



日本流行文化 與香港

歷史・在地消費・文化想像・互動

吳偉明 著

日本流行文化 與香港

歷史・在地消費・文化想像・互動

吳偉明 著

商務印書館

日本流行文化與香港

作 者：吳偉明

責任編輯：蔡祝音

封面設計：楊愛文

封面相片：Eric Ng

出 版：商務印書館（香港）有限公司

香港筲箕灣耀興道3號東匯廣場8樓

<http://www.commercialpress.com.hk>

發 行：香港聯合書刊物流有限公司

香港新界大埔汀麗路36號中華商務印刷大廈3字樓

印 刷：美雅印刷製本有限公司

九龍觀塘榮業街6號海濱工業大廈4樓A

版 次：2015年7月第1版第1次印刷

© 2015 商務印書館（香港）有限公司

ISBN 978 962 07 6562 9

Printed in Hong Kong

版權所有 不得翻印

自序

日本流行文化一直陪伴港人成長，說俗一點，戰後出生的香港人可以說是飲日本文化奶水長大的。上世紀後半出現的 Space Invaders、Super Mario、佐田雅志、かぐや姫、五輪真弓、《柔道龍虎榜》、《青春火花》、《怪醫秦博士》、《飄流教室》、《IQ 博士》、《龍貓》、《阿信的故事》、《阿基拉》、《101 次求婚》、《東京愛的故事》、中島美雪、Mr. Children、SPEED 及千禧年後的《20 世紀少年》、《死亡筆記》、《半澤直樹》等都曾令我如痴如醉，這不單是個人在不同階段的回憶，亦是戰後香港人的集體回憶。

能夠將“心頭好”變成事業是一種福氣。本人少年時喜歡看中文版的日本動漫及電視劇，赴日留學時接觸原汁原味的日本流行文化，被其天馬行空的想像力及豐富的創造力所深深吸引。上世紀九十年代後半我在新加坡目睹席捲亞洲的“哈日熱潮”，1998 年開始在新加坡國立大學開設“日本流行文化入門”單元，而且從事日本流行文化在新加坡的在地消費研究。自 2001 年回到母校香港中文大學任職，開始講授“日本流行文化與文化全球化”及研究港日在流行文化的互動與交流。近年我在歐美港台的學術期刊發表多篇相關論文，但因忙於日本思想史及東亞易學史的研究，一直未有出版日本流行文化相關學術專書的計劃。2013 年 11 月在中文大學跟

商務印書館的陸國榮先生、毛永波先生及韓佳女士吃午飯，談話中大家感慨日本流行文化在香港如此重要，但至今仍未有專書可供大專生及一般讀者參考。他們問我是否有興趣用中文寫一本以香港人為主要對象的專書。我覺得此舉很有意義及具挑戰性，所以即席欣然答允。沒有他們的鼓勵與邀請便沒有這書，我在此表示衷心感激。研究助理鄧曜強先生協助校正稿件，蔡祝音小姐的專業編輯，在此一併致謝。

此書梳理日本流行文化在香港的歷史及其與本土文化的互動，內容包括漫畫、動畫、遊戲、電影、電視劇及小說。原本的計劃還包括音樂、飲食、旅遊及 AV，但因篇幅及時間所限只好割愛，若有機會推出續篇才再跟大家分享吧。書中部分章節的早期版本曾在《文化研究》、《媒介凝想》、《香港社會科學學報》、《二十一世紀雙月刊》及《亞洲文化》刊登，感謝它們允許使用。

俗語有云：“萬事起頭難”。這是首本有關日本流行文化在香港的學術專書，希望可收拋磚引玉之效。其對象不是專家學者，而是一般讀者及大專生。它沒有使用艱澀的術語及理論，只提供平實的資料分析及帶出淡淡的懷舊情懷。全書以日本流行文化在香港的在地消費及文化想像為兩大切入點。每章均有其獨立性，跟讀者回顧一段又一段的港人集體回憶。此書獻給喜歡日本流行文化的香港人。

吳偉明

2015 年正月

於香港中文大學比較日本學研究中心

目 錄

自 序	i
導 論	1

歷史與在地消費篇

第一章

日本色情電影在香港的歷史考察	10
----------------------	----

第二章

香港的日本電視劇：歷史與影響	34
----------------------	----

第三章

從《街霸》與《拳皇》看日本遊戲在香港的在地化	70
------------------------------	----

第四章

《午夜凶鈴》在香港的在地消費與文化挪用	98
---------------------------	----

文化想像與互動篇

第五章

金庸武俠小說與日本流行文化的互動	122
------------------------	-----

第六章

日本遊戲中的香港情懷：東方主義的再思	143
--------------------------	-----

第七章

日本漫畫對香港漫畫界及流行文化的影響	163
--------------------------	-----

第八章

香港動畫的日本元素	186
-----------------	-----

結語	210
----------	-----

主要參考書目	213
--------------	-----

香港雖是彈丸之地，但自開埠以來一直是東方一個文化全球化 (cultural globalization) 的重鎮，是中、日、歐、美等各地文化交匯及融合之地。港人的衣食住行從某種意義而言均是混種文化 (hybrid culture)。以往我們一直強調“東西合璧”是香港文化的特色，其實日本文化的影響甚大，香港作為中日文化大熔爐的角色亦不容輕視。¹ 香港亦是日本流行文化在亞洲的主要集散地及消費中心之一，日本流行文化對香港的創意產業、年青人文化及消費文化均帶來衝擊。² 此研究以《日本流行文化與香港》為題，不但審視各類日本流行文化在香港的歷史及影響，亦同時探討日本與香港在流行文化的互動。

研究香港的日本流行文化有不同的方法及觀點。在方法論方面，歷史學從資料搜集及口述歷史重整日本流行文化在香港的發展。人類學透過實地調查、訪問及問卷獲得一手資料及探討消費

1 參李培德編：《日本文化在香港》（香港：香港大學出版社，2006年）。

2 有關香港在亞洲推廣及消費日本流行文化的角色，參 Nissim Otmazgin, *Regionalizing Culture: The Political Economy of Japanese Popular Culture in Asia* (Honolulu: University of Hawai'i Press, 2013), pp. 18-50, 90-124。即使回歸後港人對日本流行文化的熱情仍不減。參 Brian Bridges, "Hong Kong and Japan: Commerce, Culture and Contention," *The China Quarterly*, No. 146 (December 2003), pp. 1052-1067。

者的心態。傳媒研究 (media studies) 重視傳媒在普及日本流行文化的角色及觀眾的反應。文化研究 (cultural studies) 從一些文化理論分析日本流行文化在香港興起的意識形態及文化意義。以觀點而言，有從文化帝國主義 (cultural imperialism) 及文化移植 (cultural transplant) 出發的負面分析，有從道德、教育、心理及宗教等立場對日本流行文化的評論，亦有以全球化 (globalization)、跨國文化互動 (transnational cultural flows)、混種性 (hybridity) 及在地化 (localization) 展開的較正面及中性的論述。³ 本研究主要採歷史學及人類學的研究方法及文化全球化理論為觀點，整理近半世紀日本流行文化在香港的發展及對本地文化的衝擊。

《日本流行文化與香港》由歷史與在地消費篇 (1-4 章) 及文化想像與互動篇 (5-8 章) 兩大部分組成。前者探討日本流行文化在香港的普及過程及港人如何用自己的方式將日本元素加以改造以豐富本地文化；後者梳理日人對香港的文化想像及港日流行文化如何互動。

第一章回顧日本色情電影自 1960 年代以來在香港的興衰及其對香港同類電影的影響。“文化接近性” (cultural proximity) 的概念可解釋香港觀眾對日本色情電影的喜好。日本色情電影在香港經歷過上世紀八、九十年代初的全盛期，成為四十歲以上香港男性的集體回憶。日本色情電影更成為香港同類電影的重要參考。除長期聘

3 從歷史學及人類學研究香港的日本流行文化有吳偉明及王志恒，採取傳媒研究及文化產業視角的有馮應謙，聚焦受眾研究 (audience study) 的有梁旭明、王向華及王志恒，以全球化觀念整理的有 Nissim Otmazgi、中野嘉子及吳偉明。此外，近年與香港的日本流行文化相關的博士及碩士論文數量亦不斷增加，其中尤以人類學的研究為多。

用日籍脫星演出外，香港色情片在內容及手法上都不時向日本色情片及 AV 借鏡。它們並不是盲目抄襲日本，而是將日本性文化一些明顯的成分換上香港背景及故事加以利用，屬於套用日本形式而更換其內涵的文化挪用（cultural appropriation）。此研究指出日本色情電影能在香港普及與產生影響，是因為香港人對日本色情電影的在地消費時經過一番在地化（localization）功夫，調節色情程度與表達方式，以符合香港的社會風氣、較保守價值觀、觀眾的口味及相關法例。

第二章從歷史發展、內容分析及文化互動等角度討論日劇在香港的普及與影響及其背後的文化意義。香港人是看日劇長大的，不同年代的港人都有各自追看日劇的集體回憶。日劇自 1970 年代以來一直在香港大行其道，1990 年代下半它成為“哈日熱潮”的主力，追看日劇成為一種社會及文化現象。日劇對香港的電視劇、電影、年青人的消費及價值觀等都有頗大衝擊。香港在輸入日劇及參考日劇時都有經過一輪在地化的功夫。港劇對日劇元素的吸收一直停留在文化挪用的階段，骨子裏仍是徹頭徹尾的港劇。日劇對香港電影有相當衝擊。香港電影吸收日劇成分比港劇高明，其中以港產文藝片在這方面較成功。日劇對香港年青人的消費模式及價值觀亦有影響。日劇對在香港普及日本時裝、音樂及動漫等不同流行文化都扮演重要角色。此外，日劇傳播日本年青人的價值觀及生活方式，幫助港人認識日人對愛情、友情、家庭、事業、婚姻及人生的看法。

第三章從歷史及人類學的角度與方法，以《街霸》（Street Fighter）與《拳皇》（The King of Fighters）這兩大經典日系格鬥遊戲

系列在香港的流行史作個案研究，分析日本電子遊戲如何在亞洲展開全球化及在地化。在香港遊戲史上，《街霸》及《拳皇》是香港成年男性的集體回憶，它們在街機的影響力最大。在消費《街霸》及《拳皇》街機時，香港玩家建立一套獨特的打機術語與規則，他們將香港功夫、武俠小說、電影及低下階層的語言及規則帶進《街霸》與《拳皇》，使它們與香港的本地文化同調。本地漫畫家喜歡將它們改編為香港漫畫，其中的人名、地名、武術、語言、繪畫與表達方式均被在地化。本研究亦顯示《街霸》與《拳皇》在香港的在地化不是 Capcom 及 SNK (Playmore) 在“全球在地化”(glocalization) 市場策略下的產品，而是香港玩家、漫畫家、電影工作者及消費者在自覺與不自覺之間促成的一種文化雜種化(hybridization)及外來文化在地化。

第四章主要從歷史及比較角度，探討《午夜凶鈴》對香港鬼片的衝擊及日本元素在香港的在地消費與改造。《午夜凶鈴》是部開拓新一代亞洲鬼片的經典，它跟傳統日本鬼片及香港鬼片都不同，對香港電影工作者及觀眾帶來莫大衝擊。香港鬼片從故事、造型及配樂等不同方面吸納《午夜凶鈴》的元素。受《午夜凶鈴》為首的日本鬼片的衝擊，近年香港鬼片已日漸擺脫天師捉妖、殭屍襲人及艷鬼情緣等舊橋段及以胡鬧、搞笑及功夫為賣點的商業元素，轉向懸疑及科幻的內容及心理的描述。近年港產鬼片的幽靈十居其八、九都是穿一件頭白色長衫及長髮蓋面的女鬼，而且動作亦像貞子般緩慢及僵硬。《午夜凶鈴》的音響運用突發性刺耳高頻度聲音的手法亦成為港產鬼片的參考。不過大部分香港鬼片只是學到《午夜凶鈴》的皮毛，並沒有真正吸收新派日本鬼片的精華。骨子裏仍是港味十

足，在影片節奏、內容及表達上仍是徹頭徹尾的港產片。

第五章探討 1990 年代後期以來金庸武俠小說在日本的普及原因及對其影響作初步評介，從而探索在文化全球化下港日文化的互動關係。金庸小說作為一種代表香港，甚至中國的通俗文學或大眾文化在日本流傳。香港電影為金庸小說日文版鋪路，日人對歷史小說的愛好亦對金庸武俠小說的普及有一定程度的幫助。金庸小說經日人大幅修改後融入其流行文化。日本年青人在疑幻疑真的想像空間進入金庸武俠小說的世界。一些日本年青人先接觸這些金庸小說的副產品，然後才轉看日文版小說。這種從元祖衍生的變種倒轉過來推廣元祖的情況在文化全球化十分常見。金庸小說的日文版，再加上日人製作的金庸動畫與遊戲，亦多少將金庸小說在地化。日人製作的金庸動漫與電子遊戲的人物造型與表達方式都十分日本化。它們正賦予金庸小說現代意義與活力，使金庸小說在彼邦發揚光大，以不同方式延續流傳下去。

第六章透過日本電子遊戲中的香港形象看日本人的香港情懷，並剖析其背後的意識形態及文化意義。日本流行文化及傳媒的香港形象充滿東方主義 (orientalism) 的凝視及懷舊情懷，它們想像中的香港是個龍蛇混雜的“東洋魔窟”或“魔都”，那裏的男性懂功夫，女性穿旗袍，充滿不可思議的奇人奇事。這個形象在日本流行文化及傳媒中不斷被強化。日本遊戲中出現已過世的李小龍及昔日港產片的成龍，可謂是對舊香港的一種懷舊情懷及致敬的表現。日本遊戲中的香港街景十分相似，大多是舊區、霓虹燈招牌及廟宇等代表舊香港的風景，這正代表日本人對香港的文化想像。它們以九龍城寨為香港的縮影，因此九龍城寨在日本遊戲中不斷出現。透過分析

日本電子遊戲的香港形象，我們明白日本版東方主義與西方版東方主義有其本質的不同。日本版東方主義不一定帶有歧視眼光及負面評價，有時反而反映懷舊情懷及浪漫想像，日人在相對落後的亞洲尋找日本已失去的東西及感覺。

第七章從漫畫創作、漫畫消費文化及娛樂事業這三大方面，簡介日本漫畫對香港漫畫及流行文化的影響。日漫對港漫的影響已逾半世紀，其影響力深入而全面，而且不斷增加。不過日漫的元素並無破壞港漫的特色與發展，反而是豐富了港漫的手法與內容。日本漫畫對香港漫畫的出版及消費文化有頗大影響。一些香港公司獲得日本授權，可以使用日本卡通人物在其產品上。日本卡通人物商品的成功，刺激一些香港公司加入卡通人物商品的市場。同人誌、cosplay 及 maid cafe 是從日本傳入的動漫文化。日本動漫的流行刺激香港年青人去日本作文化朝聖。日本漫畫對香港的娛樂事業，特別是電影及電視劇，均帶來相當衝擊。香港漫畫家及文化人大多不是盲目抄襲日本，而是有選擇地將日本元素加以改造及運用。日漫的普及不但沒有威脅香港文化，並沒有出現“文化移植”(cultural transplant) 的現象，反而成為發展本地文化的助力。

第八章從歷史及作品內容，透過考察動畫電影、OVA、電視動畫、獨立動畫及同人動畫這五大範疇，看日本元素如何促進香港動畫的發展及用來表達本土情懷。在香港動畫發展過程中，日本一直扮演重要角色。在商業動畫製作方面，早期香港動畫頗依賴日人的參與。近年香港的商業動畫轉而主要在香港或中國生產。雖然甚少再有日人的參與，但是不少作品仍然呈現日本風格。這固然是商業考慮，香港動畫導演、監製及編劇均看日本動畫長大，所以難免

受其影響。至於非商業的獨立動畫及同人動畫對日本元素持不同態度，前者刻意保持距離以圖建立自己的風格，後者卻走日式，而且多是日本作品的二次創作。不論是香港的商業動畫或是非商業動畫都包含日本元素，但是日本風格背後卻是濃烈的本土情懷。也許這種運用外國技巧與風格表達香港情懷正是香港動畫的特色所在。

“歷史・在地消費・文化想像・互動”是本書的副題，代表研究日本流行文化與香港的四大範疇。歷史而言，日本流行文化自1970年代以來一直在香港大受歡迎，其普及與影響全面而深遠，對香港的流行文化帶來衝擊。在地消費指香港人按本地風俗民情，用自己的方式去消費日本流行文化，或將日本流行文化的元素融入本地文化。文化想像包括日本人對香港及香港人對日本兩個層次。日本作品中的香港及香港人對日本作品的選擇及解讀均反映文化想像。互動是全球化的大趨勢，港日在流行文化的互動日漸頻繁，互相合作與影響。香港作品借助日人之力及參考日本的情況相當普遍，一些以香港或中國為背景的日本作品亦有港人在創作團隊或吸納香港元素。

歷史與在地消費篇

第一章

日本色情電影在香港的歷史考察

日本為“色情文化大國”，其色情文化滲透於不同形式的流行文化及消費文化，而且還輸出海外。日本的色情電影、成人錄像（adult video 或 AV）、“變態電玩”（hentai game 或 H-game）及成人動畫在亞洲，甚至歐美都有很大的影響力。香港一直是日本文化商品在亞洲的主要市場之一，日本的色情文化對香港的娛樂事業、消費形態以至個人價值觀及審美觀都有頗大衝擊，而香港電影亦不例外，在選角、故事與情節等多方面都有受到日本色情文化的影響。因為香港電影以功夫片、江湖片及喜劇最受大眾歡迎，而色情片只屬較次要的劇種，再加上港產色情片的歷史不長，票房一般，而且絕少輸出，所以一直較少引起注意，也缺乏這方面的學術研究。¹ 本文從歷史及電影研究的角度，探討日本色情電影在香港的歷史及其對香港同類電影的影響。

1 香港人對日本 AV 興趣濃厚，相關著作有王向華、邱愷欣編：《日本 AV 女優：女性的物化與獸化》（香港：上書局，2012 年）及湯禎兆：《AV 現場》（香港：CUP 出版，2005 年）。兩者均是日本 AV 文化入門書，內容不涉日本 AV 對香港的影響。