

解讀台灣漫畫文化的權力軌跡

Exploring the operational traces of power relations in Taiwan's comic culture

劉平君

南華大學傳播學系副教授

Ping-Chun, Liu

Associate Professor, Department of Communication

Nanhua University

E-mail: pcliu@nhu.edu.tw

摘要

本研究認為，漫畫作為一種流行文化形式，是多樣意義鬥爭的場域，也是現代社會中權力開展與抗爭、社會再生產與變遷的重要場所。而漫畫文化的多樣意義，表徵在漫畫的具體產品—漫畫文本，以及漫畫相關的生活經驗—漫畫經驗中，因此，本研究試圖由漫畫文本和漫畫經驗，探究台灣漫畫文化所蘊含的多重意義，及其背後權力鬥爭的樣態與足跡。

本研究以詮釋解析法解讀台灣漫畫文化，認為台灣漫畫是屬於青少年（女）的通俗文化，因此，其牽涉了年齡和知識階層權力的疊架加強，但同時，漫畫又區隔出少年漫畫和少女漫畫，故而，其又與性別權力交錯衝突，不過，漫畫也表徵了日本和本土漫畫的差異，於是，又再涉及了年齡和知



識階層權力、性別權力、國族權力的疊架鬥爭。之後，漫畫為擴張讀者年齡層而發展青年漫畫、淑女漫畫、兒童漫畫、四格漫畫，使其又再牽涉了知識階層權力、性別權力、國族權力和年齡權力的交錯衝突。然而，少年漫畫、少女漫畫和同人誌漫畫也在知識階層、年齡和性別權力的邊陲，建構出青少年和青少女次文化認同的權力抗拒位置。此外，漫畫又在戀愛故事的極至發揮下區隔出少年漫畫和少女漫畫的次類別—美少女漫畫和 BL 漫畫，牽扯了性／別權力，及其與年齡權力的衝突鬥爭。

關鍵字：漫畫文化、權力、傅柯、流行文化



Abstract

This study argues that as a form of popular culture, comics are a field of diverse meaning struggles, as well as an important field for power development and resistance, social reproduction and change in modern society. The diverse meanings of comic culture are represented in the specific product of comics (comic text), and comics-related life experience (comic experience). Therefore, the study attempts to explore the multiple meanings contained in Taiwan's comic culture, as well as the operational patterns and traces of power relations in it, based on comic texts and comic experience.

Keywords: comics 、 power 、 Foucault 、 popular culture



一、漫畫是權力運作的流行文化場域

(一) 漫畫是流行文化

從現今的漫畫形式往前追尋，漫畫的來源可以追溯到遺留在世界各地的洞窟壁畫和石像雕塑，甚至想像原始人類用以溝通的簡易圖像也頗具漫畫的雛型，而漫畫身為繪畫領域中的一支，不可避免地可以在世界各地的繪畫遺跡和文物中找到自己的影子，也正是隨著繪畫領域不斷精緻化與分歧化的發展，並在世界各地相互交流與浸染下，「漫畫」這種繪畫類型終於成形。

然而，漫畫不僅是一種繪畫類屬，它更是一種流行文化形式，也是一個意義與權力鬥爭的場域。

流行文化與人民（大眾、庶民）、普及（大量）、商業（商品）有關，其涉及現代社會所賴以生存的商業活動，普及和滲透於常人的日常生活領域，並屬於人民的日常活動。（劉平君，2007：144）

現代漫畫的興起與人民的關係相當密切，十九世紀末歐洲的諷刺畫抒發人們對於時勢和政局的不滿，使庶民情緒和都市生活得以宣洩；美國連載漫畫則來自於報業為吸引文盲和半文盲民眾以擴大報紙銷售量的策略性運用；而在日本，漫畫更是上班族打發交通時間的讀物，甚至因而發展出易於攜帶和短時間閱讀完畢的尺寸版本，因此我們可以說，漫畫是世界各地常民們主要的休閒讀物。

而漫畫也具有強大的滲透力和普及性，由於漫畫的低價位和它傳閱的特性，使得它可以不斷地累積閱聽眾，不過，漫畫不僅是大量傳佈的故事文本，它的敘事形式和故事角色更換化成為宣導教育、廣告宣傳、商品代言的有利工具。它



貼近人們的日常生活領域，像是報紙中的政治諷刺漫畫；電視中的卡通頻道和動畫影集；便利商店或書店販賣的漫畫單行本；街角商店以漫畫角色為商標的日常生活用品；街頭散發或網路世界中以漫畫形式敘事的宣導手冊或廣告文本等等，漫畫可說是我們生活中的一部分。

此外，漫畫更是具有商業性格的文化產品，其為漫畫出版產業機制下的商品，哪些類型的漫畫能被出版、其在市場上持續的時間、採用的通路、行銷的策略、出版商和創作者間的關係等都要符合商業機制追求最大利潤的原則，而不僅漫畫本身是追求利潤的商品，漫畫週邊產品更是創造無限商機的利器。漫畫週邊產品的可開發性是漫畫商品是否被生產的重要考量因素，周邊商品的多元性和衍生性更常與漫畫相互拉抬聲勢形成流行風潮，也正因漫畫的商品性格，漫畫相關市場才會經常出現一窩蜂炒作某種漫畫故事類型，以及漫畫週邊商品隨著流行的漫畫故事不斷推陳出新的現象。

總之，漫畫從興起之初就與人民連結，並懷有強烈的商業目的，而隨著漫畫的發展演進，它更是貼近人們日常領域，屬於人民日常活動，並受制於商業生產機制的文化產品，因此，漫畫可說是流行文化的常青樹。

（二）研究問題—漫畫文化的權力運作軌跡？

流行文化不僅是一種文化類屬，它更是一個社會場域，一個社會中各種集團、群體、勢力、人民都在其中被定位和建構，也都能介入其中運用表意系統操弄意義的空間。（劉平君，2007）

漫畫是任何國家文化的重要部份，社會中的漫畫類型反映了該文化的信仰和價值，漫畫和卡通不只是文化的反映，



也是文化再製的動態和持續過程的一部分（Lester,1995:243）。漫畫提供有關文化信仰、價值和實踐的資訊，並而可認知創造者和讀者與更大社會、經濟和政治系統的關係，且漫畫不只提供有關文化信仰、價值和實踐的資訊，也提供了解有關信仰、價值和實踐爭議性的機會（Grigsby, 1998:61-62）。也就是說，漫畫反映了社會中的文化價值和信仰，並在反映的同時再製了這文化價值和信仰，漫畫其實就是動態文化價值形塑的一部分，而這文化價值和信仰，是一種意義的表徵，它不是一致而是多重的、具有爭議性的。因此，漫畫是流行文化，也是一個表意的空間，更是多重意義操弄鬥爭的空間。

不過，誰能介入文化場域，又操作了什麼樣的意義，是被賦予不同的價值和利益分配，因為，社會結構內含權力結構，權力結構是一種動態的差異關係型態，這權力差異關係透過意義的表徵而實踐，所以，流行文化作為現代社會重要的文化形構，其為權力差異再生產的場所，也是權力差異持續鬥爭的場域，更是社會維繫和變遷之所在。（劉平君，2007）

至於漫畫，連環漫畫的故事形式提供了拒絕律法（Law）的獨特場所。因為漫畫是流行文化現象，因為漫畫是配屬兒童的，因為漫畫是便宜的、沒有常規的，因為漫畫富比喻性的、文盲的，漫畫不會直接挑戰象徵秩序，而是一種游擊隊式的實踐。漫畫，自從十九世紀末開始以來，再生產了主流的性別、性慾、種族和階級配置，但許多地下漫畫也一直在竄改這些配置，漫畫所組成的論述有著官方的路線和非官方的回應，如拒絕權威、直接挖掘色情、恐怖、青少年偏差和次文化政治等文化性格。（Dean,1997:201、205）



所以，漫畫作為一種流行文化形式，是多樣意義鬥爭的場域，也是現代社會中權力開展與抗爭、社會再生產與變遷的重要場所。因此，本研究從權力面向來看漫畫文化，試圖探究台灣漫畫文化所蘊含的多重意義，及其背後權力鬥爭的樣態與足跡。

二、權力運作體現在漫畫文化的表意過程

本研究試圖從權力觀點切入漫畫文化，但如何檢視漫畫文化的表意實踐過程及其權力鬥爭關係，這就涉及了權力的運作及其與意義的關係。

（一）權力是什麼？

Foucault (1990:93-96) 說，權力是「一種組織的、階層的、協同的關係組合」，「權力的運作透過一個像網一般的組織，每個人穿梭於網中的線，人總是處於同時進行與運作權力的位置」，「權力是無所不在的，不是因為它包含所有的事，而是因為它來自四面八方」。也就是說，Foucault 認為，權力是所有關係的特性，同時也建構這些關係，包括經濟的、社會的、專業的、家庭的關係。權力沒有可供競逐的來源或核心，也沒有任何主體能夠佔有權力，權力純粹是一種結構性的活動，主體只是其中無名的導管或是副製品 (Best and Kellner, 1991:51-52)。

而權力關係又是什麼樣的關係型態？Foucault (1983:219-221) 說，權力的行使不是單純（個人或集體）的夥伴關係，它是某些行動修正其他行動的一種方式，權力只有在被付諸行動時才會存在。權力總是一種藉由行動效能和行為能力而作用於行動主體的方式，總是一組行為作用於其他行為，像是「引導」(conduct) 他人，以及在多少有點開放



的可能性範圍內的行為方式。

然，權力關係存在於何處？Foucault (1988:128) 認為「每一種人類關係在某種程度上都是種權力關係，我們活動於一個永遠是策略關係的世界」，權力不只在明顯的檢查體制中，而是更巧妙的滲透整個社會網絡。權力是隱藏的、不可觀察的，透過抽象的社會關係來運作 (Foucault,1977:207)。

所以，權力是一種關係形態，這種關係形態是一種雙方不均等的權力行使狀態，意味一方對另一方可以進行行動的導引或控制，以達到某種功能。這種權力關係是具系統性的網絡連結，不是任何主體可以固定擁有的，任何人站在關係位置上就可以操作這機制。而權力關係紮根於社會關係上，意味社會中的關係形式都是一種權力關係形式，也都是一種權力差異的關係形式。

不過，權力關係不是靜止不變，而是動態變遷的。Foucault 認為，權力關係是「不均等和流動的」(nonegalitarian and mobile)，權力是貫穿社會本體(social body)的政治技術運作，而這些權力政治儀式的功效正是在建立不均等、不對稱的關係，至於「流動的」，則是指這些技術的擴散及其日常的運作，都具有空間和時間上的限制。(Dreyfus and Rabinow,1983:185)

Foucault (1983:224) 進一步說明，在一既定的社會中，人們互相管制的形式和情況是多樣的，它們被疊架在一起，它們可能跨越或是強加自己的限度，有的時候互相抵銷，有的時候又互相增強。Foucault(1983:221-222;225-226)再強調，權力必然伴隨著抗拒權力的可能。因為權力僅能行使於自由的主體(subjects)，並僅在他們具有自由的範圍內。因此，抗拒本身變成權力行使的一部份，在權力關係的中心，並不斷



激發它的是意志的抗拒和自由的不妥協性，一種同時相互激起又鬥爭的關係，它不是兩敗俱傷的面對面對抗，而是一種永恆的挑釁。

所以，權力關係網絡不是平面的，而是多元複雜且重疊交錯的，這使得權力關係不是單一和一致的，而總是多重多元，相互加強和衝突的。此外，權力的行使必然包含權力的抗拒，這使得權力關係總是處在行使與抗拒同在的鬥爭狀態，而權力差異關係也在權力中心與邊陲併置、權力壓迫與抗拒共存的衝突過程中不斷地流動變遷，並也造就了權力差異程度和樣態的流動變遷。

（二）權力如何運作？

然而，既然權力是隱藏、不可見、紮根於抽象的社會關係，那它要如何運作並使自己維繫下去？權力透過操弄意義來運作，權力差異關係滲透表意實踐過程，動員意義，表徵某種特定的意義，使權力差異所配合的利益差異或價值差異得以維繫，於是，權力關係也得以維持。

意義並未先存於語言中，意義是被構連於語言上。意義給予我們一個身分，我們是誰？屬於什麼？與其他人有何不同？意義也規範和管理我們的行為和實踐，它們有助於建立規則、規範和傳統，由此，社會生活被管理以及秩序化，因此，不論是認同的生產和差異的標識，不論是再生產或是消費，以及社會行為的管理等的運行都與意義的生產有關。

（Hall,1997:3-4）

這就是說，任何指涉物與意義之間並沒有必然的連結，意義是被賦予的，但意義又不是隨意的賦予，是在某種歷史社會脈絡中，經制度性的運作而被製造出來，它賦予我們身



分、解釋我們與世界的關係、我們與他人的關係。而為什麼在某種社會脈絡中會建構出某種意義，其與社會關係有關，也與權力關係有關，社會中的權力差異關係以操弄表意過程來接合某種固定意義，並經由表意實踐過程再生產出該權力關係形態。

至於文化，就 Foucault 的觀點，文化領域是透過一個象徵系統而構成的，這個象徵系統，如同能指遊戲，是經由權力運作的意義建構 (Jenks,1993:144)。亦即，流行文化也是表意實踐，它訴說了某種意義，這意義的訴說是在特定社會歷史中，經權力運作而產生的特定表徵，並在表意實踐的同時，生產了該社會的權力關係。

而權力關係總是處在多元疊架和矛盾鬥爭，並使權力差異關係不斷產生程度和樣態變化的流動狀態中，因此，這種權力交疊與鬥爭的動態狀態也體現在表意實踐過程中，所以，表意實踐也是多元多樣和衝突鬥爭的，並在多樣和鬥爭的意義表徵過程中，再生產出流動變遷的權力差異關係。

因此，檢視權力關係就是要追尋多種權力交錯鬥爭的動態軌跡，就是要透過表意實踐過程的解讀，讀出多樣意義疊架衝突和鬥爭碰撞的痕跡，讀出多元權力交錯疊架和鬥爭衝突，而使權力差異程度和樣態產生變動的差異軌跡，以暴露複雜流動的權力運作，達到抗拒權力的政治目的。

而漫畫文化是現代社會重要的文化形構，是多元權力交錯鬥爭的場域，也是多樣意義交錯鬥爭的場域，所以，本研究試圖由漫畫文化場域的意義表徵，讀出意義衝突互文的變動痕跡，也讀出權力差異關係因多種權力交錯和鬥爭而產生重疊加強、衝突削弱和矛盾鬥爭，以致不斷呈現權力差異程



度和樣態變動的軌跡。

三、以詮釋解析法解讀漫畫文本和經驗

本研究試圖由漫畫文化的意義表徵讀出多意碰撞的流動痕跡，及其背後權力關係交錯鬥爭的動態軌跡。

然，漫畫文化場域中的多樣表意如何實踐？文化是任何特定歷史社會的常規、再現、語言和習俗，以及有助於形成庶民生活（popular life）的「常識」形式，它可以被視為一種生活的方式—包括概念、態度、語言、習慣、制度；或是某種產品的形式—藝術形式、文本、典章、建築、大量製造的商品等。（Hall，1992：4）也就是說，文化是特定社會歷史中的表意實踐，而這表意實踐過程，不僅展現在相關的文化產品上，可稱為文化文本，也展現在相關的日常生活經驗中，可稱為文化經驗。

因此，漫畫文化就是漫畫範疇的表意實踐，其實踐在漫畫相關的文本產品、以及人們生活的漫畫相關經驗中，而這漫畫文本和漫畫經驗表徵了漫畫的多重意義，共同形塑了社會中的漫畫文化。

（一）漫畫文化實踐在漫畫文本和漫畫經驗

1. 漫畫文本

漫畫文本指漫畫範疇所形成的文本形式，即漫畫的具體產品形式，包括漫畫故事、漫畫敘事和漫畫衍生商品。

漫畫故事指以漫畫形式來闡述故事的文本，有四格漫畫和連環漫畫兩種形式，其以漫畫的表現方式來說故事，即以某種（些）主題發展出一連串持續的動作、情節和事件，串連成具有連續性的動態劇情，並經由故事展現作者對於人、世界、生活等的想法和體會，例如愛情故事、校園故事、科



幻故事、偵探故事、親子故事等等。

就四格漫畫言，在台灣早期，國語日報即開始連載《史奴比》、《白朗黛》、《小亨利》等美式四格漫畫，當時本土連環漫畫受到出版限制¹而出現斷層，四格漫畫也多引自歐美，直至 1980 年代敖幼祥的四格連載漫畫《烏龍院》大受歡迎，於是，許多本土四格漫畫紛紛在報章上連載，帶起本土四格連載漫畫的發展契機，也使得本土漫畫全面佔領四格漫畫屬地，如張妙如的《四格倉庫》《明星花露露》《懶人球》、朱德庸的《醋溜族》《雙響砲》《麻辣雙響砲》、葉姝的《林芬妹妹》等等。而 2000 年左右，四格漫畫更是透過新興的網路媒介蓬勃發展，並帶動網路四格漫畫的創作風潮，除了幾個大型入口網站設立四格漫畫專區，更有因網路四格漫畫而竄起並集結出書的漫畫家，如 River 的《RIVER'S 543》《奇摩高校》。不過，近年來由於影音平台和直播風潮造就了閱聽習慣的改變，簡單與靜態的四格漫畫已漸趨沒落。

而在連環漫畫，台灣的連環漫畫多為日式連環漫畫（manga），且多以日本翻譯漫畫為主要來源。早在 50、60 年代，台灣本土的連環漫畫也曾風靡一時，但經過漫畫審查制度的摧殘，只剩日本盜版漫畫在市場上流通，從此，日本漫畫席捲台灣，佔有台灣的漫畫市場，而本土漫畫，雖然在 80 年代再度崛起，但不論在創作、出版、行銷或表現形式上均承襲日式漫畫風格，以致造就以日式漫畫為主的台灣連環漫畫市場現況，且其中又以日本漫畫的授權中文版佔絕大多數。此外，台灣漫畫市場也有部分的香港漫畫、韓國漫畫和少量的歐美漫畫。

¹ 指 1966 年實施的「漫畫審查制度」。



日式連環漫畫著重市場區隔，多以年齡和性別區分不同的消費市場，並依目標受眾而有不同的出版形式、故事內容、表現形式和行銷策略等。日式連環漫畫初始著重於少年漫畫，少女漫畫則為後起之秀，而少年和少女漫畫至今仍為日式漫畫的主打。繼少年和少女漫畫打下青少年江山後，日式漫畫為擴張市場更細分出針對不同年齡層的兒童漫畫、青年漫畫和淑女漫畫，此外，少女漫畫和少年漫畫在其愛情故事的極端發展下也形成了特殊的次類別，在少女漫畫是專門描繪男男相戀的 BL 漫畫 (BOY'S LOVE)，在少年漫畫中則是專為服務於男性的美少女漫畫。(連環漫畫列舉於附錄)

日式連環漫畫有其特殊的出版形式－漫畫雜誌和漫畫單行本。漫畫雜誌可說是漫畫市場的試金石，功能在於宣傳和打開市場，其以雜誌的形式出版，內含多個不同的漫畫故事，依受歡迎程度來決定連載時間，受歡迎的故事持續的連載，並集結發行單行本，人氣不旺的故事則腰斬再重新刊登另則故事。不過，也有未曾在漫畫雜誌上連載就直接發行單行本的連環漫畫。此外，隨著 2000 年網路媒介的發展，紙本漫畫也經數位化後躍上網路世界，創造了更廣的流通率和漫畫閱讀人口，近年來，更在智慧型手機普及後，出現了因應手機閱讀方式的上滑式條狀漫畫²。

除了商業漫畫外，連環漫畫還有自行彙製販賣的同人誌，如《漫畫玫瑰》《Flame－火影忍者》、《Whisper》、《傑尼斯暴走學園》等等。同人誌來自於日本，「同人誌」也是外來語，「同人」指「志同道合的人」，「同人誌」指「由志同道合之人所共同出版的書刊雜誌」，且是非商業性的出版行為（林

² 指以手機邊框為框格的直線式漫畫表現方式。



依俐，2002：67-68)。漫畫同人誌大致有兩大系統：「原創派」與「演繹派」，原創派同人誌在題材上完全是自創的；演繹派則是以當紅的商業卡通、漫畫、電動玩具或電視電影的故事與角色為藍本，用自己的想法重新詮釋，而演繹派是漫畫同人誌市場的主流（鍾瑞蘋，1999：10-11）。

上述漫畫故事是最具代表性的漫畫產品，因此，漫畫故事也是形塑漫畫文化的重心，其中又以連環漫畫為最，而漫畫故事對於漫畫文化的貢獻在於其所表達的故事內容和美學形式。

至於漫畫敘事則指以漫畫形式來敘述概念、理論和思想學說的文本，有單格漫畫、雙格漫畫和多格漫畫書籍，其以漫畫的表現方式來述說概念，這個概念可能是一種觀念或思想，也可能是一套理論和學說。在台灣，單格漫畫和四格漫畫都是本土漫畫家的天下。單格漫畫多為報章雜誌中的政論漫畫如 CoCo，魚夫、季青等等，早期為報章點綴之用，解嚴以後重要性日增，不過，單格漫畫也會集結成書或直接以書籍形式出現。不過 2000 年後由於網路媒介的發展，電子報漸漸取代傳統紙本報紙成為閱讀主流，單格政論漫畫也漸漸式微。而雙格漫畫主要是以報紙專欄的幽默逗趣漫畫為主，數量不多，如姚炳輝的《金寶貝》、楊蘇宏的《上班一族》《兩性開胡》等等。至於多格漫畫敘事書籍主要在表達複雜的概念理論或思想學說，試圖以漫畫圖像的親近性和簡易性，輔助抽象的文字思考，達到教育的目的，如《佛陀傳》、《漫畫孫子兵法》、《女性主義》等等。

雖然漫畫故事也在表達某種想法或體會，但「說故事」才是漫畫故事的主軸。而漫畫敘事也可能經由故事的形式來



述說概念，但故事不是漫畫敘事的重心，闡述某種思想概念、理論學說才是漫畫敘事的主軸，漫畫只是作為一種表達的方式，因此，漫畫故事是漫畫文化成形的指標性文本，漫畫敘事對漫畫文化的貢獻僅在其所採行的漫畫表現形式，而非其所表達的思想和理論。

而漫畫衍生商品指以漫畫人物和圖稿作為標誌和圖案的產品，其為漫畫故事所衍生出的周邊商品形式，通常都是具有日常生活使用價值的用品。在台灣，連環漫畫以日系漫畫為主，而漫畫的經營模式也採日式的周邊商品經營策略，即與異業結合開發各種商品，這種經營模式除了可以發展商機，彌補廉價漫畫單行本的微薄利潤外，更可藉由其他商品互相拉抬聲勢創造流行，甚至有時週邊商品的重要性反而超越了漫畫本身。漫畫衍生商品大致有：文具用品，如書籤、卡片、筆記本、鉛筆盒等；娛樂用品，如玩具、玩偶、模型等；生活用品，如便當盒、馬克杯、電話卡、磁鐵等；藝術品，如畫冊、彩色圖稿、收集卡等；裝飾品，如項鍊、髮飾、手機吊飾等。漫畫衍生商品僅在其美學形式參與了漫畫文化的塑造，而非商品的內容，例如哪些衍生商品、其所使用的表現形式等等。

2. 漫畫經驗

漫畫經驗指漫畫範疇所形成的經驗感受，即漫畫相關的生活經驗，也就是在日常生活的漫畫行動中，所展現出來有關漫畫的概念、習慣和儀式，包括漫畫空間、漫畫論述和漫畫參與。

漫畫空間指漫畫相關產品，如漫畫故事、漫畫敘事和漫畫衍生商品的展示空間，也就是漫畫產品被販賣和被閱覽的



公開展示空間，這漫畫的展示空間及其內容配置表徵了漫畫的意義，參與了漫畫文化的塑形，例如哪些展售空間、其空間配置如何、為什麼這樣配置等等。

台灣早期 50 至 70 年代，漫畫不被視為正式的書籍，展示空間主要在漫畫出租店，一般書店通常不會陳列漫畫，而早期的租書店常在街道巷弄一隅，店內空間狹小陰暗，座椅多為低矮凳，象徵著漫畫邊緣化的社會位置，直至 80 年代，由於解嚴、經濟快速成長，漫畫出書量增加、人們開始重視休閒生活、青少年逐漸擁有消費能力，漫畫出租店因應漫畫生產和需求量的增加而開始著重消費的空間，漫畫也慢慢進入一般書店販賣，於是，1987 年金石堂連鎖書店另立漫畫暢銷書排行榜。到了 90 年代，漫畫消費市場更是急遽變遷，標榜空間舒適明亮和電腦化作業系統的新式連鎖出租店加入租書市場，而基於漫畫消費的購買行為增加，大然出版社於 1989 年開設漫畫專賣店以測試市場容量，一炮而紅後其他漫畫專賣店紛紛加入市場，1992 年新著作權法修正通過後，出版社大量引進日本漫畫授權中文版，並制度化的舉辦漫畫展覽會、簽名會和相關促銷活動，此外，因出版和需求量大增、漫畫污名的平反、漫畫消費市場活絡等，大型連鎖書店加入了漫畫專櫃，便利商店也成為漫畫流通的管道，也出現一種以漫畫為號召卻是消費空間的新型態業種－漫畫休閒店。2000 年以後，隨著網路媒介的出現，漫畫轉而在網路蓬勃發展，更在智慧型手機的普及後，活躍於漫畫閱讀平台和社群網站，例如「漫畫人」、「巴哈姆特」、PTT、youtube、臉書粉絲專頁等等。

而非商業性的同人誌活動也在 90 年代中期開始逐漸熱



絡，除同人誌團體紛紛舉辦小型販售會相互交流外，1997 年捷比漫畫便利屋與日本 S.E.株式會社合辦「Comic World Taiwan」台灣同人誌販售會更開啟制度化的大型同人誌販售活動。因此，漫畫產品的公開展示空間有：漫畫出租店、書店、漫畫專賣店、便利商店、漫畫休閒店、圖書展售會、公共圖書館、網路閱讀平台或評論版面、影音平台、社群網站等。

漫畫論述指論述漫畫的文本，也就是針對漫畫文本所發表的介紹、評論和研究，這漫畫論述的分布及其論述內容表徵了漫畫的意義，參與了漫畫文化的塑形，例如在哪裡論述、分布於何處、評論了什麼、如何又為何說漫畫等等。在台灣，90 年代以後漫畫消費市場的變遷，除了帶來漫畫消費空間的多元多樣和活絡氣氛，也帶來了投注在漫畫領域的關愛目光，最常見的是一般報章雜誌上漸增的漫畫評介文章，甚至於開闢漫評專刊，而以漫畫情報資訊和介紹評論為主的漫畫資訊誌如《Frontier 開拓動漫專門誌》、《動漫世代》，雖然為數不多但也一直在出版社和漫迷的投入下前仆後繼的出現，專門性的動漫專論書籍和漫畫研究論文也大量增加，且隨著網路的發展和近用，動漫相關網站或動漫專版紛紛出現如聯合電子報的《聯合動漫週記》，且在影音平台成為閱聽主流後，也出現動漫畫影音評論頻道和 youtuber。因此，漫畫論述文本多在報紙、雜誌書籍、動漫網站、動漫資訊誌、動漫專論書、漫畫研究論文、漫畫評論網站或版頁和動漫影音評論。

漫畫參與指漫畫文化的參與者及其實踐的漫畫相關行為，有漫畫生產者、漫畫創作者、漫畫推廣者和漫畫消費者。漫畫生產者指漫畫文本的生產者，通常是企業而非個人，其



生產漫畫文本的目的在於創造利潤，而其參與漫畫文化的形塑在於生產漫畫的相關理念和行為，包括哪些漫畫生產者、生產哪些漫畫產品、生產漫畫的理念等等。台灣的漫畫生產者有漫畫出版社、報紙和漫畫創作網站。漫畫出版社主要在生產漫畫文本，如東立、大然、長鴻、青文、尖端、狂龍、台灣角川、台灣東販、時報、皇冠等；報紙則多為單格政論漫畫或四格幽默漫畫；漫畫創作網站則多為漫畫創作網路平台，如「巴哈姆特」的創作大廳、創意漫畫大亂鬥。

漫畫創作者指漫畫文本的創作者，通常是個人而非企業，就是所謂的漫畫家，其參與漫畫文化在於漫畫創作的相關理念和行為，包括哪些漫畫創作者、創作漫畫產品的理念等等。在台灣，由於早期的圖書審查制度壓縮了本土漫畫的創作空間，使得本土漫畫家紛紛求去，而出版商以日本盜版漫畫填補市場空窗期，又造就了日本漫畫在台灣漫畫市場的霸主地位，雖然 80 年代本土漫畫再度崛起，本土漫畫創作者也在市場榮景和出版社的積極培養下大量出現，全盛時期甚至達到三百位之多，但在日本漫畫高佔有率和本土漫畫市場容量有限的因素下，出版社仍以追求利潤較高的日本漫畫授權，或集中投資少數已成名的本土漫畫家為主，又使得本土漫畫創作者持續減少。不過，90 年代以後本土的同人誌活動迅速發展，而同人創作團體也紛紛成立，雖然長久維持者不多，但在此起彼落的持續設立下大多能維持在上百個團體以上。此外，傳播科技和網路媒介的發展使繪圖軟體容易取得和操作，也造就了素人漫畫創作者以及網路漫畫發表平台的出現。

漫畫推廣者指漫畫文化的推廣者，通常為組織團體而非



個人，其以各種公開的漫畫相關活動來推廣漫畫文化，而其參與漫畫文化的形塑在於推廣漫畫的相關理念和行為，包括哪些漫畫推廣者、其漫畫的推廣活動為何、如何又為何推廣漫畫文化等等。在台灣，漫畫長期以來一直被視為上不了檯面的小人書，直到 90 年代，在漫畫消費市場的變革帶動下，漫畫得以從以往劣等的陰暗角落提升，至正常的書市流通管道，並被認可為正當的休閒活動，也出現具有專門性的漫畫專賣店和漫畫圖書館，而以漫畫推廣為主的正式漫畫組織、私人漫畫社團也相繼出現，漫畫的各項推廣活動也在社會上陸續展開，此外，網路的發展大大增進了個人的媒體近用機會，於是，網路上的漫畫網站和評論平台也紛紛成立，所以漫畫推廣者有：漫畫專賣店如捷比漫畫便利屋、漫畫圖書館如世新大學圖書館漫畫屋、漫畫組織如中華民國漫畫學會、漫畫社團如各大專院校動漫社團、動漫網站如巴哈姆特、漫畫推廣活動如「漫畫金像獎」、「CCC 創作集」。

漫畫消費者指漫畫文本的消費者，漫畫消費者以其漫畫的消費行為參與了漫畫意義的生產。在台灣，漫畫市場以連環漫畫為代表，其中又以日式漫畫為主，至於單格、雙格和四格漫畫，以報紙閱覽和成人讀者為多，集結成書的單格、四格漫畫和多格漫畫敘事書籍則多以成人購買為主。而漫畫首要的連環漫畫市場，青少年是主要的消費年齡層。根據估計，台灣閱讀漫畫人口有三百萬，其中最主要的讀者層是中學生，青少年閱讀漫畫的比例超過九成，且以日本漫畫佔絕大多數（張敬忠，1995:50）。連環漫畫的消費型態以出租為主流，漫畫的購買行為較少，購買又以漫畫雜誌和熱門漫畫單行本為多（蕭湘文，2000:111）。



總之，漫畫文化的多樣意義，表徵在漫畫故事、漫畫敘事和漫畫衍生商品等漫畫的具體產品，以及漫畫空間、漫畫論述和漫畫參與的漫畫相關生活經驗中，其透過五個面向，包括漫畫的內容，漫畫故事的類型和內容設定，如故事的類型、故事的主題、情節的設定、故事的人物、人物的關係等；漫畫的表現方式，漫畫的美學形式和繪畫風格，如整體畫面和構圖表現、人物的造型風格、背景和情境的畫風等；漫畫的概念，漫畫文本和經驗所展現有關漫畫的觀念；漫畫的述說，誰在述說漫畫概念；漫畫的對象，漫畫所針對的對象等面向，表徵了有關漫畫的文化意義，亦即，「漫畫是什麼？」的文化意義氛圍，並也形塑了動態的漫畫文化。

（二）以詮釋解析法解讀漫畫文化

然，如何由漫畫文本和經驗所展現的漫畫文化意義，閱讀其所表徵的多樣意義互文痕跡，及所其所涉及的多元權力變動軌跡？

Kogler（1996：227）認為要以批判詮釋學（critical hermeneutics）來實踐 Foucault 權力分析的概念。批判詮釋學不同於傳統詮釋學，傳統詮釋學關注於概念和相關方法，壓抑了社會權力關係的分析。批判詮釋學則以解釋（explanatory）的途徑來理解（understanding）它者的象徵秩序（symbolic orders），超越它者的自我理解，而又不會在方法論或本體論上確定權力。

Dreyfus and Rabinow（1983:122-124）則稱 Foucault 所用的方法為詮釋解析法（interpretive analytics），解析是指一種方式，其既可以嚴肅地對待問題和過去的概念工具，但又不曾認真地對待由它們所獲得的解決辦法和結論。詮釋暗示了



Foucault 的評注 (commentary) 概念，評注指釋義和解說文本和實踐所被解釋的表面意義。這方法是詮釋性的 (interpretive)，卻不是詮釋學 (hermeneutic)，因這詮釋是實用地解讀社會實踐的連貫性，且其既不宣稱對應於行為者共享的日常意義，也不認為其揭露了實踐的內在意義。

這就是說，二者均認為要以詮釋 (interpretive) 的方式來解說或理解他人的解釋或理解，這詮釋與傳統的詮釋不同，它不是要理解行為者共享的意義或是隱藏的意涵，而是要詮釋行為者 (actor) 不會意識到的象徵秩序，即他的理解基礎，且這詮釋的方法是實用性的，它不在建立權力的理論或尋找權力的本質。

根據 Foucault，行為者可以看到他日常行為的意義，他可以經由導引而看到隱藏在日常行為中的深層意義。但是，他以及詮釋學權威都看不到詮釋的語境對他們做了什麼以及為什麼這樣做 (Dreyfus and Rabinow,1983:124)。因此，批判詮釋的哲學基礎在於，解釋這些意義和內容的前提以理解並批判解釋慣例，批判詮釋是要將自己放在後設理論的位置上，它不是要理解一致的象徵秩序、個人的意義觀點和文化實踐，而是要解說這些理解的結構。這是在一個後設詮釋的層次上進行，了解所有思想的基本依賴，包括它自己 (Kogler,1996:11-12)。

簡言之，詮釋的分析就是站在一個後設的位置上，來解釋人如何理解 (詮釋)，來看這理解 (詮釋) 是在什麼基礎上進行，這理解 (詮釋) 又是根據何種前提而形成，就是詮釋理解，也就是去理解先前理解 (pre-understanding)。

先前理解的概念來自 Heidegger，其認為人被拋擲於世就



已經具有某種的理解方式，它構成我們的存有本身，人的生活中的先前理解（pre-understanding）並不是偶然的，也不是我們可以選擇的，我們就是我們的先前理解，先前理解是使我們理解事務成為可能的基本條件，但是在理解過程中，我們重構歷史，先前理解也隨之轉變（畢恆達，1996：30）。也就是說，我們在社會中要理解某些概念或事物需要具備某種理解的原則，這理解的原則是先於我們而存在，我們來到世上接收這先前理解作為我們理解的基礎，不過，這理解的基礎不是固定不變的，而會在理解過程中經由理解的實踐而改變。這先前理解就是某種表意規則或意義系統，是我們在社會中表徵意義的基礎，而根據表意原則或意義系統，我們也可以理解他人的表意或社會中的各項事務。

然而，為什麼要解釋意義表徵的規則，因為表意規則受社會中的權力關係所操控。Foucault（1981:64）認為，思想學說總是作為附屬於某一階級、社會位階、種族、國族利益、反叛、抵抗或接受的標記、表現和手段，思想學說會將個人限定於某種類型的表達而禁止其他類型的表達，但反過來也使同一表達類型的個體連結起來，並與其他人有所區隔。所以，Kogler（1996:229）強調 Foucault 的詮釋性權力理論必須揭露隱藏在人們自己先前理解背後的潛在權力效果。

所以，權力的詮釋解析，首先是分析我們的理解所依賴的潛在背景假設，因解釋者總是服從於將他包圍在必然「概念牢籠」（conceptual prison）的先前理解；其次，顯示在某種程度上，象徵（符號）的先前理解是被社會實踐所滲透，即權力的實踐或技術。（Kogler,1996:93、105-106）

舉例而言，少年漫畫和少女漫畫以性別和年齡來區隔，



並在漫畫內容上有不同的呈現，像是少年漫畫常出現裸露清涼的女性角色，少女漫畫的女性角色則多清純羞怯，這就是漫畫內容所牽涉的性別表意，而這性別表意受制於性別和年齡的論述規則，並且因性別和年齡權力的交錯而碰撞鬥爭，以致呈現出差異的性別表意。在少年漫畫，雖然少年屬於年齡層的權力邊陲，但在性別權力關係上卻位於權力核心，於是，性別和年齡權力相互衝突碰撞，性別論述賦予男性主動的地位，但又被年齡論述對於少年性需求的保護管束所削弱，而呈現出認可少年屬於男性的性渴望，但因少年仍是需要保護教化的一群，故而性渴望僅止於想像而沒有實際性行為的描述。而在少女漫畫，少女在性別權力和年齡權力的雙重弱勢下，需要保護教化的年齡論述規則和女性被動陰性的性別論述相互加強，而呈現出少女清純可人且沒有性慾求的被動身分。

總結而言，本研究由詮釋解析法解讀台灣漫畫文化，亦即，透過台灣社會流通的漫畫文本，其故事內容、概念和美學形式；以及日常生活中的漫畫經驗，其習慣、儀式和表現方式，解析其表徵於漫畫文化場域，多樣意義複雜流竄和衝突互文的動態痕跡，及其所涉及多元權力關係疊架交錯和衝突鬥爭的動態軌跡。

四、台灣漫畫文化的權力軌跡

（一）從知識階層與年齡權力弱勢的疊架加強開始

以往至今，漫畫一直被置於知識階層和年齡權力的雙重邊緣位置上，所以，漫畫表徵出淺顯易懂、瑣碎虛幻、膚淺輕浮、誇張煽情和重感官刺激的意義，以及其為休閒娛樂而存在的目的。



漫畫是屬於普羅大眾的通俗文化，它是淺顯易懂、眼見為憑的圖像文化，也是休閒娛樂、表象膚淺的通俗文化，其對立於知識菁英階層的精緻文化，沒有文字描述的抽象迂迴，也沒有豐富的知識內涵，更沒有深刻的文學藝術價值。

漫畫更是屬於青少年（女）的通俗文化。早期，連環漫畫多為以青少年為對象的少年漫畫，之後，出現以青少年為目標的少女漫畫，現今，雖擴及成人年齡層，但漫畫出版仍以少年和少女漫畫為大宗，而青少年（女）也是主要的漫畫消費年齡層，因此，漫畫一直被視為兒童過渡到成年人的廉價讀物，其對立於成年人所被賦予的整體、寫實、穩重、深刻、內斂、含蓄和重精神思考，不僅是淺顯易懂、娛樂休閒的圖像，更是瑣碎、幻想、輕浮、膚淺、誇張、煽情和重感官刺激的青少年（女）次文化。

而在知識階層和年齡權力弱勢的疊架加強下，漫畫不僅是通俗文化，更被貶到通俗文化的邊緣。以往陰暗狹小的漫畫出租店便清楚標示了漫畫邊緣又邊緣的身份，之後，漫畫上了檯面，進入了書籍的合法化空間—書店，但漫畫仍是速食即拋的不入流書籍，因為漫畫出租仍是當時主流的漫畫消費型態，說明漫畫閱讀是短暫與膚淺的休閒娛樂，不須嚴肅以對也沒有保存一再回味的必要；漫畫休閒店和網咖的免費漫畫，更加深了漫畫偶而看看打發時間無所謂，但用多了卻有害健康的零食性格。即使進駐書店和便利商店，書店中的漫畫販賣常依空間大小而調整漫畫產品的陳列量，顯見漫畫被置於聊備一格、可隨時彈性增減的地位；便利商店的漫畫販賣更在標示漫畫閱讀的即時性和便利性，將其排除於保存性和品味性書籍之列，因而，公共圖書館較少收藏所謂的漫



畫故事書，而需要漫畫專賣店和漫畫圖書館，專門收納這種特殊的、另類的、非正式的書籍。此外，漫畫在 2000 以後隨著網路媒介的蓬勃發展而進入網路空間，網路的無限容量、更新速度和超連結特性更適宜短小輕薄和零碎閱讀的漫畫閱讀習性，以致更深化了漫畫淺薄與瑣碎化的文化象徵。

而不只在漫畫空間，漫畫本身也呈現出它歡樂愉悅、誇張煽情、感官刺激、瑣碎輕浮、天馬行空的體質，以及短暫即時和速食隨拋的廉價娛樂消費目的。漫畫雜誌以低成本紙張印刷，膠套粘封禁止翻閱，價格便宜，並以週、月速度快速替換更新，顯現速食隨拋的非保存消費特質；彩色封面五顏六色，充斥不規則排列的人物圖像和內容訊息，創造出熱鬧非常的感官刺激和娛樂氣氛；漫畫故事的連載性，更一再造就連續性的期待與立即短暫的滿足。漫畫單行本則不斷推陳出新，以分集方式闡述連續性故事，也多以膠套粘封禁止翻閱，在在都呈現它快速更新的立即性愉悅和需持續替代的短暫性滿足。並且，少年漫畫充斥著暴力衝撞和血汗齊飛的熱血動感，少女漫畫則堆滿清秀美麗和英俊挺拔的美形人物，在瑰麗異常、神魔亂舞、妖怪變種人的奇情異世界，盡情揮灑著不成章法、天馬行空的情節，而漫畫同人誌更集其大成，故事的破碎凌亂和視覺圖像的極端呈現，完全發揮漫畫誇張煽情、感官刺激和瑣碎輕浮的膚淺內涵。

至於漫畫消費，雖然是漫畫消費的最大族群，青少年(女)們倒也不會僭越屬於成年人的知識學習和文學藝術領域，他們閱讀漫畫的主要原因在輕鬆、賞心悅目、休閒消遣(蘇蘅，1994)，充分彰顯了漫畫娛樂、感官和膚淺的本質。

也因為漫畫是對立於精緻文化知識內涵和藝術價值的通



俗文化，又是對立於成年人穩重深刻和重精神思考的青少年（女）次文化，一方面，漫畫被賦予虛幻想像、瑣碎輕浮、表象膚淺、誇張煽情、感官歡愉和短暫速食的意義，以作為突顯主流價值的對照組；一方面，漫畫又要提升寓教於樂的功能，以教育淺薄的普羅大眾和無知的青少年（女），以免無止境的追求感官刺激和逸樂逃避而破壞了社會的秩序，所以，漫畫故事天馬行空和誇張煽情的虛幻想像被管制，而漫畫圖像淺顯易懂的教育功能被提倡，以再次彰顯整體寫實、抽象深刻、穩重內斂、精緻深入、精神思考、知識學習和美學藝術的主流價值，維繫知識菁英與普羅大眾、成年人與青少年（女）權力差異的社會結構。

因此，長久以來，漫畫一直是被管制整肅的對象，從台灣早期實施的漫畫審查制度，到之後的圖書分級制度，以及一直不乏出現的漫畫管制聲浪，社會一再試圖框架漫畫故事的合理性，並提倡漫畫故事的教育意義。而漫畫敘述，尤其是多格漫畫敘事書籍，即因其闡述概念理論和思想學說的普教意味而被大力提倡，不僅一直被視為優良漫畫的代表，並且率先進入象徵書籍合法地位的公共圖書館，被標示為具有收藏價值的書籍。此外，專門漫畫圖書館也特別強調其以優良漫畫圖書教育兒童的意義，政府單位舉辦的漫畫獎勵活動也多以教育價值為選擇標準，且得獎作品通常在一般漫畫空間無緣得見，各政府或私人機構更是經常利用漫畫簡明清楚、輕鬆易讀的圖像形式來傳達各種政令宣導和社會教育內容。

總之，漫畫是隸屬於普羅大眾，更是連結著青少年（女）的通俗文化，在知識階層與年齡權力邊陲的疊架加強下，漫



畫被發配到邊陲的邊陲，被賦予對立於抽象深刻、整體寫實、深入穩重、精神思考、知識學習、文學藝術等主流價值的意義，而漫畫文化也在其淺顯易懂、瑣碎虛幻、膚淺輕浮、感官刺激、誇張煽情、休閒娛樂的表意實踐中再生產了青少年（女）和普羅大眾的權力邊陲位置。

（二）性別權力的貫穿區隔

然而，漫畫不僅被知識階層和年齡權力所銘刻，同時，也受性別權力所穿透。所以，以青少年（女）為代表的漫畫範疇區隔出少年漫畫和少女漫畫，少年漫畫展現出賦予男性外向、體能、事業、邏輯、理性、順序、穩重、陽剛、動感、寫實、堅韌等的中心價值，少女漫畫則展現出賦予女性內在、心理、感情、斷裂、感性、跳躍、飄渺、陰柔、靜態、浪漫、夢幻、唯美等為彰顯男性中心而存在的次要價值。

漫畫書籍的名稱和編排就已標示了性別意涵，少年漫畫多以男性名字、身體技能面向和稱王稱帝頭銜來命名；少女漫畫則多以女性名字、心理情感面向和可愛陰柔稱謂來命名，並且，少年漫畫雜誌的文字和圖像較呈順序排列，畫面也較為簡潔乾淨；少女漫畫雜誌則呈現交錯、非一致、非線性的排列，顯示男性外在、身體技能、理性、邏輯、秩序，與女性內向、心理情感、感性、錯亂、無序的性別意涵。

而在故事的內容和表現方式上，少年漫畫，採外在身體技能面向，以某種外向體能技藝的極致發揮為故事發展的主軸，因此，故事型態多為運動格鬥、功夫武俠和職業生活。由於著重才能技藝的極致發揮，少年漫畫強調艱難險阻和曲折離奇的努力奮鬥過程，以彰顯身體技能發揮的極致性和最後勝利的特殊性，而鬥智鬥力和暴力競賽就成為展現艱險挑



戰和崎嶇勝利的當然舞台，此外，並常以絕對忠誠和感人肺腑的團結友誼為嚴肅的奮鬥過程灑點令人血脈噴張的感情佐料。簡言之，少年漫畫是講述各種身體技能發揮的英雄故事，而勝利、努力和友情則是成就英雄故事的三元素，因此，少年漫畫著重事件的連貫性和完整性，以及情節的節奏感，強調衝突、挑戰和熱血，並常出現變形搞笑和裸露養眼的情節，為嚴肅、勵志、暴力的氣氛添加點輕鬆趣味性。

也因此，少年漫畫少有內在心理的描繪，或多強調培養內在精神穩定和理性以達到外在目標的情節，雖然故事也會涉獵愛情題材，但多佔有不太重要的位置，也少有愛情發展的完整情節和內心戲的深刻描繪。此外，男性人物是少年漫畫中的主要角色，又以男主角為主要人物，男配角為次要人物，男主角多為天才型的熱血少年，且個性多樂天、開朗、正義、強韌、陽剛，至於女性，少年漫畫少有對等的女主角，即便是在故事中被設定為男主角的女朋友，也多數是和男配角同地位的女配角，甚至沒有女性角色，因此，少年漫畫主要的人際關係是展現男性間情誼的友情或夥伴關係，以及相互競爭或對立的對手或對立關係。

少年漫畫的框格整齊乾淨、排列有序，少有多重框格³和出血格⁴，而這有序的框格排列導引了由上到下、由右到左的直線式閱讀順序和漸進式的故事發展。由於著重故事的連續性和完整性，強調故事的動態感、速度感、臨場感和震撼力，少年漫畫經常以全景、中景和特寫的靈活變換鏡頭展現人物互動和肢體動作，以特寫和大特寫展現人物細緻的動作和肌

³多重框格指框格中有框格、畫面中有畫面的編排。

⁴出血格指畫面中的人物突出框格之外。



肉反應，以大框格呈現人物的全身動作，並穿插大框格和不對等框格來營造速度感和震撼性，並經常細緻切割和描繪各式身體的動態發展，呈現出快速動感、高潮起伏的故事節奏，以及肢體打鬥、暴力競賽、支離破碎、刺激驚險的震撼畫面，而為配合故事敘事連貫性和動感氣氛的營造，少年漫畫常以精緻的實物背景展現時空所在位置，並使用效果線⁵和狀聲字⁶加強動態感、臨場感和快速的節奏氣氛，但較少使用意象性的象徵物⁷和創造情境氣氛的網點⁸。

此外，少年漫畫的人物線條簡潔、陽剛與寫實，不重視人物的美形，但會細緻地描繪人物肢體的動作和反應，偶而也會細膩地設計人物造型和道具，並常有臉部扭曲變形的搞笑造型。男性人物，通常為稜角型瓜子臉、尖下巴、寫實偏狹長型的眼睛、眼神明亮但沒有閃爍夢幻的水珠，通常短髮，髮式不會過於繁複，體型通常中等，肢體動作粗曠，且常著重肌肉的描繪，呈現男性的陽剛與樸素，相同漫畫故事中的男性角色會因性格、職業而有較多元的外貌長相和行為；女性人物，通常為圓形瓜子臉、尖下巴、寫實偏圓型的眼睛、眼神明亮但不會有閃爍夢幻的水珠，頭髮長短不一，髮式不會太過繁複，體型通常高挑圓潤，身材姣好，肢體動作寫實柔和，但不會有輕柔夢幻感，相同漫畫故事中的女性角色長

⁵效果線指創造漫畫畫面動態感和速度感的表現方式，其為許多密集的條狀長線，多畫在物體身後，以暗示物體的移動而在視覺上所造成的暫停效果。

⁶狀聲字指模擬和創造聲音效果的擬音字。

⁷象徵物指以象徵性的物體來暗示故事深層的意義，例如以烏雲暗示人物的內在情緒。

⁸網點指一種備有各種圖案的貼紙，其可以直接切割貼在漫畫畫面作為背景，或是貼在人物身體衣著來表現明暗，以陰暗層次的光影和各式實物象徵創造人物景色的立體感，並帶動情節發展的不同氣氛。



相類似，不像男性角色有較多元的外貌，。

因此，少年漫畫表徵了外在、事業、體能、陽剛、動感、速度、爆發力、競爭力等男性外向強勢的侵略性，寫實、順序、理性、邏輯等賦予男性的主流價值，以少年男性為中心的社會，以及對於女性的忽視與貶抑。

而少女漫畫，採內在的心理情感面向，以週遭日常生活和人際互動，及其所產生的內在情緒變化和心理反應為故事發展的主軸，且由於愛情一直被視為女性人際的首要關係，也是女性人生的重要事業，因而，故事的型態多為少女相關的日常生活、校園生活和家庭生活，故事的主題則為愛情，並常透過強烈想像性和奇幻性的場景來增添愛情互動的戲劇性效果，彌補內心戲冗長、緩慢的故事節奏。簡言之，少女漫畫是描繪各式少女愛情的故事，並以愛情帶出女性的細緻心理情緒變化和體會，不過，雖然愛情是故事的主要元素，少女漫畫也常以奇情魔幻、熱血奮鬥和日常人際互動作為烘托或輔助愛情的配料，甚至是愛情以外的另一道主菜。而少女漫畫的愛情，經常是臉紅心跳的純潔清新愛情，或是非你莫屬、散發強烈愛意的淒美浪漫愛情，營造出甜美、感性、浪漫、夢幻的愛情氛圍。

少女漫畫中的主要人物為女主角，但會出現與之地位相等的男主角，其次才是男女配角，女主角多為心地善良的執著少女，且多數執著於感情，少數熱血於才能，而男主角則多為心地善良、具有某種天賦潛能的陰柔少年，且男主角有時不只一位，尤其是在多男愛一女的故事設定中，至於男配角和女配角則肩負與男女主角交叉互動而引發心理情緒變化的責任，大多是男女主角的朋友、同學、夥伴，比較不會出



現在才能技藝上相互競爭或正邪對立的對手，因此，愛情關係是少女漫畫最常見的關係型態，而異性的友情關係則常產生曖昧情愫，同性的友情關係也常成為情敵關係。

少女漫畫的框格以非線性的跳躍方式排列，常有多重框格和出血格，框格的多重性與變化性導引了故事和閱讀的多重變化，故事發展和閱讀順序不再是中規中舉的線性順序，而是非直線式的跳躍發展和閱讀。由於著重人物互動和心理情緒變化的細緻展現，少女漫畫不強調畫面的速度、動感和節奏，經常以中景鏡頭描繪人物的互動與對話，以特寫、大特寫鏡頭，配合內心的獨白和囁語展現人物五官表情和心理狀態的細緻變化，以大框格和出血格呈現人物全身的动作和造型，並穿插多重框格和不對等框格來加強人物互動和心理情緒變化的多重性與震撼性氣氛，呈現多重跳躍的故事發展，以及連綿不斷的心理情緒變化，並少有肢體暴力、打鬥衝撞、頭破血流、支離破碎的暴力動作畫面。而為展現多種多重的人際互動、情緒反應和心理變化，少女漫畫常以實物為背景來呈現時空所在，頻繁地使用網點和象徵物強調人物的心理變化、情緒反應和情境氣氛，較少使用強調速度感、臨場感和連續動態动作的效果線與狀聲字，以及配合的留白和反黑背景。

此外，少女漫畫的人物線條細緻、柔和與夢幻，注重人物髮式衣飾造型，且皆為美形人物。女性人物，通常為圓型瓜子臉、削尖下巴、超大圓眼、眼中閃爍夢幻的水珠、長睫毛、櫻桃小嘴、層次柔順的飄逸長髮、體型修長纖細、不成比例的修長雙腿、肢體動作輕柔；男性人物，通常為圓型瓜子臉、削尖下巴、超大圓眼、眼中閃爍夢幻的水珠、層次柔



順的長髮或短髮、體型修長纖細、不成比例的修長雙腿、不會刻意突顯肌肉、肢體動作輕柔。兩性人物皆不會刻意突顯身材曲線，也少有裸露養眼或挑逗性暗示的畫面，相同漫畫故事的女性和男性人物畫風長相多半類似，僅以髮型衣飾區隔，並常出現簡化五官表情的搞笑造型和 Q 版人物。

因此，少女漫畫表徵了內在、心理、情感、陰柔、靜態、緩慢等女性內向細膩的反省性，虛幻、無序、感性、跳躍、多重、浪漫、夢幻、唯美等賦予女性的次要價值，以及男性對於女性的重要地位。

所以，漫畫市場向來以少年漫畫為主，少年漫畫一直是連環漫畫的開路先鋒，少女漫畫則多為後起之秀，漫畫雜誌主打的週刊也是少年漫畫的天下，而漫畫單行本的發行數量和種類，少女漫畫也遠不及於少年漫畫，標示了少女漫畫所在的漫畫文化邊陲位置，此外，男性多不看少女漫畫的消費趨勢，更再次建構了漫畫文化中少女漫畫的次等標籤。

不過，性別化的少年漫畫和少女漫畫也同時交織著知識階層和年齡權力。因此，少年漫畫在性別核心，以及知識階層、年齡邊陲位置的碰撞下，展現出以青少年意義來詮釋的男性價值，藉由男性價值的誇張發揮來彰顯其性別權力的核心位置，對抗青少年在知識階層和年齡弱勢所受到的管束與壓抑。於是，少年漫畫是以虛幻想像、感官刺激和誇張煽情來發揮男性的外在體能技藝、陽剛動感、速度爆發力和推理順序，強調陽剛粗曠的天才型熱血男兒，其通過艱難險阻和曲折離奇的奮鬥，以獲得最後勝利，並贏得堅貞友情和團隊相助的英雄事蹟，且以鬥智鬥力和暴力競賽作為展現挑戰奮鬥和最後勝利的舞台，呈現出快速、動感和震撼的故事節奏，



以及人物肢體暴力衝撞、肌肉扭曲、血水與汗水四散的圖像。

至於少女漫畫，在性別、年齡和知識階層權力的多重邊緣位置上展現出以青少年（女）意義來詮釋的女性意義，又再強化了賦予女性的次要位置。於是，少女漫畫以瑣碎虛幻、感官刺激和誇張煽情來發揮女性的內在心理情感、陰柔沉靜、夢幻唯美和多重跳躍，著重夢幻美形人物的畫工和髮式衣飾的造形設計，強調女性多重人際互動和連綿阻礙所引發的細膩情緒反應和心理變化，尤其是愛情互動，且以怦然心動、生死相許而能烘托浪漫唯美氣氛的純潔清新或淒美浪漫愛情為多，並常設定多男愛一女的情節來強化戀情的曲折與情感的衝擊，不斷帶動心境起伏變化和夢幻煽情的愛情氛圍，也常透過強烈奇幻性、熱血性的場景來增加戲劇性效果。

（三）國族權力的交錯衝突

不過，漫畫不僅在知識階層和年齡權力的雙重弱勢位置，並受性別權力所穿透，其更交織著國族權力的衝突碰撞，因此，區隔出漫畫範疇的日本漫畫和本土漫畫。

在台灣早期 50、60 年代，本土漫畫也曾有過盛況空前的榮景，尤其是 1958 年由《諸葛四郎》《小俠龍捲風》所掀起的武俠漫畫創作風，但隨著 1966 年漫畫審查辦法的實施，由於出版前送審、審查標準抽象荒誕等因素，使創作自由受到壓縮，漫畫家們紛紛轉行，於是，出版商便以日本盜版漫畫送審，造就了二十年之久的日本盜版漫畫全盛期。80 年代以後，本土漫畫再度崛起，但日式漫畫（manga）已經成為漫畫的代名詞，也成為漫畫創作和漫畫閱讀的典範和慣例，而日本翻譯漫畫也仍屹立不搖地佔有主導地位。1992 年著作權法修正通過實施後，日本翻譯漫畫更是在主導台灣漫畫市場的



事實外又取得了霸主地位的合法性。現今，台灣的漫畫出版以連環漫畫為主，而連環漫畫又以日式漫畫為多，其中日本翻譯漫畫則佔絕大多數，達總漫畫出版量的九成，因此，台灣漫畫範疇可說是日本翻譯漫畫的天下。

所以，日本翻譯漫畫⁹，尤其是漫畫範疇主打的少年漫畫和少女漫畫，在國族權力的核心位置上，帶來了知識學習的價值。

也就是說，雖然少年漫畫為突顯英雄的熱血奮鬥精神和戲劇性效果，以致著重於達到最後勝利過程中，各種艱難險阻和曲折離奇過程的創造，試圖不斷地營造出衝突、熱血、驚異的戲劇性張力和動感節奏氣氛，但是，英雄的才能技藝發揮仍然需要知識解說和鋪陳以作為誇張強調和創造氣氛的基礎，於是，現實社會的各種運動格鬥和職業技能，交織著幻想的極度擴張，呈現出寫實與想像揉合的細緻性與專業性故事。而少女漫畫，雖為突顯愛情浪漫氣氛，及其帶來的多重心理反應和情緒變化，以致著重於愛情互動的曲折阻礙，試圖創造出唯美煽情的強烈愛意，並常以奇幻性場景和熱血性職業奮鬥為心理情感添加各式佐料，堆砌出更為瑰麗奇幻和動感震撼的愛情故事，但是，心理情感的細膩變化必須以日常多種人際互動的鋪陳為來源，而熱血職業的戲劇效果也需要職業技能的知識敘事為基礎，因而，在日常生活的互動中，馳騁著奇幻異種與夢幻愛情，呈現出生活化與浪漫幻想並存的愛情故事。

日本少年漫畫和少女漫畫，雖以其誇張的虛幻想像和煽情的感官刺激創造了青少年熱血奮鬥的動感世界和青少年瑰

⁹ 以下日本翻譯漫畫均簡化為日本漫畫。



麗浪漫的愛情王國，但隨著國族權力中心的拉抬而帶來了才能技藝的專業知識述說和生活化的人際互動展現。不過，雖然被賦予知識學習的價值，國族的強勢權力也受漫畫所在的知識階層和年齡雙重弱勢位置所削弱，因此，在日本以購買為主的漫畫市場到了台灣則以出租為主流，在日本具有強烈區隔性，且以全民為目標讀者的漫畫，到台灣以後則多以青少年（女）為主打，其他年齡區隔不明顯且跨年齡層的市場無法打開，因而，日本漫畫在台灣，仍是青少年（女）的通俗文化，仍是輕薄短淺、不登大雅之堂的書籍，更是不具文學藝術價值的休閒娛樂商品。

至於本土漫畫，尤其是本土連環漫畫，則在年齡、知識階層和國族權力的弱勢位置下，區分出日本漫畫與本土漫畫的優勝劣敗，不但是膚淺表象、短暫速食、虛幻瑣碎，專屬於青少年（女）的通俗文化，更是次於日本漫畫，不具知識學習價值的次等貨色。

首先，本土連環漫畫極少針對成人讀者，標示了本土連環漫畫的青少年（女）性格和位置；其次，本土連環漫畫更在日式漫畫的創作典範下，展現出一種類似於日本少年、少女漫畫，但更為著重彰顯其誇張煽情、虛幻想像和感官刺激，卻不具其細緻專業和知識學習價值的內涵。於是，本土少年漫畫多屬野性動感型的典型熱血奮鬥英雄故事，且多為運動格鬥和功夫武俠類，情節主打鬥力的暴力競賽，重視人物的肢體動作和故事的動態性，經常細緻的切割放大各式肢體物體的互動，以描繪出精細的動作差異和反應，烘托出故事事件和人物速度、重量、爆發力、動態的感覺和氣氛，帶出起伏高潮不斷，充滿感官刺激和爆炸震撼力的故事節奏，



呈現出野性、快感、粗曠、暴力的圖像畫風。

本土少女漫畫則多為華麗唯美型，通常為純愛式的奇情魔幻和古代生活故事，著重人物心理層面的細膩變化，和生死不渝浪漫愛情氣氛的烘托，以及唯美精緻、異常雕琢的華麗美形人物與場景，經常頻繁地使用特寫和大特寫鏡頭、大框格和出血格，配合內心的獨白與囁語、大量的象徵物和網點，以展現美形人物和場景的精雕細琢，其五官表情和心理情感的細膩變化，以及強烈愛情的絕美氣氛，呈現出華麗、唯美、夢幻的圖像畫風。

而漫畫消費也清楚的顯現了本土漫畫的次級地位，不但本土漫畫的購買率遠低於日本漫畫，漫迷們也多強調本土漫畫的品質確實不若日本漫畫。

「一部漫畫從故事、設定到作畫所需要的涵養擴而大之可能涉及到文學、電影、建築、服裝設計、平面設計等，但是很少有人可以兼備，因此一部成功或者說是好的漫畫基本上不太可能是由一個人全部一手包辦。這點可由日本漫畫界得到有力的佐証，大家可以很容易看到日本漫畫可能作畫和編劇是不同人，又有編輯幫忙，有的人物設定或服裝設定、場景設定可能又是找其他人幫忙，而作畫又有助手，所以漫畫家好運的可能只要用力操心如何把故事表現好就好了。而台灣呢？多的是一個人從頭操到尾的，編劇、設計、作畫全部自己來。所以可以很清楚地看到像阿推、曾正忠、傑利小子、鄭問、麥仁杰這幾位可以在目前稱得上是元老級的漫畫家，都是功力爆強、作品實驗性十足，但是故事爆爛！」。

(Darren, 2002)

今天人人說台灣年輕人哈日，說日本動漫如何不好，更



把同人歸類為不良的類型，又有人說台灣的動畫產業被侵略而無法提升。台灣把動漫畫當成的角色及對於動漫畫消費的行銷手法或許才是主因而非文化侵略的問題更不是責怪消費者群（聖院，2002）。喜歡日本動漫畫和日本文化的人是因為「好」而喜歡，不是盲目的青少年式認同，不能以「哈日族」稱之（Jo-Jo，2001）。

也因此，位處年齡優勢位置的本土漫畫家們致力於對抗漫畫在知識階層、年齡和國族權力的邊緣地位，一方面強調漫畫所具有的學習知識和美學藝術價值以提升漫畫文化的地位，一方面致力於培育本土漫畫人才，並呼籲政府補助、出版界和讀者支持，以提升本土漫畫的地位。

台北市漫畫從業人員職業工會和中華漫畫家協會就是相當活躍的漫畫組織，其以舉辦漫畫相關活動來推廣漫畫文化，並致力提升本土漫畫的地位，如漫畫比賽、漫畫教學、漫畫座談、漫畫夏令營、漫畫金像獎等，而漫畫家們也經常批判日本漫畫佔領台灣漫畫市場的文化現象。

漫畫家敖幼祥：「國內任何一個真正愛漫畫的專業創作者都希望，有朝一日台灣的天空也能成為本土漫畫創作者盡情揮灑的畫布，而不是像現在一樣淪為美、日漫畫的「殖民地」，所以有計劃的培養一批漫畫創作班底，以現代企業經營的方式，建立台灣漫畫的品牌形象，絕對是未來努力的一個方向和目標」¹⁰。

漫畫家麥仁傑：「我想台灣如果都完全移植日本，就只會永遠是老二，我認為想像力是個很大的產業，可是卻一直被

¹⁰ 資料來源：時報名家檔案網站。

<https://www.chinatimes.com/newspapers/20191209000239-260210?chdtv>。



輕忽，我說的堅持不是一時蠻幹，有其他工作及彈性的方向可以改善。這邊要提出一個觀念給大家思考，就是屬於台灣的出版模式到底應該是怎麼樣呢？我們難道非得要跟著日本的模式走，作品在雜誌中定期連載才行嗎？」¹¹。

此外，各知識領域的學者們更是挾其知識菁英的優勢地位，大力批判日本漫畫的文化殖民現象，以抗拒本土文化的國族權力邊緣位置，建構本土文化的認同。

1990 年以後日本以流行音樂、電視偶像劇、動畫與漫畫等編織成的精緻商品搶佔台灣青少年消費市場，掀起新一波的「日本熱」高潮。而「本土化」在於能否發展出本地獨特的敘事語言與風格，現今市場上所有台日混合的漫畫雜誌，共同的特色是所有本土作品的「跟風」傾向盛行，完全向現在暢銷的日本漫畫模仿與借取，這樣的「同化」代表的意義便是日系漫畫美學的文化殖民已深根至台灣漫畫產業中最基本的創作部門，導致本土創作者失去了本體性文化生產的能力。（黃雅芳，1998:109-110）

本土漫畫，從漫畫角色的造型、劇情節奏的起伏、口頭語的使用、民俗國情的生活細節等，皆讓人有一種時空錯亂的感覺，能表現出台灣面貌的元素，似乎都被抽離了，造成本土漫畫內涵失血的因素很多，除了先前因政令中斷了國人漫畫三十年，新生代作家被迫喝東瀛奶水長大外，國人漫畫作者長期迷信技術雕琢，卻無法在主題訴求上，尋得適合表現的題材也是主因。（顧艾琳，1997：35-36）

不過，本土漫畫家和知識菁英們針對台灣漫畫被殖民現象的大力批判，以及為漫畫注入知識學習和美學藝術價值的

¹¹ 資料來源：有閒娛樂網站。<https://www.jollybuy.com/index.html>。



企圖，卻仍再次建構了知識學習、精神思考和美學藝術的中心位置，再生產了漫畫在年齡和知識階層權力的邊緣位置，而本土文化認同的呼籲也在缺乏本土意義的奧援下，淪為空洞的口號，二者均未能造就漫畫文化意義的再差異化。首先，本土漫畫家所致力提升的知識學習、深刻思考和美學藝術價值乃針對連環漫畫，因連環漫畫是漫畫範疇的代表，而日本漫畫全面攻佔的也是連環漫畫領地，但本土連環漫畫家，根本就是站在青少年的位置來發展漫畫故事，所以才創造出以日本青少年（女）漫畫為典範，甚至更為標榜崇尚青少年意義的漫畫作品，因此，不但未能帶進成年人意義而差異化年齡和知識階層權力，反而因彰顯知識學習和美學藝術的中心價值而再建構了漫畫在年齡和知識階層權力的雙重弱勢位置。

其次，本土漫畫家和知識菁英們致力於呼籲本土文化的認同，但本土連環漫畫卻以其更為標榜崇尚的青少年（女）意義而與日本漫畫產生差異，這種青少年（女）次文化的強烈發揮不被視為本土文化的意義，而成年人和知識菁英的寫實深刻與文學藝術價值又無法注入本土連環漫畫，甚至，成年人和知識菁英所被賦予的價值能否成為本土文化的意義也是個問號，因此，本土文化在失去漫畫文本和意義構連的奧援下成為一種空洞的口號，不時游離漂浮在漫畫文化的表意實踐過程中，卻未曾發揮其差異化漫畫文化意義的實質力量，這也是本土漫畫家和知識菁英們與廣大的漫畫迷們對漫畫有不同評價和期許的原因。

（四）年齡權力的再滲透

而漫畫在知識階層與年齡權力的雙重弱勢位置，同時，



又交織著性別和國族權力，之後，年齡權力又再度介入，使漫畫範疇在少年漫畫和少女漫畫代表下，又區隔出不同年齡層的青年漫畫、淑女漫畫、兒童漫畫¹²和四格漫畫。

漫畫一直以青少年（女）為主打，所以，青少年（女）漫畫可說是漫畫文化的代表，但為擴張漫畫的閱讀人口，漫畫市場區隔出以兒童和成年人為對象的兒童漫畫和青年漫畫、淑女漫畫。此外，80年代再度崛起的本土漫畫，知名的四格漫畫《烏龍院》則是開路先鋒，其不但帶動本土漫畫復甦，更掀起報紙四格連載幽默漫畫的創作熱潮，因此，以成人為目標讀者的四格漫畫、青年漫畫和淑女漫畫，雖仍屬於普羅大眾的通俗文化，但在年齡權力中心位置的拉抬下，漫畫既是淺顯易懂、休閒娛樂的通俗文化，也是具有成年人寫實深刻、精神思考、知識學習價值的通俗文化。

四格漫畫以日常的人際互動事件為主，藉由互動對話和行為來詮釋日常生活，並在其中蘊含幽默、諷刺和寓意，尤其是成年人最常經歷的家庭生活和職業生活。而四格漫畫經常以小孩、長相平凡或其貌不揚的成年人，以其簡潔誇張的表情和肢體動作，配合著語言、對話和文字的諧音、隱喻、雙關語、弦外之音、另類的使用來展現幽默、諷刺與寓意。因此，雖然四格漫畫意在搏君一笑，但也在笑意中帶來了日常週遭人事物的寫實呈現與思考反省。

青年漫畫和淑女漫畫更展現出不同於少年、少女漫畫和兒童漫畫的整體性、連貫性、寫實性、知識性、思考性和保存價值。

¹²日本翻譯漫畫佔有台灣漫畫出版的絕大多數，不論少年漫畫、少女漫畫和兒童漫畫皆以日本翻譯漫畫為主，而青年漫畫和淑女漫畫則因本土漫畫甚少涉獵更屬日本翻譯漫畫專有。



漫畫單行本以少年和少女漫畫為主打，各類長短篇故事不斷快速更迭、推陳出新，青年和淑女漫畫則不然，不論在故事種類和數量上都遠低於少年（女）漫畫，且少年、少女和兒童漫畫版本多為 36 開小本，頁數近兩百頁，青年和淑女漫畫則規格較大，頁數也近兩百頁，封面與內頁的紙質較佳，顯現成人漫畫¹³較高的保存性價值。

而在故事內容與表現方式上，青年漫畫、少年漫畫和兒童漫畫均採外在身體技能面向，以某種外向體能技藝的發揮為故事發展的主軸。但由於青年、青少年和兒童的生活領域不同，因而，青年漫畫以職業技藝故事型態，青少年以運動格鬥、功夫武俠和職業技能故事型態，兒童漫畫則以運動格鬥和功夫武俠故事型態為多，且少年漫畫和兒童漫畫著重於體能技藝的極至發揮，強調熱血奮鬥、堅貞友情團隊和最後勝利的英雄故事，而青年漫畫則著重於體能技藝的全面性展現，強調完整、連貫和寫實地鋪陳才能技藝的源頭原理、運作機制、經歷過程、未來發展等層次，並在知識的鋪陳中蘊含人文的關懷與反省、人性的揭露和批判。不過，少年漫畫的英雄故事也會牽涉才能技藝的知識描述，以及對於人類社會的批判反省，且其不僅述說英雄勝利奮鬥故事，並常出現意義更為多元複雜的歷史傳說、奇情魔幻、科幻未來和日常生活等故事主題，而兒童漫畫則多為單純典型的英雄故事，也少有複雜的價值觀和意涵，對友情和團結價值的強調也不若少年漫畫高。

也因此，青年漫畫是以類英雄的主角們，其奮鬥過程中

¹³成人漫畫指「目標讀者為成年人的漫畫」，雖包括具裸露性愛描繪的限制級漫畫，但非指以展現性愛裸露為主的色情漫畫。



所產生的問題和解決來完成職業技能的全面性解說，並帶出深刻的知識見地和人性反思，在著重嚴肅和深刻的知識呈現與人性探討下，青年漫畫較少出現人物臉部扭曲變形的搞笑造型和 Q 版人物，以及與劇情無關的殺必死¹⁴裸露養眼鏡頭，不過因目標讀者為成年人而會出現與劇情相關的裸露畫面和性愛場景。而少年漫畫和兒童漫畫，則著重艱難險阻和曲折離奇的英雄奮鬥過程，其以鬥智鬥力和暴力競賽作為展現挑戰奮鬥和最後勝利的舞台，並穿插絕對忠誠和感人肺腑的團結友誼，以挑戰性、衝突性和熱血性烘焙出快速、動感和震撼的故事節奏，此外，為緩和英雄奮鬥的勵志嚴肅氣氛，少年漫畫經常穿插女性身材曲線暴露挑逗、走光、男性性幻想或性騷擾這種裸露養眼，與故事情節發展沒有太大關聯，純粹服務於男性讀者的殺必死鏡頭，以及身體五官扭曲或不正經舉止，也與情節發展沒有太大關聯的變形搞笑鏡頭，不過，少年漫畫的裸露情節通常僅止於搞笑和養眼，不會有性關係的發生，而兒童漫畫則以變形搞笑為多，少有裸露養眼鏡頭，且變形搞笑也較少年漫畫少。

青年漫畫、少年漫畫和兒童漫畫均以男性為主要角色和次要角色，也多無對等的女性主角，但青年漫畫對於男性角色的重視不如少年漫畫高，因此，青年漫畫中的配角雖以男性居多但不一定全然是男性，且女性配角在青年漫畫中的地位多與男性配角相當。而在角色年齡上則依漫畫目標讀者，青年漫畫的男主角多為成年人（30 以上），其次為青年

¹⁴殺必死是 service 的日本語，為 ACG（泛指動畫、漫畫和電玩）界的慣用語，指稱在作品原本的故事劇情以外的視覺圖像，以增加作品的娛樂性，此亦常被視為「福利」的同義詞。資料來源：維基百科：<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AE%BA%E5%BF%85%E6%AD%BB>。



(18-30)，且由於青年漫畫非英雄故事，有時男主角不只一位。而少年漫畫的男主角則多為高中的青少年（16-18），次為國中的少年（13-15），兒童漫畫的男主角多為國小的兒童和國中的少年，且男主角多以一人為限。青年漫畫、少年漫畫和兒童漫畫的男主角多正義、善良，且具有某種特殊潛能或天賦才能，但青年漫畫的男主角較寫實、中庸，儘管具有天賦潛能，卻不是天才，人格特質雖然良善，卻也會有私心、慾望、怯懦、妥協的時候，而少年漫畫和兒童漫畫的男主角則多為天才型的熱血男兒，並相當執著於天賦異稟的發揮，但兒童漫畫的男主角會比少年漫畫多一分天真與稚氣，且比少年漫畫少一分陽剛與粗曠。此外，青年漫畫、少年漫畫和兒童漫畫所牽涉的關係，青年漫畫以職場關係，少年漫畫和兒童漫畫則以友情關係為主，次為英雄與壞人間的對立關係，且青年漫畫所牽涉的關係型態比少年和兒童漫畫複雜深刻，三者均可能牽涉愛情背景，但皆少有愛情發展的情節和描繪，且多以異性戀為主。

青年漫畫、少年漫畫和兒童漫畫的框格整齊乾淨、排列有序，多重框格和出血格不多，導引了男性向（以男性為目標讀者）漫畫順序規律的故事展演，但因青年漫畫著重知識的呈現，少年和兒童漫畫強調英雄奮鬥的過程，因此，青年漫畫的整體構圖較少年和兒童漫畫更為整潔有序，出血格和多重框格的使用頻率低，也較少使用大框格和不對等框格、細緻的肢體動作描繪、以及大量的效果線和狀聲字來烘托動態感、速度感和震撼力，多以中景鏡頭展現人物互動、對話，配以大量的旁白和對話文字，穩健的鋪陳知識、反省人性和社會。而少年漫畫和兒童漫畫則以鬥智鬥力、暴力競賽的速



度、力道、震撼、驚險、連續性來呈現奮鬥勝利的艱險和英雄的強韌，其著重動態震撼的氣氛和視覺感官的刺激，經常細緻的切割和描繪各式身體或物體的互動狀態和反應，並以大框格和不對等框格、特寫和大特寫鏡頭、大量效果線和狀聲字來營造肢體動作的連續動態感、驚異感、震撼力、爆裂感，不過，兒童漫畫對動態動作的重視程度較少年漫畫輕，因此，兒童漫畫的框格排列較少年漫畫更為單純有序，常用來呈現人物動作震撼力和動態感的大框格和不對等框格較少年漫畫少，細微描繪肢體動作和反應的大特寫鏡頭也較少年漫畫少，而打鬥衝撞、頭破血流、支離破碎的恐怖暴力鏡頭也較少年漫畫淨化許多。

青年漫畫、少年漫畫和兒童漫畫的人物線條均偏向簡潔、陽剛和寫實，不重視人物的美形，不過，由於青年漫畫以知識展現為主，所以，人物重簡潔寫實，較少雕琢人物和道具，會設計儉樸的人物造形，偶而描繪人物肢體動作和肌肉反應，男性人物外貌配合年齡而顯成熟，多為平實溫和的寫實型素男，女性人物則有較低齡的外貌表現，但不同於少女漫畫夢幻唯美的清麗佳人和少年漫畫圓潤性感的清純美女，通常是簡潔寫實的清純可愛或成熟端莊女性，不會刻意突顯兩性的身材曲線，裸露養眼鏡頭不多，變形搞笑和 Q 版人物也不多，但會配合劇情而有裸露和性愛畫面。而少年漫畫和兒童漫畫則以英雄故事為主，所以，人物著重簡潔陽剛，會細緻的描繪人物的肢體動作和肌肉反應，偶而也會細緻地設計人物造型和道具，人物扭曲變形的搞笑造型亦多，但少年漫畫男性人物會有較超齡的外貌，肢體動作陽剛粗曠，也較強調酷炫外型 and 身材肌肉，多為平實普通的素男和堅毅剛



硬的酷男，而少年漫畫的女性人物則有外貌幼齡化、身材超齡化的呈現，不論年齡長相，皆具有玲瓏有緻的身材，豐胸、柳腰、翹臀是女性人物的共同配備，多為清純亮眼的寫實明亮型少女或美艷性感型熟女，並經常出現裸露養眼的鏡頭，像是身材曲線的裸露、若隱若現的胸部、三點不露的裸體、內衣褲的走光、煽情的眼神和體態。至於兒童漫畫，由於主角的年齡層較低，因此，不論男性或女性人物，都比少年漫畫多了一分天真和稚氣，也比少年漫畫少了許多性的幻想和暗示，男性人物不會強調陽剛粗曠的身材外貌和肌肉，多為稚氣天真的少男或堅毅剛硬的酷男，女性人物偶而也會展現玲瓏有緻的身材曲線，尤其是青少女以上的年齡，但少有裸露養眼和曖昧挑逗的畫面，通常為天真稚氣幼女、平實可愛少女或清純亮眼的靚女。

因此，兒童漫畫和少年漫畫是熱血的、感官的、刺激的、煽情的、衝動的、焦躁的、狂野的、幻想的，代表著青少年們源源不絕的精力和屬於年少輕狂的那份不安、悸動和狂野；青年漫畫則是冷靜的、心靈的、平實的、淡雅的、穩重的、安定的、內斂的、寫實的，代表著青年們複雜深刻的思想和穩重成熟的活力。

而淑女漫畫和少女漫畫，雖然皆採內在的心理情感面向，以週遭日常生活和人際互動，及其所帶來的內在情緒變化和心理狀態為故事發展的主軸，並以女性首要的愛情互動為主，但由於淑女和青少女的生活領域不同，因而，淑女漫畫以職場和日常生活故事型態，少女漫畫以校園、家庭和日常生活故事型態為多，且少女漫畫著重於心理反應和情緒變化，強調女性日常生活和人際互動所引發的情緒和心理變



化，並常透過強烈奇幻性、熱血性的場景來增加人際互動的戲劇性與衝擊性，而淑女漫畫則著重日常生活和人際互動，強調日常生活和人際互動的全面性展現和探討，及其帶來的心境和體會，並在其中蘊含人文與社會的省思，且多為寫實性的生活化場景。

也因此，淑女漫畫以多種多重日常人際互動的發生和問題引發各種人性和社會文化議題的探討，而其中所牽涉的愛情互動則多為平實、雅致、生活化的一對一愛戀關係，著重寫實的愛情描繪與探討，常出現愛情發展中的自我迷惘和檢討，以及愛情的平淡與質變，並在其中蘊含愛情觀的深刻思索，而少女漫畫則以多重人際互動的莫名發生和其間的衝突阻礙帶出細微多變的心理狀態和情緒反應，其最主要的愛情互動多為一見鍾情、怦然心動、生死相許的純潔清新或淒美浪漫愛情，著重唯美浪漫的愛情氣氛，因此，曲折阻礙、誤會連綿和多角戀情是經常的愛情設定，並常添加努力奮鬥、奇情魔幻、正邪對立的熱血性和奇幻性佐料。

淑女漫畫和少女漫畫皆以女性角色為主，並有與女主角相對等的男主角，但依目標讀者年齡而有不同年齡層的主角，淑女漫畫的女主角多為淑女（18-30），且由於以多種多重人際互動為主，有時女主角不只一位，通常為親人或朋友，而少女漫畫的女主角多為高中的青少女，次為國中的少女，且多以一人為限。淑女漫畫和少女漫畫女主角多善良正義，淑女漫畫的女主角常具天賦潛能，但也兼具某些無能和缺點，並經常迷惘、疑惑和失敗，而少女漫畫的女主角則常具執著性格，且多執著於感情。至於男主角，淑女漫畫和少女漫畫的男主角通常都不只一位，不過，由於淑女漫畫是寫實



的愛情故事，因愛情已逝或現實因素分手而使男主角們傾向垂直交替，而少女漫畫則為浪漫愛情故事，多男愛一女的浪漫情節使男主角們傾向水平存在。此外，淑女漫畫和少女漫畫雖然皆以異性戀愛情關係為主，但淑女漫畫在職場關係和友情關係的描繪亦多，而少女漫畫的次要關係則為朋友關係。

淑女漫畫和少女漫畫的框格均以非線性的跳躍方式排列，多重框格頻繁，導引了女性向漫畫（以女性為目標讀者）多重跳躍的故事展演，但由於淑女漫畫著重人際互動的展現與檢討，少女漫畫著重人物心境的變化，因此，淑女漫畫多以中景鏡頭展現大量的人物互動、對話和情緒，以特寫鏡頭呈現人物心理反應和五官表情，以多重框格和不對等框格加強人物心理狀態和故事事件時序的多重性與震撼性，並偶而穿插大型框格和出血格展現人物造形，背景多為寫實的實物和留白反黑，較少網點與象徵物，細緻、流暢和寫實地鋪陳出女性日常人際故事；而少女漫畫則頻繁地使用特寫和大特寫鏡頭，以及內心的獨白與囁語，展現人物五官表情和心理情感的細膩發展和變化，以大框格和出血格展現人物的全身動作和造型，並穿插多重框格和不對等框格來增強人物心理和情緒變化的多重性和震撼性氣氛，背景也多為營造夢幻浪漫氣氛的網點和象徵物，細膩、緩慢和夢幻地呈現出青少女的浪漫愛情。

淑女漫畫和少女漫畫的人物線條細緻柔和，且皆為美形人物，不過，由於淑女漫畫著重人際探討與省思，所以，人物多為寫實型美形人物，且會設計寫實的衣飾髮式造型，女性人物多配合年齡層而有較成熟的外貌，通常為細緻、柔和和寫實的線條、寫實明亮的五官、修長高挑的身材，男性人



物也多具成熟的外貌，與女性雷同的美形筆法，但臉型較為修長、短髮，帶點儒雅英氣以為區別；而少女漫畫則重視夢幻氣氛的營造，所以，人物多為夢幻型美形人物，且著重髮式衣飾的造形設計，女性人物多配合年齡層而有較幼齡的外貌，通常為細緻、柔和和夢幻的線條，誇張夢幻的五官、修長纖細的身材、唯美的動作，男性人物也多具相同美形筆法，僅以髮型衣飾來區分。

因此，少女漫畫是唯美、浪漫、煽情、夢幻、天馬行空，代表青少年們幻想愛情的騷動和屬於女孩們的青春、悸動；淑女漫畫則是典雅、平實、含蓄、寫實、生活化，代表淑女們平實含蓄的愛情經歷和複雜深刻的生活體會。

總之，漫畫文化中年齡權力的再介入使得屬於成人的四格漫畫、青年漫畫和淑女漫畫，藉由年齡權力的核心位置，生產了對抗知識階層權力中心的力量，而展現出整體性、連貫性、寫實性、知識性、思考性和保存價值，不過，成年人的年齡強勢也在通俗文化的知識階層弱勢削弱下，使其雖具知識內涵，卻仍屬於淺顯易懂、不登大雅之堂的娛樂性產品。

（五）青少年和青少年的權力抗拒

但是，權力的行使必然伴隨著抗拒權力的可能。少年漫畫和少女漫畫以其瑣碎輕浮、虛幻想像、膚淺表象、誇張煽情、歡愉逸樂、重感官刺激的表意再生產了它被貶抑的位置，但同時，少年漫畫和少女漫畫又未服膺於主流規範，以自我管制和自我貶抑來彰顯主流價值的合法性，反而逆向操作將其發揮至極致，並歡樂愉悅享受於其中，因此建構出屬於青少年（女）視角的漫畫文化，圈出屬於青少年（女）的屬地，



並形成威脅主流價值的青少年次文化¹⁵，不斷地在權力的邊緣位置向中心拉扯與對抗。

在少年漫畫，由於強調某種體能技藝的極至發揮，所以情節著重不斷努力奮鬥，通過各種艱難險阻、曲折離奇關卡以發揮體能技藝，並獲得最後勝利的熱血英雄事蹟，為了突顯發揮的極至性，各種超乎想像的阻礙挫折磨難和武功招數必殺技不斷推陳出新，而要展現這種超現實的誇張想像，鬥智鬥力的暴力競賽愈來愈著重於製造爆裂感、震撼感、速度感、驚異感與動態連續感，也愈發強調細微肢體動作、肌肉反應、事件發展、物體場景的描繪，經常破碎的切割和描繪各式身體或物體的互動狀態與反應，使畫面充斥著人物肢體動作、暴力衝撞、肌肉扭曲、驚異震撼、熱血澎湃的感官衝擊，創造出格格顯動感、處處見高潮的漫畫故事。而這挑戰性、衝突性、熱血性的強調，以及才能技藝發揮極至、友情團結堅貞不移、衝撞爆裂動態追求等，不僅在奇情魔幻和格鬥武功的故事場景，也漸次出現在現實生活各種才能職技的描述上，烘焙出現今少年漫畫不斷推陳出新的幻想式英雄技能、煽情性堅貞友情、感官性震撼與速度、歡愉式熱血動感。

在少女漫畫，由於著重心理反應和情緒變化的細膩描繪，尤其是愛情的發展和心境，所以，故事愈來愈著重於愛情發展的阻礙、衝突和曖昧不明，不但砌出少女漫畫架構的幻想性愛情基石，並在花與夢的天空中不斷營造出陣陣強烈

¹⁵此所指少年和少女漫畫亦包括本土少年和少女漫畫，國族權力在此不是消失不見，而是隱匿，或說未與青少年（女）的權力抗拒產生交錯，因此，青少年和青少年在少年和少女漫畫所建構的認同可說是跨國族的，但也因此，本土少女和少年漫畫未曾建構出屬於「本土性」的青少年和青少年認同位置。



愛意的氳孃氛圍，環繞著所有少女漫畫所經營的各式世界。而為了展現心理和情緒的變化，少女漫畫愈發著重多重框格和出血格，以創造多重跳躍感，並頻繁地使用特寫和大特寫鏡頭，以及內心的獨白與囁語，表現人物五官表情和心理情感的細膩變化，呈現少女內在思緒和愛情心情的凌亂、騾動、跳躍、落差。此外，烘焙曠世愛情的最佳畫面就是俊男美女，於是，少女漫畫更是逐漸精進美形人物的雕琢，造就了各式華麗唯美、青麗脫俗、清秀帥氣、活潑元氣的美形人物，以及極其夢幻誇張的閃亮靈動雙眼、飄逸柔順髮絲和超纖細身材長腿。並且，少女漫畫經常透過強烈想像性、奇幻性的場景以增加故事劇情的戲劇性和衝擊性，於是，愈來愈突發奇想的奇情魔幻帶來了瑰麗非凡的異世界與奇幻詭譎的異人類，也創造了貫穿時空、前世今生、奇情冒險、穿天盾地的魔法巫術和神鬼妖怪，烘焙出現今少女漫畫情愛的浪漫幻想、超寫實的馳騁奔放、唯美的視覺感官和美學的歡娛饗宴。

此外，少年和少女漫畫不僅強調天馬行空的虛幻想像與刺激的感官饗宴，更逐漸著重於製造與劇情無關的誇張、低級和無厘頭搞笑橋段。少年漫畫經常穿插與劇情無關的變形搞笑橋段，通常是低級的舉止、行為和言語，以及誇張的臉部表情和扭曲的肢體動作，如經由暴力攻擊而臉部歪斜、暴跳如雷的扭曲表情、看見女性身體而狂噴鼻血等等。少女漫畫也常出現與劇情無關的變形搞笑情節以緩和連綿衝突、阻礙的愛情關係所帶來的緩慢、深沉氣氛，通常是不正經的舉止、行為和言語，以及 Q 版人物簡化俐落的五官表情和誇張的肢體動作，如臉上產生三條斜線、眼睛成一直線、女性對男性誇張的肢體暴力等等。因此，不論是故事的情節描繪或



圖像的表現方式，不論是煽情的動感英雄和浪漫愛情，或是輕浮的胡亂搞笑，少年和少女漫畫都展現了青少年瑣碎輕浮、虛幻想像、膚淺表象、誇張煽情、歡愉逸樂、重感官刺激的極致發揮。

少年和少女漫畫從以往平實樸素到現今沉溺享樂於青少年（女）意義的展演，創造出並非為彰顯權力中心而存在的青少年（女）意義，建構出青少年（女）觀視的文化價值，威脅了主流所合法化的整體連貫、抽象深刻、寫實深入、內斂含蓄和精神思考價值。而少年和少女漫畫所突顯的青少年（女）次文化標誌，更圈出了屬於我們青少年（女）的屬地，創造了青少年（女）的集體認同，在權力中心之眼投下一顆攪擾與不安的砂礫。

漫畫雜誌內所穿插的青少年（女）相關流行資訊、星座算命和問題專欄，以及漫畫單行本的少年漫畫、少女漫畫標籤都在帶動我們青少年（女）的共同感覺，而漫畫產品以往最為常態的販賣空間—漫畫專賣店，以及 2000 年後轉往網路虛擬空間點狀擴散的漫畫閱讀平台、漫畫簡評網頁、動漫社群網站和粉絲專頁等，雖標示了漫畫的另類性，但同時也以其漫畫的專門性，如完整的漫畫產品閱讀、漫畫資訊傳播、漫畫迷聚集和同人誌作品創作，劃立了我們漫畫族群的領土。此外，少年和少女漫畫的主要角色多為高中生，次為國中生，且經常設定父母雙亡、在異地、失蹤等非正常性的家庭背景，或是根本沒有家庭情境的故事設定，創造出只有青少年（女）們生活於其中的漫畫世界，劃出了一個漫畫空間的青少年（女）國度。

而發揮破碎跳躍、膚淺表象、虛幻想像、低級搞笑、瑣



碎輕浮、視覺感官、誇張煽情至極致，並歸於我們青少年（女）國者莫過於 90 年代開始零星出現且現今持續發展的漫畫同人誌及同人活動。

同人團體發展至今多維持在數百個以上，大部分是動漫同好私下串連成立，主要在相互交流畫技、出版刊物和交換相關漫畫資訊，也有各大專院校和高中職校的動漫社團，以增進漫畫繪畫技巧、漫畫欣賞評論和出版刊物為主，並舉辦學校和社區的漫畫展覽和同人販售相關活動。同人團體成員通常為十七歲左右的高中學生，以女性居多，主要的活動是自費製作漫畫同人誌和週邊產品，並藉由販售活動和刊物與漫迷和其他同人團體相互交流。而同人們的作品多為信封、信紙、畫冊、海報、月曆、卡片、貼紙、書籤、文具等週邊商品，漫畫同人誌則較少，除同人誌繪製需兼顧故事編劇與畫技曠日費時外，同人們著重圖像畫工也是原因，因周邊商品正是展現人物圖像和畫技的最佳場所。

漫畫同人誌採日式漫畫形式，多為一集完結，內含一個或多個短篇故事，並以展現漫畫圖像為主，例如模仿商業誌的漫畫人物和筆觸，展現人物圖像、畫面和分鏡處理等漫畫技術。由於以圖像為重，漫畫同人誌多不重視故事敘述，通常以單純的人物互動事件為主，尤以 BL 和美少女戀愛故事為多，但故事常毫無劇情、不知所云，而刊物內也經常穿插作者的手寫雜談（Free Talk），如心得感言、繪製過程描述、無厘頭的談話等；和手繪的粗糙配圖；以及跳進故事場景旁白或與故事人物對話等跳躍突兀的內容。因以漫畫美學和圖像畫工為主，尤其是人物圖像，漫畫同人誌多以大型精美的彩色人物圖像為封面，故事圖畫也以畫工精緻為最高原則，並



常於內頁添加整頁大型的人物畫像完稿或圖稿以供欣賞，充分展現破碎、跳躍、錯亂、搞笑、輕浮、無厘頭、感官刺激的零碎美學。

而同人團體的漫畫產品販賣和同好交流空間，早期在漫畫專賣店，90年代以後，同人誌販售會開始熱絡並漸成制度，而網路新興媒介的快速發展，也使其成為同人誌自我表現和創造交流園地的新興場所，因此，網路上的同人誌團體網站高達五百個左右。不過，舉辦頻率每月一至二次的同人誌販售會才是同人們發表漫畫相關產品和刊物，以及相互交流形成我們青少年同志國的最佳場所。同人誌販售會多由同人誌團體或漫畫專賣店舉辦，每次參展團體依活動規模約一百至四百之間，不論參展團體或參觀人數皆相當踴躍，且多為國、高中生，除販售同人誌和周邊商品外，也多合併角色扮演活動。在販售會場中，人頭鑽洞、熱鬧非常，一格格的小攤位櫛比鱗次，參與活動的同人們介紹著自己嘔心瀝血的創作，攤位前盡是一張張年輕、稚嫩和專注的臉孔，並穿梭著五顏六色、裝模作樣、爭奇鬥豔的各式角色扮演人物，使得同人誌販售會不僅是販賣自製刊物的場所，更是青少年們狂野歡娛、展現自我和創造集體認同的一場嘉年華會。

漫畫同人誌及其活動讓青少年（女）們在權力邊緣爭得一個安身立命的場所，盡情的揮舞著受成年和菁英份子所唾棄的不知所云、無厘頭、低級輕浮、支離破碎、感官刺激，並以集體幻想、享樂歡娛、乖張不馴、狂野奔放的妖魔鬼怪裝扮，冷冷的瞅著精緻衣著包裝、內含深刻學識、嚴肅正經的權力中心位置。

少年漫畫和少女漫畫以其膚淺表象、虛幻想像、瑣碎輕



浮、歡樂愉悅、誇張煽情、視覺感官的表意再生產了它的邊緣位置，但同時，它們更以這青少年意義的極致發揮和沉溺歡娛圈出了青少年領地，向著年齡和知識階層權力中心張牙舞爪，在它精緻的身軀上刻上一道粗糙的刀痕，儘管嘴上仍斥之低級、不入流，但不時滲出的血珠卻讓權力中心隱隱作痛、寢食難安。

不過，少年和少女漫畫不僅在知識階層和年齡權力的雙重邊陲位置，以其青少年次文化標誌的沉溺逸樂建構出可以安身立命的抗拒位置，更在性別權力的交錯下展現出差異的權力抗拒。於是，少年漫畫以其青少年標籤，來詮釋男性外在體能、事業技藝、陽剛動感、速度爆發力、寫實強韌和推理順序的價值，而此男性中心價值的誇張發揮，一方面，是青少年藉由性別意義的發揮以彰顯其性別權力的核心位置，對抗年齡權力弱勢的管束與壓抑；一方面，是青少年藉由沉溺於誇張煽情、虛幻想像和感官刺激的性別意義，以男性中心建立起我們青少年的國度，不過，雖然建構出青少年的權力對抗位置，但也再生產了男性中心的性別權力差異關係。

至於少女漫畫，以其被分配的青少女意義再生產了她被貶抑的位置，但同時，少女漫畫又未服膺於成年男性的中心價值，以管制和貶抑自身來彰顯中心的合法性，反而逆向操作，極至發揮屬於青少女的女性內在心理、浪漫情感、陰柔沉靜、輕柔飄渺、夢幻唯美和多重跳躍，並沉溺享樂於其中，因而建立了屬於青少女視角的漫畫文化，建構出青少女的主體性，更圈出我們青少女的領地，從而在邊緣形成威脅和對抗中心的力量。

而少女漫畫在愛情故事上逐漸辛辣加料的發展更區隔出



少女漫畫的次類別—BL 漫畫，其為重口味的愛情故事，是少女漫畫刻畫夢幻淒美愛情、展現複雜多重心思和絕美人物的極至表現。BL 漫畫是專門描繪男男相戀故事的少女漫畫，因而，其以愛情故事為主，並著重愛情互動所產生的心理變化和情緒反應，且經常以奇幻性和想像性的魔幻故事來增添愛情互動的奇情氣氛。由於是以愛情為主軸的純愛漫畫，又是不容於社會的男男相戀，戀情的基礎就已種下了緊張的關係，因此，除少女漫畫慣常的純潔清新和淒美浪漫愛情外，BL 漫畫更常出現耽美煽情的愛情，一種以極端、執著、癡情、絕對為基礎並常伴隨著衝突、阻礙、破壞、毀滅、傷害、恨與死的絕美情愛，且 BL 漫畫以烘托愛情淒美浪漫氣氛為最高指導原則，故事更是充斥著不明、曖昧、迷惘、緊張、焦慮、阻礙、衝突、兩難的坎坷戀情。

也因此，BL 漫畫以非線性的跳躍框格，大量頻繁地出血格和多重框格表現多重的故事時序和人物心理狀態，經常使用特寫和大特寫鏡頭，大量的人物內心獨白、思緒與囁語，展現人物五官表情和心理情感的細膩發展和變化，並穿插多重框格和不對等框格來增強人物心理和情緒多樣變化的多重性和震撼性氣氛，而為了烘托多重紛雜的思緒和情緒，BL 漫畫大量的使用象徵物和網點來強調人物的感情互動和內心思緒的連綿複雜，並常以留白和反黑來呈現人物內心思緒的衝突矛盾，此外，配合著絕美浪漫愛意的是一個個的美極男性，精緻、唯美的五官線條、輕柔優雅的肢體動作、造型髮式衣飾，畫面充斥著各種風味造型的俊美男性，其外在的五官表情和內在的連綿思緒，緩慢節奏的情節發展，多重跳躍的綿密心思，融合成無法喘息的深沉氣氛，呈現出夢幻、耽美、



浪漫，又多重、冷冽、深沉的圖像畫風。

少女漫畫和 BL 漫畫在在呈現出睥睨於主流價值，沉溺於虛幻想像和感官刺激的內在心理世界，建立了青少年的觀視角度，建構出青少年次文化價值的認同，圈出屬於我們青少年的領地。

（六）性傾向權力的介入

然而，漫畫不僅在知識階層與年齡權力的雙重邊緣位置，同時交織著性別和國族權力，又受年齡權力的再滲透，並又在知識階層、年齡和性別權力邊陲建構出權力抗拒位置，漫畫更是性／別化的，於是，性傾向權力的介入，在青年漫畫、少年漫畫、兒童漫畫、淑女漫畫和少女漫畫劃出差異的性／別互動意義，更區隔出少年漫畫中的美少女漫畫次類別，以及少女漫畫中的 BL 漫畫次類別。¹⁶

漫畫是性／別化的，在女性向漫畫如淑女漫畫和少女漫畫，展現出女性意義的性／別互動，一種屬於女性內在心理、浪漫情感、陰柔沉靜、輕柔飄渺、夢幻唯美和多重跳躍詮釋下的愛情與性，可見女性意義與情愛關係的緊密結合程度，也可見情愛在女性人生的重要性。不過，這種女性意義的性／別互動並非性別宰制的複製，由於女性向漫畫以異性戀為主，其所在的性傾向權力核心生產了對抗性別權力邊陲的力量，因此，女性向漫畫建構出女性視角的性／別意義，而非服務男性觀視的女／性意義，也非男／性中心定義下男子女

¹⁶性／別是性別的差異也是性的區別，其牽涉了掌管愛情與性關係的性傾向權力，也牽涉了掌管兩性關係的性別權力。由於性關係常建立在性別關係上，而性別關係也多牽扯性的成分，因此，性與性別常被連結在一起論述，而以性／別稱之，表示既在「性別」有所區隔，也在「性」有所區別。



客的性／別互動。

因此，女性向漫畫以烘托唯美浪漫氣氛和思索愛情互動為主，不會刻意突顯身材曲線，也少有裸露養眼或挑逗性暗示的畫面。而女性向漫畫中的男性更是女性自戀的延伸，女性人物擁有細緻、柔和、美形的五官線條和修長纖細的身材體型，男性人物則是女性人物的延伸，並具有女性般的陰柔性格，僅在較長型的五官和較高挑的身材來區隔，呈現依女性自身延展出的理想男性。不過，雖然女性向漫畫在異性戀中心位置的拉抬下建構出屬於女性視角的性／別意義，但性傾向的強勢權力也在性別弱勢權力的削弱下，帶來了情愛是女性人生的首要事業，以及男性在性／別互動上的重要位置，於是，不論故事型態為何，愛情都是女性向漫畫的重要主題，也不論愛情是純潔清新、淒美浪漫或平實淡雅，男性角色都佔有故事的重要地位。

不過，性／別化的漫畫又交織著年齡權力，因此，淑女漫畫的愛情常是平實淡雅的愛情，一種平實、生活化、成熟的戀愛關係，不像小女孩初戀般純情、不像梁祝般癡情，更不像痴戀般充滿絕對、傷害與毀滅，其常出現自我的迷惘與思索，也常隨時間淡化和移轉，並常發生性關係，更蘊含深入的人際探索，展現出成年女性詮釋下的兩／性互動，建構出女性視角的性／別意義。少女漫畫則多為純潔清新和淒美浪漫的愛情，不是情竇初開、小鹿亂撞、清新活潑的甜美純愛，就是一見鍾情、前世今生、非你莫屬的絕對痴戀，並且少有性的發生和描繪，展現出青少年的兩／性互動，建構出青少年視角的性／別意義。

而少女漫畫中因性傾向權力介入所區隔出的次類別—BL



漫畫，更是藉由異性戀宰制的中心位置，使青少年佔據了性／別的主動觀視位置，擁有了其在性別和年齡弱勢所不被允許的男體詮釋權、觀視權與性欲求，不但呈現出青少年意義詮釋下情慾流竄的男／性互動，並翻轉了傳統男性觀視下的女／性客體，建構出青少年觀視的男／性意義。

BL 漫畫是少女漫畫中的特殊故事類型，其自成一格，專門描述男男的戀愛故事，並以展現美男子圖像為主。這種男男相戀的漫畫故事通常都是純愛情故事，並以烘托絕美浪漫的愛情氣氛為主軸，因而，故事充斥同性情感的發生、曖昧不明、迷惘疑惑、衝突阻礙、兩難抉擇，及其所引發的連綿多重心理狀態和情緒變化，相戀的男男雙方經常是青年和青少年，並且以兩極呈現，如強與弱、主動與被動、成熟穩重與天真純潔等，常見的設定是天真、純潔、害羞，長相稚氣清麗，惹人憐愛並需要人保護的青少年，與成熟、世故、冷酷，長相俊美挺拔，經常擔任保護者角色的青年，也因此，一般常以攻受配來形容 BL 漫畫的男男配對，此外，BL 漫畫通常不以同性戀漫畫稱之，其目標讀者也是女性，而少女漫畫也少有女同性戀愛故事，因此，BL 漫畫其實是以異性戀視角來看同性戀愛的漫畫故事，也就是披著同性戀外殼，但其實是異性戀血肉、異性戀腳本的愛情故事。

於是，異性戀的權力核心位置生產了抗拒性別和年齡弱勢的力量，青少年被壓抑的情慾得以浮出檯面，可以主動的詮釋、窺視男體和滿足性欲求。因此，BL 漫畫中包裹著情慾的強烈愛情是青少年詮釋和窺視下的男性情愛，BL 漫畫中充斥著的各式寫實陰柔絕色美男是讓青少年合法投射情慾對象的男體，而女性同人誌團體憑著自己的想像與創意，擷取動



漫畫中的經典男性人物，恣意配對令他們發展曖昧戀情，更是對性別和年齡權力中心的強烈嘲諷。

BL 漫畫不同於淑女漫畫寫實雅致、側重思考的性與愛，也不同於少女漫畫夢幻純情的愛戀關係，而是揉合耽美浪漫與肉體情慾的重口味愛情故事，其以男同性的禁忌愛打下悲慘苦戀的偉大愛情基石，並以絕美煽情為最高指導原則來烘托愛情浪漫氣氛，因此，BL 漫畫戀情發展的機緣宿命和曲折坎坷程度高於少女漫畫，並常出現男男纏綿悱惻的性愛畫面，以絕色唯美愛慾包裝出耽美煽情的愛情互動，

而 BL 漫畫不僅在描述男男的重口味愛情，更在展示各式美男子。BL 漫畫的美男子與淑女漫畫同為寫實型美形人物，但 BL 漫畫更加精緻，其亦與少女漫畫同為夢幻型美形人物，但 BL 漫畫更偏向成熟，展現出融合淑女寫實與少女夢幻的絕美型美男子，其線條細緻柔和、五官精緻唯美，長形瓜子臉、削尖下巴、寫實修長的眼睛、眼神明亮、英挺的鼻樑、單薄的嘴唇、飄逸層次的柔順髮絲拂過臉龐、體型修長纖細、不成比例的修長雙腿、英挺的身材線條、肢體動作輕柔優雅，而 BL 漫畫就在展現這些精緻雕琢線條曲線、俊美英挺身材造型，清麗、俊秀、冷冽、氣質的各式美極男體。

BL 漫畫的男體是青少年詮釋下的理想男性，其不同於少年漫畫性格陽剛身材壯碩的肌肉男，而是女性自身延伸，揉合女性陰柔飄逸與男性孤冷絕傲性格，並具有精緻唯美相貌和英氣挺拔身軀的絕色美男子，其兼具寫實精緻與夢幻成熟，是為青少年觀視下的男體，是對男性定義下性／別意義的抗拒，而 BL 漫畫中各式稚氣清麗、柔美優雅、成熟俊美的絕色美男子，展演著極端、執著、癡情、甜蜜的唯美戀情，



穿插著汗水與淚珠微滲，熱烈擁抱、纏綿悱惻或陷於情慾掙扎的男性胴體，更是青少女們釋放情慾、滿足男體窺視，對性別與年齡權力中心壓抑青少女／性的回擊。

此外，在 BL 漫畫發展上位居要角的衍生派漫畫同人誌¹⁷，大肆揮灑創意，針對自己喜愛的動漫畫男性角色，自由編造他們之間的曖昧情事，甚或令他們露骨挑逗激情性愛演出，這種對位處權力核心男性的恣意配對玩弄，更是透過流動得情慾來向性別和年齡權力中心的主動挑釁。

不過，雖然異性戀宰制的觀視位置使青少女藉由 BL 漫畫獲得了男體詮釋、觀視和性欲求，但也由於在性別和年齡弱勢位置的削弱下，使異性戀青少女的情慾流竄要隱匿在男男相戀的假面之中，以同性戀之名為青少女身分作安全的隔離與掩飾。

也因此，男性異性戀愛站在性／別權力中心位置，不需藉由同性戀角色身分的偽裝而能展現主動的女體詮釋和性欲求。男性向漫畫如青年漫畫、少年漫畫和兒童漫畫，因其男性意義並非展現在情愛互動，而是在外在體能事業與自我精進鍛鍊上，且故事少有女性要角或女性描繪，所以，男性向漫畫並無太多男性意義的性／別互動，但在有限的兩性互動上，男性向漫畫多表徵出男／性定義下性格柔和又身材较好的女性，一種男性觀視下男主女客的性／別互動。不過，男性向漫畫也在年齡權力的交錯下呈現差異的性／別互動意義。

在青年漫畫，其著重身體技能的知識展現，並蘊含人性

¹⁷以已出版的動漫、電玩、電視劇、電影角色為藍本來重新詮釋和創作故事情節的同人誌作品。



與社會文化的關懷省思，因此，雖以男／性中心價值呈現柔和清純的女性，但不會刻意突顯身材曲線，雖依劇情而呈現裸露性愛描繪，但少有與劇情無關的裸露養眼剝削女體畫面，呈現出成年男性寫實成熟、穩重內斂的男主女客兩／性互動。而兒童漫畫，站在性／別權力中心，表徵出男／性定義下圓潤性感、身材姣好的女性，也呈現出男性觀視下擁有玲瓏身段的鮮活女體，但由於兒童屬於低齡層，是需要強力保護管束的一群，在年齡極端弱勢的削弱下，雖然出現男／性中心的標準女體，卻少有服務於男性性慾的裸露養眼和性挑逗畫面，呈現出幼齡男／性單純制式詮釋下，無性關係的男主女客性／別互動。

至於少年漫畫，青少年在性／別關係的中心位置上找到了對抗年齡中心的立足點，於是，少年漫畫突顯女性玲瓏有緻的身材曲線，以豐胸、柳腰和翹臀打造出清純又性感的美女，並常出現男性性騷擾、性幻想和女性暴露身材曲線、擺出煽情誘人體態的養眼鏡頭，以服務於男性觀視和男性性欲求，一方面，青少年藉由性／別意義的發揮以彰顯性／別權力的核心位置，對抗年齡弱勢的管束與壓抑；一方面，青少年藉由沉溺於誇張煽情和感官刺激的性／別意義，以男性中心和女體剝削建立起我們青少年的國度，不過，青少年的性／別強勢權力也在年齡弱勢權力的削弱下，使青少年雖然具有女體觀視和性欲求，卻少有性關係的發生，呈現出青少年無性關係的男主女客性／別互動，建構出青少年觀視的女／性意義。

因此，少年漫畫中專注於性／別互動而區隔出的美少女漫畫，由於其為專門異性戀愛故事的少年漫畫，不僅具有男



性意義詮釋下的性／別互動，並挾其性／別權力強勢，更是肆無忌憚地剝削、消費和窺視女體，強烈突顯男／性主動權，以抗拒受壓抑的年齡弱勢位置。

美少女漫畫以日常生活和人際互動為主，尤其著重愛情的關係和互動，以及美少女圖像的展現。美少女漫畫既不採少年漫畫的外在身體技能面向，也非少女漫畫的內在心理情感面向，其類似於少年漫畫，會以某種才能技藝來發展故事，但又不像少年漫畫著重於才能技藝的發揮和最終勝利的過程，其也類似於少女漫畫，以生活週遭和人際互動為主，尤其是愛情互動，但又不像少女漫畫著重於描繪心理情緒的細微變化。美少女漫畫的愛情故事是一種英雄式的愛情，也是一種搞笑式的愛情。英雄式愛情，指在愛情領域上像英雄般的奇異成就和地位，男主角通常是長相平凡、頭腦平庸的人物，他不需要有英雄的才能和天賦，也不需要經過艱苦的鍛鍊和挑戰，卻能擁有如英雄般鶴立雞群的地位和成就，莫名其妙就獲得眾多美女的青睞和告白；搞笑式的愛情則是以搞笑的方式來描繪愛情的滋長與互動，因此，美少女漫畫中經常有從天而降或莫名其妙出現的美女，為了種種原因愛上男主角，且心甘情願地服侍他，而這種好康的事不只一件，是眾星拱月式的，許多形形色色、才能專長、外貌長相和個性特色都不同的美女圍繞著天命所歸的男主角，並以意外、脫節、脫線、秀逗、絕倒的行為來展現感情和互動，呈現出一股輕鬆有趣的英雄式愛情喜劇風。

美少女漫畫的愛情，是截取少女漫畫多角戀情的坎坷愛情元素，但去掉凄美浪漫的氣氛和深度的心理描繪，截取少年漫畫的英雄故事和變形搞笑，但去掉天賦異稟和艱苦奮鬥



的勝利過程，呈現出屬於男性觀視的愛情，其以少年漫畫的男性風格和筆法來描述愛情，就像是少年漫畫的根與枝，接上少女漫畫的愛情葉子，由於根與枝所輸送的男性角度養分，使得愛情葉子產生了根本的變化，不論在外觀和質地都與少女漫畫完全不同，所以，美少女漫畫以少年漫畫的英雄主題來描繪愛情，將少年漫畫的英雄式勝利放在愛情領域，並用少年漫畫的才能技藝發展和輕鬆搞笑來包裝愛情元素，創造出屬於男性的愛情故事，呈現出青少年男性詮釋下外在體能、陽剛動感、速度爆發力的男女客性／別互動。

而由於美少女漫畫是眾星拱月的愛情，這形形色色的各式美少女展示就是美少女漫畫的最大賣點。因此，美少女漫畫中除了女主角，還有與男主角產生曖昧情愫的各式女配角，女主角通常都是具有特殊天賦或才能的美少女，個性大多善良、樂觀、甜美，且相當純潔、天真，對男主角更是百分之百的忠誠與信任，可以說是男性心中的女性典範，而女配角在外貌長相和性格專長上多各具特色、各有所長。而美少女漫畫的美女展示不僅在說美少女，更在看美少女，故事中的美少女們都是美麗且性感的生鮮活體，其線條寫實細緻，並重視髮式衣飾造型，通常為圓形瓜子臉、尖下巴、寫實的圓眼睛、眼神明亮、長睫毛、櫻桃小嘴，體型修長圓潤，沒有少女漫畫的誇張纖細，而是強調玲瓏有緻的身材曲線，豐胸、柳腰、翹臀是必備條件，其與少女漫畫的美形人物不同，比少女漫畫少了夢幻唯美，又比少女漫畫多了鮮活軀體，是具有天使臉孔和魔鬼身材的美少女，也是出專屬於男性向漫畫的美少女。

因此，美少女漫畫的美少女展示是一種服務於男性視



見，滿足男性性幻想的女體展示，畫面經常出現與故事發展無關的裸露養眼鏡頭，像是突顯女性玲瓏有緻的身材曲線、身體和內衣若隱若現的裸露或走光、女性挑逗曖昧的神韻和體態，裸露通常來自於衣飾的設計、男性故意或非故意的性騷擾和性幻想、女性故意或非故意的展現身體或性暗示，於是，美少女漫畫充斥著各形各色的美麗天真外貌、內衣的暴露與走光、身材曲線的特寫、男性的狎念與窺視、女性的尖叫與遮掩。

美少女漫畫是青少年藉由沉溺於青少年意義的男主女客性／別互動，以男／性中心和女體剝削建立起我們青少年國度，並抗拒年齡弱勢位置的極致呈現，所以，美少女漫畫的愛情是全然服務於男性的愛情關係，美少女漫畫的女性是絕對男性定義的女性、男性觀視的女體、男性傾注性幻想的性客體。不過，美少女漫畫所佔據的性／別中心位置也在年齡弱勢的削弱下，使其雖充斥滿足男性性慾望的女體，卻少有真正性關係的發生。

五、結論

台灣漫畫文化是什麼？二十世紀初的台灣，就已出現隨著日據時代而來的日本漫畫中文版，以及受日本文化影響的本土漫畫家漫畫創作，之後，台灣光復國民政府來台，大陸漫畫形式取代日本成為台灣漫畫的來源，而台灣漫畫也在汲取日本、大陸和美國文化下逐漸發展台灣早期的漫畫形貌，並在 50、60 年代由《諸葛四郎》和《小俠龍捲風》掀起一股武俠漫畫創作潮，也帶出漫畫雜誌出版發行的榮景，不過這場漫畫盛會在漫畫審查制度的實施下慢慢落幕，也造就了至今日式漫畫和日本翻譯漫畫主導台灣漫畫創作和漫畫市場的



現象。而就在這樣淵遠流長的漫畫發展史中，漫畫逐漸分歧出複雜的故事敘事和圖像呈現，區隔出更為細緻差異的故事類型和意義表徵，也牽扯出多元權力複雜交錯的流動軌跡。

本研究認為，台灣漫畫文化受知識階層和年齡權力所銘刻，其與普羅大眾和青少年（女）相連結，被視為青少年（女）通俗文化，但同時，其並受性別權力所穿透，與男性和女性相連結，劃出差異化的知識階層、年齡和性別意義，表徵在少年漫畫和少女漫畫中。不過，漫畫文化也交織著國族權力，其與日本和本土國族相連結，又劃出差異化的知識階層、年齡、性別和國族意義，表徵在日本少年漫畫、日本少女漫畫、本土少年漫畫和本土少女漫畫中。之後，漫畫文化又受年齡權力所滲透，與青年、淑女、兒童、少年、少女相連結，又劃出差異化的知識階層、國族、性別和年齡意義，表徵在少年漫畫、少女漫畫、青年漫畫、淑女漫畫、兒童漫畫、四格漫畫中。但是，漫畫文化也在知識階層、年齡、性別權力的邊陲，以青少年和青少女次文化認同建構出權力抗拒位置，表徵在少年漫畫、少女漫畫和同人誌漫畫中。此外，漫畫文化又在性傾向權力的介入下，牽引出性／別權力和年齡權力的交錯鬥爭，劃出差異的性／別和年齡意義，表徵在青年漫畫、少年漫畫、兒童漫畫、美少女漫畫、淑女漫畫、少女漫畫、BL 漫畫中。

於是，漫畫文化在日本少年漫畫，表徵出既是瑣碎輕浮、虛幻想像、膚淺表象、誇張煽情、歡愉逸樂、重感官刺激，又具知識學習價值的外在體能、事業技藝、陽剛動感、速度爆發力、寫實強韌和推理順序，並經由無性關係的男主女客性／別互動，建構出青少年觀視的女／性意義，打造出青少



年認同的權力抗拒位置。而美少女漫畫則為不具知識學習價值的少年漫畫版，其以無性關係的男主女客性／別互動，建構出青少年觀視和剝削的女／性意義。至於本土少年漫畫則為不具知識學習的少年漫畫極致版，且其並未建構出本土的青少年權力抗拒位置。

在日本少女漫畫，表徵出既是瑣碎輕浮、虛幻想像、膚淺表象、誇張煽情、歡愉逸樂、重感官刺激，又具知識學習價值的內在心理、浪漫情感、陰柔沉靜、輕柔飄渺、夢幻唯美和多重跳躍，並經由白淨無暇的兩／性互動，建構出青少女視角的性／別意義，打造出青少女認同的權力抗拒位置。而 BL 漫畫則表徵出不具知識學習價值的少女漫畫版，且其經由情慾流竄的男／性互動，建構出青少女觀視的男／性意義，打造出青少女／性的權力抗拒位置。至於本土少女漫畫則為不具知識學習的少女漫畫極致版，且其亦未建構出本土的青少女權力抗拒位置。

而在青年漫畫，表徵出既是整體寫實、穩重內斂、複雜深刻、知識內涵和重精神思考，又是淺顯易懂、休閒娛樂的外在體能、事業技藝、陽剛動感、速度爆發力、寫實強韌和推理順序，以及寫實成熟、穩重內斂的男主女客兩／性互動。兒童漫畫，則表徵出單純制式的瑣碎輕浮、虛幻想像、膚淺表象、誇張煽情、歡愉逸樂、感官刺激和知識學習下所詮釋的外在體能、事業技藝、陽剛動感、速度爆發力、寫實強韌和推理順序，以及無性關係的男主女客性／別互動。至於淑女漫畫，表徵出既是整體寫實、穩重內斂、複雜深刻、知識內涵和重精神思考，又是淺顯易懂、休閒娛樂的內在心理、浪漫情感、陰柔沉靜、輕柔飄渺、夢幻唯美和多重跳躍，以



及夢幻唯美、多重跳躍的兩／性互動，並建構出女性視角的性／別意義。此外，四格漫畫表徵出既具寫實深刻、精神思考價值，又是淺顯易懂的休閒娛樂。而漫畫同人誌則表徵出極至發揮的瑣碎輕浮、虛幻想像、膚淺表象、誇張煽情、歡愉逸樂和感官刺激，並建構出青少年（女）的權力抗拒位置。

本研究不同於以往專注於漫畫生產、漫畫文本或漫畫接收等個別範疇的漫畫研究，而是站在漫畫文化的全觀視角，以漫畫文本和漫畫經驗來含括漫畫生產、文本和接收等三面向，因為，不論是生產、文本和接收，都在漫畫文化的表意實踐行列，也都是漫畫意義洪流中的一員。也就是說，不論是漫畫產業生產漫畫文本或漫畫讀者的漫畫閱聽接收，都是漫畫文化中的一環，其具體實踐在漫畫相關文本產品，以及人們生活的漫畫相關經驗中，並共同表徵了漫畫的多重意義，也共同形塑了社會中的漫畫文化。

本研究也超越以往靜態權力結構、單一權力關係或是單純權力協商的觀點，雖然文化研究關注文化形構過程中的差異政治，也強調權力關係的動態鬥爭狀態，但多數仍將焦點放在單一（或共謀）的權力差異關係，以及單純的權力宰制（或權力抗爭），然而，權力差異的流動是來自於多元權力關係網絡的滲透糾葛，以及多重意義衝突互文的表徵與牽動，單一（或共謀）的權力運作與單純的權力宰制（或抗爭）研究，雖可以集中火力批判不平等的權力宰制現象，或賦予某種權力抗爭協商變遷權力結構的美好願景，但將意義與權力抽離出動態之流，不僅無助於社會文化現實層面的理解，也無法達成動搖權力結構的目的。因為，不僅文化本身是權力鬥爭的競技場，文化的知識論述也在權力生產與變異的鬥爭



遊戲中，所以 Grossberg (1997: 9) 說，文化的分析本身不應僅被視為重構脈絡，而是生產它，賦予實踐在它自己分析脈絡中的權力。

因此，本研究面對動態的現實社會和文化實踐，爬梳台灣漫畫文化的意義表徵，其在複雜多重的權力交錯鬥爭下所刻劃的痕跡蹤影，讀出其知識階層、年齡、性別、國族和性傾向意義碰撞鬥爭的動態痕跡，及其所涉及知識階層、年齡、性別、國族和性傾向等多元權力疊架加強和鬥爭滲透的動態軌跡，呈現了社會中多重權力不均等的複雜流動狀態，並也實踐和變遷了台灣社會的權力結構。

附錄

少年漫畫	如《功夫炫風兒》《鬼眼狂刀 KYO》《第一神拳》《麻辣教師 GTO》《JOJO 冒險野狼》《HUNTER xHUNTER 獵人》《足球小將翼—飛向 2002》《火影忍者》《銃夢》《灌籃高手》《將太的壽司》《中華一番》《天才小釣手》《遊戲王》《棋靈王》《海賊王》《死神》《神劍闖江湖》《新世紀福音戰士》《拉麵王》《偵探學園 Q》《金田一少年事件簿》《通靈童子》《假面騎士 SPIRITS》《火鳳燎原》《黑貓》《REAL 真》《最遊記》《天使心》等等。
少女漫畫	如《愛在彼方》《愛似百匯》《麻辣愛情》《蛋糕裏的單戀》《1/4 的戀情》《戀愛二重奏》《男女翹翹板》《第六感指令》《愛上壞壞的死神》《愛的魔怪》《禁忌的愛》《星星水果糖》《虛幻彼方》《真珠的鎖》《閻河魅影》《夢幻學園》《流星花



	園》《草莓頻道》《冬日花火》《伊甸之花》《來自遠方》《DA！DA！DA》《滿月美眉》《聖小龍女》《戀影天使》《傾國怨伶》《詩襟 MY LOVE》《蜜桃女孩》《真假公主》《完美小姐進化論》《輝夜姬》《氣象俏女巫》《小魔女 Do Re Mi》《天使禁獵區》《紅茶王子》等等。
兒童漫畫	如《棒球大聯盟》《劍魂》《烈火之炎》《摺紙戰士》《超激鬥藍芽》《數碼寶貝》《仙劍奇俠傳》《石器時代》《籃球禁區》《超激力戰鬥車》《魔力寶貝》《護法狂龍》《戰鬥陀螺》《天外崑崙》《軒轅劍》《日本王》《真龍王》《SD 鋼彈英雄傳》《救世龍星》《彈珠超人》《洛克人》《創世破壞神》《日本王》《名偵探柯南》《神奇寶貝》等等。
青年漫畫	如《去吧！稻中桌球社》《異次元艦隊》《頭文字D》《浪人劍客》《怪物》《動物診療札記》《新聞英雄》《政治最前線》《王牌鑑定人》《海防英雄》《沉默的艦隊》《未來空港》《大使閣下的料理人》《心一少年畫家李奧納多》《極道料理王》《江戶壽司王》《課長島耕作》《內衣教父》《聖堂教父》《家栽之人》《變奏家庭》《末日》《入侵》《琉璃之風波》《灼熱》《東方奇譚異聞錄》《黃昏流星群》《人間交叉點》等等。
淑女漫畫	如《愛情夢幻》《烈愛傷痕》《情人的吻》《薔薇之戀》《心言手語》《非婚家族》《天國之吻》《愛美大作戰》《BE MY BABY》



	<p>《醜女大翻身》《酒國名花》《NANA》《高跟鞋女警》《惡女》《猛子小姐的戀人》《白鳥麗子》《恐怖寵物店》《天才柳澤教授》《實之華》《陰陽師》《奈津之藏》等等。</p>
BL 漫畫	<p>如《微憂春春日記》《戰慄情人不設防》《吉祥寺戀物語》《擁抱春天的羅曼史》《愛在熱吻蔓延時》《永遠的 100 億之吻》《美男子的親密愛人》《前世今生》《冰之魔物語》《月下王樣》《紐約紐約》《萬有引力》《臂彎裡的天堂鳥》等等。</p>
美少女漫畫	<p>如《幸運女神》《漂亮臉蛋》《電影少女》《親親小魔女》《魔力女管家》《花右京女侍隊》《草莓百分百》《純情房東俏房客》《學妹.com》《未婚關係》《煌羅方象》《準考生》《IT's》等等。</p>



參考文獻

- 林依俐 (2002)。關於同人的基礎知識，**開拓動漫專門誌**，12，頁 66-69。
- 黃雅芳 (1998)。台灣漫畫文化工業初探。師範大學社會教育學系碩士論文。
- 張敬忠 (1995)。飛躍成長的漫畫市場。**動腦雜誌**，225：50-51。
- 畢恆達 (2008)。詮釋學與質性研究，胡幼慧編，《質性研究》，頁 21-36。台北：巨流。
- 聖院。日本動漫畫之行銷，ACG 聯合公會網站。取自 <http://udnpaper.com:8080/UDN/PapersPage/papers?pname=POF0002>
- 鍾瑞蘋 (1999)。同性戀漫畫讀者隻特性與使用動機之關聯性研究。中國文化大學新聞研究所碩士論文。
- 劉平君 (2007)。流行文化的解構觀，**新聞學研究**，90：141-177。
- 蘇蘅 (1994)。青少年閱讀漫畫動機與行為之研究，**新聞學研究**，48：123-145。
- 蕭湘文 (2000)。漫畫的消費行為與意義：漫畫迷與非漫畫迷的比較，《民意研究季刊》，213：55-89。
- Darren (2002)。淺談台灣漫畫環境，comic unlimit 網站。取自 <https://www.jollybuy.com/index.html>
- Jo-Jo (2001)，哈日族到底哈的是什麼日，傻呼嚕同盟網站，取自 https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=726636760730879&id=155671611160733
- Best, S. and D. Kellner (1991). *Postmodern Theory-Critical*



- Interrogations*. New York: The Guilford Press.
- Dean, G.N. (1997). The “Phallacies” of Dyke Comic Strips”. In T. Foster, C. Siegel and E.E. Berry (eds.), *The Gay '90s*,(pp.199-223). New York and London: New York University Press.
- Dreyfus, C. and P. Rabinow (1983). *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*. USA: The University of Chicago Press.
- Foucault M. (1977). *Language, Counter-Memory, Practice*. New York: Cornell University Press.
- Foucault, M. (1981). The Order of Discourse. In R. Young (ed.), *Untying the Text: A Post-Structuralist Reader*. London and New York: Routledge & Kegan Paul.
- Foucault, M. (1983). The Subject and Power. In H. C. Dreyfus and P. Rabinow. *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*(pp.208-228). USA: The University of Chicago Press.
- Foucault, M. (1988). *The Care of the Self*. New York: Vintage Books.
- Foucault, M. (1990). *The History of Sexuality, Volume One*. New York: Vintage Books.
- Grigsby, M.(1998). Sailormoon: Manga (Comics) and Anime(Cartoon) Superheroine Meets Barbie: Global Entertainment Commodity Comes to the United States, *Journal of Popular Culture*, 32(1), 59-80.
- Grossberg, Lawrence (1997). *Dancing in spite of myself: essay*



on popular culture. Durham & London: Duke University Press

Hall, S. (1992). Cultural Studies and Its Theoretical Legacies, In L. Grossberg et al. (Eds.). *Cultural Studies*. (pp.277-294). New York and London: Routledge,.

Hall, S.(1997)(eds.). *Representation-Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.

Jenks, C. (1993). *Culture*. London and New York: Routledge.

Kogler, H. H.(1996). *The power of dialogue: critical hermeneutics after Gadamer and Foucault*. Cambridge, Mass.: MIT press.

Lester, P.M. (1995). *Visual Communication: Imagine with Message*. London: Wadsworth.

