

壹、研究背景與目的

如同許多文獻所指陳，高等教育不單是要追求專業課程整合與「市場導向的多元學習體系」等「以物為主」的工具性設計，更是要追求深層蘊含人文素養的「全人教育」目標，¹因而各界均強調各校應強化其通識課程的規劃與特色（田振榮、費重陽，2004：73-75；教育部技職司，2000：213-214），這對「人文素養與基礎等課程本來就比較薄弱」（林炎旦、張秀岩，2004）的技職教育體系²尤為重要。

然而，研究者在大專院校講授民主政治等通識課程的經驗，卻發現不少學生對於這些非本科系專業的課程不感興趣，普遍認為這些課程所涉及的概念與議題太過「嚴肅、枯燥、乏味」，進而抱持得過且過、背誦以應付考試的消極態度，而學術界卻也缺乏對此現象的研究與對策。研究者只能不斷調整授課方式以因應學生消極參與回應的挑戰，儘可能設計彈性化、生活化的議題來引發學生討論的興趣，³藉而導引出相關的概念與觀點。

在這個摸索的過程裡，研究者無意中發現，不少修課學生都曾接觸過

¹ 相關討論可參田振榮、劉春生（2004）、田振榮、劉景連、王義智（2004）、吳靖國（1999）、張添洲（2000）、教育部（2003）、教育部技職司（2000）、陳能治（2002）、黃政傑（2000，2005）、楊朝祥（1998）、趙榮耀等（2002）、饒達欽（1996）。

² 趙榮耀等（2002：15）曾清楚指出技職院校的學生「普遍出現與語文與專業基礎能力不足的問題」，因為「技職院校的學生多源自高職，其於高職受業之初即已分科，…因專業分化太早以及一般採用傳統的教授方式，以致影響學生基礎與通識能力之培養」。相關討論另可參吳清基（1998：7、64、71-72）、張一蕃（1999）、郭秋勳、王春龍（1996：70-73、96）、黃政傑（2000：127-128、133-136、159）、楊朝祥（1998：19-21、67-71）等。

³ 相關討論可參吳清基（1998：10）、李大偉、王昭明（1997：21-25）、黃政傑（2000：128，2005：183、185-187）、楊朝祥（1998：297-308）、饒達欽（1996：148）、饒達欽、翁上錦（1996）等。

動漫畫，⁴甚至有很高比例都曾看過《航海王》動漫畫，因而嘗試從《航海王》的相關劇情來討論什麼是政府與國家、什麼是權力與正義等議題的授課方式。當課程上援引《航海王》的劇情與對話內容作為討論相關概念的楔子時，學生普遍哄然大笑，認為這方式著實出乎他們意料，但確實相當程度引發他們討論的興致。動畫影片雖是簡化了這些相關的議題，但卻也讓嚴肅地學術性概念容易帶入課堂的討論中，進而刺激學生瞭解與體會這些議題其實與現實生活密切相關。

也因此，本文是從研究者教學經驗的角度出發，而以內容分析的方式來耙梳《航海王》的對話內容，並討論所涉及的觀點與民主政治通識教育課程的關聯性。希望透過漫畫娛樂效果的包裝，提供調整傳統學術式、理論性課程學習方式的另一種創新的可能性，而能吸引更多來自不同科系、較缺乏人文素養背景的學生，來思考與探索這些因應時代變革的議題與價值；最後也將省思動漫畫教材用於相關課程與教材的限制。

貳、動漫畫作為一種文本的特色與功能

早期臺灣社會對漫畫始終脫離不了「怪誕離奇」、「極幼稚」、「不正經」、「殘害青少年身心發展」、青少年次文化、⁵難登大雅之堂等的「刻板印象」（洪德麟，1995：76；陳建豪，2007a：182；簡宛，1979：23）。

然近年來隨著動漫畫藉由日益豐富、精緻與多元的題材，以及結合娛樂性與知識性的功能，促成動漫畫產業的蓬勃發展，更使得漫畫從國、中小的教室蔓延到大學與企業，傳統教科書開始嘗試藉由漫畫形式來說明複雜的社

⁴ 相關的調查報告如湯芝萱（1997）、葉乃靜（1999）、蘇蘅（1994）等也都指出甚高比例的大學生都曾接觸過漫畫。

⁵ 根據湯芝萱（1997）的調查，小學以至大學有高達96%的學生都會閱讀當下流行的漫畫，其中又以日本漫畫書為主，其他國家的漫畫書則較少受到歡迎。蘇蘅（1994）同樣也發調查現青少年以閱讀日本流行漫畫為主（88.7%），而臺灣與香港出版的漫畫所佔比重極低。