

專題論壇

「後 311 之日本的思想：由倒錯至實踐」

譯序

黃錦容 (Ching-jung Huang)

東浩紀之專題論壇「後 311 之日本的思想：由倒錯至實踐」一文。解析了日本戰後「理想的時代」、「虛構的時代」、「動物的時代」三個時期所呈現之戰後日本抵抗美國帝國主義挫敗下之逃避「成熟」的悖論。

日本的後現代文化早於六〇年代後半開始萌芽。面對以認真勤奮與進步的理念為主流、經歷戰爭的上一輩，年輕的學運世代要求遊樂嬉戲的具體體驗，展開反抗行動。引發了全共鬥世代對「大敘事」進行開放性社會鬥爭之後現代意味的叛亂。而至七〇年代前半，全共鬥世代被聯合赤軍中為黨派所主導的另一個封閉性政治鬥爭的「大敘事」所取代，進而被擊退，終至隱蔽不可見。1970 年代前後，日本國家的力量開始弱化變小耗弱之際，御宅族為了填補龐大的真空狀態與空洞，開始編織出自我群體的故事。其去政治化的「疏離」(detachment) 表現之「虛構」，是與「現實」無關下所製造出來的一種奇幻幻想 (fantasy)。八〇年代次文化特徵之「無止盡的日常」¹ 以及「遊戲性寫實主義」² 中喧囂塵上的敘事消費之行為模式，正是失落的七〇年代世代試圖修復「大敘事」

¹ 宮台真司對於八〇年代兩個末世觀的解讀。其一為「無止盡的日常」；另一個則是「核子戰爭後的共同性」。前者是表現在女孩的性交易或援助交際為代表；後者則是以男孩為中心之「核子戰爭後的共同性」之奇異幻想。在廢墟的動亂之中的團結或共同性的故事，例如大友克洋《AKIRA》中的核子·超能力·藥·新興宗教的集體演出 (on parade)；宮崎駿《風之谷》中的世界充滿了毒氣瓦斯。藉由將「無止盡的日常」中不可能有存在的「非日常的外部」投射在未來，才勉強能苟安活在現在。請參見宮台真司。『終わりなき日常を生きる』。東京：ちくま文庫，1998。(初出：東京：筑摩書房，1995。)

² 東浩紀《遊戲性寫實主義的誕生：動物化的後現代 2》(『ゲームのリアリズムの誕生——動物化するポストモダン 2』2007) 中所認知的「世界系」之想像力，是「主角與戀愛對象的微小感性的人際關係 (你與我)，是沒有夾雜著社會或其他中間性質的雜物，可以直接連至『世界的危機』『這個世界的末世』這類極大的存在論的一種想像力」(頁碼)。又，在東浩紀提倡「遊戲式寫實主義」以更早前，大塚英志主張支撐角色小說 (輕小說) 架構的是「漫畫、動漫的寫實主義」的概念。

* 黃錦容，政治大學日本語文學系教授。

E-mail: kinyoo.kou@gmail.com

（想像上的修復）的一種欺瞞模式。象徵「虛構的時代」之存在，除了御宅族、村上春樹之外，柄谷行人《日本近代文學的起源》（1977）評論中開始對日本文學的自明性提出強烈懷疑之七〇年代，同一時期村上春樹與新井素子二人也出現文壇。三者交互作用，因而摧毀了日本文學既有的架構。

而以泡沫經濟的瓦解與波灣戰爭揭開序幕的九〇年代，為1995年的阪神大地震、奧姆真理教沙林毒氣事件、少年犯罪、不良債權等事件疲於奔命的日本輿論界，眾所一致地意圖將八〇年代的狂熱拋諸腦後。東浩紀《動物化的後現代——御宅族所見的日本社會》（2001）一書中，解讀了1995年後所謂「萌」的御宅族動物化欲望。對自1993年以後與社會努力「連結」（commitment）的柄谷行人，東浩紀認為逐漸被商品化之「大敘事」的衰弱，同時意味著左派評論家柄谷行人個人的衰弱。由於資訊技術爆炸性的進步與後冷戰的政治性變化，九〇年代產生的重大變化，正是稱為「動物化的時代」之「疏離」（detachment）現實的時代病徵。如此去政治化之宅性「疏離」情境，反而讓日本人最引以為傲的「酷日本」（Cool Japan）其強大生產力的文化表現成為可能。

如此「疏離」的時期自七〇年代延續至2011年。這四十二年期間也與大量建造核電廠的時期相互重疊。而現今311災後突然強烈要求與社會「連結」的呼聲大起。如此的「連結」將把大眾帶向何方？此點日本人似乎仍然尚未明白釐清。例如「廢核零核電」抗議遊行與東京都購買「釣魚台」國有化二者之「政治性」的串連聚集與作為，可見的是僅使用極為簡單的目標口號，卻快速地集合了龐大的抗議人群。成為熱烈燃燒「連結」（commitment）社會的火苗。這是現今日本的政治狀況。此次的福島核外洩事故常被拿來與車諾比做比較。但其實日本人幾乎不知道車諾比事故發生後俄羅斯人和烏克蘭人思考了什麼，留下什麼形式的語言。日本人現正沉醉於「國難」的情境中，並不太去思考作為「惡的場所」之廢墟的條件下，「災難記憶」如何被書寫紀錄，環境生態的污染將帶給生活土地空間及生命群體的改變是什麼。東浩紀認為最重要的，是如何將如此淺顯易懂的「連結」社會的行動轉化成更複雜化的「連結」方式——亦即「重新建構言論或論壇」的課題。不只是日本人應理解認識「廢墟福島」的課題。只要核能發電存在一天，就有可能再次發生相同的災害。東浩紀認為應把地震災害的語言給留下來。在地震、海嘯、

核電廠事故這三個複合性的大災難當中，人類思考了甚麼？³ 如此的發想在 2012 年下半年付諸實踐。他發起了「福島第一核電廠觀光地化計畫」（<http://fukuichikankoproject.jp/>）。並經過半年以上的努力，除了在福島進行取材訪問外，並遠赴車諾比現場勘查。進入禁止進入的廢墟自治體。並進入核電廠內部，訪談仍未整頓好的周邊居民的聲音。試圖以 1986 年引爆七級核外洩事故核污染悲劇之車諾比的現在，折射引導出日本「福島」二十五年後的可能景觀與生態自然。嘗試解讀出與污染同住的生命現實。⁴

本專輯中村三春的論文提到堀辰雄（1904-1953）的《美麗村莊》、《起風了》、《菜穗子》等純粹小說中也可能隱藏著隱晦的失喪感的問題，使筆者不禁聯想起近日於台灣上映之後 311 宮崎駿新作動漫《起風了》（『風立ちぬ』），改編轉寫堀辰雄代表作《起風了》（1936）的意圖，是宮崎駿二度召喚歷史記憶且進行其安慰療癒死者及生者之「鎮魂曲」（Requiem）的社會連結（commitment）。堀辰雄 1933 年於輕井澤邂逅矢野綾子。寫成《美麗村莊》（『美しい村』）。1934 年與矢野綾子訂婚，她亦同時罹患肺病。隔年兩人一同入院八岳山麓富士見高原療養所。但綾子於當年冬天死亡。此衝擊體驗堀辰雄寫出其代表作《起風了》。動漫《起風了》中引用了源自法國詩人梵樂希（Paul Valéry, 1871-1945）詩作《海邊的墓地》當中的一節——「來吧！總得設法活下去」（「いざ生きめやも」）字句。讓人同時聯想到 2011 災後《來自紅花坂》（『コクリコ坂から』，2011）〈昂首闊步吧〉（「上を向いて歩こう」，英文譯名為「壽喜燒（Sukiyaki）」）此首歌曲，其顯現的正是當今渴求療癒之激勵人心的災後日本情境。被採用為電影插曲，完全療癒了承受震災創傷的日本國民其悲痛的心，極符合時期之坂本九的〈昂首闊步吧〉一曲，其實是六、七〇年代流行音樂風潮中誕生的美國式歌曲。七〇年代流行的「青春」的涵義，是與江藤淳《成熟與喪失——母親的崩壞》（1975）所指出之無法成為「父親」的戰後論述空間重疊一起詮釋的。這首歌曲被視為「心之國歌」。與六〇年安保鬥爭的時代性如影相隨、交互重疊。作詞人永六輔在寫出〈昂首

³ 參見鈴木謙介、石垣紀子、瀨名秀明、東浩紀。「震災後言語做到了什麼？」、『思想地圖 beta Vol.2 「特集震災以後」』。東浩紀 主編。東京：contectures，2011。頁碼範圍。

⁴ 參見《車諾比・黑暗之旅導覽》（『チェルノブイリ・ダークツーリズム・ガイド』）。東浩紀 主編。『思想地圖 β vol.4-1』。東京：ゲンロン，2013。

闊步吧》歌詞的前一年，曾參加當時發生的六〇年安保鬥爭。亦有軼聞傳言，他也是包圍國會周圍數十萬人示威隊伍中的一員。他所流下的眼淚成了這首歌。⁵《起風了》被認為是提醒國家反思歷史的影片。該片講述 1920 年代日本太平洋戰爭時期，堀越二郎為軍工企業三菱設計飛機的真實故事。《起風了》一作，同時呼召了關東大地震後的兩個「愛與死」。年輕的死亡與純愛故事。總可以召喚古老又美好的近代家國制度 (Domestic Ideology) 的浪漫情懷。如此的真實歷史人物與年代的回歸與再現，顯現了宮崎駿放棄奇幻性 (fantasy)、回歸連結 (commitment) 社會土地的決心與改變。引人注目與深思。

日本自民黨在於 2012 年 12 月重新奪回政權。在災後高唱「廢核」與「重建正名國防軍備」的強硬右傾化的新日本，高唱釣魚台國有化的中日台爭議更使得短期內中日關係難以改善，並隨時有一觸即發的戰爭陰影相附隨。311 災後以中國與美國為軸心之世界政局正巨幅變動更迭中。齋藤環認為，後日本 311 反社會之不良少年 (Yankee) 社會的擴大所前景化顯現的新國族主義，是其回歸「羈絆」(「絆」, kizuna) 連結的「鄉土精神」之「保守化的成熟」。⁶ 新的日本國策不再是推展村上隆或動漫電玩等「可愛文化」之虛擬想像的後現代碎片的空虛主體。其宅性脫政治化之虛構與「疏離」(detachment) 將如何在新的 311 災難後徹底產生新的「連結連帶」(commitment)？是否又古典回歸至「不良少年」(Yankee) 之保守反知性的連結成熟之新國族主義 (其中蘊藏的是更多強調「關係性」的陰性特質及母性原理的保守慾望)？或是在尋求新的共同體之主體性下，能努力檢視「敗戰責任」與「核災責任」，將其成為不再隱蔽之可見性的文化特質的「新成熟」。這是未來五年至十年中東亞地政學參照系譜上牽動亞洲和平連結之饒富重大意義的課題。

東京都知事的作家豬瀨直樹，以「日常性的斷絕」一詞來形容地震後的日本社會。從《風之谷》、《北斗神拳》、到奧姆真理教，日本的敘事想像力長期以來隱身於以決定性「最終(核)戰爭後的未來」之「非日常」慾望，企圖終結其豐足和平的消費社會的「日常」。以東西冷戰為背

⁵ 參見黃錦容「迎接幻想的末世：宮崎駿《來自紅花坂》共同體記憶的再現」第 31、47 頁部分文字內容。文章收錄於《香港社會科學學報》。(Hong Kong Journal of Social Sciences) 第四十二期，2012 年 7 月，春／夏季「大眾文化的影響力 (三)」，27-53。

⁶ 參見齋藤環。『世界が土曜の夜の夢なら ヤンキーと精神分析』。東京：角川書店，2012。

景，「核能」的表象正是作為斷絕「無止盡的日常」的象徵性力量。⁷

宇野常寬則認為從疏離（detachment）至連結（commitment）的村上春樹，其 1996 年的「蚯蚓」與 2009 年的「高牆與雞蛋」二者間，村上敘事想像力的「蚯蚓」及「解離」書寫，是面對全球化資本主義「系統」暴力性的抵抗。但是，引用了喬治·歐威爾批判史達林主義的諷刺小說《一九八四》「老大哥（Big Brother）在看著你」之村上春樹《1Q84》的符碼隱喻後，村上的言語及想像力是否已然進退失據？共犯結構的「雞蛋」與「高牆」的全球化資本主義的新的「高牆」的暴力性，代表了之後後資本主義革命的不可能的困境。宇野常寬認為現在的日本社會缺乏了對「蚯蚓」一般的存在所能擁有的想像力。比現代世界的國民國家還要更巨大的東西存在，例如現今的貨幣或全球化的資訊網路（市場與國際網路）聯結了全世界，國家反而從屬於其下。這代表了支配殖民地及集團經濟（像過去那樣）都不再具有意義。因為存在著比國民國家更巨大、能將世界聯結為一的體制。宇野常寬認為「高牆」過去並非一種不具人格的「體制」，是有意志（或敘事）、具備人格的存在＝（即歐威爾所說的）Big Brother。Big Brother 還存在的時候，村上認為「高牆」與「雞蛋」之間的共犯關係衍生出「惡」。村上所追求的是從「高牆」與「雞蛋」的這種共犯關係「解離」（detachment）出來。他認為耶路撒冷文學獎頒獎典禮上的演說裡所比喻的「高牆與雞蛋」與其後的長篇小說《1Q84》，都使宇野常寬不禁開始思考村上春樹的想像力已無法與現實抗衡，是被超越的存在。⁸

加藤典洋則認為日本的停止「成長」的強迫症，將帶來志工日本的利他性「成熟」。對於村上春樹在 2011 年 6 月於西班牙加泰隆尼亞國際獎的獲獎演說中開始使用「母語」的敘事言語，認為村上春樹後 311 的新母語使用，村上已經出現了與日本及世界「連結連帶」的新契機。他這次談道，從核災中重建時必須重建倫理與規範，這將是日本人「大家的工作」。或許比起其他人，村上更希望將這份想法直接傳達給日本人，

⁷ 參見豬瀨直樹、村上隆、東浩紀。「震災と社会 断ち切られた時間の先へ—「家長」として考える」。『思想地図 beta Vol.2「特集震災以後」』。東浩紀主編。東京：conctures，2011。頁碼範圍。

⁸ 參見宇野常寬。「序章「壁と卵」をめぐる—3.11 から考える」。『リトル・ピープルの時代』。東京：株式会社 幻冬舎，2011。

特別是大震災、核災的受害者們。為何村上使用了日語？聽起來或許矛盾，但加藤典洋的想法是，村上打算向西班牙聽眾們真摯地訴說自己的思緒。因此，就選擇了對方聽不懂、但是是自己母語的日語。另外還有一點。若演講內容僅止於「被投下原子彈」的話，村上還會使用日語嗎？因為還包含了核能發電，也就是包含了過去與未來的談話內容，在演講時才會自然地採取日語。他在演講尾聲說道「我們不能害怕作夢」。此處的「我們」指的是「生活在世界上的我們」。那我們應該用什麼語言來談論這樣的「我們」？當然是西班牙人使用西語，日本人的話，就使用日語。加藤典洋認為 311 之後，遠離「原子彈」也遠離「可愛」文化，出現了新的母語使用方法。⁹

美術評論家榎木衣舉出於卡達展出「五百羅漢圖」的村上隆為例，認為村上隆所言之「超扁平失靈了」這句話，意味著超扁平和御宅族都是出現在經濟基盤安定、國民皆保有相似的、一定的生活水準，能夠享受歐美式生活娛樂。村上隆從出道以來一直以日美關係為主題創作。日本被投下原子彈而敗戰，因美國的占領政策而失去對與政治經濟同為國家基礎的軍事力，因此不再具備國家主體的期間內，反而單有文化層面過度地爛熟，最終誕生了純粹娛樂——御宅文化此種設定隱藏在他作品裡的基調。在御宅文化中誕生的角色們，即是流行文化在日本這個失落歷史的空間怪異地滯留，於戰後突然產生變異的型態。其起源包含了因「廣島」而遭受的去勢閹割。此創作動機在「Little Boy」展中得到全面化。東浩紀認為，作為後 311 之「惡的場所」的東京，以廢墟作為日本重新出發的條件，村上隆放棄了以往他最大的賣點之流行與御宅。日本人一直都只注意到美國和中國，但村上隆在卡達舉辦“Murakami – Ego”之「五百羅漢圖」，他停止參照美國。內容也與以美國為中心的美術市場拉開距離。應該可說是象徵日本受到震災而踏向新的方向的展覽。¹⁰

東浩紀定義「虛構的時代」的盡頭之九〇年代後期以來，是以不需要大敘事的消費者為表徵之「動物的時代」。東浩紀所指稱的「動物」，是以俄國哲學家科耶夫（Alexandre Kojève）為依據的概念（參見本專輯

⁹ 參見加藤典洋。『3・11——死に神に突き飛ばされる』。東京：岩波書店，2011。

¹⁰ 參見黑瀬陽平、榎木野衣、東浩紀。「3・11 後の悪い場所——東京」。『思想地図β3「特集日本 2.0」』。東浩紀主編。東京：ゲンロン，2012。頁碼範圍。

廖朝陽論文)。「動物」有「需求」卻沒有「欲望」，因此不可能從「動物」身上尋求生命意義的「敘事」。東浩紀指出，與其說個我的生命意義來自大敘事，不如說永遠優先選擇符碼式的角色而產生佔有欲之現代的消費者——例如對美少年/美少女偶像或「角色」感受到「萌」的感動，並滿足於此的御宅系文化消費者之後現代人表象，可以稱之為「資料庫的動物」。御宅族群之文化消費的意義，與其說來自大敘事，不如說是一種來自從資料庫中取出的素材重新排列組合的行為。宅群的欲望來自他者的欲望之複製與模仿。他們對於如此的人際關係樂此不疲，單純地追求能組合出宅群所喜愛的萌要素及故事作品。

在御宅族世界中具備相當影響力的「角色」(character)，它被想像成可以脫離原創的故事，可以自律性地存活於關連作品或二次創作等其他故事中。在御宅族世界，「角色」不歸屬特定的作家或作品，而是一種共有財。對媒體(media content)創作者而言，「角色」的自律化，意味著「角色」的魅力某種程度獨立於故事魅力之外被考慮衡量。實際上現今的御宅族市場，故事沒什麼人氣但角色廣受歡迎的例子並不少見。相反的例子亦所在多見。因此，多數的作家群因而不斷產生轉變。作家群會暫且脫離故事內部的必然性或整合性，將原作外部所擴張形成之自律化的角色不斷集合彙整，視為一種市場，並以市場的競爭力為基準，個別決定角色的設定或造型。在建構故事所要求的人物形象之前，首先必須先分析角色的類型之流行。故事的地位下降與角色之自律化現象，並非現今才開始。可說自一九九〇年代後半以來十年間，如此大主流已經規限制約住御宅族作品與市場。在《動物化的後現代》一書中，¹¹ 如此的流行浪潮所消費的對象不再是故事，而是作品的構成要素。將其命名為「屬性資料庫消費」。

輕小說的作家與讀者，都以戰後日本漫畫動畫所孕育出之想像力環

¹¹ 「包括漫畫、動畫、遊戲、小說、圖畫、遊戲卡、模型等的各種作品或商品，這些作品或商品的深層裡並不存在著故事。在九〇年代跨媒體製作的環境下，將多樣化的作品或商品進行整合的只有人物角色。而消費者於此前提下，未經思索地在包含故事的企劃(漫畫或動畫或小說)與不包含故事的企劃(圖畫或模型)之間消費。在此情況下，每個企劃都是擬像，在其背後還有由人物角色或設定所構成的資料庫。我們再以其他的層級來看，這些角色不過是從萌要素的資料庫裡所歸納的擬像。換言之擬像和資料庫的雙層構造在此又雙重化，創造出複雜的系統。御宅族們首先消費這些作品，有時會對作品產生感動。但他們會發現實際上這些作品是擬像，真實的只有角色。接著他們會消費角色，有時會對這些角色產生「萌」的情愫。這時他們又會發現，實際上這些角色也是擬像，是將萌要素組合而成」(81)。參見東浩紀。《動物化的後現代》。褚炫初翻譯。台北：大藝，2012。

境為共同前提。特定的「角色」其外貌特徵（如「眼鏡」「嬌小」等用法）被結合使用於特定的性格與行為模式（「神秘性的無表情屬系」或「魔女女郎」），作家與讀者雙方都共同擁有相當具體性的知識。因此，作品中如果出現了一個嬌小並且很經常出錯的女生時，他們多半能半自動地預想她在這種狀況下會這麼做；在如此狀況下會那麼做等等。能在腦中描繪出複數的場景。而作家也可以期待其讀者具備這種能力。意即「萌的識字率（literacy）」。而創作出其角色造型。角色的世界與玩家的世界沒有任何的關連。這聽來似乎太過理所當然。虛構與現實有所不同乃是天經地義。但是，形成問題的並非是御宅族群的認知能力（御宅族其壓倒性多數，都過著與普通人無異的社會生活。能夠毫無困難地區別虛構與現實），問題是在於唯有藉著讓不同層級的真實性相互交錯，才得以維持他們的特技花招的（acrobatic）主體性。

一九七〇年代後的日本，喪失了主體性的依據，無法無自覺地承擔父性與陽性特質，而讓擁有文學意味內涵柔弱心性特質的男性大量增加。二〇〇〇年代的御宅族其中不少比例都與一般社會印象不同，具備如此「女性化」（「少女漫畫化」）的柔細男性，在過去的時代被稱為「文學青年」的類型。美少女遊戲被這群人視為賦予其新主體性的文本類型而受到支持。他們於其中所獲得「視線的我」之無所不能的感受，實際僅不過是以觀看與被觀看、玩家與角色、後設層次與物件分類（object-level）之層次切割為前提下，是一種壓倒性的無能感受的反轉罷了。如此令人訝異的貧乏主體性。是一種剝奪主動性的遊戲體驗，讓玩家耗費數小時持續「看」著角色之間人際關係逐漸崩潰的閱讀行為，其嗜虐性（或受虐癖意味）的架構，正是次文化文本接受者玩家虛假的無所不能的感受。

「我們正因為是無能，才得以無所不能」。「我們正因為是脫社會性的存在，反而得以最誠實地思考國家的意義」。御宅族的大多數正是寄情於如此「不成材」的自我欺瞞、委身於「否定神學意味」的詐術中，過著日常生活。¹²

¹² 參見東浩紀。『ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン 2』。《遊戲性寫實主義的誕生：動物化的後現代2》東京：講談社現代新書，2007。第125、318頁。