

臺灣教育社會學研究 十二卷二期

2012年12月，頁163~200

動漫畫運用在民主政治相關課程上的 另類嘗試：以《航海王》為例

蔡偉銑

摘 要

近年部分教科書、大學與企業開始正視動漫畫結合視覺藝術與文字敘事、兼顧娛樂性與知識性的特性，並嘗試以動漫畫形式來說明與認識各種複雜的議題。

本文以連載超過十年的知名動漫畫《航海王》為分析對象，指出其藉由荒誕誇張的情節，暗寓脈絡一致的嚴肅性議題：對權力與政府的戒懼，對人性與理想的堅持，以及對主流歷史與正義等概念的檢視。對比傳統學術性課程的學習方式，動漫畫透過娛樂效果的包裝，或許更能適性地吸引較為缺乏人文素養背景的學生，來思索這些沉重嚴肅，但卻緊扣社會脈動的議題，顯示動漫畫所可能蘊含的意象、故事和寓言，或許在調整傳統學術式學習方式、尋求課程與教材創新的各種嘗試中，有值得我們重視之處。

關鍵詞：民主政治、正義、政府、權力、動漫畫

- 本文作者：蔡偉銑 東海大學行政管理暨政策學系助理教授。
- 投稿日期：101年5月15日，接受刊登日期：101年11月9日

The Application of Animation and Comics Democratic Politics Courses: A Study of the ONE PIECE

Wei-Hsien Tsai

Assistant Professor

Department of Public Management and Policy,

Tunghai University

Abstract

In recent years, some universities and corporations have begun incorporating animations and comics into their teaching materials, which may also include visual arts and written narratives, finding that these can be both entertaining and intellectually stimulating. In this paper, I show how the application of entertaining and attractive animation and comics as teaching materials for general democratic education classes is more effective than traditional materials, especially for students of diverse backgrounds.

The paper offers a textual analysis of *ONE PIECE*, an animation and comic series from Japan popular among college students in Taiwan. I discuss and survey the metaphors found within the often exaggerated and absurd stories, relating them to themes such as the nature of government, justice and authority.

Keywords: democracy education, justice, government, authority, animation and comics

壹、研究背景與目的

如同許多文獻所指陳，高等教育不單是要追求專業課程整合與「市場導向的多元學習體系」等「以物為主」的工具性設計，更是要追求深層蘊含人文素養的「全人教育」目標，¹因而各界均強調各校應強化其通識課程的規劃與特色（田振榮、費重陽，2004：73-75；教育部技職司，2000：213-214），這對「人文素養與基礎等課程本來就比較薄弱」（林炎旦、張秀岩，2004）的技職教育體系²尤為重要。

然而，研究者在大專院校講授民主政治等通識課程的經驗，卻發現不少學生對於這些非本科系專業的課程不感興趣，普遍認為這些課程所涉及的概念與議題太過「嚴肅、枯燥、乏味」，進而抱持得過且過、背誦以應付考試的消極態度，而學術界卻也缺乏對此現象的研究與對策。研究者只能不斷調整授課方式以因應學生消極參與回應的挑戰，儘可能設計彈性化、生活化的議題來引發學生討論的興趣，³藉而導引出相關的概念與觀點。

在這個摸索的過程裡，研究者無意中發現，不少修課學生都曾接觸過

¹ 相關討論可參田振榮、劉春生（2004）、田振榮、劉景連、王義智（2004）、吳靖國（1999）、張添洲（2000）、教育部（2003）、教育部技職司（2000）、陳能治（2002）、黃政傑（2000，2005）、楊朝祥（1998）、趙榮耀等（2002）、饒達欽（1996）。

² 趙榮耀等（2002：15）曾清楚指出技職院校的學生「普遍出現與語文與專業基礎能力不足的問題」，因為「技職院校的學生多源自高職，其於高職受業之初即已分科，…因專業分化太早以及一般採用傳統的教授方式，以致影響學生基礎與通識能力之培養」。相關討論另可參吳清基（1998：7、64、71-72）、張一蕃（1999）、郭秋勳、王春龍（1996：70-73、96）、黃政傑（2000：127-128、133-136、159）、楊朝祥（1998：19-21、67-71）等。

³ 相關討論可參吳清基（1998：10）、李大偉、王昭明（1997：21-25）、黃政傑（2000：128，2005：183、185-187）、楊朝祥（1998：297-308）、饒達欽（1996：148）、饒達欽、翁上錦（1996）等。

動漫畫，⁴甚至有很高比例都曾看過《航海王》動漫畫，因而嘗試從《航海王》的相關劇情來討論什麼是政府與國家、什麼是權力與正義等議題的授課方式。當課程上援引《航海王》的劇情與對話內容作為討論相關概念的楔子時，學生普遍哄然大笑，認為這方式著實出乎他們意料，但確實相當程度引發他們討論的興致。動畫影片雖是簡化了這些相關的議題，但卻也讓嚴肅地學術性概念容易帶入課堂的討論中，進而刺激學生瞭解與體會這些議題其實與現實生活密切相關。

也因此，本文是從研究者教學經驗的角度出發，而以內容分析的方式來耙梳《航海王》的對話內容，並討論所涉及的觀點與民主政治通識教育課程的關聯性。希望透過漫畫娛樂效果的包裝，提供調整傳統學術式、理論性課程學習方式的另一種創新的可能性，而能吸引更多來自不同科系、較缺乏人文素養背景的學生，來思考與探索這些因應時代變革的議題與價值；最後也將省思動漫畫教材用於相關課程與教材的限制。

貳、動漫畫作為一種文本的特色與功能

早期臺灣社會對漫畫始終脫離不了「怪誕離奇」、「極幼稚」、「不正經」、「殘害青少年身心發展」、青少年次文化、⁵難登大雅之堂等的「刻板印象」（洪德麟，1995：76；陳建豪，2007a：182；簡宛，1979：23）。

然近年來隨著動漫畫藉由日益豐富、精緻與多元的題材，以及結合娛樂性與知識性的功能，促成動漫畫產業的蓬勃發展，更使得漫畫從國、中小的教室蔓延到大學與企業，傳統教科書開始嘗試藉由漫畫形式來說明複雜的社

⁴ 相關的調查報告如湯芝萱（1997）、葉乃靜（1999）、蘇蘅（1994）等也都指出甚高比例的大學生都曾接觸過漫畫。

⁵ 根據湯芝萱（1997）的調查，小學以至大學有高達96%的學生都會閱讀當下流行的漫畫，其中又以日本漫畫書為主，其他國家的漫畫書則較少受到歡迎。蘇蘅（1994）同樣也發調查現青少年以閱讀日本流行漫畫為主（88.7%），而臺灣與香港出版的漫畫所佔比重極低。

會經濟現象，大學逐漸出現將漫畫列入參考教材的相關課程（韓國棟，2007），不少知名企業也流行透過漫畫來認識企業經營與行銷的技巧（陳建豪，2007b），學術領域隨後亦從專業角度討論相關動漫畫的學術意涵。⁶

相關的研究與調查報告不斷指出，動漫畫這種虛虛實實、生動有趣與淺顯易懂的圖文形式，其實具有相當多元的功能：⁷從娛樂消遣、⁸紓解壓力與移情寄性、⁹創意啟發與知識傳播平臺，甚至成為當前文化創意產業的重要內容，這些都提醒「我們必須正視漫畫的正面功能和意義」（洪德麟，

⁶ 如張秀蓉（2001）研究漫畫在歷史教學中的運用，蕭湘文（2000，2001）分別從消費行為與意義、閱讀能力等角度分析漫畫迷的行為與現象，蔡宗展（2003）、程峻（2007）等討論運動漫畫對體育教學的價值，張建成（2004）則聚焦漫畫所形塑的偶像崇拜的現象，周育賢（2006）著重插畫漫畫對學習日語的效果，王櫻芬（2007）研究漫畫在通識教育中之運用，還有為數不少的碩博士論文處理漫畫所涉及的諸多議題等。

⁷ 相關討論可參王受之（2007a，2007b）、王詠宣（2005：67）、成英妹（2007）、何蕙琪（2005）、岸本裕史（1995：78）、林文昌（1997）、林政華（1992：67-68）、洪德麟（1995：76）、高天生（1979：25-26）、郭玉敏（2005）、陳文瀾（2003）、陳建豪（2007a，2007b，2007c）、湯芝萱（1997）、葉乃靜（1999：41-44，2000）、劉宗銘（2007）、蕭湘文（2002）、簡宛（1979：15-16）等。

⁸ 根據蘇蘅（1994）對青少年閱讀漫畫動機與行為的調查研究顯示，其閱讀漫畫的主因依序為：內容有趣好笑（59.8%）、畫面美觀動人（39.5%）、打發時間（37.6%）、內容生動感人（32.1%）、具有想像力（30.1%）、內容刺激（22.5%）等，而其對漫畫類型的偏好則是：幽默好笑（63.3%）、浪漫愛情（44.8%）、動作派爆笑（33%）、體育運動競技（29.2%）、科幻冒險（25.6%）等類；在性別差異方面，男性較偏好運動、武俠和幽默爆笑等類的漫畫，女性則以愛情類別漫畫較受青睞，而科幻、神話類型漫畫的閱讀偏好則並無明顯性別差異，顯示漫畫是「娛樂產業的先鋒」（陳兆平，2005：35）。

⁹ 童年時代的夢想、憧憬、想像與歡樂，多少都來自漫畫故事的世界，文學家吳鈞堯（1997：17）以「苦悶的時代，療傷止痛的良方」來形容漫畫的愉悅性：「閱讀漫畫和其他一般書籍一樣，都具有移情的效果，我們可以藉著閱讀的過程，把感情轉移到書中人物上……當我們沈溺在閱讀中，很可能會忘記身處的時空……」；洪德麟（1995：77）更以「精神療法」來形容漫畫紓解壓力的功效：「漫畫在精神醫學界已是公認的『移情』、『寄情』的上品。」（「手塚治虫」做個醫生只能救幾個人，而漫畫的精神治療可以廣被千萬人。」）

1995：77）：

漫畫以其特有的繪畫藝術魅力，加上故事和戲劇美學形式的演技，寓意著啟發式的哲學、活潑思考的想像力、未來學的科幻世界…形成一道迷人的深邃宇宙…在普羅大眾中引起共鳴，成為通俗藝術、大眾傳播的寵兒，並衍生出周邊巨大的商品商業如電影、電視、卡通、錄影帶、電子書、文具、玩具、日用品、電動玩具…（洪德麟，1995：76）

一、動漫畫作為影像世代文化意義互動的平臺

即便動漫畫具有上述的多元性質與功能，或許仍有人質疑它「小道」、「難登大雅之堂」，甚至貶低為「幻象和假象」的同義詞（陳懷恩，2008：12）；然而，亦有不少研究呼籲社會「必須認真看待」「娛樂並不是一個單純的概念」、「娛樂和教育並行不悖」（孫憶南譯，2006：113-116），即便是「娛樂製造廠」也呈現閱聽者在其中自由創造、「轉化」、具有象徵性意義的「主動精神」（高宣揚，2002：24-27、79）。

若再從視覺藝術的角度來看，動漫畫也被認為是結合視覺藝術與文字敘事的一種創作，透過簡單、連貫的構圖與文字的並呈與搭配，除了鋪陳出作者所試圖表達的故事和寓言，更建構出閱讀者自由自主「解讀與想像」（張秀蓉，2001；蘇蘅，2001）的廣闊世界，藝術史大師Erwin Panofsky（1968）因而強調「圖像分析處理的不再是題材，而是意象、故事和寓言」：

圖像學發現和揭示在作品的純形式、形象、母題和故事的表層意義下面潛藏著的更為本質的內容，這樣的內容透過藝術家的手筆，將國家或時代的政治、經濟、社會、宗教、哲學…等議題凝聚在藝術作品

中，成為作品的本質意義和內容，就人類生活面向的某些環節凝縮成了徵兆而進行解釋。（Erwin Panofsky，引自王櫻芬，2007：59）

由於影像是人類共同的、易於溝通的語言，¹⁰使得視覺感官¹¹主導著身處資訊傳播影像世代的日常生活。（張恬君等，1997：8、25-26；酷馬，2004）面對當前這種從「論述的」到「圖像的」¹²、「直覺的尋找游標、遙控器」（林宏達，2003：165；陳懷恩，2008：319-334；羅世宏等譯，2005：350-351）的轉變，「我們不是於影像之外，拉出距離地看著所有的發生，而已置身於影像之內、故事之中了」（王櫻芬，2007：59），影像對我們幾乎已是全面性的影響（陳品秀譯，2009：20；陳懷恩，2008：311-312）。

同時，如同媒體研究理論所提出的「主動閱聽人」、「認知」、「認同」及「有意識的選擇」（孫憶南譯，2006：110、128-138）媒體內容等的概念，視覺傳達的過程「不只是利用眼睛達到視覺功能」，更是涉及「心智活動去解釋所看到的景象」的複雜過程，「必須藉由影像創造者與觀察者雙向溝通來達成」（張恬君等，1997：39、24），意即M. Sturken與L. Cartwright所強調的「觀看者製造意義」¹³（陳品秀譯，2009：65），而這

¹⁰ 有關影像作為「第二種語言」與「意義—象徵載體」的可能與限制，可參陳懷恩（2008：27-33、47-50、127-138）的討論。

¹¹ 張恬君等（1997：26）以「在驚鴻一瞥中看見了無窮盡」來形容「視覺內容驚人的豐富性」：「視覺是迅速的，包羅萬象的，同時是分析的也是綜合的。它只需要如此少的能量，就像在光速下，在極短暫的時間裡，允許我們的心靈去接受、去掌握無限的資訊。」

¹² C. Barker（羅世宏等譯，2005：351）指出，「現代主義…強調文字的優先順位是高於影像，鼓吹一種理性的世界觀，探索文化文本的意義並且將觀眾和文化客體分開。相反的，後現代的『形象』是更視覺化的，取自日常生活中的視覺經驗，質疑現代理性主義的文化觀，並且始觀眾沉浸於在他／她對文化客體的欲求中。我們可以下結論，本質上為視覺媒體的電視全球化，形成了後現代文化轉向核心的部份。」

¹³ Sturken與Cartwright強調，即使影像製作人「企圖讓我們以特定的方式解讀它們」，然而「人們常帶著經驗與聯想來觀賞特定影像」，這導致「製作者的意圖和觀看者真正從影像或文本那裡得到的東西可能是不一致的」，

也就涉及創造者賦予影像怎樣內涵的能力與觀察者解讀能力的兩個問題。一位優秀的影像創造者，作品設計的目的與對象在於人，其形式則常具有「表現文化潛在的意識型態」，提供社會具有「時代意義的創造性」（張恬君等，1997：51、42）；而一位認真的觀察者，則能透過聆聽作品的敘事（文化視窗，2005），適切感受作者的設計目的，進而享受閱讀所引發的共鳴。

因此，一部優秀的動漫畫雖僅是簡單連貫的構圖，卻能透過圖像的動作與表情、背景與線條、擬聲符號、圖框結構等的變化，再加上文字「畫龍點睛」（吳鈞堯，1997：19）般所營造出的想像空間，表達出創作者豐富的故事、¹⁴創意或隱喻（蕭湘文，2002：13），而這也就值得閱讀者積極的參與和探索，進出作者所建構的虛虛實實世界，在互動與反思的過程裡獲得自我地滿足。

二、動漫畫作為一種文本與一種認同

就上述而言，我們無法否認漫畫作為一種影像的文本意涵（蘇蘅，2001；蘇新益，2007），自有其文本世界的邏輯與價值觀，而其作為「互動的溝通媒體」（張恬君等，1997：50）的性質，不也仍具有「文以載道」¹⁵

因為「觀看者製造意義」（陳品秀譯，2009：66）。

¹⁴ 方成（1993：216）指出，漫畫的故事意涵，是與其他繪畫最為明顯不同之處：「在其他繪畫中，技法佔有決定性的地位，技法掌握不好，就畫不出動人的作品來。漫畫則主要看構思，構思動人，即使畫得差些，欣賞者一般不大計較。」也因此，一個成功的文化產品，常能提供閱讀者感受新的價值與體驗：「一個意識型態、一段故事、一個獨特的設計、一種情緒、或是一種生活方式。」（李璞良、林怡君譯，2003：27）

¹⁵ 西方社會學界對於如流行服飾、麥當勞現象、流行音樂、流行電影等各種不同流行文化形式與背後的意義作過許多深入的調查與討論。（高宣揚，2002：42）而針對日本漫畫文化意義的討論，如保羅·葛拉維（2006）以「和魂洋材」來形容日本漫畫所企圖傳達的意義，楊玉鈴（2007）也指出許多流行的日本漫畫，其實也都企圖傳達許多文化意義，以避免傳統文化的式微，顯見漫畫文化傳承的功能。因而花建（2003：194-197）指出日本藉由動漫畫的製作與輸出，一則實踐日本「『文化輸出』的國家戰略」，積極向外傳播「日本固有的、深層的文化」與「日本精神」，再則更成就

的可能性？

道德經、貝多芬的四重奏、畢卡索的名畫格爾尼卡（Guernica）或馬波索特（Robert Mapplethorpe）的攝影，未必就一定比藍調音樂、辣妹合唱團的專輯、黛安娜王妃逝世的媒體報導，足球「狂熱」或最新的Levis牛仔褲廣告，更適合放在「文化文本」中討論。事實上，它們都能提供個體一種存在感。（鄭榮元、陳慧慈譯，2005：22）

現下成長的這一代…所身處的文化拒絕受教會、國家或無聊感所支配，身邊每樣事物經常處於流動的狀態，迪士尼影片和日本的神奇寶貝（Pokemon）遊戲卡就和丹麥卡通人物及樂高玩具一樣重要…依舊尋求認同以及凝聚力。（李璞良、林怡君譯，2003：viii-ix）

漫畫作為一種文本的意義，也在於閱讀者如何解讀與闡釋，洪德麟（1991）因而以吸引閱讀的「糖衣」，來形容漫畫的意義與價值：「糖衣並不治病，苦藥才治病。…漫畫之於神話、童話、文學、科學、歷史、思想的傳承自也和糖衣之苦藥有一樣的意義和價值。」更何況，一部優秀的「漫畫往往能使我們看到自己及人類小小的弱點」，「同時也反映每一個社會的百態」（簡宛，1979：22），其意義顯現的部分更「是由主動閱聽人的詮釋與回應構成」（孫憶南譯，2006：110），因而「漫畫教學之特色，即是以圖像教學的思考，來導入實際生活，從文本到生活而來探發世界圖像所隱藏的巧妙與奧思。」（王櫻芬，2007：59）

因此，相較於容易被學生排拒的傳統學術性學習方式，「圖像化學習」（李欣蓉譯，2005）甚或結合娛樂與知識學習功能的動漫畫等多媒體教學方式具有「較佳的學習效果」及「適合績效要求」（陳昭雄，1996：129-133；楊朝祥，1998：307；黃政傑，2000：157），或可提供我們尋求教材

與課程創新的另類參照與嘗試。

參、《航海王》動漫畫與相關議題的聯結與分析

臺灣當下流行的漫畫常以日本漫畫書為主¹⁶（湯芝萱，1997），其中《航海王》¹⁷動漫畫的畫風不算唯美，卻以劇情和內涵取獲得不少支持與驚人的銷售量（參表1），正與前述Panofsky所強調的「圖像分析處理的不再是題材，而是意象、故事和寓言」觀點遙相呼應，最讓本文作者驚艷與感動。本文認為《航海王》創作者敘說的故事極為引人入勝，在如同心圓般向外層層擴散的動人劇情中，隱隱呈現創作者前後脈絡一致的個人觀點，而這些觀點卻也相當程度貼近閱讀者成長的生活經驗，「有很久以前我們就失去的理想」（翁新涵，2006）。

一、《航海王》動漫畫的故事結構與主要角色

本文認為，《航海王》正是透過一幕幕荒誕誇張的情節，在娛樂效果的

¹⁶ 日本集英社、小學館、講談社等動漫畫公司透過長期培養眾多漫畫家來經營多元動漫畫題材的方式，使其內容涵蓋生活中的各類題材與行業，如描寫上班族群的《島耕作》系列，描寫運動、美食料理的《灌籃高手》、《網球王子》、《足球小將翼》、《將太壽司》、《烘焙王》、《神之雫》、《華麗的餐桌》等，描寫特殊行業的《夜王》、《嬢王》等多元的題材，一則促成日本動漫畫產業的蓬勃發展，二則全面進佔臺、韓、香港等的動漫畫市場，相當程度影響青少年次文化的流行。

¹⁷ 日本漫畫家尾田榮一郎從1997年開始在日本《少年Jump週刊》第34號刊登評價甚高的超人氣漫畫《ONE PIECE》（臺譯《航海王》），其單行本曾創下最早突破一億冊的歷史紀錄，1999年10月起進一步擴及到動畫和遊戲的表現形式，由富士電視臺與東映動畫合製出20張原聲唱片、6部劇場版、10部以上的分支劇情電視版、多款改編的電玩遊戲與小說……不斷被翻譯成各國語言、在許多國家連載而風靡了全世界，甚至固定上映劇場版動畫的每年3月，也成了全世界「海賊動畫迷」共同期待的節日，顯見其受歡迎的程度（參見<http://www.j-onepiece.com/>）。從劇情進度與作者答覆讀者的說法來看，這部漫畫極可能還會持續連載數年之久。

表1 2011年日本ORICON公司有關漫畫銷售排行榜TOP10

名次	系列書名	出版社	銷售冊數
1	海賊王（航海王）	集英社	37,996,373
2	火影忍者	集英社	6,874,840
3	青之驅魔師	集英社	5,223,712
4	魔導少年	講談社	4,701,596
5	美食獵人	集英社	4,665,634
6	銀魂	集英社	4,415,491
7	爆漫王	集英社	4,399,938
8	死神	集英社	4,187,258
9	只想告訴你	集英社	4,109,481
10	殺戮都市	集英社	4,056,981

資料來源：2012.05.12 整理自 <http://www.oricon.co.jp/entertainment/ranking/2011/bookrank1201/index06.html>

包裝下，暗寓著前後脈絡一致的、完整的世界觀與嚴肅性議題：對權力的戒懼與批判，對政府組織的檢視與嘲諷，對人性與理想的尊重與堅持，以及對主流歷史與正義等概念的重新省思。這些潛藏的主軸顯然遙遙呼應了當前國際社會的主流價值，對比政治學教科書的學術性，《航海王》透過娛樂效果的包裝，或許更能吸引許多來自不同科系的學生，來思考與探索這些沉重嚴肅的議題。

如同L. L. Lohr（張明傑譯，2008：58）強調不要濫用「一張圖片勝過千言萬語的信念」，¹⁸因為圖像象徵具有一定的「多義性與複雜度」（陳懷恩，2008：134-135、151-152），如何適當使用視覺圖像的輔助性是值得關切的課題，陳懷恩進而引述Büttner與Gott dang（2006：191）的觀點，提醒

¹⁸ Lohr（張明傑譯，2008：54-58）進而從教學設計的角度，提醒使用視覺圖像做為教學輔助工具時需幫助學生在視覺圖像的主體／背景之間關注選擇重要訊息、組織訊息的層次性、整合訊息的一致性的三項原則。另可參Karen Bromley, Linda Irwin-De Vitis & Marcia Modlo（李欣蓉譯，2005：48-51）有關圖像化學習七項重點的討論。

研究者在探索圖像內容與意義時應注意的八項重點：¹⁹確定原貌、作品歷史、作品分析、創作重建、創作根源、作品脈絡、作品理解史及意義的批評。對於僅是嘗試借用《航海王》動漫畫的「形象、故事和寓意」以協助教學的目標來說，前述的區分過於偏向方法論上的邏輯區隔方式，並非本研究的重心，因而僅擬以Panofsky（1982）所強調之描述、分析與解釋的圖像分析三個層次，以及張秀蓉（2001）不斷提出漫畫教材中的問題以刺激學生思考的方式，來討論此一動漫畫援用於民主政治相關課程上的可能性。

以下，本文即藉由把梳《航海王》的劇情與敘事文字，來呈現其隱含的主軸，以及討論其與民主政治通識教育課程相關概念與議題的關係，進而檢視作為課程教材的適切性，並藉其內容來討論相關的概念與議題。

《航海王》描寫一位誤吃了橡膠惡魔果實，而成為全身伸縮自如的橡膠人魯夫，為了要實現與海賊紅髮傑克（因救魯夫而斷臂）的約定，立誓成為找出被稱為ONE PIECE神秘寶藏的海賊王，而進入偉大航道（Grand Line），並陸續加入索隆、娜美、騙人布、香吉士、喬巴、羅賓、佛朗基、布魯克等夥伴的冒險故事（參表2、3，對於布魯克部分，因其與本文主題關聯性較小而暫不處理）。

表2 《航海王》主角簡介

魯夫與其夥伴	特質	主要登場背景	與教學相關的概念
蒙其·D·魯夫 Monkey·D· Luffy 草帽海賊團船長	如稚子般善良、樂觀與善惡分明，能夠體會與尊重別人心中的想法，雖常衝動而不考慮行動後果，但在關鍵時刻卻能展現超出常人的冷靜、機智和果決，深獲夥伴的信任。	與海賊紅髮傑克相遇，為感念傑克斷臂相救之恩，魯夫立志成為海賊王。	自由主義 意識型態 多元民主 人權

¹⁹ 另可參陳懷恩（2008：284-288）對其他學者解構與詮釋圖像之操作化流程的詳細介紹。

表2 《航海王》主角簡介（續）

魯夫與其夥伴	特質	主要登場背景	與教學相關的概念
羅羅亞·索隆 Roronoa Zoro 第一個夥伴 劍士	被封為「海賊獵人」、「海盜剋星」，嗜睡、路癡，常與香吉士吵架。雖常糾正船長魯夫的錯誤，但也總是全力支持魯夫的意見，深受魯夫信賴，目標是成為世界第一的劍豪。	為拯救女孩莉嘉，殺死海軍上校斧手蒙卡兒子貝魯梅伯，飼養的狼犬，受騙、被綁於海軍基地刑場，不給食物和水。	自由主義 人權
娜美 Nami 第二個夥伴 航海士	聰明機靈，精通氣象學、航海術與繪製航海圖，並擅長偷術、騙術、談判或威脅恐嚇敵人，但易受金錢誘惑。目標是畫出全世界的航海圖。	惡龍海賊團控制娜美的故鄉「可可亞西村」，並以之脅迫娜美協助惡龍海賊團繪製航海圖。	自由主義 社群主義 人權
騙人布 Usopp 第三個夥伴 狙擊手	膽小消極，慣於騙人。長於狙擊，憧憬和想像成為勇敢的海上戰士，但一遇險境即想逃跑，常陷入天人交戰。	阻止克洛船長侵吞可雅財產的陰謀。	社群主義 人權
香吉士 Sanji 第四個夥伴 廚師、踢擊	遇事能冷靜分析思考與正確判斷，但卻極易對女性敵人心軟。為避免沾污廚師神聖的雙手，慣於用腳踢擊。夢想尋找傳說的「蔚藍海域」。	阻止克利克海賊佔領紅腳哲普的海上餐廳「巴拉蒂」。哲普對香吉士有斷腳相救之恩。	社群主義 人權
多尼多尼·喬巴 Tony Tony Chopper 第五個夥伴、船醫	不擅於隱藏情緒。具有豐富的醫學常識，夢想成為醫治任何疾病的「萬能藥」醫生。	力抗「磁鼓王國」瓦爾波軍團，維護西爾爾克醫生「奇蹟櫻花」遺志。	文化遺產 醫療人權
妮可·羅賓 Nico Robin 第六個夥伴 考古學家、暗殺	被視為慣於背叛夥伴的「惡魔之子」。個性冷靜，即便泰山崩於前，依舊安坐看書。8歲即成為考古學家，擁有豐富知識，夢想尋找分散在世界各地，記載了真正歷史「空白的一百年」的石碑，所謂的「真正的歷史本文」。	在「阿拉巴斯坦」事件中，藏身克洛克達爾「巴洛克華克」的陣營，為地下暗殺組織的副社長兼最高司令官，對與克洛克達爾為敵的魯夫感到好奇。	文本歷史 文化遺產 知識 文化權

表2 《航海王》主角簡介（續）

魯夫與其夥伴	特質	主要登場背景	與教學相關的概念
佛朗基 Franky 第七個夥伴 船匠、改造人	「水之七島」解體商集團「佛朗基家族」的流氓頭子，衝動、重情義，易因感動而大哭，總是穿著一條泳褲而被當成變態。人生目標是製造出夢想之船，與目睹該船航至世界盡頭。	先因造船理想而被捲入世界政府奪取「冥王」設計圖的陰謀中，後又因搶了草帽海賊團兩億元和打傷騙人布，而與草帽海賊團處於敵對狀態。	自由主義 司法與人 權
布魯克 Brooke 第八個夥伴 音樂家、骷髏人	雖然身著紳士裝、擅長音樂與多種樂器，卻不改好色與搞笑的個性；為了履行與鯨魚拉布環繞世界一周在「雙子峽」重逢的約定，以音樂家的身分加入草帽海賊團。	在魔幻三角地帶協助草帽海賊團以鹽巴淨化僵屍、對抗七武海的月光·摩利亞。	

資料來源：整理自《航海王》漫畫。

表3 《航海王》主要反方人物簡介

要反方人物	主要登場背景	事件	與教學相關的概念
蒙卡 世界政府海軍上校	原為海軍三等兵，因受騙抓住黑貓海賊團假的克洛船長，晉升上校。個性為所欲為，橫行霸道。	縱容其子貝魯梅柏仗勢欺人，橫行於「謝爾茲鎮」海軍基地內外。	專制主義 權力
克洛 黑貓海賊團船長	被稱為詭計多端的黑貓海賊團船長，因費盡心思躲避海軍的追捕，化名藏匿可雅家中，視船員為棋子。	藏身「西羅布村」，潛伏為可雅家忠心的管家古拉哈諾，密謀侵吞家產。	專制主義 恐怖統治 權力
克利克 克利克海賊團	堅信各種武器的力量，否定所謂的信念與誠信，視船員為工具。	企圖強佔海上餐廳「巴拉蒂」作為海賊船。	專制主義 權力
惡龍 魚人海賊團老大	魚人海賊團老大，控制娜美故鄉「可可亞西村」，以之脅迫娜美協助惡龍海賊團繪製航海圖。	企圖藉由娜美繪製的海圖，控制全世界海洋，而進一步控制世界。	民族主義 恐怖統治 權力

表3 《航海王》主要反方人物簡介（續）

要反方人物	主要登場背景	事件	與教學相關的概念
瓦爾波 磁鼓王國國王	是為了統治便利，驅逐全國醫生，而只留下 20 名最好的醫生在身邊，藉以控制人民的暴君，當海賊入侵時甚至棄守全民出逃。	誘抓喬巴恩人的西爾克醫生，否定所謂的信念，視國民為禁鱗。	官僚組織 保守主義 恐怖統治 權力
克洛克達爾 世界政府所公認的七個海賊「王下七武海」之一	極度不信任同伴，利用完隨即殺害。 世界政府不但不通緝這七個海賊，還特許他們可以搶劫其他的海賊，但必須按一定比例上交所得給政府。	巴洛克華克的首領，計畫「理想鄉大作戰」陰謀奪取「阿拉巴斯坦」王國，藉以進一步控制世界。	國際政治 獨裁政體 官僚組織 權力
神·艾涅爾	自認為是神，擁有轟雷果實與預知敵人動向的能力。為建立了他的「理想國」，先是毀滅其家鄉「碧卡」，又企圖消滅統治了 8 年的「空島」。	自認神可隨意處置空島島民，因空島僅為其追求「理想國：無限大地」的中繼站。	極權主義 獨裁政體 恐怖統治 權力
斯帕達姆 世界政府 CP9 官員	世界政府隱密的暗殺組織—CP9 的司令長官。性格陰險、行為怪異的反派角色。	企圖藉由 CP9 取得古代兵器力量，進而控制世界。	國際政治 恐怖統治 權力

註：反派的代表眾多，包括媒體常藉以嘲諷特定人物的「天龍人」一詞、黑鬍子海賊團、班塔·戴肯九世（Vander Decken IX）與荷帝·瓊斯（HODY JONES）等海賊團等，限於篇幅而不予討論。

資料來源：整理自《航海王》漫畫。

二、《航海王》動漫畫故事結構所蘊含的自由主義意識型態

就《航海王》故事結構而言，是由點（個人）、線（家、鄉）、面（國與世界）向外擴散與層層緊扣的發展。從魯夫個人立志（聆聽自己心靈）成為海賊王，逐一協助初認識的未來夥伴（尊重夥伴的夢想）正面迎向任何挑戰：索隆個人抱負受阻於蒙卡的瞞騙、騙人布友人家產被克洛奪取、娜美家鄉被惡龍控制、香吉士海上餐廳被克利克強佔、喬巴所在的國家被腐敗君主瓦爾波獨裁統治、阿拉巴斯坦王國薇薇公主面對克洛克達爾的陰謀叛亂、空

島住民與香狄亞族民恐懼於艾涅爾的任意處置、羅賓與佛朗基被世界政府秘密組織首領斯帕達姆抓走以求取更大的毀滅性武力、布魯克因影子被月光摩利亞奪走而失去陽光與自由……（參表2及表3），最終（不論是否因為要援救魯夫的義兄蒙其·D·艾斯）與世界政府全面衝突。

在使用《航海王》故事做為教材之前，宜先請同學思考「海賊」是否是違反社會主流價值的概念？「海賊」對上「政府」又是否是「不正義／正義」的相對概念？作者透過「海賊」來敘說故事的方式，可能有哪些目的與哪些想要表達的價值關懷？透過提問的方式，可逐步醞釀同學思考故事背後可能涉及哪些相關議題的情境，而後帶出故事結構的介紹。繼而透過對整個劇情結構的描述，一則較易在此架構的基礎上協助學生進行相關的解釋與分析，二則也較容易看出在表面上似乎互不相關的各個主要單元，實際上卻有著創作者所企圖彰顯的自由主義脈絡——「在名為信念的旗幟下」，「追求自由任憑選擇的世界」：

世代傳承的意志、時代的變遷、人們的夢，只要人們繼續追求自由的答案，這一切的一切都將永不停止。

這世界，沒錯！一個追求自由任憑選擇的世界，就在每個人的眼前無限地延伸。如果我們的夢想可以引導你的方向的話，就去追尋吧，在名為信念的旗幟下！（《航海王》動畫第一部片頭曲）

如同前述引文所強調的「追求自由任憑選擇的世界」，故事的主軸無一不是在捍衛自己、夥伴（從第一位索隆至第八位布魯克）與陷入困境陌生人的自主性，而支撐主角能夠面對外來強大壓力（無論是其他海賊的武力或政府海軍的權力）正是源自堅持人的主體性與自由的信念，而這樣的信念正反映出與民主政治息息相關的自由主義意識。首先來看《航海王》對主角魯夫的性格的描寫與設定。

三、主角的特質：以自由主義的信念抗衡身分與權力的歧視與壓迫

不少有關民主政治與自由主義的討論都不免引述法國啓蒙時代思想家伏爾泰（Voltaire, 1694-1778）名言「雖然我並不同意你的觀點，但是我誓死捍衛你說話的權利」（一說是Evelyn Beatrice Hall（1868 - after 1939）對伏爾泰話語的闡釋），藉以指稱含括言論自由、免於歧視的自由在內的各項自由權利的重要性，並從而延伸政治自由、經濟自由以至文化自由及自由與容忍的關係等的討論。對臺灣年輕的大學生來說，政治上的自由或許已是無庸置疑、無須省視的權利與習慣，而不易意識今日的民主自由是從何而來、維護自由又得付出哪些代價，因而更不易對自身在地的民主政治發展歷史產生共鳴，更遑論對學術性的討論感到親切。

相對而言，動漫畫的故事性與視覺性有助於提高學生對民主政治議題的親近性。透過《航海王》主角協助被壓迫者追求自由與理想而面對強權者的畫面，學生很自然地領會到所習慣的自由原來如此可貴，然而，自由卻不會憑空掉下來、民主政治亦不會自然產生、掌權者的善意更不足以被期待與依恃，而是得付出與權力抗衡的相當代價。除此，《航海王》通常藉由旁觀者（不論敵友）（潛藏的客觀性）的看法與評價，來烘托出主角魯夫的特質，這樣的方式一則免於作者直接跳出來陳述某些道理與價值的教條化，二則藉由故事中反派人物渴求權力、強調階級、扭曲人性、蔑視信念等畫面的刻畫，使閱讀者容易感受「權力使人腐化」的概念，同時反襯出主角信任夥伴、堅持信念的單純、鮮明特質，進而體現重視人權的民主政治等價值的可貴，這或許比許多嚴謹的教科書討論來得更為淺顯易懂而更衝擊人心。

（一）不自由毋寧死的信念與對夥伴毫不猶豫的信任

當魯夫被小丑巴其海賊團抓住，並綁在絞刑臺上、無法逃脫之際，竟還笑著對來不及營救他的夥伴說：「抱歉，我要死了。」《航海王》藉由敵對

的海軍上校斯摩格²⁰與海上餐廳老闆哲普²¹觀看的角度，塑造出主角魯夫面對生死困境時所展現的信念（方郁仁譯，2003-/11：181-182，2003-/8：22、48-49、79、92）：

他笑了！（斯摩格，驚訝）

不管是氣勢多麼強的人……在即將死亡的瞬間，都一定會臉色鐵青的絕望死去啊！（斯摩格部下）

他是因為接受了「死亡」，並且做好覺悟，所以才會笑！（斯摩格）
一旦決定目標，就會戰到死才肯罷休的蠢蛋…就算全身上下有幾百種武器，有時候還敵不過充滿自信的「一項絕招」呢…不怕死的「信念」…去堅持某種信念的笨蛋…他都不會盤算…或是任何的猶豫…
（哲普）

其次，相對於反派角色克洛船長對下屬的強勢，魯夫除了鞭策自己變得更強「不然就無法保護夥伴！」，更是肯定愛吹牛又膽小的夥伴騙人布，能捨命為朋友可雅拼命的氣度（方郁仁譯，2003-/40：200，2003-/5：60-62、69）：

就算…有好幾百個部下跟隨你，你還是比不上騙人布！（魯夫）

什麼？說我比不上玩海賊遊戲的船長？…我哪裡輸他了！（克洛）

你的氣度。…你把同伴當成什麼啦！（魯夫）

²⁰ 斯摩格為海軍本部上校，不喜歡聽從上級指示而常我行我素，對海賊魯夫的行為常感興趣。世界政府為了不讓世人知道是魯夫等海賊擊倒七武海的克洛克達爾與解救阿拉巴斯坦王國，偽稱由斯摩格所為而欲晉升其為准將，但斯摩格既不受獎、也不承認自己被擢升為准將，顯見其特立獨行與好惡分明的特質，而這些特質其實相當近似於魯夫，而這或許是斯摩格對魯夫感到好奇的根本原因。

²¹ 哲普原為知名海盜，後為海上餐廳負責人。

雖然魯夫從來不過問、也當然搞不清楚夥伴任何行為的原因，但卻永遠支持與尊重夥伴任何的決定，《航海王》藉由對比魯夫回應娜美對惡龍統治的絕望痛哭、回應惡龍對魯夫的嘲諷，以及吸引原是反派的羅賓與佛朗基的劇情，反襯出近乎「白痴」的魯夫卻具有「能夠收服人心」、符合「儒者的聖人觀」的「天生聖人」形象（袁光儀，2007：292），也突顯出魯夫與夥伴間單純的支持與互信，是其團體、組織穩定的重要基礎：

為什麼還不走？我的事不用你管，快走！（娜美）

雖然…我不知道妳發生什麼事…（魯夫）

不關你的事，你走就對了！快點離開這個島…我拜託你…（娜美）

但是，我相信妳一定需要人幫忙…（魯夫）

…魯夫…幫幫我…（娜美，停頓之後啜泣）當然（魯夫，果決）

就是因為什麼都做不到…大家才會來幫我啊！…我根本就不會劍術啦！我也不會航海術！也不會作菜！更不會說謊！我可以保證！如果別人不幫我，我根本活不下去！（魯夫）

哈哈哈哈哈……你居然可以如此肯定自己有多沒用……（惡龍，方郁仁譯，2003-/10：177-182）²²

《航海王》此部分劇情的討論，可以具體的社會運動案例中的衝突及抗爭事件（如從較無衝突的無殼蝸牛運動、國光石化爭議以至激烈如鄭南榕自焚、藏人自焚等衝突事件）刺激同學思考社會運動背後的多元面向：社會運動人士何以激烈抗爭、民主政治與社會運動的關係、社會運動與公民參與的

²² 這部分的對白，其實在動畫裡修飾地更強有力：

魯夫：我根本就不會劍術！而且我也不會航海！更不會做菜！也不會說謊！如果沒有他們的幫助，我根本活不下去！

惡龍：很少會這樣全面否定自己的…有你這樣無能的船長，做你的夥伴一定很累吧？那為什麼你的夥伴會拼命想救你呢？什麼都不會的你，憑什麼當一船的船長？你到底能做什麼？

關係、公權力又該如何面對社會運動等的議題。絕大部分同學在經歷上述以問題為導向的討論後，認知到不能輕易對社會運動人士貼上暴力的標籤，而初步體會到民主政治課程的重要性，因為民主政治的架構不必然等同所有公共問題的自然解決，而仍有賴於透過公民參與以謀求解決問題的共識與辦法。

除此，《航海王》主角的行事風格一則另可延伸討論F. Fukuyama《誠信》（Trust）一書的論述主軸、日本對於領導人超越常人「完人性優越」的要求（陳寶蓮譯，1987：69）以及儒家強調之值得嚮往與追求的「聖人」目標（袁光儀，2007：292）等的觀點，而向外連結有關「組織管理」及「領導學」等的課程，二則亦可透過《航海王》上述幾段簡單對比的影圖片與旁白，藉此提醒同學思考生命價值等的問題。就研究者課堂經驗而言，年輕學生對於較為形而上的信念、信任、死亡等概念較不易有所同感，比較可行的方式是從「重於泰山、輕如鴻毛」的角度提醒學生意識自己生命的質量：若可以選擇死亡的方式，是選擇因失戀而自殺、還是作為追求理想而陣亡的戰地記者？本課程的主軸雖不在於生命教育上的討論，然或許亦能間接從旁協助年輕學生思考生命的價值以面對生活上的困惑，這部份則仍有賴於其他專業課程教師的費心與努力。

（二）質疑身分、權勢與力量所代表的正義與歷史觀

什麼是正義？這是從柏拉圖以來一直被許多學門探討、爭論不休的議題。京劇「蘇三起解」戲碼中有段開場白頗有深意，暗喻了正義主客觀的複雜性：「你說你公道，我說我公道，公道不公道，只有天知道。」

相對於柏拉圖《理想國》以來，對於正義所涉及平等、差異等諸多討論的理論性與複雜性，《航海王》從古希臘the Sophists學派「強權即正義」的觀點出發，以世界政府官員斯帕達姆丑角式之高喊正義的簡單畫面（學生對這部份最能會心大笑，甚至以此一角色來指稱當前某些爭奪權力的政治人物），反襯出人類歷史中許多掌權者權力傲慢的心態與事實：有身分地位、有強大武力的政府官員，口中高喊的正義，卻可能僅是藉以包裝國家規模化

暴力的工具；即便是假借國家之名、包裝以司法的正義凜然樣貌或符合多數人民認同而施行，也僅是不斷反諷動輒掛在嘴上的正義，並不是真的所謂的正義，而這也揭示出追求正義，必須付出相當代價才可能實踐的事實！

魯夫首次與海軍及海賊的正面對抗，即在於檢視反派角色所在意的權力與正義觀。對於世界政府（蒙卡）與海賊團（克洛船長）這些反派人士而言，「身分」與「權勢」幾乎代表著所擁有的「力量」，而動輒宣稱他們的「身分」，即是他們滿足於所具有之「權勢」力量的展現（方郁仁譯，2003-1：116、158、132，2003-5：60）：

我就是最強、最優秀的人…！偉人所做的的事都是正確的！

身分低又沒有稱號的家伙…！我就讓你們知道，你們沒有權力反抗我。

不管你有多厲害，在我的權勢之前…跟垃圾沒兩樣…！（蒙卡）

船員是船長忠實的「棋子」。部下的生殺大權完全掌握在我的手上。…他們只要為我的計畫犧牲就行了。（克洛）

這種「強權即正義」的觀點，在魯夫海賊團營救被世界政府秘密暗殺組織CP9帶走的羅賓的劇情中發揮地淋漓盡致。

首先，《航海王》藉由世界政府高層官員（斯帕達姆與成員路基）自我催眠式的話語，進一步呈現掌權者對「正義」的認知：權力即正義，權力所在的政府即正義之所在。《航海王》特別透過斯帕達姆的陰險性格與路基的冷酷無情來呈現權力的傲慢，這種情節與畫面的呈現，更讓閱讀者深刻體會「權力使人腐化，絕對權力使人絕對腐化」的卓見（方郁仁譯，2003-11：112，2003-36：133、192，2003-37：64-65，2003-40：98、101、169）：

我們要在「絕對正義」的名義下驅逐邪惡！（海軍）

我們是…伸張正義的人…一介市民…本來就不該反抗巨大的政府

(CP9)

我們的正義就存在於「世界政府」之中…讓那些兵器成為終結「大海賊」時代的「正義戰力」…(路基)

在偉大的正義前，一切都是無力的！…「權力」這東西，也像是一種「兵器」呢！(斯帕達姆)

其次，在《航海王》的劇情裡，建在「全知之樹」中的歐哈拉圖書館被稱為「考古學的聖地」，是世界最大、最古老知識的圖書館，²³儲存瞭解「過去」的資料與「知識」。透過羅賓的回憶，揭露了權力的殘酷：世界政府唯恐不利於政府的歷史文本資料與真相被考古學者挖掘、瞭解而流傳，不惜假藉正義之名消滅「歐哈拉」整座島上的所有住民，連載運逃難民眾的避難船也無法倖免，唯獨當時年僅8歲的羅賓成為漏網之魚。為了抹殺歷史而假借正義以毀滅知識與所有生命，不禁使讀者跟著羅賓一起吶喊：「你們能從(權力的)地圖上看到那裡有人嗎？」(方郁仁譯，2003-/36：192，2003-/40：39-40，2003-/41：58、149、178)

怎麼可以假藉正義的名義來殺人！(艾斯巴古，水之七島市長)

不犧牲一些東西，根本就無法達成(正義)目的…不把我們想要的東西乖乖交給我們…，當然就會被當作反抗正義的人殺死！只要有笨蛋敢妨礙我們！就當作他們是為了和平犧牲，藉此來殺掉他們！(斯帕達姆)

知識會到處傳達，所以不能讓他們離開那座島。基於正義的名義…抹殺住在歐哈拉的惡魔！(海軍)

要動手，就要做得澈底一點！萬一有個學者躲在那艘船上…我們必須

²³ 《航海王》裡面的「全知之樹」樹齡五千年，長期收藏著世界各地送來的大量文獻，「這些對我們人類來說，是無可取代的財產！」(克洛巴，方郁仁譯，2003-/41：69)

要根絕「邪惡」的任何可能性！（海軍上將赤犬）

「非常召集」是一種會讓人連目的都失去的無情力量…你們能從地圖上看到那裡有人嗎？因為你們（世界政府）用這種眼光看世界…才會做出那麼殘忍的事情……！（羅賓）

伴隨著摧毀「全知之樹」砲火的轟隆聲響，是歐哈拉圖書館館長克洛巴博士以身相殉的絕望餘音：「這也是人類所選擇的歷史啊…人類…真是膚淺…！」²⁴（方郁仁譯，2003-/41：182）這種悲傷躍然紙面，屢屢在研究者心中迴蕩不已。

但權力更深入的展現，卻是透過空島劇情所呈現A. Gramsci式的「霸權」觀點。Gramsci認為「常識」乃當權者為了箝制日常生活所形塑的一種意識形態，²⁵對比艾涅爾（神＝常識）對日常言行舉止的制約與如天使般女孩柯妮絲（脆弱人性）對一言一舉的驚懼與小心，顯現權力所塑造的制約情境，遠比任何明顯的行使力量更來得廣泛而可怕，也反襯出獨裁統治體制透過秘密警察滲透社會以求全面控制之摧殘人性的可怕：

一旦發現罪犯的行蹤，就必須誘導對方去制裁之地…否則我們就會被殺！這是我們「國民的義務」…！（柯妮絲）

目的就是為了要讓國民久而久之…產生「罪惡感」！當人們對自己的行為感到自責時，心靈最是脆弱。艾涅爾於是利用這種人性弱點，自己製造「迷惘的羔羊」並加以統治。（甘福爾，空島前任領袖，方郁

²⁴ 但相對克洛巴的絕望，羅賓的母親歐爾比雅顯得較為樂觀，還是相信「歷史」還是「一定會照亮」人類的未來（方郁仁譯，2003-/41：155）。這裡其實值得進一步討論，然因篇幅所限而暫略。

²⁵ Gramsci（1971：362，引自羅世宏等譯，2005：75）認為所有人都透過流行文化的「常識」來組織自己的生活，「常識不是僵化與死板的，它會不斷轉化它自身，並且以科學概念和哲學意見強化自身，進入日常生活中。常識創造了未來的民俗，那是一種流行知識，在特定時間與空間變得相對牢固。」

仁譯，2003-/26：137，2003-/27：177-178)

(三)對權力與正義的省思

相對於前述反派人物的擁有強大力量，《航海王》透過弱勢一方的情感流露，對「強權即正義」的觀點展開反擊。如賢明的阿拉巴斯坦國王寇布拉，以俯首下跪方式感謝魯夫等人拯救了阿拉巴斯坦王國（方郁仁譯，2003-/23：265）：

身為國王怎麼可以輕易向人低頭…！（尹卡萊姆）

權威只是衣服上面的裝飾品而已。（寇布拉）

另外，當海軍中將薩烏羅以「我現在不知道什麼才是正義…但我只是想保護朋友！」質疑政府何以不放過8歲的羅賓時，主事者之一的海軍上將青雉終不免感嘆「只要立場不同，正義就會變成不同的樣子。」「澈底的正義…有時候會讓人發狂。」（方郁仁譯，2003-/41：164、177、183）

而對權力與正義更強烈的質疑與省思，在於斯摩格下屬達絲琪受制於克洛克達爾的強勢後的無力感與不甘心的寫實畫面。當達絲琪無力從羅賓手中救出被挾持的阿拉巴斯坦國王寇布拉、隨後又被揚長而去的克洛克達爾嘲諷「敗家犬沒資格把正義掛在嘴邊…？」達絲琪只能眼睜睜看著原得緝捕的魯夫去追趕克洛克達爾，只能不甘心地下令海軍「幫助海賊、不逮捕！」，「我根本沒有選擇的餘地，這算哪門子正義？」（方郁仁譯，2003-/23：240）作者透過達絲琪的吶喊而對所謂「正義」所致的衝擊與質疑，這遠比許多學術性的嚴謹界定更來得動人。²⁶

²⁶ 其實，這部分劇情的塑造，動畫的對白遠比漫畫來得強有力：

達絲琪：對不起，我不僅幫助了海賊，還放了他們走。

斯摩格：為什麼道歉，這不是你的正義嗎？

達絲琪：不是的，是因為屬下就那麼點本事，即使知道敵人的藏身之所，

(四)對政府角色的省思

政治學教科書指出國家四要素：人民、土地、政府與主權，而人民是四要素之首；然而，究竟有多少政治人物認真看待？《航海王》設計了磁鼓王國瓦爾波的暴政，以及施政總優先考慮國民利益的阿拉巴斯坦國王寇布拉與薇薇公主兩個單元的強烈對比，除了肯定人民是國家的主體，更提醒閱讀者認真思考國家治理的複雜性。

以醫療大國著稱的磁鼓王國，卻因國王瓦爾波爲了便利統治而驅逐全國醫生，只留下20名最好的醫生在身邊，藉著招住醫療需求以控制人民，然當黑鬍子海賊團五個海賊入侵，瓦爾波卻帶著整個國王軍逃出磁鼓島而宣佈亡國：

當他們知道那些海賊有多強的時候…居然比任何人都還要早拋棄這個國家。但是有人說這麼做…反而對這個國家有益處！（多魯頓²⁷）

國家被消滅…怎麼可能會有益處！（薇薇公主）

因為以前這個國家的「王政」…對國民來說，是一個非常悲慘的政治。他是個非常差勁的國王…！（多魯頓）

這怎麼能夠稱得上是政治！這根本是把整個國家的病人當成人質的…一種犯罪！（薇薇公主，方郁仁譯，2003-/15：157、203-204）

我也祇能盡到告知的義務；即使得知炮擊的時間，我也只敢在背後掩護他們…這根本不是我正義的真理！

斯摩格：有些能力跟我差不多的人名聲很差，官職卻都比我高。在這片海洋中若無法向上攀游，就祇有往下沉淪。是要前進抑或是溺死，就得看自己當初下海的抉擇！

達絲琪：對不起，我想休息了……………（哭臉）

斯摩格：笨蛋，既然你這麼不甘心，就變得更強給我看啊！

達絲琪（痛哭）我一定會的！！！！

²⁷ 磁鼓王國磁鼓國護衛隊長，受西爾爾克寧死不屈的精神所感動而挺身對抗瓦爾波，戰敗被囚。

對比強勢瓦爾波的棄守磁鼓王國，弱勢的薇薇公主卻承擔克洛克達爾陰謀荼毒的挑戰，除了以肉身做為國王軍與叛之間的緩衝，更企圖炸掉四千年歷史的阿爾巴那宮殿藉以引開交戰雙方的注意力而緩和國王軍與叛軍的正面衝突，這種以民為本的領袖風範，不需長篇大論，卻僅是幾幅簡單的畫面即可深植人心：

妳瘋了嗎？薇薇公主…！如果這樣做的話…！（加卡）

那樣做會怎樣？國家會完蛋嗎？不對吧？阿拉巴斯坦王國並不是這座宮殿！正在自相殘殺的人民，才是阿拉巴斯坦的靈魂！有他們在，這個「國家」才能成立！（薇薇）

聽好！國家是建立在人民之上的！（寇布拉，方郁仁譯，2003-/21：24-25、29）

國家是建立在子民之上的！就算宮殿被「叛軍」攻陷了，那又怎樣？就算我們「國王軍」全軍覆沒，只要打倒克洛克達爾，國民還是可以靠自己的手重建「國家」！（寇布拉，方郁仁譯，2003-/19：23）

而從頭到尾支持薇薇的魯夫等人，則是堅持「只要她不放棄這個國家…我們就會繼續作戰下去！」「賭上我們的生命！」（魯夫，方郁仁譯，2003-/23：52）對比克洛克達爾的嘲諷，格外令人動容：

…她…很弱…但是卻想要幫助她看得見的所有人。因為她不忍心捨棄任何一個…所以才會那麼痛苦，就連這場叛亂，她也希望不要有任何人死掉（魯夫形容薇薇公主）。

希望不要出人命？這種被和平沖昏頭的傻蛋還真多…他們根本不懂什麼是真正的戰爭。…和笨蛋結交後，就感情用事的替人家賣命…（克洛克達爾，方郁仁譯，2003-/20：13-15）

如果現在不挺身戰鬥，更待何時啊！如果現在不站起來，這個國家就會永遠腐敗下去！（多魯頓，方郁仁譯，2003-/17：39）

相對於多魯頓、薇薇公主與魯夫的激動，瓦爾波部下傑斯、克羅馬利蒙「統治國家根本就不需要用心啊！重要的是系統。」（方郁仁譯，2003-/16：116）的說辭，格外顯得諷刺。

一般而言，年輕學生對於《航海王》論及政府與權力的負面劇情很能體會，其原因或許在於劇情很大程度符合學生對臺灣近年來藍綠惡鬥之現實政治運作實然面的認知，然而卻連帶延伸出對國家不應等同於政府的理想面區分、國家所應蘊含的公平正義性質的應然面認識有所誤解與不屑，相當程度反映出世代次文化對於政治冷漠的圖像，而令人擔憂是否會延伸至對公共事務的漠不關心。也因此，課堂上若僅是呈現《航海王》嘲諷「政府官員」渴望與濫用「公權力」的畫面，不免進一步強化不少人對於影視教學「真假莫辨，虛實難分」的認知而更「深感焦慮與不安」（曾賢熙、廖賢娟，2011：55），因而必須隨著畫面的出現隨時補充說明與討論（江天健，1992：18），澄清「公權力」一詞透過與「公共性」、「正義」等概念的聯結，仍有存在的價值與功能。

依研究者課堂經驗來說，會在課前先行設計好討論題綱，而於學生對相關畫面有所反應（嘲諷、不認同）時依題綱連續提問：何以《航海王》嘲諷「政府官員」與「公權力」？若由魯夫來行使「權力」，結果有否什麼樣「不正義」的差異？原因是否即在於如何行使權力、還是權力本身？魯夫又會不會被權力迷惑而成爲另一個「政府官員」？若不會，原因又是什麼？若不會，「公權力」是否能協助魯夫更易達成幫助弱勢等「正義」的目標？而「正義」又是什麼？……如此的連番追問，許多學生不免啞口無言，但卻能意識「公權力」與「正義」等概念對於社會運轉的重要性，此時正可帶出是否是被嘲諷的對象並未意識到「公權力」中的「公共性」與「正義」，以及從「政府統治」到「治理」的概念轉折所隱含的「責任政治」、「課責」等

的問題，隨之即可導入閱讀與申述教科書的說法以深化上述問題的討論。

初步來看，上述伴隨劇情的提問方式，學生較不易呈現「政治人物原來即如此」而「還能討論什麼」的消極態度，而能逐漸意識政府只是國家用來治理的工具，並不同於國家，因而政治紛爭的本質在於無法被消滅的權力之競逐，政府（組織）存在、權力即存在，如何從「公共性」的角度規範與運用「公權力」的方式、思考「政府」與「公民」的角色才應是討論的主軸；因為民主若僅憑藉選舉機制並不能保證一定會帶來幸福，如何運用「公權力」以追求幸福與人權，是有賴於公民的參與和關心！之後學生在討論政府體制、政黨政治、選舉制度、利益團體等概念時也較不會認為是枯燥乏味、與己無關的課程主題。

(五)巧妙結合日本固有文化與全球主流價值

《航海王》劇情除了呈現主角追求自主性、人性尊嚴與反對來自政府、海賊等權力壓迫等的全球主流價值外，也巧妙地帶入日本在地的武士道、茶道、禪等本土傳統文化對主角與劇情的影響。除了如前述魯夫的領袖「完人性」外，更透過索隆以回憶老師提示靜聽「萬物的呼吸」的「精髓」，而得以「斬鋼鐵之力」來超越強敵Mr.1，呈現日本藉由「禪」以聆聽萬物的傳統文化；同時也藉由索隆雖面對強敵七武海鷹眼密佛格的死亡陰影卻仍堅持對待敵人的「禮儀」，展現「寧願光榮戰死，也不苟且偷生」的武士道精神。小花園裡巨人東利與布洛基的決鬥，同樣也呈現講究「武勇」、「禮儀」、「樸素」、「名譽」與「道德」的武士道精神（林景淵，1989：90-104）。

在「庸醫西爾爾克」單元裡，更是把櫻花的美感體驗（連清吉，2002：96）稱為「櫻花奇蹟」，進而視「讓櫻花在這個國家綻放」為「拯救國家人們心病」的唯一藥方（方郁仁譯，2003-/16：132-117）：

這個國家目前已經「生病」了。不管是國民、國王還是政府，都一樣…人的心都已經生病了。

那讓曾經非常邪惡，而且即將死亡的我活下來…並且讓我改邪歸正…

我曾經體驗過，像是洗淨內心深處的奇蹟性治療！（西爾爾克）

如同知名導演張毅所強調「一刀砍斷過去的文化，未來的文化也就沒有建立的基礎，缺乏精神的依託和美，空虛隨之而來」。（馮久玲，2002：142），《航海王》以簡要的圖像、故事情節與對白來呈現日本傳統文化精神對於維繫生命主體性、人權正義等全球主流價值的重要作用，顯現作者試圖呈現全球主流價值觀與在地文化是可以透過相互對話、呼應而互補，儘管這只是非常淺顯的說明方式，討論深度當然也不夠，但這無妨能幫助學生理解全球化與在地化的正面關係，也應能進一步提醒有志於投身文化產業的學生理解，文化產品若能提供全球與在地雙重文化特質的認同價值，將是產品具有競爭力的重要因素。

肆、代結論：動漫畫做為輔助性教材的功能、限制與思考

正如資深漫畫教學與研究的洪德麟（1995：77）所強調：「我們必須正視漫畫的正面功能和意義」，學術領域近年來也開始嘗試將相關動漫畫帶入高等教育領域，對於學生來自非人文社會領域與不同科系的通識課程而言，更值得探究動漫畫吸引學生閱讀的「糖衣」功能，以及檢索各類動漫畫作為相關課程教材的可能性。

本文的目的，並不在於如學術研究般講求釐清《航海王》動漫畫與青少年流行文化的關係，亦不在於論證此一文本創作的目的是否隱藏「和魂洋材」或「文化輸出」的意圖，或是否確實想藉此呈現創作者對自由主義與民主政治等價值的關懷，而僅是單純地回歸到與民主政治相關課程的教學本質：藉由將《航海王》動漫畫做為教材的方式，期以誘發學生討論有關民主政治重要議題的興趣。

也因此，本文的主軸在於研究者使用《航海王》動漫畫做為教材之教學

經驗的討論，並不認為使用動漫畫教材足以取代傳統教科書的教學方式，也不認為本文的分析與引用動漫畫教材的作法是唯一可行方式，因為文本意義的顯現原即是開放於任一主動閱聽人的詮釋與回應所建構而成，多元思維的角度，自然會有多種的分析解釋方式與多重的感受，而此教學目標則有賴於教育界共同努力。以下，歸納本研究藉由《航海王》的相關劇情來討論什麼是政府／國家、什麼是權力與正義等議題的教學經驗，提出以下三點建議以供大家參考：

一、多媒體的磁吸與溝通功能有助於民主政治相關概念的討論

當代許多媒體研究已指出，面對傳播科技所推動的多媒體影像世代，影像已經成為「感官體驗世代」認識世界的重要工具與媒介，當代許多嚴肅主題的呈現形式「也很少將娛樂完全摒除在外」，因為娛樂可將「一個匱乏、疲累、無趣、無法自主、支離破碎的世界……變成富裕、充滿活力、刺激、開放和具有共同體意識的世界」（孫憶南譯，2006：114-116）。

以研究者開課經驗為例，如同「工欲善其事，必先利其器」，至少約有三分之一修課同學是衝著授課大綱列有影片賞析與解讀等的安排而決定選修（比重大有增加趨勢），修課同學更普遍偏好討論影片的授課方式（討論影片時甚少翹課）。在課程進行中藉由《航海王》標誌斗大正義二字的軍服分析正義與權力的關係、以《楚門的世界》影片討論監視器與隱私權等議題、從《風雲人物》討論政黨政治與民主選舉等概念時，相對於未使用多媒體教材時課堂的鴉雀無聲，學生對於影像的討論顯然較有直接的反應，在「哈、哇」等提振精神的語助詞之後，則是點頭認同或一臉疑惑老師接下來還會說什麼的神情，對於隨之而來的學術性概念與理論等的介紹，也較不易覺得太過枯燥乏味而展開討論。就此而言，相關動漫畫的糖衣功能確實可用以包裝課堂學術性議題的討論，作為吸引學生參與討論的楔子，如何善用多媒體以協助課堂的進行應值得關注。

二、善用影視教材跨文化形式的吸引力

如同許多觀察家所指陳，文化作為一種商品，必須具有能夠吸引所有人的性質。《航海王》之所能吸引不少閱聽者的特質，在於成功結合日本傳統文化與當前全球主流價值的劇情安排，甚至將前者的特殊性定位於後者的普遍性得以實踐的重要基礎，這或許能提醒人們在面對當前多元文化學習的全球趨勢時，能更重視傳統文化的學習，才可能從中汲取與主流文化議題相結合的在地題材，創造新文化產品的「故事架構」。

三、動漫畫做為教材的深度不足等問題的解決方式

如同曾賢熙與廖賢娟（2011：59、55）指出「影視教學是趨勢，有其優越性，亦有危險性」，因為影片中的「虛構與真實常常是雜糅在一起真假莫辨，虛實難分，從而可能誤導觀眾，誤把虛謬作為信史來傳揚」，除了是影像教學的侷限性之外，更是令人「深感焦慮與不安」的基本原因；江天健（1992：18）因而提醒不能「隨意選擇影片播映，……應該事前小心選擇，詳加分析解釋，進行之中隨時補充說明，事後討論，始能收到教學效果。」就研究者經驗而言，雖然動漫畫與相關多媒體教材能夠適度協助研究者面對學術性教材吸引力不足的問題，然同樣仍需考慮其處理相關議題的深度不足等的三項限制：（一）課堂時間有限與進度要求等的問題；（二）動漫畫等教材本身僅有部分與課程主題相關；（三）動漫畫等教材與課程主題相關部分的劇情張力雖足夠，但大多僅止於問題意識的強化，議論的深度普遍不足。因此，即便學生仍舊偏好輕鬆觀賞多媒體教材，但研究者在能掌握《航海王》動漫畫整體劇情的前提下，仍須於課前先選擇適宜的動漫畫內容，確認多媒體教材播放的時程，以免輔助教材與正規教材的比重失衡；二則在學術概念討論架構的基礎上描述輔助教材的劇情結構、分析與解釋圖像所能衍生出與課程主題相關的問題，透過不斷提出問題的方式以刺激學生思考，而後藉由正規教材的的論述以提高討論的學術性。然而，如何權衡使用多媒體教材比

重的問題，猶待進一步實驗與體會。

整體而言，本文只是研究者初步的嘗試，試著透過《航海王》動漫畫娛樂效果的包裝，吸引許多來自不同科系、尤其是易對傳統學術教學方式感到距離的學生，來思考與探索該動漫畫裡所涉及的許多沉重而嚴肅的概念與議題：正義、權力與政府的本質，因這些都是與當前時代變革和社會脈動息息相關的重要概念，應使其瞭解，因此，本文試著從內容分析的角度來釐清《航海王》劇情的結構、脈絡與相關論點，除分享將動漫畫帶入民主政治通識課程教學的初步經驗外，更希望能有助於學界思考，並嘗試相關課程與教材創新的各種可能性。

參考文獻

(一)中文部分

- 文化視窗（2005）。圖書敘事，漫漫長路：臺灣本土漫畫之展望。文化視窗，74，22-23。
- 方成（1993）。報刊漫畫學。臺北市：亞太圖書。
- 方郁仁（譯）（2003-）。尾田榮一郎著（1997-）。ONE PIECE航海王。臺北市：東立（漫畫），台視、衛視、<http://tw.youtube.com>（動畫）。
- 王受之（2007a）。生活少不了的樂趣：《動漫設計》之美國報紙經典連環漫畫。藝術家，65（3），436-445。
- 王受之（2007b）。生活中少不了的樂趣：《動漫設計》之美國報紙經典連環漫畫-2-。藝術家，65（4），328-339。
- 王詠宜（2005）。漫畫書是否衝擊著你我的家庭生活。公務人員月刊，104，66-71。
- 王櫻芬（2007）。漫畫在通識教育中之運用：解讀游素蘭《傾國怨伶》、《火王》漫畫中的身體意象。博學，5，35-64。
- 田振榮、費重陽（2004）。教育政策。載於江文雄、王義智（主編），兩岸技職教育（頁71-92）。臺北市：師大書苑。
- 田振榮、劉春生（2004）。教育改革。載於江文雄、王義智（主編），兩岸技職教育（頁397-417）。臺北市：師大書苑。
- 田振榮、劉景連、王義智（2004）。教育目標。載於江文雄、王義智（主編），兩岸技職教育（頁43-70）。臺北市：師大書苑。
- 成英姝（2007）。造人VS.造神的娛樂：談我最喜歡的漫畫人物。聯合文學，23（6），46-49。
- 江天健（1992）。影視與歷史教學。國教世紀，27（5），15-18。
- 何蕙琪（2005）。大眾文化與青少年：以漫畫為例。人文及社會學科教學訊通，15（5），116-126。

- 吳清基（1998）。技職教育的轉型與發展。臺北市：師大書苑。
- 吳鈞堯（1997）。漫畫的文學性。幼獅文藝，520，16-19。
- 吳靖國（1999）。技職通識教育理論與實務。臺北市：師大書苑。
- 李大偉、王昭明（1997）。技職教育課程發展理論與實務。臺北市：師大書苑。
- 李欣蓉（譯）（2005）。K. Bromley, L. Irwin-De Vitis & M. Modlo著。圖像化學習（Graphic organizers）。臺北市：遠流。
- 李璞良、林怡君（譯）（2003）。Dansk Kulturministeriet og Erhvervsministeriet 著。丹麥的創意潛力（Denmark's Creative Potential）。臺北市：典藏藝術家庭。
- 周育賢（2006）。日本語教材中插畫漫畫與學習效果的探討。東亞論壇，452，91-97。
- 岸本裕史（1995）。解讀漫畫大戰：看漫畫會使孩子功課進步。精湛，26，78-79。
- 林文昌（1997）。漫畫教育的功能及其影響。文訊雜誌，97，32-34。
- 林宏達（2003）。遊戲式廣告 抓得住感官新世代。e天下，34，164-167。
- 林炎旦、張秀岩（2004）。課程發展。載於江文雄、王義智（主編），兩岸技職教育（頁207-230）。臺北市：師大書苑。
- 林政華（1992）。由漫畫書談兒童少年讀物的選擇。研習資訊，9（3），67-70。
- 林景淵（1989）。武士道與中國文化。臺北市：錦冠。
- 花建（2003）。文化金礦：全世文化投資贏的策略。臺北市：帝國文化。
- 保羅·葛拉維（2006）。和魂洋材：日本漫畫的起點。印刻文學生活誌，2（11），172-177。
- 洪德麟（1991，11月18日）。台灣漫畫文化的漫漫坎坷路40年……。中國時報，副刊版。
- 洪德麟（1995）。用健康的心態來看兒童最愛的漫畫！。精湛，26，76-

77。

孫億南（譯）（2006）。Peter Steven著。全球媒體時代（The No – Nonsense Guide to Global Media）。臺北市：書林。

翁新涵（2006，9月23日）。當第一沒道理？「航海王」日本最受歡迎 No.1！。東森新聞報，2012年5月12日，取自<http://www.nownews.com/2006/09/23/91-1994714.htm>

袁光儀（2007，10月）。儒學當代詮釋之另類思考——從儒學看卡漫：以《航海王》為例。論文發表於國立臺北大學中文學系所舉辦之第三屆中國文哲之當代詮釋學術研討會會前論文集 I（頁283-307），臺北市。

高天生（1979）。談漫畫。書評書目，76，25-28。

高宣揚（2002）。流行文化社會學。臺北市：揚智文化。

張一蕃（1999）。為技職教育注入更多人文關懷。載於教育部技職司（主編），技職教育的回顧與前瞻（頁293-294）。臺北市：教育部技術及職業教育司。

張秀蓉（2001）。漫畫在歷史教學中的運用——《凡爾賽玫瑰》中的法國大革命背景。近代中國，143，24-33。

張明傑（譯）（2008）。L. L. Lohr著。視覺圖像與教學設計（Creating graphics for learning and performance: lessons in visual literacy）。臺北市：心理。

張建成（2004）。國中生的流行文化：以漫畫閱讀及偶像崇拜為例。臺灣教育社會學研究，4（1），149-167。

張恬君等（1997）。映象藝術。新北市：國立空中大學。

張添洲（2000）。技術職業教育發展。臺北市：五南。

教育部（2003）。技職教育的現況、問題與發展策略。技術及職業教育雙月刊，73，2-9。

教育部技職司（編）（2000）。追求卓越的技職教育——建設人文科技島、

提升國家競爭力，技職教育白皮書草案。臺北市：教育部技術及職業教育司。

連清吉（2002）。從螺旋史觀看中日文化的發展。臺北市：臺灣學生書局。

郭玉敏（2005）。收藏魔力與想像力：交大漫畫研究中心。文化視窗，74，32-35。

郭秋勳、王春龍（1996）。技職教育的學理基礎。載於黃政傑、李隆盛（主編），技職教育概論（頁57-111）。臺北市：師大書苑。

陳文瀾（2003）。讓漫畫作為一種知識平臺。出版情報，180，6-8。

陳兆平（2005）。漫畫：娛樂產業的先鋒。Taiwan News財經·文化周刊，206，35。

陳品秀（譯）（2009）。M. Sturken & L. Cartwright 著。觀看的實踐（Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture）。臺北市：臉譜。

陳建豪（2007a）。在娛樂與知識間 看漫畫學正經。遠見雜誌，258，182-185

陳建豪（2007b）。漫畫刺激想像，更預告未來。遠見雜誌，258，186-194。

陳建豪（2007c）。漫畫之中自有的人生訣竅。遠見雜誌，258，202-203。

陳昭雄（1996）。職業科目教學方法之理論與實務。臺北市：師大書苑。

陳能治（2002）。論科技大學歷史教學目標的設定與達成——從歷史學觀點。載於國立屏東科技大學舉辦之第十七屆全國技職教育研討會論文集（一般技職暨人文教育類）下冊（頁1075-1084）。屏東市：國立屏東科技大學。

陳懷恩（2008）。圖像學：視覺藝術的意義與解釋。臺北市：如果。

陳寶蓮（譯）（1987）。會田雄次著。日本的風土與文化（日本の風土と文化）。臺北市：故鄉。

曾賢熙、廖賢娟（2011）。對兩岸歷史發展的認知教學經驗探討——以《雲

水謠》影片為例。大葉大學通識教育學報，8，53-72。

湯芝萱（1997）。漫畫閱讀行為調查報告。文訊雜誌，97，44-52。

程峻（2007）。以運動漫畫作為體育教學教材之探討。學校體育，17（4），41-47。

馮久玲（2002）。文化是好生意。臺北市：臉譜。

黃政傑（2000）。技職教育的發展與前瞻。臺北市：師大書苑。

黃政傑（2005）。課程改革新論——教育現場虛實探究。新北市：冠學文化。

楊玉鈴（2007，11月18日）。漫畫在手 料理上手 你就是達人。中國時報，A3版。

楊朝祥（1998）。技術職業教育理論與實務。臺北市：三民。

葉乃靜（1999）。漫畫對大學生的意義研究。資訊傳播與圖書館學，6（1），33-47。

葉乃靜（2000）。由青少年次文化觀點探討公共圖書館漫畫館藏。臺北市立圖書館館訊，18（2），6-14。

趙榮耀等（2002）。專題座談：高等技職教育之發展與教育部的責任。載於國立屏東科技大學（編），第十七屆全國技職教育研討會實錄（頁11-20）。屏東市：國立屏東科技大學。

酷馬（2004）。漫畫的延伸 圖象世代來臨。小作家月刊，118，11-15。

劉宗銘（2007）。動、漫畫中，多重角色的扮演。藝術欣賞，3（3），110-114。

蔡宗展（2003）。從漫畫的圖像魅力探討運動漫畫的價值。國民體育季刊，32（4），63-67。

鄭榮元、陳慧慈（譯）（2005）。J. Tomlinson 著。最新文化全球化（Globalization and culture）。臺北市：韋伯。

蕭湘文（2000）。漫畫的消費行為與意義：漫畫迷與非漫畫迷之比較。民意研究季刊，213，55-89。

蕭湘文（2001）。國中生漫畫識讀力之研究。民意研究季刊，215，20-44。

蕭湘文（2002）。漫畫研究：傳播觀點的檢視。臺北市：五南。

韓國棟（2007，10月30日）。張茂桂：有創意 大家都歡迎。中國時報，A6版。

簡宛（1979）。卡通與漫畫：漫談其歷史、總類及現況。書評書目，76，15-24。

羅世宏等（譯）（2005）。C. Barker著。文化研究：理論與實踐（Cultural Studies—Theory and Practice）。臺北市：五南。

蘇新益（2007）。漫畫的意涵與文本元素之探討。出版界，80/81，77-83。

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。

蘇蘅（2001）。漫畫世界：文本、解讀與想像。近代中國，143，14-23。

饒達欽（1996）。技職教育的課程。載於黃政傑、李隆盛（主編），技職教育概論（頁113-150）。臺北市：師大書苑。

饒達欽、翁上錦（1996）。技職教育的教學。載於黃政傑、李隆盛（主編），技職教育概論（頁151-172）。臺北市：師大書苑。

(二)英文部分

Büttner, F., & Gott dang A. (2006). *Einführung in die Ikonographie: Wege zur Deutung von Bildinhalten*. München, Germany: C. H. Beck.

Panofsky, E. (1968). *Idea: A concept in art theory*. (J. J. S. Peake, Trans.). Columbia: University of South Carolina Press. (Original work published 1924)

Panofsky, E. (1982). *Meaning in the visual arts*. Chicago: University of Chicago Press.