

國立政治大學社會學系碩士班碩士論文

指導教授：高國魁博士

感覺動漫故事：
「後現代」的美學與倫理潛能
Feeling Animation Stories:
Aesthetic and Ethical Potentials
of “The Postmodern”

研究生：賴竑志

中華民國一一零年十一月

謝辭

能創造出自己的語言之人，才能真正地得到自由。

——《邊境的老騎士，新生之森》

通常來說，會來唸社會學的人都是抱持著某種疑問而來。而當一本論文完成，原本的疑問或許稍稍減輕，但隨之而來的是更多未知的謎團。我們以為的解方成了問題，而我們以為的問題繞了一圈，又回到眼前，有如銜尾的蛇。只不過同樣的問題，如今看來卻散發著異樣的色彩。我更願意相信是這段時光鑄就了一雙不一樣的眼睛（大概是近視 1000 度與近視 999 度的差別），以至於放眼望去，迷霧正以一種如其所是的迷人姿態展示自身（也可能只是因為要畢業了）。無論如何，這一路上不必踽踽獨行，有賴於許多人的幫助。倒不是說沒有他們就一定沒有這本論文，不過肯定不會長成現在這樣，正如我不會是現在的我。對於這群人出現在生命中這個偶然的必然，我想，懷抱滿滿的感謝恐怕還不足以說明心中的滿足。

首先感謝我的家人。儘管老爸老媽大概不懂這些抽象的理論，但並不妨礙他們給予愛。他們是真正示範什麼叫做「關係先行」，我是兒子、是個成人、是賴竑志，三位一體，無須也不可能單獨區分（那反而會令他們困惑）。在這個極端強調個人主義的年代，也許他們才是真正體現社會學理想的人。老媽的堅定、品味、與世界上最好吃的飯菜，老爸的台味十足與總是能在生活中幽自己一默的閒適，老姊的優雅與對自己興趣的實踐，老妹對所做所學的專業與實在，每每在論文進展不順回家休養時，給予我轉換心情重新出發的契機。

謝謝指導老師高國魁，你給我們的自由，是身為學生最珍貴的寶藏之一。我們針對原本的題目努力了兩年，卻在不到一年半前完全捨棄掉它，轉而製作現在的畢業論文。您沒有絲毫怨言，不管是什麼樣的題目，您總是盡你所能給予方向與建議。而我最喜歡跟你的討論了，不論是下課留下來、抑或是論文討論，總是在各式的抽象論題與生活經驗之間來回穿梭，三小時都不覺疲倦。你的溝通

與包容、對於知識純粹的喜悅，在在都讓我覺得，儘管在知識量上有著肉眼可見的差距，但在靈魂上我們總是對等的。我可以很篤定地說，當初轉系失敗卻因緣際會上到你的課，絕對是因禍得福。卸下了老師與學生的角色，往後我們再以普通朋友的身分喝一杯吧！

謝謝傳翔，對於關係敏感（甚至可說是過敏）的心，將我們都帶到了這裡。想念那些上完課後一路聊到半夜的時光。那時候的我們，吃著最便宜的自助餐，站在沒有屋簷的柏油路邊，對於理論與生活的每個發現都是驚奇。

謝謝宣諭，不吵不相識就是指這種關係吧。感性的你一次次錘鍊那扇情緒的大門，直到火光散去，餘下溫暖的餘燼，讓我們可以在河堤邊促膝長談。理論與生活都需要激情（但也不要太浮誇）。

除開上述二位，也要謝謝峻豪、宥安、羿岑，有你們的聚會總是令人愉悅。在大家陸續踏入社會之後，有時也不免顯露疲態。不過，若我們的聚會能稍稍撫平被工作追趕的精神、按摩混濁僵硬的心靈，那將是值得令人環抱希望之事。

謝謝岳詮，你是我見過最能談論抽象理論而不失生活的同輩，那種對於知識純粹的喜悅總是相當耀眼。當兩人一圈圈走著操場時，清凜的思考與對關係質樸的想像會在身周繚繞，自成一個空間。

謝謝林批，與你的熟識非屬預期，但卻成就了超出期待的神奇。在星星的注視下，從河堤走回宿舍的這一段路，人們的脆弱與政治不正確的理想都得到了安置的場所。

謝謝宜臻，坦率表達自己內心深處的渴望不是件容易的事，我們有時候也沒有辦法很好的接住。不過唯有雜揉進你敏感思緒的團體，最終才可能散發非屬知識的香醇。

謝謝品君，大多都扮演傾聽提問角色的你，不常發表自己的看法。但是也只有你不時會主動用訊息找大家聊天，為這群彳亍的人帶來溫馨，也略略舒緩頭重腳輕的研究生生活。

然後謝謝實習期間幾位好同事，陪我度過研究所最困難的一段時光。那個小小的辦公室有種隱密的氛圍，好好地保存出社會前最後的青澀與瘋癲。明理有邏輯的 Jordan，不只是工作上的實質領導，還總能一起釐清許多生活的學問。愛裝又愛玩 Shanti，當我被老闆罵時比本人還生氣，還會偷塞感情小建議，說真的非常感動。一往直前的 Winnie 有著對生活的熱情，我們略帶隨興的工作風格合作愉快，也是難得離職後還會幫忙的熱心人士。Nash 對於人生有種幽默，總能把討人厭的情況講的很好笑，或許能幽自己一默的人是最快樂的人。

還有，謝謝 Kami。所有大笑與長談的快樂、吵架與哭泣的痛苦，都成為砂礫碎石沉潛在回憶之海，不過這篇論文與我的人生也因你而不同。希望你在未來的道路上繼續努力，不要放棄。

最後是在一個人的時候，陪伴我走過最久的動漫小說。有人說，將自己喜愛的東西當作論文題目，最終多半都會將熱情消磨殆盡。不過我並未感受到那樣的轉變。或許，我並不是抱持著多麼神聖的眼光在看待動漫與論文，而是將其視為生活的一種延伸。當然，能抱持著這種韌性／任性絕對不僅只是個人的功勞，更多還是歸功於身邊這群人與這個環境。

我可以很自豪的說，對於這三年多的生活非常滿足，並且不想跟任何人交換。或許對於任何關係而言，永遠都是一個太久的詞彙。不過此時此刻，就讓我懷抱著浪漫的希望，邁向未知的人生吧。畢竟，能讓生活澆鑄的語言，才有可能令人滿足的語言。

摘要

近年來，動漫文化在世界各地蓬勃發展，已經成為不容忽視的社會文化現象。然而，過往相關探討多集中在現象上的質化或量化研究；反之，關於動漫文化的社會學意涵，以及其背後的哲學預設，卻仍有許多待解之處。

一般而言，我們會將動漫文化視為一種後現代的產物。然而對於動漫故事到底體現了什麼後現代的特徵、抑或是為後現代揭示了什麼樣的潛能，則尚未有詳細論述。因此，本研究重建相關的社會學及哲學理論，並通過敘事分析，以數個動漫作品為對象，試圖整體式的把握作品在當代社會座落的位置與意義，主要回答以下問題：在後現代文化中，故事如何可能？作品、作者、讀者三方如何溝通？以及動漫故事究竟揭示了什麼樣的特徵與潛能？

從受眾感受、角色人物、故事文本三者切入，本研究旨在證成以下三個論題：首先，反映世界現實的文本／脈絡化擴張，動漫作品的文本是碎裂式的，讀者因此不是去思考文本、而是感受文本；從而，不執著於某個特定世界，反倒是在承認多重時空的可能性的同時，也極端重視此時此刻的感覺。再者，呼應當代人類定義的模糊化，動漫作品中的角色也往往有突顯無機特徵的傾向，進而揭露出人與物之間存在相互吸引的可能。最後，擁護宏除大敘事的衰落趨勢，動漫作者並沒有意圖指導人們應該要做什麼，而毋寧是創造出一個眾人參與的空間，在當中作者與讀者雖去除主體卻仍保有自我。綜合以上，動漫文化所彰顯的，是一種在後現代社會中，人類與無機物、個人與集體可以並存的可能性。

關鍵字：動漫、後現代、美學、無機物、倫理、自我設計

Abstract

In recent years, Anime, Comic, Game, and Novel (ACGN) culture has flourished worldwide, and becomes a notable social-cultural phenomenon. While existing researches have analyzed qualitative and quantitative data of the phenomenon, they have not explored its sociological significances and theoretical assumptions sufficiently.

One generally regards ACGN culture as a product of postmodernity. However, there were scant discussions focusing on the specific postmodern characteristics and potentials of ACGN culture. This research first reconstructs relevant sociological and philosophical theories, and then interprets some exemplary stories by narrative analysis, in order to grasp as a whole the place and meaning of animation work in contemporary societies. We seek to answer the following questions: How does storytelling remain possible in a postmodern culture? In what ways do works, authors, and readers communicate with one another? What postmodern characteristics and potentials do animation stories reveal specifically?

The research aims to contend the subsequent three theses from the vantage point of textual contents, characters in stories, thereby exploring the value of characters and the feeling of readers. To start with, reflecting the con/textualization of worldly reality, animation stories tend to be presented in such a fragment way that readers are interested in feeling rather than understanding those stories. In other words, animation readers recognize that multiple worlds in a series of texts are equally true worlds, and hence pay more attention on feeling every world, in the here and now rather than fixating on knowing which one is the “reality world”. Furthermore, blurring the boundary of human nature, animation characters often exhibit their inorganic features to open up the possibility of attraction between humans and things. Last but not least, endorsing the decline of grand narratives, animation authors have no intention to instruct people what they should do in life. Instead, a public space of participation is crested in which both authors and audiences

could undergo de-subjectification without losing their respective selves. In conclusion, ACGN culture reveals a microcosm of possibilities in which the human and the inorganic, individuals and community, might coexist in a postmodern society.

Keywords: ACGN/Animation, Postmodern, Aesthetics, Inorganic, Ethics, Self-design



目錄

壹、 研究動機與對象	1
一、 研究動機：動漫文化與後現代性	1
二、 研究對象：從動漫產業到作品故事	2
貳、 文獻探討與問題意識	6
一、 動漫文化的後現代	6
(一)、 動漫的全球化：日本文化的原創？	6
(二)、 御宅文化史：戰後美日混雜的文化印象	8
(三)、 清高的日本：歷史終結的形式	13
(四)、 大敘事的崩解：小故事的遊戲	15
二、 後現代的文化潛能	18
(一)、 現實文本化：構築新世界	18
(二)、 文本差異化：多重時間與空間	22
(三)、 文本感覺化：差異的體驗	26
(四)、 美學的可能性：無機的吸引力	33
(五)、 倫理的可能性：道德的自我設計	38
(六)、 小結：現代與後現代	45
參、 分析架構與方法	49
一、 章節安排	49
二、 研究方法	52
肆、 動漫故事的「實在」	57
一、 沒有終點的後現代，故事如何可能？	57
二、 多重世界的肯認：此時此刻的躍升	60
伍、 動漫故事的潛能	68
一、 可愛的角色：物的吸引力	68

二、道德的自我：成人的設計	80
陸、代結論：吐槽的讀者，被動的能動	91
柒、參考資料	99
一、專書	99
二、期刊論文	100
三、學位論文	101
四、網路資料	101
五、動漫畫資料	102



壹、研究動機與對象

一、研究動機：動漫文化與後現代性

動漫文化在近年來於世界各地蓬勃發展。從量來看，根據日本動畫協會的統計，在 2019 年動漫產業的年產值已來到 25112 兆日元（約合 6852 兆台幣）¹；在台灣，文化部的報告也指出，相關產業的收益已來到 769 億台幣²，且逐年上升（盧俊偉，2020）。從質來看，近幾年的動漫作品，越來越能為一般大眾接受（也就是所謂的紅到圈外），諸如《進擊的巨人》、《你的名子》、《鬼滅之刃》等等，其影響力可謂空前，已經是一種社會層級的現象。

關於動漫文化的流行，許多人可能會單純視其為一種商業操作，或只是所謂御宅族群的擴大。但是筆者認為，這種以現象論現象的方式其實並沒有解決到根本的問題：為什麼這種形式能成功？為什麼動漫的受眾會擴大？恐怕要回答這個問題，我們必須去回答，動漫文化座落的，究竟是一個怎麼樣的社會？以及，這種故事體裁，如何與社會契合？

通常我們會認為，動漫文化所揭示的，是一種後現代的處境。這點在《少女終末旅行》這部作品中，有著深刻地刻畫。《少女終末旅行》講述兩個女孩千戶與尤莉，在文明毀壞的世界中遊蕩的故事。千戶識字，會讀書寫日記，積極地尋找這趟旅程的終點與意義；尤莉不識字，認為只要找得到吃的並睡飽就好，意義的問題對她而言無關緊要，她唯一的意義就是千戶（但反過來卻不成立）。一言（2018）將《少女終末旅行》和貝克特（Samuel Beckett）的《等待果陀》作了對比，指出這兩部作品：

所揭示的生活方式是典型的後現代生活方式——意義和深度逐漸沉沒，只剩

¹ 取自：<https://www.incgmedia.com/industries/2019-japan-anime-6800>。（擷取日期：2021/01/12）

² 分為核心內容產製與非核心內容產製兩部分。ACG 核心內容產製占比 88.3%，分別為動畫 2.6%、漫畫 4.8%、遊戲 80.9%。

下圍繞著欲望展開的消費，而消費背後則是對我們正在消磨時間這一事實的恐懼。人們試圖去做些「有意義的事」來逃避「無事可做(Nothing to be done)」的事實。³

兩位少女遊蕩的這一路上，可以說是在對千戶所謂「意義」的摧毀。而後現代正是這樣的一個時代：各種說法充斥、沒有普同的標準、只有差異沒有對錯。物質也不再被賦予精神或歷史的意義，比如對尤莉而言，聖殿或廢墟「都只是石塊而已」。也因此，後現代的思想往往同犬儒或虛無畫上等號，而後現代的人則往往被視為僅只是動物或機械；動漫文化下的族群，也往往被掛上「肥宅」等被動、無能動性、無生產力的標籤。

本研究的主軸並非想幫後現代正名，不過，假如我們同意動漫故事座落在後現代場域此一事實，那麼本文將會通過動漫作品嘗試證成，後現代的故事自有其可能性：文本碎散但並非毫無標準、角色被動中自有一種吸引力。同時，後現代不必然落入無限差異的犬儒或虛無，反而是能帶出一種新的美學與倫理的可能性。

二、研究對象：從動漫產業到作品故事

動漫產業的產值與影響力在近年來不斷擴張，雖與主流的影視文化產業相比仍不算大宗，但似乎也不再能被簡單地視為一種次文化，而是處在一種介於主流與非主流之間的微妙位置。筆者認為，恰恰由於它作為一種腳跨商業與藝術的大眾文化，所以能融合卻又不甘於一般咸認的後現代精神，有著非敘事的傾向又不願輕易拋棄故事，緊緊抓住當下卻意圖達成超越。正因如此，動漫文化很適合做為一個例子，去研究這個後現代似乎破產之後的時代，如何在其中再發展出所謂後現代之後的可能性。

首先，必須先說明的是，我們籠統的稱之為動漫文化的東西，狹義是指稱 ACGN 四種主要體裁：Animation（動畫）、Comic（漫畫）、Game（遊戲）、Novel

³ 取自：<https://zhuanlan.zhihu.com/p/49449881>。（擷取日期：2021/02/01）

(小說)。但是廣義上則不僅只於此，諸如模型、廣播劇 CD、甚至是同人作品，也都包含在內。正如岡田斗司夫所說，這個時代的御宅族接納「媒介混雜」，並不會去特別關注喜歡的作品究竟是哪一種體裁；但另一方面，對於原作和同人作品的差異，又不能說毫無認識，只是並不認為在位階上有顯著差異。換句話說，這一群體並不關心作品的淵源，反而比較重視「自己所感受到的衝擊」(岡田斗司夫，2009：74)。事實上，同一個 IP⁴底下同時出產動畫、漫畫、以及各種周邊等跨媒介商品，早已經是常態的文化溝通模式。總而言之，本研究接下來會使用的各個經驗案例，如果不是體裁造成嚴重差異，否則並不會刻意把同一作品的動畫、漫畫、遊戲、小說或其他版本分開說明。⁵

近年來，多數台灣對於 ACGN 產業的研究仍著重在經驗性的描述上，按領域又大致可以分成幾塊：第一，技術性論文，著重處理「動漫如何呈現」的問題，比如〈角色動畫中時間節奏與動作間距的探討與應用〉(李明憲、鐘世凱，2010)。第二，市場研究，主要處理「動漫市場擴張」的問題，比如《日本動漫產業中動漫 IP 的「市場戰略」研究—以歷久不衰二十五年「美少女戰士」的成功之道為例》(吳庭豐，2019)。第三，文化研究，往往通過文化或文本的類型化區分，特意凸顯出某個文化面向，比如〈台灣漫畫迷文化之美形品味之研究：以「美少女」與「美少年」人物圖像為焦點〉(陳箐繡，2011)；進一步看，這一塊研究領域又大致可以再細分成「動漫文化研究」以及「日本文化研究」兩類。

不論是技術性、市場性、或是文化性論文，都是針對既有的動漫現象做考察報導，至多論及技術、市場、文化背後的脈絡。簡言之，這些論文主要探討的對象是大眾媒介、動漫產業、御宅社群等解釋框架。反之，對於最具體的「文本內容」，以及此經驗對象所座落的抽象「理論背景」，這兩者之間的關聯則甚少著墨。

⁴ 原本是英文智慧財產權 (Intellectual Property) 的縮寫，但如今引申為共享某一形象的故事群。

⁵ 儘管人們的確會爭論在同樣一個故事之下，用哪一種體裁來呈現最好；但這並不意謂著人們認為他們是不同的故事、或感受有根本性的差異。也就是說，體裁的差異或許帶來不一樣的風味，但並未將它們變成完全不同的故事。事實上，從上一個關於「IP」這個詞彙的註釋中也能發現，當不同體裁的作品會被隸屬於同一個 IP 底下，代表它們已經被認為共享某種形象。

以近十年的論文來說，大概僅有一篇著重討論到文化背後的哲學意涵（但也並非從文本內容切入）。在《複合媒體作品的新詮——以動漫作品『LoveLive!』為例》一文中，黃奕慈為複合媒體作品下了定義：「盡其所能開創作品被認知的可能性」，用不同形式作品的連結去突破單一形式作品的侷限。複合媒體下，單一形式的作品都只是某種「片段」、是隸屬於更大作品的「部分」，因此各個作品不是封閉式的，而是保有延伸的可能性。不過，若說想像就是組構分散的資訊，那麼單一作品就是經由想像的運作，產出以個人為形式表現的內容。結果是，「作者」雖被淡化但不缺席，他們雖不再是整體的作者但依然是片段的作者（黃奕慈，2018）。

由上可知，黃奕慈明顯對於動漫作品在後現代的新發展持樂觀態度，與此同時，他也觸及到了一些本研究所關注的問題。黃奕慈在談論複合媒體時，很小心地使用「作品」而非「故事」，同時也有點出「作者」的問題。這將會是筆者在本文中想要討論的對象：在後現代之後，故事／作品將會有什麼樣的發展？故事關乎的是兩個問題：首先，是時間的問題，線性敘事的沒落、對於當下的著重，導致歷史感的消逝。其次，是人物的問題，後現代的主體有淡化的傾向，意思不是指沒有主體（如同黃奕慈指出不是沒有作者），而是主體不再只存在於單一位置。在承認複合媒體的環境影響之上，本研究更想著重強調，故事在時空範疇的多重化、以及主體更多表現在「角色」的擴張上，即意謂著某種去主體意涵。最後，有能力把故事的時間和人物連接起來的，則是現象層次的閱讀經驗，也就是「感覺」取代「思考」。

因此，為回答上方提出的故事、人物、閱讀經驗的問題，本研究將在 ACGN 產業的環境下，以動漫作品的故事內容作為研究對象，進行敘事分析。值得再次澄清的是，本文並非動漫產業分析、也非動漫文化分析、亦非作品媒介分析。因為在後現代的環境下，產業、文化和媒介等體系的「現實」結構複雜化甚至是液態化，所以許多時代環境的訊息，也許反而從作品內部的「虛構」敘事更能來看到現實中蠢動的朦朧慾望、極端幻想，進而由此考察機制變遷的趨勢特性。首先，

在第貳章文獻回顧中，筆者將先針對動漫文化所座落的後現代進行探討，並深化問題意識。這部分將分做三個區塊：其一是「大敘事沒落」以及「日式清高／高雅主義」這兩個常被視為動漫文化在後現代理論中的座標。其二是文本化的「多重世界」所鑄就的「此時此刻」，以及隨之而來對文本的「感覺」的重視。最後是「物的吸引力」、「自我設計的道德」這兩個後現代的文化潛能。接著在第參章，筆者將進而說明本文的研究架構及研究方法，並指出正文將會使用到的動漫作品與理論文獻之關聯性。最後，在第肆章與第伍章裡，筆者將參照文獻回顧中的後現代特徵、以及兩個可能性，依序以動漫作品舉例說明，「作品」的多重世界、「角色」的吸引力、以及「自我」設計的道德。



貳、文獻探討與問題意識

一、動漫文化的後現代

(一)、動漫的全球化：日本文化的原創？

動漫文化在日本社會、乃至世界各地的蓬勃發展，可以由過往的研究一窺一二。吳庭豐（2019）在〈日本動漫產業中動漫 IP 的「市場戰略」研究——以歷久不衰二十五年「美少女戰士」的成功之道為例〉一文中提及，日本動漫市場規模在 2000 年代初期就已經突破兩千億日幣。而在 2000 年後最主要的市場收入，除開電視動畫、動畫電影、周邊商品，也包括了海外市場。這證明了 ACGN 產業在日本已經不是小眾的次文化，而且也已經擴及至全球範圍。

進一步地，研究者也通過日式動漫在歐美等地的發展，描繪出日式動漫文化的全球化過程。陳仲偉指出，從 80 年代開始，美國與歐洲便引進日語發音再配上當地字幕的日本動畫，最知名的如大友克洋的《AKIRA》。到了 90 年代，由士郎正宗原作、押井守執導的攻殼機動隊劇場版《Ghost in the Shell》，更是在歐美多地同時上映，還登上美國錄影帶銷售榜首。大約也是在這個時期，開始出現歐美創作者用日式風格創作漫畫，各地也陸續引入介紹日本動漫畫的雜誌（陳仲偉，2004：16-22）。

陳仲偉認為，日式動漫畫能擴及全球歸功於幾個特點。首先，這個文化並非專為兒童設計，而是涵蓋了不同年齡層，比如深夜動畫就是以較年長的觀眾為客群（陳仲偉，2004：24-25）。其次，動漫畫創作者或御宅族群往往具有「職人精神」，往往是基於對事物的喜好來創作；而正是因為偏重興趣的成分，使得漫畫巨匠手塚治虫所強調的「夢想」，能成為整個產業的基調（陳仲偉，2004：49）。第三，日式動畫在一定程度上是創作者本位，強調導演的個人空間、想法與技藝，充滿創作者個人的熱情與意念，相較之下，迪士尼動畫則強調專業分工、團隊合作；從作品後面附上的製作名單便可以發現，迪士尼比較著重公司，日式動畫則

比較著重導演（陳仲偉，2004：69）。此外配合夢想，多樣化、生活化的故事與人物的結合也是其優勢，他引述瀟湘文比較美日影視動漫裡「英雄」的說法，指出美式英雄強調獨特性、神祕性，目的是維持世界和平；日本動漫英雄則強調大眾性、平民性，其目標往往是解決生活困境（陳仲偉，2004：109）。⁶

除開前述幾項動漫文化中作者、作品的特徵，動漫文化中需要特別注意、也是陳仲偉在著作中特別強調的，其實是動漫文化中觀眾的角色，也就是陳仲偉口中所謂「迷」的文化。他認為動漫畫的迷文化特殊之處在於：一，跨文化、跨體裁，因此單一群體數量龐大。二，不只是單一或少數個體分頭打游擊戰，而是病毒式的傳散、超越商業傳播機制。三，文化與觀賞者接近，並形成另類傳播實踐。四，使大眾文化菁英的形成具有更大的能動性（陳仲偉，2004：94-95）。陳仲偉援引德·賽爾托（Michel De Certeau）的說法，認為不能把動漫文化下的觀眾當作單純的狂熱者或自閉者，也不能侷限為消費者。因為他們不只是消費資訊、消費商品，更致力於整合資訊與商品，因此也是一種新型態的資訊商品生產者（陳仲偉，2004：118）。也正因為御宅族具備資訊吸收及整理能力，因此他們並非舊社會口中的偏差群體，反而應該被視為能適應新興映像時代、適應新社會的新人類。他們了解現實社會上的規範、但卻選擇了幻想性的社會規範；他們拒斥現實，活在自己所架構的、小小的虛幻空間之中（陳仲偉，2004：88）。從以上論述看來，御宅族並非只是被動接受者，也具有能動性；至少，他們具有一種「詮釋的技藝」。

7

總而言之，若將動漫文化與好萊塢影視文化做對比，似乎可以更清楚地彰顯其獨特性。好萊塢講求垂直整合，同時極端保障自身的智慧財產權，因此對其的分析較侷限文本、傳播、資本主義；相對的，日本動畫講求平行連結，重視迷的

⁶ 誠然，以現在眼光來看，陳仲偉這幾點對於日式動漫畫的特徵描述，頗有過度強調日本動畫與好萊塢動畫差異之嫌。好萊塢也有為成人設計的作品，而日本動漫產業也絕非不重視團隊合作。不過由於本文並非動漫故事的生產研究，因此筆者在文中僅是陳列出陳仲偉的說法供參考。

⁷ 在本文中也會多次提及這類「詮釋的技藝」或「御宅族的能動性」。但不同於御宅族研究普遍將御宅族群作為分析對象，本文的重心放在動漫作品，因而是從訊息的層面來理解當代這種「被動的能動」是如何產生作用。

文化，因此對同人誌等二次創作或仿製品有一定的放寬，於是乎，在一個廣義的作品定義下，觀賞者也可以是行動者，更能彰顯出社會與作品之間的連結甚至是同一性（陳仲偉，2004：130）。

陳仲偉著意凸顯日本動畫的獨特性，他援引納皮爾（Susan J. Napier, 2001: 27-34），說明在全球化的浪潮下，日本動畫依然具有當代日本文化的原創性特徵。不過與此同時，所謂的日本原創性也包含在某種世界範疇的趨勢理解。因此，不應該僅僅是以動畫作品的題材來劃分日本動畫，而是應該視日本動畫整體為一種新的藝術風格，是人類想像力的共有財產之呈現（陳仲偉，2004：153）。關於這點，下一節將援引東浩紀指出的戰後日本動漫畫潮流，或許有助我們明白動漫文化的流行的確不能只被視作某種商業現象。必須超越經濟視角，才能了解作為文化根基的社會，確實已先在世界的範疇中有相似之處，進而才能促成動漫文化的全球化。而這個超越文化相對論的相似之處，許多研究者大致上同意是一種「後現代處境」。動漫文化的後現代處境主要遵循兩個座標：一是科耶夫（Alexandre Kojève）稱之為「高雅／清高主義」的特徵，另一是李歐塔（Jean-François Lyotard）所謂「大敘事的崩解」。以下筆者將先概述御宅文化的歷史，以及其如何彰顯科耶夫和李歐塔的理論說法，以期先行標示出日式動漫文化和後現代理論的接軌之處。

（二）、御宅文化史：戰後美日混雜的文化印象

日本式的動漫作品中，往往會加入大量日式文化物（比如和服、武士、溫泉等），一定程度上彰顯了某種「日本印象」，因此有部分人認為，御宅文化就是江戶文化的繼承者。然而，東浩紀指出，御宅系文化的起源，「無論是動畫、特攝、科幻、或是電腦遊戲，乃至於支撐上述全體的雜誌文化，事實上都是戰後 50 到 70 年代從美國進口而來的次文化。所謂御宅系文化的歷史，就是如何將美國文化『國產化』」（東浩紀，2012：22）。

東浩紀認為，最有力的證據莫過於有限動畫（Limited Animation）⁸。有限動畫相對於全動畫（Full Animation），在美國是反對迪士尼寫實主義的一種積極表現形式。但到了日本，有限動畫卻轉變成了「有效率生產電視動畫」的理由，所以在 30 年代日本動畫的品質是極端落後的。然而在 70 年代，「日本動畫業積極接納了這種貧乏，反而將其獨特的美學蓬勃發展」，將這種缺陷當成前提，「組織出有別於動態美學的作品魅力」。這支動畫流派在 80 年代成為御宅文化核心，同時也成功遠離了美式動畫（東浩紀，2012：23-25）。

東浩紀認為，這種將美國技術變形之後挪為己用的形式，正是御宅文化中「日本印象」的核心，背後的動機是想要「顛覆戰後對於美國的壓倒性劣勢，主張這個劣勢正是優勢」。因此，東浩紀認為這種日本味，和近代以前的日本無關，反而和戰後的美國主義相近。那也就是說，御宅文化對日本的執著，「並不是成立在傳統上面，而是成立於傳統被消滅以後。……是叫做戰敗的創傷，隱藏著日本人決定性地失去了傳統自我認同的殘酷事實」。然而這樣的姿態始終是矛盾的，於是能否接受這種模稜兩可的想像力，某種程度上也成為劃分御宅族的標準（東浩紀，2012：25-28）。

此外，80 年代之後，日本流行的後現代主義，喜歡故意將「後現代的」和「日本的」連結在一起。東浩紀指出，由於日本從未完全現代化，這在後現代，或說某種程度毀棄現代的階段，反而變成是個優點。於是，「日本站在最前端」這想法也蔓延至御宅圈。

綜上所述，東浩紀認為，御宅文化與日本社會的歷史關係，其社會心理可分成兩個方向來理解。一方面「連結戰敗的經驗，是誇耀我們脆弱自我認同的恐怖之事」；另一方面帶來「日本走在世界最前端這種戀物癖似的幻想」。東浩紀稱御

⁸ 有限動畫是指在動畫製作時，為了節省成本和時間，在每秒 24 幀中，盡量重複使用單張畫（用來造成強烈的既視感），或者延長單張的停頓時間（一拍三：一張畫拍三幀的長度即每秒八張畫；一拍二：一張畫拍二幀的長度，即每秒十二張畫）。有限動畫的說法是相對於一張畫拍一幀時長的全動畫而言的。有限動畫有時也作為一種藝術風格，並非只是出於商業考慮。

取自：<https://zh.moegirl.org.cn/zh-hant/%E6%9C%89%E9%99%90%E5%8B%95%E7%95%AB>.

（擷取日期：2021/01/23）

宅文化的這種本質為「用產自美國的原料所創造的擬日本」(東浩紀, 2012: 35); 其中最具代表性的例子便是大量被引用的江戶文化, 「並不是現實中的江戶, 大部分是一種為了掙脫美國的影響而創造出來的虛構」(東浩紀, 2012: 39)。

從思想上來看, 御宅族對日本的這種想像, 能夠連結到戰後科耶夫對日本的評論。相對於動物化的美國, 清高/高雅的日本仍然按照形式化的價值在演進, 「就算沒有任何否定的契機, 自命清高者反而更要否定, 創造一種形式上的對立」。而東浩紀將御宅文化視為這種清高/高雅主義的實現, 他指出動漫文化的作品「幾乎每一齣都用差不多設定與情節展開, 單就此來看每個作品可以說都是毫無意義的」; 但這些在題材或設定上多少顯的重複的作品, 對於動漫文化的觀眾卻仍相當受用, 「即使知道是騙人的, 還可以真心被感動」。將實質上的無意義轉為形式上的有價值, 易言之即抽離志趣與利益, 正是科耶夫日式清高/高雅的展現, 「不是為了認同作品裡的意涵、或是要介入社會活動, 而是想確認身為純粹的旁觀者的自己(即作為純粹形式的自己)」(東浩紀, 2012: 103-106)。

東浩紀更進一步引用紀傑克(Slavoj Žižek), 後者稱科耶夫這種清高主義為「犬儒主義」, 並和史達林治下的俄國社會相提並論, 「自命清高者和諷刺的主體, 便是不相信世界上的實質價值。不過也正因如此, 他們反而不得不假裝相信形式上的價值觀, 有時甚至無法避免為了形式而犧牲實質……人們雖然知道無濟於事卻依然切腹; 明白是謊言卻相信史達林主義」(東浩紀, 2012: 106-107)。東浩紀部分接受紀傑克的說法, 但對這種犬儒主義的源頭與適用範疇做出了修正。他認為紀傑克的主張「與其說是人類普遍的原則, 不如說是將戰爭結果所孕育出來的『二十世紀的精神』的分析更精緻化」, 畢竟紀傑克援引的拉岡也是戰後的學者, 因此更像是用戰後的理論解釋戰後的現象。若從這個角度, 可以理解御宅族的清高主義, 「除了是江戶文化的形式主義的延長線, 同時也是世界犬儒主義潮流下的一種呈現」。據此可再推論, 正是日本本土與全球的這種共通性, 才促使科耶夫「在幾乎不瞭解日本的情況下, 預言了御宅族感性的抬頭」(東浩紀, 2012:

108-112)。

簡言之，東浩紀基本的主張就是，動漫御宅文化的崛起和御宅族感性的擴張並非空穴來風，而是因為它自身形式主義的特質，和戰後世界／後現代社會有著內在親近性。⁹有些研究者從負面的角度解讀這樣的親近性，比如中島梓便認為「御宅」這個團體之所以產生，是「自國家與父親權威殞落後，還是不得不尋求可依規的團體所致」。也就是說，他認為動畫、漫畫、雜誌等就如同填補大敘事空洞的虛幻之物。但是東浩紀反對這種說法，他認為御宅族並非無法區別虛擬與現實，而是「因為社會價值規範的機能已無法順利運作，被迫需要創造出另一套價值觀」，也就是李歐塔指稱的「大敘事的凋零」。因此御宅族所進行的活動只是順應時勢下的產物，而歷史證據之一就是，御宅族這個名詞出現的時點恰恰符合日本經濟成長下滑、石油危機以及聯合赤軍¹⁰等事件（東浩紀，2012：46-48）。

進一步論，御宅動漫文化的興起、及其所帶來的各種媒材的作品，也在媒材層次上初步說明了本研究的基本主張：即使大敘事已經消失，故事卻並未完全消失，起碼「小故事」依然存在。這種小故事與先前故事的差別在於，故事不再是基於單一或少數主導的深層思想（即大敘事）之單線延伸，而是各種「小故事」與「設定／資料庫」（非敘事）不斷互相影響、組合的雙層結構。而御宅族正是對這種雙層結構極其敏感的一類人，「能夠明確區分作品中表層的擬像，以及設定裡深層的資料庫」（東浩紀，2012：54-57）。不但如此，90年代以降的御宅族已經完全可以同時接納兩者而不感到有任何不對勁。如今這個不需要大敘事的世代「執著於作品世界裡的資訊，但對其傳遞的訊息或意義卻毫不關心……可以單就與原著故事無關的片段、圖畫或設定進行消費，消費者隨自己喜好強化對那些片段的情感投射」，而這種情感取代思想的顯著趨勢，也促使了本文中將會探討的

⁹ 筆者可針對這點進一步說明。從動漫文化是一種全球化下對日本的侵入（第一小節），到動漫文化中隱藏的日式清高主義擴散至全球（第二小節），這兩命題之間好似存在矛盾。但筆者認為，後現代的全球化與日式清高主義並非世界歷史的因果解釋，而是在不同層次上各自發展的兩個現象，並且在兩者之間存在著韋伯式的內在親近性，因此將兩者並置並無矛盾。

¹⁰ 從日本共產主義者同盟獨立，在日本接續1960年代的學生運動，於1970年代在本國、外國發起多項恐怖攻擊。

「可愛」概念被發揚光大。這更意謂著，滿足於批判動漫作品只是為了填補大敘事空洞的說法，在完全踏入後現代的社會已不適切；反之，我們有機會深入探索動漫文化帶來的可能性（東浩紀，2012：61-62）。

本小節最後，針對動漫文化與後現代的親近性假說，筆者將再試做一番剖析。原則上，前文是以東浩紀的說法作為基礎，勾勒出動漫文化和社會歷史的關聯性。但針對動漫文化與當代社會的親近性，並不是所有理論家都持相同觀點。比如東浩紀的主要反對者之一大塚英志，就不苟同將動漫文化視為大敘事裂解的說法。東浩紀與大塚英志的理論分歧點大致有二，首先是當前人們理解作品的方式，其次是這種理解方式與社會趨勢之間的關聯。

原則上，東浩紀認為後現代的人們已經身處破碎化的世界，人們已經放棄追求大敘事，轉而透過拼貼、互文，建構出各種小世界。相對的，大塚英志則認為當前時代人們恰恰是通過種種媒介的介入，不僅是追求各個小敘事本身，而是力圖融合各個小故事，企圖在空洞的後現代中再次追求某種大敘事（大塚英志，2012）。

再者，東浩紀的資料庫理論傾向以符號學的方式來理解人們所見與所求之物的彈性，他認為角色是種共用的資料庫，而後現代的人們似乎是從所見的符號中，恣意地提取出背後潛藏的符旨。相對的，大塚英志則認為恰恰是通過人們在各式信息中「提取符號」這一行動，才構成了符旨，且是一種大敘事的符旨。簡單來說，東浩紀強調了資料庫的結構（但在後現代是一種鬆散恣意的結構），大塚英志則強調人的能動（但在後現代是一種大敘事的能動）。

這兩人的理論當然各自有其問題。東浩紀的問題是過度強調後現代文本的「任意」。儘管他以資料庫這個偏結構的說法作為核心，但那也僅止於文本的範疇；在資料庫之內，符號與符旨之間連結似乎仍是恣意的。而大塚英志的說法固然有其合理性，然則所謂的「某種大敘事」究竟是什麼？大塚英志（2012）也承認，不論是架空世界這類「虛構的編年史」、抑或是參雜現實事件的故事，最終

達成的毋寧都是觀眾的異樣感受。然則將這種異樣感等同於歷史感，或許也有過度推論之嫌。

我們似乎可以再往外拉一層，東浩紀可能看到了後現代的破碎性，並把其延伸到作品上，最後以資料庫做為一個底線。大塚英志則看到了後現代的統一性，同樣把其延伸到作品上，最後用人的能動作為一種放鬆。事實上，這兩人或許關心的是同一件事，也就是如何在後現代中既追求多元性、又不至於毫無限制？而本文中將會提及的葛洛伊斯，將可以一定程度上融合這兩造的詮釋角度。更具體地說，本文將採納藝術空間的說法來整合文本與資料庫，進而說明作者成為讀者、而讀者又成為作者的兩面性。不過在談及後現代潛能之前，請允許筆者先勾勒後現代的基本理論特徵。

（三）、清高的日本：歷史終結的形式

一般理解動漫文化、乃至日本文化在西方後現代思潮中的定位，有一種常見的主流說法源自科耶夫的歷史終結說。科耶夫對黑格爾（Georg Wilhelm Friedrich Hegel）的解讀，區分自我—人類—否定—時間、與存在—自然—永恆—空間。乍看之下，科耶夫彷彿是在說要用前者來反抗後者，即用人類的鬥爭和勞動來對抗絕對的科學真理、對抗歷史的終結。但是科耶夫指出，黑格爾實際上想追尋的是歷史終結之後，人類自我（Selbst）、人類活動如何可能？

科耶夫認為「這種（即世界歷史的）前後連續的目的是深奧的揭示；這種揭示是絕對概念。這種揭示因而是精神的深奧，即它的廣延的揚棄」（科耶夫，2005：523）。如果說歷史的目的與終結，就是絕對概念、科學；那麼在科學中，人類不只揚棄他的時間、本身成為廣延或空間，還必須「取消他自己的廣延或外化」，因而仍然是時間的、人性的自我。黑格爾稱後一種意涵的科學為「本意上的科學」，「永遠的和無限的存在，即絕對精神，僅僅來自人的或歷史的存在的整體」，那意謂著「上帝的過去是人，他是成為上帝的一個人，而不是成為人的一個上帝」。黑格爾曾經無法接受「絕對知識的觀念所要求的個體性，即人性的必然放棄」；

但是科耶夫認為，黑格爾最終似乎找到某種解答、某種人性存續的可能性（科耶夫，2005：508-528）。

這個解答蘊含在《邏輯學》與《精神現象學》。在《邏輯學》的這個階段，黑格爾認為「智者完全摧毀了時間，即歷史，即他自己的真正人性的現實」。而在《精神現象學》中，黑格爾承認這種過往的現實已然逝去：「他最終拋棄了他的自由和歷史的個體，對立於客體的主體，或本質上不同於自然的他者的現實。……他最終與存在的和曾經存在的一切東西和解，宣布在世界上不再有新的東西」（科耶夫，2005：527-528）。

直言之，黑格爾最終放棄了抵抗，幾乎認為歷史、人類自我都必然消逝，這樣的結論顯然不盡如人意。同樣地，科耶夫觀察時代狀況後，在《黑格爾導讀》第一版的小註解裡悲觀地表示，在後歷史的時期，人類「只能做為動物活著」，不求「幸福」只求「滿意」；而這體現在現實中，就是指美國。科耶夫指出，美國或許已經是馬克思共產主義的最後階段，「無產階級社會的所有成員從現在起能擁有他們喜歡的所有東西，而不必付出他們在內心認為應當付出的那樣多的勞動」；換言之，這即是人類的動物化，「不再表現為一種有待於到來的可能性，而是表現為一種已經存在的確定性」（科耶夫，2005：518）。

然而在第二版的同一個小註解，科耶夫增補了他的論點，這次直指日本。他認為，即使在歷史終結、沒有戰爭的時代，「不再冒生命危險和不再勞動的日本貴族的存在，仍然不是動物的存在」。在科耶夫設想中，這似乎是在歷史終結之後的人類，得以不落入美國式動物化的另一種可能，即西方的日本化。日本化意謂著：

在純粹狀態中的追求高雅在那裏創造了否定「自然的」或「動物的」給定物的紀律，這些否定的紀律在效率上遠遠超過了在日本和其他地方產生於「歷史的」活動，即戰爭和革命鬥爭或強迫勞動的紀律。……儘管有著經濟和社會的不平等，但所有的日本人，毫無例外地實際上能按照他們的完全形式化

的價值，即在「歷史的」意義上完全沒有人的內容的價值生活著。……只要有使用「自然」工具為人服務的智人物種的動物，就沒有「本意上的人的最終消失」（科耶夫，2005：519）。

科耶夫認為，為了保持人性，人類必須是「對立於客體的主體」，因此即使「否定給定物和錯誤的活動」消失了，後歷史的人類仍必須把「內容」和「形式」分開，但這「不是為了主動改造這些內容，而是為了把自己作為一種純粹的『形式』對立於作為任何『內容』的他自己和其他人」。日本文化中對於形式的執念，似乎能夠使對象不只是處在與主體的對立關係中，而是可以進一步達致「客觀存在和主觀揭示的綜合」，用黑格爾的說法，就是精神（科耶夫，2005：509-511）。由此，早期科耶夫對於歷史終結之後人類處境的悲觀態度，能得到一定的紓解。雖然形上哲學的主體與客體對立、自我與存在對立、活動與自然對立，將在歷史理性的科學進化和真理實現中邁向消解，但是只要形式仍在，本意上的人類／人性就仍能留存。也就是說，歷史終結不必然代表人類動物化；相反地，後歷史所揭示的可能是新人類可能性。

（四）、大敘事的崩解：小故事的遊戲

除了歷史的終結，另一項主流論述，則是指稱日式動漫文化恰如其分地證成了大敘事在後現代中的崩解。大敘事崩解這個說法源於李歐塔的《後現代狀態：關於知識的報告》一書。他在此書中指出，如果說現代性科學的目的是要「使自己的遊戲規則合法化」、「製造出關於自身地位的合法化論述」，最終「依靠大敘事使自身合法化」；那麼後現代的最主要特徵，就是「不輕易相信後設敘事」（李歐塔，2012：23-24）。表現在現象上，就是「以前那些由民族國家、黨派、職業、機構和歷史傳統組成的引力端在這一脈絡中失去了吸引力」；而且更重要的是，它們似乎「不會被取代」，意即，原先敘事的位置成了空缺。但這並不意謂著社會的完全解體與個人的全然原子化。李歐塔認為，在後現代社會中「自我」的確

更加微不足道，但是「它並不孤立，它處在比過去任何時候都更複雜、更動態的關係網中」（李歐塔，2012：74-75）。

這樣變化所導致的結果，就是同時能夠自證自身及其他語言正當性的後設語言——也就是所謂大敘事——的沒落，與後現代新形式的興起：語言遊戲化。這意謂著語言是「通過與故事的關係來移動」，因此不再只是一問一答的制式反應，反倒像是一種更具能動性的遊戲（李歐塔，2012：77-79）。這樣的轉變源自於後現代針對現代性的解構，自此人們能更準確的認知到，科學其實並不能幫自己合法化，因此「借助敘事／故事是不可避免」（李歐塔，2012：114）；與此同時，唯一且完整的敘事也是不可能的，因為科學並無法幫其他遊戲代言。那麼，既然後現代認知到「沒有人能使用所有語言，也沒有普同的後設體系」，那麼就只能呈現出「各種特殊的實用主義」，而且就連「失去敘事的懷舊感也已失去」。但是，這又並不意謂著完全放棄敘事、走向野蠻，而是明白「合法化只可能來自他們的語言實踐跟溝通互動」，也就是只剩下各種語言遊戲及其產生的小敘事（李歐塔，2012：152）。

李歐塔指出，從古代到當代大致可以分成三種遊戲模式：直指性遊戲（標準在真不真實）、規範性遊戲（標準在公不公正）、技術性遊戲（標準在高不高效）（李歐塔，2012：170）。後現代的資訊遊戲裡注重效率，務求快速有效地透過想像把分散物組合。由於問題不再是真假、而是效率，所以我們不需要相信精神生命或人類解放這類大敘事；結果就是機器取代人類、或者是個人碎散為資訊，就不成為一個問題。同時，資訊遊戲的效果是，儘管有程度之別，但由於所有人皆有可將分散物重組的想像力，因此科學的權威／秘密不復存在，沒有人可以獨佔「效率」；於是資訊遊戲對自身的解構，又回過頭來加強了後設敘事的解體（李歐塔，2012：185-188）。

必須強調的是，後現代並沒有反對真實或公正與否的思考，它反對的是把科學呈現為實證主義，而若不再以實證科學為依歸，又會連帶影響到我們如何認識

社會。過往的概念依託著強穩定的系統，它所依靠的是一種「關係原則」，而當中的關係總是可計量的、具有規律性、因此可預測。但是，量子力學的出現，使人們認知到「完美控制系統的觀念」不可能，不僅僅是因為完全控制（比如官僚化）無法吸納矛盾，而是因為隨著精度增加，不確定性也在增加（李歐塔，2012：195-201）。因此，在微觀物理的層面上，「無法得到更好的資訊」、「只能計算機會」，於是「問題不在於了解對手（自然）是誰，而在於了解它玩的是什麼遊戲」（李歐塔，2012：202）。最後，人們必須承認「知識生產的不是已知，而是未知。它暗示了一種合法化模式，這完全不是最佳產出能力的模式，而是被理解為平行建構的差異的模式」（李歐塔，2012：209）。語言遊戲和其他理論沒什麼不同，「其用處是產生觀念」；從資訊遊戲反觀，科學的標準不是科學方法，而是能否證實它講述的故事（李歐塔，2012：209-210）。

從上述李歐塔對於現代與後現代的定義與討論中就可以發現，現代與後現代與其說是對立的關係，毋寧說是在理解現實運作的視角上出現差異。現代討論的是一個「合法性」的問題，而後現代的重點在於「可信度」的問題（即效率的問題）。也就是說，在一定程度上這兩者並沒有衝突。從後現代的角度來說，合法標準並非不能存在，只不過即便存在也仍可以被質疑。因為從結果來看，能取得合法性的事物總是存在的，只不過它們要比過往更難以維繫自身合法性。

結論就是，李歐塔支持一種「平行建構的合法化」：儘管大敘事已經無力，但各種小敘事依然富有想像力。科學使我們認知到，任何決策者都不可能與社會系統同一；同時，科學是建立差異的，它的語用學對反於穩定系統，「任何陳述都應該得到考慮」。這是一個「開放系統」，陳述的合法性來自於「產生觀念」，即產出不同的遊戲規則，從而「科學中沒有可以轉寫和評價一切語言的一般後設語言」（李歐塔，2012：213-222）。但是，再進一步說，科學語言發展到了後現代，也發現「後設規範陳述」仍然且必須存在，而「差異化、想像或平行就夠活動的功能是使這些後設規範性陳述得以出現」（李歐塔，2012：224），並要求使用科學

語言的對話者接受，現今唯一的一種合法化就是產生觀念。問題是，社會科學用語沒有這種簡單性，因此無法找到所有遊戲共有的後設規範。¹¹換言之，這種後設語言信仰的喪失，就是一般所謂的大敘事沒落。也就是說，所有的「應然」都只有局部效力，後現代「朝向複多但有限的後設論證邁進」，用臨時契約取代永久制度。

總結而言，李歐塔並非如常人所說的，一味鼓吹後現代等於碎片化的時代。相對的，他認為社會系統具有兩面性，一方面容忍臨時性關係的有效性（即使他們違反唯一目的），一方面還「在系統內部指出另一種目的性：即按照本來面目認識語言遊戲，決心承擔遊戲的規則和結果代的責任……也就是追求平行建構」（李歐塔，2012：224-229）。

二、後現代的文化潛能

上一節筆者從歷史及理論層面了解動漫文化與後現代的接點，接下來的這一節，筆者將針對後現代的特徵與潛能，作更深入的剖析，並為稍後第肆與第伍章動漫案例的敘事分析事先做文獻梳理與鋪墊。這一節可以分為兩個大塊：前三小節為後現代特徵的深化描述，主要集中在後現代現實的文本化，以及後現代人是如何經驗差異化的文本。後兩小節為後現代潛能的介紹，包括物的吸引力、以及倫理的自我設計，兩者均指向後現代人的去主體經驗，進而可能達成個人和集體的共榮、甚至是超越個人與集體分界的可能性。

（一）、現實文本化：構築新世界

根據詹明信（Fredric Jameson）的說法，「後現代主義」這個詞彙最早是在 1960 年代建築領域內被使用，為的是和現代主義做出區別。現代主義建築師以柯比意（Le Corbusier）為代表，建築師自認為是天才，其理想是透過建築來實行一種空

¹¹ 李歐塔在這裡反駁了哈伯瑪斯（Jurgen Habermas）所主張的「共識」之可能性。

間的治療，拒絕裝飾和愉悅，讓實用的建築生養出健康的人。後現代主義的建築師則沒有意圖要改造或解讀城市，其建築力求鮮豔、美型且令人愉悅，代表性建築如博物館和超級市場（詹明信，1989：176-177）。

哈維（David Harvey）同樣從現代與後現代的都市規劃開始說起。他指出，現代主義都市規劃的特徵是封閉的設計，力圖控制做為一個總體的大都市。建築師的作品必定從屬於某種風格，也就是說是否遵循同樣風格的典範作品，成為評價作品的標準（哈維，2003：63）。在大規模、有效率的城市規劃下，幾乎沒有虛飾的建築，因為「空間」只是為了各種社會目的而被塑造出來、從屬社會規劃的東西（哈維，2003：92）。

而對於後現代的都市規劃，他首先引用喬納森·拉邦（Jonathan Raban）所著的《柔軟的城市》。書中敘述倫敦市作為後現代的表徵，有如一座迷宮、一部百科全書、一座百貨商場、一座劇院；而在當中活動的個人，身分不但柔和易變、且無限開放。後現代主義的都市規劃，把都市看成一種開放的情景，是不可控制和混亂無序的，因為建築師「把作品看成是一種具有自身特定修辭和個人詞語的文本，但可和任何別的文本比較」（哈維，2003：63）。於是後現代都市成了分裂的、彼此疊加的聚集物、拼貼物，「空間成為某種獨立自主的東西，要根據美學目的和原理塑造，與任何社會目標都沒有必然的關係」（哈維，2003：92）。我們可以說，後現代主義不只是針對建築內容進行差異化，更是在體認到空間這一後設規範陳述下，尋求某種空間概念的差異化。

後現代主義建築的多樣性美學，根源於兩次技術轉移。首先，交通以及通訊技術的發展，使「平常的空間和時間的邊界崩潰」。而這種「人造的分裂」有能力「以一種高度區分開來的方式處理跨越空間的社會交流，建築與城市設計因此有新的和更加廣泛的機會使空間形式比戰後初期更多樣化」。其次，新技術結合了大量生產與複製的需求，能靈活地生產和表現風格殊異的「幾乎是個性化的產品」。基於以上兩點，後現代建築至少在表面上是反先鋒主義的，意謂著建築師

和都市計畫人員「願意去迎合各種各樣的趣味」(哈維, 2003: 104-105)。¹²

問題在於, 趣味是一個非固定的範疇。講求趣味的文化要求高度異質性, 「使建築脫離了某種統一的元語言的理想, 並使它分解為高度分化的語言」。然而, 一味講求建築的分化與多義性, 卻也內含一種「精神分裂症」式的反向張力, 致使大都市被構想成「無政府主義和符號體系, 不斷地自我更新」(哈維, 2003: 112-113)。

除了空間的多義性, 這種精神分裂式的病徵體現在時間維度之上, 就是「懷舊」與創新齊頭並進。大多數的後現代主義者並不注重客觀歷史的正當性, 頂多是「廣泛地、經常是折衷地援引過去的各種風格, 歷史與過去的體驗通過電影、電視、書籍和類似的東西被變成了表面上龐大的檔案」, 從而「在一個按鈕的推動下立刻就可以重新得到, 能夠一遍又一遍地被消費」。關於這點, 最具體的例子就是 1970 年代之後如雨後春筍般冒出來的遺產工業、博物館、鄉村房舍等建築。哈維援引休伊森 (Robert Hewison) 指出: 「保存過去的衝動是保存自我之衝動的一部份, 懷舊的衝動是適應危機的一種重要力量, 當信心被削弱或受到威脅時, 它就是一種社會潤滑劑, 能使民族的身分得以加強」(哈維, 2003: 116-117)。

哈維指出, 後現代對歷史「毫無深刻的了解, 提供給我們的反而是一種當代的創造, 更多的是古裝戲和重新演出, 而不是批判性的話語」(哈維, 2003: 118)。相較於現代注重歷史, 並力圖擺脫過往的時間而創造出所謂的「新」事物; 後現代的時間則完全著眼於當下, 或者說, 對於過去與未來僅僅只是「有興趣」, 因為時間的價值端看它能夠為當下產出什麼。在後現代中, 「新」的定義也不再是要完全擺脫舊有事物, 而是通過模仿、轉譯, 給予事物一種「新的感覺」。由此推論, 哈維實際上想探討的, 是後現代的空間與時間如何變化結合在建築形式上, 互相影響、轉化彼此的意涵。

¹² 然而, 這種表面上的平民化, 結合自由市場, 使建築師和都市計畫人員竭力探索分化的趣味。這樣的審美偏好導致的結果往往是「把中產階級放進了封閉的和受保護的購物中心, 但把窮人驅逐到一個無家可歸的後現代景象裡」(哈維, 2003: 106)。

歸根究底，哈維和詹明信談論的後現代建築，就是一種建築的文本化；而文本化，也可說是李歐塔大敘事崩解說法的翻版。文本化的討論，在文學批評上由來已久，從福樓拜（Gustave Flaubert）開始，就已經意識到了語言被程式化，因此他說「當我們自以為在表達自己的感情時，只不過在使用些陳腔濫調罷了」¹³。於是「最好的詞彙的最好排列」不再足夠，迫使文學家們轉而尋求兩種解方：一是沉默，「不管感覺到什麼，你都不能說出來」；二是改採其他表達方式，比如普魯斯特（Marcel Proust）和喬伊斯（James Joyce）都意圖使用文字來表達音樂，這些作家認為「音樂可說是語言之上的東西」（詹明信，1989：188-190）。

相較於福樓拜等現代主義作家力圖尋求一種新語言，哈維認為麥克海爾（Brian McHale）指出後現代小說尋求的是更根本的轉變，即從「認識論」向「本體論」轉移，意思是「從使現代派獲得對複雜卻獨特之現實意義較有正面影響的遠近法，轉向根本不同的各種現實如何共存、衝突和滲透的問題」。視野轉變的結果是，小說與科幻小說之間的界線逐漸消失、或至少被模糊化了（哈維，2003：58）。後現代主義小說中的世界多元論，經常引入傅柯的「異托邦（heterotopia）」概念。異托邦是指在「大量分裂的可能世界」中並存著「一個不可能的空間」，或更簡單地說，是「互相並置或附著的沒有共同尺度的各種空間」。各種人物再也不期待他們能夠解開或揭露什麼核心的謎團，而是被迫追問：「這是哪個世界？在其中要做什麼？我的哪個部分與它有關？」（哈維，2003：69-71）。

哈維認為，這種解構主義式的看法並不是種哲學立場，更多的是一種思維和閱讀文本的方式。從文學到建築、再到以下將會提及的藝術，皆可以看出後現代的文化生活被視作一系列文本的交叉跨界，並藉此跨界再產生更多文本。這種互文性（intertextuality）構成它自身的生命，試圖掌控它將是徒勞的。於是在後現代，文化生產者的權力被降低，他們只負責創造原料／文本，反而是消費者可以自己

¹³ 事實上，這也再次顯現出後現代與現代的區別。比如，以本研究稍後將探討的動漫文化為例，劇本內容、角色形式的「陳腔濫調」並不妨礙情感傳遞。筆者認為，重複說明一件事和同語反覆之間確實有所不同。固然我們並不樂見審美疲勞，但是又會不時地尋求那些爛俗卻令人舒適的大眾文化產物，而人們確實在其中體會到了什麼。

希望的方式重組原料（哈維，2003：71-72）。不過值得注意的是，我們不宜將文本化的文化趨勢全然歸咎於消費社會的經濟邏輯，畢竟，消費者重組原料後所得的新成果，也不過就是另一份文本，並沒有比生產者更具決定性。應該要更加注意的是，既然我們已經身處後現代的社會，那麼文本化意謂著什麼？這指向本研究關注的首要問題：文本化如何體現在故事之上？以及人們如何經驗文本化的故事？

（二）、文本差異化：多重時間與空間

哈維對於後現代主義的其中一個主要貢獻，就是將現實文本化這一現象，轉譯為「空間與時間的多樣化」。他指出後現代的獨特之處就是挑戰了單一、客觀的時空觀念，但這並非指向主觀與客觀的消解，而是要認識空間與時間可表達的客觀多樣性，以及認識到人類實踐在建構時空的過程中所發揮的作用。意思是，如狄爾泰（Wilhelm Dilthey）與涂爾幹（Émile Durkheim）所指出的：「時間與空間的客觀概念必定是通過服務於社會生活再生產的物質實踐活動與過程而創造出來的；各種獨特的生產方式或社會構成，都將體現出一系列獨特的時間與空間的實踐活動與概念」（哈維，2003：251-255）。簡言之，空間與時間的實踐從來都不是中立的，而是「表現了階級或其他社會內容，且往往成為劇烈社會鬥爭的焦點」。但是，後現代並沒有深刻挑戰資本主義的經濟動力和社會鬥爭的條件，反而傾向使各種關係變得更不穩定，以致於「沒人完全知道每種東西的恰當時間與地點是什麼，社會秩序再生產的空間與時間基礎都受到嚴重破壞」（哈維，2003：299）。

14

14 現代性的進步觀，強調征服空間，意即「通過時間消滅空間」、或把空間當作附帶的範疇，來強調短暫性、以及短暫時空「形成」的過程，而非空間化的「存在」場所（哈維，2003：257）。一眾後現代主義者憂心這個進程，所以他們批判現代理性主義，但是哈維等人卻更擔心前者因此轉向政治美學化。「（海德格）受到乏味的技術普遍主義、空間特性與身分的崩潰、表面上不受控制的時間過程加速的煩擾。他發現現代性的所有困境，但拒絕完全虛無主義，力圖拯救文明……拒絕柏拉圖和猶太教—基督教、拒絕機械理性和國際主義神話，迫使他向實際事務中的科學和技術進步妥協。納粹反動的現代主義同時強調了神話的力量，並調動社會進步的一切裝備朝著崇高的民族成就藍圖前進。把這種特定的美學意義運用於政治，徹底地改變了歷史的進程」（哈維，2003：260-262）。哈維也指出伊格爾頓（Terry Eagleton）亦曾如此批評李歐塔：「對李歐塔來說，

析言之，要追索後現代時空變化的歷程，必須先從現代性說起。哈維把現代性規劃的時空特徵歸結於「時空壓縮」，即生活步調加速、同時克服空間的障礙，以至於世界內在地崩塌。整個時空壓縮的歷程，和敘事手法的轉變有著密切的關係；基進一點地說，甚至是藉由不同敘事手法所傳達的信息，一定程度上決定了人們如何認知空間與時間。

哈維認為第一次的現代啟蒙始於文藝復興時期的透視法與製圖學，這代表了人們開始以某種「理性」的方式認識空間與時間。透視法「超出塑造力和感覺所能及，產生冷漠的幾何學和有規則的空間感」；而新地圖使「空間表達的客觀性成了一項有價值的屬性，托勒密的座標方格圖提出了一個直接的數學上的統一」（哈維，2003：305-309）。德·賽爾托對地圖的評論也說道：「地圖把空間歷程與空間描述豐富的多樣性同質化與具體化，排除了『產生它的實踐活動』的一切線索」。因此哈維認為，從文藝復興時期就能看出啟蒙運動思想的問題「不在於它『毫無』他者的概念，而在於它把他者看成是必須在一種空間秩序中具有一個特定『位置』，那種空間秩序被種族中心論看作是具有同質的和絕對的特質」。那種乍看之下特定與絕對的位置，把過去與未來線性地連結，從而使未來看似可控（哈維，2003：312-315）。

哈維將第二次的現代主義定錨於 1850 年後。資本主義通過全球範圍的貿易投資、帝國主義，嘗試征服空間，使「全世界的空間被剝奪了他們先前的各種意義」；此外，十九世紀初愛因斯坦（Albert Einstein）相對論、福特（Henry Ford）流水線生產、無線電信號等事物的發明，使公共時間在空間中變得更加同質和普遍。迅速發展的時空壓縮也影響了敘事方式，在空間上，「面對所有空間裡的同時性，怎麼可能運用寫實主義的敘事結構去撰寫不同於地方觀念的、因而在某種程度上是非寫實主義的小說呢？」在時間上，「寫實主義的故事在時間中是連貫

現代性似乎只不過是恐怖主義理性的一種謊言……但死亡集中營一樣也是一種野蠻的非理性主義的結果，它就像後現代主義的某些方面一樣，把歷史當作廢物丟棄、拒絕辯論、把政治美學化，並把全部賭注都押在那些講述這類故事的人們的超凡魅力之上」（哈維，2003：263-264）。

的，但現實中在全然不同的空間裡同時出現的兩件事相互交錯，以至於改變了世界如何運轉」（哈維，2003：330-331）。面對時空壓縮的問題，諸多藝文人士也在探索新的敘事方式。舉例來說，喬伊斯力圖捕捉空間和時間中的同時性意義，堅持現存是唯一真實的體驗場所；而普魯斯特則試圖恢復過去的時間，仰賴一種跨越時間的空間體驗，創造一種個性和場所的意義。然而，1880年塞尚(Vilko Cegan)的立體主義以及1912年涂爾幹的《宗教生活的基本形式》似乎代表著某種分水嶺，因為他們皆認識且承認時間的基礎是社會生活，而空間的社會根源又是多重空間的。那意謂著一種新的、後現代的透視法正在興起：有很多現實、很多空間（哈維，2003：332-335）。

現代主義伴隨1914-1918年的全球戰爭逐漸淡出舞台，「對進步、歷史的信念都被消滅了，突然間，每個人都不可救藥地同過去切斷了」。而後，1920年代的「英雄主義式」現代主義，可以被解釋為現代的普遍主義者，反對有如雨後春筍般多元並起的地方主義的一場頑強戰鬥（哈維，2003：347-354）。¹⁵

再後，取而代之的後現代主義，表彰對時間與空間的一系列新體驗的某種回應。就結果而言，後現代同情某些混亂的政治、文化和哲學。1970年前後，地理政治學和地方美學復甦，而消費領域也存在兩大趨勢：第一，調動大眾（與精英相對）的時尚，加快消費速度；第二，脫離商品消費，轉向更不持久的服務消費（哈維，2003：353-358）。總之，人們需要學會如何應付短暫性，其中一種方式就是加入形象工業，「製造名聲又使其一夕失去」，建構系列化和重複的大眾文化。於是，積極生產短暫性成了一種社會手段。大眾文化正可以製造那種粉碎時間維度的感覺，而這種感覺又反過來回饋它自身（哈維，2003：359-365）。

從現象看，比如在通俗音樂裡，「一種強烈的他者已經被一種微弱的他者所取代，在分裂了的當代城市間裡有歧異的街頭文化散漫的結合在一起，重新突出

¹⁵ 普遍主義和單一主義是兩種並行不悖的情緒潮流，但由於現代主義始終公開維護普遍主義的價值觀，因此它「要麼局限於反對所有過分熟悉的勢力、要麼走菁英主義和種族中心主義的路線」。最終卻不得不把政治美學化，因為「納粹份子所組織的那種戲劇表演肯定給空間帶來了活力，並能藉助於一種深刻的場所神話，把『社群』象徵化」（哈維，2003：176-177）。

了日常生活中這種它者可能出現和偶然的方面」。後現代小說亦然，因為「關注本體論、關注一種潛在的和實際上的普遍性多數，形成了一種折衷的與多樣的世界無序的景象；各種茫然和迷惑的人漫遊於這些世界，對於地點並沒有清晰的感覺，不同的世界空間似乎相互向對方倒塌」（哈維，2003：378）。

不過與此同時，短暫性也反向激起尋求永恆性的情緒。「一切技術手段都要起而防止未來震盪，短暫性越強，需要發現或製造某種存在其中的永恆真理的壓力就越大」（哈維，2003：365）。比如宗教復興、政治本真性和權威性、追尋歷史根源等，都是在不斷變化的世界裡尋求更加可靠的支撐物和較為持久的價值的徵兆。又如羅奇柏格—霍爾頓（Eugene Rochberg-Halton）的研究發現，人們重視的實際上並不是人類社會的標誌、物質文化、金錢紀念品，而是那些體現了「可愛的人和親屬、寶貴的經歷與活動、對於有意義的生活事件與人們的記憶之聯繫」的人工製品。¹⁶也就是說，正因為在破碎的後現代，反而更需要製造特別的物品與事件，使之成為回憶焦點、抑或是自我感的引發點，讓人們有機會脫離商業與時尚所帶來的感覺超載（哈維，2003：365-366）。

於是我們發現，後現代處境下的時空變化，帶來兩種截然不同的社會學效果。其一，利用一切不同的可能性，培養一系列的幻象，比如讓作品或人類自身成為對某種東西的模仿，短暫、拼貼、分裂。其二，在不斷變化的世界裡追求個人或集體的身分，追求安全的支撐物。後現代主義的時空獨特性可以看成是一種面對歷史感缺失的病徵反應，涉及個人主體被嵌入到一系列多維度、卻完全不連貫的現實困境。時空壓縮要求個人去抓住周圍的各種現實，但個人在壓力之下卻又難以對各種事件做出準確的反應，甚至沒有時間感到痛苦（哈維，2003：378-385）。

面對不連貫的現實，後現代的人們不再緊抓著某種「真實」，轉而強調收集各種體驗¹⁷，把各自人生、甚至全體人類變成一個「想像中的博物館」：「如果一

¹⁶ 這或多或少說明，「可愛」的作用由來已久，或者可能是一種懷舊的反動。關於可愛，以下將有專章討論之。

¹⁷ 接續上段的說法，不論是模仿擬仿、抑或是尋求穩固的支撐，在後現代均是「現實」，毋寧說兩者的並行正是後現代文化的特徵之一。也因此當後續我們論及故事，便會發現不論是拼貼破碎

個人能經受得起在不同年齡和不同文化之中生活，那為什麼要把自己侷限於現存和當場？」分化的趣味和多元文化的地理學變成了一種大雜燴，很難辨識出任何特定目的。然而，確實存在一個原則，就是在多重時間與空間下取得最大效果（哈維，2003：118-120）。結果，若想要在差異化的時空／文本中取得最好的效果，便不能仰賴沉思，而是需要倚賴感覺。

（三）、文本感覺化：差異的體驗

承上所述，後現代強調的是體驗與效果的最大化，這完全顛覆了人們對於敘事的傳統認知。過往的敘事總是為了追求某種真實，因此許多學者會批評後現代的文本化現象，使得複製與擬像凌駕於真實之上。然而事實上，當今人們不是追求敘事背後的意義，而是追求文本所帶來的體驗¹⁸；因此多重文本化的現象，毋寧說是一種助益，有助於人們累積各式體驗。如果說前兩節仍然側重政治、經濟的現實變遷，那麼自本節以降，將著力探討當代文化、藝術的經驗轉化。而本小節就是要參考佩爾尼奧拉（Mario Perniola）的論述，側重藝術哲學的角度討論「感覺文本」如何可能。

佩爾尼奧拉的基本立場，是要結合後現代的兩個主要特徵：感覺（feeling）與差異（difference）。然而，體驗作品並非後現代人的專利，因此首先必須回答的是，當代所注重的「感覺」究竟與過往體驗作品的方式差異在哪？佩爾尼奧拉的回答是，過往強調的是審美，當代強調的是感覺。佩爾尼奧拉援引佛洛伊德（Sigmund Freud）、海德格（Martin Heidegger）、維根斯坦、班雅明、巴塔耶、拉岡、德希達、巴特等人的論述，旨在說明審美和感覺這兩者從理論根源上就不相同。

的敘事、抑或是架構完整的敘事，在後現代都是能夠兼容並存的。它們都是合法的，但任一敘事也都不再能夠獨佔正統的地位。在本文中，筆者將會多次強調這點。

¹⁸ 這正可以說明了，即使是《進擊的巨人》、《鬼滅之刃》等等乍看之下有著完整敘事線的故事，在當代脈絡下仍只是一種小故事。舉例來說，在《進擊的巨人》中人們在意的並非作者諫山創設計的歷史背景，而是其所營造的懸疑感，意即背景被一點一點揭露的效果，而非背景本身。換句話說，所謂大敘事的再興起本身恰恰變成一種「實境效果」，而非「歷史真實」。直言之，觀者把重心放在有什麼「神展開」，而作者也有意識地操弄懸疑感。

最主要的差別在於，過往的審美源於康德（Immanuel Kant）和黑格爾，往往帶有調和對立物的傾向，尋求整體、和諧、秩序、有機結合的美學觀，清楚告知終點為何（什麼是好的、美的），並懸置受苦與掙扎。當今的感覺則相反，源自於尼采（Friedrich Wilhelm Nietzsche），強調對立與差異，反對大一統式的審美觀，轉而賦予各式各樣不同的情感以美學的正當性。從這裡可以衍伸出感覺的重要特徵：差異（difference）式的思維。感覺並沒有一致的同一性（identity）、也絕非想透過辯證法（dialectical）達致某種和諧。這也是它之所以難以討論的主要原因，因為他欠缺同一或辯證的邏輯性概念。與之相反，它是不純粹的、不普遍的、異常的、混沌的。而且更令人難以定義的是，他也不會完全和同一性切割。重點在於，感覺和審美完全不同，它既不等於審美、也非反審美（Perniola, 2013: 109-111）。

佩爾尼奧拉有條件地引入了佛洛伊德的說法，來說明多樣且矛盾的潛意識情感確實能共存在人類身上，而這並不是主體與意識能解釋的。更特別的是，潛意識的差異邏輯並非對反於整體的意識（畢竟並非辯證邏輯），而且在這兩者之間存在相當大的模糊地帶。

佛洛伊德認為潛意識的差異邏輯仰賴語言（language），語言就是意識與潛意識、同一與差異的衝突產生之處。他曾指出具體的例子就是風趣（wit），其有別於滑稽（comic）和幽默（humour）。滑稽是事前排除差異所造成的衝突，使不愉快在一開始就沒發生；而幽默則是表徵主體吸納了衝突。風趣，則是用妥協（compromise）的形式，使與潛意識的衝突不發生。風趣與語言形式密不可分，它不可替代也不可替換，同時也是沒有目的性的。風趣之所以是妥協，就是因為它同時保留卻又意圖消解語言的表徵：它體現了字詞作為意符的面向，即，字詞彷彿物（thing）的面向，同時也是取消了字詞固有的本體。就如同佛洛伊德說的，「我們並不知道我們笑的是什麼」¹⁹（Perniola, 2013: 112-114）。簡言之，風趣是一種去主體的經驗，差異可能帶來的衝突，彷彿被語言收編了。

¹⁹ 風趣的社會性也由此而來。滑稽表示兩個人（貶低與被貶低者）；幽默表示一個人；風趣則表示三個人（表達者，性或敵意的對象，以及聆聽者）。

在佛洛伊德看來，這就是藝術和遊戲的獨特功能，即創造介於空想與現實之間的空間。他認為審美更傾向於指出藝術所謂「正向積極」的一面，比如美或是崇高；相對的，感覺更傾向於指出藝術所謂「消極負向」的一面，比如當幻想與現實的界線模糊時，所感受到的異樣（uncanny）²⁰。異樣是種「找尋熟悉過去」的感覺，因此異樣的事物並非完全的他者，而是帶有我們熟知的成分、但卻與原型在某些層面錯開（即便兩者乍看之下可能完全相同）。在異樣的感覺中，生如死、有機如無機。正因為異樣倚靠的是回溯有如雙生的自身，因此它往往不是在幻想、而是在重複（repetition）中被發覺。這是感覺最反本體論的部分：過去同時是我也不是我。不如黑格爾的辯證²¹、亦不似尼采的極端，差異是模稜兩可地聚合自身，從相同到相同（from the same to the same）的過程。正是在這個過程中，差異總是回溯相同，但回溯到的終非原型。

後續各家的說法基本圍繞上述論點展開。提及海德格時，佩爾尼奧拉強調其去主體的論述。²²海德格認為，過往審美將生命化約成是為了「表達生活經驗（expression of lived experience）」、抑或是表現「情感狀態（affective state）」（Perniola, 2013: 116-117）；換言之，審美重視的是物之外的東西，但是這種形上概念阻止了我們認識藝術作品作為物的物性（thingness of the thing）。海德格認為，藝術作品就宛如開啟一個世界，賦予物與人以真實樣貌；在這中間被賦予、包容性的消極面向，遠比積極進取來的重要。因此海德格主張，人在「詩意棲居（dwelling poetically）」的情況下聆聽（listening），等待世界對我們展現自身。人們總是正在

²⁰ 精神分析慣常將這個詞翻譯作詭秘或驚怖，用以分析的作品對象多半是科幻片或驚悚片。詭秘或驚怖指涉一種高度激烈的情緒，仍帶有一種現代主體的反抗或掙扎特徵。而本文使用異樣這個詞彙，情緒性與主體性相對較淡，更適用於動漫作品（包含世界觀、角色性格、閱讀經驗等），以及其所身處の後現代世界。

²¹ 異樣並不是指兩個極端的衝突，而是模稜兩可的現象、同時浮現的確證、以及缺乏可能性的否認，這些在在都是超越辯證法的。

²² 由此可知，針對海德格的哲學詮釋至少可有政治和藝術兩個構面。以哈維的政治面來理解是負面的，海德格思想可能導致政治美學化。但以佩爾尼奧拉的藝術面解讀則是正面的，海德格思想可以導向去主體經驗。由此可見海德格思想的複雜性與分歧性。不過本文並非海德格研究，因此對於他思想中政治和藝術的扣連關係暫且不持判斷立場，只是忠實報導他人的論證，並且相對更倚重藝術面的解讀。

尋找居所路上 (on the way)，但不是依循著某種計畫。差異的經驗無須外求，它總是已在那兒 (Perniola, 2013: 120-121)。

維根斯坦是另一個反對審美、提倡差異感覺的哲學家。在他看來，審美只不過是一種主體的判斷 (judgement)，通過概念的整合，來扭曲單純的感覺。相對地，感覺是可以模稜兩可的，比如再聆聽音樂或觀賞藝術作品，常常這一下是這種感覺、等一下又是另一種感覺。而這就帶出了一種非人 (impersonal) / 非主體的經驗，是傳統心理學難以解釋的。自笛卡兒以降，感覺始終被認為只是心理的表現或形式，而去主體的感覺開啟了一種物 (thing) 的感受 (sensation)。這種物的感受，並不是一種突然的差異，彷彿什麼東西發生在我們身上 (那屬於康德的神學)，毋寧是一種差異的反覆，而非絕對的不同 (Perniola, 2013: 122-123)。²³

若說前兩位理論家著意指出了一種非人的、去主體、物的感覺，佩爾尼奧拉接下來引用的班雅明，則是強調了人與物的感覺是可以共存的，進而更細緻的探討差異感覺 (feeling of difference)。班雅明從巴洛克文化和波特萊爾的作品中提取了三項元素：死亡 (death)、商品 (commodity)、性 (sex)，並將三者環環相扣，構成無機的性吸引力 (the sex appeal of the inorganic)。這種經驗的核心在於混合人與物，一方面人的感覺被具現化，另一方面物好似被賦予自己的感覺。因此他口中的無機 (inorganic) 並不只是礦物般的 (mineral)，也可以用來形容屍體般的 (cadaveric)、科技的 (technological)、商品化的 (commodified)。統一 (unity) 不復存在，後現代遵循碎片化的模式，物與情境可以任意表徵，有如商品，所有東西都是可交換 (exchange) 的。班雅明用巴黎拱廊取消內外遠近區別的特徵，揭示了這點 (Perniola, 2013: 124)。

班雅明指出，死亡、商品與性的替換性與互惠性，乃是源於他們都屬外觀、外在性 (exteriority) 的範疇。在他看來，17 世紀的巴洛克已經論示了所有事物都將世俗化。當眾多的複製品取代原作，藝術作品的靈光與儀式價值被闡釋價值

²³ 如同海德格，維根斯坦反對「某物看起來像某物 (seeing like this)」這種說法，而偏好用「看某物如同某物 (seeing something as something)」來取而代之。

(expository value) 取代，人們關注作品的戲劇效果更甚於傳統承繼，就意謂著感覺取代了審美。班雅明認為新時代的藝術是攝影與電影，因為這兩者都屏棄了自然眼光，依託於科技工具。鏡頭彷彿無意識，捕捉到許多先前不知道的事物，同時創造了一種人工感覺 (artificial feeling)，其呈現的現實一方面有如幻覺，一方面卻也更加超自然。至於演員，在舞台上他仍能做為一個整體，但在電影裡則有複數個他。所有事物都具有複數的副本，但人們是在共通的體裁中，與差異的複本共處，創造無限的可能性 (Perniola, 2013: 124-125)。

沿著班雅明的路數，主體與非主體經驗與其說是相互衝突的，毋寧說是為彼此提供了立基。這部分還可以參考巴塔耶的論述。巴塔耶的論點是，動物活在自然本能的同一中，但人類活在工作與遊玩、禁忌與逾越的衝突之中。禁忌與其逾越既衝突又互相支持，逾越懸置了禁忌但卻沒有、也不能取消它 (Perniola, 2013: 128)。換言之，所謂的人類活動，總是在主體與非主體、人與物、有機與無機之間來回擺盪。

布朗尚 (Maurice Blanchot) 則進一步指出，差異的感覺經驗並不是否定性，而是中性 (the neutral)。用巴塔耶的話來說，也就是差異感覺並非逾越本身，而是打開了主體與非主體、人與物、有機與無機之間廣大的模糊地帶。它既非整體、亦非二元、也非空無，而是中間地帶 (in-between)；不是個人或意識的，而是每個部份的消融。布朗主張，文學就有能力創造這樣的空間，在這個空間內人／角色不是以「我 (I)」存在。文學通過自我指涉，懸置了所述事物的意義；不去論斷或拒絕，而是中性化，把空間留給作者與讀者。因此在這個空間中讀者的經驗並非同一的或異它的，而是無限差異的。

最後就實作面上，克洛索夫斯基 (Pierre Klossowski) 說明差異經驗的製造，仰賴的是複製、是擬仿 (simulacrum)，後者不可化約理解成現實的再現。於是我們又回到一開始佛洛伊德的說法，所有經驗都是重複，所謂的新事物，實際上是對複製品的異樣感。在這種情況下，人們並非將不知道的東西內在化、納入主體；

相反地，是人喪失同一性並將自身外在化、投入無目的的世界，只是如其所是（Perniola, 2013: 128-129）。

由以上論述，佩爾尼奧拉後續延伸出這種無機非主體思維的幾個面向。這邊因應本文將以文本作為研究對象，所以特別強調其中他闡釋德希達和巴特的論述。德希達指出西方思想長期由邏各斯中心主義（logocentrism）把持，認為邏各斯裡的現實與意義總是先於文本。對此，德希達反過來強調文本本身、甚至其所內含的文字學（grammatology），認為它們有其獨立性、無須邏各斯的解釋。值得再次強調的是，這種解構的意圖不同於否定性，差異的思維也並非對立。面對思想、文本、乃至字詞時，康德式的邏各斯主義最多只可以辨識出事物及其對立面，而康德也的確認同某些否定性中蘊含崇高且超越的價值，比如即使是邪惡，也有可能被藝術淨化。但是，總有些東西是無法被邏各斯淨化的，像是那些既非善亦非惡、既不美也不醜的廣大灰色地帶，是無法被邏各斯含納的。舉例來說，噁心（disgust）在康德式的架構下就不被藝術認為具備否定性的價值，因此噁心似乎被視為不可再現的（non-representable）以及不能提及的（unmentionable），是系統底下完全的它者。但若從解構的角度，我們只要依靠複製、擬仿，就可能達致差異而無須仰賴對立。比方說，德希達便指出，呼吸本身就包含了某種更深的吞嚥，有如嘔吐，因此呼吸也可視為某種替代的噁心（Perniola, 2013: 132）。這證明了所有的事物都可以是已知事物的複製與模擬，因此人們的異樣感是自然且具包容性的體現，毋須將之拒於門外。

另一方面，巴特（Roland Barthes）也把感覺與差異結合到藝文領域的討論；在他那裏，差異感覺體現為至福（bliss）和文本（text）的聯繫。首先，巴特訴說了當今體驗作品的方式和過去不同。他意圖超越古代愉悅（pleasure）與現代愉悅，前者有如柏拉圖（Plato）的純粹愉悅（pure pleasure）、亞里斯多德（Aristotle）的去感官愉悅（desensitized pleasure），後者則如康德的無利害愉悅（disinterested pleasure）。巴特更動了愉悅在藝術作品中的位置，將它從同一邏輯移到差異經驗。

為了超越愉悅，他提出至福；為了超越作品，他提出文本（Perniola, 2004: 16）。

至福和文本都有著去主體的特質。至福結合輕挑與死亡衝動，從壓抑與觀念走向身體。它包含無聊和痛苦，也超越主體的悲劇與崇高；它是愛慾經驗，求新求變，卻也有著重複的特質。問題在於文本是怎麼參與進來的呢？文本同樣脫離觀念論，不再背負歷史政治文化心理等包袱，因此也不再有本體可供追尋，且斷絕了客觀形式的完整性。文本不再全然由作者決定，如今讀者也能參與進來，因此文本創作成了一種無止境的延續。正因為這種特質，文本不可化約為主體的對話（dialogue），它是不及物、去主題、矛盾的。沒有東西能逃脫文本，它是一個中立地帶，包容那些聽說讀寫之人的或自動或獨立的主體性。據此，讀者對文本的經驗，就從單一主體性的我感覺（I feel）到什麼，變成不指涉特定對象的「有人感覺」（one feels）到什麼（Perniola, 2004: 16-17）。

巴特意圖用差異這個概念，來描繪不可被傳統觀念論化約的審美經驗。但巴特仍然未能完全超越主體性，至福一方面朝向享樂，即擴張愉悅範疇，一方面朝向愛慾，即無止境的欲望，可見兩者都仍在主體範疇。文本也一樣，為了反對專家與理論家，巴特難免會朝向個人、碎片化、與事件（Perniola, 2004: 17-18）。簡單來說，巴特太過於將主體性當作標靶，過份強烈地尋求去主體，反而使去主體成為另一種強意義的主體性。

不過巴特似乎隱約意識到自身缺陷，所以提出了懸置（*epoche*）的經驗，以及中性（*neuter*）²⁴的概念，試圖用「物性」，超越主體性的感覺。懸置意指暫停激情與主體感情，但這並不意謂著完全無感，而是一種沒參與的參與、清醒的沉醉、沒有距離的情感，即所謂物的感覺（*a thing that feels*）。這不再等同享樂主義，因為它超越愉悅和痛苦、也超越精神論的至福、超越對象性的愛慾，而是物的存在模式。物的存在模式強調的是可及性（*availability*），並有更加不透明的可能性，

²⁴ 必須特別強調，巴特的中性並不同於無性化。中性的基本意涵不只是要去除社會性別的二元區分，而且還要消解主體性慾的二元張力。在陽剛特質普遍優位的社會形勢下，中性也有著去勢（英文同樣為 *neuter*）的意涵。就積極的面向說，中性反而是追求性的多元化，使性感覺不再侷限於男／女的高潮體驗。

朝向虛擬、交換價值與金錢。這種感覺遠離各種目的，但不管實際的或知覺的，都不是去性欲化的崇高審美經驗。佩爾尼奧拉指出，性慾的懸置在西方仍少有人談，它是要超越愉悅與欲望，無視美、年齡、形式，朝向抽象與無限的興奮。和生機論的性欲不同，這是基於差異化的性欲，即無機的性吸引力。中性在這裡占重要的地位，無分男女，既非崇高也非中性，反而是使性欲多元化 (Perniola, 2004: 17-20)。

在這裡，佩爾尼奧拉是把性的吸引力作為一種感覺、甚至是感覺的基本條件，所以他才會論述性（感覺）的差異化。我們必須注意巴特將感覺和文本連結的重要性，有些人可能會認為，就是因為文本多樣化，故使的感覺多樣化，但是這並沒有解釋為什麼在後現代裡，「感覺」的重要性會被抬升到這麼高。在接下來的段落我們將會指出，事實上，正是因為「文本」這種無基礎、碎裂化的敘事形式大行其道，所以才使得人們必須專注在感覺之上。正如後現代學者與藝術家所共同強調的，作品的差異化已經延伸到語言的差異化、思想的差異化，以至於語言的理性與意義已不可能。因此之故，人們只能訴諸感覺，除此之外別無表達。由此來看，感覺與文本在後現代的發達與其說是量變的問題，毋寧說是質變所導致的後果。

（四）、美學的可能性：無機的吸引力

從上一節的結論，我們可以推導出後現代的第一種可能性：物的吸引力。所謂物的感覺，意謂著反人類中心、甚至是朝向非人的感覺。只有從這種角度出發，人們才能了解以及生活在後現代的文本化世界。而這樣的視角，在前衛藝術的討論中已行之有年，因此本節將再度援引佩爾尼奧拉的後現代藝術觀，深入探討何謂物的吸引力。

同樣地，在藝術方面依然必須從現代主義²⁵開始說起，以俾看出進入後現代

²⁵ 藝術領域的「現代主義」主要源於 19 世紀中末至 20 世紀初，其遵循的主要原則有二：傾向異端與自我審視，即追求「新」事物（蓋依，2007）。另一方面，哲學與社會學通常理解的「現代」

之後的進展與轉變。前文提到，哈維與詹明信都認為文藝復興的透視法，可以被視為第一次現代性的展現。就藝術的領域，我們姑且可以將其視為藝術的第一次現代化。詹明信又指出，20世紀前中葉現代主義藝術中的立體主義派，就是想要突破文藝復興以來通過透視法認識現實的方式、想要「摧毀畫框的整體性」。我們可以將其視為藝術的第二次現代化，即著眼於機械化大量生產改變日常生活的可能性。因此，立體主義的繪畫「就是日常用品的變形，以此表現新時代中的每一件物品都是嶄新的、使人感興趣的」（詹明信，1989：179-185）。

然而，隨著第一次世界大戰，人們發現工業化殘忍的一面。因此，這種機械進步的運動不可行了，現代主義也逐漸退出舞台。針對這一點，詹明信和哈維的觀點同樣不謀而合。然後，取而代之的超現實主義「和機械沒有任何關係，反映的是無意識、慾望和夢幻」（詹明信，1989：180）。具體的例子就是沃荷（Andy Warhol），在他的作品中「是沒有原作的，依靠的是相片，利用相片的特點，甚至包括弱點來構成藝術品。這裡沒有個人風格，也沒有原作，因此可以看成是能夠無限複製的藝術品」（詹明信，1989：208-209）。

佩爾尼奧拉則更細緻地去談論藝術的後現代，他認為藝術的後現代與其說是反現實主義的，毋寧說是某種現實主義的創新回歸。他指出西方藝術的創新有兩道主流：一，重視表象（appearance），其觀念是分割、懸置，認為審美就是去現實化；二，關注現實（reality），其觀念為參與、包容，認為藝術就是擾亂、驚嚇（shock），創造或揭露更強力的現實。注重表象的藝術核心為溝通（communication），在1980年代隨著大眾媒體和享樂主義興起，以弱思潮、後現代著稱。同一時間，關注現實的藝術「藉由粗裸的死亡或性的主題，以打斷現實的方式來使現實現身」；但，這又並非要回歸自然，而是企圖直接揭露事件。綜合來說，後現代的現實主義轉向意謂，人們並未放棄真實的展示（exhibition of the

價值與現實，則在歷史時間上要更往前推，主要指工業革命與法國大革命之後的中產階級秩序（及其內在矛盾），基於自然理性和科學人性，追求歷史進步和經濟成長，建立社會自由和政治平等（霍布斯邦，1997）。

real)，只是真實的概念（idea of the real）朝兩個方向改變了：白癡（idiocy）與輝煌（splendour）（Perniola, 2004: 3-5）。就藝術實作的層面來區分，一方面是力圖拋棄中介、來抓住白癡的真實，另一方面是不斷堆積表象、來達致輝煌的真實。²⁶

白癡的真實要從當今的審美狀況談起。如同上一小節所說，二十世紀的審美源於康德與黑格爾，而當今哲學家則認為審美（aesthetics）與評論（critique）只是在化約藝術作品。²⁷打倒審美與評論會導向一個觀念，即拋開理論與象徵的中介，直接把握抓住現實、展示存在，亦即，不只去除作品與作者的靈光、也去除評論與機構的靈光（Perniola, 2004: 5）。

但，在這樣裸露的存在中，究竟有甚麼樣的真實？有種說法是將噁心（disgust）看作當今審美的核心。確實，如我們上一節討論到的，噁心這種無法被審美吸收的灰色地帶，是可以被當今感覺式的藝術體驗所接納。比如科納伊（Aurel Kolnai）指出，噁心建構生命過剩（life surplus），是誇張且異常的有機活動（如癌細胞）。所以，噁心就是想汙染所有東西、以生機介入客觀與正式；反之，純粹抽象之物因為欠缺生命活力，反而不噁心。然而，噁心雖可被感覺接納，卻仍太接近生機論，並不足以表彰白癡的真實。因此，拉岡（Jacques Lacan）提出另一種更基進的真實。他認為，若針對無意識、語言化主體再往下精神分析，可能挖掘出一種真實的主體。在這裡，真實並不等於神學、哲學或科學意涵之真理，倒是帶有反象徵、反辯證、反對立邏輯的不透明性、不可化約。換言之，拉岡式的真實有不能被想像的「物性（thingness）」，因此遇見、觸碰真實會帶給人沮喪和創傷，因為它拒絕所有語言與存在的理性分類，幾乎可比屍體（Perniola, 2004: 6-7）。²⁸

在此背景下，羅賽特（Clément Rosset）引入白癡這個和物性有異曲同工之妙

²⁶ 在佩爾尼奧拉的語境下，真實（the real）並不等於現實（reality），甚至是反現實的。現實總是已經預設客觀對象，但真實比較涉及不被現實認證的狀態與感覺。

²⁷ 但他們也提不出審美經驗的其他標準，理由在上一節也分析過了。佩爾尼奧拉認為當今的藝術仰賴的根本已經不是過往那種「審美標準」，而是多種標準並存的差異感覺經驗。

²⁸ 佩爾尼奧拉對於拉岡的詮釋，並不完全遵循正統精神分析的路數。傳統上，精神分析仍預設主體存在，儘管是一種無意識的主體，通常指「缺乏（lack）」甚或是「空洞（void）」的主體性。但佩爾尼奧拉在這裡強調的是去主體經驗與感覺。也因此，他偏好使用小寫的真實（the real），而非大寫的真实層（the Real）。

的概念，它指向意外性與決定性，並非理性決定，而是強制、甚至暴力的。白癡可指向真實的原因是，它只為自身存在且不能以其他方式呈現。因此，真實不是生機或噁心，而是如石頭般的堅硬不動。繆希爾（Robert Musil）也曾區分過兩種笨（stupid）：一種是簡單的愚笨，誠實天真，趨近詩，跟日常生活無關；另一種是不穩定、不成功地使用智慧，近似當今藝術意圖拋棄中介來抓住真實（Perniola, 2004: 8-10）。

另一方面，不同於白癡的真實大多描述一種去除表象的硬挺真實，輝煌的真實則以快速流轉的符號著稱，相信表現即真實。輝煌的真實可以從極端現實主義（extreme realism）講起。²⁹極端現實主義不只是使用了負面表述如噁心或白癡，更是正面肯認如時尚（fashion）與溝通（communication）的效果。極端現實主義用大量圖像配合強烈情緒衝擊，尋求新意與效果、快速替換，在一般化的奇觀中平均化所有事物。並且，用拉岡的語彙來說，極端現實主義是以不可觸及的小它者，凌駕於象徵性的大它者，故有機會把對於真實的關注點從創傷轉移到輝煌。比如拉岡認為胡說與幻覺是被無意識排除的現實，他們成為域外（outside）之物，因此真實就不在內部而在外部。由此，佩爾尼奧拉呼籲，只看見頹喪的藝術仍過於天真，反而必須要重拾輝煌的真實，意即重拾偉大（magnificence）（Perniola, 2004: 10-13）。

當然，極端現實主義仍然不完全等同輝煌的真實。因為藝術審美在溝通中消解，乍看之下使藝術更廣闊，但溝通仍是主體主義、生機主義。而佩爾尼奧拉所認為的藝術，就如先前所述，是超越主體的、有著不可溝通的核心。只不過在輝煌真實的想像中，內含的不可溝通不同於僵硬的白痴真實，而是快速變動的信息所導致溝通的不可能。總的來說，如果白癡真實的藝術意圖揭露位於事物內裡最核心的部分，那麼輝煌真實的藝術就是揭櫫事物外在最表面的部分。

在碎裂化的生活裡要如何自處，一直是後現代的核心問題。後現代的理論家

²⁹ 同樣需要強調，極端現實主義並不指涉現實，而是在談真實。此即時常被社會理性排除在現實之外，拒認其存在的異常事物、變態經驗。

大多不認為回到一元統合或二元對立是可行的，致使有些人不得被迫投向一種技術導向的英雄主義式現代主義。而這條路正如哈維所警到，最終往往傾向危險的政治美學化。佩爾尼奧拉同樣認為美學中存在可能性，不過完全不是英雄主義式的、甚至不是人類存在式的，而是非人的、多元化的、物的存在。

再次重申，佩爾尼奧拉尋求一種感覺的多元化，他甚至從經驗現象歸納出幾種「無機的性吸引力」。首先，從無機這個詞，我們可以藉由將人類存在視為物、且將物視為活體，來理解無機的世界與中性。佩爾尼奧拉將這稱為埃及版本（Egyptian version）的無機性吸引力。埃及文化中一直都有拜物、施虐受虐、戀屍等面向，它們甚至也有形意符號的書寫，充分例證了羅蘭巴特連結性慾與書寫連結的想法（Perniola, 2004: 20-21）。

第二種現象，是賽博龐克，即後人類、後有機境況中「人工的感覺」。人工感覺的關鍵點並非替代人類性慾，而是更基進地發展中性，一種立基於懸置哲學經驗的性吸引力。通過賽博龐克，感知我的身體有如物、有如電子器械。所以人工感覺並非自然感覺的複製，而是一種全新的感覺模式，包含外在身體、去主體經驗、外在感覺等，使我成為差異本身（I become the difference）（Perniola, 2004: 20-21）。

第三種無機性吸引力是思覺失調（psychosis），它廢除我與非我之間的區別，使我的身體和外在世界感同身受，導致失去單一本體、進而成為所有事物。這種經驗和其所帶來的興奮，成為活著的唯一理由。這種無機性吸引力被廣泛地應用到當代藝術，形成思覺失調式的現實主義（psychotic realism）。該流派強調摧毀所有媒介，使藝術和現實失去距離，從而取得一種物理、物質性的角色，最終得以不再模仿現實，反而是使自身成為簡短的現實。佩爾尼奧拉指出，這種著重瞬間攫取現實的思想，意謂著從文藝復興以降的藝術與生活理念已邁向終結，屈服於經驗、再製、以及流動性（Perniola, 2004: 21- 22）。

但思覺失調式的現實主義也有其缺陷。首先，它很難差異化地再製最殘酷的

現實，比如性、極端暴力、死亡，畢竟它們只為少數人所知。再者，它使人再也沒有辦法確定所見為真，因為所有東西都是能被操作的，所以最終往往因為缺乏真實的效果而無法引發興奮。可以說，思覺失調所帶來的並非道德（morality），而是電子（electronics）。

考量了無機性吸引力的三種現象，佩爾尼奧拉轉而指出當代藝術追求摧毀內外分界的賤斥（abjection）並非最終解答，它實際上敵對於世界及人體。說到底，他所提倡的感覺差異並不同於認可那些最粗鄙與反抗的元素，畢竟若人類形同垃圾，那不正意謂著只有超越性才是解答？巴特便曾說，中性並不等於中和，也不意謂著廢除所有衝突的質料與話語，相反地是要保留它們；中性也不意謂男女融合，而是要引入第三項的無機性。結果，懸置不是指沒感覺或平面化，而是不會捲入錯誤的衝突，且有權力停止判斷（Perniola, 2004: 23-25）。

正如佩爾尼奧拉指出的，後現代實際上是現代的一種延續。也因此佩爾尼奧拉固然敵視超越性，但卻無意、也不可能抹除所有的界線。問題因而轉為：要如何在追求多元的無機性吸引力的同時，既不向超越性妥協，又可以維繫生活秩序呢？包曼的回答是：倫理態度下的個人化道德。

（五）、倫理的可能性：道德的自我設計

相較於藝術哲學家佩爾尼奧拉，社會學家包曼（Zygmunt Bauman）更深切關注後現代生活的差異秩序如何可能。對他而言，個人化的道德或許是一項解答。包曼論證，道德正是先於一切判斷，但卻不是超越性、也非普遍性的東西。他引用鄂蘭（Hannah Arendt）的話：「即使在被其自身判斷所引導的時候，人類也有能力選擇善惡，並且，他們的自身判斷可能恰好與毫無爭議的觀念完全相反……這些仍然能夠區分善惡的少數人確實僅僅依據他們的判斷行動，他們的行動是如此之自由，不需要遵守什麼規則……因為對於這種尚無先例的選擇來說根本就不存在什麼原則」（包曼，2002：294）。由此，道德似乎可以在保有珍貴自由的同時，既不落入現代普遍主義、又不淪為後現代虛無主義，而是返回生活，重塑個人化

的道德。由此，包曼將現代到後現代的發展，視為新道德秩序誕生的歷史機會。

包曼認為，當現代性走到了自我批判、自我毀譽、自我拆除的階段時，將開啟新的倫理學可能。一方面，後現代僅承認最低限度的道德，比如寬容尊重、自我讚揚、個人主義，但最終往往導致冷漠；且由於規範的多元、搖擺、衝突，人們強烈感受到道德模糊性。雖然人們享受著前所未有的選擇自由，卻也同時被拋入令人煩惱的不確定狀態。沒有一種權威值得被依賴，對任何宣布為絕對可靠的東西表示懷疑。此即「後現代道德危機」（包曼，2002：20-24）。在後現代，我們需要面對永遠沒有明確良好解決途徑的道德困境，人們不知道去那裡尋找、甚至也不知道找到解決途徑是不是好事（包曼，2002：35-36）。

包曼比喻，後現代的人類處境就如同觀光客。觀光客知道自己不會在同樣地點停留太久，同時有自己的傳記時間來將曾經去過的地方排列起來。想進入觀光客的世界，必須基於自由選擇，而非為生計所迫。而想擁有這種幾乎完全的自由，必須立基於觀光客的審美能力，比如好奇心、對快樂的需求、經歷新奇與快樂的希望和能力。但反過來說，觀光客為自由付出的代價，就是在商業貿易中漠視與生俱來的關心和感受。他們把這種生活看作一種特權、解放、自由，因為所有的一切都溫順地等待觀光客去注視。世界是觀光客的所有物，而美學與遊戲是其所需要並且可以忍受的唯一意義（包曼，2002：282-284）。後現代世界中，觀光客不再是邊緣人，反倒是成為衡量所有實踐的標準：正常的生活最好是一段延續的假期。他們自居住地穿梭而過，身臨其境卻又置身事外，物質親近、精神疏遠。這種冷淡孤獨的自由，預先免除所有約定成俗的責任（包曼，2002：284-287）。

但是另一方面，後現代也帶來機會。包曼指出，傳統道德慣常用幻想掩蓋自我複製的機制，而後現代的特質之一便是撕破幻想的面具（即目的），因此能更好地理解道德（包曼，2002：2-4）。生活的碎片化也更使人意識到，道德並非自然的，而是人為的。道德規則會發展個體的判斷力，同時又壓抑個體的本能，是一種相互限制與完善的邏輯（包曼，2002：4-8）。現代性拒絕這種先天的矛盾，

於是現代倫理和立法實踐合謀，使用正當規則加上強制機構，力圖建造一種普遍化的、無矛盾的、非先驗的倫理學法典。而懷疑這點正是「後」現代的，後現代相信，人是善惡並存、道德是非理性的（不計算、不窮盡）、先驗性的（不極端、不確定）、不能普遍化的（但也非相對主義）。包曼主張，道德是社會以及自我的起點而非產物，因為道德沒有原因。後現代有機會穿越道德神話來到普通的道德，不過普通的道德並不意謂著道德相對主義，因此後現代下的道德生活未必更舒適，但總有希望可以更道德（包曼，2002：12-18）。

這開啟了包曼窺見的後現代可能性。就邏輯上來說，無原則、非理性的道德乍聽之下既矛盾又弔詭，這也是許多學者不理解道德的原因。但就生活的面向而言，人確實可以依循著個人化的道德生活在這世界。後現代就是沒有錯覺的現代性，重新返回魅影、接受偶然性與模糊性，就包曼的理解，此即將道德重新個人化。「為什麼我們應當是道德的？」是個無意義的提問，因為人本來就先是一種道德存在，而道德可以承認自己的非理性，因為它就是它自身必要且充足的理由；反過來說，沒有任何道德能在效用和利益的檢測下存在，而它也無須外在基準的認可（包曼，2002：36-42）。簡單來說，在包曼的論證中，後現代人與個人化道德之關係，某種程度上是一種套套邏輯：因為道德必然先於人，所以人的存在必然是道德的。但是，因為它跳出因果的思考，大方承認道德的非理性成分，恰恰也是他指陳、在後現代更有機會被正視的特質。

後現代同時飽含了智慧與無力。後現代思想清醒地認識到，在人類與社會生活中，存在著沒有辦法很好地被解決的問題，因此人類的混亂困境將會繼續存在下去。即使通過理性計算和立法，人類的道德生活也不能得到保證。因為雖然理性能做出正確的決定，但道德責任卻不考慮任何理性邏輯，而是領先於所有正確與否的思慮。因此，現代哲學家想將道德理性化的企圖，必然導致道德的自我否定和自我消耗。在理性的長征盡頭，等待著的是道德虛無主義。道德虛無主義不是指否定束縛人的倫理法典、亦非相對主義，而是真正喪失了成為道德個人的能

力（包曼，2002：288-292）。

包曼認為，後現代是個契機，有助於成就個人而非普遍的道德。但是，這並不意謂著又回到個人主義。回頭看看包曼自己的說法，或他所引用的鄂蘭的說法，道德意謂著善惡確實是存在分界的，所以他並不鼓勵道德虛無主義。但到底要如何在普遍的範疇下尋求個人的道德，這正是藝術哲學家葛洛伊斯（Boris Groys）所關注的議題之一：道德的自我設計。

葛洛伊斯認為，當代主體的義務，就是必須自行設計自身。葛洛伊斯從「藝術（art）」與「設計（design）」的區分開始談起，尤其指出設計這一詞彙在當代藝術的重要性。傳統上，設計指的是利用事物的表面來掩蓋本質。然而，現代設計卻是要消除表面，是一種反設計（antidesign），意圖形塑觀者的目光，使其能看見事物本身。這代表著設計觀念的典範轉移，從對雕塑外界事物以使其符合人類目光，轉向設計人類自身以揭露事物本身。對人的設計這種想法，其實很早以前就存在於基督宗教，不過對於基督宗教而言，重要的是設計靈魂，而非設計身體。但隨著上帝之死，靈魂設計的觀者、大它者消失，因此不再有絕對的審美、靈魂也不再處於人的核心。相較之下，當代的靈魂更像是社會、政治等等外在因素的綜合體現，反而成了身體的外衣。由此，設計成為靈魂的媒介，揭示隱藏在人身之中的社會主體，那也成了現代主體的義務：自我設計，即「作為道德主體的美學呈現」（Groys, 2010: 22-26）。若結合包曼與葛洛伊斯的說法，則自我設計就是要能揭示出道德那種「先於」理性判斷的特質，這當中有義務的成分，但是自我也並未消失。

總結來說，與一般印象相反，葛洛伊斯認為過往基督教式的傳統藝術恰恰是注重美學的，而當代藝術才是道德的。過往的基督教式藝術是對靈魂的設計，其標準就是「美」，因此當時理解的道德律令就是一種不可違逆的審美標準。相對地，當代藝術所展現的可說才是真正的「道德」：先於主體的道德。這種道德要求人們「必須要」設計自己，但不指導人們「應該」怎樣設計靈魂。作為一種反

設計的設計，其要旨是將設計作為一種原則而非應用工具，而目的則是要結合藝術與生活、形成生活藝術。葛洛伊斯設想自我設計的當代人宛如殭屍、木乃伊，其中主體表彰的不是其能動、恰恰是其無能。也就是說，個人不完全是無機物，一定程度上能夠且想要自己做決定；與此同時，個人也是自身世界與社會世界的俘虜，而且對此不抱疑問。無論如何，個人化的審美已使人人皆能夠且必須成為作者，但作者自身又宛如在自己作品中的擺設。

按葛洛伊斯所述，當代藝術翻轉了原先設計的內涵，使之不僅意謂著去除表象、直面內在，更是重新定義真實（the real）。人人都能夠成為創作者，恰恰意謂著人人都「必須」成為創作者。因為當代已經不相信表象、也不相信內容，於是得用整體的設計來表達自己。中世紀的人們信仰沉思中的真實，實作上注重如何將靈魂袒露、呈現給上帝。自 19 世紀以降，人們相信真實就在行動中，他們據此認定當代設計會使人墮落、不再積極行使意志，再進而認為要通過驚嚇式的事件來打破設計的表面、喚醒人們。但葛洛伊斯指出，當代的真實已經再次改變了。大設計時代人們關心的是「他們自己的身體如何呈現在周遭的政治環境」，也就是說，真實成了一種「對自我設計技術和實踐的提問」。於是，設計不再只是「一種」風格，而是所有風格的源頭；同時，每個人對自身的設計，不僅僅是權利，更是義務（Groys, 2010: 33-36）。

因為秉持著對共產主義可能性的探問，葛洛伊斯尋求一種整體社會的人類道德。當人人成為創作者是一種義務，那也意謂著社會變成一個展示廳。在這裡，他強調個人／創作者的被動性，服膺於某種不是上帝的視線。筆者認為，那就是個人成為上帝創造世界，而後又自願放棄上帝的位置，投入自己創造的世界中成為人。這一傾向，在動漫文化、或是岡田斗司夫理想的御宅族群中，都表現得相當明顯。

最後，我們用葛洛伊斯對於當代藝術家和藝術作品的詮釋，來總結本章。要補充說明的是，自我設計的道德所彰顯的不僅僅是每個人的義務，更包含了藝術

家的主權。事實上，葛洛伊斯認為如今的藝術裝置式（artistic installation）藝術作品，就是「空間自身」，意即作品不再外於觀者，反之，觀者也被納入作品的一環（Groys, 2010: 55-56）。對作者而言，空間是作者的創作，是作者主權的體現，這一點沒有問題。然而，作品的完成如今還必須仰賴觀者，那也意謂著，作者必須一定程度上開放屬於他的空間、必須放棄他的獨斷權力，方才能完成作品。這表示主權的空間本身是可變的、民主的。另一方面，對觀者而言，他如今不再是以審美的眼光評判某個作品／對象，而是參與整個空間的形構。觀者主要獲得的不再是美感經驗，而是空間體驗，並且成為集體社群。這個空間和其他空間作出區隔，但是「那不意謂著背離世界，而是大眾文化暫時建構的一種去地方化和去領土化群體」，在這之中，「眾人能夠對眾人展示眾人」（Groys, 2010: 61-63）。

論述至此，我們彷彿又回到本章一開始哈維對於空間與時間的後現代描述。只不過葛洛伊斯看重的是裝置式藝術作品，並同樣強調此時此刻的靈光。藝術家所形塑的空間，不是匿名的開放空間，而是穩定的此時此刻。因此葛洛伊斯認為，當代社會並沒有如班雅明所哀悼的靈光消逝，而是「不斷去靈光又再靈光化」。「從複製到複製」，每個複製之間都是斷裂的，因此「沒有真正的複製，反而應被視為一系列不同的原作……它也許仍是同一個複製品，但卻成為不同的原作」。以上這些都仰賴個殊的情境（occasion），而在其中藝術裝置／作品就是一個空間本身，使當下能顯現（Groys, 2010: 63-67）。

藝術裝置不是要改變東西——是事物總是改變自身。藝術的目的只是揭露，使不可見或被忽略的東西可見（visible）（Groys, 2010: 69）。

稍後在正文中，我們將會看到，動漫作品也分享了同樣的理念：動漫作品改變的是角色、劇本匯集的「概念」，而創作者所要做的，就是使其可見。這種「概念」，套用葛洛伊斯的語言，就是當今藝術在創造的「弱符號」。所謂弱符號，是主動放棄神性的神（kenosis），由於它本身具有一種主權，因而不能被看做「弱的符號」。主權的地方在於，它是「剷除舊的符號」而非「創造新的符號」。當代的

特性就是永遠想要新的事物，因此不只是沒有人相信過去、更沒有人相信現在，因為現在是新的東西也會很快消逝（Groys, 2010: 107-108）。不過，前衛藝術承諾的不是建造新的符號，而是要如同機器般實現對舊世界的破壞。如果說烏托邦是對歷史變革的抵抗，那麼葛洛伊斯的說法確實並非烏托邦、或至多是一種變動中安靜的烏托邦，因為他先行承認現狀就是不停變動的。不過在這種變動的情境下，要如何使符號存續？宗教會說透過靈魂，而藝術家則是透過化簡（reduction），使符號太過弱、太過空，以至於能轉圜在各種可能的情境裡，保證了符號的存活（survive）。這正是當代藝術家主權的展現，即盤活了符號的存在。

但是藝術家使符號弱化以保證其存續，卻也變相使創造者的位置下降，就如前所述主動放棄神性的神（kenosis）。因為若符號的意義總是開放且變動的，那麼其本身的意義很大程度上是由觀者（visitor）所決定的。但是，這卻也並不同於公眾（public）的全面抬頭。葛洛伊斯明確地區分一般人（average person）與公眾（public）。公眾是觀察者（spectator）的角色，它是不特定的多數，是人人都有資格客觀的評判，但卻也易淪於原子化。一般人則並非指所有人，而是使自身成為藝術家（artist）的那群人（Groys, 2010: 114-115）。從這個區分可知，看到葛洛伊斯一再強調的是，民主絕非毫無標準，界線總是永遠存在，但是界線卻也是可以放寬、彈性調整的。

人人皆為藝術家的觀念，經常容易使前衛藝術被認為是個人風格的一種展現，甚至使之被視為一個特定的藝術史時段。早期的前衛藝術確實如此：藝術家們過於自信，認為他們將影像化簡到了一個極致。但這種執著反倒使他們喪失了簡化本應展現的弱與空，變相成為一種強意識形態。當代藝術的複製（repetition）手法便是為了抵抗這種強幻象而發展出來，而且複製本身須帶有複製性，使自身既清楚又困惑。

總結來說，二十世紀的藝術是集體的沉思、是強的符號、高度可觀測，這正是文化工業所批評的。然而，當今的藝術則不然，它們是集體的生產（production），

生產弱符號，且觀者很難有足夠的時間去仔細閱讀作品。比如在展覽中撥放的影片，貴為一項作品，但卻很少有觀者完整地觀賞完整部影片。影片會無限的循環，而觀者只要取其中一小塊即可。人們只是想要「看」見，至於所見之物的真實性，則逐漸不再重要。似乎，在消費社會取代了生產社會之後，消費之中開始反璞歸真，出現了另一種生產。每個人都要展演自己，沒有人能再區分日常的展演與日常本身。每個人都成為藝術家，意謂著每個人都在展示著暫時性，也就是時間的缺乏。在這個意義上，眾人又是普同的。

（六）、小結：現代與後現代

在進入下一階段的文本分析之前，我們有必要就文獻回顧所著重的現代與後現代對比做一個小結，也藉此側面闡明以上各個理論家，在看待時代進展時著重的面向有何差異。首先要澄清的問題是，雖然筆者與各個理論家總是習慣拿現代與後現代做對比，然而這兩者之間究竟是否有如此巨大的斷裂？抑或是他們一定程度共享了相似的特質？

從哈維或詹明信的論述裡，會明確感覺到他們試圖在現代與後現代之間劃出一道涇渭分明的界線，前者是傳統、單一的思維，後者是碎片、多元的文化。然而，在進入文獻回顧後半段的討論時，我們可以發現佩爾尼奧拉、包曼、葛洛伊斯等人，雖然也使用「後現代」這個詞彙，但是他們並不認為後現代與現代是斷裂的。尤其是本文凸顯的佩爾尼奧拉和葛洛伊斯，甚至不認為兩者的根基有什麼不同，其核心都是一種對「新」的追求。相較之下，哈維或詹明信的論點就顯得武斷了。³⁰

筆者在本文所持的立場更近似於包曼、佩爾尼奧拉、以及葛洛伊斯。站在當代這個時點檢視過往的現代與後現代理論，可以發現要將現代與後現代截然二分

³⁰ 這也可以體現在他們說法時而出現的矛盾之上。比如詹明信對後現代主義就抱持相當程度的矛盾態度。一方面認為後現代主義是晚期資本主義的幫兇（因為拒絕去區分審美與非審美之物，所以缺乏顛覆性，尤其往復循環的邏輯容易加強資本消費），但另一方面又高度讚賞某些後現代藝術家。

是不現實、也不可能的。我們或許仍會使用這兩個詞彙來做方便的區分或對照，但仍然認為兩者有其延續性。這體現在許多面向，比方說對何謂「新」的見解、對海德格的詮釋、對兩個時代測重點的差異。而本文試圖闡述的，乃是對於現代與後現代論點的去蕪存菁，以期在更合乎當代現況的條件下，更切實地把握思想要點與特殊之處，故或可稱之為「後後現代」的一種觀點。

更具體的理解，可以參考卡林內斯庫 (Matei Călinescu) 的說法。卡林內斯庫認為，有兩種衝突又相互依存的現代性：「一種從社會上講是進步的、理性的、競爭的、技術的；另一種從文化上講是批判與自我批判的」(卡林內斯庫，2015：239)。正因如此，卡林內斯庫認為現代性在結構上具有多種樣貌，它自身內部就飽含衝突，既有對新事物的推崇、亦有對於理性的拒斥。這兩種概念隨著周圍環境與調配比例的不同，衍生出各種不同的時代。於是，後現代這個概念在卡林內斯庫這裡，也被視為現代性的其中一種樣貌。

卡林內斯庫追溯了一些現代性與後現代性的常見差異。大致而言，可以說是前述李歐塔、詹明信、哈維等人的翻版：沒有絕對的客觀科學、只有相對的詮釋，相信偶然性、弱思潮、小敘事。另一方面，卡林內斯庫援引艾可 (Umberto Eco) 的說法，指出後現代主義可以被理解為「對於先鋒派的最終沉默」(卡林內斯庫，2015：305)。意思是，後現代不再是對於過去或既存事物的純粹否定；相反地，它承認「過去的事實不能被摧毀……它就必須被重訪：但要帶著反諷去重訪，而不是天真無知地重訪」(卡林內斯庫，2015：306)。對卡林內斯庫而言，後現代更多的指涉一種視角，以利人們在多樣貌的現代性中提出某些問題，而其主要特質是：「自我懷疑卻好奇，不相信卻求索，友善卻冷嘲」(卡林內斯庫，2015：309)。

對卡林內斯庫而言，後現代實際上是一個模糊的語彙。要直到哈桑 (Ihab Hassan) 試圖說明「從特殊 (後現代文學) 到一般 (一種傅柯意義上的後現代知識型或話語構成) 的飛越」，後現代這個概念才被正式擴大 (卡林內斯庫，2015：310-311)。而最具體的體現，則如同先前哈維所說的，仰賴建築使其可見。不同

於建築的現代主義拒絕所有過往的建築形式，後現代建築「提倡一種有記憶的(現代)城市……過去可以不斷被重訪，它不僅是可以在理性主義情境中重加利用的僵死或過時形式的一個倉庫，而且是理解和自我理解的一個對話空間」。不同於現代，後現代「對我們所存留的往昔形象進行拆解和非簡單化。後現代主義建築的歷史主義從根本上說是多元的，它以眾多的方式重新闡釋過去，從惹人喜愛的遊戲式的，到反諷式懷舊的」。由此可見，對後現代主義而言，現代主義並不是永遠的敵人，而是自己的一部份、只是眾多可能性中的一種。「現代主義本身已成為過去之物」，因此後現代只會如對待其他過往歷史一樣，既不讚頌亦不敵視，僅僅只是詮釋，更靈活也更像對話（卡林內斯庫，2015：313-314）。

卡林內斯庫明確認識到，後現代反對的不是現代主義或任何其他主義的純粹性，而是做為代價的「那種鮮明的單調性」；相反地，後現代追求的多元性使「樂趣和複雜性在後現代主義中並行不悖」（卡林內斯庫，2015：315）。後現代偏好的「多重編碼」特質有幾種常見的手法：「典故和暗示性評論，引用，遊戲性歪曲或杜撰的引文，改寫，轉置，故意的時代錯誤，兩種或更多歷史或風格模式的混合」（卡林內斯庫，2015：316）。以上所有的形式都和講求純粹的現代主義不同，而這種雜揉的特徵最具代表性地體現在，後現代典型的對可能性、多元性的堅持中，也包含著對可能性的否定，甚至最終好似以追求不可能為依歸（卡林內斯庫，2015：334）。比如，卡林內斯庫指認出許多後現代主義文學家，雖然他們的風格與立場大異其趣，但在「文學慣例（包括反慣例、反諷或戲擬式的慣例重合等）」上，卻都分享共通特點。而那共通之處，恰恰就是對不可能的世界的殷殷探求（卡林內斯庫，2015：335）。

在後現代主義中，若想要描繪不可能的世界，首先要使敘事手法「繼續就其作為手段而顯露自己，但在這樣做的同時，它聲言任何其他東西無一例外也都是手段」³¹，藉此去除手段「背後」的真實。比如瑪格麗特（René Magritte）的菸斗

³¹ 正如李歐塔所說的，所有事物都作為各種各樣的語言遊戲，而沒有任何語言能作為所有語言遊戲的標準。每種語言遊戲都必須將自身作為一種手段，來證明自身遊戲的正當性。

就是後現代主義的濫觴，「它不僅質疑形象後面的現實，而且質疑形象本身在美學或其他方面的真實性（瑪格麗特的菸斗平淡無奇，它並不意謂著任何東西）」（卡林內斯庫，2015：336）。卡林內斯庫具體指出了多種手法，當中無一例外，都是動漫作品經典的敘事形式：

敘事視角主義的一種存在論或本體論的新運用；對開頭、結尾和所敘活動的複製或多重複製；對作者的戲擬式變換；對讀者同樣戲擬式的但卻更令人迷惑的變換；將事實與虛構、現實與神話、真理與謊言、原創與模仿等量齊觀，以強調不確定性；用自我指涉性和原虛構來生動表現循環性；不可靠敘述者的極端形式，有時是悖論式地用於縝密地建構的目的（卡林內斯庫，2015：337）。

大致上來說，就敘事的區分，現代主義的敘事要旨在提出「要知道什麼？誰知道？他們怎麼知道，且具有多大程度的確定性？」等等。而後現代主義的敘事想回答的是「什麼是世界？有些什麼樣類型的世界，它們是如何構成的，它們有著怎樣的區別……什麼是文本的存在模式，什麼又是文本所投射的世界（或諸世界）的存在模式？」（卡林內斯庫，2015：339-340）。當然，就卡林內斯庫的核心立場，現代主義與後現代主義往往處在一個游離、或者說可混雜置換的狀態，而這種概念層次的交融纏繞正是後現代主義的訴求之一。也因此，在下面章節討論的動漫作品中，我們雖然刻意凸顯其後現代的特徵，但若仔細盤查也不乏現代性的蹤跡。說到底，後現代的特色便是如卡林內斯庫所言，是吸納、複製、參照、挪動各種概念，並將其化為自身的立基。

參、分析架構與方法

一、章節安排

在結束後現代文獻回顧、進入動漫作品敘事的主文討論之前，筆者將於本章更詳細地說明本文的研究架構，並進一步概述以下正文的第肆章與第五章，將如何把後現代思想與動漫作品聯繫起來。具體的討論層次安排整理如本節末了的圖一所示。

首先在第壹章，筆者以《少女終末旅行》為引子，帶出動漫作品所乘載的後現代樣貌。儘管後現代常被認為是消極被動、沒有能動性的，但其中卻似乎存在著有別於意志能動的可能性。同時，筆者援引 2010 年以後的台灣動漫研究，指出不論是技術研究、市場研究、抑或是文化研究，都著眼於動漫現象的行動者描述和結構性解釋（實證經驗、知識經驗），而沒有去探索這些故事本身的體驗經驗意涵：時間與空間的碎片化、主體的懸置、以及感覺取代思考。而這些，正是本文試圖證成的。

再者，在第貳章文獻回顧的開頭，筆者首先回顧了日式動漫文化與全球文化、以及後現代歷史的關聯性。在一方面，日式動畫所帶有的「日本印象」，其實是一種戰後與西方技藝交融的產物。而也正因為它同時根植於日本個殊的、以及全球普遍的歷史進程上，因此反而獲得科耶夫的高度讚賞。科耶夫認為日式文化不願放棄對於「形式」的堅持，有別於動物化的美式人類，反而具有一種後人類的可能性。另一方面，動漫文化中原作與仿作（同人作品）並存、作者與讀者共同形塑作品、乃至閱讀作品的趣味標準，均高度仰賴作品之間的互文性。這些特徵無不反映了後現代旗手李歐塔，對於所謂歷史消亡、再沒有單一主導語言的論述。

緊接著在文獻回顧的後半段，筆者更深入地探討後現代的某些特徵及潛能，以利接軌第肆章以及第五章將要談到的動漫作品分析。這個理論區塊又可以略分成兩大塊：一，文本化故事的特徵，二，文本化故事的潛能。文本化故事的特徵

包含第貳章的第一、第二、第三小節。從第一小節現實的文本化談起，筆者援引詹明信及哈維的後現代建築與藝術論述，指出後現代的現實就是一種碎裂的、沒有核心思想的狀態。事實上，這些說法在內核上與李歐塔的大敘事消亡、小故事繁生沒有太大的差異，可說是一個較具體版本的大敘事終結說法。通過這個具體版本，我們在第二小節繼續考察現實碎裂化所導致的文本差異化。由於多重的空間與時間致使人們難以抓住所謂「真實」，於是「效果」與「體驗」取而代之。筆者在第三小節持續探討文本感覺化如何可能，在這裡引入了佩爾尼奧拉。他意圖說明「感覺差異」或是「差異感覺」都是一種主體的懸置，放任自己去接受某種事物的吸引。文本的差異化使人難以感受到堅實的主體，相對的也使多元感受更有可能，特別是使所謂「無機的性吸引力」可能。³²

第貳章的第四以及第五小節屬於文本化的潛能。第四小節佩爾尼奧拉提倡「無機的性吸引力」作為一種後現代的美學潛能，其意圖是指出人本來就有能力且有意願跨越人與物、有機與無機的界線。由此，人們有機會去打破「主體」的堅實性，並藉此拓寬感覺的範疇。第五小節倫理的可能性，則是以包曼和葛洛伊斯的論述為主。包曼認為，道德是「先於」意識、甚至先於主體的東西，它坐落於個殊的情境，但是就其永遠先於理性這一點而言，卻又是普同的。而後現代正好撕破了普遍道德的神話幻象，重新接受偶然性與模糊性、即道德之所以能發生的基礎。葛洛伊斯則以為，因為已經沒有任何內容可以表徵自己，當今世代人人可以是也必須是藝術家，對自己進行一種整體的設計，因此這種自我設計就成了一種義務、一種道德。個人在設計自我上的能動性，毋寧說是彰顯了其被動性的前提。

最後在第貳章第六小節，筆者以現代與後現代為題旨，收攏文獻回顧的討論，更清晰地指出本論文在後現代問題上的理論定位。本節主要援引卡林內斯庫，正

³² 我們可以注意到，動畫裡的角色所描繪的，事實上是某種「概念」，代表部份而非整體的性吸引力。因此不只是胸、臀、腿這類性器官，甚至不只是傳統上代表誘惑的內褲、絲襪，還包含貓耳、眼鏡、觸手等等「動物的」或「無機的」特徵都有性吸引力。這正是佩爾尼奧拉欲指出的性的多元化。

名本文並非要將現代與後現代完全割裂，反而傾向認為後現代是以現代為基礎的一種變種。筆者也藉此重申，後現代的討論面向族繁不及備載，而本文只特別著重其中跟藝術相關的取徑，以利動漫作品的應用分析。

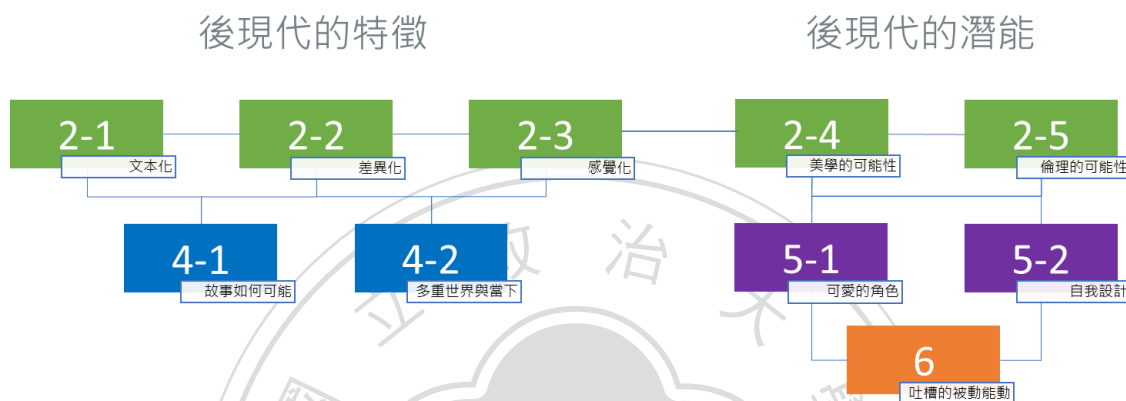
本章以下即將進入研究正文，也就是第肆章與第伍章。筆者預計將舉出動漫文化的具體實例，來一一證成文獻回顧中凸顯的後現代特徵與潛能。第肆章將針對動漫作品作為後現代性的經驗實現進行論證。首先第一節會呼應第壹章的問題意識，再次以《少女終末旅行》為例，指出儘管故事零散化，但後現代故事確實仍有可能，只是作者、讀者、作品三者的位置改變了。第二節則將對應第貳章第二節的第一至三小節，先援引東浩紀對於《九十九九》的評論，再以《Fate/stay night》為例，指出後現代人認知現實的方式立基於一種「多重時空的感性」，即「感覺的差異複製」。這種感性使人們並不會去區分哪個世界是真實的、哪個世界是虛假的，而是明知有其他的世界存在、但依然肯認此時此刻的感受為真。換句話說，情形正如哈維所說，「效果」才是重點；也有如佩爾尼奧拉所說，「感覺」的差異化並不影響其真實性。

到了第伍章，筆者則欲以更多實例說明後現代的潛能。首先在第一節，將援引《寶石之國》等作品為例，說明動漫文化中「角色」之所以「可愛」，正是因為有著佩爾尼奧拉所謂無機的性吸引力。角色本身是一個空洞的集合體，因為如今人們感興趣的不是角色的背景，而是角色的「概念」。而角色之所以可愛，是因為它們具有某種人類特徵，卻又帶著某部分非人的異常，這樣的異樣感恰恰是可愛的源頭。在第二節，則以《天氣之子》、《Re:CREATORS》為例，說明後現代的每個個人便宛如單獨的神明，但是後現代的智慧就在於放棄作為神的位階、重新成人。在原因上，人們之所以如做，有賴於包曼所謂永遠先於主體的道德；在方法上，人們則必須如同葛洛伊斯所說的，首先（如上帝般）建構一種自我設計的空間，然後自願放棄作者的位階（成人）³³，好讓觀眾參與進來。結果是動漫作

³³ 再次澄清，重新成人並非放棄作者的身分，也就是說作者從未死亡。作者與讀者之間的界線確實存在，只是在不同的情境與作品下，作者與讀者的身分是會不斷切換的。也因為作品是眾人的

品的故事空間雖是冠以作者之名，但卻是眾人的作品。

最後，在作為結論的第陸章，筆者將以《涼宮春日的憂鬱》為例、準確來說是以作品中的主人翁阿虛為例，說明「吐槽」作為一種被動的能動性，既承受又彰顯現實、既身為角色又為讀者發聲，藉此緩和了虛無性的侵擾，使人們能欣賞後現代的優點，卻又不至於落入虛無主義的無底洞。



(圖一、章節安排與分析架構)

二、研究方法

本研究採用的研究方法為敘事分析。敘事分析原本是用於對個案的分析，力圖藉由最貼近個人經驗的故事，來達成一種對個案整體的把握。最常見的形式為「整體—內容」分析模式，其分析步驟包括：「反覆閱讀文本數次，直到浮現整體故事的焦點形式；將自己對文本初步以及整體的印象寫下來；確認整體故事當中特定的內容焦點或主題；標示出故事當中不同的主題，逐一個別而反覆地閱讀；貫穿故事的每一個主題並形成研究結論」(蔡素琴、洪雅鳳、劉淑慧，2014：77)。

從此一精簡的敘述，我們可以得知，敘事分析並不等於語言學的結構分析。結構分析針對的是語言的符號成分，即意符和意指。此類分析不論是探究意符出現的次數、場合、亦或是根據前後文推敲符號背後的意指，終究是視社會現實為語言結構的產物，因此結構分析往往過度聚焦在符號之間的表意關係。而敘事分

作品，不斷更新變換，因此也有著不斷「去靈光又再靈光化」的過程。

析則帶有更多詮釋學的影子，在意符與意指之間加入了人／社會的詮釋，因此在研究的方法上，敘事分析與其說是注重語言結構，不如說是注重人的「詮釋」能力以及「言說」效果。因此名目上的研究標的雖也是故事內容的語言意義，但終極目的卻是力圖去闡明人們是如何理解與經驗個殊符號與符號之間的聯繫。

本論文主張，敘事分析這樣的特徵，特別適合用做分析「藝術」或「美學」這種介於社會結構與個人經驗之間的標的，而且也切合本文所欲描繪的後現代狀況。從前述文獻回顧中我們已經發現，後現代精神是連語言結構本身都會去懷疑的，人們更相信此時此刻的言說效果，並不會去深究其背後的內涵究竟是真是假。敘事分析恰恰貼合後現代的理念，針對的既非形式的功能、亦非內容的價值，而是希望從訊息中理解內容的機制。正是因為現代政治經濟的「現實」力量，部份轉移至當代文化藝術等所謂「虛無飄渺」的領域，因此在後續第肆章與第伍章中我們也將看到，動漫作品本身對現實的「隱喻」效果，可說體現得非常露骨。

而敘事分析下的樣本選擇，自然需要採取立意抽樣的方式進行。筆者針對各個故事及其所在的章節、以及其與章節的適性，整理成下表一。需要先澄清的是，動漫作品的樣貌族繁不及備載，本研究並不企圖、也不可能「代表」動漫文化的全部面貌，或者後現代文化的各種變形。因此大致而言，筆者挑選的案例以最切合該節欲證成的主旨為原則，主要的挑選標準有二。首先，筆者以近五、六年的作品為優先，試圖去說明在這個後現代似乎已經破產的數位化、非敘事年代，上述部分的理論仍有用武之地。毋寧說，筆者更想證成的是，不是後現代已終結或無效，而是它所凸顯的特徵和潛能，早已融入我們的生活之中，自然而然地體現在動漫作品的故事表象上，從而使人不易覺察。其次，筆者挑選一些從 2000 年代到 2020 年代均引領風騷的作品，去證成後現代理論的延續性、以及後現代特徵的適用性，也側面回應即便近二十年來的動漫作品風格與題材有所變化，其中某些內核精神仍然相似。最後，本文雖強調以敘事分析的方式來凸顯後現代特徵及其潛能，但仍附帶引入幾個能兼論及媒介分析的動漫作品，企圖勾勒訊息與媒

介兩者相互影響的機制樣貌。

這些文本在類型與題材上不盡相同，但仍有共通之處。這幾部作品可以視為一系列虛構與現實交織的縮影，或者基進的說，是虛構對現實的佔領。《天氣之子》與《涼宮春日的憂鬱》以當代世界為主，參雜一點超出尋常的人物，描述所謂現實世界被異物侵入時產生的扭曲。《Fate/stay night》與《Re:CREATORS》同樣立基於當代，但與其他虛構世界位階平行，描寫現實世界和其他世界交織衝突的樣貌。《少女終末旅行》與《寶石之國》則已經將所謂的當代世界視為虛構，描寫文明毀滅之後的世界。

在當代情境下，虛構與現實的優位視角反轉，或至少被設置在同等位階上，皆被認可為「真實」。因此筆者認為，這些作品的敘事對於現實能起到隱喻的效果，或者說，它們自身就是虛構效果的一部份，介入到讀者的現實之中反轉其客觀價值。也正因此，筆者採用敘事分析作為方法，既非形式功能分析、亦非內容價值分析，而是將重點擺在「內容的機制」，畢竟這樣的方法才有助於理解藝術作品對社會現實的隱喻效果。同時，針對所欲證成的後現代特徵與潛能，筆者不只重新詮釋舊有文本，還大膽加入新近文本並陳，甚至不乏尚未完結的連載作品，目的是協助讀者更實在地把握近二十年來動漫文化及其坐落的後現代境況。

(表一、章節安排與故事選擇)

章節	故事	適性
1-1、4-1	《少女終末旅行》	描述兩個少女在文明毀滅的世界中漫無目的旅行，彰顯大敘事消逝之後的世界，生活／活著究竟意謂著什麼？
4-2	《九十九九》	本書本身是致敬（或吐槽）清涼院流水的作品。

		<p>描述主角九十九十九與眾多少女經歷的各種事件；主角同意他所在的世界可能是虛假的，但仍舊認為此時此刻的感覺才是真實的。</p>
4-2、5-1	<p>《Fate/stay night》</p>	<p>描述各個御主（master）召喚出英雄人物作為從者（servant），爭奪萬能的聖杯。張飛打岳飛式的劇情與角色定位延展性極佳，以一種差異複製的形式，創造出眾多既相似又不同的世界與角色。</p>
5-1	<p>《寶石之國》</p>	<p>描述人類滅絕之後，餘下祈禱的機器人、寶石國度的寶石人、沒有實體的月人。他們共譜的無機物世界，究竟對讀者們有著什麼吸引力？</p>
5-2	<p>《天氣之子》</p>	<p>表面上為少年與少女的戀愛故事。但倘若放在作者自身的創作脈絡來看，則可視為人成神後，又自願放棄神格，落地為人的</p>

		故事。彰顯自我設計的空間乃是個人又集體的
5-2	《Re:CREATORS》	講述各種作品中的角色出現在現實世界，與其創作者及觀眾們對話的故事。整部作品本身就是俄羅斯娃娃式的多層次二次創作，一定程度上彰顯了創作者權能的下放、與作品世界的眾人參與。
5-2、6-1	《涼宮春日的憂鬱》	講述據說有著改變世界能力的涼宮春日，與她所建立的 SOS 團，經歷的不正常日常的故事。主人翁兼旁白阿虛，運用吐槽的方式，代表讀者參與作品、又協助作者屏蔽了春日行動隱含的暴力。

肆、動漫故事的「實在」

一、沒有終點的後現代，故事如何可能？

說完後現代的特徵與潛能，在本章與下章，我們將以動漫故事為例，既思考故事的後現代特質，亦試圖捕捉當中是否帶有佩爾尼奧拉、包曼、葛洛伊斯等人提議的後現代解答。社會學關心的是所謂現實中的個人與結構，假設在後現代社會下產出的將是後現代作者、作品、以及讀者，那麼我們將以此為鏡，討論故事中的角色和情節，以及作為觀眾的當代人，是如何反過來理解現實中的個人與結構。

根據先前的文獻回顧，大致而言，第貳章引用的佩爾尼奧拉、包曼、葛洛伊斯、乃至卡林內斯庫等人都同意後現代與現代是一脈相承——起碼在最高的指導原則上是這樣。這個指導原則，佩爾尼奧拉講的直白，就是對「新」的追求。不過，他們也都同意，有些狀況是後現代特別明顯的。比方說，尋求差異而非普同、著重感覺而非思想，乃至於對真實、時間與空間的感性都與現代不同。而這自然也影響了說故事的方式。

東浩紀（2015）在《遊戲性寫實主義的誕生》一書中的核心問題就是：在線性的、普同的大敘事消散之後，故事如何可能？如同我們先前看到的，在後現代中，文本化的故事似乎變成感受的斷片。而在這種情況下，就如同海德格所擔憂的，似乎不再有一種敘述能告訴人們從何處來、向何處去、我們是誰。如果沙特（Jean-Paul Sartre）所言為真，「故事總是從終點向前追溯的」，那麼後現代因為盡力避免對未來的想像，故而沒有終點、無法向前追溯，所以故事岌岌可危。

如今我們只能把握當下的一小段時間，因此所謂的故事，也往往化為好幾段當下敘事的拼貼。故事化為角色，意義消失殆盡，由過往的記憶與其後的想望所支撐起的敘事，如今似已滑落神壇，也因此使傳統的故事岌岌可危。且容筆者再次引用一言對於《少女終末旅行》的詮釋：

所揭示的生活方式是典型的後現代生活方式——意義和深度逐漸沉沒，只剩下圍繞著欲望展開的消費，而消費背後則是對我們正在消磨時間這一事實的恐懼。人們試圖去做些「有意義的事」來逃避「無事可做(Nothing to be done)」的事實。³⁴

東浩紀用現實主義的轉變來解釋這一點。他不但提出當代故事是一種角色故事，進而將這種模式擴及整個動漫文化圈，而且明確指出這是一種新的「遊戲式寫實主義」。這呼應了第貳章的主結論：新的「寫實」意謂著「體驗」，而且是盡可能尋求多種多樣的體驗。這個情況，如同在遊戲裡面可以不斷重來、扮演不同角色、選取不同劇情走向。東浩紀盤點近代的幾種現實主義。首先，柄谷行人提到，過往的現實主義文學，其實是一種自然主義的現實主義，故事師法的對象是現實，因此對於現實的臨摹到不到位、是否使觀眾有身歷其境的帶入感，就是故事好不好的主要條件（東浩紀，2015：86-87）。再者，大塚英志在二十世紀後半則看到不一樣的光景。漫畫興起，而漫畫是符碼的堆砌，因此在許多層面上，包含誇張的角色設計、幻想的背景設定、光怪陸離的劇情，都難以再與現實接軌。因此，大塚認為如何讓符碼流血與死亡，是當今故事得以成立的條件，簡單來說，他把流血與死亡看做是自然主義的現實主義的最後一道防線。他舉出漫畫家手塚治虫的例子，指出後者筆下的角色雖然是符碼，但卻會流血，而這樣的理解使得符碼具有身體性的二義性。符碼有身體，意謂著這個時代的符碼仍然具有身體式的、死亡的一次性，即，角色會死，因此作品也就勉強可算是延續了過往現實主義的精神（東浩紀，2015：82-83）。

然而，隨著角色的位置越發提升，角色的死亡已不可能，因為角色的生命已然超出了作品的範疇，而擴及到其他作品、周邊。角色本身成了李歐塔所謂的「後設規範陳述」，或是科耶夫所謂的「後歷史形式」，又或是東浩紀所謂的「角色屬性資料庫」。和傳統相反，傳統上故事的形式決定人物的發展，如今則是角色的

³⁴ 取自：<https://zhuanlan.zhihu.com/p/49449881>。（擷取日期：2021/02/01）

形式決定內容的走向。東浩紀認為，如今的故事已不能用符碼的死亡來定義，進而需要以觀眾的遊戲式體驗為依標。他指出，我們能體驗到的、人們傾向關注的，已經轉移至「消除生命之多樣性的選擇殘酷性」，而這，毋寧說是玩家的痛苦。也就是說，玩家從接受單一死亡的必然性，轉移到放棄生命多樣性的「這一種死亡」。更有甚者，是讀者明白存在其他選項，卻仍然不否認現實與虛構同時存在的一種對當下的執著。

延續《少女終末旅行》的例子，在旅程的末端千戶與尤莉登上了城市的最高層，那裏除了白茫茫的積雪一無所有。

這一物件涉及我們死亡的真相，涉及面對我們自己終將要死這一事實的態度。終極的缺失對我們的死亡發出震耳欲聾的質問，而我們在這廣大的雪原之上無處可逃。沒有人可以為我們負責，我們必須自己解釋自己。

最終，兩人打起雪仗，然後相依偎睡去。

故事沒有停止，仍舊作出一副下回待續（to be continued）的姿態，將所有的意義懸空，以最敷衍的態度對待死亡——或者說，以最熱誠的態度對待生活。

35

我們可以看到，如今不是沒有死亡，而是將死亡必然性的意義掏空，剩下的只能是此時此刻的生活。我們可以合理推測，對尤莉而言，即使告訴她「還存在著另一個世界喔！還存在另一個你喔！」也毫無意義。因為出生在末日之後的她，本來就缺乏對意義的感性。時間的向度已經被高度濃縮，再沒有事物之後的意義支撐，所以「之後」的可能性不再，僅有當下才是存在。但問題在於，「當下」是否有另一種可能性？

參考第貳章，我們可以發現，佩爾尼奧拉和東浩紀都認為，現代與後現代的

³⁵ 取自 <https://www.incgmedia.com/industries/2019-japan-anime-6800>. (擷取日期：2021/01/09)

區別，不是現實與虛構如何對反的問題，而是一個現實主義如何改變的問題。葛洛伊斯指出，19世紀的現實主義強調能動（*vita activa*），這類型的現實主義者往往會批判當代故事的角色，或者「萌」的概念，認為他們只是一種服膺於消費價值的抽象產物，當中完全沒有展現出事物應有的本真性，更無法透過「事件」來驚動現實的表面，從而讓「真實」浮出水面。岡田斗司夫就是持這種觀點，所以認定當代的御宅族「已經死了」，只尋求一種粗淺的共感、而非深入的理解作品，被動接受角色的刺激、而非主動營造御宅族的生活。（Groys, 2010: 35-36）。

然而在分析末了，佩爾尼奧拉、葛洛伊斯、東浩紀都認為，後現代確實有不同於現代的現實主義，因為真實的意義已經改變了。後現代的真實定義，就佩爾尼奧拉而言，是一種無機的性吸引力；就葛洛伊斯而言，是依循道德自我設計的技術與實踐；對東浩紀而言，是玩家／觀眾對多重可能性的體驗。三者的共通之處在於：主體在真實中的位置改變、降格了，人成為一種被動的、被拋入世界的「東西」。倒不是說人完全失去主觀的位置，而是，假設我們將自己當成自己人生的作者，那麼作者的位置被其他人分食而淡化了，而在此同時自己也介入其他人的故事。人類被當成無機物互相吸引、以道德為標準設計自我、同時身處多個世界而不覺得奇怪，這三者相輔相成，構成當代故事在三個面向上的變化：讀者、作者、作品。下面就讓我們先從動漫作品的多重世界談起。

二、多重世界的肯認：此時此刻的躍升

後現代帶來了對確定事物的懷疑，使得未來變得模糊（失去超越性）；同時，後現代也帶來對於個體處境的同情理解（失去普遍性）。如果說我們同意哈維將文本化引申為時空多元化的理解，那麼作品文本化最易懂的例子，當屬多線劇情的出現，即同一個故事、同一批主角，因為在某些劇情歧異點的選擇不同，導致後續整個劇情走向出現差異，結果是一個故事內部又包含了多條似是而非的分支。必須強調的是，這些所謂的「分支」並不是支線的意思，而是平行並置的主線劇情，每個分支都是各自的主幹、都自成一個故事。這種體裁在成人文字冒險遊戲、

或俗稱的美少女遊戲（Galgame）最被廣泛運用，進而也蔓延至許多輕小說或動漫作品裡。這種多重世界的形式幾乎必然牽扯到時間與空間的悖論，因此這類作品的主題往往與平行或穿越時空有關。

可是，筆者認為，對於這些作品、作者、乃至讀者而言，最有趣的地方反而在於一種新的理解作品世界的方式：「時間與空間的悖論無關緊要」此一態度。讀者乃至作品中的角色，對於存在另一個我、存在另一個時空間，往往並沒有什麼強烈的反應。壞的情況頂多將其視為需要被解決的問題、好的情況則是欣然接受多重世界所帶來的趣味。無論如何，對次文化的受眾而言，對世界多重性的認知並不影響對世界的肯認。意思是，雖然不認為在這「之後」有什麼，但是卻能感覺到別種「現在」的可能性。

以東浩紀對《九十九十九》的評論為引：

他們的作品具備著對一個共通的疑問之回應。亦即在這個充滿遊戲性且後設敘事性的想像力之後現代世界中，選擇特定的故事具有何種意義？不管選擇現實還是虛構，選擇是殘酷的這件事都不會改變。……對第三位九十九十九來說……提示了使用於將現實與虛構的對立變成無效的一個選項。……放棄了尋求選擇的根據，暫且選擇了肯定眼前的世界。他說，「與友紀，與寬大，與誠實，與正直，與岳母，六個人」、「悠閒地吃飯」。這個選擇看來是一種走向虛構的自閉。但她與執著於多香子劇情的第二位的選擇卻不同。因為這是他「決定要回西曉的緣故」，而這也與執著於現實的第一位的選擇不同。因為即便是虛構的，他也不曾想要消除掉有紀他們的存在。……他並不認為世界多重性的認知會妨礙對這個世界的肯定。……並非回歸現實，也不是滯留於虛構空間，而是試圖肯定他的世界。亦即現實與虛構混合；故事與後設敘事混合；角色與玩家混合一起的世界。（東浩紀，2015：290-294）

並非試圖引導九十九十九對此後的選擇有所自覺。而是引導他對早已選擇了

一個故事這件事產生責任的自覺。「所以我現在暫且將這一瞬間當作永恆做給你看」，點出問題已經不是真實結局（逃脫到現實世界），也不是永遠地進行遊戲（朝向虛構空間的自閉）。即便在為來不幸的發展在等著他，被幸福所圍繞著的「太快樂了」的經驗，將會以一種經驗殘留下來。不相信現實或虛構，故事或後設敘事，他只相信當下現在選擇的事實。不可以解讀為將主角的結論往後推遲之消極性場景，必須解讀為表明這種積極性意見的場景。知道他是場遊戲的同時，也知道其他的故事發展同時存在，卻將這個故事之「一瞬間」當作現實予以肯定。（東浩紀，2015：294-295）

我們可以再理解一下這個問題。所謂的當下，其實不是一種時間的概念，而是一種經驗。對當代人而言，過去與未來顯得比過往淡薄，不只是不知道會發生什麼這種消極性的否定、也包含擁抱多重可能性的積極性肯定。這正是東浩紀之所以那麼強調「遊戲性」特質的原因。在此，遊戲性意謂快速了解每個世界的「設定」，然後允許世界對自己進行改造。

但多重的可能性本身也必須再釐清。如果東浩紀等人的想法為真，那麼所謂遊戲式思維下的多重可能性，實際上指的並非「此生此世」的多重可能性，因為後者的可能性是在時間的向度上發生。相對地，遊戲的多重可能性是在「想像中的（當然在當代科技的進程下也可能產生實效）平行時空」中發生，也就像是另一個自己的人生。

這並不意謂著死亡（結果）在當今的故事中就不存在了，但它如今的確不只是以身體性的死亡作用，更是以可能性的死亡運作。再次重申，作品中角色的身體仍然存在，也仍然會死亡。同時，角色在作品的各個平行時空中所經驗到的死亡，仍然確確實實的使觀眾／玩家的身體感同身受。但是，在另一個意義上，角色又在另一條世界線中繼續活動，所以就死亡的一次性來說，角色也的確並未死亡，或只經歷一種不完全的死亡。或許在這裡，真正佔主導地位的是生命的多樣性，以及選擇了某一個可能性、便無法選擇另一個可能性的問題。問題不再是死

亡的必然性，「的確有人做出選擇」才是重點。觀眾／玩家的感性不再是針對「在那之後」的可能性，而是針對「其他的現在」的可能性。與此同時，我們可以選擇這個或那個的生命，但是促成選擇的不再是「意義」的問題。九十九十九明確地說道，這是一種快樂經驗所促成的選擇。換句話說，「感覺」在意義消散之後成為評價的新標準、甚至是唯一標準。

為了突破後現代的無意義，許多人力圖通做積極性的作為來改變自身、創造價值。諸如斜槓青年或是自我實現的相關論述，都是要努力把各種可能性都融入目前這個人生，如同包曼所說的「只要你有能力，你就必須去做（if you can, you must do it）」。

然而，對於熱愛動漫作品的御宅族而言，似乎並沒有要將所有可能性融入此生的意圖，反而採取一種被動的態度，彷彿只要能體驗過其他人生即可。換句話說，收集的並不是可能的結果，而是可能性本身。從另外一個角度，他們收集的是不同人生的「概念」。換句話說，多重世界其實某種程度上是對於傳統故事與世界的解構：「故事」乃至「世界」不再具有本真的特質，他們雙雙化為可能的概念。

在敘述完多重世界這種概念之後，筆者這裡將以《Fate/stay night》這個最早是 TYPE-MOON 所製作的成人文字冒險遊戲，來說明動漫作品中概念的延展性，以及故事可複製的差異性。《Fate/stay night》描述各個御主（master）召喚出英雄人物作為從者（servant），爭奪萬能的聖杯。張飛打岳飛式的劇情與角色定位延展性極佳，以一種差異複製的形式，創造出眾多既相似又不同的世界與角色。這項遊戲在之後十幾年間，衍生出《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》、《Fate/EXTRA》、《Fate/Grand Order》等作品，且體裁橫跨遊戲、動畫、漫畫、手機遊戲等，最終衍生出《Fate》這個 IP。

首先，第一層的差異複製來源於《Fate/stay night》的體裁。《Fate/stay night》這部作品原本是成人文字冒險遊戲，也就是俗稱的 Galgame。所謂成人文字冒險

遊戲，顧名思義也就是以閱讀文字的方式推進劇情，目的是「攻略」女性角色³⁶並鑑賞相關的色情圖片或影音。其遊戲的成分在於，當劇情中面臨某些重要時刻時，會出現多個選項供玩家選擇，而玩家的選擇將會導致不同結局的出現。

《Fate/stay night》也不例外，劇情主要根據合作的女性角色不同分成三條大主線，共五個大結局，另有四十個在大結局前死亡會導致的小結局，以及一個要將五大結局都經歷過一遍之後才能解鎖的隱藏結局。

也就是說，如同東浩紀敘述《九十九十九》，光是在《Fate/stay night》這一個單一作品裡，便蘊含了數十種故事。但是，也如同九十九十九對於可能有很多個自己、與體驗當下這一個世界並不覺得衝突，對於《Fate/stay night》的玩家而言，每個結局都是一個小故事，但是眾故事之間並非毫無關聯。事實上，除開沉浸式的體驗每個故事之外，文字冒險遊戲的特色，便在於體驗各個好像一樣、又好像不一樣的某種疑似「關聯性」。支撐這種關聯性的正是「概念」，通俗地說就是共同的「設定」，只不過各個故事在呈現共同的概念上，都有些微的不同。簡言之，吸引讀者的不（只）是任一背景故事，而是多線故事中「差異的複製」。也正因此，分析這類作品不能僅聚焦於其中某一個小故事，而是必須整體式的理解貫穿故事的設定，才能把握這種差異複製吸引力的精髓。

再次地，有人可能會質問，設定這種東西難道不是亙古至今的故事都存在的嗎？筆者認為的確是的。但是後現代故事的獨特之處在於，它們「並不隱藏設定存在的事實」。事實上，《Fate/stay night》這部作品，就是明顯讓設定站到前台，甚至設定本身就是主要劇情的一部份。舉例來說，《Fate/stay night》中有一個貫穿三條主線的重要設定，即「從者 Archer 就是未來的主角衛宮士郎」。在第一條大主線中，這項設定做為背景運作，但在某些鏡頭中已經讓觀眾感受到異樣感。Archer 總會特別去譏諷士郎，卻又在捨命為大家斷後時，提點士郎「你不是塊戰鬥的料，你不過只是個創造者」，為後續練成投影魔術鋪路，好似早已認識他。

³⁶ 從這裡便可以看出，在這類遊戲中，角色佔據的地位至關重要，與不同的角色互動往往便代表了玩家選擇的劇情方向。關於角色的部分，筆者留待下一節再詳述。

隨後的第二條大主線，則完全是用來揭露 Archer 與衛宮士郎的關聯性。Archer 之所以能被召喚出來，正是因為他的御主遠坂凜曾經用魔力寶石救治過瀕死的士郎，而士郎雖不記得救治他的人是誰，但一直把這顆魔力寶石帶在身上；也就是說 Archer 交還給遠坂凜的魔力寶石，其實是他自己身上帶著的那一顆。同時，劇情末尾更安排 Archer 與士郎對決。Archer 譏諷士郎（也就是過去的自己），他的理想不過是個贗品，是從養父衛宮切嗣繼承而來，而這個理想走到最後只會一無所有。士郎卻回應他，「誰說贗品不能勝過真品」、「你就是我把理想走到最後的證明」，最終透過模仿 Archer 的投影魔術而戰勝了對方。這正是劇情為設定服務的明顯例子，也是差異複製被公開肯認、被抬升到前台的案例。

第二層的差異複製來源於《Fate/stay night》的設定。過往的設定主要在單一故事內作用，而如今卻可以蔓延到同一 IP 系列的作品、甚至是完全不同的作品。就功能性而言，好的設定或角色概念借用集體的想像創造一種關聯性，從而在不依賴劇情的情況下使觀眾獲得了某種感知，並得以快速地融入作品。換句話說，概念或設定是某種程度上已知的事物，但體現各個作品或角色上卻又有所差異。這便是先前從佛洛伊德到班雅明一系列的討論，後現代複製與擬仿所帶來的似是而非的「差異感覺」。當然，並非每部作品的設定都具有擴展性，就這點而言《Fate/stay night》的概念定位就很優秀。具體來談，除開攻略女主角的部分，核心的設定就是各個御主（master）招喚英雄作為從者（servant），互相戰鬥以爭奪萬能的許願機聖杯。也就是說，所有過往曾經在歷史上、文學上、甚至口耳相傳的神靈、戰士、政治家、藝術家，甚至是角色未來可能會成為的樣子，都是其資料來源。而不論是這種張飛打岳飛的模式、抑或是「聖杯」這一物件的存在，或多或少都在其衍生作品中占據重要成分，比如劇情完全銜接且設定相同的前傳《Fate/Zero》、類似設定但劇情並未銜接的《Fate/Apocrypha》、《Fate/Grand Order》等等。

簡而言之，如同先前所述，這些宛若複製品的設定就如同對觀眾的許諾，可

以說是後現代應對無限破碎的一種方式。所謂的故事，多少都有一種「從結尾倒敘」的特質，那種已知結果的狀況往往會讓過去的敘事黃金般熠熠閃爍，這就是好設定引人入勝的地方。舉例而言，當我們指出《Fate》系列的一個重要伏筆：「Archer 是衛宮士郎未來的英靈」，這其實是個敘述句，而不是劇情，它沒說為什麼、怎麼變成的，但這個敘述句本身在時空上都拓展了劇情的可能性。觀眾們體認到這一「許諾」，從而對後續劇情有所期待。而且，這個許諾主要並不是作用在揭示這一設定的那部作品（在未知的情況下它僅僅起到一種懸疑的效果），而是在未來將會出現的同 IP 的其他作品。眾人將會期待，這一設定在其他不同氛圍下會演繹出什麼樣的故事。更重要的或許是，這種講重複的東西置於不同場所的特質，同時也帶來一種安定感，而這種安定感在一個限定的範圍內幾乎不會被背叛。從這個角度來說，多重世界帶來的不僅是對於經驗可能性的肯認、對於可能性可能消逝的體悟，其本身也帶有對熟悉事物的重複、以及某種不同於同一本體的穩定性。

就以「Archer 是衛宮士郎未來的英靈」這個設定為例，日後我們在其他作品看到以衛宮士郎為模板的角色時，都可以預期其背後存在類似的設定。比方說在其衍生作《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》，兩位主角伊莉雅與美遊在各自的世界線都有一位名叫衛宮士郎的義兄。伊莉雅這邊的士郎繼承了《Fate/stay night》中士郎擅長料理與家務的部分，而美遊這邊的士郎則神似原版士郎精於戰鬥與魔術的部分。不同的地方在於，伊莉雅的士郎完全沒有戰鬥能力，而美遊的士郎則缺乏 Archer 的導引，因此是強行挪用自己未來的能力，在使用上有不少限制。但無論如何，儘管在這三個衛宮士郎之間存在差異，觀眾卻似乎更能看出三者的相似處，也預期他們將會是能力、行事風格、背景設定類似的人物。縱然處於不同的時空世界線，但他們三個「都是衛宮士郎」。

在第五章第一節中我們將看到，不只是世界的概念化，而且故事中的角色、乃至自我，也將化作概念，那意謂著人的解構。而在第五章第二節，筆者還將會

說明，化作概念的世界與化作概念的自我，是如何聯繫在一起。最終在第陸章，人們要如何言說？故事如何可能？故事必須將自己脫離意義的層次，消解成一種綿延不斷但始終片段的反諷／吐槽，在那之中可以再次尋回後現代故事的能動性，或許，也是後現代人的能動性。



伍、動漫故事的潛能

一、可愛的角色：物的吸引力

上一章說到作品與作品世界的概念化，本章筆者要嘗試說明劇中人物的概念化。一般來說，在動漫作品中會用「角色」來陳述概念化的人物，進而闡述角色的吸引力為何。「角色」是動漫作品的其中一個核心特徵，它是一個沒有具體指涉的符號，但是，它也不只是一個空洞的符號。舉例來說，當我們看到「黑長直」的敘述，可以直覺性地聯想到「大小姐、和式美人、姊姊系」等概念，而看到「金髮」則聯想到「傲嬌、天降系」等等。角色的符號並非在故事中誕生，而是早已存在於故事之前，而且是有某種模糊的公認性³⁷，這種模糊的公認性正是東浩紀所謂的「屬性資料庫」。簡言之，角色既非具體也非空洞的符號，而是一群有著類似社會身體的符號。

這種型態相似的符號、以及其所構成的資料庫，有賴於作品與作品間的相互模仿、觀眾與創作者的互動、二次創作的市場等等。這整個環境，讓使用角色來傳播的效益很好。角色存在於觀眾心中而非作品之中，意謂著作者與觀眾之間的區隔變模糊了。這個傾向在網路時代更為明顯，許多二次元的梗或是題材，都是由網路社群的討論、網路播放時的彈幕所創立。因此，有一種說法會認為，動漫文化是較為去中心的文化，而動漫作品可說是眾人參與創建的作品。

據東浩紀所言，當代的故事並非臨摹現實，而是以角色為核心所進行的一種半後設式寫作。簡言之，先有角色，後有故事。這一句話更深的涵義是，這些角色仰賴群眾對角色資料庫的共通感受性。對讀者而言，角色是一種徵兆，能立即招喚出一種類似的感性。對作者而言，角色是一種技巧，這並不意謂著每個同類型的角色真的都一樣、也不意謂著作者真的不需要現實經驗，而是指陳角色必須「看起來」類似，至少是一目瞭然的類似。

³⁷ 如同葛洛伊斯特別強調的，即使在後現代的文化之下，仍並非完全去除公認標準，這點務必理解清晰，否則極易將後現代理解為某種虛無主義。

我們在這裡面臨到角色的雙重性，它彷彿既是公共的、又是私人的。岡田斗司夫（2009）和四方田犬彥（2011）著重在批判它私人化的部分、而東浩紀以及接下來會提及的福嶋亮大，則以為角色有其模糊的公共性。事實上，這兩者都對，因為共通的是被召喚的類似感受，但感受的體驗卻又是私人的。岡田和四方田想批判的是，角色所招喚的感受是斷片式的、是沒有延續性的、甚至是沒有意義的；東浩紀則較為持平地解釋這個現象，將其稱之為「動物性」的。³⁸就結果而言，由於缺乏連續性的感受，「當下」的重要性躍升了。這樣的論述與前一章的討論一致：動漫角色與故事，召喚的不再是過去與未來，時間、空間、乃至人物的不一致也頂多被視作一種資訊。重點在於，要如何把這種資訊它與此時此刻的感性相融，形塑當下的故事、或是「有當下感覺的」故事。

就如同上一節提到，在此處作用的與其說是角色的背景故事，毋寧說是角色所代表的「概念」。比如《Fate/stay night》雖然借鏡了各種歷史人物，但這些角色當然不會是對歷史人物精緻的模仿。正如哈維所說，後現代文化對於歷史只是一種任意的挪用，只要做到「讓觀眾能辨識出來」即可。比如主要角色之一 Saber 職階的從者阿爾托莉亞·潘德拉剛，也就是傳奇人物亞瑟王，在本作中被設定為女性並與主角衛宮士郎談戀愛，這些都與正史大相逕庭。但與此同時，她的武器誓約勝利之劍（Excalibur）卻又是有所考據，她想對聖杯許的願望亦是拯救當初未能拯救的王國，這些又讓觀眾能聯想到正史中的亞瑟王。

在《Fate》系列中，對亞瑟王與正史中的聯繫，多半集中在她對王這個身分的理想以及對於騎士道的堅持，這部分在前傳《Fate/Zero》中多有描寫。在《Fate/Zero》的劇情中，她曾與英雄王吉爾伽美什以及征服王亞歷山大，針對何謂王者有過一番對談。她追求的正義與理想，被另外兩位王者否定，間接喚起她

³⁸ 奇怪的是，「動物性」這個詞彙原本應該是科耶夫用來指稱美國，用來與日本的「形式主義」作對比。東浩紀似乎是在說，動畫這種體裁源於美國的濫觴，因此帶著美式動物性的特徵。但是，從本研究中也會發現，儘管人們體驗角色有賴於一種動物性的感性，但是角色也並非完全拋棄形式主義。故事的角色仍具有一種模糊的公共性就是例證。換句話說，真正有趣的地方在於，動漫文化裡的角色，似乎是一種動物性與形式主義的複合體。

曾被臣民唾棄「亞瑟王不懂人心」、以及最終被圓桌騎士背叛的歷史。而在這之後，她的御主衛宮切嗣不但綁架其他御主的愛人作為人質、挑撥御主與從者之間的關係，甚至在威脅御主讓從者自裁之後、背信忘義殺死該名御主。亞瑟王對於這般違反騎士道的行徑非常不滿，但是卻也因此聖杯戰爭中留存到了最後。而在本作結尾衛宮切嗣使用令咒逼迫她親手毀掉聖杯，同時也毀掉她改變歷史、拯救國家的希望。

如果說《Fate/Zero》是令亞瑟王反芻為王的準則，那麼《Fate/stay night》便是令亞瑟王成人。「你就是我的御主嗎？」在《Fate/stay night》的三條大主線中，亞瑟王均是以凜然的騎士樣貌登場，對召喚出他的衛宮士郎道出這句經典台詞（這句台詞後也在諸多衍生作中被重複使用）。然而，隨著劇情推展，她漸漸地不再以孤高的王者自居。尤其在專屬於她的第一條大主線中，她與士郎互相愛慕，終於體會到何謂人心。最終她自願地毀掉聖杯，並在朝陽中向士郎表白，然後回到歷史中戰敗的那一刻，於樹下滿足地作著夢沉沉睡去。至此，阿爾托莉亞·潘德拉剛這個角色，已經與我們在正史中所熟知的那位騎士王，建立起既熟悉又陌生的連結。

不只如此，自《Fate/stay night》原作塑造出阿爾托莉亞·潘德拉剛這個角色之後，後續各個衍生作品中大多都有出現類似相貌的角色，比如《Fate/Zero》與《Fate/Apocrypha》裡的貞德、《Fate/EXTRA》裡的尼祿·克勞狄烏斯、《艾梅洛閣下 II 世事件簿》裡的格蕾等等。確實，這些角色原案都是出自同一位人物設計師之手。但是筆者想強調的，並非這些角色長的相像的原因是否可追溯到作者、團隊或產業，而是這些宛若複製人般的角色，是否已成為被觀眾認可乃至廣受喜愛的結果。事實就是，類型化的「角色」可以被視為動漫作品中第三層的差異複製。³⁹

³⁹ 筆者必須澄清，雖然這裡強調的是後現代人（包含作者與讀者）對於角色的感性，但並非要詆毀創作的 ability、或是說角色可以隨便地複製。如果角色真的只是純粹的資料，那麼作者應當可以無限地複製角色，意思是說，技術純熟的作者理當可以一而再再而三地創作出作品。但是事實上似乎不全然如此。如同歧路先知在〈輕小說的制度自信〉一文中所述，有些作品可以被視為技術

在這種差異複製的想像力場域，角色的僵化是可以預期的。於是，問題就變成如何使角色再度活化、抑或是拓寬角色的範疇。活化角色的重點並不只在於增添了多少不同類型的故事，因為對於角色概念而言，這些故事內容只是背景，並無法動搖到概念的根本。當然，故事內容依然會對角色塑造有著重大影響。只不過在動漫文化裡，我們時常會說故事是角色的載體，而非反過來。正因此，角色自身的設定，某種程度上確實是更為關鍵的。於是乎，若要擴充資料庫的內容，必須針對概念本身開刀。比如前章論及的《Fate/stay night》就是如此，不管是在原作中將亞瑟王的形象與傳說作了似是而非的挪用，抑或是在衍生作《衛宮家今天的餐桌風景》中讓原本凜然正經的阿爾托莉亞卸除戰鬥的職責成為平凡人、凸顯其日常一面，又或者是將原本在《Fate/stay night》中率領從者戰鬥的御主伊莉雅絲菲爾·馮·愛因茲貝倫，轉換面貌在《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》中做為一名魔法少女。⁴⁰這些轉換在在都是意圖在概念上拓寬角色的範疇，進而使其能支持更多樣的故事內容。

通過這個角度，我們可指出，動漫文化確實和當代藝術一樣，都是在玩弄概念，讓原本位居幕後的設定站到前台，因此，我們或許可以將動漫文化當作是某種概念藝術的延續。也是因此，後現代與現代有了一種延續性。通過減法⁴¹，角色實際上將人與物的屬性凸顯出來，再賦予各自的風格，以至於你可能會錯認某些角色，但卻不會錯認角色之間的共通性。基進一點的說，我們甚至可以指稱雙馬尾、貓耳、眼鏡「就是角色」，而這種說法，幾乎可以看作是杜象小便斗彰顯自身「就是藝術品」的某種翻版。但與杜象等前衛藝術不同的是，動漫文化多了

的展現，但有些作品卻並不是。作者只是借用了動漫作品的形式，但投入其中的「想像力與經驗」，卻也似乎和純文學並無二致。

⁴⁰ 魔法少女這個概念的擴充也是很有趣的例子。在過往以魔法少女為賣點的作品裡，「魔法少女」這一角色給人的印象就是個性良善、代表正義的一方、劇情中摻雜純純的愛情、最後總是有辦法解決困難。但在《魔法少女小圓》裡，魔法少女實際上只是一種餌料，他們對自身的命運毫無辦法，甚至立志為愛而生的魔法少女們下場都相當淒慘。而在《Kill la Kill》裡，則是著意解釋了魔法少女的變身，對於魔法少女典型的水手服做出了奇怪的見解：是衣服使人成為魔法少女，而非魔法少女有什麼本質性的特質。這類的作品解構了魔法少女的概念，至此之後，「魔法少女」這個資料庫變多了一塊分類，《魔法少女小圓》的成功，也後的後進作品們群起效尤。

⁴¹ 漫畫家東村明子曾說：「油畫是加法，漫畫是減法」。

一個「可愛」的標籤。在可愛的掩飾下，我們並不會注意到這類擬仿中的挑釁，但是不可諱言，那的確是一種對人類的侵入，或許它沒有激烈的凸顯出物性，但是它起碼溫和的提醒人們對於怪異的慾望。如果說角色是對概念的演繹，那麼能夠受各種概念吸引、欣賞乃至代入這些以現實來說相當怪異的角色，無疑是對人類感覺的一種拓寬。

正如四方田犬彥所說，在東方，這種對怪異的接納由來已久。東方的「怪異」或「鬼」並不同於惡魔，神怪故事也不僅只是要驅逐或消滅鬼。故事的重心是如何從中體悟到什麼，然後脫離怪異的影響或與之共存——而非消滅怪異。因為儘管人與怪異有著不可跨越的鴻溝，但怪異並非總是人的敵人。它是屬於人又外於人的事物，與人有著若即若離的關係。在動漫文化裡，援引了大量各地神話、神怪軼事、乃至於現存有機或無機物的特徵，儘管往往只是去歷史、去功能化的援引其中的特質，但是突出怪異，或者如佩爾尼奧拉所說的異樣的特徵始終濃厚。這不僅僅是強調多元文化的重要性，更重要的，是彰顯出人們對於怪物彷彿有種渴望。最具體而微的例子，就體現在動畫角色典型的誇張特徵，這些特徵從外型上的眼鏡、尾巴、貓耳、巨大的性徵等等，到性格上的謹慎、熱情、冷靜、猶豫等等，不一而足。故事往往並不會對它多做說明，更重要的是，它並沒有隱射什麼，就如同杜象的小便斗沒有隱射什麼。角色不會說話，帶出的僅只是一種屬性，既屬於人性又外於人性，也正因此，這些人類的「部分」更能表彰某種概念整體，並被誇張為當作可愛的對象來欣賞。而僅僅突出概念而非內容這點，正好和後現代重視感覺而非思考的特色有著內在親近性。在沒有內容為引的情境下，概念自然是透過感覺而非思考得來的。於是在某種程度上，角色的拓寬、或者精確地說角色的拓寬能被承認，意謂著人的感覺範疇的擴充。

按佩爾尼奧拉所言，對於主流的性（兩性、異性、性交）的懸置，拓寬感覺的可能性。如同前章所述，這並不等於中和，也不意謂著廢除所有衝突的資料與對話，相反地是要保留它們。佩爾尼奧拉指出的三種版本的無機性吸引力：埃及

式、賽博龐克式、思覺失調式，這些在動漫角色裡都十分常見；不如說，這正是動漫之所以特殊的地方。通過畫面與文字的結合、特殊的敘事方式，它有能力去指出那種「物的感覺」是怎麼一回事；畢竟物不會說話，所以思考物是沒有用的。佩爾尼奧拉指出的無機的事物、人類之後的事物、瘋狂顛沛的事物，融合了這三者的作品也所在多有，比如《寶石之國》。

《寶石之國》描述一群被稱為「骨」的人型寶石，像鑽石、紅水晶、辰沙等等，在「金剛老師」的帶領下，抵擋來自月球、號稱「魂」的「月人」。關於寶石人以及其所生長背景，作者是這麼介紹的：

這個星球曾經六度遭逢流星撞擊，六次的缺損，產生了六顆月亮，星球的路地也因此逐漸減少，最後僅剩這塊海岸。這時所有的生物，都逃向了大海，這塊貧脊的海岸上則出現了能適應如此不毛之地的生物。原本只有一個月亮石繁衍不絕的生物群，一部份因為逃不走而沉入海底，他們遂被棲身於海底的微生物啃食，轉變重生為無機物，經過長時間的規則排列而變成結晶，然後再一次被沖上了海灘，這些結晶，就是我們。（市川春子，2018：18-21）

我們的主角磷葉石，是一種硬度很低的石頭。在劇情初期，只是一個愛搗蛋的花瓶角色，身體常被戰鬥波及而碎裂。但它卻仍心有不甘胡亂介入鬥爭。首先是被稱為「肉」的艾德密拉畢里斯族欺騙，失去雙腳，改以琥珀替代。接著在冬日戒備時，又因為疏忽導致失去雙手，重新接回後摻入許多黃金。最後，在一次戰鬥中它失去了頭部，嫁接上一位知識豐沛的寶石人所留下的頭部。磷葉石雖然藉此提高了戰鬥力以及知識，但是隨著大量記憶的喪失（寶石人的身體與記憶同在），漸漸地，它想不起來自己的過去、想不起來夥伴的名字、最後連為何而戰都不明白。它已不再是原本的磷葉石。但也正因此，磷葉石對於現狀懷有越來越多的疑問：老師到底是誰？月人又是什麼？寶石人究竟為何存在？更令它吃驚的是，其實幾乎所有寶石人都曾經出現過類似的疑惑。但出於對老師的愛、也是為

了回報老師對它們的愛，沒有人嘗試戳破這個幻象。為了解答自己的疑惑，磷葉石放任自己被月人打倒，來到月球一探究竟。

而後月人的王子艾庫美亞告訴磷葉石，老師其實是人類滅絕後遺留下來的機器人；而月人，實際上是一群等待老師超渡的靈魂。磷葉石不明白老師為什麼不幫月人超渡，所以它背叛老師加入月人，並說服其他寶石加入自己的行列。於是一批寶石上到月球，另一批寶石則留下陪伴老師，兩批寶石之間激起了鬥爭。磷葉石在第二次的嘗試中單獨來到老師面前，它試圖懇求老師：

老師。您是否能夠為月人祈禱呢？我知道您故障了。但時除了您沒人可以拯救他們。不只是為了月人，也是為了寶石和艾德密拉畢里斯。您所愛的人類分成的三種後裔。為了所有種族的幸福，是否可以……（市川春子，2020：138-140）

這時金剛竟然短暫啟動了，但結果卻仍然失敗，磷葉石則被警戒著的眾寶石人們支解。而後過了兩百多年，金剛偷偷地拼湊起了被大家遺忘的磷葉石，後者再次請求老師祈禱，這次不為了誰，只為了自己：

是否……可以請您再祈禱一次？不用為其他人，為了我。求求您大發慈悲，我，已經筋疲力竭了。

我叫你祈禱啊！（市川春子，2020：191-193）

磷葉石憤怒地強迫金剛合掌。再一次地，金剛啟動了祈禱的程序，可最終仍被其他寶石發現，功虧一簣。但這次艾庫美亞說明了金剛之所以不願祈禱，乃是因為它對於寶石人們產生了感情，因此不願讓以人類為始祖的三支種族都走向虛無。惟有被金剛認定成真正的「人類」、以及將自身的全部託付給金剛的「人類」，滿足這兩點的「人類」，才有資格命令金剛祈禱。

被救回月亮上的磷葉石，腦袋中已經只剩下「摧毀寶石」、「摧毀地面上的一切」此一念頭。磷葉石不斷爭鬥的結果，是它的身體已經支離破碎且混雜了過多

的雜質，甚至完全不明白自己是誰、當初為什麼要戰鬥。它最後瘋狂地回到地球，打碎所有寶石，來到老師面前。

「我一直，都在等待一位能夠讓我停下來的人類，」金剛說，語調一如往常平靜，「這樣我才能終於放下這份工作。我想要謝謝你。」

磷葉石成為了人。但為什麼其他寶石都不行？因為只有磷葉石什麼都不是，它從未將自身定義為寶石、月人、或是機器人。但也正因如此，磷葉石什麼都是，如艾庫美亞所述，它最終「得到了三種族，感受到了足以讓它祈求往生的絕望，甚至仇恨」。乍看之下，《寶石之國》彷彿是人類中心主義的，畢竟它最終讓磷葉石成人了。但是，看看它多種金屬的身體、癡狂的思維，磷葉石這個「人」絕非我們想像的一般人。作者市川春子想問的確是「何為人類」？但是人與非人在他的作品裡並沒有本質上的區別，人可以變成非人、非人也可以變成人。

三種狀態的磷葉石（無機物、後人類、思覺失調）各有其特色，也各有其支持者／粉絲。關鍵的問題是，人們要如何對它產生感覺？顯然，我們不是對一顆石頭產生感覺，而是對《寶石之國》裡有如人的石頭、有如石頭的人、有如人的機器人產生了感覺。這種感覺效應也可應用到其它作品的非人角色。似乎，在看其它作品的角色時，不論是貓耳或眼鏡，都是某物的「部分」，再加上人的特徵，然後才能被感受性的接受，即，能被稱之為「可愛」。

不論是哪一種角色特質，似乎都仰賴著「可愛」這個標籤。四方田犬彥在《論可愛》一書中，針對「可愛」這項席捲全球的美學標準提出一套見解。他指出，日本不同於歐美，對於介於成熟與不成熟之間的過渡階段給予高度認可：「小東西。讓人莫名覺得懷念的東西。不守護它似乎它就很容易受到傷害，脆弱而虛幻的東西。浪漫的東西，擁有將人們引領到漫無目的的梦想世界的能力。……從現實原則的桎梏中獲得解放的人們，向娃娃、布偶甚至漫畫人物傾注了無限的感情，癡迷的沉醉於這沒有時間性的幸福感中」（四方田犬彥，2011：13）。在這裡，可

愛的東西和小朋友、夢想、非現實等詞彙連結在一起。

四方田分析了多種語言，發現與「可愛」相對應的單詞通常都帶有幾分輕蔑、否定的含意，尤其將它與對應美麗的單詞放在一起比較時，會更加明確地感受到這一點（四方田犬彥，2011：38）。不過在日本，或者說東亞地區，可愛往往也帶有對未成熟階段的肯定。四方田分析日本傳統文學，認為「可愛」一詞在日語中的解釋固然經過流變，但日本人對小事物、可愛事物的親切目光，對未成年人（也會用在老人）之美的肯定，千年來始終不變（四方田犬彥，2011：29）。他也藉此說明「未成熟的美學」並不是只存在於次文化圈。正因為是未成熟的美學，所以對可愛的理解實質上具有兩面性，「在受到可愛這個詞所擁有的魔幻吸引力魅惑的同時，又對她感到反感和厭惡。人們過著被可愛事務圍繞的日常生活，同時又因這個詞被毫無意義地濫用於萬事萬物而感到不快。……這種兩面性證明了可愛就是橫亙在當今社會的巨大神話」（四方田犬彥，2011：58）。

透過問卷調查與訪談大學生，四方田更細緻地去說明這種兩面性。首先，他說明可愛和醜陋之間其實有一種親近性。可愛並非擁有成熟之美，而是有著弱點、但卻又使人親近。「可愛意謂著一種狀態，喚起感覺上的躍動感，以充沛的生命力為基礎激發好奇心。構成可愛基礎的，是內心的躍動，它激發了人們的親近感和好奇心，而且還有某些不成熟的地方」（四方田犬彥，2011：64-65）。這段引文值得細細品味。首先，可愛是一種狀態，意謂著他有其特定的條件。一個人不是隨時都可愛、也不是隨時都能感受可愛。⁴²再者，可愛激發的是感到某事物可愛之人的內心躍動，而這除了親近感和好奇心之外，還有「自己不成熟的地方」。可以這樣理解，覺得某事物可愛的親近感源自於自己也有缺陷；而這似乎和岡田斗司夫對御宅族的說法不謀而合，「他們所關注的東西，不是科幻也不是動畫，而是『對該事物有反應的自己』」（岡田斗司夫，2009：137）。也因此，被視作可

⁴² 事實上，四方田犬彥的確提到，「可愛並不是真實的場所裡的一個真實的存在體，而是在人際關係中才展現的虛構的狀況。……甚麼是可愛並不是本質問題。某個事物被看作可愛之後，它就從原有的範疇中被殘酷地排擠出去，這種狀況在我們周圍比比皆是。更重要的是，在何種狀況下，身處何種關聯性中，人們才會說出可愛這個詞」（四方田犬彥，2011：17）。

愛的東西「大都被設計成脫離於人類的身體，但也只是與標準的人類身體相比有某種缺損。這些虛構的存在並不會對人類構成威脅，他們是安全而令人依戀的，他們可以在故事裡採取行動」（四方田犬彥，2011：69-73）。相較於美麗使人心生畏懼，怪異卻能喚起人們的同情心。

不只如此，可愛還與「小」之間有著關聯。四方田犬彥援引李御寧、蘇珊·史都華（Susan Stewart）等人，指出日本人在「微縮」一事上的投入，並說明大自然中是不存在微縮的，微縮只能是人工產物。微縮的特點在於，「要在模仿本源物體的同時，要與本源物體所屬的現實世界完全割裂開，嚴格維持外部與內部的界線。……這裡有與現實完全不同的另外一番秩序。……比例尺上要小很多，但體現出頑強的整體性意識，很多時候甚至凌駕於本源體之上」（四方田犬彥，2011：87-90）。這意謂著微縮雖然是對現實的模仿，但卻也因此與現實出現歪曲，凸顯出原型的某個面向，使微縮「比真還真」。與此同時，它也是「被限定了空間上的狹小性的事物，同時也就是在宣稱對時間性的排斥。……他們拒絕現實世界的時間秩序，受到模型所表現的被凍結的時間的魅惑，想要通過它再次挽回已經喪失的世界的整體性」（四方田犬彥，2011：87-90）。在精緻的、狹小的物質空間中，存在著一種主觀的無時間性，永遠靜止的狀態無須言語，因此「一旦進入微縮物內部的事物，無一例外都變得沉默寡言，喪失了語言能力」（四方田犬彥，2011：94）。可愛就是這種完全由私密性支配的世界，只有個人的感覺才是重要的。⁴³

基於上述，四方田主張可愛是一種對於未成熟狀態的懷舊。「小孩子的可愛，是宣揚起源的純粹性與神聖感的最有效隱喻。紀念品很可愛，因為這種又小又方便攜帶的東西，適合以旅行為契機構築自己的故事。懷舊使事物變可愛，因為這種感情能夠嚴格區分外界和內心，在受到保護、充滿安全感的內心裡，所有的事物都變得讓人親近、無須防備、心情愉悅」（四方田犬彥，2011：104-105）。

總而言之，在四方田犬彥看來，對可愛的熱忱無疑是使當代陷入幼兒化、

⁴³ 在最公共的地方，尋求最私人的感受。正如人們在有著類似特質的角色身上，尋求受到吸引的感覺。

封閉化的境地，同時也與消費社會有著密切關聯。筆者認為，四方田在此處有過度推論之嫌。首先，倒不是說可愛與消費社會無關，因為可愛顯然是能被消費社會操作。但要說可愛是消費社會的產物，則明顯與四方田自己的考察不一致，畢竟他在本書一開頭便已經指出對於未成熟的包容，至少在東亞社會由來已久。四方田甚至論及，他在奧茲維辛集中營中看見的可愛的貓的圖像，使其意識到這種對幼兒化感覺的偏好，若擴及到意識形態層面，則可能與納粹的洗腦術一樣、容易被利用。儘管論據十分不充分，四方田的論點並非沒有道理，只不過和岡田斗司夫一樣，都淪於悲觀的結論。不過兩者都起碼觀察到人們的著重點「從思想到感覺」的變化。

相較之下，四方田更精確地指出這是一種未成熟美寓言的公共價值，而岡田本身作為御宅文化的一份子，較不願過度批判地指責可愛美感下的幼兒化經驗。因為像小孩子一樣，對於自己喜愛的事物，投以大量的精神與時間鑽研，這是岡田理想中的御宅族。而這項特質，並不一定會牽連到封閉、無知、不實際等等缺點。持平地說，對未成熟的認可的確是御宅文化很重要的一環，但這不必然代表人們永遠不成熟。恰恰相反，筆者認為御宅文化的核心精神之一，正是如何在成為大人之後，仍能欣賞、甚至保有一種未成熟的純粹。這樣說來，所謂的御宅文化，就是能接受這種多重現實的混雜性的一群人。

對四方田犬彥和岡田斗司夫而言，小孩與大人是兩個不同的群體。他們都提及小孩的純粹需要大人的庇佑，而四方田更舉出美少女戰士以及亨利·達格（Henry Darger）的例子佐證。一方面，美少女戰士的對手往往是身材豐滿、化身惡魔的成熟女性，性感且半裸。另一方面，「美少女戰士卻身著整潔的水手服，絲毫沒有釋放出性意調的費洛蒙，他們不是為了男孩子的眼光故作姿態裝可愛，而是做為一個自我滿足的結構體來表現可愛。雖然在性特徵上可以區分出是女性，但是卻沒有明確的性別差異，似乎還在猶豫著是否要成熟」（四方田犬彥，2011：109）。就另個例子來說，亨利·達格繪本中的裸體少女甚至有可愛的小陰莖。這

兩部作品的敵人都是大人，但是在少女危急時刻，達格船長和晚禮服蒙面俠便會出現，「當受到成熟的保護時，不成熟才會散發出可愛之光，才能將現實世界變成親密、充滿善意的理想世界」（四方田犬彥，2011：109-113）。⁴⁴不過隨時間推演，等到岡田論及第三代之後的御宅族，似乎就並不會認為小孩與大人之間涇渭分明，而恰恰是認可兩者混雜的多重現實。

未成熟具有某種幼稚與成熟之外的含意，未定型的、流動的相關意涵也使的「可愛」這個形容詞能夠擴及有機與無機。正如四方田犬彥所舉例，從未成熟的一種人性式可愛，到紀念品或精工的一種無機式可愛，都被應用於同樣的語意範圍。這也大致符合東方的文化思想，即在某種程度上，小孩子這種東西並不屬於人。許多動漫作品都抓住了這個概念，賦予玩具、器械某種準人類、且通常是小孩子的屬性。但在某些時刻，比如被破壞之時，這些準人類又會展現出其無機物的一面。正是這樣的兩面性，同時支撐著可愛的論述。

四方田犬彥提到美少女戰士的無性特徵，而《寶石之國》則更進一步，打開無性、乃至無機質的世界，不再執著於成不成熟的提問。該作導演京極尚彥便表示，他想將作品的特徵體現在「看不出到底是積極還是消極，顯得非常含糊」的狀態上。這一點充分反映出《寶石之國》角色的人生觀：它們既沒有死亡，亦缺乏捨我其誰的熱情，時間宛如一條無止境的巨河，無喜亦無憂。所以主角磷葉石的特立獨行，既是悟道，也是成人；可以說是撥開芸芸眾生的視界，也是重入俗世歷那七情六慾的劫。另一方面，正因磷葉石同時具備無機完滿的寶石特性、又具有不成熟會犯錯的人性，可愛在他身上才會成立。

論述至此，筆者可為「角色」這一節作個小結。若說角色的內涵就是異樣與

⁴⁴ 同樣地，岡田斗司夫也指出這種純真是基於某種安全性之下，於是並不是人們一味追求安全，而是「安全可以使我們停留在不成熟的可愛」。不成熟的寓言作為公共價值，或許可說是一種新的故事形式。這類不成熟可愛在近年的發展可說更為蓬勃，以跨越三十年的 IP《精靈寶可夢》為例，本身各種寶可夢就是某種奇形怪狀的「怪異」，而故事就是要強調人與寶可夢的共存。但早期的《精靈寶可夢》系列仍有著比如三神鳥之類的存在，充滿著野性的不可溝通，後期這類寶可夢幾乎絕跡，取而代之的是人性、需要照料的部分。前者是要凸顯他崇高、不同於人類，高於人類的部分；後者是要使其可被理解、覺得可親，彷彿幼兒般需要人類照顧。

可愛的感覺，那麼這兩種感覺可說是相輔相成的。磷葉石可以是可愛的、金剛可以是可愛的、月人也可以是可愛的，因為這些東西都是對人或可理解事物的不完美複製，部分保留原樣、部分被凸顯，而顯得有異，而異樣正是可愛的源頭。同時，可愛也是異樣的防護罩，為人與非人的接觸提供了柔軟的襯墊，因此能平滑地將人與非人事物交織，既達到拓展感覺的目的、又不至於完全毀棄自我。

二、道德的自我：成人的設計

從可愛的論述裡，我們可以發現，可愛「並不是一種風格」，人、動物、無機物、美的或醜的，任何事物都可以是可愛的。「如何變得可愛」才是可愛的核心意義。如同先前在第貳章提到，葛洛伊斯認為，當代的设计不再是「一種」審美，而是對如何設計自身的提問與實踐。循此脈絡，可愛，就很適合作為當代自我設計的代名詞。

在葛洛伊斯的論述裡，自我設計依循的是道德，且是一種集體道德。在那之中，個人如同行屍走肉（佩爾尼奧拉也同樣有提到這一種埃及式的無機性吸引力）。葛洛伊斯說道，的確，上帝已死，但是仍然有某種目光注視著自己；用社會學的語彙，可以說這就是社會的目光。在這樣的眼光之下，個人接受社會的集體道德，而不是一昧的求新求變。在這之中個人看似被動的，但是卻不能說他們不是能動的。就包曼的理解，這個被動能動同時存在的意思是：道德先於一切，但是由於社會處境的不同，道德並不會被化約成唯一普遍。然而，道德作為前提的確成立，意思是，仍然有某種普遍性。這也是這些左派學者一直想尋求的可能性：既保有有共同的可能性，又不過度扼殺個體的能動。

葛洛伊斯的詮釋是，上帝已死之後，個體取得與上帝同等的能力與位階，可以創造自己的世界。用通俗的語彙說，如今沒有什麼是在個人之上，你想做什麼都可以，個人好似存在無限的可能性。但是，真正的可能性卻在於個體在創造世界之後，放棄成為世界的神，不只是忍住不使用改造世界的能力，而是完全放棄那個位階，成為自己世界中的其中一人。這正是知名動畫導演新海誠，在經過十

來年的叩問後，透過《天氣之子》提出的解答。

《天氣之子》講述因被家暴而離家流浪至東京的男主角森嶋帆高，偶遇同樣需要自力更生的女主角天野陽菜。陽菜有著讓天氣放晴的超能力，一開始帆高協助她用這份超能力賺取生活所需，兩人過著簡約但快樂的生活。殊不知好景不常，由於世界正面臨極端的氣候異常，陽菜的能力被官方認定是拯救現況的解方。就如同歷代的天氣巫女一樣，陽菜需要獻身成為類似神明的存在，那意味著與帆高永遠別離。帆高不願意接受陽菜必須為了世界而成神的命運，所以鋌而走險地反抗眾多的大人。他最終成功在天上找到陽菜，兩人一起放棄了神格、放棄了世界，回到地面。在最後的幾幕裡，我們看到沒有神的世界終日下雨，導致東京有一半都淹沒在水中。但人們並未因此而躊躇不前，依然在雨中漫步、生活著。而回到自己世界的陽菜，也終與帆高攜手相伴。

《天氣之子》這部作品，若將其抽離出來視為一部獨立的動畫電影，則表現普普。它有老套的世界系劇情（新海誠一向不善於完整交代故事的起承轉合），擁有特殊能力的男女主相遇、青少年和大人世界的對抗、主角群的所作所為影響了全世界。它的整體製作普通，角色刻畫也不太立體。

但若將其置於新海誠這個創作者的創作脈絡來看，本作便相當值得玩味。新海誠一直以來直到《秒速五釐米》的作品，都致力於描寫都會人的孤獨，描寫後現代人們在物質生活之外的疏離，十分深刻，但某種程度上也可以說是一種自溺的小圈圈。許多評論談及日本 ACGN 作品時，都提到一種「青少年不想脫離完滿的小圈」是大量作品的創作核心。這並非貶意，事實上，大多數作品對於這種情懷給予相當的肯定，同時批判捨棄夢想、向社會妥協的大人（眾）。但無論如何，完滿必不持久，這也是為何校園系作品總停留在畢業、戀愛系作品總停留在告白成功，閉口不談那之後的柴米油鹽醬醋茶。

若新海誠只停在校園的打打鬧鬧，則他也不過是個普通的創作者。新海誠並不屬於這一派。他的作品描寫的是不想脫離完滿的「大人」，在一個意義上，是

沒有、也無法向過去的自己告別的大人。如何在「必要妥協」和「完滿」之間取捨？新海誠一直在尋找著這個問題的解答。而他在《天氣之子》中給出的答案是：創造與被創造。

在《天氣之子》的最後，男主角帆高對女主角陽菜說了兩句話：「這是我們的決定」，以及「我們會好好過的」，在自我指涉的意義上，標誌了新海誠跨出的那一步。可以說，過往「文藝新海誠」作品裡的主角們總是夾在現實與留戀之間；或者說，留在留戀裡但被動地被現實推著走。但是從《言葉之庭》開始，角色的主動性就愈來愈強。《言葉之庭》前半部保留了「文藝新海誠」的影子，但最終男女主角談起禁忌的戀愛；《你的名字》中男女主角一直都很主動，但受限於劇本中命運的成分很強，一定程度上沒有實際看到他們做出對自己而言必要的選擇，只是在命運的波瀾裡表現出較強的自我。《天氣之子》就完全不同了，還是有命運，但是命運開始大幅受主角們的決定所影響。他們做出決定，承擔後果；更重要的是，決定並不會導致毀滅，也正是因此才和《你的名字》的命定感分道揚鑣。我們不願脫離曖昧的完滿圈子，是因為知道曖昧會就此消失，彷彿我們也會因此丟棄自己的一部份，從一個角度來說的確是如此。但從另一個角度，你仍活著、仍然存在。決定的後果是嚴重的，但世界上沒有非怎麼不可的事。

在《天氣之子》故事的末尾，帆高自責於害東京陷入水中，但曾經協助過的老婆婆，以及曾收留過他的須賀圭介，卻並不認為這是他的錯。若反身理解，這也是新海誠脫離自溺圈圈的一幕。

「您搬家了啊？記得您以前是住在下町一帶。」

「那一帶已經完全被水淹沒了啊。」

「……對不起。」

「你為什麼要道歉啊？」

「……沒什麼。」

「你知道嗎？東京這片地方啊，原本就是海洋，直到大約 200 年前都還是吧。」

整個江戶都是海口，是人類和天氣慢慢把那裡變成了陸地。所以說啊，我想現在只是變回原樣而已。」老婆婆看著陰雨綿綿的窗外，微笑著說道。

「什麼啊，這三年來一直在想這種事嗎……是因為你們才變成這樣？你們改變了世界的型態？怎麼可能呢，笨蛋。能不能別這麼自負啊……別介意了，少年。畢竟世界原本就夠瘋狂了。」須賀圭介笑著說道。

不過，帆高在睽違三年見到陽菜的那一刻。卻做出了不同的解釋。他清楚的意識到，目前的情況確實就是他們造成的結果。但是，他們仍舊可以在自己創造的世界裡走下去。

不對，不是那樣的。那時候的我、我們兩個，的確改變了世界。是我做出了選擇，選擇了她、這個世界、還有在這個世界裡生活下去。

「陽菜，」帆高握住陽菜的雙手「我們一定，沒問題的。」

新海誠看到了這點，筆者認為這就是他的回答。人是悲傷的，因為外在或內在的因素，總有些迫不得已。人是有能動性的，做了決定後仍能好好過，而非僅僅由世界決定人的去向。人是創造世界，最終回歸世界的居民。帆高和陽菜創造「世界」後自願回到了「世界」，而非僅是疏離地任由「社會」或「命運」推送。後者是自外於創造物的造物主，前者則是創造後放棄或失去造物主能力的人，即使自己變成被造物的造物者。

至此，創作者終於回覆了對自己的質問：如何能保有完滿的情懷，又能脫出了完滿的圈子？如何能保有個體性，又與集體有著連結？單看這部作品，或許會認為新海誠繞了一大圈，但他解決問題的方法不跟一些 JUMP 系⁴⁵作品、或是美式的超人英雄一樣嗎？可若我們依先前的論述去觀看整個脈絡，便能看出作者本

⁴⁵ 周刊少年 JUMP 是一部專門出產少年漫畫的刊物，知名的少年漫畫如《獵人》、《死神》、《火影忍者》、《海則王》等，JUMP 旗下的作品大都強調友情、努力、勝利，英雄最終戰勝邪惡。

人追尋答案的過程。在《秒速五釐米》之前，主角成為大人後，帶著否定看待過去的自己，這也是一種成長；在《言葉之庭》後，主角力圖在不否定過去的情況下做出轉變，又是另一回事。

若參照新海誠自身的創作路徑，《天氣之子》這個故事便似乎帶著某種隱喻性。新海誠自身就如同《天氣之子》中的男女主角。作為創作者，他原本想做的是一個完滿的故事，講述一段創作者作為主體所經受的感覺。但是最終他漸漸地放下作為「作者」的執念，接納了大眾文化、新流行對其作品的洗禮，然後在這之間取得平衡。這意謂著他身為作者，但卻對大眾開放作品，經由作品的轉型，接受了世界，也為世界所接受。

事實上，《天氣之子》講述的不是突破困境的英雄，而是人神的故事。這個特點在後現代需要特別重視。應命運而生的英雄已經不再，人人有機會——起碼在一定程度上——建造屬於自己的生活。但也因為強調差異，當面對不同於己的世界時，人們往往會說出「因為我們不一樣」，然後結束討論。但是，在後現代盛及一時之後，眾多學者們也都發現，單純只有差異並非最終解答。人們必須一定程度上放棄自己作為神／強意義上的主體的位階，集體才有可能。⁴⁶值得再次強調的是，這並不意謂著回到過去、去除個體差異、將眾人平均化；而是降低單一符號／個體的主體性，從而使其能夠被介入、被複製，創造一種葛洛伊斯所謂「弱符號」。

另一個例子，我們可以看到將作者與角色之間的關係拿來大作文章的《Re:CREATORS》。本作講述動漫遊戲中的角色跑到現實世界，面對創造自己的作者的故事。以此為引，環繞各作者與其筆下人物的關係，講述創作與被創作者之間的理念碰撞。在故事中，尤其以意圖透過威脅創作者來改變原本世界的阿爾泰爾一派、以及反對此項做法的主角一派，兩派之間的對立最能凸顯出角色與作

⁴⁶ 用動漫文化中常見的用語，以及本小節介紹新海誠的用詞，這可以轉譯成「一定程度上放棄當個大人」，集體才有可能。而若連結到上一個小節的內容，那也意謂著必須如此做，「可愛才有可能」，正如同我們在上一節所說，可愛這種自我設計，透漏著一種對於幼年、純真的肯定。可愛本身是空洞的，佔據可愛位置的人，也必須一定程度地把自身掏空。

者之間的糾葛。但此設定的優秀之處不限於此。

首先，關於角色的部分可以延續上一章及上一節的論述。《Re:CREATORS》的基本設定不同於歷史人物穿越、機器人未來世界，以上在人們的認知裡都是存在過的人物、抑或為來可能的人物、或完全虛構的人物。《Re:CREATORS》則是在「已經知道是虛構」的基礎上，將角色召喚。不論原作廣江禮威是否是有意識地架構設定，這其中蘊含了多重的指涉。除了一般作品中會有的幾個面向，諸如戲中觀眾對角色、作者對角色、戲外觀眾對角色，他還添加了一個「角色自己」的維度，並且將其拉到與其他視角相同的高度，而它造成的複雜度遠遠不是為故事加上幾個新角色那麼簡單。從機制看，撇除角色各自的理念不論，光是將角色們「召喚」，一定程度上是想賦予角色與作者讀者同等的地位。

這樣的「召喚」蘊含著對當代社會的隱射。首先，體現在作者的神性衰退這方面。主要的反派角色們大都認為作者就等同於神明，因此希望通過威脅創作者的方式，更動原先自己故事的內容。然而，事實上神明／作者的力量是有限的，不只是在現實世界有限，對於他自己創造的世界也並非能獨斷而為。其中一名從故事中被召喚到現實世界的角色彌勒寺優夜是這麼評價這件事：

「那個軍服小鬼（阿爾泰爾）說，這邊是神的世界，是個用語言就可以創造出任何東西的世界。還說只要找到創造者，想要改造我的世界也是很容易的」

「你不相信嗎？」

「逼迫創造者改變世界？也是，像那樣重新創造一個有趣的世界也不錯。但是啊，現在已經知道我們是被豢養在某人做的籠子裡，那就算把自己的小籠子改造的再舒適，又有什麼意義呢？再說，金窩銀窩不如自己的狗窩，不管是朋友或夥伴，還有翔那傢伙。他會不會過來呢？」

「你對創造者沒有興趣嗎？」

「當然，想對創造者說的話還是有的。那個人創造出了我們那個亂七八糟的世界，並且對我們的人際關係進行了加工，歸根結底就是這樣吧。所以說，

我不想太執著於創造者。那些作者什麼的在這個世界就只是個普通人，並不是我們想像中的神。」(Re:CREATORS, EP. 3)

故事以及角色的創造，有賴於作者的設定、以及觀者的印象，有人相信角色才能存在。在角色的世界裡，作者也許是神；但在現實世界，作者也不過就是普通人，反而對讀者而言，角色才是接近於神靈的存在。沒有被閱讀觀賞的，根本稱不上故事。但如今人人都能說故事，且一旦故事成形，又不是作者能百分之百掌控的。我們還須謹記的是，ACGN 產業原本就是一個以商業為主要目的的產業，因此能夠出現在市面上的作品，大多仍是以營利為最終目標。這意謂著，觀眾買不買單仍是必須被考量的點。因此，對角色來說，創造者是神，但卻是不完全的神，他並沒有全然的能力決定角色的命運。對角色來說，創作者毋寧更接近於一種有人格的命運，他也必須扮演好自己的「角色」。

故事中一位被召喚的角色煌樹菜美香是一個很早看清事態的人，她在和另一位被召喚的角色愛麗絲特莉婭·菲布拉里談話時明確指出，當代社會「因為大家都是神，所以英雄是救不了這裡的」。

「真是美麗的世界啊。」

「你是這麼認為的嗎，我並不覺得這個世界很美。人人都很疲倦、毫無信念，是個恐怖的神界。這個世界比我的世界更像煉獄。而且，這裡也沒有人想要拯救這個世界。」

「這個世界很複雜難懂。因為大家都是神，所以英雄是救不了這裡的。但是正因如此，各種色彩才能相互浸染，像寶石一樣，很漂亮。」(Re:CREATORS, EP. 8)

當人人都是創作者，舉凡原作、二創、甚至只是觀眾，沒有誰能夠全權決定角色的命運。在整個漫長的創作過程中，甚至角色／符號自身都有可能達成對作品的反抗／反諷。本作則透過「召喚」來具體展現這一特質：角色自己被賦予了

部分神性，能夠干預創作者。

《Re:CREATORS》與其說是原創動畫，毋寧說是一個實驗藝術。它在力圖彰顯符號能動性的同時，也意圖將自身作為一種對動漫作品、動漫文化的一種二次創作。就設定上，它試圖透過幾種標誌性的角色屬性，去勾勒出動漫作品間的對話。要體會本作的醞釀味，就必須先對其所隱射的作品有基礎認識。因此《Re:Creators》絕不能被視為一個封閉的作品。筆者認為有幾個層面可以考慮。

首先第一層，重申上一節所述，在《Re:CREATORS》這個故事之前，故事中角色在故事之外都各自有其原型。這種隱射性質的作品之所以能引起觀眾共鳴，正是因為它是對在其之前諸多作品的差異複製，使觀眾不需要刻意思考也能自然感覺角色的背景，因為背景早在其他作品就已經描述完成。或者說，光憑些微的角色設定，比如說魔法少女、細眼睛、抽菸刑警大叔、騎士，觀者就可以毫不費力地自行補完其他細節。作者與觀者都借用了共通的原始碼，而作品利用了這點，站在過往作品的基礎上設計角色，讓觀眾能夠在少量的背景介紹下，快速地融入劇情。

第二個層面，是指《Re:CREATORS》這個故事中出現的許多作品，一再隱射到現實中曾經存在的作品，並對其角色進行改編（這就利用到了前面第一點）。第三層，也就是故事中的主要反派阿爾泰爾，是對《Re:CREATORS》中出現的作品的再創作。第四層，則是阿爾泰爾的諸多能力，源自於劇中觀眾對其原作的再次創作。最後第五層，指陳在某些時刻，由劇中角色直接對著屏幕外的觀眾說話，也就是對現實中角色—觀眾之關係的擬仿。

不只如此，當我們提到創作者、作品、觀者之間的關係時，其實二次創作這種複製形式也已經被正式的挪用，比如《宇宙浪子》。《宇宙浪子》的故事採用單元劇的形式，講述身為宇宙人獵手的丹迪，與其小夥伴 QT、阿喵一同在宇宙間遨遊，所遇見的奇人奇事。這部 Bones 於 2014 年推出的原創動畫，由渡邊信一郎擔任總導演，邀集當時一線的創作人員共 70 餘位合作。每一集劇本、演出、

作畫、音樂等均由不同人負責，並給予單集負責人相當大的自由。所以我們可以看到，整部作品每一集之間從畫風到敘事手法差都異極大，只有角色與背景設定是不變的。

所有這些作品都有一個共通點，那就是他們用正統的「作品」形式證明了，作者、作品、乃至讀者的神性是可以被弱化瓜分的。創作成了某種空間的創作、架構的創作，後續則由每個人在類似的架構上書寫各自的文本，形構各式巫術，使得最終看起來合而不同。作者與觀者都不是全能的神，而是必須合力形構成屬於他們的巫術領域——也就是作品／文本。正如李歐塔所說，在當代沒有人能獨佔語言遊戲的語言，而只有當神走下神壇，才有辦法創造葛洛伊斯期望中作者與觀眾合而不同的空間。

在本節的最後，筆者以經典的《涼宮春日的憂鬱》作結。《涼宮春日的憂鬱》講述女高中生涼宮春日不滿於無聊的生活，於是自行創立 SOS 團（全名：讓世界變得更有意思的涼宮春日團），找上阿虛、寡言文藝少女長門有希、可愛學姊朝比奈實久瑠、轉學生古泉一樹。後三者分別是外星人、未來人、以及超能力者，但涼宮春日自己卻不自知。據古泉一樹的說法，許多人相信，涼宮春日就是這個世界的神，只不過是不知道自己神力的神，擁有心想事成的能力。整個故事便是在涼宮春日為了排解無聊，不斷執行靈光一閃、毫無計畫的行動，而 SOS 團的團員總在想辦法完成她胡鬧的點子、或是想辦法安撫她。結果是成就了一個日常與非日常交雜、事件超脫常理但解決方式卻異常合乎情理的故事。

涼宮春日作品中的神，儘管她不自知，但是世界會隨著她的想法改變。當她想要遇見特別的人，社團內就出現了外星人、未來人、還有阿虛。但是，受到改變的並非只有世界，春日自身也受改變。若谷川流願意繼續寫下去，我們應該就會看到一個如同後來的陽菜般平凡的春日。其實他也已經寫出來了，就在《涼宮春日的驚愕》裡，阿虛穿越到未來時的驚鴻一瞥：

略為成熟的春日就在眼前。頭髮比我記憶中的長了些，身上穿的好像是春裝，

色彩輕柔。披在肩上的針織小外套真的很適合她。不對，什麼成不成熟，我認識的春日才剛升高二耶。

可是我怎麼看，這個春日都是幾年後的模樣，看起來——呃，該怎麼說呢……

對啦，就是裏裏外外都有所成長了。

——阿虛，改天見。

涼宮春日溫柔地微笑道。（谷川流，2011：171-172）

不過，若非如同烈日般桀驁不馴的春日，便不再有驚奇的故事。溫柔的春日讓谷川流的筆失去了魔力，正如平凡的陽菜讓帆高能緊緊抓住。所以故事都停在了這裡。後現代的故事之所以無以為繼、或至少是難以辨認，正因為它強調的是日常重複的生活，而且是有能力站上更高位階的人自願過上的日常生活。其延伸到極端，便可轉化為動漫裡一支專門描寫日常生活的「日常系」作品。

日常系作品的內容大抵不脫主角群們吃吃喝喝、結伴出遊，沒有魔王、沒有敵人、沒有義務、沒有拯救，頂多出現些小情小愛，著名的像是《K-ON》、《今天要來點兔子嗎》等，《少女終末旅行》、《涼宮春日的憂鬱》在某種程度上也有它的影子。它們主要（甚至唯一）的特徵，就是可愛。角色很可愛，角色做的事很可愛，劇情也很可愛，除此之外，你說不出其它具體特徵。可以說，這是作者與讀者自願放棄天馬行空或任重道遠的故事，他們敏銳地注意到，重點並不在於一些後現代學者追求的、或現代學者所批判的價值，比方在可愛的大旗下尋求差異；也不是要超出觀眾的想像，尋求某種超越性或本真性。毋寧是，要去揭露出可愛的概念就在於「如何變的可愛」，意即，使原本不能接受的事情變得可以接受。比如貓狗、爬蟲類長滿鱗片的身體、黏膩滑溜的史萊姆，這些傳統上要不是代表低賤、要不就令人噁心畏懼的東西，在被可愛納入旗下之後，都成了可以被接受、甚至投注欲望的對象，展示出物的吸引力。對於作者而言，那意謂著改變觀者的視角，而非僅只是提供作品。正如同葛洛伊斯心目中的後現代藝術家，使藝術／故事不只是意義的承擔者，更是一種空間的創造者。在這個空間裡面的東

西彷彿跟外界完全不同，可以摧毀又重生靈光。同樣地，如葛洛伊斯所說，對於踏入這個空間的觀者而言，觀者也不再僅只是觀者，他們也會變成作品的一部份。

47



⁴⁷ 另一類歌頌日常的作品，恰恰是看似最不日常的戰爭類作品。好比《Vinland Saga》。戰爭類作品追尋的往往並非鬥爭的勝利，而是「戰鬥之後有什麼？」的問題。《Vinland Saga》這部作品所切入的視角特別之處在於，他的主旨在於「逃離」，劇中所有人都在逃離既定的命運。許多人對動漫文化或後現代的批評，都會認為這種文化只不過是不願面對現實的逃避；但是，在這部作品裡，「逃離」和「追尋」其實是並置的，旨在訴說真正的戰士，是放棄了以鬥爭為目標的戰士。如同許多東方的作品，主角真正的成長並不在於完成復仇。復仇與鬥爭必然失敗，反而是在田園耕作的蟄伏中，他能接受某種命運，由此之中反而生出某種「自我」。知曉自己真正想做的事，就如同預知未來一樣，意謂著我必如此做，這就是自我設計的命運／道德。目標是個人的，但個人必處於集體命運之中。該作品最終總結說「誰都沒有敵人」，奇怪的是，在這個結論上，戰爭類的作品卻帶出與日常系作品無比接近的弔詭意涵。

陸、代結論：吐槽的讀者，被動的能動

事實上，在發展被動之物的感受、投入世界擁抱人的被動性、無比強調當下展現出的被動之餘，連主動的接納都被納入設計的狀況下，當代人的能動性會如何展現呢？筆者認為，可以從吐槽／反諷中看出端倪。「吐槽役」是作品中專門對其他角色的發言或行為給予評論的角色。由於動漫中的角色往往會誇張化某些人格或行為特質，因此行事時而不按常理出牌。這時候在作品中安插一個屬於主角團隊但時而冷眼旁觀的角色，會針對角色不合常理的行為發表諸如「並沒有」、「不，不可能吧」等等言論，用所謂「現實」世界的法則去省思所謂「虛構」世界，可以使讀者產生不只是帶入感、更是一種「參與感」。這意思是說，讀者仍可以隨劇情進行選擇核心角色來帶入情緒，但吐槽役會不時地提醒讀者「這是作品的世界」、「我身為觀眾」的事實。因此這也是一把雙面刃，過多的使用可能會導致觀眾閱聽情緒的不連貫，但若使用得宜，便可使讀者不只是作為一個角色參與故事，而是作為觀眾、作為玩家參與故事。

從這個角度，吐槽役彷彿是把讀者拉入作品世界的角色，但這種理解只對了一半。完整而言，吐槽，或是反諷，實際上也幫助讀者和作品以及作品中的角色拉開距離，避免我們受到「虛構」世界的侵擾。

舉例來說，講到吐槽役，便不得不重提堪稱輕小說奠基石的《涼宮春日》系列作中的主角之一阿虛。在該故事的主角群中，涼宮春日是神、長門有希是外星人、朝比奈實久瑠是未來人、古泉一樹是超能力者，唯有阿虛，就只是一個普通人。然而事實上，阿虛可說是全劇中最神秘的角色，他只有綽號、連名子都沒有，除了插圖、沒有任何對他樣貌的敘述。更重要的是，在一個怪人雲集的地方，阿虛是如何取得他的位置呢？我們可以合理推測，阿虛根本不是普通人，事實上，他是「無名氏 (nobody)」，也就是所有觀者的集合，是一種概念性的角色，而非主體化的角色。也就是說，阿虛代表了讀者在故事中的位置。當春日做出莫名其妙的舉動時，阿虛代表了讀者吐槽她；當春日做出可愛的舉止時，阿虛代表讀者

欣賞她。同時，阿虛也承擔了不至於讓春日這個神獨斷決定世界應該如何、讓劇情得以延續下去的責任。

這樣的例子在本作中不勝枚舉，我們舉其中一個短篇〈永無止盡的八月〉來說明。〈永無止盡的八月〉這部短篇講述暑假來到了最後兩周，涼宮春日拉著 SOS 團團員進行了各式各樣的活動，比如游泳、逛廟會、抓蟬、看煙火等等。但她直到了暑假盡頭卻仍不滿足，於是居然讓包括自己在內所有人的記憶消除，然後將這兩周的時間做成一個迴圈，持續重複地過這兩周。SOS 團團員最後發現他們已經經歷過同樣的事一萬多次，卻始終沒辦法進入九月一號，也就是說，沒辦法讓春日感到滿足。最後一次的八月三十號，涼宮春日想不到還能做什麼，於是宣布暑假結束然後率先起身。阿虛絞盡腦汁想著到底應該怎麼做才能讓時間繼續流動，然後突然站起來說：「不，我的暑假還沒結束，我的暑假作業還沒做完呢」，接著邀請大家一起作暑假作業，最終成功讓時間推進。在這個短篇裡，春日想做的盡是些有趣的事，卻也使讀者浮在空中沒有落腳處。而阿虛從頭到尾都在陪著春日胡鬧，只是在最後隨便提了一個非常平凡的活動。但這就是重點，「說什麼都好」，只要讓空間與時間能延續下去，如同作業讓八月延伸到九月。如此一來，「自我」（不管是故事角色或讀者的自我）才能延續。

一言（2019）在〈《涼宮春日系列》：谷川流的經典性〉一文中提到，主角涼宮春日宛若上帝一般的力量與任性，使觀眾往往在面對她時會感到畏懼。而阿虛的反諷，能夠承受春日的殘暴，因此能為觀眾搭起保護網，遮掩一部份春日的侵略性。從這個角度，春日才有「可愛」的可能。⁴⁸

在涼宮這裡，日常與非日常的界限涇渭分明且難以超越，因此她處於一種永久的活躍狀態，通過延展自身的存在來觸及甚至跨越界限。這也是長門等人

⁴⁸ 當然，春日遠遠不及作品中另一個具有強大能力的主角長門有希來的「可愛」。正如一言所說，長門可以說是輕小說典範的一個角色，而春日並不是。長門並不具備完整的神性，而且更多時候是依照理性行事。又長門在《涼宮春日的消失》中直接抹除一個世界的演出，凸顯的非但不是其神力，反倒是她人性脆弱的一面。對觀眾而言，她就算不是一個無害的角色，也是一個可親近的對象，一個觀眾能予以投射、或填補的對象。

不會樂見的。然而阿虛則會認為不存在這樣的一種界限，因為他已經用自己反諷遮蔽了一切可見的區分，從而讓他自己及我們置身於日常與非日常模糊不清的疊加狀態之中（一言，2009）。

一言正確點出了阿虛反諷的精髓，也就是一種日常與非日常模糊不清的疊加狀態。東浩紀也曾點出這一個事實，他稱之為動漫的「半透明性」。東浩紀指出，透明的語言是一種對現實的描寫。首先，若要描寫超出日常的世界，便需要龐大的設定，比如 SF 科幻小說。其次，不透明的語言可使作品世界一開始便脫離現實，因此觀眾不容易移情投射，比如神話或民間故事。而半透明的語言，則是脫離現實但尚在可接受的範圍，比如動漫或角色小說（東浩紀，2015：89-90）。正如同佩爾尼奧拉指出人與物的感覺共存、或是葛洛伊斯強調標準永遠存在卻也必然被重塑，再一次地，半透明性的敘事側面應證了後現代之中存在界線、但界線卻會滑移的特徵。

總而言之，吐槽角色本身就是一種後設性的角色，是作者考量到讀者閱讀這段劇情可能會有什麼樣的反應，並依此設計出來的角色。⁴⁹作者總是在思考要如何讓讀者介入自己的作品，從這個角度而言，在當代的動漫作品中，讀者確實是大幅參與作品的建構。至於讀者之所以具有欣賞反諷事物的感性，則是因為在後現代的世界，人被拋入世界中，在無限的差異之下，吐槽是一種消極地維持自我的方式。如同阿虛這個誰都不是的人，說著不著邊際的廢話，力圖將春日／神的能量轉向。必須再次強調，阿虛這種吐槽的角色實際上為讀者開啟一個空間，允許他們觀瞻神意但不至於被暴力地侵入。⁵⁰

若說上述的例子還只是在作品裡面談論讀者的後設參與，那麼在最後，我們

⁴⁹ 另一個可以延伸的議題是，在當代的社會，是否只剩反諷才有可能傳達意義（如果那還稱得上「意義」的話）？

⁵⁰ 就如同藝術家開啟一個展覽空間，來讓人們參與並改變空間中的概念。好比杜象意圖讓人們注意到小便斗也可以是藝術品這個概念，其實同時需要人們的觀賞來讓作品得以完成。但杜象也不是真的放了又髒又臭的小便斗在場裡給人們上小號。換言之，標準始終是存在的，而突出藝術作品界線的偶然性，並不代表可以抹除所有的界線。反過來說，若真的抹除界線，那麼所有的前衛藝術也將失去立基。

可以更進一步、稍稍脫離作品的故事本身來考察，因為許多孕育或推廣動漫故事的媒體，其實早已把這個特點當作主軸來發揮。NICONICO⁵¹就是一例，它可能是最早將「標籤」與「彈幕」發揚光大的平臺，這意謂著它一開始就不是將上傳的影片做為內容，而是將其視為某種作品之間以及觀眾之間的「節點」。而這個機制是如何增進觀眾的後設遊戲式體驗呢？NICONICO 通過標籤來改寫觀眾與平臺的關係，「在留言與觀看者之間，會形成一種臨時的同期性……明明是自己獨樂樂而已，可是感覺上好像是眾樂樂一般」（福嶋亮大，2012：41）。福嶋亮大認為這是共識的孕生，也是一種神話，意即讓毫無根據的事情，顯得彷彿理所當然。

濱野智史針對這一點做了更細緻的討論。NICONICO 所形塑的共時性，實際上既是事實、也是錯覺。就同期性而言，諸如演唱會、電影、或虛擬遊戲，這些明確使觀眾處於同一時間的載體，聚集的情感密度較高。但是這些載體也必須付出較高的「機會成本」，因為觀眾選擇在這裡就不能在別的地方活動。然而，NICONICO 彈幕所使用的是「類同期性」的方法，也就是實際上是不同時期人們的留言，原本應屬於非同期性。但由於人們針對的是影片中特定的時間留言，因此當時間軸從我們一般所言的客觀時間，轉換到影片的時間軸所形塑的媒介時間時，便能產生共時性的主觀體驗。類同期性的優勢在於，能夠將眾人狂歡的主體、具體感覺，在客觀抽象的時間當中延續下去（濱野智史，2011：180-183、189-191）。

綜上所述，我們不會說 NICONICO 上的作品內容完全不重要，但是標籤與彈幕顯然有著至少與作品內容同等重要的地位，而這部分就是觀眾的參與所共同「創作」出來的。說道底，整個 NICONICO 平臺的運作方式，就是在盡力提供觀眾吐槽的空間，提供觀眾對於作品的參與式體驗。

事實上，當代的影視作品往往在公開成為觀眾的吐槽空間之前，就已經接受

⁵¹ NICONICO 是一個影音串流平台，使用者可以上傳、觀看、共享影片；其最大特徵是觀眾可以選擇在影片時間軸中的某一處輸入留言，然後留言會在影片中同步出現，這種同步播送留言的方式一般稱之為「彈幕」。

過一輪吐槽。這個吐槽的人，就是過往作品中的「幕後」人員，比方說剪輯師、或是編輯、甚至盜版漢化人員⁵²。所謂的影片，從來都不只是平鋪直敘地把錄製下來的內容上傳，而是經過剪輯、並加上字幕、聲音、與特效等諸多元素；而在這之中，剪輯師的功力至關重要。剪輯師並不出聲，但是通過加上字幕、音效、或是迷因圖的吐槽，加上了一種「最初的彈幕」。也就是說，雖然在過往的作品中，不論是電影、小說等媒材，幕後團隊也同樣佔據重要的角色。但是唯有在當今的流行文化，幕後團隊會如此「彰顯」自己，比如直接在字幕上標明「剪輯師曰」等等字樣。因此，當代創作者的鬆綁首先體現在當代的影視作品中「幕後」人員與團隊的現身。

這樣說來，「吐槽」這件事就不只是作者模擬觀眾視角的吐槽、也不只是觀眾參與作品的吐槽，它更多的是一種對於當前體制或狀態的自覺。以本論文將動漫作品置於後現代狀況的情況來說，吐槽意謂讀者對於自己正在參與創作故事的自覺，對於創作、作品、作者、乃至觀眾的詆毀，卻又以委婉脆弱的形式使之存在。

總而言之，不論是漢化組或 YouTuber 剪輯師，他們加上自己的吐槽，不只是使一個故事本身呈現多視角的樣貌，並分裂出演出者、後製者的話語而已。由於這些作品一開始面向的客群就不像新聞報紙一樣廣泛，他們一開始針對的就是「原本便對此作品有愛的人」，所以這類「元彈幕」也使讀者有「和同好一起觀賞」的效用。以上這些，在在都讓當代影視的後設特質凸顯出來。

但是，不論是 NICONICO、YouTuber 剪輯師，這種彈幕文化並未完全取消作品、作者、觀眾之間的界線。某種程度上，吐槽、評論、冷眼旁觀這種文字，恰恰是在證明它並無意喧賓奪主，因為它們總是依附在主要的作品上而生。但這也並不是說彈幕或吐槽無法自成一個作品，事實上，依據遊戲經歷或網路留言形成的作品所在多有。比較持平的解釋是，它們並不會「取消作品的地位」。換言

⁵² 民間的盜版譯者也有類似的功能。通常我們稱這些盜版譯者為「漢化組」，他們往往會在翻譯作品的同時，加上自己對作品的評語。

之，讀者或觀眾實質參與了創作，但也清楚意識到自己與作品之間的隔閡。葛洛伊斯便一再強調，文化與世俗之間的具體區分和事物可能會變動、但某種界線與標準永遠存在。

也就是說，動漫次文化所肯定的，既非現實原則、亦非虛擬原則，而是一種現實與虛擬混雜的狀況。我們再次重述一言之評論：

阿虛則會認為不存在這樣的一種界限，因為他已經用自己反諷遮蔽了一切可見的區分，從而讓他自己及我們置身於日常與非日常模糊不清的疊加狀態之中。（一言，2009）

以及東浩紀的評論：

他並不認為世界多重性的認知會妨礙對這個世界的肯定。……並非回歸現實，也不是滯留於虛構空間，而是試圖肯定他的世界。亦即現實與虛構混合；故事與後設敘事混合；角色與玩家混合一起的世界。（東浩紀，2015：290-294）

這正是角色吐槽與二次元文化的精髓。觀眾成為作者，並不代表觀眾取消了原來作者的地位。實際的情況是，在觀看原初的作品中，觀眾可以成為觀眾、可以有帶入感、可以成為角色。但是另一方面，觀眾也能夠反身性的理解到自己身為外部觀眾的事實，並藉此影響作品、作品的社群、作品的認知。觀眾既作為被動的角色、亦作為主動的玩家，而人們並不覺得這有什麼問題。

總的來說，動漫文化之所以能傳播，有賴於它多元的、多樣的吸引力，不僅僅限於主體的思維，而是包納異物的感覺。而據此所形塑的作者—讀者社群，是一個作者具有主權、但讀者也能夠且被期望自由參與的空間。這兩種後現代的面向相輔相成，從而使動漫文化能夠在當代增生、蔓延。

筆者之所以用反諷為本論文收尾，正是想凸顯其作為某種前衛藝術的後現代表現，或者更精確地說，是前衛藝術大眾化、平民化、世俗化的一面。本文許多關乎角色、作者、讀者、作品的討論，似乎都有機會被質問說，這些原則性的特

徵難道不是適用於古往今來的所有作品嗎？確實如此。但動漫作品的特殊之處便在於：它們毫不掩飾、反而力圖揭露這些特徵，甚至本身就是以這些特徵作為文本寫作、閱讀和傳遞的主導機制，也就是說將這些特徵放到前台來供人使用、享用。可惜的是，由於動漫產業本身太過商業化、大眾化，所以一般不會將其視為一種前衛藝術的另類實踐。而筆者在此想證成的，正是前衛藝術的概念早已深入社會肌理此一事實。從這個角度來看，佩爾尼奧拉與葛洛伊斯的理解的確比較精準，所謂的後現代與現代性實際上共享諸多特徵，甚至可以說後現代是現代性世俗化、平民化之後的版本。

最終我們得到後現代故事的樣貌：以多重的、模擬各式風格的故事為引，佐以概念化、似人又似物的角色，形構出個人化卻又是眾人參與的空間。一方面彷彿擴大了人類的感覺範疇，另一方面卻又給予感覺一種模糊的物質性立基，藉以讓故事在碎片化的後現代中取得一席之地，甚至是後現代人少數願意——儘管可能只是暫時——相信的事物。

在全文的末尾，筆者再次重申全文立論基礎，並提出可能的限制與展望。本論文原則是基於抽象的社會理論，輔以具體的動漫文本作為討論和分析的對象，嘗試從中梳理出當代社會的後現代樣貌，並給予讀者這種樣貌的藝術性感受。正如第壹章所述，抽象理論與具體文本的這般結合，在學院之內的中文論文中並不多見。因此本文作為一種有別於主流表現論與產業論的探索性研究，自然也留下許多未竟之處。就題材而言，本文以藝術領域為主軸，試圖跟文本分析的方法拉近距離，但或許這樣的方法可以擴及更傳統的社會領域，諸如政治、經濟、性別等，也未可知。就理論層次而言，當代理論的敘述絕對有精緻化的空間，關於特定詞彙的定義與系譜，諸如真實、無機等，本身便可作為論文題材來獨立討論和發展。就經驗層次而言，本文所選擇的作品均以貼合第貳章理論為優先考量，因此並不排除可能會有研究者從其他的作品看出不同的趨勢，比如《進擊的巨人》等作品是否表彰大敘事的重新回歸？但筆者也曾在註解中加以解釋，認為近期的

所謂「大敘事」再生實際上更似是作為一種設計手法，以揭露伏筆來取得某種真誠的效果。有關這方面的論點延伸，或可結合實境秀的媒介社會特徵，有待後人研究、開啟更多對話空間。



柒、參考資料

一、專書

- Groys. B. (2010). S. Lindberg & M. Partridge, trans. *Going Public*. Sternberg Press.
- Groys. B. (2012). C. Strathausen trans. *Under Suspicion: A Phenomenology of Media*. Columbia University Press. (Original work published 2000)
- Groys. B. (2014). G. M. Goshgarian trans. *On the New*. Verso Press.
- Groys. B. (2016). *In the Flow*. Verso Press.
- Perniola, M. (2000). M. Verdicchio, trans. *Ritual Thinking: Sexuality, Death, World*. Amherst: Humanity Books. (Original work published 1994)
- Perniola, M. (2004). M. Verdicchio, trans. *Art and Its Shadow*. Continuum: London. (Original work published 2000).
- Perniola, M. (2004). M. Verdicchio, trans. *The Sex-appeal of the Inorganic*. London-New York: Continuum.
- Perniola, M. (2013). M. Verdicchio, trans. *20th Century Aesthetics: Toward a Theory of Feeling*. London-New York: Bloomsbury. (Original work published 2011).
- 包曼 (Bauman, Z.) (2002)。張成崗譯。後現代倫理學。江蘇人民：江蘇。(原著出版年：1993)
- 卡林內斯庫 (Călinescu, M) (2015)。顧愛彬、李瑞華譯。現代性的五副面孔：現代主義、先鋒派、頹廢、媚俗藝術、後現代主義。譯林：南京。(原著出版年：1987)
- 蓋依 (Gay, P) (2009)。梁永安譯。現代主義：異端的誘惑：從波特萊爾到貝克特與其他。立緒：台北。(原著出版年：2007)
- 哈維 (Harvey, D.) (2003)。閻嘉譯。後現代的狀況：對文化變遷之緣起的探究。商務：北京。(原著出版年：1990)

- 霍布斯邦 (Hobsbawm, E.) (1997)。張曉華等譯。資本的年代。麥田：台北。(原著出版年：1975)
- 詹明信 (Jameson, F.) (1989)。唐小兵譯。後現代主義與文化理論。合志：台北。(原著出版年：1987)
- 科耶夫 (Kojève, A.) (2005)。姜志輝譯。黑格爾導論。譯林：江蘇。(原著出版年：1980)
- 李歐塔 (Lyotard, Jean-François) (2012)。車槿山譯。後現代狀態：關於知識的報告。五南：台北。(原著出版年：1979)
- 四方田犬彥 (2011)。孫萌萌譯。論可愛。山東人民：山東。(原著出版年：2006)
- 岡田斗斯夫 (2009)。談璞譯。阿宅，你已經死了！。時報：台北。(原著出版年：2008)
- 東浩紀 (2012)。褚炫初譯。動物化的後現代：御宅族如何影響日本社會。大藝：台北。(原著出版年：2001)
- 東浩紀 (2015)。黃錦容譯。遊戲性寫實主義的誕生：動物化的後現代 2。唐山：台北。(原著出版年：2007)
- 陳仲偉 (2009)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。唐山：台北。
- 福嶋亮大 (2012)。蘇文淑譯。當神話開始思考：網路社會的文化論。大藝：台北。(原著出版年：2010)
- 濱野智史 (2011)。蘇文淑譯。架構的生態系：資訊環境被如何設計至今？。大藝：台北。(原著出版年：2008)

二、期刊論文

- 大塚英志 (2012)。陳文譯。從「幻想」回歸「歷史」：「寓言」失效的時代與吉卜力工作室的動畫表現。文化研究，14，433-443。
- 李明憲、鐘世凱 (2010)。角色動畫中時間節奏與動作間距的探討與應用。藝術學

報，86，129-157。

陳箏繡（2011）。台灣漫畫迷文化之美形品味之研究：以「美少女」與「美少年」人物圖像為焦點。視覺藝術論壇，6，2-30。

盧俊偉（2020）。107 年 ACG 產業調查暨民眾消費行為趨勢分析。財團法人台灣經濟研究院。

蔡素琴、洪雅鳳、劉淑慧（2014）。敘事分析方法：由 Labov 敘事結構與隱喻故事取徑。臺灣諮商心理學報，2 卷 1 期，77-96。

三、學位論文

吳庭豐（2019）。日本動漫產業中動漫 IP 的「市場戰略」研究——以歷久不衰二十五年「美少女戰士」的成功之道為例。淡江大學日本政經研究所碩士論文。

傅培剛（2017）。台灣「御宅族」的形成及其意義的探索。東海大學日本語言文化學系研究所碩士論文。

黃奕慈（2018）。複合媒體作品的新詮——以動漫作品『LoveLive!』為例。東海大學哲學系研究所碩士論文。

四、網路資料

一言（2018）。沒到終末的終末就不算終末——《少女終末旅行》。取自：
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/49449881>。（擷取日期：2021/02/01）

一言（2019）。《涼宮春日系列》：谷川流的經典性。取自：
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/54701596>。（擷取日期：2021/03/17）

文文（2017）。關於二次元文化，日本學者可以論述得這麼深。取自：
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/29566458>。（擷取日期：2021/07/07）

歧路先知（2020）。輕小說的制度自信。取自：
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/157898481>。（擷取日期：2021/02/21）

葉致廷（2020）。再創新高，2019 年日本動漫產值已達 6800 兆台幣。取自：

<https://www.incgmedia.com/industries/2019-japan-anime-6800>。(擷取日期：
2021/01/09)

五、動漫畫資料

つくみず (2018-2019)。李殷廷譯。少女終末旅行。青文：台北。(原著出版
年：2014-2018)

つくみず原著，尾崎隆晴導演，WHITE FOX 製作 (2017)。少女終末旅行。

TYPE-MOON 開發，奈須蘑菇編劇，武內崇美術 (2004)。Fate/stay night。

奈須蘑菇、TYPE-MOON 原著，山口祐司導演，STUDIO DEEN 製作

(2006)。Fate/stay night。

奈須蘑菇、TYPE-MOON 原著，三浦貴博導演，ufotable 製作 (2014-2015)。

Fate/stay night [Unlimited Blade Works]。

奈須蘑菇、TYPE-MOON 原著，須藤友德導演，ufotable 製作 (2017-2020)。

Fate/stay night [Heaven's Feel]

虛淵玄、TYPE-MOON 原著，青木英導演，ufotable 製作 (2011-2012)。

Fate/Zero。

東出祐一郎、TYPE-MOON 原著，淺井義之導演，A-1 Pictures 製作 (2017)。

Fate/Apocrypha。

奈須蘑菇、TYPE-MOON、Marvelous 原著，新房昭之總導演、宮本幸裕導演，

SHAFT 製作 (2018)。Fate/EXTRA。

三田誠、TYPE-MOON 原著，加藤誠導演，TROYCA 製作 (2019)。艾梅洛閣

下 II 世事件簿 -魔眼蒐集列車 Grace note-。

TAa/TYPE-MOON 原著，三浦貴博、佐藤哲人導演，ufotable 製作 (2018-

2019)。衛宮家今天的餐桌風景。

廣山弘、TYPE-MOON 原著，大沼心導演 (2013-2016)。Fate/kaleid liner 魔法

少女☆伊莉雅。

TYPE-MOON 原著、奈須蘑菇劇本監修，岩上敦宏、竹內友崇、莊司顯仁製作，DELIGHTWORKS 開發（2015- ）。Fate/Grand Order。

市川春子（2018-2020）。謝仲庭譯。寶石之國 1-10。臉譜：台北。（原著出版年：2012-2020）

市川春子原著，京極尚彥導演，Orange 製作（2017）。寶石之國。

Magica Quartet 原著，新房昭之導演，SHAFT 製作（2011）。魔法少女小圓。

新海誠原著，新海誠導演，CoMix Wave Films 製作（2019）。天氣之子。

廣江禮威原著，青木英導演，TROYCA 製作（2017）。Re:CREATORS。

渡邊信一郎、上野貴美子、佐藤大、信本敬子、圓城塔、森迅史、大河內一樓、湯淺政明編劇，渡邊信一郎總導演、夏目真悟導演，BONES 製作（2014）。宇宙浪子 Space☆Dandy。

谷川流（2005-2020）。許慧貞、吳松諺譯。涼宮春日系列。台灣角川：台北。（原著出版年：2003-2020）

谷川流原著，武本康弘導演，京都動畫製作（2009）。涼宮春日的憂鬱。