

《動物化的後現代》

图书基本信息

书名：《動物化的後現代》

13位ISBN编号：9789868676466

10位ISBN编号：9868676460

出版时间：2012-6

出版社：大鴻藝術股份有限公司

作者：東浩紀

页数：192

译者：褚炫初

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《動物化的後現代》

內容概要

次文化研究的根基經典名著

你真的理解「御宅族」是什麼意思嗎？

從「理想的時代」到「虛構的時代」，人類將走向什麼樣的未來？

御宅族的消費行為的變化，為日本社會帶來怎樣的影響？

欲了解當代日本社會，必先了解御宅族系文化的來龍去脈！

御宅系文化研究第一把交椅 東浩紀，帶你一探究竟。

御宅族的消費行為的變化，不只對日本，對世界其他國家也造成了很大影響。御宅族一向被賦予負面的意義，但是當這個族群所形成的影響力已經不只限於一個小圈圈內時，透過這本書，我們可以了解這個族群對於動漫甚至當代文化造成了什麼樣的影響，而且這些被誤解的族群，其行為模式是文化的脈絡之一，也正在改變著人類的整個歷史文化。

作者以其豐富的文化論述內涵，概要而精闢的分析御宅族文化影響下的日本社會和日本思想，並從中理出御宅族文化的形成與未來的可能性。

《動物化的後現代》

作者簡介

東浩紀

1971年出生於東京，東京大學綜合文化科博士，以研究並評論御宅族文化而聞名，是日本著名評論家、作家，以及文化學者。曾任東京大學研究所資訊研究客座助教授；國際大學全球通訊中心副所長、教授。現為早稻田大學文化構想學部教授、東京工業大學世界文明中心人文學院特任教授。編著有文化研究等專書數十種。除了學術研究以外，2008年發表了第一本小說《量子家族》，並於2010年獲得三島由紀夫賞。

譯者簡介

褚炫初

畢業於京都同志社大學新聞學專攻（現改為媒體學科），早稻田大學亞太研究所。曾任職電子媒體編輯部與國際新聞中心、日商智庫研究員、本土食品集團新事業開發部門、GTDI Co. Ltd.設計公司台灣代表。現為建築、設計美學、品牌行銷等相關領域之專職日文口譯員與自由文字工作者。著有《愛不釋手的理由：日本行銷包裝大師打造人氣商品的祕密》。

《動物化的後現代》

書籍目錄

第一章 御宅族的擬日本

1 何謂御宅族系文化？

顯現「御宅族系文化」構造的後現代之樣貌 / 御宅族的三個世代

2 御宅族性質的模擬日本

何謂後現代？ / 御宅族系文化所擁有的日本式圖像 / 御宅族系文化的來源是美國 / 日本的動畫發展出獨特的美學 / 存在日本文化背景中的敗戰傷痕 / 後現代主義的流行與御宅族系文化的擴張 / 日本最前衛的幻想 / 用美國的材料做出的模擬日本 / 江戶町人文化的幻想 / 御宅族系文化的重要性

第二章 資料庫式動物

1 御宅族與後現代

擬像 (simulacre) 的繁殖 / 大型故事的凋零

2 故事消費

故事消費論 / 從樹狀結構型的世界到資料庫型的世界

3 大型的非故事

大型故事的凋零與做為其填補之虛構 / 從意識形態到虛構 / 不需要大型故事的世代登場 / 「新世紀福音戰士」的影迷所謀求的東西

4 萌的要素

故事與馬克杯是同列的商品 / 組合萌的要素

5 資料庫消費

從個別的作品也能感受到角色人物的魅力 / 角色人物的連結跨越了作品 / 從「萌角色」看到消費的雙重構造 / 從「故事消費」到「資料庫消費」 / 「動漫式的寫實主義」小說 / 推理的要素也是萌的要素

6 擬像與資料庫

擬像論的缺點 / 從原創相對複製到資料庫相對擬像 / 二次創作的心理 / 村上隆與御宅族的齟齬

7 勢利 (snobbism) 與虛構的時代

黑格爾式「歷史的終結」 / 美國式的「回歸動物」與日本式的勢利 / 受到御宅族系文化洗禮的日本式勢利 / 犬儒主義所支配的二十世紀 / 在御宅族的勢利裡可看見的犬儒主義 / 理想的時代與虛構的時代

8 分解的人類

對女僕式故事的欲求之高漲 / 「讀」遊戲成為御宅族文化的中心 / 在故事性電玩中「能哭泣」的意義 / 更加徹底擬像的製作是有可能的 / 小故事與大型非故事各自雜處共存

9 動物的時代

無須他人即可自足的社會 / 御宅族的「動物式」消費行為 / 御宅族保守型的性 / 從虛構的時代到動物的時代 / 高中女生與御宅族的類似性 / 御宅族的社交性 / 不存在巨大認同感的社會 /

第三章 超平面性與多重人格

1 超平面性與過視性

後現代的美學 / HTML的性質 / 有複數「看得見的事物」的世界 / 「看不見的事物」的不安定的位置 / 資料庫消費與WEB理論相似 / 不同的階層被並列的世界 / 故事平移的結構

2 多重人格

在「看得見的事物」做出雙重構造的作品 / 誕生於超平面的世界的主角 / 尋求多重人格的文化 / 後現代的寓言

參考文獻

參考作品

謝辭

《動物化的後現代》

精彩短評

1、我并不懂社会学、心理学或哲学，只是写一写自己的想法。关于Otaku的价值观，东浩纪搬出了科耶夫的清高主义和齐泽克的犬儒主义：「“美国式的生活被满足消费者需求的商品所包围，或者随着媒体起舞改变行为模式的消费社会，与其说是人类，还不如称之为动物。像小鸟筑巢、蜘蛛结网，像青蛙与蝉似的举办音乐会，像动物的孩子般游玩、像成年的野兽般一逞性欲”。」「而清高主义“就是即使没有任何实质理由去否定身处的环境，依旧“按照形式化的价值”这样的行为模式去否定它。自命清高者不会和环境妥协。就算没有任何否定的契机，自命清高者反而更要否定，创造出一种形式上的对立，且享受並喜爱着对立。”」「“自命清高者和讽刺的主体便是不相信世界上的实质价值。不过也因为如此，他们反而不得不假装相信形式上的价值观，有时甚至无法避免为了形式（表象）而牺牲实质。科耶夫认为这种“因此反而”即为主体的活动性；齐泽克描述，这种颠倒是主体无法控制的强制性结构。人们虽然知道无济于事却依然切腹。”」（《动物化的后现代》2-7）我虽然不懂相关学科，但这看起来就是亚文化这个大概概念的一般论，跟“大众消极地接受了商业所给予的风格和价值，而次文化则积极地寻求一种小众的风格”这种总结基本一致。本质上Otaku跟geek、摇滚文化可以说没太大区别，就如同东有Q娃，西有小马一般。如果进一步细究的话，区别大概在于相比于摇滚和geek之类，Otaku的不妥协有着切腹一般的日式极端性和无意义性。东浩纪对此的描述是基于诸如庵野秀明、冈田斗司夫一代的八十年代老Otaku文化。除了源自欧美的SF热潮之外，就当时的TV节目来说萝卜和特摄的子供向应该是另一个显著的特征。「对于欧洲的贵族来说，进行体育运动之所以可以说就是身份的象征，是因为这是“彻底无意义的战斗”。和争夺领土的战争不同，能热衷于无论输赢都是一无所得的体育运动被认为是绅士的证明。与之相似的，都老大不小的了还看那种骗小孩的节目，说起来也真是让人感觉相当无意义的行为吧。更何况是相当认真的去看的话，简直就是只知风花雪月的风雅之士了。审美能力是作为御宅族不可或缺的要害。」（《御宅学入门》4-2）「《御宅学入门》指出，“御宅族感性的核心，是由“即使知道是骗人的，还可以真心被感动”的距离感所支撑的”。御宅族们知道“大人去看那些‘骗小孩’的电视节目，其实是种很没意义的行为”。例如深受他们喜爱的特摄战队影集与机器人动画，几乎每一部都用差不多的设定与情节展开，单就此看来每个作品可以说都是毫无意义的。但是，冈田斗司夫对御宅族感性的说明，正是由实质上的无意义、将形式上的价值、“志趣”抽离而成立。像这样的抽离，便是科耶夫所记述的自命清高的特征。按照齐泽克的理论，这种悖论或颠倒性与人类心理之原理有关。」（《动物化的后现代》2-7）对于Otaku的世代演化，东浩纪认为70年代到90年代属于“虚构的时代”。70年代之前由于“战后日本的教育机构与企业组织等等，强化了社会意识形态装置，透过让大叙事等于国家目标的复活，使大叙事仍然维持机能。”在大叙事失效之后，Otaku使用类似Gundam中的宏大世界观和Daicon那样的热情等虚构的大叙事作为替代。而90年代彻底进入后现代之后，虚构的大叙事也不再被需要，所以Otaku文化进入数据库消费。东浩纪花费不少篇幅描述数据库与拟像的模型与过去大叙事的区别，实际上就是剧情与人物通过要素组合、样板化效率化的生产，萌与感动也被效率化的消费、满足，二次创作的自由与进一步兴起，及两者之间相互影响的关系，如今是大家身在其中都明白的道理。东浩纪认为这是Otaku文化也变的“动物化”、“消费化”，继而失去了前述Otaku的本质。这与冈田斗司夫“萌之诞生与御宅之死”的观点有些相似。这一结论在十几年后的今天是否被证实了呢？可能有些道理，但多少也有些理论化和绝对化了。其趋势确实是从2001年延续至今。但同时，Gundam式的大叙事及对其的需求并没有消失，比如GTO便可以说是完全以UC系大叙事为卖点的作品。而过去“虚构的时代”里是Otaku精神的作品占了主导吗？我对于八九十年代的ACG界并不那么了解，便也不好下一个定论。在ACG逐渐主流化的今天，对无意义和颠倒的追寻的强制性结构也并未消退。当正常的ACG逐渐无法满足扭曲的需求时，Q娃和假面骑士们可能便是其中的一种归宿。立派的大友们切腹般的参加儿童舞台活动，和幼女一起看Q娃剧场版，买变身器及各种玩具，穿幼女的周边衣服。没有Miracle Light的朋友们自带着电筒，闪耀着人性的光辉。

章节试读

1、《動物化的後現代》的笔记-第11页

《「御宅族系文化」所展現的後現代主義姿態》隨著宮崎事件產生的這種分裂，使得直到九〇年代終結，都很難對御宅族系文化進行正面且客觀的論述。另一方面，具有權威的媒體與言論界，到現在仍對御宅族的行為模式抱持強烈的嫌惡感，在關於御宅族系文化的評論部分，大多在講到內容前便已經受到抵制。實際上，之前我拿出動畫相關的企劃時，竟受到某著名評論家的強烈反對，令我驚訝不已。

在其他方面，感覺較為傾向反權威的御宅族們，對於御宅族以外的行為模式感到不信任，對非御宅族針對動畫與遊戲進行論述也不表歡迎。我雖然經由現代思想的學術雜誌登上論壇、根源卻和次文化世界非常遙遠，在這點上也一直受到部分的反對。簡單來說，一邊是原先就不認可御宅族價值的人們；另一邊是認為只有特定集團才有權力評論御宅族的人們，要避免立場不偏頗兩者中任何一方是極其困難的。《御宅族的三個世代》由於前述那些複雜的狀況，九〇年代對於「何謂御宅族」、「御宅族化的東西是什麼」、「誰是御宅族，誰又不是御宅族」等問題，在御宅族之間累積了莫大的爭議。但從筆者自身的經驗來說，這些問題根本不可能有結論，就算深究，也只是賭上各人自我認同那種情緒性的唇舌之爭。御宅族系次文化群體的起源根據竹熊健太郎的說法，六〇年代大伴昌司的活動，是御宅族系文化的起源之一。大伴是以為死於一九七三年的三十七歲的專欄編輯，以身為引發怪獸熱潮的推手而聞名。他於六一年起在媒體上出現，並從一九六六年到七一年為止，在《少年Magazine》上針對怪獸、推理、科幻、神祕學、機械人、電腦等御宅族系文化的核心話題，持續撰寫許多報導。三個世代以六〇年代前後出生為中心，十幾歲時觀賞《宇宙戰艦大和號》與《機動戰士鋼彈》的第一代；以七〇年代前後出生為中心，十幾歲時享受了由上一代創造、已趨嫻熟與細分化的御宅族系文化的第二代；以及八〇年代前後出生，當《新世紀福音戰士》引起風潮時正好是高中生的第三代。“御宅族”在60年代多是科幻迷的相互称呼。

第三代迎接了互联网的普及，电脑在其生活中所占的比重也增大。而“第三代的新动向”即为本书重点。

2、《動物化的後現代》的笔记-第46页

所谓“御宅族”的总称，是从1970到80年代，御宅族们对彼此的称呼上诞生。评论家中岛梓认为这是种“沟通不全症候群”，从称呼上便已清楚显现御宅族的本质。她曾写道：“御宅，正如这个词语所表达的，这个关系不是个人的、而是以家为单位的关系，代表画出势力范围宣示自我身在其中的主张。”中岛梓认为，这股界定领土的需要，源自御宅族自国家与父亲权威陨落，还是不得不寻求可依归的团体所致。御宅族们“抱着大纸袋里面装满堆积如山的书本、杂志、同人志和剪贴，就像只寄居蟹一样无论到哪里都可以带着移动”，这代表他们若不能经常将“自我的壳”，亦即是对于团体归属感的幻想带在身边，精神上便无法安定。

“御宅族”这样的第二人称，具有对归属团体幻想相互认同的功能。

3、《動物化的後現代》的笔记-第75页

萌要素资料化在一九九〇年代急速进行。“萌”这个词出现在八〇年代末期，意指对漫画、动画、电玩游戏等的主角或偶像所产生的虚构欲望。

4、《動物化的後現代》的笔记-第49页

关于这点还有另一个可供参考的社会学者，大泽真幸的御宅族理论。他于九五年的“御宅族论”中，分析御宅族们在区隔“内在的他者”与“超越的他者”时发生失调，因此才会强烈受到超自然与神秘思想所吸引。

5、《動物化的後現代》的笔记-第一章 御宅族的擬日本

20-21例如九六年佐藤竜雄所執導的電視動畫《機動戰艦撫子》，就是把御宅族系文化與日本印象如上述的那種相互混雜的關係，有意識性的使其相對化，更進一步設計了有如後設小說的圈套的的優秀作品。此作品的主角是個卡通御宅族，同時也是搭乘戰鬥機械人的戰士。這兩種設定剛開始時，讓嚮往英雄機械人的主角真的就像卡通一樣變成英雄，並且可以操縱機械人，但故事進行到一半才發現，主角所謂的「敵人」，其實就是採用他們崇拜過的機械人卡通作為國家綱領，全部由日本人所組成的軍事國家。因此故事後半的主角對於過去簡單被英雄卡通所同化的自己，以及曾是御宅族的自己不斷發生自我批判陷入與同類御宅族因解讀錯誤而建立的軍事國家戰鬥的局面。此作品將七十年代機械人與英雄動畫所具有的右派精神，還有只能透過這類動畫來學到生存目標的御宅族的狀態，同時做了戲謔的表達。33，注43若要知道八〇年代在日本的政治想像力是如何的空轉，實際上在這個作品裡也蘊含了重要的線索。《無限地帶23》的東京，正如本文所記載，不過是太空船的電腦所創造出來的虛構。我們之所以能發現，是因為當太空船外部有「敵人」來臨時，為了對抗敵人而出動的「軍隊」是由電腦所掌控。但這個「軍隊」卻沒有讓東京市民知道，敵人來自外部宇宙，反而徹底持續偽裝成是和「某國」發生了戰爭。如此抽象的設定，除了讓作品的政治訊息（右傾化的批判）非常清楚，也反而讓我們看到當時人們的想像力特質。八〇年代中期的日本確實有右傾的傾向且一直持續到九〇年代為止。不過，究竟這右傾是針對什麼？誰又是所謂的「敵人」？當中誰能得到好處等等，連採取批判的人們也不是很明白。《無限地帶23》的製作群只好把他們所感受到的對於現實的危機意識，放在非現實的設定上面了。太空船的外部有敵人來襲，抽象的設定反而最讓人感受到現實，曾經在八〇年代存在過像這樣奇妙的氛圍。在豆瓣上翻了翻《無限地帶23》的評論，沒有一篇談及創作意圖與日本右翼的關聯。果然看相對早期的動畫需要一定日本政治和社會的知識。此前看過的很多動畫或許有必要用這種視角重新審視一次，以尋獲不同的解讀。學習了。

40-41即使只到目前為止的論述，也能明白關於御宅族系文化的檢討，在日本絕對不僅僅是次文化的記述而已。其實還有日本的戰後處理，美國的文化侵略，以及現代化與後現代化所引發的扭曲問題，也都包含于其中，並與政治和意識形態等問題有著很大關聯。譬如說冷戰結束後的十二年之間從小林善紀、福田和也一直到烏肌實，日本的右翼言論可說是借著次文化和捏造化以及御宅族化而殘存下來的。因此他們會受到支持的理由，絕不可能在不了解次文化歷史、只追求主張的狀態下去理解。筆者對於這個問題也非常關注，下次有機會希望以此為主題進行論述。有意思。結合現在的語境，日本右翼和動漫產業的關係與先前的依存狀態來看，真是絕妙的諷刺。期待東浩紀的新作品會有中文版本。

6、《動物化的後現代》的笔记-第15页

《何謂後現代？》

「後現代」（Post modern）代表「現代之後出現的事物」。

原因：現在的文化狀態，無法直接被定位在五十年、一百年前的延長線上。（對於這一詞語的理解，應考慮大陸與歐美、日本等國家歷史和社會發展的差異。）

《御宅族系文化具有的日本印象》岡田斗司夫主張御宅族重視「志趣」的解讀更甚於作品中的訊息，這種感性與江戶時代的「粹」有直接的連結 12。《御宅族學入門》最後一章裡面提到，「御宅族是日本文化的正統繼承人」。「御宅族系作品中日本印象的親和性。」御宅族系文化在各方面都和日本的問題有所關連。御宅族系的作品以日本為主題居多，大量使用日本式的表現，消費著日本。過去的論述中無論肯定或否定，均再三強調御宅族系文化是日本獨有的次文化。如今御宅族的感性為日本獨有的主張已變得不如從前那麼具有說服力了。《美國是御宅族系文化的源流》在此我們必須要想到，御宅族系文化的起源無論是動畫、特攝、科幻、或是電腦遊戲，乃至於支撐上述全體的雜誌文化，事實上都是戰後五〇到七〇年代從美國進口而來的次文化 21。御宅族的確是江戶文化的繼承者也說不定，但是這兩者絕對不是連續著的。在御宅族與日本之間，還夾著美國。有限动画：有限动画最先产生在美国。由于动画片的成本太高，多数戏院不愿意承担制作费用，让动画的发展一度停滞，而电视的出现解决了这个困境。为了减少动画片的制作成本与时间，制作者采取了有限动画的制作方式，而剧本也因此变得更加灵活。日本借鉴这一制作形式，其有限动画完全以商业作为参考，使用有限的技术和时间来制作动画，降低制作成本。该方法减少了动画原画张数，使得动画不够细腻，但以出色的

故事情节来吸引读者。

一点个人想法：日本的动画产业从舶来到自己的发展也经过了数十年的时间，相比之下国内动画产业的现状也稍微可以理解。但是相比之下我们更担心的是未来。电视平台被低龄向动画霸占，动画产业难寻出路等等。

《使日本動畫蓬勃的獨特美學》一般來說，七〇年代的動畫創作者們大致分為表現主義與故事主義兩種類型 25。前者有大塚康生 26、宮崎駿 27、高畑勳 28等東映動畫出身的創作者，基本上是以全動畫為志，醉心於動態美學的動畫作者。這個方向可說是追求著遵循迪士尼與費雪兄弟（Fleischer） 29傳統的正統派動畫。另一方面，林太郎（Rintaro） 30、安彥良和 31、富野由悠季 32，以及先前舉出的金田伊功等創作者，則是一邊將有限動畫、循環動畫、bank system的极限当成前提，一邊組織出有別於動態美學的作品魅力。後者的變遷在八〇年代將日本動畫推上了御宅族系文化的核心，同時也遠離了美國創作的「動畫」，朝往擁有獨特美學的領域成長。七〇年代用戲仿漫畫填滿Comiket同人誌即賣會的欲望，與其說是江戶時代的粹 34，倒不如說較接近早十年從美國普普文化產生的欲望。《福星小子》的世界絕對不是民間故事的延長線，將其視為科技與魔幻的想像力經轉換後加入了日本品味還比較自然。因為在御宅族系文化的底層，潛藏著一股複雜的欲望，就是利用美國生產的原料，重新塑造戰敗後曾失去的美好日本。也就是這裡測試了御宅族對於他們所建構的奇妙的「日本」印象，面對穿著國中制服念著占星術、拿著魔法棒的巫女，能否認同這種在某個層面上亂七八糟的醜惡想像力。如果可以認定這種混和的想像力是「日本味道」，就能包容御宅族系的作品，如果不能，便會覺得御宅族系作品讓人難以忍受。《日本文化背景裡的戰敗傷痕》

如前面所说，日本御宅族系文化并不是成立在传统层面上，而是在这一传统被毁灭之后，对新的揉捏所得的形象的执著。換句話說，御宅族系文化存在的背後，是叫做戰敗的心靈外傷，隱藏著日本人決定性地失去了傳統自我認同的殘酷事實。認為御宅族的想像力是「恐怖的東西」而加以抗拒的人們，其實在無意中察覺了這件事。正如現今任誰都切實感受到，在八〇年代以前的日本社會，將戰敗與其後的高度經濟成長所產生的很多矛盾放任不管，就這麼走到九〇年代而錯失解決的契機。（这一种变形了的执著，难道正是日本能将自身文化与西方文化完美融合的原因所在？）

7、《動物化的後現代》的笔记-第105页

《御宅族学入门》指出，御宅族感性的核心，是由“即使知道是骗人的，还可以真心被感动”的距离感所支撑的。

8、《動物化的後現代》的笔记-第28页

御宅族系文化对于日本的执着，并不是成立在传统上面，而是成立于传统被消灭以后。换句话说，御宅族系文化存在的背后，是叫做战败的心灵外伤，隐藏着日本人决定性地失去了传统自我认同的残酷事实。认为御宅族的想象力是“恐怖的东西”而加以抗拒的人们，其实在无意中察觉了这件事。

9、《動物化的後現代》的笔记-第61页

九〇年代的御宅族，可以单独就与原著故事无关的片段、图画或设定进行消费，消费者随自己喜好强化对那些片段的情感投射，类似这样的消费行动已经抬头。这种新型消费行动，御宅族们自己称之为“人物萌”。

《動物化的後現代》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu111.com