

“动物化”的消费与清高主义的日本

——御宅族文化影响下的轻小说研究

汤 俏

内容提要 互联网技术的进步和媒介变革带来文学生产和传播方式的变化，日本轻小说作为与互联网媒介环境密切相关的一种文学范式，在数十年间经历了不同阶段的发展和转向，并于二十一世纪初进入繁荣期，与其他网络文化形式实现跨媒介联动，深度整合为日本 ACGN 文化产业。本文通过梳理轻小说的发展历史和现状，尝试从青年亚文化的视角切入，勾勒御宅族文化与轻小说核心属性之间的关联，并且探究以御宅族为主流的二次元文化对轻小说产生的深刻影响。

关键词 轻小说 御宅族 萌要素 羁绊

一、日本轻小说的发展及现状

轻小说（ライトノベル）起源于日本，顾名思义为“可以轻松阅读的小说”^①，目标人群多为青少年，因此和校园文学之间有时也难以区分。由于盛行多年，目前有数据调查反映，其受众年龄层也可以上推至三十至四十岁左右。读者耳熟能详的作品很多来自角川集团旗下号称“御三家”的电击文库、富士见Fantasia文库和角川Sneaker文库，后来的MF文库J、Fami通文库、Media Works文库以及小学馆的GAGAGA文库、讲谈社等亦推出不少轻小说作品。轻小说题材类型十分丰富，包括科幻奇幻、校园言情、青春推理、悬疑恐怖、历史架空等多种门类，具有鲜明的商业性和娱乐性。但轻小说以写作特点和受众对象而并非题材区别于其他文学类型，具有特定的阅读群体和外观^②，内在风

① 为与受其影响而本土化创作的中国轻小说区别，有时简称为“日轻”，或被称为“文库小说”。

② 轻小说在形式上有着比较容易辨认的特征，例如多有动漫风格的封面及插画、A6左右大小的文库本版式、封面上出版社的界定标识以及多卷本连载的系列化出版模式等等。

格也多以口语化的描写、大量的对话以及心理独白为文体特征。此外,还有非常重要并且独具标识性的一点,就是轻小说与动画、漫画以及电子游戏之间的紧密联系和互相转化,使得轻小说自诞生之初便脱不开青少年亚文化的范畴。

轻小说目前并未获得公认的准确定义,出版社之间由于竞争因素对其起源说法也不尽一致:一说发源于1975年朝日Sonorama文库创刊,以《宇宙战舰大和号》的发行为标志,一说始自1977年新井素子、冰室冴子等青少年作家在文坛崭露头角。虽然有人试图追溯轻小说与日本古典文学之间的精神基因,但溯源至1970年代中后期是业内比较通行的做法。不过,彼时轻小说尚未形成气候,大多集中于科幻题材。1982年出现的田中芳树的“太空歌剧式小说”《银河英雄传说》,延续科幻小说路径,1983年菊地秀行的《吸血鬼猎人D》则可以视作西方奇幻小说在日本本土化的开端,就此将轻小说导向科幻和奇幻并行发展的道路。1990年代是轻小说发展史上的重要转折期,超现实的幻想题材的创作达到高潮,涌现出《罗德斯岛战记》《秀逗魔导师》《十二国记》等一批经典作品。同时轻小说的内部发展也悄然出现分化,从表现宏大厚重的命题转向轻松、娱乐而小清新的风格,初步体现“轻”的追求,“轻小说”缘此得名^①。进入二十一世纪以后,轻小说因应互联网技术之飞速发展而与动漫、漫画、电子游戏等实现了广泛的跨媒介联动,深度整合进日本“ACGN”文化,成为产业链的重要源头之一,由此进入高速发展的繁荣期,题材更加现代化、类型化,科幻题材和校园题材、世界系与日常系、后宫向和机战向等各种门类全面开花。这一时期谷川流的《凉宫春日》、野村美月的《文学少女》、冲方丁的《壳中少女》、樱庭一树的《Gosick》《我的男人》、高桥弥七郎的《灼眼的夏娜》、山口升的《零之使魔》、西尾维新的《戏言》《物语》系列等标杆性作品出版流行,进入井喷式爆发期并越境风靡,与中国网络文学互相影响。

日本其实并没有“网络文学”的提法,很多轻小说是由出版社策划选题,但作者也常常会先在类似“小说家になろう”这样的网站或论坛免费连载,由此获得出版社关注似乎是介于传统纸媒出版物和网络文化之间的一种形态。《冰菓》的作者米泽穗信在大学文学系就读期间就开始在网络上发表作品,奈须蘑菇的《空之境界》1998年起便连载于“竹帚”网站。随着在线阅读和移动阅读逐渐普及,也不乏放弃纸质出版直接全文刊载于网络上的情况。轻小说的发生和创作过程、题材及类型化发展、跨媒介的交互性和

^① 当时很多出版社都打算在一个名为Nifty-Serve的幻想论坛上设立专门面向青年的版块。为与其他类别的作品区分开来,该版块的网络管理员神北惠太提出以“轻小说”(light novel)这一和制英语来命名这种新的文学类型。

产业链发展模式，都和中国网络文学有着高度的相似性和相近的血缘关系^①。这种和网络新媒介之间密不可分的联系使得轻小说深受青年亚文化影响，在日本，青年亚文化的主流人群即是御宅一族。

二、御宅文化与轻小说核心属性

“御宅族”首次在正式出版物中被用来指称亚文化狂热爱好者，是在日本社会评论家中森明夫1983年6至12月连载于杂志《漫画布力克》的文章《“御宅”的研究》中。而被称为“御宅系文化研究第一把交椅”的日本学者东浩纪（1971—）则在其著作《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》中定义御宅族为“和漫画、卡通动画、电玩游戏、个人电脑、科幻（SF）、特摄片、公仔模型相互之间有着深刻连结、沉溺在次文化里的一群人的总称”^②，并且将这一群人的次文化称之为“御宅族系文化”。作为热衷于某样事物而沉迷其中的群体，虽说热衷的对象各不相同，但以ACGN为中心的“二次元”群体仍然占绝对主流。东浩纪甚至断言：“从只有电脑通信的八〇年代开始直到现在，日本网络文化的基础，是由御宅族们所建构的。”（《动》：11）伴随着新媒体技术的不断成熟和普及，二次元审美蔚然成风，其核心是“由互联网的虚拟属性与青春的特质共谋的一种世界观”^③。御宅族正是互联网技术变革与青春乌托邦意识交互作用的结果。而轻小说的一系列核心属性则是御宅族系文化在文学上的表现。

（一）“萌要素”、人设与世界观

今天我们对“萌”这个词已经耳熟能详、习焉不察。实际上，“萌”在日本最早在出现于1980年代末期，一度成为年度流行语，它源于御宅文化，意指“对漫画、动画、电玩游戏等的主角或偶像所产生的虚构欲望”（《动》：75）。在御宅族系文化里，“萌”确实具有“卡哇伊”（い・かわいい）这种类似“可爱”的含义，但并不必然地或仅限于表示可爱的范畴。我们在轻小说或动漫、游戏中常见的特定着装风格^④、口头禅（如句

① 轻小说初现市场便是缘于出版社的某种销售策略，文库本的便携性、多卷本的连载模式和小说内容一起保证了轻小说高效便捷、易于消费的特点。轻小说和中国网络文学同作为与互联网技术和媒介有着密切亲缘关系的文学类型，均兼具文学和商业的双重属性，其娱乐性、开放性和交互性等新媒体文学的特征表现得十分明显。

② 东浩纪《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》，褚炫初译，台湾大鸿艺术股份有限公司，2012年，第10页。后文出自同一著作的引文，将随文标出该著名称首字和引文出处页码，不再另注。

③ 白桦《“二次元审美”对传统文化构成挑战？》，载《人民日报（海外版）》2015年10月21日，第8版。

④ 如水手服配上灯笼裤、滚着荷叶边的女仆装、白色或虎斑猫耳帽，特定的发型比如触角般的翘发、双马尾、黑色长直发，体型上特定的曲线。

尾带“喵”等)或独具特色的性格特征,甚至是诸如“不治之症”“前世宿命”“天涯孤女”等特定背景设定,又或“提出不可思议的谜团”“出乎意料地解决”等情节布局,都可归为东浩纪称之为“萌要素”的范畴。东浩纪认为,图像化、符号化的萌要素的组群覆盖了以秋叶原、新宿等为代表的整个御宅族系文化,他将这些萌要素的聚合组群称之为“数据库”(或译为“资料库”),其实质是“一整套虚拟化、数据库化的欲望符号”^①,并不专属于某一类型也不受限于固定形式,还可以因不同的类型和群体发生相应的转移和变形。例如在米泽穗信的青春推理小说《冰菓》中,主人公折木奉太郎思考时习惯捏额前发这样的小动作、福部里志的口头禅“数据库不能得出结论”、伊原摩耶花性格与外表的反差等,都可以成为萌要素。正是在这种萌化叙事里,读者或受众可以感受到强烈的虚拟游戏感和轻松愉快的审美体验。

轻小说中的人物都带有不同程度的萌属性,即从这一整套虚拟化、符号化的数据库中抽取出来一个或多个萌要素组合、拼贴后投射于角色身上——这里用“角色”来代替“人物”可能会更准确。所谓角色,就是这一连串萌要素创造性叠加的聚合体。读者只要看到这些萌要素,就能依此预测后续的人物性格和行为方式乃至故事的发展走向。这是因为在御宅族的萌化审美意识中,作品和受众已经建立起某种接受模式和发展路径,特定的角色外观、语言习惯和人物性格、行为模式乃至特定的桥段和情节变化都是一一对应、互相依赖的。当然,这种依赖是随着轻小说在不同发展阶段的变化和转向,经由叙述者和读者互相规训的漫长过程逐渐形成的,这种倾向在二十一世纪表现得更为明显。轻小说的作家和读者共享着战后日本大众流行文化的氛围,拥有同一个想象力环境。聚合了符号化特征的角色并不必然依靠原著故事环境的内在必然性和整合性,可以跳出原著文本获得独立的行为逻辑和叙事模式,单独流通于不同的设定和世界,然而仍然可以作为同一人物来描写,而读者不但能和这种角色的超叙事性形成共识,还能发挥角色的叙事潜力进行二次创作或粉丝活动。东浩纪称其为角色的自律化和公共财产化。

“人设”就是作者塑造和构筑角色时一系列萌要素的创造性叠加,这一概念可以和传统文学中的“人物”相对应,但又悄然“呈现出一系列虽不易察觉却堪称断裂性的变化”^②。在轻小说的介绍中,关于角色类型即人设的介绍的重要性往往比故事介绍大得多。高桥弥七郎《灼眼的夏娜》中因为夏娜这一角色的“傲娇”人设掀起“萌”文化热潮,甚至一度掀起声优演员“钉宫理惠热”,这类案例并不鲜见。而故事平平无奇、角

① 高寒凝《网络文学人物塑造手法的新变革——以“清穿文”主人公的“人设化”为例》,载《当代文坛》2020年第6期,第55页。

② 高寒凝《网络文学人物塑造手法的新变革——以“清穿文”主人公的“人设化”为例》,第55页。

色却人气爆棚的现象也时有发生。日本学者新城认为，在轻小说中角色的性质是优先于剧本（文本）的，轻小说与其说是故事的载体，不如说是角色的载体。东浩纪则更是旗帜鲜明地指出，轻小说的本质存在于萌要素数据库之中，是一种将萌要素数据库作为想象力环境来书写的小说，如果对应传统叙事中的典型环境而论，这里的萌要素数据库可以说是一种基于亚文化记忆的人工环境。

轻小说“世界观”设定的世界大都并非现实主义作品中对自然社会的模拟，而是对虚构的写生，具有某种自然界之外的超验性。作者一般都会在作品中设定一个与现实世界相对立的“异世界”，这个世界有其独特的时空场域和生存法则，作者会在自己从现实世界获得的材料基础上按照一整套特定、虚拟的逻辑对其进行筛选、变形或者重组。比如川原砾的《刀剑神域》就是结合了游戏和现实的虚拟世界，人物角色都遵循这个世界的总体框架行动。支仓冻砂在《狼与香辛料》中则为角色架构了一个欧洲大陆的设定，但又不同于其他奇幻小说的设定，其落脚点不在“剑与魔法”而在于商业，作者进行了一系列国家和地理、都市和村庄、货币和宗教等相关的设定。奈须蘑菇和武内崇在《Fate/Stay Night》中合力塑造了一个“型月世界”，其架构基本源于《圣经》和各国史诗神话，在《空之境界》中则有受到西方神秘学影响的“根源漩涡”等设定。常见的还有包含宇宙战争、机甲、外星人、吸血鬼、超能力者等元素的设定，而这些设定常常又自成一体，在同一个作家那里会倾向于将自己不同序列的作品置于同一世界观中。可以说，萌要素、角色、人设和世界观在轻小说中是彼此关联、层层升级最后集大成于整个“数据库式写作”的。

（二）“羁绊”与“世界系”

轻小说的发展源流可归为超现实主义的“少年向”和浪漫主义的“少女向”两类，大多表现少男少女间的各种“羁绊”^①。羁绊常指向爱情但又限于爱情，理想的友情、亲情，哪怕是微妙、模糊、难以准确描述的依恋之情都可包括在内，它强调的是生命之间那种独特、私密、必然存在、可互相捆绑的情感联系，而这种情感连结又因某种“因缘的纽带”或“世界之意志”的缘故，带上了“唯一”的命运感和使命感。这种羁绊在新海诚的电影《你的名字。》及同名轻小说中得到了十分典型的表现。生活在乡下小町的女高中生宫水三叶和生活在东京的男高中生立花泷因缘际会在梦中交换了彼此的身体，以对方的角度体验不同的人生。故事不仅因这种彼此捆绑的情感联系感人至深，

^① 日文“绊”不同于中文表达中的含义，更多用来强调不忍断绝、弥足珍贵的正面情绪价值，ACGN文化中常以这种情感连结来对抗作品世界观中呈现的残酷与冰冷。参见邵燕君、王玉玉主编《破壁书：网络文化关键词》，生活·读书·新知三联书店，2018年，第39页。

故事中超越爱情、跨越时空“拯救死于陨石坠落的少女”的设定更是带来超自然的震撼。千年一遇的彗星降临、可以拆开时空维度的“产灵”、非日非夜万物模糊的黄昏、不可替代的“唯一之人”……种种末世因缘附着强烈命运之感的设定都是搭建世界观的元素，其目的是“凸显‘羁绊’的唯一性、奇异性和不可替代性”^①，使之成为能够触动人心的情感力量。《新世纪福音战士》中EVA零号机的专属驾驶员绫波丽原本是个冷酷无情的克隆人和灵魂容器，神格觉醒后获得了人类感知温暖的能力，表示自己之所以战斗是源于大家的羁绊。人物内心自我的觉醒与建立羁绊的过程同步，可见恋爱并非设定的关键，而在于“通过某种‘羁绊’与另一个生命捆绑并由此获得存在的实感，这也恰是‘世界系’作品诞生背后的心理机制”^②。

轻小说中人与世界之间往往存在“日常系”和“世界系”两种故事设定。后者将主要人物的命运直接和世界的终结和拯救这类宏大主题联系在一起，往往抽空其他一切可能相关的政治经济文化或社会等因素。一般认为，世界系开篇之作是上远野浩平的《不吉波普不笑》，而时雨泽惠一的《奇诺之旅》可以视为代表作之一。在世界系作品中，肩负拯救世界使命的少年通常具有懵懂、优柔或迷茫、孤独等较为弱势的人设，而美少女则极有可能从天而降、改变少年的生活状态甚至命运。川原砾的《刀剑神域》将男女主角置于充满真实感的游戏设定里，男主角桐谷和人在和女主人公结城明日奈一起出生入死的战斗中逐渐填补内心的空缺，重拾对生活的信心。西尾维新的《伪物语》中男主人公阿良良木历则既享有和女主人公战场原黑仪的爱情，又表达出对八九寺真宵的喜爱之情，这类描述男主角和多个女主角情感羁绊的故事设定也不少见。这些故事里的“美少女”其实并不指向物质意义上的人，而是指向多条时间线并行的叙事方式，可以理解为御宅族们在现实生活中无法实现的愿望之投射，即体验人生的无数种可能。这种充满游戏感的诉求有点类似中国网络文学中的重生类型。

不过，轻小说作品中世界系与日常系并非是截然分开的，尤其是随着宏大叙事的凋零，校园、恋爱这类日常系作品增多，轻小说中更常见的设定是在日常生活中直面非日常现象，谷川流的《凉宫春日》系列讲的就是少女凉宫春日厌倦了平淡的日常生活，在学校寻找超能力者并结成SOS社团的历险故事，但是这个世界竟然全凭着凉宫春日的意志改变，只要她有意愿，任何超自然的想象都能实现。

① 高寒凝、林品、王玉玉、郑熙青、邵燕君《唯有“羁绊”让我拥有“共享时间”——关于新海诚〈你的名字〉及“二次元”文化的讨论》，载《花城》2017年第2期，第203页。

② 高寒凝、林品、王玉玉、郑熙青、邵燕君《唯有“羁绊”让我拥有“共享时间”——关于新海诚〈你的名字〉及“二次元”文化的讨论》，第203页。

三、御宅族如何影响轻小说

（一）美国“包装盒”下的日本“软糖”

冈田斗司夫在《御宅族学入门》中提出御宅族是日本文化的正统继承人。东浩纪则认为，美国文化也是御宅族系文化的源流之一，这是因为“御宅族系文化存在的背后，是叫做战败的心灵外伤，隐藏着日本人决定性地失去了传统自我认同的残酷事实”

（《动》：28）。战后的日本社会经历了巨大的文化断层，随后又因为经济高速增长达到世界顶点，其大众文化受到后现代浪潮中美国消费主义的影响，呈现出与泡沫经济发生之前的某种自恋情结并存的情况，由此生发的漂浮感和甜美的自恋因素相混杂，再佐以互联网技术发展和资本力量入驻，就构成了御宅族系文化的因子。所以，东浩纪认为：

“御宅族的确是江户文化的继承者说不定，但是这两者之间绝对不是连续着的。在御宅族与日本之间，还夹着美国。”（《动》：23）

日本的动画、科幻、游戏、轻小说以及相关的流行文化，尤其是其中包括特摄等在内的核心技术成分，大多源自战后1950年代至1970年代的美国亚文化。无论是以手冢治虫为代表的第一代日本动漫，还是《宇宙战舰大和号》《机动战士高达》《幻魔大战》等前轻小说时代作品中的特效、科幻等设计，都能明显地看出对迪士尼与费雪兄弟那一脉美国好莱坞系动画的传承。而作品中承继的传统日本构图与节奏乃至世界观设定则将其推向独特的御宅族系美学风格，从宫崎骏到新海诚其实就是这样—个美国元素和日本文化逐渐融合的本土化过程。轻小说同样不能只被视为日本民间故事的延长线，而是杂糅着日本品味、科技与魔幻想象力的复合体。这是因为：“在御宅族系文化的底层，潜藏着一股复杂的欲望，就是利用美国生产的原料，重新塑造战败后曾失去的美好日本。”

（《动》：26）东浩纪借用法国哲学家科耶夫的说法，即“动物化的美国社会”和“清高主义的日本社会”^①的混杂来形容这种状况。来自日本民俗故事却拥有超能力的鬼或者雪女，穿着日本和服或国中制服却拿着魔法棒、念着占星术的巫女，坐着太空船的外星人又或生化机械人，这些融合了美国科幻元素的形象在轻小说和动漫作品中俯拾皆是。比如西尾维新的《物语》系列中就保存了很多日本的民俗文化和民间传说，甚至小

^① 所谓“清高主义”，就是无任何实质理由去否定身处的环境，依旧“按照形式化的价值”这样的行为模式去否定它。冈田斗司夫在《御宅族学入门》中指出，“御宅族感性的核心，是由‘即使知道是骗人的，还可以真心被感动’的距离感所支撑的”，他认为御宅族的感性正是由实质上的无意义，将形式上的价值、“志趣”抽离而形成的。御宅族们一方面熟知御宅族系作品的价值与模式，另一方面却又把志趣从中抽离，不过这不是为了认同作品里的涵义，或是要介入社会活动，而是想确认身为纯粹的旁观者的自己罢了（《动》：104-105）。

说的每个章节副标题都是由少女和民间怪谈中妖怪的名字组合而成。而西尾维新这个笔名本身就是前后对称的回文,这与作家本人在写作中娴熟地利用日语特点,且热衷于押韵、奇名、双关、暗号等文字游戏的语言风格是相互呼应的。绿川幸的《夏目友人帐》集合了各种具有典型日本民间风格的妖怪,其中的少女形象也大都沉默寡言、扑朔迷离,炫目、魔幻的故事载体却始终呈现出一种苍白单薄而又温馨的奇异画风,萦绕不息的是日本民族与生俱来的空灵和淡漠的哀伤。

御宅族文化影响下的轻小说也就因此具有了多元文化的特点,在接受美国消费主义文化影响的同时,其深层实际上仍保有日本传统文化中的某些审美特征和文化心理。东浩纪也指出,“御宅族重视‘志趣’的解读更甚于作品中的讯息,这种感性与江户时代的‘粹’有直接的连结”(《动》:19),具体到作品中则可以说是二十世纪的后现代文化,与带有江户日本语境下“近世性”特征的市井生活空间中的庶民文化相混合的结合体。当一贯沉静淡漠、清冷如霜的绫波丽平静无波的脸上倏然露出冰雪般澄澈空灵的微笑时,她的眉间眼角却仍有忧伤难掩。这种设定的内核正和日本人热爱樱花“倏然飘落之果敢”、欣赏“死如秋叶之静美”的精神契合,是日本传统文化中“物哀”审美情趣的体现。此后不仅绫波丽的微笑成为难以超越的经典符号,也为轻小说开创了寡言少语、缺乏表情和情感波动的“三无少女”人设先河,谷川流《凉宫春日》中的长门有希、鸭栖旱桐《舍子花》中的片雾麻衣等都是这类形象。另一反证的例子是,西尾维新在其《化物语》中对日本传统优秀女性形象“大和抚子”反其道用之,塑造了一个完全不具备任何优点的“千石抚子”,这种颠覆传统形象、故意设置反差萌的操作却成就了独特的风格,反而让这一形象在一众轻小说作品中脱颖而出。这种混杂着执着与抗拒的自相矛盾可以说表征着御宅族系文化在此阶段过渡和分裂的两种倾向。如今其实很难泾渭分明地分辨轻小说所受美国文化或是日本本土元素的影响。若风用“美国包装盒下的日本软糖”评价动画《大欺诈师》,认为作品将日式思维和价值观套用于外国人角色身上,质疑基于这样的角色或人设而建立的世界观,真的能让日本动画人在讲好日本故事的同时交出一个世界性命题的优秀答卷吗?^①若将这一判断和疑问挪用至御宅文化影响下的轻小说,倒是同样贴切。

(二) “故事与马克杯是同等级商品”

全球化进程中后现代思想浪潮席卷现代工业社会,技术的发展和经济的进步深刻改变着当代文化症候和意识形态想象,表现之一是文化生产和消费机制越来越类似于工业生产流程,符号消费在全球互联网中日渐勃兴。法兰克福学派将这一文化生产方式称为

^① 若风《被称为7月最强黑马番,但它或许并没有那么「神」》,载微信公众号“动画学术趴”2020年10月20日。

标准化、齐一化或程式化的流程，突出特征就是文化变得越来越世俗化、商业化和均质化。媒介技术的进步使批量生产和大规模复制成为可能，源源不断地供应着消费快感和虚幻的幸福感，产品精神价值也因此转换为商品并且在交换过程中经由偶像化手段实现了最大限度的价值增值。

“青年亚文化”正是伴随着这一进程出现并且获得相对稳定的人群区分和文化内涵，这种亚文化群体在数字化媒介语境下呈现出趋同和混杂的状态。具体到御宅族系文化则表现为复制技术时代的到来带来宏大叙事的凋零和拟像增殖的全面化，他们不再需要深层的大叙事，只单纯追求自己青睐的萌要素出现在自己喜爱的作品里，世界在他们那里还原成物质的动物性存在。所谓的“动物性”也是东浩纪用来形容御宅族的社交性用语，指在数字媒介和资本主义语境下，人们像动物一般只有需求并且可以无需依赖任何他者的介入，瞬间且机械化地得到满足。同时，互联网作为一种技术中介将在线世界延伸到离线世界，经由二次创作，将作品中的种种萌要素进行阅读、转换、再制作以及販售，并最终在连锁的模仿之中达到循环消费。御宅族系文化当中充满着这种二次创作，不论是在线交流还是在面对面的语境中，他们真正消费的不是故事，而是作品中的设定和世界观，即从故事消费走向数据库消费。

由于御宅族共享一套虚拟化和符号化的萌要素数据库，其人设又可脱离原著环境独立存在，各种二次创作、同人活动，不同文化形式之间的复制、模拟或改编，ACGN之间的跨媒介联动及周边商品化和关联作品的开发等，都使得在轻小说的消费者看来，无论是画面还是故事情节亦或诸如马克杯、公仔一类的衍生产品，其深层看来都不过是无意义的片段的集合（《动》：66）。正如鲍德里亚的拟像理论指出的那样，媒介作用于人的眼睛和大脑认知，拟像是真实的更高阶段即媒体操控下的符码所组成的“超真实”世界。既然拟像与真实之间的界限已经消失，原创和复制间的区别也因此消失。主角的命运可以在游戏化和同人志创作中获得复数的选择，读者或玩家在虚拟中拥有了体验多种命运的可能，且可将个人情感投入到作品所提供的二次元世界中。御宅族的消费行为具有典型的后现代性状，人们的消费并不一定是基于实际需要的行为，而是满足欲望、获取愉悦的手段，甚至其本身就是意义所在。轻小说作品及其角色、人设和世界观经过不断拟像化和增殖，都可以不停被消费，与这种文艺形式高度匹配的数字化媒介和资本环境带来发达的电子商务、在线娱乐、物流配送和通信之间的便捷，使得“独自沉迷与趣缘社交共同构成了‘宅’的一体两面”^①。共享交流符码和语境的趣缘社交兼具

① 林品《“有爱的羁绊”——“二次元宅文化”单元导读》，载《文艺理论与批评》2018年第5期，第129页。

包容性和排他性，互联网提供的超强互动性和文化参与性使得青年在熟练操作技术的同时获得情感释放和共鸣，开放的自我身份建构和自我性色彩的“亚文化”身份认同成为可能。

轻小说作为产业链的源头IP之一，极大地拓展了文化产业的空间，青年亚文化的符号通过商品转化和分售过程推进文化生产实践。无论是线上的同人创作还是线下的趣缘认同，拟像化的虚构都能令御宅们获得和现实生活同等“真实”的感受。富野由悠季的《机动战士高达》自问世以来已成为日本动画作品中人气和盈利都超高的系列之一，不论内容如何，“高达”这一自律性符号都可以席卷包括公仔模型、海报周边等商品市场而产生巨大经济效益。这种强大的动力来自于御宅族通过占有对象的摹本或复制品来占有对象的强烈愿望，因此说在御宅族那里故事与马克杯没有谁更重要，都是能够唤起“萌”欲望的同等级商品和搭建世界观、构建身份认同的元素。

（三）从故事到角色，从再现到疗愈，从抵抗到消费

青年亚文化繁荣现象的背后往往隐藏着青少年对整个社会和文化的看法和态度。轻小说在二十一世纪以来的转向，昭示着读者尤其是年轻人在阅读方式上的变化，即从对“故事”的追求转向对“角色”的追求，而文学的功能由从前纯文学中对现实的再现和启蒙，变成构建感情共同体的依据。无论是经济上的压力还是现代科技发达所带来的孤独感和焦虑感，都使得以青少年为主流的御宅族们感觉到在固定化的社会中很难确证自我的位置和扮演的角色，难以打开未来的局面。细腻地展示内心的私小说或节奏缓慢的俳句这类纯文学已不能适应他们精神上的需求，而轻小说这种轻松愉快、新奇冒险的文学类型能给读者带来更多精神上的愉悦。当御宅族所钟爱的萌要素出现在作品中时，情感上的自我宣泄、释放和共鸣成为现实，内心感到被疗愈或救治。^①

比如对于同时作为轻小说作家和游戏脚本作家的奈须蘑菇，他的读者大概不会刻意区分二者间的重叠，而轻小说界也开始留意这类有望迅速成为主力作者的游戏脚本家。这种“游戏般的小说”可视为轻小说中内容指向型媒体与交流指向型媒体交叉相融的抬头，尤其是轻小说文本和游戏脚本之间的互换更为凸显这种消费需求，而最终落脚点是和角色建立羁绊，获得情感满足。通过从线上阅读到线下二次创作、同人活动等亚文化社群的社交，御宅族们在消费作品的同时也共享着同一套角色、世界观和数据库，确证自我以及在群体中所处的位置。对御宅族来说，通过故事获得真实感很重要，而角色同等重要，同样能提供真实感和认同感。反映到轻小说创作上，可以看到确证自身存在的

^① 千野拓政、吴岚《文学的“疗愈”、纯文学、轻小说》，载《中国图书评论》2013年第7期，第27页。

困境和自我成长成为很多作品的重要主题。奈须蘑菇《空之境界》中荒耶宗莲与黑桐干也的对立不在于“非常与平常、理想和现实……而是在面对真实世界与真实自我时，选择了两种不同的态度和道路而产生的对立冲突”^①。菊地秀行评价小说传达出来的是“强烈的孤独”和“对于他人的拒绝”。^②当年轻人在阅读中捕捉到这些元素，便能和自己内心的孤独、拒绝、对立、冲突产生强烈的共鸣，感觉到自己也成为无法容忍虚伪世界、在自我探询中果敢地奋起反抗的“荒耶颗粒”，在这样的共情与释放中建立起自我与他人的羁绊，其群体中的位置也因此得到确认。

由于数字化媒介和资本力量的合力驱动，青年亚文化和娱乐产业及流行文化紧密结合，在收编和反收编的状态中不断摇摆，不再如过去伯明翰学派研究所显示的那样以抵抗和越界对抗霸权。御宅族不但消费还生产着文化产品，通过线上同人志、翻译和制作字幕、收集分类建立数据库，以及线下角色扮演、组织协会俱乐部等趣缘社交，积极参与跨媒介和多媒体文化产品的解读和塑造，以消费主义行为消解文化反抗的使命意义，同步获取能动性和满足感，表现出强烈的“参与式文化”^③特点，宏大叙事悄然置换为少男少女之间的情感羁绊。田中芳树《银河英雄传说》里那种“我们的征途是星辰大海”般辽阔而宏远的“世界系”情怀，逐渐转向为《我的朋友很少》《我的青春恋爱物语果然有问题》《电波女与青春男》等这类“残念系”^④青春恋爱喜剧中对理想亲密关系的探索。即使轻小说阵营中仍然不乏像《你的名字。》这一类将世界末日与个人命运直接而狭窄勾连的作品，其落脚点仍然是以“命中注定”的羁绊感来投射现代都市里御宅族对孤独的体认和慰藉。

轻小说在新世纪以来的发展路径表现为从再现现实转向虚拟现实，从太空歌剧式的宏大叙事追求转向提取萌要素进行角色和世界观设定的“数据库式写作”。作者在创作的过程中则以简单明快甚至是吐槽式的对话体和动漫风格的插画置换文字的纵深性，以文字与图形的对应加强与动漫、游戏之间的交融和转换。作品重视虚构大于社会现实，整体呈现出强烈的游戏感和轻松愉快的娱乐消遣倾向。很多轻小说不但从题目和吐槽式的文风就能看出来这种轻小说化的倾向和变化，例如虎虎的《中二病也要谈恋爱》、渡

① 奈须蘑菇《空之境界》（下），郑翠婷译，人民文学出版社，2019年，第327页。

② 参见奈须蘑菇《空之境界》（中），郑翠婷译，人民文学出版社，2019年，第314页。

③ 托马斯·拉马尔《御宅族文化经济——论资本主义与粉丝媒体》，刘丰译，载《今天》2010年第1期（春季号），第19页。

④ “残念系”是指ACGN作品中描写具有残念属性的主人公或群像的一类，残念是萌属性的一种，简单来说就是外表或第一眼给人的印象与其真正的内在有很大落差，这一反差让人有种很遗憾的感觉。因此残念系萌点也可认为是反差萌的一种。参见日本朝日网，<https://www.ne.jp/asahi/otaphysica/on/column161.htm> [2020-11-02]

航的《我的青春恋爱物语果然有问题》、伏见司的《我的妹妹哪有这么可爱!》等,故事中的人设也越来越不追求有意义的事情,传达类似并不必然要拼命努力、接受“这样也可以”的自己一类的观念,探讨在人生中偶尔溢出常规和墨守陈规哪一种才是“玫瑰色的青春”等等诸如此类的主题。同类型的轻小说中这种转向就更为明显,比如小野不由美1992年出版的《十二国记》讲述阳子如何历经磨难从一个不谙世事的少女成长为“王”的过程,小说中讨论的关于天道、治国以及人物克服内心的怯懦自我成长的话题,仍然怀有“家国天下”的宏大抱负之感;而雪乃纱衣出版于2003年的《彩云国物语》则更多地着眼于女主人公红秀丽和身边的男性们各种微妙的关系变化以及人物性格发展,虽然同样是架空历史,国族和政事只是如同华美淡远的山水屏风一般作为男女主人公演绎情感所需要的背景存在。

东浩纪将萌要素对于御宅文化的功用类比为百忧解或精神科药物,其实意在彰显御宅族群体对于轻小说等文化产品从故事到角色、从再现到疗愈、从抵抗到消费的功能转换的历程。村上春树作品的流行和中国网络文学的兴起,都与轻小说的繁荣具有可比性,体现出青少年脱离严肃文学,回避深刻意义的趋向。虽然过剩的竞争环境导致以轻小说为代表的ACGN作品难以避免地出现同质化、套路化的弊端,但正在成为事实的是,因为在文化和数码等领域表现出的强大消费能力,御宅族在日本社会逐渐主流化,轻小说等ACGN文化产业也作为国家软实力的象征被纳入“酷日本”计划,逐渐成为日本有意识地进行国家文化输出战略中的重要部分。当然,这并不是说轻小说就能取代严肃深刻、启示现实世界的纯文学。当下传统文学功能和影响的转向甚或衰退反映出文本阅读方式、读者和文学关系的变化^①,昭示着人与人、人与社会之间的隔阂在种种当代文化症候中的反映。社会变革必然带来文学的转折,对轻小说、动漫等二次元文化的研究或许可为处身变化旋涡中的人们带来思考和启示。

作者简介: 汤俏,博士,中国社会科学院文学研究所副研究员,主要研究领域为海外华文文学、网络文学。近期研究成果有专著《北美新移民文学30年》(中国社会科学出版社,2020年)。

责任编辑: 王 涛

^① 参见千野拓政《东亚诸城市的亚文化与青少年的心理——动漫、轻小说、cosplay以及村上春树》,周春霞译,载《东吴学术》2014年第4期,第60页。