

# 中國抗戰漫畫符號傳播與敘事研究

## Study on Propagation and Narration of Chinese Anti-Japanese Cartoons Symbols

張淑冠

Chang, Shu-Kuan

江蘇省鹽城師範學院美術與設計學系副教授

### 摘要

中國抗戰漫畫作為戰爭歷史變遷的紀錄文本，擁有研究的價值與存在的意義。過往研究抗戰漫畫多以歷史與圖像的視角進行分析，並以漫畫的發展、作者、風格、期刊等等為專題研究對象。本文突破過去的研究方向，以符號學作為視覺圖像漫畫的跨學科研究理論方法，通過索緒爾（Ferdinand de Saussure 1857-1913）以及皮爾斯（Charles S. Peirce, 1839-1914）符號體系中的表意作用，深入探討抗戰漫畫圖像符號的文本詮釋與符號意義。並分別從符號傳播與敘事的角度的角度，分析抗戰漫畫符號的傳播現象以及其過程的本質規律；剖析抗戰漫畫符號的敘事功能以及所具備的條件特質。期望未來對漫畫符號研究應用有所參考與啟發。

**【關鍵詞】** 抗戰漫畫符號、符號傳播、符號敘事

## 壹、前言

自古以來，所謂教育就是讀書認字，不論中國或西方的教育體制都建立在讀書閱讀上面，於是認字與讀書成為接受教育、傳承知識的主要方式，認為文字才是民族進入文明社會的重要標誌，「其結果，教育者與被教育者都忽略了圖像閱讀，人們雖非字盲，卻是圖盲，而圖盲實際上也是文盲。」<sup>1</sup>讀文與讀字一直是受教者的主要閱讀方式，直到西方工業革命的傳入，改變了民眾的閱讀習慣。清末民初時期，當西方流行的大眾傳播媒體如機械印刷書籍、報刊和雜誌等傳入中國後，大量的視覺圖像開始流傳於民間，這些圖像包括黑白照片、插畫以及漫畫，成為了當時作為娛樂、廣告、宣傳等重要的媒介。這些圖像之所以吸引讀者們的眼球，具有幾點特性：其一，形象比文字更具有視覺衝擊力，更容易在第一時間引起注意，進而激起閱讀的慾望。其二，圖像的色彩與造型特徵容易給人直觀印象，其表達的思想和意義也同時給人深刻的思考與回味。其三，閱讀對象不受拘限，不論教育程度高低的對象或是老弱婦孺，都能輕易理解圖像的表述意涵。圖像的這三個特點起到文字在宣傳傳播方面不能替代的作用，這也是抗戰時期，漫畫圖像能輕易成為抗日宣傳的重要首選原因。

讀圖與讀畫的重要性，讓人不得不關注視覺圖像研究的意義與價值。視覺圖像中的讀圖與讀畫不僅促進多維度思考，也幫助創意激發、更能提升審美感受，受到現今人文社會與教育學術領域的重視，也帶動 20 世紀以後，圖像學與視覺文化研究，甚至促成與符號學、傳播學、社會學...等等跨學科研究的崛起，顯示學者已經意識到讀圖與讀字一樣重要的地位，並積極探索圖像多元的研究領域。

以符號學視角集中討論視覺圖像符號成為近幾年熱門的研究方向，其中包括漫畫符號的研究。過去研究漫畫主要以歷史和視覺藝術的角度審視，在研究動態上選擇漫畫史、漫畫家、漫畫期刊、漫畫風格等等作為專題的研究物件；也應用了傳播學進行研究，以生產、訊息、讀者與社會效果等作為漫畫傳播領域的主題研究。到了近當代研究漫畫的學者開始嘗試將符號學帶入漫畫研究當中，現今流

---

<sup>1</sup> 段煉，《視覺文化：從藝術史到當代藝術的符號學研究》，江蘇：江蘇美術出版社，2018年，頁3。

行的大眾漫畫延伸至動漫的圖像都成為符號學的研究範圍，並以現代符號學理論研究有關漫畫圖像內容的符號元素、符號發展規律、符號意義、符號與人的互動關係...等等諸多研究課題。法國漫畫研究學者提里·格容斯帝恩（Thierry Groensteen）曾提出漫畫需用新「符號學」方法，強調漫畫的詩意維度，將漫畫視為一種語言來探討<sup>2</sup>。符號原被視為研究語言學的工具，現在衍用到圖像身上用來解釋畫面的視覺語言，並以符號學深入研究能夠思索出漫畫媒介的特殊性，界定漫畫符號研究的新疆界。

中國抗戰漫畫作為戰爭歷史變遷的紀錄文本，樹立了中國早期漫畫發展的里程碑，其地位重要性不可抹滅。然而，過去大多採用歷史和視覺藝術的視角來研究抗戰漫畫的發展，此研究方向已經開始受到侷限。隨著跨學科研究的必要性與迫切性逐漸增長，筆者嘗試透過符號學理論的路徑走入抗戰漫畫的領域。首先，要打破過往著重於歷史發展與外在形式研究的思維，轉而關注抗戰漫畫內在關係的現象，將抗戰漫畫視為一種視覺的溝通，是為達到社會性目的的視覺語言，這與符號就是「被認為攜帶意義的感知」的定義以及符號即傳達意義的解釋不謀而合。本文以符號學為框架，為抗戰漫畫研究議題提供一個不同的思考方向，冀望未來對漫畫符號研究應用有所參考與啟發。

## 貳、抗戰漫畫與符號文本

什麼是漫畫？漫畫是透過簡化而放大某種特徵的表現形式，它不同於拍攝圖像和寫實繪畫的真實物理效果，而是掌握部分特徵來代替全部，以簡化、誇飾的造型來強化某部分行為或形象。抗戰漫畫在當時抗戰時期能取代文字與繪畫成為宣傳的主力，除了漫畫圖像可以不受拘束、自由揮灑，題材亦不受限制，形象畫法自由，其風格特色普遍認為須具有極大的誇飾性、諷刺性、幽默性、娛樂性，這些條件容易引起觀眾的快感，吸引人們的注意，並容易成為討論的焦點，來藉此達到宣傳的目的。當然絕大部份原因在於漫畫圖像簡潔易懂的畫風優勢，有時候是文字言語和繪畫語言不能抗衡的，尤其是對文盲者或教育程度低的民眾而言，

---

<sup>2</sup> 鄭慕尼，〈提里·格容斯帝恩《漫畫系統》書評〉，《現代美術學報》（台北市立美術館，2012年5月），第23期，頁128。

更能夠接受這種大眾化的圖像形式。

什麼是符號？在最早的文明中，人們已經創造了符號，也就是圖像符號，從洞窟壁畫再到象形文字的發明，無一不是圖像符號的再現，它們來自於歷史的演進和意義的傳承，從圖像、語言再到文字的演進，日積月累成就了一套套符號系統的產生，象徵著人類文明的進步。關於符號的解釋，趙毅衡學者給了這麼一個定義：「符號是被認為攜帶意義的感知：意義必須用符號才能表達，符號的用途是表達意義。」<sup>3</sup>，任何意義都必須靠符號才能被表達、被解釋。當我們談論一個東西的時候，並不是談論這個東西的本身，而是我們腦中對這個東西所產生的概念。所以當民眾觀看抗戰漫畫作品，也並不是在看圖像本身，而是我們腦中對這幅漫畫作品所產生的概念或想法，進而產生意義，包括形象的映射再到精神上的思維，都是攜帶意義的。所以漫畫符號研究的是攜帶意義的圖像符號。

研究抗戰漫畫攜帶意義的圖像符號，首先，需要瞭解其漫畫符號的組合部分，包括有創作意圖-符號文本-讀畫解讀之間的關連性，分別是由漫畫家-漫畫作品-讀畫者所衍伸出來的部分。其中，符號經常以組合方式形成一個合一意義的表意單元，這種組合我們稱之為「符號文本」，作為仲介的符號文本經常成為符號學的研究焦點。自從 1968 年羅蘭·巴特(Roland Barthes, 1915-1980)提出「作者以死」這個觀念之後，作者的主宰地位被顛覆，文本獲得了自由闡釋的空間<sup>4</sup>。符號文本緊密連結漫畫家的創作意圖與讀畫者的接收解讀之間交流關係以及讀畫者如何與文本進行互動。文本首先需要攜帶漫畫家的創作意圖，有了創作意圖，符號文本的意義才能夠存在，但是除了作者的意圖還必須具備讀畫者的觀看與解讀的條件，抗戰漫畫必須理據其預期意義是否被體現，來考慮它是否成功或失敗。抗戰漫畫符號的最終目的，是在戰爭爆發的當下，讓抗戰宣傳符號意義能夠傳遞出去，以符號的形式文本為仲介，讓作者意圖和讀畫者解讀能夠雙向相互交流與互動並達成統一，讀畫者需要通過符號文本來理解作者的意圖，進而得到共識，讓符號意義獲得體現，以成功達到傳播宣傳的影響力。

---

<sup>3</sup> 趙毅衡，《符號學》，臺北：新銳文創，2012年，頁2。

<sup>4</sup> 陳怡樺，〈作者已死：巴特與後現代主義〉，《網路社會學通訊期刊》(第18期)，2001年。取自 <http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/18/18-11.htm>

抗戰漫畫符號文本是將漫畫符號的元素進行組合與選擇，具有符號意義的統一標準特性。抗戰時期，漫畫家們的創作意圖在文化運動推廣中第一次達到共識，有志一通的力主以抗戰漫畫作為創作的主题內容，並展示統一的符號意義，宣傳民族愛國意識的顯現，即傳達了社會性的意義。抗日漫畫的文本內容是有關於戰爭宣傳中的時事戰況、控訴侵略者的暴行、討伐漢奸敗類、歌頌抗戰英雄...等等，有許多結合現實中曾發生的實際抗戰事件，搭配單幅漫畫或連環漫畫的形式，以通俗漫畫的方式呈現於民眾面前。將漫畫的文本類別經過整理歸納，可以細分為抗戰決心、戰況捷報、死傷悲情、敵軍暴行、諷刺醜化、策反攻勢等六大方向(表1)。抗戰決心文本的詮釋內容包含了手勢宣示、鼓勵參軍、全民動員、國共合作以及盟軍聲援等，有關意義解讀除了正面的團結力量、必勝決心和愛國意識等意義的傳達，也包含有針對敵方強調日軍必敗、邪不勝正的意義存在；戰況捷報文本的詮釋內容則以戰事傳播與驅逐敵軍等實況消息為主，其意義解讀包含鼓舞民眾勝利希望並提供了威嚇敵軍、削弱士氣的作用，更暗諷了敵軍實力不足的能力；死傷悲情文本的詮釋內容有屠殺平民、家毀人亡、妻離子散的侵略慘況，該意義解讀不僅激發中國百姓的同情、悲憤和反抗的激情，同時也控訴了敵軍的殘暴與血腥的一面；敵軍暴行文本的詮釋則出現強取豪奪、侵略慘狀、陽奉陰違等內容，是為了引發民眾對日軍的憤怒、痛斥、不滿所呈現的意義解讀，也同死傷悲情的詮釋一樣，控訴敵軍卑劣、兇殘、狠毒、野心的事實；諷刺醜化文本的詮釋內容則以獐頭鼠目或者毒蛇猛獸的形象來刻畫日軍，其意義解讀是為了批判、控訴並唾棄敵軍，同時詆毀他們邪惡、愚蠢、無知的行為；策反攻勢文本的詮釋內容主要針對日本士兵的策反活動，以反戰宣傳、陰謀代價、棄械投降等心理戰術，其意義解讀為試圖對日本士兵曉以大義、動之以情，又或者瓦解軍心、動搖信念。

(表 1)抗戰漫畫符號文本類別整理

	文本類別	詮釋內容	意義解讀
1.	抗戰決心	宣示、參軍、動員、合作、聲援	抗爭者：團結力量、必勝決心、愛國意識
			侵略者：日軍必敗、邪不勝正
2.	死傷悲情	屠殺平民、家毀人亡、妻離子散	抗爭者：同情、悲憤、反抗
			侵略者：殘暴、血腥
3.	戰況捷報	戰事傳播、驅逐敵軍	抗爭者：勝利希望、威嚇敵軍
			侵略者：削弱士氣、實力不足
4.	敵軍暴行	強取豪奪、侵略慘狀、陽奉陰違	抗爭者：憤怒、痛斥、不滿
			侵略者：卑劣、兇殘、狠毒、野心
5.	諷刺醜化	獐頭鼠目、毒蛇猛獸	抗爭者：批判、控訴、唾棄
			侵略者：邪惡、愚蠢、無知
6.	策反攻勢	反戰宣傳、賣國陰謀、棄械投降	抗爭者：曉以大義、動之以情
			侵略者：瓦解軍心、動搖信念

抗戰漫畫的圖像符號文本在起到符號意義解讀作用的同時，更是作為針對群眾而發起的宣傳媒介。所謂傳播力決定影響力，從沿海地區到內地大陸、從繁榮都市到鄉鎮農村、從知識分子到文盲對象，無一不顯示漫畫宣傳與民眾(讀畫者)深刻密切的關係。抗戰漫畫宣傳的真正目的是要具有宣導、教化等作用，通過符號文本的敘事清楚表意抗戰的目的，促進民眾意識到國家存亡的重要性。全面抗戰在即，強化抗戰漫畫符號意義的傳播，更能喚起民眾的抗戰情緒，凝聚向心力並激發憂患意識、讓群眾認同抗戰是國人爭取民族生存與解放的唯一途徑，也讓他們知道面臨戰爭是為誰而戰以及為何而戰，藉以引領他們支持抗戰的行動，增強他們愛國情操的熱血。以下將從符號學的應用以及符號傳播和敘事研究的角度來分析抗戰漫畫圖像文本的符號意義特質。

### 參、抗戰漫畫的圖像符號應用

符號學是專門研究符號傳達與解釋意義的學問，早在古希臘時期，柏拉圖(Plato, 427-347 BC)與亞里斯多德(Aristotle, 384~322 BC)便提出對符號的關注。直到 20 世紀以後，由符號學之父的語言學家索緒爾鑽研符號理論後，緊接者美國哲學家皮爾斯也針對符號學作深入探討，自此之後，符號學成為了受矚目的人

文科學研究。人類擅長使用符號，當人們想要表達事物或概念時，便藉由文字、語言、聲音、圖像、動作...等等諸多的形式來呈現，而這些形式便是符號。符號學要研究的學問不只是符號本身的形式，同時也要研究符號表達事物或概念時所衍生的意義。如同趙毅衡學者所謂符號的定義應當是「被認為攜帶著意義而接收的感知」，任何符號必然有意義。索緒爾與皮爾斯作為西方符號學的先驅，他們的符號理論成為了符號學的兩大主流，影響後世學者甚深。前者以結構主義出發提出二元符號理論，研究語言符號在社會交流中的作用；後者以實用主義為基礎，提出三元符號理論，研究符號在個人認知中的作用。雖然兩位學者的研究方向不同，但在他們的分類詮釋中，也有部分重疊或雷同之處。因此，筆者以這兩位學者的符號學理論來研究抗戰漫畫圖像符號意義的詮釋與應用。

索緒爾通過語言學符號提出了能指(signifier)與所指(signified)<sup>5</sup>二元符號層次，能指是可感知的物理性質在人腦中的再現，屬於感官知覺部分；所指則是與這個物理性質所對應產生聯繫的概念，而能指與所指這兩個組合物便構成了符號，這也表示了符號除了為人們所感知，同時也為人們所思考。用漫畫圖像來解釋索緒爾的「二元符號理論」，符號的能指可以看作是圖像的形式符號因素，包括線條、色彩、肌理、造型等等，這些均可被人們所感知；而符號的所指便是圖像的內容概念，與圖像形式對應所產生的聯繫。前面提過讀書者並不是看形象本身，而是腦中對這個形象所產生的概念，是形象之外被描述的意義，如抗戰漫畫圖像符號，利用視覺感知接收圖像形式，再現圖像內容概念中的戰爭情境、或抗戰事物、或敵軍暴行等對象，甚至進一步指涉抽象的概念，產生精神上的思維，如以戰爭情境畫面呼應奮勇抗敵振奮人心的效果，或以百姓士兵抗敵內容主打軍民合一的團結精神，或以敵軍暴行題材加深民眾對敵人憤慨印象。這說明瞭抗戰漫畫符號的意義可以是具象概念，也可能進一步地指涉抽象概念，索緒爾指出符號中的能指與所指具有再現性特質，便是所謂的指意 (signification)功能，就是以能指去指示所指，而這指意功能並未止於具象的再現，在涉及到歷史、戰爭、政治、社會等等諸多非視覺的語境因素中，也可能指涉其思想、觀念甚至文化等不同層次的抽

---

<sup>5</sup> 關於索緒爾的符號具與符號義，在眾多文章中出現許多不同名詞，能指亦稱為意符、符號具或符徵(signifier)；所指亦稱為意指、符號義或符旨(signified)。

象概念。

皮爾斯給予符號意義更大的詮釋空間，認為符號可由三個角度進行探索，他以邏輯推理建立了幾個「三元符號理論」。首先，皮爾斯的符號核心是「符號三元構成說」即再現體(representatum)、對象(object)與解釋項(interpretant)，再現體是符號載體(相當於索緒爾的能指)，對象是符號所代表的東西，解釋項則是符號在解釋者心中所產生的意義或思想(對象與解釋項相當於索緒爾的所指)。其中與藝術符號關係密切的三分法理論，是將對象三分為像似符(icon，肖像)、指示符(index，指標)與規約符(symbol，象徵)三種類型。所謂像似符指的是圖像符號，即符號與對象間的相似或相像，如身分證上的相片和本人相像才能夠辨識。在繪畫圖像上的像似符同樣顯而易見，特別在具象畫方面，是作為對主體感知到的對象世界的再現，因而存在像似符的關聯。所謂指示符具有指標意義，指的是符號與對象之間具有物理性的因果關係，如煙是火的指標、貓腳印是貓的指標，另外，當貓腳印出現連續的足跡，指示著走過的痕跡時，足跡的動線也可帶有方向指示作用。規約符即所謂的象徵符號，規約符號與指涉的對象本身並無關聯，其所指的意義通常是固定的，存有約定俗成的通則，也就是透過某種機制如生活習慣或社會文化，將兩者連結一起，如果沒有相關經驗的接觸與學習，很難辨識規約符號。如姓名能夠象徵一個人的身分代表，紫禁城則象徵中國古代政治皇權，讓符號與對象產生連結。規約符在繪畫圖像上的表現，經常用象徵符號來表現情感的轉移，產生觀念上的聯想，如白鴿代表和平、紅色象徵熱情等等非自然符號的文化象徵。

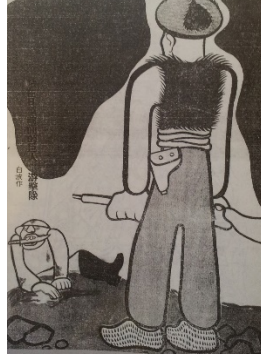
用抗戰漫畫符號文本例子來解釋皮爾斯的「三元符號理論」，在抗戰漫畫中出現的像似符，如〈日本近衛首相剖腹之期不遠矣〉(圖 1)由畫面中人物的線條描繪，我們能辨識出他是近衛首相，因為他的形式決定物體的外貌，所以是一種像似符號。而近衛首相手持匕首作切腹動作則可視為處刑的指標意義，同時也具備了指示符。這說明了一幅作品可以由數個符號類型組合與指涉的對象相關聯並且傳遞意義。另外，抗戰漫畫圖像符號中，士兵手裡的槍、刀、炸藥等武器符號均可視為戰爭或傷亡的指示對象(圖 2)，也屬於指示符的性質。規約符又稱象徵符號，受到約定俗成的法則影響，特別是社會性的約定關係，常以聯想的方式去



指涉對象，如抗戰漫畫中出現了握拳的手向上高舉或朝著一個人物，如果沒有戰爭的經驗或知識，我們便很難辨識那是抗禦敵人的指標或者一種宣示必勝的意義(圖 3)。



(圖 1)，〈日本近衛首相剖腹之期不遠矣〉，葉淺予，《救亡漫畫》第二期，1937。



(圖 2)，〈站在日前面的巨人〉，梁良波，《抗戰漫畫》第三期，1938。



(圖 3)，〈地質學家又碰了壁〉，蔡若虹，抗戰期間，中國革命博物館。

不論是索緒爾的二元符號還是皮爾斯的三元符號，都探索著符號感知與符號意義的關係連結，以及符號意義如何被解讀。根據這兩位學者的理論來分析抗戰漫畫的圖像符號研究分析有幾點特性需要加以說明：

## 一、相似性(Similarity)

圖像符號具有相似性原則，相對於索緒爾提出的任意性(arbitrariness)原則，所謂任意性，表達了能指和所指的結合其實是任意的，如「豬」一詞發音和豬本身無關，當出現各國發音不同的「豬」字音時，與特定的豬或豬的概念並沒有特別的內在關係。換言之，「豬」這個發音，從一開始可以代表狗這個概念。但各國的「豬」字發音之所以能與豬的概念的結合，是由使用某一語言的族群選定，受到社會文化制約影響而約定俗成的。相反的，圖像的視覺符號很難任意性，與語言和文字相比，圖像形式的能指更能超越不同語言間的障礙，這是由於圖像符號具有相似性原則，如皮爾斯的像似符的性質，任何感知都能作用於感知的形狀，因此任何感知都可以找出與另一物相似之處。也可以理解為比擬模仿。<sup>6</sup>動物的繪畫圖像中，豬的造型十分常見，不論細緻畫或簡筆畫，均容易被不同語言的族群所理解它是豬的概念，在辨識之路上暢行無阻。同理，抗戰漫畫裡人物的能指

<sup>6</sup> 趙毅衡，《符號學》，頁 102。

與所指的相似性也容易使人辨識，當來自四面八方的群眾觀看漫畫作品中的人物形象、人物表情或人物姿態都可直接通過視覺解讀取得直接的概念並獲取意義，這也是圖像符號比語言符號更輕易得到表述的意涵。

## 二、共時性(Synchronicity)

共時性是相對於歷時性(diachronic)的研究分析方法。視覺藝術領域的共時性與歷時性，分別從靜態的藝術結構與動態的藝術形態的視角來進行考察，前者偏重於特定藝術主體運動的系統以及系統中要素間的相互關係；後者側重於藝術主體運動的過程以及過程中運動發展的規律變化。過去的視覺藝術研究，經常以歷時性視角去研究藝術主體的歷史或者形式風格在時間軸上的變化與進化規律。然而，結構主義認為研究某一主體的特定主題、特定事件，不需考慮歷史的變化，而是要注重一個系統內部各個元素之間的關係。索緒爾認為符號學是一個系統，是各個成分關聯構成一個整體，他強調一個系統內部各個元素之間的關係，應從「共時角度」來觀察，系統才能運作。因為系統各因素之間，不是歷時性的聯繫，而是在某個時刻共存的關係。<sup>7</sup>所以研究抗戰漫畫圖像符號當中，從漫畫符號的組合部分，包括創作意圖-符號文本-讀畫解讀之間，應以一個系統看待，將意圖、文本和解讀的發生當作是同步進行的，屬於共時性的符號。有別於過去習慣以時間軸的「年表」來分析理解作者與作品隨著歷時發生的脈絡演變和歷史詮釋。以符號學的共時性分析研究抗戰漫畫圖像符號，可以拋開傳統因果邏輯之科學思維，通過詮釋挖掘符號文本的特徵與意義，並解讀創作意圖所傳遞的訊息，延展新的視覺語言與視野。

## 三、無限性(Infinity)

皮爾斯的三元符號分類方式不只是單一代表某種事物或概念而已，而是會隨著讀畫者不同心境產生意義的差異，強調了符號表意無限延續的潛能。依據皮爾斯的符號理論，提出了符號表意是無限衍義的，他指出對像是符號文本直接指明的部分，而解釋項是需要再次解釋，從而不斷延展的部分。<sup>8</sup>這裡的無限性解決了

---

<sup>7</sup> 趙毅衡，《符號學》，頁 92。

<sup>8</sup> 趙毅衡，《符號學》，頁 135。

索緒爾的符號架構僅停留在「能指」喚起「所指」的簡單運作層面上，能指與所指間一對一的單調模式。無限性讓意義成為永不休止的象徵作用，符號表意過程就這樣由一個符號成為另一個符號，永無止境的延展行為，除非被終止，否則符號意義的延展將一直繼續下去。這說明了無限衍義的原則是開放性的，符號表意過程能被打斷卻不可能被終結。我們從〈抗戰到底〉(圖 4)漫畫作品中的人物符號表現體來看無限衍義，戰爭漫畫→拿著刀的士兵→殺敵的氣勢→視死如歸的犧牲→愛國意識的覺醒...即使只是簡單的畫面，可以延綿以至無窮，在讀畫者心中每個解釋項都能成為新的再現體，產生新的意義，以至於我們的解釋也無窮盡。



(圖 4)，〈抗戰到底〉，龍生，抗戰期間，中國革命博物館。

## 肆、抗戰漫畫的圖像符號傳播

傳播是透過訊息所達成的社會互動關係，具有多面向的研究領域，是跨學科研究的產物，舉凡涉及人類互動過程，像是心理學、人類學、社會學、藝術學、符號學...等等，均能涉及傳播領域進行研究。一般的傳播研究強調資訊傳遞過程，關注於發送者的編碼(encode)與接收者的解碼(decode)是如何進行的，以及發送者如何使用傳播媒介和管道。這個研究方向主要從技術如何傳送、語意如何精準和效果預期為何...等等幾個問題層面進行探討，這是對一般傳播研究的理解。當符號與傳播結合一起，符號傳播的研究便轉向了意義的生產與轉換，關注於訊息(文本)如何與人們互動並產生意義，以及符號文本的社會文化意義。該研究方向偏向為符號如何變成訊息、符號文本與讀者如何互動、符號意義的產製方式...等等問題層面進行探討。

符號的傳播研究中，為了使資訊具有傳遞效果，傳送者把資訊符號化，以符號形式進行傳播(編碼)，使符號能夠刺激接收者，讓接收者將接收到的符號形式

還原並解讀為資訊(解碼)，進而產生意義。這裡還要考慮傳播的社會文化經驗，由於社會文化具有特定的背景脈絡，對於符號意義便有約定俗成的限制條件，賦予了各個符號意義的構成規則或邏輯，這個帶有特定意義的符號文本被稱之為符碼(code)，符碼也就是有組織的符號系統，並且具有可辨識的、可共通的傳播特性。

由此可知，符號傳播的組合部分包含了發送者的編碼—文本的符碼—接收者的解碼之間的互動交流關係，是符號傳播研究的方向之一。後現代符號傳播的焦點偏重於文本和接收者的地位，尤其關注文本和接收者的互動並產生意義，由符碼經過解碼後得到訊息，並連結接收者的文化經驗、態度和情感一起製造出文本的意義。抗戰漫畫圖像中符號傳播的組合，是由前面提及漫畫符號的創作意圖—符號文本—讀畫解讀相對應所衍伸出來的部分。符號傳播作用是基於抗戰時期為抵禦日軍的侵略而發起的漫畫主題，漫畫家有志一同以抗戰的題材編制漫畫符號文本，形成有特定意義的符碼。在讀畫者接收到文本符碼的刺激感知後，會產生一個互動協調的過程，嘗試以思想或概念的內在模式來配合外在刺激，一旦配合並產生連結，讀畫者就能感知到漫畫內容，這時還要依賴著戰爭過程的經驗，以此通過感知理解抗戰事件的概念，進而獲得愛國意識或國家認同等相關意義。當發送者與接收者認識的相同符碼越多，意義理解的範圍越廣，得到的共識就越精準，更能成功地達成宣傳功能的傳播目的。

符號被認為是攜帶著意義而接收的感知，符號傳播則被視為「意義的產製」<sup>9</sup>，這是另一個符號傳播研究的方向。索緒爾的指意以及皮爾斯的解釋項都涉及到意義產製的傳播理論。索緒爾的符號學研究強調符號本身，將符號視為人類思想表達和交流的工具，提出符號是由能指與所指組成，是以能指去指示所指的指意過程，該過程的產物便是符號，比如抗戰漫畫符號中，能指是死亡、暴力、抗戰...等等的視覺形式的感知，所指便是愛國意識的信念(意義)。將能指與所指結合一體的指意是符號資訊的輸出，亦即傳播的意義產製，也就是讀畫者理解這個

---

<sup>9</sup> 約翰·菲斯克(張錦華、劉容玫等人 譯)，《傳播符號學理論》(初版)，臺北：遠流出版社，1995年，頁59。

事件，賦予這個事件意義的方式。羅蘭·巴特進一步地將這指意過程分為三個層次，依序為「外延」(denotative)、「內涵」(connotative)、「神話」(mythical)。在抗戰漫畫中，如〈大家起來保衛中華民族和國土〉作品(圖 5)，第一層的「外延」是指抗戰事件的事實，第二層的「內涵」則是保衛國家的觀念，第三層的「神話」即愛國意識。這三個層次更深一層的表示指意過程中從感知到心理狀態再到意識形態的符號意義，這便是符號傳播的研究基礎。



(圖 5)，〈大家起來保衛中華民族和國土〉，廖冰兄，1938 年，出自《新中國美術圖史》

皮爾斯的符號學理論將符號視為人類認知和解釋的工具，也是人類所有意義行為的研究。符號意義的傳播理論一直在皮爾斯的研究路徑之中，他認為符號的目的就是交流傳播，並在理論中提出了三組關係。首先，通過他的符號學核心「符號三元構成說」即再現體、對象與解釋項三要素為第一組關係，也是作為三元傳播模式的基礎，再現體是符號的載體，是物理性的，可被感官感知；對象是符號所代表的東西，即指涉物；解釋項是符號的使用者，也是符號在解釋者心中所產生的意義或思想，其中的解釋項是這三元關係中表意的核心關鍵，也是傳播的重要要素，強調解釋者對符號意義的理解與解釋。第二組的三元關係為傳送者-符號文本-解釋者(接收者)，是構成傳播主體的部分，第三組則是傳播關鍵，意向解釋項-共同解釋項-效力解釋項被視為「三元傳播模式」，是傳播過程中解釋項所組成的三元關係，也是構成意義的關係。意向解釋項是符號對傳送者產生的，也就是創作者的意圖(編碼)；效力解釋項是符號對解釋者產生的，也就是接收者的解讀(解碼)；以及傳送者的意向解釋項與解釋者的效力解釋項在傳播過程中通相互交流、彼此融合之後，形成的共同解釋項，也就是意義的產製。

皮爾斯這三組的三元關係在傳播過程中是相互關聯的，傳送者與解釋者之間以符號文本為仲介來進行傳播；而符號的三元關係決定了傳播雙方必須以「獲得符號的解釋項」即意義為傳播目的；而傳播行為之達成，又必須依靠解釋項之間交流與融合。<sup>10</sup>表示符號傳播重視的是傳播主體與符號意義的交流、溝通與共用的過程。抗戰漫畫符號傳播是與千千萬萬的中國百姓相互溝通交融的過程，為了讓老弱婦孺、文盲者與知識分子都能在第一時間解讀抗戰漫畫符號的意義，漫畫家要創新宣傳對話的表達方式，要瞭解不同知識水準的群眾認知程度，也就是要不斷地建構共同解釋項，倚靠漫畫家意圖和讀畫者解讀雙向相互交流與互動，最後彼此融合，獲得了彼此心靈上的溝通，並在獲得共同解釋項的互動過程中，在雙方同步獲得相同的信息量與理解範圍裡共同得到符號意義，進而實現宣傳傳播目的。

## 伍、抗戰漫畫的圖像符號敘事

「敘事」是對各種人物、事件、情節的陳述說明，也就是陳述故事的行為。傳統的敘事研究將重心放在文學與詩學還有歷史(包含藝術史)的研究範疇，討論此一陳述、說明的方式，以及研究事件與故事是如何被理解。然而，事實上在當代文化出現了所謂的「敘事轉向」(Narrative Turn)後，學者認為文化的各種體裁都應具有敘事性。二十世紀後半期蜂擁而起的各種理論都可以視為對作品如何敘事的重新研究，很多學者也試圖重返傳統經典作品，重新推敲其中的主題與敘事方式，如米克·巴爾(Mieke Bal, 1946-) 從符號學出發，將符號學概念引入藝術史，聚焦於視覺圖像符號中的敘事性。符號就是被認為攜帶意義的感知，任何意義必須用符號才能攜帶，任何符號也必然攜帶意義。符號經常以組合方式形成一個合一意義的表意單元，這種組合我們稱之為符號文本，而一旦符號文本組合表達的意義中含有情節，就是敘事。符號文本不應只是侷限文字，當視覺文化研究結合了藝術領域，並獲得重視與發展，作為整個文化是與社會相關的表意活動的總集合的敘事研究也隨之擴展到圖像符號的分析之中。

---

<sup>10</sup> 趙星植，〈論皮爾斯符號學中的傳播學思想〉，《國際新聞界》(北京：中國人民大學，2017年6月)，第6期，頁94。

關於圖像符號敘事的研究在於如何幫助詮釋並解讀圖像意義，尤其是通過讀畫者(解釋者)解讀符號文本的過程中，依據經驗聯繫情節的前因後果並通過大腦抽象思維的貫通，最終獲得意義的再現甚至於重建。抗戰漫畫符號文本是由圖與文兩者結合，圖像除了具有無限衍義的特性，羅蘭·巴特也認為圖像是多義性(polysémique)的，因此讀畫者在解讀圖像過程中較難以取得共識，所以需要文字訊息的搭配與指引，通過語言對圖像發揮錨定(ancrage)作用，即對意義解釋的固定，引導讀畫者得到準確的感知層面以便選擇。抗戰漫畫是為抗戰而生的符號媒介，在抗戰漫畫符號文本類別中，有許多抗戰決心文本的主題包含了諸多有關手勢特徵宣示的詮釋內容，如〈擊破敵人侵略的迷思〉作品(圖 6)，畫面描繪著一隻強而有力，緊握著火炬，用力地敲槌著一個人的頭。單就圖像符號解釋可以給予讀畫者諸多意義上聯想，但從圖像中的手上寫有「中華民族」以及火炬上的「抗戰」二字，還有手持「大陸政策」的人，通過者這幾個語言符號，我們可以清楚認知到，這是象徵著中國百姓的手持著抗戰火炬用力地敲槌著手持大陸政策企圖併吞中國的日軍形象的頭。該符號意義通過圖文詮釋，不僅解讀指涉了中國百姓不懼怕日本侵略的野心，甚至喚起被欺壓的百姓的民族認同、愛國意識與團結力量，另外，其實也提供另一指涉誘使日軍對中國群眾奮力抗戰決心感到無力感與恐懼的意圖；又或者在策反攻勢文本的主題中，針對日本士兵的策反活動，出現反戰宣傳、陰謀代價、棄械投降等心理戰術內容，如〈思想之情〉作品(圖 7)，通過圖像符號只是看到了一個用手托腮的人正冥想或夢到家人的情景。但是透過上方的日文語言的指引，大意是想起悲歎的父母、無語的妻子兒女，在不景氣的風潮中被摧殘。再看畫面頭戴星號帽子的士兵身分，直接引導讀畫者理解圖像敘述著一個垂頭喪氣的日本兵，深感遠在中國打仗，返回故鄉遙遙無期的無奈。由此詮釋指涉打擊敵軍瓦解士氣低落，並以反戰的同理心策反日軍棄械投降。通過符號文本敘事中圖文搭配的錨定作用，不論面對抗戰漫畫各個主題的任何詮釋解讀，都能精準抓住明確的符號意義，並促使人們相信中國必勝而日本失敗的民族意識之意涵。





(圖 6)，〈擊破敵人侵略的迷思〉，張謬，抗戰期間，中國革命博物館。



(圖 7)，〈思鄉之情〉，佚名，1939，《對敵宣傳手冊》。

有關抗戰漫畫圖像符號敘事「事件」中的事實性與虛構性類別，作為宣傳的用途的抗戰漫畫已經超越了虛構性與真實性的分野，在畫有日本必敗的抗戰漫畫敘事文本中，以當時戰爭未結束的環境語境中，中國百姓在尚未得知戰爭勝利與否的當下。本質上有些抗戰漫畫的敘事「事件」其實是虛構的，但這些符號文本所敘事的意圖就是要接收者相信這是一個事實，於是本質上又偏離了虛構性而試圖傾向事實。因此，為了讓作者的意圖能被接收者將之視為事實，以達到宣傳的目的，可以把抗戰漫畫視為「擬事實性文本」。於是和「事實性文本」如新聞、歷史以及「虛構性文本」如文學、藝術便作出了區別，有了差異性。

當符號敘事的文本到了接收者那都會引發「時間向度」的問題，也就是「語態」(mood)。班維尼斯特(Emile Benveniste, 1902-1976)提出：語態有三種基本方式，「任何地方都承認有陳述、疑問和祈使這三種說法...這三種句型只不過是反映了人們通過話語向對話者說話與行動的三種基本行為。...」<sup>11</sup>就圖像符號的敘事文本而言，此關注於文本背後的發送者與接收者之間互動方式，當發送者的意圖對接收者的意識發揮影響，而有了意圖性的時間方向，可分為三：其一為過去向度的陳述式，對過去向度著重紀錄，是肯定語氣的陳述類型，將所知之事告訴讀者，表經歷紀錄如歷史、小說、檔案；其二為現在向度的疑問式，著重演示，意義懸而未定，以詢問或矛盾口吻，要求讀者思考或回答文本中的問題，表演示報導如戲劇、電影、新聞；其三為未來向度的祈使式，著重勸告，對讀者發號命令，有很強的灌輸性，表規勸宣導如廣告、宣傳、預測。以此推理，抗戰漫畫文

<sup>11</sup> 趙毅衡，《符號學》，頁 422。



本屬於祈使式的未來向度，漫畫家(發送者)的抗戰漫畫主題以帶有勸告、請求和需要等祈使語氣的敘事文本，意圖以「希望抗敵戰勝的故事」宣傳給所有中國百姓，讓百姓讀者(接收者)同樣能對未來得到相對應的冀望。

敘事除了構造人類的「時間性」情節的結構變化，也同時帶有「目的性」存在的語言形式，其中涉及到倫理的意涵。在現實生活中，人不可能孤立地生存，於是生活在社會群聚之中便會發生人際關係，便需要遵循某些道德準則與他人相處，而人與人之間的各種道德準則即所謂的倫理。「敘事」是對各種人物、事件、情節的陳述說明，由於涉及到人物的主體，不可能忽略關於倫理的建構，「文藝作品只要關涉人的生存，就必然或隱或顯地呈現某種倫理秩序」<sup>12</sup>。所以在敘事文本中，本身就蘊涵著倫理本質，通過敘事，發送者不僅講述一個情節故事，同時也將個人的創作意圖注入到畫面裡，藉以引導或激發接收者的情感。當接收者在解讀過程中獲得理解後，不自覺地被敘事文本的情節體現出的某些價值理念所感染，進而對文本中的是非對錯或行為標準產生一種判斷或感悟，敘事倫理的建構行徑由此形成。在抗戰漫畫的符號敘事中同樣隱含著倫理的本質，通過漫畫的符號文本，組織建構出情節，來顯示倫理道德的意義。在揭露敵軍暴行以及諷刺醜化文本的詮釋內容中，漫畫家的創作意圖利用誇飾的想像思維表現出強取豪奪的侵略、陽奉陰違的嘴臉、面孔猙獰的醜態，還有獐頭鼠目或者毒蛇猛獸的形象，將其展示在讀畫者面前，讓他們在解讀意義過程中加入了評價與判斷，用來控訴批判日軍侵略的道德淪喪，從另一解讀意義來看，深陷受到侵略的受害者也能從這些充斥著日軍暴行與醜態的敘事文本中，意識到生存價值的重要性。

## 陸、結論

本文以符號學理論的角度，並從符號文本的圖像視角來分析研究中國抗戰漫畫圖像符號的意義詮釋。可以總結出幾個重點。第一，當符號被解釋為「攜帶著意義而接收的感知」，抗戰漫畫作為感知的對象，其漫畫符號必然有意義。為了認識抗戰漫畫符號的意義活動，分別以二位符號學先驅索緒爾的二元符號理論與皮爾斯的三元符號理論，深入解析抗戰漫畫符號文本的意義內涵並瞭解相似性、

---

<sup>12</sup> 伍茂國，《現代小說敘事倫理》，北京：新華出版社，2008年，頁1。

共時性、無限性等規律特性。第二，符號的用途是為了傳達意義，即符號的傳播過程。值得注意的是，抗戰漫畫符號意義的傳達建構並非只從傳送者到接收者的單向模式，為了讓傳送者與接收者的共通意義得以傳播交流，應以符號文本的符碼系統為仲介，仰賴傳送者意圖和接收者解讀雙向相互影響的互動模式，就如皮爾斯表明傳送者與解釋者在符號傳播過程中的作用與地位是一致的，都必然在對方心中產生解釋項，也都對符號文本進行意義的解釋與再生產。第三，抗戰漫畫圖像的符號敘事在於幫助詮釋並解讀圖像的意義。通過漫畫中圖像符號文本的敘事功能進行的描述，從中解讀出有關民族凝聚的意識形態內涵，並剖析抗戰漫畫的符號敘事結構中所具備的如「擬事實性文本」的敘事事件，祈使式的未來時間向度，以及敘事倫理的目的性等條件特質。

符號是人與人之間進行溝通交流與信息傳播的工具，抗戰漫畫符號也包括在其中。因此，以符號學作為視覺圖像漫畫的跨學科研究方法，關注抗戰漫畫符號如何與人們互動進而產生意義，以及認識抗戰漫畫內在關係現象中的符號結構與邏輯關係，有助於拓展研究視野，為視覺藝術的圖像符號帶來更多社會科學的研究價值。

## 參考書目

### 一、專書

- 山東出版社編輯部，《漫畫中的歷史》，濟南：山東出版社，2002年。
- 中國革命博物館編，《抗戰戰爭時期宣傳畫》，北京：文物出版社，2002年。
- 甘險峰，《中國漫畫史》，濟南：山東畫報出版社，2008年。
- 米歇爾(蘭麗英 譯)，《圖像理論》(初版)，重慶：重慶大學出版社，2021年。
- 米克·巴爾(段煉 編)，《繪畫中的符號敘事：藝術研究與視覺分析》(初版)。成都：四川大學出版社，2017年。
- 李斯卡(趙星植 譯)，《皮爾斯：論符號》(初版)，成都：四川大學出版社，2014年。
- 李幼蒸，《理論符號學導論》，北京：社會科學文獻出版社，1999年。
- 約翰·菲斯克(張錦華、劉容玫等人 譯)，《傳播符號學理論》(初版)，臺

北：遠流出版社，1995年。

- 段煉，《視覺文化：從藝術史到當代藝術的符號學研究》，江蘇：江蘇美術出版社，2018年。
- 郭鴻，《現代西方符號學綱要》，上海：復旦大學出版社，2008年。
- 趙毅衡，《符號學》。臺北：新銳文創，2012年。
- 蕭湘文，《漫畫研究—傳播觀點的檢視》，臺北：五南圖書出版股份有限公司，2002年。

## 二、期刊

- 丁爾蘇，〈繪畫與符號學〉，《中國比較文學》(上海：外語教育出版社，2020年3月)，120期，2-12。
- 段煉，〈米克·巴爾的視覺敘事符號學〉，《美術觀察》(中國藝術研究院，2017年2月)，第2期，135-137。
- 陸正蘭，〈藝術符號學：必要性與可能性〉，《當代文壇》(四川省作家協會，2021年1月)，第1期，49-58。
- 張良林，〈索緒爾與皮爾士符號學觀差異分析〉，《長春師範學院學報》(吉林：長春師範學院，2004年7月)，第23卷第4期，115-118。
- 楊裕隆，〈符號理論與應用〉，《科學發展》(國家實驗研究院)，2012年10月)，478期，16-22。
- 趙星植，〈論皮爾斯符號學中的傳播學思想〉，《國際新聞界》(北京：中國人民大學，2017年6月)，第6期，87-104。
- 鄭慕尼，〈提里·格容斯帝恩《漫畫系統》書評〉，《現代美術學報》(台北市立美術館，2012年5月)，第23期，頁127-133。

