



## 教學計劃表 Syllabus

課程名稱(中文) Course Name in Chinese	東亞動漫史		學年/學期 Academic Year/Semester	112/1
課程名稱(英文) Course Name in English	History of East Asian Comics/Manga and Anime			
科目代碼 Course Code	HIST27700	系級 Department & Year	學二	開課單位 Course-Offering Department
修別 Type	學程 Program	學分數/時間 Credit(s)/Hour(s)	3.0/3.0	
授課教師 Instructor	/詹宜穎			
先修課程 Prerequisite				
課程描述 Course Description				
<p>在21世紀的今天，動漫已經成為一種極具影響力的文化現象，在不同的階級、年齡層、與文化裡廣為傳播。作為商品的同時，它也具有強烈的社會批判功能。這堂課正是要討論這個影響巨大的現象在東亞發展的過程。由於動漫的範圍極廣，本課程將以「漫畫」(comic/manga)為討論主題。日本是引領漫畫革新跨足世界最重要的國家，而東亞各國也在日本的帶動下，逐漸發展出具有各自特色的漫畫作品。因此，課程以日本的漫畫史出發，介紹日本戰後的漫畫，以及中國、韓國、臺灣等地的漫畫發展。每堂課輔以漫畫圖像敘事的解讀和分析，讓同學能通過漫畫的歷史脈絡、符號象徵、文化記憶，了解戰後大眾文化的發展與走向。</p> <p>課程分為三個部分，第一部分說明戰後至21世紀前20年日本漫畫主題與產業的轉變；第二部分聚焦於「類型」的演進，探討機器人、少女、歷史、運動、BL、異世界漫畫的歷史背景與文化解讀；第三部分探討中國、韓國、香港、臺灣各地的漫畫風格與產業發展。</p>				
課程目標 Course Objectives				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握動漫發展脈絡、歷史貢獻和文化意義。</li> <li>2. 培養對動漫藝術表現的認識與理解。</li> <li>3. 能夠運用所學，分析動漫結構、情節與圖像敘事。</li> <li>4. 增進對多元歷史文化與族群多樣性的認識。</li> <li>5. 通過分組活動與討論，增進團隊合作協調性。</li> </ol>				
系專業能力 Basic Learning Outcomes				課程目標與系專業能力相關性 Correlation between Course Objectives and Dept.'s Education Objectives
A	具備歷史學的基礎知識。(基礎力) Developing the Basic Knowledge in Historiography			○
B	具備語文與溝通的能力。(語言力) Developing the Capability of Writing and Communicatio			○
C	具備經典作品分析的能力。(分析力) Developing the Capability of Analyzing Classical Works			●
D	具備問題辨識與知識探究的能力。(洞察力) Developing the Capability of Identifying Questions and Academic Investigation			○
E	具備啟迪創作的的能力。(創造力) Developing the Capability of Creative Thinking and Academic Writing			●
F	具備科技數位化及資料搜尋的能力。(數位力) Developing the Capability of Locating and Using Digital Database and Materials			○
G	具備全球視野化觀點與接軌國際的能力。(國際力) Developing the Capability of Thinking with Global Perspectives and Integrating into International Scholarship			○
圖示說明 Illustration : ● 高度相關 Highly correlated ○ 中度相關 Moderately correlated				

授課進度表 Teaching Schedule & Content

週次Week	內容 Subject/Topics	備註Remarks
1	<p>課程導論：漫畫 (Comic) 與漫画 (マンガ) 簡介課程規劃，概述日本最早期漫画 (マンガ) 的出現</p> <p>閱讀文章：陳仲偉，〈日本漫畫與大眾社會之崛起：從江戸時代看起〉，《庶民文化研究》7期 (2013年3月)，頁1-38。</p>	
2	<p>拓展漫畫格局的手塚治虫 手塚治虫是日本漫畫史上極為重要的漫畫家。他終身投入漫畫創作，在作品中融入迪士尼的風格，開創日本在戰後故事、情節與表現手法的新格局。本週將以他的作品為主，並說明日本漫畫表情、線條、框格的表現手法。</p> <p>閱讀漫畫：手塚治虫《新寶島》(1947) 閱讀文章：夏目房之介著，潘郁紅譯，《日本漫畫為什麼有趣—表現和文法》(北京：新星出版社，2012)，頁3-42。</p>	
3	<p>1960-1980：劇画與寫實 1960-1980年代的日本是前衛與激進的年代，漫畫的表現方式也有了大幅的突破。本週將談及「劇画」漫畫，以及長篇連載的系列作品。</p> <p>閱讀漫畫：藤子・F・不二雄《哆啦A夢》(1969-) 閱讀文章：夏目房之介著，潘郁紅譯，《日本漫畫為什麼有趣—表現和文法》(北京：新星出版社，2012)，頁43-69。</p>	
4	<p>1980-2000：黃金時代 1980年代是日本漫畫的黃金時代，隨著商業誌和出版社之間的競爭白熱化，漫畫的質與量也有突破性的進展。本週介紹這個時期具代表性的漫畫，並探討漫畫產業的變化。</p> <p>閱讀文章：夏目房之介著，潘郁紅譯，《日本漫畫為什麼有趣—表現和文法》(北京：新星出版社，2012)，頁70-118。</p>	
5	<p>國慶日放假一週</p>	
6	<p>大轉折：2011年311事件及其影響 2011年的3月11日，日本東北發生的地震、海嘯與核災重創日本經濟和民生，對日本帶來了幾乎可與二戰原子彈比擬的創傷。而在這天之後，日本的漫畫界有許多創作者開始碰觸社會議題，通過漫畫提出對於日本社會的針砭。批判型的作品逐漸浮現。此外，事件過後，為了重振信心與希望，作品的風格也逐漸傾向於描寫團聚、重逢、再相見的結局。</p> <p>閱讀漫畫：しりあがり壽《那天之後的漫畫》(あの日からの漫画，2011) 閱讀文章：Jaqueline Berndt，〈以3/11為分界點的日本漫畫研究〉，《庶民文化研究》5期 (2012年3月)，頁76-87。</p>	
7	<p>機器人漫畫：鋼彈、無敵鐵金剛與賽伯格 戰爭對20世紀後半葉的日本而言是揮之不去的陰影，80年代興起的機器人故事經常基於對於戰爭、政治的反省。本週討論機器人與鋼彈動畫，是如何探討深沉的人性課題。</p>	
8	<p>少女漫畫與日本女性的「可愛」傳統 少女漫畫在日本市場占有非常重要的一席之地，甚至扮演了「戀愛教學者」的角色。本週探討日本少女漫畫的出現與男女之間戀愛的描寫，如何反映了日本社會結構中對女性的看法。</p>	
9	<p>期中考試週 Midterm Exam 宮崎駿的開創與日本的動畫產業</p>	<p>電影欣賞： 宮崎駿《魔法公主》</p>
10	<p>跨越種族與性別的愛：特殊類型的BL Boy's Love在21世紀異軍突起，且逐漸廣為人所接受。這一類型的漫畫可以說全然是由女性讀者、女性漫畫家、女性編輯所構築的產業，帶來極大的產值。近年來更頻頻改編動畫躍上電影螢幕。本週將探討這一產業興盛背後的社會思潮變化，通過社會學者溝口彰子的書籍，探討BL漫畫的公式、符碼、表現手法和思想的進化。</p> <p>閱讀文章：溝口彰子著，黃大旺譯，〈第二章〉，《BL進化論：男子愛可以改變世界！》(臺北：麥田，2016)。</p>	
11	<p>超熱血：競賽漫畫的本質 閱讀日本的運動與歷史漫畫，或許會經常有血水、汗水與淚水交織的熱血感。競賽／爭型的漫畫總能夠歷久不衰，本週將探討背後的歷史成因，與各種創新的表現手法。</p>	

12	從穿越到轉生異世界：躺平的世代？ 2010年以後，異世界主題逐漸成為顯學，甚至到了「氾濫」的地步。本週將帶出「異世界」主題出現的社會背景與「異世界」產業的發展。	
13	條漫的進擊：韓國漫畫的發展 韓國漫畫市場在21世紀之後，逐步發展出自己的風格，其中又以Naver Webtoon線上漫畫興起最為關鍵。2009年韓國出版業開始嘗試採用線上漫畫，主打讓讀者利用零碎的時間、智慧型手機，就可以輕鬆閱讀的條狀漫畫。條狀漫畫如何改變漫畫界的生態？其是否帶來「漫畫革命」？其對中國、臺灣的影響如何？是否造成對日本的文化逆輸入現象？	
14	有政府好安心？：臺灣漫畫的發展與困境 臺灣具有移民文化的特性，相對於日本、韓國而言，更容易接受不同族群、社會的文化產品，因而在臺灣可以很容易就取得日本、韓國、中國、香港、歐美各地的漫畫。然而這也可能是臺灣漫畫發展的隱憂。本週將回到臺灣，考察臺灣的漫畫發展。	
15	危機？轉機？：中國漫畫的發展 本週簡介中國在改革開放之後，漫畫的起步與發展。	
16	課程的補充 1. 日本漫畫對美國漫畫的影響 2. 「漢化組」的出現與版權問題 3. 漫畫產業的前景與未來趨勢 4. 問題與討論	
17	元旦放假一週	
18	期末考試週 Final Exam	

### 教學策略 Teaching Strategies

- 課堂講授 Lecture
  分組討論 Group Discussion
  參觀實習 Field Trip  
 其他 Miscellaneous:

### 教學創新自評 Teaching Self-Evaluation

#### 創新教學(Innovative Teaching)

- 問題導向學習(PBL)
  團體合作學習(TBL)
  解決導向學習(SBL)  
 翻轉教室 Flipped Classroom
  磨課師 Moocs

#### 社會責任(Social Responsibility)

- 在地實踐 Community Practice
  產學合作 Industry-Academia Cooperation

#### 跨域合作(Transdisciplinary Projects)

- 跨界教學 Transdisciplinary Teaching
  跨院系教學 Inter-collegiate Teaching

- 業師合授 Courses Co-taught with Industry Practitioners

其它 other:

---

學期成績計算及多元評量方式 Grading & Assessments

配分項目 Items	配分比例 Percentage	多元評量方式 Assessments							
		測驗 會考	實作 觀察	口頭 發表	專題 研究	創作 展演	卷宗 評量	證照 檢定	其他
平時成績 General Performance	20%						✓		每週出席課程討論
期中考成績 Midterm Exam	20%			✓					無期中考試
期末考成績 Final Exam	40%				✓				必須繳交口頭報告簡報與書面報告
作業成績 Homework and/or Assignments	20%		✓				✓		每週書寫課堂心得(共10週)
其他 Miscellaneous (_____)							✓		期中考觀看動畫電影並撰寫心得

評量方式補充說明

Grading & Assessments Supplemental instructions

平時成績20%：出席與課程討論（請假需事先來信）

作業成績20%：第2至6週，每週課堂上有討論作業，於課上完成並繳交。

期中口頭報告20%：第7至16週，每週安排3-4位同學介紹一部自己喜歡的漫畫。（包含作者、繪畫形式、內容、時代連結、衍生議題）

期末報告40%：繳交個人紙本報告，分析與實作二選一：

1. 挑選一部漫畫，運用上課講述的方法進行文本分析。（評分標準：作者介紹10%、漫畫主旨分析10%、內容分析10%、畫面呈現10%）

2. 畫一篇至少10頁的漫畫(不限四格短篇或是長篇故事漫畫)，有基本的情節架構與主題即可。（創作加分：總分+5分。評分標準：主題10%、思想內容20%、畫面構成10%）

教科書與參考書目（書名、作者、書局、代理商、說明）

Textbook & Other References (Title, Author, Publisher, Agents, Remarks, etc.)

漫畫史

小山昌宏，《戰後日本マンガ論争史》。東京：現代書館，2007。

米沢嘉博，《戰後野球マンガ史》。東京：平凡社，2002。

米沢嘉博，《戰後少女漫画史》。東京：ちくま文庫，2007。

清水勳，《四コマ漫画—北齋から「萌え」まで》。東京：岩波書店，2009。

清水勳，《漫画の歴史》。東京：岩波書店，1991。

清水勳，猪俣紀子，《日本の漫画本300年》。京都：ミネルヴァ書房，2019。

竹内オサム，《戰後マンガ50年史》。東京：ちくまライブラリー，1995。

竹内長武著，李斌譯，《戰後漫畫50年史》。南京：南京大學出版社，2010。

陳仲偉，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》。臺北：唐山，2009。

陳仲偉，《日本漫畫400年：職人技藝、文化融合與內容產業的特質》。臺北：唐山，2016。

津堅信之，《日本アニメ史》。東京：中央公論社，2022。

澤村修治，《日本マンガ全史》。東京：平凡社，2020。

陳仲偉，〈日本漫畫與大眾社會之崛起：從江戶時代看起〉，《庶民文化研究》7期（2013年3月），頁1-38。

保羅·葛拉維(Paul Gravett)著，連惠幸等譯，《日本漫畫60年》。新北：西遊記文化，2006。

保羅·格拉維特，周彥譯，《日本漫畫60年》。北京：世界圖書出版，2013。（簡體版刪去許多內容）

漫畫論

frederik L. Schodt, 樋口あやこ，《ニッポンマンガ論》。東京：マール社，1998。

Jaqueline Berndt, 佐藤和夫、水野邦彦譯，《マンガの国ニッポン—日本の大衆文化・視聽文化の可能性》。東京：花伝社，2007。

大塚英志、ササキバラ・ゴウ，《教養としての〈まんが・アニメ〉》。東京：講談社，2001。

中野晴行，《マンガ進化論》。東京：プルース・インターアクションズ，2009。

夏目房之介，《マンガ学への挑戦：進化する批評地図》。東京：NTT出版，2004。

少女漫畫、BL漫畫

大串尚代，《立ちどまらない少女たち：〈少女マンガ〉的想像力のゆくえ》。東京：松柏社，2021。

押山美知子，《少女マンガジェンダー表象論——〈男裝の少女〉の造形とアイデンティティ》。東京：彩流社，2013。

飯田耕太郎，《戰後民主主義と少女漫画》。東京：PHP研究所，2009。

溝口彰子著，黃大旺譯，《BL進化論：男子愛可以改變世界！》。臺北：麥田出版，2016。

齋藤環著，林詠純譯，《戰鬥美少女的精神分析：從心理學、動漫媒體及日式空間看陽具少女的誕生與御宅族心理》。臺北：心靈工坊，2023。

Toku, Masami. "Shojo Manga! Girls' Comics! A Mirror of Girls' Dreams." Mechademia 2 (2007): 19-32.

McLelland, Mark J., Kazumi Nagaike, Katsuhiko Suganuma, and James Welker. *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

Kano, Ayako. *Japanese Feminist Debates: A Century of Contention on Sex, Love, and Labor*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2016.

#### 漫畫的形式與表現論

史考特·麥克勞德 (Scott McCloud), 朱浩一譯, 《漫畫原來要這樣看》。臺北: 愛米粒, 2021。

史考特·麥克勞德 (Scott McCloud), 謝斌安譯, 《漫畫原來要這樣畫》。臺北: 愛米粒, 2022。

史考特·麥克勞德 (Scott McCloud), 郭庭瑄譯, 《漫畫原來還可以這樣看》。臺北: 愛米粒, 2021。

河野史代著, 蘇暉婷譯, 《漫符圖譜》。新北: 木馬文化, 2018。

夏目房之介著, 潘郁紅譯, 《日本漫畫為什麼有趣——表現和文法》。北京: 新星, 2012。

陳麗秋, 〈從創作者角度探討: 「逐頁」與「條狀」漫畫之創作思維與環境轉化研究〉, 《設計學研究》25卷1期 (2022年), 頁1-21。

#### 文化、社會學研究

Jaqueline Berndt, 〈以3/11為分界點的日本漫畫研究〉, 《庶民文化研究》5期 (2012年3月), 頁76-87。

吳新蘭, 《存在與感知: 日本動漫在中國的跨文化影響》。北京: 知識產權出版社, 2012。

李衣雲, 《漫畫的文化研究: 變形、象徵與符號畫的系譜》。新北: 稻鄉, 2012。

李衣雲, 《變形、象徵與符號化的系譜——漫畫的文化研究》 (新北: 稻鄉, 2012), 頁163-258。

宮原浩二郎、荻野昌宏, 《マンガの社会学》。京都: 世界思想社, 2001。

東浩紀, 褚炫初譯, 《動物化的後現代: 御宅族如何影響日本社會》。臺北: 大藝出版, 2012。

東浩紀, 黃錦容譯, 《遊戲性寫實主義的誕生: 動物化的後現代2》。臺北: 唐山出版社, 2015。

Kern, Adam L. *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan* [in Some kibyōshi items translated from Japanese.]. Harvard East Asian Monographs. Cambridge, Mass.: Harvard University Asia Center: Distributed by Harvard University Press, 2006.

Daliot-Bul, Michal, and Nissim Otmazgin. *The Anime Boom in the United States: Lessons for Global Creative Industries*. Harvard East Asian Monographs, 2017.

Watanabe, Takehiro. "Debts of Redemption: Usury Manga and the Morality of Money in Contemporary Japan." *positions: Asia critique* 25, no. 3 (2017): 565-93.

Leheny, David Richard. *Empire of Hope: The Sentimental Politics of Japanese Decline*. 2018.

#### 漫畫思想

四方田犬彥著, 邱香凝譯, 《漫畫的厲害思想: 1960-80年代日本漫畫的嶄新想像》。臺北: 奇異果文創, 2020。

足立加勇, 《日本マンガ・アニメにおける戦いの表象》。東京: 現代書館, 2019。

#### 漫畫產業

中野晴行, 《マンガ産業論》。東京: 筑摩書房, 2004。

李衣雲, 《讀漫畫: 讀者、漫畫家和漫畫產業》。臺北: 群學, 2012。

周文鵬, 〈當代臺灣漫畫的創作及產業變遷——通往數位平台的困境與省思〉, 《休閒研究》8卷2期 (2019年3月), 頁1-17。

范亞楠, 〈第三章 當代中日新漫畫書刊的版本比較〉, 《通過中日漫畫書刊的版本比較分析當代中國漫畫的發展與現狀》 (大連: 大連工業大學藝術設計學院碩士論文, 2020), 頁19-44。

#### 動畫

Patrick Drazen 著, 李建興譯, 《日本動畫瘋》。臺北: 大塊文化, 2005。

鈴木敏夫, 緋華瑠譯, 《天才的思考: 高畑勳與宮崎駿》。臺北: 新經典圖文傳播有限公司, 2021。

杉田俊介, 于素秋、李延坤、武寶瑞譯, 《宮崎駿評傳: 眾神和孩童的故事》。北京: 商務印書館, 2021。

山川賢一著, 曹逸冰譯, 《宮崎駿和他的世界》。北京: 中信出版集團, 2017。

野村幸一郎編, 《宮崎駿が描いた少女たち》。東京: 新典社, 2018。

#### 台灣漫畫史

劉維英等, 《臺灣時代: 臺史博漫畫特展專刊》。臺南: 臺灣史博館, 2020。

陳仲偉, 《台灣漫畫文化史: 從漫畫的角度看台灣漫畫的興衰》。臺北: 杜葳廣告, 2006。

洪德麟, 《台灣漫畫40年初探(1949-1993)》。臺北: 時報文化, 1994。

李衣雲, 《私と漫畫の同居物語》。臺北縣: 新新聞文化, 1999。

#### 中國漫畫史

畢克官、黃遠林著, 《中國漫畫史》。北京: 文化藝術出版社, 1986。

陳維東主編, 《中國漫畫史》。北京: 現代出版社, 2015。

#### 巴哈姆特研討會論文集

梁世佑主編, 《動漫遊戲研究的新時代與發展性: ACG文化國際學術研討會暨巴哈姆特論文獎十週年紀念論文集》。臺北: Ainosco Press, 2023。

梁世佑主編, 《戰鬥與力量: 第四屆御宅文化研討會暨巴哈姆特論文獎文集》。臺北: 國立陽明交通大學出版社, 2016。

課程教材網址(含線上教學資訊, 教師個人網址請列位於本校內之網址)

Teaching Aids & Teacher's Website(Including online teaching information.

Personal website can be listed here.)

Pocketcomics: <https://www.pocketcomics.com/>

Webtoon: <https://www.webtoons.com/zh-hant/>

臺灣漫畫基地: <https://www.tcb.tw/zh/>

巴哈姆特電玩資訊站: <https://www.gamer.com.tw/>

其他補充說明 (Supplemental instructions)

課綱將依據實際上課情況隨時調整。