國立臺東大學兒童文學研究所

碩士論文

指導教授：杜明城　博士

《惡童當街》中兒童對抗成人的敘事分析

研究生：連國能　撰

中華民國一〇八年十二月

國立臺東大學
National Taitung University

國立臺東大學兒童文學研究所

碩士論文

《惡童當街》中兒童對抗成人的敘事分析

研究生：連國能　撰

指導教授：杜明城　博士

中華民國一〇八年十二月

國立臺東大學
學位論文考試委員審定書

系所班：兒童文學研究所(台北班)

本班 連國能 君

所提之論文 《惡童當街》中兒童對抗成人的敘事分析

業經本委員會通過合於 ■ 碩士學位論文 □ 博士學位論文 條件

論文學位考試委員會：張恩堃

（學位考試委員會召集人）

張恩堃

蔡劍峰

[illegible]

（指導教授）

論文學位考試日期：108 年 12 月 21 日

國立臺東大學

附註：本表一式二份經學位考試委員會簽後，分別送交系所辦公室及註冊組存查。

國立臺東大學博、碩士學位論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 系(所)
組 108 學年度第 一 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：《惡童當街》中兒童对抗成人的敘事分析

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。

電子檔公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
✓			

本論文因申請專利或發表(未申請者本條款請不予理會)需延後公開，依「教育部100年7月1日臺高(二)字第1000108377號函」，延後公開合理期限最多不超過五年。

☐ 本論文已申請專利並檢附證明，專利申請案號：＿＿＿＿＿＿＿＿；

☐ 本論文準備以上列論文投稿期刊。

延後公開日期：民國＿＿＿＿年＿＿＿＿月＿＿＿＿日。

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，本人同意視同同意授權。

指導教授姓名：＿＿＿＿＿＿（親筆簽名）

研究生簽名：連國能（親筆正楷）

學　　號：3910617（務必填寫）

日　　期：中華民國 108 年 12 月 21 日

1. 本授權書（得自 http://portal.lib.nttu.edu.tw/lp.asp?CtNode=714&CtUnit=148&BaseDSD=52&mp=1&xq_xCat=10 下載）請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。
2. 依據91學年度第一學期第一次教務會議決議：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:2018/03/16

《惡童當街》中兒童對抗成人的敘事分析

作者：連國能

國立臺東大學　兒童文學研究所

摘要

兒童對抗成人的情節在各式文類中出現，童話、圖畫書、兒少小說、日本動漫作品等。當兒童在各個文本中起義時，可以隱約感受到兩股力量在故事內運作，有時是強勢與弱勢、有時是邪惡與善良，還有外來與在地等的各類爭鬥與對抗，文本成為這兩股力量的角力場。

日本漫畫作品《惡童當街》裡的兒童角色，在文本裡奮力反抗欲佔領地盤的外來者，使用暴力抵抗黑幫的侵擾，更在最後與自己的陰暗面對抗。在文本裡充斥著各類型的衝突場景，筆者藉由此文本分析兒童對抗的本質。

首先整理日本漫畫的歷史進程，及影響作者的時代背景與成長過程。再針對情節架構分析故事節奏、暴力生成的因素，及對安全感的需求。另外，從圖像分析漫畫的獨特閱讀方式，及城市空間裡的權力關係，再針對主角的角色設定與圖像代表的意義進行探討。

游移的兒童形象、混沌不明的權力糾葛，「兒童對抗成人」的情節，不可能如表面文字敘述這般的單純。抽離出兒童與成人角色先入為主的既定形象，就是「弱」對抗「強」的形勢。創作者再藉由兒童的游移形象，賦予故事發展的無限可能，同時讀者也得到蕩滌心靈的文學感受。

關鍵詞：漫畫、日本漫畫、敘事學、松本大洋

A Narrative Analysis of the Confrontation between Children and Adults in *Tekkon Kinkreet*

Lien, Kuo-Neng

Abstract

Confrontations between children and adults take place in fairy tales, picture books, adolescent novels, animes, mangas, and so on. Two strands of power, dominant and vulnerable, or sometimes evil and kind, act subtly when children in stories revolting. There are also conflicts between outsiders and locals. Stories make the battlegrounds of the two strands of power.

The children characters in the Japanese comic Tekkon Kinkreet struggle against the outsiders who are to occupy their neighborhood. They resist the gang with violence. They even fight the darkness in their mind at the end of the story.

I first work out the development of Japanese comic together with the historical background and the cartoonist's growthing process that has influenced his creation. Then, according to the plot, I analyze the tempo of the story, the factors that generate savagery, and the desire for sense of security. I also study the unique reading method of comics, social relationships in the power structure of the city space, the design of characters and meanings of the pictures.

The vacillating images of children, the chaos resulted from pursuing power, and the plot of confrontations between children and adults are never as simple as what words represent. Detaching the inherent images of children and adults, we see the weak defying the strong. Authors of all time imbued boundlessness to the story with children's wavering images, and the readers are enriched with literature.

***Keywords*：** comic, manga, narratology, Taiyo Matsumoto

目錄

第壹章　緒論 1

第一節　研究背景 1

第二節　研究動機 3

第三節　研究目的與提問 5

第四節　研究範圍與限制 8

第五節　研究方法與架構 11

第六節　文獻探討 13

第貳章　日本漫畫中的惡童 19

第一節　日本漫畫——「漫画」（Manga）的源起 20

第二節　二戰後日本漫畫的革新與崛起 22

第三節　御宅族對日本社會的背離與融合 25

第四節　松本大洋的狂放風格 27

第五節　小結 29

第參章　惡童情節的反抗過程及方式 33

第一節　情節架構裡的節奏 33

第二節　角色對比的設計 42

第三節　暴力衝突的意涵 47

第四節　令人不安的安心 50

第五節　小結 53

第肆章　惡童圖像的反抗過程及方式 56

第一節　畫格間的跳躍 56

第二節　城市空間裡的概念 59

第三節　主角角色的形塑 64

第四節　圖像的釋義 69

第五節　小結 74
第伍章　結論 76
第一節　文本裡的惡童 76
第二節　作者心裡的惡童 78
第三節　我的惡童 80
參考書目 82

國立臺東大學 National Taitung University

表目次

表 3-1 《惡童當街》各話情節摘要表 34

圖目次

圖 1-1 六種畫格間的轉換方式 16
圖 1-2 閱讀漫畫的視覺流動 17
圖 3-2 切換多重視角（依原文由右到左） 39
圖 3-3 多重視角的切割畫面 40
圖 4-1 小黑與小白跳躍的頁面 58
圖 4-2 發芽的蘋果樹 61
圖 4-3 寶町兒童城的監視站 62
圖 4-4 寶町裡的監視器 62
圖 4-5 小黑登高監視兒童城 63
圖 4-6 第 8 話首頁小黑、小白的造型，與原宿風格風的服飾比對 66
圖 4-7 小黑、小白兩兩一對的造型 67
圖 4-8 黃鼠狼的各式造型 68
圖 4-9 結實的蘋果 70
圖 4-10 有關水中及海邊的奇幻場景 71
圖 4-11 小黑掌心的刀痕 74

第壹章　緒論

第一節　研究背景

長大後重讀《格林童話》（*Grimms Märchen*）時，發現故事一樣使人著迷。〈白雪公主〉（*Schneewittchen*）裡強烈的虛榮及嫉妒的病態、隱含在〈長髮姑娘〉（*Rapunzel*）的情慾流竄，以及〈藍鬍子〉（*Blaubart*）中挑戰禁忌的踰矩及其血腥的真象，常常令人血脈賁張。最讓筆者感興趣的是〈糖果屋〉（*Hänsel und Gretel*）裡的對抗情節，主角漢賽爾與葛麗特兄妹聯手對抗森林裡的女巫，並將其推入火爐內燒死；兄妹得知父母將遺棄二人，千方百計的逃回家裡，也是一種對父母意識的反抗。在《格林童話》裡不止〈糖果屋〉一篇有兒童反抗的內容，〈杜松樹的故事〉（*Von dem Machandelboom*）裡慘遭斷頭死亡的哥哥，其冤魂化成一隻鳥，與妹妹聯手砸死狠心的繼母。〈十二兄弟〉（*Die zwölf Brüder*）裡的國王在故事伊始就為了想生一位公主，而要殺十二個王子，王子得知如此荒謬的決定後當然要逃亡，故事最後還幫妹妹殺了繼母。《格林童話》的字裡行間傳達出大人的箝制與壓迫，相對的，也隱伏著一股反叛的意識，這意識的濫觴可能源於十九世紀當時的德國，因民族主義興起，人民們想要脫離拿破崙政權，而潛伏在民間的一股反動力量，以爭取「德意志民族」的國家認同。[1]

如果說《格林童話》是因為要對抗當時的法國政權，所以在文本裡潛藏反叛意識，就筆者的觀察，在兒少小說中也一樣有著大量「兒童對抗成人」的敘事情節，但其他小說形成的背景並沒有如《格林童話》一樣，有著國家民族興亡的大時代背景，為什麼同樣有著反抗的故事內容？

[1] 陳如翎。〈譯者導讀——格林童話的魔法森林〉。收在《格林童話精選集：走進奇幻的魔法森林》。新北市：韋伯文化，2016。頁 5-6。

在法蘭克·包姆（Lyman Frank Baum）的《綠野仙蹤》（*The Wonderful Wizard of Oz*）裡，桃樂絲帶領稻草人、錫人及獅子勇闖奧茲王國，推翻在王國裡的掌權者西方女巫及奧茲國王。[2]阿斯緹·林格倫（Astrid Lindgren）的《獅心兄弟》（*Broderna Lejonhjarta*）為了楠吉亞拉的和平，兄弟展開對暴君及噴火龍的戰鬥。[3]而《長襪皮皮》（*Pippi Långstrump*）更是脫離常軌的小孩，挑戰「正常」的兒童形象，「舉起」所有的威權。[4]傑瑞在校園裡發動《巧克力戰爭》（*The Chocolate War*），對抗學校的政治勢力及與學校掛勾的校園幫派[5]。《魔女嘉莉》（*Carrie*）使用超自然力量反撲學校的霸凌及全社區的冷漠[6]。寇洛琳抵抗《第十四道門》（*CORALINE*）後面「另一個爸爸」和「另一個媽媽」的追捕[7]。以複製人為故事背景的《蠍子之家》（*The House of the Scorpion*），主角馬特不僅是橫亙於美國及墨西哥間大毒梟阿爾·帕特隆的複製人，也是王位的唯一繼承者，他既是帕特隆，也不是帕特隆；他質疑自己，挑戰自己，也挑戰基因來源的阿爾·帕特隆，最後更是顛覆整個鴉片王國的少年。[8]以上所述有關「對抗大人」的兒少小說文本，只不過是冰山一角，還有許多兒童正在文本裡默默的抗爭。難道兒少小說裡，角色的成長就是一部兒童的抗爭史？

---

[2] 法蘭克·包姆（Lyman Frank Baum）。黃筱茵譯。《綠野仙蹤》（*The Wonderful Wizard of Oz*）。台北市：財團法人國語日報社，2017。

[3] 阿斯特麗·林格倫（Astrid Lindgren）。張定綺譯。《獅心兄弟》（*Broderna Lejonhjarta*）。台北市：遠流出版，2008。

[4] 阿思緹·林格倫（Astrid Lindgren）。賓靜蓀譯。《長襪皮皮》（*Pippi Långstrump*）。台北市：親子天下，2008。

[5] 羅柏·寇米耶（Robert Cormier）。周惠玲譯。《巧克力戰爭》（*The Chocolate War*）。台北市：遠流出版，2008。

[6] 史蒂芬·金（Stephen King）。吳妍儀譯。《魔女嘉莉》（*Carrie*）。台北市：皇冠文化，2011。

[7] 尼爾·蓋曼（Neil Gaiman）。馮瓊儀譯。《第十四道門》（*CORALINE*），台北市：皇冠文化，2006。

[8] 南茜·法墨（Nancy Farmer）。劉喬譯。《蠍子之家》（*The House of the Scorpion*）。台北市：東方出版，2016，二版。

除了歐美的兒少小說外，日本的動畫及漫畫作品裡也有大量對抗大人的故事情節。尤其是機器人相關作品，如巨型機器人史祖橫山光輝的《鐵人 28 號》（鉄人 28 号），主角金田正太郎正操控鐵人 28 號與「壞人」對戰。永井豪的《無敵鐵金剛》（マジンガーZ）系列，是首部載人巨型機器人作品，對抗「雙面人」的野心。[9]《絕對無敵雷神王》（絶対無敵ライジンオー）的作品裡，更是讓整個小學校園成為對抗敵人的作戰基地，小學生們各司其職，打擊異世界五次元的邪惡組織。[10]遑論庵野秀明導演的經典作品《新世紀福音戰士》（新世紀エヴァンゲリオン），由十四歲的少男少女們駕駛巨型機器人對戰「使徒」。[11]除了機器人相關的作品，其他的日本奇幻動漫作品裡也大量運用兒童或青少年作為對抗大人的主角，如：大友克洋的《阿基拉》（アキラ）[12]、宮崎駿的《風之谷》（風の谷のナウシカ）。[13]而筆者最喜愛的作者松本大洋之《惡童當街》（鉄コン筋クリート），敘述二個無母無父的少年，無拘無束的行跳在城市裡，但追求利益的大人們想要改建這個看以破敗卻是充滿生命力的「寶町」，於是小黑與小白為了捍衛「寶町」的現況，展開一場場實景場域及內心的爭戰。[14]

第二節　研究動機

查詢「臺灣博碩士論文知識加值系統」網站發現，針對兒少文本進行對抗行為或情節研究的論文非常稀少，只有台東大學兒童文學研究所有類似的論文發表，

---

[9] 保羅·葛拉維（Paul Gravett）。連惠幸、黃君慧、鄒頌華、徐慶雯譯，《日本漫畫 60 年》（*Manga:Sixty Years of Japanese Comics*）。新北市：遠足文化，2006。頁 57。

[10] 任孤行。〈地球由小學生來保護，懷舊動畫絕對無敵雷神王〉。《巴哈姆特》，2013/12/20。home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2280476。檢索日期：2018/11/14。

[11] 傻呼嚕同盟。《動漫 2000》。新北市：藍鯨出版，2001。頁 49。

[12] 大友克洋。鄭禎姝譯。《阿基拉》（*AKIRA*）。台北市：東立出版，1993。

[13] 宮崎駿。《風之谷》（風の谷のナウシカ）。台北市：得利影視。

[14] 松本大洋。黃鴻硯譯。《惡童當街》（鉄コン筋クリート）。台北市：大塊文化，2017。

一篇為廖姿婷的〈對抗與對話—艾登・錢伯斯少年小說的主題探討〉[15]，另一篇為陳婷雯的〈壓制與反抗：《少年大頭春的生活週記》和《野孩子》中的青少年認同〉[16]。前者針對青少年時期的身心衝突，要「對抗」的是內在自我；後者解析權力如何加諸在青少年之上，青少年又如何回應這些施行在他們身上的權力，此篇接近筆者研究的方向。但這二篇論文均針對反叛氣息濃烈的青少年進行研究，而「反叛」是青少年時期因生理變化所產生的行為，所以有很明確的研究目的及問題意識。

相較之下有關「兒童對抗」的議題，在國內學位論文研究中付之闕如。此現象是因為作者蓄意掩蓋威權在文本中運作的痕跡，或是權力只能隱藏在兒少文本下運轉？還是研究者不夠敏銳，無法意識到這類問題的存在，或是認為兒童不會有反抗意識？如果研究者察覺到「反抗」意識，但卻不願提及，是否覺得在兒童身上談論「反抗」是不可能或不被允許，或兒童根本就不該有反抗意識。兒少文本裡，對抗成人的主題如此之多，但國內研究相關類型的學位論文卻如此之少，以上的發現引起筆者強烈的好奇，因此筆者欲分析研究文本中兒童反抗的成因、過程、關係及結果。

兒童們很明顯的在各個文本裡起義，有人成功、有人鎩羽而歸；有人有所收穫、有人卻長眠於作品裡。作家們透過兒少主角在他們的創作裡挑戰父母、反抗師長，進而對抗整個「邪惡」組織。林良認為兒童們的心靈是純潔的、是對「善」開放的，如溫室裡的花苗般一樣脆弱。[17]如果兒童如林良所述是一般純真、善良及脆弱，為何兒童會在文本裡群起對抗大人？或是作者們欲運用兒童的純真形象，對抗成人社會現存的價值觀。筆者將針對反抗者主體為誰，如何形塑，進行論述。

---

[15] 廖姿婷。〈對抗與對話—艾登・錢伯斯少年小說的主題探討〉。台東：國立台東大學兒童文學研究所，2007。

[16] 陳婷雯。〈壓制與反抗：《少年大頭春的生活週記》和《野孩子》中的青少年認同〉。台東：國立台東大學兒童文學研究所，2010。

[17] 林良。《淺語的藝術》。台北市：國語日報，2000。頁 94-96。

第三節　研究目的與提問

本節將針對日本漫畫發展、權力結構在文本裡的運作，及文本裡兒童的反抗意識是否只是作者的想望等問題，說明引發筆者興趣的原因，並進行研究目的及問題的釐清，並利論述。

一、日本漫畫的反叛性格

無論在童話的範疇或是兒少小說中，「兒童對抗成人」的節情在文本裡大量鋪展，尤其在日本的動漫文本裡，更是以不同形態的兒童挑戰成人（壞人），應與日本近代的歷史進程息息相關。1956 年的「鐵人 28 號」是一具因二戰終止而停止興建的巨型機器人，數年後完成，但它的任務如同戰敗的日本，不能使用武力，僅止於維持和平及對抗外來的邪惡勢力。[18]這股來自機器人的覺醒力量，無非就是來自當時戰後逐漸復甦的日本社會，以及戰敗後對美國多方控制的一種反叛。

不能武斷的說日本漫畫發展都是被壓抑下的產品，但不可諱言確實創作出不少對抗情節的作品，但「對抗」真的可以引起讀者的共鳴嗎？在觀賞動漫作品時並不只是看，同時具有瞭解他人感受的可能，是與不同世界的接合。[19]另外李衣雲也指出「讀者不只在『看』，也在『認同』文本中的情境，並用一己的經驗，去解釋文本中的斷裂與空白。在這種互動中，閱讀已與文本交融，進而能夠同情，甚至認同文本的人物」。[20]筆者將對日本漫畫的發展進行爬梳，並研究文本中作者是否使用什麼方法、架構或符碼，傳達作者的訊息，使讀者能夠感同身受，進而認同故事中的角色，以達到共鳴。近代日本漫畫歷史的演變，是否存有「反抗」的基因？松本大洋是否也流著同樣的血脈？如果有，對作品的處理方法又是什麼？

---

[18] 同註 9。頁 57。

[19] 陳仲偉。《日本動漫畫的全球化與迷的文化》。台北市：唐山出版，2009。頁 76。

[20] 李衣雲。《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》。台北市：群學，2012。頁 67。

二、兒童與大人在文本裡的角力

張子樟在評析童話故事〈糖果屋〉時認為，故事裡的恐怖情節是要威嚇兒童，以達到馴化的目的，讓小孩回歸到社會結構裡應有的位置：

> 這篇表面看似簡單的童話故事牽涉到遺棄小孩的合理化及想像力馴化的分析。所謂「想像力的馴化」（domestication of the imagination）意指敘述性故事的策略，尤其是在童話故事裡制訂出一種秩序，小孩就會妥協於他們日常生活的階級結構，並且接受權威性的社會安排，以符合當時中產階級閱讀群眾的規範和期待。[21]

閱讀故事裡遭惡意遺棄的恐懼經驗，真的會因影響到小孩的行為模式，而讓小孩安於日常生活裡的階級位置嗎？最後結果如張子樟教授所述，兒童因而被馴化回歸到階級結構中，但閱讀過後的感受，是否仍然會在兒童的內心產生某種影響？

另外，在藍劍虹考據《蓬頭彼得》（*Der Struwwelpeter*）為圖畫書先驅時提及，傳統恐嚇懲戒的內容，經由作者有意識的運用兒童心理，轉換成大受兒童喜愛的圖畫書，作者在韻文裡恫嚇著兒童，卻在圖像上解放了兒童。[22]同樣是以訓誡為前提的文本，前者所強調的是「想像力的馴化」，而後者卻是「違實想像力的狂野運作」[23]，其結果在研究者的觀點裡是有著南轅北轍的差異。

但筆者從中發覺，即使分析故事的觀點不同，卻都蘊含著二股力量。在〈糖果屋〉裡大人的權力在故事中運轉，強使兒童屈服於現有規範中，也使成人心安於昇平的表象。故事裡的權力藉由成人角色的鋪排與情節的推演，迫使兒童角色

---

[21] 張子樟。《少兒文學的閱讀之旅》。台北市：五南圖書，2009。頁 79。

[22] 藍劍虹。〈《蓬頭彼得》考—從街頭說演、飛頁畫片到書面舞台〉。《竹蜻蜓·兒少文學與文化：第四期》。台東：國立臺東大學兒童文學研究所，2018。頁 79。

[23] 同註 22。藍劍虹文中提及「關於『違實思考』的想像力運作，最明顯的就是〈蓬頭彼得〉，其邏輯就是：孩子不喜歡剪頭髮、指甲；將此邏輯推到極致，就造就了蓬頭彼得那副誇張模樣。這個邏輯推演，也深富心理意涵，符合孩子的心理推想。…而能贏得孩子讀者的喜愛。」。頁 237-238。

進入成人所要求的狀況或狀態，其形勢是兒童所不願承受或是承擔不起的狀況，如：飢餓、死亡，因而使之拒絕進入該狀態，並起而對抗這股驅動改變的力道，這就是兒童抵制的力量。

在《蓬頭彼得》裡這二股力量轉換成文字與圖像的形式，文字的力量威嚇著兒童，但圖像的勢力卻是全面反撲，文本是這二股力量拉鋸的場域。同樣的，漫畫也是由故事結構與圖像二者共同建構完成。在《惡童當街》的故事結構裡是否隱含權力與抗爭的角力，在圖像方面又是如何操作兒童與大人之間的關係，引起筆者濃厚的興趣。

三、是誰在反抗

河合隼雄在《童話心理學》中分析〈糖果屋〉時認為，兒童偷聽父母研議小孩棄養，就發覺父母不為人知的一面。兒童挑戰成人的禁忌領域時，便擁有自己的秘密，因而脫離與父母的聯結走上獨立的第一步。另外，在解析殺死巫婆的情節時，他將巫婆視為孩子獨立時，妨礙兒童成長的負面母親形象，在河合隼雄的眼裡，反抗的目的似乎是為了獨立、成長，弒母劇情的發展只是孩子心靈世界的一齣舞台劇。[24]

雪登·凱許登（Sheldon Cashdan）在《巫婆一定得死》（*The witch must die : how fairy tales shape our lives*）中對〈糖果屋〉有不同觀點的心理分析，他認為食物對人很重要，由其小孩對食物更是無法抗拒，無法抗拒導致貪吃，貪吃起因於兒童對飢餓的焦慮，「**女巫就是飢餓的自我，是我們個性中貪吃而渴求滿足的部份，因此我們如果想要解決與食物有關的罪惡傾向，就必須對抗這個女巫**」。[25]河合隼雄分析的漢賽爾與葛麗特是一對成功挑戰大人獨立成長的兄妹，但凱許登筆下的〈糖果屋〉卻是要抑制食慾的心理戰場。各個學派切入故事的面向不同，而

[24] 河合隼雄。趙仲明譯。《童話心理學》。海口市：南海出版，2015。頁 58。

[25] 雪登·凱許登（Sheldon Cashdan）。李淑珺譯。《巫婆一定得死》（*The witch must die : how fairy tales shape our lives*）。台北市：張老師文化，2001。頁 109。

會有不同的分析結果，但隱隱有一股勢力左右著故事的進展，使故事欲達到某種目的。那《惡童當街》文本裡又潛隱著誰的勢力？這樣的故事結構要達到什麼樣的結果呢？

另外，吳玫瑛在其專書《主體、性別、地方論述與（後）現代童年想像：戰後台灣少年小說專論》中論述「童年純真」時，提及賈桂琳·羅絲（Jacqueline Rose）於 1984 年發表的《彼得潘個案，或兒童小說的不可能》（*The Case of Peter Pan, or the Impossibility of Children's Fiction*），羅絲認為兒童小說不太可能純然為兒童所寫，實際上是成人欲望的流轉：

> 童書中的「兒童」既然是（以成人之筆）透過（片斷或難以整全的）文字描摹或揣摩（童心）後的再現，這樣的書寫過程中，「兒童」是成人話語所建構的標的物，不免成為成人抒發理想或寄喻想像的客體，難免凝結於（成人自覺或不自覺的）慾望流轉的敘述場域中，成為虛實難辨（不可能）的存在。[26]

如果文本中的「兒童」不是本質上的兒童，而是如羅絲所謂的「標的物」、「寄喻想像的客體」，作者想藉由兒童形象來包裝「反叛」行動的動機是什麼？真的純然只有作者的想望嗎？

第四節　研究範圍與限制

本節將敘述筆者聚焦主題的過程，並將在研讀文本中初步發覺會影響論述的變因排除，專注於單一主題的研究。

[26] 吳玫瑛。《主體、性別、地方論述與（後）現代童年想像：戰後台灣少年小說專論》。台南：成大出版，2017。頁 103-104。

一、混戰場面侷限在單一場域

日本漫畫的發展，從二戰失敗後遭嚴格的控管，產生壓抑下的反撲，到今日已是多元主題、百花齊放的時代。兒童對抗大人的情節充斥在這多元主題的敘事下，但筆者首先排除借用機器人或是高科技為對抗工具的文本，畢竟「借用」一事，需要牽涉到「外力」形塑與使用等變數，故筆者回歸到文本單純的對抗上。《惡童當街》故事主要架構在現實世界裡，但情節、人物的發展會因為作者欲強調的特點或想法，而以脫離現實的狀況，呈現魔術般的奇幻場面，以魔幻寫實[27]的敘事手法來貼近作者想要傳遞的概念或信仰。脫離現實的魔幻情節，卻如此貼合讀者的心像，以達到無違和的共鳴。筆者欲使用此純粹明確的兒童反抗與誇大魔幻般的反叛行為，作為論文研究的文本，並藉以闡述筆者的觀點。

二、街頭的拉鋸戰

《航海王》作者尾田榮一郎在受訪時提及松本大洋，說道「在見識到松本大洋老師的作品前，我以為這世界上沒有天才」。松本大洋 2013 年在台灣出版新作《Sunny》時，台灣出版社為其宣傳撰文時提到「**如果井上雄彥是一名豪氣劍客；松本大洋就是恣意、狂暴的青春少年**」。[28] 松本大洋的作品狂放中帶著細膩、自由裡潛藏著不安，畫作裡的兒童形象往往挑戰文本中的主流價值，極端、狂野的行為，內心也產生極度的困惑與迷網，往往在閱讀時令人虐心，卻在看完後又倍

---

[27] 張逸杰在其碩士論文中提及「魔幻則是最貼近現實世界，且故事大多架構在現實或近代歷史上，最重要的一環是由於魔幻寫實主要源自壓迫的政治與社會壓力，讓人產生反抗慾望或是諷刺人心的情緒抒發，因此筆者認為魔幻寫實風格其實就是最貼近人心情慾的超現實創作表現方式」——張逸杰。〈魔幻寫實風格應用於插畫之創作研究〉。台北市：銘傳大學商業設計研究所，2011，頁 31。

[28] 劉宜蓉。〈松本大洋——用《Sunny》帶你到心中的任何地方〉。《金石堂網路書店》，2013/7/11。https://www.kingstone.com.tw/publish/publish_detail_2.asp?kind=10&id=6519。檢索日期：2018/11/7。

感溫馨，如此有魔力的作者卻在台灣的動漫圈裡被稱為「遺珠中的遺珠」[29]，讓筆者深感不解。尤其是其成名作《惡童當街》，更是松本大洋在日本漫畫界發光發熱的代表作。

使用「惡童當街」為關鍵字於「臺灣博碩士論文知識加值系統」網站進行查詢，發現相關的論文研究同樣有二筆：王俊凱的〈析論動畫《惡童當街》中「場景」之場面調度〉[30]及詹庭雲的〈從隱藏性格行為看動畫《惡童當街》互補角色設定研究〉[31]，這二篇主要的研究內容均是由漫畫改編成的電影動畫影片，前者之研究著重在類以電影拍攝的鏡頭運動及場景的調度，而後者則是針對動畫文本的互補人物設計及角色性格與造型的塑造進行研究。此二篇論著均著重於改編過後的動畫版本，而且研究者都忽視主角一登場時就進行一連串的打鬥，濃烈的反叛氣息瀰漫整個故事，文本裡從開始到結束充斥著對抗的張力，情緒的堆疊如充滿蒸氣的壓力鍋般狂鳴不停，劇情的鋪排如點燃的引信般步步逼近臨界點，終將引爆故事高潮。故筆者欲運用此張力強大的故事，進行兒童對抗成人的文本研究。

另外，《惡童當街》在 2006 年時被改編成電影動畫，因電影創作已經過導演或是影片團隊集體的二次創作，而非松本大洋的第一手文本。再加上電影敘述的手法、語法跟漫畫不太一樣，故本研究將摒除電影動畫版的部分。

三、排除戰場內小規模巷戰

2017 年《惡童當街》在台灣重新再版上市時，博客來 OKAPI 閱讀生活誌及大塊出版社特別邀請香港的漫畫評論網站紙本分格，分享隱藏在《惡童當街》中

[29] 幽冥之海。〈遺珠中的遺珠——松本大洋〉。《Blogger》，2004/9/4。http://carven.blogspot.com/2004/09/blog-post_27.html。檢索日期：2018/11/30。

[30] 王俊凱。〈析論動畫《惡童當街》中 場景之場面調度〉。台東：國立台東大學兒童文學研究所，2011。

[31] 詹庭雲。〈從隱藏性格行為看動畫《惡童當街》互補角色設定研究〉。台中：國立臺中科技大學，2012。

的 14 個鮮為人知的秘密，漫畫中大量穿插出現松本大洋喜愛的樂團、攝影師、歌曲及書籍等訊息，甚至在作品內幫其同為漫畫家的表弟打廣告。[32]文本中充滿各式各樣的符號，將會影響筆者的分析進展，故將畫作中有意但無關本研究的圖像排除，以利論文有清楚明確的方向進行。

四、一場女性缺席的戰鬥

雖然《惡童當街》裡面有強烈的反叛意識，但筆者發現，女性在這場爭鬥中幾乎缺席，唯一出現的角色是一位老大跟班的女友，對劇情發展也無關鍵影響，再加上松本鮮少描繪成年女性，故此論文將不針對性別做深入的探討，也排除論述作者創作時何以讓文本缺乏女性要角一事。

第五節　研究方法與架構

本節將陳述如何經由分析單一文本，進而深入及擴大研究的理論與方法。並將列出研究章節架構。

一、拆解惡童的方法

本研究主要採用文本分析法。首先爬梳日本漫畫的歷史進程。要討論近代漫畫，必須提及關係密切的浮世繪的發展，並了解「漫畫」一詞的由來。二次世界二戰後，日本的漫畫發展如雨後春筍般蓬勃發展，是什麼力量促使日本漫畫成為影響全世界的漫畫文化，有無任何抗爭行為。要討論日本漫畫的成形，就不得不提「御宅族」的崛起、功能性及其中的反叛意識。再針對松本大洋在其脈絡下所受的影響，進行歷史的分析研究。

---

[32] 紙本分格。〈寶町的原型是香港？小白一共換了 31 次衣服？《惡童當街》中的 14 個隱藏彩蛋〉。《博客來 OKAPI》，208/1/19。https://okapi.books.com.tw/article/10545。檢索日期：2018/11/12。

研究漫畫文本時，筆者會先拆成二個部分，一章以情節架構為主。使用敘事學的原理拆解文本的故事架構，依照歸納整理的方式，整理出故事的大綱，釐清整個故事發展的節奏。再依照暴力發生的時間點，進行邏輯性的推敲。暴力或是衝突發生時，主角產生不安或安心於當下的心理狀態，與其運用的詞彙。並針對作者設計兩兩對比的角色，分析此舉在文本中的效果。最後總結其權力在文本結構中的成因及影響。

第二部分將以圖像為主要研究方向。漫畫文類不論在創作或是閱讀時，均會運用到不同於文字文本的特殊敘事語法及體驗。本章首先將針對漫畫中，畫格與畫格之間的跳躍式閱讀進行論述。在跟著主角跳躍的過程中，觀察寶町這座城市裡的空間，是否也潛隱著權力的痕跡。另外，討論松本在設計二位主角時所賦予的個性、造型及其行為所展現的意圖。最後，根據文本中常出現的圖像符號，進行深入的分析。

二、拆解惡童的過程

本論文章節架構共分為五章，第壹章為**緒論**，說明本研究的背景動機、目的及問題、範圍與限制、研究方法和架構，最後探討相關文獻。

第貳章，**日本漫畫中的惡童**。講述日本漫畫的歷史演進，及作者的時代背景與創作脈絡。分為以下各節：

1. 日本漫畫——「漫画」（Manga）的源起
2. 二戰後日本漫畫的革新與崛起
3. 御宅族對日本社會的背離與融合
4. 松本大洋的狂放風格

第參章，**惡童情節的反抗過程及方式**。由文本情節推展來分析敘事結構，拆解文本表現形式、語彙與語意，及人物對比設計的用意。以下為各個小節：

1. 情節架構裡的節奏

2. 角色對比的設計

3. 暴力衝突的意涵

4. 令人不安的安心

第肆章，**惡童圖像的反抗過程及方式**。將針對漫畫文本中獨特的閱讀方式進行探討。並分析文本內的空間及常出現的圖像的意義。還有主角角色從內在人格到外在造形的設計特點進行論述。以下為本章的各小節：

1. 畫格間的跳躍

2. 城市空間裡的概念

3. 主角角色的形塑

4. 圖像的釋義

第伍章為**結論**。針對前三章的論述進行總結，並提出筆者研究時遭遇的困境，並提出未來從事相關研究時的建議及可行方向。

第六節　文獻探討

一、拆解文本的方法

胡亞敏在《敘事學》一書提及，文本與閱讀之間要進行一場閱讀革命，創造出新的閱讀模式，讀者在閱讀過程中建構一套闡釋文本的閱讀模式，憑藉這套模式，文本的結構和意義才得以理解。故做為一位理想的讀者可從三個面向分析、拆解文本的構成。[33]

（一）敘述閱讀

敘述閱讀關注的重點在於平常會被忽略的「是誰在說故事」。往往一般人在閱讀敘事作品時，會被故事中的人物、情節所吸引，而忽略了敘述者的存在。這

[33] 胡亞敏。《敘事學》。台中市：若水堂，2014。頁 202-233。

些被忽略的地方正是敘述閱讀關注的重點。敘述閱讀在研究敘事文中以敘述者為中心的一系列敘述技巧和手段。有三項重點：1. 視角的把握、2. 敘述者形象的判斷、3. 敘事時間的辨析。

（二）符號閱讀

符號閱讀就是對文本語言作釋義分析的閱讀方式，它賦與讀者對文本語言作充分解釋的權利，要求讀者努力挖掘文本中語言的內涵，尤其是語義的歧義性。有關符號的閱讀可先從語言中能指（signifiant）與所指（signifié）[34]的關係開始，再運用代碼分析強調意義的多重性。

（三）結構閱讀

結構閱讀指對文本內在結構的研讀，它不同於敘述閱讀對表達形式的分析，也不同於符號閱讀對顯在語言豐富性的闡釋，而是考量文本內在結構和關係及其在文本中的意義和作用。結構閱讀包括重建深層結構，發現結構中的空白，尋找結構中的矛盾等閱讀方式。

筆者將運用以上的部分方法，分析《惡童當街》的故事架構

[34] 斐爾迪南·德·索緒爾（Ferdinand de Saussure）解釋，我們把概念和音響形象的結合叫做符號，但是在日常使用上，這個術語一般只指音響形象，例如指詞「arbor」（拉丁文）。在使用上人們會忘記「arbor」之所以被稱為符號，只是因為它帶有**樹**的概念。於是索緒爾提出一個說法，保留**符號**這個詞表示整體，用**所指一詞**代替**概念**；用**能指**一詞代替**音響形象**。使用所指和能指兩個術語的好處是既能表明它們彼此間的對立，又能表明它們和它們所從屬的整體間的對立。——斐爾迪南·德·索緒爾（Ferdinand de Saussure）。高名凱譯。《普通語言學教程》（*Cours de linguistique générale*）。中國北京：商務印書館，2011。頁 95。

二、拆解漫畫的方法

在漫畫創作的過程中，史考特·麥克勞德（Scott McCloud）指出，一部好的作品，第一要讓讀者理解故事，第二要讓讀者持續關注到故事結束。為達到以上兩個目的，漫畫創作可以分為五種的基本構成要素：[35]

（一）時間的選擇

時間點的選擇可依照創作者的需求而切換不同的時間排序。如：要直接跳到關鍵時間上，或是綿長的講述情節，還是要聚焦在角色的表情上。可以依據作者的想法有六種畫格間的轉換方式（圖 1-1）：[36]

1. 從片刻到片刻：從一瞬間到另一瞬間，格與格間很輕易的聯結。
2. 從動作到動作：在單一主題裡，從一個動作到下一個動作，格與格的聯結性一樣很輕易。
3. 從主題到主題：此種切換主要還是停留在同一場景或是講述同一個概念。只需稍微觀察，格與格同樣可以做出聯結。
4. 從場景到場景：此類轉換時經常需要使用到讀者的推理能力。這種轉換會帶讀者穿越一大段時間或空間。
5. 從觀點到觀點：多數情況下會穿越時間，讓視線從不同的觀點來看待一個地方、想法，乃至於情緒。此類切換會讓視野擴大，並產生故事的氛圍。但聯結度較低，需要多方感受畫格聯結的用意。
6. 不連貫：這類的畫格聯結方式毫無邏輯關係，是種風格的展現。

---

[35] 史考特·麥克勞德（Scott McCloud）。朱浩一譯。《漫畫原來要這樣畫》（*Making Comics*）台北市：愛米粒出版，2017。頁 8-53。

[36] 史考特·麥克勞德（Scott McCloud）。朱浩一譯。《漫畫原來要這樣看》（*Understanding Comics：The Invisible Art*）。台北市：愛米粒出版，2017。頁 70-72。

圖 1-1　六種畫格間的轉換方式[37]

（二）景框的選擇

一但選中故事裡的時間點，就需要把這個時間點的瞬間展示給讀者。所以在景框（畫格）中要如何呈現給讀者非常重要。景框的選擇意指決定在舞台何處，用多近距離的量框來展示與動作相關的所有細節，藉此創造出讓讀者身歷其境的感受。這裡述敘的景框就類似影片或是照片的相機視角。[38]調整景框的視角，就會呈現不用的感受及敘事的方法。遠景鏡頭有寬廣的視野，能交代故事時空，或是有孤寂的感受。接近事物的景框有如特寫鏡頭的視角，有探索事物的意思，或是放大感受。仰角鏡頭則讓物體或人物看起來莊嚴有分量。俯角鏡頭可讓讀者獲得完整的場景資訊，也有君臨天下的感受。

[37] 同註 36。頁 70-72。

[38] 論及「視角」一詞將會與前文中，文學裡的視角會有所混淆，故之後的論述，如談及圖像的鏡頭視角時，將使用「鏡頭」一詞，如：「仰視角」改為「仰角鏡頭」、「俯視角」改為「俯角鏡頭」等。

（三）圖像的選擇

在景框內繪製所挑選的圖像，為故事注入視覺上的生命力。適當的選擇創作的物件、角色、環境及符號，搭配其創作形式，可以明確而迷人地將訊息傳遞給讀者。圖像的選擇沒有所謂的對錯，只有清楚或是不清楚的傳達創作者的意圖。而圖像的表現方是就跟藝術創作的方式一樣有無限可能，但只要清楚傳達出作者想要表現的劇情或是渲染的情緒，就是好的表現手法。故事劇本如配合合適的圖像風格可以使文本相得益彰。

（四）文字的選擇

在文本明確性的前題之下，圖像描述有時會有瓶頸，此時可以輔以文字敘述。文字可以精確的描述作者的需求，輔佐圖像傳達的曖昧性。另外文字還可以壓縮漫畫的故事節奏，讓內容更加精簡。漫畫文本就是一種圖文相互幫襯的文類，圖、文二者必須無縫接軌，讓讀者對其間的轉換毫無察覺，讓故事流暢的呈現。

（五）流動性的選擇

安排好前述各項，再來就是閱讀漫畫獨特的視覺流動性。歐美的漫畫視覺流向是從頁面的左邊到右邊，再由上而下的閱讀。而日本漫畫的發展是由右至左、從上到下的瀏覽（圖 1-2）。

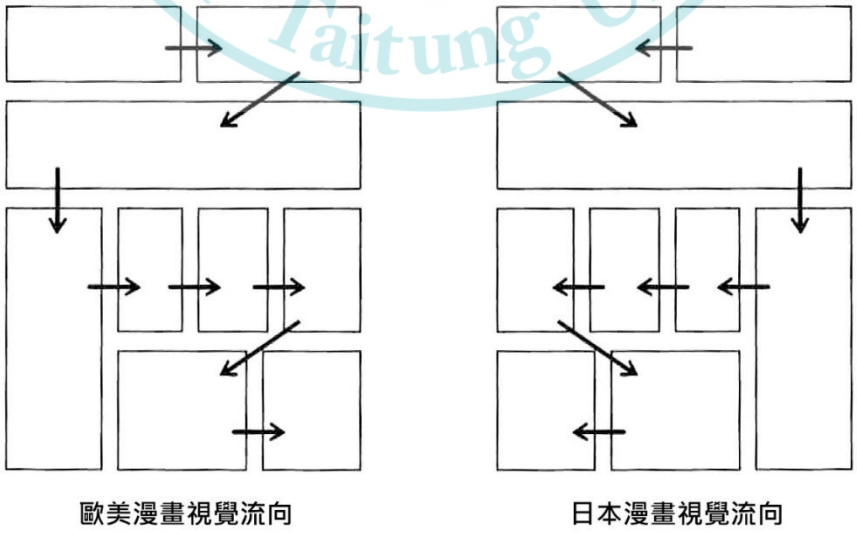

圖 1-2　閱讀漫畫的視覺流動

正確而精準的視覺引導，可以使故事完整的呈現給讀者，但如果瀏覽時遇到「下一格在哪裡」的困惑，就會導致故事窒礙難行，甚至產生歧義。除非作者是要讀者在此停留下來進行思考，或是有多重寓意的表現。另外景框與景框之間的聯結，因視角轉換的幅度太大，或是可以聯結的資訊太少，使讀者感到疑惑時，也會讓故事凝滯不流暢。

筆者將運用以上的漫畫建構原理，來解析文本裡有關圖像的含意。

第貳章　日本漫畫中的惡童

日本漫畫的歷史源頭可追溯到 12 世紀中期，鳥羽僧正覺猶的《鳥獸人物戲畫》以擬人化的動物來諷刺政治腐敗，其作品的創作方式以細長的繪卷呈現，並在繪卷中安排各種動物角色的位置，構成具有特定意圖的連續畫面，表現出時間與空間的微妙安排，可謂為日本漫畫的濫觴。另外，日本漫畫史學研究家，也是日本漫畫資料館館長清水勳教授則認為，日本漫畫史始於 17 世紀江戶時期的「鳥羽繪」，剛開始是木版畫的形式大量流入民間。到了 19 世紀，漫畫配合印刷技術，成為當時日本大眾的休閒讀物。當時的漫畫也一樣是以諷刺時事與描繪人物百態為主。[39]王爾德的名言「愈是重要的東西，愈不能嚴肅地談論它」。19 世紀至 20 世紀初的日本社會運用漫畫形制的輕巧、創作的及時與能夠快速大量複製內容的印刷技術，針對當時變動劇烈的日本政治進行民間的批判。

從上述簡要的日本漫畫興起之敘述，可知漫畫隱隱圍繞著諷刺的基調。大衛·洛吉（David Lodge）在談論小說的寫作技巧時曾提及，諷刺在修辭上就是說出與你想表達的意思相反的話，或是讓讀者從表面的意義，來解讀隱含在表象下的意涵。[40]諷刺的創作技巧是在原文本中直接展現表面的訊息，並在文字下另外隱藏了作者的真正意圖。表面的文字看似主宰了文本的主軸，但伏流在文字下的作者意志才是主導著文本的精神。

日本漫畫的起因就是一種以輕巧的形式來對抗國家幕府的大型體制，其本身媒材的源起就流著一股來自反叛的熱血。之後，無論是因庶民文化而崛起的「浮世繪」，或是因上世紀初來自美國動畫及電影的影響，乃至於對二次世界戰敗的反動，日本漫畫的發展隱約潛藏著一股反叛的基因，潛伏在主流文化的血脈裡，而影響著整個世代、創作者及其作品。

---

[39] 同註 19。頁 43。

[40] 大衛·洛吉（David Lodge）。李維拉譯。《小說的五十堂課》（*The Art of Fiction*）。台北縣：木馬文化，2006。頁 234。

第一節　日本漫畫——「漫画」（Manga）的源起

說到日本漫畫裡的「漫画」一詞源起，要先從江戶時期說起。當時已存在著類似漫畫的圖像發展，其創作的形式在於表現庶民的日常生活，與漫畫的庶民文化內涵相似。從這一點來看江戶時期的繪畫代表「浮世繪」與漫畫的發展關係密切，甚至是一脈相連的歷史傳承。

「浮世」二字源自佛教用語，是泛指現象界的林林總總，亦即眼見耳聞之社會百態。到了 17 世紀末期，被日本文人應用在美術繪畫上，因此有「浮世繪」一詞。[41]另外，陳仲偉在其研究指出，「浮世」一詞所指的不只是現世，還有帶著捉取正在流動、變化的當代風格的意味。浮世繪的本質，是在於對所處時代的風俗與話題有強烈好奇心。還有在表現手法上，也積極地嘗試新奇的畫法。[42]畫師們彼此競爭技法，出版商也發展出新的印刷技術，使得「浮世繪」成為一般人買得起的印刷品，普及率高、娛樂性強，在模式上類似現代漫畫的銷售運作。再就圖像的構成而言，這些使用版畫技巧印製的畫面，描述日常生活歡愉的當下，和漫畫中每一畫格捕捉的瞬間，有著相同的凝視視角。

19 世紀初，浮世繪大師葛飾北齋運用「漫畫」[43]一詞於其創作《北齋漫画》上。葛飾北齋認為「漫畫」就是一種隨興不羈的速寫，可以自由發揮，盡情的誇張創作。章淵博針對葛飾北齋在《北齋漫画》的序言中詮釋「漫畫」指出：

> 漫畫是『(世間) 全體事物，用各式各樣的畫法來描繪的這種整體的行為，以及因此所產生龐大數量的畫。或者是將那些蒐集成冊的書』[44]

---

41 陳炎鋒編。《日本浮世繪簡史》。台北市：藝術家，2003。頁 5。

42 陳仲偉。〈日本漫畫 400 年：大眾文化的興起與轉變〉。東海大學社會學系，2009。頁 37。

43 後文將使用中文「漫畫」一詞取代日文「漫画」，藉以區分「漫畫」專有名詞及葛飾北齋的作品《北齋漫画》。

44 章淵博。〈日本漫畫與御宅文化〉。國立高雄第一科技大學應用日語系，2008。頁 12。

根據北齋的描述，當時「浮世繪」著重在廣泛地取材於庶民日常，並使用創新的技法、實驗新的媒材，自由無拘束的隨意創作。另外，在李衣雲的著作指出，雖然北齋的作品名為「漫画」，但事實上只是隨筆散文配上畫作，文學氣息濃厚，並不像英語「Comics」有著讓讀者發笑的諷刺成份，也沒有對話框或是故事性。[45]此時期的漫畫圖像構成已有現今漫畫的凝視感，但究其創作的形式比較像是現今的單格漫畫，文字內容也只是抒情的散文。

早期浮世繪的創作是以手繪為主的肉筆浮世繪，因當時日本江戶時期的海派消費力，使得肉筆浮世繪洛陽紙貴，為了解決大眾的需求，出版商克服印刷的條件限制，使用能多次複印的木刻浮世繪版畫，讓創作的成品在質與量均大幅成長，使得商品可以廣泛的被購買及流傳，儼然形成一股大眾娛樂文化。直到 19 世紀中期，再由西方傳入日本的單格漫畫雜誌，作品中才大量溶入針砭時事的諷刺性格，並影響創作的形式。

明治維新時期日本自英國引進單格政治諷刺漫畫[46]，日本畫家於是漸漸受其影響，並開始鼓起勇氣，抨擊在上位者昏庸貪腐。創作者運用大量西方諷刺漫畫手法，並融合傳統的日本典故與雙關語，使其作品絕妙，而大受讀者的喜愛。「浮世繪」的發展此時已更接近近代漫畫的形式。這股創作動力一直到二戰開始前宣告終止。

日本的消費性印刷品，之所以朝向圖文整合，與西方先發展成羅馬拼音為主的書籍有所不同，其重點在於西方使用字母結合的活字印刷，如另外要附上圖畫時，需要另外刻版，工法較為複雜。而日本印刷品的早期發展是使用假名和漢字，要花很長的時間才能完成整組活字刻版，倒不如把文字直接刻入圖版中反而省事。

---

[45] 李衣雲。《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》。台北市：群學，2012。頁 33。

[46] 1862 年，英國《倫敦圖畫新聞》特派員查爾斯·華格曼（Charles Wirgrman）以英國的《笨拙》（*Punch*）雜誌為藍本，推出了日本版的《笨拙》。這本融合了西方的創新手法與日本傳統品質良好的印刷技術，使刊物的諷刺漫畫令人耳目一新。——汪涌豪。《知日的風景：世相、人物與書情》。香港：香港中和出版，2014。頁 72-73。

所以日本的印刷品發展就是圖文配合，一起被構思及製作，讀者也習慣於同時閱讀，這就是漫畫的基本構成。[47]

此時期的漫畫發展已日趨成形，林佩璇在其研究中指出此時漫畫的三個特點：1. 是認為漫畫是揭露社會不公正的藝術、2. 認為漫畫是無產階級批判的藝術、3. 強調漫畫追求真及庶民文化的意義。[48]這個時期漫畫的功能可以讓民眾參與批評時政，成為了解時事、諷刺時局的有趣讀物，也因為內容的言論具有對社會的巨大影響，使漫畫一躍而成為對抗當時政權的有效工具。

第二節　二戰後日本漫畫的革新與崛起

其實二戰之前日本已有不少漫畫、動畫作品，但不論志向多宏大的創作者，在戰時為了保命均淪為政策宣傳的執行工具。1943 年，日本出版一本軍國主義漫畫，巨大的科學戰士以釘鞋踏平紐約市。1945 年日本第一部動畫片《桃太郎海之神兵》上映，一樣是充滿政治宣傳的作品，雖然動畫本身是日本軍國主義的產物，但畫面流暢活潑、人物生動有趣，已深深感動當時的手塚治虫。[49]

日本戰後的漫畫發展不亞於汽車或是家電等大型工業發展，如同《鐵人 28》裡巨型機器人因戰敗而塵封，又因日本的工業發達而覺醒，重啟的機制已經跟戰前的動機在本質上徹底不同。他們吸收了美國漫畫的滑稽、諷刺及連環畫等要素，另外掌握圖案、圖框與文字間的關係，再融入熱愛的大眾娛樂，將美國漫畫「日本化」，發展成獨樹一格的故事載具。日本解放了這個故事載具的使用語言，不再受限於報紙連載，或是如美國漫畫制式的 32 頁不可。漫畫從此有各種可能及

---

[47] 同註 9。頁 20-21。

[48] 林佩璇。〈成年人漫畫迷閱讀漫畫動機與偏好之研究〉。新竹：國立新竹教育大學藝術與設計學系，2015。

[49] HoraceChan。〈啟發手塚治虫的黑白動畫名作——《桃太郎海之神兵》〉。《Blogger》，2016/10/20。http://iamhoracechan.blogspot.com/2016/10/blog-post.html。檢索日期：2019/5/22。

形式，長篇的故事敘事、短篇的自由創作，其主題更是包羅萬象，滿足各個性別、年齡層及社會族群，並成為強而有力的大眾文學一支。隨著讀者不斷增加，主題也越來越廣泛，日本漫畫更大膽挑戰具爭議性的主題。日本人的生活不論在家裡、學校或工作中，都得遵循嚴明的禮度及階層規範，只有在閱讀漫畫的當下才可以跳脫日常的形制，讓想像進入解放的空間，因此在過度的壓抑下，創造最不凡的創意。[50]戰後的日本漫畫吸收了美國漫畫的元素後，解放了漫畫的形制。其後的大規模發展，更是在日本嚴格的禮教規範中，解放了內容的取材。

戰後日本漫畫為何會如此蓬勃，首要歸功於手塚治虫的努力，雖然經歷過戰時軍國主義的洗腦，但因切身目睹二戰中的死亡與毀滅，激發他運用漫畫的力量，向世人宣揚和平及尊重生命。手塚治虫曾提及：

> 阪急百貨公司的水晶吊燈大亮，看見一片因為空襲而被燒過的屋子裡透出一點點的燈火，甚至霓虹燈都亮了。……「啊，能活著真好。」那是我有生以來第一次有這樣的感概。……那時的感動，我到現在都還記得一清二楚。雖然已經過了四十年了，那個體驗依然是我畫漫畫的原動力。[51]

於是手塚治虫勤奮練習技法，嘗試不同表現形式，並探討各式人類的問題，如：自我認同、反戰、死亡和不公義等。

手塚治虫本身是有矛盾存在的。他非常憧憬電影、動畫，戰後大量西方影片隨著美國的占領大量湧入日本，手塚大受震撼，並起了想要把電影的感動帶入作品裡，所以他在漫畫裡引進電影的手法。在手塚出版的第一本漫畫《新寶島》中，不斷變換觀者的視角，並極力模擬電影鏡頭，帶出情緒不斷的劇情。另外，在作畫方面，由於他不是科出身，素描底子不好，所以他反而著力在作品內容及表現手法上，形成他的作品具有很強的「記號畫」特質。手塚的畫風一直維持可愛、

---

[50] 同註 9。頁 10-13、57。

[51] 手塚治虫。游珮芸譯。《我的漫畫人生》。新北市：吳氏圖書，1999。頁 73-74。

古拙的風格，有一種非現實感。還有他也常現身在作品中，直接與讀者對話。筆者小時候若在漫畫中看到有一個奇怪的人突然跳出來，會有一種清醒的抽離感，或許手塚想要表達的無非就是：無論多好看、多真實，這只是一個故事，別被故事所迷惑，讀者要能夠獨立思考。手塚不僅創作出感人的情節、創新的表現技法，更重的是教會人們反思的重要。

根據李衣雲的研究指出，戰前「大日本帝國主義」所要求的總體秩序遭到質疑，人們在戰後開始反省在絕對性支配中所遭受到的悲慘與諷刺，因此轉而傾向多元思考。戰後的反思也促使人們感嘆個人的渺小，與社會對人的操弄。手塚為此時的漫畫家代表，感受到到這股人心思變而運用到漫畫作品內。漫畫主角不再是國家社會底下的理想化身，而是每一個人利用一切努力，發揮個人力量，方可縮短與社會間的距離。[52]

六〇年代到七〇年千葉徹彌的拳擊漫畫《小拳王》，其主角矢吹丈更是代表那時代個人奮鬥的精神偶像。矢吹丈對抗著宿命的天敵，為了理想捨身奮戰、努力不懈。其拼命的精神，很快成為無產階級反抗運動的標誌。1970 年日本赤軍劫機時發出「我們是矢吹丈」的聲明，其後日本學生反越戰和反美國的街頭示威，也採用這個人物做為運動的象徵人物。[53]李衣雲亦對此現象做出評論：

> 此時期漫畫主題大多強調個人努力的成果，也就是「個體」的成長，但基本精神其實是對「社會」的疏離，與對解放的渴求。……然而，隨著經濟發展，階層間的差異愈來愈大。六〇年代末青少年與成人還走在同一條溝通路上，但這種「成人／青少年」的關係，逐漸與「上層／下層」、「都市／地方」的差異結合。

[52] 同註 20。頁 106。

[53] 同註 9。頁 54。

此時期的日本不論從經濟發展而產生的貧富階級，或是政治上大規模的學生運動，造成年輕人與國家的撕裂，這種轉變使得青少年對社會的疏離感不斷加深，「我」開始成為「唯一的我」，個體感受到無所歸屬的孤獨。

第三節　御宅族對日本社會的背離與融合

戰後日本漫畫文化可以風起雲湧的蓬勃發展，並走出與歐美不一樣的創作環境，主要的原因之一是「OTAKU」[54]的出現。「OTAKU」中文譯為「御宅族」，御宅族的出現代表的是戰後日本漫畫與民間的深刻結合，日本漫畫並不是資本家商業利益下的產物，而是創作者的心血結晶，並具有深刻意涵的象徵符號，是作品、大眾讀者與公共論述的多元互動下的共同創作。[55]

「オタク」一詞是 1996 由岡田斗司夫在其著作《御宅學入門》中明確提出，在其著作中首次定義並釐清什麼是「オタク」，如此的論述提昇御宅族在日本的文化層次，並且形塑出原本模糊但一直都在的御宅族形象。[56]但實際上御宅族文化早在五〇年代後半到六〇前半出生的世代間醞釀，這些如今具有社會經濟地位的成人，已成為日本御宅族化文的砥柱。日本人所指稱的「御宅族」之狹義解釋，就是一群沉溺在漫畫、卡通動畫、電玩遊戲、個人電腦、科幻、特攝片、公仔模型相互之間有著深刻聯結的人。這群人建構成的次文化系統稱之為「御宅族文化」[57]，至今已成為日本次文化的一部份。御宅族文化發展到現今這幾十年間，已和日本主流文化變遷產生對抗與認知的競合關係，在此深刻的發展下，其深度與廣度已不是如此狹隘的侷限在「打電動、看漫化的臭肥宅」刻板印象上。

---

[54] OTAKU，為日文的平假名「おたく」，後來逐漸以片假名「オタク」取代，日文的漢字為「御宅」。中文翻譯為「御宅族」一詞，因為特指某一群人，故加入「族」字。

[55] 同註 19。頁 75。

[56] 同註 44。頁 71。

[57] 東浩紀。褚炫初譯。《動物化的後現代》。台北市：大鴻藝術，2012。頁 10。

根據東浩紀的研究，御宅族在日本形成的原因，與特殊的背景特徵如下：[58]

一、御宅族文化精神源自日本傳統文化

針對御宅族鑽研特定領域的特質，岡田斗司夫認為源自日本重視「志趣」的傳統與江戶時代感性的「粹」文化，他並指出：

> 只看動畫的人不過是單純的動畫迷而已，並不是御宅族。……御宅族是有跨領域的資料搜尋能力，對創作者所提示的暗號一個也不漏的解讀，是貪心的鑑賞者。……並且擁有永不滿足的向上心和自我表現欲。[59]

岡田斗司夫認為首先鑑賞作品需要獨特的美感與欣賞能力，並能感受到畫面中的意境。其次，對作品的結構、組成與製作手法的瞭解。最後結合動漫畫的內容與生活經驗。御宅族們不僅是頂尖的動漫畫迷，在產業裡更是扮演重要的角色，他們擁有高度的玩家素質並且是作品品質的把關者。如此嚴謹並高度投入鑑賞者的角色，如日本傳統的職人文化，所以御宅族被認定為日本文化的正統繼承人。

二、御宅族內容源自美國

御宅族文化的起源無論是動漫畫、特攝、科幻都是戰後五〇到七〇年代從美國進口的次文化。因技術與資金的強烈落差，日本無法全然拷貝美國的動畫風格，而日本的創作者們因此激發動畫這種表現媒體的可能性，例如：選擇使用「有限動畫」。所謂「有限動畫」，是相對於全動畫的詞彙，意指每秒只使用 8 張圖片就完成的動畫影片。如此窮則變，變則通的準則在日本動漫界漫延，七〇年代日本動畫業積極接納了這種貧乏，反而蓬勃發展出日本的韻味與敘事風格。至八〇年代之後，許多被認定為「御宅族的」、「日本味的」作品特徵，其實是美國進口的

[58] 同註 57。頁 19。

[59] 同註 19。頁 78。

技法加以變形，是經過反思而產生的，如此一來便顛覆了戰後對於美國的劣勢，形成在劣勢環境下突破困境的獨特美學。

御宅族文化對於日本的執著，並不是成立在傳統之上，而是建立在傳統被消滅以後，戰敗的屈辱顛覆著日本傳統的價值道統，受傷的心靈結痂後，又包藏著日本人失去傳統自我認同的殘酷事實。戰後大量的美國文化入侵下，動漫產業極力發展，並走出自己的一條路。表面上已經能夠忘記對於對美國的自卑感，從而完全擁抱過去，但實際上不然。

御宅族精神的底蘊源自日本的傳統，卻又極度懷疑傳統，充滿矛盾心態。其文化內容來自於美國的原料，卻又能利用日本的元素及精神，高度的發展出不同的自戀作品，一種不是來自於美國，也不是完全源自於日本的「擬日本」作品。[60]如同《鐵人 28 號》巨型機器人的故事設定一般，源自於二戰前的傳統日本，因二戰終止而停止興建，因戰後的年輕世代加入而又再次重啟機器人，故事裡可以對抗外來的邪惡勢力，不時影射對美國占領的反感，使得還在戰敗陰影的日本人重拾回自信、安撫心靈。不過再怎麼強大的機器人，其功能也僅止於維持和平，雖然功能一樣強大，但目的已大大不同。

「擬日本」是一種被創造出來的空間，讓御宅族悠遊於此的異空間，可能是一片宇宙、一個星系、一顆星球、一座城市，甚至於是一條被惡童霸佔的街道。

第四節　松本大洋的狂放風格

松本大洋 1967 年生於東京，成長於七〇年代，是標準的御宅族世代。高中時熱愛看漫畫，同為漫畫愛好者與繪本作家的母親工藤直子，大力推薦他看大友克洋及吉田秋生的作品。松本大洋開始畫漫畫時的風格，深受大友克洋的《AKIRA》、《童夢》所影響，畫風寫實冷硬，在日本主流少年漫畫裡較為另類，

[60] 同註 57。頁 35。

但藝術性極強。其早期的創作主題大都圍繞著孩子們的冒險，並細膩展現兒童的內心世界，這些可能是松本曾在寄養家庭成長的童年影響。[61]畫面裡強烈的黑白對比，對應著創作者濃烈的情感與情緒：黑粗體誇張的狀聲詞，像是極力想要對外展現自己的發聲；類魚眼鏡頭的變形畫面構成，正要對世人提出不一樣的視角與視野。劉宜蓉 2013 年為松本大洋在台灣出版新作《Sunny》時，在宣傳撰文提及「松本大洋就是浴血的青春少年，恣意、狂暴的自由畫風、令人潸然落淚的細膩分鏡，就像是他的化身。」[62]初期的松本大洋在畫風上如熱血的青春期少年，大膽挑戰成人世界的規則；在故事裡纖細的娓娓道來他內心奔放並衝突的情感。

松本的故事設定常為一對性格迥異的主角，在文本內產生強烈的對峙，進而爆發衝突，劇情因而跌宕起伏，在高漲的情節裡又再突顯出角色的衝突性。例如：《惡童當街》中的小黑與小白，二位主角互為表裡，他們平和互助的在街頭相處，卻在對抗外來強大的勢力時發生根本的懷疑，破壞了黑白的平衡。《花男》中的爸爸和兒子茂雄，因孩子母親的缺席而又重新在一起生活，超齡成熟的兒子和跟小孩一樣天真的老爸生活在一個屋簷下時，造成現實與理想、年輕與年長、拘謹與豪放……等的衝撞。還有《乒乓》裡天才型的星野與苦練型的月本，他們糾結在努力與天賦的掙扎。在這些衝突的角色裡，筆者可以看到年輕松本的矛盾、質疑，再加上松本特有的畫面節奏，畫格與畫格間的頁面安排有著強烈的不連貫感，造成時空快速的流動並交錯，使觀看者產生飄忽的不安，彷彿讓讀者再次進入青春期的躁動裡，濃烈的情感、無從宣洩的體力，攪動我們如常的思緒，讓我們再一次體驗困惑，思考當下。

《惡童當街》繁體中文 2017 年再版時，於所附的松本大洋介紹海報裡提及：「在《GOGO Monster》之後的作品風格漸趨柔和，融入近似繪本和插畫的筆

[61] CCC 創作集編輯部編。〈孩子眼中的世界—松本大洋特展〉。《BL 最前線：CCC 創作集 12 號》。台北市：蓋亞文化，2019。頁 7。

[62] 同註 29。

觸……温婉的線條、濃淡得宜的水墨取代網點，淡淡地描繪生活的平淡和偶爾的殘酷。」[63]松本就是一個長大了還是玩心不減的大人，筆下的功夫隨著年紀漸長也越顯精緻而成熟，近期的圖像創作已不似之前的強烈黑白構成，以水墨或水彩調和畫面，顏色渲染著圖像及背景，看似協調但又有那麼一點不確定。原本構圖中注重細節的小趣味，也化繁入簡，使得畫面達到更純粹的平衡，營造的故事像似淡淡地述說，又潛藏著下一段的高潮。松本在畫風雖然做了很大的轉變，但風格只是表現的手法之一，或只是展現多年來在業界裡的歷練更加調和圓融，如淡雅輕柔的暈染，或是比年輕時更加的恣意而無拘束。永福一成在跟松本合作《竹光侍》時生動的描述松本創作時依舊不羈的形式：「原作強調宗一郎的眼睛是鳳眼，結果大洋毫不解釋就把那鳳眼畫在臉部輪廓的外面，真的是毫無顧忌。」[64]松本的手法狂放不減當年，其文本裡濃厚的情感及反叛的意識，依舊交織在故事的架構中，繼續批判著這個世界。

第五節　小結

雖以文獻多方探討日本漫畫的源起、發展以及其後之影響，但這些都不是我研究的重點，筆者只是努力的爬梳歷史裡一絲一毫的反叛思維。我只能就目前所蒐集的資料加以武斷的辨別，或許是我先入為主的想法，只看到文獻裡力求生存的歷史片段，但在歷史文獻裡，努力掙扎的生活、面對現實無情的抗爭都躍然紙上，如電影般歷歷在目，或許每個時代及世代均有對抗主流、威權的形式與方法。當權者鞏固自己的權力，既得利益者維持本身的利益，遭到傷害的往往都是邊緣、弱勢者，甚至是新興的、剛起步的事物，所以從歷史資料裡可以看到以動物的形象創作，迂迴的嘲諷當權者，如：《鳥獸人物戲畫》；運用新的技術來崩解舊的想

[63] 紙本分格。〈松本大洋特集〉。收在《惡童當街全三冊套書》。台北市：大塊文化，2017。

[64] 永福一成。黃鴻硯譯。〈後記〉。《竹光侍八》。台北市：大塊文化，2019。頁 245。

法，如：新的印刷方式加快輿論的興起。朝代的推演就是以新的人事物取代之前的時空環境，由新的思維推翻舊的觀念。日本戰前的窮兵黷武，運用動畫影片對國民灌輸軍國主義，戰後日本社會的深切反思，反應在動漫作品裡巨大化機械人的製造動機上，從向外佔領他人的土地轉變為保護家園的鎖國模式，但日本戰後的經濟發展，卻隨著商品攻佔了其他國家的消費市場。戰後的日本社會從失敗的低迷、自卑，發展至後來的復甦、自信，其間瀰漫著矛盾與極度自卑後的自大，巨大的社會環境轉變衝擊每個在時代浪潮裡的日本人。在動漫的世界裡也是吸取了美國的技術、內容，並承襲了日本傳統的職人精神發展出自身的「擬日本」世界，不是傳承日本也不是源自美國，在這二股主流文化挾擊下發展出獨特的御宅族文化。

然而漫畫圖像文化衝擊著當時的日本社會大眾，挑戰當時的娛樂尺度，許多人視為洪水猛獸，千葉徹彌的《小拳王》因太過血腥、暴力，被當時的政府官員列為「有害讀物」，而被作者提早賜死。但這種看不起圖像、貶抑漫畫的現象不只發生在日本，在美國 1940 年左右，《閃靈俠》（*The Spirit*）的作者威爾·艾斯納（Will Eisner）在接受採訪時表示：「漫畫是一種合理的文學與藝術形式。」，當時被一陣訕笑，20 年過後，威爾在與當時的傳奇漫畫家魯布·戈德堡（Rube Goldberg）攀談時，同樣提及漫畫為一種藝術形式的概念時，依舊被悖斥說：「我們只是歌舞雜耍的藝人！」[65]。另外在台灣，漫畫的發展更是悲慘，因政治因素的關係，五〇年代的台灣政府為了保有統治的正統與穩固，不容許有任何偏差的政治行為，開始進行管制書籍、報紙、電影、廣播及電視等可以傳播思想的工具。在這種大環境之下，後來日益蓬勃的漫畫也受到當權者的管控，終於在 1966 年施行漫畫審查制度，此次的審查制度是台灣漫畫界的大災難，造成台灣漫畫界將

[65] 史考特·麥克勞德（Scott McCloud）。郭庭瑄譯。《漫畫原來還可以這樣看：藝術形式再進化》（Reinventing Comics: The evolution of an art form）。台北市：愛米粒，2018。頁 26-27。

近二十年的斷層。[66]如此推論漫畫在各個區域的發展都曾經遭受到很多的打壓或貶抑，所以漫畫此文類的發展其實路途坎坷。

李衣雲針對漫畫會被貶抑提出以下的看法，首先是**傳統文化場域的排他性**，舊有的西方傳統文化指的就是古典音樂，繪畫則是教堂裡的名家畫作，文學則是莎士比亞的水準，均屬於貴族階級的娛樂。但隨著時代演進，科技不斷變革，文化產品得以大量生產，原本是一小部分人的文化觀，逐漸為大眾接納而成為「正統合法」的文化，進而成為評判的標準，依以此脈絡，漫畫注定成為文化的邊緣文類。另外是**「圖像文化」的易接受性**。圖像一直都是容易被大眾接受的媒介，我們不必經由抽象的文字轉換理解。因此跟文字比較起來，圖像的閱讀不太需要後天的教育條件，也可以普遍地被接受，使其失去具高度正統文化區隔意義的貴族性與稀有性，以致於被貶在文化的正常性之外。最後是**兒童及青少年弱勢的原罪符號**。因漫畫易讀的特質，使其在青少年間成為流行的娛樂與符碼。但弱勢的兒童與青少年所喜歡的事物會被成人的、主流的文化視為「較低等的」、「可忽視的」，在權力的範疇中被排擠的弱勢一方。終結以上幾點，使得漫畫一直被排斥在所謂的文化殿堂外。所以潛隱在漫畫文類躁動的力量，可能是來自本身被排擠後產生反彈，並不是日本漫畫文化特有的反叛特質。漫畫裡圖像與文字的搭配是否正好是日本吸收西方文化後的融合有其共鳴性，亦或是戰後的日本社會，其原生日本政府無能管制人民的發展；外來的美國政府又無法有效的掌控人民的想法，使戰後的日本社會發展出生機勃勃、生意盎然，且龐大驚人的動漫產業，進而拓展至全球。

或許住在日本漫畫裡的惡童，不專屬於某個地域，而是每個創作者的內心。而惡童呈現出來的形象就是作品裡的角色，角色在文本裡抵禦著劇情衝突的威脅，試煉著角色也可能同時在考驗創作者，並引起讀者的共鳴。或許漫畫文類在先天

[66] 同註 20。頁 37-38。

的發展上有著被貶抑的歷史，為使其掙脫固有的枷鎖，而擁有了得天獨厚的反叛氣質。

漫畫文本的反體制氣質、日本漫畫的獨特發展史，以及影響松本大洋創作的各大名家，造就了松本的外弛內張的強烈風格。小時候神秘的收容所經歷[67]，使得松本筆下的兒童有著殘酷世故的一面，而在這沉痛的現實裡卻又透露出一絲絲的溫暖與希望。或許松本想藉由自己創作裡的兒童，去面對自己童年的勇氣，從作品裡審視自己的過往，並為自己的童年療傷。所以反抗的不是文本裡的惡童，而是松本內心的惡童。

國立臺東大學 National Taitung University

[67] 松本大洋的父母為何將年幼的松本送到收容所呢？松本成年後甚少談及此事，也不提自己到底在收容所度過了多少年，只是以「我認為他們有自己的苦衷」一句帶過。不過，松本大洋也承認在成年後他很害怕與人太過親密，這樣的性格是否與在收容所的童年有關呢？他不置可否。——黃薇兮。〈《Sunny》：被遺忘的孩子與松本大洋的隱秘童年〉。《每日頭條》，2017/5/15。https://kknews.cc/news/8m5l584.html。檢索日期：2019/10/25。

第參章　惡童情節的反抗過程及方式

《惡童當街》為松本大洋 1993-1994 年發表的作品，分成三冊共 33 話，其故事場景設定在日本的某個虛構的地區「寶町」，沒有明確的時間設定，但其地方的場景設計呈現出七〇年代日本城區的市景。主角為小黑及小白——在「寶町」被稱為「貓」的二名無父無母的孤兒——他們縱橫於市區的街道巷弄間，跳躍在櫛比鱗次的建築物頂端，自由而放肆的在「寶町」生活，天橋下廢棄的汽車是他們的家，拳擊館是他們賴以為生的行竊場所。法律管束不了他們，因為城區無能的警察藤村和澤田，對待不法情事只使用溫情的勸說及虛無的漠視。但街頭名為「老鼠」的鈴木黑幫老大，因與「貓」的利益衝突而在街頭廝殺，流血與暴力滋養著他們。在這暴戾與義氣交纏的城鎮、新發展與舊人情衝撞的市區裡，小黑與小白將面臨一場場的激戰，對抗在地黑幫與外來勢力的挑釁，還要面對友情的崩毀及內心善惡的掙扎。

本章將針對《惡童當街》的故事情節，找出文本架構，以分析敘述文本的方式，釐清文本內部脈絡，進而分析人物角色的設定用意及其效用。此外並分析情節轉折與暴力衝突的關連、產生什麼後果。最後針對文本裡的符號進行深入的剖析。

第一節　情節架構裡的節奏

大塊文化於 2018 年 3 月 2 月為《惡童當街》全新中文版舉辦座談會時，身兼動畫導演和漫畫家的王登鈺針對松本前期的漫畫作品有精闢的見解：

松本大洋打破了固有思考邏輯，跳脫傳統漫畫的思維，即使作品曾以不同形式被多次改編，但漫畫較動畫版本更具魅力，閱讀時更有速度感。[68]

王登鈺提出一個很獨特的觀點，為什麼漫畫明明是平面、圖畫，是靜止不動的，怎麼會比每秒都由許多影格組合而成後快速播放，並運用眼球的視覺暫留而產生動態的動畫來得更加有速度感。是什麼手法使得松本大洋的漫畫讀本具有獨特的速度感？除了所使用圖像的技法之外，在故事情節的結構上是否有其獨到的編寫手法，其目的又是為何？

筆者根據《惡童當街》劇情走向及不同視角、分話數逐一分析後，製成表 3-1。同一時間不同視角的劇情呈現，使用反灰底色，表示有多重軸線進行，摘要依故事時序由上往下推演。同時，整理出大小暴力衝突所發生的情節段落，標註星號「★」，一次衝突為一顆星、兩次為二顆。另外，標註角色在文本裡說出「安心」的時間點，並在後續的章節加以分析。

表 3-1 《惡童當街》各話情節摘要表

集數	話數	情節摘要	暴力衝突	說安心時間
第一集	第 1 話	小黑與小白出現在街頭與高中生打鬥	★	
		藤村與澤田在偵訊嫌犯		
	第 2 話	小黑行竊後回天橋下的廢棄車屋		
		警局傳聞鈴木回來		
		小黑毆打廁所管理員及酒醉踢小白的人	★★	
	第 3 話	小黑與小白在街上看到鈴木，後與藤村、澤田相遇		
		黑道組織大精神會社長決定改造寶町		

[68] 徐嘉伶。〈大塊文化推出松本大洋系列漫畫全新中文版 保留手寫字藝術〉。《銘報即時新聞》，2018/3/6。http://mol.mcu.edu.tw/大塊文化推出松本大洋系列漫畫全新中文版-保留手/。檢索日期：2019/9/26。

	第 4 話	小黑在泰拳比賽會場行竊		
		木村在街頭與巧克力談販毒一事，與小黑小白相遇		
	第 5 話	小黑小白阻止黑衣人欺負爺爺	★	
		黑道鈴木與警察藤村在街頭相遇		
	第 6 話	小黑小白與爺爺在澡堂洗澡，然後種下蘋果種子		●
		小混混香草出賣巧克力		
	第 7 話	在街頭打了蒼蠅裝人後發現兒童城，小白哭了	★	
		巧克力遭受威脅		
	第 8 話	小黑想要幫巧克力，小白不安說：安心		●
		巧克力到大精神會見木村		
		小黑出發至大精神會		
	第 9 話	小黑大鬧大精神會	★	
		小白跟神明道歉		
	第 10 話	社長對木村訓話		
		小黑與小白一起看還未發芽的蘋果樹		
	第 11 話	小白想上學，小黑與警衛衝突，晚上潛入學校	★	
第二集	第 12 話	木村回家休養，遇到境外勢力蛇的勸說加入		
		日夜兄弟來寶町佔地盤，遇到小黑小白		
	第 13 話	黑白搭檔與日夜兄弟在街頭廝殺	★	
	第 14 話	日夜兄弟被打敗後勸小白離開小黑		
		木村投靠蛇		
	第 15 話	大精神會再與蛇合作蓋第二座兒童城，但鈴木反對		
		爺爺感受到小黑的內心受傷		
		木村在街上遇到鈴木		
		小白在街上遇到三個境外來的殺手蝶、虎、龍		
	第 16 話	小白感受到威脅來臨，小黑說：安心		●
		蛇派殺手龍去處理小黑、小白，在廢車屋相遇		
	第 17 話	殺手龍對小黑、小白展開追殺		
		鈴木與藤村相遇，一起去看脫衣舞		
	第 18 話	被殺手龍逼到絕境，小白拿起汽油燒龍	★	
	第 19 話	小白變得精神恍惚，小黑幫小白拿手錶和帽子		
		龍失敗，蝶與虎聯手出擊		

		小黑遇到小混混阻撓		
		小白去看蘋果種子，獨自遇到殺手蝶與虎		
	第 20 話	藤村與澤田開車巡視遇到蝶、虎在追殺小白，小白遇刺	★	
	第 21 話	小黑在廢車屋看到小白中刀，送往醫院		
		藤村追查小白的下落		
		小黑意識到自己的無能，小白甦醒		
	第 22 話	小白好轉，小黑懷疑自己的能力有限，小黑哭了		
		小黑讓藤村要帶走小白		
第三集	第 23 話	小白在警局裡被保護		
		蛇與木村討論為何蝶虎到現在還無法殺了小黑		
		小黑到處行兇，與鈴木見面預言他的死亡	★	
	第 24 話	澤田帶小白逛街，談到「螺絲釘論」		
		蛇要木村殺了鈴木		
		小黑持續在寶町行兇	★	
	第 25 話	鈴木一個人上街遇到木村，後被木村槍殺	★	
		小黑在街上遊蕩，遇到木村已被殺		
	第 26 話	澤田問小白還好嗎？小白說：安心		●
		小黑跟爺爺說鈴木死了，晚上等待蝶虎到來		
	第 27 話	小黑與蝶虎展開另一場夜晚的打鬥，蝶虎再次失敗	★	
		小黑問爺爺小白的下落，在街上找小白，黃鼠狼出現		
		小白很悲傷，澤田留下來陪他，小白說：安心		●
	第 28 話	黃鼠狼的出現小黑感到不安		
		蝶虎決定使用槍械		
		小白畫出黃鼠狼		
		小黑發現種子還是沒發芽，蝶虎對小黑開槍，黃鼠狼出現		
	第 29 話	黃鼠狼殺了蝶虎	★	
		木村槍殺了蛇	★	
		黃鼠狼叫小黑不要害怕黑暗		
		小白在警局裡亂畫		
	第 30 話	小白、小黑與黃鼠狼在類似夢境裡對話		
		5 天後小黑清醒，發現種子發芽，黃鼠狼繼續闡述黑暗的真實		

		小白在警局裡大叫		
	第 31 話	木村帶女友離開時被槍殺	★	
		小白呈現混亂的精神狀態		
		黃鼠狼對小黑說：我是你呼喚來的		
	第 32 話	小黑意識到種子而清醒，但被黃鼠狼在右掌心刺一刀，墜入海裡	★	
		小白說：小黑沒有的螺絲釘小白都有，開始畫海		
	最終話	小黑醒了去找小白，小白說：安心		●
		兒童城 4 號開始興建，寶町持續的變化		
		小黑、小白來到海邊玩耍		

依據上表顯示，文本中單一話別完整呈現一段故事的段落，佔全部 33 話中的 6 話。另外從三集一整套的分量來觀察，穿插不同視角的故事呈現手法，佔了全部劇情發展的 80%（反灰佔整個列表的比例），松本在文本中使用大量的視角切換。

胡亞敏在《敘事學》中提出文本的悖論一說；

> 敘事文屬於時間藝術，它呈現的是一種線型運動，即使作者著意使文本具有空間感，但在敘述時仍有先後之分，空間感是通過讀者在回顧、聯想、參照中建構的。……文本在控制讀者的過程中，往往出現兩難現象。一方面，為了便於讀者閱讀，文本必須具有明確性。……另一方面，如果文本太容易理解也會使人索然無味……於是構成了一個悖論。為了不讓讀者因其過於明白或過於晦澀而退出閱讀活動，文本必須駕馭這個悖論。[69]

胡亞敏認為在文本的構成中有二股勢力在文本中拉扯，一股為清楚流暢的「易讀性」，是指觀察角度全面，時間順序清楚，空間位置固定；另一股則為「陌生化」，簡言之就是不易閱讀，需要思考的內容。陌生化就是從正常的感知中移出，通過

[69] 同註 33。頁 185。

創造性的手段，重新建構對象的感覺，從而擴大認知的難度與廣度。[70]本節將依此觀點解析文本架構中的難、易、緊、鬆的劇情。

一、切換不同視角的敘事

松本在《惡童當街》中運用大量的視角切換，其中以主角小黑、小白為主軸，在各話中加入不同的角色軸線。依序可再分析出警察藤村、澤田一線，以在地黑幫活動為主的鈴木、木村一線，及外來勢力的蛇為另一線。文本 3/4 以上的演進均呈現二個視角以上的故事線並行，甚至在第 22 話之後，也就是小黑自己覺得能力有限，無法照顧小白，使小白被帶走保護後的 23 話開始，共有多達 5 話使用到同一時間有三個視角的故事軸線，不難想像，會發展成三條故事線的並行，是因為主軸線小黑與小白的分離，讓主要的視角分裂成二條線，使劇情陷入更膠著的泥淖裡。另外再加上街頭行乞的爺爺與小黑、小白的互動也是一條重要的軸線。還有其他附屬的角色的登場，如阿帕契幫巧克力與香草的糾葛、從臨近城市來的日夜二兄弟的打鬥，及黃鼠狼的登場，再再的豐富了文本視角。松本在視角切換時常常在同一頁並呈二個視角，甚至是三個視角。此時的故事不是線性時間流動的發展，而是在同一時間點裡，寶町的不同角落，建構這個故事的這個瞬間，是一種橫向空間的展現。當空間感的橫軸擴展開時，時間就在當下凝滯。

除了多重視角的空間凝滯外，松本會在故事進行時，密集穿插不同的視角或是場景，如第 7 話的 140-142 頁（圖 3-2），在呈現小白感受到整個寶町遭受威脅時的情緒張力，松本在 12 格畫格中共切換了 9 次視角，從小黑、小白在兒童城的頂端，再到巧克力受到恐嚇，再切換到木村得意的狂笑，整個視角在頁面中輪流切換，讓不安的情緒瀰漫至整個寶町，甚至流瀉到文本外。

[70] 同註 33。頁 185-187。

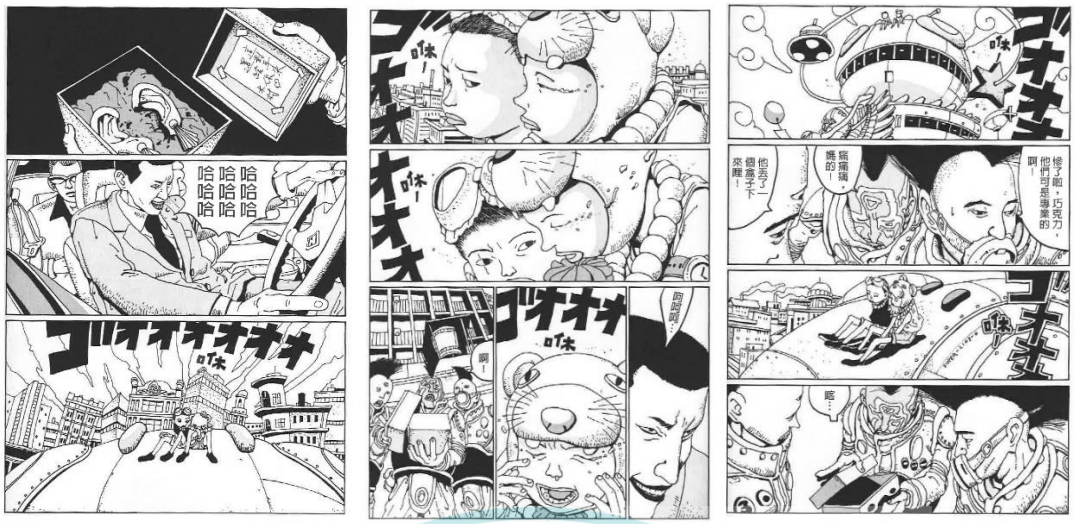

圖 3-2　切換多重視角（依原文由右到左）

漫畫文本有一特色就是格與格之間的留白，是串連劇情的發展的重要關鍵，如何串連，就要在格與格之間找線索。流暢的文本段落，讀者不需要花費太多的力氣去尋找格與格之間的關聯，因為場景或人物都是類似的組合，讀者可以很輕易的閱讀，進而跟隨劇情。但短篇幅裡頻繁的切換視角時，讀者容易迷失在文本的流動中，需要暫停思考上一格與正在觀看這一格的關係，如果無法聯結時，則要在思索與更之前格數中的關連，才能夠逐步串連起整個劇情的發展。在這類切換視角的當下，讀者勢必會停下觀看的腳步思考，閱讀的節奏感在此會呈現緩慢的前進，甚至延宕。（第四章將詳細論述漫畫閱讀方式）

此外，在第 20 話 158-166 頁間小白遇害的情節裡（圖 3-3 右），當小白被刀子刺入身體後，畫面呈現大量斜角拼湊的畫格，一般日本漫畫的閱讀走向是由右到左、由上到下，此時如玻璃碎片般的分割畫面，使讀者無法依續觀看，呈現一種紊亂的視覺動線，無法左右上下聯結，造成一股瀕死的凝滯與混亂，同時視角切換至小黑在廢車屋裡悠閒的看書，如此對比的畫面與情節在此造成情緒的衝突，更引出小白與小黑將要面臨分開的重大衝擊。另外，在鈴木被其弟子木村槍殺後，頁面同樣呈現支離破碎的畫格，畫面裡一樣是沒有視覺動線的構成，在分裂的不

同畫格裡出現各個時期的鈴木影像同時並陳。分割的畫面、濃稠的黑色格線，凝重的陳述鈴木的一生，令人不勝唏噓（圖 3-3 左）。

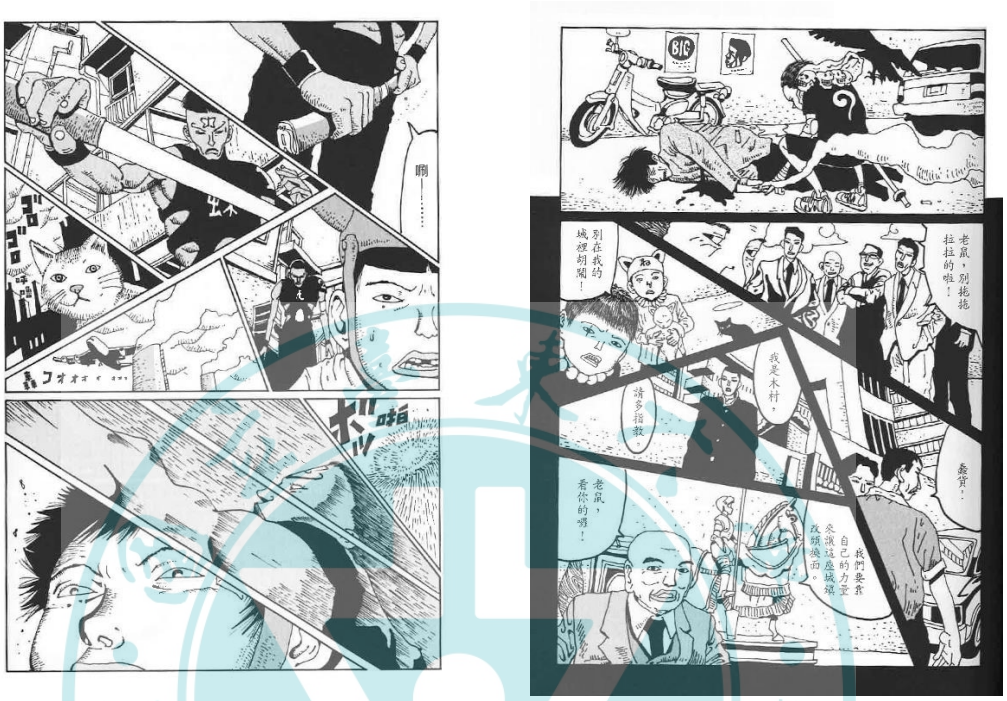

圖 3-3　多重視角的切割畫面

二、同一視角的敘事

松本在第 11、13、18、20、22、25 話，使用完整一話的段落來描述劇情。第 11 話是小白想要去學校上學，在門口被警衛阻止後，晚上與小黑一起潛入，松本使用一整話的篇幅來描寫小白想要上學。就筆者的觀察，這話是故事裡最突兀的一段，將在之後的章節討論，剩下完整的 5 話均是重要的劇情轉折。如第 13 話，外來的日夜兄弟因想佔領寶町的地盤，在街頭跟小黑與小白展開一陣廝殺，小黑、小白在車陣間躍行、在建築頂端飛越，小黑、小白在城市裡悠遊，彷彿在無重力的空間展示了自我，畫面快速的切換勾勒出城市的樣貌，宣告我們就是這裡的主人。

一氣呵成的故事段落需要具備幾項要點：清楚的背景樣貌、鮮明的人物特徵，與前後連貫的對話，才能使讀者在畫格與畫格間沒有懸念的流暢觀看故事。相對

於前一單元的多視角切換的敘事，這些單純的段落敘事，除了鏡頭角度的切換外，沒有其他的故事軸線介入，觀者不需要一直在思索上下格間的聯結關係、不用去尋找對應的符碼，故在閱讀時不會有太多的歧義產生，這也讓故事在此流暢的展開，時間隨著畫面前進，讀者的視線也在畫格間快速的飛躍，或許這就是王登鈺所題的「速度感」。

第 18 及 20 話是整個故事的轉折，境外殺手的能力設定如此強大，強大到足以威脅小黑、小白的生存。殺手的體型超過劇中一般人體態的設定、講著無法理解的語言（一連串的符號組成），及穿著奇怪的服裝配件，更重要的是，他們跟小黑、小白一樣具有「飛」的能力。文本中「飛」的視覺展現比較像是跳躍，只是躍升的距離與高度不是一般常理可以解釋，停留在空中的瞬間，其效果就會像是飛翔，飛翔在這座城市的上空、追殺意見相左的他者、搶奪地面上的地盤。這二話的內容，明確的點出小黑自覺能力與殺手的落差，在第 22 話時小黑就做出離開小白的重要決定。內容決定形式，形式再烘托內容的重要性，松本在關鍵的這 18、20、22 話之間的 19、21 話，又再度運用多重軸線的手法，使得劇情的發展有一快一慢、一張一弛的韻律感，在閱讀的當下跟著情節的變化起伏，也讓讀者醞釀出足以承接最終的高潮情緒。

速度感的產生並不是全文一直以快速的敘事方式呈現，如在高速鐵路上，外頭的速度是如此之快，但車廂內的感受還是安穩的讓人昏昏欲睡。伊塔羅·卡爾維諾（Italo Calvino）在論述文章的時間感受時曾說：

> 速度係一可以測量的質量，速度的質量之記錄即是人類與機器兩者進化史上的里程碑。但是心智的速度無法測量，不容比較或競爭；也不能從歷史的角度來展示結果。心智速度的價質在於它能提供樂趣給予任何能敏銳感受的心靈。[71]

[71] 伊塔羅·卡爾維諾（Italo Calvino）。吳潛誠譯。《給下一輪太平盛世的備忘錄》（*Six Memos for the Next Millennium*）。台北市：時報文化，1996。頁 67。

文本的描述一定需要一張一弛，才能展現文本中的速度感。或者應該說是文章的節奏感，文本藉由敘事的技巧，讓讀者可以感受故事鋪排裡的快慢相間、錯落有致，運用故事的緩慢步調來襯托出情緒的張力、情節的快速演進，讓快速的感受掙脫沉重舊有的框架，如欣賞音樂一般，去體驗文中的輕重緩急。最後小黑與小白已無視寶町的變遷，儘管大人們依舊在興建第四座兒童城，他們仍歡樂的在海邊跳水游泳，不就是一種改變後悠然自得感受的延宕，如悠揚的音樂在耳邊響起。

第二節　角色對比的設計

《惡童當街》日文原文為《鉄コン筋クリート》，是松本大洋小時對鋼筋、水泥日語「鉄筋コンクリート」的錯置。所以錯的絕對是錯的嗎？對的又是什麼？以前口誤的錯誤，如今已是一部經典的漫畫作品名稱。如同作品名稱一般，松本大洋在《惡童當街》裡設計了多組角色鮮明的，並且兩兩相對的角色，來探討什麼是錯的、什麼是對的、什麼是善的又什麼是惡的。《惡童當街》動畫版的導演麥克·阿里亞斯（Michael Arias）曾針對松本的角色安排表示，如此設計是為了塑造一種極端「二元對立」的衝突。[72]根據紀金慶對「二元對立」的解釋：

> 「二元對立」的傳統應當是一種極具說服性和誘惑力的思考方式。它的誘惑力在於這種思考方式是有效的、可用的、並且能解決問題的。……「二元對立」形成一個傳統，在於它滿足了人們活在一個流變不拘的世界裡頭，需要一個判準。[73]

所以在角色設定上，使用「二元對立」可以凸顯角色的獨特性格外，也可以使觀者容易進入創作者設定的情境內，而不需要創作一個複雜的人格。所以「二元對

[72] 麥克·阿里亞斯（Michael Arias）。黃鴻硯譯。〈解說：打翻的玩具箱〉。《惡童當街 3》，台北：大塊文化，2017。頁 204。

[73] 紀金慶。《二元對立與陰陽:世界觀的衝突與調和》。新北市：台灣商務，2008。頁 15。

立」的手法是讓閱聽者在最初觀看時可以容易、快速的進入思考，當觀念建立之後才可以開始劇情的運作。故簡化劇中的人格特質，讓讀者快速進入角色設定，是創作者的手法之一。

但強烈而極端的「二元對立」的區分方式，會造成難以彌補的割裂。另外也會衍生武斷粗暴的宰制性邏輯，運轉的結果會帶來歧視與壓抑的危機。[74]如極端的邪惡跟極端的善良、絕對的精神及絕對的物質，如此極端的概念化，會造成其中一方貶低另一方，因位階不平衡，而產生激烈衝突。《惡童當街》裡的兩兩相對的角色，在劇情的發展下，激烈的改變極端的人格特質，最後有些找回完整的人格、有些找回愛人的能力，但有些卻是雙雙殞落在流變中，令人不勝唏噓。

一個故事精不精彩取決於故事的衝突，其中的角色具有衝突性，才能產生獨特的故事情節。而在角色間設定對立，才能凸顯每個角色的衝突性，所以看似平凡的角色也會因衝突而彰顯其鮮明的個性。張覺明在《實用電影編劇》中提到：

> 一個普通人物一旦使他有了衝突，他的生活和行為就不平凡，他隱藏在內心的秘密、動機、善惡的觀點，及偽裝在外的各種面具，他的喜怒哀樂、情感理智……一件件被揭開了，赤裸裸地呈現在觀眾面前，也深深震撼著觀眾。[75]

另外，悉德·菲爾德（Syd Field）提出所有戲劇中人物的衝突有三種類型[76]，在這三種類型的交互作用下，劇情能夠推演：第一類為**人物在戲劇裡，因其經歷所產生的衝突**，如《惡童當街》故事的發生的地點「寶町」，一個像是日本七〇年代的城區，因財團要開發土地進駐兒童樂園，開始破壞寶町原有的街道建築及頭街勢力的平衡，因而主角「小黑」與「小白」產生危機意識，想要對抗改變，恢復

---

[74] 同註 73。頁 10。

[75] 張覺明，《實用電影編劇》，新北市：揚智，2008，頁 172。

[76] 悉德·菲爾德（Syd Field）。曾西霸譯。《實用電影編劇技巧》（*Screenplay:The Foundations of Screenwriting*）。台北市：遠流，2008，二版。頁 47。

以前樣貌的巨大衝突。其次為**人物與人物間的互動／對抗**，如財團唆使黑道組織裡的鈴木老大與其資深跟班木村，他們像是父子的關係，合作無間的在寶町橫行，最後，因私慾、困乏、脅迫等原因，逼不得以以「弒父」為終結。第三為**內在自我的糾葛**，在《惡童當街》最末的高潮戲中，財團派出能力高強的境外殺手，要了結小黑的生命，因而激發了小黑內心的陰暗面。小黑雖然借用陰暗面的力量殺死對方，但其內心還是抗拒黑暗的侵蝕。松本把陰影擬人化，讓牠在小黑的心靈裡與小黑交纏，是一齣小黑個體化的終極戰場。

以下針對劇情裡角色間對比設定的意涵及衝突後的融合進行分析。

一、小黑／小白

文本最顯而易見的對立角色設計就是小黑與小白，小黑代表狡黠、仇恨、自我、破壞；小白代表單純、天真、信仰、希望。角色個性的設計是如此的不同，但在行為行動上卻又如此一致，他們同樣跳躍在城市的頂端，享受無拘無束的輕盈。作者在設計上，小黑就是小白的影子，小白又是小黑的明光面，他們二人互為表裡，既對立又互補，也是一體。他們相互投射，互為內心光明與陰暗的載體。有時可以在小黑身上看到純真的一面，有時又在小白身上看見噬血的面向，一但失去平衡時，將會被黑暗一方吞噬。他們兩人的角色處在一種游移的狀態，就像是「後現代」不斷自我定義的主體性。詹庭雲在其碩士論文中提及：「互補角色是具有後現代的意涵；有別於英雄主義的主角，不是絕對完美與正義，配角的功能也不僅止於襯托。」[77]所以小黑與小白在一開始的設定中，分別是一個不完美的個體，他們相互依賴也相互衝突，他們同樣是主角，同樣也是另一個人的配角。但他們終就需要一場試煉，成為各自獨立的個體。

[77] 同註 32。頁 121。

二、鈴木／木村

根據王俊凱在其碩士論文指出，2008 年由曼迪傳播發行的《惡童當街》DVD 版本，內附《導演手冊》描述鈴木及木村兩人的關係：「其象徵的是，究極『父』 對『子』、『古』對『新』的關係。」[78]鈴木與木村的相遇及提攜，像是師徒亦像是父子。但木村得知將要組成一個自己的家庭，而這家庭又遭至威脅時，竟上演了經典悲劇「伊底帕斯」的弒父情節，在之前是如此的合作又一體（黑道組織），如今老大鈴木卻成為冰冷的屍體，天人永隔是如此的對比及抽離。但劇情的推移，又使得木村遭受外來勢力的刺殺身亡，兩人的過世，又是另類形式的融合，使兩人又一致了。

三、藤村／澤田

藤村跟澤田是對有趣的警察組合。藤村身為一個寶町的老警官，但處理事情的方式竟不使用法律，反而是在賣人情、講道理，以一種八面玲瓏的姿態想要維持地方的和諧。澤田警官的設定就是「這個世界與我何干」的出世態度，個人對工作、對生活都沒有積極的想法，唯一想做的事就是配槍出巡，但又被長官禁止，整個人虛無到連看脫衣舞孃都沒有性慾的菜鳥警察。一個通情達理、一個厭世冷漠，是一組強烈的對比。但自從小白被追殺受傷後，警察局內收留了小白，冷漠的澤田似乎找到與人交流的方式，也願意傾聽別人的心聲。

四、貓／老鼠

「貓」是小白及小黑在寶町的代號，「老鼠」則是鈴木的綽號，在寶町封閉的生態圈內，是可以達到某種平衡的狀態。在地的黑幫組織擴張迅速，如老鼠大量的繁殖，幸而有二隻貓虎視眈眈的盯著老鼠的生態，使老鼠的勢力不至於太過

[78] 同註 31，頁 88。

龐大。故事進展到財團從外地找來名為「蛇」的打手時，暗示寶町的平衡將遭受破壞。最後再加上會吃蛇的「黃鼠狼」,「黃鼠狼」則為小黑陰暗人格的形象。如食物鏈般一層一層的宰治與破壞，寶町的日子從此不再寧靜，但也可以說，破壞後的寶町不再因循過往的穩定結構，未來將出現無數可能的發展。

五、兒童／成人

《惡童當街》其實最為明顯的對比即是小黑、小白的兒童形象，對上控制及操弄町寶的一群大人們。無父無母的兒童，失去家庭系統的照護餵養，學校教育更把二位兒童深鎖在大門外，讓他們自立於城市天橋下陰暗的角落，諷刺的控訴社會照顧的失能。反觀大人們，屬於國家機械的警察只有勸說及無能的觀望兒童的失序，最後的營救也是亡羊補牢；黑幫及財團派遣大量的人力阻止反抗勢力，反而被小黑及小白打得落花流水。但吊詭的是，象徵財團勢力的兒童城卻也在文本裡一座一座默默的完成。或許文本中的兒童想要對抗的不是成人的欺壓，而是成長苦痛，為了突破成長的艱難而賦與飛翔的能力，對比固著在地面上的大人們。

松本大洋在漫畫《惡童當街》近二十年後再版時說：

> 比起白色對黑色說「你好髒」、黑色對白色說「你好空洞」的世界；白色認為黑色「很帥」、黑色認為白色 「好美」的世界更棒。[79]

松本大洋使用二元對立的角色設定，使角色鮮明但不完整；透過畫格與畫格間的流動，使其角色產生主體的能動性。劇中的角色們經過這場文本的試煉，我不知他們可以成長或是瞭解多少，至少在故事結束時，主角們已達到某種接受並平衡的狀態。松本是否也透過創作的過程來舒發內心的陰鬱，而達到與現實世界的平衡？

[79] 松本大洋。黃鴻硯譯。〈後記〉。《惡童當街 3》。台北市：大塊文化，2017。頁 203。

第三節　暴力衝突的意涵

《惡童當街》裡出現大小衝突共 18 場。本節將討論文本裡的暴力事件，分別分析衝突的情境，發生衝突的心理狀態，及暴力背後的意涵。

一、為了生存的衝突

依據埃里希·佛洛姆（Erich Fromm）對人類暴力行為的分析，為保衛自己、抵抗生存利益所遭受的威脅而產生的防衛侵犯性，是動物和人類中「生而俱有」的配備，當人類或動物遭遇到生存危機時，會產生防衛性質的暴力，此類暴力會因為人類演進後的特殊居住環境而變本加厲：

> 當動物在擁擠的環境下，在環境平衡與社會平衡受到擾亂時，也會產生極端的和惡性的破壞性；雖然這只是特例，但終究也是事實。從這個事實來推論，我們可以說，人之所以那麼具有破壞性，是因為久遠以來，他就製造了擁擠或其他助長侵犯的環境，這種環境在人的歷史已經變成了常例，而不是特例。因此，人的超級侵犯性不是由於他比別的動物更有侵犯潛能，而是由於他的生活環境比原野裡的動物環境更助長侵略。[80]

佛洛姆認為人的侵犯性是天生為了生存而存在的防衛性暴力，更因為人類密集的居住方式而產生極端的破壞。町寶櫛比鱗次的居住環境，已宣告它是一座密度極高的城市，財團的覬覦再使得町寶的天際向上延伸，如此高密度的生活，人與人的生存終將會產生衝突。小黑、小白在沒有任何的社會保護、家庭支持及其他黨羽的支援下，在寶町生活時遇到影響其生存的威脅時，勢必會產生動物本能性的防衛暴力，沒有適時的防衛，生存最後會淹滅在社會的冷漠無情裡。

---

[80] 埃里希·佛洛姆（Erich Fromm）。孟禪森譯。《人類的破壞性剖析》（*The Anatomy of Human Destructiveness*）。中國北京：中央大學民族出版社，2000。頁 231-232。

故事的開場就安排了一場不良高中生對小黑、小白挑釁的場景，揭開故事的序幕就是一場生存之戰，沒有太多的理由與鋪排，為了要在寶町生活下去，就是要不斷的奮戰。後繼被廁所管理員責備及被喝醉酒的人攻擊，小黑和小白都義無反顧的反擊，他們的「義」就是他們生存的正義。甚至在街頭不僅要維護自己的生存，更會為了自己沒有血緣關係，但時常關照他們的爺爺，出面阻止攻擊爺爺的黑衣人。這些暴力事件的發生正是為了在寶町存活的生存之道。

雖然日夜兩兄弟是來寶町佔地盤，同樣是在侵擾小黑、小白，但日、夜二人不就像是黑、白雙人的影子，似乎像是自己對自己挑戰或是質疑。最後日夜兄弟雖然落敗了，但對小白說出了對小黑本質的懷疑，認為小黑是一個只追求暴力的邪惡份子，雖然小白在文本裡馬上反駁日夜兄弟，但不免在其內心投入一陣陣反思的漣漪。情節在此讓小黑、小白產生了分離的開端，導向小黑失序的開始。

在地黑幫「大精神會」為了私利，找回之前的老大鈴木，後因執行清除街頭勢力失利，而再找上外來打手「蛇」等一幫人，如此龐大的集團就是為了要對付盤據在街頭的二隻「貓」，追捕「貓」的過程發展出多場的激烈打鬥。越大的勢力強壓至原本生活在街上的小黑、小白，小黑、小白越是被激發出強大的反抗能力，而更加深小黑、小白內心的焦慮與不安，懷疑自己的能力，也質疑彼此的關係，是否是拖累對方的一方，或是牽絆自己的另一方。

另外黑幫裡的 3 場窩裡反，也是為了自身生存而開的槍。

二、為了嗜血的暴力

依佛洛姆的論述，人除了為了生存的暴力外，還有一種破壞是為了滿足嗜血的樂趣，他們等待一種結構，來表現他們破壞性。佛洛姆認為這種類型的暴力是生物學上不合乎生存適應之道的，稱之為「惡性侵犯」。

> 惡性侵犯，也就是破壞與殘忍，則不是對威脅的抵禦，也不是種族發生史上演化出來的。它只是人類才有的東西，它是有害於生物生存的，因

> 為它使人與人相殘。它的主要表現是凶殺與殘忍，而在這樣做的時候可以什麼也不為，它本身就是樂趣。這種侵犯不但對被侵犯者有害，而且對侵犯者本身也有害。惡性侵犯雖然不是本能，卻是根深蒂固的人性潛能，它的根源正是人類的存在狀況。[81]

所以惡性侵犯是人類潛在心理的一種病態的展現，人因失去內心的平衡，而發展出嗜血的虐待傾向。小黑在小白被警察帶回保護後，小黑原本內心的依靠頓時失去。小白代表著小黑心裡善良的部分，一但失去善良人性的一面，小黑就失去了平衡。邪惡的思想在內心增長，原本對暴力傷害的質疑全部拋擲到腦後，牽制黑暗的光明熄滅後，陰暗終就會填滿內心。

第 23、24 話裡，小黑已經不是為了生存防禦而戰，而是漫無目的的在街頭行兇，行兇後的鮮血讓小黑感到興奮而狂笑。如佛洛姆所說，這樣的暴力不僅對別人產生傷害，對自身也是一種傷害，小黑受傷的心靈如全整人格的破口，陰暗的面向不斷滋長，與殺手蝶、虎的爭鬥變成一場能滋生養分的暴力。

最後一場暴力衝突即是小黑內心善良與邪惡、掙扎與嗜血的試煉，黑與白的糾葛在文本中具象化，彷彿把佛洛姆的理論具體呈現在畫面的構圖裡，緊張而糾結，讀者在此透過文本蕩滌內心深處的心靈，如同小黑在掌心留下刀痕般，得到一道救贖後的內心印記。

三、只有暴力情境，沒有暴力個體

而在解讀暴力事件時，蘭德爾·柯林斯（Randall Collins）有另外不同的看法：

> 即使我們認為有些人非常暴力，他們不只在一種情境下出現暴力行為，或在某些場合裡特別暴力，但其實他們也僅在特定的情況下才出現暴力

[81] 同註 80。頁 234。

> 行為。就連最凶惡的暴徒也會休息一下。大部分時候，最危險、最暴力的人並沒有任何暴力舉措。即使是針對這些人，情境互動也仍舊是解釋他們的暴力行為的關鍵。[82]

柯林斯認為暴力是由衝突性緊張和恐懼開始，不會一開始就有暴力行為，在大部分的情況下都是虛張聲勢，不過一旦克服這種緊張，暴力事件就會發生。所以成功的暴力是其中一方靠著掌握情緒節奏化解衝突性緊張和恐懼而成為優勝者，這時對方往往就會成為受害者。這是情境的結構性特質，而不是個人特質。所以暴力發生的原因首重為當下的情境，如果結構性的情境無法生成，就很難有暴力衝突，無論一個人具備多麼強烈的動機，如果情境的發展不足以克服衝突性緊張和恐懼，那麼暴力就不會發生。[83]

分析《惡童當街》的暴力發生時機，並沒有刻畫如此深入的劇情，來鋪排出暴力氛圍。暴力發生是如此直接而迅速，誇張化的衝突情節，讓暴力變得輕而易舉，時時刻刻都可能因為一點點挫折就憤而行兇。如此的情節發展，在柯林斯看來，是對暴力的一種迷思。就他的觀察，暴力不會說來就來，甚至其情緒也不會到處渲染，而且鬥毆不會持續很長的時間。如此可以看出作者對文本的操控痕跡，松本藉由小黑對大人們做出最直接的控訴，及舒發自己對成人世界的怨懟。

第四節　令人不安的安心

「安心」一詞重複在文本中出現，但令筆者困擾的是，為何會在故事發展一直重複出現，而且每次的出現真的都很安心嗎？安的是誰的心，自己還是對方？說出安心的人內心真的是安穩的嗎？聽到對方說「安心」的人，內心是否會因為

82　蘭德爾·柯林斯（Randall Collins）。劉冉譯。《行為：暴力、競爭、利他，人類行為背後的生物學》（*Violence: A Micro-sociological Theory*）。台北市：臉譜出版，2018。頁 16。

83　同註 82。頁 37-38。

接收到對方的話語而感到不再焦慮嗎？有時「安心」一詞出現確實可以令人放心，但有時「安心」的出現卻讓人感到惶惶不安，為何同樣的詞句可以出現完全相反的感受，創作者想要傳達出什麼訊息，而讀者又將如何解譯。

胡亞敏針對讀者閱讀或是詮釋本文的行為指出，符號閱讀是對文本語言作釋義分析的閱讀方法，這種方式可以賦予讀者充分語言闡釋的權利，乃至於語義的歧義性，並對符號閱讀作以下解釋：

> 語言作為符號的一種，是能指與所指的複合。……當我們使用某個語言符號時，它表示的只是一個音響形象（或書寫形狀）和它所包含的意義。這一觀念可視為語言學上的一種革命，所指不是明確地預先存在，等待能指來表示的某種事物，能指也不再僅是具體事物的標籤和附屬。就敘事文而言，這一觀念為文學的虛構性提供了理論根據。在文學作品中，語言符號正是通過造成「藝術幻覺」來打動人的。……能指和所指並非完全一一對應，因而它賦予了讀者想像和發揮的權利。[84]

依據表 3-1 歸納，整理出《惡童當街》裡分別出現 6 次「安心」的句子，分別分析能指與所指的關係，以瞭解語言背後的意圖。

一、令人安心的安心

表示所說的敘述語言與當時本文裡的發展、情緒、視角是一致的，並表現出吻合當時的情境及觀點。在這一類的敘述話語中，能指與所指趨近於一致，敘事的內容與讀者可以理解的方向是十分接近的，但不可以說是完全相同，所指的指涉是會浮動的，所以只能使用「能指接近所指」的方向來釋義符號閱讀。

文本中出現第一次的安心是在小白泡完澡後，幻想著蘋果種子長出結實纍纍的蘋果樹來，在想像的情境裡，小白說著安心。依情節的發展，此時是小白在風

[84] 同註 33。頁 213。

暴來襲前最自在的一次，他可以在澡堂洗澡，與街頭爺爺享受短暫的天倫之樂，還有跟小黑無憂無慮的在一起吃著蘋果，可以說是小白真正感受到幸福與安全感，而感到安心。另外一次能指接近所指，是最後一次的安心出現，也就是小黑與自己的心魔黃鼠狼交戰後，安然存活下來，並與小白見面時，小白安然並語重心長說了「安心，安心」。這二次的安心，從劇情的推演、角色的設定，到當時的情緒都可以解讀為能指接近所指的狀況，以安心詞意合一為開始與結束，讓讀者可以感受到角色內心的穩定與安全感。

二、令人不確定的安心

指一個能指具有多個所指，就是單一詞彙放在文本的設計裡，同時具有多重的意涵。在第 26 話裡，小白已被警察托管，照劇情的發展理應該是很有安全感，但小白內心掛寄的還是小黑的安危，時時刻刻都在接受到小黑當時內心的善惡糾葛，當警察澤田帶小白上街遊玩時，小白總是若有所思，於是澤田問他：「小白，你還好吧？」小白則回答：「安心！安心！」後，才開心的接下澤田的焦糖蘋果。這裡的安心不只是被保護的安心，還有對小黑的不安心，只是當下想要讓大人們放心的反話說辭，同一詞句有多重意義的指涉。另外第 27 話裡，小白再度感受到小黑的危險，於是求助於澤田，澤田留下來陪小白，小白則說了安心。此時的安心是對小黑感到極大的不安而適時的得到澤田的慰藉的說詞，同樣有不安心與安心的交相指涉。

三、令人不安的安心

能指不等於所指，是指敘述話語與實際意思是對立面，或是口是心非。此時讀者在閱讀中要充分發掘語言的歧義，可以從反面去理解人物的話語及情緒，並觀察前後文的來龍去脈，才可發現表層話語與內在含意形成對比。第 8 話中小白覺得小黑將會獨自去挑戰黑道勢力，內心其實充滿著不安，但口中卻說出安心二

字，或許此時只是自我安慰的說辭。在第 16 話時，小白感受到殺手蝶、虎、龍威脅的不安，於是小黑回小白「安心，安心」，這也是全文中小黑唯一次說出安心二字，此時的小黑也同時感到不安，只是不想明講讓小白擔心，此時使用「安心」詞與意的衝突來形塑焦躁不安的氛圍。

松本使用「安心」一詞來貫穿整個文本，並運用表面詞句與底層含意的變化，來鋪陳從安定到不安定，再從不安心到安全感的過程。並設計小白與小黑的台詞互換，呈現出互為表裡的意像，小白是小黑的心聲；小黑同樣是小白的內心投射，在色角的設計上著墨甚多，有情緒、有態度，也有成長。相較於其他大人角色的設定較為扁平，大人們庸庸碌碌的寶町生活，只著眼於眼前的功名利祿，不尋求平穩安定，求安定的人都以各種形式離開了寶町，如逃離、如死亡。在松本的大人角色設定只是幫助或促使小黑、小白成長的輔助配角。

第五節　小結

松本大洋在小黑、小白角色的設計上，是一種變動的狀態，不像成人角色單一、固定。小黑、小白的搭檔，彼此約束又相互幫襯，他們互為表裡又是一組完整的個體。他們對善惡是非有懷疑，對安全無虞感到困惑，所以為了生存，只能起來對抗成人世界的欺壓。當失去其中一人時，另一個人就不再完整，失序的行為如《發條橘子》（*A Clockwork Orange*）[85]裡的 Alex，只是為了情緒而暴力，殘暴在其心裡滋長。並如同 Alex 在最後反思中得到救贖，小白與小黑的陰暗面黃鼠狼在小黑內心的糾葛拉扯，矛盾地思考著善惡的本質。你可以墮落得成為一頭野獸，馳騁在暴力的荒原，也可以在一瞬間抽離，而至希望、愛的溫床，受其滋養。松本在作品中表現出人們生存的灰色地帶，沒有對錯，只有不同的方式生活。

[85] 安東尼·伯吉斯（Anthony Burgess）。王之光譯。《發條橘子》（*A Clockwork Orange*）。台北市：臉譜出版，2011。

兩兩對比的人物設定，均呈現出對立又融合的，沒有什麼是絕對的，絕對的狀況只有在故事需求的色角設定上，情節的發展下又使得對比的角色不再那麼絕對，甚至調和，或是說已經混雜成一片，沒有黑道、警察、兇殘、善良、黑色、白色，只有為了生存的艱難。

或許寶町就是松本的內心世界，一個只為生存，而沒有絕對是非對錯的場域。宿命的黑道老大、本質軟弱的小混混、苦口婆心的警官、充滿智慧的老人及小黑小白，誰是世故的大人，誰又是天真的孩童，每個人都只是在為自己的生存而活著。世故無情就可以安逸而活嗎？天真無邪就會橫死街頭嗎？筆者分別分析「暴力」與「安心」在文本裡的結構，並無法明顯的區分成人與兒童反應的差別。不論誰都會為生存奮力一搏；也不論誰，在不安時也會講出安心的話，使別人及自己和緩，縱使內心真的慌張不安，也要如咒語一般呢喃著安撫彼此。所以筆者認為，松本只是借用了兒童的形象，來鋪排故事，如果換成成人的形象來演出小黑、小白的角色，其分析反應也似乎合乎一般大人的行為。2018 年《惡童當街》改編成舞台劇時，小黑和小白的角色就是由大人飾演。[86]

吳玫瑛在論述兒童文學作品裡的兒童形象時，引用羅絲的論述：

> 兒童小說是成人書寫的場域，往往隱含或具現成人潛藏的心理欲求，羅絲特別說明她所稱的「欲求」（desire）並非指「有什麼非做不可的事，或是非得真正發生的事」，而是指「成人對兒童的一種投注（investment）及伴隨而來的需求（demand），兒童在此需求下被定型，被牢牢框住」。[87]

[86] ATC Taiwan 編輯部。〈乃木坂 46 若月佑美首次挑戰舞台劇男主角！真人版「惡童」11 月 18 日開演〉。《ATC Taiwan》，2018/9/27。https://atctwn.com/2018/09/27/23252/。檢索日期：2019/11/9。

[87] 同註 26。頁 106。

如羅絲所述的，文學創作裡的兒童形象，很有可能是創作者描述出的產物，是作家寄喻想像的客體。或許松本只想藉由兒童形象的不確定性、具發展性的特質，來形塑自己本身的想像。也可能松本只是想利用兒童的形象，投射自己的童年，反抗當時的大人、環境及命運。

讀者們閱讀此作品時，可以因創作者的安排，體驗到文本裡一鬆一緊的律動。如在車陣間的奔跑，感受到小黑的心跳；在建築物頂端，聽到小白的悲鳴。作者利用文本結構的特性，使作品輕快起來，用快速的節奏逃離這一片紊亂。也讓自己快速長大，甩脫童年的種種不快。

國立臺東大學 National Taitung University

第肆章　惡童圖像的反抗過程及方式

漫畫的構成除源自於文字文本的敘述外，其最主要的表現方式為圖像的語彙，依據李衣雲的《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》解析漫畫的定義：

> 將漫畫界定為一種結合圖像與文字的創作方式，以圖畫與角色為主、文字為輔，畫面中由不同的人物、場景組構成一篇故事。每一頁的圖畫少則二、三格，多至七、八格，格子的大小與位置安排均由作畫者決定。彼此間如同定格電影鏡頭，而其與電影的不同在於，讀者要用想像力串連格與格之間的中斷，以讀者意識中的動感與連續性，代替電影的流動性。[88]

李衣雲簡要的陳述了漫畫的構成，及其特殊的閱讀思維。在閱讀漫畫時，需要充分發揮想像力，在格與下一格間做思考的聯想，讀者的思緒會在空白的間距間流竄，作者給了我們完整文本也給了我們留白的詮釋空間。

本章將針對漫畫格與格間的空白空間進行論述，並分析城市裡的空間使用，是否有其階級上的想像。另外分析角色設定上的意圖，及圖像符號在文本裡所代表的意涵。

第一節　畫格間的跳躍

史考特·麥克勞德認為建構漫畫的第一個步驟是選擇內容的時間點，接著是框格裡圖像、鏡頭的設計及文字內容的搭配，最後考量格與格之間的流暢性。但史考特忽略了一件事，就是格與格中間的空白、區隔，或者說是內容間的斷裂空間，也可以說是「無」的部分。李衣雲在前段敘述裡曾提及，這些漫畫空白的部分是需要讀者的參與，讀者需要憑藉想像力去串連格子間的中斷，並且要依據之

[88] 同註 20。頁 35。

前內容的圖像、符號及文字，去找尋其關聯，進而串接更大的故事架構。空白中的「無」不是真的「無」，是種創作者與讀者心領神會的特殊場域，也是串連文本與讀者的空間。

文本中未呈現的內容就是所謂的「空白」，它是文本結構中「無」的部分。胡亞敏認為「無」依附在文本與讀者的交流中：

> 敘事文中空白的存在是必然的，一部作品的有限詞句不可能窮盡對象的所有確定性質。從認識論的角度講，世界並不總是以清晰的面目出現，要把握對象的所有確定性質幾乎是不可企及的。在敘事文中，我們只能直接地確定某些東西，而更多的東西則是通過這些確定的方面間接地顯示出來。[89]

所以說漫畫不是複製現實，它會根據自己的法則剪裁內容。從場景與場景之間、鏡頭與鏡頭之間，乃至於話語與話語之間都會有中斷或刪節。空白是漫畫表現的必然屬性，沒有空白就沒有漫畫。

另外李依雲針對漫畫的空白處的填補，採用文學評論家的沃爾夫剛·伊塞爾（Wolfgang Iser）的觀點：

> 閱讀是一種文本結構與閱讀者間的交互作用，讀者在文本中，將自己的經驗投入，把不同的情景與模式連結起來，如此一來，客觀自足的文本與讀者的主觀經驗能互動而不各執一方。也就是說，在文本中布滿了「空白、斷裂和不確定性」，需要讀者來填補，這種填補主要是在「讀者個人氣質」和「文本規定的視角」雙重作用下完成的。[90]

胡亞敏提出文本中「無」的存在，而李依雲則講述填補空白的重要性。故在觀看漫畫文本時，讀者如同在畫格間跳躍，跳躍的能力在於想像力、在於聯結能力，

---

[89] 同註 33。頁 225。

[90] 同註 20。頁 65。

而不能固守於單一畫格內容裡，更要吸收之前畫格裡的各項訊息後，歸納整理出故事的脈絡。當跳至下格時，可依照之前的分類歸納找出目前景框與之前的聯結。

在文本第二集中，小白與日夜兄弟在街頭追逐，頁面的右上畫格裡一躍而起，在下格中躍升至空中（圖 4-1 左），讀者不只在「看」漫畫，也在「感受」小白的情境，運用自身的經驗去詮釋文本中的空白。在這互動中，閱讀主體已與文本交融，進而能夠同情，甚至認同文本中的人物，也就是透過同理心的運作，讀者能夠對文本產生「感同身受」的聯結。[91]如同圖 4-1 的右圖，小黑護著小白要逃離殺手的追捕的當下，旱地拔蔥一躍而起，再至下格著地，讀者的心情也隨著他們的飛起降落而上下起伏。

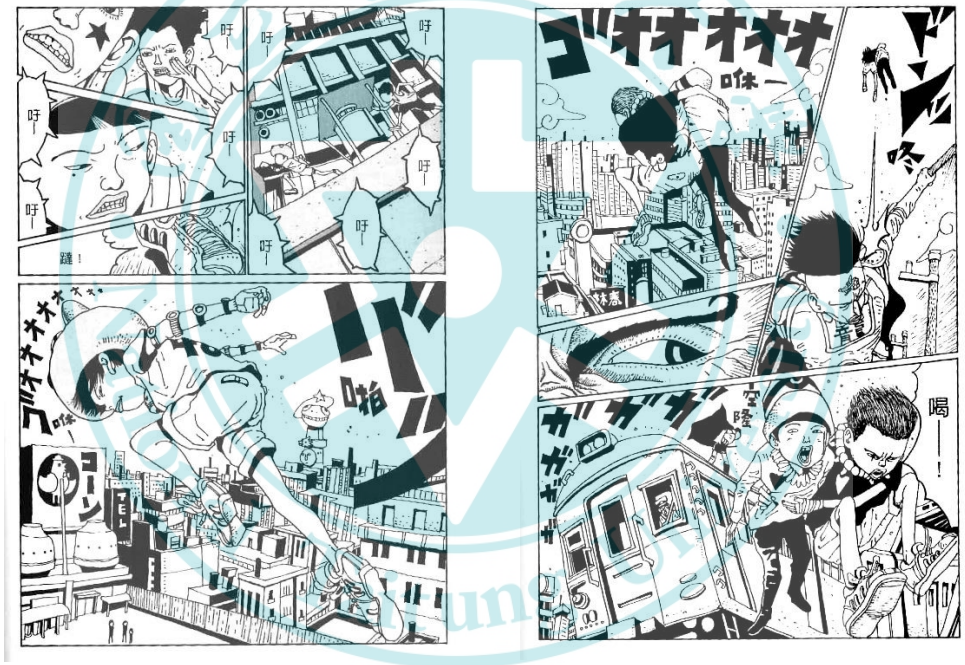

圖 4-1　小黑與小白跳躍的頁面

讀者在畫格與畫格間閱讀，從本文提供的線索，建構出心中的故事脈絡。讀者在躍進閱讀的過程間同樣感受到，小黑與小白活靈活現地躍然於紙上的輕盈。卡爾維諾說：「讓追求輕盈的歷程成為對生命之沉重的對抗。」[92]讀者透過小黑、

[91] 同註 20。頁 67。

[92] 同註 71。頁 44。

小白輕盈跳躍的意象，讓他們帶領著我們在文本的格與格之間跳躍、在圖像與圖像間攀升，抗拒地心引力的牽引，甩脫成人世俗的社會規範，在無重力的瞬間找到一絲絲喘息的機會。

第三章第一節闡述本文裡一張一弛的節奏感，來驗證漫畫家王登鈺提出《惡童當街》裡特有的速度感外，讀者參與漫畫畫格間的跳躍式閱讀，讓閱讀的形式與飛越城市上空的內容呈現相輔相成的閱讀氛圍，運用想像力去感受呼嘯於耳邊的風聲，以及騰空的輕盈。這是其他媒材不會有的特殊觀賞經驗。

第二節　城市空間裡的概念

讀者在小黑與小白的帶領下，在寶町裡或跑或跳、或坐或躺，勾勒出整個城市的空間輪廓。城市空間裡有在地的情感依附，有高低上下櫛比鱗次的都市景觀，及在此生活流動的人們，本節將依文本中呈現的都市意象進行探討。

一、地方感（sense of place）

如果一個空間裡，沒有人在生活，或是有人在生活，但總是如旅客一般匆匆一瞥，這樣的地方對人沒有情感可言，如果沒有情感，其空間又什麼意義。賦予地方情感有什麼影響？政治地理學家阿格紐（John Agnew）提出，一個地方要成為「有意義區位」需要有三個面向：

1.**區位**：在地球表面上有一客觀座標的位置。

2.**場所（locale）**：社會關係的物質環境，是一個真實的地方樣貌，及有人生活其中。

3.**地方感**：人類對於地方有主觀和情感上的依附。[93]

地方感的形成需要有客觀的一塊地、有人在上面生活，及對這塊土地產生在地的情感。藤村與鈴木二位中年大叔對舊娛樂脫衣舞孃的懷念，如同對寶町這塊土地的依戀，把自己的情慾聯結到對地方的情感，故兩人同時對脫衣舞廳將要被拆感到無限感慨。另外，小黑常常對人宣告「這是我的城市」，小黑對這座城市的情感已經內化成佔有，而產生排他、仇外的情緒，這是地方感生成的必然反應，故可以解釋小黑強烈反對。

地方也是一種觀看、認識和理解世界的方式。我們把世界視為含括各種地方的世界時，就會看見不同的事物。我們會看見人與地方之間的情感依附和關連。而不是把地方視為一個只有數字的空間，或一個可以投擲炸彈的座標。[94]當人對某地方單純的只視為一個座標，或是沒有任何情感投入其中的空間，就可以很抽離的進行破壞。文本中境外來的蛇及蝶、虎、龍殺手團，對寶町是沒有情感的連繫，所以他們可以很迅速、無情的處理土地開發及土地開發衍生的人的問題。另一個對地方感情聯結不深的人物是小白，他常常對著電話筒說：「呼叫呼叫！這裡是地球星日本國小白隊員」，這意味著他的總部，或是說他內心的總部是在遙遠的某顆星球上，小白對寶町的改變也沒有小黑這麼強烈的反彈，小白像是飄浮在寶町上空的一團意識，他可以感受到寶町的情緒，但沒有固著的情感。為了使自己也能對寶町這個地方產生情感的聯繫，於是小白種下了蘋果的種子，希望種子能如自己的情感，在此地紮根茁壯（圖 4-2）。

---

[93] Tim Cresswell。徐苔玲、王志弘譯。《地方：記憶、想像與認同》（*Place: A Short Introduction*）。新北市：群學出版，2016。頁 14-15。

[94] 同註 93。頁 21-22。

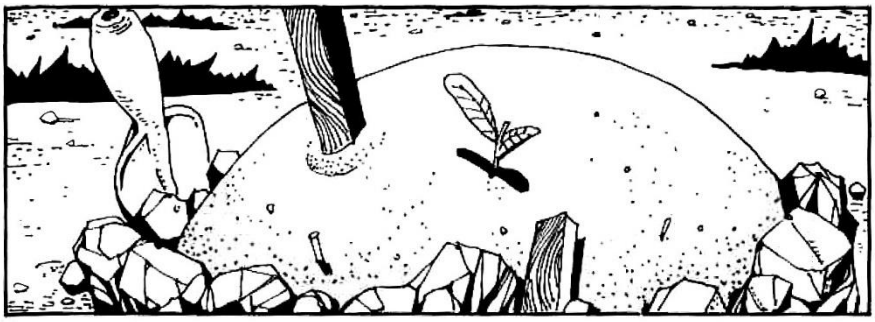

圖 4-2　發芽的蘋果樹

二、城市裡的監控

在寶町中最為醒目的建築，就是高聳的兒童城。傅柯（Foucault, M.）在觀察監獄建築與權力關係時認為：

> 紀律的實施必須有一種藉助監視而實行強制的機制。在這種機制中，監視的技巧能夠誘發出權力的效應。「監視站」是一個近乎理想的模式。……監獄的全景敞視建築（panopticon）：四周是一個環形建築，中心是一座瞭望塔樓，瞭望塔有一圈大窗戶，對著環形建築。[95]

美其名為「兒童城」的建築，其頂端卻是黑幫財團監控城市的制高點，圍繞一圈的大窗戶如傅柯筆下監獄中的監視站，緊盯著寶町的一舉一動。如此的全景敞視建築如寶町的最高權力象徵，它讓市民知道被監視，但又無法讓自己確知身處於何時被監視。權力的不對等在此高壓的展開。兒童城上的監視站，高高的建構在寶町天際線的頂端，是奠基在剝削小孩金錢的娛樂事業上，它是全寶町最高權力的象徵，誇張的建築結構，張揚的宣告它已佔領此地（圖 4-3）。

[95] 傅柯（Foucault, M.）。劉北成譯。《規訓與懲罰》（*Discipline and Punish*）。苗栗：桂冠圖書，2011。頁 172、199。

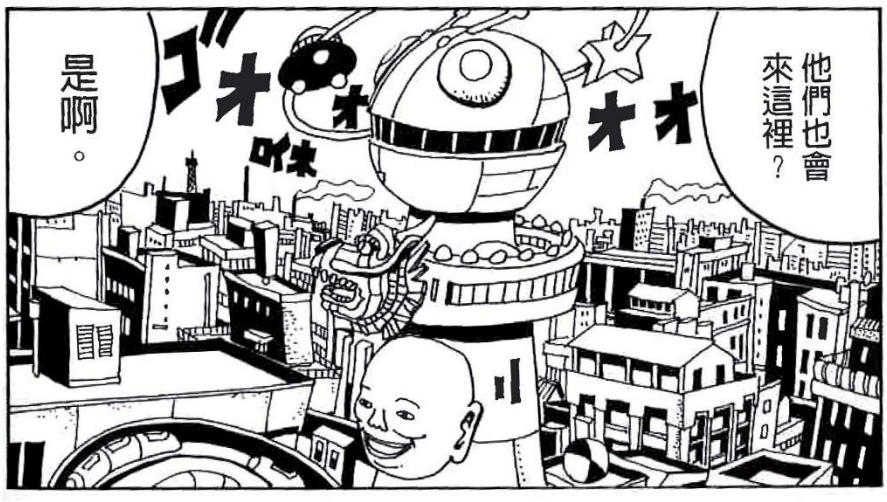

圖 4-3　寶町兒童城的監視站

兒童城上的監視站裡，不僅是舊形態的目視監視功能，裡面還藏有新的監視設備——監視器。人們為了追求安全的、清潔的、美麗的都市，看似理所當然的城市秩序，其理想經常帶有某種權力性格。既要把現實上的貧窮、歧視、犯罪、偏差都隔離在人們看不見的地方，又想將都市打造為「自由」的空間，唯一的選項就是採用監視器。[96] 除了象徵意義大於實值用途的監視站外，可以鋪天蓋地監視人們一舉一動的權力施展產物，就是無孔不入的監視器。監視器的裝置才是權力深入地方的主要象徵（圖 4-4）。

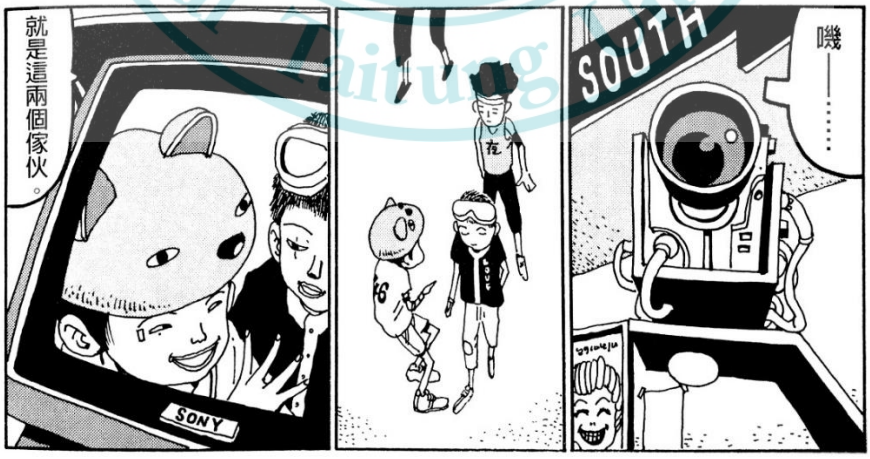

圖 4-4　寶町裡的監視器

[96] 町村敬志、西澤晃彥。蘇碩斌譯《都市的社會學》。台北市：群學出版，2015。頁 263-265。

三、移動（Mobility）

在文本的演進中，筆者隱隱覺得有一股力量推動著小黑、小白在城市裡遊走，不論是行竊、打架，或是飛躍、登高。彼得·艾迪（Peter Adey）在論述「移動」的概念時，依據齊普夫（George Zipf）融合物理學、自然科學和社會科學，把人設想為通過身體而移動的物質和能量的暫時凝聚後，人將成為一組移動的路徑（paths）。[97]齊普夫認為人是各種外力匯集的地方，所以人是一種流動的狀態，行動或移動是必然的結果。而小黑、小白可以在寶町裡飛簷走壁，無非就是寶町裡人際情感的缺乏、街頭勢力的爭奪、公權力的冷漠等各方力量的總和，讓他們練就一身生存的技能。位能越高，動能就越大，跳躍的越高越有足夠強大的力量對抗成人的欺壓。也唯有登至與統治者一樣的權力高度，才能與其制衡（圖 4-5）。

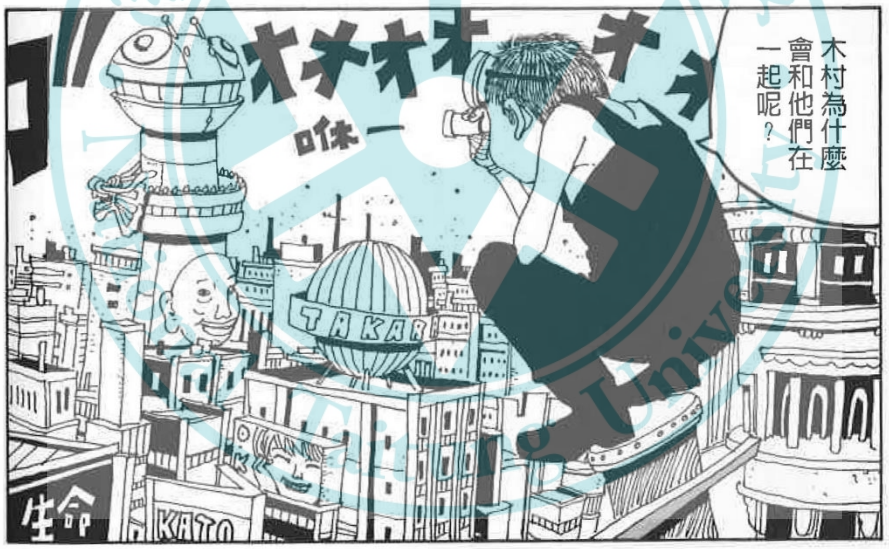

圖 4-5　小黑登高監視兒童城

[97] 彼得·艾迪（Peter Adey）。徐苔玲、王志弘譯。《移動》（*Mobility*）。台北市：群學出版，2015。頁 10。

第三節　主角角色的形塑

漫畫裡人物的設定得宜，可以讓故事生動，栩栩如生的角色使文本更加有說服力。但角色人物的設定沒有一定的對錯。史考特針對角色設計提出三項特質，首先是**內在生命**，角色需要有獨特的經歷、世界觀和欲望。深入角色的心智，我們能找出賦予他們所有言行的理由，並有助於預測角色在任何處境中的作為。在設定內在生命的世界觀時，每個角色會有不同的思維模式，模式影響角色的期盼和欲求，當這些期盼與欲求在角色間產生本質上的牴觸時，故事便會由此產生。再來是**視覺特徵**，要有區別性、容易記的身型、臉和服飾。外在的視覺特徵要與內在的多樣性對應，所以角色的獨特性在設計上十分重要。在閱讀上獨特的設計可以幫助讀者快速的聯結，依照角色的不同性格提供獨有的視覺提示。當讀者開始認得角色之後，這些視覺特色反而又能再替角色賦與新的意義。最後是**表達特質**，就是搭配上內在心理及外在特徵後，角色會產生專屬的言論和行為，如肢體語言、臉部表情及說話習慣。[98]藉由以上三項設計角色的特質，來強調角色間的差異，確保每位角色在心智、視覺與行為保有自身特色，並統一每位角色的外觀與內在情感。讀者將藉由畫格的瀏覽來認識你的角色，連續性的畫面構成宛如真實的人生。本節將依上述三項角色設定的特質，來拆解小黑與小白角色的建構過程。

一、內在生命觀

李衣雲在論述形塑人物內在性格時說到，有魅力的人物有幾項特質：英雄主義、自我表白及悲劇性的缺點。[99]其中的「悲劇性的缺點」正是形塑小黑與小白的要素，由其是小黑的在劇中的內心轉折更是令人揪心又心痛。依照小黑與小白的人生背景設定，他們是沒有父母或是家庭的照顧，使得成長的過程中或許有些

[98] 同註 35。頁 63-77。

[99] 同註 20。頁 59。

遺憾，但也正因如此，他們才能無拘無束，讓生活有無限可能。照護的缺席，使得他們生而不完美；但自由的想像，又使得他們找到彼此來相互關照。悲劇性格的特點就是自我矛盾的性格，小黑、小白的角色設計就是彼此互為矛盾思維的擬人化，是善良與邪惡的化身，因為在一起而協調成一對看似正常的兒童。這種悲劇性通常不只是性格的結果，也是性格與環境共謀下的產物，突顯命運的無常，使得劇情的張力和角色的多面性，更加真實且吸引人。

雖然在一般的文本裡很難演出主角內心的悲劇衝擊，但松本活生生的把小黑的內心世界在文本中解放，讓內心的掙扎化成具體的角色，以陰影之姿與主角展開對話。主角的影子化身成黃鼠狼一角，將在下一節詳細探討。

二、視覺特徵

在《惡童當街》裡，松本賦予小黑、小白為六頭身的青少年身材比例[100]，在服裝造形上給與了多樣的設計變化，根據紙本分格統計，小白在一套三本的故事裡，共換了 31 次衣服。[101]筆者另外統計小黑的造型，也多達 14 套。

依筆者觀察，《惡童當街》的創作時間為 1993-1994 年的作品，小黑與小白的造型與當時全日本最流行的次文化裝扮「原宿風」有所關聯。「原宿風」為九〇年代初，日本經歷經濟泡沫後，年輕人開始質疑傳統大企業的價值觀，一些擁有理想且流連在原宿區域的年輕人，開始尋找店鋪開設小店或者創作室。原宿風的設計或是說穿衣風格，多數來自當時的青少年樂團在演出時的穿著，他們配色誇張、造型怪異，並混合搭配不同風格的飾品。在這些浮誇的造型背後，就是追求創新，想跟別人不一樣的企圖，打破傳統主流的穿衣價值。[102]觀看小黑、小白多變的造型，其誇張的帽飾、繁複的配件，再加上衣服上斗大而強烈的圖騰，跟

---

100 繪漫堂。《美少女畫漫畫最萌了！》。新北市：野人文化，2019。頁 104。

101 同註 32。

102 TOPMEN 男裝網。〈原宿風是什麼風格？〉。《每日頭條》，208/12/3。https://kknews.cc/zh-tw/fashion/q6z2jgg.html。檢索日期：2019/11/14。

原宿的風格如出一轍，如圖 4-6。這些在造型上反抗著主流品味，意味著對成人社會的「秀異」（distinction）。

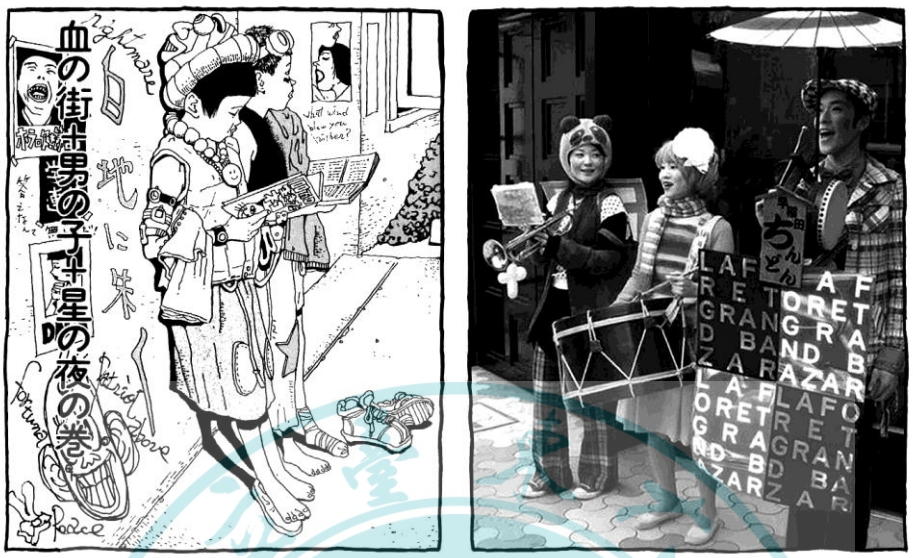

圖 4-6　第 8 話首頁小黑、小白的造型，與原宿風格風的服飾比對[103]

何謂「秀異」？「秀異」這一詞，蔡元隆根據皮耶·布赫迪厄（Pierre Bourdieu）的學說研究指出：

> 認為只要是任何企圖藉由區分自己與大眾品味有所差異，並自認為自己品味優異者，就是符合「秀異」。換句話說，一個社會階級之所以秀異，與其他階級不同，有所區分，除了經濟資本物質條件優厚外，還要加上有象徵性的財富與權力，因而構成不同於其他階級的生活型態。[104]

---

[103] 圖片來源，同註 102。

[104] 蔡元隆另外指出：「布赫迪厄認為階級品味來自於習慣（habitus），而習慣會導致一種品味。在《秀異—對品味判斷的社會批判》（*Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*）中，布赫迪厄把資本分為四種形式：文化資本（cultural capital）、經濟資本（economic capital）、社會資本（social capital）和象徵資本（symbolic capital）。1. 文化資本為知識能力資格總體，也就是所謂的學識、教養及品味等。2. 經濟資本是由生產要素及經濟財務總體所構成。3. 社會資本是指個人或團體所擁有的社會關係。4. 象徵資本為所有牽涉到名望及認可的一套規矩（像禮遇）。」——蔡元隆。〈從「秀異」探討多元文化分歧下的台客文化〉。《網路社會學通訊期刊》，第 49 期，2005/10/15。http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/49/49-20.htm。檢索日期：2018/11/12。

松本設計出小黑與小白的角色，外表的造型確實表達出自我隨心所欲的品味，也符合前一段無父無母無拘無束的內心設定，但建構一個階級的品味是需要有經濟資本作為後盾，二位無親無故，且住在高架橋下的報廢車裡，如何有雄厚的資本去形塑自己的造型品味，或許下一段角色的表達特質將會解釋這一切。

另一個主角有趣的造型特點就是互為表裡的特質，松本在小黑、小白的內在世界觀裡設計一套二位主角均有內心缺憾的性格，因為互補的關係而結合成為一個完整的個體。再從他們多變的服飾造型上，也不難找出兩兩一對，互為陰陽的象徵服飾，如圖 4-7。

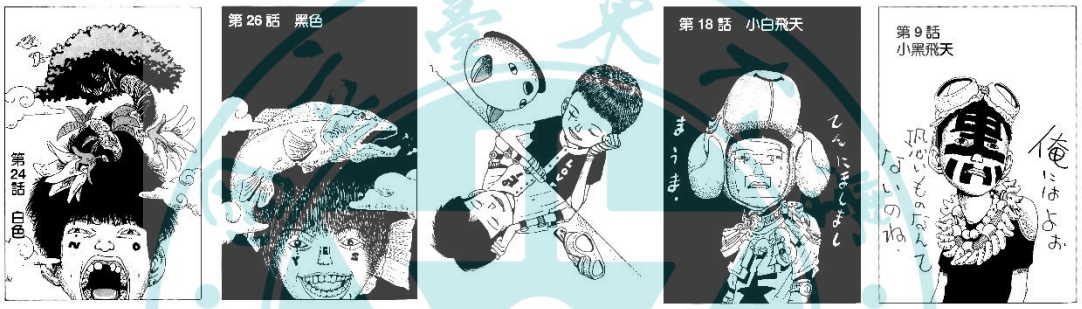

圖 4-7　小黑、小白兩兩一對的造型

但完整的一對組合無法成為文本試煉的英雄。在第 22 話小白離開小黑後，小黑馬上陷去失衡的瘋狂狀態，為了尋求再次的平衡，或是重新定義心中的基本價值，小黑拼命的在尋求答案。要成為本文裡的英雄就是要對抗中心秩序的存在，英雄故事代表著異人對現實與平凡的反叛。[105]而松本將反叛的力量擬像，形塑出黃鼠狼的角色。他狡獪而殘忍、世故而不通人情，是一個冷血的陰暗氣質，他超脫人類規範的想像，也是全文唯一格的破格處理（圖 4-8 左上）。黃鼠狼人物的造形有時接近成人又像是惡魔，有時又像是一陣流動的意識，或說是一場夢境。在文本裡隨著小黑內心的起伏，而轉換猙獰或是平靜的臉孔，成為小黑內心心魔的代表。

[105] 同註 20。頁 145。

圖 4-8　黃鼠狼的各式造型

三、表達特質

綜合前二項角色設定的特質，衍生出主角特有的言行，以創造一個有血有肉、活靈活現的角色。其中就是可以飛簷走壁的行為特質最為特殊。在之前的論述中，跳躍的行為歸究於各種外力的匯集於人而成，在此，也可以歸結於角色設定而產生的特殊行為。主角因生長的環境而需要騰空跳躍，跳躍可以避開禍端，也可以對抗敵人，更可以跳脫城市空間的規範，人世間道德的束縛。跳躍的幅度雖然違反了正常人體的極限，但在其角色的性格及造型的配合下，還是可以合乎其誇張的彈跳幅度，這樣的飛躍帶領著讀者跨越種種的規範、限制，超脫內心的不安及恐懼，以達到平靜或救贖。

既然可以超越生理極限，對於道德的規範好像就可以鬆綁。為了生存下去，經濟資本的取得是必要的措施。而無依無靠的小黑、小白，被整個故事拋擲在一個毫無任何社會關係支持下成長的兒童，為了生活，行竊變得理所當然。竊盜最主要的動機就是經濟利益[106]，有了經濟資源才有行走在寶町的動力，也因為行竊，文本裡誇耀服飾的來源，也得到了解答。

[106] 邱豐光。〈常業住宅竊盜犯罪歷程之研究〉。新北市：國立臺北大學犯罪學研究所，2008。頁26。

在第 3 話的劇情中有一段有趣的對話。小黑、小白在城裡遇見了警察，當時藤村正在對澤田述說城市的冷漠，澤田則回：「從漢摩拉比建造巴比倫的時代開始，城市就是冰冷無情的。」此時小黑從旁邊竄出，糾正澤田的說法：「建造巴比倫的人是尼布甲尼撒二世！」這一場對手戲就是小黑挑戰了主流成人社會的文化資本，一場知識的比拼。李依雲在其著作中論述到：

> 文化（象徵）資本與經濟資本一直處在互相抗衡、又互相需要的曖昧狀態：經濟資本愈多，愈能幫助施為者在權力場域中獲取較多權力，文化（象徵）資本的多量，雖有助於階級地位的提高，但卻較無助於權力的增多，……不過經濟資本還是需要文化（象徵）資本，來幫助它獲取合法性或提高名望。[107]

撇除法律道德層面，小黑除了在經濟資本上奪取大人的財富，做為一種抗爭的手段，在文化資本上也要與成人世界比拼一番。在與藤村談完後，小黑狠狠的踢走他手上的香菸，在此宣告寶町的所有權。

第四節　圖像的釋義

本節將針對文本中常出現的圖像語彙，依心理的象徵或另外衍生的意涵，進行圖像的釋義。

一、期待蘋果的發芽

從澡堂中吃蘋果一幕，到中間種下蘋果種子、等待發芽，最後拿出成果。蘋果的圖像雖然出現不多，但貫穿全文本。依據文本的發展及之前筆者的分析，蘋果具有多重的意義。首先是先前有論述的在地情感，小白藉由種下種子，使自己

[107] 同註 20。頁 197。

可以與這塊土地做聯結，讓自己的情感在此地紮根、茁壯。另外是成長歷程的寄托。小白懷抱著希望，在高架橋下種下蘋果的種子，有如自己在一個不可能的地方存活下去。小黑、小白一度懷疑種子是否已經壞死在土裡，一如質疑自己在寶町生存的能力。當小小的芽穿破黑暗的地底，迎向土壤上的陽光時，小黑目睹這一幕，才真正相信自己是有能力對抗邪惡的一面，或是說掌握陰暗的人格。植物在地的馴化及成長，無非就是小黑、小白成長過程的投射，最後才能享受成長後甜蜜的果實（圖 4-9）。

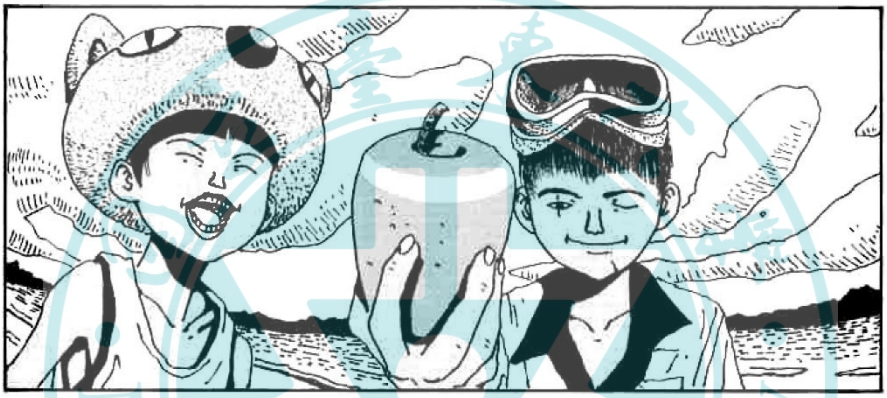

圖 4-9　結實的蘋果

二、有如夢境的水中世界

魚、水裡及海邊是文本常出現的奇幻場景，是漫畫中聯結感相對較低的觀點到觀點的穿越手法。使用不同時空的背景，闡述故事的氛圍。角色在最危險、最脆弱，或是瀕死的時刻，如：小白遇刺、木村被槍殺，及小黑與黃鼠對話的混沌之後，就會跳接至：城市中身邊圍繞著魚的場景、可以自在呼吸的水中，還有瞬間到達艷陽高照的海邊（圖 4-10）。水經常被視為潛意識的象徵，剛開始接受心理分析的人，常常會夢到水，好比跳進水裡游泳，或者一波波的浪在眼前湧現，或者水一直湧上來漫過全身，象徵著潛意識的內容推擠著往意識靠近。[108]故角色

[108] 呂旭亞。《公主走進黑森林》。台北市：心靈工坊文化，2017。頁 167。

昏迷、瀕死時出現的奇妙場景，是源自於「自我」（ego）無法壓抑的潛意識場景。[109]水中是一種相近無重力的環境，人在其中如在空中飛翔，如掙脫了地面的一切壓力。而掙脫壓力後的艷陽高照海邊，就是一個悠閒平靜的國度。木村最後的迴光是渡假海邊，而最後到達嚮往的海邊的人是小黑、小白，這表示是兒童抗爭勝利了嗎？還是成功的避開衝突，找到了其他的出口。

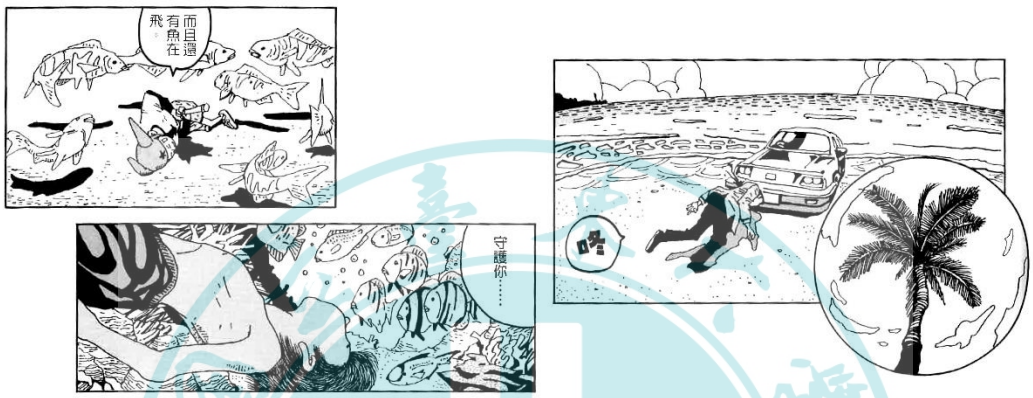

圖 4-10　有關水中及海邊的奇幻場景

三、本我的動物性

文本中常以動物來為人命名，如貓、蛇、老鼠、黃鼠狼。布魯諾·貝特罕（Bruno Bettelheim）在釋義童話時說到：

> 童話中常常將「本我」以某種動物的形態呈現，代表人類的動物性，與精神分析的觀察不謀而合。童話裡的動物可以分成兩種形態：一種危險而且具毀滅性。……另一種睿智而且熱心助人，為主角提供指引和救助。……不管是危險或熱心的動物，都代表我們的動物性、發自本能的

[109] 佛洛伊德（Sigmund Freud）認為：人能意識到外界並能適應之，就叫做「自我」（ego）；潛意識內的本能衝動是本來的自己，稱之為「原我」（Id）或「本我」。夢是種被「自我」壓抑的慾望，趁機流露出的表現。不適合及不被現實狀況接納的慾望「本我」，「自我」為了防衛自己把它抑制到潛意識裡。——王秀雄。《美術心理學》。台北市：台北市立美術館，1994。頁 29、43。

> 驅力。危險的動物象徵未受馴化的「本我」，蓄積了滿滿的危險能量。……熱心助人的動物象徵我們的自然能量，仍然是「本我」，但會用來為整體人格的最佳利益服務。[110]

文本中把人的特質動物化，如：貓跳躍的能力及具有韌性的生命力、蛇的陰暗狠毒及冷血、老鼠的膽怯多疑與機警。但，是角色投射於動物上，還是人本來就是有動物的性格？其中的黃鼠狼正是小黑「本我」裡的危險狂暴的因子。小黑召喚出這股力量才足以與成人世界抗衡，但也足以毀滅小黑自己。

四、英雄的陰影

黃鼠狼一角的現身，是全文本中最精彩，也最揪心的一段。讀者跟著小黑在劇情中掙扎、抉擇，如同自身也深陷其中，進行長考。瑪麗—路薏絲・馮・法蘭茲（Marie-Louise von Franz）在談論童話中影陰人物出現時的內心狀態：

> 當故事人物以英雄陰影面出現，相較於英雄，顯得更原始而富本能性；但這並不盡然表示他在道德上是相對次等的。……在哪種心理情境下，英雄形象會分裂為光明人物及陰影同伴。這類的區分通常出現在夢境中，當一個未知的人物首次出現，經由分裂這一事實，指出接下來要出現的內容不完全被意識所接受。[111]

如此的陰影角色，其實會長駐在讀者內心，差別在讀者是否有勇氣召喚，或是已經被陰影所綁架而不自知。

---

[110] 布魯諾·貝特罕（Bruno Bettelheim）。王翎譯。《童話的魅力》（*The Uses of Enchantment*）。台北市：漫遊者文化，2017。頁 122。

[111] 瑪麗—路薏絲・馮・法蘭茲（Marie-Louise von Franz）。徐碧貞譯。《解讀童話：從榮格觀點探索童話世界》（*The Interpretation of Fairy Tales, Revised Edition*）。台北市：心靈工坊，2016。頁 150。

當小黑在街頭藉由「黃鼠狼」的力量殺死了蝶與虎後，小黑陷入如夢境的潛意識狀態，代表小黑陰暗面的具體化形象「黃鼠狼」，與代表最後純真與善良的小白，在小黑的內心交戰。內在宇宙爆發的破壞力不亞於外在世界的崩解，一黑一白在文本裡交戰，如同亮光與影子一般，像是兩相不合，但確又需要彼此，即相生又相剋。在陽光的照耀下「黃鼠狼」就是小黑的影子。河合隼雄在《如影隨形》的〈序〉裡說到：「影子並不只帶有負面影響，它包含正面和負面。當要通過嚴格的對決和開始持有自覺時，將會帶來意想不到的破壞力。」[112]雖然小黑初嚐了影子的力量，運用自己暗黑的能量屠殺了敵人，但其力量巨大難以控制，使小黑感到害怕，這時正面力量的代表小白，亦出現在小黑內心交戰的場域，小白與黃鼠狼、白鴿與烏鴉在此交織、角力，小黑在此走向個體化的重要過程。莫瑞·史坦（Murray Stein）在其書中描述榮格寫給病患的信件裡提及：

> 只有接受它們才可能對它們採取某種態度。.....不論什麼事發生在我身上我都接受，善與惡，陽光與陰影，永遠在交替輪換著，我以這種方式接受自己本性中的正面與負面。[113]

經過這場天人交戰後，「黃鼠狼」在小黑的掌心留下深刻的刀痕，此印記告訴小黑，陰影是可以控制的，但無法擺脫（圖 4-11）。如同松本要讓讀者清楚的看到一場歷歷在目的主角生命觀，內在的價值是可以刻骨銘心的。

---

[112] 河合準雄。羅珮甄譯。《如影隨形—影子現象學》。新北市：揚智文化，2000。頁 i 。

[113] 莫瑞．史坦（Murray Stein）。朱侃如譯。《榮格心靈地圖》（*JUNG'S MAP OF THE SOUL*）。新北市：立緒文化，2011，二版。頁 159。

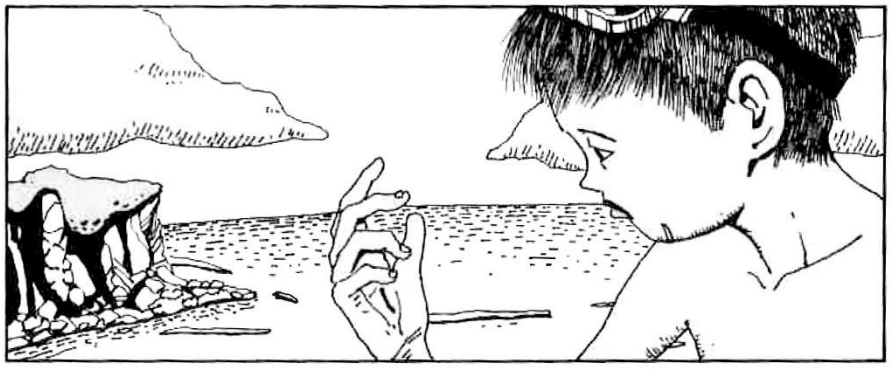

圖 4-11　小黑掌心的刀痕

第五節　小結

漫畫獨特的觀看方法，是讀者飛躍一格接一格的內容，用想像力聯結一瞬間又一瞬間的圖像。讓思緒保持輕快、敏捷、清晰，以承接下一格更開闊自由的內容。這樣的閱讀方式，與《惡童當街》裡不好好走路，偏要跳上跳下，甚至飛天潛水的主角一樣。文本裡要跳脫的是成人世界的框架，而漫畫讀者要跳脫的是傳統文化場域裡「正統」文學作品的閱讀模式。我們跟著小黑、小白的一身輕盈，來對抗生命的沉重及窠臼。

跳躍除了要跳脫束縛外，還有位置上的移動。物體的移動是需要有外界的力量使之位置改變，人的移動也是一樣。小黑、小白在寶町匯集生存的本能、各角頭勢力的壓迫及成人社會的排擠，以一種沛然莫之能禦之姿一躍而上至寶町的高空，以對抗寶町如陽具般象徵的權力高塔。同樣的，權力的位能越高，動能就越大，也就是力量越強大。小黑、小白以兒童的體態要如何與大人抗爭，唯有不斷的往上躍升，累積自己的力量，才能往下重重的一擊。高空象徵著權力也蓄積著能量，制衡並挑戰成人的世界。

在角色的造型及行為上，也看到多種對抗的形式。從多樣而混搭的獨特服裝、不拘泥飾品穿戴的數量及配戴的位置，對主流流行文化的「秀異」。另外以暴力奪取地盤，以竊盜行為爭取財富，在學識方面也要向大人們比拼。雖然在圖像相

關的分析裡，很具體的看見文本裡兒童對抗成人世界的種種，但筆者還是無法武斷的定論以上的抗爭論述是專屬於兒童的，只能說是一股弱勢力量為了生存的反撲行為。

全文分析後，像是在對抗成人世界，但整體來看，極有可能只是小黑的成長歷程，他抗拒的是他自己未來成人的形像，可能是警察、黑幫，或是路邊的凍死骨。這些大人的群像，總和成黃鼠狼的力量，來對自己身心靈的反嗜。黃鼠狼的陰影角色，分裂至我們原始本能的負面形像，是我們自己的一部分。與牠交戰，無非就是與自己交戰，或許這是一種成年禮的儀式，逼著我們走進自身的英雄歷程。

第伍章　結論

第一節　文本裡的惡童

依據第貳章歷史資料的爬梳，日本漫畫的發展，從 12 世紀剛開始的雛型到後來蓬勃發展的浮世繪時期，日本漫畫對當時的政治時局，大概都隱含著一股反諷的基調，一種庶民發聲或是發洩的管道。到二戰結束後與美國統治期間，漫畫裡的反叛基因因長期霸權的壓迫，而產生高度的反彈力道，再加上吸收了當時由美國流傳進日本社會的漫畫及動畫技術、觀念，讓這股日本漫畫的新興潮流，如海嘯般襲捲全日本。之後一群死忠漫畫迷御宅族的崛起，其如日本匠人精神一般的擁護喜愛的作者，也會苛刻的嚴加把關作品，使得日本漫畫文化裡有一股特別的創作氛圍，是創作者、作品、大眾讀者與公共論述多元互動下的產物。然而漫畫如此的反威權特質，卻不是日本獨有。從本論文所整理的文獻資料裡，不難看到全球各地打壓漫畫文類的歷史痕跡，使得漫畫文類有股得天獨厚被排擠的躁動，這股躁動的力量，伏流在漫畫創作者的意識裡。筆者只能依照目前蒐集的資料裡，武斷的認定，或許這就是影響漫畫創作時很重要的一種反叛特質。在這種特質及日本漫畫的獨特發展背景下，造就松本的創作風格。另外，其小時候被送進收容所的家庭變故，成為松本一輩子的陰影，也是松本想要與之面對的一段療傷過程，只有在創作文本裡，把心裡的惡童形塑於作品裡，讓自己去面對自己的惡童，讓這個惡童的角色經歷一次自己的過往，並在文本中得到救贖，也許才能平撫松本的內心傷痛。

在參、肆章使用各式理論的分析結果，發現故事結構的節奏感與漫畫的跳躍式閱讀，可以充分感受到松本運用漫畫閱讀的特性，使讀者在瀏覽時可以感受到主角的輕盈飛躍，再加上文本裡一鬆一緊所營造出來的速度感，奠定了整套作品以輕、快對抗成人社會重、沉的基調。

在論述寶町城市空間裡的權力關係，及分析主角角色形塑的過程時，可以充分得到兒童對抗成人的各種形式及其關係。城市的景觀是由權力刻鑿出來的樣貌，城市的高塔象徵最高的權力位置。相對的，在角色設定時賦予魔幻般的跳躍功能，城市在權力關係的運轉下，角色可蓄積能量爆發彈跳能力，使其有足夠的高度與之抗衡。另外在暴力的使用上，是為抵禦生存的侵擾；偷竊的行為，是為了有存活下去的資本；奇裝異服，是為了顛覆傳統。設定這些角色行為，是為了爭取兒童在文本裡遭受不公不義下取得平衡的反抗行為，他們只是想取得他們本來就應該有的權力與資本。

但有時抗爭的行為並沒有特定指向成人力量的介入，比較像是在對抗，而不是在爭取。如小白離開後的小黑，完全是為了暴力而暴力，這根本就不算是抗爭行為，較接近失衡的心裡狀態，見人就打的激情，成為存活的興奮劑。甚至到最後小黑與黃鼠狼對抗的那場戲，完全是潛意識的呈現，潛意識裡的意念轉換成具象的角色，在如夢似幻的水中，抗拒內心陰影的反撲。

另外，文本裡對安定的欲求及種植蘋果種子的過程，隱含著對成長的期待。文本裡的兒童在一連串不公平的生存條件下，還是想要在寶町裡尋求一分落地生根的安全感。小白從故事開始到結束都在尋求一份安穩的日子，對不安的生活感到恐懼，恐懼情緒藉由親手埋下蘋果種子得到一絲的希望，祈求自己安全安心的成長。這份經由蘋果種子成長發芽的隱喻，落實了流浪孤兒成長的心願。最後，在夢中的桃花源——海邊玩樂並吃著甜美的果實，在此得到了最大的成長喜悅與滿足。兒童在文本裡對抗大人，卻又急欲長大成為大人的矛盾，在前段論述的對抗過程，也同樣指向對抗的主體有成人也有自己的矛盾。如此的發展，是否指向傅柯對權力概念的論述，強調權力關係的形成和運作，並非完全由強勢一方支配弱勢，權力是具有壓迫性，同時也可能具協商性和生產力。[114]所以權力無所不在，也唯有在雙方的對抗、折衝後，權力關係才得以產生。而寶町就是一座權力運作

[114] 同註 26。頁 111-112。

的樣本，強者與弱者的權力關係在這裡不是單方的進行。兒童對抗成人的力量，也是一種權力的施展。在展現力量對抗的真的是大人嗎？或是那個在兒童身體裡即將要成熟的自己。寶町就像一座混沌不明、權力糾葛的場域，想要釐清什麼，卻又馬上陷落混亂。或許這就是寶町的生命力，一個會思考成長的個體，如同我們在一道道的難題中不斷的成長。

第二節　作者心裡的惡童

一對不受禮教束縛的兒童，有自己的經濟來源、有獨到的自學知識，為什麼還要想要進入學校體制內，難道是為了所謂的「正規」教育？還是為了建立同年齡層的友誼？松本使用整整一話的篇幅，來描述小白想要進入學校體制的渴望，但筆者只看見校內學生對小白的恐懼，及校警（學校體制）的不友善。渴望成為學校學生的欲求是由何而來？

尼爾・蓋曼（Neil Gaiman）在談及他的創作之路時，曾提到他的學校生活：「在此我鄭重聲明：我討厭學校。我這輩子從沒有這麼討厭一樣東西——而且討厭那麼久。隨機暴行、沒有力量、諸多無意義的事。」[115]蓋曼對學校的霸凌、無作為及做一些無意義的事，感到極度的厭惡。另外，《童年的消逝》（*The Disappearance of Childhood*）的作者尼爾・波茲曼（Neil Postman），針對學校的上課內容也提出評論：「學校課程本身，一直是代表成人世界加諸兒童身上最嚴格、持久的內容審查。」[116]。學校確實有其功能性，但並不會是一個令人愉悅的場所。故松本在設定主角行為時，顯然隱含著松本本身的意志。羅絲在分析兒童文學裡的兒童形象時指出：

---

[115] 尼爾・蓋曼（Neil Gaiman）。沈曉鈺譯。《從邊緣到大師：尼爾蓋曼的超連結創作之路》（*The View from the Cheap Seats: Selected Nonfiction*）。新北市：木馬文化，2018。頁 104。

[116] 尼爾・波茲曼（Neil Postman）。蕭昭君譯。《童年的消逝》（*The Disappearance of Childhood*）。台北市：遠流出版，1994。頁 85。

> 成人對童年的回溯與記憶，以語言作為媒介，往往指涉虛構或再建構的可能。「童年」並非過去的記憶，成人在陳述自身的童年經驗時，同時也不斷在／再建構自我的主體身分，兒童小說文本中的兒童形構，往往也指涉成人對（兒童）主體身分的想像與（再）建構。[117]

松本很明顯是透過小白的行為，來建構小時候能正常上課的渴望。或許不止是正常上學一事，松本小時候失去家庭照護一事，可能正是影響對「正常家庭生活嚮往」的渴求。如小白對「是否安心」感到焦慮、對蘋果種子存活感到期待，這些有可能都是松本對故事主角投注後伴隨而來的情節發展。

當我們分析出故事文本裡的兒童，極有可能只是作者童年的再建構，或是作者想像中的兒童形像，這樣的文本就會失去文學、或是思索的本質嗎？吳玫瑛的著作中提及，英國學者大衛・洛德（David Rudd）在〈理論化及各式理論：兒童文學如何存在？〉（“Theorising and Theories:How does Children’s Literature Exist?”）中說到：

> 洛德認為兒童文學的相關討論總是圍繞在二元論述的框架中，一方表示兒童完全受成人宰制，是「被建構的」（constructed），另一方則以為兒童有其自主性，具有建構的（constructive）力量。對此洛德提出折衷的可能，認為兒童文學其實是存處於這兩者交會的中間地帶（in-between space）。與其片面強調兒童在文學中只是全然被建構的個體／客體，不妨也把焦點放在兒童的能動與文學的建構之間相互折衝、交匯的可能。[118]

筆者藉由以上兒童文學定位的論點，瞭解兒童在文學裡是游移的本質。兒童是將來的成人，成人是以前的兒童，兒童與成人不是極端的對比，他們是游移在兩端

---

[117] 同註 26。頁 107。

[118] 同註 26。頁 112。

的個體。所以作者藉由自己的想望，禁錮了作品中的兒童；但讀者透過自己的想像、文學素養，解放文本裡的兒童。

游移的兒童形象、混沌不明的權力糾葛，「兒童對抗成人」的情節，不可能如表面文字敘述這般的單純。抽離出兒童與成人角色先入為主的既定、刻板形象，或許純然就是弱勢對抗強權。也可能是，把成人妖魔化後，自我成長必須面臨的「英雄歷程」。作者藉由兒童的游移形象，賦予故事發展的無限可能，同時讀者也得到蕩滌心靈的文學感受。

第三節　我的惡童

筆者創作此論文的動機是因為閱讀許多文本後，無論是童話、純文學、兒童文學及圖畫書，或是大量的動漫作品，均隱藏著一種對抗的形式，其中「兒童對抗成人」的模式更是顯而易見。於是觸動了筆者內心叛逆的基因，想要在進行大規模相關的閱讀後，加以歸納、分類各式的對抗方式，以進行論文的論述。但經過先期的調查，發現「對抗」事件在各式文類裡遍地起義，其規模實在太大，筆者力有未逮，於是僅鎖定單一文本進行深入的研究。如此的設定，無需大規模的探討「對抗」的樣貌，可能會流於管中窺豹的狹隘論述，對於「對抗」主題的敘述是否會有失偏頗，這是筆者認為此論文的第一項盲點，或許是之後可以發展的研究方向。

第二項有待改進之處，在於筆者嘗試使用多方理論的佐證，從各個面向來探討文本內明顯或暗藏的各種對抗形式。但操作理論是一條危險的研究之路，筆者並不是在各個學術理論領域有專精的研究（也不可能），在運用上深怕淪為套用一途。[119]筆者並不想獻技，只是想多方試驗不同的理論，在分析「對抗」一事時，

[119] 杜明城。〈台灣兒童文學研究的限制與可能性〉。《兒童文學的邊陲、版圖、與疆界：社會學與大眾文化觀點的探究》。台北市：書林出版，2017。頁 95。

是否可以用做釐清某些問題的可行性。可能其中有失敗、或流於套用之嫌，也可以當成未來研究者參考之用。

抗爭的議題不斷的在文本內、外發生，作者建構了對抗文本，我們在文本外對抗實質的壓迫，然而我們是否可以在文本裡思索更多對抗的本質，去瞭解對抗最真實的樣貌，如此對抗才具有意義，而無所畏懼。

國立臺東大學 National Taitung University

參考書目

一、研究文本

松本大洋。黃鴻硯譯。《惡童當街 1》（鉄コン筋クリート 1）。台北市：大塊文化，2017。

____。黃鴻硯譯。《惡童當街 2》（鉄コン筋クリート 2）。台北市：大塊文化，2017。

____。黃鴻硯譯。《惡童當街 3》（鉄コン筋クリート 3）。台北市：大塊文化，2017。

二、中文專書

王秀雄。《美術心理學》。台北市：台北市立美術館，1994。

李衣雲。《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》。台北市：群學，2012。

呂旭亞。《公主走進黑森林》。台北市：心靈工坊文化，2017。

吳玫瑛。《主體、性別、地方論述與（後）現代童年想像：戰後台灣少年小說專論》。台南：成大出版，2017。

胡亞敏。《敘事學》。台中：若水堂，2014。

紀金慶。《二元對立與陰陽:世界觀的衝突與調和》。新北市：台灣商務，2008。

陳仲偉。《日本動漫畫的全球化與迷的文化》。台北市：唐山出版，2009。

三、中文譯本專書

彼得·艾迪（Peter Adey）。徐苔玲、王志弘譯。《移動》（*Mobility*）。台北市：群學出版，2015。

布魯諾·貝特罕（Bruno Bettelheim）。王翎譯。《童話的魅力》（*The Uses of Enchantment*）。台北市：漫遊者文化，2017。

伊塔羅·卡爾維諾（Italo Calvino）。吳潛誠譯。《給下一輪太平盛世的備忘錄》（*Six Memos for the Next Millennium*）。台北市：時報文化，1996。

雪登·凱許登（Sheldon Cashdan）。李淑珺譯。《巫婆一定得死》（*The witch must die : how fairy tales shape our lives*）。台北市：張老師文化，2001。

蘭德爾·柯林斯（Randall Collins）。劉冉譯。《暴力：從常態到殘暴，以微觀角度探索個人、家庭和社會中超過 30 種暴力的形成和真相》（*Violence: A Micro-sociological Theory*）。台北市：臉譜，2018。

Tim Cresswell。徐苔玲、王志弘譯。《地方：記憶、想像與認同》（*Place: A Short Introduction*）。新北市：群學出版，2016。

悉德·菲爾德（Syd Field）。曾西霸譯。《實用電影編劇技巧》（*Screenplay:The Foundations of Screenwriting*）。台北市：遠流，2008，二版。

傅柯（Michel Foucault）。劉北成譯。《規訓與懲罰——監獄的誕生》（*Surveiller et punir: Naissance de la prison*）。苗栗：桂冠圖書，1992。

瑪麗-路薏絲·馮·法蘭茲（Marie-Louise von Franz）。徐碧貞譯。《童話中的陰影與邪惡：從榮格觀點探索童話世界》（*Shadow and Evil in Fairy Tales*）。台北市：心靈工坊，2018。

埃里希·佛洛姆（Erich Fromm）。孟祥森譯。《人類的破壞性剖析》（*The Anatomy of Human Destructiveness*）。中國北京：中央大學民族出版社，2000。

保羅·葛拉維（Paul Gravett）。連惠幸、黃君慧、鄒頌華、徐慶雯譯。《日本漫畫 60 年》（*Manga:Sixty Years of Japanese Comics*）。新北市：遠足文化，2006。

斐爾迪南·德·索緒爾（Ferdinand de Saussure）。高名凱譯。《普通語言學教程》（*Cours de linguistique générale*）。中國北京：商務印書館，2011。

史考特·麥克勞德（Scott McCloud）。朱浩一譯。《漫畫原來要這樣看》（*Understanding Comics：The Invisible Art*）。台北市：愛米粒出版，2017。

____。朱浩一譯。《漫畫原來要這樣畫》（*Making Comics*）。台北市：愛米粒出版，2017。

四、日文譯本專書

手塚治虫。游珮芸譯。《我的漫畫人生》。新北市：吳氏圖書，1999。

町村敬志、西澤晃彥。蘇碩斌譯。《都市的社會學》。台北市：群學出版，2015。

河合隼雄。羅珮甄譯。《如影隨形——影子現象學》。台北市：揚智文化，2000。

____。趙仲明譯。《童話心理學》。海口市：南海出版，2015。

東浩紀。朱浩一譯。《動物化的後現代》。台北市：愛米粒出版，2017。

五、期刊論文

藍劍虹。〈《蓬頭彼得》考—從街頭說演、飛頁畫片到書面舞台〉。《竹蜻蜓·兒少文學與文化：第四期》。台東：國立臺東大學兒童文學研究所，2018。

六、學位論文

王俊凱。〈析論動畫《惡童當街》中 場景之場面調度〉。台東：國立台東大學兒童文學研究所，2011。

林佩璇。〈成年人漫畫迷閱讀漫畫動機與偏好之研究〉。新竹：國立新竹教育大學藝術與設計學系，2015。

詹庭雲。〈從隱藏性格行為看動畫《惡童當街》互補角色設定研究〉。台中：國立臺中科技大學商業設計系碩士班，2012。

七、網路資料

TOPMEN 男裝網。〈原宿風是什麼風格？〉。《每日頭條》，208/12/3。https://kknews.cc/zh-tw/fashion/q6z2jgg.html。檢索日期：2019/11/14。

紙本分格。〈寶町的原型是香港？小白一共換了 31 次衣服？《惡童當街》中的 14 個隱藏彩蛋〉。《博客來 OKAPI》，208/1/19。https://okapi.books.com.tw/article/10545。檢索日期：2018/11/12。

徐嘉伶。〈大塊文化推出松本大洋系列漫畫全新中文版 保留手寫字藝術〉。《銘報即時新聞》，2018/3/6。http://mol.mcu.edu.tw/大塊文化推出松本大洋系列漫畫全新中文版-保留手/。檢索日期：2019/9/26。

黃薇兮。〈《Sunny》：被遺忘的孩子與松本大洋的隱秘童年〉。《每日頭條》，2017/5/15。https://kknews.cc/news/8m5l584.html。檢索日期：2019/10/25。

蔡元隆。〈從「秀異」探討多元文化分歧下的台客文化〉。《網路社會學通訊期刊》，第 49 期，2005/10/15。http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/49/49-20.htm。檢索日期：2018/11/12。

劉宜蓉。〈松本大洋——用《Sunny》帶你到心中的任何地方〉。《金石堂網路書店》，2013/7/11。https://www.kingstone.com.tw/publish/publish_detail_2.asp?kind=10&id=6519。檢索日期：2018/11/7。