的製作人員可說是把原著120%的神髓表現了出來，除了每個演員都演活了漫畫的角色之外，就連原著要傳達的主題也沒有遺漏——熱血、夢想與甲子園。

在看電影《Rookies——卒業》之前，我對此最終章是十分期待的，因為除了希望可看到二子玉川高校能打進

甲子園之外，此電影的另一重點，是改編自漫畫中最精彩的一場比賽——二子玉川高校對笹崎高校的比賽。漫畫原著中的此場比賽是十分緊湊的，除了原有的球員外，二子玉川高校方面有一年級生全能棒球手「赤星」的加盟，對手笹崎高校方面則有明星球員「川上」和「別所」。不過很可惜，今次電影卻沒有像劇集一樣把漫畫120%的熱血神髓表現出來，一方面對新角色的着墨甚少（甚至把「別所」一角刪掉），而比賽本身也拍得不太精彩。奇怪的是，電影的高潮放在了「卒業」（即畢業）之上。在原著中，實際上是沒有畢業的部分，所以「卒業」是電影的原創主題。電影的最後約三十分鐘，就是主角們的畢業禮，鏡頭拍着學生們高唱日本學校畢業時常唱的畢業歌「*揚げば尊し*」。畢業禮完結後，就是主角們在棒球場上感謝川藤老師的「環節」，每位主角輪流向老師表達崇敬之情，最重要的就是每位也流下男兒淚。這樣的情節，顛倒了原本我對《Rookies》的印象，本來是一套講男兒熱血的漫畫，頓時變成催淚煽情的校園劇。

即使不與漫畫，以及之前的劇集比較，只是論電影本身的話，我也覺得《Rookies——卒業》能在票房上獲得如此佳績，是有點誇張。雖然在日本國內，對此電影的評價也不是一面倒的好，但那些評論大多指向劇本薄弱方面，對我來說，劇本薄弱在日本電影中是常有的



事，而當中也不乏能大賣的例子。我更在意的，是為何畢業的題材能在沒有特別花巧的劇本下，能獲得龐大的日本觀眾入場支持。然而在細想之下，畢業的題材在日本的劇集、電影及漫畫中，好像已成為了一種作品的類型（Genre）。有別於其他的校園劇，一般校園劇可能只會以校園作背景，來描寫男女之間的愛情故事，也有可能只探討日本的教育問題（如欺凌和登校拒否等），而「畢業劇」則大多是圍繞學生與學生或學生與老師之間的感人情節，並以「卒業」作為結局的一種類型。若在日本已建立了這一種獨特的類型，要理解為何《Rookies——卒業》能大賣，又好像變得容易了一點。因為畢業的題材在日本已有固定的觀眾或讀者群，要吸引他們入場，很自然就會滲入「卒業」與「淚」這兩個重要元素。

要談「畢業劇」的其他例子，可以先從「*揚げば尊し*」這關鍵字去聯想，而我最先想到的，便是《女王的教室》。先說「*揚げば尊し*」這首畢業歌曲，這是現今日本中小學的音樂教科書仍有載錄的教材，雖然作曲及作詞人不詳，但此曲早在明治十七年（1884年）已被初次收錄於《小學唱歌集第三編》之中。經歷了百多年的洗禮，於現今教科書載錄的「*揚げば尊し*」的歌詞也有不同版本，而當中最有趣的是，有些版本是會把有儒家思想影子的歌詞（如「立身出世」）刪掉，據說是因

為二戰後，受左翼思想影響而作出的改動。說回《女王的教室》，由天海祐希飾演的「惡魔先生」阿久津老師的經典程度，已無庸置疑。劇集開始的時候，已為這角色建立了一個不單止不愛護學生，還要通過種種手段教導學生社會黑暗面的「反社會」形象。當然劇情弔詭的地方，正正是原來阿久津老師的教導才是最真實，最能讓學生了解日本「主流」社會的生存方法的。這與半崎小學其他教職員的工作態度，甚至政府的教育理念，形成強烈的對比。到了最終回，編劇當然不會讓阿久津老師的心血白白被主流社會掩蓋，而最能彰顯老師的功績的，當然就是學生的眼淚。「畢業劇」的方程式又再一次被應用。在全校的畢業禮後，六年三組的全體同學回到教室，逐一向阿久津老師表達感謝之情，最後哭着送上一曲《仰げば尊し》。

有關畢業歌曲，值得一提的是，其實在《女王的教室》最終回的全校畢業禮上，所唱的是另一首歌曲《旅立ちの日に》。這一首由埼玉縣一所中學的教職員於1991年創作的歌曲，後來傳遍全日本，是日本「八十後」心目中的畢業歌曲。而《仰げば尊し》其實於六十年代學運情緒高漲的時候，曾被認為「過分」宣揚尊敬老師的意識形態，而變得沒那麼流行。而近年的趨勢，畢業歌曲的市場亦已開始被流行曲侵佔了，例如森山直太郎的《さくら》、レミオロメン的《3月9日》、EXILE的

《道》和 Angela Aki的《手紙》等。但要數流行曲作為畢業歌曲的經典例子，一定不可遺漏的是《3年B組金八先生》的主題曲《贈る言葉》。1979年播放第一季的《金八先生》，我想絕對可以被喻為「畢業劇」的始祖，直到2007年為止，已播放到第八季，而當然「卒業」與「涙」這兩個元素，也必定是最終回的固定場面。金八先生對教學滿腔熱誠的形象，以及《金八先生》系列的成功要點，也成為了往後「畢業劇」的重要參照對象。而在我的印象中，較深刻的「畢業劇」有《白線流し》（劇名本身就是日本一所高校獨有的畢業儀式）、《極道鮮師》（ごくせん第一及第二季）、《My Boss My Hero》及《太陽與海的教室》等等。電影方面，也有近期的《巨乳排球》。

如果畢業歌曲是盛載着學生對老師和學校的感謝之情，那麼畢業儀式本身所盛載的就是社會學家塗爾幹（Durkheim）所言的「集體意識」（Collective Conscience）。「集體意識」這概念本身不難理解，但要體會箇中意味，便需要一點技巧。而我認為從日本的「畢業劇」中，對畢業儀式的描寫是最能觀察到何謂「集體意識」。塗爾幹認為儀式之所以重要，是因為它有一種可以傳達集體意識的魔力，讓每一個屬於該團體或社會的成員，成為集體的不可分割的一部分。這種魔力不是依靠強制的約束力，而是屬於一種文化及認知層

面的影響力。要證明這種影響力的存在，觀察個人被儀式所牽動的情緒就是最佳的途徑，而「畢業劇」中所能見到的眼淚，也就是最完美的例子。再者，不論「畢業劇」中的情節，而從日本人對「畢業劇」這種類型的作品的熱烈支持，以及對畢業歌曲的執着，也表現了日本人受畢業這儀式的影響有多大。其實要在香港的社會學課堂上解釋何謂Collective Conscience是有點吃力的，因為香港人向來對「集體」的概念就只有很薄弱的體驗。試想像如果日劇中淚流滿面的畢業禮場面，出現在香港的劇集，甚至真實的學校中，你會否反過來起雞皮疙瘩？



# 《笑之大學》： 政治真的能一笑置之嗎？

Chris

著名劇作家三谷幸喜所編的最經典舞台劇《笑之大學》獲翻譯成中文在香港上演時，反應十分熱烈。這套舞台劇單是劇名，已經十分有意思。如果世上能有一間專門教導人們如何發笑及引人發笑的大學，究竟會是甚麼樣子的呢？這些知識大概比起各種各類的興趣班，乃至各個現有的大學科目，更能令學生愉快學習吧！其實在此劇中，笑之大學並不是甚麼國際化的大學，只是劇中一個薄有名氣的劇團名字。事實上，這套舞台劇亦不是發生在大學裏，而是發生在一個專為審查各類戲劇劇本的政府辦公室；故事的主角亦不是老師與學生，而是不喜歡喜劇的政府審查官與薄有名氣的劇團的喜劇作家。故事講述喜劇作家將趕緊上演的喜劇劇本，呈交給該審查官檢閱，但兩人之間的角力——一方面為了不讓劇本通過，而諸多留難；另一方面，為了讓劇本通過而努力創作——竟令劇本寫得越來越好，究竟劇本能否順利通過公演成為觀眾最關心的問題。此劇本亦曾經拍成電影，由役所廣司及稻垣吾郎主演，前者飾演不苟言笑的審查

官，後者飾演有點神經緊張過頭的劇作家。

或許《達文西密碼》裏的符號學教授蘭頓 (Prof. Langdon) 大概會告訴你，不同的符號在不同的場景中含有不同的意義。在作者三谷幸喜先生筆下，這個劇本不論對白、場境及敘事架構都有多層的解讀。首先，三谷先生自己是劇本的作者，劇本講述一個劇作家寫一個劇本的故事，這樣的設定帶給觀眾一種不同於日常生活中常見的，如新聞報導般的直線敘事方式，事實上本劇的解讀方向從來不只一個，若果嘗試想像這是發生在大學裏的事，想像自己是大學裏的一分子，正在與指導老師對談，從此角度出發去理解這一部劇，大概會發現這樣的設定，似乎是仿倣大學的理念與目標而寫成的，當中包含大學教育應有的元素，簡言之：《笑之大學》這個名字殊不簡單！

但在想像以外，本劇仍有不少場景表現出日本人的

一些日常互動的特徵，社會學家戈夫曼（Goffman）在其《日常生活中的自我表現》（Presentation of Everyday Life）一書中，有一個很好的解說，人與人之間的交往互動，就像舞台上的表演者作表演一樣，在台前的表演和幕後的，未必完全一致，日文中亦有相關詞語表達這種情況：Tatemae（建前），如同劇場的台前演繹，如何在別人表現自己是一個甚麼樣的人或有甚麼樣的看法；Honne（本音），如同劇場的後台，即自己內心的真實想法。劇中有不少場景描述劇作家為了讓劇本可以通過審查，而使用不同的話語及理由，嘗試說服審查官，亦令到審查官表示劇本有機會通過，但有趣的是，如當劇作家嘗試表露自己真實的想法時，往往會令審查官不悅而立刻表示其劇本不會獲通過。日本人似乎對這些特別敏感，而三谷先生亦透過戲劇化的手法，將這種管理台前與幕後的緊張狀態呈現於觀眾眼前。

## 大學之後 踏進社會

而本劇最終亦最具象徵性的一幕，是當劇作家把劇本修改成功，審查官亦認為可以予以通過的時候，卻是劇作家收到徵召入伍參軍的通知，即是說不論其劇本獲通過與否，亦不能作正式公演了。在電影版裏，更加有幾段間場片段，描述每天早上劇作家都要經過同一條街，到政府辦公室面見審查官，劇情發展下去，那條街上出現



越來越多軍人，並開始整頓街上各種宣傳及叫賣等，以表示外面的世界氣氛越來越緊張。

這反映出人與人之間的角力並不是憑空存在的，辦公室只是外內世界的延伸而已，觀眾所看到的各種角力，都不能抽離於辦公室以外的世界來理解。各種角力在封閉的空間中，始終不會有結果。三谷先生借審查官之口告訴我們：「不獲通過上演的劇本便如同未有出現過一樣」，但最終決定劇本能否上演的，並不是審查官自己。當劇作家收到徵召入伍參與戰事的通知，無論審查官的決定是如何，劇本都不能上映了。本來只是出現在辦公室外，在街上越見緊張的戰爭氣氛，卻突然變成決定性的因素，觀眾眼前看似絕對的審查者與被審查者的關係，驟然變得可有可無；即使象牙塔如大學，亦不能避免外力的介入，然而終極的介入並非發生在大學裏，而是發生在大社會之中，大學的產品最終亦不能永遠被過分保護在學校裏，當學生離開學校踏足社會，才能真正獲得生命。

此劇的時代背景設定為二戰前，反戰的意味非常明顯，其實一直以來都有不少日本作品，像較早前另一套有強烈反戰意味的作品出現於不同媒介，電視劇如《阿信的故事》，這反映日本國內的人，對戰爭的看法其實是非常多樣化的，並不只有激進的一面，例如日本國內右翼

團體企圖竄改歷史的舉動，這些被廣泛報導的歷史教科書的爭論，是否代表日本國內大部分人的想法和狀況呢？這反映出我們不能單依靠片面的資訊而作出推論，傳媒所表達的景象可能只是眾多可能景象之一而已。

其實好些三谷幸喜的作品都能見到這種反戰的意識的表達，例如最新作品《我們家的歷史》。當中有一位二次大戰退伍軍人的角色，只單純為了為自己的存在留下歷史的證明，而參加左翼政治團體，但結果差強人意，之後參加右翼政治團體，嘗試發動武裝活動不果。三谷先生就是要透過這個人物，反映出日本一般人對政治的取向，可能不是簡單的二元對立而是多變的。

## 開放想像 拓展視野

因此在討論或探討事物時，我們大可嘗試抱更開放的眼界，封閉的視野只會帶來偏頗的結論，能對社會及事物有豐富的想像力，可以說是開放眼界的重要一步，但不同的人大概會有不同的想像，想像政治，想像日本，想像香港，想像各式各樣的關係與文本。但最終如何去斷定誰的想像更為貼近現實，便是一個社會科學研究的課題了。能結合想像及實際研究，將有助我們真確地認識我們所生活的社會。

部分論點於作者另一篇文章有更詳細說明，見《META》，09期。



# 自由戀愛的「勇敢新世界」： 《東京愛的故事》

劉碩

看過《東京愛的故事》（又稱《東愛》）的人，一定不會忘記那個永遠一臉燦爛微笑，勇敢追求愛情，失意後能灑脫面對人生的赤名莉香。那是一個總把「愛」和「喜歡」掛在嘴邊的女孩。看着她自信地對着意中人永尾完治說，她的大包包裏面，裝滿了「愛和希望」；溫柔地撲到完治的懷裏對他說：「我喜歡你哦，丸子」；調皮地對着完治，在大庭廣眾下，大喊「我愛你，丸子」，你真的沒辦法不愛上她。

可以說，赤名莉香對永尾完治那不計後果般投入的愛情，影響了很多人的愛情觀，她的口頭禪甚至成了很多人生活中的對白。多少人在面對愛情的挫折時，會用莉香的名言「所謂戀愛啊，只要參加了就是有意義的，即使是沒有結局」來鼓勵自己。而莉香捉弄完治的經典小把戲——「我們喊預備，一起向後轉」——也不知道被多少女孩子借用來捉弄她們的男朋友。這就是《東愛》裏的莉香，美麗又大方，可愛而溫柔。

可是這樣一個完美的莉香，她和完治的愛情卻失敗了。完治不是不愛她，不然，他也不會總是拿莉香善意的捉弄沒轍，不會陪着她說要變魔法讓天空出現彩虹的傻話，更不會做出在雪地裏摟着莉香浪漫起舞這種傻事。只是，她對愛情只懂得義無反顧的付出，即使撞得頭破血流也還是要勇往直前，這樣的愛情，對於完治來說，是太過沉重了。他說，他想讓莉香過自由的生活，他也負擔不起莉香的人生。所以，作為觀眾的我們，只能一邊痛罵笨蛋完治的懦弱和冥頑不靈，一邊淚眼婆娑地看着莉香一次又一次被拒之門外。愛媛車站早一班離開的火車，以及那塊用口紅寫下「再見，丸子」的手帕，是經典的莉香式告別。一切都已不可挽回。

《東愛》之所以一炮而紅，是因為它所描述的愛情故事浪漫得不可救藥。對於很多日本人來說，相親是促成婚姻的重要模式，是走向婚姻的王道。而自上世紀八十年代以來，日本社會逐漸出現了自由戀愛形成婚姻的模

式，並開始挑戰傳統的相親婚姻。《東愛》裏主角們浪漫的愛情故事，恰恰迎合了這個變化，滿足了年輕一代對於自由戀愛的浪漫幻想。看着莉香為愛笑，為愛哭，為愛歡喜，為愛煩惱，用全部身心去愛她認為值得愛的人，好像我們這些觀眾也一起經歷了一場轟轟烈烈的愛情，一場現實生活中很難遇到的愛情。

更為重要的，是《東愛》的「不完美結局」所帶來的巨大震撼。對於大部分觀眾來說，《東愛》對現實社會中都市男女愛情工作的真實再現，是一般偶像劇裏面少有的，這也是大家將其奉為偶像劇開山鼻祖的最大原因。所有人都明白，「王子公主從此永遠幸福地生活在一起」這種大結局只存在於童話世界中。而《東愛》的真實，最直接的反映就是劇中男女主人公的分開。《東愛》播出後，幾乎全日本都在討論為甚麼完治最後會放棄莉香，而選擇傳統女性理美。

和很多人一樣，十五年前第一次看《東愛》的我，實在是理解不了完治的邏輯，不明白他為甚麼會覺得這樣投入的愛情會是負擔，為甚麼會如此固執地推開一心一意想要愛他的人。和我一樣為莉香鳴不平的人有很多：直接一點的會罵完治笨蛋，不懂得珍惜這麼美好的莉香；激動一點的則集中討論理美（完治的初戀對象）有多麼的工於心計，單純直接的莉香不可能是她的對手；理性

一點的則會分析完治和莉香的性格有多麼的不合適，即使在一起也會分手告終。但這些關於完治及莉香分開的解釋，對於熱愛《東愛》的觀眾來說，實在太過流於表面，所以我總覺得我們並沒有真正看懂《東愛》。既然這是一部反映現實的偶像劇，要真正看懂它，我們還是要從其所反映的現實社會中去尋找答案。

《東愛》電視劇是根據同名漫畫改編，而漫畫推出的時間是上世紀八十年代末，描寫的是那個年代的日本社會。自二十世紀七十年代至八十年代這二十年間，日本經濟借助有利的國際金融秩序，推行了擴張型的金融政策，使日元源源不斷地進入資本市場，刺激了戰後日本經濟的成長。再加上二戰後，美國為了擴大在冷戰中的勢力，在國際貿易中實行不對稱合作，對日本全面開放市場，同時允許日本對美國產品關閉市場。在這個國際背景下，日本經濟得以高速發展，不但擺脫了戰後的蕭條，而且一躍成為當時世界上僅次於美國的第二大經濟強國。隨之而來的是城市的急速擴張，東京成了幾乎所有日本年輕人最為嚮往的地方。與此同時，日本的社會分層也發生了顯著變化，一批新中產階級隨着經濟起飛而逐漸形成，他們之中既包括小生意人，也包括像完治這樣的年輕白領。城市中上班族（Salary Man）的生活方式對於他們來說，有着超強的吸引力。但他們看到的只是城市五光十色的一面。在這光鮮亮麗的表象下，城

市其實是一個巨大，但又讓人無法抗拒的怪物；無數希望追求自由實現夢想的年輕人，從四面八方被其魅力吸引，又被其無情吞噬。

《東愛》中的永尾完治，就是這些年輕人中的一員。用時髦些的話來說，完治應該可以算得上是個「鳳凰男」了。這個出身愛媛鄉下小鎮的大男孩，是帶着夢想和希望到東京去的。他的家鄉是個安靜的小鎮，靜得連天上浮雲移動的聲音都聽得到。這裏沒有高樓大廈，盛產的是橘子，出名的是溫泉。完治小時候，玩的是踢罐子、蕩鞦韆、去後山探險；空的汽水瓶、棉花糖、吃剩的木棒也能被他們當作寶貝珍藏起來。鎮上人們都彼此認識，守望相助。而在這樣的環境中成長起來的完治，會選擇去東京這個大都會發展，並且能夠憑藉自己的努力在那裏站穩腳跟，找到一份相當穩定的工作，擁有預期可以逐步提升的社會地位，這無疑與日本社會當時急速的經濟發展和城市擴張，以及其帶來的充足的工作機會與強勁的向上社會流動力有着密切關係。

在《東愛》中，日本社會八十年代強勁的向上社會流動力最為直接的後果，就是讓完治遇到了莉香。和完治完全不同，莉香是個在城市中成長起來的女孩。她從小隨家人輾轉各地，有過海外生活的經驗，朋友都在海外。本來，像她這樣的「孔雀女」生活和完治這樣的「鳳凰



男」應不會有任何交集。但是，在向上的社會流動的影響下，這兩個年輕人在同一間公司相遇，並且成為同事。都市生活的緊張忙碌，很輕易的使人們感覺迷失了自我（Alienated）；同時，都市生活加深了私人空間與公共空間的界限，傳統社會中緊密的社會聯繫不復存在，因而使都市男女更容易感到孤獨和寂寞，也更加需要得到感情上的安慰。這也使得完治和莉香的相愛有了可能。

儘管這兩個人表面上看起來差不多，都是住在租來的小小公寓裏（當然相比完治的凌亂，莉香的公寓要精緻得多），每天穿着光鮮亮麗到寫字樓上班，做着差不多的白領工作，吃飯通常在外面的拉麵屋、咖啡廳、小酒館解決，時不時還會去卡拉OK放鬆一下。看起來，這就是一般小白領，或者說我們想像中，準中產階級的生活。然而，當這兩個人真正走在一起，他們才發現，這表面上的相似背後，有着多大的不同。

如果說完治代表了向日本社會傳統意義上主流的中產階級靠攏的年輕人，那麼莉香所代表的年輕人則更加明顯的受到了八十年代消費主義文化的影響。在消費文化的影響下，所謂中產階級標準的生活方式受到了巨大衝擊，表面上看起來相當一致的中產階級開始變得分化（Diversified），追求的生活方式也不再單一。換句話

來說，八十年代的日本社會分層可以看成是被兩股力量不斷推動着：一方面，不斷向上的社會流動使得社會形成一個越來越一致的新中產階級；另一方面，這個新興的中產階級在形成的過程中也在不斷分化，開始具有越來越多樣化的生活方式及價值觀。

生活方式及價值觀上的不同，在完治和莉香身上得到了充分的體現。相比完治，莉香這樣的年輕人更加樂觀積極，樂於接受變化，一般中產階級追求的一成不變的穩定生活，對於她來說太過沉悶。她把時間用來拼拼圖，卻不喜歡做飯，肚子餓時寧願用公仔麵充飢，因為她不想為了做大家心目中的所謂好妻子，而放棄自己的愛好；喜歡上完治就直接大聲說出來，而不管公司裏上司和同事們會怎麼想，因為她重視自己的想法，不願被別人的眼光所束縛；即使明白完治心裏還有初戀女友的影子，也依然勇敢地向他示愛，因為她看重過程多於結果。這些看在追求穩步上升的完治眼裏，並不符合一個好太太的標準。完治這樣一個剛從鄉下來到城市的年輕人，一切對於他來說都是新的，所以他不安，無所適從。工作是他城市生存下去的前提，也是穩步提升社會地位的最有效手段，自然一切都要為這個目標服務。所以，他理所當然地不習慣莉香的高調，不喜歡在公司公開他和莉香的關係，並且認為莉香的種種要求，都是在無理取鬧。他需要的，是一個跟他有相似理想，能在

家裏給他煮飯，幫他熨襯衫，讓他沒有後顧之憂，能夠全心全意在社會階梯上向上爬的妻子。和莉香這樣的都市女孩在一起，剛開始的時候固然十分新鮮刺激，也不乏感動，但久而久之，他會覺得無法掌控自己的生活，進而愈發的不安。

看明白這一點，也就不難理解為甚麼他們兩個人最後無法走在一起。這裏面固然有兩個人的性格原因，但如果不考慮當時的社會背景，我們依然無法理解為何被彼此性格吸引的兩個人，卻要分手收場。觀眾為其唏噓，多少也是因為儘管他們厭惡相親時，用衡量男女雙方社會狀況來尋找合適伴侶的做法，渴望完全「自由」，不被社會現實束縛的愛情；但在現實生活中，成長經歷如此不同的情侶，對生活的期待必然相差很大，縱然彼此深深相愛，要想長久走下去，也真的不是一件容易的事。即使是選擇自由戀愛的人們，多數也會不知不覺愛上和自己社會狀況差不多的人。那麼自由戀愛結婚，又和相親結婚有甚麼不同？這真的讓人有點鬱悶。

然而，《東愛》卻並不是要打擊人們對自由戀愛的憧憬。恰恰相反，故事的結尾，三年之後，完治和莉香在街頭再度重逢，完治已經完成了從鄉下小子到城市中產的轉變，擁有一份相當成功及穩定的事業，以及一個能夠讓他無後顧之憂的家庭。而莉香呢？儘管她還在尋找

屬於她的愛情，但她依然是我們心目中，那個美麗可愛充滿自信的莉香，更多了一份成功女人的優雅氣質。他們之間不完美的愛情結局，也許帶來了短暫的痛苦，卻並沒有讓兩個人從此消沉。短暫的交集過後，兩個人都在各自的人生軌道上前進，並且走得更好。這就是《東愛》試圖呈現在眾人面前的自由戀愛的魅力。就像莉香說的：「當你喜歡上一個人的那一瞬，是永遠都不會消失的。這都將變成你活下去的勇氣，變成黑暗中的一線曙光。」因為難得，兩人之間純純的愛才變得更加珍貴，即使分開也絕不後悔。這就是自由戀愛的「勇敢新世界」，你會遇到社會階層完全不同的人，經歷完全不同的事，也許過程不會一帆風順，但當你回過頭來，這樣的人生才更加有意思，不是嗎？



# 「草食系男子」是怎樣煉成的？ ——從田村正和、阿部寬到瑛太

李鏗

「港女/港男」這兩個詞語雖然已傳誦一時，但正式流行起來，還是要拜香港電台的節目所賜，成功於2009年，令「港女/港男」的形象得以「鞏固」起來。同年，日本流行的詞語亦有「草食系男子」，這個詞語還獲得2009年日本「新語·流行語大賞Top 10」。「草食系男子」一般所指的，是對戀愛和性很不積極的男子，簡而言之，便是對「肉」沒有任何慾念。他們生活健康、外表整潔，養成不同的良好習慣，例如於酒吧不會喝酒，而喝烏龍茶；購物時，會帶環保袋；結帳時，會拿出各大小公司的「Point Card」去儲分。他們不會抗拒與母親一起逛街購物，也會相約女性友人（非追求對象）到咖啡廳喝茶吃蛋糕。綜合而論，就是「草食系男子」的行為有點傾向女性化，與傳統「肉食系」大男人形象大相逕庭。

其實在日本，有關性別定型的流行用語每隔數年便會有新的產生。先說女性方面，前幾年有「腐女子」、「干

物女」及「敗犬」等，近期的有2008年流行語 Top 10 的「アラフォー」（ARAFO，即Around Forty，詳細討論可見另文「熟女的生存之道」）和2009年的「肉食系女子」。男性方面，有在泡沫經濟時流行的「アッシーくん」。アッシー源自「足」一字的發音，而在這情況，是指代步的私家車，所以「アッシーくん」跟廣東話的「柴可夫司機」的意思有點相似，不過其衍生的意義就說明男性若要取得女性歡心就要「有車有樓、隨傳隨到」。泡沫經濟爆破後，以上的要求自然變得不切實際，在這個背景底下，社會開始向下標籤沒有「達標」的男性，先後出現的流行用語有「フェミ男くん」（外表女性化的男子）和「アキバ系」（亦稱秋葉原系）等。這些有關男女性別定型的流行用語的出現，無非說明了一個事實：日本大眾對性別既有的理想形象與現實出現的各種各樣的「男子」和「女子」，往往有很大的差異。導致這種差異出現的主要原因，同時亦是社會學近數十年於不同已發展國家中常探討的現象，那就是女

性在勞動市場的參與率增加，促使女性的社會地位同時提升，從而「動搖」了既有的性別分工與定型。本文無意在此再就這學術課題深入討論，文章餘下的部分會從我個人十分喜歡，屬於三個不同世代的日本男演員——田村正和、阿部寬和瑛太——所主演的劇集去展現媒體對不同時期的男性的描寫與想像之轉變軌跡。

田村正和生於二戰期間（1943年），現已年屆六十六歲。他常與不同的紅星合作演出，例如與木村拓哉合演的《協奏曲》，以及與常盤貴子合演的《美人》等。警探「古畑任三郎」是他演藝生涯中的一個經典角色，我相信日本沒有第二位演員能演繹「古畑先生」比他更好。由1961年出道至七十年代末，田村正和有份參演的電視劇已超過一百齣，當中大部分屬於時代劇。到了八十年代，田村正和開始減少拍攝電影，正式全身投入電視劇的發展。步入此階段的田村正和，建立了數個甚具「田村」獨特風格的角色。除了「古畑」偵探風格外，他還有另外兩種風格廣為觀眾所喜愛。第一個是「風流爸爸」風格，主要代表作有八十年代至九十年代初的《爸爸是新聞主播》（パパはニュースキャスター）系列、《爸爸真辛苦》（パパは年中苦する）、《爸爸與小夏》（パパとなっちゃん）與《說老婆壞話》（カミさんの悪口）系列。到了2000年，即田村正和接近六十歲時，他雖轉型不當風流爸爸，但他還拍



攝了多套「爸爸劇」，例如他分別在《頑固老爹》（オヤジィ）和《老爸》（おとうさん）中，兩度當廣末涼子的父親。在以上眾多的「爸爸劇」中，我印象最深刻的，還是1987年的《爸爸是新聞主播》。他所飾演的風流主播「鏡龍太郎」，十二年前因醉酒分別欠下了三筆風流債，十二年後突然有三個不同姓氏的小女孩造訪他家，聲稱是他的親生女兒。此劇是田村正和的喜劇經典，同時亦見證了泡沫經濟時期的男性，既可主外亦可風流的典型「肉食系」印象（屬於此典型的例子亦有漫畫《課長島耕作》可作參照）。

田村正和的第二個風格屬於「非熱血老師」風格，著名作品有八十年代初的《我家的小孩最好》系列（うちの子にかぎって）與《再見小津先生》。田村正和在兩個作品中，皆飾演沒有教學熱誠的老師，但前者年代較久遠，故無緣觀看，後者是2001年的作品，所以相信看過的人也較多。「小津先生」原為銀行界精英分子，卻因為公司進行非法商業活動而被捕，刑期過後，不但不能回總公司，其他銀行亦不願收留他。在等候復職機會的時候，他勉為其難地接受了友人介紹的中學老師工作。傲慢的他在初執教鞭時，與學生相處十分困難，直到他當起籃球部的老師，他的人生才起了微妙的變化。我印象最深刻的一幕，莫過於第一回田村正和在感嘆自己事業失敗時的嚎哭場面。試想像一代「風流紳士」在鏡頭

前嚎哭，是多麼的震撼！我認為這種日本男性因事業失敗而要展露弱小一面的鏡頭，若不放在日本經濟低迷的環境下，是沒有可能出現於觀眾眼前的。田村正和所演的「爸爸」與「老師」角色，剛好表現了泡沫經濟爆破前後的兩種截然不同的日本男性形象。

生於1964年的阿部寬，演藝事業的初期沒有像田村正和一樣平步青雲。1985年以模特兒身份出道的他，經歷十多年的浮沉，到2000年接拍電視劇《Trick》才開始獨當一面。阿部寬與田村正和也有相似的地方，就是他們也因魁梧的身型和硬朗的外表，而常被時代劇所器用。2000年後，阿部寬以「皮笑肉不笑」的形象出演及主演多齣有名的日劇，如《Hero》、《西洋骨董洋菓子店》、《At Home Dad》、《龍櫻》（東大特訓班）、《不能結婚的男人》和《Change》等。其中《At Home Dad》和《不能結婚的男人》中的阿部寬，正好與田村正和飾演的各種男性角色形成對比。這兩套劇中的阿部寬，雖然思想仍很「大男人」，但他的行為表現由於大受環境因素的掣肘，迫使他要成為「另類的男人」。《At Home Dad》的故事背景，是日本走入泡沫經濟爆破已有一段時間的2004年，飾演有名廣告導演的阿部寬，在公司縮減人手時被裁員而失業。由於家有幼女，而且新居還要供款，阿部寬只好與太太對調崗位，成為「家庭主夫」照顧女兒，而太太則到雜

誌社工作賺錢。阿部寬一直認為「男主外、女主內」是理所當然的，現在要擔起太太原來的責任，自然處處碰壁。所以他只好低下頭來，向同為家庭主夫的鄰居學習如何管理好一頭家。劇情屬典型的喜劇，但題材卻是近年才出現的「家庭主夫」現象。2006年的《不能結婚的男人》屬於阿部寬主演的日劇中的殿堂級之作。劇中四十歲的建築師「桑野信介」認為自己沒有結婚，「非不能也，實不為也」。桑野信介不只事業有成，他還能井井有條地處理自己生活的各項大小事。他能入廚，也懂得自娛，對另一半的需要則近乎零。然而，他沒有結婚的「終極」原因，還是出於經濟的理性考慮：結了婚，錢被拿走了一半，麻煩的親戚卻同時倍增。這樣的男人，雖未能稱為「草食系男子」，但其實已可見其雛形。阿部寬所飾演過的這些角色，正好道出日本2000年前後所出現的各種「新類型男人」。

1982年出生的瑛太，像阿部寬一樣也是模特兒出身，而他的日劇出道作品，碰巧亦是《再見小津先生》。他在劇中，飾演由田村正和帶領的籃球部的學生。出道只有十年的他，當然不能與兩位前輩相提並論，但瑛太還是有令人印象深刻的作品，例如《Water Boys》、《電車男》（電影版）、《Unfair》、《交響情人夢》和《Last Friend》等。外表有點弱不禁風、高挑而不強悍的形象，讓他被選中飾演《電車男》電影中，一

個屬於「家裏蹲」（即隱閉青年）的角色。在《Water Boys》（五個撲水的少年電視版）中，他則飾演一個自小學習芭蕾舞的高材生，因為同學的呼喚而加入韻律泳同好會。《交響情人夢》中，搖滾奔放的峰龍太郎相信大家已十分熟悉。然而，最突出的應算是《Last Friend》中的水島武一角。2008年的《Last Friend》，是一齣觸及家庭暴力、兒童性虐待及性別認同障礙等問題的日劇，劇中的五名主角因各種原因而住進同一屋簷下。水島是一名化妝師，給人溫文爾雅的感覺，在眾主角下榻的「share house」中，他常常負起家務的責任。水島的行為舉止帶點女性味道，劇情亦一度引導觀眾把他聯想為同性戀者，因為他好像對女色全無興趣。雖然最後在劇中，道出「元兇」原來是他兒時曾被沒血緣關係的姊姊性騷擾，而留下陰影所致，但瑛太所飾演的水島武，已給觀眾一個「草食系」的強烈印象。因為他既溫柔，亦不會為身邊的女性帶來半點「殺傷力」。不過相對於兩位前輩而言，我認為瑛太的演藝事業還沒去到「定型」的階段（例如峰龍太郎也還演得很酷），所以他還有很多發展的空間，相信他不會一直只當「草食系男子」。

本文只就我個人的偏好，與大家分享在日劇中的所見所聞，並無意作出任何理論層面的推論。然而，從田村正和、阿部寬和瑛太這「三代日本人」，我們卻很

容易看到日本在泡沫經濟爆破前後長達三十年中，所出現過的三種截然不同的男性形象，是怎樣從「肉食系」大男人一步一步「進化」成今天的「草食系男子」。當然，百分之百的「草食系男子」仍絕非社會主流，但我相信年青男性在現今的日本社會中，若沒有半點「草食」傾向，反而不能吸引到異性。原因何在？可能現在「優しすぎる人」（過分地溫柔的人）才是情場上的最後勝利者吧（就像日劇《Buzzer Beat》中的山下智久一樣）！

# 婚活的敗犬想像： 熟女的生存之道

曹可怡

先旨聲明，我不是日本通，本文完全以沉迷看「女性劇」（即以女主角為主導的故事）的女性觀眾角度出發，加上社會學視角來想像日本社會，分析或有偏頗，請君留意。我是劇種的「偏食者」，但以地區來說卻是「雜食者」——香港、韓國和台灣的作品，均抱着多多益善的心態收看。在此，我指的「女性劇」包括青春偶像劇（如《花樣少年少女》、《求婚大作戰》、《家有六子》和《我的帥管家》），或是貼近社會現實的題材如以擇偶和婚姻為主題的（如《婚活》、《不能結婚的男人》、《成田離婚》和《Around 40》等）。不論是夢幻般的少女劇，還是以成熟女性為重心的，熱門主題從來離不開關於擇偶的「掙扎」和對理想婚姻的想像。而以「敗犬」為題的劇目，自2005年開始更席捲日、韓、港、台，其中熟女配美少男（年紀起碼相差六年！）更是收視保證。詳見下表：

地區	年份	劇名	女主角 年齡	男主角 年齡
韓國	2005	我叫金三順	30	27
香港	2006	女人唔易做	32	26
韓國	2006	狐狸小姐你想點	33	24
韓國	2007	達子的春天	33	27
日本	2008	Around 40	39	33
台灣	2009	敗犬女王	33	24
韓國	2009	仍想結婚的女人	34	24

註：篇幅所限，我不能逐一比較上列劇目，有興趣的讀者請自行收看再作比對。

## 未打先輸的「敗犬」

「敗犬」的命名，當然有其社會意義。敗犬出自日本作家酒景順子在2003年出版的《敗犬的遠吠》一書的自嘲，內容提到：「美麗又能幹的女人，只要過了三十歲還是單身，而且沒有子嗣，就是一隻敗犬」。我不打算討論這種通過自嘲來反抗社會主流價值的成敗或其帶出的「非本意引發的社會結果」（Unintended Social Consequence），即社會對遲婚、自願或非自願不婚女性的負面標籤。基於使用「敗犬」引申的危險性，我會以「未婚熟女」來取代「敗犬」一詞。但無可否認，敗犬電視劇的確帶出上述社會因經濟和社會急速發展下，衍生一群高學歷、高收入、高擇偶條件的女性，和她們所帶出對兩性關係、性別角色定型、擇偶與婚姻的不確定性等討論。

### 「勝犬」也有失敗時！

本文以《Around 40》為文本討論「未婚熟女」的社會現象。原因是除上列劇集之外，皆可被歸類為搞笑愛情劇。男主角都是年青偶像，如《敗犬女王》的阮經天，觀眾不容易視之為真實的結婚對象。反之，《Around 40》的男角岡村太朗（藤木直人飾）的年紀及經歷會較為成熟，與女主角相配並不會太過突兀，觀眾較容易投入其中。當然，《Around 40》的野心不止於以姊弟戀來吸引觀眾注目，此劇較上列韓、台劇集優勝之處，



是編劇跳過女長男輕這道德枷鎖的死胡同，認真討論在婚姻制度仍然牢固的日本社會，特別點出在現代社會講求關係親密，但仍須保留個體性。編劇橋部敦子藉着描寫三名出生於六十年代末、七十年代初的女性，大學畢業後進入繁華的泡沫經濟，而1985年訂立的「僱用機會平等法」更造就大量女性享受高薪厚職的機會，在職場上與男性看齊，甚至優於男性。經濟獨立亦讓她們可以選擇跟隨社會主流結婚、遲婚，甚至不婚。可是，到二十一世紀初，這群三高未婚熟女踏入四十歲關口，受生理時鐘召喚，被迫作出結婚生育與否的決定。三名女角對婚姻的選擇，帶出了不同的社會意義。先說故事的主幹正是描寫三十九歲女醫生緒方聰子（天海祐希飾），她嚮往婚姻，但同時享受單身生活和工作帶來的樂趣，面對家人和朋友催促結婚下，開始正視是否選擇結婚。她嘗試過相親，但仍希冀愛情。在這時間遇上三十三歲後輩岡村太朗，兩人相戀至談婚論嫁，最後卻各自為自己理想而放棄以婚姻模式的結合，成為分隔異地的生活伴侶（Living Apart Together）。

編劇聰明之處，是通過比較另外兩位女角的婚姻，而突出未婚熟女對人生及社會主流價值的反思。聰子的同學是成功以高學歷、高收入和高身高來擇偶的全職主婦竹內瑞惠（松下由樹飾），丈夫在東京貴價地段成功置業，而兒子就讀私立名牌學校。但因為與家人缺乏溝

通，故家庭關係並不美滿，而長時間離開職場，也使她產生自卑感。其後她從事兼職銷售員，在工作上獲得成功，讓她重拾自信。而丈夫突然失業成為契機，讓他們明白夫妻相處之道在於溝通，這正是現代社會所講求的理想伴侶關係（Companionship），也是很多全職主婦的生活寫照。另一位是聰子的大學後輩，由大塚寧寧飾演的森村奈央，她是一個因事業走到樽頸位，而選擇以條件婚姻作逃避的三十五歲女性，其後因反思這種情況結合是缺乏感情基礎的，故縱然發現懷孕，仍選擇離婚。身邊暗戀她多年的人，卻又因雙方的含蓄，而保持着朋友關係。瑞惠和奈央各代表以社會訂立的擇偶條件而結婚的人，前者在苦心經營下，以喜劇收場，後者卻以離婚落幕。突出除了經濟以外，相互的情感支持，才是保持親密關係的支柱。這合理化了聰子與惠太朗所選擇的關係模式，也表明婚姻並非通往幸福的唯一出路，更重要是向所有女性宣示：「我是勝犬，又如何呢？！」

### **跳出框框：「我的幸福，我自己決定！」**

當性別角色規範和兩性關係模式追不上社會結構急速的變化而出現文化滯後，就如所謂的未婚熟女問題是因為在男權社會下，擇偶條件仍以男性較女性優越為佳，但當婚姻市場中，兩性以此為條件配合的比例失

衡時，便使未婚熟女變成一個「剩餘類別」（Residual Category）。其中最大的問題，不單是她們需要不斷自問應如何自處，但又苦無答案；就正如聰子在劇中，面對婚姻抉擇再三強調：「我的幸福，我自己決定！」（其答案隨情景變化而不同！）現實是當個人面對失範，便唯有自我摸索和創造新的可能性。當然我並非盲目樂觀地認為這是女性打破傳統性別規範的勝利。事實可能是更近乎社會學家如Ulrich Beck和Anthony Giddens提出在高度現代化的社會，理所當然的社會制度和規範漸漸減弱時，個人便必須設計個人的生命軌跡（Life Trajectory），更重要是必須對此負責。這種「強迫性的個體化」（Forced Individualization）可以為個人帶來體現個體性的機會，但附帶的不確定性，也同時帶來緊張和焦慮。

其實更糟糕的是大眾還未來得及消化這新崛起的一群，社會應該如何對待這群未婚熟女。以往的方式是污名化未婚熟女，甚至棄之不顧。然而，當這群所謂「敗犬」人數累積至臨界點，成為了一組critical mass，表示她們的存在能夠造成對社會有一定的影響力的時候，社會大眾便必須要正視這個社會現實。例如我身邊的長輩或已婚友人，便多次表示不懂得與這群外表亮麗、有教養、非自願不婚的成熟女性相處。因為大家明白問題不是她們不願結婚，而是若她們跟從自小被教育的條件

擇偶時，只能成為「不能結婚的女人」！不忍污名化她們，卻不明白她們為何在「蹉跎歲月」！或看見女優男卑的結合，又不禁感嘆她們「委屈自己」。這些反應都顯示我們需要新的規範，來幫助人們在日常生活中互相連結。故此，除未婚熟女外，步入熟女年齡層的女性或成熟的觀眾，同樣感到此劇所引發的共鳴，因為她們自己或身邊的知己好友，可能就是《Around 40》的聰子、瑞惠或奈央。他們需要透過電視劇這社教化媒介，重新審視對性別角色、親密關係等議題。這亦解釋了為何此劇能在日本社會以外，包括日本社會學界和港、台、韓等地區引起廣泛討論。



# 青春與熱血： 記香港書展與動漫節

張彧啓、鬼畜超人

每年香港書展與動漫展，必令青年血脈賁張。2009年的書展，更將嘸模寫真集風潮殺到香港，最後在各方文化人聲討這些「日式寫真集」的道德批判之下結束；而緊接着的動漫展，也是大舉日本招牌，令香港青年通宵達旦排隊。其實，我們討論與販賣日本招牌的背後，代表一種甚麼的心態？

## 寫真中的虛幻：嘸模的日本淵源？

嘸模是不是由日本引入？這問題有商榷的餘地，但關係總有點，特別是寫真集的概念，跟我們的普及文化有點淵源。要理解何謂寫真，就要理解日本水着姐姐是甚麼樣的文化事業，還有（水着姐姐）她跟媒體發展（特別是漫畫雜誌）的關係。

在今天二、三、四十歲香港人的成長記憶裏，「寫真集」是個相當奇怪的概念。日文「寫真」的意思只是照片而已，來了香港的語境，總帶點色色的語氣。一眾水

着姐姐展示身體，按香港的道德界定，可算是色情，但這些來自日本的「寫真集」，又跟色情雜誌不一樣。或許寫真集中，依然綻露某些部位，但似乎取笑同學購買寫真集，比買鹹書，格調要高一點。

在大學圖書館有本日本寫真雜誌，其實是攝影雜誌，多年來每月例必有捧場客。究竟大家看的是攝影技巧，還是看水着姐姐，就難以定斷。水着姐姐總是佔據香港報章雜誌的版面。從前要買寫真集不太容易（現在你可跑到信和三樓，還有一間專賣店），現在上網下載，就能隨手收集。問題是，寫真集跟色情雜誌，有何不同？

### **賣弄純情露肉而不盡露**

水着照片日文叫Gurabia（グラビア，原字gravure，本來只是凹版印刷的意思），近年雜誌專拍水着姐姐，就被叫作Gurabia Idol（グラビアアイドル），最受歡迎的會成為電視節目的人氣姐姐，而這詞語更變成固定的

藝人類型。起源沒有定說，但跟七、八十年代日本新興的彩色印刷雜誌，密不可分。八卦藝能雜誌年代讀者的關注點，是一脫成名女星的寫真是否「露出」。但這十多二十年來，水着姐姐慢慢從藝能雜誌轉到漫畫雜誌。這些漫畫雜誌的對象，自然是為了留住初中與高中男讀者，往往在封面與頭幾版彩頁，加入水着姐姐的寫真。

需要注意的是，這些水着寫真，力求典雅，漂亮而不色情，最好含羞答答，可以露肉性感，展露身體，但強調自然，背景總是海灘，介乎純情與誘惑之間，可以大量露肉，但很少露出禁止部分，意淫，卻不能越軌色情（？）。原因簡單，既然這些漫畫雜誌的讀者對象是青春期的少年，一方面你不能露出招致道德批評；另一方面，你其實不須擺些太過低格調的誘惑姿勢，因為年輕人其實真是血氣方剛，不需要甚麼圖像刺激，腦中自然能把寫真水着姐姐，「補完」（幻想）成自己朝思暮想的那個鄰班女孩。

### 人工後天地把自然襯托

這就有趣了，這些Gurabia女郎，本來重點在誘惑，但限制於本身媒體的要求，就變成賣弄純情的水着姐姐（？），在色情與普及之間游走，畫出一個新的疆域。結果竟然是，單純的慾望被馴化，變成藝術與純情。大家本來想看姐姐的身體，但要追求美感，就變成提升攝



影質素，研究水着、身體、環境三者的合一，成為一門專業。而寫真集，以至水着姐姐的DVD，價錢較貴，與漫畫雜誌不同，不是學生能負擔，縱使大膽，都是喜歡這類嗜好的「Gurabia御宅」的事情，簽名會、握手會，總是保持距離，只可遠觀遐想，帶點少男的自虐傾向。無論出發動機如何不良，這些水着照，除了賣弄身體本錢，還得講求氣質與技巧的典雅，以純情包裝性感（還是性感包裝純情？都不重要了）。這幾年漫畫雜誌聯合舉辦的水着選美大會，其實已經成為十來歲少女進入演藝界的門徑。

其實，有甚麼比水着姐姐寫真更切合日本人類學研究經典《菊花與刀》的主題？所謂的文化，其實是人工後天地把自然襯托出來。寫真，如同弄魚生，重點是把身體拍到好像真的一樣。那水着就像wasabi，刺激你的味蕾，帶出鮮味，太多不好，太少，也不行。出發點可能不良，但把色情提升到藝術的，就是由攝影技巧帶動的美感。

近幾次去東京，總是在神保町書店街短住，要買寫真集，無論新舊都在這裏。寫真水着明星簽名會定期在書泉（神保町第二大書店）舉行，幸好日本沒有知識人說甚麼書店街不該賣嘍模寫真集，會影響文化氣息。因為畢竟整個書店街文化，就是由這些不堪入目的東西慢

慢培育出來，更何況按照我們生魚片的比喻，愈是用人工辦法表現自然，就愈有文化。香港書展之所以沒有文化，就是因為文化人以為寫字才是文化。

大熱天逼人，一條隊是文化講座，一條隊是嘸模寫真集，一個理智的男性知識人，是會知道該選哪條隊的。雖然這些氣質有待改進的寫真，或許找不到真實，但起碼留下青春。與其搶那些大堆倉底廢書，或者要明星寫字出書，又或者看那些以為自己是藝人的文化人寫字，我寧願請有關方面，認認真真找一些專業人士與有氣質的姐姐，拍一些好看的水着寫真集賣，起碼不會糟蹋眼睛、浪費金錢。握過手，留下美好回憶。

### **青年逼爆玻璃漫節，所為何事？**

至於另外一個青少年祭典，就是每年緊接香港書展的「漫節」，也就是「香港動漫電玩節」。令筆者們稍為意外的是，書展的落幕，原來正是享受暑假的少年們徹夜奮鬥的序幕——十多廿位熱血少年在星期二書展關門時，已在會展門口排隊，迎接星期五早上十時漫節開門的一刻。三十多度的天氣下，暴曬三天，為之熱血。

年輕漫畫迷當年如猛虎出柙、逼爆玻璃，搶購本地漫畫書商刀刀劍劍的畫面，各位讀者想必也歷歷在目。當年文化界出言聲討，先不論是否眼紅，總之香港貿易發展

局由 1999年起，把與動漫畫相關的抽離書展，此為獨自成館的表面理由。今年書展時，明光社等佛心來着，表示嘍模是要「管」的，自當舉腳贊成。實際理由嘛，無非都是兩個展覽加起來的收益。我們當然不能小看這個活動背後組織者（同德企業主辦、凌速博覽承辦、香港動漫畫聯會協辦）的專業眼光和商業計算的精準。由 1999年分家，2006年起與電玩展同時舉行，到2008年索性結合成「香港動漫電玩節」，可算是相當成熟的年輕人玩樂的嘉年華；分家多年後的現在，書展人流不減反而創新高。貿易確是發展了，閱讀風氣有沒有好過，這倒是後話。

號稱每天人流數萬的漫節，並沒有一個集中的主題。Cosplayer（角色扮演者）每年都相當重視的Cosplay大賽、同人誌販賣、首辦模型展覽、漫畫雜誌精品販售、如年宵般的「創意攤位」、電玩廠商的推廣攤位、日本動漫界名人歌手演出等等，不一而足。對見識未累積、經濟未獨立、胃口未養大的年輕一輩來說，吸引力是相當足夠的。香港漫節事實上很難，亦不應該跟日本的類似展覽作比較，後者廠商的投入度，根本不是同一個次元。日本沒有像香港漫節這種包羅萬有的大型活動，而是動畫有動畫的（如「東京国際アニメフェア」TAF）、漫畫有漫畫的（如「コミックマーケット」Comic Market）、電玩有電玩的（如「Tokyo Game

Show」TGS）、模型有模型的（如「C3xHOBBY」、  
「Wonder Festival」）。由於日本就是動漫電玩內容  
的主要產出國，故此每一個大型活動對全球相關愛好者  
及業界人士來說，都是頭等大事，絲毫馬虎不得。

### **日本的比較：Wonder Festival**

如果說一定要拿香港漫節來與我親身體驗過的日本動  
漫大型活動作比較的話，論類型，當年在東京Big Sight  
舉辦、每年夏冬各辦一次、每次一天的「Wonder  
Festival」應該是較接近的。因「Wonder Festival」曾  
於2008年在Big Sight發生過扶手電梯意外，停辦一次  
後，今年起改在幕張Messe舉辦。此活動以首辦模型為  
主，佔地約比香港漫節大五至七成。各路首辦原型師、  
模型玩具廠商無不搶在活動中展示最新作品。參加者鮮  
有十多歲的年輕人，大都是二十歲過外的資深玩家，更  
有很多專業採購員到場物色出色作品，直接與原型師洽  
談量產事宜。這方面與香港漫節純粹推廣零售，有性質  
上的分別；但港、日兩邊都會請動漫歌手聲優來表演，  
這倒是異曲同工。

聞說今年的香港漫節，各大參展商會出動N人嘍模團催  
谷銷情。日本的動漫大型活動，多邀請動漫歌手聲優坐  
鎮炒熱氣氛，少有請跟動漫沾不上邊的水着姐姐（グラ  
ビアアイドル）。喔，今年香港漫節的嘉賓中川翔子

（なかがわしょうこ）不算，她的身份太多了：歌手、模特兒、水着女郎、聲優、漫畫家、插畫家、藝人、雜誌女王及御宅代言人等等，貿發局這次倒真請對人了，香港漫節這種包羅萬有的活動，她一人就能代表全部，不得不給一個GJ（Good Job）。

筆耕至此，已是星期五凌晨三點，距離熱血少年期待已久，真理之門打開一刻尚有七個小時。各位請別誤會，我對這班少年並沒有輕蔑之意，當年作者兩人也曾在東京Big Sight之前，捱了一夜等待「Wonder Festival」開幕的一刻。衝進寶山裏搶購得限量「Fate/Stay Night」珍藏版模型（哪怕只是成本不過數十元的搪膠PVC）的無上喜悅，直至今日還是深深刻在腦中，我們總算年輕過。只是，當年年輕的我，從沒想過徹三個日夜，更沒想過一隻搪膠PVC模型可以炒到上億。

香港動漫節，終歸只是屬於年輕一輩的祭典。我去看中川翔子就夠了。

原文刊於《明報》2009年7月19日與2009年8月2日

# 動漫Cosplay為誰而演？

張彧啓

動漫節最好看的，莫過於場館周邊的Cosplayers。Cosplay，一般譯作「角色扮演」。坊間的說法是，香港的「角色扮演」活動，在九十年代已經出現。簡單地說，就是穿上漫畫、動畫及遊戲等不屬於這個世俗社會的人物的服飾，享受短時期變身的樂趣。參與的，除了是Cosplay的人，其實還包括拍照的人、看的人。可是，日文「コスプレ」（Cosupure），原意指Costume Play——「裝身遊戲」是也。

Cosplay活動，中文翻譯做「角色扮演」，大概來自遊戲世界裏Role-Play的說法。其實鏡頭內外，真的有甚麼角色可給我們的年輕人扮演？

外行人看到一眾Cosplayer，通常會問，他們在扮演甚麼角色。扮演Cosplay的年輕人，大概會友善的答你，他們扮演的漫畫、動畫或遊戲角色的名字。答案其實不重要。

行內人都知，問這問題的，大概不是玩Cosplay的圈外人。一直玩Cosplay的、拍Cosplay的、看Cosplay的，這些名字根本是預設的世界觀，不需要問，因為日本漫畫、動畫或遊戲，已經是日常生活的一部分。

重要的是，就算知道那角色的名字，要是沒有看過或玩過原著的人，問也沒有意思。一般報刊介紹或者學者研究，會把打扮奇特的Cosplayer作為招徠，介紹一番。其實這類介紹，與一眾參與者的世界觀，毫無關連。那麼，若然不懂，我們問來做甚麼？

### **觀看角色：扮演符合世俗社會的角色**

先旨聲明，筆者不是甚麼Cosplay研究權威。這年頭，無論大學或中學通識教育課程，特別多所謂的研究計劃。一眾好看、有趣的Cosplayer，自然成為這類交功課的「研究對象」。老實說，這類務求短期交差，幾乎是人講我講的一種理解與態度，最容易生產一類作假的

知識、虛擬的個性。

其中一位Cosplay朋友說，這年頭特別多這類訪問，於是乎，她給的答案也就是固定的模範答案：透過Cosplay，能逃避日常生活，並且在不影響學業的情況下，廣結好友，兼且能學懂做衣服云云。再問問當事者，你信這些說話嗎？她說，不信。於是乎，要知道Cosplay是甚麼，就得把一個十多歲的人的生活經驗，從頭到尾的重組一次。因此，每當看見學生、學者或記者在趁墟的說「要去研究Cosplay」，我還是引朋友小四君說，要了解甚麼是Cosplay，「最好自己Cos吓」。

呂大樂在《四代香港人》說，「跟第四代人聊天時，不要問他們喜歡甚麼，因為對他們來說，這是一個大難題。」我不知道我這第四代人，應不應該同意這句說話。最詭異的是，其實第四代人完全熟知這種對角色扮演的要求。連扮演另一種角色時，也能完美地使用成人世界的語言去解釋。或者，Cosplay，根本無關扮演的角色，Cosplay中重要的精神，是能不斷扮演各種角色的過程本身。因為世界，本來就沒有甚麼角色去扮演。

去動漫節看Cosplay，那不如索性保持純真，承認自己看Cosplay的理由，是因為喜歡看年輕漂亮，穿上



虛幻世界裏角色的衣服的女孩。不問理由，會看得快樂一點。

### **裝身遊戲：沒有角色的變身過程**

趣味，成為了第四代年輕人最後的希望，但同時，他們自身卻背棄了任何對興趣的終極投入。於是乎，Cosplay的裝身遊戲，本是他們的一種救贖，但無奈連這種救贖，最終只被當作是一場兒戲。

朋友阿頁說：如果在大公司的job interview問年輕人，你為甚麼要interview呢份工，他一定會跟你說：興趣；如果在大學入學interview問他，他也會跟你說：興趣。呂大樂說：「他們知道自己喜歡甚麼，也知道自己不喜歡甚麼，卻不能輕易講出自己內心真正的最喜歡。」曾幾何時，連最具自足價值的興趣，在香港也變成是一種把戲。

於是乎，Cosplay的焦點，不在於Cosplay所扮演的角色，也不在於大家解釋這事情的理由。實情是，透過裝身這個變身遊戲，能代入不同角色，透過滿足他人的目光與要求，找尋自我的歸處。每個角色與每套衣服，轉瞬即逝。可能因為太過習慣被社會要求扮演不同的角色，那不如索性積極地去滿足各種目光與訪問，反過來透過不斷變身，在扮演不同角色的過程中，找到自我的

立足點。

Cosplay活動，始終是一個有高度群體壓力的活動。這不但是因為打扮外觀要花心思，也需要熟知相關的作品與背景。時間與金錢是必須的，雖然我也認同參與者的說法，認為Cosplay與其他活動相比，對學業並無阻礙。參與的，還包括多是三十歲前後的男性攝影者（第三代香港人！）與其他同樣面對外界目光，不得不刻意打扮的同輩。於是乎同輩之間的比較，又必然成為各種流言蜚語的來由。活動本身，跟外圍觀察他們的大社會一樣，群體壓力照樣存在，而且有過之而無不及。

年輕一代的香港人，自我依然無處容身。

原文刊於《明報》2007年7月29日





**第三部分：**  
**御宅族的轉向與超越：**  
**後《新世紀福音戰士》的社會思想**

# 日本的變與不變： 涼宮春日的憂鬱

李越民

《涼宮春日的憂鬱》的小說或動畫，影響力與重要性都毋庸置疑。男主角阿虛，在第一冊書就以第一視點自白說，自己一方面對生活有各種奇怪的憧憬，渴望外星人、未來人、幽靈、超能力者及邪惡組織的出現，但慢慢經驗平淡的生活後，逐步接受這個平凡的世界，並且只能感嘆物理法則的偉大。作為動畫界著名的「吐槽役」（常對不合理事情嘲諷的角色），他自詡是故事中，最有「常識」的人，而他吐槽最多的，當然就是故事第一女主角：涼宮春日。

## 創造毀滅世界的空間

涼宮春日是一個沒有常識的人（阿虛語），她為了自己一時的想法，組成了名叫SOS團的社團，宗旨是尋找外星人、未來人、超能力者、異世界人，然後與他們一起玩。但隨着故事發展，她所招到的三個會員，竟正正是外星人、未來人與超能力者，而她亦不自知。而這班會員對阿虛說，涼宮正是世界不正常變動的原因，而涼宮

甚至會毀滅世界——只需她一念之間，甚至無意識地就可以達至。會員們與阿虛就只能在保有這個秘密之餘，與涼宮一起進行各種沒有常識的社團活動。

問題是，涼宮為甚麼會有這個能力，又有這怪異想法？在第一冊中有她的自白：當她突然發覺原來她只是世界上千百萬人口中的一個平凡人的時候，突然有一種想要與別不同（於她而言等同「有趣」）的念頭。就是這個念頭，為她帶來了神力，可以無常識地改變物理法則。雖然她不自知，但她可以叫貓說人話，叫人從眼中發出光炮。她極苦悶時，無意識地可以創造一個能夠毀滅世界的空間，叫「閉鎖空間」。而事實上，正是她這個純為叛逆的念頭，使她無法與其他人相處，使她真的在學校中被「閉鎖」起來——直至阿虛的出現。

這樣看，整個故事就變成一個擁有常識的人與沒有常識的人相遇的故事。而世界的變動，就是基於純為叛逆的

女生的奇想而已。但世界的變動，在作者的筆下、男主角的視點，無一不值得吐嘈，全部一塌糊塗。

### **作者無意識流露日本故事？**

在這處，允許我作一個大膽的詮釋：作者把他對其自身身處的日本狀況的看法，無意識地流露在故事的骨幹中（十分涼宮！）。日本自泡沫經濟爆破後，整個社會的變遷厲害，特別是「理想日本人」的失落：讀一流大學，畢業後找一份終身僱用的工作，結婚後太太在家持家，到退休時把樓供完，並可以與太太去一次歐洲旅行。作者其實將社會失敗的原因，歸咎於這班在無法知道他們在想甚麼（閉鎖），沒有常識的年輕人的純粹反叛上。

若將常識理解為「理想日本人」的種種規範，物理法則改變理解為社會變遷，那整個故事就讓讀者有重新解讀的空間了。那三位SOS團團員代表三股社會變遷的勢力。這些「非常識」的外來勢力，能力高強，能無視物理法則，但敵我未明，有時幫主角，有時卻打算置主角於死地。中大人類學家Gordon Mathews研究日本企業，發現在泡沫經濟及後來的經濟全球化，使日本企業多了很多外國員工，而我發現，他筆下日本員工對外國同工的描述，竟然與《涼宮春日》作者的情節一致。他們有些建言會有助公司取消有礙公司有效率地運作的規



範，而這些建言往往是年輕人所贊同，而不敢開口的。可是，他們往往被視為「公司的團結」的大敵，因為他們對一些企業集體文化的規範不太理會。故事的外星人與日本企業的外國人，似乎都是「亦正亦邪」的一群。

## 否定傳統

另一班未來人，她們發覺涼宮干擾了時間，使她們無法到達比她這個時代更古老的過去。這不正是我們熟悉的老一代對新一代的嘀咕：新一代無視、漠視傳統，以致未來人需要找尋歷史的根源。這是否控訴日本人新一代否定傳統（理想日本人），以致未來人要努力去重新定位？

可以說，作者認為今天社會變動，其實是年輕人否定傳統的舉動。至於口中把佛洛伊德掛在口邊，能在閉縮空間與巨人作戰保證現實世界和平的超能力者，正代表心理醫生。似乎作為社會混亂之源的年輕人，可以在心理醫生的長椅上被解決掉一樣。更重要的是，這班人是涼宮招致的。而事實上，這會否代表日本人其中一種看待社會急劇變遷的觀點：將泡沫經濟、經濟全球化帶來各種的社會改變，如外國同工急增、心理壓力過大、年輕人「否定傳統」的行為，一致歸咎於年輕人身上呢？

## 愛情能化掉憂鬱？

在這個似乎有點過度作者論的解讀之後，再回頭讀第一

冊的結局，就會發現，涼宮毀滅世界的衝動，最終竟然被阿虛「表態」自己熱愛原來的日常生活，並以兩人的情深一吻而煙消雲散。嗯，原來解決社會變遷的辦法，就是愛情。是的，對年輕人來說，要使叛逆的年輕人安穩起來的辦法，除了愛情，還有甚麼呢？在第一冊以後，女主角的戲份，就大概只有玩偵探劇、弄朱古力，以及玩寶藏遊戲了。問題是，社會變遷是否等於是年輕人的問題？解決所謂涼宮春日的憂鬱，是否等於解決社會大眾的憂鬱？作者只是講故事而已。不過，我想作者認為是解決了，但再把故事講一次的我，卻不懂得如何回答。

原文刊於《明報》2009年9月27日



# 日本輕小說的重量

張彧啓

最近看的日本動畫，劇本故事大多從所謂的輕小說（Light Novel，和製英語）改編而來，譬如早陣子大熱的動畫《涼宮春日的憂鬱》。可是，跟推理小說一樣，要定義這種文藝形式，根本無從說起。我們只知道：輕小說絕對是日本出版界走在最前的一個領域。

要介紹恆河沙數的輕小說相當困難，更不用談要深入閱讀，更何況輕小說之為輕，就是容易讀（「易入口」），封面與插畫吸引（「可口」），還有各種王道可愛人設（而且還是「嫩口」的美少女）。這些日本輕小說是甚麼還真難定義，勉強可由媒體形式談起。這些輕小說大都是「文庫本」，也就是比較A4紙的四分之一那麼大，售價大都是港幣40到80元上下。最特別是300到400頁的小說，內頁總是有好些黑白插畫，而封面與書首幾頁總是以漂亮的彩色插圖作為賣點。近年輕小說銷量好，成行成市，書店總得從舊有的文庫、新書（比文庫大一點的本子）以外，多撥幾個書櫃容納，又

或放在漫畫附近的當眼位置，以吸引顧客。

以上利用產業結構去定義何謂輕小說，也就是說，輕小說正好在正統文學的出版與銷售渠道之外，另闢蹊徑。如此定義這種新型文體（Genre），好處當然是能追溯這種新型文類的出現，也能刺激探索作者、讀者與背後文化產業的歷史原委與社會生產模式。限制當然是這種定義方法，無可避免把文體內容與特色放到次要（而後者意圖從文體去找尋何謂輕小說的本質，則可見後面章節「世界系」的介紹。）

### **虛構人類學小品：《奇諾之旅》**

篇幅有限，只能選擇個人認為比較有深度的作品分析：時雨沢惠一的《奇諾之旅》。故事講述一個貌似少年，實情是少女，名字叫奇諾的十多歲主角，帶着自衛的武器，跟會講話的電單車周遊列國，浪跡天涯。奇諾途經不同國家，每個國家都有獨自的風土與文化特色，每

個地方的制度看似很合理，但逗留三日，往往令人受不了。而奇諾就算不認同這些風土人情，也會抱旁觀者的態度，在每個地方住上三天，就會離去。

第一期出現的一個國家，叫「多數決定之國」。奇諾旅行來到這個國家的時候，發現只是一片廢墟，到了第三天要出發的時候，才發現一個大叔。大叔跟他談這個國家的歷史，說原來不久以前，國家出了一個暴君，人民推翻了皇朝，然後處死君主之後，認為新成立的國家事務，都該由全民投票來決定。如是者事無大小，一一投票。本來相安無事，到了某一天，忽然有國民說，這樣太麻煩了，不如每四年投票選一個領導出來，然後國家事務由他來決定。

結果呢？大部分國民認為這樣做實在太危險了。於是乎大家投票否決之餘，認為支持這個議案的人思想太危險，順道把這些危險人物和他們的家族全部處死了！可是，這個國家陸續出現有「危險思想」的人：提議把死刑廢除的人、反對新稅制的人等等。這個國家漸漸連墓地也開始不夠用，危險思想國民還是不斷出現。到最後，國家只剩下三個人。就是剛才那個大叔，他的太太，還有另外一個男人。那人說，我要離開這個國家了。投票結果：2對1，男人被處死。然後，太太病死，於是乎這個國家就只剩下大叔。大叔問奇諾跟她的電單

車，希望他們留下來加入國家，就算他當奴隸也願意。奇諾跟電單車反對，投票結果：2對1。這時候，大叔拿起槍，威脅他們一人一車加入……

### **輕小說有多重？**

你要不要加入？讀者想知道後話如何，當可自己購買譯本閱讀。我想說的是，故事確實很「輕」，對吧？可是，讀後倒令人感覺沉重。無他，只講一個政治學裏，人人都會的道理：民主的暴政、權力的性質。不過，講故事比沉悶的學術教科書，有趣（？）多了；而且，這是寫給年輕人看的故事，原著一期才六、七個這樣的故事，一個下午就讀完。奇諾周遊列國，看見不同文化的人，總認為自己的社會制度很正常。《奇諾之旅》或者是關於人性的虛構小品，或者有點悲劇意味，但其實更可作為人類學作品去看。

當然，舉《奇諾之旅》作為輕小說的代表，有點言過其實。實情是大部分輕小說都是相當直接簡單，也相當依靠封面或插圖作為賣點，以致故事可能有點公式化，單單注重某些例必出現的故事人物的屬性與橋段等。

### **閱讀之愉悅 改變觀世之法**

可是，筆者認為，閱讀輕小說的最大樂趣，是它能改變我們看世界的方法，讀後亦感到整個世界亦因此而被改

變。個人較喜歡讀輕小說，這感覺也可能相當切合香港對日本文化想像的土壤。但各種時代背景與幻想世界觀一應俱全，這是傳統意義的日本文學形式難以提供的。台灣翻譯日本小說最多的，不是甚麼村上春樹等high-class文藝作品，而是平實、有趣，普及卻不乏深度的推理小說與輕小說。這些作家與讀者，香港的環境可能較難培養出來。或者有緣，我們再談談輕小說怎麼寫出來，看看這些作家寫作的秘密。

原文刊於《明報》2009年2月8日





# 《17青春遁走》

Patrick

記得在大一時，修讀社會學導論課，曾經拜讀過美國社會學家米爾斯（C. W. Mills）著名的導引書《社會學的想像力》（*Sociological Imagination*）。書的開首第一句這樣說：「現代人時常會覺得，他們的個人生活是一連串的圈套」（Nowadays men often feel that their private life are a series of traps）。至今仍然覺得十分深刻。這句說話顯然與古谷實的漫畫《17青春遁走》的日語名稱有所共鳴。《17》日名是シガテラ，即是雪卡毒素（Ciguatera），比喻人像深海魚類般，慢慢積聚毒素而不自知，最終完全地改變了原來的面目。

古谷實出道時，以無厘頭爆笑漫畫《去吧！稻中兵團》成名；後在《庸才》一作中，筆風驟變，轉趨嚴肅、深沉，描述社會灰暗和邊緣的一面；在《17》更顯得技巧熟稔、圓潤，使得一些華文漫畫同好網站稱古谷實為「漫畫界的村上春樹」（？）。《17青春遁走》顧名思義，漫畫的主題是有關青春的消逝。懵懂少年在光怪陸

離的慘綠時光下掙扎、困惑，在一連串奇異而瞬息的遭遇中思考將來。

故事的男主角叫荻野優介，是一個平凡得毫無優點的高中生：相貌一般、體型瘦削、性格懦弱、成績差強人意、家境普通……而且還與同學高井貴男一樣，受到班裏的谷脇欺凌。儘管學校生活不愉快，他依然愛胡思亂想，和抱有小小的夢想：學會駕駛和擁有一架帥氣的電單車，以及能夠在駕駛學校裏，看見他暗戀的完美女生南雲由美。

不過事情卻出奇地發展，比他大一年的南雲，竟然沒理由地也愛着荻野，終由朋友撮合交往。自此，荻野的平淡生活便攙雜了不少怪誕，諸如突然不再受到欺凌，卻要幫忙尋找突然失蹤的谷脇；女朋友險些被新相識的朋友強姦；自己誤被黑幫綁架；答應調查兼職同事是否同性戀；和南雲做愛；買電單車；考試……諸如此類；此

外，荻野經常也要思考一個命題：如何能令女友南雲得到幸福。

這全因荻野心底裏，一直認為自己是個會帶來不幸的男生。除了認為自己本身是個窩囊廢之外，其他人也曾指責過荻野是這些奇異怪事的禍根。面對有如天使下凡的女友南美，荻野往往沒有能夠守護對方的自信，加上天生愛胡思亂想的性格，因此常常陷入苦惱。漫畫最為引人之處，在於它能巧妙地運用畫像和分鏡，栩栩如生地呈現主角的內心對話。主角一直想像，將來究竟會變成怎樣，如何才能夠變得更加成熟。

對於未知將來的困惑和惆悵，相信也是不少年青人正在經歷的處境。彷彿現在的幸福是如此瞬間和偶然，對它全沒把握。所以讀者很能代入主角的心路歷程，體諒他的處境。

不過，讀社會學的總有種癖好：就是跳出個人的框架，去思索個人經歷與宏觀社會之間的聯繫。對於一般人的視角，米爾斯有其精準的描寫：「他們所能意識到的，以及所想去做的事，無一不受限於他們私人生活的軌道；他們的眼界和能力，被框限在職業、家庭和鄰里所構成的特寫鏡頭內。」荻野的困惑，也許正切合這一點。

荻野埋怨自己是帶來不幸的根源。從社會學的角度來看，其實或許這與當時社會的大氣候更為相關。自九十年代起，日本經歷長達十年的經濟不景氣。隨着泡沫經濟爆破，日本持續出現地價和股價下跌、通縮、失業率上升及企業倒閉等不良影響，故此九十年代，被稱之為日本「迷失的十年」（The Lost Decade）。之所以被稱為「迷失」，不單單指是日本經濟上的挫敗，而是人民，以至整個國家的信心崩潰。

社會學的理论指出，國民的生命歷程和國家的發展過程，是有着密切的關係的。不同時空、模式的社會，對於自己國民也有着不同的理想形象。這個形象會被不同社會的制度，諸如經濟、教育和家庭等等加以鞏固，最終被納入於社會的結構（Social Structure）之中。這個理想形象成為了界定一個國民的人生是成功抑或失敗的指標，亦代表了民眾對於社會的信任和將來的肯定。理想國民的形象從來也是經過一個歷史過程去構成的。諸如香港七十年代的「四仔主義」、美國的「美國夢」，也是與當時的社會環境，包括階級向上流動力、國際政經地位等息息相關。

閱讀日本的現代史，我們可以發現上班族（Salary Man）／企業戰士如何在戰後被形塑成「理想日本人」的典型。戰後日本經濟急速復甦期，受到美軍的援助和

已有的工業基礎，日本經濟急速發展，造就社會向上流動機會的開拓。再加上當時日本企業採納終身聘制（Lifelong Employment），安排獨有的就業培訓、房屋津貼等等，這些措施大幅提升僱員對企業的歸屬感和忠誠度，使得社會慢慢形成了對於上班族這一階級的推崇備至。加上教育和家庭這兩個制度的有效配合，使得「企業戰士」這一美好形象能深繫於社會結構之中。只要能夠成功通過名牌大學的入學試，便意味成功的階梯已在眼前。加上日本家庭有着嚴格的性別分工。男主外、女主內的分工，使得企業戰士能夠保持尊嚴和地位。荻野對女友所說的未來展望，正正就是這群企業戰士的寫實照。

不過，日本在九十年代的經濟衰落，正正打破企業戰士這種「理想日本人」的形象，使其失去原有的魅力。原有的理想幻滅，使得整個日本社會對未來失去信心，罹患「不幸」。

在這個脈絡下去理解《17》，我們不難理解為何古谷實呈現的日本，是如此光怪陸離。因長期援助交際而扭曲其性慾的女生、渴望執行正義的流浪漢、懷疑自己患上胃癌而久居臥室的男人……活在理想破滅的社會下，人難免會迷失方向，此之為法國社會學家涂爾幹（Emile Durkheim）所謂的失範（Anomie）。即使正常的家庭

也不例外。高井原本生活在小康之家，卻受親戚債務影響而搬家，覺得自己一直被欺凌、勒索保護費是因為荻野。齊籐的父親被公司強迫「自願離職」，而搬家投靠舅父，齊籐因而掙扎在搬家前，要與南美有更進一步的關係。種種的「不幸」，在社會不景氣的情況下散播。

然則，荻野的抉擇是怎樣呢？猶如生活在暴風眼的風眼之中，荻野雖然經常遭遇奇異的事情，但幸好相安無事，而且希望擁有的都擁有了。電單車、漂亮女友、完整的家。因此，他在思考如何才能為南美帶來幸福，卻很容易的跟隨主流的思維：成為正常的上班族。曾經，他對女友這樣訴說自己的人生願景：

「當一名很普通的上班族。每天在同一時間乘搭同一班電車……上下班都擠在車上……有時候被變態佬撫摸。工作有時順利，有時卻不順利……一面被討厭的上司責備、一面消耗精力。然後結婚生子，以活在供款地獄之中，換取屬於自己的房子……未擺出一家之主的威嚴之前，就被家人嫌棄又髒又臭，繼續消耗精力。最後努力清還樓宇貸款，直至退休……到時候，孩子也獨立了。有一天……我會感到……我……我一生努力工作！為家人和日本……把精力耗盡了！」

儘管荻野曾經是個意志薄弱的人，但他最終亦能下定決

心，減少與南美的相聚時間，不再懦弱。用功，將自己轉化成考試機器。

然而，正如上文所說，美好的理想形象已成過去，成為上班族是否等於幸福呢？漫畫在此處卻巧妙地營造悲劇的反高潮。在最終話《大人》中，荻野優介變了，變得更積極、更上進，變得比想像中更有成就，在大企業內工作。然而，荻野當初要守護南美的願望卻消失了。在這短短十數版的篇章中，古谷實輕描淡寫的帶過荻野和南美成長後的經歷，只旁敲側擊的訴說南美已和他人結婚和懷孕，而荻野亦交了一個新的女朋友。雖然心底裏由衷地愛着現任女友，但對於自己的成年，荻野不禁自嘆：「我……變成了一個沒趣的人了」。企業戰士成為過去的神話，即使依然身處其中，也不覺得有任何魅力可言，反而被無聊的工作充斥生活作息。成長的荒謬，反映的，是社會遺下的一個個圈套。





# 走出《零》之輪迴—— 秩序的崩壞與出路

Johnny

在日本經歷了九十年代所謂「失落的十年」的經濟低谷後，進入二十一世紀的頭十年，Paul Krugman大筆一揮，就將這十年總結為「零之十年」（The Big Zero Decade）——甚麼也沒有進步的年代。無獨有偶，在這「零之十年」，日本的電玩遊戲公司Tecmo前後發表了四集名為《零》系列的和風驚慄遊戲。當然，這也許只是「如有雷同，實屬巧合」；但這個遊戲系列對筆者而言，其實隱藏了一些對日本社會狀況的想像。也就是說，日本跟遊戲裏的劇情一樣，陷入了「零的輪迴」。

相信各位對電玩熟悉的朋友，自然對這個系列耳有所聞。《零》是一個著名的和風驚慄遊戲系列，現時共有四集，分別是第一代的《零Zero》、第二代的《零——紅蝶》、第三代的《零——刺青之聲》，以及第四代的《零——月蝕之假面》。第一至三代是有關連的故事，於2001年至2005年間在PS2上發行；而第四代基於以Wii為主機，因此是原創的故事，在2008年推出。

這個系列的賣點，是和風恐怖，以及美少女主角。玩家需要操縱女主角（偶爾也會有男角色），拿着一部有封印「不應存在的東西」能力的古董相機，在幽深死寂的和風大宅裏，跟神出鬼沒的怨靈戰鬥。對筆者而言，這個系列最吸引的，並非美少女主角或營造得相當出色的驚悚氣氛；反而是殘忍，卻賺人熱淚的劇本，以及背後的訊息。

橫跨四代的故事，縱使每代都不同，其實都是圍繞着「失敗的儀式」。在每一代的遊戲劇本裏，總是如此的開頭：在數百年前，在一個與黃泉冥界（也就是所謂的「零界」）相鄰而建的村莊（第二代的「皆神村」）或是大宅（第一代的「冰室邸」、第三代的「久世宮」和第四代的「朧月館」），村莊或大宅的領袖，為了防止黃泉的「瘴氣」外洩，都會定期舉行以「巫女」為中心的儀式。以現今社會的標準，這些儀式全都是極不人道的。例如第一代的儀式，將巫女五馬分屍的「繩裂儀

式」；第二代是要一對雙子，以勒頸扼殺的方式，由姊殺妹或兄殺弟的「紅贄祭」；第三代是在巫女的身上畫滿刺青，然後將她用釘打在地上，強迫她進入永恆睡眠，不斷承受死者思念的「刺魂之儀」；第四代比較正常，只是讓巫女和另外五位女孩，帶上象徵連結現世和黃泉的面具，在滿月下跳舞的「朧月神樂」。

這些完全抹殺個人的儀式的目的，是以超越人類承受極限的痛——身體上的痛楚和心靈上的痛楚，從而獲得強大的封印能力。例如沾有慘受繩裂儀式的巫女之血的繩，即能夠將黃泉之門縛住，使其不致打開。

但每一代的儀式，都在最終迎來失敗，然後失控的局面。第一代中，因為巫女動了凡心，並得知愛人已死，無法平靜的接受儀式，使儀式失去效力，血繩無法擋住黃泉之門。結果，所有人全受瘴氣的吞噬，冰室家的當主發狂將所有人砍死，冰室邸因此成為荒廢的鬼屋。第二代中，由於雙子巫女不願殺害對方，於是逃走，雙子中的妹妹卻被抓到，姐姐獨自逃脫後，並沒有遵守「要與妹妹永遠在一起」的承諾。妹妹懷着怨恨之聲，在儀式中被殺，沒有雙子作代價的儀式當然失敗，結果妹妹以怨靈的姿態滅村，皆神村成為在地圖上消失的村落。同樣，第三代中，因為巫女親眼目睹愛人在自己身旁被殺，結果暴走，化身為怨靈將久世家的人殺光。明顯

地，這些殘忍的儀式之所以全都以悲劇告終，是因為執行儀式的人們，全都沒有理會人與人之間的感情。他們只是一味以集體的利益作為考量，個人的痛苦和情感對他們而言，實在不值一顧。然而，巫女們全都在最重要的關頭，因為放不下情感，最終都無法完全地承受那些抹殺個人的儀式，直接導致悲劇的發生。

維持數百年之久的秩序，於一夜之間徹底崩潰。

慘劇過後的大宅或村落，名副其實是個「鬼地方」，操縱着女主角置身其中，就自然能清楚感受到這種氣氛。大宅或村落明明已經荒廢日久，時而可以看到破落不堪的木建築，或儼如危樓的房間。然而，大部分的建築大多新潔如昔，甚至亮着昏暗的燭光，一副有人居住的鬼魅樣子。是的，的確有東西在「住」。玩家在遊戲中，會不停遇到化為怨靈的居民一再重演着儀式失敗時，或是死前的行動，例如冰室家當主就以中boss怨靈的狀態，拿着日本刀到處找人來砍——那是在繩裂之儀式失敗後，當主發狂後的狀態（在他出現的場景，地上會有好一大灘黑漆的污血，筆者當時嚇了好一跳）。這些怨靈總是在呻吟



零的例牌場面：少女拿着手電筒，走在幽深恐怖的大宅之中。

着「好痛」、哀傷的問「為甚麼」、說甚麼「巫女為何要逃」、「儀式為何失敗」等話，一邊死纏着主角，希望連她也變成怨靈。

一切只能用死氣沉沉來形容，想深一層，踏入後現代時期的日本也是如此。在失落的十年中，日本人的夢想全都破滅了，不再享有以往理所當然的工作保障，社會出現向下流動的慘況，跟隨世界一起失卻絕對價值，彷彿完全失卻秩序和規範。雖然故有制度的崩潰，或多或少帶來個人的解放，可惜代價不菲，連想要過平淡而幸福的日常生活，都變得是個遙遠的海市蜃樓，只能幽幽的慨歎昔日的安穩不再。這個狀況其實或多或少反映在遊戲之上，一連四代的《零》都是如此的故事。

《零》系列中，女主角們都會因為各種原因，而來到被怨靈佔據的大宅或村落——第一代主角深紅是為了尋找失蹤的兄長，而來到冰室邸；第二代主角天倉澗則是為了追上被惡靈引誘的姐姐，而進入皆神村；第三代主角黑澤怜是因為看到死於意外的未婚夫的身影，而踏足久世宮；第四代主角是為着找回失落的記憶，而來到朧月島。簡言之，她們都是為了自己所珍愛的人，而投身險境。要留意的是，她們一開始其實都沒有意思去拯救、安慰、超渡在鬼屋裡的怨靈；更不會立志要拯救世界似的，去修補失敗的儀式。在遊戲終局裏，都鮮有這種意

思，就只是一心要去找回珍愛的人。通常的結局是，女主角找着要找的人了，順便擊倒了充滿怨恨的巫女boss，巫女會從憎惡中清醒過來，或是跟已死的愛人一起前往他界等等，於是怨靈得到解脫，大宅終於走出永恆的黑夜。

在遊戲中，主角們並非膽識過人，可以看到她們其實都極之害怕，手經常都畏縮地按在胸口之上。但她們毫無猶疑地邁出腳步，而支持她們繼續待在鬼屋的力量，正是她們來到這兒的目的——找回她們最珍惜的人。就是這個信念，使她們能夠在一個危機四伏的地方支撐下去，甚至在最後，修補當年儀式的失敗（雖然多是順便的），重新封上黃泉的門。

正是「成也蕭何，敗也蕭何」。儀式會失敗，是因為漠視了個人與個人之間的感情聯繫；主角們成功找着珍愛的人及修補儀式，是因為主角們與珍愛的人之間的強烈羈絆，使她們能夠保持堅定的信念。

回看日本，在規範解體，經濟浮浮沉沉，看不清前景，不再存在大敘事（Metanarrative）的社會，要得到動力繼續支撐下去，就唯有靠着這種個人與個人之間的「羈絆」。儘管結果未必是完美的Good Ending，就如在每代遊戲的公式結局裏（也就是Normal難度的結

局)，能夠存活下來的人，其實為數不多，尤其是男性角色都難逃一死；但女主角總算能夠撐過漫漫長夜，迎來破曉。同樣，在現實中，也許我們已經不再寄望能夠夢想成真，卻至少能在亂世中，緊握一己信念。例如在第三代的結局中，女主角其實想跟隨已死的未婚夫共赴黃泉，但未婚夫卻希望她活下去，因為只有她好好的活下去，他才能「存活」在她的心中；若她也死了，他會真正的消失。

這是筆者從遊戲裏得到的啟示，套用第四代主題曲中的一句歌詞，作為本文結語：

Can you get me out of this cipher?

（你可以拉我走出這零之輪迴嗎？）





# 天馬行空、百無禁忌——

## 《聖哥傳》

趙永佳

一般而言，我不會介紹還未有中譯本的日本漫畫，一來自己的日文馬馬虎虎，要直接閱讀日文漫畫，就已經有點困難；二來大部分讀者也未必能分享原著的精髓。不過這次實在要破例，因為這套漫畫《聖哥傳》實在太厲害了！（它曾獲寶島社2009年「這個漫畫真厲害」選舉男性向漫畫第一位），日文版已由2007年開始，連載達三年之多，單行本也出版至第六集，但還未有中譯，實在按捺不住要和大家分享，也希望把它炒熱一下，好引起出版商們的注意。

《聖哥傳》的來頭不小，作者中村光的前作《荒川爆笑團》即使未算大熱，也甚受歡迎，動畫化已進入第二季，中文版也陸續出版。然而，不知何故，《聖哥傳》就算在日本大獲好評，卻偏偏不入台、港出版商的法眼。幸好，非官方的漢化版——甚至英譯本，正慢慢出現，有興趣的讀者，上網以本書的中文或英文名（Saint Young Men）Google（或百度）按一下自然可以試看。

在漫畫中，耶穌及佛祖因為平安度過千禧世紀末，而相約來人間度假，化成年青人在東京立川一廉價公寓中居住，過着平凡年青人的生活。兩位「聖哥」都非常有個性，佛祖被設定為個性保守、內向、節儉，生氣時表情可怕，最愛做家務，最厲害的武器是高興或盛怒之下的佛光普照，此招一出耶穌就必定投降。

耶穌個性則比較外向，好奇心強，性格有點像小孩子般的天然呆。他是天生購物狂，曾用八千日元買了一套新選組的Cosplay服裝，令擔心沒錢交房租的佛祖大怒。耶穌的神力就包括在盛怒或壓力下，額上戴着刺冠之處的「聖痕」會出血，並且可以把澡堂的水變成酒。

在凡間，他們的神力會時常引發笑料，如耶穌不會游泳，所以在公眾泳池中，會把池水如紅海般分開，又會把不同的東西都變成麵包。佛祖的佛光也不時在不適當的時間「乍現」，好像在主題樂園裏，佛祖因為深受耶

耶穌感動而發光，被遊人以為是花車巡遊的一部分，最後耶穌被迫要說不淨之話（Tinkerbell的迷你裙超短）來降低佛祖聖潔的程度，以免引人懷疑。

漫畫中，除了以聖哥們的神力作為笑料外，另一個「笑位」就是他們如何在凡間生活。佛祖最愛手塚治虫的佛祖傳，買了一整套回家，卻因為耶穌不由第一集開始看而大怒。佛祖有漫畫天分，以弟子阿難陀為主角創作了四格漫畫，並在天界大受歡迎；而耶穌自己的絕活，則是在個人部落格品評連續劇。除此之外，耶穌在桑拿浴室中，和黑道朋友龍二的相識，更令人忍俊不禁。

首先，耶穌看到龍二背上的大幅佛陀刺青，以為他是佛教中人；而龍二也以為耶穌是黑道中人，所以互相搭訕。龍二看到耶穌身上的傷痕，又以為和他一樣，也是在監獄中受刑所致。龍二自爆自己曾在北海道的網走監獄服刑，耶穌回應他說自己是在各各他受刑。龍二說他入獄，是因為兄弟中有人背叛，而耶穌則自承被人（猶大）出賣。龍二在網走待了七年才出來，又誤會耶穌死後三天復活是被老大（天父）協助越獄逃脫。他們對話期間，桑拿室內其他客人感到陣陣寒意，佛祖不禁吐糟說，當時是氣溫最低的桑拿。

有人可能因為漫畫以兩位宗教聖人來搞笑，而視之為不

敬。但漫畫中，兩位聖哥確實可親可愛，它們的宗教信仰也會在漫畫中表現出來，如耶穌在福音中，要求信徒不要歧視身份低微之人，所以他可以與黑道作朋友；佛祖則慈悲為懷，在夜班電車中，因為大醉白領以他的長耳垂為扶手，不忍叫醒他們，所以就乘車到總站，並要在漫畫茶座過夜。

中村光在作品中，巧妙地把很多佛教和基督教的宗教意象和典故融入其中。當中最有趣的就是在每一話中，他們穿的T恤，上面的字其實都有典故。在第二話中，耶穌的T恤上面寫着的是「Millennium」（千禧），而在佛祖上面的就是「Nirvana」（涅槃）。在第三話中，佛祖的T恤上面寫的是蘇伽達，是佛經中，在佛祖修行期間向佛祖布施以牛乳煮成的米飯的婦人。而耶穌的T恤上面「Mike is not ambitious」也是大有來頭。

「Mike」指的是天使長米迦勒（Michael），而「is not ambitious」的意思就是指他不像路西法（Lucifer）因為過分驕傲，意圖與神看齊所以發動戰爭，最後墜落成魔鬼的故事。在日本有網站（<http://saintyoungmen.web.fc2.com/t.html>）為他們每一話中所換穿的T恤和其他書中出現的宗教用語解讀一番。

英國《衛報》（*The Guardian*）專欄作家Jolyon Thomas最近也撰文介紹《聖哥傳》，但卻集中討論把宗教人物

畫入漫畫的問題。在宗教信仰比較強烈的西方社會，以耶穌或其他宗教聖人作為漫畫主角，並描寫為搞笑對象並非沒有（如網上漫畫《Jesus and Mo》），但在主流漫畫中，卻實屬罕見。其實不單是漫畫，就是電影或小說也不多見——或會引起不少爭論。

Jolyon Thomas指出在現今日本社會制度中，宗教雖然有一定位置——如一般人都會被認為是神道或佛教徒，但在調查中，會有百分之八十以上民眾否認有宗教信仰。所以中村光可貴的地方，是能把充滿宗教色彩的（聖）人和事注入漫畫當中，並以百無禁忌的態度把宗教變成笑料。

在西方人眼中，「宗教」變成「兒戲」或「搞笑對象」是有點不可思議。但在宗教感（起碼對制度宗教而言）並不強烈的東亞社會，卻有更有興趣的欣賞角度。如在港、台的網上評論中，就有《聖哥傳》「腐愛指數爆標」，因為耶穌和佛祖「都是可愛的美少年」的評語。在漫畫中，佛祖往往會深情地望着耶穌；感動時又會面紅，同住一室，互相照顧又非常溫馨。

漫畫中最「腐」的場面，莫過於第一集第三話中，兩人手牽手同遊主題樂園，並在華燈下觀賞花車巡遊。在巡遊之前，他們就好像小情侶般互相猜度（但又猜錯

了)對方的心意，如耶穌其實想觀看巡遊，但佛祖又以為耶穌如平常一樣想購買紀念品。最後誤會冰釋，他們一同前往觀賞花車之時，耶穌說：「對不起，我太任性了。」佛祖的回話就有點「告白」的味道，他說：「如果耶穌不任性的話，我反而會很困擾呢！」如果對「腐」過敏的話，對於他們的互動可能會有點受不了，但如能放開心情來欣賞的話，卻是相當有趣的。

作者能將宗教人物如此成功地入畫，變成可親的喜劇人物，實在說明了「百無禁忌」的日本動漫，是如何「天馬行空、創意無限」，我不禁要像漫畫中阿難陀對佛祖般對作者「五體投地」！

原文刊於《讀書好》第41期，2011年2月

# 歡迎來到另一個世界： 御宅族數據庫ニコニコ動画

Johnny

東浩紀在2001年所著的《動物化するポストモダン：オタクから見た日本社會》（動物化的後現代：從御宅族看日本社會）一書中指出，踏入後現代的世代，所謂文化消費，已經轉化為一種動物式的消費，而其中最明顯的例子，就是御宅族的消費模式。御宅族成功將一切原作品化為「數據」（Database），滿足於在這些無邊無際的數據庫內漫遊，成為數據的消費者與創造者。

在本文中，筆者會舉出一個例子來說明這種狀態，這例子就是ニコニコ動画。若說日本的2ch是御宅族在網上世界聚居的地方，則ニコニコ動画（Niconico動畫，ニコニコ在日語中有笑的意思）就是日本各種動漫畫媒體界別的另一重要「蒲點」。先要說的是，筆者的ニコニコ資歷只有三年左右，時至今日，依然只觀看過ニコニコ動画裏的一小部分短片，因此本文是以筆者所見和筆者所喜愛的範疇為界線下撰寫的。



ニコニコ動画在2006年開始出現，至2007年初開始改版成今天的模式。其實，它就跟youtube相近，主要特徵在於註冊用家能在短片上留言，這些留言會由右至左的出現在短片之上。這種有趣的模式，使觀看者能同步參與討論及交流，為短片加上「特效」或對白等，這些是youtube所無法提供的。在一些極受歡迎，觀看數破百萬的動畫中，常常會出現「彈幕」的情況，就是大家都在同一時間，寫下同一句留言（例如某句歌詞），大量的留言會同時出現在動畫之上，有如飛行射擊遊戲般的彈幕。在一開始時，官方對版權問題相當寬鬆，因此造就了相當多的同人創作及多次創作，大家都認同ニコニコ動画在07至08年間是黃金時期。踏入09年至現在，由於版權問題，創作空間倏然縮小，ニコニコ動画對筆者而言，其實已經略較以前失色。

要說明東浩紀的論點，只要欣賞一下日本御宅族所製作的MAD就自然心領神會。以現時的定義而言，MAD其

實就是同人動畫等多次創作，例如將毫無關係的音樂與別的動畫片段合成為MV；將不同動畫的片段剪接為一個作品；甚至親手製作新的動畫（手繪），配以現成的動畫對白、音樂等，製成新的創作品等等。MAD的創作基本上沒有任何規則，比較常見的組合是感人或熱血的音樂MV，以聲優（也就是所謂的「中の人」）連接起來的剪接動畫。先不說感人或熱血系的MAD，一般而言，MAD之所以吸引，其實全賴ネタ（Neta，有發想、靈感、笑點等的意思）的配搭。

圖一乃出自一段上傳至ニコニコ動画名為【祝2周年！！】体育倉庫にグラハムが介入》的MAD動畫，惡搞《Gundam



圖一

00》第一季和京都版《Clannad》。第一個令人發笑的Neta是《Gundam 00》，為グラハム配音的是中村悠一，與Clannad的男主角岡崎朋也是同一位聲優。第二個Neta出自兩套作品本身的情節，在Clannad中，藤林杏與男主角被關在體育倉庫內，原作中男主角正人君子得很，甚麼也沒做；但惡搞後的結果是，男主角由頭到尾都在妄想。第三個Neta是來自ニコニコ動画的字幕功

能，非常有愛的人士在男主角的臉上，以字幕在畫畫，變成了Gundam 00裏グラハム的面具造型（這種有愛的人士在ニコニコ動画裏，被尊稱為「職人」）。第四個Neta來自MAD的作者將藤林杏（原作裏的其中一位主要女角色）當成是Gundam，難以「攻陷」。

或許對動漫畫不熟悉的讀者，已經感到頭昏腦脹，但也沒有辦法，御宅族的世界所要求的「知識」，跟現實世界相去甚遠。上述正是一個很好的例子，示範了在御宅族的世界裏，看MAD要看得懂，並會「懂得笑」和「懂得為何要笑」，是要經歷一個相當長的「社教化」（Socialization）過程。而御宅族的社教化過程，就是使自己掌握動漫畫界的「數據庫」。恰如上例所示，要搞得「懂」，首先你要先把《Gundam 00》和《Clannad》各看一遍或以上，記住裏面的人物、情節和聲優陣容；接下來你就能發現グラハム和岡崎朋也的聲優，同是中村悠一，如此，你才會知道「笑位」在哪。

MAD只是ニコニコ動畫的其中一隅，ニコニコ動畫更為人所熟悉的是やってみた（做着試試看）的系列，包括歌唱、跳舞、演奏及繪畫等項目，都是類似MAD的同人多次創作。像是《歌ってみた》（唱來看看）一項中，人們會把動漫的歌曲翻唱一次，中間加入一些Neta，例

如該動漫作品的對白、模仿原作中人物的聲音去唱歌，或說些有趣的對白等等。其中最為人所知的是「組曲」系列，即是以過去的動漫歌曲，配成一首長達十多分鐘的大串燒歌曲。

對御宅族而言，所有的作品都是「數據」，在MAD等等的同人多次創作中，原作品幾乎變得支離破碎。每個創作都是新的，並沒有所謂的抄襲，甚至抄襲本身都是一種Neta。因此，其他MAD或同人創作都會成為數據的一部分，成為多次創作的材料，支撐數據庫的成長。

筆者對動漫畫與遊戲的作品，算是有一定程度的熟悉，也累積了一定程度的「數據」，自然是在收看ニコニコ動畫的時候，笑個不亦樂乎。然而，若稍微抽離一點的話，就會發現的確如東浩紀所言，御宅族在享受着這數據化的消費模式時，其實是得到「動物化」的滿足。也就是說，御宅族在看MAD時，發現到某個Neta，自動的在腦內的數據庫中，明白當中的「連接」和「聯想」，因此就直接笑出來和覺得滿足。一切就是如此簡單，簡單得有如動物的自然反應。這正正是後現代時代之中，東浩紀所謂的「動物化」，使得御宅族不再需要大敘事（Metanarrative）方式的作品，只要能夠與數據庫連接得上的小敘事（Small-Narrative）作品，就能得到滿足。

當然，東浩紀的分析並非全對。他認為御宅族的數據庫是以「萌」元素為主的。筆者不願對「萌」作清晰的定義，就姑且當作可愛吧。「萌」對御宅族而言相當重要，萌就是正義。但即使如此，御宅族的數據庫並非全都有「萌」的元素，還有一些奇怪的東西。

圖二就是如此的例子。這是一首 VOCALOID 系列初音未來的名曲「メルト」惡搞版，創作者將本來的歌聲換成一個肌肉男所唱的歌，連歌詞也



圖二：【歪音エナ】兄貴が『メルト』を歌ってくれたよ

改了！這位肌肉男，或兄貴，是被稱為「森之妖精」的 Billy Herrington，是一位美國同志摔跤三級片的演員，他在三級片中所發出的奇怪聲音，被ニコニコ動畫的惡搞高手看中，用來進行電腦加工，成為歪音エナ系列，甚至成功得到破百萬的收看率。這位仁兄甚至與Figma合作推出了數款模型，連香港也有售！

筆者雖然一邊看一邊笑得人仰馬翻，卻始終不明白這種惡搞有甚麼「萌」的元素，大概連東浩紀也答不上。連風馬牛不相及的東西，都會被視為材料，而納入為數據的一部分，這個正是日本御宅族的另一個世界。

# 「世界系」作品與社會的消去

張彧啓

說來最近讀到頗具衝擊性的動漫畫評論，都談及「世界系」動漫畫。所謂的「世界系」，其實是近十年日本動漫畫、電腦遊戲（尤其是電子小說），以至文學所冒起的一種文體。這種文體突出個人與世界的直接扣連，而有系統地消去「社會」背景的考慮。我的本行是社會學，而「世界系」的動畫與電腦遊戲小說，竟然消除「社會」，這就意味失去研究領域，衝擊自己飯碗。

關於「世界系」文體的興起，近期最好的一本入門書，是前島賢所寫的《何謂世界系？後福音戰士的御宅史》（2010年Softbank新書）。前島賢舉新海誠動畫《星之聲》（ほしのこえ）為例，闡明何謂「世界系」文體。簡單來說，就是故事中「男女主角之間的交往關係，竟然會聯繫到世界的存亡」，而其中各種社會、國家與現實的設定，可以全部略過。譬如《星之聲》的男女主角，透過電郵進行星際間的聯絡，而女主角因甚麼事情在外太空進行戰爭，背後的國家社會背景、機械設定，

以至人類結局如何，故事中幾乎沒有提及。另外一個例子，是漫畫《最終兵器彼女》中，第一話講述男女主角的日常學校生活，好像一個愛情小品故事，但第二話卻急轉直下，描述虛弱的女主角竟然是「最終兵器」，要外出戰鬥保護世界，而人們的日常社會生活，竟然不受這些非日常故事情節的干擾。

前島賢認為，2000年之後這種「世界系」文體的興起，其特色是對日常生活與社會背景的完全忽略，也就是對「社會」背景描述的技術性消除。本行是文藝評論（尤其是推理小說評論）的文化人笠井潔，由他所主導的限界小說研究會所編的書名《社會並不存在：世界系文化論》（2009年南雲堂），就直截了當地點出「社會」與「日常生活」的消失，正好是近十年動畫、輕小說與電腦遊戲小說的特徵：「自我」竟然可以與「世界」存亡直接扣連，而「社會」可以完全變成無關宏旨。

前島賢一書的最大特色，是先用論述分析的辦法，把關於「世界系」（セカイ系）言說的發展，放在1995年《新世紀福音戰士》之後的歷史脈絡中討論。首先，他回應了自稱「御宅族之王」的岡田斗司夫，為甚麼會宣稱《御宅族已經死了》（2008年新潮新書）。問題其實並非御宅族已經死了，而是在《福音戰士》之後，「御宅族」這個概念的意思與定義改變了。第一、二代「御宅族」，也就是團塊世代（戰後嬰兒）的動漫畫迷，喜好收集動畫錄影帶，從細微處推敲作品背後隱藏的世界觀。從《物語消費論》（2001年角川文庫、定本）開始，大塚英志就強調諸如《高達戰士》、《五星物語》動畫作品最重視的，就是作品背景的眾多設定。這是因為觀眾與讀者往往從作品的各種設定，能若隱若現的窺探整個作品的世界觀。而這些喜歡從作品微小處推敲作品，以至作品之間的關係（也就是各種動漫畫冷知識）的群體，就是岡田斗司夫所定義的「御宅族」。

《福音戰士》電視版，前半正好能完美地滿足「御宅族」的這些喜好，譬如庵野秀明把其他不同的作品的各種元素，融合在《福音戰士》的設定中；而片集中，背後的世界設定若隱若現，更鼓動了一眾老派「御宅族」對故事謎團的瘋狂追求。問題是，從片集中期開始出現的「心理轉向」，也就是把片中角色「自說自話」的傾向發揮到極致。故事的謎團沒有解開，以主人公的自說



自話與心理描寫就收筆了結，成為日本文化界與御宅族的一大歷史事件。論者從產業分析的角度，當然可以指出《福音戰士》中後期的「崩壞」，竟然以鉛筆畫草草收場，其實是庵野秀明把製作成本全部耗盡之後的權宜之計。可是，《福音戰士》留下的謎團及急速的「心理轉向」，正好為論壇的「御宅族」論述帶來重大衝擊，並奠定之後十多年的「世界系」轉向。

前島賢精確地點出，追溯到網絡上第一次對「世界系」的定義，正好是《福音戰士》這種「自說自話」的傾向。如果「御宅族」的廣義人格特徵，是對人間關係與社會的抽離態度，以至對自己身份特徵不可擺脫的自我厭惡感，那麼《福音戰士》主角強烈的「自己跟自己話」、「主觀心裏旁白特別多」，就是「御宅族」強烈的「自己言及」的特徵。而《福音戰士》後期的突然心理轉向，把「御宅族」猛然推回客觀的現實，也就是觀眾忽然發現，原來自己如同主角一樣只是廢人。御宅族被完美的作品所背叛，然後導致的強烈自我覺醒與「自己言及」的特徵，正好為往後的「世界系」作品定型。

日本思想界與論壇的明星東浩紀在《動物化的後現代：從御宅族看日本社會》（2001年講談社）所建立的「Database消費論」，奠基在「物語消費論」之上，論述整個2000年代輕小說、動畫、電腦遊戲與電子小說的

特色，在於由各種「屬性」的配搭，為御宅消費者所帶來的「萌」的感覺，實質乃新一代「御宅族」在適應《福音戰士》之後，「世界系」所帶來的強烈的「自己言及」的特徵。因此，谷川流的《涼宮春日的憂鬱》使用「世界系」的寫作辦法，譬如主角獨白特多；各種「萌」屬性與 Database 設定俱備；世界設定與謎團沒有解釋；女主角的御宅族舉動刺激觀眾的自己言及心理；男女主角的關係攸關世界存亡，其實乃「世界系」文體的完美運用。

原文刊於《明報》2010年4月4日



# 月下之戀人： 速讀《1Q84》Book 3

張彧啓

寫得相當溫厚。朋友問我村上春樹三冊《1Q84》的讀後感的時候，我的答案是「優しい」（溫柔），而且親切、典雅。但1Q84的村上春樹，跟1984的村上春樹不同，現在的村上，變得結構嚴謹，正心誠意，而且可信。

我對《挪威的森林》及之前的村上春樹，實在沒有甚麼好感。我閱讀村上春樹的歷史，從《地下鐵事件》開始，一直到《海邊的卡夫卡》，再回到他早期的作品。我曾對評論人湯禎兆說，我們第三代與第四代人的村上閱讀經歷相當不同。上一代曾經崇拜、追求那種個性與自我。我一代反而打從開始，就出身在那個理所當然地孤獨、寂寞與自我的世界。於我而言，村上春樹1995年之後的社會轉向，帶領我走出自我的世界。

## 逃離兩個月亮的貓之町

如果《1Q84》故事中，有兩個世界的可能（一個只有一個月亮的1984年、一個有兩個月亮的1Q84年與貓之

町），那自然有兩個可能的村上春樹——那一位孤獨、寂寞、過去的1984村上，還有今天這位着意脫離IQ84的村上。村上的治愈語言，就是這種世界觀與自我觀轉向的概念，一種安撫自我的咒語。

村上花掉一整章，說明了韋伯在《宗教社會學》中，有名的歷史與制度改變的轉轍員比喻（負責鐵道軌道轉換的switchman）。這當然不是偶然的挪用。如果真實的1984年，日本是一種歷史的偶然；而1995年的《地下鐵事件》，是出軌的後果，那麼村上春樹本人的文學歷程，實際上不過是《IQ84》的幻想罷了。擺脫這個兩個月亮的世界，也就是擺脫日本過往三十年虛妄時代的幻想，而這正就是村上春樹本人如何打倒昨日之我的創作歷程。換句話說，村上春樹寫本書的目的，就是擺脫IQ84、擺脫貓之町、擺脫那個「村上春樹」。

## 村上的創作秘密 是牛河的探究

如果我以上的詮釋恰當，那大概能解釋翻開Book 3時候的驚喜。《IQ84》Book 3的最大震撼，是當讀者看見目錄的時候，會發現多了一個人！《IQ84》Book 1與2，按照《海邊的卡夫卡》的結構，兩個主角、兩條主線交替出現。Book 3太奇怪了，我一打開書，想快點知道上集青豆最後自殺的結局如何的時候，第一個章節竟然是一個叫「牛河」的人（誰?!）的調查對話，跟你回顧一下Book 1與2的故事大要，令人覺得作者既親切又狡猾，讓人着急。

記性好的讀者，會記得這位牛河先生曾經出現在天吾面前，自稱甚麼「新學術藝術振興會」的專任理事，而他在Book3不單會再次隆重登場，而且成為第三位主角。這位冷徹、理性的探子，乃教團的外判偵探，奉命找尋青豆的下落。因此，本書就以「牛河→青豆→天吾」的三個視點交替進行。

若論這位外形不討好的牛河先生的特色，那就是他貫徹始終的冷靜與理性的態度。他是村上春樹所建構的《IQ84》故事中的偵探，而牛河為了找尋青豆，「意外」地發現青豆與天吾的關係，又「竟然」推理出這兩個人之間的必然關係，縱然兩位當事人還未曾相會。牛河的理性所要面對的，正是這種被命定的因果顛倒。牛河跟他

的讀者所要面對的《IQ84》世界之謎，還有這個社會背後的宗教謎團，到最後可能毫不重要。牛河的理性探索，可能只是兩個男女主角的再度相遇的契機而已。學者式的理性質問，不但不能解決宗教的問題，還帶來了孤寂，剩下更大的謎團。

## 儀式 引人入勝的孤寂

若要用兩個詞語概括Book3的特色，那就是「等待」、「孤寂」。青豆為了這個世界與宗教組織的追捕，而躲藏起來；天吾為了跟昏睡的爸爸溝通，而在貓之町守候；牛河為了找尋青豆，而秘密監察天吾，一直守株待兔。因此，Book 3的主題就是等、等、等。躲藏、守候、監察變成三個人的使命，而全書背後的主題，也就是如何排解等待所帶來的孤寂，也就是獨處的問題。

故事充斥等待，可是劇情進展不前的Book3充滿張力，而故事情節可以詮釋為各種排解寂寞的儀式：NHK集金人上門收數、天吾的故事朗讀、牛河應付長期監視的預備工作、青豆的躲藏生活。如果人生最終沒有任何意義，那麼生活本身就是一連串儀式的安排。

當然，寫作與閱讀也就是文學的一種儀式。為了解答《地下鐵事件》的謎題，村上春樹的答案是：如果文學與宗教一樣，竟然能提供關於人生意義的解答，那麼也就意味文

學與宗教也只能提供虛假的答案。因此，文學並不提供任何終極答案，那麼剩下的寫作與閱讀本身已是一個儀式，排解孤寂。

### **世界系作品的預言 兩個人很甜很浪漫**

書中某章節題為「雖然一個人，但不孤獨。」正好是本書的最佳寫照。問題是，誰去保證故事中，男女主角最終會得到救贖，回到原來的世界呢？村上春樹提供的，只是作品結構保證了一切最終功德圓滿，而謎團依然。對本書的最大批評，就是Book3並沒有提供任何終極解釋：為甚麼世界會這樣？何謂Little People？那個宗教團體又怎麼了？對這類情節有期待的讀者，可能要失望了。

你可以說，這只是一種逃避罷了。經過多年對宗教的思考，村上的「答案」令人失望。男女主角，其實甚麼也沒有做過，好像呆上一陣子，別去想太多，只要能逃離這個IQ84「世界」的作品結構的話，一切便沒有問題。

我在《世界系作品與社會的消去》提到，1995年阪神大地震與奧姆真理教毒氣事件，影響了之後十多年日本動漫畫與文藝界的書寫方式。而《IQ84》正好是「世界系」文類作品的一次模範演技：男女主角兩個人的關係，竟然與世界的存在直接扣連。天吾與青豆的相遇，與他們逃離IQ84的世界，幾乎是「命中」——由作者與作品結構



所——注定。

《IQ84》完全符合了「世界系」作品中的「自己言及」的特性，也就是創作者高度的反思性，還有對作品的抽離態度。天吾與青豆對他倆最終能相遇的終極「神秘樂觀」態度，其實不正好表明對主宰世界運作背後一切的「作者=神」的信念嗎？村上春樹這種高度意識作者自己存在的「自己言及」，在卷首引詩中表露無遺：「這是個馬戲團一樣的世界，一切都是裝假的。不過如果你相信我，一切都可以變成真。(It's Only a Paper Moon)」

如果你不相信，那麼《IQ84》只是個很典型的「世界系」式的「心靈治愈」馬戲團。男女分開，命中注定他們在一起，連排除萬難也欠奉（還記得青豆那支槍嗎？）；最後，兩個人很甜很浪漫，完。

牛河的出現，就是作者為了證明自己不是在寫二流愛情小說。可是，作者賦予牛河理性，讓他「意外發現」天上的兩個月亮，但其實牛河甚麼也證明不了。到了這步，一切評論也是多餘，文學與宗教再度相遇：「不過如果你相信我，一切都可以變成真。」月亮是假的，It's Only a Paper Moon；重點是：是否相信。

原文刊於《明報》2010年5月2日

# 綾波麗的囧囧明月： 兩代人的福音戰士

張彥啓

動畫電影《福音戰士新劇場版：序》 Evangelion: 1.0 - You Are (Not) Alone，悄悄地成為本地二十來，三十歲「年輕人」的話題。去年導演庵野秀明再重拍這套約十年前已經是日本動畫的經典，難度可想而知。當年十多二十歲，今天已經是三十前後的年輕人，走進電影院再次重溫，成為近來一個不大不小，大概只有八十萬票房的祭典。

## 動畫作為世代分隔的指標

動畫，是七十與八十年代出生的人的專利。跟日本漫畫作為自己身份象徵的成年人不同，動畫在九十年代後期，以「老翻」作為傳播途徑在本地流行，而當年有沒有看過《福音戰士》，就絕對是第二與第三代香港人的分水嶺。我就曾看過一位六十年代出生的日語老師，在雜誌上寫「看了這套被認為是代表九十年代大眾文化的動畫，竟然完全不知道說甚麼」。

對我這代人來說，會認為看漫畫實在太過理所當然，甚至老餅；能否有深度地看動畫，才是關鍵。跟本版編輯提起，他也說必須趕緊去看這套動畫，以防止衰老。十年前，還是中學與大學生的觀眾，今天回味《福音戰士》，討論新電影跟舊作的異同，恥笑有人以為新電影用回舊畫，成為這班身份模糊的世代所僅有的文化話題。

## 一套動畫 兩代人看

不同的是，這班身份本來已經夠模糊的二十來三十歲的香港人，這次要跟身份同樣模糊的1990代出生的小伙子一起觀看。朋友傳來的故事，特別令人覺得有趣，譬如中學生觀眾，竟然只留意片中女角綾波麗的性感鏡頭，而忽略新電影版令人感動的新作戰橋段——其實我們這些不認老餅，自認年輕的人，當年又何曾不是只看這些。更有朋友說，有個中學女生問他小男友，這個叫「掩」野秀明的導演，拍的故事實在太過難明，令我們

認為當今小伙子對動畫的理解能力，竟然跟大人同樣低劣。如今香港中學生看了更加易明的電影版，也只能留意綾波麗是否露點，這類經驗，當然成為大家網上露出「囧囧」表情的茶餘飯後笑點。

如此說來，庵野秀明是徹底成功的。當年看得一頭霧水的情節，尤其大人與年輕人那種互相恐懼的人際關係，三十歲前後的觀眾今天看起來，卻是如此地透徹。動畫中把成人與年輕人互相恐懼的關係，描寫得更簡單與動人：年輕男主角質疑有甚麼可能一個年輕人竟然可能拯救全世界，但當被撤換的時候，又顯得不情不願。四、五十歲的大人對年輕人完全缺乏理解，而十多歲年輕人既不完全反叛，又不知道自己其實想做甚麼，兩者同樣抵打。

### **動畫與世代分析**

問題是，戰後嬰兒不大會對今天的動畫感興趣，年輕人則可能連動畫也不看，而二、三十歲的中堅，也缺乏該有的文化深度。雖然庵野秀明揚言重拍的理由「這十年來還沒有能超越福音戰士的動畫作品」有點誇張，但日本的動畫評論人，大都同意《福音戰士》的成功，反令動畫製作人太過集中針對二十多三十歲觀眾的市場，而失去應該是看動畫的十多歲年輕人的一群。導演這次重拍，就是希望把動畫重新帶給新時代的年輕人。

宮崎駿有個非常重要的觀察：日本戰後的漫畫與動畫中的主角，大都是聰明的少年人，而大人往往是笨頭笨腦的。庵野秀明徹底推翻了這個大前提。如果大人無腦，少年則連自己想做甚麼都不知。友人說，導演對年輕人的這種理解，正是被稱為團塊時代的日本戰後嬰兒，對新一代人的絕對恐懼。可是導演在十年後的電影版中，就特別加上了「我也相信年輕人，請你也相信吧」的提示，而這可能是整個日本，以至香港社會未來發展的關鍵吧。

原文刊於《明報》2008年4月18日

# 新世紀的和解之路

湯禎兆

看《新世紀福音戰士新劇版：破》，最吸引我的，不是甚麼新角色的出現——雖然我得承認真希波精通多國語言設計，可以加深了原先與SEELE系統的複雜糾葛，而情節上安排她駕駛五號機，並先與第三使徒交戰，變成早於初號機起動，也益發令故事趨於耐人尋味。不過我認為她出現的最重要功能，是為了滿足《新世紀福音戰士》角色中，一直缺乏「眼鏡萌」鍾情投入的對象所致。由衷而言，對於像我這樣的新世紀老觀眾而言，綾波麗的判若兩人，才是最令自己瞠目結舌的巨變。

## 綾波麗的巨變

綾波麗的冷若冰霜，當然也是當年《新世紀福音戰士》電視版令人着迷入魔的主要關鍵之一。她的神秘及全然冷酷設定，既符合背景身份，同時也令所有人產生無限迷戀及好奇。但《破》中的新版綾波麗，竟然與人為善，最大膽的改動是她竟然主動向碇源堂提出，不如與真嗣一起吃飯的建議。在新加插由加持帶領真嗣等人參

觀水族館的片段中，其中刻意安排了一場眾人圍坐於室內野餐的場面。本來真嗣為綾波麗準備了食物，但後者表示一向不吃肉後，便當被他人搶去，可是真嗣仍鍥而不捨建議綾波麗可喝味噌湯，而麗也因此而感受到他人關懷所帶來的溫暖。不久之後，當麗單獨和碇源堂進餐，她便毅然表示大夥兒一起進膳的感覺也不錯，不如下次由她策劃安排一下吧。後來劇情中，本來安排由綾波麗駕駛三號機，但明日香知道她要邀請源堂及真嗣父子用餐，於是自動請櫻代替她駕駛三號機，麗得知後更加託律子致電明日香道謝（事實上，《破》中角色之間主動去打破彼此隔閡的設計，明顯有所增加，明日香在電視版中，上錯床的場面，亦改為她清醒地主動進入真嗣的房間）！我不厭其煩先交代以上的場面，目的不過想指出庵野秀明麾下的創作團隊，正好再一次嘗試把自我建構的成功設定重新推倒，但那絕非為反而反的更易，而是配合時代變化進程下，經過深思熟慮的精明決定。

## 無父社會的衍化

為何我這樣說？且容我先簡單回溯一下日本普及文化對父親難以言詮的複雜糾纏心結變化。由七十年代末期開始，日本逐漸步入「無父社會」的狀態，經濟上的高度起飛，是以家庭崩潰作為代價支持，其中一個最明顯的沉重等價交換條件，正是以父親在家的不存在，美其名來換取下一代的安穩，實質不過讓父輩借工作為名，逃避承擔父親責任的藉口（源堂與真嗣，以及美里與父親的關係都是例子，當然創作團隊針對的是父母輩整代人的無責任意識，具體顯現可見於電視版中律子與母親的糾葛）。在日本電影的範疇中，八十年代至九十年代中期都是無父電影的大熱時期（尤其在獨立自主映畫的脈絡中），不少名作（例如矢崎仁司91的《三月的獅子》）都專注刻劃在大都市中，在無父（甚至無母）處境下跌跌碰碰成長，因而遍體鱗傷的一代年輕人的故事。所謂無父無母，那當然只是一隱喻性的說法，我所指的是在文本中，創作人均不約而同選擇了讓父母輩缺席的安排，那既是一種暗中回應社會現實的潛意識，同時也反映出作為創作團隊的一代人，根本也找不到恰當的距離及方法，去好好描繪上下兩代之間的關係。

## 村上春樹的回應方式

可是進入千禧年後，大家均明白到抹殺上下兩代的相處鴻溝，其實於事無補，反而只會令作品變得單薄及脆



弱。我認為村上春樹的《1Q84》正是「和解」潮流下的重要文本宣言，BOOK 2第八章講述天吾在面對身邊人物一一消失的困擾之際（深繪里、小松及午後情人安田恭子），毅然決定回到自己的出發點——探望兩年不見的父親，目的正是要梳理一直存在於心底的謎團，從而好去重新上路。要注意那是在深繪里回來找天吾之前的片段，由此足證對村上春樹來說，他顯然認為不排解與上一代的紛擾，下一代的人生也不可能擺脫陰影部分再上征途。當然，村上春樹也沒有忽略母親與下一代的緊張關係，他在BOOK 1第十二章透過天吾之眼，含蓄地點出青豆與母親的角力關係，與自己的狀態構成對倒的鏡象對照作互補。事實上，天吾與父親和解的一章，起着重要作用的自然是《貓之村》的故事。小說中交代故事乃出自不知名的德國作家手筆，不過有日本論者指出故事原型應屬荻原朔太郎的《貓町》。只不過故事的結局大有不同，《貓町》的結局為少年好像一覺醒來，若無其事地回到現實居住的小鎮中，換言之「貓町」只是不存在的空想幻境。但村上春樹引用的《貓之村》，厲害之處是最後的真假混糅，再也不能區分哪一空間才是真實存在的居所。天吾探求真相的追求，赫然被本來無一物的禪意點破——那當然不代表過去一切的糾葛不曾存在，重要的反屬父親的提示：「誰所製造的空白由我來填滿。代替的是，我所製造的空白由你來填滿。」天吾因而肩起如何走下去的使命，那正是一種非常東方式的

思維模式，不尋根究底詰問我從何而來，反而重視現世中如何存活下去的入世關懷。村上的回應，某程度也代表了回應時代變化的取態立場。

### 希望化的福音戰士

回到《破》身上，綾波麗所嘗試作出的世代修補計劃，在文本中當然沒有成功（源堂和真嗣最終也吃不成飯），但人心的變動卻為他們一代人之間的關係帶來轉機。所以觀眾不難發現明日香的性格較電視版來得可愛，除了是《破》中刻意安排她主動去建立與他人之間的關係外（甚至逐漸排除對綾波麗的敵意），更重要是《破》故意把電視版三號機的駕駛者冬二改為明日香，來把上、下兩代的冷酷恨意推至極點，於是才可以逼出真嗣最後在初號機的自發生成暴走狀態來——他已經在父親的操控下毀掉了明日香，再不可以容許綾波麗離自己而去。無論如何，也要讓自己全力暴走去付出一切，去等待結局轉變的契機。是的，如果你看得通透，最後律子宣佈第三次衝擊開始，世界即將結束，那其實正是日本新一代對惟己是圖的上一代的終極悲情泣嘯——若然容許我大膽套用在香港今天的處境上，那就是第四代人對第二代人劃清界線的末日宣言隱喻。

原文刊於《明報》2010年1月10日



# 蛇叔與他一個人的紙皮箱與 Metal Gear：從御宅族到 「決斷主義」

張彧啓

打機，跟讀書看電影一樣，本身不是罪，問題是懂不懂得挑好作品。本地盲目打機者多，會欣賞好遊戲者幾稀，但會自己弄個遊戲出來的，卻是絕無僅有，何解？人云亦云，人打我打，卻不知其中原理是也。一款名為Metal Gear Solid的電視遊戲，瘋魔全球整整十年，該遊戲的監督小島秀夫，來港宣傳最新作，正好給我們示範如何欣賞創意。

## 電車男與他一個人打的電視遊戲機

創意不是搞高科技。監督小島在日本遊戲史留名的創意點子，只得一個：遊戲中不但不要打倒敵人，反而要避開敵人。本來打機，相當公式化：退敵、奪寶、升級，然後有更強威力、更多招數，更有效打倒更多更厲害的敵人。如此機械式地打，像念佛經，悟性差的，大都打得目光呆滯，眼發青光，口吐白沫。說穿了，除了因為是年輕人自我的唯一容身之處，其實打機不正是超填鴨教育的寫照？背書、考試、升班，上更多興趣班，修得更多絕技，然後

考更難的試。厲害的，一層一層打到上大學，要讀Global Business，奪得寶物與美人歸。如是者人生如打機，打到魂歸故土，打到game over不能continue為止。

### **活在他人眼光下的地獄**

多得監督小島的父母，沒有命令他挑燈夜讀考上名校，讓他有空間推翻遊戲設計的基本概念：不要打倒敵人，反而一味要閃、要躲、要避。這樣一改，就令遊戲每一刻都刺激萬分。主人公是間諜，雖然本領高強，但敵軍人多勢眾，一被發現，九死一生，因此玩者每刻都活在隨時被發現的恐懼之下。主人公沒有華麗的必殺技，要在戰場上生存，最管用的還是最老土的招數：聲東擊西；裝死；用水着姐姐的雜誌，引開敵兵注意；塗上迷彩扮草、扮樹、扮鐵罐。主人公是戰場上的英雄，但無論如何有型，跟他的外號Snake一樣，在遊戲中，從頭到尾就是鬼鬼祟祟的爬來爬去。

## 紙皮箱內的間諜與御宅族

想來，我們這些普通人的生活，不正是每時每刻都在他人的無形眼光下，扮樹扮草嗎？遊戲最經典的，當然是主人公愛用的紙皮箱。快要遇上敵人時，避無可避，立刻拿出那個有點黑色幽默的紙皮箱躲起來，敵兵來審視檢查之際，比看希治閣的電影還緊張。誰不希望在社會的戰場上，有這樣一個令人安身立命的紙皮箱？

遊戲多年來賣的，不是3D畫面，而是遊戲的高度自由，背景資料考究和其他從小處着眼的古怪點子。玩者想得出的行為與奇怪主意，遊戲設計者都能預計，並給你反應。在日本，他人的眼光就是自己的地獄，監督小島秀夫，就是活在自己世界的第一代御宅族，自己玩自己的遊戲，搞搞新意思，卻成為誰也模仿不來的經典。

### 御宅族：不要權威，只忠於自己

遊戲的名言，就是「戰場上沒有英雄」。與主角出生入死的，是一位因為喜歡日本動畫，而誤搞高科技機械人研究的博士。兩個人都是活在自己的絕對孤寂世界，無時無刻躲避他人的目光，這正好是當今網絡新人類的生活寫照。無論在虛擬遊戲，還是在真實生活，一個人能如此地自由，卻又如此地孤寂，可謂現代社會那名為「絕望與希望的二律背反原理」的夢幻組曲。

可是，紙皮箱不是萬能的。遊戲出到第四集，主題變了「再沒有地方躲藏」。小島秀夫來港宣傳，要是讀者去看熱鬧，千萬不要問他創意有沒有model answer。這個被叫作現代社會的遊戲戰場內，沒有英雄，有的只是在燈火闌珊下的紙皮箱。箱內躲着的是抽着煙，聽着iPod，不相信任何權威，為着自己生活，而在戰場上求存的一個御宅族而已。

在香港，只有模仿得來的日式電車男，並沒有正牌的御宅族。因為這裏的年輕人，不能忍受孤寂，連自己的興趣也要權威公認，才能為自己定標準。你幹嗎理會別人如何看你？如果你只忠於自己，有點solitude的氣質，恭喜你！你有資格搞創意工業，成為一個御宅族、間諜或學者。

## **Metal Gear Solid的Survival Game：**

### **總括00年代的「決斷主義」**

Metal Gear Solid (MGS) 的遊戲發展史與故事鋪排，其實正是遊戲監督小島秀夫的心路歷程，也正是日本社會孤獨的御宅族的寫照。這個遊戲的最大特色，一反動作遊戲的常態，不是見敵殺敵，而是避免戰鬥。當初之所以有這個遊戲系統的概念，是任天堂紅白機時代的硬件要求限制：畫面敵人太多，硬件負荷不了。因此，MGS遊戲的一大特色，是主角Snake必須避免被敵人發現，一旦進入戰鬥，也不能駁火，因為給敵人射中數槍，就如同真實戰

鬥，很快game over。而這個遊戲的玩家，也跟Snake一樣，必須躲避敵人的目光前進，而遊戲就是充滿無盡等待、靜候。

### **Metal Gear Solid的歷史，就是御宅族討論的發展史**

MSG遊戲的精神與主題，可以概括為：盡量避開他人的目光，聲東擊西，一個人靜靜地潛入。遊戲中最有名的道具，是紙皮箱。遇上敵人，避無可避，就套上紙皮箱，掩人耳目。這種孤獨感，其實不正是御宅族不斷逃避面對社會目光的寫照嗎？

事實上，監督小島秀夫毫不掩飾其御宅族的身份與心態。而跟隨主角Snake出生入死的科學家就叫Otacon，就是御宅族的諧音（Otaku），聲明自己因為喜歡看日本動畫，才喜歡這種一個人的研究工作，並希望拯救世界。到了第二代的主角，個人獨白更加激烈。而貫穿遊戲的心態，除了大量只有御宅族才會明白的笑點之外，亦始終離不開孤獨，害怕跟他人相處，還有各種精神上受到創傷的敵方角色。

這遊戲十多年的發展史，正好見證了日本評論界對御宅族討論的發展。從1995年日本社會所有理所當然的制度失效之後，個人無法從各種制度的大故事，確立自己的生活目標，因此人們從大制度撤退到「自我」的心理世界。我



在《世界系作品與社會的消去》簡單介紹以東浩紀的《動物化的後現代：從御宅族看日本社會》為首的「世界系」作品分析。從《新世紀福音戰士》開始，到一系列電腦美少女遊戲（如《Air》）的「世界系」文體的特徵，可歸納為：（一）自我竟然可以與「世界」存亡直接扣連；（二）「社會」的描述可以完全變成無關宏旨；（三）主觀心理旁白特別多，也就是自言自語傾向。而這些特徵，正好描寫了MGS遊戲中，Snake躲在紙皮箱內自我獨處的滄桑。主角只能不斷透過無線電找朋友，掩人耳目潛入敵陣，最終個人竟可以拯救世界。而這遊戲的中心思想與精神風景，正好是御宅族的心象投射與自畫像。

如果使用上述御宅族與「世界系」的討論框架分析這遊戲，似乎相當合理。問題是從第三集開始，故事回歸到1960年代的冷戰故事，強調該對甚麼盡忠的問題。跟着第四集以當代中東為背景，強調「再無地方躲藏」，必須戰鬥。最後到剛發售的第五集Peace Walker，又回到1970年代以哥斯達黎加作背景，講述傳說的Big Boss如何建立無國家軍隊的故事。監督小島所舉出的口號，竟然是康德的永久平和論與「集合同伴」，我們又該如何理解這種思想變化？

如果東浩紀的御宅族所探究的是二十世紀日本論壇的最後之星，那麼二十一世紀的宇野常寬，就如同他的著作《零

零年代的想像力》（2008年早川書房）的題名所示，名副其實是開拓日本評論界新想像力的旗手。宇野常寬所針對的是東浩紀對御宅族與「世界系」文體的過分沉迷。他認為，《新世紀福音戰士》及電腦美少女遊戲與電子小說，其實終歸都是逃避主義，只要求別人承認的一種「自閉主義」，反而忽略了當代日本不得不競爭生存的社會現實。

### 「生存遊戲」（Survival Game）與「決斷主義」

宇野常寬的關鍵詞是「生存遊戲」（Survival Game）與「決斷主義」。他認為從小泉純一郎的改革以來，日本次文化界的普及作品，其實不斷宣揚必須在社會的殺戮中適應，替自己的存在殺出新的血路。進入零零年代，日本次文化界所強調的，其實是繼承自Battle Royale（大逃殺）、DEATH NOTE（死亡筆記）、《反逆的魯魯修》與《野豬大改造》一類作品，不是你死便是我活的生存遊戲。誰能掌握社會遊戲的規則，誰就變成人生贏家。

宇野常寬所謂的「決斷主義」，就是社會上不再提供任何絕對的對錯答案，但人們在明知沒有一定的善惡的情況下，依然不得不替自己的價值觀作出選擇。用這個框架解釋Metal Gear Solid的變化，則甚為妥善。從第四集開始，變成戰場殺戮，主人公變成白髮蒼蒼，腰痠背痛，雖然也是邊躲避邊滲透敵陣，但戰場上只求一己之倖存，沒

有意識形態上的絕對敵人。遊戲以「再無地方躲藏」為主題，連御宅族喜歡的各種有趣點子也明顯減少，其實正好是當代日本中，強調生存競爭，必須面對高速階級流動社會現實的嚴峻寫照。

可是，雖然宇野常寬強調生存遊戲，但不代表他同意這種社會情況是理想的。人固然不能再自閉於「世界系」的自我，必須下抉擇在社會生存。可是，這類作品所強調的「Survival Game」，如同DEATH NOTE的夜神月一樣，不斷的競爭，一時的勝利者，最終落得失敗的下場。那末，日本該如何應對適者生存的時代？

小島秀夫在最新一集的遊戲Peace Walker中，引用康德的永久平和論，說和平並不是人與人關係的正常狀態，社會必然是永遠鬥爭的情況。可是，正因為這樣，和平共處，雖是虛幻，才能成為理想的追求對象。因此遊戲的最後一幕，Snake與小島秀夫預計了自己的動員戰爭與生存主義，最終會失敗。可是，集合的同志溝通與朋友感覺，則無可替代。而宇野常寬裕與小島秀夫的共同結論，認為要達到這種狀態的關鍵是——溝通。

原文刊於《明報》2008年7月12日與2010年05月30日



## 第四部分：

### 總論

# 次文化評論的日本視野

福嶋亮大

（翻譯：張彧馨、Daria）

零零年代的日本次文化（Subculture）評論有其獨特的演化軌跡。現在日本的次文化評論，並非單單的作品分析。如果我們把這些評論看成是一種在學界以外展開的社會思潮，可能更加恰當。要是從外國窺看這些日本本土的次文化評論，感覺大概相當「不透明」，也難以理解。可是，如果以特定中心人物來理解零零年代日本的這些次文化評論，那倒是相當容易辨認出來。而這個思潮的中心人物，就是生於1971年的東浩紀。

東浩紀本來是研究法國哲學家德里達（Jacques Derrida）的學者，他出版的第一本著作也是以這思想家為題。可是2001年，他出版了以日本御宅族文化為研究主題的書《動物化的後現代：從御宅族看日本社會》（動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会），奠定了新的社會與人群類型分析。東浩紀的中心思想是，在所謂的「後現代」（也就是1970年以後的時期）社會中生活的人們，他們的存在是「動物的」，意

思是人們必須依靠市場提供消費品，而這些消費品則依據御宅族的喜好，具有特別的形式與秩序。東浩紀所主張「Database 消費」概念，就是指御宅族的文化記號消費，其模式很像電腦「數據資料庫」（Database），由清楚的情報秩序所組成。御宅族就透過提取與拼合這些數據情報，來建構一個有別於現實社會生活的虛構世界。東浩紀把御宅族這種投入虛構世界的態度，稱為「解離」（Dissociate）。他認為，御宅族或後現代的消費者，正過着一種現實與虛構同時並存的二重社會生活。

這樣說有點抽象難明，舉個簡單例子解釋何謂「把自我從現實社會生活解離出來」。譬如我們可以想像一位在課堂授課的老師，他平常對着學生曉以大義，談論道德教訓，但下課後，卻去看充滿殺人場面的荷里活電影娛樂。也就是說，我們一方面經營着日常社會生活，也就是「人間的」生活；但另一方面，這位老師的自我也能從這個平常的社會現實中解離出來，盡情享受消費生

活，也就是東浩紀所述的「動物的」生活。而其中，最能代表這種自我的社會轉變，正好是「御宅族」。

他所定義的「御宅族」乃年輕的一輩，特別是指1980年前後出生的第三代御宅族。這是因為這一代御宅族，透過「Database」的消費模式，來表達他們「萌」的感覺。而這種以「萌」來享受「Database消費」的御宅族，其生活態度正好是剛才所說的「動物化」表徵。

東浩紀的主張頗見大膽，也引來一些御宅族的批評，可是《動物化的後現代：從御宅族看日本社會》一書洛陽紙貴，吸引了大量讀者，而被公認是日本評論史上的重要著作。自此書以後，「動物化」或「Database消費」之類的字眼，也成為日本評論界常用的概念。

這時東浩紀才三十歲前半，已經鋒芒畢露，成為影響深遠的評論家。可是，踏入零零年代後半，更年輕一代的次文化評論家相繼出現。其中，1978年出生的宇野常寬，以鮮明地批評東浩紀的立場，嶄露頭角。宇野常寬在其2008年出版的著作《零零年代的想像力》中，批評東浩紀的著作為陳舊的「1995年思想」，並且批判他的思想太有御宅族式的自閉傾向。宇野常寬則強調以更包容的溝通作為原則，重新建立一種開放的社會關係，也就是他所說的「以軟性溝通所構作的共同體」。



對宇野常寬來說，當代日本年輕人面對社會快速轉變所帶來的流動性與生活不安，因此最重要的思想課題，自然是個人如何能夠自發地選擇自己的生活，如何重新建構人與人之間的關係與共同體的感覺。宇野常寬批評御宅族式的自閉傾向，自然引來不少反響。可是，2010年的次文化評論與思潮，還是以宇野常寬作為代表。

這裏必須特別強調的是東浩紀與宇野常寬兩位新世代的評論家，雖然他們之間意見相左，但兩者都相當關注言論流動的平臺，也就是對媒體本身轉變的分析，譬如兩者一直重視同人誌的活動。他們依靠互聯網的普及，不但沒有依賴既有的商業雜誌，反而擁有自己的雜誌媒體渠道，然後不斷嘗試發表自身的言論。在日本出版界不斷萎縮的情況下，這批零零年代的批評家，往往把設定新的言論場地的工作放在第一位。而東浩紀與宇野常寬兩位就縱橫商業雜誌的工作與同人誌兩邊，開拓自己的言論陣地。

要分析日本的次文化評論，可以分成三方面。一，這些評論，往往透過文化消費活動，用一種世俗的方法與知性（Intellectual）的態度，希望描繪出新的社會現象與普通人形象，因此，評論可被視為一種意圖捕捉與認識社會改變的方法與手段；二，東浩紀與宇野常寬的論爭，可以視為對「後現代化社會的人們是甚麼？後現代

化社會是甚麼？因此，我們該如何生存下去？」等問題的一種嘗試比較、深刻的發問與解答；三，在日本思想界，意見交換的平台不再只局限於既有的媒體制度，評論者們的頻繁對話，不斷擴大討論的空間與影響力，譬如Twitter已經成為日本評論家們不可或缺的工具。這種異常廣闊的言論空間與光譜，比起世界其他地方也可能難以找到同類例子吧。譬如在美國、臺灣、香港或中國，能否容易找到像日本零零年代的次文化評論呢？無論如何，筆者希望香港或中文圈的讀者知道，對日本評論界來說，思考次文化或御宅族文化，是一項「知性」（Intellectual）的事情，而且與當代社會與媒體分析，密不可分。日本的次文化，也因此展現一種相當獨特的畸形發展模式。

那麼，零零年代日本次文化評論最大的主題，其實是甚麼呢？雖然要回答這個問題很困難，但最重要的關鍵詞，大概是「社會化」。我必須重申，生活在後現代社會的人們，並不是單單反抗社會，反而是保持一種「解離」（抽離）的態度去面對日常社會。日本社會學者宮台真司把這種「解離」狀態不稱作「反社會」，而習慣稱為「脫社會」。最近的年輕人，不是與社會抗爭（反社會），而是有一種想從社會的麻煩事中脫離出來（脫社會）的強烈傾向。而互聯網的出現，更進一步加速了這樣的行為。

例如，御宅族評論的表表者岡田斗司夫（1958年出生），進入零零年代後，發表了「御宅族已死」（Otaku is dead）的言論。這樣的說法，不是照字面上的解釋說御宅族這共同體真的「死」了，而是意味着御宅族已經「變質」。第一代的御宅族，是一種教養主義者，換言之是「扭曲了的精英」。他們累積着大量社會上認為沒有意義的資訊情報，從而確認自己的優越性。憑着《新世紀福音戰士》而成名的庵野秀明（1960年出生）也能夠以與岡田同輩的「御宅族·精英」去理解。

相比起來，在今天年輕的御宅族裏，卻連像那扭曲了的精英意識也找不到。這因為互聯網的普及徹底改變了御宅族的行為。日本的年輕御宅族，比起作為「教養」累積的動漫畫和遊戲，他們更喜歡和習慣把在互聯網上，用作溝通的素材（日本人稱為「材料」，ネタneta）作即興的編輯與「消費」。為甚麼呢？因為互聯網與各種新媒體的出現，令上一代御宅族所自豪的「教養」，也就是情報積集，變成是一些只要到Wikipedia就可以輕易獲得的東西。

近年年輕御宅族的消費行為，更衍生出新式的互聯網服務。例如，Niwango有限公司於2006年尾，開始提供名為「NICONICO動畫」（ニコニコ動画）的服務，營造一個以素材來消費的次文化環境，結果衍生出極多

樣化和色彩繽紛的「二次創作」，十分成功。相比在Youtube上發佈的動畫，在NICONICO動畫上發佈的動畫，由發佈者稍作加工，與其他動畫混合編輯，大部分二次作品都與原作相當不同。這些「加工完成」的動畫作品，被稱為「MAD」，主要是指以素材製作成二次創作的次文化作品。「動畫=MAD」的發佈者對於作品有否與社會議題有所聯繫，幾乎毫不關心。對他們來說，觀看者有否被逗笑娛樂，才是至關重要的問題。從這一點可以看到NICONICO動畫的作者/觀看者，典型地顯示了「脫社會」的行為。

NICONICO動畫的作者，未必是專業的錄像製作人，而佔比較多數的都是業餘愛好者。他們來自五湖四海，發佈可媲美專業製作，甚至更加出色的高質素作品，成功吸引大量觀看者的支持。在NICONICO動畫裏，眾多業餘愛好者以「素材」自由地改變作品，由此孕育出很多創造性豐富的動畫作品。

像這樣「業餘愛好者的強勁實力」可看作是歷史上培養出來的成果。在日本，本來就有《週刊少年Jump》等高銷量漫畫雜誌存在；但在1980年代，則更有**Bikkuri House**（『ビックリハウス』）和**Fanroad**（『ファンロード』）等讀者投稿的雜誌，以及同人誌販賣會等漫畫市場急速成長的這些歷史。換句話說，日本的次文化就

是透過強力的出版文化與強力的讀者文化相融合，創造出一個極其混沌的世界。NICONICO動畫就是將消費者的力量創造性地連結起來的服務，成為了當今日本文化的重要據點。

最後要補充一點，這樣的「脫社會」文化的出現，正是與「社會」稀薄化一體兩面的過程。隨着1990年代以後的不景氣，現在的日本社會喪失了遠大的「理想」，人們對政治幻滅，構想新社會的力量也變得疲弱（例如，支援創業的制度相當脆弱）。年輕人只求眼前的幸福，對於獲得社會上遠大的成功，變得沒有盼望。這樣的社會狀況與「脫社會」的「動物化」消費行為深深地扣連在一起。以東浩紀和宇野常寬為首的零零年代日本評論界，為了分析以上的新興社會現象，致力提出新的思考方法。而現在，2010年代的評論界在該前提上，為了設計「新日本社會」，已展開各種各樣的議論。

# 日本的社會學想像： 從文本解讀回到社會脈絡

趙永佳

本書的文章，大多為唸社會學的哈日族寫成，所謂「八十後御宅筆記」，當然不是指我們的年紀都是「八十後」（雖然文章作者中，不少是八十後，但我是六十後，張彧馨也是七十後），而是我們對「八十年代之後」的日本「趣味」（Hobbies）文化商品的隨筆。我們看動漫畫、日劇、電影及打電玩的模式，當然會隨個人口味及社會身份差異而有所不同，例如Sure大小姐酷愛《東京愛的故事》一類純愛漫畫；Vienne阿姨就屬意「中女」劇場；Johnny是日式小說遊戲（Novel Games）；亨利是校園劇；Chris則是哲理劇集，但我們都有一個共同的社會學欣賞角度。唸過社會學一段日子的朋友都會知道，所謂社會學的角度玄之又玄，可以意會不可言傳，甚至社會學的教授們，其實也不能在三言兩語之間解釋得很清楚。但我們希望通過本書中的各篇文章，來令大家更容易地「想像」到社會學是甚麼的一回事。

社會學人常掛在口邊的「社會學的想像力」，是社會學家C. Wright Mills在名著*Sociological Imagination*中所提出的名言。簡單來說，「社會學的想像力」是能突破日常意識的束縛，能把社會現象放在社會結構、歷史脈絡與個人經歷的交集中考慮的能力。Mills認為人們常常把社會現象個人化，例如貧窮是因為人們懶惰，犯罪是性格或心理問題。但他提醒我們這些現象的背後，都有其社會根源。好像我們常常以為美醜純粹是個人好惡，社會學卻告訴我們，甚麼是美，甚麼是醜，是會跟隨社會環境和歷史時空而改變，好像以往我們中國的傳統審美觀，都已在全球化的衝擊下，而慢慢改變，例如「美白」、「瘦身」這些審美眼光，其實都是外來影響所致。

唸社會學的人最引以自豪的事，就是我們玩的時候也在學習！即便是日劇、動漫、小說及遊戲等趣味產品，在我們眼中，也都是「實證資料」，也都是值得研究的材

料，也都會激發我們的「社會學想像」。當社會學人「閱讀」這些趣味產品時，其實都是在通過這些實證資料，來「想像」作品背後的社會場景。通過趣味產品，我們能認識作品代表的那個時代的社會結構和歷史脈絡，從而了解作品中主要人物的生涯際遇。

社會學最忌「我族中心主義」（Ethnocentrism），就是不要覺得自己的社會文化制度是理所當然的，而強調橫向與縱向的比較。所以當我們看到某些作品中，反映的日本社會特質的時候，我們都應該「反射動作」似地作出比較，首先是把這套作品放在縱向的時間軸中，比較這個時代和其他時代的相似或相異之處。如像李鏗就描述了由田村正和的肉食系男子是如何進化到瑛太，山下智久的草食系，並且是如何折射了日本社會兩性關係的演變。

其次就是把日本和其他社會比較，以了解我們觀察到的社會現象是獨特的還是普遍的。身處香港這個社會閱讀不同的日本趣味產品，我們會不禁把我們通過文本想像到的日本社會，來和我們認識的香港社會比較。好像在《家》的討論中，我的着眼點就不光是日本，而是香港社會對社會運動的不同看法。

所以當我們在「閱讀」文本及消費文化產品的時候，



社會學的訓練會驅使我們走出文本的框框，嘗試進一步找出文本與社會背景的關聯；另一方面，我們也不會只從文本認識社會，而會結合社會學對日本社會的研究，來引導我們進一步了解文本。我常提醒同學們社會學就是要認識社會現象間，肉眼不一定看到的關係（Sociology is about drawing connections），社會學的知識、理論就有助我們以不同的角度，來通過文本想像日本社會。

但我們也應該尊重文本，不能過分演繹文本的意涵。就是我們對社會或時代背景有某些看法，我們也應小心審視文本，以確立該作品是否有我們讀到的意圖或影響，而不是把自己的理解強加諸作品之上。雖然有論者認為「作者已死」，「作者論」已不合時宜，但作者進行創作時，不同社會歷史脈絡是必然會直接或間接反映在作品上，這也是我們「想像」的原點。當然，從不同社會，不同時代去閱讀同一份文本，社會歷史脈絡也會影響我們作出不同的結論和感想。這就是本書的社會學想像。

## 聯絡

趙永佳                   stephENCHIU@cuhk.edu.hk  
張彧賢                   agentchosan@hotmail.com

趙永佳                   香港中文大學社會系教授  
張彧賢                   香港中文大學社會系導師  
李鏗                    香港中文大學社會系博士候選人  
Chris                   香港中文大學社會系博士候選人  
劉碩                    香港樹仁大學社會學系講師  
曹可怡                   香港中文大學社會系博士候選人  
施德安                   香港中文大學社會系碩士研究生  
李越民                   香港中文大學社會系碩士研究生  
Patrick                  香港中文大學社會系碩士研究生  
Johnny                  香港中文大學社會系畢業生，業餘文學創作  
Daria                    香港中文大學社會系畢業生，業餘翻譯

## 特別邀請嘉賓

湯禎兆                   香港作家、日本文化評論者。近期著有《整形日本》、  
《命名日本》、《日本中毒》、《情熱四國》、  
《AV現場》、《日本映畫驚奇》  
<http://blog.roodo.com/tongsiu>

福嶋亮大                京都大學博士課程研究指導認定退學。專門研究中國近代文學。近著《神話が考えるネットワーク社会の文化論》（當神話開始思考：網路社會的文化論）2010年青土社。評論與論文散見於《思想地圖》與《ユリイカ》

鬼畜超人                本地著名日本動畫介紹blog《鬼畜之道》主持人與CR副社長  
Percy Yau               本地同人誌作家（名無工房）

