

# 青春仙境

## ——动漫文化对“现实”的颠覆和对“现实感”的追寻

■ 于长江

灯光闪烁云雾缭绕的舞台上，身着各种或科幻、或华丽、或森严、或阴郁服装的俊男靓女，不断摆出夸张舒展优雅冷峻的时尚造型，伴随着特异的音乐和台下“粉丝”们的呼喊……这既不是歌星演唱会，也不是时装秀，而是时下风靡青少年的动漫 cosplay!

近年来，中国各地频频举办各种动漫展，已呈燎原之势。仅 2004、2005 年，由省会城市举办的面向全国的大型动漫展览，至少达到四十次，这种势头，表明动漫及其相关产业已经获得社会主流和官方的支持，并且纳入相关部门产业和社会文化建设规划之中。动漫在中国，经过十几年的生聚教训，已经从民间私下彻底走上台面，从一种青少年悄然传布的潜流，浮现为时代强音。

### 一种“有限艺术”

“动漫”及其相关活动在中国的发展，可以追溯到上世纪 90 年代初期，但形成完整的出版、传播、表演等等机制，大约在 2000 年前后。这种新新人类的文化时尚，源自东瀛，在过去十几年，已经风靡东亚，成为千百万青少年的精神食粮。

今天所谓的“动漫”，来自“动画”和“漫画”的合称，但这种概念，对于年龄稍大一点的人来说，可能会引起混乱。90 年代之前人们所说的“动画”，是专指给儿童看的各类“动画片”——《大闹天宫》、《小蝌蚪找妈妈》、《草原英雄小姐妹》等等，而“漫画”则是专指各种讽刺与幽默——针砭时弊或纯粹搞笑的美术作品。但是，今天所说的“动漫”，主要已经不是这些概念，而是一种结合了这些文化因素而形成的一种由影视和书画相辅相成的综合艺术，它的形成，是日本几代动漫工作者的成就。

影视方面，日本动画家吸收了欧美卡通片的形式和技术，结合一般电影艺术、舞台表演、时装设计、人体造型、健身美容、竞技体育以及传统的武术、剑道、跆拳道等等审美意象，创作了大量包含日本文化因素的故事，在平面媒体方面，以原来连环画为基础，结合影视作品，创作了各种具有卡通风格的不拘一格的连环画作品……这些密切

关联的影视和美术作品，随着现代影视、印刷、设计、装帧技术的进步，达到十分精美的程度，而其中的内容，也不再是原来简单的儿童内容或讽刺幽默搞笑，而是很多包含着人生、历史、文化要素的故事，人情入理，优美动人，其形式则永远浸透着浓郁的唯美主义倾向，非常适合清纯的青少年欣赏；很多动漫故事蕴含着人生哲理和感悟，符合青少年对社会人生的陌生、好奇、探索、追寻的心理。

动漫活动整合了连环画、影视、寓言童话、神话史诗、小说、戏剧等审美因素于一体，围绕各种主题进行联合创作和表现，融合成一种全方位的欣赏和阅读活动，而电脑网络和 flash 技术的普及化，更为动漫活动提供了一个无限广阔的发展空间，通过这种影视平面和网络化的全面发展，动漫已经成为一种集青少年各种渴望、梦想、关怀、思考等方面的“全能项目”，俨然成为新新人类的拜物教。

而动漫活动另一个重要的升级，就是 cosplay 活动的兴起，这是真人按照各种动漫作品中的人物形象进行模仿表演的活动，其中需要很多化妆、服饰、造型、道具等设计制作。这种本来完全由青少年自发、私下发起组织的活动，经过几年发展，已经达到相当规模，成为很多中学生、大学生的时尚活动，也是历次动漫展的主打项目，目前正在青少年中蓬勃扩张蔓延。

由此看来，动漫是一个介于艺术、时尚和产业之间的活动，它属于广义的“艺术”，但不是“艺术家”的艺术，而是供一般读者“消费”的艺术，是一个特殊社会群体的文化活动。它基于美术，但又介于美术和娱乐之间，具有流行文化的所有特征。从文化意义上说，动漫社区的独特性，在于它从一开始就专注于作品本身是否“美好”，是否让人“感觉好”。它的取向，既不是像深圳大芬油画村那样直接面对金钱，也不是如北京画家村那样以“艺术家”为中心——动漫人不管是作为作者还是读者，都更多一些平民心态和自娱自乐的倾向。比如一些已经相当知名的动漫作者，仍然觉得自己不过是个动漫爱好者，他们觉得自己的生活，是服从于漫画，而漫画，是服从于欣赏，这算

## 专题研究

一种什么艺术呢？

### 寻找“现实”

根据目前的研究，根据青少年卷入动漫程度不同，大概可以分为三类：

**积极实践者：**这部分人不仅迷恋动漫，而且积极参与，自己动手画漫画或用电脑制作，向有关机构投稿等等，也可能参与cosplay。

**阅读观看者：**指那些比较喜欢阅读动漫作品的人，不一定动手画或参加表演。

**被动接受者：**这些人一般自己不主动看动漫作品，但在别人推介下，会参与欣赏。

不管怎样，一代新人如此热衷动漫及cosplay等等，让一些“专家学者”或“思想工作”感叹不已。

今天的动漫现象，究竟是这一代新新人类特有的心理倾向，还是每一代都有的一般现象？如果仅就喜欢看漫画故事而言，上一代人儿时不是也同样热衷于各种“小人书”吗？像《小英雄雨来》、《消息树》、《在人间》、《钢铁是怎样炼成的》等等，不也是让那一代人心醉神迷吗？至于模仿，其实每一代人都有这种模仿冲动，这也许可以视为一种人类学习的本能。记得笔者小时候，是崇尚《智取威虎山》的时代，我也常常穿上父亲的皮衣，对着镜子模仿杨子荣“打虎上山”的英姿，引得家人大笑。而在“评水浒批宋江”运动中看了《水浒传》，大院里的几个小伙伴也把自己想象成林冲、武松、鲁智深等等英雄好汉，模仿对打格斗……当时没有今天的物质条件，不可能制作这些服装道具，但冲动似乎很相似……

问题是这种代代皆有的阅读与模仿，究竟有没有实质的不同。

上一代人儿童时代基本的生存状况与今天有巨大的差异，物质条件、教育体制和家庭人口结构的不同，使得当时青少年日常注意力的重心，毕竟在现实中。现实中的人和事，现实的喜怒哀乐，现实的敌友、离合、甘苦等等，是每天发生的事情；各种少年团伙、兄弟姐妹、朋友、同学、邻里、亲戚等等，天天发生联系……这些实实在在的“故事”，大家身在其中，才是生活感受的重心，对于纯粹虚构的他者的东西，没有像今天一样切身和投入。

如果一定要发现“不同”，可能是今天的少年，存在着一种“现实感贫乏”。

首先，从主体方面来说，认同感弱化。随着社会的多元化和世俗化，传统的社会阶层、政治立场、意识形态、单位组织等等，其意义已被严重消解，构不成当代青少年的强烈认同基础。目前15—20岁一代人的父母辈由于自身经历的原因，有意无意地引导子女走向一种否定宏大话语的方向，把原来人们构建和支持身份认同的各种要素，

都渐渐淡化，这种自身身份认同的消解，意味着“我是谁”这个问题的悬置，使得人们面对现实社会，没有一种明确的参照坐标。

第二，生活缺少自主性和独立选择性。生活的主旋律，是父母把自己的梦想强加给子女，除此之外其他都是“无意义”或不可能的。很多人整个生长过程一直处于被动的状态，从生活细节到人生抉择……一切都成为一种“安排”，好像美国电影《杜鲁曼真人秀》，一个人从小到大，都是在一个摄影棚的布景里长大……在“大人们”不断导演、喝彩、遗憾或责骂中，青少年自身的深层感觉，越来越多的是“虚幻”，因为一切都不是自己的，一切都是“虚”的。被我们称之为“现实”的这个“现实”，对于新新人类一代来说，是太多的虚幻和做作，太不踏实了——一种被大人们打着“爱护”、“关照”、“负责”等等旗号剥夺了主体性的生存状态，一个似乎从来没有也永远没有选择和决断的生命形式……被动性，是对于生命的极大扭曲。

现实的不自主不实在，使得新新人在某种“虚幻”——比如动漫中，反而找到了一种更为“现实”的感觉，这是一个21世纪的集体的庄周梦蝶。假作真时真亦假，世界本来就是虚虚实实的，动漫用最廉价最便捷的方式，提供了一个最开放最自由的心灵空间，任由这个年龄段的情绪和精神得以“真实地”挥发，而又不会触动和得罪那些顽固不化不可救药的“大人们”……不管怎样，我们自己不招惹任何既存的秩序，就是看看自己喜欢的连环画，总不触犯什么大是大非或人生大事吧！比起莫名其妙的“现实”，动漫至少更多一点真实的感官刺激和感同身受的体会，这也很爽……

联想到旧时代很多皇亲国戚贵胄子弟酷爱混迹梨园、说拉弹唱的旧事，也许算一种印证。今天的一代小皇帝（实际上的小奴隶？），终于要自己摆脱那些父母们热衷的各种耀眼的“皇帝新装”，而构建自己甘愿赤裸而享受自由的伊甸园了！

### “虚拟贵族”

今天的动漫族，大多出生在中等收入以上家庭，生活相对宽裕，但其中有些人恰恰因为狂热追求动漫人生，反而沦落到穷困潦倒的境地。这也印证了一种“虚拟贵族”的状态——正因为本来没有衣食无靠的严酷的童年经历，所以也没有培养起“讨生活”、“为生计奔波”的急迫感，而是习惯于跟着感觉走，跟着兴趣走。

从小到大，对现代社会提供的各种物质条件，理所当然地习惯了——电脑、网络、手机、西式快餐……物质的享受并不特别稀缺，所以对物质的东西，并不特别地渴求或珍惜，对于贫困没有刻骨铭心的恐惧，对于财产也没有如饥似渴的关心……这种有些虚拟贵族化的生存经验，也

有助于造就一种潜心沉醉于动漫世界的人格。

真正出身贫寒的人，深受与生俱来的物质贫困的困扰压制，常常发展出一种对于物质贫困的“过敏”和对“实用”的极端关注，在自强不息的打拼中，“习惯了”忽视或压制自己那些“没用的”个性和兴趣。

相比来说，动漫族是奢侈的，他们有足够的条件，以个性为中心地活着，对生活感受很“敏感”，对自己的“感觉”很在意……不管多么困窘，他们很难把自己的兴趣个性压抑殆尽，他们不愿妥协，不能屈从于社会常规的各种标准……也因此，某些人陷入不能自拔的生计与兴趣的激烈冲突中。

这是一种奇特的叛逆。叛逆什么呢？人们只有理解这种叛逆，才能理解这一代人。

其一，对于家庭教育“新封建化”的反叛。中国20世纪上半叶的革命造成“封建大家族”轰然解体，但21世纪又以一种“祖孙倒置”的形式卷土重来，尽管以“老太爷”为中心，换成了以“独生小皇帝”为中心，但都是基于血亲家族的共同命运感的捆绑，而造成对于个性和自主性的抹煞。今天的独生子们，似乎默认肩负着整个祖孙三代的期待和重负。特别是在过去十几年兴起的中国式“中产阶级”的特殊心态下，祖父母、外祖父母、父母对子女期待、监管、控制、操控，已经走向匪夷所思的状况。新新人类的本能反叛，自然是指向这种“新封建”的家庭氛围和互动模式的。动漫作为一种心灵运动，也不免显露寻求精神解脱和心理自救的色彩。青少年通过动漫，构建一个全然不同的世界，在这个世界中，原来的常规家庭社会秩序可以失效，现世的目标变得无意义，心灵获得一种安全和自主，“我们”之外的人因为不懂，也无法插手干预，无法控制……我们自己开拓一个心灵净土，自由自在的天地。

其二，对社会无形的、不可抗拒力量操控的反叛。今天所有青年人喜欢的领域，看起来似乎都是一种“既成”的秩序，缺少能动和选择的空间。主动的自我表达，是青少年的渴望，却又是最大的稀缺。各种当红的影视歌星，都操纵在各种巨无霸的资本或行政力量手中，对于一般青少年来说，只能远观，望尘莫及。日常生活中，没有广场艺术，没有街头表演，没有民众狂欢，没有化装聚会……在这种不可抗拒的力量面前，动漫使得一切焕然一新：它是我们“自己”的活动——自己可以绘制，可以模仿，可以表演，可以组织……舞台上不再是遥远的明星，而是我们自己的同学、朋友、熟人，不是什么什么超人氣的偶像，而是现实中的平常人……偶像时代，也难免制造了它的反面——常人审美。常人化浪潮，也从梦幻年龄开始，因为大家要从此时此刻开始，等不及夜长梦多的“个人奋斗”或万里挑一、十万里挑一的幸运之星。此时此刻此人此情

此景——这种“现在进行时”的辉煌——已经取代了“十年磨一剑”式的成功概念。既然如此，为什么不现在就开开始？等什么？让我们 cosplay 去！

### 审美拜物教

动漫在都市年轻人中已经蔚为大观，但在很多其他年龄的人口中，常常闻所未闻，这昭示出中国社会已经分化到一个临界点，人与人之间，代与代之间，即使父母子女——尽管有密切的物理距离，但心灵和旨趣却日益离散区隔——这种“咫尺天涯”的窘况，也许是所谓“断裂社会”的一个症状，由此造成的不同代际、不同群体之间隐含在心理深处的冷漠和忽视，已经越来越显现出来。

这种隔膜，是新一代人转向动漫的动因还是结果？新新人类究竟是想要拆除它，还是故意构建它？

动漫已经引导这一代青少年走入一个全然不同的精神场域。沉浸在那些精致清新的形象中，仿佛达到了超越常俗世界的新境界。这是一个仅仅属于这一代人的相对封闭的独立的境界，它对“外人”——那些不可理喻和沟通的“大人”们——具有一种排斥性，它保护着青春心灵和想象，不再受沉闷生硬单调的“常规”的压制。凡加入到动漫世界中的少年，可以在这个空间中自由地相遇、交往、交流，找到了真实世界中无法找到的真实感……

这是一种人类学意义上的“神话”和“叙事诗”的状态。每个时代，都有自己的神话，人们在现实生活之外，追寻或构建那些超越现实的第三、第四、第五空间，不管是古希腊的众神，还是印度的梵境，或者中国的瑶池天宫……这种永远追寻的彼岸世界，似曾相识……今天的动漫，是否就是一个新时代的“前生来世”？

热爱动漫的人，常常有一种向别人热情推介动漫作品的冲动，这是一种典型的“传教”倾向。就像任何一种特定的信仰都总是强调其普世性一样，动漫人常常试图表明，自己没有那么复杂那么特别，不过是平平常常的一件事，动漫只是一种普通的爱好罢了，都是那些所谓的专家学者，把它说得如此高深莫测……

这是一个“主位”(emic)和“客位”(etic)之间永远要发生的纠缠，当事者和观察研究者注定要感受到不同的东西。比如，作为研究者，动漫爱好者那种积极的推介，就显示出其“信仰”的明显特征，又反衬出动漫族有一种明显的“边界”，那就是说，喜欢动漫的人是一个特定的人群，他们与“不喜欢动漫”的人，是泾渭分明的。动漫人很希望把所有人都“超度”到动漫的彼岸去，但这种“入伙”绝对是有条件、有仪式的——简言之，内外是有别的。

另一方面，这种边界，正是新人类自己的精神社区所需要的一道藩篱。曾几何时，这群被分散孤立地“独生”在一个个家庭中的孩子，现在终于拥有了一种共有的家

## 专题研究

园，可以“屏蔽”那些不受欢迎者……动漫的特殊风格和内容，仿佛高悬一道无形的“闲人免进”的招牌，把各种“非内部人员”阻挡在外面。

### 东洋风尚

动漫来自日本。千百年来处在东亚边缘海岛的日本文化，发展出一种清澄明澈、精致细腻的品质，其拘谨、内向、自省的性格以及危机感、耻辱感等等，确实与宽广松懈随意的中华文化形成反差，也构成某种潜在的互补性。另一方面，日中交融日久，形式上符号上存在大量共性和相似性，容易产生亲和力。近现代史上，东洋风尚登陆中国已是常态，事实上，尽管中日两国曾经半世纪兵戎不断，几近血海深仇，但实际上又是最难以割舍的社会文化“连体”，即使在中日举国动员、经年鏖战的年代，两国之间的交往仍然广泛深远……现代化上先走一步的日本，一直在向中国传输各种文化产品，从大量现代汉语词汇，到各种时尚服装发式，到娱乐享乐休闲，到电影文学艺术，到政治思想运动……一直对中国的发展不断造成刺激和影响。今天日式动漫又一次激活并引导着中国青年一代的心灵走向……这种超越民族国家界限的对于故事、形象、品味、价值和生活哲理的膜拜，究竟会有怎样的影响？会不会消解或改变一代人的身份认同？目前只能说这还是一个巨大的悬念。

日本的文化中，有一种清静、质朴、沉着的偏好，对一个拥挤的狭窄海岛上生存的民族来说，这也算是一种人格心理层次上的“节约”。日本文化又有一种深邃的“洁癖”，这种从物质到心理到精神不同层面上全面追求一尘不染的倾向，维持着一个“干净”的环境。日本社会善于十分苛刻挑剔但又十分广泛开放地选择外来文化，其攫取精华的能力，令人瞠目。就动画来说，日本画家以本土绘画艺术为基础，纯熟地吸收西方绘画、雕塑、时装、舞台剧、芭蕾舞等造型艺术方面的成就，把东西方各种审美要素，不留痕迹地融会在动漫作品中，酿造出时而空明澄澈、时而温馨朦胧、时而冷峻严酷、时而幽静深邃的诗情画意。

日本这种整洁、清静、克己的品味，对于东亚地区刚刚过上小康生活的青少年，似乎有一种特有的魅力。也许是由于发展中国家普遍过于拥挤嘈杂喧闹，也许是中国人际之间太多的挤压干预，也许是我们生存环境过分的杂乱污染……新一代中国中上层家庭出身的孩子们，似乎特别偏爱日本动画提供的那种窗明几净的意象。

其实，大多数动漫族来自经济条件相对不错的家庭，有条件享受相对宽松的生活空间，可是与优厚的物理空间相反，成人社会对他们连续不断的全方位的干预，造成一种难以摆脱的拥挤感。这种“拥挤”，是社会和人文的，是话语和习俗的……似乎无所不在的阴影的纠缠。面对这种“聊斋化”的生活，都市新人类既感到难以摆脱对抗，

又不能无所作为，而日式动漫的宛如仙境的清静，正是一个躲避世事喧嚣骚扰的避难所。

### 动漫化？

动漫和新人类们正在互相塑造着对方，目前的“动漫一族”，是否可能扩展为“动漫一代”？甚至成为整个青年的代名词？动漫化的新人类究竟会走向何方？

事实上，千百万青少年对于动漫的痴迷，并不是真正“选择”的结果，因为事实上别无选择！在今天青少年所能接触的文化产品中，实在没有多少能与动漫相匹敌；新人类们几乎不用严肃地比较，就不可避免地转向动漫了。

当下的家庭和学校教育，缺少多样选择性，可选择的作品中，缺少对于这个年龄段的各种情感、心理、精神的切实真诚的关怀。对于很多新人类来说，课本上满纸都是与他们现实感受风马牛不相及的话语，除了应付考试，没有太多东西能够激活他们的好奇和想象。

因为没什么选择，也不需要选择，而我们的教育中，也缺少对于“判断”、“鉴别”、“选择”等等这些人生最重要素质的培养。

虚幻与现实的随意转换，肯定会塑造出一种全新的心态和人格。生活的网络化，更进一步助长了动漫这种“虚实由之”的文化要素。可以想见，随着动漫一族越来越登上社会舞台，他们会掌握这个社会最前沿、最创新、最人性化的那部分资源，我们整个社会生活都难免越来越走向动漫化，这可能是一个比所谓“麦当劳化”更为广泛而更为无孔不入的趋势。

动漫人基本上属于在“室内”长大的一代，从小主要生长在各种都市化的人造的环境中，而社会生活的动漫化，使得这种“人造”延伸到文化审美层次，这种基本生存状态的改变，难免会深刻改变人们的人生观、宇宙观和对于存在、意识、物质、精神、自然等等的理解。比如，动漫塑造了一代人关于“动物”、“植物”的全新的概念，从小接触的猪马牛羊的形象和性格，都是卡通化的，这些观念中的“存在”，与现实中的生物界究竟会形成怎样的一种对应关系？构成了一种怎样的新的认知结构？又比如，动漫作品中的各种“自然背景”，已经完全装饰化，与现世的山水景观有什么联系？与传统的“自然”有何区别？会不会彻底颠覆人类关于自然与人文的基本概念？未来的社会成员，可能会用一种全然不同的动漫化的眼睛，看待、衡量和鉴别这个世界的方方面面……

就以庄子的故事，作为一个结尾：

“昔者庄周梦为胡蝶，栩栩然胡蝶也。自喻适志与！不知周也。俄然觉，则遽遽然周也。不知周之梦为胡蝶与？胡蝶之梦为周与？周与胡蝶则必有分矣。此之谓物化。”

（于长江 北京大学社会学人类学研究所副教授）