

國立臺灣大學社會科學院新聞研究所

碩士論文

Graduate Institute of Journalism

College of Social Sciences

National Taiwan University

Master's Thesis

新聞漫畫在臺灣的產製策略與實驗：以《報導者》、

《端傳媒》、《鏡周刊》、《緬甸，最後一搏》為例

Production Strategies and Experiments in Taiwan's Comics

Journalism: A Case Study of *The Reporter*, *Initium Media*,

Mirror Media and *Myanmar, the last stand*

劉騏瑋

Chi-Wei Liu

指導教授：蔡蕙如 博士

Advisor: Hui-Ju Tsai, Ph.D.

中華民國一一四年七月

July, 2025





國立臺灣大學碩士學位論文
口試委員會審定書
MASTER'S THESIS ACCEPTANCE CERTIFICATE
NATIONAL TAIWAN UNIVERSITY

新聞漫畫在臺灣的產製策略與實驗：以《報導者》、《端傳媒》、
《鏡周刊》、《緬甸，最後一搏》為例

Production Strategies and Experiments in Taiwan's Comics Journalism: A
Case Study of *The Reporter*, *Initium Media*, *Mirror Media* and *Myanmar, the last stand*

本論文係劉騏璋 R11342005在國立臺灣大學新聞研究所完成之碩士學位論文，於民國 113 年 11 月 25 日承下列考試委員審查通過及口試及格，特此證明。

The undersigned, appointed by the Graduate Institute of Journalism on 25 (date) 11 (month) 2024 (year) have examined a Master's thesis entitled above presented by Chi-Wei Liu (name) R11342005 (student ID) candidate and hereby certify that it is worthy of acceptance.

口試委員 Oral examination committee:

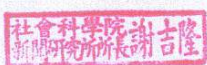
蔡蕙如

(指導教授 Advisor)

陳順孝

蔡如音

系主任/所長 Director: _____





謝辭



在論文寫作的過程中，雖遇到不少關卡與挑戰，但選擇研究「新聞漫畫」這樣一個具有新意且有意義的題目，依然讓我感到十分自豪且開心。新聞漫畫結合了新聞媒介發展以及我喜愛的漫畫、圖像創作領域，不只讓議題開創出不同的展現形式，也讓新聞現場可以在畫筆的詮釋中被重現。期待透過我的研究，能讓讀者對新聞漫畫在臺灣的產製與嘗試有更多了解。

當然，這篇論文得以順利誕生，有賴身邊許多貴人們的相助，才能帶領我一步步走到完成的這天。首先要感謝我的指導教授蔡蕙如老師，從論文架構到寫作切角，老師都不厭其煩地從旁幫助我前進，並總在我腦袋卡住、變成漿糊時提供一些關鍵性的參考文獻與提點。還要感謝口試委員蔡如音老師、陳順孝老師給予的建議，不只讓我能更加全面地審視新聞漫畫在傳播產業中的面貌，也對於媒介、漫畫文化都有更加深刻的理解。另外也誠摯感謝本篇論文中十位業界受訪者無私的經驗分享，透過您們投入新聞漫畫產製的寶貴經驗，讓我能從貼近產業的視角一窺新聞漫畫的製作過程。

回顧在新聞所的這幾年，感謝曾經教導過我的老師們，種種學習與實作的累積，最終也讓我有能力度過論文寫作與研究的挑戰。最幸運的是能擁有一群互相幫助、鼓勵彼此的好同學們，大家一起讀書、採訪的時光是珍貴的回憶。這篇論文得以完成，真心感謝許多所上同學在過程中的協助、牽線與陪伴。

在攻讀研究所的時光中，常面臨許多不願輕易讓別人看見的挫折與低潮。在這些蟄伏時刻，感謝父母、弟弟、家人們的支持，除了陪我一起思考可以怎麼解決，當我獲得好成果時，更總是第一個為我開心。我永遠記得，當年推甄口試結束後，我穿著嶄新的套裝、磨腳的跟鞋和媽媽走在校園中，腦袋一片空白，心裡只想著：完了，我大概沒希望了。沒想到時光飛逝，如今我不但成功度過兩年研究所生涯，還已經迎來了畢業的這天。所以，時間不僅讓人成長，也能解決一切。

在論文寫作尾聲，我飛越一萬公里來到比利時交換，在這裡完成了收尾及學位口試。《阿甘正傳》說的沒錯，人生真的是盒巧克力，而我拿到的是比利時巧克力！因此，我也要感謝這塊土地，給予我不同的文化滋養與觀點。

踏出校園，面對的將是更具有挑戰性的世界。希望自己能永遠帶著清澈的雙眼與好奇心，邁開關心社會的腳步，持續探索學習。

摘要



當全球新聞業愈來愈難獲取閱聽人注意力，如何讓有價值的深度議題被更多人看見，實為當代新聞業的考驗。源於歐美的「新聞漫畫」以圖像敘事的角度講述新聞故事。該媒介不僅為一種文化性的新聞產品，有其創新傳播意義；另一方面也透過嶄新的媒介運用模式，有助於開拓新聞讀者群，不論在形式或意義上皆具有探索意義。

本論文以新聞漫畫在臺灣的發展為中心，探討此一媒介的媒體產製策略、創新傳播角色，補足過往的圖像小說與漫畫研究。另外也從場域理論出發，以個案研究之角度深入了解《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》與慢工出版社在實際產製新聞漫畫時的經歷與策略，並以半結構式訪談法訪談參與新聞漫畫產製之記者、編輯與漫畫家共十名。

本研究指出，當媒體或出版社投入新聞漫畫產製時，除首要思考新聞傳播的突破與創新外，也重視議題內容在漫畫媒介具有共感力的詮釋下，可以如何呈現出獨特的視角。在實際產製過程中，產製團隊透過記者、漫畫家與 PM／漫畫編輯的協力共創，以及外部漫畫專業者／單位的加入，構成多元型態的團隊結構與產製模式。製作團隊賦予新聞漫畫的定位，也影響了後續漫畫的呈現與宣傳。

本研究認為，新聞漫畫的新興媒介型態雖在臺灣的媒體與閱聽場域仍屬初萌芽，有待更多作品與經驗的累積。未來欲發展新聞漫畫之媒體，除了需考量資源與製作人才的問題，也需因應新聞漫畫的媒介特性，實施更多不同的媒介推廣形式。

關鍵字：新聞漫畫、場域理論、產製策略、媒介創新

Abstract



As global news media face increasing challenges in capturing audience attention, informing a broader public about valuable and in-depth issues has become a critical concern for contemporary journalism. Originating in Europe and the US, “Comics Journalism” is a storytelling technique that conveys news through graphic narratives. This medium produces culturally innovative news content, expanding the audience by leveraging a novel form of expression. It represents an exploration of both format and meaning.

This thesis focuses on the development of comics journalism in Taiwan, digging into this medium's production strategies and its role of innovative communication, becoming a supplement to previous research about graphic novels and comic studies. On the other hand, the thesis dives into comic production experiences and strategies of *The Reporter*, *Initium Media*, *Mirror Media*, and *Slowwork Publishing* by using the concept of field theory and the case study method. Also, the study includes semi-structured interviews with 10 reporters, editors, and cartoonists.

The study indicates that when news media or publishers dedicate themselves to comics journalism, they should first be aware of breakthroughs and innovations and value the unique ways in which the medium of comics creates in empathetic storytelling. In the actual production process, the production team creates a dynamic working structure through cooperation with reporters, cartoonists, and product managers/editors. How comics journalism is positioned influences its presentation and promotion.

The study highlights that the medium of comics journalism is still an emerging format in Taiwan's media and audience landscape, requiring further accumulation of works and experiences. In the future, media that seek to develop comics journalism should not only consider production resources and talents but also tailor promotional strategies to the characteristics of comics.

Keywords: Comics Journalism, Field Theory, Production Strategies, Media Innovation

目次



謝辭.....	i
摘要.....	ii
Abstract.....	iii
圖次.....	vii
表次.....	viii
壹、緒論.....	1
第一節 研究動機與背景.....	1
第二節 研究目的與方向.....	3
貳、文獻回顧.....	5
第一節 從圖像小說到新聞漫畫.....	5
第二節 從文字到漫畫的跨媒介敘事.....	7
一、情感連結與想像激發.....	7
二、對真實的再現.....	9
第三節 新聞漫畫產製策略與模式.....	10
一、文化產業.....	10
二、創作模式.....	13
三、題材選擇.....	15
四、發表形式.....	16
第四節 新聞漫畫與新聞創新.....	18
一、分眾化.....	18
二、數位閱讀載體創新.....	19
第五節 小結.....	20
參、研究設計.....	21
第一節 研究取向與架構.....	21
第二節 研究個案.....	26
一、《報導者》.....	26

二、《端傳媒》	27
三、《鏡周刊》	27
四、慢工出版社	28
第三節 研究方法	28
一、個案研究	28
二、半結構式訪談法	29
肆、研究結果	33
第一節 漫畫媒介的選擇	33
一、內容先決：議題與漫畫的截長補短	34
二、漫畫共感：同理心與想像空間	40
第二節 新聞漫畫的產製策略	47
一、文化連結：傳播與文化產業的跨域合作	48
二、三方協作：新聞漫畫產製流程概述	50
三、搭建橋樑：PM／漫畫編輯的關鍵角色	62
四、發表形式：排版、載體與宣傳	67
第三節 現場重構：新聞漫畫中事實與創意的平衡	77
一、敘事	77
二、場景描摹	79
三、漫畫參考資料	83
第四節 新聞漫畫的創新傳播與未來發展	89
一、讀者是誰：作品分眾與媒介推廣	89
二、半熟狀態：人才資源與製作期程	92
伍、結論	96
第一節 研究結果	96
一、漫畫媒介的選擇	96
二、新聞漫畫的產製	97
三、事實與創意的展現	98
四、新聞漫畫的創新與未來	99

第二節 結果討論.....	100
一、學術貢獻.....	100
二、實務建議.....	101
第三節 研究限制與未來展望.....	102
參考文獻.....	105
一、中文文獻.....	105
二、外文文獻.....	110
附錄.....	114

圖次



圖一：文化生產場域中的新聞漫畫結構圖.....	23
圖二：臺灣新聞漫畫產製場域圖.....	24
圖三：研究架構.....	25
圖四：《報導者》、《鏡周刊》、慢工出版社《緬甸，最後一搏》等新聞漫畫作品的協作模式基礎架構.....	50
圖五：《報導者》新聞漫畫協作模式.....	51
圖六：《端傳媒》新聞漫畫協作模式.....	54
圖七：《鏡周刊》新聞漫畫協作模式.....	56
圖八：《緬甸，最後一搏》新聞漫畫協作模式.....	58

表次



表一：訪談資料表	31
表二：改編新聞漫畫的議題現狀與製作目標	39
表三：《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》與《緬甸，最後一搏》新聞漫畫產製 流程歸納	59
表四：訪談大綱	114
表五：新聞漫畫社群平台宣傳之相關數據	127





壹、緒論

第一節 研究動機與背景

人們透過新聞了解天下事，許多人也喜歡從閱讀漫畫故事中獲得趣味與啟發。但是，當新聞議題以漫畫形式敘事、展現，兩者之間又可以碰撞出怎樣的火花？

「新聞漫畫」(Comics Journalism)的概念，在歐美已發展多年。除了新聞漫畫雜誌品牌的建立，如法國《La Revue Dessinée》，也有新聞機構、記者投入此一領域的創作與出版。最著名也最具代表性的人物，莫過於記者兼漫畫家喬·薩科(Joe Sacco)，曾出版《巴勒斯坦》(Palestine)、《加薩註腳》(Footnotes In Gaza)等代表作，描繪其穿梭巴勒斯坦戰地所看見的戰火摧殘、歷史影響及人民生活樣態。薩科是「二刀流」型的記者，在作品中其不僅以記者角度採訪、描繪議題，更以漫畫家的筆觸記錄新聞現場。



《巴勒斯坦》是新聞漫畫類型中頗具代表性的作品。(攝影／劉騏璋)

不過除了歐美之外，近二年來，臺灣／華文媒體也開始出現採用漫畫形式傳遞新聞議題的案例。如《端傳媒》推出〈烏克蘭的線上生活：看俄羅斯新聞的媽媽說，我們很快就會被拯救〉(以下簡稱〈烏克蘭的線上生活〉)，帶讀者一窺戰

爭下烏克蘭人如何接收各種戰況資訊、與彼此溝通；或是《鏡週刊》描寫海洋廢物與海龜保育議題的新聞漫畫專題《幻獸之死：垃圾漩渦與人類世的滅絕》（以下簡稱《幻獸之死》）等。其中較具有代表性的案例，也是筆者關注新聞漫畫的起點，則是獨立媒體《報導者》在 2022 年時開啟的「報導者事件簿」系列，至今已與臺灣漫畫出版社蓋亞文化合作出版四部作品，分別探討非法學工、山林盜伐、情感需求產業以及高房價下居住正義議題的多元樣貌。

在以中洲科大招募非法外籍學工事件為本的《報導者事件簿 001：留學黑工》（以下簡稱《留學黑工》）一書中，編輯部提及該篇報導之所以選擇以「報導漫畫」（Graphic Journalism）的方式搭配文字一起刊出，原是考量到該議題的跨國性質，以及採訪時現場畫面難以取得的限制。不過，在使用漫畫作為媒介的傳播表現上，卻展現了意想不到的觸及效果：

我們也發現，報導漫畫傳播的速度、廣度相當驚人，不少中小學生、各行各業的上班族、主婦主夫都注意到這個有點進入門檻的艱澀議題，他們不但看完了漫畫，也讀完了文字報導。（李雪莉，2022。）

漫畫本是一種庶民性色彩濃厚、高度反映大眾文化的產物（蕭湘文，2002），因此，新聞漫畫此一新興媒介，可預期不只能有效拓展深度報導的讀者群，也促成新聞呈現的另類形式。

新聞漫畫的特質，或許能夠為當代正面臨讀者困境的新聞業提供新嘗試、創造突破點。路透新聞學研究所（Reuters Institute for the Study of Journalism）在 2023 年的數位新聞報告中指出，有近 4 成的閱聽眾對新聞失去興趣，更會選擇主動迴避不接觸部分探討重大議題的新聞內容。記者認為重要的新聞，在許多讀者眼中卻是會令人卻步的議題（Newman，2023）。另一方面，當代新聞媒體想獲得閱聽人的注意力也變得愈趨困難。世界新聞出版協會（WAN-IFRA）所發布的年度《新聞媒體創新全球報告》（Innovation in News Media World Report 2023-24）中寫道，在新聞與讀者之間創造緊密連結成為媒體愈來愈重要的事。除了須創造符合閱聽人需求的傳播媒介，也要避免發展出只能讓閱聽人擁有短暫共鳴，卻無法長久的模式（Señor & Sriram (Eds.)，2023）。

面對讀者的迴避、難以獲取大眾注意力的現狀，當代新聞業面臨了更加困難的挑戰。新聞業除了需積極找回讀者，同時也要透過創新的方式，使讀者能夠更加理解硬性新聞議題的重要。新聞漫畫的媒介形式，除了歐美新聞界的應用案例外，臺灣／華文媒體與出版社的投入嘗試，也開始試圖為新聞議題的傳播，找尋另一種可能。

除了實務上的嘗試之外，新聞界對漫畫／圖像媒介的逐漸重視，也可從國際獎項一窺端倪。表揚美國優秀新聞作品的美國普立茲獎（Pulitzer Price），於 2022

年起廢除了原本的「社論漫畫」(Editorial Cartooning)獎項，改立「圖像報導與評論」(Illustrated Reporting and Commentary)此獎。這樣的改變，拓寬了新聞界對圖像報導的認定與想像。值得一提的是，該獎項雖僅設立第四年，但其中三屆皆是由圖像新聞記者與新聞漫畫作品奪得(The Pulitzer Prizes, 2025)。顯見圖像新聞／新聞漫畫的類型不僅能讓新聞被廣大群眾接收、閱讀，更開始進入了主流新聞的視野。

第二節 研究目的與方向

本研究觀察到新聞漫畫在媒體場域中的發展與應用，不只為新聞議題的表現形態開拓新的可能，也為新聞議題的傳播效果、閱聽人感受帶來不同的思考途徑，可以成為未來新聞創新的機會之一。過往新聞漫畫主要盛行於歐美，但近年這樣的嘗試在臺灣閱聽市場中也有所開展，新聞媒體與漫畫出版社、專業漫畫編輯及漫畫家的多方合作，共創出多元樣貌的新聞漫畫作品。另一方面，因應漫畫形式新聞產品的推出，投入產製的媒體與出版社在跨域資源整合以及協作上也發展出了創新的模式。

因而，本研究選擇臺灣／華文媒體的案例，並聚焦於新聞漫畫的產製過程。本作除能創造前瞻性的研究意義，為傳播與漫畫領域貢獻新視角外，本研究著重於實務經驗的訪談與分析結果，也望能為未來有意投入新聞漫畫產製的媒體與出版單位，提供一份詳盡參考與產業概況描述。

隨著媒體與出版業開始注意到漫畫在新聞傳播中所扮演的角色，探討產業端如何製作、策畫，便成為實務應用上重要的一環。由於新聞漫畫涉及新聞產製與漫畫創作兩種領域，因而在製作上也與傳統新聞的流程有所差異。

首先，在製作新聞漫畫的過程中，涉及跨領域專業者之間的合作。例如記者與漫畫家往往須先討論如何將報導改編為適合漫畫的腳本形式，再進一步溝通篇幅、切角等劇情要素。另一方面，新聞媒體在決定以漫畫作為一種創新傳播媒介時，同時也有許多考量。例如除了出版紙本書刊、發布於網站之外，還有其他衍生的媒介可能或推廣活動；又或者，這樣將新聞結合漫畫藝術表現形式的出版，本身便表現出一種藝術化、文創化的意圖。

新聞漫畫不僅在漫畫發展史上具有特殊性，在新聞媒介的運用與嘗試上，也可為記者們開創出資訊傳遞的不同可能。但回顧過往文獻，皆以國外紀實／新聞漫畫的內容分析為主，且高度聚焦於薩科作品的個案分析。可以觀察到，目前的

研究中不僅缺乏對產業整體性的觀察、產製模式與新聞創新的探索，更缺乏針對華文、臺灣案例的深入了解。這樣的現況，除了與新聞漫畫在臺灣／華文世界仍屬初期發展階段有關，也可以連結到新聞漫畫本身的產製特質。較長的製作期、跨域團隊合作的高度需求、媒體資源的分配以及閱聽習慣的差異，都使得新聞漫畫尚未成為一種被廣泛應用的媒介形式，但也因此多了值得探索與論述的空間。

綜上所述，本論文將聚焦於新聞漫畫的產製與創新，以新聞漫畫在臺灣的相關案例為本，進一步探討、比較產製「新聞漫畫」的產製策略與模式、媒介優勢與特色，以及新聞漫畫的創新傳播。主要研究問題如下：

- 一、新聞媒體與出版社如何藉由對媒介特質與議題面向的理解掌握，開拓出一條創新的圖像敘事路徑？
- 二、在臺灣／華文新聞漫畫的產製過程中，媒體／出版社、記者、漫畫家三方之間的協作關係，如何反映出新聞產業與文化產業之間的張力與融合？
- 三、在新聞漫畫作為一種創新傳播模式的未來發展中，在媒體組織與資源配置上可以有哪些進一步的思考或突破，使得漫畫媒介能在新聞產業中有更多可能性？

貳、文獻回顧



第一節 從圖像小說到新聞漫畫

漫畫 (comics) 一詞，不僅代表一種混搭圖文的傳播媒介，也指涉運用此種媒介所創作的作品。不過，學界長期不重視漫畫，認為漫畫不論在圖像描繪抑或文字的表達上皆不夠精緻 (張淑麗，2023)。漫畫更經常被認為是「主要面向青少年讀者」(primarily juvenile) 的媒介類型 (Vanderbeke，2010)。

直至八〇年代，幾部經典漫畫作品才開始受到國際獎項、主流媒體的肯定，承認其美學表現潛力。如《紐約客》(The New Yorker) 雜誌曾盛讚克里斯·衛爾 (Chris Ware) 的作品《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》(Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth) 令人驚豔。業界的肯定，反促使學界開始為漫畫「正名」(張淑麗，2023)。

為了讓漫畫進入主流學界的視野，有學者認為應以「圖像小說」(graphic/visual novel) 一詞取代漫畫。此名稱的由來，可追溯到威爾·艾斯納 (Will Eisner) 及其於 1978 年發表的作品《與上帝有約》(A Contract with God) 有密切關聯。當時艾斯納不願稱呼其作品為漫畫，因而稱為圖像小說，進而促成了此一名詞的發揚。可以被稱為「圖像小說」的漫畫作品，主要根據篇幅與內容而論——圖像小說不受篇幅限制，可以盡情表達作者想傳遞的意念，鋪排一個更為複雜且完整的故事 (Cates，2020)。

不過，學界對漫畫的討論不僅是媒介形式上，更涵蓋了對媒介內容與性質的反思。Weber & Rall (2017) 指出，漫畫長期被社會認為是處理「虛構」議題的媒介；Vanderbeke (2010) 也說明漫畫在歷史上被視為一種「與現實解離」(distortions of reality) 的產物。但漫畫並非只能處理虛構故事，McCloud (1993) 指出，虛構故事的漫畫手法，其實也可以運用在非虛構故事的敘事上。而「非虛構漫畫」或「紀實漫畫」之詞，顧名思義指的是以非虛構題材為主的漫畫類型。在此定義下的非虛構漫畫作品，不一定具有相應且明確的新聞事件，但共同之處都是基於真實事件的創作。

亞特·史畢格爾曼 (Art Spiegelman) 創作的《鼠族》(MAUS)，被認為是紀實漫畫的先驅。該作品以老鼠比喻納粹政權下被迫害的猶太人，作者也以第一人稱的視角，透過漫畫敘述父親從集中營倖存的真實故事。該作不僅以真實歷史事件為本，更融入家族、個人的生命經歷。特殊的敘事手法，讓《鼠族》獲得 1992 年普立茲獎「Special Awards and Citations-Letters」獎項。

創作者以紀實漫畫形式處理的議題，多半與自我的經歷與生命故事有關，可謂「自傳圖像小說」。如瑪贊·莎塔琵（Marjane Satrapi）以自身經歷創作《茉莉人生：我在伊朗長大》（*Persepolis*），講述她在 1979 年伊斯蘭革命保守社會氛圍下的成長故事，更藉此回溯家庭歷史與當時的政治環境。又如法籍敘利亞裔的黎亞德·薩圖夫（Riad Sattouf）以《未來的阿拉伯人》（*L'Arabe du futur*）訴說自己在七〇年代至九〇年代於法國、利比亞與敘利亞長大的童年。不過近年也有作者以旅行經驗為本，開創相關作品。例如居·得立勒（Guy Delisle）的半自傳式旅行報導作品，包含《平壤小確幸》（*Pyongyang*）、《耶路撒冷小日子》（*Chroniques de Jérusalem*）等。

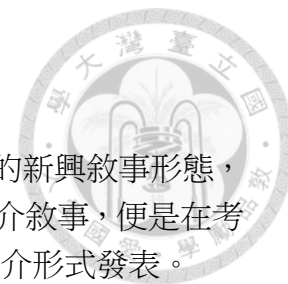
紀實性的漫畫作品，也常見於新聞性的出版品中，而多數主題通常是幽默、諷刺的調性。早在十九世紀時，許多報章雜誌為吸引讀者閱讀、期待客戶投放廣告，便經常以幽默諷刺的漫畫連載提升閱讀量（Auquier, 2024）。除此之外，政治題材的幽默／諷刺漫畫，更是緊扣時下政治人物與話題，從中不僅反映社會現狀，隱含漫畫家意見、媒體立場的「評論」性質也濃厚（吳志怡，2002）。

「新聞漫畫」（Comics Journalism）此一名稱，出自擅長透過漫畫呈現新聞議題的記者薩科（Steinhauer, 2020 年 12 月 28 日），而這樣的定義，來自於薩科作品與過往非虛構圖像作品的特質差異——不同於許多圖像小說以自傳性故事為題材（Schack, 2014），也並非報紙上常見的幽默短篇漫畫。不過另一方面，也有學者認為「Comic」一詞容易引發較為輕率、無法處理社會議題之貶義印象，因而選擇從圖像小說的概念延伸，使用「圖像新聞」（Graphic Journalism）或「圖像非虛構作品」（Graphic non-fiction）一詞概稱（Schack, 2014）。

新聞漫畫雖同樣屬於非虛構／紀實漫畫的範疇，但其在創作上則更偏向「新聞報導」的敘事與產製模式。對事件的真實性、是否遵循新聞標準產製內容，是讀者對此類作品的要求（Weber & Rall, 2017）。

以平板裝置閱讀為特色的新聞漫畫媒體《Symbolia》前總編輯 Erin Polgreen 曾在訪談中指出，新聞漫畫依然需要且重視事實查核（Alverson, 2013）；陳蘊柔（2022）也觀察到，漫畫媒介雖能夠以更直覺的圖文組合形式呈現歷史資料與作者論點，但是將兩者明顯區分，是製作上為體現客觀性不可或缺的功夫。其以德國獨立媒體《CORRECT!V》所出版的《艾爾多安》（*Erdoğan*）為例，指出該書僅將觀點置於敘事框（blocktext）中、在書末註明引用資料的出處並收錄真實照片作為對照。在這樣的產製與編排過程中，在在都可反映出新聞漫畫之於其他非虛構漫畫更強調的嚴謹性。

第二節 從文字到漫畫的跨媒介敘事



新聞媒體製作新聞漫畫的過程，跳脫文字、跨足漫畫媒介的新興敘事形態，實為一種跨媒介敘事的嘗試。Jenkins (2006a) 指出，所謂跨媒介敘事，便是在考量不同平台的傳播特性下，將同樣的內容或故事改編為不同媒介形式發表。

新聞漫畫雖經常被視為一種「中繼新聞」(relaying news)，功能上較不是扮演傳遞第一手資訊的新聞(Weber & Rall, 2017)，但當媒體選擇將報導作品改編為漫畫形式時，會產生哪些附加價值？又，為何漫畫媒介適合講述新聞議題，其特殊性為何？本節聚焦漫畫媒介的兩大特色，分別是「情感連結與想像激發」，以及「真實再現」的效果，並進一步理解漫畫媒介的特質。

一、情感連結與想像激發

當代新聞媒體若想吸引閱聽眾的注意力，並延長他們的閱聽行動及參與，「情感」元素是不可或缺的一環(Pantti, 2010)。過往許多人對新聞媒體的認知，是中立、客觀而超然的報導與呈現；具情緒性或個人觀點的詮釋，則常會被認為有失專業與可信度。然而，近年許多研究則以「情感性新聞」(Affective Journalism)觀點去解析新聞實務，指出報導裡的情緒與觀點，不只能幫助讀者對議題當事人更加感同身受，也能更加真實地傳遞、建構出記者在現場採訪時的體會與情感波動(Kotišová & van der Velden, 2023)。

時任《報導者》總編輯李雪莉曾表示，該社之所以發想「報導者事件簿」系列，除了有感於文字報導的侷限，也說明想透過漫畫達成的目標是「帶領讀者進入漫畫的魔幻空間，先有共感，再來細細品味完整的議題報導。」(李雪莉, 2022)由此可知，漫畫媒介擅於透過圖像建構堆疊情感，能夠先行為讀者開創出對新聞的同理，進而引發後續閱讀報導的行動。

新聞漫畫經常處理戰地、創傷相關題材，而漫畫之所以在此類議題上的詮釋顯得重要，便是讓讀者從「即身性」(embodiment)的角度理解創傷，透過圖像讓不可言說的傷痛得以具象化(張淑麗, 2023)。圖像擅於表達「抽象真實」，例如看見笑臉圖樣，便知代表正向情緒。透過簡易明瞭的傳播歷程，便能激發閱聽人的認同與感知(江靜之, 2018)。

也因此，這樣的共感聯結，在某些較為敏感、硬性的議題上可以創造出更佳的閱聽效果。Humphrey (2018) 從探討澳洲尋求庇護者議題的線上紀實漫畫作品出發，研究其如何透過漫畫媒介與讀者之間產生情感連結與吸引力，進而實現創作意圖。該研究分析指出，在實驗性新聞網站《The Global Mail》與漫畫家 Sam

Wallman 合作發行的作品中，不僅透過人物臉部表情的描摹、將故事中的隱喻視覺化的作法展現出漫畫家的風格與詮釋，更藉此生動刻畫出人物的個性與主觀經驗，讓讀者產生情感連結與自我投射，進而「喚醒同理心」(to invoke empathy in readers)。

在議題類別中向來較為生硬的醫療新聞，也能因漫畫媒介的詮釋讓醫療知識「落地」，真正深入民間。atos Agudo (2022) 研究西班牙在新冠疫情期間所發表的三部新聞漫畫，發現新聞漫畫在大疫中扮演健康傳播 (health communication) 的重要角色。以「圖像病理學」(graphic pathographies) 的方式解說疾病，不只傳遞正確觀念，也透過漫畫中收錄的患者個人經歷，破除疾病的禁忌與汙名、促進公眾的討論。醫療的硬知識，因為新聞漫畫而得以變得更加人性化。

進一步探究，漫畫究竟是如何透過繪製策略達到情感渲染的效果？張淑麗 (2020) 透過分析照護圖像回憶錄作品《我們不能談些更愉快的話題嗎？》(Can't We Talk About Something More Pleasant?)，指出漫畫透過破格與破框的形式手法創造出情感修辭。所謂的破格、破框，便是圖像在繪製時超出漫畫的框格，進而達到戲劇張力的展現。

不過，若媒體在產製新聞漫畫時是「先有文字再改編漫畫」，勢必經歷「媒材轉換」此一歷程。轉換過程中為因應新媒材，也會衝擊到過往文字時代所立下的新聞產製準則。類似的歷程，可從近代電視媒體文化中出現的「動畫新聞」(以下稱「動新聞」) 取徑。

動新聞顛覆了以往文字敘述、現場畫面的常見新聞模式，反而「反客為主」，搖身一變成了新聞的主角。這樣的轉變，讓原本主要依循傳統傳播媒介訂定的新聞產製準則產生動搖。舉例來說，新聞應以第三人稱的全知視角傳遞新聞，才能維持記者的客觀視角；但動新聞卻頻繁採用第一人稱的敘述方式。江靜之 (2012) 認為，此種方式雖然降低了傳統意義上的「真實性」，卻更能透過情感呼告，達到影響閱聽眾的目的：

尤其採第一人稱的新聞敘事比第三人稱更能打動人心，與閱聽人產生情感聯繫，有更強的渲染力。動畫新聞採用圖像及口語媒材呈現新聞人物及場景，再加上新聞配樂，不但填補許多文字新聞沒有的媒材細節，將抽象文字描述具象化，也增加多感官的情感衝擊，其影響力與文字新聞相比，實有過之而無不及。(江靜之，2012。)

雖然動新聞結合了聲音、動畫等多媒體素材，與一般平面新聞漫畫仍有本質上的差異；但若從同樣身為圖像傳播媒介的視角論，卻可從中窺見共同之處：如新聞漫畫多半採取第一人稱的敘事視角，也擅長將抽象文字描述具象化。

除此之外，漫畫除了能帶給閱聽眾情感共鳴的效果，還能提供讀者在議題裡進一步思考、想像的空間。張淑麗（2020）觀察，漫畫中經常出現的「無必然關聯性」（non-sequitur）轉場機制，雖然無助於情節的實質推進，卻像是空白畫布般給予讀者投射情感與想像空間的存在。劉平君（2023）解釋，漫畫中出現的間白，其實仰賴讀者的「腦補」而達到創造力行動。這樣的空白，反而促使了讀者的參與及角色動能。

張淑麗（2023）更以「美學動能」的觀點解釋紀實漫畫。其指出，圖像敘事能「觸動人心」的特質，本身即是一種美學的展現。而紀實漫畫有別於文字，無形間為讀者重新形塑出一套報導的「欣賞方式」，包括視覺邏輯、展現與未展現。特別是紀實漫畫經常處理的，多是歷史（正史）語境中未能被直接記錄的故事，如照片、鏡頭捕捉下的不可見與不能見，因而創造出一種可被詮釋的空間。

二、對真實的再現

漫畫可以將外在世界的特徵與資訊重新編譯，運用簡單線條傳達事件的精神與核心。漫畫的特色，並非完全「復刻」真實，而是以誇張、簡化的筆法重新再現（蕭湘文，2002）。這樣的再現，便創造了一種「真實效果」（reality effect），因此，當漫畫作為一種新聞傳播媒介，其「不完全再現真實」的特質，不只是風格的展現，也能具備實用意義。

漫畫並不是人們習以為常接收新聞資訊的管道。Weber & Rall（2017）指出，雖然隨著媒介意識的提升，歐美日地區的讀者逐漸接受「漫畫作為一種嚴肅的資訊媒介」，但還是有很多人不容易取信漫畫媒介、將漫畫以「華麗、高彩度」等娛樂化的刻板印象看待。研究者更認為，其實所有報導都不可避免地存在框架，因而永遠只能反映部分真實。不過新聞漫畫由於是被「繪製」出的產物，從一開始就受到作者「畫與不畫」的主觀篩選，因此其「主觀詮釋下產物」的標籤會更明顯、強烈。

既然漫畫文本高度存在主觀框架的特質不可避免，在創作漫畫文本時所取材的資訊為何、是否讓讀者覺得清楚明瞭，就變成他們衡量該文本是否具有真實性（authenticity）的關鍵。Weber & Rall（2017）在研究中透過分析多篇新聞漫畫作品後認為，衡量文本真實性的要素共可分為五種，分別是「作者的在場」、「（插畫與實物之間）物理的相似性」、「風格」、「書面證據」及「後設故事」（如後記、記者團隊名單等製作面的資訊）。從這些衡量標準可看出，閱聽人在看待新聞漫畫的真實性時，無形中依然遵從傳統新聞的相關要素。

另一方面，同樣也可從動畫新聞的角度檢視。動畫新聞與新聞漫畫的共同之處，在於皆是透過圖像再現真實，藉以詮釋、呈現新聞議題。江靜之（2018）好

奇，當動畫這樣的虛構媒介與真實新聞議題結合，閱聽人對此類新聞的真實度又是如何辨識？其歸納出四種動畫新聞的真實類型，包括實證真實、感官真實、技術真實與美學真實，並將這些衡量項度應用於深度訪談的驗證。訪談結果指出，只有當閱聽眾將動新聞視為新聞，才會在意其真實性，而閱聽眾判別動新聞是否為新聞的依據，便包括了記者姓名、採訪地點、播報方式等傳統新聞製播標準／特色。不過江靜之也觀察到，人們由於清楚認知動畫不是直接反映真實表象，因此仍舊以文字敘述作為理解新聞議題的主力媒介；另一方面，引起閱聽眾關注的多半是動畫新聞的娛樂效果與幫助理解的實用性質。大眾對動畫新聞所達到之新聞功能的注重，可理解為人們仍以輔助性的配角觀點看待動畫新聞。因而相較之下，動畫本身的處理細節、資訊是否為真，就不是人們所關注的焦點。

第三節 新聞漫畫產製策略與模式

新聞漫畫的產製模式不一，因出版單位、出版形式的差異而有所不同。漫畫媒介雖不新，但其應用於新聞媒體的概念卻是近代才開始的創新。陳順孝(2018)認為，判定媒體新舊與否，可從五個面向檢視，分別為「內容開發」、「敘事形式」、「傳送模式」、「用戶關係」與「營運創收」。而本節則選擇從文化產業的定位切入新聞漫畫領域，並探討媒體在產製新聞漫畫時的創作模式、題材選擇與發表形式，與傳統新聞產製的區別。

一、文化產業

不論是新聞媒體、出版社或是漫畫，都屬於文化產業的範疇。是故，「新聞漫畫」不只是新聞產品，也是種文化商品。從新聞漫畫的敘事中，讀者除了能從中獲知社會議題、了解新聞脈絡，也能因接觸漫畫作品，認識不同的漫畫創作者，進而踏入臺灣漫畫的閱聽領域。

文化產業(cultural industries)主要指經濟價值源自於文化價值所形成的產業(O'Connor, 2000)。在臺灣，則常以「文創」詮釋文化，泛指各種藝術、流行的領域(朱紀蓉, 2012)。若以法蘭克福學派的「文化工業」(culture industry)一詞理解，除了在意義上指涉的是一種具有當代性的大眾文化，也更強調文化產品的大量生產性、與現代化載體的連結與應用，以及撐起文化產業的產製團隊身分(陳學明, 1996)。

Hesmondhalgh(2002)指出，文化產製消費的整體樣態可以用「專業複合體」(complex professional)一詞形容。其認為二十世紀以降，文化產業的運作核心變為符號主創者與其他員工、公司之間的合作關係，而此一關係又可以結合工作

上的兩種階段：創意的寬鬆管理，以及對再製與流通的嚴格控管。因此可以將文化產業與其從業者，解讀為一種結合浪漫創作，但又兼顧發行（營利）等產製流程的關係。

當代漫畫閱聽體驗的普及，讓漫畫的產製體系愈來愈成熟。關於漫畫此一媒介形式的傳播特色，蕭湘文（2002）指出其為一種市場導向的產製模式。不僅具有娛樂、引發話題的能力，同時也能激發讀者在閱讀時的想像。在這之中，漫畫可被視為一種資本主義社會下的文化商品，且消費者的喜好高度影響漫畫的產製，是對漫畫消費產業最大的影響關鍵（蕭湘文，2002）。當媒體投身製作、出版漫畫的過程，漫畫的意義便集結了文化商品與新聞產品的雙重意義。

新聞漫畫融合了新聞性的內容與漫畫媒介，不僅在意義上是一種跨域整合，形式上也是一種將文字性新聞轉譯成圖像的文化性過程。因此，若回頭探索新聞漫畫在臺灣萌芽的背景，除了與文化／文創產業與傳播產業的發展有所關聯，也可從中理解到敘事傳播的典範轉移（paradigm shift），如何影響新聞漫畫此一媒介的拓展可能。

隨著網路、傳播工具的數位化與發展，敘事傳播方法開始展現出「跨界移動」與「內容變化」的現象。在傳播環境的變革下，原始文本得以透過多元的媒介形式被「再詮釋」，亦可以透過網路更快速、方便地擴散。舉凡影視音、圖像、遊戲等，都是可見的案例（蔡琰、臧國仁，2017）。

其中，高千惠（2019）則認為，「電子媒介與網絡世界的溝通模式，遂加速了圖像化時代的來臨。」在諸多媒介形式當中，科技發展使得「圖像」的傳播更加快速便利，因而使得圖像化的傳播在過往長期以語言文字主宰的傳播領域中愈加受到重視。其指出，圖像能具體呈現各種虛實形體與概念，創作者透過圖像再現、詮釋事物的轉化過程，展現出藝術性的意義。蔡琰、臧國仁（2017）的觀察也呼應了圖像化傳播方法的內涵，指出當代敘事傳播的領域中呈現了希望內容「兼備理性與感性」的趨勢。所謂的感性／情感元素，包括美感、涉入感與互動性，而這些感性元素對受眾共鳴的影響，才能真正引發後續更深層的參與及擴散行動。

在這樣的趨勢下，新聞內容中也逐漸出現愈來愈多樣化的視覺化傳播模式。例如以視覺化新聞（visual news）的方式解釋、呈現數據，或是以互動性的多媒體網頁，讓閱聽眾從實際操作與體驗中獲得更深層的理解。「新聞漫畫」的媒介形式，則是以靜態圖像、漫畫敘事的方式呈現新聞議題。第一人稱的角色塑造、即身性的敘事方法，則使得讀者在閱聽歷程中得以擁有更強的共感。

另一方面，新聞漫畫除了圖像敘事特質外，其跨媒介改編的性質與跨界內容

整合的意義，也可以從中追溯到臺灣文化創意產業的環境與整體趨勢。從政策面向中，可發現不同領域間的跨域合作與整合，一直是文化／文創產業在臺灣的發展中最為核心的概念。《2022-2023 臺灣文化創意產業發展年報》指出，近年來在出版界，「行銷跨域合作」是常見的內容推廣方式，例如將小說的文本內容改編為短影音，或透過 Podcast 媒介推出說書節目。除此之外，「本土且原創性內容」的推廣，也是臺灣政府近年投入大量資源，試圖藉此根植、發揚在地文化的途徑。例如「2023 暨 2024~2027 匯聚臺流文化黑潮計畫（1 plus 4—T-content plan）」，便受到行政院拍板四年 100 億元的補助，期望在藝文、影視音、出版、科技等文化領域中，鞏固文化 IP 的軟實力與競爭力（盧俊偉主編，2024）。

在各種媒介形式中，與圖像化傳播相關的政策中，具備大眾性質、雅俗共賞的「漫畫」此一藝術文化產業類型，在近年則格外受到政府的重視與推廣。例如漫畫博覽會中「臺灣漫畫館」的進駐、國家漫畫博物館的成立，文化部更在總統府中規畫了臺灣漫畫特展（文化內容策進院，2024 年 7 月 23 日；中華民國總統府，2024 年 10 月 19 日）。漫畫媒介受到重視的理由，很大一部分是源自於政府對原創性內容跨域應用，進而推廣文化的期待。例如在 2018 至 2020 年間，前瞻計畫便挹注了 3.3 億資源於國內漫畫產業的發展，目標則是包括了產業環境的整備、國內外的推廣交流、跨域應用媒合，以及國家漫畫博物館的籌建。時任文化部長李永得對此曾言，「原創漫畫是內容產業重要的文本來源，是臺灣文化政策重要的一環。」（李永得，2021）這樣的期待，反映出政府希望透過漫畫在文化傳播上的角色，讓臺灣文化的深度、廣度都能有所提升。

因而，在理解政府如何推廣漫畫文化與內容文本的跨域整合時，《Creative Comic Collection 創作集》（簡稱《CCC 創作集》）的誕生，便是得以一窺概念落實的重要成果。該創作集原是因應 2009 年中央研究院「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」，希望邀集圖文創作者們將臺灣的歷史、民俗、生態等領域的數位典藏資源，透過漫畫媒介形式轉譯、創作。《CCC 創作集》後於 2020 年由文化內容策進院接手管理，從過往的實體漫畫出版轉型為線上平台「CCCwebcomics 追漫台」，並開放國內漫畫出版社在平台上刊登自家創作者之作品（陳德倫，2022；文化內容策進院，2024）。

《CCC 創作集》初期採用漫畫刊物的形式，每期訂定創作主題，匯集不同漫畫家的相關作品，並以半年一次的頻率發刊。例如第三期主題「大海深深藍藍的」，談的是臺灣身為海島國家所衍生出的海洋生態與文化，該期作品包括〈圖文蘭嶼風土誌〉、〈石滬浮光〉等作；又如第十九期主題「人民的聲音」，則收錄了〈社會運動 ABC〉、〈青島東路見聞錄〉等談論臺灣社會運動的相關作品。吳懷珍（2024）進一步指出，像《CCC 創作集》這樣將歷史文化內容進行圖像轉譯、商品化的案例，不只反映出漫畫成為一種彰顯在地性、主體性之敘事媒介的現象，也肯認透

過這樣的改編有助於拉近歷史與當代大眾讀者間的距離。

《CCC 創作集》的產製過程與內容，與奠基於新聞報導的新聞漫畫有異曲同工之妙——同樣匯集了跨專業者的參與，以及史實資料的改編。《CCC 創作集》之漫畫劇本改編型態可分為四種：「依既有故事內容改編」、「依史實元素創作」、「依生態元素創作」以及「依典藏元素自創」。根據題材的不同，除了原始的藏品元件之外，在劇情設定上也會遇到需要組合多種素材、重新編寫腳本的狀況。因而在漫畫家創作的過程中，經常需要依據史實進行考究與還原，中研院在過程中則扮演文化中介者角色，給予漫畫家所需參考資料的支援，例如古地圖、報刊記載等。從《CCC 創作集》的經驗中，可觀察到政府試圖透過漫畫媒介體現出知識與文化典藏的加值性應用，藉此也提升了臺灣漫畫的產業發展(劉千瑜, 2012)。

《CCC 創作集》以臺灣史實發展紀實漫畫，而新聞漫畫則是進一步奠基於「事件」，從新聞視角帶出議題的真實性及重要性。新聞漫畫為臺灣漫畫的類型發展開拓了新的里程碑，意即新聞性的內容與漫畫媒介的結合；另一方面，這樣的嘗試也反映出一種跨域結合的模式。其中，除了《報導者》、《鏡周刊》以臺灣媒體角色挖掘在這片土地上所發生的種種新聞議題外，《端傳媒》與慢工出版社也透過與國外記者／作者的合作，將國際議題帶入臺灣讀者的視角。

二、創作模式

蕭湘文(2002)指出，漫畫產製過程反映出勞力密集的特性，須集結編劇、編輯、繪製與行銷的人才，可說是一條極為專業分工的生產線。以傳統的漫畫產製過程來說，編輯台首先須構思要製作怎樣的漫畫故事／內容，進而擬定相關的製作企劃。找到適合的漫畫家合作繪製漫畫後，也須持續在連載過程中不斷調整內容或增加新元素(Kinsella, 2000)。從中可知，在這環環相扣的合作過程中，編輯必須充分掌握漫畫家的專業表現，才有能力審稿、給予意見。例如逐一討論分鏡腳本、文字轉譯圖像的建構與技巧，皆高度仰賴專業的步驟(陳韋臻, 2022)。

也因如此，面對跨媒介的新聞漫畫產製過程，媒體機構內的記者須掌握多樣化的「專家知識」。林芷圓(2022)針對國內八家新聞媒體機構中負責數位長篇新聞的記者進行訪談研究，欲知記者在面對融媒體專題時，須具備哪些關鍵知識。其指出，新聞記者不僅須具備對跨域知識的一定了解，以及管理專案團隊的技能，在內容上還需要對閱聽人行為、媒材特質有高度掌握。所謂的「媒材特質」知識，可理解為對傳播媒介形式的理解，如文字、圖像、聲音等。具備媒材知識的記者，能夠為新聞選擇最適當的媒介呈現形式，凸顯議題的核心價值，更打動人心。

回顧當今新聞漫畫的創作模式，主要可分為記者身兼漫畫家、記者與漫畫家共同合作這兩種型態。被譽為「新聞漫畫」開創者的薩科，便是記者身兼漫畫家的代表，親自走訪新聞現場、接觸當地民眾。

不過，由於兼備記者與漫畫專業的作者畢竟少數，因此綜觀多數案例，仍舊採用記者與漫畫家協作的模式。例如《CORRECT!V》於 2015 年出版的新聞漫畫作品《白狼——極右派地下組織的圖像報導》(Weisse Wölfe: Eine grafische Reportage über rechten Terror)，講述德國極右派恐怖團體的作為。記者 David Schraven 在完成調查報導後，根據報導內容重新編寫腳本，並找了漫畫家合作完成(陳蘊柔，2018)。臺灣獨立媒體《報導者》也採用了同樣的新聞漫畫產製模式，在目前已出版的四部報導漫畫作品《留學黑工》、《報導者事件簿 002：神木下的罪行》(以下簡稱《神木下的罪行》)、《報導者事件簿 003：無體溫關係》(以下簡稱《無體溫關係》)、《報導者事件簿 004：鳥籠時代》(以下簡稱《鳥籠時代》)中，各書分別集結了該媒體曾撰寫過的相關主題報導，並與漫畫家柳廣成、森森、廢廢子、Ning Lu 合作繪製新聞漫畫。

承上所述，當多數新聞漫畫案例的產製團隊採取跨專業者的協作模式時，在記者與其他非文字工作者的協作過程中，也經常需要仰賴專案經理(Project Manager，以下簡稱 PM)、編輯、企劃等中介者角色的參與，是跨專業團隊中格外重要的存在。

在文化產業的脈絡下，「文化中介者」(cultural intermediaries)扮演創作者與市場，即生產與消費端之間的橋樑。該角色如橋樑般的連接性質，主要可體現於與創作者之間在創作上給予意見、篩選、進度控管的交流與互動，以及面對市場該如何藉由作品獲取商業利益的雙重面向。不過，隨著產業發展，文化中介者的角色意義也有了轉變。李令儀(2014)指出，這是一種從「中介」到「介入」的轉變——當代的文化中介者從過往主責管理創作者創作進度與方向，甚至篩選作品去留的「守門人」(gatekeeper)角色，逐漸成為兼參與創作過程、發想企劃的一員。這樣的轉變，也扭轉了文化或出版產業的價值鏈(value chain)分工，編輯部、媒體成為驅動企劃的主要推手，也可主導決定要找哪些創作者加入合作，顯現出更為主動的角色動能(Thompson, 2005)。

在實務研究方面，游羽棠(2020)曾針對《報導者》、《READr》與《沃草》等三家採用融合新聞室模式的臺灣媒體，了解記者、網頁工程師、攝影師、設計師等跨專業工作者之間如何合作。該研究也指出，在跨專業工作者各擁專業、技術資本的同時，PM 角色凝聚成員共識以及專題規劃的能力，不僅是讓該職位格外重要的專業資本，這樣的中介者亦能平衡跨專業團隊間的權力位階，並有效推進專案的進行。



三、題材選擇

新聞漫畫能處理的議題範圍極廣，政治、國際、戰爭、人權、環境、經濟等，無一不是新聞漫畫所不能著力的領域。

不過，雖然新聞漫畫有多樣化的應用可能，但有鑑於漫畫產製過程不僅耗時，製作工序也繁重（Gubitosa，2021），因此其屬性並非及時更新、追蹤的每日新聞（daily news），而是一種「慢新聞」（a slow form of journalism）。雖然無法立即將資訊傳遞給閱聽眾，卻也可以因此展現出與即時新聞迥異的敘事視角（Afshana & Din，2018）。因此，讀者在新聞漫畫中所看到的故事，多半已經在媒體上被報導過，新聞漫畫則是提供另一種更為細緻、強調閱聽眾參與感的敘事模式。

以「報導者事件簿」第一集《留學黑工》為例，媒體之所以選擇新聞漫畫作為故事的表現形式，考量到的不只是其既跨國又在地之議題屬性（烏干達學生遠渡重洋來臺灣求學），以及涵蓋教育、外交、勞動、經濟的龐雜面向，更因議題的敏感度，導致記者難以直接進入留學生的打工場域，現場畫面不易取得，因而促成了漫畫的新聞角色（李雪莉，2022）。

國外也有許多媒體採用新聞漫畫的形式處理敏感議題。如美國媒體《INSIDER》以新聞漫畫探討全球注目的新疆再教育營人權議題。在《How I escaped a Chinese internment camp》此篇作品中，描述一位新疆婦女曾被關進維吾爾婦女拘留所，並被嚴刑拷打的經歷。英國《衛報》（The Guardian）也在《Abike's story: trafficked into sexual slavery in the UK, then thrown in jail》一作中，以黑白寫實的漫畫風格，闡述一名奈及利亞婦人原在英國從事保姆工作，卻被人口販子囚禁、逼迫賣淫的慘痛遭遇（Azim, Del Col, Adams, Hickey，2021；Purcell, Kelly, Lamb, Fröden，2015）。

Afshana & Din（2018）進一步指出，在處理敏感題材時，以繪畫模式取材較為間接，不僅可保護當事人的隱私，也可讓讀者的注意力聚焦在事件本身，進而理解當事人的處境。

關於新聞漫畫題材的選擇，另一個考量則是議題本身的畫面感。《報導者》在推出「報導者事件簿」之前，曾製作網路彩色長條漫畫（Webtoon，以下簡稱條漫）作品〈【漫畫】我的家被買走了？——這些年，流失的原住民保留地〉（以下簡稱〈原保地〉）（何柏均、嚴文廷、林慧貞、何榮幸、黃禹禎，2021年8月17日）。負責繪製該作品的《報導者》設計師黃禹禎撰文表示，在處理原住民保留地流失亂象的專題時，原本只是想透過左右版面圖文並陳的方式呈現原保地的歷史沿革與困境，但這樣的規劃卻在後來有所改變：

當我看完記者們提出的腳本後，覺得裡頭的畫面感很強烈，比如買賣土地的手法，那些描述感覺很適合串成一個故事，所以大膽地向記者和編輯們提議，把報導做成漫畫的樣子。（黃禹禎，2021。）

從其回顧可知，記者處理新聞議題的切角、最後呈現的報導作品，也影響了該議題是否被改編為漫畫的決定。從中也可看出，故事所展現出的畫面感，搭配擅於以圖像說明過程、傳達情緒的漫畫媒介，也指向一種內容導向的媒介選擇過程。

四、發表形式

隨著傳播媒介的創新，新聞漫畫的發表型式也從過往的書籍、雜誌，走向網路漫畫與融媒體作品。

歐美擁有許多紀實／新聞漫畫刊物，例如美國的《World War 3 Illustrated》，其為最早以漫畫呈現社會評論、新聞議題的雜誌之一；又如法國《La Revue Dessinée》，採用雜誌書（mook）的形式發行，並透過外部投資者、法國知名出版集團與讀者的支持鞏固商業模式，之後更推出面向青少年的《TOPO》。這些雜誌品牌至今仍持續運作中（Gubitosa，2021）。

Gubitosa（2021）梳理幾個具有代表性的新聞漫畫雜誌發展脈絡，並指出新聞漫畫刊物的存續困境。學者認為，漫畫媒介雖然可以跟得上日新月異的世界演變，但問題在於成功獲利的作品少，而更多的則是新聞漫畫雜誌的收攤。如由新聞漫畫開創者薩科在 1988 至 1992 年間所創立的《Yahoo!》，僅做了五年就收攤；由幾位曾在報紙繪製的社論漫畫家於 2009 年至 2013 年間共同創立的義大利漫畫季刊《Mamma!》，則因漫畫雜誌的閱聽市場太小而結束。

若將視角轉回臺灣的紀實／新聞漫畫刊物，則有慢工出版社於 2017 年所發行的非虛構漫畫刊物《熱帶季風》。黃珮珊所創立的慢工出版社自 2013 年起陸續出版了許多亞洲紀實漫畫，如刻畫菲律賓馬尼拉常民生活的《哈囉哈囉馬尼拉》，又或者是已售出多國版權、講述白色恐怖政治受難者蔡焜霖一生故事的《來自清水的孩子》等單本著作。其中，《熱帶季風》的特殊之處，在於其採用刊物形式，集結多位漫畫家作品共同發行。

當代的新聞漫畫由於受到數位化影響，因此與文字報導相同，多半走向線上發表。值得注意的是，不少媒體選擇以「融媒體」（Convergence Media）形式呈現新聞漫畫，使得新聞漫畫得以跳脫圖像疆界，擁有更多樣豐富的展現樣貌。

《紐約時報》（The New York Times）曾於 2012 年以〈雪崩〉（Snow Fall）融媒體報導首開該類型報導先河，驚豔全球。十年後，再度以融媒體插畫作品〈9

Ways to Imagine Jeff Bezos' Wealth》獲得注目。該篇報導的記者身兼漫畫家，透過獨立的網頁專題，以全彩插畫結合文字報導與數據，讓讀者以具象化的方式了解亞馬遜創辦人貝佐斯（Jeff Bezos）的財力（Chalabi，2022 年 4 月 7 日）。而該作的創意，也獲得 2023 年的普立茲插畫報導及評論獎。無獨有偶，西班牙《國家報》（EL PAÍS）也結合融媒體獨立網頁設計，推出〈Transformar números en barcos piratas〉，講述了宏都拉斯當地少年加入幫派的故事。除了新聞漫畫外，更結合當事人音檔，增添臨場感（Andino，2016）。

臺灣《鏡周刊》同樣採用融媒體的獨立網頁設計，結合文字報導與全彩漫畫，推出《幻獸之死》專題（胡慕情、曾耀慶，2022），探討海龜生態在海洋垃圾污染環境下受威脅的狀況。該專題共分四篇，前二篇〈海龜癡漢〉、〈貓哥的惡夢〉特別以新聞漫畫方式呈現，分別描述海龜保育人士蘇淮潛入海底研究革龜的經歷，以及在貢寮經營書店的貓哥某天在海灘遇見被捕漁網刺傷因而擱淺的革龜。該專題的後二篇〈海中的幽靈〉、〈穿越時間的獸〉則採取互動式網頁的設計，進一步透過文字、圖表與圖示說明海洋廢棄物種類、海龜洄游路線等資訊。

除此之外，「看漫畫」被視為具有高度自主性的閱讀方式（蕭湘文，2002），因此這樣的自主性，也同樣反映到漫畫創作的呈現形式。部分的新聞漫畫網站，呈現出「公民協作」的意涵。例如由荷蘭圖像記者 Eva Hilhorst 所創立的《Drawing the Times》網站，開放全球各地的新聞漫畫家與創作者交流並自由發表紀實圖像作品，除了新聞漫畫，也接受資訊視覺化作品。胡元輝（2012）認為，協作式新聞的意義便在於「讓新聞作為一種對話」（news as a conversation），不僅反轉傳統新聞的權威角色，也呈現出動態的參與感。若根據此論點檢視新聞漫畫網路發表平台，可進一步理解漫畫作為激發讀者能動性的功能。

陳順孝（2013、2018）指出，網路的發展讓新聞媒體得以更自由地選擇議題的表現形式，除了讓過往受限於載體而只能有單一表現形式的新聞能跳脫束縛、轉往「內容決定文體」，更可透過跨媒介的組合與混搭，推展新聞創新。根據此論點，可知漫畫在媒體推動新聞創新的過程中，確實可扮演重要角色，也成為多個媒體開始發展的媒介之一。

第四節 新聞漫畫與新聞創新



上一節談論了新聞漫畫的產製過程，而本節則試圖了解新聞漫畫在媒體推動新聞創新的過程中展現出的作用，抑或是反映了怎樣的媒體變革？本節以「分眾化」與「載體創新」的角度切入，瞭解新聞漫畫在目標群眾的設定上不僅展現出差異化與分眾化，另外也透過結合數位閱讀載具，為讀者創造不同的閱聽體驗。

一、分眾化

劉平君（2023）認為，「漫畫閱讀不須先備知識，也不用腦力智慧，黃口小兒拿起漫畫就能閱讀，看不懂漫畫者少有。」雖展現出漫畫媒介的草根性與大眾性，但也顯現出許多人將漫畫視為簡易就能上手的媒介，更將此種「簡易性」與兒少族群連結。若進一步探索漫畫媒介本身，可發現其長久以來被視為一種具有青少年／庶民對抗大人／權威體系的形式（蕭湘文，2002）。又或者如《熱帶季風》刊物，宣傳詞一度標榜為「給大人看的紀實漫畫刊物」，也顯現出當時該社欲將紀實性內容對應到成熟、大人的印象。

若綜觀文化藝術領域，可發現許多單位認為漫畫是用於打入未成年族群的敲門磚。吳平桂（2021）觀察到，近年國內外出現許多博物館透過展示／收藏漫畫作品，或是與知名漫畫家合作推出宣傳活動，達到吸引年輕參觀者的目的。不過其也坦言，漫畫多半被視為一種推廣手段，地位與傳統的藝術展品仍舊有所差距；另一方面，也經常被認為是與年輕人接軌的當然模式。不過吳平桂也指出，外界雖然經常帶著既定標籤檢視漫畫媒介，但透過漫畫平易近人的特質介紹傳統菁英藝術，何嘗不是一種讓大眾開始了解漫畫魅力、懂得漫畫價值的開始：

雖然漫畫常常被博物館視作「年輕化」的手段，但若能透過兩者的合作，使得傳統藝術菁英願意展示漫畫，讓大眾更認識漫畫的能量，提高博物館機構將漫畫納入典藏的意願、翻新自身古板印象，那又何樂而不為呢？只不過，我們應該對漫畫表示更多的信心，相信這是一門獻給所有年齡層的視覺藝術。（吳平桂，2021。）

這樣的應用觀點，也可用於解釋當代新聞媒體運用漫畫媒介講述議題、接觸年輕閱聽人的意圖與創新。事實上，不論大人或孩童都可以是漫畫的受眾，而漫畫也理應是最沒有世代分際，屬於全齡層閱讀的媒介。不過，即便漫畫能透過圖像媒介解構、再詮釋艱澀生硬的議題，部分媒體依然考量到內容與讀者，做出目標閱讀族群的差異化。

例如前述提及的法國新聞漫畫刊物《La Revue Dessinée》，便於 2016 年推出面向 20 歲以下（尤針對 13 至 15 歲）青少年的《TOPO》。《TOPO》的發刊形式與《La Revue Dessinée》相同，兩者主要差異在於《TOPO》專注製作以未成年讀者為導向的新聞。在報導議題上，除了青少年有感的内容，如服飾品牌如何以品牌標誌吸引消費者，也同樣觸及重要時事，如氣候危機、俄羅斯強權等。其主編 Laurence Fredet 認為，兒少閱聽人在吸收新聞資訊時與成人的立基點本就不同，例如若論及於 2004 年發生的美國九一一事件，許多兒少讀者在當時甚至仍未出生，對事件細節的掌握度相較成人會有所差異。因此，分眾的關鍵在於為兒少產出符合他們看世界角度的新聞漫畫，而非全然的幼體化或粉飾真實（Biehlmann, 2023）。



法國青少年新聞漫畫刊物《TOPO》。（攝影／劉騏璋）

二、數位閱讀載體創新

當新聞漫畫的發行媒介由紙本走向網路、融媒體，在數位載體上也發生了變革。

Afshana & Din(2018)除了肯定新聞漫畫在非虛構題材的呈現上有良好成效，也進一步指出，若搭配數位閱讀等創新載體，可以有更具互動性的體驗。

以前段提過的《Symbolia》為例，其以平板裝置閱讀的設計，便是希望可以讓閱讀更直覺，更勝紙本雜誌——人們可以直接用手指操作，使漫畫圖片如河流般向上滑動（flows upward like a river），如同看漫畫的「意識流」（Alverson, 2013）。

而這樣的「手動」閱讀模式，也可連結到來自韓國的全彩條漫，窄版的版面設計，垂直的閱讀路徑，便是為了符合當代以手機裝置閱讀的習慣（洪琴宜、陳德倫，2022）。甚至出現以 APP 作為原生開發型式，點開 APP 便能瀏覽多部非虛構漫畫作品的平台「Qomix」。

不過，路透新聞學研究所 2023 年的數位新聞報告中也進一步指出，全球閱聽市場中有約六成年輕族群習慣從社群媒體獲知新聞資訊（Newman，2023）。因此，在新聞漫畫走向數位閱讀載體創新之路的同時，閱聽者的閱聽習慣、社群宣傳管道的掌握，也是產製者在未來需考量的重要面向。

第五節 小結

在本研究文獻回顧中，第一節首先爬梳了「漫畫」的概念與非虛構／紀實性漫畫作品的多元性。第二節則是聚焦新聞由文字轉變為漫畫的跨媒介敘事特質，進而探問「漫畫」的媒介特性能為新聞帶來的改變。漫畫媒介不僅能夠幫助讀者與故事中的人物、事件產生情感連結，進而促進對議題的關心，除此之外，漫畫語境的留白，以及對新聞事件鮮為人知細節的補足，也能激發讀者的想像、提供另一種思考途徑，更透過漫畫獨有的一套敘事方式形塑美學體驗。

第三節則是深入了解媒體在產製新聞漫畫的流程中，反映出哪些與產製傳統新聞時結構上的異同。媒體產製新聞漫畫，可被視為一種文化產業的產品生產；而新聞漫畫的創作歷程，不僅高度仰賴記者、繪畫、編輯等專業人才的合作，對漫畫此一新媒材的運用也須有知識上的掌握。在題材選擇上，漫畫除了適合被用以處理敏感議題，媒體同時也會根據議題本身的涉及層面與廣度，以及故事的畫面感進行改編漫畫與否的決策。另一方面，新聞漫畫的發表管道，也反映了新聞媒體演變的歷程，從過往的紙本書籍與刊物，逐漸走向網站甚至融媒體的創新結合。

最後一節則聚焦新聞漫畫作為一種媒體創新的手段，不僅出現專為兒少打造的閱聽內容，也出現貼合閱聽載體的媒介形式，如專為智慧型平板、手機介面設計的媒體。

參、研究設計



第一節 研究取向與架構

本研究採用 Bourdieu 的場域理論，說明新聞漫畫在傳播及文化領域中的定位，以及不同的新聞媒體／出版社如何根據自身定位與特質，建立出不同的新聞漫畫產製與傳播模式，進而探討新聞漫畫產製中的數位化影響。透過理論化的分析，能讓大眾更了解此一新興的新聞應用媒介的發展圖像。

Bourdieu (2005) 指出，「場域」(field) 是一種權力的聚集。場域中各異的行動者們因位處不同的位階，而有改變權力結構的能動性。其也提出文化生產的場域框架，並指出場域與場域間不僅有層層結構關係，文化產品、產製者所握有的資本也存在著不同位階 (Bourdieu, 1993)。檢視新聞漫畫的產製過程，其最大特色便是集結各領域不同專業者的協作與參與。以場域視角論，這些專業者本身的文化資本與慣習 (habitus)，不只形塑了協作與產製模式的差異，也影響製作團隊如何定位新聞漫畫的方式。例如漫畫家重視空間與細節的圖像呈現，而新聞媒體則聚焦在事件的有效傳達，以及議題被論述的角度。

關於新聞媒體投入製作漫畫的選擇，可以透過文化生產場域的視角分析。Benson (1999) 從場域理論的概念出發，進而定義出新聞作為一種文化生產場域，其在社會空間與權力場域中的結構關係。新聞的特質為大量生產文化產品，且文化生產場域本身就展現了權力的概念，並且是一種相對於社會空間 (國家) 的場域。黃順星 (2010) 則根據 Benson (1999) 研究中的架構，解釋戰後臺灣報業發展。七〇至八〇年代發展達顛峰的報紙副刊，以文學、傳遞新知為主的內容，不僅被視為拉抬報紙發行量的關鍵角色，報業高層對副刊發展的重視，其實也顯示出一種想要透過知識性、文化性的象徵資本累積經濟資本，甚至樹立產業話語權的做法。

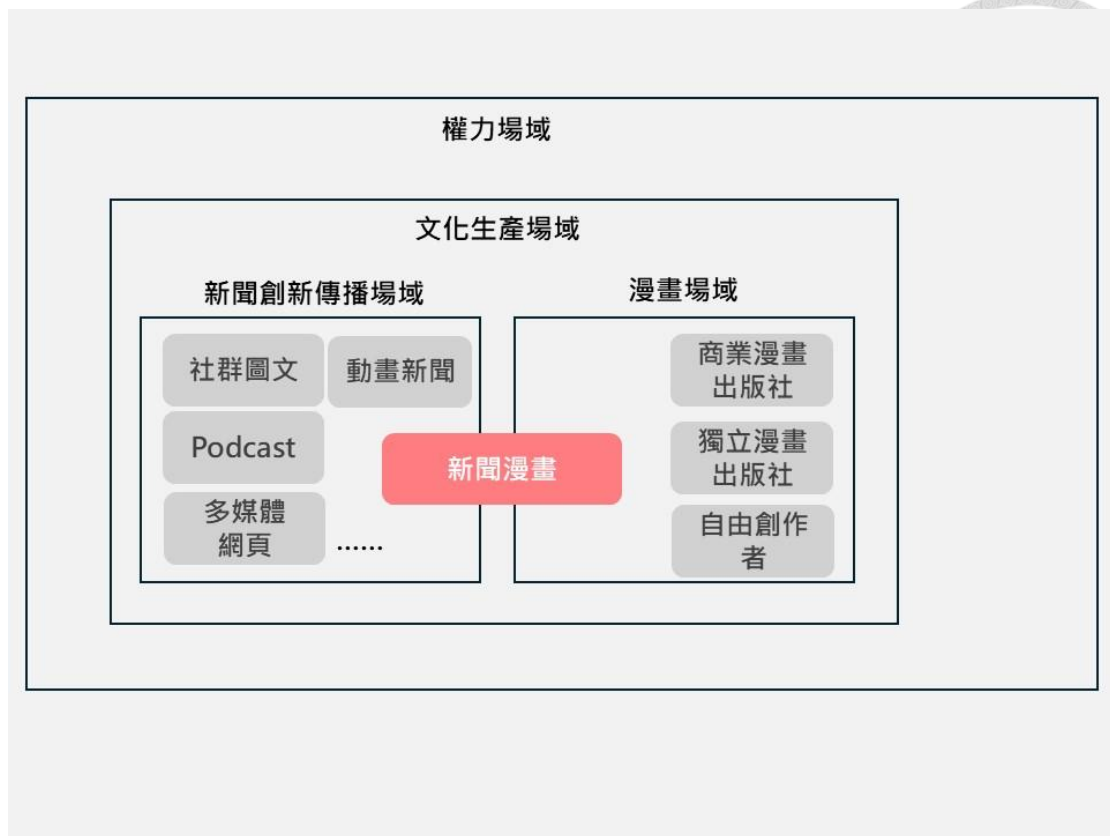
行動者在場域中的行為除了受到權力位階影響外，還包括了「慣習」在其中的運作。在 Bourdieu 的場域理論中，慣習是一種內化結構，根據生活環境、所處位階與過往經驗所形成的一種處事系統。行動者的慣習與其累積的資本，包括文化資本、象徵資本，深刻形塑其在特定場域中的實踐方式與協作態度 (Bourdieu, 1990)。這樣的理論觀點，也可體現在新聞漫畫多元跨域的製作團隊中。新聞漫畫的製作團隊包括記者、漫畫家、編輯或 PM，這些角色間的異質性，例如在產製過程中的側重面向、工作模式，皆歸因於不同場域的專業訓練與品味系統 (Bourdieu, 1984)。

除了合作模式之外，行動者的慣習更在新聞漫畫的策畫面扮演了重要角色，甚至影響了出版社／媒體品牌定位的形塑與展現。Kinsella (2000) 以日本知名的漫畫出版社「講談社」為例，指出政治、經濟等較為嚴肅的漫畫類型興起，與隸屬知識階級的編輯組成有所關聯。在講談社當時的案例中，許多編輯畢業於日本名校，過往也大多任職於一般文學出版社或雜誌社，曾具有漫畫工作或閱讀經驗者其實少之又少。卻因其文化品味與社會資本，將個人偏好的公共議題引入漫畫題材的選擇與編輯決策中。此即說明，場域中行動者的慣習、社會位階、品味與資本配置對漫畫的選題與製作走向存在關鍵影響力。

科技與數位技術的發展，也影響了新聞漫畫的產製，使其體現出新聞創新的意義。呂舒寧 (2021) 從外部視角分析中國新聞媒體在專利數據、創新規模、創新者與內容這三大面向上的發展。由於新聞技術創新場域牽涉到出版、政府、設備技術等不同層面，因此這個場域被視為一種半自主的社會空間，與其他場域、外部宏觀社會場域之間存在既動態又多樣的互動關係。而在新聞漫畫的呈現與傳播上，的確也展現出多元的樣貌。例如在宣傳上運用各式社群平台、媒介形式擴散，或是將漫畫內容結合互動性圖表，設立專屬數位專題網站，甚至改編為動畫。從中可進一步看出，新聞漫畫除了本身為一種新聞議題創新傳播方式，也結合了其他數位化的新聞形式與媒介。

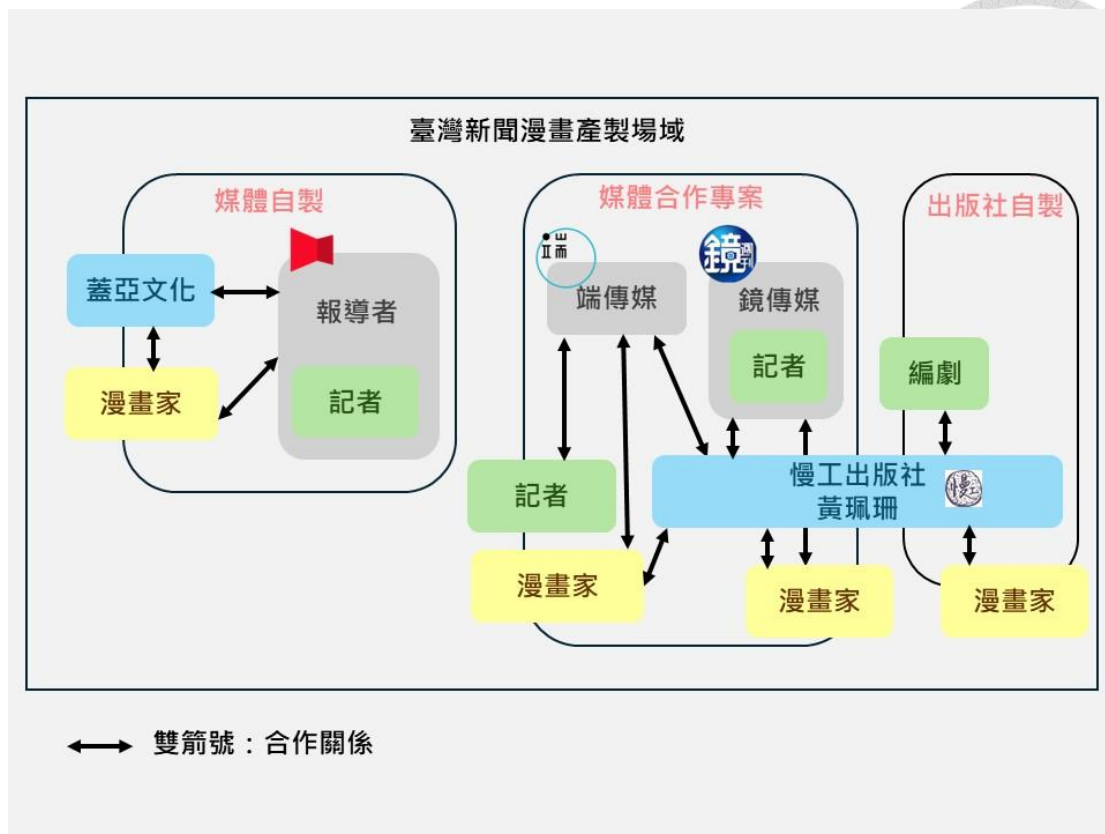
綜上所述，本研究認為「場域理論」不僅能夠用以解釋新聞漫畫產製過程中的媒體組織、專業參與者之內部運作關係，也能透過結構化的分析與梳理，了解目前在臺灣投入新聞漫畫的媒體與出版單位如何透過與外部漫畫家、出版社合作，共同推出新聞漫畫此一兼具新聞性與文化性的產品，從中釐清新聞漫畫的創新媒介生產在媒體／文化產業中的場域定位。

如(圖一)所整理，新聞漫畫同時橫跨了新聞創新傳播與漫畫的兩種場域，形成使兩個場域之間得以產生交集的媒介形式。而新聞漫畫除了本身的新聞性質外，也是一種文化商品，因而皆屬於文化生產場域的一部分。



圖一：文化生產場域中的新聞漫畫結構圖（資料來源：本研究整理）

若進一步將視角聚焦於臺灣，（圖二）則為本研究根據場域理論與此次研究的主要分析對象，所繪製之臺灣新聞漫畫產製場域關係圖：



圖二：臺灣新聞漫畫產製場域圖（資料來源：本研究整理）

從（圖二）中，可看到在臺灣投入新聞漫畫製作的單位，主要可分為三種模式，分別為「媒體自製」、「媒體合作專案」以及「出版社自製」。從這樣的模式差異中，不只可看出 Bourdieu 場域理論中的自主性差異，媒體與出版社不同的資本結構，也在其中顯影。

若主要採用媒體自製模式者，則可從新聞媒體在企劃、內容等面向上的參與討論。例如《報導者》規劃、發展「報導者事件簿」系列，來自該媒體的記者、編輯、PM 等人在製作過程中也有所參與，也會直接與漫畫家討論相關細節。《報導者》為非營利媒體，其資金全數來自讀者捐款，具有獨立性，因而在新聞產品的策畫、合作上也占據主導性的位置。即便《報導者》與蓋亞文化有出版與漫畫企劃上的合作關係，但媒體本身高度掌握主軸與題材發展的角色，仍是此種模式中的重點。

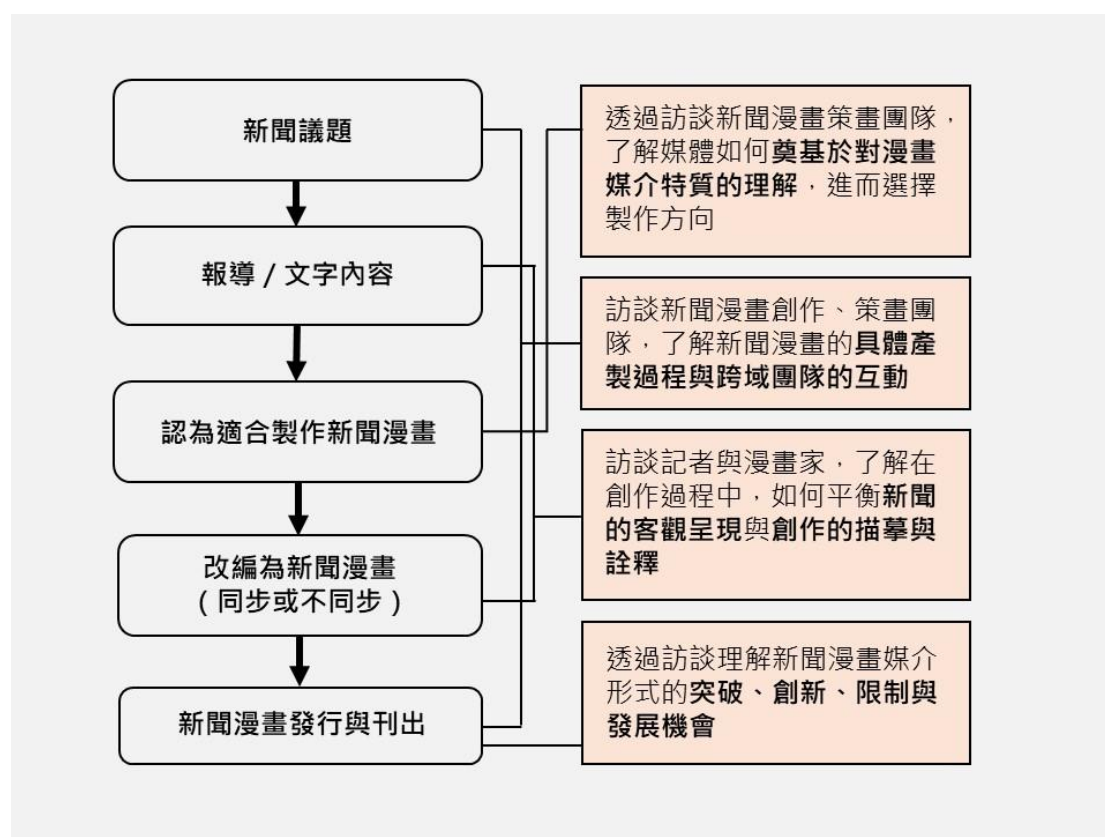
而在媒體合作專案的部分，則可以看到《端傳媒》、《鏡周刊》案例中，慢工出版社皆有漫畫編務上的單次參與，因而可被視為一種專案式的合作過程。在這樣的模式中，由於漫畫家皆由黃珮珊接洽牽線，而新聞端也因漫畫改編而找上黃珮珊協助，因而使得在如此型態的產製場域中，「中介者」角色成為搭建團隊內

其他成員間互動的重要人物，也使得在實際產製漫畫的過程中，漫畫編劇在實務上不僅有較多與漫畫家共事的時間，也相對擁有較多漫畫視覺呈現上的主導權。

《端傳媒》屬於採行訂閱制的獨立媒體，主要資金來自會員的付費閱讀，製作系列化新聞漫畫的資源有限；而身為商業媒體的《鏡周刊》，雖可依賴廣告與會員訂閱收入，但相對受到閱聽市場的影響，使得新聞漫畫的製作目前僅停留在個案嘗試。因此，採用媒體合作專案模式的好處，在於媒體可運用一種類似「客座編輯」的方式，邀請專業漫畫編輯參與新聞漫畫的製作，整體而言較為彈性。不過缺點則也因為個案式的合作，使得新聞媒體端的參與人員較少，以及新聞端與漫畫家端仍仰賴中介者的協助溝通。

至於出版社自製，則與媒體自製模式類似，以出版社編輯為企劃、聯繫的中心，橋接適合的作者與漫畫家，共同製作出新聞漫畫作品。

由上可知，模式與組織的差異，也使得新聞漫畫的產製模式擁有多樣化的呈現。綜上所述，本研究選擇採用 Bourdieu 的場域理論為研究取向，透過新聞漫畫生產場域的定義與理解，討論其中的從業者／創作者互動關係、策略模式以及合作模式。（圖三）為本研究之研究架構：



圖三：研究架構圖（資料來源：本研究整理）

第二節 研究個案

在多數臺灣新聞媒體的編制中，除了視覺設計、美術指導等職，普遍未設有長篇幅圖像創作的專門職位。因此若媒體欲採用自製漫畫模式，必須耗費大量時間從頭摸索、試驗，加上製作特殊專題需大量人力與資源，故目前投入產製新聞漫畫的案例數不多。《報導者》是案例中相對穩定延續新聞漫畫產品的媒體，在與蓋亞出版社的合作下，至今已連續第四年推出「報導者事件簿」系列，其餘作品則皆是單篇個案。

新聞媒體若想投入新聞漫畫的產製，其實可以透過多元的合作關係達成之。除了前述《報導者》與蓋亞從選題、創作到出版的協作關係外，曾投入單篇新聞漫畫作品的《端傳媒》與《鏡週刊》，在產製過程中也皆有慢工出版社總編輯黃珮珊的參與。慢工出版社在國內出版業界以「紀實漫畫」為專業定位，不僅自行出版作品，對媒介性質、趨勢、漫畫作者有所熟悉，故新聞媒體若想嘗試產製新聞漫畫，會選擇以專案合作形式與慢工出版社合作。這樣的作法，展現出媒體藉由與外部專業者在產製上的合作，得以快速融入、採納專業模式。

除此之外，原本就專事漫畫出版的出版社，也可以透過新聞漫畫的製作，拓展新聞漫畫的內容與題材可能。例如慢工出版社所推出的《緬甸，最後一搏》，便是結合了跨國作者的一手觀察與漫畫家的想像詮釋。

觀察到以上兩大類主要案例與其採用的產製模式，本研究從中選定《報導者》、《端傳媒》、《鏡週刊》的新聞漫畫作品，以及慢工出版社所出版之《緬甸，最後一搏》作為主要研究個案，針對共六部新聞漫畫作品（不包括甫出版之《鳥籠時代》）進行探討。除了從分屬非營利、商業這兩種不同性質媒體的角度出發，深入了解兩類不同的媒體產製型態，也希望能透過個案分析的視角，詳細且完整地了解業界的合作模式。以下為研究個案之簡介：

一、《報導者》

《報導者》創立於 2015 年，為臺灣首個由公益基金會成立的網路非營利媒體，創辦人兼執行長為何榮幸。該社以多元面向的深度調查報導著稱，涵蓋少年犯罪、移工人權、普悠瑪事件、俄烏戰爭、人工生殖等多元議題。除了文字與影像的呈現方式之外，《報導者》表現新聞作品的方式還包括使用多媒體互動式網頁、Podcast 節目《The Real Story》、出版報導專書以及報導漫畫等媒介形式，近年更推出以青少年讀者為主要受眾的新聞品牌《少年報導者》，也製作解釋性新聞影片「這裡開始」、「長大當記者」系列，探討時事議題。

該社在推出「報導者事件簿」系列之前，雖曾零星發布過幾篇以漫畫呈現議題的作品，不過正式推出新聞漫畫並有出版品的發行，則是在 2022 年與蓋亞文化合作的《留學黑工》。自此，《報導者》每年發行一部新聞漫畫作品，包括 2023 年《神木下的罪行》、2024 年《無體溫關係》，以及今年的《鳥籠時代》。

二、《端傳媒》

《端傳媒》於 2015 年在香港創立，自 2021 年開始總部改設立於新加坡，為一華文內容之網路新聞媒體，現任總編輯為甯卉。報導面向主要為中、港、臺社會之深度調查、人物紀實與評論，同時也關注國際新聞議題，例如中共人大、香港反送中運動與壹傳媒搜索事件、臺灣青島行動，以及美國總統大選等。《端傳媒》主要的報導形式為文字與影像搭配的平面新聞，另也針對許多社會議題推出互動式數位專題以及 Podcast 節目「端聞」。

該社於 2022 年俄烏戰爭爆發時製作了許多追蹤報導與現場紀實，其中一篇作品則根據烏克蘭記者 Tetiana Lisna 的文章改編新聞漫畫，即為〈烏克蘭的線上生活〉，呈現烏克蘭當地民眾在戰火下運用通訊軟體聯繫的日常。該篇漫畫由慢工出版社總編輯黃珮珊擔任漫畫編輯，並由政治漫畫家陳筱涵創作漫畫，也是《端傳媒》首次採用漫畫形式表現新聞議題。

三、《鏡周刊》

《鏡周刊》創立於 2016 年，為精鏡傳媒（以下簡稱鏡傳媒）集團旗下之周刊媒體品牌，社長為前《壹週刊》社長兼總編輯裴偉。鏡傳媒旗下除了《鏡周刊》之外，還包括有線電視新聞頻道「鏡電視」、發展文學出版與作品 IP 等業務的「鏡文學」，以及聚焦資料與視覺化新聞的《READr》等，多角化發展新聞／內容的表現形態與拓展機會。《鏡周刊》兼具紙本周刊雜誌與新聞網站的媒介形式，主要報導範圍除了綜合型新聞時事外，也包括深度調查報導及人物專訪。

《幻獸之死》原報導由鏡文學採訪主任胡慕情採訪、撰寫，慢工出版社總編輯黃珮珊則擔任該作漫畫編輯，並找來漫畫家曾耀慶合作。該數位專題於《鏡周刊》網站刊出，除了新聞漫畫的部分之外，還集結了文字報導與互動式頁面，讓讀者能從多重角度獲得不同的閱聽體驗與感悟。



四、慢工出版社

慢工出版社創立於 2013 年，由黃珮珊創立。該出版社致力於紀實漫畫的出版與推廣，主要關注亞洲議題，也與許多臺灣／亞洲創作者合作。例如《哈囉哈囉馬尼拉》、《MAPATAYAY NO WAWA 死者的孩子》、《來自清水的孩子》等，議題橫跨文化、個人生命史、歷史、人權等多樣面向。2017 年起，透過群眾募資陸續出版《熱帶季風》刊物共 4 集，集結了不同漫畫家與不同議題的組合共創，成為臺灣在發展非虛構、紀實性漫畫過程中重要的里程碑。

另一方面，黃珮珊也擁有與新聞媒體合作，擔任新聞漫畫編輯的經驗，如《端傳媒》的〈烏克蘭的線上生活〉，以及《鏡周刊》的《幻獸之死》專題，皆由黃珮珊負責漫畫編輯以及協助牽線漫畫創作者的工作。而在此二作之後，慢工出版社也邀集了法籍作者斐德希克·德波米(Frédéric Debomy)與香港漫畫家柳廣成，取材新聞報導與一手觀察採訪，推出奠基於緬甸軍事政變事件的作品《緬甸，最後一搏》。

第三節 研究方法

本研究欲理解國內外媒體如何投入新聞漫畫產製，除了探討其策略與模式外，也希望能進一步聚焦近年在臺灣的新聞媒體與獨立出版社經驗，並了解從業者與創作者們對新聞漫畫此一新興應用媒介的想像與期待。因此，本研究主要採用個案研究(Case Studies)模式，除剖析並檢視各媒體／出版社所發行之作品如何以漫畫媒介達到創新敘事的效果外，也進一步了解各媒體／出版社在策畫、產製新聞漫畫時的過程與想法，因而也將採取半結構式訪談，採訪新聞漫畫產業相關人士、專家與具有產製經驗的新聞工作者。

一、個案研究

新聞漫畫的概念自二十世紀中晚期始有較多發展，且多半為歐美案例；而新聞漫畫領域在臺灣仍處於萌芽階段，目前僅有極為少數的媒體推出新聞漫畫作品，且並非高頻率量產；再者，如臺灣的慢工出版社並非狹義的新聞媒體，卻也有製作具備新聞性的漫畫，該社總編輯黃珮珊更協助其他新聞媒體發行作品。考量到案例的現況與取材，本研究欲採用質化研究方法中的「個案研究」，以目前有限的研究對象為範圍，並進行深度分析。

Flyvbjerg (2011) 指出，個案研究為一聚焦在單一事件、個別案例的深入研究，可採取質化或量化的研究方法進行；而此一研究方法的意義，在於讓人們能看出個案背後所反映的議題全局。VanWynsberghe & Khan (2007) 同樣指出個案研究在處理資訊時注重細節的特質，也說明該研究法除了社會科學外，亦可運用於其他多種研究領域。

個案研究欲探索的個案，可以是在特定時空中存在的人物、事件、組織或行動，並且針對這些對象的經驗進行調查、探究與理解，進而為研究問題提出解答。在個案研究的進行過程中，案例的選擇是首要的重點。不僅需要衡量該案例是否在所欲探究的領域中具備代表性，也需要精準掌握所欲分析的範圍（方偉達，2018）。

綜上所述，本研究採用個案研究方法，檢視目前在臺灣具有代表性的新聞漫畫作品，並藉由半結構式訪談法進一步理解產製過程與當中的思考。

二、半結構式訪談法

本研究欲採取質性訪談中的半結構式 (semi-structured) 訪談法，了解臺灣致力於新聞漫畫發行的媒體從業者與相關文化工作者們，在企劃發想與實際執行上的經歷。

質性訪談為一種聚焦於個人經驗，透過交談進而獲得受訪者想法的研究方法。Noaks & Wincup (2004) 將質性訪談策略分為四種類型。第一類為「結構性訪談」，受訪者須根據特定的問題與選項作出回覆，例如問卷調查；第二類為「半結構性訪談」，研究者帶著研究目標與問題向受訪者深入探問，但可讓受訪者補充、較為自由地回答（方偉達，2018）；第三類為「開放式訪談」，受訪者不受到任何預設問題限制，可彈性發表意見。最後一類則是「焦點團體訪談」，在此一策略中，研究者將退居幕後，僅作為引導者角色，主要透過觀察焦點團體成員之間的討論與互動，了解此一研究目標族群的想法與特質。

Silverman (2006) 指出，質性訪談的優點在於能夠直接接觸受訪者，透過檢視他們的真實經歷，獲取第一手觀察的資料。若根據此一觀點回頭檢視本研究欲探討的新聞漫畫產製領域，由於臺灣的新聞漫畫相關研究尚少，且許多關於新聞漫畫產製的專業知識與經驗多半存在媒體實務運作中。因此綜合以上考量，本研究認為透過質性的半結構式訪談，能較完整、全面地了解臺灣媒體個案在進行新聞漫畫發想與製作上的決策與思考，也能補足目前多數文獻聚焦新聞漫畫文本分析、缺乏產製層面研究的現況。

（一）訪談對象

本研究欲深入了解媒體從業者、出版社及漫畫家於新聞漫畫領域產製過程中的投入與參與，因而聚焦於《報導者》「報導者事件簿」系列、《鏡周刊》的《幻獸之死》、《端傳媒》的〈烏克蘭的線上生活〉與慢工出版社《緬甸，最後一搏》等六部新聞漫畫作品，並以這些作品為範圍，邀訪相關參與者與創作者。其中，「報導者事件簿」於本研究訪談與寫作結束後的 2025 年 6 月發行了系列第 4 集《鳥籠時代》，故並未將此作納入討論與訪談範疇，僅以資訊形式補充於論文脈絡中。

由於目前投入臺灣新聞漫畫產製的媒體、出版社尚少，因此本研究在受訪者選擇上採取較為開放的策略，以期涵蓋目前較具代表性的臺灣與華文作品。

本研究之受訪者橫跨媒體端、漫畫端以及橋接兩方的編輯端，而這些角色也正是新聞漫畫產製團隊中的主要結構。在媒體端部分，包括參與規劃「報導者事件簿」系列的《報導者》副執行長兼營運長李雪莉、擔任 PM 的時任記者兼數位敘事編輯洪琴宣，《端傳媒》總編輯甯卉與《幻獸之死》記者胡慕情（隸屬鏡文學）；在漫畫家部分，除了〈烏克蘭的線上生活〉漫畫家陳筱涵、《幻獸之死》漫畫家曾耀慶外，《報導者》部分則選擇訪談參與系列首集，同時在後續也繼續創作《緬甸，最後一搏》的柳廣成作為代表。編輯端部分，除了訪談擔任本研究中三篇作品編務，也是臺灣非虛構漫畫重要推手的慢工出版社總編輯黃珮珊外，也訪談了參與「報導者事件簿」策畫與編務的蓋亞文化漫畫部總編輯李亞倫、漫畫企劃陳怡靜。

本研究共訪談了上述十位參與新聞漫畫產製的相關受訪者，並於 2024 年 4 月至 8 月間分別以實體或線上的採訪形式進行訪談。詳細訪談資料列表如下：

表一：訪談資料表（資料來源：本研究整理）



參與作品	受訪者姓名	受訪時所屬單位與職稱	訪談時間	訪談地點
「報導者事件簿」系列	李雪莉	《報導者》副執行長兼營運長	2024 年 4 月 26 日	網路視訊
	洪琴宣	《報導者》記者兼數位敘事編輯	2024 年 5 月 7 日	咖啡廳
	陳怡靜	自由撰稿人、漫畫企劃	2024 年 5 月 21 日	咖啡廳
	李亞倫	蓋亞文化漫畫部總編輯	2024 年 5 月 21 日	咖啡廳
《緬甸，最後一搏》 「報導者事件簿」系列 (留學黑工)	柳廣成	漫畫家	2024 年 5 月 10 日	咖啡廳
《緬甸，最後一搏》 《幻獸之死》、《烏克蘭的線上生活》	黃珮珊	慢工出版社創辦人、總編輯	2024 年 5 月 14 日	網路視訊

《幻獸之死》	胡慕情	鏡文學文化組採訪主任	2024 年 8 月 16 日	線上通話
				
〈烏克蘭的線上生活〉	曾耀慶	漫畫家	2024 年 5 月 30 日	咖啡廳
	甯卉	《端傳媒》總編輯	2024 年 6 月 6 日	網路視訊
	陳筱涵	漫畫家	2024 年 6 月 4 日	咖啡廳

（二）訪談大綱

本論文預計以半結構式訪談形式，了解新聞漫畫產製者的參與過程與策略。由於每位受訪者的職務、參與的作品及經歷皆有所不同，因此本研究為每位受訪者量身擬定訪綱。具體訪綱內容詳見附錄（表四）。

肆、研究結果



本研究之研究問題從新聞漫畫在臺灣的發展概況始，除欲探究新聞漫畫在閱聽眾理解、參與、共感社會議題上所扮演的角色之外，也希望透過產製團隊中不同專業者們的協作過程分析，從中看見新聞漫畫所橫跨的傳播產業與文化產業之間如何有所連結，更進一步理解新聞漫畫在目前新聞產製模式中的未來發展與可能。

因此，根據訪談結果回應研究問題，本章節將分以下四節進行討論。首節將探討新聞媒體與出版社選擇漫畫媒介傳播新聞議題的原因，除了反映出內容先決的決策歷程，也指出漫畫媒介擅於激發讀者共感、形塑想像空間的圖像語言。第二節則分析訪談案例產製新聞漫畫的協作過程，從規劃、實際創作到發表與宣傳的過程與選擇，以及記者、漫畫家、編輯角色間的合作關係。第三節探討「新聞漫畫」此一新聞形式的敘事形態，除了新聞的紀實性，也結合了漫畫家的創意詮釋與發揮，因而產製者須在事實與創意之間尋求平衡，包括漫畫如何透過敘事、場景描摹與參考資料的具備，彰顯事件真實性。第四節則探討新聞漫畫身為一種創新的新聞傳播媒介，這群先驅的投入者如何去定義讀者面貌、推廣媒介形式；另也分析新聞漫畫在臺灣閱聽市場中的未來發展，最大的挑戰將是面臨人才資源、製作流程尚未成熟發展，以及製作期程拉長的實際問題。

第一節 漫畫媒介的選擇

綜觀當代許多新聞媒體在體現內容時，除了透過文字、照片、影像之外，還有其他多元的媒介表現形式，例如多媒體網站、Podcast、新聞遊戲(Newsgames)等。回歸本研究聚焦的「漫畫」媒介，當新聞媒體面對如此多樣化的媒介形式時，為何從中選定了漫畫？又，漫畫媒介的何種特質，能讓新聞議題呈現出不同的樣貌？訪談結果顯示，《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》編輯台以及慢工出版社在決定推出新聞漫畫作品時，皆是從議題現況的侷限與不足中著眼，試圖透過漫畫媒介的表現力賦予報導不同的面貌。因此，本節將分別從新聞媒體根據內容決定媒介形式的過程，以及漫畫媒介激發讀者共感的特質，從中理解媒體踏入新聞漫畫領域的起心動念。

一、內容先決：議題與漫畫的截長補短

在本研究的案例中，「報導者事件簿」目前出版的三集，分別探討外籍生黑工、山老鼠、矽膠娃娃等議題；《端傳媒》以漫畫講述俄烏戰爭下的資訊傳遞及烏克蘭受到俄羅斯資訊戰的影響；《鏡周刊》刻劃出革龜生態遭受海洋廢棄物破壞；而《緬甸，最後一搏》則是直指緬甸反抗軍政府的學運與民主抗爭。在這些案例中，新聞漫畫的議題橫跨外交、教育、環境、社會文化、戰爭、政治，不僅十分多元，也從中驗證了漫畫媒介的可塑性。

不過進一步細究，這些議題在其餘許多媒介形式上都有過相關、類似作品，舉凡文字、照片、影像、聲音等。如此一來，核心問題便應聚焦於：為何媒體或出版社認為這些議題需要透過漫畫呈現？從本研究的案例中可看現，媒體端選擇採行新聞漫畫的原因，皆因發覺傳統文字或影像媒介在呈現議題面向上的不足，便透過新聞漫畫的媒介讓公共論述得以開創更多可能性，也更貼近讀者。這樣的選擇，可說是一種「截長補短」的規劃與策略。

以《報導者》發展新聞漫畫的歷程來說，該社先是從外媒前例中了解到漫畫媒介於新聞媒體的運用，進而才在後續調查報導遇到取材困境的因緣際會下，讓漫畫媒介有了發揮機會。2018 年，時任總編輯李雪莉赴德國埃森（Essen）採訪，看見了德國獨立媒體《CORRECT!V》的新聞漫畫作品，以及運用漫畫策展的可能性：

我跟《CORRECT!V》當時的總編輯聊了以後，就覺得還蠻驚訝，因為他們就是記者跟漫畫家攜手合作。這個總編輯他自己當時對漫畫很有興趣，所以我覺得最大的挑戰就是漫畫的腳本到底要怎麼寫。……他們做完以後，就讓這個作品再到德國的各個大城市去展出，包括有漫畫的展覽。……所以 2018 年底我回來的時候，寫下了 Medium（文章）分享。那我就有跟同事說改天來試試報導漫畫。我想是一個起心動念的關係，倒不是說一定要學誰，可是就是《CORRECT!V》那個經驗給我一個蠻大的驚喜。（訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日。）

《CORRECT!V》經驗帶來的驚艷，讓《報導者》對漫畫媒介應用於新聞內容有了新的認識。李雪莉在 Medium 文章中提及，《CORRECT!V》總編輯分享了該社規劃新聞漫畫專題的順序：先有新聞故事後，進而去想像該以哪種媒介形式呈現最為適合，決定之後再邀集相關漫畫人才、找尋資源。新聞漫畫的構想，不僅體現了新聞媒體打破常見媒介形式的創新之舉，也為讀者打開閱讀長篇、硬性議題的漫畫可能（李雪莉，2018 年 3 月 28 日）。

其實在策畫「報導者事件簿」系列之前，《報導者》就曾於 2021 年推出短篇新聞漫畫作品〈原保地〉，內容奠基於同時發表的文字調查專題《山頭上的掠奪》。該篇漫畫的腳本、繪圖皆由《報導者》設計師黃禹禎負責，並未與外部漫畫家合作。此作篇幅雖較短，但仍是一次漫畫媒介的嘗試。2022 年所推出的《留學黑工》，便是《報導者》真正開始系列化應用與發展新聞漫畫媒介的重要開端。

不過為何以中州科大學工事件作為首集主題？李雪莉表示，《留學黑工》的調查報導當時遇到攝影取材上的困境，除了議題本身的跨國性質、疫情下出國不便之外，實際採訪上還遇到無法進入私人工廠、不易取得現場影像的困難；加上議題敏感，當事學生身分需要被保護，一開始更只有一位學生答應入鏡。種種現實因素之下，也讓記者團隊思考以漫畫呈現／重現學生經歷與內心世界的可能性：

如果（某些現場是）你影像沒有辦法到達的地方，可是那些現場故事又是很核心的關鍵，我那時候作為總編輯，也是其中一個記者，我在想能不能透過漫畫的重構，讓我們可以進入主角們經歷的現場，那個經歷的現場也包括他的外在環境跟內心的世界。所以其實那個時候我並沒有要做漫畫新聞書，我只有想到是不是在《報導者》的網站上可以這樣子呈現。……那其他工作的環境（難以拍攝），然後當事人都不能夠出來，你到底要怎麼樣讓你的讀者有感？在這個時代，如果你的議題就是很硬梆梆、很 hardcore（硬核），可是又沒有任何影像的輔助，對攝影來說（難以進入現場）很辛苦，那對我們（媒體）來說，你要怎麼引起共鳴？（訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日。）

在《留學黑工》的案例中可以看出，一開始漫畫媒介是在影像媒介無法充分發揮作用之時，作為一種替代性角色出場，被編輯台與記者團隊納入考量。進一步理解，當「影像」這樣能直接捕捉現場的媒介近乎失靈，圖像性的詮釋與再現，相對隔了一段距離，優點在於能用以呈現像《留學黑工》這樣鏡頭難以深入、議題較敏感、當事人身分處於需要被保護狀態的議題。

不同於《報導者》在發展新聞漫畫前已有相關借鏡與嘗試，《端傳媒》與《鏡周刊》在新聞漫畫媒介的選擇上，對媒體內部來說相對沒有太多針對此一媒介的前期研究或契機，甚至各自作品〈烏克蘭的線上生活〉、《幻獸之死》皆是媒體首次嘗試新聞漫畫之作。但細究兩家媒體分別運用新聞漫畫媒介處理俄烏戰爭與海廢料議題的原因，始於記者與編輯理解到這些議題雖並不算「新」，但對社會大眾而言「理解」仍然重要，且尚有不同的敘事缺口與未知面向待補足。在意識到這樣的內容現況下，媒體便選擇運用漫畫媒介作為一種吸引讀者、令人耳目一新的展現。

例如〈烏克蘭的線上生活〉所描繪的「戰爭」主題，本身即是重大歷史事件。當時在報導規劃階段時，俄烏戰事已爆發了一個多月，媒體上不乏各種分析性的新聞、即時戰況。《端傳媒》總編輯甯卉認為，除了這些大量的新聞資訊以外，來自第一線的烏克蘭記者經驗也很寶貴、值得讓大眾了解：

因為那個時候有很多不解嘛，也很難知道烏克蘭比較內部的情形是怎麼樣。多年之後看，可能會覺得說後來會有很多的 story 出現，但當下是缺的。不僅是缺（了）很多的視角，很多新聞其實是需要新的方式與做法。因為已經被轟炸了很多資訊、類似的報導。所以那時候反而我覺得我是有意識的去想：有沒有一個方法能夠給人不會那麼疲憊。其實俄烏（議題）後來過了不久應該也進入了那種倦怠期，所以那個時候我們就有意識地去想說，其實漫畫的 format（形式）它可以呈現出來新的東西，然後它也可以豐富當時很多報導的面向。（訪問甯卉，2024 年 6 月 6 日。）

《端傳媒》試圖透過漫畫呈現俄烏戰爭相關新聞中較少著墨也難以深入的當地人視角，探索烏克蘭人如何在戰爭成為日常的情況下，以社群軟體了解戰況、聯繫彼此。這樣的嘗試不僅讓經常被以文字與影像媒介呈現的俄烏戰爭議題有令閱聽眾耳目一新的可能，也由於編輯部希望展現「烏克蘭線上生活」這個新的議題切角，讓新切角與新媒介得以在此作中融合、碰撞。

《幻獸之死》則探討了大眾或深或淺有所聽聞的海洋保育議題，講述海洋廢棄物如何危害革龜的生存。該作記者胡慕情長期關注環境議題，從中觀察到現行主要媒介在處理海廢議題上已然面臨到傳播效果的困境：

因為我自己過去在公視《我們的島》工作，我過去十年左右都在關心環境議題，所以我意識到的是過去傳統的媒介在傳達這個議題上它已經達到了一個瓶頸。然後這個瓶頸（是）它並不會因為隨著議題的嚴重性而獲得更多的關注。所以我在思考的事情是，有什麼樣的其他的媒介可以幫助讀者更去了解。（訪問胡慕情，2024 年 8 月 16 日。）

檢視胡慕情在作品刊出當時所撰寫的 Facebook 文章，其中更進一步解釋了海洋生態議題所遭遇的「瓶頸」，在於海龜或海廢料議題本身不新，且海龜也是外界關注海洋保育時經常聚焦的明星物種，但淨灘、保育成效等實質進展卻有限。因而除了透過專題報導進一步探究原因，也期待能在呈現方式上有所突破、形塑不同的閱聽感受：

文本資料確定下來後，其實已可出刊，但新聞議題在近年傳播過於快速下，已經不是一天即死，而是數小時即衰亡。……在形式上，不同於過往處理海

龜與海廢議題（包括國外）僅以圖表或受傷、死亡海龜的照片作為傳播的方式，捨棄不用傷亡、乃至解剖的血腥照片。會做這個決定，是因看過紀錄片導演藤原敏史拍攝的福島紀錄片的體悟。他在《無人地帶》裡說：「災難景象總是很難消化。面對災難我們想找出線索來理解、來解釋、來衡量傷害的大小。也許為了掩飾我們對災難的著迷，災難變成一種刺激。就像服用毒品。今日也許我們就是上癮了，對所有災難景象。」（胡慕情，2022年6月15日。）

從胡慕情的文章中，可以理解到其不僅希望從新聞處理議題的視角上顯現出不嗜血的選擇，更是希望能回歸議題本身的重點與原因探究，而不流於視覺上的過度刺激，成為衡量傷害的直接標準。

因此，胡慕情除了引用美國太空總署科學視覺化實驗室（NASA Scientific Visualization Studio）與史丹佛學者研究的數據，在網站專題中規畫動態圖表，藉此向讀者解釋海洋中「垃圾島」的形成與革龜洄游路徑外，也希望能夠透過與讀者切身相關的角度，使人們能有打從內心正視海廢議題的可能。其中，漫畫所能帶給讀者的「即身性」思考，則成為了媒介的選擇：

因為剛好那陣子應該是《報導者》也出了一個跟漫畫有關的（作品）《留學黑工》，然後我去看了之後，我覺得或許漫畫可以做一個可能性，主要大概是這樣的想法。那會考慮漫畫的一個原因，我自己本身就是會閱讀漫畫的人，不管是過去一般那種日本漫畫、少女漫畫。所以我比較可以去想像這樣子的媒介它被轉換跟操作可以達到的效益。（訪問胡慕情，2024年8月16日。）

胡慕情指出，漫畫媒介可以在創造想像力的同時，也將事件的脈絡解釋清楚，敘事的框架並非停滯凝固（訪問胡慕情，2024年8月16日）。其 Facebook 文章中則進一步解釋此種媒介中的流動性：

我們另外投入資源，請慢工出版社的編輯黃珮珊協助，邀請漫畫家曾耀慶將部分較具故事性的文本改編為漫畫。不同媒介的使用，其一當然是為了吸引不同群體的讀者。但不同媒材就算敘述同一件事，也有因其本質而有難以取代的特性。漫畫的色調、線條、風格、每個框格要表達的主軸，某程度可說是集結了電影的分鏡與原報導文本的敘事重點。（胡慕情，2022年6月15日。）

另一方面，在《幻獸之死》的兩篇漫畫中，皆以人類視角敘述，分別為潛水教練兼水下攝影師蘇淮，以及開設蘇格澳底海洋書苑，人稱「貓哥」的林群，兩

位皆關心海洋保育與生態議題。當時黃珮珊在前期給予胡慕情漫畫改編上的建議時，就認為由於有人物故事，因此適合以漫畫方式呈現：

她（胡慕情）就問我說適不適合做成漫畫，那我就覺得還蠻適合的啊，因為裡面有兩篇是人物性的嘛，就最後我們畫出來的那個蘇淮跟林群。那因為它有兩段這個人物的採訪，人物的採訪其實是比較合適的。（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日。）

《幻獸之死》的真正「主角」雖是海龜，但作為觀察者的兩位受訪人物能成為漫畫中的敘事者角色，帶領讀者進入無聲海龜的第一人稱視角，因而使得這樣的報導素材能改編為漫畫媒介。

除了新聞媒體的嘗試與投入之外，若論臺灣非虛構類漫畫的發展，便不能繞過專營亞洲紀實漫畫的慢工出版社，與該社總編輯黃珮珊的重要性。洪琴宣、陳怡靜不約而同指出，慢工出版社確實讓其他媒體與出版社看見在臺灣以紀實漫畫形式說故事的方法與可能（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日；訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日）。其中重要的先例之作，便是《熱帶季風》雜誌。該雜誌內容集結了不同漫畫家的作品，另也包括若干學者與專業人士介紹漫畫文化的解說性文章。《熱帶季風》在 2017 年 12 月出版首集，此後的二至四集則設定了不同的母題，分別為「東南亞映像」、「安靜的戰地」及「失語・詩語」。從這些母題中不只可看出慢工出版社向來關注的東南亞議題，還包括新聞漫畫媒介常處理的戰地題材，以及第四集透過詩作、夢境等抽象概念的圖像化過程，展現漫畫媒介的能力與創造性。

新聞漫畫屬於非虛構／紀實漫畫的其中一種類型，在出版《緬甸，最後一搏》之前，慢工出版社在《熱帶季風》中已有新聞漫畫相關嘗試的作品篇章，如根據記者鐘聖雄以在台失聯移工為主題的報導改編漫畫〈異鄉人〉。2023 年的《緬甸，最後一搏》則起用長篇、單行本的形式，講述緬甸軍事政變以及民主運動之議題。柳廣成回憶當時在討論漫畫如何呈現時，編劇斐德希克·德波米（Frédéric Debomy）就曾說希望能透過漫畫媒介，讓緬甸政變事件在新聞中留下較為具體的印象：

如果以香港的反送中來對比的話，有一些新聞就是很印象深刻，可能是在中文大學、一堆抗爭者使用道具、警方、煙霧瀰漫的那種場景，大家是可以很容易想像的，因為那些新聞（畫面）都一直有出現，然後大家都會很記得。緬甸的話就沒有這種讓別人都很記得住的畫面，所以他（斐德希克）很想在漫畫裡面呈現這種有記憶的畫面。他認為（緬甸政變）是相對比較缺乏國際關注的事件，（希望）能夠在畫面上給大家一個蠻大的印象。（訪問柳廣成，2024 年 5 月 10 日。）

從斐德希克與製作團隊的討論中，可以看出創作者認為漫畫媒介能透過情景的描摹，為議題創造甚至定義一個具有力量的畫面感。

綜上所述，若檢視《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》與慢工出版社開始發展漫畫媒介的契機，共同點在於四家媒體／出版社都因內容性質之故，因而決定採用漫畫作為表現議題的形式。

表二：改編新聞漫畫的議題現狀與製作目標（資料來源：本研究整理）

案例	議題現狀	欲透過漫畫解決
《留學黑工》	議題較敏感，不論受訪者或工廠之影像皆不易取得	除了解決影像資料不足的問題，也可藉此聚焦刻劃主角身處環境與內心世界
〈烏克蘭的線上生活〉	議題相關新聞已很多，如何讓讀者有感、有新的了解切角	透過漫畫呈現閱讀上的新體驗，進而建構出議題的不同面向
《幻獸之死》	議題相關新聞已很多，如何讓讀者有感、有新的了解切角	透過漫畫呈現閱讀上的新體驗，進而建構出議題的不同面向
《緬甸，最後一搏》	議題能見度、在媒體傳播上缺乏深刻印象	透過漫畫建構出議題的視覺印象與力量

如（表二）所彙整，《報導者》在《留學黑工》一例中藉由漫畫呈現方式彌補影像資料的缺乏；《端傳媒》與《鏡周刊》面對已有諸多討論與新聞作品的議題，選擇以漫畫呈現及還原較未被呈現的新聞視角，如烏克蘭人在戰爭下的聯繫與資訊傳遞，以及海龜被捕漁網纏住之前的自由；而在《緬甸，最後一搏》中，則是期待透過漫畫媒介的視覺性創造出緬甸軍事政變事件中人民的抗爭力量與社運印象，進而使此議題能達到更廣泛的傳播效果。

因而從訪談與分析中可知，《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》等媒體在決定採用漫畫媒介表現議題時，遵循的是「先議題，後媒介」的規劃脈絡。在面對多種媒介的選擇時，媒體根據新聞議題的狀況選擇以漫畫媒介作為一種解決變通之道或閱聽創新之舉。至於身為漫畫出版社的慢工，雖本就主攻紀實漫畫領域，因此漫畫媒介的選擇對該出版社來說是調必然；但若單論選題、取材上的考量，如何選擇適合的議題，並透過漫畫媒介去凸顯事件中的亮點、加深讀者印象，也是

慢工在出版《緬甸，最後一搏》時所體現出的思維。



二、漫畫共感：同理心與想像空間

圖像傳播媒介相較於文字媒介，敘事不單只透過論述呈現，而是藉由一幅幅圖畫展現出事件中的情緒與作者觀點，進而讓讀者對內容產生關注，與自我感受或生命經驗有所連結。從筆觸、線條、人物表情、畫面角度，無一不是引發閱聽人萌生共感的要素。

當新聞產業頻頻喊出閱聽人正在流失，或可進一步思考：若運用感性的漫畫媒介敘述新聞議題，讓讀者能切身感受當事人的經歷，甚至願意進一步了解更多相關新聞，那麼這樣的媒介便達到了它的目的、發揮了價值。本研究於文獻回顧章節曾爬梳整理，指出漫畫的共感力不僅能讓讀者更深刻理解硬性、複雜議題，也能透過描摹手法開拓出讀者對議題的想像空間。實際進行訪談後，多位參與新聞漫畫的工作者也不約而同指出漫畫媒介形塑共感的長處；而這樣的特質，能創造出與過往使用文字或其他媒介展現新聞時不同的魅力。

為何「共感」在新聞傳播的過程中如此重要？李雪莉指出，好內容若想與其他優勢平台或媒介競爭，讓閱聽眾願意駐足的關鍵便在於感受性所帶來的豐富度：

只要是你的媒體是一個持續在創新的人，你沒有太多包袱的，只是希望說我怎麼樣在這麼感受碎裂的年代，我可以（讓）任何可能的讀者對於好的東西、好的內容感興趣而已，就是所謂的共感。你要跟 Netflix 競爭，那你很無聊你只有文字喔，不是嗎？所以我覺得在一個感受碎裂的年代，你反而要讓他（讀者）很有感覺，就是說我看到這個東西，我不只看到文字的論述和理論，（還有）我怎麼激發（讀者）右腦的一種感受性。（訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日。）

媒體擁有深度、具啟發性的新聞內容，但擁有好的內容卻未必代表能獲得讀者的注意力與青睞。在多媒介競爭的媒體領域中，若讓讀者在內容中有情緒參與，包括共感、同理心、好奇心，便能有機會留住讀者，進而創造更多的新聞影響力與閱聽行為。

「新聞議題為何」是影響媒體是否選擇運用漫畫媒介呈現的關鍵因素之一。過往許多新聞漫畫作品，處理的都是相對複雜、嚴肅的議題；而綜觀本研究探討的作品主題，也橫跨了生態保育、人權議題、國際戰爭、社會運動、親密關係等

領域。這些主題不僅牽涉諸多社會層面，社會對於這些議題的看法也或有不同聲音。相對於文字媒介的長於論述、一針見血，漫畫媒介被賦予的期待，除了引發讀者共感之外，更希望進一步帶領讀者探索社會的不同面向。因此當媒體在處理、解釋這些不容易馬上理解的議題，甚至試圖表達其中抽象的概念與人物情感時，選擇透過漫畫媒介呈現的目的，便是希望能透過圖像性的描摹，聚焦於傳達、還原當事人的感受，藉此為議題「破冰」，以當事者的故事讓讀者產生同理與共鳴。

洪琴宣舉《無體溫關係》的例子並指出，在她的想像中，漫畫媒介雖未必能提供立即、明確、非黑即白的解答，但長處在於能展現事實與觀點，讓大家一同思考。《無體溫關係》探討的是當代社會人際關係疏離的狀態，部分寂寞的人們選擇與矽膠娃娃為伴、在陌生網友的電話陪伴聲中睡著，或是透過租男／女友的服務應對家庭賦予的伴侶壓力。面對這些當代社會現象，或許部分人會先行抱持著成見，但團隊並不希望專題在呈現上變得過於批判、說教，反而更希望是社會面貌的一種觀察與呈現，進而引發讀者的思考與同理：

比如說像是《無體溫關係》，專題本身還是帶有一定的批判性，但是我們就是想要一個不是很批判（的感覺），跟讀者溝通說：你是不是也是這樣子的生活？或者說你不知道有這樣子的人，那現在你知道其實社會上有一群這樣子的人。我們會希望他（讀者）不要帶著一種（定見是），這些人就是什麼、是不是就是這樣、是一個很糟糕的行為、感情混亂，我不希望他們有太多這樣子很先入為主的、政治正確的想法。那我可能就會覺得漫畫（呈現）比較適合，因為漫畫很感性，看的時候你自然就會共鳴這個主角。（訪問洪琴宣，2024年5月7日。）

從上述訪談中可知，媒體選擇哪種媒介呈現議題，與媒體希望這篇作品能傳達出何種閱聽感受有高度關聯性。此舉反映出媒體基於議題中的情感性、視覺性與社會影響力，透過漫畫的特殊敘事形式進行議題的框架設定，藉以使讀者從不同面向接觸、理解議題，媒體也可藉此與讀者、社會大眾共同對話及思考。

不過，若從實務角度論，漫畫媒介如何讓新聞與讀者之間有共感連結？從本研究案例中可發現，漫畫角色與視角的設定為一大關鍵。在多數新聞書寫體例中，經常是以第三人稱的全知視角，概述整起事件的來龍去脈、發生的時間與空間。但在本研究案例中，媒體將新聞事件中當事人的角色化作漫畫中的主角，聚焦在人物觀點與視角，透過第一人稱的視角講述他們的感受、思考、遭遇，進而帶領讀者一窺個人背後的結構性問題。

例如《留學黑工》中以外籍生 Collines 為主角，透過近乎原句的旁白敘述，娓娓道來他從烏干達滿懷希望來台求學，最後卻必須到工廠非法工作、受教權益

受損，進而對未來感到無望的過程。從下圖漫畫內容中可看到，人物的肢體動作、臉部表情，在在都顯示了一股無力的情緒。



圖片來源：《報導者》

當事人第一人稱的經驗敘寫與角色凸顯，也反映在〈烏克蘭的線上生活〉中。由於該作本為記者在當地生活的經驗紀實，因而在漫畫中也以 Tetiana Lisna 作為主角，敘說俄烏戰爭期間透過通訊軟體傳達的各式訊息，以及當地人運用軟體獲知空襲警報資訊的途徑。如下圖所示，其中有一幕描繪了 Tetiana 對於媽媽傳來俄軍散佈的「解放烏克蘭」訊息感到反感、憤怒的情緒，透過誇大化的五官搭配文字訊息的回覆，反映其對俄方消息散佈的無奈與激動。



圖片來源：《端傳媒》

新聞漫畫創造共感的方式，除了透過人物角色讓讀者產生同理心，也透過建構未見想像空間的作法，讓讀者進一步理解事件的前因後果、直面事件的應然與實然，也更能透過想像去拉近事件與讀者之間的關係。這樣的做法，在《幻獸之死》的案例中可見一斑。製作團隊試圖透過漫畫媒介的特質，開拓出過往媒體在海龜擱淺相關報導中較難一手捕捉到的「動物」視角，從而凸顯並劍指人類排放的海廢正是破壞海洋生態的兇手。

黃珮珊指出，選擇媒介的考量重點在於「去思考這個媒材能夠做出什麼不一樣的事情」（訪問黃珮珊，2024年5月14日），才能真正體現出創新的意義。漫畫媒介所能做到的「不一樣的事」，便是能透過畫筆的想像，描摹出鏡頭不易捕捉到的「事件發生之前的故事」，進而展現新意。如《幻獸之死》刻畫出海龜原在海中生活，卻被捕漁網纏住的過程：

當時看得到（的）影片一定都是牠（海龜）已經被打上岸了。然後那個救援的過程就是一個屍體。我就會覺得，那我想要畫出海龜被纏住的過程，因為我覺得那個是會讓人產生同理心。然後它是需要連續性的，因為你（只）

畫一個海中被纏住的海龜，它是沒有力量的；可是你畫一個海龜它（原本）是有自在的悠游，然後慢慢的被纏住，直到最後我們還是接到新聞的部分，就是牠上岸然後被人發現。（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日。）



圖片來源：《鏡周刊》

影像是凝視感較為直接的媒介，對現實的捕捉是赤裸、血淋淋的。在許多鏡頭的捕捉下，海龜已擱淺、上岸，但在那之前的故事又是什麼？透過漫畫媒介的還原，才讓讀者得以一窺海龜受困前，悠游的姿態。

《幻獸之死》記者胡慕情也在 Facebook 文章中提及類似的意見，認為正因圖像帶來／建構想像，才能真正對議題有感、有情，而非是逃避不願直視問題的恐懼：

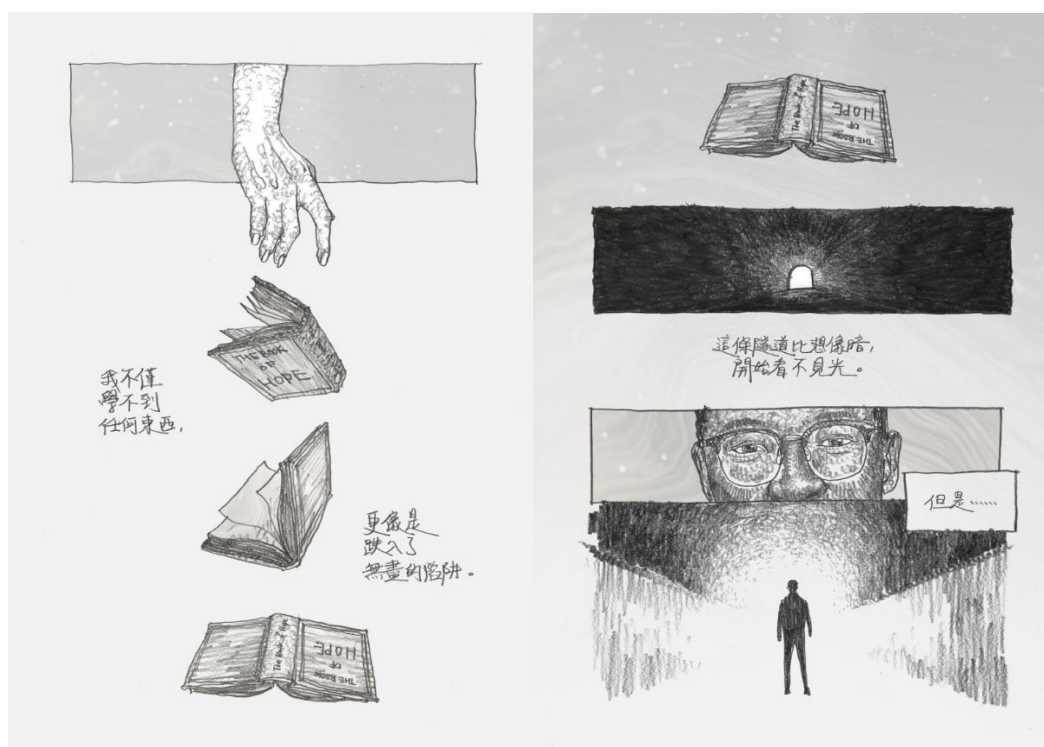
透過畫作，讀者能想像海龜於深海裡的遭遇，這是單張擱淺照片所無法呈現的脈絡，亦是文字本身所難以企及之處。脈絡帶來想像。有所想像才會心痛（而非恐懼），進而願意理解。這樣的編輯敘事，搭配動畫，使科學數據能夠被更好地接受與消化。（胡慕情，2022 年 6 月 15 日。）

在許多海龜因受困海廢料死亡的新聞中，尤其是影像，多半聚焦在結果的一刻；但藉由漫畫畫格的連續性，得以補足讀者過往在媒體中少見／未見之「過程」，

讓讀者了解海龜原本生活的狀態後，才能更深刻了解到海廢料對海洋生物所造成的危害，進而產生同理。

不過，新聞漫畫並非只是透過角色建立、想像建構以引發共感，如何將新聞事件中的情緒與抽象感受以具象化的方式呈現，更是圖像媒介所擅長的表述方式。

例如在柳廣成所參與的《留學黑工》與《緬甸，最後一搏》中，皆透過象徵性的筆法，呈現事件主角或群體的情緒。如下圖所示，在《留學黑工》中，「希望之書（The Book of Hope）」與「隧道」的意象在開頭、結尾處皆有出現。希望之書朝下墜落，彰顯了烏干達學生們抱著希望來臺學習，希望學成歸國後運用知識改善家鄉環境，卻事與願違的失落；而漫長且黑暗的隧道，則像是留學生們被迫勞動的暗黑遭遇。



圖片來源：《報導者》

而在《緬甸，最後一搏》中，柳廣成也運用了「選票被切碎」、「墜落的羽毛」展現緬甸曾經有民主選舉，卻因政變使得民主無法落實，反讓國家處於風雨飄搖的狀態；而羽毛則代表著民主運動中被軍政府鎮壓，因而逝去的反抗人民。



圖片來源：《緬甸，最後一搏》

黃珮珊指出，柳廣成向來擅於在漫畫中操作隱喻的手法（訪問黃珮珊，2024年5月14日），而透過具象化的方式呈現事件中的抽象概念或情感，能讓讀者更直接地掌握到作品所欲傳遞出的訊息，創造出更有力的傳播效果。

又例如《無體溫關係》中，在城市裡生活、感到孤單的女主角，眼神若有所思地搭捷運回家。在這一幕中，車廂裡充斥著陌生人們的手機傳訊內容。圖畫透過大量的訊息文字框，凸顯出角落裡女主角的格格不入與寂寞。而這樣的情緒與情境，正是製作團隊所欲讓讀者體會、共感之處。



圖片來源：《報導者》

綜上所述，可以看到製作新聞漫畫的媒體與出版社希望以漫畫媒介讓讀者對議題有感，並產生同理心。當讀者有了情緒共感與想像，媒體才有機會驅使讀者對相關議題有更多探究的好奇與涉入的決心。也因如此，新聞漫畫呼應了「情感性新聞」的特質，透過視覺化的呈現、主角人物的塑造、故事性的敘事結構與符號具象化的指涉，使得這些議題得以被賦予情緒感染力，與讀者間形成更深度的情感互動與連結。這樣的傳播方法，不僅有機會擴大議題的被詮釋角度與理解面向，也是一種拉進新聞媒體與讀者間距離的可能（Kotišová & van der Velden，2023）。

第二節 新聞漫畫的產製策略

傳統的平面媒體新聞分工中，除了第一線的記者、攝影外，還包括後端編輯台的各類人員，如編輯、設計等。2012 年，〈雪崩〉帶來令人驚豔的閱聽體驗與媒介創新，引發全球媒體近年前仆後繼在互動式網頁類型上的投入與嘗試。除此

之外，數位專題的發展也讓新聞媒體從業者的工作想像、團隊組成有了更多元的狀態（Bahr，2022 年 12 月 23 日）。媒體投入數位專題的產製模式，及與網頁工程師、PM 之間的分工與協作，成為許多前人研究者的討論重點。若以這樣的觀點檢視「新聞漫畫」的產製過程，可理解到此一新聞產品同樣高度仰賴具備媒介文化知識的跨專業者（新聞工作者、漫畫家）之間的協作。另一方面，PM 與漫畫編輯的「中間人」角色，也能讓原本位處不同領域的記者與漫畫家更有效的溝通，讓兩邊都能更加理解彼此。

因此，本節將聚焦於新聞漫畫的產製過程，從漫畫的文化定位切入，並試圖從參與者的實務經驗中，系統性地理解新聞漫畫的合作模式。了解新聞與漫畫專業碰撞後如何融合、共創，更從中聚焦 PM 與漫畫編輯等橋樑角色的關鍵性。最後則探討新聞漫畫的發表形式設計，以及製作團隊如何將作品推向讀者、吸引目光。

一、文化連結：傳播與文化產業的跨域合作

由於新聞漫畫產品的文化性與新聞性，使得新聞產業在投入產製的過程中也拓展了合作範疇，例如與漫畫家、漫畫出版社等專業角色的跨域／跨媒介共創。

在本研究的案例中，身為新聞媒體的《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》除了與外部漫畫家合作外，也可以從中看見漫畫出版社的參與蹤影。如《端傳媒》、《鏡周刊》與慢工出版社編輯黃珮珊的編務合作，以及《報導者》在「報導者事件簿」系列中與蓋亞文化的合作。

當新聞媒體與漫畫產業有所連結，除了拓展新聞的呈現形式與可能，對漫畫產業而言，也打開了更多的內容、取材可能，即為「新聞內容」的可能性。李雪莉觀察，近期由於臺灣漫畫圈的逐步發展，有愈來愈多臺灣漫畫家開始躍入大眾視野。因此認為作為新聞媒體，新聞漫畫不僅僅只是為了讀者對議題的想像或共感，若從更進一步的層次論，能透過新聞漫畫的媒介與漫畫產業有所連結，便可藉此創造文化軟實力：

我覺得在這個臺灣的漫畫家、臺灣的漫畫圈是非常非常振奮的，當然想要跟一個很振奮的產業一起連結，因為大家都是所謂的文化產業。文化產業那種產業都是很弱勢的，如果我們不把這個弱勢的文化軟實力一起結合出來，這些產業都是會死亡啊！所以對我來說這個連結本身就還蠻重要也蠻有意義的，而不是說我只是為了讀者想像而已。（訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日。）

另一方面，甯卉則認為，新聞媒體透過漫畫的藝術性講述新聞故事，除了能創造想像空間，也可以讓閱聽的過程跳脫單純的新聞理解，多了藝術的欣賞：

我不是一個漫畫迷，但是我理解漫畫這個 art 裡面的 potential（潛力）、它的多元性，而且我很 appreciate（欣賞）這個型態。因為我覺得它作為一個藝術型態，它有非常獨特的一個潛力，在真實和抽象之間能夠（讓）你的想像力是不太一樣的。因為其實這個 genre 還蠻特別的是，它除了是新聞之外，它其實也結合了藝術的部分，所以它又可以讓新聞的一個敘事，讀者可以帶一點藝術的眼光去看它，我是這樣覺得，所以我覺得它還蠻有趣。（訪問甯卉，2024 年 6 月 6 日。）

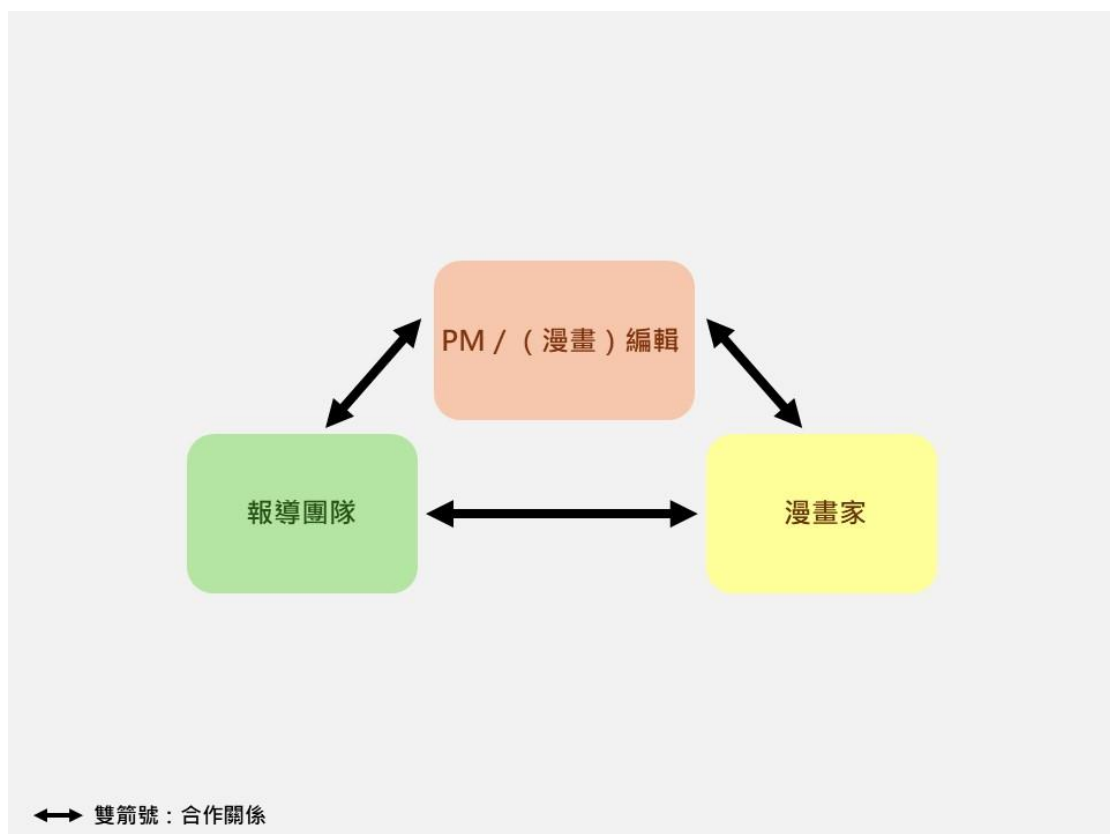
而除了新聞媒體於漫畫領域的投入與嘗試之外，若從漫畫出版社的觀點出發，也可發現這些出版社與新聞媒體的合作背後，也與過往所累積的內容轉譯經驗有所關聯。

慢工出版社於 2019 年時曾將記者鐘聖雄的移工系列專題改編為漫畫〈異鄉人〉，並收錄於《熱帶季風》第三集中，當時合作的漫畫家則是參與《幻獸之死》的曾耀慶。在此案例中，不僅可以看到黃珮珊與記者、漫畫家以遠端溝通為主的共事模式（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日），該次新聞作品的改編經驗，也為後續與《端傳媒》、《鏡周刊》的合作打下基礎。

至於蓋亞文化，除了《CCC 創作集》的發行出版經驗外，漫畫部總編輯李亞倫更指出，蓋亞還曾與多家博物館合作推出漫畫，如與臺灣博物館合作的《雲之獸》、與臺灣美術館合作之《無價之畫：巴黎的追光少年》，將館藏融入漫畫敘事主題。陳怡靜也補充提到，過往於植劇場任職時，就曾與蓋亞合作出版「漫畫植劇場」系列，將植劇場多部影視作品，如《花甲男孩轉大人》、《荼靡》、《天黑請閉眼》等劇漫畫化。這些與多個不同文化產業、單位合作，將藝文史料內容進行轉譯的經驗，使得蓋亞對於「報導者事件簿」系列中首次跨足新聞媒體的合作不致完全陌生（訪問李亞倫，2024 年 5 月 21 日；訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日）。

二、三方協作：新聞漫畫產製流程概述

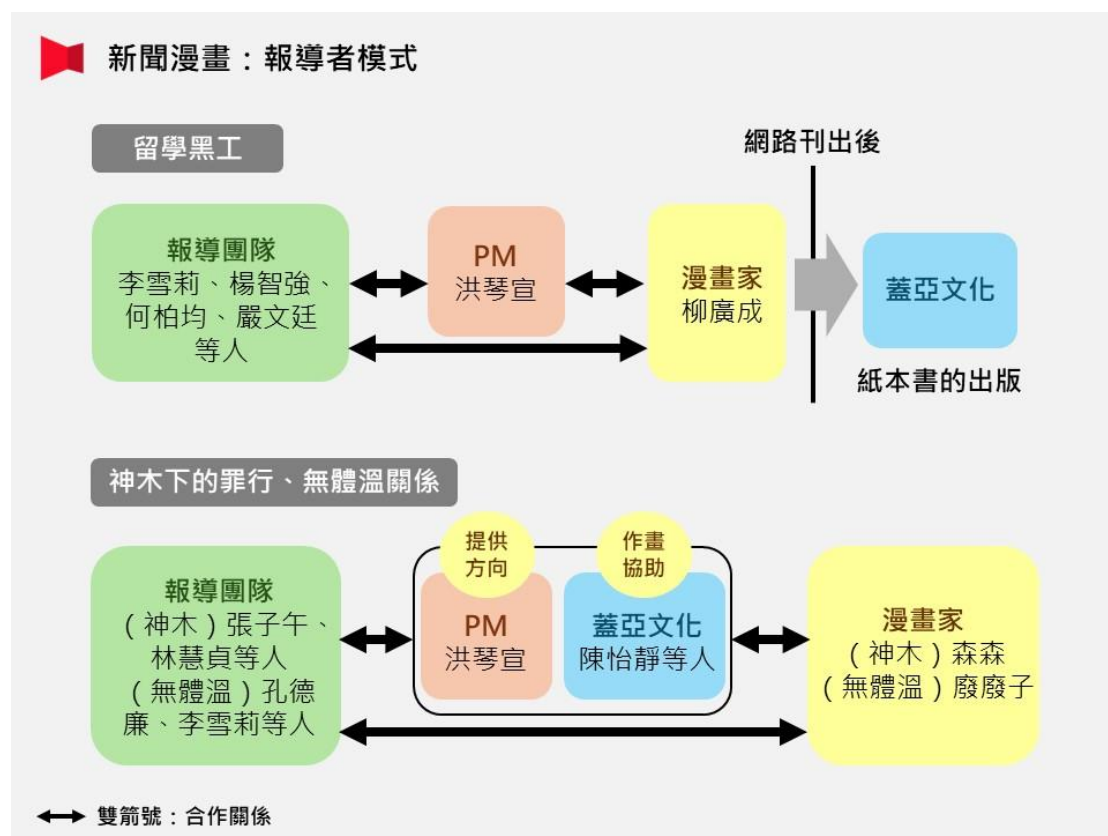
新聞漫畫的跨媒介與跨領域性質，使得大部分產製新聞漫畫的過程中皆會牽涉到多方專業合作的狀況。綜觀本研究中的新聞漫畫案例，除了《端傳媒》的案例較特殊，屬於特約記者、新聞媒體、漫畫編輯與漫畫家的四方合作之外，其餘不論是《報導者》、《鏡週刊》，或是慢工出版社在《緬甸，最後一搏》一作的製作過程，皆是以「記者（報導團隊）、PM／編輯、漫畫家」的三方協作模式為基礎。不過，若進一步細究團隊成員間的實際合作過程，也可發現許多因媒體產權結構、企劃發想緣起而有所差異的部分。在本段落中，將先分別解析三家媒體、一家出版社產製新聞漫畫的相關流程，並據此進一步討論。



圖四：《報導者》、《鏡週刊》、慢工出版社《緬甸，最後一搏》等新聞漫畫作品的協作模式基礎架構（資料來源：本研究整理）

（一）報導者

作為目前唯一系列化出版的「報導者事件簿」，首集《留學黑工》探討中州科大烏干達學工事件，後二集則探討山林議題與當代人的情感需求。由於當時首集的報導與漫畫為同步刊出，因而從（圖五）中可看出，《留學黑工》的產製模式與第二、三集稍有不同，而主要的差異點則是漫畫出版社蓋亞文化的參與時機。



圖五：《報導者》新聞漫畫協作模式（資料來源：本研究整理）

在《留學黑工》的漫畫製作階段，雖在職務上是報導團隊、PM 與漫畫家的三方協作，不過由於洪琴宣隸屬於《報導者》團隊，因此若從大結構上看，則是僅有《報導者》與外部漫畫家柳廣成的合作案。蓋亞文化在《留學黑工》新聞漫畫於媒體網站上刊出後加入，負責的是後續「報導者事件簿」的紙本書出版。而在《神木下的罪行》、《無體溫關係》中，蓋亞文化的編輯與企劃則變為在產製過程中就有所參與，與 PM 之間也有職務上的分工。自此，《報導者》的新聞漫畫產製結構，就正式變為三方人員／團隊（《報導者》、漫畫家、蓋亞文化）、三方職務協作（報導團隊、PM 與漫畫編輯、漫畫家）的模式。自圖中可看出，除了 PM 與漫畫編輯擔任中間溝通人，報導團隊與漫畫家之間依然會有針對作品呈現、

事件背景理解的相關討論。

在《留學黑工》的製作期，洪琴宣負責與柳廣成討論漫畫腳本、人物設定與敘事切角，也會給予畫作上的建議；不過到了二、三集，由於蓋亞團隊的加入，洪琴宣變為主要負責與漫畫家溝通媒體方希望的製作方向，而蓋亞文化的陳怡靜等人則負責漫畫家實際在編劇、作畫上所須的協助（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日；訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日）。

洪琴宣解釋，自己在第二、三集中所負責的「溝通方向」，主要是讓漫畫家理解記者端對議題的想像，協調新聞端與漫畫端的敘事，並盡可能地透過實地探查幫助漫畫家建構場景：

《報導者》在這裡面，其實我們就不太過度的去協助漫畫家如何的編劇，因為就已經有一個專職的漫畫編輯來負責。那我們提供的其實就是記者對於這個議題的漫畫的想像，……比如說像這本（《神木下的罪行》）一開始漫畫家他有用不同的主角來編劇，但是記者就覺得如果是要講出這個議題的話，可能一個原住民的巡山員會是比較適合的角色。所以那個時候就是有跟她（森森）這樣講，（並）修改方向，也帶她實際去跟這些巡山員採訪，然後她再去產生一個新的劇本。（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日。）

例如在《神木下的罪行》中，《報導者》安排漫畫家森森跟著團隊上山、親臨現場，有助於作畫上更具體的想像。而在訪談中也可了解到代表《報導者》的洪琴宣在實務上針對漫畫主角人物的設計、敘事角度的協助。

至於蓋亞文化的責任編輯與陳怡靜，則是扮演實際協助漫畫家作畫、編劇的角色。若漫畫家對於場景的描摹、細節的確認有疑問或參考資料的需求，則會居中負責聯繫媒體端。她同樣舉《神木下的罪行》為例，當時該作的責任編輯與漫畫家也跟著《報導者》記者上山，重新走過一次山老鼠的路線、探訪盜伐現場：

比較有趣的事情是這個漫畫的編輯（責任編輯郭玫均）以及作者她們為了要取材，還請《報導者》記者帶她們上山過，……，她們兩個一起去，然後度過了沒有想過的世界。而且也是因為這樣的體感，讓她的漫畫上會更貼近現實。譬如說她就會知道樹的味道，……，然後這邊有一個被切開（的）那個木樁側面。這就是跟記者工作很像，一到現場看到東西之後，它會被反映在你的作品裡、你的切角。（訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日）。

《報導者》作為獨立媒體，有許多與其他媒體單位或出版單位合作的案例與經驗。例如曾與關注動保議題的媒體《窩窩》合作零撲殺政策的相關報導；又或

者每年出版的報導紀實書，陸續於春山、商周等出版社出版。因此，若回過頭來檢視《報導者》與柳廣成或蓋亞文化在新聞漫畫產品線的合作，此舉並非是意外的選擇。



（二）端傳媒

不同於「報導者事件簿」發展出系列作品，《鏡周刊》與《端傳媒》所推出的新聞漫畫目前皆只有單篇作品、採線上刊出，未有實體發行。兩方媒體不約而同皆主動邀約慢工出版社總編輯黃珮珊參與漫畫編輯，而黃珮珊除了編務，還同時負責找尋、邀請適合的漫畫家加入創作。

新聞漫畫之所以與其他漫畫類型有所不同，在於其根據新聞事件改編、發想的腳本內容。黃珮珊也認為，製作新聞漫畫的重點在於文本內容。但若從分工的角度以及臺灣漫畫家現況檢視，新聞漫畫的文本產出包括採訪及研究的過程，而這樣的工作並非大多數漫畫家能獨力兼顧。因此若考量製作較具即時性的題目，與新聞媒體合作是較實際的分工方式：

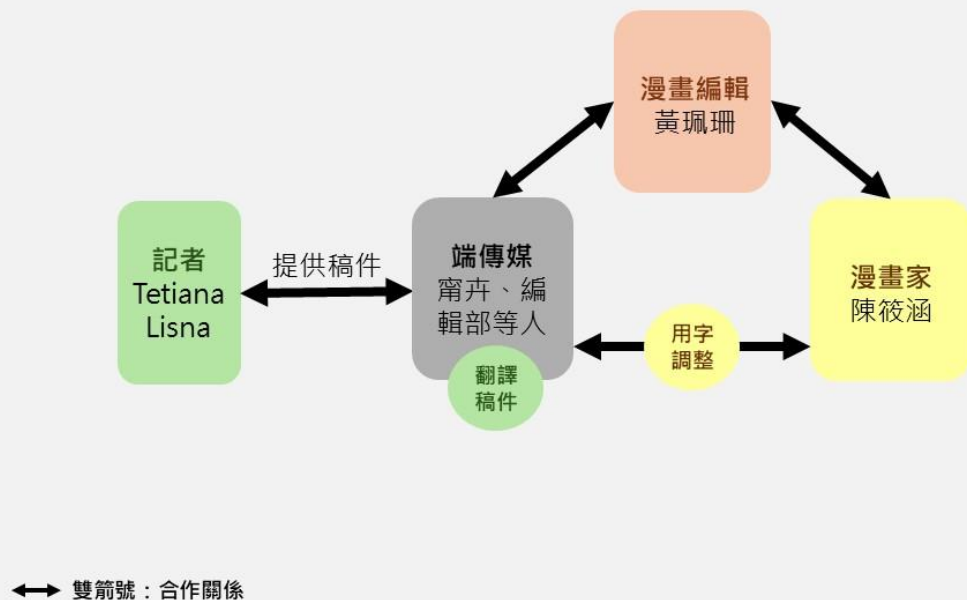
但是其實因為就是我要做即時的這樣子的題材，你需要前面、前端的採訪，或者是田野的能力其實都來自記者，……，但是其實我在臺灣遇到的問題就是，漫畫家常常不具備有這樣的能力，所以其實我一直希望可以跟媒體合作或是跟記者合作。媒體其實是記者的延伸，……。（訪問黃珮珊，2024年5月14日。）

從（圖六）中可知，《端傳媒》在製作新聞漫畫的過程中，實質上牽涉到四方參與者，分別是烏克蘭記者 Tetiana Lisna、《端傳媒》編輯部、黃珮珊及漫畫家陳筱涵。由於議題、記者處境、製作時間的特殊性，使得〈烏克蘭的線上生活〉在製作模式上顯現出一種較為不同的變化。



新聞漫畫：端傳媒模式

烏克蘭的線上生活



圖六：《端傳媒》新聞漫畫協作模式（資料來源：本研究整理）

〈烏克蘭的線上生活〉以烏克蘭記者 Tetiana Lisna 在烏克蘭的生活經驗出發，刻劃出當地人民在戰火下透過通訊軟體、警報 APP 交換資訊的景況。Tetiana Lisna 的身分為《端傳媒》的特約撰稿人，過去曾任職烏克蘭國際電視台。除了〈烏克蘭的線上生活〉外，在俄烏戰爭初爆發期間，她也參與了另兩篇刊登於《端傳媒》的報導，除探討布查大屠殺的殘酷與倖存者的痛苦（Tetiana Lisna，2022 年 4 月 11 日），還參與了另一位烏克蘭特約記者 Oleksii Koval 的「基輔記者日記」系列，在文章中講述自己與家人逃離基輔的匆忙過程（Oleksii Koval、Tetiana Lisna，2022 年 3 月 6 日）。

在〈烏克蘭的線上生活〉原稿中，Tetiana Lisna 將其戰火下的生活經驗寫成約六千多字的文稿，《端傳媒》團隊則邀請黃珮珊擔任漫畫編輯。黃珮珊則進一步找來擅長政治漫畫、與法國媒體有合作經驗的陳筱涵加入，負責漫畫部分的繪製。

「戰爭」相關議題，是許多國外新聞漫畫作品著力的領域。不過俄烏戰爭於 2022 年 2 月底爆發，每日戰況都仍處於快速變化的階段。有鑑於時間上的緊迫，〈烏克蘭的線上生活〉製作期僅花了短短十天。陳筱涵回憶，當時她先從閱讀《端

傳媒》翻譯好的文稿開始，從中理出重點，並著手繪製分鏡。分鏡一開始為文字形式的腳本，敘述每一頁會畫的內容與場景。至於文字上的調整、構圖，黃珮珊則會從中給予意見，兩人透過 email 的往返討論修改方向。分鏡確定後，陳筱涵陸續進行草稿及線稿的繪製。《端傳媒》編輯部除了初期決定以新聞漫畫方式呈現之外，在製作上的參與也包括提出意見參考、部分名詞上的調整（訪問陳筱涵，2024 年 6 月 4 日）。

陳筱涵進一步解釋，漫畫劇情的主要架構是由她負責，黃珮珊則會在草稿階段指出一些細節上的增補建議：

譬如說第一頁那邊，他會想要增加一些比較生活的場景，像是用衛生紙當筆筒，還有食物。還有像是這種三格的場景，要顯示他（烏克蘭人）很匆促的離開、人很多，然後他們的表情。（訪問陳筱涵，2024 年 6 月 4 日。）

如下圖所見，不論是記者書桌上的擺設，或是烏克蘭人民匆忙搭火車遷移的情景，這些細節上的刻劃，有助於讓讀者更具體理解戰爭下烏克蘭人的真實生活。



圖片來源：《端傳媒》

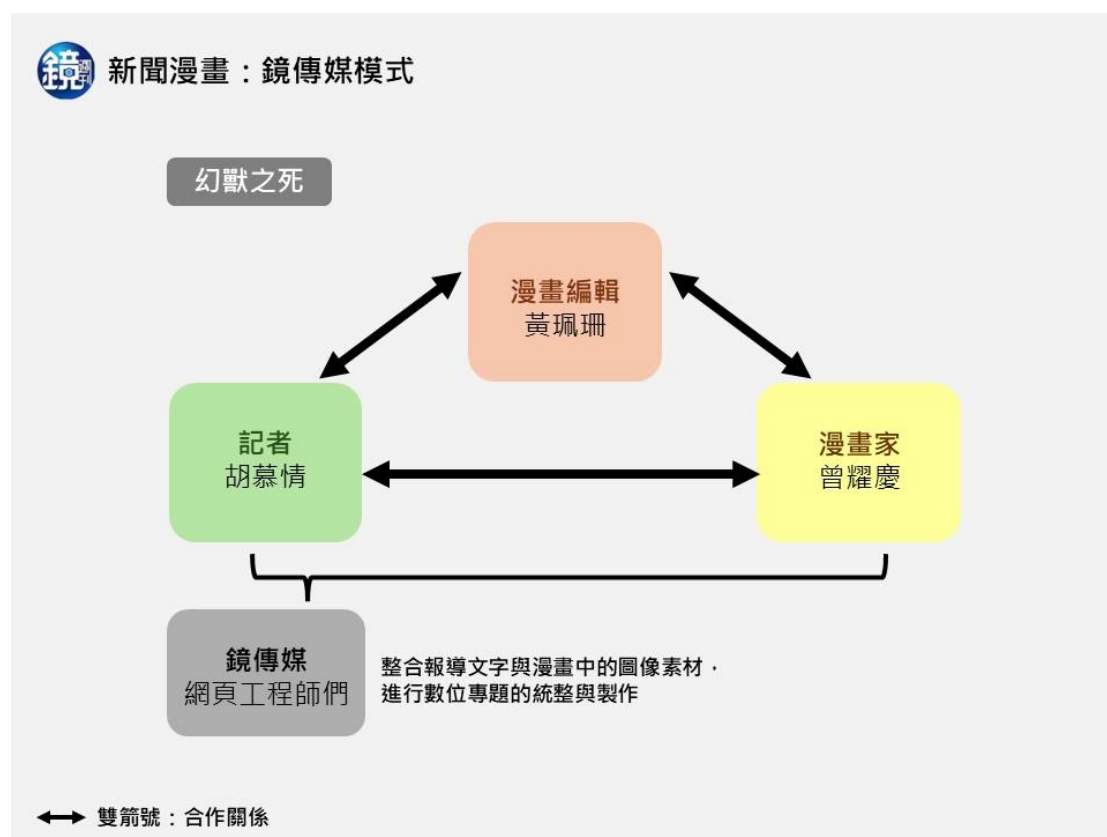
不過從流程圖中也可看出，記者 Tetiana Lisna 與《端傳媒》編輯部僅有稿件上的接觸，並未與漫畫產製端的黃珮珊、陳筱涵在漫畫製作上有實質的共事。陳筱涵指出，在〈烏克蘭的線上生活〉製作過程中她從未接觸過記者，僅就收到的文稿進行改編，也不清楚 Tetiana 最後是否有看到這篇新聞漫畫的成果（訪問陳

筱涵，2024 年 6 月 4 日）。根據〈烏克蘭的線上生活〉編按，由於 Tetiana Lisna 在當時已離開基輔，住在烏克蘭西部的利沃夫（Lviv）。戰況的不確定性也使得此次新聞漫畫的跨國合作較為特殊，無法如其他新聞漫畫案例的模式中，讓記者與漫畫家之間能針對內容有更多直接或間接的互動與溝通。



（三）鏡周刊／鏡傳媒

《鏡周刊》所推出的《幻獸之死》專題，在合作模式上相對《報導者》與《端傳媒》較為單純，在（圖七）的架構中，可清楚了解整個產製過程基本上圍繞著記者、漫畫編輯與漫畫家的三方合作。不過由於該專題為綜合性的數位專題，除了二篇漫畫部分外，還包括互動式報導的部分，因此媒體的網頁工程師角色也負責了資訊的統整與漫畫中素材的運用，使得《幻獸之死》一作以獨立網頁的型態呈現在讀者眼前。《幻獸之死》的記者胡慕情隸屬鏡傳媒旗下之「鏡文學」團隊，報導的部分則是在鏡傳媒的新聞媒體《鏡周刊》網站發表。



圖七：《鏡周刊》新聞漫畫協作模式（資料來源：本研究整理）

記者胡慕情在進行報導的撰寫時，希望能以漫畫的形式呈現，因而找來黃珮珊擔任漫畫編輯。在這次的案例中，黃珮珊則找了過去曾在《熱帶季風》合作過新聞漫畫作品〈異鄉人〉的曾耀慶負責漫畫。



《幻獸之死》的製作期約為一個多月，曾耀慶指出，整個合作的流程大致是記者（媒體端）提供新聞素材、說明想呈現的內容；黃珮珊則進一步在漫畫編劇上提供建議。另一方面，三人在漫畫製作上的溝通，則是全程以 email 聯繫、雲端共同編輯的方式進行。為增進與記者、編輯的溝通效率，曾耀慶也主動將自己的分鏡構想，以表格化、文字化的方式彙整，讓製作程序在進入圖像草稿這一步之前，三方都能對具體內容、配置能有更清楚的理解（訪問曾耀慶，2024 年 5 月 30 日）。

而《幻獸之死》專題與其他新聞漫畫作品最大的不同之處，在於其編排的形式採用獨立網頁。《幻獸之死》由兩篇新聞漫畫〈海龜癡漢〉、〈貓哥的噩夢〉，一篇互動式報導〈海中的幽靈〉以及文字報導〈穿越時間的獸〉組成。如下圖所示，除了兩篇新聞漫畫以外，另兩篇報導也運用了曾耀慶所繪製的海龜插畫，使整個專題的視覺調性更為和諧，也著實讓漫畫的印象延伸到後半部的文字新聞。因此，《幻獸之死》除了新聞漫畫之外的圖像運用與整體呈現，也仰賴《鏡周刊》網頁工程團隊的整合。

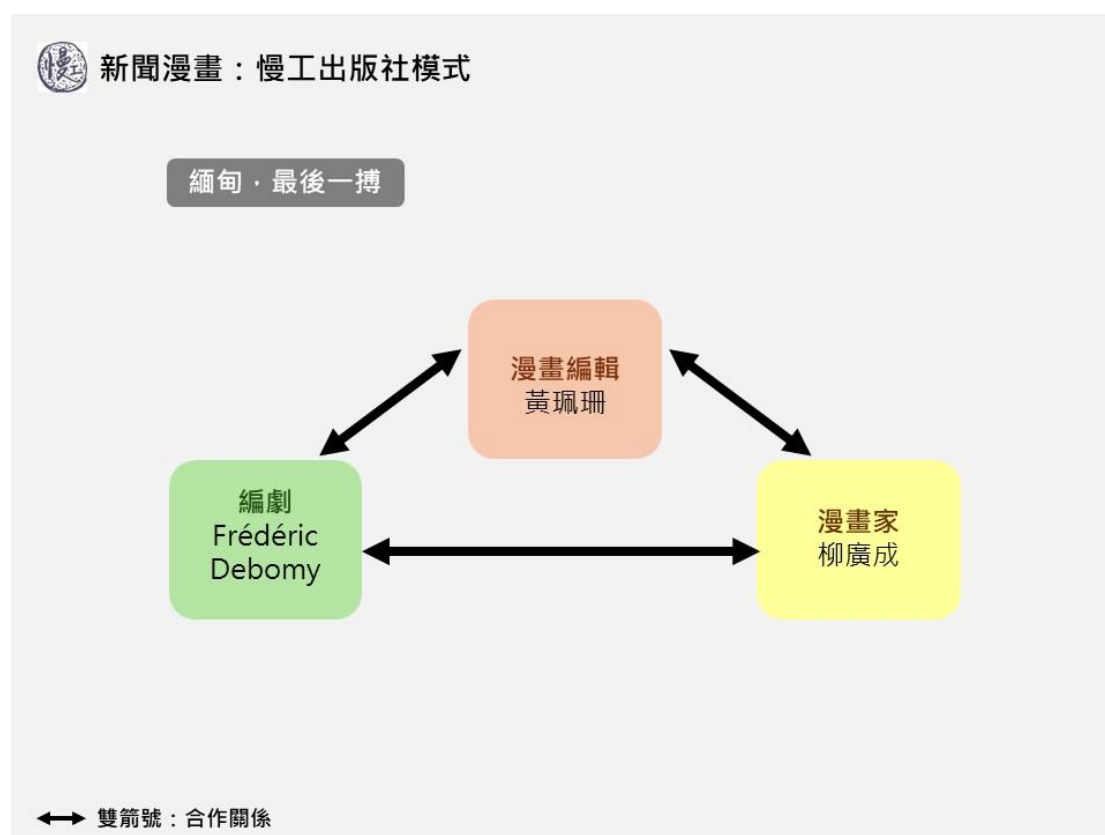


圖片來源：《鏡週刊》

進一步探究產製團隊中的成員，除了黃珮珊、曾耀慶是媒體外部合作對象，其餘包括記者胡慕情、網頁製作團隊簡信昌、王慧晴、曾立宇、李又如、傅典洋，都算是泛鏡傳媒體系的成員。胡慕情目前的職位為鏡文學文化組採訪主任，而簡信昌則是因《鏡週刊》程式設計中心團隊計畫所誕生的媒體《READr》之總編輯。因此在此作中，記者的身分同時代表鏡傳媒向黃珮珊提出編輯邀約，並非如《報導者》或《端傳媒》，有明確的媒體總編輯或專題主編角色，如李雪莉、張子午、甯卉等人。也因如此，讓團隊結構呈現出「未有媒體端編輯角色參與」的狀態。

（四）慢工出版社《緬甸，最後一搏》

2023 年由慢工出版社出版的《緬甸，最後一搏》並未與新聞媒體機構合作，而是由法籍漫畫編劇斐德希克·德波米與柳廣成合作長篇新聞漫畫。此漫畫同樣由黃珮珊擔任主編，並負責策畫統籌，形成了臺、港、法的跨國創作團隊。也因如此，從（圖八）中可注意到，《緬甸，最後一搏》的出版模式與《鏡週刊》相近，有文字與插圖的作者，並有出版社編輯在其中協助修訂、給予建議。慢工出版社則為統籌出版事務的角色。



圖八：《緬甸，最後一搏》新聞漫畫協作模式（資料來源：本研究整理）

本作以 2021 年緬甸軍事政變為背景，並聚焦於民眾的抗議示威行動。負責腳本的斐德希克·德波米，本身即是長期關注緬甸民主運動、出版十餘本關於緬甸局勢書籍與漫畫的作者；漫畫家柳廣成在參與過《留學黑工》之後，隔年又參與了此新聞漫畫；而漫畫編輯則是黃珮珊。因此本作三位主要參與者皆是具有經驗、非初次接觸新聞漫畫形式的創作者。

《緬甸，最後一搏》的協作模式，由記者（編劇）、漫畫編輯與漫畫家共同討論後，創作出漫畫作品，並交由漫畫編輯黃珮珊所創立且擔任總編輯的慢工出版社發行。（訪問柳廣成，2024 年 5 月 10 日；訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日）此案例與其他三例最為不同的是，記者（編劇）並非來自「新聞媒體」的單位編制或與新聞媒體機構有關係，而是以獨立作者的身分參與其中；而擔任漫畫編輯的黃珮珊，過往與《端傳媒》、《鏡周刊》等媒體合作，此作則是回歸慢工出版社負責策畫與發行。從中也可看出，《緬甸，最後一搏》一作的新聞漫畫產製架構即為一般常見之出版社編輯與作者、繪者的共事模式。

（五）歸納

綜觀上述《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》與《緬甸，最後一搏》的新聞漫畫產製流程概述，可歸納為三大面向，分別為「發表形式與平台」、「合作架構與角色」以及「選題與製作特色」。根據分析結果，統整為以下表格：

表三：《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》與《緬甸，最後一搏》新聞漫畫產製流程歸納（資料來源：本研究整理）

產製 面向	子題	《報導者》	《端傳媒》	《鏡周刊》	慢工出版社 《緬甸，最後一搏》	展現概念
發表形式與平台	形式	系列新聞產品，免費公開	單篇作品，須付費閱讀	單篇作品，免費公開	單篇作品，須付費閱讀，網站可免費瀏覽部分內容	跨媒介轉換： 從文字新聞／文本到漫畫的跨媒介轉換，使新聞內容呈現更豐富。
	平台	網站、實體書	網站	網站（專題網頁）	實體書、網站	
合作架構與角色	架構	三方 首集與柳廣成直接合作，第二集後蓋亞加入策畫，變成三方協作。	四方： 編輯部邀請黃珮珊擔任漫畫編輯，黃珮珊則引薦陳筱涵負責漫畫製作。	三方 記者邀請黃珮珊擔任漫畫編輯，黃珮珊則引薦曾耀慶負責漫畫製作。	三方： 黃珮珊身為編輯，邀請作者斐德希克、漫畫家柳廣成共同參與製作。	跨域協作： 記者、編輯、漫畫家共同製作新聞漫畫，同時也展現出新聞媒體與外部單位／創作者高度協作的模式
	合作出版社	蓋亞文化	慢工出版社	慢工出版社	慢工出版社	文化中介者： 編輯角色連結漫畫家與媒體，確保內容準確傳達。
	合作漫畫家	外部漫畫家（每集不同）	外部漫畫家	外部漫畫家	外部漫畫家	跨媒介敘事： 經漫畫家畫筆詮釋後的視覺化新聞內容，為議題帶來不同視角與感受。

選題與製作特色	學工、環境、情感、社會、居住正義	國際政治議題	環境保育、數位專題	國際政治議題	敘事政治與情感化： 漫畫敘事增強議題意義與情感共鳴。
---------	------------------	--------	-----------	--------	-------------------------------

首先在「發表形式與平台」上，各作品間的差異除了是否為單篇或發展為系列產品外，也包括了刊載型態的不同。例如《報導者》以「報導者事件簿」之名將新聞漫畫發展為系列作品，而另外三作則是單篇作品。從這些作品的創作與發表中，原新聞文本經由跨媒介轉換歷程改編為新聞漫畫，並以網站、實體書等不同媒介形式呈現，使議題傳播的途徑與呈現有更豐富的可能性。

從「合作架構與角色」中可知，新聞漫畫的製作具有跨界協作的特色。團隊中除了記者、漫畫家外，還包括橋接兩者的 PM／編輯，形成三方合作的主要型態。至於《端傳媒》的〈烏克蘭的線上生活〉，則因記者、編輯部與漫畫編輯分屬不同單位，因而形成了四方共創的模式。

而自合作架構出發，本研究也進一步探討團隊中不同角色具體的協作模式。以新聞漫畫中的記者角色論，如《報導者》、《鏡周刊》是以自家記者的作品為本改編漫畫，而《端傳媒》與《緬甸，最後一搏》則顯現出與媒體外部單位，甚至是外籍記者在議題或作品上合作的可能性。使用自家媒體所發表的新聞作品改編，能展現出媒體有能力開創出多樣的敘事方法；不過另一方面，當新聞漫畫的題材能透過外部作者或特約記者的文字改編，跳脫出經驗框架，同樣有助於新聞漫畫媒介展現多元議題的突破性。另也可觀察到，四個媒體／出版社皆採邀請外部漫畫家參與創作的模式。在新聞文本轉換為漫畫媒介的跨媒介敘事過程中，透過漫畫家筆下的視覺化詮釋與風格展現，讓新聞議題的視角更加特殊、多元且深刻。

身為新聞媒體的《報導者》、《端傳媒》與《鏡周刊》在製作新聞漫畫時皆有與外部漫畫出版社、漫畫編輯合作。這樣的合作模式，使媒體能快速與漫畫家媒合，並在初嘗試階段得以較有效率地了解新聞漫畫應如何產製。因而在這樣的合作模式中，擔任文化中介者的編輯角色不僅在團隊中需肩負協調、溝通的工作，也須精準掌握從策劃到創作的產製流程。

黃珮珊除了慢工出版社的自家作品之外，也參與了《端傳媒》、《鏡周刊》的新聞漫畫。在產製流程上，《端傳媒》、《鏡周刊》與《緬甸，最後一搏》的模式大致相同，即擔任漫畫編輯的黃珮珊在找尋、邀請合作漫畫家的環節上扮演重要角色，而這樣的概念也在《緬甸，最後一搏》跨國合作的案例中可見一斑；而媒

體合作案中，記者、編輯部也考量黃珮珊在紀實漫畫領域中的專業度與經驗，選擇邀請其擔任漫畫部分的編輯。也因如此，從這兩個媒體作品的產製過程中，也可觀察到類似的產製樣貌與工作慣習，例如跨國團隊合作、皆採線上作業與溝通。這樣的模式，與黃珮珊居住海外、習慣與跨國漫畫創作者合作的經驗有關。因而相較於《報導者》媒體角色的高比重、團隊式的專案參與，由黃珮珊所參與的三個案例中，則展現出較為平均、參與者較精簡的組織佈陣。

另一方面，《報導者》於第一集時主要為自行製作，除了選擇由原媒體組織內的策展編輯洪琴宜擔任新聞漫畫作品的 PM 外，合作漫畫家柳廣成也是由媒體端邀請。不過自第二集後，蓋亞文化加入漫畫產製，也使「報導者事件簿」系列在第一集的初嘗試後，能夠有更加專業的漫畫團隊協助漫畫製作事宜，使產品線步上更專業的常態運作軌道。

最後，在「選題與製作特色」上，三家媒體、一家出版社運用漫畫探討探討、呈現社會議題，舉凡環境、人權、政治、國際等面向，展現出敘事政治與情感化的特質，因而得以為議題創造出情感共鳴與深度。

三、搭建橋樑：PM／漫畫編輯的關鍵角色

新聞漫畫並非只是新聞的表現形式之一，它還兼具了漫畫的藝術性。在製作新聞漫畫的過程中，新聞工作者、漫畫家、出版社編輯們集結在一起，共同推動了新聞漫畫作品的誕生。不過，當擁有不同專業的工作者們合作時，不僅需要共同面對新聞漫畫的媒介新概念，也需要適應與不同領域專業者之間的協調與溝通模式。如游羽棠（2020）觀察到媒體在投入數位專題此種新興媒介的製作時，產生了參與者的工作狀態皆需有所調適的狀態——「新聞室內原有的工作者不適應新任務的到來，而新技能工作者亦需儘速融入新聞室運作秩序中」。同樣的問題，也可對照到新聞漫畫的產製過程中。因而在這樣跨域且多工的產製過程中，團隊裡的 PM 或漫畫編輯，扮演了格外重要的橋樑角色。

在許多採用融合新聞室編制的媒體中，PM 一職不僅參與前期的專題規劃與評估，在製作專題的過程中也負責統籌調度媒體端、工程端等各方資源（游羽棠，2020）。「報導者事件簿」系列的 PM 洪琴宜認為，新聞漫畫與多媒體專題的規畫與運作模式其實十分類似，重點同樣在於資料的掌握及人力間的協調：

PM 在做的事情其實就是規劃多媒體內容，那我們（做）多媒體內容通常會去了解記者的題目是什麼內容，那你可能會跟採訪，或是也會掌握這些

採訪回來的錄影跟逐字稿，就是基本上你會跟記者的知識量是盡量同步的。然後你再去跟設計師或是其他的部門合作，（看）是不是可以把這個內容中的一些多媒體化的東西，去把它做成一個媒體的考量（或）另外一種載體。所以我在做新聞漫畫的時候，那個思路也有一點接近，就只是說現在這個載體是漫畫這樣子。（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日。）

從上一段各媒體的新聞漫畫產製圖中可以清楚發現，居於記者與漫畫家中間的 PM 與漫畫編輯，一方面與記者溝通、掌握報導或原稿的各項細節與新聞重點，另一方面則與漫畫家討論繪畫上可聚焦的重點或編劇上的輔助。

在本研究探討的媒體案例中，僅有《報導者》在新聞漫畫的產製過程中設有 PM 一職。擔任新聞漫畫 PM 的洪琴宣，兼具《報導者》記者與策展編輯的身分，平時亦負責一般多媒體專題的策畫，因此從這樣的職務安排中，可看出《報導者》將新聞漫畫的新聞產品視為一種融合式新聞協作的專案。

對於《端傳媒》、《鏡周刊》來說，媒體並未在新聞漫畫的產製過程中沿用媒體內部的 PM，也未新設「漫畫 PM」的相關職位，而是選擇邀請媒體外部的專業漫畫編輯，以一種「客座編輯」的角色，參與新聞漫畫的製作，例如慢工出版社總編輯黃珮珊參與〈烏克蘭的線上生活〉、《幻獸之死》，因慢工出版社以亞洲紀實類漫畫作為主要出版範疇，而黃珮珊也曾參與過多本漫畫作品與刊物的編務與策畫。

以本研究中的案例來說，漫畫編輯與 PM 在新聞漫畫的產製過程中職責大致相同，除了提供漫畫繪製上的建議，也成為連結媒體方與漫畫家之間的重要推手。惟在「報導者事件簿」的團隊編制中，PM 並非是唯一的「編輯」性質角色，仍有「策畫、主編」一職，主責整體策畫與新聞部分，也會在繪製階段給予建議與回饋，如第一、三集的李雪莉與第二集的張子午。不過除了《報導者》之外，本研究中的其餘作品皆是採取（主要）單一編輯的模式，而這樣的編輯角色皆由黃珮珊擔綱。

黃珮珊不同於洪琴宣，並非任職於媒體組織，反而是以第三方業界專業者角色參與其中。在兩次與媒體合作的經驗中，皆是受到媒體方主動邀請參與新聞漫畫作品的編輯。她指出，當記者與漫畫家對彼此領域不熟悉，因而不了解如何與對方更好地配合時，團隊中編輯的角色就有其重要性：

在臺灣來說，這兩邊（記者與漫畫家）的（人）有點互相不了解。可能不是編輯的人，他們不了解漫畫，他們只是想要用這個對他們來說比較新的形式，但是他們不懂要怎麼跟漫畫家對話。那漫畫家可能對於怎麼掌握真實，

或者是怎麼去把一個文本做調整，可能也不是很熟悉。可是其實這中間也牽涉到一些行政上的事務，不只是把內容變漫畫這樣子。可能還包含篇幅、呈現，它會有一些組織性的工作，而不是(只有)把某一個文本調整成漫畫這件事情。其實所有的內容創作裡面，編輯都是應該是一個需要存在的角色。(訪問黃珮珊，2024年5月14日。)

黃珮珊認為，身為漫畫編輯，並非只有作品編務的工作，更多的責任還包括團隊間的組織與溝通。而這樣的橋樑角色，也是新聞漫畫這樣跨媒介、跨專業專題製作過程中不可或缺的一員。

PM 與漫畫編輯的连接性角色，不僅對於新聞團隊來說很重要，對於某些案例中參與的漫畫出版社來說，也是推動出版端與新聞端合作的重要中間人。例如李亞倫談到，蓋亞文化與《報導者》共同推出「報導者事件簿」，身為橋樑角色也跨足兩個媒體出版單位的陳怡靜，確實是促成合作的關鍵：

她(怡靜)了解新聞，然後也了解漫畫，所以有她在這個局才會成。如果她那時候不在、她只是外部(人士)然後幫我們牽線而已，我們要踏到這一步可能會花更多的時間。(訪問李亞倫，2024年5月21日。)

從李亞倫的訪談中可知，有力的新聞漫畫橋樑角色除了兼具雙邊(新聞、漫畫)專業，若其身分為媒體或組織內部／相關之人士，則更有助於快速推進合作關係。

由上述訪談中可了解到，PM 或漫畫編輯的橋樑角色橫跨新聞漫畫的內容規劃與團隊成員間的協調。不過，若進一步了解，這些有能力擔任新聞漫畫專題運作的 PM 與編輯，之所以能橋接記者與漫畫家，與他們本身所具備的產業經驗、媒介知識有高度的關聯性。黃珮珊本身即是專業漫畫編輯，洪琴宣、陳怡靜則是展現出兼具記者與漫畫經驗的雙重性質。具備相關經驗，除了幫助他們在擔任 PM 或漫畫企畫時，能較一般單純的新聞或漫畫工作者更快了解另一方的業界文化，進而還能在協助漫畫家繪圖、與媒體溝通、漫畫家選擇等實務層面上有所助益。

例如洪琴宣在記者工作之餘，本身也愛看漫畫，同時有繪製漫畫的興趣，讓她相對其他新聞工作者而言，對於漫畫媒介、漫畫領域可以有更多的理解與先備知識：

我來做這個新聞漫畫的經驗，一個是我自己本身是漫畫迷，然後(自己也)在畫，(所以)大概就知道說漫畫是怎麼製作的。那如果我要協助漫畫家，(能了解他)可能會需要什麼樣子的支持才可以畫出這個漫畫。(訪問洪琴宣，2024年5月7日。)

洪琴宜的漫畫閱讀與繪製經驗，能讓其在漫畫家製作上可能會需要協助的地方有所評估與預測。

另一方面，陳怡靜過去曾任職《鏡周刊》、《自由時報》、《中國時報》、《蘋果日報》，目前也有《報導者》特約記者的身分。她自稱自己是「喜歡看漫畫的記者」（訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日），新聞背景也讓她在擔任新聞漫畫企劃的過程中，能精準針對漫畫家的取材需求向媒體端溝通：

我會比較快想像漫畫家需要什麼素材去完成他的漫畫，所以我會在這部分前期先幫他們做好一些溝通，然後我會再去做一些更多的工作。比如說我需要讓《報導者》知道漫畫家可能需要進行取材，然後是什麼樣的取材，除了讀完你們所有的文字之外，他可能還需要什麼東西更具體的，我需要場景、我需要人物的樣子，然後這些東西我可以怎麼取得、《報導者》你有沒有辦法提供我更多的文字資料，我記得連空間的一些安排走位都有。（訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日。）

從上述回應中可知，兼具漫畫與新聞專業背景的陳怡靜，在創作取材與雙邊聯繫上能夠快速盤點出漫畫家可能需要的協助，並也能站在媒體的立場思考可以從哪些採訪資料中給予這些創作上需要的資訊，提升了創作與溝通的效率。

除此之外，從訪談中也觀察到，PM 與漫畫編輯們除了製作階段的協助，在漫畫規劃前期，皆在「漫畫家人選」上有所參與，甚至在此一面向上扮演關鍵性的抉擇角色。

以黃珮珊所參與的〈烏克蘭的線上生活〉、《幻獸之死》及《緬甸，最後一搏》來說，參與三作的漫畫家陳筱涵、曾耀慶與柳廣成，分別都因她邀請而加入創作團隊。其中，〈烏克蘭的線上生活〉探討俄烏戰爭，對於主要出版原創亞洲紀錄漫畫的慢工出版社、黃珮珊來說是相對陌生的範疇。不過，黃珮珊根據對個別漫畫家擅長題材的了解，找來主攻政治漫畫、熟悉國際議題的陳筱涵來擔任該篇漫畫的創作者：

她最厲害的是政治諷刺新聞漫畫，然後都是登在法國的大報上面，她畫很多新聞漫畫。所以那時候我就知道她畫這東西，然後她是學外交的，所以她對戰爭一定很了解，所以她可以很快的進入這個東西（議題），然後她的某一種風格，黑白線條的風格，是應該可以畫的比較快。（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日。）

同樣的漫畫家選擇過程，也體現在「報導者事件簿」的案例中。如第三集「報導者事件簿」邀請廢廢子操刀《無體溫關係》，除了因其過往創作多探討當代情感關係、情慾議題外，也因其擅於透過角色對白推動劇情的風格，讓洪琴宣在提案階段便推薦廢廢子：

我其實就是廢廢子的粉絲，我比較熟她的作品，所以其實那個時候蓋亞選擇說這一套題目可以給我們出版的時候，那個時候我就提說可不可以找廢廢子畫。就是覺得這個議題等於是跟她是蠻合拍的啦，那我也可以立刻想像他可能會畫出什麼樣的內容，那時候就有預想，就是大概會是一個女性的視角，然後第一人稱。……專題本身還是因為有訪問一些學者，它可能還存在某種程度的批判性。但是我們就希望漫畫是比較講求溫暖、開放、沒有預設解答的。所以那個時候就覺得如果是廢廢子的話，她肯定已經很熟悉這個議題，所以她肯定是可以把它處理得很好。（訪問洪琴宣，2024年5月7日。）

而第二集《神木下的罪行》，陳怡靜則提到蓋亞之所以找來漫畫家森森繪製山老鼠盜伐神木、逃跑移工參與盜伐的議題，主要也是因為其擅於描繪場景的能力，以及過往創作題材的經驗：

最後選了森森，因為森森是我們一個新的合作的作者，然後她畫過白色恐怖（題材作品），因為她自己的阿嬤本身是白色恐怖，好像是二二八的受害者。所以她對於人權是有感覺的，她對於族群是有感覺的。所以你在挑漫畫家的時候，這些都得每次考量進去：他的背景、他擅長的、他的敏感度在哪裡。（訪問陳怡靜，2024年5月21日。）

從上述三人的訪談中可知，由於新聞漫畫不同於大部分由漫畫家獨立創作的作品，形式上皆是先有新聞議題，才有後續的漫畫改編，因此選擇漫畫家的重點，皆著重於漫畫家所擅長的創作題材、領域是否適合該新聞議題，甚至連創作手法的特色，也被納入在詮釋議題上是否有較佳表現力的考量。而要能精準了解漫畫家特色，進而在眾漫畫家中邀請合作對象，可歸功於 PM、漫畫編輯等人對漫畫產業、漫畫創作者的熟悉度。

綜上所述，新聞漫畫製作團隊中的 PM 與漫畫編輯角色，在產製過程中扮演著重要的橋樑角色。面對媒體端，他們需掌握新聞資料中的核心細節；面對漫畫家，他們則會協助編劇、給予作畫重點上的建議；位處兩方之間，他們也常協助成員之間的溝通與協調。

在本研究案例中也可觀察到，PM 與漫畫編輯的擔任者可分為兩種身分，一

種為媒體內部人員、記者兼任；另一種為非媒體人員，如外部出版社的編輯或企劃。兩種職稱在新聞漫畫產製上的實質負責內容雖差異不大，但也能從中看出不同的分工。例如《報導者》團隊中，屬於新聞團隊的 PM 負責與漫畫家溝通議題重點與切角，而蓋亞端的編輯、企劃則主要負責漫畫家在實際創作時的協助。

而從受訪者的經驗中可了解，擔任新聞漫畫的 PM 與編輯職務，若能在漫畫領域中具有一定的經驗與先備知識，往後在媒介呈現形式、漫畫繪製過程上便可以有較多的理解與掌握，進而能精準判斷漫畫的製作方向。進一步延伸，PM 與漫畫編輯對漫畫家風格、擅長議題的掌握，也有助於媒體在選擇合作漫畫家時，找到最佳人選。

四、發表形式：排版、載體與宣傳

新聞漫畫媒介的呈現形式選擇，在當今可說是十分多元。於文獻回顧的章節中，本文梳理了新聞漫畫的媒介發展過程，從過往的書籍、雜誌等紙本發行型態，隨著科技演變多了融媒體等數位化的展現形式。

綜觀《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》與慢工出版社《緬甸，最後一搏》的作品呈現形式，可分為兼具紙本書與線上版本的《報導者》、《緬甸，最後一搏》，以及單純刊載於媒體網站的《端傳媒》、《鏡周刊》兩大類型。由於不同載體所帶來的閱聽體驗與特質不同，因此作品呈現的預設載體為何，很大程度地影響了新聞漫畫的排版、設計與風格，更使媒體在編輯面向上有不同著重與考量。

因此，本段將分別探討新聞漫畫發表形式中漫畫排版與載體的關係，以及媒體／出版社如何透過新聞漫畫進行相關的社會合作與實踐。

（一）漫畫排版與載體的高度關聯

在本研究聚焦的六部新聞漫畫作品中，除了《緬甸，最後一搏》由慢工出版社所出版之外，其餘皆為新聞媒體推出之作。值得注意的是，以一般新聞內容來說，《報導者》、《端傳媒》以其新聞網站為主要內容發表形式；《鏡周刊》則是兼具紙本周刊及新聞網站的刊載形式。不過關於三家媒體在新聞漫畫的嘗試上，除了《端傳媒》同樣僅以新聞網站形式刊載漫畫之外，《報導者》、《鏡周刊》則分別採取兼具紙本與線上發行，以及僅有線上發行（獨立網站頁面）的形式。

由於在本研究的所有案例中，唯有「報導者事件簿」發展出「系列」的慣例與概念，因此從各作品的呈現形式演變中，可首先一窺《報導者》對漫畫產品主力載體的思維轉變。在目前「報導者事件簿」的三集作品中，首集《留學黑工》採取條漫的繪製與排版形式，而第二、三集則是傳統由左至右閱讀、可設計跨頁場景的多格漫畫。

這樣的呈現變化，與漫畫出版社蓋亞文化加入製作團隊有關。洪琴宣指出，第一集《留學黑工》在最初發表時，尚未有出書計畫，當時僅規劃刊載於《報導者》網站上；另一方面，也考量到社群平台的閱讀邏輯與傳播便利性，因而採取條漫的繪製模式：

一開始我就預測這個（新聞漫畫）如果刊出在社群上會很多人看。所以具體來說你要怎麼調整，第一是這個漫畫篇幅我當然不會讓它太長。……那個時候下給廣成的指示是，請你用條漫的邏輯來畫。因為它全部的內容都是上到下，你不會看到太多（像）傳統日漫是有點左右（排版）。如果我在 Facebook 上刊登，我是（採用）日漫的那種（排版）的話，那讀者（讀起來）會太小，……我們那時候預想說 IG、Facebook，還有我們官網其實都不適合用日漫的邏輯，但是後來兩本（神木、無體溫）就有點不一樣。後來兩本是改良出紙本書為優先導向，那他們當然就是照這個日漫的邏輯啦，還有它會用跨頁，那就是紙本書的優勢，……，所以它表現力很強，……。（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日。）

從《留學黑工》採取條漫排版的選擇中，可以觀察並聯想到《報導者》過往初試水溫之作〈原保地〉，同樣也採用了條漫排版。對於《報導者》這樣以網站刊載為主的媒體來說，是符合邏輯的考量與安排。不過自《留學黑工》上線並使外界有所關注之後，蓋亞文化在後期的加入，使得「報導者事件簿」的發行模式變為線上、紙本雙發行的模式。根據上述訪談可知，由於紙本媒介的優先策略，也讓排版從數位裝置閱讀為主的條漫，轉為具有「破框破格」、「跨頁」特色，且採「由左到右、由上到下」閱讀邏輯的傳統漫畫版型，能發揮紙本媒介展現全景插圖效果的優勢。臺灣讀者較常接觸的日本漫畫，多數也採用此種排版。

將視角轉到另一種類型，對於採取純網路發表的《端傳媒》與《鏡周刊》來說，編輯團隊決定採取條漫的呈現形式，與網路媒體的性質、讀者主要閱聽載體的現況有所關聯。

注重閱讀體驗的黃珮珊指出，當初團隊在《幻獸之死》的漫畫排版上下了一番巧思。當時從媒體的後台數據中得知，《鏡周刊》多數讀者使用手機裝置閱讀，

因此與手機載體最適配的條漫形式成為必要的選擇。不過由曾耀慶所繪製的漫畫原稿是手繪掃描且分為多頁，要將這樣的原稿重新連結為垂直的閱讀軸線，讓讀者的閱讀感受更自然，比起電繪需要更細緻的調整：

《幻獸之死》我們就直接鎖定說，因為我們也有《鏡》的數據，其實大部分的讀者都是用手機閱讀的，所以我就一定要直接設計成長版的形式去做。……你可以注意《幻獸之死》它的那個線段（指頁與頁之間的縫隙）幾乎是沒有斷。……我們的圖當然是一張一張的，你看到上一張圖的下半部加上下一張圖的上半部，它還是合得起來的，它不會有一個太明確的線。因為它幾乎是無縫的在接，然後它的分鏡也是順的，……，所以這個作品我們真的很滿意。（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日。）

從下圖的作品畫面中確實能發現，前後頁數之間被刻意淡化的接縫處。除此之外，黃珮珊指出將插畫原稿轉為數位裝置方便閱讀的條漫型態，不只需要考量連接問題，連字體的大小也是影響原稿數位化後閱讀體驗的一環。因而團隊也花了約一個月的時間逐步調整本篇漫畫的嵌字（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日）。



圖片來源：《鏡周刊》

除了條漫呈現形式之外，《幻獸之死》在黃珮珊的要求下也採用了獨立網頁的形式呈現整體專題，以求更完整且具有策展概念的講述議題（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日）。網頁設計與工程的部分，則由致力資料新聞數位專題的媒

體《READr》總編輯簡信昌所領軍的團隊製作。

不過相較《幻獸之死》採用獨立網頁呈現，並有充分精修原稿的過程，另一篇同樣由黃珮珊主責編務之〈烏克蘭的線上生活〉，雖也為條漫形式，但由於製作相關資源及時間都較少，因而採取的是直接刊載於新聞網站上、多圖垂直但分開排列的型態。黃珮珊指出，兩部作品呈現形式的差異性，主要體現在製作期程與資源的分配上：

因為《幻獸之死》時間比較多，就是它比較沒有緊急性，因為它是講一個海廢議題，就不像烏克蘭。烏克蘭那個真的就是從提案到做完就是兩個禮拜，所以有很多事情是沒有辦法盡善盡美。……做一個專頁，你要另外寫程式去讓它運行，但是就需要時間。……然後《端》的資源也比較少。我其實也會去看合作方的整個資源、資金去規劃這件事情(作品如何呈現)，但我不會因為它比較小我就不想做。(訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日。)

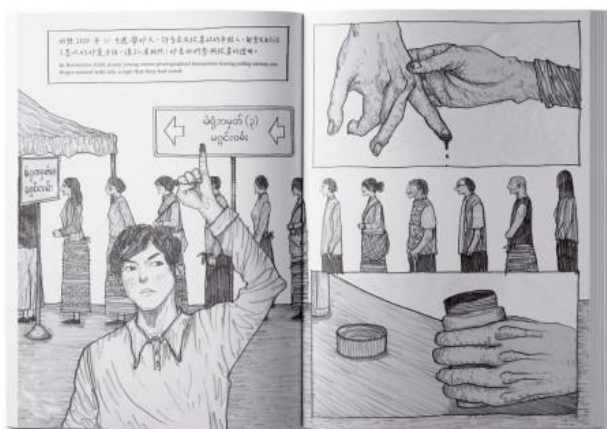
由此可知，新聞漫畫的呈現形式，也與媒體投入多少資源在此一新聞產品上有關。

除了媒體之外，唯一由出版社出版的《緬甸，最後一搏》一作，也有除了紙本發行之外的數位平台呈現。該作雖有發行電子書版本，部分章節更放上慢工出版社的網頁供大眾免費閱讀¹，但整體出版計畫與重心仍是紙本書媒介，而這樣的安排也符合慢工出版社以實體出版為主的定位。

從內頁漫畫可知，漫畫家運用大量的跨頁手法，製造視覺效果。例如下方描述民眾排隊投票的場景，若前後兩頁改為垂直連結，則將失去閱讀上的巧思與感受。因此在本作的情況下，即使是網頁上公開的部分章節，出版社採取左右點擊圖片的設計模式，讓漫畫內容線上化之後，不致過度脫離原本紙本書的閱讀軸線。

¹ 《緬甸，最後一搏》之介紹網頁：

https://www.slowworkpublishing.com/myanmar_the_last_stand/。



圖片來源：《緬甸，最後一搏》

綜上所述，從本研究之案例作品中可觀察到新聞漫畫的排版與呈現形式，與媒體或出版社的主力內容載體有高度的關聯性。以目前在臺灣所看到的新聞漫畫作品來說，排版上有條漫與由左至右的漫畫分隔兩種類型，而呈現形式的部分則可分為線上發表與出版紙本書。

對三家新聞媒體而言，將新聞漫畫刊載於新聞網站上，並採取條漫的排版方式，有利於線上讀者使用手機閱讀。為符合電子設備的閱讀情境與閱讀品質，新聞漫畫的字體、圖畫掃描的細節，乃至編寫獨立網頁呈現專題，都成為編輯團隊致力調整、設計的部分。

除了條漫之外，在《報導者》與慢工出版社的案例中，新聞漫畫依然以紙本書的形式推出。在前者的情況中，是因漫畫出版社蓋亞文化加入製作團隊，使得紙本書的載體重要性提升，更使漫畫的創作與排版轉變為橫向閱讀的傳統多格漫畫形式；而後者則延續了該出版社一貫以來以實體作品為主要出版商品的模式，不過同時也結合了半數章節的線上版本，供讀者試讀。

（二）漫畫作品的宣傳與延伸

透過新聞漫畫作品，新聞媒體與出版社除了與社會大眾溝通議題之外，還可以藉此有許多社會合作或實踐的可能。因此，在辛苦產出新聞漫畫作品後，如何

宣傳作品使得更多人有機會接觸，甚至開展出其它曝光機會，對新聞漫畫此一新興型態的新聞形式來說，格外重要。

在本研究案例中，製作團隊主要透過 Facebook、Instagram 等社群媒體宣傳新聞漫畫作品。本研究統計六篇新聞漫畫作品相關的社群平台宣傳資訊，彙整詳見附錄（表五）。

統計表格中，首先可觀察到的是六部作品製作團隊社群宣傳之頻率與貼文數量。參與「報導者事件簿」的《報導者》與蓋亞文化團隊，以及出版《緬甸，最後一搏》的慢工出版社，相對較積極且頻繁宣傳所推出的新聞漫畫作品。除了多次宣傳新聞漫畫作品本身外，還包括其他相關活動，如新書發表會、座談、原畫展或合作案之資訊。由於這些延伸活動的策劃，連帶使得慢工出版社在宣傳《緬甸，最後一搏》的期程上橫跨了近一年半的時間，在六部作品中擁有最長的宣傳期，顯現出版社意圖透過宣傳延長作品的曝光機會。相較上述兩者，〈烏克蘭的線上生活〉與《幻獸之死》的製作團隊則主要就作品上線的時間點進行宣傳，未有作品之外的相關策展或延伸。《幻獸之死》另因該作獲得 SND 最佳新聞設計創意競賽「環境與科學：含氣候變遷」及「4a.插畫：委託插畫（單幅）」的獎項，因而在作品上線一年後有再度的宣傳。

在這些社群宣傳的量化成果中，《報導者》在新聞漫畫作品的宣傳上相對獲得較多的按讚與分享，其中尤以具有開創性的《留學黑工》為最，首篇 Facebook 貼文甚至獲得 1.4 萬讚，與其它社群宣傳間有不小的讚數差距。

若談論「媒體」在宣傳新聞作品時的角色，可觀察到《報導者》、《端傳媒》與《鏡周刊》平時宣傳一般新聞報導時，多半採用在社群平台張貼報導連結、摘要或圖卡的方式，使閱聽眾能快速獲知新聞概要，並進入報導頁面進一步閱讀了解。在三個媒體所推出的新聞漫畫案例中，〈烏克蘭的線上生活〉比照《端傳媒》多數新聞報導的宣傳模式，採用張貼作品連結搭配簡短文字摘要的方式。而這樣的形式，也是當今臺灣媒體普遍使用的社群宣傳模式。

《幻獸之死》雖也採用了張貼作品連結的常見形式，但在「宣傳管道」上卻出現了值得關注的變動——媒體《鏡周刊》未在該作上線的第一時間發布漫畫相關宣傳貼文，只有在後續專題得獎後，以張貼《幻獸之死》專題網頁連結的方式宣傳漫畫部分。而在《鏡周刊》的社群平台中，除了前述漫畫專題得獎後的宣傳貼文外，便沒有其他與「新聞漫畫」相關的宣傳；另一篇宣傳貼文，則是聚焦於該作的原始文字報導。

《幻獸之死》為結合新聞漫畫、報導及互動式網頁的專題，以獨立網頁的形

式呈現。不過在《鏡周刊》的新聞網站中，另有一篇標題為〈【時代現場】幻獸之死 垃圾漩渦與人類世的滅絕〉的文字報導，該報導便是《幻獸之死》新聞漫畫專題的原始全文報導，像是報導中採訪了關心海洋議題的林群、貓哥，而這些人物的故事在《幻獸之死》專題中則化作漫畫形式被呈現。

《幻獸之死》漫畫專題之主要社群宣傳途徑，主要為新聞漫畫的製作團隊成員，包括記者胡慕情 Facebook、漫畫家曾耀慶 Facebook 以及慢工出版社之 Facebook 粉絲專頁。胡慕情解釋，《幻獸之死》雖於《鏡周刊》媒體上刊出，但這個報導的發想則出自她自己隸屬的鏡傳媒旗下品牌「鏡文學」（訪問胡慕情，2024 年 8 月 16 日）。組織編制上的差異，使得《鏡周刊》在為該作宣傳時，作出了較為強調原始報導的選擇。

 鏡週刊 · 追蹤
2022年6月20日 ·

2022年2月1日，一頭罕見的革龜擱淺新北貢寮沙灘，若非有兩隻鰭足外露，這頭洩困於沙灘的海龜，已難辨面目...

👉 加鏡會員月月抽手機 → <https://bit.ly/3MeNa>
👉 加鏡LINE新聞不漏接 → <https://reurl.cc/1o5eND>
👉 下載鏡App看即時獨家 → <https://reurl.cc/RbZvZg>



MIRRORMEDIA.MG

【時代現場】幻獸之死 垃圾漩渦與人類世的滅絕

2022年初，有頭罕見革龜擱淺在新北貢寮海灘，雖順利搶救，隔日仍不幸死亡。解剖發現，革...

👍👎👤 27

👍 讚 💬 留言 📧 傳送 ➦ 分享

圖片來源：《鏡周刊》Facebook



鏡週刊

2023年5月25日 · 地球

SND最佳新聞設計創意競賽 《鏡週刊》幻獸之死報導獲2優選

6

1 則留言



讚



留言



複製



分享

圖片來源：《鏡周刊》Facebook

除了〈烏克蘭的線上生活〉與《幻獸之死》之外，「報導者事件簿」系列的宣傳方式則相較該媒體平時的報導宣傳有較多變化，從中可觀察到《報導者》根據作品的圖像傳播特性搭配各社群平台的特質，產生出不同的宣傳模式，因而展現出更多面對此一新興傳播媒介、新聞產品的企圖心。

《報導者》除利用 Instagram 的限時動態刊出漫畫全文，更設為精選使得漫畫內容得以保存於該社群平台。²另一方面也選擇另闢噗浪 (Plurk) 的傳播管道，系列中除了《神木下的罪行》外，另二作皆運用此社群平台宣傳漫畫與報導。洪琴宣透露，當時《報導者》為宣傳《留學黑工》開設噗浪帳號，原因是「因為我覺得我就是要把這個內容丟到有在看漫畫的人的社群」(訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日)。噗浪是成立於 2007 年的微網誌型態社群網站，由於其聚集同好者的效

² Instagram 的限時動態 (Story) 為一種用戶分享即時資訊與近況的功能。一般而言，限時動態在發布 24 小時後便會消失，不過用戶也可透過將限時動態設為精選的方式公開保存並顯示於個人頁面中。

果高，且著重於內容分享，因此讓許多漫畫家選擇在噗浪發表、宣傳作品，過往針對漫畫家使用社群網站宣傳的研究也指出，頁漫在噗浪上獲得的讀者迴響、讀者後續的支持行動，皆較 Facebook、Instagram 更佳（吳易貞、劉芯妮、楊萍媛、胡淳茵，2022）。



圖片來源：《報導者》Plurk

而除了媒體、出版社等宣傳途徑外，新聞漫畫作品中的重要參與者——漫畫家，其在宣傳上的角色也具有重要意義。從表格中可知，每部作品參與的漫畫家皆有透過個人社群網站宣傳作品，而這樣的宣傳管道也讓新聞漫畫作品有別於一般新聞報導，其傳播途徑不只來自媒體或出版社，更透過漫畫家的既定粉絲與社群經營，拓展、接觸到圖像與漫畫領域的讀者群。

另一方面，在本研究所聚焦之四篇新聞漫畫作品中，由於「報導者事件簿」與《緬甸，最後一搏》有紙本書之發行，因而除了社群宣傳之外，還多了實體推廣的機會與選擇；因實體活動所衍生出的社群推廣，也進一步增加了作品在網路上的曝光機會與宣傳題材。例如《報導者》除了透過臺北國際書展的座談推書，也在基地書店舉辦漫畫的新書發表會，並展出漫畫原稿；《緬甸，最後一搏》則與慢工出版社另一出版作品《來自清水的孩子》共同在「變色的日常」展覽中展出漫畫原畫與試閱本。李雪莉認為，紙本書的推出，相較於原本的網站刊出，多了實體展示的功能與特色，有助於更多策展想像：

我覺得報導漫畫還有另外一個(重點)就是說，當我們有網站上的東西，你很難跟你的讀者有一個接觸點。可是當你去到一個書店，你看到他放了報導者事件簿的漫畫或是海報，你會知道它是有展示功能的。那你除了展示

功能，你還有一個機會，因為我們未來也有可能去做漫畫的策展啊。如果已經有好幾本，我們現在也有台漫館，你也可以做漫畫的策展。會有很多其他衍生出來的可能性，除了只是跟讀者討論議題之外的可能性。（訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日。）

當今新聞媒體數位轉型的步伐逐漸齊一，紙本媒介相對式微。不過對於新聞漫畫此一新聞產品而言，實體的發行與宣傳，有助於接觸更多線下讀者。文化藝術品的大量複製、商品化，使得展覽的價值被大幅提升（陳學明，1996）。製作新聞漫畫的過程中，也能結合記者採訪的資料衍生出許多展覽素材，如原稿、錄音檔等。

另一方面，新聞漫畫本身，也可以帶來新聞媒體／出版社與其他單位或團體合作的機會。從社群宣傳之統計表格與實際訪談中可知，「報導者事件簿」團隊、慢工出版社皆透過推出的新聞漫畫作品，與其他（自）媒體或團體有所交流或合作。例如慢工出版社所出版的《緬甸，最後一搏》與公視「P#新聞實驗室」合作，授權公視將內容與漫畫改編為動畫形式，並結合真實的現場畫面、《緬甸前線》總編輯的採訪畫面，重新整合、編輯為一個新的影音作品。其中，近年興起的聲音傳播媒介，也成為媒體與出版社宣傳新聞漫畫的方式。除了柳廣成曾在由緬甸文化工作者所製播的 Podcast 節目《鳴個喇叭！緬甸街》分享其創作《緬甸，最後一搏》的經驗外，李雪莉、陳怡靜也分享她們因《無體溫關係》探討當代情感議題，因而獲邀上了性知識相關主題 Podcast 節目《Sex Chat 談性說愛》的經驗（訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日；訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日）。在這兩個案例中，新聞漫畫的製作團隊成員藉由在相關議題節目的宣傳，深入了關心此類議題的相關群體或社群。李雪莉認為，新聞漫畫讓《報導者》有機會接觸不同的讀者群體，進而拓展了作品受眾的範圍：

我從來不會（想過）去上這個《談性說愛》的 Podcast（節目），可是他要談的是《無體溫關係》。雖然可能（新聞漫畫的讀者）多少都是《報導者》的讀者，但是如果我不做這些題，或者是沒有這個書面的東西，我可能還真的不會走到這麼遠的地方。我可能也不知道原來我們的內容去到那些讀者身上，（發現）喔原來我有這樣的一群讀者。如果你不做這些不同的題材，甚至不同的作品出來，你都不知道我們的讀者是長這個樣子。（訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日）。

因此，從這些媒體產製新聞漫畫的經驗中，可以看出新聞漫畫不僅是媒體拓展閱聽人群體的媒介，更可以開啟與其他媒體或領域的合作關係，進而有助於讓新聞議題深入社會其他角落，促進外界對媒體品牌與內容的認知。

第三節 現場重構：新聞漫畫中事實與創意的平衡

在新聞漫畫作品中，由於本質為新聞報導，因此事件的細節與狀態、事實的描繪與刻劃在此類漫畫作品中不僅重要，無形中也遵循著新聞產製的各項標準；但另一方面，由於圖像的感性特質，不論畫面或意象上結合了許多漫畫家的創意發揮與詮釋，這也是之所以使用漫畫媒介呈現新聞議題的靈魂所在。因此，製作團隊如何拿捏真實性與創意性，向來是新聞漫畫製作過程中需關注的重點。

前人研究指出，要從新聞漫畫作品中衡量文本是否具有真實性，可從「作者的在場」、「（插畫與實物之間）物理的相似性」、「風格」、「書面證據」及「後設故事」的面向檢視（Weber & Rall，2017）。實際訪談本研究案例參與者，則可發現不論在漫畫的對白與文字敘述、場景描摹或參考資料上，這些細節的考量與檢核皆有賴記者、編輯與漫畫家的合作及編修。因此本節將奠基於 Weber & Rall（2017）所提出的五大面向，進一步彙整為「敘事」、「場景描摹」與「參考資料」三個部分，進而梳理新聞漫畫團隊的實務經驗訪談。

一、敘事

在新聞漫畫中，除了插圖之外，文字除了牽動新聞漫畫劇情滾動，也是引導讀者具體思考事件的符碼。綜觀新聞漫畫中的文字敘述部分，可分為「旁白敘述」與「角色對白」兩部分。「旁白敘述」指的是敘述事件的文字，「角色對白」則指漫畫中角色的發言。因應不同的作品，旁白敘述之人稱也有所不同。在本研究的所有作品中，皆採取以人物主角或記者的第一人稱敘事角度。特別的是，其中〈烏克蘭的線上生活〉與《緬甸，最後一搏》以記者本人作為敘事者，也因此達到了「作者／記者在場」的呈現。

從敘事的部分，最可明顯看到編輯台因漫畫易讀性與流暢性的實務考量，而針對原本的新聞結構與角色進行調整或整合的設計。洪琴宣指出，在《留學黑工》的對白約七成都是人物受訪時的原話；其餘連接性的敘述，記者則有參與編修（訪問洪琴宣，2024年5月7日）。

而在新聞漫畫的內容上，也時有重新規劃劇情線的實務調整。例如在《無體溫關係》中，劇情設計由一位上班族女性作為主角，進而帶出深度報導中情感經濟、情感需求的不同面向。包括該位女性使用語音交友軟體與一名擔任矽膠娃娃修復師的男性聊天，並於之後受邀參觀矽膠娃娃工坊，了解此一產業的面貌；另一方面，她也在網路平台提供「出租情人」的服務，在過年時陪同一位興趣是參

加女優攝影見面會的男性回鄉見父母。這些不同面向的產業探討，在《無體溫關係》系列報導中其實分屬不同篇章，對應到的也是不同當事者的故事。不過在這樣的劇情設計中則看出，此作並非如《留學黑工》、〈烏克蘭的線上生活〉或《幻獸之死》那般，將具體的新聞人物刻劃進漫畫中，而是將不同的新聞當事人故事整合並體現在此位女性角色身上，讓劇情的推進與敘事角度能更有力、清楚。另一方面，陳怡靜也解釋，該作結合了紀實性的採訪內容與架空的角色設定，也讓該議題的討論不會淪為極具個人指涉性，甚至是片面化的經驗展現（訪問陳怡靜，2024年5月21日）。



圖片來源：《報導者》

針對這樣的調整設計，李雪莉認為角色整合背後的故事依然是真實經驗，加上有新聞田野調查、深度報導的基礎支撐，因此並不認為這樣的調整會影響讀者的新聞識讀：

他（讀者）自己還是可以判斷的啊。他可以連結到他們的經驗，或者是不知道的人也可以知道說，欸有這樣子的一群人。因為我們並不是虛構這種現象，這都是去採訪的嘛。那也有出租情人，這些都不是我們虛構的，（是）

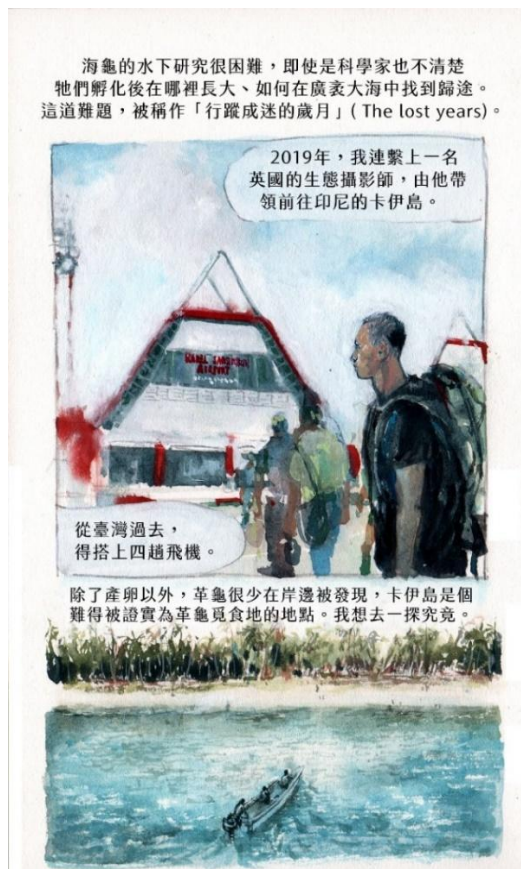
真有其事。但是在敘事上因為（這樣的調整）可以比較流暢一點。……我覺得現在非虛構跟虛構之間，其實越來越多虛構的東西它是 based on 你有很大的田野，但是因為讀者知道我們是都是 based on 很多的田野，再加上它已經有文字的內容，所以我不覺得會擔心什麼。（訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日）。

上述訪談提及讀者對新聞漫畫虛構性的認知，與江靜之（2018）的研究結果不謀而合——讀者了解漫畫是奠基於經過精細田野調查過程而完成的報導內容，而整個專題也透過同時結合了漫畫與報導強化了兩種媒介之間的關聯性與詮釋性，因此並不認為讀者會因為敘事角度或故事線的重新編排，而就此有誤解為虛構的可能性。

二、場景描摹

關於漫畫中場景的描述與細節安排，相較記者而言，漫畫家在創作階段對空間資訊的掌握度顯見有更多需求。

曾耀慶分享，在刻劃《幻獸之死》的海洋景觀與人物時，自己格外注重細節描述是否符合真實狀況。例如畫水母時，就必須考慮到這片海域出現哪一種水母才合理；又或者人類角色的肢體姿態，以及機場、船隻等環境細節的刻畫，他也會藉由進一步查詢網路相關資料、影片去確認報導中未寫明的面向。例如在其中一篇漫畫〈海龜癡漢〉中，提及蘇淮動身前往印尼卡伊島進行海龜的水下研究。在畫格背景中描繪的三角形屋頂建築物，如實還原了印尼卡伊島上的機場——卡雷爾·薩德斯維圖本機場（Bandara Karel Sadsuitubun Langgur）極富特色的建築外觀。



圖片來源：《鏡周刊》

從印尼機場的案例中，可看出漫畫家對於場景設定的用心。曾耀慶解釋，在繪圖背後的這些細節查證，或許讀者並不會意識到，但是對於場景的刻畫，還是必須遵循事實的原則。他也認為，虛構與否都需要有相應的創作理由：

一個真實的事件你要漫畫化，它需要漫畫化的邏輯。那同樣的邏輯，你要虛構，要有你虛構的理由。你如果沒有理由去做虛構，那就不要虛構。（訪問曾耀慶，2024 年 5 月 30 日）

在本研究之案例中，除了參與《神木下的罪行》的漫畫家森森有跟著記者與編輯實際上山進入新聞環境之外，其餘漫畫家皆未實際參與採訪或走訪新聞場景，僅是透過記者的文稿、帶回的相片與資料建構出對議題的理解。因此，無法實際參與的漫畫家為了讓自己對於新聞現場的細節更加理解，他們多半會透過 PM 或漫畫編輯的中介，盡可能地針對事件細節向記者端詳細發問與確認。

洪琴宜指出，例如廢廢子在繪製《無體溫關係》時，由於需要繪製人物在工廠裡的移動、走位，因此也對於矽膠娃娃工廠的空間布局、娃娃如何在工廠裡被

運送的部分提出疑問：

她（廢廢子）問了很多，其實是她要畫矽膠娃娃工作室。那時候我們還請攝影記者畫了一個平面圖，（描述）那個工作室是怎樣走進去，然後那些娃娃放在哪裡，然後工作台又在哪裡。……還有比如說像廢廢子會問很細節是，欸那娃娃怎麼被運送？然後攝影記者（回覆）說「喔我剛有拍一張是他們拿推車來推」，然後他就（拿）推車（照片）給你參考。……這種就真的很細節，漫畫家的（畫作）場景要轉換的時候，他就不能空想，那個房間的配置要是正確，（否則）比如說（人物）要轉彎，然後就轉到一個不知道什麼地方，不能這樣子。（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日）。

從上述訪談中也可看到，在漫畫繪製的過程中若有關新聞現場的場景資訊需要確認，攝影記者所拍攝的照片是協助未親臨現場之漫畫家取材的重要材料。例如《留學黑工》漫畫具體描繪出學生的樣貌、因過度工作而腫脹的膝蓋，以及來自學校的欠費催繳單；〈烏克蘭的線上生活〉中則還原了 Tetiana Lisna 的書桌擺設。這些關鍵的場景與事證，漫畫家皆透過記者端所提供的照片獲知、掌握事件中人事物的狀態（訪問柳廣成，2024 年 5 月 10 日；訪問陳筱涵，2024 年 6 月 4 日）。

不過除了根據記者端所提供的資訊繪製漫畫外，在部分情節或場景刻劃的過程中，漫畫家也會透過自行查證、蒐集資料的方式，完整漫畫作品中的背景細節。

本研究所訪問的三位漫畫家皆表示在創作時曾經自行找尋其他相關資料，使自己進入議題的世界。除了上述曾耀慶在創作《幻獸之死》時透過相關影像進行場景取材外，柳廣成在創作《留學黑工》、陳筱涵在創作〈烏克蘭的線上生活〉時，也都曾分別找尋相關新聞報導閱讀（訪問柳廣成，2024 年 5 月 10 日；訪問陳筱涵，2024 年 6 月 4 日）。

除了實際場景之外，關於新聞內容中虛構或象徵性概念的體現與刻劃，也可在新聞漫畫作品中看見。例如〈烏克蘭的線上生活〉中描述，烏克蘭人在戰爭無法出門的狀況下，高度仰賴網路與社群媒體的交流，無形中實踐了 Meta 創辦人祖克伯（Mark Zuckerberg）的元宇宙構想。



圖片來源：《端傳媒》

在上圖中可看到，陳筱涵將「網路行為」的文字形容，轉換為帶點超現實感的圖像語言。烏克蘭人們在祖克伯的「腦中意識流」中談天互動，藉此表達烏克蘭人正在戰爭日常中實踐著元宇宙的概念。

除了〈烏克蘭的線上生活〉之外，在前述第一節中也曾討論過《留學黑工》與《緬甸，最後一搏》作品中的隱喻情節，如「希望之書」的概念，或是以飄落羽毛描繪抗爭者的意象。這些在新聞漫畫中出現的虛構場景，多半是建立在象徵性意涵的展現，或是重要新聞時刻前後的鋪陳。

不過，即使在本研究幾個案例中可看見虛構場景描摹手法在新聞漫畫中的運用，但產製團隊成員之間也可能針對此種「非絕對真實」的事件描摹有意見上的不同，並且體現於作品的呈現。

例如黃珮珊回憶《緬甸，最後一搏》的製作過程，擔任漫畫編劇的斐德希克·德波米對事實如何在漫畫中被呈現有所堅持，因而產生雙方對作品中真實與創作部分的認知差異：

他(斐德希克·德波米)非常在乎一切的真實性，然後在乎到一個我覺得我們已經沒有任何創作空間的地步。到最後我就覺得，我們何必找廣成

（這樣）一個這麼會採用象徵隱喻手法的創作者，然後我們何必把它畫成一個漫畫，你就去做一般的報導就好。如果你要這麼寫實的話，老實說我個人的理念是，當然在文字的描述（上）讀者該知道的東西不能脫離真實性，（但）既然都已經跟記者合作，其實他們就是可以擔任一個審判，提供資訊、提供參考，那是一個很好的東西。（訪問黃珮珊，2024年5月14日）。

黃珮珊認為，新聞漫畫形式在不偏離真實的基礎下，應允許漫畫家創作的一定空間；而由於團隊中有記者的參與或新聞媒體的參考，使得事實的查核能受到新聞專業的把關、給予建議。

柳廣成也說明，自己希望的呈現方式比較偏向《留學黑工》，採取以事實為根基，但結合各種比喻手法或分鏡去創作漫畫。不過斐德希克·德波米則認為繪圖部分必須高度奠基於事實或照片素材，並且希望能透過漫畫為新聞事件定錨一個具有深刻印象的代表性場景：

他也很執著於事實的呈現，跟我的了解有一點不一樣。我認為是可以有意象的表現，那他就不太同意。所以就是現在這種手法就是折衷一點。……但是因為他就是原作嘛，所以他的意見我們需要更加重視。（訪問柳廣成，2024年5月10日）。

在事實與創意的平衡過程中，製作團隊間彼此也可能因為對「紀實」的程度與定義不同，而有意見上的相左。在實際繪製漫畫的過程中，則須仰賴團隊成員間的協調與折衷。

綜觀新聞漫畫案例，可看到關於新聞場景的描摹與展現在創作上的多元表達。有些漫畫家運用象徵性的筆法呈現虛擬性空間（如網路世界）或情緒意象的表達；有些漫畫家則透過實景的刻劃，還原出事件的臨場感與真實性。漫畫家在場景取材的過程中，除了參考媒體提供的文字與照片外，他們也會自行透過相關新聞資訊、影片，甚至親臨現場的方式，試圖更加詳細理解新聞的場景建構。

三、漫畫參考資料

新聞漫畫的內容是以新聞報導或議題為本，進而透過漫畫媒介重新詮釋之。在這樣的基本構成下，新聞漫畫的參考依據與論述基礎，便在於其新聞文本。在本研究的案例中，恰好分為兩種類型——《報導者》及《鏡周刊》採取漫畫結合

文字報導的綜合呈現形式，而《端傳媒》與《緬甸，最後一搏》，則採取全篇／本漫畫的形式。從這樣的形式編排差異中可看出，最大的差異點便是作品是否藉由編排凸顯新聞文本角色，使新聞漫畫作品並非只是漫畫，而是一種結合文字、照片或其他媒介形式的大型策展。因而在如此邏輯下，漫畫的參考資訊如何被揭示、展現，便有編排層面上的不同。

對於《報導者》、《鏡周刊》來說，漫畫是奠基於報導內容之上，進而編劇、繪圖，因此這類漫畫的參考資料即為報導本身。當讀者看完漫畫之後，或可如「報導者事件簿」的編排，在漫畫篇幅之後緊接著是文字報導、照片，人們便可從報導中進一步對照、理解議題的詳細情形；或如《幻獸之死》的編排，透過獨立網頁匯集文字與互動式頁面，讓閱聽眾具體理解相關數據或現狀。

不過，若將焦點移轉到全篇／本漫畫的類型上，由於在編排上未有文字報導的獨立出現，因此該如何彰顯漫畫內容的參考依據，便需要藉由其他不同的方式展現之。

〈烏克蘭的線上生活〉改編自記者 Tetiana Lisna 的文稿，但媒體卻未另外刊載這篇六千餘字的文稿於新聞網站中，而僅呈現改編後的漫畫部分。不過，《端傳媒》選擇在漫畫篇幅前安排一段編按，解釋事件背景與記者（同時也是漫畫主角）的處境：

戰爭初始就逃離了基輔的烏克蘭記者 Tetiana Lisna，如今生活在西部的利沃夫（Lviv）。她說，即使在相對安全的烏克蘭西部，除了偶爾出門買雜貨，大多數烏克蘭人都很少出門，實際上，「人們的生活在智能手機上。」

戰爭已經 40 餘日，這個國家絕大多數的經濟已經停止，超過一半工作年齡的公民沒了工作——有人有預付工資，有人「無薪休假」，有人的公司早就完全沒有現金了。但是，幸好，烏克蘭手機網絡信號好、流量價格還低廉，也是天各一方的人們溝通的唯一渠道。於是，手機屏幕裏的噩耗與掙扎，以及還能聯絡上的、遠方的親人朋友的點滴交流，構成了 Tetiana 這些天的生活。

這是端首次嘗試漫畫形式，帶你走進戰爭中，烏克蘭人的線上生活。

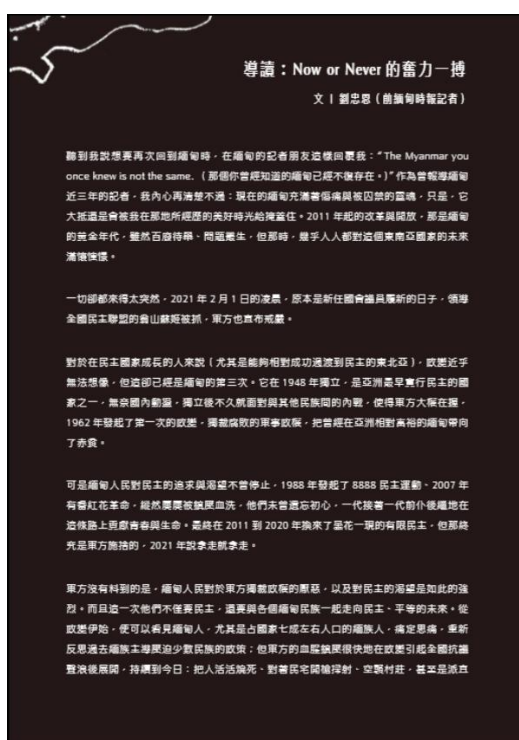
（〈烏克蘭的線上生活〉編按，2022 年 4 月 5 日。）

此段編按從編輯第三人稱之視角出發，概述了本篇漫畫原文報導中的記者真實經歷與目前的生活狀態。雖然從內文中並未提及相關的新聞參考資料，但由於該篇漫畫戰爭題材的特殊性，以及漫畫本身切角即是聚焦當地人的生活經驗，因此導

致新聞內容的參考資料即是奠基於記者本人之經驗與所述內容。

另一作品《緬甸，最後一搏》雖同樣也是全本漫畫，但相較〈烏克蘭的線上生活〉，則有更多關於取材參考資料與漫畫中提及之事件的相關說明。

在《緬甸，最後一搏》中，於漫畫正篇開始之前先安排了由前《緬甸時報》記者劉忠恩寫的導讀，先透過有緬甸經驗的記者筆觸，以文字讓讀者對緬甸軍事政變的事件背景、社會氛圍有所認識；其後，在「焦點」章節中，則安排了與緬甸政變事件有關、漫畫中述及的各種名詞解釋，如「翁山蘇姬」、「敏昂萊」、「番紅花革命」等。



圖片來源：《緬甸，最後一搏》



圖片來源：《緬甸，最後一搏》

至於在參考資料的呈現與取材上，相較其他三家媒體之作品有報導故事作為支撐，並有媒體角色參與消息的核實與把關，《緬甸，最後一搏》則未與新聞媒體機構合作。不過，製作團隊選擇彰顯作品新聞性與真實性的方式，是將製作此篇新聞漫畫的參考資料與資訊來源詳列於書末，向讀者說明漫畫內容的編寫與呈現皆有所本：

要完成這樣一本書，沒有明確的消息來源是絕不可能的。因此，我們必須向所有讓可靠訊息得以送出緬甸的人致敬，包含在緬甸冒險進行調查工作的所有媒體記者和組織。書中某些人物說的話，來自斐德希克與許多人的交流。人物柔雅范敘述的故事，也部分來自 2011 年 5 月在挪威奧斯陸的一場演說；而 13-19 頁畫面人物的話語，則部分源自一篇文章、部分結合斐德希克和一位仰光的緬族青年的討論。其餘的，是他在下列媒體文章中所汲取，書中有時或許更動一兩個字，但我們始終留心不改變原來的語意。漫畫家柳廣成為了讓敘事更具張力與動感，將大部分的引述話語呈現在對畫框中，並且賦予說話者容貌，多數是出於想像，希望被引述者不會怨恨我們的用心；自始至終，我們的唯一目的，是讓他們的聲音被聽到。（《緬甸，最後一搏》引用資料，2023。）

從上述說明中可看出，《緬甸，最後一搏》雖非由新聞媒體主導製作，但也透過

取材資料的揭示、漫畫中的體例，顯現出作品在製作過程中所追求的新聞標準，例如他家媒體之新聞參照、斐德希克的人物採訪過程，以及使用對話框引述人物發言。尤其讀者可發現斐德希克的身影出現在漫畫中，透過記者在漫畫中的現身、採訪過程的紀實，強化事件的真實性與臨場感。



圖片來源：《緬甸，最後一搏》



圖片來源：《緬甸，最後一搏》

另一方面，《緬甸，最後一搏》也特別提及漫畫中創意性內容的部分，例如因應漫畫流暢度而稍有潤飾的語句、漫畫家對新聞事件中部分人物樣貌、情狀的想像。透過這樣的書末說明，讓讀者在處於漫畫閱讀情境的同時，也能意識到其中事件的真實性，並理解創作中想像筆法的運用。

綜上所述，在《報導者》及《鏡周刊》採取漫畫結合文字報導的綜合呈現形式中，報導文字即為漫畫論述的最主要參考資料。透過「漫畫前、報導後」的編排順序、集結漫畫與文字的綜合性作品概念，也使得漫畫與報導的份量與角色，在整體作品中是為承先啟後且相輔相成。採取全篇／本漫畫形式的《端傳媒》與《緬甸，最後一搏》，選擇以漫畫作為主要呈現的焦點，因此像〈烏克蘭的線上生活〉雖有原文文本，但媒體方卻未選擇同步刊載在漫畫之後或集結為小型的專題，而是直接改編為單篇漫畫。在缺乏文字報導的直接並陳、參照下，〈烏克蘭的線上生活〉與《緬甸，最後一搏》透過編按前言、具經驗記者的專文導讀、名詞釋義與明列參考資料的方式，呈現出新聞漫畫作品中的新聞性。

第四節 新聞漫畫的創新傳播與未來發展



漫畫雖是許多人日常休閒時的讀物，但將此一媒介運用於新聞議題的呈現與敘事，在臺灣卻是過往少見、目前仍在萌芽中的表現形式。新聞漫畫結合圖像與文字的手法，不僅可被視為媒體為了開創更多新聞可能而發展出的創新傳播策略，也可以進一步從此一媒介的傳播效果了解未來可能的發展。因此，本節除了理解媒體在製作新聞漫畫時對讀者群的想像與認知、新聞漫畫的媒介展現形式外，也根據訪談內容進一步釐清新聞漫畫產業在拓展上恐遇到的二大困難點——製作期與人才資源。

一、讀者是誰：作品分眾與媒介推廣

當媒體投入資源，推出新聞產品或服務之際，可以預想媒體將在策畫前後必定會有相關的調查與目標訂定，甚至對於該媒介形式主要面向哪一群讀者，會有相關的想像。不過，從本次研究的訪談中可知，當受訪者被問及在新聞漫畫的策畫階段是否規劃 TA (Target Audience, 目標受眾)，幾乎所有人皆表示並未刻意設定，言談中也指出不願將媒體投入新聞漫畫的嘗試，被貼上一種偏向「目標導向」的標籤。

甯卉表示，若從訂定目標受眾的角度論，思考路徑會是「先媒介後故事」的思考路徑，但在發想〈烏克蘭的線上生活〉時，反而是議題影響了媒介的選擇：

它是一個不同的路徑，它有個特別強的新聞事件的背景在。所以如果說有什麼 TA 的話，可能想更多的是「大家都很關注」。在很多人關注的心情下，你給了一個理解烏克蘭的不同方法，它是一個理解的角度。不是說我今天想要去做漫畫，然後我去找一個適合漫畫的故事，慢慢花時間去做，同時在風格上和製作上也想說到底要給誰看，它不是一個自上而下的過程。反而其實是被新聞事件驅動的一個 attempt (嘗試)。(訪問甯卉，2024 年 6 月 6 日。)

李雪莉與陳怡靜則不約而同指出，在製作新聞漫畫的當下，《報導者》並不會特別去設定目標讀者。由於新聞漫畫探討的議題多具有公共性、社會性，因此對於讀者的想像與作品的流動，其實並非絕對(訪問李雪莉，2024 年 4 月 26 日；訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日)。

而在討論新聞漫畫的創新傳播過程時，漫畫媒介如何被推廣，也可從新聞網

站的付費牆（paywall）一窺端倪。

對於許多歷經數位轉型的媒體而言，在新聞網頁設置付費牆，除了增加媒體收入，更是一種使用者付費的閱聽概念。所謂的付費牆，指的是未付費閱讀新聞的讀者，在網頁上便無法免費看完全文，通常僅能看到開頭段落或一半篇幅，後續系統則會要求付費以解鎖剩餘內容。不過，新聞漫畫雖作為一種新聞形式，同時也是媒體所推出的新聞產品，在本研究的案例中，除了《報導者》為非營利獨立媒體、未有付費牆制度外，其餘二家有採行付費牆制度的《端傳媒》、《鏡周刊》卻皆未在其新聞漫畫內容上設置付費牆，而是採用全篇免費公開的形式。³

黃珮珊指出，雖然在與《端傳媒》、《鏡周刊》的合作過程中，皆未討論到年齡或讀者群設定的問題，但黃珮珊認為，〈烏克蘭的線上生活〉、《幻獸之死》會接觸到的讀者樣貌，可回歸討論媒體的原有讀者群。例如《端傳媒》在〈烏克蘭的線上生活〉雖未設置付費牆，足見媒體想擴散此種新聞創新成果的廣度。但《端傳媒》多數文章是付費才能閱讀全文、採行訂閱制，因此主要會接觸到漫畫的讀者，與《端傳媒》的既有讀者有高度重疊；《幻獸之死》則因為《鏡周刊》本身讀者群樣貌相對更加廣泛多元，加上部分讀者恐對海廢議題沒有太多了解，因而在製作上的思維也會有所不同：

因為海廢這個議題，有點像是關心的人就關心。我覺得他比較是想要用一個視覺上有特色的東西去吸引一些普羅大眾，因為這個東西看起來有點特別，然後他（大眾）就（能因此）了解跟海廢有關的東西。（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日）。

從《端傳媒》與《鏡周刊》的媒介推廣方式中，可看出媒體藉由打破付費牆的形式，期待使更多非會員讀者「嚐鮮」，也有利於作品的擴散與傳播。陳筱涵也認為，當訂閱制媒體初次嘗試新聞漫畫此一新的媒介形式時，主要的目標應是了解讀者對新聞漫畫的接受度，另一方面也希望提升作品的廣度。因此將新聞漫畫排除在付費牆之外，則是這個階段必要的選擇：

可是《端》這一篇特別沒有開（付費牆），它（的慣例）就是它所有的（文章）會開幾篇是不用付費的，（但是）這篇它如果又再用付費（牆），我想更少人看，所以這個它一定是要開放的。而且尤其是這個如果要嘗試看看讀者的反應的話，它一定得開放。（訪問陳筱涵，2024 年 6 月 4 日）。

另一方面，除了網路刊載的曝光管道外，《報導者》與慢工出版社《緬甸，

³ 〈烏克蘭的線上生活〉原未設置付費牆，但筆者於 2024 年 9 月 24 日再次查詢時則發現該篇漫畫已被設置付費牆。

最後一搏》則因皆發行了紙本新聞漫畫書，所以在雙載體並行的狀態下，《報導者》與慢工出版社還需進一步考量紙本書商業發行與網路公開的平衡關係。

洪琴宣指出，在第二、三集的出版時程安排上，蓋亞與《報導者》商討後決議讓紙本書的開賣早於網路發布，以維持出版社的營利需求：

那我覺得就是（每一集的出版）狀態有點不一樣，因為蓋亞出版其實也有不一樣的考量。像我們一開始如果是第一本的話，那個考量就是我們這個題目其實跟我們的專題是息息相關的，所以它刊出的時候應該是跟專題同時刊出，那讀者看到這個漫畫就覺得這故事是很有共鳴的，他就會再看專題的其他文章，那時候的策略是這樣。（但第二集後）比如說蓋亞他們可能就會有賣書的考量，所以他先出了這個書之後他還不希望這套漫畫可以（馬上）刊在網路上面可以看，因為真的就是要有營利的需求，（否則）大家就不會買書。所以可能是就是過了一週或者怎麼樣，事後再刊登在我們的網頁上。我們幾乎還是要求說我們想要同步啦，因為《報導者》就是全都是免費（閱讀）的。（訪問洪琴宣，2024年5月7日）。

至於本就以紙本書為主要載體的《緬甸，最後一搏》，慢工出版社則是採行在網路免費公開前五章節的方式。這樣的操作，創造出一種「類付費牆」的功能。讀者若想繼續了解漫畫其餘六章節之內容，就必須購買紙本書以閱讀。

綜上所述，《報導者》與《緬甸，最後一搏》分別採取出版時程錯開、公開部分內容的形式，一方面維持了新聞的公共性／公開性，一方面也致力維持了紙本書的銷售需求。

雖然從案例媒體對新聞漫畫媒介的推廣上，皆透過公開型態力求達成創新傳播；但與此同時，新聞漫畫本身也會因媒體本身的受眾性質、關心的議題而有傳播受眾上的差異性。例如陳怡靜便認為，「報導者事件簿」未必容易打入普羅大眾的閱聽視野：

我個人也覺得，這群讀者有可能會是去看紀錄片影展的讀者。我不會認為他很容易進入庶民，他可能還是有一定的知識程度在，但是紀錄片影展（的觀眾）有一些是庶民。但我不認為「報導者事件簿」是一般人都會有興趣的，我這樣會不會太直接？（訪問陳怡靜，2024年5月21日。）

因此，若要綜合討論目前媒體與出版社在臺灣透過新聞漫畫所展現與進行的創新傳播過程，從受訪者們的訪談結果中，可以觀察到新聞漫畫在臺灣仍處於初期的實驗性階段，因此尚未有強烈而明確的讀者群或目標設定。媒體與出版社雖

藉由全篇免費閱讀、紙本書出版的形式拓展新聞漫畫作品與媒介的傳播，不過在目前三家媒體、一家出版社的案例中，除了《報導者》延續新聞漫畫系列並已發展三集作品外，其餘作品目前皆僅是個案式的發展。關於新聞漫畫的分眾與推廣，目前則僅能一窺初期發展，而尚未能形成較長期且延續性的觀察與定論。

二、半熟狀態：人才資源與製作期程

在前段關於新聞漫畫產製策略一節中，本研究整理並分析了新聞漫畫製作過程中的各種環節，以及參與其中的記者、編輯／PM 與漫畫家等職位。從中可知，當新聞媒體欲投入漫畫領域時，除了需具備與跨領域專業者合作、溝通的能力外，考量新聞漫畫之新聞性，也需要根據媒體量能，進而在策略與製作時程上精準拿捏。因此，對人才資源與製作期程的掌握度，決定了新聞媒體是否能／願意繼續投入新聞漫畫的製作，也影響了此一新聞產品的未來延續性。

綜觀臺灣政府在提振漫畫產業的作為上，除了創作推廣外，還有「獎金補助」的方法，而較多的變革則在 2018 至 2020 年間陸續發生。在獎金補助上，包括文化部金漫獎，以及自 2018 年開始的文化部漫畫輔導金制度，補助個人或出版社的漫畫創作與出版。例如「報導者事件簿」系列（除《留學黑工》之外）、《緬甸，最後一搏》，在作品版權頁中載明受到文化部的贊助。

不過，要使媒介成為常態，需仰賴媒介運作背後的團隊穩定性、流程模式化。但是在本研究聚焦的三家媒體案例中，僅有《報導者》發展出「報導者事件簿」系列，其餘二家媒體之作則僅是單篇作品，目前分別自〈烏克蘭的線上生活〉、《幻獸之死》之後就未有其他新聞漫畫作品推出。

雖然《報導者》已是目前在臺灣發行之新聞漫畫案例中唯一系列化的媒體，但是團隊成員仍從實際經驗中感知到新聞漫畫運作的不易。洪琴宣認為，若從媒體角度論，會想像「漫畫」能夠成為製作新聞專題時常態性被納入考量的媒介，如同目前許多媒體已熟悉並運作上手的融媒體網頁形式。不過其也坦言，這樣的想法在當前實際運作上仍有困難：

但這當然也是有一點困難啦，因為現實上就是要找到一個漫畫家請他畫，那是比較費工的。你要跟他磨合，然後他還要畫得夠快，然後他還要懂得怎麼跟自己（指媒體）工作，然後你（媒體）還要有一個懂得怎麼跟漫畫家工作的 PM 或技術（去）跟他工作。這個就是有點可遇不可求。（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日。）

從上述訪談中可知，媒體在規劃新聞漫畫作品之前，首先須考慮的便是同為內容創作者的漫畫家。漫畫家的工作習慣、創作風格不一，且目前具備與新聞媒體合

作經驗的漫畫家也不夠多。在這個草創階段，新聞媒體除了須與漫畫家在創作上有所磨合，彼此之間在跨專業的溝通上也需要找到平衡。因此洪琴宣也進一步指出「能懂得與漫畫家共事」的中間人角色，如 PM、編輯之於媒體組織的重要性。只不過，兼具新聞與漫畫的經驗者畢竟難找，以《報導者》案例來說，蓋亞文化的加入確實為新聞漫畫系列的推動與延續提供了關鍵性的助力：

比如以我們現在的量能，假設我是記者，我手上有個題目，然後我去跟編輯台提說我想要把這東西做成漫畫。可能編輯台會覺得，那我要找哪個漫畫家呢？可能我們手上沒有這個資源，所以這就不會變成他在想像他的題目可以怎麼發展的時候的一個選項。我們這一套書就是藉由跟蓋亞出版社合作，那蓋亞可能就是每半年會來找我們說是不是有什麼題目適合轉製成漫畫，然後幫我們媒合漫畫家，這樣去製作。（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日。）

從《報導者》經驗中可看出，在目前漫畫非廣泛為新聞媒體所用之媒介，且系列發展仍處在早期階段的狀態下，若新聞組織內部剛好沒有具相關經驗或理解的人才與資源，其實漫畫就並非編輯台會優先選擇、考慮的媒介。因此蓋亞文化所帶來的專業編輯與漫畫家媒合資源，能讓媒體直接借助外部單位的力量，推動新聞漫畫的嘗試。

在《鏡周刊》策畫《幻獸之死》專題時，也遇上漫畫家難尋的相關問題。該篇記者胡慕情一開始只是找黃珮珊討論海廢題材是否適合改編為漫畫，當時黃珮珊並未參與專案。但後來胡慕情遇到找漫畫家合作的困難，因而邀請黃珮珊加入擔任編輯，並協助漫畫化的改編：

但是到最後她（胡慕情）自己試著去發展了一陣子後，就告訴我說她覺得非常困難。她覺得有沒有可能讓我進來擔任編輯的角色，……所以最後我就介入編輯，然後我去找人（漫畫家），要不然前面她人也找不到，也覺得她不了解要怎麼跟漫畫家合作。（訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日。）

從《幻獸之死》的案例中可看出，媒體端如何與漫畫端接洽，進而找到機會合作，對初次涉足新聞漫畫領域者來說，確實可能遇到困難且不知從何開始。而這一點也是借助專業漫畫編輯的人脈、與之合作的優勢。

綜上所述，目前新聞漫畫類型的發展在台灣仍屬萌芽階段，相關人才資源尚未有廣泛、成熟的發展，因而與專業的漫畫出版社或漫畫編輯合作，對於首次涉足漫畫領域的新聞媒體來說，是相對可靠的選擇。

另一個考量，則是關於新聞漫畫從規劃到落實的製作期程。綜觀本研究探討的新聞漫畫作品，除了〈烏克蘭的線上生活〉以十天時間完成漫畫改編外，其餘作品的總製作期約二至四個月不等（訪問柳廣成，2024 年 5 月 10 日；訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日；訪問陳怡靜，2024 年 5 月 21 日；訪問曾耀慶，2024 年 5 月 30 日；訪問陳筱涵，2024 年 6 月 4 日）。

洪琴宣以「報導者事件簿」與過往單篇作品〈原保地〉為例，新聞漫畫的製作至少需三個月，但這樣的期程對於快步調的新聞報導來說，其實已經太慢：

如果它（新聞漫畫）製作期是這麼的長的話，那你要想像是記者已經先採訪到六成，他可能預期他一個多月後他就要出刊，可是後面又兩三個月（漫畫繪製）這樣會超長。那你漫畫要三個月後才產出，那根本就已經過期了。……尤其是我們跟外部漫畫家合作，沒有辦法產製這麼快。那像是我們之前做原保地，那個是我們內部設計師做，但是他也是至少土法煉鋼也會需要……我記得是畫了三個月啦，只是那一套也是調查報導做的比較久，那他們最後就是一起出刊這樣子。但我覺得那個速度還是最大（的挑戰）。（訪問洪琴宣，2024 年 5 月 7 日。）

若進一步剖析新聞漫畫的製作期程問題，可發現問題核心其實與製作流程的熟悉度、外部漫畫家與團隊的相互配合有關。如今在許多新聞媒體中，數位專題的製作也須耗費相當的時間，但隨著製作流程的標準化與熟悉度掌握，「數位專題」的發展也成為愈來愈多媒體常使用的內容表現形式。因此，若未來媒體內部對新聞漫畫的產製過程更加熟悉，也發展出一套常態化的製作模式，或許製作期程的部分便可以不成為媒體在發展新興新聞形式上的劣勢。

綜上所述，新聞漫畫的媒介創新，雖能創造新的閱讀體驗、開拓文化產業跨域合作的機會，但合適人才的缺口與合作熟悉度，以及衍生出的製作期問題，確實是目前新聞業界難以廣泛開展此類媒介創新的硬傷。

在本研究之訪談者中，黃珮珊身為紀實漫畫領域中有較多實務經驗者，進一步坦言在目前經驗尚少的初期發展，媒體未必會在這個階段就立即投入大量的資源。另一方面，臺灣閱聽市場規模小，而相關的補助制度也限縮在本國範疇，因而使議題的開拓與創作有所限制：

就現階段來說，因為量太小、因為大家沒有經驗等等，等於說整個產業裡的每一個角色都是經驗。所以在資源不足的情況下，我可以理解媒體不會想要在資源不足的地方去耕耘一個東西，這個需要一個蠻大的熱情。……因為臺灣的生意太小，大家生活太過雷同、思考模式太過雷同，那今天這

個產業有一個困境的時候，如果你還把這個範圍都綁在臺灣的話，它就會更下跌。(訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日。)

因此黃珮珊正規畫與 Matters 聯合文藝復興基金會所發起的「在場・非虛構寫作獎學金」共同推動相關的獎助計畫，或可透過跨國合作的模式為臺灣新聞漫畫的現狀帶來一些突破。在訪談後，「非虛構漫畫獎學金計畫」於去年末推出，邀集全球創作者投稿華語非虛構漫畫作品。投稿的百餘件作品不僅跨國，也涵蓋了多樣化的社會視角與主題。(在場・獎學金，2024 年 11 月 7 日；2025 年 4 月 18 日。)黃珮珊也希望，透過這樣的協作機會，能夠帶動更多漫畫家、創作者在非虛構題材上的參與，「希望這件事情可以帶來一些新的可能性吧！」(訪問黃珮珊，2024 年 5 月 14 日。)

伍、結論



第一節 研究結果

本研究聚焦新聞漫畫在臺灣的產製經驗與嘗試，從三家媒體、一家出版社的實務經驗中，探討產製團隊如何選定漫畫媒介的形式表現新聞議題，進而從實際面理解媒體與出版社製作新聞漫畫的過程與團隊合作。另一方面，也關注了新聞漫畫在兼具紀實性與創意性的特質下，創作者們如何透過表現形式找出兩者間的平衡。最後，則試圖檢視新聞漫畫作為一種創新傳播的手段，產製團隊如何去推廣這樣一種新興的媒介形式；以及未來若走向成熟發展，會遇到的人才與製作面問題。

本章節透過梳理半結構式訪談之內容與新聞漫畫作品，分別從四個部分統整、歸納新聞漫畫在臺灣的發展、產製與策略。

一、漫畫媒介的選擇

首先，本論文聚焦媒體與出版社選擇「漫畫」媒介的關鍵因素與契機，從訪談中可知，製作團隊在選擇以漫畫表現議題時，皆以「內容先決」作為主要的決策理由，也就是根據議題的性質與狀態，進而認為漫畫是合適的呈現方式。在本研究案例中，媒體在展現議題上分別遇到了不同的問題或限制。包括《報導者》在採訪過程中遇到攝影無法深入現場、進而形成影像資料缺乏的問題；又或者《端傳媒》、《鏡周刊》的製作團隊分別意識到俄烏戰況、海廢料議題需要有更多新的詮釋視角與觀點；而同樣預期在敘事中有突破的《緬甸，最後一搏》，則期待能深刻體現該事件的印象，藉此擴大議題能見度也創造影響力。新聞媒體對議題的掌握與洞察，影響了團隊嘗試使用其他媒介創新或突圍的可能性；至於本身就由漫畫出版社所出版的《緬甸，最後一搏》，則在紀實漫畫的範疇下結合了新聞性的取材方法與內容。

與此同時，對漫畫媒介特質的掌握，以及藉由該媒介特性彰顯出議題的不同面向與意義，也是在策畫及選擇媒介形式時的重要部分。從訪談中可知，作品中傳達出「共感」的情緒參與，是影響讀者投入、閱讀的關鍵因素。新聞漫畫作品的主題範圍雖廣泛，但新聞漫畫的圖像媒介則經常被用以處理擁有較多面向、不容易馬上理解或有明確解答的議題，進而使議題得以走入讀者的視野，甚至引發

社會的探討與省思。而共感連結在漫畫結構與編排上的實踐，除了從第一人稱主角的敘事觀點中讓讀者從更貼近的角度理解當事者，進而有所同理之外，也包括用漫畫建構未知／未見的空間、將無形抽象感受具象化的方式，幫助讀者進入議題的情境。



二、新聞漫畫的產製

檢視《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》及《緬甸，最後一搏》在製作新聞漫畫的流程與團隊組成，可觀察到其基本結構為由記者／編劇、PM／漫畫編輯、漫畫家共同協作的型態；而以此結構為基礎，根據媒體或出版社本身的運作型態與發展新聞漫畫企畫的過程，演變出不同的產製流程。不論是記者／編劇或 PM／漫畫編輯的角色，在本研究之案例中皆顯現出與外部單位或專業者合作共創的多元模式。

其中，擔任記者與漫畫家之間橋樑的 PM／漫畫編輯，則在新聞漫畫這樣跨域且多工的團隊中扮演要角。他們除了參與規劃專題、協調團隊成員間的溝通外，也因本身具備的漫畫編輯專業或兼具新聞與漫畫的經驗，使得在橋接過程中不只得以為較為快速地理解雙邊需求與工作狀態，相較他人也能對產業界的概況有更多瞭解。具備這樣的專業與經驗，也讓 PM／漫畫編輯在新聞漫畫的產製過程中參與度高，更可涉足選定合作漫畫家、漫畫編修、劇情與內容的調整與討論等關鍵環節。

在產製過程中，新聞漫畫作品的載體與排版形式呈現，與媒體或出版社之主要媒介形式有所關聯。本研究案例中的六部作品皆有網路版本（《緬甸，最後一搏》為部分章節），除此之外，「報導者事件簿」系列與《緬甸，最後一搏》則另有發行紙本書。另一方面，排版形式也反映了媒介載體重心的聚焦與轉移。在《留學黑工》、〈烏克蘭的線上生活〉與《幻獸之死》中，以較方便手機閱讀、社群傳播的條漫形式展現漫畫，不過《神木下的罪行》、《無體溫關係》與《緬甸，最後一搏》則為因應紙本書的開本特質與圖像展現效果，因而選擇傳統的左右排版形式。

新聞漫畫作品產出後，產製團隊如何推廣作品，或是在作品的基礎之上延伸相關活動，也是值得關注的部分。綜觀本研究之案例，可發現媒體與出版社主要透過 Facebook、Instagram 等社群媒體宣傳新聞漫畫作品與相關活動。從中可觀察到，《端傳媒》與《鏡周刊》在宣傳新聞漫畫的模式與一般新聞作品相同，皆採取張貼作品連結並搭配文字摘要的形式。而《報導者》與慢工出版社除了相對

較為積極、頻繁宣傳外，也因發行紙本書之故，延伸出座談會、展覽等實體活動，使得作品的曝光度得以藉此延長。另一方面，團隊中合作出版社與漫畫家的宣傳與參與，也為新聞漫畫的傳播多了一個拓展受眾的管道。

不過，從案例中也可發現，新聞漫畫雖然被定位或被期待成為一種具備公共性的敘事模式，但在宣傳與行銷上除了媒體本身的社群平台外，另一方面也因其藝術形式，因而與文化行銷、藝文活動有所連結，形成一種文化商品化的展現。因此，新聞漫畫在公共敘事與文化商品之間的張力與複合性，也是該媒介在實際宣傳上所展現出的特點。

三、事實與創意的展現

新聞漫畫並非單純的圖像作品，由於其內容的新聞性、由新聞媒體所組成的製作團隊，使得此種類型的作品無論在敘事、情節塑造上皆須要建立在真實事件的基礎之上，進而加入圖像詮釋的發揮空間。故在新聞漫畫的製作過程中，如何凸顯漫畫作品背後的真實新聞事件與客觀性，需要透過平衡事實與創意的呈現來拿捏。

綜觀前人研究歸納、作品分析與訪談結果可知，新聞漫畫中客觀資訊的體現與詮釋，主要可分為「敘事」、「場景描摹」與「參考資料」等三個面向。在「敘事」層面，除了以對話框區分旁白敘述與角色對白之外，也透過將當事人的原句化作對白、使用記者或作者第一人稱的觀點等方式，凸顯其真實性與新聞性。不過，因應閱讀與敘事之流暢度，在實務上製作團隊也會針對內容、敘事的結構進行部分的編修或加入其他必要的敘述。

而在「場景描摹」方面，則可發現新聞漫畫作品強調真實新聞場景的還原與再現，藉此凸顯新聞事件的真實性。包括《幻獸之死》中機場地景的刻畫、《留學黑工》中校方發來的催繳單，甚至是《無體溫關係》中矽膠娃娃工坊空間的走位與佈局。在刻劃這些場景的過程中，除了漫畫家自發查找相關資料之外，也非常仰賴第一線記者所帶回的採訪資料，才能扣合報導的內容。因而在場景描摹的過程中，媒體端與漫畫家經常需要歷經來回數次的細節確認與討論，進而完成圖像的詮釋與表達。

在六部作品中，「報導者事件簿」系列與《幻獸之死》專題的呈現皆為漫畫與文字報導並陳，因此很容易能讓讀者理解到新聞文本與漫畫之間的連結性與對

照性。但是對於直接將原始文本改編為漫畫全篇（本）作品的〈烏克蘭的線上生活〉及《緬甸，最後一搏》而言，則需透過其他方式強化作品的參考依據。〈烏克蘭的線上生活〉以前言編按的方式，敘述該篇記者 Tetiana Lisna 在烏克蘭躲避戰亂的真實處境，作為體現新聞漫畫作品真實性的說明。而《緬甸，最後一搏》則是透過記者導讀、名詞解釋與參考資料清單的羅列，呈現出漫畫作品背後有所依據。

四、新聞漫畫的創新與未來

新聞漫畫在臺灣的發展仍處於初嘗試的萌芽階段，尚未有大規模或多家媒體共同投入的現象，目前有做出系列規劃、至今持續推出作品的僅有《報導者》，其餘媒體或出版社則停留在個案作品的推出。也因仍屬初期階段，因此從訪談中未能得知案例媒體或出版社有明確的受眾設定。在現階段的發展狀態下，讓更多閱聽眾認識、了解「新聞漫畫」的新興媒介形式，會是重要的任務。因此，除了《報導者》本身即為非營利獨立媒體、網站內容全為免費公開之外，原本採行訂閱付費制的《端傳媒》、《鏡周刊》，則免費公開了各自新聞漫畫作品的閱讀權限，利於大眾讀者的接觸與推廣。至於主要以紙本書發行《緬甸，最後一搏》的慢工出版社，則是採用網站公開前半章節的方式推廣議題。

不過，也正因為新聞漫畫的發展尚未成熟，故從本研究的訪談與梳理中也可發現，若新聞漫畫的媒介形式未來要在媒體編輯室內廣泛被應用，會面臨的最大難題便是人才資源的整合、協調與調度。媒介形式的成熟應用關鍵，取決於相關工作模式的穩定度。但從本研究訪談中可知，新聞媒體與漫畫家的跨域合作不僅需要磨合，共事過程中也經常需要有適當、具備經驗的橋樑角色居中協調彼此。若團隊中缺乏合適人選，則媒體內部可能選擇以「土法煉鋼」的方式自製；再者，也因新聞媒體編制中往往沒有建立與漫畫家合作的模式，若由媒體方自行尋找漫畫家，過程中也可能耗費摸索的時間。也因如此，本研究多數案例目前皆透過與專業漫畫編輯或出版社的合作，讓媒體涉足漫畫領域的過程得以更加順利。

第二節 結果討論



一、學術貢獻

本研究為臺灣首個以新聞漫畫在臺灣之應用與發展為研究主題之學術論文，聚焦於媒體／出版社產製新聞漫畫的過程。以 Bourdieu 場域理論為研究取向，並從個案分析的角度出發，探索以新聞漫畫的媒介形式表現議題的策略，更透過半結構式訪談的研究方法深度理解產製者的實務經驗。

從許多前人研究中可知，「新聞漫畫」雖是一種創新的媒介，但多數學者將研究重點聚焦於新聞漫畫的內容與表現形式，卻缺乏對媒介本身產製過程、專業者之間互動關係以及運用策略上的理解，也較少直接觸及「新聞漫畫」作為一種創新傳播策略的論述與探索。如此一來，人們雖可理解新聞漫畫的議題表現形式與特色，但卻仍舊缺乏對新聞漫畫媒介的如何可能以及實際運作的認知。是故，本研究將研究視角聚焦於產製與策略層面的探討與爬梳，描摹出理解新聞漫畫在臺灣／華文媒體或出版社場域中的概況，同時也奠基於過往研究在媒介特性上的成果，更加深入了解此一媒介形式在當代的定位與應用。

本研究以《報導者》、《端傳媒》、《鏡周刊》與慢工出版社的經驗為例，分析媒體／出版社如何運用漫畫媒介特質敘事，並且彰顯議題力量。其中，本研究的主要特色在於剖析媒體於媒介抉擇、特質掌握上的歷程與思考，並且也根據新聞漫畫如何運用各類手法呈現事實，進行深刻的探討。不僅奠基於前人研究的基礎進一步延伸，也透過融入臺灣／華文媒體作品的案例訪談，更細緻地描繪了實務層面的操作。以下分為兩個面向說明：

（一）新聞漫畫的媒介共感力，成為媒體推廣內容的潛力與機會

新聞漫畫媒介的應用契機，可以自議題取材上的侷限性中開創出，也可以源自於媒體對議題構面的不同想像、開拓與強化。漫畫媒介能在一眾媒介形式中脫穎而出，其圖像詮釋所引發的共感，確實成為能幫助新聞議題獲得讀者注意與同理，甚至留下深刻感受的關鍵元素。在傳統的新聞傳播媒介，如文字、影像、聲音中，資訊的傳達經常是直接而較為絕對的；但在漫畫媒介的世界中，新聞議題不僅有了留白、引發大眾省思的空間，也透過圖像描摹手法，從視覺感受上帶來更多複雜的領略體驗。這樣的媒介特質，對於牽涉面向廣、具有爭議性或較為複雜的議題來說，新聞漫畫的媒介使大眾有機會透過圖像閱讀進入議題，甚至從中

有了想像與思考。

（二）新聞漫畫重視事實與創意的平衡，透過敘事與創作手法彰顯新聞特質

新聞漫畫透過哪些敘事手法彰顯真實性與新聞性，是過往許多前人研究中所關注的焦點。在本研究中，除了延續先前文獻中的觀察，如記者入畫、區隔敘述與對白以及參考資料外，從訪談中還獲知了更多實務層面的細節與操作。例如漫畫家對空間場景的建構與取材歷程，無形的情感與隱喻以具象化的形式展現之。而從實際訪談新聞漫畫產製者的過程中，可理解到如何在確保新聞傳遞真實性的同時，也能讓漫畫有創意揮灑的空間，使得新聞漫畫的媒介能發揮其圖像特性、展現媒介意義的不可取代性，是產製團隊所關心的一大重點。因此，新聞漫畫並非是「完完全全」復刻真實的媒介型態，反而在實務展現中必須兼顧劇情的流暢度、角色的整合、聚焦與取捨，以及因應編排型態而進行的相關調整。

二、實務建議

本論文除了透過學術研究的方法，為傳播學術界貢獻新聞漫畫媒介形式的理解與觀察外，還希望透過訪談與資料爬梳所得出的產業觀察與經驗，從中洞察當代媒介的應用趨勢。另一方面，也進一步指出新聞漫畫跨域協作模式中不同的角色定位，以及產製人才問題的具體分析。

探索產製面的意義在於，本論文可透過梳理目前媒體／出版業界的實務做法，輔以產製結構與作品的探討，為日後有志想投入新聞漫畫的媒體從業者提供研究結果與產製觀點的參考。根據本研究之研究結果，以下提出兩點實務建議：

（一）PM、專業漫畫編輯角色之重要性

從本研究之新聞漫畫產製流程中，除了記者、漫畫家等主創者之外，可從結構與實際協作狀況中得知，橋接兩方工作者的 PM、專業漫畫編輯角色具有相當程度之重要性。具備漫畫／新聞相關知識或經驗的 PM 與漫畫編輯，在新聞漫畫的多工且跨域團隊中不僅能更了解兩方專業者的工作與需求，使計畫的推進更為順暢，更促進團隊的融合與共事，也因此專業各異的團隊中扮演關鍵性或主導性的角色。另一方面，也因其專業知識與經驗的具備，在前期策畫、找尋漫畫家人選的過程中，PM 與漫畫編輯也經常成為抉擇、媒合合適人選的角色。因此，本研究建議未來有志投入新聞漫畫嘗試的新聞媒體或出版單位需重視「跨域人才／編輯」角色在團隊中的關鍵位置，在初期嘗試階段也可考慮與外部的漫畫專業

人才、出版社有所合作。

不過，從本研究之訪談中也可明顯觀察到，除了《報導者》所推出之「報導者事件簿」系列有來自媒體內部的 PM 之外，其餘三作皆是由黃珮珊擔任漫畫編輯。由於黃珮珊在紀實漫畫領域的專業性，加上領域人才的稀缺性，使得漫畫編輯角色偏向單一人選的集中狀態。因此若想擴大新聞漫畫的媒介發展，勢必需要有更多專業者的投入，或是透過累積經驗的方式，逐漸形塑出屬於台灣媒體的新聞漫畫產製模式。

（二）作品與媒介形式的推廣

在新聞漫畫始於臺灣開展的階段，如何讓閱聽眾認識新聞漫畫的媒介形式，將是其中的重點。在本研究案例中，媒體與出版社除了透過社群宣傳與實體活動的形式接觸大眾並推廣作品之外，也透過網路公開或半公開的形式，讓新興新聞表現形式能更輕易地接近讀者。不過從案例中也明顯看出，有發行紙本書的《報導者》團隊與慢工出版社在推廣作品上有較多、較頻繁的行動，而單採網路刊出的《端傳媒》與《鏡周刊》則較偏向以一般新聞出刊宣傳方式執行。本研究建議，在媒體投入新興媒介的嘗試之際，仍可透過各種線上、線下之宣傳執行方式，將媒體的媒介嘗試與作品推廣出去，因而才可能有未來擴大開展、使集結眾人之力的作品不負用心投入的可能。

第三節 研究限制與未來展望

本研究雖在相關研究尚少的情況下，盡力全面性地剖析新聞漫畫的媒介形式、產製過程與創新發展，但在目前的研究切角下，仍然存在未能妥善論及與處理的面向。以下列出兩點研究限制：

一、未涉及新聞漫畫讀者的閱聽眾研究

本研究選擇從產製端的角度討論新聞漫畫的媒介議題，聚焦新聞媒體與出版社如何從發想到實踐，逐步策畫、發展新聞漫畫的歷程。惟在研究媒介形式的傳播過程與影響力之過程中，讀者的意見與思考同樣也是重要的研究面向。擁有不同閱聽習慣、先備知識及理解的讀者，對新聞漫畫的轉譯形式意見會有所不同，也不見得會因此影響新聞資訊的吸收習慣。例如身為本研究受訪者的漫畫家曾耀慶、陳筱涵，都不約而同表示自己平時本就很習慣閱讀報導長文，雖然肯定新聞漫畫身為一種議題的新興表現形式，但對於個人接收新聞資訊的日常歷程並不會有太

大的影響（訪問曾耀慶，2024 年 5 月 30 日；訪問陳筱涵，2024 年 6 月 4 日）。除此之外，當媒體與出版社透過多元形式宣傳其新聞漫畫作品時，當中的受眾吸引歷程及實際閱聽行動的轉換效果，也是理解新聞漫畫作品影響力的關鍵。本研究雖初步透過社群宣傳相關數據整理，指出關於產製團隊在媒介抑或新聞產品的推廣上可以有何觀察，但尚未深入至更進一步的受眾分析層次。考量本研究欲聚焦論述「產製方」此一首要關注面向，因而在閱聽眾的部分未能深入探究。

二、討論範圍僅限縮在臺灣的媒體／出版場域

本研究選擇三家媒體、一家出版社所推出之六部作品，在分析這些新聞漫畫作品的過程中，可見不論新聞漫畫的產製團隊組成或題材選擇，都具有相當多元的面貌。舉凡國外創作者的加入、跨國議題的探討或是跨國媒體如《端傳媒》的編輯與產製團隊，皆反映出新聞漫畫作品的高度融合性與表現性。另一方面，在文獻回顧的章節中，本文舉出了多個國外媒體或出版社的作品案例，因而若能將跨國作品有所對照與比較，可有助於理解不同文化下的媒體與創作者使用新聞漫畫媒介的表現習慣與方法，並從中獲得他山之石的直接借鏡。不過，本研究在爬梳前人論著時，已觀察到多偏重歐美作品的現象；當新聞漫畫的媒介開始在亞洲甚至臺灣有所嘗試，便希望能藉由學術論文補足此一缺角。因此在研究重點的衡量上，以新聞漫畫媒介在臺灣的發展作為主要討論重點。

針對前述之研究限制，本研究建議未來相關研究可從以下幾個面向切入，進行更進一步的探討：

一、聚焦新聞漫畫領域中的閱聽人角色與歷程

未來研究可選擇以閱聽人研究的模式解析新聞漫畫相關領域，可以探究的面向包括大眾對新聞漫畫內容之接收與分析、媒介形式之意見，以及讀者如何解讀新聞漫畫中的議題；另也可擴大論述新聞漫畫媒介推廣的效果與型態。

二、以比較性的視角分析國內外作品

在探討新聞漫畫的作品範疇中，加入相關國外媒體作品的比較。比較面向可包括媒體的產製策略、組織編制型態；又或者是媒體採用新聞漫畫作品的起心動念與規劃，以及作品的表現形態與敘事手法。從這樣的對照中，可進而理解臺灣新聞漫畫的特色與產製狀態，進而補足產製層面抑或媒介知識面的了解，有助於新聞漫畫媒介形式的長期發展與實務投入。



參考文獻



一、中文文獻

文化內容策進院 (2024)。CCC 創作集／CCCwebcomics 追漫台。文化內容策進院。<https://taicca.tw/article/9d40c59f>

文化內容策進院 (2024 年 7 月 23 日)。臺漫攻略看這裡！文策院「臺灣漫畫館」首次進駐漫博會。文化內容策進院。<https://taicca.tw/article/77b0c325>

方偉達 (2018)。人文社科研究方法。五南。

方德琳、孔德廉、陳曉威、Ning Lu (2025)。報導者事件簿 004：鳥籠時代。蓋亞。

中華民國總統府 (2024 年 10 月 19 日)。總統府常設展全新開展 總統：每位國人都民主方舟的領航者 以民主與團結引領國家繼續前進。中華民國總統府。<https://www.president.gov.tw/News/28801>

在場・獎學金 (2024 年 11 月 7 日)。\\ 第一季在場・漫畫獎結果出爐 //。
<https://www.facebook.com/frontlinefellowship.io/posts/pfbid02DE2wMbUEgQ7qbphsGmpyRRTDZdz1ByaqJbFTyA5QDHcCPp3LKiT3hHaD9wEXpA2al>

在場・獎學金 (2025 年 4 月 18 日)。「在場」要推出漫畫獎了！
<https://www.facebook.com/frontlinefellowship.io/posts/pfbid0zKcjZUdcj2GQsChbC4tgg5iA4x44bJqXskqu2Spz6PDitRo5isJg64tnHYSjsarcl>

朱紀蓉 (2012)。重新審視博物館與文創產業——臺灣的困境與機會。博物館學季刊，26(3)，101-109。[https://doi.org/10.6686/MuseQ.201207_26\(3\).0007](https://doi.org/10.6686/MuseQ.201207_26(3).0007)

江靜之 (2012)。從媒材轉換談動畫新聞對傳統新聞產製與標準之影響：以《動新聞》為例。傳播研究與實踐，2(1)：85-108。
<https://doi.org/10.6123/JCRP.2012.007>

江靜之 (2018)。是真，還是假？從閱聽人角度看動畫新聞真實性。中華傳播學刊，34：3-34。<https://doi.org/10.3966/172635812018120034001>

何柏均、嚴文廷、林慧貞、何榮幸、黃禹禎 (2021 年 8 月 17 日)。【漫畫】我的家被買走了？——這些年，流失的原住民保留地。報導者。

<https://www.twreporter.org/a/aboriginal-reserve-dispute-comic>

吳平桂 (2021 年 9 月 30 日)。當漫畫遇見博物館 下》博物館年輕化和漫畫藝術化，打開多元合作可能 ft.法國里爾美術館。文化內容策進院。

<https://taicca.tw/article/e3f8c7d5>

吳志怡 (2002)。女性政治人物媒體形象之政治漫畫分析。傳播與管理研究，2(1)：65-80。<https://doi.org/10.6430/CMR.200207.0065>

吳易貞、劉芯妮、楊萍媛、胡淳茵 (2022)。臺灣原創漫畫創作者經營自媒體之策略探討，國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術學系一〇七級畢業生學士論文集，188-199。

吳懷珍 (2024)。大眾史學實踐——以漫畫為敘事媒介的臺灣文史轉譯：以《CCC 創作集》為例。〔碩士論文，國立成功大學〕。

李令儀 (2014)。文化中介者的中介與介入：出版產業創意生產的內在矛盾。台灣社會學，(28)，97-147。<https://doi.org/10.6676/TS.2014.28.97>

李永得 (2021)。立法院第 10 屆第 3 會期教育及文化委員會「國內漫畫基地暨 CCC 數位平台營運管理檢討與未來我國漫畫產業扶植與推廣計畫」專題報告。立法院議事暨公報資訊網。
<https://ppg.ly.gov.tw/ppg/SittingAttachment/download/2021050730/56115012201205325000.pdf>

李雪莉 (2018 年 3 月 28 日)。一東一西 非營利調查媒體的曙光。李雪莉 Medium。
<https://medium.com/%E5%8F%B0%E7%81%A3%E5%AA%92%E9%AB%94-2020%E6%83%B3%E5%83%8F-taiwanmedia-2020/%E4%B8%80%E6%9D%B1%E4%B8%80%E8%A5%BF->

[%E9%9D%9E%E7%87%9F%E5%88%A9%E8%AA%BF%E6%9F%A5%E5%AA%92%E9%AB%94%E7%9A%84%E6%9B%99%E5%85%89-185221af30e5](#)

李雪莉、孔德廉、廢廢子、蘇威銘、林彥廷、余志偉（2024）。**報導者事件簿 003**：

無體溫關係。蓋亞。

李雪莉、楊智強、何柏均、嚴文廷、柳廣成、洪琴宣、楊子磊（2022）。**報導者**

事件簿 001：留學黑工。蓋亞。

林芷圓（2022）。數位長篇新聞協作與呈現的記者專家知識〔碩士論文，國立政治大學〕。

洪琴宣、陳德倫（2022 年 6 月 20 日）。網路條漫世代崛起！韓國平台如何打造

跨國漫畫生態系、黏住 8 千萬讀者？。報導者。

<https://www.twreporter.org/a/taiwan-comic-new-era-korean-webtoon-experience>

胡元輝（2012）。新聞作為一種對話—台灣發展非營利性「協作新聞」之經驗與

挑戰。新聞學研究，112：31-76。

[https://doi.org/10.30386/MCR.201207_\(112\).0002](https://doi.org/10.30386/MCR.201207_(112).0002)

胡慕情（2022 年 6 月 15 日）。很長一段時間沒在帳號上發布跟工作有關的事。

<https://www.facebook.com/share/p/wBfFEZ5zv6xv7HgW/>。

胡慕情、曾耀慶（2022 年 9 月 12 日）。幻獸之死：垃圾漩渦與人類世的滅絕。

鏡周刊。<https://www.mirrormedia.mg/projects/2022-sea-turtle/index.html>

高千惠（2019 年 4 月 26 日）。當代藝術生產線：後真相年代的圖像化生產。

ARTouch 典藏。<https://artouch.com/art-views/content-11113.html>

張子午、林慧貞、森森、余志偉（2023）。**報導者事件簿 002**：神木下的罪行。

蓋亞。

張淑麗（2020）。圖像看護回憶錄與漫畫之情感修辭：查斯特的《我們不能談些

更愉快的話題嗎？》。英美文學評論，36：93-117。

[https://doi.org/10.6711/REAL.202006_\(36\).0004](https://doi.org/10.6711/REAL.202006_(36).0004)

張淑麗（2023）。創傷倫理化與創傷政治化的圖像辯證：薩科的《加薩註解》。

英美文學評論，43：57-83。[https://doi.org/10.6711/REAL.202312_\(43\).0003](https://doi.org/10.6711/REAL.202312_(43).0003)

張淑麗（2023）。漫畫的拓樸文法——序列、編結與情動。國立中山大學人文研究中心。

陳韋臻（2022 年 12 月 5 日）。只是需要時間：漫畫編輯黃珮珊與《MAPATAYAY NO WAWA 死者的孩子》。新活水。

<https://www.fountain.org.tw/column/article/mapatayay-no-wawa>

陳順孝（2013）。網路新聞敘事的實踐與反思。《傳播管理學刊》，14(1)：1-23。

陳順孝（2018 年 1 月 25 日）。「新媒體」的五個創新。陳順孝網誌。取自：

<https://medium.com/axiao/新媒體-的五個創新-18ca9191d2ea>

陳德倫（2022）。新生代台灣漫畫家的突圍戰鬥——品牌化、在地化，用新題材為產業拓荒。《報導者》。<https://www.twreporter.org/a/taiwan-comic-new-era-taiwanese-cartoonists-struggles>

陳學明（1996）。文化工業。揚智文化。

陳蘊柔（2018 年 9 月 25 日）。當調查報導變成漫畫：德國《白狼》的震撼視覺和警示。《報導者》。<https://www.twreporter.org/a/bookreview-weisse-woelfe-comic-monsoon>

陳蘊柔（2022 年 5 月 20 日）。當痛恨漫畫的總統成為漫畫傳記主角：流亡記者以事實圖像揭露土耳其總統的雙重性格。《報導者》。<https://www.twreporter.org/a/opinion-correctiv-erdogan>

游羽棠（2020）。融合新聞室工作者的衝突與協商：以《報導者》、《READr》及《沃草》為例〔碩士論文，國立臺灣大學〕。

黃禹禎（2021 年 9 月 3 日）。【調查報導幕後】山頭上的掠奪：新聞漫畫製作初體驗。《報導者開放實驗室》。<https://medium.com/twreporter/調查報導幕後-山頭上的掠奪-新聞漫畫製作初體驗-fab369896f61>

黃珮珊主編（2017）。《熱帶季風》（第 1 冊）。慢工。

黃珮珊主編（2018）。《熱帶季風》（第 2 冊）。慢工。

黃珮珊主編（2019）。**熱帶季風**（第3冊）。慢工。

黃珮珊主編（2020）。**熱帶季風**（第4冊）。慢工。

黃順星（2011）。新聞的場域分析：戰後臺灣報業的變遷。**新聞學研究**，104：

113-160。 [https://doi.org/10.30386/MCR.201007_\(104\).0003](https://doi.org/10.30386/MCR.201007_(104).0003)

劉千瑜（2012）。當文化與漫畫相遇：數位典藏加值應用於 CCC 創作集之研究。

〔碩士論文，世新大學〕。

劉平君（2023）。看見空白？閱聽人如何閱讀漫畫的延遲，**新聞學研究**，156：

105-167。 <https://doi.org/10.30386/MCR.202307.0014>

蔡琰、臧國仁（2017）。數位時代的「敘事傳播」：兼論新科技對傳播學術思潮的可能影響，**新聞學研究**，131: 1-48。

盧俊偉主編（2024）。**2022-2023 臺灣文化創意產業發展年報**。文化內容策進院。

蕭湘文（2002）。**漫畫研究：傳播觀點的檢視**。五南。

Frédéric Debomy、柳廣成（2023）。**緬甸，最後一搏**。慢工文化。

Hesmondhalgh, D.（2009）。**文化產業**（廖珮君譯）。韋伯文化。（原著出版於西元 2002 年）

McCloud, S.（2017）。**漫畫原來要這樣看**（朱浩一譯）。愛米粒。（原著出版於西元 1993 年）

Oleksii Koval、Tetiana Lisna（2022 年 3 月 6 日）。基輔記者日記一：「瘦小、棕髮婦女從火車上探出頭——她是今天的守護天使」。端傳媒。

<https://theinitium.com/article/20220306-international-reporter-note-from-kiev-1>

Silverman, D.（2010）。**解析質性研究法與資料**（田哲榮、司徒懿譯）。韋伯文化。（原著出版於西元 2006 年）

Tetiana Lisna、陳筱涵（2022 年 4 月 6 日）。【端漫畫】烏克蘭的線上生活：看俄羅斯新聞的媽媽說，我們很快就會被拯救。端傳媒。

<https://theinitium.com/article/20220406-international-internet-life-in-ukraine-comic-story>





二、外文文獻

- Afshana, S., & Din, H. (2018). Innovating the Narrative: A study into the emerging genre of Graphic Journalism. *International Journal of Research in Social Sciences*, 8(11), 527-545.
- Alverson, B. (2013, February 23). Interview: Symbolia Editor Erin Polgreen on Graphic Journalism for the Tablet. **Good E-Reader**.
<https://goodereader.com/blog/interviews/interview-symbolia-editor-erin-polgreen-on-graphic-journalism-for-the-tablet>
- Andino, G. (2016). Transformar números en barcos piratas. **EL PAÍS**.
<https://elpais.com/especiales/2016/el-habito-de-la-mordaza/>
- atos Agudo, D. (2022). When Graphic Medicine is Comics Journalism: Pandemic stories in comic strips. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 55, 262-275. ista de Comunicación de la SEECI, 55, 262-275.
<http://doi.org/10.15198/seeci.2022.55.e808>
- Auquier, J. (2024). **The invention of Comic Strip** [Exhibition]. Centre Belge de la Bande Dessinée, Brussel.
- Azim, F., Del Col, A., Adams, J., & Hickey, W. (2021, December 29). **How I escaped a Chinese internment camp**. Insider. <https://www.businessinsider.com/comic-i-escaped-a-chinese-internment-camp-uyghur-2021-12>
- Bahr, S. (2022, December 23). ‘Snow Fall’ at 10: How It Changed Journalism. **The New York Times**. <https://www.nytimes.com/2022/12/23/insider/snow-fall-at-10-how-it-changed-journalism.html>
- Benson, R. (1999). Field Theory in Comparative Context: A New Paradigm for Media

Studies. *Theory and Society*, 28(3), 463-498.

Biehlmann, P. (2023, November 10). **(Very) young audiences: How a magazine uses comics to tell the news to French kids.** Reuters Institute for the Study of Journalism. <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/news/very-young-audiences-how-magazine-uses-comics-tell-news-french-kids>

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: a social critique of the judgement of taste* (R. Nice, Trans.). Harvard University Press. (Original work published 1979)

Bourdieu, P. (1990). *The logic of practice* (R. Nice, Trans.). Polity Press. (Original work published 1980)

Bourdieu, P. (2005). *Political, social science and journalistic field*. In R. Benson & E. Neveu (Eds.), *Bourdieu and the journalistic field* (pp. 29–47). Polity Press.

Bourdieu, P., & Johnson, R. (1993). *The field of cultural production: essays on art and literature*. Polity Press.

Cates, I. (2020). The Graphic Novel. In C. Hatfield & B. Beaty (Eds.), *Comics studies: a guidebook* (pp. 82-94). Rutgers University Press.

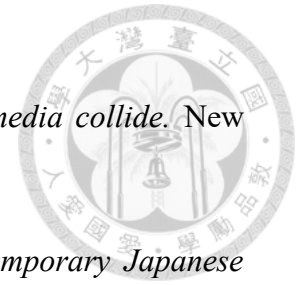
Chalabi, M. (2022, April 7). 9 Ways to Imagine Jeff Bezos' Wealth. **The New York Times**. <https://www.nytimes.com/interactive/2022/04/07/magazine/jeff-bezos-net-worth.html>

Flyvbjerg, B. (2011). Case study. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (4th ed.), (pp. 301-316). SAGE Publications Ltd.

Gubitosa, C. (2021). The Rise and Fall of Comics Journalism Magazines and Their Legacy: Experiences of Graphic Storytelling in the USA, Italy, and France. *Paradoxa*, 32, 61-86.

Humphrey, A. (2018). Emotion and secrecy in Australian asylum-seeker comics: The politics of visual style. *International Journal of Cultural Studies*, 21(5), 457-485.

<https://doi.org/10.1177/1367877917702447>



Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Routledge.

Kotišová, J. & van der Velden, L. (2023). The Affective Epistemology of Digital Journalism: Emotions as Knowledge Among On-the-Ground and OSINT Media Practitioners Covering the Russo-Ukrainian War. *Digital Journalism*.

Newman, N. (2023, June 14). **Overview and key findings of the 2023 Digital News Report**. Reuters Institute for the Study of Journalism.
<https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2023/dnr-executive-summary>

Noaks, L., & Wincup, E. (2004). *Criminological research*. SAGE Publications Ltd,
<https://doi.org/10.4135/9781849208789>

O'Connor, J. (2000). The definition of the 'cultural industries'. *The European Journal of Arts Education*, 2(3), 15-27.

Pantti, M. (2010). The value of emotion: An examination of television journalists' notions on emotionality. *European Journal of Communication*, 25(2), 168-181.
<https://doi.org/10.1177/0267323110363653>

Señor, J., & Sriram J. (Eds.). (2023). *Innovation in News Media World Report 2023-24*. World Association of News Publishers.

Schack, T. (2014). 'A failure of language': Achieving layers of meaning in graphic journalism. *Journalism*, 15(1), 109-127.

Steinhauer, J. (2020, December 28). **The Outsider**. The Nation.

<https://www.thenation.com/article/culture/joe-sacco-paying-land-review/>

The Pulitzer Prizes (2025). **Illustrated Reporting and Commentary**. The Pulitzer Prizes. <https://www.pulitzer.org/prize-winners-by-category/644>

Thompson, J. B. (2005). *Books in the digital age: the transformation of academic and higher education publishing in Britain and the United States*. Polity.

Vanderbeke, D. (2010). In the Art of the Beholder: Comics as Political Journalism. In M. Berninger, J. Ecke & G. Haberkorn (Eds.), *Comics as a nexus of cultures: essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives* (pp.70-81). McFarland & Co.

VanWynsberghe, R., & Khan, S. (2007). Redefining case study. *International journal of qualitative methods*, 6(2), 80-94. <https://doi.org/10.1177/1609406907006002>

Weber, W., & Rall, H. (2017) Authenticity in comics journalism. Visual strategies for reporting facts. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 8(4), 376-397. <https://doi.org/10.1080/21504857.2017.1299020>

附錄



表四：訪談大綱（資料來源：本研究整理）

訪談對象	問題
李雪莉	「報導者事件簿」系列自 2022 年第一本「留學黑工」開始，至今（2024 年）已發行到第三本。在這之前，我曾看過《報導者》設計師以條漫方式呈現原住民保留地議題，也曾刊載學者論述德國《CORRECT!V》出版新聞漫畫的相關文章，顯見您們對漫畫媒介的表現形式早有關注。 新聞漫畫的概念來自歐美，綜觀目前臺灣新聞界或出版界，投入嘗試的個案還不算多，算是才剛萌芽。真正讓您們決定推出「報導者事件簿」這個更加完整、兼具網路與紙本的系列作品，其中的契機是什麼？ 《報導者》所關心的新聞議題非常廣泛，第一篇之所以選擇「留學黑工」主題製作漫畫，是由於其議題牽涉層面廣泛、現場畫面難取得，除此之外也可以與《報導者》長期關注勞工議題的調性有所關聯。這樣的選題標準與考量，也可用於解釋另二作嗎？在編輯室裡，您們如何衡量一個議題是否適合、需要被改編為新聞漫畫？ 您在《留學黑工》的前言中提到，讀者在閱讀報導時「共感」很重要，更是影響日後社會關注、追蹤議題的敲門磚。不過綜觀當今新聞界，許多媒體若想提升閱聽人的參與或理解，多是採用動畫、融媒體網站或其他數位化模式。相較之下，漫畫這個媒介本身其實不新。為何《報導者》認為當代讀者需要漫畫，而新聞媒體也需要借助漫畫的表現形式去推廣議題／報導？ 在目前三部作品中，您以策畫、主編、記者身分參與的是「留學黑工」與「無體溫關係」。當初知道要執行「留學黑工」的新聞漫畫製作時，您的心情與認為接下來最大的挑戰是什麼？

在製作新聞漫畫的過程中，記者與漫畫家這兩端的专业者實際上會如何協作？是否可以請您說明一下從發想到發行的具體過程與步驟？

這樣的跨領域、跨專業合作過程，不論對記者或漫畫家都是嶄新的嘗試。您認為在實際參與新聞漫畫製作的過程中，與您過去參與新聞專題時相比，在程序上或內容上有何異同？怎麼去平衡報導的客觀性與漫畫家的主觀創作？

您曾提到，《報導者》推出新聞漫畫後，成功讓社會中跨年齡層的讀者關注到社會議題。不過綜觀目前三部作品，不僅處理的皆是複雜且較為嚴肅的議題，且畫風上也偏向寫實、黑白。雖說漫畫媒介本身就具有大眾性質，仍好奇「報導者事件簿」預期的目標讀者樣貌為何？您們又是如何透過風格塑造、設計去呼應此系列作品的市場定位？

相較《端傳媒》、《鏡周刊》僅將新聞漫畫以網站刊載的方式發布，為何《報導者》還另外將作品以紙本形式發行？紙本的載體，之於漫畫媒介、之於閱聽眾，或者之於媒體策略，分別代表什麼意義？

做深度專題報導是一件需要耗費大量時間與心力的事，若再加上漫畫的製作則更是一項大工程。在新聞漫畫的製作過程中，您們投入了許多資源、人力，現在回過頭來看，這樣的投入是否有獲得您們預期的迴響與成果？您們又是用怎樣的方式具體去檢視漫畫所達成的效果？

經過《留學黑工》的製作經驗後，後續的《神木下的罪行》與《無體溫關係》，跟第一作有何差異，或是有哪些製作與思考上的調整？

雖然「報導者事件簿」目前僅出到第三集，但可觀察到已經遵循著「一年一刊」、「結合漫畫與文字報導」、「記者與漫畫家合作」這幾種模式穩定進行中。想請教《報導者》未來對於出版新聞漫畫，設定了怎樣的未來規劃？

洪琴宜

在目前「報導者事件簿」三部作品中，您皆以專案管理(PM)、企劃身分參與。當初知道要執行新聞漫畫製作時，您對「(新聞)漫畫」一開始的想像與認知是什麼？您認為最大的挑戰可能會是什麼？

PM 身為記者與漫畫家的中間橋樑，須肩負起來回溝通的重任。在漫畫有限的創作篇幅中，不僅需要對新聞腳本的敘事

焦點有所把握，與漫畫家之間也需要就事實與細節的確認進行多次討論。在這樣的過程中，您認為身為一位新聞漫畫作品的 PM，需要具備哪些重要的能力或是心態？

新聞漫畫融合了「新聞事件與議題切角」，以及「漫畫家繪圖創作」這兩大部分。有觀察到像是「留學黑工」中的催繳單據、「神木」中樹幹上的紅色噴漆、「無體溫」中的娃娃修復工房等，都是真實事件與場景。但同時也有一些改編與創作的部分，例如「無體溫」中由一位女主角串起全部故事的設定、「留學黑工」中一些意象化的描摹。在實務上，您們如何去平衡這兩個部分？是否可以分享當時在製作時的思考？

您在《報導者》除了記者身分，也擔任策展編輯一職。其實新聞漫畫的製作也可被理解為一種「新聞策展」的概念。對您來說，這幾次參與新聞漫畫的製作經驗，相較於您平時參與新聞專題的過程，最大的差異之處是什麼？

經歷目前這三集新聞漫畫的製作後，對您而言最大的收穫與學習是什麼？

據了解，臺漫出版社「蓋亞」當初向報導者提案製作新聞漫畫紙本版的可能性，因而促成「報導者事件簿」的誕生。想從報導者的角度了解，當時蓋亞在製作上提供您們哪些層面的協助與建議？「新聞媒體與漫畫出版社」之間的合作，您認為具有怎樣的意義？

《報導者》進行了許多媒介創新表現，例如攝影展、新聞遊戲、多媒體作品等，而「漫畫」其實也是其中一種嘗試。據先前了解，《報導者》在新聞漫畫上，其實有與臺漫產業／文化產業進行連結、共創產業意義的期待。確實不論是在作品中與漫畫家合作，或是透過書展論壇、參加大港開唱等，皆有觀察到《報導者》作為新聞媒體想與文化界有所連結的這些嘗試。您怎麼看待這樣的連結？這樣的連結，又對報導者帶來哪些收穫？

《報導者》製作新聞漫畫的初衷，是為了讓深度報導有更多接觸讀者、擴散議題的機會，也是一種新聞表現形式的創新。因此想了解的是，漫畫發行之後，您們有透過怎樣的具體方式，去了解閱聽眾對作品的迴響、接觸到哪些族群的人，以

及衡量傳播成效？另外，由於作品有分紙本版與網路版，這兩種載體接觸到的人又展現出怎樣的差異性？

經過「留學黑工」的製作經驗後，後續的「神木下的罪行」與「無體溫關係」，除了製作流程上的差異（二、三集為彙整相關主題的報導舊作，並製作成漫畫）外，還有哪些製作與策略上的調整？

從您的角度看「報導者事件簿」，您認為這樣的媒介創新嘗試，未來的發展之路？是否還有您們期待透過新聞漫畫想達到的目標與意義？

黃珮珊

在《鏡周刊》《幻獸之死》這篇專題中，您擔任了新聞漫畫部分的編輯角色。很好奇您當初接下這份工作時的契機是什麼？在此次案子之前，您已參與過同年4月《端傳媒》推出的新聞漫畫作品〈烏克蘭的線上生活〉，已有媒體合作經驗。不過仍舊好奇，在參與此作前，您認為會有哪些不同與以往的挑戰？

當初為何認為這篇報導作品適合以漫畫的形式呈現？所處理的「海廢議題」中，具備了哪些關鍵元素，讓您們認為以圖像方式展現最為適合？

根據您們的設定，《幻獸之死》的預期目標讀者是誰？您們又是如何透過敘事手法、風格等元素上的發想與設計，去打中這群讀者？

實際投入《幻獸之死》的兩篇漫畫製作過程時，您認為從題材選擇、腳本改編一直到漫畫繪製的整個流程中，與您過往在慢工出版社所參與的其他出版經驗，感受到哪些相同、相異之處？另，與先前「端漫畫」的經驗相比，又有何異同？

《幻獸之死》由胡慕情記者採訪、插畫部分則由曾參與《熱帶季風》的漫畫家曾耀慶負責。身為此篇作品的總編輯，您如何在記者、漫畫家及其他媒體端的專業人員之間穿針引線、協調彼此？怎麼去平衡報導的客觀表達與漫畫家的主觀創作？

您所創立的慢工出版社，出版的紀實漫畫作品以實體紙本發行為主。除了漫畫內容之外，媒材呈現（如紙質、印刷手法）也是您向來花費許多心思的部分。不過前年與《鏡周刊》、

《端傳媒》的合作案，漫畫皆是採數位呈現，且偏向條漫排版的設計。這樣的作品呈現，與新聞媒體發行性質、營利或閱聽考量有何關聯？

也想請您聊聊《緬甸，最後一搏》這個作品。這次的腳本部分是與法籍漫畫編劇合作，漫畫則是與之前有參與過「報導者事件簿」的柳廣成合作，探討緬甸軍事政變。作品不僅被翻譯為泰、緬、英文，也被公視 P#新聞實驗室製作成動畫。這個作品的推出，相較您之前經手過的紀實性作品有何特殊之處？尤其此作後續更與公視（新聞媒體）合作改編影音，在這樣的結合中，看到了哪些漫畫媒介的可能性？

新聞漫畫的概念來自歐美，雖然國外已有數個運作合熟的新聞漫畫品牌、記者兼創作者，但綜觀目前臺灣新聞界或出版界，投入嘗試的個案還不算多，可說是才剛萌芽。為何在這個趨勢尚未在本地廣泛流行的階段，您們會嗅到趨勢，進而願意嘗試？這樣的嘗試，與新聞創新、拓展閱聽眾的構思是否有所關聯？

綜觀目前新聞界，若要採取創新的新聞表現形式，多半會採用動畫、融媒體網站或其他數位化模式，反觀「漫畫媒介」本身其實不新。為何當代新聞讀者需要漫畫？「漫畫媒介」在敘說新聞議題時的重要性為何？

除了您曾參與過的《端傳媒》、《鏡周刊》新聞漫畫作品，如《報導者》也於 2022 年發行了報導漫畫的作品。身為一位紀實漫畫出版產業的專業者，您怎麼看待這些台灣媒體將漫畫媒介應用新聞議題的嘗試？又，您會如何看待此一媒介的未來發展？

胡慕情

您在臉書文章中有提到漫畫媒介的敘事特色與激發讀者共情的優勢，不過仍舊好奇選擇「漫畫」的動機與開端。您身為該作記者，當初在發想媒介形式時，如何想到要嘗試「漫畫」這個媒介、找黃珮珊加入團隊？

這篇新聞漫畫採用漫畫媒介結合獨立網頁的形式，也是《鏡周刊》首次嘗試新聞漫畫。身為記者，您當時有稍作想像，希望透過漫畫吸引到怎樣（也許是與《鏡周刊》不同的）讀者群，或是創造什麼影響嗎？

曾耀慶

在《幻獸之死》之前，您第一次參與的紀實性漫畫作品其實是收錄於《熱帶季風》第三輯裡的〈異鄉人〉這部作品。此作奠基於記者鐘聖雄的腳本，刻劃出越南移工潘文善與父親的故事。在您最早參與的〈異鄉人〉之前，據了解您並沒有畫過紀實性的作品。因此想了解，您在參與〈異鄉人〉與《幻獸之死》之前，對於「新聞漫畫」、「非虛構／紀實漫畫」的理解與閱讀經驗為何？

在《幻獸之死》中，您與之前共事過的慢工出版社總編輯黃珮珊再次合作，並且也是直接與媒體端合作、參與這個結合文字報導、漫畫、多媒體的專題製作。是否可以談談您答應接下這個案子的契機與過程？

在《幻獸之死》漫畫的創作過程中，您如何與記者胡慕情、編輯黃珮珊合作？當初在進行篇幅、敘事、情節推進與構圖上，您與記者、編輯如何進行創作上的溝通與取捨？

參與《幻獸之死》這樣的新聞漫畫創作，相較於您進行個人創作時，有哪些流程上或思考上的相同／相異之處？

之前在創作〈異鄉人〉時，您曾在講座中說到，漫畫家依賴二手的資料去創作，因此您也會對於是否對事件詮釋得當、漫畫家在事件中的角色定位感到疑惑、焦慮；但同時您也曾其他訪談中提到，這樣與事件「拉開一段距離」的選擇，也能讓漫畫的呈現不過度渲染。這樣的心情與選擇，在《幻獸之死》的創作過程中也是如此嗎？

《幻獸之死》探討了海廢料、革龜保育的環境議題，牽涉到許多層面。當時您除了閱讀記者的報導與照片之外，還接觸了哪些關於該議題的重要資訊、作為後續繪圖參考？

《幻獸之死》兩篇漫畫〈海龜癡漢〉、〈貓哥的惡夢〉雖以人物故事為主軸，卻也大篇幅地描摹了海底的景象。較為特別的是，其中有幾格是全無文字的革龜游泳畫面，另也著重描述革龜在被海廢物纏住之前的視角。想請您聊聊當初選擇這樣的特殊視角，背後的創作思考。

在之前的〈異鄉人〉中，您選擇以黑白鉛筆線條、偏黃的紙張呈現人物內心與事件的內斂、鬱悶狀態。但在《幻獸之死》漫畫中，則以藍色系的渲染為基調，呈現海底世界的朦朧與

靈動。想了解您在《幻獸之死》所選擇的描繪手法，以及想呈現的風格為何？這樣的描繪，在呈現新聞事件與人物時又有哪些優勢？

在參與了《幻獸之死》後，您最大的收穫與學習是什麼？作為一個新聞漫畫的創作者同時也是讀者，您認為「新聞漫畫」對於人們理解議題、關注社會具有怎樣的角​​色與意義？

未來會希望繼續以漫畫家的身分參與新聞漫畫的相關案子嗎？是否有下一個想要挑戰的題材類型？

柳廣成

在《困在隧道的青春》之前，您與報導者已有合作經驗，如 2020 年「我眼中的台灣」連載。您於 2021 年移居台灣、之後接到報導者新聞漫畫的邀約。是否可以談談當初決定參與此作的契機？決定接下這個議題的漫畫工作的原因，與您過往的創作題材、所參與／關注的社會議題，有何關聯性？

在接下這個工作之前，您對於「新聞漫畫」、「非虛構／紀實漫畫」的理解與接觸經驗為何？

在「報導者事件簿」後記裡，您提到由於當時學工事件仍是進行式，因此繪製上須要考慮到學生個資的保護、對白的真實性等等。從討論到繪製完成，整個過程總共花了多長時間？除了上述您認為較有難度、須謹慎面對的層面外，還有其他覺得具有挑戰性的部分嗎？

在創作新聞漫畫的過程中，據了解您會與報導者的記者、編輯們多次開會，就腳本、分鏡進行討論，同時也會確認許多報導細節（例如催繳單的繪製），接著您這邊便會進行繪製。當時您除了閱讀報導與照片之外，還接觸了哪些關於該議題的重要資訊、作為後續繪圖參考？能請您分享當時所經歷的工作流程嗎？

您擅長以鉛筆、黑白畫，且偏向寫實的筆法創作漫畫。您認為這樣的個人風格，在呈現新聞事件與人物時有哪些優勢？

李雪莉營運長曾在演講中談到，一開始您的漫畫初稿中「Collines 從烏干達來台灣」的這段劇情，就有近 20 頁的篇幅。經過雙方的溝通、取捨後，最終這篇漫畫的總篇幅為 35

頁。可以請您談談，當初在進行篇幅、敘事、情節推進與構圖上，您與記者們如何進行創作上的溝通？

您在其他採訪、作品後記中皆提到，《困在隧道的青春》推出之後引起輿論關注、促成解決轉機。這也讓您感受到，漫畫不僅具有影響社會的力量，也認為透過作品揭露這片土地的陰暗面，為的都是讓台灣更好。您認為「新聞漫畫」除了社會影響力之外，對於文化圈、漫畫圈，甚至您個人，又有怎樣的重要性與意義？

自從漫畫在報導者網站刊出、甚至之後與蓋亞合作發行《報導者事件簿 001：留學黑工》，您自己有收到怎樣的讀者回饋？您自己有再繼續閱讀報導者後續推出的第二集、第三集「報導者事件簿」，或是關注其他新聞漫畫作品嗎？

2023 年您與慢工出版社合作，推出《緬甸，最後一搏》。這次您是與法籍漫畫編劇合作，探討緬甸軍事政變。作品不僅被翻譯為泰、緬、英文，也被公視 P#新聞實驗室製作成動畫。您在其他採訪中提到，這個案子需要花費許多時間進行資訊的查證與細節理解，也需要有更多心力深入理解緬甸社會。因此也好奇，過往在紀實／新聞漫畫上的經驗（例如《困在隧道的青春》等），對此作有哪些層面的助益？

未來會希望繼續以漫畫家的身分參與新聞漫畫的相關案子嗎？是否有下一個想要挑戰的題材類型？

陳怡靜

據了解，2022 年時蓋亞文化注意到報導者網站上的「留學黑工」新聞漫畫作品，進而向報導者提案製作成紙本版的可能性，促成「報導者事件簿」的誕生。能不能談談當時您們看到該作、決定進一步合作的契機？

您自己是愛看漫畫也參與多項漫畫相關工作的人，想請教您之前有閱讀過新聞漫畫這個類型的作品嗎？對這個類型的理解又是什麼？

據了解，您當時與報導者編輯討論後，決議以「漫畫+報導+照片」的方式，製作實體書籍。除了頁數上的考量之外，為何認為三個媒介的共同呈現是重要的？

在與報導者的合作、產製過程中，您扮演了企劃及專題統籌的角色，是否可以具體談談，這個職務主要在製作層面上會提供媒體哪些建議或協助？

就您的經驗與觀察，新聞漫畫的製作，與您過往參與漫畫家個人創作的編務與製作時，有何異同之處，或在製作面上是否特別側重、要求哪些部分？

您兼具記者經驗與漫畫出版經驗的背景，而「新聞漫畫」本身不僅跨媒介，又結合兩個領域（新聞與漫畫）的專業。您的過往經歷在這幾次策畫「新聞漫畫」的過程中有帶來哪些助益嗎？

除了「報導者事件簿」之外，如鏡周刊、端傳媒也採用與紀實漫畫出版社「慢工」合作的方式，發行了數位的新聞漫畫單篇作品。加上您本身有記者、撰稿人經驗，怎麼看媒體在「新聞漫畫」表現媒介上的投入與嘗試？

經歷目前這三集「報導者事件簿」系列的製作後，對您而言最大的收穫與學習是什麼？

之前曾經閱讀《聯合文學》雜誌「大人的漫畫 100 冊」這一期中您與其他漫畫出版人的對談文章。當時大家提到「與讀者一起成長」的概念，漫畫類型的多元性，伴隨著讀者群的成長而有更多發展空間。如果以這個論述來看您或蓋亞在「報導者事件簿」上的投入，您對這個系列的未來期待是什麼？您希望新聞漫畫作品的發展，對漫畫媒介發展、對新聞媒體帶來什麼意義？

李亞倫

「報導者事件簿」是蓋亞首次投入新聞漫畫此一類型的製作嗎？當初知道要投入新聞漫畫製作時，您認為最大的挑戰可能會是什麼？

蓋亞為何決定在 2022 年與報導者合作、開展「報導者事件簿」系列？在這個時機點推動，與大環境趨勢、閱讀習慣、臺漫的多元化有所關聯嗎？

您自己之前有閱讀過新聞漫畫作品嗎？對「新聞漫畫」這個漫畫類別的接觸經驗或理解是什麼？

漫畫出版社與合作漫畫家之間的關係緊密相連。據了解，目前出版的三集「報導者事件簿」中，只有第二集的森森是蓋亞推薦的漫畫家，另兩作的漫畫家則是報導者提議。想進一步請教，當初您們如何根據「森林非法砍伐」這個議題，推薦「森森」作為適合處理此議題的漫畫家？是否可以聊聊這個部分，出版社如何與漫畫家溝通這個案子、幫助他們參與？

在目前三本作品中，第一集《留學黑工》比較特別，除了是報導與漫畫同時刊出，在創作上也因原本是網路閱讀而採用條漫排版。但到了第二集《神木下的罪行》、第三集《無體溫關係》則有所變化，不僅排版上回歸一般漫畫的形式，蓋亞這邊也會定期與報導者開選題會議、共同討論下一期可以做什麼題目。這樣的形式轉變，可以顯示出蓋亞在漫畫出版策略上的哪些想法？

蓋亞在與報導者的合作過程中，雙方可以透過這樣的合作模式拓展原有的讀者群。好奇蓋亞有發現增加了哪些年齡層／背景的新讀者嗎？台灣的漫畫讀者們，對於這系列的新聞漫畫又有哪些閱讀感想？

漫畫發行之後，蓋亞會透過哪些具體的方式，去了解閱聽眾對作品的迴響、接觸到哪些族群的人、衡量傳播成效？倘若您們在策畫「報導者事件簿」系列前有預設 TA 讀者或一些目標，也很好奇以目前的成果論，是否有達到當初的預期？

漫畫出版社與新聞媒體之間的合作，不只是文化產業的結合與價值共創，也讓兩邊的讀者群能接觸到彼此的作品。對於這樣的合作，您認為當中具有怎樣的意義？當時蓋亞策畫「報導者事件簿」，這個決定中有包含對文化共創的期待嗎？

蓋亞對「報導者事件簿」系列的未來期待是什麼？透過這個系列的耕耘，您們希望對台灣的漫畫圈、閱讀圈甚至文化圈帶來什麼意義？

陳筱涵

前（2022）年俄烏戰爭爆發時，您應慢工出版社總編輯黃珮珊的邀請，將烏克蘭記者的文字內容繪製成〈烏克蘭的線上生活〉新聞漫畫。在此之前，您已累積許多國際議題政治漫

畫的創作經驗；此作則是與華文媒體端傳媒合作，想請您聊聊當初決定接下這份邀請的契機？

這篇漫畫的原作出自烏克蘭記者 Tetiana Lisna，漫畫編輯則是黃珮珊。可以請您回憶一下當時您們三位（記者、編輯、漫畫家）是如何進行腳本、改編、創作細節上的溝通？大概經歷了哪些環節或流程？

關於〈烏克蘭的線上生活〉的漫畫風格，觀察到絕大部分的篇幅為黑白，另外您也透過部分區塊上色、強調人物臉部表情的方式聚焦重點。這樣的創作筆法，與您平時常創作的單格、彩色漫畫有所不同。當時為何選擇以這樣的筆法描摹議題？因應單格新聞漫畫與長篇新聞漫畫的不同體裁，您在創作手法上是否有所調整？

據之前的相關報導，您曾分享這篇作品的原稿文本有六千多字，後經過改編濃縮為十六頁漫畫，整個過程則僅花一周。這次的創作經驗，無論是在時間上、前期資料收集與消化上，與您過去創作單格新聞／政治漫畫時所進行的前期準備，有哪些不同之處？

在政治諷刺漫畫的創作領域中，擁有觀點並如何透過圖像論述很重要。不過若談論到同樣也是非虛構的「新聞漫畫」（Comics Journalism）類型，則會更強調奠基於報導、新聞事件的真實性，在不偏離事實的基礎上，漫畫家進行相關的創作與詮釋，則必須找到平衡點。想請教您在〈烏克蘭的線上生活〉創作經驗中，曾有過這樣找平衡的經歷嗎？

創作〈烏克蘭的線上生活〉漫畫，您認為過程中最具挑戰性的事，以及在這次經驗中最大的學習是什麼？

除了與端傳媒的合作之外，您還有與法國媒體合作的經驗，包括 Le Monde、France24、Courrier International 等。另一方面，也有像是《菁英學院》的出版創作。不論是與媒體合作以及自己獨立創作，或是分別與華文媒體、法文媒體的合作經驗，這些經驗之間有哪些差異讓您印象最為深刻？

在新聞漫畫的領域中，題材可包括政治、人權、戰爭、環境、社會等面向，而您因為所學與關心的議題，選擇在政治漫畫領域耕耘。就您的觀點來看，在政治議題的論述與傳播上，

漫畫媒介為何具有重要性？之前您曾受訪指出，「共感」對議題的理解上是重要的關鍵。也想請您進一步聊聊，漫畫媒介在塑造共感上的特色與力量為何？

新聞漫畫的相關作品，無論是諷刺單格漫畫或是奠基於新聞報導的漫畫，在歐美較為盛行；台灣雖也有報紙政治諷刺漫畫，但相較而言，非虛構漫畫的發展、讀者皆較少。不過目前台灣也有幾家新聞媒體開始嘗試新聞漫畫，除了您參與的端傳媒烏克蘭漫畫之外，另外像報導者、鏡周刊都推出了新聞漫畫作品。身為一位政治／新聞漫畫家，您怎麼看這些台灣／華文媒體的嘗試與未來發展？

甯卉

〈烏克蘭的線上生活〉以烏克蘭記者 Tetiana Lisna 第一人稱視角，講述個人、身邊親友與整個烏克蘭社會在戰火下的聯繫與對戰況的憂慮。報導前言指出，這是端首次嘗試漫畫形式。因此好奇，當初端傳媒為何想將這段故事改編為漫畫的形式？是否能聊聊策畫、改編背後的思考與起心動念？

據先前採訪慢工黃珮珊總編得知，由於俄烏戰事新聞有時間性的考量，因此〈烏克蘭的線上生活〉前後僅花兩周便推出，於 2022 年 4 月 6 日上線。但一般來說，新聞漫畫的產製其實相當耗時，因為不只要考慮到原文本如何改編為漫畫腳本，也要與漫畫家、記者進行多次的討論與溝通。在當時緊迫、講求時效的情況下，為何還是選擇漫畫此一較為費工的媒介呈現？背後的考量為何？

點開〈烏克蘭的線上生活〉留言區，有幾位讀者留言表示喜歡漫畫的表現形式，也有人說漫畫以淺顯易懂的形式傳遞議題。從此作來看，端傳媒認為「漫畫媒介」用於呈現戰爭、人權等議題，有何優勢？漫畫透過哪些特質，讓讀者了解俄烏戰爭？

在改編漫畫這部分，當初為何不是採用與漫畫家直接接洽、合作的模式，而是決定找慢工出版社的黃珮珊總編合作、協助牽線漫畫家陳筱涵？

由於在〈烏克蘭的線上生活〉案例中，不論是記者 Tetiana Lisna、漫畫家陳筱涵或是慢工的黃珮珊總編，三人應皆是端

傳媒外部合作對象。因此也想了解，在漫畫的製作過程中，端傳媒編輯部所扮演的角色為何？

在決定改編漫畫，到進行漫畫製作過程，端傳媒如何與記者、漫畫家、編輯黃珮珊溝通內容與呈現的細節？

注意到《端傳媒》並無在〈烏克蘭的線上生活〉設置付費牆，有助於接觸更多非訂戶讀者。在漫畫發行之後，《端傳媒》透過哪些具體的方式，去了解閱聽眾對作品的迴響、接觸到哪些族群的人、衡量傳播成效？讀者或同業們對此作又有哪些回饋？

《端傳媒》會將〈烏克蘭的線上生活〉這篇以漫畫呈現的報導，視為一種新聞創新嗎？《端傳媒》在經歷過此作的製作之後，對於這樣的說故事模式，有獲得哪些想法或啟發？

從《端傳媒》網站查詢，目前「#端漫畫」這個 hashtag 只推出〈烏克蘭的線上生活〉一篇作品。想請教您們未來對發展新聞漫畫的想法；又，若有計畫，未來會想要以哪一類型的議題延續「#端漫畫」系列？

表五：新聞漫畫社群平台宣傳之相關數據（資料來源：本研究整理）

媒體	作品	宣傳管道	貼文內容	發布時間 (早至晚)	按讚 ／心 情數	留言 數	分享 數
報導者	留學黑工	報導者 Facebook	宣傳專題與 漫畫	2022/01/10	1.4 萬	535	6783
		柳廣成 Facebook	宣傳專題與 漫畫	2022/01/10	2466	46	528
		柳廣成 Instagram	宣傳專題與 漫畫	2022/01/10	8386	36	×
		報導者 Plurk	宣傳專題與 漫畫	2022/01/12	×	114*	×
		報導者 Instagram	漫畫全文限 時動態精選	2022/01/13**	×	×	×
		蓋亞文化 Facebook	紙本書上市	2022/04/22	53	0	1
		蓋亞文化 Facebook	紙本書上市	2022/04/25	32	0	2
		報導者 Facebook	紙本書上市	2022/04/26	471	2	27
		蓋亞文化 Facebook	紙本書上市	2022/04/28	36	0	3
		蓋亞文化 Facebook	紙本書上市	2022/05/03	40	0	3
		蓋亞文化 Facebook	書展講座預 告	2022/05/06	38	0	0
		柳廣成 Facebook	宣傳紙本 書、談創作 心境	2022/05/15	718	2	55
		柳廣成 Instagram	宣傳紙本 書、談創作 心境	2022/05/15	1598	5	×
		柳廣成 Instagram	原稿展、新 書座談	2022/05/16	346	3	×

神木下的罪行

蓋亞文化						
Facebook	紙本書上市	2023/04/25	36	0	1	
森森 Facebook	紙本書上市	2023/05/03	25	0	3	
森森						
Instagram	紙本書上市	2023/05/03	160	0	×	
蓋亞文化						
Facebook	宣傳紙本書	2023/05/03	37	0	3	
	宣傳漫畫原					
蓋亞文化	稿與取材紀					
Facebook	錄展	2023/05/05	47	1*	0	
蓋亞文化	漫畫內容試					
Facebook	閱	2023/05/05	24	0	1	
報導者						
Facebook	紙本書上市	2023/05/13	1142	9*	48	
報導者	漫畫上線+紙					
Facebook	本書上市	2023/05/15	570	8*	56	
報導者	漫畫全文限					
Instagram	時動態精選	2023/05/18**	×	×	×	
蓋亞文化	臺北國際書					
Facebook	展新書發表					
	會預告	2024/02/07	3	0	0	
報導者						
Facebook	紙本書上市	2024/02/21	601	9	58	
報導者						
Facebook	漫畫上線	2024/02/23	1029	13*	156	
報導者 Plurk	漫畫上線	2024/02/23	×	0	×	
	新書發表心					
	得、漫畫上					
廢廢子	線、紙本書					
Facebook	上市	2024/02/25	417	7*	32	
廢廢子	漫畫上線、					
Instagram	紙本書上市	2024/02/27	100	5	×	
蓋亞文化	漫畫內容試					
Facebook	閱	2024/03/03	31	0	0	

無體溫關係

端傳媒	烏克蘭的線上生活	蓋亞文化	宣傳紙本書	2024/03/10	23	0	0
		Facebook					
		端傳媒網站	報導網頁下方之留言板	×	×	13	×
		端傳媒					
		Facebook	漫畫上線	2022/04/06	88	6*	10
		慢工出版社					
		Facebook	漫畫上線	2022/04/06	23	3*	6
		陳筱涵					
		Facebook	漫畫上線	2022/04/06	13	0	1
		陳筱涵	漫畫上線	2022/04/06	64	0	×
		Instagram	漫畫上線	2022/04/07	179	0	×
		胡慕情					
		Facebook	漫畫上線	2022/06/15	819	45*	198
		慢工出版社					
		Facebook	漫畫上線	2022/06/16	64	0	1
		慢工出版社	海洋、海鮮 相關主題之				
		Facebook	漫畫推廣	2022/09/07	32	4*	0
		鏡周刊					
		Facebook	漫畫得獎	2023/05/25	6	1*	0
		胡慕情					
		Facebook	漫畫得獎	2023/05/24	313	45	13
		慢工出版社					
		Facebook	漫畫得獎	2023/05/25	108	2*	10
		慢工出版社					
		Instagram	漫畫得獎	2023/05/25	34	0	×
		曾耀慶					
		Facebook	漫畫得獎	2023/05/25	107	7	1
		慢工出版社	漫畫看印 中、即將出				
		Instagram	版	2023/01/10	44	0	×
		慢工出版社	漫畫即將出				
慢工出版社	緬甸，最後一搏	Facebook	版	2023/01/13	83	0	13
		慢工出版社	漫畫即將出	2023/01/13	109	0	×

Instagram	版				
慢工出版社	臺北國際書展新書發表會預告	2023/01/16	60	1*	7
慢工出版社	臺北國際書展新書發表會預告	2023/01/16	113	0	×
慢工出版社	專屬網站上線並免費公開部份漫畫章節	2023/01/18	21	0	×
Instagram	漫畫原畫展宣傳	2023/01/26	49	0	×
慢工出版社	漫畫原畫展宣傳	2023/01/29	41	1*	6
慢工出版社	緬甸人權月議題導覽系列活動宣傳	2023/01/29	9	0	×
慢工出版社	臺北國際書展新書發表會預告	2023/01/30	95	1	×
慢工出版社	漫畫原畫展宣傳	2023/01/31	80	5*	5
柳廣成	臺北國際書展新書發表會預告	2023/01/31	341	2	11
柳廣成	臺北國際書展新書發表會預告	2023/01/31	419	2	×
慢工出版社	臺北國際書展新書發表會宣傳	2023/01/31	37	0	×
慢工出版社	臺北國際書展新書發表會宣傳	2023/02/01	74	0	×

慢工出版社	漫畫發行、				
Facebook	座談會	2023/02/02	112	7	8
慢工出版社	新書發表會				
Instagram	紀錄	2023/02/03	50	0	×
慢工出版社	台灣共生青				
Facebook	年協會線上				
	講座宣傳	2023/02/06	66	1*	3
慢工出版社	台灣共生青				
Instagram	年協會線上				
	講座宣傳	2023/02/06	50	0	×
慢工出版社	「緬甸，				
	Everything				
	will be				
	ok！」網路				
Instagram	串聯行動、	2023/02/07	70	0	×
慢工出版社	各地書店之				
Instagram	迷你漫畫				
	展、連儂牆	2023/02/12	35	0	×
慢工出版社	斐德希克·				
Instagram	德波米線上				
	座談宣傳	2023/02/13	18	0	×
慢工出版社	斐德希克·				
Instagram	德波米線上				
	座談宣傳	2023/02/15	24	0	×
慢工出版社	宣傳漫畫				
Facebook		2023/02/21	60	1*	2
慢工出版社	再刷通知				
Facebook		2023/02/22	106	4	5
慢工出版社	再刷通知				
Instagram		2023/02/22	110	0	×
慢工出版社	公視 P#新聞				
Instagram	實驗室動畫				
	新聞上線	2023/02/23	172	0	×
慢工出版社	專屬網站上	2023/02/28	44	1*	1

Facebook	線並免費公開部份漫畫章節				
慢工出版社	專屬網站上線並免費公開部份漫畫章節	2023/02/28	44	0	×
Instagram	與國際特赦組織之連署合作上線	2023/03/06	40	3*	2
慢工出版社	與國際特赦組織之連署合作上線	2023/03/06	151	0	×
Instagram	漫畫書評	2023/03/23	20	0	4
慢工出版社	漫畫書評	2023/03/23	28	0	×
Instagram	前緬甸時報記者劉忠恩導讀	2023/04/13	45	0	×
慢工出版社	與國際特赦組織之連署合作宣傳	2023/04/15	41	0	×
Instagram	與國際特赦組織之講座宣傳	2023/04/18	28	0	×
慢工出版社	相關議題報導延伸：端傳媒	2023/04/26	61	0	×
Instagram	柳廣成在「鳴個喇叭緬甸街」Podcast 節目分享創作	2023/04/30	12	0	0
Facebook	柳廣成在	2023/04/30	59	0	×

Instagram	「鳴個喇叭 緬甸街」 Podcast 節目 分享創作					
慢工出版社 Facebook	與公視 P#新 聞實驗室之 動畫新聞合 作上線	2023/05/09	69	0	7	
慢工出版社 Instagram	與公視 P#新 聞實驗室之 動畫新聞合 作上線	2023/05/09	106	0	×	
慢工出版社 Instagram	與國際特赦 組織之連署 合作宣傳	2023/06/20	27	0	×	
慢工出版社 Instagram	漫畫原畫展 宣傳	2023/06/20	32	0	×	
慢工出版社 Instagram	漫畫原畫展 宣傳	2023/07/13	23	0	×	
慢工出版社 Instagram	漫畫原畫展 宣傳	2023/08/02	11	0	×	
慢工出版社 Instagram	漫畫原畫展 徵詢展出空 間	2023/08/03	25	0	×	
慢工出版社 Instagram	相關議題報 導延伸：端 傳媒	2023/08/07	22	0	×	
慢工出版社 Facebook	漫畫原畫展 宣傳	2023/08/22	27	1	3	
慢工出版社 Instagram	漫畫原畫展 宣傳	2023/08/22	34	0	×	
慢工出版社 Facebook	漫畫原畫展 宣傳	2023/10/10	19	0	1	
慢工出版社 Facebook	漫畫原畫展 宣傳	2023/10/25	25	1*	1	



慢工出版社	漫畫原畫展				
Instagram	宣傳	2023/10/25	55	0	×
慢工出版社	漫畫原畫展				
Facebook	宣傳	2023/11/16	27	0	2
慢工出版社	漫畫原畫展				
Instagram	宣傳	2023/11/16	29	1	×
慢工出版社	漫畫原畫展				
Facebook	宣傳	2023/11/26	39	1	3
慢工出版社	漫畫原畫展				
Instagram	宣傳	2023/11/26	28	0	×
慢工出版社	漫畫原畫展				
Instagram	宣傳	2024/01/29	45	0	×
慢工出版社	漫畫原畫展				
Facebook	宣傳	2024/01/30	18	0	1
慢工出版社	漫畫原畫展				
Instagram	宣傳	2024/01/30	33	0	×
慢工出版社	漫畫原畫展				
Instagram	宣傳	2024/01/31	170	0	×
慢工出版社	漫畫原畫展				
Facebook	宣傳	2024/02/01	8	0	2
慢工出版社	漫畫原畫展				
Instagram	宣傳	2024/02/01	116	0	×
慢工出版社	漫畫原畫展				
Facebook	宣傳	2024/02/15	65	0	8
慢工出版社	日文版權售出、漫畫原				
Facebook	畫展宣傳	2024/03/05	46	0	13
慢工出版社	日文版權售出、漫畫原				
Instagram	畫展宣傳	2024/03/05	54	0	×
慢工出版社	漫畫原畫展				
Facebook	宣傳	2024/05/02	27	0	1

統計說明：

-
1. 統計時間：2024/08/26。統計資料來源：網路、各社群網站之公開資訊。
 2. 以上統計之宣傳管道部分，採計作品發表媒體／出版社、參與產製之外部出版社，以及漫畫家之社群帳號宣傳貼文，不包括媒體內個別記者之社群貼文。惟《幻獸之死》作品因發布媒體《鏡周刊》之社群未於漫畫上線之際宣傳漫畫部分，因此納入該作記者胡慕情社群貼文之統計。
 3. 貼文統計以「新聞漫畫作品」之直接宣傳貼文為主，轉發之貼文、僅宣傳文字報導或新聞影像，或間接提及宣傳新聞漫畫的相關貼文，不列入統計。

符號說明：

*：表示留言總數包含發布者自行張貼之作品連結或相關報導、資訊連結。

**：表示由於 Instagram 精選限時動態僅顯示距今週數，故該發布時間為推算日期。

x：表示未有此項資訊。
