

不只是娛樂：
比較漫畫在香港及日本課堂教學上運用的差異
Something other than entertainment:
A comparative study between Japan and Hong Kong
on introducing Anime and Manga to classroom

羅 金義
香港教育學院社會科學部
潘 文慧
日本早稻田大學政治學研究科

摘要

近期美國學者大力鼓勵教育界應該活用漫畫在教學工作中，其實這個方法日本早已廣泛運用了，且卓有成效。近年，香港教育當局積極鼓勵學校對當前的教學工作進行改革，藉以培養同學的批判性思考能力和創造力，以及提高學習動機。這些方面，正是日本將漫畫運用於課堂的主要目的。然而，漫畫在兩地的課堂教學上被運用的情況卻有很大差異。本文就兩地的漫畫文化史，教育以及相關社會體制的一些處境和“習俗”，比較分析漫畫教學在日本可行而在香港卻難成氣候的原因。日本各階層對漫畫的認同與其傳統文化相結合，政治性強的教育當局以及跟教育相關的各種社會體制，對活用漫畫在教學上提供了具體的支援；反之，從 70 年代起香港社會逐漸形成了一種排斥漫畫的霸權論述，尤以教育體制為甚，令用漫畫在教學上的工作難以開展。文獻研究之外，本文作者分別對港、日兩地的老師進行實地訪問，並對三所日本中學進行了實地考察。

關鍵字

文化史、漫畫¹、教育²、社會體制、習俗

¹ 文章所提到的“漫畫”是指以單行本形式發行的流行漫畫，而並非利用圖畫作為教材就把其定義為漫畫。

² 教育，廣義而言，是啟發教導的過程，其中兼顧環境的熏陶和人性的自主自動，以發展其對社會具有積極價值各種能力、態度以及其他行為之總和。狹義而言，凡指學校教育，亦即制度化教育。文中所論及的“教育”亦選定於學校教育這個特定範疇上。

不只是娛樂： 比較漫畫在香港及日本課堂教學上運用的差異

羅 金義

香港教育學院社會科學部

潘 文慧

日本早稻田大學政治學研究科

一、引論：為什麼日本能，香港不能？

美國學者的新近研究提倡，以社會科學的，批判性的角度去進行內容分析，漫畫應被視為一種文化產物，而且能夠為老師的課堂教學提供多方面的好處，大力鼓勵教育界應該活用漫畫在教學工作上 (Levi, 2008)。其實，遠遠早於美國教育界提倡活用漫畫於課堂教學上，日本已經廣泛運用這種流行文化於教學活動，而且取得了成功。有調查顯示 83.8% 的受訪學生對於以漫畫授課表示了全面肯定，7 成老師對此也保持著正面的態度 (道田泰司, 1998)。

香港教育統籌局於 1997 年 3 月發表了重要的《九年強迫教育檢討報告》。當中第 6 章有關促進校內的有效學習 (學習動機) 部分提到，“學習動機對於有效學習十分重要。除了配合學生的需要、程度和能力外，學校和課目課程的設計須為學生提供學習動機，從而提高他們的學習興趣”；“所有課目課程的內容應切合社會需要、富有趣味性，並且應與日常生活有關聯”；“小組全面支持課程發展處提出的‘愉快有效學習新措施’”。2009 年秋開始實施的“新高中課程”，在中文、英文和數學學科以外加上“通識科”為必修學科，是香港教育的一大革新。該學科宗旨包括培養批判性思考能力和創造力，在團隊社會中欣賞和尊重不同的文化和觀點，並學習處理相互衝突的價值觀 (課程發展議會與香港考試及評核局, 2007: 4 頁)。而教統局於 2001 年的一項調查顯示，漫畫是香港中學生最為歡迎的讀物 (教統局, 2001)。上述美國研究有關活用漫畫於教學上的倡議，正符合香港教統局所期望的多種教育目標，將最受香港青少年歡迎的漫畫活用於課堂，應該是一個很有發展潛力的策略。可是，漫畫如此受學生歡迎，何以到目前為止香港教育界仍未能廣泛應用？

日本和香港都被視為儒家文化圈的一分子，二戰之後的工業化和經濟起飛歷程也有頗多相近之處，往往是比較分析的物件 (Berger & Hsiao, 1990; Tu, 1996)。以漫畫工業而論，日本的漫畫產品在內銷、出口量以至內容風格的影響力都冠絕全球，全球發行的漫畫大概六成是日本創作的 (日本貿易振興機構, 2006)。美國的《時代》雜誌就曾經以《寵物小精靈》為封面故事，評價日本漫畫及動畫如何帶起全球熱潮以及對全球動漫業有何種影響 (Time, 1999 年 11 月 22 日)。香港的銷售規模總量不及日本，但多年來都是“最受青少年歡迎的課餘精神食糧” (吳、張, 2001: 277 頁)。1994 年全盛時期，業界估計發行量達 5,400 萬冊 (史、吳, 1994: 109 頁)，在不少東

亞華大小區中頗領風騷（例如武打漫畫之於馬來西亞，諧趣漫畫之于廣州、上海）；愛情漫畫如劉雲傑的《百分百感覺》更有泰文、韓文和義大利文版，全球銷量過百萬冊；近年來香港漫畫家在一些國際性的競賽中也屢獲佳績。例如，被譽為“漫畫界奧斯卡”的日本“國際漫畫獎”，2007和2008年連續兩屆分別由香港的李志清和劉雲傑奪得（貿發網，2008）。可是，漫畫在兩地的課堂教學上被運用的情況卻有很大差異。本文就漫畫文化史，教育及相關體制的一些處境和習俗，比較分析漫畫教學在日本可行而在香港卻未成氣候的原因，藉此提高教育界對此等新媒體運用的關注和瞭解。由於以此為題的研究仍然是處於起步階段，文獻研究比較小，有見及此，本文作者分別在港、日兩地進行實地訪問（包括15名香港的中學教師和13名日本的教師），並對三所日本中學進行了實地考察從而對這個課題有一個深入透徹的瞭解。

二、文化史的視角

就漫畫文化史的考察進路，臺灣學者陳仲偉提得恰到好處，在此原文照錄：

“漫畫文化本身涵蓋了漫畫文本，但當我們聚焦于漫畫文本之上時，我們要處理的主要是漫畫如何受到閱讀與社會對於漫畫的看法。就這個意義上來說，漫畫創作者創作的都還只是漫畫文化的半成品；漫畫的完成是創作者與觀看閱讀者所共有的作品。漫畫的存在是當漫畫被人閱讀，而不是漫畫被放在書店的架上。我們今天要討論漫畫時，除了面對漫畫本身的發展、製作與意涵外，更重要的是漫畫對其觀賞者及社會環境所形成的交互作用。（2006：33頁）”

漫畫在日本是一種很普及的讀物，廣受不同年齡的人士歡迎，立命館大學所做的研究指出，日本的漫畫讀者雖然以10至20歲的青少年為主，但30歲至40歲的上班族，家庭主婦甚至上了年紀的長者都有3至4成的人士經常閱讀漫畫（中野綾香，2007）。自1950年代開始，漫畫在日本的出版界佔有一個非常重要的地位。2008年的一個統計中指出，漫畫占全國書籍和雜誌的總銷量的40%。1995年，漫畫在日本國內的銷量為19億冊，換言之每一位日本人就擁有15本漫畫（Schodt，1996）。何以日本的普羅大眾如此愛好漫畫？日本漫畫界一直把平安時期鳥羽僧正所畫的《鳥獸戲畫》視為日本最古老的漫畫作品，更被日本政府列為四大國寶繪卷之一。再者，江戶時期所流行的“浮世繪”也被是視為漫畫的前身，“浮世繪”一直是用簡單的圖畫紀錄庶民的生活。當代的漫畫師提到江戶時期的“浮世繪”，就是一個以簡單的畫風表示個人意見，紀錄當時的生活以及表達個人的“不平不滿”的平臺，現今的漫畫亦是從“浮世繪”中發展而形成的。其實，日本人一直不善於表達個人意見，以“浮世繪”的形式展現及反映現今生活的方式其實本身就是一種很“日本式”的表現手法。美國人類學家露絲本尼迪克特（Ruth Benedict）的名著《菊與劍》（1991）也分析了日本人的兩極性格：好戰而祥和、黠武而美好、傲慢而尚禮、呆板而善變、馴服而倔強、忠貞而叛逆、勇敢而懦弱、保守而喜新。日本人由於不善於以言語在人前表達自己，故以寫作及圖畫去表達個人的情緒。這種民族性及其表達形式深深地影響了日本人的言行，從“浮世繪”的流行到逐步加上文字而發展成今日的漫畫，正好跟《菊與劍》中所分析的日本人性相契合。由此我們可以理解到何以漫畫在日本人心目中是悠久傳統的一部分，並且如同其他日本的傳統文化，例如茶道、和服、神道一樣，

佔有重要的地位和意義。³

正因如此，雖然日本國內也有很多不同大小的漫畫博物館，日本最大型，藏書量最多的國際漫畫博物館，卻特別以京都為據點。其實，直至 1869 年遷都東京為止，京都作為日本首都的歷史長達千年以上，京都擁有極為豐富的歷史遺跡，也是日本的傳統文化重鎮之一。把漫畫博物館設在京都，充分反映出漫畫在整體日本人心目中的文化史地位。京都國際漫畫博物館館長養老孟司明言：“漫畫除了可以算是一種亞洲文化之外，漫畫在日本文化中也扮演著舉足輕重的地位。近年，日本漫畫的不同‘元素’在世界不同層面中亦逐漸呈現出來。其實，漫畫早在我國平安時代（794-1192）的畫卷中經已有記載，我認為以京都為據點，對漫畫博物館而言是很有意思的。”（京都國際漫畫博物館，2006）博物館於 2008 年舉行了“國際漫畫高峰會”，通過漫畫文化開展國際間的文化交流，把來自世界各國的研究人員及留學生間的交流等制度化。

早在 30 年代已發表作品的香港前輩漫畫家鄭家鎮認為，中國的漫畫本來也是從傳統中國畫演化過來的，清代的揚州八怪已有漫畫形式，不過有漫畫的題材而不稱為“漫畫”而已；他甚至認為敦煌壁畫也有漫畫，寫在石頭下面，起碼已有一千多年歷史（林翠芬，2000）。“漫畫”這名稱是著名藝術家豐子愷從日語翻譯過來的，於 1925 年首用（豐子愷曾留學日本）；在此之前中國也有漫畫，反映社會和政治面貌、腐敗和衝突，明顯受西方報刊風格影響，但現代漫畫，以諷刺、時事、滑稽、誇張為主要特色的，並於二、三十年代在上海有顯著發展（洪長泰，2003，4-5 頁），波及香港卻是在辛亥革命時期。抗日戰爭令漫畫在香港廣為流行，主要是用於傳播抗戰思想和諷刺時弊。1939 年香港首辦“全國現代漫畫展”，作品全以抗戰為主題，頗受社會大眾認同（鄭家鎮，1988）。

70 年代，武打漫畫興起並成為主流之一。之後，香港的情況卻與日本相反，漫畫長期遭受主流社會歧視，老百姓普遍地對漫畫抱著一個負面的印象，而以教師及學生的家長更為嚴重。大家認為漫畫只是“公仔書”，是邪惡的，充斥著粗暴的語言和意識。以香港的經典漫畫《小流氓》為例，黃玉郎於 1970 年代開始創作，內容有關幾位元功夫小子替香港社會的低下階層抱打不平。由於此漫畫以武打技擊為主，70 年代初的《小流氓》，確實是充滿了“粗口”、“色情”成份。1973 年的一項街頭隨訪“發現”三分之二的《小流氓》讀者是 14 歲以下的少年人（馬星原，1995：26 頁），很多衛道之士認為此等漫畫只會對青少年帶來負面的影響，對它的輿論絕大部分都是口誅筆伐。1975 年港英政府訂立《不良刊物條例》，針對色情暴力漫畫，內容過分的禁售予 18 歲以下少年，更給與警方充公這些漫畫的法定權力；⁴90 年代中一批以“情”字為題的色情漫畫曾風行一時，有關係

³ Stephen Vlastos (1998) 等多位西方的日本學專家認為，一些為人津津樂道的所謂日本傳統與現代之間傳承結合，其實都是現代人“發明”出來以利國家現代化大業，包括柔道、日式管理文化……等等。不過，漫畫並未受此質疑。

⁴ 黃玉郎回顧，正是這些規管令《小流氓》轉型為武俠元素比例大增的《龍虎門》，此後更受歡迎，讀者層面也有開拓（馬星原，1995：26 頁）。

例作進一步收緊。在社會及各界的壓力下，要被受文化認同，香港漫畫業面對十分困難的處境。30年多來這樣的輿論狀況改變不大，漫畫在香港長久地受到社會輿論打壓及不被認同，又怎可能被帶入“神聖的”教室呢？

香港的輿論對香港漫畫的文化史的“建構”甚為偏頗。例如，所謂傳播色情暴力訊息的漫畫到底比例又多大（請參看第四節）？在整體青少年當中有多流行？2000年有調查發現只有16%青少年曾經看過江湖打鬥漫畫，看過成人（例如色情）漫畫的只有不足3%。⁵30年多來成人輿論只是一面倒批評江湖打鬥漫畫，而不提諷刺時弊戲謔民風的《老夫子》四十多年來屹立不倒，在2006年一項有30萬名中、小學生參加的研究發現，香港小學生最喜愛的圖書正是本土創作的《老夫子》，排名比日本的《多啦A夢》還高（《明報》，2006年4月22日）；尊子的政治諷刺漫畫長期廣受歡迎尊重（Chan, 2005）；近十年來政治諷刺漫畫創作之盛，對社會影響之巨，連政治學者也提出認同和肯定（So, 2002）；80年代紅極一時的《中華英雄》，以文本論，成功元素是當中的民族英雄主義和在剛陽為主之中刻意加入陰柔成分（洛楓, 1995）；90年代中漫畫全盛時期，一項著名的香港中學生連環圖文化研究，分析連環圖的內容分類共8類之多，當中諧笑搞笑類最受歡迎（71.1%），以《多啦A夢》稱冠，其次是浪漫愛情，喜歡成人趣味的只有一成（史、吳, 1995）。如此種種，一般輿論卻未有因此而調節對漫畫的整體態度，更談不上站在漫畫迷和創作者的實地體驗中去理解。香港本地漫畫早已經歷興、衰、變、破的歷史變化，種類、風格多元多變（思考, 2008；智海等, 2006），一味只提江湖打鬥、色情漫畫是多麼偏離史實。

日本漫畫在日本社會中的地位並不像香港社會的“公仔書”長期受到打壓。從建立漫畫博物館到政府積極在國內及海外推動漫畫文化，經濟產業省近年更致力推動“Content Industry”（當中包括日本電玩遊戲、動畫、卡通商品、音樂、廣播電視、電影等），漫畫也是重點之一。日本前首相麻生太郎當年擔任外首時更有“御宅族大臣”之稱，認為日本漫畫題材非常廣泛，讀者涵蓋各個年齡層，主張通過漫畫等流行文化推動“軟外交”，向全世界展示日本的魅力，就好比美國透過電影來影響全世界一樣；他曾表示，“日本漫畫對於以年輕人為中心的人群而言極具影響力……起到了外務省官員竭盡所能也無法做到的作用。”外務省自2005年起免費提供由漫畫衍生的《足球小將》卡通給伊拉克電視臺播放，希望透過日本動畫鼓勵戰亂中的伊拉克兒童；麻生本人就每週閱讀20本漫畫（《明報》，2008年5月19日；吳偉明, 2007：14-21頁）可見得日本人對此等香港人視為邪惡的文化產品，是持守著比較開明的態度。

三、教育體制的態度

在香港，大部分教育工作者和家長均認為漫畫不僅僅會分散學生上課的專注力，而且當中的不雅和非正規語言，根本就是完全違反教學的主要目的（Gee, 2004）。2005年一個訪問了3,500名家長、教師、社工的調查，認為傳媒對學生散佈不良訊息的惡源，排名第二的正是漫畫（《香港商報》，2005年2月21日）。年前香港教育統

⁵ <http://www.hkfyg.org.hk/vrc/chinese/vr-cim01-c.html>，瀏覽日期：2009年3月19日。當然，不排除當中有部分受訪者是不敢承認。不過，主持調查的是香港青年協會，在青年發展工作上被受廣泛肯定，研究向來有一定權威性。

籌局將“通識教育”列為高中必修課程，有出版社就推出了一本名為《通識五千年》的中國歷史教材漫畫（黎文卓，2005）。然而，由於其畫風模仿最受歡迎的本地創作漫畫《天下》，就有教師向報社投訴（《明報》，2005年6月7日），認為該書只是一般暴力漫畫，人物面目猙獰充滿仇恨，有不少打鬥及殺戮場面，有渲染暴力之嫌，不適合作教材。更直指此漫畫“以中史、通識為外衣，荼毒青少年，欺騙家長及老師”，其投訴激起軒然大波。跟中小學體制合作無間的社會工作學者也隨之附和批評：“漫畫裏逾半的人物都是面目猙獰，不但樣貌兇殘，還經常皺眉及怒視別人，令人感到人與人之間充滿仇恨，我閱讀時也覺得很有壓迫感，我覺得出版社沒有必要刻意細膩地描繪書中人物的面目表情。我不會向學生推介這本書。”（蔡、王，2005）香港教育界視漫畫為洪水猛獸的觀念實在根深柢固。

在日本，雖然漫畫並沒有列入學校的正規教材中，但以漫畫輔助教學有一段很長的歷史（JETRO, 2004）。受訪學生中對於以漫畫授課表示全面否定的不足 0.8%（道田泰司,1998）。道田更以四格人氣漫畫《OL 進化論》解釋日本教師如何運用漫畫去引導學生討論公民教育課題，刺激、強化學生的思維，鍛煉客觀辯論的能力，而這包括三個活用的選擇：1. 概念及理念說明之前運用漫畫；2. 概念及理念說明當中運用；3. 概念及理念說明之後運用（見下圖。Fig.1 有關社會大眾對性騷擾的漠視，Fig.2 有關辦公室內上司與下屬的相處之道）。

圖1. 應用《OL 進化論》教授公民教育



Fig.1 教材マンガの例(1)
秋月りす『OL進化論①』(講談社, 1993)
 © Ritsu Akizuki, 1993

Fig.2 教材マンガの例(2)
秋月りす『OL進化論①』(講談社, 1994)
 © Ritsu Akizuki, 1994

根據2000年出版的文部科學白書指出，漫畫應被歸納為藝術的一門，⁶文部科學省認為，漫畫是現代日本文化的一種嶄新的表現手法。從2002年開始，漫畫列入中學生美術科目的教學課程的其中一環；另外，日本語及社會科學的課程也已引進漫畫教學的手法。⁷日本政府教育當局對漫畫均是抱持著一個較為開明、正面的態度。

日本漫畫數量及種類龐大，對如何選擇合適的用到課堂上，日本政府教育當局對老師提供了足夠的支持。每年，文部科學省、厚生省中央兒童福祉審議會等部門均會對漫畫進行考察，從而定出一系列適合課堂使用的漫畫名單。文部科學省所定的教育影像及刊物考察制度不單只是包括漫畫，⁸所有影像作品均包括在內，目的是希望透過考察為有需要的學校及社會各界人士推薦合適的作品。透過此等機制及不同的引導，在選擇合適的漫畫引進課堂的時候，不但老師安心，對家長及學校也有所交代。

這種積極性在地方政府層面有很好的發揚，最著名的是高知縣的“漫畫甲子園”，1992年起成為每年學界大事，6,000所高校超過30,000名學生參加。其他地方也爭相打造自己成為學生心目中的地方性漫畫中心，例如福岡、廣島（吳偉明，2007：18頁）。相反，香港正就是缺乏相宜的政府教育體制的支持。

四、教育及相關體制的應對

對漫畫的開明、正面態度，並將之落實到教育工作的，在日本不限於政府當局。以之前提到的漫畫博物館為例，其主要目的之一，就是在小區層面舉行研究會和各種講座，進行以學童為物件的學習專案開發及教材製作。因此，老師除了有足夠的資源可供運用之外，更有足夠的機會與漫畫研究學者和專家交流，從而發展出一套有系統、有效的教學方法。⁹

民間也有很多不同的渠道及團體為有意運用漫畫於教學上的老師提供足夠的資訊及協助。在如何選擇合適的漫畫帶入教室的問題上，除了上述的政府當局，日本家長會全國協議會、青少年育成國民會議、映倫青少年映畫審議會等等非政府、非牟利的民間團體，均會參與制訂或提議指引。有人可能會質疑，官方或成年人體制的定調，推薦的漫畫多數是曲高和寡的非主流之作，但是這個假設是錯誤的。例如，宮崎駿的《龍貓》便是厚生省中央兒童福祉審議會於1988年的推薦讀物，長谷川町子的《海螺小姐》，藤子-F不二雄的《多啦A夢》，高橋陽一的《足球小將》、櫻桃子的《櫻桃小丸子》更是長期受到日本家長會全國協議會推薦的。無論是政府教育當局，還是家

⁶ http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/hakusho.htm#monbu，瀏覽日期：2009年3月19日。

⁷ 這方面的經驗，美國名校如加州大學洛杉磯分校也有採用，參看 <http://www.international.ucla.edu/languages/lab/projects/manga/index.asp>，瀏覽日期：2009年3月19日。

⁸ 文部科學省《教育映像等審查規程》，http://www.mext.go.jp/a_menu/shougai/movie/main9_a1.htm，瀏覽日期：2009年3月19日。

⁹ 類似的（規模稍遜的）地區性博物館很多，例如 Shotaro Ishinomori Memorial Museum (Tome, Miyagi), Gundam Museum in Bandai Museum (Matsudo, Chiba), Suginami Animation Museum (Tokyo), Ghibli Museum, Mitaka (Tokyo), Akatsuka Kaikan (Ome, Tokyo), Kyoto Osamu Tezuka World (Kyoto), Modern Manga Museum (Osaka), Osamu Tezuka Memorial Museum (Takaraduka, Hyogo), Yumiko Igarashi Museum (Kurashiki, Okayama), Shigeru Mizuki Memorial Museum (Sakaiminato, Tottori), Yokoyama Memorial Manga Museum (Kochi), Anpanman Museum (Kahokucho, Kochi), 等等。

長、成年人土的團體，均沒有把其推薦局限於正經八百脫離青少年品味的非主流漫畫上，一般大受青少年歡迎及包含商業成分考慮的漫畫，同樣在其參考的範圍之內，被受到開明的對待。除了以上的團體，“日本財團”（日本其中一個大型的非牟利組織），除了定期邀請學者及新聞界出席其主辦的《漫畫與教育座談會》（迄今已辦了 19 屆），討論如何運用漫畫於教育上及其利弊之外，更為有意以漫畫教學的學校提供經費。¹⁰當然此撥款有其特定的審評機制，也不是所有學校的申請都會受理，但這已是日本社會團體對漫畫教學抱持著開明和支援態度的又一事例。

說日本民間社會一直都一面倒地對漫畫採取完全正面的態度，也不盡然。80 年代末宮崎勤虐殺女童案轟動世人，日本傳媒認定宮崎勤深受變態動漫畫荼毒，令社會對動漫畫深惡痛絕，更對動漫畫迷有偏見，動漫畫業也一度蕭條。1990 年「otaku 學之父」岡田鬥司夫出書糾正偏見，在東京大學任教時又自嘲講述動漫畫迷不會威脅社會，日人逐漸撼動漫畫迷改觀，動漫畫業亦在 90 年代中漸次復興。2004 年奈良發生小林熏拐殺 7 歲女童案，手法模仿漫畫《庫洛魔法使》的內容；2008 年又發生秋葉原殺人事件，傳媒在這些慘劇的案發初期都有再次妖魔化漫畫迷的傾向，但當警方查找不到他們是漫畫迷的證據，輿論再沒有炒作偏見，轉而從心理學及精神科角度探討年輕一代充滿挫折感的問題（吳偉明，2008）。跟漫畫親如變生的動畫，日本創作人也常常就畫風的一些「歪風」進行辯論，殿堂級大師宮崎駿就曾狠批一些日本動畫多了色情和灰暗，少了人文精神，與出口動畫紅人大友克洋、押井守等都激辯，後者曾諷刺宮崎駿的作品老舊得應留存在博物館（吳偉明，2007：頁 28-9），到頭來人文精神洋溢的《千與千尋》震動全球，揚威奧斯卡、柏林影展等，並大破各地票房紀錄。凡此種種道德恐慌（moral panic），批評，辯論，回應與再發展，是具有理性、建設性的推進，還是向意識霸權倒退？日、港的經驗令大家看到很不一樣的可能。

反之，香港的教育相關體制及團體，包括家長和宗教團體，對應用漫畫在教學上的應對是消極的，對這想法多半會施加沉重的壓力。最重要的壓力源頭之一相信是師範訓練體制，對此頗為刻薄，遑論支持。例如，香港教育學院（香港最重要的師範機構）就有學者在讀者人數至高的《東方日報》發表言論，聲討類型漫畫，題為〈武打連環圖男盜女娼〉（2005 年 8 月），認為香港漫畫的價值觀，只可歸納為六大特徵，包括：一、崇尚暴力；二、不重創意，內容、武打招式千篇一律；三、包含大量粗口（粗言穢語）；四、單一民族背景，絕少港人以外的人士；五、不顧後果；六、尊崇即時享樂的原始特質，貶抑隣閭。一言以蔽之，就是倡導“男盜女娼”，毒害年青一代，只可作反面教材。還提到學生可在老師指導下，一起找出當中的歪理加以批判。

這些師範教師對香港武打漫畫瞭解之淺薄錯謬令真正的漫畫研究者瞠目結舌。以長期銷量稱冠的本地創作武打漫畫《天下》為例，用心細讀，不難發現它是典型的古裝武俠類型，正邪分明，結局多為邪不能勝正的主流大義，正邪角色數量並不懸殊（當然也有少量半邪半正的角色），主角轟風和步驚雲都是被正道、佛法感動而改邪

¹⁰ 日本財團《漫畫與教育座談會》，<http://nipponzaidan.info/seikabutsu/2006/00240/contents/0007.htm>，瀏覽日期：2009 年 3 月 19 日。

歸正的俠士，而佛學和易經的道理經常感化著主角和他們身邊的人，聶風的綽號是“仁者聶風”，步驚雲的絕學之一是“無求易訣”。近期故事發展是東瀛邪道染指中原，聶風和步驚雲領導群雄保家衛國。這本典型古裝武俠武打漫畫以男性角色為主，女角不多，近半年出現次數最多的女角是聶風的妻子第二夢，無論在美學描繪還是性格形象上都是典型的女俠，且常被突出其愛夫愛子的美德；除此之外，更未出現過任何娼妓角色，也沒有找到多少粗言穢語。經仔細的內容分析，即使不敢說《天下》是富有教育意義的漫畫，至少證明上述師範教師的提法對香港武打漫畫誤解極為嚴重。再細讀他們發表在學術期刊的基本資料，其偏見更是明顯（倪、阮，2003）：來自 21 種近千頁的武打漫畫中，只有不足 6% 出現“粗口”，不足 5% 含所謂“色情”成分，到了報章就被指斥為儘是“男盜女娼”和充滿大量粗口。可作進一步追究的是，所謂“粗口”和“色情”的成分是否主要集中在 21 種中的少數？應注意到，香港漫畫銷量較好的種類，跟較遜色的種類的成績差距往往以倍計？以 2007 年為例，銷量稱冠的《天下》是銷量第九位《古惑仔》的 2 倍有多；在銷量首 20 位的漫畫，江湖漫畫不足一半，而是以武俠、科幻、奇謀戰術類型為主（當中包括改編金庸、古龍等大師名著的漫畫），¹¹而所謂“粗口”和“色情”成份，集中出現在江湖漫畫一類，在《天下》絕無僅有；也有漫畫讀者團體仔細分析著名的江湖漫畫《火武耀揚》，詳列當中不少譴責黑幫，誨人行走正道的內容。¹²

師範教師強行延續著一個早已脫離現況的舊論述，對漫畫沒有抱持開放的態度，經受他們訓練的老師會有多少勇氣應用漫畫於課堂教學上呢？一些與教育界關係密切的輿論團體，對應用漫畫於課堂教學上也是偏見叢生。70 年代《小流氓》大受歡迎時，主力批判的正是社會工作者，並在學校進行調查，再據其分析回到學校宣傳批判漫畫，但其調查和分析的偏頗跟上述倪、阮的相近（香港社會工作人員協會，1975）。到了今天，例如“明光社”作為近年香港有關傳媒教育、道德教育最著名和活躍的輿論團體之一，具有深厚的教會背景，與社會工作和教育等體制關係十分密切，多年來都在相關體制對漫畫口誅筆伐，埋怨家長沒有管好子女的漫畫閱讀行為，鼓吹峻法規管，教師配合（郭智嘉，1999；李潔露，1999）。香港青年協會的研究及領袖發展督導主任莫漢輝的條分縷析早在十多年前就指出，香港已形成了一個社會控制的意識霸權（A. Gramsci 的“hegemony”），以偏概全地、無理地批評禁制大部分無害甚至健康有益的漫畫，這霸權比不良漫畫更值得大家懼怕（莫漢輝，2001）。

五、學校教師面對的專業“習俗”

根據筆者訪問的日本老師指出，日本的漫畫種類繁多，有關歷史及日本文學的漫畫更是數不勝收。為了方便同學容易接觸到這一類型的漫畫，學校的圖書館均有收藏，例如平安時代紫式部著的《源氏物語》，橫山光輝《三國志大百科》，其中一名老師說：“學生可以透過對漫畫與歷史教科書的內容作比較，分析漫畫家和歷史教科書所採用的不同觀點。更重要的是，學生可以比較有什麼資訊和內容給忽略了，背後的理由又是什麼，藉此可以刺激學生的邏輯思維，更可提高學生對這些科目的興趣。”

¹¹ 參看 <http://tieba.baidu.com/f?kz=349048765>，2009 年 3 月 16 日登入閱讀。

¹² 參看 <http://hkari.cuhkacs.org/wordpress/index.php?p=814>，2009 年 3 月 16 日登入閱讀。

同時學校圖書館也收藏流行讀物如《多啦 A 夢》，《足球小將》，青山剛昌的《名偵探柯南》，等等，雅俗共賞。另一名老師說：“當我以漫畫作例子講授，可更容易引起學生的注意。特別是想改進學習和課堂氣氛的話，以受歡迎的漫畫作為例子最能令同學產生共鳴感。即使課堂的內容不是很有趣，漫畫的格式，尤其是表達的方法及風格，都會令學生更容易接受和吸收。”其實除了可以改善課堂氣氛之外，漫畫教學的重點好處之一就是正如上述道田所提到，增加學生的分析及評論能力。現今的學生，特別是東亞社會的學生，在課堂中很少會表達自身的意見，多用漫畫這類親近少年人的媒介，對東亞社會的學校而言是更為必要。

還有一名老師說：“我會運用《海螺小姐》教授學生如何使用疑問詞。首先，我要求學生分成幾個小組，然後分別派幾頁指定的《海螺小姐》漫畫給他們，要求他們用 10 分鐘找出該漫畫中曾運用過的疑問詞，之後各小組要以該疑問詞和根據該疑問詞的運用方法再自行作 3 旬句子，再在課堂中發表。根據我的觀察，學生在這個簡單的課堂活動上是主動的，這次課堂活動確實令學生對學習運用疑問詞方面變得更積極。”

由此可見，日本老師對漫畫的認知和瞭解遠比香港老師深入。有老師表示：“漫畫其實是我們(日本人)生活的一部分，我們是與漫畫及動畫一起成長的，我們也習慣透過漫畫去學習一些新知識。日本漫畫其實有很多不同的種類，當然有部分是關於暴力和色情的，可是這並不是主流的漫畫，主流的漫畫大部分都是輕鬆幽默的。”這位老師提到的所謂“輕鬆幽默”，正是描繪戰後日本社會的《小飛俠亞童木》，描繪日本傳統家庭日常生活，或是以八十年代日本家庭為主線出發的手塚治蟲、長谷川町子、高橋留美子等著名漫畫家的作品，這些都是與日本人生活及歷史息息相關的，當中的文化深意，“日本人自會明白”。

我們所訪問的日本老師，並不是一面倒地認為將漫畫引進課堂教學是絕對正面的，一名老師就表示：“我有部分學生曾對我表示，在漫畫中可以學習到很多新的語言及辭彙。然而對我來說，漫畫的教育意義和娛樂功能之間很難平衡，將漫畫用於教學存在著一定難道。”另一名老師說：“我並不抗拒運用漫畫於課堂教學上，問題是，連正規課程的教學時間都不足夠，很難談得上以漫畫教學刺激學生對學科及課堂的興趣。不過，政府還是積極鼓勵將流行文化帶入課堂。例如，日本流行音樂經已放入正規教材中。”還有一位老師說：“如何在準備考試及考入好的大學的前題下去推行漫畫教學，是現今所面對的最大課題。這個問題不是能不能，而是有沒有這個時間。”普遍採用此等教學方法的老師大多表示，政府雖然在選材機制上有輔助，但以漫畫去輔助教學無疑加長了備課時間，增加了工作壓力。

香港的老師當然也要面對“連正規課程的教學時間都不足夠，很難談得上以漫畫教學刺激學生對學科及課堂的興趣”之類的問題，但他們的阻礙遠不止於此，而是上引莫漢輝所提到的意識霸權，將漫畫不分良莠的一棍子打死。日本與香港的受訪老師均認同 Levi (2008) 及 McCarthy (2009) 所提到以漫畫等流行文化作為教學工具，是可以發展及培養學生的分析能力及知識。然而，在實際應用上，香港老師深表保留與猶豫。例如，本身也

是漫畫讀者的一位受訪老師認為，《多啦A夢》、《足球小將》及井上雄彥的《SLAM DUNK》其實也可以用在教學上，但礙于周邊的同事，校長以至家長對漫畫的理解仍然是停留在固有的負面印象中，這些想法很難付諸實行。另一位受訪的年青老師稱說這樣的一個故事：她的一位資深、高級的同事激動地返回教師辦公室，向她大發牢騷，說剛在小息時段沒收了一名學生的日本漫畫書，大鬧這學生竟然膽敢帶漫畫書回校，又說日本漫畫是毒物，充滿色情成份，學生怎能看這些圖書？年青老師對資深同事的評論唯唯諾諾，內心想：“其實運用漫畫到課堂教學上也許是個不錯的方法，小息時學生翻翻漫畫輕鬆一下也無大礙，但既然資深、上級的同事如此反感，自己的想法只能拋諸都後。”

這裏反映出至少兩個問題：其一，香港的學校教師身處的專業“習俗”，都是頗為排斥漫畫的，包括家長，對漫畫存在保守偏見的同事，學校領導和辦學團體，以及與學校體制交往密切的其他專業或輿論團體。香港大部分的學校均由宗教團體開辦（圖表 2），它們大都對流行文化抱著保守負面的態度，在此等學校受課的老師，把漫畫引進課堂所可能要承受的阻力和壓力非常巨大。我們訪問的老師當中，大部分任教於由宗教團體開辦的學校，無一例外地稱說這種壓力的存在，並意識到這種壓力的源頭，而他們任教的學校絕大部分都明令禁止學生帶漫畫回校。說學校圖書館收藏流行漫畫，對他們而言幾近“匪夷所思”；他們也記不起任何印象是關於教師專業或相關團體曾經指引，或至少鼓勵教師將漫畫帶進課堂。

圖表 2. 由宗教團體開辦的香港學校¹³

	天主教	基督教	佛教	道教	孔教	儒、釋、道	伊斯蘭教或回教
中學	88	148	23	6	1	5	1
小學	115	188	19	9	1	4	2
總數	203	336	42	15	2	9	3

其二，不單止是資深的同事，即使是年輕一輩的老師，其實對漫畫也是一知半解，頂多認為它有助於課堂氣氛，其他可能發揮的優點，不甚了了，因為他們本人大都不是漫畫讀者，涉獵貧乏，更不能說用心體會它的文化意涵和教育作用。跟我們討論的香港教師，絕大部分都認為流行漫畫中並沒有可以用於指定課程的素材，只有一名老師認為自己對漫畫有足夠認識，更透露他在自己的商科課堂上已經“大膽地”嘗試運用漫畫，把漫畫作為教學媒介確實是很受學生歡迎，效果甚佳，而老師懂不懂得選材，願不願意主動花時間選裁漫畫去配合課程，對這方法成功與否至為重要。假如用開放心態看看事實（圖表 3），香港年青人愛看的日本漫畫真的是以江湖打鬥為主，充滿色情嗎？當中幾乎沒有可用於課堂的題材嗎？再者，早有跟香港年青漫畫讀者深入溝通的研究指出，他們在閱讀的過程中自覺意識很高，清醒地分辨出幻想與真實，所謂被思想毒害和操控之說根本站不住腳（Ng，

¹³ 資料來源：<http://chsc.edb.hkedcity.net/secondary/>；<http://chsc.edb.hkedcity.net/primary/>，2009年3月16日登入閱讀。2008-09學年香港共有中小學1,128所。

2003)。

圖表3. Ani-wave 漫畫銷售榜 — 香港，2008 年 11 月

排名	名稱	類型
1.	Nana — 世上的另一個我	少女、戀愛
2.	寒蟬鳴泣之時 — 暇潰篇	靈異、推理
3.	極樂青春曲棍球部	諧趣、體育
4.	蒼天之拳	歷史、格鬥
5.	One cuts 超智遊戲	諧趣、體育
6.	寒蟬鳴泣之時 — 宵越篇	靈異、推理
7.	華麗咖啡食桌	諧趣、料理
8.	我的初戀	戀愛
9.	絕對可愛 children	諧趣、超能力
10.	Wild life	諧趣、醫療

六、結論

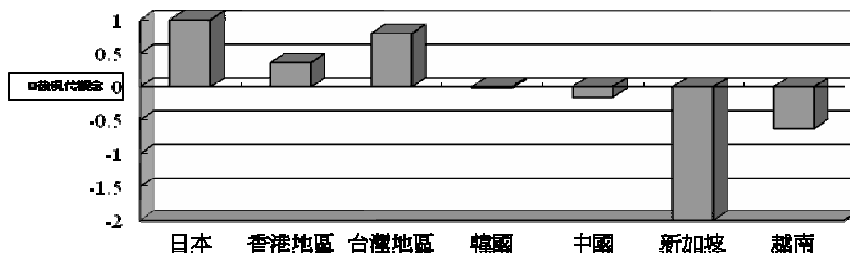
最近，香港的財政司曾俊華就財政預算案的民間諮詢工作製作了題為《明日·今天的未來》漫畫，¹⁴以一個科幻故事來說明一個人在各方面的行為模式及理財方式將會對未來有所影響。這次的諮詢漫畫對香港而言是一個嶄新的嘗試，政府表示希望以此等輕鬆的手法，向年輕人介紹預算案的諮詢資料及理念，從而鼓勵他們踴躍發表意見，漫畫的繪畫者正是 2007 年在首屆“國際漫畫獎”中奪魁的李志清，畫風貼近本地的描繪風格。《明日·今天的未來》並沒有像《通識五千年》的惡評如潮，在一些公眾論壇上有中學生予以肯定：“得意，輕鬆，能讓年輕人瞭解真實生活中的困難”（《信報》，2009 年 1 月 17 日）。其實多年前開始日本各政府部門的白皮書都有文字和漫畫兩個版本，執政、在野黨以至一眾高官政客推出漫畫推廣政見更是司空見慣（吳偉明，2007：18 頁）。香港政府這破天荒之舉是否意味著帶頭對漫畫採取開明態度？別忘記不單在數十年來贏盡日本人以至香港人寵愛，更成功成為日本開拓海外關係的軟實力尖兵《多啦 A 夢》（Shiraiishi，1997），源起正是文部科學省所應用的小學輔導教材（吳偉明，2007：18 頁）。香港成年人（包括教師）與青少年人（尤其是學生）在閱讀漫畫的態度上的糾結，政府未必是繫鈴人，但也許可以是解鈴者。上引莫漢輝所提的意識霸權，正是因為刊物審查條例過分含糊所致。至少，港府在這方面責無旁貸。

“漫畫”這名字是豐子愷從日本帶來中國的，香港的漫畫從風格和內容取向上也都深深地被受日本漫畫影響（吳偉明，2002）。可惜在課堂上的待遇就有很大差別。民間社會對漫畫的態度是開明還是責難，跟社會價值觀

¹⁴ 香港財政預算案 (2009)，《明日·今天的未來》，<http://www.budget.gov.hk/2009/chi/flip/main.html>，瀏覽日期：2009 年 3 月 19 日。

是否與時並進，關係密切。英國 Nottingham 大學的王正緒的調查發現，同是儒家文化圈的成員，日本人價值觀從現代觀念（強調勤奮、成就）向後現代觀念（強調自我表達、多元價值）轉變（圖表 4），比香港先進得多（2008：134，136 頁）。

圖表 4. 東亞儒家社會價值 — 後現代觀念



日本教育體制當然不會不著重勤奮和成就，但同時對自我表達和多元價值的包容也是與時並進的。成年人對下一代難免會有道德恐慌，但對於年輕人喜愛而成年人看不順眼的，在教育的前提下，到底是責難驅趕還是疏導善用？史、吳十多年前的研究已提倡香港的教師應該與學生多點閱讀和分析漫畫的經驗分享，從而跟學生建立交流、溝通甚至聆聽的方式，更可參考各方面的經驗後對漫畫提議年齡的推介，就如玩具的年齡適合性（史、吳，1995：116 頁）。可惜十多年來香港教師對這方面的態度轉變緩慢。在考察過日本教室的成功經驗後，香港的教育工作者何時能放下過時的成見？不妨以著名日本漫畫《飄流教室》的一段說話作結：“大人們思考問題時，多數會依循固有的方向進行，但當發生一些超越了思想範疇時，頭腦會變得混亂及不知所措……大人們的腦袋中已經有一套牢不可破的思想模式了。然而我們（小朋友）卻能夠毫無拘束地想出各種可能性。因此我們可以活到現今。”（轉引自莫漢輝，2001：344 頁）

參考文獻

- Bauersfeld, H. (1995), *The Emergence of Mathematical Meaning: Interaction in Classroom Cultures*, London: Lawrence Erlbaum
- Chan, S. (2005), “An analysis of the humor in political comic strips in Hong Kong newspapers,” M.A. Thesis, Faculty of Arts, Hong Kong Baptist University.
- Gee, J.P. (2004), *What video games have to teach us about learning and literacy*, New York: Palgrave Macmillan
- Ichiya, N. (2003), “Introduction to Pop Culture Policy,” Japan: RIETI Policy Discussion Paper Series 04-P-008, Stanford Japan Centre: Conference Paper, 14 February 2003. (in Japanese)
- JETRO (2004), “The Development of Japanese Animation Business,” Tokyo: *Japan Economic Monthly*, April 2004. (in Japanese)
- Levi, A. (2008), “Anime and Manga: It’s Not All Make-Believe,” http://about.japan.japansociety.org/content.cfm/anime_and_manga_its_not_all_make-believe, retrieved on 23 April 2008.

- So, Alvin (2002), "Social Protests, Legitimacy Crisis, and the Impetus Toward Soft Authoritarianism in the Hong Kong SAR,"
Lau Siu-kai ed., *The First Tung Chee-hwa Administration*. HK: Chinese University Press.
- Tu, Wei-ming ed. (1996), *Confucian Traditions in East Asian Modernity*, Cambridge: Harvard University Press.
- Vlastos, S. (1998), *Mirror of Modernity: Invented Traditions of Modern Japan*, Berkeley: University of California Press.
- 王正緒 (2008)：〈東亞儒家社會的現代與後現代價值觀〉，載潘維、瑪雅主編：《聚焦當代中國價值觀》，北京：三聯書店，頁 132-141。
- 吳偉明 (2008)：〈秋葉原凶案與禦宅族妖魔化〉，《明報》，2008 年 6 月 18 日，A31 版。
- 貿發網 (2008)：〈香港創意漫畫國際認同 衍生多元產品商機無限〉，載《CEO 專訊》，香港貿發局，
http://ceo.hktdc.com/200809/lead/hkcomics_20080901.htm，瀏覽日期：2008 年 11 月 28 日。
- 吳偉明 (2007)：《知日部屋：吳偉明日本文化隨筆》，香港：中華書局。
- 吳偉明 (2002)：〈日本漫畫對香港漫畫界及流行文化的影響〉，《二十一世紀》網路版，第 6 期。
- 中野綾香 (2007)：〈日本的漫畫特徵及其影響〉 <http://www.ritsumei.ac.jp/acd/ac/koudair/koukou/essay/pdf/7th/nakano.pdf>，
瀏覽日期：2009 年 3 月 19 日。
- 思考 (2007) 〈土炮漫畫的興、衰、變、破〉，《香港漫畫研究所期刊》，第 6 期，
<http://hkari.cuhkacs.org/wordpress/index.php?p=902>，瀏覽日期：2008 年 11 月 28 日。
- 課程發展議會與香港考試及評核局編訂 (2007)：《通識教育科：課程及評估指引 (中四至中六)》，香港：政府物流服務署。
- 陳仲偉 (2006)：《臺灣漫畫文化史：從文化史的角度看臺灣漫畫的興衰》，臺北：臺灣動漫畫推廣協會。
- 智海等編著 (2006)：《路漫漫：香港獨立漫畫 25 年》，香港：三聯書店。
- 日本貿易振興機構 (2006)：《日本出版產業動向》，http://www3.jetro.go.jp/jetro-file/BodyUriPdfDownload.do?bodyuripdf=05001297_002_BUP_0.pdf，瀏覽日期：2008 年 3 月 19 日。
- 京都國際漫畫博物館(2006)：〈京都國際漫畫博物館館長訪問〉，http://www.kyotomm.jp/HP/about_director.html，瀏覽日期：2009 年 3 月 19 日。
- 黎文卓 (2005)：《Bendos 通識五千年》，香港：通識文化有限公司。
- 蔡惠華、王凱音 (2005)：〈教材漫畫被指暴力：出版社打通識旗號，向學校推介〉，載《明報》，2005 年 6 月 7 日。
- 洪長泰 (2003)：《新文化史與中國政治》，臺北：一方出版。
- 倪少強、阮衛華 (2003)：〈價值與性別研究：香港武打式漫畫的分析〉，《教育曙光》，第 48 期。
- 教統局 (2001)：〈香港學生閱讀習慣調查〉，http://www.edb.gov.hk/FileManager/TC/content_691/p0102c.PDF，瀏覽日期：2008 年 3 月 19 日。
- 莫漢輝 (2001)：〈漫畫：霸權爭逐戰〉，載吳俊雄、張志偉編：《閱讀香港普及文化》，香港：牛津大學出版社。
- 林翠芬 (2000)：〈訪鄭家鎮：談香港漫畫今昔〉，載《爐峰文藝》，創刊號，3 月 1 日，頁 14-21。

李潔露 (1999):〈對審裁決定之我見〉,《燭光網路》,第7期。

郭智嘉 (1999):〈暴力連環圖反映現實無不妥?〉,《燭光網路》,第6期。

道田泰司 (1998):〈マンガを用いた授業実践の試みとその評価〉,載《琉球大学教育学部紀要》53,頁317-326。

史文鴻、吳俊雄 (1995):〈中學生連環圖文化之研究報告〉,《讀書人》,第4期。

洛楓 (1995):《世紀末城市》,香港:牛津大學出版社。

露絲本尼迪克特 (1991):《菊與劍》,臺北市:桂冠圖書。

鄭家鎮 (1988):〈香港漫畫簡史〉,載《博益月刊》,第11期。

香港社會工作人員協會 (1975):《公仔書之暴力與色情研究報告》,香港社會工作人員協會。