

國立台東大學兒童文學研究所

碩士論文

指導教授：游珮芸 先生

《花田少年史》漫畫中的情感與成長

研究生：林秀春 撰

中華民國九十七年九月

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 林 秀 春 君

所提之論文 《花田少年史》漫畫中的情感與成長

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

陳冠廷

(學位考試委員會主席)

郭建華

游佩芸

(指導教授)

論文學位考試日期：97 年 9 月 23 日

國立台東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。



# 博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所  
\_\_\_\_\_組 97 學年度第 3 學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目：《花田少年史》漫畫中的情感與成長

指導教授：游珮芸

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文(含摘要)，非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：林秀春

簽名：林秀春 中華民國 97 年 10 月 19 日

## 誌謝辭

每每提到感謝，總要把中學時代背的句子拿出來用一用——要感謝的人太多，那就謝天吧！那麼，論文完成的感謝就從謝天開始吧！首要感謝的是體恤蒼生的上帝，聽見我夜夜的祈禱，不僅讓我如願考上，又蒙恩完成論文。

在論文撰寫這一路上，自己一開始就在論文方向的汪洋裡迷航。本想在「生死論」裡找方向，卻攪擾得自己在生不出論文計畫前，蒙上一層論文就要胎死腹中的迷惘。就在論文方向滅絕前，是游珮芸老師耐心的提示，把我從茫然中撈出，她是這論文最佳的衛星定位導航，感謝這一路上有您的指引與鼓勵。口考的關卡上，多謝陳冠君老師、郭建華老師的精琢。

三年的課程修習中，隨性的林文寶老師、外冷心熱的張子璋老師、在問題裡尋找生命答案的楊茂秀老師，有幸在您的課堂上聆聽與學習，是融入與見識兒童文學樂趣的所在。

三年的修業期間，同學們的相伴，有患難的情感與互相打氣的真情。還記得颱風過後的巡禮，玉長公路上穿越山嶺的狂喜，海邊逐月的興奮，清晨日出與湖邊的散步，更有論文路上的相扶持。謝謝你們，尤其是讓我居有定所的玉如、棒喝走出「生不如死」的忠良，陪同漫遊在地海的惠玲、又是卡片又是安撫的祥慧、跨出分享第一回的麗琴、簡訊打氣的幸萱、遊歷豐富的惠琴、衝第一又樂分享的配如、同門師姐妹們的鼓舞。感謝有你們相伴！

家人，更是這段論文航行上的最重要支持與鼓勵。謝謝我的阿爸與阿母，總是默默支持我的決定；妹妹秀芳在日文上的翻譯與漫畫加資料的詢問；弟弟茂興長期提供動畫；姊姊隨時提供漫畫的諮詢；佳君、順博的掃描器提供與代借書籍。最重要的是盈仲與小嘉的柔情相隨，給予我最大的動力，支撐我一路度過情緒上擺盪的高高低低。

如果我有什麼好，那是因為我的生命裡有你們的相伴，這是上天的厚恩，是上帝的厚愛！

謹以此論文獻給我無時無刻關心著我一定要畢業的小嘉與盈仲！

# 《花田少年史》漫畫中的情感與成長

作者：林秀春

國立台東大學 兒童文學研究所

## 摘 要

以七〇年代的日本鄉下為背景的《花田少年史》電視動畫，在台灣以台語配音後，受到老少觀眾的喜愛。然其動畫內容全盤以原著漫畫為主，因此本研究以《花田少年史》漫畫為研究文本，進行文本內容的分析探討。

本研究主要探討文本中的敘事形式與風格、情感與成長的主題。以卡通與漫畫的敘事學探究文本中的情節模式與敘事語法，並自畫面的呈現上，探究文本中的三個主要漫畫敘事形式：倒敘法、聲音的想像、框格與連結；以及文本中的四個敘事風格：小人物的狂想曲、喜劇的表現與誇張的情緒、對比強烈、恐怖的表現方法。文本中豐富的情感意識，包含了親情、愛情、友情、動物情緣等，從人物的特性中探究人物與人物間的情感表達。最後，再就主要人物花田一路對家人的情感上的轉變，對性意識的模糊所建立的初戀關係，以坎柏的成長歷險理論探究一路通靈期間各個階段所獲致的轉變與成長。

研究發現頑謔成性的主角花田一路，在文本中經歷人世間各式各樣的情感糾葛，在兩年多的歷險歸來後，可由他對家人行為、態度的轉變，以及他與玲子間的愛戀後的轉變發現他的成長。文本中的髒話、醜化乃是作者為人物刻畫所需運用的敘事技巧；文本中的裸體與屍體，除了是漫畫慣用的笑料技巧的製造，同時也為文本中的人物情感與成長表現做描述；通篇所論所述強調的是情感的真實性，兒童成長最終將走向的仍是社會道德的企盼標準，並強調家、各式情感的美好。

**關鍵詞：**花田少年史、漫畫、情感、成長、漫畫敘事

# **The Emotion and the Growth of the Character in the Comic Story –**

## **The History of Hanada Ichiro**

Shiow-Chuen Lin

### **Abstract**

The animated TV show on the history of Hanada Ichiro is based on a 1970s rural Japanese story. In Taiwan, it was dubbed into Taiwanese and the program was so popular that it received much attention and acclaim. However, it was derived from comics that are analyzed in this study.

The narration and style as well as the emotion and growth of Hanada Ichiro were all researched. Based on the story pattern, narrative structure and framework the three narrative forms: flashback, sound imagination and framework/connection are discussed. The four narrative styles such as rhapsody of the little guy, comedy performance/exaggerated feeling, strong distinction and horrible performance were also studied. The abundant feelings include love between family members, lovers, friends and animals that are described in the study. Moreover, the relevant characteristics were reviewed in order to understand the emotions between people. According to Joseph Campbell's theory of the monomyth, the emotional transformation of Hanada Ichiro to his family members, his fuzzy sexual consciousness experienced with his first love as well as his growth in each period are also examined.

The researcher found that Hanada Ichiro was a naughty boy and experienced all kinds of emotional entanglements. After a two-year adventure, his growth can be clearly seen from his attitude and behavior to his family members and his girlfriend. Dirty words and caricatures were the narrative skills the author used on purpose to portray the personality of Hanada Ichiro. The nude and corpse are common techniques used in comedy. His emotions and growth were described in detail. The author emphasized the truth of the emotion and believed that the growth of children is anticipated as a moral standard in society, so that all feelings can be expected.

**keyword : The History of Hanada Ichiro,comic, emotion, growth, narrative forms**

# 目 錄

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 第一章 緒論 .....       | 1   |
| 第一節 研究動機與研究問題..... | 1   |
| 第二節 文獻探討.....      | 4   |
| 第三節 研究方法.....      | 9   |
| 第四節 研究範圍與限制.....   | 13  |
| 第五節 漫畫作者與作品.....   | 19  |
| 第二章 文本的敘事.....     | 23  |
| 第一節 情節模式.....      | 23  |
| 第二節 文本的敘事語法.....   | 39  |
| 第三節 文本的敘事形式.....   | 44  |
| 第四節 文本的敘事風格.....   | 53  |
| 第三章 文本的情感意識.....   | 69  |
| 第一節 親情的表現.....     | 69  |
| 第二節 愛情的主題.....     | 95  |
| 第三節 各式情感的呈現.....   | 103 |
| 第四節 小結.....        | 114 |
| 第四章 成長的主題.....     | 116 |
| 第一節 情感的轉變.....     | 116 |

|   |     |
|---|-----|
| 第二節 性的啓蒙.....                           | 124 |
| 第三節 成長的歷程.....                          | 128 |
| 第四節 小結.....                             | 136 |
| 第五章 結論.....                             | 138 |
| 第一節 回歸道德社會的情感與成長.....                   | 138 |
| 第二節 建議與省思 .....                         | 143 |
| 參考文獻.....                               | 145 |
| 附錄一 小島正幸（導演）的訪問稿 .....                  | 149 |
| 附錄二 一色 まこと プロファイル（一色真人介紹及作品年表）<br>..... | 151 |
| 附錄三 普羅普敘事功能表.....                       | 153 |
| 附錄四 圖表來源一覽表 .....                       | 155 |

# 圖、表目錄

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 圖 1-3-1《花田少年史》研究步驟流程表.....      | 12 |
| 圖 1-3-2《花田少年史》研究架構圖.....        | 14 |
| 圖 1-4-1 動畫版畫面.....              | 16 |
| 圖 1-4-2 漫畫版畫面.....              | 16 |
| 圖 2-1-1《花田少年史》情節模式關係圖.....      | 27 |
| 圖 2-2-1 符號方陣.....               | 45 |
| 圖 2-2-2《花田少年史》符號方陣.....         | 46 |
| 表 1-4-1《花田少年史》漫畫與動畫分「話」比較表..... | 19 |
| 表 2-1-1《花田少年史》十四個單元故事的功能.....   | 40 |

註：未列於本目錄之圖像，因與正文不易分割製表，請詳閱正文內容。

# 《花田少年史》漫畫中的情感與成長

## 第一章 緒論

### 第一節 研究動機與研究問題

#### 一、研究動機

國立台南藝術大學動漫研究所教授洪德麟說：「研究漫畫已形成一種趨勢」。<sup>1</sup>這樣的研究趨勢預言，除可以從最近四年，以漫畫研究為題的論文增加<sup>2</sup>數量中發現。更可在 2007 年，政治大學國際關係研究中心副研究員蔡增家，在政大兩次開設的「從漫畫看日本」通識課程，都吸引近千名學生搶著選修；從選修的人潮之眾，可以瞭解漫畫在圖像時代的二十一世紀，魅力之大，以及漫畫研究在學術界漸次提升的地位。<sup>3</sup>

熱門的漫畫，大多會有獎項的肯定，<sup>4</sup>除了有人研究，有學者將其當作課程教材外，許多的漫畫也會被動畫公司相中，將原本以定格式圖面呈現的「紙上電影」，改以另一種媒材——動畫的型態表現。

在 2006 年至 2008 年間一再被有線電視台重播並配上台語發音的日本動畫《花田少年史》，就是一個很具體的實例。《花田少年史》的故事原創型態為漫畫，當它被改編為動畫時，動畫製作群因與先前的另一動畫《神隱少女》的原製作群，被齊威公司視為宣傳的一大重點，而引進到台灣。一開始這部動畫除了在台灣電視上播出外，更以光碟片在市面上租售。在 2006 年時，被改配上台語發音後，

<sup>1</sup> 洪德麟 著，《傑出漫畫家》(台北：雄師出版社，2000 年 4 月)，序。

<sup>2</sup> 從全國博碩士論文索引中，發現關鍵詞為「漫畫」的論文共有 113 篇，其分佈的時間分別為 1990，到 2001 年，每一年從篇到 7 篇不等，但從 2002 年開始，每一年與漫畫相關的論文研究皆為十數篇。

<sup>3</sup> 聯合新聞網 <http://udn.com/NEWS/ENTERTAINMENT/ENT9/4031150.shtml> 2007 年 9 月 28 日

<sup>4</sup> 出版社一般會舉辦一些新人獎，鼓勵漫畫作家。例如：日本講談社的新人賞，小學館漫畫賞，台灣新聞局主辦的劇情漫畫獎等。

一時間造成了收看的熱潮。發行動畫的齊威公司便乘著這股熱潮，在 2007 年更耗資千萬，在台北打造一座與該動畫有關的體驗館，<sup>5</sup>可見《花田少年史》動畫本身所製造出來的人氣有多旺。

研究者接觸《花田少年史》故事時，最初看到的媒體型態是動畫。對於一個怕鬼的人來說，觀看動畫時，一開始並未被其中的鬼怪形象嚇到，原因就在於那一看就叫人噴飯的誇張笑點，彷彿故事的主角就是童年時，鄉下鄰家那個調皮搗蛋的小鬼。該故事全部 DVD 光碟共 25 集（影片中每個單元都以「話」為單位）的動畫結束後，發現動畫中有一段該動畫的導演<sup>6</sup>小島正幸的訪談（見附錄一）。訪談中，小島正幸透露，此動畫與漫畫在內容上大同小異，因動畫本身在製作過程中，其實受到漫畫的原作者一色真人許多的關注，一色真人對每個細節都有著詳盡的要求。對於一部改編自漫畫的動畫來說，既然故事內容主要還是延續原創內容，因此讓欲研究的研究者決定找出「原典」閱讀。在看過漫畫如何編排整個故事內容及發展後發現，果然，動畫內容幾乎全承襲自原創的故事，就連故事場景都如實的以原創者的設定地點為根據（此部分亦在動畫導演的訪談稿中有所說明）。

這部有著眾多收視群的動畫，確實受到許多老少觀眾的喜愛。在看過漫畫與動畫兩相比較後，兩者在故事內容上相差無幾，但在顧及個人喜好及原創性，因此決定以漫畫作為研究文本。

相對於發行動畫與漫畫的媒體公司來說，對於影片的行銷自然有其一套引人的廣告文詞。就文本內容來看，雖然其中表現的豐富情感與笑料受到研究者個人喜好，但與家中幼兒一同觀看時，不免對於文本中涉及對長輩的不敬（一路對家人的叫囂，口出惡言），對女性的刻板形象及貶損，女性的性徵（乳房與乳暈）的播送等，略有憂慮。對於現代兒童而言，要令其完全脫離傳播媒體的影響，似乎並非易事，隔絕傳播媒體的情色或暴力影響進入純真年代的真空環境，似乎更

---

<sup>5</sup> 位於台北市信義區新光三越百貨 A 九館九樓，展期為 2007 年 2 月 15 日至 3 月 11 日。

<sup>6</sup> 導演：Director，日本稱動畫導演為監督，以下文章中，皆以「導演」一詞統一表示之。

加的不易。

基於一個教育工作者兼人母的角度來看，《花田少年史》中部分人物的言行確實有其爭議性，此讓研究者也深覺迷惑，於當初閱讀漫畫時，曾在心中泛起疑慮的漣漪。不過，就作者一色真人在「說」故事所展現的能力，其讓故事在轉折著間竟能操縱讀者的情緒，不免要令研究者感到驚嘆。文本中所描述令人動容的情感，尤其是親情表現的部分更是引燃心中的同理心的燃點，讓讀者在翻閱漫畫的同時情緒更是隨著故事同喜同悲。這樣的閱讀樂趣，是否即為該文本的重心，而文本中具爭議性的內容究竟是作者故事鋪陳上的需求所設，或是僅只為了笑料的製造呢？此成為研究者所欲瞭解與探究的部分。

## 二、研究目的與問題

由於漫畫文本中的爭議性問題與動人的情節其具有的相關性，研究者透過對《花田少年史》故事的內容以及研究者在細讀過文本後，就一個閱聽人的感受，與漫畫中具相關性的部分，作為研究目的與問題的設定。希望從中瞭解——

- (一) 文本中具刻板化的人物形象或裸露等，是該漫畫文本的問題，或是多數漫畫型態文本中的慣用手法。
- (二) 文本中令閱聽人感動的主題意識與內容。
- (三) 文本中的主要人物具有的轉變性。

根據以上的研究目的，研究者擬以三個問題為研究方向，以更深入的解析探究該文本。

- (一) 文本中的敘事語法、形式、風格為何？
- (二) 以文本中的情感的敘寫，探討情感的種類與表現手法為何？
- (三) 文本的主題與成長的關連為何？從主要人物的轉變探討其成長的過程重要因素為何？

## 第二節 文獻探討

截至 2007 年為止，與漫畫相關的研究在全國博碩士論文資訊網中顯示已有一百多篇。研究的走向多為有關漫畫的文化現象與社會觀察研究為主，其中也不乏一些論述漫畫工業、教育功能及其影響的研究內容。相對之下，以單一漫畫文本的內容與形式風格為主題的研究確實著墨有限。因此，本研究欲將漫畫文本視同兒童文學文本之一類，以文本本身的主題意識、人物敘寫、兒童接觸該文本對文本內容的分辨等進行探究。

本節主要探討五個部分：

- 一、圖像理論——漫畫製作理論與電影理論
- 二、敘事形式與風格——漫畫敘事理論
- 三、文本主題——文本的情感表現與成長的關係
- 四、目前國內相關論文研究

### 一、圖像理論

#### (一) 漫畫製作理論

漫畫的基本元素包含圖像，框格與文字等的組合。就單一文本的內容進行研究時，不免就需要針對文本的圖像、漫畫情節與研究主題、敘述架構等的現有論述作解析，並從現已完成的研究論文作探討。

漫畫的圖像表現在框與框之間作情節的延續，以每一個框格的連續性達到故事的進程。《漫畫百寶箱》(2000)就介紹如何自學與入門方法，Scott McCloud 的著作 *Understanding Comic: The Invisible Art* (1994) 更直接以漫畫的框格方式解說關於漫畫的元素與技巧，並比較東、西方的文化影響下，漫畫作家所呈現出來的漫畫效果的差異性。

## (二) 電影理論

漫畫的框格內容就與電影的攝影機鏡頭內的景框效果是相同的，為能瞭解漫畫的圖框表現，及漫畫創作者對影像概念的運用情形，故使用電影的理論做為基礎。Louis D.Giannetti 在 *Understanding Movies* (2005) 中，以實例說明電影的各個組成元素及專有名詞，對影像的表現形式作概念的介紹。

《花田少年史》的恐怖效果的呈現，除了以電影理論中，攝影角度製造的效果外，也以圖框裡的內容（鬼魂們的形象）作分析。輔以〈《七夜怪談》旋風：分析全球日本恐怖電影風潮〉(2005) 及〈仿真的再現——1980-2004 港台恐怖電影的後現代轉折〉(郭宏昇，2004) 中，對於恐怖電影，讓閱聽人感到恐怖的元素做日片與翻拍的美國片兩相比較。這部份對於漫畫中的恐怖感表現或有異曲同工之妙。

## 二、敘事 (Narrative) 形式 (Form) 與風格 (Style) —— 漫畫敘事理論

從結構主義<sup>7</sup>基礎發展出的敘事學，<sup>8</sup>其可對敘事文本或文體進行有效的分析。運用敘事學理論，對漫畫的敘事作分析的《通俗文化、媒介和日常生活中的敘事》，將漫畫定義：一種有關一組重複出現的人物的開放式結尾的戲劇敘事。這種敘事通過一系列圖畫來進行。連環漫畫為通俗文化的一種，人們以圖與圖畫間的關連，配合讀者的想像力，創造出連貫的故事性，做為其敘事的說明。書中只用了一章，針對漫畫的部分做論述。

在楊鵬的《卡通敘事學》中，他同樣以結構主義發展出的敘事理論作基礎，分析卡通的故事結構，主角、配角、反角的設定及模式，再就敘事語法，情節等

<sup>7</sup> 結構主義為文學理論中的一種方法論，其有兩個基本特徵：一為對整體性的強調。任何一個組成部分都不可被孤立，需聯合起來才能被理解。一為對共時性的強調。因為語言是一個符號系統，系統內部相互關連、同時並存。共時性的研究法是整體觀的系統觀的必然延伸。

<sup>8</sup> 一般認為最早提出敘事學概念的，是法國學者次維坦·托多羅夫。敘事學運用結構主義的方法，對敘事作品、敘述、敘事結構以及敘事性的理論進行研究的可學。

做實例說明。此一部份可做為《花田少年史》漫畫的敘事分析。從中探詢歸納出《花田少年史》的人物形象設定及情節發展的模式。

### 三、文本主題——與成長的關係

#### (一) 情感表現

兒童的情感轉折與心靈的成長，透過漫畫文本的表現（因為劇情漫畫如同小說般，內容的描述多為對現實人生情狀的刻畫）可以發現其中的相關性。在《文藝心理學》中，就針對悲劇之為悲，喜劇之為喜作分析。在談論到死亡的議題裡，夾藏著喜劇的詼諧逗笑的《花田少年史》，就需要從文藝的角度解析，漫畫文本內容何以為喜，何以為悲，悲喜的交雜所構築的故事，對其中人物的情感呈現與轉折做更明確的認識。

#### (二) 情感與兒童成長的關係

皮爾森（Carol S. Pearson）的《內在英雄》（*The Hero Within*），從原型（archetype）心理學出發，詳述六種生命的原型——天真、孤兒、流浪者、鬥士、殉道者、魔術師，探索每個原型的覺知，每個人都是自己內在的英雄，且其英雄模式是發展出來的，並且以迴旋式成長，非以線性方式前進。《內在英雄》可以說是對每個人自我內在的成長歷程作探尋。同樣也有關於成長探尋，而以神話故事作分析，完成的《千面英雄》（*The Hero With A Thousand*），是坎柏（Joseph Campbell）的一重要成長理論。在書中，他將神話故事中的英雄冒險歸納為：召喚，啓程，歷險和回歸，以不同文化中的英雄冒險故事進行原型研究。

### 四、目前國內相關論文研究

雖然近五年的研究論文與漫畫相關的部分，每年約有十多篇，但其中以單一

文本<sup>9</sup>的內容意識做探討的研究不多，在研究的內容上與漫畫文本的表現風格與美學相關的，或情節表現與所研究的《花田少年史》相類似的靈異類漫畫的研究更是微乎其微。在此目前搜尋得到的論文方面與本研究較有相關的有以下三篇。

**(一) 游婷瑜 (2002), 《日本恐怖漫畫之恐怖元素研究》, 世新大學傳播研究所碩士論文**

根源於社會恐怖閱讀現象的觀察，該研究旨在探討日本恐怖漫畫之恐怖元素解析與探討。其研究核心有二：(一)日本恐怖漫畫的傳統源流與解析；(二)日本恐怖漫畫文本的恐怖元素類型解析。該研究認為欲探討日本恐怖漫畫所呈現的恐怖元素，乃採宏觀性角度檢視恐怖文本與閱聽眾之間的恐怖閱讀行為，並試圖回答幾個重要問題：(1) 人類渴求恐怖閱讀之基本動機探討；(2) 恐怖文本內容包含哪些類型？(3) 現代閱聽人所恐懼究竟為何物？藉由相關恐怖閱讀研究之文獻探討與直接參與觀察方法，輔以台灣閱聽眾、出版社、圖書館的簡易訪談，及網路族群論壇摘錄等，為恐怖文本解析建立起一個參考架構：『垂直—平行』思考概念標準，作為研究者進行恐怖文本解析時的參考工具。進一步應用於日本恐怖漫畫之恐怖元素分析，企圖解析出屬於日本恐怖漫畫中獨特的恐怖主題元素。

由於此研究爭對的是一種普遍性的探討，因此為對某一文本的內容作分析。此部分可做為在探討《花田少年史》中，恐怖美學的表現上做借鏡。以窺看欲研究的文本，是否符合於此研究的結果。

**(二) 林素真 (2003), 《《哆啦 A 夢》研究》, 國立台東大學兒童文學研究所碩士論文**

漫畫已經發展成一個獨立的繪畫藝術門類，漫畫的內容、表現形式不斷在更

---

<sup>9</sup> 以一部漫畫作品（分成多冊，非單一冊而已）為研究的文本。

替。好的漫畫能歷經時代的洗禮，在善盡基本娛樂休閒的義務之外，還能發揮教育兒童、導正社會風氣的功能。

《哆啦 A 夢》一方面用詼諧逗趣引發“玩心”，另一方面不經意的傳遞了教育小讀者的“理念”。此研究共分六章，第壹章緒論，循例陳述探討《哆啦 A 夢》能歷久不衰的動機與目的。第貳章主要介紹作者藤子不二雄的創作理念。第叁章論述《哆啦 A 夢》主要角色個性與設定原則。第肆章藉普羅普的角色行動功能，分析《哆啦 A 夢》故事基本組合模式。第伍章從漫畫觀閱者觀點看《哆啦 A 夢》圖像、圖框的美。其分析出故事的發展結局有三：1. 解決困難 2. 造成反效果 3. 大雄能自我成長。究其原因在本書符合讀者享受輕鬆休閒、視覺舒適的看漫畫需求，和作者藤本弘擅長將歡樂、玩笑融入嚴肅的議題，營造天馬行空、解放思想、遊戲的空間。最重要的是流露出對兒童、社會、大自然的愛和關懷，感動溫暖了讀者的心。

在此研究中，以楊鵬《卡通敘事學》中對《哆啦 A 夢》的分析為基礎，加上神話理論做為研究故事結局的分析。是一部以單一文本為分析的研究內容。其中對於敘事語法及美學都兼有探討，卻與欲研究的《花田少年史》故事內涵又不盡相同。

### **（三）柯惠玲（2006），《論安達充漫畫之藝術表現——以《鄰家女孩》為例》國立台東大學兒童文學研究所碩士論文**

漫畫在以圖像閱讀為主流的二十一世紀，似乎具有極大影響力，然而從漫畫出版與銷售數量的式微現象觀之，卻暗示出今日漫畫藝術創作品質上的隱憂與侷限。反觀日本漫畫加安達充的成名作《鄰家女孩》出版至今已超過二十年卻仍屹立不搖，本研究途經由文本的實際分析，逐一剖析安達充漫畫之所令讀者百看不厭的原因，以及蘊藏在其漫畫作品中的藝術性。本研究主要採用包威爾（David Borwell）與湯普森（Kristin Thompson）將電影視為一種完整系統的概念，把漫

畫亦視做具有一致性與整體性的系統，從主題意識、敘事形式、敘事風格等三大面向切入，以圖文參照的方式漸次釐清《鄰家女孩》的構成系統以及安達充獨特的漫畫敘事語言。

研究發現連環漫畫做為一種藝術形勢所能表現出的獨特功能與風貌，而安達充含蓄節制的敘事形式、揭露文本需理本質得幽默風格、對於審美距離的洞悉與掌握、以及創作中對於電影與其他藝術形式的吸收應用，都是安達充漫畫之所以歷久彌新的重要原因。

相較於前兩篇論文，關於安達充的藝術表現，柯惠玲確實更精準的掌握住在漫畫中的表現。尤其，她以電影的美學理論觀看漫畫的框格表現，分析出在《鄰家女孩》中的敘事形式與風格。這一點成為在將要研究的《花田少年史》中，加以運用。

綜合以上，以單一文本作研究分析文本的內涵要素做為研究主題的論文實在不多。雖然，漫畫的品質實在良莠不齊，但熱門的漫畫或許不只是因為內容的誇張與笑點，更多的時候，如果細究其內容的表現，是可以發現它迷人的意涵。對於漫畫的研究，或許也能一如少年小說的內涵探究一樣，在細細品味之後，發現它深深的意涵。

### 第三節 研究方法

#### 一、文本分析法

研究漫畫或理論書籍的越來越多的二十一世紀，對漫畫的研究主題與方向多以文化研究為主，或是被當成是一種傳播媒體的社會性作為研究主題。從漫畫文本本身的主題與內涵進行探索與分析，則相對性為少數。因此，以一部漫畫的主題意識為研究對象時，將考慮把漫畫的內容架構當成一部小說，從細讀文本開始，探究漫畫文本的主題與人物關連性，情節的安排與敘述的順序，再針對文本中的人物角色的發展，探究其在成長的主題上有多少的發揮。

由於，漫畫是透過框格與圖像的呈現，在框與框之間將故事做延續，雖然每一個框格都是一種定格式的呈現，但這樣的表現方式卻也最接近電影的影像呈現方式。所以，從電影的理論中，也可以窺看出漫畫的表現形式與風格。尤其，漫畫的圖像所要傳達的悲、喜或驚嚇效果，透過已然有系統的電影理論，更可以解讀判斷漫畫的表現所達成的效果。

漫畫本身是一獨立且特殊的藝術形式，其從圖像框格、文字、對白中，作為說故事的方式。因此，在研究的方法上，就以故事的架構為一種研究方向。再配合漫畫的圖像、畫面，做圖文間相互的參照，以相互印證的方法論述觀點。研究內容以漫畫中的十四個鬼魂託付單元劇內容，先分析各單元中的情節架構，再就各單元中有關情感元素的探究，並將情感元素加以歸類。

## 二、研究步驟

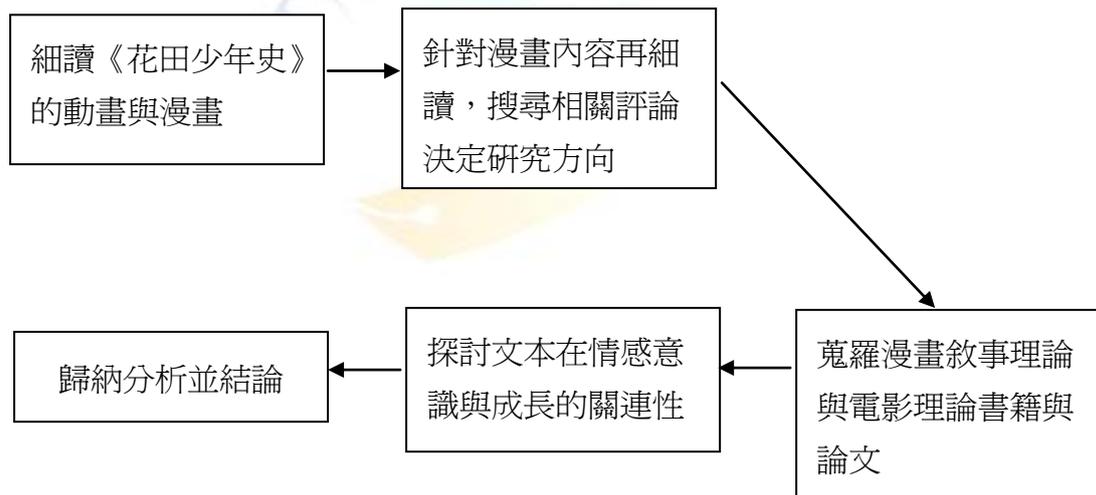


圖 1-3-1 《花田少年史》研究步驟流程表

### (一) 細讀《花田少年史》的動畫與漫畫

從動畫與漫畫間的內容及主題架構，比較兩者間在故事內容上有何不同。動畫與漫畫對於每個故事的切入點是否有差異？在人物的表現與設定上，有何變

化？再決定以何種文本為研究對象。

## **(二) 針對漫畫內容再細讀，搜尋相關評論決定研究方向**

透過漫畫文本的再細讀，分析文本故事的架構方式，圖像的表現特性。從中找出文本的主題內涵，其中最讓自己感動的部分。從各種不同媒體間，閱讀與該文本相關的評論。從評論中發現對該文本的相異論點，並與自己的感受作一比較，決定所要研究文本的情感意識對文本的主角人物所呈現出來的成長，與對兒童讀者的影響。

## **(三) 蒐羅漫畫敘事理論與電影理論書籍與論文**

從靈異漫畫的類別及此類熱門漫畫文本，分析《花田少年史》在這一類漫畫的表現形式與敘事風格。以電影理論解讀該文本的美學表現，並從漫畫敘事理論，分析文本的敘事形式與風格。

## **(四) 探討文本在情感意識與成長的關連性**

從漫畫的 14 個單元故事，分析每個單元主要講述的情感意識為何，再依主角花田一路在受託與解決之間，個人的領略與轉換，表現的親情、友情、愛情、師生情。以每個單元主要傳達的情感意識，計算出 14 個單元中各種情感意識所佔的比例，並與兒童成長所需要的情感順序與比重作相互的比較。再由其中探究漫畫所要表達生命成長的觀點。

## **(五) 歸納分析並結論**

針對研究發現的結果與對該文本的評論內容，作客觀的分析，並做結論。

### 三、研究架構

五冊的《花田少年史》漫畫為本研究的主要文本，經由細讀文本後加以分析，並透過電影理論、漫畫敘事理論、成長理論，瞭解漫畫的情感意識與人物的成長兩者間的關係，並與漫畫識讀理論比對探究是否該文本適合兒童讀者閱讀。架構圖見圖 1-3-2。

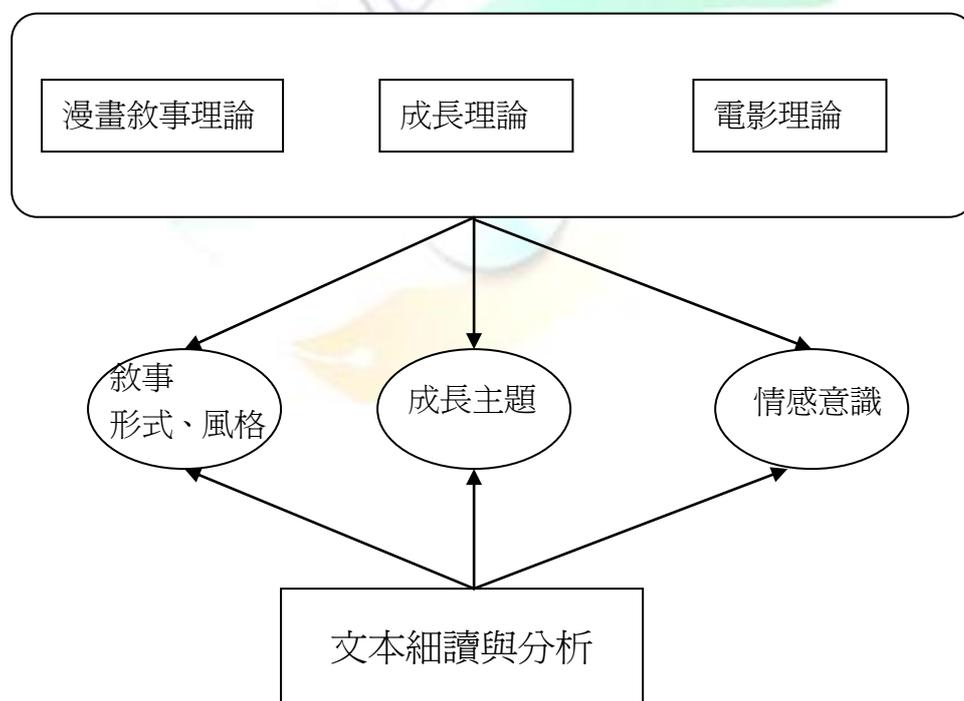


圖 1-3-2 《花田少年史》研究架構圖

## 第四節 研究範圍與限制

### 一、研究範圍

動畫與漫畫，乃為看似相似，實質上卻截然不同的兩種圖像表現。動畫為動態的圖像表演，需要團隊型態才能完成的作品。漫畫則為靜態的圖像呈現，雖然目前的漫畫作者大多不是單打獨鬥，但其分工究竟與動畫不同。

#### (一) 漫畫與動畫間的關係

漫畫該如何畫？又該要怎麼準備？依漫畫家邱若山示範畫漫畫的步驟來看，畫漫畫可分為兩個大步驟，一為完稿前的前置作業，一為漫畫作品的完稿。完稿前的前置作業，其實是對整個漫畫的故事內容（故事可能是漫畫家自創，或選擇現有的小說、動畫等做改編）先行完成初步的架構，為能增加故事情節的豐富性，於對故事的相關資料就需要進行更詳細的蒐集，且對於漫畫中的主要角色（人物）的造型做確定。將前置作業完成的內容，進行作品的製作即為作品完稿。完稿的步驟則有準備工具，畫草圖，裁紙與畫框線，用鉛筆分隔與畫底稿，用油性簽字筆分格，用油性簽字筆仔細地描繪人物輪廓，擦拭鉛筆痕跡，留白的邊緣加黑框，塗黑，用圓珠筆、尺描繪背景，非透視、平面的背景呈現，完成圖。<sup>10</sup>

相同地，動畫的製作過程也有前置作業及製作過程，但不同的是，動畫在影像製作完成後還有製後作業部分。動畫的前置作業就需視企畫的動畫是屬於原案或原作型態的動畫<sup>11</sup>而略有不同。不論是原案或原作型的動畫前置作業都需要先有腳本（由導演及腳本作家和製作人敲定腳本），並開會設計出人物造型（有時也包括機械造型）、背景設計等，再製作分鏡圖、色彩設計及色彩指定工作。製作過程則由構圖設計師進行動畫原畫製作，並交由上色人員進行上色，再經攝影指導合成剪接。製後作業主要是剪接合成的動畫配上聲音（包含音效、背景樂），

<sup>10</sup> 李賢文總編，《漫畫百寶箱：自編、自導、畫漫畫》（台北：雄師美術，2000年5月），頁36～39

<sup>11</sup> 原案動畫指動畫公司的導演（direct，日文：監督）或動畫家將自己的想法架構出故事，企畫製作出的動畫作品。原作動畫則是以現有的漫畫或小說改編成的動畫。

做影音的合成。<sup>12</sup>

就《花田少年史》動畫來說，乃屬於原作型的動畫，雖然人物及服飾已有定型，但動畫與漫畫的人物造型仍會有所差異，其原因為----

1、漫畫是靜態的作品，但動畫作品為動態，因此人物的線條一般都會加以簡化。

2、漫畫人物大多不必上色，因此線條可為開放式，不需要每一條都連結。但動畫需要上色，色彩就需要在閉鎖的範圍內進行，如此才能方便著色人員進行上色的動作。

以圖 1-4-1 和圖 1-4-2 做比較，可以看出，同樣的一個畫面，動畫版的部分是由下往上推移鏡頭畫面，當畫面停頓在漫畫表現的瞬間框格裡，兩個壯太猛的鬼魂表現方式就明顯的可以从線條與光影的呈現看出來。兩者都需要表現出似看得見又顯得模糊的靈魂樣貌，但又要能表現出神秘的鬼魂爸爸在壯太心中崇高的地位與形象。漫畫此時的畫面以線條的間斷與不連續來表現並非實體的靈魂。而動畫則以完整的線條，卻略有透明感的色彩來表現虛渺的鬼魂。



圖 1-4-1，動畫版。壯太的爸爸顯現靈魂。主體人物在線條的表現，為封閉的實線。藍色光影的部分，為動畫的特效表現。



漫畫版（單頁局部），與 1-4-1 的內容相同，但花田一路的線條為實線，壯太的爸爸（壯太猛）的線條為間斷或不連接的線條，壯太猛的前後光影表現強烈。前後兩張圖的同一人物線條表現，差異十分明顯。

圖 1-4-2

除了色彩之外，漫畫與動畫在聲音的表現上，也是十分明顯不同。漫畫裡的

<sup>12</sup> AIC 中文公式網站：<http://www.aicasia.com/introanime/index.html>，2007 年 11 月 1 日資料

聲音全然是無聲的文字，而動畫則為真實的聲音顯現。當然這並不表示無聲的文字無法勝過有形的聲音，兩者間互有特色與想像空間的保留。

## （二）動畫與漫畫文本內容相似點

如前所言，雖然漫畫情節發展本身就可分為連續劇型態與單元劇型態，但當漫畫進入到 80 年代末期後，由於受到閱讀習慣走向「輕薄短小」的影響，漫畫家與出版社在揀選題材、內容時，也就必然會受到讀者閱讀喜好而轉變，在故事內容也開始走向以單元劇型態作發展。

就《花田少年史》來說，其不論在漫畫或動畫部分都屬單元劇的型態。兩者間，除去第一話是描述關於主角花田一路如何成為一位具通靈能力的少年經歷，其後的內容約可分為以十四個不同角色（靈魂），所組成的單元劇故事。由於每個單元內容長度的不同，每個單元在動畫或漫畫上的節奏雖有不同，但人物與過程卻完全未加以改變。

漫畫的部分在前四冊中，每冊都分為 9 話，每話約有 25 頁，每個單元從 2 話組成，到 3 話、4 話都有。第五冊的番外篇，則屬於另一種分段法，全冊（第五冊）共分為兩個單元，每個單元有兩段（名為其一、其二……）。全部五冊的漫畫中，共有 41 個段落（前四冊有 36 話，後一冊有其一到其四）。

動畫的部份亦是在第一話時，主要描述花田一路具有靈異能力的緣由。其後的 24 話則分別以不同的角色（靈魂）當單元主角，不過每一單元或由 1 話，或由 2 話所組成，僅在最後一個單元是包含 3 話。其內容在漫畫、動畫的分話情況可從下表中窺見其異同。

| 漫 畫    |                              | 內 容  | 動 畫    |        |
|--------|------------------------------|--|--------|--------|
| 第一冊    | 第 1 話                        | 一路因車禍而有靈異能力                                | 第 1 話  |        |
|        | 第 2 話                        | 阿魯（吉川婆婆的狗）意外，一路救。阿魯死，二路活。                  | 第 2 話  |        |
|        | 第 3 話                        | 小雪請託，一路要求清司埋別針。小雪現身，清司信。                   |        |        |
|        | 第 4 話                        | 吉川婆婆請託一路，二路（阿魯的小狗）被救，成為花田家的一員。             | 第 3 話  |        |
|        | 第 5 話                        |  |        |        |
|        | 第 6 話                        | 小新請託一路救媽媽，一路拔除向日葵，小新趁機附身一路，小新的媽媽清醒振作。      | 第 4 話  |        |
|        | 第 7 話                        |  |        |        |
|        | 第 8 話                        | 歲三請一路偷家中的情書，被歲三老婆阿辰發現，任務失敗。但一路擔任陰陽溝通對話的橋樑。 | 第 5 話  |        |
|        | 第 9 話                        |  |        |        |
| 第二冊    | 第 10 話                       | 阿桂爸爸與壯太媽媽相親，因誤解，一路與阿桂爭吵打架。                 | 第 6 話  |        |
|        | 第 11 話                       | 壯太對媽媽的再婚並不反對，但想聽死去父親的意見。壯太爸爸附身一路。          | 第 7 話  |        |
|        | 第 12 話                       |  |        |        |
|        | 第 13 話                       | 織田為年少及逝不甘，央求一路埋首女性胸前，附身完成所願。               | 第 8 話  |        |
|        | 第 14 話                       |  |        |        |
|        | 第 15 話                       | 靈媒凱薩琳請託，一路代為與其生前所欺者溝通，附身完成。                | 第 9 話  |        |
|        | 第 16 話                       |  |        |        |
| 第 17 話 | 壯太媽與阿桂爸結婚，壯太親父現身與壯太、一路在墓地溝通。 | 第 10 話                                     |        |        |
| 第三冊    | 第 18 話                       | 春彥車禍，請託一路與其交換身體，見加奈及其女，決定求生，還回身體後康復。       | 第 11 話 |        |
|        | 第 19 話                       |  | 第 12 話 |        |
|        | 第 20 話                       |  |        |        |
|        | 第 21 話                       | 天邪鬼要脅，一路反覆回到十三年前，以反向思考完成任務。                | 第 13 話 |        |
|        | 第 22 話                       |  |        |        |
|        | 第 23 話                       |  |        | 第 14 話 |
|        | 第 24 話                       |  |        |        |

|     |  |   |                            |
|-----|--|---|----------------------------|
|     | 第 25 話<br>第 26 話<br>第 27 話                     | 權八意外死亡，一路鄉偕同尋無法升天原因，花子與權八在櫻花樹下相會。                                     | 第 15 話<br>第 16 話<br>第 17 話 |
| 第四冊 | 第 28 話   |   |                            |
|     | 第 29 話<br>第 30 話<br>第 31 話<br>第 32 話<br>第 33 話 | 玲子現身請託一路幫忙，一路將玲子的地藏菩薩搬回原位。  | 第 22 話<br>第 23 話<br>第 24 話 |
|     | 第 34 話   | 玲子離開一路，一路悵然若失。  | 第 25 話                     |
|     | 第 35 話   | 受助鬼魂們瞭解一路的靈異能裡將喪失，其他鬼魂則爭相求助，一路不勝其擾。受助鬼魂們及二路幫助一路，二路死，一路存活。一路喪失靈異能力，成長。 |                            |
|     | 第 36 話   |   |                            |
|     | 最終話  | 一路子千路與父（一路）同因意外而有靈異能力。  |                            |
|     |  |   |                            |
| 第五冊 | 其一   | 一路失約於洋平，洋平失約於小貓蜜瓜，一路與洋平尋蜜瓜，尋得時蜜瓜死，洋平撫養蜜瓜子女。                           | 第 18 話<br>第 19 話           |
|     | 其二   |   |                            |
|     | 其三   | 貴人父託一路，一路與貴人溝通，回溯既往找到真相。貴人父現身，貴人對父死釋懷。                                | 第 20 話<br>第 21 話           |
|     | 其四   |   |                            |

表 1-4-1 《花田少年史》漫畫與動畫分「話」比較表

從上表中可以看到十四個單元的編排，在動、漫間有些許的差異。在漫畫中，原置於第五冊番外篇的兩個單元故事，在動畫上則寫入最後一個單元（17 話與 22 話之間）前，當初動畫監督小島正幸，確實曾為此舉是否造成動畫連貫上的不一致而擔憂，但在完成後，發現竟能連貫上而放心。此部分完全是因為在原著漫畫中，時間發生在主角花田一路小學三年級到四年級之間，但這部份並不像《櫻桃小丸子》中有過不完的暑假，卻總是不見主角小丸子有升級的意思。花田一路很明確的從三年級升到了四年級，而且不論是在漫畫或在動畫中，都可以從花田一路與身邊角色的服裝穿著上看出季節的變化。在時間的演進上來說，由於作者

設定的不明確，因此當番外篇（之後增加的內容）加入時，動畫的刻意安插，才能沒有造成明顯的破綻。

就每個單元故事內容的發展來說，不論是漫畫或動畫，兩者間可以說一切以原著為標準。

### （三）動畫與漫畫文本內容相異點

從表 1-4-1 中可以窺看出，動畫與漫畫間的第一個差異點，就在〈玲子〉的單元與番外篇〈蜜瓜〉、〈聖誕節〉的順序上做調整。這部份全是因應動畫製作量的需求，使得一色真人在補足內容並增加出版量而來。

此外，動畫與漫畫間第二個差異點，也是最大的差異點，就在故事的結束。在表 1-4-1 裡，可以發現漫畫在 34 話及其後各話中，表現的除了一路對玲子離開的悵然若失外，其實還包含一路通靈能力的喪失，並且針對一路的通靈能力喪失與一路的成長相關性作連結，透過鬼魂們的對話作了清楚的交代。另一方面，漫畫也在最後加上成長後的一路與阿桂結婚後組成的家庭，兩人的孩子千路同樣在一場意外後，獲得通靈能力，以此做為故事的結束。故事本身進入一種自然的循環當中，讓原主角花田一路的下一代也有同樣的遭遇，而一代一代的循環不已。

但動畫本身，則在第 25 話時，情節發展只到一路對玲子離開的悵然若失，之後由鄰居朋友阿桂對一路的性格有著相當的瞭解，因此讓阿桂以學校的午餐引誘，將一路的本性（貪吃、愛吃）誘導回無憂積極尋樂的本質而終結。

因此，《花田少年史》在動、漫兩者對故事的呈現，僅在故事完結的表現上出現明顯的差異。

綜觀以上，在漫畫與動畫的內容相差無幾，再加以漫畫為原創型態，研究的方向以文本中的情感主題與人物的成長表現，非以該文本的藝術表現為重心，加以漫畫的結構有相對性的完整，成長主題的明顯描述。在選擇研究範圍上，決定以漫畫為研究的文本。

## 二、研究限制

本研究以探討漫畫在內容的情感意識與主角的成長，兩者間的關連性。其內容所論及的漫畫，或指稱的，皆為「連環漫畫」。

由於台灣的出版社並未出版一色真人的每一部漫畫(雖然其作品的長度多在五到六冊為多)，有些一色真人的漫畫作品還需從網路漫畫下載後才得以閱讀，若要完全就其每一部作品探究其形式風格，實在有所困難。因此，以其在台灣出版上市的作品為主。另外，因語言能力的限制，對於所要研究的《花田少年史》僅能以中譯本為研究對象，並且因一色真人個人為神秘主義者，對於其個人的資料僅能從其日本的網頁資料中略微窺得，而受託進行日本網頁翻譯者又非對一色真人漫畫有興趣或研究者，引用的參考資料也以中、英文為原則，加上少量的日文翻譯書籍做為文獻。對於語言所造成的隔閡與落差，實為本研究的缺憾。

### 第五節 漫畫作者與作品

#### 一、一色真人介紹

日本漫畫家對於個人的資料，並非人人都願意大方公開。有些漫畫家寧願保有個人的隱私及神秘感，因此在個人的資料就不易蒐羅與得知。

##### (一) 一色真人簡介

就一色真人(一色まこと)來說，她是屬於前述不對外公開個人資料的漫畫家即便在台灣擁有許多觀看過其原創的動畫或漫畫的群眾，但在動漫展中，能搜尋到的也只有她的漫畫及親手簽名。因此，對於她個人，能瞭解的多從作品本身著手。

一色真人於 1985 年出道，在《ヤングマガジン》上刊登《カオリ》。之後轉到《周刊少年 JUMP》上連載《はなつたれ Boogie》(台灣翻譯為：高中小子)，中間停載了兩年，直到 1992 年才又繼續。其後的作品《琴之森》，也曾中斷停載過數年，並在之後換過新雜誌再重新開始連載。對於其作品在連載時中斷，一向

被讀者臆測是身體不佳的緣故，但在其個人的網頁介紹中只說明曾有連載中斷情況，卻未明說原因何在（見附錄三）。

在她的作品當中，最為台灣閱聽人所熟稔的是《花田少年史》，對於這部漫畫或可說是她的代表作。此部作品在 1993 年開始連載，直到 1995 年結束，兩年的連載共集結成四冊出版。但在 2003 年，因作品被改編為動畫，而有第五冊番外篇的出現。<sup>13</sup>

《花田少年史》在 1995 年得到講談社第 19 屆漫畫獎，<sup>14</sup>2002 年改編為動畫，得到 2003 年東京國際動畫展電視類最佳影片獎，並在 2006 年 8 月拍成真人版電影，名為《花田少年史 幽靈與秘密隧道》（花田少年史 幽霊と秘密のトンネル）。

除了目前仍繼續在連載的《琴之森》長達 14 冊且還沒結束之外，一色真人的作品長度大多是 5 或 6 冊為主，當然也有單冊的漫畫，比起那些單部就動輒四、五十冊的漫畫來說，算是些短小精實型的作品。其主題方向有描述單親的高中男孩，因為依親而與一群租賃房客間的親情故事（此部漫畫台譯名為《來自漁人莊的愛》單冊本）；描述高中女子摔角選手的訓練與力拼對手的故事（此部漫畫台譯名為《藝力滿 fun》共 5 冊）；描繪高中生間友誼的故事（此部漫畫台譯名為《高中小子》共 6 冊）。其到目前為止最長篇的作品《琴之森》描繪的內容，則又完全與之前的作品有不同的走向，此部漫畫以一個居住在情色環境，卻有琴藝天份的男孩為主角，講述的是關於他奮鬥的過程。

以一色真人的作品來說，她的作品有幾個特色：

1. 喜歡以一般社會中的小人物為主角。
2. 人物的形象帶有鄉土性。
3. 偏好中下社會階層的生活形態內容，讓閱讀人更易感受到故事的真實性。

<sup>13</sup> 第五冊的番外篇，集結成冊在 2003 年，乃是因為動畫的電視版製播長度以季（大多需要 26 話左右）為單位。一色真人原創作的四冊不足以完成 25 話的作品量。因此，在動畫製作時，漫畫家又增畫了兩個單元內容的量。如此，使動畫本身全數內容達到 25 話。

<sup>14</sup> **講談社漫畫賞**，由日本知名漫畫出版巨頭講談社主辦的漫畫獎項。雖然大多經常是講談社旗下雜誌刊載的作品獲獎，但也偶爾有其他出版社作品獲獎的情況。在 1960 年因為講談社創業 50 週年紀念事業，而被設置的「講談社三賞」之一的部門「講談社兒童漫畫賞」（共舉辦了第 1 次到第 9 次）就是「講談社漫畫賞」的前身。1970 年，作為講談社創業 60 週年紀念事業重新設置的「講談社出版文化商兒童漫畫部門」經過第 1 次到第 7 次的舉辦，在 1977 年時獨立成為「講談社漫畫賞」。

#### 4.少有相同主題的漫畫作品。

就因為她的作品有這樣的特色，一般接觸到她的作品的漫迷或非漫迷，都對於其作品有相當的好的評價（或者說喜歡的人大過於貶損的人吧！）。

## 二、作品定位

在台灣火紅的《花田少年史》動畫，雖然漫畫本身的銷售量在 90 萬冊，這樣的銷售量對一些動輒上千萬冊銷售量的熱門漫畫來說，實在不多。不過如果以這部漫畫全部只有五冊，對於一些受到出版社介入而以相同主角集結 3、40 冊的漫畫來說，實屬不錯的銷售成績了。

以李衣雲在《私と漫畫の同居物語》<sup>15</sup>內對於日本漫畫家進行分類的四個世代來看，這四個世代分別為---

第一代為戰後到六 0 年代末的手塚治虫。戰後的日本漫畫受到手塚治虫引進電影蒙太奇的影像手法，以連續的動感畫面為主。故事的內容則分為前期以尋求「社會秩序」為主的理想化身，漸至後期轉以感嘆個人的微渺、逃脫不掉社會的掌控，強調個體的成長。

第二代屬於六 0 年代末到七 0 年代末的漫畫家。仍然沿襲手塚治虫的畫風，但在畫法上卻非常細緻，人物、場景也交代十分清楚的時期。在故事安排上，以低下的個人向上邁進的故事為大多數，並且開始描述共同體內部的差異性，強調故事性，少人物內心的描繪。

第三代為七 0 年代末至八 0 年代末的漫畫家。此時畫風由小格走向大格大鏡頭，畫家風格的展現，畫工也轉為大膽狂放。人物漸漸走出社會的傳統典型，故事開始進入人與人關係的探討。此期也出現異世界漫畫，但這時的異世界不似先前屬於對立的局面，而以無害的共同體與現實世界同時存在。。

第四代則為八 0 年代末以來的漫畫家。此期的畫風漸趨華麗，不僅格子更為擴大，並且強調視覺的效果。在故事人物部分以更真實的人，讓讀者可以感同身受。對於故事主角的英雄特質來說，降低了以往神聖的崇高地位，而以接近日常生活中的平凡人物為主，呈現出日常性的戲謔感，以拉近讀者與不完美英雄主角

---

<sup>15</sup> 李衣雲著，《私と漫畫の同居物語》（台北：新新聞，1999 年 7 月），頁 86~117

的距離。這時期的漫畫以單元式故事進佔市場，此完全與當代流行的「短小輕薄」的閱讀習慣有關。

當然每個年代的漫畫家被歸屬的原因並不是單純只是因為所在的年代為主，他所依據的還是在這約十年的時間內，漫畫家的畫風趨向。在畫風上雖然不是立即轉型或驟變的，而是漸近式的改變。

以上述的漫畫家世代來說，一色真人除了在出道的時間是在 80 年代末期外，更重要的是在其畫風內容上喜歡以小人物為故事角色，舉凡花田一路、一之賴海<sup>16</sup>等，就是偏屬這類的平凡人物。尤其花田一路的本性良善，但行為乖張所製造出來的效果，常讓人因其無厘頭行為而感到發噱。人物形象部分，不以圓睜大眼的美形少女或少年為主，圓頭平凡的小孩，誇張的笑容、猙獰鬼靈的恐怖畫面，在在都強調著視覺效果。《花田少年史》短短的 5 冊中，故事的發展也完全是以單元式的型態呈現。因此，一色真人的作品，可以說完全就是日本第四代的漫畫家之一。

---

<sup>16</sup> 一色真人漫畫作品《琴之森》的主角名字。

## 第二章 文本的敘事

對於故事性強烈的文本作品來說，不論是以任何一種媒介做傳達，如何說？怎麼表現？成為將故事表達的一大要點。同一故事以不同的媒介形式，其所運用的敘事方式或技巧就會有所差異，例如由漫畫改編為電影，或由文學作品改編為漫畫或電影等，都可能涉及圖像與文字間轉換的問題。在《花田少年史》漫畫轉變以動畫方式呈現時，即如前一章所說明，雖然動畫未改變漫畫故事的初衷，且兩者同為圖像畫面呈現故事，所不同的在於一為靜止的畫面，一為動態的畫面，但兩者究竟在畫面呈現的先後順序或安排仍不免有些許的改變。因此，兩者要絕對完全相同是斷不可能的。由於研究的文本原作者只創作四冊的內容，卻因動畫製作與播出長度的需求，而由原創漫畫作者在數年後又增加一冊(內含兩個單元)的份量。漫畫的說故事方式是否為此有所改變？抑或者一色真人不僅承繼原有的漫畫風格，使增加的單元仍維持一貫模式敘述故事？因此，研究者就從文本全部五冊的內容中，以情節的模式，以及敘事的語法，還有敘事形式(form)、風格(style)等，做為本章探討的對象。

### 第一節 情節模式

《花田少年史》以一個具有通靈能力的小學三年級學生——花田一路為主角，從人或動物的鬼靈對他的請託，一路在被迫或自願的情況下，幫助鬼靈們對人世割捨不下或眷戀的情感，經由問題解決使鬼魂們獲得超生。整套作品共 5 冊，41 話(包含 36 話、最終話與四個其一)。其自 1994 年一月開始連載，至隔年七月共完成四冊的內容。第五冊則在 2003 年十二月才因動畫的製作長度的需求，而增加兩個單元故事集結成一冊出版。五冊的內容中，時間的演進由一路小學三年級開始，雖然在第四冊的最終話，對一路成年生子後的情況做了交代，但

故事的時間卻節縮小學五年級以後到一路結婚生子一段，將主要的故事發展時間點，放大在一路小學三年級到小學四年級，兩年間與鬼魂們的互動。<sup>17</sup>

文本以一路在通靈的兩年間與十四個鬼魂間的互動，及這期間的情感學習與成長。雖然一路和各個鬼魂的互動過程，以單元劇方式進行，其中也夾雜同時兩個鬼魂出現請託的狀況，但當中又分出主、副線的情節發展，<sup>18</sup>即形成一個單元或許有前、後單元主角的出現，卻一次僅以解決一個鬼魂的問題為主。

五冊的內容裡，除了交代一路得到通靈能力的過程，及一路因為心思的成熟，揮別少年期而失去通靈能力的終結外，對於一路從怕鬼，被鬼恐嚇到漸漸習慣而不耐煩於鬼魂的請託騷擾，甚至發展出與玲子的人鬼相戀等。當中一路也因此間接的經歷了人世間形形色色的情感。每個單元的鬼魂角色面對的都是自己在擁有生命時，某方面的情感無法得到完滿的結局，造成死亡後因情感的不完滿而不得超生，故事的本身強調的就是一個完整與圓滿的情感終結。情感的主題與意識串連每個單元，包含主角一路本身都因為情感的投注，使其自身在生死交關時，對家人的情感也自然流洩出，表現出因情感成長而使得心思與行為更為成熟。

就文本各個單元來看，每個單元（單元劇的型態）內容有其固定的情節走向與發展架構。每一個單元形成一個可單獨存在的故事，而每個單元又有其固定的情節循環模式（見圖 2-1-1）。

---

<sup>17</sup> 一到四冊的前 35 話，時間都停留在一路小學三、四年級階段。第五冊時間亦以一路在小學四年級的階段為主。僅在第四冊的第 24 話最後一頁，以一路中學的形象出現；並在最終話將一路的形貌更加提升為人父的角色。

<sup>18</sup> 在第 2 話中，一路在夜裡受到女鬼小雪的請託，在一路遲遲不肯答應幫忙下，情節轉往一路對命危母狗阿魯的救治，直到對救治結果的頹喪下，會到小雪的請託，並在一路答應幫助小雪後，故事轉入另一個主線——小雪的身上。小新與遛鳥阿伯同在第 6 話中出現，但遛鳥阿伯在河邊嚇完一路，遭到一路怒斥後消失，故事的主線也就回到一路與小新之間。

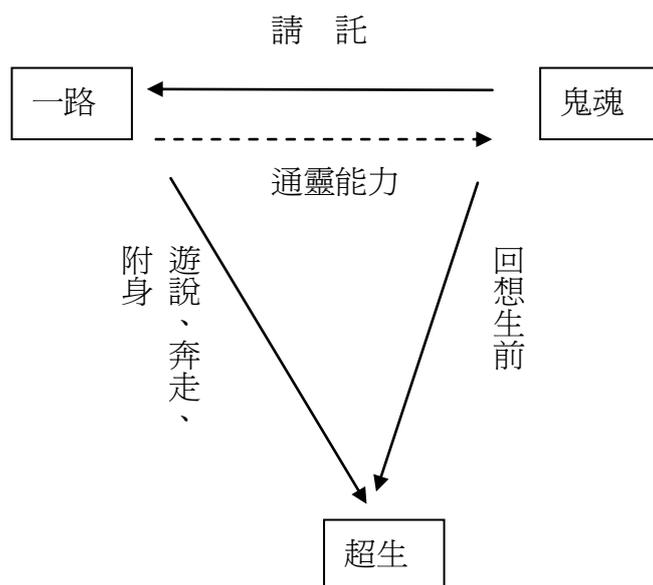


圖 2-1-1 《花田少年史》情節模式關係圖

依文本的情節發展模式可歸納以下列幾個步驟說明：

1. 作者設計一個鬼魂與一路相遇，並由鬼魂對一路提出請託。
2. 一路為鬼魂們解決生前的問題時，遭受種種的阻礙。
3. 一路及欲遊說的對象（生者）無法瞭解鬼魂對某情感的強烈，感到矛盾。
4. 一路在解決問題的過程感到過於辛苦，而打算放棄。
5. 鬼魂持續恐嚇性的請託一路，而完全不相信的一路所言的生者認為一路所說皆是無稽之談。
6. 一路為鬼魂解決問題，達成鬼魂超生的願望。

漫畫情節發展之所以形成模式化，楊鵬認為乃是因為動漫畫作品模式化的情節常常被強化，其原因主要是：動漫是工業化和商業化的產物，它需要不斷地被複製與大量生產。對於作者和製作者來說，他省去了創作新模式的時間，提高了

寫作與生產效率。<sup>19</sup>對於每週刊登數頁於漫畫週刊上的漫畫作品，情節的發展有其固定模式確實方便作者創作故事內容。

文本中雖然情節發展有固定的模式，但若千篇一律的情節套用在每個單元故事中，其實也難以讓人覺得此一文本有何動人之處，而整部作品中，每個單元故事在一色真人的編排下，單元內的篇幅逐漸增長，而一路對鬼魂的請託與解決過程也一再受挫，故事的可看性與感人處也就增加不少。因此，以下就《花田少年史》中 14 個單元以普羅普的功能表（見附錄四）作分析，探究鬼魂的超生或對一路提出請託的問題，最終的解決方式究竟為何？以瞭解文本情節的推演是否具有固定的解決模式。

## 一、〈我來幫助你〉（第一冊，第 2 話）

一路經常以鞭炮欺負媽媽以及對鄰居家的小苟或小貓塗鴉、炸鞭炮（A 介紹人物的身家背景）。鄰居家的母狗阿魯失蹤（β 家庭某一成員離家出走），阿魯的主人吉川婆婆以為一路知道阿魯的行蹤，而向他詢問（ε 探虛實），但一路並不知道阿魯去向，卻因此被媽媽誤解，一路又欺負動物。不料，一路在上學途中巧遇阿魯的靈魂，阿魯靈魂拖著一路來到牠出車禍的路邊（B 災難或匱乏被確認，主人接到請求或命令，他被允許出發），一路找來拖車帶著受傷的阿魯飛奔到動物醫院。雖然阿魯還是傷重不治，但阿魯腹中的小狗仔卻能倖存活下（E 主人公對未來施惠者做出反應）。

功能表：AβεBE

## 二、〈戀愛是〉（第一冊，第 3 話）

禁不起女鬼小雪的一再懇求，一路同意幫助小雪（B 協調）。一路來到工人青田清司的住處（G 空間轉移），說明小雪的請求。雖然一路不畏清司的兇惡對

<sup>19</sup> 楊鵬著，《卡通敘事學》（中國大陸武漢：湖北少年兒童，2003 年 4 月），頁 118~119

待（H 競爭），且極力遊說清司找地方埋送給小雪的姓名別針，但清司始終不為所動（η 歹徒強佔財產）。直到一路說出姓名別針的價錢與過程，才讓清司同意將姓名別針埋在醫院的樹下（K 淨化與災難解除）。當埋下的那一刻，清司見到小雪的鬼魂。一路與清司也各自瞬間移動回到自己的住所（↓），一路因為晚歸而受到媽媽的責罰。

功能表：BGHηK↓

### 三、〈婆婆的遺願〉（第一冊，第 4 話）、〈請多照顧〉（第一冊，第 5 話）

一早來到花田家的吉川婆婆，請一路幫忙照顧阿魯的小狗仔（A 故事最初情境），被一路拒絕。就在吉川婆婆的喪禮上，吉川婆婆的鬼魂再次向一路請求，並極盡其能事以恐怖的鬼形恐嚇要求（D 主人工遭受不平待遇或考驗）一路同意。一路在被迫同意下（B 協調），詢問大路郎（一路的爸爸）。大路郎一口答應，但一路卻找不到小狗仔。問了鄰居之後，才知道小狗仔被吉川婆婆的親戚帶走。但吉川婆婆卻告訴一路，小狗仔就在保健所裡，希望一路去拯救小狗仔。在一路遲疑時，吉川婆婆已讓一路瞬間移動到保健所的野狗籠裡（G 空間轉移），一路與野狗們應戰（I 勝利、壞人失敗），後被保健所人員救出（K 淨化與災難解除）。在保健所的人員教導後，一路瞭解飼養小狗的方法，並在回家的路上與小狗仔相遇（↓歸來），且小狗仔被命名為二路。

功能表：ADBGIK↓

### 四、〈暑假〉（第一冊，第 6 話）、〈向日葵盛開的家〉（第一冊，第 7 話）

放暑假，到緣切寺做體操的一路，和同伴們玩時，不經意發現常有個小男孩

一直看著他。原不以為意的他，在回家扯壞媽媽的心愛內衣，又跌趴在姊姊的心愛巴比娃娃臉上，一陣吵鬧後，他又溜出家們來到小溪邊，這時他才發現，那個小男孩又是個來找他幫忙的男孩----小新（A）。原堅持不願再幫鬼魂們的一路，還是心軟於小新的懇求（B）。透過小新的協助飄盪移動到小新的家（G），見到因為喪子而過著行屍走肉般生活的小新媽媽。這時躡鳥阿伯鬼魂來攪局，一路因此折斷了象徵小新的向日葵，而被小新的爸爸責罵了一頓（γ）。一路發現小新的媽媽聽不進任何人的話而打算放棄，準備回家。卻在路上，因下起了大雨，又聽見小新不斷的哀求著自己的媽媽，他停下了腳步，奔回小新的家，並將向日葵一棵棵拔起（δ），使得小新媽媽開口說了話。小新更趁此時，附身在一路的身上（L 無理要求：附身），讓媽媽看見小新手上的字，喚起媽媽的意識（Ex），成功的讓媽媽恢復精神。一路回到家受到姊姊和媽媽的責打（Pr）。他對媽媽提出孝順的新解（T）。

功能表：A B G γδ L Ex Pr T

## 五、〈躡鳥阿伯〉（第一冊，第8話，第9話）

在夢境中，以極盡恐怖的鬼形鬼樣，令一路恐懼而屈服的躡鳥阿伯——歲三，要求一路幫忙代為將家中，在他生前與其他女子的情書偷出（A/a），以防被她的老婆發現（A）。由於前晚的惡夢造成睡眠不足的一路，一早做完體操回到家中，發現走失的二路已經回到家，卻因前一天的惡作劇，而和姊姊又是一陣的爭吵。當一路再度帶著二路出門時，被歲三鬼魂要求履行承諾（B）。歲三以瞬間移動帶一路來到家門口（G），發現歲三的老婆——阿辰。一路雖恐懼於阿辰的嚴肅臉孔，但他仍抱持著壯士斷腕的精神前往。利用阿辰不在時偷溜進歲三家，翻箱倒櫃的找著歲三要他偷的那疊信件，就在他因跌倒而誤打誤撞找到信件時，阿辰回到家。來不及逃走的一路，被逮個正著（M）。一路對阿辰說明原委，更代為傳話告訴阿辰歲三對她的想法及歉意（H），阿辰也知道自己將不久於人

世。在諒解一路的作為後，讓一路離去（Q）。阿辰果然在不久之後就離開人世與歲三相逢了。

功能表：A/a A B G MHQ

## 六、〈阿桂〉（第二冊，第 10 話），〈火腿排〉（第二冊，第 11 話、第 12 話），〈家人〉（第二冊，第 17 話）

壯太的媽媽與小學隔壁班同學阿桂的爸爸，在五月婆婆的介紹下相親。壯太在上學的路上告訴一路，阿桂的媽媽是個護士，卻因阿桂媽媽隨照顧的病人而離開阿桂與爸爸，使阿桂與爸爸搬離原居地轉學到中山田小學（A）。在學校中，壯太卻將媽媽相親的事告訴同學，也因此造成同學在當天運動會前的練習賽集合時，大聲嚷嚷著，讓阿桂心裡十分不舒坦，而口不擇言的嘲諷壯太的媽媽。這番嘲諷的話，成為一路與阿桂間爭執的開始，並使兩人進而毆打互相掛彩。

五月婆婆到壯太家問壯太媽媽對相親對象的印象如何？阿桂媽媽在不排斥的情況下，壯太的腦子裡卻滿是阿桂對媽媽嘲諷的話語，因此對五月婆婆的詢問，表示是否有新爸爸不置可否（ε）。不料，五月婆婆將壯太的意思轉達讓阿桂爸爸知曉，卻因而使阿桂爸爸感到十分沮喪。但阿桂的媽媽卻每天幫阿桂帶火腿排便當，但阿桂並不領情，因此每天帶去的火腿排便當都讓一路吃掉了，而阿桂的媽媽並不知情，以為是阿桂接受了她的便當（θ）。

學校舉辦運動會的日子，一路家人與壯太媽媽、阿桂爸爸共同坐在一起。阿桂爸爸為運動會比賽的一路、壯太和阿桂拍照留下記錄。午餐時，三戶人家一起吃飯，阿桂聽出原來他拒絕吃的火腿排便當，都被一路吃掉了，因此往一路圓肥的大肚子掐下去，形成另一場爭吵（H）。就在下午的借物比賽即將開始時，壯太與阿桂有機會交談，才發現彼此並不討厭對方的父母。就在一路與壯太進行借物比賽時，一路被壯太的爸爸附身（L），使壯太有機會問爸爸，並明白爸爸對壯太與媽媽的祝福。在借物比賽中，壯太邀請阿桂爸爸一同跑向終點，這讓阿桂

爸爸很感動，因為壯太間接的讓阿桂爸爸瞭解，他對阿桂爸爸的接受。而阿桂也有機會與壯太媽媽表達接受壯太媽媽為她製作的便當，間接表達對壯太媽媽的接受（K）。

壯太的媽媽與阿桂的爸爸決定要結婚，兩家先搬住在一起才舉行簡單的結婚儀式（W）。在喜宴的會場上，一路一家人仍維持他們一貫過渡自信的鄉土氣息濃厚。一路與壯太兩人趁著大人不注意，來到壯太爸爸的墓園，兩人在墓園遇見以小學生的樣貌現身的壯太爸爸鬼魂（O）。壯太從爸爸被刊登在舊報紙上的作文中，知道爸爸對家人的愛，讓壯太也在心中暗許自己要好好的保護家人。（T）

功能表：Aεθ H L K W O T

## 七、〈織田青年的告白〉（第二冊，第 13 話），〈一路，為奶哭泣〉（第二冊，第 14、15 話）

這頭一路的媽媽正為看到一路赤字滿滿的考卷而唉聲嘆氣，那頭的一路卻在學校裡，突然的靈光乍現而回答出正確的答案，更異常的是考試居然考一百分（A）。當然放學回家後，一家人都為一路的轉變而開心的慶祝。但夜裡，一路卻被織田鬼魂索求，對等的幫助他完成埋首女性胸部的願望（B）。一路不堪其擾，本打算以自己媽媽的胸部做為回饋，但遭到織田回絕，因為織田對性的苛求，一度讓一路不願再多理會，但織田卻讓一路受到滿頭是女性大奶的怪頭，一路在驚恐之餘險些撞上騎機車的清司（D）。在一路的哭訴後，清司能瞭解一路所言的真實性，而決定幫助他。當兩人來到情色店中（↓），清司以一路對母親的思念為由，讓店裡的小姐淨江同意達成一路的願望。原以為織田不能接受的一路，卻在看到淨江的胸部後，織田附身（L）在一路的身上完成了他的願望（K）。一路在清司的載送下回到家中，對讀書一事有其個人的新解（T）。

功能表：A B D ↓ L K T

## 八、〈靈媒・凱薩琳〉(第二冊，第 15 話)，〈一路閣下〉(第二冊，第 16 話)

放學回家的路上，一路因為肚子餓卻碰上算命鬼凱薩琳為她預言吃不到的麻糬點心，當他急奔回家後，果然沒吃到食物，還因此與姊姊大打出手被關進屋子裡 (A)。凱薩琳也在這時，變身恐怖骷髏鬼形下一路，並對一路做出了第二次的預言。果然，預言又再度實現，一路一樣沒吃到晚餐，還被關進屋子裡 (D)。一路仍不願意幫助凱薩琳，使得凱薩琳再度使出殺手鐮，以先前一路害死的昆蟲與小動物，大量的侵襲一路，讓一路只好屈服 (B)。凱薩琳為免於下地獄，讓一路代替她，對先前行騙的受害者說明或附身 (L) 在一路身上，化解受害者被欺蒙的心與勸誡受害人，受害人卻對一路追打 (Pr)，凱薩琳只好將一路瞬間移動到一路家附近(Rs)。一路也因飢餓，雖然爸爸和爺爺都出來找一路，但他還是未回到家就先餓昏在路上。

功能表：A D B L Pr Rs

## 九、〈凱薩琳夫人的大預言〉(第二冊，第 18 話)，〈習慣了〉(第三冊，第 19 話)，〈重要的東西〉(第三冊，第 20 話)

夜半凱薩琳告訴一路將遇到生平重大的危機，對於凱薩琳為完全說明的預言，一路將信將疑，因此對當天遇見的每個人都在心中懷著疑慮 (A)。為了避開凱薩琳的命危預言，一路答應與前來相求的春彥魂體交換身體 (B)。不料，交換身體後的一路發現春彥的身體狀況正是凱薩琳所預言的命危主因 (O)。一路發現來自於身體的疼痛愈來愈加劇，想要活命只能依靠生存的意志力 (M)。

另一方面，擁有一路身體的春彥卻因兒童的身份，遭到一路鄰居婆婆的責問，只能躲避，卻無法到前同居女友——加奈的住所，幸經凱薩琳的協助才能順利前往 (G)。見到加奈時，春彥一時忘記自己交換身體成爲一名九歲男童的樣

貌 (L)，當他對加奈提問女兒小夏的身份時，只被視為一段笑話，春彥也因為見到自己的女兒而一度想佔有一路的身體 (η)。當春彥與小夏在公園玩沙時，兩人玩著鄰居未帶走留下的玩具，卻因此造成鄰居孩子來尋時，雙方一陣的拉扯與衝突，也在這時，春彥聽到鄰居們私下對加奈母女的批評，春彥發現過去自己因為對父母的依賴與聽命，而放棄對加奈的愛，放棄自我人生的選擇權。他想要找回自己的人生 (Ex)，發現自己還是需要活下去才有能力給予加奈及小夏應得的幸福。

當春彥與一路互相換回自己的身體後 (K)，春彥憑著對加奈母女的負責感，他奇蹟似的活了過來，回到加奈母女兩人的身邊。

功能表：A B O M B LηEx K

## 十、〈橫溝同學的微笑〉(第三冊，第 21 話)，〈第十三年的夥伴〉(第三冊，第 22 話)，〈男與女〉(第三冊，第 23 話)，〈愛〉(第三冊，第 24 話)

大清早，花田家就因為一路拿姊姊德子的學生群搗蛋，而雙雙起了爭執。連隔壁家的小狗都因為一路的惡作劇鞭炮而受害。原本因為一早的爭吵而不願去上學的德子，卻在媽媽與爺爺的鼓勵後出了門。那天德子的班上來了一位新的轉學生——橫溝人志，這令德子原本不愉快的情緒有了改變。不過，德子卻在國文課上應老師的要求，唸出自己所寫關於弟弟的一篇作文，文章隨著德子的朗讀也引起班上同學的哄堂大笑。原以為無法得到橫溝注意的德子，卻在鼓起勇氣與橫溝談話後，發現橫溝已對她有印象，並且因而拾獲橫溝所遺漏下來的照片。回家後德子與家人開心的敘述著與橫溝的一段對話，並展示橫溝的照片 (A)。一路嘻皮笑臉的要求看照片，卻發現照片裡的橫溝笑容竟然變了 (ε)。原來，這張照片是被禁錮在橫溝身體裡的天邪鬼幻化而成的，他為找可以幫助他解開束縛重獲自由的通靈者，因緣際會找到一路，因此要求一路需幫助他，回到天邪鬼受到懲罰

而被關在橫溝身體裡的十三年前，阻止那一場改變橫溝性別的惡作劇，讓橫溝可以重回天命的軌道，使天邪鬼可以重獲自由。一路對天邪鬼的命令式要求，一開始全然拒絕，但禁不起兩天的晚餐都因為天邪鬼的惡作劇，使得近在眼前的食物，硬生生因為被天邪鬼竄進耳裡，導致一路出現扭取的言行而吃不到。為了食物（D），一路答應到十三年前改變橫溝性別的重要夜晚去阻止天邪鬼的惡作劇（B）。雖然，天邪鬼告訴一路，他的弱點是愛，但對愛的定義模糊的一路，來到十三年前的那一刻（G），卻屢屢因為不得要領而無法成功阻止天邪鬼的惡行（H、M）。直到第六次，一路以逆向言行不再阻止天邪鬼的惡行，反而鼓勵天邪鬼原來的惡作劇想法，果然一舉奏效成功阻擋改變性別惡作劇的惡果出現（I）。果然，橫溝回復原本應有的女性身份（K）。一路也回到該到的時空（↓）。  
功能表：Aε D B G H M I K ↓

## 十一、〈請歸零〉（第三冊，第 25 話），〈權八〉（第三冊，第 26 話），〈證詞〉（第三冊，第 27 話），〈一路，抬頭往上看〉（第四冊，第 28 話）

愛搗蛋讓爸、媽與爺爺傷透腦筋不知如何管教的一路，在爺爺的提議下，被媽媽帶到素有鐵面教育家形象的合田權八老師的珠算教室去。一開始，一路就受到老師從各個細微舉止教導與責罰，連一路的媽媽都驚恐於老師的嚴厲管教，留下一路後，就匆匆離去。當天，晚歸的一路由合田老師親自帶回家中，對於一路爸媽的管教方式，合田老師也提出他不以為然的斥責（A）。一路在珠算教室中仍然不改其惡作劇的本質，兩個月後，一路媽媽與鄰居在街上閒聊時，巧遇合田老師才恍然想起當月的上課費用還沒交，匆忙的要一路立刻送過去老師家。一路在途中正巧遇上，因為吃麻糬噎到而靈魂出竅四處求救的合田老師（ε）。當一路與二路來到合田家中，發現趴倒在桌上的合田老師時，立刻為合田施救，企圖拿出他口中的麻糬（B）。雖然一番折騰後，麻糬從合田的口中被取出了，但已經

來不及，合田老師還是死了。一路眼見老師在眼前過世而傷心難過，在合田老師的要求下，一路為一向嚴謹的老師守住不夠莊嚴的死亡過程，並將他的身體安置好後才通知大人。原以為人鬼已殊途的合田老師，卻發現自己不明原因的無法超生，為此合田老師又找上了一路，希望能透過一路協助找尋原因（B）。在凱薩琳的提示下，合田老師仍想不出有人因為他而無法超生，即便詢問家人或鄰居，也得不到答案（M）。一路對於合田面對自己的人生竟然空有嚴肅卻了無認識，感到無奈與不耐。此時，合田才將自己存放在心中最底層的記憶娓娓對一路道來（C），回憶起年輕的自己曾經有個青梅竹馬的初戀女友——小花。當時，小花被姨父母安排將嫁為合田親戚的後室，就在小花告訴合田婚事時，被合田極力勸阻，並相約兩人隔天到平時見面的鬼櫻樹下一同私奔。無奈命運弄人，在合田即將踏出家門私奔時，卻偏偏遇上父親心臟病發拖住了腳步，為了救治父親而失信於小花的合田，只得心傷的離家出走。直到日後接到來自於小花姨媽的電報，才知小花病危，兩人來不及見上一面，小花就過往。回憶至此，一路和合田老師決定到鬼櫻樹下尋找（↑），雖然合田老師與小花的約定已經時隔五十年了，但當兩人一到鬼櫻樹下時，合田老師立即認出睽違五十多載的熟悉身影（L）。相見的時刻，鬼櫻樹立刻開滿了花。

功能表：A ε B B M C ↑ L

十二、〈玲子〉（第四冊，第 29 話），〈夜裡的工作〉（第四冊，第 30 話），〈馬糞和尚說〉（第四冊，第 31 話），〈緣切山的兩人〉（第四冊，第 32 話），〈和媽媽在一起〉（第四冊，第 33 話）

偷溜上地層不穩的緣切山的一路，在山中遇見一名女孩，女孩向一路商借他手中的笛子，一路雖不肯借，卻被女孩伺機拿走把玩。當女孩提出想請一路幫個

忙時，一路以對方一定是個鬼，請託的事情也必然不易解決而斷然拒絕。當一路回到家中，卻發現山上遇見的女孩就在家中，且是家裡的遠房親戚想先暫住一路家。女孩雖然名為倫子，但被知識不高的一路家人積非成是的叫為玲子（A）。玲子白天與一路到學校去上學，夜裡卻以激將法加上食物利誘一路到緣切山上，果然一路經不起食物的誘惑，同意與玲子一同前往緣切山（β）。玲子在山上親吻一路，並許諾要嫁給一路為妻。兩人來到山上的地藏菩薩供奉點，玲子說出希望一路能幫忙將跌落山谷的地藏菩薩放回原來的地點（B），一路基於探險的本性而答應。當他正要到山谷裡找時，緣切寺的馬糞和尚與狗名為羊糞的卻聞聲而至，兩人只得速速離開。之後，連著數天的晚上，一路與玲子都來到緣切山裡搬那尊掉落山谷裡的小地藏菩薩（/a）。在日夜顛倒的作息下，一路日漸消瘦精神總顯得萎靡不振，一度讓家人認為一路是因為肚子裡長蟲。這時，一路媽媽更像喪失了記憶一樣忘了為玲子盛飯。那天上學途中，一路的家人才想起緣切山並沒有人居住，玲子更愁容要求一路陪同上山，兩人即到緣切寺，就在進寺前的長階梯上遇到馬糞和尚，和尚要一路立刻離開並非為人類的玲子，一路無法接受玲子不是人的事實，而被馬糞和尚網綁在樹上（H）。馬糞和尚對一路說明玲子所以能被看到，那完全是因為一種科學無法解釋的錯覺所形成的。況且緣切山另一邊並沒有人居住，更不可能有一路的親戚來自於那個地方，而山上的那尊小地藏菩薩旁有尊大地藏，兩尊被稱為母子地藏菩薩。當一路聽完馬糞和尚說出地藏菩薩的由來時，他仍不願放下傷心的玲子。因此，他反制馬糞和尚（C），來到玲子身旁，選擇完成對玲子的承諾。不料，就在他搬著小地藏快要到達山上時，不慎腳滑跌落（M）。就在墜落的過程中，一路看見過去那個馬糞和尚口中所說，許久以前住在緣切山另一邊的貧苦人家被賣掉的女孩，因為逃避接客的命運而逃離，卻在緣切山上意外掉落的玲子。一路雖未傷亡，卻忍不住責問眼前的玲子，兩人仍將小地藏搬上原來的地方（K）。此時，經馬糞和尚告知而尋到山裡來的一路媽媽，眼見一路冰冷的躺在地上而痛哭起來（D），一旁的玲子看見一路媽媽淚眼汪汪的喊著孩子的名字，恰似當時抱著小地藏痛哭的玲子媽媽。這讓玲子

不忍一路與他媽媽的分離，所以決定與一路分開（J），讓一路可以像自己一樣與自己的媽媽團圓（↓）。

功能表：A β B /a H C M K D J ↓

### 十三、〈約定〉（第五冊，其1），〈奔跑吧！蜜瓜！〉（其2）

忘記與洋平約定要在假日時當球隊救援球員的一路，害洋平因為輸球而理了個光頭。洋平因此無法原諒一路，更要求其他的同學也一同孤立一路（A）。被排斥的一路在路上遇見一位姊姊，當然她又是個鬼魂。頹喪的一路一聽大姊姊請託他的事與洋平和她的約定有關，立即一口答應（C）。但大姊姊卻只說希望洋平能自己想起，而不願再多透露。一路只得以這些微的訊息告訴洋平，希望他能想起並履行承諾（ε）。這番舉動卻讓洋平誤認一路是故意找碴，兩人不但為此發生口角甚至動起手來（H）。一路詢問大姊姊的名字後，知道她的名字是蜜瓜，兩人約定隔天要再為洋平記起與蜜瓜間的約定而努力。一早，兩人在教室中人為了洋平的約定而爭執，並且大打出手。但對於與蜜瓜的約定，洋平仍是毫無記憶（ζ）。直到洋平在放學回家的路上，看見一隻被丟棄在河邊裝在橘子紙箱中的小狗，他才將對蜜瓜的記憶喚回，也明白當時他確實對一隻在河邊撿到，被他命名為蜜瓜的小貓有過將他帶回家收養的約定。洋平找到一路告訴他終於記起對蜜瓜的約定，一路也才知道原來那個大姊姊是一隻貓（B）。兩人決定一同搭乘電車到住在鄉下的外婆家附近，尋找當時留置蜜瓜小貓的地方。兩人下車後立即飛奔到外婆家附近的河邊（↑），看見河床上，蜜瓜躺在一隻野狗腳下，野狗正被惡狠狠的盯著牠。不顧危險的兩人合力趕跑了野狗（N），洋平來到蜜瓜的身邊，懊悔的呼喚生卻只讓蜜瓜微弱的睜開眼睛「喵」的一聲就死去（K）。洋平為此大聲痛哭，就在這時候，蜜瓜身體裡鑽出三隻小貓。原來蜜瓜為了守護小貓，而與野狗奮戰，不忍小貓還未成長就離開這個世界，所以才會前往尋找一路及洋平的援助。哭得不能自己的洋平，終在外婆找到他們並在電話中先取得洋平爸爸的

同意下，實現負起養蜜瓜孩子的約定（↓）。

功能表：A C ε H ζ B ↑ N K ↓

#### 十四、〈聖誕節就要買棒球手套…（前篇）〉（第五冊，其3），

#### 〈聖誕節就要買棒球手套…（後篇）〉（第五冊，其4）

羨慕壯太能有棒球手套、阿桂有芭比娃娃當聖誕節禮物的一路，希望也能有彩色電視機當他今年的聖誕禮物。花田家一向是過著「給花田家買一個聖誕禮物」的聖誕節，無奈全家人人想要的聖誕禮物都各自不同。期望自己的聖誕禮物能買成功的一路，騎著腳踏車正想方設法時，不料卻在三之橋上與蕎麥麵店的老闆相撞，麵店老闆藉著腳受傷，順勢請一路將要送給兒子貴人的聖誕禮物交到貴人的手上（A）。一路答應將禮物帶到中學圖書館給貴人，在姊姊的帶領下來到圖書館。但貴人卻完全不加理會一路所說聖誕禮物是他爸爸要送給他的，轉身離開。一路卻也契而不捨，騎著腳踏車跟在貴人的腳步後，一路叨叨唸唸著貴人爸爸的請託。當貴人對一路說自己的爸爸在一年前過世時，一路才發現自己又遇見鬼了（ζ）。本想撒手不管的一路，遇上貴人爸爸現身說明，自己是因為聖誕夜買了聖誕禮物，騎腳踏車要回到家中時，在三之橋上出了意外才死亡的。雖然貴人爸爸一再懇求一路幫忙，卻得不到一路的首肯，他掉頭就要離開。放在橋上的禮物卻又被好心的大嬸要求一路需帶走。擺脫不調禮物的一路，只好隔天到蕎麥麵店去代送禮物（B）。本想將一路趕走的貴人，因為不願媽媽擔心，因此假稱一路迷路為他帶路，兩人在路上互推禮物袋子（D）。經不起摔的袋子破掉，裡頭的棒球手套也因而掉落。看見棒球手套的貴人撿起，發現手套上印有他的名字。貴人為了證實那是爸爸要送給他的手套，決定與一路到賣手套的體育用品店詢問真相（ε）。果然，兩人來到店裡，老闆對手套的記憶深刻，因此對貴人說起當初貴人爸爸購買手套的經過。其實，在貴人的心裡一直認為是自己任性的一句「去死吧！」，才死掉的。就在貴人明白爸爸真是因為意外過世後，他央求一路讓他可以和爸爸談話。果然，貴人的爸爸自動現身（L），並且和貴人一同玩投接球，

貴人也更明白父親對他的愛（N）。

功能表：**A ζ B D ε L N**

表 2—1—1，《花田少年史》十四個單元故事的功能

| 單元序號 | 功 能 表                         |
|------|-------------------------------|
| 一    | <b>AβεBE</b>                  |
| 二    | <b>BGHηK↓</b>                 |
| 三    | <b>ADBGIK↓</b>                |
| 四    | <b>A B G γδ L Ex Pr T</b>     |
| 五    | <b>A/a A B G M H Q</b>        |
| 六    | <b>Aεθ H L K W O T</b>        |
| 七    | <b>A B D ↓ L K T</b>          |
| 八    | <b>A D B L Pr Rs</b>          |
| 九    | <b>A B O M B LηEx K</b>       |
| 十    | <b>Aε D B G H M I K ↓</b>     |
| 十一   | <b>A ε B B M C ↑ K</b>        |
| 十二   | <b>A β B /a H C M K D J ↓</b> |
| 十三   | <b>A C ε H ζ B ↑ N K ↓</b>    |
| 十四   | <b>A ζ B D ε L N</b>          |

將上列的十四個單元故事的功能表集結於上表綜合來看，可以發現，一路面對鬼魂所提出各式各樣的請託，鬼魂最終獲得超生或問題解決，其方法在普羅普的功能表分析後，只能看到兩種解決的模式：一是一路對活著的人解說鬼魂的需求與希望，透過遊說、傳話（H 競爭：一路與鬼魂在人世的親友的解說或爭執）解決問題。二為當遊說無法達到效果時，則透過鬼魂的現身或附身（L 假主人公提出無理要求：鬼魂爲了讓人世的親友看到而附身在一路身上），使生者相信一

路傳達的確實是熟識的死者所請託，或是透過生者與死者的對話達到問題的解決。

實際上，鬼魂請託的問題得到解決並非全然都是由上述的兩種模式獲得解決，文本中尚有純靠一路自身的力量奔波、努力，而獲得問題的解決，這類解決方法包含了四個單元，分別是序號第一、十、十二、十三單元。此四個單元則無法透過普羅普功能表中的符號可以套用。另外，單元序號第三的故事既不是因為一路自身的力量、解釋，或靠鬼魂附身，或現身而得到解決，反而是靠阿魯的鬼魂把二路帶走而解除危機。在普羅普的功能表裡，並無較能相符合的符號可資套用。

從以上分析可發現，一色真人在看似不斷循環重複的故事情節中，由主要人物一路解決前來提出請託的鬼魂的「人生問題」，並沒有固定的幾套模式運用，雖然鬼魂的附身或現身是最常出現的解決方式，但依靠一路自身的努力與鬼魂自己解決問題，二者也合佔了五個單元，而其中依靠一路自身的努力克服困難，在情節的設計就可以有很多樣性的表現。這樣的結果正可以看出一色真人對故事情節的安排並不那麼的制式化，也可從單元故事中看出人世間的情感是變化多端的。

## 第二節 文本的敘事語法

所謂敘事語法，是有系統的紀錄、說明故事普遍規則的符號與程序，其由兩大部分組成，一為既定的結構規則，另一為靈活的操作執行法則，此兩部分交互運用，而形成敘事語法的動態框架。兩者亦被合併稱為作品的遊戲規則。對大多數單元型態的漫畫來說，故事的結構規則是對作品在一開始進行時，所設定的遊戲規定，故事的發展需按照已然設定的規則前進，一旦故事想像發揮脫離遊戲規則時，將使作品充斥矛盾性而不具說服力，故事的魅力也將因此瓦解。楊鵬認為，

文本作品中的遊戲規則可分為隱性遊戲規則與顯性遊戲規則<sup>20</sup>，而一部作品其遊戲規則的設定，更深深影響故事精彩與否。過於簡單的遊戲規則，因不易構成多層次的矛盾，對於故事的場面就顯得難於發揮。<sup>21</sup>以下就《花田少年史》在遊戲規則上的設定情形，及文本運用規則的靈活面。

## 一、作品的遊戲規則

就《花田少年史》來說，其本身屬單元型態的故事，每一單元可自行獨立為一個完整的故事，卻在單元與單元間相互連貫著。故事的本身雖未如美國科幻作家阿西莫夫的「機器人三定律」一樣，明顯的在作品中以文字說明其遊戲規則。在《花田少年史》裡卻可以看出，作品中確實鋪陳出日本社會的宗教信仰觀念，因此，在其內容中故事的開展，實落於日本讀者對本身所處社會的宗教價值觀裡，故其遊戲規則乃屬隱性遊戲規則。就文本的內容，其遊戲規則約可歸納為以下數項：

1. 生命體死後，肉體死亡消失，但精神性以靈魂型態存在於另一個空間當中。
2. 靈魂與活人世界的空間交錯重疊，卻互不干擾，其最終的歸向是超生。
3. 靈魂與活人無法溝通、交流或往來，且靈魂具有人類不具有的某些超能力。
4. 靈魂最終是要超脫於塵世，進入六道中輪迴。未能死後立即超生的靈魂，其超脫方式乃是解決在世時的罣礙，始得超生。

一色真人以此遊戲規則設計出十四個鬼魂（主要的鬼魂擔任配角）的請託，其中不僅有人，更有動物的死靈，對主角花田一路尋求協助。雖然在遊戲規則中，一開始設定是由花田一路才能見到靈魂，但當靈魂了卻罣礙超生前，卻也能讓靈

---

<sup>20</sup> 隱性遊戲規則以人類社會主流的價值判斷標準或者某類文體既定的審美標準為規範，不需要作者在附加說明或者設定。而顯性遊戲規則，則需要作者在作品中以某種方式（藉人物之口或者旁白）特別加以說明（楊鵬《卡通敘事學》頁93~95）。

<sup>21</sup> 同註22，頁79~92

魂所掛念者在似夢似幻的情境中，親眼見到已故的親人或朋友，讓相信的層次延伸到花田一路以外的少數人物。此一規則採取的是信者恆信，疑者恆疑的方式處理。一色真人對於此文本之所以設定花田一路本身在意外後具有通靈能力，也是因花田一路本就害怕鬼怪，其之所以害怕乃因深信世上真有鬼靈。在文本中，除了主角花田一路外，見過鬼魂的包含最終期待相遇的清司、思念孩子小新的媽媽、思念父親的壯太與貴人。但文本在第二冊時，壯太的爸爸以童年的模樣現身與花田一路及壯太在墓園相會，兩人還與壯太猛（壯太的爸爸）同心合力扶正墓碑，一色真人對此並未多作解釋，因此在遊戲規則的設定上有其未臻完善之處。但在其後的單元中，又巧妙的有所說明，使故事的遊戲規則再度合理化。其正是在第四冊時，又出現了一個完全脫軌的玲子鬼魂現身，爲了能讓故事的遊戲規則合理化，使故事具有發展的空間，因此一色真人透過寺廟和尚的說明：鬼魂能製造眾人與他說話或觸摸的錯覺，誤以爲其真實存在的假象。以此改變活人見不到靈魂的規則並合理化，何以花田一路身旁的家人、同學可以見到其實不存在的玲子鬼魂。也因此，將前面壯太猛以兒童的樣貌出現，並與花田一路及自己的孩子說話的可能性成爲合乎邏輯。

雖然一色真人在第四冊中將遊戲規則明確作了改變，卻仍維持住大方向——一般人看不見鬼魂。由鬼魂所製造的假象消失後，除一路外，眾人又回復看不見鬼魂的狀態。可惜的是，一色真人並未以此規則繼續推演故事增加篇幅內容，反而更將故事推進尾聲，使原本看得見鬼魂的花田一路，因爲成熟了就不再童言無忌，因此「通靈」的規則成了具有期限的能力。宛如過期的通行票證一樣，過期了就再也不具效力了，而原有的那段奇異旅程就需立即劃下休止符。對每個在因緣際會下見到鬼魂的人，對當時的情景都有如夢似幻之感。記憶的不確定性，讓他們沒辦法肯定那段經驗，只當是作了一場夢。同樣的遊戲規則，在主角人物花田一路的身上同樣存在，當他失去如童真般的通靈能力後，對期間的記憶也瞬間幻化了！因此，故事的真實性在這樣的遊戲規則中，被增強且合理化了。

除了見鬼魂的能力外，另一個隨著故事推移而改變過的遊戲規則是鬼魂或妖

怪的能力。處於另一空間的鬼魂或妖怪，因為真實的人類對這個區塊的瞭解與實證面十分缺乏，作者要怎麼發揮個人的想像就擁有其自由創作空間，並且運用日本社會對鬼怪的想像作根基，結合創造故事的內容，因此文本中鬼怪運用到的能力包含其本身能瞬間轉移活人的空間，還能改變自己鬼魂的樣貌，依附在活人的身體等。但鬼怪們縱有再多的能力，唯一不具的就是和活人溝通、觸摸的能力。此一規則設定，正可使故事可以有效的發揮作者和讀者無窮盡的想像空間。

隱性的遊戲規則裡，常常包含作者極深的個人理念。<sup>22</sup>一色真人在《花田少年史》中，藉由鬼魂的各種不得超生的原因，表達極強的理念：人生在世，行善到頭終有報，作惡到底仍須還，只有當個人結束生時的罪業，才是真正完結此生，但人究竟要行善或作惡是可以選擇的，一切就掌握在各自的意念間。

## 二、作品的符號方陣

普羅普指出：童話具有二重性，一方面它千奇百怪、五彩繽紛；另一方面，它如出一轍，千篇一律。<sup>23</sup>其實，這樣的童話特性，也正可說明《花田少年史》中的故事敘事的特性。一色真人在主要人物花田一路見鬼的設定後，花田一路遇見了各式尋求超生的理由，而每個鬼魂最終的企盼又是千篇一律希望獲得救贖的超生。因此，每一個可獨立的單元中，協助鬼魂超生成為重要的任務，可供變化出各式多姿彩的情節，可歸納出四個部分：

### （一）鬼與一路相遇

此部分或可說是，花田一路發現對方是鬼非人。由於鬼是人死後的型態，因此鬼的性格是延續生時的人性而來，各式各樣的鬼希望得到花田一路的協助，要以何種方式與花田一路相遇就有多種變化，其中包含有出現在夢中場景的小雪，在上學途中相遇的母狗阿魯，來到家中請託的鄰居婆婆……等，變化性就有

---

<sup>22</sup> 同註 22，頁 94

<sup>23</sup> 同註 22，頁 81

許多。

## (二) 一路答應幫鬼

對於怕鬼的花田一路，鬼魂的請託是一大挑戰，如何讓他同意接受令他毛骨悚然的鬼魂提出的請託，就成了花田一路與鬼魂間互相鬥智的過程了，因此恐嚇、哀求、威脅、利誘……等，方法層出不窮。

## (三) 鬼魂無法超生原因的探尋

對花田一路提出請託的鬼魂，多是無法超生的鬼魂，而何以無法超生，就成了另一個故事變異的項目。在文本中，對於無法超生的原因可分為已知和未知兩類，其中已知有已知的執行困難，未知有未知的探詢艱辛。

## (四) 解決問題

在超生原因瞭解後，需要的還是解決那令鬼魂無法超生的因素，因此過程就成了另一個變化的內容（如前一節所述）。

由於在《結構語意學》一書中，格雷馬斯研究敘事語法借用其中的邏輯學的方陣形式，提出了「符號方陣」的理論。在方陣中（如圖 2—2—1），A 與 B 對立，-A 與 -B 對立，A 與 -B 對立，-A 與 B 對立，再加上 -A 對 A 的否定，-B 對 B 的否定。格雷馬司認為此符號方陣形成「闡述場景」，幾乎對每個故事都能套此關係產生。<sup>24</sup>

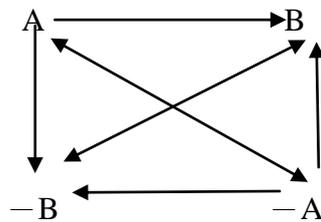


圖 2—2—1 符號方陣

因此，以「符號方陣」歸納上述有關《花田少年史》中四個變異的面向，可以發現其符號方陣為：

<sup>24</sup> 同註 22，頁 86

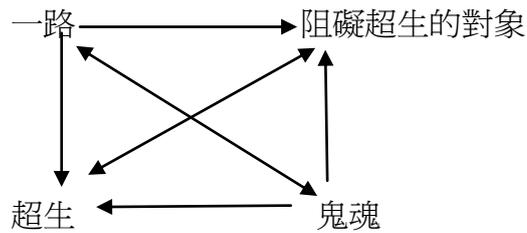


圖 2—2—2 《花田少年史》符號方陣

其正可以看出《花田少年史》整部作品，內在的敘事語法，其所構成的就是六組二元對立的關係。

透過上述的遊戲規則與變化的面向構成的符號分析，一色真人將故事組織成變化豐富的單元故事內容，讀者在閱聽過程中，享受的就是這種變化的猜測與驚奇，從改變中的行動內容與行動者，推敲作者如何在遊戲規則中作敘述故事的變化。

### 第三節 文本的敘事形式

「如果你讓某個人發笑，你就等於吸引了他的注意力。」這是英美繪本作家巴貝柯爾創作的訣竅。對一色真人來說，幽默是她創作的漫畫中一個特性，在《花田少年史》生死、鬼魂的嚴肅課題，被轉換以喜劇的手法敘述，將悲劇喜演以看待生命來去的無常。敘說故事的方式就成了整個故事氛圍營造的重點，其正是敘事的形式（Narrative form）。由於《花田少年史》屬於單元劇型態，但以貫之的是主角人物不變，故事的基調要能動人，那麼故事的敘述過程就要靠看似獨立實則相關的角色人物做連結，達到故事的完整性。以下就探究在文本中對鬼魂跨越超生原因的回溯所用的敘說故事的方式——倒敘法，人鬼殊途下語言與聲音的處理方式，以及框格、連結等漫畫特性表現故事的意涵。

## 一、倒敘 (flashback) 法

在說故事的時間軸線上，為節縮故事以表現高度張力或突發的情感，將故事中斷突然跳接過去或回溯過往，讓故事同時在過去與現在中行進，其回溯或跳接過去的方式即為倒敘法。此種方法在小說或電影形式上都經常被加以運用，馬丹 (M.Martin) 就對倒敘法在電影中的美學表現表示：

如果故事分兩段進行，而中間相隔時間甚長，則時間的統一就很鬆懈，這時可以不從故事的開頭講起，接著講二、三十年後的結果，而從第二段時間開始，倒敘過去，再回到現在，演出故事的結局，如此作品不但成就一種對稱的結構，達到美感的要求，同時也達到時間的對稱，一種以現在為中心的統一，而「現在」正是觀眾最能夠投入的。<sup>25</sup>

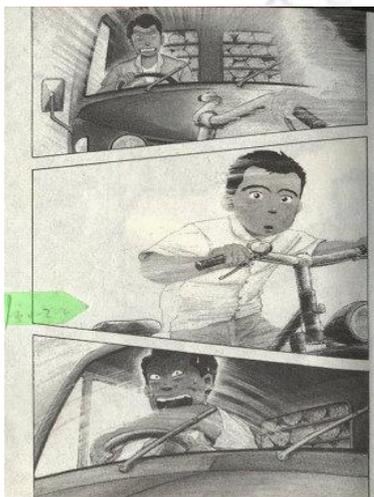


圖 2—3—1 (單頁)

一路與貨車司機同時在第一格出現，一路亮而模糊的人形表現他進入畫面的速度。第二格與第三格則明顯以一路驚訝、貨車司機驚嚇慌張的神情表現情況的突發與氛圍的緊張。

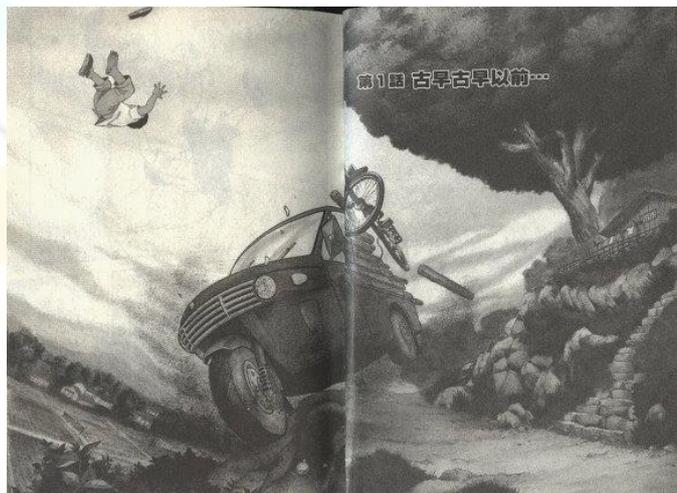


圖 2—3—2 (跨頁)

右上角不動的大樹，對應左上角具動感飛墜效果的一路，兩頁中間飛向讀者的貨車與腳踏車，三者形成三角視點的構圖方式。由於車頭向左方具視覺延伸方向，同時有引導讀者「欲知詳情，請翻頁」的效果在。

<sup>25</sup> G·Betton 著，劉俐譯，《電影美學》(台北：遠流，1995年2月)，頁30~31

同樣以圖像畫面與情境對話等表現故事的漫畫，在敘述故事時難免會因為故事的需要運用倒敘法，而此種說故事的敘述方式在《花田少年史》裡，就經常被運用。從故事的一開始，講述花田一路為什麼會具有見鬼的能力，所運用的就是倒敘。一色真人就將故事的空間設定在馬路上，畫面跳接在花田一路與貨車司機



圖 2—3—3 (單頁)  
清司憶及「過去」小雪喪禮上被羞辱，因此對一路「當下」的要求置之不理。



圖 2—3—4 (單頁)  
小雪與清司定情物的由來與過程的回溯。此部分在故事敘述時間較後於圖 2—3—3 的內容。

的臉部表情，與車禍意外的發生（見圖 2—3—1 及圖 2—3—2）。當然這樣的畫面讓故事在一開始就具有懸疑性，在時間跳接到前一段時，現在的結果得到原因的解答，使故事的前因後果有了交代，並從而延續故事的發展。

在文本的敘事結構上，多是從主角花田一路與有事相託的鬼魂相遇，

展開單元內主要故事的發展過程。當中讀者面對鬼魂無法超生的原因所在不免有疑慮而想要瞭解，由於鬼魂處於死亡的「現在」時間，而無法超生是因為生前的「過去」時間做為有遺憾而造成，因此在敘說故事的時間順序上，鬼魂就需回憶生前(過去)的某些片段，倒溯事件的演化，讓過去的情景在讀者眼前突然重現。在文本的第 3 話中，小雪為何會急於需要清司將他所贈與小雪的姓名別針埋下，使她得以超生就在回溯的畫面，讓故事穿梭在現在與過去的回憶裡（見圖 2—3—3 及圖 2—3—4）。第 20 話，春彥想起當初與加奈分手的情景；第 28 話，權八憶及少年時的他，與青梅竹馬的小花那段令他未曾釋懷的愛戀；第 32、33 話，玲子幼年時的悲慘境遇及她與媽媽分離的情景；在番外篇裡的兩則故事，〈密

瓜〉與〈貴人的聖誕節禮物〉則更是從洋平的記憶裡翻出與密瓜的約定，貴人對父親意外前的憤怒。以上的幾個單元，一色真人確實在故事時間的「過去」與「現在」交錯著。而其他的單元並非完全沒有運用，只是相對性的以一個或兩個框格交代前因後果。當然，一色真人若將整個故事每個單元都以完整或詳細的倒敘敘述故事，那麼將使故事顯得太過做作而減抑了懸疑性。

倒敘法運用的作用在於製造出懸疑的效果，引發讀者好奇心與一探究竟的渴望，



圖 2—3—5 (單頁)  
一路穿梭時空進入十三年前的某個街景中。



圖 2—3—6 (單頁)  
由於無法回復天道正軌，時間一到，一路又被推回相同的場景，繼續努力。

當故事推演下去後，讀者便能逐步抽絲剝繭——解開故事的謎題。不過，文本裡卻也在第 23、24 話中對倒敘的運用手法，改變以不斷重複的回到過去時間的方式，讓時間停留在某一個定點，成為特殊倒敘故事的單元。此單元裡，花田一路為天邪鬼強迫回到十三年前的同一個場

景，同樣的人物，所不同的是故事的情節一直在轉換（見圖 2—3—5 及圖 2—3—6）。此讓文本的倒敘法運用有所變化與更新，不致成為每個單元敘事的固定形式，且不再跌入倒敘的窠臼中。

## 二、聲音的想像

二度空間圖像表現的紙張漫畫書，其本身並非是以靜默無息的方式「演出」故事。漫畫中是以對話氣球與擬音字表現聲音，透過這兩種聲音的形式，傳遞出

故事畫面裡的聲響。在一色真人的另一部作品《琴之森》，描述一個出生在風化區的天才音樂神童，故事大量的描述他演走鋼琴時悠揚的琴聲，其除了擬音字的運用外，音符的出現及人物陶醉的演出神情，讓讀者在心中也想起一連串的樂音。在漫畫裡聲音是需要想像的，也因此它讓讀者在聲音的部分更有想像空間及參與感。

《花田少年史》是一部描述真實的人世與虛幻的鬼界的互動故事，在迥異的兩個世界中，被鬼驚嚇所發出的慘叫聲與鄉土氣息濃厚的一路一家人的叫罵聲……，都需要透過擬音字與不同形狀代表不同情緒的對話氣球，表現畫面的情境與故事的氛圍，營造視覺與想像聽覺的融合，使讀者更能融入故事的情境。

### (一) 吵鬧的喜鬧劇

充滿鄉土趣味與爭執的花田家，為了符合一路的頑謔、調皮對家人沒大沒小的愛嚷嚷特質，對話氣球與擬音字將他們一家人的衝突性格表現更為貼切些。由於對話的氣球框可表現畫面空間與人物特性，下列就以實際畫面分析文本本身敘述的故事特性，及一色真人從聲音表現營造出在笑鬧間傳達生命本質的敘事方



圖 2—3—7 (單頁)  
一路與德子為照鏡子而起爭執。



圖 2—3—8 (單頁)  
一路忘我的回嗆凱薩琳，卻不知以無意間激怒爸爸大路郎。



圖 2—3—9 (單頁)  
來回在室內與室外的畫面，連貫兩者的正是聲音的延續。

式。

### 1. 家人的爭執聲音

花田家是屬於各個家庭成員都是大嗓門型的家庭，他們的喜怒哀樂的情感表現一向真切而豪放。在每一單元多以花田家的爭執為開端與結束，其成為單元內情節的前後呼應。圖 2—3—7 擬音字的部分有三種聲音，包含德子的撞擊聲、一路被撞的慘叫聲「啊」及一路飛撞到牆壁的聲音「砰」，其中德子的體性壯碩當他撞向一路時，撞擊的力道及聲響「あ」就以寬厚的字形表現，並且在字形的左框加上許多描黑的線條，更能把撞擊的震動感表現出來。一路被撞後的慘叫聲「啊」（あ），在字形粗體部分雖然不如德子的撞擊聲想的寬度，但卻也加強了聲音自行在筆畫後的分叉，讓一路聲音的尾端出現分叉與延續。一路撞上牆壁的「砰」（ドが），線條則清楚俐落，讓聲音顯得清脆響亮，但相對聲音的大小又不如前面兩者。此圖上半的對話都是刺狀的氣球框，顯見兩人的聲量皆出於怒斥，而頁面下方對話氣球則為平滑的曲線，讓讀者可以一目了然知道她裝淑女的心態。

圖 2—3—8 一路對凱薩琳不以為然的能力大聲斥喝，刺狀的對話氣球張狂的向外放射，表現一路情緒的激動，而底下的框格，不論是爺爺或媽媽，在發現事情不妙時，對話框變成了不規則的曲線，表現內心的不安感。大路郎的不規則對話框與暗灰的背景，則顯示生氣的情緒正醞釀與蓄積當中，灰暗的背景則是將大路郎以外的聲音隔絕，使聲音的憤怒更加擴大。由於喜劇常在出奇不意間製造喜感，一色真人運用花田家人突然爆發的情緒，製造不斷的吵鬧與聲響，讓讀者覺得其一家人舉止的意外性是可笑的，因此聲音更豐富的表現這一家人鬧劇型的相處模式。

### 2. 屋外景的對話框（顯示聲音的巨大）

圖 2—3—9 大路郎猛烈的爆發心中的怒氣，使他的刺狀對話框又大又尖銳，被掀翻的飯桌與桌上的飯菜停頓在空中的畫面，強化他生氣的怒吼，而飯桌與桌上碗盤掉落的声音卻在一色真人刻意將鏡頭轉移切換到屋外，從屋外的畫面上出現的擬音字「砰」（ドが），表現所有剛剛在半空中的物件全部掉落的巨大聲響。

畫面跳離到屋外，更能讓讀者感受屋內聲音的震撼度，另一方面將讀者帶離聲音的吵雜環境，轉變讀者的情緒與想像的震耳欲聾。該圖最底下，一路敲打門版的聲音更從擬音字「砰砰砰」(トが)一聲急似一聲的敲擊中，從屋子內跨過框格線或落在框格線上，表現聲音的外揚。在最後一個框格中，更是以一路的敲門聲與鄰居夫妻的對話框在屋外出現為主要內容，兩種聲音互相傳遞的都是期望被聽見與知道的反抗聲。

## (二) 安靜的心靈感應與「鬼話」的字形

為了表現一路與鬼魂溝通的獨具性，或是一路「聽」到鬼魂的心意，而這段心意又不需讓別人聽見或感覺到，一色真人讓這段一路與異世界的溝通以不一樣的對話框表現。如圖 2—3—10 為了區分鬼魂們來自異世界的意念，透過心靈的

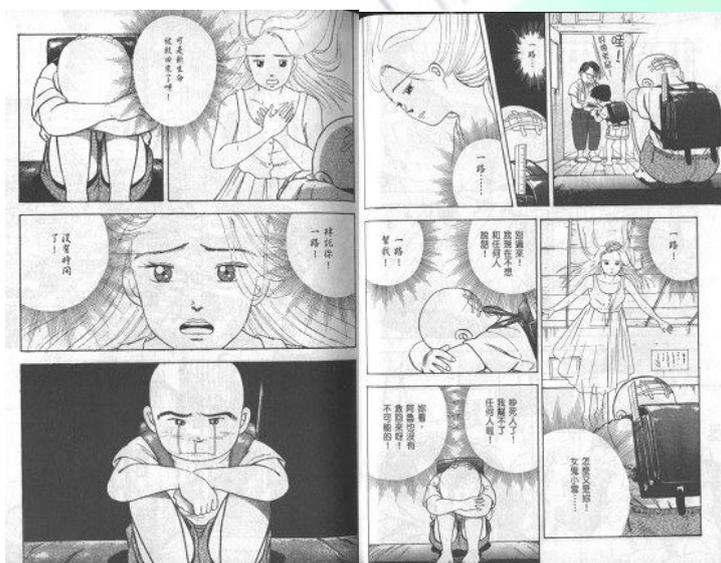


圖 2—3—10 (跨頁，由右向左閱讀)

一路為阿魯哭泣，小雪飄盪在空中，身體的線條與背景的線條同時存在，表現了小雪的透明感。

感應猶如電影以旁白的聲音表現一樣，小雪對一路懇求的意念以對話框表示，但這對話框並不是以一般常見的線條圍繞成一個圓球狀做代表，而是將意念的內容鎖放在由一推常常短短的放射狀線段圍成的圓形，畫面中的人物嘴形式是緊閉的未開口，使畫面具有對話的聲音效

果同時又安靜的劃開一路與鬼魂以外的任何聲音，使這樣的心靈感應顯出空盪感，畫面中更除了這些感應式的對話外，不留任何的聲音型態，以隔絕其餘的聲音表現，將故事僅扣在靈異空間的溝通中。但這類的心靈感映式的對話框通常都

出現在一路沒將眼神視線看向發出感應的鬼魂身上，或一路處於被呼喚的情況下所使用。這樣的對話框也不具有牽引線指出說話者是何人，但卻又可以區分出哪些對話框是一路的意思，哪些又是鬼魂們的想法，其分辨的方法是對話框中的文字字形。屬於一路的意念，對話框的字型是細圓體；屬於鬼魂的想法，在對話框中的字型就以行體字為主。一旦一路與鬼魂處於面對面的情境時，鬼魂與一路的對話框就會以線條圍繞成封閉的對話氣球為主。雖然對話氣球框中一樣會有牽引出說話者的線條，但鬼魂的字型仍會以行體字表現，以區分是「人話」或「鬼話」。在方便區分的前提下，字形的變異與人、鬼心靈感應的光芒式對話框，也就成了文本在表現人物聲音時運用的特別形式。

### 三、框格與連結

漫畫以無數個框格（Frame）呈現畫面，讓畫面與畫面的連貫敘說故事。因此框格的大小與數量就深深影響著漫畫說故事的節奏語調性。框格中的畫面表達

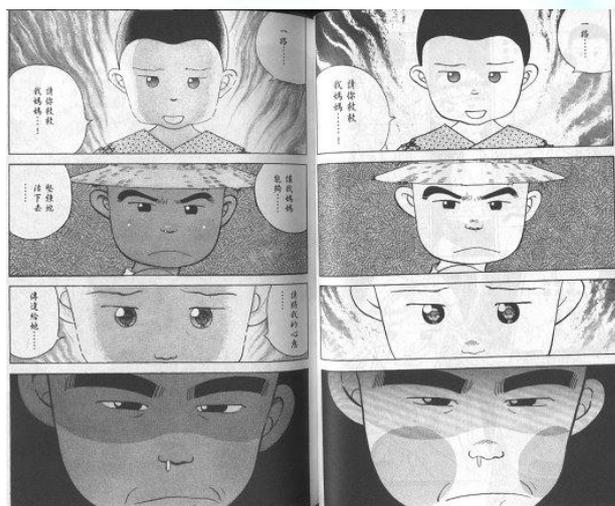


圖 2—3—11(跨頁，由右向左閱讀) 右頁與左頁以相同的畫面做出對稱感，以色彩的深度作兩人內心情感的表現。小新背後的火焰狀線條變化，是他內心焦慮語意念的表現。

了人物、場景與行動的意涵性語言，因此框格本身即屬漫畫裡隱性的語言。《花田少年史》在故事的呈現上以笑鬧劇為主調，一色真人在嚴肅的死亡與恐怖的鬼魂的素材上，選擇以輕鬆、搞笑的方式表現。雖然不以人物角色的內心戲表現為主，但仍有部分人物與人物間互視，畫面轉接在兩者間內心掙扎的畫面。以圖 2—3—11 而言，小新對一路的懇求一直是持續的，畫面

從小新的臉部特寫逐步拉進到一路的眉、眼、嘴的大特寫，表現出意念的逐步

進逼到眼前與時間的拉近，每頁分為四個長方形的矩形框，製造出被上下短的擠壓感，以呈現小新的媽媽及小新沒有多餘的時間可以等待的時間壓縮感，而左右長的矩形更表現內心掙扎的長久，此長方形的矩形框疊合內心掙扎時間的延續性與實際時間的壓迫性。雖然右頁與左頁的畫面相似度極高，但兩頁的人物色彩明顯不同，由於右頁的時間早於左頁的時間，因此左頁的人物在臉部的顏色深度明顯加重，使左頁人物的內心沈重感隨之被強化了。



圖 2—3—12 (單頁) 此頁從右上角的方形框後，改以平行四邊形匡與不規則四邊形框為主。

正方形或長方形矩形框格在整部文本中佔有絕大多數，但也仍有為數不少的平行四邊形框與不規則框的組合。此類四邊形框的運用在於文本中有相當多的緊張或恐怖畫面需要做呈現，配合故事的情節需要，節奏更為強烈；傾斜或不規則的邊框，使強與弱的差別得以區分，情感的偏頗以線條表現。圖 2—3—12 上三分之二的頁面，右邊三個小格小狗仔二路所處的框格是個平行四邊形的小框格，此框的上下各夾了兩個猛狗的畫面，一為猛狗臉部特寫，一為狗疵列滿口牙的嘴部特寫鏡頭並以更為傾斜角度的平行四邊形框格為畫面。三個小框格已讓緊繃的情緒高漲，而左半的框格猛狗自左向右發動攻擊，由與地面齊高往上仰視的角度，小狗仔二路可說完全沒有退路，在無路可逃情況下，緊張的氣氛頓時達到頂點。而該頁下三分之一兩個框格，小狗仔處於斜向左上角的不規則四邊形框格，斜出尖銳的角度是千鈞一髮的生機，鄰格則以由右上到左下的濃密線條表現物體快速閃動而過，讓小狗仔的生機具有懸疑性。

一色真人在文本的框格裡，以動作與情勢的緊張表

正正方形或長方形矩形框格在整部文本中佔有絕大多數，但也仍有為數不少的平行四邊形框與不規則框的組合。此類四邊形框的運用在於文本中有相當多的緊張或恐怖畫面需要做呈現，配合故事的情節需要，節奏更為強烈；傾斜或不規則的邊框，使強與弱的差別得以區分，情感的偏頗以線條表現。圖 2—3—12 上三分之二的頁面，右邊三個小格小狗仔二路所處的框格是個平行四邊形的小框格，此框的上下各夾了兩個猛狗的畫面，一為猛狗臉部特寫，一為狗疵列滿口牙的嘴部特寫鏡頭並以更為傾斜角度的平行四邊形框格為畫面。三個小框格已讓緊



圖 2—3—13 (單頁)

一路與德子的四肢旁運用許多強化動作表現方向的線條，強調動作的方向與力度。

現強烈的節奏，框格的連結就多以美國漫畫研究學者 Scott McCloud 所謂的「觀點至觀點」(Aspect—to—Aspect)<sup>26</sup>的連結方式，其可達到畫面內容多樣化與活潑的氣氛，對文本來說正可以表現出吵鬧與爭執的場面的「熱鬧」。圖 2—3—13 不僅有「觀點至觀點」還有「動作至動作」(Action—to—action)<sup>27</sup>的框格連結，一路猛撲向姊姊的特寫鏡頭，德子震驚的臉部特寫，再到兩人糾纏拉扯，一路硬是把德子的嘴扳開來，最後掉落地上的麻糬被一路舉起的腳，一腳踩扁了。一連串的动作讓兩人間打鬥的激烈與節奏的快速在此頁七個框格連結，一色真人要讓讀者感受的得子與一路間的衝突性，往往在數個框格中感受到，而其也讓讀者感受到文本節奏的明快與姊弟倆爭執的激烈，姊弟互不相讓一路對吃的堅持，都在這些框格中展現。

#### 第四節 文本的敘事風格

風格是指經常性出現或慣用的技巧，其中參雜的是作者敘述特性的喜好與表現方式。在《花田少年史》裡，一色真人對自我作品的呈現方式的喜好與慣用技巧，她個人的漫畫風格，除了人物外型的慣常表現方式外，研究者欲單從此文本敘事內容探究那些技巧是作者常使用的？那些情境的營造有它固定的脈絡？在相似的脈絡裡又如何做細部的改變，才不致產生單調感？以下就漫畫文本較容易被辨識出的四個風格：小人物狂想曲、喜劇的張力、對比的人生、恐怖美學，在本節中將針對此四部分一一做探討。

<sup>26</sup> Scott McCloud, *Understandig Comics: The Invisible Art* (New York: HarperPerennial, 1994), P74。指同一場景或內容，以不同的視角、視線做呈現。

<sup>27</sup> 同註 29, P74。兩框格間的時間差較大，強調動作變化的過程與結果。

## 一、小人物狂想曲

Scott McCloud 指出西方漫畫極少運用電影理論中的空鏡頭作為轉場，但在日本漫畫中，卻常可見到這類畫面穿插其中，用以增強故事的抒情效果與敘事的深度<sup>28</sup>。一色真人在空鏡頭的運用上，數量並不算少，在每一話中，約有三個以上的空鏡頭運用。其空鏡頭多以平視角度望向房屋外觀，且已看見屋子兩個牆面與牆和牆之間轉接的牆角為主，畫面中的房屋矗立於正中央或具延伸性質的往某一街道而去，且多不將全棟屋子完整的納入單一框格畫面中（見圖 2—4—1 和圖 2—4—2）。不論是斜側的屋景或是街道角落，兩者成了《花田少年史》裡空鏡頭的常客。

擅長以小人物為主要題材敘寫故事的一色真人，在此文本中描述的不是天才型的人物，更沒有刻苦奮鬥的競賽過程，也不談風花雪月的戀愛，純以暴謔的花田一路為主中心，看盡人世間各色人等的分分合合。每個請託的鬼魂各有各的疑難雜症等著花田一路伸出援手，而每個請託的鬼魂都因為自家有本難念的經，這不足向外人道的家務事，是一幕幕的故事，而家家戶戶的故事就發生在每個屋子裡，不進屋內而立於屋外又那能瞭解各家各戶難解的結。

屋子外景的空鏡頭除了作為轉場媒介外，其實也是讓讀者進入到另一個家中，另一個發生在市景小民



圖 2—4—1（單頁）  
壯太的媽媽與阿桂的爸爸相親，兩人與爸媽一同參與相親活動。



圖 2—4—2（單頁）  
轉場的空鏡頭運用，以屋外景為先，後再進入到屋內人物的互動。

<sup>28</sup> 同註 29，p.74

身上的故事。屋子外景的牆角是兩面牆的連結處，一色真人藉著空鏡頭轉換場景同時也在轉換讀者的情緒，進入另一個小人物的家庭生活空間，進入另一個故事的開端。屋子裡的聲音傳送到屋外，更是作者表達故事開始或結束的漸遠或漸進的方式，巧妙的將讀者帶進或帶出故事。在《花田少年史》一書十四個單元，不論是小新與媽媽、小雪與清司、權八與小花、貴人與爸爸、壯太與爸媽等，每個單元人物都有屬於他自己的家，屬於他們家的故事，不論悲歡離合，吵鬧或歡笑，對以小人物為多數的社會來說，這就是人生。因此空鏡頭的轉場，又以屋景為主的空鏡頭成為這整部作品的特色，以市景小民的喜怒哀樂作故事主體，看見平凡的喜與悲是一色真人創作重要的重心。她將平凡家庭中的芝麻小事翻出，讀者從中看不見影響世界的大事，卻可見那些庸庸碌碌的人們不同的生活方式，雖不足為外人道，卻充滿人性的趣味。

## 二、喜劇的張力，誇張的情緒表現

「有人笑的時候，就是有人被傷害了，人都是因為一些殘酷的事情才覺得好笑。」<sup>29</sup>這是一段相聲中的句子，句中的提到的「笑」是一種殘酷的行為表現，在喜劇學說理論裡，其與被視為是最早且最流型的喜劇學說有關。最早的喜劇學說裡認為人之所以笑是因為幸災樂禍的心理，在此之後有許多關於喜劇或笑的理論出現。在《花田少年史》裡詼諧、逗趣是她的一大特點，一色真人以畫面與對話營造讀者笑的動機，因此就算在文本中談到生死相隔的人鬼互動，卻是將原為哭哭啼啼的悲劇改以喜劇的方式與手法逗笑讀者，將悲劇喜演此一特性成為該文本的敘事風格。



圖 2-4-3(單頁)  
一路的爸爸與爺爺逗趣的  
開一路媽媽的玩笑。

<sup>29</sup> 賴聲川製作的「相聲三部曲」，第一曲《那一夜誰來說相聲》中，由李國超所飾演的相聲人員所說的一段話。

以圖 2—4—3 來說，一路的爸爸大路郎對於壯太的媽媽要去相親一事，本是一臉的正經並在話尾加上：「可以的話，還真想和現在這個換一下呢！」，一旁在後進場的爺爺的路郎聽到後，就眼彎嘴笑的說：「如果可以就好了。」德路郎的戲謔之辭讓兩個人一說完後，都深覺有趣而笑得前仰後翻。把兩人間的對話當成玩笑的他們，前後又因為一路認真的表情與媽媽搞不清楚狀況的認真詢問下，兩個大男人就這麼狂笑到噴淚。此與霍布士或伯格森認為笑起因於旁人的欠缺或不足，並且笑的時候要有附和者，也就是笑的動機所在<sup>30</sup>。對於大陸郎和德路郎來說，他們以自己的老婆與子媳較鄰居婦人不佳為樂，兩人又互為彼此笑料製造的附和者。一色真人在此運用的戲劇橋段，即是柏拉圖所謂的幸災樂禍理論，在文本中，笑點的營造多屬於此類型。

圖 2—4—4 一色真人以劇中人物的悲憤做為笑料產生的出發點，一路的媽媽壽枝在追逐一路時，不慎將自己最心愛的內衣肩帶扯斷，而一路在摔落時又飛撲向一旁在玩洋娃娃的姊姊德子的芭比娃娃臉上，母女兩人心痛自己最心愛的物品



圖 2—4—4 (跨頁，由右往左讀)  
鬧劇式的行動與對白，使花田家在媽媽和姊姊的怒與一路和爺爺的不以為意中製造衝突。



圖 2—4—5 (跨頁，由右往左讀)  
一路轉身看見群聚而來不懷好意的野狗們，為解決對峙，一路竟與狗兒摔角。

受到一路的破壞，忍不住將心中的怒氣全往一路的身上發洩，一旁的德路郎對母女倆安慰卻不得體諒，整個過程讓讀者處於旁觀者看好戲的心態十分明顯。對於

<sup>30</sup> 朱光潛著，《文藝心理學》(下)(台北：金楓，1987年8月)，頁125~126

這種視旁人的災禍爲可笑，即是喜劇的根源之一，也是其令人感到好笑之所在，文本中一路與媽媽或姊姊間的衝突行爲多以這類型太表現。

圖 2—4—5 上廁所上到一半被吉川婆婆硬是轉移到保健所狗籠裡的一路，面對一群窮兇惡及的野狗狂吠，準備一躍而起攻擊一路，讀者對危急的一路不禁要捏一把冷汗時，皆下來的畫面立刻轉爲保健所的人匆忙的腳步到來，並顯現驚訝的表情還以尖銳的刺狀談話氣球發出：「啊啊！」而下一個畫面是一路抓起一隻兇惡的野狗做出甩角的動作，狗的表情是不可置性的，而一路的表情卻是一臉的吃力。這樣的運用剛好與先前阿魯的小狗仔被關在同一個籠子裡的驚險一樣，不同的是小狗仔被阿魯搭救，而一向把虐待動物當成樂趣的一路，一色真人以幸災樂禍的心態讓他遭遇危急，卻又合情合理的讓一路自己化解危急，但令人感到好笑的就在於一路把狗當成摔角的對象，沒有鞭炮可以攻擊貓狗的一路，徒手空拳就能制服惡狗。一色真人在此以意料之外的結果做爲故事的轉折，笑點的出發與德國哲學界流行的「乖訛說」或「失望說」想彷彿。這個學說認爲可笑乃在不倫不類的相配合，讀者根據一般常理推斷事理所起的期待是一回事，當結果出現完全不是那麼一回事時，笑便隨之產生。也就是說，在圖中，一路在狗籠裡出現且與狗以摔角決鬥本來就屬不倫不類的「乖訛」，讀者原不「期待」一路這麼做，而他卻以意料之外的行徑解決處境的爲難，笑也於焉產生<sup>31</sup>。

一色真人對人物的特性設定與掌握良好，她以叉開人行爲模式的原有方向表現喜感，或是讓觀看者面對旁人可笑的災禍，是文本中製造笑料的技巧，因此文本裡人物的災禍或是傷害是被作者與讀者朝弄得對象，也是該文本的笑料風格。

### 三、對比強烈

爲強調充滿戲劇性的人生，故事性的作品裡常需具有三個條件：衝突性、危機性與對照。其中對照多運用兩極化的人、事或物的特性表現出強烈的對比<sup>32</sup>。

<sup>31</sup> 同註 33，頁 129~130

<sup>32</sup> 余我編著，《現代文學寫作技巧》（台北：五南，1999 年 4 月），頁 38

對比出現的目的並非爲了看到絕對的價值觀，其功能在於使讀者能明顯辨識出兩者或兩者以上的差異，或藉彼以凸顯此的優、劣，或讓讀者感知對比雙方個別的喜好。然而，對比使彼者與此者同存，兩者間的關係或爲親密或爲敵對，甚或者是渺不相涉的兩個陌生者。

一色真人藉對比的功能：表現同一情境或問題，人物特性、解決過程或結果的差異。在《花田少年史》漫畫裡以兩種方式做各種關係的強烈對比，一是在單元中刻畫兩個人物間的對比；一是利用單元與單元間不同的人，在同一類事情處理方式的對比。以下就此兩部分探討。

### （一）同一單元中人物的對比

不論是戲劇或小說，在人物的安排上，常在主角的身邊安排數個配角，配角與主角在外形、個性或能力上有著天差地別，以凸顯主角異於常人的特性或配角的缺陷、不足。就《花田少年史》來說，主角一路與配角壯太兩人有著顯著的對比效果，一路個性頑劣愛搗蛋，壯太卻溫和而怯懦；一路沒大沒小的對家人大呼小叫，壯太卻輕聲靜氣對媽媽體貼有加；一路叛逆，壯太乖巧……等。文本中常表現出兩人對各種行事的差異，兩人的家庭與家庭氣氛也全然不同，在圖2—4—6裡，壯太的媽媽一如他慈母的本質，在天亮壯太上學前已爲他備好了便當，美代子柔柔的交代壯太另一個便當是爲阿桂所準備。這一幕後其餘的框格裡，一色真人以靜默無語的壯太、美代子的凝望讓畫面顯出寧靜感。美代子把便當交給壯太時，臉紅的說著：「希望合阿桂的口味。」壯太接過便當，心底五味雜陳的什麼也沒說，因爲不說就不易把心裡對母親再婚的擔憂顯露出來，更遑論他說不出在學校裡阿桂言詞的犀利，唯恐不經意的一句話而傷了母親美代子的心，因此他選擇將一切話語全吞進肚裡；而凝望的美代子望著壯太的背影，他知道壯太在心底藏著話沒說出來，卻也不願逼著孩子全然講明，她選擇讓壯太有機會與阿桂相處，多一些互動的機會，畢竟再婚的家庭中沒有血緣關係的兄妹關係的親近是不容易建立的。

相對於壯太與媽媽這對母子的溫柔與對彼此的關懷愛護，圖 2—4—7 一路與媽媽兩人就完全又是另一對母子關係了。壽枝同樣爲了把便當交給孩子，動作與行爲都粗俗許多，慌張奔出的吆喝與誇張的神情，相較於美代子的溫文確實差異明顯。一樣回應母親交託便當，一路拖長下巴的誇張表情，讓一路與壽枝這對母子成了絕配。對應圖 2—4—6 和圖 2—4—7 可以很容易看出，一色真人對主角一路與配角壯太在個人特質與家庭關係中強烈的對比。



圖 2—4—6(單頁)  
在便當一交一收的特寫裡，表現美代子的企盼。



圖 2—4—7 (單頁)  
一路與媽媽緊張的表情，使便當對一路的重要性倍增。

文本中最常在同一單元裡，將單元故事中的角色與一路或一路家人的關係相對比，例如在「聖誕節就要買棒球手套」單元（第五冊）中，一路家人爲了聖誕節該依誰的願望購買聖誕禮物而爭執，相對於一家人搶著獲得心目中期待的聖誕禮物，蕎麥麵店的長子阿貴卻不領情於父親生前要買給他的棒球手套。當單元最後貴人接受父親的棒球手套做爲聖誕禮物時，一色真人又再以一路不滿聖誕節只有全家共同擁有一個蛋糕而吵鬧，以對比單元中人物對聖誕禮物的滿足程度不一。在〈奔跑吧！蜜瓜！〉單元（第五冊）中，一色真人以「承諾」爲主題，以一路對朋友不守承諾對比於朋友洋平遺忘對一隻撿來貓咪的承諾。在〈和媽媽一起〉（第四冊第 33 話）中，〈母子親情〉的主題讓玲子回到媽媽的渴望對比一路媽媽忍痛到緣切山裡找一路，更從中對比出一路對媽媽情感的割捨與玲子對母親的思思念念的差異。一色真人在每個單元中慣用這類的對比技巧敘述故事，使故事圍繞在一個主軸中心裡進行，藉人物的轉換表現處理上的差

異。

## (二) 單元與單元間同類人物或事件的對比

一色真人在對比技巧的運用上，除了單元內人物角色的對比性表現外，更在相類似的人物或事件上做比較。其包含在親情與愛情相衝突時，春彥與權八面對抉擇的對比；在失親的主題上，失去小新的媽媽錐心之痛對比失去父親的貴人的內心自責；在欺瞞拐詐的報應懲罰上，有違背天意本命的天邪鬼對比詐欺騙財的靈媒凱薩琳；在動物母性愛的主題上，則有母狗阿魯對小狗仔的守護與母貓蜜瓜對小貓仔的保護等；對一路的請託上，小雪與小新溫婉的懇求對比吉川婆婆與躑鳥阿伯歲三的威脅恐嚇、天邪鬼與凱薩琳的餓肚子威脅。

對比的技巧在文本中表達了每個生命的選擇權，當生命體面對相彷彿的衝突性，駐足在抉擇的岔路上，當選擇結果出現時，那麼不同的生命結果也於焉產生。一色真人運用對比的技巧，使文本裡表現出人生的多姿彩。

## 四、恐怖感的表現

在波特萊爾《惡之華》(Les Fleurs du mal) 一首名為〈腐屍〉(Une charogne) 的詩中，他以霸氣、煽動的手法，表達對屍體與腐肉的歌頌，這首詩被稱為是最早對恐怖美學的表述。在當代藝術中，這類常以激情為訴求，透過挑透觀眾感官的作品，其所引爆的是觀看者的驚嚇與極度不安。美學所思考的乃在對藝術作品忠實的描繪，其本欲求被看，被感知，被認識與被思考，當藝術以再現的形式，產出恐怖的現實時，他就同時模糊了真實與虛構的界限。因此，透過藝文作品讓使觀看者達到驚嚇與緊張的恐懼感產生，並從中引發美感反思是謂恐怖美學。而恐怖感最典型而基本的表現就在於觀看著本能的恐懼及憎恨，亞里斯多德以真實的事物舉例，其分別指出屍體與可怕的野獸為例<sup>33</sup>。在諸多藝術形式的作品（電

<sup>33</sup> Claire Margat 著，連俐俐譯〈面對恐怖的藝術〉，《典藏今藝術》，第 129 期，2003 年 6 月，頁 171~181

影、小說或漫畫等)中,都可見到此類以勾引出人類的恐懼情緒的思考與認識。

以擅長描繪出恐懼、驚悚情境而聞名的小說家史蒂芬金(Stephen King)在其作品中被列為達到恐懼關鍵的情境或物項包含有:怕黑、黏糊糊的東西、畸形、蛇、大老鼠、封閉空間、昆蟲、死亡本身、他人、對於某人的恐懼<sup>34</sup>。

在《花田少年史》當中,一色真人為表達主角花田一路對鬼魂的恐懼,並製造鬼魂對一路的驚嚇以迫使花田一路答應鬼魂們的請託,在文本中也運用了數個令人感到恐懼、驚嚇的情境與物件。這些元素包含了怕鬼的一路在廁所、倉庫的封閉空間,對黑與鬼魂的的恐懼,對昆蟲與蛇大量出現時的恐懼等。就整部漫畫作品來看,恐怖的情境與表現是頗為值得探究的一個部分,以下就文本中的各種恐怖元素與效果做分析。

### (一) 鬼的造型

就恐怖電影而言,屍體或鬼魂一項是製造驚嚇的重要元素。以講述通靈少年與鬼魂間的互動關係的《花田少年史》,其中的鬼魂角色形象多元,有男有女有



圖 2—4—8 (單頁局部)  
小雪現身以仰角看飄在空中的小雪,雖沒張牙舞爪的嘴臉,但仍壓迫感十足。

老有少。每個單一鬼魂出現的樣貌常隨著情節內容變異,造成鬼魂形象變異的情境約可分為兩類,一是有所請求,且鬼魂本身的性格就較為溫馴良善一類者;一是欲以威嚇迫使一路屈服同意者,且鬼魂本身的性格就較為奸險。因此,當鬼魂現身不以驚嚇為目的又以哀求的姿態現身時,所表現的外型一如一般人(見圖 2—4—8),雖其形體可飄盪在空中,在舉止上或有異於常人之處,但仍保有與生人相彷彿的外貌,並可不受年齡的限制回復生時年輕的外型,因此單就外在形象而言,尚可說十分具有親和力,並不具恐怖的成分

<sup>34</sup> 曾奕築著,《《七夜怪談》旋風:分析全球日本恐怖電影風潮》,《文化研究月報》,第四十六期,2005年5月25日,頁20

與張力。但當其以猙獰的面孔表現鬼的樣貌時，恐怖與驚嚇的作用立時顯現。在文本中，共有四個（見圖 2—4—9、圖 2—4—10、圖 2—4—11、圖 2—4—12）以此種「鬼模鬼樣」現身威嚇花田一路，以期刺激讀者的感官，達到恐懼情緒產生為主的鬼形象。雖在情節鋪陳，作者是以驚嚇主角為目的，但在畫面的跳接上，花田一路僅是個虛設的驚嚇對象，真正對恐怖的情境有所反應的實為讀者，此可讓讀者設身處地感受文本中角色的恐懼與驚嚇度。



圖 2—4—9（單頁局部）

一路車禍時，在魂魄離開身體飛向天際時，本以為是小雪鬼魂，不料轉身的卻是驚人的鬼樣。這一驚，也讓他立刻回魂到人間。



圖 2—4—11（單頁局部）

溜鳥阿伯歲三在一路的夢境中，以震怒的鬼形象威嚇一路，要求他需接受其請託。



圖 2—4—10（單頁局部）

吉婆婆為使花田一路接受她的請託——代為照顧母狗阿魯的小狗，而出手恐嚇要脅一路答應。



圖 2—4—12（跨頁）

靈媒凱薩琳對一路激動咒罵自己的媽媽，卻完全不聽她說話，而決定嚇嚇一路。作者以跨頁形式表現這一畫面。

這四個令人感到恐懼的鬼魂形象，共有的幾個特點包含骷髏頭、枯乾的皮膚、疵牙咧嘴的張著血盆大口、暴露的青筋、空洞或突出的眼珠子、飄散揚起的頭髮等，每一個特點都不具有生命的活潑性。就骷髏頭來說，其本就是鬼怪電影

或文學作品中經常出現用以製造驚嚇的「工具」，其所表示的是人的屍體腐爛後的結果，因此歸屬於恐怖基本元素中令人憎恨的屍體一類。枯乾的皮膚不僅表示年老皮皺，其在文本中實為僵屍形象的延伸，屬於死亡樣態的表現，屍體形象顯現的意味濃重。疵牙列嘴的血盆大口與暴露的青筋，是鬼魂情緒的表現，讓不原幫助他們的花田一路瞭解，鬼魂的情緒反應是驚人且恐怖的。由於眼睛是人與人視線上的焦點，眼神常是一個人友善與否的重要觀測部位，當眼睛突出時，容易讓被看者產生精神上的壓力，而空洞的眼神則給予觀看者看不見底的恐懼，製造更巨大的恐懼感。而一向在恐怖影像中常會出現的頭髮，更在文本中的女性鬼魂身上披掛著，這與日本恐怖電影中常用的黑髮元素相雷同，因為頭髮在日本安平時代被視為具有靈性，黑髮象徵著哀怨的女性及不會被毀滅的怨念與牽掛<sup>35</sup>。文本中的女性鬼魂因年齡的不同，髮色也就有黑有灰白，但不論是飛散成放射狀的白色髮絲或一頭的黑髮都是怨念或牽掛的象徵。

文本中所有的鬼魂形象不論恐怖與否，都象徵著死亡與屍體。屍體也一向是嚇唬人最直接的方式之一，雖然其做為製造驚嚇的手法並不新鮮，但是效果往往可以預期，其更是表現死亡威脅的重要視覺符號。但在文本中，以真實的屍體出現的僅有一位，就是主角的珠算老師——權八優太郎。權八以剛死亡時的屍體呈現在讀者的眼前，伴隨著他的屍體是漏的胸膛與衣衫不整外露的部分下體，沒有四處橫流的血液或腐敗潰爛的形象，所以沒有恐怖血腥的猙獰感，反有幾分可笑的形象。恐懼、驚嚇在這時並非作者所要營造的氣氛，因此屍體在此不與恐懼劃上等號。相對於前面的恐怖鬼魂的模樣，屍體予人的恐懼感在此時明顯下降。

事實上，當每個恐怖影像出現後，恐怖感的刺激就急遽的下降或消退，而此乃因見到再現的形象，其已是屬具象的實體，因此視覺上的感受也就趨向安全感。看不見摸不著的才往往是最教人感到恐懼的！

---

<sup>35</sup> 同註 37，頁 11

## （二）畫面的視角

漫畫的圖框是瞬間停格的畫面，每個畫面經由漫畫家依內容需求繪出不同的畫面視角，因此，漫畫框格視角一如攝影的取景角度。每一個取景的角度代表的是一種選擇，其呈現出的藝術效果或情境氣氛也就各有差異。一般來說，視角可分為三種，一為平視（將觀看者的眼睛當成攝影鏡頭），一為俯視，一為仰視，不同的視角產生不同的觀看情緒與效果。由於平視的角度乃是平常的視線高度，視覺效果未被扭曲，因此，對於一般的平述畫面會較常運用；俯視則會造成畫面的層次分明，前景的物像處於「擠壓」的狀態，由於高度的扭曲形成不太好看的景象。這樣的視角讓畫面主題顯得渺小，並產生一種心裡的壓抑、崩潰，也表現人物的空悶、平靜、苦悶或委屈，成為無處躲藏任人宰割的禁臠。仰視仍是屬於高度上的扭曲視角，原不同的物像全部壓縮在一塊兒，畫面前景的物像因此變大，而顯得物像的偉大，其所產生的視覺感受是優越、力量、勝利、驕傲、雄偉、悲壯與驚悚<sup>36</sup>。

文本的動畫導演就成誇讚漫畫作家一色真人是個具有影像概念的漫畫家，而一色真人在恐怖的鬼魂現身時，也掌握了畫面視角的基本概念作畫，讓恐怖的影像更增添驚悚的效果。以圖 2—4—9 至圖 2—4—12 四個畫面來看，威嚇型的鬼魂們處於仰視的角度，使鬼魂們立即產生巨大的壓迫感，整個頭像迎面映在眼前，使得視線逃脫不開鬼魂的憤怒或凸眼、枯髮與皺摺毫無生氣的臉孔，從而也能感受到主角花田一路所受到的震撼性。這種壓迫者仰視角度的畫面，確實讓觀看者在觀看過程產生一股強大的震攝力，進而感受精神因受驚嚇而癱軟無力於逃脫的設想，甚且在畫面的直接映照眼前即使想躲也多不掉，不過即使想跳脫這樣的畫面時，原有的恐懼也已在看到畫面後瞬間下降或消逝了。

---

<sup>36</sup> 同註 28，頁 40~41

不同於鬼魂嚇人的震撼力，一色真人也在畫面的挑接過程中，呈現出被嚇者的驚恐與不安，在這部分為表現出見到可怖畫面時，驚恐萬分的花田一路的無助



圖 2—4—13(單頁局部)  
花田一路與春彥靈魂交換後，命危躺在床上。因為需要挨一針，恐懼的心立即在他的臉上出現杏眼原睜的大眼、放射狀的短直髮與黑沈了一半的臉色。

感與癱軟的表情，一色真人選擇以俯視的角度作畫面的處理，讓讀者看到被恐怖形象驚得無處躲藏的花田一路淚眼狂飆的無奈與恐懼。以圖 2—4—13 來看，恐怖的事項不見得只有鬼魂猙獰的臉孔而已，還有令人憎恨的事物，對多數的人來說，扎針並不是一件令人感到歡欣愉悅的。當花田一路為躲避生命中的災難而誤打誤撞與命危的春彥交換身體卻需接受針劑治療時，他從原先的莫名其妙，到前景噴出藥劑的針管顯現，且針管還比躺臥在病床上的人臉孔還大時，交換為一路的春彥剎那間頭髮豎立，灰暗了半張的臉孔與緊皺的眉頭，將俯視畫面裡一路內心的詫異與不安的委屈，活靈活現的表現在框格中。

恐懼的物像形體巨大可以表現出恐怖感，但當恐怖的物像體積小時，就需以



圖 2—4—14 (單頁)  
靈媒凱薩琳以眾多的昆蟲、爬蟲、蛇等幻象，令一路嚇得雙腳癱軟跪坐在地。

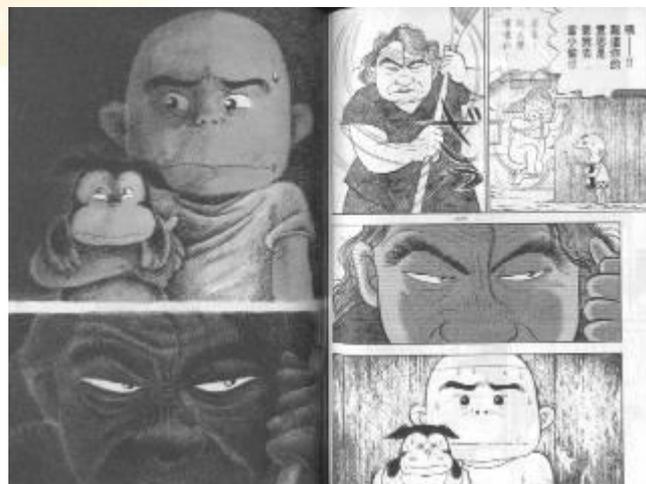


圖 2—4—15(跨頁，由右向左閱讀)  
體型壯碩的阿辰，在歲三口中是個脾氣暴躁的妻子，受託的一路因此在內心也緊張而恐懼著。

數量的眾多才能達到驚嚇的效果。這一點一色真人也完全掌握到了，她以俯視的角度讓昆蟲、爬蟲或蛇兜頭罩腦的，一咕嚕全往在後景裡渺小的一路臉上砸(見圖 2—4—14)。在透視的畫面上，前景昆蟲的巨大，相對於後景一路仰頭直視的渺小，也無怪乎被嚇得癱坐地上的一路滿臉淚痕，小小的畫面中，可對一路驚嚇後的崩潰神情一覽無遺。

就平視的畫面而言，由於高度未被扭曲，本該在畫面上出現的人物會是正常而無壓迫性的。但當畫面的竟拉近人物臉孔產生如電影畫面中的特寫鏡頭時，人物內心的情感也同時被刻意的突出<sup>37</sup>。以圖 2—4—15 來說，阿辰與一路同樣都由遠景到近景的臉部特寫，阿辰眼神斜飄往旁是一種狐疑神情，嘴角兩旁下垂的法令紋象徵她嘴角的方向，阿辰臉孔的色彩更是從淺灰到深灰色。兩幅阿辰臉部的特寫是阿辰的內心孤寂的表現，而色彩的暗沈更是為了表現她內心的沈重與陰暗不開朗。同樣的特寫鏡頭在一路與小狗二路的臉上，一樣緊皺的眉頭與緊閉的雙唇，無辜斜看的眼睛與額頭上掛著的汗珠，把心底的恐懼全然寫在臉上，而顏色加深又放大框格的一路特寫，則是一路內心恐懼的放大與深沈壓力的表現。

一色真人在恐懼與恐怖的畫面，除了以鬼魂刻意製造的驚嚇形象外，更透過仰視的畫面禿顯其壓迫與驚悚感，俯視畫面表現被下者的無助與虛弱，且運用特寫鏡頭將人物內心深刻的恐懼感表現出來。

### (三) 翻頁效果

電影中對於追人與被追者的緊張氣氛的營造，多喜愛以快速的畫面跳接做表現，在短時間內以數個畫面做切換強調影片的節奏性。對同樣以畫面敘述故事的漫畫，緊張氣氛的營造就以框格大小與數量做切換，在漫畫畫面切換的過程中，會產生兩種時間差的切換，一種是在同一頁裡框格與框格間的快速轉換，一種則屬於書本型態特有的翻頁轉換。當然兩者間的時間差並非有明顯的落差，然而這

---

<sup>37</sup> 同註 28，頁 36~40

是一個相對性的時間關係。兩者間的差異在於同一頁間相鄰近的框格出現時，眼睛已將全頁內容立即蒐羅在視線內，至於讀者要不要略過數個框格直接進行重點的閱讀是因人而異的；但經由翻頁動作才能轉換框格畫面閱讀的動作，卻可成爲漫畫作者製造懸疑、緊張、恐怖等氣氛的方式。

一色真人在《花田少年史》裡面，就成功的運用書本的翻頁轉接畫面的特性，營造出恐怖的氛圍，延長讀者至高點的恐怖情緒，或製造出其不意的驚嚇效果。以圖 2—4—16 中該頁的畫面從屋外的牆面與遠處樹木的景色，轉切到留守在家中的一路與鄰居吉川婆婆的鬼魂間討價還價的推託，上半頁以三個框格進行，但在下半頁同樣的空間裡卻塞進六個大小不均的框格，框格的轉接速度已在加快當中，而此頁最後一個畫面就停在吉川婆婆的臉像融化的冰淇淋一樣，所有的線條都在下墜且走位，此時讀者對即將出現的恐怖畫面是可預期的，但在翻頁動作完成前，所有的恐怖想像就都會在腦海裡翻騰，期待受驚嚇的情緒也會



圖 2—4—16(單頁)

吉川婆婆對一路先是以好言相勸，但一路卻無動以哀，讓吉川婆婆開始有所行動。

瞬間高漲。翻頁後（見圖 2—4—17），第一個框格果然就是吉川婆婆黏糊糊的臉孔，刻意誇大的黑眼珠，以及一顆半掉落的眼珠子與全開的卻黏液直流的大口，連頭髮都像噴濺往外的濃稠汁液，以放射狀的分佈在頭顱旁。所有的恐怖感在翻頁後瞬間達到最高點，但也在瞬間下降。翻頁的恐怖情境效果，可從圖 2—4—18A 框格跳到圖 2—4—19B 框格中發現。而這是花田一路在有了「見鬼」能力後，第二次受吉川婆婆的恐嚇，而兩次嚇人的鬼樣框格大小相當，甚至第一次還略大於第二次的大小，這同時也象徵一路對恐怖的鬼樣在內心受到的驚嚇程度還是有些差異。在圖 2—4—12 花田一路在被吉川婆婆與溜鳥阿伯歲三以相似手法嚇過後，再遇到靈媒凱薩琳的鬼魂後，他不僅不緊張還對凱薩琳肆無忌憚的叫囂，讓凱薩琳再使出對付花田一路的殺手鐮——恐怖的鬼樣，這時一色真人爲顯示出凱

薩琳驚人的嚇人能力及製造強烈的恐怖氣氛，她選擇在翻頁後再以跨頁的圖像作表現，使被驚嚇的強度猛然增強，並且在此跨頁後的頁面上，還繼續以較小的框格延續恐怖的鬼魂景象，讓恐懼得以延長在漸緩的強度下而致終止。



圖 2-4-17(單頁)

第一個框格就以恐怖的鬼樣做表現，鬼的黑眼珠與一路的黑眼珠視線在同一條直線上。

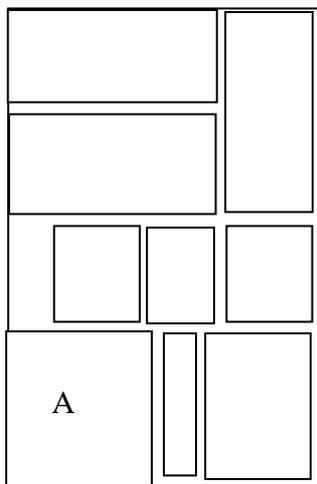


圖 2-4-18

圖 2-4-16 的框格組合

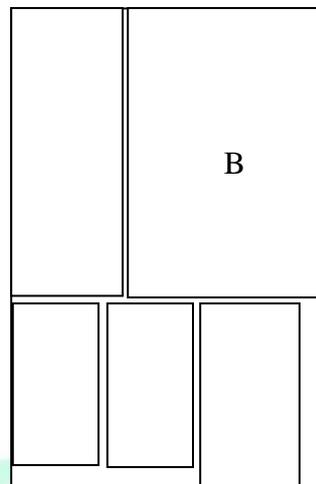


圖 2-4-19

圖 2-4-17 的框格組合

一色真人對恐怖情境的營造確實相當用心，而整部作品也因在強烈的對比與緊湊的節奏中前進故事的發展，故事中包容了誇張逗趣的對白與笑料，也不斷的製造著恐怖的緊張與轉換情緒的戶外景致，讓讀者在閱讀時，感受一色真人於《花田少年史》漫畫中豐富而多姿彩的風格。

### 第三章 文本的情感意識

人生苦短，從出生的那一刻起，情感就糾纏人一生一世。舉凡是人總逃離不了情感的羈絆，不論是親情、愛情或是友情，只要是人生在世的一天不免就要面對。種種的情感不論是喜悅的面對或是狂烈的厭惡，都是世間羅列而繽紛的情感表現。有情的人生，是世間人們對這世界愛戀情仇的來源。

一色真人的漫畫世界，就不斷在凸顯人對世間情慾的難以跳脫。尤其在《花田少年史》中，更是從生到死都擺脫不了情感的伴隨，即便死亡後的超脫，都需先將生命過程中，未竟的情感束縛完全解開，才能算是對前一段生命的完整結束，進而超脫。割捨不下的情感糾結，也就成了一色真人在《花田少年史》漫畫的故事舞台。故事就在他人與自我的情感投射過程，並從而學習且成為自己的情感成長與轉化，文本藉由一個小學三、四年級孩子的眼光，將複雜的世間情感試圖簡單化的釐清，從最根源的情感需求與慾望中，解決人性的情感矛盾面。再從各式各類的情感糾結裡，塑造出主角的情感性格。以下就文本描繪出的親情、愛情、友情、動物的母愛、寵物情緣等，一一探討一色真人如何鋪排人間情感，以及情感的表現在文本的主題意識所佔有的份量。

#### 第一節 親情的表現

每一種情感都是由某種社會關係和文化觀念，與我們的身體感覺和姿勢的不同結合而構成的。在社會組織結構中，家庭為一重要的基礎，人的情感學習也以此基礎學習並漸進養成。人的情感來自於人與人的關係與相處，而人際關係中，至近自家庭關係開始，至親則莫過親子關係。親子關係根源於社會中的家庭組織，家庭中的功能之一就在於提供相互間的情感滿足與控制。情之所在，即為人的情感根源，愛的學習在此，情緒的表達學習更在此。因此，在文藝作品中，以

親情為主題的作品不計其數。其所要表現的是親情的發展，所要發揮的是人性的真實。將人生至情至性的經驗表現，成為任何一部文藝作品追求的理想。

在一色真人的作品中，各色人性的表現一直是她刻畫的重心。就《花田少年史》中，一路面對十四個鬼魂為求超生所繫念的情感來看，通篇以親情為主要訴求的就有 5 個單元<sup>38</sup>，這當中並不包含親情被當作一個小子題發揮的部分。若以整個單元內不論是主題或子題都不涉及親情於整個單元的刪除法而言，則僅有 4 個單元<sup>39</sup>而已。也就是在十四個單元中，不論親情被當作是主要的單元主題發揮，或是當作副題以襯托主題性，共有十個單元，因此在比例上佔有七分之五。其中包含的親情包含了母子、母女、父子、父女、夫妻、手足與子孫之間的親情關係。

各種親情關係刻畫，作者以一路與家人間的關係對比鬼魂們在死亡後對生前的親情關係的依附與不捨，從而印證生與死的差別，並透過一路近距離接觸鬼魂與鬼魂交流對親情的觀念與想法，再由一路從鬼魂與親人間的互動中，演繹出自己的一套親情觀點的評論與價值觀。本節從文本中的親情關係探究一色真人在這部漫畫中的情感鋪陳與技巧，從中比較文本中人物的親情表現。

## 一、母親與孩子

親子關係中，母親是生育孩子的重要人物，在東方社會中，母親與孩子的關係，不緊緊是懷胎十個月的孕體，更是孩子成長過程中主要的教養者。因此，孩子對母親的依附關係往往比孩子對父親的需求性更為迫切。在日本社會中，婚姻關係裡的女性將家庭視為她的世界，養兒育女、相夫教子更形同是她在家庭中唯一的重心。這樣的現象，在昭和時代仍是相當普遍的狀態。「賢妻良母」是日本社會根深蒂固的的價值觀，因此母親被固定在生、養與教兒女的角色上。有關兒

---

<sup>38</sup> 以第二章第一節中的序號表示每個單元，則五個單元的序號分別是第四、五、六、九、十四單元故事。

<sup>39</sup> 以第二章第一節中的序號表示每個單元，此四個單元的序號分別為第二、七、八、十單元故事。

女的所有問題幾由母親承擔。所以，在日本社會雖然對兼有家庭與事業的女性能夠予以認可，但對全職的家庭主婦則給予更大的認可。對於育兒一項也就多由母親執掌，不假外援之力了<sup>40</sup>。母親與孩子間的關係就更形緊密，孩子的生活起居、教育與母親的個人特質、社經地位的高低與教養觀念的差異，兩大部分互相交互作用。因此，母親的更人特性與對孩子的教養觀念，自然在孩子的行為上映射出來。一色真人在母子關係上的表現，就以這般的特性，表現三對不同類型的母子關係。

故事一開端就以主角一路將一隻死掉的蟾蜍掛在洗衣機側邊，並輔以一路對母親的恐嚇言談及對祖父的拿刀相逼，完全呈現出一路本性：為求滿足個人的慾望可以不顧人倫至親的關係，以及他頑謔的本性。一路與母親的親子互動在一場追逐中展開，他的搗蛋成性完全一覽無遺。屬於中低社經地位的花田家，一路有個當木工的爸爸，一個全職家庭主婦的媽媽以及與他互相敵對的姊姊，加上一個老好人形象又逗趣的爺爺。

## （一）母子親情

在《花田少年史》中，描述關於母子方面的情感，主軸在被溺斃的小新與不堪喪子之痛而患了失心瘋的媽媽之間最是感人。另一方面，一路的好朋友壯太，在父親過世後與寡母相依為命，壯太與媽媽的母子情感則是一種如攀爬樹木的藤蔓的綿密關係。不論是小新或壯太，兩者間與媽媽的關係都截然不同於頑劣的一路與媽媽間的火爆互動。但對於一路在幫助小新媽媽面對小新的死亡時，他卻從小新母子生死兩隔的母子關係中，體悟到好好活著就是一種孝順。

### 1. 一路與媽媽

---

<sup>40</sup> 蔡春美、翁麗芳、洪福財 著，《親子關係與親職教育》（台北：心理，2005年7月），頁125～131

一向與媽媽不惜為擁有彩色電視而爆發激烈爭執的一路，可以任性的對媽媽丟擲鞭炮，而一路的媽媽（壽枝）也不是一個講求愛的教育的慈母，總是對在一旁吵鬧的一路，毫不留情的痛毆，甚至擺出棒下出孝子的教養觀念。兩人間的母子關係經常在大聲吵鬧與不能同理心的瞭解對方的需求下，不斷不斷的爭執著（見圖 3—1—1）。一路總是一派的我行我素，一副搗蛋鬼、小霸王的姿態。壽枝



圖 3—1—1（單頁）  
一路與壽枝母子兩人，起  
手動腳互有來往的爭吵。



圖 3—1—2（單頁局  
部）  
誇張的笑臉，是一  
路惡作劇後常有的  
表情。



圖 3—1—3（單頁局  
部）  
一路闖禍時，媽媽壽枝總  
是帶著無奈又無力的表  
情。

雖然是個鄉下媽媽，不具有高社經地位或教育水準，對孩子的教養更完全是以打罵教育為主，是個典型的鄉下婦人的形象。

在外型來說，壽枝燙著一頭的捲髮，略顯中年發福的體態，寬扁的面孔上有著一對厚厚的嘴唇，確實不是個美型的媽媽（見圖 3—1—3）。對應壽枝的鄉土外型，一路在蓄髮時，留的是一頭蓬亂的短髮（見圖 3—1—2），可知在個性上就不是個拘小節的孩子，尤其在光頭的造型時，更是將其臉部的喜怒哀樂一覽無遺。通常母子兩人互動中，壽枝總是一副生氣發怒的表情，對惡作劇的一路也一定擺出不可饒恕的表情。但是，她也并不是不想改善一路的惡劣行徑，但對於她來說，教養孩子並不是她的專長，她僅僅能做的是給孩子溫飽的餐點，無怨無悔的做著家庭主婦該有的清潔、購買……等工作。某一次，一路因為被鬼（織田青年）附

身而有好的成績時，她一樣會與其他的母親有感動的表情（見圖 3—1—4）。他也希望孩子可以有人好好的管教，讓一路學會應有的禮貌與行爲，因此，他將孩子送到以嚴格聞名的心算教室去，但一聽到一路有可能會被心算老師（合田權八）體罰時，仍反射性的流露出一捨的表情（見圖 3—1—5）。對一個媽媽來說，一路媽媽或許在教養的方式上，是不及格的。但對於希望孩子好的心情，絕對是不容懷疑的。



圖 3—1—4（單頁局部）  
一路有好成績，讓媽媽感動不已。



圖 3—1—5（單頁局部）  
聽到洋平所說，讓一路的媽媽嚇青了臉。

頑皮的一路，雖然會對媽媽言詞不敬，並且丟鞭炮惡作劇。但一路並不會對媽媽動手反抗，大多是逞逞口舌之快，利用媽媽不注意的時候乘其不備，丟擲鞭炮惡作劇。兩人間的一來一往已成為母子間的相處模式。人總常因為失去了才懂得珍惜，這正是一路對媽媽情感的寫照。當一路再次因車禍命危時，他還是希望自己有機會可以當個乖

孩子。對一路來說，他十分瞭解一般的社會中父母對孩子的期待。從他在康復後，其他的家人（例如：爸爸、爺爺）還是表情誇張依舊，但一路臉上的線條明顯不再誇張的擠眉弄眼，可以看出他在自我內心的轉化。

## 2.小新與媽媽

截然不同於一路外放，喜怒形於色的性格，小新是個擁有一頭服貼頭皮的整齊短髮，本性不善於求人的孩子。他與一路之間最大的不同在於一個已死，一個卻還活繃亂跳活得好好的。以對比性差異表現極端的戲劇張力，對讀者來說是最可以明顯感受的一種方式。因此，在母子關係中，相較於一路與媽媽兩人間的火爆相向，對於意外溺斃的小新來說，在世的媽媽除了不捨之外，心裡存有的就是一份再度感受到對方的渴望。



圖 3—1—6 (單頁)  
黑圈為小新的媽媽，灰  
圈中為小新。

小新來自具有教職背景的家庭中，父親是中學的教師，母親則是個燙大捲短髮的溫婉女性，透過小新對媽媽在自己死後了無生命鬥志，期盼媽媽可以振作精神的眼神中（見圖 3—1—6），讀者見到的是一個失去孩子宛如喪失一切生存意義的媽媽，但在容貌上卻不失秀麗的母親形象。雖然同樣是家庭主婦，小新的媽媽與一路的妈妈在教養觀念上截然不同，對於小新在生前參加遠足或運動會時，小新的媽媽會在孩子的手心上寫下寶物的「咒語」，讓孩子安心（見圖 3—1—7）。由此可見，小新的媽媽對孩子的心理需求的重視。當然這也導致小新即使在過世後，對母親情感的依存仍舊濃烈，造成他不忍媽媽的失神與不捨媽媽因傷心而封閉自我的內心世界。由於母子兩人間的關係是親密而互相牽繫著的，彼此間只有透過小新附身在一路的身上，以實質面對面的溝通方式，小新才

小新來自具有教職背景的家庭中，父親是中學的教師，母親則是個燙大捲短髮的溫婉女性，透過小新對媽



圖 3—1—7 (單頁)  
看見「寶物」二字，朝  
思暮想小新的媽媽才意識起「旁人」的鼓勵話語。

能將自己在臨終時<sup>41</sup>未能及時與自己的媽媽作最後的道別與鼓勵，在附身一路的情況下作完整的心意表白。達到在真實的世界中，以母子兩人間的親密關係喚起對方的心思，以如夢似幻卻又真實的情況下，完成小新的遺願。母子兩人間的互動確實叫人感到動容。

### 3.壯太與媽媽

不同於一路對媽媽的不敬與口角；小新母子生死兩隔，母子互繫互念的情深。壯太是個與寡母相依為命的孩子，他頂著一頭瓜皮小帽似的髮型，臉上長伴著的是一副無辜的表情，整齊的服裝讓人一看就知道他的乖巧與溫吞。而壯太的媽媽有著寬厚的嘴與脣，留著及肩的捲髮，雖不似一路的媽媽那般鄉土氣息濃重，卻又及不上小新的媽媽那麼的美型。但從她與壯太兩人間的互動可以看出溫婉、順從命運、不勉強的本性（見圖 3—1—8）。由於父親的早逝，壯太與媽媽兩人相伴生活，壯太的媽媽美代子負起養家的經濟擔子，但他卻是個與小新



圖 3—1—8（單頁）  
黑圈為壯太的媽媽美代子，灰圈為壯太。



圖 3—1—9（單頁局部）  
想解釋又說不出口，壯太只能急得大哭，這一幕將他軟弱的性格顯露無遺。

媽媽相似，會重視孩子心理感受的母親（見圖 3—1—9），兩

人的互動是親暱而互相疼惜的母子關係。壯太溫馴的個人特質，讓壯太在面臨難題時，多以哭作為反應，他可以接受同學對他的嘲諷，但聽到對自己媽媽的惡性批評，他還是不能忍受。圖 2—4—6，母子兩人對對方藏於心底的想法雖不明說，但都能猜

<sup>41</sup> 小新的死因為溺斃，這在漫畫中並未以大篇幅的過程回遡，只以小新自己簡單的一、兩句話說明而已。

測得出，並且以不讓對方傷心為原則。壯太與媽媽兩人間的母子關係，是相當和諧且親密的。就互相體貼關懷對方的母子關係來說，壯太與小新兩人與媽媽間的良好互動與互為關懷的特性是很相似的。

在一路、小新與壯太三人之間，他們與母親之間，除了因血緣關係而在外形上有著相似處外，孩子的個性與母親的個性也十分的相像。這在在母子的互動過程中，孩子的氣質不同，會使父母採取不同的管教態度或方式，這在許多的親子互動研究中可以發現，但有時孩子不講理是經由父母無意中訓練出來的。人格的形成在於天生的基因與後天的環境因素交互影響著。三對母子間，在行為模式上的相似，正式反映了母親對孩子的行為模式的影響<sup>42</sup>。在上圖中可以驗證，一路誇張的表情與媽媽的衝忙監護有連結，而壯太的柔順與媽媽的靜默，兩兩相似。三對母子三種情境，互相對應的是：在世時的爭執；相依時的互相珍惜；相隔時的不捨。

## （二）母女親情

在家庭關係中，子女與父母之間的性別存在一種相斥又相和的關係。兒童在小學階段進入到同性相吸期，原在三到五歲的幼兒期，對於異性父母的戀父戀母情結，在這時期反能開始以同性的認同，學習與自己相同性別父母的行為，建立性別行為。一色真人在母女的關係上，處理的方式以單元中的份量劃分來看，都不是該單元中的主要重心，而是為了對單元故事中有更多變化性的人物關係而出現的內容。因此，在母女關係的描述中，就如女性在男性觀點為主的社會中成長一樣，處於一種配角的地位，它的存在具有一種不可免除性，卻又構不上缺她不可的必要性地位。以母子關係為劇情的對比關係來看，同以分離的母女關係（玲子與媽媽）探尋女兒對母親的依戀，被拋棄的女兒對母親（阿桂對生母與繼母）

---

<sup>42</sup> 同註 43，頁 62~70

的想法與態度，以及一路的姊姊與母親間的互動，將三者間的母女關係差異作比較。

### 1. 德子與媽媽

德子，是一路的姊姊。酷虐性格強烈的一路，光頭、圓臉的他，不是俊俏型



圖 3—1—10（單頁）

黑圈中為德子。一路與德子吵鬧時，德子因在暗戀的學校老師面前出糗，令她更加氣急敗壞。

的人物。當然一路的姊姊的外型也非唯美的少女漫畫中的可愛女孩。旁分而梳理整齊的頭髮，衣服一定穿戴規矩的德子，圓臉上有張豐厚又寬闊的嘴，搭配細小的雙眼，加上矮胖的體型，德子可說是另一個一路母親壽枝的兒童版。德子與壽枝母女兩人的外型相似，對待一路的習性也相近。她是個很寫實的角色，在整部漫畫中，以愛和弟弟吵鬧，說些嚇唬弟弟的鬼怪傳說，心理卻有數不盡的暗戀情事的姊姊（見圖 3—1—10）。德子與母親的互動在整

部漫畫中的篇幅相對的減少，通常母女倆常因一路的頑劣行徑而出現聯手抵制或對抗的行為（見圖 2—4—4）。由於德子偏屬規矩類型的孩子，因此媽

媽會因為她受到弟弟的欺凌而出面護衛她。兩人間的互動關係在花田家是屬於平和，德子對弟弟一路的態度是和媽媽同聲共氣的。因此，德子與媽媽之間的母女關係屬於典型，女兒深受母親形象影響，認同母親的性別角色與形象學習。

### 2. 阿桂與媽媽

單親家庭的市村桂，有著一頭俐落外翹的短髮，慧點的大眼珠給人一副聰慧而神采奕奕的外型感官。由於阿桂的母親拋夫棄女而離開家庭，造成她需獨自面對與料理單親家庭中自己的生活起居；因此，阿桂對母親的印象及感官，雖然禁錮在自己的心中，但當他看著壯太與母親間親暱的交談時，心底五味雜陳的感覺卻以毫不在意瀟灑，靜默而微揚嘴角的表情看待著有母親在身邊的壯太與媽媽的

親密互動（見圖 3—1—11）。對於親生的媽媽離家，在阿桂堅強的外表下一直掩藏的很好。甚至在眾人面前，對親生母親的離家事實被宣揚開來時，她動手與一



圖 3—1—11（單頁）  
黑圈中為阿桂。以壯太與美代子為主的框格，是阿桂靜默的對這對母子的觀察。



圖 3—1—12（單頁）  
相對於壯太的緊張與急於掩飾，阿桂明白美代子的便當是被一路吃了，但她卻不說破。

路拳腳相向，但那捍衛的不過是她自己的面子。她心底真正在意的還是母親的離開，與她是否有關。也因此，阿桂強悍的與一路暴力相向時，唯一讓她停止拳腳

相向的，只有在一路將阿桂媽媽離去的原因歸向她時，她才失去偽裝堅強的外衣，潰敗的心轉換以弱者的悲泣，此時才表現出對母親離家的在意、自我質疑與傷悲。

雖然，阿桂因為壯太將彼此父母相親公開周知，使阿桂被眾人嘲弄而感不舒坦，因此口不擇言的批判壯太的媽媽美代子。但當她發現自己的父親對於被拒的挫敗而頹喪時，她開始探詢壯太。圖 3—1—12 阿桂對美代子就如壯太對美代子是一樣的，兩人都努力的防範著一路的無心透露。由此可知，阿桂對可能成為繼母的美代子護衛的心，那已經是一種類同於壯太對母親的保護心態了。而美代子面對阿桂的方式，乃是以她一貫溫柔的特性——一個母親對孩子需求的關懷付出著。兩人間的關係雖是個新的開始，卻因美代子的母性包容，而獲得阿桂對她成為自己新媽媽關係的認同。

### 3.玲子與媽媽

扎個髮髻穿斜襟和服的大眼女孩玲子，出生在一戶貧苦的人家，迫於家中經濟的需要，而被賣到風月場所。卻因著不肯妥協於要過出賣靈肉的生活，選擇逃離。但年幼的她，在逃脫不掉下失足掉入山谷。玲子與母親的關係裡，宛如是另



圖 3—1—12 (跨頁局部)  
玲子眼裡的回憶，不規則的四邊形框格表現母子兩人情緒的動盪。

一個小新。圖 3—1—12 他們與媽媽的親子關係都是親密而相互體貼對方的，玲子並未怨恨被賣掉，這在她所生活的經驗值當中是常見，而被扭曲的視為是一種正常的狀態。因此，她還能在將被帶離家庭時，只是眼裡含著淚水，大聲的對媽媽說：「我走了喔！」，那種不願離開，卻又必須要裝作堅強不願家人難為的矛盾，還是透過那句對媽媽道別，傳遞著希望被留下的哀求。而病臥床上的媽媽當然不捨，婆婆著淚眼，硬是追出家門，卻只是徒然。當然，玲子被賣與母親臥病是否有直接的關係，在文本中是隱晦不明的。不過，經濟狀況不佳的家庭，

又有個臥病的成人不能工作，無疑是對這戶人家的經濟狀況雪上加霜。對於玲子被賣離家而失足墜崖，玲子的媽媽心裡的悲與不捨，成了兩人間相互繫念對方的明證。對母親來說，孩子是她生命的一部份，當她必須面對白髮人送黑髮人時，心裡湧現的悲傷勢必如火山爆發，濃烈的情緒全然潰堤而出。玲子與媽媽兩人終究在另一個世界團圓，但這份團聚是連象徵性的母子地藏菩薩因地震而分離，都是不被接受的。玲子之所以能放棄一路與她在另一世界的相伴，全是因她能體會一個母親與孩子相隔兩個不同世界的錐心痛楚。

母親與孩子的親情關係是與生俱來的，在日本母親的角色更是養育孩子的關鍵人物。在一色真人的這部作品中，母親的個人特質深深的影響著孩子的個性與行為的發展，親子間的關係與情感的流洩，不斷釋放著母親在孩子兒童期具有不

可或缺的地位。不論是男孩或女孩，失去孩子的母親必定鬱傷極深，尤其又是在孩子對母親的依賴性強的兒童期，對母親或孩子來說，相隔生、死兩個極端的異世界，雙方都必然會心繫對方掛念不已。

在文本中的母子與母女關係中，衝突性最大的當屬一路的母子關係，這乃是因為一路的媽媽屬於比較依順子女的母親，而這樣的管教觀，孩子的人格特徵容易出現較強的攻擊性、拒絕權威、出心、固執、不服從等<sup>43</sup>。除一路與壽枝外，文本中其餘的母子或母女關係，則或因屬血緣的親子關係，卻因一方死亡而分離，或屬重組型的親子關係，都深刻的表現出母親深愛孩子，孩子也疼惜母親的辛勞。因此，在文本中，一路與媽媽經常性衝突的親子關係，即形成一種強烈的對比。但此部分，對於一路在文本中的動態人物的表現，則能更為突顯。

## 二、父親與孩子

Lamb 發現父親與子女相處時，多扮演孩子的「玩伴」角色，遊戲活動包括較多的身體活動與刺激性；Barnett 與 Baruch 發現：父親與兒子相處的時間必女兒多，很早就開始影響男孩性別角色發展，鼓勵男孩玩適合其性別的玩具。父親與子女間若能建立安全的依附關係，對於孩子探索環境、社會與情緒的發展都很重要<sup>44</sup>。

根據研究資料顯示，在 1950 年（日本昭和中期）後的日本父親的形象，已漸漸由「嚴父」或「可怕的父親」形象，因工商社會職場時間延長關係而轉變，日本父親形象不再可怕，但也絕非變得可親<sup>45</sup>。由於《花田少年史》中描寫的背景是 1970 年代的日本鄉間社會，而這時期父親在家庭中的角色往往因為投注大量的時間在工作競爭上，相對於家庭中的個人父親角色扮演卻疏忽了。

### （一）父子親情

---

<sup>43</sup> 同註 43，頁 39

<sup>44</sup> 同註 43，頁 69

<sup>45</sup> 同註 43，頁 125~128

《花田少年史》在父親形象的表現上，不同於母親的形象<sup>46</sup>，反以缺席的父親為主，由孩子對父親的思念或怨懟中，表現父子親情關係。文本中的父子關係似乎在反映著，孩子沒有父親一樣可以長大，父親的角色在孩子的兒童期裡，存在的有無並非要事。透過兩個失去父親的孩子，壯太和貴人對父親的不同反應，表現一愛一恨間的親情糾葛。相對於壯太與貴人兩人已逝的爸爸，一路與爸爸的親子關係，就成為用以對比活著與死去的父親形象，另一方面也用以反映孩子對爸爸在世與逝世後的父子情感差異。

### 1.一路與爸爸

木工花田大路郎是個房屋建築工頭，經常是滿臉刮不乾淨的鬍渣，一頭東翹西飛的亂髮，再加上他無厘頭的說話方式，一色真人將這個人物塑造成是個老粗



圖 3-1-14(跨頁局部)  
灰圈為大路郎。發怒教訓起孩子來，是個可怕的父親。



圖 3-1-15(跨頁局部)  
大路郎以他誇張的表情，另類的安慰一路的憂傷。



圖 3-1-16(單頁)  
黑圈為成年後的一路，灰圈中的孩子是一路的兒子千路。像類似的對白，由大路郎之口說出，轉變由為父的一路說出。

形象的爸爸。大路郎是個喜歡大口吃肉大口喝酒的粗俗老爸，他有著父親的權威，卻又喜愛以逆向的思考面對一路的吵鬧或恐懼。對於一路的管教，他理所當

<sup>46</sup> 在母親與子女中，除了阿桂的生母是個缺席的母親外，其餘的母親都需要堅強的撫養子女，或忍受喪子、女之痛，並要面對孩子的教養問題。

然的視為是媽媽的責任。因此，在壽枝教訓一路時，大路郎可以照常喝酒，即便一路挑釁媽媽的管教，企圖對媽媽使出非常手段，他也仍無動於衷。但大路郎也不是個完全放任孩子目無尊長的父親，對他來說，當他的父親權威被一路條件性的認同時，也會以「可怕的父親」形象出現，管教過度自我、不順從性高的一路。大路郎也確實是個不太關心孩子的爸爸，但也不苛求孩子的行為，甚至還會說些風涼話開自己家孩子的玩笑。不過，相較於兒子和女兒兩者，花路郎對一路是明顯有著更多的互動。他總喜歡以大笑來面對一路的恐懼與沮喪，企圖以誇張的笑聲掩蓋過一路的負面情緒，轉移一路的不開心（見圖 3—1—14）。不同於對媽媽的激烈與毫不留情的爭吵，一路對爸爸或許會有些怨言，例如：爸爸一直不幫他買彩色電視，不幫他在家中蓋間廁所。但他對大路郎這個爸爸卻只敢表達心中的不快或憤怒，而不見他對爸爸動手。雖然大路郎不是個擁有高社經地位的父親，對孩子的管教也大體以媽媽的要求為準，不介入壽枝對一路的大罵中。圖 3—1—15 大路郎對孩子的態度，完全受到他個人爽朗大而化之的個性影響，面對一路的恐懼、憂慮或沮喪，他都適時的以他另類的論調安慰一路。若不論大路郎偶爾有之的低級言論，或略嫌粗暴的行為，他其實是個更令一路願意接近，並說出內心想法的父親。

由於父親是男孩學習的對象，是男孩學習日後成為父親時的範本人物。大路郎的父親形象，確實深植在一路的內心，當他結婚生子後，圖 3—1—16 中，他所成為的父親，也如同那個會在兒子跟自己講些恐懼事情時，以逆向思考或無厘頭的言談回應的父親。這不僅是一種基因遺傳的表現，更是一種來自父子間日常生活潛移默化的言行學習。

## 2. 壯太與爸爸

《花田少年史》對於主角一路的好朋友壯太是個單親家庭的孩子，描繪關於他想見父親，體貼母親的辛勞，但也相對的怯懦與軟弱。但自始至終，對於壯太的父親村上猛因何過世？何時過世？等等的問題卻隻字未提。因此，對於壯太的

父親，讀者與書中的狀態相同，都是處於由他人的口中得知。就一個喪父的單親



圖 3—1—17(單頁)

黑圈內是市村。壯太從借物比賽中，間接受受市村成為他父親。

孩子來說，對缺席的父親形象與接觸的渴望是可以想見的。在壯太與父親的合照中，可以發現壯太的父親應在他還是個稚齡的孩子時離世，因此，造成壯太在兒童期（6~12 歲）的前半期沒有學習的對象，在性格上顯得溫吞。對於母親再婚一事，他也顯得毫無抗拒，有的也是對母親擔憂，憂慮母親被對方的小孩排擠。母親再婚讓她可以重新擁有一位渴望已久的父親，其實也是他所希望的。因繼父市村是個自信不足、易退縮的人，這與壯太的性格並不相衝突。

就外型來說，壯太的父親村上猛高壯帥氣（見圖 3—1—8），比之於繼父市村的不起眼的長相要來的

稱頭多了，而這也正表現出兩者間在壯太的心中所具有的不同意義。對壯太來說，自己大多是從母親及周遭鄰居對親身父親的敘述，透過這些敘述認識一個自己成長過程中應該要學習的對象。因此，在他得到的訊息中，父親的形象被美化了，而這樣的美化又沒能在實質的觀察或模仿中驗證，所以，在他僅有的記憶當中，親生父親的留存在他心中的印象就一直是完美的模樣。圖 3—1—17 中，壯太雖接受市村，相對於村上猛的親生父親形象，市村在壯太的心中是一個替代的角色，他的藥劑師職業說明了他在與美代子的重組家庭中的經濟地位。四眼田雞加上未梳理整齊的頭髮，一色真人讓這個角色在過於感動或是沮喪時的神情都極度的誇張，而這正



圖 3—1—18(單頁)

在看過生父的文章後，對喝得醉醺醺的市村，壯太並不以為意，他期望成為「另一個父親」。

可以表現出市村的前妻會對他拋夫棄子的可能原因。由於壯太對市村是透過實質的接觸，因此繼父的形象必然不可能優於已然過往又接觸不多的生父形象。壯太與市村間存有的是更多的經濟上的關係，對市村來說，當他還是個單親父親，在教養女兒上都是個粗心的父親，對壯太來說，他的忙碌於工作是一種名存而實不在的父親角色。對於父親角色的學習與認同，從他閱讀父親的文章中對自己的期許可知，他的認同對象還是在親生父親壯太猛的身上（見圖 3—1—18），不過，對於繼父市村的期望他還是配合。

### 3. 貴人與爸爸

綽號叫書店的貴人，是蕎麥麵店家的長子。鎮日爲了三餐的溫飽，除了工作還是工作的貴人爸爸，將日常的時間都給了經營的麵店。溫順體貼的貴人，因爲一份放在聖誕節襪裡的甜點而清楚家境的貧寒。他懂得家庭的和諧、快樂，更勝於物質慾望的滿足。對父親，他有早熟的世故，同樣渴望一份自己衷心想要的禮物，一路會以在地上打滾的吵鬧方式要禮物；貴人卻是調侃自己睡前的意念，才讓他獲得甜食成爲他的聖誕禮物。貴人的爸爸對貴人期待的禮物，其實一直是清

楚的。貴人對爸爸辛苦的諒解，爸爸對貴人的遺憾也點滴在心。相互疼惜的父子關係，使得貴人與爸爸間的父子親情是親密的。因爲相互間的疼惜，貴人的爸爸瞭解貴人對棒球的喜愛，總希望有朝一日可以滿足孩子。但貴人認份接受家庭貧苦的事實，只表示他對父親辛勤的工作的認同，瞭解金錢收支對貧苦



圖 3—1—19(跨頁，由右往左讀)

黑圈內為貴人的父親，灰圈內為貴人。每個框格後是一片黑色背景，象徵這段記憶在貴人的內心，是他個人對父親所以死亡的陰暗面。

家庭是個擺脫不掉的生活重擔。因此，他必須偽裝不在意並壓抑內心的物質慾望。當他爲了借來的書毀損與比賽機會溜逝而惱怒不悅時，父親對金錢的輕描淡寫，讓他感到自己的犧牲不被重視以及自我的犧牲不被瞭解的委屈（如圖 3—1—19）。貴人對父親的重視與愛，是他最不能原諒自己在盛怒情況下脫口而出的氣話，卻轉瞬間化爲一語成讖的噩耗。父子關係親密的兩人，在相隔生、死兩世界時，互相想要證明的還是對對方的愛，當父親的人想告訴孩子：愛孩子是天性，那是在一出生就註定的情感；當孩子的貴人則想在內疚感消除外，期待父子親密的互動。貧苦與，對貴人與爸爸的父子關係，並非情感的阻礙，而是讓兩人更加親密體諒、疼惜愛護對方的重要因素。他們都同樣有著對家庭的責任感，因此雙方繫念著彼此的情緒，貴人的堅強與對家人親情的愛與付出，全然是父親的身上所習得。

一位父親的偉大與否，絕不是以他的社經地位或金錢財富來衡量。對子女的教養過程，能留下值得遵循與回憶的行誼，才是真正的判準要項<sup>47</sup>。對一路來說，當他成年後對孩子輕鬆的說著兒時的恐懼時，表現出他對父親言談與行爲的內化。同樣的，在壯太與貴人與父親之間，雖然父親都因去世而無法陪伴他們成長，但缺席的父親形象卻深刻的烙印在孩子的心底，是壯太與貴人成長上一股重要的支持力量。父親與兒子的學習與互動在《花田少年史》中，以一路與父親對比壯太與貴人的逝去的父親所具的父愛。更以壯太對死去爸爸與繼任爸爸間的父子關係，對比貴人與爸爸過世的內疚與對父愛天生的認識。

## （二）父女親情

當幼兒在三到五、六歲時，會出現愛戀異性父母的現象，因此，父女關係在良好的發展下，父親的形象對女兒在成年後擇偶有相當大的影響。一般來說，父

---

<sup>47</sup> 張子璋著，《少年小說大家讀》（台北：天衛，1999年8月），頁91~94

親與女兒的互動較少於與兒子的互動，且幼兒時期與兒童時期，父親對子女所扮演的角色以「玩伴」形象為主。因此，在《花田少年史》裡的父女關係，著墨就不如父子關係來的濃烈。

### 1.阿桂與爸爸

女兒在幼兒期對父親會出現愛戀的情結，但她們對性別學習的對象卻是自己的母親。母親在阿桂小學一年級時與父親離異，使阿桂家庭中的女性學習對象欠缺。在阿桂短如西瓜皮的髮型下，一雙靈活的眼，在爸爸的相親場合上西哩呼嚕的吸著果汁，表現她不拘小節的個性。一色真人以此映襯她單親的父親對她疏於生活禮儀的教養（見圖 3—1—11）。市村每一回的現身雖穿著穩當整齊，但一頭飄散垂落的髮絲下搭著一副四方框的老實大眼鏡，誇張的嘴形大開卻支支吾吾不出個所以然，經常低頭無奈的表情是張惶失措的找不著應對的話語。父親的形象在市村的身上隱匿不明顯的，尤其在阿桂毫不客氣、不加修飾的直言糾正時，更能看出這對父女的关系，多數的時間處在靈精的女兒指導爸爸理當應對的生活情境。即便是在阿桂肆意不加修飾的舉止對人，出言制止的爸爸，言語的權威性不足、控制力薄弱，對女兒阿桂所下達的指令，如同在向人展示自己軟弱的父親威權，以及個性上的溫順不強制。

圖 3—1—20 阿桂的爸爸對於女兒的生活起居的疏忽，從他逢人就對人說，



圖 3—1—20(單頁局部)

粗心的單親父親市村，直說女兒是吃火腿排長大，說明的正是他對女兒照顧的不足。

阿桂喜歡吃松富肉店的火腿排可見，市村的父親地位僅只在於提供經濟上的溫飽，卻喪失單親家庭中父兼母職應給予心靈上的關懷，渾然未覺火腿排竟是女兒早上出門唯一可以買到的食物。此部分與文本中的單親母子關係相較，可以明顯發現，單親的父親對女兒不僅無法提供正確的性別學習對象，更對女兒的三餐忽視。在這單元的母

題——便當——可以明顯呈現。不可諱言，市村與阿桂這對父女只是單一個案，但父親專注於工作多於陪伴與管教女兒，卻是此一親情關係的寫照。



圖 3—1—21(單頁)  
黑圈內是一路的外表卻  
住著春彥靈魂。灰圈內是  
春彥的的女兒小夏。

## 2.春彥與小夏

一對素未謀面的父女相認，依靠的是雙方體內血親的直覺，春彥與小夏的父女情緣，依賴的就是這份血濃於水的親情直覺。春彥在命危與一路互換身體，以兒童的形體與自己的親身女兒面對面，認生的小夏卻對包藏在一路身體裡的父親春彥毫不猶豫的親近，已讓人對父女親情乃天性而深信不已。父親是孩子的玩伴，更在女兒小夏與春彥的相處中一覽無遺。原本只抱持再見一面的春彥，當他與被鄰居孤立的女兒相處，及背後傳來毫不留情批判自己

妻女的嫌言惡語後，激起春彥心中為人父者的責任感與心中潛藏的愧疚全在淚水中釋放，一份守護孩子的心隨之揚起（見圖 3—1—21）。

活下去。

唯有活著才能負起一切的責任，春彥在心中對女兒的承諾，讓他奇蹟般的生還。因為小夏年幼對母親的依附仍深，但對父親的渴望，不論是暫以一路的身體出現或是以春彥的外在現身，都能教小夏一眼發覺，而聯繫起春彥與加奈情緣，並讓春彥拒生存的意志力的動力來源，完全在女兒小夏的身上。父女親情的天生，在孩子一出生時就成立，有時這份自然的關係更是維繫夫妻關係的重要根據，此即為該單元的主軸。

### 三、祖孫親情

在家庭關係中，父母與子女間存續著重要的性別學習與行為管教、相互關懷與愛的傳遞。但父母與子女間卻又含雜著緊繃的教養責任，因此兩者間的關係就不似隔代的祖孫關係那般的輕鬆。人常因年齡的增加，無形的慈悲新也隨之遞增。祖孫輩的關係或因家庭，或因文化而各有差異，為人祖父母在角色扮演上大只可以分為四種類型：一、嚴肅型。二疏遠型。三、親愛型。四、溺愛型。<sup>48</sup>

文本中，花田德路郎是一路與德子的爺爺。德路郎從父親的角色晉升為祖父，即自家庭中的工具角色（instrumental role），變異為較偏向女性化的感情角色（expressive role），其主要的功能偏重在感情的扶持<sup>49</sup>。德路郎在家中偏屬慈祥的安慰角色，不慍不火的性格面對燥動頑劣的一路，即便被一路視為要脅媽媽的對象，卻表現出無辜受害者的神情，靜待他人的介入而獲救。

德子與一路雖同為孫輩，兩人因性別的差異，獲致德路郎不同的應對方式。



圖 3-1-22(單頁局部)  
德路郎成為一路惡作劇的人質，心底雖有質疑，卻仍無奈的接受。



圖 3-1-24(單頁局部)  
德路郎深吸一口氣，對德子失控的情緒與不當的說詞，已經無法忍受，因此強拖著德子要到已過世的祖母牌位前懺悔。



圖 3-1-23(單頁局部)  
德路郎以誇張的表情告訴德子，是他對孫女的安慰。

關於祖孫輩的互動研究指出，同性祖孫較具吸引力，祖父與孫兒較親切<sup>50</sup>。德路郎對一路的態度顯然較對德子寬容許多，一路多次以爺爺德路郎為被脅迫對象，卻不見德路郎有任何的不悅，心理縱有千萬個不願意，顯現在外神

<sup>48</sup> 蔡文輝著，《婚姻與家庭：家庭社會學》（台北：五南，2003年10月），頁256~257

<sup>49</sup> 同註51，頁257

<sup>50</sup> 同註51，頁257

情的也只是一份老邁者的無奈，一副了然一路惡形惡狀的行徑不過就是孩子惡作劇的玩笑行爲，看重了就顯得爺爺不孫子的認識不深、瞭解不夠。相較之下，對於德子他多數仍是個和藹可親的祖父，（見圖 3—1—22）一路對德子的惡作劇，雖德路郎未對一路疾言厲色指責，安慰的言詞卻不斷從德路郎的嘴脫口而出，他甚至誇張的擠眉弄眼勝讚德子的穿著（見圖 3—1—23）。指責性的言論極少在德路郎的口出現，慰藉性的言詞成爲他對一路與德子兩人經常性的語言。但當德子反應出如一路的無理取鬧的撒野行爲時，他卻深覺不可原諒（見圖 3—1—24）。德路郎在家中扮演的情感支持者的角色甚爲明顯，若以上述祖父母的角色分類，德路郎當是屬於親愛型的祖父。實質上，他更常在花田家扮演著居於兒與孫之間的協調者角色，卻絕不介入干涉大路郎與壽枝對子女的管教。

#### 四、手足親情

兄弟姊妹的關係在家庭中是友伴的關係，有時也是競賽的對象。平輩的對等關係會因年紀長幼的不同成爲重要地位的決定因素。一般來說，年紀較長的姊姊對年幼的弟弟只愛護而缺乏支配能力。相反的，年長的哥哥對年幼的妹妹有某種保護的責任存在，支配權限也較大。

《花田少年史》裡的兄弟姊妹關係最具代表性的兩組人物，一爲德子與一路，另一爲壯太與阿桂。兩者間的對比關係十分明顯。一爲具有血親的姊弟關係，兩人間的相處卻是爭執鬥嘴不斷，少有兄友弟恭的和睦相處時刻。一爲重組家庭不具血緣關係的新兄妹，虛長幾個月的軟弱哥哥對上強勢獨立的同齡妹妹。兩對天差地別的手足關係，一色真人選擇以顛覆傳統兄友弟恭觀念描寫手足關係，以更真實的手足競賽關係表現兄弟姊妹間的情感

##### （一）一路與德子——原血統上的姊弟關係

德子與一路這對姊弟，十足冤家路窄型的相處模式，相差三個年級的姊弟兩

人，相處過程中的爭執有一固定的模式：從圖 2—3—7、圖 2—3—13 可發現，一開始雙方會爲了某件事、物鬥嘴，年紀小的一路用語的狠勁一向不如德子，言詞上的弱勢讓一路心有不甘，爲求給予對方迎頭痛擊使自己擁有得勝的快感，兩人間順勢而下的動作，轉爲一路出手或兩人大打出手，最終多在德子落敗向母親求救要求伸援結束。當父母介入姊弟間的爭執時，打紅了眼的一路下場多數是受到嚴厲的處罰後被制止。

德子對一路雖無保護的行爲卻也毫無支配的能力，兩人相親相愛的姊弟關係一直不曾存在。兒童期裡的兩人完全處在競爭性的角色關係裡，直到兩人成長，一路結婚生子後，德子在外工作回家探訪父母及一路一家人，姊弟間的關係在成年後才成熟許多。

## (二) 壯太與阿桂——父母再婚後的兄妹關係

再婚後，父母雙方原婚生子女成爲兄弟姊妹，壯太與阿桂屬此類重組家庭的手足關係。兩人爲同齡同校的學生，兄妹倆本易因較年長的哥哥對妹妹的支配性



圖 3—1—25(單頁)

右上第一格信誓旦旦的壯太，對比左下最後一格哭喪臉的壯太，心情的轉變全因阿桂的幾句話。

強而顯得較爲強勢，但壯太的本性較爲溫吞懦弱，反以阿桂的性格較爲強悍自主，因此兩人雖以年齡輩份分屬兄妹的關係，實質在性格上卻更偏向姊弟形式。(見圖 3—1—25) 阿桂對壯太的教導性行爲，多過爲兄的壯太在心中設想要保護家人的責任設定。性格上一強一弱的組合，造就這對重組家庭的兄妹關係更能表現相親相愛的兄妹情誼。兄妹倆人的意見縱有不合，強勢的阿桂雖口氣不善，脫口而出責備或不悅的語句，軟弱的壯太反應以啞口無言或理屈低頭沈默，爭執的開端就像是剛點燃的引信被一腳踩熄了一樣，爆

發點在轉瞬間湮滅，當然兩人間的衝突也就不存在。兄妹倆對再婚的父母皆以互為尊重配合的態度面對，也成為衝突情況減少或不曾發生的重要原因。

壯太與阿桂的兄妹關係相較德子與一路的姊弟關係，兩種判若雲泥的手足關係，呈現出反差突出的效果。一則以血緣相同，一則以再婚關係而結為兄妹，兄弟姊妹間的爭執必然存在，其乃為天生的競爭性使然。一色真人以在笑料與喜劇的張力掌控手足之情，生動的情節在年齡相仿的手足爭執裡最易被看出。

## 五、夫妻親情

一個家庭的啓始，在兩個無血緣關係的男女透過婚姻關係組合而出現。在日本，男尊女卑的社會意識，在一九七零年代鄉間仍是普遍存在的。夫妻關係中，女性的角色被歸屬應以「賢妻良母」為典範，男性的角色則為家中經濟的主要來源，先生在家中的權威地位是十分明顯的。就家事的分配來說，由於日本女性婚後多在家擔任「全職家庭主婦」，因此相夫教子照料家務，就悉數成為妻子的工作。夫妻之間相處和諧與否，也會影響父母與子女的親子關係。

### （一）一路的媽媽與爸爸

傳統的鄉下家庭主婦壽枝與粗鄙的木工大路郎，兩人在婚姻關係中可謂絕配。他們各自緊守在婚姻關係中，「男主外，女主內」的責任劃分，讓壽枝專以在家擔負家務工作、相夫教子的主婦工作；大路郎則肩負全家人的經濟擔子，扮演著重要的家庭經濟功能要角。刻板的家庭夫妻形象在兩人身上一覽無遺，圖2—4—3 大路郎在假日可以悠閒的修剪指甲與自己的父親談論鄰家的寡母獨子，噴飯式的笑談有關交換兩個人妻嘲虐的幻想式抬槓，而一旁半途加入話題摸不著頭緒的壽枝如傻二楞一樣問著大路郎，卻惹來大路郎父子兩更為狂烈的訕笑，但這一切卻不曾叫為妻的壽枝升起憤怒的情緒，其原因或為個人性格特質，但也不容排除其為家庭地位與氛圍導致的結果。此部分與在外捻花惹草成性，死

後依然懷念生前風花雪月的歲三與兇惡嚴謹不苟言笑的阿辰夫妻倆，可謂是天壤之別。夫妻相處之道，各家各戶各異其趣。

然而，兩人之間對於彼此性格與在家庭中角色，卻能各依其性，互為尊重。

圖 3—1—26 與圖 3—1—27 對於在家中掌理家務與衣食的妻子角色，大路郎秉持



圖 3—1—26(單頁)  
大路郎與德路郎相繼對晚餐的批評，讓壽枝難過。



圖 3—1—27(單頁)  
壽枝忍不住發怒，使得全家只得餓肚子上床。

尊重各司其職與全然接受壽枝所烹煮食物內容的態度。即便自己因為天邪鬼的作弄而說出不當的言詞，傷害妻子所職司的家務範圍時，亦能自知理虧。接受妻子壽枝因自尊受損，而情緒失控的怒火。

一色真人形塑這對夫妻為村夫愚婦，以甘草人物形象在故事當中，成為文本詼諧逗趣的笑點。兩人間的對話十足貼近平凡中下社會夫妻應對，大路郎表現出自身在家庭中男性尊嚴與地位更勝於妻子的身份，且夾雜著大男人不與女人家一般見識的心態。對讀者來說，這對夫妻是社會中眾多家庭夫妻相處的類型之一，也是當時日本鄉間中下階層可常見的夫妻關係。

## (二) 歲三與阿辰

寬廣的肉餅臉、粗厚的眉、刻薄下垂的嘴角及斜睨的眼神，加上中年發福後虎背熊腰的體態，外在種種的樣貌都讓阿辰予人強烈的視覺壓迫感，在旁人眼中可感受到的壓力，當然對她的丈夫歲三來說就更是個重大的心情負擔了。對於歲

三與阿辰這對老夫妻來說，歲三是個風流成性的丈夫，即使髮禿小眼又中廣身材，但這些並不妨礙他與婚姻外的女性交往，由死後深恐外遇事蹟的敗露，可見其膽怯的性格。不過，一色真人雖設定歲三膽小好色的本性，但卻也在夫妻關係中有第三者的介入，以刻板的外在形象與性格規劃人物角色，因此將阿辰的外型加以醜化，缺乏美形的外在與溫婉的性格，對男人的外遇似乎提供了絕佳的藉口。

將情緒毫不保留寫在臉上的阿辰，是個言談直來直往的女性，對丈夫歲三來說，外在的演變並非一朝一夕生成（見圖 3—1—28），兩人間承諾下半生的相伴



圖 3—1—28(單頁)  
黑圈內為阿辰，灰圈內為歲三。圖中兩人形體的大小，顯示兩人在對方心中的形像大小。

是出於對彼此的許諾。但時間與本性卻擺佈著兩人的關係，歲三與其說管不住自己的本性，無寧說是放縱了自己的個人私欲，忘卻夫妻關係裡的誠信與責任，偷偷摸摸在外搞七捻三，雖不至明目張膽，心理多多少少還是敬畏著阿辰，繫念真正的夫妻關係情分。而阿辰對於歲三則全然以照顧者的心態面對，根深蒂固的相夫教子觀念，使阿辰對照顧丈夫視為兩人夫妻關係最主要的職分，從她對初見面的一路口中說出不為一般人相信的見鬼奇聞願意採信，可知其思想的單純及對丈夫不多疑的特性。

阿辰與歲三兩人的夫妻關係，以傳統的妻子對應不忠而怯懦的丈夫，夫妻的相處以粗暴的大女人配以色大膽小怕狗咬的小男人，夫妻中的互信、互敬關係互有缺陷。一色真人使對婚姻不忠的歲三在死後仍心不得寧的恐懼著，迫使在一路的偷信形跡敗露後，面對不久之後阿辰在死後相見的等待折磨。對讀者來說，是種大快人心的笑料加添，更是種不是不報只是時機未到的果報儆醒。

### (三) 市村與美代子

對婚姻不忠的男人，一色真人鋪排以未來式的因果報應。但終日忙碌於工作，不善經營家庭夫妻關係的市村先生，則屬於另一類刻板形象的傳統男性。一色真人探究這位被迫失婚的男人被妻子拋棄後，其婚姻信心的催折與重建過程。相對於被妻子離棄的市村，因喪偶而失婚的美代子，對再次進入婚姻的考量則與市村全然不同。「倚賴」成爲這段重組的家庭關係，追尋新的幸福家庭與婚姻的重要元素。市村在第三者的介入，造成妻子離棄他們父女倆而失婚，他需要「倚賴」美代子與他建立的婚姻關係，重塑他對婚姻的信心；美代子在喪偶後需要獨自扶養孩子，肩負孩子的教養與家庭經濟維持，她需要一個可以在經濟上「倚賴」的對象。在各求所需，又能互爲滿足對方需求的情形下，這對重組家庭的夫妻關係在平和中建立。

兩人間少了年少者的戀愛激情，有的是對家庭的需要，以及對新家庭的共同認定。圖 3—1—29 溫順爛熟的美代子對再婚抱持著沈穩的內斂情緒，一切以眾人獲取幸福爲原則，而這一信念說穿了，爲的是和樂家庭的基調。她明白自己的角色定位，清楚自己在家庭中應有的

職分——當時女性在家相夫教子，包辦家務事項。相對於美代子這位妻子角色扮演的沈穩形象，市村就顯得毛燥而易感，情緒明顯在他的臉上浮現。雖然他是個神經質濃重的丈夫，對再婚的妻子卻也能給予相對的尊重，兩人間對事情的決



圖 3—1—29(單頁)  
再婚典禮上淚流滿面的市村，讓一旁的女兒都為他的舉止感到不當又無力。



圖 3—1—30(單頁)  
垂跨又歪斜的下巴，讓市村看來就是一臉的呆樣，看在阿桂的眼裡，實在不可取。

策，透過商量作決定。此正可看出市村在丈夫的角色上，既不是強悍的大路郎型，更非在外拈花惹草，在家溫吞怯懦的歲三類型。圖 3—1—30 尤其可看出，猶有自知之明加上信心不足的特性，致使市村在鄰人的玩笑中，哭笑不得糗態百出。但此一情況，卻無損於美代子以內斂世故的話語回覆所有與阿桂一樣有著相同疑問的讀者。美代子不正面回應她與他的婚姻關係建立的原因，反以看似逗弄又似真誠的語調、表情回答，這番回話不僅回答了阿桂，事實上，更回答了所有的讀者，夫妻之間的相互吸引關係，夾雜太多複雜的因素在其中，與其給一個答案或理由，不如就各浸在自己的想像中，相處是更甚於理由的說明。

## 第二節 愛情的主題

弗洛姆 (E.Fromm) 說：「愛是每一個人本性中真實的與最終的需要。」「愛」所包含的型態與種類相當多，在人與人的關係裡，不同的人際相處產生不同的情感關係。對父母親情之愛與兄弟姊妹之愛定屬不同，但前兩者與情人間不具血緣倫常的「愛」又全不相同，因情人間愛戀的背後具有強大的生殖壓力，那是來自生命延續的動力。當親情的血緣倫常與愛情相抵觸不容時，兩方情感拉扯間的抉擇是最教人難以承受的。一色真人對世間男女之情在《花田少年史》一書中，沒有王子與公主的快樂與無憂，卻以家庭中父母親情、社會倫理的限制與男女情愛的付出等多方的糾葛為情感衝突點，藉由人物對情感的不忍割捨與難解，讓男女間在愛情與親情抉擇時多了複雜因素的考量。

### 一、純純的愛戀

初戀一向是最教人記憶深刻的戀情，在情竇初開的青春裡，遇見生命中第一次的愛情，記憶總是深刻而且回憶甜美的。年少早春情事，讓人開始明白愛情是怎麼一回事，卻也容易在青春期的戀愛中發現當事者對家庭的認同出現「危

機」。他們較反對父母的價值觀，希望透過向外追求「認同」的反應，也是逃離沒有希望的生活情境的一種手段<sup>51</sup>。

一色真人對愛情的處置，在《花田少年史》裡沒有風花雪月的浪漫，更沒有愛情至尊至大的典型少女漫畫取向。她選擇讓主角面對真實愛情時，與家庭的認同出現歧異或衝突，以刻畫愛情的現實面。即便是初戀的美好與甜蜜都蒙上死亡的陰影，造成短絀早夭的愛情，或許也因為愛情的短暫與不完美，初戀的滋味才可以更加讓人細細品嚐與回味。在文本一開始，小雪才剛萌芽的戀愛，就因為身體的不堪負荷而結束，而失去「見鬼」能力前的一路對玲子的愛也因人鬼殊途而告終。在這兩場愛情裡，是純純的愛戀，情感的付出是稚拙而不成熟的。

### (一) 小雪對清司

出生富裕人家的千金小姐小雪，偶然間在醫院的窗口邂逅了粉刷外牆的臨時油漆工清司。在攀談中，清司瞭解孱弱的身體讓小雪待在醫院的牢籠裡，像隻渴



圖 3—2—1(單頁)  
黑圈內為小雪，灰圈內為清司。兩人在右上框格中的相遇，是靈堂中遺照的樣式，其用以預告這段早夭的相戀。



圖 3—2—2(單頁)  
廉價的姓名別針，還是讓小雪臉紅的放在手心中。



圖 3—2—3(單頁)  
左下框格背景全黑，是清司陷入真實時空以外的表現，讓他與小雪的鬼魂相遇對話，猶如一場黑暗中的夢境。

望飛到籠子外享受自由與「逃離」快感的籠中鳥（見圖 3—2—1）。小雪有著一頭飄逸側分的常直髮，秀氣不失可愛的臉龐，連笑的時候都是靦腆而略帶一絲絲

<sup>51</sup> 王溢嘉編著，《愛情新詮》（台北：自立報系，1988年9月），頁20

的憂愁。活了十七歲的她，因為一身是病，被家人細心的呵護著像朵溫室裡的花朵，在她央求留散披頭長髮的清司帶她去看廟會，小雪在清司的身上看見輕鬆自在的生命，那股自由的生命力是吸引她的致命「費洛蒙」。兩人在廟會的小攤上，凡事都新鮮也都新奇的小雪，在這一晚的戀愛中呼吸到自由的空氣（見圖 3—2—2）。因此，她將清司送給她的名字別針當成了戀愛的信物。對小雪來說，孤獨而無趣的在世上多活數年，遠遠抵不過自由而愉快的談一場戀愛，即使這場戀愛只有一個夜晚的短暫相處，只有一副廉價的鐵絲別針相贈，卻必須以她全部的生命做代價，她卻覺得滿足也感到甜蜜。愛情本來就不需要計較它的來去，更無法以戀愛時間的長短衡量愛情的價值。但這場純純的愛戀裡，確實是教青春期的小雪面對親情與愛情的兩難，也是她的父親所不能諒解清司將小雪自他的身邊帶走的原因，且要接受小雪因此辭世的現實。

對小雪與清司來說，兩人間純純的情愫是潔淨無比的給予、照顧與瞭解的回應。小雪在清司的身上找到了嚮往已久的自由的影子，而清司對小雪是尊重與瞭解。這段初戀讓小雪至死都不後悔，甚至還向清司預約了來生的相聚（見圖 3—2—3）。家庭與愛情的衝突，在小雪的心中已明白的找到獲勝者。在小雪的心目中，清司「愛她有多深」的主觀性認知，比清司實際上「愛她有多深」來得重要的多。

一色真人讓小雪與清司的愛戀在純純的情愫發生後開始，在迅速的身體不適中劃下休止符，她讓愛可以很淡很輕的來了又去，卻讓愛的感受可以很深很深的停留在心底。

## (二) 一路與玲子

在山裡遇見玲子的一路，對穿著不合時宜（頭髮在頂上紮了個髻髮，衣服是斜巾加上外掛的舊時傳統服裝）的玲子，在一針見血的道出不願幫助鬼魂的請託，卻在回家後發現這個女孩是親戚。在家人玩笑的說要讓兩人結婚，兩人都未加以否認，因此，在夜裡一路受激與玲子來到緣切山，玲子深情的一吻，讓一路驚得瞪大了眼，但隨著時間的流逝，他的眼睛仍睜睜的看著玲子卻不再撐大（見圖 3—2—4）。玲子對一路情意相挺來到緣切山，為他擊退猛撲的羊羹（狗），心

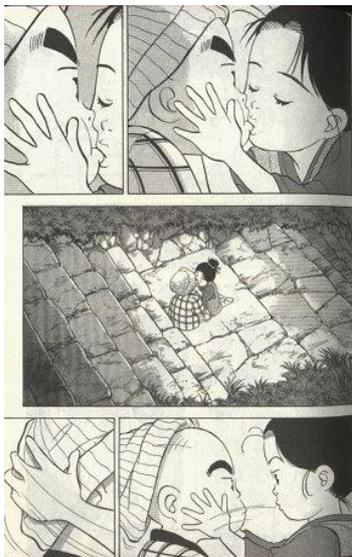


圖 3—2—4(單頁)  
一路眼神直視玲子，呆滯的眼神是他驚訝玲子的舉動，木然於不知該要如何回應。



圖 3—2—5(單頁局部)  
左上格背景的漆黑是夜的黑與一路內心的茫然。左下格拉冒遮住眼睛，是一路對情況轉變快速的不知如何面對。

裡的感謝與愛意猛然爆發。當她紅著雙頰的說出：「我要嫁給你當老婆！」時，玲子感覺到愛的第一個階段「生理騷動」的臉紅特徵，並且她覺得這種騷動的情感就是母親告訴她的「愛」，對一路「愛」的感受於焉在她的心中被確認了。此時一路被玲子的一再肯定與二度

的親吻，飛紅了雙頰，「愛」的感覺在一路的心裡也快速的被標記與確認（見圖 3—2—5）。因此，他願意為玲子付出，即使犧牲性命與她一同在另一個世界「娶」玲子都是可接受的。兩人間對愛的瞭解與認知都是不成熟的，但兩人卻都肯定對方對自己的重要性，一路甚至願意為這段「愛情」拋棄親情。

一色真人在這兩段純愛物語裡，情愛裡的人物對親情的呼喚或親情的呵護是

看輕的，小雪與玲子對情感的託付看重的是感覺的顯現。對愛情的想法是單純的去愛，至於對周圍的阻礙或家庭考量全是不需要的。

## 二、愛情裡的門當戶對

有別於全力以赴的純純愛戀，一色真人另以春彥與加奈、權八與小花兩對情人，在受到親情的阻礙與是否該為愛不顧親情的考量勇往直前，愛情就不若前述的純愛物語那般單純了。因男女達到適婚年齡時，愛情成為踏入婚姻的前一階段，戀愛的對象可能是未來婚姻的伴侶，其所選擇的對象等同於是第二個家庭（自己的父母親為第一個家庭），此為人生所做的無數次抉擇中，最為重要的選擇之一，它將影響下半輩子<sup>52</sup>。因此，以結婚為前提的愛情，常會受到來自親情的左右。一色真人對此階段的愛情描述，不再讓角色人物完全依任自己的情感追逐愛情，因為要考量的因素多了，角色與角色間的衝突性增加，愛情的複雜性也就跟著加深。

### （一）春彥與加奈

愛情的出現往往講究的不僅僅是緣分，從愛情的關係要踏入婚姻的過程，在自由戀愛的年代裡，雙方的地位關係，常是上一代會加以考量的要項。尤其是社經地位高的家庭，婚姻往往是鞏固其社會地位的方法之一，門當戶對也就成為戀愛對象的基本要件。

---

<sup>52</sup> 彭懷珍著，《婚姻與家庭》（台北：巨流，2001年3月），頁30

對於依崎春彥與加奈兩人的愛情而言，出身大地主與財閥的家庭，讓春彥與大學時戀愛同居的加奈，在春彥父母的反對下，硬生生被拆散。兩人的愛情裡家庭社會地位的懸殊，成爲無法跨越的鴻溝。離不開原生家庭對春彥生命的安排，讓他選擇回到原有生命的既定「軌道」(見圖 3—2—6)。與加奈分開三年的春彥，



圖 3—2—6 (單頁局部)  
住在一路身體裡的靈魂是春彥，因此面對小夏，讓春彥憶及過往。一路的形象夾在春彥與小夏間，是表現他的媒介特性。



圖 3—2—7  
(單頁局部)  
背景停留在晴朗的天空，春彥笑開的臉上，一手捧著禮物，一手抱起小夏，春彥與加奈相視面對未來的人生，而牽引兩人視線の迎合，就以小夏為動線連結兩者。

在車禍命危時，心中記記掛掛的還是那段被阻絕的愛情。與一路交換身體而見到加奈及和自己有相同髮色的女兒小夏時，春彥燃起他心中保護女兒的父愛。春彥與加奈的愛情結晶——小夏的出現，讓他有看見屬於他自己選擇的「家」已然成形，唯獨欠缺的是他的加入。尤其他發現這個屬於他生命的第二個「家」，正是他的愛情，他朝朝暮暮思念的那段愛情，在這段愛情中也結出了親情的果實。當初那個教他割捨愛情的父母親情，終究敵不過他與加奈的愛情及衍生出的親情。春彥與加奈的愛情的解答，就在當初春彥離開前，加奈問他的一句話：「對你來說...家...真的有那麼重要嗎？比你自已還重要嗎？」沒錯，對春彥而言，愛情抉擇讓他擁有第二個「家」，更讓他發現在愛情裡他可以活出自己(見圖 3—2—7)。相對於春彥曾經背叛他與加奈的愛情，加奈對愛情的執著與不悔，終究讓她贏得了與春彥的愛情。春彥的愛情最終變成了親情的問題，他自始至終都屈服於親情的呼喚，所不同的是一開始他屈服的是原生家庭的「正軌」價值觀的親情，而後卻屈服於新生命(女兒)的親情感召。追尋愛情與保有親情不相悖離，一色真人

以愛情的結晶（孩子的出生）做爲兩者間的平衡點。此成爲整部文本中，愛情在生命尚存時，以圓滿狀況做結的唯一單元。

## （二）權八與小花

在舊時代，父母對兒女的婚姻擁有關鍵性的決定權，婚配嫁娶並非當事者可以自由抉擇，婚姻裡往往沒有愛情的影子，愛情在那樣的年代並非不存在，只是不被重視。一色真人對權八與小花間的男女情愫，在年代設定上就是一個愛戀不公開、婚姻不自主的年代。對門戶之見更爲看重的時代，權八是個經濟富裕的米店長子，而小花卻是個從小失怙寄人籬下仰賴阿姨與姨丈過活的女子。家庭背景一開始就失去平衡的兩人，雖然是青梅竹馬的朋友，常常在被名爲鬼櫻的大樹下見面。權八戀著天真可愛的小花，雖然兩人從不互訴對彼此的情感，而小花則是隨順命運安排（見圖 3—2—8）。



圖 3—2—8（單頁局部）  
黑圈內為年輕時的權八，  
灰圈內為小花。在蒼鬱森  
林裡的兩人，是背景亦是  
兩人不見陽光的情感關  
係。



圖 3—2—9（單頁）  
墓場的回想，表現了權八  
對愛情的幡然醒悟。



圖 3—2—10（單頁）  
盛開的櫻花，大若一路臉龐  
的花朵，卻不太見樹枝，象  
徵兩人的愛情無法開枝散  
葉。

權八與小花情感的急速凍結，在小花的姨父母將她許配給權八年長的親戚當填房。爲挽回愛情的權八明白對父母表示與小花結爲夫妻的意願，但深受社會理智約束的權八的父親完全不接受，年輕氣盛的權八遂要求小花與他兩人一同私

奔。但愛情命運乖舛的兩人，在權八父親心臟病突發而未及時赴約，小花姨母前往鬼櫻樹下探尋勸退，權八與小花的愛情夭折了，就如櫻花般在最美的時刻凋零。權八在失去愛情後離家，小花卻也在不久罹病身亡，兩人連生前的最後一面都不得相見，但權八在見到小花的墳說的一段話：「不管發生什麼事情，我都不該離開她身邊的。只要她活著，不管嫁給誰都無所謂。我這輩子已經失去比自己還重要的人了。」（見圖 3—2—9）讓他深深的體悟愛情不是絕對的佔有，兩人的愛情已然劃下句點。權八以為愛情早已結束，卻在死後無法超生下，才發現兩人的愛情在生前不得圓滿，卻終要在死後開花（見圖 3—2—10）。權八年輕時的衝動私奔念頭與其後的離家行動，是他對愛情的執著與堅持，而小花體諒姨父母的社會壓力下，隨順命運的牽引離開愛情，但她在死後於鬼櫻樹下期期艾艾的等了五十年，讓他更甚於王寶川苦守寒窯十八載的堅忍。面對愛情，小花雖不反抗時代與社會的期待，但她卻以死後的堅持表達對這份情的執著。權八與小花的愛情在死後才能聚首，就像在盛夏裡開得燦爛的櫻花，美則美矣的愛情卻只能「開花」，絕不可能有延續生命的「結果」，並且不應開花的季節卻開了花，更是生命還在時應當爭取的愛情卻只能在過了季後盛開一樣，若不是親身經歷是不會有人願意相信的。

一色真人在春彥與加奈、權八與小花的愛情裡，皆以接近革命性的改變再度得到愛情，一個把握住生命還在的時刻，努力迎向愛情；一個消極在生命消逝後，才憶起曾有的刻骨銘心，恍然發現愛情仍在過去的時間裡等待。其與史坦伯格的研究認為人對不同的親密關係有其「愛之深度」的差異，不論是男是女，對父母的愛是不比對情人的愛來得深，當然此僅是一般的傾向，並非絕對<sup>53</sup>。在《花田少年史》裡，一色真人就毫無疑問的將愛情與親情的抉擇以生死交關來形容。兩段愛情的發展都在親情與社會觀念的阻隔下中斷，但愛情的韌性教兩對情人各自突破，一在生之時獲得再續的機緣，一在死之後了卻等待的相思。兩兩對愛情都各有詮釋，也各顯執著。

---

<sup>53</sup> 同註 54，頁 34

### 第三節 各式情感的呈現

人是社會性的動物且具有情感，人與人的相處在情感的親疏遠進關係裡，是一同心圓，由家庭為始向外延伸而有親情、愛情、友情等的各式情感，情感深淺程度因人而異，但情感的出現則由人與人的相處而來。除了親情、愛情之外，一色真人在《花田少年史》中同樣描寫關於人與人之間的友情，對寵物的情感，甚至對不具言語的動物其表達母愛的本能與行為都有所描述。以下就文本中以自我為中心向外擴展的同心圓的人際情感上，有關友情、寵物情緣與動物的母愛等三方面的情感探究。

#### 一、友情

在名人佳言錄裡，關於友情或友誼的好詞句真有不少，如羅曼羅蘭說：「只有智慧和友誼能照亮我們在黑暗中前進的路程。」，愛迪生道：「友誼能倍增喜悅，分擔煩惱。」等。這些佳言錄闡述了友情的價值，與人生過程中友誼的重要性。當然在《花田少年史》裡，一色真人對人際關係裡的友情描述並未缺席。他以一路與鄰居、同學間發展出來的友情關係為主要描述的對象，但所敘述有關一路的友情關係卻是以男性為主，也就是說男性兒童的友情在文本中是一個主題，但文本裡卻缺乏女性兒童的友伴關係刻畫，此在文本的多元情感主題描述來看，可說是友情的「性別不平等」。一路對壯太、洋平兩人的友誼，因人格特質的差異，產生明顯的互動分別。

##### （一）一路與壯太

嬰兒期就認識的一路與壯太，兩人的性格南轅北轍卻是互動良好的朋友。對一路來說，壯太是個愛哭的膽小鬼，怯懦的他由於沒有主見，因此常跟在一路的

背後像個跟屁蟲一樣，即使在一路惡作劇時也僅能說些對一路來說不關痛癢的勸



圖 3—3—1 (單頁)  
整個場景以人物的對話為主，表現人物(壯太與一路、胖小孩之間)的互動關係。

誠，勸退一路不要為非作歹的可能性等於零。對壯太來說，一路的功課雖然表現不佳，卻是團體中的領袖人物，兒童的世界裡會玩、身手伶俐的孩子往往可以得到更多的友誼，壯太從不覺得與他相處會令他感到丟臉，反而能欣賞他是生活玩樂的高手。圖 3—3—1 壯太對一群人在溪邊抓魚摸蝦，一路抓到大螯蝦壯太捍衛他的厲害不讓另一個胖小孩將屬於一路的收穫要走，壯太急忙展開雙臂橫檔在一路的身前的說：「那是阿一的螯蝦！」，而胖小孩一把推開了壯太：「你神氣什麼？一路不在你什麼都不會。」短短的幾個畫面把一路與壯太兩人的朋友關係說明得很清楚。壯太對一路的自由、狂野與能力

帶有一些崇拜，跟在一路身邊的壯太即便做不了什麼令其他同伴或同學刮目相看的



圖 3—3—2 (單頁)  
背對的身影，一路面對的藍天白雲，而讀者面對的是一路身體背後的陰影(黑圈內)。陰影象徵著不為人知的另一面。



圖 3—3—3 (單頁)  
壯太、一路與阿桂，三個人的框格內各為黑色、光芒狀的放射線與佈滿對話氣球，用以表現三個人的情緒。

的事，卻可以與有榮焉的共享一路的榮耀，或共患難在一路惡作劇後跟著一路邊哭邊跑。他對一路的友情更表現在他對一路每一句話的信任，當一路具有見鬼的能力後，家人對他每次見鬼的言論總是嗤之以鼻，唯獨在他告訴壯太時，壯太毫

不遲疑的相信他，完全不認為是一路故意嚇他的惡作劇（見圖 3—3—2）。信任是友誼的基礎，壯太對一路的友誼在這部分可說完全做到。

相對於壯太的友誼表現，一路對壯太這位軟弱的朋友，可以莎士比亞所說的：「朋友要體諒朋友的弱點」做最貼切的詮釋。一路深知壯太個性的優勢與弱點——可以接受別人對他軟弱個性的嘲諷，卻不能接受媽媽受到委屈。也因他的軟弱愛哭讓他就算真有人嘲諷自己的媽媽時，都只能哭泣無法未受辱的媽媽出一口氣。圖 3—3—3 一路基於瞭解壯太這個朋友的弱點，看著壯太因為阿桂對壯太

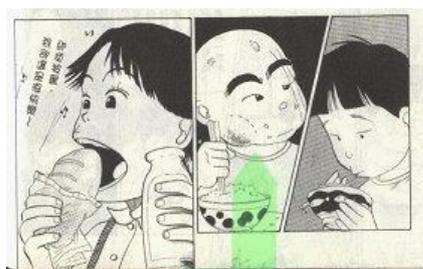


圖 3—3—4（單頁局部）

壯太與一路兩人的框格可合併為一個正方形，但實際為兩格梯形，表現兩人情緒的未平復。並對比出阿桂的大口吃喝情緒的平穩。

的媽媽和自己的謾罵而哭泣，雖然一路對蹲在一旁掩面而哭的壯太感到無力而說：「你這傻瓜，幹嘛為這種事哭？」卻也不能不為朋友出頭，回嗆罵得正起勁的阿桂道：「你要說壯太怎樣沒關係，但是不可以說壯太媽媽的壞話！」甚至後來

還因此演變成一路與阿桂兩人拳腳相向大打出手。不過，壯太與一路在當天的晚餐時都顯得心情沈重，尤其圖 3—3—4 一色真人在該頁的最底下

三個框格裡，各放三個人的臉部特寫，從壯太

面向一路低頭吃飯的不語，與一路微仰的頭看向壯太的靜默，可以瞭解作者以圖像解釋兩人互相關照對方情誼的深厚。

## （二）一路與洋平

人與人相處衝突難免，一路與洋平兩人的特質接近皆屬好動、活力十足、講義氣的孩子。對洋平來說，重然諾是男子氣概的表現，他對朋友的要求是朋友應當與他一樣，在友情的天平兩端他堅守的是平衡的關係。而一路口腹之慾的滿足勝過一切，他並不是不顧朋友道義或承諾者，但把食物看得比一切重要的他，為了吃而忘記承諾忘了朋友。兩人的認知有差距，發生爭執時同屬陽剛的兩人衝突

立起。圖 3—3—5 一路爲了吃而忘了答應洋平的事，雖然整個單元的主題表現在



圖 3—3—5 (單頁)  
黑圈內的洋平，對一路的未守承諾氣得轉頭不想看他。一路的心情低落，表現在他一片黑的背景中。

實現承諾的重要，但其中有更多是在講述朋友間的衝突。一向大而化之的一路，認錯、道歉是他對自己行爲過失的承認，面對洋平對他道歉的不理不睬不回應，一路低頭默不吭聲，則是他對朋友的歉疚與自知理虧。

朋友間的爭執化解需要同理心，洋平強硬的態度與缺乏同理心是他不能接受一路道歉的主因，兩人友情的裂痕要能修補在於當洋平也發現自己忘記對密瓜的承諾時，同理心的出現才能讓他知道背叛友情的痛苦，以及渴望尋求諒解與補救的心態。雖然洋平從對忘記密瓜的約定中，產生對一路失約的同理心，但他也知道這不是互相的關係，因爲他失約的對象是密瓜而不是一路，因此，他瞭解也堅持他的補償心態應該在他與密瓜情感之間，

但藉由他與密瓜間的關係，從他去尋找一路兩人一同結伴解開與密瓜約定的謎底時，開口與一路說話的那一刻起他便已釋懷一路對兩人間友情的背叛。在朋友



圖 3—3—6 (單頁局部)  
一路低頭聽著洋平阿嬈的叨唸。

友傷心與難過時，安慰或默默陪伴是對朋友最好的支持，圖 3—3—6 一路在洋平痛失密瓜傷心得無法自己時，他選擇默默的陪伴在洋平的身邊，就算因此被長輩責罵都要共同承受。誠如華盛頓所說：「友情像一棵樹木，要慢慢的栽培，才能成長真的友誼，要經過困難考驗，才可友誼永固。」一路與洋平兩人的友情之樹受到失約的風暴襲擊，折損了友誼的樹枝，一路以修補的心面對友

誼的磨損，以行動與時間讓兩人的友誼得以繼續。

一路與壯太間的友情是相知、互補性強的關係。陰柔型的壯太遇上剛強的一

路，性格上的互補讓兩人不易發生嚴重的友情衝突。因此一色真人就兩人的互信互諒的朋友關係描述友情。相較於一路與壯太兩人格特質的強弱明顯差異，友情的互動關係明顯較為細水長流。而一路與洋平倆在特質上則因為同質性太高，陽剛氣息濃厚，當友情受衝突與考驗時，各自激烈的反應就像平地一聲響雷一樣，「轟」的在瞬間就爆發了。一色真人在友情的鏡子上，以截然不同的人格特質詮釋友誼的互動與衝突的反應，兩相對照後更能比較出友情關係的不同與落差。

## 二、寵物情緣

動物與人類的關係，從原始人以生命安全為訴求對動物的敵對關係到勞役、實用為考量的經濟利益取向，至目前在社會中晉升為扮演心靈撫慰的角色看來，人對動物的情感變異實在相當巨大。因為時代的不同，動物與人類的關係演進持續在改變。當動物以寵物的姿態進到一個家庭，動物的身份已然改變，牠從戶外走進屋內更走進飼主的心靈，儼然成為家庭成員之一。被視為心靈陪伴關係的寵物生命週期多比飼主來的短，面對寵物的死亡成為飼主的一大情感課題，許多研究皆發現對於個體會有身心上的衝擊，對於家庭也將引發一種失衡的狀態，因為寵物本屬家庭中的一部分，當有天這個角色因死亡而失去，人們將落入一種空虛與失落的情緒裡<sup>54</sup>。一般家庭中飼養的動物以貓、狗為普遍，一色真人在《花田少年史》也就描述這兩種動物與人類的感情關係，並在三位不同的飼主吉川婆婆、花田家、洋平與寵物相處，及面對投注情感後的寵物死亡時的情感反應，對照人與動物間的三段寵物情緣。

---

<sup>54</sup> 袁翠萃著，〈『寵物於家庭』：另一個家人與寵物死亡事件之探討〉《網路社會學期刊》第 58 期 2006 年 11 月 15 日。網址：<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/58/58-33.htm> 2008 年 7 月 19 日瀏覽

## (一) 吉川婆婆與阿魯、二路

在鄉間獨居的吉川婆婆沒有親人陪伴在身邊，只有一隻與她相依為命的母狗阿魯。與其說阿魯是吉川婆婆的寵物，不如把阿魯視為是她的家人更為貼切。圖



圖 3—3—7 (單頁局部)  
吉川婆婆擔憂阿魯的行蹤。

3—3—7 年事已高的吉川婆婆因為遍尋不著阿魯的蹤影，來到花田家詢問常以欺負動物聞名鄉里的一路，在她開口的同時淚也落到臉上。

一說完，想到懷有身孕就快要生產的阿魯，吉

川婆婆擔憂的心全

顯現在她如滂沱大

雨的淚水裡，吉川

婆婆與阿魯之間在

幾個動作中即可清

楚了然，他們在情

感上是彼此依附的。當阿魯意外死亡卻留下延續他

生命的小狗仔二路時，不久吉川婆婆也因年歲已高

自然死亡。但留下的小狗仔則成了她掛念的對象，

對於阿魯的骨肉就彷彿是他的另一個稚齡親人一

樣，不忍讓這辛苦來到人間的狗兒哀哀淒淒的早

夭，所以他又再度找上一路。在圖 3—3—8 裡，為了說服一路，吉川婆婆好說歹

勸的把情況的危急與急迫說予一路聽，但一提到二路吉川婆婆又是一陣落淚，心

裡的悲憐是期待被瞭解。對吉川婆婆而言失去阿魯與失去家人一樣，而沒能好好

照顧二路與沒能照顧好至親託孤是一樣的。她對阿魯的愛在阿魯意外死亡後，雖

不至於因此陷入病態的悲淒，卻在自己也往生後還不得「清閒」。直到真正將二

路「託孤」給花田家後，才得以慰她在天之靈。



圖 3—3—8(單頁)  
吉川婆婆的一番話，讓  
一路也同感擔憂。

## (二) 一路與二路 一個願意對動物付出關愛的人，他的心就會懂得

尊重生命。對以殘害動物為樂的一路，在未養小狗二路前，他可說是個狗見狗怕，貓見貓逃命的「恐怖份子」。自大路郎為了在鄉里間爭一口氣同意收養二路開始，



圖 3—3—9(單頁)  
黑圈內的三者，可看出  
二路的小跟班角色。



圖 3—3—10(單頁局部)  
二路正式加入花田家，成  
為花田家的一員。

二路成爲花田家的一份子，常跟在一路身後的二路被當成他另一個蒙懂無知的小跟班，一同享受遊戲的樂趣(見圖 3—3—9)。這時期的一路對二路感情並不深厚，只把牠視爲是與壯太一樣的跟班角色，雖不至於對二路施以殘酷的暴虐手段，

但也不特別關愛他，即便與他一同出門走丟了，也不感到傷心或有失落感。

反倒是在圖 3—3—10 中，可看出一路的爺爺與爸媽對二路視如家中的一個孩子，儼然已將牠當成家人在看待。



圖 3—3—11(單頁)  
二路搶走一路身上的護身符，並迎頭撞上貨車。



圖 3—3—12(單頁)  
黑圈內二路搖著頭，對於自己為就一路而死並不怪罪於一路。

雖然一色真人在二路的外型大小一直維持小狗的模樣，對狗的成長速度沒有與時俱增而略失真實性，在文本中算是個小小的缺憾。但一路與二路間的情感卻是與日俱增的，兩個常常有福同享一路總把牠帶在身邊一同在生活的環境裡玩樂。對二路來說，一路



如果不確認自己可以堅持為小動物的生命負責，恐怕都不是那麼適合擔任小動物的飼主。

圖 3—3—13 洋平在鄉下阿嬤家的生活期間，一直很享受與蜜瓜的快樂時光，他藉由蜜瓜的陪伴心靈得到了慰藉，不再為缺乏玩伴而感到無聊。當時兩者之間已然屬於是友伴的關係，互相成為情感上的寄託對象，洋平更對讓他喜樂有加的蜜瓜做出承諾，這段承諾一如每個飼主在養寵物前所立下的誓詞。但好景不常，洋平為了他情感上的核心對象——父母與妹妹的出生，而急於奔回探視母親，卻因之忘了原對蜜瓜的約定。這般情節猶如每個被棄養流落街頭的寵物一樣，一則以主人對牠們棄之不理的不負責態度，一則以被豢養慣的動物自我謀生能力，本就不比野地生長的動物。流浪動物在獨立生活後，面對的挑戰更勝於原就在野地裡成長的動物們。洋平對蜜瓜記憶的遺忘，就與當初棄養蜜瓜甚至想要將他溺斃的人類是一樣的，對生命的不重視是他們的共通點。洋平除了該為他遺忘對蜜瓜的承諾而哭泣外，他更該要為失信而葬送掉一個生命而感到愧疚。但洋平終究與多數棄養動物的飼主不同，他對於蜜瓜因為自己的不負責深深感到愧疚，而決心負起對蜜瓜承諾的她，將對蜜瓜的愛與承諾在蜜瓜負傷過重身亡後，轉移到蜜瓜的小孩身上。雖然洋平曾因自己的不負責導至蜜瓜死亡，但他對自己的過失選擇再度肩負原應負責的承諾，以表示自己的重然諾與負責，如此的行為該是所有曾經棄養動物的主人該要學習的。

一色真人對動物與人的情緣關係，以吉川婆婆、一路與洋平三人不同的飼養過程表現，其中老人與小孩對動物的情感雖相接近，但當寵物死亡的時刻來臨，三人的悲傷與不捨猶如面對親人的離世。而一色真人也藉由這三段主人與寵物的關係，將飼養寵物最終需面對的是寵物死亡的問題，以及飼主對寵物負責的態度才是對牠們生命的尊重。

### 三、動物的親情

動物世界裡養兒育女多是雌性動物的責任，雖然不乏有雄性動物的參與，但雌性動物的比例仍是較多。《花田少年史》裡動物的親情表現雖不是某一單元裡的主要情節，卻往往具有畫龍點睛的作用，由動物的親情更能凸顯人間親情的多樣與情感的無分軒輊。一色真人以人類社會中常見的兩種動物——貓、狗，表現動物母愛的偉大，不過，兩者的母愛釋放都自為母則強的護子之心出發，為將出生或已出生卻稚小的孩子找到一線生機而努力。

#### (一) 阿魯對二路

懷有身孕即將生產的母狗阿魯，在主人吉川婆婆遍尋不著時，被因牠而挨媽媽狠揍一頓的一路發現。阿魯在一路上學的途中現身，牠靜定的看著一路，沒想到一路竟可以發現牠的存在，牠拉扯一路的衣角二話不說就往前奔，在一路還來不及反應前，兩者已來到土坡前看見土坡下橫陳在地的阿魯。此時一路才瞭解邈遠前來的並非阿魯本身，而是牠離了竅的狗魂。阿魯靜定看著一路時，不是因為



圖 3—3—14(跨頁)

即使救不了自己也要就腹中的小狗仔，阿魯感謝一路救了牠腹中胎兒。

牠不想對一路求救，是因牠不確定眼前這個可以「看見」牠存在的小孩，平日對小動物的毫不留情，讓他質疑可以信得過他，請他救援命在旦夕的自己及腹中的胎兒。但當牠發現一路為了救自己而努力時，牠將心中的感謝全在圖 3—3—14 一口一口示好的舌舔裡。阿魯對自己身後留下的小狗即使不能真實的在身邊保護著，牠也

仍以狗魂的姿態跟隨在二路的身邊，放心不下的阿魯狗魂甚至在二路被關在一群惡狗的保健所籠子裡，仍是奮不顧身擋在二路前，對阿魯還說二路是牠拼了命要

互助的生命，是牠當母親的身份應該要盡到的責任。阿魯對二路的保護與守護，在牠發現成為花田家一份子的二路對一路的信賴時，才安心的結束為母的擔憂。

## (二) 蜜瓜對牠的孩子

原已不奢望洋平對蜜瓜的承諾會有實現的一天，自立更生的蜜瓜也擁有了自己的孩子，對母貓蜜瓜來說，家園的恬靜與美好是牠和自己孩子最愜意的生活。只是命運作弄，因為野狗的入侵讓牠的美麗家園受到威脅，蜜瓜的母性在外力侵入後，讓牠全力為稚齡的孩子迎戰。希望孩子可以活得好是每個為人母的期望，



圖 3—3—15(跨頁)  
黑圈內為蜜瓜的靈魂幻化成人的形象，因此具有語言表達的能力。

即使是母貓也存有這份母性愛子的本能。圖 3—3—15 蜜瓜會拼了命的保護小貓們，又不捨遙遠的懇求洋平能記起曾對牠的承諾，牠所作所為的努力就如牠所說的：「孩子們還沒有享受過快樂的時光——」，這是為母者的心聲，牠寧可犧牲掉自己的性命為孩子可以有機會活下來而努力，也不願真如牠之前消極與孩子共赴黃泉的想法

實現，這是為母的蜜瓜向外求救的初衷。

有道是「虎毒不食子」，再怎麼兇狠的動物對孩子的呵護本性，並不見得會少於人類的母愛。一色真人利用阿魯與蜜瓜面對死亡的威脅，仍然不忘要讓孩子活下來的動力，將貓、狗的母愛呈現在讀者的眼前，此正可與小新與母親間的親子情感相對應，從而看出貓、狗的親子情感意識真切而感人的。

## 第四節 小結

一色真人對人生中最難以割捨的情感表現，選擇以生離死別的兩相隔後的羈絆為題。親情、愛情、友情等皆入題刻畫，不執著與單一情感的描寫，而且能以兩到三對的人物做相類似情感的對比，使人生面對各式情感問題時，擁有多面向的認識並能從而達到多元性的選擇結果的呈現：同樣面對失去父親，壯太與貴人對父親的思念雖相同，但在兩者的心中所欲要解決與詢問的課題就截然不同；同樣的夫妻關係，對於一路的爸媽與再婚的夫妻市村與美代子，兩對夫妻的相處又差距甚大；同樣是朋友的關係，洋平與壯太的性格不同，對待朋友一路的方式也就各有差異……。

《花田少年史》中親情的表現所佔有的比例高於愛情與其他，對多數少女漫畫全然以刻畫愛情為題，或少年漫畫全然以刻畫暴力格鬥為主，此文本確實有其情感意識的變化性與寫實性。面對愛情的描述，一色真人在文本中不以愛情為俊男美女不時人間煙火的情愛作訴求，反以愛情與親情兩廂抵觸時，情感究應作何選擇為旨。但文本中刻畫的情感卻也有其未善之處，其在於人物的社會地位背景的設定上，與一般少女漫畫中男強女弱的社會地位並無二致，此部分主要表現在春彥與加奈、權八與小花兩對戀人之間最為明顯。兩段愛情故事中，情感的糾葛跳脫少女漫畫裡的不食人間煙火，單純為愛而棄一切於不顧的執著與童話式幸福結局，反而以一生一死的差異點出人生際遇的變化與不同。

從文本所表現的多樣性情感，對於成人讀者而言，文本中傳遞的情感訊息可使生命經歷較為豐富的成人在心中能了然於情感對人生過程的牽絆，對於兒童讀者來說，在他們年輕的歲月裡，人生經驗不多，情感體驗也偏少，相較之下對於自我生命能夠體悟的情感確實不多，但其卻可透過文本中豐富情感的閱讀，看到生命過程與各式情感在人生階段中所扮演的重要地位。尤其，兒童生活中所接觸到的情感範圍，就以親情為多，友情與寵物的情感為次要重心，而對愛情的認識

雖不多，卻有其聽聞。因此，一色真人在《花田少年史》中以兒童——花田一路為主要人物，刻畫的十四個單元故事，豐富主角兩年的情感經歷，此對兒童讀者來說，也在閱讀此文本時，同樣具有間接經歷十四個情感的洗禮。



## 第四章 成長的主題

有些情感是天生的，但是大多數的情感是經由社會化的過程學習而來的，尤其在兒童經社會化而習得的情感知識與能力會一直延續。兒童在成長過程中，情感的學習也會隨著當時情境的變異而分化。<sup>55</sup>《花田少年史》裡的兒童主角人物花田一路，在故事裡屬於圓形（round）人物，他具有故事靈魂角色的地位，因此可在整個故事發展過程中看到他的轉變，而這樣的轉變可從他的姿勢和表情、對背景或情境刺激的評價等情感的內涵<sup>56</sup>中，探知他在情感知識與能力的學習與成長。由於漫畫將故事人物以停格的畫面表現，框格裡可以看見人物的表情與姿勢，所以在一路情感學習後的轉變，即可經由此部分進行瞭解。

對於花田一路的成長變化在情感的表現，在第一節中以他對動物、靈魂與家人的情感變化作分析，對他而言，這是讓他在文本中表現出明顯差異的一個環節之一。第二節裡則以他對性的觀念與瞭解出發，從懵懂無知到愛的體驗，分析他更為高層次的認知情感——愛。第三節再就他對各式鬼魂情感的旅程探索中，一再於在家、離家、返家的情感探索過程，分析每一段看似解決他人情感的歷險，如何建立起他個人的成長歷程。

### 第一節 情感的轉變

一般靈異漫畫多喜歡以恐怖場景與相互間的恩怨情仇為故事基調，強調人類與鬼怪的復仇性格，就連以描寫安倍晴明這位日本史上有名的陰陽師為主的小說《陰陽師》，都將鬼魂的現身或靈異因素著重在怨念的不得消解。驚悚或詭異的氛圍是該類小說、漫畫的一大重點。但對《花田少年史》而言，一色真人卻是以

<sup>55</sup> 王鵬、侯鈞生著，〈情感社會學：研究的現狀與趨勢〉 中國社會學網：  
[http://www.sociology.cass.cn/pws/houjunsheng/grwj\\_houjunsheng/t20080528\\_16967.htm](http://www.sociology.cass.cn/pws/houjunsheng/grwj_houjunsheng/t20080528_16967.htm)  
2008年3月25日資料

<sup>56</sup> 同註 58

喜劇的筆調來書寫，鬼魂們少有看不透的怨念，唯一的信念是超生，因此故事的主要訴求與發展在解決在世時最割捨不下的情感。當中主角花田一路也伴隨著各個鬼魂的人生情感糾結，在解開「情結」的過程中，認識各式情感的專注與釋懷，並漸次的影響主角人物花田一路的情感表現。在文本中，可從以下三個方面看出他在情感上的演進與成長。

## 一、對動物情感的轉變

《玩具總動員》裡有個以惡搞玩具為樂趣的小孩阿薛，在《花言少年史》裡則有個以惡整小動物聞名鄰里的花田一路。但不同的是，阿薛是個不具轉變性的「扁形」人物；而一路與動物之間卻是從調皮搞怪的惡整變換成玩伴關係，對小動物的行為與情感都兼具轉變的「圓形」人物特性。在兒童文學的文本中經常強調動物的本質與兒童的本質相接近：孩子往往像動物一樣野蠻，需要教導其接受社會道德的規範，成為一個文明人。<sup>57</sup>因此，在研究的文本裡，一路的行為完全跳脫世俗的禮儀規範，正與故事中他的寵物（二路）一樣，同屬需要教化的一員，在文本中常可以見到兩者在表情的雷同性。就一路而言，他與動物（尤其他的寵物小狗二路）間的情感轉變在文本中是相當明顯的，兩者在一出生就在同一個家庭中成長，對於二路的被馴化與一路的性格被規範具有相同的表徵。由一路對動物的情感與行為的轉變來看，他對動物的情感轉變可分以下三個階段進行分析。

### （一）欺凌虐待

為了塑造一路的頑皮搗蛋，一色真人從他與動物的互動為起點，在故事的起始由他惡搞一隻死青蛙，把牠掛在洗衣機邊開始，一路被視為對生命看輕與將動物屍體當成玩具看待的孩子。他不僅對已然死亡的動物不覺恐懼也毫無敬畏之意，對於鄰居家活繃亂跳的動物，當然也就不覺得有愛護的需要了。鄰居家的貓狗一旦碰到他，不是慘遭他棘手摧殘在牠們的身上塗鴉，不然就以鞭炮伺候，讓

---

<sup>57</sup> Perry Nodelman 著，劉鳳芯譯《閱讀兒童文學的樂趣》（台北：天衛，2000年1月），頁180~181。

小動物們對他幾乎是聞之喪膽，一旦奔逃不及，就成了下一個受害者。這時期的  
一路完全表現出他的自由不受約束，更不受道德力的控制，凡事以好玩為前提，  
有趣當重點，動物的生命意義不及於他的玩樂本性。欺凌虐待動物並未讓他感到  
罪惡感，此時的他並未具有被歸為與愛相等的高層次認知情感——罪惡感。

## （二）寵物玩伴

當一路為了救吉川婆婆的愛狗阿魯，結果只救了阿魯腹中的小狗仔時，阿魯  
的生命在他的眼前經歷從有到無，他感覺到生命的消失與對生命救助失敗的悲  
傷，此時的一路開始感覺生命的易逝。而後花田家領養小狗仔二路，一路卻當牠  
成是玩具，在牠身上搞花樣，把鐵罐子套在二路的腳上，將爺爺的假牙放進二路  
的嘴裡，二路成爲他遊樂的玩伴。這時期一路並未特別珍惜有隻可以陪伴在他身  
邊的寵物，此乃因爲他本是個玩樂花樣多的小孩，即使沒有二路跟隨他到處遊  
玩，他也一樣可以在其他的朋友、動物身上找樂子。不過，因爲他歷經阿魯的死  
亡，對待二路的方式，全然不像對待其他鄰居家的寵物那般使出種種欺凌虐待的  
狠招，但也不見一路對二路有更多用心的照顧，他只顧自己玩樂。甚至因爲到小  
新的家爲喚醒小新的媽媽，而忘記一直跟在身邊的二路，將這個小跟班弄丟了也  
全然不以爲意。當他面對壯太指責其對二路照顧不周太過不負責任時，隨口一句  
「真是隻倒楣狗」，就將他對二路的可有可無心態表露無遺。此時，他既沒有失  
去玩伴或寵物的傷心，更不覺得那是自己的過失。一旦失而復得，就當是又撿回  
了一件失物，又多一件玩偶。無心與放任是他這時期對動物的最佳寫照。一路以  
不虐待表現他對二路的寬容與接受，但除此而外，說照顧沒有，要呵護不可能，  
二路只能自求多福了。

## （三）關心歉疚——二路的死

一向跟隨在一路身邊的二路，終究爲了救自己的主人而犧牲了。直到此時，  
一路才深深感到對二路的歉疚。雖然平日對二路的舉措稍嫌粗魯，但他究竟還是  
與二路相處過一段時日，尤其二路奮不顧身的飛撲，爲的不是自己而是任性的一

路。當一路被送進醫院時，開口詢問的第一件事是二路的受傷狀況，並在言詞裡一再期望能得到二路的諒解，甚至自責二路的死起因於自己，還因此眼眶含淚。這對不把動物的死活當成一回事的一路來說，可說是最大的轉變。在一個人對某件事物出現愧對感時，他的內在情感已對該項事物有所認知，也就容易被社會道德力量所牽制。一路對二路的犧牲所產生的愧對感，讓他瞭解生命的意義與重要，在他對待動物的行為上就會出現規範性。而二路死亡的另一個象徵意義，是原野蠻動物性格過重的一路，內在那個狂放不受拘束的獸性消失，禮教的馴化在他的身上已達成。

對一路而言，他對動物的情感雖仍有「親疏」的分別，但就以他對二路的情感從不在意到玩伴，甚至最後對二路的犧牲充滿了感謝與祈求原諒，在在都表現出他對動物生命漸漸看重。在與二路的互動過程中，一路學著尊重生命，提昇他對生命的關注，因此即使沒有萬般呵護的行為，不再傷害動物或欺凌虐待動物，即是一路對小動物們的生命權給予尊重的表現。當一路對動物的生命予以看重時，也正意味著他脫下像動物的野蠻行為，轉變為情感成熟的文明人階段。

## 二、對靈魂情感的轉變

相較於實體的二路，一路對虛幻型的鬼魂們的情感關係，亦在文本中明顯變換著，從基本的情感項目（如恐懼（fear）、厭惡感、反感(disgust)等），漸漸發展出高層次的認知情感如愛（love）等。<sup>58</sup>一路對鬼魂的情感轉變，讓他能體驗到各個鬼魂的人生，見識到各式各樣的人生經歷，從而認識人生的各式情感濃薄不一。迪倫·伊文斯（Dylan Evans）在《情感來自演化：看科學家如何發現情感的秘密》一書中提到：

亞里斯多德認為劇場是進行淨化的絕佳場所，也許是因為劇場讓我們能

---

<sup>58</sup> Dylan Evans（迪倫·伊文斯）著，張勤譯，《情感來自演化：看科學家如何發現情感的秘密》（台北：左岸，2005年1月），頁19~38

以湯瑪斯·雪夫(Thomas Scheff)所說的「最佳美感距離」去體驗情感。如果我們直接被強烈的情感籠罩,也許會因為情感太過龐大而讓我們無法從這經驗中學習。相反的,如果我們距離情感事件太遠,那麼它一點也無法觸動我們。戲劇演出的功能也許就在於提供我們一個場合,讓我們能以一個適當的距離去體驗情感,如此才能學到將來該怎樣處理情感。<sup>59</sup>

此正說明,一路能有機會近距離的接觸鬼魂們猶如舞台戲劇演出的人生情感課題,雖不能說是看盡人生百態,卻也因此讓他相較於同齡的兒童,經歷更多的人生情感關卡的認識。這樣的經歷除了讓他對鬼魂們有所認識,同時也使他提早接受情感的社會化,使原不受情感或道德規範的頑劣一路,能漸漸受到從情感而來具有的道德約制。以下就以他對鬼魂們的情感轉變,分四個階段進行分析。

### (一) 恐懼感——小雪女鬼、吉川婆婆

行為乖張的一路,對於社會的道德約束力,在故事的一開始表現得相當薄弱。他不顧外人的眼光,不在意父母的責罵,甚至可以對父母出言不遜,唯獨對虛幻想像的鬼魂感到恐懼。他怕鬼,因為他怕看不見的力量,這成為他一開始對鬼認知的恐懼感,而這份恐懼感的來源,起於他對動物或昆蟲屍體的不加敬畏,及對報應說的恐懼。也就是說,當他對自己失當的行為出現時,他害怕會有一股他看不見的力量制裁他,但他不認為那是社會道德力量,而認為是靈魂以他看不見的力量出現讓他遭致災禍,而災禍的出現是他所不喜歡的,是他所討厭的。因此,當他因為車禍意外時,他認為是報應說的實現,且在其後見到第一個鬼魂小雪時,他內心的恐懼感對應上災禍出現的連結,因而使他對鬼魂小雪感到更加恐懼。但在他經驗阿魯的鬼魂與死亡後,對鬼魂根深蒂固的恐懼感開始消散,並能進一步幫助小雪。當吉川婆婆在請託不成後,出手以恐嚇的鬼行鬼樣嚇唬一路

---

<sup>59</sup> 同註 61, 頁 80。

時，一路對鬼魂的恐懼感又回溯熟悉的恐懼記憶。但當他找到以眼不見為淨的方式對付時，他對鬼魂的恐懼時期也就接近尾聲。

## （二）厭惡感——小新、歲三、織田

就在他對鬼魂與人同等看待後，恐懼感漸漸消失，取而代之的是對鬼魂們的無事不登三寶殿的請託感到反感。這種對請託幫助的反感，讓他與對鬼魂的情感劃上等號，一見鬼魂出現就覺得又有處理不完的事件，而過程當中更可能因此受到牽連而來的災禍影響。鬼魂的出現讓他形同看見橫梗在眼前的災難，總有避之唯恐不及的感覺。從小新跟在他身後起，他開始出現厭煩的情感反應，雖最終還是忍不住而出手幫忙。卻也因而對其後的躡鳥阿伯歲三與青年織田的請託，皆感到其為無理取鬧與令人厭煩。

## （三）習慣成自然——壯太猛、春彥、權八

當鬼魂的出現頻率已經成為生活中的固定現象時，一路對鬼魂的感情也就從恐懼、反感到習慣，習慣這個世界上就是有鬼魂，習慣只有他看得見鬼魂，習慣鬼魂就是會來找他幫忙。一路在認清對鬼魂反感並不會讓他因此脫離鬼魂的一再騷擾與請託，他開始習慣於鬼魂的請託。他選擇不再逃避而決定面對可能的一切，情感上已是趨近於勇敢的表現。當壯太猛、春彥與權八在現身時，給予一路的情境連結是他又有新的請託出現，加以當時的他或是需要逃離可能會有更危險的現況，或是對於事件根源的好奇心使然，讓他對鬼魂表現出習慣且自然的情感，甚至深思熟慮為鬼魂考量，恐懼與反感的反應成為過去。在這時他將自我的特性表現在鬼魂的面前，對鬼魂雖不致有親人的情感，卻也是表現出相同於鬼魂在世時的師生情誼，或對朋友父親的情感反應。

## （四）愛上女鬼——玲子

法國作家拉羅什傅柯（La Rochefoucauld）說過：「若有人從沒聽過愛，絕不

會墜入愛河。」<sup>60</sup>陪同鬼魂春彥或權八回溯生命中重要的決定時刻時，愛情對一路的未來人生影響確實頗為巨大，而一路在此同時也認識或見識了愛情。在不恐懼、不反感的情況下，甚至接受鬼魂玲子釋出的愛意，且是以結婚為前提的交往。這在成人世界的戀愛與婚姻關係裡的走向，對一路來說已完全接受，此說明的是——一路對成人世界愛情與婚姻價值觀的認同。

在兒童文學作品中，主要角色多以兒童或像兒童的小動物或小東西，其表現兒童的行為是有限的，而其行為往往是危險的無知或是令人著迷的無邪。但不論如何，故事的高潮往往出現在主要角色瞭解到無邪終將導致危險或絕望，無知的終將結束，因為主角終需長大，接受成人世界的價值觀。<sup>61</sup>因此，《花田少年史》中，主要角色一路對鬼魂的情感從恐懼、反感到習慣甚至最終學習成人世界裡對愛情的認識，雖然他最終被愛情所拋下，卻也因此結束他危險又無知的童年探險，邁向成長之路。具有看見鬼魂的能力，不論在日本或台灣社會文化中，一向被視為兒童經驗的本能，而鬼魂的經驗又象徵著邁向成人的思考與價值觀。當一路從對鬼魂的恐懼、反感到習慣、認同，正是他對成人世界的情感過程也是從恐懼、反感到習慣與接受。當他認同鬼魂並與之發生情感墜入愛戀當中時，他已同時失去天真無邪的童年。

### 三、對家人的情感轉變

每對父母都希望孩子是乖巧、聽話又有禮貌的。對一路來說，父母對自己這般世俗性傳統的期望，在一開始時，他以自己粗野的行為與對家人惡言相向表現，例如對媽媽直言不諱的呼喊「老太婆」，對自己的爺爺咒罵為「臭老頭」，更不消說對自己的手足姊姊大呼「肥婆」等。一路對家人的情感關係，幾乎可以惡質化來形容。粗魯的言行與舉止讓他像頭不受家庭控制的小野獸，胡亂在成人的禮教世界裡張牙舞爪。一路對家人的情感，在第一次的意外車禍前後可說是一致

---

<sup>60</sup> 同註 61，頁 31。

<sup>61</sup> 同註 60，頁 178~179。

性的。他深受狂放不羈的性格影響，因此情感與行為上表現也就不受約束，從對家人的言行可發現他對家人的情感與期盼是不以為意的。

由於兒童會在不同的群體背景下學會不同的規範，與家人及親近的同齡朋友相處，通常可使兒童接觸到初級群體規範，<sup>62</sup>但在一路的身上群體規範表現並不明顯，他反而是經由鬼魂的請託而接觸多樣性的情感，這番過程促使一路對情感的理解變得更加多面向。也因之在一路第二次車禍意外時，他說出：「下次再投胎的話，一定會當個不讓人操心的乖孩子。」一路從他所接觸鬼魂中，意識到人們對同一情境或人會有不同的情感反應，而其接觸的鬼魂情感也多涉有親情在其中，因而致使一路受到各種群體重複而不斷的展現不同親情關係，激勵他產生對家人新的情感概念。雖然在文本的最後才看出時間快速翻轉下的一路，對家人的情感轉趨和緩與溫和，從其行為舉止更可以看出他對家人的情感已邁向社會對一名兒童的期待——當個懂事聽話的乖孩子。

綜合以上可知，本研究文本的主要角色花田一路，在短時間內情感的多樣性接觸，造成主要人物在其生活社會的情感也同時有所轉變，並且在行為上受到規範，漸向成人的文明禮教靠攏。在一路受到鬼魂的請託，一次次經歷人生情感的探索與冒險裡，他同時也一次次的受到人生各式各樣變幻無常的情感洗禮，從而建立起自己的情感能力與趨向成熟的社會成員，並接受社會對成長後的成員所需的禮教與規範。

---

<sup>62</sup> 同註 58。

## 第二節 性的啟蒙

兒童文學作家喜歡利用小動物或小東西做為故事的主要角色，表現兒童相對於成人在身、心、靈上的弱小與脆弱。但兒童需要成長，而成長過程本身卻是辛苦的。其除了心靈或情感的成熟外，對身體的意識、性別的觀念或性意識的成熟亦是成長的一種表現。

《花田少年史》裡一路對身體的觀念轉變也是他對成長過程的認知之一。他從單純的眼光看待身體，純真的身體觀念，讓他認為裸體的自己並沒有不潔的意涵，他的身體純淨觀使他對裸體不帶有遐思斜想。相較於其後聽聞鬼魂對性慾的講述，讓他開始意識到成長後對異性身體接觸的滿足，使他對性的觀念與認識開始有了一知半解。對傳播媒體尚未蓬勃發展的七〇年代，當時的兒童無法像今日的兒童，在性知識或觀念往往透過有意或無意的大眾媒體傳送播放著而取得，反而多是從同儕或師長等口耳間相傳而來，訊息的正確與否並不重要，卻滿足他們對性或異性的認識。其後更在玲子以唇的碰觸，對一路許下結婚的誓言等過程，對一路在性別差異、兩性互動與異性相吸的「性」觀念上有所啟蒙。以下就前述有關一路對「性」認知的轉變進行探究。

### 一、單純的身體觀

兒童在九、十歲時，由於男、女生理的成長尚未分化，除了外生殖器的不同外，身體外觀各部分其實是相近似的。因此，一路在外抓魚撈蝦後，回家被要求清洗乾淨才能進家門，不料他卻赤身裸體在屋子裡奔跑。對他來說，身體的外觀是自然的，各部位都該以「平等」的眼光看待，也就是提到手和說到外生殖器是一樣的自然，不需為了特別在談外生殖器時需要遮掩或迴避。但不同於一路對身體裸露的單純認知及想法，德子對一路因意外跌倒而讓他的外生殖器碰到她的莉卡娃娃，就表現出她完全不能忍受，且深覺娃娃被侵犯的厭惡感。由此可知，德

子對裸露的身體已不「純真」，她對男女異性的分別以步入青春期的性自覺，意念上的性別差異已十分明顯。也因此，她認為一路的外生殖器即便清洗乾淨了都是不潔的象徵。反之，一路對德子的反應則天真的回應：「我的小鳥才不髒呢，剛剛才洗乾淨的！」以純潔的直線思考面對身體各部位。

相對於一路對自己未明顯發育的身體，蹣跚阿伯歲三老愛裸身，在一路的眼前出現，一路卻將自己對歲三身體裸露缺乏羞恥心的想法顯露在臉上。對兒童來說，在家人尤其是父母的面前裸身是自然的狀況，但若在外人的面前就該要穿上衣服，遮蔽自己的身體，此為社會禮教在兒童成長過程中會被教育的禮節。對發育「過熟」的歲三，一路不能接受他愛裸露的個性，雖然他對已然成熟的身體不感到特別的好奇，卻一再要求歲三遮掩身體的重要部位，其實也在表現一路對身體裸露讓外人看見的羞恥心。

相對於歲三的成熟男性身體的自然看待，一路對自己的媽媽壽枝在澡盆內的上身裸露，一路的心態上更加的自然。他以習慣的言談與行動面對自己母親的裸身，面對一個成熟女性的身體，他仍以單純不帶遐想的眼光看待女性的性徵。對他來說，母親的胸部是他過時的「食物」，他已過嬰兒期，因此，並不眷戀女性的乳房。即使是看著不同於自己母親的年輕女性阿部淨江的胸部，一路同樣對其沒有性的意識在其中，仍把它當成是另一個與母親乳房一樣具哺乳作用的功能性看待。因此，他嘲笑對女性胸部極為渴望的織田其想法的幼稚與不成熟。女性的乳房對一路而言，全然只是幼稚的印象與哺乳的功能，純然是身體的實用功能觀，此與織田強調的女性乳溝及完美胸部的特性不同，織田對女性身體的需求已屬性慾的滿足，兩者間的差異是十分明確的。

就如研究青少年的資料顯示，十歲男孩的性覺知和性發育差不多，他很少提出有關性的問題，即使發問，也像是隨便問問，因為他常不在恰當的時機發問；而他們多半（約百分之四十五）認為自己有滿不錯的性知識。<sup>63</sup>一路的性覺知正

---

<sup>63</sup> Louise Bates Ames Frances L.Ilg Sidney M.Baker 原著，徐萍譯《你的青少年孩子——變化萬千的十到十四歲》（上篇）（台北：信誼，1994年4月），頁37

如前所述，很少提到有關性的問題，當有人提及時，又無法掌握回應者的內容意義，對性的名稱或專有詞是相當缺乏的，因此不論是對男性或女性、未發育或已發育、自己或他人的身體，他都表現出純真的想法，不夾帶性的遐想與慾望的觀看。

## 二、模糊的性觀念

雖說一路的身體觀是單純的，但在他具有「見鬼」能力的兩年中，他聽聞到有關性的話題，就有躡鳥阿伯、織田與天邪鬼談論過。他們所內容總因為只提及某些名詞卻未多加解釋，因此對一路來說只能半猜測半略過。就歲三來說，他就提過「用身體和女人打招呼」、「馬上風」等，織田則提過「童子雞」、「性經驗」等，一路在乍聽聞時，全然一副不明所以，即便問了還是不懂，因此也就不想再追問。

但不同的是當天邪鬼提及精子、卵子的結合產生生命的解說，卻讓一路感到十分有興趣。對一路來說，接觸有關性的資訊機會不多，但他卻如同前述的研究資料表示的，男孩對於閱讀有關小嬰兒的孕育、生產過程等簡單的資料，倒是顯得興致勃勃。<sup>64</sup>但他對性行爲的過程卻全然不瞭解，只能透過天邪鬼以「下種」、「孵蛋」等的比喻進行想像，並輔以一對大叔大嬸對愛的熱情擁抱做解釋。雖然一路還是不瞭解，甚至還有些曲解的部分，只瞭解粗略的性與生育孩子有關，但細節的部分卻未知曉，也沒得問。

他在天邪鬼對性知識的比喻中，有所啓蒙，但對性的概念卻仍舊處於一知半解的狀態，並且在之後朋友洋平從爸爸對結婚後的夫妻性生活，說是夜裡的工作很辛苦之類的，竟然還張冠李戴的以為一路為玲子到緣切山裡搬石像，就是洋平的爸爸所說的「夜裡的工作」。這不禁教讀者對一路的性知識薄弱與淺薄，感到好笑。對一路而言，對性的瞭解他透過「聽說」的方式認識，卻不甚清楚來龍去

---

<sup>64</sup> 同註 66，頁 37

脈，只能在天邪鬼貼近的比喻中想像著。但相較於對性的全然不解或無知，一路則已有了模糊的概念，這是他對性觀念的成長，但卻不是最重要的關鍵。

### 三、早熟的愛

對一路來說，真正對性的認識更進一步，或說是關鍵時刻，並不是他對性的知識有更進一步的認識或瞭解，也不在於他對性行爲的全盤知悉，而是在於他與玲子間的愛戀，不再單純的覺得她是個女生，或父母口中希望玲子未來當他妻子等的期許，而是玲子主動對一路的親吻。兩人屬於肌膚相親的接觸，讓一路雖不至於神魂顛倒，卻發現那是玲子對他愛的託付。玲子對一路輕輕的一吻，不僅讓他措手不及而臉紅心跳，更教他感受到異性的吸引力，爲此他要求玲子不要再有同樣的行爲出現，且以嘴巴會爛掉做藉口，而實質卻是對玲子的吻有了心裡的觸動。

對玲子來說，或許那是她輕輕的一個吻，對一路來說，卻是觸動他心靈深深的一個印記，他同時也把玲子與他結婚的承諾聽進心裡。對玲子的反應與自己的心靈迴盪的漣漪，讓他在當下對突來的發展及他與玲子關係的轉變有所疑惑，而同時他對兩人關係的轉變也快速的認同，並以行動爲託付情感的玲子付出當作是回應玲子的愛。兩人的情感就在玲子的許諾及一路的認定下發展著，更是一路在其後寧要愛情而不要命，願與玲子共赴黃泉，這段生死兩隔愛戀的萌芽就在那一吻。

人鬼殊途，相戀怎會有結果！一路與玲子早夭的愛戀，卻是讓他情感得以成長，且行爲易發內斂的一大關鍵。在這段早逝的戀情裡，一路同時也發現真正愛一個人，會衷心的期望他能得到幸福，至於兩人能不能一直相依偎，已經不再那麼重要。因此，一路整個人在這場戀愛中，行爲與想法都在愛情消逝後成長許多。

對一路而言，他沒有早熟的性知識或性自覺，確有比同齡孩子更爲早熟的兩

性相處經驗，一場早熟的愛戀，讓他體驗對愛的付出與祝福，更教他開始脫離凡事以自我為中心的稚氣行爲與思考。一路在兩性的啓蒙，是他與玲子兩人間早熟的愛戀，在他不畏艱辛的付出，爲的不是被迫於幫鬼魂解決超生的問題，而是心甘情願對自己所愛的人付出。與玲子間的互動後所帶來的影響，除了讓他領會爲他人付出的幸福，也開始讓他對自己的家人在態度上有所轉變，甚至在第二次車禍重傷時，說出對自己來生的期待，這成了一路思想成熟的表徵，更是代表他在成長的路途上又邁進了一大步。

### 第三節 成長的歷程

成長本就是辛苦的人生經歷。不同的人生階段，有不同的成長目標。它使人學著瞭解有些事在某個人生階段，過渡到另一個階段時，總是需要懂得割捨，並學會放棄多餘或不該留戀的事項、情緒等，去執行一些不得不做的事情，迫令生命跨入另一個社會接納的型態。在兒童文學的文本當中，成長一直是敘述的主題。

兒童認同大人對世界（以及對孩子）的看法，因此，一般故事大多試圖灌輸小讀者，家即使乏味，但就大人來看，仍比外面危險的世界更好，而故事的作法往往直截了當，在大人的價值觀中，家代表著美好。這種側重大人關懷及訊息的文本，會使原本認為家很乏味的讀者認知到家的安全——並忘掉原先的無趣。<sup>65</sup>

在所研究的文本中，一路始終徘徊在在家與離家之間，在家使他感覺無趣且靈魂被禁錮，但在他受鬼魂所託離家冒險時，探險的刺激感與危險性共存。因此在每一次的離家探險鬼魂的人生情感經歷後，總不免渴望家所給予的安全感。在他回

---

<sup>65</sup> 同註 60，頁 186~187

歸家庭後，又將令他感受家無聊的安逸，為求冒險刺激性的挑戰，他又再度離家追尋冒險，不斷處於在家、離家的循環下，一路最終不再離家冒險。就如每個受召喚的英雄啟程進入啟蒙的旅程，最終回歸的成長儀式準則一樣。坎伯（Joseph Campbell）認為英雄自日常生活的世界外出冒險，進入超自然奇蹟的領域；他在那兒遭遇到奇幻的力量，並贏得決定性的勝利；然後英雄從神秘的歷險帶著給予同胞恩賜的力量回來。<sup>66</sup>坎伯認為不論英雄是荒謬或崇高的，其歷險旅程的規劃幾無二至，或許在通俗故事與宗教經典神話有其背後強調的價值取向，但在歷險的型態學、牽涉的人物角色和勝利的獲取上則顯然變異不多。<sup>67</sup>因此，一路在文本中的成長歷程，以其通過神秘力量的召喚啟程，在經歷各式人生情感的取捨中得到自我生命意識的啟蒙，最終回歸到道德社會的企盼標準進行探究。

## 一、通過神秘力量的召喚啟程

坎伯在《千面英雄》(*The Hero With A Thousand Faces*)一文中提到，英雄歷險旅程往往由一次大錯開啓，使他跨入一個意料之外的世界，個人也開始與未知力量聯繫。<sup>68</sup>《花田少年史》裡的主要角色一路的頑劣與惡搞的本性，讓他以自我為中心的思考模式，在生活的環境中為所欲為，亦因為「一次大錯」——亂揮球棒打破家中唯一的電視，在母親追打下一路發生車禍，自此展開覺知世界與社會情感價值的歷險旅程。車禍對一路來說，是一場死亡並與未知力量通聯的門檻，是他過去自我中心強烈的頑強意識的死亡，更是他受歷險召喚的第一個徵兆，而車禍後見到恐怖的鬼臉對他說話是第二個徵兆，縫了九針且長不出半根毛髮的光頭則是第三個徵兆。一路接受歷險的召喚讓他的生命進入轉化的階段，令其精神的重心自他所處的家庭或社會框界，轉入未知而神秘的領域。一路需接受一場詭譎而多變的探險之旅，並以他個人的意志完成種種的難題。

---

<sup>66</sup> Joseph Campbell 著，朱侃如譯《千面英雄》（台北：立緒，2006年10月），頁29~33

<sup>67</sup> 同註69，頁35

<sup>68</sup> 同註69，頁51頁

在英雄的歷險旅程，進入未知境界首先會遇見的，是能提供他護身符以對抗不可知的外力或死亡威脅。一路的離家冒險旅程，最重要的護身符就來自吉川婆婆飼養的母狗阿魯意外後，所生下倖存的小狗仔二路。二路與一路具有同樣的超自然能力，以其動物的靈能而具有見到鬼魂的能力，牠是代表潛存在一路內心的本我，不具對外發言的語言能力的潛意識。二路的護身符角色，不僅要擔任一路在被溜鳥阿伯歲三強迫進入屋內偷東西時的把風者；要在一路為玲子的愛情而奮不顧身時，伴隨一路的媽媽進到緣切山裡，拯救命在旦夕的一路；最終，更在一路為了搶救有形的護身符掉落撞擊車子前，二路擔任真正具保護作用的隱形護身符工作，搶下那個令鬼魂們不得靠近的護身符而撞上車窗玻璃。當二路的護身符保命的功用在發揮效力後，雖然牠不能免除一路不被傷害，但卻讓一路免除死亡的降臨，也是歷險的旅程得以繼續並獲致勝利的關鍵。

在英雄歷險的旅程裡，擔任保護者的超自然力量，同樣也出現在一路的「見鬼」歷程裡，擔任此一保護角色的力量來自每個受到一路幫助的鬼魂們，尤其是凱薩琳。在其後歷險旅程，當一路陷入膠著的危險時，她以提示者的角色給予忠告或預告，使一路免除身陷於抽不出的問題泥淖。鬼魂們既是讓一路經歷險難的角色，卻也同時因為受到一路的援助而成為一路性命的保護者。鬼魂們甚至更在睡夢中對護身符角色的二路下達指令，為一路取下妨礙他受鬼魂們保護的障礙物。一路在他的冒險旅程裡，來回穿梭在已知與未知的環境中，在他與超自然力量的互助下，發現多樣性的情感，轉換並成就他個人的生命價值認同。

## **二、經歷各式人生情感的取捨，得到自我生命意識的啟蒙**

一路啓程跨入歷險的旅程，一連串形象變異不定、事理規範在他的控制之外的困難任務，便不斷變換流動宛如各種夢境，而他卻需要通過這段試煉之路。歷險旅程的行進正是整個故事的敘述重心，笑與淚的有趣與感動也皆在其中。一路從跨過見鬼的門檻後，陸陸續續而來的鬼魂，向他提出自身在塵世不得消解的疑

難雜症，一路在陪同鬼魂探究原因與過往的同時，他也正經歷一場情感的風暴與內在情感的重整。每個鬼魂對一路提出的任務，在在都是對一路內在執著的自我中心的衝突與試煉，而他們的形象與問題不僅反應一路未來或當下的情境寫照，更是他必須轉變自我，跳脫他心靈中屬於嬰兒期的忿怒、無理、口腔期欲求滿足的不合宜舉止。在他所協助的十四個靈魂中，除吉川婆婆是超自然神力的象徵，引領代表護身符的二路到達一路的身邊，以為保護的作用外；在一路每個在家與離家的歷險循環中，一路經歷的各個鬼魂皆屬超自然力的阻力與助力，一體兩面的性格體現在鬼魂的身上，而其不具恆常的二元分化界定已在一開始即被確認與設定。

車禍意外的歷險召喚，讓一路看見升天小雪的鬼魂，而小雪成為他第一個成功轉化鬼魂在另一個世界所處層次的「個案」。提升鬼魂的精神層次進入另一個不具時間與空間限定的異世界，是一路接觸的每個鬼魂個案的目標。在他拯救了命在旦夕的護身符二路，同意面對小雪的請求。小雪的生命問題在於該要呆板無趣的活在藥罐子中，以延長肉體的生命年限，或是該要在生命可以選擇時，轟轟烈烈的得到愛的滋潤，體驗並享有愛的感受。人生在世該要選擇什麼樣的方式活著，是在世時的一大主題，意象的隨行並不代表行動的必然成就，但卻讓深陷人世的人們得以反思。一路需要從中反思的正是他該要揮霍自己的生命在爭執與吵鬧間，或在有限的人生裡得到安穩與寧靜。當然一路無法在第一次的接觸中，即能了悟選擇生命走向該有的方向。對一個視吃為重點，強調口腔滿足為要的嬰兒期心靈，一路需要一再重複的學習、觀看，從中反思自我，進而得益並淨化自我。

因此，在小新、歲三、壯太猛、織田、凱薩琳、春彥、天邪鬼、權八、蜜瓜、貴人的爸爸等請託的解決歷險中，一路學習並轉化自我的情感。其中的歷險就在母親形象與父親的救贖中，建立一路成為未來父親形象與征服者角色。其歷險的旅程可以分為五類，包含有小新與蜜瓜對母親形象的表述、歲三與織田的女體誘惑、天邪鬼的食人魔形象與時間的恆常及打破、貴人與壯太向父親贖罪以得重生、春彥和權八則與愛人相會體驗愛與生命。在一路的終極歷險旅程，以其自身

與另一世界的玲子互許終身的婚姻為代表，此歷險也成為回歸原世界的難關。以下就上列的一路歷險旅程五類一一進行探究與說明。

### **(一) 小新與蜜瓜對母親形象的表述**

母親是女性成長過程中的一個身份，在研究的文本中，母親的形象包含了人類與動物，坎伯認為母親的意象不僅有仁慈的好母親，更有「壞」母親的意象。<sup>69</sup>一路的歷險旅程中，小新與媽媽的互動過程、蜜瓜對幼子的保護，在在都彰顯的是「好」母親慈愛的意象。女性對幼子的成長階段扮演著保護與被觀察學習的角色，在成長啓蒙的過程裡，母親更經歷一連串的轉變，在生活中給予孩子觀念與行為的方向。一路將自己的母親視為阻礙、禁止與處罰的角色，在他無知的眼中母親的身份被貶抑，甚至詛咒為陳腐與醜陋。但在受小新與蜜瓜之託的歷險中，從小新對母親的關愛；蜜瓜奮力找尋幼子的一線生機；玲子與母親的情感依附。在小新、玲子與蜜瓜幼子的眼中，母親的形象獲得補償。一路在兩段歷險過程後，微幅的收斂起對母親的過激言談，而要見到他對母親更大幅度的轉變，就需等待一路從異世界的旅程回歸後才會明顯。

### **(二) 歲三與織田的女體誘惑**

人的身心被各式的情慾、衝突或自我保護所佔據，但表現在外的卻經常被掩飾、漂白。在歲三與織田的強勢請託而前往的歷險，一路面對的是兩人對性露骨的渴求行動，大辣辣的談論女性的身體性徵，言思全落進對女性的偏狹之見，更將女性物化且視女性為性工具，其造成一路對兩人全心且不加掩飾的情慾感到反感。在英雄歷險旅程的終極勝利乃是與女性結合的神秘婚姻，以表現英雄對生命的掌握，但在歲三與織田對女體的瘋狂追求意識下，女性的身體不再是生命的象徵，其已被一路視為是侵擾他靈魂的反感物，是為人失敗者的象徵。

---

<sup>69</sup> 同註 69，頁 117。

### （三）天邪鬼的食人魔形象

神話英雄歷險中，食人魔為消耗歷險者的心智使其放棄生命的必須物質，待歷險者因失去那些必須物而漸虛弱後，終將為食人魔所嗜嚙，但真正的英雄卻可因他不屈的心智，與超人的智慧，戰勝魔怪。<sup>70</sup>一路的歷險旅程中，天邪鬼是其歷程中的食人魔，他看進人心內部的脆弱，利用人性的惡質面製造紛爭。天邪鬼因破壞天道運行常軌而被禁錮，他利用一路對口腹之慾的脆弱點，引領他進入過去事件的發生時間，在問題的解決前將持續停留在同一段時間裡。此一歷險是生命不斷在六道中某一道輪迴的象徵，靈魂層次的提升需要在一次次的試煉下尋求解脫之道，迴避與閃躲都無法解決生命中的難題，唯有面對與直擊才能克服命運的關卡，靈魂才能進階更高的層次。

### （四）貴人與壯太向父親贖罪以得重生

佛洛伊德以伊底帕斯情結（Oedipus complex）解釋兒子與父親的關係，其認為父親是兒子受母親寵愛關係的敵對者，為消解敵對者父親的迫害，兒子會轉為以學習父親的形象向父親靠攏，在未來成為另一個父親，另一個他自我生命的征服者。<sup>71</sup>壯太與貴人對已逝父親的矛盾情感，是兩人內心的伊底帕斯情結所產生的矛盾衝突，壯太對親生父親壯太猛的想法與現實中對母親的實質佔有的衝突，在另一個替代親身父親角色的繼父將出現時，壯太的焦慮透過向父親贖罪式探問才得以消解並敞開心靈。貴人對父親潛意識的敵對，使他在出口成讖後，以壓抑自我為懲罰。直到象徵父親救贖的禮物出現，貴人才得到如救贖般的自我釋放。兩者讓一路近身看見具成熟心靈的兒子是可忍受嚴厲考驗的痛楚，並在試煉後從壓抑的苦悶裡蛻變，重新在塵世的喜悅中誕生。

---

<sup>70</sup> 同註 66，頁 85~92

<sup>71</sup> 廖炳惠編著，《關鍵詞 200》（台北：麥田，2007 年 10 月），頁 182~183。

### （五）春彥、權八與愛人相會體驗愛與生命

神話中的英雄人物在跨越試煉的障礙後，終將在勝利的婚姻中結束試煉，而神話是人世現實的生活啓蒙。<sup>72</sup>春彥與權八各是其生命中的歷險者，兩者卻未必都成爲該歷程中的勝利英雄，成功或失敗若以生命尙存時的愛欲獲得，那麼春彥贏得他生命的愛，那份愛即是令人愉悅與包藏其中的生命（春彥與加奈的愛情結晶——小夏）本身。相對於春彥對生命的勝利，權八卻成爲一路與玲子兩者關係演進的未來預覽。權八的生命不完整，在於其愛欲在生前已逝，他無法與象徵生命的女性相會合一，終老時只能孤獨的離去，他的生命徒留對人及對自我尊嚴的執著。權八意識裡的懊悔是他遲來的覺悟，他的愛在他死後的墓穴中獲得，而小花（權八的愛人）已不再代表生命而成爲死亡的象徵。一路在兩者的歷險過程，未參與春彥的試煉之旅，僅陪同認知了權八的醒悟過程，因而成爲一路與玲子愛戀如夢境般歷險的反射之旅。

### （六）回歸原世界的難關

一路在超自然的歷險旅程，最終極的難關就在協助玲子尋回代表她的小地藏石像。玲子是女兒更是母親的象徵，一路本該經由與玲子的相遇及與她通過神秘的婚姻達到歷險啓蒙的終結。但玲子不是存在的生命體，因她已是象徵死亡的石像，其存在的世界是死亡後的永恆境地，她是一路相隨後中斷一路生命循環的墓穴，一路歷險與玲子相遇的生命期望，卻與實質的生命行爲走向相離背道而行。選擇玲子的一路是選擇死亡、走向歷險旅程的中斷，並停留在超自然的世界中無法回歸，失去成爲兩個世界通道的主人形象。玲子的母性領悟是一路通往回歸原世界的要徑，而此一歷險的歸來卻也成就一路生命領悟的契機。

---

<sup>72</sup> 同註 69，頁 113。

一路離家在超自然與未知的境域裡冒險，他的啓蒙旅程未必從自我生命境況的立即性險難的消解而來，而是在另一鬼魂獲得他形象或助力後，化解靈魂的危機，使一路間接接觸生命中各式各樣不同難題，過程裡一路仿如是佇立在繁華市集集中的選購者，在他兒童的智慧裡能領悟瞭解的有多少，是他自市集裡採購的經濟能力，而最終購得的物件，則是他行爲真正轉變的表現。

### 三、回歸到道德社會的企盼標準

當英雄的探索在穿透源頭，或由於某位男女角色——人類或動物——的恩典而完成後，歷險者仍然必須帶著轉變生命的價值歸返社會。要使過程圓滿——一元神話的常軌——英雄現在必須要將智慧的咒語帶回人類的國度，此一恩賜將可對社會、國家、地球或宇宙大千世界的更新有所貢獻。

73

以上是坎伯所認為神話英雄回歸的責任。而一路的探索回歸雖是帶著轉變生命的價值歸返社會，但回歸的初期旅程卻受到他的拒絕，他一心追隨玲子的腳步停留在異世界的永恆中，卻因為玲子領悟的推離舉動，將他推上回歸的旅程。然而一路回歸原世界卻為其他有求未應的鬼魂們所不樂見，一旦他回歸將無法感應並接受各式鬼魂的請託，在各式生命的軌跡間歷險，這是那些需要請託他的鬼魂們憎恨不平的。因此，一路的回歸就需要藉助原先受助的鬼魂們（超自然力量）的贊助與支持，形成他回歸逃脫過程的生動與趣味，也令過程的驚奇與障礙的躲避變得更為複雜化。一路需要先前受助鬼魂們的超自然力量的幫助，因他們對超生期限迫在眉睫的求助鬼魂毫無阻擋與置喙餘地，僅能提供其超自然力的保護。此一矛盾造成一路需要接受另一群等待救助鬼魂們的騷擾，疲於奔命的下場是耗

---

<sup>73</sup> 同註 69，頁 206。

盡象徵生命氣數的精氣，並漸往死亡的不歸路上前進。為阻絕一路短期受鬼魂騷擾的頻繁，使一路生命氣數急遽減弱，超自然力的助力改以廟裡的護身符為一路阻擋鬼魂的侵擾。其卻也同時阻擋了所有的超自然助力，對一路失神受傷前提供的救援毫無救助的作用。

一路終需要跨越回歸的門檻，揮別夢境般的歷險，回復原處世界的平靜，而這回歸的門檻與啓程跨入歷險的門檻相同——一場意外的車禍。意外的發生讓一路走進意外的人生，又在意外的再度降臨，讓他退出夢境的國度。恍然的時空，讓他對那些在原世界裡本不被認同的記憶消失殆盡。唯一轉變的是他最終返家後對家的價值認同，對社會道德規範兒童需求的認同。不讓人操心的「乖小孩」是原社會的標準，一路認同此價值觀，一路不再穿梭於兩個世界，最終回歸到父母、社會價值的生活。

#### 第四節 小結

皮爾森（Pearson Carol S.）認為英雄是發展而來的，其出現並非在線性的或隨階梯性的經驗拾級而上。其成長的過程是一個圓錐體的螺旋狀結構，在向前的推進中也常會繞回原處。然而生命的進行在每個階段中，卻可因為有比較寬廣的反應，讓我們的生命可因此更加開闊視野，而可以吸收更多，擁有更多的選擇。<sup>74</sup>在《花田少年史》中，一路在小學三、四年級的時間裡，他雖不是親身經歷各式各樣的親情、愛情的割捨，但卻在不斷的在家離家歷險旅程裡，經歷同儕團體所未能觸及的情感抉擇，在每一段看似回歸到原處的歷險返家後，卻是一路為自己的生命歷程加上了許多新的視野。一旦他需要面對自己人生轉變的抉擇時，先

---

<sup>74</sup> Carol S. Pearson 著，徐慎怨、朱侃如、龔卓軍譯，《內在英雄》（台北：立緒，2007年6月），頁18~19。

前的經驗成爲他選擇的依據或參考。一路的轉變與成長在兩年間以回歸社會的道德標準爲主，此讓他進入到生命的轉折點，因此這兩年就成了他進入社會道德規範的關鍵時刻。當一路學會放下自我的情緒與對人（家人、朋友）、事（滿足口腹之慾）、物（寵物）等的不當行徑時，他就學會了犧牲。在他眾多的學習裡，愛的成長與最終的回歸對家人的關愛認同，讓他放下舊的惡言相向對待家人的態度模式，獲致新的生命與新的態度面對家人、朋友等，一路的新生命於焉展開，而成長的轉變也於焉形成且可見。



## 第五章 結論

漫畫以圖像型的人物、連續畫幅創作情節、圖像說明場景、在人物的表情與分鏡安排下刻畫心理。在愛者恆愛，惡者恆嫌的評論中，對喜愛漫畫的讀者來說，喜愛漫畫的理由是可以上從畫風、故事、人物，下到純為打發時間、休閒娛樂，各式理由不一而足；而評論漫畫傷風敗俗者，就多是因其取材內容而論，或是情節過於誇張，或是圖片庸俗不雅。大多數的靈異漫畫以講述妖說魔道為主，故事建立在人受妖魔侵擾，而產生離軌的情感或行爲。同屬靈異漫畫的《花田少年史》，在十四個單元故事中，唯一涉及妖靈是有關「天邪鬼」的單元，該單元以回復天道正軌爲訴求。其餘各單元情節的主體建置於人生問題的面對，其解決的是人的問題，爲人在情感的羈絆中，找尋永恆輪迴生命的出口。此成爲《花田少年史》與《靈異教師神眉》、《陰陽師》等，以塑造妖靈怨念爲主體內容，及《鬼神童子》講究格鬥對立的靈異漫畫，有著明顯的差異。

本章就《花田少年史》漫畫內容含藏象徵色情的裸體畫面，代表死亡的屍體與靈魂，語句的髒話偏執，人物的醜化等等問題，從研究者對文本的敘事、情感與成長等分析中，歸結此文本的爭議性，最後對本研究提出省思與後續研究的建議。

### 第一節 回歸道德社會的情感與成長

在近來強調的媒體素養能力研究中，漫畫的識讀能力除了包含漫畫閱讀的理解能力外，尙且涵蓋對漫畫內容良莠的分辨能力與主、客觀評析漫畫價值的批判力<sup>75</sup>。蕭湘文認爲：「沒有一種媒介內容可以保證只有正面效益沒有負面影響，

---

<sup>75</sup> 林佳蓉著，〈漫畫識讀——方格之外的酷迷客 (COMIC)〉，《媒體識讀教育月刊》，第 38 期，頁 6~18。

重點是家長與學童如何選擇媒介內容，如何解讀與互動。」<sup>76</sup>《花田少年史》以其描述人鬼互動的內容來看，屬靈異漫畫一類。但其內容情節卻不講求將鬼魂們封印，而是將鬼與人視為兩界，以死亡為分界線，鬼得透過人的努力才能改變過去在世時的悔恨，亦才能達到美好的未來，也就是獲得超脫。其內容講求的是溝通與交流，不論是鬼是人，都需要對互相的行為負責，死亡雖是人生的終點，但死後還有鬼的存在，鬼成了人的未來形式，那麼鬼也就是人的另一種希望。<sup>77</sup>在文本中，以人類社會普遍存在的各種人際倫常關係著墨，深度刻畫人物的情感轉折與更替，尤其以親情的描述佔大多數，情感的描述不免具有煽情或灑狗血的情節，賺取讀者感動的淚水，其更以對比刻畫的技巧，使人物差異性明顯被烘托。文本的主要意識在於人生在世最被看重的情感部分，透過生離死別的關係，更能明顯表達出人對各式情感割捨的不易。

在《花田少年史》內容具爭議性的部分可分為兩大問題：一、髒話加醜化的不當運用，恐有教壞小孩之虞；二、裸體與屍體的呈現，憂慮恐將造成對兒童的心理負擔（恐懼形象）與純真意識的污染。因此，研究者以拆解文本內每一單元的情感意識表現，再就縱向的時間連貫，探究文本的敘事、情感、成長主題於第二、三、四章中，從中發現並歸結出以下看法：

## 一、髒話加醜化 VS 人物敘事刻畫

### （一）兒童與長輩間互有的語言、肢體暴力

由於兒童的學習與模仿力具強，當閱讀漫畫時，就容易受到人物肢體行為的影響，因此漫畫讀者當要能瞭解漫畫內容為戲劇效果，其與現實社會是不相通也不相同的，而這正是漫畫識讀能力所需具備的分辨能力。以家庭與人生在世情感為出發的《花田少年史》，人物形象與動作皆具誇張的娛樂效果，以人物刻畫的

<sup>76</sup> 蕭湘文著，《漫畫研究：傳播觀點的檢視》（台北：五南，2002年1月），頁38

<sup>77</sup> 高致華編著，《日本「鬼」》（台北：三民，2000年7月），頁5-7

要點來說，人物本身的言談需要符合其身份與個性，並在其行為表現上具有與人物思考、能力相稱的行為顯現，再由此回應故事的發展，成就圓形人物的轉變。因此，在該漫畫中主角或要角的行、思、言談，除了強化誇張與娛樂效果的漫畫特性外，更是將人物的刻畫與描述進行在故事情節當中。一路的言行在文本中確實頑劣口無遮攔，但他終究不是個扁形人物，一旦兒童閱讀完整部作品後，將發現一路最終的蛻變。

## （二）角色性別刻板印象

在兒童、少年漫畫中，醜女一向是被羞辱的對象，就如《哆啦 A 夢》裡的技安妹、技安媽媽等，常都被刻板的與兇、惡畫上等號。《花田少年史》中一路的媽媽與姊姊亦是同樣的命運，但相對不同的是一路的好朋友壯太，其母親並不是美形的女性，厚唇小眼的形像卻被一色真人刻畫成深具慈愛與溫柔的母親，具備為妻的嫻熟，更有寡母的堅毅在內；而相貌可愛的女生阿桂，情緒激動時的張狂，更是可與德子一較高下，表現她不遑多讓的潑辣。在整部文本中，形形色色的人物兼而有之，人物情感刻劃著實深刻且樣貌繁多，其中講述的情感豐富包含了親情、愛情、友情、動物的母愛、寵物情緣等，因此，在《花田少年史》裡，角色刻板形象除符應故事以七 0 年代的日本鄉間為時空背景外，一色真人在此文本的人物塑造更配合人物社經背景表現出真實感，縮減文本與真實人生的差距。

## 二、裸體加屍體 VS 情感與成長

### （一）性徵的裸露

漫畫本身為求刺激讀者的感官增加銷售市場，常以誇大或趣味性強烈的「性」議題帶出笑點，性也好色在漫畫中就成為一個娛樂效果的製造器。<sup>78</sup>一色真人不免俗的在文本中亦安排了躑鳥阿伯歲三與織田，兩個此種娛樂效果的單元。其除以言語製造「笑果」外，尚有裸體的畫面，一為躑鳥阿伯歲三的裸體，

<sup>78</sup> 林淑貞著，〈漫畫所引發的青少年效應〉，《國文天地》第 12 卷 2 期，1996 年 7 月，頁 70~76

一色真人刻意在歲三的重要部位畫上馬賽克以爲遮掩，形成只看到老男人的赤身裸露。一是爲求表現織田青年對性的好奇與渴求，因此劇情安排了一路的媽媽壽枝的裸胸鏡頭，與一路光溜溜的進澡間的畫面；一路被附身後投入色情女子的袒胸中，滿足織田的慾望。就文本中女性胸部的裸露畫面來看，不論是壽枝或淨江的裸露，畫面內容都將裸胸部分與母親的哺育幼兒身份劃上等號，且強調兒童眼光裡的女性胸部性徵是兒童口腔期實的「食物」。以此相較於少年漫畫中女性人物常被強調爲童顏、豐胸、細腰肥臀的形象，尤有甚者，在某些少女漫畫中，更有大膽情色場面隱身其中，《花田少年史》的裸露畫面可就含蓄保守且健康多了。尤其文本中的情感內容描述豐富，裸露的情節、畫面，只能算是文本中插科打諢的枝微末節內容。

## （二）恐怖的死亡與鬼魂畫面

死亡在以往是一種禁忌性的題材，但當兒童、少年小說中談論死亡的議題出現，及生命教育在各級學校被重視後，禁忌的死亡課題漸成啓蒙兒童、少年成長的一大教育主題。但在漫畫中，死亡的形式常是伴隨著暴力畫面而出現，在血肉模糊中輸家死亡，強盛弱敗成爲固定結果，被擊敗而亡的輸家對讀者來說在習以爲常的情況下，就容易輕忽生命的存在。<sup>79</sup>反觀《花田少年史》裡卻是以死後的靈魂問題爲中心，鬼魂所具的外型與人無異，若爲脅迫一路同意請託時，有些則以骷髏臉、狂亂髮等恐怖形象顯現，其所佔比例爲十四個單元中的三個單元。其餘鬼魂都以與一般人無異的外形現身在一路與讀者面前，即便是描述意外而死的權八，其屍體也絕對看不到血肉模糊的畫面。由於文本不刻意美化死亡，也不以死亡後的恐怖形象恐嚇讀者，反而以死後靈魂尚須對生前的種種問題加以解決才得善終。因此，死亡不是所有問題的解決，而是生前未盡責任解決的開端，文本對生命該被重視的價值觀表現相當濃厚。

---

<sup>79</sup> 同註 78。

### 三、人性情感的成長

《花田少年史》漫畫當中，一路往返在原有世界與不為眾人所知的異世界中。不斷的往返，令他看見生命的來與去，駐足與解脫。在每段歷險旅程中，一路就遊歷在人世間的情感世界與糾纏裡，一色真人刻畫出相近與相異的人生過程，對每個讀者而言，他們同樣與一路經歷了人世裡的各種情感的掙扎，看盡文本中十四個單元的人物在生命情感有所瞭解時，靈魂層次的提昇，在世者在活著時的情感、態度的轉變，是各單元中人物的成長，已逝者在超生目標達成時，亦是其精神層次成長的表現。因此，人自生至死都不斷在改變與成長當中，此成為整部文本裡一再強調的主題，而其成長的明顯關鍵就在情感、態度上的變異。

不論成人或兒童讀者，都可以透過漫畫中看見人與人之間的情感一直不斷在轉變著，當所有的不諒解與仇恨帶入死亡後，並沒有辦法消解，唯有進一步理清，才能獲致最終的釋放。在吉川婆婆、洋平與蜜瓜等單元中，闡釋了人與動物間友伴關係的變化，令兒童讀者瞭解寵物一旦飼養後，飼主將面對的是該寵物的生命照顧與責任。在一路與壯太、洋平等朋友的情感裡，體諒與承諾在友誼上扮演的重要性。在文本中描述關係最多的親情，不論是母憐子、父愛子、子親父母等，處處可見關係的親與愛，即使是吵鬧都是因為心中有愛，有割捨部下的親情。對愛情的闡述中，更可以發現情愛的存續關係，絕非僅如少女漫畫中的唯美浪漫，更不單單如少年漫畫中的色眼迷濛；愛情的存在往往還是要考量親情的現實。因此，寫實的人生關係與真實的情感，伴隨著主角與各個人物的轉變與成長，讓整部《花田少年史》漫畫中的至情至性的真實人生一一表露。此對成人讀者而言，看見的是人生的真實面相，對涉世不深的兒童的讀者而言，他們一如文本中的主角花田一路一樣，隨同一路看見情感在人生過程中扮演的重要性，也看見兒童最終仍須歸順在社會道德的規範中，情感可貴於此中，成長的價值方向也在此中。

綜觀以上所言，可以發現該漫畫文本確實有裸體、屍體、髒話、醜化的內容，

但究其情節程度誠屬輕量級，且其受批判的內容，卻大多是作者為應故事背景所需而設計的情節發展，一色真人盡量在文本不長的篇幅中，傳達故事的內涵與感動，強化人生的責任在自己而不在他人身上的觀念。就靈異漫畫作品來說，《花田少年史》表現了一定的作品深度。《花田少年史》畢竟是受到日本講談社肯定的一部作品，不論是原著漫畫讓作者一色真人以該部作品獲得新人獎，更在改編為動畫作品後，同樣獲得受到電視台肯定的獎項，此作品即可從獲獎的肯定中窺見其水準實在一般漫畫之上。

閱讀漫畫不論是被視為課外讀物之一，或是休閒活動的一種，對兒童或少年來說，閱讀漫畫除基於好奇、求知外，更重要的是他們為了使心靈愉悅而閱讀。尤其兒童在閱讀上的根基，更是著重以樂趣為主。《花田少年史》表現了喜劇的趣味性，更含藏對人性情感的感動，主要人物花田一路經過一連串的歷險旅程最終回歸到家庭，而不再離家到異空間當個探險小子，其正符應諾德曼（Perry Nodelman）所謂兒童文學作品中所強調家的美好，並說明該文本的讀者設定乃是以兒童為訴求對象。就研究的文本來說，其雖非是部雋永的長篇作品，卻因其中蘊藏豐富的情感內涵，而應具被細細品味與欣賞的價值。

## 第二節 建議與省思

本研究以鳳語丘對動畫的評論為研究動機，由於原評論以動畫內容為主，其中評及動畫的色彩與商業宣傳的誇大，此在本研究中一概未加以探討。本研究完全以漫畫讀者的感動為出發，情感成為主要的探究對象，對於研究文本的成長，自主要人物一路歷經國小中年級階段的兩年歷險過程，要以此歷程談一路因此獲得全面成長的轉變確實不可能，因此只能將成長的主題置於其歷險過程探討，與一路對家人行為的轉變當中探知。

由於目前漫畫研究多傾向以傳播媒介的角度觀看漫畫閱讀行為的影響，將漫

畫視為兒童文學對象之一，以漫畫文本內涵或主題的研究實在不多，對於後續的漫畫研究誠可多以漫畫內涵或主題為研究方向，以增加漫畫文本精神的瞭解與認識，後續研究者可繼續努力的方向有——

- 一、《花田少年史》的懷舊背景，與日本社會文化中的靈魂意識是值得被探討的對象。尤其在日本的靈異漫畫中，水木茂的作品一向被視為「鬼」漫畫的開端，「鬼」在日本兒童文學與漫畫中的地位與影響，更是可加以探究的對象。
- 二、一色真人的作品中，其慣常以小人物為對象，從她所創作的其他作品中，可以發現日本社會底層的生活與價值觀，那麼作者對作品所要表達對社會的價值體系，究竟是一種挑戰或是表現臣服的心態，確實是可以繼續探究的方向。
- 三、由於《花田少年史》動畫被改亦譯為台語版後，深受大大小小觀眾的喜愛。而究其動畫的原創就在於漫畫文本中，不論如何，其講求的仍是原著作者一色真人所瞭解與認識的日本社會，對情感、生命的價值或觀念仍是屬於異文化，此對台灣的讀者來說，是否能看出文本中的異國文化與本土文化的差異？更可探究此文本對本國讀者的文化認同所造成的影響又是如何？

在台灣，漫畫從戒嚴到解禁，自污名化的深淵中逐漸走出，並漸漸被理解。因此，漫畫研究亦可跳脫以對兒童傳播媒介形式的影響研究中，邁向漫畫在兒童文學中的文學性內涵或價值的探討，讓漫畫豐富兒童文學，並從而看見漫畫所欲傳遞的內涵與樂趣，讓漫畫形式的美感與人物刻畫、情節發展的美感同時被重視。然而整個漫畫市場上，觸目所及多來自於鄰近的日本所產出的漫畫作品，當漫畫廣為大眾接受的同時，更該探究這樣的現象對本土的文化保留與漫畫發展空間究竟還留剩多少的空間。對於本土漫畫而言，漫畫的技巧絕未有不如人之處，但如能就本土的文化或情感上下功夫，將屬於本土的文化風格置於作品中，相信未來亦能有如所研究的文本一般感人的作品出現。

## 參考文獻

### 一、中文部分

#### (一) 研究文本暨參考文本

一色 まこと（一色真人）。何宜叡譯。《花田少年史》一～五冊 台北：尖端出版社。2007年。

一色 まこと（一色真人）。何宜叡譯。《琴之森》一～十三冊 台北：尖端出版社。2000年～2007年。

夢枕獯。岡野鈴子漫畫。《陰陽師》。台北：東立。2007年。

#### (二) 圖書

王溢嘉。《愛情新詮》。台北：自立報系。1998。

安紀芳譯。《卡通製作入門》，版四。台北：武陵。1993。

李衣雲。《私と漫畫の同居物語》。台北：新新聞。1999年。

李賢文總編。《漫畫百寶箱：自編、自導、畫漫畫》。台北：雄師美術。2000年。

余我。《現代文學寫作技巧》。台北：五南。1994年。

林水福。《日本文學導遊》。台北：聯合文學。2005年。

河合隼雄。唐一寧譯。《童年之惡》。台北：成陽。2000年。

袁建滔。《新漫畫語言》。台北：尖端。1992年。

高致華編。《日本「鬼」》。台北：三民。2000年。

張子樟。《少年小說大家讀》。台北：天衛。1999年

彭懷珍。《婚姻與家庭》。台北：巨流。2001年

楊鵬。《卡通敘事學》。湖北：湖北少年兒童。2003年

廖炳惠。《關鍵詞 200：文學與批評研究的通用詞彙編》。台北：麥田。2003年。

蔡文輝。《婚姻與家庭：家庭社會學》。台北：五南。2003年。

- 蔡春美、翁麗芳、洪福財。《親子關係與親職教育》。台北：心理。2005年。
- 蕭湘文。《漫畫研究——傳播觀點的檢視》。台北：五南。2002年。
- 顏艾琳。《漫畫鼻子》。台北：探索文化。1998年。
- Berge, Arthur Asa r (阿瑟·阿薩·伯格)。姚媛譯。《通俗文化、媒介和日常生活中的敘事》。南京：南京大學。2006年。
- Buckingham, David。《童年之死：在電子媒體時代下長大的孩童》。台北：巨流。2003年。
- Campbell, Joseph。朱侃如譯。《千面英雄》。台北：立緒。2006年。
- Erwin, Phil。黃牧仁譯。《兒童到青少年期的友誼發展》。台北：五南。1999年。
- Evans ,Dylan (迪倫·伊文斯)。張勤譯。《情感來自演化：看科學家如何發現情感的秘密》。台北：左岸。2005年。
- G • Betton。連俐俐譯。《電影美學》。台北：遠流。1995年。
- Gravett, Paul(保羅·葛拉維)。連惠幸、黃君慧、鄒頌華、徐慶雯譯。《日本漫畫60年》。台北：西遊記文化。2006年。
- Giannetti, Louis D。焦雄屏譯。《認識電影》。台北：遠流。2005年。
- Noldman, Perry。劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》。台北，天衛。2001年。
- Mead, Margaret (瑪格麗特·米德)著。蕭公彥譯。《新幾內亞人的成長》。台北：遠流。1992年。
- Mead, Margaret (瑪格麗特·米德)著。周曉虹、李姚軍譯。《薩摩亞人的成年》。台北：遠流。1994年。
- Pearson, Carol S.。徐慎恕，朱侃如，龔卓軍譯。《內在英雄》。台北：立緒。2000年。
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial, 1994.

### (三) 論文

- 林素真。《《哆啦 A 夢》研究》，碩士論文。國立台東大學兒童文學研究所。2003

年。

柯惠玲。《論安達充漫畫之藝術表現——以《鄰家女孩》為例》，碩士論文。台東大學兒童文學研究所。2006年。

游婷喻。《日本恐怖漫畫之恐怖元素研究》，碩士論文。世新大學傳播研究所。2003年。

黃淳靖。《奈知未佐子漫畫作品研究》，碩士論文。台東大學兒童文學研究所。2005年。

#### (四) 期刊與報紙

王鍾和。〈單親父母的子女管教問題〉。《學生輔導》，期34。1994年9月。頁70~75。

古采艷。〈what's so Funny about The Comics?——淺談漫畫媒體表現形式的圖像魅力(上)〉。《幼獅文藝》，卷84，期1。1997年1月。頁87~91。

——。〈what's so Funny about The Comics?——淺談漫畫媒體表現形式的圖像魅力(下)〉。《幼獅文藝》，卷84，期2。1997年2月。頁86~90。

林文昌。〈漫畫教育的功能及其影響〉。《文訊月刊》，期97。1997年1月。頁32~34。

林政華。〈由漫畫書談兒童少年讀物的選擇〉。《研習資訊》，卷9，期3。1992年6月。頁67~70。

林振春。〈色情漫畫與漫畫審查〉。《社教雙月刊》，期44。1991年8月。頁70~71。

林蕙娟。〈漫畫能「載舟」亦能「覆舟」〉。《北縣教育》，期9。1998年9月。頁25~28。

洪德麟。〈漫畫文學，文學漫畫〉。《聯合文學》，卷14期。1998年8月。頁128~131。

——。〈漫畫、動畫的世紀〉。《藝術觀點》，期10，台南：國立台南藝術學院，2001年4月。頁36~41。

張德永。〈漫畫做為兒童讀物之省思〉。《北縣教育》，期9。1995年9月。頁40~42。

郭麗玲。〈引人入勝的連環圖畫〉。《國立中央圖書館台灣分館館訊》，期8。1992年4月。頁37~43。

- 陳美儒。〈看漫畫進駐圖書館：另類思考〉。《高中圖書館》，期 18。1997 年 3 月。頁 65~67。
- 曾奕築。〈《七夜怪談》旋風：分析全球日本恐怖電影風潮〉。《文化研究月報》。期 46。2005 年 5 月。頁 1~27。
- 郭宏昇。〈仿真的再現——1980-2004 港台恐怖電影的後現代轉折〉。《網路社會學通訊期刊》。期 41。2004 年 10 月。頁 1~26。
- 黃鎮隆。〈對漫畫分級的一些看法〉。《出版界》。期 53。1998 年 2 月。頁 47~49。
- 黃秋芳。〈讓漫畫豐富青少年文學〉。《兒童文學學刊》，期 8，台東：國立台東師範學院兒童文學研究所。2002 年 11 月。頁 91~115。
- 鍾淑貞。〈期待漫畫的春天〉。《幼獅文藝》，期 539。1998 年 11 月。頁 36~39。
- 蘇衡。〈青少年閱讀漫畫動機與行為之研究〉。《新聞學研究》，集 48。1994 年。頁 123~145。
- 。〈漫畫世界——文本、解讀與想像〉。《近代中國》，期 143，台北：近代中國雜誌社。2001 年 6 月。頁 14~23。
- 羅國英。〈青少年前期的同儕關係：與親子關係的延續、競爭、或彌補？〉。《東吳大學社會工作學報》，期 4。1998 年 3 月。頁 35~78。
- Margat, Claire。連俐俐譯。〈面對恐怖的藝術〉。《典藏今藝術》，第 129 期。2003 年 6 月。頁 171~181。

### （五）網路資源

- 一色真人個人網頁 <http://kntk123.michikusa.jp/manga/issiki/index.htm>  
(2007/11/10)
- 中國社會學網 [http://www.sociology.cass.cn\(2008/03/25\)](http://www.sociology.cass.cn(2008/03/25))
- 維基百科  
[http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%8A%B1%E7%94%B0%E5%B0%91%E5%B9%B4%E5%8F%B2\(2007/08/23\)](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%8A%B1%E7%94%B0%E5%B0%91%E5%B9%B4%E5%8F%B2(2007/08/23))
- 網路社會學通訊期刊 [http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/58/58-33.htm\(2008/1/15\)](http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/58/58-33.htm(2008/1/15))
- AIC 中文公式網站 [http://www.aicasia.com/introanime/index.html\(2007/11/01\)](http://www.aicasia.com/introanime/index.html(2007/11/01))

## 小島正幸（導演）的訪問稿

### 一、第一次讀原作的感想？

答：其實，在接到這個案子之前，我完全沒有概念。雖然以前就有看過一色老師的作品，但是關於花田的故事並沒有接觸。初次看完以後非常的感動，撇開自己是否有將他拍成卡通的能力，就是非常非常想要去嘗試很衝動的感覺。然後接著還是考慮，要如何將感動自己的那部分用卡通方式表現，要如何才可以把那份感動用影像直接傳遞，是我緊接著想到的問題吧！實際上，就某種層面而言，原作本身已經相當有影像概念，我想這方面並沒有太大的問題。

### 二、原作者的要求是什麼？

答：我想最主要還是人物方面，當然圖畫本身也是，但所有人物要採何種方式表達，如何去詮釋角色這部分，原作者相當地關切。在寫對白的時候，還有分鏡的時候，原作者都再確認過一次，我想這是最為被關切的部分。

### 三、動畫演出內容部分所堅持的是什麼？

答：如同前述，因為想把自己最初讀完的那些感動，讓沒有讀過原作的人，全部都能感同身受。所以，我想這是執導上最大的課題。還有也許就是結局的修補，基本上，看漫畫的人可以依自己的速度來閱讀，但是卡通的話，製作的人必須自己決定節奏，其實是需要時間這門藝術。某部分而言，可說是身為影像製作者的我的課題吧！

### 四、動畫背景設定的位置為何？

答：一色老師的樣版，是拿山口縣當參考，所以工作人員也決定去看看。一到當地，怎麼說呢？完就就是花田的風景，原封不動保留下來的感覺。最令人吃驚的是，卡通裡面也有描繪到，不知道大家有沒有感覺，山口縣的山邊那排人家，房子的屋頂全都是橘紅色。經這麼一提，很不可思議地，真的發現很多橘紅色的屋頂，而且是很特別的那種瓦，非常有意思。我剛剛也提到，卡通裡這點也完全表現出來了。

### 五、全部 25 話中，喜歡的單元是那個？

答：其實，我都很喜歡，也許是下了許多功夫。有集原創的故事「聖誕節禮物」，說是原創，其實還是一色老師的稿子改編成卡通，時間上有些緊迫，還有花了很多心思，將沒有畫成漫畫的作品拍成卡通，其實有些擔心和冒險。但看到成品，覺得非常地不矯情造作，非常具有連貫性，也許節奏上有些不一樣，但那是相當印象深刻的一集吧！

六、受歡迎的年齡層是否很廣（廣受漫畫迷的喜愛（支持）的感想）？

答：沒錯！當然有如前述活在 30 年代的人們，也有些觀眾那時候都還沒有出生。比起時代性，應該說故事本身非常的普遍，不管什麼年齡層的人都可以樂在其中。另外，製作群並沒有特別鎖定要針對那個年齡層，其實，不太確定適不適合小孩，不過大家看了完成的作品，雖有一點點那樣的感覺，但光就這點而言，大家覺得就算是很小的小朋友，也會看得很高興的內容，所以我感到很高興。

七、被選為 2003 年東京國際動畫展電視部門最優秀作品獎的得獎感想？

答：剛聽到的時候，覺得非常地訝異！怎麼說呢？一點都不覺得自己的作品可以得獎，所以非常的高興！因為是半夜的時段播出，和其它的卡通比起來也不怎麼搶眼，所以能夠得獎，真的有說不出的驚喜。而且深深覺得，果然好好地做，還是會受到肯定的。總之，我覺得關於花田這作品算是非常地得天獨厚，不光是好的原作，相關的工作人員也都深愛著原作和卡通吧！透過影片，我也能感受到。我想能獲頒國際卡通展的獎項，這是個很主要的因素之一吧！

八、第十話「家族」中，你（指導演）覺得最值得看的地方是什麼？

答：非常地特別，當我讀到原作時，覺得是非常平靜的作品。起承轉合不太清楚，就是靜悄悄的開始，不知不覺地結束，有些煩惱要如何製造高潮。現在回想起來，這集是那種不刻意去營造氣氛，卻自然流露感動的那種故事。尤其是搬家的情節。搬家，雖然是先結婚後搬家，那一整天的發展，在哪做什麼事非常地重要，非常注重臨場感或是風景的作品，希望大家可以特別留意這些地方。

九、對看此 DVD 的動畫迷，你想對他們說些什麼呢？

答：電視上播放時，有許多人反應，因為於深夜時段播出，所以漏看了好幾集。購買 DVD 的話，當然可以全部都欣賞到。總之，希望大家能每集都看。其實坦白講，拍攝連續劇時，有時候會有幾集覺得不是那麼完美。不過關於花田這部戲，真的是沒有半集有任何遺憾。老實講真的每一集都很棒，沒有任何一集，會讓人有可以重新來過的念頭。所以，希望大家一定要觀賞到底喔！記得要買一整套喔！

資料來源：取自動畫版《花田少年史》第 12 話後映像特典：監督小島正幸訪談

## 一色 まこと プロファイル（一色真人介紹及作品年表）

昭和59年、「カオリ」で第10回ちばてつや賞佳作を受賞。同作が『ヤングマガジン』昭和59年8月6日号(15号)に掲載されて、デビューとなった。(ちば賞より女流デビュー！)

昭和61年5月、『週間少年ジャンプ』に「はなつたれ Boogie」を連載。

昭和62年には『ビッグコミックスピリッツ』に「出直しといで！」を連載開始し、多くの注目を集めた。

平成10年8月、『ヤングマガジンアッパーズ』8月19日号から、「ピアノの森」を連載開始、現在も連載中だが、15年になって休載が続いている。

「花田少年史」、が日本テレビでアニメ化され、平成14年10月から15年3月まで放送。東京国際アニメフェア2003テレビ部門最優秀作品賞受賞。

平成17年4月14日、『モーニング』4月28日号(No.20)から「ピアノの森」復活新連載。平成19年7月現在も、隔週連載中。

参考資料『日本漫画家名鑑500』

作品掲載雑誌等

作者於日本昭和 59 年（西元 1984 年）以 KANORI 之作品得到ちばてつや（Chibatetsuya）賞的佳作獎.得獎作品同時於西元 1984 年 8 月 6 日『少年雜誌』第 15 期開始連載,以此成爲出道作品.（受獎出道的的女性作者!）

昭和 61 年（西元 1986 年）5 月,開始於『週刊少年 Jump』連載作品《流鼻血 Boogie》.

昭和 62 年（西元 1987 年）開始於『Big Comic Spirit』連載作品《 高中小子! 》而受到廣大的注目.

平成 10 年（西元 1998 年）8 月於『ヤングマガジンアッパーズ』8 月 19 日該期開始連載《 琴之森 》,目前也持續連載中,但其中停載過 15 年.

《 花年少年史 》由日本電視台製作成動畫後,於平成 14 年（西元 2002 年）10 月開始到隔年 3 月間播放.並因此得到東京國際動畫展 2003 年電視部門最優秀作品獎.

平成 17 年（西元 2005 年）4 月 14 日『モーニング』<moring>4 月 28 日第 20 期復出連載《 琴之森 》.至目前平成 19 年（西元 2007 年）7 月持續隔週連載中.

資料來源：<http://kntk123.michikusa.jp/manga/issiki/index.htm> 2007 年 11 月 10 日瀏覽

## 漫畫作品

| 漫畫作品名稱                     | 出版社            | 連載週刊名稱                             | 首發時間       |
|----------------------------|----------------|------------------------------------|------------|
| はなったれ Boogie<br>流鼻血 Boogie | 創美社発行<br>集英社発売 | ジャンプスーパーコミックス<br>Jump Super Comics | 1986.12.10 |
| どいつもこいつも 這<br>些傢伙          | 創美社発行<br>集英社発売 | ジャンプスーパーエース                        | 1990.07.15 |
| 出直しといで！<br>高中小子（共六冊）       | 小学館            | ビッグコミックス<br>Big Comics             | 1988.09.01 |
| 花田少年史<br>（共四冊）             | 講談社            | ミスターマガジンKC<br>Mr. Magazine KC      | 1994.01.08 |
| ハッスル<br>藝力満 FUN<br>（共六冊）   | 小学館            | ビッグコミックス<br>Big Comics             | 1996.08.01 |
| 魚人荘から愛をこめ<br>て<br>來自人魚荘的愛  | 集英社            | ジャンプ・コミックス デラックス<br>Jump Comics Dx | 1998.11.09 |
| ピアノの森<br>琴之森（1~9 冊）        | 講談社            | アッパーズ KC                           | 1999.08.06 |
| 花田少年史 5                    | 講談社            | アッパーズKC                            | 2003.12.09 |
| ピアノの森<br>琴之森（10~14 冊）      | 講談社            | モーニングKC<br>Morning KC              | 2005.07.22 |

備註：1、出直《高中小子》（しといで！）（共六冊）原由小學館發行，後改由講談社於2003年在 *Big Comics*（ビッグコミックス）週刊連載，2007年又在講談社另一漫畫週刊講談社漫画文庫連載。

2、1999年8月~2002年年底發行的《琴之森》共九冊，中斷後直到2005年，才又在講談社的另一漫畫週刊 *Morning KC*（モーニングKC）重新出刊，並在當年七月刊出第十冊。之後，以約半年刊出一冊的速度出版。目前共有十四冊。

附錄三

普羅普敘事功能表

| 符號／序號              | 功能           | 描述                            |
|--------------------|--------------|-------------------------------|
| A                  | 故事最初情境       | 介紹人物的身家背景。                    |
| $\beta$ 功能 1       | 離家           | 家庭的某一成員離家出走。                  |
| $\gamma$ 功能 2      | 被下禁令         | 對主人發佈某種禁令。                    |
| $\delta$ 功能 3      | 違禁           | 破壞禁令。                         |
| $\epsilon$ 功能 4    | 探虛實          | 對頭進行偵察。                       |
| $\zeta$ 功能 5       | 或被受害者消息      | 對頭獲悉企圖捕捉對象的情報。                |
| $\eta$ 功能 6        | 歹徒強佔財產       | 對頭企圖欺騙受害這強佔屬於他的東西。            |
| $\theta$ 功能 7      | 自傷受害、幫助敵人    | 受害者受騙反幫助了他的敵人。                |
| A/a 功能 8           | 罪行           | A 對頭傷害家人。/a 家中成員希望得到某物。       |
| B 功能 9             | 協調           | 災難或匱乏被確認，主人接到請求或命令，他被允許或派遣出發。 |
| C 功能 10            | 開始反制         | 搜索者決定做出反應。                    |
| $\uparrow$ 功能 11   | 出發           | 主人公離家出走。                      |
| D 功能 12            | 主人公遭受不平待遇或考驗 | 主人公接受考驗、接受魔法或駐守的條件，獲得幫助。      |
| E 功能 13            | 主人公的反應       | 主人公對未來施惠者做出反應。                |
| F 功能 14            | 主人公接受魔力的器物   | 提供或接受一件具有魔力的器物或是會使用魔力。        |
| G 功能 15            | 空間轉移         | 主人公受指示到他所尋找的對象所在處所。           |
| H 功能 16            | 競爭           | 主人公與對頭直接作戰。                   |
| J 功能 17            | 印記、標誌        | 主人公被留下標誌或主人公得救。               |
| I 功能 18            | 勝利、壞人失敗      | 對頭被擊敗。                        |
| K 功能 19            | 淨化與災難解除      | 最初的災禍或不幸被消除。                  |
| $\downarrow$ 功能 20 | 歸來           | 主人公凱旋歸來                       |
| Pr 功能 21           | 追逐           | 主人公被追逐。                       |
| Rs 功能 22           | 解救           | 主人公從追逐者手中脫險。                  |
| O 功能 23            | 未被辨識出來的到達    | 主人公抵家或到達另一個王國，但未被認出。          |
| L 功能 24            | 對手的無理要求      | 假主人公提出無理要求。                   |
| M 功能 25            | 困難任務         | 主人公面臨困難的任務。                   |

|          |      |                |
|----------|------|----------------|
| N 功能 26  | 完成任務 | 主人公解決難題。       |
| Q 功能 27  | 承認   | 主人公被辨識出來。      |
| Ex 功能 28 | 揭露   | 假主人公或對頭被揭露真面目。 |
| T 功能 29  | 美化   | 主人公獲得新姿態。      |
| U 功能 30  | 懲罰   | 對頭遭到懲罰。        |
| W 功能 31  | 結婚   | 主人公結婚或登上王位。    |



## 附錄四

### 圖表來源一覽表

- |   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| 圖 1—3—1 《花田少年史》研究步驟<br>流程表自製                | 圖 2—3—6 見《花田少年史》漫畫<br>第四冊，頁 133      |
| 圖 1—3—2 《花田少年史》研究架構<br>圖自製                  | 圖 2—3—7 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 83       |
| 圖 1—4—1 見《花田少年史》動畫<br>第 12 話                | 圖 2—3—8 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 146      |
| 圖 1—4—2 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 67              | 圖 2—3—9 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 147      |
| 表 1—4—1 見《花田少年史》漫畫與<br>動畫目錄                 | 圖 2—3—10 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 49~50   |
| 圖 2—1—1 《花田少年史》情節模式<br>關係圖自製                | 圖 2—3—11 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 149~150 |
| 表 2—1—1 《花田少年史》十四個單<br>元故事的功能參照普羅<br>普敘事功能表 | 圖 2—3—12 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 109     |
| 圖 2—2—1 符號方陣，見楊鵬著，《卡<br>通敘事學》，頁 86          | 圖 2—3—13 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 128     |
| 圖 2—2—2 《花田少年史》符號方陣<br>自製                   | 圖 2—4—1 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 9        |
| 圖 2—3—1 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 3               | 圖 2—4—2 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 22       |
| 圖 2—3—2 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 4~5             | 圖 2—4—3 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 8        |
| 圖 2—3—3 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 64              | 圖 2—4—4 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 134~135  |
| 圖 2—3—4 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 72              | 圖 2—4—5 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 114~115  |
| 圖 2—3—5 見《花田少年史》漫畫<br>第三冊，頁 120             | 圖 2—4—6 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 38       |
|   | 圖 2—4—7 見《花田少年史》漫畫<br>第二冊，頁 39       |
|   | 圖 2—4—8 見《花田少年史》漫畫<br>第一冊，頁 28       |

- 圖 2—4—9 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 24
- 圖 2—4—10 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 89
- 圖 2—4—11 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 184
- 圖 2—4—12 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 132~133
- 圖 2—4—13 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 222
- 圖 2—4—14 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 150
- 圖 2—4—15 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 196~197
- 圖 2—4—16 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 97
- 圖 2—4—17 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 98
- 圖 2—4—18 自製，  
仿圖 2—4—16 的框格
- 圖 2—4—19 自製，  
仿圖 2—4—17 的框格
- 圖 3—1—1 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 33
- 圖 3—1—2 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 8
- 圖 3—1—3 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 9
- 圖 3—1—4 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 86
- 圖 3—1—5 見《花田少年史》漫畫  
第三冊，頁 166
- 圖 3—1—6 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 159
- 圖 3—1—7 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 169
- 圖 3—1—8 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 52
- 圖 3—1—9 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 31
- 圖 3—1—10 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 94
- 圖 3—1—11 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 11
- 圖 3—1—12 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 59
- 圖 3—1—13 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 134~135
- 圖 3—1—14 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 13~14
- 圖 3—1—15 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 159~160
- 圖 3—1—16 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 247
- 圖 3—1—17 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 71
- 圖 3—1—18 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 194
- 圖 3—1—19 見《花田少年史》漫畫  
第五冊，頁 225
- 圖 3—1—20 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 28
- 圖 3—1—21 見《花田少年史》漫畫  
第三冊，頁 39
- 圖 3—1—22 見《花田少年史》漫畫  
第三冊，頁 53
- 圖 3—1—23 見《花田少年史》漫畫  
第三冊，頁 60
- 圖 3—1—24 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 136
- 圖 3—1—25 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 196

圖 3—1—26 見《花田少年史》漫畫  
第三冊，頁 81

圖 3—1—27 見《花田少年史》漫畫  
第三冊，頁 82

圖 3—1—28 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 219

圖 3—1—29 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 176

圖 3—1—30 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 180

圖 3—2—1 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 69

圖 3—2—2 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 72

圖 3—2—3 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 77

圖 3—2—4 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 55

圖 3—2—5 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 60

圖 3—2—6 見《花田少年史》漫畫  
第三冊，頁 37

圖 3—2—7 見《花田少年史》漫畫  
第三冊，頁 37

圖 3—2—8 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 5

圖 3—2—9 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 17

圖 3—2—10 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 25

圖 3—3—1 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 131

圖 3—3—2 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 139

圖 3—3—3 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 18

圖 3—3—4 見《花田少年史》漫畫  
第二冊，頁 26

圖 3—3—5 見《花田少年史》漫畫  
第五冊，頁 15

圖 3—3—6 見《花田少年史》漫畫  
第五冊，頁 124

圖 3—3—7 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 38

圖 3—3—8 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 106

圖 3—3—9 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 120

圖 3—3—10 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 122

圖 3—3—11 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 205

圖 3—3—12 見《花田少年史》漫畫  
第四冊，頁 211

圖 3—3—13 見《花田少年史》漫畫  
第五冊，頁 80~81

圖 3—3—14 見《花田少年史》漫畫  
第一冊，頁 48~49

圖 3—3—15 見《花田少年史》漫畫  
第五冊，頁 120~121