

# 从青年亚文化看文化动员模式的变化

□ 千野拓政

## 1. 今天的东亚发生的现象

近年来日中韩三国政府的关系非常紧张。2012年日本政府决定把钓鱼岛（尖阁列岛）国有化以来，中日两国政府关系恶化，一直以来连首脑会议都开不了。日韩两国政府也围绕独岛（竹岛）和慰安妇等问题关系恶化，同样开不了首脑会谈。日本的传媒天天报道中国军机军舰的领海侵犯以及中国国内的反日趋向，国内渐渐出现对日韩的憎恨言论，中韩两国国内也天天报道日本的右倾，慢慢酝酿着讨厌日本的气氛。不只是中韩两国和日本的关系，围绕南海中国和东南亚各国也发生严重的矛盾。好像整个东亚处于对立的旋涡当中。

可是注意青年文化方面，我们能看到东亚完全不同的面貌。虽然文化、历史、社会背景都不一样，亚洲城市里的青少年好像已经形成共通的文化圈。举一个例子，2002年3月，日本有名的广告公司“博报堂”亚洲生活者研究小组在东京、台北、香港、上海、北京、汉城、新加坡、吉隆坡、曼谷、胡志明10座亚洲城市做市场调查，出版了一本书叫《从这儿开始亚洲销售战略》（博報堂アジア生活者研究プロジェクト

ト《アジア・マーケティングをここからはじめよう》PHP研究所，2002，東京）。这本书登载了在上述城市的街上拍摄的年轻人的照片。看这些照片，如果不注意背后牌子上的文字你肯定看不出他们是哪个城市的小伙子或小姑娘。因为包括服装、头发、化妆在内，他们的整个面貌几乎没有任何区别。这个现象证实着当代亚洲城市青少年的消费生活，无论在哪个城市都非常相似。

实际上，不仅仅是消费生活，当代东亚城市青少年的文化趣味也有不少共通的地方。读者们是否知道如下作品：“名侦探柯南”“新世纪福音战士”“灌篮高手”“逮捕令”“侍魂”“心跳回忆”。这都是几年前在东亚城市青少年当中非常流行的作品。前两个从动画出发，后来扩大到漫画、小说、游戏、模型等领域。中间的两个从漫画、最后两个从电子游戏出发，后来同样发展到其他领域。

如上作品都是日本原创。20世纪80年代至90年代日本的漫画和动画片席卷亚洲城市。其实，到了21世纪，各城市的年轻人开始享受亚洲各地的作品，双向的流行成为普遍的现象。比方说，本来在韩国的网上流行的卡通形象“mashimaro”，后来到中国大陆被叫作

“流氓兔”风靡一时，在东南亚地区也广受欢迎。

除了动漫以外，其他领域的情况也差不多。关于流行音乐，现在亚洲的青少年听日本歌曲成为普遍的事情，比如宇多田光、安室奈美惠、AKB48等歌手很受欢迎。同时，中国香港、中国台湾、韩国的不少歌手进入日本的歌坛，受青少年的欢迎，这样的倾向近几年特别明显。这意味着，东亚城市青少年同时享受着相同的流行音乐。比方说，中国香港的张国荣、刘德华、梁朝伟，中国台湾的飞轮海，韩国的少女时代、东方神起等明星几乎在所有的东亚城市广受欢迎。

电视剧和电影的情况也同样。众所周知，90年代日本的电视剧和电影受到亚洲城市观众的热烈欢迎，你肯定还记得日本的电视连续剧《东京爱情故事》或电影《七夜怪谈》等多么流行过。后来，“韩流”过来，韩国的电视剧和电影席卷整个亚洲城市。典型的例子是《冬天奏鸣曲》《我的野蛮女友》。中国的电影也在整个亚洲普遍流行。比方说，中港合作的《英雄》，李安的《色·戒》等作品风靡一时，另外，不少中国香港、中国台湾、韩国的演员在日本制造的电视剧或电影中演出，受大家欢迎。

如上情况似乎可以证明，在东亚已经存在着某种共通的文化圈，且当中任何摩擦都没有。

## 2. 东亚城市的青年亚文化

如上东亚的文化现象当中，最引人

注目的是亚文化领域的共通化。除了日本以外，东亚的很多青少年都喜欢看日本的动漫、轻小说或游戏，并参与cosplay等同人活动，自己创作原创或第二次创作作品。他们跨国的互相交流也非常活跃。

一个典型的例子是“轻小说”的流行。“轻小说”这个称呼是1990年在日本开始使用的。也就是以十几岁的青少年为主要读者的小型本小说（日本把它称为“文库”或“新书”），内容非常多样，也有科幻或幻想的作品，也有所谓“世界系”小说（描述普普通通的学生突然被卷入左右地球或世界存亡的大事件的故事），还有描述学生日常生活的所谓“日常系（或空气系）”小说等，不一而足。只是在书店里一拿到这种书，就明白跟其他通俗或类型小说有所不同。举个例子，封面和插图多用漫画，作者也是年龄跟读者差不多的青少年。它们有角川sneaker文库、电击文库等不少品牌，并出了不少非常畅销的书，其中几个作品的销售量超过村上春树，比如，谷川流的《凉宫春日》系列（角川sneaker文库、2003年—2），西尾维新的《戏言》系列（讲谈社novels、002—09年）等。这些作品除了爱好者以外，开始受到日本整个社会的关注，比方说，文艺评论杂志EURECA分别编“《凉宫春日》系列”和“西尾维新”的特辑，冲方丁的Mardock Scramble三部曲获得2003年的日本科幻大奖。

轻小说不只在日本国内，在东亚各城市也受青少年的欢迎。在中国台湾，除了进口日本的轻小说以外，当地原创的作品也不少：中国台湾角川轻小说大奖等文学奖常常吸引众多参赛选手。在中国大陆，“轻小说”则主要指日本进口的作品，但也有原创的类似轻小说的作品，也就是所谓“青春小说”“校园小说”之类。举一个例子，郭敬明的《幻城》初版或再版时封面和插图都是漫画，明显模仿日本的轻小说。在中国香港和新加坡，轻小说主要是日本和中国台湾的作品，因为市场规模很小，当地原创的小说不多，其内容也是描述青少年日常生活的喜剧或描述青春苦恼的少年小说之类。BL（另称“耽美”）也颇受青少年的欢迎。所谓“耽美”，就是女生喜欢看的男生同性恋的小说（动漫，也有）。在日本每个大书店都有专用书架，爱好者很多。中国台湾的情况跟日本差不多，同样很有人气，而且除了从日本进口以外，也有当地原创的作品。在中国大陆和香港、新加坡，这一类作品几乎没有商业性的出版，但是作为同人活动的一部分，一些爱好者会自行创作并跟港台的爱好者进行交流。

如上作品的流行跟青少年的同人活动有密切的关系。同人活动起源于90年代以来流行于日本的同人文化。他们的活动包括发行同人杂志、参加或组织cosplay大会、制作电子游戏、一起搜集模型（figure）等，多样而活跃。杂志上登载的作品大部分是二次创作，也

就是借用某些作品的角色重新进行故事的创作。它们跟原作几乎没有关系，大多数是 yaoi (boys love) 或美少女 pornography 之类的作品。其实当中也有好作品。日本获得芥川文学奖、直木文学奖的部分作家，以及受欢迎的部分著名漫画家都是同人写作出身。登载这种作品的同人杂志和书籍在爱好者的书市（叫作 comic market）或网络上交换并销售。比方说，日本每年夏季和冬季在东京最大的展览馆分别召开两次 comic market。这个书市是日本最大的活动之一，吸引世界各国的爱好者来参加，有些杂志一天能卖出上万册。这意味着，参加这些活动的同人很多，非同人的参与者亦为数甚众，换句话说，如上活动的社会影响力是不可低估的。中国大陆、台港和其他东亚城市也能看到类似的情况。cosplay 和收集 figure 很流行，社团、同人杂志、comic market、动漫节数量不断增加，并吸引了越来越多的关注。

### 3. 青年文化的特点

如上亚文化的爱好者有几个特点。首先，他们阅读文本时，除了欣赏作品的故事情节、思想和文体以外，同时关注作品里的角色形象（character）。而且，他们可以离开作品的世界，单独地进行角色欣赏。对部分读者而言，阅读作品时 character 已经成为跟故事情节和作品的思想同样或比它们更重要的因素。这样阅读文本的读者与日俱增。

第二个特点是，如上领域作品的爱

好者不只是单独欣赏作品，还要参与创作并通过作品互相交流。cosplay、二次创作、网络上的聊天等都是实现这种需求的方法。他们当然不是忽视欣赏作品，日本和其他东亚城市的青少年都寻求有趣的作品。只是，与此同时他们更重视同好之间的聊天：如果自己发表的意见或作品获得巨大反响，他们从中便能获得自我认同的良好感觉。所以，对他们来说，通过作品跟同好交流和欣赏文本本身同样重要，甚而更重要。这说明二次创作对他们的意义。如果他们写（画）原创作品的话，因为它是原创，没人看过他的作品，有可能同好们不认同。可是二次创作因为借用原作的角色而写作，同好们都知道作品里的角色，跟他们沟通并不难。

如上爱好者不但欣赏作品，而且参与创作的理由之一在于轻小说或动漫的创作比纯文学容易入手。因为轻小说由几个要素组合而形成，比方说，角色（character）、世界观、武器等道具（item）、故事情节，等等。轻小说的代表性作家冲方丁在《冲方丁的轻小说创作讲座》（原题：《冲方丁のライトノベルの書き方講座》，宝岛社，2008年）一书里很仔细地说明创作过程时说，先决定角色，然后决定世界观、道具、故事情节等。中国也有类似的书，比如《写得像郭敬明一样好》（积木工作室，长江文艺出版社，2006年）。对读者来说，写纯文学比较难，应该有文采。可是轻小说的话，如果把握这几个要素的

规则，写作品并不难，自己也能做到。至少比纯文学门槛低得多。所以不少爱好者参与轻小说的创作。当然漫画也一样。

另外，大多数爱好者并不将自己的阅读局限于单一领域。这也能表明爱好者注重跟同好交流的程度之深。因为，如果要与同好交流，涉猎的领域越多越好，这样能跟更广泛的同好们交流，聊天会更热闹。由此可见，跟同好交流的诉求也在某种程度上促成了轻小说和动漫的流行，并推动了二次创作、cosplay等同人活动。这意味着，读者和文艺作品的关系已经开始变化。

#### 4. 亚文化的爱好与青少年的心理

如上对亚文化的爱好的背景，反映了青少年心理的变化。

在日本，近年来围绕青少年的社会情况不好，很难找到光明的一面。20世纪60年代日本经济高速发展以后，几乎所有的日本人都相信自己属于“中产阶级”。但20世纪90年代以后开始出现两极化。过了2000年，这个现象越来越明显。根据2008年厚生劳动省的统计，日本公民的平均年收入大概是30万人民币，跟以前相比变化不大，算是稳定（拿工资的职员，不包括自营、农家等）。这一被平均化的数字却掩盖了两极化的现状。一方面收入超过70万的人增加到7%（高于收入50万、60万的人群比例），另一方面收入不到20万的人达到40%。大部分年轻人属于后者，并且在十年内收入持续下降。

20岁到29岁的青年的平均收入为17万，比10年前减少3万元。加上，能找到正式工作的年轻人越来越少。据2006年的统计（收录于《雇佣多样化的变迁（雇用の多様化の変遷）》，15岁到34岁的青少年当中非正式雇用者（打零工，当作派遣职员等人）已经达到25%（不包括学生）。然而按照该书1994年的统计，非正式雇用者不到10%。10年之间，这一数字增加了2.5倍。这些非正式雇用者的收入比正式职员的收入少得多。比如，刚才提到的平均年收入30万是正式职员的收入。非正式职员的平均年收入是22万左右。20岁到29岁的非正式职员收入更低，为15万到17万。数字上他们的收入跟同岁的正式职员差不多。其实，他们没有升职加薪的机会，也没有继续工作的保障，安全感在这一人群当中蔓延开来。

评论家雨宫处凛针对如上青少年的情况做了这样的阐释：

00年代的年轻人事先被注定“失去”。但不知道自己何时失去了何物。只是觉察到失去的时候，切实感受到会有选择无疑减少。也就是说，不知为什么活下去如此困难的感觉。经过90年代，在“国际竞争”“全球化”等口号之下沉默的时候，不少年轻人被划为“一次性劳动力”……亲眼看到“进入社会”的朋友都满身创伤，一个接一个地伤害身心。这样不少青少年从“劳动市场”撤退出去。

[漫画描述青年残酷的“现实”（漫

画が描き出す若者の残酷な“現実”]

《小说 tripper》2008年 autumn

雨宫处凛说，当下的青少年对自己的前景缺少希望，感到无聊、孤独，内心充满着闭塞感（换句话说某种绝望感）。

然而有趣的是，在日本内阁府每年进行的《有关国民生活的舆论调查》问卷中关于“您是否对现在的生活感到幸福”这一问题的回答数据。据2010年的统计，20岁到29岁的青年当中回答“满足现在的生活”的人，男性65.9%，女性75.2%。这是40年的调查当中最高的比率。这是否意味着现在的青少年比以前幸福得多？

目前社会学家的分析不肯定他们的幸福。比如，青年社会学者古市宪寿在《绝望国家的幸福青年》（原题：《絶望の国の幸福な若者たち》，讲谈社，2011年）一书里，根据大泽真幸的看法说：

将来还留下可能性的人，或者对以后的人生还感到“希望”的人回答“现在我不幸福”，不算否定自己……反过来说，当感到自己以后不会更幸福的时候，人只好回答“现在我幸福”。

支持这个推论的事实确实存在。老人对如上问题往往回答“现在我幸福”。因为他们剩下的时间不长，觉得将来不能改变情况，结果不敢说“现在我不幸福”。古市说：“像住在小村的居民，年轻人跟‘伙伴’一起在‘小世界’混日子。这就是他们感到幸福的根本原因。”（同上）由此可见，青少年的回答不是

意味着他们感到幸福，而是意味着对未来没有信心。

另外还有一个例子。也是日本内阁府的《有关社会意的舆论调查》。问卷里面有“您重视个人生活的充实还是重视对国家社会的关心”一问。据2010年的统计，20岁到29岁的青年当中，回答应该对国家社会关心的人占55.0%，回答应该重视个人充实的人占36.2%。感到应该关心国家社会的人在历年调查当中最多。这是否意味着现在的青少年对社会充满希望 and 责任感？

古市说：“他们几乎找不到能打破日常生活闭塞感的有魅力而不复杂的‘出路’。”他们虽然回答应该关心社会问题，但是实际参加义务活动的人并不多。结果，据古市的说法，他们“想做点什么，不想保持现状。不过，不知道做什么好”。（同上书）

如上青少年的情况不是日本独有，中国的年轻人也抱有同样的无聊、孤独或闭塞感。他们几乎都是独生子女，生下来就注定孤独。受应试教育的挤压，精神上的压力非常大，跟朋友交往的时间也比父辈有所减少。他们可能觉得现在的社会所有的事情都被固定，自己生活的社会圈越来越缩小，而没有参与社会、打开出路的希望与诉求。台港以及其他的东亚城市的青年也处在相似的情况之中。

那么，如上青少年的失望和阅读 character 之间是否拥有必然联系？评论家宇野常宽这样分析2000年以后青少年的心理。

把过日常生活的小共同体（家庭、同班同学、朋友等）当作一种“故事”，并且把在那儿被分配到的（相对的）自己的位置当作一种“角色”（character）而理解，这样的思考方式渗透到广泛的人。

……像故事里面存在着好人和坏人一样，被分配到的角色在那儿（小共同体）决定一切。

〔《零年代的想象力（ゼロ年代の想像力）》，早川书房，2008年〕

在他看来，对于今天的年轻人，看文本时关注 character 是非常亲切的阅读方法。

据此可以推断，青少年对纯文学的兴趣远远不如对轻小说、动漫、电子游戏的兴趣是理所当然的。轻小说突出 character，给他们提供更亲切的世界。而且，他们在网上找出有同样爱好的粉丝们，通过共同体里面的聊天分享喜怒哀乐，从中能获得找到自己的位置的感觉。这样的圈子可能让他们感到现实感和充实感，以及跟人 or 社会接轨的真实感。

以前我们看文学作品时，能相信作品里的世界和自己的精神世界沟通，并能期待着通过作品接触到这个世界的某种真实。但是对现在的青少年，传统的文学作品好像已经很难发生跟自己的精神世界沟通的感觉，不太能产生真实感。他们通过在网上跟同好们交往，寻求找到自己的位置的感觉，才能感到某种真实感。我觉得部分轻小说或漫画能卖出几百万、几千万册的背景，可能存在着这种青少年的感性变化。

## 5. 从文化体系的变迁看今天的问题

从某一个侧面来看，19世纪以来的近现代文化可以说是动员大众的模式的发展历史。

近代以前，画家基本上只为贵族画画儿。但到了近现代市民阶级兴起以后，大众开始去美术馆看展览会。大众频繁出入剧院看戏的习惯也始于近现代。文学也一样。随着印刷技术的发展实现大量刊行书籍、杂志、报纸，大众看文学作品的习惯也普遍行成。

到了20世纪，本雅明所说的机械复制时代到来，电影、无线电、电视媒体的出现进一步促进了大众文化的繁荣。大众文化进入了生产—消费—再生产的循环体系。换句话说，出现了创作者把各心里的意象或理想在作品上表达出来，通过大众传媒传给不特定而大量的接收者（读者、听众、观众），并接收他们的反馈用于作品再生产的体系。在这里，作品里表达的意象、理想的高低或意识形态的优劣（马克思主义、法西斯主义、现代主义等），不会是最重要的问题。问题就在于如何通过大众传媒（mass-media）有效地传达给接收者，也就是渗透接收者的效率。从20世纪30年代到冷战结束时期的所谓总体战体制下的文化（在中国是抗战到“文革”时期的文化）算是这种动员模式的完成体。它的特点就在于发动者（创作者、国家）和被发动者（接收者、大众）的明显分野。

从这一点来说，“文革”或冷战结

束以及所谓全球化时代开始以后，文学艺术的动员模式经历了又一次重大转折。美术开始离开美术馆，戏剧也离开剧院，观众参与的作品出现。这是当代艺术的特点。文学或青年文化也一样。在轻小说、青春小说，或动漫等亚文化领域，读者不只是欣赏作品，同时参与创作，并交流聊天。读者和作品的关系开始改变。这个时代的文化动员的特点在于发动者（创作者）和被发动者（接收者）的界限越来越模糊。被发动者同时可能成为发动者。我们在颜色革命等事例当中看到过动员模式的变化。这可能意味着19世纪以来的近现代文化的根本性转折。

那么，从如上文化动员的模式的变化以及当下青年文化的情况来看今天的问题，我们能有如何思考？动员—被动员关系的变化另外带来具体的可能性。因为，我们已经知道，虽然只不过是表面上的浅薄的东西，青少年在文化上已经实现跨国的密切交流；虽然它的内涵不算积极，但是他们已经带有共通的心理。进一步说，他们之间好像已经形成了共通的文化圈，而且当中任何摩擦都没有。我们思考今天的文化能否并如何推动现实的时候，青年文化可能给我们提供一个新的参照系。这算不算一线希望？

[本文部分根据《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》（《东亚学术》2014年第4期）大幅度修改完成。]

作者单位：早稻田大学  
（责任编辑 农郁）