

壹、前言

對於臺灣的青少年而言，日本漫畫不僅是一種娛樂讀物，更象徵一種文化。和教科書或學校規定的紙本讀物不同，日本漫畫透過網路、電視等多元的傳播媒介提供讀者不同的感官享受，甚至與商業化的傳銷模式配合，成為一影響深遠的次文化。¹ 這樣的文化模式廣受青少年愛戴，而其所傳遞的內容，更是為年輕讀者們所津津樂道。

然而，日本漫畫儘管受青少年讀者喜愛，家長、教師，甚至社會大眾卻未必能欣然接受，反對的原因之一就是漫畫內容過於暴力。而且不少人相信，這樣的暴力內容會助長現實生活中真實的暴力行為。以2014年震驚社會的鄭捷殺人案為例，案件爆發後，由於犯案者有閱讀動漫及玩電玩的習慣，特定漫畫中的暴力內容立刻受到譴責。臺中市政府警察局刑事警察大隊甚至針對《企業傭兵》(*Black Lagoon*)、《金田一少年之事件簿》(金田一少年の事件簿)和《名偵探柯南》(名探偵コナン)三部漫畫進行研究，以防青少年沉迷動漫，模仿殺人情節，成為「第二個鄭捷」(〈防北捷模仿效應，警方鎖定5部「危險動漫」〉，2014)。

從類似的社會新聞可以發現，成年人對於青少年閱讀漫畫這件事的看法多半是偏向負面的。尤其對漫畫中暴力呈現一環，更是充滿憂慮。然而面對這種將「虛擬暴力」直接連結到「現實暴力行為」的擔憂，雖然是社會事實，學校以其正式教育機構的身分，卻多半採取消極的態度處理：有些認為漫畫是學生的休閒選擇，非正式教育應當顧慮的範圍，是故不限制也不鼓勵；有些則認為漫畫閱讀浪費時間，且可能對身心有害，故採取限制。然不論學校是採取存而不論或者限制的立場，青少年閱讀漫畫的事實都是既存的。從2010年圖書出版產業調查報告中可以發現，12~15歲的青

¹ 關於這種以漫畫為核心散布的文化，雖然已經廣為社會大眾認知且接受，影響力儼然近似於主流文化。然而在今日主流架構中，其所傳遞的訊息仍未被全然認可，故性質上依然屬於次文化。

少年是漫畫主要閱讀族群，而30歲以下有閱讀漫畫的讀者更是占六成以上（新聞局，2011）。自中學到初入社會，若讀者皆持續接觸漫畫，那麼從文化研究觀點，透過閱讀而對他們發生的影響，正如同潛移默化的教育。

漫畫的影響如此深遠，然而若是純粹由現實的「暴力」觀點來解讀漫畫，恐怕在類型上是有偏失的。從媒體類型來看，漫畫作為一種文字與圖像的載體，呈現的是廣為大眾接受的普羅藝術。在虛擬暴力的詞句與畫面處理上，為能吸引讀者，展示的亦非僅是真實暴力的模仿，更有藝術化、抽象化的美學意涵。換言之，漫畫中吸引讀者的不全然是暴力表現，而是一種藝術化的「暴力美學」表現，而此種暴力美學背後蘊藏的價值及意義，更是社會媒體在對其批判時，往往忽視、混淆的重點。在閱讀漫畫時，讀者從圖文中感受到的，不應完全等同實質暴力的殘酷，更重要的，還有透過媒體所觀覽到、經驗到美感體驗的愉悅。而讀者從中獲得的概念，乃至於此再現背後的意涵，從教育的觀點而論，誠然值得深究。是故，本研究特別針對此種表現形式，透過哲學觀點，討論漫畫中如何將「暴力」與「美學」結合為「暴力美學」，並深度批判分析其隱藏的意識形態。以期從這樣暴力美學的表現中，找出其所隱藏的正向與負向意識形態，並轉化為教育的可能。

貳、暴力美學的意涵

暴力美學的「暴力」與「美學」是兩項看似衝突卻又能巧妙融合之概念。在影視類方面，有簡成熙（2010）《電影與人生》中論及東方武俠與西方動作片中的暴力美學理論與再現。然而相較於影視、小說等媒體，臺灣對於日本動漫的研究卻相對要來得少，僅有一些論文針對其內容中暴力呈現，與可能造成的影響進行調查與分析，如林政儀（1999）以統計進行漫畫暴力內容與國中生暴力態度關聯性研究；尤沛涵（2012）由讀者角度切入，探討國小高年級兒童對漫畫暴力情節的解讀。這些論文的探究立意雖然良好，然而可惜的是，在定義漫畫暴力內容時，多半採用的是由真實