

《日本動漫化的全球化與迷的文化》研析
——日本動漫畫的歷程

作者

王尚惠。私立曉明女中。高中部二年乙班 2 號

書籍

日本動漫化的全球化與迷的文化

著作人：陳仲偉

民國九十三年/初版/唐山出版社/臺北市

一、前言

從小學時期開始，日本的動畫(俗稱卡通)、漫畫一直是令我感到放鬆、歡愉的休閒活動，但不過也僅限於是休閒活動罷了，我不曾思考動漫畫的存在對我有何意義；但多年過去，直到最近我所接觸的動漫畫範圍盛為廣泛，甚至著迷的常常無法自拔，因此動漫畫對我的成長佔有極大的影響，從生活瑣事到人生、心靈層面，每個動漫畫人物、真實或虛構情節、台詞、對話…等，對我而言各個都是不同的啟發，這也是我愛日本動漫畫的原因之一，日本許多漫畫創作者在創作時，除了表面繪畫工力或劇情的鋪排，往往在感人、幽默的背後也蘊藏許多啟示，無論是諷刺或對萬物的展望，都是作者想傳達給每位讀者的心意。也因由上述所提到的，許多啟發的涵義大有雷同之處，但無論表達的方式如何，我們都可以漸漸了解到日本人對許多事務的見解、批判，以及他們對現今社會的期望，這些也都深刻的影響著有他們陪伴的兒童、青少年。

在現在看來如此普遍的文化，為什麼日本佔有幾乎全部的分量(1)？其實這個問題這幾年在我的腦海裡一直打轉，也想嘗試關於此的相關報告，只是一直沒有頭緒，不知從何作起，直到我發現這本《日本動漫化的全球化與迷的文化》，是與我有許多相同感受的作者陳仲偉先生對動漫畫文化的研究書，他的研究方向是從動漫畫如何開始的歷史到動漫畫的發展動力與阻力再到對於動漫畫文化發展到全球化的影響與省思，這本書內容擁有所有我曾想過卻不知如何回答的問題以及想法。目前台灣的漫畫發展越來越興盛，許多漫畫書展及同人展也越來越多人共襄盛舉(2)。只是我們所從事的這些活動，都是從日本學來的，而日本是如何從小小的一本漫畫發展成全球為之瘋狂的文化？這是我想探討的問題。

(1)2002年2月，在東京舉行的「新世紀東京國際アニメフェア 21」(新世紀東京國際動畫博覽會 21)上，其執行委員會委員長也是東京都知事石原慎太郎指出日本動畫在世界各地都得到很高的評價，而且佔有全世界動畫市場的60%左右，是具有一兆日圓規模的龐大事業(引自寶島社編輯部等)。不只動畫，日本漫畫也在世界各地掀起風潮，阿久津勝指出，日本著名的漫畫出版社之一的講談社已與希臘、法國、瑞士、義大利、德國、中國大陸、泰國、馬來西亞、台灣等近20個國家簽定漫畫版權。(以上資料摘自《日本動漫化的全球化與迷的文化》第一章第8頁)

(2)台灣最著名的同人誌活動是從1997年開始的「Comic World Taiwan」；近年參加人數的增加也從2003年暑假的「開拓動漫季」第二屆的2萬人〈聯合報 2003/07/20，A5版〉增加到2006年寒假的「開拓動漫季」第七八屆估計超過4萬人(蘋果日報 2006/02/04)。

二、正文

01. 日本漫畫歷史

A. 二次大戰前

日本漫畫業從 12 世紀就開始發展，現於日本大垣短期大學、椛山女學園大學與日本工學院專門學校等開設漫畫學論的長谷邦夫(2000)認為日本漫畫的歷史可追溯到 12 世紀中期，稱為《鳥獸戲画》的作品——以擬人化的動物來諷刺政治腐敗的漫畫作品。日本漫畫史學研究家，也是帝京平城大學教授、日本漫畫資料館館長清水勳(1999)則認為日本漫畫開端是 17 世紀江戶時期的「鳥羽繪」，當時漫畫是以木板畫的方式大量傳播進入民間。(註一)

B. 二次大戰後

今日常見的漫畫，多為第二次世界大戰後開始發展的。在這之前的日本漫畫多為諷刺時事或描繪人間百態為主〈吳智英《1997》認為日本漫畫是以戲畫與諷刺畫作為搖籃〉，甚至在二次大戰期間被當成政令宣傳的工具。戰後，帶動日本許多人談論與創作動漫畫的風潮的日本漫畫之神——手塚治虫將日本戰後漫畫分為六大時期：(註二)

- a. 玩具時代——昭和二十年代(1945 至 1954 年)的漫畫是屬於小孩子的。
- b. 追討時代——昭和三十年代，漫畫則被認為是種惡書。
- c. 點心時代——昭和三十四年(1959 年)，以少年為對象的漫畫週刊剛剛創刊，父母和一些從事教育工作的人，雖是心存抱怨，但也逐漸接受只要不影響功課，偶爾看看漫畫是可以的。
- d. 主食時代——昭和三十八年(1963 年)，從《鉄腕アトム》開始的電視動畫成為居家閒暇時，親子共賞的節目。
- e. 空氣時代——昭和四十五年(1970 年)，日本人已經可以接入漫畫普遍存在於生活之中。
- f. 符號時代——昭和六十年代(1985 年後)，漫畫成為溝通上的共通符號。

02. 日本動畫歷史

A. 二次大戰前

日本動畫是從 1917 年的《芋川椋三玄觀番の巻》開始，在二次世界大戰之前的日本動畫幾乎全為民族傳說、還有為政府宣傳政令的動畫作品(特別是在二次大戰期間)，當時的日本動畫受到了製作成本居高不下、外來迪士尼的競爭等不利因素的影響，雖然日本政府大力資助，最後也隨著二次大戰戰敗而劃上了句點。(註三)

B. 二次大戰後

二次戰後由東映动画株式会社對日本動畫界的整合開始，日本動畫站上了新時代的舞台。其中最重要的作品是由虫プロダクション所製作日本第一部

電視版動畫—《鉄腕アトム》。(註三)

《鉄腕アトム》的大成功在日本引起了國產動畫的風潮，同年也出現了數部國產的電視版動畫，《鉄腕アトム》最高的收視率曾達到 40%、製作本數達 193 本，放映了 210 回，在放映的 4 年間引起了相當大的衝擊(瀬戸龍哉，2002)

1970 年代，日本動畫進一步發展成與西方的動畫漸漸分離開來，並發展出獨特的類型，例如機器人動畫。該時期值得注意的動畫作品包括《魯邦三世》和《鐵甲萬能俠》等。在這段期間，一些動畫製作人漸漸變得著名，特別是宮崎駿和押井守。1980 年代，日本的動畫在日本被接納為主流，並經歷了一個製作量迅速增長的時期。鋼彈系列作品的製作，以及高橋留美子的事業亦於這個年代開始。《阿基拉》於 1988 年創下了單一動畫製作費最高的紀錄。1990 年代及 2000 年代迎來了它被海外市場接受程度的提昇。動畫片《阿基拉》和《攻殼機動隊》(1995)成爲了全球知名的作品。動畫連續劇諸如《新世紀福音戰士》和《星際牛仔》於日本大受歡迎，亦吸引了海外觀眾的注意。《千與千尋》於 2002 年德國柏林電影節中得到一等獎，並在第七十六屆奧斯卡電影頒獎典禮中得到「最佳動畫長片」一獎項。而《攻殼機動隊》亦在 2004 年坎城影展上映。(註四)

03.手塚的貢獻

A.手塚治虫，1923 年生。本名手塚治，因爲喜歡昆蟲，所以在筆名加了一個虫字。手塚治虫被譽爲日本漫畫之神，從 1947 年發表《新寶島》後聲名大噪，之後不斷發表漫畫作品並受到各界青睞；1962 年成立「虫プロダクション」(蟲製作公司)開始製作動畫。

B.漫畫技術

1947 年《新寶島》—發明了以電影技巧來畫漫畫。採用變焦、廣角、俯視等電影技術繪圖，以分鏡頭的方式連接。擺脫了以四格漫畫和傳統連環畫的繪的畫方式。這種手法沿用自今。成爲漫畫的購圖標準。(註五)

C.漫畫與社會大眾的結合

手塚對漫畫內容也帶來前所未有的擴張，漫畫不再只是諷刺畫，漫畫變成包羅萬象、跨越時空的幻想、題材多樣的創作，既寫實又幻想。這衝擊稱爲「ストリマンガ」(story manga)：具有連環性故事、表現人類喜怒哀樂的漫畫。手塚治虫並在漫畫中由特定長相的人物演出某種類型的角色：在漫畫中對人物及場景「起承轉合」的安排亦是如此，一般被稱爲手塚的「まんが記号説」(漫畫符號論)。(註六)

D.以創作者爲本位

以手塚爲代表的日本漫畫創作是以漫畫家爲核心，許多漫畫家的工作場所就是在自己家中，或是在外成立獨立的工作室(這與美國或是香港以出版社爲主的體制有很大的差異，台灣則是學日本的創作方式，但漫畫家與出版社間關係還有許多模糊之處，常常有所爭執)，漫畫家擁有獨立工作包括請助手的權力，日本的漫畫家與助手間的關係是師徒性質的，日本漫畫家強調的是技藝的磨鍊，

如同中世紀的手工藝者。(註七)

漫畫家是在家中或是自己成立工作室工作，編輯則是在出版社，兩方的合作關係是很重要的。夏目房之介(1999)則是提到日本的漫畫編輯還是漫畫新人的老師，並從作品最初的設定作業開始協助漫畫家所需要的各種資源，與漫畫家是一種如命運共同體的工作型態。最特別的是，雖說編輯是出版社的員工，但對同時作為漫畫家對出版社的代表的漫畫編輯來說，他們是比較傾向漫畫家的立場的。而日本這樣的漫畫編輯制度的獨特性與日本漫畫的成功兩者有著深厚的關連。(註八)

04.迷的文化

日本動漫畫全球化是在地性、全球傳播網路的形成，加上觀賞著有強大的行動力與日本動漫畫對話；迷的文化則是集其大成者。(陳仲偉，2003)

《日本動漫化的全球化與迷的文化》中最重要的就是「迷的文化」，日本動漫迷所造就的文化，不僅是日本動漫畫的特色，也是讓日本動漫畫得以支撐下去並全球化的重要因素之一。現在台灣，日本動漫畫也極為普遍發達，每年各地也常定期舉辦同好聚會的活動，並有許多人參與同人誌(指日本文學或漫畫同好團體印製的成員作品，不同於商業性出版品；有些取向是原創作品，有些是根據原創作品的設定來改編)的創作及 COSPLAY(Costume Play，在台灣一般稱為角色扮演，指愛好動漫畫、電影、影集或偶像團體的人，刻意穿著類似的服飾，加上道具、化妝、語言等來扮演成一個自己喜愛的角色。通常多出現在同人展或同好聚會等場合)。

A.同人誌

同人誌是日本動漫畫文化重要的一環。此書提到，日本動漫畫與西方不同，畫好萊塢或迪士尼的同人誌可能會觸犯法律，但日本的動漫畫是個開放的大眾文化，生產不侷限於商業機制或出版商，而在於對此文化有興趣的人，所以同人誌讓日本動漫畫文化與觀賞者結合為一。

同人誌研究家阿島俊(1997)提到，許多同人誌的內容或作畫已經不輸給商業作品，而且也越來越多的商業誌作家投入同人誌的製作，重點不是金錢、而是位了訴說自己的想法、純粹的為自己而畫。同人誌這種文化參與的活動，不僅是對漫畫創作者的認同，也是體驗自我的存在，與其他同好交流，這就是同人誌讓台灣及全世界迷上它的魅力。

三、結論

在我研讀這本書的時候，有許多學術用語是我所難以理解的，但同樣身為日本動漫畫迷的我，尤其在讀到關於「迷的文化」時，不僅對自己與同好間的互動更為了解，也深深的認同關於我們在參與同人誌製作或 Cosplay 時，不僅只是對創作著的共鳴與認同，也是面對自我存在的認同與實踐。

再回頭看看台灣，台灣目前的動漫畫事業也逐漸成長，但台灣動漫迷所看的也都是日本的作品不看本土作品，許多動漫迷強烈的受到日本文化的影響，但卻常被他人說是哈日族、崇洋媚外，甚至是不愛國，作者陳仲偉在「台灣動漫畫的

困境」中提到的：如果只是一直強調本土化，要求脫離日本風格，而不了解為什麼台灣讀者只看日本漫畫不看台灣漫畫，這無疑是緣木求魚的作法。以我自己為例，從小我所接觸到的全是日本漫畫，直到台灣開始有些作者的作品出版，還是覺得日本漫畫大為吸引人，作畫其次，重點在於台灣漫畫內容無創新，也常有抄襲日本風格的味道，有的甚至可以明顯看出是學某位日本作家的作品。曾任漫畫編輯的顏艾琳(1998)提到：「一個完全的漫畫作者，可以完全腦手連線，製作出完全私人風格的作品。但是不會編劇，而強迫自己去拼湊故事，或沿襲、拷貝他人的故事內容，這種非原創性的作品，如今大量充斥在台灣漫畫裡。」

現在台灣的同人誌製作與 Cosplay 有許多作品都不會輸給日本，但許多同好對台灣動漫畫界心灰意冷，往往只希望能朝日本發展，但如果大家同好能為台灣動漫畫界盡一份心力，讓本土也能擁有獨特的動漫畫文化，到時候也許更多人能體會動漫畫的世界及其對動漫迷們重要的意義。

四、引註資料

註一、陳仲偉《日本動漫化的全球化與迷的文化》。(2004)。唐山。35 頁。

註二、陳仲偉《日本動漫化的全球化與迷的文化》。(2004)。唐山。45 頁。

註三、陳仲偉《日本動漫化的全球化與迷的文化》。(2004)。唐山。51 頁。

註四、維基百科—日本動畫

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%8B%95%E7%95%AB#.E6.AD.B7.E5.8F.B2>

註五、維基百科—手塚治虫

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%89%8B%E5%A1%9A%E6%B2%BB%E8%99%AB>

註六、陳仲偉《日本動漫化的全球化與迷的文化》。(2004)。唐山。37 頁

註七、陳仲偉《日本動漫化的全球化與迷的文化》。(2004)。唐山。42 頁。

註八、陳仲偉《日本動漫化的全球化與迷的文化》。(2004)。唐山。43 頁。

五、參考書目

陳仲偉《日本動漫化的全球化與迷的文化》。(2004)。唐山。台北