

# 抗戰老兵眼中的「抗日神劇」



中國畫家筆下的駝峰航線

蘇俄的戰爭藝術，側重心理描繪。圖為現佔領區生活的油畫。



蘇俄的戰爭藝術，側重心理描繪。圖為現佔領區生活的油畫。



抗戰油畫

「扔個手榴彈就可以擊落日本飛機，那麼萬一扔不中，會不會炸死自己呢？太荒唐、太駭人聽聞。」提起「抗日神劇」中的一些情節，參加過抗戰的老兵梁振奮依舊難掩憤怒之情。當媒體、社會、文化界討論抗日神劇這種文化現象時，往往指摘其內容脫離事實、過度誇張，將日本軍隊描繪得太弱——弱小和弱智。但是，卻鮮有人去探尋這些曾經親身參加過戰爭的中國軍人，對此種文化亂想的想法和感受——而恰恰是老戰士，對此似乎最有發言權。

文、圖：香港文匯報記者 徐全



湖南衡陽的七十四軍紀念碑

梁振奮老人，目前居住在廣州，二戰時期是中國駐印軍新一軍新三十八師的中尉軍官，負責軍情偵察和諜報，參加過緬甸反攻。記者尋找了為數不多的老戰士，想知道他們對「抗日神劇」的看法，但大多年事已高，聽力和表達多出現重大困難。因此，雖已年屆九旬，但身體還算硬朗的梁振奮老人對記者的分享，顯得特別珍貴。

## 對手一點也不弱小

「抗日神劇」中，日本軍人是很弱小的，也是很弱智的，中國人只要爆發一下小宇宙的精神意志，就可以將一個日本兵撕成兩半。「面對如此對手，為何我們打了八年？」這是梁振奮作為一名老戰士發出的責問。

梁振奮作為一名曾經的偵察部隊軍官，對日本軍隊的戰鬥實力，有着深刻的認識。他告訴記者，在緬甸戰場，他曾經和一隊同袍執行偵搜任務，偶然間發現了一個日本軍隊的兵站。梁振奮說，當時他們經過慎重觀察之後發現，這個兵站只是承擔日軍後勤職能——例如接收和運送傷兵，兵站中的士兵，應該是隸屬於日方的後備體系。

因此，梁振奮和同行的幾個中國軍人決定，買通一個緬甸人，給日軍送信，告訴日軍兵站：山上有中國軍。以此，來和這個兵站發生交戰。結果，日本兵站中的士兵真的進攻了。原來對手真的很強大——交火之後，梁振奮和同伴發現，哪怕是後勤體系的日軍，也不好對付。

「他們的後勤兵，都那麼有戰鬥力，單兵素質也非常高，這是不爭的事實。」這是梁振奮對日本軍隊的總結。梁振奮回憶，「一場戰鬥，哪怕是潰退，日本軍隊也會盡力一併帶走傷兵和陣亡士兵的遺體，而非扔下他們就跑。因此，真正俘虜的日本軍人，其實根本不多。」

「如果這些『抗日神劇』是真實的，那麼我們這些軍人，當年幹嘛去了？如果日本真的這樣弱小，為何我們整整進行了八年的戰爭，幾乎丟了半壁河山，在美國等盟邦的協助下，才實現來之不易的勝利，這又是為甚麼？」這是梁振奮最想詰問「抗日神劇」創作者的問題。

## 戰爭真的一點也不好玩

「抗日神劇」告訴你，戰爭很好玩，很酷炫。但參加過那場戰爭的老兵告訴你，戰爭一點也不好玩。

梁振奮說，以他自己的立場，「抗日神劇」是對所有當年參加過戰爭的軍人甚至犧牲者的褻瀆和侮辱，此種文藝作品若繼續流傳，則貽害子孫，禍國殃民。

他覺得，「抗日神劇」帶來的危害有兩方面。第一，就他們這些老戰士的立場而言，對於八年抗戰題材的文藝作品所傳遞的真實性，是特別敏感的，因為一旦內容失真，在老戰士們看來，就是對他們這些軍人當年付出的努力與犧牲的踐踏和否定。「這場戰爭結束才幾十年啊，離得並不遠，而且我們這些老戰士，



梁振奮老人向記者講述他對「抗日神劇」的看法。

不少人還在啊，總該尊重一下我們的嘛。」梁振奮認為「抗日神劇」帶來的第二個危害，則更加嚴重——導致青年一代的中國人，根本無法理解戰爭的殘酷，以為戰爭很好玩，以為取得勝利很容易，隨心所欲地看待戰爭。梁振奮以「可怕」一詞來形容「抗日神劇」對中國未來一代人可能造成的衝擊。

「戰爭一點也不好玩，這種脫離真實、過度幽默的戰爭片看多了，年輕人會以為打仗很容易，那麼，當戰爭真的來臨時，他們是否真的勇氣去拿槍上前線呢？」這是梁振奮對「抗日神劇」當下負面影響的一種思考和無奈。

「戰爭題材的文藝作品，應該是讓人對戰爭有警惕，我真的不明白，我們國家的這些文藝工作者到底怎麼了。」梁振奮的感慨透露出一個訊息：他不能夠接受將戰爭簡單化、情緒化，甚至幽默化的影視創作手法。

他說，很多同袍戰友，早上，甚至中午還和自己一道起床、吃飯、聊天，但是下午一場戰鬥結束之後，一些人就永遠離開了自己，故而心中感到痛苦、難過，無法掩飾無情硝煙所帶來的心靈打擊。「這難道好玩嗎？」梁振奮反問記者。

## 心中的期待：友愛與和平

梁振奮老人告訴記者，作為一名曾經親身參加過戰爭、走出國門與日本軍隊作戰的老兵，他深知戰火的殘酷和可怕。炮聲、槍聲背後，是難以計數的犧牲和損失，是無數的父母失去兒子，無數的孩子失去父親，無數的妻子失去丈夫，無數的家庭失去頂樑柱。中日戰爭時期的這種殘酷的代價，對任何人、哪怕是軍人，都會產生巨大的內心衝擊。

九旬高齡的梁振奮，心中不時思念那些曾經在印度一同受訓、在緬甸一同衝鋒，卻已經長眠的夥伴。他期待自己在有生之年，能夠看到廣州的新一軍紀念碑、紀功亭能夠搬遷、修繕，讓國人能夠銘記他們這些軍人當年為何而戰、為誰而戰，能夠讓國人真正體會到戰爭的殘酷、和平的可貴。

因此，梁振奮希望並真誠期待互為鄰居、一衣帶水的中國與日本，能夠世代友好，永遠遠離戰爭，永遠和平友愛。他說：「和平真的是最可貴的，中國與日本真的不需要新的戰爭了，因為這太殘酷了。」有鑑於此，梁振奮認為中國的文藝工作者，在創作戰爭題材的影視劇時，必須公正、客觀地還原真實歷史，發掘和刻畫中國軍人當時在極為惡劣的條件下，付出的巨大犧牲、代價和努力，並以此來表現出戰爭對生活的破壞、對人性的摧殘、付出的各種沉重代價等，最終表達追求和平、幸福的全人類反戰主題。

這是一個戰爭親歷者、一個中國老兵、一個戰爭見證者，對文藝工作者的期待。

## 劇作家：「抗日神劇」是反歷史的產物

深圳著名文化學者、劇作家胡野秋在接受訪問時說，「抗日神劇」是一種精神上的自我虛幻的產物，完全沒有任何對戰爭過程的反思和探索，也沒有對和平主義價值的表達和堅持。



胡野秋：「抗日神劇」未反思戰爭本身。

胡野秋說，「抗日神劇」是簡單地將戰爭所帶來的對立和仇恨文藝化、臉譜化，從而沒有從人性的高度去詮釋戰爭對人類文明和生活造成的創傷；「抗日神劇」只是一種自我幻想式的文藝作品，只是情緒宣洩的產物，但產生的影響將特別惡劣。他認為，「抗日神劇」的起點，實際上是早期一些將戰爭幽默化、去神聖化的作品，只不過，早期的幽默風格作品，在情節上還不是很誇張，所以未有引起大眾的關注和討論。

胡野秋認為，戰爭題材的文藝創作，尤其是影視劇創作，應當集中在兩個層面：第一，是對侵略與反抗主題的刻畫；第二，是從和平主義和反戰的人性本能角度去描繪戰爭帶來的影響。例如戰爭的悲劇感，對戰爭的憎惡感等等。他覺得，中國有關中日戰爭題材的影視劇，不少作品，只達到了第一個層次，而缺乏對和平主義的深入理解和體會。

「將戰爭中的所有主體都還原為人」，這是胡野秋對戰爭文藝作品的一種定位。他覺得，哪怕是對侵略者的刻畫，也應當從這個角度去展開——即在戰爭中，人性與獸性的一面是怎樣轉化的。他特別以《斯大林格勒保衛戰2013》為例，指出這部反映蘇德戰爭的電影，最大的看點就在於：將蘇軍和德軍，都從人性的角度去刻畫，還原為「人」的概念之後，觀眾對斯大林格勒保衛戰的理解，已經不是硝煙和槍炮聲，而是落腳在人的內心被戰爭擊打之後的狀態。

胡野秋特別指出，「重結果、輕過程」的思維蔓延到影視劇創作中，造成了這樣的一種視聽格局：人們透過銀幕，知道中國贏得了戰爭，但是卻不知道這個「勝利」二字背後的代價、過程是甚麼。在胡野秋看來，這不僅僅是對歷史的無知，根本上就是一種反歷史、反智的思維。



「找到人性最大的公約數」——這是胡野秋對戰爭歷史題材影視劇創作的一種思考。只有找到這個最大的公約數，才能夠以影視劇為媒介，傳遞出和平主義的期盼和友愛友好的真切主題。

抗戰時期的大刀。



淞滬會戰銅質浮雕

## 記者手記：「抗日神劇」帶不來勝利與友愛

「抗日神劇」的蔓延，曾經在內地媒體輿論和社會各界的強烈批判下，有所退潮。但是，近來似乎又有抬頭跡象，對於文化界而言，這確實是一個值得警惕的現實。

老戰士言之鑿鑿：和平來之不易，戰爭充滿創傷痛苦，軍民同胞在過往的犧牲付出不能夠被踐踏褻瀆。隨着時間的推移，再過幾年，我們或許將會生活在一個沒有戰爭經歷者的年代。而在現實情形中，戰爭帶來的對立意識，很多時候演變成一種可以消費的廉價之物——「抗日神劇」就是如此。它和非理性的抵制日貨、打砸本國公民的日製產品甚至出手傷人，在本質上其實是同一種心理思維和文化思潮——喪失理性的隨心所欲，目空一切的為所欲為。

將非常嚴肅的歷史記憶市場化，這是極為失當的做法。文化的市場化，是一種操作手段，但不是目的本身。若在利益追逐之下，追求感官效應而不斷推出「抗日神劇」，短期之內或許會起到經濟上的收益，但是長期如此，只會使得受眾最終離去。畢竟，在今日時代，受眾的審美水平會越來越高。因此，文創界的責任確實相當重大。因為「抗日神劇」帶不來對勝利的敬畏、對和平的尊重、對友愛的堅持。

任何資源都是有限的，尤其是資金。故而，資源應該投放到更加需要的文化歷史領域——例如戰爭史的研究、戰爭參與者的口述歷史工程、與日本、韓國學界合作的共同歷史研究、參戰老兵的生活扶助和醫療支援等。

如果「抗日神劇」這一頁不盡快翻過去，則後人將為之羞愧不堪——人必自辱而後人辱之。