

# 淺談圖像小說（下）

文藻外語學院圖書館 謝慧貞

2008年10月第57期的「專題研究」專欄，簡要概述了圖像小說的發展及其在美國、英國、澳洲與台灣的出版狀況，全文網址請見：

<http://shslc.ltsh.ilc.edu.tw/epaper/epaper57/專題研究全文.pdf>。本文將延續上篇尚未完成探討的主題：圖像小說在美國的研究或實際教學現場中如何用以帶動青少年閱讀，學校課程如何將圖文讀本與課程結合，公共圖書館或學校圖書館（或稱媒體中心）在實務上如何選介與管理圖像小說。由於本篇與上篇刊出的時間間隔長達近十個月，圖像小說在台灣的出版與相關發展已有些許變化，故而正式進入本篇主題之前，先就此補充說明。

## 圖像小說在台灣

圖像小說的本土創作與翻譯作品，在台灣未如美國一般發光發熱，然而，以下現象透露出圖像小說將在台灣蔚為一股風潮，因此，閱讀研究者與圖書館服務勢必要面對視覺新世代的閱讀需求與因應這類圖像讀物崛起後，態度上與思維上應有的調整。目前已在台灣出版流通的翻譯作品，依出版年列出如下：《我在伊朗長大》系列（香港三聯出版、三民書局發行，2005）、《雨果的秘密》（台灣東方，2007）、《被子》（時報，2007）、《抵岸》（格林，2008）、以及《歐赫貝奇幻地誌學》系列（時報，2008）。令人驚訝的是，小魯文化副總編輯鄭如瑤小姐在今（2009）年7月14日台灣大學圖資系承辦的「文學閱讀與圖書館服務」研習班中演講提及，美國青少年圖書館服務協會（Young Adult Library Services Association, YALSA）2009年選出青少年適讀的十本年度最佳圖像小說書單（2009 Top Ten Great Graphic Novels for Teens），其中有三本都屬於日本的漫畫叢書，而有部分台灣早已於2000年翻譯出版中文版，這三本書的資料如下：

- 1) 芦原妃名子，《砂時計》系列（Ashihara, Hinako. 《Sand Chronicles》，長鴻出版，2006）
- 2) 井上雄彥，《Real》系列（Inoue, Takehiko. 《Real》，尖端出版，2006-2008，仍翻譯出版中）
- 3) 伊藤潤二，《漩渦》系列（Ito, Junki. 《Uzumaki》，東立出版，2000）

除了圖書出版，從2006年開始至今陸續有幾部由圖像小說作品改編的電影，引進台灣，卻未必有其原著中譯本在台灣出版。早於2006年，有兩部和圖像小說

有關的電影：《暴力效應》（2006年在台灣上映，原著：《A History of Violence》）與科幻片《真愛永恆》（原文：《The Fountain》），這部電影2002年開拍，中途因故，2006年才完成拍攝，也在台上映。美國插畫家Kent Williams在上映之前，依導演Darren Aronofsky所撰寫的電影腳本，創作成同名圖像小說，2005年出版。而近兩年引進的電影有《茉莉人生》（2008年2月在台灣上映，原著：《Persepolis》，中文譯本：《我在伊朗長大》）、《守護者》（2009年3月在台灣上映，原著：《Watchmen》）、以及《神鬼獵殺》（預計2009年8月底在台灣上映，原著：《Largo Winch》）。這些事例顯露出圖像小說的翻譯作品將逐漸在台灣嶄露頭角。

反觀台灣國內的本土創作，雖然與歐美國家的出版盛況相去甚遠，然而從以下幾個活動，可知台灣已注意到這股潮流，陸續進行創作人才的培育活動，亦有相關的本土作品問世。1) 台東大學通識教育中心於2008年（96學年第2學期）開設「圖畫書、漫畫和圖像小說」課程，共計18週，其中有3週的時間安排「漫畫與圖像小說主題欣賞」單元，每週兩小時，先進行作品賞析，再將學生分組由各組討論作品製作教學與實作。2) 台東大學美術產業學系於2009年2月9日承辦「漫畫語言的閱讀、分析和書寫」，共計五天的密集課程。此為教育部補助推動人文領域人才培育國際交流計畫之一，由教育部顧問室補助經費，開放讓具備漫畫基本能力及興趣的國內大學學生免費參加。第一天的課程單元即含括圖像小說的概述，課程有四天時間指定學員閱讀優良且知名的圖像小說作品，如：《Maus》、《Persepolis》以及《Jimmy Corrigan》，並針對這些作品進行評析。五日課程共計35小時，其中有14小時皆以圖像小說主題為主要內容，比例上佔課程總時數的40%，可見其重視圖像小說的發展程度（資料來源：

[http://hss.edu.tw/doc\\_detail.php?doc\\_id=1851&plan\\_title=人文教育革新中綱計畫&class\\_plan=161](http://hss.edu.tw/doc_detail.php?doc_id=1851&plan_title=人文教育革新中綱計畫&class_plan=161)）。由此可見，這兩年來台灣官方與學界已經開始積極展開本土圖像小說創作人才的培育工作。

令人驚豔的消息就在這個月初，台灣立報8月5日報導：8月1日甫出版的《鯨海奇航》，榮獲今年（第17屆）九歌現代兒少文學獎文建會特別獎。作者為美術老師蕭逸清，繪者為賴若寒。此為作者第一本兒童文學創作，因故事場景變化比複雜，因此，為幫助現今偏向圖像思考的孩子在閱讀時可以想像故事中的場景，作者在構思故事情節時會先畫出場景，再鋪陳情節。雖然此作品，就內容與繪圖所表現的形式來看，並非典型的圖像小說，但仍具指標意義，因為作者創作的動機與思維，真誠地面對以圖像思考的孩子們的讀圖需求，相信將會開啓台灣本土圖像小說創作的未來。

## 推動青少年閱讀

美國與澳洲皆有研究指出圖像小說可以成功地扮演培養識讀能力（literacy，亦有專家學者譯為：識字力）的媒介，不僅可以幫助學習第二外語或英語的學生

(ELL student) 的閱讀能力，也能夠引發不情願的青少年讀者 (teenage reluctant reader)，也就是具有識讀能力，卻因缺乏閱讀興趣而不看書的青少年之閱讀動機，讓他們感受閱讀樂趣，進而選擇閱讀比較偏重文本的讀物，甚至提高他們的識讀能力，例如：解讀和字彙能力 (Crawford, 2004; Edwards, 2008; Hammond, 2009; Heaney, 2007; Snowball, 2005; Yang, 2008; Young, 2007)。在這些研究中，也有現身說法的實例，根據 Crawford (2004) 引述一位高中圖書館館員的說法：『我的學生們喜愛圖像小說，我把這些書放在靠近期刊和新書的地方，把它們和漫畫以及圖畫書集中放在一起，這裡形成了吸引不情願讀者的地方』 (p. 26)。還有，Oklahoma 有一位教七年級的老師在課堂中使用日本漫畫，分享時她指出那些以前對閱讀不感興趣的學生都開始拿起書本了 (Snowball, 2005)。

另外，美國印地安那州的 Avon High School 圖書館員 Robyn Young 與印第安那大學圖資所 (IUPUI SLIS) 的教授 Marilyn Irwin 協同研究，於 2004 年提出一個研究計畫：「不只是漫畫：圖像小說及其對學生成就表現的影響」 (More than Just Comics: Graphic Novels and Their Effect on Student Achievement)，主要探討圖像小說是否得以改善身心障礙學生的閱讀技巧。此計劃榮獲美國學校圖書館員協會 (American Association of School Librarians, 隸屬於美國圖書館學會的支屬組織) 頒發 Highsmith 研究經費美金 2,500 元。這筆經費是由 Highsmith 公司所提供，頒發給從事創新研究的館員，研究主題範圍必須以評估學校圖書館方案活動對於學習和教育所造成的影響為主。他們的研究結果顯示，雖然有些學生還是覺得圖像小說和其他圖書一樣很難讀，很無聊也無趣。不過，20 位學生當中有 16 位表示他們喜歡書，也喜歡閱讀。圖像幫助他們更爲了解文字內容，也省略了其他書中無聊的敘述，只留下對話部份讓學生閱讀。再者，學生表示圖像小說是彩色的，讀起來也很有趣。最重要的發現是，以往被迫閱讀的學生，現在卻變得願意主動到學校的媒體中心 (也就是圖書館) 來，也願意和媒體中心的館員有互動。這個研究結果也分別在 2005 年的美國圖書館學會年度研討會以及美國學校圖書館員協會舉辦的研討會中發表 (“Holy Batman! Graphic,” 2005)。

Young (2007) 與 Snowball (2005) 都引述了在第二語言習得與閱讀理論有卓越的研究與見解的語言學大師 Stephen Krashen 的著作《閱讀的力量》 (The Power of Reading: Insights from the Research) 內容。在這本書中，Krashen 特別提到一些輕鬆讀物可以做爲提升閱讀興趣的方法，漫畫就是其中一種。由於 Krashen 說：『圖畫可以輔助學習與建構意義 (making meaning)』 (Snowball, 2005, p.44)；此外，他也提出有證據顯示閱讀輕鬆讀物可以引導讀者進入比較重文本及複雜讀本的閱讀 (heavier reading)，這能夠幫助讀者提升語言讀解能力以及開發他們對書的興趣 (Young, 2007)。

## 圖像小說融入課程

美國維吉尼亞州 Old Dominion 大學的課程與教學系兩位教授於 2004 年即撰文倡導將圖像小說帶入學校課程 (Bucher & Manning, 2004)，該文章除說明圖像小說的類別，也指出教育人員選擇圖像小說作為教材時需考慮的要點，包括態度要謹慎、一定要自己先審閱過內容，留意文字與插圖比重是否平衡、是否互相呼應，而且確認內容要恰當、符合適讀年齡。和 Gorman (2003) 類似，Bucher & Manning 也推薦當時已經出版的圖像小說作品，並且建議可以與何種課程結合。例如：Art Spiegelmen 的《The Complete Maus》(2007) 可以在現代史課程中提及納粹大屠殺 (Holocaust) 時作為教材；若是自然科學的課程，有關蜜蜂生命週期與自然環境的學習，則推薦《Clan Apis》(2000)；若是學習達爾文的自然天擇理論，則有《The Sandwalk Adventures》(2003)；如果要探討社會議題，《Pedro and Me》(2000) 內容觸及愛滋議題、《9-11: September 11, 2001》系列共兩冊 (2002) 則可以用來回顧 911 恐怖攻擊事件。圖像小說有許多的奇幻、科幻作品，例如：《X-Men》系列；也有一些懸疑、驚悚類的作品也相當受到女孩子的喜愛，例如：《Buffy the Vampire Slayer: Origin》(1999)、《Death: The High Cost of Living》(1994)。美國的圖像小說創作甚早，出版量也甚多，可惜上述這些作品，台灣尚無中譯本，如同小魯副總編輯鄭如瑤小姐所分析，圖像小說的成本太高，因為每頁都要彩色印刷，加上正體中文的讀者市場小，這些因素都是造成圖像小說的翻譯作品或本土創作到目前為止還無法像美國那般蓬勃出版的原因。

Gene Luen Yang 在美國加州奧克蘭的一所高中擔任電腦老師，也是圖像小說《American Born Chinese》的作者，該作品榮獲 2007 年的普林茲獎 (Michael L. Printz Award)，此獎項為美國圖書館協會支屬組織「青年圖書館服務協會」(Young Adult Library Services Association) 專為青少年文學獎所設立。他 2008 年以圖像小說的形式在 Language Arts 期刊中發表了一篇文章，題目是 Graphic novels in the classroom，說明他將圖像小說應用於教學中的自身經驗與學生的學習效果，並為同樣想要將圖像小說融入課程的教師，提出建議書單以及推薦值得參考的網路資源。在這篇文章中，Yang 分享他將代數課程單元內容以漫畫的形式畫出來，讓代課老師發給學生。曾有學生親自對他反應說看老師畫的漫畫比老師親自在課堂中上課還要好。在訪談學生後並歸納出漫畫或圖像小說這種媒介之所以成為新興的教學工具，是因為兩項優點：1) 圖像小說是圖像視覺性的，學生喜愛視覺媒體，因為他們浸淫在當今充滿圖像與視覺媒體的世界中；2) 圖像小說是永久性的。相較於其他視覺媒體，如：電影或動畫，圖像小說的圖像在視覺上沒有時間限制，不像影片中的文字與圖像在螢幕中隨著時間流動，閱聽者視覺上停留的時間是被影片所牽動的，一幕接一幕；而閱讀圖像小說，是由讀者自己控制讀物內容轉換的時間和速度 (Yang, 2008)。

## 圖像小說的館藏政策

Heaney(2007)依據《Graphic Novels in Your Media Center : A Definitive Guide》這本書，在文中總結出四點為何要將圖像小說納入圖書館館藏的原因：1)多元智能與圖像小說：圖像小說具備了與語言、空間和人際智能的直接關聯性；2)視覺素養能力（visual literacy）與不情願的讀者：圖像小說藉由提供視覺提示（visual cues）幫助學生詮釋文字，圖像與文字的對等結合幫助不情願的讀者對於閱讀比較沒有脅迫感，對於依賴視覺的學生而言，圖像小說中圖像的表現及其所表達的訊息、意義和動機都超越了視覺圖像的表象；3)與課程的結合：圖像小說對教師來說可以是目的，也可以是方法。圖像小說可以帶動班級討論，並進而引導到更大的主題。學校圖書館員可以帶給老師們新觀念：圖像小說與課程內容關聯性，由此可以擴大教學方法的各種可能性，也給予學生他們想要的；4)高度興趣與流行文化：圖像小說吸引青少年，特別是因為它維持在流行文化的前端，快速反映了社會與文化的變遷。圖像小說有益於和學生的課外生活產生連結，而且承認青少年認為夯或酷的事物 Heaney (2007, p.74)。

針對圖像小說的館藏管理，Haynes（2009）與 Heaney（2007）都建議館員首先必須了解圖像小說的格式和特色。由於相較於傳統文本圖書，圖像小說的價格會比較高，加上圖像小說多以膠裝、平裝出版，而此類圖書的流通率甚高，為了避免掉頁與完整保存，館員必須考慮重新裝訂和護貝等加工作業，這也相對增加經費的支出，館員有必要事先妥善規劃預算。將圖像小說採購進館後，每一本都要逐頁檢查其內容是否恰當與是否缺頁。其次，編目與上架的問題也是重要的管理問題。由於杜威分類號是美國大部分中小學圖書館或中小型公共圖書館所採用的分類系統，對於將圖像小說分類在杜威分類法中的 741.5，類目為「漫畫、卡通、諷刺畫」，目前仍有很大的爭議與討論，因為並非所有的圖像小說都適用這個類號，而且這個類號太大，使得學生不容易在書架上找到圖像小說。加上，有些非小說類的圖像小說會被分類在主題類號下，這也會造成學生的困惑與困擾。對於如果館內的圖像小說館藏量不多，為了方便剛開接觸圖像小說，尚未熟悉作者或作品的學生找到書，並因此而提高流通率，Young（2007, p. 27-28）建議將所有的圖像小說集中在一起，可以在索書號上採用 GN，在這個特藏號之下，依照主題分別再加上 FIC 或杜威分類號 000-999，以便區分是小說類或是非小說類。未來，如果圖像小說的館藏量擴增了，這樣的分類方式，也有助於為加速將此類館藏歸入各類號而準備。針對要將圖像小說分類入非小說類或小說類的利弊得失，Miller（2005, p. 50-54）有非常詳細的分析。他也明確指出「使用起來最方便的，……把所有的圖像小說上架集中在同一個地方」（“To be the most usable, ... all graphic novels would be shelved in the same space.”）（Miller, 2005, p. 52）。圖像小說不論要怎麼分類，都無妨，只要能見度夠高，孩子能夠輕易地看

到、找到這些館藏，這些書能夠流通，也就有機會做為孩子和文本閱讀之間的橋樑以及幫助孩子重拾閱讀動機。

關於選介圖像小說的基本原則一定要符合適讀的對象與年齡，同時也要兼具課程與娛樂的價值。由於也有專為成人創作的圖像小說，其內容可能會有暴力與性畫面或文字，因此，館員要特別留意出版社是否分級以及適讀年齡，應該避免採購適讀對象為成人的圖像小說。館員可以參考專業期刊內刊登圖像小說的書評專欄，如：Library Media Connection、Booklist、School Library Journal 或 Library Journal，倘若圖書館沒有訂閱以上這些期刊，後兩刊的官方網站都可以取得書評內容。除了參考書評作為選介的來源之外，還可以參考「青年圖書館服務協會」每年度所公佈的最佳圖像小說書單（Top Ten Great Graphic Novels for Teens），此外也可參與網路上專門的圖像小說論壇 GNLIB-L listserv（Haynes, 2009; Heaney, 2007; Young, 2007）。其他更完整的館藏管理細節，則參考 2005 年 ALA 出版之 Francisca Goldsmith 著作 Graphic Novels Now: Building, Managing, and Marketing a Dynamic Collection。

## 結語

相信在目前台灣的社會中，絕大多數的教育人員與圖書館員，甚至作家對於圖像小說這種以漫畫形式表現的小說類或非小說類讀物，即便具有深度與文學價值的內涵，還是會視為比較低俗的讀物，不是所謂的「好書」，並且帶著貶抑的看法。其實美國也經歷過認同圖像小說的觀念轉變過程，這個歷程直到現在都還沒結束，不過，相對地台灣更是在剛起步的階段。如同 Robyn Young 所言，大部分的學校圖書館從業人員並不是看漫畫長大的，因此對於非視覺型學習風格的我們來說，要讀懂圖像是相當吃力的。相反的，生長在電視與電玩時代中的孩子和我們有著截然不同的學習方式，在這個充滿圖像與視覺媒體的環境裡，他們具有讀圖的能力與習慣。認同圖像小說並在圖書館開始接納這類館藏，並不代表著要用圖像小說取代傳統的文本讀物，而是提供多一種類型的讀物，讓讀者們能夠在圖書館有更多元的選擇，他們也才會喜歡來圖書館。倘若一味地排拒，可能會像郝廣才先生（2006, 頁 7）所說的：「現代的社會都以培養讀寫能力為基礎，一個社會如果還有大量的文盲，想進步就還有很長的路要走。我們的社會，文盲已幾乎消滅，但『圖盲』呢？同樣的道理，社會如果圖盲充斥，那要達到『美』的境界，就還有很深的鴻溝要跨越」。圖書館員不該是社會中的一股保守勢力，想要營造尊重異質和充滿美感的多元化社會，教育領域中的所有從業人員開放的態度具有關鍵的影響力！

## 參考文獻

- Bucher, K. T. & Manning, M. L. (2004). Bringing graphic novels into a school's curriculum. *The Clearing House*, 78(2), 67-72. Retrieved August 3, 2009 from ProQuest Education Journals database.
- Crawford, P. (2004). A novel approach: Using graphic novel to attract reluctant readers and promote literacy. *Library Media Connection*, 22(5), 26-28. Retrieved August 3, 2009 from OmniFile Full Text Select database.
- Edwards, B. (2008). *Motivation and middle school readers: Graphic novels, comic books, and free voluntary reading time* [Abstract]. Unpublished doctoral dissertation, University of Oklahoma, Oklahoma. Retrieved August 5, 2009, from ProQuest Dissertations & Theses.
- Gorman, M. (2003). Graphic novels and the curriculum connection. *Library Media Connection*, 22(3), 20-21. Retrieved October 1, 2008, from Academic Search Premier database.
- Hammond, H. K. (2009). *Graphic novels and multimodal literacy: A reader response study* [Abstract]. Unpublished doctoral dissertation, University of Minnesota, Minnesota. Retrieved August 5, 2009, from ProQuest Dissertations & Theses.
- Haynes, E. (2009). Getting started with graphic novels in school libraries. *Library Media Connection*, 27(4), 10-12. Retrieved August 3, 2009 from OmniFile Full Text Select database.
- Heaney, M. J. (2007). Graphic novels: A sure bet for your library. *Collection Building*, 26(3), 72-76. doi:10.1108/01604950710761625
- Holy Batman! Graphic novels boost literacy? (September 16, 2005). Retrieved August 3, 2009 from <http://www.homepages.indiana.edu/091605/text/graphic.shtml>
- Miller, S. (2005). *Developing and promoting graphic novel collections*. New York: Neal-Schuman.
- Snowball, C. (2005). Teenage reluctant readers and graphic novels. *Young Adult Library Services*, 3(4), 43-45. Retrieved October 1, 2008, from Academic Search Premier database.
- Snowball, C. (2007). Researching graphic novels and their teenage readers. *LIBRES*, 17(1). Retrieved October 1, 2008, from the World Wide Web: [http://libres.curtin.edu.au/libres17n1/Snowball\\_Final\\_rev.pdf](http://libres.curtin.edu.au/libres17n1/Snowball_Final_rev.pdf)
- Snowball, C. (2008). Teenagers talking about reading and libraries. *Australian Academic & Research Libraries*, 39(2), 106-18. Retrieved October 11, 2008, from OmniFile Full Text Select database.
- Yang, G. (2008). Graphic novels in the classroom. *Language Arts*, 85(3), 185-192. Retrieved August 5, 2009 from the World Wide Web:

<http://www.apa.org/journals/ab1.html>

Young, R. (2005, September 16). Holy Batman! Graphic novels boost literacy?

Retrieved August 7, 2009 from the World Wide Web:

<http://www.homepages.indiana.edu/091605/text/graphic.shtml>

Young, R. (2007). Graphically speaking: The importance of graphic books in a school library collection. *Library Media Connection*, 25(4), 26-28. Retrieved August 3, 2009 from OmniFile Full Text Select database.

郝廣才 (2006)。好繪本如何好。台北：格林文化。

兒童文學得獎作品反映圖像思考與次文化 (2009年8月5日)。台灣立報。2009年8月6日，檢索自：[http://publish.lihpao.com/news/in\\_p1.php?art\\_id=32795](http://publish.lihpao.com/news/in_p1.php?art_id=32795)