

## 第一章 藏寶圖軼事

### 邂逅

或許是太愛看電視了吧，小時候不曾有想看漫畫的衝動，卻一直對喜歡看漫畫同學的瘋狂情感而感到好奇。也時常羨慕著班上女同學所畫的豔麗古裝美女，還因此向親戚借了本「如何畫漫畫」的書，打算自己來練練看。當時的我，並沒有什麼強烈的企圖心，只不過想模仿別人過過乾癮而已，結果卻是慘不忍睹的。說也奇怪，從此漫畫就像與我絕緣似的，要好的同學並沒有鍾情於漫畫的，更別說是畫漫畫了。就這樣到了大學，我們班上出現了一個女孩，大家都知道她是漫畫同人誌<sup>1</sup>的創作者，是 H 君<sup>2</sup>。基於自己慘痛的漫畫經驗，因而對她感到十分好奇，非常想知道她的漫畫學習歷程。不過對她來說，學習漫畫就好像是啃蘿蔔那樣的容易，再加上我們一點也不熟，於是也沒有機會找到解答。直到大三，同住宿舍的我們，居然就住在隔壁。所謂近水樓台，在頻繁的接觸之後，我常有機會可以到她的房間看她租的漫畫、甚至看她畫漫畫，也因此成為要好的朋友。總覺得她好像一個神秘的魔術師一般，三、兩下就能畫出令人羨慕不已的漫畫人物，我心想：「明明都是美術系的學生，我怎麼畫不出來呢？」或許是這樣的生活經驗，讓我在不知不覺中，對漫畫產生奇妙的情愫，並埋下了日後選擇解開漫畫同人誌創作者藝術學習歷程之秘密的種子。

<sup>1</sup> 漫畫同人誌次文化，以漫畫與其他創作者或讀者交流的活動，其漫畫的創作形式包含自創與衍生，內容多來自於其他小說、影視流行、動漫畫、電玩等，成員多為高中、大學生及社會人士。因為是由一群喜愛漫畫的同好集結成社，日本人以「同人誌」稱，台灣則加以沿用其漢字，現今也發展出許多延伸活動。本研究著重於該群體之漫畫創作探究，故以「漫畫同人誌」稱之。

<sup>2</sup> 本研究依順序，將所有研究中所接觸的漫畫同人誌創作者作英文字母代號的編碼。而 H 君是研究者大學時代的同學，研究中第八位接觸的創作者。從小便有畫漫畫的習慣，高中時加入漫畫同人誌社團，並積極參與相關活動，大學時期與好友小柔成立同人誌社團，在同人誌界屬於資深創作者所組成之團體。作品初期以《七笑拳》為模仿對象，後來轉向《幽遊白書》，第一本個人誌便是以《幽遊白書》為主題的創作。早期創作以衍生題材為主，近來多以生活周遭喜愛的樂團、戲劇、偶像為創作靈感來源，是目前同人誌界少數資深的創作者之一。

## 第一節 尋找寶圖蹤跡

### 緣起

在當代這個視訊媒體急速發展的時刻，學生每日生活在視覺文化既多元又多變的氛圍中。人人都像「小耳朵」一樣，無形之中不斷地在接收大量的資訊。這些無遠弗屆的資訊同時也深刻地影響著發展中的學生，開拓了他們的視野。學校教育在既定的模式之下進行，視覺藝術教育也提供學生視覺上的刺激與藝術涵養的激發。不過，在學校內的藝術教育與學校外學生受環境而自發性的藝術行為之間，學生在同時面臨兩種截然不同的藝術學習情境之下，除了學習來源、學習環境等明顯可辨的差異之外，還存在著一些微妙的關係。是衝突、拉拒、或是相輔相成？在沒有外力介入的引導動機過程下，學生自發性的藝術學習行為應是當代藝術教育工作者所必須深入探討的。

以漫畫同人誌為例，兒童受到環境中大量的漫畫視覺影像的刺激，而表現在其創作形式裡，顯示兒童相關能力之發展已受到大眾媒體的介入，而呈現與日遽增的速度。以致於近代許多學者提出推翻傳統階段論的學說 (e.g. Kindler & Darras, 1998; Wilson & Wilson, 1977)，認為在這樣眾多視覺刺激的環境中，僅以心理發展理論來看待兒童繪畫階段發展，已經無法充分解釋深受目前環境、文化影響下的兒童能力，更不可將全世界的兒童拿來概觀而論。可惜的是，這些聲明並沒有影響學校藝術教育的改

革，大多數學校教師仍以「寫實」為標準的一元價值觀套用在每個學生身上。在已經身處於多元文化環境中學生的心理與價值觀上，可能已經造成對學校與實際生活的矛盾與衝突。

除此之外，學校藝術教育強調學習的連貫性與順序性（Eisner，1972/1998），由教師主導學習內容、進度、形式與評鑑等任務；而校外藝術學習則否，它較具有隨機性與彈性，發展方向也有個別的差異，學生自己則是主要的指導者、學習者與評鑑者。由此觀之，二者在本質上便有極大之差異。但是，在今日學生大量接觸大眾媒體的情況之下，所產生的視覺文化特性是可能反映出學生在各方面的需求的。特別是漫畫媒體，其影像力量不容忽視，在學生生活中實際上扮演著重要的角色。但是當今學校藝術教育卻仍未能察覺學生視覺文化對其產生之重要影響，也不容易知道除了在學校內的十多個小時之外，發生在學校圍牆以外的另外十幾個小時裡，學生都在做些什麼，造成教育與實際生活產生有落差與脫軌的情況，學生也會對這樣的教育產生疑惑。既無法得知學生生活文化，又如何能提供學生因應社會需求、符合社會趨勢、貼近實際生活的知識技能呢？然從藝術教育領域的角度而言，學校內、外的藝術學習間究竟存在著怎樣的關連性？此外，雖然 Day (1997) 曾提出學校教師應能適應社會趨勢而調整其教學型態的說法，但是事實上我們所接受的學校藝術教育，真能如其所言，能帶給學生因應社會需求、能帶著走的知能嗎？

對漫畫同人誌創作者而言，藝術創作的起源始於漫畫的閱讀。漫畫就有如伴隨許多人長大的好伙伴一般，具有簡潔易懂、隱密性強、可寄託情感、娛樂性十足、反應流行文化的特質，對今日台灣社會文化也造成了極

鉅的影響。事實上，兒童入學前的繪畫行為便已受環境中視覺刺激而表現出與整體生活經驗的視覺對話，所以兒童繪畫經驗是涵蓋社會文化脈絡的（陳麗卒，1998），並且會經由個人的轉化而產生不同的表現方法。因此在環境迅速變遷之下，兒童繪畫能力之發展就不可同日而語。從文化的觀點視之，兒童透過模仿成人文化的模式，建立屬於自己的文化氛圍，以同儕團體的力量，來逃避不被成人文化所認同的行為（黃德祥，1994）。這就猶如強調社會文化對兒童藝術學習發展的學者 Wilson(1974) 和 Smith(1985) 所呼籲的，兒童漫畫模仿與創作行為是屬於自發性的社會學習，並非完全沒有想法的東西。我們可從其繪畫形式、題材、角色設定等方面搜尋到與社會文化特質相關之脈絡線索。也就是說，兒童、青少年透過他們容易表達的方式，或許是漫畫，傳達出其思想、情感、社會脈絡，藉此與他人溝通，或達到抒發情感的功能。

然而，在台灣社會的價值觀裡，漫畫這個曾為許多普普藝術創作者所瘋狂追求的創作形式，卻時常被排拒在學術殿堂外而不得其門而入。即便如此，視覺影像傳播的力量仍大過於這樣強大的打壓勢力，它像是一股洪流般的流竄在台灣社會文化脈絡之中。而這強大的能量，也促使一些漫畫閱讀者在其影響之下，轉而成為模仿者甚至創作者，並在他們自己的小小社會裡進行交流、互動與販售，久而久之地也形成一股強大的漫畫創作勢力，令人覺得相當不可思議。這些小創作者，從充斥大眾文化的社會影響之下，逐漸除卻被動消費者的身份，結交藝術資本主義，自行組織漫畫俱樂部（Wilson，2000）。大家可自由地任其喜好而作不同的藝術形式，並不會互相限制。然而，這些漫畫同人誌創作者，大多數只不過是十來歲的學生而已，是什麼樣的力量驅使他們從事漫畫創作的？是怎樣的熱情讓

他們執迷不悔？他們從漫畫同人誌中可獲取什麼樣的滿足？學校藝術教育也可以達到這樣的滿足或提供其所需之基礎嗎？教育並非只涉及教師與學校方面的問題，學生本身的想法與態度也是箇中關鍵，故關於上述疑問的列舉都是值得我們藝術教育工作者注意的。

猶如 Wilson (2000) 所提及的，藝術教育像是一棵枝幹分明的樹，脈絡清晰可循，而視覺文化就有如是盤根錯節的地下莖一般，四處竄升，難以追蹤，也漫無邊際，而視覺文化藝術教育就此特性可以生活周遭視覺現象為出發點，拓展藝術教育之疆界，並加強與社會、文化議題討論的連結。統整課程的概念便也是因應此社會現象而生的新教育政策。除此之外，Mirzoeff (1999) 更提出若要將視覺文化涵蓋於教育內容中，實在難以在單一分科的狀況下進行，因此若將視覺文化視為當代教育的趨勢，而科目整合的處理方式將勢在必行。我國教育改革將視覺藝術、音樂與表演藝術三個科目結合為「藝術與人文領域」，並強調融入學生生活之中、試圖與其他領域統整，這對原為視覺藝術教育工作者的我們而言，便可說是以視覺文化作為理論基礎的教育（郭禎祥、趙惠玲，2002；趙惠玲，2001；黎曉安、莊蕙菁、吳雨致、林羿姮，2002）。今日的九年一貫令人欣慰的是，它脫離「學科本位藝術教育」(Discipline Based Art Education, 簡稱 DBAE) 而趨向於更貼近真實生活的視覺文化藝術教育理念。因此當代的藝術教育突破以往專注於精緻藝術的一元化發展，培養學生具備「好奇的眼光」、訓練學生「視覺批判能力」及「人文關懷眼光」(郭禎祥、趙惠玲，2002)。這樣的藝術教育，有別於傳統課程標準時期藝術教育之形式，其實也是來自社會價值觀的改變而逐漸對大眾文化、本土文化、多元文化等文化層面的議題展開雙臂。

學生從事漫畫同人誌之專業創作活動，並投資大量時間與金錢，其中不僅蘊含著社會、文化潮流對其所產生的影響，更能反映出學生對創作的熱情。這些漫畫同人誌創作者在藝術學習歷程上，是否具有比他人更加深刻的經驗？除此之外，順應世界潮流與社會需要，藝術教育的發展也由學科本位藝術教育轉向具後現代特質的視覺文化藝術教育（Visual Culture Art Education，簡稱 VCAE）<sup>3</sup>，當代視覺藝術教育已不再像傳統視覺藝術課程只著重於精緻藝術的探討。後現代藝術教育將藝術教學的疆界再度擴張，不再劃地自限，對教育也有另一番深刻的體悟。因此，當代學校教師應體認到學生所「需要」的知識，而非學生「應該知道」的知識，更重要的是要教導學生「用的到、有用的」的知識。但是在此之前，我們需釐清的是，學校內、外之藝術學習間到底存在著什麼樣潛在的連結呢？我們期望透過從學校內、外藝術學習歷程之關連性探究，提供藝術教育工作者檢視學校藝術教育適當性之契機。

## 催生

2001 年亞洲 InSEA 藝術教育盛會於日月潭舉辦，我偶遇了對漫畫同人誌有著深入研究的 Brent Wilson<sup>4</sup>。在他精彩的演講中，不僅呈現兒童漫畫創作的趣味，更提出對學校藝術教育的疑問：學生的熱情表現在哪裡？

---

<sup>3</sup> Duncum(2002)提出視覺文化藝術教育(Visual Culture Art Education)的概念。認為近年來視覺文化理論受到藝術教育研究者注目，結合後現代藝術教育的理念，擴展其討論範疇，從精緻藝術延展至每日的視覺影像，使藝術教育在本質、內涵、形式上更趨於多元。

<sup>4</sup> Brent Wilson 是美國賓州大學藝術教育研究之教授，研究者受到其對漫畫同人誌研究的影響而引發對此一議題的興趣。研究前期更因為參與其焦點團體訪談過程而得以使本研究更加豐富。

在漫畫同人誌的藝術表現中，他們以漫畫為起點，將其活動範圍從平面漫畫創作延伸至文學、表演藝術、音樂等領域，運用自己喜歡的主題，再以自己熟悉的方式互相傳達、溝通，也是另一種生活實踐中的「統整」形式；而學校教育裡，學生處於被動者的姿態，該如何解開學校內、外藝術學習的衝突及矛盾？它們之間是否反映著任何社會文化或教育上的問題？Wilson (2001) 說道，

年輕人所創造的文化，尤以通俗文化可幫助年輕人適應未來的世界。影像、科技數位化可從大眾文化的漫畫(e.g. 原子小金剛)等找到蛛絲馬跡，學生的想像與思考也受到長足的影響，美術教師會不會無法瞭解「電腦族兒童」、不瞭解數位時代已經來臨？美術教師應該跟學生一起成為電腦族，透過數位的轉換發揮人類無窮盡的視覺潛力。(pp.13-28)

Wilson 的演講很精彩，雖然存在著語言上的隔閡，透過影像的傳達，我卻仍可感受到他對漫畫同人誌的濃厚興趣，因此也更加促使我對此一議題之探究。後來，Wilson 來台客座的時候，我也很幸運地能參與他的漫畫同人誌團體訪談。期間，他也給了我許多建議及靈感，這對我的研究相當有幫助。

在漫畫同人誌相關研究方面，除了 Wilson (2000、2001)、陳箐繡 (2002a、2002b) 與蕭湘文 (2000、2002) 皆有多篇論文呼籲社會大眾正視漫畫同人誌次文化與學生的關係，陳箐繡 (2002a) 近期更有國科會《青少年漫畫文化與自我學習模式建立之研究》研究計畫，是台灣少數在藝術教育領域中提及漫畫同人誌次文化的研究。由此觀之，社會及傳播領域已有多人涉及漫畫同人誌之相關研究，但藝術教育領域目前尚缺乏對漫畫同人誌次文化等社會文化範疇之關心。此類學生自發性藝術創作的發展對於藝術教育家而言，是相當有意義之議題，故在此情況之下，研究者認為，

學生在社會學習過程中練習社會化的吐納，也受其影響至深，尤以其校外行為表現為最。因此乃以「漫畫同人誌次文化」作為探討藝術教育相關議題之研究主軸，進行該藝術行為之深入探究，以求回應新課程落實生活領域之基本精神。期能針對本國藝術教育對學生生活上可能的連結關係進行討論，企圖藉由學校內、外藝術行為與學習關連的透析，引發對學校藝術教育之建議。



## 第二節 寶藏的誘惑

漫畫在學生生活中的意義與重要性在今日已是非常重要的課題；而學生從事漫畫同人誌繪畫、文學、表演創作更直接反映出學生校外藝術行為與學生日常視覺生活經驗間密不可分的關係。本研究希望針對學生在學校內、外之藝術學習歷程先作關連性的探討，並透過各方面資料、線索之探詢，提出學生校外藝術行為的實際例證。期望藉由問卷、訪談結果之交叉比對，透析不同受教背景的漫畫同人誌創作者在學校內外之藝術學習歷程，瞭解校內、外藝術學習經驗間之普遍差異，最後針對未來台灣藝術教育提出適當之建言。

根據上述，以下提出本研究所欲回答之問題：

- 一、不同受教背景之漫畫同人誌創作者在學校內、外藝術學習歷程中，分別具有哪些經驗差異？
- 二、漫畫同人誌創作者的學校內、外藝術學習歷程間有哪些面向的關連？

藉由上述問題之探討，期望為藝術教育工作者帶來台灣未來藝術教育發展之參考及建議。

### 第三節 尋寶禁忌

#### 一、範圍

本研究主要以台北漫畫同人誌販售會參與者為研究對象母群，從中選取漫畫同人誌次文化中從事漫畫創作的創作者，進行觀察、問卷與訪談調查。由於研究者將探究範圍聚焦於「漫畫同人誌」創作者上，因此漫畫同人誌次文化中，除了漫畫創作以外之行為皆不在本研究討論範圍之內。雖然漫畫同人誌創作者個人藝術學習發展雖大多從漫畫模仿開始，但本研究所探討之漫畫同人誌，並非純然模仿之行為，需具有與同好互相交流、將作品列印成冊者屬之，不包含其他任何私下之模仿或創作活動。

此外，由於所選取之個案落點多在年齡約二十歲左右的創作者，因此其所有受教階段所接受的是九年一貫教改新課程實施前的藝術教育，所以在探討對學校藝術教育之看法方面，乃界定於未實施九年一貫教改新課程之前所施行之學校藝術教育。所探討之學校藝術教育，包含個案學習歷程中所有階段之視覺藝術課程。

而學校內、外界線之劃分則以學校正式課程與否來區分，因此凡發生於學校教室外，如學校社團活動，皆屬正式課程以外之活動，劃歸至校外藝術學習。在校外藝術學習歷程之探究方面，也僅針對漫畫同人誌創作者所從事之漫畫創作而言，並不包括其他校外的藝術行為或學習。

在本研究所探索的「藝術學習歷程」，則包含學生在其各學習階段所

發生藝術領域的學習模式、教育內容、教育環境、教育目標等層面的各項藝術學習經驗而言，其他層面的探討皆不在此範圍內。

## 二、限制

本研究限制可分為以下三因素類型：

### (一) 環境因素

1. 由於本研究個案選取原則首為藝術學習經驗完整的漫畫同人誌創作者，而具備此選取條件的個體多為二十歲以上、脫離學生身份未久的社會新鮮人，因此對於其所接受之學校藝術教育之探究，僅能透過受訪者之回憶轉述得知。而這樣的事後回溯方法則依個人記憶與經驗深刻程度而不同，是研究者所無法控制的變項。
2. 漫畫同人誌在台灣的發展雖已有相當久遠之歷史，但公開性質的大型販售會則是近五、六年才漸浮出檯面，受到大眾的矚目的。因此漫畫同人誌在台灣仍屬發展中階段，尚無法列入大眾文化範疇討論之列，其普遍性不足以概括所有學生，且學生所從事之各項學校外藝術行為皆有所差異，故本研究僅以漫畫同人誌此校外藝術行為為主軸，並非代表所有學校外藝術行為之實際情況。
3. 從過去十年來的論文發表中，可以發現國外如 Wilson、Adams 等學者皆有多篇論文說明漫畫或同人誌與藝術教育的關係。國內更有藝術教育領域的陳箐繡、大眾傳播領域的蕭湘文、社會科學的李衣雲、應用設計類之曾啟雄等學者皆對漫畫、同人誌方面之研究有所涉獵。然

而，漫畫同人誌的文獻資料在台灣仍相當貧乏，以上所提及之學者多將焦點置於「漫畫」，但漫畫並不全然等同於「漫畫同人誌」。因此再來看「漫畫同人誌」次文化的相關研究上，最後僅發現：林怡璇(1998)《漫畫同人誌成員之特質、自我概念與行為研究》與陳箐繡(2002a)《青少年漫畫文化與自我學習模式建立之研究》兩篇。其他探討漫畫並小幅提及漫畫同人誌之論文研究則有：賴怡伶(2000)《台灣少女漫畫發展與文本創作分析研究》、鍾瑞蘋(1999)《同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關連性研究》、歐繡瑜(1997)《以幻想主題取徑探討台灣流行漫畫的價值觀》、李衣雲(1996)《斷裂與再生：對台灣漫畫生產的初探》等。在這樣資料缺乏的狀態下，研究者僅能以有限、片段的資料組織本研究之相關知識探討，也是研究者在本研究各階段除針對本研究目的之問題以外，所可能必須尋求的資訊之一。

## (二) 個人因素

個人因素的研究限制，在此從研究者本身以及研究對象兩方面來陳述：

1. **研究者方面**：基於研究者人力及時間等考量因素，僅以研究初期販售會參與觀察之母群為前導研究之觀察與訪談對象來源；而正式問卷調查及深入訪談對象則因研究期程未能以寒、暑大場為研究實施時間，故僅能以九十二年四月二十六日舉辦於台北紐約紐約的CW24<sup>5</sup>販售會參與創作者為研究調查所需對象之選取母群。

---

<sup>5</sup> 即日本 SE 株式會社於台灣所舉辦之 Comic World 第 24 場販售會。

2. **研究對象方面**：所選取之個案在本身對學校藝術教育之陳述方面，依個人表達狀況而有數量上、品質上、完整度等實際無法克服之差異困難。並且每位受訪者對其學習經驗的記憶程度亦影響個人資料收集之狀況，研究者僅能盡量營造回憶的機會以減少各受訪者間資料取得之程度差異。

### （三）其他因素

1. 由於本研究採取質性與量性研究方法並重的方式進行資料的收集與分析，故在撰寫上，可能因文脈之需要而出現「我」、「研究者」、「探險者」等三種研究者之自稱，難以顧及統一的呈現方式。也期望透過不同方式的自稱，使研究階段各部分得以更適當的方法呈現。

## 第四節 探寶密語

關於尋寶歷程所需事先瞭解的探寶密語，是在累積解開寶藏密語智慧之前所需認識的，它有助於探險者能迅速掌握尋寶歷程相關的資訊，故在此針對本研究所涉及之名詞稍作意義上之闡述：

### 一、漫畫同人誌

簡單地說，同人誌即為具相同興趣之人們所合作創作之書報雜誌，其內容包含小說、散文、詩詞、動漫畫到電玩，皆可能羅列其中。同人誌原專指同好所合出的刊物而言，發展至今意義擴大為泛指同人誌的活動。在本研究中，將以漫畫形式呈現之同人誌稱為「漫畫同人誌」，是屬於漫畫創作同好間的交流文化，參與者多為一、二十歲的青少年。而漫畫同人誌有趣的地方，就是作者可以將各類原著中因劇情需要而「落幕」的角色藉由自己的妙筆生花，讓他活過來，也可讓不喜歡的傢伙消失不見。但由於媒體甚少做整體而正確的報導介紹，造成多數人誤認為同人誌是同性戀類創作，讓不少人先入為主地以為同人誌就是同性戀漫畫的天下。事實上，同性愛故事只是同人誌的其中一個部份而已。

除了上述平面藝術創作之外，漫畫同人誌活動在亞洲尚有同人誌文學、音樂評論及角色扮演（cosplay）等，都是由同人活動所延伸出的相關創作，亦稱之為同人誌。

## 二、學校外之藝術行為

本研究乃針對漫畫同人誌創作者之校外藝術學習行為進行探究，因此校外藝術行為則專指「漫畫同人誌創作之參與」而言。關於學校內、外範圍界定，乃以學校正式美術課程與否來區分，所以舉凡社團活動、個人自發性創作皆為本研究所界定的校外藝術行為範圍。在這些行為中，創作者因為受到同儕或讀者的支持，而可能更增加其持續創作的動力，他們必須仰賴這些滿足與成就感，這同時也是校外自發性的藝術創作行為得以產生的特質之一。

此外，校外藝術行為的學習，多以自我學習為主，故本研究也珍視學生校外藝術自我學習的經驗與歷程等資料。

## 三、學校內之藝術教育

依據民國八十六年頒佈之「藝術教育法」中指出，藝術教育的實施可分為學校專業藝術教育、學校一般藝術教育、社會藝術教育等三類，分別依其性質，由學校、社會教育機構、其他相關文教機構、及社會團體實施之。因之學校藝術教育乃專指由學校機關所施行之藝術教育，就其實施內容及項目可分為兩個範疇。

(一) 專業藝術教育：學校專業藝術教育乃是以傳授藝術理論、技能，指導藝術研究、創作，培養藝術多元專業人才為目標之藝術教育。實施階段包含國小、國中、高中美術資優班及高職、大專院校藝術相關科系等。

(二) **一般藝術教育**：學校一般藝術教育則以培養學生藝術知能、提升藝術鑑賞能力、陶冶生活情趣並啟發藝術潛能為教學目標。而由於本研究對象所有受教時期皆在九年一貫教改新課程尚未實施的時期，因之本研究所涉獵有關一般學校藝術教育之經驗，則是指九年一貫教改前的新課程標準。故本研究提及之一般學校藝術教育乃針對教育部所頒佈之課程標準而言。