



## 動漫社會學 從動漫談社會

2016-05-08 記者 吳昀蓓 文



《動漫社會學：別說得好像還有救》一書在二〇一五年八月出版，是一本從社會學的理论與概念來討論動漫遊戲的文章合輯，由數位作者撰寫、王佩妏擔任主編而成。作者群當中，有鑽研社會學的本科生，有動漫產業工作者，也有基於興趣而研究動漫文化的人，主編王佩妏則是美國紐約市立大學（The City University of New York, CUNY）社會學博士，近年在台灣致力於將動漫、性別議題與社會學結合。



《動漫社會學：別說得好像還有救》書籍封面。

（圖片來源／TAAZE 讀冊生活）

### 文字淺顯明瞭 趣味十足

這本書從一開始就強調：「不使用艱澀的學術文字，內容要求有一定理論或實務基礎」，文章不賣弄詞藻，閱讀起來相當順暢、不費力；另外文章長度適中，因此可以清楚理解作者的想法，不會因為敘述太長而模糊焦點。在章節安排上，以主題作為分類，分別是「棄療入宅」、「真推坑之路」、「COSPLAY！二次元走入現實」、「妄想的共同體」以及「多層次的動漫性別政治」，每個主題下約有三到五篇文章。

本書的首篇文章〈棄療入宅之快問快答〉，以詼諧的問答方式呈現，題目是社會大眾對於御宅族的刻板印象，例如「因為現實中交不到女朋友，所以才會喜歡ACG嗎？」、「喜歡動漫的宅宅人際關係都不好？」等等，然後由各篇文章的作者來回答。透過輕鬆有趣的問答，讀者可以很快了解御宅族對於刻板印象的反應，若是同為御宅族的讀者便能感同身受而會心一笑。

### 性別與社會 從動漫談起

這本書的文章都有一個共同點，那就是所有的討論都與「性別」有關。不論是代表男男戀的「BL」、女生之間感情的「百合」，或是「偽娘」、「蘿莉」（小女孩）、「正太」（小男孩）等，這些在動漫中經常出現的元素，其實都反映了讀者的「性癖」。在主編的引言中，她提到此書所說的「性癖」，意味著「讀者對動漫作品中的物件、角色、萌點或故事的偏愛，並連結到自身慾望」，每個人都會有自己特殊的喜好。

在書本的其中一篇文章〈警察先生，就是這個人！〉中，作者認為當御宅族的好處就是能夠對自己的性癖誠實。現實社會中，礙於倫理道德的拘束，人們沒辦法太過直接地表達自己的「性癖」，或者是礙於電視媒體的框架，只會呈現出主流的價值觀，例如出現在電視上的大多都是皮膚白皙的高挑美女。這種類型可能不是所有人都喜歡，或者因為從眾的結果而讓某些人沒有真正去思考自己的喜好，但對於御宅族來說，通常都可以藉由動漫中各式各樣的角色，歸納出自己的

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 斜坡上的歌手 達卡爾
- 沉默的王牌 王建民
- 動漫社會學 從動漫談社會

#### 總編輯的話 / 薛如真



本期為喀報第兩百四十一期，一共十七篇稿件，媒材種類多元，文字三篇、照片三篇、電視專題兩篇、動畫五篇以及廣播兩篇。

#### 本期頭題王 / 修瑞韓



我是修瑞韓，常常有名字被念錯的困擾，喜歡燦笑的牙套少女也喜歡獨一無二，害怕曬太陽變黑，卻希望心永遠暖暖的。

#### 本期疾速王 / 李宗諺



我是李宗諺，討厭香菇，和其他所有菇。

#### 本期熱門排行



農倉強拆 喚醒公民意識  
唐宜嘉 / 社會議題



無人車產業 臺須再努力  
楊淑斐 / 科技



動態圖像 用短片說故事  
林謙耘 / 文化現象



傢俱魔法師 理念付諸設計  
修瑞韓 / 人物



先知瑪莉 雨季的聲音  
趙廣傑 / 照片故事

愛好，在創作時也經常會將自己最喜歡的元素放到故事中。「性癖」，應該是隨著自己的喜愛而生，而不是接受他人選擇的結果。



對於御宅族來說，通常會有自己鍾愛的元素，在創作時經常會呈現在作品中。

(圖片來源／宅宅新聞)

## 對現實的不滿 對虛擬的愛

不論是動漫、小說、電影或是其他創作類媒體，常常是表達對現實社會不滿的一種方式，並且從這些創作中獲得慰藉。這本書從書名開始就在表達這件事，御宅族自嘲「棄療」（放棄治療）、「沒救」，是表達自己對某個角色或事物的喜愛程度已超乎他人想像，在一般人的價值觀中是種不正常的存在。主編王佩迪在書序中提到，他們不一定想要「被拯救」，身為御宅族其實是一種自我認同。

〈與虛擬美少女的日常戀愛〉一文以曾經紅極一時的任天堂DS遊戲《Love Plus》為例，分析與解釋為何此款遊戲在日本會造成如此大的迴響。除了遊戲設計上的創新以外，玩家對於現實社會的戀愛抱持悲觀的想法也是原因之一，他們認為與其將時間金錢和情感投注在充滿謊言與欺騙的戀愛中，倒不如去跟虛擬角色培養感情，只要有付出就不會遭到背叛。



《Love Plus》曾經在日本御宅族之間造成轟動，甚至有男性玩家視作品中角色為

真正的女友並且結婚。(圖片來源／fuanovel)

〈好男人都在遊戲裡？〉一文則指出，女性向戀愛遊戲中的男性角色，並非只擁有社會中所規範的「陽剛特質」，更多的是對女主角的溫柔與關懷，使得對現實不滿的女性玩家更加投入在遊戲中。當讀者或玩家對於社會中充斥者男女戀愛題材感到厭倦時，便可能開始接觸同性或跨性別等議題的作品，這是許多女性御宅族成為「腐女」（BL愛好者）的契機。上述這些例子，都說明了將身心投入動漫某種程度上反映了個人對現實的不滿。

## 改善小缺點 追求相互理解

這本書美中不足的地方，便是涵蓋的範圍太廣，幾乎所有關於動漫性別的主題都包含在內，導致每種主題的討論深度尚待加強。另外還有各種文本的比例問題，某些文本僅有一篇文章在探討，例如成人遊戲、蘿莉控；而關於「BL」的文章則占了將近一半的內容。當某個特定文本的文章太少，容易因為觀點過於單一，在理論方面產生盲點，書中內容比重失衡也容易給人不嚴謹的印象。未來若有系列叢書將目前所提及的主題延伸，各自聚焦於某個特定的討論對象，書中收錄不同人對於同一主題的想法，將會是一系列令人期待的精采書籍。

但是即使存在上述缺點，這仍然是一本值得閱讀的書，它提供讀者一個不同的方向，思考「性癖」在動漫與現實中如何被呈現、基於什麼理由被呈現，又對於社會造成什麼影響。刻板印象或歧視產生的原因，是來自於彼此之間的不了解，此書的文章都出自於御宅族筆下，這群人表達了自己的觀點，試圖讓社會大眾對於動漫有更多的認識。未來若真有一系列更深入的研究書刊，也期待這些書籍能讓社會大眾了解到動漫不只是娛樂，也可以作為學術研究或者更多用途。有了相互理解之後，這個社會才會對於意見相左的人們有更多的尊重與包容。



#### 夢想與現實的玩具箱

書評描寫遊戲業界的漫畫作品《大東京玩具箱》。

#### 放膽追夢 以愛經營



吳佩君在南崁開了三間印尼小吃店，除了實踐自己的夢想外，她還希望帶給身邊的印尼朋友家鄉的溫暖。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0