



## 在動漫中尋找多元陽剛特質

■王佩迪 國立交通大學通識動漫與數位文創學程兼任助理教授

日本的動漫電玩文化一直以來都是臺灣年輕人重要的休閒娛樂，而在臺灣也由此發展出相當豐富的同人（註1）文化創作。雖然，在很多人眼中，動漫故事是虛構幻想的（稱為二次元的世界），與現實社會（俗稱三次元）通常會有一定的差距，然而，這並不代表動漫作品所傳達的內涵就不具有社會意義，就像小說、電影、文學一樣，文化的創作必然與創作或閱聽者的背景息息相關，也往往反映了當下的社會歷史脈絡，並且形塑著人類社會各方面的想法、價值與行為。

「性別」的樣貌便是動漫文化所傳達的重要概念之一，如：在動漫作品中對特定性別角色刻板印象的不斷複製、對異性戀親密關係的憧憬、強化男尊女卑的性別權力關係、以男性情慾為中心的女體描繪、物化女性等等。的確，各種服膺、重複、強化父權體制規範的描繪散布在各種動漫作品當中，但是，在豐富多樣的動漫內容當中仍然存在著許多試圖去挑戰男性中心主義、顛覆父權與異性戀霸權的經典之作。因此，當我們一方面在指責某些動漫作品對女性物化的同時，另一方面也應該去注意到其他可能的性別意涵，特別是可以作為性別政治力量的部分。而單從「陽剛特質」(masculinities) 這一主題來看，便有許多值得從中探討之處。

陽剛特質指的是一組社會賦予男性所應具有的人格特質與行為模式。澳洲社會學者 R. W. Connell 認為陽剛特質會依據個人的社會位置、種族、階級、性傾向等而具有不同的描述，因此是為複數形。而通常在特定歷史文化背景之下，一個社會主流文化所推崇的、被認為是成功者、上位者所應具備的陽剛特質則是所謂「霸權陽剛特質」(hegemonic masculinity) (Connell, 1995)。在主流文化中占有優勢的往往便是對霸權陽剛特質的描繪。而無可避免地，在動漫作品中隨處可見對霸權陽剛特質的強調與推崇，特別是少年漫畫。

日本漫畫中最知名的雜誌《週刊少年 JUMP》創刊於 1968 年，從過去到現在，一直以「友情、努力、勝利」作為連載內容的精神指標（雖然真正決定作品連載與否是靠讀者投票排行），姑且不論「友情」面向如何強調日本的集體主義，「努力和勝利」一直都是少年漫畫的最大特色：櫻木花道為了贏得少女晴子的青睞而加入籃球隊，努力從新手成為先發球員，與隊友們一起贏得球賽勝利；草帽魯夫為了打敗蠻橫對手，往往要努力再努力，加上無比毅力，最後得

到勝利的果實；就連描寫漫畫產業的《爆漫王》也一樣，主角們從頭到尾都是為了要打敗同行對手，在連載作品的排行中取得勝利。

這些少年漫畫所強調的「勝利方程式」顯然是一種主流的霸權陽剛特質，反映出我們社會對於名次得第一的價值觀，同時為達此目標也包括要有：攻擊性、勇敢、冒險犯難、理性自制，以及自信。「我要成為海賊王」、「我要成為火影」或是「因為我是天才（籃球員）」，這種充滿自信，甚至可以說是自我中心，是在父權社會中對男性特質的要求；相對的，在少女漫畫中，女主角的目標往往不是稱王、稱霸或是得第一名（雖然也有少數例外），而是特別強調人際關係，所鼓勵的女性特質則是：充滿情感（不理性）、純真無邪（無算計）、和睦和諧（不主動攻擊），是明顯與陽剛特質對立的陰柔特質。

從性別社會化的角度來看，若我們從小到大都按照著少年看少年漫畫、少女看少女漫畫的規則來閱讀的話，那麼很顯然地，我們將只能學習到壁壘分明的兩性特質。然而，我們的閱讀習慣顯然並非如此、對於作品的詮釋與理解也不可能完全遵循主流文化的安排，更重要的是，動漫作品有著太多例外了。以下，我將取其中兩種「例外」的類別來分別說明。

### 《例一》：男性向萌系戀愛動漫

近年來青少年讀者所喜好閱讀的類別不再僅限於「熱血類」的少年漫畫，反而有許多是充滿著粉紅色氛圍的「戀愛」少年漫畫，如《偽戀》、《出包王女》、《旋風管家》，也有些是由美少女遊戲改編的作品，如《CLANNAD》或《SchoolDays》，同類別的輕小說更是族繁不及備載（且書名都太過冗長）。

這些大致上都可以歸類為「男性向戀愛作品」，由於是從目標讀者為男性的角度出發，所描繪的女性角色多是充滿著各種吸引男性興趣的「萌屬性」（如巨乳、制服、雙馬尾、傲嬌等），並且穿插著刺激讀者感官的各種「殺必死」（即裸露走光的畫面），雖然有些描寫感情的情節足以賺人熱淚，但也有純粹就是為了賣萌或賣肉而存在的作品。而這些作品大多被稱為「後宮作品」，指的是故事中一大堆女性都會（莫名其妙地）喜歡上男主角，而這男主角卻沒有任何一絲過去王道少年漫畫主角的霸氣風範，大多平凡無奇，甚至有的只能說是個優柔寡斷的廢物渣男（特別以《School Days》的男主角為代表）。

這類萌系作品的確在表面上充滿物化女性的描繪，將女性的各種屬性、部位、個性，作為吸引男性消費者的賣點，而忽略了女性的主體性。不過，同樣是物化，一樣會發生在其他各種類別中，例如文後會提及的 BL，其實也可以說是在物化男性，將男性置於客體位置，讓讀者去凝視、支配。可見，在動漫文化中（或是其他大眾流行文化），把能賣座的重點拿來強調、刻

意扭曲描繪對象的主體，這在消費社會中時常是難以避免的，但同時也有超越單純由男性支配的可能。不過，此文並不打算進一步探究「物化」的議題，而是將重點放在這個類別中「陽剛特質」的特殊性。

日本經濟學家森永卓郎（2007）曾經指出，這些以「萌」為中心的動漫作品自 2000 年之後明顯地大量增加，且將在 2010 年之後成為動漫產業的生產主力（而事實也是如此）。究其背後生成的原因，跟日本「喪男」人數的增加有關。「喪男」是指在日本整體經濟結構改變的衝擊下競爭失敗的一群人，他們沒有穩定終身職的保障，生活模式與過去世代不同，多以短期享樂的生活為目標，這些「喪男」在異性戀婚姻市場上失利，把情慾或戀愛的目標寄託在二次元的角色身上，甚至將二次元角色延伸到三次元，收集美少女模型或抱枕，在現實生活中也能得到虛擬卻又摸得到的女性角色的陪伴。

以這樣的經濟學概念來解釋萌系動漫的興盛，或許有許多人要抗議，畢竟，並不是所有「御宅族」（註 2）都是在現實生活中交不到女友的「喪男」。然而，不可否認地，的確有許多男性御宅族將喜愛的動漫角色視為女朋友來珍愛著，即動漫文化的常見用詞「俺の嫁」（我的老婆），雖說以二次元女友取代在現實中與他人交往，的確少了許多麻煩和顧慮，然而，這些只交二次元女友的御宅族們往往在現實社會中會被視為是「魯蛇」，是不能被稱為擁有霸權陽剛特質的。

男性向戀愛動漫作品當中的男主角特質，或多或少反映了這些男性御宅族的樣貌。男主角通常被設定為平凡無奇、胸無大志、長得不帥也未必強壯，而個性設定多為溫柔體貼，甚至是優柔寡斷，不少為了凸顯女性角色的反差，常常把男主角設定為擅長家務與廚藝，有能力在各方面「照顧好」所欲追求的女性角色。從這類型作品中，男性讀者得以輕鬆代入男角，並得到受眾多女性角色青睞的滿足感，就像少女漫畫的女主角設定總是平易近人，其背後邏輯是相同的。

此外，男性向戀愛類別的興起也大大地破除了過去認為戀愛漫畫等於少女漫畫的刻板印象。男性讀者同樣地也嚮往戀愛，也希望從戀愛作品的閱讀中得到愉悅，這種愉悅並非只是將女性角色物化、以各種意淫的角度去觀看女體，而是更深一層的希望情感互動上有更多的交流、去同理女性角色、在精神層面上得到女性角色的認同。也就是說，物化女性在此指的是為了要吸引男性消費者，而刻意強調女性角色的身材外表，但事實上，男性御宅族對於自己喜愛的女性角色卻是充滿著各種愛、體貼與同理心的，這兩者是同時存在於作品中的，但卻常常只被片面地了解。就後者而言，這類作品已將「陽剛特質」重新詮釋，雖然未必是主流的霸權陽剛特質，但就這些男性御宅族而言，他們選擇對另一種陽剛特質的期待。

## 《例二》：女性向 Boys' Love (BL)

接著，從女性的角度來看。

事實上，女性漫畫粉絲「只看」少女漫畫的根本不多，甚至可以說大多數女性讀者看的作品其實是少年漫畫，而且以球類格鬥競技作品居多。

首先，女性讀者同樣嚮往著努力就會勝利的方程式，並且期待感受到男主角展現出陽剛特質的魅力，男性角色成為女性凝視的對象。不過，就我所觀察，女性讀者會喜愛的男主角特質，往往都是非典型的陽剛特質，例如：美型、有缺陷、腹黑、眼鏡、或是傲嬌；再者，女性讀者之所以愛看少年漫畫，最大的原因除了視覺上的享受之外，還有就是對男性角色進行配對的妄想。例如一支籃球隊至少五位青春洋溢的帥氣男子，對上另一隊伍的五位球員，比賽時彼此身體交錯碰撞著，這些畫面除了滿足著女性讀者的視覺，在她們腦海中的妄想，很可能又是另一種肉體的交纏。

在喜愛閱讀或妄想男男戀的腐女眼中，陽剛特質已經被整個砍掉重練了。就如東浩紀所提的「資料庫消費論」一樣，女性讀者就像男性讀者將「萌元素」以資料庫的模式進行閱讀消費，「陽剛特質」在此成為被腐女們拿來「萌」或「腐」的元素。「萌」指的是某些特質會引起女性讀者身體上的興奮或心動反應，進而解釋為讀者對此男角的喜愛，而這樣的喜愛，除了獨享之外，還可以用來「分享」：透過男男配對，將喜愛的角色「配給」另一個心儀的男角，成為二次創作 BL，並將自己的詮釋與其他同好分享。而這些配對可以有各種陽剛特質的排列組合，端視腐女如何詮釋。

在 BL 的世界中有所謂「攻 x 受」的配對 (CP, Coupling) 方式，簡單而言，就是在性行為上分別是插入及被插入的位置。腐女們對於哪些特質該屬於攻、哪些特質是為受，有著各自不同的準則，甚至會各持己見乃至於常造成紛爭。雖然在許多作品中，攻和受的特質差異往往複製了主流社會陽剛和陰柔特質的對立，例如攻方總是主動、具攻擊性與支配性的；而受方則通常比較纖細、被動、柔弱依賴的。但近年來，從受歡迎的 BL 作品中可以看出，過去傳統的陽剛陰柔對立特質已經無法決定作品中角色攻受的位置了，許多 CP 的攻受角色變得在各方面能力更加對等，甚至有很多故意設計出「反差」的特質，例如學生主動攻略老師，個子矮小纖細的角色反而作為攻方，也有外表看起來是大男人但私底下卻女子力很高，擅長家務或烹飪的，甚至以往都是讓受方長得像女生且被安排穿女裝的橋段，現在的趨勢則轉變為攻方穿女裝。

於是，在接受這些設定的腐女眼中，傳統霸權陽剛特質已經不再代表在親密關係中必然處於優勢或支配地位了。亦可以解釋為女性對於父權社會中男尊女卑的性別位階感到不滿，女性、具陰柔特質者、非霸權陽剛特質者，並不代表就只能在親密關係或其他社會關係中處於低階弱勢。在 BL 的世界中，陽剛特質是多樣化的，也是曖昧不定的，雖然過去傳統強攻弱受的配對模式仍存在，但這卻不是絕對，也不是會被認為是理所當然的，腐女反而更可能在非預期當中得到狂喜。

最後此文以男性向和女性向作為區分，僅是以出版社或創作者所欲販售作品的目標群體為依據，也或許其讀者性別比例的確相差懸殊，但不應該簡單將此作為陽剛和陰柔特質的界分，要避免做出「看少女漫畫或 BL 的男性都不夠男子氣概」之類的指稱。事實上，動漫作品有著許多細微的分類，這些分類不應該是限制特定性別認同者才能閱讀的界線，各種類別的動漫

，如百合、蘿莉、魔法少女、正太、偽娘、雌雄同體（扶他）、男裝麗人等等，都有著其個別的性別意涵，對創作者、閱聽人而言，都具有對自己本身有意義的詮釋方式。

註 1：日文「同人（doujin）」指的是一群志同道合的人，「同人誌」則是早期從純文學開始發展出來的非商業出版創作形式，而演變到今日，同人文化則特別指稱一群動漫同好社團或個人的各種非商業（業餘）創作文化。在日本在 1970 年代起即有舉辦同人誌交流的活動，而在臺灣一樣也相當盛行，如大型的開拓動漫展（FF）和臺灣同人誌販售會（CWT）。與同人相對的，即是商業出版的動漫作品，俗稱「官方」。在此文所指的動漫作品，雖然沒有特別指出是官方或同人，但兩者相連性很高，因此以大範圍來講，兩者皆有涵蓋於其中。

註 2：御宅族（オタク／otaku）雖然在日本和在臺灣有著紛雜的定義，但在此文則專指對動漫相關作品特別專精的愛好者，通常他們會沉迷於各種動漫作品或動漫角色人物，而御宅族隨著時代的演進，從過去熱衷於鑽研作品的故事內容，到近年來喜愛萌系動漫角色的興趣轉變也相當明顯，相關研究可參考東浩紀的《動物化的後現代：御宅族如何影響日本社會》。雖然御宅族並非只有男性，但在大多御宅族研究當中，通常都以男性御宅族為主，有的會以腐女作為其對比，可惜很少有人關注到非腐向的女性御宅族。

### 參考文獻：

- 東浩紀著，褚炫初譯（2012）。《動物化的後現代：御宅族如何影響日本社會》。臺北：大藝出版。
- 森永卓郎（2007）。〈1-2 オタク市場と日本〉。《2008 オタク産業白書》。日本：株式会社メディアクリエイト。
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. Cambridge: Polity Press