

第五章 關鍵守護者與神秘的寶藏



本章共分為三節，前兩節主要以研究中觀察、訪談階段所獲得之質性資料分析配合部分量化資料加以佐證，最後再將本研究質、量性之資料作統整式的陳述與討論，並針對研究問題之架構方向進行研究結果之綜合討論。第一節首先將前導研究階段 A 君到 H 君所提供，有關台灣漫畫同人誌活動發展與創作者行為模式資料作描述整理，企圖藉此檢視手中的藏寶圖可能尋找到的寶藏，並透析藏寶圖可能與寶藏的關連性。第二節則將重點放在各關鍵守護者的藝術學習歷程經驗上，以故事敘述的方式陳述針對本研究問題所執行的訪談階段獲得之資料，以描述方式作概略的故事性鋪陳。第三節則將各研究階段與寶藏直接或間接相關的資料作為質、量資料之分析結果統整與討論，並透過問卷分析及訪談之後才發現的「差異性關連」與「影響性關連」兩類關連性，提出針對研究問題所發現研究結果之解釋和討論。

各研究階段的資料收集行動雖是各自獨立的，但是從前導研究階段開始，尋找寶藏所走下的每一步都是依據前一步所搜尋的線索而發展出來的，故各階段的尋寶歷程及資料類屬都是環環相扣的，並且它們是相互依存而互為佐證的。

第一節 對守護者族群的認識

階段守護者 A 君 到 F 君，以及關鍵守護者 G 君、H 君 所提供關於台灣漫畫同人誌歷史與現況的資料，可能僅是這些創作者的個人經驗與看法，但是他們都是早在大型販售會開始之前就已有十分豐富漫畫交流經驗的創作者，故本節所呈現的乃為 A 君 至 H 君 所提供之資訊，以為對台灣漫畫同人誌認識的開端。

在日本已有二十餘年歷史的漫畫同人誌販售會 Comic Market，與台灣的 Comic World（簡稱 CW）販售會一樣，暑假的檔期是一年中排場最大、參加人數與社團最多的場次，每年都能吸引上萬名漫畫讀者與狂熱者的蒞臨造訪。數百席的社團攤位，場面也是十分盛大。像這樣的大型販售會活動在台灣，雖只有六、七年的歷史，而且人數與規模也不及日本的一半，卻也逐年顯見成長的趨勢，已成為漫畫相關產業眼中亟待開發的新興之地。看中這個潛力無邊的市場，目前台灣平均一個月就有一場大大小小的販售會，台灣漫畫同人誌次文化就在這頻繁的活動舉行中逐漸擴張開來。

一、台灣漫畫同人誌之發展歷程

民國五、六 0 年代的台灣漫畫產業因漫畫審查制度的影響而曾經蕭條一時，一直到解嚴以前，本土漫畫家不敵盜版商將日本漫畫強力入侵的氣勢，整個台灣漫畫市場幾乎快被日本漫畫佔據了，一些本土漫畫家只好轉

換跑道或出走轉戰其他市場。解嚴之後，由於幾個漫畫出版社的推廣，本土漫畫家得以在這些有心經營的漫畫雜誌發表作品，這股熱潮為當時台灣的漫畫發展帶來了一線生機（蕭湘文，2002）。但是相對於商業漫畫的消長，漫畫創作領域的另一個角落，漫畫同人誌卻在和風吹拂之下逐漸形成、日益茁壯，完全不受制於因政令改變而起落的漫畫產業發展。台灣漫畫同人誌雖然因為環境的因素，其發展模式受到日本風格影響很大，卻努力地找尋屬於台灣自己的漫畫創作定位。

一開始，台灣漫畫同人誌活動只是以私人小型校外社團的方式默默地進行著，但究竟從何時開始有這樣私人漫畫性社團，目前並無法得知。據A君的經驗表示，民國八〇年代左右透過當時所盛行的漫畫家茶會或新人獎活動，漫畫同好們得以集聚一堂相互認識交流，幾個氣味相投的同好在互留資料之後，以一個月一、兩次的例會方式，於速食店或泡沫紅茶店進行漫畫創作的互動與交流。有的人利用漫畫雜誌出版社的俱樂部，透過出版社的推動而結交互相欣賞的漫畫創作同好。大家除了有固定時間的聚會之外，也會以影印畫稿的方式相互通信。更有的以漫畫便利屋為據點，同好之間或約或不相約地在店內進行作品交換、貼圖交流或擺放流傳誌，頻繁的互動之下彼此產生惺惺相惜的凝聚力。尤其是貼圖行為，並且創造了一個充滿正向競爭的漫畫創作風氣。這個時候的交流活動，是完全沒有牽涉任何商業利益的。校外漫畫社團或集會的形成除了上述可能情形之外，也有的社團是公開徵選成員的，不願公開甄選社員的，如「盈社」和「波社」，便都是從熟識的好友中號召而來，並認為這種方式比較可能維持社團基本的創作水準。

以上是針對台灣漫畫同人誌的起始背景與早期集會、社團形成的可能方式作說明。而漫畫同人誌創作者受到大眾媒體，諸如電視卡通節目、錄影帶以及電影的影響，從模仿到自創風格一路走來最大的支撐，皆源自於創作者對漫畫的喜好。本研究問卷調查也顯示出有 92.6% 的問卷階段守護者是因為喜愛漫畫而從事同人活動，並且創作題材方面亦受漫畫刊物（61.7%）、大眾媒體（53.2%）等因素影響甚鉅。這些人當中，有些人可能為了實現漫畫創作的理想而放棄學業，有的人在父母的反對之下仍義無反顧地偷偷創作，也有的人甚至可以為求社團作品的呈現而犧牲自己繼續創作的機會，只為擔任社團刊物編輯的專門工作。也因為這些創作者的熱誠，促使他們在資源極為匱乏的情形之下，仍以主動積極的態度學習漫畫創作的概念與技巧。與 Chen（2002a、2002b）的研究相符的，多數的創作者都是從自己摸索中尋求成長發展，也有透過同好的交流而增長見聞的。問卷調查中也顯示，大多數創作者的漫畫創作技巧都來自於閱讀商業漫畫的經驗累積，或是與同好間的互動。不論他們是經由什麼樣的管道學習漫畫創作，都是必須經過長時間的經驗累積、自我修正而有今日的成果。其中同好互相交流增長見聞方面，主要方式有三：第一，如「盈社」的經驗，她們偏好以社員間共同或私下討論的互動模式互求進步，透過觀察與討論他人的創作而達到互相學習、彼此觀摩的功效。雖然也有人認為太過頻繁的交流與接觸容易造成社員間創作形式差異過小而表現出統一化的結果，但基本上社員是普遍漫畫同人誌創作者最常產生創作意見交流的對象。第二，是利用販售會與其他創作者的交流機會，討論彼此對漫畫創作的心得，並在競爭之下產生力求精進的動力。最後，則是以如流傳誌、網路留言版等留言方式進行創作上的互動。不過這種管道因為可能涉入的份

子無法得到控制，所以除了有其他同為創作者的同好意見外，也會同時出現其他讀者的建議。

而同人誌的發行方面，透過一個人的力量可能是有限的，所以許多創作者在參與同人誌活動初期，會先以團體性質的社刊出版經驗做為自己創作漫畫同人誌並發行出版的經驗累積與學習機會，因此團體社團的參與或是同好交流聚會成為許多創作者一開始進入漫畫同人誌界可能的經歷。這或許也是問卷調查所發現，漫畫同人誌創作者多數從創作漫畫、參與同好聚會，到發行同人誌刊物之間存在著層層而上的階段性因素之一，經驗與能力的積累也是重要的。團體社團的社刊發表形式除了有收集社員作品以彙整出刊的作品集之外，還可能以主題的提案方式委請社團企畫刊物，更可將自己的作品藉由社團的力量推廣發行，並沒有固定的發展模式，只要社員間達到共識即可。基本上漫畫同人誌的發表不管是社團刊物(合同誌)或個人刊物(個人誌)的發行，並沒有一定的週期，是十分具有彈性的。不過有時也會配合販售會的時間出刊，故常有發現創作者趕稿的經驗。

(一) 台灣販售會的發展

當台灣漫畫同人誌活動尚未發展出成熟的販售會形式之前，漫畫便利屋扮演著舉足輕重的角色。例如，A君就曾透過漫畫便利屋販賣過自己的作品，G君也透過在漫畫便利屋認識的朋友而加入「波社」，更有一些創作者從貼圖或流傳誌活動中一舉成名，之後便在同好的支持之下，在販售會上大放異彩的。像H君就對一間名為「東京」的漫畫便利屋情有獨鍾。她高中時就與經常流連於「東京」的漫畫創作同好有頻繁的接觸，她自己就

是從這家漫畫便利屋的交流活動中崛起的。當時台灣並沒有大型販售會的活動，偶爾才有私人舉辦的小型社團，而漫畫便利屋所提供的一個專供同人誌使用的小房間與貼圖用的櫥窗，並成了她們得以發表自己創作的空間。當我們進入這間小房間時，房裡掛有一些高雄地區漫畫同人誌創作者的作品，櫃子上也整齊地放著一疊一疊的同人誌社團傳單，這個空間是特別留給同人誌創作者做展示與宣傳用的；而店外的玻璃櫥窗便是她以前高中時候展示自己作品的地方，同時這也是促使她不斷創作的動力，可以發表自己的作品、欣賞他人的創作並自我檢討。雖然目前店外的玻璃櫥窗已有逐漸頹圯的跡象，上面掛的不再是其他創作者的作品，取而代之的是販售會與出版社的宣傳海報，顯示貼圖行為現在已不再持續了，販售會成為漫畫同人誌創作者主要發表創作的方式與地點。即使今日的漫畫便利屋不再如以往那樣熱鬧，仍有部分流傳誌活動持續進行著。這個地方象徵著台灣漫畫同人誌活動發展的重要據點，也是一些創作者漫畫創作學習的關鍵轉捩點，對台灣漫畫創作的蓬勃有著劃時代的貢獻地位。

或許是受到日本販售會的影響，台灣漫畫同人誌從民國八十四年擠身於松山外貿綜合性展覽會上之後，八十五年開始便有多場同好自辦的小型販售會在各地舉行。直到八十六年日本網點公司「SE 株式會社」進駐台灣漫畫同人誌市場之前，全台各地所舉行的販售會都是屬於小型、個人籌畫的販售會，僅在一些熱中於漫畫創作的同好之間，透過漫畫便利屋等為媒介傳達販售會訊息而產生交流的機會，難成氣候。SE 憑著在日本舉辦二十多年的販售會經驗，與台灣捷比漫畫便利屋（JB）合作，開啟了台灣本地大規模的販售會歷史。自此，每年一次的 CW 大型販售會便成了漫畫創作同好們固定聚會的場所，除了販賣自己的作品之外，同好之間的相互觀摩

與交流也促使大家在創作上的成長。後來，SE 與 JB 兩家公司拆夥，每年一次的販售會變成了兩次的大型販售會，台灣販售會的發展也因此隨著 JB 的倒閉轉讓而興起更多相關產業搶著主辦販售會的形勢，演變至今除了仍然是最大場次的夏季 CW 之外，各地漫畫便利屋、學校社團以及後來興起的販售會籌辦公司皆爭相於台北以外的各地舉辦規模較小的販售會。

（二）目前台灣漫畫同人誌現象與販售會現況

1. 販售會的氾濫與南北差異

販售會的成長固然象徵著台灣漫畫創作風氣的逐步興盛現象，不過目前幾乎每個月都有一場的販售會卻讓許多創作同好視為是一個難題。那麼多的販售會到底要參加哪一場呢？如果每一場都參加，根本沒有那麼多作品可以發表，那麼參加每一場都用同一件作品又有何意義呢？而且如此頻繁的販售會容易造成讀者人次的分散，這不僅造成漫畫同人誌創作者的困擾，也增加了讀者的負擔。不過還好，透過創作者的個人報或網站等資訊的互動，讀者可以知道自己所喜愛的創作者可能出現的場次，故選擇性地參與小型的販售會成為目前的販售會參與趨勢，而選擇參與的標準可能大多仍會考慮到創作者聚集所在地區的問題，所以北高兩個大都會也因為創作者聚集較多而成為販售會舉辦最為頻繁的地方。創作者也會選擇自己方便(離家近, 30.85%)，並且參加人數可能較為眾多的場次(大場, 37.23%)。

台北的販售會由於聚集作者比各地眾多，交通也較為方便，一直以來都是台灣販售會的重要聚集地。即便高雄位居台灣同人販售會之第二大，

H君仍小小地抱怨了一下南北資訊發達程度的對比，認為南部同人活動的發展難以與北部的發展並駕齊驅，以致於雖然南北販售會為全省兩大活動主軸，大公司願意舉辦高雄場的意願也不高，造成南部的漫畫同人誌次文化發展仍難突破資訊不足的限制，而這許多漫畫便利屋所舉辦之小型販售會絡繹不絕，也形成了氾濫的趨勢。

2. 創作者參與販售會的慣例

大致上，台灣販售會主辦單位都以大約每個攤位每天三百元左右的租金，提供這些創作者展示、販售的空間，各創作者可運用所分配到的空間進行布置，如張貼宣傳海報、放置宣傳單、布置刊物於桌面等。販售會通常會在開始的前一個小時左右，先開放「社團入場時間」，這個時候就會看到一群像是要出國的、拖著大型旅行箱或紙箱進入會場的創作者，帶著作品先行進入會場進行布置。通常這個時候場外也已有大排長龍的讀者正在等待入場，所以販售會最熱鬧的時候多半為十一點開放讀者入場之後，持續到下午兩、三點以後，人潮才會逐漸散去。四點半至五點左右，當天的販售會就準備落幕了。每次的販售會通常連續舉行兩天，兩天的參與社團不會相同，得視各社團之報名狀況而定，大部分的社團都會集中在第一天，而第二天則呈現數量較少的情況。

販售會攤位的申請方面，並沒有限制一個人只能申請一個攤位或是一個人非得占一個攤位，所以有些攤位可以同時看到兩位以上不同團體的作者齊聚一堂。可能是某個作者最近比較缺錢，想跟別人合租一個攤位以減少支出，或是最近較少有新刊出版，租一個攤位太浪費空間與金錢。不論

是什麼原因，在遇到類似這樣情況時，互相熟識的同人們幾乎都會相互幫助，所以有時候在瀏覽各攤位作品時，遇到其他創作者或由鄰近攤位代為看顧而作品作者本人不在現場的情形也不足為奇。創作者在販售會上，可能需要觀摩其他創作者的作品，或是參與場外的角色扮演，抑或作者當天不克前往而找他人代為販售。許多狀況是研究者在進入場域觀察前所不了解的，而在深入探訪中才知道其間的習性與互動關係。

3. 創作者與讀者的互動管道與模式

如前所述，讀者與創作者之間的互動可透過創作者個人報、流傳誌以及網路留言版等管道進行交流。此外，販售會當場的互動也是漫畫同人誌販售會的特色之一，這是與商業誌非常不一樣的地方。一般讀者難有直接與原作者面對面接觸的機會，而漫畫同人誌的販售會則讓讀者得以直接從作者手中拿到作品，並當面提出對作品的想法與建議，故販售會不僅提供創作者之間的交流機會，更使讀者與創作者間產生更密切的互動，創作者也可以透過與讀者的直接接觸而了解讀者的需要與想法（65.96%的問卷階段守護者認為，可與其他創作者或讀者交流是他們可能參與販售會的主要動力之一）。若有遇到作者不在現場或當面未能消化作品並提出意見者，亦可運用刊物所附之回函，達到溝通的效果。

早期同人誌販售會所展售的作品，讀者僅能以作品封面作判斷，或是已有幾位具有品質保證的作者實力已不容置疑之外，時常有讀者買到封面

與內容判若兩人、令人不甚滿意的作品。「見本」¹的出現，為漫畫同人誌活動的演進史又寫下了劃時代的一頁，讀者從被動的接受「可能」覺得不錯的作品，轉變為販售會上可飽覽所有創作者作品全貌，而得以自行選擇購買所喜歡的作品的主動角色。「見本」讓讀者可以直接在販售會上給予意見回饋，並與創作者產生對等平行的關係。透過見本，讀者可以放心選擇自己喜愛的作品，消費者的權益得到保障。除此之外，也促使了創作者對自己作品負責的態度，對自己作品沒有一定的自信，是不敢做「見本」的。也就是作者必須對自己作品有十足的自信，讓讀者在瀏覽見本之後仍願意購買作品。

4. 關於漫畫同人誌創作者的創作風格、類型、方式與主題

目前在販售會上所見的漫畫作品中，不難發現絕大多數的創作風格是偏向於日系的漫畫風格(問卷階段守護者有高達 82.98%的創作風格受原著之影響)，以少女漫畫為主，包括男性向、女性向與十八禁本²都有。人物造型方面通常女性作者傾向於帥氣俊美或可愛討喜的人物設定，而男性作者則除了格鬥類的人物之外，也常出現有胸脯特大的女服務生角色，男女作者的風格差異幾乎一眼可辨。雖都是傾向於日本漫畫風格的創作，男女作者風格差異卻十分明顯。

¹ 「見本」一詞來自於日文漢字，意即「試閱本」、「樣本」，是在販售會中可供讀者自由翻閱，方便消費者選擇購買之用。

² 在漫畫同人誌創作類別中，「男性向」的漫畫代表內容是大多數男性讀者所喜愛的，「女性向」者依此類推。而內容分級上也有以「一般向」與「健全向」代表沒有情色、暴力內容的「普通級」漫畫；「十八禁本」則顧名思義的，是十八歲以下禁止閱讀的意思，可能有一些情愛肉欲或血腥暴力的內容。

創作類型方面，大多數的創作者以衍生的同人作品居多，本研究問卷調查也顯示出同樣的結果（65.95%）。可能因為受到原著的推動，而容易發揮且易受讀者之喜愛。當然，也有堅持自創的創作作品，受歡迎的程度也不會遜色於同人誌，只不過自創的作品需要時間積累一些名氣，才會受到讀者的認同。而受到資訊日漸發達的趨勢，創作方式除了有以純然手繪的創作方法之外，有的創作者會以個人習慣的其他代用工具創作，當然也有運用電腦科技進行修圖工作的，甚至是全然使用電腦進行創作，從繪圖版起草到電腦上色，完全排除傳統漫畫創作的的基本工具。

漫畫同人誌創作者的創作主題，由於並不受任何法令與出版社的規範而呈現豐富且多樣的面貌，各個創作者可從自己喜愛的事物中尋求靈感以發展個人的作品。不過受到大眾媒體的影響，許多漫畫同人誌創作者的主題容易被發現是參考商業誌原著、日劇、偶像歌手、綜藝節目、文學名著或電影等而發展出來的，近兩年尤以電影主題為最炙手可熱的創作靈感來源，像是 2002 到 2003 年虛幻主題類電影《哈利波特》與《魔戒》的相繼流行，全球青少年、兒童為之風靡，也造成該類型主題在漫畫同人誌界中成為發燒畫題的現象。創作者以這些視覺媒體的影像為創作參考依據，經由自身生活經驗、各類書籍的閱讀以及好友間的互動交流等方式發展出屬於自己風格的同人誌。總體而言，大多數的創作主題主要以當時受歡迎的社會話題為主，猶如漫畫同人誌在台灣剛成形的時候，同人市場就充斥著《幽遊白書》的同人誌，後來又因為霹靂布袋戲的推廣，眾多漫畫同人誌創作者轉而對布袋戲十分著迷，而有許多創作者參與布袋戲後援會的情況，並以布袋戲人物及故事為創作主題。就這一點而言，漫畫同人誌創作似乎其實受到大眾文化的影響極深。

最後值得一提的，不管是訪談中或是研究者在販售會上的觀察發現，漫畫同人誌除了漫畫書冊的出版之外，各式各樣琳瑯滿目小從書籤、大到玩偶、筆記本的周邊商品，以驚人的速度正在增加中，幾乎快以壓倒性的姿態超越連環漫畫書冊的出版數量。週邊產品的製作時間短、利潤高，並且對於經濟能力低的國中學生而言是可以負擔的商品，相較於漫畫書至少一百元的價格，不但沒有多樣的選擇性，以相同的價錢，讀者可以買到比較多自己都喜愛的、不同風格小東西。故在販售會上逐漸大受歡迎並且為許多創作者視為台灣漫畫同人誌次文化發展史上的危機，它限制了漫畫創作發展的可能性，讓創作者滿於現狀並停滯不前。

二、漫畫同人誌創作者參與販售會過程與態度

透過針對 H 君 一人的一日貼身觀察，從販售會前一個晚上準備販售會所需之材料開始，直到販售會結束造訪影響 H 君 漫畫創作的關鍵點：漫畫便利屋。經過研究者的觀察，以下以參與販售會前的創作過程與態度為主軸，順序呈現觀察重點，呈現一個漫畫同人誌創作者可能的販售會準備過程與創作態度。

雖然研究範圍明訂限於台北場販售會，此時為配合 H 君 一日貼身觀察而必須深入其所參加之高雄場販售會，但該場販售會並非本研究所需觀察的場次，故此處僅以 H 君 個人為觀察對象，以期提供本研究較貼近創作者的創作與學習資訊。

（一）同人誌刊物製作過程

至少在販售會舉行的一個星期以前，H 君就已經將需送印的原稿繪製好並準備齊全了。她的作品是繪製在漫畫專用的稿紙上，除了字體是用電腦繕打的之外，其餘圖畫部分完全是以手繪完稿。安排頁數並依序收納在透明活頁夾之後，她在每一頁塑膠夾表面貼上印刷說明標示，以防止印刷時可能產生的各種錯誤。由於所印製的份數並不多，只有四十五份，所以不需採取印刷製版的方式，而是送到影印店直接影印並裝訂來處理。

位於高雄市區的那家影印店，是 H 君 最常去也最信任的店，因此儘管她因工作關係必須住在台南，她仍選擇將作品送到這家影印店印製，並計畫在販售會前一天晚上回到高雄領取，以準備隔天的販售會。我與 H 君 一起到達影印店時，明顯感受 H 君 與店員十分熟悉，並非常清楚 H 君 對作品的要求。雖然是用影印的方式，H 君 仍會逐本檢查影印的品質。對於刊物的品質，H 君 是十分在意的。可能了解 H 君 的要求很多，影印店不敢幫她作封面的特殊處理（封面切開一半，露出裡面的圖案，詳見附錄二，p.000），而希望她自己處理這個部分。於是與 H 君 抱著幾疊作品返回家中準備作販售會前一天的作品加工與包裝工作。為使作品更加增色，我們除了在封面作切割的工作之外，H 君 還想貼上一些預先準備好的貼紙，並一再詢問我覺得這樣是否適當。作品加工完畢之後，再來就是將一本本的作品以透明塑膠袋包裝好、裝進紙箱以方便隔天前往販售會的運送。除此之外，也備有造型可愛的塑膠購物袋，以方便讀者取用。

販售會主辦單位提供一個小時讓各攤位社團在場內作準備。當我們攜備所有可能需要的用具前往販售會之前，我們先到另一位 H 君 所熟識的創

作者住處與她會合，並一同驅車前往以相互照應。到達會場並進入場地佈置的時間皆掌控得當，沒有浪費絲毫時間。相對於 H 君的嚴謹，雖然主辦單位通常允許社團於十點至十一點之間提前進入會場準備，不過仍有些創作者或許因為前一天趕稿趕到太晚而爬不起來，或者其他原因，有的創作者並不會準時到達，甚至還有臨時缺席的情況。所以固然販售會前夕大致有預定的攤位，往往有的社團會有缺席或遲到的狀況發生。

（二）創作者對自身漫畫創作以及販售會參與的態度

1. 對漫畫創作的態度

販售會前，從原稿繪製到印出來的刊物，H 君都會十分注意是否有瑕疵，小從頁邊的小灰點，大到裝訂線偏歪，都非常在意，也會在影印店就直接一頁一頁的逐一檢查，挑出瑕疵不能使用的作品另作處理。她表示，為尊重讀者的權益，非這樣做不可；而關於自己的原稿，也是經過多次修改的過程才定案的，她對每一個細節都非常注意，並且以細膩的手法做出層次效果。就是這樣嚴苛的態度，H 君對於即將呈現的作品一定要求要達到某個水準的品質，才能在販售會上公開展售。

除了對刊物本身的要求之外，她還特地為此刊物製作一張精美的 CG³小卡，看得出來是花了許多時間用電腦繪製出來的，而且這顯然是為了吸引讀者而特別製作的。所以我們由此可得知，同人誌販售會上可能吸引讀者目光的方法除了對書冊封面裝飾與設計的注重之外，以其他容易吸引讀者

³ CG = Computer Graph，亦即以電腦繪製作品的意思。

的事物也是創作者們會絞盡腦汁努力思考出來的。所以在販售會場中，我們不難看到印製精美的海報實際上是非賣品，還有作者同時也作角色扮演的情形，可以說是花招百出。

除了像 H 君 這樣認真嚴格的創作者，也有創作者在作品製作方面並非如此嚴謹的，也就是可能發現有臨時抱佛腳的創作者。在一次也是與 H 君 在台北以社團身份入場的機會裡，巧遇剛從 7-11 出來捧著熱騰騰影印稿的 小蓉，急急忙忙來到會場。當大家都忙著鋪桌布、排書、布置攤位的時候，她卻手忙腳亂地用釘書機與膠帶製作她當天要販售的作品。她是當天清晨才完成這件作品的，一早匆匆抵達會場之前，才在便利商店影印作品，甚至到了十一點開放一般讀者入場了，她還在冷汗直流地弄著那幾本刊物。由此可見還是有些創作者是抱持著較為隨性的態度，讀者也可以自己決定所要接受的東西。

2. 對販售會的參與態度

剛進入販售會場的創作者們，都是嚴陣以待的樣子，當開放社團入場時，不只是 H 君，其他創作者也都十分積極且迅速地將桌面排滿當天要販售的作品，整個會場裡充滿著期待的氣氛，大家都靜心等待著讀者入場的開放時間。一開放讀者入場時，創作者們左顧右盼、忽站忽坐的不安，希望盡快有讀者蒞臨攤位，欣賞到他們新出爐的作品，心情也由期待轉為緊繃。一直到下午三、四點當天的販售會即將進入尾聲，創作者已大多可以知道今天的收穫如何，有的人甚至就提早離開，並不會等到完全結束。或許銷售量代表著讀者的支持度，也象徵著創作者成就感與滿足感的來源與

持續創作的動力，所以銷售量不好的創作者往往顯得有些失落；相反的，受到讀者熱烈肯定的創作者想必已受到莫大的鼓舞。整體而言，創作者對販售會的參與是十分重視的，因為這是唯一可以與讀者面對面並販售作品的機會，在販售會中讀者的當面肯定與建議，是創作者得以持續創作的重要動力之一。

三、漫畫同人誌與台灣社會價值觀

在社會上存在著認為漫畫是不良讀物的刻板印象之下，絕大多數的漫畫創作者感受到的是，從事漫畫創作的工作，便是被擠到社會邊緣的角落中一般，漫畫同人誌的創作者亦然。在 B 君的想法中，不同於台灣商業漫畫的沈寂，台灣漫畫同人誌的蓬勃發展與它形成了強烈的對比，在這充滿創作生命力的同人活動中，社會大眾沒有理由歧視這些為抒發個人創作慾與壓力的創作行為。此外，對漫畫十分狂熱的漫畫迷，由於專注於漫畫而忽視與社會周遭的互動，也被視為是與社會中堅沒有積極互動的一群人，故被社會定位為邊緣社群。

有受訪者認為，由於漫畫同人誌是大眾文化的「再製品」，對於原本就不被認同的漫畫產業，同人誌在社會上的地位更不可能擁有立足之地。尤其曾經發生過的霹靂布袋戲版權事件，是因為某些漫畫同人誌創作者挪用布袋戲人偶造型做為創作故事主題人物的定型，受劇情發展之需要而繪製激情場面，這對於提倡傳統布袋戲劇的霹靂成員而言，無非是一種污辱，便揚言控告同人誌社團的版權盜用。這對當時漫畫同人誌布袋戲主題造成一度中斷的影響，創作者開始小心不要觸犯霹靂布袋戲覺得敏感的部

分，並特別在作品後面加註說明「本作品純屬個人想像」等字樣。在著作版權問題被提出台面之後，漫畫同人誌變成社會上敏感的話題。即便是漫畫同人誌活動在日本已風行二十餘年，也仍有某些作者因涉及不當的劇情發展而遭到控訴的狀況，主要牽涉所發展的漫畫原著作者是否欣然接受自己的作品為他人再製。H君說，一般作者認為某漫畫主題在同人誌界大受歡迎並廣為創作發展的情形，象徵著原著受歡迎的程度，因此很多日本漫畫家並不介意自己的作品被再製，而著作權屬告訴乃論，所以只要原作者並不提出訴訟，這些漫畫同人誌創作者是可以安然繼續創作的。不過就是殺雞儆猴的動作偶有遇見，創作者不得不小心謹慎。

除此之外，學校方面對學生漫畫創作的認同度，也可能顯示出主流精緻藝術與通俗藝術之間的鴻溝。本研究問卷調查也確有發現多數問卷階段守護者並未感受到學校方面主流精緻藝術角度對漫畫創作的善意（詳見 p.148-152），以下再針對幾位守護者的親身經歷進行描述。

認為學校師長對漫畫存有負面態度的H君，在幾次感受到學校對漫研社不善態度之後，便發現便發現漫畫性社團或漫畫創作行為極可能因為一些小事而容易感到遭受排擠的情形。

H君：「反正他們有分社團整潔成績什麼的，就一直挑我們的毛病，說你們社辦太髒、沒有清潔、什麼太亂等等，但是我們自己幾個幹部就覺得根本就沒有他說的那樣啊。童軍社什麼比我們更亂，為什麼就只挑我們的毛病？而且我們高中校慶會畫看板，那是我們校慶的特色。我們那時候是沒有很明顯，但是後來那看板每班決定你要畫什麼，但是有的班會畫漫畫、有的會畫那種電影看板，可是你能說畫漫畫和畫電影看板的差別在哪裡嗎？其實都是畫，而且說抄的話也都是抄，沒什麼差別。而且他們得獎的一定是那種比方說獅子王、或是刺激一九九五那種看板，他絕對不會給漫畫的。」

G 君甚至在求職的同時，因為在檔案資料中放入漫畫創作而產生求職困難的結果，後來抽掉這些作品之後，居然就順利找到工作了。

G 君：「我在參加教師甄試的個人資料夾中放一些我的漫畫作品，曾經就有一位監考官問這是妳畫的嗎？然後他也沒說什麼，可是都沒被錄取。後來我把漫畫作品抽走，面試的時候就比較順利，而且現在也被錄取了。」

不過，E 君及 F 君則認為 G 君之所以因為漫畫的緣故而遭遇求職困難，是由於職業性質的關係。G 君所要尋求的是小學教師的工作，因此他們認為極可能是因為學校並不認同漫畫創作才會有這種現象產生。

社會價值觀對漫畫的負面印象，除了上述對一些創作者所造成的不便之外，更可能產生他們對學校藝術學習與漫畫同人誌創作之間築起自我隔離的一道牆。

H 君：「大學水彩課，老師說隨便畫什麼都可以，我用漫畫的方式畫，結果我交過去之後沒想到老師 那時候交過去老師就有點被嚇到，『ㄟ？妳怎麼畫這種東西呀？』我印象很深刻就是他就講類似這種話，後來有什麼詳細情形我已經不記得，我只記得老師的態度讓我覺得，嗯，在大學四年裡要隱瞞自己會畫漫畫這件事情！」

從不同角度來思考，人們可能會對漫畫創作行為有著不同的看法。都是高職美工科系背景的 B 君、C 君與 D 君，不僅認為學習歷程中不曾發生有類似 H 君與 G 君的事情，更提出「學校藝術教育有助於藝術概念的建立，對技巧幫助也很大」的論點。儘管學校所提供的學習可能僅限與某個方面的內容，但是為求增進漫畫創作所不足的知識，他們仍會倚靠自己的力量尋找所需的知識。

B君：「美術課是幫我們把概念的東西建立的更好，絕對有幫助，是訓練技巧和美感。而且也是因為自己喜歡畫的關係，一些很重要的畫法和不同的技巧，像我今天喜歡畫漫畫，所以我會去學一些漫畫有關的技巧。」

C君：「為了要讓技巧更好，我們會去學習更多有關美術方面或者是漫畫方面的技巧，因為沒有老師，所以當然是從書上學啦。」

同樣也是高職美工科系畢業的F君，甚至曾經將個人在漫畫同人誌所創作的作品拿到學校繳交作業，學校對漫畫或漫畫對學校兩方面的關連性對她來說，都可能是正向互通的關係。

F君：「我的畫風與學校的作業風格類似，都是比較像素描的那一類。高職時念復興美工，交作業就曾交過「月之海⁴」的素描作業。」

有趣的是，如前章問卷調查結果也發現，曾為技職體系專業藝術受教者的B君、C君、D君、E君、F君，在求學階段並未因學校教師的負面態度而影響其漫畫創作，反倒是有出現鼓勵、贊成的經驗。而受到同人誌圈其他同好類似以上經驗的影響，雖然G君從未接受藝術創作的專業訓練，卻十分羨慕接受專業藝術教育的創作者，並且認為有了堅固的基礎一定更能促使一個創作者在漫畫創作的發展。

G君：「我們是那種一路升學的學校過來的，其實沒什麼機會上到所謂專業的美術課，然後一直到我後來進入同人誌圈才知道，其實很多人是美術相關科系畢業，那時候就很羨慕他們，喔 我就覺得說在學校就可以學到美術這個東西，對他們的漫畫一定有很大的幫助，我那時候一直那麼覺得，我現在還是這麼覺得。我認為在學校可以學美術對我而言真是很好的事情，然後可以學那些東西、應用在妳的漫畫上面，我覺得好羨慕。」

⁴ 「月之海(Runa Sea)」，日本視覺系樂團。F君以他們的造型做為漫畫創作的人物設定，並且因為其漫畫風格接近於素描，故以一魚兩吃的方法，並未受到排斥。

但是實際接受過專業藝術教育的 H 君，雖然對於精緻藝術中強調對素描、水彩的技巧訓練，也認為有助於各方面的創作，當然也包括漫畫創作。事實上她所認識的一位同好，卻因為學習水彩混色觀念而容易造成顏色渾濁的情況。似乎並非專業技巧訓練就必然能提升漫畫創作的的能力，可能還需顧慮到個人天賦等因素。

H 君：「學校美術教育還是有影響的！只是沒有跟同人誌有很直接或是蠻相關的關連，可是對於生活態度或是開闊眼界我覺得還是有蠻多影響的。至少你會見多識廣，不是說完全沒學到！素描的學習增進我對光影的概念，進而運用在漫畫創作上，也因此會注意到原先並未察覺的細節上。可是後來學妹也跟著我去那間畫室學畫，可是她雖然之前不知道畫水彩要混色，她的色彩就會比較單調，學了水彩之後就知道要混色，但是混得很髒，所以我不知道是對她有幫助還是？」

撇開主流精緻藝術與通俗藝術的鴻溝不談，G 君的經驗更讓我們感到十分驚訝。在她的學習歷程中，便曾體會到學校與學生對漫畫認同與認知上的差異現象。尤其是漫畫比賽，對於學生最常接觸的日本風格卻是不被接受的。

G 君：「當時學校對漫畫的定義，是類似我們今天看到的卡通，並非我們所認為的漫畫。」

基本上，某些創作者對於學校與漫畫同人誌的關連方面，儘管存在著不愉快的經驗，仍都認為學校藝術教育有助於漫畫創作的思考與技巧的能力。只有高職美工科的 F 君提出漫畫同人誌創作同時也有利於學校藝術創作的看法。這與問卷分析結果並無差異，技職體系專業藝術教育的創作者

較感受到學校藝術教師對漫畫創作的認同，而不管藝術教育背景的差別，問卷階段守護者多數也都認為學校藝術學習與漫畫同人誌創作之間，可能潛藏著相互助益的關連性。

研究者從中也發現一個很奇怪的現象，那就是 H 君 高中時期由於其優異的漫畫創作廣為親友所知，所以便有同學認為她或許可以進入大學美術系就讀，便邀約其一同去校外的畫室補習。這是否代表著一般大眾可能認為漫畫與學校藝術皆是創作，因此有此一層面的互通性？而後來 H 君 也不負眾望地考取大學美術系，她說，

H 君：「因為我會畫漫畫，然後我在高二升高三的那個暑假的時候，我的同學他要考美術系，他就說『ㄟ！妳不是喜歡畫漫畫？妳要不要來畫一下術科，考考看美術？』我就說『喔！好啊！』，我就跟他去畫室看看，結果後來就開始學。然後學了一年，高三那個就考考，然後就考到美術系。」

在經過對台灣漫畫同人誌發展，以及漫畫同人誌創作者與台灣社會價值觀之間的關係探討之後，接下來透過對五位關鍵守護者的學習經驗認識，以求獲得開啟寶藏之鑰。

第二節 寶藏之鑰

經過前導研究對漫畫同人誌活動與創作者的概括了解之後，探險者在問卷調查前後，展開與五位關鍵守護者的深度訪談。訪談中所得之幾位守護者的故事都十分精彩，探險者在透過與五位關鍵守護者的訪談互動當中，了解她們的創作故事，並且從她們豐富的藝術學習經驗中我們企圖尋找寶藏。她們的故事就有如一把開啟寶藏神秘面紗的鑰匙一般，探險者需取得這關鍵的鎖匙之後才能獲得最後的寶藏。

以下以個人故事描述的寫作方式，呈現守護者個人漫畫創作歷程中印象最深刻的經驗，以期透過這些學校內、外藝術學習經驗，感受不同學習經驗及背景的守護者所體驗的關連與衝突。其中 H君 與 G君 是前導研究訪談階段的守護者，而 J君、K君 及 L君 則是依據問卷調查結果而產生的三位主要寶藏守護者，與五位創作者所進行的皆是直接針對本研究問題所需資訊的訪談，故此五位是尋寶歷程中十分重要的「關鍵守護者」。

SH 君

性別：女

同人資歷：約七年

學校藝術學習經歷：高中以前都是接受一般藝術教育，大學才進入美術系就讀

現職：國中美術教師

「既然你自己都搞不清楚藝術是什麼，就沒有資格來管我的漫畫！我後來就也不想知道他們（學校老師）對於漫畫的態度是什麼！？所以漫畫在我心中就變成了淨土那種感覺。」

在一次無意間發現母親高中時的筆記本裡所畫的漫畫人物，使 H 君感到羨慕與嚮往，並且在班上女同學互相較勁的情勢之下，開始了她的漫畫創作。那時的她只是小學一年級的學生而已，模仿的是時下流行的歌仔戲人物造型，所以 H 君與班上同學畫的都是這類頭上有著複雜裝飾的古裝美女。這樣的漫畫創作並沒有持續發生在她的小學各階段中，H 君小學時期並沒有非常熱中於此。而國中的班級裡並沒有其他女生也在畫漫畫，只有幾個臭男生總是在課堂上偷畫 NIKE 的勾勾。有一次，班上的一位男同學看了 H 君所畫的女生，就告訴她女孩子應該要有大胸、細腰、大屁股，當時的 H 君雖然有點不屑於男同學有點色情的建議，卻在事後不知不覺就受到同學的影響。

高中時的 H 君開始頻繁地接觸漫畫創作活動，諸如跑漫畫便利屋、參加校外漫畫社團以及創設學校漫研社等。這在當時漫畫同人誌活動尚未成熟的環境之下，還沒有正式大型販售會的舉辦，無疑地提供 H 君與其他同好交流互動的機會。高一開始有跑漫畫便利屋的習慣，擺放流傳誌與貼圖展示交流行為都是在這裡產生的。高中參與貼圖的時候，一個星期換一次彩稿，這樣迅速的進度讓一些同好在後來認識她之後向她表示覺得她很

‘變態’。不過其實也因為這樣頻繁的貼圖、使用流傳誌、留言版，以致於讓 H 君在高中時期就結交了許多漫畫同好，相互交流之下更促進她創作風格的轉變與成形。此外，透過漫畫雜誌所創辦的俱樂部，不管是聚會或作品發表也好，都讓她從中結交了許多氣味相投的朋友。在這樣頻繁的接觸下，父母難免會擔心影響到學校的課業，不過當時因為與 H 君交往頻繁的同好是一位在台北就讀第一志願高中的學生，所以雙親沒有加以阻止。高三時課業壓力加重，聯考在即，於是父親與 H 君商討高三期間暫時停止漫畫創作相關行為的協議，並允諾考上大學之後便不再管她畫漫畫的事。

雖然有時候仍會在計算紙上偷偷畫幾個圖，抒發一下，但是高三階段的 H 君果然乖乖唸書，並且在友人的介紹下到鄰近的畫室補習，準備報考美術相關科系。考上大學的那個暑假，H 君決心要製作生平第一本個人誌，於是花費了一個暑假的時間，伴隨著陳昇輕快的歌曲《Summer》，完成了以《幽遊白書》為主題的個人誌。父親為了要獎勵她考取大學，自願出資贊助這本個人誌的製作，因此這本幽遊同人誌便以精美的印刷與



圖 5-1 H 君「哭遍俠侶」傳單

包裝問世了。甚至因為太過於精美，還有讀者原先誤認為它是日本同人誌。就這樣，進入大學之後，大型販售會開始在台灣如火如荼地展開了，這時的 H 君與同好共同創立漫畫同人誌社團，起先以布袋戲人物衍生為創作主題，並在漫畫同人誌界得到熱烈的迴響。現在的 H 君已發展為以生活周遭感興趣的事物為創作主題，偶爾也會以日劇或電視節目的人物發展同

人誌。目前擔任國中美術教師的她，除了兼顧工作之外，把漫畫創作當作是一種可以作為個人回憶的紀錄的東西，仍堅持不斷地創作。

H 君的漫畫創作歷程中，可以說與學校之間有多次的衝突與摩擦產生，造成她不平衡的感受，並且在面對大學老師的時候，並不願承認持續從事漫畫創作的事實。她高中與幾位同學共同創辦漫研社之後，社辦被分配到一個陰暗潮濕的地下室教室，並且必須自籌社團經費。在學校單位不



圖 5-2 H 君個人資訊報

認同的情況下，她們自行製作社刊並向認識的商店、補習班拉廣告，持續每屆製作一本社刊的傳統。這也為所就讀的高中漫研社提高聲望與知名度，之後甚至有許多國中學生為了加入該校漫研社而考進來的。不過，這並沒有改變學校與漫研社的對立情勢。在一次校慶看板製作比賽中，全校同學投票結果是一個以漫畫為主題的班級拔得頭籌，學校方面卻以漫畫不能得第一為由，取消她們的名次。這讓漫研社上上下下都感到忿忿不

平，不明白學校為何排斥漫畫？以廣義的同人誌而言，其他模仿電影海報的看板設計其實都可以屬於同人誌的一環，漫畫只是一種表現的形式，它特別被排拒在外的理由何在？況且當時的漫研社已是學校數一數二的大社團，並已成為學校的特色之一，為何仍無法改變學校對漫畫的態度？

帶著諸多疑問而進入大學的H 君，在第一次水彩創作作業以漫畫手法的插畫形式表現時，卻被學校老師一句「妳怎麼畫這種東西？」頓時受到

驚嚇，並且在學校的課程內也一直找不到對藝術的明確定位，漫畫對藝術而言的位置又為何？這使H君決定在學校與自己漫畫創作之間築起一道藩籬，不再突破這道界線，讓別人有傷害她的機會。即便她曾經認為學校的傳統素描創作使她的漫畫黑白稿呈現更精緻的層次，即便是水彩的繪畫技巧讓她的彩稿更加豐富與精彩，都已敵不過學校讓她感受到對漫畫的歧視與傷害。於是，漫畫變成她心中的一片淨土，是不允許被所謂主流文化所浸染的淨土。



圖 5-3 H君作品：布袋戲「崎路人」



圖 5-4 H君作品「這是我的五月天記錄本」

§G 君

性別：女
 同人資歷：約十年
 學校藝術學習經歷：從未接受過專業藝術教育
 現職：國小班級教師

「其實在我的想法當中認為漫畫與藝術的定義是不一樣的，我會想要把它們變成是一樣的，我自己覺得這是不一樣的東西，不過我很想把這兩個東西弄在一起，但是一般而言是很難的一件事。」

小時候很喜歡畫畫，參加繪畫比賽總是能得到不錯名次的 G 君，在漫畫比賽上卻常慘遭滑鐵盧。當時的 G 君並不能了解為何那麼喜愛漫畫的她，就是無法在學校漫畫比賽中拿到好成績！？

國小三年級的時候，透過唸五專姊姊的同學開始接觸到漫畫，這讓從小家中少有課外讀物的她感到十分興奮，也對漫畫非常喜愛。自小知道母親對小孩閱讀漫畫極力禁止，所以家中並沒有像漫畫這樣有趣的書籍，但是又很喜歡漫畫所帶給她的快樂，於是常偷偷躲在房裡看漫畫，與母親玩起了躲迷藏的遊戲，只要聽到腳步聲，房間裡便會漫畫齊飛，大家趕緊將漫



圖 5-5 G 君哈利波特同人誌之一

畫藏起來。愛看漫畫的 G 君，所閱讀的漫畫都是從出租店租來的，閱讀數量的龐大從她一間出租店看過一間的經驗即可得知。小時候的她，在看到喜歡的漫畫時，不知該如何收藏，又不齒於許多惡質的讀者會撕去某些精彩的部分，造成他人的困擾，於是稟持著己所不欲勿施於人的信念，她便

開始模仿漫畫書中的圖畫作為收藏與紀念，而因此開始了她的漫畫創作人生。

一開始，只是因為自己對漫畫的喜愛而模仿漫畫書中的圖畫，這對於一個對漫畫創作全然無所知的小女孩而言，只能克盡其力地以自己所知有限的方法來模仿，造成一些連自己都不敢相信的趣事。例如：漫畫書中的網點，雖然有時候會以淡色的塊面表示，但她甚至曾經一一用筆手工點上，因為她以為漫畫家就是這樣畫出來的。就這樣一直持續模仿行為到了高三那年的生日，朋友送給她畢生第一套漫畫，這時她才恍然大悟，原來漫畫除了可以用租的，也可以買來自己收藏，其實不必畫得那樣辛苦。

重考大學那年認識了一些漫畫同人誌的社團。進入大學離家就讀之後，她便開始積極參與漫畫性社團的活動，更與校外漫畫同好有密切的交往。也透過同好的關係得知漫畫創作專業工具的使用，雖然得到的並不一定是正確的資訊，卻也是增進她對漫畫創作認識的來源之一；同好間的牽

引，也讓她得以進入同人世界，並以廣結好友為信念，曾經同時參加多個同人誌社團。進入漫畫同人誌界之後，原先想成為漫畫家的 G 君透過同好對漫畫產業有所認識與接觸，於是因理念不同而打消此念頭，轉而決心投身教職，並在大學畢業之後進入師範學院就讀師資班。在與漫畫同好接觸的經驗中，知道有許多漫畫同人誌創作者都是來自於專業藝術教育的背景，讓她非常羨慕。回



圖 5-6 G 君哈利波特同人誌之二

顧自己的漫畫創作經驗，G 君創作漫畫的學習來源，無非是一直以來模仿的漫畫書，除此之外她也嘗試閱讀大量的書籍，幾乎無所不看，從生物、建築、美容到導演，凡認為可能有用的資料對她而言都是工具書，生活經驗與所見所聞變成她創作的靈感來源，同好與朋友也成為她漫畫創作的相關資訊重要來源之一，似乎並沒有真正把握學校藝術教育可能存在的資源。她甚至認為，自己彩稿技法不夠好，是因為學校藝術教育當中並未讓她認識一些創作工具與方法，有很多目前使用的漫畫創作工具與技法都是自學而來的。所以就讀師資班之後，G 君選修了所有與美術創作相關的課程，希望藉由這些課程以彌補以往她在學校藝術教育可能錯過的資源。



圖 5-7 G 君哈利波特同人誌之三

在G 君的學校藝術學習經驗中，國中美術課常因為學科借課的關係而沒有上到。在少數的經驗中，有印象的是美術老師花了許多時間要同學作紙雕，幾乎一整個學期都在做紙雕。那個時候，受到美術課的影響，G 君也對紙雕很有興趣，有一次在書店看到漫畫《雙星奇緣》的紙雕，就迫不及待地買回家刻，有時也會自己畫一些漫畫的圖案拿來作成紙雕。高中美術課就明顯有

較多元的變化，美術老師曾教過國畫、馬賽克拼畫，還有陶藝，並且會以幻燈片方式介紹美術史的知識。對於大學以前的美術課，G 君雖自己有創作漫畫的習慣，卻從未想過學校美術課可能與自己漫畫創作之間的關連，直到進入同人誌認識其他同好之後，才發現一些接受過專業藝術教育的漫

畫同人誌同好，在漫畫創作表現上有著他們獨特的風格。所以在師資班有機會再接觸美術學習的情形之下，G 君努力選修美術相關的課程。不過師資班的美術課十分單調，讓她感到有些失望。儘管如此，在談到學校藝術學習與漫畫同人誌創作之間的關連時，她仍抱持著肯定的態度。

雖然在師資班以及求職階段有長達一、兩年的時間脫離了漫畫同人誌活動，近年來卻也因為求職順利與對電影《哈利波特》的喜好而重拾畫筆，又開始她人生中漫畫同人誌的第二春。目前她所創作的同人誌主題，也以《哈利波特》為主軸，並且認為漫畫同人誌的行為會一直持續下去，直到沒有人看她的東西、從中得不到任何成就感為止。所以雖然認為貼近個人理想的東西會越遠離大眾的品味，但是要持續維持漫畫同人誌活動，就必須靠自己的力量找出兩者之間的平衡點。

在經過多年的漫畫經驗之後，現在也是國小教師的她，終於找到小學時候參加漫畫比賽一直無法拿到好成績這個疑問的解答。原來學校所認知的「漫畫」，是類似卡通風格的創作形式，並非她當時所模仿的日本風格漫畫。回顧自己當時的作品，就像是從漫畫書中拷貝出來的圖畫似的，難怪不會得名。此外，漫畫同人誌的經驗也讓她體會到漫畫的多元與廣博，如果認為只有日本風格的漫畫才是漫畫的話，那麼便是給自己的創作限定一個框框。漫畫同人誌的經驗，讓她對創作與人生有一番自己的體悟，對漫畫創作與藝術的看法更加廣博了。



圖 5-8 G 君哈利波特同人誌之四

§J 君

性別：女

同人資歷：約七年

學校藝術學習經歷：國中、小階段接受一般藝術教育，而高中、大學階段則是就讀美術班與美術系

現職：大學生

「我後來煩惱到說我畫漫畫是不是對我的學院藝術產生不良影響？可是我本來就是為了要畫漫畫才來學這學院藝術的，我是不是該為我的學院藝術去放棄我的漫畫？」



圖 5-9 J 君魔戒同人誌之一

性格開朗活潑的 J 君，是個愛讀書、喜歡嚐新的女孩，目前就讀師範學院美教系，高中的時候也是美術班的學生。求學過程中，除了高中、大學受到專業藝術教育之外，國中、小都是就讀普通班。從小就愛畫圖的她，父母親及家中長輩都是美術高手。父親信手拈來就是一幅優美的水彩畫，有一次甚至還在家中的牆壁臨摹起埃及壁畫；而母親則會在講電話、聊是非的時候隨手塗鴉漫畫。在這個充滿藝術氣

息的家中生長，J 君擁有得天獨厚的天賦與資源，父母時常為她準備一大疊八開大的白報紙，任她無聊時塗鴉之用，父親更在埃及壁畫中保留一個小角落，等待 J 君長大成人之後可以完成它。就因為這樣，J 君認為自己從小就具備創作的天賦與優厚的環境。儘管雙親對 J 君的管教十分開放，希望可以依照她個人的興趣發展志向，但是小時候卻不讓小孩接觸連續劇與漫畫，鼓勵 J 君閱讀大量的書報。直到國小有一年，一位叔叔將他們家

不要的一箱舊漫畫送給他們，在經過父母的允許之後，開始了她的漫畫人生。那時，她還是一個國小學生而已。

國小四年級時與同學打賭比畫圖，回家之後母親心血來潮地教她一些漫畫的技巧，從此 J 君就一直持續漫畫創作到現在，從未停止過。國小六年級開始以專業正式的漫畫稿紙、沾水筆、網點等材料創作漫畫，國中時更是全心全意的將整個心力投注在漫畫上，甚至利用上課時間偷偷在下面畫。高中時更是變本加厲，一天不畫就會手癢，整個人感覺已經與塵世隔絕似的。也因此造成她從國小以來，由於投注整個心思在自己的想像世界中，而忽略了與他人的互動，導致她一直都是班級中的孤僻份子，難以融入人群。

就在 J 君就讀小學的階段，台灣漫畫產業進入興盛時期，許多出版社積極推動國內漫畫家的培植，並在各大漫畫類書籍中刊登有培育國內漫畫家的訊息。看到這樣的訊息，讓 J 君感到十分嚮往，立志將來要成為一名漫畫家。她透過大量閱讀商業誌、收集漫畫教材工具書等，自我學習漫畫創作的技巧與方法，並試圖做許多媒材的嘗試。對待漫畫創作的態度也是極為嚴謹的，絕不允許有任何折痕與損傷，企圖做到絕對的專業。努力自學的 J 君，在挾帶這類經驗進入高中美術班就讀之後，不僅讓她比其他同學了解更多創作的媒材，更在往後進入同人誌界之後，立刻駕輕就熟。會與漫畫同人誌有所接觸，是某漫畫週刊中為《幽遊白書》迷所開設的單元。漫畫迷可以透過編輯部的牽引互相通信聯絡，而 J 君也透過這樣的書信交流，因此交到了第一位同人誌界的好友，這位好友同時也是引領她進入同人界的關鍵人物。

國中一年級的 J 君 正式進入同人誌界，並一口氣加入了三個社團，開始有一些同人誌出版的參與經驗。與社員的交流方面，由於當時並沒有網際網路的資源，因此社員及同好們都是透過通信方式，或者約定在漫畫便利屋做交換圖、討論與貼圖等交流行為。不過 J 君 住在台北縣偏遠的郊區，附近並沒有漫畫便利屋，所以只好用影印自己作品的方式與社長或其他同人好友進行意見交換與經驗分享。

為了使自己的漫畫創作更加精進，J 君 決心報考高中美術班，認為充實專業的技巧定有助於漫畫創作，早日成為成功的漫畫家。如願進入高中美術班就讀之後，她瘋狂地迷上了布袋戲，且在同人誌界中逐漸從團體社團脫離並創立屬於自己的個人社團。在千業印刷廠謝哥⁵的指導之下，發行了第一本個人誌。不過同人誌事業發展如意的 J 君，在學校的藝術學習經驗上未必也是如此



圖 5-10 J 君 魔戒同人誌之二

順遂的。雖然曾經嘗試過多種媒材的運用，使她有著不同於其他同學的優勢，但是漫畫創作形式對她的深刻影響，卻也讓她在高中藝術教育經驗中飽嚙苦果。高中美術班的藝術學習經驗是越接近聯考的時間就感覺越迎合考試的趨勢。但是，由於高中所在地鄰近三峽祖師廟的緣故，雕塑與塑造的地方特色科目學習更讓她透過對 3D 立體感的訓練而有更清晰的空間概念，並享受悠遊於 2D、3D 之間的快感。

⁵ 台北千業印刷廠，是台灣漫畫同人誌活動的重要集散地，而老闆謝哥同時也是指導同人誌創作者有關印刷相關知識的重要人物。

像 J 君 這樣創作時會不自覺的融合漫畫風格，讓她與學校老師之間產生理念上的衝突，老師希望 J 君 能暫時排除漫畫對她的「不良」影響（所謂不良影響就是會影響她聯考的成績），所以要求她暫停漫畫創作。這個建議對 J 君 而言，無謂是一次莫大的衝擊，當初為了讓漫畫技巧更加進步而進入美術班的她，居然面臨為了升學而必須暫時放棄最愛的漫畫的窘境，實在令人難以接受。在極劇的心裡衝突之下，她仍堅持漫畫創作而不氣餒，卻必須面對重考的命運。重考的時候，J 君 會利用閒暇時間在補習班附近的書店看書，並也會常跑就在補習班附近的千業。這段期間，她認為自己增長了各種知識，也受到曾經有一位敬重的漫畫前輩批評她的漫畫人體比例，遂在得知大學美術系可以畫人體，有利於她掌握人體比例的能力之後，下定決心要考上大學美術系。這樣的誘因之下，再加上畫室的苦練，終於得以進入師範學院美教系就讀。大學的開放學風讓她非常滿意現在的生活，可以自由自在的作自己想做的事。不過，同樣的是，在與學校老師的互動中，其中有的老師亦不贊同漫畫創作。她不斷地企圖尋找他人對漫畫的認同，這個沈重的石塊仍然壓在她的心坎揮之不去，甚至曾經想過出國尋找能夠得到認同的角落。

在漫畫同人誌的經驗中，她發覺了藝術的界線是無邊際的，它的可能性多到無以數計。就像 J 君 在漫畫同人誌次文化的涉入之後，稟持她對某些事物的熱愛，不僅執著於漫畫創作，對各類知識都有所涉獵，大大地開拓了她的視野，這便已將她的漫畫創作推向無垠的知識領域中。她認為漫畫同人誌的精神是可以無限延伸的，現在除了創作漫畫之外，她也會買一種可以自由為他（她）植髮、置裝、畫上五官以及造型等的娃娃，甚至她也開始玩角色扮演、學習化妝術、服裝製作等做為同人精神的延伸。多元

的發展幾乎讓她成為同學所稱羨的「十項全能」，她說：「畫漫畫的人能夠

接受事情的程度比較高，他可以接受亂七八糟、天馬行空的東西都 OK。」有這樣廣博的心胸，J君其實可以逐漸釋懷她所感受到社會對漫畫的歧視，因為實際上漫畫同人誌的參與帶給她的，已經遠超過學校教育所能提供的知識，她利用自己對各種事物的熱情，已得到自我對藝術、創作與人生的獨特體悟。只希望在未來的路上，能夠平穩順遂，持續發展自己所愛的漫畫同人誌。



圖 5-11 J君魔戒同人誌之三

SK君⁶

性別：女

同人資歷：約六年

學校藝術學習經歷：國中、小階段為一般藝術教育，而高職就讀的是美工科

現職：專職漫畫同人誌創作者

「有一次我在學校畫(漫畫)，然後老師就直接把我的紙抽起來說，看，她畫的是什麼？就直接拿到講桌上。我就覺得他是存心要傷學生的心嗎？他這樣很不尊重學生耶！他就說：在畫日本娃娃啊！？」

住在台北市，K君擁有得天獨厚的資訊環境，很小的時候就開始閱讀漫畫，並受到青梅竹馬好友的影響，開始與三五好友一起創作。此外，她對美術非常有興趣，從小學開始就表現出這方面的性向與天賦，她的好表現並也受到學校老師的鼓勵(給予她的作品有很高的評價)，因此K君每個星期都期待著美勞課的來臨。但是國中的美術課，讓她好生失望，老師不是叫同學照著月曆臨摹，就是全班帶到圖書館要同學自行看書，著實的無聊。學校老師更會認為像K君這樣不喜歡唸書而只愛畫圖或打球的同學是「壞學生」，因此原本個性就十分內向木訥的K君，就更少有機會與老師產生積極的互動了，甚至還曾被老師誤認為是患有自閉症的緣故，讓她覺得好生氣。

在國中、小時期的漫畫創作經驗並不是很愉快的。有一次在學校畫漫畫的時候，老師突然抽走她手中的作品，當著全班同學的面，譏笑她畫的是「日本娃娃」。幼小的K君並不了解老師這麼做的用意，在受到那樣大的衝擊之下，她所想的只是「漫畫有何錯？」、「老師為何要存心傷她的心？」，備受不尊重的對待到現在想起來仍是滿溢著無奈與怨懟。但是卻

⁶ 由於K君本人並不同意於文中呈現其漫畫創作作品，故在此僅以個人故事陳述之。

仍持續屬於自己的漫畫創作，盡量不讓學校老師發現，仍然堅持自己的創作。對於自己喜愛的漫畫家 Clamp 的作品如數家珍，並且從 Clamp 的作品中學習漫畫創作的技巧與方法。除了學校老師對她漫畫創作的譏諷之外，家人的不支持也讓 K 君 的處境有如雙面負敵。小時候母親就非常反對小孩閱讀漫畫，只要是發現她在看漫畫，就會立刻把漫畫撕毀，有一次把一整箱的漫畫都給撕掉了，還叫 K 君 一起跟著撕，是她印象非常深刻的經驗。學校、家庭雙重受到禁止的情況，並未使 K 君 終止她的閱讀行為。她利用到同學家玩的藉口，偷偷在同學家閱讀漫畫，以求取自己創作漫畫的靈感與學習來源。

喜歡畫圖的 K 君，在國三兩個月的畫室惡補之下，術科能力猛然提升許多。報考復興商工美工科的考試中，雖然學科差強人意，但術科卻拿到幾乎滿分的好成績。這使得一直禁止 K 君 看漫畫的母親，終於鬆手不管了，也讓她在漫畫同人誌的活動中，可以無後顧之憂，同時也因為漫畫同人誌社團的成立而得以與三五好友共同分享創作的喜悅。雖然志趣相投的朋友並不多，卻在漫畫同人誌活動的參與中，因為感受到眾多創作者與漫畫迷的狂熱與熱血，使 K 君 逐漸找到了歸屬與認同。不僅如此，高職所就讀的學校由於歷屆就有許多學長姊本身就是漫畫同人誌的創作者，學生將漫畫元素帶入學校作品中的情況對美工科的老師而言已是司空見慣，而且美工科的取向本來就比較偏向應用、商業性質，故舉凡大眾化的東西都是可以被接受的。這對 K 君 而言，就有如天堂一般，如魚得水。不僅可以學校所學為後盾，盡力發展自己的漫畫創作之外，更可將自己喜愛的漫畫元素納入學校創作中，甚至可以放在展覽場中展示，所有她喜歡的東西都是可以互相融合、相得益彰的。

現在的 K 君 從高職畢業之後，並沒有像一般畢業生一樣努力求職，她致力於自己漫畫同人誌事業的經營，和好友組成同名社團，專注於布袋戲主題的漫畫創作，並已有許多固定讀者群，使她非常有成就感與滿足感。靠著販售會上的收入，K 君 可以再出版下一次的作品。透過這樣的循環，表示她還有固定的讀者，這便是她可以持續這個事業的重要動力。小草終於有出頭天了，靠著自己的努力，K 君 實現自己兒時的夢想，成為一名漫畫創作者。雖然台灣出版社的生態並不被看好，但是在漫畫同人誌界所得到的成就與喜悅，已遠遠超過了商業漫畫家的地位。從小學到國中的壓抑，終於在高職時期得到釋放，並可以延續成為自己事業。忘卻兒時的不愉快，K 君 認為漫畫不一定是壞東西，父母師長在禁止小孩閱讀漫畫之前，應該先讓自己對漫畫這個媒體有所認識，並且與孩子共同閱讀，不要一味排斥漫畫。經過高職的經驗，再問 K 君 對學校美術與漫畫創作的關連，她的答案還是肯定的。通俗藝術也是藝術的一環，沒有理由被刻意遺棄！

SL 君

性別：女
同人資歷：約八年半
學校藝術學習經歷：未曾接受過任何專業藝術教育
現職：原為服務業，目前剛離職

「我就是很不了解這一點，明明就是白色的石膏像，為什麼每次你都要畫這麼黑？而且畫那麼黑分數還那麼高！？我那時候看他的圖就覺得很納悶，為什麼他的石膏像有那麼多陰影？我怎麼看這陰影就只有這淡淡的一層而已，如果有網點我就把它貼上去！」

相對於弟弟，L 君認為自己比較具有繪圖天分，小時候不僅喜愛畫圖，也很愛看漫畫。雙親對於姊弟兩人愛看漫畫的行為並沒有意見，家裡的管教方式是民主且開通的，甚至 L 君第一本漫畫雜誌《少年快報》也是父親買給她的，這令當時許多愛好漫畫的同學都非常羨慕她，至今談到仍讓她感到得意不已。弟弟跟她一樣喜愛看漫畫，雖然偶而也會自己畫起連環漫畫，但是與 L 君的創作相較之下，弟弟只是一時興起信手拈來，與 L 君的態度是不一樣的。

開朗、健談又風趣的 L 君，從小就是受同學歡迎的女孩，而且因為很會畫漫畫，從小學一年級就開始模仿漫畫中的人物，空白筆記本、廣告紙背面，無處不畫，許多同學都紛紛拿紙要她幫忙畫圖，她也都會義不容辭地幫忙。國小三年級的時候很喜愛《老夫子》、《七龍珠》，於是會買幾本筆記本，模仿起漫畫中的人物與劇情，畫完了就把筆記本送給同學。



圖 5-12 L 君作品「北京 GO！」

到了高年級，便開始可以跳脫原有的故事自己編撰故事情節。而國一則逐漸脫離鉛筆稿的階段，會以簽字筆、代針筆等工具「上線⁷」；國二透過同樣喜歡畫漫畫的同學那裡得知沾水筆與網點的使用方法，便開始以專業用具創作漫畫，可以說是專業工具創作經驗十分豐富的創作者。國三由於是直升班的關係，完全不需顧慮課業壓力。於是她利用國三到高一的這段期間，費盡心力完成了一百六十三頁的《七龍珠》同人誌。故事架構參考自《七龍珠》電影畫面精選書，拿學校的測驗紙切掉有字的部分，畫了好大一疊有上線的連環漫畫。L 君形容自己是一個想像力豐富的人，在看到喜愛的漫畫之後，靈感就會啾啾地湧現出來，得花費一些精力將它們消化掉。也因為如此，L 君在同人界算是相當量產的作者。畫完一部作品，抒發完自己充沛的想像之後，再看到別人的作品或與朋友聊天之中，又會激發起更多不同的想法，於是一部部作品就這樣不斷誕生，直到還有新的、不同的題材故事再度引起她的興趣，才又會發展不同的故事。她的漫畫同人誌作品，通常以原作的風格為主軸，發展自己想像的故事情節，不過因為自己的個人風格十分強烈，所以不管所創作的是哪位作者的同人誌，都還是看得到自己的感覺。

國中、國小時，成績非常優異的L 君，認為平常太愛畫漫畫了，所以到月考前才臨時抱佛腳，都是用小聰明在讀書。這一招在高中可不管用，於是她是重考一年之後才進入大學的，學習過程中從未接受過任何正式專業藝術教育。小學的時候，覺得美勞、音樂、體育課都是穿插在學科之間的「休閒科目」，都是那種上課氣氛可以很輕鬆，甚至邊聊天邊作都可以的課。印象中，小學美勞老師給他們嘗試過很多種不同類型的勞作，並且

⁷ 所謂「上線」，即為擦掉鉛筆草稿而用簽字筆描線的動作。

除了正式美勞課之外，聯課活動時間 L 君 也參加了「插畫班」。插畫班的老師要求同學模仿國語日報上的漫畫作為學習的策略。當時因為 L 君 自己私下的漫畫創作也是這樣的學習方式，所以在聯課活動中感到十分愉快與習慣。

國中的美術課感覺起來就不像國小美勞那樣的輕鬆自在了，除了創作工具從蠟筆、彩色筆蛻變為水彩、鉛筆素描之外，課程中也會加入比較嚴肅的美術史。雖然如此，因為所就讀的私立中學有設置美術班的關係，所以學校美術老師似乎就比較不會對普通班的學生要求太多技巧上的訓練。以致於直升高中的時候，因為高中部並沒有美術班，所以美術班的同學都被打散到各班就



圖 5-13 L 君 作品「遙」之一

讀，才明顯發現美術班與普通班學生的差異。有一次高中美術老師要求同學畫石膏像素描的時候，在她眼裡看起來白淨無比的石膏像，竟被那些有美術班背景的同學們畫成黑黑的一片，而且分數還很高；相較於她的作品，簡單的勾了一些線條，重點式的在較明顯的陰暗面畫薄薄的陰影就完成了，只拿到七十分。當時的她實在覺得納悶極了，難道自己其實真的不懂美術嗎？

還有一次帶到校園寫生，用的是水彩。畫完之後再去看那位同學的作品，她實在沒辦法接受，紅色的禮堂屋頂為什麼要加上其他不同的顏色？蔚藍的天空為何要混入一點灰灰的感覺呢？對 L 君 而言，紅就是紅、綠就

是綠，藍就是藍，她不明白加入其他顏色的意義何在。而當老師發現 L 君的平塗畫法之後，二話不說拿起她的畫筆，在全都是綠色的樹上點一些藍色，這讓她感到十分困擾，於是等老師走後，她又自行弄了些綠色上去。經過兩次印象深刻的審美衝突之後，L 君認為她總算「認識」什麼是藝術了，便恍然大悟原來一直以為自己是喜歡藝術的，到最後卻發現原來漫畫與藝術是有差距的。所



圖 4-14 L 君作品「遙」之二

以當她用畫漫畫的方式創作的時候，根本無法受到學校老師的認同。也因為高中時期受到這樣的衝擊，造成大學時期原想轉系到應用美術系，卻因耳聞必須重修素描、水彩等基礎科目而卻步。

高中階段對她而言，是一個創作的轉捩點。高中的時候真正認識了藝術；高中的時候也正式進入漫畫同人誌圈，並與其他同好間有頻繁的接觸與交流。高二開始透過流傳誌與漫畫同好互動，幾乎一個月會換一本新的作品，她從這些交流中發現原來漫畫的種類比她想像的要來得多，於是透過朋友的介紹看了許多類型的漫畫，相對的眼界也更為寬廣了。在無數次的漫畫閱讀中，L 君不像一般的讀者只是閱讀漫畫中的對話和人物的互動，她會特別注意劇情的安排、故事的鋪陳、角色的塑造，還有分鏡的問題，是以研究的心態對待每一本漫畫，並會在分析之後作比較、分類，最後記錄成筆記，也會不斷收集與漫畫相關的評論與剪報。長期累積下來，她從這些資訊中獲得自己對漫畫創作的領悟，所以只要談到漫畫的分鏡，L 君可以信心滿滿地說「我的分鏡能力很強！」。唯一讓她覺得遺憾的是，

彩稿能力始終無法提升，以致於向美工科系背景的弟弟討教，目前有用繪圖軟體 Photoshop 輔助手繪彩稿不足的部分。

近年來 L 君喜愛且一直有在創作的主題是《名偵探柯南》和《棋靈王》的漫畫，就因為太喜愛它們了，這些漫畫的原著作者成為 L 君學習的目標，漫畫內容更是她靈感來源的關鍵。想像的不斷浮現，在同人誌作品的出版之後，她已無暇創作自創的漫畫了。目前她，努力增進自己電腦繪圖的功力，企圖在學校所不能給她的彩稿創作實力培養之外，可以科技彌補人工所難以完成的任務。



圖 5-15 L 君作品「遙」之三

第三節 打開神秘寶藏

根據本章第一、二節質性資料的分析以及第四章量化資料的統計分析結果陳述，本節先就研究各階段所收集的資料分析作統整合理，再針對所欲發掘的寶藏作條理性的整合，找出足以佐證待答疑問的結論，並在最後對於研究發現以及一些尚有疑義的問題進行討論。由於問卷調查乃某一場販售會的抽樣，且訪談個案也是從問卷調查結果中選擇對各類學校內外藝術學習關連意見結果特別顯著的填答者，可能反應的是該意見群組經驗最深刻的傾向經驗。所以最後在進行本研究結果的詮釋與討論時，並不適合作該次文化現象之絕對情形推論，只進行可能存在現象與問題的討論。

一、守護者的學校藝術學習歷程

不同受教背景，如學校一般藝術教育、學校專業技職藝術教育及學校專業非技職藝術教育的漫畫同人誌創作者，根據藝術教育相關法令（教育部，1997、1999a）的規定，應有著不同的藝術學習經驗與能力。從五位關鍵守護者的學習經驗中，亦發現到三類藝術學習背景之經驗差異。恰巧五位關鍵守護者皆包含有上述三類藝術學習背景的學習經驗者，故藉由對五位守護者學校藝術學習經驗的認識，我們得以透視不同藝術受教經驗的「可能」學習環境及情形，並發覺相異的經驗面向，以提供之後作為關連性討論之參照。

（一）各階段藝術學習經驗之概況

1. 國中、小一般藝術教育之普遍經驗

根據 1993 年國小美勞科課程標準（教育部，1993）所示，以美勞為主的國小美勞課，讓學生盡量各方嘗試不同的創作方式，並以培養學生對藝術的興趣為宗旨，所以在幾位守護者口中的國小美勞課，都是五彩繽紛、趣味橫生的，對於學生自發性的創作都報以鼓勵的態度。研究中雖然有一些守護者對國小階段的藝術學習經驗已覺得十分模糊了，卻都仍依稀記得作過許多有趣的勞作，有的還會配合遊戲進行，感覺非常愉快。而國中美術課方面，J 君與 L 君都認為比較像是較嚴肅的美勞課，除了創作工具從簡單的蠟筆、彩色筆轉變為水彩、素描之外，藝術相關知識的加入也逐漸讓他們感受到藝術理論在藝術領域中的重要性。儘管如此，五位關鍵守護者的學習經驗也都告訴我們，絕大多數的課程仍是以創作活動的課程內容為主。曾經上過的有主題創作、有靜物寫生，更有臨摹月曆圖片的教學方式。不論她們所經驗的學校美術課為何種形式，相同的是，這些在民國六 0 年代出生的關鍵守護者，其國中藝術學習經驗往往因為學科壓力的緣故而時常被借為他用而取消，以致於雖然感受上發覺到「美術」與「美勞」之間學習內容的差距，卻也受到升學主義的影響，而造成國中階段藝術學習經驗斷斷續續的結果，讓這些創作者美術課受到學校的歧視與不尊重。

2. 高中、職不同藝術學習經驗之差異面向

所接觸的守護者當中，並沒有發現任何在國中、小階段就開始接受專業藝術教育的。幾位關鍵守護者的藝術學習經驗，從國中畢業之後就開始分歧。G 君、H 君與 L 君沒有走向高中階段專業藝術教育，只有 J 君為了讓漫畫創作技巧更加精進而考取高中美術實驗班、K 君因為對創作的喜愛而考取高職美工科。

高中所設置的美術班除了以大學聯考術科為重點訓練科目之外，各校的特色科目也讓這些高中美術班的學生具有不同的學習經驗（教育部，1999a）。像 J 君所就讀的高中則將雕塑及塑造視為該校美術班同學所特有的藝術學習經驗，同時也讓她對立體空間的概念更加清楚，感受從 2D 走向 3D 的特殊經驗與樂趣。不過基本上的教學方針仍以大學聯考趨向為指標（請參見 p.207）。

技職體系專業藝術教育，如高職美工科的教育，更是針對各產業之需要而培養能兼容各類需求的人才（教育部，1997），故 E 君、F 君和 K 君並未因漫畫創作而與高職階段學校藝術教師產生理念上的衝突，可能因為技職體系的學習目標與其他教育體系不同的原因。相反的，本研究發現就讀非技職專業藝術科系的守護者，如 H 君和 J 君在與學校藝術教師理念衝突的情形較為常見，並造成她們對漫畫創作方面的事情採取自我封閉的態度；技職體系專業藝術教育的受教者，則普遍呈現正面的經驗。而問卷調查結果告訴我們，技職體系專業藝術教育的學校教師對漫畫創作的認同度有高於其他學習環境的教師（請參見 p.149），故造成此經驗差異的癥結可能在於「學校藝術教師對漫畫的態度」差異。

一般藝術教育方面，幾位關鍵守護者都感覺到，一路從國小、國中、高中的藝術教育，有逐漸加深的漸進關係。不管是學習內容也罷，使用媒材方面也好，雖然上課時數不多，卻都讓她們從中獲得不少知識與經驗。當然一般升學高中必定也受到升學壓力的影響而對美術較不重視，所以跟國中美術經驗類似的，美術課被借為其他學科補助之用的情況，在高中也是屢見不鮮的。

3. 高中（職）以後的專業藝術受教經驗

高中（職）以後的藝術學習經驗方面，除了 K 君高職畢業之後就沒再升學之外，其他四位大學學歷的守護者，有三位在進入大學以前都曾經歷過一年的重考經驗。是巧合也好，或是漫畫同人誌界普遍狀況也罷，重考的經驗在本研究受訪者經驗中確實佔有四分之三的比率。當然，進入大學之後，如果所就讀的並非藝術相關科系，可能從此就與學校藝術創作脫離了關係。H 君與 J 君在高中畢業之後，進入師範體系就讀美術系，並且都在精緻藝術與師資培育的環境下成長。接觸專業藝術教育的兩人，皆認為大學美術系的學習讓她們的眼界更為開闊，不過對藝術與漫畫之間的關係也越發感到疑惑。雖然大學校園擁有較開闊的學風，但是 H 君與 J 君所學習的環境當中仍然存在著部分對精緻藝術非常執著且排斥漫畫這類通俗藝術的氛圍。

比較高中（職）與大學專業藝術教育的經驗，高中（職）階段的教學較著重於技能的訓練，不管是應用藝術或是精緻藝術，都希望學生針對下個人生階段的發展方向需要而努力，因此對於有心經營漫畫同人誌事業的

創作者而言，可能就是一種行為遭到限制與束縛的歷程。有如 J 君 的經驗，為了讓學生順利考取大學美術系，學校老師可能採取強制創作模式的作法，當時讓 J 君 感到十分困擾；而大學較為開放的學風，除了基本能力的維持之外，更希望學生發展個人特色。不過對於以傳統學院藝術為觀點根基的立場來說，有些教師並不贊同漫畫與藝術的結合，因此在 J 君，甚至 H 君 的學習經驗中便時常出現學校精緻藝術與漫畫通俗藝術創作理念衝突的拉鋸戰。

（二）守護者對自身藝術學習經驗之看法

1. 對學校藝術教學形式、內容的檢討

大多數守護者在對各階段藝術學習的看法方面，都認為國小是好玩、有趣的，回想起來會覺得雖然沒有什麼專業知識的訓練，卻也讓她們享受悠遊於藝術的樂趣。不過 L 君 卻認為國小美勞讓人感覺好像「只須帶著小朋友玩耍、教一些有趣的東西，不需要講授太多知識的樣子⁸」；K 君 的國中美術課教師，則「除了要大家臨摹月曆上的風景畫之外，不是上圖書館自習，就是借課給其他老師，並沒有真正學習到美術與美勞的差異⁹」；H 君 則認為高中美術課所學習到的知識都是回家作業或報告中得知的，老師

⁸ L 君 在回想其國小美勞課經驗時，說道：「我感覺應該小學的美勞老師也覺得這種課很好混，真的我現在回想起來啦，頂多就是巡一巡看看有沒有人需要幫忙的啊，也不會把很深入的概念」

⁹ K 君 也在談及對國中美術課較不好的經驗時提及：「照月曆上面的風景畫一張圖，，就是這樣的無聊，美術課就在那邊混時間。那時候老師好像也不管學生吧！？妳交作業就對了。不管妳上課的時候在幹嘛，聊天呀、大家聊天，因為大家都沒興趣呀，就聊天呀。大家覺得很輕鬆呀，就這樣子不用上課啊。」

有時也只放錄影帶給學生看，結果卻是大家睡成一片¹⁰。而對於這些經驗的改善之道，J 君認為國中階段以後的美術課應該加強學生的鑑賞能力，也需讓學生對幾位較具有代表性的創作者有基本的認識。G 君也認為國中以後雖然可以從玩樂的美勞轉變為較為正式的美術教學，但是也需顧慮學習內容的多元化，否則容易流於乏味的形式。她自己本身國中美術課的經驗就是一直作紙雕而已，對於她想學習的素描、水彩並沒有基本的認識。L 君亦有類似的經驗，可能因為同校就有美術實驗班的緣故，美術老師會比較不重視普通班學生的藝術學習，造成 L 君認為自己對「藝術」不夠認識的結果，她並且認為假使早點接觸真正的藝術，可能現在的她除了可以畫漫畫之外，也可以是一位藝術家。一般說來，幾位守護者對學校藝術教育的看法皆認為可以再求多元與專業化，老師並且不該強加自身的審美觀於學生的身上。雖然並非所有學校藝術學習經驗都是負面的，從受訪者的回憶情形來看，負面經驗似乎比學習經歷的回溯要更加深刻，其中或許還隱藏著教師本身對藝術學科本身的專業能力以及尊重等問題。

2. 學校方面漫畫支持度的影響

雖然觀察階段 B 君、E 君 及 F 君 都有學校老師鼓勵創作漫畫的經驗，但是在訪談中的 H 君、J 君 及 K 君 都有著關於學校對漫畫態度方面的不愉快經驗。對於學校或老師對漫畫創作的歧視，她們都採取自力自強的積極

¹⁰ 而高中美術課方面，H 君 檢討其高中美術課經驗，說：「高中就會做報告嘛，就是說妳們這一組主題是什麼？歌德式建築！然後就分配哪組是拱門哪，那個什麼教堂有推牆之類的啊，高中也有放錄影帶，然後說藝術家的生平哪，有畢卡索、梵谷傳，看一看就昏倒，一片黑暗，全班大概只有四個人醒！他（美術老師）上課也沒講什麼，就感覺他好像負責打分數就沒事了！」

態度持續創作漫畫，並且對於學校師長則採取隱瞞或不再提起與漫畫創作有關事情的態度，以避免造成紛爭。雖然 K 君在國中畢業後進入高職美工科就讀，開始感受到學校老師並不排斥學生作這方面的創作嘗試；但是對 H 君及 J 君所接觸的非技職專業藝術教育經驗，學習階段中卻不斷受到各種對漫畫不認同的衝擊與壓力。而她們選擇的對應方式，卻是封閉自己，拒絕與學校主流文化精緻藝術打交道，即便她們都認為學校專業藝術教育對漫畫創作的各方面都具有正面的增強作用，也難以超越學校及教師方面態度上的歧視。所以從本研究調查中發現，雖然大多數創作者認為學校藝術教育有助於漫畫創作的技巧與思考，而學校對漫畫的態度卻是可能造成她們認為學校藝術教育與漫畫創作關連性微弱的結果。學校對漫畫態度的經驗對她們而言，是一個十分重要的關鍵，它可能造成學生創作態度、學習態度上的轉變，所以在訪談中的一些關鍵守護者皆表示學校教師應該尊重學生自己的創作行為，而非歧視或譏笑，更不應強將某些藝術觀加諸於學生的身上¹¹。

二、守護者漫畫創作學習歷程

受訪的幾位關鍵守護者，幾乎皆從幼稚園或國小時期，就開始產生閱讀漫畫的習慣，並因為對漫畫的喜愛而模仿漫畫中的人物造型、故事結構以及分鏡方式。問卷調查結果也告訴我們，受到所喜愛的漫畫而產生模仿心態的創作者有超過九成的比例。可能因為所選擇的問卷階段守護者與關

¹¹ 關於學校強迫灌輸某種藝術審美價值觀的情形，在幾位關鍵守護者的訪談中可發現，H 君大學時期水彩課老師對漫畫式創作的反應；J 君高中美術班老師希望她暫停漫畫創作以利考取大學的經驗；K 君國小老師當眾譏笑她所畫的「日本娃娃」；以及 L 君高中美術課校園寫生時，老師直接修改作品而未加以說明、指導的情形。是一些自我發展受到限制的經驗。

鍵守護者都來自於六、七〇年代出生的背景，所以在接觸漫畫初期所喜愛的漫畫都非常類似，在幾位受訪者的漫畫接觸經驗中，其實不外乎有流行一時的日本漫畫《小叮噠》、《七龍珠》、《幽遊白書》、《聖傳》以及《尼羅河女兒》等，台灣本土漫畫方面則有《老夫子》和游素蘭的《傾國怨伶》等，這些皆是民國七、八〇年代風靡一時的商業漫畫。當時的商業漫畫大多來自日本的盜版產業（蕭湘文，2002），所以對漫畫的認識也是從日本風格漫畫開始¹²。透過對這樣時代背景的了解，我們其實很難去責難這些漫畫同人誌創作者的風格傾向與審美愛好不具有本土特色，她們一直以來所接觸的便是這樣的環境，理所當然的會有這樣的表現。

（一）漫畫創作學習經歷及創作模式

因為沒有所謂的「漫畫老師」，所以問卷調查發現絕大多數的漫畫同人誌創作者都是從漫畫模仿、自我摸索的方式自學漫畫技巧，Chen（2002a、2002b）的研究亦指出此自我學習的情形。也因為是自學，他們會透過各類相關的資料中，收集能夠輔佐漫畫相關學習的知能，是故受訪者中不但有縱覽群書的飽學之士，也有對漫畫有相當透徹解析能力、獨到見解的能士。更有小學便已能創作完整故事的連環漫畫，並對專業漫畫創作工具的使用十分熟稔者。稟持著對漫畫的喜愛，儘管學校、老師或家長的反對，都無法抵擋他們對漫畫創作的熱情。也就是這樣的熱情，使他們能在創作中求新求變，積極透過各方可能的資源，如電視媒體、文學書籍、

¹² G君亦曾在訪談中提及為何大部分漫畫同人誌創作風格都是延續日式風格的可能原因，認為：「民國六十年以後出生的人，周遭所接觸的都是日本漫畫，許多本土漫畫如《諸葛四郎》等，都屬於較前期的漫畫。在這樣的情況下要畫出其他調調的漫畫其實也很難，因此認為是環境因素造成今日的局面。」

漫畫類書等等，以求取可能對漫畫創作有幫助的資源。本研究問卷調查也顯示，同儕的互相影響是他們確立此行為認同感的依據，校外漫畫社團的參與更加深了對漫畫創作的認同；而作品完成的成就感與滿足感更是激發他們持續創作的動力。更甚者，透過販售行為以及讀者的支持，也能更加深對此一創作之信念。

基本上，對於漫畫學習經驗，他們都是積極、愉快的。透過七〇年代後期推廣本土漫畫創作的風潮，出版社也趁勢出版一些漫畫創作工具書，J君與G君就都是利用說明詳盡的工具書、自己所喜愛的商業誌以及相關書籍的閱覽，得到創作技巧、思維以及靈感的泉源；H君、K君與L君除了自己摸索創作之外，也藉由漫畫同好聚會或漫畫便利屋交流貼圖等方式與其他同好相互交流，達到增進創作經驗與創作理想的目的。除此之外，為了力求創作的進步與發展，主動尋求自發性創作相關所需資料亦為非常重要的學習方式。本研究問卷調查結果亦呈現出自我觀察、模仿其他創作者、參照商業誌等都是這些漫畫同人誌創作者可能採取的學習管道。

五位關鍵守護者皆表示，這種俱樂部 貼圖 留言版與流傳誌的交流，便是台灣漫畫同人誌活動早期的交流行為。之後的一些漫畫交流活動亦是以漫畫便利屋為據點所發散出去的，這些人後來也因為販售會舉行的頻繁而轉戰到販售會上作交流與販售，漫畫便利屋的貼圖櫥窗也少有機會使用了。此外，販售會也在經歷五、六年的舉辦經驗之後，有漸趨商業化的趨勢，創作者交流互動的機會減少，反倒是創作者與讀者之間的互動，使創作者可以了解讀者的需要，交流的形式逐漸在改變中。創作者之間的互動變成社員之間的小範圍交流，以及網路討論空間的漫談。

而漫畫創作態度方面，幾位守護者對自身作品的保存以及用材、印刷的講究，在在說明著漫畫創作對她們而言並非純粹好玩的行為，而是嚴謹的創作行為。在創作的過程中，反覆回頭檢視自己作品，以及觀摩他人的創作對一個創作者而言其實也是非常重要的學習經驗。從自己以前的作品中，可以看到自己創作上的轉變與進步，藉此檢討自己的缺點；從他人的創作中，學習他人的優點，並經由討論的過程交換創作心得。像 L 君面對漫畫創作，是操持著研究的心態，對於每個作者、每件作品都會理性地分析並做成記錄，作為自己學習的依據。不管是以什麼樣的方式學習漫畫創作，又是如何形成自己的創作風格，在他們開始學習漫畫創作的過程中，在沒有他人協助之下，以自己的力量，甚至結合幾位志趣相投的同好凝聚團體的力量，憑藉著對漫畫創作的熱血以自求精進，是值得佩服的創作精神。

（二）參與漫畫同人誌活動經歷

漫畫同人誌的活動便是凝聚漫畫創作同好的團結力量而逐漸形成的創作新勢力。事實上，幾位關鍵守護者皆表示早在大型販售會於一九九七年進駐台灣漫畫市場（Chen, 2002b）之前，同好們聚會、貼圖、流傳誌的漫畫便利屋交換、交流活動便已是早期台灣漫畫同人誌的暖身。喜愛漫畫的創作者不再需要孤軍奮戰，校外漫畫性質的社團逐漸興盛使得有志一同的同好得以串連起來形成一股勢力，共同發展所喜愛的創作風格。這些漫畫社團的形成，可能透過同學中認識的創作者彼此串連，或者藉由一些漫畫相關交流活動認識其他同好而集結成社，並沒有固定模式。此外，除

了團體性質的社團之外，也有個人性質的社團。本研究調查中，發現在 87% 有組織社團的創作者中，個人社團之比率高於團體性質的社團，主要可能因為團體社團的創作或出刊可能受到社團目標的限制，所以即使剛踏入同人誌圈的這些守護者，在個人發展成熟之後，仍會脫離社團而組織自己的個人社團，自由發展自己喜愛的創作模式。

創作類型方面，受到所喜愛的商業誌影響，某些創作者的畫風會傾向於某位漫畫家的創作風格，而且對於某些漫畫的喜愛，他們會選擇以發展同人誌的方式表達自己對該作品的敬意。故調查結果發現大部分的漫畫同人誌創作者雖偶有自我創作的漫畫作品，卻仍是以同人衍生題材為創作主要型態。其實原著不僅是他們創作靈感、風格模仿的對象來源，同時也是創作者們學習創作的範本。並且，隨著時間的延伸，科技融入漫畫創作的趨勢帶動了整個漫畫同人誌界，或多或少地，小從修圖、上色，大到海報或完全以 CG 創作，幾乎只剩 19% 少數仍堅持於手繪情感的創作者，而使用電腦科技輔助漫畫創作的現象已開始不斷擴張。

當大型販售會逐漸成為漫畫同人誌創作主要的交流活動之後，漫畫同人誌活動從原本創作者間的交流，轉變為以與讀者的互動為目的的情勢。

「見本」的出現也說明著讀者在漫畫同人誌活動中所佔據的重要角色。他們不僅代表著創作者對自己肯定與自信的來源，更使台灣同人誌漫畫創作活動更加繁盛。也因為如此，販售會的型態漸趨商業化，創作者紛紛亟欲迎合大眾的口味，形成目前周邊商品的充斥，讓許多堅持連環漫畫創作的創作者感到非常擔心，深怕販售會逐漸被沒有劇情、缺乏思考的周邊商品給侵佔。漫畫同人誌是否因此會流於缺乏深度的情況？以前那種為交流而

交流的同人活動已經逐漸淡化，或許象徵著台灣同人活動遭遇瓶頸？抑或是另一個新氣象的開端？我們不得而知。透過與眾多漫畫同好接觸的經驗，J君與L君皆認為原先以為僅止於少男、少女漫畫的類型，在進入同人圈之後也開拓了她們的視野，對漫畫有更深一層的認識，原來漫畫的種類也可以那麼多。此外，對藝術的認識也從閱讀眾多書籍中，無形兼獲得許多知識。並且，自己對於事情的看法與態度也會更加開闊、自己的嗜好也逐漸變得更多元了。

有趣的是，在幾位受訪的守護者經驗中，G君、J君與K君都是以成為一個漫畫家為志願。與問卷統計結果相符的，原為成為漫畫家而開始創作漫畫的同好，在頻繁接觸漫畫相關活動之後，還想成為漫畫家的人數有減少的趨勢。據研究者訪談結果分析指出，在創作者紛紛接觸台灣漫畫出版產業之後，才真正了解漫畫家的創作模式是必須受限於出版社的策略，不能隨心所欲，而因此發現自由創作的可貴。所以，他們逐漸打消成為商業漫畫家的念頭，僅將心力投注於漫畫同人誌的活動上，做自己喜愛的事情。其中，若有以漫畫創作為職志者，則以漫畫同人誌販售會為市場；否則就是將漫畫創作當成興趣與副業來經營，不會選擇進入商業漫畫產業的勞力剝削環境。

漫畫同人誌由於許多是以同人型態進行創作，所牽涉的是漫畫原著的著作權問題。如果不是許多原著作者認同漫畫同人誌活動的興盛有助於原著的興盛氣勢，可能這些漫畫同人誌創作者都已牽涉侵犯著作權的刑責。這個情況對於原本就不被社會所認同的漫畫次文化，更是雪上加霜，有些

守護者甚至表示，他們不僅是遊走於法律邊緣，更需苟延殘喘於社會邊緣。而這樣的現象是否影響著以主流文化精緻藝術為根基的學校教育對漫畫同人誌創作的看法？漫畫同人誌創作者又如何來看待這樣環境下的藝術教育可能與其自發性漫畫同人誌創作的關連性？以下透過調查研究之幾點發現，配合研究問題進行討論。

三、學校內、外藝術學習歷程之關連性

在透過問卷、訪談等資料解析之後，研究者發現學校內外藝術學習歷程之關連性未有一明確的界線，卻存在著「差異性關連」與「影響性關連」兩種關連現象。文獻資料中，我們已先分別從教育環境、教育目標、教育內容、學習模式等四個層面的差異性關連來看。學校內外藝術學習環境的差異，是最明顯的差異現象之一。學校藝術學習必須發生在校園圍牆內的教室中，而諸如漫畫創作學習等的校外藝術學習，則是從生活中尋找學習機會與資源，是屬於在沒有圍牆限制的社會學習範疇。除此之外，學校的藝術學習是有明訂學習目標，教師需遵循國訂之教學目標以衡量教學進行的；教學內容上雖然並未強制規定必須使用美術課本，內容配置與選擇權卻大多落在教師手上，難以依照學生的喜好而改變；學習方式更是既定對象的教與學，學生僅有接受知識的責任。校外藝術學習則反之，不僅學習內容並不受任何人事物的限制，學習目標與學習方式都是依賴學習者自身的需求而決定，並沒有任何固定模式與來源，與學校學習相較之下，是比較自由的。是故若要論及學校內外藝術學習歷程的差異性關連，可能的解釋為：學校藝術學習的一切都是必須按照規定行事的；而學校外之自發性

藝術學習行為則是依個人需要且自由的。

再者，透過問卷調查結果的分析，我們得知下述影響性關連，分別從創作表現、學校態度及其價值觀、特殊貢獻等三個部分來陳述，以求透過這些資料的分析，得以瞭解學校內外藝術學習經驗相互影響的關連性關係。

（一）創作表現層面的關連

創作表現的關連，從興趣的產生、技法的增益、創作思考的增進以及對漫畫的認同態度等四個層面來思考。在討論主流文化對漫畫的認同態度之前，先分別就創作的技能、思維及態度等順序切入。

除了某些創作元素與審美角度的差異之外，大多數的問卷階段守護者認為漫畫在創作技法方面，事實上與素描、水彩的創作並沒有太多的差別。J君認為，在學校所接觸到的各學門中，只有美術感覺與漫畫相似度最高，所以可能在這樣的影響效應下，造成問卷調查的多數階段守護者認為漫畫同人誌創作，使她對學校藝術課程更感興趣，並且期待學校美術課可以帶給他們對藝術定位的概念，以清楚是否將二者作適當的連結。不過很可惜的，即便絕大多數的創作者認為學校藝術教育的技巧與思維訓練有助於漫畫創作的發展，但是在學校方面卻可能得不到師長對漫畫創作的認同。這使得從學校學習領域尋求漫畫創作的認同過程中，原本以為漫畫也屬於藝術一環的創作者又更感困擾。

學校希望培育出符合社會期望的主人翁，而漫畫在社會普遍價值觀而

言，可能是常認為不會被認同的次文化，不會為學校所稟持的主流文化精緻藝術接受。是故，在這樣的教育理念下，是可能造成問卷分析發現較少創作者認為學校美術課促使他們對漫畫熱愛的原因之一。

「漫畫到底是不是屬於藝術的一環？」這個問題的解答似乎是見仁見智的。以廣義的藝術而言，舉凡人類的創作活動皆須含蓋在內，通俗藝術必不能免除於外；而狹義的藝術僅止於所謂的精緻藝術，漫畫被視為低俗的創作而排除於藝術學院的殿堂之外，甚至於時常遭到歧視。但是事實上，受訪的幾位關鍵守護者皆認為漫畫不僅僅是娛樂大眾的功能，它可以治療人類心靈的傷痛，給予慰藉，並也具有寓教於樂的功能，根本沒有被特別排斥的理由。況且，漫畫創作讓學生學習觀察生活周遭的事物以增進作品中的描寫能力，間接對學校藝術表現上有著正面的影響。相對的，學校藝術教育中對創作技巧的訓練亦能不分藝術學習背景地豐富漫畫創作的表現，故創作技巧上的相容性是不容置疑的。從 J 君的學習經驗中，我們不難看出學校藝術學習與漫畫創作之間在技巧上的互通關係，它們之間也可能是相互助長的。

J 君：「[學校藝術教育]一定會對妳的漫畫有影響。素描可以讓妳的描寫能力更好，水彩的話是妳上色的技法；比較學水彩之後，妳那個光影，那種重疊的技法會更好。塑造和木雕，這個 3D 的東西對於妳在做畫的訓練會有關係。妳在畫素描的時候，如果妳能抓住那個 3D 的空間，妳畫圖的空間感會比較好。我覺得這個多少會讓妳的層次、光影都會有影響。」(學校藝術教育對漫畫創作技巧的影響)

J 君：「因為我國中的時候開始就碰水彩了，然後色鉛筆啊，什麼東西，我高中的時候畫圖的時候知道的技法會比人家多，例如說粉彩、色鉛筆之類的，因為那個別人都比較不太用，我之前就會先用彩色墨水那些東西。像現在我們這些大學生可能連什麼是彩色墨水都不知道，而我已經用蠻久了。就是我自己學的，因為我之前買到的那本漫畫教學書它教蠻多的，我那時候就學到很多。它可能就讓我在學校美術課的時候我能用的題材比較多、可以用的東西比較寬、比較廣，那在技法方面的話，我知道我的畫圖技法會更不一樣，例如

說我用色會更鮮豔，比一般人更加鮮豔，對比色更強烈。」(漫畫創作技巧學習對學校藝術創作表現的影響)

而關於創作思維方面，雖然本研究問卷調查中發現，多數階段守護者認為漫畫創作天馬行空的幻想，有助於他們學校藝術創作的創意，卻並不認同學校藝術教育的思維訓練可能提供對漫畫創作的助益。從五位關鍵守護者的藝術學習經驗可以一探究竟，發現從國小脫離「玩中學」的學習模式之後，學校藝術教育所提供除了對專業藝術創作技巧的基礎認識之外，有的老師會帶入一些基本的藝術史，而對於 J 君所提出的鑑賞與美學能力卻是十分缺乏的。所以學生並無法得知學校文化對藝術的明確定義，學習經驗也流於形式化，並未考慮到學生思考層面的能力發展。在此思維層面關連的實際經驗，從 L 君、G 君的經驗中可以發現創作者之所以並不認同學校藝術學習對漫畫同人誌創作有正面影響的可能因素。

L 君：「對於正統的美術，一方面我從之前就比較少接觸這些東西，那我就會感覺比較 跟我所認知的美比較不一樣。 其實漫畫有很多人結合美術的畫法進去的，尤其到彩色稿，畫起來人家就會覺得妳這個是美術科班出生的那種感覺，就是我覺得看每個人中間走的過程吧。像我就是完全沒有走美術的這條路，我覺得就是到高中才真正認識什麼叫做美術，就是正統什麼畫法的。」

G 君：「我是一直到了大學才會去思考這些事情(漫畫與學校藝術教育的正向關連)，才會想再去重學一次美術課，因為以前所學的美勞課都浪費掉，都是沒有花腦筋在上課的。」

總體而論，本研究問卷調查之多數守護者，皆表示漫畫創作幫助學校藝術創作實際表現上，不論在興趣的引發、技巧的訓練以及思維的影響上，都持有正面的意見。這不僅說明著他們對漫畫創作的認同，可能也代

表著對於兩種同樣以繪畫為表現方式的創作對他們而言是希望有關連的。藉由這個關連，漫畫創作才能找到歸屬與認同，因為它也是另一種層面的藝術。而學校藝術教育對漫畫同人誌創作的影響與關連上，則僅對技巧上的相容表示正面的關連，思維與興趣引發方面並沒有特別支持或反對的意見。並且，這個層面的關連性也較校外對校內的影響認同度低。另外，對校內外藝術學習歷程關連性的可能面向，除研究待答疑問所提及的技巧、思維、認同度等三個關連面向之外，創作者個人特質、創作歷程與交友狀況亦是可能造成關連性差異的因素。

（二）學校態度及其價值觀之影響關連

本研究問卷調查中，在對於漫畫創作與學校藝術教育關連性的意見裡，並沒有特別對此關連的看法傾向，對於各正、反向描述都是持中間並些微傾向同意或不同意的結果。事實上，少有人曾經思考過學校藝術教育可能與漫畫同人誌除了技巧上的互通以外的關連性，許多問卷階段守護者皆認為精緻藝術與通俗藝術在本質上的屬性不同，創作自由度也相差極大¹³，基本上是兩個不太相干的領域。對於兩者的關連性，持正反兩極意見的創作者可能因藝術學習經驗的差異而有不同的反應。

學習經驗的差異方面，首先從藝術學習背景的差異來說。在教學目標相異的藝術教師持有對漫畫創作的態度上，概括有超過半數的問卷階段守護者並未感受到教師對學生漫畫創作的鼓勵，不過也並不代表所有學校藝術教師對漫畫創作都持有絕對反對或贊成的意見。創作者的學習經驗中可

¹³ 詳情請參見附錄 2-9，問卷第 23 題手寫質性資料部分，p.389-396。

能包含這兩種可能性，故問卷中調查「學校藝術教師對學生漫畫創作沒有意見」這項描述並沒有明確的意見傾向，多數皆顯示著中間意見。而且即使學校藝術教師對漫畫創作抱持完全負面的態度，也未必可能對漫畫同人誌創作者產生太多負面的影響，主要可能因為對漫畫的熱愛執著、對漫畫創作樂觀的態度，或是私下行為是學校所無法掌控而得以自由進行的緣故。而 J 君 則是採取對學校師長負面評價置之不理的態度。

J 君：「當妳一起聽的時候妳會覺得說瞧不起 我那麼努力，你為什麼要看不起我[畫漫畫]，要叫我停掉。而且我那時候有很強烈的觀念是，我是為了要學漫畫才來念美術班的，我為什麼要為了美術班而停掉漫畫？就是沒有辦法去聽，後來 其實我也沒停掉，還是一直畫漫畫，受不了停掉。我那時候蠻嚴重的，一天不畫漫畫就手會癢，就一直畫、一直畫、一直畫，沒有辦法克制自己。」

對於以上態度方面，試著從不同藝術學習背景的被教創作者背景作比較，發現雖然普遍上並沒有呈現學校藝術教師鼓勵同學創作漫畫的現象，問卷調查中卻指出技職體系專業藝術背景創作者確有對漫畫創作認同度偏高的趨勢，而非技職體系藝術教育以及一般藝術教育都呈現低分的情形。並且從統計資料也發現技職體系藝術教育受教者在整體對學校內、外藝術學習歷程關連性的看法都呈現認同度偏高的趨勢，非技職體系專業藝術受教創作者次之，最後才是一般藝術教育受教創作者。幾位關鍵守護者的親身經驗也顯示升學壓力越高、或以傳統學院藝術為審美標準的環境較易產生學校對學生漫畫創作的負面態度；相對的，應用美術類科背景的學校藝術學習經驗上則是完全相反的狀態。以下透過 H 君、J 君、K 君 的經驗呈現以上調查結果的實際例證。

H 君：「我一開始去畫室，老師教我畫一個石膏像，那個老師就先畫一個輪廓給我，然後我後來照著畫的時候我居然用漫畫的方式畫，那個鼻子啊，鼻子不是要

用什麼畫法嗎？結果我鼻子居然適用漫畫的畫法，結果老師就『畫什麼東西啊！』就很生氣，我就嚇到了。」

「高中那個時候他們（學校）打壓我們（漫研社），我們就覺得『你們為什麼要歧視漫畫這種東西？』；那到了大學那個老師的反應更讓我覺得蠻怪的。反正你們就是不覺得[漫畫]是一個藝術就對了！」（高中及大學美術系時期負面經驗）

K君：「學校老師其實沒什麼感覺耶。因為我們是走美術的，所以妳做那是美術方面的都 OK，我曾經把漫畫的東西就是展覽，我們學校常有展覽，有一張漫畫很好啊，然後就把它拿去展，老師覺得好就可以啊。我們前幾屆的學姐她們也都是這樣的。」（高職美工科時期正面經驗）

J君：「時候我開始對於觀念的問題變多了。例如說我之前會說老師可能看不起漫畫，妳自己的衝突和妳思考的就會變多，煩惱也會變多，妳會覺得我選這條路到底是不是對的？我畫這個東西到底有沒有價值？甚至連看我國畫的皴法就說妳不要再畫漫畫了，這一看就知道是漫畫！可是我就覺得我也是用國畫的方式在畫怎麼會到現在我還是覺得這是無解的。」（高中美術班時期負面經驗）

K君：「有一次我在學校畫，然後老師就直接把我的紙抽起來說，看，她畫的是什麼？就直接拿到講桌上。我就覺得他是存心要傷學生的心嗎？他這樣很不尊重學生耶！我們老師很不尊重，就說『在畫日本娃娃啊。然後就不要讓他知道。我為什麼要因為他而改變我自己呢？』」（國中時期負面經驗）

當然，這並不表示學校藝術教師對漫畫創作的反對就可能造成學生心理的困擾，也有創作者表示，就因為受到老師強烈的反對，才更能激起對漫畫創作熱愛的火花¹⁴，J君雖然心理十分在意，也是採以不予理會的態度¹⁵。姑且暫不將此心態視為叛逆的心理，個人際遇、家庭背景與個性也是可能影響一個漫畫同人誌創作者對校內、外藝術學習歷程關連性的看法差

¹⁴ 此為問卷編號 3 填答者在問卷第 23 題所做的回應：「有阻礙才會激起鬥志的浪花」。

¹⁵ 談到高中教師與她談及漫畫創作的時候時，J君說道：「妳會覺得說瞧不起。然後我那麼努力你為什麼要看不起我，要叫我停掉。而且我那時候有很強烈的觀念是，我是為了要學漫畫才來念美術班的，我為什麼要為了美術班而停掉漫畫？就是沒有辦法去聽，我高中的時候其實一直有這個問題，而且問題還蠻大的。就是後來。其實我也沒停掉，還是一直畫漫畫，受不了停掉。我那時候蠻嚴重的，一天不畫漫畫就手會癢，就一直畫、一直畫、一直畫，沒有辦法克制自己。」

異。

綜合學校對漫畫創作與漫畫創作對學校的雙向關連，擬從實質表現、學校態度以及整體意見三個角度來統整說明專業與否對關連性看法的分析結果。創作實際表現方面以技巧與思維訓練為主，本研究問卷調查結果顯示，不論藝術學習背景地，都呈現中間偏正向同意的意見，而尤以受過專業藝術教育者為最；學校對漫畫創作的認同態度上，也呈現著專業藝術教育，特別是技職體系專業藝術教育受教者有高於其他藝術受教背景的認同情形；整體意見而言，對反向描述偏向持贊同意見者，以學校一般藝術教育背景之創作者居多；接受專業藝術教育之創作者，皆少有否定此整體關連性的意見傾向。此外，整體而言，對於「漫畫創作影響學校藝術」此面向的認同度皆高於「學校藝術對漫畫創作的影響」面向，並且針對學校認同態度、實際創作影響以及整體影響三層面的漫畫對學校、學校對漫畫兩面向的經驗意見傾向亦有影響程度強弱的對比情形產生。不過許多問卷階段守護者未明確表示同意或不同意的意見，造成多數中間意見的表現，而未有明確傾向的情況。

而接受技職體系專業藝術教育之創作者對學校內外藝術學習關連性之意見，僅顯著於學校認同態度部分，至於創作表現與整體意見上僅有明顯專業藝術教育與非專業藝術教育受教者意見之差異而已，技職與非技職專業藝術教育之間並無太大差距。

以上從各面向來檢視學校內外藝術學習歷程之關連性，除了發現學校藝術學習經驗與學校對漫畫創作的認同態度是可能影響此關連性的主要因素之外，部分問題並沒有明顯指出藝術學習背景與對各關連面向的意見

有何關係，故可能尚有學校藝術教育以外的因素影響創作者對學校內外藝術學習歷程關連性的看法。

（三）漫畫同人誌活動之特有貢獻

調查中有高達 85%的創作者認為漫畫同人誌活動帶給他們有別於學校學習經驗的知能。對他們而言，同人活動不僅可以讓自己感覺比其他同儕出色，更能提早學習到社會的現實面，對人生及創作也都更能有自己一番體悟。像 J 君及隨同訪談的小月則因為她們共同的經驗，透視了台灣教育體系專業分工無法提供社會需求的缺點，並且也因為接觸較多不同類型的創作者與評論者，使得她們可以超脫漫畫與藝術創作的形式，發現漫畫創作的真諦，其實漫畫早在精緻藝術走入後現代創作概念之前，就已經走在時代的前端了，只是大家並未發覺而已。3 號問卷填答者也表示：「同人展售會場可以教人即刻領略到市場的現實。」

千言萬語，不如自己體悟來得深刻。漫畫同人誌創作者透過自己與同儕的力量，摩擦出許多自己對創作的見解與看法，也或許從與學校、社會的交互作用之後獲得更多「領悟」。當別人都在埋頭苦讀的時候，種種的漫畫同人經驗已讓他們對創作與人生更有一番超出同齡者的成熟。相反的，一直以來強押式的教育教養出許多沒有自己看法的學生，他們只需被動地接受，而對所接受的東西並沒有任何意見與看法。這也讓我們擔心對學校內、外藝術學習歷程關連性幾乎都持以中間意見的調查結果，是否也是台灣教育之下的產物？而少數較有自己想法的人，或是經驗特殊者才會勾選較極端的意見嗎？

雖然問卷調查發現漫畫同人誌創作歷程有其順序性的發展，從漫畫創作到同好聚會參與、同人誌刊物發行，少有例外的情況。亦即通常以漫畫閱讀為起端，逐漸興起模仿、創作的慾念，再透過漫畫媒體或資訊的引導藉著與同好的聚會、結社獲得認同感，並且在凝結足夠的作品與經驗之後，方有同人刊物的產生。這個循序性是無可否認的，即便調查中顯示接受專業藝術教育與未曾接受專業藝術教育的創作者各佔一半，也難以分辨出創作各方面的進展受到該背景直接的影響。可是從創作風格、技巧與創意上可以看出差異性的端倪，卻不表示是能力高下的差異。事實上，除非風格的外顯，我們是難以從漫畫創作看出該創作者的藝術學習背景的。因為在同人活動相互競爭、自求進步的經驗之下，一些創作者的作品其實難分軒輊，從關鍵守護者故事中呈現的作品便可發覺。

因此，學校藝術教育固然對漫畫同人誌具有理念思想、技巧與創意層面的影響，卻不是唯一主導個人漫畫創作與同人誌參與發展的因素，也並非最重要的影響因子。換句話說，個人校內外藝術創作的發展，可能應視個人其他因素的影響而有不同的結果，而成為他們對學校內外藝術學習關連性看法的可能差異性。

四、綜合討論

仔細思考以上研究分析彙整出來的結果，發現在研究尋求校內外藝術學習歷程關連性的過程中，一直想要尋找漫畫同人誌創作者族群的共同關連性典範類型。雖然研究結果顯示，學校藝術教育類型並不是唯一，也非最重要可能影響此關連性的因素，卻發現儘管接受同一種類型的學校藝術

教育，也產生許多個人經驗差別的狀況，此狀況甚至可能影響該創作者對校內、外藝術學習歷程關連性的不同看法。故事實上，個別對此二者關連性的看法差異才是我們所應切入的方向，在從他們個人經驗中可能影響對此關連性看法的影響因素，再找出他們的可能共通性。

所以透過訪談的過程中，我們深入了解各不同學校藝術學習背景的漫畫同人誌創作者之後，其實發覺有些創作者認為學校藝術教育對他們漫畫創作實質表現的影響並不大，技巧的精進也並非漫畫創作所必須的。反之，學校方面對漫畫創作的態度與看法變成創作者可能對自己產生懷疑、對漫畫創作產生疑惑、與學校所欲傳達的藝術觀發生衝擊的關鍵。對於學校表現出不認同漫畫的態度，自我隔離與孤立變成他們普遍採取的因應策略。這不僅對於學校藝術教育深入學生心中，更對於學校藝術教育理想中可能影響學生的層面，也會大打折扣，因為他們阻斷關連的決心與敵視的態度便已讓此關連消失。我們也不得不猜測，是否家庭的阻撓或社會大眾普遍的否定，就預先讓這些創作者以為防衛學校內外藝術學習的關連是他們得以自保的方法，他們拒絕思考學校藝術教育與漫畫創作的可能關係，也不願了解或刻意忽視學校方面的態度，造成絕大多數的創作者在被問到此二者關連性的時候，皆未表示同意或不同意的意見，並提出認為學校藝術教育不能符合個人需求而漫畫創作適足以表現個人創作慾的方式等意見。

不過，令人驚訝的，關連性意見傾向的共通性隱約透露在創作者藝術學習背景上，那就是接受過學校專業藝術教育的創作者有傾向於認同漫畫創作與學校藝術學習的關連，儘管其中包含有正向的以及反面的關連。並

且認同正向關連的創作者除了專業藝術教育受教者肯定學校技能訓練對漫畫創作的助益之外，影響此關連性很大的學校認同態度更以技職體系專業藝術教育受教者為意見極正面的族群。顯示學校藝術教學的目標差異影響學校對學生從事漫畫創作的態度，更間接影響著受教者對學校內外藝術學習歷程關連性的感受。

以上說明的是研究者對結果分析的推測，其中勢必會發現有例外的情況，則應加入個人努力、個性特質、人緣際遇等因素的討論。從個人經驗來討論對關連性意見差異的可能因素，發現：

1. 創作者對學校內外藝術學習關連性之感受未必全然受到學校認同態度之關係影響

學校對漫畫創作的認同態度，固然能使學生在從事漫畫同人誌創作活動方面無後顧之憂，並能自由遊走於不同目的、欣賞對象的創作活動。受訪者 J 君、K 君雖在學習歷程中，因曾感受到師長的鼓勵而堅持自己的創作，但也發現儘管在某些學習階段受到學校文化的排擠與歧視，基於「有阻礙才會激起鬥志的浪花（問卷 3 號填答者之回應）」的心態，仍透過同好、社團的力量而持續漫畫創作行為。他們仍會從客觀的角度看待學校內外藝術學習歷程之關連，肯定學校藝術教育所帶來的知識與能力的訓練、潛化對其漫畫創作所產生的影響。

此外，從 L 君的經驗來看，她的學習歷程中並未讓她認識真正的美術，一直停留在對「勞作」的認識，也未曾遭遇任何學校對漫畫創作的負面經驗，卻在高中美術課中驚覺學校所教授的藝術與漫畫間的懸殊差異，尤其

是審美價值的南轅北轍，造成最後她對學校內外藝術學習歷程關連性整體呈現反面的意見。是故從上述幾位創作者的經驗顯示，雖然整體而言漫畫同人誌創作者對學校內外藝術學習歷程關連性意見，受其所接觸之學校專業或非專業藝術教育背景之影響而呈現意見上的差異，卻無法斷然判定影響漫畫同人誌創作者對此關連的意見完全受學校方面各因素的影響。當時周遭環境、朋友、心境及個人特質亦影響創作者對此關連性的感受，因此在探討藝術學習背景與受教者對學校內外藝術學習歷程關連性意見的關係時，其實很難找到固定的典範模式，所受到其他隱性因素的影響也不容易掌握到固定的因素。不過，不受其他關連因素影響而促使他們持續創作的共同特質都是「對漫畫創作的熱血以及對自我愛好的執著」，這是可以確定的。

2. 在學校藝術學習各階段皆不傾向正面經驗的創作者，未必對校內外藝術學習歷程關連性之感受呈現反面傾向

這個現象從 G 君 與 J 君 的創作經驗中表露無疑。在 G 君 未曾接受專業藝術教育的學習經歷中，除了學校並未重視美術科以外，美術教師也未能提供對創作或美術基本的認知學習，造成她對自己彩稿上色能力沒有自信的結果。有相同經歷的 L 君 因此否定學校內外藝術學習之間的關連，而 G 君 卻在認識許多接受專業藝術教育的漫畫同人誌創作者之後，十分羨慕學校藝術教育對他們漫畫創作所產生的影響。所以儘管在自己的經驗中並沒有實際的體驗，卻受到其他同儕的影響而對專業藝術教育背景之情況下，學校內外藝術學習之關連感到認同。

在尋求學校藝術教育與漫畫同人誌創作的歷程中，雖然問卷調查中發現了一些可能的模式，卻在與關鍵守護者的訪談之下，打破了研究者認為的可能關連性模式。發現除了在問卷量化分析所提供的幾類關連面向之外，個人經驗與個性特質也是可能影響一位創作者對學校內外藝術學習關連性之可能因素，是故對於關連性的影響面向，尚具有其探討之發展性。

