

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

漫畫《航海王》之互文性研究



研究生：洪嘉慧 撰

中華民國九十八年七月

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 洪 嘉 慧 君

所提之論文 漫畫《航海王》之互文性研究

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

郭建華

(學位考試委員會主席)

劉文雲

郭珮雲

(指導教授)

論文學位考試日期：98 年 6 月 19 日

國立台東大學

附註：1. 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。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究 系(所)

組 97 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：漫畫《航海王》之互文性研究

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，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。

☒ 同意 ☐ 不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請

文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：郭鳳芳 (親筆簽名)

研究生簽名：洪嘉慧 (親筆正楷)

學 號：1696005 (務必填寫)

日 期：中華民國 98 年 7 月 15 日

1. 本授權書 (得自 <http://www.lib.ntu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2. 依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議：研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本: 2008/05/29

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 二 學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目： 漫畫《航海王》之互文性研究

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：洪嘉慧

簽 名： 洪嘉慧 中華民國 98 年 07 月 15 日

謝 誌

重拾學生生活的八百多個日子裡

感謝兒文所的教授們

在我學習有所困惑時，提供寶貴的意見

感謝游珮芸老師

每當我書寫論文出現瓶頸時，給予適時的指引

感謝一起學習的夥伴們

老是在我論文進度停滯時，從旁推我一把

於是

論文如期完成

說真的

要感謝的人太多

而感謝的話語又怎能用文字一次道盡

因此，僅以簡短的謝誌

向所有鼓勵與支持我的人

誠摯的說聲謝謝，並祝福你們

洪嘉慧 敬謝

於 2009. 07. 15

漫畫《航海王》之互文性研究

洪嘉慧

國立台東大學 兒童文學研究所

摘 要

今日以圖像閱讀的潮流裡，漫畫這門結合圖像與文字的藝術創作占了極為重要的一環，其中《航海王》是近年來十分受歡迎的少年漫畫。《航海王》的人物塑造、情節詮釋與神話、民間故事、童話、小說、卡通有許多相互指涉之處。本研究旨在以互文性觀點分析漫畫《航海王》在人物角色、情節與場景的表現，如何透過互文手法呈現出與眾多文本的關聯性，以及文本所傳達的意涵。

研究發現《航海王》在人物角色設定與情節表現透過仿作、戲擬、拼貼等互文手法呈現，且大多承續自兒童文學文本；另外，人物或場景的塑造藉由引用、拼貼等互文手法，將不同文化的面貌重新排列與揉合後，呈現在文本中，展現了作品的豐富性與創意。

再者，《航海王》的互文現象正說明了創作是源自多樣且跨文化的文本，加上資訊網路發達與文化累積的影響，使得互文現象不斷產生；而互文性的創作手法更是賦予文本豐富的內容與新意，使閱讀者能自其中感受到創意十足的閱讀樂趣。

關鍵詞：互文性、仿作、拼貼、航海王、戲擬

A Study of Intertextuality in One Piece

Chia-Hui Hung

National Taitung University

Graduate Institute of Children's Literature

Abstract

In today's trend of graphic literacy, comics that integrate text and artistic creations play an important role. One Piece is one of the comic works that have been very popular among adolescents in recent years. Many instances of inter-infering to myths, folk stories, tall tales, fictions, and cartoons can be found in the shaping of characters and interpretation of the storyline of One Piece. This study aimed to analyze characters, storyline, and scenes in One Piece from the perspective of intertextuality to find how associations with multiple texts and the messages conveyed by the texts can be presented through approaches of intertextuality.

Results showed that setting of characters and presentation of the storyline in One Piece were achieved through approaches of intertextuality, including pastiche, parody, and collage, and most of which were borrowed from children's literary texts. Besides, quotation and collage were adopted in the shaping of characters or scenes to present different cultural elements after reintegration and reorganization. These approaches could exhibit the richness and creativity of the work.

Moreover, intertextuality in One Piece is an evidence suggesting that creation originates from multiple and cross-cultural texts. The impact of rapid development of the information network and accumulation of culture has further contributed to the prevalence of intertextuality. The approaches of intertextuality also help enrich the content and creativity of the texts, allowing readers to feel the joy of reading texts imbued with creativity.

Keywords: One Piece, intertextuality, parody, collage, pastiche

目 次

第一章 緒 論	1
第一節 研究動機與背景	1
第二節 研究目的與問題	4
第三節 研究方法與範圍	6
第四節 作者與文本介紹	10
第二章 文獻探討	14
第一節 互文性概念	15
第二節 互文性的發展	21
第三節 兒童文學的詮釋體系	24
第四節 國內外相關論文	28
第三章 人物之互文性表現	30
第一節 主 角	32
第二節 對頭與助手	47
第三節 互文性手法的使用	59
第四章 情節、場景之互文性表現	64
第一節 情 節	67
第二節 場 景	80
第三節 互文性手法的使用	88
第五章 結 論	93
第一節 文本呈現的意義	94
第二節 反 思	101
參考文獻	104
附錄一：故事情節介紹	109
附錄二：人物角色整理	113

表次頁

圖 1-4-1 尾田 栄一郎作品一覽表.....	12
--------------------------	----



圖次頁

圖 1-1-1 研究步驟	7
圖 2-2-1 普遍情節圖	25
圖 3-1-1 魯夫	34
圖 3-1-2 湯姆與哈克	34
圖 3-1-3 騙人布	36
圖 3-1-4 麋鹿喬巴	38
圖 3-1-5 索隆	40
圖 3-1-6 香吉士	41
圖 3-1-7 羅賓	42
圖 3-1-8 娜美	44
圖 3-1-9 佛朗基	46
圖 3-1-10 大力水手卜派	46
圖 3-2-1 傑克斯	48
圖 3-2-2 克洛克達爾	48
圖 3-2-3 蛇髮魔女三姊妹	50
圖 3-2-4 哲普	52
圖 3-2-5 加卡和貝爾	53
圖 3-2-6 阿努比斯	54
圖 3-2-7 阿拉巴斯坦宮殿	54
圖 3-2-8 可可羅婆婆	55
圖 3-2-9 巨人布洛基	56
圖 3-2-10 惡魔果實	57

圖 4-1-1 磁谷島夜空	70
圖 4-1-2 人魚情節	72
圖 4-1-3 人魚情節	72
圖 4-1-4 阿拉巴斯坦宮殿	74
圖 4-1-5 香蕉鱷魚	74
圖 4-1-6 巨大豆蔓	76
圖 4-2-1 小花園	80
圖 4-2-2 磁谷島城堡	81
圖 4-2-3 法國康奎斯的聖弗伊修道院	81
圖 4-2-4 埃及亞斯文	82
圖 4-2-5 阿拉巴斯坦宮殿	82
圖 4-2-6 王家之墓	83
圖 4-2-7 雨地	83
圖 4-2-8 香朵拉	84
圖 4-2-9 蒂卡爾遺跡	84
圖 4-2-10 水之七島	85
圖 4-2-11 女人國	86
圖 4-2-12 九蛇城	86
圖 4-2-13 鬥技台	87
圖 4-2-14 羅馬競技場	87
圖 4-3-1 人魚情節	90
圖 4-3-2 人魚情節	91
圖 4-3-3 雨地	92

第壹章 緒 論

第一節 研究動機與背景

記憶中，第一次接觸的漫畫是一本充滿恐怖情節的作品，雖然書名已不記得了，卻永遠記得內容裡描述著數千萬隻恐怖、噁心的蚯蚓在人的身體裡鑽來鑽去的畫面，現在想起仍然覺得噁心。奇怪的是，這並未因此阻擋當時看漫畫的心情。之後，在國中時期，筆者接觸了當時紅極一時的漫畫《灌籃高手》，¹往後幾年，筆者儼然成為它的粉絲，而後陸陸續續接觸到許多日本漫畫，赫然發現日本漫畫種類之多，風格各異。²至今，閱讀漫畫仍是筆者放鬆心情時的最大娛樂之一。

漫畫除了可以提供人們娛樂休閒的功能外，還提供了教育的功能。以課程的觀點來看漫畫，漫畫可說一種「潛在課程」，因為在閱讀的過程中，漫畫裡的許多價值觀會潛移默化的影響兒童，甚至使兒童出現模仿行為。舉例來說：閱讀漫畫的過程中兒童會對主角產生角色認同，進而影響兒童的認知，如：看了漫畫《將太的壽司》，³孩童便學習將太的執著與專注，並且相信只要努力也能使美夢成真；看了漫畫《灌籃高手》，促使讀者認識、瞭解與欣賞運動，並參與運動，達到推廣籃球運動與教育的目的。然而，閱讀漫畫也可能因角色認同或價值混淆，做出反社會行為。目前，許多研究大多傾向於探究漫畫在教育上的應用或影響。

筆者從事教育工作以來，發現漫畫或動畫在媒體的推波助瀾之下，不只受

¹ 日本漫畫家井上雄彥的作品。描述毫無籃球基礎的主角櫻木花道為了討暗戀對象赤木晴子的歡心，未及細想就參加了籃球隊。天生的潛質加上不服輸的精神使櫻木進步飛速，漸漸成為湘北籃球隊不可缺的主力球員。本作的主軸在於櫻木花道所加入的湘北高中籃球隊，在赤木剛憲等人的帶領之下，自地區選拔賽開始，勇闖全國高中籃球聯賽的過程。

² 日本漫畫指日本國內製作或發行的漫畫，包括故事連環畫和四幅一組的組畫，它是畫面組合作品的總稱，也是指刊載這類作品的雜誌和單行本。高度發展的日本漫畫已經成為世界漫畫當中具有獨特風格以及龐大影響力的流派。日本漫畫依照讀者的不同而有四種漫畫類別，包括少年漫畫、少女漫畫、青年漫畫、淑女漫畫。

³ 日本漫畫家寺沢大介的作品。描述主角關口將太為了達成壽司師父夢想的過程與歷練，並結合料理知識的一部少年漫畫。

青少年歡迎，連學齡的兒童也十分喜愛。近幾年竄起的火紅卡通《航海王》，便是兒童茶餘飯後喜愛觀賞的卡通。其實，卡通《航海王》是漫畫《One Piece》⁴稍加改編製作而成的動畫，其漫畫自 1997 年問世以來，一直深受青少年的喜愛。目前《航海王》除了發行日文版漫畫外，還有中譯版與英譯版，在 1997 年的發行之量就高達六千五百萬本，更在 2002 年左右光是一集《航海王》的首刷就印製了兩百五十二萬本，放眼世界，所向披靡。⁵許多讀者、粉絲在網路上紛紛成立關於《航海王》的討論網站，更製作成電影以及網路遊戲，受歡迎程度可見一斑。筆者也是這部漫畫的喜好者，加上其受歡迎程度之高，令筆者對這部漫畫產生極高的研究興趣。

漫畫《航海王》是一部關於冒險的航海探險長篇少年漫畫，筆者在閱讀這部漫畫時，認為它除了提供休閒娛樂的功能之外，其故事人物角色的人格特質，及故事內容的鋪陳與故事所要傳達出的訊息——真摯的友情、夥伴之間的信任感——使人覺得十分感動，深具教育的功能。蕭湘文在《漫畫研究——傳播觀點的檢視》一書中便指出：「對漫畫迷而言，漫畫在其生活中所能發揮的功效，絕不只是娛樂、休閒而已。」⁶在現今漫畫十分普及的年代裡，一部優質的漫畫，除了圖文並茂外，故事內容往往也能發人深省、感動人心，甚至具有教育意義。

另外，從兒童文學的觀點看漫畫，漫畫可歸類為圖畫書，其內容的敘寫手法或是圖文的呈現方式卻有許多不同於兒童文學的地方，儘管如此，史塔特(Jon Stott)仍認為漫畫和正經文學在敘事型態上的相似之處是具有教育價值的：「倒不是說老師應該教漫畫書，而是老師如果知道學生熟悉漫畫的話，就可以告訴學生某些要

⁴ 日本漫畫《one piece》，台灣一開始翻譯為海賊王，後來才改成航海王。

⁵ Paul Gravett，《日本漫畫 60 年》，(台北：西遊記文化，2006 年)，頁 14-15。

⁶ 蕭湘文，《漫畫研究——傳播觀點的檢視》，(台北：五南圖書，2002 年)，頁 115。

素在文學巨著中也會出現，那些要素如何賦予文學的象徵意義，還有文學名著和漫畫有何不同，文學如何協助提供人類生活的形態與意義。」⁷ 因此，筆者思考漫畫與兒童文學彼此之間具有何種關連性？身為一為教育工作者，如何讓孩子在閱讀漫畫時，除了享受一時的感官娛樂外，還能進一步享受閱讀時的深層樂趣？



⁷ Perry Nodelman 著，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》，(台北：天衛文化，2005 年)，頁 139。

第二節 研究目的與問題

閱讀的樂趣如何產生，端看讀者如何看文本。假設讀者在閱讀文本前若有一定的閱讀經驗，便能在閱讀另一個相似的文本時，容易的進入文本，享受閱讀的樂趣。而這當中的相似性，即便是文學批評家眼中所謂的互文性（intertextuality）。當我們強調文本的互文性時，其實也就是強調文本要靠讀者了解文本與其他書寫之間的關連性。⁸

因此，筆者在閱讀漫畫《航海王》的過程中，透過自身的閱讀經驗及學習歷程，發現文本中的人物角色能使人聯想到文學作品裡的人物角色，這點令人感到新奇、有趣。例如：《航海王》裡的紅髮哲普使人聯想到《金銀島》裡的西爾弗，騙人布令人聯想到《小木偶奇遇記》的主角皮諾丘等。這些促使筆者思考《航海王》在故事角色塑造上和哪些故事的角色產生互文的關係？而作者創作出如此奇幻冒險的情節與在塑造人物特色時，是否受到文學的影響？若是如此，是否也意味了在閱讀漫畫時，閱讀者不只是能從漫畫中獲得娛樂的效果，還能透過文學的角度觀看，並獲得不同的啟發或是閱讀的樂趣？

因此，讀者若將互文性當作觀看文本的一種概念與方法，試圖打破文本的固有的疆界，重新思考閱讀過程中文本生產的意義及影響，並將互文性當作是一個網絡，以探討文本之間的關聯是如何生成。如同克里斯多娃在其訪談錄所言：我很期望「互文性」能讓教師們（實則它已經做到了）跳脫文本本身的藩籬，並將它安置到一個較寬廣的背景，即包含別的文本的歷史和心態的歷史等等。⁹

⁸ Perry Nodelman, 《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 177。

⁹ Kristeva Julia 著，吳錫德譯，《思考之危境：克莉斯蒂娃訪談錄》（*Au Risque De La Pense`e*），（台北：麥田，2005 年），頁 143。

其於上述的思考，筆者企圖在閱讀過程中，從漫畫《航海王》當中人物塑造、情節表現、場景的設計，試圖辨識其互文的軌跡是來自哪些文本？進而透過讀者的角度分析《航海王》的互文性現象。因此，本論述的研究目的如下：

- 一、分析《航海王》文本在人物角色、情節、場景的互文性現象，了解互文性手法運用所產生的效果。
- 二、透過分析互文性在《航海王》文本的運用，以期了解文本傳達的意涵。

針對以上的目的，思考研究的問題方向有以下幾點：

- 一、《航海王》的人物角色與哪些文本類別(如：神話、民間故事、童話、小說、電影或卡通等)裡的人物角色產生互文性？其呈現的互文性手法為何？
- 二、《航海王》的情節與哪些文本類別(如：神話、民間故事、童話、小說)裡的故事情節產生互文性？其呈現的互文性創作手法為何？
- 三、《航海王》的場景表現與哪些現實場景產生互文性現象？其呈現的互文性創作手法為何？
- 四、《航海王》的互文性現象，反映出何種意義？

第三節 研究方法與範圍

壹、研究方法與步驟

一、研究方法

本研究以文本分析為主，援用後現代常用的文學理論——互文性理論作為論述的基礎，分析漫畫《航海王》當中的人物角色、情節、場景的呈現與哪些文本產生互文性的關係。由於，互文性的解讀可以透過文本與文本之間的比較；文本與作者的關係；或是文本與讀者的關係來說明互文性在文本中如何產生。故筆者的分析《航海王》的互文性現象，選擇以讀者的角度出發，並從個人的閱讀經驗、學習歷程去解讀《航海王》裡頭的互文性現象，以此為本研究的主要研究方法。

其中在人物角色、情節的分析上，將找出與其互文的文本為分析時的前文本，與研究文本相互對照，並探討互文性的創作手法(如：顛覆、模仿、拼貼等)如何運用於漫畫《航海王》中，以期了解前文本與漫畫《航海王》之間產生的關聯性。

另外，參考 Perry Nodelman 視兒童文學為一個文類的看法，了解兒童文學文本在人物設定、情節設計有哪些共通的特徵與創作手法，再整理分析《航海王》在人物角色與情節設計與兒童文學文本產生的共鳴或差異，以期了解兩者在創作形式上的關聯性。

二、研究步驟

《航海王》是日本漫畫作家尾田 榮一郎在台灣最暢銷的作品，目前市面上以中譯本為主，因此筆者收集《航海王》第一集至第五十四集，閱讀後試圖將其故事情節作歸納，以便日後分析文本。再者，透過《航海王》官方網站與討論網站，廣泛收集相關資料與評論。

另一方面，閱讀互文性相關理論的專書或期刊資料，以釐清對互文性的概念，並理解互文性的發展脈絡與運用，從中歸納互文性理論的主要論述，作為本研究的論述基礎。

在閱讀研究文本的過程中，先整理漫畫《航海王》人物角色與情節的資料，試圖找出並分析與《航海王》產生互文性的前文本，探討互文性在二者之間運用的情形。以下將研究步驟流程歸納如下(見圖 1-3-1)：

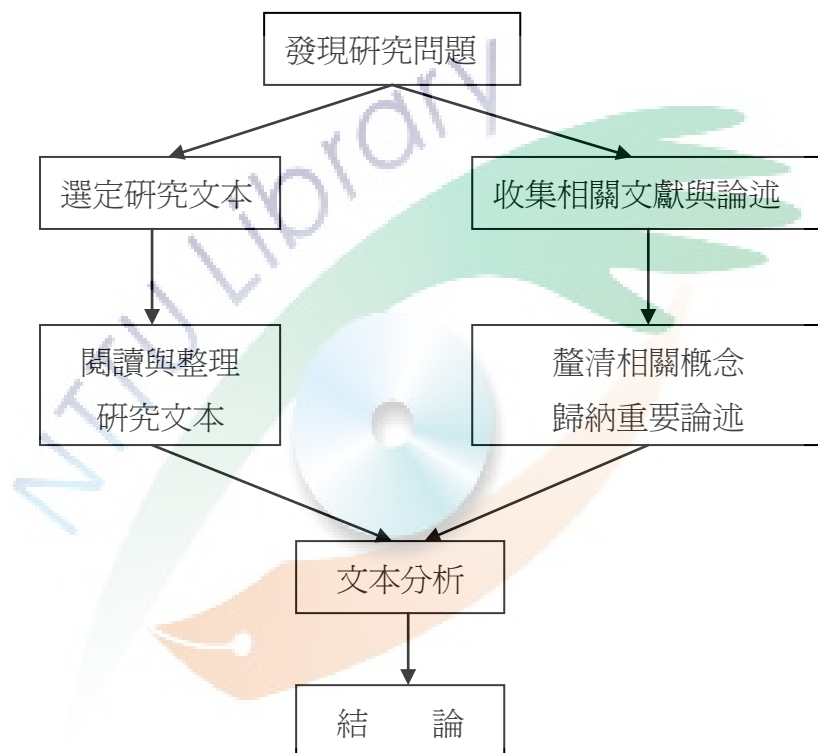


圖 1-3-1 研究步驟

貳、研究範圍與限制

一、研究範圍

《航海王》目前在台灣的市面上有漫畫、卡通及動畫電影，基於漫畫是其原創文本，因此本研究只針對《航海王》漫畫文本做分析，《航海王》的卡通及動畫

電影並非本研究探討的範圍。另外，本研究著重分析《航海王》中人物角色的塑造與其他文本裡人物角色的互文性、情節結構的表現，以及文本呈現的場景，對於漫畫的藝術表現，包括構成漫畫的基本元素(框格、擬聲字、翻頁等)和形式風格，並非本文論述的重點。

另外，由於《航海王》屬於長篇敘事的連環漫畫，故事中的人物角色繁多，劇情複雜，因此在分析文本時，只著重筆者所能判讀出和《航海王》產生互文的文本為主，再對當中的角色或情節做深入的探究，以期達到深入論述的目的。

二、研究限制

(一)研究文本相關資料薄弱

《航海王》出版至今大約十二年(1997 年~2009 年)，目前這部作品尚在連載中，或許在論述的過程中，無法對整部作品做全面性的分析；加上目前在台灣研究此部漫畫之論述缺乏，可能會遭遇相關資料過於薄弱的困境，導致淪為筆者的自說自話。所幸，《航海王》在故事情節上，可依照其情節單元做分類探討，便可解決作品正在連載的困境。因此，在文本的選定上以第一集至第五十集為主，之後出版的文本則視情況加入討論。

(二)分析結果可能過於主觀

由於每個人在認知學習的過程中，所建立的學習認知基模有所差異，在閱讀時就會有不同的詮釋結果，而詮釋的過程中則包含了個人的主觀性。再者 Perry Noldeman 認為一套文學的詮釋體系，在讀者的學習過程中建立了，就有助於讀者閱讀其他相似的文學著作。例如：讀者接觸灰姑娘之前，先閱讀過白雪公主的故事，他對灰姑娘的遭遇或是結局就能產生聯想。在這過程中互文性便產生了，它使得讀者更容易進入新文本，在閱讀時產生不同的感受。然而，閱讀過程若受

到互文的影響，讀者便會陷入各說各話的窘境，如同前面提到的每個人的學習認知基模不同，因此面對同一文本便會有不同的解讀與詮釋。本文便是以筆者主觀的解讀《航海王》中所呈現的互文性現象，提供筆者看法，並盡力將其中的互文性關係陳述清楚。

(三)語言的限制

《航海王》是日本漫畫，由於筆者的日文程度淺薄，因此所援用的研究文本是中譯文本，引用的相關資料多以中文資料為主，再以輔以相關日文資料，或許會有詮釋不完整的缺憾。由於採用的是中譯本，加上主要是研究分析《航海王》人物角色、情節與其他文本之間的互文性現象，因此當日文翻譯成中文時，某些用詞或許會有所差異，但不至於影響人物角色所呈現出的性格與情節的結構，所以這部分的差異在研究過程會忽略，仍以中譯版本為主。

第四節 作者與文本介紹

壹、年輕作家——尾田 栄一郎(おだえいいちろう)

一、作者生平介紹

尾田 栄一郎出生於 1975 年 1 月 1 日，生於日本熊本縣熊本市，現為日本集英社專屬漫畫家。他就讀東海大學附屬第二高等學校(高中)，在學期間，其短篇作品〈WANTED!〉投稿《週刊少年 Jump》，即獲得第 44 屆手塚賞新人獎準入選(他當時的筆名為「月火水木金土(TSUKIHI MIZUKI KONNDU)」)。

從九州東海大學(現為東海大學熊本校區)工學部建築學部(系)的一年級中退學後，成為了甲斐古忍、德宏正也、和月伸宏等漫畫家的助手。這時，他寫作的海賊漫畫《ROMANCE DAWN》成為了後來漫畫《ONE PIECE》(航海王)的原型。

他在 1997 年日本的《週刊少年 Jump》第 34 號開始連載漫畫《航海王》，故事內容描繪海盜們冒險犯難活躍的情節，極受歡迎，至今仍然連載中。《ONE PIECE》(航海王)可說是尾田 栄一郎的代表作。

二、作品風格簡介

尾田 栄一郎曾在《週刊少年 Jump》30 週年的評論中提到，自孩提開始最喜歡的Jump作品為《キン肉マン》(魔鬼筋肉人)，接下來的是《ドラゴンボール》(七龍珠)，《七龍珠》作者鳥山明更是尾田 栄一郎最欣賞的漫畫家。因此受到這些漫畫的影響，開始畫漫畫之後，其風格為少年漫畫中冒險動作式的作品。另外，他還是The Drifters¹⁰(特別是當中的志村健)¹¹的粉絲，因此在創作作品時，會參考很

¹⁰ 譯作「漂流者」，原為日本樂隊，後成為以演出短篇喜劇聞名的組合，簡稱取日語名字「ドリフターズ」的頭三個字「ドリフ」。1970 年至 1980 年期間為組合的事業高峰期，代表作為日本 TBS 的現場長壽綜合節目《八點！全員集合》和日本富士電視台的綜合節目《漂流者大爆笑》。現在也有廣告演出等活動。

多他們搞笑演出的諷刺橋段。

其作品裡頭常用「どーん!」(咚~)等擬音字¹²。擬音字的大量使用，使得讀者在閱讀時，將畫面景物與腦中所喚起的聲音相互搭配，可獲得更多的畫面或是相關的情緒訊息。加上《航海王》屬於日本少年漫畫，¹³當中不乏打鬥與詼諧的情節，此時擬聲字的使用可以讓讀者對文本呈現出的情緒做更多的聯想。

另外，作者在表現漫畫裡主角的衣服和頭髮其顏色和樣式時，幾乎都不貼網點(特別是所有的衣服)，而是以手繪方式呈現。基本上，漫畫家在創作時，貼網點可以讓整體畫面表現出明亮度。但作者本人坦承其實自己很不會貼網點，創作時幾乎都是手繪為主。這點與他崇拜的日本動畫大師宮崎駿是一樣的。

三、作品列表¹⁴

尾田 栄一郎自出道至今，其重要作品見(表 1-4-1)。作者目前創作仍以《航海王》為主，《航海王》更製作成卡通、動畫電影、網路遊戲。其中四本的資料設定書則詳細介紹航海王裡頭各個主要角色的基本資料，讀者從中可以更貼近喜愛的角色。《Wanted! —尾田栄一郎短編集》則收錄了四篇作者早期的作品，包括〈WANTED〉(通緝英雄)、紳 から未来のプレゼント〉(來自上帝的禮物)、〈一鬼

¹¹ 本名志村 康德，生於 1950 年 2 月 20 日，於日本東京都東村山市出身，是日本著名喜劇演員，綽號為「シムラ」、「しむけん」、「けんちゃん」、「ケン坊」等。因其在日本喜劇界的地位頗高，被許多晚輩藝人稱為「日本的喜劇王」。在台灣，泰國，印度，歐美等地也享有高知名度。曾經參與漂流者大爆笑的節目演出短劇。

¹² 擬音字，意即模擬聲音的文字。它不僅具有文字描述的功能，同時藉由線條表現方式的設計及運用，也具備了圖像所能發揮之視覺感染力和吸引力。

¹³ 日本少年漫畫(しょうねんまんが)是指以青少年為主要讀者對象的漫畫，另外讀者組別甚廣，有許多的兒童和少女，甚至成人也是少年漫畫的忠實讀者。一般故事內容以打鬥、懸疑、冒險、科幻為主，而大部份主角都會為一個目標奮鬥，開始踏上自己的冒險旅程。另外，少年漫畫也有戀愛的題材，如《美鳥日記》、《初戀限定》。但大多數少年漫畫的共同特徵為努力、友情、勝利、熱血，近年的少年漫畫更有「主角不死論」、「主角威能」的風氣。

¹⁴ 作者資料與介紹參考自日本維基百科

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B0%BE%E7%94%B0%E6%A0%84%E4%B8%80%E9%83%8E>
(2008/11/30)

後〉、〈*MONSTERS*〉（實質的に ONE PIECE の前日譚の一つ）、〈*ROMANCE DAWN*〉《ロマンス ド-ン》。其中〈*ROMANCE DAWN*〉是航海王最初的原型。

【表 1-4-1：尾田 栄一郎作品一覽表】

書 名	冊 數	類 別	出版社	出版年
ONE PIECE 航海王	1-53 集 目前連載中	漫畫	東立	1997 年 ~迄今
Wanted! 一尾田栄一郎短編集	全一冊	漫畫		1999 年
ONE PIECE RED	全一冊	設定資料書	東立	2004 年
ONE PIECE BLUE	全一冊	設定資料書	東立	2004 年
ONE PIECE YELLOW	全一冊	設定資料書	東立	2008 年
ONE PIECE RAINBOW (航海王動畫完全解説)	全一冊	設定資料書	東立	2008 年
COLOR WALK	全一冊	畫集	集英社	2001 年
COLOR WALK 2	全一冊	畫集	集英社	2003 年
COLOR WALK 3	全一冊	畫集	集英社	2006 年

貳、文本介紹

一、故事簡介

傳說中海賊王哥爾·D·羅傑在死前說出他留下了具有財富、名聲、力量的寶藏「**ONE PIECE**」，許多人爲了爭奪「**ONE PIECE**」，爭相出海，許多海賊開始樹立霸權，而形成了大海賊時代。草帽小子蒙其·D·魯夫爲了要實現與因救他而斷臂的海賊紅髮傑克的約定而出海，在遙遠的路途上找尋著強大的夥伴，一起進入「偉大的航道」，並以成爲「海賊王」爲目標。獨自出海的他，一路上相繼遇到許多值得信賴的夥伴，有被稱爲「海盜剋星」的索隆、專偷海盜財物的女海賊娜美、立志成爲狙擊手的騙人布、海上廚師香吉士、船醫麋鹿喬巴、考古學家妮可羅賓、船匠佛朗基、音樂家布魯克，這九人一起同心協力在海上冒險，並朝著「偉大的航道」前進，去尋找傳說中的「一個大密寶」。

二、以單元介紹航海的過程

由於《航海王》漫畫集數多達五十多集，而魯夫一行人航海的路線，可以依照他們冒險的島嶼順序作情節的介紹。因此筆者將漫畫第一集至第五十集的故事內容整理於〈附錄一〉，使讀者對《航海王》的故事情節有初步的認識。



第貳章 文獻探討

「互文性」簡單來說，就是指文本間的相互指涉，故讀者可能會因為既有的認知基模，而在閱讀某一篇文章、看到一幅畫、聽到一段音樂時，產生了似曾相似的感覺，此時文本間的互文性已悄然發生作用。互文性的影響已拓展到各個創作領域，漫畫也是其中之一。漫畫《航海王》當中的人物有著兒童文學作品裡人物的影子；《航海王》在故事情節的鋪陳則與兒童文學的詮釋體系有著相似之處，這些著實令人玩味。循著漫畫《航海王》的互文性的跡象，找出與其產生互文的前文本，再對照、分析漫畫《航海王》在創作表現上如何與兒童文學產生互文性的關聯。因此在進入文本分析之前，必須先對互文性理論、兒童文學的詮釋體系，逐一討論。

本章第一節，針對互文性概念整理出相關論述，並從互文性的發展脈絡釐清對互文性的概念。第二節，說明互文性的發展與目前創作領域較常使用的互文性創作手法，包括引用、暗引、拼貼、戲擬、無法追溯來源的代碼。第三節，則歸納兒童文學文本在創作上的共同特色與詮釋方式，以此為基礎，探討《航海王》與兒童文學在人物、情節或主題的關聯性或差異性。第四節，整理目前全國碩博士論文或中外期刊對互文性的討論與研究，作為筆者撰寫本文時的參考。

第一節 互文性概念

「互文性」(intertextuality)，又稱文本互涉。在西方視為一個重要的文學批評概念，是指某一個特定文本與其他文本之間的相互作用、相互模仿、相互影響、相互關連或暗合等關係，也包括一個文本對另一個文本的直接引用。互文性(intertextuality)一詞在《牛津英語大辭典》中被解釋為：指文學文本、事實或者事例的相互關係，並關連或暗示其他文本。(The relationship between literary texts, the fact or an instance of relating or alluding to other texts.)

早在十八世紀的英美文學傳統研究中就可以看出互文性的端倪。亞歷山大·蒲伯(Alexander Pope, 1688~1744)就在維吉爾(Virgil, 70BC~19BC)的作品中發現了荷馬的蹤跡，這就表明，無論是蒲伯還是維吉爾都在涉及互文性文學創作，蒲伯確信詩人如能善於模仿古典作品，他便能更好的模仿自然。也就是說一首詩在模仿自然方面的優劣，決於它的互文性或者取決於它對前文本(pre-text)的模仿，¹⁵儘管當時這個術語還沒有出現。而T. S. 艾略特所提出的詩人的催化作用其實也是一種互文性。所謂的催化作用無非是指詩人在創作時能夠改造經驗與文學傳統並加以消解，然後進行創作。艾略特更為顯著的互文性思想已經以他自己的一句話道破「稚嫩的詩人依樣葫蘆，成熟的詩人偷梁換柱。」¹⁶可見任何文本在創作時都可能融入過去與現在的系統，必然的和過去與現在的互文本發生作用。

正式出現互文性一詞是由法國當代思想家克里斯多娃(Julia Kristeva)所提出，當時她提出此一概念時，法國文學批評界正深受俄國形式主義的影響，尤其是俄

¹⁵ 陳永國，〈互文性〉，

<http://intermargins.net/intermargins/TCulturalWorkshop/culturestudy/theory/01.htm>

¹⁶ 秦文華著，《翻譯研究的互文性視角》，(上海：上海譯文，2006年)，頁13。

國巴赫汀¹⁷所提出的對話概念與狂歡理論。巴赫汀認為，對話是語言的本質，也是人最本質的一種存在方式。人的生活、學習、勞動、創造，人類的文明史和文化史都是對話性的存在。¹⁸正因如此，人與人之間的話語隨時隨地產生關聯，彼此影響，形成對話的關係。要理解話語的意義，就必須連接話語之間的對話關係，聯繫前一個話語與後一個話語的上下文中的特定意涵。於是對話之間的對話性促使文本之間互相滲透、相互交叉。在這樣的對話性之下早已隱含互文性概念。

巴赫汀進一步提出的對話關係，他認為典型的對話關係就是當前的話語與先前他人的話語的關聯。對話性使我們認識到任何人所談論的對象、事物或者概念，事實上都已經被前人談論過，因而任何人的言語都不具備原創性。¹⁹因此當他討論「詞語地位」的概念時，認為：「詞語（文本）是眾多詞語（文本）的交彙，人們至少可以從中讀出另一個詞語（文本）來。」²⁰巴赫汀更從杜斯妥也夫斯基的小說之研究中，考察小說中各種文學文本存在的現象，把文本中每一種表達，都看成是眾多聲音交叉、互相滲透與對話的結果。他將這種文本中共存互動關係稱為「多聲部」或是「複調」現象，並用「文學狂歡化」概念來支持他的對話理論。

巴赫汀本人並未預料到他的理論影響後來文學批評的發展，因為他所提出的理論至少暗示了文學批評、人類學、社會學各領域間建立一種互文性理論的可能。所以當克里斯多娃將巴赫汀的對話理論與狂歡化介紹給當時的法國時，引發了許多文學批評家對互文性進行一連串的討論。克里斯多娃雖然是正式提出互文性一

¹⁷ 巴赫汀(M.Bakhtine,1895-1975)，俄國後期形式主義者、文評家，從語言學出發，結合形式主義、馬克思主義及佛洛伊德學說，提出「對話性」及「複調小說」的觀點。

¹⁸ 周卫忠，〈巴赫金思想的後現代性初探〉，《中國海洋大學學報》，2007年第2期，頁66。

¹⁹ 秦文華，《翻譯研究的互文性視角》，（上海：上海譯文，2006年），頁19。

²⁰ 羅婷，《克里斯多娃》，（台北：生智文化，2002年），頁73。

詞的人，但她卻說：「互文性概念雖不是由巴赫汀直接提出，卻可以在他的著作中推尋出來。」²¹

正因受到巴赫汀的啟發，克里斯多娃在探討語詞的地位時，便將上述的論述加以擴充，她認為：「語詞（文本）是眾多語詞（文本）的交彙，人們至少可以從中讀出另一個語詞（文本）來……任何文本都是引語的拼湊，任何文本都是對另一文本的吸收和改編。因此，文本間的概念應該取代『主觀間性』（intersubjectivity）的概念。」²²這意味著互文性發生在文本之間聯繫與轉換的過程，每一個文本都可能是其他文本的重新改造，文本之間彼此相互參照、連結，形成一個巨大的網絡。克里斯多娃進一步將互文性做了詳細的定義：「橫向軸（作者—讀者）和縱向軸（文本—背景）重合後揭示這樣一個事實：一個詞（或一篇文本）是另一些詞（或文本）的再現，我們從中至少可以讀到另一個詞（或一篇文本）。」²³爾後，索雷爾斯²⁴也對互文性提出一個簡短的定義，他認為互文性即「每一篇文本都聯繫著若干篇文本，並且對這些文本產生複讀、強調、濃縮、轉移和深化的作用。」²⁵

克里斯多娃提出互文性的概念之後，當時許多法國文學批評家如德西達、羅蘭·巴特亦對互文性進行討論。如德西達在其所提出的解構閱讀的策略中，提出「讀者在面對文本時，實際上面對著一個編織成的網。這張網會因為讀者的閱讀

²¹ 饒自斌，〈試論文學理論中的互文與互文性〉，《濮陽職業技術學院學報》，2008年第1期，頁71。

²² 羅婷，《克里斯多娃》，頁115。

²³ 秦文華著，《翻譯研究的互文性視角》，（上海：上海譯文，2006年），頁22。

²⁴ 索雷爾斯(Philippe Sollers, 1936-)，法國「新新小說派」作家、文評家，1960-82年主持前衛文學季刊《原樣》即之後的《無限》。從語言、形式及精神分析中探索書寫的變化，並從創作中測試文學的限度及可能，提出「文本寫作」的概念。1967年與克里斯多娃結婚，育有一子。

²⁵ Kristeva Julia 著，吳錫德 譯，《思考之危境：克莉斯蒂娃訪談錄》(Au Risque De La Pense'e)，（台北：麥田，2005年），頁51。

而不斷被分割，當讀者越讀越多，文本便不斷的增生，也會產生互文的現象。」²⁶

而羅蘭·巴特的文本觀中對互文性的闡釋，確定了互文性在文學批評理論的地位。巴特在 1973 年為法國《通用大百科全書》撰寫「文學理論」這一詞條的時候，指出文本既不同於語言學研究對象的「語篇」，也不同於傳統文學的「作品」，而是一個有著特殊理論新意的東西。在他看來，文本不是一個客體，甚至不是一個概念，只是讀者與文字之間所形成的關係空間，是一個具備生產性的場所，文本由此而成了一個意指實踐活動與語言生產過程，充滿了多元差異的特徵。

他認為一切文本都是互文本，前文本、後文本、顯文本、隱文本、潛文本、自動引用的文本、無意識的文本、文化文本等都在互文本中出現，又都被重新分配秩序，一切文本都處於生產性的播撒場中。²⁷巴特的文本理論就是在互文性概念基礎上構建起來的，他的這種闡釋使互文性理論由此而獲得理論界的正統地位。

羅蘭·巴特認為任何文本都有互文性，而在一個文本中，多少都存有能辨認的形式存在於其他文本。如此一個文本都可能是過去引文的一個新的編織體。所有的文本都具有多重的意義，意義也不是單一出現在一個文本當中，而是通過文本之間的關係所體現出來的。

從克里斯多娃、巴特對互文性的闡釋來看，互文性一詞的定義，以克里斯多娃和巴特為代表，他們認為互文性指任何文本與賦予該文本意義的知識、代碼和表意實踐之總合的關係，而這些知識、代碼和表意實踐形成了一個潛力無限的網路。²⁸

²⁶ 楊大春，《德希達》，(台北：生智文化，1995 年)，頁 92-93。

²⁷ 同註 9，頁 49。

²⁸ 羅婷，《克里斯多娃》，頁 112。

把上述互文性的論述放置在「漫畫」這種文類，漫畫的每一個文本之間都可能看見其他文本的再現。漫畫也可能和兒童文學或其他文本構成互文性網絡，漫畫的圖文的表現形式可以呈現出其他文本的意涵或是再現前文本。

克里斯多娃的互文性觀點中曾提到，「每一個文本是在與其他文本相關時才能確定自身位置的，每一個文本都是其他文本的亞文本或互文本。所有文學作品都是從社會、文化等因素構成『大文本』中衍生的，它們之間有共同母體(matrix)，因而它們之間可以相互參照。」²⁹

也就是說，即使漫畫的人物雖然是以圖畫勾勒出形象，再輔以文字及對話才能了解人物的性格；文學文本的人物純粹以文字描述，兩者在人物塑造過程便不盡相同。然而兩者都是從社會、文化構成的母體中所衍生出來的文本，因此它們彼此間可以找到互相參照的脈絡。就如同十九世紀英國史帝文生所著的《金銀島》一書中，所描寫的人物西爾弗，一位失去一條腿，並拄著拐杖的海盜，透過文字傳達的形象，竟然會在二十一世紀，以相似的身影化身為圖像，出現在漫畫《航海王》中的人物角色中，這不僅代表著文字經過時代的更迭，以另一種形式出現，更說明了文本之間跨領域發生作用。

正如克里斯多娃所認為的「任何文本都是作為形形色色的引用的鑲嵌圖而形成的，所有的文本，無非是其他文本的吸收與變形。」³⁰這更說明了，任何正在創作的文本，都有可能直接或間接的吸收或借用過去早已形成或存在的文本，並加以轉換或改造而形成新的文本。因此，漫畫家在創作人物形象與故事情節時，可能就會受到他所閱讀過的文本影響，而在創作過程中直接或間接的引用其他文

²⁹羅婷，《克里斯多娃》，頁 115。

³⁰周卫忠，〈巴赫金思想的後現代性初探〉，《中國海洋大學學報》，2007 年第 2 期，頁 67。

本，並用圖畫的方式將前文本的內容加以轉換與變形，呈現出另一種新的文本。

筆者在探討《航海王》人物角色特色時，試以此概念出發，找出與《航海王》中的人物角色構成互文現象的前文本，並融入後現代寫作時常用的互文性創作手法進行分析，試圖從眾多文本裡，搜尋漫畫《航海王》文本中所出現互文的軌跡。



第二節 互文性的發展

壹、熱奈特的互文性觀點

在克里斯多娃提出互文性理論後，不少西方文學批評家對互文性進行一連串的討論。除了上一節巴特所提出的文本觀、德西達的解構閱讀之外，另一位對互文性提出許多貢獻的人物便是法國的吉拉爾·熱奈特(Gerard Genette)。若說克里斯多娃與巴特對互文性的見解是廣義的說法，熱奈特對互文性的見解則是狹義的，他認為：「互文性指一個文本與可論證存在於此文中的其他文本之間的關係。」³¹

熱奈特更對互文性做過非常仔細的劃分，他用跨文性統括了包含互文性和超文性在內的五種文本間的關係，³²也就是說他用「跨文性」(transtextuality)來統稱「互文性」(intertextuality)。在他眼中，所有的文本都是跨文本的，任何文本都是在其他文本片段上產生的「二度結構」。互文性與超文性區別了兩個文本的共存關係和派生關係：「互文性指一個文本在另一個文本中切實的出現，體現一種橫向的文獻羅列形態。如引用或抄襲；而超文性指一個文本從另一個文本中派生出來，一個文本並不切實際的出現在另一個文本中，它體現出一種縱向的派生關係。」³³如戲擬或仿作。他更重視的是超文性，並以維吉爾的《埃涅阿斯記》、喬依斯的《尤里西斯》來說明派生的關係。

熱奈特認為維吉爾《埃涅阿斯記》、喬依斯的《尤里西斯》都是透過對《奧德賽》的改造而完成的，但改造手法卻各自不同，有「簡單」和「複雜」的區別。他認為喬伊斯採取前文本的情節故事和人物關係，但卻使用了與前文本不同的風

³¹羅婷，《克里斯多娃》，(台北：生智文化，2002年)，頁112。

³²熱奈特把文本的關係分為互文性、副文本性、元文本性、廣義文本性和承文本性五類。轉引自洪濤，〈試論熱奈特對互文性理論的貢獻〉，《湖北社會科學》，2007年第10期，頁120。

³³秦文華著，《翻譯研究的互文性視角》，(上海：上海譯文，2006年)，頁71。

格。而維吉爾正好相反，他從前文本哪裡吸取了某種風格，用於另一個情節。熱奈特稱前者為「以其他方式表達同一內容」，後者為「以同一方式表達其他內容」。³⁴這二種方式都是透過模仿《奧德賽》所派生出來，但是他們又與前文本有著不同程度的差異性。熱奈特所關注的便是這差異性，他認為造成這種差異性的原因便是承文本都對前文本進行了「改造」。

從熱奈特對互文性的闡釋，可以知道他將克里斯多娃所提出的互文性作更深入的探討，而克里斯多娃的互文性在他的理論中只是跨文本性中的一種，且指的是文本之間的共存關係。重要的是熱奈特所提出的互文性理論，賦予互文性具有文本分析的功能，以及其對文本改造轉換手法的精細研究奠定了互文性理論修辭學分析向度的基礎。

貳、互文性常見的創作手法

互文性廣泛的運用在後現代的寫作策略上，目前歐美學者對互文性在文學作品中的表現形式大致區分為五種歸類。

一、引用（quotation）³⁵

即直接引用前文本中的一段話，或是引用名字或語錄，通常會用引號、斜體字、註解或是另列的文字標示出來，因此很容易被辨識出來。

二、暗引（allusion）

指在文本中出自聖經、神話、童話、民間傳說、歷史故事、宗教故事及經典作品等等之中的典故和原型，不直接原封不動引用，而是明顯帶有前文本的意識標誌。

³⁴洪濤，〈試論熱奈特對互文性理論的貢獻〉，《湖北社會科學》，2007 年第 10 期，頁 121。

³⁵ citation 或 quotation 都是引用之意，但是後者包括引文及語錄的意思，因此以後者的英文為主。

三、拼貼 (collage)

指把前文本部分的內容不作更動或修改，再直接引入到文本中；或是將兩個或兩個以上的文本的部分內容加以黏貼、拼接組合在一起，再融入新的文本之中，產新的趣味。

四、仿作(pastiche)或嘲諷的模仿 (parody 又稱戲擬)

pastiche 的意思是模仿作品；parody 則是指諷刺性模仿詩文或是詼諧的改編詩文。二者皆是熱奈特提到的派生的主要形式，仿作主要是模仿前文本，戲擬則是對原作進行轉換。尤其戲擬這種方式古已有之，不過它在西方文學作品，尤其是後現代主義作品中得到了十分廣泛的運用。它意指作家基於趣味或顛覆的目的而於形式或體裁上模仿他作，藉由對前文本的扭曲、轉換達到諷刺、詼諧的效果，而產生新意涵或新趣味的文本。

五、無法追溯來源的代碼(is unable code which traces originates)

這是巴特等人的觀點，它指無所不在的文化傳統的影響，而不是某一具體文本的借用。

除了上述的五種歸類，還包括呼應、結構對位，有時還會因為翻譯的關係出現不同的詞彙。然而互文的創作手法運用時，並不會侷限只用某一種手法，也可能會混在一起使用，因此分析一個文本裡是如何確切的使用何種互文性手法，是不易辨別的。因此，筆者在分析文本時盡量以上述五種的互文性手法說明互文性在《航海王》中的運用情形。

第三節 兒童文學的詮釋體系

Perry Nodelman在《閱讀兒童文學的樂趣》一書中，將兒童文學視為一種文類，認為此文類具有一定的基本創作模式與典型的特徵。³⁶當這些典型的型態當成基模來運用的時候，讀者閱讀到一個相似的文本，便可將其文本視為有趣的變形，此一概念便是文學批評家所謂的互文性。筆者將以Perry Nodelman提出的論點為基礎，找出《航海王》在故事情節上的表現與兒童文學創作手法的互文性。

Perry Nodelman 認為兒童文學在人物角色設定、主題、情節等都具有共通的特徵，也因為這些特徵使得此種文類與成人文學有所區別。以下提出兒童文學的共同特徵，說明日本少年漫畫在創作時也有同樣的特徵，從這當中體現文本是眾多文本的排列和置換，具有一種互文性，從互文性當中指出《航海王》與兒童文學的關聯。

壹、角色設定

Perry Nodelman 認為在兒童文學裡的主角大多是兒童，個性上具有純真、無知的特性，這樣的性格使得主角常常面臨危險，惟有面臨危險，克服危險後，主角才能有所成長。其角色除了以人為主之外，也有以擬人化的動物擔任，甚至機器、玩具、娃娃或其他小東西都可透過擬人化成為故事主角。這些主角大部分都有的共通特性，即暫時成為孤兒或是原本設定便是孤兒。孤兒的設定使得主角得以離家冒險，在冒險的過程中獲得成長。

在日本少年漫畫中，主角也會以孤兒的形象出現，這樣的設定便能使主角出外冒險，歷經成長的儀式。如《航海王》的主要角色都是以孤兒形象出現，以及

³⁶ Perry Nodelman, 《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 174-175。

近年十分受歡迎的漫畫《火影忍者》³⁷當中的主角漩渦鳴人、漫畫《獵人》³⁸當中的小傑，也都是以孤兒形象出現，正因為孤兒的身分，使他們有更多冒險與成長的空間。

貳、普遍的情節

兒童故事常出現的普遍情節是在家/離家/回家(home/away/home)的形式如圖

2-2-1：³⁹在兒童文學中主角大多會經歷離家的過程，

在離家的過程中學習家的意義；或是透過離家之後，重新

找到一個安定的家。在少年漫畫情節上，也有類似的情節

發生。最著名的日本少年漫畫《七龍珠》，主角孫悟空一出

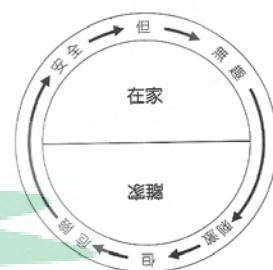


圖 2-2-1

場便是以孤兒形象出現，開始四處冒險學武功，結合許多同伴後，仍歷經許多驚險的事件。最後作者鳥山明在續集《七龍珠 Z》不僅設計悟空與琪琪共組家庭，還擁有一個兒子，過著快樂的生活。但故事還未結束，孫悟空與兒子們仍要繼續離家修煉武功，繼續冒險與保護家園。

參、反覆性

兒童文學的故事結構常常帶著反覆性，反覆性能使讀者發展理解故事的基模。其中一種普遍的故事型態是累進的故事，也就故事中新的事件出現時，前面的事件就會重複敘述一次。於是，故事情節的展開，以層層推進的方式進行，每

³⁷ 《火影忍者》(日語：NARUTO -ナルト-)，又譯狐忍，是日本漫畫家岸本齊史的少年漫畫作品。描述在作者虛構的忍者世界中，男主角漩渦鳴人與其夥伴如何經歷成為忍者的過程，以及為找回夥伴面臨種種的挑戰。

³⁸ 《獵人》(HUNTERxHUNTER，ハンターxハンター，香港動畫版譯《全職獵人》)是日本漫畫家冨樫義博的作品，在1998年第14期日本週刊少年Jump開始連載。內容描述名為小傑的12歲少年尋找父親—金·富力士的故事。「獵人」(HUNTER)一詞是故事所設定的世界中的社會超級精英，擁有比一般人更多的權力，常按照各自喜好四處活動。

³⁹ Perry Nodelman，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁187。

一情節的內容性質都相似，但在推進中，動作一次比一次加強，氣氛一次比一次強烈，重要性一次比一次升高，直到故事結束為止。⁴⁰如此類性的情節不斷的反覆，且反覆之中又有所相異之處，便使得情節更為深入。在少年漫畫裡最常見的反覆性，經常出現在主角對自我信念的表達。

如《灌籃高手》裡的櫻木花道就以「打倒流川楓」為主要的口頭禪，只要是與流川楓針鋒相對的情節，他的這句話就會不斷出現，即使知道自己實力不如流川楓，他仍不放棄努力練習，想要贏過流川楓；《航海王》的魯夫則以「我要成為海賊王」為信念，這個信念則反覆的出現在每個單元情節，不斷強調魯夫驚人的意志力與想要達成目標的信念。

肆、變化

文本中的圖畫或文字，有著相同基本型態的不同形式，即變化的反覆性。包括文本內的變化、系列之中的變化、非系列文本的變化。故事情節雖然相似，但在反覆的情節上，細節會有所增添，產生變化，能使讀者有不同的閱讀樂趣。日本少年漫畫裡的主角常需要進行修煉，修煉的情節除了反覆出現外，在每次的修煉又會有許多新的招式產生。如《獵人》當中的小傑與奇犽在成了獵人之後，必須不斷修煉念能力，在每一次的修煉中，念能力不斷的進化；《航海王》裡的魯夫、索隆、香吉士等人也都在每次與對手的對戰中，不斷提升自身的能力與打鬥招式。在這樣相似反覆修煉的情節中，只是在念能力的部分或是打鬥過程能力的提升上稍加增添某些元素，便能使讀者期待主角在下次的修煉有更精采的招式出現。

⁴⁰林文寶、陳正治、徐守濤、蔡尙志合著，《兒童文學》，(台北：五南圖書，2005年)，頁199。

從以上兒童文學基本特徵看漫畫《航海王》的故事情節，會發現有相似的情況發生。筆者在分析《航海王》情節時便以此為論述依據，整理出《航海王》的故事情節與人物特徵，再與兒童文學做比較，分析兩者的關聯性，並思考互文性又是如何運用與呈現在文本的情節當中。



第四節 國內相關論文

在全國碩博士論文資訊網以「航海王」為關鍵字搜尋，僅出現陳君雅《國小學生對電視卡通圖像中性別概念之研究：以航海王圖像為例》一篇論文。⁴¹但其內容以探討學生對電視卡通圖像中性別概念的看法，似乎與本文的研究無直接關係。

若以「漫畫」為關鍵字搜尋，共出現 151 筆資料，大致歸類其研究方向有：漫畫在教育的應用情形、漫畫文化的脈絡、漫畫的文化產業、從視覺藝術觀點看漫畫，研究方向十分多元。其中台東大學兒童文學研究所有多本研究漫畫的相關論文，如林素真《哆啦 A 夢研究》、詹淮元《天才小釣手研究》、張逸明《手塚治虫漫畫研究》、黃純靖《奈知未佐子漫畫作品研究》，以上論文多是集中於探究漫畫文本的敘事手法、風格呈現的文本分析。筆者尚未看見將漫畫與互文性概念結合的相關論述。

但梁可憲《*The Last Resort* 圖文創作風格研究~超現實與互文性創作手法融入》的論文，其中探討圖畫書中的互文性及超文性的概念，及互文性如何融入圖畫書文本的手法，提供筆者在分析漫畫文本時的參考方向。此論文旨在分析《*The Last Resort*》一書中如何找回「想像力」的歷程。在創作風格上，主要是以互文性與超現實主義的手法融入於圖畫書中，利用互文性召喚讀者的記憶。梁可憲在其研究中對於互文性手法、策略如何運用在圖畫書文本中，有詳細的分析。藉由互文性的運用，召喚讀者的記憶，加上創作者的重新詮釋，產生閱讀的另一種樂趣。

再者，以「互文性」為關鍵字搜尋，出現的相關論文共 27 篇，發現互文性在文學領域被討論最多，其次是電影或戲劇，其中台東大學兒童文學研究所王儷錦(2

⁴¹ 陳君雅，《國小學生對電視卡通圖像中性別概念之研究：以航海王圖像為例》，國立屏東教育大學視覺藝術學研究所碩士論文，2007 年。

《義大利童話中反派角色形象研究》、余曉琪《魔法森林、吸墨鬼、發條鐘互文性研究》兩篇論文，當中提及的互文性概念，對筆者在觀念上的釐清有所助益。

王儷錦《義大利童話中反派角色形象研究》，旨在分析義大利童話中反派角色的形象，以榮格心理學為論述的基礎，分析反派角色的外在形象與內在形象。其中一章，提及義大利童話與格林童話在情節上產生互文性的效果。然而，王儷錦指出互文性在此篇論文並非論述重點，因此對互文性的討論僅止於此。

余曉琪《魔法森林、吸墨鬼、發條鐘互文性研究》，以古老神話、民間傳說、經典童話等為前文本，《魔法森林》、《吸墨鬼》、《發條鐘》三本文本為承續文本，分析彼此之間在人物、情節、故事及物品所產生的互文性軌跡，藉由召喚讀者填補互文的空隙，引發更多聯想與樂趣。再者，提到互文性手法可分為戲擬、仿作、引用及拼貼，在創作時運用這些手法，能使前文本產生新的樣貌，更能讓讀者在閱讀過程中產生不同的樂趣。

第參章 人物之互文性表現

《航海王》是一部長篇敘事的連環漫畫，⁴²漫畫中的人物、情節、主題、故事都具有 consistency 與連續性。漫畫人物的呈現主要是以圖像及文字共同塑造出來，圖像表現的是人物角色的外在面貌及行為表現；文字的部分則是透過對話的方式或內心的獨白呈現出人物角色的思想、意念以及描繪出整個故事的劇情。因此在分析《航海王》文本裡頭的人物角色時，必須從圖像的表現和人物角色之間的對話中逐步推敲各個角色的個性、信念與人格特徵等。

其次，日本少年漫畫主角常帶有英雄主義的特性，主角能面對各種困難，繼而克服困難達成目標。《航海王》在角色的塑造，同樣具有這種英雄的特性，但更令人在意的是整部漫畫中主角或配角的外在形塑，會令人聯想到文學作品或卡通的人物角色。這些角色的部份雷同之處，是否意味著前文本的人物經過時間的考驗後，仍會以不同的面貌呈現在其他文本中，或許人物名稱改變了、性格不同了，但仍有某些重要的特質融入新的文本，因此讀者才能辨別出它的存在。

談人物角色之前，先對人物與角色簡單的介紹。法國敘事學家格雷瑪斯區分了二個不同的概念，即是行動元和角色（人物）。二者被認為是完全或服從於一個行動的，兩者都可以是人，也可以是無生命的物體或抽象的概念。行動元是作為一切敘事作品的基本要素的一般範疇。一個行動元是共享有一定特徵的一類行為者；角色在不同的敘事作品中被賦予具體的特性。而根據作品主要是件的不同功能關係，格雷瑪斯區分出主角、對象、支使者、承受者、助手、對頭六種角色。

⁴² 根據美國漫畫家及漫畫研究者 Will Eisner 對連環漫畫的定義為「連續性的藝術」(Sequential art)，並將連環漫畫和電影一同歸類於視覺敘事(Visual narrative)，即以圖像/影像述說故事的敘事形式。轉引自柯惠玲，《論安達充漫畫之藝術表現~以鄰家女孩為例》，台東大學兒童文學研究所碩士論文，2006 年，頁 23。

一、主角和對象(subject and object)

在故事中，追求某種目的的角色稱為「主角」。而「主角」所要追求的目的稱為「對象」。而對象不一定是一個人物，主角也許可能只想達到某種狀態而已。如財富、愛情、智慧、榮譽、幸福或正義及理想的社會等等。

二、支使者和承受者(sender and receiver)

所謂「支使者」即是引發主角行動，或為他提供目標和對象的力量。而獲得對象的則稱為「承受者」。在很多情況下「支使者」可能不是一個人，而是某種抽象的力量。如命運、社會、時代、智慧等。在各種敘事作品中，支使者可以具體化為不同的內容，可能是把女兒嫁給主角的國王，也有可能是主角的某種性格特徵或強烈慾望，這種特徵或慾望可能促進也可能阻礙主角獲得目標。而承受者與主角常常是同一個人。

三、助手和對頭(helper and opponent)

在敘述的作品中，主角要得到的對象往往有兩種結果，得到獲得不到。要達到這一結果往往要經歷曲折的過程，所以主角在追求對象的過程中有可能受到阻撓，也可能得到來自各方的種種幫助。這在基本的角色模式中便是「助手」與「對頭」。和其他角色一樣，助手和對頭有能是人物，也可能是人形化的動物，或是各種抽象力量或關係。

本章論述時，試圖將文本中的人物分成三節作分析，以釐清互文性在文本中如何呈現。第一節以主角為分析對象，分析主角人物的前文本為何，再整理互文人物的異同。第二節以文本中的反角與配角為分析對象，分析反角或配角人物的前文本為何，再整理互文人物的異同。第三節說明互文手法在人物角色的運用情形。

第一節 主 角

以「頑童」的兒童形象在兒童文學裡是經常出現的角色，最著名的莫過於馬克·吐溫《湯姆歷險記》中的主角湯姆、《頑童流浪記》當中的哈克，兩人都是喜歡冒險、具有正義感的孩子。另一本由義大利卡洛·柯洛迪所著的《小木偶奇遇記》中的木偶皮諾丘也可說是頑童的代表，由於他的不聽話必須不斷經歷冒險，最後成為一位好孩子。上述這三位在十九世紀誕生的頑童歷經歲月的更迭，到了二十一世紀仍然在不同的文本中可以看見他們的蹤跡。透過互文性的概念解讀兒童文學與漫畫之間的關聯，《航海王》當中的主要人物角色便與上述的頑童有幾分相似之處。

另外，在兒童文學的故事裡，孤兒是經常被設定的角色，這裡指的孤兒可能是永遠或是暫時與父母分離，如彼得兔、《金銀島》的吉姆、《綠野仙蹤》的陶樂絲。孤兒之所以普遍出現在兒童文學，主要是他們可以自由自在的去冒險而不必受到大人的保護與約束，不過他們同時要面臨無父母在身邊或失去安全的恐懼感。

《航海王》在角色的設定則以少年為主，細究每個主角的身世背景，⁴³會發現作者所創作的這些角色，同樣要脫離大人的保護或約束後，才能邁入冒險的旅程，這點倒是與兒童文學不謀而合。其主要角色魯夫、索隆、香吉士、娜美、騙人布、羅賓、喬巴、佛朗基，均設定為孤兒，不但符合兒童文學的角色型態，孤兒的形象更讓他們在往後的冒險上無所拘束。

但是兒童文學更強調的部分是，角色一旦踏入冒險的旅程，會因為無知或是無邪陷入困境而導致危險或絕望，最終要學會成長。至於《航海王》在這部分的

⁴³有關航海王各個主角的身世背景參閱〈附錄二〉。

處理，可以從主角童年的成長歷程看到相似之處，在角色設定互有雷同，孤兒形象是常見的角色類型。

舉例來說：童年時期的魯夫，因為年幼無知而吃了惡魔果實成為橡膠人及早鴨子。於是，當他想替紅髮傑克向山賊討回公道時，卻因體格弱小，反被山賊丟進海裡。為了拯救命在旦夕的魯夫，傑克跳入海中因而失去一條手臂。懊悔不已的魯夫發誓要讓自己變堅強，更自傑克身上學習到所謂「夥伴」的意義。

其他主角的童年時期同樣面臨挫折或絕望，也都必須從中學習自我成長。例如：索隆在失去好友克伊娜後，十分傷心難過，決定堅守兩人的約定，從此不斷鍛鍊自己；香吉士原本不懂為何船上的廚師堅持要將客人吃剩的食物吃完，直到他遇到海難，從哲普身上學習與了解食物的重要；娜美、羅賓分別因為重要的親人奮不顧身的保護，讓她們學習到活下去的意義。

擬人化的角色—喬巴，由於出生不久後就被親人遺棄，直到遇到西爾爾克醫師才有被愛的感覺。後來西爾爾克生病了，喬巴為了治療他，費了一番心力才找到的植物，竟然使得西爾爾克加速死亡。或許是喬巴的無知，卻害得西爾爾克提早結束生命，西爾爾克的死使喬巴決定要成為一位醫術精湛的醫生，並將西爾爾克的意志傳承下去。

從上述可知，《航海王》主要角色的設定與兒童文學有相似之處，除此之外，透過圖像與文字的能指作用，讀者從文本中發現互文性的產生。往往人物的互文性現象往往最容易辨別，可以從人物的外貌與性格兩部分看出來。漫畫則透過圖像與文字兩種符碼傳達出的訊息，以解讀符碼中傳達出的人物形象與個性。因此在《航海王》人物互文的部份，本節先依照主角特性與外貌找到其可能援引的文本，在第三節再說明兩者產生互文所運用的手法。

壹、蒙其·D·魯夫(モンキー・D・ルフィ、Monkey·D·Luffy)

航海王當中的核心人物，是草帽海賊團的船長，他不但勇氣十足，還具有不可思議的能力。當年紅髮海賊團停留在魯夫所居住的村落期間，小魯夫便常到海賊的船上蹣跚，無意間，魯夫誤食了傑克他們的戰利品惡魔果實—橡膠果實，這使得魯夫的身體可以像橡膠一樣，不可思議地任意拉長。雖然魯夫因此不能游泳，不過成為橡膠人可是讓魯夫在對抗敵人時佔盡上風。受到紅髮傑克的影響，從小誓言要出海當海賊，並立定志向要成為海賊王。一路上召集志同道合與值得信任的夥伴，朝著偉大航道前進，尋找傳說中的大密寶。

一、外表的描繪

頭戴草帽，身穿背心與及膝短褲，腳上總是穿著一雙草鞋，一副不像海賊的粗糙打扮。左眼下方有傷痕，這個傷痕是魯夫在小時候，為了向紅髮傑克證明自己很勇敢足以擔任海賊，自己動手劃傷的(見圖 3-1-1)。



圖 3-1-1 魯夫，第 1 集，頁 59。



圖 3-1-2 湯姆與哈克

圖片來源 <http://map.answerbox.net/landmark-92221.htm>

二、個性與信念

魯夫個性十分坦率、樂觀、自信，對於任何人、事、物都有著極大的好奇心，

總是勇於追求冒險與夢想。縱使魯夫個性有時衝動、單純、遲鈍，甚至行為有點愚蠢好笑，卻因為他會為了同伴無條件出生入死，也為他贏得同伴的信任，是一位十分可靠的船長。魯夫總是懷著「為夢想而活、為夢想而死。」的堅定決心朝夢想前進，即使成為海賊王的路十分險峻，他還是盡情地邁向冒險的旅程。這種奔放的個性就是魯夫最主要的魅力。

只要是為了追求自己的夢想，魯夫都抱著「賭上性命」的信念來挑戰各種困難。正因為有不怕死的覺悟與堅定的信念，他才能在夥伴有危難的時候，迅速做出勇敢的行為。對於喜歡冒險的魯夫來說，夥伴是絕對需要的存在。他能不管自己的死活為夥伴拚命，同甘共苦，並且與夥伴們存在著堅強的牽絆與信任。保護夥伴是他重要的信念之一。再者，寶物對魯夫來說，並不是單指財寶。魯夫認定的寶物是充滿與大海賊紅髮傑克的約定—決定要成為海賊王的決心。代表著這個信念的便是紅髮傑克贈與的草帽。因此，魯夫不管碰到什麼危機，絕對不會放開帽子。一旦與帽子失去緣分的瞬間，就是魯夫成為海賊王時或是死亡時。

三、援引文本

魯夫的外在形貌，使人想到《湯姆歷險記》裡的主角湯姆及哈克。馬克·吐溫的《湯姆歷險記》描述活潑調皮、愛幻想又愛冒險的湯姆，因為父母雙亡與弟弟一同被寶麗姨媽收養。個性不受拘束的湯姆，十分嚮往有趣又充滿冒險的生活，夢想成為英雄。湯姆與好友哈克一同鬧出有趣又滑稽的事情，一同編織童年的夢想。縱使湯姆頑皮的作風常使寶麗阿姨及鄰居們感到頭痛，但是湯姆過人的機智與正義感卻受到玩伴們的推崇。有一天，湯姆與哈克無意中目睹了一場殺人命案，從此被迫展開一場驚險萬分生命歷程。最後，湯姆憑著機智與一股正義感，挺身而出指認兇手，不但拯救了無辜的嫌疑犯，成功平反一樁冤獄，還挖出一箱寶

藏，成為鎮上令人欽佩的小英雄。

從上面的概述來看，湯姆愛冒險與正義感的人格特質在魯夫的身上亦可窺見；外在形貌都是一副隨性的打扮，其中草帽這個特殊的物品也是兩者的共同特徵。從卡通版的湯姆外表(圖 3-1-2)對照魯夫的外表(圖 3-1-1)，有諸多雷同之處。透過外在形貌、人格特性，使讀者產生對前文本的聯想，兩者的互文性油然而生。

貳、騙人布(ウソップ、Usopp)

騙人布是草帽海賊團的狙擊手，他是紅髮傑克部下耶穌布的兒子，他以擁有父親的海賊血統為榮。未加入魯夫海賊團之前，在故鄉扮演著說謊者的角色以娛樂大家。為了保護自己的家園，騙人布起身對抗洛克海賊團，因此得到魯夫的認同，與魯夫一行人聯合打敗洛克海賊團。他的射擊技術十分高超，無人能比，不過常射些沒用的東西。夢想成為勇敢的海上戰士，因而與魯夫海賊團一起出海冒險。

一、外表的描繪

留著一頭黑色捲髮，頭帶狙擊防風鏡，特別長的鼻子是騙人布引以為傲的特徵，總是背著一個包包，裡頭裝的都是他騙人的作戰工具(見圖 3-1-3)。

二、個性與信念

騙人布是個愛吹牛、愛說謊的人，主要是因為在他出生不久，父親追隨傑克出海當海賊，留下他與母親相依為命。就在母親過世後，孤單的騙人布深信身為海賊的父親總有一天會來接他，因此開始每天說謊騙村子裡的人，並吹噓自己的航海冒險經驗。然



圖 3-1-3 騙人布
第 3 集，頁 120。

而在說謊的背後，騙人布的個性是懦弱與自卑的，看待任何事也是十分悲觀。逃跑的速度可說是草帽海賊團中最快的，平常在戰鬥時也經常因為膽小怯懦而逃跑，但是在重要關頭，他有時也會變得非常勇敢，因此他的個性有著矛盾的因子，讓人搞不懂他究竟是懦弱還是勇敢。

另外，「對自己的行動感到榮耀並勇敢的戰鬥」，這就是騙人最想成為的勇敢海上戰士。平常他把勇敢的海上戰士當作口頭禪般的掛在嘴邊，這是因為他比任何人都仰慕勇敢的海上戰士。而且，他絕不希望戰士的榮耀遭到踐踏，不管敵人是多麼可怕的人，他都會勇於面對敵人。雖然平常他看起來像是個愛說謊的人，但是卻充分有著成為勇敢的海上戰士的素質。

騙人布雖然一直說謊，但是他所說的謊言卻充滿了溫柔與強悍的力量，為了保護自己所珍惜的東西，即使自己深處在危險之中，他還是會拚命的說謊，這就是心中有著極高榮耀的騙人布才能夠說出來的謊言。

三、援引文本

人物外在形象的特徵，最容易使人聯想。騙人布擁有的長鼻子，加上他說謊的性格，自然的使讀者聯想到《木偶奇遇記》裡，一旦說謊鼻子就會不斷變長的皮諾丘。卡洛·科洛迪在這部小說中描述木匠老人傑佩托把一塊會哭會笑的木頭刻成木偶，並把它取名為皮諾丘，而且把他當作自己的兒子。傑佩托賣掉上衣，供皮諾丘上學。可是小木偶皮諾丘一時貪玩，為了看戲不惜賣掉課本。回家路上受到貓與狐狸的欺騙，差點被吊死，幸虧遇到藍髮仙女而得救。後來被愚人國法官關進監獄，出獄後又被捕獸器夾住，被迫當看門狗，後來因為它幫助主人抓住黃鼠狼而重獲自由。他下定決心要成為一位用功讀書的好孩子，卻受到同學慫恿逃學到海邊看鯊魚，接著又被賣到玩具國成了一頭驢子。後來藍髮仙女又救了他，

皮諾丘最後與木匠佩傑托在鯊魚腹中重逢，逃脫後兩人便在海邊定居下來。從此小木偶皮諾丘成了一個誠實、聽話、愛學習、孝順父親的好孩子。

前文本裡的皮諾丘基本上個性屬於調皮、膽小、沒有主見有容易受他人影響的小孩，這部分的個性與騙人布有雷同之處。不論是在外在形象與個性上，這兩者產生了極高的互文性。

參、多尼多尼·喬巴(Tony Tony·Chopper)

喬巴是一隻非常可愛的麋鹿，牠一出生就被人遺棄，吃了「人人果實」之後，大家都覺得牠是個怪物。因為人人果實使得牠不但會說話人話，同時擔任動物的翻譯員，還會站著走路，更厲害的是牠還會七段變身！幸好有好心的醫生西爾爾克願意接納牠，讓牠重拾信心。喬巴是在〈雪之國篇〉才出現，魯夫十分喜歡牠，便邀牠加入並擔任船醫。從此喬巴展開夢想已久的海賊生活。

一、外表的描繪

一隻可愛的麋鹿，擁有一雙引以為傲的角，最大的特徵是有一個藍鼻子，以及帶著頭上帶著救命恩人西爾爾克送給牠的畫有 X 標記的粉紅色帽子(見圖 3-1-4)。人獸型的外表是狸貓，人型是馴鹿，獸型是大猩猩。



圖 3-1-4 麋鹿 喬巴

[http://www.ttv.com.tw/drama/2005/
cartoon/onepeace/04-cast.htm](http://www.ttv.com.tw/drama/2005/cartoon/onepeace/04-cast.htm)

二、個性與信念

因為痛苦的過去，使得喬巴在心中留下一道深深的傷痕，因而造成個性害羞內向、不善表達情感。一旦有人稱讚牠，牠便會口出惡言罵對方，但是動作表現卻是極度的開心。正因留下的傷痕非常深，所以喬巴有著比別人強健的決心。由於從小就受到週遭的人們排斥的喬巴，對於向自己展現出敵意的人相當敏感，總

是深怕再受到傷害，所以會變得比較退縮懦弱。

然而，孤單度過孤獨童年的喬巴，非常了解弱者的痛苦，而爲了別人幸福奉獻一生的西爾爾克醫生則讓牠了解到什麼是真正的強悍，因此知道心靈的強悍與懦弱的喬巴比任何人都體貼他人。

喬巴之所以會對飄逸在磁鼓城的海賊旗十分執著，因爲那面海賊旗就是教導喬巴身爲醫生的生存之道的醫生西爾爾克的信念。它象徵繼承了西爾爾克意志，對喬巴來說保護旗子就是意味著貫徹自己的信念，所以他拚命的保護那面旗子。之後接納魯夫一行人，並完成繼西爾爾克的夢想，便展開牠的冒險之旅。

三、援引文本

每逢聖誕節，總是能聽到許多關於聖誕節的故事。其中一則是關於幫忙聖誕老公公拉雪橇的麋鹿——紅鼻子魯道夫的故事。在大雪紛飛的日子，小麋鹿魯道夫誕生了。所有的麋鹿都來看他，然而魯道夫卻擁有一個又大又紅的鼻子，這使得沒有麋鹿要和他玩。可憐的魯道夫只好孤零零的獨自玩耍、練習拉雪橇。雖然魯道夫的母親安慰他說，總有一天大家會發現你的優點。直到聖誕夜來臨了，聖誕老公公要挑選拉雪橇的麋鹿，由於聖誕夜刮著強風暴雪，迷濛的天色，無法看見前面的路。聖誕老公公擔憂無法將禮物送出去，此時聖誕老公公卻對著魯道夫說，今年的聖誕夜就由你來擔任拉雪橇的領隊吧！因爲你的鼻子正好可以爲我們照亮前方的路。開心的魯道夫站在隊伍的最前面，引領麋鹿不迷失方向。

魯道夫的故事很容易使人聯想到同樣是麋鹿的喬巴，牠們擁有共通的童年生活，同樣被同伴唾棄，同樣被人救贖。兩者除了在外在形貌的相似度極高，童年經驗相似，因而不免對兩人的互文性程度作聯想。

肆、羅羅亞·索隆(ロロノア・ゾロ、Roronoa Zoro)

索隆是第一位加入草帽海賊團的成員，是一位擁有武士道精神的劍客，立志成為世界第一的劍豪。在海賊團裡的地位類似副船長，十分相信與尊重魯夫的任何決定，並有為魯夫犧牲生命的覺悟，同時魯夫也十分信賴索隆，兩人的有著真摯的情誼。

一、外表的描繪

索隆有一頭綠色的短髮，作戰時會把纏在左手臂的頭巾綁在頭上，穿著汗衫，腰間纏著綠色腰帶，左耳還佩戴三個耳環，隨身攜帶三把刀(見圖 3-1-5)。



圖 3-1-5 索隆，《One Piece 航海王 red 絕讚的人物特寫》，頁 38。

二、個性與信念

索隆個性十分直率，具有領導人的特質，常常被誤以為是船長。另外，他所擁有的武士道精神，絕對不容許有任何的妥協與天真，那種壯烈的生存之道，使得他可以為了榮耀

而輕忽自己的生命。不過索隆是位路痴，就連有人帶路，也照樣迷路。索隆的信念來自於與死去故友立下的誓約，誓言要達成世界第一劍客的夢想。索隆在一次與大劍豪鷹眼密佛格的對戰中，不幸落敗，發誓不會再輸給任何人，並嚴格的鍛鍊身體，充分展示出武士道律己克己的精神。

三、援引文本

索隆的整體形象塑造足以代表日本文化的武士道精神。武士道是指日本封建社會中武士階層(稱為侍，さむらい)的道德規範，類似歐洲中世紀出現的騎士精神。武士道是基於一些美德，如：正義、勇氣、惻隱之心、禮節、真誠、名譽、忠義、

克己，只有通過履行這些美德，一個武士才能夠保持其榮譽。索隆完全體現日本武士道精神，縱使從外觀無法辨別出是哪個特定的日本武士，但是索隆的種種言行，無一不是在彰顯日本武士的特質，就連《航海王》中阿拉巴斯坦王國的薇薇公主也稱索隆為 Mr.武士，可見索隆的創作來源就是日本武士道文化。

伍、香吉士(サンジ Sanji)

香吉士在草帽海賊團擔任廚師，擁有一身好廚藝。他對食材十分珍惜，主要是來自於小時後與哲普漂流荒島時的體認。爲了尋找蔚藍海域，決定加入魯夫冒險的行列。

一、外表的描繪

特徵是黃頭髮，有著捲曲眉毛，只露出右邊眼睛，常吸煙，擅長用腳進行踢擊。香吉士總是穿著西裝或襯衫，十分具有英國紳士的特質(見圖 3-1-6)。

二、個性與信念

香吉士平時個性冷靜，只有生氣的時候，用粗話罵人，才會有粗暴的性格出現。喜愛女性，對待女性十分有禮，相對也十分

好色，是個「擁女性主義者」，只要是女人都會極力保護，而且保護範圍廣泛，老人小孩全都包含在內。個性講求原則，遵守猶如王子般的騎士道精神，曾經自稱爲 Mr.王子。常與他吵架的索隆給他取了「白痴國的王子」、「好色捲眉毛」或「死飛鏢」等不同綽號，與索隆是死對頭，同時也是要好的夥伴。他的夢想是尋找全世界海洋食材聚集的傳說之海「**ALL BLUE**」(蔚藍海域)。

三、援引文本



圖 3-1-6 香吉士
第5集，頁160。

香吉士的角色在性格塑造上，可用英文裡的「gentleman」來形容他。「gentleman」最初是指來自優越家庭的男士。後來發展為對心地善良，舉止優雅的男士的稱呼。另外，也可從香吉士身上看見歐洲發展出來的騎士精神。騎士往往是勇敢、忠誠的象徵，每一個騎士都以騎士精神作為守則，是英雄的化身。因此香吉士的前文本是來自於對歐洲騎士文化的解讀，再把騎士文化的特性體現在角色裡。香吉士的打扮經常是穿著西裝、襯衫或是皮鞋，或許這些西方國家發明的服飾，加上西方的騎士精神，就構成了香吉士的互文文本。

陸、妮可·羅賓(ニコ・ロビン、Nico Robin)

出身在擁有考古學研究所的歐哈拉，八歲就取得考古學博士，卻因為世界政府害怕歐哈拉的學者揭開消失百年的歷史，於是發動非常召集將歐哈拉消滅，從此地圖上無法找到這個地方。而羅賓在這次海軍毀滅行動之下是唯一的倖存者，卻也成為海軍的懸賞對象，直到遇到魯夫一行人，羅賓才找到自己真正的夥伴。

一、外表的描繪

身材高挑性感，特徵是黑色長髮、立體鼻子、紅色眼睛（動畫版為藍色），和棕色皮膚，耳朵被頭髮整個蓋住，有時候會戴著一頂牛仔帽(見圖 3-1-7)。

二、個性與信念

羅賓個性十分冷靜、成熟穩重，可能與她長期生活在背叛與不安的生活有關，因此造就她在面對任何事情總是能夠冷靜分析。但有時她也十分愛面子與害臊，不常和魯夫他們一起搞笑。另外，羅賓在個性上有著嚴苛的特性，因為凡是破壞貴重



圖 3-1-7 羅賓
第 13 集，頁 112。

歷史的人，她絕不輕饒。具有閱讀古代文字的能力，也是花花果實能力者。

羅賓由於長期被海軍追捕，因此漸漸失去追求夢想的意念，甚至不想活下去。直到魯夫等人從艾尼斯大廳救回羅賓，羅賓才重拾活下去的願望，而這同時也是她死去母親對羅賓的期望。魯夫等人成為羅賓的棲身之地，為了真正的夥伴，她打從心底發誓要活下去，並且拾回長久的夢想，就是找回失去的「歷史本文」。⁴⁴

三、援引文本

《古墓奇兵》(*Tomb Raider*)是一款最早由Core Design製作，Eidos Interactive公司在1996年發行的第三人稱動作冒險遊戲，也曾拍成電影。遊戲女主角蘿拉·卡芙特(Lara Croft)是個身材性感的女性，她是個探索遠古寶藏的女探險家、女考古學家，就像印第安那·瓊斯⁴⁵一樣。遊戲的設計以解謎為主，並以大量考古、探險事件為背景。而《航海王》裡的羅賓從外在形塑來看，與《古墓奇兵》裡的蘿拉不論在外表長相、穿著、職業都有著雷同之處。加上《航海王》的劇情也包含尋寶、解謎，更增添羅賓與蘿拉的互文性。

柒、娜美(ナミ Nami)

娜美是草帽海賊團裡的航海士，也是海賊團裡最具權威的女性。一開始娜美只是假裝與魯夫合夥，目的是偷取寶物拯救可可亞西村。後來魯夫協助娜美脫離惡龍海賊團的控制，並邀請娜美擔任航海士。

⁴⁴歷史本文在《航海王》裡是個據說上面刻著「真正歷史」的石碑。有說法指出，只要將分散在各地的「歷史本文」串連起來，就能完成的一種「現在還不存在的文獻」。

⁴⁵印第安那·瓊斯(Dr. Henry "Indiana" Jones, Jr., 暱稱 Indy，電影第四集寫為「印第安納·瓊斯」)是一個虛構的人物，為電影《奪寶奇兵》系列的主角，典型形象特徵為牛仔帽裝扮以及長鞭。瓊斯於1899年7月1日出生於美國新英格蘭，父親為蘇格蘭裔中世紀文獻學家，受其影響而對歷史產生興趣。他在芝加哥大學學習考古學，擁有博士頭銜，冒險生涯之外，其正式身份為風俗學教授和考古學家，能夠使用包括漢語在內的27種語言。

一、外表的描繪

身材婀娜多姿，有一雙大眼睛、一頭橘色的短髮，左上臂有刺青，經常穿著清涼的服飾(見圖 3-1-8)。

二、個性與信念

娜美精通氣象學和航海術，擅長偷術、騙術、談判、威脅及恐嚇，頭腦聰明機靈，是個能精確畫出海圖的天才。個性略顯凶暴、自私、吝嗇，男性船員一旦做出無厘頭的事就會被她痛扁一頓，不過有時也會表現出女性特有的溫柔。他也是拜金主義者，只要是關於錢的事，決不輕易放過。娜美最重要的夢想是能畫出全世界的航海圖。



圖 3-1-8 娜美
第 2 集，頁 8。

三、援引文本

日本漫畫的繪畫風格與特色通常是人物的身體和四肢比較接近真人，頭和眼睛比較大，鼻子和嘴巴比真人小。而且日本漫畫向來不刻意描繪人種特徵，有時連性別也難以分辨；主角的年齡大多設定在青少年階段，因此人物角色臉的輪廓和皺紋相對較少。這些都是在日本漫畫裡常見的繪畫特性，而往往在日本少年漫畫故事裡出現的女主角或女配角的形象，其外型設定上幾乎都是擁有一副好身材、一雙大眼睛、穿著打扮以清涼的模樣為主。

而娜美的外在樣貌其實就是接近日本少年漫畫普遍的女主角形貌，比如：身材苗條，擁有一雙大眼睛，在故事裡會出現穿著清涼的鏡頭，這也是因為與《航海王》是屬於少年漫畫有關。因此，整體說來，很難斷定娜美的前文本為何，只能初淺辨別娜美的人物塑造，應是受到日本少年漫畫整個繪畫風潮下所塑造出來的形象。比較特別的是作者對娜美採用一種功利主義的思維去呈現其性格，讓讀

者看到娜美在可愛的模樣之下，竟然是一位見錢眼開、脾氣略嫌粗魯的女生。

捌、佛朗基(フランキー、Franky)

佛朗基原為水之七都解體商兼賞金獵人集團「佛朗基家族」一家之主。少年時因衝撞海上火車而身受重傷，後來自行治癒，成為改造人，全身上下都藏著威力強大的武器，被稱作水之七島的黑社會老大。因為搶奪草帽海賊團的二億貝里和打傷騙人布的事件而和草帽海賊團處於敵對狀態。後來因司法之島事件後，加入草帽海賊團，是千陽號⁴⁶的創造者，並擔任草帽海賊船的船匠。

一、外表的描繪

有著一頭藍色的飛機頭，戴著太陽眼鏡，穿著海灘裝以及一條三角泳褲。身體經過改造，手臂的肌肉十分粗壯(見圖 3-1-9)。

二、個性與信念

個性熱血、重情義，容易受到感動而大哭，甚至拿出烏克麗麗來彈奏，被羅賓稱為很有趣的男人，總是穿著一條泳褲而被當成變態。他的口頭禪是「嗯……超級—！」(ん～スーパー!)。最愛的東西就是可樂，身體或船的動力來源都以可樂代替，擁有高超的建造技術。他的夢想就是建造一艘夢幻之船，當他遇到魯夫，這夢想便實現了，並加入魯夫一行人，擔任船匠，守護他親手建造的千陽號。

三、援引文本

大力水手，即卜派(the Sailor Man)，是美國的漫畫人物(見圖 3-1-10)。大力水手出現於 1929 年美國《Thimble Theatre》連環漫畫，之後拍成卡通、電影短片及電視卡通。主角卜派是個獨眼且不修邊幅的水手，愛抽煙斗及打拳擊。卜派總

⁴⁶ 魯夫原本搭乘的梅利號在司法島事件之後功成身退，後由佛朗基設計的千陽號接續梅利號的工作。千陽號的設備十分齊全先進，是一艘夢幻之船。

是在吃完一罐菠菜之後，就會力大無窮。

在文本裡，佛朗基所擁有的強壯手臂，讓人聯想到上述的大力水手卜派，加上佛朗基的身體經過改造，而必須喝可樂來維持身體機能，與敵人作戰時，更需要喝可樂強化能力與體力，這部分與卜派必須吃菠菜才能力大無窮，有異曲同工之妙。



圖 3-1-9 佛朗基
第 35 集，頁 160-161。

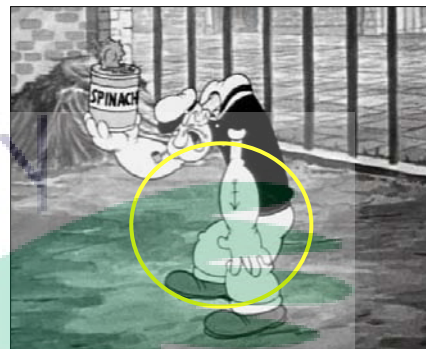


圖 3-1-10 大力水手 卜派

圖片來源

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Popeye-littlesweatpea1936.jpg&variant=zh-tw>

第二節 助手與對頭

兒童文學故事中總是會出現與主角相互抗衡或爭奪的角色，以增添故事的趣味性與緊張感，這類角色大多屬於反派角色，俗稱壞蛋或惡人。若是依照格雷馬斯對角色的分類，指的就是對頭(opponent)。對頭這類角色往往在外形的塑造都會出現令人厭惡憎恨的特徵，或是在外表有所缺陷。例如冒險小說《金銀島》裡海盜們的外形，不是駝背獨眼，就是斷手斷腳；童話故事〈白雪公主〉的壞皇后不惜裝醜、裝老來欺騙白雪公主吃下毒蘋果，以達到害死公主的目的。

同樣的在《航海王》每個單元情節中都會出現反派角色和主角對抗，這些對頭在外在形貌的表現各具特色，長相往往比主角們來的特殊與怪異；服裝造型更是複雜且多變。隨著劇情的演變，對頭一一出現，使得整個故事逐漸明朗化，懸疑性也愈升愈高，可見對頭在故事中是不可或缺的角色。

除了對頭之外，另一種角色助手(helper)在故事中也是讓情節層層推進的重要推手。這類角色主要是協助主角達到目的的一種助力，在外形的表現不如對頭來的特殊，但是在個性特徵則可能具備了善良、誠實或是值得信賴的正向特質。

《航海王》故事的人物塑造亦包含上述的兩種重要角色，讀者透過閱讀的過程，依照故事裡的對頭與助手的外在形貌與個性特徵，召喚記憶中與他們產生互文性的人物角色。以下將分成對頭與助手分析如下：

壹、對 頭

一、傑克斯

黑貓海賊團的現任船長，外號「1、2 傑克斯」。十分忠誠的執行克洛船長的計畫，企圖奪取騙人布的故鄉。擁有催眠術的傑克斯本來想用催眠術操縱可雅，卻

被騙人布阻止。

(一)外在形貌與個性

傑克斯外表打扮斯文，帶著心型的墨鏡、手套與帽子。個性十分糊塗，進行催眠術的時候往往先將自己催眠，讓對手有機會逃跑，是屬於搞笑類型的反角(圖 3-2-1)。



圖 3-2-1 傑克斯
第 3 集，頁 168。

(二)援引文本

傑克斯的招牌動作是倒著走，以一隻手摸著帽子，另一隻手摸著肚子走路，加上他外在樣貌的表現，自然使人聯想到美國已故搖滾巨星麥可·傑克森最有名的舞步「月球漫步」。再者，

二、克洛克達爾(Crocodile)

克洛克達爾是在〈阿拉巴斯坦篇〉出現的反角，魯夫的重要對頭。克洛克達爾是王下七武海的成員之一，擁有巴洛克華克犯罪組織，密謀摧毀阿拉巴斯坦王國，奪取古代兵器「冥王」，欲以軍事力量統治世界。克洛克達爾設計國王軍與叛亂軍進行廝殺，欲坐漁翁之利。幸虧，魯夫一行人協助薇薇公主擊敗巴洛克華克組織，魯夫成功擊敗擁有沙沙果實能力的克洛克達爾，成功救回阿拉巴斯坦王國免於被摧毀。



圖 3-2-2 克洛克達爾
第 17 集，頁 192。

(一)外在形貌與個性

克洛克達爾留著長直髮，臉上有一道極深的疤痕，失去左手掌，取而代之的是一個巨大的鐵鉤，身上披著一件披風外套，整體穿著打扮猶如貴族一般(見圖

3-2-2)。克洛克達爾是一位只想滿足自己私慾的利己主義者。他從來不信任任何人，一手策劃所有陰謀，企圖達成自己野心的謀略家。爲了達到目的，就算讓世人陷入絕望深淵也覺得不痛不癢。所以他的個性十分自私自利，毫不關心他人，是標準的壞蛋形象。

(二)援引文本

克洛克達爾與兒童文學裡最著名的海盜虎克(Hook)船長的外形十分相似。虎克船長是在小說《彼得潘》的重要反派人物。他是海盜船的船長，彼得潘是他的敵人。由於和彼得潘戰鬥的時候掉到海裡，被時鐘鱷魚吃掉了左手。所以一直以來，他最大的弱點就是時鐘鱷魚，只要聽到時鐘鱷魚的鐘聲，他就會亂了陣腳。有著很殘忍的個性，讓手下非常的害怕。不過他是個很注重禮儀的人，他會詢問其他人，有沒有人想要當海盜，讓一直以來想一當海盜的約翰被獲准上船。

以下節錄《彼得潘》裡對虎克船長的描述：

他沒有右手，用一支鐵鉤代替，……論外表，他的臉孔蒼白暗沉，頭髮長而鬢，遠望如一根根黑蠟燭，讓他英挺的五官憑添格外的威脅感。他的雙眼藍得像勿忘我花，透著一股深沉的憂鬱，要是他的鐵鉤對準了你，那兩眼就會燃燒起可怕的紅光。談到舉止，他身上仍然保有古代貴族領主的氣概，那氣勢一出即能讓你心驚膽戰。⁴⁷

無論在外形上或是個性上，克洛克達爾與虎克船長都有某種程度的相似性，很容易讓人將他們的形象重疊在一起。

三、「海賊女帝」波雅·漢考克與蛇髮魔女三姊妹

在〈女人島篇〉出現的反角，亦是助手。統治女人國，是王下七武海之一，人稱海賊女帝，女人國的人民則稱呼她爲蛇姬大人。她的兩個妹妹因吃了蟒蛇果

⁴⁷ J.M.Barrie 著，羅竹君譯，《彼得潘》(Peter Pan)，(台北：語言工場，2004年)，頁64。

實與眼鏡蛇果實，因此可以化身為蛇妖，平時都是三人一同行動，人稱蛇髮魔女三姊妹。

(一)外在形貌與個性

蛇髮魔女三姊妹的女帝波雅·漢考克身材火辣，面容姣好，留著一頭長髮；次女和三女體型壯碩，還會像蛇一樣吐信，能變身成蛇的模樣，三人都穿著具有中國風的服飾(見圖 3-2-2)。



圖 3-2-3 蛇髮魔女三姊妹
第 53 集，頁 80-81。

(二)援引文本

在希臘神話裡蛇髮女妖有三位，其中的美杜莎(希臘語：Μέδουσα，又譯梅杜莎)頭髮都是蛇，據說她原是一位美麗的少女，因為和智慧女神雅典娜比美，雅典娜一怒之下將美杜莎的頭髮變成毒蛇，變成面目醜陋的怪物。美杜莎最後被柏修斯取下首級，獻給雅典娜，雅典娜將美杜莎的頭嵌在神盾的中央。任何直望美杜莎雙眼的人都會變成石像。

海賊女帝波雅·漢考克除了具有「蛇姬」的稱號外，凡是迷戀上她的人都會變成石雕像(實際上她運用了惡魔果實能力)。在《航海王》第 517 話提到不能看蛇髮魔女三姊妹洗澡的這段話，更明顯的看出波雅·漢考克的故事前文本應是仿自希臘神話裡的美杜莎。

「你要告訴我蛇髮魔女三姊妹的秘密嗎？」

「沒錯。蛇髮魔女是以前出現在中樞之海的怪物的名字，那是一種只要跟他

四目相交，就會讓對方變成石頭的可怕怪物，蛇姬大人三姊妹在經歷冒險

之後……成功的打倒了那個名叫蛇髮魔女的怪物，但是怪物在即將死去的

時候，對那三位戰士下了可怕的詛咒。蛇姬大人她們的背後被怪物留下那巨大的眼睛，當他們將衣服脫掉，讓眼睛出現的時候，在附近的人都會變成石頭死掉。」⁴⁸

貳、助 手

一、紅腳哲普(Zeff)

哲普是《航海王》中另一位主角香吉士的恩人與師父。哲普所率領的海賊團攻擊香吉士所搭乘的客船，途中因為遇到巨浪，香吉士被海浪捲入海底，哲普基於欣賞香吉與自己擁有共同的夢想因而跳下大海救他。不料，兩人漂流到大海中的孤島，而且糧食有限。為了使年紀小的香吉士免於飢餓，哲普謊稱糧食的份量，靠著吃自己的腳維生。⁴⁹經過八十五天的海難之後，奄奄一息的香吉士知道真相，不但深深了解食物的重要性，同時了解到活下去有多麼辛苦，大海有多麼可怕，更認定哲普的恩情是他這一生無以回報的。後來兩人開了一家海上餐廳芭拉蒂，哲普將一生所學的廚藝與功夫傳授給香吉士，直到魯夫邀請香吉士擔任他的廚師，香吉士便帶著哲普與他的共同夢想—尋找ALL BLUE(蔚藍海域)，隨著魯夫一行人邁向偉大的航道。

(一)外在形貌與個性

擁有一張方臉，留著兩條長長的辮子鬍子，原本是海盜，卻在拯救香吉士的過程中，為了活下去砍斷並吃掉自己的右腳，造成後來獨腳，並加裝一根鐵製的拐杖(見圖 3-2-3)。

⁴⁸ 尾田榮一郎著，《航海王》，第 53 集，頁 102。

⁴⁹ 由於哲普用石頭砸斷自己的情節過於殘忍，因此在卡通版的劇情改為哲普在救香吉士的過程中，因為腳被船錨纏住，不得以砍斷右腳。這部分情節與原著的漫畫有些不同，於此說明。

雖然哲普是海盜，看似窮凶惡極，但是內心是十分具有正義感的人，從他不惜犧牲自己的右腳留下糧食讓香吉士活命，就可看出他善良的一面。後來他更將一生技藝傳授給香吉士，是他惜才愛才的表現。他對香吉士雖然十分嚴格，兩人也經常鬥嘴，但愛惜香吉士的心情在故事裡展露無疑。

哲普一生中最大的信念就是對蔚藍海域的堅持，在他失去右腳後，他了解自己將無法在未知的偉大航道裡繼續冒險追尋夢想，所幸香吉士與他擁有共同的夢想，使得他的信念得以延續。



圖 3-2-4 哲普
第 5 集，頁 162。

(三)援引文本

哲普的外在形象，很容易使人聯想到《金銀島》裡的高個兒約翰·西爾弗。在小說《金銀島》裡，西爾弗是一位獨腳水手，擔任吉爾一行人的廚師，肩上總是停著一隻鸚鵡，個性風趣、行動敏捷、能言善道、老謀深算，然而必要時其狡猾、殘忍、不手軟的性格一一展現。史帝文生筆下的西爾弗是個深具代表性的海盜人物，影響至今仍受讀者喜愛。以下是《金銀島》中描述西爾弗外貌的一段敘述，再對照哲普的圖像，可發現兩者互文的地方。

他的左腿自大腿以下全沒了，左肩下拄著一根拐杖，他十分靈巧地操控著它，一跳一跳地走來走去，宛如小鳥一般。他非常高大壯碩，臉型大如火腿，平凡而蒼白，卻流露出聰穎的神韻，而且笑容可掬。⁵⁰

⁵⁰ Robert Louis Stevenson 著，林政瑩譯，《金銀島》(Treasure Island)，(台北：小知堂，2001 年)，頁 68。

二、加卡與貝爾

加卡是在阿拉巴斯坦王國的護衛隊副官。當伊卡萊姆不在阿拉巴斯坦王國期間，以代理隊長的身分壓抑群眾暴亂。十分信賴受到懷疑的阿拉巴斯坦國王寇布拉，當叛軍發動阿爾巴那總攻擊時，他在前線指揮作戰，是一位挺身捍衛國家的戰陣指揮官。但在與克洛克達爾對戰時，爲了拯救國王與維護國家，不幸敗給克洛克達爾，身受重傷。

貝爾亦是阿拉巴斯坦王國的護衛隊副官，被稱爲是王國最強的戰士。由於他是鳥鳥果實能力者，因此可以變身爲「隼」型，具有全世界只有五種的飛行能力。找人和偵查敵營是他的看家本領，他最後爲了阻止王宮前廣場的爆擊，挽救了國家和國民的危機。

他們兩人可說是阿拉巴斯坦王國最重要的護衛官，猶如一個國家的守護神般協助國王保衛阿拉巴斯坦王國。兩人也在與克洛克達爾掀起的戰役中，身負重傷。

(一)外在形貌與個性

由於加卡本身是動物系犬犬果實的能力者，因此可以變身成爲胡狼的形貌，平時則是一幅正義凜然的樣貌。貝爾則是動物系鳥鳥果實能力者，可以變身成老鷹的形體在天空飛行，平時是一副善良溫柔的樣子(見圖 3-2-4)。

加卡的個性十分正直，做事嚴謹；貝爾個性較隨和與善良，都是爲了國家可以犧牲小我的勇敢戰士。

(二)援引文本

上古時代的埃及人信仰多神教，相信人有來世，並認爲人類有兩個靈魂—「巴」



圖 3-2-5 加卡和貝爾
第 19 集，頁 18。

和「卡」。巴是近似現代人說的靈魂；卡則是人死後會守護自己的神靈，因此埃及人塑造守護神。演變到後來隨著神的人格化，埃及的神大部分皆成為人首獸身或是獸首人身的形態，最具代表性的即是埃及的人面獅身——史芬克斯(Sphinx)。其中守護神鷹神荷魯斯(Horus)及胡狼神阿努比斯在埃及神話中，前者是王的守護神，後者則是王陵的守護者。另外，在埃及神話裡荷魯斯是奧賽里斯與伊西絲的兒子，因為本身卓越繼承了瑞神之職，成為太陽神，人稱天空之神。其模樣是鷹首人身的神明，頭上頂著聖蛇圍繞的日盤。阿努比斯則是奧塞里斯與奈福黛絲的私生子，是木乃伊的保護神。他帶領著亡者的靈魂前往冥府，並保持往生者肉身不壞，外形是如狗般的黑胡狼模樣(見圖 3-2-6)。

在《航海王》〈阿拉巴斯坦篇〉裡守護阿拉巴斯坦王國的加卡與貝爾便與胡狼神阿努比斯、鷹神荷魯斯產極高的互文性。不但外表相似度百分之百，又同樣都是擔任守護神的角色，在阿拉巴斯坦宮殿前還矗立著胡狼雕像與獵鷹雕像，與埃及神殿外的雕像十分相似(見圖 3-2-7)。

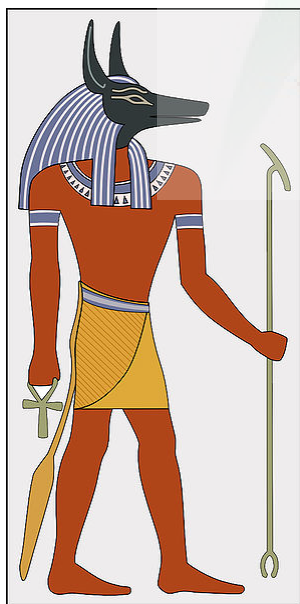


圖 3-2-6 阿努比斯
<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Anu>

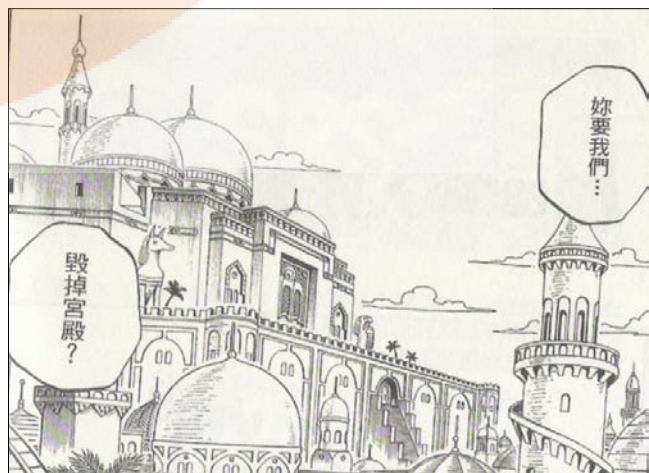


圖 3-2-7 阿拉巴斯坦宮殿
宮殿的正門左右各矗立了胡狼與老鷹的神像。第 21 集，頁 28。

三、可可羅

在〈水之七島〉篇當中，擔任水之七島西夫特車站的站長。可可羅在年輕的時候是船匠湯姆的秘書，後來湯姆被海軍處死後，她便擔任西夫特車站的站務員，日日夜夜守護著湯姆所建造的海上火車的營運工作。可可羅協助魯夫一行人前進艾尼斯大廳，並在香吉士等人要溺斃時出手相救。

(一)外在形貌描述與個性

擁有一頭捲髮、身材臃腫的老婆婆，總是拿著一瓶酒，喝得醉醺醺的。就在她拯救香吉士一行人的時候，才發現原來她是一隻人魚，且雙手有退化的蹼。可可羅看似老糊塗，其實是一位重義氣與善良的角色(見圖 3-2-8)。

(二)援引文本

其實在西方國家、日本與中國都有許多關於人魚的記載。一般人們較熟悉西方的人魚形象，是源自德國傳說及詩歌中常提及的美麗人魚羅蕾萊。據說她經常會在天色昏暗不明的時候出現在萊茵河畔，用她冷豔淒美的外表以及哀怨動人的歌聲，迷惑過往的船夫，使其分心而失去方向，最後沉入河底。



圖 3-2-8 可可羅婆婆
第 34 集，頁 126。

西洋的人魚上半身是人(多為女性)，下半身是魚的身體，為基本的形態。在藝術、文學或繪畫上，人魚為一種隱喻的象徵物，人魚多半用來象徵不幸的事，如安徒生童話中的美人魚。在許多文學作品當中，美人魚出現的次數頗高，因此美人魚的形象深深烙印在人們心中，以至於創作者往往不自覺或自決的將人魚形象放在作品裡。

在《航海王》裡除了可可羅的形象是屬於美人魚之外，在〈魚人島篇〉也出現美人魚艾咪，可見美人魚產生了歷時性的縱向互文性，這使得讀者喚起深刻的記憶，但由於作者的美人魚與印象中的美人魚又有所不同，增添了閱讀的樂趣。

四、巨人布洛基

布洛基是魯夫一行人進入偉大的航道的第二座島嶼小花園所遇到的巨人。他是艾爾帕布村的戰士，與好友兼勁敵多利在小花園進行了近一百年的決鬥，一直無法分出勝負。

(一)外在形貌描述與個性

身材壯碩，長相如北歐維京海盜，個性十分豪爽、待人友善，是個尊敬競爭對手的人。他的戰士精神深獲騙人布的景仰，讓騙人布立志要成為一位勇敢的海上戰士(見圖 3-2-9)。

(二)援引文本

布洛基形象的藍圖來自於卡通《北海小英雄》裡的比克船長。作者也表示十分喜歡《北海小英雄》，因此創造了布洛基的角色，向他喜愛北歐海盜維京人致意。在許多童話故事或小說也經常出現巨人的形象，但巨人多數屬於反角，但是布洛基這個角色卻是以助手的形象出現，顛覆讀者既有的印象。



圖 3-2-9 巨人布洛基
第 13 集，頁 146。

參、特殊物品

在故事裡，助手或對頭可能是人、人形化的動物，或是各種抽象力量或關係。但是都能幫助主角達成目標或是阻礙主角的行動。像許多故事裡的魔法，它是無

形的力量，可以是主角的助力或阻力，因此魔法這樣特殊的力量在許多故事裡經常以不同的面貌出現，如〈白雪公主〉裡的魔鏡、〈傑克與魔豆〉裡的魔豆、魔杖等。而這種具有固定的功用創作素材往往被創作者經常使用，成為故事裡的特殊角色。

一、惡魔果實

惡魔果實在《航海王》裡是一個十分特殊的物品(見圖 3-2-10)，它使得現實世界當中許多不可能發生的事都成為可能，因而在故事裡扮演了一個重要的角色。如果魯夫沒有吃下惡魔果實，成為身體可以隨意伸長的橡膠人，情節的發展或許就無法順利推演下去。

惡魔果實可分成三種屬性，分別是超人系、自然系和動物系。每一種惡魔果實都只有一顆，其外形如水果，口感不是很美味。然而吃下惡魔果實的人，其變化的能力都不同。不過一生只能吃一次，吃第二次則會發生身體四處飛散的情形。這種擁有惡魔果實能力的人唯一害怕的便是大海，因為他們只要掉入大海就會全身無力，身體只能往海底沉，終其一生註定成為旱鴨子。

惡魔果實給人的感覺很像魔法，可是魔法是虛幻且無形的能力，而它卻是實實在在發生在人身上的特殊能力，只不過這些能力與現實情況差距甚遠。其實，惡魔果實的定位如同在童話故事或是奇幻小說裡會出現的



圖 3-2-10 惡魔果實
第 40 集，頁 150。

魔法物品，它們都具有共同的特徵——能產生變化、產生令人驚奇的效果，更能協助主角達成目標。從這裡也看見創作者事實上是將魔法的功用運用在有形的物體上，不但賦予各種水果特有的能力，更讓水果具有不同的意涵。

以上兩節所述，主要是針對《航海王》與前文本人物角色的互文關係做介紹，接下來將對上述《航海王》的角色與前文本的人物角色的互文關係，釐清作者如何運用互文性的創作手法，將其文本進行顛覆或仿作。《航海王》不只與前文本做聯想，還能讓引入的前文本融入《航海王》的文本中，促使文本擁有嶄新的面貌，或是顛覆原有的既定人物形象，創造出新的文本空間。



第三節 互文性手法的運用

在第二章曾提到法國的敘事學家吉拉爾·熱奈特對互文性提出的見解，並把互文性與超文性作了詳細的區分。他認為互文性指的是兩篇文本的共存(甲文和乙文同時出現在乙文中)；超文性指一篇文本的派生(乙文從甲文派生出來，但甲文並不切實出現在乙文中)。⁵¹也就是說，「互文性」表示的是一種再現與共生的關係，「超文性」則是一種引出與派生的關係。依照這樣的區分，《航海王》裡的人物角色大多經過轉換與扭曲，呈現出人物的外在形象與個性，並非直接引自前文本，因此派生的性質大過於共生性質。

在蒂費納·薩莫瓦約(Tiphaine Samovault)所著的《互文性研究》中曾提及互文性有共生性和派生性兩種性質，而派生的兩種主要形式就是戲擬(parody)和仿作(pastiche)。⁵²與先前第二章提到的後現代在互文性寫作上所歸納出的五種表現手法：引用(quotation)、暗引(allusion)、拼貼(collage)、嘲諷的模仿(parody又稱戲擬)、無法追溯來源的代碼，似乎有所相似之處。

基本上，引用與用典應屬於共生性質的表現手法；拼貼、戲擬、仿作則屬於派生關係的表現手法。由於《航海王》中的人物角色大多透過戲擬或仿作的表現手法，使得角色無論在外形、個性與風格上都具有創意性與趣味性。以下將從互文性手法分析其如何運用在《航海王》人物互文性的創作。

⁵¹ 轉引自洪濤，〈試論熱奈特對互文性理論的貢獻〉，《湖北社會科學》，2007年第10期，頁122。

⁵² 轉引自梁可憲，《The Last Resort 圖文創作風格研究~超現實與互文性創作手法融入》，台東大學兒童文學研究所碩士論文，2008年，頁55。

壹、引用(quotation)

名字的引用在互文性的創作上是常見的手法。《航海王》裡諸多人物的名稱使用與過去或是現實生活裡的名字有諸多雷同之處。讀者因此可能從名字聯想前文本的人物具有何種特質，引入到新的人物以增強人物的特點。如《航海王》裡的騙人布的名字由來應是取自《伊索寓言》裡的故事〈放羊的孩子〉。騙人布的日文名字是ウソップ，是由日文的伊索(イソップ)與日文的說謊、胡扯(うそ)兩詞合併創造而命名的。騙人布的名字即含有說謊之意，加上個性愛吹牛的特性，名字的引用更增添此角色的特殊之處。又如：傑克斯引用自麥克傑克森、巴洛克華克組織的「巴洛克華克」引用自十七世紀流行的巴洛克風格。⁵³

然而，引用名字而產生的互文現象，也可能產生另一種情況是名字相似，但未必新創造出來的人物會和前文本的人物有共同的特徵，如改造人佛朗基「Franky」這名字可能參考自瑪莉雪萊的《科學怪人》裡的創造者法藍肯斯坦(Frankenstein)；羅亞·索隆的姓氏可能來自於十七世紀在加勒比海十分活躍的海盜法蘭西斯·羅羅亞(François l'Olonnais)，但這類型的引用手法，雖然名字的相似，但是實質上重新創造的人物角色的個性或特徵是與前文本大相逕庭。

貳、暗引(allusion)

暗引指在文本中出自聖經、神話、童話、民間傳說、歷史故事、宗教故事及經典作品等等之中的典故和原型。然而創作者在引用典故與原型時，並不一定直接原封不動的將典故與原型放置文本中，有時會重塑人物的外形或人物的經歷，

⁵³ 尾田榮一郎回答讀者提及巴洛克華克的名稱時指出，巴洛克是流行於十七世紀歐洲的一種藝術、文學、音樂等領域的特殊風格。用作者自己的看法來解釋「巴洛克」的話，簡單說就是非常講究豪華或精緻，幾乎到了多餘的地步。所以巴洛克華克的成員都被作者塑造成在某方面過度講究的角色。引自《航海王》第20集，頁86。

但是其人物仍會使讀者產生熟悉感。雖然這樣的互文不一定與前文本中固定的人物角色互相指涉，卻是與傳承已久的角色原型產生互文。

一般說來，神話、民間故事或是童話裡的人物角色都會有許多相似的地方，這或許與一開始的口傳文學有關，以致於同一種角色的故事版本經過人們增刪之後，內容有多差異。但是基本的原型仍然存在，仍然可以找到互文的蹤跡。《航海王》中的加卡、貝爾、可可羅、蛇姬大人應該屬於此類型的互文。

以加卡與貝爾為例，兩者透過圖像呈現出半人半獸的模樣時，自然使人聯想神話當中可能出現的角色；身為守護國家的護衛官，使讀者將半人半獸的形象與神話中的守護神結合一起時，便容易辨認前文本的所在。蛇姬大人擁有使人變成石雕像的能力，以及文本中提到的蛇髮魔女傳說，自然使讀者輕易聯想到希臘神話裡的美杜莎。

至於可可羅身為人魚的這個特徵，就足以召喚讀者對於人魚的記憶，尤其是安徒生童話裡的人魚公主形象。其實關於人魚傳說的記載除了德國流傳的美人魚羅蕾萊之外，日本對於人魚的記載認為人魚比較接近傳說中的幻獸，屬於相當神秘的魚族，古時稱為鯨魚或髮魚。日本的《諸國里人談》記載著「有著人類的頭，胸前有著如雞冠一樣紅色的肉褶，下半身是魚的形狀。《古今奇談莠句冊》另有「頭部有像人臉一般，眉毛眼睛俱全，皮膚很白，頭髮是紅色的，紅鰭之間有手，並且指間有蹼，下半身為魚形」。由此看來，日本的人魚和西洋傳說中的人魚妖精，無論在形狀上和性質上都迥然不同。⁵⁴

⁵⁴ 資料參考自維基百科

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E4%BA%BA%E9%AD%9A&variant=zh-tw> (2009/6/1)

從上述可說明可可羅的形象應該是揉合日本人魚與西方美人魚塑造而成的新形象，同時具有東西方人魚的特徵。而這部分引用人魚的原型進行創作，很容易使讀者辨識出互文現象。作者更在此部份的情節中企圖以戲擬的手法，達到娛樂讀者的目的，這點在第四章會另作分析。

參、仿作(pastiche)

熱奈特認為派生的主要形式是仿作與戲擬，兩者都是針對前文本作修改。但是仿作主要是模仿前文本，而戲擬則是對原作進行轉換。⁵⁵仿作運用在創作時，除了某個特定的前文本人物、情節的引入外，重要的是針對前文本或某位作者的創作風格或體裁進行模仿。

《航海王》裡，人物角色與前文本的互文性，大多屬於對前文本某個特定人物作模仿。主要是前文本的特定人物都屬於具有某種特徵的角色，因此當創作者將其引入文本時，讀者十分容易從記憶中召喚出具有相同特徵的人物。

例如：魯夫簡單隨性的穿著、頭戴草帽，充滿好奇與冒險的個性，便是對《湯姆歷險記》裡的湯姆進行人物的模仿；騙人布膽小、懦弱、愛說謊的性格，以及長鼻子的特徵，正是《小木偶奇遇記》裡皮諾丘的進化版；克洛克達爾與哲普的海盜形象，更容易讓人聯想到虎克船長與西爾弗；佛朗基的強壯手臂和美國漫畫人物卜派的手臂如出一轍，兩人為了增強體力都必須喝下特定的食物；羅賓的考古學家身分以及穿著打扮，更是和電玩《古墓奇兵》的蘿拉十分相似。

⁵⁵ Samovault, Tiphaine 著，邵煒 譯，《互文性研究》，(天津：天津人民，2003 年)，頁 44。

基本上，若只是看人物角色的外在形貌或性格時，《航海王》裡的人物的互文性，所呈現的形式多屬於仿作，然而一旦加入情節，會發現原本看似仿作的人物角色，其實創作者早已將其重塑，給予新的面貌。

肆、無法追溯來源的代碼

文本之間產互文性卻無法直接察覺前文本為何，只要是它是受到無所不在的文化傳統的影響，而不是某一具體文本的借用。因此文本裡的人物角色可能具備某種特徵或行爲，使人聯想某種傳承以久且具有該特徵或行爲的人物。

《航海王》的主角索隆、香吉士、娜美在角色形塑，從外表不容易看出是以某個神話或童話故事的人物為腳本，但是細究主角的外貌特徵、性格、行事風格等，卻可以察覺並聯想某種文化中的代表性人物。例如日本封建制度下的武士，就是索隆的原型；歐洲騎士制度延續下來的騎士精神，在香吉士身上一覽無遺；娜美則是日本少年漫畫裡典型的女主角樣貌，雖然以上角色的創造源自文化的影響，但是經由作者的重新創造，角色本身除了保有傳統文化的精神外，更增添許多創意的情節，使得文本具有更豐富的內容。

其實，互文性創作的手法，無論是引用、仿作或戲擬，經常是混雜一起使用的，很難清楚地區分一個人物或一段情節上，就只出現一種形式。可能在形塑人物的主要特徵是引用或仿作前文本的某個特定人物，至於人物的故事情節則可以戲擬的方式轉化、扭曲達到諷刺幽默的效果。下一章便針對《航海王》故事情節的互文性部分作介紹，找尋出記憶中更多的互文軌跡。

第肆章 情節、場景之互文性表現

一個故事的基本必備條件是什麼呢？亞里士多德說敘述最根本的特點是情節，他認為好的故事一定要有開頭、中間和結局，而故事能夠給人以娛悅正是因為有節律的編排。⁵⁶

從上述這段話可以知道：一個好的故事應該擁有好的情節安排。情節往往和角色彼此之間是環環相扣，情節能夠展現角色的一連串行動，而角色則能引發情節發生的動機。其次，情節能夠引領讀者關心並注意故事接下來會發生的事，注意每一個事件之間如何串聯與發展。或許讀者還會發現某些情節或故事是看過的或是聽過的，其實這正是故事之間的互文性。

Perry Nodelman認為任何一個既定的文本總是有許多別の文本在後頭支撐，並有許多共同的特點：除了明顯的暗示之外，還包括想法、意象，及基本的故事模式；到頭來所有的文本——也就是人類實際透過言說、報紙、信札、電視與廣播，及書本來溝通經驗的文字——彼此都互有關聯。其中的關聯性便是文學批評家眼中所謂的互文性，一旦我們強調文本的互文性，其實也就是強調文本要靠讀者了解該文本與其他書寫之間的關聯性。⁵⁷

因此，若從互文性的概念分析《航海王》的情節，會發現《航海王》的部分單元情節與其他文本之間具有高度的關聯性，而且具有兒童文學下列的特徵。

壹、普遍的情節

兒童文學在處理情節的架構上，根據 Perry Nodelman 的看法，以在家/離家/

⁵⁶ Culler Jonathan 著，李平 譯，《文學理論》(Literary Theory : A Very Short Introduction)，(香港：牛津大學出版社，1998 年)，頁 90。

⁵⁷ Perry Nodelman，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 171。

回家(home/away/home)的形式是最常見的普遍情節。兒童文學這種普遍性的情節，一方面滿足兒童好奇、冒險、想擺脫束縛的心態；另一方面兒童在冒險後，回到安全的家，提供兒童一份安全感。航海王在整個故事的情節上，主角們仍處於離家的過程。但是〈阿拉巴斯坦篇〉裡薇薇公主的遭遇，頗符合在家/離家/回家的情節。

〈阿拉巴斯坦篇〉描述魯夫一行人如何協助薇薇公主打敗七武海的克洛克達爾。身為公主的薇薇爲了找出巴洛克華克組織的秘密，以及奪走雨的幕後主使者，便離開阿拉巴斯坦王國，佯裝加入巴洛克華克組織並且暗中秘密進行調查。途中薇薇身分曝光，幸虧遇到魯夫一行人的解救，於是與他們共同冒險犯難了一段時間。最終，薇薇回到祖國並平定叛亂，她一度想答應魯夫的要求加入他們的海賊團，卻因國家需要她，加上她也熱愛自己的國家，只好忍痛拒絕魯夫的邀請。

在薇薇公主的故事情節裡，除了包含兒童文學的普遍情節之外，更蘊含了在離家的過程中，她如何從魯夫等人身上學會勇敢以及信任，致使她回家後更有勇氣面對國家的遭遇，成爲一位真正勇敢的公主。

貳、文本的變化

兒童文學裡的故事經常具有相同的故事型態，並透過反覆性使兒童容易理解故事，最常見的故事型態是累進式的故事。累進式的故事中，每當新的事件出現後，前面的事件就必須重複敘述一次，層層推進，兒歌或童詩經常有這樣的特色。但是在這反覆性的過程中，若加入變化則會產生許多不同形式的情節，不過基本的型態不會改變。例如：〈三隻小豬與大野狼〉裡頭大哥、二哥、小弟同樣是蓋房子的情節，基本情節都是豬蓋房子，然後野狼爲了吃小豬，要吹倒房子。但

是在敘述三隻小豬蓋房子的過程中，在三段情節中添加不同細節，造成三段情節同中有異。這就是在故事基本型態中的不同變化，兒童文學文本通常具有如此的普遍型態，造成閱讀時產生不同的趣味。

《航海王》故事型態基本上也遵循著反覆性與變化性，例如：關於主角的背景故事都遵循著基本的故事型態——即童年面對失去重要的人之後，因痛苦與懊悔而必須學習自我成長。不同的是每位主角的故事在背景與成長的理由有所差異，因此縱使讀者能察覺主角的背景故事型態類似，卻因為在基本型態上加入細節的變化，而且變化之間還緊扣情節的走向，因此使得故事產生許多趣味。

以娜美與羅賓的故事來看，他們在很小的時候都有遭遇親人被害的經驗，在親人死亡之後，必須學習自我獨立與堅強的活下去，這是兩者故事型態的基本模式。但是在娜美的故事裡，娜美學習獨立堅強是必須佯裝投靠敵人，委曲求全的活下去；羅賓的部分則是要不斷逃亡，在逃亡中學習獨立，嘗盡人間冷暖。因此兩個故事是彼此的變化型，都擁有故事的基本調性，卻有著不同的情節發展。

有好的情節，就必須要有適合的故事場景做搭配，才能相得益彰。因為場景是人物角色活動的場所，故事情節的推展要地，如此才能營造出故事所要傳達的氛圍。本章節將從互文性的角度探討《航海王》在情節與場景設計上與其他文本的關聯性，進而分析《航海王》以哪些互文性手法呈現情節與場景。

第一節 情節

談情節的互文性之前，必須先釐清情節與故事的不同，何謂情節？E·M·佛斯特在《小說面面觀》明白的定義：

按事件的發生時間，依序排列而成的敘述是故事。情節也是一種事件的敘述，但其重點在於因果關係(causality)。「國王死了，然後王后也去世了。」這是故事。「國王死了，王后因悲傷過度也去世了。」則是情節。情節之中仍保有時間順序，只不過已被因果關係所掩蓋。⁵⁸

上述對情節的說法著重在因果的呈現，若在將情節作更細微的劃分，美國學者湯姆遜(Stith Thompson)所談的故事類型裡的情節單元(或稱母題 motif)——指一個故事中不能再加以分析的最簡單情節，則更能看出某些固定情節經過時間更迭仍會出現在諸多故事裡。許多神話傳說、民間故事、童話或小說的某個情節會十分相似，就是因為彼此擁有共通的情節單元，只是創作者在情節單元的內容做細節上的增刪，產生另一個新的文本。若從文學批評的角度來說，這些文本之間的共通情節單元，便是互文性。

克里斯多娃在討論互文性的概念時曾提出互文性可以定義為符號系統的互換，它可以是一個或幾個符號系統與另外的符號系統之間的互換。如此，每一個指意系統就變成了各式各樣的指意系統互換的領域。這一概念指出任何一個文本都是在它以前的文本遺跡或記憶的基礎上產生的，或者是在對其他文本的吸收與轉化中形成的。⁵⁹由此可知，對於任何一個文本都包含其他前文本所遺留下來的痕跡，互文性則協助讀者從文本中看出端倪，甚至發現與前文本不同的趣味。

⁵⁸ E.M.Forster,《小說面面觀—現代小說寫作的藝術》,(台北:商周,2009年),頁114。

⁵⁹ 秦文華著,《翻譯研究的互文性視角》,(上海:上海譯文,2006年),頁13。

其中，故事的情節最容易被人們所傳授下來，因為敘述者會將存在印象中，曾經吸引人們的故事人物、情節、主題經過攪和、增添或刪減之後，融合成爲一個新的故事。然而故事主要的本幹依然存在，所以在不同的故事裡便會發現許多相似的脈落。卡勒在《文學理論》中談論文學的敘述時認爲：

敘述的理論假設存在一個結構層面——我們常說的「情節」，這個結構層面獨立於任何一種語言或是表現手法之外。敘述與詩歌不同，詩歌在翻譯過程中會走樣，而情節不論從一種語言轉換成另一種語言，還是從一種表現手法轉換成另一種表現手法都能完整地保存下來：一部無聲影片或是一本滑稽連環畫冊都可以與一部短篇小說具有同樣的情節。⁶⁰

由上述可知，不同文本在敘述的過程中，可能具有相同的情節，雖然內容各有差異，但是顯而易見的特點卻是相同的。文本之間的互文性，就是利用情節的相同特點來作聯想，往往前文本的某段特殊情節，就會變成新的文本在寫作時的來源或想法。即使寫作的敘事手法不同，只要情節的特點容易辨別，這當中的互文性便容易的被察覺出來。

《航海王》雖以圖畫與文字搭配的敘述手法呈現故事內容，卻在某些情節片段喚起讀者記憶中某些熟悉的故事。這種熟悉感，透過情節的特點喚起讀者對前文本的記憶，不同文本間的互文性油然而生。當然，《航海王》故事裡與前文本的相似情節，經過作者對前文本的吸收與轉換，可能與前文本相似，抑或大異其趣，但前文本的人物仍左右了角色人物的行動與情節發展，使讀者在閱讀的過程從辨識文本的互文，聯想到前文本裡相關人物的情節，替閱讀提供了懸疑與樂趣。

⁶⁰ Jonathan Culler 著，李平譯，《文學理論》(Literary Theory : A Very Short Introduction)，(香港：牛津大學出版社，1998 年)，頁 91。

《航海王》在情節的互文文本，其前文本的來源可能是出自於神話、民間故事、童話或小說，然而這些文類彼此間也有互文的關係，因此在分析時以情節為基準，提出《航海王》裡可以辨識出的前文本情節。

壹、因人物特徵引起的情節互文

透過《航海王》故事裡人物角色的形塑，除了根據人物角色的外在形貌可以找到與之互文的人物之外，再依據人物特徵可以發現前文本相似的情節出現在承文本中。因此藉由人物角色的特性或外在形貌，聯想與該人物相關的情節，便會發現前文本的諸多情節與《航海王》的情節產生互文性的聯想。

一、騙人布

騙人布的外貌上最大的特徵是擁有一個長鼻子。長鼻子在印象中最著名的情節便是在《木偶奇遇計》裡頭小木偶皮諾丘因為說謊，鼻子便會不斷變長。騙人布的鼻子本來就長，加上他愛說謊的個性，自然讓人聯想他的鼻子是因為說謊才那麼長吧！原本烙印在腦海裡因為說謊而鼻子變長的形象，這時與騙人布這個角色結合在一起了。

另外，騙人布在家鄉每天的例行公事就是騙村民說：「海賊來了！海賊攻打村子了！」一開始村民還相信他說的話，之後村民逐漸了解騙人布不過是在說謊。直到海賊真的來了，他卻不想讓村民知道，而與魯夫一同擊退海賊的情節，與《伊索寓言》裡〈放羊的小孩〉⁶¹頗有異曲同工之妙。

然而在《伊索寓言》〈放羊的小孩〉的故事裡，描述一名牧童閒著無聊，向村莊大聲嚷著羊群被狼襲擊，起初村民嚇得全副武裝上山拯救牧童，發覺被騙後一

⁶¹ 《伊索寓言》裡的〈放羊的小孩〉或又稱〈狼來了！〉。

哄而散。牧童覺得有趣，又連續數次以同樣的方式欺騙村民。可是有一天，狼真的來了，牧童再次大嚷「狼來了！」，已無人協助他，最後羊和牧童都被吃掉了。

兩者的基本情節都是說謊騙人，對方被騙了幾次後便不相信，情節的互文性程度頗高，但是兩者在結局的部分則有所出入。作者經過轉換與改造後，呈現的是一種與前文本相反的結果。騙人布雖然是放羊的小孩，但是他爲了不讓村民受到傷害，獨自去面對敵人，即使說謊欺騙村民也要保護他們；村民則是了解騙人布說謊的動機是因爲盼望父親的歸來，所以對於他的說謊是抱持著一種憐惜的心態。

二、麋鹿喬巴

喬巴從外貌形象與出生背景十分容易聯想到一則關於聖誕節的民間傳說—紅鼻子魯道夫的故事。魯道夫因爲擁有一個紅色的大鼻子，被同儕唾棄與排擠，直到遇到耶誕老人慧眼識英雄讓他擔任雪橇的領隊，牠才重拾信心。喬巴則是因爲擁有一顆藍鼻子，又誤食人人果實而被同儕唾棄，傷心絕望的牠遇到西爾爾克醫師才重拾對人的信任。在這兩個故事裡基本的情節模式是，主角因外在容貌的特殊到同儕排擠，失去信心，遇到貴人，才能重新站起。兩者不管在外形上，或是出身背景與童年遭遇，其互文性是顯而易見，亦可以看出喬巴與西爾爾克的關係猶如魯道夫與聖誕老公公。

另外在〈磁谷王國篇〉裡，喬巴拉著雪橇載著魯夫一行人由磁谷王國的城堡一躍而下的畫面，猶如聖誕老公公駕著雪橇越過天空的景象(見圖 4-1-1)，促使讀者再次勾起魯道夫與喬巴之間的關聯性。



圖 4-1-1 磁谷島夜空
第 17 集，頁 156-157。

三、可可羅

人魚的形象在許多故事裡都出現過，如德國傳說提及的美麗人魚羅蕾萊。據說她經常會在天色昏暗不明的時候出現在萊茵河畔，用她冷豔淒美的外表以及哀怨動人的歌聲，迷惑過往的船夫，使其分心而失去方向，最後沉入河底。

還有希臘神話中半魚半人的海妖賽蓮(Sirens)。她總是出現在狂風暴雨的海上，在岸邊唱著淒美動人的歌聲，媚惑往返海上的水手，使他們所駕駛的船，不由自主地駛向岸邊的礁石，撞個粉碎。

在日本的民間傳說裡，還有一種類似人魚的妖怪，叫做「磯姬」。她的下半身是魚形，很像人魚，但臉部卻有很大的不同。口裂開至耳朵，有尖銳的牙，而且頭上長著二支像鹿角的東西，是相當可怕的海妖。藏匿在狂風巨浪的海岸邊，一旦有人靠近，就乘浪襲擊，將人的身體從頭開始扭轉。磯姬是身長約二十至三十公尺多的妖怪，所以一旦被她狙擊後，無論是多麼有力道的男人都招架不住。

從上述三個關於人魚的傳說，基本的情節都是人魚襲擊或媚惑男人，使他們葬生於海上。但是到了安徒生童話裡的〈人魚公主〉，人魚變成助人者而非害人者。在〈人魚公主〉的故事裡，人魚公主因為常常聽姊姊們說許多海面上的新鮮事，卻因為她尚未成年所以不能浮上水面，所以她經常想著到海面上看看。結果在她十五歲生日的時候，她悄悄的游到了海面，遇到一位王子由船上掉落海中，漂流到海面上。她便立即救了那位王子。但此時因有人接近，她沒法子，只得走了。而王子醒來時見到一位鄉村少女(另一說是鄰國公主)，便以為是那位少女救了他。

人魚的故事基本上到了安徒生則美化了人魚的形象，讓人魚不再是害人的角色；情節上同樣是男人落海，安徒生卻安排人魚救了王子。如今大部分留在讀者記憶裡的人魚形象，大多屬於安徒生版本的人魚。

《航海王》裡的可可羅就是人魚，還是一隻會走路的人魚，外表是個老婆婆，與一般認定的美人魚形象截然不同。在司法島時香吉士一行人即將要溺斃前，眼前竟然出現一隻人魚前來拯救他們，這隻人魚便是可可羅。情節還是人魚拯救人們，但是作者卻運用諧擬、反諷的手法呈現此段情節。香吉士看見人魚的尾巴時，想像的便是美人魚美麗的形象，以為自己因為快死了才看見美人魚(圖 4-1-2)，下一秒卻出現可可羅的臉與那臃腫的身材，頓時所有人雖沒有溺斃，卻因為可可羅的人魚外表使他們產生極大的驚嚇而昏倒了。(圖 4-1-3)其實，讀者看到這一幕也會噗哧的一笑，因為諧擬的手法完全顛覆了關於人魚的故事情節，更增添閱讀的樂趣。



圖 4-1-2 人魚情節，第 44 集，頁 84。



圖 4-1-3 人魚情節，第 44 集，頁 85-86。

四、加卡、貝爾、蛇姬大人

神話，原是原始人不自覺地解釋種種自然現象及社會狀況，表現他們對征服自然、改造自然及生活的奮鬥和願望的幻想故事。⁶²在世界文明古國都有屬於自己的神話故事，包括著名的希臘羅馬神話、中國神話、埃及神話和印度神話等，記錄了遠古時期人們對於生活種種產生的奇幻想像，這可說是最早的故事了。

《航海王》裡的加卡與貝爾便承襲了埃及神話裡的故事人物形象，加卡是阿努比斯，貝爾是荷魯斯。在埃及神話裡荷魯斯與阿努比斯都成為日後埃及人崇敬的守護神，守護著埃及法老的陵寢與木乃伊。由於加卡與貝爾在〈阿拉巴斯坦篇〉，表現出保護國家不遺餘力，甚至被視為阿拉巴斯坦的守護者，最後為了國家存亡，犧牲性命在所不惜的情節，加上故事場景設定沙漠地區，自然使人聯想到埃及神話裡的故事(圖 4-1-4)。

至於在〈女人島篇〉出現的蛇姬大人⁶³三姊妹，明顯引用希臘神話裡的蛇妖美杜莎。在希臘神話裡敘述著男人只要看了美杜莎的眼睛，便會成為石頭雕像。同樣的，蛇姬大人也可以讓一般人在看了她之後就變成石雕像。因此〈女人島篇〉能夠使人變成石頭雕像的情節應是引用自希臘神話，兩者的互文性頗高。

五、克洛克達爾

克洛克達爾和《彼得潘》裡的虎克船長無論在外形或是性格上具有相似之處，最明顯的特徵就是兩人的左手掌都換成鐵鉤。眾所皆知，虎克船長的左手掌是被時鐘鱷魚吃掉的，因此每當時鐘鱷魚接近虎克船長，他便十分害怕。這個情節換到克洛克達爾的身上有了不同的詮釋，克洛克達爾一點都不怕鱷魚，甚至養了一

⁶² 林文寶、陳正治、徐守濤、蔡尚志合著，《兒童文學》，(台北：五南圖書，2005 年)，頁 227。

⁶³ 即七武海之一的女海賊，人稱「海賊女帝」波雅·漢考克，協助魯夫前往推進城拯救艾斯。

群兇猛無比的「香蕉鱷魚」當寵物。當魯夫、索隆、騙人布被克洛克達爾囚禁的時候，就是派這一群鱷魚攻擊他們。

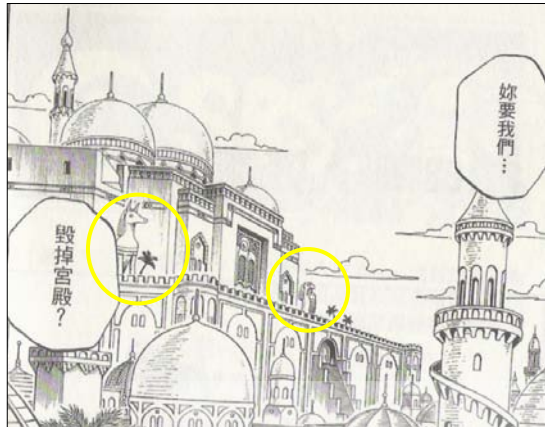


圖 4-1-4 阿拉巴斯坦宮殿，宮殿的正門左右各矗立了胡狼與老鷹的神像。第 21 集，頁 28。



圖 4-1-5 香蕉鱷魚，第 19 集，頁 130。

貳、相似情節引起的互文

故事裡頭的固定人物角色可能會做出固定的行為，繼而就會產生特定的情節。在故事的洪流裡，許多吸引人們的故事情節早已不斷流傳下來，即使經過人們的增刪與轉換，其基本的情節型態仍然存在。從童話、民間故事或神話分析《航海王》在情節裡如何呈現彼此的互文關係。

一、關於高度的情節

自古以來，人們對於居住在天上的神仙都十分的敬畏，這點從世界各地流傳下來的神話故事、民間傳說等均可見其端倪。正因為對天上的神仙又敬又怕，加上好奇的心理，人們便會產生通天的想法，如《舊約聖經》裡也有巴別塔的故事和雅各梯子的故事。在挪威神話裡，高度是其故事的核心，在他們的神話裡，天、地和地獄是由宇宙樹連接起來的。

童話〈傑克與魔豆〉便是一則關於高度的故事。故事的主角傑克帶著家裡的一頭牛到市集販賣，有人拿了一些豆子和和他交換，並表示這些豆子是魔豆。傑

克拿著魔豆回家給母親，母親卻將傑克訓斥一頓，並隨手把四顆魔豆丟進火爐，其中一顆丟進嘴裡，又吐到窗外的院子。不料，隔天院子長了一株十分巨大的豆莖，它的高度直上天際，看不見盡頭。好奇的傑克攀上豆莖，才猛然發現豆莖的盡頭住著一位有錢的巨人，之後傑克運用機智與巨人妻子的協助，獲得金幣和金雞母。故事最後，巨人爬下豆莖追偷了豎琴的傑克，傑克便拿了斧頭不斷砍，一直砍到豆莖倒下。此時，巨人卻被倒下的豆莖拋到遠方的海裡死掉了。

同樣關於高度的情節也出現在《航海王》的〈空島篇〉。空島是位在白白海並距離藍海一萬英尺以上的島嶼，裡頭的神之島則是四百年前受到巨大海流衝上空島的加亞島。魯夫一行人同樣乘著巨大海流抵達空島。在空島冒險期間發現，空島原住民與加亞島的後裔香狄亞彼此之間紛爭不斷，加上「神 艾涅爾」打算將空島打落到藍海。魯夫一行人擊敗艾涅爾後，敲響位在巨大豆莖頂端的巨大黃金鐘，並解開了島民與香狄亞兩個種族的心結，也終結了歷經戰爭四百年的故事。

魯夫在敲響巨大黃金鐘的過程裡，其中爲了追趕乘著方舟箴言，想要取得黃金鐘的艾涅爾，魯夫必須爬上位在神之島的巨大豆莖，才能阻止艾涅爾的行動。爬上豆莖頂端的過程裡，魯夫不斷被艾涅爾用雷擊擊落，不放棄的魯夫則不斷爬上豆莖。後來娜美駕駛威霸⁶⁴協助魯夫攀登豆莖，同時位於豆莖根部的索隆與香狄亞戰士瓦夷帕則負責砍斷豆莖，使豆莖傾斜讓魯夫可以順利阻止艾涅爾毀掉空島的計畫，魯夫更順勢的成功敲響黃金鐘。

〈傑克與魔豆〉與《航海王》的〈空島篇〉對於故事在呈現高度的情節上十分相似，主角必須爬上高聳入天的豆莖，最後還要砍斷豆莖的根部，阻止敵人的

⁶⁴ 娜美駕駛的威霸有點類似如今的水上摩托車，不過在故事裡頭威霸的馬力是十分強勁的。

迫害或計畫。然而，《航海王》在鋪陳這段情節上除了引用〈傑可與魔豆〉的基本情節外，敘寫上則顛覆既定的前文本角色應有的行動，並增添情節內容。如：艾涅爾不必追趕主角，反過來是魯夫須從後頭追著艾涅爾；魯夫不需砍倒巨大豆蔓，而是由同伴來完成這個任務，魯夫在面對艾



圖 4-1-6 巨大豆蔓，第 31 集，頁 199。

涅爾的態度更不是爲了金銀財寶，他一心只是想敲響黃金鐘，完成對蒙布朗的承諾。

二、被吞進肚子的情節

故事往往需要在情節上製造出衝突與戲劇性，以期達到文本的豐富性及閱讀時的樂趣。兒童文學文本經常在故事進入高潮，製造出人意料之外的情節，如：設計主角面臨千鈞一髮的危難，或是主角被對手吞到肚子裡，在對手肚子裡發生奇遇而幸運的活下來的情節。在貝洛童話裡，小紅帽因爲相信大野狼的謊言，最後被大野狼吃進肚子而死亡；在其他版本，還設計小紅帽在被大野狼吃掉後，因爲獵人剖開大野狼肚子而救出了小紅帽和奶奶。

另一個關於主角被吞進肚子的情節則出現在〈小木偶奇遇記〉。皮諾丘因爲輾轉淪落到馬戲團裡，還變成了一隻驢子，被迫要參與馬戲團的表演。由於皮諾丘不願意表演，加上又瘸了一條腿，因此被馬戲團團主帶到市場賣了。不料，買主一不小心讓皮諾丘掉入海裡，不久就被大鯊魚吞到肚子裡了。眼看故事就要結束，孰料，皮諾丘竟然在鯊魚的肚子裡遇見父親，兩人在鯊魚的肚子裡重逢了。於是他們兩人走了很長一段時間，穿越了鯊魚的身體和肚子，最後抵達到鯊魚的喉嚨。幸虧鯊魚是張著嘴巴睡覺，因此兩人幸運的逃離了鯊魚，免於被消化的命

運。

《航海王》在〈顛倒山篇〉及〈空島篇〉都採用了主角被吞進肚子的情節。在〈顛倒山篇〉裡，魯夫一行人越過顛倒山抵達偉大的航道，殊不知在偉大航道的雙子海角，有一隻巨大的島嶼鯨魚拉布不斷衝撞紅土大陸，阻擋魯夫一行人無法越過出口。魯夫一時衝動攻擊拉布，拉布一張開嘴便將魯夫搭乘的梅利號吞進肚子裡。眼看同伴被拉布吞進肚子的魯夫，卻也在拉布的背上發現可以進入到鯨魚肚子的機關。魯夫一行人在拉布的肚子裡發現有一位居住在那裡的老人可樂克斯，詢問之下才知道拉布的身世。最後，魯夫一行人靠著可樂克斯在拉布身體所製造的通道與機關，得以順利離開拉布的肚子，免於被胃酸所侵蝕。

在〈空島篇〉則是當魯夫與瓦夷帕對戰時，一不小心掉入正好張開嘴巴的大蛇肚子裡。魯夫不知道自己掉入大蛇的肚子裡，以為是在某個洞穴，他在蛇的肚子裡還發現許多黃金呢！直到大蛇移動身子抵達神之島的香朵拉遺跡，索隆等人也到達遺跡準備對付艾涅爾。此時，魯夫卻在大蛇肚子裡攻擊它的肚子，以至於大蛇受不了魯夫的攻擊而大笑不已，就在大蛇張大嘴巴的瞬間，娜美、愛莎與乘坐的皮耶爾恰巧飛到大蛇的面前，便被大蛇一口吞進肚子裡了。故事至此讀者可以想而知，魯夫將與娜美等人重逢，魯夫也才有機會從大蛇的肚子裡出來。最後魯夫乘著皮耶爾，趁著大蛇昏迷時，從它的嘴巴逃了出來。

上述關於《航海王》被吞進肚子的情節，與《小木偶奇遇記》裡的情節十分相似，更神奇的被動物吞進肚子裡的人物，都不會被消化，反而在動物肚子裡還能遇見其他人，最後還能逃出動物的肚子。儘管兩者情節的型態類似，但是《航海王》仍然跳脫前文本的內容，將前文本作為創作的素材，因而造成新的閱讀趣

味。此外，除了兒童文學與漫畫在情節會產生互文性之外，兩者在處理這類情節大多採用奇幻的敘寫方式，增添閱讀時的懸疑性與樂趣。

三、大地毀滅的情節

神話或民間傳說都有許多關於生命的起源或是大地毀滅的故事情節。如中國神話女媧補天的故事，女媧不願見到人民因為洪水而受苦受難，便想辦法將天空的破洞補起來。又如聖經故事裡的〈諾亞方舟〉，述說創造世界萬物的上帝耶和華見到地上充滿敗壞、強暴和不法的邪惡行為，於是計畫用洪水消滅惡人。同時他也發現，人類之中有一位叫做諾亞的好人。上帝指示諾亞建造一艘方舟，並帶著他的妻子、兒子與媳婦。同時上帝也指示諾亞將牲畜與鳥類等動物帶上方舟，且必須包括雌性與雄性。

當方舟建造完成時，大洪水也開始了，這時諾亞與他的家人，以及動物們皆已進入了方舟。在二百二十天之後，方舟在亞拉臘山附近停下，且洪水也開始消退。又經過了四十天之後，亞拉臘山的山頂才露出。這時諾亞放出了一隻鴿子，但牠並沒有找到可以棲息的陸地。七天之後諾亞又再次放出鴿子，這次牠立刻就帶回了橄欖樹的枝條，諾亞這時知道洪水已經散去。又等了七天之後，諾亞最後一次放出鴿子，這是次牠便不再回方舟了。諾亞一家人與各種動物便走出方舟。

離開方舟之後，諾亞將一隻祭品獻給神。耶和華聞見獻祭的香氣決定不在用洪水毀滅世界，並在天空製造了一道彩虹，作為保證。

航海王《空島篇》是唯一出現與神有關的單元，當中自稱是神的艾涅爾用黃金建造了一艘飛船，名為「方舟箴言」。艾涅爾的目的是使用萬雷抹殺天空的所有人民與島嶼，再駕著方舟箴言前往無限大地。

方舟箴言與諾亞方舟在情節的型態是類似的，都是製造方舟，躲避災害。然而在前文本裡，諾亞駕駛的方舟是奉上帝之命，爲了使人們和動物躲避洪水災害，躲避在方舟裡。《航海王》呈現的情節雖然相似，卻是顛覆人們既定的印象。它傳達出神不一定要照顧子民，神更可能加害子民，如同艾涅爾爲了一己之私，企圖毀滅十分崇敬他的子民，並駕著方舟前往無限大地。這樣的敘寫手法呈現出一種衝突感，更顛覆了所謂善與惡的標準。



第二節 場 景

漫畫(comics)，一般指以框格、圖像為基礎，加上文字的配合，所創造出的一種藝術表現形式，通常可以分為單格漫畫、四格漫畫及連環漫畫。尤其是連環漫畫在歐美稱之為 Graphic novel(圖像小說)，它充分表達連環漫畫是以圖像述說的長篇故事，具備完整的情節、主題和具有個性的人物，甚至以圖像呈現出故事的場景，讓讀者在閱讀上有更多的聯想。

《航海王》就是屬於這類型的漫畫，內容除了突顯主角人物的特質之外，整篇故事的情節架構十分完整，更發現配合人物行動與情節發展的場景也十分具有特色。場景本身的布局與營造也具有左右故事情節發展的地位，因此創作者對於場景的設計也必須十分講究。《航海王》本身是一部以海上冒險為主題的漫畫，主角設定是海賊，因此情節的走向就必須是不斷的在海上冒險。這時場景的設定在大海，加上必須設計許多島嶼以提供主角們冒險尋寶。因此，各個島嶼場景的設定，加上人物的活動與情節的推進，讓讀者一同進入冒險的旅程。

《航海王》在場景的營造與設計，許多的構思可能仿自於古文明的建築或是地形特色，透過創作者的拼貼融合後，呈現出另一番新的風貌。以下就《航海王》裡頭可以辨別出創作來源的場景做介紹，以下是筆者的整理發現。

壹、巨人島(小花園)

魯夫進入偉大航道的第二個島嶼是小花園，雖然島嶼名稱是小花園，但是裡面的動物及植物一點也不小，反而長得十分巨大，就連住在島嶼的人也是巨人。作者用了一種對比的手法呈現



圖 4-2-1 小花園，第 13 集，頁 140。

這個場景，讓人覺得十分有趣，加上裡面的各種恐龍不斷出現，讓人聯想到電影《侏羅紀公園》裡頭的場景，彷彿活生生的呈現在漫畫裡頭(見圖 4-2-1)。

貳、磁鼓島

磁鼓島場景的季節設定在冬天，島上矗立著一座城堡，這是磁鼓王國的城堡(圖 4-2-2)，整個城堡的外觀看起來就像是童話世界裡的美麗城堡。在歐洲十至十二世紀左右，流行所謂的羅馬式建築，因採用古羅馬式的卷、拱而得名，多見於修道院和教堂，給人以雄渾莊重的印象，並對後來的哥德式建築影響很大。

羅馬式建築的特色是具有半圓型拱，尖頂或平頂的塔形鐘樓，牆體巨大而厚實，連拱廊，小圓窗，門以拱門形式，門楣的半圓形空間覆蓋著浮雕，並有多層拱頂曲面。柱子以科林斯柱式的基礎上發展了浮雕柱飾(如圖 4-2-3)。

磁鼓島的城堡(圖 4-2-2)和歐洲羅馬式(圖 4-2-3)或哥德式建築彼此在外觀上十分相似，因此可以辨別磁鼓島的場景應是以歐洲建築作為藍圖發想的。除此之外，磁鼓島的情節主要敘述喬巴的故事，上一章提到喬巴的互文文本與耶誕節有關，故這部分的場景設計都與歐洲文化有所關聯。



圖 4-2-2 磁谷島城堡

第 16 集，頁 56。

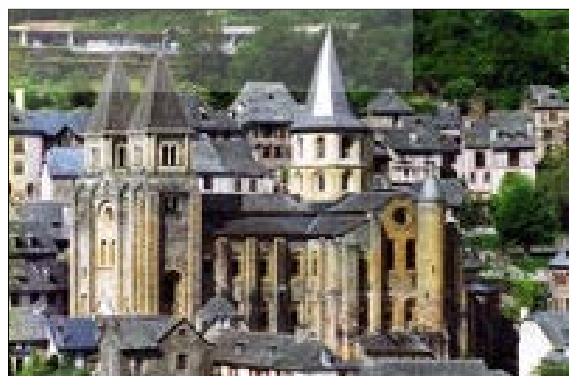


圖 4-2-3 法國康奎斯的聖弗伊修道院，1120 年建成。西面的兩個尖塔為 19 世紀所加。

[http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Conques, Aveyron.jpg&variant=zh-tw](http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Conques,_Aveyron.jpg&variant=zh-tw)

參、阿拉巴斯坦王國

阿拉巴斯坦王國位處於沙漠地帶，其中幾個場景令人聯想到伊斯蘭文化與埃及文化。作者在〈阿拉巴斯坦篇〉將古文明裡的有名建築運呈現在文本裡，以下先就阿拉巴斯坦王國的幾個場景做分析。

一、阿拉巴斯坦的宮殿

清真寺的圓頂建築是伊斯蘭教文化最著名的建築特徵。清真寺的外表莊重、簡約，以圓形的屋頂為主，狀似洋蔥，屋頂上會有代表伊斯蘭文化的新月形標誌。除了伊斯蘭文化的清真寺之外，俄羅斯信奉的東正教也有圓頂式建築，分佈的地方仍中東的伊斯蘭教地區為主(見圖 4-2-4)。

《航海王》裡的阿拉巴斯坦王國的宮殿(見圖 4-2-5)基本上採的建築方式與清真寺的形貌十分相似，都有明顯的圓頂式建築，加上阿拉巴斯坦的主要場景是沙漠地區，與位處於西亞的伊斯蘭文化的地形十分契合，宮殿的正門的兩側擺放了埃及文化的神像(胡狼和獵鷹)，作者明顯融合了伊斯蘭文化及埃及神話於同一個場景，展現另一種新面貌。

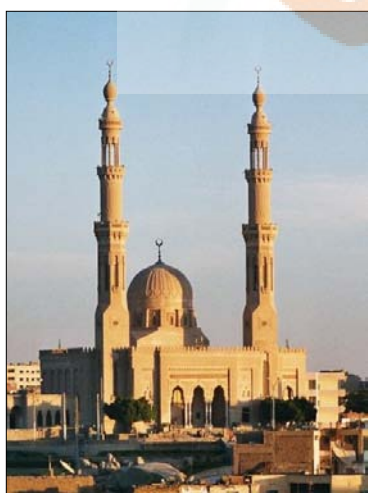


圖 4-2-4 埃及亞斯文

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Egypt.Aswan.Mosque.01.jpg&variant=zh-tw>

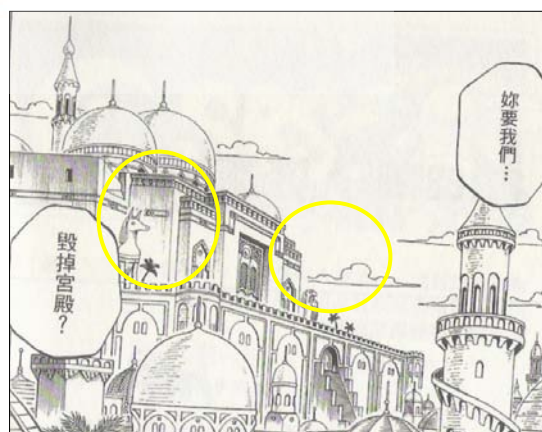


圖 4-2-5 阿拉巴斯坦宮殿

第 21 集，頁 28。

二、王家之墓、夢想之城「雨地」

埃及位於北非尼羅河河谷與西部的沙漠地區，境內便地黃沙、山地、綠洲，金字塔與尼羅河則是埃及最著名的特徵，還包括帝王谷、法老王、人面獅身像、木乃伊及象形文字，壁畫、雕像等。古埃及文明歷史悠久，保存至今的文物仍是受人景仰。

《航海王》裡頭的阿拉巴斯坦王國就是以埃及為其設計的藍圖，除了引用埃及的守護神之外，還發現王家之墓(圖 4-2-5)應該是參考埃及的陵墓神殿所繪製的，柱子的部分還刻上象形文字與雕飾，整體外觀與埃及現存的卡納克神殿相似。

而夢想之城「雨地」(圖 4-2-6)在文本裡頭是一個賭場，然而其外觀與埃及的金字塔十分相似，不同的是埃及的金字塔是法老王的陵墓，雨地雖然外觀是金字塔的形狀，內在陳設卻是賭客們的天堂。

另外，雨地的金字塔上還裝飾著一隻鱷魚，這或許與克洛克達爾喜歡養香蕉鱷魚有關。不過，在埃及神話裡，鱷魚是埃及人崇拜的神獸，⁶⁵因此透過(圖 4-2-6)及(圖 4-2-7)大致辨別作者在阿拉巴斯坦王國的場景是與古埃及文明相互指涉的。



圖 4-2-6 王家之墓，第 22 集，頁 132。

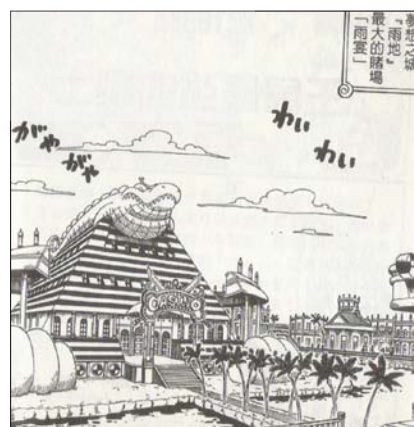


圖 4-2-7 雨地，第 19 集，頁 28。

⁶⁵ 埃及某些地方，鱷魚是蘇貝克神的神獸。牠們被養在池塘裡，直到被馴服為止。然後，為牠們穿戴首飾，牠們吃的特別好，而且按照神律照顧。死後被製作成木乃伊，並葬在神棺中。

肆、黃金之城—香朵拉

黃金都市香朵拉是在〈空島篇〉發生的場景，它是因為在四百年前受到巨大海流的衝擊而上升至空島，被衝上空島的陸地則被空島子民稱為神之島。黃金都市香朵拉(圖 4-2-8)設定為文明的遺址，遺跡包括祭壇、狀似金字塔的建築、黃金鐘、石碑等，植物分布類似熱帶雨林的神之島，不免令人聯想到中美洲的馬雅文化。

馬雅文化是崛起在貧瘠的火山高地和茂密的熱帶雨林之中，從其遺留下來的規模巨大、功能完備的城市遺跡，可以看出其高超的建築水準和工程學技術水平。其中古典期馬雅最大的城邦「蒂卡爾」城市(圖 4-2-9)面積超過六十五平方公里，裡頭共有三千座以上的金字塔、祭壇、石碑等遺跡；影響的區域約五百平方公里，僅在其中心區域，就有大型金字塔十幾座，小型神廟五十多座。蒂卡爾金字塔斜度達七十度的驚人設計，外形有如歐洲哥德式教堂般奇峭，因而有人稱之為「叢林大教堂」。

根據上述，發現香朵拉與馬雅文化所遺留下來的遺址有諸多雷同之處，包括都位在森林茂密之處、建築物外觀相似、同樣都是消失的文明。因此，筆者認為作者應是以馬雅文明做為神之島與香朵拉場景的設計藍圖，喚起筆者對馬雅文明的印象，進而對香朵拉城市產生熟悉感，兩者互文便產生了。



圖 4-2-8 香朵拉，第 29 集，
頁 84-85。



圖 4-2-9 蒂卡爾遺跡

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Tikal.jpg&variant=zh-tw>

伍、水之七島

水之七島是擁有藍水車站的「水都」。島上盛行造船業，商業發達。但是長期到水之諸神(類似海嘯)與地層下陷所造成的水災而困擾不已。

水之七島的场景裡，有四通八達的水道，牛魚船是市區的主要交通工具。裡頭的背景人物的生活方式以商業買賣為主，另有一些會帶著類似嘉年華的面具的人物穿梭在市集裡。

水之七島很容易使人聯想到義大利的水都威尼斯。威尼斯的水道舉世聞名，瀉湖上的一百一十八座群島約由一百五十條水道交織而成。構成威尼斯的島嶼約擁有四百座橋樑。在古老的城市中心，運河取代了公路的功能，所以主要的交通模式是步行與水上交通。十九世紀時設立火車站，鐵路長堤把威尼斯主島西北部與義大利半島連接起來。目前威尼斯中心舊市區街道狹窄，為步行區，是歐洲最大的無汽車地區。而「貢多拉」是威尼斯最具代表性和傳統的水上代步小船。

上述關於威尼斯的介紹，可以使讀者更容易辨別水之七島與威尼斯的相關性。「水之七島」的名稱來自於威尼斯市區可以分成六個區域有關，再者，兩者都是以水道為主的都市，並且市區只有一個火車站聯絡其他島嶼；威尼斯由於地處瀉湖，容易因漲潮而淹水，水之七島同樣有身受水之諸神的侵襲而造成嚴重的水災；水之七島的牛魚船則仿自貢多拉，不同的是牛魚船是牛魚載運，貢多拉則是藉由人力才能載運。另外，在水之七島出現許多戴面具的人，應是仿自威尼斯



圖 4-2-10 魯夫、娜美、騙人布乘坐牛魚船遊水之七島。
第 34 集，頁 160。

舉辦嘉年華會時，人們所穿戴的傳統面具的造型。因此，水之諸島在諸多方面與威尼斯的風俗民情有許多相似之處，彼此相互指涉，容易使人將它們聯想在一起。

陸、女人國

女人國是處在無風帶的一座島嶼，主要的建築都是依著山壁建造(圖 4-2-11)，有著濃濃的中國式建築風格，其中燕尾脊是一個明顯的中國式建築特徵。另外，在女人國的人民所穿著的服飾有著濃厚的中國風，因此可以辨別創作者在構思女人國的場景應是以中華文化為藍圖。

一、九蛇城

從圖 4-2-12 的「九蛇城」的構圖可以看出與中國歷代的宮殿樣貌相似，但與日本的天守閣⁶⁶也十分神似。無論是中國的宮殿、日本的天守閣，及女人國裡的九蛇城都具有權威的象徵，代表一個權力的最高指揮所。因此，《航海王》裡的女人國場景所塑造出的氛圍令人容易聯想到中華文化在建築上的特色及其意義，不過以女人為權力的主要掌控者，倒是與中華文化中以男性為權力掌控者有所差異。



圖 4-2-11 女人國，第 53 集，頁 50-51。



圖 4-2-12 九蛇城，第 53 集，頁 92。

⁶⁶天守是日本城堡中最高、最主要，也最具代表性的部份。具有瞭望、指揮的功能，也是封建時代統御權力的象徵之一。「天守」有時也寫成「殿主」、「殿守」、「天主」，明治時代以後出現了「天守閣」的新稱呼。

二、鬥技台

女人國的鬥技台採圓形的設計，包括四周的觀眾席、中間則是主要的格鬥場，有著四條走道通道觀眾席(見圖 4-2-11)。

圓形的格鬥場場景在許多少年漫畫也曾出現，如《七龍珠》裡孫悟空第一次參加格鬥比賽的場地、《獵人》裡小傑參加獵人試驗時也出現類似的場景。

這種圓形的格鬥場最早可追溯到古希臘時期的劇場，例如埃庇道努劇場 (Epidauros Theater)，當時的劇場傍山而建，呈半圓形，觀眾席就在山坡上層層升起。到了古羅馬時期，人們開始利用拱券結構將觀眾席架起來，並將兩個半圓形的劇場對接起來，因此形成了所謂的圓形劇場。當中，羅馬鬥獸場就是羅馬帝國內規模最大的一個橢圓形角鬥場，中央為表演區，地面鋪上地板，外面圍著層層看台。

基本上，圓形的建築形式都十分相似，在上述文本中出現的圓形建築場景，也都設定為競技場或是格鬥場，可見受到古希臘羅馬的圓形建築頗深。不同的是女人國的鬥技台除了採圓形的外觀之外，還增添了中國式的觀景台，與西方的圓形競技場頗有差異。

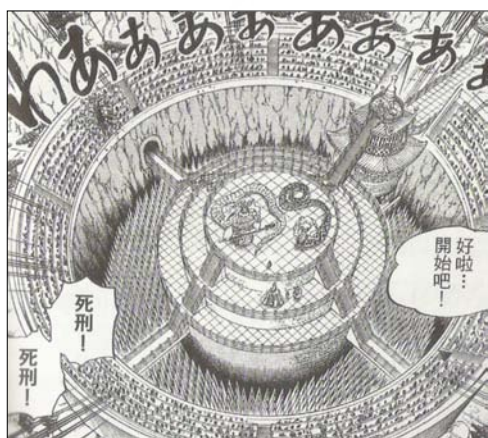


圖 4-2-13 鬥技台，第 53 集，頁 133。



圖 4-2-14 羅馬競技場全景

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php>

第三節 互文性手法的使用

《航海王》無論在情節或場景的設計上，都有與之互相指涉的對象，分析產生互文性的手法，則是此小節所要深入探究的部分。文本之間產生的互文性手法包含引用、拼貼、戲擬等，《航海王》在情節與場景所運用的互文性手法多以拼貼或戲擬為主，以下針對拼貼與戲擬的手法深入的探討。

壹、拼貼 (collage)

拼貼的手法是指把前文本的部分內容不作更動或修改，再直接引入到文本中；或是將兩個或兩個以上的文本的部分內容加以黏貼、拼接組合在一起，再融入新的文本之中，產新的趣味。然而拼貼的形式多樣，有不同文體的黏貼，比如在小說中貼入詩歌；或是將繪畫作品直接貼入文本中，打破文學界線，或是非文學的素材貼入文學，比如把科學研究內容放入作品。⁶⁷《航海王》以圖畫或是人物角色的對話呈現出互文的痕跡，從圖畫裡可以看見許多文本合併在一個場景裡，或是從對話的描述裡找到前文本透過拼貼融入新的文本中，豐富了文本的內容。

一、拼貼運用於情節

騙人布的長鼻子仿自《木偶奇遇計》裡頭小木偶皮諾丘，加上他愛說謊的個性，在家鄉老是騙村民說：「海賊來攻打村子了！」與《伊索寓言》裡〈放羊的小孩〉欺騙村民的方式相同。作者運用了兩個故事的部分情節，將兩者合併在一起，使它豐富了騙人布的故事內容，呈現另一種新的面貌。

又如〈空島篇〉的故事情節中，仿自〈傑克與魔豆〉的巨大豆蔓及聖經故事〈諾亞方舟〉的方舟箴言，將巨大豆蔓與方舟拼貼放置在同一個場景，使它成為

⁶⁷ 董希文著，《文學文本理論研究》，(北京：社會科學文獻，2006年)，頁257。

一個全新的故事內容。雖然這兩個文本內容差異頗大，但是經過創作者改造文字與轉化情節達到合併的效果，展現新的風貌。這類型的拼貼，其實前文本的痕跡都十分微弱，有時必須依靠讀者的細心觀察或比對後才能察覺。

二、拼貼運用於場景的設計

《航海王》在各個島嶼的場景設計突顯出創作者運用不同文化的建築特色，拼貼出整個文本的整體場景。分別細看每個單元的場景，發現都有引用或暗喻某個文化的建築特色，如小花園暗指侏儸紀時代；磁鼓島暗指歐洲城堡的建築風格；阿拉巴斯坦王國仿自埃及文化與伊斯蘭文化的建築特色。不論創作者在每個場景如何引用、暗喻或仿自眾多的文化特色，一旦把這些場景串聯、黏貼在一起，便會發現《航海王》文本所呈現的場景是一個龐大的拼貼物，就像是一張拼貼而成的航海地圖，裡頭包含了歷史洪流裡眾多文化的特色。

或許，作者在構思魯夫一行人的航海路線，便是以地球五大洲的地理位置與文化特色為藍圖，進行一連串拼貼與轉換。特別的是文本在拼貼與轉換的過程中，呈現的場景已然跳脫讀者對地球五大洲的地理位置既定的印象，閱讀時便產生另一番的驚奇與樂趣。

貳、戲擬（parody）

戲擬，英文為 parody，又譯為：嘲倣、諧擬、戲仿、降格模仿、謔仿…等，大致指的是對前文本做間接模仿或轉換，以達到幽默、詼諧、諷刺效果的創作方式，為避免混淆，在此一律以戲擬稱之。

戲擬具有「解構」舊文本以「建構」新文本的動能，強調讀者在「前、後文本對照比較」的雙重符碼(double-coded)間流動的思維，拆解既定的文本模式與傳統成

規，並擴大其在社會文化互文性的層面，也就是說，戲擬不只是在文學間作用，更擴及各藝術領域與流行文化、社會話題等，均可成為戲擬的對象。當然，被戲擬的前文本必須是讀者熟悉的對象，才能形成讀者與文本的雙重對話，⁶⁸進而產生幽默、詼諧或諷刺的效果。《航海王》在情節或場景的設計，也運用戲擬的互文手法，轉換或顛覆一些既定的故事情節，達到一種滑稽、詼諧的戲劇效果，產生不同的閱讀樂趣。

一、戲擬運用於情節

戲擬大多圍繞在角色重塑，與改變情節做為著力的重點。而人物角色與情節的關係又密不可分，因此人物角色的行動必影響情節走向，戲擬人物的同時，情節相對的可能被戲擬，使情節產生不同的轉變。《航海王》當中騙人布在村裡大喊「海賊來了！」的情節，其原形是來自於〈放羊的小孩〉的情節，雖然情節相似，作者卻設計騙人布每天以說謊為樂的生活態度來呈現，便打破了原本對放羊的小孩的既定印象，加上騙人布的吹牛功力一流，使讀者看了他的謊言後也不禁莞爾一笑。

另外，戲擬美人魚拯救人類的情節，作者採用了一種對比的手法，原本香吉士等人面臨即將溺斃的狀況，突然想起水手之間流傳的人魚傳說，以為就要看見美人魚了(圖 4-3-1)，結果看見的人卻是可可羅婆婆(圖 4-3-2)，閱讀至此，讀者也被嚇了一跳呢！這種閱讀時產生極大的反差，的確達到幽默、詼諧的效果。



圖 4-3-1 人魚情節，第 44 集，頁 84。

⁶⁸林德姁，〈圖畫故事中的諧擬〉，《兒童文學學刊》，2004 年第 12 月第 12 期，頁 168。



圖 4-3-2 人魚情節，第 44 集，頁 85-86。

在魯夫拚命爬上巨大豆蔓的情節，戲擬自〈傑克與魔豆〉中傑克爬上豆蔓的情節，作者保留人物角色爬豆蔓的行為，卻轉換過程與結果。魯夫爬豆蔓的過程不斷失敗，必須靠夥伴的協助砍斷豆蔓，才能攀上頂端打敗壞人。而傑克是單獨攀爬豆蔓，過程是十分順利，最後是因為巨人追他，不得以將豆蔓砍斷。作者顛覆了情節的部分效果，重新將前文本的情節轉換，一方面仍保留童話的熟悉情節，另一方面具有創意的情節則增添了人物角色不同面向的表現。

而艾涅爾所駕駛的方舟箴言模仿自聖經故事裡的諾亞方舟，但是這裡呈現的是一種反諷的效果。原本的諾亞方舟是為了拯救世人而建造的，方舟箴言則是艾涅爾為了實現自己的願望而建造的，加上艾涅爾自稱為神，卻做出傷害子民的事，顛覆人們對善惡的既定想法與判斷標準。

除了上述例子之外，《航海王》的人物角色一方面在外貌形塑仿自熟悉的神話、童話、民間故事或電影等角色，另一方面與前文本人物相關的情節也會被作者引用自文本中，在解構與重構之間，戲擬顛覆了既定的思考模式，使得新文本展現不同的風貌，提供另一番閱讀樂趣。

二、戲擬運用於場景

原本熟悉的場景若經過戲擬同樣能傳達出不同的訊息與樂趣，如(圖 4-3-3)，埃及文化的金字塔是法老王的陵墓，鱷魚則是埃及人信奉的神獸，作者將鱷魚放置在金字塔的頂端，門口寫著 casino(賭場)，裝飾著霓虹燈，顛覆原本人們對金字塔的印象。使得原本莊重神秘的金字塔搖身一變成爲一個紙醉金迷的賭博天堂。

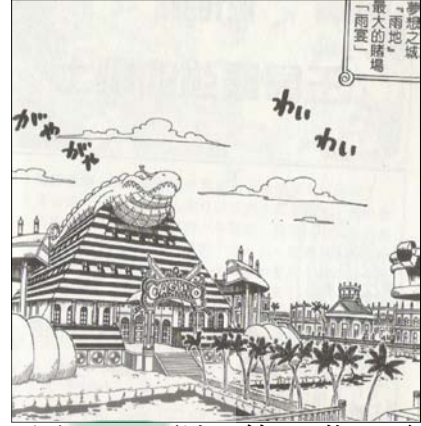


圖 4-3-3 雨地，第 19 集，頁 28。

無論是在〈小花園篇〉作者設計的恐龍世界戲擬爲巨人的小花園，意在傳達在巨人面前，恐龍如

此巨大的生物也微不足道了；或是〈水之七島篇〉的場景，明明是威尼斯的翻版卻有諸多細節不同，如威尼斯的「貢多拉」小船被戲擬爲牛魚船，牛魚船長相可愛又聽得懂人話，似乎比貢多拉來得具有人性，最有趣的水道四周是販賣的水水肉，雖然長得像豬腿，吃起來卻十分多汁美味，這當中所激發出來的創意與新奇感是有別於前文本的。

無論在情節或場景的互文性的手法呈現，其實很難用一種手法解釋它。創作過程中，作者不管是有意或無意的都可能使用引用、模仿、拼貼或戲擬的互文性創作手法於文本中，經由置換、串聯、顛覆與改造所融合的文本，實難區辨其互文的手法。不過眾多前文本的引入，使得新文本除了與前文本共存之外，新的文本呈現出有別於前文本的新意涵。而情節與場景的互文現象更顯示出文化的累積性會影響後來的創作，人類文明發展愈久，互文性產生的範圍就愈廣闊，不單單只侷限在文字的互文性而已。

第五章 結 論

本研究主要是以讀者的閱讀角度分析漫畫《航海王》中的互文性現象，試圖找出文本所呈現的意義。透過筆者的閱讀過程，參與作者的創作，詮釋文本所呈現的意涵。這樣的閱讀過程如同德希達所言：「閱讀活動實際上就是參與寫作，是一種嫁接活動。在這種活動中增添了許多東西，但並不是隨意增添，它是在本文「半推半就」的狀況下填入的，由於這種填入，本文產生增值，產生意義的播撒。」⁶⁹經過筆者對文本生成的空隙進行填入與誤讀，擴大了文本本身的意涵，並擴展文本的空間。

在分析過程中發現，作者引用或戲擬的前文本，無論在人物、情節的表現上都有兒童文學作品的影子，這意味著作者在創作過程中，自覺或不自覺的引用兒童文學常見的人物、情節與主題。當然，作者除了吸收兒童文學作品於創作之外，還採用了電影、電玩或是真實人物作為創作來源，文本甚至呈現出文化並蓄的現象。由此可知，後現代的創作，文本生成所採用來源並不侷限於單一作品或是文學領域，它顯示出文本的產生是跨文化或是跨領域的。其次，以互文性的創作手法將文本進行轉換、吸收生成新的文本，這究竟是一種模仿或是抄襲的過程，抑或是再創新的過程，也是互文性常提及的問題。其實從心理學的角度解釋互文性的創作現象，將互文性當作是對前文本的二度書寫，或許可以解釋這種現象。

互文性手法的運用，使漫畫與兒童文學相互影響，而兒童文學所追求的永恆主題與精神，以漫畫呈現仍舊歷久彌新。互文性帶給讀者的影響，莫過於沉浸於閱讀時，那種追尋似曾相似人物或情節的過程中，感受到創意十足的閱讀樂趣。

⁶⁹楊大春著，《德希達》(Jacques Derrida)，(台北：生智文化，1995年)，頁94。

第一節 文本呈現的意義

壹、《航海王》與兒童文學

兒童文學具有兒童性、教育性、遊戲性與文學性的特質，它的書寫對象是兒童，書寫的內容是兒童所喜愛的，所接受的。在早期社會，漫畫並不被大人納為讓兒童閱讀的書籍，主要是漫畫當中所呈現的內容，並非都是適合兒童。到了二十一世紀，漫畫已經是一個十分普及的文類，也逐漸受到重視。其實，許多漫畫呈現的內容是十分正向，而且普遍受到兒童喜愛。綜觀受兒童喜愛的少年漫畫《航海王》，會發現《航海王》同樣具有兒童文學的特性，甚至其內容更能引發兒童的共鳴。

筆者從讀者互文性的角度分析研究文本，發現《航海王》與兒童文學之間的關聯是十分緊密。不論從《航海王》裡頭的人物角色、情節與主題，都可以發現它與兒童文學的關聯性。以下就筆者的發現整理，說明如下：

一、人物設定的條件相似，互文的人物有共通的明顯特徵

《航海王》在主角的設定與兒童文學的主角設定有諸多相似之處，通常主角都是具有正義感、好奇心、富有冒險精神等特質，如《航海王》裡的魯夫、騙人布、喬巴。在主角的背景設定，為了使主角在冒險時無後顧之憂，通常主角都是設定為孤兒(或暫時是孤兒)，這點與兒童文學大部分冒險故事的角色設定是相符的。

除了上述《航海王》與兒童文學在角色設定的共通點之外，再分析人物的互文時發現，文本所呈現的主角大部分戲仿自兒童文學作品的人物角色，如小說《湯姆歷險記》的湯姆、童話《木偶奇遇計》的皮諾丘、民間故事《紅鼻子的故事》

的魯道夫、小說《彼得潘》裡的虎克船長、小說《金銀島》的西爾弗，甚至神話、傳說裡的人物也出現在文本中，如美人魚、蛇妖美杜莎、荷魯斯等；少部分則戲仿自卡通電影、電玩角色與真實人物。而這些互文的人物角色，彼此之間都具有容易辨別的特徵存在，如魯夫與湯姆的草帽、騙人布與皮諾丘的長鼻子、虎克船長與克洛克達爾的鐵鉤等。

這顯示創作者在構思人物角色的時候，大量的使用兒童文學範疇裡的人物角色作為創作的藍圖，自覺或不自覺的吸收、轉換，進而透過互文性的創作手法產生全新的人物角色。這意味著兒童文學提供了創作的基石，讓創作者在這樣的根基下，不斷的延續兒童文學的精神與特色，得以在另一個創作領域發揚。

二、相似情節以拼貼、戲擬的手法達到顛覆或創新的效果

《航海王》整體的故事情節主要是以海上的冒險為主，在分析其情節的互文現象時，發現兒童文學裡相似的情節會出現在《航海王》裡頭。而這些相似的情節多數保留了所謂的情節單元(motif)，⁷⁰《航海王》對相似情節的處理是採用前文本的情節單元，再利用拼貼或戲擬的手法轉換或增刪情節內容，讓讀者跳脫原本對前文本既有的印象。

例如：騙人布首次出場的情節，就是以拼貼手法結合〈放羊的孩子〉與《小木偶奇遇記》的情節；可可羅拯救香吉士一行人的情節則以戲擬手法顛覆美人魚形象。這使得新的文本所呈現的情節不同於前文本，且具有顛覆、嘲諷、對比的效果，產生另一種閱讀的樂趣。

再者，情節的設計呈現出反覆性與變形，如被吞進肚子的情節，除了與其他文本產生互文之外，在故事裡重複出現此類情節，只做細節上的變化，仍使得讀

⁷⁰ 所謂的情節單元(motif)是指一則故事中不能再加以分析的最簡單情節。

者有不同的閱讀感受。這部分情節的呈現也和兒童文學在文本變化的處理上有相似之處。

三、主題都以呈現光明面為主，但《航海王》更強調夢想的追求

《航海王》的人物角色個性與信念呈現出文本所要傳達的主題意識，其中「信任」是一個重要的主題。魯夫與夥伴間因為彼此信任，所以能夠克服任何困難，這樣的主題貫穿全文。即使面對一度背叛自己的夥伴，魯夫仍堅信對方，不隨意放棄已認定的夥伴。其次關於「個人信念的堅持」與「為夢想而努力」此類主題也在文本中不斷出現，強烈感受到作者所要傳達的主題意識。由於文本提供了正向的價值觀，情節內容也因為主題的關係，呈現個人或團體經過許多考驗後的成長表現與對夢想的堅持。

日本漫畫之神手塚治虫就曾說：「小孩子的讀書能力低下並不是漫畫風潮的錯，漫畫的速度感和現代感是現代兒童文學所沒有的。現代的兒童文學作品，以溫吞的手法來描寫一些日常生活的事，對小孩子而言，這些千篇一律熟極而流的东西已經感到厭煩了不是嗎？……另外還有一點，我認為現代的兒童文學並沒有所謂夢想這樣的東西，因此小孩子都到漫畫中去尋求他們的夢想了。我的漫畫，漫無節制也好，胡說八道也好，低俗不雅也好。但是我給了孩子們夢想。現在的小孩，正是缺乏伸展悠然的夢想，寬闊無限的夢想。我正是為了這個理由，才不斷畫著漫畫。」⁷¹

手塚的這一段話正說明了日本少年漫畫提供兒童夢想，讓孩童能透過漫畫尋求某種滿足感。因此，《航海王》除了強調信任夥伴、團體合作與自我成長的主題之外，從主角的身上還強烈感受到「追求夢想，實現夢想」的信念。這點與手塚

⁷¹陳仲偉著，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》，(台北：唐山，2004年)，頁135~136頁。

的想法是一致的。

不過，兒童文學基本的內涵是成長與啓蒙，因此常見的主題比如談親情、友情、自我成長等，而《航海王》在主題的表現趨向成長與正向價值觀的闡述，這點與兒童文學所追求的主題是相互契合。兩者都關注兒童的需求，惟《航海王》提供更多對夢想的想像空間。

綜觀以上所述，《航海王》與兒童文學在人物塑造、情節與主題上有諸多相似之處，這或許說明了克里斯多娃所說的：「每一個文本是在與其他文本相關時才能確定自身位置的，每一個文本都是其他文本的亞文本或互文本。所有文學作品都是從社會、文化等因素構成「大文本」中衍生的，它們之間有共同母體(matrix)，因而它們之間可以相互參照。」⁷²

把這樣的看法放置在兒童文學與《航海王》的相對位置來看，兒童文學猶如一個大文本，經過社會的變遷、文化的累積，《航海王》吸收與轉換兒童文學當中的基本型態，將其融入形成一個新的文本，因此兩者在許多面向是可以相互參照。同時《航海王》與童話、神話、民間傳說、卡通或是電玩的互文現象，也建構了彼此間的互文關係，呈現出豐富多元和開放的閱讀視野。

貳、《航海王》呈現的互文性意涵

一、創作來源是跨文化且多樣的文本

互文性理論揭示了文本與文本之間的相互作用是無所不在的，因此對文本的

⁷²羅婷，《克里斯多娃》，頁 115。

分析是離不開其他文本(包括周圍文本與前文本)，甚至擴及現時文化或是前文化對其的影響。

分析《航海王》人物、情節、場景的互文現象，發現其引用的前文本範圍之廣，造成《航海王》猶如一幅巨大的馬賽克拼貼畫。在主要人物形象方面，除了引自童話、神話、民間傳說、小說的人物之外，更引自現實人物與電玩角色，重新塑造新的人物。當中部分的主要人物甚至是融入不同文化的內涵塑造而成，例如：索隆的武士精神、香吉士的騎士精神，於是文本中的人物角色呈現出一種文化浸融的互文現象。在場景的表現亦可看出創作者將不同文化的建築或風俗放置文本中，以拼貼的手法將不同的文化特色編織成文本的整體場景。不管作者是有意或無意的指涉，都使文本呈現出多元開放的視野。

因此，一個文本不但與不同體裁的其他文學作品之間有互文性，而且與人文藝術、甚至的社會的風俗文化等都可能相互指涉，多少都存在著或隱或顯，或內在或外在的互文性。而互文性正好是對不同創作領域之間傳統界限的超越，它不僅強調文學文本之間的相互作用，而且強調文學文本與其他創作領域內的文本關係。⁷³

其次，從創作的角度看《航海王》，互文使得它依存在他之前的前文本，以及這些文本所包容的歷史、文化等精神內涵和意義，透過吸收轉換、倒置、顛覆或戲擬來豐富自身的內容。這樣的創作精神使得其呈現的文本是具有跨文化的特質，在後現代的創作上，這也是十分普遍的寫作現象。

二、資訊網絡與影像傳播的影響，間接強化文本互涉

筆者在找尋與《航海王》產生互文的前文本時，發現對於前文本的印象有些

⁷³ 羅婷，《克里斯多娃》，頁 119。

是來自於將兒童文學作品以影像形式所呈現的卡通或電影，並非是直接從文學文本中獲得，例如《湯姆歷險記》中湯姆的外在形貌，其實馬克·吐溫在小說中並沒有明確指出湯姆的形貌，然而透過卡通所呈現的湯姆外貌，其影像便深刻的烙印在讀者腦海裡。於是，當魯夫出現，便直覺地與湯姆的影像聯想在一起。

可見當影像傳播發達之後，許多文學作品得以以影像的方式呈現在世人面前，即使沒有閱讀過馬克·吐溫的小說《湯姆歷險記》，還是可以從《湯姆歷險記》的卡通得知故事內容。因此，影像將文學以另一種方式呈現在世人面前，讀者獲得文學作品的方式便不只是透過文字的傳達而已；加上資訊網絡發達使得許多文化資訊快速的交流，網路科技更縮短了人與人之間溝通的距離，於是在資訊快速流動的時代，互文性的現象只會被強化，而不會消弭。因為無論是文字或是圖像，在訊息流動如此快速與開放的年代，使得創作者更能隨手擷取創作的材料，進行不斷的融合、吸收或轉換，產生更多的文本。

然而，更重要的是互文性的產生主要來自於讀者的閱讀過程，因此讀者接收的文本愈是廣泛，更容易造成閱讀的過程中，產生的互文網絡也就愈龐大。所以在資訊流動如此快速的二十一世紀，讀者接收的文本不再是單一的文字作品，可能是一幅圖畫、一則廣告、一部電影、一部卡通、一套電玩遊戲，而這些不同的文本可能都指向同一事物。於此，互文性的現象只要有讀者的存在，是不可能被消弭，只會不斷的被強化。

三、互文性手法的運用，目的是創新

一個文本裡面，可以用很多方式提到另一個文本，包括戲擬、拼貼、呼應、暗指、直接引用、結構對位等。不管作者是有意或無意，所有創作文本都是拿其

他內容當原料而織成的。⁷⁴而這些互文性的創作手法往往都不是固定單一的運用在文本中，大多時後都是多種手法結合運用在一起，重新建構一個新的文本。其目的不外乎是爲了跳脫前文本的桎梏，企圖顛覆或超越前文本的內容。筆者認爲《航海王》的整個故事架構頗似朱勒·凡爾納的《環遊世界八十天》，再加入許多冒險故事的基本元素所建構而成。雖然看似承續過去作品的基本架構與內涵，然而，其人物塑造與情節則經由作者的轉換與重新排列，達到了創新的目的，同時超越前文本，也展現出作品的豐富性。



⁷⁴ David Lodge 著，李維拉譯，《小說的五十堂課》(*The art of fiction*)，(台北：木馬文化，2006 年)，頁 136。

第二節 反 思

壹、互文究竟是一種抄襲模仿？抑或一種創新？

筆者在分析《航海王》文本的過程中，腦中一直浮現「互文性批評是爲了證明創作者是優秀的抄襲者嗎？」閱讀的過程中，互文性揭示的文本諸多現象是創作者吸收前文本所轉換而來的，或許這樣的寫作使讀者閱讀時產生不同的閱讀趣味，但也令筆者質疑的是——這樣的創作還有價值可言嗎？

詹明信與伊果頓就曾暗示：「後現代主義的互文本性只是以膚淺妥協的懷舊形式來複製過去，而不是在論述與意識形態中揭露它的建構。」⁷⁵這樣的陳述是否意指互文性的寫作失去了原創性？筆者認爲這真是個難解的問題，更是一種見仁見智的想法。哈洛德·布魯姆(Hahold Bloom)提出的見解或許可以說明互文性究竟是一種抄襲或是創新，但誠如前面所說，答案依舊是見仁見智，沒有標準答案。

一、布魯姆的影響焦慮

布魯姆主要是從心理學的角度關注互文性現象背後的深層心理動因。他由伊底帕斯情結的角度提出：「詩人是充滿焦慮的活在先前某位『強勢』詩人的陰影下，彷彿兒子遭受父親的壓迫；任何一首特定的詩，都可解讀為企圖藉其有系統改造先前某一首詩而逃脫這種『影響焦慮』」。⁷⁶詩人與這樣的「焦慮感」爭戰，企圖尋求進入那股勢力的內部，將其瓦解，以某種寫作方式將先驅的作品加以修訂、置換、與改造來消滅自己的焦慮感。依此意義，所有的詩都可解讀爲其他詩的改寫，是對其他詩的「誤讀」或「誤解」，通過對前人詩作有意的反諷、曲解，甚至顛覆，

⁷⁵ Raman Selden、Peter Widdowson、Petr Brooker 合著，林志忠譯，《當代文學理論導讀》，(台北：巨流圖書，2005 年)，頁 268。

⁷⁶ Eagleton Terry 著，吳新發譯，《文學理論導讀》(Literary Theory An Introduction)，(台北：書林，1993 年)，頁 228。

如此詩人才得以爲自身想像的原創力清出一片空間。因此一首詩的意義即是另一首詩。布魯姆的見解是對互文性現象的生成進行深入的思考，使人們認識創作者不遺餘力的改造前人文本的深層動機，同時也豐富了互文性理論的內涵。

因此，創作者在寫作的過程中無不是企圖在別人之後以自己的方式嵌入自己的特色，⁷⁷跳脫前文本的框架與桎梏，找到新的出路。而這種對前文本的重新排列組合，抑或戲仿與顛覆，不啻是一種創意的表現嗎？

二、何謂「原創性」？

互文性的提出其實就是對原創性的否定，因爲它揭露的事實是：一切的文本都是由其他文本羅織而成，當中的每個字、片語或片段，都是先前文本或是週遭文本的再造。因此無所謂什麼原創性，因爲一切的文本都是互參文本。⁷⁸然而筆者認爲這樣激進的說法同時也否定了後來創作者的用心，誠如前面所言，對前文本的重新排列組合，抑或戲仿與顛覆，不啻是一種創意？各式各樣的文本在文化歷史的洪流裡不斷的被延續下來，當中許多文本也都藉由模仿才得以一直在往後的文本中再現，漸漸的人們加入因時代背景不同產生的創作材料，文本內容才能如此豐富多元。

因此原創性是否受到互文性的影響而逐漸消失，也許值得再深思。對於現代所認爲的原創性，應該不是指創作者發明了一種前所未有的東西，而是指創作者超越了傳統，脫離了一般常用的習慣表達方式，讓讀者察覺了在概念上已經知道的東西。⁷⁹這樣的闡述或許是較適切的，畢竟人類文明已經累積好幾千年，文學與

⁷⁷ Samovault, Tiphaine, 《互文性研究》，頁 120-1。

⁷⁸ Eagleton Terry 著，吳新發譯，《文學理論導讀》(Literary Theory An Introduction)，(台北：書林，1993 年)，頁 174。

⁷⁹ E.M.Forster，《小說面面觀—現代小說寫作的藝術》，(台北：商周，2009 年)，頁 79。

藝術的創作歷程十分悠久，人們要如何在先人的偉業上，再加以突破已十分困難。若是後繼的創作者能吸收前文本後，轉化成自身的創作特色，原則上對於許多閱讀者來說，或許其作品仍是十分具有原創性的。

貳、身為一位教育工作者的反思

筆者因為個人喜好開始研究漫畫《航海王》，一方面是喜歡文本裡頭呈現的主題意識和詼諧的情節；另一面則想藉由分析《航海王》讓更多人了解漫畫這種文類除了娛樂價值之外，亦能提供教育的價值。故筆者以文學理論切入分析漫畫《航海王》，希冀從中發現其在人物塑造、情節與主題的呈現是具有文學特性，更是一種藝術的創意表現，並希望提供讀者對漫畫有另一番的思考向度。

再者，身為教育工作者在教育現場發現學生都十分喜愛閱讀漫畫，因此希望引導學生學習更深入的閱讀漫畫的創作形式表現，更希望以互文性批評進入漫畫，讓學生了解一部漫畫的構成除了圖像的藝術表現之外，重要的是故事情節、人物的設定如何與週遭的現實文本，或是過去的經典文學產生關係。

其實在教育現場，學生的創作品也會透過模仿而成，或是自創，但是不管是模仿或是自創，互文的現象其實早已發生。面對這樣的情況，教師可以思考在教學上如何藉由漫畫引導孩子進行文章創作與了解文學是如何提供創作者靈感；或是發展出一套引導學生從模仿進而嵌入創意的教學方式，讓孩子能將創意置入自身的作品中，慢慢走出自我的風格，尋找到屬於自己的「ONE PIECE」。

參考文獻

壹、研究文本

尾田榮一郎 著 《One Piece 航海王》第 1~54 集。台北：東立。2009。

尾田榮一郎 著 《One Piece 航海王 red 絕讚的人物特寫》。台北：東立。2004。

尾田榮一郎 著 《One Piece 航海王 blue 絕讚的元素解析》。台北：東立。2004。

尾田榮一郎 著 《One Piece 航海王 yellow 絕讚的元素解析》。台北：東立。2008。

貳、對照文本

Collodi, Carlo 原著。Robewto Innocenti 繪。京中玉編譯小組譯。《小木偶奇遇記》

(*The adventures of Pinocchio*)。台北：京中玉。2008 年。

Hamilton, Edith 著。宋碧雲譯。《希臘羅馬神話故事》。台北：志文。1998 年。

Philip, Neil 原著。Mistry, Nilesh 繪。黃維明譯。《傑克與魔豆—關於英雄的 14 童話》。

台北：小天下。2003 年。

J. M. Barrie 著。羅竹君譯。《彼得潘》(*Peter Pan*)。台北：語言工場。2004 年。

Stevenson, Robert Louis 著。林政瑩 譯。《金銀島》(*Treasure Island*)。台北：小知堂。

2001 年。

Twain, Mark 著。劉學真譯。《湯姆歷險記》(*The adventures of Tom sawyer*)。台北：

驛站文化。2000 年。

楊淑如 編著。《古埃及神話與傳奇》。台北：喜讀文化。2007 年。

參、論述專書

Lodge, David 著。李維拉譯。《小說的五十堂課》(*The art of fiction*)。台北：木馬文

化。2006 年。

Terry,Eagleton 著。吳新發 譯。《文學理論導讀》(*Literary Theory An Introduction*)。

台北：書林。1993 年。

E. M. Forster。《小說面面觀—現代小說寫作的藝術》。台北：商周。2009 年。

Paul,Gravett。《日本漫畫 60 年》。台北：西遊記文化。2006 年。

Culler,Jonathan 著。李平譯。《文學理論》(*Literary Theory :A Very Short Introduction*)。

香港：牛津大學出版社。1998 年。

Julia,Kristeva 著。吳錫德譯。《思考之危境：克莉斯蒂娃訪談錄》(*Au Risque De La Pense`e*)。台北：麥田。2005 年。

Perry,Nodelman 著。劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children`s Literature*)。台北：天衛文化。2005 年。

Selden,Raman、Widdowson,Peter、Brooker,Peter 合著。林志忠 譯。《當代文學理論導讀》。台北：巨流圖書。2005 年。頁 268。

Samovault,Tiphaine 著。邵煒譯。《互文性研究》。天津：天津人民。2003 年。

林文寶、陳正治、徐守濤、蔡尚志合著。《兒童文學》。台北：五南圖書。2005 年。

秦文華著。《翻譯研究的互文性視角》。上海：上海譯文。2006 年。

陳仲偉著。《日本動漫畫的全球化與迷的文化》。台北：唐山。2004 年。

傅林統著。《兒童文學的思想與技巧》。台北：富春。2004 年。

楊大春著。《德希達》(*Jacques Derrida*)。台北：生智文化。1995 年。

楊大春著。《解構理論》。台北：揚智文化。1997 年。

廖炳惠編著。《關鍵詞 200》。台北：麥田。2003 年。

劉康著。《對話的喧聲~巴赫汀文化理論術評》。台北：麥田。1995 年。

蕭湘文著。《漫畫研究傳播觀點的檢視》。台北：五南圖書。2002 年。

羅婷著。《克里斯多娃》(*Julia Kristeva*)。台北：生智文化。2002 年。

肆、學位論文

王儷錦。《義大利童話中反派角色形象研究》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2006 年。

余曉琪。《魔法森林、吸墨鬼、發條鐘中互文性研究》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2007 年。

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

梁可憲。《*The Last Resort* 圖文創作風格研究~超現實與互文性創作手法融入》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2008 年。

鄧羽秀。《漫畫在兒童教育上的應用研究》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2003 年。

伍、中文期刊

牛永峰。〈羅蘭巴特的文本觀〉。《皖西學院學報》。2007 年 8 月第 23 卷第 4 期。頁 76~79。

申順典。〈文本符號與意義的追尋~對互文理論的再解讀〉。《青海師範大學學報》。2005 年第 5 期。頁 97~100。

林德姮。〈圖畫故事中的諧擬〉。《兒童文學學刊》。2004 年第 12 月第 12 期。頁 163~206。

周卫忠。〈巴赫金思想的後現代性初探〉。《中國海洋大學學報》。2007 年第 2 期。頁 63~67。

洪濤。〈試論熱奈特對互文性理論的貢獻〉。《湖北社會科學》。2007 年第 10 期。

頁 120~122。

游鎮維。〈文本中的成人與兒童〉。《中外文學》。2003 年 10 月 第 32 卷 第 5

期。頁 96~123。

張愛惠、李敏。〈文本與文化的浸融~電影花木蘭相關文本互文性分析〉。《濮

陽職業技術學院學報》。2008 年第 5 月第 21 卷 第 2 期。頁 66~67。

焦亞東。〈西方互文性理論的提出、發展及建構維度〉。《湖北社會科學》。2006

年第 6 期。頁 109~111。

錢淑英。〈互文性透視下的兒童文學後現代景觀~以改編自三隻小豬的圖畫書

為考察對象〉。《浙江師範大學學報》。2006 年 第 4 期 第 31 卷。頁 54~58。

饒自斌。〈試論文學理論中的互文與互文性〉。《濮陽職業技術學院學報》。2008

年第 2 月第 21 卷 第 1 期。頁 70~72。

陸、網路資料(依查詢時間先後排序)

航海王相關介紹，

[http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%88%AA%E6%B5%B7%E7%8E%8B&variant=zh-tw\(2008/11/30\)](http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%88%AA%E6%B5%B7%E7%8E%8B&variant=zh-tw(2008/11/30))

尾田 栄一郎，

[http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B0%BE%E7%94%B0%E6%A0%84%E4%B8%80%E9%83%8E\(2008/11/30\)](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B0%BE%E7%94%B0%E6%A0%84%E4%B8%80%E9%83%8E(2008/11/30))

陳永國，互文性，

[http://intermargins.net/intermargins/TCulturalWorkshop/culturestudy/theory/01.htm\(2009/03/05\)](http://intermargins.net/intermargins/TCulturalWorkshop/culturestudy/theory/01.htm(2009/03/05))

互文性：網路時代對後結構主義的追思，

[http://intermargins.net/intermargins/TCulturalWorkshop/culturestudy/theory/02.htm\(2009/03/05\)](http://intermargins.net/intermargins/TCulturalWorkshop/culturestudy/theory/02.htm(2009/03/05))

2009/03/05)

古墓奇兵，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%8F%A4%E5%A2%93%E5%A5%87%E5%85%B5&variant=zh-tw>(2009/5/21)

諾亞方舟，

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%AF%BA%E4%BA%9A%E6%96%B9%E8%88%9F>(2009/5/21)

人魚，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E4%BA%BA%E9%AD%9A&variant=zh-tw>(2009/6/1)



附錄一：《航海王》1~50 集故事情節整理

單元名稱	情節介紹
蒙卡篇 (漫畫：1-7 話)	受到海賊紅髮 傑克的影響，草帽小子 蒙其·D·魯夫開始出海當海賊。不久，他遇到一隻海怪和海賊亞爾麗塔，但是很快就擊敗了他們，然後認識了一個志向當上海軍的男孩克比。其後他們來到海軍將領蒙卡所控制的城鎮，在那裡遇到因為攻擊蒙卡兒子的狗而被抓起來的海賊獵人 羅羅亞·索隆。
巴其篇 (漫畫：8-21 話)	劍士索隆成為魯夫的第一個夥伴，他們來到海賊小丑巴其控制的城鎮，在那裡遇見痛恨海賊的小偷娜美。
克洛篇 (漫畫：22-41 話)	之後娜美作為他們的航海士與他們兩人合作(不過她強調不是他們的夥伴)，他們來到一座島並尋找可以使用的船，在那裡他們遇到了愛說謊話的騙人布。然而他們卻發現騙人布的朋友可雅所請的管家克拉巴特爾((克洛船長)欲殺害可雅，魯夫等人打敗了克洛後，可雅將黃金梅利號贈予他們，騙人布也成為魯夫的夥伴。
克利克篇 (漫畫：42-68 話)	魯夫一行人來到海上餐廳巴拉蒂，希望能找一個廚師夥伴。但是餐廳卻受到提督克利克的攻擊，魯夫與在此處遇到的廚師香吉士共同擊退克利克，並邀請香吉士成為他的夥伴。
惡龍篇 (漫畫：69-95 話)	就在香吉士加入魯夫一行人的同時，娜美卻偷了他們的船，他們尾隨娜美，來到魚人海賊惡龍所控制的島嶼。娜美坦承她是惡龍海賊團的一員，幫助魯夫他們只是為了偷取黃金。但實際上，娜美是為了從惡龍手上買下她的村子而忍辱在惡龍麾下工作。後來，魯夫打倒惡龍後，航海士 娜美加入了草帽海賊團，正式成為他們的夥伴。
羅格鎮篇 (漫畫：96-100 話)	草帽海賊團一行人來到進入偉大航道之前的最後一個城鎮羅格鎮，那是海賊王 哥爾·D·羅傑的故鄉，同時也是海賊王被處刑的地方，所以羅格鎮又被稱為開始與結束的城鎮。在那裡他們不僅得應付海軍上校 斯摩格，還要應付其他來尋仇的敵人，而魯夫在那裡受到其父親蒙其·D·多拉格的幫助得以脫身(當時魯夫並不知情)。
顛倒山篇	草帽海賊團一行人來到偉大航道的大門雙子岬，在那裡遇到

(漫畫：101-105 話)	一隻等待夥伴 50 年的島嶼鯨 拉布。
威士忌山峰 (漫畫：106-114 話)	在神祕的 Mr.8 和 Miss 星期三的帶領下，草帽一行人來到威士忌山峰，在那裡市民舉行派對歡迎他們的到來。但後來得悉威士忌山峰是巴洛克華克的地盤，並發現 Miss 星期三和 Mr.8 的真實身分其實是阿拉巴斯坦王國的公主薇薇和護衛隊長。魯夫一行人決定協助薇薇返回阿拉巴斯坦王國，阻止暴動與內戰。
小花園篇 (漫畫：115-129 話)	魯夫一行人來到小花園，那裡是一個仍然保存著史前時代景觀的巨大島嶼。但在那裡有著比恐龍更加恐怖的東西，那就是已經在島上決鬥超過 100 年的兩位巨人 — 青鬼 東利和赤鬼布洛基，眾人更在此遇上了巴洛克華克的高級特務 Mr.3 和 Miss 黃金週。
磁鼓島篇 (漫畫：130-154 話)	由於娜美得到一種不知名的病，使得全員必須前往磁鼓島尋找醫生。不巧的是，磁鼓島因為先前統治者的關係，使得島上只剩下一個醫生，那就是住在山上的魔女 Dr.古蕾娃，魯夫和香吉士為此踏上征山之途。與此同時，前統治者瓦爾波剛好回到磁鼓島來搶回他的國家。魯夫等人並在此遇見了幫助他們治療和與瓦爾波戰鬥的醫生 多尼多尼·喬巴，喬巴更在魯夫的邀請下，以船醫身分加入草帽海賊團。
阿拉巴斯坦篇 (漫畫：155-216 話)	一行人和薇薇公主來到了阿拉巴斯坦平亂。雖然在他們趕到皇宮時，內戰已經開始了，但最後的一場雨，使得薇薇可以向大家說明七武海之一沙鱷魚 克洛克達爾的陰謀，內戰亦隨之結束。其後薇薇向魯夫等人道別，就算脫離了海賊團，但仍是夥伴。接著，新成員考古學家 妮可·羅賓亦加入了草帽海賊團。
加亞篇 (漫畫：217-236 話)	由於紀錄指針異常地指向天空，他們來到加亞島尋找關於空島的線索。
空島篇 (漫畫：237-302 話)	乘著巨大海流，一行人來到了積帝雲上的「白白海」。他們發現天空的居民並不像表面上的那樣和平，空島原住民與香狄亞之間紛爭不斷，而「神 艾涅爾」卻打算將空島打落至

	藍海。魯夫擊敗艾涅爾後，敲響巨大的黃金鐘，並解開了島民與香狄亞兩個種族的心結，也終結了歷經戰爭四百年的故事。
長環島篇 (漫畫：303-321話)	草帽一行人離開空島後，卻遇到狡猾的弗克西。他向魯夫挑戰 Davy Back Fight 一系列的比賽，勝利者可以從敗方得到一名成員，如果魯夫輸了，他就會失去所擁有的夥伴。結果魯夫一行人以二比一擊敗弗克西的挑戰。爾後，他們遇上了海軍本部最高戰力之一的上將青雉，他的目的，就是要殲滅曾經從他手中逃走的羅賓。爲了保護羅賓，一行人和這個可怕的強敵戰鬥，敗得一蹋糊塗，最後卻被放過一馬。
水之七都篇 (漫畫：322-374話)	爲了尋找船匠夥伴和修理梅利號，一行人來到水之七都。但是在檢查過後發現梅利號已經不能航行，魯夫決定更換一艘新船。但是騙人布對此決定非常不滿，與魯夫決鬥並且戰敗，然後離開了他們。之後，卡雷拉公司的老闆兼水之七都的市長 艾斯·巴古遭到襲擊，而攻擊艾斯·巴古的人似乎就是羅賓！
司法島篇 (漫畫：375-430話)	草帽海賊團、佛朗基家族、卡雷拉公司等人決定要去救回犧牲自己的羅賓和被抓走的佛朗基，一行人來到了世界政府的轄下的司法島，展開與 CP9 的戰鬥，同時也揭露出世界政府的陰謀及以往的所作所爲。
後篇 (漫畫：431-441話)	司法島事件結束後，草帽一行人揮淚火葬梅利號，一行人回到水之七都。因爲在司法島的轟烈事蹟，使得全船的人都遭到懸賞，草帽小子蒙其·D·魯夫 3 億貝里、海賊獵人羅羅亞·索隆 1 億 2 千萬貝里、小偷貓咪娜美 1 千 6 百萬貝里、狙擊王騙人布 3 千萬貝里、黑腳香吉士 7 千 7 百萬貝里、寵物多尼多尼·喬巴 50 貝里、惡魔之子妮可羅賓 8 千萬貝里、改造人佛朗基 4 千 4 百萬貝里。之後，佛朗基幫魯夫他們建造了一艘新船「千陽號」，船匠佛朗基也正式加入了草帽海賊團。而羅賓亦打開了幼年的心結，成爲草帽海賊團的真正夥伴。騙人布誠心道歉之後，也回到了草帽海賊團。
恐怖三桅帆船篇 (漫畫：442-489話)	草帽海賊團航行到魔幻三角地帶，在那裡遇見吃了黃泉果實的骷髏人布魯克，就在他們和布魯克對話時，船漸漸駛向幽

話)	靈船恐怖三桅帆船，然而居住在恐怖三桅帆船裡的竟然是七武海月光摩利亞，為影子果實能力者，並且建立殭屍軍團，魯夫一行人和殭屍及摩利亞展開了艱辛的戰鬥，更遇上了七武海 巴索羅繆·大熊。大熊聽從世界政府的指令，抹殺所有目睹摩利亞被擊敗的目擊者，面對強大的力量加上體力耗盡，全團均無能為力並處於劣勢，最後大熊網開一面，放過他們一馬。後來得知布魯克和在雙子峽遇到的鯨魚拉布有約定，布魯克為了完成和拉布的約定，以音樂家身份加入草帽海賊團。
----	---



附錄二：

一、《航海王》人物角色整理：由於航海王裡的人物角色眾多，以能分辨其前文本的人物角色做一簡單整理。屆時分析文本再詳細論述。

角色名稱	個性	特徵	前文本	角色屬性
蒙其 D 魯夫	大而化之、豪邁不拘小節、有時很呆、一點都不像船長，但十分堅持自我的信念，信任夥伴。	戴草帽 穿著短褲、背心	《湯姆歷險記》 --湯姆	主角
騙人布	喜歡吹牛、愛騙人、雖然膽小，但為了夥伴可以挺身而出。	長鼻子	《木偶奇遇記》 --皮諾喬	主角
多尼多尼·喬巴	個性單純、有良好的醫術，為了夥伴與繼承的信念，可以變得勇敢。	藍鼻子	《紅鼻子的故事》—擁有紅鼻子的麋鹿	主角
妮可羅賓	穩重、是位考古學家	外型	電玩《古墓奇兵》 --羅拉	主角
紅腳 哲普	固執，但為拯救香吉士而失去一條腿的水手。	失去一條腿	《金銀島》 --西爾弗	配角
克洛克達爾	奸詐狡猾、自私自利	失去一隻手掌	《彼得潘》 --虎克船長	反角
傑克斯		月球漫步	歌星--麥克傑克森	反角
巨大豆蔓		魔豆	傑克與魔豆	物件
佛朗基		手臂	卡通—卜派	主角
加卡、貝爾		外貌	埃及神話	配角
布洛基		外貌	北海小英雄	配角
蛇 姬		能力	希臘神話	反角

二、主要角色的背景介紹

角色名稱	角色設定	身家背景
蒙其 D 魯夫 (船長)	孤兒(母不詳，父親是革命家)	在佛夏村長大，該村是一個漁業和酪農業十分盛行，和平又恬靜的農村。童年時代的魯夫遇到海賊紅髮傑克，傑克爲了救魯夫而失去一條手臂，並贈與草帽一頂。自此魯夫決定讓自己變得更強，並在長大後踏上航海的旅程。
索 隆 (副船長)	孤兒(父母不詳)	在劍術十分盛行的西摩志基村長大，少年時代的索隆與死對頭克伊娜一起修行劍術，並立下約誓要成爲世界第一的劍豪。但克伊娜卻在立下約誓翌日去世了，長大後的索隆爲遵守彼此的約誓，決定離開村子，完成夢想。
騙人布 (狙擊手)	孤兒(母歿，父親是海賊)	西羅布村一個位於東方藍的悠閒小島，每天卻在騙人布的謊言中拉開序幕。他總是「大喊海賊來啦」騙村民，主要是他希望身爲海賊的父親回來。後來魯夫協助騙人布解決海賊企圖攻佔村子的事件後，騙人布決定離開村子，成爲一位真正的海上戰士。並獲得可雅小姐送的梅利號，使魯夫一行人有了真正的船。
娜 美 (航海士)	孤兒(養母被殺害)	娜美成長的可可亞西村，長期遭受惡龍海賊團的高壓統治，養母貝爾梅爾爲保護娜美而被惡龍殺害，娜美誓言要奪回村子，因此假裝投靠惡龍長達八年，直到魯夫一行人的協助，娜美才脫離惡龍，並跟隨魯夫出海，朝著自己的夢想前進。
香吉士 (廚師)	孤兒(海難成孤兒)	香吉士小時後因爲遭受船難被紅腳哲普救起，哲普也因此失去一條腿。兩人後來經營

		了海上餐廳芭拉蒂，一次受到克利克海賊艦隊攻擊，魯夫一行人協助解決此次攻擊，魯夫邀請香吉士加入，香吉士受到魯夫意念的感召，決定跟隨他並實現自己的夢想。
多尼多尼·喬巴 (船醫)	孤兒(被遺棄)	麋鹿喬巴出生擁有一個藍鼻子而被家人遺棄，又因誤食人人果實，使得牠可以變身成人的形象，卻也不受人類的歡迎。可憐的他遇到醫生西爾爾克後，才有家的感覺。繼承西爾爾克意志的的喬巴，後來師承醫生古蕾娃，學得許多高明的醫術。直到魯夫一行人要治療娜美的病而抵達該國，並協助喬巴推反暴政，讓一直對海賊十分感興趣的喬巴，決定追隨魯夫離開醫生古蕾娃。
妮可·羅賓(歷史考古學家)	孤兒(母親被海軍殺害)	羅賓的家鄉歐哈拉是一個在學術界非常具有權威的考古學研究所，整座島上聚集許多學者。羅賓自小便擁有考古學家的學位，並想得到歷史本文以了藉消失一百年的歷史為何。也因此這座學術之島被海軍最高總部下令摧毀，羅賓的母親在此戰役中死亡，羅賓更是唯一的生還者。八歲的羅賓自此逃亡二十年，直到遇到魯夫一行人，才找到真正的歸屬。
佛朗基 (船匠)	孤兒(海難失去雙親)	水之七都的船隻解體商佛朗基，自小被師父湯姆收養後，便習得一身高超的造船技術，卻因湯姆被海軍政府判刑死去，佛朗基愧疚無法保護師父，因此不再造船。直到佛朗基遇見為修理梅利號而抵達水都的魯夫，看見魯夫一行人賭上性命努力對抗海軍政府，以救出羅賓的行為，深受感動。便在魯夫的邀請下，一同出海，並替魯夫一行人造了一艘

		新船一千陽號。
布魯克 (音樂家)	吃了黃泉果實而 復活的骷髏人	這個死了五十年卻因食了黃泉果實，得以骷 髏人的形象活下來。一頭爆炸頭的布魯克， 希望有一天能再遇見當年約定要再見面的鯨 魚拉布，恰巧魯夫在進入偉大航道時，也遇 見拉布並與牠約定再見面，所以魯夫毫不猶 豫邀請布魯克加入他們。

