

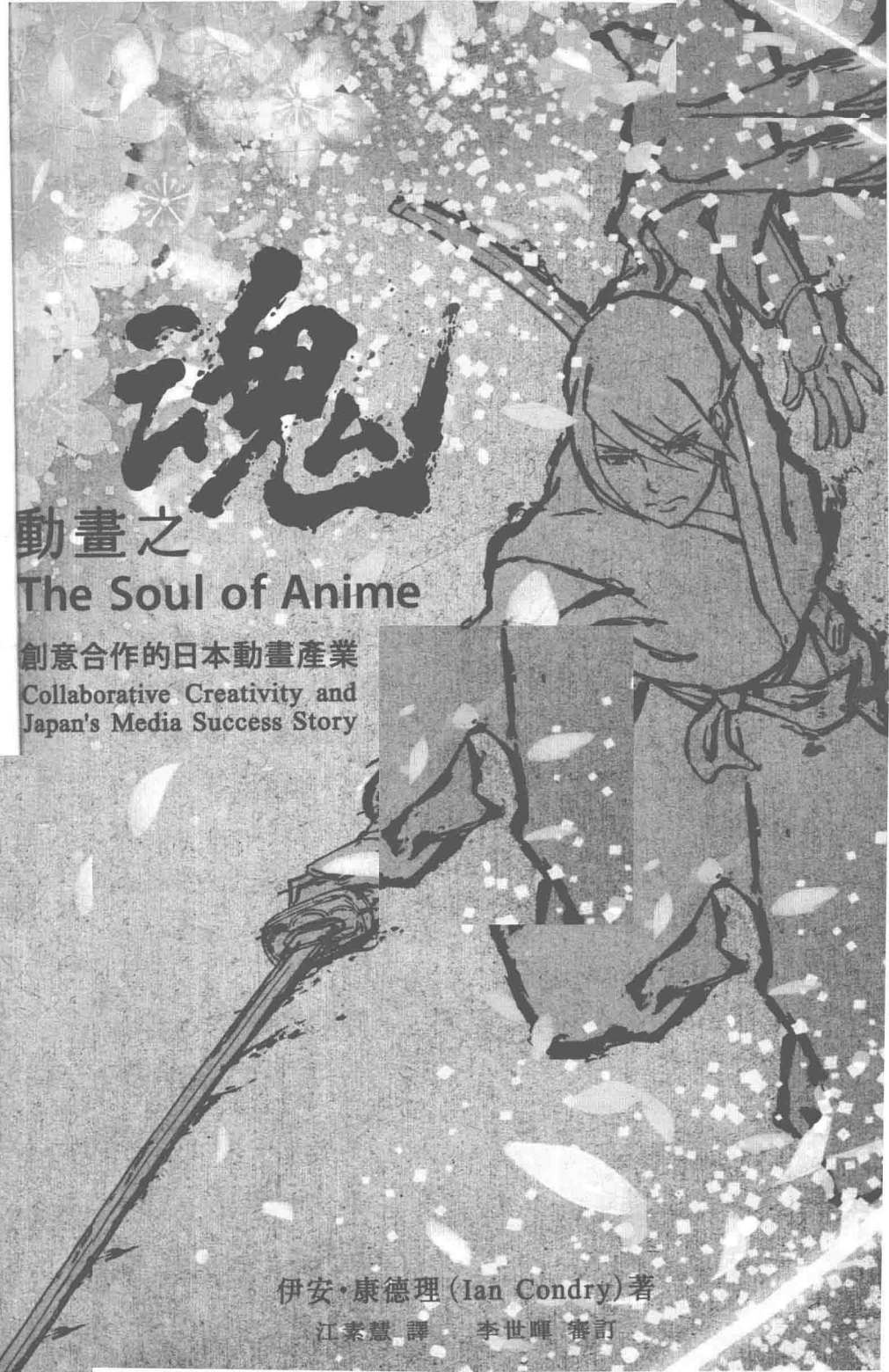
魂

動畫之 The Soul of Anime

創意合作的日本動畫產業
Collaborative Creativity and
Japan's Media Success Story

伊安·康德理 (Ian Condry) 著

江素慧 譯 李世暉 審訂



魂

動畫之

The Soul of Anime

創意合作的日本動畫產業

Collaborative Creativity and
Japan's Media Success Story

伊安·康德理 (Ian Condry) 著

江素慧 譯 李世暉 審訂

動畫之魂：創意合作的日本動畫產業 / 伊安·康德里 (Ian Condry) 著；
江素慧譯。-- 初版。-- 新竹市：交大出版社，民 104.11

面；公分

譯自：The soul of anime : collaborative creativity and Japan's media success story
ISBN 978-986-6301-80-3(平裝)

1. 動畫 2. 文化產業 3. 流行文化 4. 日本

987.85

104019606

動畫之魂：創意合作的日本動畫產業

The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story

作 者：伊安·康德里 (Ian Condry)
譯 者：江素慧
審 訂：李世暉
主 編：胡正光
顧 問：交通大學通識教育中心

出 版 者：國立交通大學出版社

發 行 人：張懋中

社 長：陳信宏

執 行 長：黃育綸

執行主編：程惠芳

美術設計：MK Kou & SAFE HOUSE T

內頁排版：theBAND・變設計—Ada

製版印刷：中茂分色製版印刷事業股份有限公司

地 址：新竹市大學路 1001 號

讀者服務：03-5736308、03-5131542（周一至周五上午 8:30 至下午 5:00）

傳 真：03-5728302

網 址：<http://press.nctu.edu.tw>

e - m a i l：press@nctu.edu.tw

出版日期：104 年 11 月初版一刷

定 價：380 元

I S B N：9789866301803

G P N：1010401845

展售門市查詢：

交通大學出版社 <http://press.nctu.edu.tw>

三民書局（台北市重慶南路一段 61 號）

網址：<http://www.sanmin.com.tw> 電話：02-23617511

或洽政府出版品集中展售門市：

國家書店（台北市松江路 209 號 1 樓）

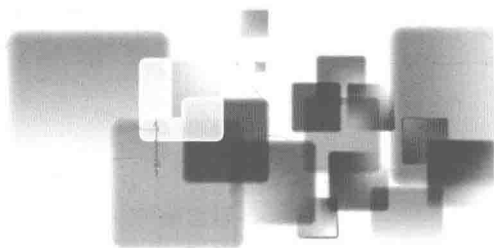
網址：<http://www.govbooks.com.tw> 電話：02-25180207

五南文化廣場台中總店（台中市中山路 6 號）

網址：<http://www.wunanbooks.com.tw> 電話：04-22260330

著作權所有 侵權必究

Contents



審訂者序	004
譯者序	006
作者之翻譯與人名用法說明	008
Introduction 誰製作動畫？	011
Chapter 1 協同合作的網絡：個人化的未來	059
Chapter 2 角色人物與世界作為創意平台	085
Chapter 3 戰後動畫的早期方向	127
Chapter 4 當動畫機器人成真	165
Chapter 5 打造一座尖端動畫工作室：空白邊溝的價值	199
Chapter 6 闇黑的能量：海外動畫迷所呈現的著作權戰爭	235
Chapter 7 愛情革命：日本的御宅族迷群	271
Conclusion 未來的動畫：協作創意與文化行動	299
致 謝	320
參考書目	323
索 引	335

魂

動畫之

The Soul of Anime

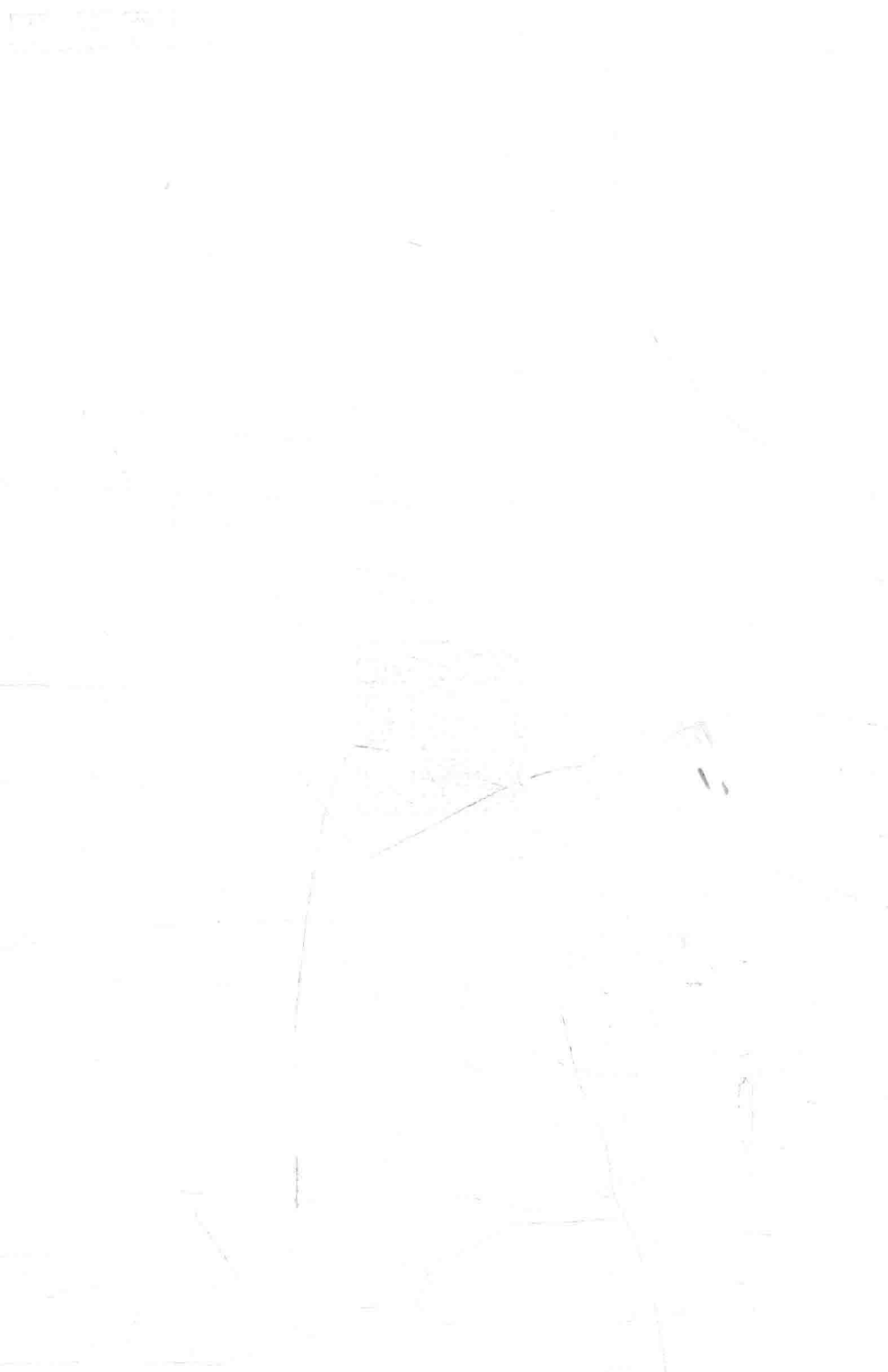
創意合作的日本動畫產業

Collaborative Creativity and
Japan's Media Success Story

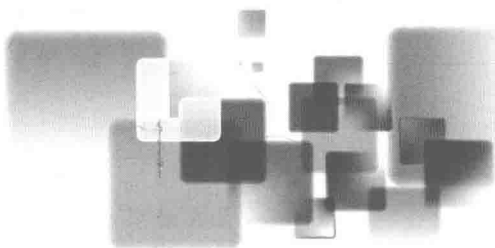
伊安·康德理 (Ian Condry) 著

江素慧 譯 李世暉 審訂





Contents



審訂者序	004
譯者序	006
作者之翻譯與人名用法說明	008
Introduction 誰製作動畫？	011
Chapter 1 協同合作的網絡：個人化的未來	059
Chapter 2 角色人物與世界作為創意平台	085
Chapter 3 戰後動畫的早期方向	127
Chapter 4 當動畫機器人成真	165
Chapter 5 打造一座尖端動畫工作室：空白邊溝的價值	199
Chapter 6 闇黑的能量：海外動畫迷所呈現的著作權戰爭	235
Chapter 7 愛情革命：日本的御宅族迷群	271
Conclusion 未來的動畫：協作創意與文化行動	299
致 謝	320
參考書目	323
索 引	335

preface

審訂序

對於從小就接觸日本動畫的臺灣動畫迷而言，享受日本動畫所呈現的娛樂性、文化性乃至於藝術性，已經成為一種生活嗜好。然而，多數的台灣動畫迷並未進一步思考這個議題：究竟是什麼樣的社會基礎與產業環境，造就了日本動畫的全球影響力？

在我自己的教學與研究的經驗中，對於日本動畫的「成功」因素，主要歸納為內容的「鍊金術」與產業的「鍊金術」。日本動畫充滿著虛構、神祕且複雜的「鍊金術式」（alchemic）風格，並以超脫現實的世界觀為主要特色，建構出獨特的「空想世界」與「御宅族」（Otaku）的次文化（subculture）風潮。這是一種日本動畫內容創造的鍊金術。而動畫商品透過日本市場的「跨媒體環境」（media mix environment）與角色經濟，創造出數十倍的經濟規模。這是一種日本消費社會中的鍊「金」術。

上述的歸納，只是一種簡單的因果邏輯。對於日本動畫製作與消費過程，亦即從原因到結果的過程，是有做過一些問題意識的思考，但卻從未付諸實證

研究。本書作者伊安·康德理（Ian Condry），則是透過民族誌的田野調查研究法，聚焦於日本動畫產業的社會網絡關係，以大量的訪談內容與參與觀察資料，為關心日本動畫的讀者提供了明確的答案。伊安·康德理提出的答案是：無私的社會網絡互動，匯聚成日本動畫的靈魂；正是這股「動畫之魂」，成就了日本動畫的全球影響力。

伊安·康德理是美國麻省理工學院的教授，專長領域為比較媒體與日本內容產業。他於 2004 至 2010 年間，多次前往東京的多家動畫公司進行參與觀察，也訪談了數十位動畫創作者。豐富的一手資料，大大提高了本書的研究價值。而作者對於日本動畫的熟稔程度，可能也會讓自許為日本動畫御宅族的讀者們甘拜下風。

伊安·康德理對於日本動畫的熟稔，加深了本書進行中譯本的難度。不過，負責中文版的譯者江素慧小姐，除了能精確掌握原文書中的論述意涵之外，也非常重視專業名詞翻譯的正確性。事實上，要將英文的「日本動畫」語詞翻譯成中文時，必須先找到日文原文，才能根據日文原文翻成中文。本書的中文版譯者，完美地克服了這項挑戰。

本書中譯版的出版，對於關心日本動畫產業發展的讀者來說，有相當大的助益。而書中所提到的各種產業內情，更是研究者進行日本動畫案例分析的重要材料。現在就讓我們透過本書進入錯綜複雜的日本動畫世界吧！伊安·康德理將會為我們釐清各種網絡關係，並帶領我們找到以及找回「動畫之魂」。

國立政治大學日本研究碩博士學位學程

李世暉教授兼主任

preface

譯者序

2013年九月，正當吉卜力工作室為動畫長片《風起》（風立ちぬ）進行宣傳活動時，多次嚷著要退休的日本知名動畫導演宮崎駿正式宣告該片為其封筆之作，引起一陣騷動。無論這是否為發行公司的公關炒作策略，這部影片最後替吉卜力動畫工作室創下不錯的票房成績（根據維基百科的資料顯示，日本的票房收入超過一百億日幣）。而同年底（十一月），由迪士尼所製作發行的《冰雪奇緣》（Frozen）更是創下全球 13 億美金的破紀錄票房，其熱度延燒至今仍然不退，在在讓人感受到動畫產業似乎是一門獲利豐厚的生意。本書所探討的對象（日本動畫），整體而言，在商業上的成就與美國的動畫相比，似乎是小巫見大巫；若說比較製作資本的投入，也瞠乎其後；仔細對照動畫品質，美國動畫角色的表情生動細膩，似更勝一籌。另外，追本溯源，日本的動畫產製體系最早也是師法美國的迪士尼。那麼，日本動畫特出之處何在？

本書作者伊安·康德理（Ian Condry）認為有以下幾個重點：動畫

製作過程中的協同合作、動畫故事的角色與故事所創造出來的世界、角色（特別是機器人）的實體商品化、具前瞻性的動畫工作室以及散布全世界動畫迷的力量。可是，假若我們將這些特質拿來觀察美國的動畫，好像也可以適用。那麼，究竟是什麼讓日本的動畫看起來如此之特別？其實真正的特質恰好在本書所舉的諸多例子中，那些：非商業性、實現夢想的渴望、匠人／職人之堅持以及御宅氣質的具現。就日本動畫而言，虧損並非特別的現象，然而，許多動畫工作室或是工作室的主持人在乎的還是某種夢想的追求：no dream, no life!

作者也提到了製作過程中的勞動剝削、前輩的獨裁導致新秀的另闢蹊徑，也就是說，相較於美國動畫產業的現代化與理性化過程，日本的動畫界還是不脫舊式的匠人脾性與師徒主從的習慣。因此本書也爆料了一些圈內人的衝突與不愉快，卻沒有革命性的爆點來引發改革體系內的陋習。此外，書裡也描寫了這些動畫圈內的人，看似不怎麼在乎支撐他們的粉絲，只想做自己想做的事，但是他們的粉絲，或說日本動畫迷，卻是無怨無悔，完全就像是御宅族對待他們心愛的偶像一般。

台灣一直受日本與美國文化的影響，且因日本與台灣的地理親近性與歷史因素關係，其文化產品，例如卡通、漫畫或流行商品，對我國的滲透度更高，特別是日本動畫占了我國電視節目的不小比例。透過本書的介紹，或許可以給國內文化產業一些重要的啟示。最後，要特別感謝國立政治大學李世暉教授對譯文內容的審訂，李教授為研究日本內容產業的專家，對於日本動畫、漫畫與遊戲領域皆有相當精闢的觀察。當然，譯文的品質是譯者的責任，倘若有任何錯誤與疏漏，尚祈各方不吝批評與指正。

江素慧

2015年九月於五股

007

Explanation

作者之
翻譯與
人名用
法說明

所有的日文訪談與資料皆由本書作者翻譯成英文。日文人名皆以西式順序標出（先名後姓，例如駿 宮崎、守 押井、真一郎 渡邊、守 細田）。

人名順序說明：傳統上，說英語的學者是使用日文的順序（亦即，宮崎駿）。相反的，英語報紙、雜誌以及貿易出版品傾向使用西式順序。在我的第一本書《嘻哈日本》（Hip-Hop Japan 2006）中，我遵循學術傳統。我可能是受到多年日語學習的影響；日式順序對我來說聽起來較真實，像是「倒過來」（原本日文的方向，從右至左）看漫畫。然而，學者往往會破例，像是用英文發表文章的日本作者。我猜這主要是因為學界的引文慣例。假如我們想要引一本 2009 年的翻譯著作《御宅族：日本的資料庫動物》（Otaku: Japan's Database Animals）並且附上依照日式順序的作者姓名，東浩紀（2009），對於不怎麼瞭解日文的讀者來說就有危險，他們會認為這個參考文獻是在「浩紀 2009」項下，這其實是他的名。也有可能是某些學者想要避免某種形式的

語言帝國主義。在任何情況下，當前的學術實踐產生了一個混亂的系統：日本學者用西式順序發表英語論文，然後其他人則用日式順序。鑑於日本學者越來越常用英文發表，他們以英文介紹自己以及發送的名片也都是用西式順序，所以我決定書寫本書日文名字的時候，先名後姓。老實說，這對我來說聽起來有點奇怪，但是假如這可以減少一點混亂，改變是值得的。



Introduction

誰製作動畫？

《動畫之魂》一書藉由考察日本的動畫世界來探究文化運動成功的方式，亦即透過集體的力量以增加價值並且走向全世界。據估計，全球高達百分之六十的電視所播放的動畫皆源自於日本（JETRO 2005）。^① 動畫影片涵蓋了大眾娛樂的大部分作品，例如《神奇寶貝》及《神隱少女》，還有獨立藝術片廠偏好的，包括《攻殼機動隊》以及《夏日大作戰》。動畫（發音如“ㄚˊ -- ㄗㄟ -- ㄇˋ”）指的是日本動畫電影或電視動畫，不過，動畫的世界遠遠超過螢幕上所出現的一切。動畫是當代媒體基於相互聯繫的商業及文化活動網絡所產生的特色，因而讓它得以跨越工業及國家邊界。在美國及其他地方，動畫迷（譯註：俗稱動畫粉絲）的集會吸引數以萬計的參與者，許多人精心裝扮成他們所喜愛的動畫人物（譯註：即角色扮演，英文為 cosplay）。大學和高中校園中的動畫社團變得跟美國超市中的壽司一樣普遍。數量龐大的授權商品也仰賴動畫中的各式人物，這些角色通常都誕生於漫畫（卡通畫冊），不過也有些源自於電玩、輕小說甚至是電視廣告。學者、迷群以及媒體觀察家產出越來越多的文獻以增進及深化我們對於日本動畫內各種領域的了解。本書特殊之處在於，我試圖運用在動畫工作室以及與動畫製作相關之其他地點的田野考察來進行媒體社交層面上的民族誌探討。我從動畫製作的邏輯和實踐著手並且使用這種觀點做為一種方法，更廣泛地去思考文化生產。我認為集體創作，既跨越了媒體工業的運作也連結了官方生產者和非官方的迷群創作，就是促成動畫全球性成功的原因。簡單來說，成功是來自於社會性的動力，其導引民眾將精力灌注於現

2

今的媒體世界中。集體的社會能量就是我所謂的動畫之「魂」。

動畫在下述的意義上是成功的：因為它變成一種永續的創意表現形式並且被視為一種「日本式」的風格而（至少在開始時）毋須大企業的推動就走向了全球，因此代表著一種由下而上的全球化。換句話說，動畫展現了行為者的多元性，這些人參與了將小規模利基的文化形式轉變為某種可以接觸到更多觀眾及影響全球民眾的東西。但，為何是日本而非其他地方成為動畫世界的全球領導者？動畫的文化宇宙如何從幾乎是專屬小孩的類型擴展到連青少年和成人都視如珍寶？還有，為何這種情況直到相當晚近才在美國發生？對於那種不僅依賴企業當靠山也需要草根及獨立的奮鬥來擴張閱聽眾和影響力的媒體發展形式而言，動畫能告訴我們什麼？這些問題給予我們機會去重新思考，如何瞭解除了「追逐金錢」的遊戲之外，其他特殊文化形式的興起與擴散。不僅如此，我們還必須去追逐那些動畫關係人的活動、精力以及奉獻，而且就從對他們最有意義的事情開始。動畫是具有啟發性的，因為它顯露了某種源自於大眾與媒體之間的社會能量匯聚。對我而言，動畫之魂並不是指媒體做為一種研究對象其根本、內在的精髓。相反的，動畫之魂指的是透過媒體且源自於我們集體參與而形成的社會能量，也因此，它讓我們得以用一種另類的方式來思考媒體中的價值是什麼。而這又回過頭來指出能夠形塑嶄新未來的生產創意平台的動能。

本書的中心題旨為：動畫作為一種輕便型創意平台（表面上是「角色與世界」（譯註：指的是故事內的人物與故事內所構