

動物化するポストモダン

オタクから見た日本社会

作 | 日本著名評論家 東浩紀

譯 | 褚炫初

次文化研究的根基經典名著

動物化的  
後現代  
——御宅族如何影響日本社會

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。

國家圖書館出版品預行編目資料

動物化的後現代：御宅族如何影響日本社會／  
東浩紀作；褚炫初譯——初版。--臺北市：  
大鴻藝術，2012.07 192面；  
15×21公分——（藝文化；3）  
譯自：動物化するポストモダン：オタクから見た  
日本社会

ISBN 978-986-86764-6-6（平裝）

1. 次文化 2. 網路文化 3. 日本

541.3

100007297

藝文化003

## 動物化的後現代 | 御宅族如何影響日本社會

原書名／動物化するポストモダン | オタクから見た日本社会  
作者／東浩紀  
譯者／褚炫初  
審定／台灣御宅學講座主講——億呼嚕同盟召集人Jo-Jo、ZERO  
特約編輯／王筱玲  
封面設計／蔡南昇  
排版／黃淑華

主編／賴譽夫  
業務行銷／關志勳  
發行人／江明玉

出版、發行／大鴻藝術股份有限公司 | 大藝出版事業部  
台北市 103大同區鄭州路87號11樓之2  
電話：(02) 2559-0508 傳真：(02) 2559-0502  
E-mail：service@abigart.com

總經銷／高寶書版集團  
台北市114內湖區洲子街88號3F  
電話：(02) 2799-2788 傳真：(02) 2799-0909  
印刷／韋懋實業有限公司

■ 2012年7月初版  
ISBN 978-986-86764-6-6

Printed in Taiwan  
定價280元

Doubutsukasuru posutomodan : otaku kara mita Nihon shakai © Hiroki Azuma 2001  
Complex Chinese Character translation rights arranged with Hiroki Azuma  
Complex Chinese translation copyright ©2012 by Big Art Co. Ltd.  
All Rights Reserved.

著作權所有 · 翻印必究



# 動物化的 後現代

御宅族如何影響日本社會

動物化するポストモダン

オタクから見た日本社会

作 | 日本著名評論家 東浩紀

譯 | 褚炫初

## 第二章 御宅族的擬日本

### 1 何謂御宅族系文化？

「御宅族系文化」所展現的後現代主義姿態

御宅族的三個世代

14 10

### 2 御宅族的擬日本

何謂後現代？

御宅族系文化具有的日本印象

美國是御宅族系文化的源流

使日本動畫蓬勃的獨特美學

日本文化背景裡的戰敗傷痕

後現代主義流行與御宅族系文化的擴張

日本走在最前面的幻想

用產自美國的原料所創造的擬日本

江戸町人文化的幻想

38 34 33 29 28 24 22 19 17

御宅族系文化的重要性

40

## 第二章 資料庫動物

### 1 御宅族與後現代

擬像的增殖

44

大敘事的凋零

46

### 2 故事消費

故事消費論

51

從樹狀圖世界到資料庫世界

53

### 3 大型非敘事

大敘事的凋零與做為填補的虛構

58

從意識形態到虛構

59

不需要大敘事的世代登場

61

《新世紀福音戰士》迷所追求的事物

62

## 4 萌的要素

故事與馬克杯是同等級的商品  
萌要素的組合

69 66

## 5 資料庫消費

人物的魅力遠勝於個別的作品  
橫跨作品的人物連結

75 77

從「人物萌」來看消費的雙層構造

80

從「故事消費」到「資料庫消費」

81

「動漫式的寫實主義」小說

84

推理的要素也是萌要素

86

## 6 擬像與資料庫

擬像論的缺點

89

從「原創對複製」，到「資料庫對擬像」

92

二次創作的心理

95

村上隆與御宅族的齟齬

97

## 7 清高主義與虛構的時代

黑格爾的「歷史的完結」

美國「動物的回歸」與日本自命清高

受到御宅族系文化洗禮的日式清高主義

被犬儒主義支配的二十世紀

從御宅族的「清高主義」所見的犬儒主義

理想的時代與虛構的時代

113 111 106 104 102 101

## 8 解離的人類

對完美呈現的故事渴望提高

「閱讀」遊戲是御宅族系文化的中心

電子小說遊戲「感動落淚」的意義

或許可以更徹底擬像的製作

小故事與大型非敘事分別共存

128 122 119 116 115

## 9 動物的時代

沒有他者的充足社會

御宅族的「動物性」消費行為

御宅族保守的性別

從虛構的時代到動物的時代

高校辣妹與御宅族的類似性

御宅族的社交性

沒有強烈共鳴的社會

## 第三章 超平面性與多重人格

### 1 超平面與過視性

後現代的美學

HTML的性質

具有多個「看得見的事物」的世界

「看不見的事物」不安定的位置

資料庫消費與網路的理論很相似

不同階層並列的世界



故事往平行移動的結構

## 2 多重人格

讓雙層結構「被看見」的作品

生存在超平面世界的主角

追求多重人格的文化

後現代的寓言

謝辭

參考文獻

參考作品

162

176 173 172 167

187 183 181



第一章

御宅族的擬日本

## 何謂御宅族系文化？

### 「御宅族系文化」所展現的後現代主義姿態

大概沒有人不知道「御宅族」這個語彙吧？簡單來說，那是和漫畫、卡通動畫、電玩遊戲、個人電腦、科幻（SF）、特攝片<sup>①</sup>、公仔模型<sup>②</sup>相互之間有著深刻連結、沉溺在次文化裡的一群人的總稱。本書將這一群人的次文化稱之為「御宅族系文化」。

由動漫所代表的御宅族系文化，至今仍多被視為是屬於年輕人的文化。不過實際上這群消費者的中流砥柱是五〇年代後半到六〇年代前半出生的世代，已成長為三、四十歲，具有社會責任的成人，不再是今朝有酒今朝醉的年輕人。這意味著御宅族系文化已在現今的日本社會根深柢固。

此外，御宅族系文化雖不像日本流行歌曲在國民之間廣為流傳，但也

\* 編按：本書所標示之注釋，未標示「譯注」者皆為作者之原注釋。作者注釋中所提到的參考書目頁碼均為日文版本之頁碼。（以下注釋皆同）

① 審定注：特殊攝影，原意為使用特效製作的影片，但在日本已形成一種以科幻為主的類型影片，代表作品有《超人力量王》、《假面騎士》、《超級戰隊》等。

② 審定注：原文為figure，主要指以人物造型為創作主體的模型，故有譯為人物模型、造型模型，或借用香港用語稱之為公仔。

絕非少數派。從同人誌市場規模與專門雜誌的銷售量，還有網路搜尋引擎的登錄人數推敲來看，御宅族系的消費者在買賣二次創作（詳情後述）、角色扮演等極其受限的活動範疇中，卻從未低於數十萬冊的規模。更進一步來說，御宅族系文化並非僅在日本發生的現象。御宅族們創造出來的動漫、遊戲等獨特的世界，正如一般報紙也經常報導那樣，對於韓國、台灣乃至於亞洲地區的次文化，都帶來深遠的影響。

最後如果還要補充，就是從只有電腦通信<sup>③</sup>的八〇年代開始直到現在，日本網路文化的基礎，是由御宅族們所建構的。不僅因為御宅族系的網站與留言板特別多，包括網際網路供應者的FTP網站名稱和卡通動畫人物相同、或是文書處理機軟體與電子試算表的說明書例句當中，不經意地節錄了部分電子小說遊戲（novel game）等地方，在若隱若現之處都能確認這些痕跡。

因此，如果要認真對日本文化的現狀進行思考，就無法避開對御宅族系文化的檢驗。另一方面所謂「御宅族」一詞，因為一九八八至一九八九年間宮崎勤犯下了年幼女童連續綁架殺人案<sup>④</sup>，所以到現在還繼續背負著

<sup>③</sup> 審定注：這裡指的是日本在國際網路興起之前，電腦玩家通過數據機與伺服器相連，進行寄送電子郵件及在電子佈告欄（BBS）發言等活動。

<sup>④</sup> 譯注：此案被日本媒體通稱為「東京・埼玉連續幼女誘拐殺人事件」，嫌犯宮崎勤先後綁架並殺害四名四至七歲的女童，並對女童進行猥褻、分屍、焚屍等犯罪行為。在日本社會引發極大震撼。犯人落網後毫無悔意，供詞匪夷所思，導致真正的殺人動機晦澀不明。雖經鑑定為患有多重人格之精神疾病，仍被判處死刑，並於二〇〇八年執行。由於宮崎勤是位動盪迷，案發後社會輿論將犯案動機歸咎於色情動漫所帶來的不良影響，使得「御宅族」形象大損，受到極大的歧視與厭惡。

獨特的重擔。

御宅族這個語彙，原來是指七〇年代抬頭的嶄新次文化<sup>⑤</sup>。很不幸的是，這個名詞卻因為那件血案才被社會認知。為此講到御宅族，很多人就會聯想到反社會且性格錯亂的類型。宮崎事件之後，某週刊將御宅族解說為「不善於交際，容易沉溺在自己的世界」<sup>⑥</sup>，這樣的理解至今仍很普遍。

其他地方也有完全不同的立場。一般大眾可能不知道，其實在九〇年代一些特定世代的御宅族們非常積極地使用御宅族這個名詞。受到以宮崎事件為契機的激烈責難後，反而讓御宅族自身產生強烈的抗拒，使他們變得對「身為御宅族」抱持著過度的意識。御宅族們的這種自負本來並沒有受到媒體的關注，直到九五年《新世紀福音戰士》(Neon Genesis Evangelion)爆紅，在社會廣大的注目下，御宅族系文化才慢慢開始表面化。其中一個例子就是，九六年評論家岡田斗司夫出版的《御宅族學》<sup>⑦</sup>。書裡一開頭就提到對於「御宅族」一詞已成為歧視用語的現狀存疑，並再次定義所謂的御宅族是「擁有進化視覺的人們」，能夠應付高度消費社會的文化狀況的「新人類」(Newtype)<sup>⑧</sup>。這個看似誇大狂妄的主張，反而

⑤ 現在我們所使用的「御宅族」這個表現（做為次文化集團名稱的表現），是中森明夫在一九八三年首先使用的。參考《御宅族之書》。「御宅族」一詞的起源可追溯到六〇年代的科幻迷間的互相稱呼。另外，本書中的書報雜誌資料整理於最後的參考文獻。

⑥ 《讀賣週刊》一九九八年十月號。從中森明夫的介紹中引用。《御宅族之書》，九〇頁。

⑦ 審定注：英文書名為《Introduction to Otakuology》。岡田斗司夫刻意創「otakuology」一詞來定義他所謂的「御宅學」。

⑧ 《御宅族之書》，一〇、四九頁。

能一窺當時的御宅族們是如何畏怯於誹謗而抱持著恐懼之心。

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。

本書的企圖在於修復此種機能上的不健全，對御宅族系文化、以及日本現在一般的文化狀況，進行看似理所當然的分析與評論，創造開放溝通的狀態。這應該能促使社會有更良好的理解。文學有歷史，美術有歷史，

御宅族文化在短短四十年當中也自有它的歷史，而其過程也確實反映了我們社會的變遷。這段歷史當然可以用「次文化史」作為縱向的主軸貫穿，不過在此我想要嘗試以橫向方式看這段歷史，試著擷取御宅族系文化變遷與外在社會變化之間的關連。然後透過此過程，嘗試認真思考我們懷抱著御宅族系文化這種奇妙次文化的社會，究竟是什麼樣的社會？因此以下的討論，除了要面對和筆者相同知識與世代的御宅族，同時還有那些從未思考、甚至從來不想去思考御宅族的廣大讀者們。

我認為御宅族系文化的結構，極充分展現了我們的時代（後現代）本質這個想法。沒有什麼比能讓多一點讀者接納，並有助於理解世上各種不同的立場更令人感到高興的。

## 御宅族的三個世代

我想在此簡單敘述一下，為何本書不說「御宅族文化」，而使用「御宅族系文化」這種曖昧表現的理由。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。筆者在此帶進「系」這種曖昧的表現，是要將沒有結果的爭論先放一邊，先概括地往前進行的意思。

再稍做補充，就算是這麼曖昧的「御宅族系」的說法，也可以確定下述兩件事：一個是御宅族系次文化群體的起源，基本上咸認是在六〇年代<sup>⑨</sup>；還有就是御宅族系文化的中心，目前可以概分為三個世代。

這三個世代指的是，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。這三個被分出來的團體，他們的興趣走向有著微妙的差異。

例如，無論什麼世代，對於動漫、電腦的關心都很強烈，而第一代對

<sup>⑨</sup> 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。大伴是一位死於一九七三年得年三十七歲的專欄作家與編輯，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。