

東海大學公共事務碩士專班碩士論文

指導教授：陳秋政 博士

閱讀漫畫對形塑讀者公共事務
態度之研究-以劉興欽的四本漫
畫為例

The seal of Tungshai University is centered in the background. It is a circular emblem with a scalloped outer edge. The outer ring contains the text 'TUNGSHAI UNIVERSITY' at the top and '1955' at the bottom. Inside this ring, there are three interlocking rings and a cross symbol.

碩士班研究生：簡岱鈴

中華民國一〇二年六月十九日

謝誌

讀研究所，才稍能體會所謂的「讀書，做學問」，尤其是「做學問」。

感謝父親，在我成長的過程中從不給我讀書的壓力，即使處於升學主義掛帥的時代，我卻擁有自由自在的童年。讀書這件事，也是所有快樂回憶的一部份，而不是件苦差事。因此，當父親這兩年問我，何不念研究所進修？我想，有何不可？我喜歡讀書呀！

讀研究所，才知道這不能跟學生時代讀書比較了！除了工作、家庭、體力和腦力的挑戰之外，「研究所」已經不是單純的讀書而已。終於能體會讀書若再加上「做學問」，那就真的是「全人」大考驗了。包括生活習慣、思考模式、個性修養、甚至是處世態度、進對應退，都考驗著「做學問」這件事。這應該才接近「讀書，做學問」的全貌吧！還是要感謝父親，在這不是學生時代的時候建議我讀書，體會更深學問道理。

有機會來到東海則是上天的恩典，東海的博雅薰風，每每帶走上班後的疲累，滌淨塵囂的吵擾；各具姿態的樹木花草，伴我再度徜徉學問之林。這是多麼奢侈的禮物啊！博學親切的教授、來自各方年齡層、職業各不相同的同學，大家共同有著對學問的熱情，這些讓我的研究所生涯充滿歡笑與淚水，多采多姿。

最要感謝的是指導教授陳秋政教授，和氣與不厭其煩的指導駑鈍的我，在我灰心時鼓勵我，不著痕跡地敦促著我和同門的譽潤、憶菁與結義。

感謝專班的項靖教授給我最美善的學習標竿，雖然我可能只做到一點點；感謝任冀平教授、柯義龍教授、郭耀昌教授、羅清俊教授、陳秋政教授，每一次的上課都讓學生如沐春風，珍惜再回到校園學習的時光；感謝我的口試教授吳若予教授、史美強教授的指導，讓我檢視所做學問能更加嚴謹。

最後，感謝一路上默默支持我的先生，給予我自由揮灑的空間，在我氣餒的時候你總說「你可以的」；感謝小好忍耐媽媽的急躁；感謝阿弟三不五時的肥嫩小手的擁抱與親親。喔！要感謝的人真的太多了！長老娘、瑞昌、靖儀、淑棉、慧琪、娛芳、雅俐、專班的同學、曾經鼓勵我的……。

感謝讓萬事都互相效力的造物主！

岱鈴 2013/06/19 於台中

摘要

閱讀，一向被視為評估國民素養的重要指標，可能是形塑民眾公共事務態度的來源之一。但隨著社會環境的變化，漫畫也逐漸成為特定族群的閱讀標的。臺灣閱讀漫畫的人口也不少，這個閱讀活動，是否也正靜靜的進行著培育公民的素養與內涵的工程？1950年代，早期的台灣處於壓抑的社會氣氛之下，漫畫曾是多數人較為熟悉的休閒娛樂；後來日本漫畫入台，閱讀漫畫人口更多。1980年代，社會漸趨開放，漫畫更為大眾接受。但是探討閱讀漫畫能否對公共事務態度的養成產生影響，仍然是個冷僻但卻有趣的議題。

本研究選擇以劉興欽的漫畫作為研究文本，分析漫畫文本的內容主軸、核心概念，再以質性訪談研究法蒐集受訪者提供的資料訊息，探討劉興欽漫畫是否促成閱讀者公共事務態度的形塑，閱讀者是否因閱讀劉興欽的漫畫而對公共事務抱持積極正向的態度。

研究發現，劉興欽的漫畫《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》和《丁老師（上、下）》對於形塑公眾的公共事務態度具有潛移默化的效果，能刺激讀者思考公共事務議題，培養主動參與公共事務的態度，學習以尊重他人、容忍異己的方法與他人一起參與公共事務。可見以漫畫來形塑讀者公共事務態度的可能性，正等待著被進一步探討。

關鍵詞：漫畫、公共事務、形塑、態度、劉興欽

Abstract

Manga is not only for entertainment, but there are some effects to our society. Many people spend time on read manga, because people are able to learn knowledge and culture movement in an easy way. Readers are attracted by those ingredients and untalkable stories so that they stick in the charming manga world and can't help themselves.

This research is showing about if comics can remodel public attitudes. Take Liu-xing-qin's early works for example , "*Happy Childhood*", "*Story of A-Chieng (I & II)*", and "*Teacher Tin (I & II)*", through the text analysis , we can find manga emphasize those important values such as respecting the others, accepting different behaviors, joining the public affairs initiatively, or supporting democratic way of life.

The second research method is analysis of qualitative interviews. After the interview , the researcher can use the analysis tool named "MAXQDA" to classify the informations are provided from respondents. The respondents agree that they shaped the public attitudes by Liu-xing-qin's early works-- "*Happy Childhood*", "*Story of A-Chieng (I & II)*", and "*Teacher Tin (I & II)*".

This research is providing a fresh way to consider of manga. People are easy to accept public attitudes from manga.

Keywords: manga, public attitudes, shape, Liu-xing-qin

目 錄

第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	4
第三節 研究方法與限制.....	5
第二章 文獻探討.....	7
第一節 形塑公共事務態度之相關理論與研究成果分析.....	7
第二節 漫畫閱讀與公共事務.....	17
第三節 綜合分析與研究架構建立.....	35
第三章 劉興欽漫畫文本研究分析.....	37
第一節 漫畫概述.....	37
第二節 劉興欽漫畫文本分析.....	41
第四章 研究設計與深度訪談.....	63
第一節 深度訪談設計.....	63
第二節 「尊重他人、容忍異己」之態度文本.....	69
第三節 「主動參與公共事務、支持民主生活方式」之態度文本.....	72
第五章 結論與建議.....	79
第一節 研究發現.....	79
第二節 建議與省思.....	82
參考書目.....	i
附錄一：漫畫研究.....	ix
附錄二：訪談逐字稿.....	xiii
附錄三：MAXQDA 分析文本.....	xxxiii

表 目 次

表 2-1：公共領域實踐場域的特質差異.....	13
表 2-2：漫畫研究.....	19
表 3-1：劉興欽作品一覽表.....	40
表 3-2：公共事務態度四個面向出現次數統計.....	42
表 3-3：《阿欽的故事（上、下）》與「尊重他人」之態度文本.....	44
表 3-4：《阿欽的故事（上、下）》與「主動參與公共事務」之態度文本.....	45
表 3-5：《阿欽的故事（上、下）》與「支持民主生活方式」之態度文本.....	46
表 3-6：《丁老師（上、下）》與「尊重他人」之態度文本.....	47
表 3-7：《丁老師（上、下）》與「容忍異己」之態度文本.....	50
表 3-8：《丁老師（上、下）》與「主動參與公共事務」之態度文本.....	52
表 3-9：《丁老師（上、下）》與「支持民主生活方式」之態度文本.....	54
表 3-10：《快樂童年》與「尊重他人」之態度文本.....	57
表 3-11：《快樂童年》與「容忍異己」之態度文本.....	57
表 3-12：《快樂童年》與「支持民主生活方式」之態度文本.....	58
表 4-1：受訪者編碼及代表性一覽表.....	65



圖目次

圖 2-1：James J. Best 的「意見」發展模式.....	8
圖 2-2：研究架構圖.....	36
圖 3-1：公共事務態度面向－尊重他人.....	59
圖 3-2：公共事務態度面向－容忍異己.....	60
圖 3-3：公共事務態度面向－主動參與公共事務.....	61
圖 3-4：公共事務態度面向－支持民主生活方式.....	62
圖 4-1：漫畫文本、受訪文本代碼矩陣圖.....	68
圖 4-2：文本組 1、文本組 2 交叉分析圖.....	68



第一章 緒論

第一節 研究背景與動機

在臺灣，漫畫常處於曖昧不明的地位！很多人一聽到漫畫，心裡的第一個反應是不好、不正當。再過兩秒會說：其實也沒什麼不好，漫畫很有趣，吸引人，小朋友都愛看。接下來心裡會說：包括我這個曾是小朋友的大人也很喜歡。是什麼因素使得人們在面對漫畫時有這麼多複雜的情緒與心理的轉折？

過去，家長或是學校師長對於漫畫大多有負面的印象與看法，認為漫畫內容簡易輕浮，只為娛樂，看漫畫簡直浪費時間，不如用功念書，考上好學校，這在以升學主義掛帥的年代，是很具說服力的。有些甚至認為漫畫是專為兒童而畫的、用來隨便打發時間、簡單的書，而且內容不當，會影響兒童身心，不僅閱讀者讀漫畫是見不得人的行為，甚至畫漫畫都是不務正業的人在做的事(林佳叡，2010：25-26；蕭湘文，2002：24-26；陳淑美，1995；草莊，1981)。

加以 1960 年代，執政當局頒布了漫畫審查制度的辦法，使得一度在戰後蓬勃發展的臺灣兒童漫畫極盛轉衰，漫畫家幾乎失去創作舞台，臺灣漫畫在市場上幾乎無法生存(洪德麟，1994：121-126；邱傑，1979：2-14)。此時政府又大開日本漫畫送審之門，日本漫畫良莠不齊，幾乎佔領全臺漫畫市場，臺灣漫畫家面對不公平待遇，然也無可奈何(洪德麟，1994：126-127、129-130；蕭湘文，2000：10-11)。在這樣的時空背景之下，漫畫的價值，很少被討論，漫畫的正面意義也早已被負面的印象與訊息淹沒，其影響閱聽人的事實更鮮少受人關注研究了(劉宗銘，1979：42-44)。

值得一提的是，政治漫畫，以反共抗俄為主軸的政治諷刺漫畫，在這一時期則如雨後春筍般出現，許多漫畫家或文藝工作者紛紛從事政治漫畫創作，其特別的政治意識形態教育功能更在公共事務的政治範疇中占一席重要的地位(洪瑞鴻，2011：1)。

一直到了 1980 年代社會漸漸開放，漫畫也漸漸走出困境，在 1987 年解嚴之後，《編

印連環圖畫輔導辦法》¹也因此走入歷史，漫畫隨著解禁和其他出版品一樣，在 1992 年新的著作權法下得以出版。臺灣的漫畫市場雖仍以日本漫畫為主流，但是臺灣漫畫在經過世代交替的斷層中也開始復甦，在開放多元的時代氛圍下，社會大眾對於漫畫比較能以持平的態度看待，漫畫不再是遮遮掩掩、不登大雅之堂，只能躲起來看的書了！而且，相較於過去一般認為漫畫是「囡仔冊」，只有小孩在看；現在，人們看漫畫則不再拘泥於自己的年齡、身分，這除了反映真實的閱讀情況之外，還有一個非常重要的因素，就是網際網路的發達。

在網路未盛行之前，閱讀漫畫除了購買漫畫書，大部分的讀者都是聚集在漫畫出租店閱讀或租回家與同好分享交流。自從網路興起，漫畫蔓延速度更加迅速，影響所及散播的層面更為廣大（李雪莉，2007：117）。漫（動）畫閱聽者除了閱讀實體漫畫或蒐集漫畫周邊商品之外，也透過網際網路進行讀者之間的分享討論、漫畫情報交流、漫（動）畫出版訊息，架設網路動漫社群網站，甚至還有同人誌的創作與活動。²如今，漫畫如空氣般存在，請自由享用（陳淑芬、謝可珍，2007：81；顏艾琳，1998：自序 12）。

近來民間、學術單位紛紛成立漫畫館、研究中心或典藏館³，開設漫畫相關的課程，例如：1999 年東華大學聘請敖幼祥開設「漫畫製作與圖像創意」課程；2011 年，東海大學教授和中原大學教授，在東海大學通識課程開設「御宅學」，對於漫畫的創作，提倡和推廣不遺餘力。政府機構也積極讓漫畫有曝光的機會：1998 年台北市立圖書館中崙分館 7 月成立，其收藏以漫畫為主；1999 年文建會舉辦「臺灣囡仔冊·一步一腳印」全國兒童圖書大展中，規畫「早期漫畫書」特區；2000 年國立歷史博物館舉辦臺灣漫畫史特展（陳仲偉，2008：164、166、168、170）。與漫畫相關的學術研究在不同的學

¹ 「漫畫審查制度」，正名應該叫做「編印連環圖畫輔導辦法」，五十一年九月二十七日由行政院第七百八十三次院會通過，五十一年十一月六日由內政部以臺內版字第九七零七七號、十一月七日由教育部以臺五一社字一五三二一號會銜公布施行。在這以前，國內的漫畫書，並沒有所謂「審查制度」的存在。（邱傑，1979：3）。

² 同人誌原指日本文學同好團體發行印製的成員作品，是非商業性的出版品。一般同人誌有兩大取向：（1）原創作品；（2）根據某動漫畫作品人物或故事為基礎，改編而成的新故事。

³ 2003 年交大浩然藝文數位典藏博物館設置劉興欽漫畫館、創意館、劉興欽創意發明學習館。

<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/search/node/%E5%8A%89%E8%88%E6%AC%BD>；檢索日期：2012/10/8。

術領域以不同的角度被提出，作為研究對象。⁴此外，行政院經濟建設委員會 2001 年提出文化創意產業，文建會為配合行政院「挑戰 2008—六年國家發展重點計畫」之「網路文化建設發展計畫」亦將漫畫電子資料庫於 2004 年羅列其中，可見政府對文創產業的認同也含括了漫畫類（陳仲偉，2008：173；吳嘉綺，2009：4-5）。

大眾對於漫畫的接受度和看法上的改變，可以從每年參加臺灣漫畫博覽會的人潮看到。⁵從事漫畫工作產業、漫畫閱讀都已從過去那種上不了檯面的窘況走出。2011 年，國內有名的網路動漫社群—傻呼嚕同盟⁶，它的創辦人黃瀛洲教授，邀集東海大學教授和中原大學教授，在東海大學通識課程開設「御宅學」，內容以動漫、電玩文化為主題，宅經濟與動漫模型也成為內容。2013 年繼漫博展之後推出第一屆春季漫畫博覽會—台北國際動漫節，其規畫的初衷就是因應近年來暑期的漫畫博覽會人潮洶湧，認為市場對漫畫的需求很大，可以再在春節年假規畫大型博覽會，提供漫（動）迷一個更具體直接的接觸。漫畫貼近大眾生活的事實已然被接受與承認。漫（動）畫文化，可以說是新世紀的顯學之一了！

本研究選擇以劉興欽⁷老師的漫畫為例，也是起因於台灣社會對漫畫的再發現。⁸猶記得小時候家裡是不允許看漫畫書的，除非它是出現在國語日報上。接觸到漫畫都是到同學家玩，或是同學帶到學校才能偶爾偷偷看一下漫畫，因為學校老師也是禁止的。這也不能全然怪罪老師，畢竟水能載舟亦能覆舟，漫畫亦是一體兩面，內容不當的漫畫也不少！加上當時正值漫畫審查時期，漫畫正處黑暗時期，整個社會大環境的氛圍是不接受漫畫的。⁹

⁴ 參見本文附錄一，頁 ix。

⁵ 臺灣漫畫博覽會於 1995 年開辦第一屆，會期天數由第一屆的一天增加為六天之多。資料來源：維基百科：

2012/10/08<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%BC%AB%E7%95%AB%E5%8D%9A%E8%A6%BD%E6%9C%83>；檢索日期：2012/12/01。

⁶ 傻呼嚕同盟：台灣動漫畫評論團體，成立於 1997 年。

⁷ 劉興欽：以「大嬸婆」、「阿三哥」、「機器人」等漫畫成名的劉興欽，在台灣 40 年代漫畫受到管制的時代，一反當時的風氣，從教育角度詮釋漫畫，賦予漫畫新意，成功地創造出一個鮮明活潑、十足本土化的漫畫世界，帶給當時的孩童莫大歡樂。資料來源：浩然藝術數位典藏博物館。

<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/search/node/%E5%8A%89%E8%88%88%E6%AC%BD>；檢索日期：2012/10/10。

⁸ 李清志（2003）〈漫畫無罪論〉文中提到：在圖像時代中，動漫畫不應該再被視為洪水猛獸，教育單位應該重新省思落伍的教科書編輯觀念，積極地利用動漫畫這種優質的傳播媒材，相信對所有年齡的讀者，都能帶來許多知識的啟蒙與發展。（傻呼嚕同盟，2003：4-5）

⁹ 有一說五十年初蔣中正總統出巡視，路過一巷道時，看見屋內小朋友列隊排排坐，一個個手上拿著書

曾幾何時，時空流轉，這幾年，我自己在工作職場上拿到書商附送在教學教具箱裡的教學光碟，常常還有這麼一樣：動漫光碟片。因應九年一貫的教育改革政策，其內容納入鄉土教育之後（王嘉蘋，2004：96-105），鄉土語言課程因以閩語（臺語）授課最多，因此曾經轟動臺灣一時的電視娛樂，臺語布袋戲被選擇性地轉製成教學光碟供教師參考使用，或者是書商自己研發，繪製簡單動畫。

之後，劉興欽老師的漫畫作品大量改編成動畫光碟，「大孀婆與小聰明教育卡通」榮獲「教育部 2008 數位內容特優獎」。劉興欽老師的動漫畫不僅是閩南語課使用，許多內容亦適合自然課、家庭教育與性別平等專題教學，更多的是與班級經營相關的品德教育動漫影片（王嘉蘋，2004：96-105）。屢獲教育部文藝獎或發明獎的劉興欽老師，其漫畫題材深具鄉土情感，是有本土特色的作品，此外並兼具普通科學的教育內容，以及鄉村文化、人情與倫理的討論與描寫（林文義，1979：2-33；洪德麟，2003：41；洪德麟，2000：46-49）。

課堂裡與學生觀賞這些似曾相識的劉興欽老師動漫畫，我不禁想起那段曖昧漫畫的歲月，再回頭審視學生們的臉龐，他們似乎在訴說，美好的事物與真理是不會因歲月而褪色……，也不會因為是漫畫而顯得微不足道。下課鐘響，幾個學生留在教室閱讀從圖書館借來的漫畫書，或哈哈大笑，或沉溺其中，完全忘記老師提醒盡量不借漫畫書看……，因為這些是經學校圖書室篩選過的漫畫書。想想，我應該去借一些漫畫來看看，或許能從閱讀漫畫而快樂學習的角度，發掘被忽視的漫畫內涵，享受漫畫空氣的浸淫陶塑，研究這一個謎樣、吸引人的第九藝術（The Ninth Art）—漫畫。¹⁰

第二節 研究目的與問題

一、研究目的

本研究目的希望透過對劉興欽老師漫畫文本的分析研究，再根據質性研究方法做

本認真閱讀，他正要誇獎時，上前一看，發現小朋友看的盡是些怪力亂神的「邪書」，因此氣憤之餘下令管制（洪德麟，1994：120）。

¹⁰ 當今較廣為使用的藝術分類法，是將繪畫、雕刻、建築、音樂、文學、舞蹈、戲劇和電影視為「八大藝術」，而不在該範疇的新類門常被稱為「第九藝術」，其中又以漫畫最常被稱之，在歐陸普遍接受漫畫有此地位（田雷、張文賀、郭紅雨 譯，2009：17）。

實際訪談，藉由訪問曾經閱讀劉興欽老師漫畫的閱讀者，深入了解熱衷漫畫閱讀的民眾，有關他們對公共事務的態度，也會受到其所閱讀的漫畫的影響而被形塑建立起來。

劉興欽老師的漫畫多年來深受教育部的肯定，近幾年來改編成動漫畫光碟，「大嬸婆與小聰明教育卡通」榮獲「教育部 2008 數位內容特優獎」。其作品充滿鄉土文化的人文氣息，具有倫理道德及普通科學的內容。另外，根據報導，留學旅居國外的華僑，多有拜託在台親友寄送劉興欽老師漫畫作品給海外兒女閱讀的實例(于松平主編，2002：47)。由此可見，劉興欽漫畫作品應有其重要的教育價值。因此，研究者選擇以劉興欽老師的漫畫作品與其漫畫閱讀者作為研究對象，以漫畫文本的分析研究和質性研究方法做深入的訪談研究，盼能從中了解劉興欽漫畫對形塑漫畫閱讀者的公共事務態度所發揮的作用。

二、研究問題

根據研究目的，本研究焦點主要針對漫畫閱讀行為，透過閱讀漫畫文本內容，漫畫閱讀者是否因此在潛移默化中形成個人對公共事務的態度。因此研究問題有：(一) 劉興欽老師漫畫的特色？(二) 公共事務態度有哪些？(三) 劉興欽漫畫在形塑閱讀者的公共事務態度上是否有其作用？

第三節 研究方法與限制

本研究透過蒐集相關的文獻資料，探究形塑讀者公共事務態度的理論基礎，作為研究的理論依據，並探究公共事務的內涵，定義出本研究公共事務態度的內容，包括：(一) 尊重他人；(二) 容忍異己；(三) 主動參與公共事務；(四) 支持民主生活方式(鄭慧蘭，2001：255)。

另一方面，根據史料回顧並整理臺灣漫畫族群與劉興欽漫畫之內涵特色，分析劉興欽漫畫情節中與公共事務態度相關之內容，進行文本分析，再建立研究架構並設計訪談大綱，依訪談大綱以質性深度訪談法，進行半結構式訪談，實際訪談漫畫讀者或電話訪問以蒐集一手資料。

由於劉興欽的漫畫文本繁多，因此本研究僅以較具代表性且與公共事務態度相關之內容文本作品作為研究範圍，受訪者以曾閱讀過本研究所選定的漫畫的閱讀者為主

要的訪談對象，次要訪談對象則為對本研究有興趣並願意參與訪談之漫畫讀者或動漫閱聽人，或曾讀過劉興欽其他、不在研究文本之內的漫畫書，且願意受訪之漫畫讀者。

經過訪談蒐集資料後，藉由「MAXQDA」做為訪談資料的分析工具，幫助研究者回答本研究之問題，達成研究目的。

MAXQDA 是一套先進 (state-of-the-art) 的專業文本分析工具，也是專業的質化資料分析和資料管理軟體，能協助研究者有效的執行質化資料分析和詮釋文本。這套軟體讓研究者可以將開放式問題的答案直接輸入程式內，利用軟體進一步分析，避免傳統質化研究中瑣碎的人工分析過程。在 MAXQDA 中，可以輸入的文本除了文字的 RTF 格式外，更擴大至 DOX、DOCX、TXT、PDF 等格式，甚至還可以分析圖片格式，如：JPG、GIF 格式，對文本的使用範圍更寬廣 (張奕華、許正妹，2010：15-18)。另外，編碼管理、備忘錄管理、搜尋管理、專案管理、變項管理和視覺管理等多樣性的功能，在資料分析處理上非常方便，因此採用此軟體作為分析資料之研究工具 (沈時碩，2012：7)。



第二章 文獻探討

為建立研究架構與理論基礎，本章文獻探討分為三節，第一節探討形塑公共事務態度之相關理論與研究成果分析；第二節探討漫畫閱讀與公共事務；第三節做綜合分析以建立研究架構。

第一節 形塑公共事務態度之相關理論與研究成果分析

壹、與態度形成之相關理論

一、態度的意義與內涵

社會科學學者所使用的態度概念，多取自社會心理學對態度的定義，其中最具代表性的為歐波特(G. W. Allport)所言：「態度是從經驗中組織起來的一種心理和生理準備狀態，它對個人在面對所有相關的對象與情境時的反應，具有指導性或動機性的影響」(鄭慧蘭，2001：249)。「態度」(attitudes)通常指個體對任何事物所特有的協調一致、有組織的及習慣性的內在心理反應，此一複雜的心裡歷程係由該事物所引發的各種思想(thoughts)、情感(feelings)及行動傾向(action tendencies)匯整而成(張春興、楊國樞，1993：534)。

「態度」是我們對四周人、事、物，以及各種抽象概念或社會政策，所表現出來喜歡與否的行為傾向(林暉月，2007：18)。Freedman(轉引自侯玉波，2003：108)則認為態度是個體對某一特定事物、觀念或他人所持之穩固的心理傾向，它是由認知、情感、行為傾向三個成分所組成。

國內學者說明態度的特性如下(陳文俊，1983：2-4；張秀雄，1992：126；王錦雀，1995：38)：

- (一) 態度非與生俱來，而是個人社會化學習的結果，是由經驗累積的綜合。態度是有組織的系統，涵蓋三種成分：
 - (1) 認知成分：指對態度對象的認識與所持訊息。
 - (2) 情意成分：對態度對象的情感，包含喜惡、正負面感受等。
 - (3) 意象成分：對態度對象的反應準備狀態，即行為傾向成分。
- (二) 態度為個人內在心裡的状态，並非外顯行為，不能從外表直接觀察，只能經由其言行來推論。態度屬於情境刺激與行為反應間的中介變項。態度必須有

其取向的對象，以及相對應的目標或情境，其對象包含環境中的人、事、物。

對於態度的定義與看法，學者們之間或有些許的差異，但多數認為態度的形成是由經驗學習而得到的。經驗的學習則有直接與間接兩種：直接的經驗是與態度對象物透過行為的互動、操弄所獲得的訊息。間接經驗則是經由閱讀、觀看或被告知而獲得有關態度對象物的訊息（吳正桓，1992：42；林暉月，2001：20）。

二、態度形成之相關理論

（一）民意形成理論

由於民眾公共事務態度，是民眾對公共事務的認知與意見，因此以「民意」形成的角度來看，可以提供公共事務態度形塑一個值得參考的理論基礎。

所謂的民意，指的是「具有相當數量的一群人，針對問題表達其複雜偏好的綜合。」（轉引自黃東益、莊文忠、李仲彬，2011：13；趙雅麗等譯，2000）。James J. Best 曾從總體(macro)及個體(micro)來剖析民意，就個體的心理學觀點，認為意見的形成，是與態度(attitudes)、價值(values)、信念(beliefs)和人格(personality)有密切關係。其中指出態度是一種或多種基本價值和信念的反應，而特定情境的態度(specific situations attitudes)是源於一信念系統，經表達即變為「意見」。其次，James J. Best 指出大多數的政治學者看法，每每視意見是人格(personality)的反應（轉引自林忠山，2003：62）。因此，James J. Best 建構出一套「意見」的發展模式，見圖 2-1。

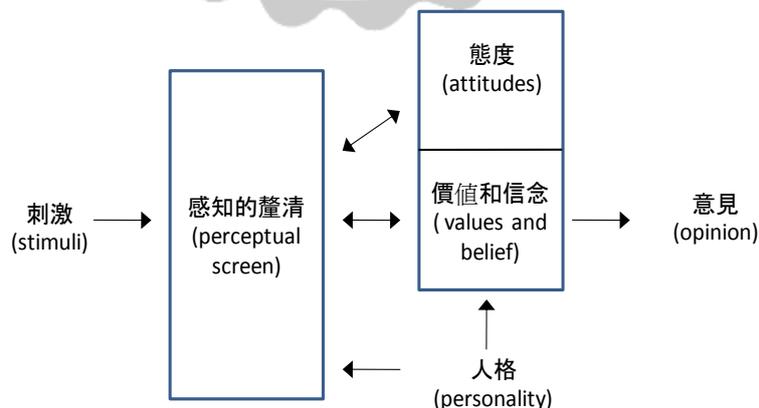


圖 2-1：James J. Best 的「意見」發展模式

資料來源：林忠山，2003：63

如此，人類透過不斷的接受經驗與環境的各種刺激，隨著時間的演進，學習並且篩選各種不同類別的資訊，這一過程即為民意的形成過程。

如前所述，態度經由直接或間接學習而得。根據林忠山（2003）的研究顯示，在心理學與政治學中，學者對民意的形成亦認為民意的形成受直接來自個人經驗與外在環境的影響。直接來自個人經驗之影響包括年齡、性別、種族、宗教、社經地位，個人常涉獵的資訊、理論或思潮等，經過不斷的重複刺激、強化而成態度或意見。外在環境因素的影響則有家庭、學校、同儕、社會、各種團體、大眾傳播等。

其中又以大眾傳播最具影響力，因為人們與傳播媒介的接觸不受時空限制，接觸的時間又長；此外，大眾傳播提供豐富的資訊，內容無所不包，遠超過其它因素。因此，其塑造民意或教育讀者之力量是巨大的。

另外，黃東益等學者（2011）研究則指出，民意的形成可以從理性主義者、心理學、社會學、經濟決定論等途徑來切入。根據理性論者的主張，民眾意見的形成主要來自於對事實的認定方式，也就是受到現實社會影響的結果；心理學領域則認為，民意的形成是從嬰兒時期即養成的人格特質所造成；社會學領域則是強調社會文化、組織、團體的驅策力量；而經濟決定論則認為經濟因素將左右著人的態度（黃東益等，2011：13）。

楊意菁（1993）研究民意理論則提出，民意可從「意見」、「公眾」及「公眾意見（民意）」三個層面分析。其中「公眾」的概念是一種參與公共場合的聚集或活動的意義。十八世紀，英國的咖啡屋、巴黎的 salons 等一些屬於公共討論的地方興起，引起人們的聚集討論，並產生一些對政治事務的公共主張(Price,1992)。而這個公眾概念的演變，使得民意呈現出大眾意志的集體聲音(collective voice of the popular will)(Peters, 1995；轉引自楊意菁，1999：3)。

Peters(1995)進一步指出，報紙的出現引發了另一種公共領域的概念－公開性(publicity)，這個公開性有活絡多元對話的意義。而此公眾的概念也呼應了 Habermas（1962/1989）表示討論是公共的、公開的、人人平等，以及討論必須啟發公共事務的正確判斷觀點（見 Price，1992）。在這樣的公眾概念

之下，Taylor(1989)指出民意不只是我們個人意見的總合而已，更應該是公眾討論及辯論下的共同性（Peters，1995；轉引自楊意菁，1999：3）。

由此可知，影響民意形成的因素－閱讀與涉獵的資訊、大眾傳播的遞送、公眾討論、辯論下產生共同性的意見，對於民眾公共事務態度的形塑均有極大的解釋力。

（二）媒體效用理論－「涵化理論」

由於閱讀的資訊、大眾傳播的影響，都屬於外在環境形塑態度的間接經驗，因此有關於傳播媒體的效用析述如下：根據蕭湘文（2002：197-199）《漫畫研究》一書中提到，他認為目前漫畫這個媒介的效果有「替代理論」（Displacement theory）、「媒介依賴理論」、「議題設定」與「涵化理論」四種。這些傳播理論用來解釋漫畫媒介之傳播現象的研究目前雖然不多，但隨著漫畫動畫化，也就是以動畫方式所呈現的漫畫或漫畫網路化的發展，這些傳播效果的研究在漫畫的研究領域可做為重要的典範。其中又以「涵化理論」屬於閱聽人較長期的、長時間接觸傳播媒介而在價值、信念、態度上受影響的研究理論。說明如下：

涵化理論是由傳播學者 George Gerbner 提出，主要從認知角度，了解媒介如何形塑觀念以及建構社會真實（Hughes, 1980；轉引自潘玲娟，2005：310）。一開始 Gerbner 主要探討電視暴露與閱聽人的認知和態度的關聯性，主要針對電視暴力節目與行為之間可能的關係研究，進而深入探討電視媒體之社會功能，探究一般觀眾對電視節目與社會真實世界的認知之間的關係。

研究發現，看電視較多的重型程度觀看者對世界的認知比輕度觀看者的人更接近電視所描繪的世界。電視的涵化的效果巨大，尤其電視有別於其他大眾媒介，以聲光傳遞訊息，閱聽人不需要具備太多的知識技能，就可以使用此一媒介。在現代社會中，從可以坐立開始，社會大眾就開始接收電視訊息，電視的穿透力在觀眾長期的耳濡目染下，自然能發揮潛移默化的涵化效用（王旭，1999）。

涵化理論與一般的效果論最大的不同之處，是在於涵化理論認為電視能

建構閱聽人心目中的真實世界的「圖像」，而這種建構的過程，就是涵化作用。Gerbner(1986)認為媒介的效果不在於讓我們產生什麼行為，而在於它賦予各種事物的意義。透過它，社會的價值體系和標準得以確立和傳遞（湯允一、陳毓麒，2003：3-4）。

漫畫電視化，動漫化，也就是卡通或動漫，絕大多數仍以紙本漫畫的創作為先，再作成播放的影像影片，因此媒介效果之涵化理論亦可視為漫畫之傳播效果之一。

貳、公共事務態度形成之相關論述

一、公共事務態度的內涵

一個健全穩定的現代民主社會，除了依賴政體的「基本結構」之公正性外，最重要的乃是社群中成員本身的素質與態度（蕭揚基，2000：29）。態度既是個體對環境中的人、事、物所形成的一種傾向、感覺、評價、認定與行動的總和，故公共事務態度即公民具有對公共事務的基本認知、情感與行為。

張秀雄（2000）主張一個健全的公民，應表現出良好的公民德行，發揮公德心與公共精神，運用廣博的公民知識增進公共福祉，這就是我國理想的公民資質。張認為「公民素養」和「公民資質」即表示現代公民應具備的素質(quality)與能力(competence)，包括知識、情感、態度、德行、價值、能力等（張秀雄，2008：4）。「公民資質」不宜局限於政治、社會或法律上著重權力、義務、身分或地位等傳統涵義，而應包含一個健全的民主公民所必須具備的知識、責任、態度、德行、價值、能力，是一個複合性概念。學者研究，提出現代公民應具備七大特質：（1）參與公共事務；（2）守法；（3）具世界觀；（4）尊重別人、容忍異己；（5）社會正義；（6）權利和義務；（7）愛國心，作為現代公民應有之內涵（廖添富，1996；轉引自蕭揚基，2004：147）。

洪泉湖（1998：296）則認為所謂公共精神即是關心公共事務、關懷社會、願意犧牲付出為民眾解決公共問題。美國明尼蘇達大學教授柯根（John Cogan）認為參與公共事務已在西方社會建立長久傳統，古希臘社會已將一個好人和好公民加以區分。一個好人的生活是合於道德和榮譽的，不需要對參與公共事務有興趣；但一位好公民必

須表現樂於助人並承諾去(commitment to)參與公民和公共生活(張秀雄, 2008: 5)。

因此, 公共事務態度常被置於公民態度之下。蕭揚基(2001: 198-203)對公民態度的分類包括:(1)對公共事務的態度;(2)對社會關懷的態度;(3)對社會責任的態度;(4)對時事關心的態度。公共事務的態度則包括:(1)尊重他人;(2)容忍異己;(3)主動參與公共事務;(4)支持民主生活方式(鄭慧蘭, 2001: 255)。

承上所述, 公民對公共事務的態度與參與可以說就是民主社會中公民參與的態度, 因此造就公民參與態度的因素也是形成公共事務態度的因素。然「公民參與」的態度該如何形成或塑造培養? 根據沈六(1996: 255-256)在其著作《公民》提出四個途徑:(1)選修相關課程;(2)廣泛閱讀相關書報雜誌;(3)參加社團活動;(4)經常參與公共議題討論。

沈六所提四個途徑於本研究所探討之民意形成和媒體涵化理論亦有重疊之處, 即透過閱讀與公共事務相關內容的漫畫、參與漫畫社群的討論和活動可以形塑民眾的公共事務態度。

對於公共事務的推展, 學者認為若僅僅倚賴執政機關的單獨運作, 於現代社會環境下必陷入事倍功半的窘境。公共事務必須引進標的團體和社群, 運用其才華, 產出令人激賞的績效。團體社群也可能因此加入公共事務的營運, 成為社會的貢獻者(林水波, 2011: 14)。

二、公共事務態度與網際網路—新興的社群平台

由於公開、公共性的社團、社群的參與, 是養成公眾公共事務態度與形成民意的重要因素, 因此漫畫閱聽人的社團社群參與必須做一探討。

傳統的社群指涉的是在一定的地域、範圍內, 人們透過固定制定性的安排, 根據互相的利益進行直接的互動, 由之建構出一套含有共同情感和理念的社會叢結; 因此, 在傳統中, 人對社群的歸屬感相當強烈, 人們是根據社會連帶進行其行動。在現代, 由於社會高度分化與快速發展, 社群逐漸面臨瓦解(周桂田, 1997)。

因此自從學者提出「虛擬社群」(virtual community)的觀點之後, 許多的研究圍繞著「虛擬社群算不算社群?」、「虛擬社群與傳統社群有何不同?」、「虛擬社群會不會取代傳統社群?」等問題。學者的討論強調虛擬社群是一個聚會處, 在其中有足夠的

人口、長期的公共討論、能滿足人的一種情感的網絡關係，它能夠滿足一些我們在真實的世界中社群所逐漸消失的的渴望與需要，人們可在其中進行社群的重建

(Schulz-Schaeffer, 2000；轉引自陳仲偉，2002：6)。

虛擬社群並非虛擬，它確實擁有真實社群的性質與功能，因此後來學者以線上社群(online community)來進行討論。社群的公共領域又開展起來。由表 2-1 我們可以看到社群的發展脈絡。

表 2-1：公共領域實踐場域的特質差異

項次	時空性	參與本體性	傳播方式	民主實踐
早期公共領域場所（市集、沙龍等）	具地域性 具時間性	互為主體性	自主對話去中心化（多對多）的溝通方式	直接民主積極溝通實踐產生認同社群
大眾傳播媒介（電視、報紙等）	具地域性 具時間性	客體性	非自主對話中心化（一對多）的溝通方式	代議民主消極溝通實踐產生認同危機
網際網路	跨地域性 去時間性	互為主體性	自主對話去中心化（一對多或多對多）的溝通方式	直接民主積極溝通實踐產生多元社群

資料來源：黃啓龍，2002：92-93。

說明：本表引自黃啓龍修改自周桂田，1997：6 之研討會論文。

這個新興的平台對於連結動漫迷社群顯得特別重要，因為對長期處於文化邊陲地帶的，或說是非主流正統文化的漫（動漫）畫社團來說，網際網路上的動漫社群就是其實體社團的延伸，藉此社團可以與同好分享、討論漫、動畫內容、並且合力舉辦相關活動（陳仲偉，2002：2-3）。

動漫迷在實體世界中可能不熱衷與人溝通往來，常常在家裡足不出戶的看漫畫或動漫，可是透過對漫、動畫的閱讀，再上網和同好討論漫、動畫的喜惡、內容時，事實上已經是一種處於公共討論空間的狀態，也就是不只是說，還有對話，宛如置身穿越時空的現場。

網路社群交流可以是一對一、一對多、多對一、多對多，多樣化又去中心化，匿

名，沒有誰是主流誰是非主流，多元的意見會被呈現；分享內容也具恆久性、隨選性、即時性、資料型態多樣；而且網路功能多樣又無遠弗屆；使用成本低廉、技術門檻不高，網路的種種特性，使得社群的可能性難以預測，學者至今都沒有一個定論，只能說就像電腦科技，對人類生活的改變影響仍持續進行中（項靖，2005：29-36）。而且這樣的一個媒介是異於一般傳統大眾媒體的，它提供使用者參與、互動、回應的主動功能，而不是被動接收資訊而已。

叁、相關研究成果分析

一、形塑態度的相關研究

根據研究者在 2012 年 12 月 1 日進入全國碩博士論文資訊網以關鍵字「態度」搜尋論文名稱，有高達 7034 篇的論文，覆以「形塑」在 7034 篇中限縮搜尋，則只有一篇黃國峰（2008）的〈國小學生法治概念認知與態度形塑之教學研究—從美國公民教育中心《民主基礎系列》教材的觀點談起〉之博士論文。本文探討的是透過教師實施《民主基礎系列》教材的教學，對兒童法治的概念和法治態度形塑的成效，亦即以教材教學和一些作業的操作學習來形塑法治態度。

魏延華（1999）〈高中女學生閱讀少女愛情漫畫與愛情態度之關聯〉是針對高中女學生進行問卷調查，企圖檢視閱讀「少女愛情漫畫」是否會影響女性青少年的愛情態度，塑造其對愛情的看法。其研究雖然可以確定「看與不看」之間的確影響少女愛情態度，但孰為因？孰為果？則因少女漫畫屬於特定性質漫畫，因此仍難釐清其涵化的因果關係。

此外，以「涵化」為檢索字的論文則有 493 篇，若在範圍內以「傳播媒體」搜尋，則有 41 篇與傳播媒介涵化效果相關的研究，與漫畫相關的則僅有李淑汝（2000）的〈國小學童閱讀漫畫行為相關因素之探討及其與社會真實認知關係之研究〉。

周君蘭（2002）〈電視收視與價值觀認同之關連性分析--以「飛龍在天」為例〉的研究則顯示，高收視者比低收視者更能認同戲劇所傳達的價值觀，印證電視涵化效果

論。然收視習慣、收視節目類型、研究主題、工具、方法也會影響媒介涵化效果，這也印證了媒介效果有限的論點。

對於態度的形塑方面，國內的研究仍不多，漫畫形塑態度方面的研究部分則屬少數，對於傳播媒介的涵化效果相關研究則較多。因此，本研究以漫畫形塑態度的角度為著眼點，希冀能拓展漫畫的研究角度。

二、形塑公共事務態度的相關研究

與「公共事務」相關之碩博士論文研究，在 2012 年 12 月 1 日檢索的結果有 44 篇，與公共事務的參與及參與因素有關的論文則有 16 篇，而「公共事務態度」僅有一篇，然其研究仍著重於參與之態度，而非形塑態度之因。以下是探討公民參與態度的形成，也就是包含「公共事務態度的形成」在內的研究。

在孫建文（2008）〈大學生公民參與態度與行為之研究〉的研究結果顯示，「有參與社團」的大學生有較高的公民參與行為投入；「有閱讀公民參與相關讀物」對公民參與的行為解釋量為 6%（高），對公民參與態度的解釋量只為.1%（低），孫認為出現此種影響行為卻沒有影響態度的矛盾現象，可能是有閱讀公共議題讀物習慣的人本身就是公民參與行為較活躍者，閱讀相關讀物的目的，是作為其行動的指導方針，對公民參與態度的形成，閱讀相關的讀物不見得是重要條件。

鄭慧蘭（2001）的〈高中生公民參與態度與行為之研究 - 以台北市公立高中為例〉研究結果顯示，「有無參與社團」和高中生公民參與態度與行為並無太大的關聯性。然而鄭也指出，此結果與其他研究者的結果亦有出入，即有些研究者認為「有無參與社團」和高中生公民參與態度與行為有相當的關聯性。以「閱讀」、「看電視」、「接觸網路」因素來看，則：

- （一）高中生之公民參與態度並未因閱讀報紙時間量的不同而有所不同。但是，在公共事務態度以及關心時事態度上卻會因閱讀報紙時間量的不同而有其差異。
- （二）高中生之公民參與態度並未因收看電視時間量的不同而有所不同。

(三) 高中生之公民參與態度因接觸網際網路時間量的不同而有所不同，且接觸時間在二小時以上者其公民參與態度較其他學生消極，特別是在公共事務態度、社會關懷態度以及社會責任態度上。

(四) 高中生之公民參與態度因閱讀不同內容報紙版面而有所不同，特別是在關心時事態度上。

(五) 高中生之公民參與態度並未因收看不同電視節目內容而有顯著差異，然而在時事關心的態度上卻有顯著差異。

根據李美玲(2010)〈大學住宿生之公民參與態度與公民參與行為研究—以北部一所公立大學為例〉的研究發現，影響學生參與宿舍公共事務的主要原因排名順序分別為：(1) 時間忙碌；(2) 個人心態；(3) 公民素養；(4) 意見受到學校重視與否；(5) 對宿舍的認同感；(6) 參與風氣；(7) 資訊傳達、參與管道與效率；(8) 法規制定與執行；(9) 對宿舍現狀感到滿意程度；(10) 空間與設備。

從這裡也可以看出，公民的素養與參與風氣，還有意見表達與資訊的溝通，對於學生的參與態度和行為仍然是很大的影響因素，因此研究者提出的改善建議，例如：透過網際網路加強訊息公布與宣傳、增加參與管道之便利性、尊重學生意見、給與學生權利、公民教育等，都獲得比較大的回應，是改善學生宿舍公共事務參與的選項。

公共事務態度與公民是否參與其中，有很大的相關性。而公民的參與又以是否接觸到相關的教育、訊息、議題息息相關。訊息的接觸、參加社團活動、廣泛閱讀相關書報雜誌、經常參與公共議題討論有助於形塑民眾的公共事務態度。

三、網際網絡裡的公民態度與參與之相關研究

根據鍾慧婷〈互聯網表達：民意選擇和選擇民意—從歐巴馬當選第 56 屆美國總統看互聯網的作用〉研究顯示，認為互聯網的特徵與歐巴馬的定位是促成歐巴馬成功當選的重要因素。其特徵為：(1) 互聯網的虛擬性決定了權威不擁有話語權；(2) 互聯網的虛擬性決定了資歷（年齡）不擁有決斷權；(3) 互聯網的虛擬性決定了等級不擁有支配權。歐巴馬的競選團隊從形象到政見都力圖向網絡靠近，向匍匐在互聯網數不

清的網民發出召喚的姿勢，民意決定命運（鍾慧婷，2009：97-98）。在這裡研究者強調網路的力量，雖然網路的社群是虛擬的，但是社群能發揮的力量結果是真實的。

還有研究發現，網路的「提供資訊與多元觀點」以及「做為發聲管道使參與討論」特點，賦予參與者有平等的權利，討論內容多元開放，更能包容各階層的參與者，從形成公共領域的本質、意義及制度化的場域條件來說，網路的確是有稱為公共領域實踐場域的條件（黃啓龍；2002）。網路媒介多元化程度高以及自主論辯的言論之下，使得網路所提供的虛擬空間實踐了公共領域的精神。

另外亦有研究顯示，網際網路對於公眾的公共事務態度的確有正面積極的影響力，例如資訊的散佈、溝通，進而集結有共同理念的主動參與者，然後將網路虛擬的空間「挪移」至實際的層面，但是實際的行動則仍需要透過部落客之間實際的見面、互動，進而實踐（柯佩均、吳柏蓉、侯岱伶、洪淑倫、陳意羚，2007）。

網際網路使公民的公共事務態度能更多元的、主動直接的表達，並且不受階級、資歷或權利的社會階層干擾，對於民眾公共事務態度的形塑與意見的實踐提供了公共的場域。

肆、結論

綜上所述，公眾公共事務態度的形塑可透過閱讀、公眾公開討論的活動、參與社團活動、社群的討論分享，還有大眾傳播媒體的接觸而形塑閱聽者的態度；行動、參與、討論的空間場域則由傳統看得見的公眾場所延伸擴散至分散的一宅一戶當中！

第二節 漫畫閱讀與公共事務

壹、臺灣漫畫的發展與漫畫社群

臺灣漫畫的社群，早從日治時代就伴隨著漫畫的發展一直存在著，當漫畫欣欣向

榮之際，漫畫社群的活躍當然是不可言喻；然而，漫畫產業衰落時，漫畫社群卻未因此消失，它只是換一種方式進行著「漫畫」，這個被誤解最深的藝術形式（田雷、張文賀、郭紅雨 譯，2009：12）。

以前，老一輩的漫畫家，有時白天上「正職」的班，晚上才從事自己真正喜愛的副業—畫漫畫，這是一種接近「專業職人」（陳仲偉，2004：68）特性的漫畫社群；還有一種，以被視為不是很正經的漫畫家工作做為全職的漫畫家，他們真的很少出門，連家人都不太敢承認其身分（楊孟瑜，1998：157），最有名的要算是畫《諸葛四郎大戰牛魔王》的葉宏甲¹¹和有「日本漫畫之神」之稱的手塚治虫，他們也是會畫漫畫的漫畫社群的一員。

現今，從事漫畫創作更是辛苦的工作，消費者的資訊接收豐富，漫畫家作品沒有特色或創新的畫風與劇情，根本沒有市場（顏艾琳，1997：34），因此漫畫家若不夠專業職人般的功力，漫畫的作品將很難被市場接受！

面對現實狀況，從事漫畫產業相關的工作者可能因大環境或有起落，但漫畫的愛好者幾乎不曾減少，尤其處於今日的圖像時代，圖像訊息無所不在，從手機到網路，從廣告到媒體，圖像的使用更勝以往，漫畫迷真是有增無減。根據蕭湘文《漫畫研究》（2002：174-188）顯示，自 1990 年代至 2001 年以來，與漫畫相關的研究，至少有 47 篇正式的論文可供參考；而自 2002 至今，臺灣博碩士論文知識加值網站提供的電子論文資料更已達百篇以上¹²，以下是研究者以蕭湘文之漫畫研究的分類法（蕭湘文，2002：192）所作整理，蕭氏的分類研究要素有漫畫產製、漫畫訊息、漫畫媒介、漫畫讀者和漫畫效果五種，在此僅列出研究者所整理之漫畫效果部份，亦即與本研究相同的研究要素之論文作詳細介紹，見表 2-2。其餘四種研究要素之整理請參照漫畫研究整理附錄一¹³。

¹¹ 〈葉宏甲小傳-晚年情景〉。資料來源：葉宏甲數位漫畫館，http://folkartist2.e-lib.nctu.edu.tw/collection/yeh/01_main/main.htm；檢索日期：2013/01/08。

¹² 臺灣博碩士論文知識加值系統，<http://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gswweb.cgi/login?o=dwebmge>

¹³ 研究者根據論文寫作期間，整理自臺灣博碩士論文知識加值系統所提供有電子論文檔案供參閱之研

表 2-2：漫畫研究

研究要素	題材	作者、年代與研究題目
漫畫效果	認知、態度、行爲、情緒 (11 篇)	謝明穎(2012)。漫畫迷對漫畫改編偶像劇的區辨與認同歷程。 林容潔(2011)。星星知你心~連環漫畫對話教學對提升國小亞斯伯格學童同理心之研究。 江柔儀(2010)。數位漫畫寫作對國小學生作文之影響。 童玉娟(2010)。政治漫畫融入國中公民課程與教學之行動研究。 蕭文欽(2009)。原型開發漫畫教學對國小高年級兒童創造力影響研究。 陳巧玲(2008)。漫畫式對話暨繪本教學對增進亞斯伯格學童與同儕互動之研究。 劉佳瑜(2008)。國小高功能自閉症學童情緒調控介入之研究—連環漫畫會話教學取向。 賴靜平(2008)。漫畫閱讀之性別差異：以臺北市國小六年級學童為例。 賴丹穠(2008)。運動漫畫的教育意涵之探討。 林幸楨(2005)。國小美術教師對於「漫畫」影響學生美術學習之態度分析。 陳喜蓮(2004)。以繪本及漫畫為素材之討論團體對國小高年級女生性別刻板印象之影響研究。

資料來源：研究者自行整理

從 1990 年代的 47 篇到 2000 年的 100 多篇研究論文來看，研究數量加倍成長，台灣社會對於漫畫的研究已經有大幅度的增加趨勢，研究範圍在漫畫的產製、訊息、效果上日益深入，因此研究篇數也增加許多。¹⁴漫畫研究的興起，除了它不斷增加的數量外，漫畫意識同時被視為一種表現的媒介，同時作為歷史的紀錄（鄧宗聖，2010：114）。漫畫在文化使用上的面向愈來愈多，學校教育除了探究其對人格發展、兩性價值、科學教育、運動教育、文學教育等發展的潛能外，近來還被視為視覺素養的一部分進行教導，討論其作為一種非正式學習或社群形成之社會意義（鄧宗聖，2010：114-115）。以筆者所整理之表 2-2 來看，可見漫畫的使用觸角延伸至廣。

究論文。

¹⁴ 參見本文附錄一，頁 ix。

由於漫畫文化仍屬非主流或所謂菁英文化(陳仲偉,2003:2;鄧宗聖,2010:114),因此筆者擴大漫畫社群範圍,以只要和漫畫有相關、往來的人或單位都納入漫畫社群中。茲將臺灣漫畫社群概分為六類來探討:

第一類為第一線的漫畫工作者,也就是漫畫家,漫畫創作者;第二類為漫畫閱讀者,他們和漫畫家互為依存,構築出漫畫的世界;第三類是漫畫研究者,筆者將它歸類於漫畫社群中,因其對漫畫此種文化形式以探討研究的角度來認識,對於漫畫而言可以說是較為客觀友善的文化工作者。而且這一類大多通常也兼具第一或第二類型的角色,意即他們可能也是漫畫創作者,也是閱讀者。第四類是漫畫團體(漫畫社團),這一類是狹義的漫畫社群;第五類是漫畫雜誌刊物、出版社、出租業;第六類是與漫畫相關的政府單位。以下是研究者根據上述所分類別,整理自蒐集的文獻資料。

一、漫畫工作者(漫畫家、創作者)

根據國內漫畫歷史研究者洪德麟的漫畫研究《臺灣漫畫四十年初探》、《臺灣漫畫風城五十年》、《臺灣漫畫史特展》和《臺灣漫畫閱覽》等書的介紹,大致上都以當時社會環境來對應漫畫的發展,並介紹當期的出色漫畫家。另外,《傑出漫畫家—亞洲篇》也收錄了幾位臺灣漫畫名家,如陳海虹、葉宏甲、陳定國、牛哥、劉興欽、蔡志忠、鄭問。

在較晚近的《臺灣漫畫閱覽》一書裡,洪德麟將臺灣漫畫發展分為七個階段,並介紹了當期的漫畫名家。以下分述七個階段之梗概。

(一) 第一階段:臺灣漫畫史前史~1945年。

這一階段介紹台灣原始藝術漫畫的趣味和民間信仰的圖畫世界。此階段最有代表性的漫畫家是國島水馬和雞籠生。國島水馬雖非臺灣人,但其《漫畫臺灣年史》生動的詮釋出生活在殖民地臺灣的日本人的心態與精神。雞籠生在《臺灣第一》一書中則被視為臺灣第一個漫畫家,本名陳炳煌的他出生於基隆,1935年出版《雞籠生漫畫集》,可以算是台灣第一本漫畫創作,其形式簡樸,有「四季畫」、「大都會」、「古詩今畫」、「俗語漫畫」、「時事漫畫」、「異地風光」、「社會漫畫」、「漫畫漫談」、「雜錦漫畫」。

(二) 第二階段:戒嚴時期的漫畫急先鋒,1945~1954年。

這一階段是戰後臺灣的漫畫現象，漫畫家成立台灣第一個漫畫團體，「新高漫畫集團」，他們在創辦的《新新》月刊中創作時論漫畫，描繪戰後混亂的社會樣貌，畫「諸葛四郎」的葉宏甲，即為其一。1949年自大陸來台的梁中銘畫《新西遊記》、梁又銘《土包子下江南》、牛哥（李費蒙）《解放了的牛伯伯》都是代表性人物。還有與牛哥較勁的羊鳴畫《小八爺》、以野史取材的陳定國，他的人物都是唯美的鳳眼帥哥美女。另外擅長諷刺戲畫的青禾、畫《小封神》的許丙丁，也都是這一時期的代表性人物。

（三）第三階段：人才輩出的漫畫黃金期，1955~1964年。

自1953《學友》創刊，掀起漫畫連載風潮，全臺有二十多種漫畫雜誌。1958年，《漫畫大王》邀葉宏甲創作「諸葛四郎」，奪得台灣第一個漫畫英雄偶像之名。《模範少年》開啓陳海虹的《小俠龍捲風》，成為台灣武俠漫畫的開山鼻祖。劉興欽則是第一個紀錄臺灣由農村轉型為工商社會的本土漫畫家，也是發明家的他，白天是國小老師，晚上創作。陳光熙（羊鳴）則繼續以圓潤柔美的筆觸在《學友》創作《三國志》、《海賊覆亡記》。不過，這一時期雖然漫畫家大放異彩，但漫畫新人中也不乏惡質的模仿者，想魚目混珠或改編抄襲。

此時期，不僅臺灣南北部都有漫畫雜誌的發行，還開啓了單行本漫畫的新世代，漫畫出版社也加入戰局。1960年代，漫畫家追隨前人的腳步，如雨後春筍般崛起。這一時期題材主要以武俠為主，再加上當時的文藝影片流行，故也有文藝漫畫出現。

其中范藝楠以精裝本呈現其作品「血魔劫」，引起一陣跟隨風潮。游龍輝則在陳海虹的工作室學成出師，十九歲即成名且擔任出版社要職。蔡志忠也在此時學畫、創作投稿，成績不凡。1980年，蔡志忠以「老夫子」卡通電影獲金馬獎，1990年代其漫畫「莊子說」「老子說」等百家諸子的漫畫以三十六種語文風靡全球。

（四）第四階段：審查制度下的漫畫受難期，1965~1974年。

這一時期的漫畫家意志消沉，因為1966年所頒「編印連環圖畫輔導辦

法」使得漫畫家無所適從，不知如何發揮，漫畫創作停擺，出版社另謀出路。例如：范藝楠、許華良、王朝基、許松山、淚秋、山巴（邱錫勳）都曾紅極一時。還有轉戰其他文學或創作領域的，如：林文義、徐美秀。

（五）第五階段：展現復甦活力的漫畫新生期，1975~1984 年。

此時期的漫畫因日本漫畫大量進入臺灣而又喚起漫畫家回到此一領域。不過東山再起不易，加之日本漫畫充斥市場，漫畫家牛哥就曾發起「漫畫清潔運動」，漫畫家們藉此機會諷刺批評國立編譯館輕易放行日本漫畫的刊載，以及出版社盜印出版日本漫畫，有官商勾結之嫌。此階段，洪德麟就現況建議「中華民國漫畫學會」與《中國時報》、世華銀行合作舉辦三次「全國漫畫大擂台」，新人輩出，漫畫也復甦起來。其中有朱德庸、蕭言中、季青、嘎嘎（柏言）、林鑫、魚夫、鄭問、林政德、游素蘭、麥仁杰等人，這些參賽者後來也都成為漫畫作家的佼佼者。

活躍於此一時期的漫畫家則有以「烏龍院」走紅全臺的敖幼祥、還有前面以百家諸子漫畫聞名的蔡志忠。Co.Co.（黃永楠）以評論漫畫、針砭時事成為當紅漫畫家，不過，後來因政治環境因素被迫出國。鄭問，以水墨表現光影虛實獲得讀者青睞，也造就其後發展日本，讓日本漫畫迷大開眼界，獲「日本漫畫家協會漫畫賞」頒贈優秀賞。阿推，臺灣唯一專畫科幻作品的漫畫家也誕生於此時期，風格歐化，作品曾刊載於法國。魚夫，本名林奎佑，他的政治漫畫在臺灣首屈一指，不辛辣卻令人會心莞爾。陳朝寶，一位紅到法國去的水墨畫家、漫畫家。曹俊彥則在教完義務的小學教師工作後就轉任臺灣省教育廳兒童讀物編輯小組，他畫過許多連環圖畫，畫風多變溫馨趣味，透過畫作，不著一字的述說故事，作品散見於各大報紙。

（六）第六階段：解脫政治禁錮，展開國際性交流，1985~1994 年。

臺灣漫畫雖已復甦活力充沛，然市場已被日本漫畫充斥而壓縮。1985 年，《歡樂漫畫》集漫畫菁英於一堂，卻仍虧損連連。其實這也反映了一個現象，優秀漫畫家崛起，可是市場一片混亂，要穩立長青於此，實在是辛苦而不容易。畫風柔中帶剛的任正華，作品驚悚，《人肉包子》、《頑劣家族》、

《魅影殺機》，作品藉由東立等漫畫出版社推向歐洲，在西班牙、德國發行。朱德庸，擅長表現臺灣女性萬般風情，手法詼諧，調侃功力十足又帶阿 Q 精神，作品親切平易近人。此外，麥仁杰、林政德、游素蘭、張靜美、游志忠等，都有不錯的成績。

(七) 第七階段：臺灣漫畫面臨的挑戰與蛻變，1995~2000。

這一時期，漫畫家新人輩出，而前一、二期的漫畫家作品漸趨成熟，活躍於國際舞台的亦不少。鄭問的《東洲英雄傳》對臺灣漫畫打進日本市場有承先啓後的作用。高永、林政德、度魯、洪正輝、練任、張裕群作品也在日本雜誌發表過。阿推的《巴力入》、麥仁杰的作品也被帶到法國，甚至是義大利的「法蘭克福書展」。1999 年，張振益為華德迪士尼負責年度大戲「花木蘭」動畫的人物造型設計。其他，人氣高居不下的幾米、尤俠、林明鋒、張妙如、賴有賢等，臺灣漫畫界人才濟濟。

二、漫畫閱讀者（讀者）

湯芝宣（1997：44-47）〈漫畫閱讀行為調查報告〉提出一份調查國小、國中、大專（學）生、藝文界人士和一般上班族的閱讀漫畫調查，研究顯示，臺灣漫畫的讀者主要以兒童、青少年為主，平均有高達百分之九十以上的中小學、高中生和百分之八十的大學生以看漫畫作為休閒娛樂的活動，藝文界人士和上班族也都有百分之七十以上的人閱讀漫畫。

丁美瑄（2010）〈國民小學漫畫圖書館（區）設置之研究〉顯示，多數學童贊成設置漫畫圖書區，並且願意因漫畫區而多加使用圖書館。以往漫畫審查以前，漫畫也是吸引學童的休閒讀物，甚至因為漫畫實在太吸引學童，使得家長、老師對兒童沉迷漫畫的焦慮與不安，深怕學童浪費太多時間在看漫畫這件事上，擔心學童太入迷而受其影響，無法分辨真實世界與漫畫書所建構的奇幻世界。民國六十年代，曾經有學童因為受武俠漫畫影響，而離家上山求藝的事件發生（陳淑美，1995；謝淑芬，1992；謝蜀芬，1985；王春謀，1980），這使父母更加戰戰兢兢，大加撻伐漫畫，加之學童留連忘返於租書店，因此引發政府當局在此輿論壓力下頒布了所謂的漫畫審查制度。

然而，這些在審查制度以前的漫畫閱讀人口並沒有因此而消失，而是隨此間日本

盜版漫畫的大量湧入，從閱讀臺灣漫畫轉向閱讀日本漫畫而已(洪德麟,1994:51-52)。如今，這一輩的閱讀者，有人成為漫畫家—即前述崛起於五、六期的漫畫家，有人成長為成人閱讀者，再加上1997年湯芝宜〈漫畫閱讀行為調查報告〉可以得知，漫畫的閱讀人口幾乎沒有年齡上的斷層。

三、漫畫研究者

臺灣漫畫的研究者本身多具漫畫家身分，如早期的李闡，隨國民政府來台，作品散見各大報，是漫畫家也是臺灣漫畫研究的先鋒，著有《漫畫美學》、《漫畫漫話》、《漫畫行腳》、《漫畫歲月》等書。

洪德麟，漫畫家兼臺灣漫畫史家，對臺灣日治時期到現代的漫畫歷史有深入研究，提供相當多早期漫畫的資料，漫畫史著作甚多，發表許多與漫畫相關的文章，對於推動漫畫有很大的貢獻。近年也著手策畫學術或民間的漫畫推廣活動，如：擔任交通大學漫畫研究中心副主任、策展國立歷史博物館的臺灣漫畫史特展。

另外，蕭湘文以漫畫為研究主題，進而持續在漫畫領域研究的學者，這一類的研究者在臺灣算是少數。任教於世新大學傳播研究所，其著作《漫畫研究：以傳播觀點檢視》即是他在研究所與博士期間的研究成果。該書以傳播觀點出發，檢視臺灣漫畫傳播的意涵、定位、產製工業、漫畫內容、讀者分析、漫化傳播效應及漫畫研究的省思，皆有深入的研究與探討，這本書算是將國內有關漫畫的現象與研究，做了最完整的蒐集與研究的漫畫研究參考工具書。

陳仲偉，動漫畫研究者，其著作不少，有《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》、《日本動漫畫的全球化與迷的文化》、《臺灣漫畫文化史》、《動畫講堂》，研究者強調必須以文化史的角度來看待漫畫，藉由漫畫文本與社會文化的發展史來看漫畫。他的研究為漫畫開啓一個新的方向，漫畫作為大眾文化、庶民文化的研究。

蒂芬妮，本名曾淑君，臺大法律系畢業，曾於律師事務所工作，然未能忘情從小看到大的漫畫，遂轉投入漫畫出版行列。其作品《漫畫異言堂》被國家圖書館歸到「評論」類，其他漫畫評論的著作如：《Tiffany 之漫畫事件簿》、《神啊，請多給我一些漫畫》、《漫畫封神榜》、《漫畫情人夢》、《卡漫最前線》等書，漫畫報導則出現於各大報紙。她強調，「看漫畫的小孩，一定不會變壞」。詢問她對小孩看漫畫的意見時，她回

答：「要先篩選過！」顯然，漫畫就像所有的媒介，能承載傳遞的有正面也有負面的內容（陳淑美，1995）。

李衣雲，任教政治大學臺灣史研究所，近作《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》（2012）集結他二、三十年的漫畫觀察，從漫畫的構成、讀者、產業探討臺灣的漫畫現況和日本漫畫文化的差異。

顏艾琳，臺灣中生代女詩人，其著作《漫畫鼻子：嗅覺臺灣漫畫市場》則點出自1980年代末期至1990年後，本土漫畫正規版權在經營十年後的興衰，他認為漫畫在臺灣的環境下仍有許多需努力的空間，臺灣的漫畫業發展得並不如預期順利，更沒有像日本社會把漫畫視為生活裡的空氣一般自然（顏艾琳，1998：12）。

其他漫畫論文研究，蕭湘文（2002：174-186）依其研究要素將之分為漫畫產製研究、漫畫訊息分析、漫畫媒介研究、漫畫讀者研究、漫畫效果研究等五個方向。筆者採用蕭湘文之漫畫論文研究分類別，將最近十年漫畫研究的論文作分類整理，分類整理參照表附錄一¹⁵，研究發現結果如下：

- （一）漫畫產製研究：針對漫畫家作品特色與出版社個案研究分析所做的研究有 29 篇碩士論文，屬於較多人研究的範圍取向。漫畫的產製研究增加，研究者認為此一現象反映也回應了政府提倡文化創意產業的現況。
- （二）漫畫訊息分析研究：針對漫畫類型、劇情模式、意識形態、價值觀、漫畫文化的研究論文有 23 篇。這一面向的論文也不在少數。如：洪瑞鴻（2011）〈美術救國：梁中銘反共漫畫研究（1949-1966）〉；郭姿含（2011）〈圖像與真實—臺灣史漫畫的發展（1990-2010）〉；林瓊玉（2004）的〈再現·主體建構與自我敘事：台北市內湖區國中生漫畫創作內涵分析〉。
- （三）漫畫媒介研究：蕭湘文（2002：190）將漫畫網路化所產生新的研究問題提出探討方向，是屬於網路與漫畫之間的議題，它與漫畫產製有密不可分的關係。有關這一類漫畫研究有 4 篇，其中一篇是丁美瑄的〈國民小學漫畫圖書館（區）設置之研究〉，探討圖書館設置漫畫專區，也就是圖書館這一媒介，對漫畫來說，圖書館設置漫畫專區是一種「平反」，漫畫可以搬上檯面，堂而皇之的占有圖書

¹⁵ 參見本文附錄一，頁 ix。

館的一席之地。因此，研究者認為其研究與討論具有時間上的歷史意義與學術價值。

(四) 漫畫讀者研究：有關漫畫的讀者群人口特質與 cosplay (角色扮演)¹⁶、同人誌或漫畫迷共同組成的不同社團、網路虛擬社團等，都屬於此研究範圍。根據蕭湘文的資料顯示這類研究在 1990 到 2001 年間有多達 15 篇，然近十年間的研究僅 5 篇，相對於漫畫的產製、訊息、媒介、效果面向研究的增多，而這一面向研究數量減少，可以說明近年來大眾對於「漫畫」本身的重視與正視，而不僅僅關懷「被漫畫俘虜的一群怎麼了？」(陳仲偉, 2003: 2; 鄧宗聖, 2010: 115)。

(五) 漫畫效果研究：不管是媒體或載體承載著所欲傳達的訊息如何影響閱聽者，閱聽者必然因接收訊息而有所反應，媒介對於閱聽者的影響，也同樣在漫畫的傳遞效果中。論及媒介效果，則可以分為四方面的影響，即情緒、認知、態度、與行為。近十年研究有 11 篇，較之以往也增加不少。本文所欲探究之漫畫形塑民眾公共事務態度亦屬此面向之研究。

四、漫畫團體 (漫畫社團和動漫畫社團)

根據漫畫研究的資料顯示，第一個臺灣漫畫團體應屬「新高漫畫集團」，創立於 1940 年 (洪德麟, 1999: 8)，主要的成員有陳家鵬、葉宏甲、洪晁明、王花與林世和等人。他們的作品多發表於報刊雜誌，內容多為諷刺時事的漫畫。1951 年，「中國美術協會」成立，舉辦「反共漫畫展」。1962 年「牛哥」成立「牛家班」，免費教授漫畫，並於電視節目中教學。1974 年「中華民國漫畫學會」成立，2005 年於台北國父紀念館舉辦「30 而麗」漫畫展，主要以臺灣早期時事漫畫、連環漫畫及現代十位漫畫家作品。1991 年，「臺灣漫畫家聯盟」成立，主張反對審查制度與敦促政府掃除日本色情暴力漫畫，並積極參加國際漫畫展覽與比賽。2001 年「中華漫畫家協會」中心則是成立於台北市立圖書館中崙分館 (漫畫館)，結合老、中、青漫畫鬥士 (漫畫家)，為讓臺灣漫畫走出去！2003 年，「臺灣動漫畫推廣協會」正式向政府申請成立全國性社團 (陳仲偉, 2008)。

近年，在臺灣最具活力與影響力的漫畫社團應屬成立於 1997 年的「傻呼嚕同盟」

¹⁶ cosplay 通常被視為一種次文化活動，角色扮演的對象一般來自動漫畫、遊戲等。利用各種道具來模仿動漫畫中的角色。

¹⁷，該同盟的成員因於網路上寫漫畫評論而相識結盟。目前幾個資深開朝元老任教於大學，2011年曾於東海大學開設「御宅學」課程，學生場場爆滿。創辦人黃瀛洲教授，邀集東海大學教授和中原大學教授，在東海大學通識課程開設「御宅學」，內容以動漫、電玩文化為主題，宅經濟與動漫模型也成為授課內容。該社團出版《動漫 2000》、《動漫 2001》等書，深度剖析各類漫畫的內容；《因動漫而偉大》一書，則是有鑑於日、韓在此領域大放異彩，介紹動漫畫的創意與深度，期待臺灣在取用此一資源時，有一基本概念，不懷偏見地接近這個影響力深鉅的載體，可以為我們的世界多開幾道窗，領略更多美好的事物（傻呼嚕同盟，2003）。

其他的漫畫社團多屬中學以上的學校社團（陳仲偉，2002：7），社團的性質可分為學習繪製漫畫（動畫）、漫畫讀書會、純粹研究各類漫畫或動漫的團體，比較屬分享性質的社團。有些大學院校的動漫社團，還會邀請動漫界人士演說，行銷該社團或動漫價值。由於網路的發達，亦有許多動漫畫社團、或個人和多人的動漫部落格網頁以網路作為交流平台。

五、漫畫雜誌刊物、出版社、出租業

漫畫在國民政府來臺以前，多刊載在報紙上，後來，隨著雜誌的創刊與發行，週刊、半月刊、月刊等刊物定期出刊漫畫，報紙媒體也多有漫畫專欄。1958年漫畫出租業風靡，到了1960年代新人輩出，單行本發行，出版社也開始培育新人，出版漫畫。臺灣漫畫出版社以東立出版社、大然出版社、尖端出版社的市占率最多。近年，市場經濟不景氣，漫畫書銷售量驟減，出租店結合複合式販賣，提供高級座椅、閱讀空間、飲料咖啡等，出租店業績又成長許多。

六、與漫畫相關的政府單位

在漫畫搬不上檯面，是小孩子在看的玩意兒的社會共識下，漫畫推廣的行政單位並不多，規畫的大部分都是推廣一時的活動。以下是研究者整理自陳仲偉《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》一書的資料，特別針對政府部門推行與漫畫相關的業務來做說明。

1951年政工幹部學校成立（1960年美術組改為藝術系），將漫畫排入課程以培訓

¹⁷ 傻呼嚕同盟帶來一個使用網路實踐動漫論述的成功例子。《動漫 2000》應該是台灣第一本利用網路系統來完成的書籍。（陳仲偉，2002：14-15）。

「戰鬥美術人才」；1965年，「國軍新文藝金像獎」增設漫畫、連環畫獎項。1970年，國軍戰鬥文義對美術隊舉辦「中國當代漫畫展」。1974年，中國美術協會、台北市政府新聞處與國軍戰鬥美術隊共同舉辦「第五屆中國當代漫畫展」，參展人數多達八十人。中華民國漫畫學會受教育部委託，舉辦漫畫創作獎，類別有：政治、匪情、社會、生活、兒童等五種（陳仲偉，2008：68、70、90、100、108、110、128、134、152、158）。

1985年，漫畫家蔡志忠獲選為「十大傑出青年」，中華民國漫畫學會接受美國亞洲協會的邀請，打開中美漫畫家的交流序幕。行政院新聞局聘請美國漫畫家勞瑞（Ranan Lurie），設計「李表哥」作為代表中國人的漫畫造型。1989年，國立編譯館設立「優良連環圖畫獎」。1994年，行政院新聞局金鼎獎圖書類增加漫畫獎項。1996年，台灣省立美術館與美術基金會合辦「臺灣漫畫藝術」系列活動。行政院新聞局「中小學優良課外讀物推介」增加漫畫項目。新聞局設立「小太陽獎」，內含漫畫獎項。1998年，台北市立圖書館中崙分館成立，以漫畫作為主題收藏。1998年，台北市立美術館舉辦「漫畫家牛哥作品展」。1999年，新竹市政府舉辦「風城漫畫嘉年華」。文建會舉辦「臺灣囝仔冊，一步一腳印」全國兒童圖書大展，規畫了「早期漫畫書（民國五十年代之漫畫特區）」。

2000年，國立歷史博物館展出「臺灣漫畫史特展」。漫畫家劉興欽將其創作之漫畫人物授權新竹縣作為新竹內灣形象商圈之象徵。2002年，文建會、教育部、觀光局、新聞局與中華漫畫家協會合辦「2002臺灣國際漫畫大賽」。2003年，經濟部工業局推動數位內容產業成立「數位內容學院」，主要內容為遊戲與動畫。中正紀念堂舉辦「牛哥漫畫展」。行政院新聞局舉辦「92年度漫畫劇情獎」。

2004年，行政院新聞局委託格林文化事業股份有限公司組團參加「2004德國法蘭克福書展」，規畫「臺灣館」及「漫畫館」兩展覽館。2005年，交通大學舉辦「劉興欽漫畫民俗畫典藏大展」。文化局舉辦「中華民國漫畫學會30周年會員漫畫作品聯展」。交通大學舉辦「2005年漫畫研究學術研討會暨展覽」。新竹縣文化局為了推廣「漫畫家的故鄉」計畫，與亞太漫畫文化協會合作舉辦「第一屆全國漫畫教學營」、「漫畫老師認證明班」、「暑期漫畫教師培訓班」、「職業漫畫家訓練班」。台北市立圖書館中崙分館舉辦「與漫畫有約：2005臺灣漫畫季」。國立編譯館主辦「優良漫畫系列活動」，

內容有 cosplay、同人誌創意競賽。

最重要的要屬「挑戰 2008 國家發展重要計畫」，漫畫被納入文化創意產業部分。交通大學成立漫畫研究中心。新竹縣舉辦「臺灣漫畫元年宣示大會」(陳仲偉，2008：164、166、170、174、176、184、186、188、190、192、194)。

貳、漫畫影響公共事務態度之相關文獻研究

一、專書與期刊

陳仲偉的〈網際網路與動漫社群的再現—網際網路是否帶來動漫社群新的可能性?〉、〈理解動漫畫文化的行動者—聚焦於動漫社群的必要性〉、〈漫畫作為醫師的聖經—從《怪醫黑傑克》談起〉、《日本動漫畫的全球化與迷的文化》、《台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考》、《臺灣漫畫文化史》，在這些諸多研究論文與專書中，陳一再強調：漫畫文化，漫畫作為一個真實、普遍存在於普羅大眾的生活中，它應該被嚴謹以待。應該像所謂的菁英文化一樣，被珍視、論述、研究它之所以普遍存在的原因與價值，應該有屬於漫畫的文化場域。因為既是文化就有信念、價值、態度。

過去，臺灣漫畫的研究有很大部分屬於悲情式的論述，不管是漫畫審查制度帶來的災難也好、或是被日本再次以漫畫「殖民」也好，真正去正視漫畫對閱聽者的影響與價值的部分不多。部分研究也提及，日本漫畫發展史上也數次遭受到官方與民間的壓制，同樣曾經經歷過 50 年代的「惡書追放」、90 年代的〈有害〉漫畫問題，然而，日本依舊發展成漫畫大國，影響力遍及全球(陳仲偉，2002：14)。在日本有許多專門研究動漫畫的專家學者，很多大學開設相關的課程，這代表在日本動漫畫不僅僅是一個普及的休閒娛樂，還是一個具有高度意涵的公共場域，能形塑民意、信念、價值、態度(陳仲偉，2003：2)。

舉凡電影、電視、一般書籍等等傳播媒介，或多或少也有色情暴力、黑色黃色劇情，以及一些不切實際的空想，卻沒有聽說因此要禁電影電視，也很少有人以看電影電視而覺得不具正當性。因此，面對漫畫實在需要一個新的眼光和看見。

二、相關研究論文

根據蕭湘文《漫畫研究：以傳播觀點檢視》一書研究顯示，許多媒介的效果研究

就是探討媒介內容對於閱聽眾可能產生的態度影響有哪些。研究也指出，不同漫畫的類型會影響不同的態度。然而態度是意念或行為傾向的概念，並不容易檢測觀察，看漫畫對於個人的哪些態度會有影響，以近十年相關的論文中可以看到對於漫畫影響閱聽人的態度研究並不多。

其中，認知方面的影響或一些刻板印象因漫畫而更加深或改變的研究，例如童玉娟（2010）的〈政治漫畫融入國中公民課程與教學之行動研究〉認為政治漫畫對於引起學生學習動機、理解公民課本知識、增進學生民主參與和溝通的技能、培養學生批判思考能力、未來閱讀政治漫畫的意願與發揮政治課程對國中生政治社會化的影響力，均有助益。賴丹穠（2008）的〈運動漫畫的教育意涵之探討〉研究結果顯示，大學學生從漫畫中習得運動規則、或運動人、歷史、時事，也因此認知運動的正負向意義，還有運動員的個人氣質。運動漫畫對學生的運動知識與認同運動有一定程度的影響力。林幸楨（2005）的〈國小美術教師對於「漫畫」影響學生美術學習之態度分析〉結果指出，多數國小美術教師具有漫畫相關經驗，且年齡較低的國小美術教師與具有美術專長的美術教師有更豐富的漫畫模仿及漫畫欣賞經驗的趨勢。多數美術教師對漫畫在學生美術學習的影響上與藝術人文是否加進漫畫議題或可行教學策略問題大都表示認同的態度。然對漫畫有不同態度的研究對象則對漫畫影響美術學習與漫畫是否加入藝術人文領域在看法上就有很大的差異。陳喜蓮（2004）的〈以繪本及漫畫為素材之討論團體對國小高年級女生性別刻板印象之影響研究〉，即探討以漫畫或繪本為素材的討論團體，其對於高年級女生對性別的刻板印象的改變成效和影響，研究結果發現成員的性別刻板印象在團體實施後大都產生改變、對性別刻板印象的察覺敏感度也提高、而且提供認知衝突訊息的繪本或漫畫，可以促進性別刻板印象的改變，並增進批判能力、成員對繪本及漫畫的角色產生認同感時，性別刻板印象較易改變、透過團員之間的對話與互相支持和研究者傳達尊重平等的態度，亦有助性別刻板印象的改變。

在行為面上，則探討漫畫人物的言行對閱讀者行為上是否產生直接的影響？什麼行為受影響？例如劉佳瑜（2008）的〈國小高功能自閉症學童情緒調控介入之研究—連環漫畫會話教學取向〉探討的是針對情緒調控行為，利用連環漫畫的對話作為介入教學，並且有時進行角色扮演，研究發現對於高功能自閉症學童在「拒絕習寫作業」、

「要求無法被滿足」、「預期心理落空」三方面情緒都有質量上的改善。

態度面則關注哪一類的漫畫與態度間的關聯為何？例如魏延華（1999）的〈高中女學生閱讀少女愛情漫畫與愛情態度之關聯〉，針對高中女學生進行問卷調查，企圖檢視閱讀「少女愛情漫畫」是否會影響女性青少年的愛情態度，得知少女愛情漫畫對高中女學生態度的影響頗深的結論。

其他較特別的漫畫是「自製漫畫」對人的影響，也就是以畫漫畫的方式來做為提升或改變認知、態度、行為的策略。林容潔（2011）的〈星星知你心~連環漫畫對話教學對提升國小亞斯伯格學童同理心之研究〉則是利用四格漫畫的畫圖方式，引導亞斯伯格症的學童在面對衝突時能同理他人的感受，具同理心。研究顯示，透過將事件經由對於四格漫畫表現出來，學童的認知同理心提升最多，情感與表達的同理心成效不穩定，但因能認知同理，至少就化解了許多當下的衝突。江柔儀（2010）的〈數位漫畫寫作對國小學生作文之影響〉則檢視了故事限定創作六格漫畫策略和自由創作四格漫畫在作文教學上的成效與態度。蕭文欽（2009）的〈原型開發漫畫教學對國小高年級兒童創造力影響研究〉則是透過一連串的原型開發漫畫教學，來證實原型開發漫畫教學確實對兒童的獨創力有提升之效果。陳巧玲（2008）的〈漫畫式對話暨繪本教學對增進亞斯伯格學童與同儕互動之研究〉則企圖運用簡單的漫畫呈現社會互動，協助自閉症或其他發展障礙的學童了解快速變化的人際互動。

在漫畫效果這一方面的研究雖然不乏文獻論文，然探討漫畫形塑公共事務態度面之研究則較缺乏。因之，希冀此一研究論文能打開漫畫與公共事務領域的對話與互動。

三、漫畫與公共事務態度的相遇

（一）手塚治虫¹⁸的漫畫人生

被譽為「漫畫之神」的日本漫畫家手塚治虫（一般念蟲，根據手塚自己的說法因他喜愛昆蟲，故在名字後面加一蟲字）（手塚治虫 著，游珮芸 譯，1999：54），最為人津津樂道的是他身為醫學博士卻選擇畫漫畫作為一生志

¹⁸ 手塚治虫（1928-1989），出生於日本大阪府豐能郡（今豐中市），從小即熱中畫漫畫，雖然是醫學博士，終究棄醫從畫。手塚的漫畫和卡通看似輕鬆逗笑，其實潛藏著他對人性、生命尊嚴、科技文明深刻的反省。他更將電影蒙太奇的手法巧妙地運用在卡通和漫畫上，開啓日本戰後漫畫的新紀元，被譽為日本漫畫之神。他的作品數量豐富、題材多元，代表作有《怪醫黑傑克》《海王子》《火鳥》《教父之子》《原子小金剛》等。

業。從手塚先生的自傳裡，我們可以看到漫畫家關心的世界並不是虛幻的空想，而是真實的生命態度與正確的處世之道。

在其作品《火鳥》一書中，火鳥對自己說：「你呀，你也只不過是一個普通人罷了。總會死的。所以，在死去之前，好好體會你的人生，要活得有意義。」（手塚治虫 著，游珮芸 譯，1999：85）。

《森林大帝》則是敘述一隻叫雷歐的孱弱小白獅，牠意識到身為一隻獅子愛哭是沒有用的，他需要有一群強而有力的夥伴才行。而要跟人結夥成伴的話，要先交心（手塚治虫 著，游珮芸 譯，1999：173-174），也就是必須有正確的態度。

「……。一味地追求快樂，凡事自己覺得快樂的人事物，就拼命地往自己身上攬；A 膩了就丟掉，到 B 的地方去，以為這樣就叫幸福，或者不斷地改變自己的興趣，這樣的處世態度是在社會上行不通的，……」（手塚治虫 著，游珮芸譯，1999：173）。

另外，手塚最負盛名的《怪醫黑傑克》被視為其人生的代表作，也是最能傳達手塚先生人生哲學的一部作品。透過漫畫，他傳遞了做為醫生，公共醫療體系，公共事務中的一份子，應秉持的醫療態度與信念。黑傑克是個沒有牌照的醫生，然而他擁有高超的神奇醫術，能為各種病患動手術。病患們雖須支付龐大的醫療費用，或再平常不過的一碗真心誠意付上的拉麵，然而他們對黑傑克是真心的喜愛與感激。手塚如是道：「我認為真正決定偉不偉大的，不是人擁有的頭銜，而是人的心胸有多寬廣，技術有多高明。但是那卻不包括在頭銜裡。」（手塚治虫 著，游珮芸 譯，1999：176）。我也擁有醫學博士的頭銜，可是我不認為自己是醫生。我從來就沒有發給人醫學博士的名片。我以一個社會人，以一個會畫畫的人的身分，行走於世界之中。就只這樣，大家會過來和我握手，和我交往以後，會對我說：「手塚先生，你人真好。」如果有人對我這麼說，我會很高興。希望大家將來也能成為追求內在實質的人（手塚治虫 著，游珮芸 譯，1999：178）。

（二）「B. J 例證研討會」與怪醫黑傑克

《黑傑克》成為醫療經典讓我們了解到漫畫文化的可能性與漫畫家的專業倫理不只存在於漫畫文本之中，而在於漫畫是否能面對大眾、進入社會生活與轉化為生活實踐（陳仲偉，2008：141）。

這是陳仲偉在《漫畫作為醫師的聖經—從《怪醫黑傑克》談起》一文中所做研究的論述。此研究是探討由許多日本醫師組成的「B.J 例證研討會」，是如何透過對漫畫文本《黑傑克》的專注、詮釋與生活實踐而建構自身的醫療專業倫理與社會實踐。這部分作為形塑公共事務態度的討論，在日本漫畫研究中已經非常普遍（陳仲偉，2003）。

2001年，有一群分散日本各地、分屬不同科別、年齡介於三十到四十歲之間的日本醫師，他們出版了一本《黑傑克病歷表》一書。他們都是因為童年時期看了漫畫而決志成為醫生，而在行醫之後，以他們的專業回到最初的原點去探討、理解《黑傑克》這部作品。這其中的意涵包括了漫畫與閱讀者的深刻交流，和日本傳統「職人文化」¹⁹的實踐精神。透過醫師們對自己行醫後再回過頭檢視曾經影響他們的漫畫，可以說《黑傑克》這部漫畫在形塑醫師們的公共醫療態度上有很深的作用（陳仲偉，2008）。²⁰

到底什麼是醫療？醫療關係是一種對等的關係，醫生對病人並不具有權威性，病人並不是弱者；醫療是病患生命的場域與醫療者的生命的場域和病患家屬生命的場域，這三者的生命場域的結合（陳仲偉，2008：148）。而這也正是多數醫師在當今只強調科學化的公共醫療體系下的苦惱。因此，漫畫裡黑傑克在面對病人，面對何謂成功的醫療時，提出了他的看法—病患擁有求生意志並無懼地面對人生的逆境，才是一切神乎其技的手術之下的成功的醫療。

這種存在於日本社會漫畫文化裡的「社會公共性意涵」正是本文所欲探討的，屬於臺灣社會的，存在於大眾文化中的漫畫文化，其對公眾的公

¹⁹ 職人文化誕生於日本江戶時代（西元一六零三到一八六七年），職人所指的是在特定領域內具有長年的經驗，擁有純熟、令人信賴之技術的專家、並且是能夠獨當一面，擁有自主性者。職人文化就是一種個人生命史的實踐文化（陳仲偉，2008：156）。

²⁰ 《漫畫作為醫師的聖經—從《怪醫黑傑克》談起》一文的分析來說，「B.J 例證研討會」所做的正是基於他們的專業與生命史、也是對於漫畫文本的鑑賞與實踐（陳仲偉，2008：156）。

共事務態度的形塑力量。

(三) 珍惜得來不易的民主，厭惡遠離政黨政治不如監督它

旅居法國十多年的臺灣漫畫家林莉菁在法國出版了她的一本漫畫書《我的青春，我的 Formosa》，漫畫家以純樸的筆觸、漫畫的型式描繪出個人生命歷程如何受時代氛圍所影響，畫出威權教育與國家的陰影、自我認同的反覆思索矛盾、日客閩中語言的矛盾、對漫畫的喜愛、苦悶的中學生活、解嚴後的狂飆選舉等，有六十年代人共同的記憶（誠品網路編輯群，2012）。

歷史與政治無所不在，他們構成了我們從小到大在校學習及成長過程潛移默化的大環境，無聲無息地全面形塑我們的行為與思考模式，就它們可能造成的後果與影響來說，的確值得以嚴肅的態度來看待，但創作者可以採用平實或黑色喜劇來表現（誠品網路編輯群，2012）。

在這裡我們看到即便是嚴肅的政治議題或公共政策，靠著繪畫之手，漫畫家參與公共事務的關懷與創作。林莉菁以自己的成長過程為主軸，而過去臺灣漫畫界也不乏政治漫畫高手，例如：魚夫²¹、Co.Co.²²、黨國時代則有牛哥²³、梁中銘²⁴等。

(四) 劉興欽的漫畫啟蒙

早期臺灣在黨國一體的時代，漫畫是黨國嚴格控管的工具，早期國民政府來臺，推動政策或改革就曾經在軍中設立漫畫單位，以漫畫、連環圖畫的海報進行對民眾的宣導（牛嫂，2000：10-12）；漫畫家劉興欽也提及小時候，時值二次世界大戰，美軍轟炸在臺日軍基地，同時空投心戰傳單到城市與鄉間，這些傳單的內容多半以漫畫表現，像是把日本軍閥畫成兇惡的豬狗，本省兵畫承受虐待的兔子等等，藉由擬人化的圖像，擴大影響的效果。²⁵劉興欽因此也受影響，極愛畫畫，畫風也受到不少影響。由此

²¹ 魚夫，本名林奎佑，是臺灣漫畫家及政論名嘴。1989年獲吳舜文漫畫獎。資料來源：維基百科，<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9E%97%E5%A5%8E%E4%BD%91>。檢閱日期：2013/03/18。

²² Co.Co.本名黃永楠，臺灣知名漫畫家，筆法辛辣生動，擅長用妖怪野獸比喻社會亂象。資料來源：維基百科，<http://zh.wikipedia.org/wiki/CoCo>。檢閱日期：2013/03/18。

²³ 牛哥，本名李費蒙，漫畫作品大都是社會寫實的批判和調侃。民國五十年代起，畫作政令宣傳海報，協助政府部門推動政令宣導。（牛嫂，2000：8-10；洪德麟，1994：49-50）。

²⁴ 梁中銘，民國五十年代政治漫畫家，以「反共抗俄」為漫畫主軸（洪瑞鴻，2011）。

²⁵ 劉興欽數位漫畫館〈劉興欽傳奇一童年即展露繪畫天分〉，

可知，以圖像為主、文字為輔的漫畫傳播媒介，其被運用做為傳播思想意念的工具，以形塑閱聽者的態度之歷史久遠。

第三節 綜合分析與研究架構建立

由於漫畫長期處於非主流、屬於文化邊緣的地位，因此研究大多屬於批判性角度出發，或是屬於漫畫歷史的整理，漫畫研究的理論基礎薄弱（蕭湘文，2002：169；陳仲偉，2003：2；鄧宗聖，2010：115）。目前根據國內外漫畫研究的範疇已發展出來的四種取向有一、心理分析取向；二、修辭學取向；三、社會學取向；四、文化取向（蕭湘文，2002：169-174）。

在心理分析取向研究方面，漫化的符號、誇張的漫畫語言被視為具有療癒、宣洩、情感轉移、角色投射的「使用與滿足」效果，因此，此理論觀點被作為詮釋的架構（蕭湘文，2002：169-170）。修辭學取向方面則把漫畫圖像當作文字、語詞、文句來分析，例如有諷刺、比喻、指示等意涵，簡化、誇張與變形則為漫畫語言的特徵（朱善傑、鐘世凱，2004：127-133）。社會學取向研究則認為漫畫不能孤立於社會環境之外，漫化的產製、符號與當時社會互動而產生意義。因此包含漫畫家、閱聽者、漫化本身、出版編輯、漫畫所處的社會環境結構都是社會學取向之研究（陳仲偉，2003：2；鄧宗聖，2010：115）。文化取向的研究認為漫畫的力量不在於是否能促進改變，而在於漫畫家開啓讀者的共同意識以及肯定其文化價值（王崇名，2003：1-4）。

文化意義本身就是多義性的解讀，因此這個取向的研究往往透過解構符號或文本訊息的解讀，與社會環境中的文化意義作一對照，不論是呼應或顛覆主流文化價值觀，都是一種對文本意義的思考與實踐（De souse & Medhust, 1982；轉引自蕭湘文，2002：173）。

誠如陳仲偉（2003；2008）所言，閱聽人與漫畫對話、互動的過程，漫畫媒介對閱聽人態度的形塑，閱聽人實踐和詮釋漫畫內涵的行為，也就是漫畫文化的內涵與實踐部分，在研究上仍屬缺乏。本研究希望透過深入的訪問漫畫閱讀者，了解漫畫對形

塑他們在公共事務態度上是否有影響。

綜合以上所述，根據第一節形塑公共事務態度相關研究理論的分析來看漫畫與公共事務態度，透過涵化理論的論點，架構出閱讀漫畫可以在潛移默化中形塑閱聽人公共事務的態度，而民意形成理論則連結了社群討論與對話和閱讀漫畫與公共事務態度的關係。第二節漫畫閱讀與公共事務關係的研究探討，著眼於劉興欽漫畫文本之閱讀、動漫畫閱聽人閱讀、社群互動與形塑公共事務態度之間的關係，歸納並說明漫畫閱讀行為，以及探討閱聽人這個族群在閱讀漫畫，還有和同好分享討論漫畫的過程中，是否因此而產生對公共事務的某些態度。因此，本研究屬於社會學取向研究，也就是探討媒體的效果與社會結構間的關係，認為漫畫不能孤立於社會環境之外，漫畫的產製、漫畫的訊息、效果，應與當時社會互動而產生意義。

本研究旨在探究漫畫閱讀、同好與網路社群的討論與對話，和形塑公共事務態度之間的關係。基於研究目的與文獻探討之結果，本研究先定義出公共事務態度之相關內涵：(一) 尊重他人；(二) 容忍異己；(三) 主動參與公共事務；(四) 支持民主生活方式（鄭慧蘭，2001：255），並以劉興欽之漫畫文本分析做對照，建立研究架構（圖 2-2），如下：

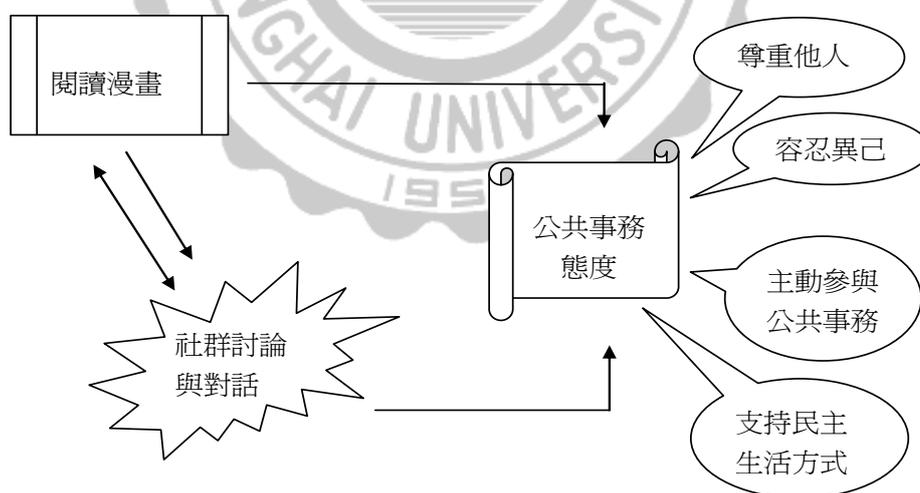


圖 2-2：研究架構圖

第三章 劉興欽漫畫文本研究分析

第一節 漫畫概述

壹、漫畫源起

關於漫畫，一般的漫畫文化工作者普遍認為，人類圖像文明之初的洞窟壁畫就可以算是漫畫了（洪德麟，1994：17）。漫畫具備了簡單卻傳意的線條，記錄著人類的日常生活與文明，舉凡狩獵、慶典、祭拜、儀式、階級、遊戲……林林總總。除此之外，也有許多象徵性的圖騰紋飾，用以描述天地自然之間可解釋與無法解釋的現象。人類的歷史也因這些各地文明的圖像記錄，不管它是畫在牆壁岩石上或是畫在器物工具上，因而得以呈現。

直至中世紀，文藝復興時期，故事畫大量且精確的描繪了科學與人文的進步與文明。十七、八世紀，各種繪畫技術已臻成熟，繪畫的內容隨著產業革命，庶民生活與都市生活所產生的火花與衝擊，都成為繪畫題材，科學家理性懷疑的批判精神，帶出畫家以畫筆批判諷刺為內容的作品。

1841年，英國倫敦出版了一本名為《笨拙》(Punch)的書，從此掀起了世界一股諷刺風潮，雜誌、漫畫以諷刺的手法橫掃歐美世界各國。到了二十世紀甚至西風東漸的影響了日本、韓國、中國與臺灣。日本有《日本笨拙》、《東京潑克》。《潑克》是繼《笨拙》之後風行於倫敦的另一諷刺刊物，朝鮮有《京城潑克》，臺灣也曾出版一集《臺灣潑克》，中國大陸則有《上海潑克》。與此同時，在美國還發展出一種 Comics，圖畫以簡單滑稽的線條，可愛幽默的故事吸引大眾，這些連載於報紙的圖畫故事，成為漫畫新風潮（洪德麟，1994：19-22）。

漫畫的定義與解釋很多，研究者認為日本漫畫之神手塚治虫的說法最簡潔，涵意卻最深。

用文字表現繪畫的是小說、用繪畫表現繪畫的是插畫、用繪畫表現文字的是漫

畫、用文字表現文字的是評論（轉引自陳仲偉，2004：V）。

就手塚所說，「用繪畫表現文字的是漫畫」，那麼身為一個漫畫創作者，只要他能夠以繪畫的形式來呈現文字所欲敘述的內容，這就是漫畫。因此我們可以大膽假設，有這樣的漫畫家存在：漫畫家，他的繪畫能力足以畫出所有你想以文字書寫記錄的東西！

漫畫是一種結合圖像與文字的創作方式，以圖畫與角色為主、文字為輔，畫面中由不同人物、場景組構成一篇故事（李衣雲，2012：35）。

李氏又進一步說明漫畫的特徵與細節，每一頁的圖畫少則二、三格，多至七、八格，格子的大小與位置安排均由作畫者決定，彼此間如同定格電影鏡頭，不同的是讀者必須要運用想像力串連格與格之間空白的中斷部分，以讀者意識中的動感與連續性替代電影的流動性（李衣雲，2012：35）。

《中文百科大辭典》（轉引自洪瑞麟，1994：16）對漫畫的定義則是：「含有諷刺、幽默、教育等意義的遊戲畫。筆法簡單，不拘形式，題材自由變換，描繪人物時，抓住某些特點，用誇張或歪曲的手法表現。早期以趣味、幽默為主，今有不少專門描述刺激生動的冒險故事，描繪眾生百態、宗教故事、歷史小說。因其廣受歡迎也成為廣告利器。」

此外，漫畫(manga)一詞是根據日本語的發音音譯而來。該詞最早出現於日本江戶時代末期，著名的浮世繪大師葛飾北齋用來指稱他所繪製的一種組畫，這種畫作線條簡練、筆法隨意（田雷、張文賀、郭紅雨 譯，2009：9）。

在西洋文化裡，漫畫則被稱之為「怪理怪趣」(Caricature)或「卡通」(Cartoon)。二十世紀初期，故事性的圖畫興起於美國，漫畫又被稱為 Comics 或 Comics Strips。今天「Comics」一詞已為世界各地的漫畫創作所使用（洪德麟，1994：17）。

貳、劉興欽漫畫

劉興欽從小就展露繪畫天分，畢業於台北師專美術科。當時，由於劍仙類的武俠神怪漫畫充斥校園，甚至引發兒童信以為真，欲上山尋仙的社會問題。因此，教育單

位將問題歸咎於漫畫，禁止兒童看漫畫²⁶。劉興欽卻想不如「以毒攻毒」，於是他著手畫了第一部漫畫作品《尋仙記》，勸小朋友不要沉迷漫畫，沒想到反應出奇熱烈，劉興欽從此成了一為創作不輟的作家。

在這段期間，正當台灣漫畫雜誌興起的時期，不管是月刊、週刊，幾乎每一本都可以看到劉興欽的作品。創作量之大，令人匪夷所思。他白天教書，晚上創作，著名的〈阿三哥〉、〈大孀婆〉於焉誕生。阿三哥是以劉興欽自己為藍本，而大孀婆則是取其母親的形象，他畫出鄉下人進城的趣事，反映出當時台灣從農村社會進入工業社會的種種²⁷。1960年代，畫刊不再，劉興欽的作品已有口碑，而且題材富教育意義，因此轉向報紙、雜誌連載，老少咸宜。

在臺灣漫畫受到管制的5、60年代，劉的漫畫一反當時的風氣，從教育角度詮釋漫畫賦予漫畫新意，成功締造出一個鮮明活潑，十足本土化的漫畫世界，帶給當時的孩童莫大的歡樂。²⁸交通大學圖書館自2001年起，陸續典藏包含劉興欽、牛哥（李費蒙）、葉宏甲三位漫畫大師手稿，建置數位漫畫館，不僅保存了作品，也透過網路無遠弗屆的傳輸，達到推廣、展示、教育等功能（陳一平，2004）。以下表3-1是劉興欽作品一覽表：

²⁶ 資料來源：交通大學浩然藝文數位典藏博物館－劉興欽數位漫畫館，〈劉興欽傳奇－因緣際會走上漫畫路〉，<http://folkartist2.e-lib.nctu.edu.tw/collection/liu/index.htm>。檢視日期：2013/04/04。

²⁷ 資料來源：交通大學浩然藝文數位典藏博物館－劉興欽數位漫畫館，〈劉興欽傳奇－因緣際會走上漫畫路〉，<http://folkartist2.e-lib.nctu.edu.tw/collection/liu/index.htm>。檢視日期：2013/04/04。

²⁸ 資料來源：交通大學浩然藝文數位典藏博物館，<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/node/216>。檢視日期：2013/04/04。（交通大學網站說明漫畫管制於40年代，應屬誤植。）

表 3-1：劉興欽作品一覽表

1981-1985	小村故事（上）、（下）
1986-1990	光榮的汙點·好學生趣事、養狗記·老長壽與阿全哥、丁老師（1-8集）、阿福成功記、傻大姐與大偵探、阿三哥大嬸婆遊寶島（上、中、下）、阿三哥大嬸婆遊台北（1-4集）、小聰明（上、下）、宇宙神童·棺材裡的活人、金球棒、孝子神牛、石頭神、長壽橋、小番薯、海底歷險記、小八哥·新船、小牧童奮鬥史、阿欽的故事、小博士、太空友人·藍色的舞鞋、老財福、錢如命、養狗記·老長壽與阿全哥、鬼谷探寶、孫太空、小聰明抓小偷、綠色的狗、棒球迷、快樂童年、小辣椒與大冬瓜、烤肉記、快樂一班·小青
1991-1995	機器人戰飛碟、機器人救難、機器人逃亡、機器人報恩、機器人誕生、機器人捉老虎、機器人馴賊計、機器人看馬戲、小皮蛋與機器人、聰明小丑、機器人比賽、機器人賺大錢（上、下）、機器人戰魔神（上、下）、機器人戰豹人、機器人海底大進軍（上、下）、機器人奇案
1996-2000	孝順女兒認錯娘、小天才、小新娘與大騙子、無字漫畫、死要錢、電視迷、從太空來的訪客、王老六、小貝貝（上、下）、機器人上電視、棒球迷與小八哥
2001-迄今	發明趣譚、科學怪人、萬事通先生、發明大師、機器人鬥惡魔、機器人幫泰山決戰象牙谷（上、中、下）

資料來源：作者整理自交通大學浩然藝文數位典藏博物館--劉興欽數位漫畫館。

說明：劉興欽的漫畫多數由聯經出版社出版，其漫畫作品並不限於此表所整理，作品尚有《阿三哥大嬸婆找工作》、《阿三哥大嬸婆做媒》，以及其他一些鄉土畫作集和故事書。

除了交通大學典藏之外，國立圖書館亦於 2010 年 3 月在國家圖書館藝術暨視聽資料中心策劃展出「台灣風·流·漫畫展—劉興欽 漫畫·民俗畫·發明」，內容包括劉興欽的早期漫畫、台灣民俗畫和他的發明。國家圖書館館長顧敏在開幕致詞時曾說到「……曾當選全國優良教師的劉興欽博士，他的漫畫能風靡台灣，在於它夠「土」，劉興欽博士以「純樸」與「幽默風趣」的手法，傳遞道德和科學，教育小朋友，……。」

2010 年《看雜誌》第 58 期的封面故事，〈一個漫畫粉絲的告白—劉興欽害我唸了

一個物理博士〉，專訪有「台灣第一位科幻教授」的交通大學科幻中心主任葉李華²⁹。在文中他提到劉興欽的漫畫讓他對科學產生莫大興趣，也著手跟著漫畫作實驗，學到不放棄、堅持不撓的態度；還有漫畫裡常出現的成語語詞，都是他中文成語學習的啟蒙；漫畫裡鄉村環境，大家勤勞、節儉的美好精神，是他心靈的故鄉。他說：「我覺得漫畫是非常好的教育方式和工具，我很幸運，父母從小選對了一套那麼好的漫畫，所以我對劉興欽老師的讚美和感激是毫無保留的。」劉興欽漫畫在一些像葉李華教授這樣的故事裡扮演重要的推手，在民眾的公共事務態度形塑上是否也具有影響力呢？這正是本文探討的目的之一。

第二節 劉興欽漫畫文本分析

壹、文本裡的公共事務態度

本研究選擇劉興欽之漫畫作品《快樂童年》、《阿欽的故事(上、下)》、《丁老師(上、下)》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》作為文本分析的標的。選取這四本漫畫書，乃因其較具知名度，而且較具代表性，比較能凸顯出劉興欽漫畫的特色，包括人物的選取、角色性格的塑造、故事事件的描寫、場景的設定、時空背景，生動活潑的呈現出台灣當代的社會環境及人文特色，不僅有別於充滿幻想的武俠漫畫，其漫畫內容多半描繪村民生活與學童上課學習、生活學習中所發生的互動故事，因此常有公共事務議題產生，在面對議題時大夥兒該有什麼樣的態度與怎麼解決事情呢？漫畫裡安排了村長、長輩、校長、老師穿梭其中，作為引導性的靈魂人物，因此被認為富教育意涵。

依研究架構，從漫畫閱讀的角度來看，漫畫讀者經常在本研究所選取的研究標的漫畫書閱讀到與公共事務相關內涵的漫畫情節，本研究選取出漫畫文本中與公共議題、公共事務相關之素材內容掃描後，輸入質性分析軟體 MAXQDA 執行內容分析統計，整理出符合「公共事務態度」四個面向的故事情節的出現次數，如表 3-2。

²⁹葉李華（1962 年－）生於高雄市，台灣大學電機系畢業，加州大學柏克萊分校理論物理博士，致力推廣中文科幻與通俗科學十餘年。曾任交通大學科幻研究中心主任，現為自由作家，並任教於臺灣大學、國立臺灣師範大學、清華大學與政治大學。資料來源：維基百科。

表 3-2：公共事務態度四個面向出現次數統計

文本名	尊重他人	容忍異己	主動參與 公共事務	支持民主 生活方式	分析編碼 次數統計
《快樂童年》	1	2	0	1	4
《阿欽的故事(上)(下)》	4	0	3	3	10
《丁老師(上)》	4	2	8	3	17
《丁老師(下)》	3	1	2	4	10
《阿三哥·大嬸婆遊台北》	0	0	0	1	1
分析編碼次數總計	12	5	13	12	42

資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

從上面的統計資料單一面向之總計顯示，尊重他人、主動參與公共事務、支持民主生活方式的三個公共事務態度面向出現在漫畫文本裡面的次數相差無幾，而容忍異己此一面向出現 5 次，可視為尊重他人面向的延伸，在文本中亦有著墨。

再從單一文本四面向總計來看，以描繪村童的學校、鄉里間之生活經驗的《阿欽的故事(上、下)》，和描寫村童與村民心中的靈魂人物丁老師的《丁老師(上、下)》兩本漫畫書，在四個公共事務態度的面向上，其出現的頻率明顯高於《快樂童年》、《阿三哥·大嬸婆遊台北》。可見得《阿欽的故事(上、下)》和《丁老師(上、下)》兩本漫畫書在公共事務態度、參與公共事務的探討是較多的。

作品《阿三哥·大嬸婆遊台北》，它是屬於「阿三哥·大嬸婆」一系列下的作品，雖然在劉興欽的作品中頗受歡迎，因此而造就「阿三哥」、「大嬸婆」這兩個知名要角人物³⁰，但是在公共事務態度層面上，《阿三哥·大嬸婆遊台北》的故事呈現並不直接，

³⁰ 最初大嬸婆為劉興欽在「新朋友」雜誌上刊登一篇以一名熱情、好管閒事的鄉村婦人為主角的作品《大嬸婆》而受到讀者們的喜愛（張夢瑞，2005；135）。之後在「模範少年」雜誌連載時，再追加一名青年角色「阿三哥」作為大嬸婆的搭擋，而成為劉興欽個人最具代表作的漫畫系列之一。大嬸婆是個身材微胖、喜愛吃喝，家住在內灣大山背一帶的婦人。性格上熱心衝動，但也常因魯莽行動而遭殃。角色範本來自作者劉興欽的母親嚴六妹，嚴六妹的性情與漫畫中大嬸婆相同，都是熱心性急、直爽、有話直言的人物。阿三哥外型為頭戴一頂瓜皮小帽、憨厚的年輕人，多與大嬸婆一同行動經歷各種形形色色的趣事，也常擔任大嬸婆的出氣包。阿三哥為作者劉興欽將自身最傻氣的一面為要素塑造的角色，而劉興欽與他母親之間的互動經歷、也成為阿三哥與大嬸婆之間劇情的靈感來源（張夢瑞，2005；132-136）。2000 年劉興欽以筆下漫畫人物大嬸婆、機器人、阿三哥等，協助沒落已久的新竹縣小村「內

原漫畫的描繪偏重鄉下人進城如劉姥姥進大觀園般，鬧出許多對公共事務不了解的尷尬糗事，偏重於社會變遷、城鄉差異所造成生活經驗不同而產生的結果。

「阿三哥」、「大嬸婆」因「土」得逗趣詼諧深植人心，而後在 2008 年劉興欽出版的動漫影片³¹中擔綱演出靈魂人物的角色，相似於《快樂童年》、《阿欽的故事(上、下)》和《丁老師(上、下)》這些漫畫裡的校長、村長、老師，至此「阿三哥」、「大嬸婆」才能稱上對形塑公共事務的態度有盡心力。

以下是就這四本漫畫書在公共事務態度各面向的整理介紹。

一、《阿欽的故事(上、下)》

因此再分別以單一漫畫來看，《阿欽的故事(上、下)》裡共分為12個小故事，各是〈放牛校長〉、〈泥菩薩〉、〈捉鬼記〉、〈求雨記〉、〈克服困難〉、〈牛販校長〉、〈販賣草藥〉、〈藏匿小豬〉、〈公平分水〉、〈智捕大魚〉、〈奇妙的種子〉、〈智搭便橋〉。尊重他人面向在具體描述上就有4次，參看表3-3。主動參與公共事務面向有3次，參看表3-4。支持民主生活方式面向有3次，參看表3-5。

從下面表3-3、表3-4、表3-5可以看到〈販賣草藥〉、〈公平分水〉、〈奇妙的種子〉、〈智搭便橋〉這四個故事內容涵蓋四個公共事務態度面向的描寫繪畫，占了整本書12個故事的三分之一，其他如〈放牛校長〉、〈牛販校長〉、〈智捕大魚〉、〈捉鬼記〉、〈求雨記〉、〈克服困難〉、這些故事的內容與主要角色的安排，和〈販賣草藥〉裡的校長、學童的基調是一致的。只有〈泥菩薩〉寫的是阿欽的個人事情；〈藏匿小豬〉則是寫他和母親動腦筋把小豬藏起來騙過日本警察的事情經過。由此，從《阿欽的故

灣》，打造形象商圈，亦讓極具特色的「內灣鐵道」保存並繼續行駛，創造商機與就業機會，並在當地設有「劉興欽發明、漫畫展覽館」(劉興欽、劉永毅，2012：194)。

³¹ 「大嬸婆與小聰明」系列動畫光碟包含不同的啟發和教育意義，例如：科學、星象、保育、生態、創意、發明、人際關係和生活教育。「大嬸婆與小聰明」系列導演胡正宗說，工作團隊實際到內灣取景，因此內灣的國小、吊橋、由羅溪、火車站、戲院都涵括在故事場景中，這在台灣漫畫界非常罕見，再加上人物的表現，舉手投足中強烈傳達純樸的台灣本土風格，和傳統的價值觀與新科學精神。他的漫畫內容健康、幽默，充滿對小朋友發明創意的啟發和探討科學的鼓勵、對自然萬物的尊重，影響台灣一代又一代學習潛移默化的人格教育。資料來源：教育部電子報，http://epaper.edu.tw/e9617_epaper/vlog.aspx?vlog_sn=185；大紀元電子報—大嬸婆傳統漫畫融入科普創造動畫新生命，<http://www.epochtimes.com/b5/6/8/9/n1416344.htm>。檢視日期：2013/05/08。

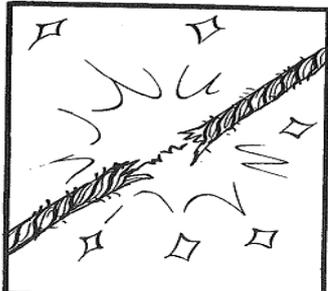
事（上、下）》，閱讀者經常和阿欽一起經歷面臨公共事務，並且一起經驗學習面對解決公共事務時所需的態度。

表 3-3：《阿欽的故事（上、下）》與「尊重他人」之態度文本

<p>文本:阿欽的故事<販賣草藥> 位置:383 – 552 代碼:尊重他人 研究者批註：校長肯定阿欽的想法，尊重孩童也有好想法。阿欽也說出對校長尊敬之心意。</p> 	<p>文本:阿欽的故事<販賣草藥> 位置:28 – 203 代碼:尊重他人 研究者批註：對阿欽真摯無心的童言童語校長自己倒是頗有一番深切的感受，還自我消遣反省了一下，看他的動作表情，對於平日尊重學童的態度可略窺一二。</p> 
<p>文本:阿欽的故事<可笑的狸丁> 位置:43 – 214 代碼:尊重他人 研究者批註：尊重他人的特殊能力(在此故事指光頭同學能靠著糞便的氣味分辨出那人吃了什麼)，並試著了解認同其價值。</p> 	<p>文本:阿欽的故事<可笑的狸丁> 位置:212 – 383 代碼:尊重他人 研究者批註：這一段文字在漫畫裡算長句子，位特別的作較多說明，就是分辨糞便氣味的事，為的還是表達尊重異己。</p> 

資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

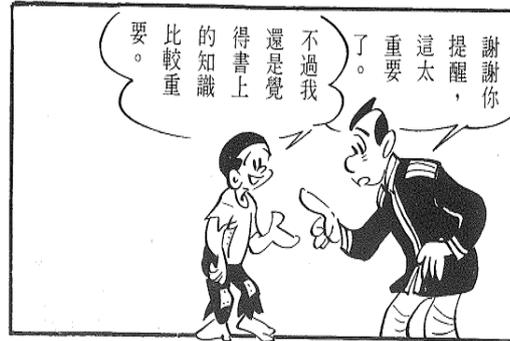
表 3-4：《阿欽的故事（上、下）》與「主動參與公共事務」之態度文本

<p>文本:阿欽的故事〈販賣草藥〉 位置:378 – 547 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:校長和阿欽一得知同學因錯誤觀念而做蠢事時,一如往常急著想辦法勸救他們。</p> 	<p>文本:阿欽的故事〈公平分水〉 位置:208 – 374 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:從阿欽對家人說這句話,可以了解校長參與村裡大小公共事務之頻繁。</p> 
<p>文本:阿欽的故事 〈智搭便橋〉 位置:40 – 379 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:看得出他們已經忙一陣子了,有的人指揮,有的人發現問題,有的人解決問題,從默契與和諧的溝通裡可感受到大家是甘心樂意主動參與的。</p>   	

資料來源:由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

表 3-5：《阿欽的故事（上、下）》與「支持民主生活方式」之態度文本

<p>文本:阿欽的故事<販賣草藥> 位置:38 - 377 代碼:支持民主生活方式 研究者批註：阿欽選擇做他想做的事，爸爸同意，但也非完全無條件的讓兒子去白白付出心力，就算是校長也一樣需要珍視孩童的付出並給予回饋，互信互利。</p>	 <p>我跟爸爸說，我今天要幫校長挑草藥上街，下禮拜校長要到我家幫我們除草。</p> <p>我的天呀！真是沒有白吃的午餐。</p>
<p>文本:阿欽的故事<販賣草藥> 位置:201 - 376 代碼:支持民主生活方式 研究者批註：輕鬆玩笑又不失禮貌的相處，再加上真心誠懇的對話與互動，校長和阿欽兩人謹守分際又有朋友般的情誼，是民主珍貴之價值。</p>	<p>文本:阿欽的故事<奇妙的種子> 位置:43 - 214 代碼:支持民主生活方式 研究者批註：尊重他人的特殊能力(在此故事指光頭同學能靠著分辨糞便的氣味指出那人吃了什麼)，並試著了解認同其價值。</p>



資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

二、《丁老師（上、下）》

《丁老師（上、下）》的漫畫書共分八集八個故事，根據本研究分析得出在公共事務態度的尊重他人面向有 7 次，容忍異己面向 3 次，主動參與公共事務面向 10 次，支持民主生活面向次 7。而這全部 27 次與公共事務態度相關的故事情節，分布在第二集有 10 次之多，第七集 7 次，第一集 4 次，第四、六、八集也分別出現一次。可見在《丁老師（上、下）》裡，有六個故事出現面對公共事務時應有的態度內涵。

從表 3-6、表 3-7、表 3-8、表 3-9，我們可以看到丁老師不僅對學生的教育很有熱誠，對學生所住的鄉里，也就是現今所謂的社區也非常的關注，社區居民亦受丁老師的感動而愛戴丁老師，因此面對社區公共事務時，丁老師扮演了重要的推手，再加上校長的支持和村里長的配合，一個居民良性互動的社區誕生了！

在漫畫書的第八集裡，也就是接近尾聲的故事情節是，丁老師捐出結婚禮金蓋圖書館，雖說這是她個人樂意捐助的行爲，但是對於一個社區或鄉里來說，這未嘗不是主動參與公共事務的積極態度，即所謂有錢出錢有力出力，在主動參與公共事務的態度上也是值得學習的。

表 3-6：《丁老師（上、下）》與「尊重他人」之態度文本

<p>文本:丁老師(上) (第二集) 位置:213 - 381 代碼:尊重他人 研究者批註：老師不僅接受學生的作法，還以正向態度肯定他們，尊重其行爲的價值。</p>		
--	--	---

表 3-6(續)

文本:丁老師(上) (第二集)

位置:379 - 553

代碼:尊重他人

研究者批註:說話的人以一派習以為常的口吻解釋著,大家的表情愉悅,說明了大家也欣然同意。



文本:丁老師(上) (第二集)

位置:38 - 214

代碼:尊重他人

研究者批註:經過校長的解釋,老師也和校長一樣能接受學童的做事方法。

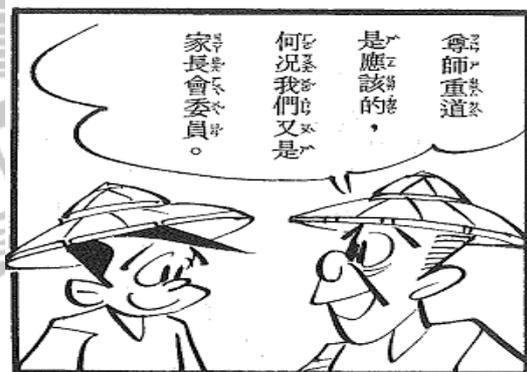


本:丁老師(上) (第一集)

位置:378 - 550

代碼:尊重他人

研究者批註:就算她是一個未曾見過面的「黃毛丫頭」,一聽她說是新來的老師,馬上畢恭畢敬的鞠躬道好。



文本:丁老師(下)

(第七集)

位置:380 - 550

代碼:尊重他人

研究者批註:認清並試著去了解他人行為的動機、意義,是處理公共事務必備的修養與態度。



表 3-6(續)

文本:丁老師(下) (第七集)

位置:40 - 211

代碼:尊重他人

研究者批註:認清並試著去了解他人的行為動機、意義,是處理公共事務必有的態度。



文本:丁老師(下) (第七集)

位置:38 - 213

代碼:尊重他人

研究者批註:圖中內容從勇於承認錯誤的事例在實踐公共事務參與態度的培養。



資料來源:由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

表 3-7：《丁老師（上、下）》與「容忍異己」之態度文本

文本:丁老師(下) (第八集)

位置:37 - 551

代碼:容忍異己

研究者批註：雖說明知可能是迷信，但丁老師了解「通情（情通）」才能「達理」，感情上支持村民，還為村民設想，讓表哥體會到有時候先容忍他人，別人反而願意接納你。



表 3-7(續)

文本:丁老師(上) (第二集)

位置:379 - 553

代碼:容忍異己

研究者批註：阿欽他們赤著腳來到市區參加運動會，有人好奇卻也必須接納他們的做法。畢竟也沒規定一定要穿鞋。



文本:丁老師(上) (第二集)

位置:213 - 383

代碼:容忍異己

研究者批註：老師以自己為例，讓學生能同理並容忍「自己的異己」，解除學生心理的壓力疑惑。



資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

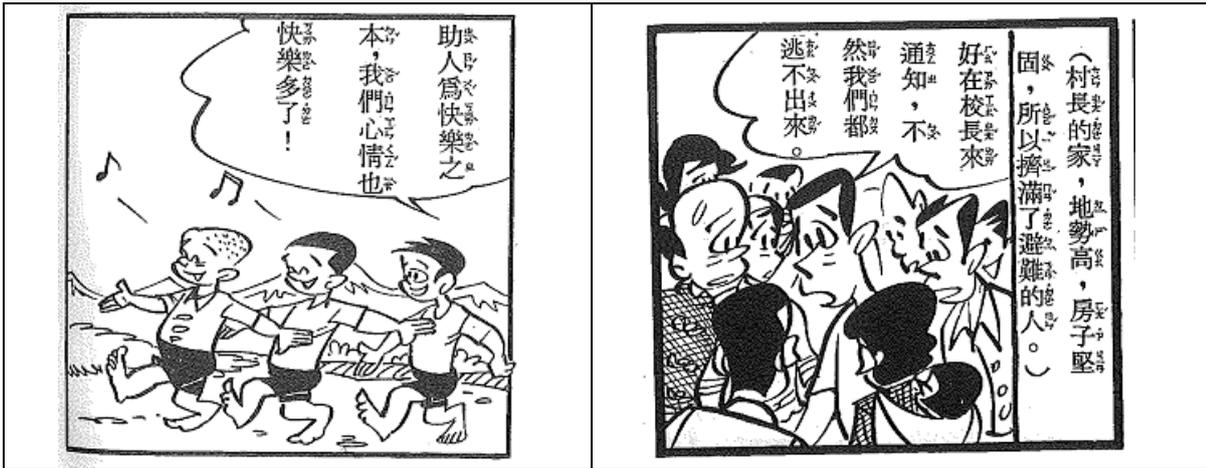
表 3-8：《丁老師（上、下）》與「主動參與公共事務」之態度文本

<p>文本:丁老師(上) (第一集) 位置:378 - 550 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:丁老師爲了讓學生順利來上學又不會讓家長擔心幼兒無姊姊照顧, 因此開始動腦筋想辦法解決問題。</p> 	<p>文本:丁老師(上) (第二集) 位置:380 - 552 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:身爲老師, 一樣可以主動爲學生們服務。</p> 
<p>文本:丁老師(上) (第二集) 位置:383 - 552 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:做好事不落人後是小村濃厚的人倫情感, 也是面對公共事務積極態度。</p> 	<p>文本:丁老師(上) (第二集) 位置:215 - 384 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:因爲主動, 所以動機強烈能引發創意及想法。</p> 

表 3-8(續)

<p>文本:丁老師(上) (第二集) 位置:385 - 556 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:在小村要動員他人勞動,用「自動自發的義務」勞動,可見這在小村裡不是一件難事。</p> 	<p>文本:丁老師(上) (第二集) 位置:208 - 380 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:丁老師放棄暑假回家,想辦法要分擔農人的辛勞,校長也二話不說加入助人行列,解決夏天農忙的公共事務議題。</p> 
<p>文本:丁老師(上) (第二集) 位置:377 - 549 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:校長必定常體會助人為快樂之本,輕輕鬆鬆主動答應協助丁老師的助人計畫。</p> 	<p>文本:丁老師(上) (第四集) 位置:382 - 553 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:一發現唯一的通報災難來襲的警察沒來村裡,丁老師急著去找校長商量,要自己去通報村民了。</p> 
<p>文本:丁老師(下) (第七集) 位置:381 - 550 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:助人會快樂的體驗,是主動參與公共事務的良性循環。</p>	<p>文本:丁老師(下) (第五集) 位置:385 - 557 代碼:主動參與公共事務 研究者批註:大家都因校長的通報得以安全避難,校長對公共事務的積極熱心有目共睹。</p>

表 3-8(續)



資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

表 3-9：《丁老師（上、下）》與「支持民主生活方式」之態度文本

<p>文本：丁老師(上)（第二集） 位置：48 - 220 代碼：支持民主生活方式 研究者批註：當時欲從威權統治過度至民主生活，鄉村相對封閉，滿懷理想的丁老師向大家表明心志，傳遞公平友善的理念。</p>	
<p>文本：丁老師(上)（第一集） 位置：36 - 210 代碼：支持民主生活方式 研究者批註：老師還在努力說服辛苦的農婦讓女兒去上學，也告訴她一些民主制度下的規定。</p>	

表 3-9(續)

文本：丁老師(上) (第一集)

位置：208 - 379

代碼：支持民主生活方式

研究者批註：辛苦的母親敢表達自己的需要，老師也說出她的立場與孩子必須享受之基本權利。

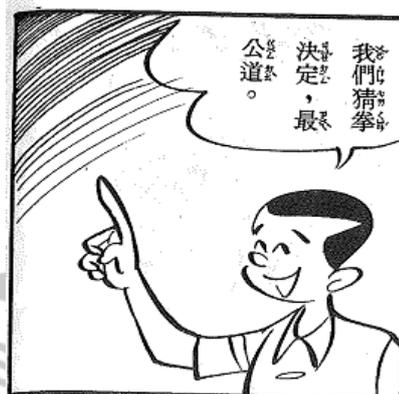


文本：丁老師(下) (第七集)

位置：43 - 215

代碼：支持民主生活方式

研究者批註：猜拳，一個公平競爭的方式，民主的做法。求得公共的事務結果的方法。



文本：丁老師(下)

(第七集)

位置：383 - 555

代碼：支持民主生活方式

研究者批註：大夥兒都高興地接受猜拳結果，具有民主的風度。



表 3-9(續)

文本：丁老師(下)

(第七集)

位置：43 - 219

代碼：支持民主生活

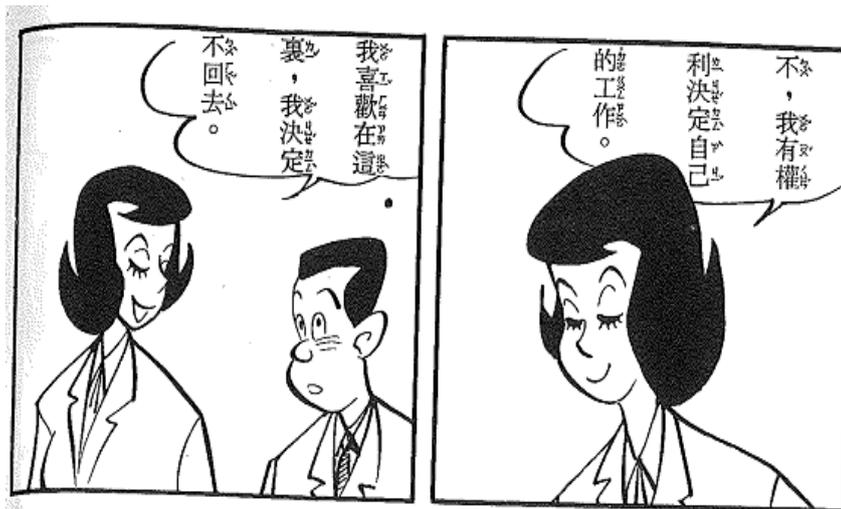
方式研究者批註：表

達自己的意願與決，

選擇自己喜愛的生活

方式是關心公共事務

的起點。



文本：丁老師(下)

(第六集)

位置：379 - 554

代碼：支持民主生活

方式研究者批註：丁老師為搶

劫犯想辦法洗心革面，對

人權、對社會公共的問題

仍嘗試盡心力。



資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

三、《快樂童年》

這本書的主角也是阿欽，故事是描寫阿欽從大山背來到都市、新學校所發生的生活點滴。由於鄉下來的孩子生活經驗與都市學童大不相同，因此惹來許多的誤會與不認同，老師同學該怎麼看待被他們視為異類的阿欽呢？阿欽又該如何以他的聰明機智介紹他從大自然中學習到的智慧呢？面對相處上的種種差異觀念，大夥兒又是怎麼學習互相尊重、容忍異己，而且還能一起參與班級上的公共事務呢？作者一開始用了兩個故事來為阿欽融入這個新環境做熱身，想當然耳，他和同學之間必定有許多磨合之處，老師、校長在這兩個故事中，教導同學彼此尊重包容，為後面的四個故事奠定了

尊重他人、容忍異己的基礎，同學們漸漸能打開心胸，不分你我，積極參與班級公共事務，也展現出民主應有的風範。

本書一共有六個故事，雖然與公共事務態度相關的直接素材內容集中於前面兩個故事，但後面四個故事的主軸繞著阿欽與同學一同參與各種學習事務，因此本書的調性可說相當一致。

以下表 3-10、表 3-11、表 3-12 分別介紹《快樂童年》在公共事務態度各面的內容。

表 3-10：《快樂童年》與「尊重他人」之態度文本

<p>文本：快樂童年 位置：42 - 219 代碼：尊重他人 研究者批註：老師告訴阿欽雖然青蛙不會傷害同學，但是也要尊重同學，因為畢竟同學住都市不習慣與小動物共處，尤其小動物又沒放在籠子裡。</p>	<p>Panel 1 (14): 害動沒鄉不的都市怕物有下像的同市。見過，他們學裏。所以這些都。</p> <p>Panel 2 (13): 害也牠嗎，許課到也人，不牠很？知胡，學到會不乖乖，傷，知關不校上。</p>
---	---

資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

表 3-11：《快樂童年》與「容忍異己」之態度文本

<p>文本：快樂童年 位置：389 - 561 代碼：容忍異己 研究者批註：校長知道阿欽帶動物來校並不一味禁止，而是請他放到校長室做觀察用，也能避免嚇到會害怕的老師同學。</p>	<p>Panel 1 (30): 來校以不。長拿過室到可。</p> <p>Panel 2 (29): 校是長的！道嗎？教室，知動物把下次以一下。物，帶那不可進些可。</p>
---	--

表 3-11(續)

文本：快樂童年
 位置：388 - 562
 代碼：容忍異己
 研究者批註：校長說「哈哈」，並不是在叫阿欽的青蛙朋友，但也能接受阿欽可以和青蛙溝通說話，並且表示感到有意思，願聞其詳的樣子，態度超越了尊重、容忍，甚至嘗試接受了解。

資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

表 3-12：《快樂童年》與「支持民主生活方式」之態度文本

文本：快樂童年
 位置：207 - 558
 代碼：支持民主生活方式
 研究者批註：同學們拿阿欽的鄉下孩子缺乏都市經驗開玩笑，阿欽有點兒生氣，不過動動腦想了一個無傷大雅的玩笑，讓大家都體會一下阿欽在農村生活的智慧經驗，校長老師也趁此告訴同學友愛的相處之道、謙虛與欣賞個人長處的民主胸襟。

資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製。

貳、文本中的社群討論

繼之，以研究架構的社群討論觀點觀之，現今的漫畫閱聽者，透過社群的交流分享、論述，亦能促進對公共事務態度的形塑，而劉興欽漫畫經常出現呼朋引伴、吆喝大夥兒一起去請教老師長輩，這些漫畫人物恰恰也為讀者示範了參與公共事務的方法與管道，也就是透過社群對話，共同參與其中，以溝通並建立對公眾公共事務的共識。漫畫家以巧手繪畫，蘊含個人生活智慧與素養，內容為公共事務應採取的態度做了巧妙的安排與鋪陳。

於此，根據研究文獻、架構所設定的四個公共事務態度面向析述如下。

一、公共事務態度面向—尊重他人



圖 3-1：公共事務態度面向—尊重他人

資料來源：劉興欽，1990b：262

圖 3-1 可以看到三個學童的臉部表情（疑惑、肯定、認同），搭配手勢與身體向前傾（右立者）、向左側轉動（中間者）、還有挺直腰桿信心十足的模樣（左立者），各自述說出自己的想法與看法，呈現出最小型社會型態的公共論述。

二、公共事務態度面向—容忍異己



圖 3-2：公共事務態度面向—容忍異己

資料來源：劉興欽，1989b：519

圖 3-2 是一整頁的六格漫畫，從表哥一人特寫開始至兩人的對話，三、四多人的群眾聲音出現，到協調者丁老師介入促成協議，除了表達尊重他人信仰之外，爲了和諧相處，以進行自己的工程，還積極做出鄉民所需要的、熟悉的、樂於接受的回應方式。整個事件經過也由個人對鄉里公共事務的單向意識態度擴展至群眾共識。

三、公共事務態度面向－主動參與公共事務



圖 3-3：公共事務態度面向－主動參與公共事務

資料來源：劉興欽，1990b：302

圖 3-3 也是一個公共場景，同樣的有一群人，已經為村裡的便橋打拼一些時間了，有人負責指揮，有人發現問題、有人提出解決問題的方法，對於參與公共事務的主動態度，從彼此間的默契與和諧溝通顯露無遺。

四、公共事務態度面向—支持民主生活方式。



圖 3-4：公共事務態度面向—支持民主生活方式

資料來源：劉興欽，1989：45

圖 3-4 的校長與老師對於阿欽開同學玩笑並不斥責，反倒先以直接的反應來面對學生們之間的事務，也就是哈哈大笑，接著再讓阿欽說明開玩笑的理由。這下子，透過彼此的對話，大家都能接受開玩笑與被開玩笑之間，那種需要同理的心態，此時校長為大夥作的結論更顯具體實在，也更容易被學生們接受了。

綜合上述第一節與第二節，劉興欽的漫畫除了憑藉文本本身傳遞了公共事務態度，促成媒介效用之外，也藉由漫畫人物演示如何參與公共事務，社群如何溝通討論，以達成有效的公共事務參與。可見得不管過去或現在，公共事務的態度是必須透過教導與學習的，不僅要獲取這方面的訊息知識，也要實際的參與公共事務，以期在參與過程中建立合宜正確的公共事務態度。

第四章 研究設計與深度訪談

本章主要討論訪談研究設計與後續訪談資料的分析，共分三節。第一節深度訪談設計說明深入訪談設計內容，包括研究者、受訪者、訪談取樣、訪談紀錄工具、訪談大綱設計；第二節訪談資料的分析以本研究架構為主軸，運用質性分析軟體 MAXQDA 做資料的分析整理，再分析歸納形塑公共事務態度之尊重他人、容忍異己這兩個面向的訪談內容；第三節訪談資料的分析以本研究架構為主軸，亦以質性分析軟體 MAXQDA 做資料的分析整理，分析歸納出形塑公共事務態度之主動參與公共事務、支持民主生活方式這兩個面向的訪談內容，以及受訪者提及之其他態度面向，置於「其他」部分。

第一節 深度訪談設計

本研究為了解研究目的與問題，依據研究架構採取深度訪談法，在訪談法中，研究者即是研究工具，必須「尋訪」、「詢問」和研究主題相關的被研究者，並且與之進行面對面的交談和詢問，或透過電話與之對談（林淑馨，2010：220）。

馬歇爾和羅絲門(Marshall and Rossman, 1995)認為深度訪談是有目的的會談，研究者藉由會談的過程，了解受訪者對某項事務的了解，了解受訪者對問題的認知和建構。巴頓(Patton, 1980)也認為訪談主要是從別人的解釋來了解他們的感覺、思考和意圖，以及對事件的建構（范麗娟，2004：83）。

訪談的開始，研究者必須簡短的為受訪者說明研究目的，並且保證在訪談中所說的一切事情會受到保密。好的訪談讓受訪者可以輕鬆自在的、自由的說出他們的觀點，好的訪談會產出豐富的資料—可以揭露受訪者觀點的文字資料（鄭瑞隆，2002：141）。訪談中給受訪人一些完整的注意(undivided attention)，把他們當成專家一樣，你可以從

他們的想法中去發現你所感興趣的事務（鄭瑞隆，2002：142）。研究者必須是一個良好的溝通者，具發問技巧以闡述研究目的和問題，並切且要有敏銳的觀察力，對受訪者非語言的訊息、說話口氣、情緒反應能加以適時回應，做成最有效訪談。

訪談過程中，研究者為避免在訪談時分心於紀錄與事後的謄寫力求完備，故在正式訪談前事先徵求受訪者同意訪談全程錄音，研究者亦應備妥錄音設備並做檢查，以防錄音中斷失敗。研究者應承諾保護受訪者隱私權，以期受訪者暢所欲言、專心聆聽與答問。訪談中，研究者即時紀錄受訪者之重要語句、關鍵語詞及受訪者非言語行為、表情等重要的發現，作為深入發問之提示或資料整理分析之用。

壹、研究對象

受訪者部分，亦即訪談對象，必須是那些能夠為本研究問題提供最大信息量的樣本，質性研究者 Patton（1990）曾論及質性研究的抽樣重點是：「樣本一般都很少，甚至只有一個個案(n=1)，但需要有深度的(in depth)『立意』抽樣。」（胡幼慧，1996：148）。所選樣本能提供「深度」與「反映社會真實狀況」的資料為標準，而非量化研究中以樣本的代表性推論到整體母群體之原則。

質性研究要找對議題有足夠了解的人、有意願的人，非隨機抽樣，人數不限，視研究目的和議題而定。在質性研究中不可能收集太多的樣本，因為追求的是資料的深度和廣度。訪談者可用新訊息的累積來判斷是否應該終止訪談，如果發現新受訪者無法提供更多或更深入的回答，就代表資料已經達到飽和(saturate)不用再進行訪談（Bainbridge, 1989；張陣英，1995；轉引自范麗娟，2004：105）。

本研究經「尋訪」、「詢問」能提供研究主題最大訊息的研究對象，以曾經閱讀過劉興欽的《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》，以及《丁老師（上、下）》等漫畫的漫畫閱讀者，且有意願成為受訪者為主要研究對象，此為第 I 類研究對象；次要對象則為漫畫同好閱讀者，且對研究主題有興趣、有意願成為受訪者為研究對象，為第 II 類研究對象。受訪者基本資料與代表性說明如表 4-1。

表 4-1：受訪者編碼及代表性說明一覽表

身分類別	受訪者編碼	職業/年齡	受訪代表性說明	訪談時間	訪談日期	訪談地點
I、主要受訪者： 小學時期讀過本研究設定之劉興欽作品	A	公務員/32	漫畫同好，持續閱讀漫畫中，以漫畫為休閒閱讀書籍	約40分鐘	2013/04/16 17:30~18:10	辦公室外休息室
	B	國小教師/43	國中小學時期閱讀漫畫作為休閒娛樂之用	約1小時	2013/04/20 15:30~16:30	學校教師休息室
	C	國小校長/45	國中小學時期閱讀漫畫作為減輕考試壓力之用	約1小時	2013/04/21	電話訪談 電子郵件
II、次要受訪者： 漫畫同好	D	公務員/29	喜歡漫畫，研究所論文研究漫畫次文化題材	約30分鐘	2013/04/18 17:30~18:00	辦公室外休息室
	E	工程師/42	漫畫同好，所有的課外書都以漫畫為主，漫畫是休閒閱讀書籍	約1.5小時	2013/05/05 19:30~21:00	受訪者住家
	F	日本語言文化學教授/37	漫畫同好，廣泛喜愛特定漫畫作品	約40分鐘	2013/04/11	電話訪談 電子郵件

資料來源：研究者繪製

貳、訪談題綱內容

訪談大綱的部分，針對漫畫閱讀與漫畫同好社群，還有公共事務態度的內涵，根據研究架構與研究目的與問題設計出訪談大綱，運用深度訪談法中的「半結構式訪談」，藉由與受訪者對劉興欽漫畫與形塑公共事務態度之探討訪問過程，希冀蒐集足以回答研究問題的第一手訪談資料。以下就是根據研究問題與目的所擬訪談大綱。

本研究採取「半結構式訪談」，此意味著研究者對訪談結構具有一定控制作用，但

同時也允許受訪者積極參與（林淑馨，2010：225），這種訪談法能使訪談兼具方向性與彈性，研究者事先準備訪談大綱，根據研究目的與問題設計對受訪者的提問。訪談大綱屬於一種提示，研究者亦鼓勵受訪者提出自己的問題。

由於半結構訪談是在一種相對開放且經過設計的訪談情境中進行，受訪者可能會比在標準化訪談或問卷中，更清楚表達出主觀觀點。這種深度的訪談就是希望透過訪談發現一些重要因素，而這些因素不是用表面的觀察和普通的訪問就可以獲得的（林淑馨，2010：225、229）。研究者需要將本身之經驗與預設的知識框架置於一旁，引發出受訪者用自己的聲音與語法，將個人認為重要的生活經驗抒發出來（高淑清，2008：116）。

本研究訪談之重點依據研究目的編製，主要重點在於：一、漫畫閱讀在個人私領域生活的影響；二、漫畫閱讀在個人公共領域生活的影響；三、劉興欽漫畫對個人公共事務態度的形塑；四、漫畫社群的參與與個人公共事務態度之關係。訪談大綱編製過程如下：（1）根據文獻探討及研究目的，編制訪談大綱初稿；（2）訪談大綱在指導教授的指正下做增修。以下是具體的訪談大綱：

一、背景資料：年齡、個人接觸漫畫史、閱讀漫畫頻率、閱讀時間的長短、喜愛漫畫程度等、是什麼因緣際會下開始閱讀漫畫？

二、漫畫閱讀在個人私領域生活的影響：

什麼時間點您會閱讀漫畫？

漫畫除了娛樂之外，對於您的日常生活還有什麼不一樣的意義（作用）？

三、漫畫閱讀在個人公共領域生活的影響：

漫畫閱讀會延伸至個人生活的公共領域嗎？

承上，那是什麼情境呢？

四、劉興欽漫畫對個人公共事務態度的形塑：

（一）您曾閱讀過劉興欽的《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》、《阿三哥·大嬸婆遊台北》和《丁老師（上、下）》嗎？什麼時候？幾歲？

(二) 從漫畫情境中您有意識到人與人之間必須相互尊重、包容嗎？這對您在與人相處上有什麼影響嗎？

是，那是什麼？請舉例說明。

若不是劉的漫畫，那是哪一本漫畫呢？

(三) 從漫畫中您進入時事情境中，這引發您對關心時事的意願嗎？

是，那是什麼？請舉例說明。

若不是劉的漫畫，那是哪一本漫畫呢？

(四) 從漫畫中您經歷了參與公共事務的活動，這引發您在現實生活中參與公共事務的意願嗎？（是，那是什麼？請舉例說明。 否，為什麼？請舉例說明。）

(五) 劉興欽漫畫裡許多內容描寫的是積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里的公共事務，這些會影響你在面對公共事務時的態度嗎？請舉例說明。若不是劉的漫畫，也請舉例說明是哪一本漫畫書對你有公共事務方面態度的影響？

五、漫畫社群的參與與個人公共事務態度之關係：

(一) 您曾經和漫畫同好談論對公共事務的看法，並且清楚明瞭那樣的看法或價值信念是來自於漫畫的影響？（是，那是什麼？請舉例說明。否，為什麼？請舉例說明。）

(二) 您曾經透過網際網路與漫畫同好以漫畫書中的價值觀，討論某些公共事務嗎？

（是，那是什麼？請舉例說明。否，為什麼？請舉例說明。）

(三) 除了劉興欽之漫畫，還有什麼漫畫是影響您對公共事務的態度的漫畫呢？請舉例說明。

叁、訪談結果

本研究採用質性分析軟體 MAXQDA 做資料的分析整理，根據受訪者提供之訪談

資料（訪談逐字稿）³²，依研究架構分析整理四個劉興欽漫畫形塑公共事務態度四個面向，利用 MAXQDA 系統的視覺化工具功能，導出各文本與受訪者出現之編碼次數（圖 4-1）；再依訪談組別，導出各文本組之交叉分析圖（圖 4-2）。有關各文本組說明如下：文本組 1 指受訪對象為主要受訪者，亦即讀過指定之劉興欽漫畫文本者，包含代碼 A、B、C；文本組 2 指受訪對象為次要受訪者，亦即未讀過指定之劉興欽漫畫文本者，但為漫畫同好者，包含代碼 D、E、F。以下圖 4-1 是包含漫畫文本及受訪者訪談內容之代碼矩陣圖；圖 4-2 是文本組 1 與文本組 2 之交叉分析圖。

代碼系統	快樂童年	阿欽的故事	丁老師(上)	丁老師(下)	阿三哥大孀婆遊台北	A	B	C	D	E	F
尊重他人	1	4	4	3		1	3	2			1
容忍異己	2		2	1		2	3	3			1
主動參與公共事務		3	8	2		5	2	4			4
支持民主生活方式	1	3	3	4	1	2	3	2		2	1
其他						5	6	3	16	4	

圖 4-1：漫畫文本、受訪文本代碼矩陣圖
資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製

代碼系統	文本組 = 1	文本組 = 2	SUM
尊重他人	6	1	7
容忍異己	8	1	9
主動參與公共事務	11	4	15
支持民主生活方式	7	3	10
其他	11	23	34
SUM	43	32	75

圖 4-2：文本組 1、文本組 2 交叉分析圖
資料來源：由 MAXQDA 系統導出後研究者繪製

³² 訪談逐字稿詳見附錄二，頁 xiii。

第二節 「尊重他人、容忍異己」之態度文本

依照前述文獻歸納指出，閱讀劉興欽漫畫《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》、《丁老師（上、下）》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》將有助於形塑民眾之公共事務態度。為回答研究問題，本節訪談資料的分析以本研究架構為主軸，運用質性分析軟體 MAXQDA 做資料的分析整理，再歸納分析形塑民眾公共事務態度之尊重他人、容忍異己這兩個面向的訪談內容。

一、尊重他人

在尊重他人部分，本研究根據民眾參與公共事務時應具備之公共事務態度為起點，以尊重他人為基本之公共事務態度。

由劉興欽漫畫文本分析及深度訪談資料發現，漫畫故事敘述公共事務參與的過程中，欲成就一件公共事務得圓滿或公共事務議題的共識，尊重他人的態度可以說是參與公共事務的第一個必要條件，以此基礎人們才有可能有效溝通對話；在深度訪談資料中受訪者也表示，透過漫畫的閱讀，的確也學習到人與人之間的相處必須互相尊重，小自個人人際關係，大至群體公共事務，這樣的尊重他人之態度是可以由漫畫而學習到的。³³

從漫畫情境中有意識到人與人之間必須相互尊重、包容，因為其家庭生活清苦。

(C: 26-26)

《阿三哥·大嬸婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的女老師，意識到人與人之間必須相互尊重、包容，做人們的榜樣。這些會影響面對公共事務時的態度。(C: 33-33)

³³ 內文整理自附錄三，編號 (C: 26-26)、(C: 33-33)、(B: 20-20)、(A: 20-20)、(B: 27-27)。

他是老師，小朋友的事，比較會有一些要小朋友學習的注意的，好像丁老師，就寫很多。(B: 20-20)

這個問題我覺得...其實他有，內容裡是有，因為劉興欽的漫畫常常有說教的情節或是善惡分明的內容。(A: 20-20)

再者，對於閱讀所影響閱讀者的，也就是媒體的涵化效用不在於讓我們產生什麼行為，而在於他賦予各種事物的意義。透過它，社會的價值體系和標準得以確立

(Gerbner, 1986；轉引自湯允一、陳毓麒，2003：3-4)。³⁴受訪者在這個問題上，對漫畫能影響閱讀者的價值觀與態度，也是肯定的。

我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思。(B: 27-27)

這一類的漫畫很多，像宮崎駿的最棒，一定都會有（尊重他人、包容異己）這些東西。(F: 18-18)

二、容忍異己

容忍異己一般咸認為它是尊重他人的延伸，可能理智上不認同，但情感上卻願意妥協退讓，接受對方意見或行為作法。在劉興欽的漫畫文本中也不乏這一類的事件事件，最典型的就是《丁老師（下）》的第八集，丁老師的表哥雖然認為科學時代不應迷信風水，但為了丁老師與村民之間的約定，與村民對丁老師情感上的支持倚賴，故答應出錢演戲、拜拜酬神，這才化解了村民對礦藏開發的疑慮。閱讀漫畫的受訪者則認為在漫畫裡，這一面向的內容亦有著墨，閱讀時便能感知作者之意，尤其在群體之間

³⁴ 內文整理自附錄三，編號（B: 27-27）、（F: 18-18）。

容忍異己更顯現出尊重他人之高度意涵。³⁵

即使是在第三章第二結文本分析發現,《阿三哥·大嬸婆遊台北》並沒有非常直接之公共事務態度面向的情節鋪排敘述,漫畫閱讀者還是能從中感受到阿三哥與大嬸婆的憨厚、老實所帶出來的人與人之間相處的尊重與包容態度。而且閱讀者對劉興欽漫畫的評價雖多有「強調道德」、「說理」的成分,但仍因覺得情節內容有趣而閱讀。³⁶

從漫畫情境中有意識到人與人之間必須相互尊重、包容,因為其家庭生活清苦。

(C: 26-26)

「只要我努力,最後一定會出人頭地。」因為努力能有希望,對人包容就是相對的給人正向思考。(C: 26-26)

《阿三哥·大嬸婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的女老師,意識到人與人之間必須相互尊重、包容,做人們的榜樣。(C: 33-33)

這個問題我覺得...其實他有,內容裡是有,因為劉興欽的漫畫常常有說教的情節或是善惡分明的內容。但是他這些很強調道德的東西,或說理的情節。(A: 20-20)

他們就是都在講學校的事很有趣。就是都要比如友愛同學啊,幫助別人啊!

(A: 24-24)

他是老師,小朋友的事,比較會有一些要小朋友學習的注意的,好像丁老師,就寫很多。(A: 20-20)

³⁵ 內文整理自附錄三,編號(C: 26-26)。

³⁶ 內文整理自附錄三,編號(C: 33-33)、(A: 20-20)、(A: 24-24)、(B: 24-24)、(B: 27-27)、(F: 18-18)。

我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思。(B: 24-24)

如果內容有，應該還是會有閱讀上的影響與作用吧！不然我們平時為什麼要叫學生閱讀，一樣的意思！（B: 27-27）

這一類的漫畫很多，像宮崎駿的最棒，一定都會有（尊重他人、包容異己）這些東西。(F: 18-18)

第三節「主動參與公共事務、支持民主生活方式」之態度文本

本節訪談資料的分析以形塑民眾公共事務態度之主動參與公共事務、支持民主生活方式這兩個面向的訪談為主要內容，整理分析劉興欽漫畫在形塑公共事務態度的主動參與公共事務、支持民主生活方式的兩個層面，另外將訪談所得其他態度之形塑影響寫於「其他」部分。分析內容如下：

一、主動參與公共事務

面對公共事務最重要的參與莫過於「主動」，不管動機如何，主動參與是一種自發性的、積極的作為，也因此顯得珍貴。在劉興欽的漫畫中，會主動參與村里公共事務的人很多，校長、老師、阿欽、學生、村長、鄉民等。大家生活在一個相對封閉的社區村里，因此人與人之間有著緊密、休戚與共般的共生共榮關係，所以過溪的便橋壞了，為了使大家能順利進出村莊，大夥兒想辦法一起搭橋；為了讓敬愛的老師校長有地方住，長輩們有錢出錢有力出力合蓋校舍；農忙時分，丁老師在學校設置托兒托嬰的照護，使得農家農婦可以安心到田裡工作；校長為了讓學生能安心上學而當起「放

牛校長」，個人的事因為有人關心而成為鄉里間的公共事務，凡此種種皆因主動參與或主動發起，感動吸引更多人關心公共議題。

漫畫閱讀者每每在閱讀過程裡頭親身經歷了一場場的公共事務參與，還有一同參與的快樂與成就感，對於形塑關懷公共事務的態度有著正向的作用，如受訪者 C 說道：「……基本上是楷模學習與於我心有戚戚焉。」³⁷

丁老師、阿欽、校長等，這些人物在漫畫中時常擔任公共事務發起或解決的角色，由他們的角色行為活動，帶領著漫畫中人物與閱讀者參與公共事務，每經過一件事，閱讀者就好像模擬了一次參與公共事務的過程。³⁸

會想為社會盡一點心，做一點心力，而且我會從漫畫了解到自己平常沒有注意到的事。(A: 26 - 26)

你會比較想去關心一些公共的事，不會說只是沒做什麼，比較會去注意身邊的事，有什麼議題也會去關心一下，了解一下。(A: 26 - 26)

公共事務的議題你要去思考，看的時候會想，有一些你會覺得漫畫的想法或觀念和你很像，就會接受。(A: 28 - 28)

漫畫具有諷刺與刻劃人性的效果，對時事情境融入某些主題，可試圖擺脫政治力的束縛，帶領社會走向改革。這引發我對關心時事的意願。(C:28 - 28)

……，故深具研究之價值，終其一生對漫畫之執著及熱愛顯而易見。許多內容描

³⁷ 內文整理自附錄三，編號 (A: 26 - 26)、(A: 28 - 28)、(C: 28 - 28)、(C: 31 - 31)、(E: 25 - 25)。

³⁸ 內文整理自附錄三，編號 (A: 22 - 22)、(A: 24 - 24)。

寫積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里公共事務，這些會影響面對公共事務時的態度。基本上是楷模學習與於我心有戚戚焉。(C: 31 - 31)

從漫畫中知道某些平常不會接觸的事務，會想去更深一步了解。(E: 25 - 25)

這個的話...，他好像就是都常常遇到問題嘛，然後就會想辦法解決，好像丁老師也有，他們老師都會教他們要怎麼做嘛！（A: 22 - 22）

他們就是都在講學校的事很有趣。就是都要比如友愛同學啊，幫助別人啊！

(A: 24 - 24)

二、支持民主生活方式

支持民主生活方式在漫畫中的描寫頗多，比如丁老師除了勸說學生家長讓孩子安心上學，也告訴家長民主法治下的一些規定，必須讓學童在法定學齡時上學；還有學童出遠門進城比賽，都攜帶許多山產要去販售以賺取家用，丁老師也以理解的心態接受，還幫學生拿東西；丁老師面對遠道而來的表哥勸說她回到「舒適的城市」居住教書，丁老師以個人有選擇生活方式的權利，拒絕了表哥的善意建言。³⁹

這個的話...，他好像就是都常常遇到問題嘛，然後就會想辦法解決，好像丁師也有，他們老師都會教他們要怎麼做嘛！（A: 22 - 22）

劉興欽的漫畫很早，好像也曾經被放在國語日報裡，那個時候用來教育道德規範，應該都是屬於民主教育的一部分，比較基本的。(B: 33-33)

在支持民主生活方式的這個面向裡，讀者可以一直從漫畫故事的事件一直感受到每一個人受尊重的民主自由氣氛。從尊重他人、容忍異己到主動參與公共事務的事例，例如在第三章第二節文本分析的表 3-12 支持民主生活方式這個面向中，阿欽也開了同學一個無傷大雅的玩笑以「回敬」同學對他的揶揄，圖中可以見到老師校長樂得藉此機會教育學生：「同學之間應該以誠相待，誰都不會是絕頂聰明，而是各有所長。」⁴⁰

適應多元社會，造就公共領域生活的分工與人才。(C: 21-21)

³⁹ 內文整理自附錄三，編號（A: 22 - 22）、（B: 33-33）。

⁴⁰ 內文整理自附錄三，編號（C: 21-21）、（C: 26-26）。

只要我努力，最後一定會出人頭地。」因為努力能有希望，對人包容就是相對的給人正向思考。(C: 26-26)

三、其他

此部分整理自六位受訪者所提供之訪談資料，其中受訪者 A、B、C 雖為主要受訪對象，亦即讀過本研究欲探討之劉興欽的漫畫，然在訪問過程，也提供不一樣的視角來看漫畫形塑的態度；受訪者 D、E、F 為次要受訪對象，對於漫畫在形塑公共事務上，他們也提供一些漫畫，認為那些漫畫對於形塑民眾公共事務的態度是有幫助的。

(一) 其他漫畫與公共事務態度相關

部分受訪者認為，除了劉興欽的漫畫以外，其他一些晚近的漫畫對公共事務的態度形塑，也能提供不錯的內容。

王牌至尊，你知道嗎？(兩人相視笑笑)這種是比較政治的時事漫畫，比較會讓人注意身邊的公共議題或時事，這種就比較會有，會去想。(A: 22-22)

像 GTO，就是麻辣教師或者是王牌至尊就會有很多公共事務的東西，這些會讓我去想公共事務的事，這些我覺得有正面的功能，受到一些比較正面的影響。(A: 24-24)

Cosplay 大部分是漫畫迷，他們看事情的方式都會受到漫畫很深的影響，漫畫在他們的世界觀的形成裡面扮演很重要的角色。(D: 26-26)

《死亡筆記本》這就會讓我去想廢死的問題。(E: 37-37)

尾瀨朗的《光之島》作者就藉由一所離島中的小學是否應該廢除來講許多故事，並且探討教育問題、人口老化、少子問題等。(E: 27-27)

他探討到島的文化可能消滅，你沒有人在那兒上學，就不再有人，政府也不會有建設，島就廢了。(E: 27-27)

後來，他們就把自己的親戚朋友帶來島上上學，住在島上，然後又把孤兒院

的孤也帶來在這裡上學生活，島就又好像活過來，也解決一些像孤兒的問題。
(E: 27-27)

透過漫畫學新知識，像動物的知識、法律或體育競賽的規則，我也從漫畫學料理。(F: 13-13)

還有人情事故，宮崎駿的漫畫就有很多，談人生、談環保議題、談世界觀。
(F: 13-13)

(二) 他國文化

受訪者也指出，漫畫還是提供他國文化很好的素材，從漫畫裡亦可了解到不少他國特殊的文化。

可以讓你不知道你沒聽過的事，而且是真的，像日本的就很多，而且都是真實的事。我們很少經歷的世界。(A: 26-26)

可以觀看到他國文化，這是一個觀看他的視角。(A: 16-16)

其實看漫畫可以了解其他國家的次文化，而且我覺得這是最佳的管道。(A: 13-13)

根據事實去寫一些即將失傳的工藝，那種鄉下快要沒落的行業。(E: 39-39)

從漫畫學到大阪的方言。(F: 13-13)

它是講人、土地、感情的事，主要是它畫得很美。(F: 14-14)

(三) 教育學習

一些受訪者也認為，漫畫還能傳遞許多教育學習內容。

放鬆心情或是美勞課不會畫圖時，拿來參考照描。(C: 18-18)

漫畫可以吸引人，引發學習動機及詮釋學習內容，因此有以下意義：1. 認知領域：培養技能、發展智慧、解決問題的能量；2. 情感生活：表達本我自我超我、自愛被愛、楷模學習；3. 技能培養：由角色觀摩、學習人物專長、處理謀生與兩難困境。最重大的意義是提供「幸福」之圓滿，就是自我實現，過著快樂的日子。以現代來說就是吳靜吉所說的「青年的四個大夢」。(C: 18-18)

漫畫閱讀給人想像與創新，因為那是虛擬、而且幽默、有時又貼近生活，另外有可能是道德兩難，也有可能是非法的，但讀者經轉化後，居然都能接受。(C: 21-21)

劉興欽《快樂童年》、《阿欽的故事(上、下)》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》或《丁老師》的漫畫雖有些是道德或非道德的，其兩難困境需要價值澄清，在乎其個人的選擇；但大多顯現正向的價值。(C: 35-35)

漫畫角色所凸顯之道德想法，的確有其教育意義，不過當時可以暢銷，現代人們卻以懷舊的資產對待，表示價值雖不變，人們卻喜歡標新立異、顛覆傳統，就像「那一年我們一起追的女孩」，另類的崇拜而深植人心（有時是色情與髒話，顛覆傳統；海角七號也是；應該也可是說是知識經濟的一角）。(C: 44-44)

研究次文化的媒介。(D: 13-13)

她在學校遇到霸凌的事，我會跟她用小叮噹談 (E: 17-17)

生活中有很多灰色地帶，你要用很多方法跟孩子講。(E: 17-17)

我會用漫畫跟○○說。你有時候必須用她聽得懂的語言或她看過的事情去跟她說。(E: 17-17)

(四) 其餘

其他還有一些是受訪者提供的意見，對於漫畫所能帶給閱讀者什麼不一樣的感受或想法，以下是他們所提供做為參考的意見。

漫畫是一種媒介，其娛樂的價值受到肯定。(C: 28-28)

進入漫畫世界可以減壓，脫離現實，放鬆啊！(E: 15-15)

看金田一，我喜歡推理的東西。(D: 11-11)

可以和人交流，增進話題。(E: 17-17)

看漫畫也可以知道很多不同行業的事。(E: 15-15)

島耕作的漫畫就是講辦公室政治。(E: 22-22)

那個就是在講沒有永遠的敵人。(E: 22-22)

那個科長他有自己的目標，但他做事會留情面，不會太冷血，所以也會有人幫助他。所以我就覺得真的作是要給人家留一點餘地，不要太絕。(E: 22-22)

像你知道日本的《十八禁》，這是在寫 AV 女優怎麼拍，男優怎麼拍，很好笑。(E: 38-38)

和人家聊聊的時候一些話題，像喝酒就聊《夏子的酒》。(E: 33-33)

小叮噹比較有趣，有幻想。漫畫很有趣，小朋友都很愛啊！你看像布偶、只要是不是真人演的都很吸引小孩子。你看像巧虎，那種人偶，都是從這個開始，對小孩就很有吸引力。(E: 39-39)

第五章 結論與建議

本研究旨在探討漫畫閱讀對閱讀者的公共事務態度之形塑，在文獻檢閱探討到漫畫有其媒體的效用，閱讀漫畫或漫畫同好之間的對話，都可能形塑閱讀者在公共事務上的態度，因此，根據研究主旨與目的，設計研究題目與研究架構，再透過文本的分析以及對漫畫閱讀者的訪談，運用 MAXQDA 軟體的質性研究分析，進行資料的整理、歸納，而後將文本分析及訪談資料結果對照研究問題與文獻資料，提出結論與建議。本章分為兩節，第一節研究發現，說明閱讀劉興欽漫畫之讀者的訪談研究結果；第二節是研究建議與省思。

第一節 研究發現

本節說明受訪者對劉興欽漫畫在形塑公共事務態度上的理解與看法，以及部分受訪者對非劉興欽之漫畫可以形塑公眾公共事務態度的意見。

壹、劉興欽漫畫呈現公共事務態度的形塑

一、尊重他人

閱讀過劉興欽漫畫的讀者大都認為其漫畫在品德教育這一個方面著墨頗多，尤其漫畫幾乎通篇都可以感受到與人相處這個層面的教導，有可能是漫畫背景的設定就是需要這樣的氛圍才能生活下去的山間鄉下。因此尊重他人的態度一再透過漫畫這個媒介傳達給閱讀者。

二、容忍異己

閱讀者咸認為容忍異己這一面向是尊重他人的延伸，是最高層次的意境，在漫畫文本中，仍然可以看到，有時候是犧牲自己的理念換取眼前的和睦相處，然後再慢慢

的以較溫和的方式、漸進的溝通彼此的觀念或作法，為的都是求取共識，並完成對最多人有益的解決途徑。漫畫中，對於容忍異己的鋪陳、轉折、敘述，到終於獲致人人皆大歡喜的結局，潛藏著只要合情合理的為公共的利益著想，用對方法，必能成就美好結果的價值意念。

三、主動參與公共事務

這一個面向在劉興欽漫畫中應該是推動漫畫故事前進的動力。漫畫閱讀者印象深刻的也是漫畫主角一連串的彼此互相幫助、不分你我的熱心解決村裡的公眾公共事務，受訪者多認為這會引發他們在面對生活中的公共事務時去做思考，即使沒有親身參與，至少也學會去關心公共事務的議題、去了解不是很熟悉的社會事件。可以說主動參與公共事務的態度確實能從漫畫中被提醒。

四、支持民主生活方式

校長、老師、村長等，在漫畫中可以算是將「民主」帶入這個山村的關鍵人物，他們有著服務的熱誠、教育的理念，因此在漫畫中總是帶領著村民、學童以開放的心胸與思維，接納面對所發生的人情世事，然後試圖透過群眾的對話與溝通，作出解決之道。這樣傳遞出民主生活的方式與價值，而這和看漫畫的讀者有著相似的成長時空背景的故事，除了使讀者感覺親切，也是受訪者楷模學習的榜樣。

貳、漫畫閱讀形式的變化

漫畫讀者閱讀漫畫書本，如今又多了一個閱讀管道，透過網際網路，也就是電腦來閱讀漫畫。對資深漫畫閱讀者而言，不管型式上如何，閱讀漫畫的本質沒變。唯一比較不同應是現在的漫畫同好會透過網際網路看漫畫、討論漫畫或對漫畫的看法，某些受訪者就提到他自己或他所知道的學生社群網站就有許多漫畫相關的討論區和漫畫社團，線上的或實體社團的網站，或兩者性質兼具的都有。而以前的漫畫同好並無網際網路此一工具做為討論的平台或集結的據點。因此，本研究將漫畫社群的交流聚集、閱讀分享與討論放入研究架構中，希冀漫畫閱讀，能夠與時俱進的加深加廣漫畫的場域，使漫畫閱讀的文化與更多的文化層面作更實在、充分的連結。

叁、後期漫畫持續關注對公共事務態度的形塑

在訪問的過程中，受訪者表示，以前劉興欽的漫畫能對著學生說理勸勉是因為漫畫真的很好看，圖畫得很好看。可是時空不一樣，現在的人處於流行消費的時代，圖像如果不夠稀奇絢麗、內容不夠驚人竦動、故事不具話題性，行銷廣告做得不夠多，那麼要吸引漫畫讀者還真的不太有用。而且假設在這些困難都克服了之後，漫畫語言、圖像意念如何呈現以至於大多數的讀者能喜歡閱讀下去、接受漫畫中欲傳遞之價值觀念，最後還願意掏錢出來購買，使得漫畫不至於因銷售市場太小而被迫結束草草收場，凡此種種都考驗著漫畫家的創作功力與創作者內在涵養，還有負責行銷之形像公關與廣告公司。

因此，劉興欽的漫畫固然能風靡當時，還帶來正面的教育價值，然而若以今日之文化環境來看，要發揮大的作用與影響力，尚需更多的包裝行銷與內容改編，以符合現今閱讀者之背景知識與環境脈絡。

受訪者中，有提及可以形塑讀者公共事務態度的漫畫有臺灣漫畫《烏龍院》，是受訪者大力推薦之本土作品，此作品內容以中國哲理的觀念作為漫畫的靈魂，特別適合亞洲的閱讀群眾；日本漫畫《麻辣教師 GTO》，內容以一個不良少年鬼塚英吉成為老師之後，與學生之間互動的故事；日本漫畫《死亡筆記本》也刺激讀者思考，像最近的「廢死」與否的議題；《光之島》也讓人思考文化的傳承與保留、教育問題、人口老化、少子化的議題、廢校的爭議等；《阿一正傳》則探討寵物棄養與人類的自私心態問題；宮崎駿的系列漫畫則充滿人文的關懷和對地球、對自然環境的友善態度，其特點更在於他的畫風唯美奇幻，故能成為引領動漫界之翹首。

若以廣義之公共事務態度來探討受訪者所推薦的這些漫畫作品，它們所承載的意念、價值觀，展現出來的態度或許也是「不言」可喻的。

第二節 建議與省思

相對於菁英文化，漫畫被稱之為次文化。然而身處二十一世紀也有十三個年頭了，我們還要以這種思維來思考看待漫畫嗎？菁英文化曾經服務了少數的、特別的階層，因此，那些文化內容被視為正統。既如此，誰能說由漫畫文化發揚光大的 cosplay、同人誌不是現代的菁英文化呢？而服務了大眾的漫畫文化只因貼近常民生活、服務多數眾人則必須一直處於次文化場域而顯得不重要？

答案顯然已經由日本這個全年有六十億美元漫畫產值的國家做了最好的說明。再說，二十一世紀是圖像的世紀，拜科技之賜，人類由二十世紀末的電視時代逐漸進入以圖像為主的網路時代，網路的發達使得圖像大量的被傳播繁殖，圖像的複製與製造不再需要花費許多的精神與時間，所需的資源更是少之又少，透過傳播媒體的散佈，簡直到了無孔不入的地步。因此，臺灣不應置身於世界潮流之外，文化創意產業是值得各界重視的。

本研究的受訪者之一在訪談中也提到，身為大學教授的她，經常透過閱讀漫畫學習多方面的知識，各行各業之間特別的技能常識與面對職業嚴謹的態度。這也必須歸功於在日本，漫畫如此之豐富深入，讓她有這樣的文化資源。如此，過去我們以學校之公民教育來教導公民群眾應有的公共事務態度，或以家庭教育來形塑個人對公共事務的態度；現在，我們可以經由這個迷人的圖像文化來傳遞形塑現代公民應具備的涵養，在面對社會大眾的公共事務議題時所抱持的態度、參與的熱情和能力。

壹、對產官學各界的建議

一、對政府部門的建議

文化創意產業勢不可擋，而政府該選擇以哪一種產業做為發展呢？從食、衣、

住、行、育、樂的角度來看，漫畫可以跨足的就有衣、育、樂三個層面，而育、樂層面又是現代人消費生活之冠。曾任資策會副執行長的黃國俊指出，根據統計，文創產業儼然成爲全球邁向知識經濟時代的明日之星，在英國，文創產業目前產值超過二千億美元，成爲英國第一大產業；美國產值已超過四千億美元，預估十五年內，產值將達六兆多美元，成爲全球最大的經濟動力之一；日本包括動漫畫及影音、遊戲產業，已達二千億美元，僅次於汽車產業（林玲，2009：30）。

由此可見，漫畫是非常值得投入的標的，尤其，人的食衣住行，皆有其一定的消費限制，漫畫相對來說比較沒這個問題。

如果，可以因此寓教於樂，像前述受訪者言，那麼，發展適合國人獨特的漫畫口味，形塑公民氣質未嘗不可。

二、對學界的建議

本來「術業有專攻」、「行行出狀元」是教育最終的目標，台灣近二十年的教育改革初衷亦如是。或許是政策影響，亦或國人的短視偏見所致，台灣的教育單位，很少重視藝術教育與藝術技藝這一區塊，屬於「第九藝術」的漫畫自然不在話下。

其實，只要稍微觀察就可以發現，臺灣不乏漫畫人才。從過去的漫畫名家，到今日的漫畫奇才，許多人不一定要不斷的升學讀書，他們就喜愛塗塗畫畫。可惜，臺灣人「唯有讀書高」的觀念根深蒂固，社會環境復又缺乏適當的教學培育管道，因此，多數漫畫家無不衝撞家庭、社會，不得已出走臺灣，轉向國際發展，才驚見自己的漫畫創作能量。臺灣的教育，在這一方面是應該要多把握，在制度上落實，讓多元的智慧經由學校多元的教育體系來塑造各行業優秀人才，提供企業有用之人。

三、對產業界的建議

根據 2009 年中華文化總會舉辦動漫專題座談會，「宅經濟也要國際化－ 探討台灣漫畫與繪本行銷世界的機會」，陳肇偉⁴¹（2009）指出，「漫畫產業有四個環節：創作者、出版社、通路商與市場，這四個環節要能聯結起來，產業才能順利運作。」

陳肇偉認為創作者需要調整心態，要把握「宅」經濟的契機，就要加強自己品對「宅族」的吸引力。楊仲偉⁴²指出「宅」並不只是對動漫的狂熱，更代表了具有專業知識，而國人創作者確實需要更加認識這個市場（潘雅君、吳佳綺，2009：9）。「其實不管日本臺灣都一樣，漫畫家的稿費都是低的，稿費只在於保障創作者的基本維生，創作者要用漫畫賺錢，靠的是版稅。」陳清淵⁴³也附議指出，漫畫界的規則是「未成名者領稿費，成名者收版稅。」而在連載階段，出版社能夠提供的是讓漫畫家長期曝光的機會（潘雅君、吳佳綺，2009：9）。版社行銷部分，楊仲偉說，尖端從行銷日本漫畫的經驗學到許多，目前歸納的幾個重點就是分眾市場、認清作品、引爆話題（潘雅君、吳佳綺，2009：9）。談到整體產業的未來，陳清淵認為目前市面上普遍缺乏有發展性的平台，讓創作者有機會持續他的創作，也欠缺一個讓創作者可以交流創意的組織或媒介，這些，政府與出版界都可以共同思考加強。與會者李雨珊則強調將漫畫授權合法出版商，立足台灣，授權國際是打破台灣市場太小的方法（潘雅君、吳佳綺，2009）。

以本研究來看，漫畫創作者與出版業如果能耕耘教育書籍類的漫畫這一部分，應該也是非常能引起廣大學生與讀者群，讓所謂的教科書以漫畫形式出現未嘗不是值得一試的作法。

⁴¹ 陳肇偉，「蛙蛙書店」負責人，「宅店之首」一以網路結合實體店面的「蛙蛙書店」。

⁴² 國內兩大動漫出版龍頭之一：尖端出版社企劃部主任。

⁴³ 國內兩大動漫出版龍頭之一：東立出版社編輯長。

貳、對後續研究者的建議

本研究受限於個人能力之不足、漫畫文本取樣的限制，無法深入探討與研究，對於將來之研究部分，研究者僅提出建議如下，供後續研究者參考。

一、研究取向的革新

漫畫的研究取向雖然看似越來越寬廣，尤其以單一作品做深入的漫畫特色研究數量近年來增加不少，或者利用漫畫創作形式作為工具，在特殊的場域中作為醫療手段，這些漫畫研究必然有其價值。不過，漫畫作為一種大眾文化除了娛樂功能之外，到底為文化增添了什麼樣的文化底蘊？熟悉漫畫的研究者是可以認真思考、嚴肅以待的。

二、研究心態的調整

「看漫畫、寫心得」，好像還沒聽說過有這樣的作業。如果以這樣的心態來閱讀漫畫，則研究漫畫本身的特色之外與效果之外，漫畫閱讀者與漫畫文本、甚至是漫畫創作者產生對話與詮釋，則漫畫研究會激盪出什麼新的見解與版本？如此，對漫畫的詮釋與研究將成為「漫畫研究同人誌」，在某種程度上也能算是為漫畫作新譯本。



參考書目

一、專書

- 于松平（主編）（2002）。**第一屆漫畫金像獎紀念專刊**。臺北市：中華圖書出版基金會。
- 牛嫂（2000）。**「紀念牛哥逝世三週年全國漫畫大展」專輯**。臺北市：中原造像股份有限公司。
- 李衣雲（2012）。**讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業**。臺北市：群學。
- 沈 六（1996）。**公民**。臺北市：三民書局。
- 林淑馨（2010）。**質性研究：理論與實務**。臺北市：巨流圖書。
- 胡幼慧（1996）。**質性研究：理論、方法及本土女性研究實例**。臺北：巨流。
- 洪德麟（1994）。**臺灣漫畫 40 年初探**。臺北市：時報文化。
- 洪德麟（1999）。**風城臺灣漫畫 50 年**。新竹市：新竹市立文化中心。
- 洪德麟（2000）。**傑出漫畫家／亞洲篇**。臺北市：雄獅。
- 洪德麟（2003）。**臺灣漫畫閱覽**。臺北市：玉山社。
- 侯玉波（2003）。**社會心理學**。臺北市：五南。
- 陳仲偉（2004）。**日本動漫畫的全球化與迷的文化**。臺北市：唐山。
- 陳仲偉（2006）。**台灣漫畫文化史**。臺北市：杜葳廣告有限公司
- 陳仲偉（2008）。**台灣漫畫年鑑：對漫畫文化發展的另一種思考**。臺北市：杜葳文化。
- 高淑清（2008）。**質性研究的 18 堂課：首航初探之旅**。高雄：麗文。
- 張秀雄（1998）。**公民教育的理論與實施**。臺北市：師大書苑。
- 張春興、楊國樞（1993）。**心理學**。臺北：三民書局。
- 張夢瑞（2005）。**吃點子的人：劉興欽傳**。臺北市：聯經。
- 項 靖（2005）。**數位化治理與資訊政策**。臺北市：秀威資訊科技。
- 傻呼嚕同盟（2003）。**因動漫而偉大**。臺北市：大塊文化。
- 蒂芬妮（1998）。**漫畫異言堂**。臺北市：幼獅文化。

- 蒂芬妮 (1999)。 **Tiffany 之漫畫事件簿**。臺北市：幼獅文化。
- 劉興欽 (1989a)。 **丁老師 (上)**。臺北市：聯經。
- 劉興欽 (1989b)。 **丁老師 (下)**。臺北市：聯經。
- 劉興欽 (1989c)。 **快樂童年**。臺北市：聯經。
- 劉興欽 (1986-1990)。 **阿三哥·大嬸婆遊台北**。臺北市：聯經。
- 劉興欽 (1990a)。 **阿欽的故事 (上)**。臺北市：聯經。
- 劉興欽 (1990b)。 **阿欽的故事 (下)**。臺北市：聯經。
- 劉興欽、劉永毅 (2012)。 **大山背的野孩子**。臺北市：如何。
- 蕭揚基 (2004)。 **形塑現代公民**。臺北：韋伯文化。
- 蕭湘文 (2002)。 **漫畫研究：以傳播觀點檢視**。臺北市：五南圖書。
- 顏艾琳 (1998)。 **漫畫鼻子**。臺北縣新店市：探索文化。

二、期刊論文

- 王嘉蘋 (2004)。九年一貫下，缺角的品德教育。 **學生輔導**，(92)，96-105。
- 朱善傑、鐘世凱 (2004)。動畫中漫畫表現型式研究—以漫畫造型與漫畫符號為中心。 **藝術學報**，(75)，127-133。
- 林文義 (1979)。誰傳中國漫畫的下一把薪火？介紹十一位辛苦而卓越的中國漫畫家。 **書評書目** (75)，2-33。
- 林水波 (2011)。協力治理。 **研習論壇**，122，14。
- 林忠山 (2003)。民意影響公共政策之分析：衝突及動員的面向。 **華岡社科學報**，(17)，9-83。
- 吳正桓 (1992)。態度形成方式對結構的影響：情感、認知及其測量。 **中華心理學刊**，34，41-55。
- 李雪莉 (2007)。迎接宅世代。 **天下雜誌**，(379)，116-117。
- 邱傑 (1979)。連環圖畫審查制度的功過是非。 **書評書目**，(76)，2-14。

- 張秀雄（2008）。多元公民資質：新世紀通識教育的核心。致遠管理學院學報，（3），1-24。
- 陳仲偉（2002）。網際網路與動漫社群的再現—網際網路是否帶來動漫社群新的可能性？。當代，（09）。
- 陳仲偉（2008）。漫畫作為醫師的聖經—從《怪醫黑傑克》談起。淡江人文社會學刊，（33），141-162。
- 黃啓龍（2002）。網路上的公共領域實踐—以弱勢社群網站為例。資訊社會研究，3，85-111。
- 許正平（2007）。我宅，可是我很厲害 JoJo:用漫畫征服地球。誠品好讀，（81），42。
- 陳淑芬、謝可珍（2007）。御宅力量大 OTAKU Go Go Go。誠品好讀，（81），48-49。
- 湯芝宣（1997）。漫畫閱讀行為調查報告。文訊，（97），44-47。
- 楊孟瑜（1998）。台灣漫畫的連環畫。遠見雜誌，（29），156-164。
- 劉宗銘（1979）。卡通漫畫對兒童教育的價值和影響。書評書目，（75），42-44。
- 鄧宗聖（2010）。當代漫畫研究思潮的過去與現在：評四本當代漫畫研究書。傳播與管理研究，10（1），111-118。
- 潘玲娟（2005）。電視暴力相關理論之探討。復興崗學報，（84），295-320。
- 顏艾琳（1997）。誰來接通文學與漫畫的網絡？。文訊雜誌，（97），34-36。
- 鍾慧婷（2009）。互聯網表達：民意選擇和選擇民意—從歐巴馬當選美國的 56 屆總統看互聯網的作用。中國青年研究，97-107。

三、專書論文

- 洪泉湖（1998）。從政治學論公民教育的理論與實施。收錄於張秀雄（編），公民教育的理論與實施（273-304 頁）。臺北市：師大書苑。
- 范麗娟（2004）。深度訪談。收錄於謝臥龍（編），質性研究（83-126 頁）。臺北市：心理出版社。

鄭瑞隆 (2002)。實地工作。收錄於黃光雄 (譯)，**質性教育研究：理論與方法** (105-156 頁)。嘉義市：濤石文化。

蕭湘文 (2000)。漫畫－流行的社會意義。載於陳泊佑 (編)，**臺灣漫畫史特展** (10-14 頁)。臺北市：國立歷史博物館。

四、研討會論文

王崇名 (2003 年 2 月)。「**自我認識**」作為結合知識與實踐的生活風格：以手塚治虫與**怪醫黑傑克**為例。網路文化、動漫畫與生活風格研究座談會，交通大學通識教育中心，新竹。

王旭 (1999)。**收看電視與對治安觀感之間的關聯：涵化理論的驗證**。台灣社會問題學術研討會論文，台北市：中央研究院。檢閱日期：2013/02/28。

資料來源：http://www.ios.sinica.edu.tw/ios/seminar/sp/socialq/wang_xu.htm。

周桂田 (1997)。**網際網路上的公共領域－在風險社會下的建構意義**。第二屆資訊與社會研討會，台北市：中研院社會所。

柯佩均、吳柏蓉、侯岱伶、洪淑倫、陳意羚 (2007)。**網際網路使用對公共參與事務之影響：以樂生療養院拆遷事件為例**。政大研究生學會會議。

陳仲偉 (2003 年 12 月)。**理解動漫畫文化的行動者－聚焦於動漫社群的必要性**。網路文化與生活風格社群工作坊第一屆論壇主題論壇一，交通大學，新竹。

湯允一、陳毓麒 (2003)。**台灣地區青少年電視使用、個人經驗、與世界觀——一個涵化分析研究與討論**。中華傳播協會，年會論文。

五、研究計畫

陳一平 (2004)。**漫畫數位典藏加值應用－漫畫數位博物館之建置**。行政院國家科學委員會委託專案研究報告 (編號：NSC93-2422-H009-003)，未出版。

黃東益、莊文忠、李仲彬 (2011)。**民眾對於政府清廉感受之成因分析**。行政院研究發

展考核委員會委託台灣公共治理研究中心報告（編號：RDEC-TPG-100-003）。台北市：行政院。

蕭揚基（2000）。**台灣中部地區高中學生公民意識及其相關因素之研究**。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告（編號：SC89-2413-H-212-003-S），未出版。

蕭揚基（2001）。**高中學生家庭因素對其國家認同與公民意識發展之研究**。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告（編號：NSC89-2413-H-212-006），未出版。

張秀雄（1992）。**加強各級學校民主法治教育整體研究與規劃「高中組」**。教育部訓育委員會委託專案研究報告。台北市：教育部。

陳文俊（1983）。**台灣地區中學生的政治態度及其形成因素—青少年的政治社會化**。台北：資訊教育推廣中心。

六、學位論文

丁美瑄（2010）。**國民小學漫畫圖書館（區）設置之研究**。國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所在職進修碩士班，未出版，台北。

王錦雀（1995）。**台灣地區國中公民科教師的政治態度與政治行爲**。台灣師大公民訓育研究所碩士論文，未出版，台北。

李朝陽（2004）。**台日漫畫產業發展比較研究～以流通制度與環境考察爲中心～**。高雄第一科技大學應用日語系碩士論文，未出版，高雄。

林碧桃（2012）。**平心社區發展協會推展社區發展之經驗與成效分析**。東海大學公共事務碩士專班碩士論文，未出版，臺中。

林暉月（2001）。**居民之社區意識與社區公共事務參與態度及方式關係之研究—以台南市爲例**。國立中山大學公共事務管理研究所碩士論文，未出版，高雄。

洪瑞鴻（2011）。**美術救國：梁中銘反共漫畫研究（1949-1966）**。國立臺灣師範大學歷史學系碩士論文，未出版，台北。

林佳叡（2010）。**製造英雄—以葉宏甲漫畫「諸葛四郎」系列爲中心**。國立臺灣師範

大學臺灣史研究所碩士論文，未出版，台北。

李淑汝（2000）。**國小學童閱讀漫畫行為相關因素之探討及其與社會真實認知關係之研究**。台中師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，台中。

李美玲（2010）。**大學住宿生之公民參與態度與公民參與行為研究—以北部一所公立大學為例**。國立臺灣師範大學公民教育與活動領導學系在職進修碩士班 碩士論文，未出版，台北。

沈時碩（2012）。**政府與非營利組織互動模式之研究—以「新店溪水上安全議題」為例**。東海大學行政管理暨政策學系碩士班碩士論文，未出版，臺中。

徐佳馨（2001）。**漫步圖框世界：解讀日本漫畫的文化意涵**。輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，未出版，台北。

莊雅雯（2003）。**國民小學中、高年級學童閱讀漫畫行為之研究—以台中市國小為例**。南華大學出版學研究所碩士論文，未出版，嘉義。

孫建文（2008）。**大學生公民參與態度與行為之研究**。高雄師範大學成人教育研究所碩士論文，未出版，高雄。

周君蘭（2002）。**電視收視與價值觀認同之關連性分析--以「飛龍在天」為例**。南華大學傳播管理學系碩士班碩士論文，未出版，嘉義。

侯念佐（2001）。**國中學生心目中優良教師特質之探討----以漫畫麻辣教師 GTO 為參照**。國立高雄師範大學教育學系碩士論文，未出版，高雄。

章淵博（2008）。**日本漫畫與御宅文化**。高雄第一科技大學應用日語系碩士論文，未出版，高雄。

郭姿含（2011）。**圖像與真實—臺灣史漫畫的發展（1990-2010）**。國立台灣師範大學歷史學系碩士論文，未出版，台北。

許弘興（2009）。**宅經濟發展關鍵之研究—從資訊科技應用及消費者行為構面探討**。萬能科技大學資訊管理與數位商業研究所碩士論文，未出版，台北。

陳喜蓮（2004）。**以繪本及漫畫為素材之討論團體對國小高年級女生性別刻板印象之**

- 影響研究**。國立新竹教育大學進修部輔導教學碩士班碩士論文，未出版，新竹。
- 黃國峰（2008）。**國小學生法治概念認知與態度形塑之教學研究—從美國公民教育中心《民主基礎系列》教材的觀點談起**。國立台灣師範大學公民教育與活動領導學系博士論文，未出版，台北。
- 曾蓉珮（2010）。**臺灣御宅文化中的日本動漫畫音樂**。國立臺南藝術大學民族音樂學研究所在職專班碩士論文，未出版，臺南。
- 葉昌達（2012）。**生命教育國際志工服務學習方案之研究**。東海大學公共事務碩士專班碩士論文，未出版，臺中。
- 鄭慧蘭（2001）。**高中生公民參與態度與行為之研究—以台北市公立高中為例**。國立台灣師範大學公民訓育研究所碩士論文，未出版，台北。
- 劉佳瑜（2008）。**國小高功能自閉症學童情緒調控介入之研究—連環漫畫會話教學取向**。國立臺北教育大學特殊教育學系碩士班碩士論文，未出版，台北。
- 盧集俐（2012）。**臺中市國小教師對特色學校認知與態度之研究**。東海大學公共事務碩士專班碩士論文，未出版，臺中。
- 魏延華（1999）。**台北縣市高中女學生閱讀少女愛情漫畫之研究**。世新大學傳播研究所碩士論文，未出版，台北。

七、譯著

- 田雷、張文賀、郭紅雨（譯）（2009）。**世界漫畫指南**（Tim Pilcher & Brad Brooks 原著）。香港：三聯書店。
- 游佩芸（譯）（1999）。**我的漫畫人生**（手塚治虫 原著）。臺北市：玉山社。
- 黃光雄（主譯）（2001）。**質性教育研究**。嘉義市：濤石文化。

八、網路電子化資料

- 王春謀（1980）。快樂的發明家，2012年10月23日，取自：光華雜誌中英對照知識

庫， <http://edba.ncl.edu.tw/sinorama/intro.htm>。

吳嘉綺（2009）。從宅經濟到夢工廠，2012年12月17日，取自：新活水 23，

http://www.gacc.org.tw/pub/LIT_12.asp?ctyp=LITERATURE&pcatid=0&catid=2463&ctxid=3299&single=Y。

林玲（2009）。打造台灣夢工廠—看見動畫與遊戲產業的燕子，2012年12月17日，
取自：新活水 23，

http://www.gacc.org.tw/pub/LIT_12.asp?ctyp=LITERATURE&pcatid=0&catid=2463&ctxid=3299&single=Y。

草莊（1981）。新年代漫畫林展，2012年10月23日，取自：光華雜誌中英對照知識
庫， <http://edba.ncl.edu.tw/sinorama/intro.htm>。

陳淑美（1995）。引爆衝突、製造歡樂？——兩代之間看漫畫，2012年10月23日，
取自：光華雜誌中英對照知識庫， <http://edba.ncl.edu.tw/sinorama/main.aspx>。

潘雅君、吳佳綺（2009）。宅經濟也要國際化，2012年12月28日，取自：新活水 23。
中華文化總會：<http://www.gacc.org.tw/portal/PortalHome.asp>。

誠品網路編輯群（2012）。珍惜得來不易的民主，厭惡遠離政黨政治不如監督它：專訪
林莉菁，2012年9月12日，取自：誠品站，<http://stn.eslite.com/Article.aspx?id=1958>。

劉興欽數位漫畫館（2004）。劉興欽傳奇—童年即展露繪畫天分，2012年8月10日，
取自：<http://folkartist2.e-lib.nctu.edu.tw/collection/liu/index.htm>。

鄭少凡（2010）。一個漫畫粉絲的告白—劉興欽害我唸了一個物理博士，2012年03月
18日，取自：《看雜誌》第58期的封面故事，
<http://www.watchinese.com/article/2010/1972?page=2>。

謝淑芬（1992）。不是猛龍不過江—漫畫外銷，2012年10月23日，取自：光華雜誌
中英對照知識庫， <http://edba.ncl.edu.tw/sinorama/intro.htm>。

謝蜀芬（1985）。兒童插畫的新天地，2012年10月23日，取自：光華雜誌中英對照
知識庫， <http://edba.ncl.edu.tw/sinorama/intro.htm>。

附錄一：漫畫研究

研究要素	題材	作者、年代與研究題目
漫畫產製 (29 篇)	出版社的個案分析、漫畫家風格	<p>林家敏 (2011)。電影鏡頭運用於漫畫之創作研究。</p> <p>張凱捷 (2011)。新聞漫畫互動式繪本之創作研究。</p> <p>黃惠琳 (2011)。國小高年級美術班數位藝術教學研究—以漫畫英雄創作為例。</p> <p>莫慧屏 (2011)。周遊列國-漫畫風格數位插畫創作研究。</p> <p>吳晨伊 (2011)。「一顆蘋果」短篇漫畫創作研究。</p> <p>張岳印 (2010)。「自求多福」短篇漫畫創作研究。</p> <p>黃姿閔 (2010)。數位漫畫的互動模式發展研究：以科技發明故事為例。</p> <p>林佳叡 (2009)。製造英雄—以葉宏甲漫畫《諸葛四郎》系列為中心。</p> <p>王淑娟 (2009)。漫畫風格之插畫創作與研究-以繪本創作家 Jean-Jacques Sempé 桑貝風格為例。</p> <p>阮喬愷 (2008)。影像式漫畫肖像生成之研究。</p> <p>賴政如 (2008)。漫畫產業編輯制度之探討—以日本與台灣為例。</p> <p>許立風 (2008)。互動式有聲漫畫之創作研究。</p> <p>施智仁 (2008)。漫畫式圖像在視覺藝術表現上之創作。</p> <p>張維麟 (2008)。動漫畫產品應用手法之探討—以日本動漫畫產品為例。</p> <p>許銘賢 (2008)。蔡志忠《漫畫四書》研究。</p> <p>吳勃霽 (2007)。基於漫畫情感表現之人臉表情模擬研究。</p> <p>劉邦祺 (2006)。宮崎駿漫畫《風之谷》之研究。</p> <p>柯惠玲 (2006)。論安達充漫畫之藝術表現--以《鄰家女孩》為例。</p> <p>林雅芳 (2006)。武打動作之視覺效果表現研究-以台灣和香港武俠漫畫為例。</p> <p>廖泰倫 (2006)。發展概念漫畫融入國小自然課程教學之研究—以「奇妙的光」單元為例。</p> <p>王佳銘 (2006)。漫畫式分格語言在動畫的研究創作。</p> <p>林柏州 (2006)。香港武俠漫畫所透顯的中國性與後殖民狀況。</p> <p>林怡伶 (2006)。法文幽默漫畫之漢譯策略與實例探討--以單元漫畫《白目賈斯東》與連環漫畫《幸運牛</p>

		<p>仔呂克》為例。</p> <p>吳佳慧（2005）。國小科學漫畫教材之設計與實施—以「熱的傳播與保溫」單元概念為例。</p> <p>葉晴辰（2005）。依循 OEBPS 標準之漫畫電子書研究。</p> <p>古典（2005）。主題地圖之研究與應用：以漫畫圖鑑為例。</p> <p>林瓊玉（2004）。再現、主體建構與自我敘事：台北市內湖區國中生漫畫創作內涵分析。</p> <p>楊東岳（2004）。漫畫人物設計與 2D 電腦動畫之研究創作：以中國歷史故事為例。</p> <p>李朝陽（2003）。台日漫畫產業發展比較研究 ~以流通制度與環境為考察中心~。</p>
漫畫 訊息 （ 25 篇）	漫畫類 型、 劇情模 式、 意識形 態、 價值 觀、 漫畫文 化	<p>古淑惠（2012）。國小學童對幽默漫畫閱讀歷程之研究。</p> <p>江亞軒（2012）。少年漫畫與少女漫畫分格配置之研究。</p> <p>郭姿含（2010）。圖像與真實—台灣史漫畫的發展。 (1990~2010)。</p> <p>洪瑞鴻（2010）。美術救國：梁中銘反共漫畫研究(1949-1966)。</p> <p>蔡諭薇（2010）。中日翻譯的擬音語·擬態語研究—以育兒漫畫繪圖日記《我家3姐妹》為例—。</p> <p>古蕙華（2010）。日治後期臺灣皇民化運動中的圖像宣傳與戰時動員(1937-1945)—以漫畫和海報為中心。</p> <p>路德欣（2010）。動漫畫作品中的《變身》研究—以火影忍者為中心。</p> <p>宋育泰（2009）。初探漫畫中的圖像敘事：社會符號學的觀點。</p> <p>許俐俐（2009）。漫畫少年事件簿—以《家裁之人》為例。</p> <p>曾蓉珮（2009）。臺灣御宅文化中的日本動漫畫音樂。</p> <p>洪嘉慧（2008）。漫畫《航海王》之互文性研究。</p> <p>張約翰（2008）。日本男性科幻漫畫中的生化女戰士。</p> <p>章淵博（2008）。日本漫畫與御宅文化。</p> <p>張志傑（2008）。熱門運動漫畫的符號學觀點—以《灌籃高手》為例。</p> <p>黃靖嵐（2007）。「帝國」的浮現與逸出：日本漫畫產業於台灣的「全球在地化」實踐。</p> <p>謝潔茹（2007）。少女漫畫主角「心理描寫」表現分析。</p> <p>周德望（2007）。不在中國?日本漫畫中的起源意識與現代身份。</p> <p>劉百堅（2007）。連環漫畫圖像之動態表現對速度感的影響調查研究。</p>

		<p>黃淳靖 (2005)。奈知未佐子漫畫作品研究。</p> <p>吳偉立 (2004)。中國大陸漫畫發展之研究。</p> <p>古孟釗 (2004)。漫畫同人誌在台灣的發展~休閒與文化產業的觀點。</p> <p>朱善傑 (2004)。漫畫表現形式在動畫中的應用研究—以漫畫造型與漫畫符號為中心。</p> <p>邱夢偉 (2004)。幽默漫畫表現形式之創作研究-以幽默漫畫為例。</p> <p>邱稚亘 (2003)。流動的疆界:以漫畫為例看民初上海高階與通俗美術的分類與界線問題。</p> <p>林憲志 (2003)。暴力漫畫內容分析之研究:以古惑仔漫畫《人在江湖》為例。</p>
漫畫媒介 (4 篇)	漫畫網路化	<p>黃文信 (2012)。電子漫畫易辨性與易讀性之研究。</p> <p>丁美瑄 (2010)。國民小學設置漫畫圖書館(區)之需求研究。</p> <p>陳鐘聲 (2009)。動漫畫的傳播功能之於有機休閒農業推廣效益之研究。</p> <p>高銘憶 (2006)。以科技接受模式探討體驗經濟對數位內容產品使用意願之影響-以線上漫畫為例。</p>
漫畫讀者 (6 篇)	讀者群人口特質、同人誌 Cos-play	<p>莊惠怡 (2009)。兒童參與漫畫社團之個案研究:以桃園縣 P 國小卡通漫畫社為例。</p> <p>林靜宜 (2008)。台灣漫畫博覽會舉辦之初探-以參觀者觀點。</p> <p>吳思慧 (2008)。漫畫迷閱讀特質之研究。</p> <p>張家瑜 (2008)。從讀者的心智模式探討漫畫部落格的魅力。</p> <p>莊雅雯 (2003)。國民小學中、高年級學童閱讀漫畫行為之研究 - 以台中市國小為例。</p> <p>簡嘉良 (2003)。漫畫讀者對「霹靂風暴」與《漫畫大霹靂》的基模研究。</p>
漫畫效果 (11 篇)	認知、態度、行為、情緒	<p>謝明穎 (2012)。漫畫迷對漫畫改編偶像劇的區辨與認同歷程。</p> <p>林容潔 (2011)。星星知你心~連環漫畫對話教學對提升國小亞斯伯格學童同理心之研究。</p> <p>江柔儀 (2010)。數位漫畫寫作對國小學生作文之影響。</p> <p>童玉娟 (2010)。政治漫畫融入國中公民課程與教學之行動研究。</p> <p>蕭文欽 (2009)。原型開發漫畫教學對國小高年級兒童創造力影響研究</p> <p>陳巧玲 (2008)。漫畫式對話暨繪本教學對增進亞斯伯格學童與同儕互動之研究。</p>

		<p>劉佳瑜（2008）。國小高功能自閉症學童情緒調控介入之研究—連環漫畫會話教學取向。</p> <p>賴靜平（2008）。漫畫閱讀之性別差異：以臺北市國小六年級學童為例。</p> <p>賴丹穠（2008）。運動漫畫的教育意涵之探討。</p> <p>林幸楨（2005）。國小美術教師對於「漫畫」影響學生美術學習之態度分析。</p> <p>陳喜蓮（2004）。以繪本及漫畫為素材之討論團體對國小高年級女生性別刻板印象之影響研究。</p>
--	--	---



附錄二：訪談記錄逐字稿

主要受訪者訪談記錄

訪談記錄一

訪談基本資料說明：

受訪者編碼	性別年齡	職業/身分	受訪代表性說明	訪談日期、訪談時間	訪談地點
A	男 32	公務員	小學時期讀過本研究設定之劉興欽作品	2013/04/16 17:30~18:10	辦公室外 休息區

訪談內容：

1.問：個人接觸漫畫史（是什麼因緣際會下開始閱讀漫畫、喜愛漫畫的程度、閱讀漫畫的頻率、閱讀時間的長短）？

A 答：我從國小就開始讀漫畫了，大概是從小書店賣的零售的那種少年快報開始接觸的。我讀的時間不一定，通常一個小時到兩個小時不等，有時候也會看很久可能快到五小時吧！現在比較少看了，一個月兩三次吧！看漫畫是人生必備的娛樂啊！（哈哈…）

2.問：什麼時間點或什麼情境下您會閱讀漫畫？漫畫除了娛樂作用之外，對於您的日常生活還有什麼不一樣的意義（作用）？

A 答：有空閒的時候就看，其實看漫畫可以了解其他國家的次文化，而且我覺得這是最佳的管道。

3.問：漫畫閱讀會從你個人的私領域延伸至生活的公共領域嗎？那是在什麼情境之下呢？

A 答：你是說在公共場合嗎？（研究者：對，和別人交換意見或談論。）

會啊！就會和朋友討論看什麼漫畫，或分享說有什麼比較好看，不錯的，會推薦啊！這

樣可以觀看到他國文化，這是一個觀看他國文化的視角。

4.問：您曾閱讀過劉興欽的《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》或《丁老師》嗎？什麼時候？幾歲？

A 答：這個漫畫…，很久的，有啊！我小學的時候看過，大約十幾歲那時候，三四年級吧！

問：從漫畫情境中您有意識到人與人之間必須相互尊重、包容嗎？這對您在與人相處上有什麼影響嗎？可以請你舉例說明嗎？

A 答：這個問題我覺得…其實他有，內容裡是有，因為劉興欽的漫畫常常有說教的情節或是善惡分明的內容。但是他這些很強調道德的東西，或說倫理的情節，對於青春期的青少年來說，其實沒有什麼特別的（…）。應該沒什麼作用吧！我不是很確定自己是不是有受影響，就是這樣看，不會像長大以後看漫畫就非常覺得說漫畫在傳達什麼，要表達什麼。

問：那像劉興欽的漫畫有很多跟時事有關的事件，從漫畫中您會看到或進入時事情境中，這會引發您對關心時事的意願嗎？還是說別的什麼漫畫呢？

A 答：這個的話…，他好像就是都常常遇到問題嘛，然後就會想辦法解決，好像丁老師也有，他們老師都會教他們要怎麼做嘛！（研究者：對啊，這樣你覺得遇到比如時事議題時，你會像丁老師這樣去關心，甚至想辦法解決嗎？）小時候是沒有想那麼多吧！不過，有啊，像王牌至尊，你知道嗎？（兩人相視笑笑）這種是比較政治的時事漫畫，比較會讓人注意身邊的公共議題或時事，這種就比較會有，會去想。

問：那劉興欽漫畫裡有許多內容描寫的是積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里的公共事務，這些會影響你在面對公共事務時的態度嗎？

A 答：不是劉興欽，但是像 GTO，就是麻辣教師或者是王牌至尊就會有很多公共事務的東西，這些會讓我去想公共事務的事，這些我覺得有正面的功能，受到一些比較正面的影響。（研究者：所以也可能是因為你說的因年紀太小比較不會想到這些，但是你在看的時候會排斥，覺得不好看嗎？）不會啊！反正就是都把它看完，而且也是後來

才覺得他是比較說教的，但是當時也都看啊！而且他畫的東西很好看，那些學生老師都很好看，他們就是都在講學校的事很有趣。就是都要比如友愛同學啊，幫助別人啊，這些…還好啦！只是現在應該很少人看了吧！

問：從漫畫中您經歷了參與公共事務的活動，這引發您在現實生活中參與公共事務的意願嗎？是，那是什麼？請舉例說明。

A 答：會，因為會想為社會盡一點心，做一點心力，而且我會從漫畫了解到自己平常沒有注意到的事。就是說…比如說，你會比較想去關心一些公共的事，不會說只是沒做什麼，比較會去注意身邊的事，有什麼議題也會去關心一下，了解一下，漫畫真的很多，我可以介紹你一些給你看，…。你可能…現在很多漫畫真的都很好看，不一定是劉興欽，以前那個，現在很多，都可以讓你知道你沒聽過的事，而且是真的，像日本的就很多，而且都是真實的事。我們很少經歷的世界。

5.問：您曾經和漫畫同好談論對公共事務的看法，並且清楚明瞭那樣的看法或價值信念是來自於漫畫的影響嗎？

A 答：沒有，平常和漫畫同好不會聊公共事務，我們會分享推薦漫畫，但不會聊公共事務。公共事務的議題你要去思考，看的時候會想，有一些你會覺得漫畫的想法或觀念和你很像，就會接受，但是應該不會和人討論這麼嚴肅的事吧？

問：您曾經透過網際網路與漫畫同好以漫畫書中的價值觀，討論某些公共事務嗎？

A 答：不會，我不會用網路和人家討論公共的議題或公共的事。

訪談記錄二

（一）訪談基本資料說明：

受訪者編碼	性別 年齡	職業/ 身分	受訪代表性說明	訪談日期、 訪談時間	訪談地點
B	男 43	國小教師	國中小學時期讀過本研究設定之劉興欽作品	2013/04/20 15:30~16:30	學校教師休息室

(二) 訪談內容：

1.問：個人接觸漫畫史（是什麼因緣際會下開始閱讀漫畫、喜愛漫畫的程度、閱讀漫畫的頻率、閱讀時間的長短）？

B 答：小時候看漫畫就是放學的時候去同學家裏看！大家都擠在房間裡看漫畫，時間到了，大人就會叫我們回家吃飯，常常都是這樣，不是去玩不然就是看漫畫，大人不會管我們的。

2.問：什麼時間點或什麼情境下您會閱讀漫畫？漫畫除了娛樂作用之外，對於您的日常生活還有什麼不一樣的意義（作用）？

B 答：有漫畫書就看！也不管什麼，反正大家一起，下課後，書包一放，沒人管，不是玩就是看漫畫，好朋友在一起，都這樣。

3.問：漫畫閱讀會從你個人的私領域延伸至生活的公共領域嗎？那是在什麼情境之下呢？

B 答：你所謂的公共領域是指什麼？（研究者：就是你們私底下看，那會不會在其他的時候或地方和別人討論漫畫？）

喔！和同學有時候會討論，大多也是在一起看，一起搶漫畫比較多！看完輪流看，會急著交換看。有時候也有人帶漫畫去學校，不過都偷偷，不能太明目張膽，老師會沒收。

4.問：您曾閱讀過劉興欽的《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》或《丁老師》嗎？什麼時候？幾歲？

B 答：有！（點點頭）小時候看過，反正就是有什麼就看什麼，你說的這個劉興欽後來也很紅，什麼大嬸婆阿三哥。他還有很多漫畫吧！我記得看很多，不過他的和諸葛四郎那些比較不一樣，他畫學校、小朋友也是很有趣味。

問：從漫畫情境中您有意識到人與人之間必須相互尊重、包容嗎？這對您在與人相處上有什麼影響嗎？可以請你舉例說明嗎？

B 答：我記得他會比較是寫學校的事，他是老師，小朋友的事，比較會有一些要小朋友學習的注意的，好像丁老師，就寫很多，有時候我們看一看，只是印象中是這樣。有沒有受影響，這我倒不清楚，或許也有，只是我們自己不知道，反正小孩子看漫畫，大人也沒在管，我們一群朋友也沒人變壞，只是說，我們也覺得他那個漫畫也會看，不會像有的真的很無聊，不知道在畫什麼的，會怪怪的，我們也不會看。

問：那像劉興欽的漫畫有很多跟時事有關的事件，從漫畫中您會看到或進入時事情境中，這會引發您對關心時事的意願嗎？還是說別的什麼漫畫呢？

B 答：我記得前幾年好像劉興欽蠻紅的，好像大嬸婆小聰明，又紅起來。在新竹內灣那裏有漫畫博物館之類的，好像他的漫畫還不錯，有教育意義嘛，就又被包裝行銷起來。

問：那劉興欽漫畫裡有許多內容描寫的是積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里的公共事務，這些會影響你在面對公共事務時的態度嗎？

B 答：我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思，他不是有卡通嗎？不是就是這個意思，用成教學影片教小孩子、學生應該也會受影響。

問：從漫畫中您經歷了參與公共事務的活動，這引發您在現實生活中參與公共事務的意願嗎？是，那是什麼？請舉例說明。

B 答：公共事務有很多，你指的是什麼？（研究者：就是比如說社區啊，鄰里的事，你會想參加嗎？還是說一些公共的議題啊，時事這些。）我沒有想這麼多，你剛才讓我看的有一些，我有印象，但是我們小時候有沒有受到影響，真的不是很確定，但是沒有感覺排斥就對了。如果內容有，應該還是會有閱讀上的影響與作用吧！不然我們平時為什麼要叫學生閱讀，一樣的意思！

5.問：您曾經和漫畫同好談論對公共事務的看法，並且清楚明瞭那樣的想法或價值信念是來自於漫畫的影響嗎？

B 答：這個…，沒有，小時候看漫畫後來也沒看，看漫畫就我們一群朋友一起看，也沒管什麼觀念，價值觀，就是看。

問：您曾經透過網際網路與漫畫同好以漫畫書中的價值觀，討論某些公共事務嗎？

B 答：公共的議題、時事，有時候我也會利用網路，聊天室，部落格，或者是信箱，上網聊聊自己的看法意見，但是比較不是和漫畫有關。你知道大學生的 BBS 或 PPT 那種嗎？那裏什麼都有人在談，我知道也有人談漫畫，只是我個人沒有針對漫畫去談。

問：關於支持民主生活方面呢？您認為劉興欽的漫畫裡面，那些幫助人或尊重他人、容忍異己、參與鄉里的事可以算是支持民主生活嗎？

B 答：民主生活不就是那些嗎？其實你談的這些公共事務應該都是民主生活的東西，只是它很少被放在漫畫裡來談，如果你要這樣歸類應該也沒錯。劉興欽的漫畫很早，好像也曾經被放在國語日報裡，那個時候用來教育道德規範，應該都是屬於民主的一部分，比較基本的，後來社會才比較開放，民主好像就更自由的東西，可是其實民主的基本的規範其實跟現在的品格教育是一樣的。

訪談記錄三

（一）訪談基本資料說明：

受訪者 編碼	性別 年齡	職業/ 身分	受訪代表性說明	訪談日期、 訪談時間	訪談地點
C	男 45	國小 校長	國中小學時期讀過本研究設定之劉興欽作品	2013/04/21 17:30~18:00	電話訪談 、電子郵件

（二）訪談內容：

1.問：個人接觸漫畫史（是什麼因緣際會下開始閱讀漫畫、喜愛漫畫的程度、閱讀漫畫的頻率、閱讀時間的長短）？

C 答：大約是小學時期，國中以後就沒有接觸，升學主義無閒暇時光。

接觸漫畫係因為家境清寒，60 年經濟物資缺乏，學校僅圖書館有漫畫，當時教育廳有補助各校五科的圖書，其中圖畫書的份量大約佔一半，所以繪本與漫畫是小朋友的最愛。

每天 40 分鐘，於午間靜息時間到圖書館看書。

每週約 2 天

當時只有劉興欽的漫畫較有名，但我沒深入探討。其他種類以教育廳補助的書較多，但很像教科書。

2.問：什麼時間點或什麼情境下您會閱讀漫畫？漫畫除了娛樂作用之外，對於您的日常生活還有什麼不一樣的意義（作用）？

C 答：每天中午不想睡覺就會閱讀，因為考試很頻繁（填鴨式教育，著重精熟與考古題，且只有三次月考決勝負），所以考完試，沒功課壓力時才會看。

如果是放鬆心情或是美勞課不會畫圖時，拿來參考照描。當時美術教師沒有，非本科系很多，導師包班制下，美勞課仍以一張白紙為主，自己自由畫沒有主題。從漫畫可以吸引人，引發學習動機及詮釋學習內容，因此有以下意義：1. 認知領域：培養技能、發展智慧、解決問題的能量；2. 情感生活：表達本我自我超我、自愛被愛、楷模學習；3. 技能培養：由角色觀摩、學習人物專長、處理謀生與兩難困境。最重大的意義是提供「幸福」之圓滿，就是自我實現，過著快樂的日子。以現代來說就是吳靜吉所說的「青年的四個大夢」。

3.問：漫畫閱讀會從你個人的私領域延伸至生活的公共領域嗎？那是在什麼情境之下呢？

C 答：學童所認同的漫畫人物所呈現的價值取向頗為多元，以「友誼」、「智慧」、「技能」、「社會價值」與「個人價值」為主。漫畫閱讀會延伸至個人生活的公共領

域包括：1. 善用漫畫媒體的特色，作為年幼學童的漫畫楷模認同行為；2. 對於高閱讀頻率的學童，可啟發學童多元化的休閒閱讀興趣，提早探索就業傾向，學習領導風格；3. 可發揮自身的影響力，並培養價值判斷能力。

直言之，就是一個多元複雜交織的情境，有助於適應多元社會，造就公共領域生活的分工與人才。漫畫閱讀給人想像與創新，因為那是虛擬、而且幽默、有時又貼近生活，另外有可能是道德兩難，也有可能是非法的，但讀者經轉化後，居然都能接受。所以圖像都是刺激，若選擇性較佳的小孩，其所擷取的訊息較為所需，就能夠應付較複雜的生活。

4.問：您曾閱讀過劉興欽的《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》或《丁老師》嗎？什麼時候？幾歲？

C 答：大約八歲—十歲之國小學生。只看過《阿三哥·大嬸婆遊台北》、《丁老師》《阿欽的故事（上、下）》。

問：從漫畫情境中您有意識到人與人之間必須相互尊重、包容嗎？這對您在與人相處上有什麼影響嗎？若有，那是什麼？請舉例說明。

C 答：公共事務態度的形塑，牽涉出生時期及幼年人格的養成，有些是天生、有些後天。以《阿三哥·大嬸婆遊台北》來說，阿三哥就是劉興欽，大嬸婆就是他的媽媽，很明顯就是個人家庭的寫照。保有客家人純樸、勤奮的個性。事事需要自己動手的農村，養成他隨時觀察的習性，否則他也不會對吃的、玩的、用的，那麼多東西產生興趣。《阿欽的故事（上、下）》漫畫中所呈現的情境，就是劉興欽這一生最值得回味的時光，也是他生活最艱困的小時候；每天背著妹妹、牽著牛、走好幾里路上學的時光，那段窮困的日子，像刻鋼板似的，永遠深印在他心中。從漫畫情境中有意識到人與人之間必須相互尊重、包容，因為其家庭生活清苦。其實我本人也是貧困出生。這些困境很相似，就像人生階級的複製與再製。內心不斷湧起：「只要我努力，最後一定會出人頭地。」因為努力能有希望，對人包容就是相對的給人正向思考。

問：那像劉興欽的漫畫有很多跟時事有關的事件，從漫畫中您會看到或進入時事情境中，這會引發您對關心時事的意願嗎？還是說別的什麼漫畫呢？

C 答：漫畫是一種媒介，其娛樂的價值受到肯定，成為影響個人生活的重要形式。漫畫可以反映當時社會的價值觀與信念，伴隨著視覺的訊息，可以將社會中的現象，以不同的類型與符號，表達所欲展現的意向。基本上，漫畫具有諷刺與刻劃人性的效果，對時事情境融入某些主題，可試圖擺脫政治力的束縛，帶領社會走向改革。這引發我對關心時事的意願。

敖幼祥在《中國時報》上所創作的《烏龍院》漫畫，為臺灣漫畫開啟新頁。敖幼祥以中國式的武俠為框架，立足於對本土文化的關懷，故事題材以幽默詼諧為主，成為臺灣漫畫發展承先啟後的關鍵，對臺灣漫畫的貢獻功不可沒。而且其漫畫對話用詞較少，融入中國哲理，對讀書人來說具有風骨與核心價值，其符合「教育三規準」，因為嚴肅的課題可以用漫畫來吸引人；不過若以外國人來閱讀，若無背景知識，可能不太了解其哲理之謂。這容易引發我們對關心時事的意願，因為脈絡與詮釋是需要解構，而每人的人生都是不斷循環與反饋的過程。

問：劉興欽漫畫裡有許多內容描寫的是積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里的公共事務，如果你有看，這些會影響你在面對公共事務時的態度嗎？

C 答：台灣漫畫史不長。劉興欽雖非台灣漫畫創作第一人，但在其長達 60 年的創作歷程中，的確有其不可抹滅之地位，故深具研究之價值，終其一生對漫畫之執著及熱愛顯而易見。許多內容描寫積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里公共事務，這些會影響面對公共事務時的態度。基本上是楷模學習與於我心有戚戚焉。劉興欽「只是做真正的他。」很多人都說劉興欽，這一輩子有三多：漫畫多、發明多、得獎多。其實他覺得，應該還有一多更重要，就是玩多。劉興欽表示，他就是因為愛玩，愛觀察，才有許多發現，如果不愛玩，也許就不會有今天的劉興欽囉！誰說，玩不能激發創作的靈感呢！對他而言，人生的確像倒吃甘蔗，越來越甜。

《阿三哥·大嬸婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的女老師，

意識到人與人之間必須相互尊重、包容，做人們的榜樣。這些會影響面對公共事務時的態度。

問：從漫畫中您經歷了參與公共事務的活動，這引發您在現實生活中參與公共事務的意願嗎？是，那是什麼？請舉例說明。

C 答：那是肯定的，從漫畫中經歷了參與公共事務的活動，會引發在現實生活中參與公共事務的意願。不過「權力」概念是公民參與公共事務運作模式之主要來源。公共政策制定與執行上可能引發非理性、負面的舉動行為，強調公民參與之權利行使當有所約束與限制，須在符合遵守法律規範的情形下進行，俾以確保法律之安定性，強化公共事務之執行力。政府部門與公民「合作」觀念關係之建立，需藉由雙方面理性溝通、平和對話，圓滿解決富爭議性之政策議題。一方面公共事務部門應加強行政革新工作，另一方面則要求公民素養之提升養成，促其參與公共事務的管理更合理合法。所以劉興欽《快樂童年》、《阿欽的故事(上、下)》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》或《丁老師》的漫畫雖有些是道德或非道德的，其兩難困境需要價值澄清，在乎其個人的選擇；但大多顯現正向的價值。

5.問：您曾經和漫畫同好談論對公共事務的看法，並且清楚明瞭那樣的看法或價值信念是來自於漫畫的影響嗎？

C 答：那是肯定的，但有時不清楚價值信念，因為是個人的選擇。這個問題不好回答。以宮崎駿的漫畫形式，架構於一般傳統漫畫共同語言上，但其繪製漫畫的方式採取如素描般的筆觸，圖框的表現方式豐富且多變化，風格樸實自然。角色為數眾多，角色的個性與風格定位明顯，不論是主角或是反派角色，都會成長與蛻變。其彰顯的主題概念乃是以「生命的價值」來表達人與自然相互共生的觀點，而非人本思想的環保主義。由於 3D 創作元素，不斷延伸，與目前科技結合。所以象徵日本的現代價值式微，急需以此創作拉攏人心鼓勵年輕人正向價值，基本上有拉抬的作用。所以我認為現代漫畫的影響力是有的，但其強度似乎取決於流行趨勢之作為與措施。

問：您曾經透過網際網路與漫畫同好以漫畫書中的價值觀，討論某些公共事務嗎？

C 答：1. 不曾討論。透過網際網路的動畫更吸引人。劉興欽漫畫已轉化為卡通動畫，但不夠多，因為其角色較可愛與傳統、又憨厚，吸引年輕人受先天條件及資源不足之限制，唯有以 3D 影片資源和利益共享，才能謀求發展空間。

2. 卡通或漫畫業者目前僅能仰賴政府所採行政策的資金挹注，創投資金的籌募有待努力。

3. 文化部應改善法令和制度，僅靠政府投入顯然不是出路，必須大力鼓勵文創與授權，積極吸收民營資本、使漫畫文化結合劉興欽漫畫角色的 COSPLAY 塑造。

4. 目前 COSPLAY 之動漫還結合線上遊戲 ONLINE，而劉興欽的漫畫相較較不活潑，給人勤儉客家人的拘謹個性，尚待突破。

劉興欽漫畫中之教育性對兒童具有正面啟發的效果，但正因為作者本身的價值觀對作品影響之大，又這些呈現又突顯了柯爾堡（L. Kohlberg）之道德認知發展概念，漫畫角色所凸顯之道德想法，的確有其教育意義，不過當時可以暢銷，現代人們卻以懷舊的資產對待，表示價值雖不變，人們卻喜歡標新立異、顛覆傳統，就像「那一年我們一起追的女孩」，另類的崇拜而深植人心（有時是色情與髒話，顛覆傳統；海角七號也是；應該也可是說是知識經濟的一角）。

次要受訪者訪談記錄

訪談記錄四

（一）訪談基本資料說明：

受訪者編碼	性別 年齡	職業/ 身分	受訪代表性說明	訪談日期、 訪談時間	訪談地點
D	女 29	公務員	喜歡漫畫，研究所論文研究漫畫題材	2013/04/18 5:30~6:00	辦公室外 休息區

（二）訪談內容：

1. 問：個人接觸漫畫史（是什麼因緣際會下開始閱讀漫畫、喜愛漫畫的程度、

閱讀漫畫的頻率、閱讀時間的長短)？

D 答：我大概從國中開始看漫畫，看金田一，我喜歡推理的東西。研究所的時候看比較多，一天都固定看 30 分鐘，一個禮拜大概就看兩三本了。我應該算是一般的喜歡程度而已。(淺笑聳肩)

2.問：什麼時間點或什麼情境下您會閱讀漫畫？漫畫除了娛樂作用之外，對於您的日常生活還有什麼不一樣的意義(作用)？

D 答：研究所做研究的時候。它是研究次文化的媒介。

3.問：漫畫閱讀會從你個人的私領域延伸至生活的公共領域嗎？那是在什麼情境之下呢？

D 答：不會(搖頭，眼神堅定)。

4.問：您曾閱讀過劉興欽的《快樂童年》、《阿欽的故事(上、下)》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》或《丁老師》嗎？什麼時候？幾歲？

D 答：沒有耶！(搖頭)。

問：你從別的漫畫情境中您有意識到人與人之間必須相互尊重、包容嗎？這對您在與人相處上有什麼影響嗎？可以請你舉例說明嗎？

D 答：沒有！(搖頭)

問：那像劉興欽的漫畫有很多跟時事有關的事件，從漫畫中您會看到或進入時事情境中，這會引發您對關心時事的意願嗎？還是說別的什麼漫畫呢？

D 答：(搖頭)。

問：劉興欽漫畫裡有許多內容描寫的是積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里的公共事務，如果你有看，這些會影響你在面對公共事務時的態度嗎？

D 答：應該不會。

5.問：您曾經和漫畫同好談論對公共事務的看法，並且清楚明瞭那樣的看法或價值信念是來自於漫畫的影響嗎？

D 答：有，Cosplay 大部分是漫畫迷，他們看事情的方式都會受到漫畫很深的影響，漫畫在他們的世界觀的形成裡面扮演很重要的角色。

問：您說的 Cosplay 是那種常常參加活動或扮演的那些人嗎？

D 答：對，他們真的都相信漫畫裡的世界，而且就是幾乎都活在那個世界裡，常常生活裡就是那些。

問：您曾經透過網際網路與漫畫同好以漫畫書中的價值觀，討論某些公共事務嗎？

D 答：會，我會想要了解 Cosplay 的行為的原因，還有一些次文化。就上網查一些資料，或別人的看法，有一些他們自己會在部落格或網路上留言就看一下。

訪談記錄五

(一) 訪談基本資料說明：

受訪者 編碼	性別 年齡	職業/ 身分	受訪代表性說明	訪談日期、 訪談時間	訪談地點
E	女 42	營建業 工程師	漫畫同好，所有的課外書 都以漫畫為主，漫畫是休 閒閱讀書籍	2013/05/05 19:30~21:00	受訪者 住家

(二) 訪談內容：

1.問：個人接觸漫畫史（是什麼因緣際會下開始閱讀漫畫、喜愛漫畫的程度、閱讀漫畫的頻率、閱讀時間的長短）？

E 答：大概從八歲就開始看漫畫了，就是和我叔叔，他跟我年紀沒有差很多，我記的小時候家裡有一個大飼料袋的漫畫書，也不知道是從哪裡來的，不然就是跟鄰居同伴一起看。真的，不太知道就開始看啊。

2.問：什麼時間點或什麼情境下您會閱讀漫畫？漫畫除了娛樂作用之外，對於您的日常生活還有什麼不一樣的意義（作用）？

E 答：進入漫畫世界可以減壓，脫離現實，放鬆啊！我現在就是只有每天扒中飯的時候看啊，就看網路上的啊！免費的，我同事就給我一個網站，我就把它加到我的最愛，就看。你就是選啊，很多，電視上在播的也有，我想我跟你講你可能真的不會知道。其實，看漫畫也可以知道很多不同行業的事。它們都畫得很，怎麼講，就是很深入很細膩，我這樣看漫畫，也覺得很舒壓。不過現在真的都沒什麼時間看了，太忙了。

3.問：漫畫閱讀會從你個人的私領域延伸至生活的公共領域嗎？那是在什麼情境之下呢？

E 答：平常就是可以和人交流，增進話題。還有像○○（受訪者女兒），她在學校遇到霸凌的事，我會跟她用小叮噹談，小叮噹裡面的大雄，你會覺得他怎麼那麼軟弱，都被技安欺負。○○他在學校當時有挺身而出，結果老師不是保護他，而是跟同學說○○也有看到。我就跟她說，你的角色就像那個小香，你看，大雄被欺負就像同學，你說他會不會長大，他會，但你很難跟小孩說明灰色地帶的東西。有時候我們必須像書上寫的一樣遵守有的沒的，但是生活中有很多灰色地帶，你要用很多方法跟孩子講。（研究者：所以○○也看很多小叮噹）。她是小叮噹超級愛好者。（研究者：對，爲了達到目的可能要繞好多個彎）。對，所以我會用漫畫跟○○說。你有時候必須用她聽得懂的語言或她看過的事情去跟她說。我的生活裡，我很難用辦公室啊，什麼的讓她懂。

4.問：您曾閱讀過劉興欽的《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》或《丁老師》嗎？什麼時候？幾歲？

E 答：沒有。這個漫畫我沒聽過。

問：你讀的漫畫有寫到人與人之間必須相互尊重、包容嗎的這些價值觀嗎？這對您在與人相處上有什麼影響嗎？可以請你舉例說明嗎？

E答：尊重他人嗎？像，你說我們在辦公室好了，很多人他是有背景的，那些新人，我是真的很老的老鳥，我就不用去甩他們，不用去理這一塊，可是它們很多人還是要對他們比較怎麼講，你不太能去動它們，要很好像他們就是特別啊！像他們如果要離職，還會有歡送啊，吃飯什麼的，不然一般人要走，就是對啊，頂多你跟他聊一聊以後要去哪裡，怎樣的。

像島耕作的漫畫就是講辦公室政治，這些也都會提到，你說不合理嗎？我現在也覺得很合理，我不知道是不是受漫畫影響，但看島耕作的時候你知道這些事都會發生而且有它的道理。比如說，公司可能因這個新人她是議員的小孩，因此拿到一個 case，所以你說不合理嗎？要不要接受，包容好像很偉大，但現在我蠻能接受的。島耕作寫的就是一個沒有背景的小職員，他面對辦公室的黑暗面，一步步往上爬。那個就是在講沒有永遠的敵人。那個科長他有自己的目標，但他做事會留情面，不會太冷血，所以也會有人幫助他。所以我就覺得真的作是要給人家留一點餘地，不要太絕。（研究者：見面三分情）。對對對，就是這樣。

容忍異己的話就跟尊重他人比較類似。像小叮噹也有，主角是大雄，他各方面都不出色，但他喜歡幫助他人，對別人也比較有愛心。

問：像劉興欽的漫畫有很多跟時事有關的事件，從漫畫中您會看到或進入時事情境中，這會引發您對關心時事的意願嗎？還是說別的什麼漫畫呢？

E答：會，因為從漫畫中知道某些平常不會接觸的事務，會想去更深一步了解。

你這個時事問題很難說。比如像小叮噹出到後來也有，就是談動物棄養的問題。就是《阿一正傳》。阿一就是被棄養的狗，然後山上就是一堆棄養的狗沒得吃，產生很多問題，那小叮噹他們不能去啊，就把阿一進化變成人又可以變成狗，這樣牠就帶著一個可以製造漢堡肉的機器去餵那些狗。像後來還有寫到環保的故事，就是地球人破壞生物，那就有外星人來把生物拯救到另外一個星球去。你說公共事務這些應該就是嘛！像這樣我女兒看到人家棄養動物，就會覺得沒愛心，會想要說那是不是也要發明漢堡肉機器。

像還有尾瀨朗的《光之島》作者就藉由一所離島中的小學是否應該廢除來講許多故事，並且探討教育問題、人口老化、少子問題等。這也是真實故事，然後畫成漫畫。他探討到島的文化可能消滅，你沒有人在那兒上學，就不再有人，政府也不會有建設，島就廢了。後來，他們就把自己的親戚朋友帶來島上學，住在島上，然後又把孤兒院的孤兒也帶來在這裡上學生活，島就就好像活過來，也解決一些像孤兒的問題。

問：劉興欽漫畫裡有許多內容描寫的是積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里的公共事務，這些會影響你在面對公共事務時的態度嗎？

E 答：會，但我沒時間，跟你一樣，還有個性吧！

問：從漫畫中您經歷了參與公共事務的活動，這引發您在現實生活中參與公共事務的意願嗎？是，那是什麼？請舉例說明。

E 答：參與喔，可以的話，但真的沒時間。

5.問：您曾經和漫畫同好談論對公共事務的看法，並且清楚明瞭那樣的看法或價值信念是來自於漫畫的影響嗎？

E 答：沒有，就是頂多和○○（受訪者女兒）聊聊，這樣他也比較聽得懂。在來就是和人家聊聊的時候一些話題，像喝酒就聊《夏子的酒》，但都是很淺啦，帶一下聊話題。

問：您曾經透過網際網路與漫畫同好以漫畫書中的價值觀，討論某些公共事務嗎？

E 答：網路上很少談論這些，頂多都是評論他們看的漫畫，除非是那種校園的有沒有，那種會討論，但我看漫畫都沒時間了…。

問：支持民主生活呢？您之前有提到廢死，這就是關心公共議題，表達自我意見，也是民主的思辯的價值。

E 答：喔，對，那是死亡筆記本。就是有一個功課很好的學生，她檢到死神的筆記本，只要他把誰的名字寫上去，那個人有符合筆記本列的該死條件，就是壞人，那個人就會死。結果警方就發現怎麼很多犯罪的人真的都一下子死了，就開始查。因為那個學生也不是唯一檢到筆記的人，而是有很多人和他一樣，都檢到筆記。而且後來那個學

生也有改變，就是變質了，想要統御，裁判人生死。(研究者：權力使人腐化)。對，就是他後來你就會想他有權力決定誰死誰活嗎？這就會讓我去想廢死的問題。而且你會想現在都是一些很會考試的人在決定我們的生死，向法官公務員那些，(研究者：而且這些都和品行無關，只是他們很會考試)，對，像有的人是不是罪該萬死，他說，我認為你該死。對啊，那只是你認為，你認為…。所以這應該是高中以上來看會比較好。才能跟小孩談。

像你知道《十八禁》日本，這是在寫 AV 女優怎麼拍，男優怎麼拍，很好笑。日本真的漫畫真的鑽研的很深，很細。像剛提到的死亡筆記本他也有很多邏輯推理的部分。網路上也有專門研究這本漫畫的。

還有像《夏子的酒》就是寫一個在東京工作的女生，回到家鄉跟她哥接下家裡酒造工廠，他是根據事實去寫一些即將失傳的工藝，那種鄉下快要沒落的行業，她寫的很仔細，對那個行業描寫非常深入，日本漫畫真的很令人欽佩。不像我們小時候那種打打殺殺的那種。(研究者：你是說諸葛四郎？)對，像那個我們先看了小叮噹就不會去看了，因為小叮噹比較有趣，有幻想。所以你說這個劉興欽我就沒接觸。(研究者：我自己和你的世界很不一樣，我記得漫畫是被禁止的，所以我才覺的劉興欽的漫畫現在竟然反而被做成教學光碟，和以前校園文化很不一樣。)漫畫很趣味，小朋友都很愛啊！你看像布偶、只要是不是真人演的都很吸引小孩子。你看像巧虎，那種人偶，都是從這個開始，對小孩就很有吸引力。

問：你是刻意去看那個研究的文章嗎？那你會在網路上和人討論漫畫嗎？

E 答：沒有，就是我看線上漫畫時他就有一個畫跳出來，我就點進去看。我不會，但我知道有一些人會寫一些感想，比如說這一集畫的太爛了，還是什麼的。

訪談記錄六

(一) 訪談基本資料說明：

受訪者 編碼	性別 年齡	職業/ 身分	受訪代表性說明	訪談日期、 訪談時間	訪談地點
F	女 37	日本語 言文化 學教授	漫畫同好，廣泛喜愛特定 漫畫作品	2013/04/11	電話訪談 、 電子郵件

(二) 訪談內容：

1.問：個人接觸漫畫史（是什麼因緣際會下開始閱讀漫畫、喜愛漫畫的程度、閱讀漫畫的頻率、閱讀時間的長短）？

F 答：我很喜歡漫畫，日本漫畫很有名，其他像台灣也有很多我喜愛的漫畫，我會特別拜託台灣朋友幫我找、買。我常常看有空就看，很愛！

2.問：什麼時間點或什麼情境下您會閱讀漫畫？漫畫除了娛樂作用之外，對於您的日常生活還有什麼不一樣的意義（作用）？

F 答：漫畫可以學到太多東西了。我喜歡透過漫畫學新知識，像動物的知識、法律或體育競賽的規則，我也從漫畫學料理。還有人情事故，宮崎駿的漫畫就有很多，談人生、談環保議題、談世界觀，而且宮崎駿的動畫真的都畫得很美，超水準，很棒，推薦您看。我甚至還從漫畫學到大阪的方言。

但是我不喜歡談戀愛人際關係的漫畫、像 BL，Boy Love 那種，我喜歡知識性的，而且漫畫都很美，很美又可以學東西！最近我也託○○幫我找台灣漫畫《草盛原》，它是講人、土地、感情的事，主要是它畫的很美。

3.問：漫畫閱讀會從你個人的私領域延伸至生活的公共領域嗎？那是在什麼情境之下呢？

F 答：是什麼公共領域？我和朋友談天就會聊！上課時我也會講，請學生去看，去學東西，不一定要讀很深的書，看漫畫可以學到很多，也比較能學到。好像享受就學

到了。

4. 問：你從哪些漫畫情境中您有意識到人與人之間必須相互尊重、包容嗎？這對您在與人相處上有什麼影響嗎？可以請你舉例說明嗎？

F 答：這一類的漫畫很多，像宮崎駿的最棒，一定都會有這些東西，其他像特定的漫畫，那些畫各行各業的漫畫，你還是可以在其中學到這些為人處事的道理。這些在生活中都是有用的，而且是看漫畫學的，都好喜歡。

5. 問：您曾經和漫畫同好談論對公共事務的看法，並且清楚明瞭那樣的看法或價值信念是來自於漫畫的影響嗎？

F 答：我在大學上課，我也會跟同學講一些漫畫的內容，也算是討論，討論的東西很多，那些價值觀，對很多事的看法，我都是從漫畫學習來的，我想那些價值觀也會影響我，我太愛看漫畫了。

6. 問：您曾經透過網際網路與漫畫同好以漫畫書中的價值觀，討論某些公共事務嗎？

F 答：這個我不會，網路通常說不到什麼，話很短，不會討論，而且大概都是寫一些自己看漫畫的評論，不會討論什麼。

附錄三：MAXQDA 分析文本

(一) 漫畫文本

文本: 丁老師(下)

位置: 38 - 213

代碼: 尊重他人



文本: 丁老師(下)

位置: 40 - 211

代碼: 尊重他人



文本: 丁老師(下)

位置: 380 - 550

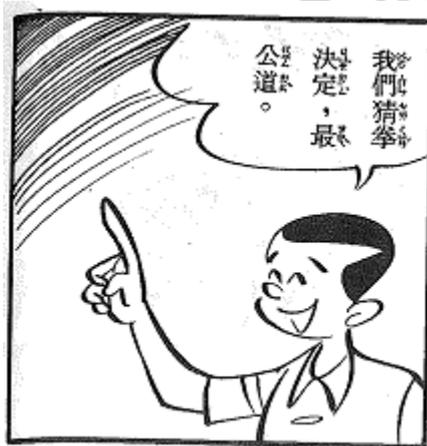
代碼: 尊重他人



文本: 丁老師(下)

位置: 43 - 215

代碼: 支持民主生活方式



文本: 丁老師(下)

位置: 37 - 551

代碼: 容忍異己



文本：丁老師(下)

位置：383 - 555

代碼：支持民主生活方式



文本: 丁老師(下)

位置: 43 - 219

代碼: 支持民主生活方式



文本: 丁老師(下)

位置: 381 - 550

代碼: 主動參與公共事務



文本: 丁老師(下)

位置: 379 - 554

代碼: 支持民主生活方式



文本: 丁老師(下)

位置: 385 - 557

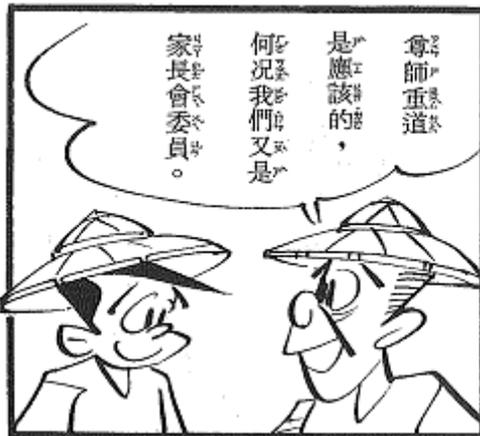
代碼: 主動參與公共事務



文本: 丁老師(上)

位置: 378 - 550

代碼: 尊重他人



文本: 丁老師(上)

位置: 209 - 380

代碼: 支持民主生活方式



文本: 丁老師(上)

位置: 34 - 211

代碼: 支持民主生活方式



文本: 丁老師(上)

位置: 378 - 550

代碼: 主動參與公共事務





文本: 丁老師(上)

位置: 38 - 214

代碼: 尊重他人



文本: 丁老師(上)

位置: 380 - 552

代碼: 主動參與公共事務



文本: 丁老師(上)

位置: 379 - 553

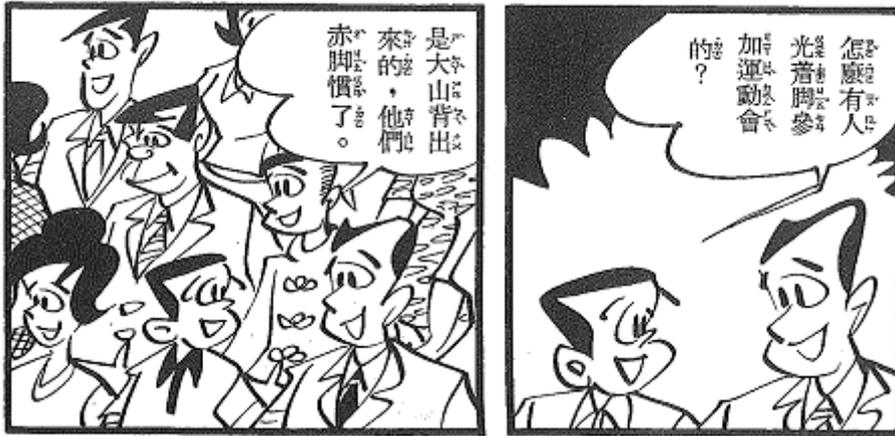
代碼: 尊重他人



文本: 丁老師(上)

位置: 379 - 553

代碼: 容忍異己



文本: 丁老師(上)

位置: 213 - 383

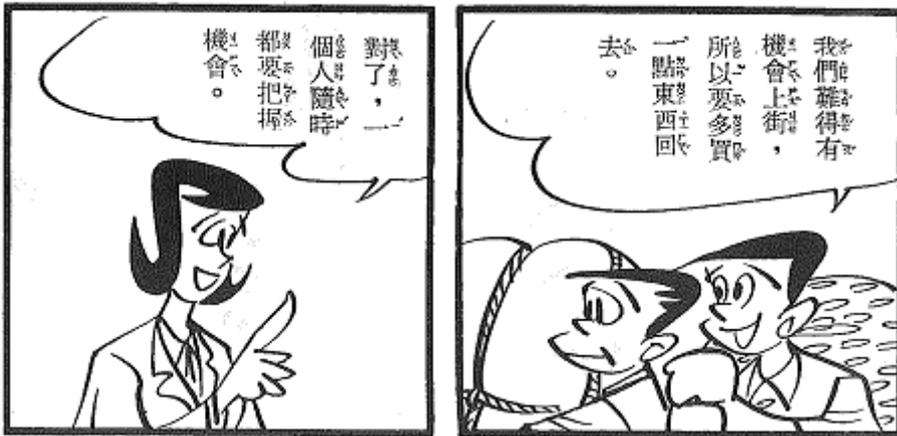
代碼: 容忍異己



文本: 丁老師(上)

位置: 213 - 381

代碼: 尊重他人



文本: 丁老師(上)

位置: 48 - 220

代碼: 支持民主生活方式



文本: 丁老師(上)

位置: 383 - 552

代碼: 主動參與公共事務



文本: 丁老師(上)

位置: 215 - 384

代碼: 主動參與公共事務



文本: 丁老師(上)

位置: 385 - 556

代碼: 主動參與公共事務



文本: 丁老師(上)

位置: 208 - 380

代碼: 主動參與公共事務



文本: 丁老師(上)

位置: 377 - 549

代碼: 主動參與公共事務



文本: 丁老師(上)

位置: 382 - 553

代碼: 主動參與公共事務



文本: 快樂童年

位置: 42 - 219

代碼: 尊重他人



文本: 快樂童年

位置: 388 - 560

代碼: 容忍異己



文本: 快樂童年

位置: 207 - 558

代碼: 支持民主生活方式



文本: 快樂童年

位置: 389 - 561

代碼: 容忍異己



文本: 阿三哥大嬸婆遊台北

位置: 376 - 549

代碼: 支持民主生活方式



文本: 阿欽的故事

位置: 38 - 377

代碼: 支持民主生活方式





文本: 阿欽的故事

位置: 383 - 552

代碼: 尊重他人



文本: 阿欽的故事

位置: 28 - 203

代碼: 尊重他人



文本: 阿欽的故事

位置: 201 - 376

代碼: 支持民主生活方式



文本: 阿欽的故事

位置: 378 - 547

代碼: 主動參與公共事務



文本: 阿欽的故事

位置: 208 - 374

代碼: 主動參與公共事務



文本: 阿欽的故事

位置: 43 - 214

代碼: 尊重他人



文本: 阿欽的故事

位置: 43 - 214

代碼: 支持民主生活方式



文本: 阿欽的故事

位置: 212 - 383

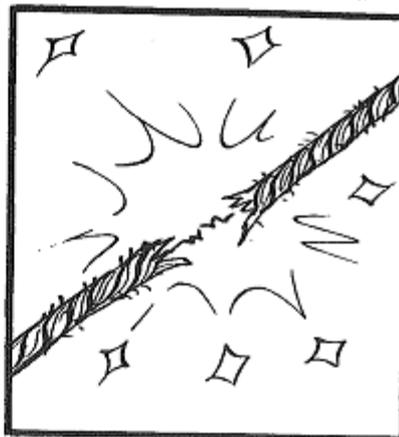
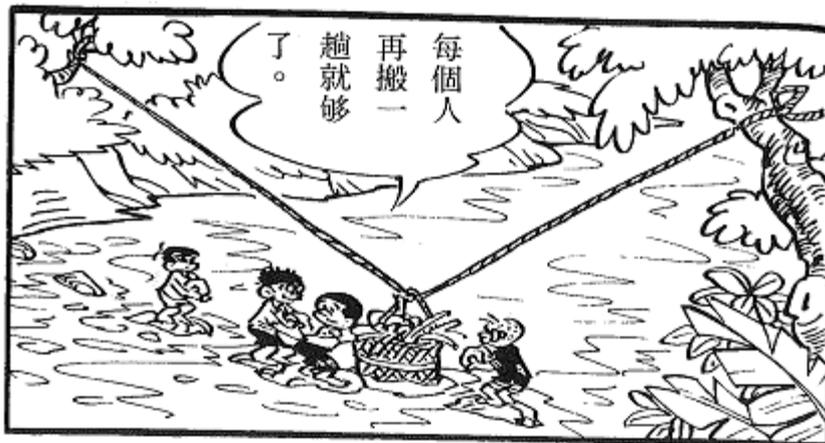
代碼: 尊重他人



文本: 阿欽的故事

位置: 40 - 379

代碼: 主動參與公共事務



(二) 文本組 1

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 13 - 13

代碼: 其他

其實看漫畫可以了解其他國家的次文化，而且我覺得這是最佳的管道。

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 16 - 16

代碼: 其他

可以觀看到他國文化，這是一個觀看他的視角。

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 20 - 20

代碼: 尊重他人

這個問題我覺得...其實他有，內容裡是有，因為劉興欽的漫畫常常有說教的情節或是善惡分明的內容。

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 20 - 20

代碼: 容忍異己

這個問題我覺得...其實他有，內容裡是有，因為劉興欽的漫畫常常有說教的情節或是善惡分明的內容。但是他這些很強調道德的東西，或說倫理的情節

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 22 - 22

代碼: 主動參與公共事務

這個的話...，他好像就是都常常遇到問題嘛，然後就會想辦法解決，好像丁老師也有，他們老師都會教他們要怎麼做嘛！

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 22 - 22

代碼: 支持民主生活方式

這個的話...，他好像就是都常常遇到問題嘛，然後就會想辦法解決，好像丁老師也有，他們老師都會教他們要怎麼做嘛！

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 22 - 22

代碼: 其他

王牌至尊，你知道嗎？（兩人相視笑笑）這種是比較政治的時事漫畫，比較會讓人注意身邊的公共議題或時事，這種就比較會有，會去想。

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 24 - 24

代碼: 其他

像 GTO，就是麻辣教師或者是王牌至尊就會有很多公共事務的東西，這些會讓我去想公共事務的事，這些我覺得有正面的功能，受到一些比較正面的影響。

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 24 - 24

代碼: 容忍異己

他們就是都在講學校的事很有趣。就是都要比如友愛同學啊，幫助別人啊

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 24 - 24

代碼: 主動參與公共事務

他們就是都在講學校的事很有趣。就是都要比如友愛同學啊，幫助別人啊

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 26 - 26

代碼: 主動參與公共事務

會想為社會盡一點心，做一點心力，而且我會從漫畫了解到自己平常沒有注意到的事

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 26 - 26

代碼: 主動參與公共事務

你會比較想去關心一些公共的事，不會說只是沒做什麼，比較會去注意身邊的事，有什麼議題也會去關心一下，了解一下

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 26 - 26

代碼: 支持民主生活方式

你會比較想去關心一些公共的事，不會說只是沒做什麼，比較會去注意身邊的事，有什麼議題也會去關心一下，了解一下，

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 26 - 26

代碼: 其他

可以讓你不知道你沒聽過的事，而且是真的，像日本的就很多，而且都是真實的事。我們很少經歷的世界。

文本: 組 1\訪談記錄 1

位置: 28 - 28

代碼: 主動參與公共事務

公共事務的議題你要去思考，看的時候會想，有一些你會覺得漫畫的想法或觀念和你很像，就會接受

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 20 - 20

代碼: 尊重他人

他是老師，小朋友的事，比較會有一些要小朋友學習的注意的，好像丁老師，就寫很多

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 20 - 20

代碼: 容忍異己

他是老師，小朋友的事，比較會有一些要小朋友學習的注意的，好像丁老師，就寫很多

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 24 - 24

代碼: 尊重他人

我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 24 - 24

代碼: 容忍異己

我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 24 - 24

代碼: 主動參與公共事務

我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 24 - 24

代碼: 支持民主生活方式

我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 27 - 27

代碼: 尊重他人



如果內容有，應該還是會有閱讀上的影響與作用吧！不然我們平時為什麼要叫學生閱讀，一樣的意思！

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 27 - 27

代碼: 容忍異己

如果內容有，應該還是會有閱讀上的影響與作用吧！不然我們平時為什麼要叫學生閱讀，一樣的意思！

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 27 - 27

代碼: 主動參與公共事務

如果內容有，應該還是會有閱讀上的影響與作用吧！不然我們平時為什麼要叫學生閱讀，一樣的意思！

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 27 - 27

代碼: 支持民主生活方式

如果內容有，應該還是會有閱讀上的影響與作用吧！不然我們平時為什麼要叫學生閱讀，一樣的意思！

文本: 組 1\訪談記錄 2

位置: 33 - 33

代碼: 支持民主生活方式

劉興欽的漫畫很早，好像也曾經被放在國語日報裡，那個時候用來教育道德規範，應

該都是屬於民主的一部分，比較基本的

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 18 - 18

代碼: 其他

放鬆心情或是美勞課不會畫圖時，拿來參考照描

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 18 - 18

代碼: 其他

漫畫可以吸引人，引發學習動機及詮釋學習內容，因此有以下意義：1. 認知領域：培養技能、發展智慧、解決問題的能量；2. 情感生活：表達本我自我超我、自愛被愛、楷模學習；3. 技能培養：由角色觀摩、學習人物專長、處理謀生與兩難困境。最重大的意義是提供「幸福」之圓滿，就是自我實現，過著快樂的日子。以現代來說就是吳靜吉所說的「青年的四個大夢」。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 21 - 21

代碼: 支持民主生活方式

適應多元社會，造就公共領域生活的分工與人才

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 21 - 21

代碼: 其他

漫畫閱讀給人想像與創新，因為那是虛擬、而且幽默、有時又貼近生活，另外有可能

是道德兩難，也有可能是非法的，但讀者經轉化後，居然都能接受

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 26 - 26

代碼: 尊重他人

從漫畫情境中有意識到人與人之間必須相互尊重、包容，因為其家庭生活清苦。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 26 - 26

代碼: 容忍異己

從漫畫情境中有意識到人與人之間必須相互尊重、包容，因為其家庭生活清苦。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 26 - 26

代碼: 容忍異己

只要我努力，最後一定會出人頭地。」因為努力能有希望，對人包容就是相對的給人正向思考。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 26 - 26

代碼: 支持民主生活方式

只要我努力，最後一定會出人頭地。」因為努力能有希望，對人包容就是相對的給人正向思考。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 28 - 28

代碼: 主動參與公共事務

漫畫具有諷刺與刻劃人性的效果，對時事情境融入某些主題，可試圖擺脫政治力的束縛，帶領社會走向改革。這引發我對關心時事的意願。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 28 - 28

代碼: 其他

漫畫是一種媒介，其娛樂的價值受到肯定

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 31 - 31

代碼: 主動參與公共事務

不可抹滅之地位，故深具研究之價值，終其一生對漫畫之執著及熱愛顯而易見。許多內容描寫積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里公共事務，這些會影響面對公共事務時的態度。基本上是楷模學習與於我心有戚戚焉。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 33 - 33

代碼: 尊重他人

《阿三哥·大孀婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的女老師，意識到人與人之間必須相互尊重、包容，做人們的榜樣。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 33 - 33

代碼: 容忍異己

《阿三哥·大孀婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的女老師，意識到人與人之間必須相互尊重、包容，做人們的榜樣。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 33 - 33

代碼: 主動參與公共事務

《阿三哥·大孀婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的女老師，意識到人與人之間必須相互尊重、包容，做人們的榜樣。這些會影響面對公共事務時的態度。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 35 - 35

代碼: 主動參與公共事務

漫畫中經歷了參與公共事務的活動，會引發在現實生活中參與公共事務的意願。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 35 - 35

代碼: 其他

劉興欽《快樂童年》、《阿欽的故事（上、下）》和《阿三哥·大孀婆遊台北》或《丁老師》的漫畫雖有些是道德或非道德的，其兩難困境需要價值澄清，在乎其個人的選擇；但大多顯現正向的價值。

文本: 組 1\訪談記錄 3

位置: 44 - 44

代碼: 其他

，漫畫角色所凸顯之道德想法，的確有其教育意義，不過當時可以暢銷，現代人們卻以懷舊的資產對待，表示價值雖不變，人們卻喜歡標新立異、顛覆傳統，就像「那一年我們一起追的女孩」，另類的崇拜而深植人心（有時是色情與髒話，顛覆傳統；海角七號也是；應該也可是說是知識經濟的一角）。

(三) 文本組 2

文本: 組 2\訪談記錄 4

位置: 11 - 11

代碼: 其他

看金田一，我喜歡推理的東西

文本: 組 2\訪談記錄 4

位置: 13 - 13

代碼: 其他

研究次文化的媒介

文本: 組 2\訪談記錄 4

位置: 26 - 26

代碼: 其他

Cosplay 大部分是漫畫迷，他們看事情的方式都會受到漫畫很深的影響，漫畫在他們的世界觀的形成裡面扮演很重要的角色。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 15 - 15



代碼: 其他

進入漫畫世界可以減壓，脫離現實，放鬆啊！

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 15 - 15

代碼: 其他

看漫畫也可以知道很多不同行業的事。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 17 - 17

代碼: 其他

可以和人交流，增進話題

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 17 - 17

代碼: 其他

她在學校遇到霸凌的事，我會跟她用小叮嚀談

文本: 組 2\訪談記錄 5

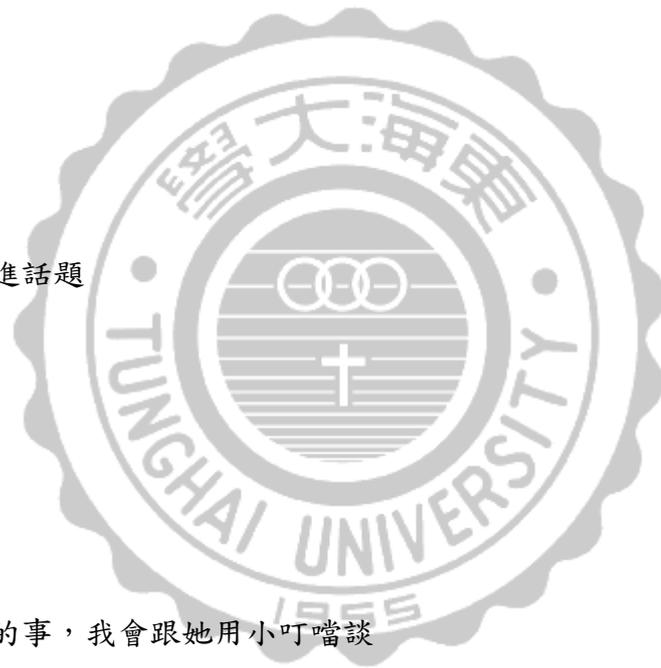
位置: 17 - 17

代碼: 其他

生活中有很多灰色地帶，你要用很多方法跟孩子講

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 17 - 17



代碼: 其他

我會用漫畫跟○○說。你有時候必須用她聽得懂的语言或她看過的事情去跟她說。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 22 - 22

代碼: 其他

島耕作的漫畫就是講辦公室政治

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 22 - 22

代碼: 其他

那個就是在講沒有永遠的敵人

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 22 - 22

代碼: 其他

那個科長他有自己的目標，但他做事會留情面，不會太冷血，所以也會有人幫助他。
所以我就覺得真的作是要給人家留一點餘地，不要太絕。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 23 - 23

代碼: 主動參與公共事務

主角是大雄，他各方面都不出色，但他喜歡幫助他人，對別人也比較有愛心。

文本: 組 2\訪談記錄 5



位置: 25 - 25

代碼: 主動參與公共事務

從漫畫中知道某些平常不會接觸的事務，會想去更深一步了解。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 27 - 27

代碼: 支持民主生活方式

尾瀨朗的《光之島》作者就藉由一所離島中的小學是否應該廢除來講許多故事，並且探討教育問題、人口老化、少子問題等

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 27 - 27

代碼: 主動參與公共事務

尾瀨朗的《光之島》作者就藉由一所離島中的小學是否應該廢除來講許多故事，並且探討教育問題、人口老化、少子問題等。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 27 - 27

代碼: 其他

他探討到島的文化可能消滅，你沒有人在那兒上學，就不再有人，政府也不會有建設，島就廢了。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 27 - 27

代碼: 支持民主生活方式

後來，他們就把自己的親戚朋友帶來島上學，住在島上，然後又把孤兒院的孤兒也帶來在這裡上學生活，島就就好像活過來，也解決一些像孤兒的問題。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 27 - 27

代碼: 主動參與公共事務

後來，他們就把自己的親戚朋友帶來島上學，住在島上，然後又把孤兒院的孤兒也帶來在這裡上學生活，島就就好像活過來，也解決一些像孤兒的問題。

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 33 - 33

代碼: 其他

和人家聊聊的時候一些話題，像喝酒就聊《夏子的酒》

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 37 - 37

代碼: 其他

這就會讓我去想廢死的問題

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 38 - 38

代碼: 其他

像你知道《十八禁》日本，這是在寫 AV 女優怎麼拍，男優怎麼拍，很好笑

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 39 - 39

代碼: 其他

根據事實去寫一些即將失傳的工藝，那種鄉下快要沒落的行業

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 39 - 39

代碼: 其他

小叮噹比較有趣，有幻想

文本: 組 2\訪談記錄 5

位置: 39 - 39

代碼: 其他

漫畫很趣味，小朋友都很愛啊！你看像布偶、只要是不是真人演的都很吸引小孩子。
你看像巧虎，那種人偶，都是從這個開始，對小孩就很有吸引力。

文本: 組 2\訪談記錄 6

位置: 13 - 13

代碼: 其他

透過漫畫學新知識，像動物的知識、法律或體育競賽的規則，我也從漫畫學料理

文本: 組 2\訪談記錄 6

位置: 13 - 13

代碼: 其他

還有人情事故，宮崎駿的漫畫就有很多，談人生、談環保議題、談世界觀，

文本: 組 2\訪談記錄 6

位置: 13 - 13

代碼: 其他

從漫畫學到大阪的方言。

文本: 組 2\訪談記錄 6

位置: 14 - 14

代碼: 其他

它是講人、土地、感情的事，主要是它畫的很美。

文本: 組 2\訪談記錄 6

位置: 18 - 18

代碼: 尊重他人

這一類的漫畫很多，像宮崎駿的最棒，一定都會有這些東西

文本: 組 2\訪談記錄 6

位置: 18 - 18

代碼: 容忍異己

這一類的漫畫很多，像宮崎駿的最棒，一定都會有這些東西

文本: 組 2\訪談記錄 6

位置: 18 - 18



代碼： 支持民主生活方式

你還是可以在其中學到這些為人處事的道理。

(四) 文本組 1 文本組 2 之矩陣圖

	文本組 = 1	文本組 = 2
尊重他人	<p>這個問題我覺得...其實他有,內容裡是有,因為劉興欽的漫畫常常有說教的情節或是善惡分明的內容。</p> <p>組 1\A, 20</p> <p>他是老師,小朋友的事,比較會有一些要小朋友學習的注意的,好像丁老師,就寫很多</p> <p>組 1\B, 20</p> <p>我想看漫畫如果內容有,應該就會受到影響吧!就像閱讀讀書一樣!我們平時叫學生閱讀也是這個意思</p> <p>組 1\B, 24</p> <p>如果內容有,應該還是會有閱讀上的影響與作用吧!不然我們平時為什麼要叫學生閱讀,一樣的意思!</p> <p>組 1\B, 27</p> <p>從漫畫情境中有意識到人與人之間必須相互尊重、包容,因為其家庭生活清苦。</p> <p>組 1\C, 26</p> <p>《阿三哥·大嬸婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的女老師,意識到人與人之間必須相互尊重、包容,做人們的榜樣。</p> <p>組 1\C, 33</p>	<p>這一類的漫畫很多,像宮崎駿的最棒,一定都會有這些東西</p> <p>組 2\F, 18</p>

<p>容忍異己</p>	<p>這個問題我覺得...其實他有,內容裡是有,因為劉興欽的漫畫常常有說教的情節或是善惡分明的內容。但是他這些很強調道德的東西,或說倫理的情節</p> <p>組 1\A, 20</p> <p>他們就是都在講學校的事很有趣。就是都要比如友愛同學啊,幫助別人啊</p> <p>組 1\A, 24</p> <p>他是老師,小朋友的事,比較會有一些要小朋友學習的注意的,好像丁老師,就寫很多</p> <p>組 1\B, 20</p> <p>我想看漫畫如果內容有,應該就會受到影響吧!就像閱讀讀書一樣!我們平時叫學生閱讀也是這個意思</p> <p>組 1\B, 24</p> <p>如果內容有,應該還是會有閱讀上的影響與作用吧!不然我們平時為什麼要叫學生閱讀,一樣的意思!</p> <p>組 1\B, 27</p> <p>從漫畫情境中有意識到人與人之間必須相互尊重、包容,因為其家庭生活清苦。</p> <p>組 1\C, 26</p> <p>只要我努力,最後一定會出人頭地。」因為努力能有希望,對人包容就是相對的給人正向思考。</p> <p>組 1\C, 26</p> <p>《阿三哥·大嬸婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的</p>	<p>這一類的漫畫很多,像宮崎駿的最棒,一定都會有這些東西</p> <p>組 2\F, 18</p>
-------------	--	--

	<p>女老師，意識到人與人之間必須相互尊重、包容，做人們的榜樣。</p> <p>組 1\C, 33</p>	
<p>主動參與公共事務</p>	<p>這個的話...，他好像就是都常常遇到問題嘛，然後就會想辦法解決，好像丁老師也有，他們老師都會教他們要怎麼做嘛！</p> <p>組 1\A, 22</p> <p>他們就是都在講學校的事很有趣。就是都要比如友愛同學啊，幫助別人啊</p> <p>組 1\A, 24</p> <p>會想為社會盡一點心，做一點心力，而且我會從漫畫了解到自己平常沒有注意到的事</p> <p>組 1\A, 26</p> <p>你會比較想去關心一些公共的事，不會說只是沒做什麼，比較會去注意身邊的事，有什麼議題也會去關心一下，了解一下</p> <p>組 1\A, 26</p> <p>公共事務的議題你要去思考，看的時候會想，有一些你會覺得漫畫的想法或觀念和你很像，就會接受</p> <p>組 1\A, 28</p> <p>我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思</p> <p>組 1\B, 24</p> <p>如果內容有，應該還是會有閱讀上的影響與作用吧！不然我們平時為什麼要叫學生閱讀，一樣的意思！</p>	<p>主角是大雄，他各方面都不出色，但他喜歡幫助他人，對別人也比較有愛心。</p> <p>組 2\E, 23</p> <p>從漫畫中知道某些平常不會接觸的事務，會想去更深一步了解。</p> <p>組 2\E, 25</p> <p>尾瀨朗的《光之島》作者就藉由一所離島中的小學是否應該廢除來講許多故事，並且探討教育問題、人口老化、少子問題等。</p> <p>組 2\E, 27</p> <p>後來，他們就把自己的親戚朋友帶來島上學，住在島上，然後又把孤兒院的孤兒也帶來在這裡上學生活，島就就好像活過來，也解決一些像孤兒的問題。</p> <p>組 2\E, 27</p>

	<p>組 1\B, 27</p> <p>漫畫具有諷刺與刻劃人性的效果，對時事情境融入某些主題，可試圖擺脫政治力的束縛，帶領社會走向改革。這引發我對關心時事的意願。</p> <p>組 1\C, 28</p> <p>不可抹滅之地位，故深具研究之價值，終其一生對漫畫之執著及熱愛顯而易見。許多內容描寫積極與校長、老師、同學互動，關心他人之事，學校、鄉里公共事務，這些會影響面對公共事務時的態度。基本上是楷模學習與於我心有戚戚焉。</p> <p>組 1\C, 31</p> <p>《阿三哥·大嬸婆遊台北》這兩位都是憨厚的老實人、《丁老師》是愛心的女老師，意識到人與人之間必須相互尊重、包容，做人們的榜樣。這些會影響面對公共事務時的態度。</p> <p>組 1\C, 33</p> <p>漫畫中經歷了參與公共事務的活動，會引發在現實生活中參與公共事務的意願。</p> <p>組 1\C, 35</p>	
支持民主生活方式	<p>這個的話...，他好像就是都常常遇到問題嘛，然後就會想辦法解決，好像丁老師也有，他們老師都會教他們要怎麼做嘛！</p> <p>組 1\A, 22</p> <p>你會比較想去關心一些公共的事，不會說只是沒做什麼，比較會去注意身邊的事，有什麼議題也會去關心一下，了解</p>	<p>尾瀨朗的《光之島》作者就藉由一所離島中的小學是否應該廢除來講許多故事，並且探討教育問題、人口老化、少子問題等</p> <p>組 2\E, 27</p> <p>後來，他們就把自己的親戚朋友帶來島上學，住在島上，然後又把孤兒院的孤兒也帶來在這裡上學生</p>

	<p>一下， 組 1\A, 26</p> <p>我想看漫畫如果內容有，應該就會受到影響吧！就像閱讀讀書一樣！我們平時叫學生閱讀也是這個意思 組 1\B, 24</p> <p>如果內容有，應該還是會有閱讀上的影響與作用吧！不然我們平時為什麼要叫學生閱讀，一樣的意思！ 組 1\B, 27</p> <p>劉興欽的漫畫很早，好像也曾經被放在國語日報裡，那個時候用來教育道德規範，應該都是屬於民主的一部分，比較基本的 組 1\B, 33</p> <p>適應多元社會，造就公共領域生活的分工與人才 組 1\C, 21</p> <p>「只要我努力，最後一定會出人頭地。」因為努力能有希望，對人包容就是相對的給人正向思考。 組 1\C, 26</p>	<p>活，島就又好像活過來，也解決一些像孤兒的問題。 組 2\E, 27</p> <p>你還是可以在其中學到這些為人處事的道理。 組 2\F, 18</p>
其他	<p>其實看漫畫可以了解其他國家的次文化，而且我覺得這是最佳的管道。 組 1\A, 13</p> <p>可以觀看到他國文化，這是一個觀看他國文化的視角。 組 1\A, 16</p> <p>王牌至尊，你知道嗎？（兩人相視笑笑）這種是比較政治的時事漫畫，比較會讓</p>	<p>看金田一，我喜歡推理的東西 組 2\D, 11</p> <p>研究次文化的媒介 組 2\D, 13</p> <p>Cosplay 大部分是漫畫迷，他們看事情的方式都會受到漫畫很深的影響，漫畫在他們的世界觀的形成裡面扮演很重要的角色。</p>

<p>人注意身邊的公共議題或時事，這種就比較會有，會去想。</p> <p>組 1\A, 22</p> <p>像 GTO，就是麻辣教師或者是王牌至尊就會有很多公共事務的東西，這些會讓我去想公共事務的事，這些我覺得有正面的功能，受到一些比較正面的影響。</p> <p>組 1\A, 24</p> <p>可以讓你知道你沒聽過的事，而且是真的，像日本的就很多，而且都是真實的事。我們很少經歷的世界。</p> <p>組 1\A, 26</p> <p>放鬆心情或是美勞課不會畫圖時，拿來參考照描</p> <p>組 1\C, 18</p> <p>漫畫可以吸引人，引發學習動機及詮釋學習內容，因此有以下意義：1. 認知領域：培養技能、發展智慧、解決問題的能量；2. 情感生活：表達本我自我超我、自愛被愛、楷模學習；3. 技能培養：由角色觀摩、學習人物專長、處理謀生與兩難困境。最重大的意義是提供「幸福」之圓滿，就是自我實現，過著快樂的日子。以現代來說就是吳靜吉所說的「青年的四個大夢」。</p> <p>組 1\C, 18</p> <p>漫畫閱讀給人想像與創新，因為那是虛擬、而且幽默、有時又貼近生活，另外有可能是道德兩難，也有可能是非法的，但讀者經轉化後，居然都能接受</p> <p>組 1\C, 21</p>	<p>組 2\D, 26</p> <p>進入漫畫世界可以減壓，脫離現實，放鬆啊！</p> <p>組 2\E, 15</p> <p>看漫畫也可以知道很多不同行業的事。</p> <p>組 2\E, 15</p> <p>可以和人交流，增進話題</p> <p>組 2\E, 17</p> <p>她在學校遇到霸凌的事，我會跟她用小叮噠談</p> <p>組 2\E, 17</p> <p>生活中有很多灰色地帶，你要用很多方法跟孩子講</p> <p>組 2\E, 17</p> <p>我會用漫畫跟○○說。你有時候必須用她聽得懂的語言或她看過的事情去跟她說。</p> <p>組 2\E, 17</p> <p>島耕作的漫畫就是講辦公室政治</p> <p>組 2\E, 22</p> <p>那個就是在講沒有永遠的敵人</p> <p>組 2\E, 22</p> <p>那個科長他有自己的目標，但他做事會留情面，不會太冷血，所以也會有人幫助他。所以我就覺得真的作是要給人家留一點餘地，不要太絕。</p>
---	---

	<p>漫畫是一種媒介，其娛樂的價值受到肯定 組 1\C, 28</p> <p>劉興欽《快樂童年》、《阿欽的故事(上、下)》和《阿三哥·大嬸婆遊台北》或《丁老師》的漫畫雖有些是道德或非道德的，其兩難困境需要價值澄清，在乎其個人的選擇；但大多顯現正向的價值。 組 1\C, 35</p> <p>，漫畫角色所凸顯之道德想法，的確有其教育意義，不過當時可以暢銷，現代人們卻以懷舊的資產對待，表示價值雖不變，人們卻喜歡標新立異、顛覆傳統，就像「那一年我們一起追的女孩」，另類的崇拜而深植人心(有時是色情與髒話，顛覆傳統；海角七號也是；應該也可是說是知識經濟的一角)。 組 1\C, 44</p>	<p>組 2\E, 22</p> <p>他探討到島的文化可能消滅，你沒有人在那兒上學，就不再有人，政府也不會有建設，島就廢了。 組 2\E, 27</p> <p>和人家聊聊的時候一些話題，像喝酒就聊《夏子的酒》 組 2\E, 33</p> <p>這就會讓我去想廢死的問題 組 2\E, 37</p> <p>像你知道《十八禁》日本，這是在寫 AV 女優怎麼拍，男優怎麼拍，很好笑 組 2\E, 38</p> <p>根據事實去寫一些即將失傳的工藝，那種鄉下快要沒落的行業 組 2\E, 39</p> <p>小叮噹比較有趣，有幻想 組 2\E, 39</p> <p>漫畫很趣味，小朋友都很愛啊！你看像布偶、只要是不是真人演的都很吸引小孩子。你看像巧虎，那種人偶，都是從這個開始，對小孩就很有吸引力。 組 2\E, 39</p> <p>透過漫畫學新知識，像動物的知識、法律或體育競賽的規則，我也從漫畫學料理 組 2\F, 13</p>
--	--	---

		<p>還有人情事故，宮崎駿的漫畫就有很多，談人生、談環保議題、談世界觀，</p> <p>組 2\F, 13</p> <p>從漫畫學到大阪的方言。</p> <p>組 2\F, 13</p> <p>它是講人、土地、感情的事，主要是它畫的很美。</p> <p>組 2\F, 14</p>
--	--	--

