日本动画与日本青少年思想政治教育

陈立思，李宗浩

（中国青年政治学院 青少年工作系，北京 100089）

[摘要] 日本是动漫强国，观看动画是日本青少年日常生活中必不可少的内容。日本动画在中国也广为流传，影响很大。因此，研究日本动画与日本青少年思想政治教育的关系，是一个时代感很强的课题。本文简要回顾了日本动画发展的历史，说明它在不同的历史时期体现的具体作用和其演变过程；分析了动画代表作品，通过其内容揭示日本动画深刻的思想内涵；在此基础上探讨日本动画与青少年的关系。日本动画对日本青少年的社会化起到了重要的作用。这种作用具体表现为民族文化的传递、对世界观、人生观、价值观的表达解释和对于现实社会思潮的探讨等方面。因此，日本动画在一定程度上发挥着思想政治教育功能。

[关键词] 日本动画；青少年；思想政治教育

[中图分类号] G531.3 [文献标识码] A [文章编号] 1004-3489(2008)04-0075-05

日本动画正在以前所未有的速度涌入我国文化市场，对我国青少年产生了很大影响。而在日本本土，观看动画是当今日本青少年生活中必不可少的一部分。本文将从以下三方面对此进行论述：（一）回顾日本动画的历史，探讨它在各个历史时期体现的具体作用；（二）日本动画的代表作分析，通过分析其丰富内容揭示它们深邃的内涵；（三）讨论日本动画与青少年关系，尤其是它与青少年思想政治教育的关系。

一

日本动画起源于上世纪20年代，至今已有九十多年的历史。根据传播方式不同，可分为动画电影、电视动画和电视录像带动画三大类。业界按照创作水平不同，将其分为四个发展阶段，即萌芽期（1919—1945）、探索期（1945—1973）、成熟期（1974—1990）和分化期（1990—至今）。[1](P.94)

（一）萌芽期（1919—1945）

日本第一部动画电影是下川凹夫制作的《清洁工人芋川椋三》（1919）。当时的日本动画还被赋予了特定的历史任务，即服从服务于日本当时的国家利益，其主要功能是宣扬军国主义思想、鼓吹发动的战争正义性和合理性等。主要作品有《桃太郎·海鹰》（1942）和《桃太郎·海上神兵》（1944）等。

（二）探索期（1945—1973）

这一时期出现了反战题材作品，如大藤信郎的动画电影《鲸鱼》（彩色版，1953）。它反映出日本人民开始反思和质疑战争的意义和价值。

此时，在战后艰苦的环境下成长的青少年，肩负着重建日本物质和精神两方面的责任。此时的日本动画起到了缓解青少年的压力，使其心灵得到舒缓和慰籍，恢复其民族自信心的作用。在这一时期，诞生了日本的第一部电视动画《铁臂阿童木》（1963），由手冢治虫创作。主角阿童木被赋予了纯真、善良、勇敢、百折不挠的品质，即刻就成为当时青少年偶像。

（三）成熟期（1974—1990）

进入70年代中期，日本动画进入成熟期，涌现出了《魔神系列》和《奥特曼系列》等大量题材新颖、制作水平精良的电视动画。但是，真正起到划时代作用的是西岐义展的电视动画《宇宙战舰大和号》（1974）系列，它是日本动画历史上

?1994-2016 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.net

第一部超长篇剧情电视动画。随后，由富野由悠季创作，刻画战争的超长篇剧情电视动画《机动战士高达（Gundam）》（1979）系列也吸引了不少青少年观众，直至今日它依然在日本动画界占有重要的位置。

在这个时期日本动画得到了飞跃式的提升：第一，短篇剧情向超长篇剧情转化；第二，动画人物不能用善恶二元体系来判断是非；第三，科幻题材成为主流；第四，动画情节多是以日本拯救世界为结局。这也有助于让本国青少年萌生出大国意识。

当然，青少年观众一开始并不完全接受超长篇电视动画。《宇宙战舰大和号》和《机动战士高达》在播放初期，都因其剧情复杂和表达思想晦涩而经历了低收视率的尴尬情况。然而，通过前后十几年，多部超长篇剧情电视动画交替播放，超常篇动画逐渐被大众接受，甚至吸引了大学生和成年人。自此，改变了“动画是给小孩子看”的成见，打破了“市场低龄化”的瓶颈。

（四）分化期（1990—至今）

1990年以后，日本动画的题材得到了扩展，取材涉及不同历史时期、不同民族、不同意识形态和不同宗教背景。按照题材可以划分成以下几个类别：幻想类，代表作《海贼王》；科幻类，代表作《新世纪福音战士》；搞笑类，代表作《蜡笔小新》；体育类代表作《篮球飞人》；世界名著改编类，代表作《悲惨世界》等；侦探类，代表作《名侦探柯南》；日本历史题材动画《浪客剑心》；成人类，代表作《臭作》等。

90年代初期，日本面临严重的青少年社会问题，如青少年暴力、青少年性犯罪等。而青少年中两个亚群体“御宅族①”[3](P68—72)与“闭居者②”[3](P68—72)的出现，恰与此时动画产业繁荣有关。1988年8月至12月，日本崎玉县陆续发生了多起4—7岁女童失踪案。翌年案犯宫崎勤落网，警察在其住处发现了大量描写性变态和性虐待的色情动画录像带。轰动全国的“宫崎勤事件”使御宅族这一青少年亚群体浮出了水面。在御宅族群体中，个人化情况比较严重的成员，经过演化又进一步形成了一个新群体，即“闭居者（宅人）”。

当人们正在为动画的负面影响忧虑的时候，市场机制却使日本动画产业不可遏制地繁荣起来。高额利润致使大量资本流入动画产业，也使得日本动画的商业性更加明确。无论是题材的分化，还是对目标青少年观众群的细致划分，其最终目的都是追逐利润最大化。这就造成动画生产的盲目性。一旦经济利益成了动画制作公司的最终目的，动画的内容就会为了迎合市场需求，越过原有保护青少年的安全界限。最为明显的就是大量成人动画、暴力动画在市场上泛滥。动画所发挥的功能也在进一步分化，越来越复杂，越来越难以控制。

从以上简短的回顾中我们可以看出，日本动画的内容、形式和功能都经历了从单一到多元的发展。除了以往的娱乐功能，动画还承担着促进青少年社会化的功能，当然这种促进是两个方向的，有积极作用，也有消极作用。

二战后的日本，在道德教育方面一度受美国的影响推行全面主义，即不开设专门的道德教育课程而主要采用间接的德育方法，因此不少学者认为其缺少甚至没有意识形态或思想政治方面的灌输。但是我们在众多的动画作品中发现了灌输的痕迹。[3](P234—240)在下文中，笔者将分析三部日本动画作品，揭示其发挥的思想政治教育的作用。

二

《萤火虫之墓》、《幽灵公主》、《机动战士高达 SEED》是日本动画中比较有代表性的作品，我们通过对其剧情分析，揭示它们的深层涵义。

（一）动画电影《萤火虫之墓》

高畑勋的动画电影《萤火虫之墓》（1988）（又名《再见萤火虫》）是日本乃至世界范围内最著名的反战电影之一。

故事发生在第二次世界大战后期。男主角清太父亲在日本海军服役，因此14岁的他担负起了一名成年男人的责任。空袭中，当清太背着妹妹节子逃走时，母亲受了重伤，无法医治而去世。此后，兄妹两人投靠了姨妈，过着寄人篱下的凄苦生活。为了不再忍受姨妈一家的白眼，清太和节子搬到了郊外的防空洞。年幼的妹妹最终没能逃过饥饿和疾病双重的折磨，悲惨地死去。妹妹的死使清太不停地自责，也消磨了他仅存的求生欲望。最终，他孤独而绝望地永远倒在了地铁站。

《萤火虫之墓》是部悲剧。以往的动画电影都确保在“安全”尺度之内，它们唤起的只是青少年观众的“眼泪”，而不是内心的“悲哀”。而《萤火虫之墓》通过悲剧对心灵巨大的震撼，将反对战争、期望和平的思想，烙印至青少年的心灵之上。

（二）动画电影《幽灵公主》

宫崎骏的《幽灵公主》（1997）是日本动画电影的票房之最，获得了第52届柏林电影节金熊奖。

① 御宅族：指对动画、漫画和电脑游戏等亚文化狂热的人，他们拥有对动画资讯的适应能力和高度搜集参考资料的能力。

② 闭居者：用来说明今天的青少年难以与人沟通、拒绝进入群体的一种自闭倾向。

?1994-2016 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.net

幽灵公主自小遭人遗弃，被森林白狼神抚养长大；男主角阿西塔卡，被猪神攻击而受到诅咒；麒麟神，森林统治者；猪神，遭受了“铁工厂”的攻击而变得狂躁，随意攻击人类；白狼神，森林的守护者，抚养了幽灵公主；幻姬，铁工厂的女主人，为了铁工厂和人民的生存，一方面要从麒麟森林取得资源，另一方面还要应对朝廷军的压榨；朝廷军，统治并压榨铁工厂人民，意图从铁工厂和麒麟森林获得最大的利益。

故事围绕人与自然的关系展开。在生存困境下，各方都以自身利益为衡量尺度，毫不退让。随着矛盾激化，人与自然的冲突不可避免地爆发了。阿西塔卡为破解猪神的诅咒踏上了旅程。幽灵公主为保护森林而袭击铁工厂并身处险境时，阿西塔卡恰巧路过并救了她，但也身受重伤。此时，深受感动的幽灵公主将阿西塔卡带到了麒麟森林，麒麟神救活了他。此后，更大规模的战斗爆发。幻姬率领铁工厂和朝廷的大军进攻麒麟森林，白狼神和猪神率领森林的动物殊死抵抗。在幻姬先进的武器面前，动物的失败已成定局。高潮在此出现：幻姬高举着武器，击杀了麒麟神，并宣称“这是人类屠神的时代”。失去脑袋的麒麟兽应声倒下，黑暗笼罩了整个大地。归还麒麟神的头是拯救这个世界唯一的办法。处在不同阵营的阿西塔卡和幽灵公主两人共同完成了这一使命，大地再次恢复了生机。

故事并没有随之结束，人与自然的矛盾在并没得到解决。失去了一只手臂的幻姬回到了铁工厂，带领她的人民继续生活。而在一次次战斗中产生感情、彼此相爱的阿西塔卡和幽灵公主最终并没能走到一起。她在与阿西塔卡告别时只说了一句：“让我们一起活下去。”最终，各方获得的都仅仅是生存而已。在宫崎骏设置的开放式结局下，存在多种可能：人与自然也许会产生更大的冲突，也许会生活在互不相干的两条平行线上，也许会和谐地共同生活。

动画所反映的主题是现代社会不可回避的一个问题，即环境的破坏和生态系统的变异。日本是发达国家，此问题更加严重，且暴露得更早。反现代化和反工业化的思潮已经在社会上流行。此作品就是在这样一个特定的历史背景下诞生的。通过本作品，让青少年了解到：

第一，人与自然是相互依存又相互制约的关系。一方面人类必须依靠森林生存，“铁工厂”的发展是以麒麟森林的资源为基础；另一方面，人类为了自身生存发展必然会无节制地掠夺麒麟森林的资源，破坏自然平衡。而自然相应的会给人类以惩罚，自然也具有狂暴性，它可以报复甚至毁灭人类。

第二，反对人类中心主义的思想。片中的时代背景约为13世纪，这也说明人类破坏自然是古而有之，人类一直以自身为中心，并不会意识到自身行为的非正当性，也意识不到其它生物应享有平等的生存权利。宫崎骏想通过动画带给青少年一种理性的生存观念，即人类的生存必须以其他动物的生存为必要条件。

《幽灵公主》留给青少年观众的是一道亟待解决的难题，即“什么是最值得保护的”。故事的各个角色都要同时面对多个矛盾，如阿西塔卡爱幽灵公主，所以要保护她，但作为人类，他同样要保护铁工厂的人民；幽灵公主爱阿西塔卡，但又要保护抚养她长大的白狼神及供她们生存的森林；幻姬，作为铁工厂首领，她有责任保护自己的人民，为此要抵抗朝廷的压榨，还必须掠夺森林获取资源，这又会使森林的动物灭绝。而宫崎骏并未给故事中的主要人物行为做出正当与否的明确界定，青少年必须在这一系列复杂的问题中做出自己的判断。这不但会唤起他们对大自然的敬畏，让他们认识到生态保护的重要性，还会通过价值判断使他们独立地去思考和反省人类生存的意义和价值。在这一艰难的抉择过程当中，青少年会获得经过自身思考得出的伦理道德观和人生观，并将之内化成自己的思想观念和行动准则。

（三）超长篇剧情电视动画《机动战士高达 SEED》

此片获得 2004东京国际动漫节年度动画大奖，并且当年在日本的雅虎门户网站的动漫单元搜索关注度为第四位。

故事发生在虚拟时代，世界由地球和卫星组成。世界上有两种人，一种是普通人，一种是调整人[①]。这两种人之间无法和平共处。在这个世界上，存在着 ZAFT和地球联邦两大牵制对抗的政治军事势力。ZAFT是由调整人组织成立，势力范围主要是卫星，是与地球联邦势均力敌的军事集团。地球联邦是为了地球众多国家的共同利益存在的联盟。另外还有中立国家奥布，是位于地球上的岛屿群，由普通人和调整人和睦混居，拥有先进技术并且坚持中立的政治理念。

故事由身为调整人的基拉展开，他具有最强的机动战士驾驶能力，因为一个偶然的机会加入了地球联邦，为其攻击 ZAFT。在故事中期，他发现自己参与的战争是无意义的杀戮，随即脱离了地球联邦，与叛离 ZAFT的调整人组成了新集团。他们通过努力战斗保护中立岛国奥布，在战斗中一起寻找战争的意义、生存的价值。动画的结局是基拉一方面阻止了地球方对 ZAFT的核攻击，同时也阻止了 ZAFT对地球

① 通过遗传基因重组所诞生的新人类，有高于常人的体力、智商和反应能力的优点。

?1994-2016 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.net

的毁灭性射线攻击，交战双方签署了停火协议，世界再次获得了短暂的和平。

《机动战士高达》系列诞生于 1979年，至今已经有将近三十年的历史。作为“高达”系列中的成员，《机动战士高达 SEED》沿袭了该系列一贯的特色，表现出丰富多样的思想内涵。具体有以下几点：

第一，军国主义思想。军事至上、谋求霸权是近代日本军国主义的突出特征。片中出现的两大势力，无论是地球联盟，还是 ZAFT，都明显带有军国主义思想的特征。

第二，崇尚“技术立国”思想。无论是地球联邦还是 ZAFT，自始至终在提高本方军队的作战能力，而这一切都必须依赖于先进的技术。在动画中具体体现为机动战士操纵员高超的驾驶技术和作战单位高超的技术水平。

第三，宣扬“集团主义”和“各得其所，各安其分”思想。日本强调团体的精神，也强调个人英雄主义精神，而且这两者并不冲突。在一个集团中领导者有实力和人格魅力的双重优势，手下对其心悦诚服尽力辅佐。片中基拉与其队员的关系便是如此。

第四，精神优越于物质条件的信条。每逢基拉在面对强大敌人、身临险境之时，就会在精神上“觉醒”，此时的他就会获得超凡的战斗力，并击败敌人。

第五，战争无正义论的思想。日本是“一个可以为实现利益而调节正义的极便利的国家”。日本人实际生活中堂而皇之地有所谓“必要恶”的观念，认为善行未必都是需要的，而有些恶举往往不可缺少。因此，需要便是善，有用便是善，在此前提下任何恶行皆可被接受。[9](P37—38)基拉实际上是击杀敌人最多的驾驶员，而在动画中他的行为并没有受到指责，因为杀戮是他要实现“正义、和平理想”的必要善。

第六，“种族漂白”的思想。动画中的人物在造型上表现出“非日本化的日本人”的特点，即混合了日本人和白种人的特征，暗示着日本明治维新以来“脱亚入欧”思想。

第七，人的异化思想。基拉是驾驶技术最好的，他击毁了无数个对手，但是他击落得越多越痛苦，这就是基拉受到了异化困扰的表现。

第八，对暴力的暧昧，对死亡的漠视。在轰鸣中，机动战士被摧毁，而观众看到的是机动战士的爆炸和解体，而不是血肉之躯的毁灭。被毁灭时的爆炸代替了传统上暴力的流血。这与其说是为了保护青少年而减少血腥镜头，倒不如说是在淡化对死亡的感性直观，让青少年对死亡变得麻木不仁。

本动画最大的特点在于对青少年的暗示和让其产生认同感。对青少年暗示的方法有两种。一种是让虚拟世界的设定与现实世界的情况在一定程度上相似。其一，片中对奥布势力的设定。奥布是一个拥有先进的科学技术的岛国，有着与现实世界中的日本相似的特点，这极易让青少年产生亲近感和认同感；其二，终极武器的设定。动画中涉及到了核武器。遭受的核攻击是日本人心中挥之不去的阴影。另一种暗示是通过基拉反复对自己的伙伴说的话发挥出来的，即“让我们一起去寻找（战争的）答案”。动画的暗示反复出现，青少年就会很快接受片中主角所找寻的答案，认同、接受并内化动画中灌输的某种思想或价值观。在以上两种方式的综合作用下，动画传达思想内容的效果就大大加强了。

三

从上文中我们已经得知，日本动画在引导青少年社会化中的思想政治教育方面占有不可取代的地位。除此以外，它承担的思想政治教育功能还有更多方面的体现。

首先，传播日本民族文化。日本动画通过对历史某一时期的还原再现，使青少年在了解历史的同时还获取了民族文化。如《浪客剑心》中介绍的是明治维新时期的革命，在青少年观看过程中，武士道精神自然而然的就得到了传递。其次，阐述各种世界观、人生观和价值观。《新世纪福音战士》涉及到基督教世界观，《幽灵公主》涉及到日本传统神道教思想，《虫师》中涉及神道教和佛教思想，这些动画还都涉及到探讨世界本源问题。再次，日本动画存在对伦理道德的判断。几乎在每部动画中，都有对其中人物的善恶进行讨论并做出相应的判断。最后，日本动画中存在渗透着社会思潮。上文介绍的《幽灵公主》反映的就是后工业社会反对人类中心主义的思潮。

那么，日本动画对日本青少年的思想政治教育是通过怎样的机制实现呢？

纵观日本动画九十年多年发展历程，可知日本社会、日本动画和青少年三者之间一直处于一个动态的、互动的关系中。青少年观众的需求决定了动画的存在、变化和发展（当然，国家的经济水平、政治实力、社会道德和价值观以及主要思潮等因素也都会对动画的生产造成影响）。而相应的，动画也开发、培育了青少年的需求并且为青少年完成社会化提供了一些条件。日本动画和日本社会之间也是互动的关系。日本动画通过影响青少年而达到国家和社会对青少年的期望；伴随着这一过程的实现，国家利益也得到了满足。日本动画最早来源于美国迪斯尼动画，但它不同于迪斯尼的娱乐

?1994-2016 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.net

至上性。从一开始，它就具有思想政治教育的鲜明特征。日本动画的历史证明了这一点。

日本动画之所以能够发挥思想政治教育功能，离不开日本特殊的社会历史条件。二战结束后，战败的日本被美军占领达七年之久。日本废除了战前的《教育敕令》，开始推行西方的民主教育。思想政治教育方面采用美国式的全面主义理论，它主张的是间接教育方法，分散的“生活指导”，并且不设立专门的德育课程。相比战前日本实行德目主义德育的系统性、周密性，此时日本学校思想政治教育的有效性略显不足。日本动画在这一特定的历史时期崛起，填补了青少年闲暇时间的空白，寓教于乐，开始承担起对青少年思想政治教育的责任。

日本动画是一种非常隐蔽的思想政治教育手段，采取的是渗透的方法，使青少年思想政治教育在潜移默化的娱乐之中进行。它在确保少年思想政治教育有效性方面具有以下优势：

首先，日本动画影响范围广，深入到青少年的日常生活。日本动画借助电视、电脑网络、DVD、录像带和电影院等多种媒体，这就使得动画能够常伴青少年；其次，日本动画针对性强。日本动画通过多年的商业化运作，根据青少年本身属性，根据年龄、生活背景和性别等因素把他们细分成为许多不同的特定目标群体，再专门为这些细分的群体量身定做适合他们的动画作品；再次，日本动画娱乐性强，不同于日本原先的德目教育和武士道教育，所以更容易被青少年接受；最后，日本动画感染力强。每部动画都有自己独特的艺术手段和表现形式。

当然，日本动画由于自身的产业机制和商业特性，在利益的驱使下，也会表现出来与社会教育目标的冲突，会对青少年产生不良的影响。“御宅族”和“闭居者（宅人）”虽然是比较极端的例子，但是也反映了信息时代包括动画在内的电子产品对青少年社会化的阻碍作用。观看动画占用了青少年原本用于社会交际的时间和精力，使青少年沉浸在虚拟空间中。动画影响了青少年的伦理道德和价值观。动画人物的行为模式渗透到了青少年的生活中，成了他们模仿的主要对象，而从这些动画中习得的行为模式有一部分是负面的。青少年校园暴力和性行为、青少年犯罪的作案手法等，多出自于动画的相关情节。“御宅族”和“闭居者（宅人）”亚群体在中国网民中已经悄然出现。这些都值得我们关注。

[参考文献]

[1] 祝普文. 世界动画史[M]. 北京：中国摄影出版社，2003.

[2] 卞崇道. 跳跃与沉重——二十世纪日本文化[M]. 北京：东方出版社，1999.

[3] 陈立思. 当代世界的思想政治教育[M]. 北京：人民大学出版社，1999.

[4] 陈映芳. 个人化与日本青少年问题[J]. 社会学研究，2002(2).

[5] 韩亚辉，戴敏敏. 日本动漫介质[J]. 同济大学学报，2005(6).

[6] 杨晓林. 论宫崎骏的生态观和人文困惑[J]. 电影评介，2006(9).

[7] 高洋. 战争与人性交织的悲怆之歌——评日本系列动画片机动战士高达[J]. 吉林艺术学院学报，2001(2).

[8] 吴占军. 日本动画史概观[J]. 吉林艺术学院学报. 2002(2).

[9] 李秋波. 披着樱花的死魂灵——日本动漫中的军国主义思想[J]. 设计世界 2006(1).

[10] 郭虹. 探讨当代青少年动画消费需求[OL]，http://www.juben.cn/list_zixun.asp?id=22 2007－05－13.

[11] 维基百科. 日本动画[OL]. http://en.wikipedia.com/wiki/Anime 2007－05－24.

（责任编辑　双木）

?1994-2016 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.net