

從《幼女戰紀》探討在後現代消費主義中「資料庫消費」底下的商業創作如何展現其文學價值

一、前言

日本動漫產業¹從 21 世紀初起越來越熱門與流行，除了在日本國內盛行以外，也在海外有著極高的人氣與銷量。然而日本動漫產業底下的輕小說與漫畫作品的文體與敘事風格卻與過往常見的文學作品有著不小的差別。讀者們閱讀的著眼點也與過往有著不小的差異。由於近代過渡到後現代的同時，社會圖像的模式從樹狀圖模式轉變成資料庫模式。因此輕小說與其讀者對於角色設定、世界觀設定(也就是資料庫的擬像)有著比以往更高的重視度。²

因為後現代的資料庫消費的盛行，使得輕小說不像過往的作品必須靠高超的文筆、精湛的劇情、精妙的寓意來吸引讀者。在日本動漫的領域中常常出現「雖然沒看這部作品但喜歡其中的某個角色」的現象，也有部分作品以其繁複完整的世界觀設定聞名。在這種情況下所謂「文筆」在輕小說等作品中的角色與重要性就變成了一個值得探討的問題。

在動漫文化圈中，作品、劇情、角色的某些要素被稱為「萌要素」或者「萌點」，而我們順著東浩紀提出的「資料庫消費」為基礎下去深入探索。輔以張子康在〈輕小說的定義研究〉一文中提到的：

陳平原先生在談及通俗文學的「可讀性」時認為，「並非指敘事曲折、情節緊張、娛樂色彩濃厚故而『可讀』，而是指文本提供了一般讀者熟悉的密碼，容易被『不假思索』的讀者認同故而『可讀』」。雖然這個解釋在如今有了些偏差，真正的「老少皆宜」不分讀者群體的通俗作品已經很少了，敏銳的商家合作者早就將作品針對不同的讀者劃分了類別。輕小說亦如此，它也有自己針對的讀者，以及為讀者所接受的「可讀性」。³

我們可以發現「萌點」這種「御宅族的語言」某種程度上就是「讓輕小說變輕」的要素。因為有了「萌點」(動漫產業資料庫的擬像)，所以御宅族更能快速地吸收其內容，而成就了其所擁有的可讀性。

而《動物化的後現代 2》給輕小說提出了另一個一般性定義：「添附上漫畫或動畫風格的插圖、以國高中生為主要讀者的娛樂小說」。⁴不過筆者認為可以綜合「資料

¹ 此處的動漫產業係指包括動畫、漫畫、遊戲、輕小說(即大眾所稱的 ACGN)及其他相關產業的集合，並非特指動畫與漫畫。且本文後續提到的「日本動漫」、「動漫產業」、「動漫」皆指代此集合。

² 關於資料庫的內容會在後文中提到。

³ 張子康，〈輕小說的定義研究〉，《哈爾濱學院學報》，2018 年 06 期，頁 70-73。

⁴ 東浩記著、褚炫初譯，《遊戲性寫實主義的誕生：動物化的後現代 2》(台北:唐山, 2015)，頁。本

庫消費」以及〈輕小說的定義研究中〉提到的「可讀性」，為這個定義新增一個新的條件：「符合動漫產業主要受眾共通流行的『資料庫』」。而這個定義也將協助我們引出後續的問題與討論。

本文打算以日本知名評論家東浩記所撰寫的《動物化的後現代 1》⁵以及《動物化的後現代 2》中所提到的動漫、輕小說的創作特性為基礎，討論幾個問題：輕小說是否正如大眾一般印象中那樣「文學性不高」或著「沒有營養」⁶？而輕小說在身為「資料庫消費」底下的商業產物，是否能展現藝術性或文學性？還有在後現代的社會中，我們需不需要一個新的視角來看待各類創作？

二、 資料庫消費與動漫作品的關聯性

(一)、 資料庫消費

「資料庫」一詞在前文中已經大量出現，資料庫消費與資料庫社會圖像這兩個概念在本文的重要性自然不言而喻。不過在解釋資料庫概念之前，我們必須先了解動漫文化（或著說御宅族文化）是怎麼讓我們能夠窺探後現代的社會結構的。

之所以說御宅族系文化符合後現代主要有兩大特徵：擬像的增值與大敘事的凋零。首先關於擬像，我們要先談二次創作。二次創作並不奇怪，但御宅族系文化對二次創作的高評價，正與法國社會學家布希亞所預測的未來的文化產業極其相似。布希亞認為後現代的社會，作品與商品、原創與複製的界線將日趨模糊，並預測介於兩者之間的中間型態——「擬像」將會成為主宰。而動漫圈對於原作與原作的戲仿視為同等高度的態度正證明了這一點。⁷

而所謂大敘事，指的是 18 至 20 世紀時，現代國家為了將成員凝聚為一而整備了各種系統，這些系統就被總稱為「大敘事」。在後現代的時候，這些大敘事、這些龐大的規則開始瓦解。大敘事的崩解與瓦解具體表現出的就是動漫圈的「重視虛擬」的態度。為什麼重視虛擬是來源於大敘事的瓦解呢？

首先我們知道大敘事的目的是凝聚成員，且它是在現代這個時期產生的。對於御宅族們來說，是現實社會賦予的這些價值規範對人際關係比較有用？還是虛擬世界賦予的價值規範呢？我們設想一下，今天看了選舉公報前往投票，或著划著社群網站在同人誌展會排隊，哪一種更能與朋友進行圓滿的交流呢？這兩種行為的效果會被放在天平上衡量，而只要是個人類，就會自然而然的選擇收益較高的一方。

因此御宅族們之所以封閉在共同的興趣之中並不是因為抗拒現實社會。而

文後稱本書為《動物化的後現代 2》。

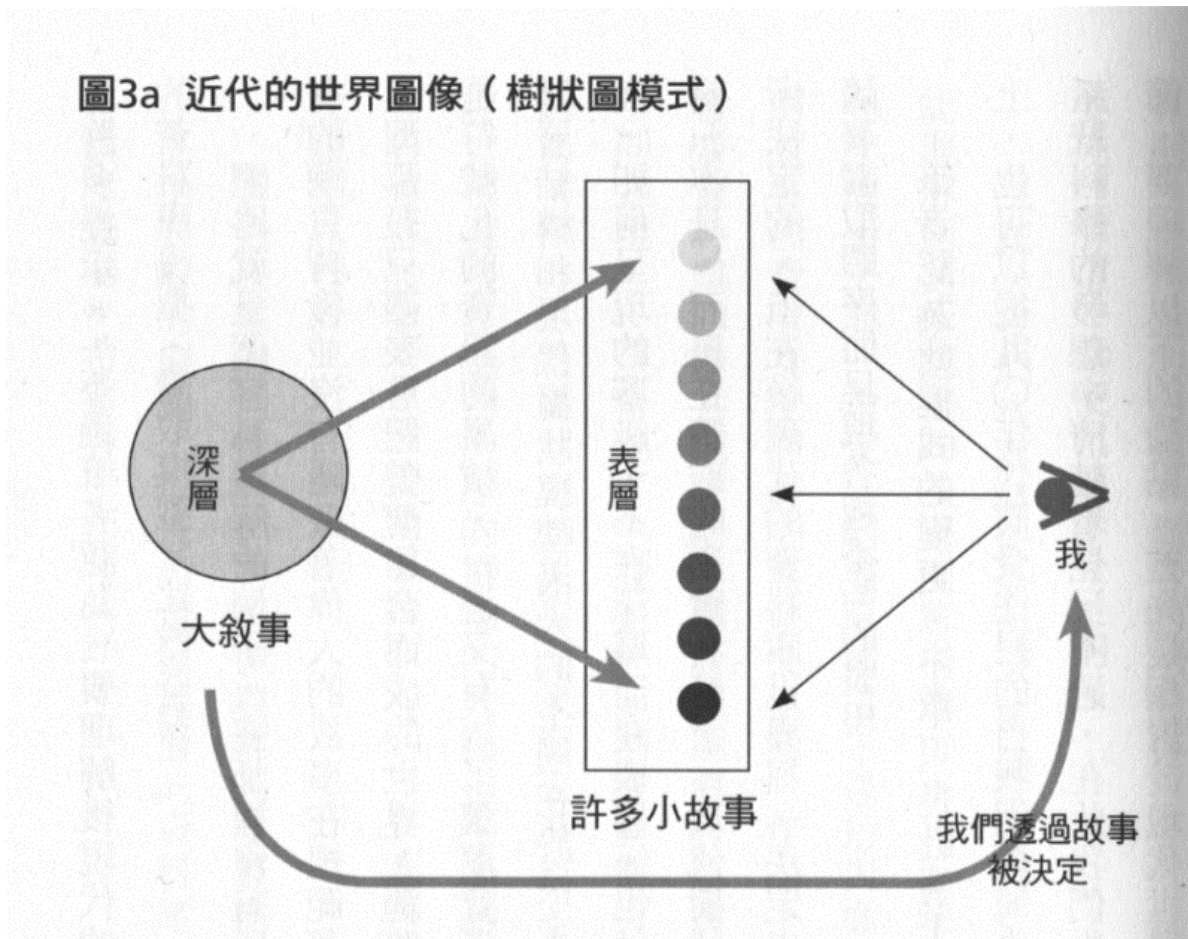
⁵ 東浩記著、褚炫初譯，《動物化的後現代——日本御宅族如何影響日本社會》（台北：大藝，2012）頁 53-57。本文後稱本書為《動物化的後現代 1》。

⁶ 所謂「沒有營養」更精確的說法應該是：不具備文以載道的功能，不具備寓意與道理。

⁷ 《動物化的後現代 1》，頁 44-45。

是因為社會的價值規範的機能已經崩毀（大敘事崩毀），被迫需要創造出另一套價值觀（各族群專屬的小規範林立）。這個特徵之所以被說是符合後現代，是因為單一龐大的社會規範失去了效用，而逐漸被林立的小規範所取代的過程，正和法國哲學家李歐塔⁸所提出的「大敘事的凋零」⁹相呼應。¹⁰

那我們要怎麼從御宅族文化以及上述這兩個特色來參透現代與後現代的社會圖像呢？依照大塚英志所著的《物語消費論》的看法，御宅族系文化的作品可以看做一種「小敘事」的集合。小敘事代表特定作品中的特定的故事，相對的大敘事則代表著支撐這個故事，但不會出現在故事表面的「設定」或「世界觀」。¹¹而這些集合了許多小敘事的作品，具有的只是大敘事的入口的機能而已。設定與世界觀難以做成商品販售，所以取其片段成為小故事來販售，這樣的情況下也能解釋二次創作的氾濫。雖然這個說法是針對各類作品所做的分析，但其實也顯示出了現代的世界狀況。在大秩序尚未崩毀的現代社會，世界大致可被歸納成圖A的樹狀圖模式。



（圖A，取自《動物化的後現代1》55頁）

⁸ 讓-弗朗索瓦·李歐塔（Jean-François Lyotard，1924-1998），法國哲學家、社會學家和文學理論家。

⁹ 李歐塔著、車槿山譯，《後現代狀態（3版）》（台北：五南，2019）。

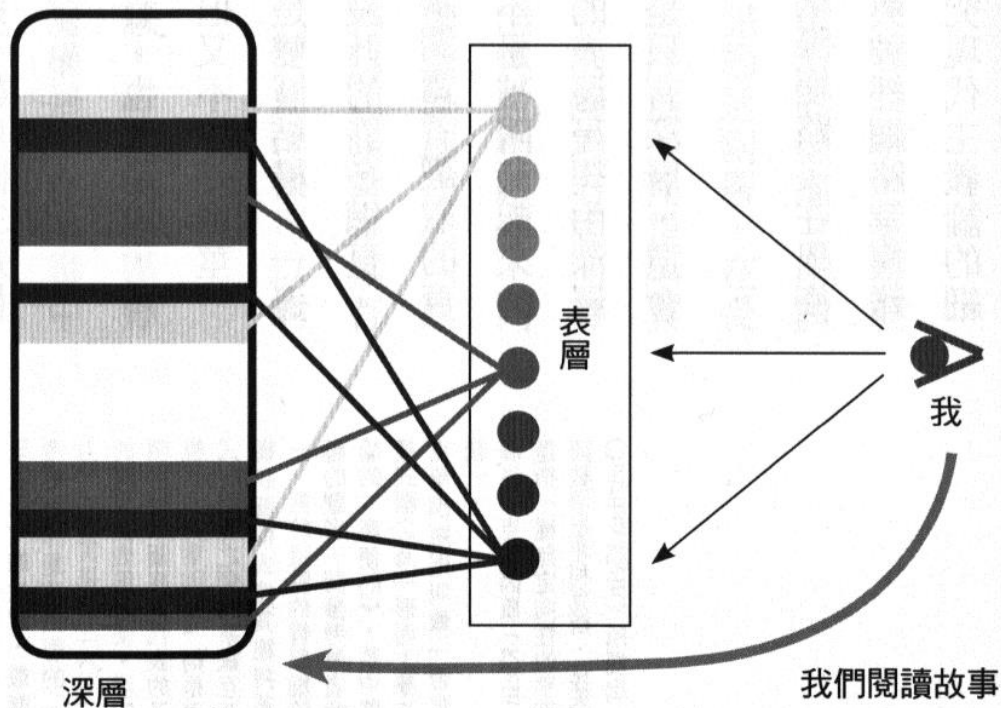
¹⁰ 《動物化的後現代1》，頁47-48。

¹¹ 大塚英志，《物語消費論》（日本：角川文庫，2012）。

在現代世界，一方面是我們認知到的表層(對應到小敘事)，而另一方面則是規範著表層的深層（大敘事）。

而隨著後現代的到來，大敘事崩毀，樹狀型的世界觀也崩毀了。那麼這裡就有一個問題：後現代的世界又是怎麼建構的？正是資料庫社會圖像。(見圖 B)

圖3b 後現代的社會圖像（資料庫模式）



(圖 B，取自《動物化的後現代 1》55 頁)

關於資料庫社會圖像，這裡以網路為例。網路並沒有一個中心，但我們並不會說網路就是完全都由表層（網頁）組成的。網路世界更像是利用網頁（表層）展示網路世界背後符號化的各種元素與內容（即是資料庫）。

那麼這種資料庫社會圖像要如何套用到各類作品之上呢？正如大敘事模式一般。我們可以把作品分為表層（各類元素的表現組合，而這正是前文所述的擬像），以及深層（所有元素符號化後的集合）。而這些針對元素的描寫，對應到的是一個更龐大的元素集合。我們消費者想要的是這背後的資料庫，但是這個元素集合過於龐大。所以創作者使用資料庫的一部分元素進行創作，而消費

者則以這些元素去反向對應背後的資料庫。而這，正是「資料庫消費」。¹²這裡需要特別注意的是，所謂消費並不是真的花錢買取才算是消費。這裡所講的消費是更廣義的「攝取」¹³行為。點開網路上的隨便一篇文章也算是消費，點開影視平台的一個短片也能算是消費。因此資料庫消費與其說是解釋了現在的人的消費行為，更應該說解釋了現在的人是如何看待各種資訊。

(二)、 動漫的資料庫

在前文中提到了「資料庫的產生是因為小規則的林立」，那也就代表資料庫沒有唯一，每個「小規則」都可以有自己的元素與資料庫，而一個資料庫也可以包含不只一個小規則。

所以這裡就有一個重點：動漫產業的資料庫，包含什麼？

基本上動漫產業的資料庫所包含的元素，用一個詞概括就是：「萌點」。萌點不一定要角色外表，不一定要角色個性。一段劇情可以是萌點，一個世界觀可以是萌點，甚至一句台詞也可以是萌點。而這些萌點，讀者不需要知道它的出處，不需要知道起源，也可以在看到的時候立刻反應。為什麼？因為對於讀者來說，這些萌點已經成為他們自身資料庫的一部分了。

所以後面在做分析的時候，其實就是在分析說「這部作品都有什麼『萌點』」。

那關於萌點或著說萌要素到底有什麼，也正如前面二（三）節所說的，現在的御宅族對於萌點的定義越來越廣泛，甚至到了「感覺類似」的意象出現在不同作品時，你就可以說它是一個萌點。而本文也會以類似的方式去分析，也就是說，萌點的重點（或著說資料庫消費的一個體現）就在於一類內容不只在一個作品中出現。而本文也會以這個原則為主，關於各類萌點的分析除了直接從內容提取之外，也會舉出其他的運用了同個萌點的知名作品、角色。

(三)、 動漫作品中資料庫消費的案例

考慮到前文基本是在討論資料庫消費在「作品上」的體現，這裡舉一個資料庫消費體現在消費者行為的案例：《ウマ娘 プリティーダービー》（暫譯：賽馬娘 Pretty Derby，簡稱：賽馬娘）。這個作品是一個跨媒體企劃（有手機遊戲、漫畫、動畫等）。¹⁴其主要內容是將日本賽馬歷史上的一些名馬擬人化、娘

¹² 三、（一）章節中關於資料庫消費之觀點皆參考自《動物化的後現代1》頁 51-83。

¹³ 英文中，消費與攝取都是 Consume。

¹⁴ 手機遊戲：「ウマ娘 プリティーダービー 公式ポータルサイト | Cygames」（<https://umamusume.jp>，瀏覽日期：2021/12/20）。

漫畫：S.濃すぎ，《STARTING GATE! —ウマ娘プリティーダービー—(1)》（日本：講談社，2017）。
久住太陽，《ウマ娘 シンデレラグレイ》（日本：集英社，2021）。

動畫：「アニメ一覧 | ウマ娘 プリティーダービー 公式ポータルサイト | Cygames」（<https://umamusume.jp/anime/>，瀏覽日期：2021/12/20）。

化，然後用校園故事的方式描寫她們的歷史故事。

在這些角色之中有一位角色叫做草上飛。¹⁵在作品中，草上飛被塑造成恬靜、沉默寡言、溫柔的大和撫子形象，並且性格堅強、不屈。然而在許多同人二次創作中，草上飛被加上了「病嬌」的形象。¹⁶且這類一定程度上「OOC」¹⁷的二創並沒有像一般的情況不獲好評，反而是大獲好評。如果消費者是為了這些名馬的故事、這些設計精良的角色本身才去消費的，那對於 OOC 這種破壞角色形象的行為應當不能容忍，或至少不予認同。但是從草上飛的二創案例中我們可以知道，實際上這種情況並沒有發生。

因此在這裡已經足以推測「吸引消費者的事物在表面之外」。而關於這個現象，我的解釋是：因為甲形象與乙屬性的組合很對消費者胃口，所以消費者進行相關的二次創作且廣受好評。也就是說在這裡影響消費者接受度的內容，已經將層級下降到「屬性與屬性」的組合了。這種時候角色本體已經不再是我們關注的點，角色屬性的搭配與組合才是。這也解釋了為什麼大多數動漫迷都不會只喜歡少數角色，而是會一次喜歡多個具有類似屬性的角色。由此可知「資料庫消費」在現在的動漫產業之中也是具有非常明確地體現的。

(四)、 資料庫消費的通性與獨立性

總結來說，資料庫消費就是「後現代的人們如何攝取資料」的一種解釋。所以資料庫消費的主動方是「消費者」，而被動方是「資料」。這裡的消費者雖然被限定在後現代的人們，但是這裡的資料可以是數百年前的文學，也可以是當代名家的新作；這些資料可以是巴赫的奏鳴曲，也可以是現代作曲家的無調性音樂。百年前的「資料」與現在的「資料」都是資料。所以資料庫消費這個現象是不限領域的社會狀況。

那既然這裡說了資料庫消費的現象與被消費的對象無關。這裡就有一個重點：「資料庫消費的對象是誰？」這個問題的答案與文學、藝術本身的發展「沒有關係」。一個早在百年前甚至數百年前就被使用的題材，會不會被現在的人們當成資料所消費，甚至成為一個重要的元素？會，甚至不少。動漫產業中的「穿越系」作品就是其中一個例子。

所以資料庫消費在這篇文章的角色，是給出一個「後現代的分析角度」。而不是去對作品進行歸類。至於所謂資料庫消費底下的商業作品，指的是「這個社會背景下所產出的作品」。而不是「這個社會背景產出的作品」。

而在這個情況下本文依然選擇用商業創作當作分析的主角。重點在於商業

¹⁵ 草上飛，本名グラスワンダー，1995年2月18日生。草上飛此一譯名由香港馬會翻譯，取其原意 Grass Wander 翻譯而來，然而後來馬主解釋說是以 Grass Wonder 為原意起名。

¹⁶ 同人二次創作指的是一種創作行為，指作者完全自費出版、編輯，然後分送或販賣給想閱讀的人。其中創作的內容包括但不限於：插圖、小說、短文、動畫、音樂。出版的方式包括但不限於：印刷成冊、網路發表、作品集、明信片。

¹⁷ Out of Character 的首字母縮寫。意指不符合角色的行為、想法、語氣等。此狀況常出現於二次創作中，通常一部好的二次創作應當避免各種層面的 OOC。

創作的目的就是為了收益，或著說，迎合消費者。也就是，迎合「資料庫消費」。

三、「資料庫型式分析」——一個全新的角度

(一)、理論基礎

前一個章節筆者以東浩紀的《動物化的後現代1》為基礎講解了資料庫消費的基本概念。而最後提到了資料庫消費的一個重要性質：其解釋的對象為

「消費者如何吸收資料」，所以資料本身如何而來並不是資料庫消費的重點。因此資料庫型式分析最大的問題是「如何用一個並非直接解釋資料本身的理論來解釋資料？」

這裡我們可以先從本文的目標來看，本文的目標是「探討商業作品」。而正如前章所述，後現代時期的商業作品是在「迎合資料庫消費」的。那麼筆者在這裡提出一個問題：迎合「資料庫消費」的商業作品，其價值體現會不會需要用「資料庫消費」的方式去分析才能發現呢？從這個問題延伸出來的分析方法就是「資料庫型式分析」。

所以可以發現資料庫型式分析其實重點是要以一個「讀者」的角度去探討作品，而不是以作品本身為目標去探討。重點在於讀者所吸收到的資訊，而不是作品本體。（在過去，這兩者或許並無太大的差別。但是藉由第二章第三節提到的案例，不難發現在資料庫消費底下，這兩者是可能產生不小的差異的。）

而「資料庫型式分析」能夠成立還有一個重要的因素。資料庫消費解釋了後現代的人如何接收資料的同時，也解釋了「消費者如何『選擇』資料」。筆者認為資料庫消費理論可貴之處就在於「選擇」與「吸收」這個過程被統一了。而正是因為這個統一的特性，所以一個商業作品所吸引的客群，必然是以他們所基於的資料庫去選擇了該商業作品（資料庫消費的選擇）。並且會用同樣的資料庫去閱讀該作品（資料庫消費的吸收）。

(二)、具體方法

資料庫型式分析的重點在於「讀者吸收了什麼」，也就是一個作品裡面所含有的資料庫擬像。所以分析的第一步當然是從文章中提取資料庫的擬像。那這裡會有比較麻煩的問題，因為能被視為資料庫擬像的內容其實有很多層面。

極端一點地說，傳統文學分析的修辭、詞句，也能視為文學資料庫的擬像看待。（當然這樣相當於把擬像的概念做一個擴大，但筆者認為比起東浩紀提出資料庫消費的 21 世紀初，現在的狀況真的更接近擬像概念被擴大後的狀態。）所以要分析哪些資料庫的元素就變成了問題。

這裡筆者的方法是依然先以「商業作品」的角度下手。比如說筆者後文將

以輕小說為例進行分析，那麼當然重點在於「輕小說的客群」。而輕小說的客群指的自然是能夠且優先接受動漫產業資料庫的人群。所以基底就是「動漫產業資料庫」的內容。而基於動漫產業受眾對於「傳統文學」的敏感度不高。所以其他分析的內容也是基於「內容導向」的資料庫擬像做分析。

基於前段的討論，可以發現資料庫型式分析的第一步是「確立作為分析基礎的資料庫」。而第二步才是「拆解文章中屬於這些資料庫的擬像」。而這裡有個問題：現在商業作品中，擬像的體現可能不在文字中，或者說，無法以一段文字來顯示。比如說劇情，不同於傳統文學，大綱式的描述反而更適合也更容易以資料庫型式分析的角度來討論。因為當我們將文章還原成資料庫元素的時候，其「內容」是被忽略的。

而後續的分析主要是以「有什麼資料庫元素的擬像」去討論「資料庫元素組合的效果」，接著討論「讀者最後接收到的資訊」。而最後一步的分析就是資料庫型式分析希望達到的最終目的「推敲作者本人的資料庫」。

(三)、 此方法的已知優點及缺點

從優點來說，資料庫型式分析大大簡化了對於文本分析所花的時間。因為在很多狀況下（尤其是針對後現代商業作品），資料庫型式分析是可以忽略一部分修辭技巧、詞句運用的。當然也有完全不能忽略的狀況的：比如說想要以資料庫型式分析來分析數十數百年前的作品的時候，文筆技巧自然也是被分析的元素之一。不過資料庫型式分析的複雜度跟難度的確降低了許多。

而從缺點上來講，資料庫型式分析要求分析者對於分析對象所涵蓋的資料庫範圍相當熟悉。而因為是以資料庫擬象本身作為分析對象，所以不像傳統文學分析，可以在一定程度上擱置部分要素來討論。（如果說傳統的文本分析是垂直挖穿多個地層，那資料庫型式分析就有點像是把同個地層挖出來。雖然一些複雜的關聯性可以忽略，但是廣度卻被拉高了。）

不過我們可以發現這個缺點結合前段所述的優點，其實就是說：「對於一部作品的目標讀者來說，想要用更有深度的方式解讀一個作品的難度變低了。」因為目標讀者對於該作品的資料庫型式中所蘊含的資料庫必然有所涉獵，而這剛好就是使用資料庫型式分析的前提。

(四)、 「被分析的對象」的本質

雖然前文說了，這種分析方法可以用來探詢「作者的資料庫」、「更深入的解讀」，但是這裡所謂更深入的解讀到底是什麼呢？

筆者這裡將作品本身視為第零層，往讀者的方向分析為正；往作品本質、作者的方向分析為負。那麼讀者的語言跟作者的語言 22 各為正、負一層。而讀者吸收後的內容本質為正二層，作者所想的內容本質則可以視為負二層。

在傳統文學的部分筆者認為其是從正一層的部分去探討分析負一層之後，再深入解讀、推敲負二層的內容。而筆者認為這樣子的跨層分析正是讓傳統文學分析令人難以入門的原因之一。

但是在資料庫型式分析的部分，則是直接從正二層的部分入手。利用了資料庫消費會讓同樣群體的消費者腦中對應到的資料庫具有高度相似性的特點，直接針對正二層，經過資料庫消費符號化後的要素作分析。並且直接對應分析到作者所思所想的負二層。

對正二層分析之後直接對應到負二層，這個想法看似簡單，但其實仔細思考之後就會發現：若一個作品並不能很好的套用到資料庫消費，就無法或不適合使用這種分析方法。而之所以會出現這樣的情況，是因為只有當作者的所思所想的本質，與讀者所解讀後的內容的本質是一樣的結構的時候。才可以直接從正二層對應到負二層。

但是對於後現代商業作品來說，這種分析方法可以說是最適合的了。的確這些商品在文本本身或許沒有展現出之於文字的價值。但是從正二層直接分析負二層，就能夠提取其本質意涵。

(五)、 資料庫形式分析的用途與傳統文學的關聯

在這個分析方法中，最容易被人誤解的一點是：「這是要推翻現有的文學分析方法與理論」。但其實這是完全錯誤的。資料庫型式分析更正確的來說，是對於傳統分析方法的一個補充，而且甚至可以說是侷限性很高的補充。因為這個補充只適用於資料庫消費的狀況底下。

資料庫型式分析侷限性這麼強，但筆者依然選擇單獨提出的原因是：這或許是從正二層直接探討負二層的先例。或著說「通則」的先例。或許這種分析方法在百年後也已不適用，但是這種探討的邏輯筆者認為有很高的可能性可以直接套用新的資訊消費模式及新的社會圖像。因為我們不能否認的是，創作本身是作者對於其所接受過的資料的整理再造。這也是為什麼我們說「藝術源於生活」。也就是說作者的表達一定是基於其消費過的資訊，而這也代表「不論何種資訊消費模式，從正二層直接探討負二層都是有可能的。」但這個「可能性」能不能成為被證實或證偽，就是另一個問題了。

而關於資料庫型式分析與傳統文學分析的關聯。資料庫型式分析的重點在於「提供一個新的角度」，用以應對後現代的商業創作。從其本質延伸，其實這裡的創作可以不是文學。它可以是文學、電影、插畫、照片、動畫、音樂。所以資料庫型式分析並沒有打算取代傳統的文學分析。（資料庫型式分析也無法取代傳統上的文本分析方法。）甚至很多情況下傳統文學分析的「結果」，也是資料庫分析的「對象」之一。

而在其他領域也是如此。資料庫型式分析終究是在資料庫消費的狀況底下，對於正二層與負二層的分析與對應而已。傳統上對於正一層與負一層的對應分析、正一層延伸到負二層的分析方法依然是無法被完全取代的。而資料庫

型式分析應對的更多的是在「正一層的分析方法無法體現出作品價值」的情況下更能發揮效用。而後現代的商業文學創作就是筆者認為「無法以正一層體現出作品價值」的一個大類。

四、以《幼女戰記》作為資料庫型式分析的範本

本章節將使用資料庫型式分析此一方法來分析《幼女戰記》的內容中對於資料庫元素的運用。藉此討論輕小說的價值體現。

因為篇幅的緣故。本章節所討論的文本大多取自《幼女戰記》第一卷。¹⁸

(一)、《幼女戰記》簡介

《幼女戰記》是一部由 Carlo Zen 撰寫的，以一戰、二戰的歷史故事為藍本的轉生系奇幻異世界輕小說。主角原本作為日本上班族，在通勤時被推下電車月台遭電車撞死。在天堂被神以「信仰不夠」為由送到一個對神具有強烈信仰的世界。而整部作品就是描寫還留有原本世界記憶的主角，在從軍過程中發現各種歷史的既視感並嘗試應對的故事。整體內容走向相當還原史實，且因為主視角映照的是現實的德意志帝國，所以小說後期的走向相當的壓抑。

《幼女戰記》在萌娘百科被評價為：

雖然標題裡的「幼女」容易讓人聯想到御宅文化，但作品的內容和御宅文化毫無關係，而是一部充滿硝煙氣息、頗為嚴肅的戰爭小說。¹⁹

此段評論容易讓人在一定程度上預期其體裁風格與一般輕小說有差異。但這段評論的意思並非指《幼女戰記》並非御宅文化的產物，但重點是「內容並非是御宅文化的描寫」，而不是作品的性質與御宅文化無關。

本文之所以選擇藉由分析此作品來探討本文想探討的問題，主要有以下幾個原因：一、《幼女戰記》在輕小說中具有代表性。根據官方統計，其總銷量超過 650 萬卷，在一眾輕小說中排前 50。²⁰或許有人會疑惑為何不選擇銷量前十的「經典」作品呢？因為筆者認為銷量極高的作品或多或少在一些層面上都會異於商業創作通常的樣態。如果想要找到具有代表性又符合輕小說通性的作品，往知名作品排行榜的中段找是最好的。二、《幼女戰記》不只體現出了動漫產業資料庫的元素的運用（擬像），其中也使用了混和其他資料庫的擬像，使用資料庫消費的觀點來分析的時候不至於太單調。

(二)、《幼女戰記》其中的「萌點」

¹⁸ カルロ・ゼン著、篠月しのぶ插圖、薛智恆譯，《幼女戰記(1)》（台北：台灣角川，2014）。

¹⁹ 「幼女戰記 - 萌娘百科」(<https://zh.moegirl.org.cn/幼女戰記>，瀏覽日期：2021/12/20)。

²⁰ 「シリーズ累計発行部数 - ラノベニュースオンライン (ln-news.com)」(<https://ln-news.com/page/circulation>，瀏覽日期：2021/12/18)。

在《幼女戰記》之中對於動漫產業資料庫元素的運用（動漫產業資料庫的擬像）最主要體現在大層面的劇情、世界觀、以及人物設定之上。

1. 世界觀的「萌點」

首先我們先來看以下段落：

為什麼自己會在這個地方打仗啊？

用小手握著寶珠，將代替權杖的步槍放在地面，被賦予翱翔天際的譚雅·提古雷查夫魔導少尉這個標誌的自我意識，反覆自問自答。為什麼事情會變成這樣？

.....

而掛在軍服上，並握在手中的那個，是以科學方式用來控制術式這種超常現象，讓魔導師能以意志干涉世界的演算寶珠。同時也是這件事的證明。²¹

從這段文字我們可以知道主角轉生到的世界，是一個有魔法的世界。魔法道具（文中所述的「演算寶珠」）在那個世界的觀點裡屬於科技發展的一部分。並且魔法也被運用在了軍事領域上。

也就是說幼女戰記雖然是以史實為主，但還是在一定程度上使用了奇幻世界觀（除了魔法之外，還有神的存在與介入，這部分也算是奇幻世界觀的體現）。但是這也不是單純的奇幻世界觀，而是更為少見的「將魔法與科學融合」的世界觀。其他使用了此類世界觀的作品還有：《魔法科高中的劣等生》²²、《魔法禁書目錄系列》²³等

2. 劇情的「萌點」

其實出乎意料的，《幼女戰記》在劇情上的萌點可以說是微乎其微。主要原因還是其劇情內容是相當尊重史實的。而這些史實內容如果要以資料庫分析的方式去處理，則應該被分類在「軍事迷」或著「歷史迷」的資料庫裡面了。

真的要討論劇情上的萌點的話，其實從作者在第一集の後記中的一段文字就提到了：

首先，本作是所謂神明性轉異世界轉生，具有魔法設定外加上主角無敵，這種分類有點那個的作品。在如此介紹後，結果書名卻是《幼女戰記》這種就像是在宿醉或徹夜未眠的興奮情緒下索取的顯眼名稱。完全沒人阻止我這點，讓我莫名對日本的未來感到不

²¹ 《幼女戰記(1)》，頁 34。

²² 佐島勤著、石田可奈插圖、哈泥蛙譯，《魔法科高中的劣等生(1)》（台北：台灣角川，2012）。

²³ 鎌池和馬著、灰村キヨタカ插圖、劉文兆譯，《魔法禁書目錄 01》（台北：台灣角川，2007）。

安。²⁴

而這裡就來看看作者所提的異世界轉生的部分：

部長都特別警告自己在月台上要小心背後了，自己卻無法理解這句話的意思。咚，身體突然被某人推了一把。從月台上莫名緩慢地飛了出去。於是，我的意識就在目睹火車駛來的時候中斷了。

接著等到回過神來後，自己隨即遭遇到一件真是豈有此理的荒唐事。

.....

可能超脫世界長李地存在只有神和惡魔。如果神存在就不會放任世界變得如此不可理喻。因此，這世界上沒有神。故得證，眼前的存在X是惡魔。證明結束。

.....

為什麼自己會在這種地方打仗啊？²⁵

這裡主角在現實世界出事後被傳送（或著說被召喚）到了一個奇怪的空間，而在那裡他遇見了神。經過了一番交流後神將他的靈魂傳送到另一個世界，並且以新生命的形式降生下來。這種死後轉生至異世界的劇情其實不只是在動漫產業、在其他類別的文學也不是沒有類似的內容。不過在動漫產業中「異世界」以及「轉生」這兩個要素的確是很重要的「萌點」。其他還有《關於我轉生變成史萊姆這檔事》²⁶、《無職轉生》²⁷等知名作品都使用了這兩個「劇情上的萌點」。其中《關於我轉生成為史萊姆這檔事》的總銷量甚至超過了 2500 萬卷，並且也被改編為漫畫、動畫、手機遊戲。²⁸

3. 角色設定的「萌點」

最後我們來討論角色設定上的萌點，考慮到篇幅，這裡只以主角（譚雅·提古雷查夫）的角色設定為討論對象。（見圖 C）

²⁴ 《幼女戰記(1)》，頁 437-438。

²⁵ 《幼女戰記(1)》，頁 21-34。

²⁶ 伏瀨，《關於我轉生變成史萊姆這檔事 (1)》，楊惠琪（台北：台灣角川，2015）。

²⁷ 理不尽な孫の手著、シロタカ插畫、羅尉揚譯，《無職轉生 ~到了異世界就拿出真本事~ (1)》（台北：台灣角川，2015）。

²⁸ 「シリーズ累計発行部数 - ラノベニュースオンライン (ln-news.com)」。



(圖 C，《幼女戰記(1)》彩頁插圖，圖檔取自「譚雅·提古雷查夫-萌娘百科」²⁹⁾)

從這張插圖中就可以看到許多外表上的「萌點」了。比如說：幼女、軍服、亂髮、白色皮膚、金髮碧眼、劍眉³⁰等。其實從這裡的分析就可以看出來：「萌點」可以細到非常細的地步。也就是說這些「要素」或著「元素」其實會在一個領域的發展過程中逐漸細化，而這些細化其實就是代表著整體的資料庫的擴張。

工作價值？自我風格？創造力？只要有支付正當的勞動報酬，就絕不會插嘴工作內容的社會齒輪。這樣對公司來說，必然會是能確實滿足薪資價值，達成分內工作的最佳人才。毫無底線地遵從企業的理论，率先追求利益。要習慣這種當企業走狗的人生，其實也不怎麼辛苦。

沒心沒肺？生化人？冷血無情？非人哉？會因為這種煩惱感到動搖也只是一開始的時候。因為難以理解這種太過難堪地嘶吼，對試圖動用暴力地人內狂太感到恐懼。但隨後也就習慣了。跟在學的

²⁹⁾ 「譚雅·提古雷查夫 - 萌娘百科」(<https://zh.moegirl.org.cn/譚雅·提古雷查夫>)。

³⁰⁾ 這些萌點也被列在「譚雅·提古雷查夫 - 萌娘百科」此一網站中的萌點列表中。

時候一樣。

接著我們從上述引用的段落以及第一卷第零章的內容可以知道主角因為生活與成長環境的關係。思考問題的時候完全以「理性」為主，以「利益」為優先。這又可以引入部分個性上的萌點，諸如「理性主義者」等等。

而我們知道主角在死亡轉生之前是一個生活在日本的上班族，而且已經到了可以算的上是大叔的年紀了。並且在轉生之後她還留有原先世界的記憶與知識，這種狀況也被許多動漫迷歸類為「大叔心」³¹此一萌點。主角在死亡轉生之後到的世界是一個有魔法的世界，而且主角也是可以使用魔法的人的一員。加上主角轉生之後是以女性的身分成長的，因此這裡又多了一個「魔法少女」的萌點（當然在這裡要把其歸類為魔法少女或許會被認為定義過於廣泛，然而這就是資料庫消費的一個特色。只要最後有那麼一點點要素能對應到某個資料庫的物件裡，就很可能被歸類進去。不過這種時候就算是御宅族也會對能否歸類進去產生不同的觀點）。

「只有小隊長想成為 Ace 嗎？」

「問得好啊，中士。也沒什麼，我只要再擊墜十架，就能照規定獲得獎金和榮譽假。我也差不多是時候該放假休息一下了呢。」

.....

「失禮了，少尉。所以少尉也不喜歡戰爭嗎？」

該說是有點意外吧，謝列布里亞科夫下士帶著問號，罕見地介入長官們的對話。

「這還用說嗎，下士。我也喜歡平穩的生活啊。尚茲中士，貴官又是如何？」

「下官跟少尉的意見相同！」³²

除了上述兩個片段之外，主角在整個劇情裡也多次強調「想要安穩的後方生活」，也曾撰寫後勤補給相關論文並且受軍方高層青睞。原本以為這種方式能夠增加自己的話語權，讓自己轉向後方補給的職位。沒想到因為在前線履立戰功，反而被當成好用的救場工具東西南北跑。這樣子的反差表現讓大家對主角有了「反差萌」、「呆萌」的感想，而這也算是這個角色的形象塑造中最為立體的一部分。

(三)、《幼女戰記》中不屬於動漫產業資料庫的擬像

《幼女戰記》中除了使用了「萌點」的擬像作為角色設定的基礎，在劇情以及細部內容上也使用了許多其他領域資料庫的擬像。比如說其主題是二戰史實的改編，這部分用資料庫消費的看法來說。《幼女戰記》這整個作品，就是二

³¹ 同註 43。

³² 《幼女戰記(1)》，頁 226-230。

戰歷史這個「資料庫」的「擬像」。而其中在描寫各種戰爭、衝突、戰鬥的時候，也大量使用了許多術語以及戰術的描寫。這部分也可以算是軍事迷的資料庫的擬像。

並且《幼女戰記》也有穿插一些可以被歸類在「網路流行語」這個類別的用詞，也增添了其親和性。例如：

就這點來講，還真是非常感謝銀翼突擊章。她別說不想被當成勳章的附屬品，想立刻拋棄的「白銀」別名，反正除了精神的SAN值檢定外，目前也沒造成任何實質損害，而且還為她帶來了正面評價。³³

這段文字中的「SAN值檢定」源自於「TRPG」³⁴遊戲《克蘇魯的呼喚》³⁵中的「理智值判定」。指遭遇到無法理解或過於衝擊的場面，需要使用骰子判定角色是否減少、減少了多少理智值的行動。而「我需要SAN值檢定」、「我需要SC(SAN Check)」等用句也常常在日文的論壇中看到，指受到了震撼、感到震驚。由此可知作者在選詞的方面也使用了日本網路論壇的資料庫的元素。

(四)、 幼女戰記的分析總結

從前面兩個小節的分析中我們可以發現，幼女戰記在劇情導入上以及角色設計上可以說使用了不少動漫產業資料庫的經典元素。但是在整體的文章上卻並沒有特別強的體現（並且主因是其劇情對於歷史的還原）。取而代之的，歷史、軍事等要素在這本書的比重並沒有愧對它的名稱「戰記」。

並且扣除開端給整個劇情套上了異世界轉生，以及主角的「必殺技」（文中提到的「95式演算寶珠」）遭到了神的操弄之外。其實異世界要素以及奇幻要素在整個作品中的戲份稱不上多。也就是說這些內容也只被當成了裝飾。而真的貫穿整部作品的資料庫擬像就是其標題中的「幼女」。不得不說，利用幼女在戰場上表現優異這種異質性對戰爭的各個層面做出諷刺，同時吸引御宅族的消費者的做法算的上相當聰明。

結論

從第四節的文本分析中，我們可以從資料庫擬像的分類分析發現《幼女戰記》這部作品在於萌點的「堆砌」上或許不如其他更加有「御宅氣息」的作品。但這其實就是當今輕小說的發展路線。

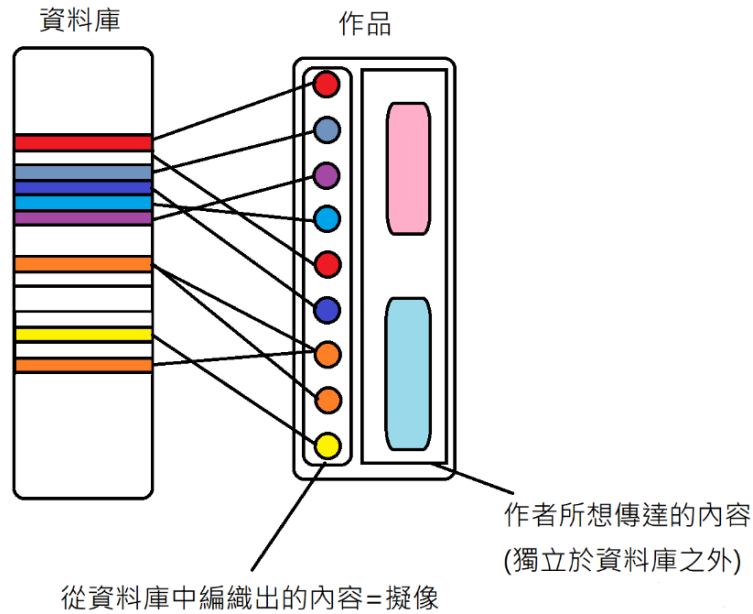
而在使用了資料庫型式分析之後，筆者覺得東浩紀於《動物化的後現代 1》所提出的資料庫的消費結構⁴¹並沒辦法直接套用在現在的動漫產業中。筆者認為現在

³³ 《幼女戰記(1)》，頁 187。

³⁴ Tabletop Role Playing Game 的首字母縮寫，指「桌上角色扮演遊戲」。

³⁵ 第一版發表於 1981 年的經典 TRPG 作品。其內容大多改編於知名美國恐怖小說作家洛夫克拉夫特的作品。並因為其作品中以《克蘇魯的呼喚》一作最為出名。這款 TRPG 也沿用了其名稱。

的輕小說並不全是資料庫元素的擬像（更正確的說，不完全是動漫產業所屬的資料庫的擬像）。而是以動漫產業的資料庫的擬像為基礎，加油添醋後的結果。圖D是筆者認為的，動漫產業創作的現狀。



(圖D，資料庫與作品的關係圖。)

從這張圖結合前面提到的資料庫消費，我們可以總結出輕小說是如何在吸引消費者的同時傳達訊息的。首先消費者是為了資料庫而消費，或者說是消費資料庫。而作品中一定程度上使用了動漫產業資料庫所編織的內容，所以消費者會買單。但是在這些編織的內容的中間，又加上了其他領域的資料庫所編織出來的內容，以及作者自己想要傳達的內容。這些就是那些「加油添醋」。

前面所說的「加油添醋」所指的兩種內容：不屬於動漫產業資料庫的其他資料庫的擬像，以《幼女戰記》來說就是各類戰術、軍事武器、軍事歷史等要素的內容。而另一種則是作者自己想要傳達的內容，以《幼女戰記》來說就是開篇作者以主角的「理性主義」思考與言論反諷當今社會、幼女在戰場卻不被人覺得奇怪以襯托戰爭殘酷與戰場上人性的崩毀。

這裡需要特別注意的是。所謂作者自己想要傳達的內容，其實某種程度上也是作者本人在這個世界生活經歷所彙整而成的資料庫的擬像。追本溯源來說，作者在這個世界生活的經驗，就是一個從資料庫消費的過程。而消費而來的內容在作者內心中組合成另一個資料庫，作者在寫作時從這個資料庫去構建擬像，成為作品。因此一個作品，或者說不是完全以「就是為了賣錢」為目的的作品。或多或少都會摻雜著其他資料庫的擬像。但筆者認為這可以說是：這些都是作者本人資料庫的擬

像。

這種混和的創作模式不只在動漫產業，基本上大部分有體現出資料庫消費模式的文創產業都有類似的性質。也就是說，這是個通性。那這在某種程度上也回答了筆者在最開始所提出的一個問題：「我們需不需要一個新的視角來看待各類創作？」筆者認為是需要的。既然資料庫消費的概念給予了我們不同的分析角度，且資料庫消費的體現不只存在於動漫產業，那適應這種新模式的分析方法也應當被採用。而資料庫型式分析就是筆者在這裡提出的一個可行的做法，並且也成功的推敲出了《幼女戰記》的這種混和性質，代表其分析結果具有一定的可靠性。

就這幾點來看我們可以知道現在的輕小說具有以下特點：一、以資料庫消費為基礎，堆砌宅文化圈資料庫的擬像（萌點）。二、在宅文化圈資料庫的擬像之外，堆砌其他領域資料庫的擬像（包括但不限於軍事、商業、金融、神祕學、科學、各類職業領域）。三、在資料庫的擬像之外加上作者所想傳達的內容（作者本身資料庫的擬像）。而這些特點所導致的，就是蘊含深厚道理或者有用知識的輕小說越來越多。

既然是文學，那就離不開「文以載道」。而「載道」的方法並不限於寓意、不限於精煉的文字、不限於各類修辭的堆疊。「不同領域資料庫元素」的擬像經過堆疊後難道就不能「載道」嗎？《幼女戰記》很好的告訴了我們，在資料庫消費底下達成商業成功與傳達作者所思所想這兩件事情，是不衝突的。這也回答了我們的另一個問題：「輕小說在身為『資料庫消費』底下的商業產物，是否能展現藝術性或文學性？」經過上述的討論與分析，答案很明顯是「可以」。

最後，根據筆者對《幼女戰記》的分析，我們也能知道其實輕小說也是可以具有相當深的內涵的，而且不完全體現在單純的內容之上。而且《幼女戰記》能成為知名作品就代表了在動漫產業中「乘載著大道理」與「受消費者青睞」這兩點是完全不衝突的。所以輕小說真的能被稱作「沒有營養」嗎？答案很明顯：「絕對不『沒有』」。它或許不像傳統的寓言故事一般，處處深挖都是深刻的道理。但是量變引發質變，一部輕小說動輒十卷二十卷。在這樣的情況下，輕小說所乘載的道理，可就離「沒有」很遠了。而資料庫型式分析，正是幫助我們從商業作品包裝中，提取出其中「道理」的工具。而且因為其以資料庫消費下手，基本可以認定其分析結果與讀者所「消費」的資訊是沒有太大的差別的。

參考資料

「アニメ一覧 | ウマ娘 プリティーダービー 公式ポータルサイト | Cygames」
(<https://umamusume.jp/anime/>)。

「ウマ娘 プリティーダービー 公式ポータルサイト | Cygames」
(<https://umamusume.jp>)。

「シリーズ累計発行部数 - ラノベニュースオンライン (ln-news.com)」(<https://ln-news.com/page/circulation>)。

「幼女戦記 - 萌娘百科」(<https://zh.moegirl.org.cn/幼女戦記>)。

「萌娘百科:収録範囲」(<https://zh.moegirl.org.cn/萌娘百科:収録範囲>)。

「萌娘百科」(<https://zh.moegirl.org.cn/Mainpage>)。

カルロ・ゼン著、篠月しのぶ挿圖、薛智恆譯，《幼女戦記(1)》(台北：台灣角川，2014)。

伏瀬著、みつつば一挿圖、楊惠琪譯，《關於我轉生變成史萊姆這檔事 (1)》(台北：台灣角川，2015)。

佐島勤著、石田可奈挿圖、哈泥蛙譯，《魔法科高中的劣等生(1)》(台北：台灣角川，2012)。

大塚英志，《物語消費論》(日本：角川文庫，2012)。

張子康，〈輕小說的定義研究〉，《哈爾濱學院學報》，2018年06期，頁70-73。

時雨沢恵一著、黒星紅白挿圖，《キノの旅 -the Beautiful World-》(日本：角川書店)。

李歐塔著、車槿山譯，《後現代狀態 (3版)》(台北：五南，2019)。

東浩記著、褚炫初譯，《動物化的後現代——日本御宅族如何影響日本社會》(台北：大藝，2012)。

東浩記著、褚炫初譯，《遊戲性寫實主義的誕生：動物化的後現代 2》(台北：唐山，2015)。

理不尽な孫の手著、シロタカ挿畫、羅尉揚譯，《無職轉生 ~到了異世界就拿出真本事~ (1)》(台北：台灣角川，2015)。

谷川流著、いとうのいぢ挿圖，《涼宮ハルヒシリーズ》(日本：角川書店)。

鎌池和馬著、灰村キヨタカ挿圖、劉文兆譯，《魔法禁書目錄 01》(台北：台灣角川，2007)。