

從思想史視角探討 1990 至 2010 年間 日本次文化論壇對反諷語境的論述*

林鴻亦**

投稿日期：2025 年 3 月 2 日；接受刊登日期：2025 年 9 月 10 日。

* 本文接受國科會專題研究計畫（MOST-110-2410-H-030-060）的補助。作者感謝編委會主編在寫作規範上的專業建議，以及助理編輯的耐心協助，並感謝外審委員給予的寶貴建議與指正。

** 林鴻亦為輔仁大學新聞傳播學系副教授，研究興趣聚焦在日本當代社會、次文化與國際傳播議題，e-mail: 075051@mail.fju.edu.tw。

本文引述格式：

林鴻亦（2026）。〈從思想史視角探討 1990 至 2010 年間日本次文化論壇對反諷語境的論述〉，《新聞學研究》，166，41-92。https://doi.org/10.30386/MCR.202601.0002。

《摘要》

本研究梳理 1990 到 2010 年間日本文化論壇中幾位論客對反諷語境的討論，盼能為該時期的日本思想史提出反諷作為時代關鍵字的可能性。冷戰結束後，在自由主義作為意識形態主流的社會情境下，大型敘事不僅凋零，其價值、主張之間不必然對立的相對主義讓人們不知何去何從。另一方面，以生產小型敘事的次文化文本則在強勁的文化消費力道下，於日本社會發揮巨大的影響力，並逐漸成為人們理解世界、反思現實的參考。

但次文化作為消費的對象，也著實讓虛構成為理解或回應現實的素材。所以，過去的相對主義所呈現的反諷語境，也從容忍他者的價值相對主義，逐漸轉變為虛構與現實之間得以並存的虛實相對主義。而網路社群對話時代的來臨，不僅讓御宅族們能感動地沉浸在反諷語境，網路對話的積累更是形成以資料庫為基礎的反諷遊戲。這種藉由反諷而遠離反諷本質中具有的反省，不僅讓反諷劣化為嘲諷，也造就全民御宅族化、處處同溫層的現象。在人們沉浸反諷遊戲的過程中，也將逐漸形成以資料庫為基礎的後設認知。

關鍵詞：反諷、自由主義、次文化、後設認知、御宅族

壹、前言：作為時代關鍵字反諷

近年放眼歐美自由與保守間的政治衝突，到臺日韓各國內部政治價值、立場的極端對立，對立雙方幾乎無法在相互容忍、理解的前提下作出妥協，各自的同溫層不僅充斥著基本教義派（fundamentalist）敵我分明的仇恨言論，其內部立場表裏不一的混亂狀況也是前所未見。為何明明是個尊重彼此價值當道的時代，卻又在面對彼此差異時又極端對立呢？本文認為要理解這種在價值判斷上的對立狀況可以先從人們面對相對主義（relativism）情境的態度談起。

所謂相對主義是承認真理因個人、社會等而異，而拒絕追求單一、客觀、絕對的真理。這種具有「人是萬物尺度」意涵的相對主義，其起源可追溯至古希臘，指的是「*physis*」（自然）和「*nomos*」（律法）之間存在「真實的實在」與「感覺的事實」的相對性，甚至是自己與他人之間對「感覺的事實」的相對性，所採取的對比態度（長友敬一，2013，頁 2-5）。過去，在面對自我（我群）與他者（他群）之間的價值相異，人們除了在公領域進行政治對話、協商外，在私領域的對話裡，人們往往在不破壞彼此共生條件的情況下會運用修辭上的反諷（irony）來相對化彼此的差異。在二元對立的反諷語境中，常見的如某人 A 說某事物 B 是「黑的」，但前提卻是 A 覺得 B 其實是「白的」，藉此讓人們思考黑與白之間的關係或距離。反諷的修辭能為對立雙方呈現有別於主流認知的視角，進而讓對立雙方在正反並陳的悖論（paradox）中達成相互理解（仲正昌樹，2006）。

但如今，比起運用反諷來延續思考與對話，人們在面對日常相對主義情境時，似乎更傾向的是沉浸在令自己感動的敘事中（難波優輝，

2025, 頁 47-54)。然而,也因為人們沉浸在特定敘事中,並認為各自主張的價值、信念是正確的時候,就更不容易形成反諷所需的認知框架或前提,畢竟人們本就會避免在缺乏共同性的情況下運用反諷,以免被理解為諷刺或言語攻擊。但有趣的是,在文化消費市場中,以反諷為基礎發展出的嘲諷卻有增加的傾向。以臺灣近年的網路影音創作來說,就有《眼球中央電視台》、《博恩夜夜秀》、《卡迪諾狂新聞》等。這些將反諷娛樂化的內容雖試著以反諷的修辭切入公領域的討論,但卻無法實質上促成對立雙方的對話,反倒是因對話參與者各自沉浸在特定的敘事中,讓缺乏共同性的反諷修辭墮入以嘲諷或侮辱對方為目的的酸言酸語。而這也就導致原屬公領域中價值、立場差異的討論,有私領域化或可說是私語化的趨勢(黃毓超,2020)。

以《眼球中央電視台》為例,主持人視網膜(本名陳子見)藉「民國元素」,意圖讓觀眾理解「中華民國」與「中華人民共和國」之間的異同與矛盾,但在多數觀眾熱烈加入影片下方嘲諷對話的同時,他也驚訝發現竟有將「民國眼」視作真實的老翁,老翁熱情讚賞影片的態度讓視網膜頗為尷尬(公視 P# 新聞實驗室,2023 年 5 月 24 日)。從這個例子可以看出老翁仰賴的是支撐中華民國的大型敘事(*grand narrative*),但這大型敘事在視網膜或多數年輕受眾的眼中已然凋零。在次文化消費隆盛的現在,年輕受眾沉浸的敘事偏重在次文化文本及其衍生的素材。這些文本不僅作為一種帶來愉悅的感官內容,也因著次文化與主流文化保持距離的特質,讓受眾較能輕易接受次文化文本作為詮釋世界、反思現實的材料。譬如,2024 年 5 月 21 日中午左右發生在臺中捷運車廂內,嫌犯持水果刀的隨機傷人事件中,英勇對抗犯人的「長髮哥」就引用動漫《葬送的芙莉蓮》中的名言:「如果是勇者欣梅爾的話,他一定也會這麼做」(陳秋雲、趙容萱,2024 年 6 月 4 日)。長髮

哥看似沉浸虛構的回應，不僅在動漫迷圈內得到共鳴，也在臺灣社會中引發廣大的迴響，象徵著人們已不吝於對虛構的動漫投入自己的真心；甚至在面對虛構與現實之間，也如同長髮哥採取著虛實相對主義的態度。

基於上述對臺灣在地的觀察，本文意圖梳理 1990 至 2010 二十年間的日本思想史，文中將以日本思想史常用的年代表記方式，將每十年視為一個時期來說明思想趨勢，如 1990 年代就意指 1990-1999 年間。希望能從日本文化論壇中對反諷的討論找到幾個診斷性的工具，來反思臺灣社會私領域缺乏反諷語境的現況。當然，作為文學大國的日本也是個反諷大國；包括動漫在內的日本文藝作品本就帶有浪漫主義色彩，而浪漫主義在德國發展之初，就有不少文學作品運用反諷來思考個人與自然間存在的偶然性，以及近代社會個人在面對共同體瓦解、生命無常的壓力。以 1990 年作為研究的起點，正是日本社會象徵大型敘事的家父長制、終身雇用制在泡沫經濟破滅後出現鬆動之際。當時日本各地接連出現參與新興宗教與自我啟發課程的熱潮，這些現象都與人們在世紀末亂局追求生命意義、安定身心相關（櫻井義秀，2007，頁 16）。此刻的次文化創作雖反映出世紀末人們決斷求生的慾望，卻也多了幾分世間無常的蒼涼。

以本研究稍後舉出動漫領域的例子來說，1990 年代起極度描寫主角內心世界的作品受到青少年青睞。多位評論家、社會學家對這種拒絕觀察外部世界，而往心裡內部探求答案的現象高度關注，也對人們在面對價值矛盾共存，以及虛實並列的現象作出討論。年輕人在相對主義下不知何去何從的社會處境讓他們遁入個人興趣與動漫文本，一邊藉此安頓自己的同一性（identity），一邊也參與在影視文本、網路對話的反諷語境之中。本研究爬梳 1990 到 2010 年間對反諷語境有較深刻討論的社會

學家：大澤真幸、北田曉大與宮台真司，以及文學評論家東浩紀的理論。大澤依著自己對奧姆真理教的研究，最先提出沈浸在虛構的「反諷的沈浸」理論，隨後東則是以日本御宅族的次文化消費生態，呼應大澤的理論。接著北田以戰後大眾文化史中的事件與文本，說明反諷有朝向制度化的傾向。而宮台援用現代的反身性原理，主張現實本是由虛構所構成的反諷情境。在此，本研究藉由他們早在 1990 年代初持續對私領域反諷語境的觀察，說明反諷精神消逝的現在，人們卻又反諷地沉浸在特定事物的狀況。這四人對次文化引發的社會想像雖有不少相互論戰，卻都認同反諷在自由主義社會中的意義。本文認為，在 1990 到 2010 年間，這四位理論家藉由討論人們經常性面臨價值觀矛盾共存、虛實並立，來說明反諷語境無處不在的現象值得臺灣深思。本文也主張這時代的日本思想史，能以「反諷」來加以說明與定位。

值得注意的是，他們四位論客對美國實用主義（*pragmatism*）哲學家 Richard Rorty 主張的自由主義思想也有不少回應，這位自稱「自由主義的反諷家」（*liberal ironist*）在《偶然、反諷與團結》（*Contingency, irony, and solidarity*）一書中，針對全球化時代人類應如何思考自由主義，來達成跨文化、族群、階級的團結，提出私領域應以反諷精神作為對立雙方得以共存的基礎，期能維持當今民主制社會中價值相對主義的環境。關注德國浪漫派思想的 Rorty，於 1990 年代中期受到日本文藝論壇高度重視，他們對 Rorty 的討論也都如實反映在次文化論壇所探討的反諷語境中。也因此提及 Rorty 的反諷論前，也不能輕忽二戰期間日本浪漫派的反諷思想對文壇、論壇造成的深遠影響。尤其本文舉出的四位論客皆重視二戰時的耽美作家保田與重郎以「浪漫的反諷」所引發的爭議，這至今仍舊扎實地反映在日本次文化的反諷語境中。

最後，本文藉著 2010 年以降次文化、大眾藝能所再現的反諷語

境，意圖說明個人一邊沉浸於反諷語境，一邊又開始體認自己處於反諷的滑稽。本文認為，持續觀測人們參與的反諷語境，將能深刻理解日常生活中肯認差異的自由主義環境。

貳、浪漫的反諷與作為反諷的日本

一、反諷的定義與特徵

從學理來說，反諷可分為：作為思想基礎的反諷與文學中的反諷兩種。首先，作為思想基礎的反諷可從德國浪漫派先驅 Friedrich Schlegel 所說的反諷談起。雖然他指的反諷是從浪漫主義文學中作者與描寫對象之間的反省狀態而來，但反諷創造出的語境是一種對立思想間的緊張關係，這個緊張關係超越了文學、藝術家創作的範疇，帶出了對立雙方各自的自我反思，並持續讓雙方產生自我的思想狀態（幅野民生，2016，頁 57-58）。也因此，文學史中的反諷作家多半是經由不斷的反省來與作品保持距離，進而維持反諷的語境。這個方法不僅能看到受限的自己，更能因此創作出超越限制的作品；以近似於不斷地創造與破壞的悖論來生成自我，試圖達成自我的超越與主體的自由。這看似與黑格爾的辯證法相似，¹ 但反諷並不像辯證法有著追求真理的慾望，反而比較像是一種自覺和反省（仲正昌樹，2006，頁 160-164）。這也如 Schlegel 所言，反諷宛如是在自己的言行旁邊，有道不斷盯著自己的視線。

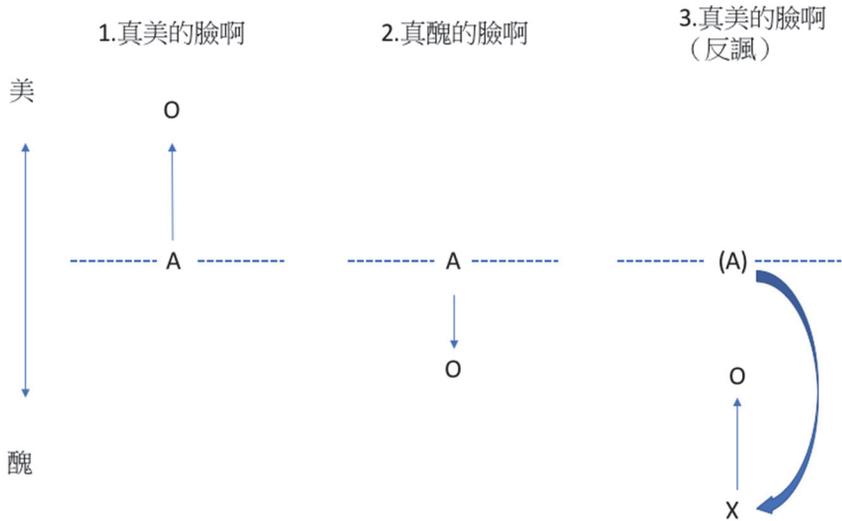
不過，究竟要如何理解這道視線呢？由於反諷以不斷生成自我的方

¹ 辯證法就是在德國浪漫派的反諷氛圍下產生的（菅原潤，2013，頁 5-8）。甚至 Rorty 也認為反諷與辯證法屬於同類型的思考現象（Rorty, 1989／徐文瑞譯，1998，頁 189）。

式超越限制，必然會歷經精神、認知上不斷的分割狀態與相對化過程。反諷造成的自我意識擴張能從在日常言語中的實踐觀察出來。這大致分為兩種，一是修辭的反諷，利用言語在意義與指向上的相反或不一致來貶低對方，以證明自己優越的言語手段。二是 Socrates 的反諷，這是為追求真理而刻意地否定一切的對話技術，其否定不僅針對既有的習慣、社會制度等外在事物，甚至連自己的知識也可以全盤否定；是一種對內追求真理，對外偽裝無知的態度（同上引，頁 180-192）。只是這偽裝是徹頭徹尾的偽裝，也就是自覺自己無知的態度。這種為求真理而不被任何事物所束縛的態度，反映言語就是藉由創造否定的主體來達到主體的自由。

如同口語傳播學者橋元良明所論證，反諷是創造另一個表面上看似能夠精準傳達字義，但卻是虛構的個體來作為「假人稱」，進而讓對話的視角能移轉到這個虛構的假人稱上，讓假人稱刻意地陳述出與字義相反的做法。這個近似於第三人稱，卻又不是第三人稱的假人稱於陳述行為時，時而帶有攻擊性，時而卻又可能促成協調性對話。橋元認為這種設定視角的說話方式，以各種型態普遍存於日常生活當中。尤其在日本這個並不清楚定義人稱的對話文化中，這個情形尤其明顯（橋元良明，1989，頁 86-89）。如圖 1 所示，情境 1、2 是主體 A 向客體 O 陳述對方有張美麗或醜陋的臉，而情境 3 則是 A 創造了「假人稱」X 來向長得較醜的 O 說：「你有一張漂亮的臉」。但透過設定這個假人稱的發話情境來達成反諷，並不單只是設定一個假人稱那麼單純，更像是設定類似於後設（meta）的全觀機制（同上引，頁 74-75），宛如 Schlegel 所言「盯著自己的視線」一樣，這視線就像是個具有世界觀的論述，也因為有假人稱 X，A 則轉變為具有反省能力且具後設認知的（A）。

圖 1：反諷的發話狀況



資料來源：《背理のコミュニケーション：アイロニー・メタファー・インプリケーション》（頁 88），橋元良明，1989，勁草書房。

只是從反諷在歷史的實踐中卻能看到，個人在面對現代化過程的異化（alienation），讓反諷經常是作為「在頹廢和緊張中間保留無限自我決定」的一種情感狀況（橋川文三，1995，頁 40）。這說明反諷看似具有對於自由意志的追求，但其實是中產階級處在政治的無力狀態下，表現出對道德的不負責任態度和逃避心情。換句話說，在面對緊張時反諷者「刻意地」以頹廢來面對現實，以緩解緊張。也因此，德國哲學家 Georg Wilhelm Friedrich Hegel 在《美學》（*Lectures on Aesthetics*）一書中就批判反諷是恣意的自由，其主觀的病態、對美的狂熱等，並無法為社會帶來正向的發展（Hegel, 1981 / 朱孟實譯，1983，頁 78-81）。而德國政治哲學家 Carl Schmitt 也無情地批判，浪漫主義脫離共同體（community）、國家，而把自我作為解釋世界的根據；尤其浪漫派用

反諷來試圖保持自我是逃避政治世界的方式；依賴反諷的自我其實是藉由創造複數的他者所構成，並沒有辦法在自由主義的政治環境中做出決斷（蔭山宏，2020，頁 87, 90-92）。

Schmitt 批判的情境和二戰中的日本極為相似，不少年輕人、中產階級在面臨經濟蕭條下失業，對軍國化政治的失望、無力感以及來自社會壓抑的氛圍，讓他們逃往日本浪漫派代表人物保田與重郎的文章裡。對戰爭期間的年輕人而言，保田特有的耽美、頹廢文體有種魔術般的魅力（橋川文三，1995，頁 38-42），文中亟欲成熟的浪漫盼望和赴死的美感契合年輕人被迫從軍的心情。其濃厚國學色彩的文風、美學，潛藏著二戰中日本社會飄蕩的閉塞感與絕望的末日觀；可說日本浪漫派主觀地以其獨特的頹廢美感來反抗時代（石川公彌子，2009，頁 93-94）。保田的作品揉合了無產階級與重農思想，著重描述個人情感；其極度抽象的文章，浪漫地再現歷史情境與鄉間景象，強化了反智主義和弱者的邏輯。二戰末期，保田的表現愈顯激烈，不僅成為抽象的文字遊戲，文章所強調的日本之美，反對文明開化、反現代官僚主義的態度，都能為讀者帶出復古、去政治化的革命美感；而被文壇稱之為耽美的愛國主義。雖然保田並未鼓勵讀者從軍參戰，也拒絕對局勢作出分析，甚至是以「偉大的敗北」來表現出期待敗戰的心態；但他的文章反諷地充滿日本民族中心主義（ethnocentrism），的確符合當局獨尊國學的意識形態。

二、日本浪漫派與反諷

二戰後，保田成為應負起戰爭責任的法西斯主義者。在一片批判保田的聲浪中，文學研究家竹內好則是熟知保田在文學上的反諷手法，且

兩人都反對日本官僚主導的現代主義，在這兩個前提下，竹內表示文壇對保田罵倒式的批評，對疏理戰前日本浪漫派引出的極端國族主義（ultra-nationalism）問題毫無幫助，應關注的是明治維新以降官僚宰制下文學失去自律性這點上（竹內好，1983，頁 264）。接續著竹內的問題意識，政治思想學者橋川文三分析日本浪漫派崛起的時代背景發現，日本從農村社會轉變為都市化社會，資本主義帶來的消費社會抹去了人與人之間的差異，在價值觀趨同的情況下，保田的文章正可為讀者呈現，農村解體造成鄉土喪失與都市化無根的失落感。在 1930 至 1940 年代新興的資本主義社會，合理性對生活的支配讓所有的社會差異型態皆以反諷的形態呈現出：「絕對者（個人）內部的分裂，以及處於分裂下的痛苦意識」（橋川文三，1995，頁 29-32）。加上多數左翼知識分子和無產階級文學在極端政治迫害下轉向浪漫主義，顯示官方現代主義中對文學與政治的掌控等；都可說是浪漫派崛起的主因。

而橋川也認為日本浪漫派作為一個文學運動，其論述策略是將政治、文學的問題轉變為大和民族與「鬼畜美英」間的民族問題後，又讓民族問題刺激政治、文學領域。這不僅能視為政治、文學與民族問題間的交互現象，也能藉反諷的語境來描述民族問題，以對抗官僚主義對言語的宰制。他引用保田這句看來不知所云的論述：

日本新精神的混沌與未能成形的狀態，以及同時確保日本的反諷這個破壞與建設的自由，更進一步地作為反諷的日本，朝向這個反諷的日本的現實主義，將成為日本浪漫派的基礎（橋川文三，1995，頁 40-41）。

這段話說明保田雖以浪漫的反諷來描述民族問題，卻明確地設定「日本」與「現代主義」作為民族問題的核心概念。只是保田對明治時

期留下來的現代化基礎表示悲觀，他認為日本偉大的進步（現代主義意識）是不幸的，對西方而言，日本還是後進國，並不是文化國家（Doak, 1994／小林宜子訳，1999，頁 67）；唯有強調日本文化在現代世界中所扮演的角色（同上引，頁 49），也就是文化復古才能真正達成日本的現代化。而承接前述，可說保田其實是藉著討論日本和現代主義之間的關連性，設定了日本浪漫派這個假人稱，以及假人稱所需的後設之後，他再以耽美的文體一邊呈現出戰爭期日本人心理上的現實狀態，而另一邊則是告知日本人正處於反諷的語境（桶谷秀昭，1983，頁 29-30）。

如保田所稱，反諷是作為真理與誠實的侍女，而非主人（保田與重郎，1989，頁 328-329）；他是藉著反諷這種逃避現實的方式來反映現實，文章也是宣告自己的無力感和自嘲的表現（保田與重郎，1969，頁 15-16）。從這種浪漫的反諷中，讀者並無法從文章直接判斷保田就是反對法西斯，但卻可從其作品間的語境來理解他的反法西斯主張。雖然不少保田的讀者受其影響而有嘲諷天皇制的情況（橋川文三，1995，頁 56），但這並非代表保田本人否定天皇，保田主張的王政復古所尊崇的是人、神共存時代的天皇神格，否定的是現代以降被法西斯化的日本天皇制。只是，戰時對法西斯的抗拒，終究是讓個人無奈的以肯定戰死的方式回到天皇（神）身邊，以自己的意識與至高者天皇連結，來證明自己身為共同體一員的價值；這種矛盾與無奈的現實情境正是他力圖表達的「作為反諷的日本」（Doak, 1994／小林宜子訳，1999，頁 72）。而「作為反諷的日本」同時也是保田公開懷疑自己復古意識的方式，畢竟「日本高唱復古的革命來脫離封建」本質上就是反諷的。當然，不論他的反諷目的為何，文章的確促進了極端國族主義的集體意識。

所以，如同竹內好所言，保田既是高唱國族主義的煽動家，同時也

是精神上的寶石。但多數讀者並無法理解竹內所言：「就是因為保田是煽動家，所以他才是精神上的寶石」的悖論邏輯（竹內好，1983，頁 106-107）。一般來說，保田之所以可以是顆寶石，關鍵因素是他在著作中不斷推崇日本在現代化之前人神共存的自然觀，而這也是現代以來被法西斯政府抹殺的歷史。保田在描寫歷史情境時透露出反對現代支配性的自然概念，他以尊重世間偶然性的發生，以及自然界尊重時間的順序邏輯，來反抗西洋帶來的均質化世界，都是他的文章之所以在戰時受到推崇的主因。當然，保田也清楚不可能真的回歸過去，他批評的是妨礙回歸的現代歷史意識，以及自然界的時間所造就的文化差異並未受到尊重等；而他的反諷正好能修補過去和現代的龜裂，從傳統找出日本的普遍性，而這普遍性就是文化差異（Doak, 1994／小林宜子譯，1999，頁 58-61）。由此推論，保田是刻意地用日本主義這個詞彙來達成真正屬於日本的現代主義；用反現代來再生現代。也因此，比起日本民族中心主義者，他其實更像是個現代主義者，藉著合理化虛構意識（歷史中的浪漫、復古），讓虛構作為現實的計畫來完成社會的改革；而這種「刻意地」復古也就是反諷的態度。

保田是將文化差異建立在日本民族中心主義之上的反諷家，但他的民族中心主義卻是為了追求文化差異，而「刻意地」以文化復古的方式來提出日本固有的文化多樣性和歷史的偶然性；目標是修正法西斯主義的現代，以達成日本真正的現代，也就是尊重文化差異的現代。反諷的是，這看似自由主義的態度卻是建立在民族中心主義上，進而讓讀者在閉塞的社會溝通環境中落入浪漫的復古情懷，最終淪為法西斯主義者掌權的養分。以現在的語彙來說明保田的態度，他對文化差異的尊重可說是自由主義家的態度，對於歷史偶然性的尊重則像是反諷家的態度，這兩個態度與自稱自由主義的反諷家 Rorty 的主張有著驚人的相似。當然

這也與 Rorty 積極引入德國浪漫派在文學創作上的優點有關，且德國浪漫派與日本浪漫派同樣遭遇作品成為法西斯政權養分並非單純巧合；而 Rorty 藉反諷將避免殘酷（diminish cruelty）絕對化的作法，也可說是試圖克服過去納粹殘酷暴行的積極嘗試。

參、自由主義反諷家與反諷的沉浸

一、自由主義的反諷家

作為一個在實用主義哲學領域建立學術成就的學者，Rorty 大膽地否定形而上學在現實社會的用處，這種破壞自己學術基礎從而創造新觀念的方式本就具反諷色彩。不過，相對於保田試圖以反諷文學來指出日本人面臨的反諷局面，Rorty 則是承認語言的出現與其演變本就來自歷史的偶然，來說明語言在反諷上的必然；藉此達成自他互為主體，卻又互不侵犯的境地。他在《偶然、反諷與團結》的〈語言的偶然〉中，多處援用德國浪漫派的觀點申論，人類的主要能力在於想像力而非理性，這是因為人類可以輕易地將意識的術語轉化成語言的術語（Rorty, 1989 / 徐文瑞譯，1998，頁 46-47），所以人類的文化變遷並非是以良好的論證，而是以具想像力的語言來達成。也因此，語言的變動和使用方式的不同「可以產生一種不曾存在過的人類」（同上引，頁 41-42）；而這也是自我的精神得以持續反省的關鍵（同上引，頁 58）。總之，Rorty 同意浪漫派詩人所體悟，語言是時間和機緣的產物（同上引，頁 62），但另一方面，他同時也理解這種自我中心且反本質主義的思維，卻是與堅持普遍、共有的社會責任論相對立；對此，他則是舉出 Sigmund Freud 的主張申論，道德是非普遍性的，宛如詩人的創作一

般，都是偶然性的產物（同上引，頁 75）。

為了呼應偶然性的原理，Rorty 提出人們應避免殘酷這個糟糕的事情，來相對化彼此的差異。他認為唯有避免殘酷才能超越自我與他者的差異來達成自由主義，創造人類更為廣泛的團結（Rorty, 1989／徐文瑞譯，1998，頁 297, 302-303）。他把言語的使用視為關鍵，而提出了終極語彙（final vocabulary）的概念。所謂終極語彙是指人們都會用屬於自己的，且能夠解釋這個世界的一組語彙來為自己的信念、和自己的生命提供理據。而為達到避免殘酷的目標，人們應採取對自己使用的語彙不斷的抱持疑問，並採取開放式訂正、變更的反諷家態度創造屬於自己的終極語彙（同上引，頁 141-142）。Rorty 認為不僅是一般人、文學作品，就連社會理論、科學理論也都是學者們通過不斷敘說、反省與變更自己的終極語彙而發展。然而，語言的歷史是時間與幸運的產物，而非被計劃的結果；甚至一切知識都應處於非目的論的偶然。人們彼此應反諷地對自己終極語彙的絕對性存疑，唯有如此才能同時將自我與他者間的信念與價值視為偶然性的產物。也正因為承認彼此的偶然，就能將雙方置於同一個位階而不評斷優劣，進而達成避免殘酷的目標。

以 Rorty 的推論來看，避免殘酷的態度也是歷史上的偶然，然而除了文學作品外，在新聞、戲劇等文本中經常出現描寫人類差異，以及差異帶來的痛苦、屈辱等，必然會引發觀者同情。由此可以觀察，避免殘酷看似具有共通性，但終究是在族群、文化的差異下由其終極語彙所敘說。因此，不僅是文藝創作，當今社會更應重視能確立語彙發展路徑的文藝評論；尤其 Rorty 認為現今哲學衰弱的趨勢必然會造成文藝評論的興起（岡本裕一郎，2012，頁 64）。只是，文藝評論的重要性並非僅止於評估文學價值，而是將 A 作品或是該作者放在 B 作品中來定位，也正是藉由不斷的定位，文藝評論家方能持續修正自己的終極語彙。過程中

評論者綜合多方觀點，作品間的矛盾對立並不會減損各自的價值，相互定位的結果反而能創造一幅美麗的馬賽克（Rorty, 1989／徐文瑞譯，1998，頁 151-153）。總之，Rorty 這種尊重個別文化，使用自己的話來說故事的主張不僅為他帶來相對主義的批判，相反的，也有批評者認為他是站在民族中心主義來定位他者。對此，他則是提出以相互主觀的共識來確保這些個別的故事本就有其信賴性基礎，主張自己既非相對主義，也不是傳統上所說的民族中心主義，應稱他為反諷家的民族中心主義才是（岡本裕一郎，2012，頁 66-69, 74）。

表 1：保田與重郎與 Rorty 之間的思想差異

德國浪漫派	保田與重郎	Rorty
反諷的誕生：創造與破壞並存的反省	反諷的自由主義者	自由主義的反諷家
假人稱的誕生	假人稱站在民族中心主義的立場，實則指向自由主義	假人稱站在自由主義實則指向民族中心主義
肯定偶然性的原理	肯定世間的偶然性	肯定言語的偶然性

資料來源：本研究彙整。

不過 Rorty 所指的反諷家屬於知識菁英，雖然 Hegel 不認同反諷，Friedrich Wilhelm Nietzsche 也認為反諷充其量只不過是積極的虛無主義，但 Rorty 還是將兩人與自己歸類在徹底懷疑自己信念、慾望的反諷理論家，他們都代表著對真理與合理性採取屬於自己的（反諷家的）民族中心主義。換言之，他們也是透過不斷質疑、調整終極語彙的實用主義者，其語言的生成是處於反諷的狀態，不斷以悖論（創造與破壞）的方式來形成。但他也批評，雖然這些學者明確區隔公、私領域，但是他

們的討論運用在公領域的政治就幾乎沒有什麼用處，Rorty 主張反諷家的態度指向的是人類本性，所對應的應是私領域才是，不應將這個態度用在公領域（Rorty, 1989／徐文瑞譯，1998，頁 156-162）。所以他並不追求公私領域兩者統一的理論，也不認為一定要選擇兩者的某一方，而是公私領域同等重要。也因此，他批評 1990 年代起私領域的反諷主義席捲美國政治領域，如：文化左翼關注的差異政治、認同政治等必然導致公共事務的政治決定無所適從（岡本裕一朗，2012，頁 89-93）。

同樣在 1990 年代，日本除了接受泡沫經濟破滅的衝擊外，更棘手的是整個社會都得面對私領域的問題，包括新興宗教崛起、女高中生援交、家庭功能瓦解、隨機殺人等；加上宛如再現末日戰爭景象的奧姆真理教沙林毒氣事件與阪神大地震，都讓日本言論界在理解 Rorty 理論時帶著日本社會的焦慮。相較於哲學領域單純從學理角度論證，文藝論壇成員則是印證了 Rorty 所預料，各自以其終極語彙來敘說 1990 年代的故事。雖說日本自現代以來，被稱作文壇、論壇的言語空間對生活世界的變化本就有極高的敏感度，但在面對 1990 年代極端繁榮下的社會失序，的確讓言論界高度關注私領域。相對的，社會上也有不少重建公領域的呼籲；就連作為戰前法西斯思想核心的「滅私奉公」，也在保守右翼的鼓吹下獲得不少民眾支持。這股苛責私領域的言論聲勢不小，也是在同一時期的 1990 年代末，在論及社會邊緣個體的研究及論述上，社會學、次文化論壇、文化研究逐漸獲得話語權；其中一些長期觀察次文化動態的社會學家、文藝評論家等，他們都關注 Rorty 所提「自由主義的反諷」在理論上的可行性。

二、反諷的沉浸

作為一個長期觀察日本社會次文化現象，在文藝論壇具影響力的社會學家，大澤真幸算是較早運用 Rorty 理論的學者，雖然他直言反哲學的 Rorty 是個後現代犬儒家（東浩紀、大澤真幸，2003，頁 139），但他卻是援用 Rorty 的思想推論，奧姆真理教的共同體、教徒的心理、精神狀態是建立在反諷的認知上（大澤真幸，2012，頁 91-93）。相對於 Rorty 討論的是知識精英的反諷，大澤關注的則偏向一般大眾如何有意無意地將自己置於反諷的局面。所以，他認同 Rorty 主張反諷基本上是處理私領域的感知與認同，和公領域理應分開。但他觀察在日本自由主義的生存環境中，無論公、私領域，到處都可以看到反諷的足跡；尤其在常民生活的私領域更是如此。因此，他批評 Rorty 相互尊重彼此價值觀的自由主義與社會現實有極大差距，他從奧姆真理教與主流社會、公領域間的互動發現，Rorty 所言的尊重差異並非建立在接受偶然性的反諷精神上，反而比較像是建立在相互容忍（大澤真幸，2015，頁 240）。

他舉出一神教的信仰在現代社會中並無法真正貫徹教義為例，畢竟一神教選擇與其他宗教共存，就是一種反諷狀態；這種反諷狀態在新興宗教活躍的現代社會尤為明顯。人們彼此處於，雖然我不認同你的世界觀，但是如果我表面上配合你演出，表現出我也認同你的話，那對彼此來說都會比較好過的一種忍耐心態。這並非單純的心存欺騙，而是刻意地讓自己沉浸在反諷的狀態；大澤稱這個現象為「反諷的沒入（中譯為沉浸）」（大澤真幸，2011，頁 209）。根據大澤對奧姆真理教信徒的訪談，信徒們多數認為自己相信的是虛構，但他們還是持續在意、關注

外部他者的意識，所以他們知道，從外部來看，自己呈現出滑稽的樣態。由此可看出信徒個人雖有反省的意識，但因夥伴們都如此行動，所以自己也就跟著做了。這種與內部夥伴間的協調式溝通，會形成外部的人越是不認同，內部卻會宛如不被祝福的情侶一樣越發團結。總之，信徒的內心將虛構的宗教與真摯地接受真理視為並不矛盾，他們一邊是不相信宗教的敘事是真的，一邊又表現出真心相信宗教的態度（大澤真幸，2009，頁 192-201）。

這並非如同一般認知，奧姆真理教信徒無法區分現實與虛構，而是明知是虛構，卻還是選擇沉浸其中，採取一種和世界保持距離的反諷態度。那為何信徒會出現刻意選擇虛構的情況呢？大澤認為，這並非自己相信虛構，而是因為其他人（共同體內部任意的他者）相信，如果自己與這些他者共同行動的話，就結果來說，自己和相信虛構的人就是相同的（大澤真幸，2009，頁 214-216）。這就如同戰前的天皇是日本多數人所共同承認的象徵一樣，天皇所代理的是共同體內部不特定的他者，也就是肩負特殊意願的他者；自己如果能與共同信仰的象徵相連結，就能在舊有共同體瓦解後依存在新的共同體中，進而得到身心的安頓。而奧姆真理教教祖麻原彰晃的這副身體，就是代理了共同體內部多數任意的他者所信仰的象徵。大澤借用日本司法制度中為區分三審制度而來的「審級」一詞，稱天皇或麻原的身體為「第三者的審級」，是具有宛如法庭裁決能力的超越性第三者；教祖麻原彰晃代表的就是取代舊有大型敘事中的神、君主的角色，成為新的第三者審級。

為了能和第三者的審級連結，自我需經過自我修行，或是學習虛構的規範和世界觀，從而在身體內部創造出一個否定自己的他者，但同時自我與自我內部的他者之間又處於可以相通的矛盾情況。也是因為將自己轉變為他者（否定自我）才得以與自我外部的他者（共同體內部多數任意的他者）相互交流。這與前節所述及的假人稱發話相似。在此，假

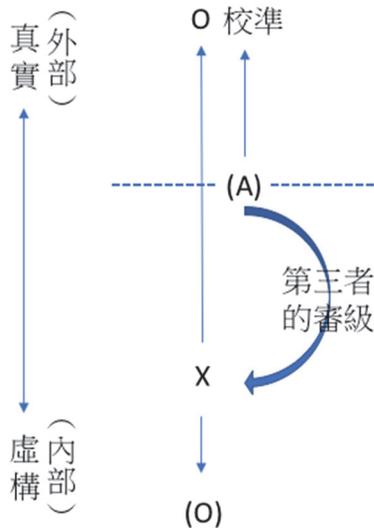
人稱就是自我內部的他者，然而，這他者的言行卻必需依從第三者的審級所做成的規範，因為唯有建立共同體內每個人都要學習的規範、世界觀（後設），才能有利彼此的交流。不僅如此，透過學習後設，更能讓第三者的審級成為個人專屬的；這種「我的」天皇、教祖意識雖然是因著成員刻意地沉浸（反諷的沉浸），而這沉浸卻也能形成所屬共同體成員的後設認知（meta-cognition）。相對的，天皇、教祖就成為象徵後設認知運作的第三者的審級（大澤真幸，2009，頁 219-223）。以奧姆真理教來說，信徒學習的文本多半是麻原教祖取自科幻小說、電影的情節，以及次文化有關末日的敘述；而在有關靈性的修煉上則是援用、修正其他宗教的作法，綜合出奧姆真理教的規範與世界觀（同上引，頁 102-116）。

雖然大澤從 Rorty 的反諷理論得到靈感，卻進一步說明了前節所提，在設定反諷所需的假人稱（自我內部的他者）時，是需要後設認知的；相對的，象徵後設認知的實存，也就是第三者審級的功能不僅能連結共同體內部的彼此，也是作為形成規範、世界觀的象徵。在此應特別注意大澤的論述其實是建立在他對 Rorty 的批判上，因為 Rorty 認為語言的生成與使用，本就是反諷的，人只要承認這個反諷狀態就能避免殘酷。然而，大澤卻認為，這種反本質論刻意忽視了多數共同體在形成過程中，本就會不斷生成本質論的現實。所以在過去的第三者審級轉變成新的第三者審級當下，其轉變就是因著反諷的沉浸來達成（大澤真幸，2015，頁 165）。大澤巧妙的運用「あえて」（刻意地）一詞，也就是將反諷的刻意，託付在一般人的判斷力上。換言之，反諷在實踐過程中需要刻意人為完成。大澤想強調的是，反諷並非限定在知識菁英所為，而是日常中由一般人刻意地沉浸，也就是以對他者的容忍來達成。

在此借用圖 1「反諷的發話狀況」來思考奧姆信徒的反諷沉浸狀況，如圖 2。信徒透過學習（修行）奧姆的後設文本來連結第三者的審

級，一邊讓自己成為具有後設認知（反諷）的（A），另一邊則能藉此創造出自我內部的他者（假人稱 X）。然而，（A）也需要與外部進行校準以獲得自己與社會的連結，這方式是透過假人稱 X 向教團外部的他者 O 訴說自己相信虛構；但反諷的是，假人稱 X 卻又對教團內部的他者（O）表現出全然沉浸的態度。² 在此，奧姆的後設認知最終就如大澤所言，收斂在麻原彰晃這個肉體（第三者的審級）上。

圖 2：奧姆真理教信徒的反諷沉浸



資料來源：本研究繪製。

之後，大澤將反諷的沉浸概念延伸至御宅族現象的相關討論；他認為兩個現象有著極高的相似性。譬如不少御宅族家中房間的陳設與奧姆

² 教徒在此的刻意究竟是否是自覺的刻意，還是有強制的意涵，將與第伍節中宮台真司的討論有關。

真理教團內部擺設極為相似，御宅族與奧姆信徒兩者皆會執著在後設文本的細節，以及在特定空間裡壓縮大量資訊所帶來的安心感。而他對御宅族現象的討論，也算是回應 1990 年代末期，文藝論壇中新興論客對次文化消費現象所提出的問題設定。

肆、次文化消費中後設認知的形成與反諷遊戲

一、御宅族的特殊性與普遍性

雖然御宅族看似是一群沉浸在動漫、輕小說、電腦遊戲等特定主題領域的人們，這與一般的專家好像沒什麼不同；但以大澤的說法，御宅族蒐集特定主題的資訊並非追求該意義是否具參考價值，而是單純想滿足自己追求特定資訊的慾望而已。³ 畢竟以常理判斷，資訊的意義通常會具有一種開放性的脈絡，在理解意義時必須參考該主題領域的社會（外部）脈絡才行。但御宅族們對自己有興趣的資訊，或對資訊上的差異，卻僅止於滿足自己對特定資訊的戀物情節（大澤真幸，2011，頁 201）。所以，他們並不關心特定主題的外部，不僅將特定且具主題性的物體、訊息壓縮在私人空間裡；另一方面，他們同時又將這個特定的主題對應著全宇宙，在封閉的私領域空間中試著表現出等同於外在世界的含義。換言之，他們所關心的東西就是普遍的世界或宇宙了。也因此，大澤認為御宅族們真正需求的並非特殊性，而是透過特殊的主題抽離出普遍性價值，並在御宅族刻意地選擇下讓特殊與普遍能夠並存。這

³ 御宅族在此的定義與一般在臺灣社會普遍使用的御宅族一詞不同。大澤是在日本的次文化消費脈絡中，以理論的純粹化所提取的抽象概念「御宅族」；而在本文則更進一步將之限定在以男性為主的群體。

個逆向卻不矛盾的狀態也如同奧姆信徒一樣，都能稱之為反諷的沉浸（大澤真幸，2008，頁 96）。不過，這兩個例子還是有些差異，正如前述，奧姆真理教的信徒仍需要教團的外部（社會）來校準自己的行為，他們也知道從外部來看自己很滑稽，甚至他們也知道需要藉由參與政治選舉來增加影響力（大澤真幸，2009，頁 192-194）。

然而，御宅族的有趣之處在於不需要特定主題內容的外部，對他們來說，內部就是外部；這種反轉邏輯建立在他們對現實世界其實是抱有距離感的相對主義態度上（大澤真幸，2009，頁 102-103）。換言之，這個相對主義是來自御宅族認知的普遍主義；御宅族對於普遍性的欲望，讓他們所沉迷的特定領域的規範與價值，都在內部的普遍性中被相對化（大澤真幸，2011，頁 201-203）。大澤認為這種相對主義式的反諷將帶來第三者審級的消逝，從而提高個人主觀，並認定自己的行動、親密關係能有改變社會的機會。人們一邊會覺得自己的決斷能改變社會，但一邊又強烈感受到社會的不透明感，以及個人的無力感與孤立感（同上引，頁 204-206）。這與前述二戰期間日本軍國主義介入日常生活，年輕人轉向沉迷於浪漫主義文學的情感現象極為相似。年輕人認為終究沒有人、政黨能代表自我的意志，這種願望與現實間的巨大落差妨礙了代議制（間接民主主義）的運作，遂將自己的生命價值投射在天皇、日本醇風美俗⁴的傳統，從而做出慷慨赴死的決斷。⁵

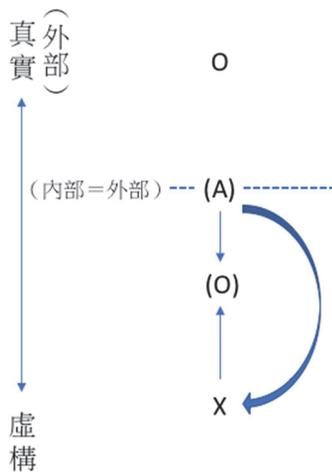
大澤對御宅族的分析可如圖 3 所示。具後設認知的自我（A）一樣需要透過大量的後設文本學習，來創造出自我內部的他者（假人稱 X）。只是對御宅族而言，外部就是內部，不需要如同奧姆信徒一樣，

⁴ 充滿人情味，純樸、善美的民間風俗。

⁵ 原來天皇與臣民的關係是「天皇的臣民」，在自我決斷生效後，關係轉換成為「我的天皇」，此時的天皇並非第三者的審級。

讓 (A) 向外部 O 來校準自己的行為。反而 (A) 會直接向具有相同興趣的他者 (O) 表現出全然沉浸的態度，此時假人稱 X 則會成為比 (O) 更深層的存在，因為御宅族只需在腦內將特殊性反轉為普遍性即可，這個近似自我決斷的反轉並不像圖 2 需要第三者的審級，也因此讓假人稱 X 得以成為近似第三者審級的存在。

圖 3：御宅族的反諷沉浸



資料來源：本研究繪製。

為何會出現這個現象呢？本文認為這與發生在 1990 年代末期次文化消費場域中，第三者審級的瓦解與再生現象相關。對此，次文化評論家宇野常寬在評析該現象時以 1990 年代末的「セカイ系」（世界系）作品風潮，⁶ 分析個人以決斷主義（decisionism）作為「求生」的心理

⁶ 在「世界系」這個大受御宅族歡迎的作品類型中，主角與周圍角色的親密關係，將會直接連結到世界危機或世界終結的劇情。這種在世界中心呼喊愛的作品有著讓御宅族過度投入情感的情況。

機制。這個帶有些 Nietzsche 超人論色彩的論述反映出在第三者審級消逝的年代，日本社會處於不知何去何從的閉塞感，呼籲年輕人應回歸現實，做出符合自身利益的決斷（宇野常寬，2008，頁 117，132-135）。作為世界系作品的先驅，1995 年出品的動漫《新世紀エヴァンゲリオン》（新世紀福音戰士）中，主角們之間的親密關係成為改變世界契機的敘述，的確容易引起觀眾沉浸於作品的情緒（前島賢，2014，頁 26-33）。

不過世界系卻也在世紀末分裂出兩大脈絡，一是普遍為一般大眾所接受的世界系作品，這類作品之後發展出以新海誠導演為代表的《君の名は。》（你的名字）、《天気の子》（天氣之子）；二是御宅族所偏愛，具有萌、可愛的視覺與對話性角色特徵（キャラクター）的世界系作品，其角色特徵累積在宛如資料庫消費形式的魔幻或電腦遊戲世界，這導致劇情多半以引用資料庫的方式進行重組與拼貼；前期作品以《涼宮ハルヒの憂鬱》（涼宮春日的憂鬱）最具代表性。

總之，在這些極度重視主角獨白的世界系作品中，可以看出人們仰賴「自我決斷」，而造就第三者的審級逐漸消逝的趨勢。而這也正是前述御宅族將特殊性反轉為普遍性認知的關鍵。但弔詭的是，在此自我決斷的意志是否能創造屬於我的第三者審級呢？值得進一步觀察。

二、資料庫消費下的後設認知

同樣是御宅族的文本消費，過去 1980 年代以前的御宅族在形成後設認知時偏向於理解大型敘事中隱含的意識形態。然而，二戰後，次文化中虛構的大型敘事逐漸替代現實世界的大型敘事，在 1960 至 1970 年代，故事消費力道旺盛，消費虛構比起理解現實世界的大型敘事更受人

們歡迎；到了 1990 年代初，隨著冷戰邁向終結，大型敘事在現實世界的凋零，也反映在次文化文本的生產邏輯中（大澤真幸，2008，頁 98-99）。尤其前述世界系作品可明顯看出具有大型敘事的意涵；另外在臺灣、日本都位居銷售前端的《航海王》、《火影忍者》、《進擊的巨人》等，雖然並非世界系作品，但在劇情安排上，除了強調奇幻、動作、冒險與友情外，也模擬了近似於大型敘事的設定。然而，對於重視萌元素的世界系作品，消費者在乎的則是視覺元素所形成的資料庫，以及資料庫中所隱含的後設認知。

針對後設認知的形成，新生代論客東浩紀於 2001 年提出了 1990 年代起的新現象，他在《オタクから見た日本社会：動物化するポストモダン》（動物化的後現代：御宅族如何影響日本社會）一書中率先提出「資料庫消費」概念，強調次文化的消費行為指向的是由後設敘事所形成的資料庫。該論點反對過去消費故事商品的定論，主張御宅族消費次文化文本時著重在角色特徵，也就是所謂「萌」的視覺元素。不僅如此，文本中角色特徵與彼此之間的關係、對話等，都涵蓋在東浩紀所稱的小型敘事群中，是表層的「超平面想像世界」。這些想像和其二次創作都收納、堆疊在極具後現代象徵的「大型『非』敘事」當中，也就是次文化的文本資料庫（東浩紀，2001，頁 159）。在資料庫中的小型敘事間並不需要相關性，它們充其量只能說是角色特徵被過度視覺化，而形成的視覺元素集合體；每一元素都包括御宅族們所堅持、喜愛的表現形式與內容；這裡形成通稱為「萌」的情感，強化了御宅族們收集相關元素的視覺慾望。

這些極度男性偏好的視覺慾望，反映出御宅族為彌補自身在戀愛市場的劣勢，而藉人工生成且封閉性的腦內戀愛來追求理想的女性形象。而藉由資料庫消費而訓練出的妄想能力，卻將二次元與三次元皆視為人

為建構的人造物（本田透，2008，頁 10-16）。最終，御宅族在腦中將完全特殊性的慾望集合體（內部）反轉為具普遍性意義的世界（外部）。反轉的結果正是先前大澤所言的反諷的沉浸。但如前所述，大澤是精確的將御宅族的態度定義為反諷的相對主義；結合東浩紀的論述推敲，這個御宅族內部的極端普遍主義所造就獨我的相對主義，應可理解為御宅族消費資料庫時的後設認知。

也就是說，由資料庫形成的後設認知就是御宅族們所共有的普遍性，其內部的相對主義就是來自御宅族所沉浸的，是一種積累在資料庫內部且極端的普遍主義思想。雖然前述提及，藉由文本形成後設認知是讓第三者審級得以重生的關鍵，然而 1990 年代末到 2000 年代初期出現的次文化消費樣態，在新興御宅族的參與和電腦科技的普及下，擴大了資料庫消費活動在次文化文本產製過程中的影響力，而這也讓資料庫開始成為建構後設認知的場域，進而出現宛如第三者審級的可能性。⁷

東浩紀將養成御宅族的資訊環境描述為將人類當成動物般豢養的高度視覺化環境；而 1990 年代御宅族單純追求視覺元素的動物性慾望，淡化了人類固有反抗環境的天性。本來在 1980 年代的御宅族文化本就有「即便是騙小孩的玩意，我們也是真心地感動」的浪漫情懷。這群上一代的老御宅族對自己關心的特定文本內容，以及為了蒐集相關內容所建構出的資訊環境，抱著無論如何都會否定的乖張態度。他們不僅否定形式化的價值，並喜好否定與對立帶來的感覺。這相對於動物順應環境的本能，而強調人性本就具有對抗環境的特質，以及與世界保持距離感的思維（東浩紀，2001，頁 95-100）。也因此，老御宅族運用這種距離

⁷ 只是在 1990 年代末到 2000 年代初期仍未出現近似於第三者審級的角色，一直要經過資料庫消費與網路嘲諷言說興盛的 2000 年代後，到 2010 年以降，第三者審級的角色才在特定動漫類型中以主宰者的姿態浮現。

感來理解，次文化表現的形式和內容之間其實是處於分離狀態，進而將自己定位為純粹作為形式或旁觀者的自己。當然，這樣的自己就能站在一定的高度來俯瞰事情的全局。總之，1980 年代的老御宅族們刻意地從無意義中找出意義，或是刻意地不相信支配性意識形態的這種價值相對主義態度，極具反諷色彩。

但在 1990 年代的動物性後現代情境中，御宅族的資料庫消費型態偏重在視覺強度所帶出的「萌」，這情感讓次文化文本與其消費行為具有的反諷性格逐漸消逝（東浩紀，2007c，頁 9-10）。雖然東浩紀在 1990 年代末也注意到電腦遊戲中，有一種取自輕小說的美少女遊戲類型，其著重與女性交往對話的設計明顯仰賴資料庫，但在 2000 年代中期，他發現這些電腦遊戲有逐漸轉型為後設認知遊戲的傾向。遊戲以各種後設認知為遊戲做出設定，譬如設定遊戲是著重腳本還是遊戲系統本身、純愛還是背叛、敘事還是對話的類型，都讓東浩紀所指的資料庫消費如同具後設的遊戲性資料庫（東浩紀，2007a，頁 217-218）。只是，同時期網路對話的風行則又帶出了另一波反諷精神，尤其網路對話和前述的資料庫消費都同樣仰賴著參與者的對話遊戲，網路對話的積累也宛如資料庫一般，再現了反諷語境（東浩紀，2001，頁 152）。對此，同樣活躍在次文化論壇的社會學者北田曉大遂從反諷作為思想反省機制的角度，對於人們反諷地沉浸在網路對話的社會現象做出更精緻的論述。

三、反諷制度化下的感動共同體

北田（2005）在《嗤う日本の「ナショナルリズム」》（嘲諷的日本「國族主義」）主張反諷作為文化現象，其特徵應是取決於社會、言說環境的變化，譬如從 1980 年代的標準來看，1990 年代初的大眾、次文

化狀況並沒那麼反諷，但這並不代表反諷不存在；反諷只是以其他形式、內容呈現（北田曉大，2005，頁 200-202）。他先從 1960 年代到 1980 年代初期，電視娛樂節目、廣告中的反諷表現與廣大閱聽眾的互動談起。反諷不僅存於知識分子，以及如同前述大澤、東所言的御宅族小眾間；北田認為反倒在大眾藝能普及的日本社會，一般閱聽人就能理解，甚至是能運用反諷所隱含的抵抗意涵。而反諷能廣泛引起閱聽眾共鳴的主因是，媒體業界與受眾間形成共同理解電視文本的後設認知，在閱聽眾間出現了反諷的共同體（同上引，頁 102-104）。這種對電視文本中仰賴後設認知的反諷（素材），電視圈與觀眾間的相互理解與互動行為，被北田稱為反諷遊戲。

至此，北田算是承接大澤和東的論述，但他也為反諷在大眾文化史中的重要位置做出說明。只是，從他考察 1980 年代末期開始的「反諷的制度化」現象，就可以看到其論述與大澤、東之間還是有些微妙的差異。1980 年代可說是消費深入日本社會的時代，北田認為作為文化現象的反諷在電視文本生產、消費的過程中逐漸成為電視製作生態圈的一環，形成了宛如反諷的制度化現象（北田曉大，2005，頁 159-162）。首先，節目製作單位與觀眾間形成對節目的後設認知，而讓觀眾成為反諷的共同體這點與 1980 年代以前相似。但也是因為觀眾對節目或電視圈的生態抱有反諷的理解，才會開始對於反諷的節目抱以真摯、肯定的單方面情感（同上引，頁 182-183）。譬如 1990 年代中期，電視圈普遍出現以沒有才藝的藝人作為賣點，或吐槽偶像們的發呆等，形成只要是在電視上映的內容都會是電視節目的犬儒態度。只是這種採取反諷形式的娛樂性節目中再加入感動的元素後，卻為觀眾帶出宛如觀看奧運賽事的熱情。

以 1990 年代末大受歡迎的《進め！電波少年》（前進！電波少

年) 為例, 觀眾都知道對這個搞笑節目本就不用認真與感動, 參與節目的新生代藝人的素人特質雖作為反諷的材料, 但製作人卻強制將藝人強拉至非洲大陸的最南端, 讓他們徒步至歐洲大陸最北端; 或是讓年輕搞笑藝人以參與企業抽獎活動換取生活費等無厘頭作法, 都成為觀眾之所以沉浸節目的感動情節。只是這種透過單方面觀眾的感動而形成的反諷共同體, 本質上就不會是反諷的, 北田批判節目製作方與沉浸在反諷遊戲的觀眾之間呈現出「實為無反省的反省狀態」, 具有高度的犬儒主義色彩。

在此, 北田運用了日本次文化或大眾藝能中常用的兩個詞彙ネタ (neta)、ベタ (beta) 來說明這個反諷的制度化狀況。ネタ可理解為笑點或是作為對話材料的哏、話題, 甚至是證據; 而ベタ則是相對於有趣、受關注的ネタ, 有平凡、普通的意思。就字義來說, ベタ是排列整齊而顯示出無趣的樣子, 但在此則被視為一種延伸的表現; 就是因為人們真摯地感動、投入或是沉浸, 才會出現整然有序而欠缺趣味的情況。所以, ベタ、ネタ在電視文本中分別代表著「表面」與「裡子」的意涵。不過, ベタ有時也被視為一種令人尷尬的態度, 畢竟在反諷語境中突然出現真心接受的態度, 倒是會讓參與對話的對方尷尬。另外, 也有如同日本漫才 (雙簧) 中除了負責ツッコミ (中譯為吐槽) 的一方, 以及刻意呈現出ベタ的裝傻角色。

北田舉出 1980 至 1990 年代間的例子說明ベタ、ネタ的運用情況。在這段期間日本電視節目中以素人日常生活中的實際情況作為ネタ, 來做為吐槽電視圈所呈現出的ベタ (北田曉大, 2005, 頁 200-201); 電視常製作令觀眾沉浸在感動情緒的節目, 但另一方面, 卻又形成節目系統性地讓素人站在反諷的位置上來呈現反省, 反觀製作單位 (電視圈) 卻不需要顯示反省態度的情況。然而, 這種運用素人吐槽來表現笑點的

方式，卻意外培養了參與節目的素人與觀眾，在日常生活中有著「嘲笑」的感性。北田發現，言語遊戲場域的大眾化，讓喜劇、搞笑節目失去促成閱聽眾反省日常生活的功能；反倒讓言語遊戲本身成為日常生活的一部分。一般來說，素人對電視中安排的角色、場景與臺詞，也就是「表面」的部分會抱以真摯、浪漫的感動與接受（ベタ）才是，然而在素人成為反諷遊戲的參與者後，素人一邊將現實世界的「裡子」當成ネタ，以嘲笑世界的態度來強調個人主體性（同上引，頁 164-165），另一邊又將電視圈的ベタ當成ネタ，以反諷或嘲笑電視圈的態度來連結觀眾彼此。

然而，在 1990 年代電視圈「販賣感動」的節目製作風潮下，讓不少節目內容呈現出「感動地沉浸」（ベタ）的反諷情況。換言之，電視文本於生產過程中所造就反諷的制度化，導致參與電視藝能的閱聽眾同時追求「真摯的感動」（ベタ）與「自我實存的反省」（ネタ）。雖然這近似於大澤真幸所言的反諷沉浸，只不過在此的反諷並非刻意地沉浸，而是在反諷制度化後以閱聽眾ベタ的狀態來達成（北田曉大，2005，頁 122-123）。這與東浩紀所提，1990 年代以降動物性後現代的反諷是以情感的強度「萌」所達成之說相近。不同點在於，東所指的情感對象是集合萌元素的視覺資料庫，而北田指的則是網路社群內永無止盡的對話。隨著網際網路在 1990 年代末的普及，新興的電子布告欄（BBS）中有關電視圈的討論版順利繼承了先前閱聽眾對業界嘲笑、吐槽的態度；版上對電視文本的討論，讓包括電視圈的大眾傳播環境都被當成一種ネタ，而成為反諷或嘲諷的對象（同上引，頁 196）。不僅有電視圈ネタ帶來的共感，相對的在 2004 年《電車男》⁸ 發行後引發的ベ

⁸ 《電車男》是在日本 2ちゃんねる中巨大的電子布告欄中，網友針對御宅族可能的心情的集體串文的創作，這就是一種藉由感動共同體所形成的故事。

夕感動風潮，這兩種來自連結的共感，呼應前述ネ夕與ベ夕並存的現象（同上引，頁 9-13）。其中巨型電子布告欄「2 ちゃんねる」中充滿了ベ夕，以及將ベ夕視為ネ夕的各式吐嘈，則是讓反諷沉浸的相關討論朝向新局面。在電車男於布告欄表示，自己在火車上幫助了一位被醉漢騷擾的女性，留下自己的住址後，卻被回文吐嘈：

792 名字：無名氏 投稿日：04/03/14 23:27

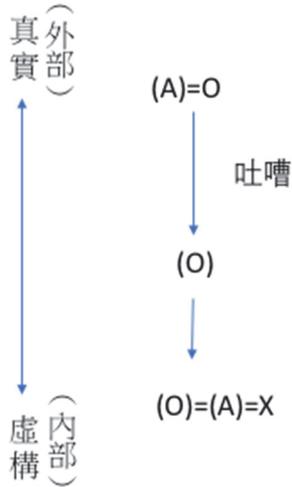
>>789 你不是給她地址了嗎？那她來家裡送禮也是沒問題的。

只是家裡有被爐跟玩偶，家裡的電腦螢幕也蠻小的？（792 名前，2014 年 4 月 3 日）

這種反諷的自我目的化現象可從圖 4 加以說明。雖然在「2 ちゃんねる」發話的（A）是藉由反諷的制度化（反諷的沉浸成為言語遊戲的必然）形成的，但（A）卻將自己置於外部不特定多數的他者 O 之中，藉 O 的社會性來吐嘈感動共同體（O）。由此可看出這是讓本就是ベ夕的感動共同體（O）成為ネ夕的作為。只是吐嘈感動共同體（O）也就等同於吐嘈（A）所具有の後設認知，以及由後設認知創造出的假人稱 X。在此的「反諷的自我目的化」，最終導致外部的感動共同體（O）與具後設認知的自我意識（A），以及展演後設姿態的假人稱 X 相互等同。這種不同指涉層次的崩塌造成主客體與中介姿態的混淆，驅動了北田所指網路「內輪空間」中自我參照的對話迴圈。⁹在此也就如北田所言，並不存在「第三者的審級」。

⁹ 中文雖可譯為「內部團體空間」，但本文在此傾向使用原漢字表記，以強調對話參與者在內部團體空間中輪番、無盡的對話。

圖 4：反諷的自我目的化



資料來源：本研究繪製。

在感動共同體 (O) = 自我意識 (A) = 假人稱 X (後設認知) 三者混合下的「內輪空間」，對話的參與者不僅透過與他者的連結來確認自己身為反諷者的立場，從而批判他們所認為的既得利益者，也就是電視圈和盤據在此的知識菁英（北田曉大，2005，頁 192-194）。如果由大澤真幸的論述進一步推敲，內輪空間的感動共同體似乎能取代過去，成為新的第三者的審級。然而北田似乎並不這麼看，他認為這內輪空間說穿了只是造就「反諷的自我目的化」，終究是為了讓反諷形式的對話得以持續而已。在此，反諷的形式並非過去大澤所言，反諷的沉浸帶有個人刻意的態度；反倒因社群對話必然連結自我與他者的線上行為，而呈現個人ベタ在極度強調私慾的溝通行為中（同上引，頁 217-218）。但也因反諷遊戲有感動共同體的特質，讓對話內容較易傾向具感動、共鳴的政治浪漫主義色彩。而這也呼應了 2000 年初，電子布告欄中電

視、新聞的討論版上，出現不少參與者將自我與國家、世界、正義連結的浪漫主義現象。極端右翼國族、反左翼與反韓等仇恨言論的氾濫，不僅讓網路對話參與者有化身浪漫主義者的現象，更帶有參與者強調自己真心與社群網站中匿名的他者相連，進而證明自己實存的態度（同上引，頁 207-208）。

伍、反身性下的浪漫與超越

然而，反諷遊戲不斷生產出的浪漫感動，終究會破壞反諷本帶有的批判與反省性格。北田認為在缺乏第三者審級的情況下，對話參與者只需確認先前對話中的反諷是否有在自我的發話中被繼承。換言之，自我行為的動機是來自他者，以及與未知的他者之間的連結；也因自我與他者的連結成為最具真實性的感動，而導致世界是依附在自我實存之上的獨我情況（北田曉大，2005，頁 226）。這就像二戰時年輕人口中「我的天皇」的浪漫想像一樣，這種共同幻想帶出的危險性並非北田樂見。但現況卻是，浪漫主義出現在網路的反諷遊戲裡，這些對話的參與者一邊承認自己實存的偶然性，另一邊卻又不易形成主體性的反省，其造就的感動共同體看似取代電視圈或知識精英而成為超越性的他者，但實質上並非大澤所言的第三者審級。不同於天皇成為第三者審級的軍國主義時期，也不同於麻原彰晃作為奧姆第三者審級的角色，北田認為在 2000 年前後網路的反諷遊戲中並不存在第三者的審級。

一、反身性現代的意義

儘管如此，北田仍憂心二戰期間日本浪漫派呼應軍國主義的歷史是

否重現，而將結論收斂在現今網路上發酵的反諷語境，有擴張至一般社會領域的局面；這造成的嘲諷式犬儒將會導致日本社會無法容忍差異，而有朝向限縮自由主義的危險。而北田也坦言自己並沒有制止這種反諷遊戲的解方，不過他卻刻意在結論巧妙地舉出社會學家宮台真司的反諷論，批判宮台所提的「刻意地」尊崇天皇制、朝向亞細亞主義路線，試圖引發下一波論戰（北田曉大，2005，頁 247-250）。相對於剛展露頭角的北田，宮台真司已是著名的新世代社會學家，他在 1980 年代末期到 1990 年代初對年輕人類型論、次文化作品的溝通意涵等研究都做出重要貢獻；也是點燃 1990 年代初次文化論壇活力的重要人物。不過北田關注的是宮台（1998）於《終わりなき日常を生きる》（在永不停止的日常生活中求生）所提，世紀末的混亂中，人們在忍受著日復一日無意義的日常之際，通常會轉向追求超越性的意義。該現象與北田所切入的戰後反省（諷）史類似，都關注年輕人追求浪漫與超越性意涵的現象；可說北田的研究是高度意識著宮台的論述。

但從宮台（1994）另一本《制服少女たちの選択》（制服少女們的選擇）中更能清楚看出他的主張。宮台針對家庭功能瓦解下的女子高中生，進行長期的田野調查後發現，在大型敘事瓦解後，人們對自己應仰賴什麼來面對人生多半是徬徨的，對此，女子高中生卻不斷將有意義的世界相對化，並以親密性溝通下的情感共振來化解不安。也因此，宮台主張日本社會將不可避免的會朝向以管窺天，或是形成價值觀相近者群聚的「島宇宙」（同溫層）現象（宮台真司，1994，頁 258-267）。這導致追求意義的年輕人間出現兩種類型，一是「沉浸異世界的御宅族」，而另一方面則是「浮遊在性愛中的女性」（宮台真司等，2007，頁 520-521）。宮台觀察這些女性時發現他們多走向兩種人生路徑，一是找尋自己委身的場所，二為尋求人生意義。宮台發現，追尋人生意義

的女性多走向酗酒、吸毒，而患有嚴重的精神疾病；反觀不過度追求意義而找到自己所屬之地、獲得日常生活夥伴的女性，較能有健全的社會關係（宮台真司、仲正昌樹，2004，頁 237）。無論是浮遊在性愛中的女性還是沉浸異世界的御宅族，¹⁰ 這些狀況都反映著年輕人討厭這個世界的超越論（大型敘事），他們一開始都試圖讓自己遠離追求意義的痛苦，但在一段時間後卻又出現無法忍受真實世界的無意義，進而轉向浮濫追求超越性意義的極端狀況。

宮台的研究對年輕人在面對世界時，是否追求「意義」這點做出突破，尤其在奧姆真理教、女高中生賣春、次文化愛好者殺害幼童等令人震驚的社會事件中，對於理解當事者是否追求著意義這點上，也是日本社會在療傷過程中所必須的。而宮台為日本社會所提的解方是：既然年輕人需要意義，尤其是他們傾向從共同體中理解自己的人生意義，那就為他們安排吧；於是才有前述北田批評的刻意地尊崇天皇制、朝向亞細亞主義等主張。面對北田的批評，宮台其實是順著北田對反省（反身性）的研究脈絡來提出回應。依據現代主義「永不結束的反身性」特徵，宮台認為任何外部現象都會被主體內部化，而這正是全體（世界）對應在部分（個人）之上的反諷狀態。換言之，反諷是在觀察外部世界被主體內部化而顯現出來的（宮台真司、仲正昌樹，2004，頁 114），因此世界本應被視為反諷的對象。但宮台並非消極地把世界的現代化單純視為反諷狀態，而是積極地運用反諷；即便他自己不相信現代化，不相信天皇制，但他還是選擇相信，也唯有如此才能以現代化的方式來解決現代化的問題。

¹⁰ 這裡指的異世界是動漫中宛如另一個魔幻世界的場景。但近年日本次文化卻是流行主角死後轉生到異世界。轉生的異世界揉合了電腦遊戲中打怪練功、角色、場景等基礎設定，與這裡所指的異世界有所不同。

而現代化的方式就是依據永不結束的反身性，徹底且不斷的將全體（外部）對應在部分（內部）上的反諷主義；甚至像是屬於超越性外部的宗教，在反身性的作用下會出現宛如 Max Weber 所謂的「祛魅」，呈現世俗化後無害的超越性特質（宮台真司、仲正昌樹，2004，頁 275-276）。所以在現代社會中所謂的超越、傳統、本質性等字眼也必然會在個人意識內部化為反身性的生成物，本質上就是反諷的。由此看來，宮台主張的是將意識的外部視為一種ネタ，並不需要將這些ネタ當做真摯感動のベタ。人們應站在一種反諷主義的位置上來看待這個世界才是（同上引，頁 274）。尤其宮台在研究中發現活在永無止盡日常（無意義）的人們，有落入過度追求意義（ベタ）的危險；所以即便人們面對感動的事物，也只需要在維持自己生存的前提下，刻意地相信即可。

二、ベタ與ネタ的反諷

在一場北田與宮台的對談中可以更清楚的理解宮台的反諷論。首先，北田向宮台提出日本社會有朝向仇恨言論和反自由主義的傾向，並從宮台對 Rorty 反諷論的理解談起。雖然宮台認為日本不論在文學、思想史、哲學領域都具備反諷的思想傳統，日本人理應能運用反諷文化的優點才是（宮台真司、北田暁大，2005，頁 115-121）；但北田卻認為在日本並不能直率地運用 Rorty 的反諷論，因為在 Rorty 身處的美國，共同體的常識是來自民主、自由主義的傳統，並不容易墮入北田所指「自我目的化（空轉）的反諷遊戲」。面對北田的批評，宮台首先回應日本並非沒有共同體的常識，而是在二戰後整個社會缺乏歷史觀的情況下，共同體的常識不斷地空洞化，而造成北田所言自由主義倒退的現象。另外，宮台也批評北田強調的網路內輪空間的言語遊戲，其ベタ現象。

象並非真的反諷，因為ベタ具有強制將言說導入反諷的形式，帶有不斷重複著形式化反諷的執著（obsessive）；這種反諷的制度化與反諷的特徵「與對象保持距離」不同，反諷應有反抗執著的距離感才是（同上引，頁 343）。討論中兩人都批判內輪空間裡戲謔、嘲笑的反諷遊戲，但不同的是，宮台對大澤真幸所謂反諷的沉浸有著較為細緻的解讀。

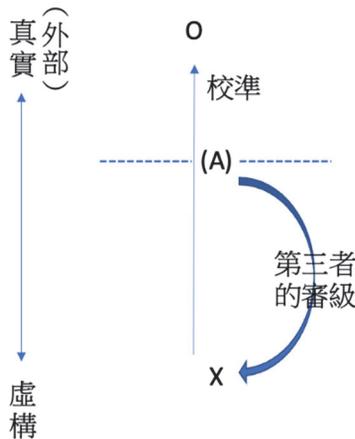
宮台理解的反諷沉浸，是明知對象為虛構，自己應與之保持距離，卻又無法拒絕虛構而沉浸的狀況。宮台批評大澤所謂的反諷沉浸是粗糙的將「刻意地」等同於「沉浸」；反諷的沉浸應可進一步區分為「ネタ的反諷」與「ベタ的反諷」才是。前者應可視為刻意地，而後者則是說到底、終究無法拒絕的無奈。對宮台來說，大澤所謂反諷的沉浸，即便是看似刻意地保持距離，但實際上卻帶有無法抗拒的無奈（宮台真司、北田曉大，2005，頁 343-345），問題在於將刻意地等同於沉浸，而未區分到底是ネタ還是ベタ的反諷（同上引，頁 349）。尤其ベタ的反諷就是因為無奈，而有讓虛構凌駕現實的情況，而這正是他在《終わりなき日常を生きる》中所主張的，他希望年輕人能在次文化中體認「比起濃厚的虛構，還不如痛苦的現實」。這種讓虛構凌駕現實的情況，近似於埃及人因現世充滿苦痛，而在生活中處處藉由語言、符號來沉浸在虛構的情況；相對於埃及人，希臘人卻是以創造希臘神話的方式，避免如同埃及人真摯、浪漫地沉浸在虛構中，而是以刻意地沉浸在自己虛構的神話故事（ネタ）來面對現實（同上引，頁 347-348）。

總之，宮台認為虛構的超越論（大型敘事）對社會還是能帶有積極性的意義。他刻意提及的天皇制、亞細亞主義等超越論雖是虛構，卻是為了讓日本面對現實狀況而刻意召喚的虛構，藉此呼籲人們應以現代反身性的反諷態度，來面對現代以降日本並未真心面對的超越性課題。但隨著現代邁入成熟期，宮台也不否認生活世界空洞化會讓ベタ的反諷顯

得較具優勢（宮台真司、北田暁大，2005，頁 349-351）。譬如：一些次文化文本中的小型敘事、角色特徵原本應是ネ夕，卻有被反轉為ベ夕的情況。尤其現今人們能輕易地窩在個人興趣所形成的連結裡，造就島宇宙和御宅族化的傾向；所以反諷更應反身性地面對傳統、共同體空洞化的問題。在日常的反諷遊戲裡應發揮反諷精神，將ベ夕反轉為ネ夕，轉換成ネ夕之後，人們才不會把事情看得這麼認真，而能用一種斜視的角度來看待世界。

宮台的反諷論具有現代反身性特徵，自我意識（A）經由「第三者的審級」的後設敘事而反諷地創造假人稱 X，然而為了對抗圖 4 所指具後設認知的假人稱 X 成為自我意識（A），宮台認為應讓假人稱 X 與社會中不特定多數的人們 O 校準，那後設敘事才有可能真正成為ネ夕。

圖 5：現代反身性的反諷論



資料來源：本研究繪製。

宮台雖然也能理解北田所說，寄託共同體浪漫情懷的國族主義容易成為反諷遊戲的ネ夕，進而形成感動的ベ夕共同體；但兩人終究對日本

社會是否需要刻意地尊崇天皇制、朝向亞細亞主義並無共識（宮台真司、北田曉大，2005，頁 65-65）。只是，宮台在論壇的影響力讓東浩紀不得不加入這輪論戰，而讓討論有收斂在研究者對 Rorty 的理解上。東認同宮台所謂大眾社會漸趨島宇宙化的說法，但他採取的並非呼籲何謂吾人所需的後設，而是採取「接受現況」的態度，承認後現代社會中

表 2：大澤真幸、東浩紀、北田曉大、宮台真司的反諷論

1990-2000年代	大澤真幸	東浩紀	北田曉大	宮台真司
理論	由奧姆信徒、御宅族出發的「反諷的沉浸」理論	對「反諷的沉浸」做出的回應		
		沉浸在資料庫建構的遊戲性真實	運用ネタ的反諷遊戲被制度化後的ベタ現象	現代的反身性原理中，現實本就是在虛構所構成的反諷情境
重點摘要	次文化的虛構取代大型敘事的現在，自由主義的環境也逐漸從價值相對主義轉變為虛實相對主義。屬於ベタ的反諷	沉浸在資料庫形成的後設認知已成常態，虛構儼然成為主體實存的重要情境。屬於ベタ的反諷	ベタ的反諷容易讓言語遊戲墮入嘲諷、攻擊的犬儒主義，而對過去日本虛構的大型敘事抱持警戒的態度。屬於ベタ與ネタ的反諷並列	在共同體瓦解的後現代情境中，有必要重新回到具反身性意涵的反諷。屬於將ベタ的反諷反轉為ネタ的反諷
對第三者的審級的看法	第三者的審級會不斷瓦解與再生，自我成為第三者的審級	兩人皆認為第三者的審級已然消逝，但無論是次文化消費的遊戲性資料庫，還是電子布告欄的言語遊戲，皆高度仰賴後設認知		只要將第三者的審級視為ネタ即可

資料來源：本研究彙整。

來自大型敘事的後設理論已不為人類所需求。所以，他批評宮台對 Rorty 的誤讀，Rorty 建立在後現代情境上的反諷是：「雖然我們將 A 視為真理而相信，但這世界有不同的價值觀，所以我無法公開主張 A 是真理」。¹¹ 然而，宮台卻是「即便我並不相信 A 是真理，但是為了這個世界，我還是在公開場合主張 A 是真理」的刻意態度。東認為這兩種在形式上看來相似，但在實踐上卻會產生完全不同的結論。前者的反諷態度是並不加入多餘的後設理論，也是更寬容、更相信人與人之間能有所連結的態度。但是後者卻試圖復活現代性的結構，同時又在自己也不相信的情況下，干涉他人價值觀的犬儒（東浩紀，2007b，頁 748-749）。

陸、結語：2010 年以降的反諷遊戲

以上這段 1990 至 2010 年間次文化論壇對反諷的評述，緊接著投射在 2010 年以後至今的次文化狀況。其中最具代表性的作品就有包括：偏向「ベタ的反諷」而以「異世界轉生」為題的影視作品，以及偏向「ネタ的反諷」的電視節目《月曜から夜ふかし》（月曜夜未央）。本研究認為，從前述的討論作為前提來理解這兩種文本，應能看出反諷作為思考自由主義社會的關鍵概念，以及在私領域中重建反諷精神的重要性。雖然這兩種類型都形成了一股收視風潮，但明顯整個日本社會有朝向ベタ的反諷傾向。

首先，傾向ベタ反諷的「異世界轉生」作品描述人們在現世得不到認同，或是因事故而進入虛構的異世界，強調人們沉浸後設遊戲的虛構

¹¹ 東浩紀也認為，Rorty 的反諷精神雖有不干涉他人價值觀的寬容，但同時也因為並未共有價值，而有對他者毫不關心的危險性，也因此 Rorty 才在論述中特意加入「共感」的要素（東浩紀，2007b，頁 750）。

（ベタ）情境。這呼應了東浩紀的觀察，相關作品因著極高的媒體複合（media mix）特質，¹² 其角色、劇情與作畫風格具有相互引用的資料庫特徵，主角在劇情中的動向也高度仰賴遊戲性互動。而此時的媒體環境也因人們長期掛在線上對話、影片、遊戲中，並不排斥虛構與現實的並存，而沉浸在這些原是ネタ的劇情或角色的資料庫遊戲中。在此，觀眾們高度熟悉作品中遊戲性的系統設定、運作邏輯與劇情常規，這些宛如後設認知般，成為資料庫遊戲運作之所以合理的集體共識；甚至有些作品將後設認知進一步描繪成擬人化角色的第三者審級，也算是預示第三者審級在人工智慧實用化的情況下似乎有重回的可能。

在反諷的沉浸已然成為現今日常生活中的常態，針對作品集體反省的對話裝置形成擬似全能、全觀的一種近乎是「神」的超越性機制；主角與人工智慧系統在遊戲中的協作，近似大澤所說的「第三者的審級」。譬如：《転生したらスライムだった件》（關於我轉生變成史萊姆這檔事）劇中主角所處的環境宛如第一視角的電腦遊戲，而「大賢者」則是以遊戲介面，或解說遊戲後設的方式，作為維持系統的人工智慧角色，近似於遊戲世界的第三者審級。有別於過去宗教將第三者的審級收斂在超凡魅力的人格主體上，這種以擬人化的「大賢者」人工智慧系統，一邊是以近似於非人格、演算法式的資訊系統呈現，一邊又以人性、溫暖的方式服務主角。這個新的「第三者的審級」並不要求人們信仰後設敘事，而是以提供攻略技巧與資訊的方式，讓參與者沉浸在第一人稱的遊戲世界。這現象暗示了後設認知在現今日本社會中已不光停留在社會性的信仰，而顯示出有轉向系統性互動的傾向。相關作品不僅呈現出人機協作時代的來到，第一視角的敘事也預示系統將會積極回應觀

¹² 相同作品可橫跨輕小說、漫畫、動畫、遊戲，甚至是同人誌，都能在後設認知相同的前提之下，進行跨越媒材、作者的創作。

者獨我的遊戲性世界觀。

相對於異世界轉生系列作品，另一種反諷的制度化則呈現在電視節目中，如《ロンドンハーツ(1998~)》(男女糾察隊)、《全力!脱力タイムズ(2015~)》(全力!脱力時代新聞網)這類大受歡迎的搞笑節目。只是這些節目吐槽的主客體只停留在藝人間，將吐槽拉到一般觀眾日常，而呈現反諷沉浸日常化現象的則以 2012 年上映的《月曜から夜ふかし》最具代表性。該節目屬於ネタ的反諷，一定程度延續了北田曉大描述 1980 至 1990 年代期間，電視製作中名為「無反省的反省」的反諷形式；只是和北田提出的例子不同之處在於，北田指出的是電視圈的ベタ化，而在《月曜から夜ふかし》的反諷遊戲中，其ネタ則是取自一般人的日常生活，強調的是ベタ化社會情境的滑稽。主持人松子作為日本藝能界 LGBT 的代表性人物，其反諷遊戲的策略是先將身為主持人的自己設定為反諷のネタ。她毫不諱言自己肥胖兼具壯碩的體型中隱含的陰性特徵就是一種反諷的存在，而她宛如彌勒佛的吉祥物形象，對日本人來說具有一種近似於第三者審級的非人格性特質；她揭露自己日常的ベタ，不斷自虐地將ベタ反轉為ネタ，以回應各式各樣的ネタ；意圖將人們拉出ベタ，進到文化地景(cultural landscapes)的日常生活中大笑。人們在面對現實之際，似乎可以從《月曜から夜ふかし》看出自己，以及自己所處的文化地景本就是偶然的存在。

節目中頻繁提及地區的差異性，呼應前述保田與重郎藉日本文化中的「醇風美俗」，反諷日本現代化的問題。只是當下的日本社會情境已與保田的時代不同，在大型敘事瓦解後人們各自沉浸在感動的時代，人們沉浸的不僅是動漫生產的小型敘事而已，從廣泛的個人興趣到小型的社區主義、鄉土主義，甚至是主流的社會常規和階級意識等似乎都成為人們各自沉浸的對象，但這種沉浸而形成的ベタ狀態對松子而言卻是一

種能被視為ネタ，而縱聲狂笑的滑稽。節目也不否認，世間仍有不少因沉浸特殊情境（ベタ），如：沉迷在酒精、賭博或特定嗜好而獲得快樂的人們，他們其中也有不少是經濟上的弱勢，也知道自已作為節目中的ネタ，其沉浸是可笑的，或在節目的吐槽下發覺自己的可笑。但仍舊因為自己的選擇而沉浸在ベタ的反諷情境中。最終藉由松子的狂笑不僅能為日本社會合理化尊重差異的相對主義，進而達成 Rorty 所言的避免殘酷，更能讓反諷不會墮入令人不快的嘲諷。這種將ベタ反轉為ネタ的反諷，或將ネタ單作為ネタ的反諷態度，呼應了宮台真司的反諷論。只是《月曜から夜ふかし》呈現出ベタ化社會的滑稽，雖能形成反諷或反省的共同體，但也不得不留心ネタ化的節目所吸取的資本能量，卻也反諷地讓觀眾持續ベタ在這個消費性商品上，而屢創收視佳績。

表 3：上述論客之主張如何反映 2010 年代以降的次文化動向

東浩紀	北田曉大	宮台真司
自由主義的反諷家，近似於 Rorty 的主張。	反自民族中心主義的自由主義者。	看似自民族主義的自由主義者，近似於保田與重郎的主張。
島宇宙化的私領域		
仰賴資料庫創作的動漫風行；如「異世界轉生」系列的動漫作品，一邊形成消費者的後設認知，另一邊後設認知也逐漸有成為自我認知的趨勢。後設認知模擬出第三者的審級肯定人機協作的趨勢，也呼應大澤真幸所言，自我將成為新的第三者的審級。人們在面對社會時不僅是獨我的相對主義者，同時也是自民族中心主義的自由主義者。		人們在日常生活中ベタ在興趣、共同體、常規等呈現出的感動現象，也成為電視節目《月曜から夜ふかし》のネタ。主張後設認知只是個ネタ，不用ベタ在後設認知上，而後設認知也不應成為自我意識。

資料來源：本研究彙整。

最後，由本文推敲，依著無數個小型敘事而形成以資料庫為基礎的後設敘事，讓御宅族ベタ在特定情境和價值觀，似乎已不再是御宅族的專屬特質，而島宇宙化也不是日本獨有的情況。這種造就「獨我」的相對主義思想投射在社會就是表面上尊重個體差異，卻又實質墮入敵我分明的悖論邏輯。此時由資料庫科技形成的這種宛如電腦遊戲中「大賢者」角色的人工智慧，作為新的第三者審級是否能對差異的對立帶來解方；鼓勵與人工智慧的協作而必然出現的ベタ，又是否會造就更深刻的社會對立等，都令人關注。

相對地，將人們從ベタ中拉出來的力量，所謂ネタ的反諷究竟能否成為人們面對世界的思想能量，同樣也值得後續觀察。對此，在地社會是否具備宮台真司所提「大型敘事作為ネタ的文化資源」，又是否具備貴婦松子將大型敘事視為ネタ的勇氣；讓人們站在民族中心主義反諷地搞笑，以這種集體的反省態度，進而察知作為反諷的日本／臺灣，也許才是避免私領域反諷語境匱乏，並讓肯認差異的自由主義更加健全的解方吧？

參考書目

- 公視 P#新聞實驗室（2023 年 5 月 24 日）。〈眼球中央停更 政治惡搞節目的崛起與告別〉【影音】。https://www.youtube.com/watch?v=VNXPB0r_HQ0&t=320s
- 朱孟實譯（1981）。《美學》（第 1 冊）。里仁書局。（原書 Hegel, G. W. F. [1975]. *Aesthetics: Lectures on Fine Art*. Oxford University Press.）
- 徐文瑞譯（1998）。《偶然、反諷與團結：一個實用主義者的政治想像》。麥田。（原書 Rorty, R. [1989]. *Contingency, irony, and solidarity*. Cambridge University Press.）
- 陳秋雲、趙容萱（2024 年 6 月 4 日）。〈中捷纏鬥 1 分鐘「度秒如年」 長髮哥的勇氣來自動畫「芙莉蓮」〉，《聯合報》。https://udn.com/news/story/7325/800
- 黃毓超（2020）。〈公領域私語化：臺灣社群媒體政治新聞貼文與討論分析〉，

- 《中華傳播學刊》，38，215-252。https://doi.org/10.3966/172635812020120038006
- 匿名留言位於文章 792 名前（2014年4月3日）。〈【伝説のスレ】電車男まとめ その1〉【神スレ・名作スレまとめ】。サンブログ。
https://sanblo.com/denshaotoko01/
- 小林宜子訳（1999）。《日本浪漫派とナショナリズム》。柏書房。（原書 Doak, K. [1994]. *Dreams of difference: The Japan Romantic School and the crisis of modernity*. University of California Press.）
- 大澤真幸（2008）。《不可能性の時代》。岩波新書。
- 大澤真幸（2009）。《虚構の時代の果て》。ちくま学芸文庫。
- 大澤真幸（2011）。《近代日本のナショナリズム》。講談社選書メチエ。
- 大澤真幸（2012）。《夢よりも深い覚醒へ：3・11後の哲学》。岩波新書。
- 大澤真幸（2015）。《自由という牢獄：責任・公共性・資本主義》。岩波書店。
- 本田透（2008）。《世界の電波男—喪男の文学史》。三オブックス。
- 竹内好（1983）。《近代の超克》。筑摩書房。
- 石川公彌子（2009）。《〈弱さ〉と〈抵抗〉の近代国学 戦時下の柳田國男、保田與重郎、折口信夫》。講談社選書メチエ。
- 北田暁大（2005）。《嗤う日本の「ナショナリズム」》。NHKブックス。
- 仲正昌樹（2006）。《「分かりやすさ」の罠：アイロニカルな批評宣言》。ちくま新書。
- 宇野常寛（2008）。《ゼロ年代の想像力》。早川書房。
- 東浩紀（2001）。《オタクから見た日本社会：動物化するポストモダン》。講談社現代新書。
- 東浩紀（2007a）。《ゲーム的リアリズムの誕生》。講談社現代新書。
- 東浩紀（2007b）。《文学環境論集》。講談社 Box。
- 東浩紀（2007c）。《批評の精神分析》。講談社 Box。
- 東浩紀、大澤真幸（2003）。《自由を考える：9・11以降の現代思想》。NHKブックス。
- 岡本裕一朗（2012）。《ネオ・プラグマティズムとは何か：ポスト分析哲学の新展開》。ナカニシヤ出版。
- 長友敬一（2013）。〈相対主義の変遷〉，《熊本学園大学文学・言語学論集》，1，1-46。https://kumagaku.repo.nii.ac.jp/records/208
- 保田與重郎（1969）。《日本浪漫派の時代》。至文堂。
- 保田與重郎（1989）。〈「日本浪漫派」広告〉，《保田與重郎全集：第40巻》，頁328-329。講談社。
- 前島賢（2014）。《セカイ系とは何か》。星海社。

- 宮台真司（1994）。《制服少女たちの選択》。講談社。
- 宮台真司（1998）。《終わりなき日常を生きろ》。ちくま文庫。
- 宮台真司、仲正昌樹（2004）。《日常・共同体・アイロニー：自己決定の本質と限界》。双風舎。
- 宮台真司、北田暁大（2005）。《限界の思考》。双風舎。
- 宮台真司、石原英樹、大塚明子（2007）。《サブカルチャー神話解体：少女・音楽・マンガ・性の変容と現在》。ちくま文庫。
- 桶谷秀昭（1983）。《保田與重郎》。新潮社。
- 菅原潤（2013）。《弁証法とイロニー：戦前の日本哲学》。講談社選書メチエ。
- 幅野民生（2016）。〈「研究ノート」Fr. シュレーゲルにおけるイロニーと文学〉，《Stufe》，35，57-66。https://digital-archives.sophia.ac.jp/repository/view/repository/20170704005
- 蔭山宏（2020）。《カール・シュミット-ナチスと例外状況の政治学》。中公新書。
- 橋川文三（1995）。《日本浪漫派批判序説》。未來社。
- 橋元良明（1989）。《背理のコミュニケーション：アイロニー・メタファー・インプリケーチャー》。勁草書房。
- 難波優輝（2025）。《物語化批判の哲学：「わたしの人生」を遊びなおすために》。講談社。
- 櫻井義秀（2007）。〈スピリチュアリティ・ブームの光と陰〉，《日本脱カルト協会会報》。11，7-21。http://id.ndl.go.jp/bib/030513859

Examining Discourses Concerning Irony in Japanese Subcultural Forums between the 1990s and 2000s from the Intellectual History Perspective

Hung-Yi Lin*

ABSTRACT

When confronted with divergent values between self and others, individuals, in addition to engaging in political dialogue and negotiation in the public sphere, have historically employed irony in private conversation to relativize differences without jeopardizing social co-existence. On the basis of everyday life observations in Taiwan, this research notes that irony is rare in ordinary exchanges, whereas subcultural productions exhibit an increased prevalence of ironic contexts. The ironic contexts generated within subcultural consumption spaces often appear in online dialogues as satire or verbal attack, thereby failing to fulfill irony's intended function of prompting conversational partners toward reflective deliberation. This paper further presents that both the disappearance of ironic contexts and the intensification of value polarization are associated with the collapse of grand narratives. People once relied on grand narratives to construct worldviews, yet under post-modern conditions, these narratives have become inadequate for interpreting reality. Within this context, subcultures that audiences have increasingly favored have

* Hung-Yi Lin is Associate Professor in the Department of Journalism & Communication Studies at FuJen Catholic University. His research focuses on contemporary Japanese society, subculture, and international communication issues. E-mail: 075051@mail.fju.edu.tw.

served as resources through which individuals make sense of the world and reflect on social life.

On the basis of the aforementioned observations, this study explores how ironic contexts created by subcultural texts appear within Japanese subcultural forums between 1990 and 2010. The rationale is twofold. Taiwan's subcultural field has been heavily influenced by Japan, and Japanese literary and artistic productions, including anime and manga, are suffused with Romanticist elements. Many Romantic works use irony to reflect on the contingency of individual existence and nature as well as on the pressures confronting modern individuals amid communal disintegration and life's impermanence. The selection of 1990 as a starting point corresponds to the unraveling of Japan's grand narratives following the collapse of its bubble economy - a period when people turned to emerging narratives, such as new religious movements and self-improvement courses, to interpret the meaning of life and achieve psychological stability. At that juncture, Japanese subcultural production not only reflected fin-de-siècle disorder, but also generated works that either extensively depicted protagonists' interiority or anime and manga that relied heavily on kawaii motifs. The ironic contexts embodied in these works subsequently became the texts in which audiences, later labeled otaku, immersed themselves.

This paper identifies four commentators who offered substantive discussions of ironic contexts in Japanese subcultural forums between 1990 and 2010: sociologists Osawa Masachi, Kitada Akihiro, and Miyadai Shinji and literary critic Azuma Hiroki. Because these intellectuals had long been active in literary and cultural forums, their scholarly and critical writings, though eclectic in scope, remained attuned to social currents, and their treatments of irony were grounded in theoretical argumentation. Accordingly, this study analyzes their observations on ironic contexts in the private sphere, particularly where they addressed the social implications of subcultural texts

in Japan.

The commentators perceived an erosion of ironic sensibility, yet described a concomitant phenomenon in which audiences, although not credulous about fictional worlds, engaged in ironic immersion within them. The four intellectuals extensively debated one another on the social imaginaries generated by subculture, but they concurred on the importance of irony in liberal societies. This study suggests that, between 1990 and 2010, these four commentators, through their discussions of the persistent co-existence of conflicting values and the entanglement of fiction and reality, demonstrated both the ubiquity of ironic contexts and the necessity of critical reflection on this phenomenon.

The commentators engaged extensively with the liberal thought of American pragmatist Richard Rorty. Rorty, who once described himself as a liberal ironist, argued in *Contingency, Irony, and Solidarity* (1989) that, in an age of globalization, liberalism should be reconceptualized to foster cross-cultural, interethnic, and cross-class solidarity. He proposed that the private sphere adopt an ironic stance as the basis for co-existence among opposing parties. Rorty's arguments attracted considerable attention in Japanese subcultural forums in the mid-1990s. This paper's literature review regards Rorty, who affirmed the contingency of language, as indeed a liberal ironist. However, the ironic context he sought to cultivate could also be interpreted as superficially adopting a liberal posture, while in practice reinforcing ethnocentric attitudes.

Alongside Rorty's arguments, the irony articulated by Romanticist writers in wartime Japan warrants attention. The four commentators paid considerable attention to Yasuda Yojuro - a *tanbi* author during the war. The controversies provoked by Yasuda's notion of romantic irony continued to reverberate in subsequent Japanese subcultural ironic contexts. The present study regards

Yasuda, who affirmed worldly contingency, as an ironic liberal: although his ironic framing appeared to amplify nationalist rhetoric, it ultimately pointed toward liberal commitments.

Building on the accounts of Yasuda and Rorty, this study analyzes the irony theories advanced by Osawa, Azuma, Kitada, and Miyadai. In the early 1990s, Osawa developed the concept of ironic immersion through his analysis of the adherents of Aum Shinrikyo, arguing that subcultural fiction could displace grand narratives. He contended that everyday liberal milieu was shifting from value relativism toward a relativism between fiction and reality; ironic immersion denoted the experience of entering a specific fictional narrative - “I do not truly believe, yet I choose to believe” - and becoming fully absorbed in it. Azuma responded by describing otaku immersion as a game-like reality constructed from databases, arguing that database-driven metacognition had become normalized among otaku, such that fiction provided a pivotal existential context for subjectivity. Kitada’s reply located the source of ironic immersion in the discursive practices of online interaction: once irony was treated as a linguistic game in networked conversation, immersion often devolved into cynical derision and verbal attack. Finally, Miyadai countered that, under the principle of modern reflexivity, reality itself was constituted by fictional frames. Rather than castigating individuals who immersed themselves, he maintained that, in the context of postmodern communal disintegration, recovering a form of irony bearing genuine reflexive significance was necessary.

When Osawa formulated his theory of ironic immersion, he invoked the concept of a neutral, adjudicative third party to explain that a community required a detached authority capable of making judgements to allow individuals to immerse themselves in an ironic context. Azuma and Kitada disagreed, contending that, with the disappearance of grand narratives, such a

third-party adjudicative authority would also vanish. In the postmodern world, whether in the game-like databases of subcultural consumption or in the language games that accumulated on electronic bulletin boards, meaning-making relied heavily on metacognitive mechanisms rather than on an external adjudicative authority. However, Miyadai argued that whether framed as third-party adjudication or metacognition, both should be regarded as materials for constructing ironic contexts. Only by doing so, he asserted, could ironic contexts be reestablished in everyday discourse and thereby enable a reflexive understanding of social reality.

The arguments of the four commentators were subsequently reflected in subcultural developments from 2010 onward. The widespread popularity of isekai anime and manga demonstrated that the ironic immersion described by Azuma and Kitada ultimately produced a database-driven metacognition among subcultural consumers. Moreover, this database-derived metacognitive stance increasingly functioned as a mode of self-understanding. Consequently, the surrogate third-party adjudicative perspective simulated by such metacognitive processes appeared to anticipate or legitimize tendencies toward human-artificial intelligence collaboration. By contrast, the television program Getsuyou kara Yofukashi (月曜から夜ふかし) illustrated a markedly different trajectory: it staged public awareness of the condition Miyadai described, in which both metacognition and third-party adjudication can be treated as raw material for rethinking modernity. Audiences recognized, often with comic self-awareness, their immersion in fictional frameworks, and this recognition enabled critical reflection on the narratives of everyday life. Which of these two opposing ironic contexts will ultimately prevail remains an open question and warrants more in-depth empirical investigation.

Keywords: irony, liberalism, subculture, meta-cognition, otaku