

SGRA REPORT

SGRAレポート No. 92

NO. 92

ISSN 1346-0382

第13回 SGRAチャイナ・フォーラム

国際日本学としての アニメ研究

——メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開

中文版

第13届 SGRA中国论坛

作为国际日本学的动漫研究

——Media Mix (媒体组合) 与角色共享的历史展开

第 13 届 SGRA 中国论坛

作为国际日本学的动漫研究

——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开

■ 举办背景

公益财团法人渥美国际交流财团关口全球研究会（SGRA）在清华东亚文化讲座的协助下，从 2014 年起每年以北京及中国各地的日本文学与文化研究者为对象举办 SGRA 中国论坛。2019 年也在以往成果的基础上，继续探讨了“东亚广域文化史”的可能性。

■ 论坛主旨

“Media Mix(媒体组合)”——由企业主导，多位作家基于相同的角色与世界观（故事背景），同时创作出多样化的不同作品，此后爱好者们亦通过二次创作或 Cosplay（角色扮演）等形式创造性参与其中。这一手法被公认为日本以动画为中心的内容产业的典型特征。自 Marc Steinberg 出版《Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan》（2012）以来，媒体组合成为动画学术研究的新领域，从而备受瞩目。然而，Steinberg 的著述中对于媒体组合的东亚起源论述不足，本届论坛邀请了中日两国专家就此进行探讨。

关于 SGRA

SGRA以从世界各国来到日本、经过长期的留学生活并在日本各大学的研究生院取得博士学位的“知日派”外国研究者为中心，从事对勇于挑战全球化课题的个人或组织在制定方针和战略时有所裨益的研究，为解决问题建言献策，并将其成果以论坛、报告书、网页刊登等形式，广泛地公诸于社会。对于每个研究课题，都分别由多领域、多国籍的研究者人员组成课题组，广集智慧与人脉，从多方面的数据入手，展开分析和考察。SGRA不以特定的学科或某一专家群体为对象，而是以整个社会为对象，展开领域广阔的、国际化的、跨学科的研究活动。SGRA的基本目标是为良好的地球市民的实现做出贡献。详情请参看主页

(www.aisf.or.jp/sgra/chinese)。

作为国际日本学的动漫研究

——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开

时 间 2019年10月19日（周六）下午2点~5点
会 场 北京外国语大学日本学研究中心多功能厅
主 办 渥美国际交流财团关口全球研究会（SGRA）
协 办 北京外国语大学日语学院、清华东亚文化讲座
后 援 国际交流基金北京日本文化中心

大会主持 孙 建军（北京大学副教授）

同声传译（日语⇌中文） 丁 莉（北京大学教授）、宋 刚（北京外国语大学副教授）



【开幕致辞1】 董 炳月（中国社会科学院文学研究所研究员） 70

【开幕致辞2】 徐 滔（北京外国语大学日语学院院长） 72

【演讲1】 “翼赞一家”与媒体组合的日本法西斯主义起源 74
大冢 英志（国际日本文化研究中心教授）

【演讲2】 《西游记》在日本的动画“重绘”与角色变异 96
秦 刚（北京日本学研究中心教授）

【综合讨论】 媒体组合与角色共享的历史展开 108

主 持 颜 淑兰（中国社会科学院文学研究所助理研究员）

讨 论 古市 雅子（北京大学漫画图书馆馆长、副教授）

陈 葵（东京大学综合文化研究科博士课程）

演讲者简介 119

后记 120

陈 葵（东京大学综合文化研究科博士课程）

开幕致辞1

董炳月

中国社会科学院文学研究所研究员



各位同学、各位老师、各位朋友，下午好。

今西女士安排我在这里致辞，是因为我算是清华东亚文化讲座的代表。我们这个讲座虽然叫清华东亚文化讲座，实际上和清华大学没有什么关系，是民间知识界的群众团体。本来应当是王中忱老师，他是我们讲座的代表，让他来讲，但是他出差去日本了，所以就由我在这里替他讲。

今天这次论坛题目叫做“作为国际日本学的动漫研究”，今天在这里召开，我觉得意义比较特殊。我给它想出了两个重要的意义。

第一个是地点比较好，是北京外国语大学。这次是第十三届，也就是说前面已经做过十二届了。我刚才问了一下今西女士，她说有三届是在北外做的。所以，从某种意义上可以说，论坛又回到了它的原点。这是第一个意义。12年过去，现在这个论坛已经做得非常好了，影响很大。

第二个意义可能是很偶然的，我今天早上起来才想到的。今天是10月19号，是鲁迅去世83周年。那和鲁迅有什么关系呢？关系就在于美术问题。因为我们这次论坛的题目是动漫，动漫和美术有关。但是“美术”这个概念本身是从日语当中借过来的。在“美术”这个词进入中国的过程当中，鲁迅起的作用很大，所以我们在鲁迅83周年的忌日，来举办这次论坛，这也是一个意义。

自从今西女士把致辞的任务分派给我以后，我就一直在想：动漫，究竟是个什么东西。因为这次题目叫“作为国际日本学的动漫研究”，“作为……”这是可以填进去不同的东西的。对于我来讲，动漫究竟是什么。它可能和词汇有关，是一种“动的漫画”，可以这样理解吧。这样又要回到词汇上去，因为“漫画”这个词本身也是从日语当中来的。

对于漫画，我们某一些中国人可能有一点误解，或者说看得比较低。我给大家举一个例子，2001年我在东京的时候，接待了一位从大陆去任教的老师。他有一次告诉我：“我怎么发现日本人这么幼稚。”我说：“你是从哪里发现的？”他说：“我坐电车的时候看到很多年纪很大的人，还在那里看漫画。不成熟。”是这样吗？当然不是。我后来跟他讲：“你可能看反了。”

实际上我以前也有过类似的看法，就是把漫画看得比较低一点，后来我到日本去以后，经过研究发现，漫画可能是绘画形式当中级别很高的一种美术形式。所以我最后对漫画有一个定义，我认为漫画是哲学与美学、抽象与直观最简洁的统一形式。这是我理解的漫画。所以漫画本身是这么深奥，如果很多漫画放在一起动起来的话，它的内涵就会变得更丰富，这是我对漫画的理解。

我的理解是对还是不对，稍后两位主讲人会来证明。一位会讲漫画和战争的关系，一位是讲动漫和中国古典文学的关系，所以他们的讲演会证明我理解得对还是错。因为今天到会的两位讲演人都是东亚地区，也可以说是全世界研究动漫最权威的学者，来听讲的各位同学也是在中国非常优秀的学生，所以听讲人和讲演者的互动一定会产生很好的学术成果。

我祝愿这次论坛圆满成功，谢谢各位。

开幕致辞2

徐滔

北京外国语大学日语学院院长



尊敬的渥美国际交流财团关口全球研究会代表今西淳子女士

尊敬的中国社会科学院文学研究所董炳月教授

尊敬的国际交流基金北京日本文化中心野口裕子副主任

老师们、同学们：

大家好！十月北京，秋风送爽。由渥美国际交流财团关口全球研究会主办、北京外国语大学日语学院、清华东亚文化讲座协办、国际交流基金北京日本文化中心后援的第十三届 SGRA 中国论坛在我校召开，我谨代表北京外国语大学日语学院向出席活动的校外各位嘉宾、校内各位老师、各位同学表示热烈的欢迎并致以诚挚的谢意！

2006 年以来，SGRA 中国论坛于北京大学、北京师范大学、中国人民大学等高校已经举办了十二届，从第一届的“青年的未来与日语”到第十二届的“中日电影交流的可能性”，每一届都切合时代发展的主题，力求促进中日社会文化领域的交流，为我国青年学子开拓视野、身心成长做出了实实在在的贡献。

十年前的九月十六日，就在这里，北外日语系有幸协办了第四届 SGRA 中国论坛，之后又协办了第五届和第七届论坛。十年后的今天，我们又在这同一个季节，同一个空间迎来了 SGRA 中国论坛新一个轮回的起点。

与此同时，北外日语系也于今年正式更名为日语学院。经过 63 年的探索与发展，日语学院目前已经成为北京外国语大学的主干学院，并以优质的生源、一流的师资、明确的教学目标、系统化的教学体系、广泛的国际交流、强大的实践能力、稳定的就业去向在全国高校日语专业领域长期处于核心地位。今后我们将进一步充分整合学术资源，采用新的信息化技术和手段，发挥学科引领作用，继续扩大国际交流与合作，培养具有国际视野和国际竞争力的高端人才。

今天，我们荣幸邀请到北京日本学研究中心秦刚教授及国际日本文化研究中心大冢英志教授，两位专家将以动漫研究为视角，共同探讨国际日本学的历史、现状与展望。在座的有不少是日语学院的师生，大家都对论坛内容充满期

待。我本人虽然并未从事动漫领域的研究，但深知动漫作为日本代表性的文化符号，同时作为我国青年接触日本、了解日本的一座文化桥梁，具有不可替代的作用。相信通过今天的论坛，我们可以透过数不胜数的动漫角色，透过奇思妙想的动漫剧情，透过磅礴广阔的动漫世界，看到蕴含在其中的历史脉络与媒介本质，收获丰硕的金秋人文硕果。

最后，再次感谢各位嘉宾、老师、同学的莅临，预祝本届 SGRA 中国论坛取得圆满成功，祝愿各位身体康健，事业学业更上一层楼，谢谢大家！

演讲

1



“翼赞一家” 与媒体组合 (Media Mix) 的 日本法西斯主义起源

大冢英志

国际日本文化研究中心教授

(原文为日文。注释皆为译者注)

[摘要]

“媒体组合” (Media Mix)，是指在统一的“版权”管理下共有世界观和人物设定、通过多媒体和复数的创作方同时开展内容的创出，这一做法是战后动画产业等新的媒体所信奉的战略。本研究通过历史考察，证明了“媒体组合”其实是在战争中由日本的大政翼赞会所设计的。并且，大政翼赞会的媒体组合作品《翼赞一家》，得到了长谷川町子和手冢治虫等人的参与，这些人当时尚未成名，但战后均成长为向日本动画提供原作的代表性人物。另一方面，以《朝日新闻》为中心，《翼赞一家》推广了读者投稿的形式，这其实可以视为日本同人志文化的特色、即“二次创作”这种参加型文化的形成。本研究将结合资料和时代背景，对上述两点在日本法西斯主义时期的出现进行考察。

此外，本研究还将结合资料指出，这一基于大政翼赞会的媒体组合手法，实质上是在旧满洲、上海、台湾等地共同展开的“大东亚共荣圈”政策的政治宣传手段。并进一步指出，战时的历史研究，是东亚动漫研究不可回避的部分。

引言：什么是媒体组合 (Media Mix)

我看会场聚集了很多年轻人。只是很遗憾，我既不讲新海诚，也不讲吉卜力。既不讲《名侦探柯南》，也不讲京都动画。我先在开头打个预防针。

我作为漫画、动画研究者的基本立场是：二战后日本漫画、动画文化，换句话说，那些被称为“宅文化”的作品，从结果来看，一大半都是在日本战争状态下的15年间成形的。为了不招误解，我事先说明，我完全无意肯定这



图 1

15 年间日本的战争状态，或者是日本于战争期间对亚洲实施的行为。只是，日本在这 15 年间已经奠定了二战后漫画和动画的基础，这也是难以否认的历史事实。讨论这种话题，对日本也不利，而且日本、中国、欧洲的大部分年轻人都不愿意把政治的话题和动漫的话题两者放在一起。对他们来说，这不是什么愉快的话题。可是我一直觉得，讨论并不令人愉快的话题，就是我的工作。

从结论来说，正如题名所示，媒体组合是战争中的日本法西斯组织“大政翼赞会”为政治宣传而建构的。这是我今天的论点。对于媒体组合的研究是大约 10 年前，加拿大一位名叫马克·斯坦伯格（Marc Steinberg）的年轻学者开创的（图 1）。现在，以北美为中心的日本漫画、动画研究中，“媒体组合”为走在最前列的研究之一。

也许有观众没有听过“媒体组合”这个词，我简单做个说明。假设已有漫画或者动画，若是漫画那就能演变成动画、游戏，或者演变成电影、小说；又或是已有一部小说，那么就能演变成漫画、动画、电影、手办，粉丝们还会角色扮演，或者进行被称作同人志的二次创作。同一角色和内容，以多个媒体开展的商业计划，就叫做“媒体组合”。马克·斯坦伯格大约在 10 年前把它作为为了学术研究的对象。

老实说，当时我感到困惑。之后我也会说到，因为在 80 年代日本漫画、游戏领域中，我和周围的人都与马克的研究对象“媒体组合”，也就是“市场营销”这一行有很深的渊源。所以，我感到些许困惑，我们这些人的工作竟然成为学术研究的对象。

马克虽然是个诚实的研究人员，然而重读马克的书，我注意到，在他的认识中彻底地遗漏了“战时背景下”这个问题。书中讨论的是以下三个时代。首

先，日本的大正时代，连载于1925年左右的漫画《小正的冒险》中的媒体组合；其次为二战后，20世纪60年代左右，以手冢治虫的动画《铁臂阿童木》为中心的媒体组合，或者说衍生产品行销策略；再者是20世纪80年代末到90年代，以角川书店为中心开展的媒体组合。

熟悉日本媒体情况的朋友可能知道，有一对兄弟叫角川春树和角川历彦。哥哥因种种原因被逐出角川书店，现在由弟弟管理角川集团。而这个弟弟周围的团队创造了媒体组合。我是内部人员，或者说是直接参与者之一。马克从上述三个时段展开对媒体组合的讨论，并提出假说称其中存在现今日本漫画、动画的后现代主义式的，或者说后福特主义式的情况。我也并不是不明白，可是最重要的所谓战时背景的15年却缺席了，从这点来说，我认为马克的研究不够充分。

这并不仅仅是在说马克。各位哪天想做漫画、动画研究的时候，大概首先想到的便是：喜欢新海诚的动画，所以想把新海的动画写成论文。我这里收到来自世界各地的邮件。他们异口同声地说，因此“想要留学”，但我基本都回复“不要来”，拒绝他们的申请。几个来回下来，他们如果说：“我明白了，反省了。我要做历史性的研究。”那我就会叫他们“来吧”。可人们大多还是会说，想研究新海诚，想研究吉卜力，想研究京阿尼，想研究《魔法少女小圆》……我想说：“谁管你啊。”大家都热衷于80年代、90年代、现在的作品和作家的研究。但是现在的动画，值不值得作为学术研究还得另说。这些人作为粉丝，想表达些什么。然而，作为一名粉丝谈论作品，和在学术性场合做研究，从根本上说是不同的。我原本不是做学术的人，而是一线的创作者。正因如此，我深知在学术性场合拿漫画、动画当研究对象，反而难度很大。我想说的是，如果粉丝想以粉丝身份谈论些东西，那么就去以粉丝为对象的杂志写，或者在粉丝圈子里说一说即可。但是既然称作“研究”，那就请基于正儿八经的基础资料，做关于历史性的研究。我的立场是，要了解自己不知道的东西，然后研究“现在”是如何在此之上成立的。马克虽然是个诚实的研究者，但他在加拿大，也难以接触到资料一类的东西，所以遗漏了战时阶段。马克当然也明白这一点。所以我对此做了补充。

1. 马克·斯坦伯格研究中的事例

1-1 自然发生的多媒体发展：《小正的冒险》1925年前后

要思考媒体组合的历史，马克的研究对象是帮助理解的重要因素，所以我简单谈一谈。

这是大正末期到昭和初叶，也就是1925年左右，连载在《朝日新闻》上的漫画《小正的冒险》(图2)。当时很受欢迎，又做成了单行本。漫画做成单行本，放在今天稀松平常，但那时是很罕见的。大家惊异于，“漫画居然变成了一本

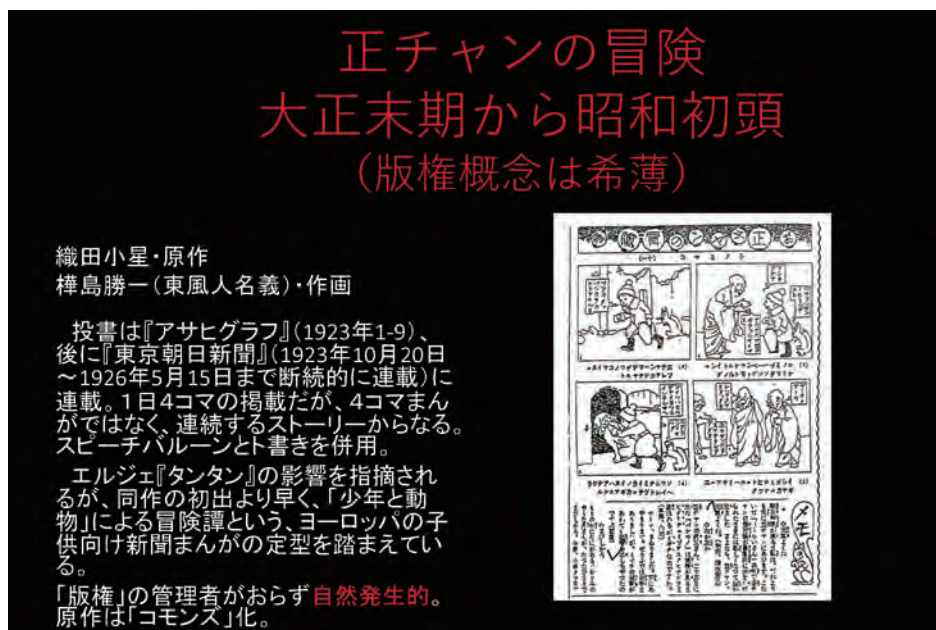


图2



图3

书”。知道图中这个吗？孩子们戴着帽子（图3），小正也戴着帽子。把这顶帽子拿给现在八九十岁的日本老人们看，猜猜他们会怎么说？会叫它“小正帽”。这就是当时日本孩子们非常想要的漫画人物所穿戴的服饰，也是孩子缠着父母索要的历史发端。大家也许有类似经历。在日本，女孩子想要魔法少女的魔法棒、美瞳等等，男孩子想要假面骑士腰间系的腰带，让父母很是头疼。我想当时，父母肯定费了好大力气，四处寻找卖帽子的。这也是最初让父母奔走的孩子们，以及最早诞生的周边产品“小正帽”。

后来，《小正的冒险》衍生出了单行本，还有日本少女歌剧团——宝冢所演出的戏剧。虽然不能说完全还原，但亦有角色以及周边产品的出现。单行本

的部分也是，除正版以外，也有盗版，甚至出现剽窃现象。实际上，媒体组合的特征就在于，没有著作权管理的概念。从法律角度来说，日本也算是有“版权”概念的，但当时日本的人们对此概念意识薄弱，所以会想：“搭上这部人气漫画的顺风车，售卖帽子的话，就能赚一笔。做成玩具，又能卖个好价钱。”单行本虽然是由朝日新闻社来刊行出版，但在“看样子卖得好，那就搞个盗版！”、“模仿原著，做个内容雷同的漫画！”的氛围当中，自然而然就从畅销作《小正》产生出了各种各样的东西。

这些都是结果，并无战略性的媒体组合，亦非经过特别策划而成。其实在这之前，内容和角色在各种媒体间移动的现象，已经被视作理所当然。比如，以畅销小说为蓝本，制作电影。在江户时代，风靡一时的人形净琉璃被改编成歌舞伎。如此看来，角色和内容在媒体间移动这一现象本身并无什么稀奇之处。不过，所谓战略性的“媒体组合”，是以与近现代媒体、近现代产业结构紧密相连的多媒体展开的形式兴起的。因此，近代以前，或者近代伊始的阶段，角色或与角色相关的表现形式，也就是如今所说的著作权、IP 之类，当时属于公共领域¹、公共财产。图3是刊登在《朝日新闻》上的照片。就算人们擅自制作《朝日新闻》中角色的帽子，《朝日新闻》也并不会生气，反而是认为“这么受孩子们的欢迎，真好啊！”并将其刊登于报纸上。当时的著作权就是这种感觉。

1-2 以电视动画为中心的衍生产品营销策略：《铁臂阿童木》60年代上半叶

马克称，上述著作权的概念在二战后的《铁臂阿童木》上出现了巨大转变。漫画《铁臂阿童木》大受欢迎，后被制作成电视动画，在被制作成电视动画的阶段，开始进行衍生产品营销策略，大量生产巧克力、玩具等商品。换句话说，该阶段的衍生产品营销策略中，明确有着“版权”的概念。在利用“版权”的商业活动中，也形成了这一类使用动画角色的商业模式。因此，马克认为，这就是企业（或具有企业性质的组织）主导的、日本最初的媒体组合。虽然事实并非如此，但马克似乎是那样想的。

1-3 从“世界观”衍生出的多媒体发展以及由观众参与而形成的同时且广泛的多媒体发展

还有一点，马克重视的是80年代末期至90年代初期，在角川书店发生的媒体组合（这期间虽然也有很多事例，但马克刻意跳过了）。比如，有一部叫做《罗德岛战记》的作品，它也被称为是轻小说的起源之一。乍一看，先有小说《罗德岛战记》，畅销之后又改编成动画，但其实不然。我们访谈了所

1 公共领域的范围包括版权不予保护的作品、版权保护的作品中不予保护的部分、使用者的某些特定使用方式等。（李雨峰：《版权法上公共领域的概念》，《学术论坛》，第17卷，总第101期，第3页。）

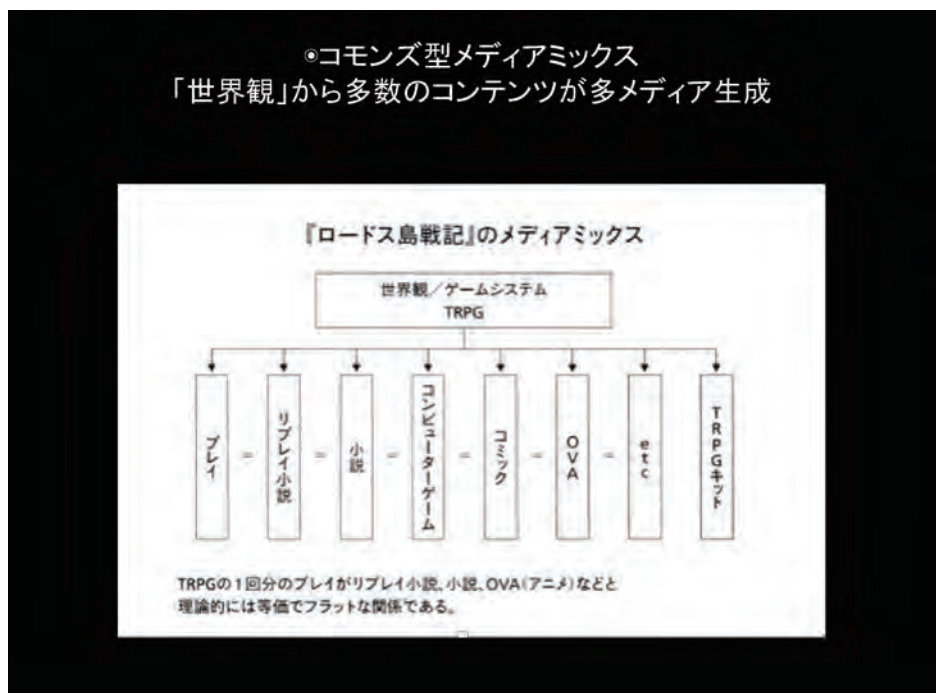


图4

有参与人员，并将其内容总结在《〈罗德岛战记〉与其时代——黎明期的角川Media Mix 证言集》(KADOKAWA)²一书中，如有兴趣，可供参考。

那么《罗德岛战记》中究竟发生了什么？在此之前，不论是小正还是阿童木，当时的想法都是在漫画火了之后再顺势推出角色周边、单行本以及动画等。然而，《罗德岛战记》的初始阶段，即媒体组合开始的阶段，“原作”尚未存在，而是只有《罗德岛战记》的“世界观”。具体来说，就是采取了桌上角色扮演游戏体系的形式，但当时并没有公开販售。换言之，最初只有角色和设定，游戏本身并不存在。没有販賣，也没有制作成电脑游戏，只有角色和作为故事舞台的世界版图等设定而已。以此为基础，开发了小说、动画、漫画、游戏。也就是说，从仅有的角色和世界观之中，众多内容及表现形式同时且广泛地生成出现。这就是二十世纪八十年代至九十年代初期，角川集团的公司之一——角川媒体工作室（Media Office），战略性实施的媒体组合（图4）。

当时，年轻的我也身处于角川的媒体组合商业模式之中。我负责的并不是《罗德岛战记》，而是设计了别的角色和世界观，把它们做成游戏，售出了几十万份。因为在读者眼中，好像是制作出漫画之后才变为电脑游戏，然后再变为动画，所以看似是人气漫画衍生出游戏，接着衍生出动画，但其实一开始就有做成游戏的计划。着手漫画之前，便已经确定要将其制成游戏。这在现在

2 大冢英志，谷岛贯太，滝浪佑纪编：《〈罗德岛战记〉与其时代——黎明期的角川Media Mix 证言集》，角川文化振兴财团，2018年。

并不少见。在中国也称为 IP，从一开始就开发可以于多媒体发展的角色。日本亦是如此，而当时我也是 IP 的创作方。

角川书店在 80 年代末至 90 年代初实施的战略就是，为了促成多媒体发展，在最初先制作角色以及设定，其后同时且广泛地发展出各式各样的内容，并以此开创广大市场，最终实现畅销。这就是角川式的媒体组合。根本区别就在这里。这种媒体战略就是，将人尽皆知的畅销作，在尚不存在的阶段就以媒体组合的方式，强行创造市场、造成畅销现象。

从刚才开始，我们一直在使用“世界观”一词。“世界观”是指事物的背景世界、角色等等。在最初就先设想，读者应该会进行二次创作。即，提前做出容易产生二次创作的架构，有意识地在作品中开出“空缺”、制造“矛盾”。有了矛盾，读者们对于这些矛盾不是想着批评，而是为了想办法把矛盾化解，去创作支线故事。

除此之外，也事先做了不少安排。因为和预想的一样，出现了同人志，所以他们招揽写得好的作家，或者把业余爱好者的创作，也就是同人作品，汇编成册，并称为“公认盗版”，由角川书店直接发行。我们可能是版权方最早公开承认二次创作的。表现世界观的过程中，创造出业余爱好者也可以参与的架构，这也就是现今日本的媒体组合。所以，像是在日本同人志展会等领域，二次创作虽然从日本著作权法来说是违法的，事实上却是任其发展。有个说法叫“观众的参与”，就是一种让观众实际参与、而且是令其创作性地参与，以此强化并稳固市场的一种媒体战略。这就是二次创作。因此，对于 TTP，安倍政权之所以拼命保护二次创作，就是因为它支撑着日本媒体产业的内容部分。虽然对此我并不赞同。

●大塚英志『物語消費論』（1989年、新曜社）
80年代末角川メディアミックスの理論化
（世界観からの多コンテンツ生成、オーディエンス参加）

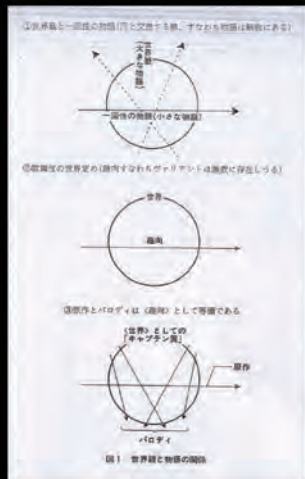


图5

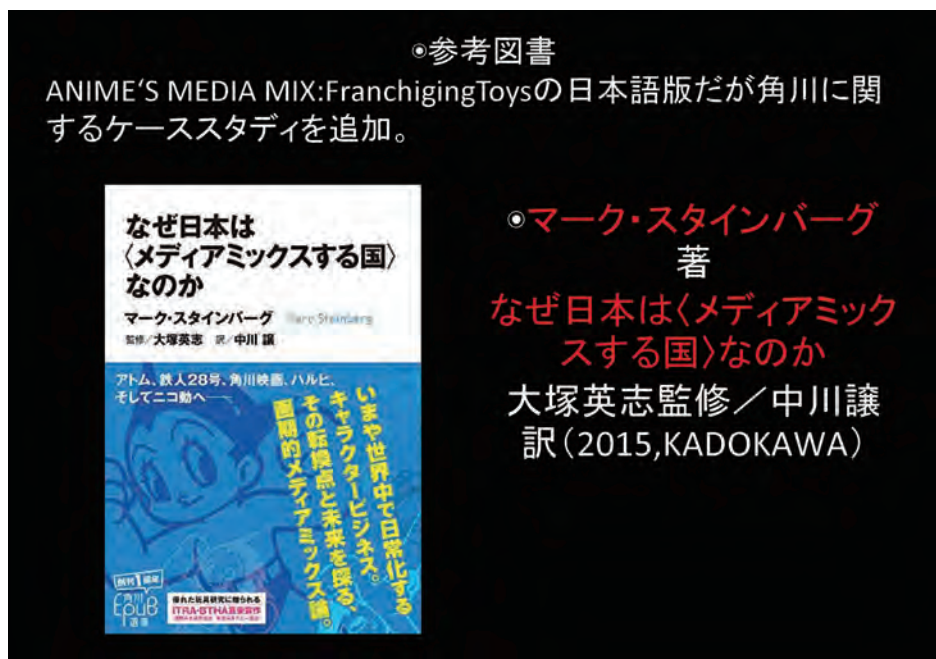


图6

然而，我们创造出了这样子的模式。80年代90年代的时候，我们还很年轻愚昧，满心欢喜地认为，这种想法“非常新颖，是我们自己所创造出来的”。但在看了马克的研究后，我开始重新思考一个问题，就是这真是我们做出的全新的玩意吗？这是将当时角川书店的媒体战略理论化的书籍（图5）。80年代，我在角川工作，也曾担任广告代理店的市场营销策划，所以写下大量当时关于媒体战略的内容并总结于该书当中。

这是刚才介绍的马克·斯坦伯格书籍的日语版（图6）。与英语版不同，追加了我本人直接参与的角川书店的事例。我将堆积在我工作场所几大纸箱中与当时的媒体组合相关的资料寄到马克那里，请他补写了追加部分。所以，马克这本书的英语版和日语版的内容是不同的。

2. 报道技术研究会和国家广告

下面，让我们开始讨论今天的正题：马克研究中遗漏的战时背景下的问题。关于媒体组合于战时的起源，从“报道技术研究会”和国家广告开始说起。

媒体组合也是有历史性的。说到历史性，可能会让人想：在大正时代或是二战后，还有明治时代，就结果而言已经发生过几次多媒体发展现象，讲讲那些不就行了。可重要的是战时背景下的问题。战略性地将多媒体进行结合，并且让观众，也就是一般人，在战时即所谓的国民大众来参与其中，这种技术论的确就是媒体组合，但我们应该要去认知，这是在战时形成，并一直传承至二战后的。

報道技術研究会

報道技術研究会（いわゆる「報研」）は昭和15（1940）年11月結成、昭和20年8月15日解散。「国家宣伝」のための技術者集団。大政翼賛会、情報局などのプロパガンダ制作をした。山名文夫、今泉武治、新井静一郎、花森安治、清水達夫ら戦後の広告、雑誌メディアを支える人々が参加した。



图7

对战时背景下的媒体组合的形成来说，大政翼賛会、情報局、“报道技术研究会”³这种广告制作者的机构掌握着重要关键。战争结束后，曾在“报道技术研究会”里的人们要么当了电通⁴一类广告代理店的干部，要么创立了像是MAGAZINE HOUSE这样的出版社。也就是说，战时背景下，在法西斯体制里参与过媒体战略的人在二战之后不但逃过一劫，甚至还成为日本广告媒体的中心人物，当中成为媒体理论研究者的人也不在少数。

其中一人就是新井静一郎。曾在森永制果任职，后参加“报道技术研究会”，二战后加入“电通”。根据他在二战后的官方履历，他普及了美国式的艺术指导和广告论。但这是掩人耳目的说法。他们将战时法西斯体制下，于翼賛会 and “报道技术研究会”中形成的媒体论在二战后加以推广发展。

图中是“报道技术研究会”的概要（图7）。对于他们在战时的所作所为，称“优秀”可能不太恰当，但那是一个集结了二战时最前沿的广告相关人士、美术家、理论家的“优秀”团体。这样一群人写出的理论书，就是《宣传技术》。曾是该团体成员的山名文夫是知名广告设计师；今泉武治是博报堂⁵的干部；新井是电通的干部；曾与他们关系密切的翼賛会成员花森安治是代表日本二战后民主主义的知识分子；清水达夫则创办了将时尚与广告合而为一的杂志

3 昭和15年（1940）——昭和20年（1945）期间，为实现国家宣传而建立的技术者集团。（深井英雄，“広告クリエイティブの「水先案内人」新井静一郎（3）”，ウェブ電通報，2014-03-22，<https://dentsu-ho.com/articles/949>，（参照2021-03-31））

4 日本最大的综合广告集团。前身为1901年（明治34年）创立的“日本广告”和1907年创立的“日本电报通讯社”；1936年（昭和11年）转让通信业务，改为专营广告代理至今。（相贺彻夫：《大日本百科事典》第16卷，小学馆，1970年，第84页。）

5 广告代理集团之一。业内第二。于1895年10月创立。（相贺彻夫：《大日本百科事典》第18卷，小学馆，1970年，第110页。）



图8



图9

MAGAZINE HOUSE。这些都是在 80 年代泡沫经济时期，引领了日本消费社会的出版社。这些构建了二战后日本大众文化、大众媒体的人们，或者对某些人来说代表二战后民主主义的偶像实际上都曾隶属于“报道技术研究会”，而这也是历史事实。

接下来分别看看战时背景下日本媒体组合的事例。基本上，存在很多以“标语”（key word）为中心的媒体组合。

比如“不破敌人誓不休”是陆军纪念日的标语。人们熟知的是这幅悬挂于东京银座大楼上的巨幅海报（图8）。说句题外话，我看到最近作为“自民党 2019”⁶项目的一环，打出了一则以类似水墨画的形式将日本首相比作武士的街头广告，这可能是偶然的一致，但我感叹：“还是没有改变啊，这个国家。”

“不破敌人誓不休”被编成了歌曲，也制作了字体（图9）。“报道技术研究会”认为，对于标语字体也应该设计并且加以统一。

这条标语应用于电影、书籍广告的标题，以及新国剧这种历史剧中。而写

6 “#自民党2019”项目是由日本自由民主党打造的自新年号“令和”实施之日（2019年5月1日）起开启的宣告适应新时代、代表新政治拉开序幕的企划。（自由民主党：“「#自民党2019」プロジェクト 新元号「令和」の施行とともに、5/1（水）より開始”。自由民主党。2019-04-25. https://jimin.jp-east-2.storage.api.nifcloud.com/pdf/news/activities/139465_01.pdf,（参照2021-3-30））

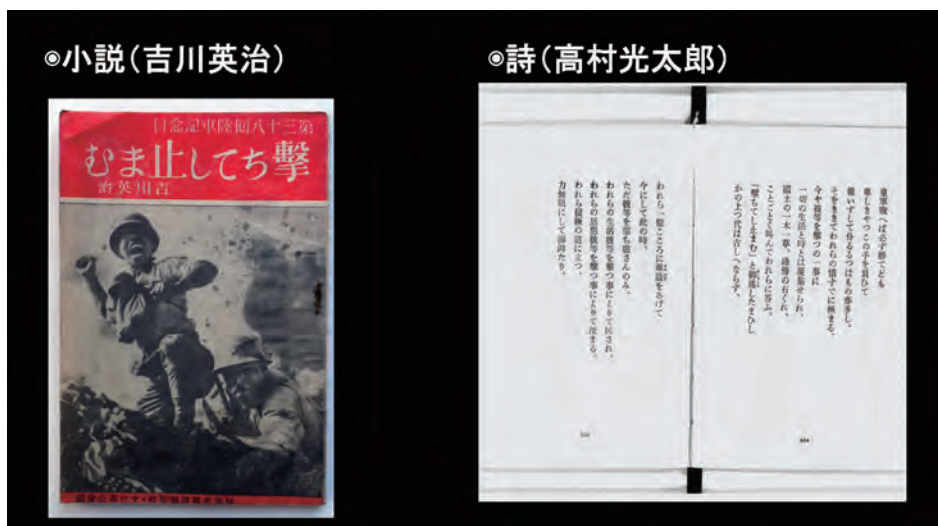


图10

就《宫本武藏》等大众小说的日本国民作家吉川英治，也写了这部题名为《不破敌人誓不休》的小说（图10）。右侧这首诗的作者是高村光太郎，是日本近代的代表性诗人。他的诗中也有“不破敌人誓不休”一节。此外，也有许多当时的诗人把“不破敌人誓不休”的标语融入自己诗句中的例子。把标语混入文学语言，这就是战时背景下媒体组合的特征。而战时背景下的媒体组合就是做得如此彻底。

媒体组合（Media Mix）一词其实是，战时背景下负责政治宣传的这些人，正好在《铁臂阿童木》播放前后，将自己在战争中所作的多媒体战略命名为“媒体组合”时提出的。他们将曾经被叫作国家广告等的手法命名为“媒体组合”，这是可以确认的事实。也就是说媒体组合是和制英语，它其实是给战时的政治宣传广告在二战后取了个稳妥的名字“媒体组合”，又将其作为企业广告、角色周边等多媒体发展的理论进行了二次构建。当时年轻的我，自然不知道这些事。

3. 大政翼赞会的参与型媒体组合“翼赞一家”

我们在八九十年代所实践的是，从角色和世界观中引出多样表达的媒体组合。虽然我知道战争中有过以标语（key word）为中心的多媒体发展，但是从角色和世界观出发，多位作者同时且广泛地制作一部作品的方式，我曾认为是个新东西。80年代末期至90年代初期的我，是愚昧的后现代派青年。所以我曾心中暗自喜悦，认为作者的存在消失，而在同一个世界中不论是专业或业余都可以系统化地同时且广泛地完成许多作品，这就是后现代派。我就曾经是这种蠢笨的青年。

可是，事实却并非如此。大政翼赞会已经实施了这一系列操作。那就是《翼

赞一家》这部作品。本论坛的海报中，男孩是面向显示器的，对吧（参考 69 页论坛海报）。显示器的另一边，他正看着的就是《翼赞一家》的角色。看起来稳妥又普通吧。虽然不知是谁制作的，但我觉得这张海报很出色。

首先我介绍一下《翼赞一家》的概要。昭和 15 年（1940 年）大政翼赞会成立之初，漫画家以迎合顺应国家体制的形式聚集起来，成立了“新日本漫画协会”。这意味着什么呢？后来，这个漫画家的团体被大政翼赞会召集，翼赞会叫他们“为了国家广告宣传，去创作一个角色”。

其实到那时，历经《小正的冒险》等作品，昭和 15 年时已逐渐确立了“版权”这一概念。另外，漫画家们结成小圈子，叫漫画团体，他们在其中共享角色。所以当被翼赞会告知，让他们做出大家都能共享的角色时，自然就会认为，意思是要创作供他们的新团体——“新日本漫画协会”所共享的角色。于是漫画家们觉着：背靠翼赞会，只有自己的同伴们使用这个角色，还能在各地报纸、杂志里创作漫画，好幸运！

所以漫画家们大约一周之后拿着创作的角色来，说：“做成了。”不料，翼赞会的人却说：“谢谢，我明白你们想把这个角色和设定进献给国家的这份热情。”当然，漫画家们没那么想，但又无法说出“不愿意”。在无计可施的情况下，只好把“翼赞一家”的角色使用权交给了翼赞会。公开的记录也保留了很多，但为时已晚。

虽然是不该夸的，但在那时，大政翼赞会的厉害之处，就在于两点新的思考方式。其一，用版权、著作权来管理内容表达者。并非用伴随着暴力性质、监视性质的思想统制方式，翼赞会的想法是，用著作权、版权来统制思想。这是让人震惊的。

其二，是把“二次创作”当作政治宣传的技法。因为是媒体组合，所以有许多作家参与，并在多媒体发展。这没什么新奇，但有一点不同寻常，他们有计划地让当时的业余爱好者们，也就是普通民众参与到作品创作中，这种策划可谓为划时代的，或者说全新的。换言之，大政翼赞会利用“二次创作”进行了政治宣传。

1945 年 11 月 26 日，漫画家协会成员被大政翼赞会召集，12 月 5 日“翼赞一家”正式登场。在这么短的期间内，翼赞会准备好将使用此角色的漫画连载于《朝日新闻》《读卖新闻》《大阪每日新闻》以及其他两家，共五家的主要报纸上。当时，最支持大政翼赞会的，就是可以说是当今日本最为自由主义的《朝日新闻》，而《朝日新闻》大阪版和东京版两边分别连载了不同版本的“翼赞一家”。

“翼赞一家”的特征是，有着以家人为“角色”和以町内为舞台的“世界观”。漫画家们共享这二者，不论是专业的、业余的都可参与。

版权管理由大政翼赞会集中进行，即虽然漫画皆由漫画家们所创作，但版权却在翼赞会手中。所以没有翼赞会的许可就无法有所进展，也因为翼赞会



图11

的版权，所以不得不顺应翼赞会的意图。如此来管理内容的表达。

今天在日本，漫画一旦畅销，它的权利基本就归如集英社、角川书店，或者动画公司、游戏公司一方集中管理。这种著作权的一元管理体系，翼赞会在那个时期内瞬间就建成了。现在看来理所当然，但他们突然建起这种体系，对我来说还是冲击很大。

同时，也进行了业余爱好者的创作动员。为动员业余人士，他们把角色设计成谁都能画出来的简单模样，因为已事先预设，不仅专业人士，业余爱好者和孩子们也会参与。刚才提到，最为迎合、最忠实于翼赞会方针的就属《朝日新闻》，从协助二次创作这一点就能说明。实际上企划向业余读者募集使用《翼赞一家》角色漫画投稿的就是《朝日新闻》。

这就是构成漫画“翼赞一家”的角色和“世界观”——“邻组（町内）”⁷（图11）。这里有张地图，町内的地图是十分重要的。这是发布在大政翼赞会官方媒体上的官方设定。所有报社都在同一天打出预告，刊登这个角色和地图。《朝日新闻》和《读卖新闻》也是如此。角色是叫做“大和一家”的一家人，有爷爷奶奶、爸爸妈妈和孩子们的祖孙三代。

地图具体表现着该作品的“世界”。重要的是，里面有“邻组”的居民。邻里成员也全部设定好了。然后，如刚才所说，动员了业余爱好者并且进行读者投稿。

关于“町内”（邻组），我还有些想细究的问题，稍后再详细讨论。

7 第二次世界大战期间，为实现对国民的统一管理，组织设立在町内会、部落会下的近邻团体，十个家庭左右为一个单位。（相贺彻夫：《大日本百科事典》第16卷，小学馆，1970年，第514页。）



图 12

再来看一看更加具体的媒体组合吧。各大报纸上都登出预告称“‘翼赞一家’的漫画即将登场”。虽然许多报纸都在连载，但执笔的漫画家却各不相同。这部作品里爷爷做主人公，那部作品里又是爸爸做主人公，因为这一家人人数很多，所以有时根据不同媒体，主人公也有可能变成家中其他成员。此外，漫画的形式除了有四格漫画外，还有一格漫画。漫画家长谷川町子也参与了绘制。长谷川町子画过“翼赞一家”，这代表着什么意义，我想日本人都会受到冲击。这一点也稍后再说。

“翼赞一家”的特点是，12月5日打出《翼赞一家》的广告后，以令人震惊的速度，25天后就已变成单行本。这就是有翼赞会参与的媒体发展之神速。如果今天要在日本推动媒体组合，那么会因为有利害冲突的关系，大约要花费两年时间。这期间，大家争吵不休、争执不下，甚至有中途夭折的情况。所以“翼赞一家”在速度上可谓令人震惊，这是让曾参与媒体组合的相关人士羡慕的速度。此外也出了由酒井七马所画的《翼赞一家》绘本，关于它的意义我稍后再讲。还有读者投稿、连环画剧，也有戏剧化、唱片化的报道。喜剧演员古川绿波做了相关戏剧，也做了唱片录音。除了喜剧还有现代舞，也就是芭蕾版“翼赞一家”。另外，还证实了有过戏曲、落语、广播剧。所谓“浪曲”，是给有故事性的歌词附上旋律的一种日本大众艺能，唱“翼赞一家”浪曲的就是图中这个女孩（图12）。用当下的语言说，就是当时的人气偶像，像是AKB来演唱《翼赞一家》的歌曲。还被改编成小说，也推出了诸如称为面子的纸牌游戏、婴儿浴衣材料等角色周边商品。也出现了《翼赞一家》歌曲的歌词卡和连环画剧。还有大量人偶剧，但今天只能省略这一部分。我们至少可以知道，当时存在的所有媒体形式中，都有《翼赞一家》的身影。

4. “翼赞一家”与邻组

刚才提到，“町内”十分重要，因为“邻组”与之有关。日本在构筑法西斯体制过程中，重新构建的行政组织，就是这个叫邻组的组织。为了替邻组做政治宣传，《翼赞一家》被广泛使用。他们以“家族”作为关键词，那么就有翼赞一家（大和一家）这个“家族”；被称为邻组的町内所有人也是一个“家族”；日本这个国家也是一个“家族”。另外，他们称台湾也是一个家族、“满洲国”也是一个家族，在此之上，大东亚共荣圈也是一个“家族”，如此来为了肯定日本侵略战争，邻组的定位就是其最基础的单位。这部漫画的意义就在于，成为上述政治宣传的手段。

其实很多日本人都深信，这个称为邻组或是町内会的制度，是日本江户时代五人组⁸的一种延长。维基百科也是这样写的。可是，如果去看看当时为了一般大众所编辑的、有关如何组建邻组的指南，就会发现上面毫不避讳地写着“与纳粹式组织相同”。而在中国和朝鲜也同样组建了邻组。

如图，他们出了很多介绍邻组组建方式的书籍（图13）。有迹象显示一本出版几十万册。也有为孩子所编的。所以邻组的报道总是置于《翼赞一家》的旁边。

日美开战前夕，日本这种“邻组”组织在眨眼间建成，而它的形成过程中就有《翼赞一家》以媒体组合的方式参与。



图13

8 江户时代为维持治安，以五个家庭为基准、由同一町村内的町人、百姓组合而成、负有遵守法令的连带保证和相互检查责任的近邻制度。（相贺彻夫：《大日本百科事典》第9卷，小学馆，1970年，第243页。）

5. 从“翼赞一家”到 Niconico⁹ 共荣圈

正如前文所述,《翼赞一家》并未止步日本国内。

当时,日本称朝鲜半岛、台湾,还有在中国东北地区擅自组建的“满洲国”,以及日本占领下的上海等等为“外地”,坚持它们都是日本的一部分。那么,要做漫画史的研究,涉及战时的一大问题就是,日本曾一度在“大东亚共荣圈”,即侵略地区内发展的“日本漫画”,它究竟应该由中国来研究,还是由日本来研究,尚属灰色地带。然而,双方有必要针对这个部分好好加以探讨。文学领域中,被称为殖民地文学的一类当中有此部分的研究,电影也是如此。但唯有漫画,对于战时背景下日本进行的内容表现的研究并无进展。因此,中日双方需要共同推进殖民地漫画研究。

关于《翼赞一家》的资料不多,但还是能从中知道,“八纮一字”¹⁰这个在我看来也非常不愉快的关键词,其实包含在“邻组为一家”的说法之中。《翼赞一家》的《读卖新闻》漫画版最终回里,以男主人公说着“要加油!直到大东亚共荣圈确立的那天”为结尾。作为四格漫画,这并不有趣。可是,它确实是这样结束的。另外,现在可以片断式地确认,在台湾、“旧满洲”(“伪满洲”)、上海三地,至少都曾有过《翼赞一家》的发展。当时,上海发行的报纸《大陆新报》中有“翼赞一家”的单行本广告,以及使用“翼赞一家”的企业宣传。如果角色不为人知,也就无从谈起单行本和企业广告了,由此,至少在上海的日本人社会中,《翼赞一家》可以说是有一定知名度的。很多家企业都把这些角色运用到广告中,单行本广告也出了不少;报纸《满州日日》中也出现了唱片广告;图中为使用《翼赞一家》角色的眼药水广告(图片省略)。“满洲国”还播放过“唱歌的大和一家”广播节目,虽然内容未知,但大概是以《翼赞一家》主题曲为中心做的歌曲节目。

可确认在台湾以《朝日新闻》为中心,有大规模的发展。也有广播剧播出,但大概没有读者参与。它成为了实现“皇民”化¹¹,即台湾民众日本化的政策手段。事实上刚才也提到,邻组指南里明目张胆地写着,模仿了纳粹德国的组织。然而还有一点,指南称:也许大家认为五人组这一日本的制度是邻组的起源,但并非如此,其实是由中国开始并传向日本的。当时很多本书都主张邻组是中国起源的说法,因为要在侵略的中国领土上发展邻组组织,所以采取了这样的说法。

9 日语发音“Niconico”意为“开心、笑眯眯的样子”,下同。(日本大辞典刊行会编:《国语大辞典》第15卷,小学馆,1975年,第441页。)

10 “八纮一字”源自中国古籍,意为四方四隅。在日本则出自《日本书记》:“兼六合以开都,掩八纮而为宇”。1903年(明治36)田中智学把这句话概括为“八纮一字”,字面上与“四海一家”同义,实则要求由日本独霸全世界。(军:《八纮一字》,《外国问题研究》,1987年第02期,第53页。)

11 指在政治、经济、社会、文化等各个领域被“日本圈”包含、接受殖民地统治。及至政治运动,日本又对台湾人提出基于“皇民化运动”的“内台一如”、“八纮一字”等物质、精神的双重要求。(佐藤源治:《アジア学叢書58—台湾教育の進展》,大空社,1998年,第20—21页。)

比日本稍晚几日，台湾报纸也开始了《翼赞一家》的宣传，连载也随之展开。据说还播放了广播剧。可以推定，日本 NHK 曾制作了六部《翼赞一家》的广播剧，并可从当时的广播栏中确认，台湾播放了其中一部。在台湾其他报纸上刊登的《翼赞一家》的作者，恐怕是一些在日本漫画史里找不到的名字。我推测，应该是华裔的台湾画师当时用日本名字进行绘制，这是最合理的假设。考虑到发行的是台湾报社，再加上报纸的特点，上述可能性很高。

台湾《翼赞一家》政治宣传运动的最大要点就落脚在“Niconico 共荣圈”这个仿佛玩笑般的关键词上。就是“Niconico 动画”的那个“Niconico”。当时真的起名叫“Niconico 共荣圈”。意思是说，“Niconico 笑着让它渗透日常生活，笑着共建台湾翼赞一家吧！”也有报纸号召：“大家一起来，Niconico 运动”（图 14）。也推出了“Niconico 运动”的海报、徽章和袖章。在人口仅有六百万的台湾，竟张贴了总数二十万的海报和徽章。随处都是“Niconico”、“Niconico”。台湾总督府高层在采访中回应：“来吧，各位台湾民众，Niconico 笑起来吧！”、“笑是好事啊！”、“用笑容，来翼赞，真不错！”。

可是，另有一位日本军人道出：“‘Niconico’代表着，士兵死前微微一笑，高喊‘万岁’的气魄。”也就是要让人们 Niconico 笑着，为了日本战死沙场。

这一时期，以台湾百姓为对象的陆军特别志愿兵制度、海军特别志愿兵制度逐渐成形，即，采用志愿而非征兵形式，让士兵入伍。所以，Niconico 的背景是，怂恿人们 Niconico 笑着参加日本人的战争、再 Niconico 笑着死去的运动——“Niconico 共荣圈”。

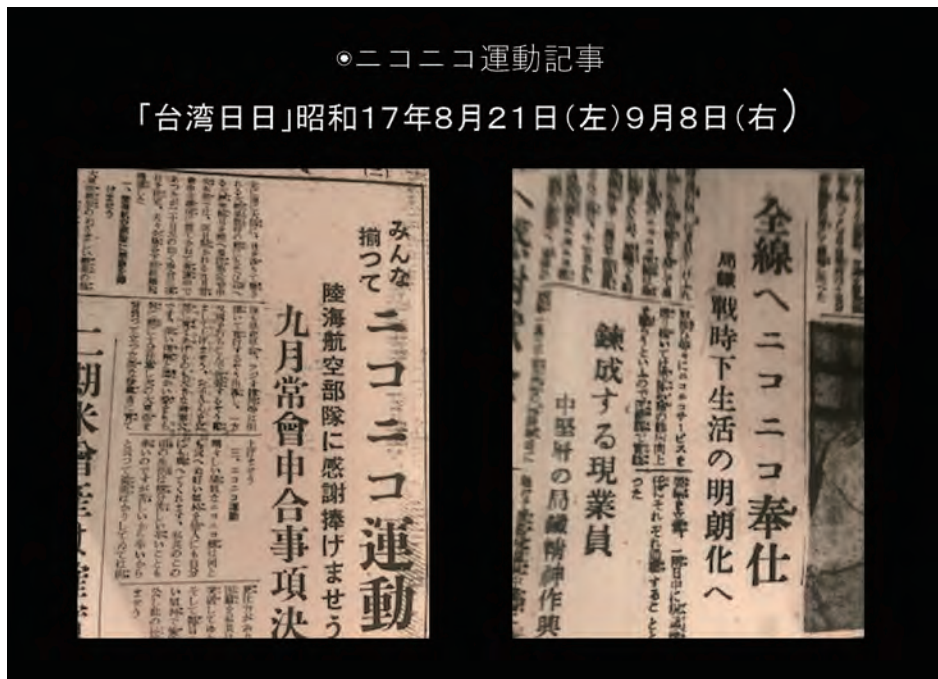


图 14

如果细心重读当时的报纸和报道，就会发现日方的想法就如此毫不遮掩地摆在纸上，这已是无可否认的事实。因此，《翼赞一家》仿佛就是为了在东亚地区推进“大东亚共荣圈”、“Niconico 共荣圈”的发展的道具。

只是现在还不知道在上海等中国大陆各地，有过怎样的发展，也不知道是否发展到台湾这么有体系的程度。在朝鲜半岛有过“翼赞一家”活动的可能性很高，但我还未找到其存在的证据。所以，中国的朋友们，如果有兴趣，这种证据应该在战争背景下的日语报纸和杂志中有所残留，有机会找到的话，请联系我（其后我在研究中发现，在中国华北地区曾与北京漫画家协会共同制作了“翼赞一家”，以及朝鲜有过大规模的“翼赞一家”本土化等事实）。

6. 作为观众参与型政治宣传的“翼赞一家”

“翼赞一家”一方面为在东亚建设大东亚共荣圈的政治宣传，另一方面，“翼赞一家”里重要的是两个关键词——“协动”和“外行”。“协动”，即“共同协力、合作”的那个“协动”。翼赞体制有国家社会主义¹²的倾向，而“协动”的“协”字本来是用“共产主义”的“共”字，但若是这样，就会使人联想到马克思主义，因此把“共同”的“共”字换成了“协力”的“协”字。再就是“外行”，业余爱好者。业余爱好者的参与，以及国家与民众的联手协作，这种想法就叫“协动（协同）主义”。而业余爱好者的参与，实际上是战时背景下政治宣传翼赞体制中十分重要的国家战略，更是在创作层面，国家和民众合作的体制。战时背景下的政治宣传和思想统制绝不仅仅是天皇式的民族主义（国家主义），而是包罗万象的。这也是我们在做此类研究时必须正确认识的。如果检索“协动”一词，你会了解，它在战争时期中出现的频率很高，另外也可知道在二战后，具体来说进入 21 世纪以后，逐渐增加。日本经济产业省及其他机构推出的 Cool Japan¹³ 相关文章中，同样会出现“协动”一词。讽刺吧，但它恐怕就是跟战时的“协动”意思相同。

12 又称民族社会主义。它属于一种社会主义形式，既不同于纳粹主义阵营，同样区别于马克思主义阵营。（莫西·波斯顿《反犹太主义与民族社会主义：德国对“大屠杀”反应的注解》，《新德国评论》，1980 年，第 97-115 页。）

13 酷日本 (Cool Japan)，日本政府向海外推销国际公认的日本文化软实力所指定的宣传计划与政策。即为宣传“日本的魅力”而开展的事业。（生活文化創造産業課，“クールジャパンについて”，経済産業省，2015-01。http://www.glass-kumiai.jp/info/org/%BB%F6%CC%B3%B6%C9%A4%AB%A4%E9%A4%CE%A4%AA%C3%CE%A4%E9%A4%BB/%B9%D6%B1%E9%BB%F1%CE%1%A5%AF%A1%BC%A5%EB%A5%B8%A5%E3%A5%D1%A5%F3%CO%AF%BA%F6.pdf，（参照 2021-03-31））

◎クール・ジャパン用語としての「協働」

著者は**協働による創造**(Collabative Creativity)とでも呼ばれるもの、

つまりメディア産業を跨いで公式な制作者たちと非公式なファンたちを結びつける協働的な創造の集合体が、アニメを国際的な成功に導いたのだと睨んでいる。

イアン・コンドリー著・島内哲郎訳『アニメの魂 協働する労働の現場』2014年

图15

一位名叫伊恩·康德里的人所著的，讨论日本动画文化论的书中，也出现了这个词（图15）。该书在国外也常被作为参考，而它的日译版中，把“Collaborative Creativity”译成了“协动”。特意使用了这一战时背景下的用语，这一点，令人深思。我从中感到了某种意图。《翼赞一家》就以此给外行人的参与立下种种基础。

此外，战时背景下，“投稿”是当时的关键词。日本将上传信息至互联网，或者发推特的行为称为“投稿”。然而，“投稿”一词也是战争年代中，在媒体上扩大的日语。图中可以看出，战争中，“投稿”一词的使用频率增幅很大（图16）。有很多接受投稿的公开募集，也有传播投稿信息的杂志。而杂志的内容即，介绍标语、歌词之类的制作方法，也就是指南。

例如，《翼赞一家》电影投稿的招募简章中写着：“技术上不够完善的剧本亦可”。由此可见，他们向外行敞开了大门。也就是说，重要的并非培养优秀的创作者，而是让业余爱好者参与，为促成外行、民众的参与，奖金设置得也很高。所以老百姓想要奖金，就会投稿。因为内容毕竟是《翼赞一家》，结果来看，顺应翼赞会意图的作品自然更容易入选。即便那违反自己的思想信条，但人类，是愚蠢的生物，反而会被自己画出的东西所影响。另外，比起厉害的专业画师笔下的作品，普通大众更倾向于对水平较低但同样是老百姓（业余爱好者）画出来的东西移入感情并表示赞同。从这点来说，是极为巧妙的战略。

当时，因为国家动员的关系培养了许多漫画家，曾有函授教育的广告呼吁称“在自家成为漫画家吧”、“前往支那、‘满洲’（中国大陆），漫画家很赚钱”。被这样引导着，日本业余漫画家们争先恐后地投身其中，也出版了许多在战时背景下有关漫画技法的书。《朝日新闻》里也刊载了《翼赞一家》画法的文章（图17）。

●投稿する読者

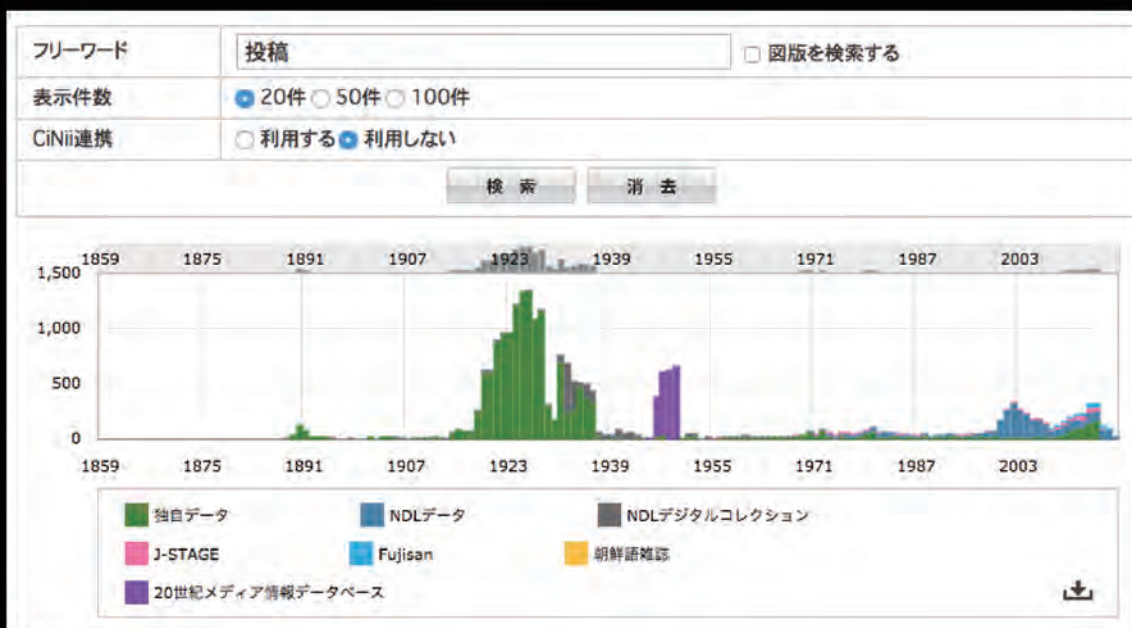


图 16

●漫画翼賛一家の描き方
昭和15年12月8日「朝日新聞」



图 17

刚才也提到，亚洲圈内，台湾和其他被称作“外地”的日本殖民地或占领地，并未发现业余爱好者的投稿痕迹。具体发生了什么？原来，为了让当地人投稿，首先对他们进行了漫画技法的教育。从现存记录来看，在台湾，这项教育开展得如火如荼。“满洲国”发行的文化工作专题杂志中表明：要通过漫画实现政治宣传，就有必要培养漫画家，而教育当地的中国人比日本人要有效得多。还写道：在当地培养漫画家乃当务之急。

如此这般，漫画家被动员为战争画画，其中不仅有专业的漫画家，同样也有业余漫画家。拿现在的日本来说，相当于参与同人志展会的业余爱好者在媒体组合的框架中，接受政治动员。该框架中有管理著作权的相关人士，而在著作权中，自由创作看起来好像是被允许的，可实际上还是要受版权管理。区别只有，称它为二次创作还是政治宣传，负责管理的是角川书店还是大政翼赞会，但其构造是完全相同的。

某个阶段我意识到，当时年少的我们深信，在80年代至90年代，自己打造了后现代式的市场营销，但其实它的起源在战争时期。我知道后十分愕然，之后也一直在做相关调查。

末章“翼赞一家”和二战后漫画

最后，来讲一讲手冢治虫这个人。他是构筑了二战后日本漫画史的人，一直被称为二战后日本具有民主性质的创作者之一。但他自己却说：“我是由《翼赞一家》进入画坛的。”而一般认为《新宝岛》或《小马日记》是他的处女作。然而本人却说：“我是在战争中画了《翼赞一家》而进入画坛的。”这一说法手冢治虫说了两次，却不知从何时起，从他的个人经历中消失了。不过目前还未发现手冢治虫在战争中，以专业画家的身份于《翼赞一家》出道的记录。

另外，在成为手冢治虫二战后的出发点的作品《新宝岛》中，参与共同创作的酒井七马，在战争时期画过《翼赞一家》。通常认为手冢治虫与酒井七马的交流在二战以后，但或许，战争中就有交流的假说也有可能。

唯一可以确认的事实是，手冢治虫在日本战败前夕，把《翼赞一家》的二次创作画进了自己的大学笔记本里。其中的大叔就是“翼赞一家”的父亲角色，戴着折纸头盔的男孩就是大和二郎，且故事的舞台就在“町内”。只是，它不是田园式的、日常生活中的町内，而是枪林弹雨中，男孩因机关枪扫射而死的残酷情节。16岁的手冢治虫在日本战败数月前，将“翼赞一家”的二次创作留在他的笔记本中，这是可以确认的史实。

若把手冢治虫算作参与“翼赞一家”的业余一方，那么作为专业人士参与的就是长谷川町子。如果日本人看了，特别是“翼赞一家”的这个叫稻子的女孩形象，一定会想：这不是稻子，而是矶野裙带菜吧。就是这样，《海螺小姐》的原点在这里。战争结束后，他们将角色的一部分投入重新创作，以《海螺小姐》形式来推展。长谷川女士的个人经历中，也模糊了绘制过《翼赞一家》漫画一事。《翼赞一家》漫画正如刚才所说，虽然是政治体制，但特征是描绘老百姓的日常，特别是长谷川町子笔下的漫画，并无强烈的战争时期色彩。但并不是说她没有配合战争，她参与了大政翼赞会巨大规模的媒体组合是事实，所以是否每个作品都直接描绘了军国主义性质的战争，其实并不能当作评价标准。

再说日本的报纸漫画。《海螺小姐》，还有现在著名的《樱桃小丸子》都是报纸漫画，以及本季度也努力继续连载的《朝日新闻》的《野野》。它们的共通之处为家庭，第一，主人公都是一个家庭。第二，舞台都在町内。第三，描绘的都是生活在町内的各个家庭的日常。这就是特征。所以有许多日本人也深信，町内的邻里家庭间和睦相处，这是从很久以前就开始的、日本人原本的风貌。然而，这种家族模式却是在“翼赞一家”之后，至少是邻组运动开始后，才在日本的报纸漫画中构建起来的形式。在这之前，日本报纸漫画有四格棒球漫画、男孩当侦探的故事等等，就算是描写家庭，也有男孩主人公是孤儿，被人收养的模式，情节多种多样。后来演变为单一式样，在二战后的报纸中，人们把它当作日本人的出发点去描绘，又改编成了动画。就连吉卜力的高畑勋，也不小心搞错，制作了以家庭和町内构成的动画《我的邻居山田君》，当作日本人的本来风貌。

二战后的日本包括，比如大众文化中《海螺小姐》一家的问题，或者创建日本二战后漫画史的手冢治虫的存在，又或者今日作为媒体战略处理的媒体组合问题，以及今天所讲的二战后日本的漫画史、动画史、大众文化史，都可确认许多部分的出发点是在战时背景下。验证上述问题，才是漫画、动画研究。明白了吗？喜欢新海诚也没有问题，但是去写喜欢新海诚，那不叫研究。希望大家铭记这一点。

以上就是我演讲的全部内容。感谢聆听。

演讲 2



《西游记》在日本的动画 “重绘”与角色变异

秦刚

北京日本学研究中心教授

[摘要]

被视为中国动画最大 IP 的孙悟空，同时也是日本动画史上最重要的共享角色之一。在西游题材动画片的创作中，中国与日本之间既有互识与互动，也有根本的差异与不同。但这首先让人思考，《西游记》何以在东亚区域不断激发起创作者运用动画方式“重绘”（Adaptation）欲望？取经故事的内容与形式与动画这一艺术形式在本质上有着怎样的契合？本讲座试图以手冢治虫参与制作的动画片为重点，概要性梳理日本西游动画改编的演进史。这也是审视次文化中“日本想象力”的特质及其背后社会历史语境的绝佳路径。在此过程中不能忽略的是，动画与漫画、电视剧、电子游戏等周边媒体的互动与相融关系。例如在日本的西游题材的电视剧中，多选用正当红的女明星出演唐僧，这成为《西游记》在日本衍生出的次文化产品中的一个特殊现象和难解之谜。在发表者看来，促成这一现象的文化要素并非完全来自于电视剧，而可能是在动画片中孕育而成的。

绪言

大家好！

大冢老师谈了媒体组合的问题，我的分担是关于共享角色。

在共享角色的问题上，中日动画、漫画之间有一个最大的共享角色，就是孙悟空。

至少到某一个时段为止，日本动画和漫画关于《西游记》的改编数量，要远远地大于国内的改编。当然，最近国内这方面的发展比较快，情况会有所变化。那么在这种情况下，《西游记》如何在日本的次文化中被改编，重塑，流

通乃至接受，成为一个非常重要的问题。我个人这4、5年间，一直对这个课题比较感兴趣，在陆续收集一些资料。可是，基本是就某一个特定的作品或针对某一个时段的调查。为了准备这次论坛，我选择了一个对我来说比较有挑战性的话题。但是这个话题还是太大了，因为它涉及的作品比我预想的还要多。

可是，这个问题还是非常重要的。我希望一方面梳理一下日本动画对《西游记》改编的历史纵向线条，从源流一直到战后的发展；同时也希望在叙事分析的视点下讨论日本动画塑造的孙悟空有怎样的个性、有怎样的特点。

1. 为何选择《西游记》呢？ ——手冢治虫的挑战

就我目前对这个问题的思考而言，在《西游记》动画和漫画的改编问题上，手冢治虫起到了特别重要的作用。最基本的一个原点应该是他从1952年开始连载的、叫做《我的孙悟空》这部漫画。在动画方面至少有四部作品是跟它相关的。在动画领域，日本在战前就已经有关于《西游记》作品的改编了。这本《日本动画电影史》上记载了至少四部《西游记》改编的信息资料。

在这四部作品中，其中第一部拍摄于1926年的大藤信郎导演的短片，目前在东京国立美术馆的胶片中心的网页上可以看到。其他几部比较难以看到。但是我买到了一段家庭幻灯用的胶片，叫《孙悟空》。我推测应该是图1上列举出的第四部，1935年拍摄的作品，里面也有孙悟空的形象，有孙悟空大战牛魔王的场景。

战前的改编，至少从标题上就已经体现出一定的特点，即把孙悟空作为一个角色来表现和挖掘的意识已经特别明显了。能够看到的1926年的这部作品，

日本战前《西游记》动画改编

- 『孫悟空物語』、自由映画研究所、大藤信郎、1926
- 『孫悟空』、アクメ商会、1928
- 『西遊記』、千代紙映画社、政岡憲三・大藤信郎、1934
- 『孫悟空』、政岡映画美術研究所、政岡憲三、1935
(山口且訓・渡辺泰著『日本アニメーション映画史』、有文社、1977)



图1

我看了以后非常吃惊。它只有8分钟的时间，而且是默片，是剪纸动画、逐格拍摄。在这8分钟改编了三藏从长安出发取经，一直到取经归来的主要故事结构。三藏途中收了三个徒弟，而且孙悟空还降服了一个妖精。这么短的长度，虽然是非常简略性的，但是因为讲述了《西游记》故事的主线，所以它的副标题是有《西游记》三个字在里面的。我觉得这种改编的方式和中国的动画非常不一样。因为在中国的动画里边，至少在99年版央视电视动画片《西游记》之前，没有任何单本的动画改编了整个《西游记》的完整故事概要。

在中国，不仅仅是动画，即便是电影或者是戏剧，更倾向于折子戏式的改编，改编其中的一个故事、一个片段。在清宫里演《升平宝筏》（西游记改编的戏曲），要连演7天才把整个剧情的过程演下来。所以我们在中国的改编更倾向于改编它的一部分。

那么日本动画在1926年试图用8分钟完整改编《西游记》，而且这个特点一直延续到战后。东映动画公司制作的第三部动画长片，手冢治虫担任原案和构成的片名就叫《西游记》，用88分钟也是完整讲述了西天取经的剧情。也可见，日本对于《西游记》的动画改编还是来自于一种“他者之眼”。因为是外来的东西，所以没有太多的束缚。

另外一个给我的启示就是，为什么日本的动画和漫画要反复改编西游故事，或者反复改编孙悟空的角色，在于它的内容非常有趣，或者角色个性很强。有这方面原因的同时，恐怕《西游记》的结构也是比较深层的原因之一。

我非常“武断”地认为，故事+想象力+连续性+宏大的结构是《西游记》的文本特点。除了故事之外，它还有想象力，想象力之后，还有连续性。而且它有一个非常宏大的结构，《西游记》除了线性发展之外，大闹天宫以后一旦走上了取经路，它有一个循环的结构。这种结构可能在日本古典小说里是没有的。而且“漫画演变成故事漫画”，或者是“动画增强故事叙述的功能”，是在这种形势发展中所需要的。

2.《西游记》的叙述结构

所以我试图建立一个假说，日本的动画和漫画为什么发达，它的叙事功能很可能是在不断地改编《西游记》长篇故事的过程中，它的表现技法、表现形式才不断地发展起来。另外，有一个问题能印证这样的想法，实际上日本的动画作品里面，从结构上模仿《西游记》的还是挺多。比如说我在这里列举的《宇宙战舰大和号》、《犬夜叉》、《海贼王》等。所以《西游记》对于日本动画的影响应该是一个非常深层的问题，和动画艺术的本质、和《西游记》小说特有的一种结构有关。

战后的《西游记》因为作品很多，我列举了其中一些主要部分。在这个表

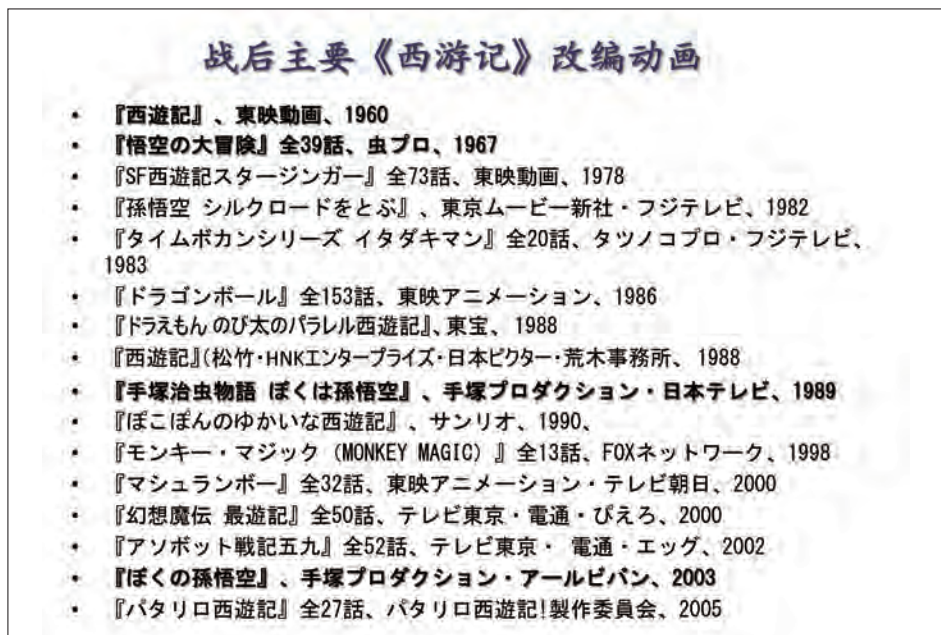


图2

里和手冢治虫相关的用粗体字展示出来了(图2)。这四部都是改编自手冢治虫的那部漫画作品《ぼくの孫悟空(我的孙悟空)》，或者以它为原案，或者是由他创设的“虫制作所”改编拍摄的。除此之外，比如《七龙珠》和《幻想魔传最游记》又衍生出很多续集，我在这里仅仅列举出了它的第一部。

在这里面最重要的一部动画作品还是东映动画公司制作的第三部动画长片《西游记》，它邀请了手冢治虫担任原案和剧本的构成。这部《西游记》的创作是和二战末期手冢治虫在日本的电影院里看到了拍摄于“孤岛上海”的中国第一部动画长片——《铁扇公主》的经历，有一定的关系。就是亚洲的第一部长篇动画，是在上海拍摄的，由万籁鸣、万古蟾兄弟完成的这部《铁扇公主》。《铁扇公主》在上海公映一年之后，作为“大东亚电影圈”的成就引入到日本，在日语中的片名是《西游记铁扇公主之卷》，重新为它做了配音，在日本的电影院上映。

手冢治虫14岁的时候在电影院看到这部电影，按他在很多回顾性的文章里面说，这是他想画自己的孙悟空的一个原点。东映动画完成于1960年的《西游记》，邀请了手冢治虫做原案。这部作品也是手冢治虫第一次参与动画的制作，他也通过这次参与积累了很多动画创作的经验，所以在这部作品完成之后他就创作了自己的“虫制作所”，开始制作的电视动画就是《铁臂阿童木》。

他一生作为动画创作者的最后一部作品是叫《手冢治虫物语我是孙悟空》。这部作品没有完成，他就去世了。在这部作品里，他前半就讲述了自己如何受到《铁扇公主》的感召，开始立志成为漫画家，塑造自己的孙悟空的故事。而且后半又讲述了一个太空版的《西游记》。所以这部《我是孙悟空》既有资料价值，它的改编也非常值得分析。

在这部电影里，有一个手冢治虫在中国见到万籁鸣的场景，手冢治虫见万

籁鸣应该是1980年的事情，在这部动画片里，手冢治虫对万先生说：“我也希望创作自己的孙悟空。”万籁鸣回答他：“如果你创作的话，一定是一部天马行空的作品。”这两位见到的时候是不是真的有这样的对话，现在没有办法考证，可是在动画片里出现这样的对话，至少也证明了手冢治虫把自己对《西游记》的改编作为一个天马行空、最大限度发挥自己想象力的创作成果来界定的。天马行空这个特点，也是日本的动画《西游记》改编体现得最明显的一个特点。

他的《我的孙悟空》漫画作品实际上是连载于1952年的2月《漫画王》，这部漫画一直连载了7年多。他之所以在1959年结束了连载，据推测，应该他参与了东映动画的《西游记》制作。如果没有和东映动画集体创作的话，他的作品还会继续连载下去。在这里想要提醒各位注意，手冢治虫笔下的孙悟空这个角色的连载还要早于他的《铁臂阿童木》，因为《铁臂阿童木》是1952年4月开始连载的。当然在《铁臂阿童木》之前，他还有一部漫画作品叫《阿童木大使》从1951年7月开始连载，可是在《阿童木大使》里阿童木还仅仅是一个配角。至少在漫画形象创作上，手冢笔下的阿童木和孙悟空有“孪生关系”，即这两个人物特别能体现手冢漫画角色的特点。

他的孙悟空改编，既没有把它作为一个驱魔降妖的故事改编，也没有把它作为一个动作漫画来改编，实际上它是一个搞笑的漫画。手冢治虫也说：“这部作品里最大限度地把自己的搞笑风格尽情地发挥出来。”这部作品应该给后来的漫画家很多启发，后来很多漫画家都模仿他的孙悟空的创作方式。日本的所谓“搞笑漫画（ギャグ漫画）”，一般认为这种形式成熟于60年代。可是在50年代初，手冢治虫就开始了搞笑漫画的制作，而且他对搞笑漫画的制作尝试是从《西游记》的改编开始，我觉得这也是非常有趣的问题。在漫画中，由《西游记》改编的搞笑漫画非常多，能找到很多著名漫画家的代表作品。

东映动画1958年完成了日本战后的第一部长篇动画《白蛇传》，第二部叫《少年猿飞佐助（少年猿飞佐助）》，其实猿飞佐助这个形象也是日本明治时期模仿孙悟空、模仿《西游记》创作的角色。第三部就是《西游记》。

3. 故事叙述模式的构建

今年关于日本动画史的话题非常多，今年正好是NHK的“连续电视小说”第100部。它播放了一部叫《なつぞら（夏空）》的作品，是以东映动画公司的奥山玲子为原型创作的女主角，而且故事情节里巧妙地反映了东映动画的发展史。人物的原型奥山玲子参与了第一部《白蛇传》的拍摄，而且也参与了第三部《西游记》的拍摄。当然在这部电视剧里对作品的题目有一些改动：《白蛇传》在作品里叫《白蛇姬》；关于《西游记》，在电视中是把它作为“动物三国志”来展现的。

手冢治虫应邀来参与《西游记》的改编，他提出了一个非常大胆的建议，就是采用故事板创作的方式，故事板是迪士尼创作动画时一直采用的一种办法，在东映公司这还是第一次。现在能够找到他在东映公司讨论作品的一些图片。而且因为他当时连载了很多漫画，所以没有办法经常去东映公司完成他的分镜剧本，所以他派了他当时的助手月冈贞夫每天在东映公司替代他完成分镜剧本以及角色设计。

手冢治虫在参与创作故事时，采用了故事板的创作方式，大冢英志先生在他的文章里专门提到了这一点（图3）。大冢先生认为，孙悟空的故事对手冢治虫来说，可能是战时下的日本动画中缺乏的“故事性”的象征。所以他在创作叙事性动画时，有意地要最大限度地叙述这个故事。

采用故事板的方式可能是他对叙事型漫画追求的一种最基本的手段。所谓故事板，是把它的各个重要的场景画在图上、贴在黑板上，大家不断地讨论，通过对各个场景反复的拼接和调换来构思整个作品。这种方式带来了什么结果呢？就是影片里叙事性非常强、故事非常多。手冢治虫当时构思的方式被称为“超级市场般的”。他有很多奇思妙想，想到什么好的点子就放在里面，所以东映动画和手冢治虫一起完成的这部电影，非常具有时代感，或者说有很多跨越时空的东西，比如出现了爵士乐，猪八戒穿上了燕尾服对心仪的女生求婚、牛魔王和他的手下用电视电话联络，乃至牛魔王的洞窟里有群魔乱舞的现代舞展示，非常具有现代性。手冢治虫当时也说，他所追求的就是要把《西游记》改编成一种“新浪潮”式的作品。当时法国“新浪潮”电影被带到日本后，“新浪潮”成为日本艺术界的流行语。

《西游记》这部完整的作品特征，就是“混杂”。它里面几乎包含了当时日本动画能表现的所有类型（图4）。这个特点能从脚本中的制作企划意图直

- 手塚は恐らく「ストーリー様式」のまんがの再構築とともに、「ストーリー様式」のアニメーションの構築を目論んでいたとぼくは考える。だからこそ、まんがに於いてストーリー様式を導入した手塚が、アニメーション制作に於いて三度に渡り孫悟空を選んでいることは注意すべきだ。
- 手塚にとって「孫悟空」とは戦時下のアニメーションに於いて不在であった「物語」の象徴であり、そこに単に自作のアニメ化ではない「ストーリー様式」のアニメーションへの欲求があったはずだ。

大塚英志「『鉄扇公主』と『海の神兵』——東アジアまんが・アニメーション研究に向けて——」『TOBIO Critiques』#0、太田出版、2014

图3

接体现出来。

可见，手冢治虫和东映方面既想把它拍成一个动作剧，也想把它拍成孙悟空的成长剧，同时还是爱情剧，又有悲喜剧的元素和魔幻、奇幻的元素，还要让人物唱歌——有种音乐剧的元素在里面。所以，虽然只有88分钟的影片，但在故事叙事方式上，有特别多创意和实践。

手冢治虫最大胆的一个想法是要给孙悟空加一个女朋友。他的助手月冈贞夫先生说，这是他在写第二分镜稿时提出的想法。当时这让东映公司的人非常吃惊，但是有一部分人赞同。之后就真的让“リンリン（憐々）”，汉字是“可怜”的“怜”字，出场。而且不仅是让孙悟空有个女朋友，在手冢治虫原来的想法里，孙悟空取经回来之后，怜怜已经病死了，要让这个故事以悲剧性结尾。可是因为这种提议过于出格，所以遭到东映动画公司制作方面的反对。最后还是用一种大团圆似的结局，从天竺回来之后，孙悟空和怜怜重逢，以这种喜剧性的方式结束。但是对此手冢治虫非常不满，他认为自己的想法没有得到贯彻和体现。而且他在为东映公司创作故事构成的时候，就开始连载一部叫《リンリンちゃん（小怜怜）》的漫画，这部漫画就是以孙悟空的女朋友怜怜的视点，重新讲述了悟空出世的故事。加入孙悟空的女朋友的改编非常具有革命性，也非常具有破坏力。

此外，《西游记》的故事密度非常大，88分钟的故事从孙悟空诞生、水帘洞封王、拜师学艺，一直到返回长安。这是1960年拍的电影，还要早于新中国1961年完成的《大闹天宫》。《大闹天宫》是用上下两部讲述了大闹天宫的故事，也是整体的一部分。可是东映动画的这部电影，如果把它分成最小的故事单元，至少能分出15个故事。现在的中国电影不缺演员，最缺好的编剧，

东映动画《西游记》的多种类型混杂=动作片+成长剧+爱情片+悲喜剧元素+奇幻元素+音乐剧

- 中国四大奇書の中で、最も人口に膾炙した「西遊記」を、壮大な舞台に展開する波瀾万丈のアクション・ドラマとして描くと共に、主人公・孫悟空の人間的成长と、新たに創作した可憐なヒロイン憐々との美しい愛情の交流を、現代に通ずる全篇の中心テーマとして強く打出し、更に多彩な人物が繰広げる笑と涙・幻想とサスペンスに、斬新なミュージカル処理を加えた、興趣豊かな動画映画として製作したい。

（『西遊記』製作意図）



图4

据说是因为中国电影不会讲故事。可是日本的动画为什么会讲故事呢？我想可能和这种改编方式有关。它不断地试图用动画的形式来讲述故事。在我们看来这种故事已经讲得太多了，只要讲一部分就行，可是 88 分钟影片里讲述了这么多故事，非常能体现电影的特点。在日本战后动画长片里《西游记》被关注得并不多，但是从动画史看来，它是一部非常重要的作品。

4. 角色的变异

4-1 “孙悟空”的幼儿化与非武装化

接下来我谈一谈“角色”。首先是关于孙悟空的角色特征：

日本动画中的孙悟空是永远长不大的。PPT 上这幅图片是东映动画的宣传片，和孙悟空握手的是东映公司的社长，叫大川博（图片省略）。两个人明显是隔辈的人，年龄是不一样的。2019 年“中国动漫日本行”的活动用了手冢治虫画的这幅孙悟空和阿童木的漫画（图片省略）。这幅画里，和阿童木相比，孙悟空好像是一个成人，可是这幅画是手冢治虫送给上海美术电影制片厂的礼物，而且他画的孙悟空是上海美术电影制片厂的孙悟空的形象，不是他自己的。

那么他自己画的孙悟空是多大呢？这是《ぼくの孫悟空（我的孙悟空）》里的孙悟空形象（图片省略）。在手冢治虫创作的漫画角色纪念合影里，他的个头甚至要比阿童木的妹妹ウランちゃん（乌兰）还要矮。所以基本角色的年龄应该在幼儿园。手冢治虫是战后第一个把孙悟空低龄化的，自从手冢治虫之后，日本的孙悟空基本上是一群孩子。我在 PPT 里面加入了“小悟空”的大集合，哪幅图片对应哪个作品，都在上面列出来了（图片省略）。一眼望去，平均年龄基本是学龄前。可是中国动画里的孙悟空是不一样的，《大闹天宫》里的孙悟空最有名的一句台词叫“孩儿们，操练起来！”。他是有子有孙的，而且他自称“老孙”，日本动画里孙悟空从来没有叫过自己“老孙”，因为他自己就是长不大的。

第二部就是《悟空的大冒险》。这是 1967 年虫制作所拍摄的。也是根据手冢治虫的漫画改编的作品。基本是“一头身”，就是头和身体的比例为 1:1。其中《爆裂战士》可能是孙悟空比较大的一部作品，里面孙悟空的年龄是 12 岁。12 岁在日本战后文化史上也有特殊的象征意义。孙悟空不仅年龄小，而且身体可以小得无极限。《悟空的大冒险》里依然有悟空的女朋友出现。后面这幅图是 2003 年手冢制作所拍摄的剧场片，叫《我的孙悟空》，在影片的结尾，孙悟空和牛魔王同归于尽（图片省略）。三藏以为孙悟空死了，所以继续和其他两个徒弟骑马西行。此时，天上飞来一只鸟，掉下了一枚核桃，孙悟空从核桃里蹦出来了。可以小到这种程度。影片中用这种形式体现了孙悟空的死亡和再生的过程。可是这么小的孙悟空，恐怕是日本动画里特有的。

关于日本动画角色多以儿童为主人公，对此高畑勋有很好的总结（图5）。在这篇文章里，他说：“东映动画的作品里，几乎所有作品，都以儿童为主人公。即便原来故事的主人公是成人，也是因为「以儿童为对像」所制作，所以便将其设定为儿童。”从第二部电影《少年猿飞佐助（少年猿飞佐助）》以来，东映公司一直延续了这个路线。而且，这个特点不仅仅是东映公司的动画有，甚至可以说是战后日本漫画动画的一个最大的特征。把儿童作为一个社会性的ヒーロー（主人公）来描写的功与过，是在思考日本生产的儿童娱乐上一个最大的问题。

日本动画、漫画的特点在《西游记》题材的改编里也依然体现得特别明显。当然，手冢治虫笔下的孙悟空为什么年龄这样小？其中一个直接的原因也可以解释为，他这部漫画是连载在适合低年级小学生的漫画杂志上的。在漫画里，红孩儿是牛魔王和铁扇公主的儿子，孙悟空的身体比例甚至要比红孩儿还要小。

之所以把孙悟空画得这么小，是不是和漫画连载的媒体有关呢？当然有关系，可是这种关系还是表层的。还有一个深层的关系，这就要提起大冢英志的论述。大冢先生的著作里有一本特别重要的就是《阿童木的命题》这本书。他认为，日本的动画与漫画中，一直体现了一个关于“成长”的主题。这个“成长”的主题，和日本战后的美国占领有很大关系。就是统治了日本6年的联合国占领军司令官麦克阿瑟，他在回国之后的议会答辩中把战后日本形容为一个12岁的儿童。麦克阿瑟的国会发言成为禁锢，或者说影响日本战后文化发展的一个魔咒。那么，为什么把它称为“阿童木的命题”？因为它就象征似的体现在手冢治虫的阿童木形象上。阿童木是机器人，而设计了阿童木的人是天马博士。天马博士因为自己的儿子在交通事故中死亡，所以他就为自己的儿子

- 東映動画の漫画映画のほとんどの作品で主人公は「子ども」になった。たとえ元の素材の主人公が大人であっても、それを「児童向け」に作る以上、とりあえず「子ども」にするしかなかった。
- 『少年猿飛佐助』以来、東映動画は続々と子どもヒーローを生みだしていく。ただしこれは、東映動画のというよりは、戦後日本のマンガ・アニメの最大の特徴にちがいない。
- この問題、とくに子どもを社会的ヒーローとして描くことの「功罪」は日本製の子ども向け娯楽を考える上での最大の問題点である。

高畑勲「60年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの」

图5

找一个替身，设计了阿童木。可是，他后来因为阿童木的身体不能成长而抛弃了阿童木，把他卖到了马戏团。也就是说，阿童木这个人物角色上，有一个关于成长的矛盾：明明是机器人不能成长的，可是他却背负了必须成长的使命。大冢先生把这个叫做“阿童木的命题”，而且认为这个命题整个贯穿在日本战后动画和漫画文化中。

同样，阿童木的命题不仅仅是在阿童木身上，手冢笔下的孙悟空也背负了同样的命题。为什么这样说呢？因为手冢的漫画和他参与的动画里，孙悟空的成长情节是这样的：他是一只猴子，明明在水帘洞当了猴王，可是梦见自己被关在一个笼子里被所有人嘲笑，所以他要变成人。整个故事是孙悟空和三藏印度取经，最后孙悟空如愿变成人。猴子变成人，本来也是一个不可能完成的任务，可是他的漫画就植入了这样的成长的主题。在这方面漫画和动画里都有体现。我选取的这个画面是连载漫画的最后一回的封面，这个小孩就是孙悟空，因为他已经到了西天了，已经变成了人（图片省略）。但已经不会飞了所以取了经以后飞不回去，用这种“梗”作为最后一节的完成。所以成长主题的植入也是日本动画改编孙悟空形象的一个特点。

把孙悟空塑造成儿童的形象可能还有一个原因，就是要弱化他的暴力元素。在中国的动画、漫画里面，基本都会神化孙悟空的如意金箍棒。可是在手冢治虫笔下，是把金箍棒作为金米糖将军的武器，然后被孙悟空抢来了。而且孙悟空还开玩笑说：“金米糖将军的棒棒糖就是金箍棒吗？”在《我的孙悟空》里，这一个章节的题目就叫「金米糖のあめん棒は金ソウ棒（金米糖的棒棒糖是金箍棒）」。它是一种利用谐音的搞笑。这样的情节改编无形地弱化了孙悟空武器的威力。所以在日本的漫画和动画中，金箍棒没有太大的作用。

那么日本的动画里孙悟空最大的本事是什么呢？是筋斗云。筋斗云应该是翻个跟头以后乘上的云，可是在日本的动画里会把它做成像“乗り物（交通工具）”一样的东西。这朵云就叫“筋斗云”，孙悟空只要一叫“筋斗云”，筋斗云就会飞过来。而且筋斗云的时速有多少，在个别作品里还会表现。这一点就跟阿童木特别像，阿童木最大的特点是有10万马力。10万马力，飞起来速度很快，可是阿童木没有攻击性的武器。因为1947年日本的战后宪法第九条放弃了战争的权利，而且表示不再拥有陆海空军的军事力量。所以，手冢治虫要把他的角色做成一个非暴力的，即弱化它的暴力性，然后用搞笑来消解它原来的暴力元素。所以这恐怕也是角色的年龄变小的原因。像《大圣归来》中这么大的金箍棒肯定不会出现在日本的动画里边。

4-2 “牛魔王”的变异

除了孙悟空之外，谈“角色之变”，还要看看孙悟空的对手——牛魔王。牛魔王在日本动画里也有一个变化。鸟山明的《七龙珠》里，牛魔王被设定为孙悟空的岳父，样子虽然凶恶，但是实际上是一个和蔼可亲的大叔。可是鸟山明的牛魔王，已经是对手冢治虫版的改写。因为在手冢治虫的动画片里，他改

编最大的就是牛魔王。铁扇公主的故事里，三借芭蕉扇就是要向牛魔王借扇子，而牛魔王是孙悟空的结拜兄弟，所以，铁扇公主是在征得了牛魔王的配合之后，双方达成和解，并没有把牛魔王杀死。可是，1960年的《西游记》里最后牛魔王被杀死了。为什么会有这样的改编？这恐怕就跟1954年，日本开始出现的怪兽片《哥斯拉》有关系。

关于这一点，日本评论家宇野常宽在最近出版的一本叫《母性的反乌托邦》这本书里，在确认了日本战后文化“阿童木的命题”的同时，又提出另外一个命题，就是“哥斯拉的命题”。他说战后日本式的反讽，或者战后日本式的寓言，在身体和战争、或者是在文学和政治两个层面有所体现。前者，即身体层面体现的就是“阿童木的命题”，关于成长。在后者，体现的关于战争与政治，就是“哥斯拉的命题”。因为日本战后电影里面战争成为一种直接表现的禁忌，所以需要某种寓言、变形的方式来展示战争这个课题。这是哥斯拉怪兽形象诞生的一个背景。所以，在《西游记》电影里牛魔王实际上是变成一种怪兽，就是他变成了哥斯拉，或者与哥斯拉相近的形象。不仅仅是这部《西游记》，后来大部分作品里牛魔王都成为一个邪恶的、必须被铲除的恶魔形象。这是第二个角色变化的特点。

4-3 三藏法师女性化的问题

日本的《西游记》改编电视剧有一个特殊的现象就是由女演员演唐三藏。为什么会出现由女演员演唐三藏？关于这个问题讨论的并不多。在我看来，这个问题不仅仅是电视剧的问题，可能也跟手冢治虫有关。所以它的根本原因要从动画和漫画里面找，为什么呢？因为，手冢治虫加入了一个新的角色——悟空的女朋友，手冢治虫本来要让悟空的女朋友死掉，可是由于东映公司的反对，最后还是大团圆的结局。后续的西游作品中，孙悟空女朋友的出现就成了一个固定模式。所以后来在改编《西游记》动画时，也要给孙悟空加一个女朋友。这是漫画《リンリンちゃん（小怜怜）》；这是《西游记》；这是《悟空的大冒险》中孙悟空的女朋友“龙子”（图片省略）。《西游记》里，他的女朋友还没有跟他一起取经西行，到了《悟空的大冒险》，“龙子”已经跟师徒四人一起上路了，一起去取经。

孙悟空有几个女朋友？这应该是中国演员章金莱被问得最多的问题。可是他从来没有回答过。他如果调查一下日本动画的话，这个问题就能回答出来，而且能够看出孙悟空女朋友的总体特点，基本上都有一个猴脸，头上戴朵花。那么，他的女朋友在西游记的改编中固化以后，会出现一个什么特点呢？孙悟空有女朋友的同时，唐三藏的形象被颠覆、被改写，变成一个搞笑的对象。我举的是《悟空的大冒险》里的例子，搞笑的不是猪八戒，猪八戒变成一个非常绅士的形象，搞笑的由唐三藏来承担。在近代的《西游记》改编中，三藏的角色被空洞化，放弃了对他的精神的表现，所以关于三藏人物的解释变成了可以

置换的。在这个过程中，应该是发生女性角色的固定和三藏的空洞化，即他可以替代了。《悟空的大冒险》里的三藏已经非常女性化，当这两个角色合在一起之后，动画里就有女三藏出现了。

第一部出现女三藏的是太空版的《SF 西游记》，原作是松本零士，就是《宇宙战舰大和号》的导演。这部作品把《西游记》的舞台搬到了未来的时空。在未来时空里，原来三藏的角色由罗拉公主担任，变成了一个女性的角色。只要是三藏女性化的作品里，孙悟空的女朋友就不会再出现了。所以，这两个角色构成了置换关系。

关于“角色之变”的第三点就是唐僧角色的女性化。

太空版《西游记》的上演，要比夏目雅子演出的《西游记》早半年。这之间到底有什么关系很值得探讨。可是由夏目雅子这名女演员在电视剧里演出的三藏角色，恐怕不仅仅是电视剧的问题，而是一个跨领域的问题，是漫画、动画和影视相互影响的结果，从这部电视剧出现以后，动画中的女性三藏角色也多起来，叫“三藏法子”等等。在《爆裂战士》等片中也有女性三藏出现，比如这个叫“八云”的也是三藏的角色。《帕塔利洛西游记》中的三藏虽然头发比较长，看起来是金发美女，可是他本身的性别是男性。所以关于三藏的角色设定还有非常复杂的情况在里面。最有趣的是这一部《ぽこぽんのゆかいな西遊記（POKOPON 之快乐西游）》，这是为了儿童改编的。其中孙悟空不是猴子，是タヌキ（狸）；猪八戒是一头牛；沙僧是一只鱼；只有三藏是人，可她是位老奶奶。永井豪是《魔神 Z》的漫画原作者，他从小看手冢治虫画的孙悟空，然后学生时代就开始创作自己的悟空，可是他最后发表出来的作品却是这样的。所以，漫画、动画这种形式本身，就是对真实存在事物的一种变形的抽象和再现，这个形式本身就是一种戏仿，漫画、动画的改编需要不断出新，创新是它的使命所在。

虽然我们看了这样的日本《西游记》的动画改编，可能觉得很奇怪、很不可思议，因为在日本没有“改编不是乱编，戏说不是胡说”这种禁忌。可是重要的不是把它定性为，是否是乱编、胡说，关键在于思考它背后的原因，思考它的因果关系在哪里。实际上，日本的《西游记》改编是反过来影响我们的，因为在中国上海美术电影制片厂和 NHK 合拍了西游记故事之后，中国的动画中也出现了儿童化的孙悟空形象。在这个意义上，央视 1999 年版的《西游记》把孙悟空描写为一个少年的形象，这继承的不是中国动画本身的传统，而是外来的，即来自于日本的。而且，在周星驰的《大话西游》里，他被认为是“解构一切，除了爱情”，也就是说，最后剩的东西也是爱情。今何在的《悟空传》，也是把《西游记》的故事作为孙悟空成长的故事来改写。上海美术电影制片厂自己制作的周边也出现了“萌悟空”的形象。所以日本的改编无形地在影响着中国。我有一个“不祥”的预感，在中国的动画里早晚有一天会出现女性的三藏，尽管我并不期待这样，但恐怕按照这样的形势发展，这一天很可能会来到。

综合讨论

媒体组合与角色共享的历史展开

主 持

颜 淑 兰

（中国社会科学院文学研究所助理研究员）

讨 论

古市 雅子（北京大学漫画图书馆馆长、副教授）

陈 葵（东京大学综合文化研究科博士课程）

（以母语发言。注释皆为译者注）



颜 各位老师、各位同学，大家好。我是中国社会科学院文学研究所的颜淑兰。很荣幸，后半场的综合讨论由我来主持。

刚才听了大家老师和秦刚老师非常精彩的演讲，包括点评的老师，还有在座的各位，应该都有很多想说的话。

我们讨论环节今天请来的是，北京大学漫画图书馆馆长、外国语学院副教授古市雅子老师，和东京大学综合文化研究科的博士生陈葵老师来参加点评。那我闲话少叙，请两位老师待会儿就自己的研究领域做一个介绍，然后再就大家老师和秦刚老师的报告做点评。

下面，让我们有请陈老师。

陈 各位老师好，各位到场嘉宾好，我是陈葵。

简单地自我介绍一下。我本科是在北京大学就读的，然后硕士和博士都是在东京大学。今天我看在座的有很多同学可能跟我一样，就是因为非常喜欢日本的动画片和漫画，可能对今天的题目比较感兴趣，所以来到这里。

我可能跟大家的年龄层稍微有一点区别。我小时候至少还有有趣的中国动画片，我是看着有趣的中国动画片和日本动画片两边的动画片长大的。现在的工作是在国内的动漫公司，做IP架构师的职位。正好一会我也打算说一下IP这个词，刚才大家老师也提到了这个东西。做一些中日合拍，还有中日之间版权贸易的工作。

颜 接下来请古市雅子老师自我介绍。

古市 我是北京大学外国语学院日本语言文化系副教授古市雅子。原本我做的是满洲国时期的电影以及李香兰的相关研究，同时我也是看着漫画、动画长大的一代，来中国留学时甚至会把喜欢的漫画整套搬来，后来对于日本漫画、动画在中国的接受

情况产生了兴趣。借此缘分，作为高校间交流的一环，目前我们在北京大学的外国语学院设置了明治大学漫画图书馆的阅览室，而我兼任那里的负责人。很多人都不知道，其实我悄悄在北京大学保管着两万本日本漫画。明治大学漫画图书馆阅览室第二号设立在延边大学，所以延边大学的日本漫画也有数以千计的馆藏。今天，它的负责人也来到了现场。我作为一个观察者守护着这个交流平台，供中国学生和各界人士接触漫画、动画。

■ 颜 谢谢。那么就刚才大冢老师和秦刚老师的演讲，首先请陈老师发表意见或交流提问。有请。

■ 陈 因为我本身自己的研究就是关于动画史和“动漫”这个词的产生，和与之相关的研究。所以刚才听到两位老师的发言，我记了很多笔记。其实有很多想说，但因为有时间的关系，所以我这里挑了比较重要的两个概念想跟两位老师进行一些探讨。

一个是，因为今天我们整个讲座的主题里面有一词叫“Media Mix(媒体组合)”。其实现在国内除了做研究的人，可能大部分人还是第一次听说这个词。如果在座有学广告或者 marketing 的同学可能会在媒体战略等场合听到过类似的词。但是这个概念，在国内仍非常的新。

但是，刚才大冢老师提到了，我们有另一个日本没有的词，叫做“IP”。IP 这个词刚才大冢老师提到的时候，是讲我们先做一个世界观，不管是先发展成漫画、动画，还是游戏，我们先做一个这样的设定，之后再计划一步一步推到那些媒体上。但是，国内现在“IP”这个词，事实上没有老师说的概念那么高级，其实现在还处于一个比较混乱的阶段。因为在 IP 之前，我们先有一个词叫做“动漫”，其实在“动漫”这个词还没有被解释清楚的时候，就又推出了 IP 这样的词。

关于动漫和 IP 这种词在国内的出现，其实有各种各样的原因，这本身是我研究的其中一个内容。简单地说，我们这边之所以会有这样的词，是因为我们经常不知道如何去称呼一个又有动画片，又有游戏等等，有多种媒体展开的东西。所以我们相当于倒推着使用了一个这样的词。但是国内关于先创造世界观，之后再创作后面具体的作品，其实没有形成这个结构。包括我自己现在这个公司，比如我自己的职位，一度我的 title(称呼)其实叫“动画事业群 IP 总监”。但如果你都已经说是动画 IP 或者游戏 IP，那其实你就已经把 IP 这个词说小了。所以国内现在关于“Media Mix”这部分，我个人是非常希望我们年轻的同学对于相关的研究可以多进行一些关注，这样对于以后我们国内自己的产业发展可能也会更加有所助益。

正好说到这个，我们再说一下“动漫”。因为最开始的董老师关于“动漫到底是什么意思”也进行了一个自己的阐述。董老师觉得动漫是“会动的漫画”，这当然可以说是其中一种解释。国内其实关于动漫这个词，有各种各样的解释，比如说“会动的漫画”是一个，“动画加漫画”也是一个。但是从这个实际的使用上来说，其实现在是“动画 + 漫画 + α (阿尔法)”，就像 IP 这个词一样。这个 α 可能包括轻小说，或者是游戏等等，其实也有一个“Media Mix”的含义在“动漫”这个词里面。但是非常有意思的一点就是，还有一个解读叫做“来自动画的漫画”，香港是用这个意思来解释动漫这个词的。为什么在香港，他们把动漫叫做“来自动画的漫画”呢？有一个非常有意思的理由，也跟今天大冢老师的演讲有关。就是说，

我们曾经有一个时代开始，突然出现“动漫”这个词，是因为在大陆这边有一本叫作《动漫时代》的杂志。在那前后出现了一个什么现象呢？曾经我们这边是没有海外的各种各样的东西，不止动画、漫画。当时海外的小说之类也被禁止，有过这样的一个时代。然后，在改革开放之后，海外的东西一下涌进来的时候，日本的动画和漫画一起涌进来，然后在90年代初左右，就出现了一种杂志，介绍日本的连载漫画现在是什么内容，日本现在的动画是什么内容，然后把这两个东西搁在一起的时候，最早出现了“动漫”这个词。而这个词是大陆所特有的，虽说现在整个说中文的中华圈都在用“动漫”这个词，但最初是只有大陆用。所以在香港那边来看，这个词其实非常有大陆的特点。因为那个时候，最早引进日本漫画的形式并不是我们现在看到的，和日本原版差不多、只是翻译过来的口袋本，或许刚刚在大冢老师的PPT里最开始讲的《正チャンの冒険（小正的冒险）》时，不知道大家有没有感觉，是一个非常熟悉的开本，长得像小人书一样。我们最开始引进各种东西时，其实都先小人书化，曾经有过这样的过程。我们最早引进的第一版《阿童木（铁臂阿童木）》的漫画，其实不是按正式的那种竖着的开本漫画翻译过来的，而是把它排版成了小人书，然后出版。而且《阿童木》也是先在中国的电视上播出动画片之后，因为它的人气很高，所以才把它的漫画引进来。那个时候我们的出版形式主要是小人书的形式，所以把它（《阿童木》）剪裁之后出了一个小人书版。相当于“从动画出来的漫画”，在中国风靡一时。于是在香港那边看来，觉得“动漫”是这样的意思。并且“动”在“漫”之前，因为“动画”流行之后，才有了“漫画”这一步。所以这相当于是我站在中国相关联系的角度，对大冢老师刚才关于“媒体组合（Media Mix）”演讲的一个简单补充。

关于秦老师对孙悟空整个的梳理，一开始我看到秦刚老师题目的时候，我觉得这是一个非常庞大的工作量。因为关于《西游记》的改编实在是不胜枚举。我想说的内容其实也有很多，但是因为时间关系，我挑一些重点来说。

刚才秦刚老师演讲里面说到，《铁扇公主》最早在日本产生了很大影响，影响了手冢治虫，而手冢治虫创作的《西游记》又影响了很多后面的人。其实关于《铁扇公主》是有很多谣传的。比如说，国内特别喜欢写这么一个说法，就是手冢治虫看了《铁扇公主》之后，类似于“弃医从文”的感觉，弃掉了本身的医学，去做动画片了。但其实刚才秦老师也说了，手冢治虫只有14岁，那个时候还没有开始学医，所以这个说法是假的。我也今天借这个机会，向我们国家的年轻同学们强调一下正确的认识。

并且秦老师也讲到了，因为手冢治虫曾经受到《铁扇公主》的影响，在1980年去中国的时候，曾经主动要求想去见万氏兄弟，也就是当时《铁扇公主》的创作者。但其实这里还有一个比较有意思的状况，大家可能都不是很清楚。大家一直说是万氏兄弟制作了《铁扇公主》，但其实万氏兄弟有好几个人。当时《铁扇公主》的第一主创并不是万籁鸣，而是他的双胞胎的弟弟万古蟾。所以当时手冢治虫来中国的时候，他只见到了万籁鸣，其实是有点遗憾的——少了一大半，少了万古蟾老师。但是他们的脸长得一样，所以其实也还可以了。这算是一个小小的补充。

我看引起现场大家共鸣的还有一点，我自己也觉得很有意思，就是手冢画的最早的孙悟空奠定了日本孙悟空岁数比较小的基础。那中国的孙悟空到底为什么是青年？这件事刚才秦老师没有提到，我想听一下老师的意见。当然有一种解读，是说

因为本身《西游记》里有很多角色，而我们已经有一个小朋友的角色了，就是最近大火的哪吒。毕竟我们在动画的描述中，哪吒一直是一个小朋友的形象，这是毫无疑问的。孙悟空一开始要承担和面对东西不同，还有在整个故事里可能本身就不是一个儿童的设定。可能有这方面的原因，但我很想听听秦老师的见解。

我在这里顺便“安利”（推荐）一个和孙悟空有关的非常“鬼畜”的作品，叫《丁丁战猴王》，是上海美术电影制片厂出品的动画片。我相信大家一定没看过，请一定回去搜一下，非常有意思。那里面讲的是，一个叫丁丁的小朋友和孙悟空对战的事情。丁丁用现代科技打孙悟空，比如用火眼金睛，丁丁这边就用现代科技；孙悟空有筋斗云，他有飞机……最后都打到了太空，孙悟空认输了，要跟丁丁学习科学技术。有这样的改编。其实国内也有一些可以叫做“魔改”的作品。

还有一个就是关于三藏的女性化的事情。因为正好上次的 SGRA 论坛讲电影的时候说到过，日本当时有过一些关于《西游记》的电影和电视剧，里面三藏不仅是女性演，甚至有的时候还有雌雄同体的设计。日本对于《西游记》的解读是我们很难想象的状况。当时做演讲的老师给出的一个说法是，因为原作里关于三藏的外貌描述和一些侧面描写，衬托出了他是“俊美”的外形特征，所以可以考虑，也许这是其中一个选择女性来演，或者说女性化的原因。就跟白蛇传里许仙一样，当时也是叶童演的，也许有一些这样的考量。用我们现在年轻小朋友的一些想法来说，就是孙悟空的 cp（配对）是唐三藏，我们不接受他有女朋友，我们也不太能接受她的女性化。刚才可能时间也不太够，关于这一点，我还想请教一下秦老师。

我怕大家老师忘记，所以最后再说一下给大家老师的问题：关于中国现在“IP”、“动漫”这种词的出现，您觉得这些词语会不会被带到日本去？因为现在中国在日本的存在感很强，所以这些词已经开始进入到日本了。但是因为连中国都没有明确的定义，所以在日本，大家的理解就更乱了。不知道您对这两个词之后在日本的传播是怎么看的。谢谢。

颜 下面有请古市老师。

古市 两位老师的演讲都“干货满满”，让我收获颇丰。现在我感觉，用这十分钟发表见解并不是件容易的事。

首先，听了大家老师的演讲，我自己吃惊于曾有过可以被称为媒体组合 (Media Mix) 前身的存在。原本大家都说，“媒体组合”一词在日本始于上世纪 80 年代的角川，后来美国的研究又称，是从《铁臂阿童木》开始的。今天得知，原来可以追溯至二战前，我很是惊讶。另外大家老师谈到，最初消费者消费某作品，并使用该作品的世界观进行所谓二次创作的行为，其实会对消费者自身产生影响。我深切体会到，现在虽然各国都有这种二次创作或者说粉丝文化，但如果出现怀有明确目的的作品，那是很恐怖的。同时，一直有声音说，二次创作是一种发达的日本文化。国外认为像同人志展会，不透过收费以商业性的方式来举办，而由志工来计画经营，但却可以有那么大的规模，仿佛是消费者们的二次创作祭典一般，这件事本身就是十分特殊的。因此，存在许多关于媒体组合的研究。这种媒体组合二战前就已经在日本出现，是因为日本有其特殊性，或者说因为日本的文化背景，所以才成形于日本的吧。这个问题我想请教一下大家老师，想请您谈一谈在目前研究阶段的感受。

秦刚老师的演讲也非常有趣。日本人把孙悟空的故事改编为动画的过程，是否锻炼了日本动画讲故事的技术，秦刚老师提出的这个问题很有意思。确实，二战前就有孙悟空的电影了，但电影中的孙悟空大多是青年。而且跟是不是小孩饰演的无关，电影中的孙悟空不以孩童的形象呈现，而是一个年纪稍长的青年。一到动画就成了小孩，这可能是动画独有的特征。我在中国，时常对这种日本理论感到新鲜，就是给孙悟空变换各种形式，比如编成搞笑漫画、稍带 BL 色彩的漫画等等。人们也说，之所以能完成这种角色的大变动，或者说大发展，是因为日本没有固定的宗教和意识形态，也就意味着谁都不会对此生气。

这种情况下，中国也受日本影响，周星驰仅保留爱情故事，重拍了孙悟空。我不知道这个问题请教秦刚老师合不合适，您认为中国改编《西游记》时，有没有可能完成日本那样的大改动？中国现在消费文化迅速发展，也出现了科幻文化等前所未有的类型，所以在中国有可能出现这种大幅改编，或者说稍微有点跳脱的角色改编吗？这是我想请教秦刚老师的问题。

我还有一点感想，不好意思，把顺序弄反了。刚才陈女士讲到中国的一个角色——哪吒是以小孩形象出现，而中国的孙悟空有时却是大人。特别是如果聚焦周星驰的电影，唐三藏作为女性呈现，也出现了孙悟空的女朋友，这说明周星驰有着这种强烈的意识：制作大众娱乐作品，必须要加入爱情故事。再加上，据说上映时女演员比男演员更叫座，所以他可能也有这方面的考量。

关于媒体组合，如果去掉消费者二次创作的因素，单纯把它看作在各种媒体上，作品多样开发的方式，那么就如刚才陈女士所说，中国有“动漫”这个新词，这是日本没有的概念。在大的背景来说，它是包括粉丝文化的一种总称。从这点来看，我觉得，媒体组合今后在中国可能会有全新的、超过我们想象的发展。

我的发言就到这里。谢谢。

■ 颜 不好意思，又回到中文。谢谢古市老师。

刚才两位点评老师的点评和提出的问题，针对大家老师，主要还是围绕“Media Mix”和“动漫”这两个词。陈葵老师举出中国一个相对应的概念，即 IP，我觉得在座的老师同学，包括我在内，可能对 IP 还是有所了解。但是它跟“Media Mix”可以对应起来这件事，我是刚刚听陈葵老师的发言才知道的。其实关于“Media Mix”这个词，我自己个人也有一点疑问，它在中国是一个怎样的情况？是完全被“IP”这个词取代了？然后，“动漫”这个词，我想大家也都很熟悉，而且一直在用，但是关于它具体的内涵，刚才陈葵老师也给我们做出了一个比较详细的澄清。

两位对秦刚老师刚才的发言也做了信息的补充，我就不再做多余的总结，接下来请大家老师和秦刚老师对刚才两位的点评和提问做一个回应。首先有请大家老师。

■ 大家 开头我先澄清一点，以免大家误解。我思考的出发点是，媒体组合造成了包括日本动画在内的媒体产业的衰退，而完全不是说：“你看日本有媒体组合这么好的媒体技术，各位中国朋友也利用它来发展媒体产业吧！”请大家不要误解我的意思。

上世纪 80 年代以后日本动画产业中，宫崎骏、高畑勋、庵野秀明三位优秀的创作者和他们带领的制作团队登上舞台。确实从结果来看，他们的作品也在多个媒体上得以发展，但为了将这样的媒体组合从他们身处的产业结构中解放出来，是经

过一番苦战的。吉卜力工作室没有采取制作委员会的模式，不愿让别人管理，因此成功实现自主管理著作权。庵野秀明的 GAINAX 工作室采取了制作委员会模式，从各处筹集资本，结果自己未必成功管理了《新世纪福音战士》的相关产业。怎样重新夺回管理权，是庵野团队面临的一战。

媒体组合可能带来短暂的巨额受益，但长期跨度来看，为使动画、漫画、游戏等表现形式以各种形态蓬勃发展，在产业上取得发展成果，那么媒体组合这种由特定企业强制管理版权并在此基础上进行创作的系统是错误的。所以我甚至举了二战中的大政翼赞会的例子，就是为了说明这个问题。希望大家不要误解。

就算我这么说，恐怕“媒体组合”一词在这个国家还是会自顾自传播开来，我的研究也会被误解，马克¹的研究也会被误解吧。我不希望发展成那样，所以措辞才如此严厉。请不要搞错。中国如果想自断媒体产业的发展，那就请用“媒体组合”那一套吧。可是如果还希望做出庵野、吉卜力那样的作品，甚至想超越他们，那么就绝对不要向媒体组合这个禁忌的果实出手。关于这一点，我就想说这么多。

还有一点，媒体组合是政治宣传的手段。二战时期的日本法西斯，以及今天没有出现在我演讲里的德国纳粹的手段、意大利法西斯的手段。请一定不要忘记。所以这样来看，日本又反过来被从中国传入的 IP 等词汇搞得摸不清头脑。乍一看，角川书店确实获取了巨大利益，但是畅销的只是那几部创作者偶然失控、撞大运的作品。《新世纪福音战士》就是在媒体组合框架里，被束缚手脚的庵野秀明已经有些神经质，做出些让人不能理解的东西时，大家看到癫狂的庵野，于是赞叹不已，迷上了他。至于吉卜力，那是天才们的杰作，并非媒体组合的胜利。马克已经向我们展示了媒体组合的界限。

还有一个问题，是说二次创作是否为日本特色，这也是常有的问题。试图把所有日本的流行文化都与“日本特色”的东西、日本传统文化挂钩，这种想法是我在世界各地一直批评的。身处外国²，听到日本人问这样的问题，我觉得不是很明智。

二次创作形式的粉丝参与是大众文化的普遍形态，即除作者以外的其他人自由使用该角色进行创作。那么夏洛克福尔摩斯的粉丝又是如何呢？被称作 Sherlockian 的粉丝们不是也擅自编写福尔摩斯的故事吗？在恐怖小说作家洛夫克拉夫特创作的世界观下，恐怖小说作家、粉丝们不也在创作大量作品吗？“爱好者创作同人志的文化只在日本出现”，没有这回事！我写出《物语消费论》这篇随笔的时候，美国研究者亨利·詹金斯就清清楚楚地写道：电视剧《星际迷航》的粉丝创作大量同人志，用日本的话来说叫 BL，让几个角色进行同性间的性行为，以此为乐。

每个国家的大众文化都是同样的运动——吞噬作者创作的成果，使之变为自己群体的共有财产，打破著作权这一近现代色彩的概念。所以，出了日本也随处可见。把它叫做日本特色，或是与日本传统文化结合，称其中存在一些意图，一旦这么说，我们就陷入了邪恶的 Cool Japan 的陷阱。所以请一定不要把这一点搞错了。

■ 颜

感谢大家老师的回应。有请秦刚老师。

我来回答陈葵的两个问题。一个是中国文化里的孙悟空为什么是成人。刚才陈

1 注：前文演讲中提到的学者——马克·斯坦伯格。

2 注：这是站在讲者角度的说法。此处指中国。

秦 堯还举了一个例子，就是《丁丁战猴王》，应该是80年代的漫画。《丁丁战猴王》时期的一些中国式的英雄（也就是孙悟空）和外来卡通英雄的大战题材，我觉得特别有趣。不仅有《丁丁战猴王》，还有《孙悟空大战阿童木》、《孙悟空大战忍者神龟》……

因为这个时期，中国的连环画在日本漫画的冲击下，失去了市场，那就需要借用这种本土的和外来的角色形象来带动新的出版。所以这个时期出现了大量这样的作品。在这样题材的漫画里，孙悟空基本代表了中国人对自己的想象，毫无疑问。这样也就能回答中国动画史上的孙悟空是怎样的，或者有怎样的变化，因为《大闹天宫》也好，《金猴降妖》也好，基本上都是成人。

孙悟空的年龄到底有多少？因为他在五指山就被压了500年，所以他经常说“500年前大闹天宫的孙悟空”。他的年龄按照小说的记载是可以计算的，我的印象里好像算出他是1100多岁，这牵扯到天上的一天如何对应地下的一年。这需要特别精准的计算。但是不管怎样，孙悟空是一个成人，他在中国美术篇的改编里，如果不是受到日本影响的话，他不会变成一个少年的形象。所以我说央视版的少年孙悟空，接受的不是自己的传统，是在日本漫画及动画的影响下塑造的，我觉得这一点应该毫无疑问。至于为什么中国的是成年人，恐怕也不是一两句话能够简单解释的，但是基本上，对孙悟空的塑造还是创作者如何投射自己主体的问题。就是你把自己想象成什么样的问题。因为对孙悟空的塑造和创作者对于自身的主体想象应该是密切相关的。所以在《大闹天宫》的故事里，因为它在一个特定的时代，被认为是新中国在世界政治上如何树立自己的话语权问题的寓言故事。那在这里面他不可能是个小孩，不可能是一个少年，要自称“老孙”，要跟玉皇大帝一争高下。

后来比如说像我们经常改编的“三打白骨精”、“真假美猴王”等，其中“三打白骨精”是要强调他的火眼金睛、识别能力，一眼能看出来是人是妖。要分辨善恶、分辨美丑，要求他这样的能力，自然要求他以一个具有独立世界观的完整人格来呈现。正因为这样，日本动画里《西游记》的改编才更加的耐人寻味。

刚才古市老师提到，电影里孙悟空基本上是成人，电视剧里也基本上是成人，只有在漫画和动画里会塑造为少年。当然他的实际年龄，更多体现的是创作者想象的一种自己的精神年龄。这一点也是很重要的。

第二个问题就是关于三藏法师唐僧的角色。唐僧的角色被女性化，这是一个广义的说法，我们可以有各种各样的解释：有的情况下是女演员演男性，有的情况下是女演员演女性，各种情况不一样。可是这不应该仅仅是一个角色的问题，还恐怕更复杂、更深层。今天没有时间对此过多展开，但是我想，三藏的求法精神在现在的社会里没有办法给予一个准确的诠释和理解，所以宗教题材只能被世俗化。在现代的时代里，就注定了改编者创造出的三藏这个人物形象会是苍白的、会是教条的、会是保守的，成为一个絮絮叨叨、人见人烦的形象。不仅日本是这样，中国不也是这样吗？所以在后现代社会的流行文化中，像古典故事那种大的叙事已经没有办法重现了，只能把大的叙事化作个人的故事、小的叙事来叙述。日本有所谓的“セカイ系（世界系）”这样的词，就是说要把个人的命运和整个宇宙、整个世界的命运联系起来，只能通过表现个人才能表现大的主题。也就是说，大的故事叙述在这个时代已经不能重现，所以只能将它作为孙悟空个人的成长故事，或者孙悟空个人的“ラブドラマ（爱情剧）”。在这个过程中必然遭到消解，三藏的精神性在现代社会

没有办法从艺术上被诠释这一点，我想可能跟这个是有关系的。

一旦孙悟空有女朋友，这个故事就已经出现了另外一个中心，它已经不再是单纯的一个取经的故事，而变成一个恋爱的故事。这个中心已经转移了，中心变成孙悟空和女主角之间的故事。那么三藏会自然地边缘化。在被边缘化的过程中，我用了一个说法叫“空洞的能指”，就是“三藏”这个词到底指什么样的人，它的内涵已经空洞化了。空洞化以后变成可换的，就是你把它换成什么都可以，换成搞笑、言情，或者换成一个特别负面的，都变得可能。所以才会连他的性别都可以换。我想可以这样理解。

古市老师说，日本的改编没有太多政策方面的束缚和限制，所以才有天马行空的改编。在中国动漫文化的《西游记》题材再生产方面会不会出现与日本相同的状况？我觉得会出现的，而且已经出现了。实际上在很多网络小说、一些动画漫画的改编里，基本上已经没有题材或者是改编类型的禁忌了。今年上映的《哪吒之魔童降世》也已经离原作距离非常远了。当然我也不赞同以是否忠实于原作来衡量。这不仅不是唯一判断的改编作品形式的标准，甚至“忠实”不应该被列入评价改编作品成功与否的价值标准中。实际上，大部分改编，或者说大部分成功的改编案例，都和原作差距比较远，即便是看着比较近，它也有不同程度的、各个方面的改写。

在这个意义上，恐怕三藏的女性化其实也是对原作的世界观、价值观改写。刚才董老师的致辞结束以后，我和董老师交换意见时他也提到这一点。我完全赞同。董老师说，这不仅仅是对角色的诠释，为什么说这部分改写具有革命性和破坏性，也在于此。当然这种消解原作的方式，或者说用改编和原作之间的距离来呈现作品的个性，其实也是所有的后现代文化的一个特征。“戏仿”恐怕是所有的成功作品都离不开的一个特别重要的创作方式。

我就先补充这两点。

好的，谢谢秦刚老师。虽然时间大概已经超过了10分钟左右，但是陈葵老师好像还希望再回应一下大家老师，我们再给她一点时间吧。

不好意思，可能因为刚才讲得太着急了，我之所以说了一句“了解‘Media Mix’的真实含义”，我是在引起大家的注意，这个“注意”并不是说我们要去学这个东西，并把它真的运用到我们以后的创作或者工作中去，而是希望大家真正理解这些词的含义是有所帮助的。所以，其实我个人是完全同意大家老师说的，“Media Mix”的做法是有一定局限的，发展到后期是会有一些问题的。并且它的原点其实是从“propaganda（政治宣传）”的口径上出来的，这一点，我今天在这里也不再做更多的讲述了。因为现在国内，IP这个词之所以越来越火，其实跟延长线上的东西是有些相关的。举个简单的例子，我们最近在国内出现了领导人动画化的一些项目，所以其实大家是可以感觉到的。今天也不是主要为了讨论这个，我只做这一点补充，也是希望大家和大家老师不要误会，我完全跟大家老师是一个立场。

谢谢陈葵老师。

已经超过了规定时间，我们就再接受两个问题。

参加者1

谢谢老师今天带来这么精彩的演讲。我有两个问题。

首先想请问一下大冢老师，您一开始是从政治的角度来讲“Media Mix”，也就是对于漫画、动漫的题材或者内容有一定的控制。我想问的跟这个相关，如果从观众分析的角度来讲，您觉得漫画厂的制作人应该一味顺应观众的口味，还是保留一定自己的看法？

第二个问题我想向秦刚老师提问，您刚才演讲中的研究对象其实是非常广的，有很多作品，也涉及了很多文献，我想问您具体的社科研究方法。您是如何梳理这些文献的？

就是这两个问题，谢谢老师。

大冢

创作者是否应该顺应读者和粉丝的要求，并不是什么观众分析的问题，只是商业问题、是创作者的理念问题。以前也有过作家付诸实践，他把粉丝的要求全部反映在作品里面，结果连载眨眼间就完结了。如果全都跟粉丝要求的反着来，那么作品大概率会成功。

这是当然的。

如果不提供领先于业余爱好者想象力半步或者一步的东西，我们就不算行家了。要考虑迎合观众的话，创作者就没必要是创作者了。很简单的问题。

秦

对于我的提问是关于研究方法的。

我是做文学研究的，在我看来，文学研究的方法完全能应用于文化研究，在方法和意识方面没有根本的区别。如何处理资料，如何通过作品分析切入到它背后的历史文化，我自己一直有所意识。关于今天的话题，在这两个月的准备过程中觉得自己大脑的内存完全不够，涉及到非常多的问题，今天其实也有很多遗留问题，或者想继续深挖的问题。

但是对我来讲，讨论日本的动画、漫画作品和文化，我希望不仅仅满足于表面的介绍，而应该展开更深层的讨论。

事实上，国内现在量产关于动画、漫画的论文，非常年轻学者在写这方面的论文。可是在我看来，挖掘得还是不够。只是说了“是什么”，没有问“为什么”。我觉得我来做这样的课题，我就有义务要解释它“为什么”这样。对我来说，这样的课题也是了解日本动画为何物、了解动画的艺术形式的本质特性在何处的一个特别好的途径。在看很多作品、接触很多作品的同时，永远要试图从中剖析出它背后的原因，或者倾向与特点。

我觉得不仅仅是动画文化的研究需要这样，可能任何人文领域的研究都需要我们解释它背后的动因在哪里，这才能把动画、漫画的研究和历史、社会文化的研究结合起来。

大冢

我补充一点，我尊重秦刚老师的研究也正是因为这一点。包括日本人在内，像秦刚老师这样彻底搜寻有关历史的原始资料，从中积累事实，在此基础上细读文本，某种意义上来说这是做学术研究应当采用的手法，可一到动画研究、漫画研究，研究人员和学生就都放弃了这种手法，单纯变成粉丝，开始谈论好恶。并且轻视研究，因为觉得是关于漫画、动画的研究，所以很简单。或者开始提出，能不能运用到商

业中去。不论日本人还是其他国家的人，这是全世界应当忧虑的倾向。

马克的研究虽然很出色，但我绝不希望大家读了马克·斯坦伯格的书，就随便应用他的理论去写论文，这样你也许能通过研究生论文的要求，但是，那不叫研究，那是对马克的亵渎。马克对于没能完整收集资料一事感到很后悔，并且现在也在继续搜寻，请大家不要忘记。

有秦刚老师这位十分重要的榜样在，请大家学习秦刚老师的做法。我从秦刚老师那里学到，从基础资料入手去重现历史，这是做学问的基本模式。今后我也会在中国进行二战期间日本漫画的调查，幸得秦刚老师相助，我的调查正在推进中。我想说明，关于上海、满洲国开展的《翼赞一家》活动，我能找到相关资料多亏秦刚老师帮忙。

参加者2 在秦老师发言的时候，有一个非常重要而大胆的观点，大家可能没有太关注。老师提到，日本战后漫画的叙事技巧的发展，是通过不断重复地讲述孙悟空的成长过程来实现的。其实这是一个“时过境迁”的观点。可以说，日本战后动画的发展是建立在迪士尼的基础之上，这至少对我来说是个常识，因为我读到的日本资料都是说，手冢治虫是因为受了迪士尼的影响，才成为一个漫画家的。所以，我回国之后，读学生写的论文，看他们写道，手冢治虫是因为看了《铁扇公主》决定放弃学医，去当漫画家。我想当然就觉得他们又是看了百度百科，在胡说八道。直到今天为止我还是觉得手冢治虫是受了迪士尼的影响，日本战后漫画的发展也是建立在迪士尼的基础上。

但今天听了秦老师的演讲，我不得不重新认真对待之前认为是错误的说法。日本战后漫画的发展至少跟中国有很大的关系。我想请教秦老师，从叙事技巧的层面上，您怎么看待日本动画和迪士尼动画之间的关系？同时也想请教一下大冢老师对于这个问题的看法。

秦 日本动画和迪士尼动画的叙事，这个问题非常大，我一时回答不了。但是关于刚才你提的几点感想，我有一点想补充的。实际上，我的假说来自于大冢先生的启发，他在一篇文章里谈到，手冢治虫在参与东映动画《西游记》的制作时，为什么大胆提议采用了故事板的创作方式这个问题。他（大冢老师）指出，因为在手冢治虫接触的战前动画中是缺少故事性的，据此他曾经展开过一系列相关研究，我也十分受教。从大冢老师的研究中，我才了解到，日本战前的电影被规定为“文化映画（文化电影）”，是非常接近纪录片的。它追求的是纪实性，是最大限度的抑制了故事元素，所以非常缺少叙事的话语。在大冢老师的启发下，我带着这个问题意识看日本不同时期的动画、漫画改编，发现确实在改编《西游记》的过程中，动画和漫画的形式在不断深化、发展。这真的是来自大冢老师的启发。

当然，这目前仅仅是一个假说的阶段，如果要对它进行实证，还有很多具体的工作要做。我也希望和大冢老师一起，把“叙事性漫画和叙事性动画在日本的演进过程”搞清楚。谢谢。

大冢 这不是手冢治虫仅仅受到迪士尼的影响还是《铁扇公主》的影响的问题。所有创作者都会接受多样的影响。

重要的是20世纪20年代至30年代，迪士尼打造的好莱坞动画正是作为“全球文化”走向各国，其中就包括东亚地区。长篇动画《白雪公主》震撼了全世界，不仅是东亚，还有南美、欧洲，各地都受到冲击，并且，创作者们接受着如下转变：怎样把这种迪士尼的冲击在各自的地区实现本土化，即怎样自创。东亚地区最先挑战的是上海。日本见状，好像要紧追其后似的，也开始在二战期间开展长篇动画的制作。这样许许多多的全球化进程中，就有《铁扇公主》。因此，手冢治虫究竟受了迪士尼的影响，还是《铁扇公主》的影响，哪个是他立志成为动画家、漫画家的理由，这个问题本身就不具有学术性。请先想清这一点。

想清楚后我们来看，中国是怎样接受迪士尼的影响而做出《铁扇公主》的，日本动画又是怎样理解迪士尼的，这其中有很大的文化差异。比如，《铁扇公主》对转描机技术很感兴趣，将它运用到了电影当中。日本对多谱段摄影机有兴趣，所以从迪士尼引入了该技术。中日间的理解方式有着根本性的不同，中国为何接受了转描机技术，日本又为何执着于多谱段摄影机，其背景中存在两国历史问题、传统文化问题，以及当时的政治、社会、文化情况的因素。所以并不是哪个国家采用了哪个技术这么单纯的问题。

另外，受到《铁扇公主》这一部作品的影响，手冢治虫重塑孙悟空的意图何在，秦刚老师已经做出了解释。显然，对手冢治虫来说，有些领域是只有通过多次重塑孙悟空才能到达的，对此我们应当深入探讨。手冢治虫为何要四次创作孙悟空？他为何不得不四次描绘同一个主题，并且直到临死还在继续？其中亦有失败作品，然而他为何如此执着于此？这是重要的问题。其出发点可能在《铁扇公主》之中，还有一点是作为创作者，在有些地方他觉得：“如果是我就会这样画，可惜”。他想着必须超过前人、必须批判性地看待。凡此种考虑在内，《铁扇公主》于手冢治虫而言又是什么。抛开爱国心理和民族性质的东西，作为学术性研究，中日之间究竟能刨根问底到什么程度，这是非常重要的。

所以秦刚老师才基于列在此处的正确资料，进行批判性研究，我想这种做法今后会变得更为重要。

■ 颜

感谢大冢老师、秦刚老师。

因为没有时间了，答疑环节到此结束。谢谢大家。谢谢老师们。

演讲者简介

■ 大冢 英志 / Eiji Otsuka

漫画原作者。国际日本文化研究中心教授。创作与研究双管齐下。与角川书店黎明期发起的媒体组合有着深厚的关联。

主要著作・论文：

《米奇的画法 战后漫画的战时起源》角川学艺出版、2013 年

《手冢治虫与战时媒体理论 文化工作・记录电影・机械艺术》星海社、2018 年

《大政翼赞会的媒体组合》平凡社、2018 年

World and variation: The reproduction and consumption of narrative (Marc Steinberg 翻译、《Mechademia》5-1,99-116p, 2010 年, University of Minnesota Press)

An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture (Thomas LaMarre 翻译、《Mechademia》8、251-277p, 2013 年, University of Minnesota)

POURQUOI LES EMAKINE SONT PAS DES MANGAS : QUELQUES OBJECTIONS À CEUX QUI VOUDRAIENT ANCRER LES MANGAS ET LES ANIME DANS UNE TRADITION ANCIENNE (Julien Bouvard 翻译、《Japon Pluriel》12、Editions Picquier, 2019 年, 12 341-357p)

■ 秦 刚 / Qin Gang

北京日本学研究中心教授、东京大学大学院人文社会系研究科日本文学专攻博士。专业方向为日本近现代文学。

主要著作：

《感受宫崎骏》、文化艺术出版社、2004 年

《捕风者宫崎骏：动画电影的深度》、生活・读书・新知三联书店、2015 年

《河童》（翻译）、上海译文出版社、2014 年

《时间》（翻译）、人民文学出版社、2018 年

后记

陈 葵

（东京大学综合文化研究科博士课程）

今年的中国论坛克服种种“意外”，终于在10月19日（星期六）下午，于北京外国语大学日本学研究中心多功能厅成功举办。继去年关于中日电影史的论坛之后，今年的主题是更能引起年轻一代兴趣的领域——动画。本次论坛也邀请了中日双方专家，围绕“作为国际日本学的动漫研究——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开”，从各个角度展开了讨论。

本次论坛的关键词为“媒体组合”，是近年日本动画研究者和动画界热议的词语。“媒体组合”也在中国初现雏形，但人们还未意识到这是“媒体组合这一体系”。

由企业主导，多名作家互通同一角色、世界观（背景世界），同时且广泛地创造出作品，粉丝以二次创作、Cosplay（角色扮演）形式创造性地参与其中，自马克·斯坦伯格《为何日本是“着手媒体组合的国家”》（2015。原文为英语，2012年发售）以后，这种“媒体组合”被认为是以日本动画为中心的内容产业特色手法。它作为一个全新领域，备受动画学术研究的瞩目。然而斯坦伯格关于媒体组合的东亚历史起源的研究并不充分，因此本次论坛上，中日双方就此展开讨论。

北京大学外国语学院孙建军副教授担任主持。首先，中国社会科学院文学研究所研究员董炳月老师进行了开幕致辞。董老师提及鲁迅关于版画、漫画、连环画的研究，于是将本场主题的汉语译文中的“动漫”一词解释为“动的漫画”，并且感到今年的论坛具有重大意义。接着，北京外国语大学日语学院院长徐滔老师也进行了致辞。

其后，国际日本文化研究中心教授大冢英志老师基于最新研究成果，以“‘翼赞一家’与媒体组合的日本法西斯主义起源”为题发表了演讲。大冢老师本人也是漫画作者，同时是深度参与角川书店黎明期的媒体组合的关键人物之一，他是拥有“组合”身份的研究者，总是以敏锐的感知性扎扎实实做着实证研究，“震惊着”全世界的漫画研究者。本次除介绍斯坦伯格的研究结论，还聚焦遗漏部分——“战时背景”，详细讲述了《翼赞一家》的媒体组合。

斯坦伯格最开始提及的是1925年前后的报纸连载漫画《小正的冒险》。那时，版权概念尚为薄弱，《小正的冒险》博得人气，自然产生了无管理者状态的“媒体组合”。单行本、类似的作品、舞台、动画、角色商品纷纷诞生，小正与“小正帽”便是最初的角色与角色周边。60年代的阿童木是世界上广为人知的、由企业主导的“媒体组合”，它的商业运营处于版权意识已然形成的时期。80年代末期，《罗德岛战记》的媒体组合是平台对版权和创作行为本身实施的管理（共有型）。

然而，斯坦伯格没有提及的“战时背景”是怎样的状况？大冢老师主张，媒体组合这种思考和技法在战时背景下形成，并传承至战后媒体。当时支撑各大媒体的人士纷纷参与“报道技术研究会”，该组织为达到“国家宣传”的目的，参与了“大政翼赞会”等的政治宣传创作。与之相关的新日本漫画协会创作了《翼赞一家》的角色和世界观（背景世界），并向翼赞会“进献”了“版权”。大冢老师又介绍了标语型媒体组合案例——“不破敌人誓不休”¹，说明了该报研²小组的技法被二战后的企业广告所用，并起名叫“媒体组合”。

1940年起，翼赞会管理的漫画《翼赞一家》在多个创作家笔下、多个媒体平台同时开展，形成“外行”也能参与的“参与型媒体组合”。该过程中，长谷川町子和手冢治虫等为二战后日本动画提供原作的代表性作者也参与其中。以《朝日新闻》为中心，政府推进了“翼赞一家”读者投稿，可称为二战后日本同人志文化特色的“二次创作”，即参与型文化也在日本法西斯主义时期逐渐成形。大冢老师验证了《翼赞一家》中，“邻组”实际是“纳粹型国民组织”一事，并在该事实的延长线上指出，作为支配殖民地的手段，“大和一家”³、“Niconico”⁴共荣圈的媒体组合也在台湾、伪满洲国、上海等“外地”⁵有过活动。可是，尽管有这层政治宣传的意思，这种“传统”，即家庭、町内、生活于町内的家庭日常还是成为了二战后漫画的主要主题。最后，大冢老师强调，要研究东亚漫画、动画，战时背景下的历史研究不可回避。

对上述数量庞大的资料及全新的观点感到震惊之余，听众中年轻的中国学生又聆听了关于自己熟悉的角色——“孙悟空”的新鲜研究。北京日本学研究中心秦刚教授以“《西游记》在日本的动画‘重绘’与角色变异”为题，聚焦中日两国长久共享的角色“孙悟空”，阐明了为何亚洲地区不断创作基于《西游记》的改编。

根据秦老师的调查，在二战前日本就创作了四部《西游记》动画，其特征之一就是，短时间内将长篇小说《西游记》的整体故事“浓缩”起来呈现。这与中国传统的基于《西游记》开展的“媒体组合”做法不同，中国会选取《西游记》中的一个片段演绎，而日本直至二战后的改编中还延续了上述风格。可以推测，二战后的日本动画，特别是电视系列动画反复出现“每一话讲一个故事”的特征，就是在改编《西游记》的过程中形成的。秦老师提出假说：二战后日本电视动画的系列构成可能与《西游记》所代表的“章回小说”的写法有深刻联系。

其后，围绕手冢治虫参与制作的作品，秦老师整理了日本《西游记》各个

1 注：二战时为鼓舞日本士气的一句标语。

2 注：前文“报道技术研究会”的简称。

3 注：又名“翼赞一家”，以“大和家”一家人为主人公的漫画。

4 注：日语读音。意为“微笑”。

5 注：当时日本对侵占地区的称呼。

改编版本,并提出了日本《西游记》多个媒体开发与中国大不相同的三个特征。第一,二战后日本关于《西游记》的改编中,孙悟空是小孩形象。第二,牛魔王被“怪兽化”。第三,唐三藏的“女性化”、“搞笑化”。若分析这三个特征形成背后的文化因素就会发现,《西游记》对于日本创作者和观众来说是“他者”,因此充满想象力的原作对“二次创作”的“束缚”较少。

手冢治虫曾被战时背景下中国动画《铁扇公主》深深打动,他的漫画《我的孙悟空》最初连载于以小学生为对象的杂志,受此背景影响,孩童化的孙悟空是出于强调“成长性”、弱化“暴力要素”考虑的产物。牛魔王的“怪兽化”与二战后日本哥斯拉所代表的怪兽潮有一定关联。最令中国人感到不可思议的是唐三藏的“女性化”、“搞笑化”,对此,秦老师做出了独特解说。对于二战后的日本人来说,唐三藏的“内在”或者“精神性”变得“空洞化”了,所以该角色变得“可以替换”。结果就是,唐三藏可以被自由变换,最终甚至可以变成“孙悟空的女朋友”(女三藏出场的《西游记》改编版本中,孙悟空便没有女朋友;若孙悟空的女朋友出场,则不会出现女三藏)。

最后,秦老师也表示了自己的担忧。日本《西游记》改编的特征与作品一同在80年代后进入中国并博得人气,所以80年代后半期,中国动画、漫画、电视剧中也开始出现孩童形象的孙悟空。老师略带揶揄地说,有一种“不祥的预感”,恐怕有一天中国也会出现女三藏。

两场信息量巨大的演讲之后,在颜淑兰老师(中国社会科学院文学研究所助理研究员)的主持下,大冢老师、秦刚老师,以及北京大学漫画图书馆馆长古市雅子老师和东京大学综合文化研究科博士在读的陈葵共同进行了综合讨论。

陈葵结合自己手头推进的动画史研究和“动漫”概念的研究,说明虽然“媒体组合”这个词并未在中国使用,但拥有同样含义的词语有“动漫”和“IP”,特别是“IP”(知识产权的英语简称)在近年中国“动漫”世界中存在感逐渐增强,甚至形成了向日本漫画、动画界的“逆输入”现象。但如果“媒体组合”在根本上潜藏着法西斯思想,那么就要有所顾虑。同时,陈葵推测,孩童化的孙悟空不在中国出现,是否因为《西游记》中已经存在一个重要孩童角色“哪吒”作为孙悟空的对手出现。

古市老师补充,“二次创作”这种日本特色的漫画、动画粉丝行为是有深层文化缘由的,并结合中国今年(2019年)火爆电影《哪吒》的内容,发表自己的意见称,日本的《西游记》角色变迁与最近中国的《西游记》改编中出现的“解构”现象,是为服务娱乐化产生的变化。

大冢老师再次强调,谈论“媒体组合”并非为了提倡“媒体组合”,不如说从它的发源来看就有各种问题,并且,“媒体组合”扼住了当今日本漫画、动画的喉咙。

秦老师表示,他一直非常佩服大冢老师的研究,并深受鼓舞,所以才分析

了本次主题中的孙悟空角色，同样，大冢老师也对秦老师埋头于实证研究、踏踏实实的研究者姿态表示尊敬，并把这种态度介绍给对动画、漫画研究感兴趣的学生。大冢老师还建议，特别是因为喜欢动画、漫画而想要进一步做研究的学生，即便研究对象是“动画、漫画”，也必须用与其他研究相同的研究方法和研究姿态，严谨地去参照资料。

最后，今西常务理事代表渥美财团说明了举办论坛的由来，并做了闭幕致辞。本次中国论坛以年轻学生为中心，共迎来超过 120 名听众，非常成功，增添座椅后还是座无虚席，同声传译的耳机也供不应求。由于专用术语和作品名称频频出现，信息量也十分庞大，我想向担任此次论坛同声传译工作的丁莉老师（北京大学教授）和宋刚老师（北京外国语大学副教授）表示敬意。

（转载自：SGRA NEWS 陈葵《第 13 届 SGRA 中国论坛“作为国际日本学的动漫研究——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开”报告》）



■ 陈 葵 Chen_Yan

生于北京。2010年毕业于北京大学新闻与传播学院。大一开始在博客上连载描写大学生活的插画随笔，之后作为独立著书出版，博得人气并获奖。在校期间，作为插画家、模特、作家、cosplayer（角色扮演玩家）进行活动，2010年毕业后赴日。2013年于东京大学研究生院综合文化研究科获得硕士学位，2020年同专业博士课程满期退学，2020年4月起担任京都精华大学漫画学部专任讲师。前日本学术振兴会特别研究员（DC2）。研究之余，2012～2014年的三年间，在朝日新闻社国际本部中文组撰写专栏，向中文圈宣传日本动画、漫画文化的相关信息。此外，还与中国天津电视台合作制作以中日动画交流史为主题的系列纪录片。目前作为多栖创作者及专家在中国大型内容企业担任制片人及战略官。

SGRA レポート No. 0092

第13回SGRAチャイナ・フォーラム

国際日本学としてのアニメ研究

——メディアミックスとキャラクター共有の歴史的展開

第13届SGRA中国论坛

作为国际日本学的动漫研究

——Media Mix（媒体组合）与角色共享的历史展开

編集・発行 (公財) 渥美国際交流財団関口グローバル研究会 (SGRA)
〒112-0014 東京都文京区関口3-5-8
Tel: 03-3943-7612 Fax: 03-3943-1512
SGRA ホームページ: <http://www.aisf.or.jp/sgra/>
電子メール: sgra@aisf.or.jp

発行日 2021年6月18日
発行責任者 今西淳子
翻訳 宋 剛
中文版監修 江 永博、于 寧
印刷 (株) 平河工業社

