

將漫畫溶入英語教學

張秀穗

國立台北教育大學兒英系 副教授

一、前言

仍記得二十多年前大學時代，大三、大四時閱讀《英文中國郵報》(*The China Post*)，伴我成長的不只是英文新聞，還有英文漫畫。最喜愛的是 Garfield 這隻頑皮、機靈的大肥貓。這些英文四格漫畫，帶給我這個讀者的除了英語語言的學習，更有生活的樂趣 (fun; pleasure)，以及文化內涵。多年後再回首，猛然驚悟，誠如 Ellis 和 Brewster 所言，目標語語言學習、樂趣、文化學習，這些正是各地英語作為外語或第二語學習之教學目標 (2002)。

幾年前，在美國修讀博士學位期間，更耳聞在亞洲研究 (*Asian Studies*) 系，有老美為了日本漫畫選擇日文作為主修領域。相信漫畫對第二語學習者是深具吸引力的。Norton (2003) 的研究，更指出漫畫對第二語學習者而言，媚力無可擋。

因此，本文擬先談漫畫與語言學習 (特別是第二語學習) 的關係；接著，筆者將以評審觀點，談臺北縣英語四格漫畫創作比賽作品，期提供未來的參賽者作參考。最後，本文將推薦漫畫相關資源，期提供教師應用漫畫於英語教學之參考。

二、漫畫與語言學習 (特別是第二語學習) 的關係

首先本文探究漫畫與語言學習 (特別是第二語學習) 的關係。就閱讀來說，閱讀專家 Nuttall (1996) 強調「樂趣」(enjoyment) 和「理解」(understanding) 緊密相關，兩者又與閱讀練習量相關。她提出「弱讀者的惡性循環」(the vicious circle of the weak reader) 以及「好讀者的良性循環」(the virtuous circle of the good reader) 之概念。前者指的是，讀的慢的人對所閱讀的鮮感興趣，更不可能有「樂趣」；既然未樂於閱讀，就會盡量少讀；缺乏練習，對所讀的就難理解，閱讀速率就無法增進。「好讀者的良性循環」則指與此相反之情況。

既然「樂趣」在閱讀上攸關「理解」與閱讀練習量，漫畫在閱讀領域就該有重要地位，因為，誠如 Mallia (2007) 指出，漫畫向來主要被視為娛樂的媒介 (an entertainment medium)，和休閒連結在一起。此近似 Krashen (1993) 的「消遣性閱讀」(light reading)，也令人聯想到「輕食」(a light meal)；是沒負擔、愉悅人心的。Krashen (1993) 直接點名漫畫書乃消遣性讀物，可誘發孩子閱讀的動機。吾人可由此推之，要從「弱讀者的惡性循環」中跳脫出來，漫畫閱讀可以是個法子。

其實早在 Krashen 之前，Wright (1976) 就呼籲漫畫書內特有的連續性繪圖，對第二語言閱讀貢獻是相當正向的，他因此提倡將漫畫用在語言課程；他同時也聲稱漫畫中非語言的成份可用在寫作教學 (引自 Norton & Vanderheyden, 2004, p. 203)。

然而儘管 Wright (1976) 及 Krashen (1993) 的提倡，從 1950 年代起，關於將漫畫書用於第二語教育或本國語教室，一直是有爭議的 (Norton & Vanderheyden, 2004)。有趣的是，筆者發現即使到了 2009 年 1 月，於紐約舉辦的第一屆討論如何將漫畫使用於教室的學術性研討會；研討會名稱 - - *Graphica in Education: Bringing the Discussion of Graphic Novels Out from Under the Desk* - - 仍透露出漫畫使用於教室走的漫漫長路。可喜的是此研討會的舉辦，意謂學者專家們已將漫畫視為頗具潛力的教學素材。漫畫的確有別於傳統文本，但研究者如 Norton

和 Vanderheyden (2004) 亦以其實證研究結果，鄭重呼籲在此科技、社會已變得多元的年代，應重新思考「讀寫教育」(literacy) 概念(應該用 multiliteracies 一字)，將漫畫納入課室以利學子的語言學習。

將漫畫使用於語言課室，有那些好處？Clydesdale (2008)認為是語言和文化學習兩者兼得。Lapin (2010)則認為漫畫使用於教室，其價值在於文字與圖像交織一起，讀者需動用兩種智能(intelligences)以獲取意義。她指出漫畫特有之圖像安排方式，特別有利於那些閱讀時不擅於將文字圖像化(visualization)的讀者。漫畫文字精簡，使得閱讀材料不難，加上圖所提供的情境，有助理解不懂的字、讓學生不再產生面對一攤文字常有的挫折，靠這一系列的圖相助，對漫畫呈現的故事得以理解，而因文字少，讀者得以一再練習。事實上，這些視覺圖像不但可嘉惠弱的讀者，對任何英語學習者、初學者、不願閱讀的人(reluctant readers)、閱讀時無法專心的讀者，同樣具助益。Clydesdale (2008)有類似看法，認為讀者無需太費力就可理解，因為動作隨著文字呈現。

Lapin (2010)進一步指出，至於使用傳統文本時教的閱讀理解技巧，也可以透過漫畫來教，而且透過漫畫教閱讀理解技巧，有助學生後來閱讀傳統文本。她舉例，如推論技巧(inferencing)會運用在漫畫格與格間的空間，漫畫讀者須推論動作、在心中將未見到的小部份建構起來，故事才得以順暢進行。另，段落的概念，可將場景、動作、對話敘述出來，一個段落就形成了。透過漫畫也可幫學生瞭解文本中內「聲音的概念(the concept of voice)」。是敘事者在說話？還是漫畫中人物角色在說話？漫畫/文本是以第一人稱、還是第三人稱寫的？

綜合來說，漫畫有別於傳統文本，無法取代傳統文本，但值得將之使用於語言教室。漫畫可提供閱讀樂趣、語言學習、以及文化學習的機會，降低閱讀挫折感，也可以透過漫畫教閱讀理解技巧。

三、臺北縣英語四格漫畫比賽作品

在臺灣，臺北縣教育局對英語四格漫畫頗重視，自 2006 年開始就舉辦中小英語四格漫畫創作比賽。因本人一向喜愛英語四格漫畫，應承辦 2010 年英語四格漫畫創作比賽的白雲國小劉耿銘校長之邀任評審時，就滿懷期待。茲以評審的經驗為基礎，談臺北縣英語四格漫畫創作比賽之作品。

2010 年的比賽，首次分初賽及複賽進行。初賽報名踴躍，參賽件數國小中年級組 547 件、國小高年級組 825 件、國中組 383 件、教師組 29 件，收到的總合格作品近 1800 件。為讓評審過程具效率，初賽評選採「初審」和「複審」兩階段進行。「初審」階段為「快速篩選」，由五位評審(兩位藝能科教師、兩位英語教師及本人)，就四組所有作品，一一瀏覽、審查，以構圖、內容、版面處理為審閱重點，獲五位評審皆認同者，得以進入「複審」階段；此階段之審查，依比賽辦法規定為：主題內容(20%)、文字故事(25%)、完整度(25%)、圖畫技巧(15%)、創意表現(15%)。

初賽評選經過一番奮戰後，五位評審決議選出四組優秀作品各 40 件參加複賽，而教師組因參加件數較少，取 5 件直接公佈決選結果，不參加複賽。評審們亦討論出學生組複賽主題三個：生活趣事、旅遊趣事、節慶趣事；再請教育局科長擇一公佈。

11 月 20 日的複賽，採現場創作，參賽者主題為「旅遊趣事」。參賽者在複賽之前即已知悉比賽主題，得以事先準備、構思，或獲得他人指導。但現場創作時，只有參賽者得以進入比賽現場。複賽評選，由五位評審(同樣是參與初賽評

選的五位)將不符主題「旅遊趣事」之作品先行篩除,再循初賽評選流程及方式,進行「初審」和「複審」。五位評審仔細評選並充份討論交換意見後,從每一組遴選出特優5名、優等10名,並依各組作品表現,決議選出國小中年級組佳作11名、國小高年級組佳作7名、以及國中組佳作7名。(請參見下表)。

組別	特優	優等	佳作	總計
國小中年級組	5	10	11	26
國小高年級組	5	10	7	22
國中組	5	10	7	22

茲就比賽辦法所規定之審查面向,對複賽作品再次審視:

(一)、所有獲獎作品切題,確實地呈現主題,脈絡清楚,可讀性高。這些獲獎作品,都針對「旅遊趣事」創作,呈現某次旅遊經驗;而內容可讀性程度高低則為進一步影響得分,亦即作品是否可讓讀者看懂文意(meaning-making)。複賽作品中不乏離題作品,是缺憾處;有的作品未呈現「旅遊趣事」,例如只在四格圖中,呈現前往四個地方可從事的活動,因此在第一關就被篩除了。對主題的掌握極為重要,如果不是離題,有更多作品可入選佳作。

(二)、「四格漫畫」在文字故事須生動有趣,常有令人驚豔、轉折(twists)的情節。因具備極短篇「短小精悍」的特質,「四格漫畫」以短短數個句子和對話在情節上作轉折,才是上上之作。有些複賽作品,只單純以句子描述繪圖,就失去了令人驚豔的趣味,也難以將之納入「四格漫畫」這個範疇。

(三)、完整度夠、格與格間連結順暢(flow)、具邏輯性、緊湊度佳者,才算上選。獲獎之上選作品,格與格間發展自然、合理。有些複賽作品,如果讓評審們認為各格順序安排上必須調整的話,則略遜一籌。

(四)、獲獎之作品圖畫技巧優異。畫面整潔,圖文安排佳,人物及對白清楚明確。另,繪者這些現場的創作,揮灑出其對顏色的高度掌控。

(五)、獲獎之作品展現高度創意,擅用上色技巧或人物造型,得宜、生動地配合文字來表達故事,巧妙地將文字與圖像同時使用。除了美學效益外,更引發閱讀/閱覽者對此「繪圖文本」(graphic text)之高度興趣。

臺北縣「英語四格漫畫」比賽的舉辦,值得嘉許,因為這樣的比賽參賽者須具備多元智能(multiple intelligences);獲獎者難能可貴,往往需具備美術、文學極短篇(short short stories)、以及英文各方面素養。參賽者是國中、小階段的孩子,在英語文上自然有待再耕耘,所幸孩子來日方長。參賽者亦需多接觸英語四格漫畫。

四、英文漫畫相關資源

孩子們要產出英文漫畫,多接觸英文漫畫是有必要的,英語教師可將英文漫畫作為教學補充素材之一。在此,介紹一些相關資源,供英語教師參考。

Chu (2009)在研討會發表時所使用之綱要,針對英語作為外語學習,提供教師選擇漫畫的方法和可行之教學活動,以引發學生閱讀動機。另,亦列出實用之網址供英語教師和讀者參考。

Lapin (2010)的文章題為”Exploring Graphic Text—Comics to Graphic Novels”,易讀,是有心探索英文漫畫的英語教師必讀的一篇。此文章以簡顯文

字談「繪圖文本」(包括較短的漫畫和較長之文本-- graphic novels)，在語言教學上的強項外，亦推薦珍貴資源，讀者可依其所點出之難易度，找到所推薦之網上電子漫畫、紙本漫畫及 graphic novels 書目。至於教師如何將漫畫應用於教學，此文章也推薦相關網站，如：

<http://www.humblecomics.com/comicsedu/print.html> 及
<http://www.teachingcomics.org/>

<http://mlc2006.wikispaces.com/Comics+and+Graphic+Novels>，此網站除提供網上漫畫(comics online)供閱讀，還提供漫畫相關研究書目、教學點子、評量學生作品之評量標準及漫畫其它相關資源，亦介紹漫畫製作軟體、漫畫藝術期刊等訊息。

<http://www.comicsintheclassroom.net/>，這個網站提供漫畫供閱讀、亦提供教案。

<http://diamondbookshelf.com/public/default.asp?t=2&m=1&c=20&s=470>

，此網站是介紹 Maryland Comic Book Initiative。該計畫結合教師、校長、行政人員以及漫畫書專家，致力發展出一套將漫畫引入國小課室的方法。讀者可在此網站看到 Maryland 州州府對漫畫應用於教學的努力。網站上所特別指出的 www.toon-books.com，很值得一訪；除了網路漫畫外，在其 ”Toon in the classroom!” (<http://www.toon-books.com/classroom.php>) 可獲得教學資源、教案、亦可嘗試製作漫畫。

http://en.wikipedia.org/wiki/Create_a_Comic_Project#cite_note-6，此網頁介紹 John Baird 所創立之 The Create a Comic Project (CCP)；CCP 鼓勵孩子創作。運作此網頁中相關連結，可在網站上看見臺灣孩子的漫畫作品，收錄的是 Baird 之前在何嘉仁美語班任教時引導孩子們製作之漫畫成果。相信臺灣的英語教師和學生讀這些四格漫畫，一定格外親切。

<http://comiclife.com/education> 此網站引介 ”Comic Life” 這個軟體工具。

五、結語

英文四格漫畫是英語學習很不錯的素材，英語教師若將之使用於英語課，可讓更多臺灣孩子愛學英文、享有樂趣。何以要使用漫畫於語言課？筆者對這個問題的回答，和 Clydesdale 相同——「漫畫雖然可以有效地傳輸目標語及其文化，…並不需要將目標語及其文化(透過漫畫)強加給學生。讓學生以不帶壓力的方式(a non-stressful way)接觸目標語及其文化就頗具價值與效益」(Clydesdale, 2008, p. 10)。在一堆考試中，英語教師實在應該適當地選用英文四格漫畫，為孩子的英語文學習注入樂趣這個成份。

而具多元智能的學子，更需透過英語教師之教學與引介，讓他們多接觸英文漫畫作品，在英語文上紮基本功，並熟悉英語四格漫畫這個文類。衷心期盼，臺灣學子的英語文學習是有趣的，也冀望明年臺北縣英語四格漫畫創作比賽的作品更優秀，更讓我們期待「英語四格漫畫幾米」的誕生。

References

- Chu, C.-T. (2009). Comics strips to the rescue! A Presentation at Spring 2009 M.A. TESOL Conference. Available at:
http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:4bs9bN-dmyMJ:nowsf.net/webpicturesdata/clancyhandout.pdf+Effects+of+comic+strips+on+L2+learners'+reading+comprehension&hl=zh-TW&gl=tw&pid=bl&srcid=ADGEESjFVMhD0k-1HIZ4eZZOQvt4xEf-F5G7aSCgfHOSerxpe50wbggHEZqVm9VnsY-L3tFUd66vxGwYgXOqJwDuZ65KcCiSud-OrsIKpl8_utbAvCqVUOfDVW6RjuPuMPPJ6R8wcgps&sig=AHIEtbRjwm8eIlThHpqZmIYtfpOWmJuq0A
- Clydesdale, J. (2008). A bridge to another world: using comics in the second language classroom. [Electronic version]. Available at:
<http://web.uvic.ca/~literacy/confproced.html> [data retrieved on Dec. 16, 2010]
- Ellis, G., & Brewster, J. (2002). Foreign language learning at primary level. In *The primary English teacher's guide* (2nd ed.) (pp. 1-12). Essex, England: Penguin.
- Krashen, S. D. (1993). *The power of reading: Insights from the research*. Englewood, CO: Libraries Unlimited.
- Lapin, G. (2010). Exploring graphic text—comics to graphic novels. Available at:
www.primarilyreading.com/uploads/summary_of_pres.pdf [data retrieved on Dec. 17, 2010]
- Mallia, G. (2007). Learning from the sequence: The use of comics in instruction. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 3(3). Dept of English, University of Florida. available at:
http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/mallia/ [data retrieved on Dec. 16, 2010]
- Norton, B. (2003). The motivating power of comic books: Insights from Archie comic readers. *The Reading Teacher*, 57(2), 140-147.
- Norton, B., & Vanderheyden, K. (2004). Comic book culture and second language learners. In Norton, B., & Toohey, K. (Eds.), *Critical pedagogies and language learning* (pp. 201-221). Cambridge University Press.
- Nuttall, C. (1996). An extensive reading programme. In *Teaching reading skills in a foreign language* (pp. 127-148). Oxford: Heinemann English Language Teaching.
- Wright, A. (1976). *Visual materials for the language teacher*. London: Longman.