

我迷 故我在

日本动漫御宅族

生活方式研究



I Fascinate,
therefore I am

The Study of Living Pattern of
Japanese Animation Otaku on an Anthropological Perspective

博日吉汗卓娜 © 著

中国社会科学出版社

我迷 故我在

日本动漫御宅族

生活方式研究



I Fascinate,
therefore I am

The Study of Living Pattern of
Japanese Animation Otaku on an Anthropological Perspective

博日吉汗卓娜 © 著

中国社会科学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

我迷故我在：日本动漫御宅族生活方式研究/
博日吉汗卓娜著. —北京：中国社会科学出版社，
2019. 3

ISBN 978 - 7 - 5203 - 1978 - 2

I. ①我… II. ①博… III. ①生活方式—研究—
日本 IV. ①D731. 383

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 015723 号

出 版 人 赵剑英
责任编辑 戴玉龙
责任校对 王纪慧
责任印制 王 超

出 版 中国社会科学出版社
社 址 北京鼓楼西大街甲 158 号
邮 编 100720
网 址 [http: //www. csspw. cn](http://www.csspw.cn)
发 行 部 010 - 84083685
门 市 部 010 - 84029450
经 销 新华书店及其他书店

印 刷 北京明恒达印务有限公司
装 订 廊坊市广阳区广增装订厂
版 次 2019 年 3 月第 1 版
印 次 2019 年 3 月第 1 次印刷

开 本 710 × 1000 1/16
印 张 19. 25
插 页 2
字 数 279 千字
定 价 78. 00 元

凡购买中国社会科学出版社图书，如有质量问题请与本社营销中心联系调换
电话：010 - 84083683
版权所有 侵权必究

内容简介

本书以日本御宅族这一亚文化群体为研究对象，采用人类学田野调查和文献研究相结合的方法，综合运用人类学、文化社会学及媒体人类学的相关理论，对御宅族的生活方式、思维及行为方式进行深度描述，在此基础上，从文化整体论的视角出发，探析御宅族的生活方式和行为模式背后的意义和价值系统。以期增进对御宅族这一亚文化群体的了解，以及对这一文化现象所承载的知识形式和文化特征的理解。

序

日本是世界第一动漫强国和动漫文化产品输出国，其动漫文化的影响力波及世界各国。在动漫产业十分发达的日本，有形的动漫产品和无形的动漫文化，共同催生了动漫御宅族这一特殊的亚文化群体的形成。伴随着动漫文化的发展繁荣，动漫御宅族已经成为一个有别于其他社会群体、有着共享价值理念和特殊生活方式的亚文化群体。他们追逐、消费动漫文化，也参与建构、再生产动漫文化。动漫御宅族特征鲜明地存在于日本社会，经历着他们的别样人生。

动漫亚文化已成为一部分人的特殊生活方式。文化人类学把人们的生活方式作为文化研究的主要内容之一，研究的意旨就是阐明一种特殊的生活方式以及这种生活方式隐含或外显的意义和价值。本书作者以日本御宅族为研究对象，综合运用人类学、文化社会学及媒体人类学的相关理论与方法，对御宅族的衣食住行、休闲娱乐方式、消费方式、人际互动方式、二次元情结，以及反映在这一群体生活方式中的态度、价值观或世界观，及其背后的意义系统等进行了较为深入的分析阐述。作者认为，御宅族生活方式的最大特点是生活融入动漫、动漫融入生活。动漫文化内化于御宅族的价值追求和审美取向，外显于御宅族的生活方式与行为方式。动漫御宅族生活方式的意义，表层是对风格、个性的塑造和张扬，快感的获得；深层是在于自我身份的建构与表达，在于自我认同和群体认同的实现。作者还认为，御宅族是传媒技术高度发达的商业社会和知识经济时代的产物，是当代社会多元文化的重要组成部分。同时，御宅族的存在也是社会活力的表现形态之一。这一特殊群体及其文化形态，具有引领科技及时尚前沿、激发创新思维的积极一面。但同时，御宅族对动漫的迷恋表现出一定

的过度性，过度沉迷于动漫会造成青少年社交能力的弱化、滋生心理疾病等问题。尽管御宅族群体内部的自我认知和群体外部的观感存在一定的差异性，但日本御宅族文化经过几十年的发展，业已成为具有重要影响力的社会亚文化，并不断向社会主流文化渗透。在以互联网为主导的新媒介时代，御宅族与由大众传媒主导的文化消费模式之间形成一种互动的、相互博弈的关系，在此过程中各取所需、相互依存。

本书的学术价值表现在：就研究视角而言，在相关研究领域中，国内学者多是从传播学、心理学和文化产业等方面探讨相关话题，尚未发现从人类学视角对日本御宅族的深入、系统研究。由于所研究的文化形态属于与现代传播技术有紧密关联的时尚、流行文化，因而，本节还引入了媒体人类学、传播学等相关学科的研究视角。因而，可以说，作者的研究实践拓展了人类学的研究领域和研究内容。从研究方法来看，作者除了直接接触调查对象搜集第一手资料之外，由于御宅族的主要活动场域是虚拟网络空间，因而，需要将网络作为另一种田野，参与到与御宅族的互动和交流之中，突破人类学田野调查的现场观察和面对面访谈的局限，创新了人类学的研究方法。

本书的应用价值表现在：通过对日本御宅族生活方式和行为、思维特征的系统研究，能够为日本相关研究领域提供一种跨文化研究的范例，同时，也能够为中国的动漫研究、御宅族等相关研究提供一定的借鉴。作者借助动漫亚文化这一文化多样性的表现形式之一，增进了对御宅族文化现象所承载的知识形式和文化特征的理解，为中日两国跨文化交流与互动提供了一个新的渠道。

本书作者博日吉汗卓娜，2010年10月从日本留学回国，2011年9月考入中国社会科学院民族学与人类学研究所攻读博士学位，2014年6月获法学博士学位。我是她的博士生导师，该同学勤勉好学、认真严谨的治学态度，给我留下了深刻印象。她在攻读博士学位期间两次获得优秀研究生称号，其博士学位论文被评为2014年度中国社会科学院优秀博士论文。

在此想补充的一点是，作为一部具有开拓性的海外民族志研究成

果，特别是对御宅族亚文化、流行文化的研究，无论方法还是理论分析，都有别于人类学传统的研究领域，难度较大，因而本书中难免存在一些局限和不足。希望作者在今后的学习及研究中继续努力，以取得更好的研究成果。我相信，本书的出版将会进一步带动和促进动漫亚文化研究的发展。

色音

中国社会科学院民族学与人类学研究所

2017 年春

摘 要

文化人类学把人们的生活方式作为文化研究的主要内容，文化分析就是阐明一种特殊的生活方式以及这种生活方式隐含或外显的意义和价值。在本书中，御宅族的生活方式指的是御宅族的衣食住行、休闲娱乐方式、消费方式、人际互动方式，以及反映在生活方式中的态度、价值观和世界观等。

日本动漫御宅族是伴随动漫文化以及现代资讯的快速发展而出现的一个独特的社会群体。御宅族与众不同的生活方式创造了各种独特的文本、符号、象征及意义，并催生了动漫亚文化的产生，动漫亚文化是一种生活方式文化。日本作为世界第一大动漫强国，其动漫文化的影响波及世界各国。与此相应，日本御宅族的生活方式、行为方式和审美观也是包括中国在内的其他国家御宅族效仿的样板。中国是日本的邻国，20 世纪八九十年代日本动漫传入中国后，日本动漫文化以及日本御宅族的生活方式、思维及行为方式对中国年青一代产生了深远的影响。

本书以日本御宅族这一亚文化群体为研究对象，采用人类学田野调查和文献研究相结合的方法，综合运用人类学、文化社会学及媒体人类学的相关理论，对御宅族的生活方式、思维及行为方式进行深度描述，在此基础上，从文化整体论的视角出发，探析御宅族的生活方式和行为模式背后的意义和价值系统，以期增进对御宅族这一亚文化群体的了解，以及对这一文化现象所承载的知识形式和文化特征的理解。

本书的理论意义表现在：就研究视角而言，通过对动漫文化及御宅族相关研究的文献回顾发现，在这一研究领域中，鲜见人类学、民

族学的研究成果。国内学者多是从传播学、心理学和文化产业等方面探讨相关话题,尚未发现从人类学视角对日本御宅族生活方式的深入、系统研究。因而,本书的研究,可以拓展人类学的研究领域和研究内容。就研究方法而言,除了直接接触调查对象搜集第一手资料之外,由于御宅族的主要活动场域是虚拟网络空间,因而,需要将网络作为另一种田野,参与到与御宅族的互动和交流之中,突破人类学田野调查的现场观察和面对面访谈的局限,创新了人类学的研究方法。

本书的实践意义表现在:通过对当代日本御宅族生活方式的深入研究,能够对御宅族研究起到正本清源的作用,为中国的动漫文化研究和御宅族研究提供一定的借鉴。对御宅族这一亚文化群体的观照,也有助于对文化多样性的理解。

本书的主体内容由绪论、正文五章和结语三部分组成。

绪论:介绍本书的选题目的与选题意义、国内外研究现状、研究内容与研究方法、创新之处,并对相关概念和术语进行界定和解释。

第一章:梳理和介绍作为本书分析背景的日本动漫的产生及发展历程,并对日本动漫的基本特征、传播形式和传播渠道进行概括和分析。

第二章:对动漫御宅族的概念进行辨析、界定。厘清御宅族与普通动漫爱好者的异同,分析御宅族产生的主、客观因素。

第三章:首先,分析御宅族群体内外对其形象的认识和评价;其次,在实地调查的基础上,对御宅族的语言使用、审美取向、恋爱、衣着装扮等进行深入阐述;再次,以网络田野和实地田野工作相结合的方法,对御宅族在虚拟空间和现实生活中人一机一人、人一人等特殊交流互动方式进行分析研究;最后,通过实地调查,重点考察东京秋叶原、池袋乙女路和鹭宫町等三个主要的御宅族“圣地”,揭示御宅族对“圣地”的依存和“圣地”因御宅族而繁盛的过程与原因。

第四章:在对角色扮演概念进行界定,对角色扮演的缘起和发展、角色扮演的具体过程进行梳理和描述的基础上,对秋叶原女仆餐厅和乙女路执事餐厅这两个因角色扮演行为而包含大量动漫元素的场所进行深入的田野调查,探究御宅族在现实生活中追求二次元文化、

渴望融入动漫世界的原因和过程。

第五章：从文化人类学、社会学、传播学等相关学科的视角，对御宅族的身份特征、御宅族生活方式的意义系统及其追求意义的途径等进行尝试性分析和阐述。

结语：对正文的主要内容进行逻辑层面的概括、提炼，深入阐述本书的研究主旨及研究结论，并提出了有待进一步研究的问题。

本书的主要观点是：

首先，御宅族生活方式的最大特点表现为生活融入动漫、动漫融入生活。与动漫相融合的生活方式是动漫亚文化的表征。动漫文化内化于御宅族的价值追求和审美取向，外显于御宅族的生活方式与行为方式。

其次，动漫御宅族生活方式的意义，表层是对风格、个性的塑造和张扬，快感的获得；深层是在于自我身份的建构与表达，在于自我认同和群体认同的实现。

再次，日本御宅族群体经过几十年的发展，御宅族文化已经成为具有重要影响力的社会亚文化，并不断向社会主流文化渗透。在以互联网为主导的新媒介时代，御宅族与由大众传媒主导的文化消费模式之间是一种互动的、相互博弈的关系，在此过程中各取所需、相互依存。

最后，御宅族是商业社会和知识经济时代的产物，动漫亚文化是当代社会多元文化的重要组成部分，御宅族的存在是社会活力的表现形态之一，但同时，御宅族对动漫的迷恋表现出一定的过度性，御宅族群体内部的自我认知和群体外部的观感存在一定的差异性。

关键词：日本动漫；御宅族；生活方式；二次元

Abstract

Cultural anthropology is a discipline of cultural study which concentrates on the life style of people, meanwhile cultural analyses attempt to interpret one specific lifestyle and its implicit or explicit significance and value. In this dissertation, the lifestyle of otakus (おたく) refers to their the clothing, food, shelter, entertainment, expenditure and communicative interaction. Moreover, it also indicates their attitude, value and view of world in their daily life.

ACG otaku is a peculiar social community which has emerged with the fast development of ACG culture and modern information technology since the 1980s. The unique lifestyle of otakus creates their own texts, signs, symbols and meanings, resulting in the formation of ACG subculture—A culture of lifestyle. Japan is the No. 1 ACG power which has a great impact on the countries all over the world. Accordingly, the lifestyle, behavioural pattern and aesthetic consciousness of otakus in the other countries (including China) fall into Japanese – category. In China, the new generation has been influenced strongly by Japanese ACG culture and the lifestyle, thinking and behavioural pattern of otakus since 1980s.

The study object in this dissertation is otaku—A subcultural community in Japan. This dissertation is attempted to explore the lifestyle, thinking and behavioural pattern of otakus. Theoretically it draws on anthropology, cultural sociology and anthropology of mass media. Methodologically, it is a good combination of field investigation and document research. Then it tries to explore the significance and value which is hidden behind the lifestyle and

behavioural pattern of otakus in order to enhance our understanding of this subcultural community and its knowledge form and cultural features.

The theoretical significance of this dissertation lies in the following aspects. Through the literature review on otakus and ACG culture, there are few findings which are concerned with anthropology and ethnography in this area. Most of the scholars at home have done some studies from the perspectives of communication, psychology and culture Industry, but there haven't been yet profound and systematic explorations in the lifestyle of Japanese otakus from the angle of anthropology. Therefore, this dissertation will fill this kind of research gap. As far as the methodology is concerned, this dissertation goes beyond the limitations of on - the - spot field investigation and vis - à - vis interview, regarding the internet as a new field and participating in the communicative interaction with Japanese otakus besides collecting first - hand data, because they actually live their lives in virtual cyber - space.

The practical significance of this dissertation is conveyed through the deep exploration of the lifestyle of Japanese otakus, clarifying the confused notions of otakus, providing useful insights into the research in this area in China, and even enhancing our understanding of cultural diversities.

This dissertation is composed of three parts: Introduction, body and conclusion. The introduction part introduces the research goal and the theoretical significance, the research status at home and abroad, the research content, methodology and the innovations; moreover, it also gives the definitions and explanations to some relevant notions and terminologies.

The main body of this dissertation is divided into five chapters.

Chapter one: Introduces the background information about the development journey of Japanese ACG and analyzes its fundamental characteristics, its communication modes and channels.

Chapter Two: Defines the notion of ACG otakus, distinguishing the otakus from common ACG amateurs and analyzing the contributing factors of the emergence of this kind of community.

Chapter Three: Consists of three parts. First, an analysis of the image of otakus which is understood and evaluated by people inside and outside this community is carried out. Secondly, an interpretation on language use, aesthetic value, love, clothing and apparel of otakus is conducted based on field investigation. Thirdly, an exploration in the communicative interactions such as person – to – computer – to – person interaction or person – to – person one in cyper – space by means of cyper field and on – the – spot field investigations. Finally, field investigations are made in Akihabara (あきはばら), Ikebukuro Otome road (乙女ロード) and Washimiya – cho (わしみやまち) which are important shrines for otakus, revealing the close relationship between otakus and their shrines.

Chapter Four: Gives a definition for the “Cosplay” . Drawing on the description of the origin and development of the Cosplay itself, a careful field investigation has been made on a maid cafe in Akihab – ara and a butler cafe in Ikebukuro Otome road, where ACG elements are in abundance, to explore how otakus pursue two – dimensional culture and how they are integrated into the ACG community.

Chapter Five: Carries out a tentative analysis and interpretation of the identity, lifestyle and meaning realization of otakus from the perspective of cultural anthropology and cultural sociology.

The conclusion: Drawn through the interpretation of its major findings, valuable implications , limitations of the present research and suggestions for further research.

The main ideas of this dissertation will be illustrated as follows:

First, the most striking feature of the lifestyle of otakus is the marriage of life and ACG. The integration of life and ACG is represented through ACG sub – culture. The value pursuit and aesthetic awareness are internalized by otakus, meanwhile their lifestyle and behavioural pattern are demonstrated externally.

In the second place, the surface meaning and the deep meaning of the

lifestyle of otakus is interpreted. On the one hand, they show off their styles, personalities and attitudes ostentatiously; on the other hand, they attempt to construct self - identities in such a sub - cultural community.

Thirdly, through decades' development, the OTAKU has already been an influential sub - culture, permeating into the mainstream of society. In this new - media age, gambling occur in the process of interactions between the lifestyle of otakus and cultural consumption pattern, where both of them benefit from each other.

Last but not least, otakus originate from commercial society and Knowledge economy, and ACG culture is a fundamental part of diversified culture. Therefore, the existence of this community reveals social dynamism. At the same time, ACG obsession in this community is transitional, because there exists differences between their self - identity and the evaluation of outsiders.

Key words: Japanese Anime; Otaku; Life Style; Quadratic Element

目 录

绪 论	1
一 选题缘由与选题意义	1
二 国内外相关研究现状	4
三 研究方法与研究经历	24
四 概念界定	26
第一章 日本动漫概述	31
第一节 日本动漫的形成与发展历程	31
一 萌芽时期	31
二 近代探索时期	32
三 战时低谷时期	34
四 战后转型时期	34
五 成熟经典时期	39
六 数码延伸时期	46
第二节 日本动漫的基本特征	60
一 文化特征	61
二 艺术特征	69
三 产业特征	81
本章小结	85
第二章 御宅族的形成与演变	87
第一节 御宅族的定义与演变	87
一 御宅族的定义和内涵	87

二	御宅族的形成、演变和现状	89
第二节	御宅族与普通动漫爱好者的比较	95
一	御宅族与普通动漫爱好者的定性比较	95
二	御宅族界定的定量分析方法	100
第三节	御宅族形成的主、客观因素	102
一	客观因素	102
二	主观因素	106
本章小结		108
第三章	御宅族的语言、着装与人际互动	110
第一节	御宅族的形象	110
一	御宅族眼中的自我形象	110
二	御宅族的社会形象	112
第二节	御宅族的别样人生	115
一	语言	115
二	恋声	118
三	审美取向	120
四	痛车	126
五	恋爱	132
六	日常衣着	135
第三节	御宅族互动方式及其特点	136
一	互动方式	136
二	互动基础	142
三	互动特点	142
第四节	圣地朝圣与巡礼	143
一	秋叶原：圣地朝圣	143
二	池袋乙女路：女性御宅族（腐女）的圣地巡礼	154
三	鹭宫町神社：圣地巡礼	162
本章小结		174
第四章	御宅族的角色扮演	176
第一节	角色扮演概述	176

一 概念界定	176
二 角色扮演的缘起和发展	177
三 角色扮演的特征	181
四 角色扮演的过程	183
第二节 女仆餐厅	188
一 女仆餐厅的概况、发展过程和服务特色	188
二 女仆餐厅天堂之门的概况及调查经过	195
第三节 执事餐厅	202
一 执事餐厅的概况	202
二 执事餐厅燕尾蝶的概况及调查经过	204
本章小结	211
第五章 御宅族生活方式的文化解读	213
第一节 御宅族的身份特征	213
一 动漫文化资本的拥有者	214
二 动漫文化的发烧解读	218
三 永不餍足的动漫消费者	220
四 动漫文化的社会实践者	223
五 游离于现实世界与虚拟世界的特殊人群	225
第二节 动漫文化的象征符号体系及其意义	226
一 动漫文本内容	228
二 动漫传播媒介	230
三 动漫受众	231
第三节 御宅族生活方式的意义及其获得途径	233
一 愉悦感和幸福感的获得	234
二 自我认同和群体认同的实现	235
三 以文化消费为特征的消费动机与消费行为	238
结 语	242
一 本书的逻辑结构	242
二 主要观点	249
三 有待进一步研究的问题	250