



美国式消费社会的逻辑自二战以后稳步扩大，如今已经覆盖全世界。无需他人的介入或是麻烦的社交，消费者的需求就可以非常简便地获得满足。在此意义上，我们的社会正朝着科耶夫所说的“动物化”的道路迈进。

日本自 20 世纪 50 至 70 年代经历了经济高度发展期，以及美国亚文化的“国产化”，从中诞生的“御宅族系文化”如今获得了超越国界的支持。御宅族系文化的特征呼应着 1970 年代至今的后现代潮流，也包含着现代化与后现代化所引发的人性扭曲，大叙事凋零后人们如何想象世界、如何进行文化生产与消费等诸多与当下密切相关的议题。

东浩纪的《动物化的后现代》无疑是一部极为重要的著作。你可以将其视作一部充满原创的理论著作，亦可以将其视为一项置身现场的日本御宅族文化研究。始自日本社会的一个历史时刻，进而参与形塑了 21 世纪全球的文化生产。《动物化的后现代》，是直面，是命名，是思想。迄今为止，本书仍是理解今日流行文化与世纪更迭间诸世代的最突出的文化考查与阐释。

——戴锦华

出版于 21 世纪初的《动物化的后现代》已经成为重要的当代文化研究经典之一，不仅因为它运用“数据库消费”“萌要素”“动物的时代”等创造性的概念对纷繁复杂的东亚“亚文化”现象进行了深入解读与剖析；更重要的是，它前瞻性地预示并理论性地把握了当下正在被大数据、算法和人工智能深刻改变的流行文化的生产机制、流通法则和消费偏好。

——罗岗

这本名作的意义，并非仅在于那些醒目而原创的概念，抑或发人深省的历史梳理，而更在于它那种直指现实的洞察力和剖析力。他提醒我们，御宅本可以是一种充满激进反思和批判精神的生活，而哲学本可以在数字时代的最深处再度唤醒那种改变世界的力量。数据库动物，或许只是一种过渡性的身份；但数据库的海洋，却是未来主体必须直面的危机与契机并存的现实。

——姜宇辉

上架建议：文化·思想

ISBN 978-7-208-18966-9



定价：59.00元

文景

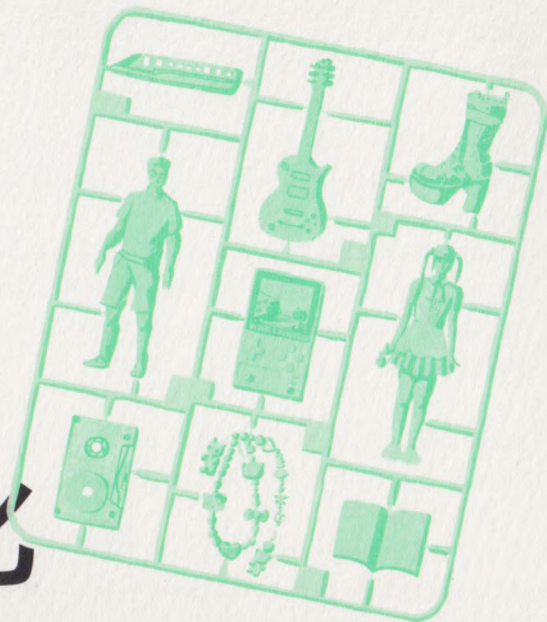
Horizon

动物化的后现代

从御宅族透析消费社会

〔日〕东浩纪 著
褚炫初 译
王飞 校

Hiroki Azuma Work Series 01



动物化的后现代

Japanese Society Seen From OTAKU

Animalized Postmodernism

動物化するポストモダン

从御宅族
透析消费社会

〔日〕东浩纪 著
褚炫初 译
王飞 校

文景

Horizon

上海人民出版社



Animalized Postmodernism
動物化するポストモダン
Japanese Society Seen From OTAKU

文
景

Horizon

动物化 的 后现代

从御宅族透析消费社会

[日]东浩纪 著 褚炫初 译 王飞 校

上海人民出版社

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

中文版序言

我的《动物化的后现代》《游戏式现实主义的诞生》《弱关联》《观光客的哲学》这四本书几乎同时被译成简体中文出版。于是，我决定为其写一篇总序。

正因为这四本书是首次译为简体中文出版，所以有读者可能是第一次接触我的文章。

《动物化的后现代》（2001年）、《游戏式现实主义的诞生》（2007年）、《弱关联》（2014年）、《观光客的哲学》（2017年）这四本书的出版年份相差甚远，不仅主题和风格有所差异，预设的读者也不甚相同。关于这一点，我想简要地说明一下。

1971 年，我出生于日本东京，曾在东京大学研究法国哲学，并取得了博士学位。所以，我也有学院中人的一面，实际上也在大学任教过。

如今，我已经不在大学任教了。与此同时，2010 年，我创办了一家小公司，主要经营图书出版，并开展相关的话题访谈活动（talk event）。《观光客的哲学》就是在这里出版的。也就是说，现在，我的职业不是大学教师，而是一名中小型企业经营者。

为什么会走这样的人生道路？一言以蔽之，就是因为在日本做“哲学研究”的曾经有两条路：一条是归属大学而成为一名研究者；另一条是在出版界以写作为生。选择后者的人被称为“批评家”，而非哲学家。

当然，这两者是无法严格地区分的。因为在大学任教的同时，写书不仅是可能的，而且也有写出畅销书的人进入大学工作的。然而，就读者的感觉而言，将大学与出版的哪一边放在中心位置，通过文体、兴趣的差异，多少能够看出来。事实上，战后相当长的一段时间，以出版为中

心的思想家，也就是相比大学里的研究者，“批评家”在日本具有更大的影响力。这是其他国家并不存在的特殊环境。由于这个话题太过冗长，就此省略它形成的过程。但无论如何，无视当时的环境，就无法理解日本思想史。在中国广为人知的，我也深受其影响的日本思想家柄谷行人，在日本国内也曾长期自称“文艺评论家”。柄谷自称为哲学家，是在国外开始阅读他的著作之后的事情。

在日本，做“哲学研究”的曾经有两条路。之所以用“曾经”这个过去式来描述，是因为现在已经不存在那样的环境了。进入21世纪，大学与出版之间的关系发生了逆转，在日本，如今的哲学已经完全变成了大学教职的事情。批评家这一职业几乎没有存在感。

然而，在我年轻的时候，“批评”这个词语仍然闪耀着光芒。所以我在职业生涯初期，并非对大学教职，而是对批评家有着强烈的憧憬。同时，我也被灌输了哲学就应该在大学之外实践的信念。这一憧憬和信念并没有随着周围环境的变化而改变。进入21世纪后，人文学科开始急速地学院化、体制化，而我并没能很好地融入其中。结果，为了找回自己曾经憧憬的思考方式，我决定创办自己

的公司。

然而，我与大学之间的关系并没有完全切断，那也不是想切就能切断的。我的文章无论怎么说，都是具有“学术性”的，在日本实际上也只是学者或学生在阅读。我只不过是在承认这种局限的基础上，仍然不断地尝试让学术工作的面向尽可能地获取更广泛的读者而已。这次的四本译著，尽管在主题上有所不同，但在这种尝试上是共通的。

大学与出版之间的矛盾，学术与非学术之间的矛盾，对于中国读者来说，或许无法理解；即便是在日本，也不太能与下一个世代共享。然而，我的著作都是在这种矛盾中产生的。

我的名字在中国如何被知晓，我并不确切知道，只是听说过是作为一名日本动漫、游戏的研究者而广为人知。这次《动物化的后现代》与《游戏式现实主义的诞生》两本书同时翻译出版，恐怕也是基于这个原因吧。现在，因为日本的内容（contents）产业受到了全球性的关注，所以我的工作首先在这样的研究脉络下被大家接受是能够理解的。

不能说这是错误的。但是，从作者心情的角度来讲，

我并非想在动画、游戏等方面建立新学问，而是借由动画、游戏之力，试图改变学问的方向。

二

另外，我想要在此重新说明，我的工作与所谓的“政治”之间的关系。

在日本，偶尔有人会指责我对政治漠不关心。确实，我不参加政治活动，既不搞签名也不去示威游行。无论是《动物化的后现代》与《游戏式现实主义的诞生》以御宅族为主题，还是《弱关联》与《观光客的哲学》以观光为主题，所写内容看起来既与政治无关，又很抽象，似乎对改变这个世界并无帮助。

这种理解有一半是对的。之所以说“一半”，是因为这绝非单纯地表现为漠不关心。用日语检索一下便知，我一直在 SNS 或杂志专栏里就现实问题发言，偶尔也会批判一些政策或政治家。不过，我不仅避免做出被认为是特定政党支持者的行为，在著作中也尽量不透露对特定政治性集团有利的信息。

为何如此？这是因为所谓政治，归根结底是一种分割人类的行为。所以我认为，哲学决不能被完全卷入其中。

人类离开政治是无法生存的；然而，光靠政治也是无法生存的。在只有政治的世界里，所有人都会被分割为朋友和敌人。因此，为了团结被分割的朋友和敌人，我们必须要进行政治以外的活动。在这一点上，我要坚定地站在“去政治”性的，也就是站在连接朋友和敌人的立场上。

三

哲学务必是去政治性的。哲学的语言，必须是将人与人放置在政治之外来联结的。这是我的信念，也与我的出身和世代有关。

如前所说，1971 年出生于东京的我，是在 80 年代的东京度过了青少年时期。

那是一个日本最富裕的时代，也是一个无须针对政治进行无限考量的时代。直到 60 年代，日本大街小巷都充斥着政治，不仅有学生运动、恐怖袭击，还有罢工。但是，这样的骚乱在 70 年代迅速得以平息，迎来了短暂的繁荣——人

们可以轻率地梦想只要追求富裕，所有人都会拥有光明的未来——那就是 80 年代，即昭和时代的末期。人们感觉到当时的日本经济在持续增长，人口也不断增加，全世界所憧憬的索尼、任天堂在亚洲无竞争对手，说起战争也只能想象科幻小说里的末日，昭和天皇依然健在，自民党政权也宛如会永远持续下去。而我就是在这种思考停滞的氛围中度过了我的中学时代。

当然，如今的我终于知道了那是幻想。现实中当时的日本，问题堆积如山，有些人为此一直痛苦不堪。后来，这种扭曲喷薄而出，导致国家陷入了长期的停滞。在现在的日本年轻一代中，几乎没有人对昭和末期持有肯定的态度。

然而，在全面承认这种缺陷的基础上，我心中仍然残留着几份对那个时代的乡愁。不，我最近开始觉得，应该更积极地重新思考那个时代的氛围——无须考虑政治就好。那确实是思考停滞，但这种停滞同时也产生了特殊的宽容。比如说，这些恰好反映在当时就开花结果，至今仍然令世界为之着迷的动画、游戏的自由上。

现在的日本已经变成了完全不同的国家。与其他很多

国家一样，日本媒体或网络上经常发生政治争论，每天都会产生朋友和敌人。所有表现的政治性都会被质疑，一个接着一个地被取消。这一方面是理所当然的，另一方面又是令人窒息的、伪善的。不仅在日本，世界上有很多人都开始感受到这种窒息般的痛苦。在这个过程中，我开始重新自问自答：难道不参与政治真的是一件愚蠢的事情吗？

不管怎么说，这或许是我人性的局限，又或者是理论上的可能性。但如今的我，想尽可能地避免自己的话被特定的政治性格局所吞噬，也想从朋友和敌人之间的区隔中脱离出来，使用不同于政治的语言来推进我的思考。尽管这是《弱关联》和《观光客的哲学》明确的主题，但是《动物化的后现代》和《游戏式现实主义的诞生》在某种意义上可以说，也贯穿着同样的兴趣。因为在那两本书里，我使用了与政治语言完全不同的工具，试图用语言来表达人们如何联结、如何认知这个世界。

政治使人自由，也使人不自由。我非常清楚，这样的说法可能会引起日本以外读者的愤怒。世界上有很多想谈政治却无法谈、想发声却无法发声的人。你们也许会说，你说的这些只不过是日本特定世代的，而且是在首都优渥阶层长

大的人的生活感受而已。假使受到这样的指责，我想也是理所当然的，毕竟连我自己都觉得已经写了这么多矫情的文字。

即便如此，我仍然无法舍弃我的天真。倘若在不远的将来，你们的国家与我的国家之间发生了摩擦，我希望即使在那个时候，大家也能把我的文章理解成与政治毫无关联。我想哲学本来就是这样的，这样的可能性是一种天真的幻想。我想我的哲学始终与去政治性同在。至于在中国会有怎样的需求，这是现在的我无法想象的。

最后，感谢这四本书的译者，尤其是参与了全部翻译、校对工作的王飞先生。正因为有了共同的译校者，想必文风和翻译语言会自然统一。我期待这些书籍能够变得通俗易懂，也希望它们尽可能地抵达更为广阔的读者群体。

东浩纪

2023年6月11日

（王飞 / 译）

目 录

第一章

御宅族的拟日本

1. 何谓御宅族系文化? 3

2. 御宅族的拟日本 12

第二章

数据库动物

1. 御宅族与后现代 43

2. 物语消费 51

3. 大型非叙事 60

4. 萌要素 68

5. 数据库消费 78

6. 拟像与数据库 94

7. 清高主义与虚构的时代 106

8. 解离性的人类 121

9. 动物的时代 138

第三章

超平面性与多重人格

1. 超平面性与过视性 157

2. 多重人格 175

参考文献 191

参考作品 196

谢 辞 199

第一章

御宅族的拟日本



1. 何谓御宅族系文化？

“御宅族系文化”结构中呈现的后现代姿态

大概没有人不知道“御宅族”^[1]这个词吧？简单地说，它指的是与漫画（comic）、动画（animation）、游戏（game）、个人电脑、科幻、特摄片^[2]、手办（figure）^[3]等存在着深刻联结，并沉溺在亚文化（subculture）里的一群人的总称。本书将这一群人的亚文化称为“御宅族系文

[1] “御宅族”一词在日语书写中一般情况下有平假名与片假名之分，本书译校过程中，没有特别说明之处均为片假名书写。——校注

[2] “特摄”为特殊摄影的简称，特摄片原意为使用特效制作的影片，但在日本已形成一种以科幻为主的类型影片，代表作品有《奥特曼》《假面骑士》《超级战队》等。——译注

[3] 主要指以人物造型为创作主体的模型，香港地区称之为公仔。——译注

化”。^[1]

以动漫为代表的御宅族系文化至今仍多被视为年轻人的文化，但实际上，其消费人群主要集中在 20 世纪 50 年代后期到 60 年代前期出生的一代人，如今已成长为具有社会责任地位的三四十岁的成年人，不再是享受迷失（moratorium）的热血青年。在这个意义上说，御宅族系文化已经牢牢地扎根在日本社会之中。

另外，尽管御宅族系文化并不像日本流行音乐（J-POP）那样广泛流传，但也绝非小众文化。就从同人杂志的市场规模、专业杂志的销售量，以及互联网搜索引擎的登录人数来推测，即便在买卖二次创作物（详情见后述）和角色扮演这样极度活跃的层面，御宅族系消费人群也从未低于数十万的规模。加之，御宅族系文化俨然已经不只是日本的现象。正如一般报纸也经常报道的，御宅族所创造出来的动漫、游戏等独特的世界，对韩国、中国乃至整个亚洲地区的亚文化都产生了深刻的影响。

[1] 文中着重为原著所加，下同。——校注

最后还要补充的是，从只有计算机通信^[1]的20世纪80年代开始到现在，日本网络文化的根基是由御宅族构筑起来的。他们的痕迹或隐或显地存在于网络生活中几乎所有触目可及的地方，不仅是大量的御宅族系网站和留言板，还包括互联网供应商的FTP网站名使用动漫角色的名字，或是文字处理软件与电子表格的说明书例句中不经意地节录电子小说游戏（novel game）的内容，等等。

因此，若想认真思考日本文化的现状，就无法避开对御宅族系文化的讨论。然而“御宅族”一词却因为1988至1989年间宫崎勤犯下的连续少女诱拐杀人案^[2]而受到广泛的关注，直到今天还承载着独特的负面意味。

御宅族一词原本指向20世纪70年代崛起的新型亚

[1] 这里指的是日本在互联网兴起之前，计算机玩家通过调制解调器与服务器相连，进行寄送电子邮件及在论坛（BBS）发言等活动。——译注

[2] 此案被日本媒体通称为“东京·埼玉连续少女诱拐杀人事件”，嫌犯宫崎勤先后绑架并杀害4名4至7岁的女童，并进行猥亵、分尸、焚尸等犯罪行为，在日本社会引发了极大震惊。犯人落网后毫无悔意，供词匪夷所思，导致真正的杀人动机晦涩不明。宫崎勤虽然被鉴定为患有多重人格之精神疾病，仍被判处死刑，并于2008年执行。由于宫崎勤是一位动漫迷，案发后社会舆论将犯案动机归咎于色情动漫所带来的不良影响，使得“御宅族”形象大损，受到严重的歧视与厌恶。——译注

文化的中坚力量^[1]。然而不幸的是，这个名词却是以这件惨案为契机而被普遍认知的。因此，提到御宅族，很多人就会联想到一种非社会的、性倒错的性格类型。宫崎勤事件之后，某周刊将御宅族解说为“不善于交际，容易沉溺在自己的世界”的人群^[2]，这种理解时至今日仍然普遍地存在。

当然，也有完全相反的立场。虽然并不为一般人所知，但实际上在 20 世纪 90 年代，一些特定代际的御宅族非常积极地使用“御宅族”这个词。以宫崎勤事件为契机的猛烈抨击让御宅族自身产生了强烈的反抗心理，反而使得他们过度地意识到自己“身为御宅族”的事实。御宅族的这种自负原本并没有受到大众媒体的关注，直到 1995 年《新世纪福音战士》爆红，御宅族系文化才随着人们的广泛关注逐渐浮出地表。其中一例就是 1996 年日本评

[1] 现在我们使用的“御宅族”这个表达（作为亚文化集合的名称）是 1983 年由中森明夫首先使用的。参见「おたくの本」（《御宅族之书》）。据说“御宅族”一词的起源可以追溯到 20 世纪 60 年代科幻迷相互之间的称呼。另外，本书涉及的书籍、期刊信息整理在最后的参考文献中，此处省略。

[2] 「週刊読売」（《周刊读卖》）1989 年 9 月 10 日号。引自中森明夫的介绍。「おたくの本」，第 90 页。

论家冈田斗司夫出版了《御宅族学入门》^[1]，开篇就质疑了“御宅族”一词成为歧视用语的现状，并重新定义御宅族为“拥有发达视觉的人”，而且是能够应付发达消费社会文化状况的“新人类”（newtype）^[2]。这个观点看似夸大狂妄，反而能够从中明显地窥视出彼时的御宅族是如何畏怯于这种抨击而抱持着恐惧之心。

宫崎勤事件所造成的这种分裂，使得对于御宅族的正面、客观的论述直到 90 年代终结都难以展开。一方面，具有权威的大众媒体与评论界仍对御宅族的行为模式抱有强烈的厌恶感，关于御宅族系文化的讨论，大多数在涉及内容层面之前就遭到了抵制。事实上，令人惊讶的是，笔者提出关于日本动画的本书策划时，就受到了某著名批评家的强烈反对。

另外，带有强烈反权威倾向的御宅族对于御宅族语境之外的事物抱有不信任感，也不欢迎御宅族以外的人对动画、游戏进行论述。笔者经由现代思想的学术杂志登上

[1] 英文书名为 *Introduction to Otakuology*，冈田斗司夫刻意创造了 otakuology 一词来定义他所谓的“御宅学”。——译注

[2] 『オタク学入門』（《御宅族学入门》），第 10、49 页。

论坛，根源与亚文化世界相距甚远，这一点也受到了部分人的反对。也就是说，简单来讲，一方原本就对御宅族等价值不认可，另一方则认为只有特定团体才对御宅族具有评论权，要采取不偏向两者中任何一方的立场是极其困难的。

本书的目的就在于修复这种功能上的不健全，让我们能够对御宅族系文化，乃至对日本现在的一般文化状况这种看似理所当然的事物进行分析与评论，来创造一种开放的、可沟通的环境。这应该也能促使我们更好地了解我们所处的社会。正如文学有历史、美术有历史一样，御宅族系文化在短暂的四十年中也有它自身的历史，其过程也确实反映了我们社会的变迁。我们当然可以将这段历史纵向追溯为一种“亚文化史”，不过在此，笔者希望以横向的方式来看待这段历史，撷取御宅族系文化的变迁及其与外在社会变化之间的关联，在此过程中尝试认真思考：我们这个拥有诸如御宅族系文化这样奇妙亚文化的社会，究竟是怎样的社会？因此，以下的讨论除了要面向与笔者共享知识和代际的御宅族，同时还要面向那些从未思考，甚至从来不想去思考御宅族的广大读者。

笔者认为，我们所处的时代（后现代）的本质，在御宅族系文化的结构中得到了极为充分的展现。这些思考若能被更多的读者接纳，帮助他们在各自的视野下理解这个世界，笔者将感到无比的欣慰。

御宅族的三个代际

首先需要简单地阐明一下，本书为何不使用“御宅族文化”，而用“御宅族系文化”这种暧昧的称谓。由于前述的复杂状况，90年代，关于“何谓御宅族”“何谓御宅族式”“谁是御宅族，谁不是御宅族”等问题，御宅族之间已经累积了很大的争议。但是，从笔者自身的经验来说，这些问题根本不可能有结论，就算深究也只是赌上个人自我认同（identity）的那种情绪性的唇舌之争罢了。笔者在此纳入“系”这个暧昧称谓，就是要将这种毫无结果的争论暂时搁置，概括性地推进这个话题。

再稍作补充，就算是“御宅族系”这个暧昧的说法，也可以由此确定两件事：一是御宅族系亚文化群体的起

源，基本上可以认为是在20世纪60年代^[1]；二是御宅族系文化的中坚人物可以粗略地分为三个代际。

这三个代际指的是：以60年代前后出生者为中心，十几岁时观看过《宇宙战舰大和号》《机动战士高达》等作品的人群为第一代；以70年代前后出生者为中心，十几岁时就享受了由上一代所创造出来的娴熟的、精细化的御宅族系文化的人群为第二代；以80年代前后出生者为中心，在《新世纪福音战士》引起风潮时正读中学的人群为第三代。这三个代际人群的兴趣爱好，有着各种各样微妙的差异。

例如，尽管对漫画、动画和计算机抱有强烈兴趣的人群可以超越这种代际的划分，但第一代对科幻、B级片等的关注，到了第三代大致置换为对推理小说、电脑游戏的关注；此外，第三代在15岁前后迎来了互联网的普及，其同人活动的重心转向网络，插画也变成电脑绘图为主，与

[1] 按照竹熊健太郎的说法，御宅族系文化的起源之一是20世纪60年代大伴昌司的活动。大伴昌司是在1973年37岁时猝死的一位专栏作家与编辑，作为引发怪兽热潮的推手而广为人知。他于1961年登临大众媒体，1966到1971年间，在《少年Magazine》上针对怪兽、推理、科幻、神秘学、机械人、计算机等御宅族系文化的核心话题，连续撰写了许多报道。

上一代在网络流通、表达形式方面都发生了很大的变化^[1]。
本书将以第三代的新动向为重点来详细论述^[2]。

[1] 其中一例是森川嘉一郎指出的秋叶原迅速御宅族化。90年代的秋叶原既不是家电街，也不是计算机街，而是成长为一个信息产业与亚文化融合的稀有区域。尽管本书没有特别提及，但从之后参考《铃铛猫娘》、1998年由大月俊伦制作的《秋叶原电脑组》可以看到，90年代的御宅族系作品与秋叶原这个地方有着深刻的联结。这可以和70年代到80年代的御宅族系文化与中央线沿线之间的联结相对照。在这个意义上，90年代的御宅族系文化或许可以和“涩谷系”“新宿系”“下北泽系”等一样，按照地名命名为“秋叶原系”。

[2] 准确地说，本书主要涉及的是第三代际的男性御宅族的动向。正如长久以来Comiket（Comic Market，同人志即卖会）的行程分为两天，并默契地区分成男性向与女性向，御宅族系文化中的性别差异是不可忽视的，但它不在本书讨论的范围之内。

2. 御宅族的拟日本

何谓后现代？

笔者在前文曾提到，在御宅族系文化的结构中，后现代的本质得到了极为充分的展现。“后现代”（Post modern）一词，很多读者都应该有所耳闻。“post”是指“之后的事物”，“modern”指的是“现代”。由此可知，“后现代”正如其字面意思，是指“现代之后出现的事物”。这个词自 20 世纪六七十年代以后在全球文化界广为流传，经常被用在现代思想、文化研究等领域。

距今三四十年前^[1]，日本、欧洲、美国等发达资本主义

[1] 此处“今”指作者写作本书时，即 2001 年前后。——编注

社会中，随着定义“何谓文化”的根本条件发生了变化，许多专业领域也经历了转变，例如摇滚乐、科幻电影、波普艺术的崛起，迷幻药（LSD）与个人电脑的诞生，政治的颓败、文学的衰落，“前卫”概念的消亡。我们的社会正处于这种巨大的断层之后，现在的文化状态无法直接接续在五十年、一百年前的延长线上，正如试图将推理、奇幻、惊悚等类型元素当道的娱乐小说的现状放置在日本近现代文学的脉络上理解是绝对行不通的。这种断层的存在不仅限于专家，但凡多少接触过现代文化的人都能察觉到，因此，现代思想、文化研究等领域用“后现代”一词来指称这种常识性的直觉。

本书将会反复使用“后现代”这个词，不过限于篇幅，无法就这个概念进行详细解说。关于后现代的定义现已出版了各种各样的书籍，笔者也正在酝酿其他理论书籍，有兴趣的读者可以参考阅读。当然，接下来的论述中，为了让大家即便没有这些参考书也能理解，会对一些必要的概念加以解释与说明。在此，请大家暂且将后现代理解为 60 年代或 70 年代以后，更狭义地，对日本来说是以 1970 年大阪世博会的举办为分水岭，换言之，就是“70

年代以后的文化世界”。

在这个前提下，笔者将以御宅族系文化与后现代之间的关系为重点，分析实例并进行讨论。不过，在此之前，为了能让大家理解御宅族系文化的本质，必须稍微偏离一下主题，先明确御宅族与日本之间的关系。

御宅族系文化中的日本形象

关于御宅族系文化的特征，以往常被拿来与日本传统文化相比较。例如，评论家大塚英志 1989 年出版的《物语消费论》，便将 20 世纪 80 年代急速增长的二次创作的存在意义，用歌舞伎、人形净琉璃^[1]等领域中的“世界”“志趣”等概念来加以分析。这种论述在前述的《御宅族学入门》中已经被悄然采纳，冈田斗司夫指出，比起作品中的信息，御宅族更倾向于将重点放在对“志趣”的解读

[1] 人形净琉璃，是日本专业的木偶戏，有三人分工操作，与歌舞伎同为日本四种古典舞台艺术形式（另两种为能戏、狂言）之一。“人形”即木偶或傀儡，“净琉璃”原是一种说唱曲的名称，来源于早期流行的吟唱作品中的主人公净琉璃姬。——编注

上，这种感性（sense）与江户时代的“粹”有着直接的关联^[1]。《御宅族学入门》的最后一章标题为“御宅族是日本文化的正统继承人”。

这些论述主要集中在御宅族的消费行为上，而在更贴近内容的层面，对御宅族系文化与传统文化之间连续性的揭示也随处可见。其中最为著名的恐怕是现代美术家村上隆的观点。按照他的说法，70年代动画制作者金田伊功^[2]所成就的独特画面构成，与狩野山雪^[3]、曾我萧白^[4]等人的

[1] 「物語消費論」（《物语消费论》），第20—21页。「オタク学入門」，第224页起。——原注

关于日本“粹”文化，请参阅九鬼周造所著《“粹”的构造》（收入冈仓天心、九鬼周造：《茶之书·“粹”的构造》，江川澜、杨光译，上海：上海人民出版社，2018年）。——校注

[2] 金田伊功（1952—2009），知名动画制作者，以机械与特效方面的作画著名，其风格对整个日本动画界有深远的影响，80年代中期起成为吉卜力工作室的固定作画班底之一。知名作品有《银河铁道999》《宇宙战舰大和号·完结篇》《聪明的一休》《风之谷》《龙猫》，还有计算机生成动画电影《最终幻想：灵魂深处》等。——译注

[3] 狩野山雪（1590—1651），活跃于17世纪的京都狩野派画家，将传统主题以独特的观点重新诠释，因强调垂直、水平的几何构图而闻名。——译注

[4] 曾我萧白（1730—1781），江户时代画家，以笔触细致、风格大胆以及用色鲜明著称。其画风强烈，令人印象深刻，受到当时一般民众的广泛喜爱。——译注

“奇思妙想”是有所关联的，90年代原型师^[1] BOME^[2]、谷明^[3]等人所引领的手办造型的发展，也一直在重复佛像雕刻的历史^[4]。

即便搁置以上这些论述者的讨论，御宅族系作品中对日本形象的亲近也是显而易见的。例如，80年代初受到狂热支持的高桥留美子的漫画《福星小子》，便是以杂糅了民俗学与科幻元素形成的独特作品而闻名。这是一个以鬼、雪女、弁财天^[5]等为原型的外星人（或异界人）穿着性感服装相继现身并引发事端的搞笑喜剧，充分展现了御宅族的幻想首次被包装在日本式构思中的成果。

这种对日本形象的喜好，在动画、游戏被世界接受的

[1] 玩具或手办模型的造型师。——译注

[2] BOME，出生于大阪，本名是个秘密，80年代创作了许多美少女手办模型，1995年接受村上隆的委托制作了“Project Ko²”原型，现为海洋堂制作部部长，是世界知名的原型师与艺术家。——译注

[3] 谷明，手办模型原型师，擅长制作机器人与战车，其精密巧妙的造型博得了“天才·谷明”的称号。——译注

[4] 参见『スーパーフラット』（《超扁平》）所收录的文章「スーパーフラット日本美術論」（《论超平面日本美术》）。关于手办模型与佛教雕刻的对比，笔者于2008年8月20日“Wonder Festival 2000”的演讲中有所涉及。

[5] 弁财天，日本七福神之一。——译注

现在，仍然广泛、深刻地规范着御宅族系文化。或者不妨说，在今天看来，这种喜好正是成为御宅族的条件。

例如，1996年佐藤龙雄执导的电视动画《机动战舰抚子号》，就是有意识地将上述御宅族系文化与日本形象之间相互混杂的关系相对化，进一步地实现了元小说（meta fiction）式技巧的优秀作品。这部作品的主人公是动画御宅族，同时也是驾驶战斗机器人的战士。这两个设定在故事的一开始让憧憬着机器人动画中的英雄的主人公真正成为和动画中一样驾驶战斗机器人的英雄，这种幸福的循环将主人公们聚集在一起。但是，故事进行到一半才发现，实际上主人公们的“敌人”正是将主人公一直崇拜着的机器人动画作为国家纲领核心的、由清一色的日本人组成的军事国家。于是故事后半部分，主人公一边对曾经草率地认同动画英雄、身为御宅族的自己进行自我批判，一边陷入与同为御宅族的人们因错误认知而造就的军事国家战斗的局面。这部作品对70年代机器人动画、英雄动画等携带的右翼精神内核，与仅以这些动画为中介来学习生存意义的御宅族生活方式，进行了深刻的讽刺。

御宅族系文化在各个层面都与日本问题有所关联。御

宅族系作品多以日本为主题，大量使用了日本式的表现手法，同时也被日本式地消费着。因此，既有的论述无论肯定还是否定，都反复地强调御宅族系文化是日本独有的亚文化。

不过实际上，御宅族系文化的影响如今已经广泛地波及国外。巴黎的书店摆放着《魔卡少女樱》的翻译版，香港人制作的绫波零改造手办模型在网拍上高价竞标，如今将御宅族式的感性归为日本独有的说法，已经不如以前那么具有说服力了。本书的目的就是不仅要检视御宅族系文化在日本国内发展的通史，还要试图将其放置在全球性的后现代化潮流中加以理解。笔者绝不认为御宅族系文化是日本独有的现象。甚至可以说，它起始于 20 世纪中期，是日本文化后现代化潮流中的一条支流。也正因如此，御宅族的作品才能获得超越国界的支持。

美国是御宅族系文化的源头

如果是这样，反而要问，御宅族为什么如前文所说对

“日本式的事物”一直抱有这样的执着？必须提及的是，御宅族系文化的起源无论是动画、特摄、科幻、电脑游戏，还是支撑上述所有的杂志文化，事实上都是战后 50—70 年代日本从美国引入的亚文化^[1]。御宅族系文化的历史是日本将美国文化“国产化”的“脱胎换骨”史，其过程完美地反映了经济高度发展期的意识形态。因此，如果我们在动画、特摄等画面构成中看见了日本美学，与此同时必须想到的是，这个国家数十年前还没有动画或是特摄，它们的“日本化”进程也相当扭曲。或许御宅族确实是江户文化的继承者，但这两者绝不是连续的，御宅族与日本之间还夹着一个美国。

理解这个扭曲的过程最简单的事例，恐怕是有限动画（limited animation）国产化的过程。所谓有限动画，是相对于全动作动画（full animation）而言的，指的是每秒使用 8 张图片（每张图片连续使用 3 个画格）制作完成的动

[1] 无论是漫画、动画还是杂志文化，单独审视它们的时候，美国对其的影响都可以追溯到 20 世纪 30 年代。而实际上，这些累积对日本战后御宅族系文化的展开产生了巨大的影响。比如近年来逐渐明确的是，至今被公认为手塚治虫所开发出来的各种各样的技法，事实上都继承自战前的画家。但毋庸置疑，这样的影响曾因为第二次世界大战一度中断，在战后完全不同的环境中再度被发掘出来。御宅族系文化这样的亚文化是诞生于其后的话题。

画影片。这种手法原本是 20 世纪 40 年代后期的美国从对迪士尼式现实主义的反叛中产生出来的。也就是说，当初的艺术家是为了激发动画这种媒介表现的可能性而做出了积极选择。不过在日本，这种手法在手塚治虫制作《铁臂阿童木》以后，就转变为高效生产电视动画而不可避免的烂俗。当时的电视动画必须以无法与剧场版动画电影相比拟的短时间和低预算来制作，为了减少图片量，不仅使用三画格拍摄，也不得不依赖循环动画、bank system^[1]、对话时简化口型等各种各样的技术。与 20 世纪 30 年代美国制作的动画相比，日本动画的质量是大幅下降的。当时的批评家难以忍受这种状况，于是在 1966 年出版的传统动画解说书中对此提出了强烈批判^[2]。此外广为人知的是，手塚治虫本人也一直对那样的制作环境抱有不满意。

[1] 日式英文，指的是将动画中特定场面的影片保存下来，沿用在其他场面甚至其他作品中的系统。——译注

[2] 森卓也的发言，参见『アニメーション入門』（《动画入门》），第 30—31 页。

日本动画蓬勃发展的独特美学

然而意味深长的是，20 世纪 70 年代的日本动画界积极接纳了这种简陋，反而将其发展成为独特的美学。一般而言，70 年代的动画创作者大致分为表现主义与故事主义这两种类型^[1]。前者包括大塚康生^[2]、宫崎骏、高畑勋^[3]等东映动画出身的创作者，基本上是以全动作动画为志向、陶醉于动作美学的动画人。尽管宫崎骏和高畑勋等人达成那样的理想是在 80 年代后半期，但早在 1968 年的《太阳王子霍尔兹的大冒险》等初期作品中，已然可以清晰地窥见他们所追求的美学。可以说，这一方向是遵循着迪士尼与费莱舍（fleischer）兄弟^[4]等传统的正统派动画。

[1] 笔者从与小黑祐一郎的谈话中得到的启发。

[2] 大塚康生（1931—2021），动画师，日本动画黎明期的重要推手，培育了不计其数的日本动画人才。代表作有《鲁邦三世》《太阳王子霍尔兹的大冒险》《熊猫家族》等。——译注

[3] 高畑勋（1935—2018），知名动画电影导演、制作人，日本动画黎明期以来的巨匠，早期与宫崎骏共同创作了不少知名作品。身为导演的代表作有《太阳王子霍尔兹的大冒险》《萤火虫之墓》《百变狸猫》等。——译注

[4] 费莱舍兄弟，即麦克斯·费莱舍与达夫·费莱舍，于 1933 年制作了《大力水手》等动画片。——校注

后者有林太郎（Rintaro）^[1]、安彦良和^[2]、富野由悠季^[3]，以及前文提到的金田伊功等，以有限动画、循环动画、bank system 等作为前提的同时，在不同路线上努力建构出有别于动作美学的作品魅力。具体来说，这个路线不仅指《宇宙战舰大和号》《机动战士高达》《幻魔大战》中充实的故事与世界观，还有安彦良和、鹤工作室（Studio Nue）^[4]所引领的精炼的插画技法，更有金田伊功所开发的特殊演出节奏与画面构成（动画中静止画面的美学）等。后者的变迁在 80 年代将日本动画推上御宅族系文化的核心，同时也远离了美国创作的“动画片”（animation），向拥有独特美学的流派发展。

也就是说，令 80 年代以后的动画成为“御宅族式

[1] Rintaro（1941—），汉字名未公开，一般译为林太郎，本名林重行，动画导演，日本动画黎明期以来的巨匠，主要作品有《银河铁道 999》《幻魔大战》《大都会》等。——译注

[2] 安彦良和（1947—），动画导演、角色设计师、漫画家，重要作品有《机动战士高达》《宇宙战舰大和号》等。——译注

[3] 富野由悠季（1941—），本名富野喜幸，动画导演、编剧，作品众多，代表作有“机动战士高达”系列、《传说巨神伊迪安》等，对日本动画有重大影响。——译注

[4] 以科幻题材为主的日本动画策划制作公司，代表作有“超时空要塞Macross”系列。——译注

的”“日本式的”许多特征，事实上都是将从美国进口的技法加以变形，对此结果进行肯定并重新审视而制作出来的。御宅族式的日本形象就是如此反转了被战后美国压倒的劣势，进而在将这种劣势说成是优势的欲望下出现的。很明显的是，这与收音机、汽车、照相机趋于小型的热情是一致的，都反映出经济高度发展期的国家欲望。这样的欲望即便是现在，也可以在冈田斗司夫、大塚英志和村上隆高度评价御宅族系文化的文章中找到共通之处。

用这种方式来把握御宅族喜好的日本形象，那么从本书开篇提到的如何评价御宅族系文化这个棘手的问题背后，不仅可以看到宫崎勤事件的余波，也能看出其中存在着更为深层的集体心理。御宅族系文化的“日本式”特征与现代以前的日本之间并没有直接的连续性，相反，不如说不只是动画中的静止画面美学，大塚英志关注的二次创作泛滥也好，《福星小子》中民俗学式的世界也好，都是从破坏了日本文化连续性的战后美国主义（消费社会的理论）中诞生出来的。在70年代，用衍生漫画填满同人志即卖会（Comiket）的欲望，与其说是江户时代之粹，毋宁说更接近十年前美国生产波普艺术（Pop Art）的欲望。

《福星小子》的作品世界也并不在民间传说的脉络上，而应该理解为是在科幻与奇幻相融合的印象之中混入日本式的创意。御宅族系文化的基础中，一直潜藏着日本民族的复杂欲望，就是在战败失去传统、美好的日本之后，利用美国生产的原料来重新塑造一种拟日本（疑似的な日本）。

于是，这种姿态让许多日本人产生了自相矛盾的感情。例如，在御宅族系小说和动画中，巫女形象一直以来都很受欢迎，出现了无数个身穿巫女服饰的女性，或是使用超能力，或是成为赛博格（cyborg），或是乘坐着宇宙飞船的作品。比如《福星小子》中的樱花和《美少女战士》中的火野丽（图1）。



图1 樱花与火野丽

（《福星小子》，制作 / Studio Pierrot；《美少女战士》，制作 / 东映动画）

不知为何在某个代际之后出现了要么过于执着、要么过于抗拒这种形象的两种不同倾向的群体，而这种分裂使得对御宅族系文化的讨论难以进行。其原因恐怕是这一形象融合了日本“巫女”与西洋“魔术”两种意象，使受众产生了两类截然不同的反应，一类因“再怎么离奇的西方幻想中还是有巫女”而产生亲近感，另一类则感到“巫女这么纯日本式的元素也要被西方幻想荼毒”而抱有生理性的厌恶。也就是说，是否认同身穿中学制服、手持魔法棒、口念占星术的巫女这个某种意义上任意妄为的丑陋想象，御宅族创造出的奇妙而扭曲的日本形象在此受到了考验。如果能断言这种混合的想象是“日本之物”，就能接受御宅族系作品，如果不能，就完全无法忍受御宅族系的作品。

日本文化背景中的战败伤痕

御宅族系文化对日本的执着，与其说是建立在传统之上，不如说是建立于这种传统消亡之后。换句话说，御宅族系文化的背后隐藏着一种名为战败的心灵创伤，即我们

决定性地失去了传统的身份认同这一残酷事实。认为御宅族的想象是“可怕的东西”而产生抗拒的人们，实际上是无意识地注意到了这个事实。

笔者的思考大致是这样的，但或许有读者不明白为什么讨论当下的亚文化竟要搬出五十多年以前的旧事。而实际上，第二次世界大战的伤痕仍然超乎我们想象地规范着日本国家的整体文化。例如，美术评论家榎本野衣认为，战后日本的现代美术有很长一段时间都在战败所规定的“恶之场”中活动，而创作者自身开始直面这些条件最早是进入 90 年代之后的事情^[1]。如今，任何人都能切实地感受到，80 年代之前的日本社会将战败及其后的经济发展所产生的很多矛盾搁置，一直拖到 90 年代才解决。同样的现象在各种各样不同的领域也反复地出现。

后现代主义流行与御宅族系文化的发展

若对这种状况加以关注，便可以从另一个角度看出

[1] 「日本・現代・美術」(《日本・現代・美術》)。第 94 页起。

御宅族执着于拟日本的理由。尽管“御宅族”这一词语在1989年才出现，但它的存在作为一个群体被认知，前文所说的拟日本式想象得到广泛支持，是在70—80年代。这与被称为“后现代主义”的思潮开始在日本流行的时期几乎一致。编辑中森明夫在商业杂志上首次使用御宅族一词，经济学者浅田彰出版被称为“后现代主义圣经”之作《结构与力量》，都是在1983年。

在此希望不要搞混的是，所谓的“后现代主义”与前述的“后现代”是不同的概念。“后现代”一词泛指20世纪70年代之后的文化世界，而“后现代主义”指的是某种特定的思想立场（主义），适用范围更为狭窄。或者可以这么理解，后现代时期出现了几种独特的思想，而其中之一被称为“后现代主义”。

后现代主义思想诞生于60年代的法国，发展于70年代的美国，80年代传入日本。它原本是由结构主义、马克思主义、消费社会论以及批判理论集合而成的复杂又难解的学说，主要在大学学院内传播。然而，在80年代中期的日本，它作为年轻一代的流行思想在大学外广泛流传，之后又随着时代一起被遗忘。日本后现代主义作为一种流

行思想，常被称为“新学院主义”（New-academism）。而在日本后现代主义（或新学院主义）终结以后，英语世界的大学依然在对后现代主义进行研究，并影响了之后的学术动向。关于这个过程，笔者已在其他论文中做过说明^[1]，有兴趣的读者可以参考。不管怎么说，这里提到的后现代主义内容并不是十分重要，重要的是在日本，这种晦涩的思想竟然曾像新闻话题一般流行。

这股流行恐怕正如当时一些评论家所指出的^[2]，与 80 年代日本充满自恋情结（narcissism）的社会氛围相关。彼时在日本流行的后现代主义学说有个特征，就是有意识地将“后现代式的”与“日本式的”混淆论述。而当时的后现代主义者所喜好的观点，可以归纳为以下几类。

后现代化即意味着在现代之后出现的事物，但日本原本就没有完全地现代化。这一点一直以来都被看作缺陷，但在世界历史正逐渐从现代阶段过渡到后现代阶段的当

[1] 参见「ポストモダン再考」（《后现代再考》）。该文也见于笔者的个人网站 <http://www.hirokiazuma.com/>。

[2] 比如柄谷行人的批评，参见「批評とポスト・モダン」（《批评与后现代》）所收录的标题论文。

下，这种缺点反而慢慢变成了优点。这个国家本来就没有完成现代化，因此反而更容易后现代化。例如在日本，由于现代的人生观并没有完全渗透，反而能够毫无抗拒感地适应后现代式的主体崩溃。如此一来，21 世纪的日本将摇身一变，成为享受着高端科学技术的消费社会的发达国家……

将现代等同于西欧，与之相对，后现代等同于日本，这样“日本式的”就意味着站在了历史的最前端。这种简单的解读在历史维度上可以说是重复了战前京都学派所倡导的“近代的超克”^[1]，但与此同时也鲜明地反映了当时的经济环境。相对于因越南战争而陷入长期混乱的美国，80 年代中期的日本不知不觉登上了世界经济的顶点，并站在泡沫经济之前短暂繁荣的入口处。

当时日本的后现代主义者很喜欢参考法国哲学家亚历山大·科耶夫（Alexandre Kojève）的学说，可以说，没有比这更能如实表现出他们欲望的选择了。正如本书第二

[1] 1942 年，日本文艺杂志《文学界》以“近代的超克”为名展开座谈所刊登的专题报道，有 13 位评论家参与，大多是京都学派的哲学家，包括西谷启治、河上徹太郎、龟井胜一郎、林房雄等。所谓“超克”，是指超越并克服西方现代化论述的支配。——译注

章会详细说明的，这位哲学家列举了动物化的美国型社会与被清高主义（snobbism）笼罩的日本型社会这两种后现代时期可能出现的社会形态。科耶夫对日本抱有奇异的好感，对西方世界的走向做出了日本化（清高化）比美国化（动物化）可能性更高的预测。对于 80 年代的日本人来说，彼时的日本繁荣正朝着实现这样的期待发展。

换句话说，这意味着当时的日本社会，已经能在表面上忘记前述的对于美国的自卑感。现在终于赢了美国，已经无须担心美国主义对日本的渗透，相反更应该思考日本主义对美国的渗透——这种风潮在思想上支持了后现代主义的流行。御宅族系文化的发展也有同样的因素在发挥作用，尽管御宅族所执着的日本形象只是美国产的仿冒品，但上述的氛围恰恰让人们忘记了它的起源。

日本最先进的幻想

对这种自我肯定的时代氛围敏锐做出反应的御宅族系作品，可以举出 1985 年石黑升原著并执导的动画《无线

地带 23》。这部作品引入了这样的设定：当时的东京其实全是在未来的宇宙飞船内创造的虚拟场景，是电脑制作出的假想现实。于是，故事在主人公意识到其虚构性，挣扎着想要逃出这个封闭区域中推进。尽管这个设定本身意味深长，但更值得注意的是故事的后半部分，主人公向创造出这种虚拟场景的电脑提出了为何要选择 80 年代的东京作为背景的疑问。

面对这个带有元小说色彩的疑问，电脑的回答是，因为“对人们来说，那是一个最和平的时代”^[1]。这句台词恐怕传达出不只是御宅族的，还有当时生活在东京的许多年轻人的共同感觉。虽然 80 年代日本的所有都是虚构的，

[1] 事实上，这部作品在了解 80 年代的日本是如何空谈政治想象力方面，也包含了非常具有启发性的情节。《无限地带 23》中的东京正如本书所写的那样，只不过是宇宙飞船的电脑所创造出来的虚拟场景。这个设定在故事中浮出水面，是因为宇宙飞船外部有“敌人”来袭，“军队”为了抗击敌人控制了电脑，从而发现了真相。但“军队”并没有向东京市民坦白敌人来自外部宇宙，而是一直彻底地伪装成与“某国”之间的战争。这种本来抽象的设定由于有着清晰的政治信息（右倾化批判），反而明确展现了当时人们的想象力特性。80 年代中期的日本确实有着右倾化倾向，并一直持续到 90 年代。然而，这种右倾化针对的是什麼？即将到来的“敌人”是谁？从中获益的又是谁？对此，持有批判立场的人也渐渐难以指认。因此，《无限地带 23》的制作者们只有将他们感知到的现实危机放置于非现实的设定中。存在于 80 年代的奇特社会氛围，使得敌人从宇宙飞船外部袭来这样抽象的设定反而让人们获得了最为真实的体认。

的虚构，只要能继续虚构，就很容易在其中生存。笔者认为，这种漂浮感在言论中表现为后现代主义的流行，在亚文化中表现为御宅族系文化的发展。

无须赘言，这种漂浮感从泡沫经济崩溃、阪神·淡路大地震、奥姆真理教事件、援助交际、年级制崩溃^[1]等相继成为话题的90年代，就差不多消灭殆尽了。然而在御宅族系文化周边，这些幻想却意外地继续存活下来。这也是因为，正是在进入90年代后，动画、游戏等得到了世界的肯定，进而被一般大众所认知。

实际上，90年代后期，御宅族系论者的观点对于了解曾经的后现代主义学说的读者来说，携带着某种令人怀念的独特陈旧感。例如，冈田斗司夫曾论述：“难道御宅族文化不是正逐渐成为世界的主流吗？”村上隆也表示：“日本可能是全球的未来。”但这些言论事实上与1985年坂本龙一的发言——“这三五百年来，没有比现在这样更流行日

[1] 根据日本文部科学省的定义，年级制崩溃指的是“学生在教室内为所欲为，不听从教师的指导，这种无法顺利教学的状况持续了一定的时间，班级导师以一般的方式也无法解决问题的状态”。——译注

本主义的时代了，应该比浮世绘还要流行吧”如出一辙^[1]。在这方面，90年代关于御宅族系文化的言论可以说也继承了80年代的漂浮感，继续生存在甜美的自恋情结中。

用美国产的原料创造出的拟日本

因此，御宅族系文化与“日本”的关系，在群体心理上可以分成两大方向。一方面，御宅族系文化联系着战败的经验，强迫我们直视自我身份认同的脆弱，是因为御宅族所生产出来的“日本式”表现、主题等，事实上全部是用美国产的原料创作出的畸形副产品；但另一方面，御宅族系文化也联系着80年代的自恋情结，成为令我们产生日本站在世界最顶端这一幻想的物神，因为御宅族所生产出来的拟日本的独特想象，虽是从美国产的原料出发，如今却已然发展成不必意识到其影响的独立文化。

面对御宅族系文化的过度敌意与过度赞赏都是由此

[1] 『オタク学入門』，第230页起。『スーパーフラット』(Superflat)，卷首语。
『E. V. café』，第351页。

...源于对日本文化在战败后被美
...社会化的浪潮彻底改变的强烈不安。如今，我
们手中只剩下“用美国产的原料所创造出的拟日本”。我
们只能通过连锁家庭餐厅、便利店、情侣酒店等联想到日
本的城市风景，并且长时间以这种贫乏为前提施展着扭曲
的想象力。如果无法接受这个条件，便会讨厌御宅族；相
反，如果过度认同这个条件，就会成为御宅族。这个机制
(mechanism)在日本亚文化中发挥着重要的作用。这正是
某个代际以后的人群大致可以按照对御宅族的好恶明确区
分开来的原因。

关于御宅族所喜好的拟日本形态，最后再举一个容
易理解的例子。1996—1997年播出的赤堀悟原作的电视
动画《机械女神J》，乍一看是廉价的科幻轻喜闹剧，却
也因此反而成为一部完美地反映御宅族式幻想结构的有趣
作品。

这部作品的背景是一个只有男性存在的虚构行星。在
那里，女性只不过是机器人(android)，被称为“机器人
偶”(marionette)。另一方面，其实所有的男性也都只不
过是从有限的几个本体生产出来的克隆人。每个共享本体

基因的克隆人群体，都在直接继承了本体细胞和记忆的直系克隆人的统治下组建了各自的城邦国家。《机械女神J》进一步以模拟江户而建造的城邦“日本城”（Japones）作为舞台，主要围绕男主角与在某种契机下拥有了“心”的三个特殊女机器人来展开故事。

最初，这三个女机器人的功能并未向男主人公或观众表明，但在叙事中，这种设定一点一点地明晰起来。作品世界中的行星是地球人的殖民星球，本来应该存在着女性，而之所以没有，是因为殖民船的电脑发生了故障。船上唯一一位女性至今仍以冷冻睡眠的方式被保存着，盘旋于行星上空。不过，为了让这名女性解冻，并降落到行星上，必须设法欺骗独占并保护她的疯狂电脑。为此，一个培养与人类之“心”无限接近的模拟程序来代替女性的计划被制定出来。因为这颗“心”终究是伪造品（fake），为了与真实的心交换必须存有三颗心。登场的机器人偶就是为了培养这个程序而被制作出来的。也就是说，事实上她们并不只是替代品，而是为与原版交换而被创造出来的复制品，是为了让人类的女性再度降临的祭品。正是因为知道这个事实，男主人公的内心开始挣扎。这部作品的主题

就在于两者择其一，是选择“只拥有虚假人格却长期陪伴的机器人偶”，还是选择“拥有真实人格却索味平生的他人”？是选择看上去像真人的仿品，还是选择根本没见过的真人？

这种设定不仅只是沟通交流的一般性问题，而且将御宅族的世界观以精彩的寓言化方式呈现。一方面是虽然只是想象的产物却拥有足够的性魅力、能够充分进行情感投射的角色；另一方面，远方虽然存在着真实的异性，却像人造卫星一样可望不可即，就算触及了，到那时也必须舍弃长久以来对角色所投入的情感。这种二选一的感觉，对于下一章将要详细分析的90年代被“角色萌”驱使的御宅族，尤其是迎来了美少女游戏（详见后述）与手办模型大流行的男性御宅族来说，想必都感同身受吧。

江戸町人文化的幻想

本章的论述脉络中值得注意的是，这些御宅族的幻想

所营造的场所被描绘成某种模拟江户时代町人文化^[1]的主题公园的面貌。以前文所述的科耶夫为开端，日本江户时代经常被表征为一个由于历史停滞而发展成为自闭式清高主义社会的时代。经济高度发展以后的日本，如同“昭和元禄”^[2]所表达出来的那样，将自己喜好的社会比拟为江户时代。后现代主义论者的江户论，在80年代曾几度引起媒体的关注。

这种欲望的形成机制很容易理解。日本的文化传统被明治维新与日本战败两次切断，加之战后从明治维新到战败的记忆受到很大的政治性压抑，因此，80年代自恋式的日本如果想要忘记战败和美国的影响，返回江户时代的状态是最容易的。不限于大塚英志、冈田斗司夫等对御宅族的论述，事实上江户时代优先于后现代这样的言论频出，其背后就存在着这样的集体心理。

因而我们在这里看到的“江户”并非现实中的江户，

[1] 町人是日本江户时代社会中的工商阶层，尽管社经地位低下，但拥有高度专业技能甚至雄厚财力。——译注

[2] 日本将经济高度成长期的昭和年代比作江户时期经济、文化高度发展的元禄年代，后泛指奢侈安逸的年代。——译注

大部分是想要挣脱美国的影响而创造出来的一种虚构的产物。《机械女神 J》所描绘的日本城，正是后现代主义者（或御宅族）江戸想象的一种奇妙体现（图 2）。这个混合了超现代科技与前现代生活习惯设定的场景，完全脱离了现实性。登场角色也按照电视动画的风格设计得十分滑稽，情感表达过于夸张。故事中的日本城会变形成为机器人，女机器人的服装虽然像和服，但为了强调其性感而做了很多变形修改，结果变得很像风俗店的制服。由于是低成本制作的电视动画，影像画面也大量使用了重复的赛璐珞（celluloid），所以男主角以外的男性除了少数几个人，其他都画得几乎没有差别。加之故事多半是轻喜闹剧，与严肃的设定也有冲突。无论故事层面，还是影像层面，其中既没有深度，也缺乏连贯性。但在某种意义上，它既是御宅族对拟日本的戏谑，又是对现代日本文化状况的戏谑。尽管制作者们并不是高度自觉地将这样的信息放入其中，但就上述几点而言，笔者认为《机械女神 J》是一部完美反映了御宅族系文化特征的被埋没的佳作。



图2 御宅族式的拟江戸
(《机械女神J》，制作/创通映像)

御宅族系文化的重要性

正如前文的讨论所明确的，关于御宅族系文化的讨论，在日本绝不止于一种单纯的亚文化描述。实际上，对日本战败的处理、美国的文化侵略，以及现代化与后现代化所引发的扭曲等所有的问题，都可以纳入其中。因此，它也紧密地联系着政治、意识形态等问题。例如冷战终结的这十二年间，从小林善范^[1]、福田和也^[2]一直到鸟肌

[1] 小林善范（1953—），日本漫画家、社会思想家、评论家。——译注

[2] 福田和也（1960—），日本文艺评论家。——译注

实^[1]，可以说，日本的右翼言论借着亚文化化、虚拟化和御宅族化而残留下来。因此，如果不理解亚文化的历史，只一味追踪他们的主张，是无法理解他们受到的支持的。笔者对这个问题也抱有浓厚的兴趣，希望有机会以此为主题展开专门的论述。

不过，这些并非本书的主题。笔者在此所关心的是御宅族系文化的其他特征。这些如今已经超越了日本的框架，呼应了更大的后现代潮流。想要理解御宅族系文化的重要性，我们就此进入正题吧。

[1] 鸟肌实（1970— ），日本搞笑艺人、演员。——译注

第二章

数据库动物

1. 御宅族与后现代

拟像的增殖

笔者认为御宅族系文化的本质与后现代社会结构之间存在深刻关联的看法，并不是什么新的观点。关于御宅族系文化的后现代特征，以下两点早已被明确指出。

第一是“二次创作”。二次创作是对于主要从性角度将漫画、动画、游戏的原作进行重新诠释制作而成并参与买卖的同人杂志、同人游戏、同人手办模型等的总称。这些买卖活动主要通过东京一年两次的同人志即卖会，和遍及全国的无数小型即卖会，以及网络交易的方式来进行。尽管属于业余玩票（amateur base），但近二十年来，这个市场无论是在数量上，还是在质量上，都占据了御宅族系

文化的核心，不仅有着惊人的发行量，还培养了许多专业创作者。因此，要把握御宅族系文化的动向，不仅要看到以商业为目的发表的作品和策划，还必须将这些属于业余玩票性质的二次创作纳入视野。

这种特征之所以被认为具有后现代特性，是因为对御宅族二次创作的高度评价与法国社会学者让·鲍德里亚（Jean Baudrillard）所预见的文化产业的未来极为接近。鲍德里亚预测，在后现代社会中，作品或商品的原创与复制之间的区别日趋模糊，介于两者之间的“拟像”（*simulacre*）这一中间形态将占据主导地位。^[1]对原作与衍生作品（*parody*）^[2]进行同等消费的御宅族的价值判断，确实既不是在原创（*original*）层面也不是在复制（*copy*）层面，而是在拟像的层面发挥着作用。

而且，这种变化不止发生在消费者这一层面。在商业性杂志上热卖数百万册的畅销作家，亲自参与自身作品的

[1] 关于鲍德里亚的“拟像”概念，可以参考其1976年的《象征交换与死亡》（*L'échange symbolique et la mort*）与1981年的《拟像与模拟》（*Simulacres et Simulation*）这两部作品，都很容易找到翻译版，有兴趣的读者不妨一读。

[2] 二次创作的一种，指借用或引用家喻户晓的知名作品进行戏谑式表达，有时亦有致敬的意味。——译注

二次创作和发行的例子并不少见。例如，广为人知的《美少女战士》原作者就在同人志即卖会上发行自己的同人作品。尽管严格来说不属于二次创作，但《新世纪福音战士》的制作公司也发售了几个正片的衍生性质的软件。在这里，甚至可以说，对于生产者而言，原创与复制之间的界限已然消解。加之御宅族领域中的现实主义意识本来就很淡薄，原创作品的世界观也多是模仿或引用前人的作品来构建的。这些原创作品并不参照现实世界，而是从一开始就作为此前作品的拟像呈现出来，然后这种拟像的拟像经由同人活动而增殖，进而不断地被消费下去。御宅族系文化的作品并不像典型的现代文化作品那样由某一位作者来独立完成，而是在这种无数的模仿或剽窃的连锁反应中生产出来的。

大叙事的凋零

御宅族的第二个行为特征就是重视虚构的态度。这种态度不只是他们的兴趣，还决定了他们的人际关系。御

宅族的人际关系与家族或职场这种（所谓的）社会性现实无关，大多数是由以动画、游戏等虚构世界为核心的另一种原则来决定的。但这种行为方式在御宅族之前的世代看来，只不过是心理学上的同一性延缓（moratorium）或退行，因而双方会不时产生裂隙。

“御宅族”（オタク）这一统称，是20世纪70到80年代从御宅族彼此互称“您家”（おたく）的习惯中诞生出来的。评论家中岛梓在《沟通不健全症候群》中指出，这个称呼本身就已清楚地显现出御宅族的本质。她曾写道：“您家（お宅）这个词语所表示的这种关系不是个人的，而是主张以家为单位的关系，画出自我势力范围，并宣示身在其中。”按照中岛梓的说法，这种界定范围之所以被视为有必要，是因为御宅族在父亲、国家等权威陨落之后，不得不寻找可以归属的集体。御宅族“像寄居蟹一样不管去哪儿都随身携带着塞满书本、杂志、同人志、剪贴簿等的大纸袋”，而如果不经常将“自我的躯壳”即归属集体本身的幻想带在身边的话，他们在精神上就无法获得安定。^[1]

[1] 『コミュニケーション不全症候群』（《沟通不健全症候群》），第44、49页。

“您家”这样的第二人称代表着双方相互承认了对方的这种归属集体幻想。中岛梓所揭示的这一点非常重要，御宅族的确重视虚构更胜于社会现实。新闻媒体工作者由此观察，经常轻易地作出御宅族无法区分现实与游戏的结论。

但这样的结论并不明智，既然御宅族并非全部都是精神病患者，就不可能无法区分虚构与现实。正如中岛梓所言，这种选择与他们的自我认同有关。御宅族比起社会现实更倾向于选择虚构，不是因为他们无法区分这两者之间的差异，而是取决于在社会现实所赋予的价值规范与虚构世界所赋予的价值规范之间，哪一个对他们的人际关系来说是有效的。比如，读了《朝日新闻》去投票，还是手拿动画杂志去即卖会排队，哪种行为能让他们跟朋友进行愉快的沟通，他们的最终选择是将这二者的有效性放在天平上衡量的结果。在这种情况下，他们不选择社会现实的判断，在现今的日本反而可以说是具有社会性和现实性的。御宅族之所以将自己封闭在兴趣共同体中，并不是由于他们拒绝社会性，而是既有的社会价值规范已无法顺利地运行，因此迫切地需要创造出另一套价值规范。

这种特征之所以能被称为后现代的，是因为单一庞大的社会规范失去了效用，而逐渐被无数林立的小规范所取代。这个过程正与法国哲学家让－弗朗索瓦·利奥塔（Jean-François Lyotard）率先提出的“大叙事的凋零”相呼应^[1]。从18世纪末到20世纪中期，现代国家为了让成员凝聚一体而整備了各种系统，整个社会在这些系统发挥功能的前提下运作。比如，这些系统在思想上可以表现为人类或理性的理念，在政治上可表现为国民国家或革命的意识形态，在经济上则可表现为重视生产的原则等。“大叙事”就是这些系统的总称。

现代是一个由大叙事所支配的时代。与此相对，后现代的大叙事已经在各个方面表现出功能不健全，以至于社会的整合性急速衰退。这种衰退在日本伴随着经济高度发展期与“政治季节”的终结，在经历了石油危机与联合赤

[1] 关于“大叙事的凋零”，最基础的著作是1979年的《后现代状况》（*La condition postmoderne*）。虽然这部著作主要分析的是针对学术世界的变化，但此后，利奥塔这个用语的阐释被扩大了，将它作为捕捉70年代以降世界特征的一种便利的概念而在全球流行。本书所使用的“大叙事”，与其说是利奥塔固有的概念，毋宁说是作为包含了各种各样扩大解释的概念而使用的。

军事事件^[1]的70年代加快了速度。御宅族正是在这个时期出现的。由此观点可以清楚看出，将垃圾般的亚文化当作原料，神经质地创造出“自我的躯壳”的御宅族行为模式，正是在大叙事凋零的背景下为了填补这种空白而出现的。

关于这一点，另一个可供参考的是社会学家大泽真幸的御宅族理论。他在1995年对御宅族的论述中分析道，由于御宅族区分内在的他者与超越的他者时发生“失调”，他们才会被超自然与神秘思想强烈吸引。^[2]在此，“区分内在的他者与超越的他者”，简单来说，是指区分自己周遭他人的世界（经验性世界），与超越了这些范围的神的世界（超越性世界）。御宅族无法区分这两种世界，导致轻易被以亚文化为题材的疑似宗教所吸引。尽管这种失调或许在曾经的现代社会中能够被当成个人的不成熟而舍弃，但在后现代社会中却没那么简单，因为我们生存的社会本身的特征也是被大叙事的失调赋予的。曾被传统支撑的“社会”与“神”的伟大之处已无法捕捉，试图用身边的

[1] 70年代初期于日本活动的新左派恐怖组织，曾策划过“浅间山庄”“日航劫机”等事件。——译注

[2] 『電子メディア論』（《电子媒体论》），第259页起。

亚文化来填补这个空白的御宅族行为模式，正好完美地反映了后现代的这一特征。

御宅族系文化就这样在拟像的全面化与大叙事的功能不健全这两点上，清楚地反映出后现代的社会结构。关于这两点，除了前述的论点外，也有不少论文考证，在此无须再画蛇添足。因此这一章，笔者在上述两点的基础上，以如下两个疑问为线索，进一步考察御宅族系文化所凝缩在后现代社会中的特征。

这两个疑问是：

（1）后现代中，原创与复制之间的区隔逐渐消灭而增殖了拟像。如果是这样，那么这些拟像是如何增殖的？在现代中生产原创作品的是“作者”，而在后现代中生产拟像的又是谁呢？

（2）后现代中，大叙事的失调导致“神”与“社会”只能从亚文化中捏造。那么，在这样的世界中，人们是如何生存的？在现代社会中，神或社会对人性做了保证，具体来说就是由宗教、教育机构等来实现，而这两者都失去优势地位之后，人性将会成为什么样子？

2. 物语消费

《物语消费论》

先从第一个问题开始。笔者所关注的首先是前文参考过的大塚英志的《物语消费^[1]论》。大塚英志在书中以前述的拟像全面化为前提，进一步对这种拟像生产消费所遵循的逻辑进行了分析。后文还将参考，在此详细引用如下：

[1] “物语”一词，原指日本古代的人们以口耳相传的方式来讲述他们所信仰的神魔灵怪事件，之后，作为一种文学体裁，形成了“物语文学”。大塚英志将“物语消费”中的“物语”理解为日本20世纪80年代经由大众传媒所流行的“都市传说”“流言蜚语”“侃大山”等民俗学词汇，其中不仅包含旧有的神魔、灵异、传说等故事内容，还涉及流行途径所形成的传播网。以此，校者将其当作专用名词保留使用，其余的类似“物语”“大物语”“小物语”等用法则根据上下文分别翻译成“物语”或“叙事”（或故事）、“大叙事”、“小叙事”。——校注

无论是漫画还是玩具，都不是消费商品本身，而是每一件商品背后携带着将这些商品纳入其中的“大叙事”或秩序，才使得这些商品拥有价值并被消费。进而让消费者相信，重复这种消费行为就可以接近“大叙事”的整体面貌，就有可能销售无数的同种类商品（如《圣魔大战》^[1]贴纸全套就有772张）。《机动战士高达》《圣斗士星矢》《森林家族》《小猫俱乐部》等商品全部都遵循着这种机制，背后预先设置“大叙事”或秩序，通过让消费者察觉进而与销售的具体“物品”相连接。

.....

尽管对这种程序本身感兴趣的只限于特定的狂热者，但在动画、漫画、玩具这种有限的领域，就明显地成了消费者的共同感觉。在此可以看到，今天的消费社会正在迎来新局面，被消费的并不是一个个具体

[1] 《圣魔大战》原为日本乐天公司在零食中所附的贴纸系列，1985年在日本形成爆发式的大流行，后来也改编为动漫、电玩游戏。其游戏也曾被译为《激斗圣战士》，与成人游戏及动画《Castle Fantasia 圣魔大战》为不同的作品。——译注

的“剧”或“物”，应该是隐藏在其背后的系统本身。不过，因为系统（即大叙事）本身无法被销售，所以要取其中一个片段，或一集电视剧，或一个片段的“物”来呈现，使之进行消费。我想将这种状态命名为“物语消费”。

.....

然而，以这种“物语消费”为前提的商品同样具有极其危险的一面。也就是说，在消费者累积了“小叙事”的消费之后，如果“大叙事”（或整个程序）可以入手的话，他们就会用自己的双手自由地创造出“小叙事”。比如可以思考如下案例，如果有人未取得版权商的许可而复制了以“超级宙斯”为始的 772 张《圣魔大战》贴纸中的其中一张，这是一种犯罪行为。这样制作的贴纸是“赝品”，类似的事件至今仍层出不穷。但同一个人按照《圣魔大战》的“世界观”，制作出与之具有一致性的、那 772 张贴纸中没有的第 773 张角色，做成贴纸来销售的话，又会如何？这张贴纸没有复制 772 张原创中的任何一张，因此在这个意义上，它并不是“赝品”。而且，由于作为第 773

张贴纸与前 772 张具有一致性，所以它能与那 772 张贴纸具有同等的价值。在“物语消费”的层面，就出现了这种无法区分个别商品的“真品”与“赝品”的案例。^[1]

从树状图型世界到数据库型世界

大塚英志在此将“小叙事”一词用于特定作品中的特定叙事。与此相对的“大叙事”，是指支撑着这种叙事但不会出现在故事表层的“设定”或“世界观”。

按照大塚英志的看法，在御宅族系文化中，每个作品承担的只不过是进入“大叙事”入口的功能。消费者真正评价与购买的是其设定或世界观。然而事实上，将设定或世界观直接当成作品来出售却是相当困难的，因此在现实中，尽管真正的商品是“大叙事”，但还是要取其片段的“小叙事”当成表面作品来出售，这种双重战术才能有效。

[1] 『物語消費論』，第 13—14、17—18、18—19 页。

大塚英志将这一状况命名为“物语消费”，而二次创作这种拟像的泛滥只不过是顺理成章的结果。

事实上，这种说法并不止于分析亚文化的状况，还可以彰显后现代的原理。简单地加以解释，就是在后现代到来之前，大叙事所发挥作用的现代，如图 3a 所示，世界大致可归纳为树状图模式（投射模式）的时代，一方面是我们所意识到的表层世界，另一方面是规范着这种表层的深层（即大叙事）。因此在现代，人们认为学术的目的就在于解析这种深层结构。

而随着后现代的来临，树状图的世界像已经崩塌了。那么，后现代的世界又是如何构造的呢？在 80 年代的日本，作为一种可能性被很多人提出的是“根茎”（rhizome）模式，深层消失，只有表层符号多样地结合在一起^[1]。而笔

[1] 关于根茎模式，最值得参考的著作是浅田彰的《结构与力量》，尤其是其中第 236—237 页的跨页图表。按照浅田彰的阐释，尽管树状模型是前现代模式，克莱因瓶是现代的模式，但这两者是同一系统互为表里，而树状模型维持着这种互为表里的合一。对这一哲学性问题抱有感兴趣的读者，可以参阅笔者的《存在论的，邮政式的》（『存在論的、郵便的』），其中，笔者将树状图模式称为“形而上学系统”，克莱因瓶则叫作“否定神学系统”。——原注
克莱因瓶（Klein bottle）是指一种无定向性的平面，由德国数学家菲利克斯·克莱因（Felix Christian Klein）提出。——译注

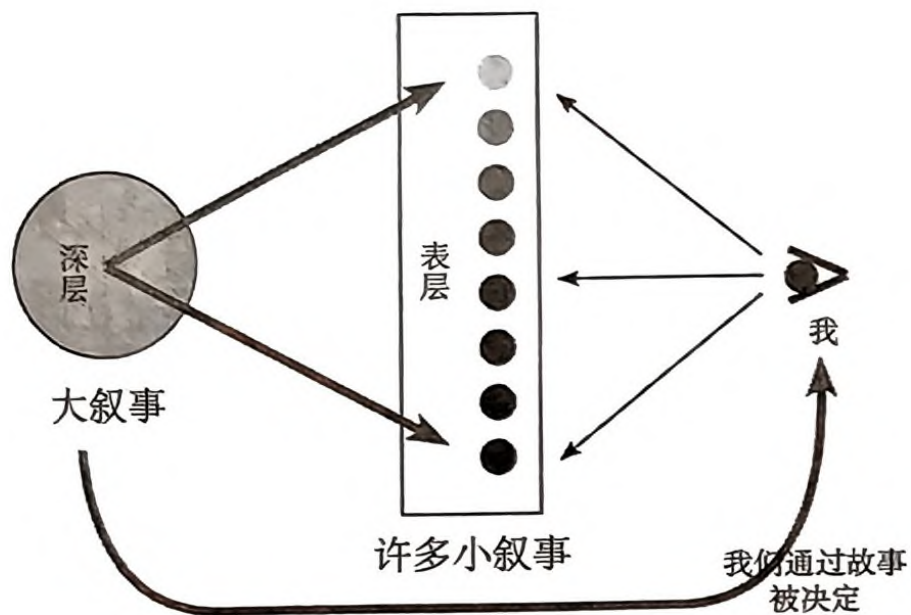


图 3a 现代的世界图像（树状图模式）

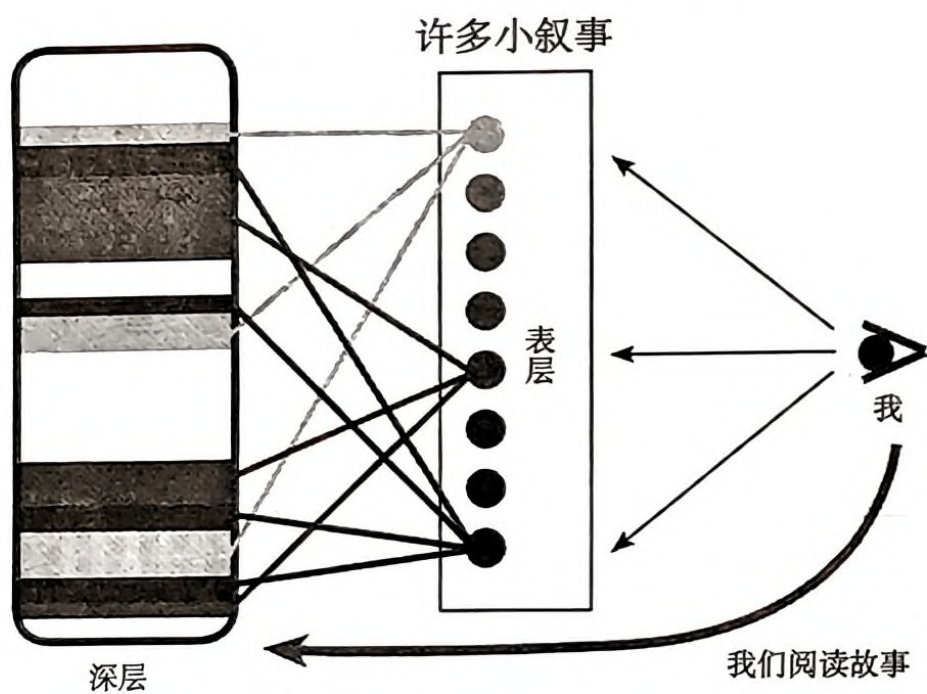


图 3b 后现代的世界图像（数据库模式）

者认为，后现代的世界不如用图 3b 所示的数据库模型（读取模型）来理解会更为容易。

一个容易理解的例子就是互联网。那里没有中心，换句话说，所有网页背后并不存在一个隐藏着的大叙事来规范它们，但它又不是根茎模式那样只以表层符号组合而成的世界。互联网具有另一种双层构造：一方面是符号化的信息的累积；另一方面是为用户读取而制作的各个网页。因此，这种双层构造与现代树状图模式最大的不同在于，决定表层呈现的外观（各个用户看到的页面）的审级^[1]不在深层，而在表层，也就是说不在于隐藏的信息本身，而是取决于读取信息的用户这一边。现代树状图型世界的表层是由深层所决定的，但在后现代的数据库型世界中，表层并不只由深层决定，还会根据被读取的不同而呈现出不同的样貌。

在笔者看来，这种模式的改变不仅表现为互联网在社

[1] 根据校者有限的理解，东浩纪使用的“审级”，除了有法律上“第一”“第二”“第三”审级的含义外，还包含着哲学上的“审议”“审判”等意味。他在《存在论的，邮政式的》一书中经常使用，故在此保留原语。也可参见日本思想家大泽真幸关于“第三者审级”的论述（『不可能性の時代』，岩波新书，2008 年）。——校注

会上的出现，在学术上也清楚地表现在自我组织化、人工生命以及神经网络（neural net）等 90 年代受到广泛关注的复杂系统科学的构思中。不过在此，我们不进入对后现代论的细节讨论。为了继续下面的讨论，只需抓住一点，现代的世界像是树状图型的，而后现代的世界像是数据库型的；前者的深层有大叙事，后者的深层则没有。

在这个大前提之下，我们重读一下前文提及的大塚英志的文章，或许就能理解其中写到的物语消费的结构，正反映了这种数据库模式的结构。“小叙事”与“设定”的双层构造就是表面与信息的双层构造。在被物语消费支配的御宅族系文化中，作品已经不再被单独评价，而是根据其背后的数据库的优劣来评断。进而，因为这个数据库会根据用户读取的多少呈现出不同的样貌，所以一旦获取了“设定”，消费者就能够从中创造出无数个与原作不同的二次创作。如果仅仅从表层来捕捉这种状况，那么原创的作品（即原作）就会被毫无秩序的拟像之海所吞没。但实际上，将它理解为首先存在着数据库（即设定），根据读取方式的不同既可以进行原创，也可以进行二次创作的现象会更好。

换言之，御宅族系的消费者对后现代的双层构造是非常敏感的，可以明确地区分作品中的拟像表层与设定中的数据库深层。这种双层构造，本书后文还会多次提及，希望各位在此留心记忆。

3. 大型非叙事

大叙事的凋零及填补它的虚构

大塚英志的这一论点，今天仍然基本有效，不过笔者在此想要做一点修正。大塚英志将设定、世界观等称为“大叙事”。他使用这个词不仅仅是受当时流行的后现代主义的影响，还在于 80 年代后期，从御宅族系作品中可以找到一个统一的世界观或历史观还是较为普遍的现象。比如在“高达”系列中，自 1979 年播放最早的电视动画以后，又连续推出了《机动战士 Z 高达》《逆袭的夏亚》《机动战士高达 ZZ》等作品，构想几乎都属于同一个架空历史体系。因此，“高达”粉丝们的欲望必然会转向对这部伪史的梳理与充实，事实上，与“高达”相关的书籍中的

机械数据和年表也是经常更新的。在这里，正如中岛梓所言，与现实截然不同的叙事（即虚构）被创造出来。

于是，这种虚构的叙事时常作为现实的大叙事（政治性的意识形态）的替代品而发挥着很大的作用。其中最显著的例子就是以亚文化想象巩固教义、最终发展成恐怖活动的奥姆真理教。正如大泽真幸在《虚构时代的尽头》中所分析的那样^[1]，70年代的“联合赤军”与90年代的奥姆真理教的唯一区别就在于，前者相信的共产主义是社会公认的叙事，而后者相信的奥姆真理教是难以被公认的叙事。

80年代的物语消费也是以同样的社会条件为背景出现的。大塚英志本人将物语消费崛起的理由指认为现代社会中“异界”或“死亡”的消亡，即超越性事物的消亡。^[2]因此，他将支撑着亚文化的设定或世界观的累积称为“大叙事”可以说也是完全贴切的。之所以这么说，是因为在80年代的状况中，这些确实都像是为了填补大叙事的凋零而被创造出来的东西。

[1] 『虚構の時代の果て』（《虚构时代的尽头》），第52页起。

[2] 『物語消費論』，第26页起。

从意识形态到虚构

对于大叙事的凋零及其填补这种机制，我们稍微拓展下视野再进行讨论。原本 20 世纪后半叶不仅仅是日本，世界范围内也是夹在两个时代之间的巨大变动时期。截至 50 年代的世界中，现代文化的理论相当有力，世界可以用树状图模式来归类。因此，大叙事必然会被不断地生产、教育，并且一直被欲望着。比如，其中一个表现就是学生对左翼主义的倾倒。

然而，60 年代发生了很大的变化，70 年代以后，后现代文化理论的力量迅速增强。大叙事既不再被生产，也不再被欲望。这样的变动给正好在那个时期成熟的人们带来了很大的负担。之所以这么说，是因为尽管世界本身开始以数据库模式运转，但他们还是被教育机构和文艺作品灌入了古老的树状模型（对大叙事的欲望）。这种矛盾强烈地驱使特定的一代人去捏造已失落的大叙事。在此虽然无法详细阐释，比如 70 年代美国高涨的对新科学或神秘思想的关注，以及在世界范围内发生的过激学生运动等，均可被视为其结果。日本御宅族系文化的崛起当然也共享着

同样的社会背景。对于彼时的第一代御宅族来说，动漫知识和同人活动承担着相当接近全共斗世代^[1]的思想或左翼运动的功能。

无需大叙事的一代人

然而若要探究这种复杂的心理是否到现在还规定着御宅族系文化，那又是另外一个问题了。笔者倒认为，随着现代向后现代发展，那种捏造的必要性会逐渐淡薄，因为在后现代的世界像中成长起来的新一代，一开始就将世界当作数据库来想象，不需要放眼整个世界的目光。也就是说，甚至连亚文化都不需要捏造。倘若真是这样，为填补失落的大叙事而需要虚构的一代人，与没有感到那种必要而消费虚构的一代人之间，即使同样是御宅族系文化，在表现和消费的形态上也肯定会有很大的变化。

[1] “全共斗世代”是指20世纪60年代末至70年代初在日本爆发的全共斗运动的一代人。以年代划分来说，他们几乎与战后婴儿潮的“团块世代”是一致的。——译注

实际上，这种新倾向自大塚英志发表评论之后，在 90 年代的十年间就已经变得相当清楚了。一般来说，与 80 年代的相比，90 年代的御宅族尽管也执着于作品世界的数据，但是对其中的表达或意义等却毫不关心。相反，90 年代的消费行为已经开始变为消费者可以单独消费与原作故事无关的片段式插图或设定，并单方面向这些片段加强情感投射。御宅族自称这种新型的消费行为为“角色萌”（キャラ萌え）。如后续所述，在此，御宅族只是漠不关心地消费着作品背后几乎与叙事和表达无关的信息。因此，分析这种消费行为时，认为那些作品的片段填补了“失落的大叙事”这样的公式已经不再适用了。

《新世纪福音战士》的粉丝所追求的事物

用具体的实例来讨论一下，如笔者之前提到的《机动战士高达》。90 年代经常有人拿《新世纪福音战士》和《机动战士高达》这两部作品来比较，两者都是以被迫卷入未来战争的少年为主人公的科幻动画，皆因主人公得到

相近一代人的支持而成为社会性的话题之作。不过实际上，可以说这两部作品是被两种完全不同的对待叙事的态度所支持、消费的。

如前所述，大多数“高达”系列的粉丝都将欲望指向对高达世界的梳理和补充，也就是说，他们仍然保持着对虚构的大叙事的热情。然而，90年代中期出现的《新世纪福音战士》的粉丝群体，尤其是年轻一代（第三代），即使在热潮的顶峰期也不怎么关注整个“新世纪福音战士世界”。相反，他们一开始就将注意力集中在人物形象的设计和设定上，以此进行二次创作的过度解读，或当作角色萌的对象。

也就是说，此时像“高达世界”那样的大叙事（即虚构）已经不再是被渴望的幻想了。众所周知，“高达”粉丝对“宇宙世纪”年表的完整性与机械装置的现实性有着异常的执着。相比较而言，《新世纪福音战士》的大多数粉丝只是为了在主角的设定中投入情感，或为了描绘女主角的情色插画，或为了制作巨大机器人的模型，才需要详细的设定，只在这个范围内展现出偏执的关注，而很少进一步沉迷于作品的世界。

这种变化当然不仅出现在消费者和二次创作者这一方，还清晰地体现在原创者一方。众所周知，“高达”系列最早在 1979 年播放电视动画，之后又陆续制作了续篇。这些作品几乎都是在总导演富野由悠季的监制下，沿着同一个虚构的历史而展开。与此相对，《新世纪福音战士》既没有制作续集，也没有制作的打算。相反，如本章开头提到的，其制作公司 GAINAX 在同人志即卖会上销售无限接近二次创作的相关产品，比如使用登场人物的麻将游戏、带有色情图案的电话卡，甚至是女主角绫波零的养成模拟游戏。这两部作品的主创对待原作的方式有着极大的差异。

更重要的是，这种变化不只影响了原作的再利用和周边产品策划，也对原作的结构本身带来很大的影响。《新世纪福音战士》的导演庵野秀明与富野由悠季不同，从一开始就预测到同人志即卖会上会出现二次创作，他在原作中已经设置了大量鼓励这种生产的要素。比如，在电视动画的最后一集中插入性格完全不同的绫波零居住在另外一个不同历史的新世纪福音战士世界，而这里描绘的情景实际上是播出时就已经广泛传播的二次创作形象的进一步戏仿（parody）。也就是说，原作在此预先模拟了自己的拟像

在作品中交织或极其扭曲的关系。

虽然这部作品有两部公开剧场版，但无论哪一部，与其说是电视版的直接续集，不如说是用别的版本重新讲述了那个世界。这种特性在 1997 年作为总集篇而制作成的《新世纪福音战士剧场版：死与新生》中表现得尤为明显，剧中将电视版的影像全部换成了重新混编的素材，没有统一的叙事，只展示片段。

这些特征都表明，《新世纪福音战士》这部动画原本就不是作为具有特权的原创作品，而是作为与二次创作并列的拟像而呈现的。换句话说，GAINAX 公司在这部作品中提供的，绝对不是以电视动画作为入口的“大叙事”，而是观众可以任意投入情感，用自己的喜好来读取各自所需的叙事，是一个没有叙事的信息集合体。

笔者下文将把这个虽然存在于小叙事的背后，却已然没有叙事性的领域，与大塚英志的“大叙事”相对照，称之为“大型非叙事”。《新世纪福音战士》的大部分消费者既不是将完成的动画当成作品来鉴赏（传统型消费），也不会像《机动战士高达》一样消费其背后隐藏的世界观（物语消费），而是从一开始就只追求信息（即非叙事）。

4. 萌要素

叙事与马克杯是同等价值的商品

不过，《新世纪福音战士》的原作电视动画虽然不算大叙事，如今却也可以说发挥着接近数据库的入口的功能。而在《新世纪福音战士》之后，近年来的御宅族系文化中，实际上就连这样的必要性也在迅速被放弃。

在此重要的是媒介混合（media mix）的崛起。现在的御宅族系市场中，先有漫画原作，再改编为动画，随后生产周边产品和同人志，这样的顺序已经不占据主导地位。例如，动画的策划不知不觉中转用于游戏，在完成之前就早已通过广播剧或宣传活动而获得广泛的支持。在此阶段周边产品开始流通。或者反过来，游戏或交换

卡^[1]等商品成功之后，同人选集（经原作者同意而制作的二次创作集）、小说相继出版，再被动画化、漫画化等，这些复杂的路径层层交错重叠。这种状况下，什么才是原作、谁又是原作者这样的问题就变得极其暧昧不明，消费者大多对此也毫不在意。对他们来说，不存在原作（original）与相关商品（copy）的区别，只存在不知什么人创作的设定（处于深层的数据库）与不同艺术家将其中信息具体化到各个作品（处于表层的拟像）的区别。如此说来，就连将原创（或原作）当作进入设定或世界观入口的想法，也变得不是很恰当了。

要理解这种倾向，最重要的例子是1998年诞生的《铃铛猫娘》（*Di Gi Charat*）^[2]中一般通称为“数码子”（Dejiko）^[3]的角色（图4）。这个角色原本是作为经营动漫—游戏系相关商品的销售商的形象—角色制作而成的。

[1] 指以日本动漫人物为主题的卡片，同好之间会进行收集、交换和买卖等行为。——译注

[2] 原来只是商品策划的吉祥物，大受欢迎后被改编成动画与电玩游戏。——译注

[3] 外星球来的小公主，讲话时语尾常加上“喵”作结。——译注

所以在这个背景下，它并不存在任何叙事。1998 年下半年，“数码子”开始慢慢聚集人气，1999 年因电视广告走红，2000 年逐渐被动画化、小说化，现在已经拥有了完整的作品世界。

这个过程中值得注意的是，形成作品世界的故事和设定，全部都是在数码子这个造型获得支持之后，为了满足市场的期待而以集体的、匿名的方式制作出来的。例如，这部作品中有“兔田明”（Usada Hikaru）^[1]与“布子卡拉”（Petit Charat，通称为“布子”）^[2]两个角色（图 5），都是 1999 年才正式发表的，前者甚至连名字都是通过公开募集的方式确定的。还有，现在数码子“冒失又粗心”的性格设定也不是一开始就有的，而是在动画化的时候才产生的，有一种半自我衍生的意味。

而且，《铃铛猫娘》与《新世纪福音战士》不同，上述的整个过程不是由特定的作家或制作公司控制的，因为

[1] 又译宇佐田光，人类少女，铃铛猫娘的劲敌，有一对大大的兔子耳朵。
——译注

[2] 漫画中译为佩吉猫，与数码子来自同一个星球，仍在修炼中，话不多但非常毒舌。——译注

这部作品其实不过是某个企业的宣传策划而已。在这种情况下追问《铃铛猫娘》的原创是怎样的作品、作者是谁、传递了怎样的信息，完全没有意义。这个策划从最一开始就是以片段的方式来运作的，在这种情况下，以往独立被称为“作品”的动画或电子小说等，与马克杯或透明文件夹一样，也只不过是周边商品之一而已。在此，叙事也只不过是设定或插画（非叙事）的附属品罢了。



图4 铃铛猫娘
(《铃铛猫娘》，制作 / Broccoli)



图5 兔田明与布子卡拉

萌要素的组合

不仅如此,《铃铛猫娘》的另一个有趣之处在于,像是为了弥补前述的叙事和表达的缺失,角色萌的触发技巧未免过于娴熟了。笔者刚才说到,数码子的角色设计首先获得了支持,然而若说这个设计多么具有个性与魅力,恐怕也很难。实际上,数码子的设计似乎排除了设计师的作者性,只是以近年来御宅族系文化的要素为样本组合而成的。其中的代表就如图6所示。



图6 构成铃铛猫娘的萌要素

限于篇幅无法在此对各要素的性质加以论述，但请注意，这些要素各自都具有特定的起源与背景，都是为了激发消费者的兴趣而形成自身独特脉络的类型化要素。这与单纯的物神（fetish）不同，是在市场逻辑中浮现出来的符号。例如，众所周知“女仆装”起源于80年代后半期的成人动画《奶油柠檬·黑猫馆》，进入90年代后，其影响力以电子小说游戏（novel game）为中心而扩大^[1]。据笔者观察，“触角般的翘发”是在90年代中期从电子小说游戏《痕》^[2]中出现并开始普及的（图7），现在成长为在许多动漫或游戏中可以看到的默认要素。本书将这些为了有效地刺激消费者的萌欲望而发展至今的符号称为“萌要素”。萌要素绝大多数是图像，此外也有特定的口头禅、设定、故事的类型性走向，或者是手办的特定曲线等，根据种类不同，各种各样的东西都可以成为萌要素。

看一眼秋叶原或新宿的专卖店便可知，萌要素群覆盖了现在的整个御宅族系文化。那里销售的“角色”与其说

[1] 『不確定世界の探偵紳士 ワールドガイドンス』（《不确定世界的侦探绅士：世界指南》），参见第129页之后的内容。

[2] 1996年由Leaf公司发售的成人电玩游戏。——译注



图7 触角是《痕》当中出现的萌要素
(《痕》，制作/Leaf)

是作者以个性创造出的特定设计，毋宁说是将已经被认证的要素加以组合，再根据每个作品的营销策略生成的一种输出结果。实际上，御宅族圈内也高度自觉地意识到了这种状况。

例如，将这种自觉当作一种表达工具的尝试之一，是1996年开始上线使用的御宅族系搜索引擎“TINAMI”(图8a)。为了能从数万个登录网站中高效地找到自己喜欢的对象，这个搜索引擎系统对御宅族式的图像特征进行了

详细的数值化分类。比如指定萌要素“猫耳”与“女仆”，将“人设含有率”设定为75%以上，“人设年龄”设定为10到15岁，“变形度”设定为5，搜索目标网站来实现这种参数的选择。图8b是“TINAMI”实际的搜索画面，图的下半部出现了一连串的“类别”，而其中的几项分别是“猫耳”“动物”“天使”“女仆”“眼镜”等萌要素。

90年代后半期，随着互联网的普及，同人活动的中心转移到网络，类似“TINAMI”的搜索引擎在御宅族系文化中发挥了举足轻重的作用。在这种环境下，无论喜欢与否，制作者也不得不对自己身在整个御宅族系文化中的相对位置产生高度自觉。现在，新角色从诞生的瞬间开始就被分解成各个要素，并分类上传到数据库中，如果没有合适的分类，只能准备新的要素或分类，在这一点上，已经可以说连原创角色的原创性都只能作为拟像而存在了。

以前的作品背后都存在叙事。但随着它的重要性降低，在御宅族系文化中，角色的重要性增强了，进而创造出那样的角色的“萌要素”数据库逐渐完善。近十年来的御宅族系文化正处在这样一个大潮流中，而90年代末出现的《铃铛猫娘》正展现了这种潮流所到达的节点。



图 8a TINAMI 的首页

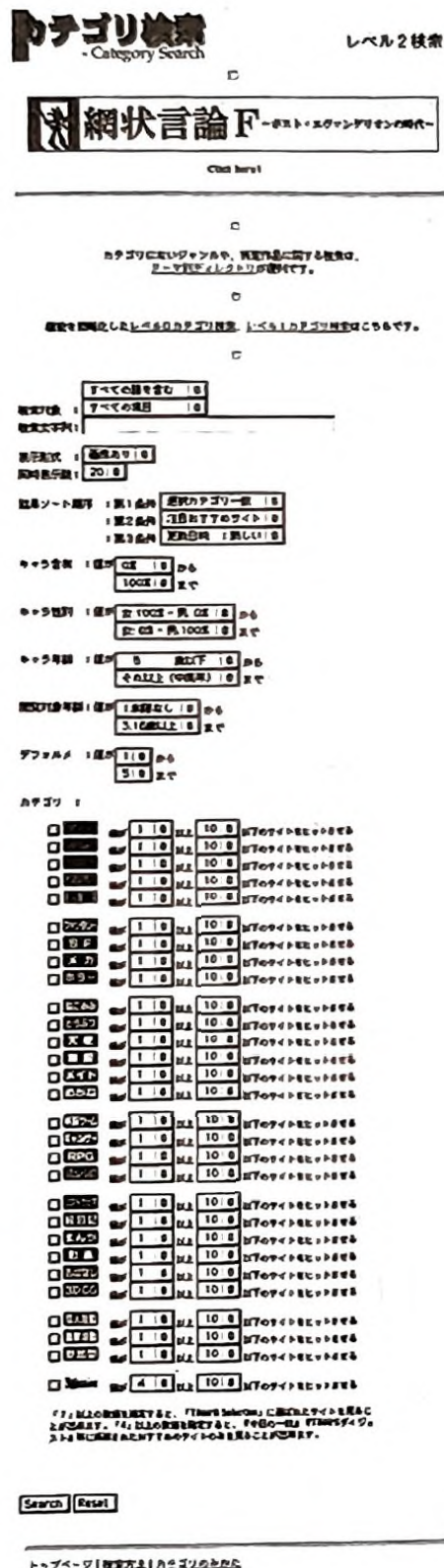


图 8b TINAMI 的搜索画面

实际上，这部作品的角色全部都是刻意地过度强调萌要素而制作成的。电子小说版是这样描述的^[1]，数码子“身穿褶边的女仆装，配着白色猫耳帽、猫手套、猫靴，以及猫尾巴，从头到脚全是萌要素的装配”，布子则是“戴着虎斑纹的猫耳帽子，配上灯笼裤的水手服，屁股上有老虎猫的尾巴。对粉丝来说，这是一套相当‘凶猛’且‘犯规’的超级萌装”。这种自我戏仿式的记述，明确显示了这部作品所处的危险位置。数码子戴着猫耳说“是这样的喵”“好累喵”，但这并不是因为猫耳或“喵”本身有什么魅力，而是因为猫耳是萌要素，有特征的词尾也是萌要素，更确切地说，是因为90年代的御宅族将其认定为萌要素，而现在这个整体结构已经产生了自觉。在这一点上，《铃铛猫娘》与其说是直接依存于角色萌欲望的策划，毋宁说是将这种欲望推到了极致，其结果或许是一个讽刺了被萌系设计所支配的当今市场的复杂策划。

[1] 「デ・ジ・キャラット②」(《铃铛猫娘2》)，第12、19—20页。

5. 数据库消费

角色魅力胜于各个作品

萌要素数据库化在 90 年代得到了迅速的发展。一般认为，“萌”原本是 80 年代末产生的词，意指对漫画、动画、电玩游戏等角色或偶像产生的虚构欲望。“萌”特定角色的人们会集中购买相关商品；从制作者角度来讲，比起作品本身的质量，如何通过设定或插图来唤起萌的欲望，才是掌握策划成败的关键。这种倾向可以追溯到 70 年代，但其重要性在 90 年代媒介混合的潮流中得到了决定性的增长。

正如前文所述，在媒介混合中，原作的地位暧昧不清，与此同时，其他各种类型的策划也在推行。能够整合

这些策划群的既不是原作者的作者性，也不是作品所要传递的信息，而是其中共同出现的作品世界与角色，甚至在极端情况下，只是角色。例如，庵野秀明执导的《新世纪福音战士》与数年后销售的养成模拟游戏《绫波养成计划》同样是“与新世纪福音战士相关”的作品；或者，拥有超高人气的 Leaf^[1] 开发的电子小说游戏《雫》《痕》，与其戏仿式的交换卡片游戏《Leaf Fight》^[2] 同样都是“与 Leaf 相关”的作品，其依据除了版权外，唯一共同之处只有登场角色的相同。这些作品之间的内容连续性非常薄弱，即使是《新世纪福音战士》或《雫》的粉丝，也可能对《绫波养成计划》或《Leaf Fight》不甚感兴趣，这类消费行为占据主导也不足为奇，这一点在御宅族系市场之外反倒更容易理解。

90 年代的御宅族系市场有组织地培养了一批能够捕捉这两者之间连续性的消费者，市场规模也在“相关商品”泛滥的前提下扩大。其结果导致现在并不是各个故事中诞

[1] Leaf 是日本游戏公司 AQUAPLUS 旗下制作成人电玩的品牌。——译注

[2] 源自该公司的对战游戏《初音的秘密》（此电玩又是从《痕》的角色柏木初音延伸而出的）。——译注

生登场人物，相反，更为普遍的是首先设定登场人物，并在此基础上展开包含故事在内的作品或策划的策略。在这种状况下，与各个作品的完成度相比，角色魅力必然更重要，而且，提高其魅力的技巧（萌要素的技术）也会急速地积累起来。于是，萌要素数据库化就成了必然趋势。

横跨作者的角色联结

这就导致近年来，许多御宅族系角色与其说是从单个作家或作品中显露出来，毋宁说是多个角色横跨于作品之间彼此关联。比如图 9 所示，《机动战舰抚子号》中的星野琉璃、《新世纪福音战士》中的绫波零、《零》中的月岛琉璃子，以及《秋叶原电脑组》中的大岛居燕是四个角色人物，但是这些角色彼此之间在设定或设计上有很多共同之处。

御宅族系作品中频繁出现的这种关联，一直以来都是用“引用”“影响”“戏仿”等词语来表达的。然而无论是“引用”还是“影响”，都是自然地以作家或作品为前提的

概念，都假设了某位作家受到其他作家或作品的影响，引用或戏仿其内容。的确，这样的模式也不是说不能表达如今御宅族系作品的动向。比如在绫波零的影响下产生了月岛琉璃子，而星野琉璃是引用了前两者而创造出来的，进而大岛居燕是作为星野琉璃的戏仿被设计出来的，追溯这样的谱系也不能说是错误的。

但这种有效性也是有限度的。假如星野琉璃是引用了绫波零或月岛琉璃子的话，那么此时进行“引用”的作者是谁？与导演庵野秀明、角色设计师贞本义行的个性和作用更为鲜明的《新世纪福音战士》相比，《机动战舰抚子号》的复杂构成使得我们很难知道佐藤龙雄^[1]与麻宫骑亚^[2]之间是如何关联的，更何况，图9中的四个例子只是冰山一角。

实际上，90年代后半期，与绫波零酷似的角色在漫画、动画、小说、商业活动以及同人志活动中被大量生产、消费。恐怕将这种广泛的传播全部归结为受到《新世

[1] 佐藤龙雄（1964— ），动画导演，担任《机动战舰》的导演与编剧，此外还有《东京暴走族》《轮回的拉格朗日》等作品。——译注

[2] 麻宫骑亚（1963— ），日本漫画家、动画师，本名菊池通隆，是《机动战舰》漫画版的作者。——译注



图 9a 星野琉璃

(设计：后藤圭二；《机动战舰抚子号》，制作 / XEBEC)



图 9b 綾波零

(设计：贞本义行；《新世纪福音战士》，制作 / GAINAX)



图 9c 月岛琉璃子

(设计：水无月彻；《零》，制作 / Leaf)



图 9d 大鸟居燕

(设计：Kotobuki Tsukasa；《秋叶原电脑组》，
制作 / 苇 Production)

纪福音战士》的“影响”也并非明智。

笔者认为，要想阐释这种状况，用数据库的概念更为贴切。绫波零的出现，与其说影响了许多作家，毋宁说是改变了支撑御宅族系文化的萌要素规则本身。即使没有看过《新世纪福音战士》的作者，也会使用新生成的萌要素（沉默寡言、蓝色头发、白肌肤、神秘能力等），无意识地生产出与绫波零酷似的角色。这样考虑恐怕更接近 90 年代后半期的现实。不只绫波零，御宅族系作品中出现的角色，已经不是专属于作品的存在，而是立即被消费者分解为萌要素，并载入数据库成为创作新角色的素材。因此，每次出现有魅力的角色，萌要素的数据库都会发生变化，然后在下一季，承载着全新萌要素的新一代角色之间又将展开激烈的竞争。

从“角色萌”看消费的双层构造

从上述特征可以明显地看出，90 年代御宅族系文化的特征“角色萌”，实际上并不是御宅族自身所深信的单纯

感情投入，而是往返于角色（拟像）和萌要素（数据库）的双层构造之间的典型后现代式消费行为。在盲目投入“萌”特定角色的消费行为背后，还隐藏着将对象分解成萌要素并在数据库中相对化的奇异而冷静的一面。关于这种双层构造，后文会以电子小说游戏为例详细说明，但无论如何，如果只将角色萌当作狂热的消费行为来梳理，确实会出现很多无法解释的部分。

御宅族所产生的“萌”的感觉，总是在角色与萌要素之间被双重化，正因为如此，他们才能不断地改变“萌”的对象。如果没有萌要素，他们只是根据各自的兴趣来选择角色的话，那么特定角色就只会吸引特定的粉丝了吧。但那样的话，90年代蓬勃发展的角色商机就很难成立了。

从“物语消费”到“数据库消费”

将上述的讨论归纳如下，漫画、动画、游戏、小说、插画、游戏卡、手办模型，以及其他各种各样的作品或商品的深层，绝不存在叙事。在90年代媒介混合的环境中，

将各种各样的作品或商品概括起来的只有角色。而且，消费者在这个前提下，往返于包含叙事在内的策划（比如漫画、动画或小说）与不包含叙事在内的策划（比如插图或手办等）之间随意消费。每个策划都是拟像，其背后都是由角色或设定构成的数据库。

从另外的角度来看，这些角色只不过是萌要素数据库中抽取出来的拟像罢了。换言之，拟像与数据库的双层构造进一步双重化，建立了复杂的系统。御宅族首先消费作品，有时会为之感动，但也会自觉地意识到这些作品只是拟像，其本质只有角色。然后，他们消费角色，有时会被“萌”到，但也自觉地意识到这些角色也是拟像，其本质只是萌要素组合而成的。就笔者的观察而言，《铃铛猫娘》是在御宅族这种双重化（三重化？）的意识中高度自觉地创作出来的策划。

消费《铃铛猫娘》既不是单纯地消费作品（小叙事），也不是消费背后的世界观（大叙事），甚至也不是消费设定与角色（大型非叙事），而是连接着对更深层、更广大的御宅族系文化整体数据库的消费。笔者将这种消费行为与大塚英志的“物语消费”相对照，称其为“数据库

消费”。

从现代向后现代转向的进程中，我们由叙事性、电影性的世界视线所支撑的世界像，转变为由数据库式的、界面式的搜索引擎所读取的世界像。在这个巨大的变动中，日本御宅族失去了 70 年代的大叙事，迎来了 80 年代捏造这个失落的大叙事的阶段（物语消费），90 年代甚至放弃了捏造的必要性，最终迎来了单纯地渴望着数据库的阶段（数据库消费）。大致可以说，从大塚英志的评论与笔者的观察中浮现出来的就是这样一个过程，图 10 展示的是物语消费与数据库消费之间的结构差异。图 10a 与图 10b 分别对应着前文的图 3a 与图 3b。

“动漫式现实主义”小说

论述御宅族系文化，图像作品的例子虽然居多，但笔者在此想举出别的例子来加以说明。角色萌与数据库消费的崛起也给文字文化造成了很大的影响。在大众媒体中，尽管“小说”至今还被分为纯文学与娱乐文学两类，但现

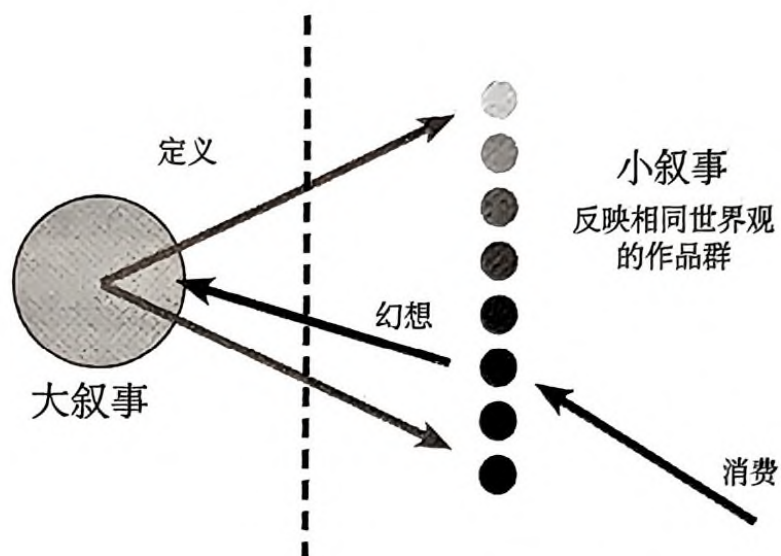


图 10a 物语消费的结构

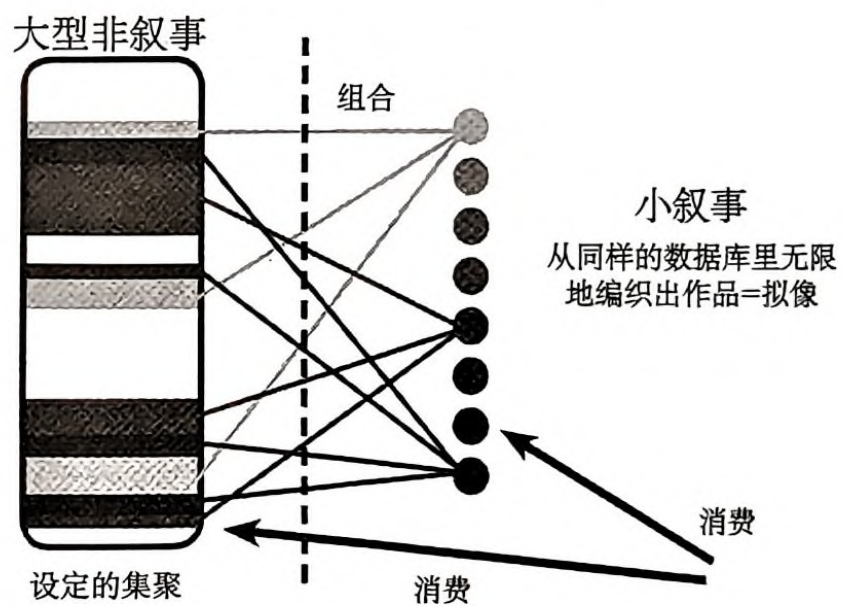


图 10b 数据库消费的结构

实中，近十年来，御宅族系市场生产且消费了大量无法被归为上述两类的小说。按照旧有的分类，这些作品可被归为“推理小说”“科幻小说”“幻想小说”，或者依照读者或制作者的意志，被称为“少儿小说”（Junior Novel）^[1]、“电子游戏小说”（Game Novel）^[2]、“青少年小说”（Young Adult）^[3]等各种各样的名目，而这些作品的世界，与以往的纯文学或娱乐小说不同，都是采用独特的逻辑创作而成的，或许正是因为这样，至今普遍评价相当低。不过，一旦理解了上述御宅族系文化的过程，自然也就能理解这种逻辑。

这种异质性的新型小说最恰当的例子，大概就是清凉院流水^[4]的作品。他出生于1974年，处于第二代与第三代

[1] “少儿小说”主要是以年龄层来划分青少年，与青少年小说相较，“少儿小说”可将年龄层细分至小学生。——译注

[2] “电子游戏小说”是与电玩游戏相关的小说，概念上和现今的轻小说接近，但作者写作时“轻小说”一词尚未广泛流行。轻小说（light novel）以日本所创的和式英文写作，通常有着动漫风格图像的封面设计，主要是推理、科幻、奇幻、恐怖等类型的娱乐小说。——译注

[3] Young Adult 指的是12—19岁的青少年，不过在日本这个名词用在小说领域则是指可轻松阅读的YA小说。现在YA小说和青少年小说、电子游戏小说几乎等同。——译注

[4] 清凉院流水（1974—），日本推理作家、漫画原作者，自称是“大说家”，出道十周年之后，也开始写作英语学习书与商业书，唯一的个人网站bbbcircle只用英文呈现。——译注

之间。1996年，他出版了长篇处女作《COSMIC 世纪末侦探神话》，是十几位侦探破解数十件密室杀人事件的推理小说。光是这样的设定就已经十分奇特，加上这些侦探被赋予了令人印象深刻的名字与特征——用“刃式推理”的辩证法来推理的刃仙人、用“神通理气”的直觉法来推理的九十九十九，以及用“悟里梦中”的睡眠法来推理的雨雾冬香等——案件解决的方式也令人恐惧，且荒唐滑稽。而且，这些超人般登场的人物在《JOKER 旧约侦探神话》《19 BOX 新推理创世记》《CARNIVAL 嘉年华会》等一连串小说中也会出现，作者本人在出道后开宗明义地宣布，他所有的作品都是“流水大说”的一部分。一言以蔽之，这位作家的小说并不太重视每一部作品的完成度，其创作目的反而是提升角色魅力，以此整体性提高他所建造的“流水世界”本身的完成度。这位作家一直受到十几岁读者的大力支持，同时也招致了老一辈推理作家的反感。

再参照大塚英志的观点，他指出这种小说崛起的背景是现实主义本身的变化。^[1]如果说现代小说描写的是现实

[1] 『物語の体操』（《物語的体操》），第198页起。

世界，那么御宅族系小说描写的则是虚构世界。尽管清凉院流水笔下的人物和故事绝非现实性的，却可能出现在漫画或动画的世界中，因此读者会认为那就是真实的。大塚英志将这种态度称为“动漫式现实主义”，起源于70年代末新井素子^[1]对外宣布写出“漫画《鲁邦三世》文字版”的想法。大塚英志认为，虽然自然主义式现实主义与“动漫式现实主义”表面给人留下完全不同的印象，但在日本，既然前者本身就是虚构，那么现实主义的这种变化也是一种必然趋势。

推理要素也是萌要素

笔者基本上同意大塚英志的观点，不过与前文的讨论相同，笔者在此想要强调的是，这种写实性的虚构已经被数据库化、要素化了。众所周知的是，清凉院流水的小说

[1] 新井素子（1960—），日本科幻作家，高中时参加科幻杂志《奇想天外》征文获得佳作而进入文坛，被视为轻小说的鼻祖。——译注

受到车田正美^[1]的畅销漫画《圣斗士星矢》的影响，但他的作品世界是从80年代末到90年代中期流行的新本格推理中抽取各种各样的要素自由组合创造出来的，而读者也共享着同样的数据库。他的小说能够不断地描写数十件密室杀人事件和数十位侦探，而读者也能自然地接受，这个现象只有当清凉院小说的阅读市场中侦探形象、犯罪手法和解谜手法都成为萌要素时才能成立。

这种对类型条件的自我引用意识，恐怕是继承了绫辻行人^[2]、法月纶太郎^[3]等同行前辈的趣味。不过在这一点上，同行前辈的意识始终趋于推理的规则（代码）^[4]，清凉院流水的意识则是面向萌要素的数据库，这两者之间还是存在着很大的差异。众所周知，90年代的推理市场得到了很大的发展，但也仅限于年轻读者，与其说是有赖于真

[1] 车田正美（1953—），日本漫画家，《圣斗士星矢》为其代表作。——译注

[2] 绫辻行人（1960—），本名内田直行，日本推理小说代表人物之一，新本格派推理小说家，代表作有《十角馆事件》《水车馆事件》《迷宫馆事件》等。——校注

[3] 法月纶太郎（1964—），日本新本格派推理小说家、评论家，代表作有《密闭教室》等。——译注

[4] 关于90年代推理界的“代码”的解构问题，请参考最具价值的笠井洁『探偵小説論Ⅱ』（《侦探小说论Ⅱ》）。

正理解这些巧妙犯罪手法的读者，还不如说是依赖那些“萌”京极夏彦^[1]或森博嗣^[2]笔下的人物、为其创作插画或尝试其他二次创作的读者。

这种状况现在已经开始在推理小说之外蔓延，御宅族系的文字文化就整体而言并不是作品，而是在另外一种逻辑下以角色为中心展开的创作活动。清凉院流水的小说实际上就是以这种状况为前提，有时还会将其戏谑化。例如，对这样角色中心的市场加以考虑的话，“日本侦探俱乐部”这种将 350 名侦探“从一到七分成七个班”，“两月调整一次人员，将下一个班级的成绩优秀者与上一个班级的成绩不良者相互交换”的设定^[3]，基本上可以被理解为对这种整体状况的一种戏仿。

御宅族系小说现在既不是纯文学也不是娱乐小说，更接近动画、游戏、插画等的运作逻辑，其消费市场也更加接近。这种从自然主义式现实主义向“动漫式现实主义”

[1] 京极夏彦（1963—），原名大江胜彦，日本妖怪小说家，代表作有“百鬼夜行”系列。——校注

[2] 森博嗣（1957—），日本推理小说家，作品中加入大量的理工元素，也因此被称为“理科系推理小说”。——译注

[3] 『コズミック』（《COSMIC 世纪末侦探神话》），第 275 页。

的转移，在商业上得到了市场变化的支持。据笔者所知，清凉院流水是对这种变化最为敏感，也是写作手法改变最为彻底的一位作家。因此，他的作品既不是现实（自然主义）的，也不是以往的虚构（物语消费），让人感觉到萌要素数据库才是最为真实的。

6. 拟像与数据库

拟像论的缺点

笔者认为，讨论到这里，本章开头提出的第一个问题“后现代的拟像是如何增殖的”，已经可以通过御宅族系文化得出某种答案。拟像（二次创作）已经覆盖了御宅族系文化的表层，其深层是设定和角色的数据库，再向更深层追溯，就是萌要素数据库。御宅族的消费行为乍一看似乎是无秩序的拟像泛滥，可一旦将视线放置在数据库层面，就会显得十分井然有序，易于理解。

这一观察不仅可以用于分析亚文化，还能够获得改变以往拟像概念的见解。以往的后现代论多认为，拟像增殖是失去了原创与复制之间的区分而产生的无秩序现象，此

时首先被引用的是德国批评家瓦尔特·本雅明（Walter Benjamin）六十多年前所写的一篇短论文《机械复制时代的艺术作品》。本雅明在文章中提出了著名的观点，认为凝聚在特定作品中的原创性感觉（称为“灵韵”[aura]）是依据孕育出这部作品的“仪式”的“一次性”特性建立的，而复制技术会使这种感觉失效。^[1] 这一观点成了此后拟像论的根基。

本雅明对“灵韵”的这种看法，实际上完美地反映了前述的树状模型。在原创面前，鉴赏者感到与某种超越作品的“仪式”产生了联系，但复制就没有这种联系。换言之，原创与复制的区别，是根据与这种仪式之间有无关联（有无灵韵）来决定的，这正反映了现代世界观的美学。倘若将这种想法用图 3a 的方式来表示的话，就如图 11a 所示。拟像增殖的全面化就是，由于失去了有无关联这种基准本身，原创和复制的价值不再有区别，也就意味着所有符号都失去根基而进入漂浮的状态。

[1] 日文翻译版收录在『ボードレー』(《发达资本主义时代的抒情诗人：论波德莱尔》)。

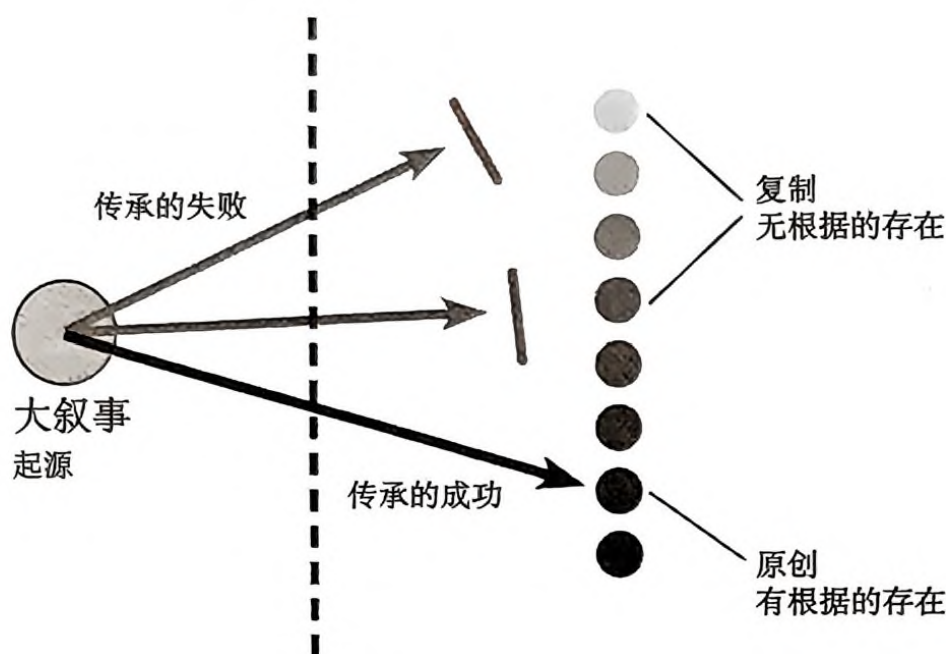


图 11a 原创与复制

因此，笔者在本章开头将以往讨论后现代的脉络划分为“拟像的全面化”与“大叙事的凋零”这两个现象，实际上只是捕捉到一种变化（树状模型的崩溃）的表层和里层。当然，前者主要是技术发展所引起的变化，后者则始终是社会性、意识形态性的变化，两者之间存在着本质性的差异，但也无法否定其共通的世界观发生了变化。实际上，机械复制技术时代的到来与意识形态的衰落，在本雅明的论文中也有相关的论述。另外，鲍德里亚也曾论述道，“现在没有意识形态，只有拟像”，清楚地把握了这两

者之间的相关性。^[1]

然而，大多数后现代论述至今都没有意识到这种树状模型并非单纯地崩塌，而是被数据库模型取代了。当然也有一些具有启发性的讨论。例如，鲍德里亚认为，在市场营销渗透、符号性消费蔓延的现代社会中，“与其说我们是使用物品的人，不如说是读取并选择物品的人，也就是作为一种解读细胞而生存着的人”^[2]。差异化的商品或符号被大量地储存、传播（鲍德里亚将这种总体称为“超真实”），如今的消费者只有用符号的组合来表现个性（或原创性）。这种想法抓住了与本书所思考的数据库模型极为接近的现实。

但这样的讨论既没有明确地区分拟像层与数据层，也没有理解其双层构造。鲍德里亚提出的“超真实”同时意味着拟像世界与数据库世界。若以御宅族系文化为例，二次创作的泛滥、物语消费以及角色萌，还有如《铃铛猫娘》那样的怪异设计，都只能用超真实一言以蔽之吧。

[1] 「象徵交換と死」(《象征交换与死亡》)，第 14 页。

[2] 「象徵交換と死」，第 152 页。

从“原创对复制”到“数据库对拟像”

相对而言，笔者在本书中想要表达的是另外一种思考方式，即充斥这个社会的拟像绝不是无序增殖而成的，必须有数据库层的支撑才能有效地发挥作用。

御宅族系文化中充满了二次创作。原作与二次创作像拥有“同等价值”一般被生产、消费着。但这些二次创作并非都具有同等价值。真要那样的活，市场就不可能被培育起来。事实上，在这些拟像之下，存在着一个优劣筛选装置，即数据库，用来控制二次创作的流程。《圣魔大战》巧克力的第 773 张贴纸，必须适当地共享支撑前面 772 张贴纸的数据库，否则的话，就无法被认为是二次创作。《绫波养成计划》必须适当地与《新世纪福音战士》共享世界观，“铃铛猫娘”的设计也必须适当地符合 90 年代后半期的萌要素。没有这样的过程，单纯只是毫无依据地制作的拟像，只会被市场淘汰，逐渐消失。

换句话说，这意味着后现代中拟像与数据库之间的新型对立已经取代了以往原创与复制之间的对立。以往的原创就是原作，复制则是二次创作，作品的优劣只能以此为

基准。以《新世纪福音战士》为例，庵野秀明的电视动画是具有作者性表达的“作品”，而业余爱好者的二次创作，或其他相关商业策划始终只是复制品，人们会严格地区分这两者来消费。

但实际上，近二十年来，不区分二者的消费行为越来越强势。正如上述所言，角色、设定或萌要素的数据库，以及基于与这个数据库之间关联的另外一种标准，逐渐抬头。在此，复制品不是以与原创的距离，而是以与数据库之间的距离来衡量的，这种新型关系如图 11b 所示。

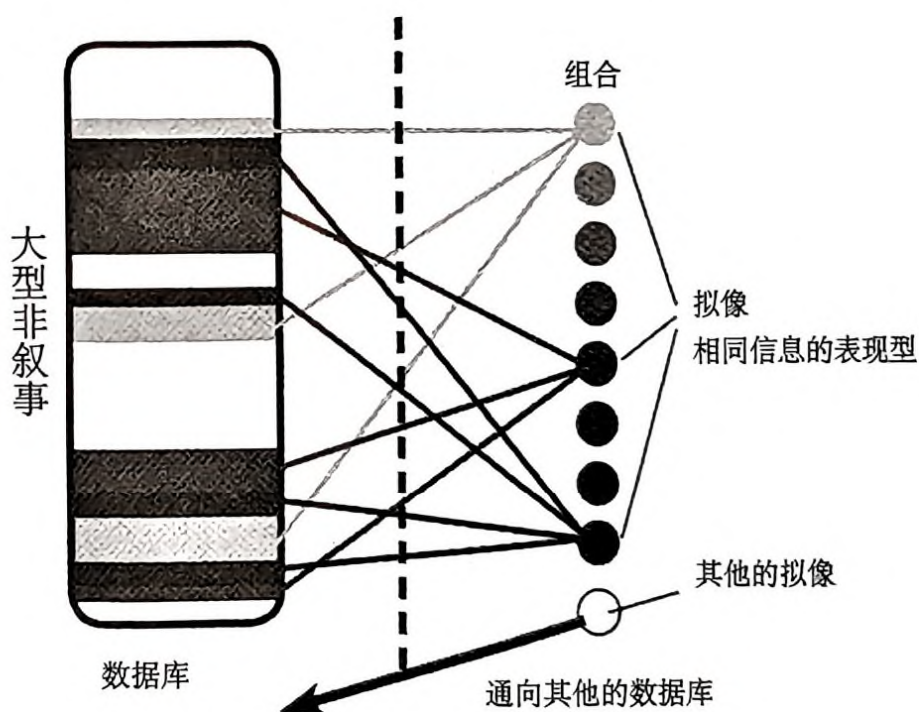


图 11b 数据库与拟像

原创的独特魅力在现代思潮中经常被称为“作者性的神话”。纵观 20 世纪 80 到 90 年代，以及 21 世纪最初十年御宅族系文化的变迁，可以看出，这个领域的神话也在迅速地衰退。代表 80 年代的漫画作者与动画作者倒是可以列举几个，但要举出代表 90 年代的作者就会有点困难。不只是专家，大多数读者应该都会同意吧。虽然这种特征一般被认为是低迷的征兆，但实际上，举不出作者的名字这一事实，恰恰反映了 90 年代御宅族系文化的本质。作者不再是神，所以举不出名字，取而代之成为诸神的，是萌要素。如果说代表 90 年代的萌要素的话，那么多少了解一点的消费者都能举出几个例子。

二次创作的心理

御宅族系文化市场是由拟像与数据库的双层构造构成的。了解这一简单的事实才不会误解御宅族的意图。例如，御宅族系文化拟像泛滥的事实，也会有人解读为过于激进的无政府主义倾向，但实际上，二次创作的作家并没

有那种攻击性的意识。他们一方面毫不犹豫地将原作戏仿、切碎、混剪，另一方面却完全没有把这项工作想成对原作的侵害，一旦有原作者投诉，他们会保守地立即停止二次创作。

这种两面性乍一看不可思议，但如果了解了前述的双层构造，就可以很快理解。正如前文反复提到的，在御宅族系文化中，原作与二次创作都被视为一种拟像，二者在原理上并没有优劣之分。

作品的核心在于设定的数据库。在御宅族的感觉中，虽然二次创作侵犯了原作作品（拟像层面），但作为信息原作（数据库层面）的原创性不但没有被破坏，还受到大家的尊重。相反，二次创作的作者认为可以通过增加拟像来不断地提高原作的价值，当然，在现实中，既然有著作版权的存在，就不能直接肯定这种感觉。不过在同人志即卖会诞生了四分之一世纪后的今天，了解这种心理背景是很重要的。

村上隆与御宅族的龃龉

这种基本理解在将御宅族系文化的成果向外界扩展时则更为必要。近年来，努力尝试让御宅族系文化与外界产生联结的，是前文数次提到的现代美术家村上隆。

村上隆生于 1962 年，和第一代御宅族是同代人，发表了很多深受动画、手办模型等影响的作品，自称“没能彻底成为御宅族的御宅族”。他的作品就如《DOB》系列（图 12）、《S.M.P.ko²》系列（图 13）所呈现的那样，关注在御宅族系文化中实现了独特发展的角色设计，通过对其特征进行强调、分解、变形等怪诞的方式制作而成。笔者认为，这种形象是将御宅族式拟像的异形升华为美术作品



图 12 《Melting DOB B》

（制作 / 村上隆）



图 13 《S.M.P.ko²》B 形态

(制作 /HIROPON FACTORY)

的一次出色的尝试^[1]，但御宅族对此评价并不高。不仅如

[1] 比如，本书图 13 为叫作《S.M.P.ko²》“B 形态”的作品，是真人大小的手办模型。这个造型的设定是处于从少女（A 形态）到战斗机（C 形态）架空变形过程的中间，融入绿色头发与白色身体等御宅族式的构思创造而成。但在此值得关注的是，这个机头有着具有现实性的女性性器官。本书后文将会出现的精神科医师斋藤环在《战斗美少女的精神分析》中指出，御宅族的性欲望是朝向“彻底空虚的存在”的“阴茎同一化的少女”，并将这种少女形象称为“战斗美少女”。换一个通俗易懂的说法，御宅族系文化所消费的少女形象基本上与现实中的女性毫无关系，反而是御宅族对自身阴茎执着的投影。也就是说，是这种自恋式的投影创造出的物神。全裸少女变身为拥有男性阴茎外观的机器，正是基于斋藤环同样的洞察力而制作的。也就是说，村上隆将“战斗美少女实际上是御宅族自身的阴茎”这种隐藏的构造，转化为雕在形似阴茎的机头部的女性器官的作品，向御宅族展示。村上隆作品的魅力与批评性，从这个脉络来看的话，就会非常容易理解。

此，村上隆的尝试也经常遭到协助他完成这些作品的御宅族的诸多批评。

村上隆和御宅族之间的这种龃龉，或许可以举出很多原因，但其中之一在于前述的御宅族系文化的结构特征。既是模型原型师、编辑，也是《S.M.P.ko²》主创之一的朝野正彦在一次活动中曾坦言，村上隆的作品中缺乏“御宅族基因”^[1]。恐怕他想要表达的是，村上隆缺乏直观地把握御宅族系作品的各种特征的能力，也就是说欠缺捕捉萌要素的能力。

在现代美术批评的领域，拟像的生产被定位为“构成新前卫的武器”^[2]。恐怕村上隆当初也在御宅族系文化的表层感受到了这种“前卫”的魅力。在这个脉络上理解，《DOB》《S.M.P.ko²》正是将御宅族式的设计中最激进且无依据的部分抽离出来，纯粹地制作而成的作品，在这一点上具有值得高度评价的潜质。然而，对于御宅族来说，村上隆的这个实验没有理解萌要素数据库，仅仅抽取了“设

[1] “Wonder Festival 2000”中，朝野正彦、村上隆以及笔者的对谈“把不可见的变为可见的”上的发言。

[2] 榎木野衣的论述。『シミュレーショニズム』（《模拟主义》），第11页。

计”这种拟像（只有表层）来模仿，只不过是一次不完全的尝试。这种关于拟像的不同思考方式，在村上隆的艺术实践上，现代美术领域与御宅族的评价形成了极大反差。

村上隆的实验，无论怎么借用御宅族式的奇思妙想，只要没有数据库这一层，就其本质而言就不是御宅族式的。虽然不知这一评价对作为艺术家的他来说是贬低还是抬高，但是对于借用御宅族式的设计与理解其背后的文化构造之间的差异，笔者认为还是敏感一点比较好。以笔者个人意见，村上隆的艺术实践，正是由于没有理解御宅族系文化的构造，反而更尖锐地挖掘出这种文化的另外一个面向，而在这一点上也绝没有停留在借用这一层面。以《铃铛猫娘》为开端，虽然御宅族系的设计有时会达到极为过激之处，但由于在制作者的意识中只不过是萌要素的组合，所以常常会发生制作者自身并没有意识到这种过激性的情况。村上隆的作品成了打破这种不自觉意识的一个契机。

7. 清高主义与虚构的时代

黑格尔的“历史的终结”

下面让我们进入本章开头提出的第二个问题：在后现代超越性的观念凋零之后，人性会变成什么呢？为了回答这个问题，首先要暂时脱离日本的状况，在更广泛的世界史视野中思考，前文论述的数据库崛起和后现代的双层构造意味着什么。

第一章提到的科耶夫是出生在俄国的法国哲学家，20世纪30年代因独特地讲授了黑格尔哲学而闻名，之后出版了名为《黑格尔导读》的课程讲稿。

黑格尔哲学出现于19世纪初，彼时定义的“人”首先是拥有自我意识的存在，在与同样拥有自我意识的“他

者”的斗争中向着绝对的知识、自由或市民社会发展。黑格尔将这种斗争的过程称为“历史”。

黑格尔认为，这种意义上的历史在 19 世纪初期的欧洲已经终结了。这种观点尽管乍一听不可思议，但事实上至今仍然具有很强的说服力。之所以这么说，是因为他恰恰在现代社会诞生之时宣告了这种诞生就是“历史的终结”。有一个著名的故事是拿破仑攻打耶拿的前夕，黑格尔最主要的著作《精神现象学》正好在耶拿完稿。当然，将西欧型现代社会的到来当作历史终结的这种想法，之后被彻底批判为民族中心主义。不过，黑格尔之后的两个世纪之间，既然现代价值观在事实上覆盖了整个世界，其历史观的难以推翻也就成了事实。

美国式“朝向动物的回归”与日本式清高主义

无论如何，在此最重要的不是黑格尔，而是科耶夫对这种历史哲学的阐释。准确地说是他在教学二十年之后为《黑格尔导读》第二版添加的后来在日本相当出名的注释。

那就是本书第一章简单介绍过的，科耶夫认为黑格尔式的历史终结之后，人类只剩下两种生存方式，一种是追求美国式的生活方式，他称之为“朝向动物的回归”，另一种是日本式的清高主义。

科耶夫将战后美国崛起的消费者的状态称为“动物”。使用这种强烈的表达方式，与黑格尔哲学对“人类”独特的限定有关。按照黑格尔的说法（更准确地说是按照科耶夫对黑格尔的阐释），人类（*homo sapiens*）本身不具有人性，为了获得人性，必须有否定周遭环境的行动——换句话说，就是必须和大自然斗争。

与此相对，动物总是与大自然和谐地共存。战后美国是被满足消费者“需求”的商品所包围，并且按照媒体的要求而改变行为模式的消费社会，借用他的用语，与其说这是人性的，还不如称之为“动物性的”。那里没有饥饿和争斗，但也没有哲学。科耶夫严厉地指出：“在历史终结之后，人即便仍将建造他们的纪念碑、桥梁和隧道，也只会像鸟儿筑巢和蜘蛛织网一样，像青蛙和蝉一样举办音乐会，像动物幼崽一样玩耍，像成年的野兽一样发泄

性欲。”^[1]

另一方面，“清高主义”（snobbism）是指，即使没有实质性的理由来否定周遭环境，也会以“基于形式化的价值”的行为方式来否定它。清高者不会与环境妥协，就算没有任何否定的契机，清高者也敢于否定，创造出形式上的对立，且享受这样的对立。科耶夫就此所举的例子就是切腹。即使实际上并没有任何去死的理由，但要基于名誉或纪律这种形式化的价值而采取自杀行为，这便是清高的极致。这种生存方式是有否定契机的，这一点绝对不是“动物性的”，但它又与历史时代的人类生存方式有所不同。之所以这么说，是因为清高者们与自然的对立（比如切腹时与本能的对立）无论在任何意义上都撼动不了历史。纯粹仪式性地执行切腹，不管堆积多少牺牲者的尸体，也绝对不可能成为革命的原动力。

[1] 『ヘーゲル読解入門』（《黑格尔导读》），第245页。下文注释引用的部分都是从原著直接翻译的，与日文版多少有点出入。——原注
本句译文参考了中文译本（姜志辉译，译林出版社，2021年，第448页），根据作者的引用略有调整。——校注

让御宅族系文化接受洗礼的日本式清高主义

科耶夫的这种观点仅仅建立于他在日本短暂的经验与直觉之上，可能还加入了一点幻想成分。但他指出，日本社会的核心存在着清高主义，并将主宰文化世界的直观体验，现在回想起来，可以说是精准得可怕。

之所以这么说，正是因为在他指出之后，日本便出现了御宅族系文化，自命为江户文化的继承者，并让新型清高主义变得更加精炼。前文数次参考的《御宅族学入门》中提到，御宅族感性的支柱就是依赖着“即使知道是骗人的，但还是被真心感动”的距离感。御宅族知道“长大后再看那些‘骗小孩’的电视节目是相当无意义的行为”^[1]。例如，深受他们喜爱的特摄战队电视剧或机器人动画片，几乎每一集都是用相似的设定讲述相似的故事，单单就此来看，可以说每一部作品都是毫无意义的。但正如冈田斗

[1] 『オタク学入門』，第121页。

司夫所解释的，御宅族式的感性正是建立在从这种毫无实质性意义的事物中分离出形式化的价值、“志趣”之上的。这种分离正是科耶夫所述的清高主义的特征。

例如，科耶夫认为：“后历史的人类……必须不断将其形式从内容中分离出来，但这不是为了根据其行为改造内容，而是为了将作为纯粹形式的自己，和被捕捉为某种内容的自己与他者对立起来。”^[1] 尽管这种论述非常难以理解，但与《御宅族学入门》写到的御宅族消费行为相比较的话，就会非常具体明晰了。

后历史的人类（即御宅族）熟知御宅族系作品的价值与模式的同时，也能将志趣从中分离出来——也就是说，“不断将其形式从内容中分离出来”。不过，这一行为不是为了认同作品的内涵，或是介入社会活动，而是为了确认作为纯粹的旁观者的自己（即“作为纯粹形式的自己”）。御宅族就是这样，在某种意义上体现了科耶夫五十年前所预见的“后历史”的生存方式。冈田斗司夫和村上隆在御宅族身上看到了世界的未来，也是有一定道理的。

[1] 『ヘーゲル読解入門』，第247页。部分引用内容有所省略。

被犬儒主义支配的 20 世纪

斯洛文尼亚精神分析学者斯拉沃热·齐泽克（Slavoj Žižek）将科耶夫命名为“清高主义”的对待世界的态度称为“犬儒主义”（cynicism），并对其进行了更加详细的理论化论述。他时常以冷战时期的斯大林主义作为犬儒主义的范例。他在1989年出版的《意识形态的崇高客体》（*The Sublime Object of Ideology*）中论述道：

为了例证[黑格尔哲学与拉康派精神分析之间的关系]，在此特别要举出斯大林主义“无论付出什么样的代价也要维持表象”这种带有强迫性质的执念。这个强迫性观念就是我们全都知道幕后进行着你死我活的派系斗争。尽管如此，我们必须不惜任何代价保持党高度统一的表象。无人真正相信主导意识形态，人人都与它保持着犬儒式的距离。人人也都知道无人相信那套意识形态，但还是要不惜血本地维持着这样

的表象，人们怀着满腔的热忱建设社会主义，支持党，等等……因此我们可以说，作为大写他者存在的本体论证据，斯大林主义是有价值的。^[1]

实质与形式之间的这种扭曲关系，与科耶夫所称的“清高主义”的态度是相同的。既清高又犬儒的主体不相信世界的实质价值。不过正是因为这样，他们不仅无法停止假装相信形式化的价值，有时甚至为了这种形式（即表象）而无可避免地牺牲实质。科耶夫将这种“正因如此”看作主体能动性，但齐泽克却认为这种颠倒不如说是对主体无可奈何的强制性机制。人们明知道没有意义却依然切腹，明知道是谎言却依然相信，最终尽管厌恶这些却也无法停止。

按照齐泽克的理论，这种悖论与人类心理的原理相关。因此，读了他的著作，就可知“正因如此”的颠倒从古希腊哲学到希区柯克，甚至可口可乐，在所有时代的所

[1] 『イデオロギーの崇高な対象』（《意识形态的崇高客体》），第298—299页。——原注

本段译文参考了中文译本（季广茂译，中央编译出版社，2017年，第二版，第280—281页），根据作者的引用略有调整。——校注

有地方都可以见到。

但笔者对这种普遍性感到有些可疑，尽管在此没有篇幅详细论述这一问题，不过，希望大家注意的一点是，《意识形态的崇高客体》的犬儒主义论原本是从德国评论家彼得·斯劳特戴克（Peter Sloterdijk）1983年出版的《犬儒理性批判》（*Kritik der zynischen Vernunft*）的基础上延伸出来的。斯劳特戴克所讨论的犬儒主义是20世纪特有的现象。他在书中论述道：

第一次世界大战是现代犬儒主义的转折点，因为这场大战对旧有的质朴真正地进行了腐蚀、分解。战争的本质、社会秩序、进步、市民价值……关于整个市民文明的一些质朴的观点已经崩溃。自这场战争以来，笼罩在欧洲各大国之间的这种散乱的分裂风气再也没有消散过。所有的“肯定”从此以后都只是“尽管”，被潜藏在底层的绝望所侵蚀着。^[1]

[1] 『シニカル理性批判』（《犬儒理性批判》），第135页。——原注

本段中译文参考了其英文版（*Critique of Cynical Reason*, Translation by Michael Eldred, Foreword by Andreas Huyssen, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987）。——校注

第一次世界大战及其结果导致了欧洲的荒废，彻底地破坏了 19 世纪对启蒙或理性的信赖。在笔者看来，齐泽克的犬儒主义论与他自身的观点不同，与其说是人类普遍性原则，毋宁说精彩地分析了这场战争的结果所孕育出的“20 世纪的精神”。这在某种意义上是理所当然的，因为他频繁参考的法国精神分析师雅克·拉康（Jacques Lacan）的理论本身，同样是从世界大战的经验中推导出来的。例如，拉康一直关注的弗洛伊德晚年的工作（死亡驱动或反复强迫），正是从第一次世界大战中到战后产生的。进一步说，除了弗洛伊德，对他产生影响的海德格尔哲学和超现实主义运动等，也都是诞生在同样的时代。前述齐泽克的分析，事实上是尝试使用同样在第一次世界大战时期产生的理论（拉康）来阐释第一次世界大战所产生的现实（冷战时期的意识形态）。很遗憾无法具体地介绍，但齐泽克的各种文化批评或社会批评倘若以这样的距离来阅读的话，是极其精辟的。在他的著作中，几乎所有的现象都是以颠倒的犬儒主义来说明的，但实际上也反映了在刚刚过去的 20 世纪，我们的社会正是由犬儒主义所支配的。

正如本章开头所说明的那样，后现代意味着 70 年代

以降的文化世界。但更广泛地说，无论是机械复制技术的出现，还是信息理论的起源、人生观的改变，许多后现代的萌芽都可以追溯到 20 世纪二三十年代。前文提到的本雅明的论文写于 1936 年，而更重要的是，类似于启蒙或理性这种“大叙事”最早开始凋零是在第一次世界大战中。但可以认为，这种凋零完全表面化是在冷战瓦解，东欧发生剧变的 1989 年。因此，或许可以将现代到后现代的变迁看作以 70 年代为重要核心的，从 1914 年到 1989 年耗时 75 年的缓慢演变（图 14）。

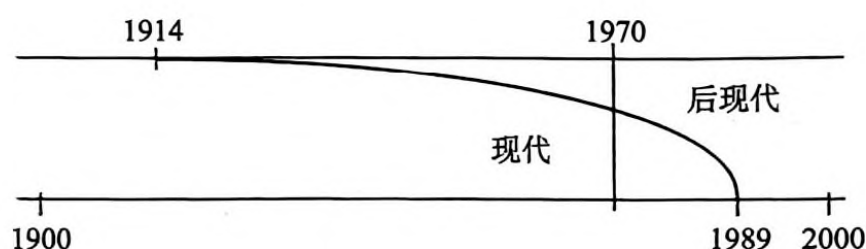


图 14 从现代转入后现代

齐泽克恐怕是将这个漫长变迁时代的精神反映得最清楚，并对其结构进行了最通俗易懂的理论化的一位思想家。一言以蔽之，20 世纪是这样一个时代，所有人都清楚，超越性的大叙事已然消失，然而正因如此，人们才不得不捏造出它的仿冒品，不得不相信“活着是有意义的”

这一大叙事的假象。换句话说，这是一个不彻底的后现代时代。虽然活着没有意义，但正因为没有意义才要活着，这个悖论如今已然失去了分量，但在过去的冷战时代，无疑是一种极为迫切的想法。

御宅族的清高主义中的犬儒主义

从这个角度可以清楚地理解，前述的御宅族的清高主义在形式上延续了江户文化的脉络，同时也是世界犬儒主义潮流下的一种体现。斯大林时期的苏联公民与日本御宅族的确在政治紧张程度和社会条件上都不相同，将这两者进行比较也许有点滑稽，但其共通之处在于，在所有事物的价值都相对化之后，硬要在无意义中发现意义，进而不知不觉中就无法从这种“硬要”中逃脱的心理过程。正因为如此，科耶夫才能在几乎完全不了解日本的情况下，就预言了御宅族式感性的兴起。

此前的御宅族论述中提到的大泽真幸已经触及了这一方面。他认为御宅族的特征在于，他们试图追求用亚文

化来填补已经凋零的大叙事（超越性的他者的审级）。先前没有提到的是，他也参照了齐泽克的相关思考，用与上述犬儒主义完全一致的方式对御宅族展开论述。于是，大泽真幸认为，御宅族是“以第三者审级的第一次崩溃为前提，产生了第三者审级的二次投射”，而这种投射是为了在现代社会生存的一种“苦肉计”^[1]。大泽真幸所使用的术语有点特殊，若换成本书用语，“第三者审级”指超越性的他者（大叙事），“二次投射”则是亚文化的捏造行为。御宅族原本的（一次性的）大叙事崩溃，在此前提之下，大叙事的仿冒品（二次投射）被创造出来。于是，他们无法放手这种仿冒品。

理想的时代与虚构的时代

在这个前提下，大泽真幸在《虚构时代的尽头》《战后的思想空间》等著作中，进一步阐明了这些问题。按照他的说法，战后日本的意识形态状况分为两个阶段，即

[1] 『電子メディア論』，第279、286页。

1945 年到 1970 年的“理想的时代”，以及 1970 年到 1995 年的“虚构的时代”。用本书的表述来说，“理想的时代”是指大叙事依然发挥作用的时代，而“虚构的时代”是指大叙事仅仅作为仿冒品而发挥作用的时代。在这个框架中，御宅族式的物语消费（或重视虚构）作为“消费社会的犬儒主义始终贯彻的形态”的潮流，从二战结束到 80 年代都一直延续着。而正是 1995 年奥姆真理教事件的发生终结了这一潮流。“如果说联合赤军——以及对此感受到同时代性的人们——代表着理想时代的终结（或极限），那么奥姆真理教便代表虚构时代的终结。”^[1]

1914 年到 1989 年的 75 年时间，是从 19 世纪的现代到 20 世纪的后现代的一段漫长过渡期，其间的时代精神特征是犬儒主义或清高主义，并在冷战时期达到了顶峰。在日本，这个过程由于 1945 年战败而一度被中断。从经济恢复期到高度成长期的日本是通过强化教育机构、企业组织等社会意识形态装置，复活了大叙事（国家目标）而渡过了危机。实际上，这段时期高效的经济增长在很大程

[1] 『戦後の思想空間』（《战后的思想空间》），第 228 页。『虚構の時代の果て』，第 40 页。

度上得到了战时的“总力战”体制所遗留下来的法律制度与行政系统等的支持。这种统合在 70 年代再度松弛，导致日本进入 70 年代之后才终于正式开始并急速展开后现代进程。大泽真幸所论述的“理想的时代”与“虚构的时代”的对立，恐怕也是基于日本这种独特的状况才得以明确的。

8. 解离性的人类

提高对精致叙事需求的欲望

正如大泽真幸所强调的，我们已经不是生存在“虚构的时代”。犬儒主义（或清高主义）的精神，无论在全世界还是在日本，都已经失去了它的有效性。如今，全新的主体形成模式正在崛起之中。从这种广阔的视野来看，可以清楚地知道从此前所讨论过的物语消费到数据库消费的转变，不仅仅是亚文化内部模式（mode）的变化，同时反映出更大的动向。那么，在数据库消费的背后，到底可以窥见怎样的模型（model）？

在这种思考下，值得注意的基本事实是，过去十年间与大叙事凋零形成反比，御宅族系文化越来越关心作品内

部的戏剧性。此前笔者曾认为在御宅族系文化中大叙事已不被需要，但实际上，从《新世纪福音战士》以后出现的小说热潮和漫画叙事的回归来看，读者观众对于能让自己在一段时间之内不会厌倦，并适度地感动和思考的精致叙事的渴望反而更强烈了。在笔者看来，这种矛盾恰恰清楚地体现了数据库消费的主体的性质。

“阅读”游戏成为御宅族系文化的中心

结合具体的事例探讨一下，在 90 年代的御宅族系文化中，被称为“Gal game”或“美少女游戏”的电脑游戏发挥了重要作用。一般来说，这种类型的游戏诞生于 1982 年，90 年代前半期开始多样化，90 年代后半期进入了全盛时期。^[1] 美少女游戏基本上是面向成人设计的，主要不是在家庭用的游戏机（Famicom 或 Playstation）上，而是在 Windows 系统上操作，其基本形式非常单纯，玩家通

[1] 想要大致把握美少女游戏的历史概况，可参阅『パソコン美少女ゲーム歴史大全』（《电脑美少女游戏历史大全》）。

过各种各样的程式对设定好的多位女性角色展开“追求”，并欣赏作为成功奖励的色情插画。不过，这种单纯性反而催生了很多有趣的尝试。

其中值得注意的是，被称为“电子小说游戏”的亚类型，可以说是支撑着 90 年代后半期美少女游戏的兴盛，产生了大量的二次创作及相关商品，并且成为《新世纪福音战士》以后御宅族系文化的中心。

一般来说，电子小说游戏指的是，将曾在游戏书（Gamebook）上尝试过的多故事、多结局的小说放在电脑屏幕上随着画面、音乐一起“阅读”的游戏，想象一下画卷或连环画剧之类的，其基本画面就很容易理解了。这种类型是在 90 年代初超级任天堂（Super Famicom）专用的游戏《弟切草》中确立的，但是直到 1996 年，才以《雫》为契机进入美少女游戏的世界。《雫》是以第二代御宅族为核心受众的制作公司 Leaf 创作的，与之后推出的《痕》《To Heart》等作品一起，至今仍拥有超高的人气。

电子小说游戏的玩家基本上只能阅读屏幕上的文字，在固定选项中进行选择，自由度远低于动作游戏和角色扮演游戏，而且几乎没有使用动画或实时 3D 影像的余地，

因而对家用游戏机（consumer game machine）的技术进步来说是一股逆潮流，但在低预算成人电脑游戏的世界里，这种简陋反而成了优点。除特别说明的以外，下文所使用的“电子小说游戏”主要是指电脑游戏世界中的电子小说游戏（美少女游戏中的电子小说游戏）。毕竟，最近家用游戏机里发售的电子小说游戏，绝大多数都是从美少女游戏中移植过来的作品。

与其他许多游戏不同，电子小说游戏的玩家多半处于被动接受者的位置，一大半时间只能阅读剧情文字和欣赏插图。不过，近来确实也看到许多游戏充实了背景音乐（BGM）、请著名声优配音台词、插入动画，也有其他有趣的尝试。尽管如此，以阅读文字与插画为中心的模式并没有发生改变。直到几年前，家用电脑还很难处理数据信息量大的声音和动画，即便游戏中想使用这些手段也无法实现。因为这样的限制，电子小说游戏的进步，有一半必然会集中追求在短时间内能够令人感动（泪目）的剧情文字，以及短时间能够投入感情（产生萌欲望）的插画。多故事（multi-story）与多结局（multi-ending）的构造也推动了这种倾向的发展。这种多故事与多结局（准备了多个

能够追求的女性角色), 是电子小说游戏为了将尽可能多的故事与角色进行有必要的模块组合而高效地设计出来的。

这种利用尚未成熟的硬件设备制作的低预算成人电子小说游戏, 也不需要顾虑不必要的文学性或艺术性问题, 因此能够将御宅族对萌要素的热情最有效地反映出来, 并成为一种独特的类型。在这些年的御宅族系文化中, 电子小说游戏所发挥的作用是巨大的。例如, 从《新世纪福音战士》开始, 在男性御宅族中最具影响力的角色恐怕不是漫画或动画中的登场人物, 而是《To Heart》的角色人物 Multi (图 15)。



图 15 Multi HMX-12
(《To Heart》, 制作 /Leaf)

电子小说游戏中“泪目”的意义

电子小说游戏可以说是在如今总体由数据库消费支配的御宅族系文化中，呈现了数据库消费特征的最突出的一种类型。就其结果而言，一部分游戏已经脱离了美少女游戏的特性，将重点从色情图片式的呈现转移到萌要素的组合，开始创造出独特的游戏世界。最典型的例子就是 Key 公司^[1]于 1999 年制作的《Kanon》，以及 2000 年的《Air》这两部作品（图 16）。

这两部作品虽然在销售层面是面向成人的，但已经几乎没有色情插图了。Key 公司制作的游戏与其说给消费者带来色情式的满足，毋宁说将御宅族喜欢的萌要素彻底组合，为他们提供一种高效泪目并产生萌欲望的游戏典范。比如，在《Air》中，仿佛为了否定美少女游戏的目的是提供色情满足这个前提，所有色情插画全都集中在前半段。长达 10 小时以上的游戏时间，后半段没有实质性的选项，

[1] Key 公司是电子小说游戏的品牌，其母公司为电玩软件制作公司 VisualArt's，主要作品以“令人泪目”的美少女游戏为主。——译注



图 16 《Air》启动画面

(《Air》，制作/Key)

只是淡淡地读着女主角的通俗爱情故事。而这些爱情故事也是将“不治之症”“前世宿命”“无法交到朋友的孤单女孩”等萌要素加以组合而成的极其类型化、抽象化的剧情。故事背景在哪儿，主人公得的什么病，前世在什么时代，这些重点全都暧昧不清，《Air》的故事仅仅是将设定组合在一起作为推进剧情发展的框架。

这个游戏尽管单价很高，销售量却超过了10万部，在商业上取得了巨大的成功。与《铃铛猫娘》一样，《Air》

之所以这么成功，是因为从故事类型到细节设计，都紧紧抓住了“萌”这一基本要素。正如前文所提到的清凉院流水的小说，对于90年代出现的新型消费者来说，比起模仿现实世界，从亚文化的数据库中抽取萌要素，更能让他们感觉到现实。

因此，他们谈到“深刻”或“泪目”的时候，一般情况下，只不过是认为这些萌要素组合得十分巧妙。在这个意义上，90年代对剧情关注的提升与对猫耳或水手服的关注提升本质上没有任何区别。所以，他们所追求的既不是旧有的剧情张力，也不是世界观或信息，而只是快速地触动他们情感的方程式。

制作更彻底的拟像的可能

然而，电子小说游戏的消费还有另一个面向。与小说、漫画存在着很大的差异，电脑游戏的本质追求并不是玩家在屏幕上看到的故事情节（小叙事），而是这个故事生成的系统。无论是动作游戏，还是角色扮演游戏，屏幕

上呈现的画面或剧情，只不过是依据玩家的操作而生成的一个版本。如果玩家的操作发生了改变，同一个游戏也会出现不同的画面和剧情。当然，游戏消费者接受的也不只是某一个剧情，而是这些所有可能的不同版本的整体。因此，在分析游戏时，如果注意不到这种消费的双层构造，直接将它放置在文学批评或电影批评的框架中，注定会走向失败。

这种游戏结构很明显地反映了我们一直以来所探讨的后现代的世界像（数据库模型），因此可以说，电脑游戏的发展与后现代化之间有着深刻的关联，实际上这两者在时间上也有重合，关于这一点另找机会再论。总之，在此重要的是，只要电子小说游戏仍是电脑游戏，这种作品的消费者的意识便要被双重化。正如前述，电子小说游戏的表层消费充满了萌要素的组合，御宅族在其中尽情享受着眼目与萌的感觉。尽管确实如此，但如果更仔细观察的话，又可以看到另一种欲望的存在。

具体来说，就是深入电子小说系统本身，将构成画面之前的信息直接抽取出来，使用其材料再制作成其他作品的欲望。电子小说游戏的许多画面，事实上都是用多个

数据组合而成的。图 17 右侧的三张图片是《痕》的游戏画面，都能完全分解成如左侧所示的各种素材。比如右上角的画面，可以看出是将角色图像（系统文件名为 C31.LFG）重叠在日式房间的背景图像（系统文件名为 S10.LFG）中，并在此之上重叠剧本的剧情文字（系统档案 016.SCN 的一部分）而制作的。如图 17 所示，同一个剧情文字或图片，根据不同的组合，能够生产出各种各样的画面。重复使用这些文件素材，不仅让制作过程省时省力，也是 90 年代中期的硬件条件（记录媒介的限度）下的必然结果。

图像重复使用的情况在漫画和动画中也能频繁看到，这绝不稀奇。尤其是在动画中，几乎所有的画面都是重叠多个单元图像制作而成的，可以说与电子小说游戏的构思没有什么不同。但电子小说游戏与动画之间的决定性差异在于，图像的部分不仅被制作者所使用，还容易被消费者解析、数据库化。如图所示的剧情文字与图像文件，事实上，购买时的状态大多数是压缩加密过的，无法读取。不过，美少女游戏的消费者技术知识丰富，具有黑客气质的电脑使用者相当多。在互联网上，以《痕》为开端，就有

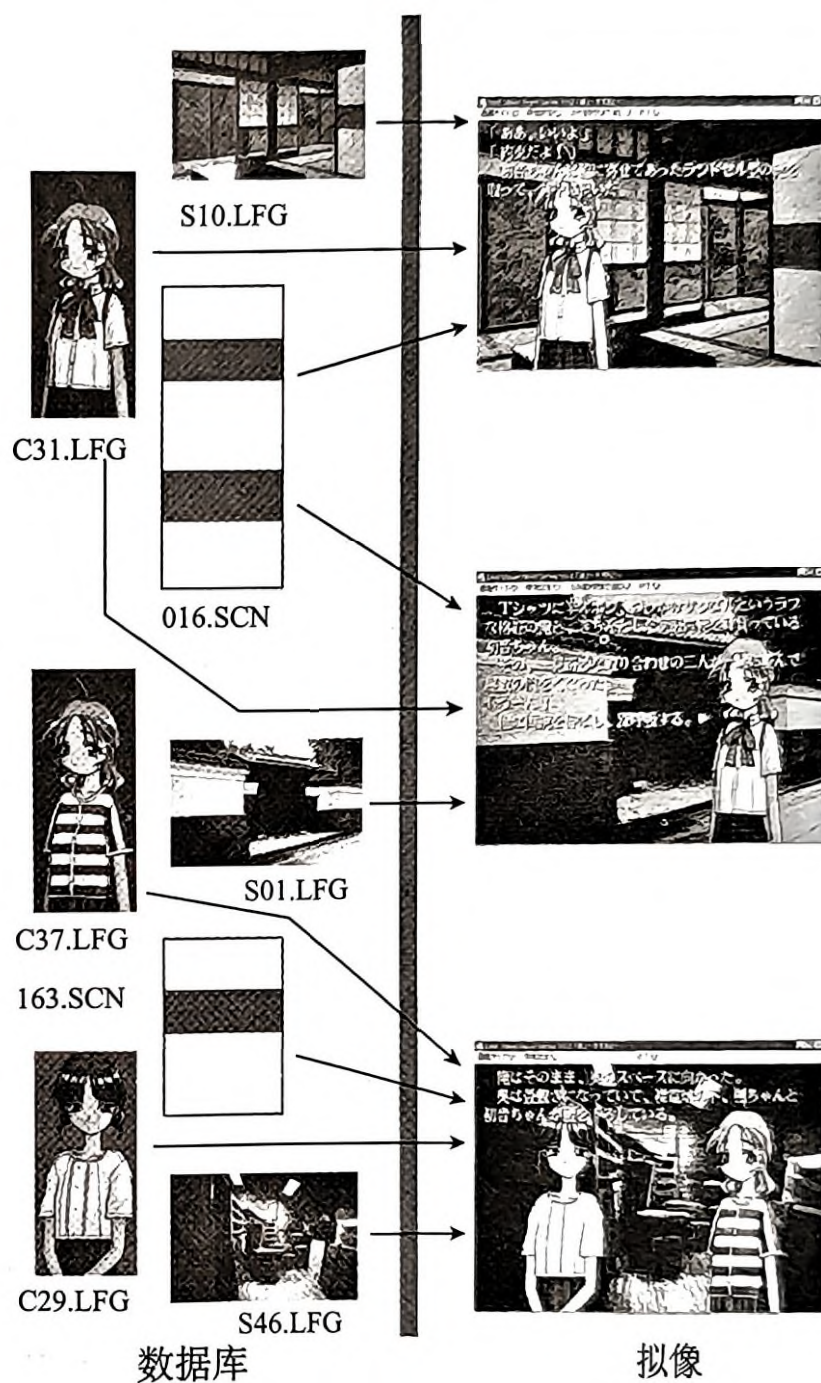


图 17 电子小说游戏的双层构造

人对其数据进行解析，并免费公开了几个可以将剧本、图像与声音“提取”出来的软件。为了制作这张图片，笔者本人使用的就是这些免费软件的其中之一^[1]。

这样的环境将电子小说游戏中的二次创作，在以往的基础上又往前推进了一步。如前所述，所谓二次创作，就是将原作的设定还原到数据库中，然后从中任意抽取片段加以组合而成的拟像作品。不过以往的二次创作使用的“数据库”说到底只不过是消费者自主再编辑的抽象概念，从这个角度讲还给作者的原创性留有余地。例如，《新世纪福音战士》的同人作者，不管怎样将原创片段化再进行组合，出版的同人志内页还是必须依靠自己的双手来描绘，这样一来必然就会具有作者性。尽管也不是没有尝试用电视动画的样片制作的二次创作作品（被称为“Mad Video”，即动画音乐视频），但由于当时技术的局限，可以说没有造成明显的影响。

不过，90年代后半期电子小说游戏的盛行、上述数据解析方法的普及，再加上数据再编辑所需的多媒体环境的充

[1] 为了读者参考之便，笔者使用的是 Susie32 ver0.45a Leaf PAK AX ver0.27 Leaf CG to DIB ver0.27。

实，使得今天可以制作出与以往的二次创作有着本质区别的、更加彻底的拟像。其中一例就是名叫 Mad Movie 的影像作品，是一种用动画或游戏画面搭配合适的音乐来加工、编辑而成的视频短片（video clip），主要在互联网上流通。与 80 年代的 Mad Video 不同的是，现在的编辑过程完全数字化，以至于制作者的志趣和动机都发生了很大的变化。其中，电子小说游戏的二次创作作品取得了另类的发展成果。

举例来说，在《Air》的 Mad Movie 中可以看到，将从《Air》中提取的画面几乎原封不动地配上同样从《Air》中提取出来的音乐加以编辑而成的作品。也就是说，与以往的同人社式二次创作不同，这是完全使用了与原作相同的数据，仅仅改变了组合与表现方式制作而成的一种新型的二次创作。方向上与之相近的还有最近出现的一些有趣的例子，比如尝试只使用角色的图像或声音来制作完全不同类型的游戏，或尝试将 Windows 用的电子小说游戏自主地移植到其他平台上，等等。

这种新型的二次创作，在原封不动地使用原作数据这一点上，比起以往同人社式的二次创作更容易引起版权上的问题。事实上，这些制作者也都有自觉，在上述的尝

试中有很多作品以匿名的方式只在限定时间内于网络上进行交换。对此现状，笔者没有表述意见的立场，但值得注意的是，这种欲望绝不是个人的越轨行为，而是电子小说游戏的本质（甚至是后现代的本质）必然会产生出的欲望。

笔者在此想再次强调，即便是原创电子小说游戏的场景，原本也是由多种数据组合而成的。表层看起来是一个画面或故事，在深层只不过是无意义的片段集合。同样的剧情文字或画面，根据玩家的操作被赋予了许多不同的功能。如果是这样的话，将这些片段用其他方式进行组合，或许能够制作出与原作具有相同价值的另一种版本的电子小说游戏，这样的想法完全是一种自然趋势。Mad Movie的制作者们为了用别样的组合再次实现与原作相遇时的感动，充满热情地解析系统，再编辑数据。至少从他们的认知层面来看，这种行为与剽窃、戏仿或采样等有着根本不同的创作意识。

小叙事与大型非叙事分离且共存

电子小说游戏消费者的特点就是这样，对作品的表层（剧情）与深层（系统）抱有完全不同的两种兴趣。对前者，他们渴望的是依靠萌要素组合实现有效的情感满足；而对后者，他们渴望的是将能够提供这种满足感的作品本身拆解，还原到数据库中，并创作出全新的拟像。换言之，对于他们而言，对小叙事的需求与对数据库的欲望是相互分离且彼此共存的。

在笔者看来，这个清高主义与虚构的时代已然终结，数据库模型获得优势的时代，主体形成的现状通过文化消费的结构极为通俗易懂地呈现出来。在现代，人类是从小叙事回溯到大叙事。从现代向后现代过渡的人类，为了将两者联结在一起，因而需要清高主义。但在后现代，人类并不将小叙事与大型非叙事这两种层级彼此相连，只是让它们分开共存。简而言之，即使被某个作品（小叙事）深深地打动，也要学习不将其与世界观（大叙事）联系起来的生存方式。在此，笔者借用精神医学的专业术语，将这种切割方式称为“解离性”。

有趣的是，许多电子小说游戏在内容上也都特意地强化了这种解离的感觉。正如前述，电子小说游戏是以多故事与多结局为前提的，玩家并非只与一位女性谈恋爱。在本质上，电子小说游戏的结构追求的是一位玩家在几段恋爱经历中辗转。尽管如此，电子小说游戏的剧本，很少将男主角（成为玩家认同对象的登场人物）的性格设置为不断地更换女性的多情者，反而绝大多数更强调的是与女主角之间的“宿命”或“纯爱”。在这种游戏中，一个明显的矛盾就是男主人公在每个岔口都可以经历恋爱，游戏描写他与各种各样的女主人公宿命般邂逅的同时，实际上每当玩家选择另外一个岔口时，又将另外一段恋爱也称为宿命。也就是说，可以看出，系统特性所要求的剧情，与剧本所预设的剧情，这两者之间还是存在巨大的龃龉。

然而在数据库消费的层面，这种矛盾并不会被感知为矛盾。作品的深层，即在系统层面，主人公的宿命（支线）有多个选项，这是所有人都知道的。但作品的表层，即在剧情层面，主人公的宿命只有一个，玩家也会在这个脉络上产生认同，投入个人感情，有时心动。电子小说游戏的消费者无法将这种矛盾感知为矛盾。他们虽然知道作

品中有多种宿命，但同时也觉得此时此刻偶然选择眼前的支线是唯一的宿命，并将感情投入作品的世界中。

这种解离性的心理活动，或许对于读者来说很难理解。在现代小说中，主人公的小叙事必须由背后的大叙事来赋予意义。正因为如此，小说只有一个结局，而这个结局是绝对不能改变的。

与此相对，在后现代的电子小说游戏中，主人公的小叙事并没有被赋予任何意义，每一个故事只不过是将从数据库中提取的有限要素通过偶然的选择再组合而成的拟像，可以不断被重复再现，但换一种角度看，就像掷骰子的结果是偶然也是必然一样，因而在此意义上也可以说是必然的、不可再现的。那么，是将大叙事所赋予的意义看作宿命，还是将从有限的可能性中选择出组合的偶然性当作宿命，这或许不仅仅是小说与电子小说游戏之间的差异，更象征性地展现出现代生存技法与后现代生存技法之间的差异。本书限于篇幅，只能探讨御宅族系文化，但实际上，笔者认为，在拟像层面产生的对小叙事的需求，与在数据库层面产生的对大型非叙事的欲望之间的这种解离性共存，恰恰是为生存在后现代的生活主体赋予一般性特征的结构。

9. 动物的时代

没有他者的充足社会

按照科耶夫的说法，丧失大叙事之后，人类只剩下“动物”与“清高主义”两种选项。本书已经探讨了清高主义所承担的时代精神功能在世界范围内终结于 1989 年，在日本终结于 1995 年，如今则逐渐地被其他时代精神（数据库消费）所取代。那么我们或许可以在此套用科耶夫的说法，将这种变化命名为“动物化”。

何谓动物化？科耶夫在《黑格尔导读》中用独特的方法定义了人类与动物之间的差异，其关键之处就在于欲望与需求之间的差异。按照科耶夫的说法，人类拥有欲望，

而动物只有需求。^[1]“需求”是指满足与特定对象之间关系的单纯渴望。例如，饥饿的动物只要吃了食物就能感到完全满足。匮乏—满足这种回路便是需求的特征，人类生活也大多是由这种需求所驱动的。

不过，人类还有另一种渴望，那就是“欲望”。欲望与需求不同，即使得到了渴望的对象，匮乏得到填充，也不会消失。举一个这种渴望的例子，从科耶夫开始，受他影响的法国思想家们喜欢列举的是男性对女性的性欲望。男性对女性的欲望是即使得到了对方的身体也不会结束，反而会越来越膨胀（他们如此记述）。之所以这么说，是因为性欲望并不是单纯地满足生理上的高潮，其中还隐含着欲望着他者的欲望这样的复杂结构。简而言之，男性得到女性之后，会希望这个事实被他者渴望（被他人嫉妒），同时也想得到他者渴望的对象（嫉妒他人），所以这种欲望是无穷无尽的。与动物不同，人类拥有自我意识，能够创造这种社会关系，正是因为存在着这样的主体间性的欲

[1] 准确地说，科耶夫使用的词是“人性欲望”与“动物性欲望”。但是，因为这两者的区别过于烦琐、复杂，本书使用其他词语来替代，即拉康派精神分析术语。在拉康派中，“欲望”（desire）一词只适用于人类的欲望，科耶夫所称的“动物性欲望”可以对应到“需求”（besoin）一词上。

望。动物的需求没有他者也能够被满足，而人类的欲望本质上是需要他者的——在此无法详细论述，而事实上，这种区别构成了从黑格尔到拉康的现代哲学和思想主干的一大前提。科耶夫也沿袭了这种思想。

因此，所谓“成为动物”就意味着这种主体间性结构的消失，每个人都进入关闭自己“匮乏—满足”回路的状态。科耶夫所称的“动物”指的是战后美国式消费社会，沿着这个脉络可以清楚地知道，这个词语不是单纯的印象，而是包含着敏锐的洞察力。

美国式消费社会的逻辑在 20 世纪 50 年代以后稳步扩大，如今已经覆盖了全世界。当今标准化、媒体化、物流管理服务周到的消费社会，正向着尽可能无需他者介入，瞬间、机械地满足消费者需求的方向日益改良。从前没有社交就得不到的对象，比如每天的饮食或性伴侣，如今在快餐店或性产业中，不需要任何麻烦的社交就可以非常简便地获得。在这一点上，可以说我们的社会这十年间确实朝着动物化的道路迈进。正如前文所引用的，科耶夫预言这个社会将成为“像鸟儿筑巢和蜘蛛织网一样，像青蛙和蝉一样举办音乐会，像动物幼崽一样玩耍，像成年

的野兽一样发泄性欲”的世界。如果科耶夫看到现在成熟、信息化的消费社会，或许会说自己当初的预测基本上都实现了。

御宅族的“动物性”消费行为

从这样的观点看来，萌《铃铛猫娘》、阅读《COSMIC 世纪末侦探神话》、为《Air》泪目的御宅族消费行为也非常适合用“动物性”来形容。正如笔者反复提及的那样，如今的御宅族已经不再需要清高主义，对产生清高主义的大叙事的渴望已经弱化了。取而代之的是，他们追求能够最有效地达成情感满足的萌要素方程式，不断地消费、淘汰新作品。

只要发现了任何新要素，大多数角色和故事都会立即发生变化，并且大量生产出将这些要素按顺序组合起来的类似作品。在这个集体性的匿名创作的作品群中，传统意义上的作者性只发挥了极小的作用。作品的力度并不依赖作家注入其中的故事（或信息），而是根据其中所配置的

萌要素与消费者嗜好之间的吻合度来进行判断。

而且，这些御宅族的行为原理，硬要类比的话，与基于冷静判断力的知性鉴赏者（有意识的人）和沉溺于恋物癖的性主体（无意识的人）都有所不同，而是更单纯且物质的，近似于药物依赖者的行为原理。不少御宅族真情实感地描述道，自从与某一位角色设计或声优的声音相遇以后，就如大脑线路发生了变化似的，脑内持续萦绕着同一张图片或声音，宛如中邪一般。这与其说是兴趣爱好，更像是药物依赖。

御宅族保守的性意识

实际上，从字面意义理解这样的经验谈，更容易说明一些现实情况。精神科医师斋藤环曾多次提问，为何尽管御宅族系文化的图像充满了各种各样的性倒错，现实中的倒错者却如此之少^[1]。从 80 年代起就广为人知的是，男性

[1] 『戦闘美少女の精神分析』（《战斗美少女的精神分析》），第 53 页等。

御宅族喜欢萝莉控主题的作品^[1]，女性御宅族喜欢男同性恋者为主人公的“Yaoi”作品^[2]，但另一方面，众所周知的是，现实中的御宅族恋童癖或同性恋者绝对不多。所以，斋藤环所提出的问题非常有趣。

遗憾的是，斋藤环的回答相当复杂。按照他的论述，丧失了大叙事（借用斋藤环的表述是“象征性阉割的失败”）的御宅族为了填补这种丧失，将现实中的性意识（sexuality）与想象性的性意识分开，用后者来弥补前者的缺席，导致他们创作的作品充满了过多的性形象。这一论述恐怕已触及御宅族心理的某个侧面，但从梳理事物现象的角度看，这个理论未免让人感到过于迂回了。

然而，若按照动物化的思路，就能够很简单地阐明这一现象。动物的需求与人类的欲望不同，性器官的需求与

[1] 萝莉控是指喜欢“洛丽塔”的人，对少女的迷恋，即洛丽塔情结。洛丽塔一词源于俄裔美籍小说家弗拉基米尔·纳博科夫（Vladimir Vladimirovich Nabokov, 1899—1977）的小说《洛丽塔》（*Lolita*）中的同名女主角，故事讲述的是一名中年男子爱上了年龄差距甚大的少女。后来洛丽塔就泛指年纪小的女孩。——译注

[2] “Yaoi”是以女性读者为对象来描写男同性恋的漫画或小说的俗称。——译注

主体的“性意识”也不同。如今消费成人漫画或美少女游戏的许多御宅族，恐怕只是动物性地习惯于将两者分离，以倒错的形象让性器官兴奋。他们从十多岁开始便沉浸在庞大的御宅族系性表达中，不知不觉被训练成只要看到少女的插画、猫耳和女仆服，就能产生性器官的兴奋。但这种兴奋本质上是神经反应问题，只要累积训练，无论是谁都能掌握。与此相对，决定将恋童癖、同性恋，或对特定服装的恋物癖当作自己的性癖，则需要完全不同的契机。御宅族的性自觉在绝大多数情况下达不到这种程度。^[1]正因如此，他们与前述的对于二次创作的态度一样，拥有奇妙的两面性，一方面消费了很多倒错的印象，另一方面对现实中的倒错却有着如此令人惊讶的保守性。

[1] 话虽如此，对以 Yaoi 为中心进行消费的女性御宅族，笔者在此希望能持保留的态度。从笔者有限的经验来看，与完全动物化的美少女消费者相比较，喜爱 Yaoi 的女性御宅族的创作动机与消费行动更接近人性，因为它们大都看起来与性意识问题有着密切关联。正如笔者在第一章注释中提到的，由于本书重点放在男性御宅族身上，御宅族系文化中重要的另一大方面便无法顾及了。不过，单从商业动向来看，这些女性群体的年轻世代也逐渐地朝向动物化与数据库化而改变。遗憾的是，由于笔者调查不足，无法掌握相关领域的准确情况。

从虚构的时代到动物的时代

大叙事从捏造走向单纯的舍弃，从《机动战士高达》到《铃铛猫娘》，从物语消费到数据库消费，也就是从局部性的后现代到全面性的后现代，这种大潮流的转变意味着在其中生活的人们的动物化趋向。所以，笔者在此承接大泽真幸将 1945 年到 1970 年看作理想的时代，将 1970 年到 1995 年看作虚构的时代这一论述，将 1995 年以后的时代命名为“动物的时代”。前文反复提及，消费者的动物化产生于后现代的整体之中，绝不只是日本国内独有的现象。即便如此，如同理想的时代与虚构的时代之间的尖锐对立，从虚构的时代向动物的时代转变，在日本的表现也尤为迅速与明显。

值得参考的一个例子是，在与御宅族系文化不同的方向上，活跃于 90 年代新闻传媒界的街头系少女，即“高校辣妹”们的行为方式。对此，笔者并不了解其详细动向，只能依靠一般性的报道来考察，所以只能说是非常粗

略的印象。但根据笔者有限的了解，她们的行为方式虽然表面上有很多与御宅族完全相反之处，但同样可以认为是“动物性”。她们将自己的身体从主体性的性意识中分离出来，对买卖这件事几乎没有任何抵触情绪。尽管她们认识的人很多，但本质上都是在孤独的交流中，选择了对满足需求极为敏感的生活方式。

高校辣妹与御宅族的相似性

高校辣妹的崛起与御宅族系文化的变化绝非毫无联系。90年代后半期，以街头系少女文化的介绍者而闻名的社会学者宫台真司提出的问题意识，事实上与同代际的大塚英志、大泽真幸极为接近。纵观他的文章，可以清楚地知道御宅族与高校辣妹这两种亚文化本质上都反映了同一种社会性变化。

例如，宫台真司最初以高校辣妹（当时被称为“制服少女”）为主题的著作是1994年出版的《制服少女们的选择》，后半段收录了一些优秀的御宅族论，因而备受瞩目。

按照宫台真司的说法，1973 年以后，日本社会失去了代际式的共性，青年人集体成了“岛宇宙化”^[1]。80 年代出现的被称为“新人类”^[2]与“御宅族”的人群，就是对应这一变化的最初的团体。按照他的分析，新人类与御宅族的行为原理的特征，都是“以象征性交换为中心而缺乏深度交流，以及在有限的信息空间内部勉强能够维持自我形象”。他们重视虚构的象征性交换，是为了“人为弥补比以往更加淡薄的交流环境”^[3]。显然，这一分析与大塚英志的“物语消费”和大泽真幸的“第三者审级的二次投射”指向同样的心理过程。宫台真司将大叙事凋零之后亚文化捏造替代品的欲望，称为“（世界性）有意义化策略”。

但正如《制服少女们的选择》所强调的那样，90 年代这种策略已趋于饱和，甚至连维持“有限的信息空间”都变得十分艰难，若用本书的语言来说，是连物语消费都变

[1] “岛宇宙化”是宫台真司提出的概念，指的是年轻人文化的细分化。——译注

[2] 原语为日文汉字“新人类”，是日本 80 年代到泡沫经济崩溃期间出现的新用语，泛指拥有与过去不同的价值观和行为规范的年轻人。前述出自《机动战士高达》中的“Newtype”一词，中文也译为“新人类”，但两者是完全不同的概念。——译注

[3] 『制服少女たちの選択』（《制服少女们的选择》），第 248、267 页。

得很困难的时代。1995 年以后，宫台真司在这样的认知之上，高度评价了街头系少女的现实行为原理，高举着“悠闲革命”（まったり革命）、“从意义到强度”（意味から強度へ）这样的标语，开展了新闻报道式的宣传活动。从那以后，宫台真司没有撰写过完整的学术文章，因而无法在此引用，但他的基本态度无论是在这些标语口号还是在各种各样的随笔中，都表现得相当明显，这一点与本书所讨论的数据库消费问题有着饶有趣味的契合。

例如，宫台真司在奥姆真理教事件之后出版了随笔集《活在无止境的日常》，在其中执着于“无法适应无止境的日常的人”与“能够适应的人”这两种人群之间的对立问题。奥姆真理教的教徒是前者的代表，“制服少女”是后者的代表。在这样的对立之上，宫台真司认为，通过理性超越前者的封闭性也许是可能的，但“这种间接性趋近无力，其实效性也令人怀疑”，接着他写道：“不过，我想可能还有别的道路可走，那就是放弃全面性的整体要求的决定性道路，也是我们目前正在前进中的道路”^[1]。在符号化、

[1] 『終わりなき日常を生きろ』（《活在无止境的日常》），第 168 页。

匿名化的都市文化中，对于悠闲地生活于 90 年代的制服少女们来说，在“什么看起来都没有差别”中，既没有放眼整个世界的意愿（全面性的整体要求），也不存在放弃这种意愿带来的过剩的自我意识。她们没有有意义化的策略，也不需要物语消费。

这正是与笔者一直以来所探讨的数据库消费完全相同的“道路”。正如 80 年代清高主义的御宅族与新人类互为表里一样，90 年代动物化的御宅族与这些少女或许也是互为表里的关系。

御宅族的社交性

在后现代的时代中，人们会动物化。实际上，这十年间御宅族正急速地动物化。其依据是，他们的文化消费并不是由大叙事所赋予的意义，而是以从数据库中抽取出来的要素的组合为中心来展开的。他们已经不再为欲望着他者的欲望这种麻烦的人际关系所困扰，而是单纯地追求让自己喜欢的萌要素出现在自己喜欢的故事的作品中。

话虽如此，这种观点可能会招致反驳意见。——原来如此，你说御宅族面对作品的态度正在动物化，也就是说，在匮乏一满足这种单纯的逻辑中行事吧。然而，很多人都知道他们同时也颇会依照自己的方式社交。实际上，御宅族不但没有避免与他者接触，反而通过互联网上的聊天室、留言板，还有现实世界中的即卖会、网友会等形式，开展了极其多样的交流啊。那么在此，欲望着他者的欲望这种复杂的关系，难道不是一直在发挥作用吗？御宅族直到今天，不分代际，依然会与朋友比收藏，会嫉妒，还会虚张声势，有时还会拉帮结派、互相诽谤、中伤彼此。这种行为方式完全是“人性的”，不仅这十年没有特别的变化，今后也不会发生变化。既然如此，认为御宅族会动物化，他们的欲望层级也逐渐下降，这种观点未免也太过片面了吧！

然而事实并非如此，后现代御宅族确实也是“人类”，也具有欲望与社交性。但这些欲望与社交性的存在方式，仍然与曾经的现代人相差很远。

正如笔者反复强调的，比起现实，御宅族在虚构中更能感受到现实性，而他们大部分的交流还是信息交换。换句话说，他们的社交性并不是依赖亲人或地区共同体这样

必然的现实来支撑，而只是通过对特定信息的关心来支撑。因此，尽管他们在获得对自己而言有用的信息范围内，充分发挥着社交性，但同时也时常保留着从这种交流中随时离开的自由。无论是手机通话、网络聊天，还是逃学或足不出户，这种“离开”的自由，不只是御宅族系文化，也是整个 90 年代社会的一般特征。

我们所生存的时代，原本就是能够动物性地迅速满足大多数生理性需求的时代。暂且不论每个人能否从这个过程中获得足够丰富的体验，但毋庸置疑的是，在这一点上，现代日本与之前的时代相比较，绝对是便利的。而且，正如宫台真司指出的，御宅族的社交性是为了适应这种社会而产生的。因为现实的必然性已经不再要求他们与他者之间的社交性，而新型的社交性也并不以现实为基准，只是基于个人的自发性而已。于是，不管展开了多么激烈的竞争、嫉妒、诽谤中伤等这样“人性的”交流，本质上说都是虚浮的，随时都有“离开”的可能。倘若由科耶夫来论述这种状况的话，他或许会认为御宅族放弃了实质性的社交，只是维持着社交的外在形式。再重申一遍，这种倾向在 90 年代并不只限于御宅族。

没有强烈共鸣的社会

为了弥补这种社交性的残骸化而兴起的，正是前文所讨论的对小叙事关注度的高涨。在后现代（或动物的时代）中，世界是由小叙事与大叙事、拟像与数据库的双层构造所塑造的。在那里，既然深层没有大叙事，那么赋予我们生存以“意义”的，就只有表层的小叙事，数据库不提供任何意义。正因为如此，90年代的御宅族抱有对作品进行拆解、分析、重组的欲望，但也正因于此，会单纯地感动于存在于作品表层的剧情。

电子小说游戏消费具有双层构造，即对数据库层面生成的系统的渴望，与对拟像层面生成的剧情的渴望。前者需要御宅族的社交性，他们积极地聊天，召开网友见面会，交换信息，买卖二次创作，讨论对于新作品的感受。相反，后者则完全不需要社交性，他们对于故事的欲望是极其个人化的，充满着没有他者的孤独感。电子小说游戏是绝不需要多人参与一起玩的游戏。90年代急速地提高了

对“泪目”和“萌”的关注，很明显地表明他们已经不再期待经由数据库而建立起来的模拟性社交或情感投入。倘若仅只看到这一面向的话，御宅族的心理经常会被认为是因为在现实中无法感动，所以在虚构中寻求感动。不过，笔者之所以在此特意使用了“后现代”“数据库”这样的概念进行论述，是因为这种变化不仅是出于感情的场景发生了变化，也伴随着质的变化。

不必搬出卢梭我们也能明白，曾经，共鸣的力量是创造社会的基本要素，因为现代的树状图型世界中，依然确保着从小叙事（小共鸣）回溯到大叙事（大共鸣）这样的回路。但现在，感情上的心理活动正在逐渐被非社会性地、孤独地、动物性地处理。因为在后现代的数据库型世界中，已经不能有大共鸣存在了。如今，大多数的御宅族系作品很明显是作为这种动物性处理的道具而被一直消费着。仅在这一点上，御宅族系文化中萌要素的功能，实际上与百忧解、精神科药物没什么区别。同样的道理也可以说明好莱坞电影、电子音乐等各种各样的娱乐产业的功能。

现在进入结论部分。与数据库型世界的双层构造相对

应，后现代的主体也正在被双重化。这是由拟像层面“对小叙事的需求”，与数据库层面“对大型非叙事的欲望”所驱动的，前者是动物化的，后者依然维持着疑似的、残骸化的人性。总而言之，这种人类形象是从前文的观察中浮现出来的，笔者最后想将这一新型人类命名为“数据库动物”。

现代人是故事性的动物。他们通过人类固有的社交性满足人类固有的对“生存意义”的渴望。换句话说，他们能够将小叙事与大叙事之间的相似性连接起来。

但是，后现代的人类无法通过社交性来满足对“意义”的渴望，反而通过回归动物性需求来填补孤独。所以，小叙事与大型非叙事之间已经没有任何关联，整个世界都只是物质性地、不赋予任何生命意义地漂浮着。意义还原为动物性，人性的无意义化，以及在拟像层面的动物性与数据库层面的人性之间的解离性共存。若以现代思想用语来表达的话，这就是笔者对本章所提出的第二个问题，即“在后现代中，超越性的观念凋零之后，人性会变成什么呢？”所做的回答。

第三章

超平面性与多重人格

1. 超平面性与过视性

后现代的美学

前文的论述中曾提出，本书的目的是从后现代的视角出发，分析御宅族系文化的现状，或者反过来说，通过分析御宅族系文化来探讨后现代的本质。笔者认为在某种程度上说，这个目的已经达成。虽然本书使用了很多诸如“数据库”“拟像”“大型非叙事”“双层构造”“动物的时代”“萌要素”“解离”等一般不常见的语汇，但笔者相信这些概念不只限于御宅族系，对剖析当下的一般文化也是有益的。无论如何，对于曾经往返于现代思想与亚文化，并从 90 年代走过来的笔者而言，这些词汇的分量超过了

单纯的概念，可以说是“现实”的词汇。正如本书开宗明义地提到的，如果能让更多的读者接受这种个人经验与分析，并能在各自的视野下对理解社会起作用的话，笔者将不胜欣慰。

基于这种理由，本章不再做原理性的考察，而是针对后现代的表层是怎样的世界，以及所流通的作品是由怎样的美学制作而成这两点来思考，做出以下分析。如果说前文是后现代分析的理论篇，那么本章可以算作应用篇的预告。

HTML 的性质

其一是关于万维网（Web）的符号性世界。尽管互联网（Internet）的起源可以追溯到 20 世纪 60 年代，但我们现在一般称为“互联网”的网页（home page）集合体，是进入 90 年代之后才诞生的。严格来说，这种系统与指涉网络（network）本身的“互联网”是有所区别的，被称为“环球信息网”（WWW），简称“万维网”。借用《日

经 BP 数字大事典》的概念，万维网是指“超文本形式的分散信息系统”，而“超文本是在文本中设置链接，从这种链接可以直接切换到其他文本或图片所设置的构造，这样一来就可以使分散在世界各处的信息相互产生链接，由此才有了 World Wide Web（世界性的蜘蛛网）这一命名的诞生。”^[1]

为了易于说明，下文凡是提到“互联网”，就是指万维网世界。总之，前文也曾论述过，包含万维网在内，互联网的结构反映了后现代的双层构造。不过，在此值得注意的并不是这种整体构造，而只是其表层部分。我们思考有关互联网的表层，也就是在界面上显示的网页时，首先必须考虑到 HTML 的性质。因为在万维网的定义中，所有的页面都必须用这种语言来书写。无论写作什么样的文章，插入什么样的图片，网页必须要用 HTML 来写。

HTML 是一种简单的程序语言。它本是用来指定页面内容各要素之间的关系（比如，某个文本是标题还是正文，是不是某个段落的引用），并向浏览器传递这些信息。

[1] 『日経 BP デジタル大事典』（《日经 BP 数字大事典》），第 430 页。

单纯的概念，可以说是“现实”的词汇。正如本书开宗明义地提到的，如果能让更多的读者接受这种个人经验与分析，并能在各自的视野下对理解社会起到作用的话，笔者将不胜欣慰。

基于这种理由，本章不再做原理性的考察，而是针对后现代的表层是怎样的世界，以及所流通的作品是由怎样的美学制作而成这两点来思考，做出以下分析。如果说前文是后现代分析的理论篇，那么本章可以算作应用篇的预告。

HTML 的性质

其一是关于万维网（Web）的符号性世界。尽管互联网（Internet）的起源可以追溯到 20 世纪 60 年代，但我们现在一般称为“互联网”的网页（home page）集合体，是进入 90 年代之后才诞生的。严格来说，这种系统与指涉网络（network）本身的“互联网”是有所区别的，被称为“环球信息网”（WWW），简称“万维网”。借用《日

经 BP 数字大事典》的概念，万维网是指“超文本形式的分散信息系统”，而“超文本是在文本中设置链接，从这种链接可以直接切换到其他文本或图片所设置的构造，这样一来就可以使分散在世界各处的信息相互产生链接，由此才有了 World Wide Web（世界性的蜘蛛网）这一命名的诞生。”^[1]

为了易于说明，下文凡是提到“互联网”，就是指万维网世界。总之，前文也曾论述过，包含万维网在内，互联网的结构反映了后现代的双层构造。不过，在此值得注意的并不是这种整体构造，而只是其表层部分。我们思考有关互联网的表层，也就是在界面上显示的网页时，首先必须考虑到 HTML 的性质。因为在万维网的定义中，所有的页面都必须用这种语言来书写。无论写作什么样的文章，插入什么样的图片，网页必须要用 HTML 来写。

HTML 是一种简单的程序语言。它本是用来指定页面内容各要素之间的关系（比如，某个文本是标题还是正文，是不是某个段落的引用），并向浏览器传递这些信息。

[1] 「日経 BP デジタル大事典」(《日经 BP 数字大事典》)，第 430 页。

例如，HTML 中所定义的 <h1> 标签，意味着夹在标签中的字符串是最上方头条的标题词（“标题词 1”）。但实际上，这种功能更多地被用来做网页设计，比如 <h1> 标签经常会只为了放大字号而在正文中被随意使用。

然而，这种使用方式绝不是贴切的。因为事实上，根据操作系统（OS）或浏览器的不同，HTML 的呈现会有很大的差异。原则上，HTML 是用来表示网页中所包含的各要素之间的逻辑关系，其视觉性的呈现依赖于用户的硬件环境^[1]。也就是说，<h1> 标签只不过是指定了某个字符串能够被读取为“标题词 1”，却无法指定其具体显示的大小或位置。即使是使用完全相同的 HTML 写出的网页，在 Windows，Mac，Internet Explorer，Netscape Navigator 上，也经常会呈现出不同的细节。这种龃龉无论是对于专业网页设计师，还是业余人士，或者多少有意做网页设计师的人来说，都会经常成为烦恼的根源。

[1] 准确地说，是用样式表或浏览器判断的 JAVA Script 等各种各样的避免方法，笔者此处的论述针对的是其一般基本特征。无论如何，将内容的逻辑关系指令与视觉表现指令分开是 World Wide Web Consortium 也强烈建议的。参考“Web Content Accessibility Guidelines 1.0”。URL=<http://www.w3.org/TR/WCAG/>。

具有多个“可见”的世界

这种限制与其说是 HTML 的不完善，倒不如认为显示出了网络世界与印刷品世界是由完全不同的逻辑运行的。为了简单说明，笔者在此引入“可见”与“不可见”的对立这种思考方式。

当打印出来的页面呈现在眼前，我们首先看到的是打印的文本，然后才追溯它的意思。也就是说，这是从“可见”回溯到“不可见”的过程。反过来说，自己写文章的时候，将思考落笔为具体的语言，也是因为“将不可见变为可见”这种想法占据了主导地位。

事实上，这种想法不止停留于单纯的印象论，众所周知，从 19 世纪到 20 世纪，它一直规范着学术问题。在现代思想中，这被称为“语音中心主义”，尽管可以附带各种各样的讨论，但笔者在此不深究其中的细节。无论如何，只要大家记住印刷品所呈现的世界是在“将不可见变为可见”的逻辑下运作的就足够了。

但网络世界并不是这样被创造出来的。首先，“可见”的状态在此并不明确。重申一遍，网页的本质是用 HTML 所写的一组指令，而用户能看见的画面只是根据各种各样的操作系统、浏览器，乃至监视器或显卡等环境所做的“解释”。网页可以不通过浏览器查看。实际上，这种含有 <h1> 等标签文字的源代码（HTML），用文本编辑器就可以轻易打开。只要是用文字来表示的，它就是“可见的”。在这个意义上可以说，一个网页永远有着很多可见之物。

因此，在阅读网页的时候，不能像以前那样采取“从可见的出发”这样单纯的前提。具体来说，判断网页质量，是无法以某个操作系统、某个浏览器、某种机器所看到的印象作为标准的。经常发生的是，在某个环境下效率极佳、制作精美的网页，在其他环境下甚至无法显示出来。所以，在这个世界里，网页“设计”的优劣不只是以可见部分，而是以能否尽可能使写出来的 HTML 在多种环境下准确无误地运行并保持同样的外观等包含不可见部分的标准来判断的。这里的价值观存在着很大的变化。因此，讨论印刷媒体的出发点是坚固的可见之物，而在网络

世界里，必须首先从多个可见的比较讨论开始进入。

“不可见”的不稳定位置

在网络世界里，“不可见”的位置也不稳定。如同 HTML 可以作为文档打开那样，在网页上，某个环境下（在浏览器中）看不见的，改变环境（若用文本编辑器）就会变成可见的。使用浏览器来浏览网页时，规定这种外观版型的结构性信息是不可见的，但只要打开 HTML，就可以以标签或脚本（script）的形式清楚地看到这些信息。

（例如，若想知道某个网页的布局是如何设计出来，打开 HTML 是最快的方式。因为表格或图片放在哪里以及放多大，文字颜色或背景颜色是如何设定的，等等，所有的指令都以具体的数值记载其中。印刷品的页面布局，如果不用尺子亲自测量的话，是绝不可能获取这些数值的。就算不是用 HTML 直接处理的特殊数据（用插件再生数据）的信息，只要有适合的应用程序也都能够完全解析出来。

而且，HTML 不仅拥有这种视觉性结构信息，还包含

着意义结构的信息。比如，以刚才提到的 `<h1>` 为起点，表示定义语的 `<dfn>` 或定语的 `<abbr>` 等，HTML 定义了多个直接指令字符串功能的标签。在印刷媒体中，这样的功能只能通过视觉设计来间接传达。比如，将 `<h1>` 的功能用文字放大显示，`<dfn>` 的功能用换行与加粗字体标明，`<abbr>` 的功能用括号标明原语，都只能间接地表示其功能，而 HTML 却让人可以直接看到这些功能。换句话说，印刷媒体中始终不可见的每个字符串的功能，在网络中只要用文字编辑器打开 HTML，原则上就可以变成可见的。^[1]

在某个环境中不可见，在其他环境中可见，这种性质不仅局限于网络，在计算机世界中本来就是共通的。我们现在太习惯于使用图形用户界面（即电脑桌面的画面）运行应用软件来操作电脑了。但计算机的基础始终是由一连串的数字或文字所编写的程序，进一步说是更为基础的二

[1] 当然，网页的意义与内容不可能由少数的标签（tag）与脚本（script）全部表现出来。但与其说 HTML 的语法是这样的，不如说从它产生的电脑文化本身，将曾经“不可见的”尽可能地转换成“可见的”，并在原理上对其试图抱有符号化、逻辑化的热情。计算器科学或信息理论，原本就是以全部可见的、全部都能操作作为理想的学问。在思想史上，它继承了 20 世纪前半叶的逻辑实证主义。随着互联网的大众化与计算机的多媒体化，这种理智的倾向乍一看似乎变得模糊了，但深处的趋势并没有改变。

进制数列。因此，我们“看着”桌面来操作电脑的时候，事实上，其背后存在着不可见的程序或二进制。

我们平时不会意识到这些，但电脑在本质上拥有一种只要调整环境就立即能将这种不可见变成可见的性质。要看应用程序的界面背后所隐藏的程序，只要使用合适的软件，就可以简单地复原（这也被称为“反编译”，实际上在很多地方是被禁止的）。一般使用电脑的人都不会意识到这样的事情，但如果是对以电脑为基础、包含网页在内的新型文化进行思考的话，就不能忽视这种原理上的特征。

数据库消费与网络逻辑相似

与印刷品的世界不同，网络世界存在多数“可见的”，“不可见”的位置也不稳定。在其中，创作者将不可见的变成可见的来创作作品，而鉴赏者将从这种可见的反过来回溯不可见的，这种传统逻辑已经无法通用了。因为在网络世界里，如果鉴赏者多少有些自觉的话，不仅可以看到可见的（画面），还能打开源代码，将不可见的变成可见的。

这与前文讲到的电子小说游戏用户解析系统、汲取图像和情节概述的行为可以相提并论。只要有这种用户的能动性，在网络世界或更广泛的软件世界中，对“作品”的定义就不仅限于用户可见的，还必须包含其中不可见的。具体来说，若是网页，不仅是显示画面，HTML也要包含在内；若是电子小说游戏，不仅是剧情，系统也要包含在内；若是应用程序，不仅是界面的美观，源代码的有效性也要包含在内。这些都必须成为评价对象。或许是由于被比喻为“页面”（page）的缘故，或是由于现在有很多日志、论坛等以文字为中心的网站，许多人将网页文化当成印刷文化的延长线。但就本质而言，这是一种由更接近游戏或软件的逻辑所支撑的文化。

网络结构反映了后现代的世界像。这种结构产生的网络逻辑，实际上并不只在互联网和电脑的世界里能看到。正如大家所了解的那样，这几年，所有类型的表达看起来都更加网络化，为了追求更加计算机化的外观，巨大的变化如雪崩般发生了。其结果导致网络逻辑在技术上开始广泛且深入地渗透到与之无关的许多领域中去。

例如，书籍和杂志今后也会继续出版，但其结构与文

体想必会越来越接近网页。电影今后也会继续上映，但其表演或剪辑想必也会越来越接近游戏或视频剪辑（video clips）。前文讨论过的御宅族系文化的变化，当然也会在这股潮流中体现出来。本来将作品视为数据库（不可见），依据消费者的喜好从中读取拟像（可见）这种数据库消费的行为模式，正好符合上述的网络逻辑。正因为如此，以网络交流为中心的电子小说游戏的消费，凝聚了动物时代的特征。

不同层级所并列的世界

在此，笔者想将上述这些网络、游戏与软件的世界，乃至我们所生活的这个后现代世界的特征，用“超平面性”（Superflat）这个词来表达^[1]。这种表达正如其字面所

[1] 这个词受到了村上隆近年为标记以自己作品为中心的艺术运动特征而使用的“超平面性”一词的影响。尽管如此，这里的“超平面性”单指后现代符号世界的特征这种狭义的概念，与村上隆所用的概念有相当大的差异。村上隆的“超平面性”不仅是指作品的视觉特征，甚至是还包含着社会结构、沟通特征的感性语词。

示，不仅是指彻底的平面性，同时还带有超越平面的特征。电脑屏幕所代表的超平面世界，既是平面，同时也是超越了平面的并列世界。

用具体实例来加以考察的话，图 18 是笔者的电脑桌面截图。这里列出了一个数据的三种表达。首先，最左边打开的窗口显示的是笔者最近出版的对谈集的封面图。这张图是由 Adobe Illustrator 绘图应用程序制作而成的，图像内的图形全部都用坐标或矢量来进行数值指令。所以，该文件作为图像的同时，也可以作为由这些庞大的数值指令所构成的字符串打开。右下角的窗口，显示的是这些字符串。但实际上，这些字符串并不是文件本身，因为电脑所处理的始终是二进制的数列，绝不是英文字母和数字。因此，同一个文件也可以用其他方式来显示。右上角的小窗口使用了一种被称为“数据分叉编辑器”（date fork editor）的特殊软件，可以将同一个文件的数据部分用十六进制来显示。

那么，这三个窗口之间的关系是怎样的呢？一般来说，或许可以用层级来理解，右上角所显示的数据最接近“本体”，将它用文本编辑器来解释就成了字符串，进而



图 18 桌面上的超平面世界

再将它用 Adobe Illustrator 来解释就成了图像。但在电脑世界中，这种层级关系虽然在说明原理上是正确的，在物理上却几乎没有任何依据。因为如果存在文件“本体”的话，那么这只不过是存储在硬件中的电磁模式而已，按照这种解释，十六进制、字符串与图像并没有任何区别。正因为如此，这三个窗口不仅能够在同一个屏幕上并列显示，而且必须以这样的方式显示。

这种结构充分地反映了后现代的世界像。在后现代，世界的深层表征为数据库，位于表层的符号可以理解成其

解释（组合）。同样，在这个例子中，文件的深层是作为不可见的信息来呈现的，而屏幕上显示的三种窗口都可以理解成是对其的解释。因此，在这种拟像的世界中，与其说是 A 规定 B、B 规定 C、C 规定 D 这样一种树状层级关系，不如将 A、B、C、D 全都视为从同样的信息中读取的并列关系更为恰当。

这种特征如今并不局限于电脑世界。例如，从御宅族系文化来说，正如前文详细探讨的那样，有一种现实是，像动漫或电子小说这样的作品，和它们背后的设定与角色，以及设定与角色背后的萌要素，这些不同层级的信息就像打开的窗口一样，等价且平行地被消费着。在这个意义上，如今的图形用户界面（Graphics User Interface）不仅是便捷的发明，甚至可以说是浓缩了我们时代世界像的完美装置。

叙事向平行移动的结构

最后还要补充一点，这种超平面世界产生的悖论是，

由于不可见的不断地转变为可见的，并且被并置在同一个平面上，对不可见的探究反而无法终止。若用刚才的例子，从绘图应用程序到字符编辑器，再到数据分叉编辑器，通过改变环境，将不可见的不断地变成可见的行为，尽管在逻辑上可以追溯层级，但在这个世界（桌面上的画面）里被认为只不过是同一个平面上平行移动罢了。因此在那里，没有达到最终审级，而是另一种尽可能地将不可见的变成可见的、尽可能地想要从数据库中取出更多拟像的欲望开始崛起。

例如在网络上，无论是全球知名网站还是个人网站，都能同等地被联结在一起，所以必然需要借助搜索引擎才能游走在无数个网站之间。而只要是较为深层地介入网络世界的读者都能明白，这种探索并没有内在的结束契机。同种类型的欲望在御宅族系文化中也存在，交换式卡片的消费者集齐全部卡片的热情，美少女游戏的玩家通关所有支线剧情的热情，更重要的是支撑琳琅满目的同人志即卖会、御宅族收藏二次创作作品的热情，都很清楚地呈现出这些欲望。正如前文提及的，在数据库消费中生活的御宅族，一旦被某个作品抓住，之后就会无限地消费相关商品

与二次创作，因为在他们面前的数据库型世界中，并不存在平息这种热情的“大叙事”。

对超平面的拟像世界，也就是在后现代的表层起作用的这种欲望特征，我们尝试用“过视性”一词来理解。这是笔者为了表示“过度的可视化”而自创的新词，指的是尝试将不可见的转变成在任何地方都可见的，而且陷入永不停歇的泥沼状态^[1]。笔者在前一章已经论述过“对小叙事的需求”与“对大型非叙事的欲望”的解离性共存，但按照这样的观点，或许也可以说这两者通过过视性而连接在一起。试图从可见的（小叙事 = 拟像）回溯到不可见的（大型非叙事 = 数据库），却在没有完成的情况下向小叙事的层级平行移动，这是笔者将这种不完全的结构命名为“过视性”的理由。

在现代树状图型世界中，表层与深层、小叙事与大叙事这两者之间因为相似性而连接在一起。人们也因此能够从前者回溯到后者。如果用“可见的”与“不可见的”这一比喻来理解的话，在现代首先是存在着小的可见之物，

[1] 笔者曾经用“邮政式不安”来表达同样的状态。参见『郵便の不安たち』（《邮政式的不安》）。

其背后隐藏着大的不可见之物，从前者向后者回溯，可以说不可见的逐渐地变成可见的是理解世界的模型（图 19a）。所谓现代的超越性，首要的就是视觉上的运动。

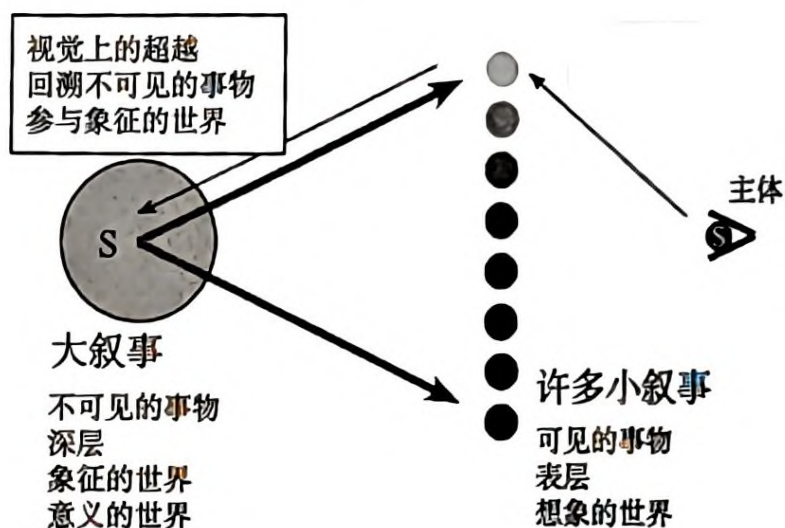


图 19a 现代的超越性

但在后现代的数据库型世界中，这两者之间已经不存在直接的连接。小叙事虽然是由部分地读取大型非叙事而产生的，但从同一个非叙事中又能产生无数个其他的小叙事，没有哪一个是占决定性优势的审级。也就是说，无法从小叙事回溯到大型非叙事。在此，首先是眼前存在着小的可见之物，即使想要由此回溯到不可见之物，却在看见的瞬间立即又变成了小叙事，为此感到失望而再度转

向不可见之物，由此便产生了这种没有边际的平行移动
(图 19b)。

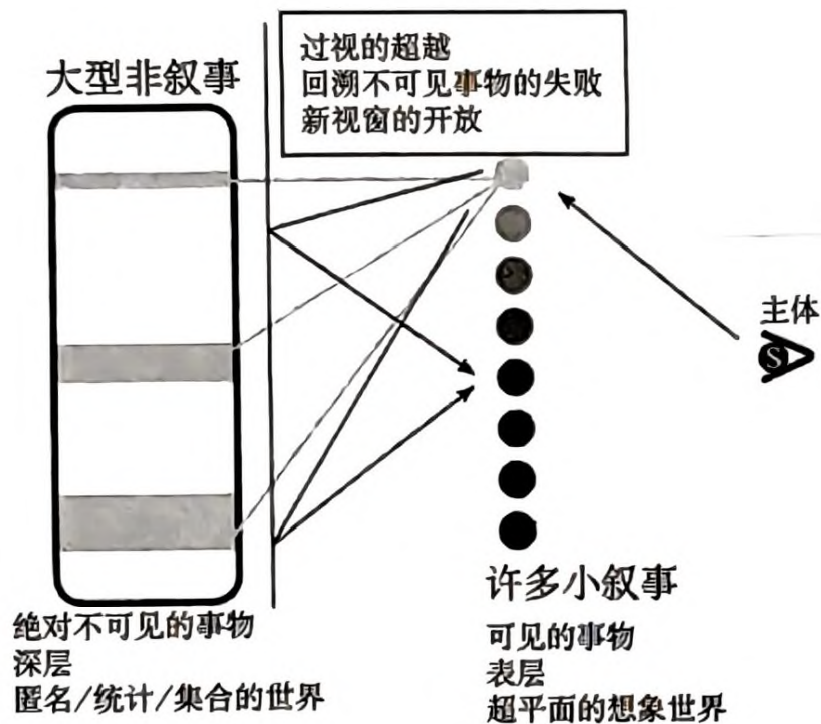


图 19b 后现代的超越性

这种过视性的后现代超越性，与视觉上的现代超越性有所不同，尽管不断地追溯到上一个层级，但绝对无法抵达稳定的最后的审级。恐怕从这里会出现各种有趣的哲学问题，但笔者会另寻机会再作论述。

2. 多重人格

将双层构造创造成“可见”的作品

另一个想讨论的问题是游戏的。本书最后想要举出的是，1996年由菅野洋之（当时的姓名是剑乃之洋）监制的作品《YU-NO》。菅野洋之的主要工作是美少女游戏创作，大众认知度并不高。但他的游戏在剧情与系统两个方面设计巧妙，获得了一部分人的极高评价。

简而言之，菅野洋之作品的核心就是强调叙事的多层性。例如，1994年的《DESIRE》与1995年的《EVE》都采用了多个登场人物的视点同时看待一个事件的手法，被称为“多视点系统”（Multi-site System）。另外，2000年的《不确定世界的侦探绅士》采用的不是一名侦探一个事

件接一个事件地解决，而是尝试多个事件同时进行的独特系统。这两者的共通之处，并不是一个叙事分成多个分支的一般性多结局，而是同时从多个视角来看待一个叙事的创意。在菅野洋之的尝试中，《YU-NO》是一部特别复杂且细致的作品。

《YU-NO》是一款美少女游戏，在结构上属于剧本分支型的冒险游戏（Adventure Game）。游戏基本的目的是追求角色，五个主要角色每人都有支线剧情，每条支线中都能欣赏色情插画。这种结构和许多美少女游戏一样，但是菅野洋之还加入了重要的创意。这部作品中，主人公的目的并不只是追求各种各样的女性，还要在各个支线上收集分散的道具（item）来寻找失踪的父亲。所以，主人公在游戏开头便拿到了可以在“并列世界”之间移动自如的“次元间移动装置”。这里的“并列世界”是指行走在各种不同历史中的平行世界（Parallel World），也就是主人公与各种不同女性角色恋爱的支线。

这种设定的导入给《YU-NO》的主人公提供了一种元美少女游戏式的双重性，因为他生活在一条支线里，同时能看到所有支线的地图。若用前一章使用的语汇来说，这

部作品要求玩家同时观看拟像层级的小叙事（剧情）与数据库层级的大型非叙事（系统），并往返于其间进行游戏。图 20 的两个画面就是两个实际的游戏画面。图 20a 是并列世界中的画面，点击右下角其中一个按键，就会出现图 20b 中元并列世界的画面。在支线地图上标记符号，立即能够确认自己现在处于哪条历史线上，还可以在其他时间与空间中进行有一定限制条件的跳跃。

拥有这种结构的作品的存在，对于本书的讨论极为重要。正如笔者反复提及的，这个“动物的时代”中，在拟像层面上产生的对小叙事的需求，与在数据库层面产生的对大型非叙事的欲望，相互分离却毫无矛盾地共存着。其结果是 90 年代的御宅族系文化一方面毫不犹豫地追求能够快速地感动又投入感情的角色，另一方面，支撑着这种有效性的萌要素群逐渐被数据库化。不过，后者只能从《铃铛猫娘》一类作品的背后广泛地看出这种类型或整体的御宅族系文化。相对于此，电子小说游戏的有趣特征在于，作品中拥有拟像与数据库的双层构造，并且消费者可以很容易地获取这些信息。这才是笔者想要关注电子小说游戏的原因。

而《YU-NO》中，连这种双层构造都变成了“可见

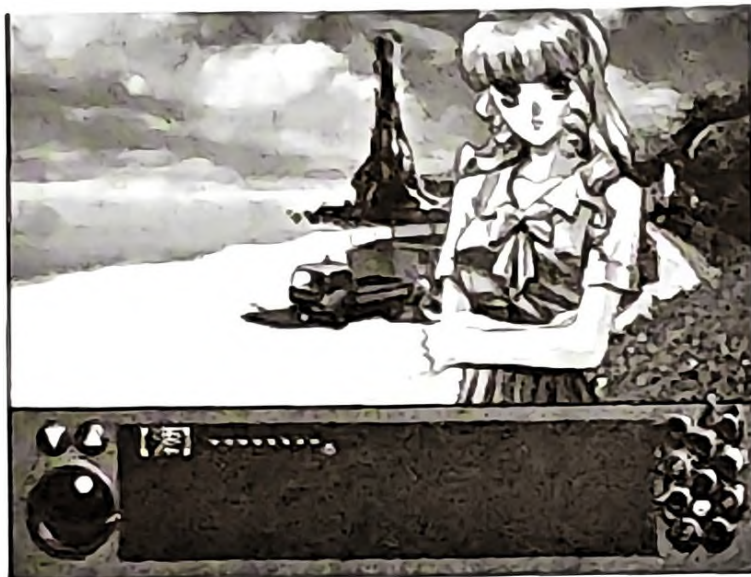


图 20a 《YU-NO》并列世界的画面



图 20b 《YU-NO》元并列世界的画面

(《YU-NO》，制作 /elf)

的”，并能在屏幕上呈现出来。在这一点上，可以说它踏出了更为决定性的一步。如《痕》或《Air》这样的电子小说游戏的玩家，在各自的游戏中都全盘接受了系统创作出来的每个剧情。解析其背后的构造，提取其剧本或插图，并与周围人进行信息交换或二次创作的交流，说到底只是在游戏的外部。换句话说，对小叙事的需求是在作品内享受孤独，对大型非叙事的欲望则是在作品外经由社交来满足，这样明确的分隔已经形成了。

但《YU-NO》将剧情外应该产生的对通关（complete）的欲望也编入了剧情内，以在作品内同时满足两种热情为目标制作而成。电子小说游戏能够看见剧情，却无法看到产生剧情的系统。而《YU-NO》却令人产生了一种仿佛两者都能看见的错觉。

无须赘言，《YU-NO》也并不是能够看到系统的全部，显示出来的支线地图也只不过是真正系统准备好的外观系统，其中隐藏着重要的信息。消费者对《YU-NO》的数据包进行解析，其周围的御宅族也会对此展开交流。也就是说，消费的双层化是围绕着这部作品产生的，在这一点上，可以说与前述的电子小说游戏在本质上并没有区别。

剧情的消费与系统的消费这两种双层化，是成为电脑游戏的前提条件，这部作品也绝没有超出这个范畴。话虽如此，《YU-NO》在这样的条件下，以对这种条件的高度自觉为目标进行冒险式（acrobatic）的尝试，毫无疑问是一部极其重要的作品。

生活在超平面世界的主人公

再补充一点，除了上述的系统方面，《YU-NO》还具有值得注意的剧情特征。其中笔者想要关注的是“主人公每次在并列世界之间移动，其记忆就会部分地丧失”这一巧妙的设定。

这种设定的必然性在作品中很低，甚至会与其他设定发生矛盾。例如，收集到的道具不会因为平行世界移动而消失，只有记忆会丧失，不管怎么思考都觉得不合理。一般来说，只要看见自己所拥有的道具，记忆应该就会恢复。实际上，如果不使用在其他并列世界取得的道具，就无法推进情节的发展，可以说这种矛盾是根本性的。如果沿

着制作过程来思考的话，矛盾很明显是由于《YU-NO》既是美少女游戏又是元美少女游戏而产生的。既然是美少女游戏，主人公必须将支线中的世界当作唯一命运来抵达。既然是元美少女游戏，主人公必须自觉地意识到这个世界是许多支线之一。这种双重的设定造成在并列世界之间移动的主人公一边丧失记忆，另一边又能继续行动这样的矛盾状态。

不过在此重要的是，这种状态不应归结为制作上的失败，反倒更清楚地反映出它作为后现代特征的结果。正如前述，在后现代中，将不同逻辑等级同等价值排列，使之共存的“超平面”感觉成为优势。主人公既在支线内部，也在支线外部，《YU-NO》的世界正是在这种感觉的支撑下制作出来的。因此，生活在超平面世界之中，主人公的记忆时而会出现部分中断，这一设定依然反映了我们时代的一个面向。

追求多重人格的文化

这个面向就是“多重人格”的流行。一个人拥有多重的人格并时而交替这种精神疾病，近十年来变得特别

知名，不知道的读者应该很少吧。这种症状在临床医学上被称为“解离性身份障碍”，并在精神医学界获得了共识。不过事实上，这种病例在20世纪50年代之前几乎没有被报道过，如今在北美以外的地方也只有少数病例为人所知。多重人格的患者70年代在美国急速增长，80年代得到正式认知，90年代在日本小说和电影中昙花一现，其历史极其短暂。既然现实中有患者需要治疗，就算不能怀疑其真实存在，但若追究它产生的主要原因，就很难否定其在社会学上的解释。在这一点上，多重人格不只是一种医学现象，正如美国某科学哲学家所指出的^[1]，将其看成20世纪后半叶一种文化性的“运动”会比较容易理解。近三十年来，多重人格报告激增，以多重人格为主题的作品不断地出现，不是因为精神医学突然取得了进步，而是因为我们所处的社会本身在强烈地追求多重人格模式的模型。

这种多重人格模型的特征，正是记忆的部分丧失。区分一个人是否有多重人格交替，最大的依据在于其是否有记忆的断层。借用经由丹尼尔·凯斯（Daniel Keyes）介绍

[1] イアン・ハッキング（耶恩·哈金），『記憶を書きかえる』（《重写记忆》），参见其中第三章。

而出名的威廉·密里根（William Milligan）的语汇，人格交替是指，“假设本来在某处做某件事，但突然意识到自己到了其他地方，虽然知道经过了一段时间，但不知道发生过什么事情”^[1]的体验。

不过，这种断层也绝不是彻底的。例如广为人知的是，多个交替人格之间经常产生层级关系。丹尼尔·凯斯在报告威廉·密里根的病例时，描述了被称为“阿瑟”与“里根”的两个人格商量的场面：“请决定我们两个谁应该拥有意识，谁不应该有”^[2]。就算这段描写本身太过像小说，可信度不高，但类似的现象在医学论文中有过报告。例如，在70年代的某个病例中，据说拥有四种交替人格的患者，A、B、C都完全记得D的行动与心理状态，但D完全没有注意到三者中的任何一个^[3]。

也就是说，多重人格患者拥有的多个交替人格，指的

[1] 『24人のビリー・ミリガン』（《24个比利——多重人格分裂纪实小说》），上卷，第102—103页。

[2] 『24人のビリー・ミリガン』，上卷，第443页。

[3] 参考『多重人格障害』（《多重人格障碍》）所收录的路德维希（Arnold M. Ludwig）等人的论文。关于多重人格障碍的记忆问题，弗兰克·普特南（Frank W. Putnam）的《解离》第六章内容更为详尽，尤其是第155页以后。

绝不是完全的他者，而是片段地享有同样的记忆或习惯，有时还会因其他人格行为的后果而烦恼的部分的他者。他们尽管与其他人格共有同一具身体，有时也会共有一部分记忆，但各自主张独立的自我认同（identity），也就各自过着不一样的人生。

这种模糊暧昧的自我感觉，对于许多读者来说或许很难理解吧。但在此请大家回想前一章所论述过的电子小说游戏的例子。再重复一遍，电子小说游戏的消费是由两个层级构成的。一方面，消费者活在每个支线提供的不同命运中，认同差异人格（主人公的不同侧面）并享受着游戏。人格 A 在命运 A 中与女性 A 相恋，人格 B 在命运 B 中与女性 B、人格 C 与女性 C、人格 D 与女性 D、人格 E 与女性 E 都会相恋。另一方面，消费者通过解析系统将画面分解成片段的方式，拥有了将这样的命运全部相对化的视点。

虽然笔者在前一章将这两者的共存称为“解离性”，但这与多重人格的心理构造有相似之处。对电子小说游戏的各个支线的主人公产生自我认同的玩家，虽然部分复苏了在玩其他支线时的记忆，但同时将眼前的支线当作一个独立的故事而继续玩下去。同样，多重人格患者的交替人

格，即使部分复苏了生活在其他交替人格时的记忆，也同时以眼前的自我感觉作为基础继续生活下去。

这种多故事与多结局游戏的兴起，让人联想到多重人格的流行，这种印象论直到现在也会被大家频繁提及，两者之间确实有着结构上的相似性。《YU-NO》的主人公往返于多个支线，尽管人生是连续的，记忆却容易中断，这一设定很好地凝缩了这种多重人格生活方式的特征。

后现代的寓言

理解了上述内容，不只是主人公的设定，《YU-NO》的整个剧情都可以被当成是以后现代的社会结构作为主题来阅读。在做好了被大家深入阅读与批判的思想准备之后，笔者想要再论述最后几点，例如，在这部作品中，如前所述，主人公的目的被设定为寻找消失的父亲。换句话说，主人公在并列世界之间移动，之所以要暴露出人格分裂，其原因在于父亲的消失。这种设定宛如大叙事（父亲）的丢失，直接寓言了小叙事林立的后现代特征。

重要的是，这部作品的设定是主人公若要与父亲相遇，必须通关所有的支线，与所有的女性角色完成性行为。用多重人格来思考的话，这种设定就相当于让所有交替人格进行意识统合，并想起导致发病的心灵创伤的标准治疗过程。可以说，《YU-NO》的玩家通过周旋于不同的分支，以各个世界的主人公欲望导向为目的，对陷入多重人格障碍的主人公的心灵进行了重新整合。

若继续推进这种解读，更有趣的构造便会明晰起来。事实上，《YU-NO》这个游戏分成“现世篇”与“异世界篇”两个部分。前者的舞台是日常生活的空间，主人公设定是高中生，女性人物是同年级同学、教师与继母。这部分采用的是一直以来备受关注的美少女游戏式系统。与此相对，后者的舞台是典型的奇幻（fantasy）世界，交错飞行的龙、变化莫测的剑与魔法。而且，这个系统几乎没有实质性的支线，属于正统的冒险游戏。这两个部分无论是在剧情上还是系统上，都有很大的差异，甚至可以说《YU-NO》是两种不同游戏的集合体。

值得注意的是，这两个部分之间的联结就在于主人公在“现世篇”完成了对所有女性的追求，收集必要的道

具，做好与父亲再会的准备之时，就毫无征兆地被送往了“异世界篇”。也就是说，在《YU-NO》的世界中，即使成功地再度整合了分裂的心，父亲也不会复活，取而代之的是幻想的出现。

如果说“现世篇”的分裂状态是后现代的寓言，那么这种突然间切换的意义也就非常清楚了。如前所述，1970年到1995年之间的日本为了填补大叙事的丧失，发明并消费了各种各样的仿制品。《YU-NO》的切换明确地反映了这样一个现实：在虚构的时代条件下，人们已经丧失了大叙事，若想填补它，就只能依赖这种捏造出来的虚构现实。在其中，现实性的故事只能在“学园”或“小区”这种狭小的封闭空间中展开，即使主人公从那里逃脱出来，想要知道这个小叙事背后本应存在的大叙事，也只能想象剑与魔法的世界。这正是支撑着奥姆真理教的心态。

被投进“异世界篇”的主人公已经失去了父亲的线索。当他再度开启对父亲的搜索，尽管重新开启了类似于角色扮演游戏的类型冒险，但此时登场的尽是曾经发生过性行为的或即将发生性行为的女性角色。这场冒险的最后，目之所及的是坐在父亲本来应该坐镇的“神帝”宝座

上的继母的样子，或是为了解救这位母亲出现的亲生女儿。大叙事，即本应能与父亲见面的场景，如今已经被近亲的女性占满，玩家绝对找不到父亲了。

话虽如此，父亲也并没有死去，而是像亡灵一样作为“思念体”徘徊于时空的夹缝里，故事结局却是这个亡灵掌握着决定权。主人公与父亲爱过的继母发生了性行为，甚至与女儿也发生了性行为，但无法拯救任何人与事，而只是被送到另一个时空。经过这样一个过程，整部《YU-NO》最终也没有达到当初的目的，而是回到了最初的场景，形成了闭环。这样的剧情看起来只是单纯的空想，也确实如此。但即便是这样，笔者还是认为，这种空想正呼应了大叙事凋零之后，试图重建世界的意义而无法实现，最后只能不断积累微小的情感投射这一我们所处时代的现实。

总之，基于以上几点笔者认为，《YU-NO》在“现世篇”的系统中描绘了数据库消费的双层构造，在“现世篇”的剧情中描绘了多重人格式的生活方式，然后在“异世界篇”的剧情中描绘了物语消费幻想的界限，是一部非常细致的作品。说到“后现代”或“御宅族系文化”，也

许很多读者会将其想象成为脱离了社会现实、自我封闭在虚构中的对拟像的戏仿，但其中依然会有这样的作品。本书正是为了建构能够不以高雅文化还是亚文化、学术还是御宅族、面向成人还是儿童、艺术还是娱乐等框架区分这样的优秀作品，可以自由地分析、评论的时代而创作的。今后的发展，希望交到每一位读者手中。

参考文献

- 浅田彰,『構造と力』(《结构与力量》),勁草書房,1983年。
- 東浩紀,『存在論的、郵便的』(《存在论的,邮政式的》),新潮社,1998年。
- 東浩紀,『郵便的不安たち』(《邮政式的不安》),朝日新聞社,1999年。
- 東浩紀,「ポストモダン再考」(《后现代再考》),『郵便的不安たち#』,朝日文庫,2002年。
- 大澤真幸,『電子メディア論』(《电子媒体论》),新曜社,1995年。
- 大澤真幸,『虚構の時代の果て』(《虚构时代的尽头》),筑摩書房(ちくま新書),1996年。
- 大澤真幸,『戦後の思想空間』(《战后的思想空间》),筑摩書房(ちくま新書),1998年。
- 大塚英志,『物語消費論』(《物语消费论》),新曜社,1989年。

大塚英志、『物語の体操』（《物語的体操》），朝日新聞社，2000年。

岡田斗司夫、『オタク学入門』（《御宅族学入门》），太田出版，1996年。

笠井潔、『探偵小説論Ⅱ』（《偵探小说论Ⅱ》），東京創元社，1998年。

笠原敏雄（編），『多重人格障害』（《多重人格障碍》），春秋社，1999年。

柄谷行人、『批評とポスト・モダン』（《批评与后现代》），福武書店（福武文庫），1989年。

ダニエル・キイス（丹尼尔・凯斯），『24人ビリー・リミガン』（《24个比利——多重人格分裂纪实小说》[*The Minds of Billy Milligan*])，堀内静子訳，早川書房（ダニエル・キイス文庫），1999年。

アレクサンドル・コジェーヴ（亚历山大・柯耶夫），『ヘーゲル読解入門』（《黑格尔导读》[*Introduction to the Reading of Hegel*])，上妻精、今野雅方訳，国文社，1987年。

斎藤環、『戦闘美少女の精神分析』（《战斗美少女的精神分析》），太田出版，2000年。

坂本龍一、村上隆（共著），『E.V. café』，講談社（講談社文庫），1989年。

榎木野衣、『シミュレーションニズム』（《模拟主义》），河出書房新社（河出文庫），1994年。

榎本野衣,『日本・現代・美術』(《日本・現代・美術》),新潮社,
1998年。

塩田信之、CB's Project (編),『不確定世界の探偵紳士 ワー
ルドガイダンス』(《不確定世界的偵探紳士: 世界指南》),
ソフトバンクパブリッシング (SOFT BANK 出版社),
2000年。

スラヴォイ・ジジェク (斯拉沃熱・齊澤克),『イデオロギーの
崇高な対象』(《意識形態的崇高客体》[*The Sublime Object
of Ideology*]), 鈴木晶訳, 河出書房新社, 2000年。

ペーター・スローターダイク (彼得・斯洛特戴克),『シニ
カル理性批判』(《犬儒理性批判》[*Kritik der zynischen
Vernunft*]), 高田珠樹訳, ミネルヴァ書房, 1996年。

清涼院流水,『コズミック』(《COSMIC 世紀末偵探神話》), 講
談社 (講談社ノベルス), 1996年。

清涼院流水,『ジョーカー』(《JOKER 旧約偵探神話》), 講談社
(講談社ノベルス), 1997年。

清涼院流水,『19 ボックス』(《19 BOX 新推理創世記》), 講談社
(講談社ノベルス), 1997年。

清涼院流水,『カーニバル』(《CARNIVAL 嘉年華會》), 講談社
(講談社ノベルス), 1999年。

中島梓,『コミュニケーション不全症候群』(《溝通不健全症候
群》), 筑摩書房 (ちくま文庫), 1995年。

- パソコン美少女ゲーム研究会（电脑美少女游戏研究会）（編），『パソコン美少女ゲーム歴史大全』（《电脑美少女游戏历史大全》），ぶんか社，2000年。
- イアン・ハッキング（耶恩・哈金），『記憶を書きかえる』（《重写记忆》[*Rewriting the Soul: Multiple Personality and the Sciences of Memory*]），北沢格訳，早川書房，1998年。
- フランク・W・パトナム（弗兰克・普特南），『解離』（《解离》[*Dissociation in Children and Adolescents*]），中井久夫訳，みすず書房，2001年。
- ヴァルター・ベンヤミン（瓦尔特・本雅明），『ボードレール』（《发达资本主义时代的抒情诗人：论波德莱尔》[*Charles Baudelaire, Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus*]），野村修編訳，岩波書店（岩波文庫），1994年。
- ジャン・ボードリヤール（让・鲍德里亚），『象徴交換と死』（《象征交换与死亡》[*L'échange symbolique et la mort*]），今村仁司、塚原史訳，筑摩書房（ちくま学芸文庫），1992年。
- ジャン・ボードリヤール（让・鲍德里亚），『シミュラクルとシミュレーション』（《拟像与模拟》[*Simulacres et Simulation*]），竹原あき子訳，法政大学出版局，1984年。
- 宮台真司，『制服少女たちの選択』（《制服少女们的选择》），講談社，1994年。
- 宮台真司，『終わりのなき日常を生しろ』（《活在无止境的日常》），

- 筑摩書房（ちくま文庫），1998 年。
- 村上隆（編），『スーパーフラット』(*Superflat*)，マドラ出版，2000 年。
- 森卓也，『アニメーション入門』（《动画入门》），美術出版社，1966 年。
- 菜の花こねこ（油菜花子猫），『デ・ジ・キャラット②』（《铃铛猫娘 2》），角川書店（電撃文庫），2000 年。
- ジャン＝フランソワ・リオタール（让－弗朗索瓦・利奥塔），『ポストモダンの条件』（《后现代状况》 [*La condition postmoderne*])，小林康夫訳，書肆風の薔薇，1986 年。
- 『おたくの本』（《御宅族之书》）（『別冊宝島』104 号），JICC 出版局，1989 年。
- 『日経 BP デジタル大事典』（《日経 BP 数字大事典》），第三版，日経 BP 社，2000 年。

参考作品

本书涉及的作品，按照名称与类型整理如下。由于亚文化的特性，各个作品的销售商与入手方式可能会随时改变，有兴趣的读者可以在互联网上自行检索。

《秋叶原电脑组》电视动画（『アキハバラ電脳組』TV アニメ）

《绫波养成计划》模拟游戏（『綾波育成計画』シミュレーションゲーム）

《EVE burst error》冒险游戏（『EVE burst error』アドベンチャーゲーム）

《宇宙战舰大和号》电视动画（『宇宙戦艦ヤマト』TV アニメ）

《福星小子》漫画 / 电视动画（『うる星やつら』マンガ / TV アニメ）

《Air》电子小说游戏（『Air』ノベルゲーム）

《S.M.P.ko²》艺术作品（『S・M・P・ko²』美術作品）

《新世纪福音战士剧场版：死与新生》电影动画（『EVANGELIÓN DEATH』劇場用アニメ）

《弟切草》电子小说游戏（『弟切草』ノベルゲーム）

《魔卡少女樱》漫画 / 电视动画（『カードキャプターさくら』マンガ / TV アニメ）

《Kanon》电子小说游戏（『Kanon』ノベルゲーム）

《痕》电子小说游戏（『痕』ノベルゲーム）

《机动战舰抚子号》电视动画（『機動戦艦ナデシコ』TV アニメ）

《机动战士高达》电视动画（『機動戦士ガンダム』TV アニメ）

《机动战士高达 ZZ》电视动画（『機動戦士ガンダム ZZ』TV アニメ）

《机动战士 Z 高达》电视动画（『機動戦士 Z ガンダム』TV アニメ）

《逆袭的夏亚》电视动画（『逆襲のシャア』劇場用アニメ）

《奶油柠檬・黑猫馆》原创影片动画（『くりいむレモン・黒猫館』OVA [オリジナル・ビデオ・アニメーション]）

《幻魔大战》电影动画（『幻魔大戦』劇場用アニメ）

《雫》电子小说游戏（『雫』ノベルゲーム）

《新世纪福音战士》电视动画（『新世紀エヴァンゲリオン』TV アニメ）

《机械女神 J》电视动画（『セイパーマリオネット J』TV アニメ）

- 《圣斗士星矢》漫画 / 电视动画（『聖闘士星矢』マンガ / TV アニメ）
- 《太阳王子霍尔斯的大冒险》电影动画（『太陽の王子 ホルスの大冒険』劇場用アニメ）
- 《DESIRE》冒险游戏（『DESIRE』アドベンチャー）
- 《铃铛猫娘》多媒体策划（『デ・ジ・キャラット』メディアミックス企画）
- 《铁臂阿童木》电视动画（『鉄腕アトム』TV アニメ）
- 《To Heart》电子小说游戏（『To Heart』ノベルゲーム）
- 《DOB》艺术作品（『DOB』美術作品）
- 《美少女战士》漫画 / 电视动画（『美少女戦士セーラームーン』マンガ / TV アニメ）
- 《不确定世界的侦探绅士》冒险游戏（『不確定世界の探偵紳士』アドベンチャーゲーム）
- 《无线地带 23》原创影片动画（『メガゾーン 23』OVA）
- 《YU-NO》冒险游戏（『YU-NO』アドベンチャーゲーム）
- 《Leaf Fight》交换式卡片游戏（『リーフファイト』トレーディングカードゲーム）

谢 辞

本书是将原本分段刊登于《Eureka》杂志 2001 年 2 月号、3 月号、5 月号及 7 月号的文章《过视的众多事物》大幅修改而成的。我首先想要感谢文章刊登时青土社的责任编辑山本充先生和出书时讲谈社的责任编辑。此外还要感谢书中引用图片的诸位原作者。虽然著作权的处理绝对不容轻忽，不过引用的自由，正是我们被二次创作充斥的文化的基础条件。

最后，作为十五年前看了押井守的电影受到冲击而无法忘怀、从此流连于动漫圈的旧世代御宅族，要感谢这些年来不断给我带来能显示御宅族系文化动态的电子小说游戏和同人软件等的年轻朋友们。以亚文化为主题的书籍，

在出版后大都已经跟不上时代的脚步，这是在亚文化的性质上无可避免的。而倘若本书的记述之中多少还有新鲜的部分，全都是他们的功劳。

动物化的后现代：从御宅族透析消费社会

[日] 东浩纪 著

褚炫初 译 王 飞 校

出品人：姚映然

策划编辑：李 颀

责任编辑：李 颀

营销编辑：胡珍珍

封面设计：山川制本

美术编辑：安克晨

出品：北京世纪文景文化传播有限责任公司
(北京朝阳区东土城路8号林达大厦A座4A 100013)

出版发行：上海人民出版社

印刷：山东新华印务有限公司

制版：北京大观世纪文化传媒有限公司

开本：787mm×1092mm 1/32

印张：6.75 字数：93,000 插页：2

2024年9月第1版 2024年9月第1次印刷

定价：59.00元

ISBN：978-7-208-18966-9 / B·1761

图书在版编目(CIP)数据

动物化的后现代：从御宅族透析消费社会 / (日)
东浩纪著；褚炫初译。-- 上海：上海人民出版社，
2024。-- ISBN 978-7-208-18966-9

I. D731.383

中国国家版本馆CIP数据核字第2024KV3643号

本书如有印装错误，请致电本社更换 010-52187586

DOUBUTSUKASURU POSUTOMODAN
OTAKU KARA MITA NIHONSHAKAI

© Hiroki Azuma 2001

All rights reserved.

Original Japanese edition published by KODANSHA LTD.

Publication rights for Simplified Chinese character edition arranged with
KODANSHA LTD.

through KODANSHA BEIJING CULTURE LTD. Beijing, China

本书由日本讲谈社正式授权，版权所有，未经书面同意，
不得以任何方式做全面或局部翻印、仿制或转载。

社科新知 文艺新潮 | 与文景相遇

微信公众号



微博



豆瓣



bilibili



抖音



小红书



