

# 淺談圖像小說與青少年閱讀

## Graphic Novels and Teenager Reading: An Overview

謝慧貞

Hui-Chen Hsieh

文藻外語學院圖書館讀者服務組館員

Librarian, Public Services Section

Wenzao Ursuline College of Foreign Languages Library

### 【摘要 Abstract】

近年來逐漸被歐美文學界接受並且屢獲文學獎項的「圖像小說」(Graphic Novels)，在台灣卻尚未受到矚目。然而，美國或澳洲諸多有關圖書館和閱讀教育的文獻中發現，圖像小說是可以刺激不情願的青少年讀者 (Reluctant Reader) 閱讀的一帖良藥。不僅公共與中小學圖書館館員大力推薦，也有教育人員提出利用圖像小說來發展孩子的視覺素養能力 (Visual Literacy) 並將此類讀物融入課程中。關於圖像小說的報導與文獻在台灣較為罕見，本文將淺顯簡要地介紹圖像小說的在英美澳等英語系國家中的發展、出版現象及其在推廣青少年閱讀上的情況，以及圖書館領域如何管理這類讀物的研究，期望可以為台灣的閱讀推廣教育者帶來一些新知與提醒，以達到拋磚引玉之效。

Graphic novels, as an emerging literary genre receiving literary awards in Western world, haven't been paid attention adequately in Taiwan. However, researches in literacy and reading education find that graphic novels motivate teenage reluctant readers and could be implemented to develop student visual literacy. Therefore, more and more professionals in librarianship and educational practitioners advocate the collection of this genre and the integration of graphic novels into the school curriculum. It is hardly to find similar studies in Taiwan, this article aims to review literature on graphic novels in terms of its development in UK, USA, and Australia, as well as its effect on the teenager's reading behavior. In addition, from the aspect of library services, suggestions of collection building and management are also included in this literature review.

## 【關鍵詞 Keyword】

圖像小說、青少年、閱讀推廣、館藏管理

Graphic Novels; Young Adults; Reading Promotion; Collection Management

## 壹、前言

西元 2007 年 3 月文化大學新聞系針對北區大學生的閱讀習慣進行調查，結果顯示超過五成的大學生，一個月內所閱讀的課外書籍的數量是一本以下。有四成七的學生則表示他們喜歡看漫畫，因為「要看完一本書，經常看到一半就放棄」，這說明當今的青少年缺乏耐心完整閱讀完一本書<sup>1</sup>。除此之外，每年的國際書展，漫畫館的盛況空前，這也說明圖像閱讀新世代不僅已經來臨，更是到達應該關注他們閱讀需求的時候了。

筆者於西元 2008 年留意到圖像小說（Graphic Novels）這個新興文體及其對美國青少年閱讀正面影響的文獻，於是分別在同年 10 月以及今年 8 月的「全國高中職圖書館電子報」上的「專題研究」專欄分別撰文報導。此文改寫自上述兩篇文章，簡要概述圖像小說的發展及其在美國、英國、澳洲與台灣的出版狀況；並探討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，學校課程如何應用圖文讀本並與課程結合，而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。

## 貳、圖像小說的發展與出版現象

「圖像小說」一詞是由美國著名的漫畫家 Will Eisner 所創用，並以此名詞描述他在西元 1978 年的作品 *A Contract with God*。因此，Will Eisner 也被稱為美國現代圖像小說之父<sup>2</sup>。在知名的參考工具書出版社 Gale 於西元 2007 年所出版的 *UXL Graphic Novelists* 在序言中亦提及雖然圖像小說的定義尚未得到共識，但是 Will Eisner 的 *A Contract with God* 是奠定美國圖像小說風潮的作品，卻是普遍被認同的事實<sup>3</sup>。

圖像小說可說是漫畫書的自然演進，因為這是用漫畫的形式來訴說比較長的敘事故事，其中的圖像強化了故事的流動與進行，其根本的特質與獨特性就是結合圖畫與文字完整地訴說一個故事，圖與文缺一不可。關於圖像小說的定義，至今尚未一致。李建興提出以下看法：「『圖像小說』這個詞彙不斷在演化中，一直沒有嚴格定義，有時被用來指稱繪圖藝術價值明顯高於普通漫畫的作品。它包含一個起承轉合的完整故事，不像連載漫畫有讀者熟悉的

<sup>1</sup> 吳典叡，「大學生閱讀課外書：最愛文學小說」，*青年日報*（2007，2月5日），11版。

<sup>2</sup> M. Gorman, *Getting Graphic! Using Graphic Novels to Promote Literacy with Preteens and Teens* (Worthington: Linworth, 2003), p.3.; S. Miller, *Developing and Promoting Graphic Novel Collections* (New York: Neal-Schuman, 2005), p.14.

<sup>3</sup> T. Pendergast & S. Pendergast, *UXL Graphic Novelists* v.1 (Detroit: U-X-L/Thomson Gale, 2007), p.xv.

固定角色，同時探討比較深奧的主題。這個詞彙通常用來區隔青少年市場與搞笑性質的漫畫（Comics）與漫畫書（Comic Book），暗示該作品比傳統漫畫嚴肅、成熟或偏重文學性」<sup>4</sup>。

在圖像小說發展早期，大約是西元 1970 年代末期至西元 1980 年代初，有許多人對此新興文種有錯誤的認知，例如：因為有圖像（Graphic）這個字，很容易被誤解為圖像小說是很外顯的（Explicit），不像文字隱含著讓讀者有想像空間或者可以自我詮釋文本的讀物。加上當時，大量的色情或暴力漫畫出版，這也連帶地影響大眾對圖像小說產生負面觀感，他們不知道圖像小說是以平面藝術（Graphic Art）以及插畫（Illustration）為基礎的創作，而誤以為是顯露色情圖像的小說<sup>5</sup>。

自從西元 1930 年代以來漫畫就成為美國文化的一種代表，兒童與青少年是主要讀者群。直到西元 1978 年 Will Eisner 出版了 *A Contract with God* 這部長達 178 頁的作品，被公認為「現代第一本圖像小說」<sup>6</sup>。西元 1990 年代後期日本漫畫（Manga）引進美國，讀者類型多元，包括還在看卡通的小孩以及閱讀日本古典文學漫畫版的成人。「仔細分析圖像類的讀物，稱為漫畫（Comics）的通常多為低齡讀物，適合 0 至 18 歲的人看，其內容多充滿了娛樂性或科幻神怪性，情結都較簡單，也較短……；圖像小說就不同了，它絕對充滿了故事性，更重要的是文學性，它通常會探討深奧的主題」<sup>7</sup>。漫畫家 Art Spiegelman 於西元 1986 年的創作 *Maus* 系列榮獲普立茲文學獎（Pulitzer Prize），奠定了圖像小說在美國文學界被認同以及被大眾接受的地位。*Maus* 系列訴說德國納粹對猶太人大屠殺事件中的倖存者與兒童的生命故事，由此可見圖像小說可蘊含豐富文學性並探討深奧的主題。

## 一、出版現象

圖像小說在美國發跡，已經蔚為主流，在大型的連鎖書店也佔有一席之地，因為銷售量驚人。根據一個專門追蹤流行文化趨勢的線上出版社 ICv2 於西元 2008 年 4 月發表的調查顯示，2007 年圖像小說在美國出版界的銷售額高達 3 億 7500 萬美元<sup>8</sup>。Christian Science Monitor 在西元 2007 年 5 月 11 日的報導中也提到「自從 2001 年以來，圖像小說的銷售量已經超過以往的四倍，高達 3 億 3000 萬美元」<sup>9</sup>。加上文學獎的加持，更鞏固了此文類的地位。以西元 2007 年為例，Gene Luen Yang 的創作 *American Born Chinese*（暫譯為：華裔美國人）榮獲美國圖書館協會支屬組織「青年圖書館服務協會」專為青少年文學獎所設立

<sup>4</sup> 李建興，「博客來書籍館」被子 1，<<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010384784>>（檢索日期 2008 年 8 月 10 日）

<sup>5</sup> S. Miller, *Developing and Promoting Graphic Novel Collections* (New York: Neal-Schuman, 2005), p.4.

<sup>6</sup> M. Gorman, *Getting Graphic! Using Graphic Novels to Promote Literacy with Preteens and Teens* (Worthington: Linworth, 2003), p.3.

<sup>7</sup> 賈霸，「圖像小說：漫畫的藝術電影」*書香遠傳* 56（民 97），頁 55。

<sup>8</sup> "ICv2 - Graphic Novels Hit \$375 Million", <<http://www.icv2.com/articles/news/12416.html>> (accessed Aug. 10, 2008)

<sup>9</sup> T. Méndez, "For Cartoon-College Grads, Future is Hard to Sketch" *Christian Science Monitor* (2007, May 11), <<http://www.csmonitor.com/2007/0511/p11s01-aign.html>> (accessed Aug. 10, 2008)

的「普林茲文學獎」(Michael L. Printz Award)。

相較於圖像小說在美國的蓬勃發展，英國對圖像小說的接受度則是最近三、四年才開始提高。據 *The New York Times* 2007 年的報導指出，英國圖像小說作家 Raymond Briggs 於西元 2005 年接受 *The Observer* 的採訪，談到「早先英國仍對它們(圖像小說)抱持高傲且勢利的態度，他們總被視為是小孩子的玩意兒」<sup>10</sup>。不過，事情總會有轉變。美國人 Chris Ware 的圖像小說作品 *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* 卻在英國獲得西元 2001 年衛報首作小說獎(Guardian's first-novel)。報導中提及，自從 Ware 獲獎後，圖像小說逐漸打進英國的主流出版市場。2005 年 Raymond Briggs 和 Posy Simmonds 這兩位備受英國人尊崇的圖像小說家成為英國皇家文學會(Royal Society of Literature)的會員，這個殊榮形同更加肯定圖像小說在英國的文學地位。雖然直至西元 2007 年，英國出版商仍多引進美國或加拿大的圖像小說作品，不過，英國已經開始積極發掘本土的圖像小說創作人才。做法之一即是將經典小說改編成圖像小說，以 Posy Simmonds 為例，她的作品包含改編 Thomas Hardy 的 *Far from the Madding Crowd* 以及狄更斯的《小氣財神》。除此之外，英國衛報的網路電子報上有個版面推出著名作家的十大推薦書單<sup>11</sup>；更有著名散文體小說家馬洛里·布萊克曼(Malorie Blackman)也在此推薦她所喜愛的 10 本圖像小說，鼓勵青少年閱讀<sup>12</sup>。

遠在南半球的澳洲，對於圖像小說的接受度也相當高。甚至還有圖像小說的專門書商 Sealight Books，專為想要建立圖像小說館藏的圖書館服務。澳洲作家協會(Australian Society of Authors)去年年底也新成立一個特殊興趣小組(SIG): 圖像小說/漫畫檔案(Graphic Novel / Comics Portfolio)。澳洲作家協會網站中西元 2008 年 2 月份的圖像小說/漫畫資訊新知(Graphic Novel / Comics News)刊登澳洲舉辦 Supanova 博覽會，展出漫畫、圖像小說、動畫、電影、電視、電玩、科幻小說等大眾文化產物。西元 2007 年在雪梨的參觀人數有 9000 人次，在布里斯本也吸引高達 10,300 人次。今年擴大舉辦，除了雪梨、布里斯本之外，也在墨爾本(Melbourne)以及伯斯(Perth)舉辦展覽<sup>13</sup>。在澳洲圖書館與資訊學會的網站中，則有學者 Clare Snowball 自西元 2005 年以來專門研究圖像小說的研究發表<sup>14</sup>。由此種種足以證明，圖像小說在澳洲的發展也已蔚為風潮。

## 二、圖像小說在台灣

反觀台灣國內，有關圖像小說的報導寥寥無幾，遑論相關的學術研究報告。追溯原因，

<sup>10</sup> T. Mulholland, "Britain Embraces the Graphic Novel", *The New York Times* (2007, September 5), <<http://www.nytimes.com/2007/09/05/books/05comi.html>> (accessed Aug. 10, 2008)

<sup>11</sup> "Top 10s", <<http://www.guardian.co.uk/books/series/toptens>> (accessed Nov. 12, 2009)

<sup>12</sup> "Malorie Blackman's top 10 graphic novels for teenagers", <<http://www.guardian.co.uk/books/2009/aug/19/malorie-blackman-top-10-graphic-novels>> (accessed Nov. 12, 2009)

<sup>13</sup> <[http://www.asauthors.org/lib/pdf/zGraphicNovels/GN\\_News\\_Feb08.pdf](http://www.asauthors.org/lib/pdf/zGraphicNovels/GN_News_Feb08.pdf)> (accessed Aug. 10, 2008)

<sup>14</sup> "Graphic Novels | Enticing Teenagers into the Library", <<http://www.alia.org.au/~csnow/research/index.html>> (accessed Nov. 10, 2009)

不外乎是因為國內所出版的圖像小說堪稱缺乏。兒童文學學者劉鳳芯<sup>15</sup>曾於報刊投稿評論西元 2008 年年初於台灣出版的《雨果的秘密》中譯本，不論就圖像素描的筆觸、故事情節的敘事手法皆有相當正面的評價。誠品書店兒童市場企劃副理張淑瓊也因為《雨果的秘密》中譯本的出版，預料圖像小說將會成為少年小說類型出版品的的新趨勢<sup>16</sup>。小魯文化副總編輯鄭如瑤也曾預測，「西元 2008 年可能是圖像小說發光年」<sup>17</sup>。然而，現階段，在欠缺圖像小說出版品的情況下，青少年對此類圖書的接受度或喜愛的程度，是否可以如同西方世界的熱烈反應，仍有待觀察。不過，台灣和英國或澳洲有著類似的問題需要突破，即是缺乏本土圖像小說原創作家。鄭如瑤認為能畫又兼具文學創作能力的人才在台灣的確難得，不過，「就像繪本當初在台灣的發展一樣，也是從完全不了解開始，先引進國外作品，再逐漸有本土作品產生，圖像小說應該會循一樣的路在台灣發展」<sup>18</sup>。

雖然圖像小說的本土創作與翻譯作品，在台灣未如在英語系國家一般地發光發熱，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正視視覺新世代的閱讀需求，以及因應這類圖像讀物崛起後，態度上與思維上亦應有所調整。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）。然而，榮獲西元 2007 年普林茲文學獎的 *American Born Chinese*，中文譯本早已被不知名的出版社購得中文譯本的版權<sup>19</sup>，但至今仍未見其出版。

令人驚訝的是，鄭如瑤在 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）於西元 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），其中有三本屬於日本的漫畫叢書，而且有幾本早已於西元 2000 年在台灣翻譯出版中文版，這三本書的資料如下：

- (一) 芦原妃名子，《砂時計》系列（Hinako Ashihara *Sand Chronicles*，長鴻出版，2006）
- (二) 井上雄彥，《Real》系列（Takehiko Inoue *Real*，尖端出版，2006-2008，仍翻譯出版中）
- (三) 伊藤潤二，《漩渦》系列（Junki Ito *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。早於西元 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*），這部電影西元 2002 年開拍，中途因故而暫停拍攝，直至

<sup>15</sup> 劉鳳芯，「電影炸出了生命新向度：評《雨果的秘密》」，*聯合報*（2008, 1 月 27 日），E5 版。

<sup>16</sup> 張淑瓊，「2007 台灣童書出版年度回顧」，*聯合報*（2007, 12 月 23 日），E4 版。

<sup>17</sup> 賈霸，「圖像小說：漫畫的藝術電影」，*書香遠傳* 56（民 97），頁 56。

<sup>18</sup> 同上註，頁 57。

<sup>19</sup> 同上註，頁 54。

2006 年才完成，也在台灣上映。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，西元 2005 年出版。而近兩年引進的電影有《茉莉人生》（西元 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》（西元 2009 年 3 月在台灣上映，原著：*Watchmen*）、以及《神鬼獵殺》（2009 年 8 月在台灣上映，原著：*Largo Winch*）。這些事例皆顯露出圖像小說的翻譯作品將逐漸在台灣嶄露頭角。

台灣的本土創作，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。(一)台東大學通識教育中心於西元 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。(二)台東大學美術產業學系於西元 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，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<sup>20</sup>。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。

台灣立報於 8 月 5 日報導<sup>21</sup>：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，因故事場景變化比較複雜，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，相信將會開啟台灣本土圖像小說創作的未來。

## 參、青少年閱讀與融入課程

### 一、推動閱讀

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

<sup>20</sup> <[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)>，（檢索日期 2009 年 8 月 6 日）

<sup>21</sup> 「兒童文學得獎作品反映圖像思考與次文化」台灣立報（2009 年 8 月 5 日），<[http://publish.lilhpao.com/news/in\\_p1.php?art\\_id=32795](http://publish.lilhpao.com/news/in_p1.php?art_id=32795)>（檢索日期 2009 年 8 月 6 日）



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<sup>22</sup>。在這些研究中，也有現身說法的實例，根據 Crawford 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書書集中放在一起，這裡形成了吸引不情願讀者的地方』<sup>23</sup>。還有，美國奧克拉荷馬州有一位教七年級的老師在課堂中使用日本漫畫，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<sup>24</sup>。

另外，美國印地安那州的 Avon High School 圖書館員 Robyn Young 與印第安那大學圖書所 (IUPUI SLIS) 的教授 Marilyn Irwin 協同研究，於西元 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。此經費由 Highsmith 公司提供，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。圖像幫助他們更為了解文字內容，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西元 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<sup>25</sup>。

Young<sup>26</sup>與 Snowball<sup>27</sup>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

<sup>22</sup> P. Crawford, (2004). "A Novel Approach: Using Graphic Novel to Attract Reluctant Readers and Promote Literacy" *Library Media Connection* 22:5(2004), pp.26-28. ; B. Edwards, "Motivation and middle school readers: Graphic novels, comic books, and free voluntary reading time" [Abstract]. *Unpublished Doctoral Dissertation, (University of Oklahoma, Oklahoma, 2008)*, (accessed Aug. 5, 2009 from ProQuest Dissertations & Theses) ; H. K. Hammond, "Graphic Novels and Multimodal Literacy: A Reader Response Study" [Abstract]. *Unpublished Doctoral Dissertation, (University of Minnesota, Minnesota, 2009)*, (accessed Aug. 5, 2009, from ProQuest Dissertations & Theses) ; M. J. Heaney, "Graphic Novels: A Sure Bet for Your Library" *Collection Building* 26:3(2007), pp.72-76. ; A. Martin, "Graphic novels in the Classroom" *Library Media Connection* 28:2(2009), pp.30-31. ; C. Snowball, "Teenage Reluctant Readers and Graphic Novels" *Young Adult Library Services* 3:4(2005), pp.43-45. ; G. Yang, "Graphic Novels in the Classroom" *Language Arts* 85:3(2008), pp.185-192, <<http://www.apa.org/journals/ab1.html>> (accessed Aug. 5, 2009) ; R. Young, . "Graphically Speaking: The Importance of Graphic Books in a School Library Collection" *Library Media Connection* 25:4(2007), pp.26-28.

<sup>23</sup> P. Crawford, (2004). "A Novel Approach: Using Graphic Novel to Attract Reluctant Readers and Promote Literacy" *Library Media Connection* 22:5(2004), p.26.

<sup>24</sup> C. Snowball, "Teenage Reluctant Readers and Graphic Novels" *Young Adult Library Services* 3:4(2005), pp.43-45.

<sup>25</sup> "Holy Batman! Graphic Novels Boost Literacy?" (September 16, 2005), <<http://www.homepages.indiana.edu/091605/text/graphic.shtml>> (accessed Aug. 3, 2009)

<sup>26</sup> R. Young, . "Graphically Speaking: The Importance of Graphic Books in a School Library Collection" *Library Media Connection* 25:4(2007), pp.26-28.

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, 如: 漫畫或圖像小說, 可以做為提升閱讀興趣的方法。由於 Krashen 說:『圖畫可以輔助學習與建構意義 (making meaning)』<sup>28</sup>; 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<sup>29</sup>。

## 二、圖像小說融入課程

美國維吉尼亞州 Old Dominion 大學課程與教學系兩位教授於西元 2004 年即撰文倡導將圖像小說帶入學校課程, 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<sup>30</sup>。和 Gorman (2003)<sup>31</sup> 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, 如同鄭如瑤所分析, 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或澳洲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, 該作品榮獲西元 2007 年的普林茲文學獎 (Michael L. Printz Award)。他於西元 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的效果還要好。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,

<sup>27</sup> C. Snowball, "Teenage Reluctant Readers and Graphic Novels" *Young Adult Library Services* 3:4(2005), pp.43-45.

<sup>28</sup> C. Snowball, "Teenage Reluctant Readers and Graphic Novels" *Young Adult Library Services* 3:4(2005), p.44.

<sup>29</sup> 同註 27。

<sup>30</sup> K. T. Bucher & M. L. Manning, M. L., "Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum" *The Clearing House* 78:2(2004), pp.67-72.

<sup>31</sup> M. Gorman, "Graphic Novels and the Curriculum Connection" *Library Media Connection* 22:3(2003), pp.20-21.



是因為兩項優點：(一)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；(二)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<sup>32</sup>。

## 肆、圖像小說的館藏管理

Heaney<sup>33</sup>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：(一)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；(二)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；(三)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的關聯性，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；(四)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。

針對圖像小說的館藏管理，Haynes<sup>34</sup>與 Heaney<sup>35</sup>都建議館員首先必須了解圖像小說的格式和特色。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於這個類號，況且這個類號太大，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。對於圖像小說館藏量不多的圖書館而言，為了方便剛開始接觸圖像小說而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<sup>36</sup>建議將所有的圖像小說集中在一起，可以在索書號上採用特藏號 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

<sup>32</sup> G. Yang, "Graphic Novels in the Classroom" *Language Arts* 85:3(2008), pp.185-192, <<http://www.apa.org/journals/ab1.html>> (accessed Aug. 5, 2009)

<sup>33</sup> M. J. Heaney, "Graphic Novels: A Sure Bet for Your Library" *Collection Building* 26:3(2007), pp.72-76.

<sup>34</sup> E. Haynes, "Getting Started with Graphic Novels in School Libraries" *Library Media Connection*, 27:4(2009), pp.10-12.

<sup>35</sup> 同註 33。

<sup>36</sup> 同註 26。

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<sup>37</sup>有非常詳細的分析，其中也明確指出「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」。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。除了以書評作為選介的來源之外，還可以參考美國「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），或者參與網路上專門的圖像小說論壇 GNLIB-L listserv。其他更完整的館藏管理細節，則可參考西元 2005 年 ALA 出版之 Francisca Goldsmith 著作 *Graphic Novels Now: Building, Managing, and Marketing a Dynamic Collection*。

## 伍、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，對於非習於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」<sup>38</sup>。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！

<sup>37</sup> S. Miller, *Developing and Promoting Graphic Novel Collections* (New York: Neal-Schuman, 2005), pp.50-54.

<sup>38</sup> 郝廣才，*好繪本如何好*（台北：格林文化，2006）。