

漫畫研究

傳播觀點的檢視

蕭湘文 著

Comics Research

— The Communication Perspective

漫 畫 研 究

傳 播 觀 點 的 檢 視

蕭 湘 文 著

美國天普大學大眾傳播學博士
世新大學公共傳播學系專任副教授

五南圖書出版公司 印行

國家圖書館出版品預行編目資料

漫畫研究：傳播觀點的檢視／蕭湘文著．——

一版．——臺北市 五南，民 91

面：公分

參考書目：面

ISBN 957-11-2711-6（平裝）

1. 漫畫與卡通—研究與考訂

947.4103

90022511

1Z44

漫畫研究：傳播觀點的檢視

作 者 蕭湘文 (390.1)

出 版 者 五南圖書出版股份有限公司

發 行 人 楊榮川

地 址：台北市大安區 106
和平東路二段 339 號 4 樓

電 話：(02)27055066（代表號）

傳 真：(02)27066100

劃 撥：0106895-3

網 址：<http://www.wunan.com.tw>

電子郵件：wunan@wunan.com.tw

版 刷

2002 年 1 月 初版一刷

定 價 300 元

版權所有・請予尊重

自序

不知不覺對漫畫研究的執著已經維持十年了……

開始看漫畫始於小學，但以嚴肅心情思考漫畫傳播的研究價值與意義則是於 1989 年美國唸研究所時期。當時因為修課關係有緣結識對亞洲媒體研究極為著名的 Dr. John A. Lent，他對亞洲文化的尊重、關懷與研究是在許多主流傳播研究者中少見的。當時他曾問我是否有興趣從事漫畫研究，至今仍記得自己的反應先是錯愕，猛搖頭與 "Never" 的回答立即脫口而出，但是在老師的嘆氣聲中，我覺得自己的舉止傷害了老師的心。老師一句 "Do you want to think about it?" 開啓了我對漫畫研究的熱誠。

但是讓我能繼續並且富有使命感的想推廣漫畫傳播的學術研究，則是在訪談過程中所結識的許多本土資深漫畫家，他們對漫畫創作的投入與貢獻不僅值得肯定，也為漫畫文化留下豐富的資產。十年來，面對受訪的漫畫家相繼往生時（梁中銘、青禾、牛哥），心中有一份深沉的痛。曾經告訴過受訪的漫畫家，我會從研究的層面將漫畫傳播的意義與學術價值更加拓展。雖然自己每一年均執行至少一項嚴謹的漫畫調查與成果發表，但研究的發表畢竟跟不上快速變化的產業環境。但甚幸，十年來未曾放棄過對這領域的投入。多年下來，所累積的研究成果，至今總算可以從傳播的基本要素中，一一有系統並且有實證資料佐證來檢視漫畫的傳播現象。

本書有兩個主要的目的。第一，透過國內外漫畫研究及相關文獻的回顧，將過去研究的成果進行系統性的整理，試圖勾勒出漫畫傳播研究的基本範疇及版圖。我希望藉由這項嘗試，讓更多讀者進一步認識漫畫媒介的本質及社會角色，並確立漫畫研究在整個傳播學門中的學術價值，以期吸引更多研究者投入這個領域。第二，藉由昔日研究成果的彙整，找出過去漫畫研究的盲點及不足之處，為未來的漫畫研究勾勒出創新且值得努力的

方向。換言之，本書首要的任務是嘗試為漫畫傳播研究的現況來定位，而第二層任務則是嘗試為漫畫傳播研究的未來擴張版圖。不可諱言，在學術社群中，我常有孤寂之感；但是，當愈來愈多研究生請我指導對漫畫相關議題研究時，我可以確定漫畫研究的學術社群應該會逐漸成立的。

本書能夠順利完成，必需感謝指導恩師 Dr. John A. Lent 對我的支持與鼓勵。我也感謝十年來與我不斷對談的漫畫史學家洪德麟先生。他對本土漫畫史料的收藏與推廣，不僅讓我能在漫畫歷史的足跡中，掌握漫畫的演進；也不斷刺激我對漫畫的另類觀點。另一位漫畫史學家，李闡老師對我的協助，讓我早期在執行多項研究時，能順利查證許多資料。當然，由衷的感謝十年來，受訪的許多出版社、編輯、漫畫家、租書業者與讀者。每一項研究的完成，是因為有你們的認真對待。

此外，感謝研究助理金明怡與曹明正的積極參與，以及子儀創作原稿的提供。而五南出版副總編輯陳念祖先生的大力協助，更讓本書能夠順利付梓。父母親與三姊的鼓勵一直為我的孤寂感注入暖流，尤其我良師亦友的先生，對於我研究工作的投入，一直抱以最大的肯定。即使當家中增添可愛的寶貝成員時，他仍支持我繼續完成一系列的研究，對我的包容與協助不可言喻。衷心感恩著。

蕭湘文

于世新大學舍我樓

民國 90 年 11 月

漫畫研究：傳播觀點的檢視

目 錄

自 序

導 論1

第壹章 漫畫傳播的意涵與定位 9

第壹節・漫畫的本質.....11

壹、訊息、媒介、目的.....13

貳、漫畫媒介的傳播特性.....14

參、漫畫本質與爭議.....18

第貳節・漫畫的標籤與定位.....23

壹、保護兒童的心態.....24

貳、負面事件的擴充效應	27
參、文化類型的邊緣性	28
第參節・漫畫的傳播要素	30
壹、傳播主體	30
貳、傳播管道	32
參、傳播元件	34
肆、傳播情境	34
伍、傳播效果	35

第貳章 漫畫的產製工業 37

第壹節・社會變遷對漫畫工業的影響	39
壹、國民黨政府遷台至解嚴前 (1949-1987)	39
貳、解嚴後到新著作權法公佈前 (1988-1992)	44
參、著作權法公佈後至今 (1992 迄今)	47
第貳節・漫畫媒介的市場經濟	49
壹、漫畫媒介的經濟特性	49
貳、漫畫產銷的要素	53
第參節・現今的漫畫產業	64
壹、漫畫文化地位的提昇	65
貳、媒體多元觸角的延伸	67
參、漫畫相關人員的困境	70

第參章 漫畫的內容 77

第壹節・漫畫語言	79
壹、圖像	80
貳、文字	84
參、分格	89
肆、劇情	90
第貳節・漫畫類型	95
壹、類型的區隔	95
貳、類型與讀者	99
第參節・漫畫中的意識型態	101
壹、意識型態的概念	101
貳、漫畫與意識型態	102
參、案例：流星花園中的意識型態	106

第肆章 漫畫的讀者分析 109

第壹節・漫畫讀者	111
壹、讀者的分布	111
貳、漫畫迷與非漫畫迷	113

第貳節・漫畫媒體的使用分析	117
壹、閱讀漫畫的動機	117
貳、漫畫上癮	121
第參節・漫畫的解讀	129
壹、漫畫語言的閱讀特性	129
貳、解讀障礙	131
參、漫畫的識讀能力	134

第伍章 漫畫的傳播效應 141

第壹節・個人影響面	143
壹、認知	144
貳、態度	147
參、行為	148
肆、價值觀	150
伍、認同	152
第貳節・集體影響面	155
壹、漫畫引導流行	155
貳、漫畫凝聚社群	158
參、漫畫帶動商機	161

第陸章 漫畫研究的省思 167

第壹節・漫畫研究的範疇.....169

壹、心理分析取向.....169

貳、修辭學取向.....170

參、社會學取向.....171

肆、文化取向.....172

第貳節・台灣漫畫研究的現況.....174

壹、漫畫產製研究.....175

貳、漫畫訊息分析.....178

參、漫畫媒介研究.....181

肆、漫畫讀者研究.....182

伍、漫畫效果研究.....184

第參節・漫畫研究的未來.....188

壹、題材的選取.....188

貳、研究方法的執行.....192

參、理論的應用.....194

參考文獻.....201

中文部分.....203

英文部分.....213

圖 表 目 錄

圖 3-1 林子儀作品：《1973》	86
圖 3-2 林子儀作品：《恐怖日記》	88
表 2-1 漫畫出版社	55
表 2-2 漫畫雜誌	58
表 2-3 傳統與新興的漫畫租書店比較	60
表 3-1 美、日漫畫英雄比較	83
表 3-2 漫畫中常見的擬音字與代表意涵	87
表 3-3 漫畫中常見的劇情公式	94
表 3-4 少女與少男漫畫類型中常見的成規或符碼	98
表 3-5 漫畫類型的區隔	99
表 3-6 《流星花園的劇情公式》	107
表 4-1 漫畫迷與非漫畫迷之間的區別	116
表 4-2 使用漫畫媒介的主要四個動機取向	120
表 4-3 漫畫成癮與電視、網路成癮者使用行為表徵的對應表	128
表 4-4 漫畫識讀力的檢視指標	138
表 6-1 漫畫傳播相關書籍	175
表 6-2 漫畫傳播研究總表	185
表 6-3 漫畫傳播研究參考題材	192

導 論

對於漫畫，許多人都擁有共同的一些記憶及經驗。漫畫不僅陪著許多人一起長大，許多耳熟能詳的漫畫人物角色（如老夫子、四郎與真平、皮卡丘、小叮噠、蠟筆小新、柯南、櫻木花道、麻辣教師 **GTO** 等）都曾為成長的過程增添不少歡笑。無論內容是詼諧幽默或哀傷，無論劇情涉及男女情愛與江湖俠義，無論場景是古是今，漫畫都提供讀者一個超脫現實之外的想像空間。但隨著漫畫產業的商業化，市場上所生產的漫畫種類及數量大幅成長，由漫畫人物所衍生出的週邊商品（如印有漫畫人物肖像的書包、水壺、貼紙、文具、衣服等）也陸續出現並蔚為風潮。眾多的連鎖漫畫出租店、大型書店及便利商店紛紛加入成為漫畫流通的據點，導致漫畫書的能見度及閱讀率都顯著提昇了。現今社會的漫畫，所代表的已不只是一種簡潔易懂的媒介，或僅是讀者感情寄託之所在而已。看在許多人眼裡，它更是一種流行文化的表徵。

能晉升為流行文化的一環，對漫畫的社會地位及社會接受度有其正面的意義。漸漸的，從民間、學校到政府，有愈來愈多的人對漫畫的看法持肯定或鼓勵的態度。它不再只被視為是荒誕不羈，或只適合小孩閱讀的讀物。不同性別、年齡、職業或教育程度的人都可能是漫畫的讀者。而閱讀漫畫時，讀者再也不需遮遮掩掩、偷偷摸摸。許多學校的圖書館開始設立漫畫專區供學生借閱。2000 年 6 月底至 8 月初期間，國立歷史博物館甚至還首度提供場地舉辦了 50 年來台灣漫畫歷史回顧展。這個昔日被稱作不登大雅之堂的漫畫，今日終於首度感受到由私人隱密的角落躍上公共領域的尊榮及喜悅。對多數的民眾而言，購買或閱讀漫畫的行為就跟使用其他傳播媒介一樣，都屬於興趣嗜好或正當休閒娛樂活動的一部份了。

漫畫能有今日的盛況，並非一朝一夕成型。從被大眾鄙視到被肯定，從被排斥到被接受，漫畫其實經歷過一段漫長坎坷的歲月。這段艱辛的過

程可從藝文界、家長及教育學術界長期對漫畫的態度得到印證。漫畫作品雖然涉足文學與藝術這兩個領域，但其身分卻一向不被主流藝文界所接納。純藝術創作者認為漫畫是為了符合大眾口味及市場需求創作的產品，濃厚的商業性根本不能算是藝術創作；而純文學家則批評漫畫的遣詞用語以生活俚語為主，缺乏深度的思維與用詞，不能稱之為文學作品。在這種妾身未明的處境下，讓漫畫難以擠身主流藝文的環節之中。

在許多家長及學校老師的眼中，漫畫也長期被視為是鄙俗劣質的，有害身心及課業成績，不登大雅之堂的兒童讀物。在以往，閱讀漫畫的行為並不容易被聯想成跟學習有關。這樣的認知從 1940 年代至 1980 年代一直持續了四十幾年。主要的原因可追溯到早期漫畫粗糙的品質，以及許多荒誕不羈的內容。所以當漫畫愈受學童歡迎，也就愈引發成人的擔憂。即便在漫畫已成為今日社會環境中不可忽視的流行文化之際，許多家長及教育學者對漫畫的刻板印象仍是存在的。

可喜的是，在政府單位、研究者、漫畫家、漫畫推廣者、同人誌與校園社團各方長期的努力下，社會上對於漫畫的負面認知與定位已逐漸改觀。例如在社會推動方面，從民國七十年代起，許多報社、雜誌社、出版社都陸續舉辦漫畫大賽，發掘並造就了許多國內知名的漫畫家如鄭問、朱德庸、林政德、高永、游素蘭等人。其他像中國時報在 1990 年 10 月所舉辦的票選四十至七十年代「影響我們最深的書籍」活動，更是藉由喚起讀者昔日回憶的方式來彰顯本土漫畫在許多人心目中的不朽地位。其中，漫畫作品如葉宏甲的《諸葛四郎》及敖幼祥的《烏龍院》就分別被選為四〇及七〇年代影響我們最深的書籍，顯示出漫畫在許多人成長的過程中曾扮演著重要的角色。

此外，國立編譯館或新聞局等政府單位每年也會評選優秀的本土漫畫創作，頒贈獎牌、獎金。這對於國內漫畫家而言，不僅是一項鼓勵，也是肯定。1985 年新聞局邀請美國著名漫畫家羅南·勞瑞來台繪製代表中華民國形象的「李表哥」活動，對於漫畫地位提昇也有極大貢獻。而漫畫租

書業者電腦化、連鎖性的經營，一改以前昏暗的閱讀空間印象，使漫畫出租店成為既舒適又便宜的休閒好去處。另外，台北市立圖書館中崙分館於民國八十七年成立，館藏更以漫畫為主，不但有兒童漫畫、流行漫畫，也收藏許多中外的漫畫期刊。這些努力都有助於改變民眾對漫畫既有的負面看法，讓閱讀漫畫的行為可以公開化且受到支持鼓勵。

大眾媒體中也開始出現有關漫畫資訊的園地，如中國時報讀書版（開卷周報）曾多次報導有關漫畫文化之評論與出版情報，自由時報也有漫畫專版的探討，電視中更不乏教導漫畫技法、漫畫文化等相關節目。以文學報導為主的文訊、拾穗等雜誌也都會做過漫畫專題。不同單位也開始舉辦相關議題的研討會，例如耕莘文教基金會於 1996-1997 年分別舉辦「漫畫特權時代」、「漫畫劇本寫作」的研習營，邀請專業人士探討漫畫文化的現象。中國青年寫作協會亦於 1996 年 11 月舉辦「文學與漫畫交流研討會」活動，邀請文學作家與漫畫家分別提出論文對談。另外，「台北市漫畫從業人員職業工會」也於 1997 年 5 月 20 日正式成立，目的在凝聚本土漫畫家的力量，以期改善台灣漫畫出版產業的環境。這些現象在在顯示，漫畫儼然已經成為現今社會不可忽視的文化資產，廣受各界的重視及肯定。

相較於社會各界對漫畫的重視及肯定，學術界對於研究漫畫的熱情明顯少了許多。如果就一種媒介誕生的歷史及爭議性作為評估研究數量的依據，則具有悠久歷史及高度爭議性的漫畫，其相關議題所引發的研究數量無疑是偏低的。以傳播學門為例，知名的傳播期刊「新聞學研究」，從 1967 年 5 月創刊到 2001 年 4 月期間總共發表過 67 期 533 篇的研究性論文，其中涉及漫畫相關議題的研究只佔 1 篇¹；其次，在國立國家圖書館所登錄的傳播相關研究所博碩士論文中，1990 年以前並未發現直接以漫畫為主題的論文，1990 年至 1995 年有 2 本相關論文，1996 至 2001 年有 18 本²；

¹ 蘇蘅（1994）所發表的「青少年閱讀漫畫動機與行為之研究」，發表於第 48 期。

² 每篇論文的研究取向與分析主軸於第六章節中詳述。

筆者從政大社會資料中心及其他各校圖書館的藏書中，搜尋到以漫畫為主題的研究報告有 5 篇³，至於國科會所支持執行的漫畫研究在過去這十年中也只有 3 件，另外 2 件於 2001 年申請通過，預計 2002 年才會執行完畢⁴。從這些數字可以看出，長期以來漫畫媒介在國內傳播領域中並未受到研究者廣泛的重視。漫畫研究仍明顯處於整個傳播研究版圖中的邊緣地帶。

早期的漫畫研究除了數量偏低之外，寫作的格式多屬論述性質，內容則偏重在藝術美學或是歷史沿革的探討。較具代表性的有李闡 1978 年的《中國漫畫史》、陳慶堃 1982 年的《漫畫藝術導論》，以及洪德麟 1994 年的《臺灣漫畫 40 年初探》等。晚近的研究者雖然開始採用較嚴謹的方法蒐集實證資料，探討的主題也逐漸涉及漫畫產業生態、訊息、讀者及效果，但大多仍停留在單一主題、短期零星探討的階段。例如李衣雲(1996)、古采艷(1998)、黃雅芳(1998)等人對於漫畫產業的探討；陳瑩華(1991)對漫畫創作者的研究；或是歐陽瑜(1991)、許雯如(1996)、魏亞萍(1998)、賴怡伶(2000)、曾啓雄(1999)等人對漫畫訊息的分析；蘇蘅(1994a,b)、林怡璇(1998)等人對漫畫讀者群的調查；楊孝榮(1986)、林政儀(1999)、魏延華(2000)等人對漫畫效果的探討。整體而言，目前漫畫研究中各領域的發展仍只屬於起步階段。未來值得努力的方向包括：執行更多單一主題的長期研究，或跨主題的整合性研究，以及嘗試建構並檢驗漫畫傳播現象的理論基礎。

筆者從 1991 年開始投入漫畫研究，至今從未間斷。期間所執行的研

³ 有關論文的介紹，詳見第陸章節。

⁴ 完成執行的 3 件案子分別為蘇蘅於 1993 年完成的「青少年閱讀漫畫行為與其認知社會真實的關聯性研究」，蕭湘文於 1997 年完成的「日本漫畫對學齡兒童價值觀之影響研究」，以及 1999 年由曾啓雄所完成的「從視覺傳達原理探討漫畫的創作方法」。2 件正在進行的案子分別為陳箐繡的「青少年漫畫文化與自我學習模式建立之研究」，以及張建成的「青少年流行文化中的教育線索：以漫畫閱讀及偶像崇拜為例」。

究，題材雖有轉換，但因學術訓練背景的緣故，對於漫畫媒介相關現象的觀察與思考都是透過傳播的觀點來進行。爲了讓自己的研究主軸更爲明確，同時便於日後各研究成果的整合，筆者參考了傳播的基礎模式，將漫畫相關現象簡單劃分爲幾個傳播要素（亦即傳播者、訊息、媒介、收訊者、效果）來檢視。針對不同的傳播要素，選用適當的研究方法及對象進行研究。在 1991 年至 1995 年間，筆者的研究重心主要集中在探討台灣的漫畫產業，包括漫畫出版社、漫畫家、漫畫媒體等。在這幾個題材上，由於當時並無充分的文獻資料可供參考，所以筆者主要以質性的研究方法「深度訪談法」逐一訪談許多深具代表性的漫畫家及出版社。這些來自漫畫家與出版社的訪談資料遂成爲筆者了解國內漫畫產業生態的第一手資料。從 1996 年至今的這段期間，在漫畫普及率、社會認可度與接受度皆大爲提昇的時空背景下，筆者研究的觸角也開始延伸到讀者身上。研究的重心集中在探討漫畫讀者的漫畫使用行爲，以及漫畫對於讀者所產生的影響。所採用的研究方法則包括焦點訪談與量化問卷調查。

本書的內容就是以筆者過去十年來所執行的漫畫研究成果爲基架，並綜合其他實證研究、學術論文與相關文獻而成。全文希望達成兩個主要的目標。第一，針對國內外漫畫實證研究及相關文獻進行系統性回顧與彙整，據以拼湊出漫畫傳播研究的版圖與輪廓。筆者希望藉由這項嘗試，幫助讀者及自己釐清漫畫傳播研究的基本範疇，並確立漫畫研究在整個傳播學門中的學術價值，以期吸引更多研究者投入這個領域。第二，藉由昔日研究成果的彙整，找出過去漫畫研究的盲點及不足之處，爲未來的漫畫研究勾勒出創新且值得努力的方向。換言之，本書首要任務是嘗試爲漫畫傳播研究的現況定位，而第二層任務則是嘗試爲漫畫傳播研究的未來擴張版圖。

針對第一個目標，筆者在書中首先必須思索並解答的問題是，從傳播的觀點而言，究竟漫畫研究要研究些什麼？有哪些關於漫畫的主題是值得研究者探討的？本書由傳播的觀點來檢視漫畫，並無意貶抑其他研究取向

的價值，而是為突顯漫畫研究長期在傳播學門中被邊緣化的處境，並反映出此時提昇其研究地位的急迫性。至於採傳播的觀點時，漫畫為何值得研究？有何值得研究？或該如何研究？答案仍屬見仁見智。為了避免在勾勒漫畫研究基本輪廓時漫無方向或失焦，筆者參考了拉斯威爾(H. Lasswell, 1948)所提出的 **5W** 模式作為建構研究範疇的基礎：**Who Says What in Which Channel to Whom with What Effect**？這個模式歷史雖已久遠，所涵蓋的層面或許也未盡完善，但卻是能精準掌握傳播過程中幾個最核心的要素(傳播者、訊息、媒介、接收者、效果)。針對這些要素，反映在漫畫傳播研究上則形成 5 個值得發展的研究領域：漫畫產業及漫畫家研究、漫畫內容及文本分析、漫畫媒介及通路分析、漫畫讀者分析、漫畫效果研究。

針對第二個目標，筆者在書中必須思考並解答的問題是，根據現有的研究成果及文獻，我們究竟對漫畫相關現象了解多少？過去的漫畫研究有哪些缺失？未來漫畫研究尚待努力的方向為何？針對這些問題，筆者特別將近年來的漫畫實證研究歸類成上述的 5 個研究領域來檢視。在每個領域中，檢視研究的標準則包括該研究選擇的題材、採用的研究方法、理論基礎等。目前的漫畫研究，就像任何剛起步的研究領域一樣，幾乎大多數研究都屬初探描述性質，不僅所探討的題材不夠多元化，研究的執行也欠缺理論基礎。針對這些現象，筆者試圖提出少許粗淺的建議。未來漫畫研究者唯有嘗試多去執行解釋性質的研究，在理論層面多加思索，無論是提出新理論或是檢驗既有的理論，漫畫研究的學術地位才能受到學界肯定。

全書共分為六章，每章探討的主題都跟上述兩個目標相契合。例如，第壹章旨在回答有關漫畫媒介本質的問題，第貳章旨在闡述漫畫產業相關的問題，第參章探究有關漫畫內容語言的問題，第肆章旨在調查漫畫讀者閱讀行為相關的問題，第伍章檢視漫畫效果的問題，第陸章則對漫畫研究提出省思。至於各章探討的重點分述如下：

第壹章探討漫畫傳播的意涵與定位。筆者先從訊息、媒介與目的等三層面來說明漫畫之本質，並為本書所研究的漫畫下定義。本書主要探討