

# 暴力與慾望：宮崎駿與村上春樹的後現代美少女影像

黃 錦容

國立政治大學日本語文學系特聘教授

## 論文摘要

1980年代至1990年代，日本後現代大眾文化時代背景下的「美少女」與「御宅族」的對置架構，展現在宮崎駿描寫的不加修飾、活力充沛的少女身上，以及受少女束縛、多所曲折辛苦、仍舊必須存活下去的男性。在1980年代展開的美少女風潮中，宮崎駿的創作表現總是鍾愛眾多「機器與美少女」的模式。「拯救公主」的願望總是隱含在宮崎駿的動畫中。觀看著美少女的視線幾乎存在於所有宮崎駿的作品中。像是《龍貓》(1988)、《魔女宅急便》(1989)、《神隱少女》(2001)等典型作品中，對女主角的舉手投足皆投以強烈的視線，並將該股視線予以影像化並細膩描寫。《神隱少女》(2001)是部聲援十歲女孩的動畫。男性被侷限在「白龍」、「無臉男」這兩個角色上，只能等待源自千尋此女孩的「恩寵」。特別是「白龍」少年被剝奪了自我「主體性」，成了喪失行動自由的附屬品。他只能盡其所能的體貼善待千尋，直到最後因為千尋終於想起他的名字，將他從詛咒束縛中解救出來。

1980年代日本大眾文學中「美少女」影像之表象性，於村上春樹1979年的處女作《聽風的歌》中亦可清楚可見。《聽風的歌》及第二部作品《1973年的彈珠玩具》皆描寫生活於1970年代、失去「主體性」的男性大眾。《聽風之歌》第一章清楚點出其書寫行為是為了描寫〈失去的東西、踐踏的東西、特別是捨棄的東西、犧牲的東西、背叛的東西〉。女友在半年前自殺身亡。她也許是在「我」不經意下，因某個理由受到內心傷害而結束生命。「我」卻完全不清楚她自殺的原因。《1973年的彈珠玩具》也是同樣的故事設定。死去的她總是在背後操控著主角的言行舉止，甚至決定作品的發展走向。「我」已經無法再繼續漠視女性的內心層面。在憑藉自己的想法、意志行動之前，必須推敲她的心情，領會背後意涵來採取適當的行動。村上春樹小說的主角們總是察覺到自己身上的暴力性，而失去採取積極行動的原點。而周旋在以「她」為對象的人際關係中，變得只能消極地去摸索、採取行動。

本論文將以宮崎駿《神隱少女》(2001)所呈現之「暴力的美少女/沒有臉孔的少年」特徵為例，探討日本1980年代以來「拯救公主」的願望與視線之視覺文化之後現代性別表象。並以此種對女性身體的消費與慾望特徵，延續論及村上春樹自《聽

風的歌》以來及至近期的《海邊的卡夫卡》(2002)中美少女表象與男性之暴力性之對峙結構，對照驗證宮崎駿動畫與村上春樹文學展現之後現代美少女表象隱藏之暴力與慾望交錯的雙重架構。考證日本後現代美少女文化表象中「御宅族」的暴力與慾望的特質。

**關鍵詞：**暴力，慾望，宮崎駿，村上春樹，後現代美少女影像

# **Violence and Desire: The Postmodern Beautiful Young Girl Image Presented by Hayao Miyazaki and Haruki Murakami**

Huang, Chin-Jung

Distinguished Professor, Department of Japanese in National Chengchi University

## **Abstract**

From 1980s to 1990s, the era of post-modern mass culture, the contrast between beautiful young girls and Japanese otaku was described through unvarnished and energetic young girl characters as well as hard-working and constrained male characters created by Hayao Miyazaki. His works always favored the pattern of “machines and beautiful young girls” when the beautiful young girl craze began in 1980s. The idea of “saving the princess” is always implied in his many anime films and the focus always seems to be on beautiful young girls. His classic works like “My neighbor Totoro” (1988), “Kiki’s Delivery Service” (1989), and “Spirited Away” (2001) were all featured on the detailed description of heroines. “Spirited Away” is all about a ten-year-old girl and male characters are narrowed down to only Haku and No-Face. All they can do is wait for Chihiro’s care and affection, especially Haku whose subjectivity has been deprived of. Thus, he becomes an appendage without any freedom of action. He could only try as best as he can to be nice to Chihiro. Finally, Chihiro remembers him so she can free him from the spell.

The imagery of “beautiful young girls” in Japanese mass culture in 1980s was clearly demonstrated in “Hear the Wind Sing,” the first novel by Haruki Murakami. Both “Hear the Wind Sing” and his second novel “Pinball, 1973” describe the life in 1970s and those men who lose their subjectivity. Chapter one in “Hear the Wind Sing” evidently points out that writing is only to depict lost and abused things, especially those abandoned, sacrificed and betrayed things. My girlfriend committed suicide half a year ago because “I” might hurt her for some reasons by accident. However, “I” was completely unaware of her intention to kill herself. The same setting also applies to “Pinball, 1973.” The dead heroine seems to haunt and manipulate the male protagonist’s behavior and even changes the storyline. “I” can no longer ignore the psychological aspect of the heroine and “I” has to

figure out her feelings in order to take appropriate actions before I act by my own will. The protagonists in the novels written by Haruki Murakami gradually become aware of their own violent tendencies, so they lose the passion to initiate any actions. They stuck in the interpersonal relationship circulating around her, so they end up unenthusiastically exploring and responding.

This paper focuses on the characteristics of violent, beautiful young girls and no-face teenage boys by taking Hayao Miyazaki's "Spirited Away" (2001) as an example to examine the idea of "saving the princess" as well as the postmodern gender imagery in terms of visual culture in 1980s. The mock and desire of female bodies continue to be discussed in "Hear the Wind Sing" and "Kafka on the Shore" (2002). The imagery of beautiful young girls contrasts with men's violence and the contrast is further verified in a dual framework shown in Hayao Miyazaki's anime films and Haruki Murakami's literary works. This paper scrutinizes the characteristics of violence and desire of Japanese otaku as in the cultural imagery of postmodern beautiful young girls in Japan.

**Keywords:** violence, desire, Hayao Miyazaki, Haruki Murakami and postmodern beautiful young girl images

## 一、宅男的視覺影像與失語症：「暴力的美少女」vs「沒有臉孔的少年」

進入二十一世紀後，文學出版業的低迷預告了後現代的「文學之死」。在全球化市場經濟風潮下，如何重新檢視文學表現，更是取決於近二十年來風靡偃行的次文化表象或是過剩的視覺影像上。日本大眾文化領域中「美少女與機器」的視覺影像的組合，或是「戰鬥美少女」的表象不斷被消費擴張。美少女的形象總是積極的、好強的、充滿正義感的主體性存在，美少女的積極性甚至凌駕了沒有臉孔與主體性的脆弱少年們。內向又單純的少年總是失去他內在的精神主體。

1980年代至1990年代，日本後現代大眾文化時代背景下的「美少女」與「御宅族」的對置架構，展現在宮崎駿描寫的不加修飾、活力充沛的少女身上，以及受少女束縛、多所曲折辛苦、仍舊必須存活下去的男性。在1980年代展開的美少女風潮中，宮崎駿的創作表現總是鍾愛眾多「機器與美少女」的模式。「拯救公主」的願望總是隱含在宮崎駿的動畫中。觀看著美少女的視線幾乎存在於所有宮崎駿的作品中。像是《龍貓》(1988)、《魔女宅急便》(1989)、《神隱少女》(2001)等典型作品中，對女主角的舉手投足皆投以強烈的視線，並將該股視線予以影像化並細膩描寫。《神隱少女》(2001)是部聲援十歲女孩的動畫。男性被侷限在「白龍」、「無臉男」這兩個角色上，只能等待源自千尋此女孩的「恩寵」。特別是「白龍」少年被剝奪了自我「主體性」，成了喪失行動自由的附屬品。他只能盡其所能的體貼善待千尋，直到最後因為千尋終於想起他的名字，將他從詛咒束縛中解救出來。<sup>1</sup>

而美少女結合機器的暴力畫面，總是保護了所愛的男性，暴力當中存在的純愛故事，隱藏了美少女其實是暴力主體的事實。美少女的身體除了發揮性慾望的對象之外，相對地男性的精神主體卻變為少女的附屬品。後現代美少女影像除了是男性性慾望的消費對象，同時也不斷被商品化，不斷再生產出暴力與慾望交錯的雙重架構。

在大眾媒體的創造者大多為男性作家的因素下，漫畫與動畫中的女性身體特質充滿情色想像與慾望自是不難理解。在漫畫與動畫中，少女是暴力的主體的層面卻往往隱晦不可見，而視覺印象中女性情慾的身體被煽情的描繪並加以放大，為多數大眾接受並加以消費之。由大量接受動畫、漫畫等大眾媒體的女性身上觀之，可以發現對女性性別文化之暴力性格的消費行為，為大多數的女性所接受。

日本御宅族的名稱出現於1983年的情色漫畫，如果將漫畫中描繪的少女身體特徵連結至1980年代風行的美少女以及1990年代「萌」(moe)這些日本特殊的後現代次文化，則可以對於日本後現代文化表象的絕望與衝動的來源進行考證。1990年代情報的多樣化造成資訊化社會，這是因應大量傳媒所誕生的社會特質。而1995年1月17日日本神戶大地震，以及1994年3月20日奧姆真理教所引發地下鐵沙林事件，讓日本社會於1995年後籠罩在恐懼的陰影中。1996年

<sup>1</sup> ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史——萌えとキャラクター』講談社現代新書、P119-112、2004.5

之後，中學生以及高中生的少女們提供的「援助交際」也成為極大的社會問題。緊接著又於 1999 年發生震撼人心的「神戶連續兒童殺人事件」，是一個 14 歲少年的駭人犯行。因孤獨而過度依賴動畫或電視等影像的「御宅族」，其背後潛藏的暴力與慾望特質，在在說明了 1990 年代後半泡沫經濟後日本社會激發出來的「自我防衛」的攻擊性格，這是進入二十世紀之後，須要再度驗證之日本後現代文化表象的絕望與衝動的來源。

思考日本後現代文化表象之絕望與衝動的來源與時代性，第一個特徵可以點出宮崎駿的影像背後「宅男」焦慮地投注於「少女」商品身體之性別倒錯的慾望，解析後慾望「現實」與「虛構」之多重性「假面」特質之外，更須理解同為 80 年代同時代產生之村上春樹流行文本中同樣強烈的「宅男視線」與「少女」身體性的創傷特徵。二者在影像與文本敘事上，同樣將性別議題建構在塑造出「典型」化的「角色」之「虛構情慾」特質，顯示了二者在「宅男/少女」之對峙的性別架構的互相借用/挪用的「構造化」之外，更演繹轉換出特異流通於東亞區域流行文化中的「虛構的真實性」之「多重虛構」之狂熱卻不著迷的「粹」（玩家）的後現代共同體病徵。

本論文將以宮崎駿《神隱少女》（2001）所呈現之「暴力的美少女/沒有臉孔的少年」特徵為例，探討日本 1980 年代以來「拯救公主」的願望與視線之視覺文化之後現代性別表象。並以此種對女性身體的消費與慾望特徵，延續論及村上春樹自《聽風的歌》（1980）以來及至近期的《海邊的卡夫卡》（2002）中美少女表象與男性之暴力性之對峙結構，對照驗證宮崎駿動畫與村上春樹文學展現之後現代美少女表象隱藏之暴力與慾望交錯的雙重架構。考證日本後現代美少女文化表象中「御宅族」的暴力與慾望的特質。

## 二、宮崎駿拯救公主的願望：「假面」公主的換喻

與村上春樹同時代風靡世界之宮崎駿一系列動漫，其中的主題總是充滿著少年的焦慮意識反射。救出帶著「假面」的少女，協助她發現「真正的自己」，「解讀少女的心情」正是少年的焦慮所在。無法成為「主角」的男性心理的曲折，要如何獲得少女的「恩寵」？

宮崎的「機器與美少女」之特性，在他最初期的動畫工作，亦即劇場用的動畫《Gulliver 的宇宙旅行》（1965）中便可窺見。在此作中宮崎雖然只負責動畫部份，但他將自己的想法告訴導演後，源自自己的創意，在故事最後場面添加了「救出公主的場面」，並自行畫出底稿。救出假面中的女子，進而發現對該女子的「真正的自我」，乃是主角所發揮的功能。而此作也成為宮崎嶄露頭角的開端。而且自此之後，「救出公主」的創作動機也被繼續使用。主要例子有東映動畫時代的《太陽王子霍爾斯的大冒險》（1968）、《穿長靴的貓》（1969）；自己導演的《未來少年柯南》（1978）、《魯邦三世～卡里奧斯特羅之城》（1979）、《天空之城》（1986）、《On Your Mark》（1995）、《魔法少女》（2001）等許多作品，皆為類似

的故事內容。特別是以恰克與飛鳥的歌曲為靈感所製作的《On Your Mark》這部動畫，不僅將宮崎的「機器與美少女」精神透過影像化呈現出來，也可一窺此動畫作家之創作中心。

「想要拯救公主」的願望總是隱含在宮崎駿的動畫之中。即使作品之中沒有出現王子，但我們還是可以假設作品外，還是有位化身為王子而守護著公主們的宮崎導演之存在。也可以說，這股創作者導演的視線幾乎存在於所有的宮崎作品之中。像是在《龍貓》(1988)、《魔女宅急便》(1989)、《神隱少女》(2001)等典型作品之中，都可窺見對女主角的舉手投足皆投以強烈的視線，以及將該股視線予以影像化的細膩描寫。

到九二年終於出現以男性為主角的《紅豬》(1992)一作，但是男主角卻是以醜陋的豬隻型態所出現。男主角無法呈現出樸實的樣貌，而只能以魔法特地將自己變成豬隻的外貌。「所謂的帥氣指的就是這個啦！」，此一宣傳配合電影同時上映，而作品中則是描寫了活在美少女世界中的男性之波折起伏。為了要帥氣登場，只能藉由醜陋一途。宮崎除了描寫不加修飾、活力充沛的少女們之外，也大膽直率地描寫了受少女束縛、曲折所苦的男性仍舊必須存活下去的此一時代背景。而此後的《魔法公主》(1997)也承襲同一特徵。在此作中也描寫了男性主角，但卻是描寫遭受詛咒的男子接受自己的命運、有所覺悟之後，而探索故事結局的身影。

雖然宮崎駿曾經說過，《神隱少女》(2001)是為「十歲的孩子們所製作的」動畫，但是那些「孩子們」實際上也只不過是「女孩子們」。《神隱少女》是一部聲援十歲女孩的動畫。男性的則被侷限在「白龍」、「無臉男」這兩個角色上，而只能等待源自千尋此一女孩的「恩寵」。特別是白龍此少年被剝奪了自我「原點」，成了一個喪失行動自由的附屬品。他只能盡其所能的體貼善待千尋，直到最後終於因為千尋想起了他的名字，而將他從詛咒束縛之中解救出來。對於一度失去自我原點的白龍來說，若要再重新找到自我，就必須藉由「她」再次向自己注入生命原點。在此作中也依然可發現宮崎導演想要救出「公主」的願望，化身成為「透明的王子」，不僅在作品裡面隨處可見，同時也對主角的千尋的言行舉止投以細膩的觀察。<sup>2</sup>

從 80 年代宮崎的動漫影像中，明顯地對「活力充沛」且「戰鬥力十足」的少女身體，總是投以強烈且肆無忌憚的「萌」的慾望，亦即男性對「角色」美少女的強烈觀看視線。而其中無論是男性主角或創作者，其中呈現的是不均等的男女視線關係。只有單方面將女性身體一再複製「觀看」的「箱男」<sup>3</sup>透明化視線。

<sup>2</sup> ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史——萌えとキャラクター』講談社現代新書、2004.5、P116-123

<sup>3</sup> 《箱男》1973年由新潮社出版，為安部公房長編小說。現收錄於新潮文庫。其主題為匿名與自我關係的認知。文本中亦插入底片以及安部公房的8張照相相片作品。描述的主角為由頭部至腰部用紙箱套住自己的流浪漢。他將紙箱挖出一個洞，可以由只箱內往外窺視。除了主角外，其他有年輕的護士與她的上司的醫生、吸毒者、要趕走流浪漢的人、想窺視她的中學生等陸續登場。文體表現偶而用別人的書寫描述，有時穿插脈絡不清的章節，總得回過頭重新回到前面閱讀才能理解故事。總計花了6年才完成的作品。文本中四處散佈著時間的不連

「箱男化」慾望視線的特權性<sup>4</sup>，亦同時顯現在同時代資訊社會對「角色」美少女商品化、消費的優越又安全的網路空間場域中。

而這不只是動漫的特徵，即連一連串的少女漫畫的典型主題，也是放在「能夠真正瞭解我的他」的主題上，呈現出無意識的後女性主義的偽裝。相對地，「她的心情是我的責任」的宅男想像，點出了日本後現代（戰後）迴避主動、無責任之「要為○○○而死？」的共同體焦慮構造。這個答案有多重的選項——「國家」？「天皇」？「公司」？「革命」？「家族」？但為傷感的男性擔任戰鬥代理人的「戰鬥美少女」，其悖論是「暴力的否定將可帶來更多的暴力」。1994年3月20日奧姆真理教所引發地下鐵沙林事件，彰顯的正是為了救贖可以犧牲他人的暴力手段。

所謂的「宅」，是在近代媒體環境下，日本土壤下與思春期心性相互作用下所成立的奇妙獨特的共同體。是思春期的某個集團共通的精神病理。「宅」的定義與命名來自1983年中森明夫雜誌《漫画ブリッコ》中對於漫畫迷彼此揶揄稱呼的第二人稱「你（otaku 發音）」。<sup>5</sup>原義的 otaku 字眼有點高尚的意味，但卻帶著某種歧視意味又有點節制的語氣，為當時次文化業界所通用的字眼。至於對「宅」社會意涵之定位與既定印象的普及，則來自於1989年宮崎勤幼女連續殺人事件的影響，「宅」字眼由流行語進化為日常口語。並被定義為「窩在家中、不善於與人交際的惡質/黑暗/危險的人」。實際可定義為「擁有進化的視覺」、「具有高性能的檢索能力」、「無上進心與自我顯示欲」等特質。

但是，「宅性」有「過剩的自我論及」與「極端厭惡被他人框架化」的兩個特徵是需要被關注的。「宅」的必要條件是具有「粹・匠・通」的眼光。依照精神分析的觀點看待「宅」的情慾，是「能作自己是最棒的」；「下輩子還是要當自己」之極度自我陶醉與自我滿足的性格；〈對宅群而言，其界定自我同一性的兩個種類的他者——亦即「超越的他者」與「內在的他者」二種「他者」極端地接近。〉<sup>5</sup>，所以其「自我理想」與「理想自我」的極端接近。而若以「成長/成熟」的角度看待「宅群」之媒介對象，一般的「理想自我」以「成熟」/「成長」為「主體媒介物」，轉換成「自我理想」而定型，成為社會群體之一，亦即成為大人。但「宅群」的媒介作用明顯低落。

仔細分辨「宅群」與「迷」（mania, maniac）的差異性，可以發現宅群的人物特徵有以下四點：

- 對虛構文脈/語境（Context）親和度高的人
- 為「擁有」愛的對象，訴諸於虛構化手段的人
- 不是活在「離人症妄想」（depersonalization），而是活在「多重指南

---

續性、後設小說（metafiction）、影射（allusion）、諷諧（parody）等文學敘事的方法，是部極為特異的作品。（<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%AE%B1%E7%94%B7>）

<sup>4</sup> ササキバラ・ゴウ「第四章 美少女という問題 1 キャラクターとしての美少女と『視線』『美少女』の現代史——「萌え」とキャラクター」講談社現代新書、講談社、2004.5、P172

<sup>5</sup> 大澤真幸「オタク論」『電子メディア論』新曜社、1995



能力」<sup>6</sup>中的人

- 可以從虛構上找出性的對象的人

而宅群對於「文脈/語境」的用法亦顯示了「宅群」與「迷」之差異點。被「實體＝原創」的光暈（aura）著迷的是「迷」（mania），而自己將「虛構＝複製物」的光暈予以虛構化的是「宅」。<sup>7</sup>再者，「宅群」共同體的「擁有」（佔有）的儀式，亦即「宅群」虛構化的手續為何？「宅群」喜歡的反諷詼諧化與評論如「角色扮演」（Cosplay）與同人誌、SS（短故事）書寫等，可看出其「文脈/語境」不在於自我顯示，亦不在於服務其他宅群，「宅群」擁有（佔有）動漫作品的方式就在於二次及多次創作之創造出更多的虛構上。

但「虛構」的慾望如何形成？宅群在原創、引用、戲謔（嘲諷）的虛構語境中，其沒有媒介的慾望是否等於真實？依照拉岡對於「現實界」、「象徵界」、「想像界」的意義界定觀之，宅群對於「文本接受」與正確接受態度，是容忍並允許大量的改寫「文脈」，卻不攻擊作者產生暴力性。宅群的「多重虛構」是時而清醒，時而狂熱，卻不著迷具備「粹·匠·通的眼力」。虛構的真實正是宅群的基本需求。<sup>8</sup>

而探討如此情慾的虛構性與多層性，我們不免發出疑問：為什麼動漫的女性可以成為性對象？宅群的「性生活」（包含自慰行為）是否就是「虛擬性愛」？經排除情慾表現，為何能帶來反效地卻強化了情慾？宅群的情慾嗜好為何偏離「行動性」？宅群如何書寫慾望？宅群如何將自己的情慾加上「距離」並戲謔化？來自「性的虛構性」是否顯現了「性的共同體性」？

在此，對於「虛構」與「現實」之相互隱蔽的特質，進一步思考宅群次文化中的「戰鬥美少女表象」。表面可愛無邪的少女，深層裡卻是不吉祥的畏懼感，正是大敘事崩解後之後現代系統論的議題。在大敘事已經虛構化之後，複數的視點主張複數的現實之後現代，以現實事件為本的「後設性的觀點」，形成「陳腐的敘事」。複數的視點讓故事（物語）主張的寫實之單一性為之解體。這是東浩紀指陳的後現代「後設性敘事」中，將現實匿名化與虛構化的結果。<sup>9</sup>因此，齊藤環認為，媒介所帶來的逆轉，就是無法傳達情報，媒體傳播的是文脈的脈絡。而虛構這個媒介傳播的不是虛構世界的情報，而是對於「現實－虛構」之區分上作家所採取的態度。<sup>10</sup>

<sup>6</sup> 可以將作品由各種位階觀看得宅群觀點。在動漫而言，就是由角色、腳本、角色設計、作畫導演、音樂、時代背景等等，由各種不同角度看作品的樂趣或觀點、態度。（首先是作品中的世界。作品中作者個人性相關事物。作家與製作者間其娛樂界內部世界。其間是經由怎樣的過程流通，又如何被接受等市場世界。宅群享受作品是在於能確保如此跨越複數層次這點上，我個人將古典精神醫學用語變形稱呼之，謂之為「多重指南能力」）。（齊藤環『博士の異常な思春期』日本評論社、2003.2）

<sup>7</sup> 原義為「物體散發的微妙氛圍」，光暈。班雅民（W. Benjamin）〈機械複製時代的藝術作品〉（1936）。《迎向靈光消逝的年代》，許綺玲譯，（台北：台灣攝影工作室，1998）

<sup>8</sup> 齊藤環『戰鬥美少女の精神分析』ちくま文庫、2006.5。初出：太田出版、2000.4

<sup>9</sup> 東浩紀『波状言論』0一號、2004.9.30

<sup>10</sup> 齊藤環『『虚構』と『現実』の相互隠蔽』『文学の断層 セカイ・震災・キャラクター』朝日新聞出版、2008.7、P 225,28

由「虛構」與「現實」之互補性的相互隱蔽性質思考之，對於「戰鬥美少女」之「隱喻」(metaphor)與「換喻」(metonymy)特質已然昭然若揭。例如，迪士尼的角色是「人」。意即是「人」之隱喻性質予以變形變換(deformation)下的虛構化。這般的角色讓人覺得不可愛的原因，在於他們太過於「像人」了。相對地，三麗鷗的角色沒有這些濃厚的人類氣息。意即，三麗鷗的角色不是「隱喻」，而是「換喻」。「隱喻」注目的是對象之抽象的性質；而「換喻」注目的是緊鄰銜接對象的事物。正如「火焰」與「熱情」的關係、「鴿子」與「和平」的關係為隱喻性；但「和尚」與「袈裟」、「船」與「帆」則是換喻性的。依照精神分析的文脈詮釋之，符碼＝語言，語言藉著隱喻性的連鎖，終究需連結至「Phallus(陽具的象徵)」。以此思考之，「世界」因「命名」而誕生，「角色」因命名而被吹進靈魂。但是動漫世界不盡然是個虛構的世界。當以「語言」建構世界時，其中呈現出來的，正是「現實」vs「虛構」的對立之假想性質。正如拉岡指陳的，以語言為基礎的「陳腐語言」並不存在，不可能有「後設性世界」。因為世界本身就是換喻的角色。所以網路世界也罷，「戰鬥美少女」也罷，只不過是以不可能的虛構所提示的戲言性質的現實。<sup>11</sup>

因此，「假面」公主的換喻，呈現的正是日本特有的表象文化。顯現的正是「可以由覺得真實的感受中確認有真實」的共同體指向。所謂「慾望是他者的慾望」，「對於真實的慾望」就是「對於真實之他者的慾望」。齊藤環舉出紀傑克(Slavoj Zizek)的「自由主義」論述，認為「寫實性的寫實」為消費大眾所接受，表面上似乎為解放了寫實的形態，但亦可能壓抑了寫實之多樣性。意即，權利是解放，但實際可能是產生壓抑的悖論。所以，公主的活力充沛，亦是關注宅群慾望投射下之「後設性觀點」，亦是宅群之壓抑下的換喻性質的視覺表象。

### 三、1980年代村上春樹的「宅性」感傷空間：缺乏固有名詞的失語症

1980年代日本大眾文學中「美少女」影像之表象性，於村上春樹1979年的處女作《聽風的歌》(1980)中亦可清楚可見。《聽風的歌》及第二部作品《1973年的彈珠玩具》皆描寫生活於1970年代、失去「主體性」的男性大眾。《聽風的歌》第一章清楚點出其書寫行為是為了描寫〈失去的東西、踐踏的東西、特別是捨棄的東西、犧牲的東西、背叛的東西〉<sup>12</sup>。小說的舞台是1970年某個18天之間發生的事情，由活在1979年現在的「我」展開回憶敘事。沉默地度過1970年代的「我」，在1979年時終於找回失聲的語言。其中所描寫的正是面對女性「他者」時，在人際關係中不斷尋找自我倫理的「我」的身影。

「我」不了解女友的〈腦中究竟發生了什麼事情、完全無法想像〉下，而離別女友。女友在半年前自殺身亡。她也許是在「我」不經意下，因某個理由受到內心傷害而結束生命。「我」卻完全不清楚她自殺的原因。也許她內心的問題對

<sup>11</sup> 同注10。P75。

<sup>12</sup> 《聽風的歌》時報出版社、1995

「我」完全沒有造成任何影響，「我」說不定在不經意間傷害了她，而成爲壓垮駱駝的最後一根稻草。但是「我」終究不知情。

《1973 年的彈珠玩具》的故事也是同樣的設定。死去的她總是在背後操控著主角的言行舉止，甚至決定作品的發展走向。「我」已經無法再繼續漠視女性的內心層面。在憑藉自己的想法、意志行動之前，必須推敲她的心情，領會背後意涵來採取適當的行動。

村上春樹小說的主角們總是察覺到自己身上的暴力性，而失去採取積極行動的原點。而周旋在以「她」爲對象的人際關係中，變得只能消極地去摸索、採取行動。村上春樹在之後也以「暴力性」主題寫出多部小說，如《地下鐵》(1997)、《海邊的卡夫卡》(2002)。其出發原點則是男性在面對女性時，總是察覺到自我內在的暴力性這點。村上的小說特質也影響了 1980 年代以後的漫畫家、角色小說、美少女遊戲等作者。<sup>13</sup>

一如上述，「戰鬥美少女」表象的生成環境空間，來自於漫畫、動漫等媒介空間。孕育她們的最大共同體正是「宅群」。而特殊的媒介空間也是因應「宅群」特殊共同體之需求而產生。宅的慾望爲何選上「戰鬥美少女」？依照齊藤環的精神分析觀點，「宅群」共同體在「慾望想像空間」上，對「倒錯」慾望之親和度尤其高。但他不認爲以「性 (sex) & 暴力 (violence)」的簡略型來看待「戰鬥美少女」表象。動漫與漫畫中的「無時間」特質，如同他所指出之宮崎駿的說法，動漫的「無時間」特質來自於「漫畫」。在其中的時間與空間會因爲主角的慾望與壓迫而明顯地被扭曲、誇張地表現出來。例如許多運動漫畫在由投手將球放手直到捕手收球到球套爲止；或是長跑跑者在奔回終點的最後全力衝刺的時間；拳手一回合左右的相互打擊。這些極爲短促的時間，要如何拉長、如何饒舌地「實況」掌握？如要加強場面的壓迫感，在描寫上所花的時間與敘事的密度，就會無止境地被拉高。這種技巧在漫畫與動漫的表現上最爲有效。電影或小說在表現手段上對如此的「無時間性」是格格不入的。這種特權的瞬間之無限延伸的描寫，是宮崎駿極力排斥的手法。

但是，動漫空間的「想像性」(imaginaire) 的「無時間」性質，是否與佛洛伊德所說的「無意識的時間」相同？無意識的本質即爲無時間性，因爲想像界正確地以無時間性爲指向。可是，**動漫世界的「無時間性」的想像卻是以「體驗的無限性」爲指向，是特權的瞬間的貪婪無厭的表現。**

動漫之無時間性的指向，以壓抑擬人時間 (Khronos) 的作法，例如《哆啦 A 夢》(ドラえもん)《蝶螺小姐》(サザエさん) 等漫畫中設定在無時間性的故事循環中。漫畫亦可以在無止境不斷強大的敵方系列的設計，不斷偽裝時間的經過，導入循環性的無時間特質。因此，漫畫與動漫可以描寫出「時期在之間」(Kairos)，符號化「時期在之間」的未確定的時期之片刻「特別的事」發生。什麼事特別，是依靠誰使用決定之。**這種「時期在之間」(Kairos) 手法的開拓者是手塚治虫，將一瞬間的事件高密度地描寫的技法一般化，強力呼召讀者主觀**

<sup>13</sup> 同注一。P137-139。

的融入，錘鍊讀者極快速的強力讀解能力。所以，漫畫的「無時間」特質產生了「極高速之故而看似停止」的畫面效果。瞬間的饒舌敘事卻帶來「速讀」的可能性。

漫畫的另一個明顯符碼，是**多重人格空間的典型「角色」**。大眾文化一般的特性在於其樣式、敘事的幅度、敘事的觀點等被限制在狹小的範圍內，因此無法描述複雜的故事。其敘事空間在橫向關係的水平架構(syntagmatic)上是貧乏的，但在垂直關係的分歧(paradigmatic)卻可以有豐富的表現。但它卻可以設定諸多單一配置、各自扮演單一典型的角色。不必感嘆各個人物造型缺乏複雜性或深刻韻味，漫畫整體表現的只有「一個作家的人格」。所有複數的個性或命運，是在作者意識觀照的單一客觀意識下展開，主角的語彙功能，背負著個性造型與情節展開的垂直關係的分歧(paradigmatic)功能，同時替作者本身之意識型態的立場代為辯解。<sup>14</sup>

視覺媒介在一個畫面的瞬間，可以傳達作品的領域、內容的傾向、作家的名字。如此典型的角色在接受者的理解上，在媒介以複數的虛構性作為發揮其透明且連續的整體意義時，是具備高度文脈性的。它比語言文字的符碼，在感情的(emotional)符碼傳達上更為容易。自然極容易讓接受者極端地投入。

由以上動漫世界的「無時間性」特質及多重人格空間的典型角色，我們須密切注意 1995 年以降，日本後社會在集體性暴力創傷記憶之後，以「語言」敘事為回歸之村上春樹《海邊的卡夫卡》一作的多重虛構性特質，以及對後現代性別身體之消費與慾望特質。

#### 四、作為隱喻之回歸母胎的「古典」回歸：

##### 《海邊的卡夫卡》之暴力性伊底帕斯情結與少女身體創傷

《海邊的卡夫卡》(2002)是村上春樹睽違文壇七年之後的著作。而這部作品的生產與流通、接受模式，在刊行之前即已經被商業炒作(操作?)成 9.11 恐怖事件後社會恐懼氛圍下的消費商品。正如小森陽一<sup>15</sup>與菅聡子所指陳的，這個作品最大的特徵，是以媒體事先大幅報導，而後在流通、接受的過程中，輕易地救被解讀為「救贖」、「再生」與「療傷」的故事，而為大眾所接受。包括以一種「限定時間」的形式開設《海邊的卡夫卡》網頁，接受讀者群的各樣問答，不久後將二者的對話之後收錄於《少年卡夫卡》(新潮社、2003)中。對照出版前後的媒體操作手法，在在顯示了動員多數讀者群之「療傷」暗示性、引導性極強的流通戰略。這其中可以輕易驗證出「宅群」二次創作上共同體之商品化與消費特質。

此作呈現之少年卡夫卡的「內在暴力慾望」的表象，其受到最大的批判，來

<sup>14</sup> 齊藤環「第六章 ファリック・ガールズが生成する」「マンガ・アニメの『無時間』」「戦闘美少女の精神分析」ちくま文庫、2006.5。初出：太田出版、2000.4、P 284-293

<sup>15</sup> 小森陽一『村上春樹論 『海辺のカフカを精読する』』平凡社、2006.5

自於其將其暴力慾望轉嫁至虛構的女性他者身上，將自我的暴力責任擱棄於外部，迴避了施行暴力的責任歸屬，為自己免罪進而轉生的敘事構造。此作的「暴力」表象呈現在少年與敘事者將其「女性嫌惡」的視線，肆無忌憚地投射於各樣女性特質的象徵上。例如偶數章節的主角「中田先生」，他的喪失記憶與識字能力的創傷根源，被配置為當年孩童期的「中田」被班級導師岡持節子所施加的暴力所造成。而女性教師岡持節子的失喪與匱乏慾望，來自於對戰爭期間出征丈夫之性的慾望。在夢境中與丈夫交合後的翌日，她突然來了「月經」，而當她目擊了羞恥下丟棄原野、沾染自己「月經經血」的手巾被「中田」撿拾到時，突然對已經在原生家庭遭到「家庭暴力」的「中田君」，施展了爆發性的毆打暴力。造成「中田君」從此失去他的名字、記憶、識字能力，成為沒有漢字表意的「ナカタさん（中譯為「中田先生」）」。而如此對於「不在」的丈夫之性慾望的走調與爆衝，其懲罰性的結果，是丈夫的戰死，以及至今她被剝奪了成為母親的無子嗣下場。亦即，一切暴力的起源皆來自年輕女性之「性慾望」。女性書寫體的羞恥身體成為「男性創傷」的根源與轉折後的鏡像反射下的代理與隱喻符碼。

可是過一會兒忽然一留神時，卻看見一個男孩子手上不知道拿著什麼，正向我這邊走來。是叫做中田的男孩子。是的。就是事件後意識沒有恢復、長久住院的孩子。**那孩子手上拿著的，是染有血的我的手中。**我倒吸一口氣。不相信自己的眼睛。因為，我已經把那丟到很遠的地方，孩子們應該不會去的地方。就算去了應該也看不到的隱密地方。這是當然的。**因為以女性來說，那是最羞恥，最不願讓人看到的東西。**為什麼他會發現呢？我真不明白。

一留神時，我正在打那個孩子，中田君。我捉的他的肩膀，用手掌打在他臉頰上好幾次又好幾次。也許他有喊叫什麼。我混亂了。明顯地失去了自制力。**我想我一定感到深刻的恥辱，深受打擊。**過去我一次也沒有打過孩子。可是在那裡的不是我。

一留神時，**孩子們全體都在直直地注視著我。**有人站起來，有人還坐著，臉都朝向我這邊。臉色鐵青站著的我，**被打得倒在地上的中田君，和染有我的血的手中，就在孩子們眼前。**當場我們好像暫時凍結在那裡似的。誰也沒有動，沒有開口。孩子們臉上沒有表情，那看來就像用青銅作的假面具似的。深深的沈默降臨在森林裡。只能聽到鳥的啼聲而已。我現在還能鮮明地記著那情景。……

我依然緊緊地到抱著中田君，暫時還呆呆站在那裡。我真想當場就那樣死掉算了。真想就這樣消失到什麼地方去。身邊的世界正在進行著巨大的兇暴戰爭，實在已經繼續死掉太多人了。什麼是正確的什麼是不正確的？我已經搞不清楚了。**我所看到的風景是正確的嗎？我眼睛看到的色彩真的是正確的嗎？**我耳朵聽到的鳥叫聲是正確的嗎？……而當我正在森林深處，一個人孤伶伶的，混亂著，子宮正繼續流著大量的血。我正沈浸在**憤怒、膽怯、羞**

恥中。我哭了。不出聲地安安靜靜地哭了。

於是孩子們的集體昏睡開始了。(中譯版《海邊的卡夫卡》(上)第12章 P141-142, 時報出版社)

再生的根據與泉源是什麼？表面上完成的是實踐命運之「弑父娶母」之暗示性無意識的神話，但假借女性他者與多個分身，再度尋回其「語言」敘事根據的卡夫卡少年，他在敘事策略中，將女性他者「身體」情慾所展現的符碼——經血（甚至因失去丈夫而一輩子受到懲罰不可得到兒女子嗣之對生產的「母性」的懲罰）予以「羞恥」的印記，並沾附上導致「中田君」（中田先生）甚至與之前的第11章卡夫卡少年訴說著失去記憶下，沾染上白色襯衫T恤的血跡象徵相連結。不得其解的卡夫卡之失去的「血跡」記憶，要緊緊連著岡持節子的被注視、被觀看的女性身體象徵之「恥辱」印記的「經血」。失憶的卡夫卡少年不需親自解謎，由「不在」的交合下自慰的情慾女體，引致與生殖母性與情慾之「愉悅/逾越」的「子宮」，卻被賦予污穢、邪惡的暴力印記。而且是由女性敘事之自我告白形式的「創傷記憶」所書寫。

卡夫卡少年離家出走，是爲了尋找自四歲時就拋棄自己的母親與姊姊，更是爲了逃避父親曾言他將「弑父娶母的預言」所致。這個文本的基本命題爲「伊底帕斯弑父娶母」神話的「預言」架構。以複數多元層次所編寫的各個場域、各個分身等，充滿不確定、虛幻曖昧的不真實感。那麼，卡夫卡少年與遺棄他的、疑爲他「母親」的佐伯小姐之間之近親相姦的性慾望，甚至將疑爲他姊姊的「櫻花」強姦下所成立的關係性，又應該如何看待之？卡夫卡的「慾望」與女性身體的關係建構或觀看視線又是如何呈現？

在下卷第29章中，當卡夫卡少年留宿在甲村圖書館後，15歲的「幽靈」少女佐伯小姐，每晚都造訪出現在卡夫卡少年的夢境中，風景化的佐伯少女讓卡夫卡少年愛上了她。15歲的少女佐伯的表象特徵是「無言」「無意識」的「生靈」象徵。少女佐伯亦同時處於無意識的夢境裡。在此，村上春樹再度運用了《源氏物語》中以嫉妒詛咒的「怨靈」——六條御息所的壓抑的女性意識的皮相，讓女性身體亦以主動無意識的身體，自動滑入少年卡夫卡意淫的虛擬情慾幻想之中。即便《源氏物語》是平安女流文學之女性書寫者所建構出的性別壓抑的隱喻表現。但以時光倒流的少女自動走入的虛構性愛中，她是不發一語的。針對此點，小森陽一亦指出：「卡夫卡少年的“戀愛”方式，恰恰展示了“將女性還原爲風景的一部份”的一個完整過程。而充當將佐伯“風景”化之媒介的，是佐伯創作的歌曲《海邊的卡夫卡》，和掛在卡夫卡少年留宿的房間牆壁上的那幅同題的“油畫”。而在二者交合的夢境中，15歲的少女佐伯一逕是一幅被觀看的無言風景。而且「佐伯小姐大概以爲我是她很久以前死掉的那個少年戀人，而且想在這個房間裡，依舊重做以前做過的事情」。她的自然性慾也隨之被風景化。唯一可見的是男性的視覺性比喻之「陰莖」而已。

於是你自己，就被吞進時間的轉折裡去。

她的夢在一瞬間就把你的意識包進去了。像羊水般輕柔溫暖地包進去。……  
佐伯小姐脫下你穿的T恤衫、平口褲。……

到底從哪裡開始你該負責呢？一面擦拭著意識視野的渾濁，你一面拼命想看出現在所處的位置。想要看清流向。想要掌握正確的時間軸。但卻找不到夢與現實的界線。連事實與可能性的界線都找不到。你所知道的，只有自己現在正處於非常微妙的場所這件事而已。既微妙，同時又危險的場所。你在無法徹底究明預言的原理和邏輯之間，就那樣被包含進那進行中去了。就這樣某個河邊城鎮被洪水沖過一樣。……你逐漸被吞進柔軟的泥中。世界的一切是溫暖濡濕而不分明的，在那裡面只有你的陰莖是堅硬光澤的存在。你閉上眼睛作你自己的夢。(第29章，P778-9)

在此場景可見的，是被包覆進去羊水般的母胎世界，而有三歲前之退嬰式的母胎回歸中，卻依然昂然可見其陽性特質、主宰性格強烈的性器。在此無意識的夢境中的「虛擬性愛」幻想，完全符合宅群將自己的情慾加上「距離」的「多重虛構」的情慾嗜好——時而清醒、時而狂熱，卻不著迷具備「粹·匠·通的眼力」的性別暴力的觀看性與可見性。

而作為「弑父娶母」之暴力的伊底帕斯情結，其命運之無意識的實踐，解開被遺棄的創傷記憶之謎的尋回自我之旅，終究要以「經血」的羞恥符碼為創傷根源與表記，並以達成宿命之「淫母」的母胎回歸後，在死亡的世界裡與母親重逢相認，並以「噬血」的「血債血還」的表象作為旅程的終點。亦即暴力的棄兒的行為，在無意識的暴力「噬血」中得以和解，成全了卡夫卡少年之無意識的匱乏與暴力慾望。這是村上春樹運用神話彰顯的「暴力」慾望的隱喻。其中女性身體創傷的自我告白與滴滴血痕，在在說明了迴避語言的交換，在神話的多個分身之無意識夢境旅程後，回歸自我場域，卻陷入無解的睡夢中之迴避成長的敘事輪迴中。

母親，你說，我原諒你。於是你的心中，已經冰凍的什麼發出聲音。

佐伯小姐默默放開擁抱。並把固定頭髮的髮夾拿下來，毫不猶豫地，以尖銳的尖端刺進左腕內側。非常用力。……我彎下身子，用嘴唇吻那小傷口。我的舌頭舔她的血。我閉上眼睛品嚐那滋味。我把吸的血含在嘴裡，慢慢吞進去。我喉嚨深處承受了她的血。那被我的心乾渴的表皮非常安靜地吸進去。自己是多麼渴望那血，第一次感覺到這件事。我的心在非常遙遠的世界。不過同時我的身體卻站在這裡。簡直就像生靈一樣。我甚至覺得想就這樣把她全部的血吸光。(第47章，P318-319)

卡夫卡少年的暴力衝動與無意識地在夢境中實踐對於母姐的性幻想之際，隨時都有另一個分身的「叫做烏鴉的少年」向他提出警告。

可是到底真的能這樣嗎？你殺了身為父親的人，侵犯了身為母親的人，你把預言全都一一實行了。你打算，這樣一來父親對你所施加的詛咒應該就會結束了。可是實際上沒有一件事情是已經結束的。也沒有能夠超越。……「你聽好喔，所謂為了終止戰爭的戰爭，這種東西是任何地方都不存在的。」叫做烏鴉的少年說。「**戰爭是在戰爭本身中成長起來的。那是啜飲因暴力所流的血，啃噬因暴力所受傷的肉而長大的。**所謂戰爭是一種完全生物。你不能不知到這個。」（中譯版《海邊的卡夫卡》（下）第 41 章 P238-239，時報出版社）

如此藉由展開與「自我內部與自己展開對話的另一個人格自我意識」的對話，並「將人類一般性暴力行為與國家人為發動“戰爭”暴力毫無媒介地連結在一起的邏輯結構」，是一種消除記憶的「除罪裝置」。點出了卡夫卡少年與「叫做烏鴉的少年」間穿插的對話行為，是「自我意識對自己進行語言化思考、將自我行為統合起來的本質性內省意識」。小森陽一的評論，認為依照佛洛伊德的理論，自我意識「是在時間的連續性中把握自己，將自己過去的體驗與現在之間做出關聯進而統攝自我的行為；是將自我作為獨自的同一性存在加以把握的意識形態」。因此，卡夫卡少年的暴力衝動呈現的是欲求未獲滿足後之身體解離的“離人症”（人格解體）狀況。<sup>16</sup>

但是在故事結尾，卡夫卡少年終究還是一如川端康成《伊豆的舞孃》（1926）那般，孤兒的伊豆之旅結束後，仍要回到消費現代都市的東京。他們二人都沒有帶回性別他者的舞孃或姊姊櫻花。他腳邊放著的是「包裝得密密實實的〈海邊的卡夫卡〉那幅畫」——風景畫裡永遠的十五歲少女與如羊水般溫暖的母性憧憬的子宮象徵。在最後場景，敘事者的村上春樹仍要佐伯在卡夫卡少年的視界裡呢喃著：

「我希望你記得我。」佐伯小姐說。然後筆直看著我的眼睛。「只要你記得我，就算被其他所有的人忘記都沒關係。」（第 49 章 P355）

「我」一如《伊豆的舞孃》的結尾一般，孤兒結束伊豆之旅後，在回歸東京的船上（在此是新幹線上）流下一道眼淚。而在此，他同樣在「溫暖的感觸」下陷入沈沈的無意識的睡夢中。只不過在最後陷入夢境時，他的對話者不是船上同行之素昧生平的他者，而是來自另一個分身「叫做烏鴉的少年」之自我意識作用下暗示的與提示。更奇特的是，這般的暗示與啟發，在最終一句的「你」字用詞，是來自書寫者村上春樹身為作者的再度介入的敘事型態而成。

<sup>16</sup> 小森陽一『村上春樹論 『海辺のカフカを精読する』』平凡社、2006. 5、P49-50。中文翻譯部分，引用自：小森陽一著/秦剛譯《村上春樹論 精讀《海邊的卡夫卡》》、新星出版社、2007. 10、P26-27



「你做的事情是對的。」叫做烏鴉的少年說。「你做對了最對的事情。其他任何人，應該都沒辦法做得比你好。因為你是真正的全世界最強悍的15歲少年。」

「可是我還不知道人活著的意義。」我說。

「看畫啊。」他說。「聽風的聲音。」

我點點頭。

「你可以辦得到。」

我點點頭。

「不妨睡一覺。」叫做烏鴉的少年說。「醒過來的時候，你已經成為新世界的一部份了。」

你即將睡一覺。然後醒過來時，你已經成為新世界的一部份了。

(第49章 P356-357)(。的符號為筆者加註)

1970年的少年到2002年的少年，《海邊的卡夫卡》(2002.9)之詮釋角度，正是對於被解開假面後的少女，少年呈現的暴力之伊底帕斯情結。此作幾可界定為村上春樹「日本母性神話」「回歸母胎」之敘事策略上的「古典回歸」。這期間村上在《地下鐵》一作中，他間接迂迴逃避地，使用紀錄經歷過神戶大地震之受災者這類他者敘事的敘事策略。解開少女之身體創傷特徵後的少年，終需以性暴力為媒介，直接體驗賦予少女身體創傷之「慾望本質」。

仔細品味《海邊的卡夫卡》中所不斷反覆對性別文化意涵的暴力性消費，可以由「母性匱乏與褻瀆」之悖論的「棄兒」經驗說起。《海邊的卡夫卡》是十足的少年自我實現、自我成長的故事。是大量編織使用虛構的「他者」與代理人、角色之暴力性弑父淫母(殺母)之伊底帕斯情結的隱喻敘事。這個作品假借「虛擬他者」(甚至是兩性具有的陰陽人)讓自我內在暴力得以免罪，放棄責任，並藉以再生的敘事，被稱之為「欺騙」的敘事與詐術。<sup>17</sup>(筆者注：日文之敘事一詞為「語り」，與「騙術」一詞之「騙り」為同音字，以此雙關語名之。)

## 五、召喚千面英雄的「古典神話」：穿越時空的「透明的王子」再度甦醒？

但是，這樣的騙術或「神話預言」的宿命式的文本架構之「借用」/「挪用」，不是可以單純地以故事情節上的大量分身的代理人的佈局，或「多重性虛構」，或意味濃厚的「消費性」特徵可以一筆帶過的問題。

大塚英志認為穿徹1980年代以後的文學敘事與動漫故事的構造，以村上春

<sup>17</sup> 菅聡子「〈暴力〉の表象/表象の〈暴力〉——欲望の再生産とメディア」『ジェンダー研究のフロンティア 欲望・暴力のレジーム 揺らぐ表象/格闘する理論』竹村和子編著、作品社、2008.2、P162。初出：同題。『F-GENS ジャーナル』第七号(2007) P92-98

樹為代表之日本次文化大眾文學，以及以宮崎駿為代表之日本動畫的汎世界化的潮流，他敷衍了柄谷行人的見解，認為這些大眾文化的文本性/故事性的模式，都是「只有單一化的構造而已」予以構思論考。他參考約瑟夫坎貝爾「單一神話論」，探討村上與宮崎作品中其底層隱藏之普遍性神話結構，進行批判性的考察。

大塚英志認為這些大眾文本是重複使用說故事的手法而成。正如《星際大戰》（1999）的製作一般，就是來自於約瑟夫坎貝爾的神話論《千面英雄》（“The hero with a thousand faces”，1949）之第一幕「出發」、第二幕「認可」、第三幕「歸還」的三部結構的方式。此種故事構造亦呼應最近的奇幻電影風潮如《星際大戰》中的復活、《哈利波特》系列、《魔戒》系列、《納尼亞傳奇》系列，這些故事結構確實十分類似。與村上春樹「同時代」的美國小說約翰·歐文、史蒂芬·金、杜魯門·卡波特、《星際大戰》或是《現代啓示錄》，都有共通的結構。

大塚英志認為村上春樹自《尋羊冒險記》（1982）以來，已經開始大量採用了《星際大戰》般千面英雄的神話構造。而這二十多年來，村上在1970年代全共鬥學運後的失喪感受，已經在套上古典英雄的「不是故事論的敘事」中反覆循環，樂此不疲。從不主動亦不動如山（即使走過千山萬水，卡夫卡少年越過無數場域，遇見無數他者，但這些行為體終究是他幻化成無數個分身的無意識的產物）的卡夫卡少年，他終究要時而沈睡，時而清醒，分不清楚究竟何時出發冒險？在何時何地才能終止他自我追尋、自我實現的成長之旅。這種故事構造呈現的正是少年成長的通過儀禮，亦是容格學派之自我實現的成長模式。<sup>18</sup>

只是，這樣的出征構造，雖然讓宮崎駿與村上春樹二者在《星際大戰》的英雄出征冒險之汎世界化的模式中，得以獲得全球化之媒介效應。但是，大敘事解體後的「宅男」敘事中，其近代化後的之「空洞化」的自我敘事與成熟，在昏沈的無意識母胎中，卻不斷地消費著無數商品化的英雄敘事。即便回憶起瞬間的歷史時，更需要的是被權力與差異烙上的政治性身體。而非回歸其「甜膩依賴（甘え）的構造」之古典母性神話，延續自我身體與意識不斷肥大下，日本男性已然忘記省思自我身體之演技性與技巧性的差異政治的議題。

東浩紀論及御宅族文化的指標不以大敘事為依據，但原本依存於大敘事、自上而下而產生製作出的藝術作品就極少。御宅族文化的文本敘事卻是對生活現實感的執著，以逆向由下往上、反向威脅大敘事的敘事為多。而「萌要素」的執著或是無意識的引用/挪用的敘事相互影響，是否就是現代御宅族特有的現象？現代御宅族如果的確已然「動物化」的話，為何宅族不只對特定的「萌要素」感到滿足，而要將其遊戲化的敘事不斷無止盡的交互組合玩樂而不疲？御宅族雖然對故事（物語）還殘留著基本不捨的要求與需求，卻因為找不到足以相信的故事，所以其玩樂無法達到超越生活現實感。御宅族是後現代的現在式，東浩紀認為可以簡便以「萌要素」奇幻作品之消費方式滿足其動物慾望的御宅族，在上述需求的組合下而產生了「萌要素的交互組合」的大眾次文化文本。東浩紀認為根據「萌

<sup>18</sup> 大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿 構造しかない日本』（角川 one テーマ 21：2009年、書き下ろし）

要素的交互組合」而創造成立並大量消費的御宅族文化，正是「資料庫式的消費」之後現代特徵與產物。<sup>19</sup>

但值得深思的，村上接下來的新作《1Q84》（第一、二部 2009.5，第 3 部 2010.4）的英雄們，如何被賦予新的固有名詞（固有名字）？他們如何再現創傷記憶？如何再生？如何甦醒？當書寫者須以寫實主義精神，不斷尋求差異的他者，以便發現內在自我身體與權力的差異政治，如此的省思與語言敘事的挑戰與嘗試，是否為被視為「療傷系」的村上所遺忘甚或喪失的敘事能力與努力？在村上已然被當成暢銷作家之絕對保證與商品消費財的「符碼化」之後，文學敘事的「資料庫式的消費」和複製之後現代，不僅扼殺了藝術創作的個性、主體性和獨創性，而且也扼殺了藝術接受與欣賞的個性、主體性和創造性。「缺損不成熟」的甜膩後男性性格，在後現代消費空間內，成為集體無意識的「匱乏意識」所投射的符碼，接受的讀者在書寫者的匱乏中，亦同樣無異地投射其規避團體、意識型態、大敘事與成長的後現代浮游不明的身體意識。文本與影像的生產者與接受者，在高度資訊化與消費空間中，在兩種匱乏的力量的交替互補中，其消費的欲望獲得了合理性，而匱乏的欲望則暫時在無意識中沈睡不起。

在此附帶一提，村上春樹於 2003 年重新翻譯了沙林傑《麥田捕手》（1951）一書。荷頓歷經三天的流浪生活，在紐約完成痛苦的成長歷程，最終荷頓結束流浪回了家，他大病一場，休息了半年。這為期三天的流浪之旅，這個為了挽救社會正在扼殺的純真，渴望做麥田捕手的被淘汰者，終因他摯愛的妹妹菲碧的純真，將他從生命中最大的心靈危機中拯救出來。故事最後，荷頓寫著：「很多人，尤其是心裡分析師，都問我一堆問題，最喜歡問：『以後你打算怎樣？』我怎麼知道呢？」。而執意將此書再度翻譯的村上，原本欲在原書上附上個人「解說」，卻遭拒絕而只能原文翻譯。而村上在之後與英美文學翻譯家柴田元幸在出版社的「白水社」的官方網頁，登載了一段對談。他在其中有以下一段對話：

沙林傑這個作家因為戰爭體驗而轉變成另外一個人。他曾經與德軍激烈戰鬥過，因而造成創傷後壓力症候群 PTSD（post-traumatic stress disorder）的狀態。亦即是創傷的壓力障礙。因為這個經驗，讓他走進了與以往的短篇不同的文學世界。……沙林傑絕對不直接描寫戰鬥本身，大概因為戰爭本身太過強烈。因此，閱讀《麥田捕手》，**感受到他對自己的創傷進行著分析，並為了尋找出脫離創傷的方法所嘗試的自助之道。這是我的閱讀方式。**

（「白水社」官方網頁：<http://www.hakusuisha.co.jp/topics/rye1.php>）

《麥田捕手》追敘荷頓出走流亡過程三階段：負氣離校出走、都市精神追求和退而甘當麥田裏的捕手。實際上是對傳統英雄流亡、追尋和終成替罪羊原型的精心解構。按照美國學者約瑟夫坎貝爾單一神話理論原型，認為作為英雄的原型必須具備五種品質：高貴血統、超常能力、首創追尋精神、終成大業、自我犧牲。

<sup>19</sup> 東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社、2001.11

同時要歷經三個階段：第一幕「出發」、第二幕「認可」、第三幕「歸還」的三部結構的方式。是英雄人物成長過程中最重要的一環。

雖然大塚英志對於村上春樹自《尋羊冒險記》(1982)以來，已經開始大量採用了《星際大戰》般千面英雄的神話構造，而使得其大量虛構化的故事複製構造，已使得他失去成熟的契機，並退化為消費財的大眾商品文本。但是，在1995年沙林毒氣事件與阪神大地震後的村上的敘事，亦同時顯現了他以「解離」或逃避的主題之重複敘事，是藉由多重重複的「虛構」空間，一再努力迂迴地接近無法接近之「現實」的轉折。「多重化虛構空間」的大量運用，除了顯現90年代後日本的暴力與創傷記憶之外，亦顯現了現實世界之不可見，而被迫採取「神話」敘事的英雄冒險的日本後現代文本的龜裂現象。<sup>20</sup>

但是，後現代敘事的慾望特質，在多重虛構中，依然複製著羞恥的女性身體與父權語言之家國制度思想，這是讀者的我們不可忽視的。法國女性主義者伊蕊格萊(Irigaray)主張女性在媒體與文學作品中的再現，應跳脫出男性的慾望客體，說明女性多元、非統合與無限延伸的愉悅特質，並以「擬仿」的方式，「僭越」了父權的語言，走回到神話中重新建構對女性的想像(刁筱華譯，1996)。<sup>21</sup>

1980年代法國女性主義者伊蕊格萊(Irigaray)與克莉絲蒂娃(Julia Kristeva)的論點，繼承佛洛伊德之意識/無意識，以及拉岡的伊底帕斯/前伊底帕斯，區隔為父權之法以及母性母體進行思考。企圖在共同的語言、修辭法、情慾、母性上進行陰性特質的復活。伊蕊格萊主張顛覆陽具中心體制下被堅信之女性性意涵依附的神話，嘗試女性性自立的可能性，並企圖印證男性才是性情慾的一個依附的存在。男性的慾望藉由陽具的膨脹成為可見的，女性的慾望卻在愛液的充滿、乳房與性器官內部裡搖盪，停留於不可見的表象。陽具之視覺的快樂成為優越的位階，當「觀看—被觀看」的關係成為情慾的基本架構時，同時女性的情慾也開始無化、不在。在此時，她能美麗地敘述的，是觸覺中心的、沒有主動亦無被動的、「愛的人—被愛的人」這種主動性主體之間的愛情關係。<sup>22</sup>伊蕊格萊所強調的是存在論性質的情慾問題。而克莉絲蒂娃關切的是實存性質的愛的問題。克莉絲蒂娃認為為了能成為愛他者的主體，必須先確立愛自己、意即是確立自戀性質的主體。克莉絲蒂娃強調在個人主體形成之際的一次性自戀性空間中，才可能與「愛的他者」發生決定性的邂逅。<sup>23</sup>

女性主義文學批評藉由分析性別差異的制度與文化產物的文學作品(作家的想像力與思想也是同樣)這類文化文本，強力解析性別文化的構造。1990年代

<sup>20</sup> 主要的觀點得自齊藤環「言葉・空間・祈り 村上春樹における空間」『文学の断層 セカイ 震災・キャラクター』朝日新聞出版、2008.7、P258-261

<sup>21</sup> 刁筱華譯(1996)《女性主義思潮》，譯自羅思瑪莉·佟恩(Rosemarie Tong)著，《Feminist Thought》。台北市：時報文化。

<sup>22</sup> 『ひとつではない女の性』棚沢直子他訳、勁草書房、1987。《此性非一》Luce Irigaray 著，李金梅譯，台北：桂冠，2005。

<sup>23</sup> 大越愛子「フェミニズムは愛と性を語るか」山下明子・源淳子・大越愛子『日本的セクシュアリティ—フェミニズムからの性風土批判—』法蔵館、1991.12、P131~P155

巴特勒(Judith Butler) 於《性別麻煩》(“Gender Trouble”)<sup>24</sup>中，指出在社會建構下，並無所謂的「性」(sex)，而只有「性別」(gender)之差異。而「性別表演/宣成性」(performativity)正是「性別」之實體。易言之，即好比人成爲電腦，而身體被寫入了某種程式，於是人便按照著程式指令行事一般。更重要的是，巴特勒進而指出，「性別表演」是具有排它性的。在《性別麻煩》中，巴特勒藉由行爲遂行的活動與論述的參與，挑明了人的性意識在異性戀體制中被馴化的過程。而現今女性主義論述的重點，正是我們每一個個體面對慾望或苦惱時，其悖論正是因而打開了「他者理解」的一條通道。<sup>25</sup>

1980年代哈拉威的「賽伯格宣言」(Haraway 1991:151)(Cyborg Manifesto)，顯示出急進派女性主義要正面挑戰的宣言，是「身體性的事物」之主體位置，即便被權力所貫穿，但仍是可標榜主體性、充滿虛無感的生物。「賽伯格」身體意味著無法以明確的分界線區隔「自我與他者」/「心與編程」(programming)的生物。<sup>26</sup>「賽伯格是在有性別的時代之後未來世界即將到來的生物」(Haraway 1991:150)。她所主張的不是兩性具有的型態，而是任一對立項都解體的世界。階級、種族(ethnicity)、性別或是情慾等本質性的主體不再存在。所有一切都是流動性的，蘊藏可以轉化成其他符碼的可能性。這種後女性主義所暗示的，正是女性主義的政治性，已經由不確定的符碼遊戲的場域中，漸形轉向差異化的立場觀看之的觀點。

後身體論的新見解，企圖盡量避開以單一「同理心」的共鳴進行「他者理解」。盡量避免因此被「差異化」的他者所同化、吸收的危險性。至少由哈拉威所描繪的「賽伯格人」之後身體上，即便自我身體經常被符碼化、被權力所穿透，但後現代的身體不再是「主體性」(Identity)，而是藉由「靈契」(Affinity)，必須是經常「熱切期待關係性」的政治性主體。其中顯現的不是視覺鏡像的自己，即使自己的身體爲他者所建構，但同時仍必須在與他者的關係性上，不斷地投射熱切的視線。這視線是「多樣性的」、「偶發性的」、「演技性的」又「政治性的」主體才行，這才是真正主體性的愛己精神。<sup>27</sup>

思考日本大眾文本與影像中顯現之後現代資訊消費社會失落的「虛構敘事幻想」，「典型化」性別角色的商品化與愉悅特質，告知了到處都是公主的後現代情境，隱蔽在「箱男」多重性虛構空間(如村上隆的超級無限寬平空間般，這樣的匿名性空間不斷增生增殖)其背後之不可見的透明王子，究竟呈現了誰的情

<sup>24</sup> ジュディス バトラー 著/ Judith Butler 原著/ 竹村 和子 翻譯『ジェンダー・トラブルーフエミニズムとアイデンティティの攪乱』青土社、1999.3。(中譯：《性別麻煩》，上海三聯，2009.1)

<sup>25</sup> 金井淑子・細谷実編著『身体のエシックス/ポリティクス倫理学とフェミニズムの交差』(ナカニシヤ出版、2002、P3-35)

<sup>26</sup> 小谷真理訳「サイボーグ宣言」孝之、小谷真理訳『サイボーグ・フェミニズム』増補版(水声社、2001。P45、48、107。中譯版：唐娜・哈拉威(Donna J. Haraway)張君玖譯《猿猴、賽伯格和女人》，勤學出版社、2010.11)

<sup>27</sup> 新田啓子「ポスト人間身体への展望 自己愛と暴力のアイロニー」『現代思想 特集=フェミニズムの最前線』2004年6月号、P164-P178

慾？誰的創傷？在此，讓筆者想到《醜女與野獸—女性主義顛覆書寫》（“*Feminist Fairy Tales*”）一書。作者意欲凸顯並諷刺女性在傳統童話故事的附屬地位，藉以還原女性在童話故事中所應有的豐富性格與獨立人格。西蒙波娃（Simone de Beauvoir）曾經在其名著《第二性》中指出，神話不是與生俱來的真理，而是一種隱含意識型態與性別預設的創作，人們從閱讀它們的過程中建立對自我、周遭世界的瞭解和信念，從而在生活中付諸實行。<sup>28</sup>（李元貞，1996）。

近年來許多性別教育相關繪本致力於對原有的童話故事情節進行改寫，例如繪本《灰王子》將灰姑娘的故事情節直接套弄在男性身上，讓公主「以褲尋人」找到灰王子；另外，在童話中經常是屬於被拯救的公主，在繪本《紙袋公主》中成爲了主動拯救王子的勇者，故事的最後更反轉了過往童話「公主與王子從此之後過著幸福快樂的日子」這種樣版結局，讓紙袋公主拋棄了只注重外貌的王子。上述繪本簡單地將過往大眾耳熟能詳的童話故事，進行男女角色的直接互換，挑戰了男性氣概與男主動／女被動的性別預設，這是童話顛覆書寫的第一步。

《紙袋公主》<sup>29</sup>與戰鬥美少女、《灰王子》<sup>30</sup>與透明的王子，這樣東西方對峙的顛覆性別架構的表象，意味著「想像界」的東方精神分析的自我與性別他者的相異敘事。但是，更重要的是兒童繪本與爲「大人」描繪的動漫或大眾流行文化與文本敘事中，藉著強化「典型化」性別角色的訊息與敘事策略，它透露的訊息不是性別解構或再建構，而是由「視線」之特權性解放下之讀者/閱聽者多元且多重的「情報化幻想」的閱讀與創作二者之解構實踐。

---

<sup>28</sup> 李元貞（1996）。序言：重構新鮮有力的女人世界。刊載自薛興國譯，Barbara G. Walker 著，《醜女與野獸—女性主義顛覆書寫》。台北市：智庫文化。

<sup>29</sup> 蔡欣玘譯（2001）。紙袋公主。譯自羅伯特·繆斯克（Robert N. Munsch）文，邁克馬薛可（Michael Martchenko）圖，《*The Paper Bag Princess*》。台北市：遠流出版。

<sup>30</sup> 郭恩惠譯（2001）。灰王子。譯自巴貝柯爾（Babette Cole）文圖，《*Prince Cinders*》。台北市：格林文化。