

妖怪文化元素在日本动漫产业中的 展现及启示

——以《怪化猫》为例

孟 晓 李泽华

【摘 要】妖怪文化在日本传统文化中有着自身独有的发展轨迹与功能价值。东京奥运会开幕式其实就是对日本“妖怪文化”的一种很好的演绎。现今,日本把传统妖怪文化元素融入动漫产业,为其经济与社会发展带来了巨大红利。通过对经典妖怪题材日漫《怪化猫》的深入剖析,认为日本动漫对传统妖怪形象的刻画不仅继承了其固有传统,且还根据时代变迁对传统妖怪形象进行了一定的“变异”。从传统文化视域看,我国妖怪动漫产品的高品质打造,需对“多元性”“求变性”“传统性”“现实性”四方面进行考量。

【关 键 词】妖怪文化;传统文化;动漫产业;《怪化猫》;文化产业

【作者简介】孟晓(1977-),博士,山东大学外国语学院副教授,研究方向:认知语言学、东西方文化;李泽华(1990-),通讯作者,哲学博士,山东大学历史文化学院特别资助类博士后,山东大学文化产业研究院助理研究员,研究方向:中韩民俗比较、民俗文化产业、文化经济(山东 济南 250100)。

【原文出处】《东岳论丛》(济南),2022.4.131~139

【基金项目】本文系国家社科基金重大项目“现代文化产业体系和市场体系的协同发展研究”(项目编号:20ZDA064)的阶段性成果。

日本作为世界公认的“动漫王国”,其动漫产业已经成为国民经济发展的支柱性产业之一。目前,日本动漫占据了国际市场的6成,在欧美市场的占有率更是达到了80%以上,2019年日本动画市场收入达到25112亿日元,较2018年增长了15%以上^①。在众多优秀的日漫作品中,妖怪形象或相关题材作品一直有着卓越的表现。如上映于1997年的动画电视剧《口袋妖怪》,一上映便获得了超高人气,其后续衍生品也受到了市场热捧,动漫本身也在1999年荣登时代杂志。又如上映于2001年的《千与千寻》,当年便获得了304亿日元的票房,并保持了长达12年的票房最高记录,而宫崎骏也凭借此片获得了第75届奥斯卡金像奖最佳动画长片奖,以及第52届柏林电影节最高荣誉“金熊奖”等9项大奖^②。此外,还有像《怪化猫》《杀戮都市》《鬼灯的冷彻》《结界师》《犬夜叉》《化物语》《滑头鬼之孙》等妖怪动漫也受到极大好评。这些妖怪日漫之所以在本国及国际舞台中取得了优异成绩、获得了大众认可,很大程度是作品中妖怪元素的运用组合及妖怪文化的展现,使作品更加生动有力、妙趣横生,给人以无穷的遐想和感染力。

一、相关文献

妖怪在日本传统社会中是指超出人类理解范围的奇异现象,抑或指引发这些想象、拥有不可思议力量的非日常、非科学的存在^③。同时,日本民众怀有“万物皆有灵”的观念,因此他们认为大到一座城市,小到各种生活用品皆有属于自身的“物怪”。而日本著名的妖怪漫画大师水木茂在其作品《图解日本妖怪大全》中就收录了718种妖怪,正是这些千奇百怪、五花八门的“化物”,才构成了今天五彩缤纷的日本妖怪世界。

(一)日本妖怪文化的内涵

日本妖怪文化的发展经历了一个漫长的演化过程,根据目前的研究成果,本文认为这个过程大致可分为“妖怪起源阶段”“妖怪融合阶段”“妖怪形象涌现阶段”“妖怪学形成及深化阶段”等几个时段。梳理并回首日本妖怪文化发展的演变历程,掌握发展规律,探索发展走向,不仅是妖怪学科建设与繁荣的需要,还是推动妖怪学理论创新与妖怪动漫繁荣发展之要求。具体内容如下:

妖怪起源阶段。这一阶段主要指从公元前12000年至公元前300年间的日本石器时代后期,即

绳文时代。在科学技术尚未普及应用的远古时期,自然界时常呈现的诸如地震、海啸、火山喷发等“灵异”现象超出了日本远古先民对自然界地认知,再加上日本国内多山河、多林木的地理环境,使他们本能的在内心深处对这类现象产生了畏惧之感,而日本先民又把这种看不见、摸不着以及无法驾驭的能量皆称之为“妖怪”现象。因此,这一时期可以认为是日本妖怪文化的滥觞。

妖怪融合阶段。这一时段主要指从710年至1192年间的奈良和平安时期。日本派遣大量的遣唐使来学习中国文化,两国之间的频繁交流互动使中国的《山海经》流入日本。随着《山海经》中妖怪形象的广泛传播,逐步融入至日本妖怪文化圈,而书中所记述的妖怪,也在日本本土妖怪文化体系完成合理的融合之后,逐渐演变成了各种各样至今仍活跃在日本各地的妖怪形象^④。如日本妖怪“天狗”便是源自《山海经》中的犬怪,同时,这也为“日本妖怪原型的70%来自中国”的论断提供了相应依据。

妖怪形象涌现阶段。这主要指1185年至1868年的六百多年间,日本经历的镰仓、室町和江户三个时代。在镰仓时代,日本的“绘卷”得到进一步发展,出现了反映一切众生徘徊于地狱、饿鬼、畜生、阿修罗、人、天“六道世界”的《地狱草纸》和《饿鬼草纸》,它们把写实和抽象手法相结合,描绘出众多形态各异的地狱场景和鬼怪动态^⑤,此外还有《六道绘》《竹取物语》《伊势物语》等,皆不同程度地描绘了鬼怪形态^⑥。到了室町时代,幕府王朝供养了一批专门绘制妖怪画的御用画家,其中最著名的便是土佐光信,其作品《百鬼夜行绘卷》描摹的妖怪生动传神,而他本人也被誉为“日本妖怪画开山祖师”^⑦。到了江户时代更是出现了像鸟山石燕、葛饰北斋、歌川国芳等著名的妖怪画画家,其中最著名的便是被称为“神怪画成就最高者”的鸟山石燕,他从民间故事中搜集了大量素材并进行整理,毕生完成了《画图百鬼夜行》《今昔画图续百鬼》《今昔百鬼拾遗》《百器徒然袋》四本妖怪画卷,描绘了二百多种妖怪,时至今日仍是妖怪作品创作者的重要灵感来源^⑧。日本妖怪形象的涌现是随着日本绘画艺术的成长而不断丰富的,此时的妖怪不再局限于文字记载或人们的想象中,而是以具体形象跃然于绘画艺术中,但这也经历了一个从“萌芽”到“成熟”的流变过程。

妖怪学形成及深化阶段。从广义的视角看,此阶段主要指明治维新时代(1868年)至今。日本妖怪文化逐渐上升到了人文科学层面,妖怪开始演变成一种可以被用来研究的学科。明治维新时,哲学家井上圆了首先提出“妖怪学”一词,他认为“妖怪

学者,有科学之资格者也”^⑨,并将妖怪学分成了总论、理学部门、纯正哲学部门、心理学部门、宗教学部门、教育学部门以及杂部门等八部分^⑩,为妖怪学体系的建立奠定了基础,“妖怪”一词也不再只是民间口头的流传俗语,而是变为了具有学术含蕴的专业术语。之后,柳田国男与小松和彦成为了日本妖怪学领域中的铺路人与布道者。柳田国男作为妖怪民俗学家,他通过走访民间进行实地考察,了解各地妖怪民间故事和习俗,从民俗学的视角对妖怪学进行探究。最后得出了妖怪故事的传承与民众的心理、信仰有着密切关系的结论,同时将妖怪研究视为理解日本历史和民族性格的方法之一^⑪。正是柳田国男对妖怪学的努力推进,才使得座敷童子、河童、天狗等一批妖怪声名鹊起,而他所著的《妖怪谈义》《远野物语》至今仍是了解日本妖怪民俗文化的经典作品。小松和彦则把妖怪文化分成了事件性妖怪、超自然性存在的妖怪和造型化的妖怪。事件性妖怪在其语意范围内是作为事件性或现象性的妖怪而存在的;超自然性的妖怪实际是人们不能解释或控制的超自然性存在的妖怪;妖怪的造型化是基于故事和民间传承中的妖怪形象而创作出来的,在其形象固化后,开始成为人们的娱乐对象^⑫。

综上可知,日本“妖怪学”的形成历经一个漫长而又繁杂的过程,妖怪在日本不仅不是难登大雅之堂之物,而且还被民众津津乐道。但是,妖怪学科的形成并非是为了学问而学问,而是由于妖怪已经贯穿到了日本社会的方方面面,从影视、文学、绘画等行业领域到人们口中的俗语、生活禁忌等,总是能寻觅到妖怪之魅影。如日本著名的影视导演黑泽明把其自传命名为《蛤蟆的油》,而书名的灵感正是来源于与蛤蟆相关的怪谈故事,正如其本人“自喻是站在镜前的蛤蟆,发现自己从前的种种不堪,吓出一身油”^⑬。此外,他的影视作品《梦》《蜘蛛巢城》等也都是与妖怪相关的经典之作。又如日本俗语中的“碰到鬼了”或“碰到蛇了”是形容前途未卜,“鬼得了铁棍”是如虎添翼的意思,“鬼口边念佛”是形容假装慈悲同情之意^⑭等,另外还有其他诸多的日本谚语也都与妖怪相关。

(二) 妖怪在日本动漫中的研究现状

妖怪文化的价值是日本妖怪动漫赖以存续和演化的中枢与精要,支撑着消费大众的心灵归属。目前,国内学者对于妖怪在日本动漫中的研究主要表现在以下两个方面。

第一,对妖怪动漫形象与外观的研究。此种研究又大致可以分成两类,一类是单纯对妖怪形象的本体进行追根溯源,且对妖怪形象进行了一定的划

分,但并未涉及更为深层的伦理性研究。如杨知君对动画片《千与千寻》里的无脸男、侍者、汤婆婆以及舞首等妖怪形象的来历与演变进行了相应的考察^⑤。李秋波把日本动画作品中的妖怪分成了可爱善良、可悲可怜、奇异与邪恶四类形象^⑥。昌佳通过对《咯咯咯的鬼太郎》《犬夜叉》等日本动画中妖怪形象的分析,总结出动画中妖怪形象独特的造型特征、人物性格、特殊技能、场景设定规律,以及日本动画中的妖怪形象在全球化背景下的创新方式^⑦。王晶从探源、画风、规律、技法与启示等多个方面对日本动漫中的妖怪造型展开论述与研究,并提出妖怪造型设计的规律和设计出了绘制技法^⑧。另一类是通过妖怪形象反作用于妖怪文化,对妖怪文化的全貌进行通体把握。如许蔚以《阴阳师》中动漫角色人物为例,对日本妖怪文化中的女性妖怪形象进行了分类,并对其特点进行了研究^⑨。

第二,通过妖怪动漫来探视日本文化之流变态势。如刘克华、白露以动漫《怪化猫》为例,分析了日本妖怪文化在都市化改造进程中的变化趋势,探究了日本人精神结构与信仰所发生的变化^⑩。代玥将日本传统审美精神“物哀”置于妖怪动漫的平台上,认为妖怪题材是最适于表达“物哀”精神的题材,并探讨了“物哀”在当下语境中的发展、问题和未来的可能性^⑪。梁尹以妖怪中“狐”的形象及意蕴为参照,分析了日本动漫引用并对狐进行延伸的前因后果,讨论了日本民俗文化对动漫的影响以及动漫对日本民俗文化及其传播的影响^⑫。

综上所述,目前的研究成果对于我们继续求索日本妖怪动漫提供了一定的参考借鉴。然而,日本传统妖怪元素是如何融入动漫作品?又是如何展现其价值?同时其传统妖怪文化的介入又对我国妖怪题材动漫的发展带来何种启示?这些问题鲜有学者研究,而这亦是本文探析之重点。

二、动漫《怪化猫》中妖怪形象的价值解析与现实现

动漫《怪化猫》是日本东映公司制作的典型妖怪题材作品,上映后受到极大的推崇,豆瓣评分更是高达9.3。《怪化猫》是由《座敷童子》《海坊主》《无脸怪》《鵺》《化猫》五个独立的怪谈故事组成,故事的名字也皆源于妖怪的名字,在这五个故事中,制片方对传统妖怪形象的刻画不仅继承了其固有传统内容,且还根据时代环境对传统妖怪形象进行了一定的“变异”,其成功的方式方法值得深入探究。

(一) 座敷童子

座敷童子(ざしきわらし)是日本本州岛岩手县东北地区广为流传的一类妖怪。相传座敷童子的形

体只有小孩子能看到,而它也会以小孩子的形象住在家中或仓库,传说家中只要有座敷童子的存在,家庭就会幸福繁荣。可以说,日本传统妖怪文化中的座敷童子是一个可以带来福报的妖怪。然而,在《怪化猫》中的《座敷童子》篇则被改编成了沉痛凄怆的故事。影片开始不久就出现了一位遭到追杀的孕妇,她冒雨逃到一家旅馆并恳求店老板给予庇护,但是老板以客满为由想拒绝孕妇的诉求。最终在孕妇的苦苦哀求下,店老板还是答应给她一间客房休息。在去客房的路上,孕妇听到了孩童的嬉闹声并且在房间里还遇到了一位怪异的孩童,然而老板却说店里并未有小孩子入住。原来,这家旅店的前身是家妓院,店老板就是之前的老鸨,老鸨为了谋取更多私利竟丧失人性地让怀孕的妓女们堕胎,这些还未出世的婴儿由此产生了巨大怨气并幻化为“邪恶”妖怪——座敷童子,但影片最后是孕妇对孩童们无尽的爱拯救了其“邪恶”怨灵。

妖怪的出现一般都存在着令人唏嘘不已的理。《座敷童子》篇中正是折射出了当今社会中一个极为严重的伦理问题——堕胎。影片中老鸨强行让怀孕的妓女堕胎,最终招来了一个复仇的座敷童子。虽然借用了传统妖怪座敷童子的名字,但内涵却与之大相径庭,主要体现于形象刻画与寓意价值两个层面。在形象刻画层面,日本传统民俗中并未对座敷童子的具体年龄和性别做出明确规定,但在一些人气较高的日漫^⑬作品中,座敷童子多数是以6岁左右的小女孩儿形象出现,这在一定程度上则反映出日本民众对传统座敷童子的形象更倾向于小女孩儿。但《怪化猫》则把座敷童子刻画成了五颜六色且带着小肚兜的婴儿形象,颠覆了其传统形象。在寓意价值层面,传统座敷童子是能够为孩子和家庭带来福报的“守护者”,而《怪化猫》中的座敷童子则化身成了“邪恶”怨灵,其背后深层寓意是对社会堕胎问题的伦理映射。

(二) 海坊主

坊主在日语中是“秃头和尚”之意,海坊主(うみぼうず)即为海和尚,也被称作“海法师”或“海入道”。在日本妖怪文化中,此怪体形巨大,颜色漆黑,目光如炬,大嘴开裂,有时也没有眼睛、鼻子和嘴巴^⑭。传说它一般在海上天气很差或傍晚时出现,然后向渔夫们索要海货,倘若渔夫们不给或者捕捞太少,它便会使其船翻人亡。在《怪化猫》中,开篇便描写了船老板、武士、修行者、女士以及高僧和随行者等一行人乘船出海,但途中却不知何人利用磁铁影响了罗盘,导致商船驶入了“妖怪之海”。随之,出现了妖怪海座头^⑮,它手拿琵琶逐一询问众人内心深处

最恐惧的事情,并用琵琶声制作出各种幻像,顿时所有人逐一陷入自己所惧怕的幻境中。随着海座头对众人询问的结束,事情的真相也逐渐浮出水面。原来早在几十年前,高僧为了生存,欺骗妹妹替自己去祭海,由此高僧内心深处的愧疚和恐惧产生的怨念把海域变为了“妖怪之海”。

海坊主在传统妖怪中作为渔民的梦魇,似乎在《怪化猫》中并未完全得到体现。但仔细分析不难发现,动漫中的海坊主就是指的“得道高僧”,高僧乘船来到海上就成了“海上的和尚”,即海坊主。高僧的“恶”在动漫中又是通过内心和外在进行双重塑造,这与传统文化中海坊主的“恶”完整的接洽在了一起。内心层面主要指高僧在几十年前通过欺骗妹妹得以苟活,这让高僧一直生活在愧疚与恐惧中,愧疚的是本应自己去祭海,但却利用妹妹对自己纯洁无瑕的爱让其替自己去死。同时,虽然内心存有愧疚但又出于对死亡的惧怕,仍然无法让自己的本心直面事情的真相,这便是动漫中对高僧内心之恶的深度刻画。外在主要通过对高僧满脸横肉且面无表情之形象来展现其“恶”,这种恶并非偶然,而是几十年来高僧内心的愧疚与恐惧不断的交织碰撞产生了“恶”的面孔,正所谓“面由心生”,而这则又是对人性与道德的考验。

(三) 无脸怪

无脸怪(のつぺらぼう)又被称为“无脸男”或“无面男”,在日本传统妖怪中,其形貌与人类大致无异却又缺少眼睛、鼻子与嘴巴,传说无脸怪能够夺取人的面孔。又有传说认为无脸怪并非十恶不赦的妖怪,仅以恐吓为目的,并不会对人类造成伤害。在《怪化猫》的《无脸怪》篇中,影片开始不久就交代了无脸怪从监狱中把女主阿碟拯救出来的背景,随之无脸怪把女主带到了“世外桃源”并向其求婚,而阿碟也欣然应允。就在他们举行婚礼之际,驱魔人(男主)出现并与无脸怪进行了激烈争斗,随着两者之间争斗的结束,故事的真相也渐渐浮现。原来,女主阿碟从小就被母亲不断洗脑,自己将来是要嫁入豪门的女子,阿碟为了迎合母亲的虚荣,长大后被迫嫁入豪门。但嫁入贵族豪门的阿碟并不幸福,饱受丈夫和婆家的奚落,最终因过度压抑和忧伤而选择自杀,但自己却浑然不知,以为自己杀死了丈夫和婆家人,则被判处死刑。就在被执行死刑之际,无脸怪将其救出并送回夫家,而这又成为陷入事件循环之始端。

传统无脸怪的价值内涵在《怪化猫》中得到了“深加工”与“再提高”。“深加工”主要表现在动漫中无脸怪形象被进行了一定的改造,与其说是无脸怪,倒不如说是“变脸怪”,因为在动漫中无脸怪出现多次变脸的情况,但仍未显露其真实面孔,这与传统

文化以及宫崎骏动漫《千与千寻》中的无脸怪形象有很大差异。“再提高”主要是从“为什么会诞生无脸怪”以及“无脸怪诞生的目的是什么”两个层面的叠加来影射出的社会问题。女主阿碟从小为赢得母亲的赞许而违背自己的本心,母亲给她灌输要嫁入豪门的理念,即便她心中有千万个不同意,也只能按照母亲的意愿去做,这便是无脸怪诞生的雏形。她嫁入豪门后,在受到丈夫和婆家的歧视时,自己却只能笑脸相迎,这与自己本心想追求的爱情愈来愈远,在现实逼迫与内心渴望的矛盾冲击下,一个忘记了初心及真实面孔的无脸怪诞生了,无脸怪就是女主自己,它诞生的目的就是让自己无限循环于虚拟幻境中。《无脸怪》实际反映了在集体主义原则至上的日本社会下个人存在的状态,为了保全个人的立足之地、维护自身与社会之间的关系,有时不得不被迫放弃自我与个人利益^⑤,而自己也逐渐成为了忘记本我的“无脸怪”,这俨然又是一个较为热点的现实问题。

(四) 鵺

鵺(ぬえ)在日本传说中是一种有着猴头、狸身、蛇尾、虎足的妖怪。在《妖怪出现年表》中就记载过日本延喜五年(905年)、永久三年(1115年)、天养元年(1144年)、仁平三年(1153年)等多次出现鵺的情况^⑥,《鵺退治》中记载,在仁平年间,鵺经常出没于天皇宫殿,天皇深感不安并安排高僧做法驱散,但成效甚微,之后天皇命驱魔人源赖政驱魔,最后成功击杀了鵺。鵺实际上是一种能够发出悲鸣啼叫的鸟类,因啼声太过悲哀,由此被日本民众认为是不祥之物。《怪化猫》的《鵺》篇讲述的是妖怪无休止玩弄人类灵魂的故事。影片开始给出了四位不同身份的选手进行闻香比赛作为铺垫,获胜者便可拥有“东大寺”香木,传说凡是拥有了“东大寺”就能得到天下,且能成为“东大寺”保管者琉璃姬的丈夫。但在比赛中,参赛者却一一死去,就连琉璃姬也被杀害,而夜间鵺的叫声却愈加悲怆。原来,这些所谓的参赛者早已死去,影片中的琉璃姬以及佣人等皆为妖怪所化,它为了引起关注,故意制造出“东大寺”能给人带来权势的传闻,然后再把闻讯而来的人们杀害,进而控制他们的灵魂每天进行无休止的组香游戏。

与《怪化猫》前三篇不同的是,《鵺》篇在妖怪文化的基础上又巧妙融入了日本传统文化之一的香道文化,这让其在文化内涵与价值塑造层面又有了质的提升。香道与花道、茶道合称“日本三道”,闻香是一种考验人学识和感觉的艺术行为,要求香师通过鼻子辨识出各种不同种类的香,这是一种闲寂、优雅的内心理想和生活方式,能够促使香师的生活更加丰富和有趣,是一种修行和法门^⑦,《鵺》篇就是以闻香比赛为主线来开展故事情节的,而故事中的“东大

寺”香木其实就是日本名香“兰奢待”。“兰奢待”的繁体字为“蘭奢待”，里面就暗藏了“东大寺”三个字，巧合的是“兰奢待”就放在京都的东大寺里，是日本国宝香木^②，这与动漫中只要得到“东大寺”香木就能得到天下的情节相呼应。同时，动漫中的四位参赛人物贵族、武士、商人与僧侣也一一对应了日本沉香等级中的伽罗、罗国、真南蛮与左曾罗，把真实文化嫁接到了动漫故事。然而动漫故事中悲剧的幕后推手就是本篇的主题妖怪——鵺，它利用人性中的贪婪，通过比赛组香再把比赛者杀掉，让这些贪婪之人在死后的灵魂也陷入无休止的组香活动中。闻香文化作为一种高雅尊贵的艺术行为，与各怀私欲、利欲熏心的参赛者形成了强烈反差。

（五）化猫

化猫（化け猫）在日本传统文化中是由猫幻化成的妖怪。日本著名的阴阳师安倍晴明生前最喜欢的动物就是一只黑猫，他死后，这只猫在他墓前足足待了一个月，直到一个风雨交加的夜晚，安倍晴明的弟子们看到这只猫嘴里叼着一块骨头消失在雨夜中。自此，有关化猫的传说便从神户传递开来。另外，日本还有随着猫龄的增加，自身也能逐步产生灵性变为人的传说，而对于猫存活多少年才能成为“化猫”的传闻也有所争议，茨城县和长野县传说是12年，冲绳县认为是13年，广岛县又认为是7年等，但无论如何，化猫在日本妖怪文化中被广为流传。在《怪化猫》的《化猫》篇中，影片开始便展示了在地铁开通之际几位看似毫不相干的人关在同一节车厢的场景，他们有报社社长、市长、刑警、电车司机、咖啡厅女仆、寡妇、送奶少年以及新闻记者8位角色。随后，在车厢中这8位角色陆续诡异失踪，直到最后，真相却是一个冤死的女记者变成化猫来寻仇的事件，而这8位看似毫不相干的人物也随着事件的发展，完整地勾连在了一起。原来，事件是因一位被冤死的女记者市川节子所引发的，她无意中发现了建设地铁时市长收受贿赂的证据，市长察觉后便命令报社社长销毁证据。社长不敢违抗市长命令，便假借要帮市川节子刊登市长收受贿赂的证据为由，邀其在桥上商谈。双方见面后便起了争执，社长则把市川节子推下桥洞，在这一瞬间，送奶少年看到了杀死市川节子的凶手，寡妇听到了市川节子与凶手的争吵，电车司机则开车碾死了奄奄一息的市川节子。随后，咖啡厅女仆选择配合社长做了市川节子自杀的伪证，刑警选择草率了结此案。在这种不公与逼人的态势下，市川节子的冤魂终究招来了化猫，并以此向这些直接或间接杀害自己的人来说复仇。

《化猫》作为《怪化猫》的终结篇，故事背景与前几篇相比，设定为了偏向于现代生活的大正时期。

本篇的主题妖怪就是传统妖怪——化猫，动漫中的女记者市川节子死于非命，其充满怨恨的灵魂附到了化猫身上，并对凶手逐一复仇。由此，《化猫》篇是以“复仇”作为主线来体现妖怪行为和价值的。故事中悲剧的造成并非由猫妖所致，而是由女记者的怨恨与其他人物的冷漠和自私所引发的，因此本篇的深层寓意是通过妖怪来抨击现代社会中人与人之间的自私、背叛及冷漠行为^③。

三、基于妖怪文化的中国动漫产业发展启示

我国传统文化中同样有着不逊于日本妖怪文化的志怪鬼神之传统，《山海经》《封神演义》《抱朴子》《搜神记》《聊斋志异》《西游记》等志怪经典流传之作众多，妖怪数量与类型更是不胜枚举。然而，我国的动漫产品并未从这些传统鬼神志怪文化中得到丰厚的滋养。相反，妖怪却在日漫作品中有着不凡的表现，其形象被刻画得淋漓尽致。

传统文化是一个国家和民族的根脉，长期以来模塑着民众的心理与习性，普适性的传统文化因子最容易引起人们的共鸣^④，由此，本文认为传统妖怪文化对于动漫产业的深度融入具有极为重大的意义。从前文日漫《怪化猫》的分析不难发现，其成功的重要因素之一就是本国的传统妖怪文化充分融入，从妖怪文化中吸收了大量养分，讲好讲透了妖怪故事。此外，人们也更加注重动漫作品的文化内涵，动漫行业能否打造出具有传统文化特色，且喜闻乐见的优秀动漫是彰显其自身竞争优势的重要环节。在此，本文认为我国动漫产品的高质量打造，可从“多元性”“求变性”“传统性”以及“现实性”四方面去考量。

（一）多元性考量

妖怪题材动漫的制作要建立在对中国传统妖怪文化的基础之上。仅凭天马行空的想象，其相关作品很大程度会偏离中国传统文化的轨迹，成为“无源之本，无本之木”。而这也要求在设计作品之前，要对中国传统妖怪体系有一个较为深入的了解。中国传统妖怪形象的原型皆来源于《山海经》，书中记载了400多个神怪灵兽，而《西游记》也记录了大量以老虎、狮子、熊、蜈蚣、老鼠等动物为原型的妖怪，及以松树、竹子、枫树等植物为原型的妖精，从中也可以看出我国传统妖怪体系的庞大与种类的繁多。然而除了像凤凰、九尾狐、天狗等极少一部分家喻户晓的兽怪外，绝大部分妖怪对国人来讲是十分陌生的。这也致使国产动漫中妖怪形象较显单薄，如2019年比较火的动漫《罗小黑战记》，主角罗小黑是一个猫妖形象，《葫芦娃》中的妖怪主角是个蛇妖等，而这些妖怪形象在很多作品中频频出现、反复使用，极易让人产生视觉疲劳。

由此,本文认为传统妖怪文化元素应深度融入我国动漫产品设计,把那些默默无闻的沉睡在典籍书目中的妖怪真正唤醒,赋予它们本有的传统情感与价值底色,让它们在动漫中真正“动起来”“活起来”。换言之,就是要深入挖掘《山海经》《搜神记》《西游记》等书目中记载的“妖怪事迹”,做到在文献中寻根溯源、在设计中大胆求新、在故事情节设计中引人入胜,真正讲好中国题材的妖怪故事。由此以来,可以引发受众群体的文化认同与消费欲望,进而认可妖怪动漫产品的文化价值与内涵。

(二) 求变性考量

除了前文提到的要不断挖掘默默无闻的妖怪之外,还要在固有基础上进行求变。求变的本质在于产生附加值,用在妖怪文化中的求变就是为动漫产业的高质量发展提供喜闻乐见的“新素材”。本文认为妖怪文化的求变可以从以下三个视角作为立足点:

首先,从妖怪形象上进行求变。由于一些妖怪形象频频出现于志怪趣闻的古书中,因此其传统形象在人们心目中往往被定格化。但随着文明的进步与时代的发展,这种定格化思维应该被突破。如日本传统小女孩儿形象的座敷童子在《怪化猫》中被塑造成了婴儿,传统黑色高大形象的海坊主在《怪化猫》中通过“望文生义”的手法被刻画成了高僧。其次,从妖怪数量上进行求变。妖怪形象本身就来源于民间大众,通过世代相传而得以存续。因此,在现阶段依然可以对妖怪身份进行创新,创造出“新妖怪”。如水木茂在《图解日本妖怪大全》中就收录了718种妖怪,而2019年4月日本在创办第一家妖怪博物馆时,汤本就捐赠了5000多件与妖怪相关的资料^③,妖怪专家小松和彦更是将1.6万条有关妖怪的传闻存储于庞大的数据库中^④,这足以说明日本妖怪的数量也在不断增加。由此,我国妖怪也应保持数量上的增长,不断丰富妖怪世界,如此方能保证我国妖怪动漫题材的丰富性。最后,从妖怪故事上进行求变。我国传统妖怪文化中拥有大量的神话怪谈传说,从《山海经》中的夸父追日、共工撞倒不周山、嫦娥奔月到《聊斋志异》中画皮、崂山道士、聂小倩等,可谓数不胜数,但在新时代下应结合时代元素进行一定的故事求变,只有不断增加故事的趣味性,妖怪题材动漫才能更加吸引大众消费,才能永葆生机。

(三) 传统性考量

提及妖怪,在国人心目中往往与“怪”“鬼”“妖”等恐怖不祥之物或封建糟粕文化联结在一起,这也造成妖怪文化在我国并未成为“热点”和“焦点”,在动漫作品中也往往是以邪恶的陪衬形象出场。然而妖怪文化作为民俗文化的重要组成部分,同样可以

反映中华民族的精神之貌。如《山海经》中很多耳熟能详的怪谈神话皆能反映出中华传统之美德,精卫填海呈现的是矢志不渝、百折不挠的高贵品质,后羿射日与女娲补天都体现出古人奋勇向前及不屈不挠的斗争精神等,这也表明妖怪文化是一笔重要的文化遗产。

鉴于此,在我国妖怪题材动漫的发展中,要不断挖掘和创造与正能量相关的妖怪故事,而华夏民族的优秀传统美德和优良作风品质就是要在这些妖怪故事中得以充分显露,在与时俱进的同时还要不断弘扬时代主旋律。由此以来,不仅可以提高妖怪在人们心目中的形象地位,还能把妖怪文化的经济价值和社会价值合二为一,一并彰显。

(四) 现实性考量

井上圆了最初研究妖怪的目的是为了破除封建迷信,时至今日,民间对于妖怪迷信的执着似乎已经消失,但在“道德伦理”层面的守护却永远在路上。当下社会中依旧“有贪利无厌者,节义之风,廉耻之俗,荡然扫地”^⑤之现象,诸如“毒奶粉”“地沟油”“僵尸肉”“瘦肉精”“扶不起的老人们”等社会焦点问题,这直接触碰到了人类内心深处的道德伦理之底线。或许肉身上的妖怪并不存在,但精神上的妖怪却始终存在。

因此,妖怪元素在动漫产业中的介入不仅要重其“形”,更要重其“魂”。如果说妖怪外形的勾勒与良好的剧本故事是妖怪题材动漫的“形”,那么通过妖怪动漫所折射出的社会现象就是它的“魂”。如《怪化猫》中的五个独立故事,皆反映了一定的社会问题,《座敷童子》反映了社会中的堕胎问题;《海坊主》反映的是人性的恐惧与黑暗,社会中看似美好的男女之情,在直面困境时却又不得不牺牲至亲至爱;《无脸怪》反映的是在现实中人们被环境所迫从而迷失本我的问题;《鹤》反映的是人们不计一切地追逐名利和地位,最终却被人性中的贪婪所吞噬的问题;《化猫》反映的是社会中人们在面对真理正义时为了自身利益所表现出的冷漠自私问题。而这背后对社会道德伦理问题的反映就是妖怪动漫的魂魄。妖怪的存在,其实正是人性的种种缩影,恰似邻水照人,映出自身^⑥。

四、结语

可以看出,妖怪文化在日本社会中不仅不是“封建”“迷信”的代名词,反而被民众广为传播、不断弘扬,对日本经济与社会产生了深远影响。鉴于日本妖怪动漫在日本的成功发展,在此,本文认为有以下三个方面需要注意:

第一,妖怪文化并非是令人鄙夷的糟粕文化,而是先祖们遗留下的优秀传统文化。这一点在日本境内已

然得到证实,在科技发达的日本社会,不仅没有兴起现代化的灭妖运动,反而将妖怪文化发扬光大,让妖怪形象“附身”至生活的方方面面,甚至在2020年东京奥运会开幕式中也融入了众多妖怪元素。而在动漫产业中,妖怪形象更是在高人气作品中随处可见,并且还出口至世界各国,成为了日本动漫的品牌代言。

第二,妖怪文化并非单纯的传承过去,而是在社会的进步中不断衍生繁殖。这一点从日本妖怪的数量上就可反映出来,从最初水木茂记载的700多种妖怪,到2019年统计的近2万种妖怪。既有座敷童子、八岐大蛇、河童等这类传统妖怪形象,又有裂口女、鬼司机、蜗牛少女等此种在现代文明社会中诞生的妖怪,而这也足以说明日本妖怪世界的生生不息与丰富多姿。

第三,妖怪形象的刻画要逐渐成为对社会生活的现实刻录。由《怪化猫》中对五种不同妖怪的深描可以看出,妖怪更多反映的是社会焦点问题,如堕胎、人性的自私冷漠等。以动漫形象映射社会问题并给予人们启发,能够成为妖怪动漫的功能价值之一。而这也是提高我国妖怪动漫内涵,转变国人对妖怪文化看法的重要方式之一。

注释:

①《重磅!〈日本动画产业报告2020〉:全面变革已是大势所趋》, <https://baijiahao.baidu.com/s?id=16962570417385004408wfr=spider&for=pc>, 访问日期:2022年2月27日。

②《新京报:宫崎骏的数字神话》,新浪网, <http://ent.sina.com.cn/r/m/2013-10-25/11244030567.shtml>, 访问日期:2019年9月27日。

③刘克华,白露:《论信仰文化结构的变迁——以日本动漫〈怪化猫〉为例》,《南京艺术学院学报》(美术与设计),2018年第3期。

④陈辉:《浅议日本妖怪文化之“变”与“不变”》,《前沿》,2012年第9期。

⑤叶渭渠:《日本绘画》,上海:上海三联书店,2006年版,第95页。

⑥⑦周英:《怪谈:日本动漫中的传统妖怪》,北京:中国传媒大学出版社,2017年版,第85页,第86页。

⑧参阅乌山石燕:《图解百魅夜行》,西安:陕西师范大学出版社,2008年版。

⑨[日]井上圆了:《妖怪学讲义录》(总论),蔡元培译,北京:东方出版社,2014年版,第9页。

⑩[日]井上圆了:《妖怪学讲义录》(总论),蔡元培译,郑州:中州古籍出版社,2016年版,绪言第6-7页。

⑪王新禧:《宛若梦幻:日本妖怪奇谭》,西安:陕西人民出版社,2008年版,第270页。

⑫[日]小松和彦,王铁军:《日本文化中的妖怪文化》,《日本研究》,2011年第4期。

⑬[日]黑泽明:《蛤蟆的油》,李正伦译,海口:南海出版

社,2014年版,前言部分。

⑭周英:《怪谈:日本动漫中的传统妖怪》,北京:中国传媒大学出版社,2017年版,第63页。

⑮杨知君:《动画片〈千与千寻〉里的妖怪形象探析》,《艺术教育》,2017年第21期。

⑯李秋波:《日本动画中的妖怪文化》,《吉林艺术学院学报》,2007年第6期。

⑰参阅昌佳:《日本动画中的妖怪形象研究》,浙江农林大学硕士学位论文,2015年。

⑱王晶:《日本动漫中妖怪造型设计的应用研究——以人形类妖怪造型为例》,山东师范大学硕士学位论文,2015年,第1页。

⑲许蔚:《浅析日本妖怪文化中典型女性妖怪形象——以手游〈阴阳师〉中动漫角色人物为例》,《中国民族博览》,2019年第2期。

⑳刘克华,白露:《论信仰文化结构的变迁——以日本动漫〈怪化猫〉为例》,《南京艺术学院学报》(美术与设计),2018年第3期。

㉑参阅代玥:《“物哀”精神的现代转型》,中国政法大学硕士学位论文,2018年。

㉒梁尹:《日本动漫对“狐”形象及其意蕴的传承研究》,沈阳师范大学硕士学位论文,2019年,第31-32页。

㉓如《守护猫娘绯鞠》《鬼灯的冷彻》《爱的魔怪》《绝望先生小森雾》《不笑童子108宗罪》等作品中的座敷童子皆为女孩儿。

㉔[日]水木茂:《图解日本妖怪大全》(第一册),薛倩等译,西安:陕西师范大学出版社,2010年版,第93页。

㉕海座头与海坊主类似,都是出现在海上的不详之妖。

㉖刘克华,白露:《论信仰文化结构的变迁——以日本动漫〈怪化猫〉为例》,《南京艺术学院学报》(美术与设计),2018年第3期。

㉗[日]水木茂:《图解日本妖怪大全》(第三册),薛倩等译,西安:陕西师范大学出版社,2010年版,第153页。

㉘潮流收藏编辑部:《香品与香器收藏鉴赏使用大全》,长春:时代文艺出版社,2014年版,第174页。

㉙潘奕辰:《潘奕辰讲沉香》(中国财富收藏鉴识讲堂),北京:中国财富出版社,2013年版,第13页。

㉚刘克华,白露:《论信仰文化结构的变迁——以日本动漫〈怪化猫〉为例》,《南京艺术学院学报》(美术与设计),2018年第3期。

㉛徐凤增,孙秀华,李生柱:《酒店民族品牌命名中的传统文化元素分析》,《民俗研究》,2016年第4期。

㉜《日本第一家妖怪博物馆开馆收藏5000件妖怪资料(图)》,海外网, <http://news.haiwainet.cn/n/2019/0426/c3541093-31545931.html?baike>, 访问日期:2019年10月3日。

㉝《妖怪博士——记日本文化人类学、民俗学学者小松和彦》,中国民俗学网, <https://www.chinesefolklore.org.cn/web/index.php?NewsID=12413>, 访问日期:2019年10月3日。

㉞[日]井上圆了:《妖怪学讲义录》(总论),蔡元培译,郑州:中州古籍出版社,2016年版,原序一(初版)第1页。

㉟王新禧:《宛若梦幻:日本妖怪奇谭》,西安:陕西人民出版社,2008年版,第271页。