

故事與另外的世界

台灣 ACG 研究學會年會論文集



～目次～

- 003 講者／Jaqueline Berndt、譯／李雨青
「Manga」、「Manhua」、「Comics」？以「漫画」（與「マンガ」）的英語拼音為中心
- 015 講者／Stevie Suan、譯／涂銘宏
動畫行為者的演出：跨越疆域與身體
- 039 河野久、大津留香織
檢視《鬼滅之刃》中關於大正時代經濟貧窮與不平等的描繪
- 061 徐亦靈
讓角色「活」起來：初探臺灣獸迷社群基於獸設的粉絲實踐
- 092 徐竟助
《遊戲王公式卡片遊戲》的敘事方式研究
- 122 陳偉智
日治時期臺灣漫畫中的美漫影響：以陳炳煌《雜籠生漫畫集》為例
- 146 黃思齊
二次元的媒介性質——論日本 ASMR 音聲的角色建構
- 169 廖希文
紙性戀處境及其悖論：情動、想像、賦生關係
- 211 謝竹雲
「好鄰居、好朋友、好夥伴」：駐日美軍宣傳漫畫中的日美關係與美軍形象

「Manga」、「Manhua」、「Comics」？
以「漫画」（與「マンガ」）的
英語拼音為中心

講者／Jaqueline Berndt⁰¹

譯／李雨青

ACG 學會、2023 年 4 月

01 斯德哥爾摩大學日文與日本文化教授。

很感謝有這個機會來到 ACG 學會演講。學會請我針對國際漫畫研究的現況進行演說，因此我想藉今天這個機會來討論漫畫論述中的一個問題。不過這主要是英語的問題，用日文（中文）來討論，可能還是有所限制，還請見諒。

在英語（或其他西洋語圈）一定會遇到的問題，就是：該如何用羅馬拼音呈現漢字圈中的「漫畫」一詞？其實這個問題在日文不只用漢字，用平假名呈現時也一樣會遇到。最近，討論日本漫畫論述的英譯內容日益增加，日本研究者在翻譯「マンガ (Manga)」這一個日語單字時，常會過度地將其翻譯成「manga」。這種無區別性的翻譯，常會讓「manga」愛好者或漫畫研究者掌握話語權；而有可能將專注於研究「manga」之外的「漫畫 (comic)」、「圖像敘事 (graphic narrative)」者排除在外。更甚者，現今存在著將「manga」一詞用來指稱亞洲所有的漫畫的傾向，以下將聚焦於討論這一點。

英國人的漫畫評論家保羅·格拉維特 (Paul Gravett) 在 2017 年創造了一個漫畫的總稱「Mangasia」，用於舉辦的展覽會及圖錄的標題上。⁰² 聽來順耳、結合「漫畫」與「亞洲 (Asia)」的這個複合名詞「漫畫亞洲 (マンガアジア)」，不問漫畫具體的種類、指稱所有的漫畫製作的名詞，將過去與現在、（業界的）主流與（藝術類）獨立創作、地區限定的（在地）與文化橫切面的全球性 (global) 等類型意義，全部都囊括在內。這個名稱所伴隨而來的問題，從台灣漫畫的事例就明顯可以看得出來。

首先，「Mangasia」展圖錄裡沒有關於台灣的章節，但是

⁰² Paul Gravett (2017). *Mangasia: The Definitive Guide to Asian Comics*. New York: Thames & Hudson.

卻舉出 4 位男性漫畫家的作品及內頁為例。

鄭問《東周英雄傳》(1991-1994)⁰³

歷史漫畫之例的邱若龍《漫畫·巴萊》(2011)⁰⁴

「西遊記」之現代化改編例的李隆杰《沉默的猴劍》

(2011)⁰⁵

「漫畫傳記」或「自傳漫畫」例的小莊《年代事件簿》

(2013)⁰⁶

先不論這幾部漫畫是否可以代表台灣漫畫，但卻很明確地可以說明上述的總稱，及其無區別性的漫畫觀。也就是在漢字圈中，可以用「漫畫」一詞來統一指稱東亞各國的漫畫（即從華語圈到日本的漫畫），但在以英語等字母拼音呈現時，就出現了「manga」、「manhua」、「comics」等多種選項，且很難忽視各個詞語內涵的各種意義。

「Mangasia」展則是把「manga」等同於為「亞洲的 comics」。然而，此一詞語運用在台灣上，易於讓人感到有些隨便——不，應該說聽來更像是一不負責任的用詞。的確，英語中的「comics」是有「Amè-Comi（北美漫畫）」這種連結的用法，但並不是普遍用語。考慮到這點，歐美的漫畫研究者有人提出是不是該優先使用「graphic narrative（用線畫出來

⁰³ Chen Uen, *Heroes of the East Chou Dynasty* (Gravett 2017: 92).

⁰⁴ Chiu Row-long=Qiu Ruo Lin, *Seedig Bale: Taiwan Wushe event history comics* (Gravett 2017, p.156).

⁰⁵ Li Lung Chien, *Silent Monkey Sword* (Gravett 2017, p. 201).

⁰⁶ Sean Chuang, '80's Diary in Taiwan (Gravett 2017, p. 184).

的劇情故事）」的傾向。⁰⁷

無論如何，「manga」一詞多與「日本漫畫」的意義連結在一起，「manhua」一詞則多代表了「中國漫畫」的意思。在考慮漫畫一詞時，必須同時考量到與華語圈和與日本的交流。因此接下來，第一，將追溯歷史，確認日語中的「漫畫」與華語中的「漫畫」一詞的語言上及意義內容上的關係。第二，將以不懂華語的第三者視角，來看現代的台灣漫畫，哪些漫畫是類似日系的「manga」，做一個簡單的說明。最後第三點，將聚焦於日本的台灣漫畫，在承認東亞漫畫與歐美圈具有的相異的特殊性之下，將其放在東亞的「地域文化」而非國家的 (national) 「國民文化」的框架下，嘗試找出符合跨文化論述的用語。

一、日語與華語中的「漫畫」

衆所周知，江戶時代後期，日語的漫畫一詞開始普及。當時此一詞語包含了「將各式各樣所有的事物、以各式各樣所有的方式來呈現」這種量的意涵，這種聚焦於多樣性、廣範圍的大量性的漫畫概念，在近年的研究中，逐漸被「有趣好笑」的質性的漫畫概念所代換。

量性漫畫概念的代表，便是著名的《北齋漫畫》。這在許多時候常被指為是日本特有之「漫畫」的源頭，不過其實是在日本文化與中華文化還沒有出現嚴密區分的時代下的產物。例如《北

07 「……像『漫畫』和『圖像小說』這樣的術語在使用上主要是英美式的，而像『圖像殺事』……這樣不那麼具有文化針對性的術語，則有潛力包括跨國／跨文化以及跨歷史的範圍。」Stein, Daniel (2015), "Comics and Graphic Novels," in *Handbook of Intermediality*, ed. Gabriele Rippl, Berlin: de Gruyter/Mouton, p. 425.

齋漫畫》3 篇 (1815) 的卷首插畫，可以看到肩上扛著「漫畫」二字的中國兒童，這與其說是在暗示「漫畫」一詞的起源，不如說是在述說中華文化是如何成為日本文化的要素之一。

然而，隨著日本近代化，「漫畫」一詞在意義上有了全面性的變化。20 世紀初，北澤樂天借用了北齋的用語「漫畫」一詞，開始在報紙《時事新報》的星期日版上，以「時事漫畫」之名發表諷刺畫及連環漫畫 (comic strip)。「漫畫」就像這般從 cartoon 式的一格畫，發展成複雜畫格的長篇劇情漫畫，成為與印刷媒體緊密連結的繪畫呈現之總稱。此一詞語也在 1920 年代後半傳播至中國大陸。畫家豐子愷在東京接觸到日本的近代文化，並將「漫畫」此一日語介紹到上海的畫報界。豐子愷主要關注的是「生活藝術」的方面，他從漫畫的自主性、幽默、即興性及大眾性中，也在追求與歐美美術的諷刺畫 (單幅漫畫) 不同的價值。衆所周知，豐子愷旅居東京時，接觸到了「北齋漫畫」，更著迷於竹久夢二的「抒情畫」。

中國文化研究者約翰·克雷斯基 (John Crespi) 表示，豐子愷「透過借用日語漫畫一詞，使得與當時畫報既有的插繪 (繪畫) 不同的視覺表現」⁰⁸ 得以出現。而漫畫的「漫」字包含的悠閒的自主性意義，也與當地的傳統文人畫產生連結。這裡值得注意的是，克雷斯基的英文中所用的「漫畫」一語，是直接取自中文的「manhua」。這與本篇根本性的目標動機有所連結。

08 "adopting the word manhua from the Japanese helped carve out a sphere of visual representation distinct from the kinds of illustration already populating the entertainment serials" John A. Crespi (2020), *Manhua Modernity: Chinese Culture and the Pictorial Turn*, University of California Press, p.5. Open access: <https://luminosoa.org/site/books/m/10.1525/luminos.97/>

亦即克雷斯皮明白指出，二戰前的上海畫報界中的線畫表現，其實是非常多樣的。此外，他的研究聚焦於漫畫這個外來語，與當時日本的狀態並沒有直接關連，而是上海的作家、編輯們非常具有戰略性的使用。

換言之，問題並不是「送訊方的日本」與「接收方的中國」這類單向通行的「影響」關係，反倒是他們如何在相似的呈現方法之間，劃出區隔的界線。於此，回想起 20 世紀初北澤樂天的用語。樂天使用「漫畫」一詞，並非因為他憧憬江戶時代的傳統主義，反倒是想利用這一詞與明治時代中期流行的「Punch 畫」做出區隔。

那麼，「子愷漫畫」是想利用漫畫一詞與怎樣的線畫表現做出區隔呢？

其中之一為政治漫畫。有趣的是，定期刊物《漫畫時代》的刊名，在英譯時被翻譯為「Modern Sketch」。「Sketch」含有「草稿」、「略畫」之意，這雖與前述的自主性有所連結，但豐子愷對於歐美式思想傳遞的此種功能似乎不以為然。另一則是連環畫。比起故事形式，從對象讀者層與「美術」的距離，也就是大眾性、商業性，以及逃避現實等判斷基準來看，連環畫與「子愷漫畫」都是處於對照、相反的位置。

直到最近發行的城山拓哉著作《中國漫畫的現代主義》（關西大學出版會 2023）中，才終於同時提及了《漫畫時代》及連環畫。雖然其中沒有納入克雷斯皮的研究，但封面上的英語標題「China's Manhua Modernism」所顯示的，依然與克雷斯皮相同，將「漫畫」視為「manhua」，暗示其中的中國性。

然而，問題不僅只限於「中國性」。直到 1980 年代前，

「manhua」指稱的「漫畫」，對象都是不同於連環畫與日本的故事漫畫的表現物，或許可以說，是透過留用日本漫畫的意義，「漫畫」一詞才開始獲得故事的意義。此一過渡期的代表形式，是被修改成連環畫形式的日本故事漫畫。原本在中國，與「漫畫」是處於對角方位置的「連環畫」，在日本看來，卻與本國的故事漫畫（story manga）相似。吉本浩二的《怪醫黑傑克的誕生：手塚治虫的創作秘辛（ブランク・ジャック創作秘話）3 卷》所繪的〈〜手塚治虫の仕事場から〜〉（秋田書店 2011）中描寫的內容，可以作為上述的佐證。手塚治虫老師在閱讀了中文版的「原子小金剛」後大發雷霆。工作人員原以為是因為盜版的關係，結果其實是因為「畫得太過份了！」他們把直長開本的構圖，在不同的版型上重新描改，讓手塚老師非常介意。最後，為了「讓中國人也能看得開心」，手塚老師這邊「把修改後的複製原稿送去中國——當然這是拿不到半毛錢的稿費或版權費的」。

二、日系漫畫——「manga as Japanese」

如同前述的討論，「漫畫」要如何用羅馬拼音呈現，是一個重要的問題，常會因為詞語各自代表的不同意涵，而偏向於特定的國家。當然也是可以聚焦在各地區特有的風格及脈絡上，但同時也可能隱藏了漫畫的跨文化性質。然而，「manga」不只是日本的國民文化，也賦予了漫畫「文化產業性」的意義，常讓人連想起商業性，或是逃避現實等二戰前連環畫之屬性的傾向。此一意義賦與的案例之一，為專門研究「台

灣文化的文化人類學者司黛蕊 (Teri Silvio) 的論文⁹。該論文從文化人類學 (尤其是民俗宗教) 的視角去分析韋宗成的連載漫畫《冥戰錄》，在論文中指稱該作品時，司黛蕊一貫使用英語「manga」來呈現。這裡的「manga」至少可以看出三種意義。

首先第一，具有「可愛的人物造型」（也就是萌系少女媽祖），以容易讓讀者情感投入的臉部特寫為主、具有記憶點的「日系漫畫模式」。

其次第二，故事屬於相當熟悉的某種漫畫故事類型。

最後第三，從連載式的發行到跨媒體的發展，可以看到十足的商業化模式。

論文中將韋宗成的漫畫視為「在台灣爭取日本的文化產業霸權」之作品。然而，霸權也有經濟、政治、文化等各式各樣的種類。此外，台灣讓讀者可能也沒有意識到，使用英語的「manga」一詞所具有的過度的「日本性」。更進一步來說，「日系台灣漫畫」並非僅僅只有一種，至少就有三種明顯不同的種類：一是類似《冥戰錄》代表的漫畫，二是台灣出版的日本漫畫翻譯版，再加上一種，則是翻譯成日文給日本讀者閱讀的台灣漫畫家之漫畫。有名的例子就是鄭問：1989 至 1993 年間，他的作品《東周英雄傳》曾在日本青年漫畫雜誌《Morning》上連載¹⁰，並在日本國內引起話題。他的作品也在率先探討漫畫表現論的出版品《漫畫的閱

讀法》中登場¹¹，以非日本人漫畫家來說是一特例。另一人則是 AKRU。AKRU 現在正在新發行的日本漫畫雜誌《青騎士》中連載作品《山鬼》(Mountain Ogre)。鄭問和 AKRU，不論是頁面的架構、視線的誘導閱讀方式等視覺表現上，對日本讀者而言都是相當熟悉的模式，可以不需猶疑地列入「manga」的範疇中。這也同樣適用於最近在日本很有話題性的高研的漫畫作品《線之歌》。

三、台灣漫畫等於「manhua」？

「manga」一詞讓人聯想到「日本」——為了避免這樣的狀況，在西方語言的指示中，把華語圈的漫畫指稱為「manhua」就是正確的嗎？如同「Mangasia」展的圖錄中所述，相對於作為總稱的「manga」，歐美的中國文化研究者最近積極地使用「manhua」一詞。像是 2021 年 1 月線上舉辦的關於華語圈現代漫畫的研討會上，除了出版方的國家、語言，作家的國民性之外，更加上了第四點「居住在海外、使用海外的語言之中國裔漫畫家，且依然和中國保有有意義的關係之作者」，來定義「manhua」。此點雖然包含了希望能推進目前尚為數甚少的華語漫畫翻譯版的動機，但在重視與「國家」的關係這一點上，是與克雷斯皮完全不同的切入點。克雷斯皮對定義「manhua」這件事本身保持一定的距離，比起「國家」或國民文化，克雷斯皮更關注於上海這個場域，以及近代這個時代下的文化狀況。他的目標在於將「manhua」從「中國的卡通」這一個粗略的概括中

09 Teri Silvio (2019), "Localizing the Japanese manga system and making folk religion manga-esque: Wei Tsung-chen's Ming Zhang-lu: Finale Destiny of the Formosan Gods," in Positioning Taiwan in a Global Context: Being and Becoming, ed. Chang, Bi-yu, and Pei-yin Lin, Abingdon: Routledge, pp. 181-195.

10 原正人「1990年代『モーニング』の海外マンガ紹介について」『マンガ研究』（日本マンガ学会編）13号，2008年，頁136。

11 『マンガの読み方』（東京：宝島社，1995），頁16。

解放出來，因此，「不過度定義『manhua』，才能使之朝向比近代文化更宏觀的歷史現象開放」¹²，這才是他努力的核心目標。

接下來將焦點從英語圈轉向日語圈，我將簡短介紹目前觀察到的，日本的台灣漫畫現況，來為今天的演講作結語。

首先，在用語上，如同角川的「comic walker」的網站，同時使用著「comic (コミック)」和「manga (マンガ)」二個詞。在「台灣コミックはじめました！(台灣漫畫 [comic] 開始了！)」的標題下，出現了「有種與以往不同、卻又帶有些許懷念的新感覺」¹³ 這句文宣。「懷念的新感覺」聽來像是矛盾的說詞吧。

台灣漫畫的推動，從去年 (2022 年) 夏季，疫情尚未結束時便已開始。台灣的文策院扮演了核心性的重要角色。其中主要的類型包括「青年漫畫」、「女性漫畫」、「BL」等。實際上，「BL」的日譯版遠多於英譯版。不過，像是沈蓮芳的 GL 漫畫在其出版的 1998 年的時間點下，反映了多少當時台灣國內的政策背景¹⁴，日本應該是不清楚的。而這部作品在相對上容易連結到各種同性婚姻問題的英語圈，至今也沒有出版翻譯本。

要向日本讀者推薦台灣漫畫，比起現今的人權問題，過往的日本統治時代更容易讓他們有共鳴。例如楊双子作，星期一回收日畫的《綺譚花物語》在宣傳期間，前述的「懷念的新感覺」便以「台灣的日本時代中的美麗百合物語！」來呈現。換言之，

¹² "making the word less defined and thereby opening manhua up to larger historical phenomena of modernity"(Crespi 2020, p. 3).

¹³ <https://comic-walker.com/taiwan/> (最終瀏覽：2023 年 10 月 5 日)

¹⁴ Shen, Lien Fan 沈蓮芳 (2020/1998、漫畫)，I Will Be Your Paradise 《一輩子守著妳，online reserialization of 1998 edition, on Creative Comic Collection. <https://www.creative-comic.tw/zh/book/102/content> (2022, 漫畫)。The 21 st Century Girls and Their Romance: Here is Your Paradise 《二十一世紀仍然要談戀愛》，online serialization on Creative Comic Collection. Episode 1: Blue and Sasa (the girls), 26 pages, <https://www.creative-comic.tw/reader.comic/1452>

要向日本讀者推薦台灣漫畫，必須努力在無知與已知，或是（易與觀光相連的）異國風情與親近感中取得良好的平衡。在親近感上，類似日本漫畫的視覺表現，以及（如 BL）漫畫類型上已具有一定的程度。鎖定的讀者客群也很明顯是現今已有在閱讀漫畫的成年人。在這樣的現況下，描繪「台灣現實」的青年漫畫也有機會在日本出版日譯版，且不一定要先在雜誌連載再發行單行本，也不一定需要由至今支配漫畫市場的大型出版社發行。似乎不拘泥這些條件，依然可以賣得不錯。這也和進入數位化時代後，漫畫出版界根本上的變化有關。

舉例來說，名望崇高的岩波書店出版了歷史漫畫《台灣少年》（來自清水的孩子）¹⁵。書腰上印著以《謝謝你，在這世界的一隅找到我》聞名的漫畫家河野史代的推薦文。《來自清水的孩子》、《用九柑仔店》等以成年人為客群的寫實風格台灣漫畫，是否可以和《謝謝你，在這世界的一隅找到我》等日本漫畫一樣，翻譯發行到歐美，是今後值得關注的一點。

總結來說，不論「manga」還是「manhua」都是強烈帶有國民文化意義的用語，只要使用這些詞語，就無法正確地說明台灣漫畫的雜種性，以及「漫畫」本身所具有的跨文化性之過去與現在。只要拘泥在「國家」的範疇裡，包含民間企業資金製作的漫畫，以及公家單位輔助金製作的漫畫之差異等國內的多樣性與權力關係，都可能被隱蔽在「國家」與「國家」的屬性之下，難以被看到。在此必須注意的是，比如說，是不是把日本這個「國家」替換成「東亞」或「亞洲」就好了呢？應該不是這樣的吧。國際漫畫研究追求的應該是國家與地域、文化特質與跨文化性的平

¹⁵ 游繩芸作・周見信画・倉本知明訳『台灣少年』全 4 卷（岩波書店，2022）。

衡。在此點上，我們可以意識到台灣漫畫在地球規模的漫畫根基上，是具有「雜種性」的。由於其中內涵著「日本性」與「中國性」，西洋語的拼音表示法，是不是有比「Mangasia」更好的新造語？也許是「manghua」。

謝謝聆聽。

動畫行為者的演出：跨越疆域與身體

講者 / Stevie Suan⁰¹

譯 / 涂銘宏

ACG 學會、2023 年 4 月

⁰¹ 法政大學全球教育學部副教授。

故事與另外的世界—台灣 ACG 研究學會年會論文集 1

主編：劉定綱、李衣雲

封面插畫：丁浩益

美術設計：Harper

執行編輯：錢怡廷

總編輯：廖之韻

創意總監：劉定綱

出版：奇異果文創事業有限公司

地址：台北市大安區羅斯福路三段 193 號 7 樓

電話：(02) 23684068

傳真：(02) 23685303

總經銷：紅螞蟻圖書有限公司

地址：台北市內湖區舊宗路二段 121 巷 19 號

電話：(02) 27953656

傳真：(02) 27954100

初版：2023 年 12 月

ISBN：978-626-98076-8-0

定價：新台幣 350 元

版權所有 · 翻印必究

Printed in Taiwan