Mechademia

亞洲流行文化研究社群的期刊、編輯、翻譯與會議

資料查核截至 2026 年 11 月 12 日。

Mechademia 是一項結合學術出版與研討會的計畫，致力於亞洲流行文化研究，尤其關注動畫、漫畫、遊戲，以及創作、使用這些媒介的社群。它從明尼亞波利斯藝術與設計學院（Minneapolis College of Art and Design，MCAD）於 2001 年開始舉辦的 Schoolgirls and Mobile Suits 工作坊發展而來，並於 2006 至 2015 年間，由明尼蘇達大學出版社出版一年一冊的書系。2018 年，出版計畫以半年刊《Mechademia: Second Arc》重新出發，由 Frenchy Lunning 與 Sandra Annett 共同擔任主編。相關研討會則走出一條與出版相互交疊、又有自身發展的道路，連結北美學界與亞洲各地的藝術家、迷群及研究者。[1, 2]

因此，Mechademia 這個名稱同時指向幾種相關事物：一份出版品、一段編輯合作、一場定期聚會，以及一個成員也在大學、博物館、出版業與迷文化中活動的社群。我們不應將它們簡化為一個固定不變的組織，也不能把全部成果歸於某個人。Lunning 為計畫提供了延續性，但 Christopher Bolton 與 Thomas Lamarre 也參與創立了最初的書系；Michelle Ollie 則在當年的訪談中，描述了自己與 Lunning 共同奠基的過程。譯者、客座編輯、各地承辦單位與會議籌辦者，不斷改變這項計畫所能成就的事。[3, 4]

到了 2026 年，它的歷史早已不只是在美國學界為日本動畫與漫畫爭取認可。新加坡會議讓這場聚會首度來到東南亞；近期期刊則探討媒體產業、表演、研究方法與死亡。貫穿這些變化的，是一個實際問題：當某些文化的生產、樂趣與專業知識無法整齊地歸入單一學科或國家時，如何持續而嚴謹地研究它們？

從 Schoolgirls and Mobile Suits 到出版書系

這項計畫的制度起點是一所藝術與設計學院，而非大型區域研究學會。主辦者的回顧將最初的 SGMS 工作坊定於 2001 年，並說明後來的出版計畫，是為了回應日本流行文化研究日益成長、發表與交流機會卻不足的處境。這段敘述指出了一項制度問題：研究者可以有研究對象、方法，以及感興趣的讀者，卻仍缺少足夠的固定場合，一起推進工作。[5]

Lunning 與物質文化、表演文化的連結相當深厚：除了漫畫與動畫研究，她後來的著作也探討戀物時尚與角色扮演（cosplay）。MCAD 的介紹呈現出一位往返於次文化實踐與哲學探究之間的學者。[6] Ollie 在 2006 年 9 月的訪談則補上另一個創辦視角。她描述自己與 Lunning 一起創辦出版品，除了學者與評論者，也向電影工作者、藝術家、出版人與作家邀稿。[7]

工作坊能把這些人聚在同一個房間。年度出版品則增添了別的事物：可以長久保存的紀錄、編輯流程，以及圖書館或讀者不必出席活動也能取得的作品。聚會與出版的連結，讓研究有了兩種節奏。想法可以先在對話中接受檢驗，再發展成文章；書籍也能吸引從未參加 SGMS 的讀者。這是對兩種形式如何相互配合的解讀，並不表示每篇刊出的文章都源自會議論文。

早期名稱的變化，並沒有一個毫無歧義的單一日期。官方回顧將改稱「SGMS: Mechademia Conference」的時間列為 2013 年，並說明隔年移除了 SGMS。然而，喬治亞理工學院當時的紀錄，已將 2011 年 10 月在 MCAD 舉辦的活動稱為首屆 Mechademia 年會，同時也是第十一屆 SGMS 工作坊。較審慎的時間線是：Mechademia 在 SGMS 之內、也與它並行發展，之後新名稱才逐漸確立。首爾於 2012 年舉辦過會議，因此國際拓展也早於回顧所標示的 2013 年轉折。[8, 9]

「Schoolgirls and Mobile Suits」這個名稱，鮮明地表現出計畫與特定流行類型的親近關係。後來的書系名稱則能適用於更廣的範圍：服裝、慾望、視覺技法、產業組織與歷史記憶的研究，都能容納其中，而不必以某個系列作品作為核心定義。首冊《Emerging Worlds of Anime and Manga》（2006）涵蓋角色扮演、遊戲、設計與全球流通。出版社明確將學者、評論者與迷群定位為同一場對話的參與者。[10]

十冊年刊，2006–2015

最初這一系列的主題，呈現了編輯圍繞研究對象提出的多種問題。首冊之後，2007 年推出《Networks of Desire》，接著是《Limits of the Human》與《War/Time》。中期有《Fanthropologies》、《User Enhanced》與《Lines of Sight》；最後三冊則聚焦手塚治虫、起源，以及世界的重建。[11]

這些主題讓書系保有可辨識的連續性，又不受限於單一媒介或方法。但它們也帶來艱難的編選問題。寬廣的主題可以讓不同文章相互映照，也可能使文章之間的關係顯得比實際上更一致。目錄所確立的是編輯安排，不是作者之間的共識。閱讀 Mechademia 時，最能看出其特色的，正是這個介於個別論點與成熟學科綱領之間的尺度。

《Fanthropologies》（2010）呈現了這種廣度。書中收錄大塚英志的〈World and Variation〉，由 Marc Steinberg 翻譯並撰寫導讀，另有迷群評論與社會退縮的研究，以及 Amamiya Karin 和 Naitō Chizuko 作品的譯文。於是，迷的活動得以透過敘事消費、文化衝突、政治經驗與性別等角度來理解。全冊關注的事物，不僅是認同角色所帶來的樂趣。[12]

書名也提出一個至今仍切身相關的問題：究竟是誰在研究誰？迷自己也可能是研究者、譯者、評論者或組織者。若只把他們當成有待解釋的人群，就會抹去社群內部早已在進行的詮釋工作。反過來說，承認他們的專業，也不表示可以免於追問社群中的排除、權威，或參與活動的經濟條件。本冊的多樣性為這些彼此牽動的迷文化關係留下空間，而未提供一種唯一、權威的迷群觀點。

翻譯、手塚治虫與起源問題

翻譯是 Mechademia 影響深遠的編輯實踐之一。它改變了誰的作品能以獨立論述的身分，進入英語學術文獻。一位學者被英語作者提及或概述，與讀者可以直接讀到其文章、看見具名譯者及文章在刊物中的位置，所處的地位並不相同。

官方書系年表列為 2013 年的第八冊《Tezuka’s Manga Life》，清楚呈現了這項區別。內容結合評論與創作：手塚治虫的〈Diary of an Insect Shōjo’s Vagabond Life〉由 Mary A. Knighton 翻譯；夏目房之介探討漫畫表現的文章由 Matthew Young 翻譯；大塚英志論愛森斯坦、迪士尼與御宅文化的文章則由 Lamarre 翻譯。全書的編排分類穿梭於非人生命、媒介、藝術與日常生活之間。[13]

如此形成的手塚治虫形象，並不全然依靠再次確認一位偉大創作者的非凡地位。手塚成為理解身體、形式、觀眾與媒介歷史組織方式的入口。將漫畫與討論漫畫表現的文章並置，也不只是向讀者解釋研究對象為何重要，更讓他們思考不同形式如何產生知識。

《Origins》（2014）同樣讓國族框架不再穩固。出版社指出，本冊挑戰了將日本動畫與漫畫歸因於某種不變日本本質的解釋。書中包括 Kim Joon Yang 對南韓動畫代工的研究、Kukhee Choo 對韓國「影子動畫產業」的探討，以及今村太平與吉見俊哉文章的翻譯。一種媒介究竟從何而來，遂與勞動、歷史理論及國族觀眾的形成交織在一起。[14]

這樣的安排，也對研究機構本身提出要求。如果「日本動畫」仰賴其他地方的勞動，一個只以日本為中心的研究社群，就可能重複它所研究的產業品牌敘事。翻譯本身無法解決這個問題，還必須持續選擇哪些檔案、產業、語言與地方值得投入注意力。從這些早已存在的難題來看，後來向東亞與跨亞洲文化拓展，便更容易理解，而不必將它看成突然放棄日本題材。

《World Renewal》與第一階段的結束

第十冊年刊《World Renewal》（2015），透過想像災難與另類世界的作品，回應日本 2011 年地震、海嘯與核災的後續影響。內容將政治及環境探究，與小說、漫畫放在一起。Hoshino Tomoyuki 的〈Good Morning〉由 Brian Bergstrom 翻譯，萩尾望都的《Nanohana》則由 Matt Thorn 翻譯。Annett 撰寫了一篇關於 Vocaloid 的文章，其他作者也討論了架空歷史與想像中的未來。[15]

這一冊為最初的十冊書系畫下句點。公開歷史資料可以確認 2018 年恢復出版，卻無法說明中間出版空檔的財務或個人因素。可以追溯的是出版頻率、編輯領導與宣示範圍的改變。[16]

Second Arc：2018 年起，更寬廣的領域

新階段以 2018 年秋季的第 11.1 期《Childhood》開始。內容將 Deborah Shamoon 翻譯的本田和子文章，與年輕動畫迷、戰前紙芝居，以及漫畫創作者培育等研究並列。因此，這一期透過文化理論、媒介史、教學與專業養成來探討童年。[17]

出版社宣示的範圍，如今明確納入韓國漫畫（manhwa）、華語漫畫（manhua）、電視劇、音樂、表演與數位媒體，與日本漫畫、動畫並列；也將東亞學術研究譯介給英語讀者，列為持續推進的目標。Annett 與 Lunning 共同擔任總編輯，各主題期數則通常邀請客座編輯。[18]

Annett 帶來的是與計畫密切相關、卻自有特色的研究歷程。她於 2011 年完成的博士研究關注跨文化動畫迷社群；2014 年的著作《Anime Fan Communities》追索跨文化接觸與摩擦，後來的《The Flesh of Animation》則探討具身感知。她在羅瑞爾大學的教師介紹中，說明自己關心媒介如何連結人、也如何使人分隔，尤其著重日本與韓國動畫。[19] 她加入共同主編的行列，是這項計畫思想發展的一部分，不只是行政上的接棒。

客座編輯制度讓期刊得以處理專門問題，而不必要求常任編輯精通所有領域。後續期數包括 James Welker 編輯的《Queer(ing)》、Stacey Jocoy 的《Soundscapes》、Akiko Sugawa-Shimada 的《2.5D Cultures》、Marc Steinberg 的《Media Mix》，以及 Jaqueline Berndt 的《Methodologies》。這些主題改變了關注的單位：身分與性／性向、聆聽、身體表演與虛構角色的關係、跨媒介組織，以及學術知識的生產。[20]

範圍擴大，不應被誤認為涵蓋程度已經均等的證據。期刊可以宣示廣闊的地理範圍，累積的專業與來稿卻仍集中在特定語言和產業。真正相關的證據，是各期實際刊出了什麼、由誰編輯與翻譯，以及對話在哪裡發生。Mechademia 的歷史在這三方面都有具體變化，但不足以據此宣稱它代表了整體亞洲流行文化。

編輯文章，辨明媒介作品

要了解 Mechademia 如何工作，最有啟發性的說明，有一部分藏在讀者很少注意的文件裡。2022 年的撰稿格式手冊將它描述為一份重視論述文章、採同儕審查的人文期刊。手冊說明，當動畫、漫畫、電影與遊戲可能共用一個標題時，精確為何重要：引註必須辨明實際討論的是哪個作品。手冊也承認迷群論壇與遊戲可以作為資料來源，與書籍、學術文章並列。[21]

這是落在日常編輯決定中的知識工作。作者看的是哪個發行版本？詮釋是否以翻譯為依據？其他讀者能否找到引文所用的漫畫版本？這些問題會影響論證，尤其當在地化改變了對白，或系列作品發展出彼此不相容的敘事路線時。標準化的文獻註記之所以有用，是因為它讓讀者能回到同一份材料，重現並檢驗爭論。

目前的投稿頁面要求兩份 Word 文件，其中一份須匿名處理，並規定文章為 5,000 至 7,000 個英文單字的篇幅、採以芝加哥格式為基礎的引註方式，圖片最多八張。作者須提供合適的圖檔，並在文章獲接受後取得使用授權。這些要求，區分了提案或熱情的閱讀心得，與可正式刊出的作品；但它們並未揭露錄取率、通常審查所需時間或修改輪次。[22]

支撐這套流程的人員分布在不同位置。期刊自身的名單將投稿、書評與網站事務列在 Andrea Horbinski 名下；副編輯與翻譯編輯分為不同團隊，後者包括 Brian Bergstrom、Sachiko Dorsey、Brett Hack、Kendall Heitzman、Keiko Nishimura，以及 Shige “CJ” Suzuki 等人。名單足以說明責任由多人分擔，卻不能據此推定聘僱契約，或某項工作是否有給薪。[23]

出版社要求文章使用易於理解、具「開放性」的語言，同時不降低探究深度。[24] 這個目標需要反覆拿捏。解釋每個陌生概念，可能讓專業文章變得笨重；完全不解釋術語，又可能將刊物原本希望對話的迷或實務工作者拒於門外。圖片、譯文與熟悉的研究對象有所幫助，但本身不足以讓艱澀的文字變得易讀。可讀性必須逐句經營，不是題材流行就能保證的性質。

有證據顯示，預期中的相遇並不總是順利。Reverse Thieves 的迷群評論者在 2009 年評論首冊時，認為某些文章對資深迷而言太過入門，另一些卻太依賴專門術語。他們質疑其中一篇對迷文化的描述過於狹窄，同時欣賞書中不熟悉的材料，並推薦這本書。這種褒貶並陳的回應，針對的是創刊首冊，而非其後所有期數；但它仍指出一個長久的難題：兩種讀者在同一頁上，可能需要截然不同的解釋。[25]

2025 年《Methodologies》讓我們看見什麼

比起只讀宗旨宣言，近期成果更能檢驗這項計畫。同志社大學記錄了一篇刊於《Methodologies》、從學生大學部研究發展而來的文章。土井星七最初的問題，是配角為何會引發觀眾的同情與共鳴。這項對《鬼滅之刃》的研究，經由畢業論文及後續與教師的合作，結合角色理論與鏡頭的量化分析。校方的介紹，勾勒了一條從教學、指導研究到國際發表的路徑。[26]

其意義不只在方法，也在制度層面。期刊收到的可能是完成的論述，但這些論述往往仰賴其他地方提

供的課堂、指導教師、技術能力與時間。Mechademia 成為一個匯集點，讓分散各處的勞動接觸另一群讀者。單一例子無法證明期刊對大學部作者有普遍政策；它呈現的是一位資歷較淺的研究者進入對話的具體路徑。

同一期也收錄飯田一史與 Scott Ma 的〈Japanese Web Novels: Media History, Platform, and Narrative〉。公開的預印本結合出版史、平台經濟與文學形式，部分材料來自飯田的編輯經驗及訪談。文章主張，網路小說在孕育熟悉動畫系列的媒介生態中，應占有核心位置。飯田隨後於 2025 年 5 月確認，文章已以開放取用形式刊出。[27, 28]

這樣的結合，具體呈現這項機構性計畫能促成什麼：出版業的專業知識與理論問題相互連結，並跨越語言供讀者使用。它也讓研究向上游移動。研究者不必從已經成功的動畫開始，而能檢視那些使改編得以發生的平台、選拔機制與文本實踐。這與以著名創作者和作品串起流行文化的解釋方式，很不一樣。

東京、京都與新加坡的研討會

研討會為這些編輯企圖提供了實際的空間與社交場域。2016 年東京會議在接待交流空間安排了一個小型迷文化收藏品展覽。這類展陳把研究對象帶進聚會現場，使人可以透過辨認或討論，運用正式論文無法涵蓋的專業。[29]

在 2018 年京都會議中，機構間合作尤其具體可見。京都國際漫畫博物館記錄了一場為期三天、由館方與 Mechademia、京都精華大學國際漫畫研究中心共同主辦的活動。伊藤剛與竹宮惠子都在講者之列。多數發表以英語進行，特定日語演講則提供逐步口譯。這樣的安排搭起了語言通道，卻沒有假裝消除所有語言障礙。[30]

博物館與大學各自提供不同資源。館藏、展覽空間、藝術家關係、研究計畫與學術觀眾，可以在同一場活動中相遇，卻不必屬於同一個組織。真正的實務成就是協調：日期、場地、口譯、參與者，以及讓這些相遇有脈絡可循的主題。博物館對 2023 年 5 月《Aftermath》會議的紀錄，確認京都在疫情期間的線上會議之後，恢復了實體聚會。[31]

2026 年 5 月 29 至 30 日，新加坡國立大學舉辦《Traversing Trans-Asian Imaginaries》，再次拓展會議的地理範圍。議程標示這是首度在東南亞舉辦，由 Deborah Shamoon 籌辦。Chua Beng Huat 發表專題演講；藝術家對談由 CT Lim 主持，邀請泰國的 Sa-ard 與新加坡的 Samara Gan。議程也列出 Mitsui NUS Japanese Studies in Southeast Asia Endowment Fund，以及 William Lim Siew Wai Fellowship in Cultural Studies in Asia 兩項支持來源。[32]

在這裡，擴大的亞洲視野可以透過參與者與機構支持具體觀察。單憑場地在新加坡，還不足以證明議程具有跨亞洲的思想內容；區域藝術家與東亞流行文化學者的參與，才讓地理移動多了一層實質意義。同時，議程無法告訴我們每位與會者如何體驗活動，也無法證明所有人的旅費負擔都因此減輕。參與國際交流的機會，仍然分配不均。

讀者、取用與下一場聚會

Mechademia 的讀者並非全靠一個開放網站接觸內容，而是透過多種發行安排。明尼蘇達大學出版社出版期刊，圖書館與個人訂戶以不同形式取得刊物，Project MUSE 則提供電子版取用。期刊指出，

紙本印量不多，部分期數則透過參與 MUSE 的 Subscribe to Open 計畫開放取用。因此，若說整個歷年資料庫都能免費閱讀，就不正確。[33]

MUSE 的模式仰賴圖書館持續訂閱；年度支持達到足夠程度時，就開放參與期刊當年度的內容。它不向作者收取文章處理費，歷年回溯內容則仍屬訂閱權益。因此，這項計畫能擴大讀者範圍，不必讓每位作者付費刊登，但仍依賴機構採購。參與計畫，不代表未來每一年都能達到門檻。[34]

現有資料未揭露完整預算、發行量、編輯報酬或會議財務，但確實指出了支撐工作的機構與任務。出版、口譯、籌辦、教學與審查，即使成本對讀者不可見，也都需要時間。計畫能夠延續，不能只用研究題材本身的吸引力來解釋。

它與更廣大學術世界的關係，也已成為明確的討論主題。亞洲研究學會在 2022 年的一場對談中，將 Mechademia 與亞洲研究放在一起，詢問迷群知識，以及種族、性別、階級與國族的角色。這提供了一個檢視學術領域自身邊界的機會，而不只是主張動畫與漫畫值得被納入其中。[35]

截至本文資料查核日期，官方期數表將第 18.2 期《Studio Ghibli》列在當期與過刊之中，第 19.1 期《Semiosis/Symbiosis》則仍列為即將出版。2026 年 11 月 9 日的公告確認，下一場會議預定於 2027 年 7 月 30 日至 8 月 1 日在橫濱舉行。主題《Ports of Entry》邀請與會者在思考流通時，也一併考慮授權、在地化及其他控制形式。[36, 37]

如何閱讀歷年刊物：實用路線

如果你關心漫畫繪畫、漫畫與動畫的差異、媒介理論，以及橫跨太平洋的文化交流，建議從第 8 冊與第 12.2 期開始，不必一開始就逐冊順讀。這兩冊持續而深入地關注視覺形式。接著，再循下方的媒介理論與文化流通路線往下讀。這套刊物是主題論文集：先讀一期的導論，再挑兩三篇合適的文章，是很有用的第一輪閱讀，不代表你沒有把書讀完。

先辨明兩個出版階段與取用方式

第 1 至 10 冊是 2006 至 2015 年的年度書系，每冊各有主題名稱。Second Arc 於 2018 年以第 11.1 期接續編號；之後出現的 12.2，就是第 12 卷第 2 期。請搭配使用第一階段書系清單與 Second Arc 索引。以記錄的出版日期為準，不要只憑編號假設每年都連續出版。第 12.2 期在 JSTOR 上名為《Asian Materialities》，在期刊索引則名為《Materialities Across Asia》；兩者都是指 2020 年春季的同一期。

下列連結能可靠地帶你找到目錄或文章紀錄，不代表一定能免費取得全文。購買整冊之前，先透過 Project MUSE 或圖書館確認單篇文章的取用權限。紙本過刊可能已無法購得。以下會明確指出兩篇現在就能閱讀的起點：Mechademia 以外的夏目房之介漫畫分格文章，以及飯田一史與 Scott Ma 的作者預印本。其餘推薦依據已查核的篇名、作者、目錄與編輯脈絡；本文撰寫時未能取得全文的文章，所提出的閱讀問題是引導方向，不是對其完整論證的摘要。

路線一：筆線、分格與動畫運動

1. 先讀第 8 冊夏目房之介的〈Where Is Tezuka?: A Theory of Manga Expression〉，由 Matthew Young 翻譯。 可從本冊目錄找到文章。先透過表現方式的構成來接近手塚治虫，再

讀本冊如何討論他在媒介史中的位置。手邊放一頁漫畫，問問自己：繪畫與版面安排做到了哪些情節摘要無法傳達的事？

2. 搭配閱讀〈The Functions of Panels (koma) in Manga〉，由 Jon Holt 與 Teppei Fukuda 翻譯。 這是 electronic journal of contemporary japanese studies 於 2021 年刊出的免費譯文，不是 Mechademia 的文章。文中透過圖例分析 Ishinomori 的《Bon Bon》，讓分格大小、壓縮、釋放與跨頁等概念變得具體。如果一開始覺得理論詞彙離實際觀看太遠，這篇很適合暖身。[38]

3. 接著讀第 12.2 期： 先讀 Lukas R. A. Wilde 的〈Material Conditions and Semiotic Affordances〉，討論夏目房之介與漫畫線條；再讀 Jaqueline Berndt 的〈Conjoined by Hand〉，討論 Kouno Fumiyo 的《In This Corner of the World》。Dalma Kálovics 的〈Manga Across Media〉則補上風格與形式的歷史比較。若想將繪畫視為物質實踐，而不只是把漫畫當成附有圖像的敘事，這組文章提供了一條聚焦的閱讀路線。[39]

4. 然後對照 Thomas Lamarre 在第 1 冊的〈The Multiplanar Image〉。 可以帶著這個比較問題閱讀：繪製的平面經過排列，如何形成運動？這與讀者視線在漫畫頁面上的移動有何不同？漫畫分格並不只是等待動起來的動畫影格。閱讀時準備一小段可以暫停、重播的動畫，記下哪些效果來自繪畫、合成、時間安排，哪些又來自你自己的觀看方式。[40]

路線二：媒介理論、世界與平台

先讀第 5 冊第 99 至 116 頁，大塚英志的〈World and Variation〉，連同 Marc Steinberg 撰寫的譯者導論。若單獨讀譯文，很容易錯過導論提供的思想脈絡。本冊目錄與譯者自行上傳的導論可以作為入口；後者所使用的平台可能另有取用提示或要求。[41]

接著透過開放的作者預印本，閱讀飯田一史與 Scott Ma 的〈Japanese Web Novels〉。用同一個問題串起兩篇：人們如何經由多部各自呈現部分內容的作品，接觸、延展一個故事世界，並從中獲利？較新的文章為這項探究帶入具體的平台、出版決策與改編路徑。最後，在 Second Arc 索引中瀏覽第 16.1 期《Media Mix》與第 16.2 期《Media Platforms and Industries》。先讀導論，再選個案研究。這個順序會從概念詞彙走向制度運作機制，而不只是累積理論，卻沒有可供對照的實例。

路線三：香港、韓國與跨太平洋迷文化

先讀 Wendy Siuyi Wong 的〈Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond〉，第 1 冊，第 23 至 45 頁，再搭配 Susan Napier 的〈The World of Anime Fandom in America〉，第 47 至 63 頁。這組閱讀讓早期刊物中兩個不同的文化流向得以比較，而不預設只有一條日本通往美國的路線。將 Napier 讀作 2006 年對特定迷群場域的觀察，而非今日美國迷文化的全面調查。[42]

再轉向第 9 冊 Kim Joon Yang 與 Kukhee Choo 討論韓國製作的文章。將問題從作品在哪裡被接受，移到勞動在哪裡進行，以及這些貢獻如何被署名、獲得認可。接著讀第 12.1 期《Transnational Fandom》。每次閱讀，都在筆記中區分四件事：生產、發行、翻譯與觀眾實踐。「全球」可能指向其中任何一項；分開記錄，才能避免用熱情接受作品的故事，代替對勞動或所有權的說明。

如果你確實想按時間順讀

走過上述入口之後，再回到最初十冊，依序閱讀。每冊讀導論、一篇接近你興趣的文章，以及一篇起初看來與你關心的問題較無關的文章。透過第 2 至 4 冊追索慾望、人與非人的邊界，以及戰爭；透過第 5 至 7 冊讀迷群、使用者與視覺形式；透過第 8 至 10 冊讀手塚治虫、歷史起源與災難。每冊留下一則筆記：編輯使什麼問題得以被提出？這個框架又將什麼留在了外面？

至於 Second Arc，可將第 11.1 期《Childhood》當成重新出發的宣言，再沿著最關心的問題往下讀，不必把每一期都當作下一期的先修課。《Queer(ing)》、《Soundscapes》與《2.5D Cultures》能帶你暫時離開以螢幕與紙頁為中心的視角。讀過幾期後，再回到第 17.2 期《Methodologies》：這時很適合追問，沿途讀到的主張究竟是如何產生的。如此既能保留對刊物歷史發展的理解，也讓讀者不斷變化的興趣有發揮空間。

資料來源與閱讀說明

本文使用官方出版紀錄、編輯文件、會議議程、機構報導，以及公開的作者稿件。目錄用來確認收錄篇目、作者身分與編輯安排，不被當作已閱讀全文的證據。對這些安排的詮釋，則由本文提出。現任職務與未來活動，皆以期刊自身網頁查核；這些頁面有時與出版社較早的描述不同。

---

1. Mechademia Conferences，〈About Mechademia〉。回顧性組織史；其中疫情期間對美國會議的描述，不視為目前狀況。↩
2. 明尼蘇達大學出版社，《Mechademia: Second Arc》。出版社對範圍、編輯模式、訂閱與發行的說明。目前投稿與人員資訊另依下列來源查核。↩
3. Mechademia，〈An Annual Forum for Anime, Manga, and Fan Arts〉。官方年表與原始編輯名單。↩
4. Tom Spurgeon，〈Short Interviews with Center For Cartoon Studies Co-Founders James Sturm and Michelle Ollie〉（2006 年 9 月 16 日）。Ollie 對創辦工作的說明；原始網頁存取出錯時，相關訪談段落可由搜尋索引取得。↩
5. Mechademia Conferences，〈About Mechademia〉。回顧性組織史；其中疫情期間對美國會議的描述，不視為目前狀況。↩
6. 明尼亞波利斯藝術與設計學院，Frenchy Lunning 教師介紹。用於確認研究興趣與著作，不採用其中與其他資料不符的 Second Arc 創刊日期。↩
7. Tom Spurgeon，〈Short Interviews with Center For Cartoon Studies Co-Founders James Sturm and Michelle Ollie〉（2006 年 9 月 16 日）。Ollie 對創辦工作的說明；原始網頁存取出錯時，相關訪談段落可由搜尋索引取得。↩
8. 喬治亞理工學院，會議報導，記錄 Aaron Kashtan 於 2011 年 10 月 1 日在 MCAD 的發表。作為當時命名的證據，與事後回顧的更名時間線分開看待。↩
9. Mechademia Conferences，〈About Mechademia〉。回顧性組織史；其中疫情期間對美國會議的描述，不視為目前狀況。↩
10. 明尼蘇達大學出版社，《Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga》

（2006）。↩

11. Mechademia，〈An Annual Forum for Anime, Manga, and Fan Arts〉。官方年表與原始編輯名單。↩

12. 明尼蘇達大學出版社，《Mechademia 5: Fanthropologies》，簡介與目錄。官方書系年表將本冊列為 2010 年；連結頁面較晚的日期指電子版。↩

13. 明尼蘇達大學出版社，《Mechademia 8: Tezuka’s Manga Life》，簡介與目錄。電子版為 2013 年，平裝版為 2014 年；書系年表列為 2013 年。↩

14. 明尼蘇達大學出版社，《Mechademia 9: Origins》（2014），簡介與目錄。↩

15. 明尼蘇達大學出版社，《Mechademia 10: World Renewal》（2015），簡介與目錄。↩

16. Mechademia Conferences，〈About Mechademia〉。回顧性組織史；其中疫情期間對美國會議的描述，不視為目前狀況。↩

17. JSTOR，《Mechademia: Second Arc》第 11.1 期《Childhood》（2018 年秋季），目錄與書目紀錄。↩

18. 明尼蘇達大學出版社，《Mechademia: Second Arc》。出版社對範圍、編輯模式、訂閱與發行的說明。目前投稿與人員資訊另依下列來源查核。↩

19. 威爾弗里德羅瑞爾大學，Sandra Annett 教師介紹，研究與教育背景說明。↩

20. Mechademia，〈Second Arc: Forthcoming, Current, and Back Issues〉，2026 年 11 月 12 日查核。區分已公告與已出版期數。↩

21. Mechademia，《Style Manual for Authors and Editors》，第 6.0 版（2022 年 9 月）。↩

22. Mechademia，〈Second Arc〉投稿說明，2026 年 11 月 12 日查核。↩

23. Mechademia，〈Editorial Team〉，2026 年 11 月 12 日查核。若與較早的人員名單不符，以此名單為準。↩

24. 明尼蘇達大學出版社，《Mechademia: Second Arc》。出版社對範圍、編輯模式、訂閱與發行的說明。目前投稿與人員資訊另依下列來源查核。↩

25. Reverse Thieves，〈Mechademia 1: Attack of the Anime Literati〉（2009 年 6 月 15 日）。具有特定位置的迷群評論，不是具代表性的讀者調查。↩

26. 同志社大學文化情報學部，土井星七等人於《Mechademia》第 17.2 期發表文章的報導（2025 年 6 月 12 日）。以日文介紹研究內容與發展過程。↩

27. 飯田一史、Scott Ma，〈Japanese Web Novels: Media History, Platform, and Narrative〉作者預印本，其後刊於《Mechademia》第 17.2 期（2025）。↩

28. 飯田一史，文章開放取用出版公告（2025 年 5 月 29 日）。↩

29. Mechademia Tokyo 2016，當時的會議資料與迷文化收藏品展陳說明。↩

30. 京都國際漫畫博物館，Mechademia 2018：〈Manga Nexus: Movement, Stillness, Media〉。日期、共同主辦單位、講者與口譯安排。↩

31. 京都國際漫畫博物館，Mechademia International Conference in Kyoto 2023：

〈Aftermath〉。↩

32. Mechademia，2026 年新加坡會議議程，第 4 版，2026 年 5 月 29 至 30 日。↩

33. Mechademia，〈Second Arc: Forthcoming, Current, and Back Issues〉，2026 年 11 月 12 日查核。區分已公告與已出版期數。↩

34. Project MUSE，明尼蘇達大學出版社參與期刊與 Subscribe to Open 模式。用於說明計畫機制，並非逐期確認目前取用狀態。↩

35. 亞洲研究學會，〈Mechademia: Critical Vistas Upon Global Asian Studies〉（2022 年 9 月 19 日），活動介紹。公告提出的問題，不視為錄影對談的結論。↩

36. Mechademia，〈Second Arc: Forthcoming, Current, and Back Issues〉，2026 年 11 月 12 日查核。區分已公告與已出版期數。↩

37. Mechademia，〈Mechademia 2027 CFP due 15 December〉（2026 年 11 月 9 日），以及英日文會議徵稿啟事。橫濱會議是預定活動，尚未舉行。↩

38. 夏目房之介，〈The Functions of Panels (koma) in Manga〉，Jon Holt 與 Teppei Fukuda 譯，electronic journal of contemporary japanese studies 第 21.2 期（2021 年 8 月 16 日）。附插圖的開放譯文，不屬於 Mechademia 歷年刊物。↩

39. JSTOR，《Mechademia: Second Arc》第 12.2 期《Asian Materialities》（2020 年春季），已查核篇名、作者、頁碼與連結。↩

40. JSTOR，《Mechademia》第 1 冊目錄（2006）。Wong，第 23 至 45 頁；Napier，第 47 至 63 頁；Lamarre，第 120 至 143 頁。推薦時區分文章紀錄與可取得的全文。↩

41. Marc Steinberg，〈World and Variation〉譯者導論；《Mechademia》第 5 冊目錄；Mechademia 的《Otaku: Japan’s Database Animals》書評確認了譯文與導論合計的頁碼範圍。↩

42. JSTOR，《Mechademia》第 1 冊目錄（2006）。Wong，第 23 至 45 頁；Napier，第 47 至 63 頁；Lamarre，第 120 至 143 頁。推薦時區分文章紀錄與可取得的全文。↩