



在夢與醒之間找方向

2013-02-24 記者 顏學廷 文



「如果，要我做不喜歡的事情二十年，就算薪資很優渥，我也無法想像那個畫面。」

「直到真正把工作和擁有熱情的事情結合在一起，我才發現有時候那不是一件好事。」

「我想，前前後後的幾份工作，真的讓我確信了自己不是一個能忍受枯燥和單調的人。」

「當對工作的熱情隨時間的消磨，同時碰上了現實對夢想的打擊，帶來的挫折讓人不禁思考，不如把熱情永遠留在興趣和休閒上頭。」

感情維繫的大哉問

御宅次文化中對自己具有相當程度熱情的事物的稱呼很生動，也不免有點濫情。「有愛。」代表了對某個題材、角色、或者作者，一切一切能夠被支持、喜歡的東西，只要認為自己已經充分超越了「感興趣」的層次，阿宅們就會大方的說「我對____很有愛。」

但是，愛這玩意終究不一定能天長地久。

只不過，對自己「有愛」的對象，在接觸的當下，都不免認為能夠付出任何代價，來換取更多的「相處機會」。於是，當人們在有限的時間之中不斷作出選擇，選擇時間分配、選擇工作、選擇生活方式的時候，「有機會能讓自己最大的愛好，結合能夠『溫飽』的工作，那就再好不過啦！」如此思考的決策者，一直都是和「先讓自己擁有充足的資源，再慢慢享受工作之外的每個時刻。」數量上不分軒輊，乃至在年輕時選擇第一份工作時，略有甚之的決定方式。

人與工作的感情、與興趣的感情，也像人與人的感情聯繫一般，有時候「不是不愛了，只是終於看清楚自己愛的是哪個部分的他。」又有時候「說不出來的，像是燒盡了一樣，突然就沒辦法燃起更多的熱情，像往常一樣燒著自己。」隨著相處，有太多太多的可能會發生、會變化。結果，突然有一天，有些人就只好選擇分開。分開不適合的情人、不適合的工作、不適合的各式各樣、有生命的、無生命的，交往對象。

坊間卻有很多嘗試「幫助人們維繫感情」的書籍、文章。也有些情侶，彷彿永遠黏在一起也不會膩，就這樣甜甜蜜蜜的成了白髮蒼蒼的老夫老妻。所以，至少，有一部分的人，真的比起別人更懂得如何維持一段感情的存續。不論那是細水長流，含蓄而雋永的進行相處、還是不停找出新鮮事，避免各種知覺疲勞以不停「添加柴火」，各種不同的方式，同樣的是能讓他們在朝暮相對的每日每日當中，適度的調節心情、相處模式，最後成功的「長長久久」。誰較，若是回想起往日愛的深刻的他或它，卻不知不覺的遠離了自己的生命，總也會不甚唏噓？

用愛傳承的一代代創作

阿宅的「愛」雖然好像沒有對科學、對人類、對文學文化的愛這麼無私而偉大，往往只是對次文化的、娛樂的事情充滿了熱情和「使命感」，但是，不可否認的，在「宅系次文化」內類屬的各式各樣產出，提供了阿宅們「精神食糧」的創作者們，往往也是基於那樣的熱情與使命感才能不斷的堅持著創作。

就不細數當年日本動畫節省FPS（Frame Per Second，每秒影格數）以Cost Down人工繪製成本以求動畫價格能夠符合一般電視節目製作成本，對ACG相關產業在這數十年間所造成的支薪影響與定型的社會文化了。只是，以現狀而言，投入相關產業的可能所得，的確在同樣的能力標準之下，是不如其他行業的。「同時燒熱情、燒肝，但是沒有比別人多的薪水」就是每個因為前輩們曾經帶給自己許多的樂趣和夢想，在自己有能力創造給其他人同樣的娛樂時，選擇投入產業之中的一代代阿宅，在現實與愛好之間的一道天塹。

環境變遷與市場氾濫

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

隨著數位時代的來臨，個人多媒體載具的普及化，全世界對創作出版以及遊戲、影片傳播的限制已經趨近於零，各式各樣充滿熱情的獨立創作者也能透過無遠弗屆的網路將自己的嘔心瀝血之作傳送到世界的每個角落，更不用說知名廠牌遊戲在玩家社群中的社群效應之明顯。這同時促成了像是當個創世神（Minecraft）的崛起、魔獸世界（World of Warcraft）的全球市占率奇蹟、火影忍者是歐美最受歡迎的動畫節目這樣的獨特現象，也降低了所謂打入ACG產業的門檻。

但是，雖然創作變得容易了、取得也變得簡單了，很多很多的「老骨頭們」卻開始懷念以前的那些舊作品。「貴古賤今」嗎？或許有某種程度上是這麼一回事吧。但是更多的，卻還是因為環境變了，玩家、觀眾們變了，產業與創作環境也不一樣了。

就拿網路遊戲來說。記得網路遊戲的最初收費模式嗎？玩多久，租多久。那是一個不一定體貼每一個玩家特殊需求的死板計算方式，但是，隨後到來的「商城模式」卻快速的襲捲了整個台灣的網路遊戲市場。

不同於買斷，不同於月費、計時，永遠「公開測試中」的商城遊戲，充斥著的是「只要肯花錢，就能破壞其他以時間嘗試努力遊玩的玩家遊戲體驗」的狀況，然後每況愈下，更多換湯不換藥的近親兄弟姊妹作品，更多光怪陸離的現象。你開始在那些遊戲裡找不到Staff列表，沒有因這作品自豪的創作人，也沒有對他們付出下一次信任的玩家。

夢想與有愛

「所以...我們還要忍受不甚理想的薪資而在這麼多濫竽充數的產品製造商中，為了夢想跟熱情付出嗎？」充滿熱情想投身相關產業的人們裡頭，有些極其幸運的參與了「大作」的一磚一瓦，而另一些沒有如此機運的人，或許將興趣永遠停留在休閒活動之中，僅因為種種壓力而不能全心投入，又或許在相關產業裡頭燃燒著無與倫比的熱情和心力，卻回收了不合比例的報酬。他們，只能靜待社會對這些「有愛的產業」產生投資信心，最後推動產業發展、大方投資。他們，只能一邊的思考著究竟還要不要全職的將興趣結合工作，還是應該在餬口的同時，用空閒時間嘗試依靠這時代對獨立創作者提供的種種便利。

「能為了自己最喜歡的事情做些什麼，已經足夠幸福了。」是啊，只要那股喜歡的心情能一直持續下去。

總編輯的話

本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

▲TOP