

當代台灣本土連環漫畫中在地文化之表徵

*葉涵

摘要

連環漫畫為漫畫中意念傳達篇幅最長、劇情延伸最廣之格式。它可表達出完整之劇情呈現內容情感。自 2004 年之後台灣本土連環漫畫成為文化創意產業計劃中之部份，顯示連環漫畫之文化價值漸被重視，並列入文化保存與發展。

本文意圖以文獻探討與自然觀察法探究台灣本土連環漫畫中呈現之在地文化，擬以台灣連環漫畫市場之發展與漫畫內涵與意像，探究其時代轉換過程，台灣連環漫畫在畫面、主題、風格中如何在展現現代台灣社會的文化特徵。故本研究目的擬（一）探討連環漫畫與文化之關係，（二）分析連環漫畫在台灣的分類與市場現況，（三）評析台灣本土連環漫畫的發展及其在地文化之表現，（四）台灣本土連環漫畫所面臨之情勢，以及（五）結論提出國人創作之本土連環漫畫對於台灣文化發展之貢獻。

本研究發現，本土連環漫畫在風格表現長久以來受日本連環漫畫影響深遠，然而從筆者列舉之數篇當代台灣本土連環漫畫作品中，亦可發現本土連環漫畫作品中之題材仍具有探討在地文化之價值之存在，並且從中可觀察到許多台灣當代文化之表徵。

關鍵字：連環漫畫、台灣本土連環漫畫、文化、在地文化、連環漫畫市場

* 作者現為國立嘉義大學美術學系四年級學生。

當代台灣本土連環漫畫中在地文化之表徵

壹、緒論

一、研究動機

連環漫畫是以單篇完整的短篇劇情、或是連續性的長篇劇情，輔以大量的圖像與部份文字，運用規格化的分格方式及連貫性的框格緊排，展現一個完整的劇情文本。與其他漫畫形式相較，連環漫畫完整而精細的畫面描述，與豐富多變的分鏡強化了它的表現張力，其緊扣人心之劇情給予讀者在閱讀時充滿期盼心理，這些特性是其他類型漫畫無法與之比擬的。連環漫畫由於篇幅限制¹，不像單格或四格漫畫能普遍地表現於新聞性質的傳播媒體（如報紙、雜誌等等），它必得另尋一個發展空間，因此連環漫畫自有其發展的出版市場。

連環漫畫以文本呈現，且被分類於書籍的類別，但呈現在文本上的表達方式既非純文字也非純圖像，因此連環漫畫無法合理地被歸類為一般書籍或畫冊、畫集。在漫畫市場上，連環漫畫是為大眾娛樂所生成，所仰賴的乃是龐大的讀者群與大量的銷售額。但因連環漫畫不是為普遍所有年齡層的大眾所接受或所娛樂，其被接受度與信賴僅限於某部分年齡層中；至今許多漫畫之研究對它依舊分為二極對立的評價。然而，無論連環漫畫被評價為好或壞，它仍是不得忽視的現代傳播媒介之一，此乃必須詳究連環漫畫之理由。

二、研究方法與研究目的

本文意圖以文獻探討與觀察法探究台灣本土連環漫畫所呈現之在地文化，擬以 1990 年代迄今台灣漫畫市場之發展與漫畫內涵與意像，探究其時代轉換過程，台灣連環漫畫在畫面、主題、風格中如何在展現所謂的文化，特別是漫畫中所呈顯之當代台灣社會的文化特徵。故本研究之目的為：（一）探討連環漫畫與文化之關係，（二）分析連環漫畫在台灣的分類與市場現況，（三）評析台灣本土連環漫畫的發展及其在地文化之表現，（四）台灣本土連環漫畫所面臨之情勢，以及（五）結論提出國人創作之本土連環漫畫對台灣文化發展之貢獻。

¹ 連環漫畫通常一個單篇至少需要 4~5 頁之版面才能連貫完全完整之劇情。

貳、 本文

一、連環漫畫與文化之關係

人類對世界的感知，主要是從視覺開始去理解。從人的出生開始，便用眼睛去觀察這個世界。Berger (1972) 於《Ways of seeing》一書開宗明義講到：「觀看先於言語。孩童先會觀看和辨識，接著才會說話（引自吳莉君，2005）。」人先有了視覺的辨識能力，之後才有語言的發展。洞窟時代的人們，以簡化之描繪物體的形態特徵來表達意；接著由物象特徵演變到抽象的象形文字，物象象徵是語言的前身。

漫畫(comic)是一種圖像重新詮釋的過程，象徵與符號為其重製下所形成的產物。任何國家都有漫畫或類似漫畫的形式或形象出現，自十八、十九世紀由於產業之發展與革命意識之出現，英國開始出現諷刺畫之後，漫畫逐漸形成並傳播到各個國家而發展成漫畫的概念，日後於制度、形式、內容、風格上呈現多元發展的形貌（洪德麟，1999）。漫畫呈現之文本中，所描繪之主題與劇情，是與人類生活習習相關的，即使應用非人類做為漫畫作品之要角，往往亦無法跳離人類的思想模式與社會構性。因漫畫是人之想法經簡化圖像而形成一種述說故事的傳播媒介，若要深究漫畫那些表現部份即所謂文化經驗、或是應以何種方式去感知漫畫中之表現，需先對「文化」之定位與意義有所了解。

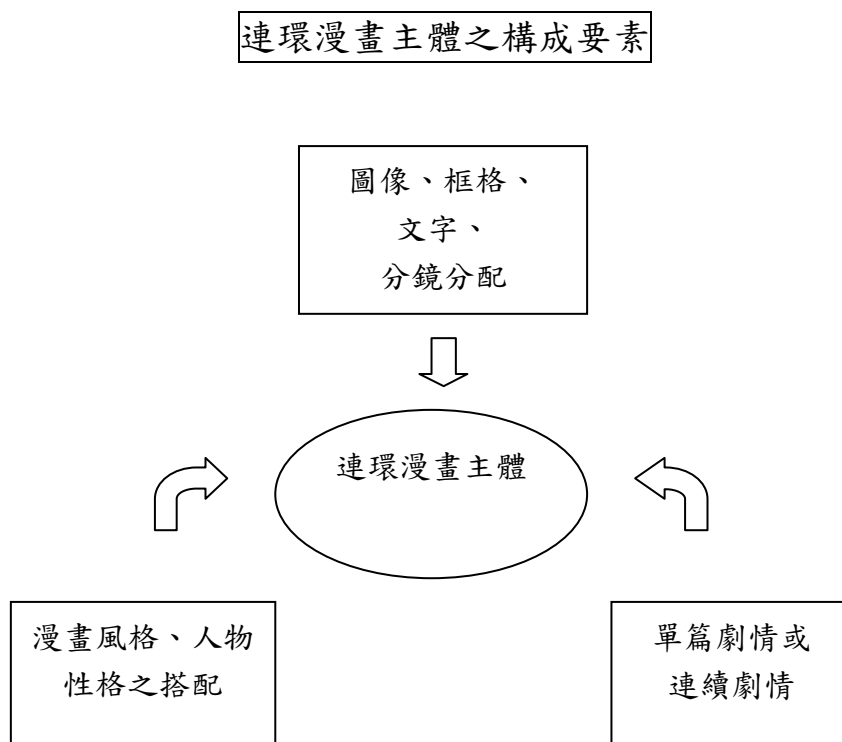
人類在相互交流活動、智慧、經驗、技術的累積之下，逐漸有了「文化」、「文明」的概念產生。在早期的社會對文化(culture)的定義，為布爾喬亞式或精英主義論，文化僅限於所謂的高級藝術(如美術、古典樂、戲劇與舞蹈)。這樣的定義只詮釋了高級文化，且與大眾文化是相與對立。為避免狹義的解釋，民族誌學者與人類學詮釋「文化」一詞，視文化為一個人類生活總體的概念，任何人類創作的的生活模式、儀式、語言、社會群體皆歸屬於文化之內。但是在龐大而複雜的人類生活裡面，也包涵著非人類的社會性行為，與人類行為有著密切關聯卻不屬於人類的社會範疇。生活總體這個概念並無法完全概括所有生活形態皆為文化的表現，文化是趨於社會性還是取決於生活性質，這是文化社會學所要探究分析並釐清之重點（引自陳素秋，2006；陳玉箴，2003）。Edles (2002) 認為當代文化學者與社會學學者對於「文化」一詞的定義，趨於探討社群體系裡的共通性 (commonplace) 與象徵性 (symbol)，也就是一個群體與群體間的象徵體系之共通性（引自陳素秋，2006）。Silverstone (1999) 也主張共通性就是一個社群所共享的符號，共通性並非毫無爭議，就算仍有爭議，依然具其中的文化代表性（引自陳玉箴，2003）。我們使用著共同的語言、共同的表達習慣、共同的生活圈，社群的差異並不因個別差異而有極大影響，更因彼此相互影響造成交流、衝擊與融合。

漫畫是種流行文化的形式，流行文化與人民、普及、商業有關，漫畫涉及現代社會所賴以為生的商業生活，並普及與滲透於常人生活領域（劉平君，2004）。漫畫的前身即是海報上的諷刺畫。對於反諷的方式，漫畫運用圖像與簡短的敘

述，便能一針見血地指出諷刺的對象與事物，簡單而直接勝過任何語言的描述。近年來漫畫已被定義為一種大眾傳播媒介，因商業與大眾需求而形成市場，並且有著固定的格式出版。

漫畫幾種普及的表現格式為：單格、雙格漫畫，到生動的四格漫畫，到自成市場的連環漫畫等等。本文僅針對連環漫畫加以探討，相較於其他類型漫畫，連環漫畫的張力鋪陳、視覺刺激與誇大都比單格漫畫或四格漫畫之效果來的大（如圖 1-1 為四格漫畫，圖 1-2 為連環漫畫，參閱附錄）。連環漫畫有一個連貫的故事主體，劇情氛圍與結構會延伸到敘述完結為止，它能概括更深入的表現性與擴大劇情張力之效果。在閱讀連環漫畫時，必須掌握一套線性閱讀規則才能理解。蕭湘文（2002）也認為漫畫訊息具線性的邏輯特性，在解碼的過程中，亦具有純文字媒體所欠缺的非線性邏輯特性，亦即是一種跳躍式的思維，所以當每一個分格單獨存在時也具有其意義。

連環漫畫之構成要素包含了圖像與文字、單篇劇情及長篇劇情、漫畫風格之呈現與角色性格等等。其關係如下圖所示：



連環漫畫故事的串連性，必需依賴讀者的主動閱讀及想像以連貫畫面與畫面之間的意義，由於它缺乏主動性的關係，畫面得呈現更多符號與暗示意像來指示讀者，且保持閱讀的流暢。雖然連環漫畫需要靠讀者之閱讀訓練進而熟稔，但連環漫畫可以隨意地控制其閱讀的節奏與所需要的時間，不像電影有放映時間的節奏限制，且由於它大量的圖片與文字，輕易就能結合想像，這些特點使得閱讀連環漫畫比閱讀小說或散文更為容易。

漫畫易閱讀之吸引力，加上商業娛樂之需求，造就它具極高之經濟效益與

商機，尤其當今漫畫與動畫(Animation)相互結合並持續發展下，當今全球動漫產業的年產值更達到 2228 億美元，動漫畫周邊商品更能延伸出 5000 億美元的商機（動漫畫大師之世紀對談。2006）。因漫畫的簡潔生動，明顯易懂，十分具有閱讀上的吸引力。然而，它需要讀者與之交流，甚至要使其與讀者更親近，並緊倚著生活相關的各個部份。當漫畫表現著人類的某種共通性，而使人與人之間產生共通的話題與喜好時，漫畫所使用的語言、圖像、閱讀特性也逐漸形成一種獨特表達文化之方式，連環漫畫創造了本身之閱讀語彙，漫畫作品中亦融入了現代文化，它們彼此相互搓揉、影響，或被讀者帶領出漫畫外的生活群體內。

二、連環漫畫在台灣連環漫畫之分類與市場現況

台灣連環漫畫市場是由連環漫畫主題取向來進行分類，並無本土漫畫或非本土漫畫之分別。因連環漫畫的發展與市場銷售情況及流行文化實有著重要之關聯，若只專門探究台灣本土連環漫畫市場，無異於是偏概全。故欲了解台灣本土連環漫畫前，須要先從連環漫畫市場之整體特性予以善察並分析之。

（一）.連環漫畫之出版格式與普遍之類型分類

連環漫畫於台灣之漫畫市場中，有特定出版集單篇成冊的刊物，而少部份作品會連載於雜誌上。有些連環漫畫先會刊登於漫畫誌(Comic 誌)²，以月、週作為主要分期。出版社³出版漫畫誌之後，評估讀者對於漫畫的反應，再決定是否將刊登於漫畫誌的部分單篇連環漫畫集結成冊發行，而成為所謂的單行本(Comic)。連環漫畫由出版社出版成漫畫誌與單行本後，轉給大盤商再分予中盤商，最後再分售到零售店裡。

關於連環漫畫的分類，其類型之分別以讀者群與創作題材為主，就讀者群來說，是依年齡與性別做為分類的指標，如少女漫畫、少男漫畫則是依性別分類；成人漫畫、青年漫畫是以年齡為類別，還有一些為特別讀者族群服務的漫畫類型如萌系⁴漫畫、耽美派⁵漫畫等等（小宮秀之，2006）。創作題材則有分文藝、運動、社會寫實、偵探、靈異、科幻、歷史等等各種題材與讀者群交織結合，再歸納成各個大類型裡。漫畫並沒有一個公定分類方式，只有概略性的共同分類；當漫畫在不同的場所中，分類之類別亦有所異動。

市場影響著連環漫畫的故事模式與創作風格走向，從漫畫出版市場之形態、分門類別的方式便能了解連環漫畫在台灣市場以何種作品需求為多？多數出版社

²日本出版界之連環漫畫連載專刊之稱呼。或稱 comic 雜誌。

³目前台灣連環漫畫的主要出版社為：尖端、台灣角川、東立、東販、青文、長鴻等。其中東立、長鴻、青文皆有發行連環漫畫專刊。

⁴萌（もえ）日文意義為草木發芽之意，現今於動漫畫文化中「萌」表示遇到某種事件極為喜愛、高度興奮之表現用詞，日本連環漫畫發展萌系漫畫，內容多為純然地能令人感到興奮或衝勁、單純而美好。閱讀群多為御宅族（おたく）並以男性向漫畫取向為多。

⁵「耽美」一詞於日文為唯美之意。耽美漫畫為女性向訴求發展之漫畫。耽美漫畫讀者為女性族群，以男同性戀者相戀之故事為主要內容。

依行政院新聞局發布的分級法⁶，只分限制級與普遍級。一般出版社是將漫畫分出大類別後（如區分成少女漫畫、少年漫畫），再進行故事內容上的細分（如少年漫畫再分為兒童類、青少年類）。租書店的分類則是常將所有漫畫歸在各大類型後，再依出版社來分櫃排列。作品類型分類上，雖然連環漫畫在台灣可以分出多種類別，但台灣本土連環漫畫作品數量不多，大多數連環漫畫屬少女或少年漫畫，其中能展現社會性質與特殊主題的漫畫為數甚少，只有一般登載在學習類型或是特刊類的連環漫畫才會比較刻意地表達某些主題。如圖 2-1，圖 2-2 分別為生物教學與歷史介紹之連環漫畫，其中闡述的主題十分地清楚且具有知識性，但這種類型之連環漫畫不屬於一般之連環漫畫類別，而是被歸類於一般圖書裡。

（二）台灣連環漫畫之市場現況

1992 年著作權法正式實施與推廣後，連環漫畫在台灣正式走向合法化。多數漫畫出版社配合著作權法的實施停止了盜版漫畫之發行，並開始與漫畫家接洽簽約。合法化帶動了漫畫出版而且使得各種漫畫相關活動日漸活躍，漫畫雜誌與漫畫相關刊物也持續增長與陸續創刊。根據小宮秀之（2006）調查資料顯示，到 1995 年，日本漫畫出版業所發行的 Comic 誌與 Comic 銷售金額達到 5,845 億日圓，創歷年來的銷售高峰（中華漫畫出版同業協進會，2006）。同時期台灣漫畫出版業也迅速成長，到了 1996 年單月，營業額已高達 2 億台幣，漫畫出版業在全台出版業之總出版量中的佔 40% 左右（蕭湘文 2002），可見其市場之擴充與快速成長之情況。

「台灣漫畫閱讀人口比購買人口還多（蔡宗陽，2001）」。因為台灣有租書店的經營形態，租書店以租賃的方式將漫畫借給讀者，此亦是台灣漫畫讀者接觸連環漫畫的主要管道。租書店為台灣特屬的一種連環漫畫消費方式：以本計費，分可內閱與外借方式借閱觀看，由於價錢低廉，「租漫畫」是青年與青少年十分普遍而且方便的娛樂之一。其中有些租書店也有以小時計費的休閒空間，提供包廂、舒服的沙發、與飲料、以及漫畫，消費者可以在包廂裡舒適地盡情閱讀漫畫。蔡宗陽（2001）認為租書店的興盛影響了漫畫在市場的銷售量⁷，但一方面也提供了閱讀族群較多挑選漫畫的機會⁸，讀者在租書店閱讀到自己喜歡的漫畫，往往會再經由商店或購物管道去購買漫畫。

台灣連環漫畫市場服務族群集中於青少年及兒童族群上，閱讀連環漫畫是台灣兒童與青少年十分普及之娛樂行為。根據高賴一郎（2006）調查結果顯示，多數人認為漫畫不該為成人閱讀物，閱讀漫畫之行為應是兒童所有。筆者認為，台灣成人對連環漫畫之態度往往予以消極、負面的態度，造成社會整體對於連環漫

⁶ 1995 年 9 月 20 日由中華民國圖書出版事業協會與台北市出版商業同業公會共同推動圖書分級，通過「中華民國圖書出版業推動出版品分級實施規約」，將出版品分為普遍級與限制級。

⁷ 租書店連環漫畫以租賃之方式讓讀者閱讀，讀者用低價的租金即可閱讀到原價之連環漫畫。因此大眾並不一定會選擇去書店購買連環漫畫。

⁸ 台灣書店販售 comic 誌或 comic 時，產品於書櫃上均有使用收縮模之包裝，得經購買後才可拆下後閱讀。

畫產生負面形象。成人們認為連環漫畫大量之視覺刺激對孩童會造成心理上之衝擊而影響，甚至會模擬漫畫中之人物而導致其產生跳脫現實行為之舉動。然而並非所有的連環漫畫皆是充滿暴力、刺激，或是毫無任何學習之價值，而這種負面形象之認知全盤否絕了連環漫畫亦可能擁有正確導向與教育機會。更因閱讀連環漫畫主要族群多為青少年與兒童，父母及長輩因擔心漫畫之負面影響一般都對漫畫採敵視與譴責的態度，即使該孩童與青少年在學業與才藝方面表現良好，卻仍無法以適當理由去說服成人將閱讀漫畫視為正當之娛樂行為，此乃連環漫畫受台灣社會對其負面評價所影響。

三、台灣本土連環漫畫之發展及其在地文化表現

(一) 台灣本土連環漫畫受日本連環漫畫影響深遠

台灣的本土連環漫畫的正式發展，始於日據時代後之畫刊與報紙，台灣在日據時代受日本統治下，雖然在文化與思想上被迫強制接收日本文化，但也因此增強了本土意識與民族之自覺，這種自覺表現在文學、藝術、與音樂裡。光復後的連環漫畫作品裡，即使形式或表現技法上受到日本或中國大陸之影響顯著，但是連環漫畫中之題材與人物性格中卻展露一種在地性的強烈鄉土情感。如牛哥 1953 年之作品〈牛伯伯打游擊〉、劉興欽 1959 年之作品〈阿三哥大嬖婆遊台北〉皆可觀察到對鄉土之關切與面對社會形態轉變之觀感。附圖 3-1 為牛哥之作品、圖 3-2 為劉興欽之作品。

60 年代台灣經濟開始起飛，人民生活逐漸變得較為富裕，對於娛樂方面之活動與休閒嗜好之需求亦隨之逐漸成長。當時除了電視、廣播、報紙所提供的娛樂來源之外，還有各式書籍，畫刊等各種出版品的出現，當然也造就了人們對漫畫的需求。在嚴密的圖書審查制度下⁹，日本漫畫因其表現之完整性便理所當然地接收了台灣漫畫大部份的市場，日本漫畫大量、類型豐富且內容精細，本土漫畫幾乎無法在市場上與之平等競爭。日本漫畫無論是在盜版時期或是授權之後，由於長期大量的流通，日本連環漫畫之影響使得台灣漫畫的閱讀慣性與出版之規格幾乎完全與日本同步。台灣漫畫所展現之本土性格逐漸消失。依據顧艾琳

(1997) 的觀察，造成本土漫畫內涵流失主要因素有二：其一、政令之關係迫使新生代作者得向日本模擬學習，其二、國人漫畫作者著重於技術之雕琢，卻無法在主題上尋得適合之題材。一些重要的本土連環漫畫之特色如漫畫角色之造型、口頭語之使用、與民俗國情的生活元素似乎都被抽離了。

現在台灣所發行的漫畫刊物，連環漫畫發行格式多數依循日本漫畫，但如果從漫畫相關雜誌的編輯規劃內容去檢視，可觀察到內容並不都是完全仿效日本。1992 由東立出版社發行兩本連環漫畫月刊《龍少年》和《星少女》是首次在內

⁹行政院於 1962 年 9 月 27 日通過「編印連環圖畫輔導辦法」，1963 年移交國立編譯館負責，當時對於漫畫審查之內容嚴格限制，審查制度之冗長與細雜繁索之過程，迫使出版社在市場壓力之下，發行成本較為低廉之盜版日本連環漫畫。

容上完全連載國人漫畫家創作作品的連環漫畫周刊。1985年由時報出版社發行的《歡樂》漫畫半月刊，刊載的漫畫形式多變，其中有單格、四格、與連環漫畫；內容以台灣漫畫家的作品為主，例如：鄭問的連環漫畫作品《深遂美麗的亞細亞》、敖幼祥連環漫畫作品《烏龍院》等皆刊登於此半月刊。1995年由時報創刊的《High》半月刊同樣也以連環漫畫的形式為主，但其連環漫畫作者不拘於日本或台灣，也有歐美的連環漫畫與文字專欄的介紹，使得該雜誌的風格呈現一種成熟且豐富多元的樣貌。《High》是專為成人編製的漫畫刊物，有限制級之標示，此外《星期》、《歡樂》之作品內容也包含諷刺類、極短篇類，甚至於本土文學類改編而成之漫畫的作品（如圖 4 為廖文彬之作品，從黃春明小說《兩個油漆匠》改編而來）；觀察連環漫畫作品內容深度之增加與題材多元化的發展等種種現象，顯示了漫畫市場的閱讀年齡層逐漸在擴展中。

然而台灣本土連環漫畫的創作風格表現，無論在技術、風格與模式仍可以看出當今台灣漫畫家仍受日本連環漫畫風格影響深遠。以創作風格而論，日本的連環漫畫注重情感表達，尤其是人物心思的獨白與思考，漫畫家會在分鏡與分鏡之間花費一番心思去經營，甚至整個篇幅都在描述內心的感覺。當代台灣本土連環漫畫幾乎皆完全使用日本連環漫畫之創作媒材、作品的排版格式、分鏡風格與人物造型之表現。台灣少女連環漫畫中的人物特徵與日本少女連環漫畫風格十分雷同，少男漫畫雖然風格較為多變，但其中日本漫畫之影子依然清晰可見（如圖 5-1、5-3 為台灣作者，與圖 5-2、5-4 日本作者之對照）。

依筆者之見，無論畫技、風格、或分鏡方式受到其他文化多大的影響，連環漫畫中所要表現的主題才是漫畫真正的靈魂。漫畫主題無論是改編自小說作品、或是漫畫家自編自繪，在漫畫家將文本劇情與單一分鏡轉化為圖像與多分鏡時，作品會受到漫畫家個人的想法與繪製慣性影響，往往因此而改變整體氣氛或劇本風格。台灣連環漫畫家在繪製漫畫作品時，同樣也會把個人的視野、內心想法、與身處的環境影響，有意或無意地帶入；因作者與觀者處於相同的文化情境，往往更能引發讀者之共鳴。

（二）台灣本土連環漫畫表現題材

1. 寫實場景

本土連環漫畫敘述中的真實場景可作為與他國漫畫區分的參考，其中故事題材選擇皆是真實題材或是真實場景，且必須細緻、完整性高方能強化故事的說服性與寫實感，令人產生某種熟悉感，使讀者產生投射作用而對作品產生共鳴。林政德之作品《YOUNG GUNS》（如圖 6）中，場景裡有許多台灣高中校園場景裡常見的特徵：如學校入口廊道植種的椰子樹，校園建築上常見的仁、愛、忠、孝文字標示，升旗典禮上緩緩上升的國旗、與國歌之頌揚，以及教室黑板上方的國父肖像。這些場景之描述對於 90 年代的台灣高中學生再熟悉也不過了，至今這許多特徵依然留於目前的校園中。陳鴻欽之作品《狗臉的歲月》（如圖 7），其中對於軍營場景與服裝十分考究，地名與軍

營名稱幾乎都是直接照著原地來命名，作者也以自身當兵經驗做為故事的內容；藉由作者對題材確實的考究，與漫畫主題形構成一個十分完整的故事述說。

2. 社會現象

以連環漫畫表現許多社會的主觀意識與趨勢，表現手法可從一個家庭的行為模式暗示社會意識形態的運作，亦可以從漫畫中主角或人物中的對話、人物所遭遇的事件等呈現社會現象。台灣連環漫畫很少屬於社會寫實類型的漫畫表現，然而社會現象為生活中的一種場景，可謂社會群視之意識形態之展露。在台灣連環漫畫的表現中並不乏社會的表徵，經常由劇情的發展自然地出現在畫面與劇情中，更增添台灣讀者閱讀漫畫的額外樂趣。

常出現於台灣本土連環漫畫中之社會現象其內容包含：

(1) 政治題材

任正華作品《頑劣家族》(如圖 8)，從主角富貴在電視上觀看台灣的政治人物，甚至還跑到新聞連線現場，將政治人物視為救主請他們為自己打抱不平，政治人物的承諾與虛偽，表現在富貴的家人的眼中看來極為諷刺。蘇彥彰的《菜鳥現兵》(如圖 9)，憲兵菜鳥阿苗被分配到總統府前鎮壓抗議民眾，民眾激烈的抗爭，將對政府的不滿情緒發洩在保護總統府的憲兵身上。鮭魚仔與小鯊龍作品《檳榔特攻隊》(如圖 10)，在人物打鬥場景裡，參入國會議員打鬥的畫面，將台灣政治帶給人既混亂、虛偽、充滿暴力傾向的印象，透過漫畫表現令人玩味的諷刺意味於漫畫場景與場景的穿插之中。除了政治之外，尚有呈現社會價值觀之作品。

(2) 社會價值觀

林惠子作品《台大一直線》(如圖 11)，主角從小學畢業之後便立志考上台灣大學，在主角母親的勸說下進入一間競爭激烈，人人皆以考試為人生目標的補習班。在補習考試的強大壓力中，學生最大的快樂是獲得高成績的快感，與父母對其進步成績所犒賞的禮物。學生把考試如同競爭遊戲般，偶爾為了成績而不擇手段去作弊、說謊、甚至到依賴毒品延長讀書的時間。為了要考上台大展開猶如一場追名逐利的過程，喪失了讀書的意義以及人格的教育，典型地象徵著台灣學生在升學主義下的學習樣貌與價值觀。

3. 流行趨勢：

漫畫作品隨著時代轉變，在物質層面、大眾品味、生活風格、科技發展的影響下，繁衍出不同時代的風格與意義。從相同時期的作品中可以觀察出當時流行的風潮與風潮所帶動的事件。如 90 年代的《菜鳥現兵》、《狗臉的歲月》，其主題都是以軍隊、新兵入伍為表現題材。當時也出現許多以阿兵哥在軍中的歷練為題材之電影或影集，由當兵衍生的題材如兵變，軍隊嚴厲作風與軍隊的黑暗面亦是當時年輕人津津樂道之話題。

另外又如陳博祺之作品《網戀》(如圖 12)，故事設定場景即為網際網路交友之故事場景，內容以主角在網路上與類型不同的女主角邂逅，進而交往

的過程，其中可看見年輕人流行的話題與休閒場所，點出了許多台灣當下青年文化的流行物、語言、人物作風、與象徵。新的流行形態也會改變漫畫表現的慣性模式，例如對話不再只能表現在對話框(balloon)裡。在《網戀》中，也有將對話放入網路即時交談系統 MSN(MSN Massager)的交談對話框中，形成一種新式的對話框表現，又在漫畫中添增了一種新的語意表達形式。

四、台灣本土連環漫畫所面臨之情勢

(一) 全球化影響之自我認同危機

現代社會拜科技所賜，資訊、技術、與物質全球性的流通，民族與民族間逐漸無地域之限制，另因資訊傳達之便利與快速，文化全球化現象逐漸形成。然而，在全球化影響文化趨於同質性之下，仍應保存複雜而多元的文化特性。台灣相較於其他世界各國之民族，台灣文化在地性格顯得較為模糊且薄弱，台灣自身之文化形象經常因應商業活動或觀光事業之推展而被形塑成媚俗、矯情，純為表象的象徵形態，導致缺乏深刻之內涵意義與人文精神。甚至一些地區的象徵形態被定位為當地主要文化之精神表現，因政府與在地居民因應本土化而急於為本土化定位形象，而一些形象也常不分清紅皂白，不經深思的接受定位。

當台灣漫畫家在選擇漫畫的故事題材時，往往會將現有具文化意涵之事物或行為加入其作品之中，成為作品要素或場景佈景。其所運用之題材內容雖然可體會到當代之流行文化、新潮娛樂、及流行語言，卻很難從中體會娛樂流行之外的日常生活與社會群體的文化內涵；易言之，就是少了「台灣味」。台灣味究竟是什麼？到底台灣味的內容蘊含著哪些意念與性格？連環漫畫創作者應如何在創作主題內容中呈現「台灣味」？在市場銷售壓力與創作者之認知之下，台灣本土連環漫畫家是否能具文化使命而不只是媚俗地迎合大眾喜好，或是採取折衷態度兼顧市場行銷與文化使命而進行連環漫畫之創作，兩者平衡點之拿捏在實行上確有難處。

(二) 本土連環漫畫家之困難處境

台灣的漫畫出版業與漫畫風格之養成，長久以來雖仿襲日本漫畫風格與出版方式，但是台灣連環漫畫創作者卻缺乏日本連環漫畫創作者所具備之良好、高效率的漫畫產業運作形態，許多台灣漫畫創作者從編劇、取材、到完稿皆由自己獨立完成，又必須同步與作品豐饒、經濟效率高的日本連環漫畫較勁，因此創作連環漫畫在台灣便成為吃力不討好之職業。雖然如漫畫家林政德(1990)《YOUNG GUNS》以貼近青少年之校園故事與媲美日本連環漫畫之完整劇情與漫畫風格而曾經紅極一時，之後《YOUNG GUNS》轉往韓國與香港發展，在當地的漫畫刊物刊登連載，也有企業斥資將其改編成卡通動畫，甚至與作者合作並製作其相關的周邊商品，如此一來，將連環漫畫從紙本上推展到相關商品之開發，以及產生企業合作，此為台灣本土連環漫畫之首例。然而，《YOUNG GUNS》漫畫單行本發行至第九集後便因缺乏助手之問題而造成拖稿現象，在《YOUNG GUNS》之漫畫後記中，作者曾提到在台灣徵求不到助手之窘境，造成作品動工的困難，至

今《YOUNG GUNS》尚未完結。爾後，因金庸之約稿連環漫畫作品《鹿鼎記》，林政德便往大陸尋求助理，並定居於大陸發展其事業。這種種跡象顯示出台灣漫畫製作方面之困境與人力之不足。更由於台灣漫畫市場之形態與社會對於連環漫畫之負面觀念使得台灣本土連環漫畫創作位處劣勢，除了風格與技術上無法脫離日本連環漫畫之影響外，缺乏以社會寫實為主題的相關連環漫畫作品，本土連環漫畫表現自身文化是有著重要的難題待解決。

（三）台灣本土漫畫成為文化創意產業計劃之部份

行政院經建會在 2001 年開始提出文化創意產業，文化創意產業成為新興且使文化更加精緻化，因此文化創意產業變成富於創意之代名詞。文建會配合行政院所推行之「挑戰 2008—六年國家發展重點計畫」之數位台灣計畫「網路文化建設發展計畫」，其中國家文化資料庫包含 15 種分門之類別，漫畫電子資料庫於 2004 年也羅列其中，這意味著政府對文化創意產業之認同也包括了漫畫之類別。漫畫終於成為台灣發展文化產業中之一環，因此現在更是需要本土漫畫家發展自身之創意與培養自身風格，不應只是依附於日本或其他國之下的附屬品，漫畫家需自己花費心思致力於創作，來探究自身文化所累積之成就，更須培養工作團隊以協助其繁瑣之工作，分工而後作品精緻化，使創意轉化成精彩且具文化意念之創作，進而推廣漫畫，教育國人使大家理解連環漫畫之美，化解從前對於連環漫畫之謬誤形象，且於本土連環漫畫中表達自身文化內涵使人能夠產生深切之群體共鳴。

參、 結論

本文從探討連環漫畫與文化之關係，到分析連環漫畫之文化價值與文化本質。筆者觀察台灣連環漫畫市場之現況與情勢，對連環漫畫市場之消費者（或閱讀者）之需求與偏好做分析，且探究 90 年代以來本土連環漫畫之處境與觀念之轉變是如何反映於連環漫畫的劇情內容與類型之呈現上。吾人除了積極從文化尋求商機與自我定位外，必需了解文化之建立非一朝一夕所能成就，而是長期累積人類智慧、技能、與情感而呈現出來的成果。不同文化彼此間相互交流、搓揉，而相互添色或修復，文化珍貴之處是在於能傳承、銜接而累積成更豐碩多元的面貌。因此，當我們在檢視各種傳播媒介時（特別針對現代社會之發展所產生或發明之媒介），吾人必須不斷地審視，觀察與檢討：是否多元的傳播媒介中呈現或傳遞了豐富且具前瞻性之資訊？

連環漫畫在台灣長期以來作為傳播媒介之發展過程，不論其長短篇，連環漫畫都能陳述一段情感或過程，留給當代或未來之文化研究者參考，其生動而易感之特質使人印象深刻。目前台灣本土連環漫畫作品只展露文化之表徵，文化之藝術性及人文精神未成為本土連環漫畫作品之主題，這也是本土漫畫欠缺傳承與風格形成之因素之一。連環漫畫承續文化，不應只是因應產業發展之需求，而應為台灣歷史發展保留一些文化的見證；它不僅是一項娛樂而已，對豐富當代社會之精神生活與提升人們對文化之省思應有其特定之貢獻。

台灣之連環漫畫產業除了需要政府之支持與輔導外，出版社與相關單位對本土連環漫畫家之培養更是迫切需要。尤其應培訓本土連環漫畫家精於題材之選擇與鋪陳，幫助其自我創作風格之建立，而非只依尋常慣例之劇情模式，或了無新意之人物造型或性格。尤其為文化創意產業風行之現代，創造屬於本土獨特風格與特色之作品將為連環漫畫產業另闢新路。本文藉由之分析與觀察中，希望能增進讀者對於本土連環漫畫的認知與了解，本土連環漫畫之創作與內容亦須倚賴讀者之鼓勵、建議與批評，期使台灣本土連環漫畫能有更深刻而廣泛的文化傳承意義。

肆、參考文獻

- 古采豔（1997）。**台灣漫畫工業產製之研究：一個政治經濟觀點**。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文，嘉義縣。
- 牛頓編譯中心（譯）（1988）岩田一彥著。**漫畫世界的歷史**。台北市，牛頓出版。
- 朱德庸（1994）。**澀女郎**。台北市：時報出版。
- 任正華（1996）。**頑劣家族**。台北市：東立出版。
- 企鵝圖書編輯室（1993）。**鳥類的觀察**。台南市：大千出版。
- 林政德（1990）。**YOUNG GUNS**。台北市：大然出版。
- 林政德（1992）。**鬥陣**。台北市：大然出版。
- 林惠子（1995）。**台大一直線**。台北市：東立出版。
- 李衣雲（1999）**私と漫畫の同居物語**。台北縣：新新聞文化出版。
- 邱重巖（2005，12月）。**全球化衝擊下的台灣公民社會發展：一個整合「全球在地化」與「在地全球化」的治理觀點**。載於東海大學政治學系暨研究所之「整合全球化與在地化：21世紀政治學研究的新趨勢」學術研討會，台中市：東海大學。
- 依歡（2006）。**小巫女的童話日記**。台北市：東立出版。
- 洪德麟（主編）（1999）。**風城台灣漫畫五十年**。新竹市：新竹市文化局出版。
- 吳莉君（譯）（2005）John Beger 著。**觀看的方式（Ways of Seeing）**。台北：麥田出版。
- 陳玉箴（譯）（2003）。Roger Silverstone 著。**媒介概念十六講（Why Study the Media?）**。台北縣：韋伯文化出版。
- 陳素秋（譯）（2006）。Laura Desfor Edles 著。**文化社會學的實踐（Cultural Sociology in Practice）**。台北縣：韋伯文化出版。
- 陳博祺（2004）。**網戀**。台北市：東立出版。
- 陳鴻欽（1998）。**狗臉的歲月**。台北市：東立出版。
- 蔡宗陽（2001）。**租書業關鍵成功因素之研究**。國立中正大學企業管理研究所碩士論文，嘉義縣：中正大學。

- 蘇彥彰 (1998)。 **蔡鳥現兵**。台北市：東立出版。
- 鮭魚仔、小鯊龍 (2006)。 **檳榔特攻隊**。台北市：東立出版。
- 劉平君 (2002) **解構流行文化的權力軌跡—試析台灣漫畫文化**。國立政治大學新聞研究所博士論文，台北市。
- 劉興欽 (2001)。 **大嬸婆遊台北**。台北市：聯經出版。
- 鄭燦元、陳慧慈 (譯) (2003) John Tomlinson 著。 **文化全球化 (Globalization and Culture)**。台北縣，韋伯文化出版。
- 傻呼嚕同盟 (2003)。 **因動漫畫而偉大**。台北市：大塊文化出版。
- 蕭湘文 (2002)。 **漫畫研究：傳播觀點的檢視**。台北市：五南出版。
- GRACE (1999)。 **漫畫情人夢**。台北市：東立出版。
- 小宮秀之 (2006, 11 月)。 **漫畫在日本出版界的發展過程，與台灣的比較**。載於中華漫畫出版同業協進會之「動漫畫大師之世紀對談」2006 台北國際動漫畫產業研討會論文集 (頁 59-74)，台北市。
- 安西信行 (2006)。 **MAR 魔兵傳奇**。台北市：青文出版。
- 高瀨一郎 (2006, 11 月)。 **小學館在動畫產業的經營**。載於中華漫畫出版同業協進會之「動漫畫大師之世紀對談」2006 台北國際動漫畫產業研討會論文集 (頁 78-84)，台北市。
- 藤井三總南 (2002)。 **GALS—辣妹當家**。台北市：大然出版。
- 本土漫畫資料庫計劃。2007.4.10 取自
<http://nrch.cca.gov.tw/ccahome/index.jsp>
- 國家文化資料庫—關於國家文化資料庫。2007 年 2 月 27 日。取自
<http://nrch.cca.gov.tw/ccahome/index.jsp>
- 漫畫數位博物館。2007 年 4 月 9 日。取自
<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/collection/museum/index.htm>

附錄



圖 1-1 朱德庸 (1993 : 57)



圖 1-2 林政德 (1992)



圖 2-1 企鵝圖書編輯室 (1993 : 115)



圖 2-2 岩田一彥 (1988 : 147)



圖 3-1 牛哥 (取自數位漫畫博物館)

<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/collection/niu/index.htm>



圖 3-2 劉興欽 (2001 : 98)

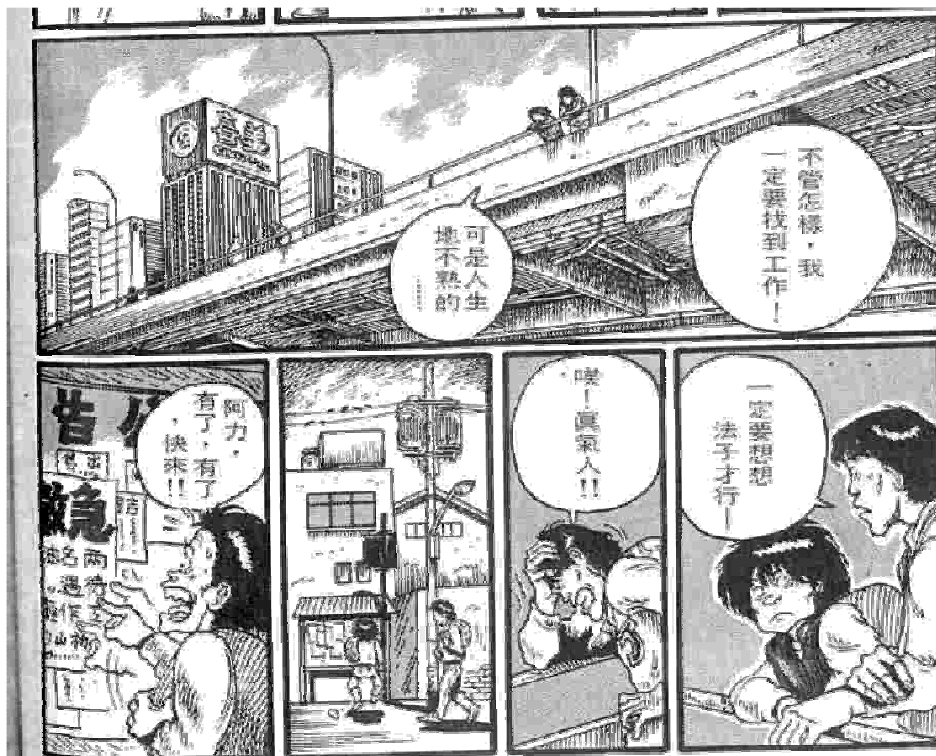


圖 4 廖文彬 (1998 : 147)



圖 5-1 GRACE (1999)



圖 5-2 藤井三總南 (2002)



圖 5-4 鮭魚仔、小鯊龍 (2006)



圖 5-3 安西信行 (2006)



圖 6 林政德 (1990)



圖 7 陳鴻欽 (1998)

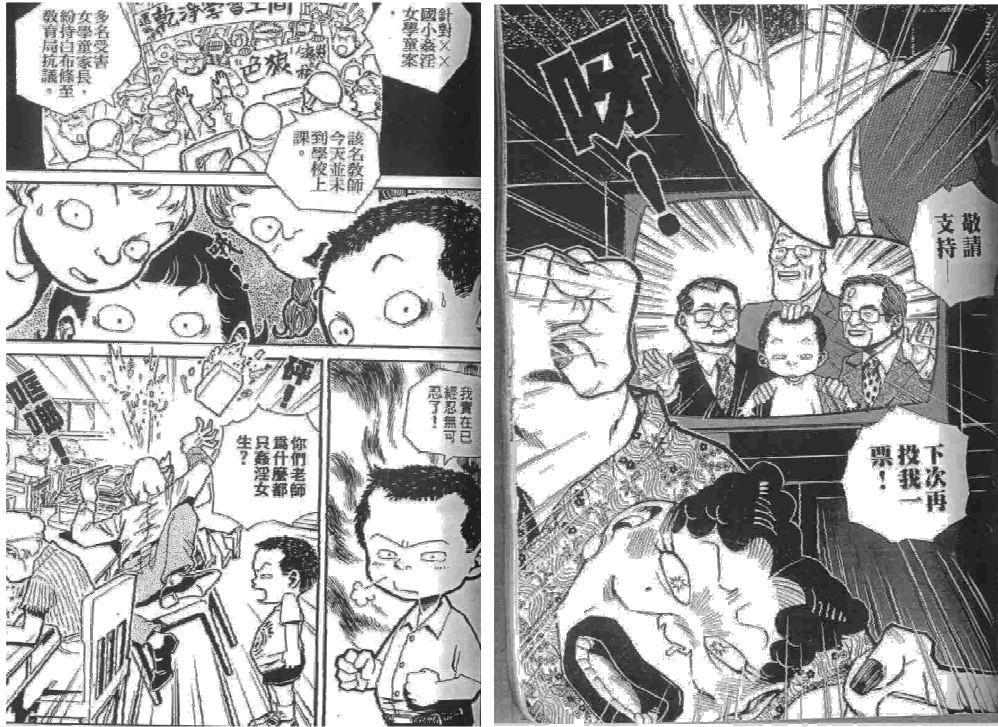


圖 8 任正華 (1996)

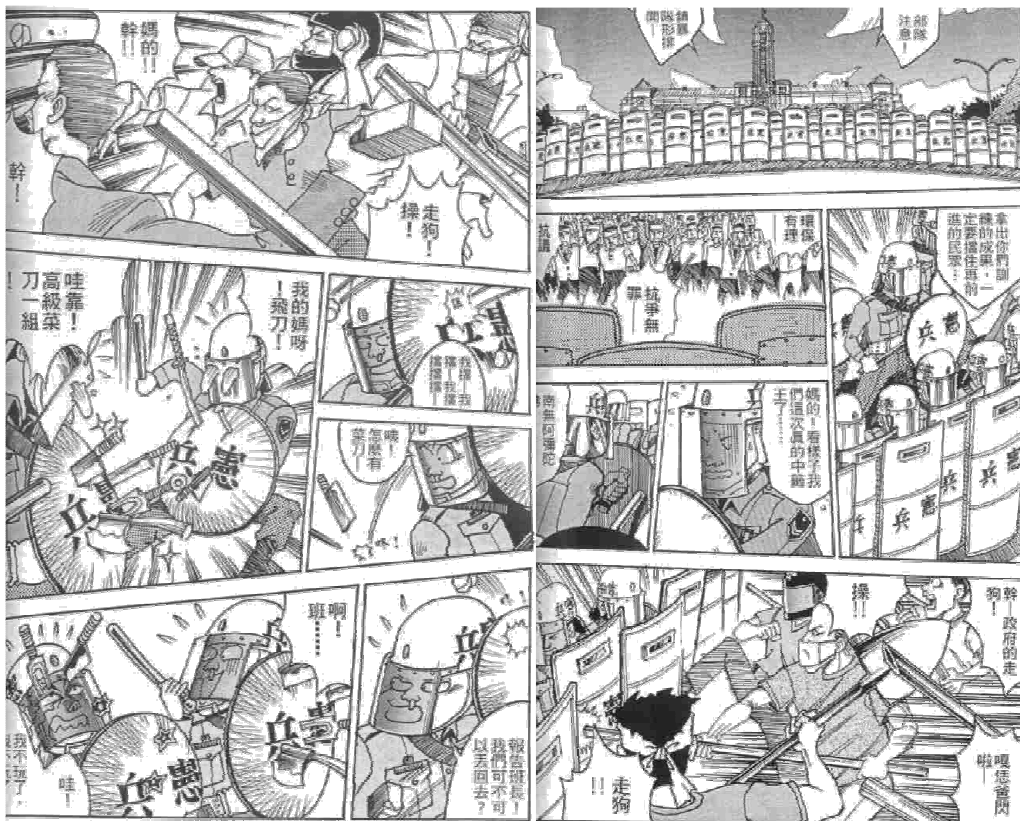


圖 9 蘇彥彰 (1998)



圖 10 鮭魚仔、小鯊龍 (2006)



圖 11 林惠子 (1995)

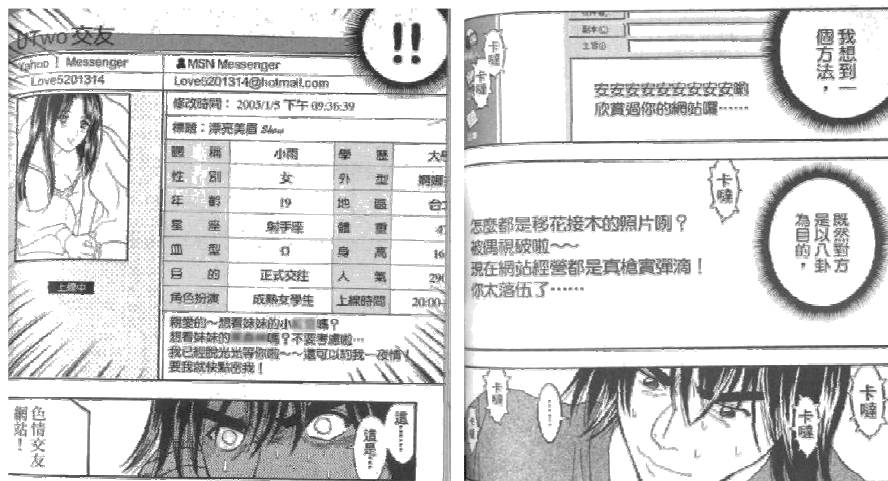


圖 12 陳博祺 (2004)