

動漫家族 名詞大解密

文 | 黃柏華、蔡曉凡整理

自從動漫變成當今流行文化，甚至進入藝術殿堂，許多與動漫相關的名詞也開始在我們的生活中頻繁出現，唯有認識這些關鍵詞，才可能更深入理解今日動漫文化的多元面貌。

漫畫/Comic (英) / マンガ Manga (日)

漫畫是指透過虛構、誇飾、寫實、比喻、象徵、假借等不同手法，描繪圖畫來述事的一種視覺藝術形式，漫畫可以透過分格畫面表現時間的流動，也能加上文字、對白、狀聲詞等來增進讀者對內容的理解。古代東西方早已出現類似形式的藝術作品，例如義大利羅馬的圖拉真柱是以長達190公尺的連續性浮雕來表現羅馬皇帝圖拉真的功績；藝術家威廉·霍加斯 (William Hogarth) 在18世紀的連環圖作品《A Rake's Progress》則被認為是現存西方最早的漫畫，已具有分鏡的味道。

東方現存最早的漫畫作品則屬日本浮世繪畫家葛飾北齋在1814年開始出版的北齋漫畫；1925年中國藝術家豐子愷從日本畫家竹久夢二獲取靈感，創作出的圖畫作品被命名為「子愷漫畫」，正式引進漫畫一詞。

卡通/Cartoon (英) 動畫/Animation (英) / アニメ Anime (日)

卡通與動畫都是指經由繪製許多靜止的畫格、以一定的速度連續播放，讓肉眼因視覺殘像而產生錯覺，以為畫面活動的作品。英文Cartoon來自義大利文的Cartone (大張的紙)，所以在美國及歐洲，Cartoon亦指具諷刺傾向的單格漫畫。Animation則源自拉丁文的Anima (靈魂)，意指賦予生命之意。



- ▲ 跟動漫遊戲相關的CD、雜誌、畫冊等，都是人氣週邊商品。(上)
- ▲ 1763年威廉·霍加斯的作品《A Rake's Progress》當中的一幅〈The Interior of Bedlam〉，典藏於美國西北大學圖書館，來自維基百科，公有領域。(中)
- ▲ 動漫祭舞台的Cosplay女僕表演。(下)

雖然卡通與動畫看似相同，但若嚴格區分，卡通以小孩子為視聽對象，而動畫則不限。

同人誌/Fan art, Doujinshi (英) / ドウジンシ Doujinshi (日)

「同人」一詞在日文原指擁有相同志向、興趣的人們，而這群人創作、集資印行、流通於小眾範圍的非商業性刊物則稱為「同人誌」。一開始的同人誌稱為同人雜誌，起源於日本明治時期的知識青年開始結社、集資出版的文藝性質刊物，藉此推廣自身的文學理想，例如日本文豪尾崎紅葉、夏目漱石等人都曾參與這樣的文學社團並出版同人雜誌。

二次大戰後，日本開始出現漫畫的同人雜誌，日本漫畫大師石森章太郎、藤子不二雄都由此崛起。之後，隨著學校漫畫社團出版的刊物日增，1975年誕生了日本第一屆Comic market，也就是同人誌的販售會。1990年代以後，「同人」逐漸指稱創作動漫、電腦遊戲的相關作品並自費出版、販售的人，「同人誌」也變成指涉動漫、遊戲相關的自費出版刊物，而相關的文化面向則稱為「同人文化」。

由於同人誌是自費出版，有別於商業性刊物，有較大的創作自由和「想畫什麼就畫什麼」的味道，但這也引發許多問題。因為同人誌除了原創故事外，亦常衍伸自商業性出版品，同好們由於喜歡某部商業性作品進而以其角色或架構為素材、創作出原版故事之外的故事，若是涉及販售，便牽扯上著作權問題，以及這些作品是否應受出版法規限制的討論，1999年日本曾出現知名動漫《神奇寶貝》的同人誌作者因違反著作權法而遭逮捕的例子。

除了日本之外，亞洲的同人文化發展迅速，如上海、香港、臺灣、曼谷等地都可看到明顯的活動跡象，刊物販售也開始活化，不少職業漫畫家便是由同人誌崛起，亦有職業漫畫家成名後回頭跨足同人出版，例如1988年以《修羅海》打開知名度的臺灣漫畫家任正華便曾於2001年底出版同人誌《漫畫玫瑰》，諷刺臺灣漫畫界的醜態。



- ▲ 同人活動的角色扮演者。
- ▲ 在日本，動漫角色甚至有主題咖啡店。圖為秋葉原的「鋼彈咖啡」。

角色扮演/Role-playing, Cosplay (英) / コスプレ Cosplay (日)

Cosplay為Costume play的日式英語簡稱，中文稱為「角色扮演」，指一種演繹角色的扮裝性質表演藝術行為。從事角色扮演活動的人通常被稱為「Cosplayer」或「Coser」。

當代的Cosplay通常被視為一種次文化活動，扮演的對象一般來自動漫、遊戲、小說、影視等，有時也有自創角色出現。方法是穿著類似的服飾，加上化妝造型、道具搭配、身體語言等來進行模仿。

今日，動漫文化的影響力日鉅，在無論是文化研究或社會學裡逐漸成為重要議題。各種不同領域的交流互涉，如越來越多電影納入動漫的表現手法，好比《追殺比爾》，或是當代藝術家村上隆的作品濃厚的卡漫造型與平面概念，都可證明動漫文化的威力。

END