

日本动漫对《山海经》题材的接受研究

崔丽霞

西安翻译学院, 陕西西安, 710105;

摘要: 日本动漫产业成熟且具全球影响力,《山海经》凭借独特元素成为其灵感源泉。日本动漫对《山海经》的接受并非简单移植,而是复杂跨文化改编。呈现形式上,对异兽形象进行借用与再造、转化地理概念构建叙事空间、融入神话母题并转译。接受机制包含文化亲近感、题材开放性、满足奇幻创作资源需求、全球化语境下的文化标识塑造。接受过程中存在文化变异与本土化重构,如形象与性格日本化改造、融入现代叙事逻辑与价值观、与本土神话杂糅、激活妖怪文化、产业驱动下类型化与符号化再生产。这一接受实践丰富了动漫创作,促进了东方神话意象传播。

关键词: 日本动漫;《山海经》;题材;接受

DOI: 10.64216/3080-1516.26.03.042

引言

日本动漫以其成熟的产业、丰富的题材和全球影响力著称。在其众多灵感源泉中,中国古典文献《山海经》凭借其诡异的异兽、神秘的地理空间与原始的神话叙事,成为一个独特的素材库。这种接受并非简单的形象移植,而是一个复杂的跨文化改编过程。自隋唐时期《山海经》传入日本,便对日本的社会与文学产生了持续影响。进入当代,日本动漫对《山海经》元素的运用,已从零散的借用演变为系统性的改编与再造,形成了文化符号的跨国流动与在地化再生现象。本文将从《山海经》元素在日本动漫中的具体呈现形式、其背后的文化接受机制,以及接受过程中的文化变异与本土化重构,以期对这一文化题材接受现象进行较为系统的探讨。

1 《山海经》元素在日本动漫中的呈现形式

1.1 异兽形象的借用与再造

日本动漫频繁撷取《山海经》中的异兽原型,如九尾狐、鲲鹏、狰、穷奇等,但其运用往往超越了单纯的视觉复制。创作者常依据剧情需求与美学风格,对这些形象进行大幅度的改造与扩充。有的保留其核心特征,融入现代设计理念,使其造型更贴合动漫的夸张表现力;有的则将其能力、习性进行重新设定,甚至融合其他文化中的怪物特征,生成全新的复合型角色。这种再造使古老的异兽焕发出新的生命力,它们不再是静止的文本描述,而是成为推动剧情、承载主题的能动性符号,既唤起了观众对古典神话的隐约熟悉感,又带来了前所未有的新奇体验。

1.2 地理概念的转化与叙事空间构建

《山海经》以“山”与“海”为经纬,构筑了一个充满未知与神秘的原始世界图景。日本动漫巧妙转化了这一地理观念,将其融入异世界、秘境或遗迹的构建之中。动漫中的“异界”、“秘境”或“未知大陆”,常常借鉴《山海经》那种将地理、物产、神怪融为一体的叙述模式。这些空间不再是单纯的背景板,而是本身即具有叙事功能,是危机、机遇与传奇故事的滋生地。通过这种转化,《山海经》原有的地理志属性被赋予了强烈的叙事性和探险色彩,为动漫角色提供了展开冒险、遭遇奇事的理想舞台,也营造出既古老又奇幻的独特氛围^[1]。例如,作品《虫师》所描绘的诸多山野秘境,其中栖息着形态与习性皆奇特的“虫”,这种将独特生物与特定地域紧密绑定的构思,与《山海经》记述远方异域风物的模式一脉相承。

1.3 神话母题的融入与现代性转译

日本动漫对《山海经》的接受,更深层地体现在对神话母题的吸收和转译上。诸如神怪的驯服与抗争、对未知世界的探索、人与自然力量的冲突等核心母题,被巧妙地编织进现代故事框架中。这些作品并非简单套用母题,而是将其作为探讨人性、伦理、社会问题的寓言框架,从而使奇幻叙事具备了严肃的思考向度,实现了古典母题与当代精神的有效对接^[2]。例如,作品《东京暗鸦》将《山海经》中的神怪直接纳入现代的阴阳术战斗体系,使古老的神人交涉母题在都市奇幻背景下获得新生,探讨了传统力量在现代社会的存在形态与伦理边界。

2 日本动漫接受《山海经》的内在驱动机制

2.1 文化亲近感与共享的东方奇幻底色

中日两国同属东亚汉字文化圈，历史上长期的文化交流使得《山海经》所代表的东方神话想象在日本有着天然的接受基础。相较于希腊或北欧神话，其世界观、思维方式和审美意象更易引发日本创作者与观众的共鸣。这种共享的文化底色，为动漫接受《山海经》题材消除了根本性的隔阂。动漫创作者无需进行繁复的文化背景移植，便能直接调用那些浸润着东方哲学与自然观的神怪元素，从而快速构建起一个既能被本土观众心领神会，又对全球观众散发出独特东方魅力的奇幻世界，这是文化亲近感带来的创作便利与认同优势^[3]。

2.2 题材的开放性与再创作的巨大空间

《山海经》文本片段化、描述意象化、体系非严密的“先天不足”，在动漫创作视野下，恰恰转化为了可供天马行空、自由阐释的巨大优势。它就像一个仅有目录和草图的神话“素材库”，为二次创作预留了无限的叙事接口。日本动漫深谙此道，它们极少直接搬运《山海经》的完整故事，而是以其独特的“拼贴”与“重构”美学，对零散元素进行系统化整合与现代化转译。例如，《犬夜叉》虽以日本战国为背景，却大量化用了《山海经》中的神怪原型，将其自由编织进一个跨越时空的宏大叙事中。这种处理方式的精髓在于，它保留了原典的神秘意象与冲击力（如各种奇珍异兽），却剥离了其原始文本的语境束缚，允许创作者根据现代观众的审美与情感需求，重新赋予它们前因后果与性格灵魂。于是，《山海经》便从一部古籍，变成了一套可供自由拼装的奇幻积木，为构建新世界提供无限可能^[4]。

2.3 满足奇幻类型创作的资源需求

日本动漫产业中，奇幻、冒险类作品始终占据重要地位，这类创作对独特的世界观设定、丰富的种族生物体系有着持续而旺盛的需求。《山海经》恰好是一个现成的、极具特色的神话生物与地理概念数据库。它提供了大量现成的、不同于西方龙与精灵体系的奇异形象与地理构想，能够有效满足动漫构建差异化奇幻世界的需要。借用这些元素，可以快速丰富作品的设定层次，增加视觉与概念的多样性，降低完全从零开始构建体系的成本。因此，从产业创作实践的角度看，对《山海经》的接受也是一种对优质、高效创作资源的策略性运用。

2.4 全球化语境下的文化标识塑造

在全球化竞争中，拥有鲜明且可识别的文化符号是内容产品脱颖而出的关键。日本动漫对《山海经》的接受与改造，正是有意识地锻造一种独特的“东方奇幻”文化标识的过程。它们并非原样复刻中国古典，而是将其

与本土的妖怪文化、美学风格乃至现代价值观进行融合再造，最终产出一种“和风化”的《山海经》意象-7。这一过程，实质是在国际市场上争夺并重新定义“东方神秘主义”的话语权。通过《夏日友人帐》《虫师》等充满日式物哀美学与治愈风格的作品，那些源自《山海经》的妖怪被赋予了温和、孤独、渴望羁绊的现代情感内核，从而成功塑造出一种既具东方古韵，又符合全球观众普遍情感诉求的审美产品^[5]。这种策略使得日本动漫在输出娱乐产品的同时，也成功输出了其消化、创新异文化的能力，最终将源自中国的神话资源，锻造成了自身全球化品牌中一块辨识度极高的文化拼图。

3 接受过程中的文化变异与本土化重构

3.1 形象美学与性格设定的日本化改造

日本动漫对《山海经》异兽的接受，始终贯彻着一种彻底的“日本化”审美改造。创作者并非进行简单的文化搬运，而是依据日本自身的文化记忆、美学传统与现代观众的接受习惯，对异兽形象进行系统性转译。原始的、带有上古狞厉或混沌之美的异兽，其核心神格被保留，但其外在形态与内在性格均被注入鲜明的日式风格。例如，在《千与千寻》中，源自《山海经》的神性存在“天狗”，被宫崎骏创造性转化为澡堂“汤屋”的统治者汤婆婆。这一形象保留了天狗作为山岳精灵的威严与神秘特质，但其具体造型更贴近日本民间传说中的“鸦天狗”形象，并被赋予了贪婪、专制、精明却又深藏母性软肋的复杂人性^[6]。这一接受与改造的案例表明，日本动漫将《山海经》元素视为可塑的素材，通过嫁接本土妖怪文化的谱系与注入现代人格心理，最终完成从中国古籍中的神怪符号到日本动漫中丰满叙事角色的深度转化。

3.2 叙事逻辑与价值观念的现代融入

日本动漫对《山海经》元素的叙事融合，核心在于将其古老的母题嫁接到现代的故事框架与价值体系之中，从而实现古典资源的当代转译。这种接受不是复述神话，而是利用神话架构来探讨现代议题。创作者们将《山海经》中神怪与人的关系、对未知世界的探索等母题，转化为探讨个人成长、社会伦理与身份认同的寓言。例如，《虫师》将《山海经》式的地理博物志风格，转化为一个个关于生命、疾病与自然共存的单元剧，其中“虫”的设定褪去了怪力乱神的色彩，更像是一种自然哲学的隐喻。这种接受机制表明，日本动漫将《山海经》视为一个富含象征意义的“工具箱”，从中提取出世界观的基石与冲突的雏形，然后用以搭建服务于现代叙事主

题与人文思考的舞台。

3.3 与日本本土神话传说的杂糅并置

在接受的实践中,日本动漫常将《山海经》元素与本国神道信仰、妖怪传说进行创造性的杂糅与并置,从而生成一种混合的、更具本土亲和力的奇幻体系。这种杂糅不是生硬的拼接,而是在共享的泛灵论文化基底上进行的有机融合。例如,在多部融合妖怪题材的作品中,《山海经》中的异兽与日本《百鬼夜行》绘卷中的妖怪可以共存于同一叙事空间,遵守同一套世界规则。这种处理方式,一方面极大地扩充了动漫作品的生物设定与传说素材库,另一方面也在潜意识层面强化了其文化产物的“日本性”。从接受视角看,这构成了一种深层的本土化策略:通过并置与融合,《山海经》元素被剥离了其纯粹的中国文化语境,被编织进一个以日本文化感知为经、以各类东方神秘主义为纬的符号网络之中,最终增强了作品对于本土观众的文化亲近感与认同度。

3.4 世代传承的妖怪文化与现代媒介的激活

日本动漫对《山海经》元素的持续吸纳,其深层驱动力植根于日本社会源远流长且深入民间的妖怪文化传统。这一传统本身即深受以《山海经》为代表的中国志怪文化影响,形成了独特而丰富的妖怪谱系。日本动漫并非凭空“发现”了《山海经》,而是继承了自平安、江户时代以来,经过本土化吸收和艺术化演绎(如鸟山石燕的《画图百鬼夜行》)的妖怪文化资产。动漫作为现代主流大众媒介,成为了激活这一古老文化基因的完美载体。它将原本停留在绘卷、民间传说中的静态形象,注入了动态的生命力、人格化的情感和现代化的故事。例如,妖怪学甚至曾在明治维新时期进入大学课堂,这本身就说明了其在日本文化中的特殊地位。因此,动漫的接受行为,本质上是对自身文化血脉中既有“舶来”成分的一次再挖掘与再创造。通过动漫这种全球化的语言,传统的妖怪文化不仅得以在当代社会延续,更实现了从民俗学问向流行文化IP的华丽转身,确保了文化记忆的活态传承。

3.5 产业驱动下的类型化与符号化再生产

日本动漫产业对《山海经》的接受,带有鲜明的产业逻辑,即将其富含辨识度的元素进行类型化与符号化再生产,以适配不同市场定位的作品需求。《山海经》不再作为完整的文化文本,而是成为可拆卸重组的高概念符号库。其异兽名称与核心特征被提炼为高传播效率的视觉文化符号,迅速融入热血战斗、奇幻冒险等多种动漫类型。例如,九尾狐的形象可能在一部作品中作为

强大的终极反派出现,在另一部作品中则被重塑为拥有复杂过往的悲剧角色或伙伴;鲲鹏之巨、九头之奇等最具冲击力的“形”被抽取,而其原始寓意与神韵则被重新赋意,以匹配不同类型作品的叙事要求与情感需求。从接受研究的角度审视,这揭示了产业语境下文化改编的实用主义面向。《山海经》元素的奇观性、开放性与东方色彩,使其成为可高效利用的素材,其接受高度服务于类型化创作、快速构建世界观以及打造差异化产品的产业目标。

4 结语

日本动漫对《山海经》题材的接受,是一个从元素撷取、形式转化到意义重构的多层次文化实践。它既体现了《山海经》作为古典文本跨越时代与国界的强大生命力,也展示了日本动漫工业消化外来文化资源并进行本土化创新的强大能力。这一过程绝非单向的搬运,而是充满了选择、改造与融合的创造性对话。通过美学再造、叙事融合与价值重释,《山海经》的元素被有机地编织进日本动漫的肌理,既丰富了其创作语汇与想象维度,也无意中担任了文化使者的角色,在全球化语境下促进了东方神话意象的传播与流转。

参考文献

- [1]孙萌.“译”与“异”:《山海经》在日本的流变,改编与阐释[J].中国文艺评论,2025(3):76-89.
- [2]季姝同.日本动漫中的中国古代神话传说[J].文艺生活·文艺理论,2015(8):89.
- [3]孟泓岚.《山海经》在日本的传播及流变[J].国际公关,2021(12):139-140.
- [4]刘雪璇.日本《山海经》接受研究[M].西安:陕西师范大学出版总社有限公司,2024.
- [5]赖婷.《山海经》域外接受研究新探——评刘雪璇《日本〈山海经〉接受研究》[J].中国图书评论,2025,(09):123-128.
- [6]潘宁,郑爽.关于《山海经》与日本“妖怪文化”的对照研究[J].度假旅游,2019,(02):199-201.

作者简介:崔丽霞(1983-),女,汉,山西阳泉人,硕士,讲师,研究方向:日语教学。

项目名称:1)西安翻译学院2025年度校级科研项目“日本动漫对《山海经》题材的接受研究”(项目编号:2025B26)。

2)西安翻译学院校级品牌课程《高级日语I》(项目编号:ZK2419)。